



Community Management Network
for Sustainable Development
National Conference 2019

THE DYNAMICS OF COMMUNITY CHANGE

รายงานสืบเนื่อง
(PROCEEDING)

การประชุมวิชาการระดับชาติ
เครือข่ายด้านการจัดการชุมชน
เพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน ครั้งที่ 4

วันเสาร์ที่ 23 มีนาคม 2562
ณ คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่



คณะกรรมการฝ่ายพิจารณาบทความและตรวจทานเอกสารและผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาบทความ
โครงการประชุมวิชาการระดับชาติเครือข่ายด้านการจัดการชุมชนเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน ครั้งที่ 4

คณะกรรมการฝ่ายพิจารณาบทความและตรวจทานเอกสาร

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อัจฉรา สโรบล	มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ (ประธาน)
รองศาสตราจารย์ปรีชา วงศ์ทิพย์	มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธงชัย ภูวนาถวิจิตร	มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ทรงสุตา ภู่อ่วง	มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ณรงค์ ศิริรัมย์	มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ทรงพันธ์ ต้นตระกูล	มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
อาจารย์ ดร.อรยา พรเอี่ยมมงคล	มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
อาจารย์ ดร.ปรีวิทย์ ไวยาฑิระ	มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
อาจารย์ณภัทร วิสวะกุล	มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

ผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาบทความ

ศาสตราจารย์ ดร. อรรถจักร์ สัตยานุรักษ์	มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
รองศาสตราจารย์จรรณันท์ เขาวนดี	มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
รองศาสตราจารย์ปรีชา วงศ์ทิพย์	มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อัจฉรา สโรบล	มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธงชัย ภูวนาถวิจิตร	มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ทรงสุตา ภู่อ่วง	มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ณรงค์ ศิริรัมย์	มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ทรงพันธ์ ต้นตระกูล	มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
อาจารย์ ดร.อรยา พรเอี่ยมมงคล	มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
อาจารย์ ดร.ปรีวิทย์ ไวยาฑิระ	มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
อาจารย์ณภัทร วิสวะกุล	มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
รองศาสตราจารย์ ดร.นรินทร์ สังข์รักษา	มหาวิทยาลัยศิลปากร
รองศาสตราจารย์ ดร.ธงพล พรหมสาขา ณ สกลนคร	มหาวิทยาลัยศิลปากร
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทิพย์สุตา พุฒจรรย์	มหาวิทยาลัยศิลปากร
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศุภรัตน์ แสงฉัตรแก้ว	มหาวิทยาลัยศิลปากร
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เกศราพร พรหมนิมิตกุล	มหาวิทยาลัยศิลปากร
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สวรรยา ธรรมอภิพล	มหาวิทยาลัยศิลปากร

ผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาบทความ (ต่อ)

อาจารย์ ดร.สุณี คำนวนศิลป์	มหาวิทยาลัยศิลปากร
อาจารย์ ดร.ภพ สวัสดิ์	มหาวิทยาลัยศิลปากร
อาจารย์วันชัย เจือบุญ	มหาวิทยาลัยศิลปากร
อาจารย์รัชกร วชิรลีโรดม	มหาวิทยาลัยศิลปากร
อาจารย์ธเนศ เกษรสิริธร	มหาวิทยาลัยศิลปากร
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อุทัย ปริญาสุทธีนันท์	มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เรวดี อึ้งโพธิ์	มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์เอมอร เจียรมาศ	มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์
อาจารย์ ดร.บัณฑิตา หลิมประเสริฐ	มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์
อาจารย์ยุทธกาน ดิสกุล	มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์



สารบัญ

เรื่อง	หน้า
คำนำ	ก
สาส์นรองคณบดีฝ่ายวิจัยและบริการวิชาการ	ข
สาส์นประธานคณะกรรมการดำเนินโครงการประชุมวิชาการระดับชาติเครือข่าย ด้านการจัดการชุมชนเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน ครั้งที่ 4	ค
โครงการประชุมวิชาการระดับชาติเครือข่ายด้านการจัดการชุมชนเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน ครั้งที่ 4	ง
คณะกรรมการฝ่ายพิจารณาบทความและตรวจทานเอกสารและผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาบทความ	ฉ
กำหนดการโครงการประชุมวิชาการระดับชาติเครือข่ายด้านการจัดการชุมชน เพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน ครั้งที่ 4	ฉ
กำหนดการนำเสนองานวิจัยแบบปากเปล่า โครงการประชุมวิชาการระดับชาติ เครือข่ายด้านการจัดการชุมชนเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน ครั้งที่ 4	ฉ
สารบัญ	ค
ปาฐกฐาวิทยากร	1
บทความวิจัย	
ห้องศาสตราจารย์ ดร. หม่อมหลวงคู่ย์ ชุมสาย ชั้น 8 อาคาร HB7	
ภาพถ่ายทางอากาศ เพื่อการประยุกต์ใช้ทางด้านการใช้ประโยชน์ที่ดินของชุมชน :	
กรณีศึกษาอำเภอแม่แจ่ม จังหวัดเชียงใหม่	
รัฐพล พรหมมาศ	5
การสื่อความหมายท่องเที่ยว : คุณค่าและแนวทางในการสร้างมูลค่าเพิ่ม เพื่อการพัฒนา	
การท่องเที่ยวโดยชุมชนอย่างยั่งยืน	
วรพงศ์ ไชยฤกษ์	14
รูปแบบการเรียกร้องสิทธิในการจัดการทรัพยากรธรรมชาติเชิงเครือข่ายชุมชนสบลาน	
อำเภอสะเมิง จังหวัดเชียงใหม่	
สุภาวดี ฉิมมณี ธงชัย ภูวนาถวิจิตร ชรินทร์ มั่งคั่ง	26
การให้ความหมายและการปฏิบัติงานต่อการสร้างเสริมสุขภาพของบุคลากรและภาคีเครือข่าย	
ในองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นจังหวัดเชียงใหม่ กรณีศึกษา เทศบาลตำบลแม่นะ อำเภอ	
เชียงดาว จังหวัดเชียงใหม่ และ เทศบาลตำบลสันมหาพน อำเภอแม่แตง จังหวัดเชียงใหม่	
จิตติรัตน์ ชลิตเลิศรัตน์ ทรงวุฒิ ตวงรัตนพันธ์	40

สารบัญ (ต่อ)

เรื่อง	หน้า
ห้องศาสตราจารย์ ดร. หม่อมหลวงดุษฎี ชุมสาย “เศรษฐกิจชุมชน การท่องเที่ยวชุมชน 1” การวิเคราะห์จุดแข็ง จุดอ่อน โอกาส และอุปสรรค ของการพัฒนาการท่องเที่ยวชายหาดชะอำ จังหวัดเพชรบุรี	
ชนาธิป พึ่งจำ มณฑิตา หาญพุดม ธงพล พรหมสาขา ณ สกลนคร.....	52
แนวทางการพัฒนาการท่องเที่ยวชายหาดชะอำ จังหวัดเพชรบุรี	
มณฑิตา หาญพุดม ชนาธิป พึ่งจำ ธงพล พรหมสาขา ณ สกลนคร	60
การมีส่วนร่วมของประชาชนในพื้นที่ดำเนินการและขับเคลื่อนโครงการชุมชนท่องเที่ยว OTOP นวัตวิถี : กรณีศึกษาหมู่บ้านตาลเจ็ดยอด ตำบลไร่เก่า อำเภอสามร้อยยอด จังหวัดประจวบคีรีขันธ์	
ปฐมวดี หุ่นงาม เกศราพร พรหมนิมิตกุล	68
การจัดการการท่องเที่ยวของโฮมสเตย์ห้วยหินดำ อำเภอด่านช้าง จังหวัดสุพรรณบุรี	
ณัฐณี แด่สกุล สิริโสภิน แก้วกัญญา นรินทร์ สังข์รักษา	80
การท่องเที่ยวเชิงภัยพิบัติ กรณีศึกษาบ้านขุนสมุทรจีน อำเภอพระสมุทรเจดีย์ จังหวัดสมุทรปราการ	
ขวัญธิดา กลั่นแสง รชกร วชิรสิโรตม	94
การสื่อสารเพื่อส่งเสริม “การท่องเที่ยวเชิงนิเวศ” ของตลาดน้ำประจักษ์รัฐบางกล้า อำเภอบางกล้า จังหวัดสงขลา	
นิติกร วีระแก้ว นลินนิภา ขุนฤทธิ์ ณัฐพร จันทร ยุทธกาน ดิสกุล	105
แนวทางการพัฒนาศักยภาพการท่องเที่ยวเชิงนิเวศ กรณีศึกษา ชุมชนหัวเขา อำเภอสิงหนคร จังหวัดสงขลา	
ชุดิگانต์ ปานช่วย ชนุตร์ เพ็ชรมงคล สหรัฐ สังข์ทอง ยุทธกาน ดิสกุล	117
แนวทางการพัฒนาวิสาหกิจชุมชนเพื่อการท่องเที่ยวเชิงเกษตรวิถีชีวิต ชุมชนท่าหิน อำเภอสทิงพระ จังหวัดสงขลา	
บุษราภรณ์ ทองเคิน สิริรัตน์ หมานละไธ้ อโนชา พุฒิมิพวงค์ ยุทธกาน ดิสกุล	132
แนวทางการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ กรณีศึกษา ศูนย์เรียนรู้ภูมิปัญญาไทยบ้านภูริดา ตำบลท่าชะมวง อำเภอรัตนบุรี จังหวัดสงขลา	
จิตติพร ทองสุข ปิรญา นาวาทอง ยุทธกาน ดิสกุล	144
การพัฒนารูปแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ กรณีศึกษา ธารางชมเมือง เทศบาลนครสงขลา	
จิรัชยา ปฐมเพชร บงกชมาศ จันทรแก้ว พนิดา ประชุมทอง ยุทธกาน ดิสกุล	157

สารบัญ (ต่อ)

เรื่อง	หน้า
ห้องประชุม HB 7801 ชั้น 8 อาคาร HB7 “เศรษฐกิจชุมชน การท่องเที่ยวชุมชน 2” ศักยภาพของแหล่งท่องเที่ยวชุมชน เชื้อนกระเสี้ยว อำเภอคำชะอี จังหวัดสุพรรณบุรี	
ปวีณา รุ่งเรือง ลัทธิกา โพธิกุล นรินทร์ สังข์รักษา	169
แนวทางการพัฒนาศักยภาพการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม กรณีศึกษาชุมชนเกาะใหญ่ อำเภอกระเสี้ยว จังหวัดสงขลา	
ชนะเลิศ เครือแก้ว ศุภกิตติ์ คำคำ สติกร ศรประสิทธิ์ ยุทธกาน คิสกุล	179
แนวทางการพัฒนาศักยภาพการท่องเที่ยวเชิงพุทธศาสนาในเขตอำเภอหาดใหญ่ จังหวัดสงขลา	
กิตติมา คงแก้ว นุศรา แซ่ตั้ง ศศิญา เขียวยิ่งเจริญ วิลาสินี พลายชุม ยุทธกาน คิสกุล	190
แนวทางการพัฒนาศักยภาพการท่องเที่ยวเชิงอาหารท้องถิ่น กรณีศึกษา ตลาดใต้โหนด ชุมชนบ้านจันนา อำเภอควนขนุน จังหวัดพัทลุง	
กันตพงศ์ สวนยา กฤตภาส ขุนเจริญ ธนาธิรักนุ้ย นันทิกานต์ เศรษฐกุล ยุทธกาน คิสกุล	202
ศักยภาพและแนวทางการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์ชุมชนท่าหิน อำเภอสติงพระ จังหวัดสงขลา	
วรวิมล หล้าดิน สวรรค คงฤทธิ์ เอกนที เอกพันธ์ ยุทธกาน คิสกุล	214
การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ไทรามัญคอนกระเบื้อง อำเภอโพธาราม จังหวัดราชบุรี	
มนธิรา สมจิตต์ มินทิมา เกียวเพ็ง ธเนศ เกษรสิริธร	226
ประเพณีไหว้พระจันทร์แห่งชุมชนชาวกะเหรี่ยง อำเภอบางละมุง จังหวัดชลบุรี	
ธวัลยา โรจน์รักษกุล พิษญาภา วงศ์พันธุ์ลักษณ์ ธเนศ เกษรสิริธร	234
กิจกรรมท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมเพื่อการอนุรักษ์วัฒนธรรมท้องถิ่นหมู่บ้านท่องเที่ยวใหม่ บ้านสนวนนอก จังหวัดบุรีรัมย์	
รัชฎาพร สุดตาชาติ ทิพย์สุตา พุดจอร์	242
การบริหารจัดการพิพิธภัณฑ์น้ำเกลือพื้นบ้าน อำเภอบ้านแหลม จังหวัดเพชรบุรี	
นันทริกา ยิ้มศรวล ประภัสสร อรุณศิริกุล สุณี คำนวลศิลป์	253
ห้องประชุม HB 7802 ชั้น 8 อาคาร HB7 “สุขภาพชุมชน และการพัฒนาคุณภาพชีวิต” ความรอบรู้ด้านสุขภาพของกลุ่มเกษตรกรปากน้ำปราณ ตำบลปากน้ำปราณ	
อำเภอบ้านนา จังหวัดประจวบคีรีขันธ์	
พลพจน์ สันหจันท์ รัชกร วชิรสิโรตม	263

