

บทที่ 2

วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาชุดฝึกอบรมทางไกล เรื่อง “การพัฒนาความรู้ทางเทคโนโลยี การสื่อสารระหว่างผู้ประกอบการ ครู และผู้เรียน” ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาค้นคว้าวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องในการวิจัย ดังนี้

1. เทคโนโลยีการสื่อสาร
 - 1.1 เว็บไซต์เครือข่ายสังคม
 - 1.2 แนวโน้มการใช้งานและการประยุกต์ใช้เว็บไซต์เครือข่ายทางสังคม
 - 1.3 แนวคิดเกี่ยวกับเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์
 - 1.4 พัฒนาการและความเป็นมาของเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์
2. การสื่อสารระหว่างครู ผู้ปกครอง และผู้เรียน
 - 2.1 แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมการสื่อสารการสอน
 - 2.2 การใช้ชีวิตบนโลกสองสถานะ ของเด็กไทยในปัจจุบันที่ครูและพ่อแม่ควรทราบ
3. แนวคิดการพัฒนาชุดฝึกอบรม
4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. เทคโนโลยีการสื่อสาร

1.1 เว็บไซต์เครือข่ายทางสังคม (Social Networking Sites)

วิเวียน และซัดวีคส์ (Vivian and Sudweeks 2003) อธิบายว่า เว็บไซต์เครือข่ายทางสังคมเป็นรูปแบบของเว็บไซต์ที่ได้รับความนิยมในปัจจุบัน เน้นการใช้งานเพื่อสร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล โดยมองข้ามขอบเขตความสัมพันธ์แบบพื้นฐาน เช่น ความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนบ้าน เพื่อนในที่ทำงาน หรือบุคคลในครอบครัว ช่วยให้ผู้ใช้สามารถเชื่อมโยงข้อมูลระหว่างสมาชิกบนเครือข่ายเดียวกันอย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ ยังขยายตัวและรองรับรูปแบบการส่งต่อเนื้อหาอย่างเป็นเครือข่าย ซึ่งความสามารถโดยทั่วไปของเว็บไซต์เครือข่ายทางสังคม ได้แก่ การจัดการผู้ใช้ การจัดการประวัติย่อ การจัดการความคิดเห็น และการส่งข้อความระหว่างผู้ใช้

สโตน และจาคอบส์ (Stone and Jacob 2008) ระบุว่า เครือข่ายทางสังคม เป็นเครื่องมือสำคัญของเว็บยุค 2.0 ในการใช้เป็นแหล่งรวบรวมสาระความรู้จากผู้คนจำนวนมากไว้ด้วยกัน

มีการแบ่งปัน (Share) ระหว่างสมาชิก ทำให้ได้รับความรู้และประสบการณ์ที่ยิ่งใหญ่ เป็นศูนย์รวมเครื่องมือในการสร้างเนื้อหาส่วนตัว และ เปิดโอกาสให้มีการเชื่อมโยงบุคคลอื่นเข้ามามีส่วนร่วมบนเครือข่ายเดียวกัน

วิกิพีเดีย (Wikipedia 2009) ระบุว่า เครือข่ายทางสังคม เป็นโครงสร้างของสังคมที่ประกอบด้วยโหนด (Node) ต่าง ๆ เชื่อมต่อกัน ซึ่งแต่ละโหนดที่เชื่อมโยงกันก็อาจมีความสัมพันธ์กับโหนดอื่น ๆ ด้วย ด้วยเหตุนี้ จึงทำให้ผู้ใช้สามารถเชื่อมโยงถึงกัน ทำความรู้จัก และติดต่อสื่อสารกันได้โดยง่ายและมีประสิทธิภาพเมสัน และเรนนี่ (Mason and Rennie 2008) อธิบายว่า เว็บไซต์เครือข่ายทางสังคมสามารถใช้เป็นสื่อกลางในการแลกเปลี่ยนความรู้ของผู้ใช้ได้เป็นอย่างดี เนื่องจากมีความยืดหยุ่นต่อการเข้าถึง สามารถเก็บบันทึกการสื่อสารที่เกิดขึ้นได้ อีกทั้งยังช่วยให้การสื่อสารระหว่างบุคคลมีความเสมือนจริงเทียบได้กับการสื่อสารแบบเผชิญหน้า (Face to Face Communication)

ไลโบริทส์ (Liebowitz 2007) ให้คำจำกัดความว่า เครือข่ายทางสังคม คือ ความสัมพันธ์ระหว่างผู้แสดง (Actor) เช่น บุคคล องค์กร หน่วยงาน เป็นต้น ซึ่งเป็นผู้ที่มีความสนใจในสิ่งเดียวกัน ตัวอย่างเช่น เว็บไซต์ Facebook.com ที่พัฒนาโดยนักศึกษาของมหาวิทยาลัยฮาร์วาร์ด (Harvard University) เว็บไซต์นี้อ่อนุญาตให้นักศึกษาจากภายในหรือต่างมหาวิทยาลัยที่มีความสนใจในเรื่องเดียวกันเข้ามารวมกลุ่มกันในรูปแบบของเครือข่ายทางสังคม และยังสามารถเชิญชวนผู้อื่นให้เข้าร่วมเครือข่าย เป็นประโยชน์ต่อการแลกเปลี่ยนความรู้ระหว่างกันได้เป็นอย่างดี

ปัจจุบันมีเว็บไซต์ที่ให้บริการเครือข่ายทางสังคม (Social Network Service: SNS) จำนวนมาก แต่ละเว็บไซต์ต่างมีคุณสมบัติทางการใช้งานที่แตกต่างกันไป และมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง โดยรูปแบบของเว็บไซต์ที่สามารถใช้สำหรับแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันได้ สามารถแบ่งออกได้เป็น 4 รูปแบบ ดังนี้

1) เว็บไซต์เผยแพร่ตัวตน ใช้สำหรับนำเสนอตัวตนและเผยแพร่เรื่องราวของตนเอง ผู้ใช้สามารถเขียนบล็อก (Blog) สร้างอัลบั้มรูป สร้างกลุ่มเพื่อน และสร้างเครือข่ายเพื่อการเรียนรู้ขึ้นเองได้ ตัวอย่างเว็บไซต์ประเภทนี้ เช่น Myspace.com, Hi5.com และ Facebook.com เป็นต้น

2) เว็บไซต์เผยแพร่ผลงาน ใช้สำหรับนำเสนอผลงานของตัวเองหรือกลุ่มรูปแบบต่าง ๆ เช่น วิดีโอ รูปภาพ หรือเสียงบรรยายการสอนที่ได้จากการบันทึกในชั้นเรียน เป็นต้น ตัวอย่างเว็บไซต์ประเภทนี้ เช่น YouTube.com, Yahoo VDO, Google VDO, Flickr.com, Multiply.com เป็นต้น

3) เว็บไซต์ของผู้ใช้ที่มีความสนใจตรงกัน มีลักษณะเป็น Online Bookmarking หรือ Social Bookmarking กล่าวคือ เป็นการค้นหาเว็บไซต์ใดก็ได้ที่เราชื่นชอบหรือถูกใจ เพื่อแสดง

ให้ผู้อื่นทราบ และตัวของผู้ใช้เองจะสามารถทราบด้วยว่าผู้อื่นชื่นชอบเว็บไซต์ใด และเว็บไซต์ใดได้รับความนิยมหรือเป็นที่น่าสนใจของคนจำนวนมาก ตัวอย่างเว็บไซต์ประเภทนี้ เช่น Delicious, Digg, Zickr, Duocore.tv เป็นต้น

4) เว็บไซต์เพื่อการทำงานร่วมกัน เป็นเว็บไซต์ที่เปิดโอกาสให้สมาชิกของกลุ่มเข้ามานำเสนอข้อมูล ความคิด หรือต่อ ยอดเรื่องราวต่าง ๆ ได้ ตัวอย่างเว็บไซต์ประเภทนี้ เช่น Wikipedia, Google Earth เป็นต้น โดย Wikipedia เป็นสารานุกรมแบบต่อยอด ที่อนุญาตให้ผู้ใช้ได้เข้ามาเขียน และแก้ไขบทความต่าง ๆ ร่วมกัน ก่อให้เกิดเป็นสารานุกรมออนไลน์ขนาดใหญ่ที่รวบรวมความรู้ ข่าวสาร และเหตุการณ์ต่าง ๆ ไว้มากมาย

นอกจากนี้ บอยด์ และเอลริสัน (Boyd and Ellison 2008) ระบุว่า รูปแบบของเว็บไซต์เครือข่ายทางสังคม มีความน่าสนใจและดึงดูดใจให้เข้าใช้งาน เนื่องจากมีลักษณะการใช้งานที่หลากหลาย รองรับสื่อหลายประเภท โดยเว็บไซต์เครือข่ายทางสังคมส่วนใหญ่มักจะแนะนำให้ผู้ใช้อัปโหลดภาพตนเองเพื่อเป็นการแสดงตัวตน (Identify) ให้ผู้อื่นบนระบบได้รู้จัก นอกจากนี้ บางเว็บไซต์ยังอนุญาตให้ผู้ใช้ตกแต่งหรือเลือกโปรแกรมประยุกต์ (Application) ที่สนใจเข้าไว้ในระบบได้อีกด้วย เช่น Facebook.com เป็นต้น

จากข้อมูลข้างต้นสามารถอธิบายได้ว่า เว็บไซต์เครือข่ายทางสังคมที่มีอยู่ในปัจจุบัน มีวัตถุประสงค์ทางการใช้งานที่หลากหลาย เป็นผลทำให้รูปแบบทางการใช้งานของแต่ละเว็บไซต์มีความแตกต่างกัน เน้นการใช้งานเพื่อสร้างความสัมพันธ์ของผู้ใช้จำนวนมาก เป็นประโยชน์ต่อการรวมกลุ่มเพื่อทำกิจกรรมใด ๆ ร่วมกัน โดยเฉพาะการติดต่อสื่อสาร ทั้งนี้ ผู้วิจัยสรุปได้ว่า องค์ประกอบสำคัญของเว็บไซต์เครือข่ายทางสังคม ประกอบด้วยการทำกิจกรรมใด ๆ ก็ตามที่เกี่ยวข้องกับ 3 องค์ประกอบ ได้แก่

1) เพื่อน (Friend) หมายถึง บุคคลที่อยู่บนเครือข่ายเดียวกันกับตัวผู้ใช้เอง มีระดับความสัมพันธ์มากกว่า 1 ระดับ เช่น เพื่อนของเพื่อน เป็นต้น โดยกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับเพื่อน เช่น การเพิ่มรายชื่อเพื่อนสำหรับการติดต่อ การตอบรับคำขอเป็นเพื่อน การบอกเลิกคำขอเป็นเพื่อน เป็นต้น

2) ประวัติย่อ (Profile) คือ การเผยแพร่ข้อมูลโดยสังเขปเกี่ยวกับตนเอง เช่น ชื่อเล่น เพศ อายุ เมืองที่อยู่ปัจจุบัน ความสนใจพิเศษ งานอดิเรก เป็นต้น

3) การแสดงความคิดเห็นหรือการส่งข้อความ (Comment/Message) เป็นรูปแบบการติดต่อสื่อสารที่สำคัญของผู้ใช้เว็บไซต์เครือข่ายทางสังคม ช่วยให้ผู้ใช้บนเครือข่ายเดียวกันแลกเปลี่ยนความคิดเห็นผ่านการพิมพ์โต้ตอบกัน ซึ่งการสื่อสารทั้งหมดที่เกิดขึ้น จะถูกเก็บบันทึกไว้ และผู้ใช้สามารถเข้ามาอ่านย้อนหลังได้ตามต้องการ

