

พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของนิสิตปริญญาตรี
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร



น.ส.เจสิตา	พวงมาลัย	59101010240
นายชฎานนท์	พรประสิทธิ์	59101010241
น.ส.ภาวสุทธิ์	สุทธิลออ	59101010259
น.ส.บุษญาภรณ์	อินทชาติ	59101010484
น.ส.ธิดารัตน์	หล้าศรี	59101010787
น.ส. ศุภิสรา	ชื่นหทัย	59101010795

เสนอต่อวิชาการวิจัยพื้นฐานสำหรับวิชาชีพสารสนเทศIS301 มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วน
หนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาสารสนเทศศึกษา

ปีการศึกษา 2561

พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของนิสิตปริญญาตรี
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร



เสนอต่อวิชาการวิจัยพื้นฐานสำหรับวิชาชีفسารสนเทศIS301 มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วน
หนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาสารสนเทศศึกษา

ปีการศึกษา 2561

เจสิตา พวงมาลัย...[และคนอื่นๆ] . (2561). พฤติกรรมและปัญหาการใช้อินเทอร์เน็ตของนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ . วิทยานิพนธ์ ศศ.บ . (สารสนเทศศึกษา). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. คณะกรรมการควบคุม: ผู้ช่วยศาสตราจารย์ศศิพิมล ประพินพงศกร

การวิจัยนี้มีความมุ่งหมายเพื่อ 1) ศึกษาพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ โดยรวมและเป็นรายด้าน 3 ด้าน คือด้าน การศึกษา ด้านการติดต่อสื่อสาร และด้านความบันเทิง 2) ศึกษาผลกระทบทั้งทางบวกและลบของการใช้อินเทอร์เน็ตของนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ กลุ่มตัวอย่าง ประกอบด้วย นิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ชั้นปีที่1-4 จำนวน 55 คน เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวม ข้อมูล ได้แก่ แบบสอบถามพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตรวมทั้ง 3 ตอน จำนวน 31 ข้อ แบบสอบถามมีลักษณะเป็นแบบ มาตรการส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ตามแบบของไลเคิร์ท แบบทดสอบมีค่าความสอดคล้อง เท่ากับ 0.917 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าร้อยละ ค่าคะแนนเฉลี่ย และค่าความ เบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้

จากการศึกษาพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้

1. นิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒมีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต โดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า นิสิตมีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตในด้านการศึกษาและด้านการติดต่อสื่อสารอยู่ในระดับมาก ด้านความบันเทิงอยู่ในระดับปานกลาง
2. ผลกระทบของการใช้อินเทอร์เน็ตของนิสิตปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ผลกระทบด้านบวก โดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณารายข้อพบว่าส่วนใหญ่อยู่ในระดับมาก ผลกระทบด้านลบโดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง
3. อุปกรณ์ที่นิสิตใช้เข้าถึงอินเทอร์เน็ตมากที่สุดเป็น Smartphone
4. สถานที่ที่นิสิตใช้เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตมากที่สุดคือ มหาวิทยาลัย
5. โซเชียลมีเดียที่นิสิตใช้งานมากที่สุดคือ Instagram
6. ระยะเวลาที่นิสิตใช้อินเทอร์เน็ตส่วนใหญ่อยู่ในช่วง 5-7 ชม

BEHAVIOR AND PROBLEMS OF INTERNET ACCESSING AMONG UNDERGRADUATE
STUDENTS AT SRINAKHARINWIRROT UNIVERSITY

A THESIS

BY

MISS JEYSITRA	PHONGMALIA	59101010240
MR. CHAYANON	PORNPRASIT	59101010241
MISS PHAWASOOD	SUTTHILAAOR	59101010259
MISS BUTSAYAPORN	INTHACHART	59101010484
MISS TIDARATH	LAHSRI	59101010787
MISS SUPISARA	CHEONHATHAI	59101010795

Persented in BASIC RESEARCH FOR INFORMATION PROFESSIONAL(IS301) for
Bachelor of Arts (Information Studies) Srinakharinwirot University
Academic year 2018

Jeysita phongmalai...[et al.]. (2018). **behavior and problems of internet accessing among undergraduate students at srinakharinwirot university**. Thesis,B.A.(Information Studies). Bangkok: Graduate School, Srinakharinwirot University. Advisor Committee: Asst. Prof. .Sasipimol Prapinpongsakorn

The purposes of this research were 1) to study internet using behavior of undergraduate students at Srinakharinwirot University in overall and three aspects as follows: education, communication and entertainment 2. Both positive and negative effects of Internet use among the university level. University undergraduate The sample consisted of undergraduate students. University Years 1-4 of 55 people. The tools used to collect the data, include the query behavior for Internet use, including the number of episode 31 3 text query style scale estimates the 5 levels by Leica Curt valuable test consistency equals the statistics based on 0.917 data analysis is the percentage value score average and standard deviation values.

The results of the study were as follows:

A study of Internet habits of students at the undergraduate level. Srinakharinwirot University campus. Prasarnmit findings are as follows: 1. undergraduate students at srinakharinwirot University with overall Internet usage habits, level pan.When considering a list of students found to have behavioral aspects using the Internet in education, and.Communication is very level. Entertainment is moderate. 2. the consequences of Internet use of undergraduate students. Srinakharinwirot University, positive impact.On many levels. Considering that list found that most messages are in many levels. Negative side effects. Moderate levels.

3. students use the devices to access the Internet, most Smartphone.

4. the place where students use Internet connection most universities.

5. social media that students use most is Instagram.

6. the period of time that students use the Internet, the majority of which are in the range visit 5-7.

ประกาศคุณูปการ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลงได้ด้วยความกรุณาจาก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ศศิพิมล ประพินพงศกร อาจารย์ประจำวิชาที่กรุณาตรวจสอบแก้ไขข้อบกพร่อง ตลอดจนให้คำแนะนำปรึกษาในการวิจัยเพื่อให้วิทยานิพนธ์ ฉบับนี้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น จึงขอกราบขอบพระคุณอย่างสูงมา ณ ที่นี้

