



รายงานการวิจัย

การพัฒนาแอปพลิเคชันบนสมาร์ตโฟนสำหรับศึกษา
ค้นคว้าข้อมูลความเชื่อผิดๆ ที่แบ่งปันกันในสื่อสังคมออนไลน์

The Development of Smartphone Application
for Learning Misinformation Spreads on Social Media

ภาณุวัชร นิรานนท์
สาขาสารสนเทศศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์

ประจำปีงบประมาณ 2561

รายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์

การพัฒนาแอปพลิเคชันบนสมาร์ทโฟนสำหรับศึกษา
ค้นคว้าข้อมูลความเชื่อผิด ๆ ที่แบ่งปันกันในสื่อสังคมออนไลน์

The Development of Smartphone Application
for Learning Misinformation Spreads on Social Media

ภาณุวัชร นิรานนท์ สาขาสารสนเทศศาสตร์
คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์

ทุนอุดหนุน โดยมหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์
งบประมาณเงินรายได้ประจำปีงบประมาณ 2561

ชื่องานวิจัย	การพัฒนาแอปพลิเคชันบนสมาร์ตโฟนสำหรับศึกษาค้นคว้าข้อมูล ความเชื่อผิดๆ ที่แบ่งปันกันในสื่อสังคมออนไลน์ The Development of Smartphone Application for Learning Misinformation Spreads on Social Media
ผู้วิจัย	ภาณุวัชร นิรานนท์
สาขาวิชา	สารสนเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์ ปีเสรีจวิจย 2561

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้นำเสนอการพัฒนาแอปพลิเคชันบนสมาร์ตโฟนสำหรับศึกษาค้นคว้าข้อมูลความเชื่อผิด ๆ ที่แบ่งปันกันในสื่อสังคมออนไลน์ โดยมีวัตถุประสงค์ 2 ประการ ได้แก่ 1) เพื่อพัฒนาแอปพลิเคชันบนสมาร์ตโฟนสำหรับศึกษาค้นคว้าข้อมูลความเชื่อผิดๆ ที่แบ่งปันกันในสื่อสังคมออนไลน์ 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อแอปพลิเคชันบนสมาร์ตโฟนสำหรับศึกษาค้นคว้าข้อมูลความเชื่อผิดๆ ที่แบ่งปันกันในสื่อสังคมออนไลน์

วิธีการดำเนินการวิจัยแบ่งออกเป็น 2 ขั้นตอน ประกอบด้วย 1) การรวบรวมเนื้อหา ได้แก่ การศึกษาทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง การรวบรวมเนื้อหา และการวิเคราะห์เนื้อหา 2) การพัฒนาระบบ ได้แก่ การออกแบบระบบ การพัฒนาระบบ และการประเมินผลการวิเคราะห์ข้อมูล

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ประเมินความพึงพอใจ คือ นักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์ ภาคปกติ ที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาสารสนเทศเพื่อการเรียนรู้กับผู้วิจัย ในปีการศึกษา 1/2561 จำนวนทั้งสิ้น 25 คน สำหรับการวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติผู้วิจัยใช้ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ยเลขคณิต และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลลัพธ์ของงานวิจัยนี้ คือ แอปพลิเคชันบนสมาร์ตโฟนสำหรับศึกษาค้นคว้าข้อมูลความเชื่อผิดๆ ที่แบ่งปันกันในสื่อสังคมออนไลน์ ซึ่งแบ่งเนื้อหาออกเป็น 4 กลุ่ม ได้แก่ การกินการดื่ม ข้าวของเครื่องใช้ สิ่งสารพัด และเรื่องแปลกประหลาด ภายหลังจากนำแอปพลิเคชันไปใช้งาน กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.14$)

คำสำคัญ : แอปพลิเคชัน, ความเชื่อผิด ๆ

Abstract

The current research consisted of two main objectives: (1) to develop a smartphone application for learning misinformation spreads on social media and (2) to examine students' satisfaction towards the use of smartphone application for learning misinformation spreads on social media.

The research was conducted by the following methodologies: (1) data collection that related to theory and previous research studies, data collection, and data analysis and (2) system development concerning system design, system progress, and data analysis evaluation.

Twenty-five university students, who enrolled in the course entitled "Information for Learning" during the first semester of Academic year 2018, were participated to examine their satisfaction. The collected data was computed by using percentages, average scores, and standard deviations.

The research findings revealed that the smartphone application, which studied misinformation shared on social media, composed of 4 content categories namely food and beverages, appliances, creatures, and uncommon issues. Consequently, the sample's overall satisfaction towards the smartphone application was high ($\bar{X} = 4.14$).

Keywords: application, misinformation

(ค)

กิตติกรรมประกาศ

รายงานการวิจัยฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยคำแนะนำต่าง ๆ จากคณาจารย์ในมหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์ และความร่วมมือช่วยเหลืออย่างดียิ่งจากบุคคลหลายฝ่าย ที่สละเวลาให้คำแนะนำคำปรึกษา รวมถึงข้อเสนอแนะต่าง ๆ อันเป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อการดำเนินการวิจัยในครั้งนี้

ผู้วิจัยขอขอบคุณอาจารย์นงลักษณ์ ยุทธศิลป์เสวี อาจารย์นาฏอนงค์ พวงสมบัติ และอาจารย์สุวนิตย์ เทศนวน เป็นอย่างสูง ที่ได้ให้ความกรุณา ให้คำปรึกษาแนะนำ แก่ผู้วิจัย จึงขอขอบพระคุณ สถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์ที่ได้ให้ทุนอุดหนุนการวิจัยครั้งนี้มา ณ ที่นี้ด้วย

ภาณุวัชร นิรานนท์

25 มีนาคม 2562

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ก
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	ข
กิตติกรรมประกาศ.....	ค
สารบัญตาราง.....	ฉ
สารบัญรูป.....	ช
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	2
1.3 ขอบเขตการวิจัย.....	2
1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	3
1.5 นิยามศัพท์เฉพาะ.....	3
1.6 กรอบแนวคิด.....	3
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	4
2.1 แนวคิดเกี่ยวกับโมบายแอปพลิเคชัน.....	4
2.2 แนวคิดเกี่ยวกับสื่อสังคมออนไลน์.....	9
2.3 แนวคิดเกี่ยวกับข่าวปลอมและความเชื่อผิด ๆ.....	12
2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	18
บทที่ 3 วิธีการดำเนินการวิจัย.....	20
3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	20
3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	20
3.3 การสร้างและหาประสิทธิภาพของเครื่องมือ.....	21
3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	22
3.5 การวิเคราะห์ข้อมูลและการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	23
บทที่ 4 ผลการวิจัย.....	24
4.1 ผลการพัฒนาแอปพลิเคชันบนสมาร์ตโฟนสำหรับศึกษาค้นคว้าข้อมูล ความเชื่อผิดๆ ที่แบ่งปันกันในสื่อสังคมออนไลน์.....	24

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
4.2 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อแอปพลิเคชัน บนสมาร์ตโฟนสำหรับศึกษาค้นคว้าข้อมูลความเชื่อผิดๆ ที่แบ่งปัน กันในสื่อสังคมออนไลน์.....	30
บทที่ 5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	33
5.1 สรุปผล.....	33
5.2 อภิปรายผล.....	36
5.3 ข้อเสนอแนะ.....	37
บรรณานุกรม.....	38
ภาคผนวก.....	41
ภาคผนวก ก (แบบสอบถาม).....	42
ประวัติผู้วิจัย.....	45

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
4.1	จำนวนข้อมูลความเชื่อผิดๆ ที่แบ่งปันกันในสื่อสังคมออนไลน์.....24
4.2	สถานภาพโดยทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม.....30
4.3	ความพึงพอใจของผู้ตอบแบบสอบถามที่มีต่อการใช้งานแอปพลิเคชันบน สมาร์ตโฟนสำหรับศึกษาค้นคว้าข้อมูลความเชื่อผิดๆ ที่แบ่งปันกันในสื่อ สังคมออนไลน์.....31

สารบัญรูป

รูปที่		หน้า
3.1	แสดงโครงสร้างของแอปพลิเคชัน.....	21
4.1	หน้าจอหลัก.....	25
4.2	หน้าจอกลุ่มการกินการดื่ม.....	26
4.3	หน้าจอกลุ่มข่าวของเครื่องใช้.....	27
4.4	หน้าจอกลุ่มสิ่งสารพัดวิ.....	28
4.5	หน้าจอกลุ่มเรื่องแปลกประหลาด.....	29

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การส่งต่อข้อมูลความเชื่อผิด ๆ มีมาช้านาน เริ่มตั้งแต่จดหมายลูกโซ่ อีเมลล์ลูกโซ่ ข้อความลูกโซ่ และปัจจุบันมักถูกส่งต่อกันบนสื่อสังคมออนไลน์ (มติชนทีวี, 2558) ข้อความความเชื่อผิด ๆ เหล่านี้มีการแบ่งปัน (Share) กันซ้ำ ๆ เป็นระยะเวลายาวนาน แม้จะมีผู้เชี่ยวชาญออกมาให้ข้อมูลเพื่อหักล้าง แต่ทว่าข้อมูลที่ถูกต้องมักไม่ได้รับความสนใจมากนัก (Friggeri, Adamic, Eckles & Cheng, 2014 ; Frost, 2002)

การแบ่งปันข้อมูลความเชื่อผิด ๆ บนสื่อสังคมออนไลน์บางเรื่องอาจเป็นเรื่องที่ไม่มีสาระส่งต่อกันเพื่อความบันเทิง แต่หลายเรื่องก็เป็นเรื่องอันตรายถึงชีวิต เช่น สูตยาสมุนไพรรักษาโรค การปฐมพยาบาลผู้ป่วยเส้นเลือดในสมองแตกด้วยการเจาะเลือดจากปลายนิ้ว เป็นต้น (Ferrara, 2015 อ้างถึงใน Chen et al., 2015 ; มติชนทีวี, 2558)

การศึกษาการแบ่งปันข้อมูลความเชื่อผิด ๆ บนสื่อสังคมออนไลน์ กลุ่มตัวอย่างคือ นักศึกษาในมหาวิทยาลัยของรัฐ จำนวน 2 แห่ง ในประเทศสิงคโปร์ ผลการศึกษา พบว่า กลุ่มตัวอย่างเกือบทั้งหมดพบเห็นเพื่อนของพวกเขาแบ่งปันข้อมูลความเชื่อผิด ๆ บนสื่อสังคมออนไลน์ และ 2 ใน 3 ของกลุ่มตัวอย่าง เคยแบ่งปันข้อมูลความเชื่อผิด ๆ บนสื่อสังคมออนไลน์ (Chen et al., 2015) นอกจากนั้นผลการวิจัยจำนวนมากชี้ให้เห็นว่าผู้คนโดยทั่วไปและโดยเฉพาะอย่างยิ่งนักศึกษา มักไม่ค่อยมีการแสวงหาข้อมูลหรือตรวจสอบแหล่งข้อมูลที่ถูกต้อง (Connaway, Dickey & Radford, 2011 ; Kim & Sin, 2011 ; Kim, Sin & Yoo-Lee, 2014)

บัณฑิตในศตวรรษที่ 21 นอกจากจะต้องมีความรู้ในสาระวิชาหลักแล้ว บัณฑิตจำเป็นจะต้องมีทักษะการรู้สารสนเทศด้วย เนื่องจากปัจจุบันมีการเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารผ่านทางสื่อสังคมออนไลน์มากขึ้น บัณฑิตจึงต้องมีความสามารถในการคิดอย่างมีวิจารณญาณ และรู้จักใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารอย่างสร้างสรรค์ (วิจารณ์ พานิช, 2555) นอกจากนั้นแผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2560 – 2579 ยุทธศาสตร์ที่ 3 กำหนดให้หนึ่งในตัวชี้วัดที่สำคัญคือ การมีระบบคลังข้อมูลเกี่ยวกับสื่อ และนวัตกรรมการเรียนรู้ที่มีคุณภาพมาตรฐาน สามารถให้บริการคนทุกช่วงวัยและใช้ประโยชน์ร่วมกันระหว่างหน่วยงานได้ (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2561)

ปัจจุบันการใช้งานอุปกรณ์สื่อสารแบบเคลื่อนที่เพิ่มขึ้นอย่างก้าวกระโดด มีการพัฒนาแอปพลิเคชันเพิ่มขึ้นและมีประสิทธิภาพมากขึ้น ทำให้ผู้ใช้อุปกรณ์เคลื่อนที่มีแนวโน้มใช้โปรแกรมต่าง ๆ เพื่อตอบสนองกิจกรรมในชีวิตประจำวันมากขึ้นตามไปด้วย เช่น การทำธุรกรรมทางการเงิน การเชื่อมต่อและสืบค้นข้อมูล การชมภาพยนตร์ ฟังเพลง เกมออนไลน์ ตลอดจนการนำมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอน ทำให้สามารถสนองความต้องการที่หลากหลายของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 เพิ่มขึ้นด้วย (วิวัฒน์ มีสุวรรณ, 2555 ; สุชาติ พลาชัยภิรมย์ศิลป์, 2555)

จากปัญหาและความสำคัญดังกล่าวข้างต้นทำให้ผู้วิจัยสนใจที่จะพัฒนาแอปพลิเคชันบนสมาร์ตโฟนสำหรับศึกษาค้นคว้าข้อมูลความเชื่อผิด ๆ ที่แบ่งปันกันในสื่อสังคมออนไลน์ เพื่อใช้เป็นแหล่งศึกษาค้นคว้าข้อมูลความเชื่อผิด ๆ ที่แบ่งปันกันในสื่อสังคมออนไลน์ และเป็นสื่อประกอบการเรียนการสอนในรายวิชาการสนเทศเพื่อการเรียนรู้ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์

1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1.2.1 เพื่อพัฒนาแอปพลิเคชันบนสมาร์ตโฟนสำหรับศึกษาค้นคว้าข้อมูลความเชื่อผิด ๆ ที่แบ่งปันกันในสื่อสังคมออนไลน์

1.2.2 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อแอปพลิเคชันบนสมาร์ตโฟนสำหรับศึกษาค้นคว้าข้อมูลความเชื่อผิด ๆ ที่แบ่งปันกันในสื่อสังคมออนไลน์

1.3 ขอบเขตการวิจัย

1.3.1 **ด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง** ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์ภาคปกติ ที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาการสนเทศเพื่อการเรียนรู้กับผู้วิจัย ในปีการศึกษา 1/2561 จำนวนทั้งสิ้น 25 คน

1.3.2 **ด้านเนื้อหา** เนื้อหาที่ใช้ในการพัฒนาแอปพลิเคชัน เป็นเนื้อหาเกี่ยวกับความเชื่อผิด ๆ ที่แบ่งปันกันในสื่อสังคมออนไลน์ ซึ่งผู้วิจัยจำแนกเนื้อหาออกเป็น 4 กลุ่ม ได้แก่ การกินการดื่ม ข้าวของเครื่องใช้ สิ่งสสารสัตว์ และเรื่องแปลกประหลาด

1.3.3 **ด้านเวลา** งานวิจัยนี้ดำเนินการวิจัยตั้งแต่เดือนมกราคม-ธันวาคม 2561

1.3.4 **เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย** เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยมีดังนี้

1.3.4.1 เครื่องมือที่ใช้ในการพัฒนาแอปพลิเคชัน คือ โปรแกรม Appinventor

1.3.4.2 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล คือ แบบสอบถาม

1.3.4 ตัวแปรที่ศึกษา ตัวแปรที่ใช้ในการศึกษาประกอบด้วย

1.3.4.1 ตัวแปรต้น คือ การศึกษาองค์ประกอบของแอปพลิเคชันจากข้อมูลความเชื่อผิด ๆ ที่แบ่งปันกันในสื่อสังคมออนไลน์

1.3.4.2 ตัวแปรตาม คือ ความพึงพอใจของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์ ที่มีต่อแอปพลิเคชัน

1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.4.1 ได้แอปพลิเคชันบนสมาร์ตโฟนสำหรับศึกษาค้นคว้าข้อมูลความเชื่อผิด ๆ ที่แบ่งปันกันในสื่อสังคมออนไลน์

1.4.2 ได้สื่อประกอบการเรียนการสอนในรายวิชาสารสนเทศเพื่อการเรียนรู้

1.4.2 ทราบความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อแอปพลิเคชันบนสมาร์ตโฟนสำหรับศึกษาค้นคว้าข้อมูลความเชื่อผิด ๆ ที่แบ่งปันกันในสื่อสังคมออนไลน์

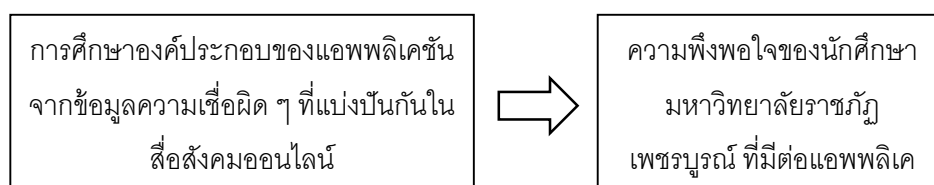
1.5 นิยามศัพท์เฉพาะ

1.5.1 แอปพลิเคชันบนสมาร์ตโฟนสำหรับศึกษาค้นคว้าข้อมูล หมายถึง โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่พัฒนาขึ้นใช้งานบนโทรศัพท์มือถือที่รองรับระบบปฏิบัติการต่าง ๆ หรือที่เรียกว่า สมาร์ตโฟน (Smartphone) เพื่อใช้เป็นแหล่งศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับความเชื่อผิด ๆ ที่แบ่งปันกันในสื่อสังคมออนไลน์ของคนไทย