สารบัญ (ต่อ)

เรื่อง	หน้า
แนวทางการปรับตัวของเกษตรกรผู้ผลิตดอกกุหลาบบ้านบวกเตี้ย ตำบลโป่งแยง อำเภอแมริม จังหวัดเชียงใหม่	
ประเมศ ดุลลือ วิทยารัตน์ นนทดา ธงชัย ภูวนาถวิจิตร	273
พฤติกรรมการใช้สารเคมีทางการเกษตรของเกษตรกร ผู้ปลูกมะม่วง บ้านหนองครก ตำบลสันทราย อำเภอพร้าว จังหวัดเชียงใหม่	
ทฎาภรณ์ เลิศอนันต์ อรัชพร เชนย ทรงพันธ์ ดันตระกูล	281
ผู้ประกอบการสังคมกับการเสริมสร้างความสุขของคนในชุมชนทุ่งคำเสา อ.หาดใหญ่ จ.สงขลา	
ภัทราพร แสงทวี นัฐชนิตา ขวัญชื่น อุทัย ปริญญาสุทธินันท์	289
บริษัทประชารัฐรักสามัคคีสงขลา (วิสาหกิจเพื่อสังคม) จำกัด กับการสร้างความสุข ให้กับคนในอำเภอหาดใหญ่ จังหวัดสงขลา	
ศุภกนต์ อิศสุวรรณ จิราพร พงนา อุทัย ปริญญาสุทธินันท์	302
ความมั่นคงในชีวิตของผู้เข้าร่วมโครงการบ้านมั่นคงในพื้นที่ ตำบลเจ๊ะบิลัง อำเภอเมือง จังหวัดสตูล	
นัยต์ประพร จันแท่น เต็มฟ้า แสงสุริยา อุทัย ปริญญาสุทธินันท์	314
องค์กรสวัสดิการชุมชนกับคุณภาพชีวิตของคนในชุมชนท่าหิน อำเภอสตึงพระ จังหวัดสงขลา	
ปิ่นญารัตน์ แสงสุข ทิพย์สุดา นิมเรือง โสภิตา สังข์สว่าง เศรษฐวุฒิ บุญขวัญ ธนสรณ์ โอพั้ง อุทัย ปริญญาสุทธินันท์	323
แนวการปฏิบัติที่ดีในการจัดการโครงการอาหารกลางวัน อย่างมีส่วนร่วมของโรงเรียน วัดนาพรม (มนมหาวิริยาคาร) จังหวัดเพชรบุรี	
กัณฑ์อุทัย จันทรแพง รวิภัทรา สระทองหน ทิพย์สุดา พุฒจระ	337
การดูแลผู้สูงอายุในสถานพักฟื้น กรณีศึกษาศูนย์พักฟื้นผู้สูงอายุ กรณีศึกษา ศูนย์พักฟื้น ผู้สูงอายุ The Nymph Care Home จังหวัดปทุมธานี	
ศิริรักษ์ สร้อยสีคำ เกศราพร พรหมนิมิตกุล	347
การดูแลตนเองด้านการบริโภคอาหารของผู้ป่วยมะเร็งเต้านม	
โชติกา จี้อาทิตย์ ภวีกา นุรินทร์รัตน์ ทรงสุดา ภู่อ่าง	357
ห้องเรียน HB 7702 ชั้น 7 อาคาร HB7 “การจัดการชุมชน”	
ภาวะผู้นำและการพัฒนาชุมชนท่าหิน อำเภอสตึงพระ จังหวัดสงขลา	
จุฑามาศ วารินพิพัฒน์ อโณทัย เรืองสังข์ กมลลักษณ์ สิ้นชนะ อุทัย ปริญญาสุทธินันท์	369

สารบัญ (ต่อ)

เรื่อง	หน้า
แนวทางในการจัดการขยะมูลฝอยของตลาดน้ำคลองลัดมะยม เขตตลิ่งชัน กรุงเทพมหานคร ณัฐชา รามัญ นักสุวรรณ ถิมเจริญ ธเนศ เกษรศิริธร	381
การศึกษาระบบการจัดการขยะมูลฝอยติดเชื้อจากโรงพยาบาล กรณีศึกษา โรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพประจำตำบลวัดปากสมุทร จังหวัดสมุทรสงคราม เจนจิรา บุรณประเสริฐกุล สวรรยา ธรรมอภิพล	392
การศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อการมีส่วนร่วมในการจัดการขยะขององค์การบริหารส่วนตำบลดอนแก้ว กรณีศึกษาบ้านสันเหมือง ตำบลดอนแก้ว อำเภอแมริม จังหวัดเชียงใหม่ ศุภกร มะลิแก้ว อรญา จาธิทอง ปรีชา วงศ์ทิพย์	402
สถานการณ์และแนวโน้มในการใช้สารเคมีของเกษตรกรผู้ปลูกดอกกุหลาบ กรณีศึกษา บ้านบวกเตี้ย ตำบลโป่งแยง อำเภอแมริม จังหวัดเชียงใหม่ น้ำฝน อุดะเรือน ลัดดาวัลย์ คำยอด ธงชัย ภูวนาถวิจิตร	411
การบริหารจัดการเพื่อป้องกันปัญหาน้ำท่วมอย่างมีส่วนร่วม ของพื้นที่อำเภอบ้านแหลม จังหวัดเพชรบุรี กาญจนา พันธุ์เผือก สุปราณี ในเกาะ ทิพย์สุดา พุดจระ	420
ความทรงจำเหล่าสหายผ่านการสร้างพื้นที่ป่าต้นน้ำผาตำ กรณีศึกษาประชาคมรักษ์ป่าต้นน้ำ ผาตำ ตำบลคลองหอยโข่ง อำเภอคลองหอยโข่ง จังหวัดสงขลา ธัญชนก มุสิกะเจริญ วุฒิชัย หมั่นไวย์ ยุทธกาน คิสกุล	433
แนวทางการพัฒนาสวัสดิการผู้สูงอายุ กรณีศึกษาเทศบาลตำบลบางปู จังหวัดสมุทรปราการ ฐิติวรดา ศิริวัฒนสกุล มานิตา ยอแซฟ ธงพล พรหมสาขา ณ สกลนคร	445
แนวทางการพัฒนาสวัสดิการผู้สูงอายุ กรณีศึกษาเทศบาลตำบลบางยี่รงค์ จังหวัดสมุทรสงคราม มานิตา ยอแซฟ ฐิติวรดา ศิริวัฒนสกุล ธงพล พรหมสาขา ณ สกลนคร	451
การจัดการกลุ่มวิสาหกิจชุมชนชะแล้รักษ์ชั้นโรง ตำบลชะแล้ อำเภอสิงหนคร จังหวัดสงขลา สถาพร มงคลบุตร พงษ์นภา แซ่เต้ เมธชนันท์ เนียมบุญ เอมอร เขียวมาศ	457
ห้องเรียน HB 7703 ชั้น 7 อาคาร HB7 “พฤติกรรมศาสตร์ และคหกรรมศาสตร์เพื่อชุมชน” การศึกษาพฤติกรรม การเข้าร่วมชุมชนเสมือนจริงของวัยรุ่นไทย กลุ่มที่ชื่นชอบดนตรี อิเล็กทรอนิกส์ ชญาพร สืบบุญประเทือง สุณี คำนวลศิลป์	467

สารบัญ (ต่อ)

เรื่อง	หน้า
พฤติกรรมการใช้โทรศัพท์มือถือและการจัดการซากโทรศัพท์มือถือของผู้บริโภค กลุ่มเจนเอเรชั่นวาย	
อลิสา เจริญรูป อารยา เกตุรวม สวรรยา ธรรมอภิพล	479
ความคาดหวังเกี่ยวกับรูปแบบกิจกรรมรับน้องประมุขเชียร์ของนักศึกษากิจกรรมชั้นปีที่ 1 คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี	
โปรดเกล้า ภักดีเพชร ธนากร นุชเจริญ สุภรณ์ แสงฉัตรแก้ว	491
คุณลักษณะภาวะผู้นำในองค์กรกับการยอมรับของนักศึกษาคณะวิทยาการจัดการชั้นปีที่ 4 มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี	
ธรรสพงศ์ ทศณะนาคะจิตต์ ทิพย์สุดา พุดจระ	504
แรงงูใจในการลดแก้วพลาสติกด้วยแนวคิดแก้วน้ำส่วนตัวแลกส่วนลดเครื่องดื่ม กรณีศึกษา นักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี	
จันทร์ฉาย ทองรอด นรมน สารผล สวรรยา ธรรมอภิพล	517
ปัจจัยที่ส่งผลต่อแรงงูใจในการเลือกใช้พื้นที่เช่าทำกิจการ โครงการ ONE NIMMAN	
นาริรัตน์ กันธวัณณะ อสิริยา ศิรินิรันดร์ ปรีวิทย์ ไวยาทยะ	528
ปัจจัยความสำเร็จของธุรกิจรับจัดเลี้ยงในจังหวัดเชียงใหม่	
จิรัฐติกาล พลณวิ พิมพิศา พรินทรากุล ปรีวิทย์ ไวยาทยะ	537
การศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจใช้บริการ Food Stylist ของผู้ประกอบการ ธุรกิจอาหารและเครื่องดื่มในจังหวัดเชียงใหม่	
นันทน์ภัส ชัยคำมา เพชรรัตน์ มะหะหมัด ปรีวิทย์ ไวยาทยะ	546
การสำรวจความต้องการของผู้บริโภคต่อเส้นพาสต้าปราศจากกลูเตนเสริมคุณค่าทางสารอาหาร	
กิตติทัต บรรจงปฐ สโรชา ก่อเจริญ ณรงค์ ศิริรัมย์	555
การสำรวจความต้องการของครูคหกรรมศาสตร์ในการสร้างแหล่งเรียนรู้ออนไลน์ งานด้านใบตองล้านนา	
ชนากานต์ ชุ่มเรือน ภัทธาภรณ์ ปัญญาใหญ่ ปรีวิทย์ ไวยาทยะ	561
ห้องเรียน HB 7704 ชั้น 7 อาคาร HB7 “ภูมิปัญญา-วัฒนธรรมท้องถิ่น และการวิจัยเชิงพัฒนา และแนวคิดใหม่เพื่อสร้างมูลค่าทรัพยากรชุมชน”	
การเปลี่ยนแปลงของพิธีกรรมบายศรีสู่ขวัญบ้านดอนแก้ว ตำบลวรนคร อำเภอปัว จังหวัดน่าน	
ศิริกัญญา สมบัติจินดา สุชานาถ พุ่มบาง เกศราพร พรหมนิมิตกุล	572