1.2 แนวโน้มการใช้งานและการประยุกต์ใช้เว็บไซต์เครือข่ายทางสังคม

มานพ เพิ่มพูน (2553) อธิบายว่า ปัจจัยสำคัญที่ทำให้การสื่อสารการตลาดบนโลกออนไลน์พัฒนาอย่างรวดเร็ว คือ การพัฒนาของเทคโนโลยีเว็บยุค 2.0 และการเกิดขึ้นของเครือข่ายทางสังคมโดยอินเทอร์เน็ตได้เข้ามากำหนดและปรับเปลี่ยนวิถีชีวิตของผู้รับสารและผู้บริโภคอย่างมหาศาล ทำให้เกิดช่องทางการสื่อสารรูปแบบใหม่ ๆ เป็นจำนวนมาก ซึ่งส่งผลต่อการสร้างปรากฏการณ์แบบบอกต่อ หรือ ปากต่อปาก (Word of Mouth : WOM) หากแต่เป็นกิจกรรมที่เกิดขึ้นแบบออนไลน์บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต หรือเรียกว่า E-Word of Mouth (E-WOM) เป็นการแพร่กระจายแบบไวรัส (Viral) ผ่านทางอินเทอร์เน็ต โดยระยะเริ่มแรกมีจดหมายอิเล็กทรอนิกส์เป็นช่องทางแพร่กระจายในลักษณะการส่งต่อ และต่อมามีเว็บไซต์เครือข่ายทางสังคม ที่เกิดขึ้นจำนวนมากเป็นช่องทางแพร่กระจายได้อย่างมีประสิทธิภาพและประสบความสำเร็จเป็นอย่างดี

ลิปป์แมน และรีด (Lippman and Reed 2003) อธิบายว่า แนวคิดการสื่อสารแบบไวรัส (Viral Communication) เป็นเทคนิคการสื่อสารผ่านอินเทอร์เน็ตที่ช่วยให้การเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารกระจายไปอย่างรวดเร็ว เข้าถึงผู้รับได้โดยง่าย เปรียบเสมือนการแพร่เชื้อของไวรัส โดยเทคโนโลยีทางอินเทอร์เน็ตที่ใช้การสื่อสารแบบไวรัส เช่น เว็บไซต์เครือข่ายทางสังคม จดหมายอิเล็กทรอนิกส์โปรแกรมสนทนาออนไลน์ เป็นต้น

นอกจากนี้ โลโบวิทซ์ (Liebowitz 2007) อธิบายว่า การวิเคราะห์เครือข่ายทางสังคม (Social Network Analysis: SNA) คือ เทคนิคในการใช้แผนที่เพื่อแสดงความสัมพันธ์ระหว่างผู้แสดง (Actor) เช่น บริษัทแห่งหนึ่งต้องการทำการตลาดในต่างชาติดังนั้นจึงใช้การวิเคราะห์เครือข่ายทางสังคม เพื่อศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับพนักงาน และการวางตำแหน่งทางการตลาด ว่ามีจำนวนเท่าใด ลักษณะเป็นอย่างไร เพื่อช่วยให้บริษัทเข้าใจลักษณะการส่งต่อความรู้ (Knowledge Flow) ช่องว่างของความรู้ (Knowledge Gab) เครือข่ายความร่วมมือ (Collaboration Networks) และปฏิสัมพันธ์ของพนักงาน (Employee Interaction) ยังผลไปสู่การสื่อสารที่ีระหว่างกันของบริษัทกับพนักงาน ตัวอย่างการใช้แผนที่เพื่อแสดงความสัมพันธ์ระหว่างผู้แสดงตามแนวคิดของโลโบวิทซ์ ดังแสดงในภาพที่ 3 ซึ่งเป็นตัวอย่างการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ของกลุ่มผู้ใช้บนเว็บไซต์ Facebook.com ซึ่งจุดกึ่งกลางของภาพ แสดงถึง ผู้ใช้รายแรกบนเครือข่าย เส้นที่เชื่อมระหว่างผู้ใช้แต่ละคน แสดงถึง การมีความสัมพันธ์บนเครือข่ายของผู้ใช้แต่ละราย ซึ่งจะเห็นได้ว่าการโยงใยถึงกันเป็นจำนวนมากแสดงให้เห็นถึงการขยายตัวเป็นวงกว้างของเครือข่ายทางสังคม ดังแสดงในภาพที่ 1

เมสัน และ เรนนี่ (Mason and Rennie 2006) อธิบายเกี่ยวกับเครือข่ายทางสังคมกับการเรียนรู้ ไว้ว่า ระบบทางด้านการสื่อสาร (Communication System) อนุญาตให้ผู้ใช้เข้าถึงเนื้อหาจากอุปกรณ์ที่หลากหลาย และจากที่ใดก็ได้ ผลกระทบที่เกิดกับผู้สอนและผู้เรียน คือ การเปลี่ยนแปลงบทบาทจากการแสวงหาความรู้เพียงลำพังหรือภายในกลุ่ม มาเป็นการใช้ประโยชน์

จากสิ่งอำนวยความสะดวกหลากหลายรูปแบบเพื่อแสวงหาและเข้าถึงเนื้อหาที่มีขอบเขตกว้างขวางขึ้น กล่าวคือ มีการเรียนรู้ร่วมกันระหว่างผู้สอนและผู้เรียนจำนวนมาก ไม่ได้มีเพียงผู้สอนและเพื่อนร่วมชั้นเรียนในสถาบันการศึกษาอีกต่อไป

เศรษฐพงศ์ มะลิสุวรรณ (2552) อธิบายว่า แนวโน้มของเครือข่ายทางสังคมที่มีผลกระทบต่อสังคมอย่างชัดเจน คือ การพัฒนาเว็บไซต์ของสำนักข่าวต่าง ๆ ให้เป็นพื้นที่สาธารณะมากขึ้น เช่น www.ireport.com ของสำนักข่าว CNN โดยจากเดิมผู้บริโภคสื่อเป็นผู้รับข้อมูลข่าวสารที่ผ่านการกลั่นกรอง คัดเลือกจากนักข่าว หรือกองบรรณาธิการข่าว แต่ปัจจุบันสามารถที่จะเขียนหรือนำเสนอข้อมูลข่าวสาร เปิดประเด็นข่าว รวมทั้งแสดงความคิดเห็นกลับไปยังสื่อ หรือส่งสารไปถึงนักข่าวขณะเดียวกันยังสามารถส่งข้อมูลข่าวสารไปยังสาธารณชนหรือชุมชนได้ร่วมรับรู้ แลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างกัน หรืออาจกล่าวได้ว่า เป็นการเปลี่ยนสภาพจากคนอ่านข่าว ฟังข่าว ดูข่าว เป็นนักข่าว นักวิเคราะห์ และนักวิจารณ์ ปรากฏการณ์ลักษณะนี้กำลังกลายเป็นแนวโน้มใหม่ของแวดวงสื่อสารมวลชนทั่วโลก ซึ่งนักวารสารศาสตร์ยุคใหม่ เรียกว่า วารสารศาสตร์พลเมือง (Citizen Journalism)

กองบรรณาธิการฐานเศรษฐกิจ (2553) อธิบายเกี่ยวกับแนวโน้มการใช้สื่อเครือข่ายสังคมออนไลน์ในยุคปัจจุบัน ระบุว่า การแบ่งปันข้อมูลข่าวสารไม่จำเป็นต้องกระทำบนจุดหมายอิเล็กทรอนิกส์เสมอไป เทคโนโลยีที่เห็นได้ชัด คือ การพัฒนาโปรแกรมประยุกต์ที่ช่วยในการอ่านหนังสือพิมพ์ เดอะ นิวยอร์ก ไทม์ส บนโทรศัพท์มือถือยี่ห้อไอโฟน (Iphone) ที่ได้เพิ่มบริการแบ่งปันข้อมูลข่าวสาร เป็นการเปิดโอกาสให้ผู้ใช้โปรแกรมดังกล่าวสามารถส่งต่อหรือเผยแพร่ข่าวจากหนังสือพิมพ์ เดอะ นิวยอร์ก ไทม์ส ไปให้ผู้อื่นผ่านทางเครือข่ายสังคมออนไลน์อย่าง Facebook และ Twitter ได้อย่างสะดวกง่ายดาย ซึ่งให้เห็นถึงแนวโน้มที่ผู้คนจะหันมาส่งต่อข้อมูลข่าวสารถึงกันผ่านทางสื่อเครือข่ายสังคมออนไลน์มากขึ้น จนอาจจะกลายเป็นกระแสหลักแทนการส่งผ่านข้อมูลข่าวสารถึงกันด้วยจดหมายอิเล็กทรอนิกส์

จากข้อมูลข้างต้น อธิบายได้ว่า เว็บไซต์เครือข่ายทางสังคม ทำให้เกิดช่องทางการสื่อสารรูปแบบใหม่ ๆ เป็นจำนวนมาก โดยจุดเด่นที่สำคัญของเว็บไซต์ประเภทนี้ คือความสามารถในการรวบรวมผู้ใช้จำนวนมากเข้าไว้ด้วยกัน เกิดเป็นความสัมพันธ์และทำกิจกรรมร่วมกันบนเครือข่ายแบบออนไลน์ มีการนำเว็บไซต์เครือข่ายทางสังคมไปประยุกต์ใช้ในงานต่าง ๆ เช่น การศึกษา การตลาด การรายงานข่าว เป็นต้น ทั้งนี้ เนื่องจากเว็บไซต์เครือข่ายทางสังคม มีรูปแบบการใช้งานที่น่าสนใจ ดึงดูดใจ และก่อให้เกิดความสัมพันธ์ระหว่างผู้ใช้ได้หลายระดับ ซึ่งผู้วิจัย ได้นำแนวคิดส่วนนี้ไปใช้เพื่อการวิเคราะห์ผลการทดลองตามประเด็นต่าง ๆ เช่น การสร้างแผนที่เพื่อแสดงความสัมพันธ์ระหว่างผู้แสดงตามแนวคิดของโลโบวิทส์ การวิเคราะห์รูปแบบของระบบที่พัฒนา เป็นต้น

1.3 แนวคิดเกี่ยวกับเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์

เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network Sites: SNS) คือ เว็บไซต์ที่ให้นutzerได้กระทำการต่าง ๆ ได้แก่ 1) สร้างข้อมูลส่วนตัวบนพื้นที่สาธารณะหรือกึ่งสาธารณะภายในระบบที่มีขอบเขต 2) เชื่อมต่อรายการต่าง ๆ ของผู้ใช้ที่ยอมให้มีการแบ่งปันข้อมูลไปยังบุคคลต่างๆ ที่ติดต่อสื่อสารกัน 3) สามารถเข้าชมและกีดขวางรายการเชื่อมของของบุคคลอื่นภายในระบบได้ ธรรมชาติและการตั้งชื่อของการเชื่อมต่อเหล่านี้จะมีความหลากหลาย (Boyd & Ellison 2007) สิ่งที่ทำให้เว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์มีความพิเศษ ไม่ใช่เพียงแค่การที่ยอมให้ปัจเจกบุคคลได้พบปะกับบุคคลแปลกหน้าได้เท่านั้น แต่ยังทำให้ผู้ใช้สามารถเชื่อมต่อเครือข่ายสังคมและทำให้เครือข่ายนั้นมองเห็นได้ และในเว็บไซต์เครือข่ายสังคมขนาดใหญ่หลาย ๆ แห่งการเชื่อมต่อของผู้ที่เกี่ยวข้องไม่จำเป็นจะต้องจำกัดอยู่ที่การพบปะเพื่อนใหม่เท่านั้น แต่พวกเขายังสามารถสื่อสารกับผู้คนที่มีความสัมพันธ์กันเชื่อมต่อกันในเครือข่ายสังคมปกติอยู่แล้วได้เช่นกัน เว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ มีการพัฒนาลักษณะหน้าในหลายหลายรูปแบบ แต่สิ่งที่เป็นแกนหลัก ประกอบด้วย ข้อมูลส่วนตัวที่สามารถมองเห็นได้ ที่แสดงการเชื่อมต่อรายการของเพื่อนที่เป็นผู้ใช้งานของระบบเดียวกัน ข้อมูลส่วนตัวจะเป็นหน้าที่แยกออกมาชัดเจนที่ทำให้บุคคลสามารถกรอกข้อมูลสถานะของตนเองได้ (Sunden 2003, อ้างถึงใน Boyd & Ellison 2007) และเมื่อเชื่อมต่อกับเครือข่ายสังคมออนไลน์แต่ละบุคคลจะถูกขอให้กรอกข้อมูลที่ประกอบไปด้วยชุดของคำถาม เช่น อายุ ที่อยู่ ความสนใจ และสิ่งต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับตัวเขา และหลาย ๆ เว็บไซต์ ยังให้ผู้ใช้สามารถที่จะนำรูปส่วนตัวแสดงบนหน้าเว็บได้ บางเว็บไซต์อาจจะให้ผู้ใช้เพิ่มเนื้อหาที่เป็นมัลติมีเดีย หรือปรับแต่งหน้าตาหน้าเว็บที่แสดงข้อมูลส่วนตัวได้ตามใจชอบและอื่น ๆ เช่น เฟซบุ๊ก (Facebook) ได้มีการทำแอปพลิเคชันพิเศษมากมาย เพื่อให้ผู้ใช้เพิ่มเติมในหน้าข้อมูลส่วนตัวได้ เป็นต้น