1.5.2 ความเชื่อผิด ๆ ที่แบ่งปันกันในสื่อสังคมออนไลน์ หมายถึง ความเชื่อหรือความเข้าใจผิด ๆ และเรื่องหลอกลวงต่าง ๆ ที่มีการแบ่งปัน (Share) กันในสื่อสังคมออนไลน์ เช่น เฟสบุ๊ก ไลน์ ทวิตเตอร์ เป็นต้น

1.5.3 นักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์ หมายถึง นักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์ภาคปกติ ที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาสารสนเทศเพื่อการเรียนรู้กับผู้วิจัย ในปีการศึกษา 1/2561

1.6 กรอบแนวคิด



บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาแอปพลิเคชันบนสมาร์ตโฟนสำหรับศึกษาค้นคว้าข้อมูลความเชื่อผิด ๆ ที่แบ่งปันกันในสื่อสังคมออนไลน์ ผู้วิจัยได้ศึกษาทฤษฎีและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง สรุปสาระสำคัญและนำเสนอตามหัวข้อต่อไปนี้

- 2.1 แนวคิดเกี่ยวกับโมบายแอปพลิเคชัน
- 2.2 แนวคิดเกี่ยวกับสื่อสังคมออนไลน์
- 2.3 แนวคิดเกี่ยวกับข่าวปลอมและความเชื่อผิด ๆ
- 2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 แนวคิดเกี่ยวกับโมบายแอปพลิเคชัน

คำว่า Mobile Application ประกอบขึ้นด้วยคำสองคำ คือ Mobile และ Application ซึ่งแต่ละคำมีความหมาย (แอดมิชชันฟรีเมียม, 2560) ดังนี้

Mobile หมายถึง อุปกรณ์สื่อสารที่ใช้ในการพกพา ซึ่งนอกจากจะใช้งานได้ตามพื้นฐานของโทรศัพท์แล้ว ยังทำงานได้เหมือนกับเครื่องคอมพิวเตอร์ เนื่องจากเป็นอุปกรณ์ที่พกพาได้จึงมีคุณสมบัติเด่น คือ ขนาดเล็กน้ำหนักเบาใช้พลังงานค่อนข้างน้อย ปัจจุบันมักใช้ทำหน้าที่ได้หลายอย่างในการติดต่อแลกเปลี่ยนข่าวสารกับคอมพิวเตอร์

ส่วน Application หมายถึง ซอฟต์แวร์ที่ใช้เพื่อช่วยการทำงานของผู้ใช้ โดยแอปพลิเคชันจะต้องมีสิ่งที่เรียกว่า ส่วนติดต่อกับผู้ใช้ (User Interface) เพื่อเป็นตัวกลางการใช้งานต่าง ๆ

2.1.1 ความหมายของโมบายแอปพลิเคชัน

สุชาดา พลาชัยภิรมย์ศิลป์ (2554) อธิบายว่า Mobile Application หมายถึง แอปพลิเคชันที่ช่วยการทำงานของผู้ใช้บนอุปกรณ์สื่อสารแบบพกพา เช่น โทรศัพท์มือถือ ซึ่งแอปพลิเคชันเหล่านั้นจะทำงานบนระบบปฏิบัติการ (OS) ที่แตกต่างกันไป ตัวอย่างของระบบปฏิบัติการบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ ได้แก่ Symbian OS ที่ใช้กันอยู่ในมือถือหลายค่าย ได้แก่ ในเครือ Windows mobile ของค่าย Microsoft BlackBerry OS ของค่าย RIM (Research In Motion) Web OS ของค่าย Palm iPhone OS ของค่าย Apple และ Android OS ของค่าย Google ซึ่งเป็นค่ายล่าสุดในขณะนี้ เป็นต้น

แอดมิชชันฟรีเมียม (2560) อธิบายว่า Mobile Application เป็นโปรแกรมประยุกต์สำหรับอุปกรณ์เคลื่อนที่ เช่น โทรศัพท์มือถือแท็บเล็ตโดยโปรแกรมจะช่วยตอบสนองความต้องการของผู้บริโภค อีกทั้งยังสนับสนุนให้ผู้ที่ใช้โทรศัพท์ได้ใช้ง่ายยิ่งขึ้น ในปัจจุบันโทรศัพท์มือถือหรือสมาร์ทโฟน มีหลายระบบปฏิบัติการที่พัฒนาออกมาให้ผู้บริโภคใช้ ส่วนที่มีคนใช้และเป็นที่ยอมรับมากก็คือ ios และ Android จึงทำให้เกิดการเขียนหรือพัฒนา Application ลงบนสมาร์ทโฟนเป็นอย่างมาก เช่น แผนที่ เกมส์ โปรแกรมคุกกี้ต่าง ๆ และหลายธุรกิจก็เข้าไปเน้นในการพัฒนา Mobile Application เพื่อเพิ่มช่องทางในการสื่อสารกับลูกค้ามากขึ้น ตัวอย่าง Application ที่ติดมากับโทรศัพท์ เช่น Facebook ที่สามารถแชร์เรื่องราวต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็น ความรู้สึก สถานที่ รูปภาพ ผ่านทางแอปพลิเคชันได้โดยตรงไม่ต้องเข้าเว็บเบราว์เซอร์

สรุป Mobile Application หมายถึง โปรแกรมประยุกต์ที่ช่วยทำงานหรือกิจกรรมต่าง ๆ เช่น การสนทนา การจองที่พัก การเล่นเกมส์ การรับชมภาพยนตร์ ฯลฯ ผ่านอุปกรณ์สื่อสารแบบพกพา เช่น โทรศัพท์มือถือ แท็บเล็ต ฯลฯ ซึ่งแอปพลิเคชันเหล่านั้นจะทำงานบนระบบปฏิบัติการที่แตกต่างกันออกไปของแต่ละค่ายโทรศัพท์ เช่น iPhone OS ของค่าย Apple และ Android OS ของค่าย Google เป็นต้น

2.1.2 ประเภทของแอปพลิเคชันที่ทำงานบนโทรศัพท์มือถือ

แอปพลิเคชันที่ทำงานบนโทรศัพท์มือถือ มี 2 ประเภท (ชูชาติ พินธุภณ, 2556) ดังนี้

2.1.2.1 แอปพลิเคชันระบบ

1) Symbian มีจุดเด่นอยู่ที่รูปแบบของส่วนติดต่อผู้ใช้งาน (UI) ที่ดูเรียบง่าย ฟังก์ชันการใช้งานพื้นฐานอย่างครบครันมากมาย จึงเหมาะสำหรับผู้ที่ต้องใช้งานบริการต่าง ๆ จากทาง Google รวมทั้งต้องการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตอยู่ตลอดเวลา อีกทั้งยังติดตั้งแอปพลิเคชันรวมทั้งไฟล์สื่อต่าง ๆ ได้อย่างสะดวก เพราะมีทรัพยากรหน่วยความจำในเครื่องที่มีประสิทธิภาพ จุดเด่นของ Symbian คือ เหมาะสำหรับผู้ที่ชอบความง่ายในการติดตั้งโปรแกรมและลงเพลงต่าง ๆ และรองรับการใช้งานที่หลากหลาย

2) Windows Mobile พัฒนาโดยบริษัทไมโครซอฟท์ ที่ผลิตระบบปฏิบัติการที่รองรับ การทำงานของคอมพิวเตอร์มากมาย ได้แก่ Windows XP, Windows 7, Windows 8 ฯลฯ ลักษณะการใช้งานของ Windows Mobile ได้แก่ HTC, Acer เป็นต้น

3) Blackberry พัฒนาโดยบริษัท RIM เพื่อรองรับการทำงานของแอปพลิเคชันต่าง ๆ ของ Blackberry โดยตรงจะเน้นการใช้งานทางด้านอีเมลเป็นหลัก ซึ่งเมื่อมีอีเมลเข้ามาสู่ระบบเซิร์ฟเวอร์ จะทำการส่งต่อมายัง Blackberry จะมีความปลอดภัยสูงด้วยการเข้ารหัส

ข้อมูลส่วนตัว ส่วนจุดเด่นสำคัญอีกอย่างหนึ่งคือระบบการสนทนาผ่าน Blackberry Messenger ซึ่งจะทำให้สามารถพิมพ์ข้อความสนทนากับเพื่อน ๆ ที่มี Blackberry เช่นกันเป็นแบบ Real Time ด้วยความสามารถในการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตและมีการเปิดให้รับ-ส่งข้อมูลกับเครือข่ายมือถืออยู่ตลอดเวลาเหมาะสำหรับผู้ที่ต้องติดต่อกันต่าง ๆ ผ่านอีเมล และกลุ่มวัยรุ่นที่รักการสนทนาผ่านคอมพิวเตอร์

4) iOS พัฒนาโดยบริษัท Apple เพื่อรองรับการทำงานของแอปพลิเคชันต่าง ๆ ของ iPhone โดยตรง โดยกลุ่มที่นิยมใช้ iPhone มักจะเป็นผู้ที่ชอบด้านมัลติมีเดีย เช่น การฟังเพลง ดูหนัง หรือการเล่นเกมส์ เป็นต้น บริษัทเกมส์หลายแห่งจึงผลิตเกมส์ขึ้นมาเพื่อรองรับการทำงานบน iPhone โดยเฉพาะ ผู้ใช้สามารถซื้อขายแอปพลิเคชันต่าง ๆ บนอินเทอร์เน็ตแล้วชำระเงินผ่านทางบัตรเครดิต ซึ่งเป็นธุรกิจอีกหนึ่งประเภทที่กำลังเติบโตพร้อมกับธุรกิจในกลุ่มสมาร์ทโฟน

5) Android พัฒนาโดยบริษัท Google เป็นระบบปฏิบัติการล่าสุดที่กำลังเป็นที่นิยม รองรับการทำงานเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตแบบเรียลไทม์เพื่อใช้บริการจาก Google ได้อย่างเต็มที่ทั้ง Search Engine, Gmail, Google Calendar, Google Docs และ Google Maps มีจุดเด่นคือเป็นระบบปฏิบัติการแบบ Open Source ซึ่งทำให้มีการพัฒนาไปอย่างรวดเร็ว ซึ่งตอนนี้มีโปรแกรมต่าง ๆ ให้เลือกใช้งาน

2.1.2.2 แอปพลิเคชันที่ตอบสนองความต้องการของกลุ่มผู้ใช้ เนื่องจากผู้ที่มีความต้องการใช้แอปพลิเคชันแตกต่างกัน จึงมีผู้ผลิตและพัฒนาแอปพลิเคชันใหม่ ๆ ขึ้นเป็นจำนวนมาก จำแนกได้ดังนี้

1) แอปพลิเคชันในกลุ่มเกมส์ เนื่องจากปัจจุบันมีผู้นิยมเล่นเกมบนโทรศัพท์เป็นจำนวนมาก ผู้ผลิตเกมส์จึงคิดค้นเกมส์ใหม่ ๆ ออกสู่ตลาดมากขึ้น ซึ่งผู้เล่นมักนิยมเล่นเกมออนไลน์รวมทั้งมีการเชื่อมโยงกันในกลุ่มเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Networking) เช่น เกมที่อยู่ใน Twitter หรือ Facebook เป็นต้น

2) แอปพลิเคชันในกลุ่มเครือข่ายสังคมออนไลน์ เพื่อให้ผู้ใช้สามารถปรับข้อมูลให้ทันสมัยตลอดเวลาทั้งข้อมูลของตนเองหรือของกลุ่มเพื่อนที่กำลังเป็นที่นิยมในกลุ่มวัยรุ่นอย่างสูง เช่น Facebook Myspace เป็นต้น และแม้แต่ Blackberry ก็มีช่องทางเพื่อให้ลูกค้าได้ สนทนากันผ่านทาง Blackberry Messenger โดยการแลก PIN กับเพื่อน ๆ ในกลุ่ม

3) แอปพลิเคชันในกลุ่มมัลติมีเดีย เพื่อให้ผู้ใช้สามารถเรียกใช้ไฟล์ข้อมูลในรูปแบบต่าง ๆ ได้แก่ เสียงที่เป็นไฟล์ในแบบ MP3, WAV หรือ MIDI ภาพนิ่งในรูปแบบ gif, jpg หรือ bmp หรือภาพเคลื่อนไหวคลิปปวีดีโอในรูปแบบ MP4 หรือ AVI เป็นต้น

2.1.3 การพัฒนาโมบายแอปพลิเคชันด้วยโปรแกรมแอปอินเวนเทอร์

2.1.3.1 ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับโปรแกรม App Inventor

App Inventor เป็นเครื่องมือที่ใช้สำหรับสร้างแอปพลิเคชันสำหรับสมาร์ทโฟนและแท็บเล็ตที่เป็นระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ App inventor ใช้หลักการเขียนโปรแกรมแบบ Visual Programming คือ เขียนโปรแกรมด้วยการต่อบล็อกคำสั่ง เน้นการออกแบบเพื่อแก้ปัญหาด้วยการสร้างโปรแกรมที่ผู้เรียนสนใจบนโทรศัพท์มือถือสมาร์ทโฟน App inventor จึงเป็นอีกโปรแกรมหนึ่งที่เหมาะสมสำหรับการสอนเขียนโปรแกรมให้นักเรียนในระดับมัธยมศึกษา หรือระดับมหาวิทยาลัย โดยเฉพาะผู้ที่ไม่เคยเขียนโปรแกรมมาก่อนหรือไม่ได้เรียนอยู่ในสายคอมพิวเตอร์ (คิดสร้างสรรค์, 2555)

โปรแกรม App Inventor พัฒนาขึ้นโดย Professor Hal Abelson และคณะจากสถาบันเทคโนโลยีแมสซาชูเซตส์ (Massachusetts Institute of Technology : MIT) โดยได้รับการสนับสนุนจากบริษัทกูเกิล (Google Inc.) ซึ่งมีแนวคิดในการพัฒนา คือ คนที่ไม่มีทักษะในการเขียนโปรแกรมมาก่อนก็สามารถสร้างแอปพลิเคชันขึ้นได้ง่าย ๆ โดยโปรแกรม App Inventor พัฒนาขึ้นบนพื้นฐานทฤษฎีการเรียนรู้ตามแนวทางคอนสตรัคชันนิสซึม ซึ่งเน้นให้ใช้การเขียนโปรแกรมเป็นส่วนช่วยส่งเสริมให้เกิดประสิทธิภาพทางความคิดผ่านการเรียนรู้ด้วยการปฏิบัติงาน และได้ถูกนำไปใช้สอนนักเรียนในระดับมัธยมศึกษาและมหาวิทยาลัยหลายแห่งในสหรัฐอเมริกา ด้วยข้อดีของโปรแกรม App Inventor ที่ทำให้ผู้ใช้สามารถพัฒนาแอปพลิเคชันได้ง่ายและสนุกเหมือนการต่อจิ๊กซอว์ (Jigsaw puzzle) หรือการต่อดาวต่อเลโก้ (Lego bricks) App Inventor จึงได้รับความนิยมเป็นอย่างมากสำหรับนักการศึกษาและนักพัฒนาแอปพลิเคชันที่ยังไม่มีประสบการณ์ในการพัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อใช้งานบนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ สอดคล้องกับงานวิจัยของ Pavel Smutny ที่ได้กล่าวถึงข้อดีของโปรแกรม App Inventor สำหรับใช้ในการเรียนการสอนว่า การเขียนโปรแกรมด้วย App Inventor ที่มีลักษณะเป็นการต่อบล็อกนั้นง่ายต่อการจำรูปแบบของคำสั่ง ต่างจากการเขียนโปรแกรมด้วยคำสั่งที่เป็นตัวอักษร ซึ่งนักเรียนส่วนใหญ่มักจะพิมพ์คำสั่งผิดทำให้เกิดข้อผิดพลาดในการเขียนโปรแกรมจำนวนมาก และนักเรียนยังสับสนกับข้อความแสดงข้อผิดพลาด (error messages) ที่แสดงออกมา ด้วยกลุ่มของคอมโพเนนท์และฟังก์ชันที่โปรแกรม App Inventor จัดเตรียมไว้ให้ ช่วยให้เมื่อเริ่มเขียนโปรแกรมผู้พัฒนาเพียงแค่นำบล็อกที่ต้องการแล้วคลิกลากบล็อกนั้นไปวางไว้ในโปรแกรม ซึ่งไม่จำเป็นต้องจำว่าจะเริ่มต้น

เขียนด้วยคำสั่งอย่างไร โครงสร้างของคำสั่งเป็นแบบไหน ด้วยความเป็นบล็อกที่นำมาต่อกันเหมือนจิ๊กซอว์ช่วยลดข้อผิดพลาดในการเขียนโปรแกรม เพราะหากเป็นบล็อกที่เลือกไม่ถูกต้องก็ไม่สามารถนำมาต่อเข้าด้วยกันได้ และด้วยคอมโพเนนท์ที่มีความสามารถสูง (High-level components) เช่น คอมโพเนนท์ที่เกี่ยวข้องกับระบบ GPS (Global Positioning System) ระบบควบคุมหุ่นยนต์เลโก้ (Lego Mindstorms NXT Robot) ระบบอ่านข้อความเสียง (text-to-speech) และระบบรู้จำเสียง (speech recognition) เป็นต้น ช่วยลดเวลาในการพัฒนาแอปพลิเคชันเพราะผู้พัฒนาสามารถนำคอมโพเนนท์นั้นมาใช้งานได้เลยทันทีโดยไม่ต้องเสียเวลาเขียนโปรแกรมนานนับเดือน (ทวีป แซ่ฉิน, ม.ป.ป.)