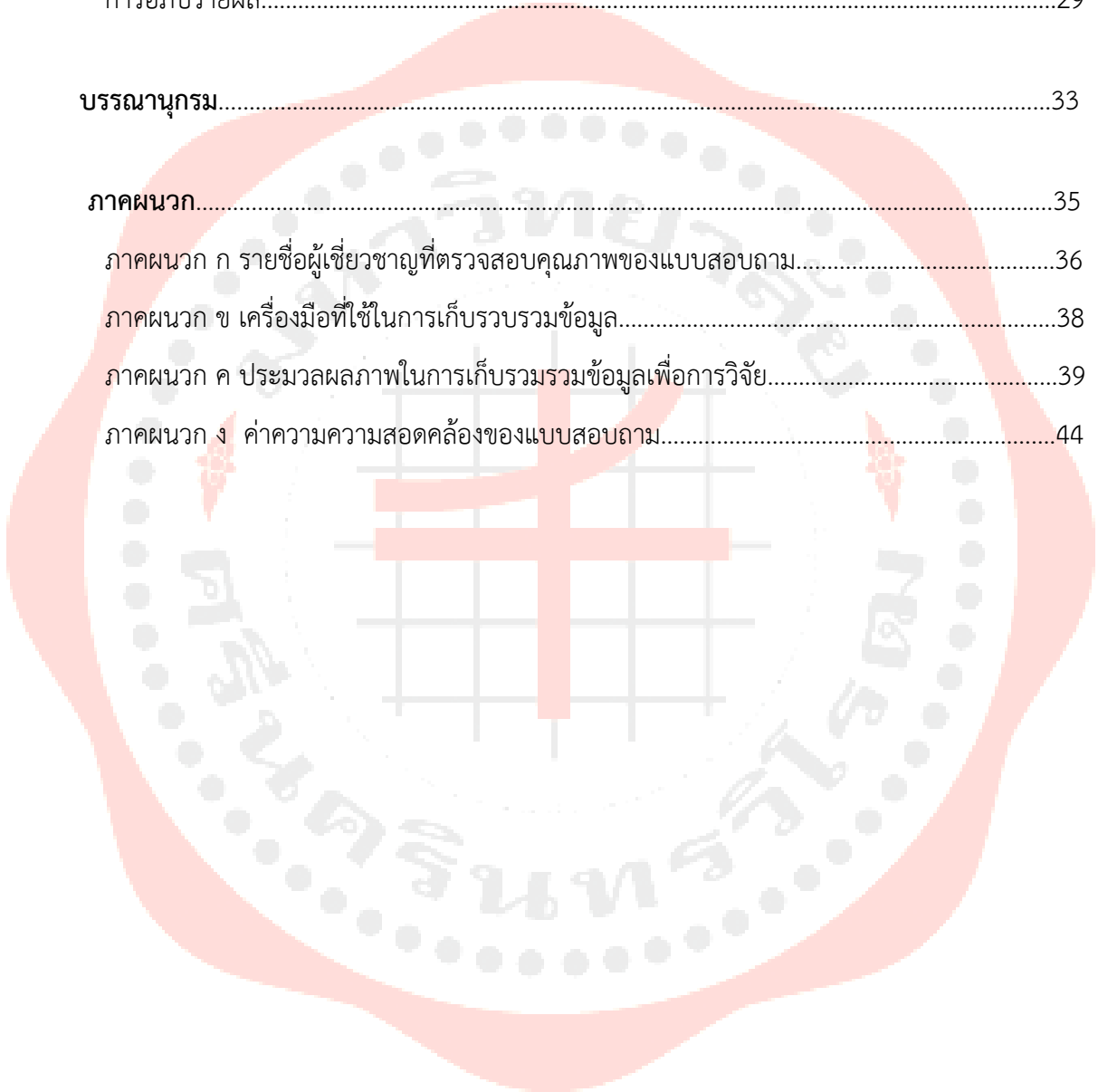
ขอกราบขอบพระคุณ อาจารย์ ปภัสรา อาษา อาจารย์ฐิติ คำหอมกุล อาจารย์โชติมา วัฒนะ ผู้ที่กรุณาเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบแบบสอบถาม และให้คำแนะนำงานทำให้งานวิจัยครั้งนี้ดำเนินไปได้ด้วยความเรียบร้อย ผู้วิจัย ขอขอบพระคุณพี่ๆ เพื่อนๆ และนิสิตทุกท่านที่ได้สละเวลาให้ความร่วมมือ ในการตอบแบบสอบถามการวิจัยครั้งนี้

คณะผู้วิจัย

สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ	1
ที่มาและความสำคัญ.....	2
วัตถุประสงค์การวิจัย.....	2
ความสำคัญของการวิจัย.....	2
ขอบเขตของการวิจัย.....	2
ประชากรที่ใช้ในการวิจัย.....	2
ตัวแปรที่ศึกษา.....	2
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	4
พฤติกรรม.....	4
-ความหมายของพฤติกรรม.....	4
-พฤติกรรมวัยรุ่น.....	4
อินเทอร์เน็ต.....	7
-ความหมายของอินเทอร์เน็ต.....	7
-บริการบนอินเทอร์เน็ต.....	7
-หลักการค้นหาข้อมูลบนอินเทอร์เน็ต.....	10
-พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของเยาวชน.....	11
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	13
งานวิจัยในต่างประเทศที่เกี่ยวข้อง.....	14
3 วิธีการดำเนินงาน	16
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	16
การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	17
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	18
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	19
4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	20
สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....	20
การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	20

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	20
5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	28
ความมุ่งหมายของการวิจัย.....	28
วิธีดำเนินการวิจัย.....	28
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	28
สรุปผลการวิจัย.....	28
การอภิปรายผล.....	29
บรรณานุกรม.....	33
ภาคผนวก.....	35
ภาคผนวก ก รายชื่อผู้เชี่ยวชาญที่ตรวจสอบคุณภาพของแบบสอบถาม.....	36
ภาคผนวก ข เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล.....	38
ภาคผนวก ค ประมวลผลภาพในการเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อการวิจัย.....	39
ภาคผนวก ง ค่าความความสอดคล้องของแบบสอบถาม.....	44



บัญชีตาราง

ตาราง	หน้า
1 จำนวนประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	16
2 จำนวนและค่าร้อยละของนิสิตที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามตัวแปรที่ศึกษา.....	21
3 ค่าคะแนนเฉลี่ยและค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐานของพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของ นิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ โดยรวมและเป็นรายด้าน.....	23
4 ค่าคะแนนเฉลี่ยและค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐานของพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของ นิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ด้านการศึกษาเป็นรายข้อ.....	24
5 ค่าคะแนนเฉลี่ยและค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐานของพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต ของนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ด้านการติดต่อสื่อสารเป็นรายข้อ.....	25
6 ค่าคะแนนเฉลี่ยและค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐานของพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต ของนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ด้านการสื่อสารเป็นรายข้อ.....	25
7 ค่าคะแนนเฉลี่ยและค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐานของผลกระทบทางด้านบวก และด้านลบในการใช้ อินเทอร์เน็ต ของนิสิตปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.....	26