หลังจากที่เข้าเป็นสมาชิกเครือข่ายสังคมออนไลน์แล้ว ผู้ใช้สามารถระบุ หรือแสดงความสัมพันธ์กับผู้อื่นที่อยู่ในระบบเดียวกัน โดยที่การกำหนดชื่อ จะแตกต่างกันไป แต่ที่เป็นที่นิยมใช้ เช่น คำว่า “Friends” “Contacts” หรือ “Fans” เครือข่ายสังคมออนไลน์ส่วนใหญ่กำหนดให้มีการยืนยันความสัมพันธ์ระหว่างทั้ง 2 ฝ่าย แต่บางเครือข่ายก็ไม่ได้มีการกำหนดให้มีการยืนยัน แต่กำหนดเป็นการยืนยันให้ติดตาม (Follow) เป็นต้นการแสดงความสัมพันธ์บนพื้นที่สาธารณะ นับเป็นองค์ประกอบสำคัญของเว็บไซต์ประเภทเครือข่ายสังคมออนไลน์ และหลาย ๆ เว็บไซต์ยังจัดให้ผู้ใช้สามารถส่ง หรือฝากข้อความในหน้าข้อมูลส่วนตัว (Profile) ของเพื่อนในระบบได้ หรือให้ฝากเป็นข้อความส่วนตัวที่มีลักษณะคล้ายกับการส่งเว็บเมล (web mail) ได้เช่นกัน นอกจากข้อมูลส่วนตัว (Profiles) เพื่อน (Friends) การแสดงความคิดเห็น (Comments) และการส่งข้อความส่วนตัว (Private Message) บางเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ได้เปิดให้มีการแบ่งปันรูปภาพ วิดีโอ หรือสร้างบล็อก รวมถึงเทคโนโลยีการส่งข้อความสั้น (Instant Message) ในขณะที่บางเว็บไซต์ได้

สนับสนุนการเชื่อมต่อกับโทรศัพท์มือถือได้ด้วย เช่น เฟซบุ๊ก(Facebook) มายสเปซ (MySpace) และ ไชเวิลด์ (Cyworld)

โดยสรุปแล้ว อาจกล่าวได้ว่า เว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network Sites: SNS) เป็นซอฟต์แวร์ที่ใช้งานบนอินเทอร์เน็ตเพื่อตอบสนองไลฟ์สไตล์ของคนยุคนี้ ที่ให้เวลากับการใช้งานอินเทอร์เน็ตมากขึ้นจนเกิดเป็นสังคมออนไลน์ สำหรับเป็นแหล่งเผยแพร่ข้อมูลส่วนตัว บทความ รูปภาพผลงาน พบปะ แสดงความคิดเห็น แลกเปลี่ยนประสบการณ์ หรือความสนใจร่วมกัน และกิจกรรมอื่น ๆ รวมไปถึงเป็นแหล่งข้อมูลจำนวนมากที่ผู้ใช้สามารถช่วยกันสร้างเนื้อหาขึ้นได้ตามความสนใจของแต่ละบุคคล

1.4 พัฒนาการและความเป็นมาของเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์

ข้อมูลจาก Wikipedia.org ได้กล่าวถึงเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Networking) ว่ามีจุดเริ่มต้นจากเว็บ Classmates.com (1995) และเว็บ SixDegrees.com (1997) ซึ่งเป็นเว็บที่จำกัดการใช้งานเฉพาะนักเรียนที่เรียนในโรงเรียนเดียวกัน เพื่อสร้างประวัติ ข้อมูลติดต่อสื่อสารส่งข้อความ และแลกเปลี่ยนข้อมูลที่สนใจร่วมกันระหว่างเพื่อนที่มีในรายการ (list) เท่านั้น ต่อมาเว็บไซต์ Epinions.com (1999) ก็เกิดขึ้นจากการพัฒนาของ Jonathan Bishop โดยได้เพิ่มในส่วนของการที่ผู้ใช้สามารถควบคุมเนื้อหาและติดต่อถึงกันได้ไม่เพียงแต่เพื่อนในรายการเท่านั้น นับได้ว่าเป็นจุดเริ่มต้นของ เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network Sites) ทั้งหมดที่ก่อกำเนิดต่อมาเช่น มายสเปซ (MySpace) กูเกิ้ล (Google) และเฟซบุ๊ก (Facebook) เป็นต้น

ปรากฏการณ์ของโลกเกี่ยวกับเครือข่ายสังคมออนไลน์นั้น แสดงให้เห็นจากการที่ มายสเปซ (MySpace), สามารถดึงดูดความสนใจจากสื่อหลัก ๆ ของอเมริกาและสื่อต่างชาติ ทำให้จำนวนผู้ใช้เพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็วและเป็นที่ยอมรับไปทั่วโลก Friendster สามารถรวบรวมผู้ใช้ในแทบห่มูเกาะแปซิฟิก Orkut กลายเป็น เว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ยอดนิยมในบราซิล ก่อนที่จะเติบโตอย่างรวดเร็วในอินเดีย (Madhavan อ้างถึงใน Boyd & Ellison 2007) Mixi ได้รับการยอมรับในกว้างในญี่ปุ่น Hi5 ได้รับการยอมรับในประเทศเล็ก ๆ หลายประเทศ อาทิ ลาตินอเมริกาแอฟริกาใต้ เป็นต้น ด้วยระบบการให้บริการแบบระบบเปิด เว็บไซต์เครือข่ายสังคมอื่น ๆ ก็ได้ทำการเปิดตัวเว็บไซต์เพื่อสนับสนุนคนที่มีลักษณะทางประชากรศาสตร์เฉพาะกลุ่ม (Niche) ก่อนที่จะขยายออกไปยังผู้กลุ่มผู้ใช้ที่กว้างออกไป แต่สำหรับเฟซบุ๊ก (Facebook) ได้มีการออกแบบเพื่อที่จะสนับสนุนเฉพาะเครือข่ายวิทยาลัยเท่านั้น เฟซบุ๊ก (Facebook) ก่อตั้งขึ้นในปี ค.ศ. 2004 เพื่อใช้เฉพาะในมหาวิทยาลัยฮาร์วาร์ด (Harvard University) เท่านั้น (Cassidy อ้างถึงใน Boyd & Ellison 2007) ต่อมาในเดือนกันยายน ปี ค.ศ. 2005 เฟซบุ๊ก (Facebook) ได้ขยายกลุ่มผู้ใช้ ออกไปยังกลุ่มคนต่าง ๆ สำหรับในปัจจุบัน ยังไม่มีข้อมูลที่เชื่อถือได้ในเรื่องของจำนวนผู้ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ทั้งหมด แต่นักวิจัยการตลาดได้ระบุว่า เครือข่ายสังคมออนไลน์กำลังเติบโตและได้รับความนิยมไปทั่วโลก ด้วย

การเติบโตนี้เป็นผลให้ห้องค์กรต่าง ๆ ได้ลงทุนในเรื่องของงบประมาณและเวลาในการสร้างสรรค์ จัดซื้อ รวมถึงโฆษณา ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ การเติบโตของเครือข่ายสังคมออนไลน์นี้แสดงให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงโครงสร้างการสื่อสารออนไลน์

นักวิจัยได้ให้ความสำคัญกับเครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยการรวบรวมจากวิธีการปฏิบัติ รูปแบบการศึกษาที่หลากหลาย และในปัจจุบันได้มุ่งเน้นในเรื่องของการจัดการในการสร้างความประทับใจ (Impression management) การแสดงความเป็นตัวตนของบุคคลผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ ประสิทธิภาพของความสัมพันธ์ (Friendship Performance) จากการศึกษาของ (Boyd & Heer 2006) พบว่า คำว่าเพื่อน บนเครือข่ายสังคมออนไลน์ ไม่เหมือนกับเพื่อนในความเข้าใจทั่วไป เนื่องจากเพื่อนบนเครือข่ายสังคมออนไลน์จะมีบริบทในการทำให้ผู้ใช้เกิดจินตนาการเพื่อเป็นแนวทางในการเกิดพฤติกรรม ประเด็นโครงสร้างของเครือข่าย ประเด็นการเชื่อมต่อแบบออนไลน์ และออฟไลน์ของคนในสังคม และประเด็นความเป็นส่วนตัว (Privacy Issues) นอกจากนี้ ยังมีการทำการศึกษาในประเด็นอื่น ๆ อาทิ การศึกษาในมุมมองของผู้ใช้งานในเรื่องของชาติพันธุ์ (ethnicity) ศาสนา (Region) เพศ (Gender) เป็นต้น

1.4.1 การแบ่งประเภทของเครือข่ายสังคมออนไลน์

สำหรับการแบ่งประเภทนั้น ในความเป็นจริงแล้วยากที่จะแยกประเภทของเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ได้อย่างชัดเจน เพราะแต่ละเว็บก็ต่างคิดค้นพัฒนาเพื่อเอาใจผู้ใช้งานอย่างต่อเนื่องอย่างไม่หยุดยั้งและยังมีฟังก์ชันมากมายแต่อาจมีจุดเด่นที่แตกต่างกันไปเพื่อเป็น จุดขายให้กับเว็บไซต์ ดังนี้ (อิติมา ทองทับ 2551)

1. ประเภท Publishing เป็นบล็อกและเว็บประเภทเนื้อหา (content) เช่น Blogger, Wordpress, Bloggang, Exteen, TypePad เป็นต้น ซึ่งในแต่ละบล็อกก็มีการแยกย่อยเนื้อหาเป็นหมวดต่าง ๆ ตามความสนใจ เช่น Oknation.net บล็อกที่ให้ทุกคนเป็นนักข่าวได้ด้วยการเขียนบล็อกนำเสนอข่าวสารต่าง ๆ Blognone.com นำเสนอข่าวสารแหวดวงไอที Keng.com บล็อกสำหรับผู้ที่สนใจการตลาด Gotoknow.org บล็อกที่รวบรวมความรู้แขนงต่าง ๆ Pzecret.net บล็อกแนะนำ Portable ที่น่าสนใจ เป็นต้น

2. ประเภท Community เครือข่ายสังคมที่ช่วยสร้างเครือข่ายเพื่อนเก่า และหาเพื่อนใหม่ สามารถส่งข้อความแลกเปลี่ยนความสนใจ ซึ่งกันและกัน เช่น เฟซบุ๊ก (Facebook) ไฮไฟว์(Hi5) มายสเปซ (Myspace) เป็นต้น

3. ประเภท Media มีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอวิดีโอ ภาพยนตร์ เพลง เช่น Youtube, Ustream.tv, Yahoo Video, Duocore.tv, Dailymotion, Thaitube.in.th, Veoh, Netflix, Imeem, Last.fm, Ijigg เป็นต้น

4. ประเภท Games เกมออนไลน์ที่สามารถสร้างตัวตนในโลกเสมือนจริงใช้ชีวิตอยู่ในโลกออนไลน์ ติดต่อสื่อสาร ทำกิจกรรมต่าง ๆ ร่วมกันกับผู้อื่น เช่น SecondLife, World WarCraft, Audition, Gamegum, Ragnarok, Pangya เป็นต้น