2.1.3.2 ลักษณะของโปรแกรม App Inventor

App Inventor มีแนวคิดในการพัฒนาอยู่ที่ว่าคนที่อยากพัฒนาแอปพลิเคชันลงแอนดรอยด์แต่ไม่มีความรู้ ไม่มีทักษะในการเขียนโปรแกรมมาก่อนก็สามารถสร้างแอปพลิเคชันง่าย ๆ ได้ด้วย App Inventor ซึ่งการเขียนโปรแกรมหากล่าวจะไม่มีเขียนโค้ดเข้ามาเกี่ยวข้อง แต่จะเป็นการใช้ “blocks” ในการเขียนแอปพลิเคชันแทน โดยความคิดนี้เกิดจากการที่ถูกละทิ้งความต้องการให้คนทั่วไปสามารถพัฒนาแอปพลิเคชันได้ง่าย มีแอปพลิเคชันที่อยากได้เป็นของตัวเอง และยังช่วยเพิ่มจำนวนแอปพลิเคชันใน Android Market เพื่อแข่งกับ App Store ของ iPhone อีกด้วย (Pete Cashmore, Mashable, 2010 อ้างถึงใน ทวีป แซ่ฉิน, ม.ป.ป.) App Inventor ได้รวมเอาความซับซ้อนในส่วนของการใช้งานคุณสมบัติของฮาร์ดแวร์โทรศัพท์มือถือและส่วนติดต่อกับผู้ใช้ นำมารวมเข้าด้วยกันเป็นลักษณะของคอมโพเนนท์ที่ง่ายต่อการใช้งาน การทำงานของคอมโพเนนท์นั้นมีส่วนที่เปิดให้นักพัฒนาแอปพลิเคชันสามารถเขียนโค้ดโดยการต่อบล็อกที่เป็นรูปภาพแทนการเขียนโค้ดด้วยการพิมพ์คำสั่งที่เป็นตัวอักษร ซึ่งจะมีลักษณะเช่นเดียวกับการต่อตัวต่อปริศนาที่ผู้ใช้ App Inventor สามารถต่อตัวต่อเหล่านั้นรวมกันเพื่อสร้างเป็นแอปพลิเคชันสำหรับใช้งานบนโทรศัพท์มือถือโดยไม่จำเป็นต้องเขียนโค้ดหรือเข้าใจในความซับซ้อนของการพัฒนาแอปพลิเคชันโดยลักษณะการเขียนโปรแกรมแบบใช้ blocks นั้นจะเป็นการใช้ graphical interface ที่มีลักษณะการเขียนแบบเดียวกับโปรแกรม Scratch และ StarLogo ที่จะทำให้ผู้เขียนทำการลากและปล่อย (drag-and-drop) วัตถุเสมือนหรือเรียกว่า blocks เพื่อวางต่อ ๆ กันตามโครงสร้างซึ่งมีพื้นฐานอยู่บนแนวคิดของการเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ (ทวีป แซ่ฉิน, ม.ป.ป.)

2.2 แนวคิดเกี่ยวกับสื่อสังคมออนไลน์

2.2.1 ความหมายของสื่อสังคมออนไลน์

Boyd & Ellison (2007 อ้างถึงใน นันทิกา หนูสม, 2560) อธิบายว่า สื่อสังคมออนไลน์ คือ เว็บไซต์ที่ช่วยให้บุคคลสามารถที่จะ 1) สร้างข้อมูลส่วนตัวบนพื้นที่สาธารณะหรือกึ่งสาธารณะภายใต้พื้นที่ที่ถูกจัดเตรียมไว้ให้ 2) สามารถเชื่อมต่อรายการต่าง ๆ ของผู้ใช้งานที่มีการยินยอมให้แบ่งปันข้อมูลไปยังบุคคลอื่น ๆ ที่ติดต่อสื่อสารกัน 3) สามารถเข้าชมและสำรวจดูรายการที่เชื่อมต่อบุคคลอื่นภายในระบบโดยกำหนดค่าการเชื่อมต่อเองได้ ซึ่งลักษณะและการตั้งชื่อของการเชื่อมต่อเหล่านี้จะต่างกันไปในแต่ละเว็บไซต์

สื่อสังคมออนไลน์ (Online Social Networks) เป็นนวัตกรรมการสื่อสารอย่างหนึ่งที่กำลังเป็นที่นิยมอย่างแพร่หลายในปัจจุบัน เป็นแอปพลิเคชันที่สร้างบนรากฐานของเทคโนโลยี Web 2.0 ซึ่งลักษณะที่สำคัญของสื่อสังคมออนไลน์คือ ช่วยให้ผู้ใช้สามารถติดต่อสื่อสารซึ่งกันและกัน แบ่งปันข้อมูลข่าวสารระหว่างกัน และทำงานร่วมกันได้ (Anttiroiko & Savolainen, 2011 ; Kaplan & Haenlein, 2010 อ้างถึงใน นันทิกา หนูสม, 2560)

กล่าวโดยสรุป สื่อสังคมออนไลน์เป็นบริการอย่างหนึ่งของเว็บไซต์ในอินเทอร์เน็ตที่ทำหน้าที่เสมือนสังคมจริง ผู้ใช้งานสามารถสร้างข้อมูลส่วนตัวของตนเองขึ้นมาได้ เพื่อเป็นการระบุเอกลักษณ์ของตน รวมไปถึงสามารถติดต่อสื่อสารและแบ่งปันแลกเปลี่ยนข้อมูลระหว่างกันได้

2.2.2 การแบ่งกลุ่มตามภูมิทัศน์ของสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media Landscape)

Cavazza (2017 อ้างถึงใน นันทิกา หนูสม, 2560) ได้ทำการแบ่งกลุ่มตามภูมิทัศน์ของสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media Landscape) มาตั้งแต่ปี 2008 โดยมีการปรับปรุงประเภทของสื่อสังคมออนไลน์ตามการพัฒนาและเปลี่ยนแปลงไปตามความก้าวหน้าของเทคโนโลยีในทุกปี ซึ่งในปี 2017 ได้ทำการจัดแบ่งกลุ่มดังนี้

2.2.2.1 กลุ่มที่เผยแพร่ข้อมูล เอกสาร หรือบทความทางอิเล็กทรอนิกส์ (Publish)

1) เผยแพร่ด้วยแพลตฟอร์มบล็อก (Blog) ได้แก่ WordPress, Blogger, Medium เป็นต้น

2) เผยแพร่ด้วยวิกิ (Wiki) เป็นเว็บไซต์ที่เป็นพื้นที่สาธารณะออนไลน์เพื่อรวบรวม ข้อมูลและเอกสาร ได้แก่ Wikipedia, Wikia

3) เผยแพร่ด้วยเว็บไซต์ที่ให้บริการแบ่งปันสื่อออนไลน์ (hybrid publishing / sharing services) ได้แก่ Tumblr, MySpace

2.2.2.2 กลุ่มที่แบ่งปันข้อมูลรูปแบบต่าง ๆ เช่น วิดีโอ เพลง เอกสาร (Sharing)

- 1) แบ่งปันวิดีโอ (Video) ได้แก่ YouTube, Vimeo, Dailymotion
- 2) แบ่งปันเอกสาร (documents) ได้แก่ SlideShare, Scribd
- 3) แบ่งปันข้อมูล (data) ได้แก่ data.world
- 4) แบ่งปันรูปภาพ (photos) ได้แก่ Instagram, Flickr, Imgur, Giphy
- 5) แบ่งปันด้วยการแสดงผลงานหรือรวบรวมผลงานเพื่อสร้างไอเดียหรือแรงบันดาลใจ (inspirations) เป็นสังคมสำหรับผู้ใช้ที่ต้องการแสดงออกและนำเสนอผลงานของตัวเอง สามารถแสดงผลงานได้จากทั่วทุกมุมโลก ได้แก่ Pinterest, Behance, Dribbble
- 6) แบ่งปันด้วยเพลง (Music) ได้แก่ Spotify, Deezer, Pandora, SoundCloud เป็นต้น

2.2.2.3 การส่งข้อความ (Messaging)

- 1) การส่งข้อความทางโทรศัพท์มือถือ (Mobile messaging) ได้แก่ WhatsApp, Facebook Messenger, Snapchat, iMessage เป็นต้น
- 2) การส่งข้อความภาพ (isual Messaging) ได้แก่ Tribe, TapTalk
- 3) การส่งข้อความแบบคลาสสิก (Classic Messaging) ทางเว็บเมลล์ (Webmails) ที่มีรวบรวมผู้ใช้หลายร้อยล้านคน ได้แก่ Gmail, Outlook, Yahoo Mail

2.2.2.4 แพลตฟอร์มที่มีการระดมความคิดหรืออภิปราย (Discuss)

- 1) แพลตฟอร์มที่มีแสดงการระดมความคิดหรืออภิปราย (Discussing platforms) ได้แก่ Github, Reddit, Facebook Groups เป็นต้น
- 2) ระบบแสดงความคิดเห็น (Comment Systems) ได้แก่ Disqus, Muut, Discourse
- 3) การถามคำถามที่พบบ่อย (FAQ) ได้แก่ Quora, StackExchange, Ask

2.2.2.5 แพลตฟอร์มที่มีพื้นที่การทำงานร่วมกัน (Collaboration)

เป็นแพลตฟอร์มที่มีพื้นที่สาธารณะออนไลน์ เพื่อรวบรวมข้อมูลและเอกสารสำหรับการใช้งานหรือทำงานร่วมกัน ได้แก่ Yammer, Chatter, Dropbox, Evernote

2.2.2.6 การบริการเครือข่าย (Networking)

เป็นแพลตฟอร์มที่มีบริการเครือข่ายอย่างมืออาชีพ เช่น บริการนัดพบ (Dating Services) และบริการการประชุม (Meeting Services) ได้แก่ LinkedIn, Ning, Nextdoor

2.2.3 การใช้สื่อสังคมออนไลน์ในประเทศไทย

ผลการสำรวจพฤติกรรมผู้ใช้อินเทอร์เน็ตชาวไทยในปี 2560 โดยสำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ หรือ ETDA ระบุว่า ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตชาวไทยนิยมใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือมากที่สุดถึงร้อยละ 85.5 โดยใช้งานอินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์มือถือเฉลี่ยอยู่ที่ 6.3 ชั่วโมงต่อวัน กิจกรรมยอดนิยมอันดับหนึ่งที่ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตนิยมทำผ่านอุปกรณ์เคลื่อนที่ ได้แก่ การพูดคุยผ่านสื่อสังคมออนไลน์ และใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ในปริมาณสูงเฉลี่ย 3 ชั่วโมง 10 นาทีต่อวัน ส่วนสื่อสังคมออนไลน์ยอดนิยมของคนไทย ได้แก่ ยูทูบ (Youtube) รองลงมาคือ เฟซบุ๊ก (Facebook) และไลน์ (Line) ตามลำดับ แต่ถ้าพิจารณาตามความถี่ของการใช้งาน พบว่า เฟซบุ๊กยังคงเป็นสื่อสังคมออนไลน์ที่มีการใช้งานบ่อยที่สุด รองลงมาคือ ไลน์ และยูทูบ (Thailand Media Landscape 2017, n.d. อ้างถึงใน นันทิกา หนูสม, 2560)

ผลสำรวจในปี 2560 “We Are Social” ดิจิทัลเอเจนซี และ “Hootsuite” ผู้ให้บริการระบบจัดการ Social Media และ Marketing Solutions ได้รวบรวมสถิติการใช้งานอินเทอร์เน็ตทั่วโลก พบว่า ประเทศไทยเป็นหนึ่งในประเทศที่มีการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์สูงติดอันดับต้น ๆ ของโลก มีผู้ใช้งานเฟซบุ๊กมากเป็นอันดับ 9 ของโลก จำนวน 47,000,000 ราย หรือคิดเป็นร้อยละ 71 ของจำนวนประชากร และเมื่อเจาะลึกระดับ “เมือง” พบว่า “กรุงเทพมหานคร” เป็นเมืองที่มีผู้ใช้เฟซบุ๊กเป็นอันดับ 1 ของโลก โดยมีจำนวนมากถึง 30,000,000 ราย โดยนับรวมทั้งคนที่มิถุนีลำนานาในกรุงเทพฯ และคนต่างจังหวัดที่เข้ามาเรียนหรือ ทำงานในกรุงเทพฯ ด้วย (สถิติที่น่ารู้ Digital Movement ทั่วโลก ปี 2017, 2560 อ้างถึงใน นันทิกา หนูสม, 2560)

2.2.4 ผลกระทบจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์

จากการที่มีผู้ใช้งานสื่อสังคมออนไลน์เป็นจำนวนมากในปัจจุบัน ทำให้ผู้ใช้งานสามารถเข้าถึงข้อมูลขนาดใหญ่ (Big Data) บนสื่อสังคมออนไลน์ได้อย่างหลากหลาย ซึ่งเป็นแหล่งรวบรวมข้อมูล ข่าวสารเพื่อตอบสนองบุคคล โดยข้อมูลข่าวสารนั้นมีทั้งที่ผ่านการคัดกรองและไม่คัดกรองความถูกต้องและความน่าเชื่อถือ จึงก่อให้เกิดสภาวะข้อมูลท่วมท้น ซึ่งเป็นภาวะที่บุคคลประสบความยุ่งยากในการเข้าใจประเด็นและตัดสินใจเนื่องมาจากมีข้อมูลมากเกินไป ก่อให้เกิดสภาวะสับสนในข้อมูลที่ได้รับมา (วิจิตร จันเข้ม, จุฑามาศ รักษาพันธุ์, ฉายสิริ พัฒนถาวร, แมนสรวง สุรางค์รัตน์ และศาวิตา อุดยวัฒน์, 2561 อ้างถึงใน นันทิกา หนูสม, 2560)

2.3 แนวคิดเกี่ยวกับข่าวปลอมและความเชื่อผิด ๆ

ข่าวปลอมไม่ใช่เรื่องใหม่แต่เป็นเรื่องที่มีมานานตั้งแต่ยุคโบราณ โดยข่าวปลอมจะถูกเผยแพร่ในรูปแบบต่าง ๆ เช่น การบอกต่อกันแบบปากต่อปาก ใบปลิว เรื่องที่เล่าต่อ ๆ กันมา เมื่อมีอินเทอร์เน็ตข่าวปลอมก็เริ่มแพร่ระบาดทางฟอร์เวิร์ดเมล (Forward Mail) และจนมาถึงยุคสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ปัญหาใหญ่ของโลกอินเทอร์เน็ตในช่วง 2-3 ปี ที่ผ่านมานี้ หนีไม่พ้นเรื่องข่าวปลอม (Fake News) ซึ่งข่าวปลอมเกิดจากพฤติกรรมของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตเปลี่ยนแปลงไป มีการหันมาเสพข่าวสารจากสื่อสังคมออนไลน์มากขึ้น จากเดิมที่เคยติดตามข่าวสารจากสำนักข่าวต่าง เปลี่ยนมาเป็นการอ่านพาดหัวข่าวหรือ อ่านข่าวที่คนรู้จักส่งต่อหรือแบ่งปัน (Share) มาแทน เมื่อข่าวบนสื่อสังคมออนไลน์ได้รับการยอมรับมากขึ้น บวกกับพฤติกรรมของมนุษย์ที่มักมีแนวโน้มเชื่อในสิ่งที่เราเชื่ออยู่แล้ว ก็ทำให้ข่าวที่อาจไม่ถูกต้องในข้อเท็จจริง แต่ถูกใจคนอ่าน ได้รับความนิยมมากขึ้นตามไปด้วย ปัจจัยเหล่านี้จึงเอื้อให้เกิดสำนักข่าวใหม่ ๆ เป็นจำนวนมาก สำนักข่าวเหล่านี้รู้ว่าคุณอ่านชอบข่าวแบบไหน จึงพยายามประดิษฐ์หรือสร้างสรรค์ข่าวที่คนชอบ (อิสรียะ ไพรีพ่ายฤทธิ์, 2560)

2.3.1 ความหมายของข่าวปลอม

Desai, Mooney และ Oehrli (2017) กล่าวว่า ข่าวปลอม (Fake News) คือ เรื่องราวที่ถูกประดิษฐ์ขึ้นโดยไม่มีข้อเท็จจริงที่สามารถตรวจสอบแหล่งที่มาของข่าวได้ บางครั้งเรื่องราวเหล่านี้ อาจเป็นการโฆษณาชวนเชื่อที่เจตนาออกแบบมาเพื่อทำให้ผู้อ่านเข้าใจผิด หรือออกแบบมาแนวพาดหัวยั่วให้คลิก (click bait) ซึ่งในช่วงไม่กี่ปีที่ผ่านมาข่าวปลอมได้เผยแพร่กระจายผ่านทางสื่อสังคมออนไลน์ เนื่องจากได้รับผลตอบแทนง่ายและรวดเร็ว

นันทิกา หนูสม (2560) กล่าวว่า ข่าวปลอม คือ ข่าวที่มีเนื้อหาเป็นเท็จ เรื่องราวนั้นถูกประดิษฐ์ขึ้นโดยไม่มีข้อเท็จจริงที่สามารถตรวจสอบแหล่งที่มาหรือคำพูด ข่าวปลอมบางข่าวอาจมีส่วนข้อมูลที่สามารถตรวจสอบได้ แต่อาจมีข้อมูลที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อมีเจตนาบิดเบือนไปจากข้อเท็จจริงเดิม

“ข่าวปลอม” เป็นคำที่ถูกใช้ในความหมายที่กว้าง ทั้งข่าวปลอมที่คนเขียนตั้งใจให้เชื่อแบบผิด ๆ ข่าวปลอมเพราะคนพูดซ้ำแล้วดันเป็นข่าว ข่าวปลอมแบบที่คนเขียนไม่คิดอยู่แล้วว่าคนอ่านจะเชื่อแต่หวังยอดแบ่งปัน (Share) บางข่าวถูกมองว่าเป็นข่าวปลอมเพราะมาจากการมองต่างมุมทำให้ตีความคนละแบบ ขณะที่บางส่วนเป็นข่าวจริงที่พูดถึงข้อมูลที่ไม่เป็นจริง (พิณ พัฒนา, 2560 อ้างถึงใน นันทิกา หนูสม, 2560)