สารบัญ (ต่อ)

เรื่อง	หน้า
การเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรมของกลุ่มชาติพันธุ์ไทยทรงดำ ตำบลหนองปรัง อำเภอเขาย้อย จังหวัดเพชรบุรี	
ทิพวรรณ ปิ่นแก้ว หทัยกานต์ ชูจำ เกศราพร พรหมนิมิตกุล	584
ผ้าขึ้นดินแดง อัตลักษณ์และภูมิปัญญาผ้าพื้นถิ่นของจังหวัดบุรีรัมย์	
ประภาพร ธรรมมูสา สุภรณ์ แสนฉัตรแก้ว	594
ภูมิปัญญาผ้าทอชาติพันธุ์ดาราอังกกับวิถีชีวิตชุมชนปางแดงใน อำเภอเชียงดาว จังหวัดเชียงใหม่	
ปภาวดี วนาคำัง ปาริฉัตร มะมม สุภรณ์ แสนฉัตรแก้ว	602
การส่งเสริมการใช้ผลิตผลทางการเกษตรของชุมชน : การพัฒนาผลิตภัณฑ์ขนมปัง ทดแทนแป้งสาลีด้วยแป้งข้าวไรซ์เบอร์รี่เจลาติน	
กนกวรรณ ใจคำ ณัฐพร พงศ์พันธุ์ อรยา พรเอี่ยมมงคล	613
การเพิ่มมูลค่าให้ผลผลิตทางการเกษตร : การพัฒนาเมล็ดไผ่ผสมน้ำมะเขือเทศ	
โสธยา คำฟู อโณทัย เดิมทวีวุฒิ อรยา พรเอี่ยมมงคล	623
การออกแบบฉลากบรรจุภัณฑ์เครื่องดื่มน้ำห้วยปลี	
กัญญา แซ่ม่วง เอนจิรา กุญชร ณ อยุธยา ทรงสุตา ภู่อ่วง	632
การพัฒนาต้นแบบบรรจุภัณฑ์สินค้า OTOP ประเภทหมวกของกลุ่มวิสาหกิจชุมชน แสงระวีผ้าไทย	
ฉันทชนก เลาหจรัสแสง จิตติธิดา ทองจิตติ อัจฉรา สโรบล	643
การออกแบบและพัฒนาบรรจุภัณฑ์สบู่ วิสาหกิจชุมชนกลุ่มพรอำนวย ตำบลป่าแดด อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่	
พรทิพย์ ไบ้โคย พนาพร โพธิ์พลศักดิ์ ณภัทร วิชะกุล	651
ภาคผนวก.....	659

พฤติกรรมการเข้าร่วมชุมชนเสมือนจริงของวัยรุ่นไทยกลุ่มที่ชื่นชอบดนตรีอิเล็กทรอนิกส์

Participation Behavior in the Virtual Community of Electronic Dance Music Group (EDM) of Thai Young Generation

ชฎาพร สืบบุญประเทือง¹ และ สุณี คำนวนศิลป์^{*2}

Chadaporn Seuboonprathueng and Sunee Kamnuansin

บทคัดย่อ

การศึกษานี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาเหตุปัจจัยที่ทำให้บุคคลเข้าร่วมเป็นสมาชิกชุมชนเสมือนจริงกลุ่มที่ชื่นชอบดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ (EDM) และ 2) ศึกษาพฤติกรรมกลุ่มสมาชิกชุมชนเสมือนจริงกลุ่มที่ชื่นชอบดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ (EDM) โดยเก็บข้อมูลจากวัยรุ่นไทยผู้ที่เป็นสมาชิกเฟซบุ๊กกลุ่ม EDM Thailand จำนวน 10 คน ด้วยวิธีการสัมภาษณ์และสังเกตแบบมีส่วนร่วม ผลการศึกษาพบว่า เหตุปัจจัยที่บุคคลตัดสินใจเข้าร่วมชุมชนเสมือนจริงกลุ่มที่ชื่นชอบดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ EDM Thailand แบ่งได้เป็น 2 ลักษณะ คือ 1) ปัจจัยส่วนบุคคล ได้แก่ ความสนใจส่วนตัวในดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ การหาเพื่อนที่มีความชอบร่วมกัน เป็นช่องทางหาบัตรเทศกาลดนตรี และผลประโยชน์ทางธุรกิจ 2) ปัจจัยด้านสภาพแวดล้อม ได้แก่ การเข้ากลุ่มตามเพื่อน และเข้ากลุ่มตามกระแสนิยม โดยเกิดพฤติกรรมกลุ่มผ่านเฟซบุ๊ก คือ โพสต์เกี่ยวกับดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ กดชื่นชอบและแสดงความคิดเห็น นัดหมายทำกิจกรรมทางดนตรี และซื้อขายบัตรงานคอนเสิร์ต กลายเป็นวัฒนธรรมกลุ่มของวัยรุ่นในชุมชนเสมือนจริงบนสังคมออนไลน์ ซึ่งการรวมกลุ่มลักษณะเช่นนี้เกิดขึ้นมากในสังคมปัจจุบัน

คำสำคัญ : พฤติกรรม ชุมชนเสมือนจริง ดนตรีอิเล็กทรอนิกส์

Abstract

The objectives of this research are 1) to study factors contributing to the participation of virtual community members, electronic dance music enthusiasts, and 2) to study behavior of virtual community members, electronic dance music enthusiasts. Data were collected from Thai young generation members of Facebook EDM Thailand Group 10 people by interview and participative observation. The findings reveal that the factors contributing to the participation of virtual community members, electronic dance music enthusiasts EDM Thailand are 2 aspects: 1) Personal factors; include personal interest in electronic music, finding a friend with a passion, a channel for music festival tickets and business benefits. 2) Environment factors; include members join because friend influence and join the trend. By group behavior through Facebook; post content about electronic dance music, like and comment, meet

¹ นักศึกษาสาขาวิชาการจัดการชุมชน คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยศิลปากร เพชรบุรี

² อาจารย์ ดร., ประจำสาขาวิชาการจัดการชุมชน คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยศิลปากร เพชรบุรี

* Corresponding author: e-mail: sunee@ms.su.ac.th

to participate in events that involves music and trading concert card. It becomes a group of young generation in the virtual community on social networks. This kind of confederate is happening so much in nowadays society.

Keywords: Behavior Virtual Community Electronic Dance Music (EDM)

บทนำ

ปัจจุบันการสื่อสารถูกเปิดกว้างอย่างเสรี มีการเชื่อมโยงข้อมูลข่าวสารกันระหว่างประเทศในทั่วทุกมุมโลก การสื่อสารออนไลน์เป็นช่องทางให้ข้อมูลและข่าวสารเหล่านั้นสามารถส่งต่อถึงกันได้ในช่วงเวลาอันสั้นและมีอิทธิพลต่อสมาชิกของสังคมในแวดวงต่างๆ เกิดการแลกเปลี่ยนวัฒนธรรมต่างถิ่นผ่านการสื่อสารที่ไร้พรมแดนมากขึ้น ดังนั้นการสื่อสารออนไลน์จึงเผยแพร่เรื่องราวในด้านต่างๆ โดยเฉพาะในด้านการสื่อสารวัฒนธรรมเราสามารถรับรู้วัฒนธรรมของต่างประเทศโดยแฝงมากับเนื้อหาของสื่อ (ปรีชา พันธุ์เน่น, 2551) การถ่ายทอดวัฒนธรรมต่างๆ ผ่านสื่อได้ส่งผลให้ผู้รับสารมีโอกาสเรียนรู้วัฒนธรรมใหม่ๆ และมีประสบการณ์โดยผ่านสื่อออนไลน์ตามเรื่องราวที่ผู้คนให้ความสนใจต่างกันออกไป เมื่อมีผู้สนใจในสิ่งๆหนึ่งเป็นจำนวนมากขึ้น เกิดการรวมกลุ่มกันเป็นชุมชนเสมือนตามความสนใจของกลุ่มคนเหล่านั้น หรือที่เรียกว่าเครือข่ายสังคม (Social Network) คือ การสร้างเครือข่ายร่วมกันของมนุษย์ผ่านเว็บไซต์และแอปพลิเคชันออนไลน์ได้แก่ Google, Twiter, Youtube, Facebook, Instagram, LINE เป็นต้น เมื่อเครือข่ายสังคมเหล่านี้เกิดขึ้นบนอินเทอร์เน็ตจึงได้เปลี่ยนไปเป็น ชุมชนเสมือนจริง (Virtual Community) คือ ชุมชนที่มีการรวมกลุ่มกัน มีปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตในรูปแบบของเว็บไซต์และแอปพลิเคชันออนไลน์ (Dennis et al., 1998) สามารถเชื่อมต่อได้ในทุกที่และทุกเวลา กลุ่มจะมีสมาชิกที่มีความหลากหลาย แต่สมาชิกทุกคนในชุมชนนั้นๆล้วนมีความสนใจคล้ายๆกัน หรือมีเป้าหมายร่วมกันในการรวมกลุ่มชุมชน กลุ่มชุมชนเสมือนจึงเป็นสิ่งกลางให้เกิดปฏิสัมพันธ์ขึ้นในสังคม รวมถึงยังเป็นเครื่องมือในการถ่ายทอดภาษา ประเพณี ทัศนคติ ความเชื่อ ค่านิยม ตลอดจนวัฒนธรรมจากสังคมหนึ่งไปยังสังคมหนึ่งทั้งในระดับบุคคลไปจนถึงระดับมวลชน การนำเสนอเนื้อหาประกอบสื่อได้ถูกแทรกซึมเข้าไปทั้งโดยตั้งใจและไม่ตั้งใจ ผู้รับสารนั้นเมื่อได้ทำการเปิดรับสารจึงเกิดการเลือกและจดจำในสิ่งที่ตรงกับความสนใจของตนเอง จึงเกิดกลุ่มชุมชนเสมือนเป็นจำนวนมากในสังคมออนไลน์ ปัจจุบันพบว่ามียุคกลุ่มที่ได้รับความนิยมกลุ่ม EDM Thailand คือกลุ่มที่ให้ความสนใจดนตรีอิเล็กทรอนิกส์แนวเพลงสมัยใหม่ Electronic Dance Music ใช้เครื่องดนตรีประเภทอิเล็กทรอนิกส์พร้อมกับเทคโนโลยีทางด้านดนตรีในการสร้างหรือสังเคราะห์เสียงชาวตะวันตกขึ้นใหม่ ไม่ค่อยนิยมใช้เครื่องดนตรีจริง ซึ่งดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ความนิยมเป็นอย่างมาก โดยเฉพาะในต่างประเทศดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ถือเป็นดนตรีกระแสหลักในหลายๆประเทศทั่วโลก ประเทศไทยนิยมเรียกดนตรีแนวนี้เป็นส่วนใหญ่ว่า “เพลงดีด” คนส่วนใหญ่อาจคุ้นเคยและมีทัศนคติที่ว่าเพลง EDM มักเปิดในงานสังสรรค์ ปาร์ตี้ ผับบาร์เพื่อความสนุกสนาน แต่แท้จริงนั้นแม้แต่ในห้างสรรพสินค้าทั่วไปก็ยังมีแนวเพลง EDM แทรกอยู่ในวิธีการฟังดนตรีของผู้คนโดยไม่ทราบว่าเป็นดนตรีที่ตนฟังประเภทนี้ ก็ถูกจัดเป็นเพลง EDM ความนิยมอย่างแพร่หลายสร้างความสนใจต่อผู้ประกอบการบางรายนำกระแสมาเป็นช่องทางจัดเทศกาลดนตรี Festival ได้เติบโตในรูปแบบอุตสาหกรรมเชิงพาณิชย์มากขึ้น 3-4 ปีที่ผ่านมา อุตสาหกรรมดนตรีประเภทอิเล็กทรอนิกส์ในประเทศไทยมีอัตราการเติบโตสูงถึงปีละ 200-300% ส่งผลให้ปัจจุบันตลาดดนตรีประเภทอิเล็กทรอนิกส์มีมูลค่าอยู่ที่ประมาณ 1,000