5. ประเภท Photo Management เว็บไซต์หรือแอปพลิเคชันที่ช่วยจัดการภาพถ่ายจากกล้องดิจิทัล และยังสามารถแบ่งปันรูปภาพ หรือจะเปิดขายภาพเลยก็ได้ เช่น Photobucket, Flickr, Zoomr, Photoshop Express, Glowfoto, Shutterfly เป็นต้น

6. ประเภท Business/Commerce เว็บไซต์หรือแพลตฟอร์มออนไลน์เพื่อธุรกิจซื้อ-ขาย ประมูลสินค้าออนไลน์ เช่น Amazon, eBay, Officelive, PayPal, LinkedIn, Pramool, Tarad.com เป็นต้น

7. ประเภท Data/Knowledge แหล่งข้อมูลความรู้ เช่น Wikipedia, Answers, Zickr, Tag.in.th, Del.icio.us, Digg, Bittorrent, Google Earth เป็นต้น

สำหรับการศึกษาในครั้งนี้ มุ่งเน้นในเรื่องของการศึกษาเครือข่ายสังคมออนไลน์ประเภท เครือข่ายสังคมหรือชุมชนออนไลน์ (Community) โดยนำกรอบแนวคิดที่กล่าวมาในข้างต้นมาเป็นแนวทางในการสร้างสื่อการสอนทางไกล

1.4.2 การสื่อสารระหว่างครู ผู้ปกครอง และผู้เรียน

1. แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมสื่อสาร

พฤติกรรมสื่อสารเป็นสิ่งสำคัญที่สุดสำหรับการเป็นสังคมข่าวสาร ที่อาศัยกระบวนการของโลกาภิวัตน์ ทั้งนี้เนื่องจากสภาพของสังคมจะเปลี่ยนแปลงไปจากสังคมอุตสาหกรรมและสังคมเกษตรกรรมค่อนข้างมาก เพราะในสังคมยุคใหม่ทรัพยากรที่สำคัญ ไม่ใช่เป็นเรื่องของแรงงานหรือการลงทุนเช่นแต่ก่อนแต่กลับกลายเป็นสารสนเทศ ความต้องการสารสนเทศที่ควบคู่ไปกับการพัฒนาเทคโนโลยีที่เน้นการแพร่กระจายของสารสนเทศ เนื่องมาจากวิถีชีวิตของผู้คนเปลี่ยนแปลงไป ไม่ใช่เป็นสังคมมวลชน แต่เป็นสังคมที่เน้นปัจเจกภาพ (Individual) ซึ่งต้องอาศัยกระบวนการสื่อสารในการสร้างสรรค์พฤติกรรมสารสนเทศที่มาจากช่องทางการสื่อสารต่าง ๆ ไม่ว่าจะด้วยการตีตราลงในบุคคล การรับสารจากสื่อมวลชน รวมทั้งการใช้บริการสื่อสารสาธารณะ และความรู้โดยตรงที่ได้จากตัวสินค้า และการบริการ ทั้งนี้ไม่ว่าในเชิงปริมาณหรือคุณภาพของสารสนเทศ ซึ่งในปัจจุบันการสื่อสารที่ไปสู่มือประชาชนมักอยู่ในรูปของเครือข่ายต่าง ๆ ที่สำคัญได้แก่ เครือข่ายข่าว เครือข่ายบันเทิง และเครือข่ายฐานข้อมูล (databases) เป็นต้น

พฤติกรรมสื่อสารมาจากคำว่า พฤติกรรม และการสื่อสาร ซึ่งเป็นศาสตร์ที่มีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กันเป็นอย่างมาก ในแนวคิดทางพฤติกรรมศาสตร์ คำว่าพฤติกรรม หมายถึง การกระทำหรือปฏิกิริยาที่ปรากฏออกมาทางร่างกาย กล้ามเนื้อสมอง อารมณ์และความรู้สึกนึกคิด ซึ่งเป็นเรื่องปกติที่มนุษย์และสัตว์ ย่อมแสดงออกมาให้เห็นได้อย่างชัดเจน และหมายถึง กิจกรรมใด ๆ

ของร่างกายที่มีความสัมพันธ์โดยตรงกับกระบวนการทางจิตซึ่งถูกจูงใจด้วยสิ่งเร้าต่าง ๆ แมคคอนเนล (McConnell) ระบุว่านิยามของคำว่า พฤติกรรม มาจากมุมมอง 3 ด้านคือ 1) มุมมองทางชีววิทยา ซึ่งเป็นการศึกษาระบบการทำงานของอวัยวะต่าง ๆ ภายในร่างกายมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมมนุษย์อย่างไรบ้าง 2) จิตวิทยาภายในบุคคล ซึ่งมีความเชื่อพื้นฐานว่าจิตใจภายในบุคคลเป็นตัวกำหนดพฤติกรรม และ 3) พฤติกรรมทางสังคม ซึ่งไม่คำนึงถึงปัจจัยทางชีวภาพ และจิตวิทยาภายใน แต่จะคำนึงถึงสภาพแวดล้อมทางสังคมเป็นสำคัญ นอกจากนี้เขายังได้กล่าวว่า มุมมองทั้ง 3 นี้ ไม่สามารถอธิบายพฤติกรรมมนุษย์แบบแยกส่วน หากต้องนำมาใช้อธิบายแบบองค์รวม ดังนั้น เมื่อเราต้องนิยามคำว่า พฤติกรรมการสื่อสาร จึงจำเป็นต้องผนวกแนวคิดของการสื่อสารเข้ากับแนวคิดของพฤติกรรม ซึ่งได้ค่านิยามดังนี้ พฤติกรรมการสื่อสารหมายถึง การกระทำหรือปฏิกิริยาแสดงออกที่เป็นผลมาจากการทำงานของร่างกายและจิตใจ ที่มีลักษณะบ่งบอกถึงการสื่อความหมายแฝงทางกระบวนการสื่อสารที่เป็นระบบ

จากค่านิยามดังกล่าว ชี้ให้เห็นความสำคัญของพฤติกรรมการสื่อสารในแง่ที่ว่า พฤติกรรมการสื่อสารเป็นกลไกหลักในการดำเนินชีวิตของบุคคล จะเห็นได้ว่ามนุษย์ได้พยายามพัฒนาพฤติกรรมกรรมการสื่อสารมาตลอดตั้งแต่สมัยยุคดึกดำบรรพ์ ที่ยังไม่มีภาษาพูด และภาษาเขียน มนุษย์ก็เริ่มพฤติกรรมการสื่อสารด้วยสัญญาณ และสัญลักษณ์ จากนั้นได้พัฒนาขึ้นมาเป็นรูป แบบที่ยอมรับร่วมกันในกลุ่มสังคมที่ตนสังกัดอยู่ ต่อมาเมื่อมีการพัฒนาเทคโนโลยีด้านต่าง ๆ พฤติกรรมการสื่อสารของมนุษย์ก็ได้รับการพัฒนาตามไปด้วย เนื่องจากเทคโนโลยีเป็นจุดเริ่มต้นของการพัฒนากระบวนการสื่อสาร และเป็นตัวกำหนดวิถีทาง หรือพฤติกรรมการสื่อสารของมนุษย์นั่นเอง

พฤติกรรมการสื่อสารเป็นกระบวนการที่มีลักษณะสำคัญซึ่งสามารถอธิบายได้ดังต่อไปนี้

1. พฤติกรรมการสื่อสารเป็นกระบวนการที่มีการเคลื่อนไหว และเปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่องตลอดเวลา แม้แต่ในขณะที่เราไม่ได้กระทำการสื่อสารอย่างเป็นรูปธรรม สมองของเราก็ยังคงมีกระบวนการทำงานที่ส่งผลต่อกระบวนการคิดและอารมณ์ความรู้สึก นอกจากนี้ การที่เราต้องทำหน้าที่เป็นทั้งผู้ส่งสาร และผู้รับสาร สลับกันไปมาในกระบวนการสื่อสาร ยังแสดงให้เห็นว่าการสื่อสารมีกระบวนการที่เป็นวงจรต่อเนื่อง

2. พฤติกรรมการสื่อสารเป็นกระบวนการที่เกิดจากความคิดความรู้สึกและการกระทำของบุคคล ในขณะที่เราทำการสื่อสาร เราเข้าไปเกี่ยวข้องกับกระบวนการทำงานของสมอง ซึ่งเป็นกระบวนการที่ก่อให้เกิดความคิด อารมณ์ ความรู้สึกและการกระทำ ตลอดเวลา

3. พฤติกรรมการสื่อสารเป็นกระบวนการที่มีความสัมพันธ์กับกระบวนการทางจิตวิทยา สังคม และวัฒนธรรม พฤติกรรมการสื่อสารเป็นสิ่งที่ไม่ได้เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ แต่เกิดจากสัญชาตญาณ และการเรียนรู้ทางสังคม จึงต้องเกี่ยวข้องกับกระบวนการทางจิตวิทยา

กระบวนการทางสังคม และกระบวนการทางวัฒนธรรม เนื่องจากพฤติกรรมการสื่อสารของมนุษย์ เป็นผลมาจากการกระทำซึ่งเป็นการแสดงออกความรู้สึกรู้สึกนึกคิด ความต้องการของจิตใจ ที่ตอบสนอง ต่อสิ่งเร้า ซึ่งสามารถอธิบายได้ด้วยหลักการทางจิตวิทยา พฤติกรรมการสื่อสารของมนุษย์ส่วนใหญ่ เป็นพฤติกรรมสังคมที่ต้องเกี่ยวข้องกับผู้อื่นเสมอ และวัฒนธรรมเป็นสิ่งกำหนดวิถีชีวิต ซึ่งรวมถึง พฤติกรรมการสื่อสารของมนุษย์ในสังคม

4. พฤติกรรมการสื่อสารเป็นสิ่งที่ไม่หลีกเลี่ยงไม่ได้ เป็นกระบวนการที่ย้อนกลับ ไม่ได้ และกระทำซ้ำไม่ได้ กล่าวคือ มนุษย์ต้องมีพฤติกรรมการสื่อสารในรูปแบบใดรูปแบบหนึ่งอย่าง หลีกเลี่ยงไม่ได้ เนื่องจากอย่างน้อยที่สุดมนุษย์ทุกคนต้องมีการสื่อสารกับตนเอง และเมื่อได้รับการ สื่อสารแล้วการสื่อสารนั้นไม่สามารถกลับคืนมาหาผู้ส่งสารในรูปแบบเดิมได้ เนื่องจากการสื่อสารในแต่ละ ครั้งย่อมก่อให้เกิดผลอย่างใดอย่างหนึ่งเสมอ ผู้ส่งสารสามารถทำได้เพียงลด ระดับความรุนแรงผลที่ เกิดขึ้นเท่านั้น หารับการสื่อสารเป็นกระบวนการที่กระทำซ้ำไม่ได้ การกระทำซ้ำ ในที่นี้หมายถึง การ กระทำที่ก่อให้เกิดผลดังเดิม เนื่องจากการสื่อสารเป็นกระบวนการที่มีการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา และผู้ส่งสารยังไม่สามารถกระทำการสื่อสารในสถานการณ์เดิม ด้วยกรอบความคิด ความรู้สึกเดิม กับ ผู้รับสารคนเดิมได้ ไม่ว่าจะป็นกรณีใดก็ตาม