สรุป ข่าวปลอม (Fake News) หมายถึง ข่าวที่มีเนื้อหาเป็นเท็จ หลอกลวง และไม่มีข้อเท็จจริงที่สามารถตรวจสอบแหล่งที่มาของข่าวได้ หรืออาจจะมีข้อเท็จจริงเพียงส่วนเดียวแล้วมีการเสริมเติมแต่งเพื่อบิดเบือนข้อเท็จจริงไปจากเดิม ข่าวปลอมมักถูกสร้างขึ้นมาเพื่อหวังผลประโยชน์ทางการเงินหรือการเมือง โดยปัจจุบันข่าวปลอมมักถูกส่งต่อหรือแบ่งปัน (Share) กันผ่านสื่อสังคมออนไลน์

2.3.2 ประเภทของข่าวปลอม

EAVI หรือ The European Association for Viewers Interests ซึ่งเป็นองค์กรที่ไม่แสวงหาผลกำไรที่สนับสนุนการรู้เท่าทันสื่อและการเป็นพลเมืองแบบสมบูรณ์ในยุโรป ได้ทำการศึกษาในหัวข้อ “Beyond Fake News – 10 Types of Misleading News” โดยแบ่งประเภทข่าวปลอมและข่าวที่สร้างความเข้าใจที่ผิดไว้ (The European Association for Viewers Interests, 2016 อ้างถึงใน นันทิกา หนูสม, 2560) ดังนี้

2.3.2.1 การโฆษณาชวนเชื่อ (Propaganda) เป็นข้อมูลที่แพร่กระจายไปสู่ความคิดหรือเปลี่ยนความคิด มุมมอง ทำให้รู้สึกคล้อยตามการโฆษณาชวนเชื่อ การโฆษณาและการประชาสัมพันธ์มีลักษณะคล้ายคลึงกันโดยใช้การดึงดูดความสนใจของผู้ชม

2.3.2.2 การยั่วให้คลิก หรือ คลิกเบท (Clickbait) เป้าหมายหลักของคลิกเบท คือการกระตุ้นความสนใจของผู้คนให้คลิกผ่านเนื้อหาเพื่อเพิ่มรายได้จากโฆษณา

2.3.2.3 เนื้อหาที่ได้รับการสนับสนุน (Sponsored content) หรือเนื้อหาโฆษณาบนสื่อออนไลน์ ผลการวิจัยในปี 2016 จากมหาวิทยาลัยสแตนฟอร์ด พบว่า 80% ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาให้ความสนใจเกี่ยวกับเนื้อหาที่ได้รับการสนับสนุน คิดว่าเป็นข่าวจริง

2.3.2.4 ข่าวล้อเลียนและเสียดสี (Satire and Hoax) ข่าวล้อเลียนเป็นเรื่องตลกที่นำเสนอในรูปแบบทั่วไป ใช้เนื้อหาที่ตลกขบขันเพื่อแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเหตุการณ์ข่าวในโลกแห่งความเป็นจริง ซึ่งเป็นเรื่องง่ายที่จะเลียนแบบแหล่งข่าวที่ถูกต้อง และข่าวเสียดสีเป็นข่าวที่อาศัยการประชดประชันและอารมณ์ขันแบบหน้าตาย

2.3.2.5 ข่าวที่ผิดพลาด (Error) บางครั้งแม้แต่ข่าวที่เผยแพร่จากสำนักข่าวออนไลน์ที่เชื่อถือได้ ก็อาจมีความผิดพลาดได้เช่นกัน เช่น การเขียนข้อความที่ผิดที่ทำให้ผู้รับสารเข้าใจไปในทิศทางอื่นหรือไม่เข้าใจในข่าวนั้น

2.3.2.6 ข่าวที่นำเสนอเอนเอียงเข้าข้างฝ่ายใดฝ่ายหนึ่ง (Partisan) เป็นข่าวที่บิดเบือนเนื้อหา หรือสร้างขึ้นมาเพื่อเข้าข้างหรือโจมตีฝ่ายใดฝ่ายหนึ่ง

2.3.2.7 ทฤษฎีสมคบคิด (Conspiracy theory) เป็นเรื่องเล่าหรือบทความที่สร้างขึ้นมาจากความคิดของคน หรือกลุ่มคน โดยนำเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นมาปะติดปะต่อเข้าด้วยกัน ซึ่งอาจมีวัตถุประสงค์ซ่อนเร้นอื่น ๆ เพื่อให้ประโยชน์หรือให้โทษต่อบุคคลหรือกลุ่มบุคคลหนึ่งใด หรืออธิบายเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น ลักษณะของทฤษฎีสมคบคิดโดยทั่วไปมีข้อเท็จจริงประกอบอยู่เพียงเล็กน้อย หรือส่วนหนึ่ง เพียงเพื่อเสริมให้เกิดความน่าเชื่อถือว่ามีหลักฐานสนับสนุนที่ดูเหมือนเกี่ยวข้องกันเท่านั้น อาจมีเหตุผลสนับสนุนจากความเชื่อส่วนบุคคล

2.3.2.8 วิทยาศาสตร์ลวงโลก (Pseudoscience) คือ การแอบอ้างหรือความเชื่อหรือแนวทางปฏิบัติ ที่บอกว่าเป็นวิทยาศาสตร์ แต่จริง ๆ แล้วไม่ได้ผ่านกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ที่ถูกต้องหรือไม่มีหลักฐานหรือความเป็นไปได้ใด ๆ มาสนับสนุน มีบทบาทเหมือนกับทฤษฎีสมคบคิด แต่อย่างไรก็ตามวิทยาศาสตร์มักใช้ทฤษฎีนี้มากกว่าทฤษฎีสมคบคิด บางครั้งก็จะพบเป็นลักษณะเว็บไซต์หรือข่าวที่หลอกลวงเกี่ยวกับสุขภาพหรืองานวิจัยที่ถูกบิดเบือน

2.3.2.9 ข่าวที่ให้ข้อมูลผิด ๆ (Misinformation) สามารถพบได้ในประเภทข่าวที่ซึ่งทำให้เกิดความเข้าใจผิดโดยข้อมูลข่าวที่ไม่ถูกต้องมีความแตกต่างจากการตั้งใจบิดเบือน

2.3.2.10 ข่าวปลอมที่ถูกสร้างขึ้นอย่างสมบูรณ์ (Bogus) คือ ข่าวปลอมที่เจตนาในการสร้างขึ้นเพื่อให้เป็นข่าวปลอมที่สมบูรณ์ อาจมีเนื้อเรื่อง ภาพ หรือข้อมูลต่าง ๆ ที่เป็นเท็จมาประกอบกัน อาจรวมถึงการแอบอ้างเป็นแหล่งข่าวหรือบุคคลที่อยู่ในเหตุการณ์ ทุกวิธีการที่จะทำให้ข่าวนั้นเป็นข่าวปลอมที่สมบูรณ์มากขึ้น

2.3.3 รูปแบบเนื้อหาของข่าวปลอม

Wardle (2017 อ้างถึงใน นันทิกา หนูสม, 2560) ได้จำแนกรูปแบบเนื้อหาข่าวปลอมและข่าวที่สามารถสร้างความเข้าใจผิดหรือบิดเบือนเนื้อหาไว้ 7 รูปแบบ ดังนี้

2.3.3.1 มีเนื้อหาเลียนแบบ ล้อเลียน เสียดสี (Satire or Parody) มีเนื้อหาล้อเลียนเสียดสีให้รู้สึกขบขัน

2.3.3.2 มีเนื้อหาชี้นำ (Misleading Content) อาจมีเนื้อหาที่เป็นข้อเท็จจริงแต่อาจบิดเบือนข้อมูลไปในเชิงชี้นำไปในทางใดทางหนึ่ง หรือสร้างเนื้อหาให้เป็นไปในทิศทางที่ต้องการ บางครั้งอาจสร้าง ขึ้นมาเพื่อผลประโยชน์บางอย่าง

2.3.3.3 มีเนื้อหาแอบอ้าง (Imposter Content) การแอบอ้างเป็นแหล่งข้อมูลหรืออ้างตัวเป็นแหล่งข่าวที่น่าเชื่อถือให้ข้อมูล

2.3.3.4 เนื้อหาที่ประดิษฐ์ขึ้น (Fabricated Content) เป็นเนื้อหาปลอมที่สร้างขึ้นใหม่ทั้งหมดเป็นเจตนาที่จะสร้างเนื้อหาที่เป็นข่าวปลอมขึ้นมา

2.3.3.5 มีการเชื่อมโยงเนื้อหาที่ผิด (False Connection) มีเนื้อหาพาดหัวข่าวภาพประกอบข้อมูลรายละเอียดไม่เป็นไปในทิศทางเดียวกัน

2.3.3.6 เนื้อหาที่ผิดบริบท (False Context) มีเนื้อหาข้อมูลจริงแต่ใช้ไม่ถูกในบริบทหรือสถานการณ์นั้น

2.3.3.7 เนื้อหาที่หลอกลวง (Manipulated Content) มีเนื้อหาข้อมูลจริงแต่ใช้เพื่อเจตนาหลอกลวง

2.3.4 องค์ประกอบที่ทำให้หลงเชื่อข่าวปลอมบนสื่อสังคมออนไลน์

แนวคิดเกี่ยวกับการการเผยแพร่ข่าวปลอมบนเฟซบุ๊ก อาจส่งผลให้ผู้ที่มีแนวโน้มที่จะรับข่าว ปลอมและสับสนระหว่างสิ่งที่เป็นจริงกับสิ่งที่ไม่เป็นจริง ความสับสนนี้อาจทวีความรุนแรงขึ้นจากหลายองค์ประกอบ (Mena, 2017 อ้างถึงใน นันทิกา หนูสม, 2560) ดังนี้

2.3.4.1 ความอคติหรือเอนเอียงเพื่อยืนยันความคิดของตนเอง (Confirmation Bias) คือ การมีแนวโน้มที่จะหลีกเลี่ยงข้อมูลที่ไม่เห็นด้วยและหาเนื้อหาที่ยืนยันความเชื่อของเราที่มีมาแต่เดิม เลือกที่จะเชื่อข้อมูลที่ตรงกับความคิดหรือหาเหตุผลมาสนับสนุนความคิดของตนเองที่จะเชื่อ

2.3.4.2 อัลกอริทึมสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media Algorithms) การจัดเรียงเนื้อหาที่จะนำมาเสนอแก่ผู้ใช้ เช่น อัลกอริทึมเฟซบุ๊กจะมีการแสดงผลของนิวส์ฟีดอิงจากความสนใจของผู้ใช้เป็นหลัก หากเนื้อหาได้รับความสนใจหรือมีปฏิสัมพันธ์ก็จะนำเสนอข้อมูลนั้นหรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องใกล้เคียงเสมอ

2.3.4.3 ห้องเสียงสะท้อนของสื่อ (Echo chamber) เป็นคำเปรียบเทียบบึงห้องที่ออกแบบให้มีการสะท้อนเสียงกลับไปมา หมายถึงสถานการณ์ที่ข้อมูล ความคิด ความเชื่อหนึ่ง ๆ ถูกขยายหรือถูกสนับสนุนผ่านการสื่อสารและการทำซ้ำภายในระบบหนึ่ง ๆ ใน "ห้อง" นี้ แหล่งที่มาของข้อมูลนั้น ๆ มักไม่ถูกตั้งคำถาม มุมมองที่แตกต่างหรือท้าทายต่อข้อมูลเดิมมักถูกปิดกั้น หรือถูกนำเสนอน้อยกว่าข้อมูลที่สอดคล้องกันในสื่อสังคมออนไลน์มักจะถูกบ่อนข่าวสารในเฉพาะสิ่งที่บุคคลสนใจ หรือมีความคิดเห็นไปในทิศทางเดียวกัน และคนมักจะเปิดรับข้อมูลที่ถูกจริตของตน และปิดกั้นชุดข้อมูลที่ขัดความรู้สึก ซึ่งเชื่อมโยงกับหลักทฤษฎีการเลือกรับ (Selective Exposure) และความไม่ลงรอยกันของความคิด (Cognitive Dissonance) หากไม่มีการถกเถียงแลกเปลี่ยนข้อมูลมาก ๆ อาจทำให้ผู้รับสารคิดว่าคนส่วนใหญ่ในสังคมคิดเหมือนกันกับตน

จึงเป็นเสียงสะท้อนเฉพาะสิ่งที่ผู้รับสารอยากได้ยิน

2.3.4.4 ผลของสมันิยมหรือการเห็นตามคนหมู่มาก (Bandwagon Effect) เป็นปรากฏการณ์คนคิด เชื่อ หรือกระทำตามคนหมู่มากไม่ว่าสิ่งที่กำลังตามนั้นถูกหรือผิด แต่ขอให้อยู่ในกระแสนิยม เช่น เมื่อคนจำนวนมากในเฟซบุ๊กเชื่อข่าวใดก็จะเชื่อข่าวนั้นตามไปด้วย หรือ มีความคิดเห็นไปในทิศทางใดก็พร้อมที่จะมีความคิดเห็นไปในทิศทางนั้นเช่นกันโดยขาดการพิจารณาอย่างรอบคอบ

นอกจากสาเหตุเหล่านี้ยังอาจมีสาเหตุอื่น ๆ ที่ทำให้หลงเชื่อข่าวปลอม เพราะฉะนั้น วิจารณ์ญาณการรับข่าวสาร หรือ การรู้เท่าทันสื่อจึงเป็นสิ่งสำคัญที่ทำให้ไม่หลงเชื่อข่าวปลอมซึ่งมีอยู่ มากมายในสื่อสังคมออนไลน์

2.3.5 สถานการณ์ข่าวปลอมบนเฟซบุ๊กในประเทศไทย

จากการตรวจสอบข่าวปลอมและข้อเท็จจริงบนโลกออนไลน์ของศูนย์วิจัยก่อนแชร์ สำนักข่าวไทย อสมท. ตั้งแต่เดือนมีนาคมปี 2558 เพื่อแก้ปัญหาการแพร่กระจายของข้อมูลไม่ถูกต้อง และได้ช่วยทำความเข้าใจเกี่ยวกับข้อมูลเท็จ พบว่าข้อมูลเท็จบนโลกออนไลน์ที่ประชาชนสอบถามมา ส่วนมากมักเป็นเรื่องสุขภาพโดยเฉพาะกลุ่มโรคไม่ติดต่อเรื้อรัง เพราะผู้ผลิตเรื่องเท็จเหล่านี้ มองเห็นพฤติกรรมของผู้อ่านที่ขาดทักษะการตรวจสอบข้อมูล โดยเฉพาะกลุ่มผู้อ่านที่ค่อนข้างสูงอายุที่เข้าสู่โลกอินเทอร์เน็ตตอนอายุมากอาจจะขาดเรื่องความเท่าทันสื่อดิจิทัล สิ่งที่อันตรายกว่าการส่งต่อข้อมูลเท็จโดยรู้เท่าไม่ถึงการณ์ คือข้อมูลเท็จในลักษณะข่าวปลอม ที่ปลอมหน้าเว็บข่าวด้วยเจตนาหลอกลวง ตลอดปี 2559 สามารถเก็บข้อมูลได้ว่ามีข่าวปลอมรวมกว่า 300 หัวข้อ และพบว่าแต่ละหัวข้อมีการไลค์และแชร์บนเฟซบุ๊กรวมกันอยู่ในหลักแสน เว็บไซต์ข่าวปลอมเหล่านี้มีอยู่ไม่น้อย เมื่อตามรอยเว็บไซต์ข่าวปลอมขนาดเล็กแห่งหนึ่งได้ พบว่ามีคนหลงคลิกเข้าไปชมเป็นจำนวนหลักหมื่น เว็บไซต์เหล่านี้มีความพยายามควบคุมบัญชีเฟซบุ๊กของผู้หลงเข้าไปเพื่อไปใช้ประโยชน์ทาง การค้า (พีรพล อนุตรโสตร์, 2 ตุลาคม 2560 อ้างถึงใน นันทิกา หนูสม, 2560)

จากงานสัมมนาญาติข่าวมั่ว ไม่แชร์อย่าแชร์ รู้เท่าทันข้อมูลสุขภาพในสื่อออนไลน์ พีรพล อนุตร โสตร์ กล่าวถึงข่าวปลอมที่ส่งผลกระทบอย่างชัดเจนในประเทศไทย คือ ปรากฏการณ์การส่งต่อข่าว ปลอมด้านสุขภาพในสื่อสังคมออนไลน์ ซึ่งเป็นไปใน 2 ลักษณะ คือแบบเจตนา และไม่เจตนา กล่าวคือ การเจตนาผลิตและเผยแพร่ข่าวปลอมด้านสุขภาพเพื่อหวังผลด้านการเงิน การชี้นำสังคม ได้ผลประโยชน์ในด้านต่าง ๆ ส่วนการไม่เจตนากระจายข้อมูลเท็จ เกิดจากความหวังดี ความตระหนก ตกใจ (วิศิษฐ์ เกตุรัตน์กุล, อุบลวรรณ ตันตระกูล, ทิพวรรณ อุทาคำ, กรรณิกา พันธุ์คลอง, ทัศญา หนองวงศ์ และคณะ, 2561 อ้างถึงใน นันทิกา หนูสม, 2560) โดยเกิดจากความหวังดี