ล้านบาท เนื่องจากมีกลุ่มชุมชนดนตรีประเภทอิเล็กทรอนิกส์เกิดขึ้น และขยายตัวอย่างเป็นวงกว้างและมีแนวโน้มที่จะสูงมากขึ้นอย่างต่อเนื่อง ทั้งในเรื่องไลฟ์สไตล์ พฤติกรรมของกลุ่มชุมชน พฤติกรรมผู้บริโภคที่ชื่นชอบดนตรี ส่งผลให้ในด้านการตลาดเริ่มมีแบรนด์สินค้าต่างๆ หันมาใช้ดนตรีประเภทอิเล็กทรอนิกส์ในการสื่อสารแบรนด์ จัดงานอีเวนต์งานคอนเสิร์ตและเทศกาลดนตรีมากขึ้น (อินเด็คซ์ ครีเอทีฟ, 2559) จนทำให้เทศกาลดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ในประเทศไทยมีความนิยมที่สูงขึ้นอย่างรวดเร็ว มีการเติบโตจนเกิดเป็นคอมมูนิตี้ชุมชนแฟนเพลง EDM ในสังคมออนไลน์ ปัจจุบันพบมีกลุ่มที่เรียกว่า EDM Thailand ซึ่งเป็นกลุ่มชุมชนเสมือนจริงในประเทศไทยที่ให้ความสนใจในเรื่องของดนตรีอิเล็กทรอนิกส์แนวเพลงสมัยใหม่ที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก จากเดิมในปี 2556 มีสมาชิกในกลุ่มชุมชนเสมือนจริงประมาณ 180 คน ปัจจุบันมีจำนวน 42,793 คน

ด้วยความสนใจในกลุ่มชุมชนเสมือนจริงแนวดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ EDM Thailand ประกอบกับการที่ผู้ศึกษาได้เข้ามามีส่วนร่วมในฐานะสมาชิกในกลุ่มชุมชนเสมือนจริงนี้ จึงสนใจที่จะศึกษาพฤติกรรมและการเข้าร่วมกลุ่มชุมชนเสมือนจริง EDM Thailand เกิดเป็นชุมชนขนาดใหญ่ที่เพิ่มจำนวนมากขึ้นอย่างต่อเนื่อง ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงการเผยแพร่วัฒนธรรมตะวันตกจากพฤติกรรมและทัศนคติของกลุ่มชุมชนเสมือนจริง อีกทั้งเป็นการรวบรวมองค์ความรู้วัฒนธรรมสมัยใหม่ เพื่อเป็นแนวทางในการศึกษาค้นคว้ากลุ่มชุมชนเสมือนจริงต่อไป

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาเหตุปัจจัยที่ทำให้บุคคลเข้าร่วมเป็นสมาชิกกลุ่มชุมชนเสมือนจริง EDM Thailand
2. เพื่อศึกษาพฤติกรรมของสมาชิกในกลุ่มชุมชนเสมือนจริง EDM Thailand

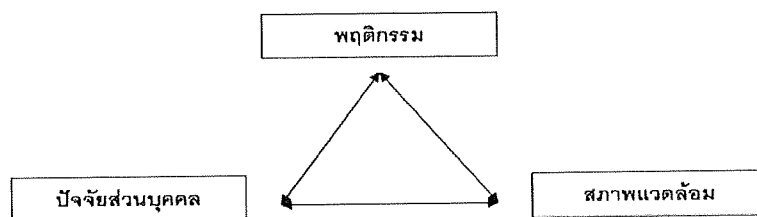
ทบทวนวรรณกรรม

Kusajishi Yachiru (2557) กล่าวว่า ชุมชนเสมือนคือสังคมรูปแบบหนึ่งที่มีความสัมพันธ์ต่อกัน โดยการใช้อุปกรณ์สื่อสารเพื่อสร้างเครือข่ายสังคมที่ไม่มีข้อจำกัดทางภูมิประเทศ เขตแดน หรือระยะทาง เพื่อสร้างกลุ่มหรือสังคมที่มีความสนใจหรือมีเป้าหมายในเรื่องเดียวกัน ชุมชนเสมือนจริงมีการเติบโตอย่างรวดเร็วและกว้างขวาง ซึ่งเป็นผลมาจากเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต โดยส่วนมากนิยมใช้บริการเครือข่ายสังคมซึ่งให้บริการฟรีอย่างเช่น เฟซบุ๊ก ไฮไฟฟ์ มายสเปซ และทวิตเตอร์

Thawatchai Thongtha (2559) กล่าวถึงแนวคิดเรื่อง Social Network หรือเครือข่ายสังคมออนไลน์ ว่ามักปรากฏให้เห็นในลักษณะของการนำมาใช้เพื่อดำเนินงานหรือกิจกรรมต่างๆ โดยมีตัวบุคคลหรือหน่วยงานต่างๆ ร่วมกันเป็นเครือข่าย เพื่อให้สามารถใช้ทรัพยากรร่วมกัน แลกเปลี่ยนแบ่งปันทรัพยากร ข้อมูลข่าวสาร ฯลฯ แต่ปัจจุบันคำว่า Social Network จะหมายถึงระบบเครือข่ายบนโลกออนไลน์ หรือการติดต่อสื่อสารถึงกันผ่านอินเทอร์เน็ตนั่นเอง Wikipedia (2009) ให้ความหมาย Social Network ว่าเป็นโครงสร้างสังคมที่ประกอบด้วยโหนด (Node) ต่างๆ เชื่อมต่อกัน ซึ่งแต่ละโหนดที่เชื่อมโยงกันก็อาจมีความสัมพันธ์กับโหนดอื่นๆ ด้วย โดยอาจมีระดับของความสัมพันธ์กัน มีความซับซ้อน มีเป้าหมาย Social Network จึงหมายถึงการที่มนุษย์สามารถเชื่อมโยงถึงกัน ทำความรู้จักกัน สื่อสารถึงกันได้ ผ่านทางระบบอินเทอร์เน็ต ซึ่งหากเป็นเว็บไซต์ที่เรียกว่าเป็นเว็บ Social Network ก็คือเว็บไซต์ที่เชื่อมโยงผู้คนไว้ด้วยกันนั่นเอง โดยเว็บไซต์เหล่านี้จะมีพื้นที่ให้ผู้คนเข้ามารู้จักกัน มีการให้พื้นที่บริการเครื่องมือต่างๆ เพื่ออำนวยความสะดวกในการสร้างเครือข่าย สร้างเนื้อหาตามความสนใจของผู้ใช้ ปัจจุบันมีเว็บไซต์ประเภท Social

Network เกิดขึ้นจำนวนมาก ทั้งที่มีเป้าหมายเชิงพาณิชย์ และไม่แสวงหากำไร เช่น Wikipedia โดย 10 อันดับเว็บไซต์ Social Network ยอดนิยม คือ mySpace.com, FaceBook.com, orkut.com, hi5.com, vkontakte.ru, Friendster.com, SkyRock.com, PerfSpot.com, bebo.com และ studivz.net นอกจากใช้ในการติดต่อสื่อสารเพื่อความสนุก เพลิดเพลิน บันเทิงแล้วเป็นอีกช่องทางหนึ่งที่น่าสนใจเพื่อการศึกษาได้

อัลเบิร์ต แบนดูรา (2557 อ้างถึงใน มหาบ้านคอน) ความหมายของพฤติกรรมตามแนวคิดของแบนดูรา ได้แก่ การแสดงออกของความคิด เขาเน้นความสำคัญของบทบาทของความคิดซึ่งเป็นตัวกำหนดพฤติกรรม เขาเห็นว่าความคิดเป็นเหตุทำให้เกิดพฤติกรรมอย่างแท้จริง พฤติกรรมเกิดขึ้นได้เพราะปัจจัย 3 อย่างเป็นตัวกำหนดซึ่งกันและกัน กล่าวคือ บุคคล สิ่งแวดล้อม และพฤติกรรม พฤติกรรมไม่ได้เกิดขึ้นและเปลี่ยนแปลงไปเนื่องจากปัจจัยทางสภาพแวดล้อมแต่เพียงอย่างเดียว พฤติกรรมในแนวคิดของ แบนดูรา เป็นปัจจัยซึ่งกันและกันกับองค์ประกอบส่วนบุคคล ความซับซ้อนของแนวคิดของแบนดูราไม่ใช่มีเพียงเท่านั้น พฤติกรรม องค์ประกอบส่วนบุคคล และสภาพแวดล้อมนั้น แต่ละส่วนล้วนต่างเป็นปัจจัยซึ่งกันและกัน (reciprocal determinism) กล่าวคือ พฤติกรรมของมนุษย์สามารถกำหนดสิ่งแวดล้อม สิ่งแวดล้อมก็สามารถกำหนดพฤติกรรม พฤติกรรมสามารถกำหนดองค์ประกอบส่วนบุคคล องค์ประกอบส่วนบุคคลก็สามารถกำหนดพฤติกรรมได้เช่นกัน ในทำนองเดียวกัน องค์ประกอบทางสิ่งแวดล้อมและองค์ประกอบส่วนบุคคลก็มีอิทธิพลซึ่งกันและกัน สามารถอธิบายได้ในลักษณะเดียวกัน ซึ่งแบนดูราได้แสดงเป็นแผนภาพดังนี้



แผนภาพที่ 1 ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมบุคคล

อิทธิพลจากสภาพแวดล้อมและปัจจัยส่วนบุคคลก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมด้วยกระบวนการทางปัญญา (Cognitive Learning Process) อันประกอบไปด้วยขั้นตอน คือ การเรียนรู้จากการสังเกต (Observational Learning) และการกำกับตนเอง (Self-Regulatory)

1. การเรียนรู้จากการสังเกต (Observational Learning) เชื่อว่า การเรียนรู้ของคนส่วนใหญ่มักเกิดจากการสังเกต และเลียนแบบจากตัวแบบ (Model) เหตุการณ์ บุคคล และสถานการณ์ที่ผู้เรียนรู้มีความสนใจ แนวคิดของแบนดูรา แบ่งออกเป็น 4 ประเภทหลัก คือ ตัวแบบทางพฤติกรรม ตัวแบบทางวาจา ตัวแบบสัญลักษณ์ ตัวแบบสัมผัส(1) ตัวแบบทางพฤติกรรม (Behavioral Modeling) หมายถึง การมีตัวแบบที่แสดงพฤติกรรม ใ้บุคคลเห็นตัวแบบประเภทนี้มีอิทธิพลต่อการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมมากที่สุด (2) ตัวแบบทางวาจา (Verbal Modeling) หมายถึง การมีตัวแบบที่พูด บอก หรือเขียนบอก ใ้บุคคลทราบว่าควรปฏิบัติตนอย่างไร (3) ตัวแบบสัญลักษณ์ (Symbolic Modeling) หมายถึง ตัวแบบที่เป็นภาพหรือเสียง ผ่านทางสื่อมวลชนมีเดียต่างๆแบนดูราเชื่อว่า ในปัจจุบันตัวแบบประเภทนี้กำลังมีอิทธิพลต่อการเรียนรู้ของมนุษย์มากขึ้นเนื่องจากการเผยแพร่อย่างกว้างขวาง และ (4) ตัวแบบสัมผัส (Kinesthetic Modeling) หมายถึง การมีตัวแบบโดยใช้การสัมผัส เช่น วิธีเรียนรู้โดยการลูบคลำของเด็กหุนหวกและตาบอด