5. พฤติกรรมการสื่อสารมีลักษณะเป็นกระบวนการปฏิสัมพันธ์ ไม่ว่าจะป็น การสื่อสารกับตนเอง กับบุคคลอื่น หรือกลุ่มบุคคล ก่อให้เกิดระบบปฏิสัมพันธ์ ซึ่งเป็นเสมือนการ เชื่อมโยงระหว่างผู้ร่วมกระทำการสื่อสารเสมอ เนื่องจากการส่งสารแต่เพียงอย่างเดียวไม่เพียงพอที่จะก่อให้เกิดการสื่อสารเทคโนโลยีกับพฤติกรรมการสื่อสารของมนุษย์เทคโนโลยีการสื่อสาร เป็น เทคโนโลยีประเภทหนึ่งที่มีมนุษย์ได้พัฒนาขึ้น ด้วยวัตถุประสงค์หลักในการขยายความสามารถของ เครื่องมือการสื่อสารที่ดำรงอยู่ในแต่ละยุคสมัยการพัฒนาเทคโนโลยีทางการสื่อสาร อาจแบ่งได้เป็น 3 ประเภท ตามการแบ่งยุควัฒนธรรมการสื่อสาร เทคโนโลยีการสื่อสารในยุควัฒนธรรมการสื่อสารแบบ การพูด เทคโนโลยีการสื่อสารในยุควัฒนธรรมการสื่อสารแบบการเขียน และเทคโนโลยีการสื่อสารใน ยุควัฒนธรรมการสื่อสารแบบอิเล็กทรอนิกส์ เทคโนโลยีการสื่อสารในแต่ละยุคจะก่อให้เกิดการ เปลี่ยนแปลงทางสังคม ซึ่งจะส่งผลต่อพฤติกรรมการสื่อสารทั้งในระดับปัจเจกบุคคล และสังคมใน ลักษณะแตกต่างกันออกไป ทำให้ประสบการณ์ของมนุษย์แผ่ขยายออกไปอย่างกว้างไกลอย่างไม่เคย ปรากฏมาก่อน นับตั้งแต่การส่งข้อมูลข่าวสารทางโทรเลข ที่ถือว่าเป็นประสบการณ์ครั้งแรกของ มนุษยชาติในการถ่ายทอดข้อมูลข่าวสารผ่านทางระบบ สื่อสารที่แตกต่าง และมีประสิทธิภาพ ด้าน ความเร็ว เหนือกว่าระบบขนส่ง ที่เป็นช่องทางในการถ่ายทอดข่าวสารในยุควัฒนธรรมการสื่อสารที่ ผ่าน ๆ มา

ปัจจุบัน เทคโนโลยีการสื่อสารได้พัฒนาไปอย่างกว้างไกล บุคคลในทุกมุมโลก ที่เข้าถึงเครือข่ายคอมพิวเตอร์ สามารถเชื่อมโยงและติดต่อสื่อสารถึงกันและกันได้โดยไม่มีข้อจำกัด

เรื่องเวลาและสถานที่ เช่น ผู้ที่อยู่สหรัฐอเมริกาในเวลาเที่ยงคืน สามารถสื่อสารกับผู้ที่อยู่ทางประเทศไทยในเวลาเที่ยงวันได้ เนื่องจากเครือข่ายคอมพิวเตอร์ได้สร้างสิ่งแวดล้อมเสมือนจริง(Virtual environment) ที่ทำให้ผู้สื่อสารรู้สึกเหมือนกำลังสื่อสารอยู่ในสถานที่และเวลาเดียวกันเนื่องจากวัฒนธรรมอิเล็กทรอนิกส์ เป็นวัฒนธรรมการสื่อสารที่ครอบคลุมอยู่ช่วงระยะเวลา ยาวนาน ตั้งแต่การนำโทรเลขมาใช้เป็นเครื่องมือในการสื่อสาร จนถึงการใช้คอมพิวเตอร์ เครือข่ายคอมพิวเตอร์ ดังที่เป็นอยู่ในปัจจุบัน ทำให้เกิดผลกระทบต่อพฤติกรรมสื่อสารในลักษณะต่าง ๆ มากมาย ทั้งในระดับบุคคล ระดับกลุ่ม และระดับโลกบทบาทของเครือข่ายคอมพิวเตอร์ในระดับบุคคล คอมพิวเตอร์ เป็นเสมือนผู้ช่วยของมนุษย์ในการเก็บบันทึก และจัดระบบข้อมูลที่มีอยู่ในระบบ สามารถนำกลับมาใช้ได้ทันทีอย่างมีประสิทธิภาพ เครือข่ายคอมพิวเตอร์สามารถเชื่อมโยงไปได้ทั่วโลกทำให้โลกกลายเป็นสังคมข่าวสารที่สามารถแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารกันได้อย่างทันที ทำให้บุคคลมีความเท่าเทียมกันในการเข้าถึงข้อมูลข่าวสาร และสามารถแสวงหาข่าวสารจากเครือข่ายคอมพิวเตอร์ได้ตลอดเวลา และคอมพิวเตอร์ยังช่วยให้การสร้างสัมพันธภาพ หรือการเชื่อมโยงกับผู้อื่นเป็นไปได้ง่าย เครือข่ายคอมพิวเตอร์ในปัจจุบัน ได้พยายามสร้างสิ่งแวดล้อมของการสื่อสารระหว่างบุคคลให้มีความเสมือนจริงให้มากที่สุด

บทบาทของเครือข่ายคอมพิวเตอร์ในระดับกลุ่ม เครือข่ายคอมพิวเตอร์มีความสามารถในการเชื่อมโยง กลุ่มบุคคลต่าง ๆ เข้าด้วยกัน เช่น เว็บไซต์ต่าง ๆ เพื่อเป็นตัวแทนเสมือนกลุ่มทางสังคมขึ้นมา หรือที่ในปัจจุบันเรียกว่า เครือข่ายสังคมออนไลน์ เพื่อเป็นเวทีให้มีการแลกเปลี่ยน แสดงความคิดเห็นในประเด็นต่าง ๆ หรือแม้แต่มีกิจกรรมร่วมกัน การจัดตั้งกลุ่ม หรือชมรมขึ้นทางเครือข่ายคอมพิวเตอร์นี้ เป็นการจัดตั้งที่ไม่ต้องมีขั้นตอนยุ่งยาก เหมือนการจัดตั้งในสังคมจริง อีกทั้งการรวบรวมสมาชิกทำได้ง่ายกว่า เนื่องจากสมาชิกที่อยู่ห่างไกลกันก็สามารถเชื่อมโยงถึงกันได้

กล่าวโดยสรุปแล้วความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี ก่อให้เกิดการพัฒนาด้านการสื่อสาร และมีบทบาทในการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมสื่อสารของมนุษย์ ได้แก่ ช่วยให้ผู้ส่งสารและผู้รับสารมีปฏิสัมพันธ์โต้ตอบกันได้ทันที เอื้ออำนวยต่อการสื่อสารแบบสองทาง การสื่อสารดำเนินไปโดยอิสระมากขึ้น สามารถสื่อสารได้ทั้งในระยะใกล้และระยะไกลโดยไม่มีขีดจำกัด สามารถเชื่อมโยงข้อมูลไปยังผู้สื่อสารไม่จำกัดจำนวน ที่อยู่ตามสถานที่ต่าง ๆ ทั่วโลก เนื้อหาข่าวสารมีหลายหลายประเภท และเจาะลึกมากขึ้น เปิดโอกาสให้สมาชิกในสังคมสื่อสารได้อย่างกว้างขวางและทั่วถึง มีการแลกเปลี่ยนข้อมูลหรือใช้ข้อมูลมากขึ้น

2. การใช้ชีวิตบนโลกสองสถานะ ของเด็กไทยในปัจจุบันที่ครูและพ่อแม่ควรทราบ

พัฒนาการความเป็นอยู่ของชีวิตผู้คนเปลี่ยนแปลงเร็วมาก ในหนึ่งร้อยปีที่ผ่านไป พบว่าการเปลี่ยนแปลงในสิบปีหลังมีมากกว่าเก้าสิบปีก่อนหน้า เราใช้โทรศัพท์มือถือ ใช้

อินเทอร์เน็ต อ่านข่าวสารค้นข้อมูลบนเวปไซด์เว็บบ ใช้จีพีเอสนำทาง เล่นเกมออนไลน์ แม้แต่ระบบเศรษฐกิจ การค้าก็เปลี่ยนมาใช้ดิจิทัลออนไลน์กันมาก

โน้ตบุ๊กคอมพิวเตอร์ที่มีราคาเรือนแสนเมื่อไม่กี่ปีก่อน ปัจจุบันขีดความสามารถดีกว่าเดิมมาก มีการหาซื้อได้ในราคาหมื่นต้นๆ แม้แต่หน่วยความจำแฟรช ที่รู้จักกันในชื่อ แฟลชไดรฟ์ ขนาดสองจิกะไบต์ มีราคาไม่เกินสองร้อยบาททุกคนเป็นผู้สร้างเนื้อหาที่มีจำนวนมากมาย ลองพิจารณาดูว่าเพียงโทรศัพท์มือถือ ก็สามารถถ่ายรูปดิจิทัลได้มากมาย สามารถสร้างคลิปวิดีโอจำนวนมาก การสื่อสารทั้งหลายเป็นดิจิทัลทั้งสิ้น แม้แต่การฟังเพลงในปัจจุบันก็มาจากสื่อดิจิทัลที่เรียกว่าเอ็มพีสาม

การขยายตัวอย่างรวดเร็วบนอาณาจักรดิจิทัลที่ก่อให้เกิดเป็นนิเวศใหม่ ส่วนหนึ่งมาจากการพัฒนาทางเทคโนโลยี มีเว็บที่ทุกคนมีส่วนร่วมในการสร้างเนื้อหา แต่เดิมเราสร้างเว็บเป็นที่สำหรับการนำเสนอ ผู้ดูแลเหมือนอ่านป้ายประกาศ แต่เว็บในปัจจุบัน ดึงผู้คนเข้าไปมีส่วนร่วมในกิจกรรม มีกิจกรรมต่างๆ ให้ทำมากมาย ในโลกเสมือนจริงจึงทำให้เกิดจินตนาการที่อยู่หลังจอสี่เหลี่ยม การเข้าไปโลดแล่นตามจินตนาการของตัวเอง การนำเสนอความคิดและสร้างเวทีสนทนาของคนกลุ่มหนึ่งผ่านทางจอสี่เหลี่ยมก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในสังคมอย่างมากมายมหาศาล การเล่นเกมของเด็กและเยาวชน เป็นตัวอย่างที่เห็นได้ชัด เด็กจะนั่งจ้องผ่านจอสี่เหลี่ยม มีการโต้ตอบ แฉ่ต ระหว่างกัน มีการสร้างเวทีแสดงความคิดเห็น เช่น เว็บบอร์ด มีการสร้างห้องเพื่อดำเนินกิจกรรมร่วมกัน ทำได้แม้การสื่อสารพูดคุยที่เห็นหน้าตากันผ่านกล้องวิดีโอ เช่นการเล่นเอ็ม การเล่นเกมฟรีก มีการสร้างเครือข่ายสังคมที่รวมกลุ่มเข้าหากันในไซเบอร์สเปซ สื่อสารถึงกัน แบ่งปันเนื้อหารูปภาพ และแสดงความสัมพันธ์เชื่อมโยง และส่งความคิดเห็นถึงกัน เช่น ไฮไฟว์ เฟสบุ๊ก มายสเปซ ทวิตเตอร์ เป็นต้น

วิกิพีเดียหรือสารานุกรมออนไลน์เป็นตัวอย่างของการรวมกลุ่มฝูงชนช่วยกันสร้างเนื้อหา ทำให้ได้มากกว่าสิบล้านเรื่องในเวลาเพียงไม่กี่ปี และการสร้างสังคมดิจิทัลแบบวิกิขยายเนื้อหาด้วยการที่มีผู้คนไปรวมฝูงชนสร้างกลุ่มเนื้อหาต่างๆมากมาย แต่ในอีกมุมหนึ่งมีการรวมกลุ่มสร้างไร้สารานุกรม (uncyclopedia) เพื่อตอบรับกับแนวคิดที่สนุกสนานบนโลกเสมือนจริงบนโลกเสมือนจริงออนไลน์ จึงเป็นการสมมุติตามจินตนาการความคิดหลังจอสี่เหลี่ยมที่แตกต่างจากโลกแห่งความจริง ทำให้ผู้ที่อยู่ห้องติดกันในคอนโดฯอาจไม่รู้จักกัน แต่สามารถรู้จักกับคนอื่นในที่ห่างไกลผ่านจอสี่เหลี่ยมได้โดยง่ายการอวตารตัวตนเกิดในโลกเสมือนจริงหากสังเกตการเล่นเกมนออนไลน์ของเด็กและเยาวชน เขามีตัวตนใหม่ มีการใช้ชื่อเรียกขานในเกม มีการโลดแล่นเหมือนมีชีวิตจริง โลกออนไลน์หลังจอสี่เหลี่ยมเป็นโลกสมมุติที่ทำให้รู้สึกว่าเป็นโลกที่สวยงาม สนุกสนาน ทำทาย มีกิจกรรมที่ต้องทำมากมาย การแทนตัวตนใหม่ในโลกออนไลน์ ในไซเบอร์สเปซ เป็นสิ่งที่ผู้อยู่บนโลกออนไลน์เข้าใจดี เราเรียกตัวตนใหม่ว่า อวตาร ตัวตนใหม่มีรูปร่างหน้าตา มีจินตนาการที่ตรงใจผู้เป็นเจ้าของร่างนั้น