บทที่ 1

บทนำ

ที่มาความสำคัญ

ในปัจจุบันนั้นสังคมของเรามีเทคโนโลยีที่ก้าวหน้าไปไกลมากอยู่หลายประเภทและหนึ่งในเทคโนโลยีที่ใช้กันอย่างแพร่หลายนั้นคือ อินเทอร์เน็ต เนื่องจากอินเทอร์เน็ตนั้นเป็นเครือข่ายที่เชื่อมโยงเครือข่ายทั่วโลกเข้าไว้ด้วยกัน โดยใช้ภาษาที่ใช้สื่อสารกันระหว่างคอมพิวเตอร์ที่เรียกว่า โพรโทคอล (protocol) (วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี, 2561: online) ทำให้ผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตนั้นสามารถใช้ประโยชน์จากอินเทอร์เน็ตได้มากมาย อีกทั้งยังทำให้การติดต่อสื่อสารกันของคนในยุคสมัยนี้สามารถทำได้ง่ายขึ้นจึงทำให้ปัจจุบันนี้กลายเป็นสังคมของการสื่อสารที่ไร้พรมแดน

เนื่องจากประโยชน์ของอินเทอร์เน็ตนั้นมีมากจึงทำให้ผู้คนส่วนใหญ่นั้นให้ความสำคัญกับการใช้อินเทอร์เน็ต เพราะประโยชน์ของอินเทอร์เน็ตนั้นไม่ได้มีแค่ด้านใดด้านหนึ่งเพียงอย่างเดียว แต่อินเทอร์เน็ตนั้นได้แสดงให้เห็นว่ามันสามารถทำอะไรได้หลายอย่างรวมถึงช่วยอำนวยความสะดวกแก่ผู้คนได้เป็นอย่างมาก ตัวอย่างเช่น

ด้านการศึกษา การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการสนับสนุนการศึกษา เป็นการใช้อินเทอร์เน็ตในการติดต่อสื่อสารเพื่อการส่งการบ้าน นัดหมาย อธิบายรายละเอียด รวมทั้งแลกเปลี่ยนความคิดเห็นของคณาจารย์กับนักเรียน และนักเรียนกับนักเรียนด้วยกัน นอกจากนี้ยังมีระบบการเรียนการสอนด้วยระบบออนไลน์ การเรียนออนไลน์ค่อนข้างเป็นที่นิยมมากในปัจจุบัน เพราะเป็นการเรียนที่สะดวกสามารถเรียนได้ในเวลาที่ต้องการ อีกทั้งสามารถลดค่าเล่าเรียนลงไปได้อย่างมาก และทั้งนี้อินเทอร์เน็ตนั้นยังสามารถใช้เป็นแหล่งค้นคว้าหาข้อมูลเสมือนเป็นห้องสมุดขนาดใหญ่พร้อมทั้งมีข้อมูลที่ครอบคลุมมีทั้งภาพ เสียง และภาพเคลื่อนไหว

ด้านการสื่อสาร การใช้อินเทอร์เน็ตนั้นสามารถติดต่อสื่อสารกับบุคคลที่ต้องการได้รวดเร็ว ภายในระยะเวลาอันสั้น ไม่ว่าจะอยู่ในสถานที่เดียวกันหรืออยู่ห่างกันคนละมุมโลกก็ตามนอกจากนี้ยังช่วยประหยัดค่าใช้จ่ายได้อีกด้วย ซึ่งอินเทอร์เน็ตด้านการสื่อสารจึงเป็นด้านที่สำคัญในสังคมปัจจุบันอย่างมาก

ด้านการบันเทิง อินเทอร์เน็ตถือว่าเป็นแหล่งความบันเทิงในอีกรูปแบบหนึ่งเหมือนกับการนั่งดูโทรทัศน์ ดูภาพยนตร์อ่านหนังสือหรือบทความต่างๆซึ่งสามารถจะดูหรือใช้งานที่ไหนเมื่อไหร่ก็ได้ตามต้องการซึ่งอินเทอร์เน็ตต่อด้านบันเทิงนั้นถือว่าเป็นที่พักผ่อนหย่อนใจของผู้คนในปัจจุบันเลยทีเดียว (วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี, 2561: online)

ด้วยเหตุนี้จึงทำให้ผู้วิจัยมองเห็นถึงภาพรวมในการใช้งานอินเทอร์เน็ตของผู้คนในปัจจุบันที่แม้ว่าจะมีประโยชน์มากเพียงใดแต่เหรียญนั้นย่อมมีสองด้านเสมอ ถึงอินเทอร์เน็ตจะมีข้อดีอยู่มากมายแต่ก็ใช่ว่าจะไม่มีข้อเสียเลย

ผู้วิจัยจึงต้องการที่จะเก็บข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมในการใช้อินเทอร์เน็ตของนิสิตปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ โดยจะแสดงให้เห็นถึงพฤติกรรมที่นิสิตได้ใช้ประโยชน์ในแต่ละด้าน และแสดงถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นอีกด้วย โดยจะนำมาข้อมูลที่ได้นั้นมาศึกษาและเปรียบเทียบเพื่อให้งานวิจัยนี้เป็นประโยชน์ต่อผู้ที่สนใจจะศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมในการใช้อินเทอร์เน็ต

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของนิสิตปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
2. เพื่อศึกษาผลกระทบทั้งด้านบวกและด้านลบของการใช้อินเทอร์เน็ตของนิสิตปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒในบริบทต่างๆ

ความสำคัญของการวิจัย

การศึกษาครั้งนี้ทำให้ได้สารสนเทศเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของนิสิตสามารถนำไปต่อยอดในอนาคตได้ และเป็นแนวทางเพื่อให้คนรุ่นหลังได้ศึกษา และเพื่อแนวทางการจัดการเรียนการสอนของมหาวิทยาลัย

ขอบเขตของการวิจัย

ในการศึกษาค้นคว้านี้ผู้วิจัยกำหนดขอบเขตไว้ดังนี้

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นิสิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยคือนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ วิทยาเขตประสานมิตร ชั้นปี 1-4 โดยการสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบโควต้า 11 คณะ จำนวน 55 คน

ตัวแปรที่ใช้ในการศึกษา

ตัวแปรต้น

คณะ

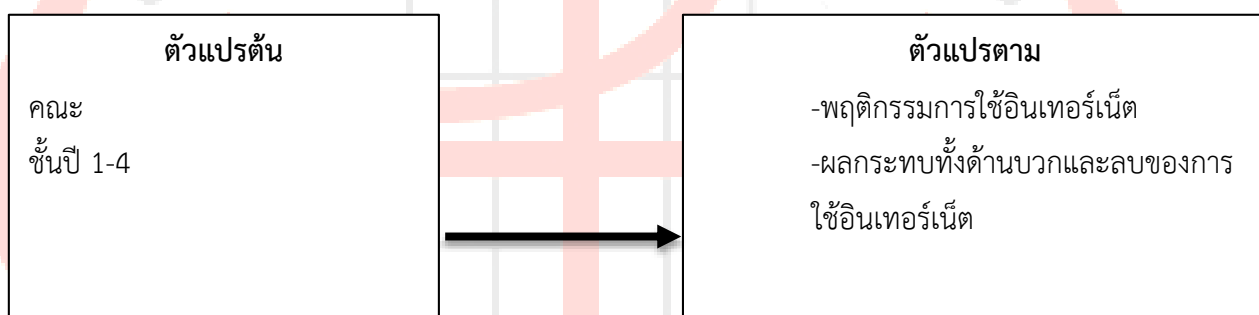
1. คณะบริหารธุรกิจเพื่อสังคม
2. คณะมนุษยศาสตร์
3. คณะศิลปกรรมศาสตร์
4. คณะศึกษาศาสตร์
5. คณะเศรษฐศาสตร์