เป็นบุญกุศลในการส่งต่อเรื่องราวดี ๆ ด้านสุขภาพ แต่ข่าวสารนั้นกลับเป็นข้อมูลเท็จ ซึ่งมีการส่งต่อทั้งในหน้าเฟซบุ๊กของตนเองเพื่อให้เพื่อน สมาชิกในเฟซบุ๊กได้รับข่าวสาร รวมทั้งสื่อสังคมออนไลน์อื่น ๆ ข้อมูลสำคัญจากสำนักงาน คณะกรรมการสุขภาพแห่งชาติ (สช.) โดย ผศ.นพ. วีระวรรัตน์ ผู้อำนวยการสำนักงานวิจัยและพัฒนาเพื่อการแปรรองานวิจัยสุขภาพสู่การปฏิบัติภาควิทยาศาสตร์ป้องกันและสังคม คณะแพทยศาสตร์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย กล่าวว่าจากการศึกษาพบว่า ข้อมูลด้านสุขภาพที่มีการเผยแพร่ส่งต่อในโลกออนไลน์กว่า 50% เป็นข้อมูลที่บิดเบือนไม่เป็นความจริง มีทั้งข้อมูลที่บิดเบือนเล็กน้อย จนถึงขั้นบิดเบือนข้อมูลให้แตกต่างไปคนละหัวกับข้อเท็จจริง รวมถึงข้อมูลที่ไม่มีแหล่งที่มาที่มีตัวตนชัดเจน

ข่าวปลอมด้านสุขภาพที่นิยมส่งต่อกันมักจะเป็นเรื่องอะไรก็ได้ที่เกี่ยวกับมะเร็ง รongจากมะเร็งก็คือ เบาหวาน โรคไต หรือความดัน (ฐิติพล ปัญญาธิมปนนท์, 2560 อ้างถึงใน นันทิกา หนูสม, 2560) นอกจากนั้นเป็นข้อมูลด้านสุขภาพที่เกี่ยวกับการรักษาโรค การลดน้ำหนัก ข้อมูลเพื่อความสวยงาม และข้อมูลการเพิ่มพลังทางเพศ จะเห็นได้ชัดในหลายกรณีที่มีการส่งต่อข่าวสารแนะนำเรื่องราวเหล่านี้ โดยปราศจากผู้เขียน แหล่งที่มา หรือผู้ที่รับรองความถูกต้อง เพราะผู้นิยมส่งต่อข้อมูลเหล่านี้ในสื่อออนไลน์ ผู้ส่งมักจะไม่ได้อ่านหรือวิเคราะห์ ตรวจสอบความถูกต้องว่ามีความน่าเชื่อถือหรือไม่ ข่าวปลอมด้านสุขภาพที่ได้รับความนิยมส่งต่อ เช่น การกินมะนาวผสมโซดารักษา มะเร็ง การกินทุเรียนกับน้ำอัดลมเท่ากับกลืนยาพิษ สับปะรดรักษา มะเร็ง น้ำมันหมุดดีกว่าน้ำมันพืช ห้ามเปิดแอร์ทันทีที่ขึ้น รถยนต์จะทำให้เป็นมะเร็ง เป็นต้น ซึ่งข้อมูลเหล่านี้ล้วนเป็นข้อมูลเท็จ นอกจากเรื่องสุขภาพแล้วยังพบว่าข้อมูลเท็จและปลุกปั่นเกี่ยวกับศาสนาและการเมืองก็เพิ่มมากขึ้นด้วย

2.3.6 สาเหตุของการแบ่งปันข้อมูลที่ผิดบนสื่อสังคมออนไลน์

ลักษณะหลายอย่างของสื่อสังคมออนไลน์ทำให้การแพร่กระจายของข้อมูลที่ผิดเพิ่มมากขึ้นอย่างรวดเร็ว ประการแรกสื่อสังคมออนไลน์ไม่มีกลไกการควบคุมคุณภาพที่เข้มงวด ประการที่สองสื่อสังคมออนไลน์สามารถแพร่กระจายข้อมูลได้อย่างง่ายดายและรวดเร็ว ข้อมูลที่ผิดจึงแพร่กระจายและเข้าถึงบุคคลได้อย่างรวดเร็ว ซึ่งข้อมูลที่ผิดเหล่านี้ อาจทำให้เกิดความสับสน และความวิตกกังวลในสังคมได้ (Budak, Agrawal, & Abbadi, 2011 อ้างถึงใน นันทิกา หนูสม, 2560)

การศึกษาการแบ่งปันข่าวสารในสื่อสังคมออนไลน์ พบว่า การแบ่งปันข่าวสารในสื่อสังคมออนไลน์เกิดจากแรงจูงใจ 4 ประการ คือ 1) เพื่อความบันเทิง 2) เพื่อเครือข่ายความสัมพันธ์ทางสังคม 3) การแสวงหาสารสนเทศ 4) เพื่อการแสดงออกและเพื่อการได้รับชื่อเสียง (Lee & Ma, 2012 ; Park, Kee & Valenzuela 2009 อ้างถึงใน Chen et al, 2015)

ส่วน Chen et al. (2015) อธิบายว่า การแบ่งปันข้อมูลที่ผิดบนสื่อสังคมออนไลน์ อาจเกิดจากหลายสาเหตุ ตัวอย่างเช่น ผู้แบ่งปันข้อมูลคิดว่าข้อมูลที่แบ่งปันนั้นถูกต้อง ข้อมูลที่แบ่งปันตรงกับความรู้สึก การแบ่งปันข้อมูลทำให้ตัวเองดูดีขึ้น ต้องการเป็นคนแรกในการแบ่งปันข้อมูลนั้น ข้อมูลที่แบ่งปันนั้นเป็นประโยชน์ การแบ่งปันช่วยให้ได้รับความคิดเห็นจากผู้อื่น ข้อมูลที่แบ่งปันเป็นหัวข้อที่ดีในการสนทนา ข้อมูลที่แบ่งปันน่าสนใจ การแบ่งปันข้อมูลทำให้ได้รับข้อมูลที่เกี่ยวข้องอื่น ๆ เป็นต้น

2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.4.1 งานวิจัยในต่างประเทศ

2.4.1.1 ด้านการพัฒนาแอปพลิเคชัน

Gurian Chang, et al. (2010) ศึกษา การพัฒนาแอปพลิเคชันสำหรับอุปกรณ์โทรศัพท์มือถือโดยใช้ระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ พบว่า แอนดรอยด์เป็นแพลตฟอร์มที่ง่ายและมีความยืดหยุ่นในการพัฒนาเมื่อเทียบกับแพลตฟอร์มอื่น และสามารถใช้งานได้อย่างรวดเร็วและตรงกับความต้องการในการพัฒนา โดยเครื่องมือที่ใช้ในการพัฒนาจะจำลองบนโปรแกรมเสมือนก่อนที่จะใช้บนอุปกรณ์จริง รวมทั้งซอฟต์แวร์ที่ใช้ในการพัฒนานั้นจะต้องเหมาะสมกับการใช้งานอย่างสูงสุดและประหยัดพลังงานด้วย เนื่องจากการพัฒนาสำหรับรองรับการใช้งานบนโทรศัพท์มือถือ ซึ่งถือว่าการพัฒนาเพื่อใช้งานสำหรับอนาคต

2.4.1.2 ด้านข่าวปลอมและความเชื่อผิด ๆ

Chen et al. (2015) ศึกษา การแบ่งปันข้อมูลความเชื่อผิด ๆ บนสื่อสังคมออนไลน์ กลุ่มตัวอย่างคือ นักศึกษาในมหาวิทยาลัยของรัฐ จำนวน 2 แห่ง ในประเทศสิงคโปร์ ผลการศึกษา พบว่า กลุ่มตัวอย่างเกือบทั้งหมดพบเห็นเพื่อนของพวกเขาแบ่งปันข้อมูลความเชื่อผิด ๆ บนสื่อสังคมออนไลน์ และ 2 ใน 3 ของกลุ่มตัวอย่าง เคยแบ่งปันข้อมูลความเชื่อผิด ๆ บนสื่อสังคมออนไลน์ (Chen et al., 2015)

Nielsen & Graves (2017) ศึกษา ชาวที่ไม่น่าเชื่อถือ : ทศนคติของผู้รับสารที่มีต่อข่าวปลอม กลุ่มตัวอย่างคือ พลเมืองชาวสหรัฐอเมริกา สหราชอาณาจักร สเปน และฟินแลนด์ ผลการศึกษา พบว่า กลุ่มตัวอย่างรับรู้ความแตกต่างระหว่างข่าวปลอมและข่าวจริงอย่าง

พว้าเลือน และไม่รู้ลึกถึงความแตกต่างอย่างชัดเจน เมื่อถูกขอให้ยกตัวอย่างข่าวปลอม กลุ่มตัวอย่างกลับระบุนถึงการเขียนข่าวที่แย่ การโฆษณาชวนเชื่อ รวมถึงการโกหกของนักการเมือง ข้อความเลือกข้าง และโฆษณาบางชนิดมากกว่าพูดถึงข้อมูลปลอมที่ถูกหยิบยกขึ้นมานำเสนอเหมือนเป็นข่าวทั่วไป

2.4.2 งานวิจัยในประเทศไทย

2.4.2.1 ด้านการพัฒนาแอปพลิเคชัน

กษิรา บุญพันธ์ (2557) ศึกษา การพัฒนาบทเรียนบนแท็บเล็ตพีซีเพื่อส่งเสริมการอ่านสะกดคำสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 พบว่า ในภาพรวมนักเรียนที่เรียนด้วยบทเรียนบนแท็บเล็ตพีซีมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด เนื่องจากนักเรียนเห็นว่าบทเรียนแท็บเล็ตพีซีเป็นสื่อแปลกใหม่ น่าสนใจเนื้อหาไม่ยากเกินไป สามารถทำความเข้าใจได้ง่าย โดยใช้เวลา ความ ภาพนิ่ง ตัวอักษร ภาพเคลื่อนไหว และเสียงบรรยายที่ดึงดูดความสนใจ ทำให้รู้สึกสนุกกับการเรียนบทเรียนบนแท็บเล็ตพีซี ซึ่งช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความสนใจในการเรียนมากยิ่งขึ้น

วิสัยพร ไชยสิทธิ์ (2554) ศึกษา การพัฒนาแอปพลิเคชันฝึกทักษะทางคณิตศาสตร์บนเครื่องคอมพิวเตอร์แท็บเล็ต สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 พบว่า ผลการประเมินคุณภาพของแอปพลิเคชันทั้ง 3 ด้าน ได้แก่ ด้านเนื้อหา ด้านการออกแบบแอปพลิเคชัน และการวัดประเมินผล โดยภาพรวมอยู่ในระดับดีมาก

2.4.2.2 ด้านข่าวปลอมและความเชื่อผิด ๆ

วิริยาภรณ์ ทองสุข (2559) ศึกษา การวิเคราะห์การนำเสนอข่าวเชิงคลิกเบทของเว็บไซต์ ผลการศึกษา พบว่า การพาดหัวข่าวของเว็บคลิกเบทจะใช้วลีมาเรียง ๆ กันมากที่สุด ภาษาที่ใช้ในการพาดหัวข่าวจะใช้คำเรียกชื่อจริง/ชื่อเล่น ประกอบกับการใช้เครื่องหมายอัศเจรีย์ (!) คำสแลง และภาษาต่างประเทศ เพื่อเป็นการกระตุ้นความอยากรู้ให้กับผู้อ่านคลิกเข้าไปอ่านข่าว ส่วนเนื้อหาข่าวมักนำเสนอเป็นข้อความสั้น ๆ ประกอบภาพนิ่ง การนำเสนอข่าวเชิงคลิกเบทมีการปรับตัวอยู่เสมอ มักปรับเปลี่ยนรูปแบบการนำเสนอเพื่อเรียกร้องความสนใจของผู้อ่านข่าว และมักจะนำเสนอข่าวในรูปแบบของกลเม็ดชีวิต รูปแบบการดำเนินชีวิต เพื่อให้ผู้อ่านแชร์ต่อในสื่อสังคมออนไลน์

บทที่ 3

วิธีการดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาแอปพลิเคชันบนสมาร์ตโฟนสำหรับศึกษาค้นคว้าข้อมูลความเชื่อผิด ๆ ที่แบ่งปันกันในสื่อสังคมออนไลน์ มีวิธีดำเนินการศึกษาดังนี้

- 3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
- 3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
- 3.3 การสร้างและหาประสิทธิภาพของเครื่องมือ
- 3.4 การนำไปใช้และการเก็บรวบรวมข้อมูล
- 3.5 การวิเคราะห์ข้อมูลและการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

3.1.1 ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์

3.1.2 กลุ่มตัวอย่าง

นักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์ภาคปกติ ที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชา สารสนเทศเพื่อการเรียนรู้กับผู้วิจัย ในปีการศึกษา 1/2561 จำนวนทั้งสิ้น 25 คน

3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

3.2.1 แอปพลิเคชัน

การวิจัยนี้แบ่งเนื้อหาในแอปพลิเคชันออกเป็น 4 กลุ่ม ได้แก่ การกินการดื่ม ข้าวของเครื่องใช้ สิ่งสารพัดวิ และเรื่องแปลกประหลาด

3.2.2 แบบสอบถาม

การวิจัยนี้ใช้แบบสอบถามในการเก็บรวบรวมข้อมูล ซึ่งแบ่งออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

- | | |
|----------|-----------------------------------|
| ตอนที่ 1 | ข้อมูลโดยทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม |
| ตอนที่ 2 | ความพึงพอใจในการใช้งานแอปพลิเคชัน |
| ตอนที่ 3 | ข้อเสนอแนะ |

3.3 การสร้างและหาประสิทธิภาพของเครื่องมือ

3.3.1 แอปพลิเคชัน

การพัฒนาแอปพลิเคชันมีขั้นตอนในการพัฒนาดังนี้

3.3.1.1 การวิเคราะห์ปัญหาและศึกษาค้นคว้าข้อมูล

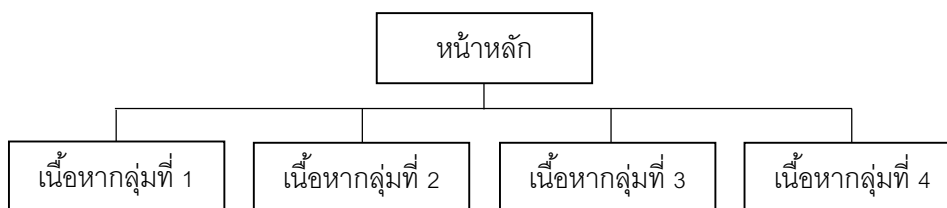
ผู้วิจัยได้ศึกษาปัญหาและข้อจำกัดในด้านต่าง ๆ ที่มีผลกระทบต่อการพัฒนาระบบ ตลอดจนทฤษฎีและแนวคิดที่เกี่ยวข้องในการดำเนินโครงการ ดังนี้

- 1) ศึกษาเครื่องมือและองค์ประกอบในการพัฒนาแอปพลิเคชัน
- 2) ศึกษาทางเลือกสำหรับการพัฒนาแอปพลิเคชัน
- 3) ศึกษาแอปพลิเคชันและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
- 4) ศึกษาโปรแกรม App Inventor
- 5) ศึกษาและรวบรวมข้อมูลความเชื่อผิด ๆ ที่แบ่งปันกันในสื่อสังคมออนไลน์

ออนไลน์

3.3.1.2 การวิเคราะห์และการออกแบบระบบ

ผู้วิจัยได้ออกแบบโครงสร้างของแอปพลิเคชันไว้ดังนี้



รูปที่ 3.1 แสดงโครงสร้างของแอปพลิเคชัน

จากภาพที่ 3.1 สามารถอธิบายการออกแบบโครงสร้างการทำงานและการเข้าถึงข้อมูลของแอปพลิเคชัน ซึ่งประกอบด้วยหน้าจอการทำงานต่าง ๆ ดังนี้

- 1) หน้าจอหน้าหลัก เป็นหน้าจอแรกเมื่อเข้าสู่แอปพลิเคชันประกอบด้วยไอคอนสำหรับเชื่อมโยงไปยังเนื้อหาในหมวดต่าง ๆ ทั้ง 4 กลุ่ม
- 2) หน้าจอเนื้อหากลุ่มที่ 1 เป็นหน้าจอที่รวบรวมความเชื่อผิด ๆ เกี่ยวกับการกินการดื่มที่แบ่งปันกันในสื่อสังคมออนไลน์

3) หน้าจอเนื้อหากลุ่มที่ 2 เป็นหน้าจอที่รวบรวมความเชื่อผิด ๆ เกี่ยวกับข้าวของเครื่องใช้ที่แบ่งปันกันในสื่อสังคมออนไลน์

4) หน้าจอเนื้อหากลุ่มที่ 3 เป็นหน้าจอที่รวบรวมความเชื่อผิด ๆ เกี่ยวกับสิ่งสาธิตที่แบ่งปันกันในสื่อสังคมออนไลน์

5) หน้าจอเนื้อหากลุ่มที่ 4 เป็นหน้าจอที่รวบรวมความเชื่อผิด ๆ เกี่ยวกับเรื่องแปลกประหลาดที่แบ่งปันกันในสื่อสังคมออนไลน์

3.3.1.3 การพัฒนาระบบ

การวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยพัฒนาแอปพลิเคชันโดยใช้โปรแกรมต่าง ๆ ได้แก่

- 1) โปรแกรม App Inventor ใช้สำหรับพัฒนาแอปพลิเคชัน
- 2) โปรแกรม Adobe Photoshop ใช้สำหรับจัดการรูปภาพ
- 3) โปรแกรม Adobe illustrator ใช้สำหรับจัดการไอคอน

3.3.2 แบบสอบถาม

ผู้วิจัยดำเนินการสร้างแบบสอบถามที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลซึ่งมีขั้นตอนดังนี้

1) ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อกำหนดกรอบในการวิจัย แล้วจึงสร้างแบบสอบถาม

2) สร้างแบบสอบถามเพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล แล้วนำแบบสอบถามไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบ แล้วดำเนินการแก้ไขแบบสอบถามตามข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิเพื่อให้ครอบคลุมเนื้อหา