เด็กเล่นเกมออนไลน์ เล่นอินเทอร์เน็ต จึงมักสมมุติตัวตนใหม่ พูดคุยกัน ทำกิจกรรมต่าง ๆ ร่วมกันอวตาร มาจากภาษาสันสกฤต จากคำว่า อวตาร ซึ่งหมายถึงการแบ่งภาคไปเกิด เด็กและเยาวชนจึงสามารถแบ่งภาคไปเกิดในโลกเสมือนจริงได้

ในเกมออนไลน์ที่ดึงดูดความสนใจให้ผู้เล่นสนุกสนาน จึงต้องสร้างโลกแฟนตาซีสมมุติให้มีความสวยงาม มีสิ่งท้าทาย รongรับสังคมของผู้เล่นที่จะไปใช้ชีวิตผ่านทางอวตาร บางเกมสามารถให้รวมกลุ่ม สร้างความร่วมมือระหว่างอวตารเพื่อทำกิจกรรมร่วมกัน บางเกมมีการให้รวมกลุ่มยกพวกต่อสู้ระหว่างกัน เรียกว่ากิลเวอร์ การอวตารไปเกิดเป็นตัวตนใหม่ในเกมเป็นจริงได้ ทั้งๆ ที่บางครั้งยากจะเกิดได้ในโลกแห่งความเป็นจริง เช่นในเกมจีทีเอ สามารถเป็นอวตารที่เป็นผู้ร้าย เป็นมาเฟีย ผู้มีอิทธิพล มีความเก่งกล้าที่จะต่อสู้กับตำรวจได้ ด้วยขีดความสามารถของคอมพิวเตอร์ในปัจจุบัน ประจวบกับช่องสื่อสารที่โตขึ้นมาก โลกออนไลน์จึงทำได้สมจริงสมจังมากขึ้น เกมออนไลน์ทุกเกม สร้างฉาก พื้นที่ และสมรรถุมิ ที่เสมือนจริงมาก จนบางครั้งผู้เล่นแยกแยะไม่ออก เช่นการเล่นเกมนินจาบนเครื่องเล่นเกมวี (Wii) เมื่อเล่นจนคล่องแล้ว ผู้เล่นอาจนึกว่าตนเองตีเทนนิสในสนามจริงได้ถ้าไม่เล่นเกม เล่นเน็ต แล้วจะให้ทำอะไรหากถามว่า อาชีพของเด็กคืออะไร ก็คงต้องตอบว่าอาชีพของเด็กคือ เรียนกับเล่น การเล่นของเด็กก็เปลี่ยนไปตามยุคสมัย ในยุคที่เทคโนโลยีกำลังเฟื่องฟูจะให้เด็กไปเล่นม้าก้านกล้วย จะเป็นไปได้หรือ เทคโนโลยีทำให้การมีเพื่อนของเด็กแตกต่างออกไป ไม่จำเป็นต้องไปพบหน้ากัน สามารถเข้าสู่โลกเสมือนจริงพบเพื่อนๆ พูดคุย เล่นสนุกสนานกันในโลกหลังจอสีเหลี่ยม เล่นได้แม้ในยามค่ำคืนหรือกลางดึกในสังคมปัจจุบันที่พ่อแม่ผู้ปกครองต้องมุงมั่นแก้ปัญหาทางด้านเศรษฐกิจ สิ่งแวดล้อมทางสังคมได้เปลี่ยนไปมาก เด็กและเยาวชนมีความกดดันจากสังคม ต้องเรียนหนังสือในห้องเรียน มีความเครียด บางคนเลิกเรียนต้องไปเรียนพิเศษต่อ เด็กมักจะย้อนถามว่า ถ้าไม่ให้ผมเล่นเกมเล่นเน็ตแล้วจะให้เล่นอะไร พ่อแม่จำนวนมากไม่ยอมปล่อยให้ลูกไปไหนมาไหนคนเดียว อีกทั้งสนามเด็กเล่นก็ไม่สะดวก การเล่นออนไลน์ดูจะตรงใจเด็กมากที่สุด เพราะเล่นในบ้านได้ หรือร้านเกมก็มีให้เล่นมากมายที่สำคัญสำหรับพ่อแม่คือ ทำอย่างไรจึงจะเล่นเกมให้เป็นเกม เล่นเพื่อความสนุกสนาน พักผ่อนจิตใจถ่มเนินหรือถ่มบ่อโดยธรรมชาติของมนุษย์ ทุกคนเกิดมามีความแตกต่างกัน มีความถนัดหรือความชอบที่ต่างกัน แม้แต่ในเรื่องความสามารถเฉพาะตัวก็ต่างกันเด็กบางคนเก่งภาษาอังกฤษ เรียนได้ดีในวิชาภาษาอังกฤษ ชอบสังคมศาสตร์ แต่ไม่ถนัดในเรื่องคณิตศาสตร์ หากจะถามพ่อแม่ว่า ถ้าจะให้เรียนพิเศษ จะให้เรียนอะไรดี พ่อแม่ส่วนใหญ่ต้องการถ่มบ่อ ต้องการเติมเต็ม แต่ขัดกับความชอบหรือความถนัดของเด็ก เท่ากับเป็นการเพิ่มแรงกดดันให้เด็กค่อนข้างมาก การกระทำอะไรในสิ่งที่ชอบย่อมประสบความสำเร็จได้ดีกว่าระบบการศึกษาที่พ่อแม่ตั้งความหวังไว้ จึงเป็นแรงกดดันให้เกิดความเครียด เด็กอาจต้องทำในสิ่งที่ตนเองไม่ชอบ การเรียนที่ต้องแข่งขันกันมาก เด็กจึงหาทางออกด้วยการมุดผ่านจอสีเหลี่ยมไปโลกเสมือนจริง ในสังคมออนไลน์ ที่มีความสนุกสนาน พบปะพูดคุยกับเพื่อนฝูงที่มีความสนใจและเข้าใจร่วมกันออนไลน์บนโลกเสมือน

จริงจึงเป็นทางออกของเด็ก เมื่อเข้าไปอยู่นานๆ ก็ได้เห็นหรือเปรียบเทียบกับโลกความจริง โลกจริงไม่สนุกสนาน น่าเบื่อ มีความเครียดสูง ซึ่งตรงข้ามกับโลกเสมือนจริงโดยสิ้นเชิง ทำให้ห่างเหินและไม่สนใจกับโลกจริง ยิ่งเด็กมีวุฒิภาว่น้อย จึงสร้างปัญหาเด็กติดเกม ติดเน็ต คือใช้เวลามากไป ไม่อยากมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมในโลกจริง ปัญหาเริ่มเมื่ออายุเท่าไร

จากการเก็บข้อมูลและศึกษามาเป็นระยะเวลาหนึ่ง พบว่า จุดปัญหาการเข้าสู่โลกออนไลน์ของเด็กเริ่มจากประณมปลาย และมีปัญหาสูงสุดในช่วงมัธยมต้น และจะค่อย ๆ ลดลงเมื่อมีอายุมากขึ้นตามวุฒิภาวระ เด็กในวัยนี้ก้าวสู่โลกออนไลน์ในรูปแบบต่าง ๆ การแชตกับเพื่อน การเข้าเครือข่ายสังคม จำพวกไฮไฟว์ เฟสบุ๊ก และการเล่นเกมทั้งที่เป็นเกมคอนโซลและเกมออนไลน์การที่มีปัญหามากในช่วงวัยรุ่นส่วนหนึ่งเป็นเพราะ วุฒิภาวระของเด็กในการแยกแยะระหว่างโลกเสมือนจริง กับโลกจริง ยังไม่ได้ ความนึกคิดในโลกเสมือนจริงผูกพันกับจิตใจมาก ทำให้ไม่สามารถแบ่งแยกและเห็นความสำคัญของโลกจริง ทำให้ใช้เวลาในโลกเสมือนจริงมากเกินไป ครั้นเมื่อมีอายุมากขึ้น การแยกแยะ ความมีสติ ความคิด และความรับผิดชอบจะเป็นตัวแบ่งแยก อย่างไรก็ตามพบว่ากลุ่มเด็กที่เข้าสู่โลกไซเบอร์เร็วมีโอกาสเสี่ยงสูงในการติดเน็ต ติดเกมการสร้างภูมิคุ้มกันในตัวก่อนวัยรุ่นให้เข้าใจในเรื่องโลกสองสถานะจึงเป็นเรื่องสำคัญ ต้องเน้นให้เกิดความรู้ความเข้าใจ ทั้งในโลกจริงและโลกเสมือนจริงการสมดุลระหว่างโลกจริงกับเสมือนจริง คือแนวทางแก้ปัญหายุคไอซีทีที่กำลังเฟื่องฟู ความสำคัญของไอซีทีที่มีบทบาทในการดำเนินการต่างๆ มีมากมาย ไอซีทีเป็นเครื่องมือของการเข้าถึงแหล่งความรู้ ใช้ในการสื่อสารเชื่อมโยงและดำเนินกิจกรรมระหว่างกัน ทุกคนมีความจำเป็นต้องใช้ไอซีทีอย่างแน่นอนการแก้ปัญหาลูกและเยาวชนจึงมีได้อยู่ที่การปิดกั้น การห้าม ซึ่งวิธีการที่ผ่านมาไม่ได้ผลโดยสิ้นเชิง เด็กและเยาวชนมีขีดความสามารถในการใช้ไอซีทีสูง มีหนทางการหลบเลี่ยงได้ การแก้ปัญหาลูกที่สำคัญจึงต้องยึดหลักสายกลาง คือสร้างความพอดีระหว่างโลกจริงและโลกเสมือนจริงให้มีกิจกรรมของเด็กที่สมดุลระหว่างโลกที่เป็นจริงกับเสมือนจริง เปิดเวทีโลกจริงให้เด็กได้สนุก ทั้งกิจกรรมที่มีความสนุก ดนตรี การแสดง กีฬา เกมันทนาการ หรือแม้แต่งิจกรรมทางสังคมของครอบครัว การเดินทาง ท่องเที่ยว การพบปะผู้คน ในโรงเรียนน่าจะมีกิจกรรมเสริมทางสังคมบนโลกจริงที่สนุก การจัดค่ายกิจกรรมต่างๆ การทัศนศึกษา การเรียนรู้แบบกิจกรรมที่มีส่วนร่วมบนโลกจริง ขณะเดียวกันก็มีการเสริมเข้ากับกิจกรรมโลกเสมือนจริงและการออนไลน์ต่าง ๆ ปิดเทอมใหญ่ให้เด็กทำอะไรในช่วงปิดเทอมใหญ่เป็นช่วงที่เด็กและเยาวชนมีเวลาที่ว่างเว้นจากการเรียนในภาคเรียนปกติ ในช่วงเวลานี้จะให้เด็กทำอะไร แนนอนที่สุด หากมีเวลาเมื่อใด เด็กก็จะเข้าสู่โลกเสมือนจริง เล่นเกม เล่นเน็ต พูดคุยสังสรรค์กับเพื่อนบนเน็ต เป็นผลจูงใจเข้าสู่โลกเสมือนจริงที่มากเกินไป เป็นหนทางนำไปสู่ปัญหาการติดเกมในอนาคตได้ การสร้างกิจกรรมในช่วงปิดเทอมควรเป็นกิจกรรมที่สนุกสนานสร้างความสมดุลทั้งโลกจริงและโลกเสมือนจริง เด็กควรได้เรียนรู้สังคมจริง การอยู่ร่วมกัน การ