6. คณะสังคมศาสตร์
7. วิทยาลัยนานาชาติเพื่อศึกษาความยั่งยืน
8. คณะทันตแพทยศาสตร์
9. คณะวัฒนธรรมสิ่งแวดล้อมและการท่องเที่ยวเชิงนิเวศ
10. คณะวิทยาศาสตร์
11. วิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม

ชั้นปี

ระดับชั้นปีที่ 1-4

ตัวแปรตาม พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต



ระดับชั้นของนักเรียนที่เรียนในระดับที่แตกต่างกันจะมีความรู้และประสบการณ์ในการเรียนที่ต่างกัน โดยนักเรียนในระดับชั้นเรียนที่สูงกว่าจะมีความรู้ในเรื่องต่างๆอย่างลึกซึ้งและได้เก็บเกี่ยว ประสบการณ์จากการเรียนมากกว่านักเรียนในระดับชั้นต่ำกว่า สอดคล้องกับปราณี เอี่ยมละออภักดี (2549: 85-87) พบว่าชั้นปีที่แตกต่างกันทำให้นักศึกษามีกิจกรรมการใช้งานอินเทอร์เน็ตแตกต่างกันและสุทธิมาหอบุตร (2549:54)พบว่าระดับการศึกษาแตกต่างกันส่งผลต่อคะแนนจรรยาวิพากษ์ต่างกัน เพราะเมื่อนักศึกษามีวุฒิการศึกษาเพิ่มขึ้น จะมีประสบการณ์การเรียนรู้และวุฒิภาวะทางอารมณ์และการตัดสินใจดีขึ้น สาขาวิชา พบว่าการศึกษาอยู่ในสาขาวิชาที่แตกต่างกัน ส่งผลให้มีกิจกรรมการใช้งานอินเทอร์เน็ตแตกต่างกัน (ปราณี เอี่ยมละออภักดี (2549: 85))

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องและได้นำเสนอตามหัวข้อต่อไปนี้
เอกสารที่เกี่ยวข้อง

1. พฤติกรรม

1.1 ความหมายของพฤติกรรม

พฤติกรรมหมายถึงการแสดงและกิริยาท่าทางของสิ่งมีชีวิตที่เกิดร่วมกันกับสิ่งแวดล้อมเป็นการตอบสนองของระบบหรือสิ่งมีชีวิตต่อสิ่งเร้าหรือการรับเข้าทั้งหลายไม่ว่าจะเป็นภายในหรือภายนอกมีสติหรือไม่มีสติระลึกรู้ชัดเจนนหรือแอบแฝงและโดยตั้งใจหรือไม่ได้ตั้งใจนอกจากนั้นยังมีนักวิชาการได้ให้ความหมายไว้หลากหลายเช่นสมโภชน์เอี่ยมสุภชาติ ผู้เชี่ยวชาญด้านการปรับพฤติกรรมได้ให้ความหมายของคำว่า พฤติกรรม หมายถึงสิ่งที่บุคคลกระทำแสดงออกมาตอบสนองหรือโต้ตอบต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งสภาพการณ์ใดสภาพการณ์หนึ่ง โดยที่ผู้อื่นสามารถสังเกตได้(IM2.2016)

1.2 พฤติกรรมวัยรุ่น

พฤติกรรมของบุคคลในวัยรุ่นวัยรุ่นเป็นวัยที่คาบเกี่ยวระหว่างวัยเด็กกับวัยผู้ใหญ่ซึ่งอยู่ในช่วงอายุระหว่าง 13-21 เป็นวัยที่จะแสดงพฤติกรรมต่างๆ ออกมาอย่างเด่นชัด โดยเฉพาะอย่างยิ่งก็คือ พฤติกรรมทางอารมณ์ นอกจากนั้นแล้วจะเห็นได้ว่าวัยรุ่นเป็นวัยที่จะพัฒนาไปสู่วัยผู้ใหญ่ซึ่งเป็นวัยที่บุคคลควรจะได้รับ การพัฒนาให้สมบูรณ์เต็มที่เพราะบุคคลในวัยนี้จะเป็นทรัพยากรบุคคลที่มีคุณค่าของประเทศชาติต่อไปดังนั้น นักจิตวิทยาและนักการศึกษาทั้งหลายจึงให้ความสนใจต่อการส่งเสริมและพัฒนาบุคคลในวัยรุ่นนี้เป็นอย่างมาก เพื่อพัฒนาวัยรุ่นให้เติบโตและพัฒนาได้อย่างเต็มศักยภาพของแต่ละบุคคล (มหาวิทยาลัยสุโขทัย ธรรมาธิราช. 2550: 37-39)

พฤติกรรมทางกาย

เมื่อเริ่มเข้าสู่วัยรุ่นเด็กจะมีการเปลี่ยนแปลงทางร่างกายอย่างรวดเร็วและเห็นได้ชัดเจนโดยมีการเปลี่ยนแปลงด้านสัดส่วนร่างกายคือเด็กหญิงจะมีการเปลี่ยนแปลงทางกายเป็นไปอย่างรวดเร็วกว่า 23 เด็กชายในวัยเดียวกัน โดยเด็กหญิงจะสูงขึ้นอย่างรวดเร็วในอายุระหว่าง 10½-14 ปีและจะสูงขึ้นเรื่อยๆ จนถึงอายุ 18 ปีนอกจากนี้เด็กจะมีน้ำหนักเพิ่มมากขึ้น เพราะกล้ามเนื้อเติบโตขึ้นอย่างรวดเร็ว ในระยะ 11-14 ปีเด็กหญิงจะมีความสูงมากกว่าเด็กชายแต่หลังจากอายุ 14-15 ปีไปแล้วเด็กชายจะสูงกว่าเด็กหญิงจากลักษณะการเปลี่ยน

แปลงทางกายที่เป็นไปอย่างรวดเร็ว ทำให้เด็กที่เริ่มเข้าสู่วัยรุ่นต้องการอาหารมากขึ้น เพราะกระเพาะอาหาร และหลอดอาหารขยายใหญ่ขึ้นอีกทั้งเด็กวัยรุ่นจะเริ่มให้ความสนใจเกี่ยวกับรูปร่างหน้าตาของตน