2. การกำกับตนเอง (Self-Regulatory) หมายถึงกระบวนการที่บุคคลควบคุมการแสดงพฤติกรรมของตนเอง หลังผ่านกระบวนการสังเกต บุคคลต้องประเมินว่าตนจะแสดงท่าทีต่อพฤติกรรมนั้นหรือไม่ และหากแสดงจะแสดงอย่างไร ซึ่งการประเมินขึ้นอยู่กับปัจจัยหลัก 4 ประการ ได้แก่ บรรทัดฐานส่วนบุคคล คุณค่าของพฤติกรรม แรงจูงใจในการกระทำ และการกระทำเชิงอ้างอิง อันได้จากการเปรียบเทียบกับกลุ่มอ้างอิงต่างๆ ในสังคมที่บุคคลอาศัยอยู่

วิธีการวิจัย

วิธีการวิจัยเป็นการศึกษาข้อมูลเชิงคุณภาพ โดยการเก็บรวบรวมข้อมูลเอกสาร และเก็บข้อมูลภาคสนามจากการสัมภาษณ์แบบตัวต่อตัว ได้แก่ แอดมินกลุ่ม EDM Thailand, นักศึกษา, บุคคลวัยทำงาน, ดีเจ (DJ) จำนวน 10 คน โดยจะต้องสมาชิกเว็บไซต์กลุ่ม EDM Thailand ผู้ศึกษาจึงเลือกสมาชิกที่อาศัยอยู่ภายในเขตกรุงเทพมหานครเท่านั้น เนื่องจากกลุ่มสมาชิกชุมชนเสมือนจริง อาศัยอยู่ทั่วประเทศไทยแต่มีการรวมตัวกันและมีการจัดเทศกาลดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ในพื้นที่กรุงเทพมหานครแทบจะทุกงาน และสมาชิกจะต้องมีประสบการณ์ฟังดนตรีและเคยร่วมงานเทศกาลดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ ไม่น้อยกว่า 3 ปี โดยสัมภาษณ์ในประเด็นคำถามที่เกี่ยวข้องกับดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ได้แก่ 1) รู้จัก ดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ (EDM) ได้อย่างไร 2) รู้จักกลุ่มชุมชนเสมือนจริงกลุ่ม EDM Thailand ใน Facebook ได้อย่างไร 3) เหตุใดจึงตัดสินใจเข้าร่วมกลุ่มชุมชนเสมือนจริงกลุ่ม EDM Thailand ใน Facebook 4) เคยโพสต์ข้อความหรือสื่อในกลุ่ม EDM Thailand หรือไม่ อธิบาย 5) ความถี่ของการแสดงความคิดเห็นในกลุ่มชุมชนเสมือนจริงกลุ่ม EDM Thailand

รวมทั้งการสังเกตอย่างมีส่วนร่วม โดยสังเกตจากการเข้ากลุ่มใน Facebook ชื่อกลุ่มว่า EDM Thailand และเข้าร่วมกิจกรรมงานเทศกาลดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ (EDM Festival) ที่มีชื่อว่า Maya Festival 2018 จัดขึ้นในวันที่ 8 ธันวาคม 2561

ผลการวิจัย

การศึกษากิจกรรมการเข้าร่วมชุมชนเสมือนจริงกลุ่มที่ชื่นชอบดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ (EDM) ของวัยรุ่นไทยเป็นการศึกษา การเข้าร่วมชุมชนเสมือนจริงกลุ่มที่ชื่นชอบดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ที่มีชื่อว่ากลุ่ม EDM Thailand เหตุปัจจัยที่ทำให้บุคคลตัดสินใจเข้าร่วมเป็นสมาชิกกลุ่ม แรงจูงใจในการตัดสินใจเข้าร่วมกลุ่ม ซึ่งแสดงให้เห็นถึงพฤติกรรมต่างๆ ของกลุ่มคนในชุมชนเสมือนจริง เผยให้เห็นถึงวัฒนธรรมดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ EDM ของวัยรุ่นไทยในปัจจุบันสามารถนำเสนอผลการศึกษาดังนี้

1. ข้อมูลทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์

ผู้ให้ข้อมูลอยู่ในกลุ่มอายุ 20-33 ปี ทั้งเพศชายและหญิง จำนวน 10 คน จากการสัมภาษณ์ผู้ให้สัมภาษณ์เป็นนักศึกษา เพศชาย อายุ 20-21 ปี 2 ราย ประกอบอาชีพพนักงานบริษัทเอกชน 5 ราย ประกอบด้วยเพศชาย อายุ 28 ปี บริษัท คิงเพาเวอร์ อินเตอร์เนชั่นแนล จำกัด (King Power) 1 ราย เพศชาย อายุ 25 ปี บริษัท สโตร์ฮับ ไทยแลนด์ จำกัด (Storehub Thailand) 1 ราย เพศหญิง อายุ 22 ปี บริษัท เซเรนดิตี มีเดีย จำกัด นิตยสารโว้ก (Vogue Thailand) 1 ราย เพศหญิง อายุ 33 ปี บริษัท โพสท์ อินเตอร์เนชั่นแนล มีเดีย นิตยสารแอล (ELLE Thailand) 1 ราย ไม่ระบุบริษัท 1 ราย อาชีพรับจ้างทำงานอิสระ (Freelance) 1 ราย และนักแต่งเพลงดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ (Music Producer / DJ) 2 ราย

2. เหตุปัจจัยที่ทำให้บุคคลตัดสินใจเข้าร่วมเป็นสมาชิกชุมชนเสมือนจริงกลุ่มที่ชื่นชอบดนตรีอิเล็กทรอนิกส์

จากการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกได้ผลสรุป 2 ส่วน ได้แก่ ปัจจัยส่วนบุคคล และปัจจัยด้านสภาพแวดล้อม ดังนี้

2.1 ปัจจัยส่วนบุคคล

2.1.1 ความสนใจในดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ (EDM)

จากการลงพื้นที่เก็บข้อมูลของผู้ศึกษาได้สรุปเรื่องราวที่คนเหล่านี้รู้จัก EDM ได้หลายเหตุปัจจัย แต่ละคนมีเรื่องราวความเป็นมาที่ทำให้รู้จักดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ (EDM) ที่แตกต่างกัน เกิดเป็นแรงจูงใจที่ทำให้เกิดความสนใจในดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ที่ต่างกันออกไป จนนำไปสู่การตัดสินใจเข้าร่วมกลุ่ม EDM Thailand ซึ่งแรงจูงใจที่ก่อให้เกิดความสนใจในดนตรีอิเล็กทรอนิกส์สามารถสรุปได้ดังนี้

- วิทยุ บุคคลเหล่านี้มีแรงจูงใจมากจากการเปิดวิทยุฟังเพลงทั่วไปและรู้สึกชอบจึงเกิดการศึกษาเพื่อหาคำตอบจนทำให้รู้จักดนตรีแนวอิเล็กทรอนิกส์คือเรียกว่า EDM จากแหล่งอื่น เช่น Youtube, ฟันทิป

- ยูทูบ (Youtube) จากการเปิดยูทูบ เริ่มจากการเปิดเพลงหาเพลงใหม่ๆ ฟัง ก่อให้เกิดความรู้สึกสนใจ อยากที่จะรู้จักและหาเพลงดนตรีแนว EDM ไปเรื่อยๆ และมีกลุ่มคนบางส่วนที่รู้จักผ่านการเปิดยูทูบดูงานเทศกาลดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ (EDM Festival) ของต่างประเทศ หาแบบตัวอย่างงาน (Reference) เพื่อใช้ในการทำงาน ศึกษากระบวนการจัดงาน การดูวีลวด จอแสดงภาพกราฟฟิคงาน (visual) ซึ่งทั้ง 2 กลุ่มคนนี้ เมื่อเปิดดูและฟัง EDM เกิดความรู้สึกชอบและสนใจใน EDM มากขึ้นเรื่อยๆ เกิดการศึกษาเพื่อหาคำตอบจนทำให้รู้จักดนตรีแนวอิเล็กทรอนิกส์คือเรียกว่า EDM

- นิทรรศการงานอีเวนต์ และ งานเทศกาลดนตรี (Event, Festival) เริ่มรู้จักจากการเข้าร่วมงานอีเวนต์และเทศกาลดนตรีที่เกี่ยวข้องกับดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ เพลง EDM ทำให้รู้จัก EDM จากการเข้าไปฟังเพลงครั้งแรกในงาน บ้างมาจากงานอีเวนต์ขนาดเล็ก และงานเทศกาลดนตรีขนาดใหญ่ เมื่อฟังครั้งแรกและเกิดความรู้สึกชอบ จึงเป็นเหตุที่ทำให้สนใจใน EDM มากขึ้นเรื่อยๆ

- เพื่อน เริ่มรู้จักจากการที่เพื่อนเปิดเพลงฟัง แล้วตนเองเกิดความรู้สึกชอบและสงสัยว่าแนวเพลงนี้คืออะไร เกิดการศึกษาเพื่อหาคำตอบจนเป็นจุดเริ่มต้นที่ทำให้คนเหล่านี้รู้จักเพลง EDM

- การเต้นโคเวอร์แดนซ์เกาหลี่ (cover dance) เริ่มรู้จักจากการใช้แนวเพลง เกาหลี่ในการเต้นโคเวอร์ เนื่องจากเกาหลี่มีวัฒนธรรม EDM ที่ก้าวหน้าไปก่อนประเทศไทย เพลงที่เกาหลี่ฟังทั่วไปหลักๆล้วนเป็นแนวเพลง EDM เมื่อกลุ่มคนเหล่านี้ชอบในการเต้น มีความชอบจะเต้นและกับเสียงเพลงที่ตนเองชอบเต้น จึงเกิดแรงจูงใจจากความชอบเป็นหลักที่ส่งผลให้เกิดการศึกษาเข้าร่วมกลุ่ม EDM Thailand

2.1.2 การหากลุ่มเพื่อนที่ชื่นชอบดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ (EDM) เหมือนกัน

ดนตรีอิเล็กทรอนิกส์เป็นแนวเพลงที่ค่อนข้างเฉพาะกลุ่ม ไม่ใช่แนวเพลงที่คนทั่วไปจะฟังกันอย่างทั่วถึง แนวเพลงนี้ในยุคสมัยแรกเริ่มที่ประเทศไทยเพิ่งรับวัฒนธรรมดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ (EDM) จึงมีคนฟังน้อย จึงเข้าเว็บไซต์เพื่อหาเพื่อนที่มีความชอบในดนตรีอิเล็กทรอนิกส์เหมือนกัน จนถึงปัจจุบันการหาเพื่อนฟัง EDM ยังคงมีอยู่อย่างต่อเนื่อง

2.1.3 การใช้เป็นช่องทางหาบรรดานเทศกาลดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ (EDM Festival)

บุคคลเหล่านี้ใช้ชุมชนเสมือนจริงกลุ่ม EDM Thailand เป็นช่องทางในการหาบรรดานเทศกาลดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ EDM Festival ในกลุ่มจะมีการโพสต์เนื้อหาที่ต้องการบรรดานงานต่างๆที่จัดขึ้นในขณะนั้น

2.1.4 หางานเทศกาลดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ (EDM Festival) รวมกลุ่มสังสรรค์

