

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาจากเอกสารดังนี้

1. ปฏิสัมพันธ์ทางการเรียน
2. ความพึงพอใจ
3. เครือข่ายสังคมออนไลน์ Facebook
4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ปฏิสัมพันธ์ทางการเรียน

ปฏิสัมพันธ์ทางการเรียนเป็นการทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนข้อมูลซึ่งกันและกันเพื่อที่จะยกระดับความรู้ และพัฒนาสภาพแวดล้อมทางการเรียนโดยการปฏิสัมพันธ์จะเกี่ยวข้องกับเนื้อหาหลักสูตร ผู้เรียนคนอื่นๆ ผู้สอน และเทคโนโลยีที่เป็นสื่อกลางทางการเรียน (Thurmond, 2003) หรือเป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นระหว่างผู้เรียนและสภาพแวดล้อมของผู้เรียนโดยมีจุดประสงค์เพื่อให้ผู้เรียนมีการโต้ตอบเพื่อเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมเพื่อไปสู่เป้าหมายทางการเรียน (Wagner, 1994) อาจกล่าวอีกนัยหนึ่งคือ การเปิดโอกาสให้ผู้เรียนสามารถสื่อสารกับสื่อการเรียนประเภทต่างๆ ได้ โดยมีจุดประสงค์เพื่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น หรือประสบการณ์ระหว่างกัน ซึ่งจะมีผลทำให้เกิดความกระตือรือร้นในการเรียนเพิ่มมากขึ้น (บุญชู บุญลิขิตศิริ, 2548)

สำหรับแนวคิดและความสำคัญของการจัดการเรียนสอนแบบเน้นการปฏิสัมพันธ์นั้นทำให้ผู้เรียนได้กระทำกิจกรรม หรือปฏิบัติในลักษณะต่างๆ รวมถึงการโต้ตอบกับบทเรียนจะช่วยให้เกิดการเรียนรู้ที่ดี โดยนอกจากจะช่วยให้ผู้เรียนมีความสนใจบทเรียนอย่างต่อเนื่อง อันเป็นลักษณะการเรียนอย่างกระตือรือร้น (Active Learning) แล้ว ยังทำให้เกิดความรู้และทักษะใหม่ๆ ในตัวผู้เรียนด้วย ดังนั้นจึงควรออกแบบให้มีกิจกรรมและการโต้ตอบที่เหมาะสมกับเนื้อหาและทักษะที่ต้องการให้ผู้เรียนได้รับจากบทเรียน (พรเทพ เมืองแมน, 2544) หรือเป็นการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางวิธีหนึ่งซึ่งเน้นการอภิปราย การแบ่งปันความรู้ การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น การถาม-ตอบและการทำงานกลุ่มย่อยแบบร่วมมือกัน การจัดการเรียนการสอนลักษณะนี้ เป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนมีปฏิภริยาและตอบ สนองต่อความรู้ ประสบการณ์ การหยั่งรู้และความคิดเห็นของผู้สอนและเพื่อนๆ ผู้เรียนจะได้ฝึกการจัดการระบบความคิด การโต้แย้งอย่างมีเหตุผลและการพัฒนาทักษะทางสังคม (วัฒนาพร ระงับทุกข์, 2541)

โดยทั่วไปแล้วรูปแบบของการปฏิสัมพันธ์ทางการเรียนมีอยู่ 3 รูปแบบ ดังต่อไปนี้ (Moore, 1989)

1. ผู้เรียนกับเนื้อหาวิชา (Learner-Content Interaction) เป็นลักษณะของการศึกษาระบบหนึ่งซึ่งการที่ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับเนื้อหาวิชาจะส่งผลในการเปลี่ยนแปลงในตัวผู้เรียน เช่น ความเข้าใจ มุมมองหรือความรู้ที่ได้รับ ผู้เรียนอาจจะพูดกับตัวเอง (talk to themselves) เกี่ยวกับข้อมูลและแนวคิดที่ได้รับจากการดู การอ่านหรือจากการฟังจากรายการที่สอนที่กำหนด

2. ผู้เรียนกับผู้เรียน (Learner-Learner Interaction) ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียน เป็นปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนคนหนึ่งไปยังผู้เรียนอื่นๆ ซึ่งอาจจะเป็นคนเดียวหรือเป็นกลุ่มก็ได้ ทั้งในลักษณะกิจกรรมที่ครูกำหนดหรือไม่ก็ตาม การมีปฏิสัมพันธ์ในลักษณะผู้เรียนกับผู้เรียนนี้ จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถรวบรวมแนวคิด การทดสอบสมมติฐานและช่วยย้ำความคิดและเจตคติของผู้เรียนได้

3. ผู้เรียนกับผู้สอน (Learner-Instructor Interaction) ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับผู้สอน หรือผู้เชี่ยวชาญซึ่งจะเป็นผู้ที่เตรียมการวางแผนการสอนต่างๆ และเฝ้าความสนใจในสิ่งที่ จะสอน ผู้สอนจะนำเสนอเนื้อหาหรือข้อมูลต่างๆ ไปยังผู้เรียนและคอยช่วยเหลือและแนะนำผู้เรียนตามความต้องการของผู้เรียนแต่ละคน

สำหรับลักษณะการปฏิสัมพันธ์ทางการเรียนบนเครือข่ายสามารถแบ่งตามการปฏิสัมพันธ์ได้ 2 ลักษณะ คือ

1. การปฏิสัมพันธ์ทางการเรียนระหว่างผู้เรียนและเนื้อหาสาระ (Learner-content interaction) หมายถึง การจัดกิจกรรมการเรียนที่เน้นให้เกิดการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนและคอมพิวเตอร์ เช่น บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI)