3) ทดลองใช้แบบสอบถาม (Pretest) กับนักศึกษาที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างของการวิจัย จำนวน 20 คน โดยการทดลองตอบและให้ข้อเสนอแนะเพื่อตรวจสอบและ ความชัดเจนของแบบสอบถาม

4) ปรับปรุงแก้ไขแบบสอบถามให้สมบูรณ์

3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยนำแอปพลิเคชันบนสมาร์ตโฟนสำหรับศึกษาค้นคว้าข้อมูลความเชื่อผิด ๆ ที่แบ่งปันกันในสื่อสังคมออนไลน์ ไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์ภาค ปกติ ที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาการสนเทศเพื่อการเรียนรู้กับผู้วิจัย ในปีการศึกษา 1/2561 จำนวนทั้งสิ้น 25 คน โดยก่อนใช้งานผู้วิจัยแจ้งวัตถุประสงค์การใช้งาน วิธีการใช้งาน และคำแนะนำเมื่อผู้เรียนต้องการคำแนะนำเพิ่มเติม

การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยแบบสอบถาม โดยมีผู้ช่วยนักวิจัย จำนวน 1 คน ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 25 คน คิดเป็นร้อยละ 100 ตามขนาดกลุ่มตัวอย่างที่ได้กำหนดไว้ในเดือนกันยายน 2561 ณ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์

3.5 การวิเคราะห์ข้อมูลและการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถามจะนำมาวิเคราะห์หาค่าร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป IBM SPSS Statistics V19 และใช้มาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ของ Likert's Scale ผู้วิจัยกำหนดให้มี 5 ระดับ ดังนี้

ระดับมากที่สุด	ค่าคะแนน	5
ระดับมาก	ค่าคะแนน	4
ระดับปานกลาง	ค่าคะแนน	3
ระดับน้อย	ค่าคะแนน	2
ระดับน้อยที่สุด	ค่าคะแนน	1

ผู้วิจัยกำหนดเกณฑ์ในการแปลผลความหมายของค่าเฉลี่ยที่มี 5 ระดับ ดังนี้

4.51 – 5.00	หมายถึง	มากที่สุด (มส)
3.51 – 4.50	หมายถึง	มาก (ม)
2.51 – 3.50	หมายถึง	ปานกลาง (ป)
1.51 – 2.50	หมายถึง	น้อย (น)
1.00 – 1.50	หมายถึง	น้อยที่สุด (นส)

และนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลในตารางประกอบคำอธิบาย

บทที่ 4

ผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาแอปพลิเคชันบนสมาร์ตโฟนสำหรับศึกษาค้นคว้าข้อมูลความเชื่อผิด ๆ ที่แบ่งปันกันในสื่อสังคมออนไลน์ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษา 1) เพื่อพัฒนาแอปพลิเคชันบนสมาร์ตโฟนสำหรับศึกษาค้นคว้าข้อมูลความเชื่อผิด ๆ ที่แบ่งปันกันในสื่อสังคมออนไลน์ 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อแอปพลิเคชันบนสมาร์ตโฟนสำหรับศึกษาค้นคว้าข้อมูลความเชื่อผิด ๆ ที่แบ่งปันกันในสื่อสังคมออนไลน์ เก็บรวบรวมข้อมูลด้วยแบบสอบถาม กลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์ภาคปกติ ที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาสารสนเทศเพื่อการเรียนรู้กับผู้วิจัย ในปีการศึกษา 1/2561 เก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างได้ครบทั้งหมด จำนวน 25 ชุด คิดเป็นร้อยละ 100 โดยนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลดังต่อไปนี้

1. ผลการพัฒนาแอปพลิเคชันบนสมาร์ตโฟนสำหรับศึกษาค้นคว้าข้อมูลความเชื่อผิด ๆ ที่แบ่งปันกันในสื่อสังคมออนไลน์
2. ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อแอปพลิเคชันบนสมาร์ตโฟนสำหรับศึกษาค้นคว้าข้อมูลความเชื่อผิด ๆ ที่แบ่งปันกันในสื่อสังคมออนไลน์

4.1 ผลการพัฒนาแอปพลิเคชันบนสมาร์ตโฟนสำหรับศึกษาค้นคว้าข้อมูลความเชื่อผิด ๆ ที่แบ่งปันกันในสื่อสังคมออนไลน์

4.1.1 ด้านเนื้อหา

ผู้วิจัยทำการเก็บรวบรวมข้อมูลความเชื่อผิด ๆ ที่แบ่งปันกันในสื่อสังคมออนไลน์ จากเฟซบุ๊กและเว็บไซต์ต่าง ๆ ระหว่างเดือนมีนาคม-พฤษภาคม 2561 โดยเก็บรวบรวมข้อมูลความเชื่อผิด ๆ ได้ทั้งสิ้น จำนวน 63 เรื่อง ซึ่งผู้วิจัยสามารถจำแนกข้อมูลออกเป็น 4 กลุ่ม ดังตารางที่ 4-1

ตารางที่ 4-1 จำนวนข้อมูลความเชื่อผิด ๆ ที่แบ่งปันกันในสื่อสังคมออนไลน์

ข้อมูลความเชื่อผิด ๆ ที่แบ่งปันกัน ในสื่อสังคมออนไลน์จำแนกตามกลุ่ม	จำนวนข้อมูลความเชื่อผิด ๆ ที่แบ่งปันกันในสื่อสังคมออนไลน์	
	จำนวน (N=64)	ร้อยละ
1. การกินการดื่ม	19	29.68
2. ข้าวของเครื่องใช้	24	37.50

ตารางที่ 4-1 (ต่อ)

ข้อมูลความเชื่อผิด ๆ ที่แบ่งปันกัน ในสื่อสังคมออนไลน์จำแนกตามกลุ่ม	จำนวนข้อมูลความเชื่อผิด ๆ ที่แบ่งปันกันในสื่อสังคมออนไลน์	
	จำนวน (N=64)	ร้อยละ
3. สิ่งสารพัด	11	17.19
4. เรื่องแปลกประหลาด	10	15.63
รวม	64	100.00

จากตารางที่ 4-1 จำนวนข้อมูลความเชื่อผิด ๆ ที่แบ่งปันกันในสื่อสังคมออนไลน์พบว่า ในภาพรวมข้อมูลความเชื่อผิด ๆ ที่แบ่งปันกันในสื่อสังคมออนไลน์ส่วนใหญ่คือ กลุ่มข้าวของเครื่องใช้ จำนวน 24 เรื่อง (ร้อยละ 37.50) รองลงมาคือ กลุ่มการกินการดื่ม จำนวน 19 เรื่อง (ร้อยละ 29.68) กลุ่มสิ่งสารพัด จำนวน 11 เรื่อง (ร้อยละ 17.19) และกลุ่มเรื่องแปลกประหลาด จำนวน 10 เรื่อง (ร้อยละ 15.63) ตามลำดับ

4.1.2 ด้านแอปพลิเคชัน

ผู้วิจัยดำเนินการพัฒนาแอปพลิเคชันบนสมาร์ตโฟนสำหรับศึกษาค้นคว้าข้อมูลความเชื่อผิด ๆ ที่แบ่งปันกันในสื่อสังคมออนไลน์ ซึ่งผลการพัฒนามีดังต่อไปนี้

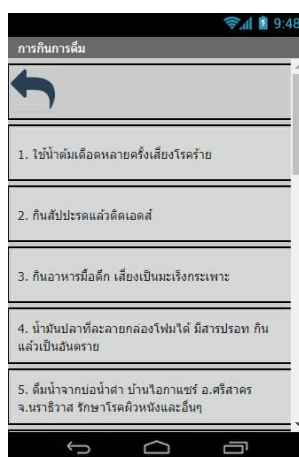
4.1.2.1 หน้าจอหลัก



รูปที่ 4-1 หน้าจอหลัก

จากรูปที่ 4-1 หน้าจอหลักประกอบด้วยไอคอนสำหรับเชื่อมโยงไปยังเนื้อหาทั้ง 4 กลุ่ม ได้แก่ การกินการดื่ม ข้าวของเครื่องใช้ สิ่งสารพัด และเรื่องแปลกประหลาด

4.1.2.2 หน้าจอกลุ่มการกินการดื่ม

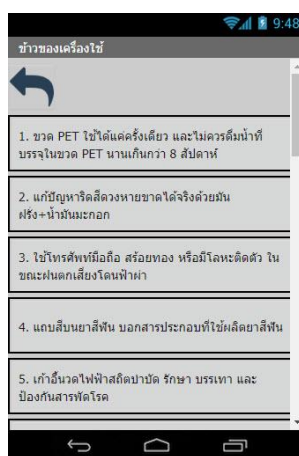


รูปที่ 4-2 หน้าจอกลุ่มการกินการดื่ม

จากรูปที่ 4-2 หน้าจอหลักกลุ่มการกินการดื่ม ประกอบด้วยข้อมูลความเชื่อผิด ๆ จำนวน 19 เรื่อง ได้แก่ 1) ใช้น้ำดื่มเดือดหลายครั้งเสี่ยงโรคร้าย 2) กินสับปะรดแล้วติดเอดส์ 3) กินอาหารมื่อตึก เสี่ยงเป็นมะเร็งกระเพาะ 4) น้ำมันปลาที่ละลายกล่องโฟมได้ มีสารปรอท

กินแล้วเป็นอันตราย 5) ดื่มน้ำจากบ่อน้ำดำ บ้านไอลาแซร์ อ.ศรีสาคร จ.นราธิวาส รักษาโรคผิวหนังและอื่น ๆ 6) กินอาหารแต่ละชนิด ทำให้อ้วนเฉพาะจุด 7) ยาพาราเซตามอล มีไวรัสปนเปื้อน 8) ดื่มน้ำเย็นเป็นประจำทำให้เกิดอาการอ่อนแรง แขนขาลึบ และเส้นเลือดในสมองตีบ 9) ดื่มน้ำที่วางไว้ในรถยนต์ตากแดด อาจก่อให้เกิดมะเร็ง 10) กินข้าวโพดต้มสุกทุกวัน รักษา มะเร็ง 11) อาหารเสริมน้ำมันแคปซูลทำลายไขมันในร่างกายได้ 12) ล้างพิษตับและกำจัดนิ่วในถุงน้ำดี ด้วยการดื่มน้ำมันมะกอกผสมน้ำมันาว 13) ห้ามกินน้ำมันพืชเพราะมีไขมันทรานส์ ให้ไปกินน้ำมันหมูแทน 14) ดื่มน้ำพุดขาวต่อเนื่อง 8-9 เดือน รักษาสารพัดโรค 15) ถ้าโดนงูพิษกัดให้ใช้พริกขี้หนูมาตำคูลูกกับยาสูบ เอากากพอกตรงบริเวณที่ถูกกัด แล้วดื่มน้ำพริกที่เหลือให้หมดพิษของงู จะถูกดูดออกโดยส่วนที่พอก และที่เข้าในกระแสเลือดจะถูกสลายไปด้วยน้ำพริกที่ดื่มเข้าไป 16) ดื่มน้ำต้นไม้ขับสารพิษในร่างกายสลายนิ่ว 17) อาหารเสริมคลอโรฟิลล์ช่วยขจัดสารพิษและสารตกค้างในร่างกายได้ 18) กินกุ้งระหว่างที่กินวิตามินซีทำให้ตายเฉียบพลันได้จากพิษของสารหนู 19) กินผงชูรสแล้วอันตรายเสี่ยงสารพัดโรค

4.1.2.3 หน้าจอกลุ่มข่าวของเครื่องใช้



รูปที่ 4-3 หน้าจอกลุ่มข่าวของเครื่องใช้

จากรูปที่ 4-3 หน้าจอกลุ่มข่าวของเครื่องใช้ ประกอบด้วยข้อมูลความเชื่อผิด ๆ จำนวน 24 เรื่อง ได้แก่ 1) ขวด PET ใช้ได้แค่ครั้งเดียว และไม่ควรดื่มน้ำที่บรรจุในขวด PET นานเกินกว่า 8 สัปดาห์ 2) แก้ปัญหาโรคผิวหนังหายขาดได้จริงด้วยมันฝรั่ง+น้ำมันมะกอก 3) ใช้โทรศัพท์มือถือ สร้อยทอง หรือมีโลหะติดตัว ในขณะที่ฝนตกเสี่ยงโดนฟ้าผ่า 4) แถบสับบยาสีฟัน

บอกสารประกอบที่ใช้ผลิตยาสีฟัน 5) แก้วอินวดไฟฟ้าสถิตบำบัดรักษา บรรเทา และป้องกันสารพัดโรค 6) ดีทีท็อกซ์ทำด้วยไฟฟ้า 7) เบตาดีนใช้ทดสอบกลิ่นด้าแท้หรือปลอมได้ 8) รักษาแผลน้ำร้อนลวกด้วยไข่ขาวและก่อนทาไข่ห้ามให้แผลโดนน้ำเย็น 9) อาบน้ำด้วยสบู่เหลวตายเร็ว เพราะมีสาร SLS เป็นสารก่อมะเร็งต้องห้ามในปลายประเทศ 10) หุงข้าวพร้อมน้ำมันมะพร้าว ลดแคลอรีได้ครึ่งหนึ่ง 11) แผ่นแปะทำดูดซับสารพิษรักษาโรคได้ 12) กล้องประหยัดไฟฟ้า ช่วยลดค่าไฟได้ 13) แผ่นการัดประหยัดพลังงาน ช่วยประหยัดไฟฟ้า-ลดการใช้พลังงานเชื้อเพลิงได้ 14) รักษางูสวัด (เริ่ม) ด้วยการทาลูกกล้วยอ่อน 15) ทาโรลออนระงับกลิ่นกายอาจก่อให้เกิดมะเร็งเต้านมได้ 16) ห้ามใส่คอนแท็กเลนส์เข้าใกล้กองไฟเพราะเดียวจะละลายติดตาได้ 17) ใช้กระทะเทพลอนเสี่ยงมะเร็ง 18) ระวังโจรป้ายยาทำให้สลับหรือเบลอ แล้วพาไปกดเงินใน ATM 19) ใช้แผ่นแปะสติ๊กเกอร์หลังเครื่องโทรศัพท์มือถือ ป้องกันอันตรายจากคลื่นแม่เหล็กไฟฟ้าจากโทรศัพท์ได้ 20) ถ้าเจอคนที่เส้นเลือดในสมองแตกให้เอาเข็มเจาะเลือดออกจากปลายนิ้ว จะช่วยชีวิตได้ 21) อันตราย! ห้ามเอากะดิกน้ำแข็งมาเป็นภาชนะบรรจุข้าว รวมถึงห้ามใช้ผ้าขาวบางที่เป็นผ้าในลอนมารองกะดิกด้วย 22) อเมริกาส่งเครื่องสำรวจที่มองจากดาวเทียมลงมาแล้วเห็นคนอยู่ใต้ดิน เพื่อช่วยทีมหมูป่าติดถ้ำ 23) กัญชาช่วยรักษามะเร็งได้ 24) อันตรายจากสารเบนซีน ห้ามเปิดแอร์ทันทีหลังสตาร์ทรถยนต์

4.1.2.4 หน้าจอกลุ่มสิ่งสาราสตร์

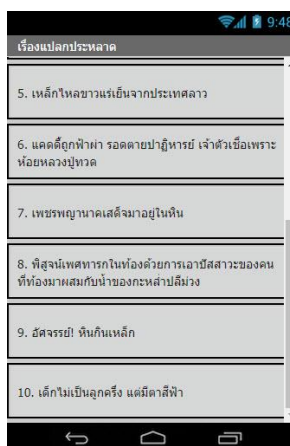


รูปที่ 4-4 หน้าจอกลุ่มสิ่งสาราสตร์

จากรูปที่ 4-4 หน้าจอกลุ่มสิ่งสาราสตร์ ประกอบด้วยข้อมูลความเชื่อผิด ๆ จำนวน 11 เรื่อง ได้แก่ 1) อันตรายปลาช่อนงูเห่า ถูกกัดถึงตาย 2) ขนและเห็บสุนัขสามารถเข้าไป

สะสมในร่างกายของคนได้ 3) กิ่งก้อกัดไม่ได้ แต่มีพิษ โดนไปเป็นแผลพุพอง 4) สัตว์ประหลาดที่เกิดจากหนอนผสมพันธุ์กับมด 5) โดนยุงลายกัดทำให้เป็นโรคแขนขาอ่อนแรง 6) แมลงประหลาดในตัวมีสารพิษชนิดเหลว ถ้าโดนผิวหนังแล้วตายอย่างเดียว 7) แมลง Sand Fly กัดจนป่วยแล้วว่า 20 ราย 8) หนอนคล้ายปลิงพาหะใช้สมองอักเสบ ห้ามเหยียบ ห้ามสับ ห้ามตัด เพราะมันไม่ตาย แถมขยายตัวเพิ่ม 9) ปลาทับทิมในประเทศไทยเป็นหมัน เป็นปลาจีเอ็มโอ กินแล้วเสี่ยงเป็นหมัน 10) ระวังอันตรายจากหมึกที่ซื้อจากตลาดที่มีลายจุด ๆ คูเป็นประกายบนผิว วิบ ๆ วับ ๆ และเปลี่ยนสีได้ 11) ชาวบ้านเจอแมลงประหลาด รูปร่างหน้าตาคล้ายยุง แต่ตัวใหญ่มาก เชื่อเป็นตัวพาหะทำให้เกิดโรคไข้เลือดออกที่กำลังระบาดหนัก