เพื่อเป็นช่องทางรับข่าวสารงาน Festival เพื่อนัดรวมกลุ่มเข้าไปสนุกในงาน ปาร์ตี้สังสรรค์ เมา มั่นต์ บันเทิงเป็นครั้งคราว ใช้กลุ่มชุมชนเสมือนจริงเป็นช่องทางในการบอกว่ามีงานอะไร จัดขึ้นที่ไหน เมื่อไหร่ เพื่อที่กลุ่มจะได้รวบรวมข่าวสารงานต่าง ๆ มารวมไว้ที่นี้ ง่ายต่อการหางานที่จะไปสังสรรค์กับกลุ่มเพื่อน

2.1.5 การใช้เป็นช่องทางหาประโยชน์ส่วนตัว

บางคนไม่ได้สนใจใน EDM หรือ Festival แต่อย่างใด แต่ใช้กลุ่มชุมชนเสมือนจริงเป็นช่องทางในการหาประโยชน์ให้กับตนเอง เช่น ปลอ่ยผลงานเพลงตนเอง หรือปลอ่ยผลงานที่เกี่ยวข้องกับ EDM เนื่องจากผลงานที่ปลอ่ยตรงตามความสนใจของกลุ่มคนฟัง EDM นอกจากจะเพิ่มจำนวนคนชื่นชอบผลงาน ยังทราบถึงผลตอบรับของคนส่วนใหญ่ มีแนวโน้มในด้านบวกหรือลบ ควรปรับแก้ไขจุดใดตามความชื่นชอบของคนส่วนมาก นอกจากนี้ยังเพิ่มโอกาสให้รู้จักกับบุคคลเป็นการเพิ่มคอนเน็คชั่นให้กับตนเอง เพื่อยอดในการหางาน หาเงิน หาผลประโยชน์

นอกจากนี้ยังมีคนบางกลุ่มที่เข้าร่วมเพื่อซื้อและขายบัตรงานเทศกาลดนตรี โดยหวังผลกำไรจากการทำธุรกิจกับบัตรเพียงอย่างเดียว ไม่ได้สนใจในตัวงานเทศกาลดนตรีหรือสนใจในดนตรีอิเล็กทรอนิกส์แต่อย่างใด กลุ่มคนเหล่านี้พบเจอได้ตามหน้างานเทศกาลดนตรีอิเล็กทรอนิกส์

2.1.6 ความสงสัยในดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ EDM

อยากรู้ อยากทราบ ใครที่จะศึกษา หากคำตอบว่ากลุ่มชุมชนเสมือนจริง EDM Thailand นี่คืออะไร มีสังคมแบบไหน เขาทำอะไรกัน คุยอะไร ไม่ได้ทราบหรือมีแรงงูใจใดๆ เข้าร่วมกลุ่มชุมชนเสมือนจริงเพียงเพราะแค่ความสงสัยในตัวกลุ่มชุมชนเสมือนจริงเท่านั้น

2.1.7 การหาเวดวงสังคมใหม่ เพิ่ม connection

เข้าร่วมชุมชนเสมือนจริงกลุ่ม EDM Thailand เพื่อเป็นช่องทางในการเพิ่มเวดวงการเข้าสังคม หาเพื่อน เพิ่มคอนเน็คชั่นเพื่อประโยชน์ส่วนตน เช่น แคล่ต้องการหาเพื่อน อยากทักทายเพิ่มคนรู้จัก เพิ่มสังคมเวดวงใหม่ๆ ให้กับตนเอง ซึ่งในกลุ่มชุมชนเสมือน EDM Thailand นี้ การทักทายกันเป็นเรื่องปกติ และไม่แปลกเท่าการทักทายกันใน Facebook ปกติทั่วไป

2.1.8 ความบันเทิง

เข้าร่วมชุมชนเสมือนจริงเพื่อหาความบันเทิง การกดเข้าร่วมกลุ่มเป็นการเพิ่มช่องทางในการรับข่าวสารสื่อที่มีความสนุกสนาน บันเทิง การเข้าร่วมชุมชนเสมือนจริงกลุ่มจึงเป็นการเพิ่มช่องให้ Facebook ของตนมีความหลากหลาย เพิ่มช่องทางรับข่าวสารเพื่อความบันเทิง

2.2 ปัจจัยด้านสภาพแวดล้อม

2.2.1 การตามเพื่อน

เพื่อนชวนเข้าร่วมกลุ่ม ตนเองไม่ได้อยากเข้า บุคคลเหล่านี้ไม่ได้มีความสนใจที่จะเข้าร่วมชุมชนเสมือนจริงกลุ่มที่ชื่นชอบดนตรีอิเล็กทรอนิกส์แต่อย่างใด

2.2.2 การตามกระแสสังคม

การตามกระแสความโด่งดังของงานเทศกาลดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ (EDM Festival) แ่เข้าร่วมชุมชนเสมือนจริงเพียงเพราะความโด่งดังของจัดงาน EDM Festival เช่น Waterzonic หรือ S2O เป็นงานที่มีชื่อเสียงที่โด่งดังมาก หรือเข้าร่วมชุมชนเสมือนจริง เพื่อตนได้เป็นส่วนหนึ่งในกระแสความนิยมดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ EDM ใช้ความนิยม

ในชื่อแวนดนตรี EDM ส่งเสริมให้ตนมีรสนิยมการฟังดนตรีที่ดูดีขึ้น เพื่อตามกระแสคนที่ยื่นชอบดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ EDM พบว่าปัจจุบันคนในสังคม เมื่อพบบุคคลหนึ่งซึ่งเป็นเพื่อนใน Facebook เป็นสมาชิกในกลุ่มชุมชนเสมือนจริง EDM Thailand เช่นกัน จะสามารถตีความได้ถึงรสนิยม ความชอบความสนใจของเขา ซึ่งสามารถใช้ดึงดูดคนดังกล่าวให้สนใจตนเองได้ ใช้กระแสความโด่งดังของงานเทศกาลดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ (EDM Festival) เพิ่มสถานภาพทางรสนิยมของตนเองให้ดูดีขึ้น

3. พฤติกรรมในกลุ่มสมาชิกชุมชนเสมือนจริงกลุ่มที่ยื่นชอบดนตรีอิเล็กทรอนิกส์

พฤติกรรมของกลุ่มคนในกลุ่มมีความหลากหลายแตกต่างกันตามความสนใจประเด็นสื่อ EDM ในขณะนั้น ซึ่งพฤติกรรมนั้นสามารถแยกสมาชิกในกลุ่มชุมชนเสมือนจริงออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่

3.1 พฤติกรรมการใช้ Facebook ของการเป็นสมาชิกในกลุ่มชุมชนเสมือนจริง EDM Thailand โดยแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ ผู้รับสาร ผู้ส่งสาร

ผู้รับสาร พฤติกรรมบุคคลที่เป็นสมาชิกในกลุ่มชุมชนเสมือนจริงที่แสดงออกถึงบทบาทการเป็นผู้รับสาร ด้วยการอ่าน การดู การฟัง สื่อที่เกี่ยวข้องกับดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ เพื่อรับรู้ข่าวสารที่ตนสนใจ เมื่อบุคคลได้รับสื่อที่เกี่ยวข้องกับดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ จึงก่อให้เกิดพฤติกรรมตอบสนองต่อประเด็นหัวข้อที่กำลังสนใจนั้น โดยสามารถแยกพฤติกรรมได้ดังนี้

- ไม่มีการตอบโต้ใดๆ ปัจจุบันสมาชิกส่วนใหญ่ที่ผู้วิจัยได้ทำการสัมภาษณ์ พบว่าไม่ค่อยได้โพสต์หรือคอมเมนต์แสดงความคิดเห็นใดๆ หรือแทบจะไม่ได้ทำอะไรนอกจากอ่านและดูข่าวสารความเคลื่อนไหวในประเด็นต่างๆ เนื่องจากเหตุผลส่วนตัวที่ไม่ค่อยมีพฤติกรรมการโพสต์ แต่จะเน้นที่อ่านและรับข่าวสารมากกว่า

- การกดถูกใจและการแสดงความคิดเห็น พฤติกรรมของกลุ่มคนในกลุ่มมีความหลากหลายแตกต่างกันตามความสนใจ EDM ในขณะนั้น เมื่อมีคนโพสต์รูปภาพ คลิปวิดีโอ เพลง หรือโปสเตอร์งานอีเวนต์ และงานเทศกาลดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ (Festival) การโพสต์สื่อที่เกี่ยวข้องกับดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ EDM ผู้คนจะให้ความสนใจด้วยกดไลค์หรือคอมเมนต์แสดงความคิดเห็นบางครั้งประเด็นไหนที่คนให้ความสนใจมากๆ โพสต์นั้นจะเป็นโพสต์ที่ active มากมีการคอมเมนต์แทบจะทุกนาที เนื่องด้วยสมาชิกที่เยอะมากถึง 4 หมื่นกว่าคน กลับกันบางโพสต์ที่ไม่ค่อยมีความน่าสนใจก็จะไม่มีคนไลค์ หรืออาจจะแค่ 1-5 ถูกใจเท่านั้น ความแตกต่างของโพสต์ที่คนสนใจและไม่สนใจจะมีความต่างกันอย่างชัดเจนมาก

ผู้ส่งสาร ผู้ที่มีประเด็นที่ต้องการจะเผยแพร่ หรือต้องการจะกระจายข่าวสารที่เกี่ยวข้องกับดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ให้กับสมาชิกคนอื่นๆ ในกลุ่มชุมชนเสมือนจริง เรียกว่า “โพสต์” การโพสต์เปรียบเสมือนการตั้งกระทู้เป็นช่องข้อความที่สามารถเข้าไปโพสต์สิ่งที่ต้องการจะเผยแพร่ประเภทต่างๆ ได้ ทั้งในรูปแบบข้อความ รูปภาพ คลิปวิดีโอ ลิงค์เพลง โดยผู้ส่งสารนี้จะโพสต์สื่อที่เกี่ยวข้องกับดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ EDM ดังนี้

- การโพสต์สื่อที่เกี่ยวข้องกับดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ เช่น รูปภาพ คลิปวิดีโอ เพลง หรือโปสเตอร์งานอีเวนต์ และงานเทศกาลดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ ทั้งในรูปแบบความสนุกสนานบันเทิง และรูปแบบการให้ข้อมูลข้อเท็จจริง เช่น เพลง แนวเพลง ไลฟ์สไตล์ของศิลปินดีเจ คาดการณ์วันจัดงาน Festival การคาดเดาว่าศิลปินดีเจที่อาจจะมาเล่นในประเทศไทยในงานใด เป็นข่าวสารลงในข้อเท็จจริงที่แสดงให้เห็นถึงพฤติกรรม บางวันที่มีการจัดงาน Festival จะมีคนโพสต์ให้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์กับคนอื่นที่จะมาร่วมงาน เช่น ที่จอดรถมีปัญหาแนะนำให้ไปจอดที่อื่น หรือบางงานเข้า

งานแล้วไม่สามารถเข้าอีกได้ จะมีคนโพสต์บอกราคาเครื่องดีมแอลกอฮอล์ภายในงาน เพื่อประกอบการตัดสินใจว่าจะดื่มก่อนเข้า หรือราคาปกติเข้าไปดื่มในงาน

- การโพสต์หาเพื่อนร่วมกิจกรรม บางงานเป็นแนวดนตรีอิเล็กทรอนิกส์เป็นแขนงที่เฉพาะกลุ่มมากๆ ไม่อยู่ในความนิยมของกระแสส่วนใหญ่ ผู้ฟังน้อย ทำให้เกิดการโพสต์หาเพื่อนไปในกลุ่มด้วยเช่นกัน เช่น อยากดูดีเจคนนี้นี่มากๆ ติดตามมานานแล้วแต่ไม่มีเพื่อนไปด้วยเลย ก็จะมีการรวมกลุ่มคนที่กระจัดกระจายให้มาเจอกันตามจุดที่นัดหมายไว้ในโพสต์ เป็นอีกหนึ่งช่องทางในการได้พบเพื่อนใหม่ที่มีรสนิยมการฟังเพลงและความชอบที่คล้ายกัน