2. การปฏิสัมพันธ์ทางการเรียนระหว่างผู้เรียนด้วยกันและผู้สอน (Learner to learner and teacher interaction) เป็นกิจกรรมการเรียนที่เน้นการปฏิสัมพันธ์ระหว่าง ผู้เรียนด้วยกันและผู้สอน เป็นการเรียนรู้ที่อาศัยกิจกรรมการสื่อสารโต้ตอบอภิปรายระหว่างผู้เรียนด้วยกัน เพื่อให้เกิดความรู้ความเข้าใจและบรรลุวัตถุประสงค์ทางการเรียน ซึ่งสามารถเกิดขึ้นได้ หลายลักษณะ การปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นนี้จัดให้เกิดขึ้นโดยใช้เครื่องมือสื่อสารแบบประสานเวลา (Synchronous) เช่น การสนทนา (Chat) และแบบต่างเวลา (Asynchronous) เช่น กระดานสนทนา (Webboard)

ส่วนลักษณะของมิติเวลาในการปฏิสัมพันธ์ทางการเรียนบนเครือข่ายสามารถแบ่งเป็น 2 ลักษณะ คือ

1. การเรียนในมิติต่างเวลา (Asynchronous mode of learning) การเรียนในมิติต่างเวลา เป็นการเรียนที่ผู้เรียนผู้สอนไม่ต้องนัดพบเวลาพร้อมกันเพื่อการเรียน ในลักษณะนี้ ให้อิสระกับผู้เรียนที่จะสามารถใช้เวลาตามสะดวกของตนเอง เพื่อการเรียนรู้สะท้อนความคิดตามลาพัง เช่น กระดานเสวนา (Webboard) การส่งจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (E-mail)

ความพึงพอใจ

ความพึงพอใจหมายถึง คุณภาพ สภาพหรือระดับความพึงพอใจซึ่งเป็นผลจากความสนใจต่างๆ และทัศนคติของบุคคลที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง (Good, 1973) หรือเป็นความรู้สึก (feeling) มีความสุข เมื่อคนเราได้รับผลสำเร็จตามความมุ่งหมาย (goals) ความต้องการ (want) หรือแรงจูงใจ (motivation) (Wolman, 1973) อาจกล่าวอีกนัยหนึ่งคือ เรื่องที่เกี่ยวกับอารมณ์ ความรู้สึกและทัศนคติของบุคคลอันเนื่องมาจากสิ่งเร้าและแรงจูงใจซึ่งปรากฏออกมาทางพฤติกรรมและเป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการทำกิจกรรมต่างๆ ของบุคคล หรือสภาวะทางอารมณ์ที่เกิดจากการบรรลุเป้าหมาย (นิภาภรณ์ คำเจริญ, 2543) หรือเป็นทัศนคติอย่างหนึ่งที่มีลักษณะเป็นนามธรรม ไม่สามารถมองเห็นรูปร่างได้ เป็นความรู้สึกส่วนตัวที่เป็นสุขเมื่อได้รับการตอบสนองความต้องการของตนในสิ่งที่ขาดหายไป และเป็นสิ่งที่กำหนดพฤติกรรมในการแสดงออกของบุคคลที่มีผลต่อการเลือกที่จะปฏิบัติในกิจกรรมนั้นๆ ความพึงพอใจจะทำให้บุคคลเกิดความสบายใจ หรือสนองความต้องการทำให้เกิดความสุข รวมทั้งสภาพแวดล้อมต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง เป็นปัจจัยทำให้เกิดความพึงพอใจหรือไม่พึงพอใจ (สมหมาย เปียถนอม, 2551)

ทฤษฎีแรงจูงใจของมาสโลว์ (Maslow's theory motivation) สามารถค้นหาวิธีที่จะอธิบายว่าทำไมคนจึงถูกผลักดันโดยความต้องการบางอย่าง ณ เวลาหนึ่ง ทำไมคนหนึ่งจึงทุ่มเทเวลาและพลังงานอย่างมากเพื่อให้ได้มาซึ่งความปลอดภัยของตนเองแต่อีกคนหนึ่งกลับทำสิ่งเหล่านั้น เพื่อให้ได้รับการยกย่องนับถือจากผู้อื่น คำตอบของมาสโลว์คือ ความต้องการของมนุษย์จะถูกเรียงตามลำดับจากสิ่งที่กดดันมากที่สุดไปถึงน้อยที่สุด ทฤษฎีของมาสโลว์ได้จัดลำดับความต้องการตามความสำคัญคือ

- ความต้องการทางกาย (Physiological Needs) เป็นความต้องการพื้นฐาน คือ อาหาร ที่พัก อากาศ ยารักษาโรค
- ความต้องการความปลอดภัย (Safety Needs) เป็นความต้องการที่เหนือกว่า ความต้องการเพื่อความอยู่รอด เป็นความต้องการในด้านความปลอดภัยจากอันตราย
- ความต้องการทางสังคม (Social Needs) เป็นการต้องการการยอมรับจากเพื่อน
- ความต้องการการยกย่อง (Esteem Needs) เป็นความต้องการการยกย่องส่วนตัว ความนับถือและสถานะทางสังคม
- ความต้องการให้ตนประสบความสำเร็จ (Self-Actualization Needs) เป็นความต้องการสูงสุดของแต่ละบุคคล ความต้องการทำทุกสิ่งทุกอย่างได้สำเร็จ