แก้ปัญหา มีกิจกรรมสนุกๆ บนโลกจริงบ้าง หากให้อยู่แต่ในบ้าน การก้าวผ่านจอสีเหลี่ยมไปหาโลกเสมือนจริงคงเป็นเรื่องหลีกเลี่ยงไม่ได้

3. แนวคิดการพัฒนาชุดฝึกอบรม

การฝึกอบรมทางไกล หมายถึง การฝึกอบรมทางไกลเป็นวิธีการประยุกต์วิธีการสอนทางไกลมาใช้ในการถ่ายทอดเนื้อหาสาระ โดยให้ผู้ให้การอบรมและผู้เข้ารับการอบรมไม่จำเป็นต้องพบกันหรือมีการพบปะกันน้อยที่สุด (ชัยยงค์ พรหมวงศ์ 2536)

3.1 องค์ประกอบในการฝึกอบรมทางไกล โดยสรุปประกอบด้วย

1) วิทยากรและผู้รับการฝึกอบรมทางไกล การฝึกอบรมทางไกลใช้วิทยากรในสองลักษณะคือ วิทยากรที่ได้รับเชิญมาผลิตชุดการฝึกอบรมทางไกลและวิทยากรที่มาดำเนินการฝึกอบรม

2) หลักสูตรการฝึกอบรมทางไกล เป็นมวลงเนื้อหาสาระและประสบการณ์ในสาขาวิชาที่มุ่งจะให้ผู้รับการฝึกอบรมเกิดการเรียนโดยจัดในรูปหลักสูตรฝึกอบรมระยะสั้นและหลักสูตรฝึกอบรมระยะยาว

3) ระบบการฝึกอบรมทางไกลมีขั้นตอนประกอบด้วย ขั้นที่ 1 การศึกษาและวิเคราะห์ความต้องการในการฝึกอบรม ขั้นที่ 2 การพัฒนาหลักสูตรการฝึกอบรมทางไกล ขั้นที่ 3 การผลิตสื่อและชุดฝึกอบรมทางไกล ขั้นที่ 4 การดำเนินการฝึกอบรมทางไกล และขั้นที่ 5 การประเมินการฝึกอบรมทางไกล

4) สื่อการฝึกอบรมทางไกล อาจอยู่ในรูปชุดฝึกอบรมทางไกลที่ยึดสื่อสิ่งพิมพ์เป็นแกน ยึดวิทยุโทรทัศน์เป็นแกน หรือยึดคอมพิวเตอร์เป็นแกน

5) คุณภาพของการฝึกอบรมทางไกลขึ้นอยู่กับประสิทธิภาพระบบการฝึกอบรมทางไกล คุณภาพเนื้อหาสาระที่อยู่ในหลักสูตรการฝึกอบรมทางไกล คุณภาพสื่อหรือชุดฝึกอบรมทางไกล และความสามารถวิทยากรและความใส่ใจของผู้รับการฝึกอบรม (ชัยยงค์ พรหมวงศ์ 2536)

3.2 รูปแบบการฝึกอบรมทางไกล จากการรวบรวมรูปแบบจากการสอนทางไกลของมหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราชสรุปได้ 3 รูปแบบ ได้แก่

1) การฝึกอบรมทางไกลที่ใช้วิธีการฝึกอบรมด้วยตนเองทั้งหลักสูตร หมายถึงระบบการฝึกอบรมที่วางแผนและเตรียมชุดฝึกอบรมทางไกลเพื่อให้ผู้รับการอบรมเรียนจากชุดฝึกอบรมด้วยตนเองตลอดหลักสูตร โดยไม่จำเป็นต้องมารับการฝึกอบรมแบบเผชิญหน้า การฝึกอบรมแบบนี้ใช้ใน 3 กรณี ได้แก่ การฝึกอบรมเนื้อหาด้านพุทธิพิสัยไม่จำเป็นต้องมารับการฝึกฝน ณ สถานฝึกอบรม การฝึกอบรมที่มุ่งเนื้อหาด้านพุทธิพิสัยและมีการฝึกปฏิบัติ โดยการฝึกฝนด้วยตนเองจาก

คู่มือ (Manual) หรือแนวการศึกษา (Study Guide) และชุดการทดลองที่บ้าน (Home Experimental Kit) หรือชุดฝึกปฏิบัติ (Practical Work) ที่จัดเตรียมไว้ให้ และการฝึกอบรมที่มีเนื้อหาไม่สลับซับซ้อน เช่น การใช้เครื่องมืออุปกรณ์บางอย่าง โดยใช้เอกสารสิ่งพิมพ์ เทปบันทึกเสียง เป็นต้น

2) การฝึกอบรมทางไกลที่ผสมผสานการศึกษาด้วยตนเองกับการฝึกอบรมแบบเผชิญหน้า เป็นการฝึกอบรมทางไกลที่วางแผนให้ผู้รับการฝึกอบรมเรียนด้วยตนเองส่วนหนึ่งและมาเข้าฝึกอบรมที่สถาบันการฝึกอบรมเพื่อการฝึกปฏิบัติหรือการปลูกฝังด้านจิตพิสัย ส่วนที่ให้ผู้ฝึกอบรมสามารถเรียนเองมักจะเป็นความรู้ด้านพุทธิพิสัยหรือพุทธิพิสัยอบรมการฝึกปฏิบัติอย่างง่าย ๆ ส่วนการฝึกฝนทักษะความชำนาญก็ได้มาฝึกแบบเผชิญหน้าในห้องฝึกอบรมที่ได้มีการนัดหมายกันไว้

3) การฝึกอบรมทางไกลที่เป็นส่วนของหลักสูตรการศึกษาทั่วไป เป็นการที่องค์กรหรือหน่วยงานประสงค์ให้บุคลากรได้พัฒนาด้วยการลงทะเบียนเรียนวิชาหรือกลุ่มวิชาที่เปิดสอนเป็นส่วนหนึ่งของหลักสูตรการศึกษาปกติ โดยมุ่งรับประกาศนียบัตรหรือปริญญาโดยถือเป็นเงื่อนไขการเลื่อนชั้น เลื่อนตำแหน่งเข้าสู่ตำแหน่งหัวหน้างานหรือตำแหน่งบริหาร (ชัยยงค์ พรหมวงศ์ 2536)

3.3 วิธีการฝึกอบรมทางไกล วิธีการฝึกอบรมทางไกลขึ้นอยู่กับโครงสร้างสื่อฝึกอบรม 3 ประเภท ได้แก่ (ชัยยงค์ พรหมวงศ์ และวาสนา ทวีกุลทรัพย์ 2540)

- 1) วิธีการฝึกอบรมทางไกลที่ยึดสื่อสิ่งพิมพ์
- 2) วิธีการฝึกอบรมทางไกลที่ยึดวิทยุและโทรทัศน์
- 3) วิธีการฝึกอบรมทางไกลที่ยึดคอมพิวเตอร์เป็นหลัก

3.4 การพัฒนาชุดฝึกอบรมทางไกล ความสำคัญของชุดฝึกอบรม (ชัยยงค์ พรหมวงศ์, 2540) ได้สรุปไว้ดังนี้

1) เป็นการวางแผนการฝึกอบรมอย่างมีระบบ

2) เป็นเครื่องมือที่จะใช้ในการฝึกอบรมทางไกล ดาเนินไปตามเป้าหมายในรูปแบบที่ต้องการ (รูปแบบหมายถึง การยึดผู้สอนเป็นศูนย์กลาง ยึดสมาชิกเป็นศูนย์กลางหรือยึดประสบการณ์เป็นศูนย์กลาง)

3) ได้ประสิทธิภาพตามวัตถุประสงค์ที่ได้กำหนดไว้ตามเกณฑ์มาตรฐานต่ำสุด (มาตรฐานต่ำสุด หมายถึง ไม่ว่าจะทำการฝึกอบรมกี่ครั้งก็ตาม ผลที่ออกมาจะได้เท่า ๆ กัน)

4) ทำให้สามารถจัดฝึกอบรมที่อิสระมากกว่าอิมวิทยากร จากปัญหาที่เกิดขึ้นพบว่า วิทยากรจัดฝึกอบรมมักจะใช้ชื่อเสียงฝึกอบรม โดยใช้ความสามารถเฉพาะตัว ซึ่งจำนวนวิทยากรประเภทนี้มีอยู่ไม่มากนัก และกลุ่มเป้าหมายที่เข้ารับการฝึกอบรมก็เป็นเพียงบางกลุ่มเท่านั้น มิได้กว้างขวางทั้งหมด ชุดฝึกอบรมนี้จึงเป็นเครื่องมือที่สามารถดาเนินการฝึกอบรมโดยใครก็ได้ที่มีความรู้พอสมควร

- 5) ทำให้การฝึกอบรมไม่ขึ้นกับบุคลิกภาพ อารมณ์ หรือสุขภาพของวิทยากร

3.5 ประเภทของชุดฝึกอบรมทางไกล ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (ชัยยงค์ พรหมวงศ์ และ วาสนา ทวีกุลทรัพย์ 2540) ได้จำแนกประเภทของชุดฝึกอบรมทางไกลไว้ 3 ประเภท คือ

- 1) ชุดฝึกอบรมทางไกลที่ยึดสื่อสิ่งพิมพ์เป็นสื่อหลัก
- 2) ชุดฝึกอบรมทางไกลที่ยึดสื่อแพร่ภาพและเสียงเป็นสื่อหลัก
- 3) ชุดฝึกอบรมทางไกลที่ยึดคอมพิวเตอร์เป็นสื่อหลัก

3.6 การผลิตชุดฝึกอบรมทางไกลที่ยึดสิ่งพิมพ์เป็นหลัก การผลิตชุดฝึกอบรมทางไกลที่ยึดสื่อสิ่งพิมพ์เป็นหลัก ประกอบด้วย ประมวลสาระ และ แนวการศึกษา

1) ประมวลสาระ เป็นสื่อหลักที่ใช้ควบคู่กับแนวการศึกษา โดยเป็นเอกสารที่เน้นการเสนอเนื้อหาสาระของชุดฝึกอบรมนั้น ๆ เป็นสำคัญ เปรียบเสมือนการบรรยายเนื้อหาการอบรมเพื่อช่วยให้ผู้เข้ารับการฝึกอบรมมีความรู้ในเนื้อหาสาระที่ศึกษาอย่างละเอียด

2) แนวการศึกษา เป็นคู่มือการฝึกอบรม ใช้ควบคู่กับประมวลสาระ แนวการศึกษาจะช่วยให้ผู้เรียนทราบรายละเอียดเกี่ยวกับแนวปฏิบัติของกิจกรรมทั้งหมดของการฝึกอบรมสำหรับรายละเอียดเกี่ยวกับการผลิตประมวลสาระ และแนวการศึกษา มีดังนี้

- ประมวลสาระ ซึ่งจัดเป็นสื่อหลักของการฝึกอบรมทางไกลนั้น เนื้อหาสาระที่ผู้ให้การอบรมต้องการจะเสนอนั้น จะนำมาบรรจุไว้ในประมวลสาระชุดฝึกอบรมอย่างสมบูรณ์ ประมวลสาระชุดฝึกอบรมมีองค์ประกอบที่สำคัญอยู่ 4 ส่วน ได้แก่

ก. ส่วนที่เป็นรายละเอียดและวิธีการใช้ชุดฝึกอบรม ได้แก่ หน้าปก คำนำ สารบัญ รายละเอียดชุดฝึกอบรม และวิธีการศึกษา

ข. ส่วนที่เป็นแผนการฝึกอบรม แผนการฝึกอบรมที่ปรากฏในประมวลสาระชุดฝึกอบรมนั้น ประกอบด้วย แผนการฝึกอบรมประจำหน่วยและแผนการฝึกอบรมประจำตอน ในแผนการสอนประจำหน่วย จะระบุชื่อหน่วย ชื่อตอน แนวคิด และวัตถุประสงค์ ส่วนแผนการสอนประจำตอน ก็มีองค์ประกอบคือ ชื่อตอน ชื่อหัวเรื่อง แนวคิด และวัตถุประสงค์