- การโพสต์เพลง หลังจากจบงานดนตรีอิเล็กทรอนิกส์จะมีการโพสต์ค้นหาเพลงที่เปิดในงาน เกิดจากความถูกใจ ชอบในเพลงที่เปิดในงานและอยากกลับมาตามฟัง หรือโพสต์ค้นหาเพลงเพื่อนำไปใช้ในงานในโอกาสต่างๆ เช่น โพสต์หาเพลงที่เข้ากับบรรยากาศการเที่ยวป่า หรือเพลงที่เหมาะสมกับไปทะเล ซึ่งการโพสต์หาเพลงเป็นการเปิดโอกาสที่สะท้อนให้เห็นถึงวัฒนธรรมดนตรีอิเล็กทรอนิกส์เช่นกัน

- การโพสต์ซื้อขายบัตร นอกจากการโพสต์ซื้อแล้วยังพบว่ามีคนโพสต์หาบัตรงาน EDM ซึ่งงานแต่ละงานขึ้นอยู่กับศิลปินดีเจคนไหนมาแสดง เล่นแนวเพลงไหน และอยู่ในกระแสความนิยม (mass) ขณะนั้นไหม ซึ่งมีผลกับขนาดของงานที่จัด เช่น หากศิลปินคนนั้นมีชื่อเสียงในประเทศไทย เล่นแนวเพลงที่คนไทยส่วนใหญ่ฟัง (Bigroom, Progressive) และกำลังอยู่ในกระแสเป็นที่นิยม งานที่ถูกจัดขึ้นจะมีขนาดใหญ่ระดับ คอนเสิร์ตใน Hall หรือ Festival แต่หากศิลปินดีเจที่มามีแนวเพลงที่เฉพาะทาง (Dub-step, Future bass) แนวเพลงค่อนข้างล้ำกว่าเพลงในกระแส มีผู้ฟังเฉพาะกลุ่ม งานที่จัดขึ้นก็จะเป็น event ขนาดเล็กในผับบาร์ ซึ่งงานทั้ง 2 รูปแบบจะมีกลุ่มคนที่โพสต์หาบัตรอยู่เสมอ ยิ่งถ้างานใหญ่ระดับ Festival โพสต์หาบัตรก็มีจำนวนมากตามไปด้วย

3.2 พฤติกรรมที่สะท้อนให้เห็นถึงสภาพการเปลี่ยนแปลงของสังคมชุมชนเสมือนจริงกลุ่มที่ชื่นชอบดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ (EDM Thailand)

ปัจจุบันสมาชิกส่วนใหญ่ที่ผู้วิจัยได้ทำการสัมภาษณ์ พบว่าสมาชิกบางคนเข้าร่วมกลุ่มเป็นเวลานาน ตั้งแต่กลุ่มยังมีสมาชิกแค่ 100-200 คน ทำให้เห็นถึงสภาพสังคมโดยรวมตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน พบว่าสมัยก่อนสภาพสังคมกลุ่มชุมชนเสมือนจริงกลุ่ม EDM Thailand เริ่มต้น EDM ยังใหม่สำหรับคนไทย ทุกคนล้วนสนใจศึกษา EDM ร่วมแบ่งปันประสบการณ์ ความรู้ ช่วยเหลือและเป็นมิตรกันมาก ให้ความรู้สืบทอดกันมากกว่า แต่พอเริ่มมีการเติบโตแนวดนตรีก็มีหลายแขนงมากขึ้น คนก็มีความชอบต่างกันหลากหลาย จึงเกิดการแยกไปตั้งเป็นกลุ่มต่างๆตามแนวดนตรี เช่น Headbanger, Trap Thailand, Trance Thailand กลุ่ม EDM Thailand ในปัจจุบันจึงเป็นเหมือนกลุ่มใหญ่ที่รวม EDM ทุกแขนง สังคมในปัจจุบันจะเป็นการรู้จักกันในเชิงผิวเผิน ในอดีตคนไม่รู้จักกันเป็นมิตรกัน ไปงานเทศกาลดนตรี Festival กลายเป็นรู้จักกันหมด ทักทายกัน กอดคอ เต้นกัน ตั้งคนรู้จักสนิทกันมานาน แต่ในปัจจุบันค่อนข้างเจียมเพราะขนาดสังคมที่ใหญ่ขึ้น ความสัมพันธ์เป็นไปอย่างหละหลวม และด้วยกระแสความนิยมงาน EDM Festival ที่คนส่วนใหญ่เข้าใจภาพลักษณ์ว่าแค่เป็นงานสนุก สังสรรค์ปาร์ตี้ ค่อนข้างฉาบฉวยแถมงานแล้วจบไป เหมือนกับคอนเสิร์ตทั่วไป คนรุ่นหลังที่เข้าร่วมเป็นสมาชิกจึงมีพฤติกรรมแตกต่างไปจากเดิม คนรุ่นเก่ามีเพลงและศิลปิน EDM เป็นตัวผูก ซึ่งต่างจากคนรุ่นใหม่ที่มีส่วนใหญ่มองกระแสความดังของงาน Festival เป็นตัวผูก พฤติกรรมดังกล่าวสะท้อนความเข้มแข็งทางวัฒนธรรม EDM ของประเทศไทยถูกเลื่อนหายในทางที่ถูกต้อง เพราะวิชาชีพงานดังกล่าวดีเจ ดังนั้นควรให้ความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับ EDM ให้แพร่หลายมากขึ้น คนเหล่านี้มักขาดความรู้ในด้านดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ที่แท้จริง ในกลุ่มจึงต้องมีการโพสต์ให้ความรู้ ว่าศิลปินคนนี้เก่งยังไง เป็นใคร ทำอะไรได้บ้าง ที่นอกเหนือจากแค่ความดังของชื่องานและชื่อดี

เจ ไม่เช่นนั้นวัฒนธรรมในการฟังเพลงจะไม่ยั่งยืน และสูญหายในที่สุด คนจะมา Festival เพราะชื่องานไม่ได้มาเพราะศิลปินมีความสามารถ ซึ่งปัจจุบันสังคมแวดวง EDM เริ่มเป็นเช่นนั้น หากร่วมดำรงไว้ซึ่งวัฒนธรรมให้แข็งแกร่ง เหมือนกับต่างประเทศ จะยิ่งสร้างรายได้มหาศาลให้กับประเทศไทย เกิดชุมชนสมัยใหม่ที่มีความเข้มแข็งยั่งยืน มีสิ่งหลัก มีอัตลักษณ์เฉพาะกลุ่มดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ให้ร่วมดำรงไว้ วัฒนธรรมในการฟังเพลง EDM จะไม่สูญหายและจะดำรงไว้ซึ่งคุณลักษณะที่ถูกต้องเหมาะสม

ด้วยความหลากหลายของคนที่อยู่รวมกันเป็นจำนวนมาก ทักษะความคิดเห็นส่วนใหญ่ของคนในสังคม ชุมชนเสมือนจริงต่อประเด็นที่มีการโพสต์ การแสดงความคิดเห็นในบางครั้งอาจก่อให้เกิดความขัดแย้งกัน เนื่องจากคนจำนวนมากมาอยู่รวมกลุ่ม หลากหลายความคิดเห็น เช่น บุคคลบางกลุ่มเคยอาศัยต่างประเทศ ได้รับวัฒนธรรม EDM จากต่างประเทศซึ่งมีอัตลักษณ์ แข็งแรงและเข้มแข็งชัดเจนมากกว่าประเทศไทย บุคคลเหล่านั้นจึงมีความมั่นใจในความคิดของตน ซึ่งอาจขัดแย้งกับคนไทย ต่างคนต่างมั่นใจในความคิดของตนเอง อาจก่อให้เกิดความขัดแย้งทางความคิดจึงมีผลให้สมาชิกบางคนเลือกที่จะไม่แสดงความคิดเห็น ไม่ตอบโต้ เน้นอ่านความคิดเห็นของคนส่วนใหญ่เป็นหลัก นอกจากมีประเด็นที่จำเป็นจะต้องแสดงความคิดเห็น

นอกจากนี้ยังเพิ่มโอกาสให้รู้จักดีเจและบุคคลอื่น เป็นการเพิ่มคอนเนกชันให้กับตนเอง หาเพื่อนร่วมไปงาน EDM ด้วย หรือหาเพื่อนที่ไปงาน EDM Festival ในต่างประเทศที่มีคนไปจำนวนน้อย รวมตัวนัดเจอกัน ทำความรู้จักกันก่อนบินไปต่างประเทศ การทักทาย Facebook ทำความรู้จัก เข้าหากัน ของคนในกลุ่มนี้สามารถทักทายกันได้เป็นเรื่องปกติธรรมดา ซึ่งต่างจากการทักในการใช้งาน Facebook ตามปกติ ถ้าอยู่ๆ มีคนแปลกหน้าทักทายมาก็อาจจะแปลก กลุ่ม EDM Thailand จึงเป็นช่องทางที่ทำให้พบเพื่อนใหม่ที่มีรสนิยมความชอบ คุยกันถูกคอ มีความคล้ายกัน ด้วยช่องทางที่ง่ายต่อการทำความรู้จักกันและสังคมในกลุ่ม การทักทายนัดเจอกันเป็นเรื่องปกติ ช่องทางนี้จึงเปิดโอกาสให้ชายและหญิงสานสัมพันธ์ในเชิงคู่สาวในกลุ่มได้ไม่ยาก และด้วยความที่งาน EDM ส่วนใหญ่เป็นงานที่เหล่าดารา celebrity นิยมไป เป็นงานที่ต้องมีฐานะทางการเงินในระดับหนึ่ง เพราะบัตรราคาค่อนข้างสูง ทำให้ผู้หญิงในกลุ่มส่วนใหญ่จึงมีหน้าตาดี ผิวพรรณดี ภูมิฐานะ อาจกล่าวได้ว่ากลุ่มนี้เป็นช่องทางที่รวบรวมผู้หญิงสวยไว้ด้วยกัน

สรุปผลการวิจัยและอภิปรายผลการวิจัย

เหตุปัจจัยที่ทำให้บุคคลตัดสินใจเข้าร่วมเป็นสมาชิกชุมชนเสมือนจริงกลุ่มที่ชื่นชอบดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ EDM Thailand ซึ่งผู้ศึกษาได้สรุปเหตุปัจจัยจากการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกได้ผลสรุป 2 ส่วน ได้แก่ ปัจจัยส่วนบุคคล และปัจจัยด้านสภาพแวดล้อม ดังนี้

ปัจจัยส่วนบุคคล ความสนใจส่วนตัวในดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ (EDM) แต่ละคนมีความเป็นมาที่ทำให้รู้จัก EDM ที่ต่างกัน เกิดเป็นแรงจูงใจที่ทำให้เกิดความสนใจในดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ที่ต่างกันไป เช่น จากการเปิดวิทยุ และยูทูบ หาเพลงใหม่ๆ ฟัง ดูงานเทศกาลดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ของต่างประเทศ หรือจากการเดินโคเวอร์เกาหลี่ จากแรงจูงใจดังกล่าว ทำให้กลุ่มคนเหล่านี้เกิดความสนใจในดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ (EDM) อยากที่จะเข้าไปรู้จัก เรียนรู้ ศึกษา อยากเข้าไปเกี่ยวข้องกับสิ่งต่างๆ ที่เป็น EDM ที่ตนกำลังสนใจมากขึ้น นำไปสู่การตัดสินใจเข้าร่วมกลุ่ม EDM Thailand ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ สุรศักดิ์ สิงห์แก้ว (2556) กล่าวว่า การรวมกลุ่มเกิดจากความต้องการสิ่งใหม่ๆ และสิ่งเร้าที่ช่วยกระตุ้นความอยากรับรู้ในบริบทสิ่งใหม่ๆ น่าสนใจ และสิ่งเร้าที่ช่วยกระตุ้นความอยากรับรู้ในบริบทอยู่ตลอดเวลาของกลุ่มแฟนคลับ 48 Group ภายใต้กระแสความเป็นไอดอลของญี่ปุ่น