บุคคลพยายามที่สร้างความพึงพอใจให้กับความต้องการที่สำคัญที่สุดเป็นอันดับแรกก่อนเมื่อความต้องการนั้นได้รับความพึงพอใจ ความต้องการนั้นก็หมดลงและเป็นตัวกระตุ้นให้บุคคลพยายามสร้างความพึงพอใจให้กับความต้องการที่สำคัญที่สุดลำดับต่อไป ตัวอย่าง เช่น คนที่อดอยาก

(ความต้องการทางกาย) จะไม่สนใจต่องานศิลปะชั้นล่าสุด (ความต้องการสูงสุด) หรือไม่ต้องการยกย่องจากผู้อื่น หรือไม่ต้องการแม้แต่อากาศที่บริสุทธิ์ (ความปลอดภัย) แต่เมื่อความต้องการแต่ละชั้นได้รับความพึงพอใจแล้วก็จะมีความต้องการในชั้นลำดับต่อไป สำหรับทฤษฎีแรงจูงใจของพรอยด์ตั้งสมมุติฐานว่าบุคคลมักไม่รู้ตัวมากนักว่าพลังทางจิตวิทยามีส่วนช่วยสร้างให้เกิดพฤติกรรม พรอยด์พบว่าบุคคลเพิ่มและควบคุมสิ่งเร้าหลายอย่าง สิ่งเร้าเหล่านี้อยู่นอกเหนือการควบคุมอย่างสิ้นเชิง บุคคลจึงมีความฝัน พูดคำที่ไม่ตั้งใจพูด มีอารมณ์อยู่เหนือเหตุผลและมีพฤติกรรมหลอกหลอนหรือเกิดอาการวิตกกังวลอย่างมาก

สำหรับการวัดความพึงพอใจสามารถทำได้หลายวิธี ดังต่อไปนี้

1. การใช้แบบสอบถาม โดยผู้ออกแบบสอบถาม เพื่อต้องการทราบความคิดเห็น ซึ่งสามารถกระทำได้ในลักษณะกำหนดคำตอบให้เลือก หรือตอบคำถามอิสระ คำถามดังกล่าว อาจถามความพอใจในด้านต่างๆ
2. การสัมภาษณ์ เป็นวิธีการวัดความพึงพอใจทางตรง ซึ่งต้องอาศัยเทคนิคและวิธีการที่ดีจะได้ข้อมูลที่เป็นจริง
3. การสังเกต เป็นวิธีวัดความพึงพอใจโดยการสังเกตพฤติกรรมของบุคคลเป้าหมาย ไม่ว่าจะแสดงออกจากการพูดจา กริยา ท่าทาง วิธีนี้ต้องอาศัยการกระทำอย่างจริงจัง และสังเกตอย่างมีระเบียบแบบแผน

เครือข่ายสังคมออนไลน์ Facebook

เครือข่ายสังคม (Social Network) หมายถึง กลุ่มคนที่รวมกันเป็นสังคมมีการทำกิจกรรมร่วมกันบนอินเทอร์เน็ตในรูปแบบของเว็บไซต์มีการแผ่ขยายออกไปเรื่อยๆ เป็นรูปแบบของการสื่อสารข้อมูลผ่านอินเทอร์เน็ตทำให้เครือข่ายคอมพิวเตอร์หรืออินเทอร์เน็ตเป็นสังคมขึ้นมา การสร้างชุมชนใหม่บนอินเทอร์เน็ตเป็นเครื่องมือสำคัญในการติดต่อสื่อสารสามารถทำกิจกรรมต่างๆ ทั้งเพื่อการศึกษา ธุรกิจ และความบันเทิง (พิสุทธา อารีราษฎร์, 2553) ปัจจุบันมีผู้ใช้ชีวิตอยู่กับสังคมออนไลน์มากขึ้นทุกวันโดยการสื่อสารผ่านทางเว็บไซต์ Social Network ที่ให้บริการบนออนไลน์ซึ่งสามารถสื่อสารผ่านทาง Internet และโทรศัพท์มือถือ เช่น การสื่อสารด้วยกระดานความคิดเห็น เว็บบล็อก วิกี (wiki) Podcast รูปภาพ และวิดีโอ โดยมีเทคโนโลยีที่รองรับเนื้อหา (Content) เหล่านี้ได้แก่ เว็บบล็อก เว็บไซต์ที่แชร์รูปภาพ แชร์เพลง แชร์วิดีโอ เว็บบอร์ด อีเมลล์ IM (Instant Message) โดยมีเครื่องมือที่ให้บริการ เช่น Voice over IP ส่วนเว็บไซต์ที่ให้บริการ Social Network ได้แก่ Google Group Facebook MySpace หรือ YouTube เป็นต้น

Facebook เป็นเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ผู้ใช้งานสามารถติดต่อสื่อสาร และร่วมทำกิจกรรมใดกิจกรรมหนึ่ง หรือหลายๆ กิจกรรมกับผู้ใช้งานคนอื่นๆ ได้ ไม่ว่าจะเป็นการตั้งประเด็นถาม