พฤติกรรมทางสติปัญญา

ตามแนวคิดทฤษฎีพัฒนาการทางด้านสติปัญญาของเพียเจตต์เด็กวัยนี้เป็นวัยที่จะพัฒนาไปสู่ความสามารถคิดหาเหตุผลในสิ่งที่เป็นามธรรมได้ดังนั้นจะเห็นได้ว่า เด็กวัยรุ่นจะมีความอยากรู้ อยากรูเห็นและสามารถเข้าใจสิ่งต่างๆได้อย่างรวดเร็วเริ่มมีความคิดเป็นของตนเองมากขึ้น สามารถตัดสินใจได้เอง มีความคิดริเริ่มสามารถวางโครงการในการทำงานหรือการทำกิจกรรมต่างๆและสนใจที่จะทำกิจกรรมกับกลุ่มเพื่อนมากกว่าจะทำตามลำพังมีความกระตือรือร้นและมีความสามารถเพิ่มขึ้นดังนั้นจะเห็นได้ว่าเด็กวัยรุ่นจะมีพฤติกรรมทางปัญญาที่เห็นได้ชัดเจน ดังนี้มีความสามารถเพิ่มขึ้นหลายประการ เช่น มีความสามารถในการคิดอย่างมีเหตุผล และคิดในสิ่งที่เป็นามธรรมได้ดีขึ้นและมีความสามารถในการปรับตัว มีความคิดเป็นของตนเอง ทำงานร่วมกับผู้อื่นมีความกระตือรือร้นและชอบทำงานกับเพื่อนในกลุ่มมากกว่าการทำงานตามลำพังและมีความสามารถในการนำตนเอง เด็กวัยรุ่นมักจะคิดว่าตนเองโตเป็นผู้ใหญ่แล้ว ดังนั้น เด็กในวัยนี้จึงต้องการความเป็นอิสระ ต้องการเป็นตัวของตัวเองและต้องการตัดสินใจด้วยตนเอง ไม่ชอบให้ผู้อื่นบังคับตน ลักษณะพฤติกรรมดังกล่าวนี้เป็นสิ่งที่เด็กวัยรุ่นจะต้องเรียนรู้ทั้งจากประสบการณ์ตรงและจากการช่วยเหลือแนะนำส่งเสริมจากผู้ใหญ่ที่อยู่รอบข้างเนื่องจากเด็กวัยรุ่นส่วนใหญ่จะยังอยู่ในความดูแลของบิดามารดาหรือผู้ปกครองและครูอาจารย์ในสถานศึกษาที่จะช่วยให้เด็กวัยรุ่นได้เรียนรู้และมีพฤติกรรมทางปัญญาที่พึงประสงค์

พฤติกรรมทางอารมณ์

พัฒนาการทางอารมณ์ของเด็กวัยรุ่นเป็นผลมาจากการเปลี่ยนแปลง ทางร่างกายประกอบกับสภาพแวดล้อม เช่น การมีประจำเดือน มีหน้าอก เสียงแตก รวมทั้งท่าทีของบิดามารดาหรือผู้ปกครองและ ครูอาจารย์ซึ่งปัจจัยต่างๆ เหล่านี้ อาจทำให้เด็กเกิดความกังวล ขาดความเชื่อมั่นในตนเอง ด้วยสาเหตุ ดังกล่าว เด็กวัยรุ่นจึงมีอารมณ์ทุกประเภท เช่น รัก โกรธ เกลียด อิจฉาริษยาอ่อนไหว สับสน หงุดหงิด การแสดงพฤติกรรมทางอารมณ์ของวัยรุ่นจึงมีลักษณะดังนี้และมีความไม่คงที่ เด็กวัยรุ่นมักจะมีอารมณ์ที่ผันแปรง่าย เช่น ดีใจง่าย เสียใจง่าย แต่ขณะเดียวกันถ้าเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับอุดมคติก็จะมีอารมณ์อื่นเจือปนด้วย เช่น ความรัก พวกพ้อง ความยุติธรรม ความภูมิใจในสถาบันการศึกษาของตน ซึ่งความรู้สึกเหล่านี้จะค่อนข้างถาวรและกล้าแสดงออก มีอารมณ์ค้างอารมณ์เช่นนี้มักจะทำให้เกิดความผิดหวัง เช่น ผิดหวังในเรื่องความรัก ถึงแม้ จะลดความรุนแรงแต่ก็ทำให้จิตใจห่อเหี่ยวเศร้าหมองซึ่งอาจนำไปสู่การฆ่าตัวตายได้ มีความรุนแรงแม้ว่าเด็กวัยรุ่นจะได้รับความกระทบกระเทือนใจเพียงเล็กน้อย เช่น ถูกบิดามารดาหรือผู้ปกครองว่ากล่าวตักเตือนหรือถูกคาด