ปัจจัยด้านสภาพแวดล้อม ได้แก่ การตามเพื่อน เพื่อนชวนเข้าร่วมกลุ่ม ตนเองไม่ได้อยากเข้า การเข้าร่วมตามกระแสสังคมนิยม เข้าร่วมเพื่อตนได้เป็นส่วนหนึ่งในกระแสความนิยมดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ EDM หรือเข้าร่วมชุมชนเสมือนจริงเพียงเพราะความโด่งดังของชื่องาน EDM Festival เช่น Waterzonic หรือ S2O ใช้ความนิยมในชื่อแวนดนตรี EDM กับงาน EDM ที่โด่งดัง ส่งเสริมตนเองซึ่งสามารถตีความได้ถึงรสนิยม ความชอบ ความสนใจ ของเขา เพื่อใช้เข้าถึงคนระดับอื่น หรือระดับ celebrity เนื่องจากการดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ EDM มักมีผู้เข้าร่วมงานที่ค่อนข้างมีฐานะทางการเงิน คารา เน็ตไอดอล หรือผู้มีชื่อเสียงทางสังคมเป็นส่วนใหญ่ Thailand ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของเจนจิรา สงรัตน์ (2557) พบว่า อาการโฟโม (FOMO) มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการเสพติดสมาร์ตโฟนของกลุ่มตัวอย่างอยู่ในระดับปานกลาง ภาวะการกลัวการตกกระแสจะพบ มากในกลุ่มวัยรุ่นจนถึงวัยทำงานตอนต้นมากกว่าในกลุ่มวัยกลางคน ซึ่งใช้สมาร์ตโฟนในการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์ตลอดเวลา รับรู้ความเคลื่อนไหวของผู้คน สังคมหรือสถานการณ์ที่เกิดขึ้นใหม่ๆ ผู้คน กลัวที่พลาดหรือไม่ได้รับรู้สิ่งต่าง ๆ เหล่านี้ เหมือนถูกตัดขาดจากสังคม กลัวว่าจะถูกแยกออกไป จากสิ่งที่เกิดรอบตัว ทำให้ถึงต้องสนใจสื่อสังคมออนไลน์ ซึ่งหลายคนไม่ค่อยรู้ตัวว่าเสี่ยงการเป็น ภาวะนี้

พฤติกรรมในกลุ่มสมาชิกชุมชนเสมือนจริงกลุ่มที่ชื่นชอบดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ EDM Thailand พฤติกรรมในกลุ่มสมาชิกชุมชนเสมือนจริงกลุ่มที่ชื่นชอบดนตรีอิเล็กทรอนิกส์มีความหลากหลายแตกต่างกันตามความสนใจ หรือกระแสนิยม EDM ในขณะนั้น เมื่อมีคนโพสต์ รูปภาพ คลิปวิดีโอ เพลง ไปสเตอร์งาน Festival การโพสต์สื่อที่เกี่ยวข้องกับดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ EDM การโพสต์ซื้อขายบัตรงานดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ ผู้คนจะให้ความสนใจด้วยกดไลค์หรือคอมเมนต์แสดงความคิดเห็นทั้งในรูปแบบแค่ความสนุกสนานบันเทิง รูปแบบการให้ข้อมูลข้อเท็จจริงในประเด็นต่างๆ เช่น ดีเจ เพลง เทศกาลดนตรี บางประเด็นที่คนให้ความสนใจมากๆ โพสต์นั้นจะเป็นโพสต์ที่ active มากมีการคอมเมนต์แทบจะทุกนาทิจึงเนื่องด้วยสมาชิกที่เยอะมากถึง 4 หมื่นกว่าคน กลับกันก็ไม่มีคนไลค์ อาจแค่ 1-5 ถูกใจเท่านั้น ด้วยความหลากหลายของคนที่อยู่รวมกันเป็นจำนวนมาก ทศนคติความคิดเห็นส่วนใหญ่ของคนในสังคมชุมชนเสมือนจริง บางครั้งอาจเกิดความขัดแย้งกัน จึงมีผลให้สมาชิกบางคนเลือกที่จะ ไม่แสดงความคิดเห็น เน้นอ่านความคิดเห็นของคนส่วนใหญ่เป็นหลัก นอกจากนี้มีประเด็นที่จำเป็นจะต้องแสดงความคิดเห็น การเป็นสมาชิกยังช่วยเพิ่มโอกาสให้รู้จักบุคคลอื่น จากการหาเพื่อนที่ไปงาน EDM Festival ในต่างประเทศที่มีคนไปจำนวนน้อย รวมตัวนัดเจอกัน ทำความรู้จักกันก่อนบินไปต่างประเทศ เป็นช่องทางพบเพื่อนใหม่ที่มีรสนิยมการฟังเพลงและความชอบที่คล้ายกัน ง่ายต่อการทำความเข้าใจกัน นัดเจอกันเป็นปกติ ช่องทางนี้จึงเปิดโอกาสให้ชายและหญิงสานสัมพันธ์ในเชิงชู้สาวได้ไม่ยาก บางวันที่มีการจัดงาน Festival จะมีคนโพสต์ให้ข้อมูลที่ประ โยชน์กับคนอื่นที่จะมาร่วมงาน เช่น แนะนำที่จอดรถ แนะนำราคาแอลกอฮอล์ หากงานนั้นจัดศิลปินที่กำลังเป็นที่ชื่นชอบของคนไทย งานที่จัดจะมีขนาดใหญ่ระดับ คอนเสิร์ตใน Hall หรือ Festival แต่หากศิลปินเล่นแนวเพลงเฉพาะทาง งานจะเป็น event ขนาดเล็กในผับบาร์

ปัจจุบันสภาพสังคมกลุ่มชุมชนเสมือนจริงกลุ่ม EDM Thailand ความสัมพันธ์เป็นไปอย่างหละหลวม คนรุ่นหลังที่เข้าร่วมเป็นสมาชิกจึงมีพฤติกรรมแตกต่างไปจากเดิม ส่วนใหญ่เข้าใจภาพลักษณ์ว่าแค่เป็นงานสนุก สังสรรค์ ปาร์ตี้ ต่างจากคนรุ่นเก่ามีเพลงและศิลปิน EDM เป็นตัวชักจูง ในกลุ่มจึงต้องมีการโพสต์ให้ความรู้ นอกเหนือจากคามมีชื่อเสียงของงานเทศกาลดนตรีและศิลปิน เพื่อดำรงไว้ซึ่งวัฒนธรรมให้แข็งแกร่งเหมือนกับต่างประเทศ

การเข้าร่วมกลุ่มชุมชนเสมือนจริงกลุ่มที่ชื่นชอบดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ EDM Thailand มีแรงจูงใจที่ต่างกันออกไป ได้แก่ กลุ่มบุคคลที่สนใจในดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ EDM อยากที่จะเข้าไปเรียนรู้สิ่งที่เกี่ยวข้องกับ EDM ที่ตน

สนใจ และกลุ่มที่เข้าร่วมเพื่อตามกระแสความนิยมดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ EDM เพราะความโด่งดังของจัดงาน EDM Festival เช่น Waterzonic หรือ S2O โดยสมาชิกกลุ่มชุมชนเสมือนจริงจะมีพฤติกรรมแตกต่างกันตามความสนใจ ตอบสนองต่อโพสต์หรือสื่อที่เกี่ยวข้องกับดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ EDM ด้วยการกดไลค์ หรือคอมเมนต์แสดงความคิดเห็นทั้งในรูปแบบแค่ความสนุกสนานบันเทิง และรูปแบบการให้ข้อมูลข้อเท็จจริง ด้วยความหลากหลายของคนที่อยู่รวมกันเป็นจำนวนมาก ทักษะความคิดเห็นส่วนใหญ่ของคนในสังคมชุมชนเสมือนจริงบางครั้งอาจเกิดความขัดแย้งกัน จึงมีผลให้สมาชิกบางคนเลือกที่จะไม่แสดงความคิดเห็น เน้นอ่านความคิดเห็นของคนส่วนใหญ่เป็นหลัก นอกจากนี้การเป็นสมาชิกยังช่วยเพิ่มโอกาสให้รู้จักบุคคลอื่น เป็นช่องทางพบเพื่อนใหม่ที่มีรสนิยมการฟังเพลงและความชอบที่คล้ายกันง่ายต่อการทำความรู้จัก ปัจจุบันสภาพสังคมกลุ่มชุมชนเสมือนจริงกลุ่ม EDM Thailand ความสัมพันธ์เป็นไปอย่างหละหลวม คนรุ่นหลังที่เข้าร่วมเป็นสมาชิกจึงมีพฤติกรรมแตกต่างไปจากเดิม ส่วนใหญ่เข้าใจภาพลักษณ์ว่าแค่เป็นงานสนุก สังสรรค์ปาร์ตี้ ต่างจากคนรุ่นเก่ามีเพลงและศิลปิน EDM เป็นตัวชักจูงในกลุ่มจึงต้องมีการโพสต์ให้ความรู้ นอกเหนือจากคามมีชื่อเสียงของงานเทศกาลดนตรีและศิลปิน เพื่อดำรงไว้ซึ่งวัฒนธรรมให้แข็งแกร่งเหมือนกับต่างประเทศ

ข้อเสนอแนะสำหรับการศึกษารั้งต่อไป

การศึกษารั้งต่อไปควรมุ่งศึกษาชุมชนเสมือนจริงกลุ่มที่ชื่นชอบดนตรีอิเล็กทรอนิกส์เป็นการวิจัยในเชิงปริมาณเพิ่มเติม เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ชัดเจนครอบคลุม อีกทั้งเป็นการเก็บข้อมูลในพื้นที่ชุมชนเสมือนจริงจากสมาชิกโดยตรง

เอกสารอ้างอิง

- เจนจิรา สงรัตน์. (2557). อิทธิพลการหวาดกลัวสังคม การยอมรับนับถือตนเอง อาการโฟโม ที่มีต่อการเสพติดสมาร์ตโฟน. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- ปรีชา พันธุ์เน่น. (2551). สื่อบันเทิงเกาหลีกับค่านิยมในวัฒนธรรมเกาหลีของวัยรุ่นไทย. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยเกริก.
- มหาป้านดอน. (2557). การปรับพฤติกรรมตามหลักของเบนดรากับการปรับพฤติกรรมตามหลักพระ. สืบค้นจาก <http://oknation.nationtv.tv/blog/Mahabandon/2014/11/23/entry-1>
- สุรศักดิ์ สิงห์แก้ว. (2556). พฤติกรรมและอัตลักษณ์ความเป็นกลุ่มแฟนคลับ 48 Group ในกระแสวัฒนธรรมย่อย J-pop. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- อินเด็ช ตรีเทพ วิไลเจ. (2559). EDM เสียงดนตรีที่ไม่ใช่แค่ “กระแส” อีกต่อไป. สืบค้นจาก <http://marketeer.co.th/archives/100177>
- Kusajishi Yachiru. (2557). ชุมชนเสมือนคืออะไร. สืบค้นจาก <http://www.trueplookpanya.com/new/asktrueplookpanya/questiondetail/3197>
- Thawatchai Thongtha. (2559). การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์. สืบค้นจาก <http://thawatchaithongtha.blogspot.com>