ตอบในเรื่องที่สนใจ โพสต์รูปภาพ หรือคลิปวิดีโอ เขียนบทความ หรือบล็อก แลกพูดคุยกันแบบสดๆ เล่นเกมแบบเป็นกลุ่ม รวมทั้งยังสามารถทำกิจกรรมอื่นๆ ผ่านแอปพลิเคชันเสริมที่มีอยู่อย่างมากมาย ปัจจุบันมีผู้ใช้งาน Facebook ในประเทศไทยเป็นจำนวน 8,421,780 คน คิดเป็นร้อยละ 1.34 ของผู้ใช้งานทั่วโลก ในจำนวนนี้เป็นเพศชายร้อยละ 46.50 เพศหญิงร้อยละ 53.50 ซึ่งกลุ่มอายุที่ใช้ Facebook สูงสุดเป็นกลุ่มอายุ 18-24 ปี คิดเป็นร้อยละ 35.60 รองลงมาเป็นกลุ่มอายุ 25-34 ปี คิดเป็นร้อยละ 30.50 และกลุ่มอายุ 14-17 ปี คิดเป็นร้อยละ 16.30 (<http://www.checkfacebook.com> สืบค้นเมื่อ 23 กุมภาพันธ์ 2554) Facebook จึงตอบสนองกับความต้องการของคนกลุ่มนี้ ผู้ใช้ Facebook ซึ่งเป็นกลุ่มนักเรียน นิสิต นักศึกษา ตลอดจนผู้ใหญ่วัยทำงานมักมีความถนัดในการเข้าใช้บริการ Facebook เป็นประจำ บางครั้งส่งผลให้พฤติกรรมของผู้ใช้งานเปลี่ยนแปลงไปจากการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ เช่น เกิดความหมกมุ่นในการใช้เว็บไซต์สังคมออนไลน์จนทำให้ประสิทธิภาพในการเรียน หรือการทำงานไม่เต็มที่ (กรองทอง เกิดนาค 2551) รวมถึงอาจรู้สึกหงุดหงิดเมื่อใช้น้อยลง หรือหยุดใช้ และหากใช้นานๆ อาจส่งผลต่อสุขภาพกายได้อีกด้วย อย่างไรก็ตาม Facebook อาจทำให้นักเรียน นิสิต นักศึกษาสามารถขอความช่วยเหลือในการทำงานที่ได้รับมอบหมายจากครู หรืออาจารย์ผู้สอน รวมทั้งอาจมีโอกาแบ่งปันแหล่งทรัพยากรการเรียนรู้ผ่าน Facebook ก็เป็นไปได้

แสงหล้า เรื่องพยัคฆ์ (2550) ได้กล่าวไว้ว่าสังคมแห่งการเรียนรู้ (Knowledge-based Society) เป็นกระบวนการหนึ่งทางสังคมที่เกื้อหนุนส่งเสริมให้บุคคลหรือสมาชิกในชุมชน/สังคมเกิดการเรียนรู้ โดยผ่านสื่อ เทคโนโลยี สารสนเทศ แหล่งการเรียนรู้ องค์กรความรู้ต่างๆ จนสามารถสร้างความรู้ สร้างทักษะ มีระบบการจัดการความรู้และระบบการเรียนรู้ที่ดี มีการถ่ายทอดความรู้และแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันทุกภาคส่วนในสังคม ทำให้เกิดพลังสร้างสรรค์ และใช้ความรู้เป็นเครื่องมือในการเลือกและตัดสินใจเพื่อแก้ปัญหาและพัฒนาอย่างเหมาะสมทั้งด้านเศรษฐกิจ สังคม และการเมือง ลักษณะสังคมแห่งการเรียนรู้ ไม่จำกัดขนาดและสถานที่ตั้ง เน้นการจัดการเรียนรู้เป็นปัจจัยหลัก ประชาชนได้รับโอกาสการพัฒนา (Key Individuals) สถาบันทางสังคมในพื้นที่เป็นตัวหลักในการริเริ่ม/ดำเนินการ (Key Institutions) มีกลุ่มภาคประชาชนเป็นแกนกลาง (Core Groups) เพื่อรวมตัวกันจัดกิจกรรมพัฒนาชุมชน มีการพัฒนานวัตกรรม และระบบการเรียนรู้ มีภาคีเครือข่ายที่ร่วมดำเนินการอย่างต่อเนื่อง มีการริเริ่ม/การเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา สถานศึกษาเป็นส่วนหนึ่งของชุมชน แห่งการเรียนรู้ ความรับผิดชอบเป็นหน้าที่ของบุคคลและชุมชนร่วมกัน และทุกคนเป็นครูและผู้เรียน Facebook จึงน่าจะเป็นเครือข่ายสังคมออนไลน์หนึ่งที่กำลังก่อร่างเป็นสังคมแห่งการเรียนรู้ สังคมแห่งภูมิปัญญา โดยผู้สื่อสารมีการตระหนักถึงความสำคัญ ความจำเป็นของการเรียนรู้ และพร้อมที่จะเรียนรู้อยู่เสมอ

จากงานวิจัยของ Lamp et al. (2006) Ellison et al. (2007) Joinson (2008) Christofides et al. (2009) และ Mazman and Usluel (2010) พบว่าพฤติกรรมการใช้ Facebook ของกลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นนักศึกษาในประเทศแคนาดา ประเทศสหรัฐอเมริกา ตลอดจนกลุ่มนักศึกษา และวัยทำงานในประเทศอังกฤษ และประเทศตุรกีใช้ Facebook ในแต่ละวันนานเกิน 1 ชั่วโมง และผลจากงานวิจัยของ Muise et al. (2009) ยังพบว่าเพศหญิงใช้เวลาใช้ Facebook นานกว่าเพศชายอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ส่วนอายุของผู้ใช้กับการใช้ Facebook จากงานวิจัยของ Joinson (2008) พบว่ามีความสัมพันธ์เชิงลบอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ นั่นคือ กลุ่มผู้ใช้ Facebook ที่มีอายุน้อยมีแนวโน้มของพฤติกรรมการใช้ที่สูงกว่ากลุ่มผู้ใช้ที่มีอายุเยอะ และยังพบว่าเพศหญิงได้โพสต์รูปภาพ หรืออัปเดตสถานะมากกว่าเพศชายอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