ค. ส่วนที่เป็นการนำเสนอเนื้อหาสาระ เมื่อจัดทำแผนหน่วยและแผนตอนประจำการฝึกอบรมแล้ว ขั้นตอนต่อไป คือ การเสนอเนื้อหาสาระในแต่ละเรื่อง

ง. ส่วนที่เป็นเชิงอรรถและบรรณานุกรม ผู้ผลิตเอกสารชุดฝึกอบรม ลงรายการเอกสารที่อ้างอิงทุกเล่มที่ใช้ในการเขียนงานวิชาการทั้งส่วนที่เป็นเชิงอรรถและบรรณานุกรม

- แนวการศึกษา ซึ่งจัดเป็นคู่มือการเรียนการสอนประจำชุดฝึกอบรม เอกสารในส่วนที่เป็นแนวการศึกษาประกอบด้วยองค์ประกอบ 4 ส่วน ได้แก่

ก. ส่วนที่เป็นรายละเอียดและวิธีการศึกษา ได้แก่ หน้าปก คำนำ สารบัญ รายละเอียดชุดฝึกอบรม และวิธีการศึกษา

ข. ส่วนที่เป็นแผนการฝึกอบรม ในส่วนนี้จะนำจากแผนการฝึกอบรมประจำหน่วยและแผนการฝึกอบรมประจำตอน ที่ปรากฏในประมวลสาระมาใส่ไว้

ค. ส่วนที่เป็นสาระสังเขป คือส่วนที่ผู้เขียนสรุปความสำคัญจากเนื้อหาสาระที่เสนอรายละเอียดไว้ในประมวลสาระชุดฝึกอบรมในแต่ละเรื่องหรือแต่ละตอน

ง. ส่วนที่เป็นกิจกรรมและแนวตอบ เป็นการกำหนดงาน หรือภารกิจทุกอย่างให้ผู้รับการฝึกอบรมได้ลงมือปฏิบัติ หลังจากที่ได้ศึกษาเนื้อหาสาระต่าง ๆ ในประมวลสาระในแต่ละเรื่องแต่ละตอน แต่ละหน่วยจบแล้ว การกำหนดกิจกรรมจะครอบคลุมกิจกรรมระหว่างเรียนและ กิจกรรมภาคปฏิบัติเสริมประสบการณ์ กิจกรรมท้ายเรื่องหรือท้ายตอนจะเป็นกิจกรรมที่เน้นให้ผู้อบรมนำความรู้ที่ได้ศึกษาไปแล้วมาตอบ เมื่อให้ผู้รับการอบรมลงมือประกอบกิจกรรมใด ๆ ควรต้องทราบที่ตนทำไปหรือตอบไปนั้นถูกต้องหรือไม่ ผิดพลาดอย่างไร จึงจำเป็นต้องให้ผลย้อนกลับ (Feedback) หรือแนวตอบใน 5 ลักษณะ คือ (1) เฉลย คือให้คำตอบในกรณีที่มีคำตอบถูกต้องเพียง 1 ชุด เช่น เฉลยคำตอบข้อสอบแบบปรนัย (2) ตอบให้ดูเป็นตัวอย่างโดยใช้สถานการณ์ที่ใกล้เคียงกันกับกิจกรรมที่ได้ทำ เช่น การสรุปหรืออธิบายประเด็นที่กำหนด (3) ชี้แนะวิธีตอบโดยกำหนด “ธง” หรือ “คำหลัก” ที่ต้องกำหนดไว้ในคำตอบ (4) ชี้แหล่งที่จะให้ผู้รับการฝึกอบรมตรวจสอบคำตอบโดยกำหนดหน้าหัวเรื่องและย่อหน้าให้ชัดเจน และ (5) อธิบายลงเทพบันทึกละเอียดหรือชี้ดีเรื่องเพื่อให้ความกระจ่างเพียงพอที่ผู้รับการฝึกอบรมจะตรวจสอบได้ว่าตนตอบถูกหรือผิด

3.7 การทดสอบประสิทธิภาพชุดอบรมทางไกล

การทดสอบประสิทธิภาพชุดฝึกอบรมทางไกล เป็นการตรวจสอบคุณภาพของชุดฝึกอบรมทางไกล เพื่อประกันคุณภาพว่าชุดฝึกอบรมทางไกลมีความเหมาะสมคุ้มค่าต่อการลงทุนผลิตออกเป็นจำนวนมาก สร้างความมั่นใจให้กับผู้ศึกษาจากชุดฝึกอบรมทางไกล หากมิได้ทดสอบประสิทธิภาพเสียก่อนความเชื่อมั่นในคุณภาพของสื่อจะถูกลดความสำคัญ วิธีการตรวจสอบคุณภาพของชุดฝึกอบรม มี 2 วิธี ดังนี้ (ชัยยงค์ พรหมวงศ์ และวาสนา ทวีกุลทรัพย์, 2540)

1) ทดลองใช้เบื้องต้นเป็นการทดสอบประสิทธิภาพก่อนการทดลองใช้จริงโดยทดสอบประสิทธิภาพที่ผู้ทดลองสามารถนำผลการทดลองใช้เบื้องต้นไปปรับปรุงชุดฝึกอบรมทางไกลก่อนนำไปทดลองใช้จริง การทดลองใช้เบื้องต้นมีขั้นตอน 3 ขั้น คือ ขั้นที่ 1 ทดลองแบบเดี่ยว เป็นการทดลองใช้ชุดฝึกอบรมทางไกลกับผู้รับการฝึกอบรม 1 คน โดยเริ่มทดลองกับผู้รับการอบรมระดับเก่ง ปานกลาง และอ่อน โดยผู้ผลิตต้องคอยสังเกตพฤติกรรมอย่างใกล้ชิด แล้วนำผลไปปรับปรุงให้ถึงเกณฑ์ ขั้นที่ 2 การทดลองแบบกลุ่มเป็นการทดสอบชุดฝึกอบรมทางไกลที่ปรับปรุงแล้วกับผู้รับการฝึกอบรมอย่างน้อย 6-10 คน โดยสังเกตพฤติกรรมอย่างใกล้ชิด แล้วปรับปรุงให้ถึงเกณฑ์ และขั้นที่ 3 การทดลองแบบสนามเป็นการทดสอบชุดฝึกอบรมทางไกลที่ปรับปรุงจากแบบกลุ่มแล้วไปทดสอบกับ

ผู้รับการฝึกอบรม ประมาณ 40-100 คน เพื่อนำผลมาปรับปรุงขั้นสุดท้ายก่อนส่งผลิตจำนวนมาก เพื่อจะได้นำไปทดลองใช้จริงในชั้น “Trial Runs” หรือ “Pilot Testing”

2) การทดลองใช้จริงเป็นการทดสอบประสิทธิภาพ ขั้นที่ 2 โดยการนำชุดฝึกอบรมทางไกลที่ผลิตขึ้นไปทดลองใช้ในสถานการณ์จริงเป็นเวลา 1 ภาคการศึกษาขึ้นไป แล้วรวบรวมข้อมูล เพื่อการปรับปรุงก่อนที่จะผลิตชุดฝึกอบรมทางไกลจำนวนมาก

4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

จากการศึกษาข้อมูลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการวิจัยครั้งนี้มีงานวิจัยที่สัมพันธ์กับการวิจัยครั้งนี้ดังต่อไปนี้

อเนก เทียนบุชา (2544) ได้ศึกษาเรื่อง การสร้างและหาประสิทธิภาพชุดฝึกอบรม เรื่อง เทคนิคการสอนงานสำหรับหัวหน้างาน ผลการศึกษาพบว่า ชุดฝึกอบรมที่สร้างขึ้นมีความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา โดยมีค่าดัชนีความสอดคล้องสูงกว่า 0.5 ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบสูงกว่า 0.8

ก้องเกียรติ ณะมิตร (2545) ได้ศึกษาเรื่องการสร้างและหาประสิทธิภาพของชุดการสอนงานปฏิบัติ สำหรับสอนผู้ด้อยโอกาส เรื่อง เครื่องยนต์เบนซินที่ควบคุมการฉีดเชื้อเพลิง ด้วยอิเล็กทรอนิกส์ ผลการศึกษาพบว่า ชุดฝึกปฏิบัติมีประสิทธิภาพภาคทฤษฎีสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด

สุรเชษฐ์ ทองวณิชนิม (2547) ได้ศึกษาเรื่อง การสร้างและหาประสิทธิภาพชุดฝึกอบรม เรื่อง เทคนิคการสอนงาน สำหรับหัวหน้างานที่ทำหน้าที่เป็นครูฝึกช่างยนต์ ของศูนย์บริการรถยนต์ ผลการศึกษาพบว่า ชุดฝึกอบรมที่สร้างขึ้นมีความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา โดยมีค่าดัชนีความสอดคล้องสูงกว่า 0.5 ความพอใจต่อการฝึกอบรมของผู้เข้ารับการฝึกอบรมอยู่ในระดับดี ประสิทธิภาพของชุดฝึกอบรมได้ผลสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่ตั้งไว้

ไพโรจน์ สกรียากร (2547) ได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนารูปแบบฝึกอบรมเทคนิคการสอนงานปฏิบัติในหน่วยงานวิจัยและพัฒนาหลักสูตร ผลการศึกษาพบว่า การประเมินสภาวะแวดล้อม การประเมินปัจจัยเบื้องต้น การประเมินกระบวนการ และการประเมินผลผลิต โดยวัตถุประสงค์ของการฝึกอบรมที่ได้กำหนดไว้มีความเหมาะสม ผู้เข้าฝึกอบรมมีความรู้ และทักษะในงานที่รับผิดชอบเป็นอย่างดี ดัชนีความสอดคล้องในภาพรวมมีค่าเท่ากับ 0.9 ชุดฝึกอบรมมีความพร้อม สามารถนำไปใช้ในการฝึกอบรมได้ประสิทธิภาพของรูปแบบฝึกอบรม เทคนิคการสอนงาน มีประสิทธิภาพ สูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ นอกจากนี้ ผู้บังคับบัญชา มีความพึงพอใจในการนำเอาความรู้และทักษะที่ได้รับจากการฝึกอบรมไปประยุกต์ใช้ในการสอนงานในระดับมาก

ประดินันท์ อุปรมัย และคณะ (2549) ได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนาชุดฝึกอบรมแบบ e-Training: การพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ให้เด็ก โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาชุดฝึกอบรมแบบ e-Training

ประเมินผลการใช้ชุดฝึกอบรม และประเมินโครงการฝึกอบรมแบบ e-Training หลักสูตร การพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ให้เด็ก ผลการวิจัย พบว่า ได้รูปแบบการฝึกอบรมแบบ e-Training ผู้เข้าอบรมมีความฉลาดทางอารมณ์ มีความรู้ เจตคติเกี่ยวกับ การพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์หลังการใช้ชุดฝึกอบรมเพิ่มขึ้น ผู้เข้าอบรมมีความพึงพอใจ เกี่ยวกับสื่อและวิธีการจัดการฝึกอบรมในระดับมากและมากที่สุด ซึ่งวิธีการฝึกอบรมแบบนี้ เหมาะสมสำหรับผู้ต้องการเรียนรู้ด้วยตนเอง

ประยูร ไชยบุตร (2547 : 1-2) ทำการวิจัยเรื่อง การสร้างนวัตกรรม e-Learning เรื่องระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนานวัตกรรม E-Learning พัฒนาแบบทดสอบออนไลน์ พัฒนาเครื่องมือสื่อสาร ได้แก่ กระดานแลกเปลี่ยนความคิดเห็น (Webboard) และสมุดเยี่ยม (Guestbook) ใช้สำหรับสนับสนุนจัดกิจกรรมการเรียนการสอน นำไปทำการทดลองกับกลุ่มตัวอย่างนักศึกษาเอกคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์ จำนวน 68 คน ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2547 หลังจากทดลองเรียนเสร็จแล้ว ให้ผู้เรียนตอบแบบสอบถามระดับความพึงพอใจต่อระบบการเรียนการสอนแบบอีเลิร์นนิ่งที่สร้างขึ้น พบว่า ผู้เรียนมีความพึงพอใจอยู่ในเกณฑ์ดีมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.56