โทษ ก็อาจแสดงพฤติกรรมที่รุนแรง เช่น การหนีออกจากบ้าน หรือการฆ่าตัวตาย ขาดการควบคุมอารมณ์ โดยทั่วไปแล้วจะพบว่าเด็กวัยรุ่นจะแสดงออกทางอารมณ์ อย่างเปิดเผย เช่น เมื่อมีความขัดแย้งกับผู้ใหญ่หรือ ถูกบิดามารดาลงโทษก็จะแสดงความโกรธ หรือความไม่พอใจออกมาในรูปของการร้องไห้ทำลายข้าวของ หรือ ทำร้ายร่างกายของคนอื่นและทำร้ายตัวเองโดยทั่วไปแล้วลักษณะพฤติกรรมทางอารมณ์ของเด็กวัยรุ่นจะสามารถพัฒนาไปสู่ภาวะทางอารมณ์ได้ด้วยกระบวนการเรียนรู้ทั้งโดยทางตรงและทางอ้อมซึ่งผู้ใหญ่ที่อยู่รอบข้างควรช่วยกันส่งเสริมและพัฒนาให้เด็กพัฒนาไปสู่ภาวะทางอารมณ์จึงจะช่วยให้เด็กสามารถดำรงชีวิต อยู่ในสังคม ได้อย่างเป็นสุข พฤติกรรมทางสังคม โดยปกติแล้วเด็กวัยรุ่นจะชอบการอยู่ร่วมกันในกลุ่มเพื่อน ทั้งนี้ อาจมีสาเหตุมาจากการ เปลี่ยนแปลงทั้งทางร่างกาย ความคิด และอารมณ์จึงทำให้เด็กวัยรุ่นชอบอยู่ใน กลุ่มเพื่อนร่วมวัยมากกว่า การอยู่กับสมาชิกในครอบครัว ทั้งนี้ เพราะการอยู่ในกลุ่มเพื่อนจะช่วยสร้างความรู้สึกว่าเป็นพวกเดียวกัน เพราะมีความคิดคล้ายๆ กัน มีปัญหาคล้ายกัน เช่น ปัญหาความขัดแย้งกับบิดามารดาหรือผู้ปกครอง เป็นต้น ดังนั้น สังคมของเด็กวัยรุ่นจึงเป็นสังคมในกลุ่มเพื่อนร่วมวัย และในการเขากลุ่มเพื่อนจะช่วยทำให้วัยรุ่นมีโอกาสที่จะทำกิจกรรมร่วมกัน ทั้งยังเป็นการเปิดโอกาสให้เด็กได้เรียนรู้ในเรื่องการสร้าง ความสัมพันธ์กับผู้อื่น และช่วยให้ได้รับการตอบสนอง ความต้องการ ขั้นพื้นฐานอันได้แก่ การได้รับความรัก การยอมรับ การมีตำแหน่งทางสังคม การฝึกความเป็นผู้นำ ผู้ตาม และช่วยให้สามารถปรับตัวให้เข้ากับผู้อื่น ซึ่งนับว่าเป็นพื้นฐานสำคัญของการสร้างความสามารถในการปรับตัวทางสังคมของเด็กด้วยทั้งยังช่วยให้เด็กวัยรุ่นได้เรียนรู้บทบาททางเพศการแสวงหาเอกลักษณ์ของตนเองและการพัฒนาคุณธรรมและจริยธรรมอีกด้วยดังนั้นการแสดงพฤติกรรมทางสังคมของเด็กวัยรุ่นอาจแยกเป็นลักษณะที่สำคัญดังนี้คือ สุขภาพเรียวร้อย หมายถึง วัยรุ่นที่มีลักษณะสุขภาพ อ่อนนุ่ม เชื่อฟังผู้ใหญ่ไม่ชอบโต้เถียงหรือขัดแย้งกับผู้อื่น ทำตามกฎเกณฑ์ระเบียบวินัยของโรงเรียนและของสังคม อุดมคติหมายถึง วัยรุ่นที่มีลักษณะความคิดว่าตนจะต้องมีบทบาทในการช่วยเหลือ ผู้อื่นและสังคมให้ดีขึ้น โดยไม่คำนึงถึงความยากลำบากใดๆ รักสนุกหมายถึงวัยรุ่นที่มีความพึงพอใจที่จะใช้ชีวิตอย่างสนุกสนานหรือใช้ชีวิตในลักษณะที่เรียกว่า “หาความสุขไปวันๆ” โดยไม่คำนึงถึงอนาคต มีปัญหา หมายถึงวัยรุ่นที่ไม่สามารถปรับตัวได้อย่างเหมาะสมและจะแสดงพฤติกรรมที่เป็นปัญหาต่อตนเองต่อครอบครัวและสังคมเช่นวัยรุ่นที่ติดสารเสพติด, หนีโรงเรียน

2. อินเทอร์เน็ต

2.1 ความหมายของอินเทอร์เน็ต

ความหมายของอินเทอร์เน็ตนั้นมีนักวิชาการในด้านเทคโนโลยีสารสนเทศได้ให้คำจำกัดความเกี่ยวกับอินเทอร์เน็ต ดังนี้ ศรีศักดิ์ จามรมาน; และคนอื่นๆ (2550: 21) ให้คำจำกัดความของอินเทอร์เน็ตว่า อินเทอร์เน็ต เป็นเทคโนโลยีที่มีคอมพิวเตอร์ชนิดต่างๆ เชื่อมต่อซึ่งกันและกัน มีการติดต่อสื่อสารแลกเปลี่ยนข้อมูลต่างๆ ปกรณ พาณิชยกิจ (2551: 4) ให้ความหมายว่าอินเทอร์เน็ต คือระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ ที่ใหญ่ที่สุดในโลก มักจะถูกเรียกสั้นๆ ว่า เดอะเน็ต (The Net) บางครั้งก็หมายความรวมถึงทางด่วนข้อมูล (Information Superhighway) หรือไซเบอร์สเปซ (Cyberspace) อินเทอร์เน็ตประกอบด้วยเครือข่ายคอมพิวเตอร์ เน็ตเวิร์กมากมายหลายพันเครือข่ายต่อเชื่อมโยงกันทั่วโลก เพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารกัน โดยแต่ละเน็ตเวิร์กจะถูกต่อยอดรวมกันด้วยเครื่องคอมพิวเตอร์มากมาย รัฐบาลของแต่ละประเทศ บริษัทหรือองค์กร แต่ละองค์กรที่อยู่ในเครือข่ายอินเทอร์เน็ต จะเป็นผู้รับผิดชอบดูแลรักษาเครือข่ายของตนเอง ศรีดา ตันทะอธิพานิช (2554: 17-18) ได้อธิบายว่าข้อมูลในหนังสือหลายล้านเล่มถูกเปลี่ยนเป็น รหัส 0 กับ 1 เรียกว่า ภาษาไบนารี (Binary) แล้วเก็บลงในสื่ออิเล็กทรอนิกส์จำพวก ดิสก์ (Disk) หรือซีดี-รอม คอมพิวเตอร์อ่านภาษาไบนารีแล้วตีความกลับเป็นตัวหนังสือรูปภาพ แสดงบนหน้าจอคอมพิวเตอร์ข้อมูล มากมายหลากหลายสาขาวิชาจึงถูกเก็บลงไป ในคอมพิวเตอร์การนำคอมพิวเตอร์หลายๆเครื่องมาเชื่อมต่อ กันผ่านสายสื่อสาร เช่น สายโทรศัพท์หรือคู่สายเช่าจะได้เครือข่ายคอมพิวเตอร์ที่สามารถส่งข้อมูลผ่านไป มาระหว่างกันได้ เปรียบเสมือนห้องสมุดหลายๆ แห่งอยู่บนเครือข่าย และผู้ใช้สามารถเข้าถึงห้องสมุดบน เครือข่ายได้ การที่คอมพิวเตอร์จำนวนมากที่ตั้งอยู่ในประเทศต่างๆ เชื่อมต่อกันเป็นเครือข่ายขนาดใหญ่ เรียกว่าอินเทอร์เน็ต และเรียกชุมชนผู้ใช้เครือข่ายซึ่งไม่จำกัดเชื้อชาตินี้ว่าไซเบอร์สเปซอินเทอร์เน็ตสามารถ สื่อสารข้อมูลได้แบบ มัลติมีเดีย คือ รับส่งได้ทั้งข้อมูลที่เป็นตัวหนังสือรูปภาพ เสียง ภาพเคลื่อนไหว และ เนื้อหาข้อมูลมีความ หลากหลาย รวมทั้งสามารถส่งข้อมูลข่าวสารได้ตลอดเวลา ครอบคลุมหลายประเทศ ทั่วโลก จึงทำให้เครือข่าย อินเทอร์เน็ตได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก

2.2 บริการบนอินเทอร์เน็ต

1. บริการกระดานข่าวหรือเว็บบอร์ด (Web Board) เว็บบอร์ด คือ บริการที่ให้ผู้ใช้งานสามารถแสดงความคิดเห็น ถามตอบ สอบถามปัญหาในหัวข้อที่สนใจด้วยการตั้งกระทู้บริการนี้ช่วยให้มีการแลกเปลี่ยนความรู้ ความคิด ทศนคติซึ่งกันและกัน อีกทั้งยังเป็นที่แจ้งข่าวสารประชาสัมพันธ์ต่างๆ เช่น การสอบถามปัญหา การ

ประกาศขายสินค้าหรือแจ้งความประสงค์ในการซื้อสินค้าก็ได้จึงเป็นบริการที่ช่วยให้คนที่มีความสนใจเหมือนกันได้มาพบกัน

2. บริการค้นหาข้อมูลบนอินเทอร์เน็ต เครือข่ายอินเทอร์เน็ตช่วยให้เกิดการเชื่อมต่อฐานข้อมูลต่างๆจากทั่วโลกเขาด้วยกัน หรือที่เรียกว่า เวิลด์ไวด์เว็บ (World Wide Web) ทำให้บนอินเทอร์เน็ตมีข่าวสารข้อมูลจำนวนมาก จึงมีการพัฒนาโปรแกรมช่วยค้นหาข้อมูลบนเว็บไซต์ที่เรียกว่า Search Engine ขึ้นมา เพื่อช่วยให้ผู้ใช้งานสามารถ เข้าถึงแหล่งข้อมูลที่ต้องการได้ง่ายและรวดเร็วมากขึ้น โดยสามารถค้นหาได้ทั้งข้อมูล รูปภาพ และเว็บไซต์บนอินเทอร์เน็ต บริการนี้จึงเป็นบริการที่ได้รับความนิยมจากผู้ใช้เป็นอย่างมาก

3. บริการจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Mail) หรืออีเมล (E-Mail) อีเมลคือการส่งจดหมายทางคอมพิวเตอร์โดยมีหลักการทำงานคล้ายกับการรับส่งจดหมาย ธรรมดาที่ต้องมีผู้รับ ผู้ส่ง และที่อยู่สำหรับการส่งจดหมาย ซึ่งเรียกว่าอีเมลแอดเดรส (E-Mail Address) โดยสามารถส่งถึงผู้รับได้หลายคนพร้อมกัน การส่งอีเมลสามารถส่งไฟล์ต่างๆ แนบไปด้วยได้เช่น ไฟล์ เอกสารข้อมูล โปรแกรม รูปภาพ เสียง คลิปวิดีโอ ฯลฯ การเปิดดูข้อมูลที่แนบมากับอีเมลเครื่องคอมพิวเตอร์ของผู้ใช้จะต้องมีโปรแกรมที่ใช้เปิดดูข้อมูลชนิดนั้นจึงจะสามารถเปิดดูได้ซึ่งโดยปกติแล้วใช้เวลาในการส่งเพียงไม่กี่วินาทีและประหยัดค่าใช้จ่ายมาก แต่ก็อาจเกิดการสูญหายเช่นเดียวกับไปรษณีย์ ธรรมดาและระยะเวลาการส่งไปถึงผู้รับก็ขึ้นอยู่กับว่าข้อมูลนั้นผ่านไปตามเส้นทางใดบ้างและเครื่องซึ่งทำหน้าที่รับ-ส่งอีเมลนั้น จะจัดการรับส่งให้ทันทีหรือไม่

4. บริการอิเล็กทรอนิกส์การ์ด (Electronic Card) หรืออีการ์ด (E-Card) อีการ์ด คือ การส่งบัตรอวยพรทางคอมพิวเตอร์การ์ดประเภทนี้มีหลากหลายรูปแบบทั้งแบบ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว (Animation) และแบบที่สามารถโต้ตอบกับผู้รับได้ (Interaction) พร้อมทั้งมี เสียงเพลงและคำอวยพร โดยผู้ใช้สามารถเลือกให้เหมาะสมกับเทศกาลและโอกาสต่างๆ ที่ต้องการได้ หลักการทำงานของอีการ์ดจะคล้ายกับอีเมลคือผู้ส่งต้องมีอีเมลแอดเดรส (E-Mail Address) ของผู้รับ โดยสามารถส่งถึงผู้รับได้หลายคนในคราวเดียวและสามารถตั้งเวลาการส่งอีการ์ดล่วงหน้าได้ด้วย แต่ต่างกันที่การส่งการ์ดจะส่งเป็น URL หรือลิงค์ที่เก็บอีการ์ดของเว็บเซิร์ฟเวอร์ที่ให้บริการไปให้ผู้รับ ซึ่งผู้รับจะต้อง คลิกลิงค์เปิดไปที่ เว็บ นั้น เพื่อดูอีการ์ด

5. บริการโอนย้ายไฟล์ (File Transfer Protocol) เป็นบริการที่ช่วยให้ผู้ใช้สามารถแลกเปลี่ยนไฟล์ระหว่างเครื่องคอมพิวเตอร์ 2 เครื่องผ่าน ระบบอินเทอร์เน็ต เราเรียกเครื่องที่ต้องการรับข้อมูลว่า ไคลเอนท์ (Client) สำหรับเครื่องที่ให้บริการข้อมูล เรียกว่า เซิร์ฟเวอร์ (Server) และใช้มาตรฐานการโอนย้ายไฟล์ที่ เรียกว่า FTP (File Transfer Protocol) การโอนย้ายไฟล์แบ่งออกเป็น 2 รูปแบบคือ การดาวน์โหลดไฟล์ (Download

File) คือการรับข้อมูลจากเครื่องเซิร์ฟเวอร์เขามายัง เครื่องคอมพิวเตอร์ของผู้ใช้ การอัปโหลดไฟล์ (Upload File) คือการส่งไฟล์ข้อมูลจากเครื่องของผู้ใช้ไปเก็บไว้ในเครื่องเซิร์ฟเวอร์

6. บริการสนทนาออนไลน์ (Instant Message) อินเทอร์เน็ตเป็นเทคโนโลยีที่ช่วยเชื่อมต่อเครือข่ายคอมพิวเตอร์ทั่วโลก ผู้ใช้สามารถใช้เครือข่ายอินเทอร์เน็ตเป็นตัวกลางในการสนทนาติดต่อกันได้ โดยใช้วิธีการสนทนาด้วยข้อความซึ่งสามารถโต้ตอบกันได้แบบทันทีทันใด หรืออาจใช้อุปกรณ์เสริมอื่นๆ ร่วมด้วย เช่น กลองและไมโครโฟนเพื่อให้สามารถสนทนากันด้วยเสียงและเห็นภาพของคู่สนทนาช่วยให้การสนทนาได้รรถรสมากยิ่งขึ้นนอกจากการสนทนาแล้วสามารถใช้เป็นช่องทางในการแลกเปลี่ยนข้อมูลบนเครื่องของคู่สนทนาแต่ละฝ่ายส่วนในระดับองค์กรสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการประชุมทางไกลได้อีกด้วย