สำหรับจำนวนเพื่อนใน Facebook นั้น งานวิจัยของ Ellison et al. (2007) Sheldon (2008) และ Lewis and West (2009) ที่พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีจำนวนเพื่อนระหว่าง 150 ถึง 200 คน 200 ถึง 350 คน และ 100 ถึง 200 คน ตามลำดับ งานวิจัยของ Young and Quan-Hasse (2009) พบว่ากลุ่มตัวอย่างร้อยละ 64.0 ได้ตั้งค่าความเป็นส่วนตัวที่เข้าถึงได้เฉพาะเพื่อนเท่านั้น งานวิจัยของ Gross and Acquisti (2005) พบว่ากลุ่มตัวอย่างได้แสดงวันเดือนปีเกิดสูงสุดถึงร้อยละ 87.80 ส่วน Ellison et al. (2007) ได้พบว่ากลุ่มตัวอย่างแสดงชื่อสถานศึกษาเดิมในข้อมูลส่วนตัว และสถานภาพ สูงถึงร้อยละ 95.00 และ 88.00 ตามลำดับ แต่แสดงเบอร์โทรศัพท์เพียงร้อยละ 21.00 รวมทั้ง Young and Quan-Hasse (2009) ยังได้ผลการวิจัยที่พบว่ากลุ่มตัวอย่างได้แสดงชื่อสถานศึกษา ปัจจุบัน อีเมล และวันเดือนปีเกิดสูงถึงร้อยละ 97.40 83.10 และ 92.20 ตามลำดับ แต่แสดงเบอร์โทรศัพท์เพียงร้อยละ 10.50 เท่านั้น

งานวิจัยของ Gross and Acquisti (2005) พบว่ากลุ่มนักศึกษาในประเทศสหรัฐอเมริกาได้แสดงชื่อ-สกุลจริงสูงถึงร้อยละ 89.00 และงานวิจัย Young and Quan-Hasse (2009) ที่พบว่ากลุ่มนักศึกษาในประเทศแคนาดาได้แสดงชื่อ-สกุลจริงสูงถึงร้อยละ 99.35 สำหรับงานวิจัยของ Wang et al. (2010) พบว่าเพศชายมีกระบุความสนใจต่อเพศตรงข้ามมากกว่าเพศเดียวกัน ในขณะที่เพศหญิงไม่มีความแตกต่างของการระบุความสนใจต่อเพศในข้อมูลส่วนตัว

จากงานวิจัยของ University of Edinburgh พบว่าจำนวนเพื่อนใน Facebook เยอะจะทำให้ผู้ใช้เหนื่อย เครียด และไม่มีความสุข รวมทั้งยังทำให้กระวนกระวายใจที่ต้องคอยใจจดใจจ่อกับข้อความของผู้อื่น และกังวลว่าจะต้องพลาดสิ่งดีๆ ไป หากไม่ติดตาม Facebook อยู่ตลอดเวลา อีกทั้งยังทำให้ผู้ใช้ซ่อนความเครียด และความกระวนกระวาย จากการถูกปฏิบัติด้วยบุคคลอื่น เช่น การถูกปฏิเสธ ถูกกีดกัน วิตกกังวล และอิจฉาต่อการใช้ชีวิตของคนอื่น (กระปุกดอทคอม 2554) และงานวิจัยของภูไท เมฆกระจาย และรุติมา จงราเชนทร์ (2553) พบว่าข้อดีจากการใช้ Facebook ทำให้ผู้ใช้ลดความตึงเครียดของปัญหาได้ แต่ Facebook ก็ทำให้เสียเวลาซึ่งมีผลต่อเนื่องถึงการเรียน

การทำงาน การใช้ชีวิตร่วมกับผู้อื่น ครอบครัว และตัวเอง รวมทั้งการมีนิสัยที่ไม่ดีบางอย่างเพิ่มขึ้นด้วย อย่างไรก็ตาม งานวิจัยของ Kabilan et al. (2010) ที่กลุ่มตัวอย่างเชื่อว่า Facebook สามารถเอื้อประโยชน์ต่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษได้อีกทางหนึ่ง ส่วนงานวิจัยของ Mazer et al. (2009) และ Sturgeon and Walker (2009) พบว่านักศึกษาจะมีทัศนคติต่อการเรียนที่ดีเมื่อได้มีโอกาสติดต่อกับอาจารย์ผ่านทาง Facebook มาก่อน

งานวิจัยของภูไท เมฆกระจาย และฐิติมา จงราเชนทร์ (2553) พบว่า Facebook ช่วยให้คนสื่อสารกันง่ายขึ้น หรือมากขึ้น แต่ก็ทำให้พูดกันน้อยลง หรือสื่อสารด้วยวิธีการอื่นน้อยลง แต่ทำให้รู้ข่าวคราวของเพื่อน ติดต่อกันได้ง่าย ตลอดจนเพิ่มช่องทางในการสื่อสาร สะดวก รวดเร็ว ประหยัด และรับรู้ข้อมูลที่สนใจได้ง่าย งานวิจัยของ Pempek et al. (2009) พบว่ากลุ่มตัวอย่างมักใช้ Facebook เพื่อสานสัมพันธ์กับเพื่อนที่มีอยู่ก่อนแล้ว แต่จะไม่ใช้เพื่อหาเพื่อนใหม่ด้วยช่องทางนี้ เช่นเดียวกับงานวิจัยของ Ellison et al. (2007) ที่กลุ่มตัวอย่างจะไม่ใช้ Facebook ในการหาเพื่อนใหม่ ขณะที่ Lenhart and Madden (2007) กล่าวว่ากลุ่มตัวอย่างมักจะปฏิเสธการพบปะกับคนแปลกหน้าผ่านทางเครือข่ายออนไลน์ แต่ก็ยังชอบที่จะหาเพื่อนใหม่ผ่านทางเครือข่ายดังกล่าวมากกว่า การหาเพื่อนใหม่ในโลกของความจริง งานวิจัยของ Pempek et al. (2009) พบว่ากลุ่มตัวอย่างมักใช้เวลากับการสังเกตความเคลื่อนไหวของบุคคลอื่นมากกว่าการโพสต์ข้อความ