4.1.2.5 หน้าจอกลุ่มเรื่องแปลกประหลาด



รูปที่ 4-5 หน้าจอกลุ่มเรื่องแปลกประหลาด

จากรูปที่ 4-5 หน้าจอกลุ่มเรื่องแปลกประหลาด ประกอบด้วยข้อมูลความเชื่อผิด ๆ จำนวน 10 เรื่อง ได้แก่ 1) โรงงานฆ่าและมนุษย์ขายในรัสเซีย 2) ข้าวสารหินของวิเศษจากแม่โพสพ 3) เบอร์ (02-6192332) โทรมาห้ามรับ ถ้ารับจะยืนยันการสมัครสมาชิก ยกเลิกไม่ได้ ต้องเสียเงินทุกเดือน 4) ดอกพญานาค 36 ปี บานครั้ง ส่งต่อแล้วจะโชคดี 5) เล็กไหลขาวแร่เย็นจากประเทศลาว 6) แคดดีถูกฟ้าผ่า รอดตายปาฏิหาริย์ เจ้าตัวเชื่อเพราะห้อยหลวงปู่ทวด 7) เพชรพญานาคเสด็จมาอยู่ในหิน 8) พิสูจน์เพศทารกในห้องด้วยการเอาปัสสาวะของคนท้องมาผสมกับน้ำของกะหล่ำปลีม่วง 9) อัจฉริยะ! หินกินเหล็ก 10) เด็กไม่เป็นลูกครึ่ง แต่มีตาสีฟ้า

4.2 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อแอปพลิเคชันบนสมาร์ตโฟน สำหรับศึกษาค้นคว้าข้อมูลความเชื่อผิด ๆ ที่แบ่งปันกันในสื่อสังคมออนไลน์

จากการนำแอปพลิเคชันไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์ ภาคปกติ ที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาการสารสนเทศเพื่อการเรียนรู้กับผู้วิจัย ในปีการศึกษา 1/2561 จำนวนทั้งสิ้น 25 คน พอที่จะสรุปผลได้ดังนี้

4.2.1 ข้อมูลเกี่ยวกับสถานภาพโดยทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตารางที่ 4-2 สถานภาพโดยทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

สถานภาพโดยทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม	จำนวนผู้ตอบแบบสอบถาม	
	จำนวน (N=25)	ร้อยละ
1. เพศ		
1.1 ชาย	17	68.00
1.2 หญิง	8	32.00
รวม	25	100.00
2. คณะ		
2.1 คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์	1	4.00
2.2 คณะครุศาสตร์	24	96.00
2.3 คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี	0.00	0.00
2.4 คณะวิทยาการจัดการ	0.00	0.00
2.5 คณะเทคโนโลยีการเกษตรและเทคโนโลยีอุตสาหกรรม	0.00	0.00
รวม	25	100.00

จากตารางที่ 4-2 สถานภาพโดยทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม พบว่า ในภาพรวมผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศชาย จำนวน 17 คน (ร้อยละ 68.00) และเพศหญิง จำนวน 8 คน (ร้อยละ 32.00) โดยผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นนักศึกษาคณะครุศาสตร์ จำนวน 24 คน (ร้อยละ 96.00) รองลงมาคือ นักศึกษาคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ จำนวน 1 คน (ร้อยละ 4.00) ตามลำดับ

4.2.2 ความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อแอปพลิเคชันบนสมาร์ตโฟนสำหรับศึกษาค้นคว้าข้อมูลความเชื่อผิด ๆ ที่แบ่งปันกันในสื่อสังคมออนไลน์

ตารางที่ 4-3 ความพึงพอใจของผู้ตอบแบบสอบถามที่มีต่อการใช้งานแอปพลิเคชันบนสมาร์ตโฟนสำหรับศึกษาค้นคว้าข้อมูลความเชื่อผิด ๆ ที่แบ่งปันกันในสื่อสังคมออนไลน์

ความพึงพอใจของผู้ตอบแบบ สอบถามที่มีต่อการใช้งานแอปพลิเคชัน	ระดับความพึงพอใจ		
	$\bar{X}$	S.D.	ความหมาย
1. ด้านเนื้อหา			
1.1 ความชัดเจนในการนำเสนอเนื้อหา	4.20	.50	มาก
1.2 ลำดับขั้นตอนในการนำเสนอเนื้อหา	4.16	.55	มาก
1.3 เนื้อหาสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้	4.04	.98	มาก
รวม	4.13	.40	มาก
2. ด้านการออกแบบ			
2.1 บทเรียนมีความสวยงามและน่าสนใจ	4.56	.51	มากที่สุด
2.2 การจัดรูปแบบของบทเรียนง่ายต่อการใช้งาน	4.32	.63	มาก
2.3 รูปแบบอักษรอ่านง่ายและสวยงาม	3.68	.95	ปานกลาง
2.4 ขนาดของตัวอักษรชัดเจนและเหมาะสม	3.72	.61	ปานกลาง
2.5 สีพื้นหลังกับสีตัวอักษรมีความเหมาะสม	4.32	.48	มาก
รวม	4.12	.32	มาก
3. ด้านการใช้งาน			
3.1 แอปพลิเคชันใช้งานง่าย ไม่ซับซ้อน	4.28	.46	มาก
3.2 แอปพลิเคชันใช้งานได้สะดวกทุกที่	4.12	.73	มาก
รวม	4.20	.35	มาก
4. ด้านความสนใจของผู้เรียน			
4.1 มีความชอบในแอปพลิเคชัน	4.04	.79	มาก
4.2 แอปพลิเคชันทำให้สามารถศึกษาได้ด้วยตนเอง	4.16	.55	มาก
รวม	4.10	.43	มาก
รวมทั้งสิ้น	4.14	.20	มาก

จากตารางที่ 4-3 ความพึงพอใจของผู้ตอบแบบสอบถามที่มีต่อการใช้งานแอปพลิเคชันบนสมาร์ทโฟนสำหรับศึกษาค้นคว้าข้อมูลความเชื่อผิด ๆ ที่แบ่งปันกันในสื่อสังคมออนไลน์ พบว่า ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.14$) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีความพึงพอใจด้านการใช้งาน ($\bar{X} = 4.20$) รองลงมาคือ ด้านเนื้อหา ($\bar{X} = 4.13$) ด้านการออกแบบ ($\bar{X} = 4.12$) และด้านความสนใจของผู้เรียน ($\bar{X} = 4.10$) ตามลำดับ

4.2.3 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะ

ผู้ตอบแบบสอบถามได้ให้ข้อเสนอแนะและความคิดเห็นไว้ดังนี้

4.2.3.1 ควรเพิ่มภาพประกอบคำอธิบายข้อมูลความเชื่อผิด ๆ

4.2.3.2 ควรพัฒนาให้สามารถค้นหาข้อมูลได้

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาแอปพลิเคชันบนสมาร์ตโฟนสำหรับศึกษาค้นคว้าข้อมูลความเชื่อผิด ๆ ที่แบ่งปันกันในสื่อสังคมออนไลน์ มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาแอปพลิเคชันบนสมาร์ตโฟนสำหรับศึกษาค้นคว้าข้อมูลความเชื่อผิด ๆ ที่แบ่งปันกันในสื่อสังคมออนไลน์ และเพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อแอปพลิเคชันบนสมาร์ตโฟนสำหรับศึกษาค้นคว้าข้อมูลความเชื่อผิด ๆ ที่แบ่งปันกันในสื่อสังคมออนไลน์ กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้คือ นักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์ภาคปกติ ที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาการสารสนเทศเพื่อการเรียนรู้กับผู้วิจัย ในปีการศึกษา 1/2561 จำนวนทั้งสิ้น 25 คน เก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบสอบถาม และวิเคราะห์ข้อมูลด้วยค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป IBM SPSS Statistics V19 ผลการวิจัยสรุปได้ 3 ตอนดังนี้

1. สรุปผล
2. อภิปรายผล
3. ข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผล

5.1.1 ผลการพัฒนาแอปพลิเคชันบนสมาร์ตโฟนสำหรับศึกษาค้นคว้าข้อมูลความเชื่อผิด ๆ ที่แบ่งปันกันในสื่อสังคมออนไลน์

5.1.1.1 ด้านเนื้อหา

เนื้อหาข้อมูลความเชื่อผิด ๆ ที่แบ่งปันกันในสื่อสังคมออนไลน์ มีจำนวนทั้งสิ้น 63 เรื่อง ซึ่งผู้วิจัยสามารถจำแนกข้อมูลออกเป็น 4 กลุ่ม คือ กลุ่มข่าวของเครื่องใช้ จำนวน 24 เรื่อง (ร้อยละ 37.50) กลุ่มการกินการดื่ม จำนวน 19 เรื่อง (ร้อยละ 29.68) กลุ่มสิ่งสารพัด จำนวน 11 เรื่อง (ร้อยละ 17.19) และกลุ่มเรื่องแปลกประหลาด จำนวน 10 เรื่อง (ร้อยละ 15.63)

5.1.1.2 ด้านแอปพลิเคชัน

แอปพลิเคชันบนสมาร์ตโฟนสำหรับศึกษาค้นคว้าข้อมูลความเชื่อผิด ๆ ที่แบ่งปันกันในสื่อสังคมออนไลน์ ประกอบด้วยหน้าจอ 5 หน้าจอ ดังนี้

- 1) หน้าจอหลัก ประกอบด้วยไอคอนสำหรับเชื่อมโยงไปยังเนื้อหาทั้ง 4 กลุ่ม ได้แก่ การกินการดื่ม ข่าวของเครื่องใช้ สิ่งสารพัด และเรื่องแปลกประหลาด

2) หน้าจอกลุ่มการกินการดื่ม ประกอบด้วยข้อมูลความเชื่อผิด ๆ จำนวน 19 เรื่อง ได้แก่ 1) ใช้น้ำดื่มเดือดหลายครั้งเสี่ยงโรคร้าย 2) กินสัปรดแล้วติดเอดส์ 3) กินอาหารมั่วเด็ก เสี่ยงเป็นมะเร็งกระเพาะ 4) น้ำมันปลาที่ละลายกลองไฟได้ มีสารปรอท กินแล้วเป็นอันตราย 5) ดื่มน้ำจากบ่อน้ำดำ บ้านไคกาแซร์ อ.ศรีสาคร จ.นราธิวาส รักษาโรคผิวหนังและอื่น ๆ 6) กินอาหารแต่ละชนิด ทำให้อ้วนเฉพาะจุด 7) ยาพาราเซตามอล มีไวรัสปนเปื้อน 8) ดื่มน้ำเย็นเป็นประจำทำให้เกิดอาการอ่อนแรง แขนขาลีบ และเส้นเลือดในสมองตีบ 9) ดื่มน้ำที่วางไว้ในรถยนต์ตากแดด อาจก่อให้เกิดมะเร็ง 10) กินข้าวโพดต้มสุกทุกวัน รักษา มะเร็ง 11) อาหารเสริม น้ำมันแคปซูลทำลายไขมันในร่างกายได้ 12) ล้างพืชผักและกำจัดนิ่วในถุงน้ำดีด้วยการดื่มน้ำมันมะกอกผสมน้ำมันาว 13) ห้ามกินน้ำมันพืชเพราะมีไขมันทรานส์ ให้ไปกินน้ำมันหมูแทน 14) ดื่มน้ำพุดขาวต่อเนื่อง 8-9 เดือน รักษาสารพัดโรค 15) ถ้าโดนงูพิษกัดให้ใช้พริกขี้หนูมาตำคลุกกับยาสูบ เอากากพอกตรงบริเวณที่ถูกกัด แล้วดื่มน้ำพริกที่เหลือให้หมดพิษของงูจะถูกดูดออกโดยส่วนที่พอก และที่เข้าในกระแสเลือดจะถูกสลายไปด้วยน้ำพริกที่ดื่มเข้าไป 16) ดื่มน้ำดั้นไผ่ ขับสารพิษในร่างกายสลายนิ่ว 17) อาหารเสริมคอลาเจนช่วยจัดสารพิษและสารตกค้างในร่างกายได้ 18) กินกุ้งระหว่างที่กินวิตามินซี ทำให้ตายเฉียบพลันได้จากพิษของสารหนู 19) กินผงชูรสแล้วอันตรายเสี่ยงสารพัดโรค

3) หน้าจอกลุ่มข่าวของเครื่องใช้ ประกอบด้วยข้อมูลความเชื่อผิด ๆ จำนวน 24 เรื่อง ได้แก่ 1) ขวด PET ใช้ได้แค่ครั้งเดียว และไม่ควรดื่มน้ำที่บรรจุในขวด PET นานเกินกว่า 8 สัปดาห์ 2) แก้ปัญหาริดสีดวงหายขาดได้จริงด้วยมันฝรั่ง+น้ำมันมะกอก 3) ใช้โทรศัพท์มือถือส่ร้อยทอง หรือมีโลหะติดตัว ในขณะที่ฝนตกเสี่ยงโดนฟ้าผ่า 4) แถบสีบนยาสีฟันบอกสารประกอบที่ใช้ผลิตยาสีฟัน 5) แก้วอ้วนดไฟฟ้าสถิตบำบัด รักษา บรรเทา และป้องกันสารพัดโรค 6) ดีทีออกซ์เท้าด้วยไฟฟ้า 7) เบตาดีนใช้ทดสอบกลิ่นตัวแท้หรือปลอมได้ 8) รักษาแผลน้ำร้อนลวกด้วยไข่ขาวและก่อนทาไข่ห้ามให้แผลโดนน้ำเย็น 9) อาบน้ำด้วยสบู่เหลวตายเร็ว เพราะมีสาร SLS เป็นสารก่อมะเร็งต้องห้ามในปลายประเทศ 10) หุงข้าวพร้อมน้ำมันมะพร้าว ลดแคลอรีได้ครึ่งหนึ่ง 11) แผ่นแปะเท้าดูดซับสารพิษรักษาโรคได้ 12) กล้องประหยัดไฟฟ้า ช่วยลดค่าไฟได้ 13) แผ่นการ์ดประหยัดพลังงาน ช่วยประหยัดไฟฟ้า-ลดการใช้พลังงานเชื้อเพลิงได้ 14) รักษาถุงวัด (เริ่ม) ด้วยการทาลูกกล้วยอ่อน 15) ทาโรลออนระงับกลิ่นกายอาจก่อให้เกิดมะเร็งเต้านมได้ 16) ห้ามใส่คอนแทกเลนส์เข้าใกล้กลองไฟเพราะเดี๋ยวจะละลายติดตาได้ 17) ใช้กระทะเทฟลอนเสี่ยงมะเร็ง 18) ระวังโจรป้ายยาทำให้สลบหรือเบลอ แล้วพาไปกดเงินใน ATM 19) ใช้แผ่นแปะสติเกอร์หลังเครื่องโทรศัพท์มือถือ ป้องกันอันตรายจากคลื่นแม่เหล็กไฟฟ้าจากโทรศัพท์ได้ 20) ถ้าเจอคน

ที่เส้นเลือดในสมองแตกให้เอาเข็มเจาะเลือดออกจากปลายนิ้ว จะช่วยชีวิตได้ 21) อันตราย! ห้ามเอากะตักน้ำแข็งมาเป็นภาชนะบรรจุข้าว รวมถึงห้ามใช้ผ้าขาวบางที่เป็นผ้าในลอนมารองกะตักด้วย 22) อเมริกาส่งเครื่องสำรวจที่มองจากดาวเทียมลงมาแล้วเห็นคนอยู่ใต้ดิน เพื่อช่วยทีมหมูป่าติดถ้ำ 23) กัญชาช่วยรักษามะเร็งได้ 24) อันตรายจากสารเบนซีน ห้ามเปิดแอร์ทันทีหลังสตาร์ทรถยนต์

4) หน้าจอกลุ่มสิ่งสารพัดสัตว์ ประกอบด้วยข้อมูลความเชื่อผิด ๆ จำนวน 11 เรื่อง ได้แก่ 1) อันตรายปลาช่อนงูเห่า ถูกกัดถึงตาย 2) ขนและเห็บสุนัขสามารถเข้าไปสะสมในร่างกายของคนได้ 3) กิ้งกือกัดไม่ได้แต่มีพิษ โดนไปเป็นแผลพุพอง 4) สัตว์ประหลาดที่เกิดจากหนอนผสมพันธุ์กับมด 5) โดนยุงลายกัดทำให้เป็นโรคแขนขาอ่อนแรง 6) แมลงประหลาดในตัวมีสารพิษชนิดเหลว ถ้าโดนผิวหนังแล้วตายอย่างเดียว 7) แมลง Sand Fly กัดจนป่วยแล้วกว่า 20 ราย 8) หนอนคล้ายปลิงพาหะใช้สมองอักเสบ ห้ามเหยียบ ห้ามสัมผัส ห้ามตัด เพราะมันไม่ตาย แถมขยายตัวเพิ่ม 9) ปลาพิษในประเศไทยเป็นหมัน เป็นปลาจีเอ็มโอ กินแล้วเสี่ยงเป็นหมัน 10) ระวังอันตรายจากหมึกที่ซื้อจากตลาดที่มีลายจุด ๆ ดูเป็นประกายบนผิววิบ ๆ วับ ๆ และเปลี่ยนสีได้ 11) ชาวบ้านเจอแมลงประหลาด รูปร่างหน้าตาคล้ายยุง แต่ตัวใหญ่มาก เชื่อเป็นตัวพาหะทำให้เกิดโรคไข้เลือดออกที่กำลังระบาดหนัก

5) หน้าจอกลุ่มเรื่องแปลกประหลาด ประกอบด้วยข้อมูลความเชื่อผิด ๆ จำนวน 10 เรื่อง ได้แก่ 1) โรงงานฆ่าเหลาะมนุษย์ชายในรัสเซีย 2) ข้าวสารหिनของวิเศษจากแม่โพสพ 3) เบอร์ (02-6192332) โทรมาห้ามรับ ถ้ารับจะยืนยันการสมัครสมาชิก ยกเลิกไม่ได้ ต้องเสียเงินทุกเดือน 4) ดอกพญานาค 36 ปี บานครั้ง ส่งต่อแล้วจะโชคดี 5) เหล็กไหลขาวแร่เย็นจากประเทศลาว 6) แคดดีถูกฟ้าผ่า รอดตายปาฏิหาริย์ เจ้าตัวเชื่อเพราะห้อยหลวงปู่ทวด 7) เพชรพญานาคเสด็จมาอยู่ในหิน 8) พิสูจน์เพศทารกในท้องด้วยการเอาปัสสาวะของคนท้องมาผสมกับน้ำของกะหล่ำปลีม่วง 9) อัศจรรย์! หินกินเหล็ก 10) เด็กไม่เป็นลูกครึ่ง แต่มีตาสีฟ้า