จากงานวิจัยหลายๆ งานวิจัยยังไม่พบว่าได้มีการจัดการเรียนรู้ด้วยเครือข่ายสังคมออนไลน์ Facebook ในประเทศไทย มีเพียงการศึกษาถึงพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ Facebook ดังเช่นงานวิจัยของกรองทอง เกิดนาค (2551) และภูไท เมฆกระจาย และฐิติมา จงราเชนทร์ (2553) ส่วนงานวิจัยในต่างประเทศได้มีการศึกษาพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ Facebook หลายงานวิจัยด้วยกัน เช่น งานวิจัยของ Lamp et al. (2006) Ellison et al. (2007) Joinson (2008) Christofides et al. (2009) และ Mazman and Usluel (2010) เป็นต้น และยังพบการวิจัยเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ด้วยเครือข่ายสังคมออนไลน์ Facebook ในวิชาภาษาอังกฤษ เช่นงานวิจัยของ Kabilan et al. (2010) แต่ยังไม่พบการจัดการเรียนรู้ด้วยเครือข่ายสังคมออนไลน์ Facebook ในวิชาสถิติ

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

วารภรณ์ ตระกูลสฤษดิ์ (2545) ได้ศึกษา เรื่องการนำเสนอรูปแบบการเรียนการสอนบนเว็บด้วยการเรียนรู้แบบโครงงานเพื่อการเรียนรู้เป็นทีมของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี กลุ่มตัวอย่างในการทดลอง คือ นักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี ชั้นปีที่ 1 ที่ลงทะเบียนรายวิชา SSC 334 จิตวิทยาการปรับตัว จำนวน 30 คน แบ่งเป็นกลุ่มๆ ละ 6 คน ทดลองเรียนตามรูปแบบจำนวน 15 สัปดาห์ ผลการทดลองพบว่ากลุ่มตัวอย่างมีคะแนนการเรียนรู้

เป็นทีมเพิ่มขึ้น การทำงานเป็นทีมและความร่วมมือในการทำงานเป็นทีมเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ มีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าคะแนนก่อนการเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 และกลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจต่อรูปแบบในระดับมาก

บุญชู บุญลิขิตศิริ (2548) ได้ศึกษาผลของรูปแบบการปฏิสัมพันธ์ทางการเรียนในการฝึกอบรมโดยใช้เกมเป็นฐานบนเว็บที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของบุคลากรศูนย์ฝึกอบรมและควบคุมระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร ประกอบด้วยรูปแบบการปฏิสัมพันธ์ทางการเรียนทั้งหมด 2 รูปแบบ คือ 1) แบบระหว่างผู้เรียนกับเนื้อหา (Learner-Content Interaction) และ 2) แบบระหว่างผู้เรียนกับผู้สอน (Learner-Instructor Interaction) ผลการวิจัยพบว่า ผู้เข้ารับการฝึกอบรมที่ฝึกอบรมโดยใช้เกมเป็นฐานบนเว็บที่มีรูปแบบการปฏิสัมพันธ์ทางการเรียนแบบผู้เรียนกับผู้สอนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าผู้เข้ารับการฝึกอบรมที่ฝึกอบรมโดยใช้เกมเป็นฐานบนเว็บที่มีรูปแบบการปฏิสัมพันธ์ทางการเรียนแบบผู้เรียนกับเนื้อหาอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ชาคริต อนันต์วัฒนวงศ์ (2549) ได้ทำการวิจัยเรื่อง ผลของการใช้บทเรียนออนไลน์แบบเว็บควีสต์ต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและปฏิสัมพันธ์ในการเรียนวิชาการถ่ายภาพทางการศึกษา สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ กลุ่มตัวอย่างได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง จำนวน 1 ตอน จำนวนผู้เรียน 21 คน จากนักศึกษาสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ ระดับปริญญาตรีที่ลงทะเบียนเรียนวิชาการถ่ายภาพทางการศึกษา ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2548 ซึ่งมีทั้งหมด 4 ตอนและจำนวนประชากร 80 คน การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลองโดยใช้แบบแผนการทดลองที่มีกลุ่มทดลองหนึ่งกลุ่มทำการทดสอบก่อนทดลองและทดสอบหลังทดลอง (One Group Pretest-Posttest Design) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ บทเรียนออนไลน์แบบเว็บควีสต์วิชาการถ่ายภาพทางการศึกษา แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแบบสอบถามลักษณะการปฏิสัมพันธ์ของผู้เรียน และมาตรวัดเจตคติของผู้เรียนต่อบทเรียนออนไลน์แบบเว็บควีสต์ ผลการวิจัยพบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยบทเรียนออนไลน์แบบเว็บควีสต์แตกต่างกันที่ระดับนัยสำคัญ 0.01 และลักษณะปฏิสัมพันธ์ของผู้เรียนเป็นแบบร่วมมือกัน 2 ด้าน จากองค์ประกอบทั้งหมด 5 ด้าน คือด้านลักษณะความรับผิดชอบของสมาชิกแต่ละคนมีการแสดงออกคิดเป็นร้อยละ 50 และอยู่ในระดับปานกลาง และด้านการปรึกษาหารือกันมีการแสดงออกคิดเป็นร้อยละ 35.95 และอยู่ในระดับค่อนข้างน้อย นอกจากนี้พบว่าผู้เรียนร้อยละ 73.16 มีเจตคติต่อรูปแบบบทเรียนออนไลน์แบบเว็บควีสต์ในระดับค่อนข้างดี