5.1.2 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อแอปพลิเคชันบนสมาร์ตโฟนสำหรับศึกษาค้นคว้าข้อมูลความเชื่อผิด ๆ ที่แบ่งปันกันในสื่อสังคมออนไลน์

5.1.2.1 ข้อมูลเกี่ยวกับสถานภาพโดยทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

นักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์ที่เป็นกลุ่มตัวอย่างในงานวิจัยส่วนใหญ่เป็นเพศชาย จำนวน 17 คน (ร้อยละ 68.00) และเพศหญิง จำนวน 8 คน (ร้อยละ 32.00) ส่วนใหญ่เป็นนักศึกษาคณะครุศาสตร์ จำนวน 24 คน (ร้อยละ 96.00) รองลงมาคือ นักศึกษาคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ จำนวน 1 คน (ร้อยละ 4.00)

5.1.2.2 ความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อแอปพลิเคชันบนสมาร์ตโฟน สำหรับศึกษาค้นคว้าข้อมูลความเชื่อผิด ๆ ที่แบ่งปันกันในสื่อสังคมออนไลน์

นักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์ที่เป็นกลุ่มตัวอย่างในงานวิจัย มีความพึงพอใจในการใช้งานแอปพลิเคชันบนสมาร์ตโฟนสำหรับศึกษาค้นคว้าข้อมูลความเชื่อผิด ๆ ที่แบ่งปันกันในสื่อสังคมออนไลน์ ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.14$) โดยส่วนใหญ่ มีความพึงพอใจด้านการใช้งาน ($\bar{X} = 4.20$) รองลงมาคือ ด้านเนื้อหา ($\bar{X} = 4.13$) ด้านการออกแบบ ($\bar{X} = 4.12$) และด้านความสนใจของผู้เรียน ($\bar{X} = 4.10$) ตามลำดับ

5.1.2.3 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะ

นักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์ที่เป็นกลุ่มตัวอย่างในงานวิจัย เสนอแนะให้ควรเพิ่มภาพประกอบคำอธิบายข้อมูลความเชื่อผิด ๆ และควรพัฒนาต่อยอดระบบ ให้สามารถค้นหาข้อมูลได้

5.2 อภิปรายผล

5.2.1 ผลการพัฒนาแอปพลิเคชันบนสมาร์ตโฟนสำหรับศึกษาค้นคว้าข้อมูลความเชื่อผิด ๆ ที่แบ่งปันกันในสื่อสังคมออนไลน์

จากผลการพัฒนาแอปพลิเคชันบนสมาร์ตโฟนสำหรับศึกษาค้นคว้าข้อมูลความเชื่อผิด ๆ ที่แบ่งปันกันในสื่อสังคมออนไลน์ ผู้วิจัยสามารถรวบรวมเนื้อหาเกี่ยวกับข้อมูลความเชื่อผิด ๆ ได้ทั้งสิ้น จำนวน 63 เรื่อง ซึ่งค่อนข้างน้อยเมื่อเทียบกับจำนวนข่าวปลอมที่มีการสำรวจในปี 2559 ที่มีข่าวปลอมรวมกว่า 300 หัวข้อ (พีรพล อนุตรโสตร์, 2 ตุลาคม 2560 อ้างถึงใน นันทิกา หนูสม, 2560) ทั้งนี้เนื่องจากผู้วิจัยได้แยกข่าวปลอมที่ไม่ใช่ความเชื่อผิด ๆ ออก และตัดความเชื่อผิด ๆ หลายเรื่องทิ้ง เพราะเห็นว่าเป็นเพียงข้อมูลความเชื่อผิด ๆ ที่สร้างขึ้นเพื่อความสนุกสนานเท่านั้น นอกจากนี้ผู้วิจัยเลือกใช้โปรแกรม App Inventor ในการพัฒนาแอปพลิเคชันเนื่องจากใช้งานได้ง่ายและเหมาะกับนักพัฒนาแอปพลิเคชันที่ยังไม่มีประสบการณ์ในการพัฒนาแอปพลิเคชัน สอดคล้องกับงานวิจัยของ Pavel Smutny (n.d. อ้างถึงใน ทวีป แซ่ฉิน, ม.ป.ป.) ที่ได้กล่าวถึงข้อดีของโปรแกรม App Inventor ไว้ว่า การเขียนโปรแกรมด้วย App Inventor มีลักษณะเป็นการต่อบล็อก ง่ายต่อการจำรูปแบบของคำสั่ง ต่างจากการเขียนโปรแกรมด้วยคำสั่งที่เป็นตัวอักษร

5.2.2 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อแอปพลิเคชันบนสมาร์ตโฟนสำหรับศึกษาค้นคว้าข้อมูลความเชื่อผิด ๆ ที่แบ่งปันกันในสื่อสังคมออนไลน์

นักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์ที่เป็นกลุ่มตัวอย่างในงานวิจัย มีความพึงพอใจในการใช้งานแอปพลิเคชันบนสมาร์ตโฟนสำหรับศึกษาค้นคว้าข้อมูลความเชื่อผิด ๆ ที่แบ่งปันกันในสื่อสังคมออนไลน์ ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก โดยส่วนใหญ่มีความพึงพอใจด้านการใช้งาน ($\bar{X} = 4.20$) ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากการออกแบบที่ไม่ซับซ้อน ทำให้ง่ายต่อการใช้งาน รวมไปถึงการที่แอปพลิเคชันทำงานบนโทรศัพท์มือถือ ทำให้สามารถใช้งานได้ทุกที่ทุกเวลารองลงมาคือ ด้านเนื้อหา ($\bar{X} = 4.13$) ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากผู้วิจัยได้จัดกลุ่มเนื้อหาออกเป็นกลุ่ม ๆ และมีหัวข้อเนื้อหาที่สามารถอ่านแล้วเข้าใจได้ง่าย รวมถึงรายละเอียดของเนื้อหาที่ค่อนข้างมีความละเอียด

5.3 ข้อเสนอแนะ

5.3.1 ข้อเสนอแนะทั่วไป

5.3.1.1 ควรพัฒนาระบบให้มีฟังก์ชันที่หลากหลายมากยิ่งขึ้น เช่น ระบบสืบค้นระบบทดสอบก่อนและหลังเรียน เกมส์ที่เกี่ยวกับความเชื่อผิด ๆ เป็นต้น

5.3.1.2 ควรพัฒนาให้เนื้อหา มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น โดยอาจเพิ่มรูปภาพความเชื่อผิด ๆ เข้ามาไว้ประกอบกับเนื้อหา และเพิ่มขนาดตัวอักษรให้ใหญ่ขึ้น

5.3.2 ข้อเสนอแนะในการทำวิจัย

5.3.2.1 ควรมีการพัฒนาแอปพลิเคชันที่รวบรวมข่าวปลอมทั้งหมดที่มีการสำรวจไว้แล้ว และควรพัฒนาให้สามารถสืบค้นข้อมูลได้

บรรณานุกรม

- กษิรา บุญพันธ์. (2557). การพัฒนาบทเรียนบนแท็บเล็ตพีซี เพื่อส่งเสริมการอ่านสะกด
คำสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต
มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- คิดสร้างสรรค์. (2555). MIT App Inventor เขียนโปรแกรมบนมือถือ. ค้นเมื่อ 4 เม.ย. 61 จาก
<https://kidsangsan.com/2012/07/04/mit-app-inventor-เขียนโปรแกรมบนมือถือ/>
- ชูชาติ พินธุกนก. (2556). Copfinder : แอปพลิเคชัน สำหรับการค้นหาสถานีตำรวจและ
หมายเลขฉุกเฉิน. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.
- ทวีป แซ่ฉิน. (ม.ป.ป.). รู้จักกับ App Inventor. ค้นเมื่อ 15 เม.ย. 61 จาก [https://](https://programmingappinventor.wordpress.com/รู้จักกับ-app-inventor/)
programmingappinventor.wordpress.com/รู้จักกับ-app-inventor/
- นันทิกา หนูสม. (2560). ลักษณะของข่าวปลอมในประเทศไทยและระดับความรู้เท่าทัน
ข่าวปลอมบนเฟซบุ๊กของผู้รับสารในเขตกรุงเทพมหานคร. การค้นคว้าอิสระ
นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสื่อสารเชิงกลยุทธ์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- พีเอชพีมายแอดมิน. (2560). ค้นเมื่อ 19 มกราคม 2561 จาก [www.mindphp.com/คู่มือ/](http://www.mindphp.com/คู่มือ/73-คืออะไร/2285-phpmyadmin-คืออะไร.html)
[73-คืออะไร/2285-phpmyadmin-คืออะไร.html](http://www.mindphp.com/คู่มือ/73-คืออะไร/2285-phpmyadmin-คืออะไร.html)
- มติชนทีวี. (25 กรกฎาคม 2558). สัมภาษณ์พิเศษ เจษฎา เด่นดวงบริพันธ์ 80% ที่แชร์
ในโลกออนไลน์ มั่ว!! [Video file]. ค้นจาก [https://www.youtube.com/](https://www.youtube.com/watch?v=LYOQ2zoeEtQ)
[watch?v=LYOQ2zoeEtQ](https://www.youtube.com/watch?v=LYOQ2zoeEtQ)
- วิจารณ์ พานิช. (2557). ทักษะการเรียนรู้แห่งศตวรรษที่ 21. กรุงเทพฯ : มูลนิธิสดศรี -
สฤษดิ์วงศ์.
- วิไลพร ไชยสิทธิ์. (2555). การพัฒนาแอปพลิเคชันฝึกทักษะทางคณิตศาสตร์บนเครื่อง
คอมพิวเตอร์แท็บเล็ต สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1. วิทยานิพนธ์
ครุศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏจลุมพอง.
- วิวัฒน์ มีสุวรรณ. (2555). การออกแบบและพัฒนาแอปพลิเคชันบนคอมพิวเตอร์แท็บเล็ต.
ค้นเมื่อ 15 มกราคม 2561 จาก [http://wiwatmee.blogspot.com/2012/08/](http://wiwatmee.blogspot.com/2012/08/blog-ost_28.html)
[blog-ost_28.html](http://wiwatmee.blogspot.com/2012/08/blog-ost_28.html)

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2561). **แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560 – 2579.**

ค้นเมื่อ 19 มกราคม 2561 จาก <http://backoffice.onec.go.th/uploaded/Outstand/2017-EdPlan60-79.pdf>

สุชาดา พลาชัยภิมยศิลป์. (2555). **แนวโน้มการใช้โมบายแอปพลิเคชัน Usages Trend of**

Mobile Application. ค้นเมื่อ 15 มกราคม 2561 จาก http://www.bu.ac.th/knowledgecenter/executive_journal/oct_dec_11/pdf/aw018.pdf

อิสริยะ ไพรีพ่ายฤทธิ์. (2560). **Fake News ขวาลปลอม ปัญหาใหญ่ของโลกอินเทอร์เน็ต.**

ค้นเมื่อ 19 เม.ย. 61 จาก <http://www.okmd.tv/blogs/all-things-digital/fake-news-ขวาลปลอม-ปัญหาใหญ่ของโลกอินเทอร์เน็ต>

แอดมิชชันพรีเมียม. (2560). **Mobile Application คืออะไร?** ค้นเมื่อ 4 เม.ย. 61 จาก

<https://www.admissionpremium.com/it/news/1852>

Antoniadis S., Litou I., Kalogeraki V. (2015). **A Model for Identifying Misinformation in**

Online Social Networks. In: Debruyne C. et al. (eds) On the Move to Meaningful Internet Systems: OTM 2015 Conferences. Lecture Notes in Computer Science, vol 9415. Springer, Cham.

Budak, C., Agrawal, D. and Abbadi, A. E. (2011). **Limiting the spread of misinformation**

in social networks. Proceedings of the 20th international conference on World wide web Pages 665-674 March 28 - April 01, 2011, Hyderabad, India. Hyderabad : wwwconference.

Chen, X., Sin, S. J., Theng, Y. L. And Lee, C. S. (2015). **Why Students Share**

Misinformation on Social Media: Motivation, Gender, and Study-level Differences. [Electronic version]. **The Journal of Academic Librarianship**, 41(5), 583-592.

Connaway, L. S., Dickey, T.J. And Radford, M. L. (2011). **"If it is too inconvenient I'm not**

going after it:" Convenience as a critical factor in information-seeking behaviors. [Electronic version]. **Library & Information Science Research**, 33(3), 179-190.

- Desai, S., Mooney, H., & Oehrli, J. A. (2017). **"Fake News," Lies and Propaganda: How to Sort Fact from Fiction.** Retrieved from <http://guides.lib.umich.edu/fakenews>.
- Friggeri, A., Adamic, L. A., Eckles, D. And Cheng, J. (2014). **Rumor Cascades.** Proceedings of the Eighth International AAI Conference on Weblogs and Social Media. Retrieved from <http://www.aaai.org/ocs/index.php/ICWSM/ICWSM14/paper/download/8122/8110>
- Frost, C. (2002). **Source credibility: do we really believe everything we're told?.** Aslib Proceedings. Retrieved from <http://www.emeraldinsight.com/doi/abs/10.1108/00012530210443320>
- Guiran Chang, Chunguang tan, Guanhua Li and Chuan Zhu. (2010). **Developing mobile application on android platform.** n.p. : n.p.
- Kim, K. S. And Sin, S. J. (2011). Selecting quality sources: Bridging the gap between the perception and use of information sources. [Electronic version]. **Journal of Information Science**, 37(2), 178-188.
- Kim, K. S., Sin,S. J. And Yoo-Lee, E. Y. (2014). Undergraduates' use of social media as information sources. [Electronic version]. **College & Research Libraries**, 75(4), 442-457.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

แบบสอบถาม

**แบบสอบถามคุณภาพแอปพลิเคชันบนสมาร์ตโฟนสำหรับ
ศึกษาค้นคว้าข้อมูลความเชื่อผิด ๆ ที่แบ่งปันกันในสื่อสังคมออนไลน์**

คำชี้แจง โปรดพิจารณาและเขียนผลการพิจารณาของท่านด้วยเครื่องหมายถูก (✓) ลงในช่องคะแนน การพิจารณาที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน ดังนี้

5	หมายถึง	คุณภาพอยู่ในระดับดีมาก
4	หมายถึง	คุณภาพอยู่ในระดับดี
3	หมายถึง	คุณภาพอยู่ในระดับปานกลาง
2	หมายถึง	คุณภาพอยู่ในระดับพอใช้
1	หมายถึง	คุณภาพอยู่ในระดับควรปรับปรุง

รายการประเมิน	ระดับคุณภาพ				
	5	4	3	2	1
1. การจัดการบทเรียนและปฏิสัมพันธ์					
1.1 การออกแบบหน้าแอปพลิเคชันโดยรวม					
1.2 รูปแบบในการดำเนินการเรียน					
1.3 ความเหมาะสมของเทคนิคในการนำเสนอ					
1.4 การเสริมแรงในบทเรียน					
15 รูปแบบการรายงานผลคะแนน					
2. ตัวอักษรและสี					
2.1 รูปแบบของตัวอักษรที่ใช้ในการนำเสนอ					
2.2 ขนาดของตัวอักษรที่ใช้ในการนำเสนอ					
2.3 ความเหมาะสมของการใช้สีตัวอักษร					
2.4 ความเหมาะสมการเลือกใช้สีพื้นหลัง					

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
3. ภาพ เสียง และการใช้ภาษา					
3.1 ความเหมาะสมของภาพในการสื่อ ความหมาย					
3.2 ความสอดคล้องของภาพกับเนื้อหา					
3.3 เสียงดนตรีประกอบ					
3.4 ความชัดเจนของเสียงบรรยาย					

ข้อเสนอแนะและความคิดเห็นอื่น ๆ

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ประวัติผู้วิจัย

1. ชื่อ-นามสกุล นายภาณุวัชร นิรานนท์
Mr. Panuwat Niranon
2. เลขหมายบัตรประจำตัวประชาชน
1-4199-00-xxx-xx-x
3. ตำแหน่งปัจจุบัน อาจารย์
4. ตำแหน่งทางวิชาการ -
5. หน่วยงานและสถานที่ติดต่อได้สะดวก
สาขาวิชาสารสนเทศศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์ อ.เมือง จ.เพชรบูรณ์ 76000
โทรศัพท์ 056-717-135 ต่อ 1303 , 082-8064422
อีเมลล์ panuwat.niranon@gmail.com
6. ประวัติการศึกษา
ศศ.บ. (สารสนเทศศาสตร์)
มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี
ศศ.ม. (การจัดการสารสนเทศ)
มหาวิทยาลัยขอนแก่น
7. สาขาวิชาการที่มีความชำนาญพิเศษ
การจัดการสารสนเทศ
8. ประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องกับการบริหารงานวิจัย
นงลักษณ์ ยุทธศิลป์เสวี และภาณุวัชร นิรานนท์. (2560). **ความต้องการกิจกรรมส่งเสริม
การอ่านของผู้ใช้บริการห้องสมุดประชาชนเฉลิมราชกุมารี อ.เมือง
จ.เพชรบูรณ์**. การประชุมวิชาการระดับชาติ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์ ครั้งที่ 4
“งานวิจัยเพื่อพัฒนาท้องถิ่น” วันที่ 10 มีนาคม 2560 ณ มหาวิทยาลัยราชภัฏ
เพชรบูรณ์