ขวัญรัตน์ ว่องไว (2551) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การศึกษาผลการเรียนรู้ ด้วยการเรียนรู้ด้วยการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ผ่านกระดานสนทนา เรื่องประวัติศาสตร์ชาติไทยสมัยกรุงธนบุรีและกรุงรัตนโกสินทร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนกรุงเทพคริสเตียนวิทยาลัย ผลการวิจัย

พบว่า 1) ผลการเรียนรู้เรื่องประวัติศาสตร์ชาติไทยสมัยกรุงธนบุรีและกรุงรัตนโกสินทร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนกรุงเทพคริสเตียนวิทยาลัยหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ผ่านกระดานสนทนาสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 2) พฤติกรรมการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ผ่านกระดานสนทนา เรื่องประวัติศาสตร์ชาติไทยสมัยกรุงธนบุรีและกรุงรัตนโกสินทร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนกรุงเทพคริสเตียนวิทยาลัยอยู่ในระดับดี โดยระดับพฤติกรรมการเรียนของนักเรียนด้านที่สูงที่สุด คือ พฤติกรรมด้านการใช้ภาษามีความเหมาะสมและสร้างสรรค์ ด้านที่ได้คะแนนลำดับสุดท้ายมี 2 ด้านเท่ากัน คือ เข้าร่วมการอภิปรายอย่างสม่ำเสมอและตั้งใจศึกษาค้นคว้า 3) นักเรียนมีความคิดเห็นต่อการเรียนอิเล็กทรอนิกส์ผ่านกระดานสนทนา เรื่องประวัติศาสตร์ชาติไทยสมัยกรุงธนบุรีและกรุงรัตนโกสินทร์ อยู่ในระดับดี

พิสุทธา อารีราษฎร์ (2553) ได้ศึกษาการจัดการเรียนรู้เน้นผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์บนเครือข่ายคอมพิวเตอร์ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาการมีส่วนร่วมและการมีปฏิสัมพันธ์ในการเรียนรู้ในประเด็นถาม-ตอบ ของผู้เรียนในกิจกรรมการเรียนรู้ 2) ศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้เครือข่ายสังคมการเรียนรู้เป็นเครื่องมือในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และ 3) ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนจากการเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เครือข่ายสังคมการเรียนรู้เป็นเครื่องมือในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ การวิจัยครั้งนี้ได้ดำเนินการจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียนของนักศึกษาในระดับปริญญาโท มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม จำนวน 41 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ เครื่องมือการเรียนรู้บนเครือข่ายสังคมความรู้ Ning แบบสอบถามความคิดเห็นของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ เครือข่ายสังคมการเรียนรู้ และแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สถิติที่ใช้ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ สถิติ t-test ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการศึกษาการมีส่วนร่วมของผู้เรียน ในกิจกรรมการเรียนรู้ผ่าน เว็บไซต์เครือข่ายสังคมเฉลี่ยโดยรวมร้อยละ 99.07 และผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ในประเด็นถาม-ตอบ เฉลี่ยโดยรวมร้อยละ 113.43 2) ผลการศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เครือข่ายสังคมการเรียนรู้เป็นเครื่องมือในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในระดับพึงพอใจมากที่สุด และ 3) ผลการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนจากการเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เครือข่ายสังคมการเรียนรู้เป็นเครื่องมือในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่า ร้อยละ 75.00 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

วาสนา ณ สุโหลง (2553) ศึกษาผลของการเรียนโดยบทเรียนบนเว็บแบบ HyperQuest เรื่อง อารมณ์ ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาปริญญาตรี โดยมีจุดประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาบทเรียนบนเว็บแบบ HyperQuest เรื่อง อารมณ์ ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ประสิทธิภาพ 80/80 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนหลังจากเรียนโดยบทเรียนบนเว็บแบบ

HyperQuest เรื่อง อารมณ์ กับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ เรื่อง อารมณ์ และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อบทเรียนบนเว็บแบบ HyperQuest เรื่อง อารมณ์ กลุ่มตัวอย่างที่นำมาใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย วิทยาเขตนครศรีธรรมราช ทุ่งใหญ่ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2553 ได้มาโดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย จำนวน 60 คน โดยแบ่งออกเป็น 2 กลุ่มๆ ละ 30 คน ดังนี้ กลุ่มที่ 1 เป็นกลุ่มทดลองเรียนโดยบทเรียนบนเว็บแบบ HyperQuest เรื่องอารมณ์ และกลุ่มที่ 2 เป็นกลุ่มควบคุม เรียนโดยการจัดการเรียนรู้แบบปกติแบบแผนการวิจัย คือทดสอบหลังอย่างเดียวและมีกลุ่มควบคุม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) บทเรียนบนเว็บแบบ HyperQuest เรื่อง อารมณ์ 2) แบบประเมินคุณภาพของบทเรียนตามเกณฑ์การประเมินแบบรูบริกส์ 3) แผนการจัดการเรียนรู้ 4) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และ 5) แบบสอบถามวัดระดับความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อบทเรียนบนเว็บแบบ HyperQuest เรื่อง อารมณ์ วิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าทีแบบเป็นอิสระต่อกัน ผลการวิจัยพบว่า 1) บทเรียนบนเว็บแบบ HyperQuest เรื่อง อารมณ์ มีประสิทธิภาพ 84.93/82.50 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนที่เรียนโดยบทเรียนบนเว็บแบบ HyperQuest เรื่อง อารมณ์ สูงกว่าการจัดการเรียนรู้แบบปกติ เรื่องอารมณ์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 3) ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อบทเรียนบนเว็บแบบ HyperQuest เรื่อง อารมณ์ อยู่ในระดับมาก

นพมาศ อัครจันทโชติ และคณะ (2555) ได้ศึกษาความสัมพันธ์เชิงสาเหตุของพฤติกรรมการใช้ Facebook ของนิสิตปริญญาตรี มหาวิทยาลัยบูรพา จำนวน 498 คน โดยมีตัวแปรที่ศึกษา 9 ตัว ได้แก่ พฤติกรรมการใช้ Facebook ความตั้งใจเชิงพฤติกรรม ทศนคติที่มีต่อพฤติกรรมการใช้ Facebook บรรทัดฐานเชิงอัตวิสัย การรับรู้ด้านการควบคุมพฤติกรรม การรับรู้ประโยชน์ การรับรู้ความง่ายของการใช้ การรับรู้สุนทรียภาพ และการจัดจ่อ ผลการวิจัยแสดงว่าโมเดลความสัมพันธ์เชิงสาเหตุของพฤติกรรมการใช้ Facebook ของนิสิตปริญญาตรี มหาวิทยาลัยบูรพา มีความสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์ ค่าไค-สแควร์เท่ากับ 1017.64 ที่องศาอิสระเท่ากับ 373 ค่าความน่าจะเป็นเท่ากับ 0.00 ดัชนีวัดระดับความสอดคล้องเปรียบเทียบ (CFI) เท่ากับ 0.97 ค่ารากของค่าเฉลี่ยกำลังสองของความคลาดเคลื่อนโดยประมาณ (RMSEA) เท่ากับ 0.059 ดัชนีวัดความเป็นปกติ (NFI) เท่ากับ 0.96 ตัวแปรทั้งหมดในโมเดลสามารถอธิบายความแปรปรวนของพฤติกรรมการใช้ Facebook ได้ร้อยละ 20 ตัวแปรที่มีอิทธิพลทางตรงต่อพฤติกรรมการใช้ Facebook คือ ความตั้งใจเชิงพฤติกรรม ตัวแปรที่มีอิทธิพลทางอ้อมมากที่สุดคือ ทศนคติที่มีต่อพฤติกรรมการใช้ Facebook รองลงมาคือ การรับรู้สุนทรียภาพ การรับรู้ความง่ายของการใช้ บรรทัดฐานเชิงอัตวิสัย การรับรู้ด้านการควบคุมพฤติกรรม การรับรู้ประโยชน์ และการจัดจ่อ

อาฟีฟี ลาเต๊ะ และคณะ (2555) ได้ศึกษาทัศนคติ และพฤติกรรมการใช้ Facebook ของ นิสิตระดับปริญญาตรีมหาวิทยาลัยบูรพา จำนวน 415 คน ผลการวิจัยพบว่ากลุ่มตัวอย่างใช้ Facebook ในแต่ละวันมากกว่า 4 ชั่วโมงโดยเพศหญิงใช้บ่อยถึง 4 ครั้งต่อวัน และแต่ละครั้งใช้นานถึง 1-2 ชั่วโมง ในขณะที่เพศชายใช้เพียง 1 ครั้งต่อวัน และแต่ละครั้งใช้เพียง 5-20 นาที ขณะที่กลุ่มตัวอย่างที่มีอายุน้อยมีแนวโน้มของพฤติกรรมการใช้ที่สูงกว่ากลุ่มผู้ที่มีอายุเยอะอย่างเห็นได้ชัด โดยการอัปเดตสถานะ หรือโพสต์ข้อความ เป็นกิจกรรมหลักที่กลุ่มตัวอย่างได้ใช้ซึ่งมีการใช้สูงถึง 3 ใน 4 ของกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด โดยเพศหญิงจะโพสต์รูปภาพแสดงความคิดเห็นต่อสถานะหรือข้อความ ความเคลื่อนไหวของเพื่อนๆ และกดแสดงความชอบ (Like) มากกว่าเพศชาย ขณะที่เพศชายจะมีการแนะนำเพื่อนคิดเป็น 1 ใน 5 ของกลุ่มตัวอย่างทั้งหมดซึ่งเพศหญิงแนะนำเพื่อนเพียง 1 ใน 10 เท่านั้น การวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณแบบเชิงชั้นระหว่างปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับดัชนีพฤติกรรม และดัชนีกิจกรรมการใช้ Facebook พบว่าตัวแปรเพศ ทัศนคติด้านสุขภาพทัศนคติด้านการศึกษา และทัศนคติด้านสังคมมีความสัมพันธ์กับดัชนีพฤติกรรม และดัชนีกิจกรรมการใช้ Facebook อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ขณะที่ตัวแปรอายุมีความสัมพันธ์กันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติเฉพาะดัชนีพฤติกรรมการใช้ Facebook และตัวแปรชั้นปีไม่มีความสัมพันธ์กันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติกับดัชนีทั้งสอง โดยตัวแปรทั้ง 6 ตัวสามารถอธิบายค่าความแปรปรวนของดัชนีพฤติกรรม และดัชนีกิจกรรมการใช้ Facebook ได้ร้อยละ 15.00 และ 14.90 ตามลำดับ