7. บริการเกมออนไลน์ เป็นการเล่นเกมผ่านเว็บเซิร์ฟเวอร์ที่ให้บริการบนระบบอินเทอร์เน็ต เว็บไซต์ที่ให้บริการมีอยู่มากมายทั้งแบบฟรีและไม่ฟรีมีทั้งในและต่างประเทศเกมออนไลน์บางเกมมีแนวคิดในการสร้างเกมให้มี ลักษณะเป็นโลกเสมือนจริงเป็นการจำลองตัวผู้เล่นเข้าไปอยู่ในเกมผู้เล่นสามารถพบปะเพื่อนที่เล่นจากคอมพิวเตอร์เครื่องอื่นซึ่งเล่นเกมนี้ในเวลาเดียวกันได้แต่ละคนสามารถพูดคุยกับเพื่อนที่อยู่ในเกมเกิดเป็นสังคมส่วนตัวในโลกเสมือนจริงและเป็นเกมที่เล่นอย่างไรก็ไม่จบ เพราะมีระดับใหม่เพิ่มขึ้นเรื่อยๆจึงเป็นที่ชื่นชอบของผู้เล่นเป็นอย่างมาก

8. บริการซื้อสินค้าออนไลน์ (E-Shopping) เป็นบริการเปิดร้านขายสินค้าบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต บริการนี้ช่วยให้ความสะดวกทั้งผู้ซื้อ และผู้ขาย ผู้ขายบางคนอาจไม่ต้องมีร้านค้าจริงๆ แต่ก็สามารถสร้างหน้าร้านบนอินเทอร์เน็ตได้ช่วยให้ ต้นทุนในการทำการค้าลดลงและลดความเสี่ยงในการขาดทุน สำหรับการอำนวยความสะดวกแก่ผู้ซื้อ สินค้าช่วยให้ผู้ซื้อไม่ต้องเดินทางออกจากบ้าน สามารถเข้าไปในเว็บไซต์ที่เปิดให้บริการเพื่อเลือกซื้อสินค้าและชำระเงินได้เลย จากนั้นผู้ให้บริการจะส่งสินค้าให้ตาม ที่อยู่ที่แจ้งไว้

9. บริการความบันเทิงผู้ใช้บริการสามารถดูหนังฟังเพลงอ่านข่าวสารต่างๆจากอินเทอร์เน็ตได้อย่างสะดวกสบายอีกทั้งยังเลือกอ่านข่าวสารย้อนหลังได้อีกด้วยโดยปัจจุบันมีผู้ให้บริการสถานีวิทยุบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตหลายร้อยสถานีผู้ใช้สามารถเลือกสถานีที่ต้องการได้และได้ยินเสียงเหมือนกับการเปิดฟังวิทยุทั่วไปนอกจากนี้บางเว็บไซต์ยังมีบริการชมวิดีโอผ่านระบบเครือข่ายได้ด้วย จากการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวกับบริการบนอินเทอร์เน็ตพบว่าบริการที่ช่วยให้นักเรียนนิสิตสามารถค้นหาข้อมูลความรู้และติดต่อสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์หรือเครือข่ายคอมพิวเตอร์ได้นั้น ได้แก่ บริการกระดานข่าวหรือเว็บบอร์ด (Web Board) บริการจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Mail) หรืออีเมล์ (E-Mail) บริการสนทนาออนไลน์ (Instant Message)

และบริการค้นหาข้อมูลบนอินเทอร์เน็ต บริการบน อินเทอร์เน็ตทั้ง 4 บริการนี้จะช่วยให้ผู้ใช้มีความรู้และทักษะในการแสวงหาความรู้ด้วยตนเองได้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต

2.3 หลักการค้นหาข้อมูลบนอินเทอร์เน็ต

การค้นหาข้อมูลบนอินเทอร์เน็ต เป็นบริการที่เกี่ยวข้องกับการค้นหาข้อมูล รูปภาพ หรือ เว็บไซต์บนอินเทอร์เน็ต เป็นบริการที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างมากจากผู้ใช้บริการ เนื่องจากอินเทอร์เน็ต ช่วยให้เกิดการเชื่อมต่อฐานข้อมูลต่างๆจากทั่วโลกเข้าด้วยกัน หรือที่เรียกว่า เวิลด์ไวด์เว็บ (World Wide Web) ทำให้บนอินเทอร์เน็ตมีข้อมูลจำนวนมาก การสืบค้นให้ได้ตรงตามความต้องการจึงเป็นเรื่องยุ่งยาก ดังนั้นจึงมีการพัฒนาโปรแกรมค้นหาข้อมูลบนเว็บไซต์ที่เรียกว่า เครื่องมือช่วยค้นหา (Search Engine) เพื่อให้ผู้ใช้งานค้นหาแหล่งข้อมูลได้สะดวกและรวดเร็วขึ้น (ณัฐ เพชรไม. 2550: 28) อินเทอร์เน็ตเป็นกลไกในอุดมคติที่ช่วยกระตุ้นผู้เรียนให้รับผิดชอบการเรียนรู้ของตนเอง เมื่อพบกับแหล่งข้อมูลอันหลากหลาย นิสิตจะกลายเป็นผู้เรียนที่ตื่นตัวในอันที่จะแสวงหาความรู้ให้แก่ตนเอง การนำอินเทอร์เน็ตเข้ามาใช้ในชั้นเรียนทำให้นิสิตมีโอกาสมากขึ้นในการวางแผนหรือวาง โครงสร้างการเรียนรู้ของตนเอง นิสิตจะสามารถบอกถึงความต้องการในการเรียน ค้นหาข้อมูล ประเมิน คุณค่าของข้อมูล สร้างฐานความรู้และสื่อสารสิ่งที่ตนค้นพบ (Kristen Nelson. 2546: 17) ข้อมูลบนอินเทอร์เน็ตมีมากมาย หลากหลายเรื่องราว การค้นหาข้อมูลให้ตรงกับความต้องการ อาจต้องใช้เวลา ดังนั้นเพื่อให้สามารถค้นหาข้อมูลได้สะดวกรวดเร็วขึ้น ผู้ใช้ควรมีความรู้ในการค้นหาข้อมูล ผ่านอินเทอร์เน็ต โดยกฎการค้นหาข้อมูลมีดังนี้(KristenNelson.2556:81-82)

ใช้คำว่าAndเมื่อต้องการข้อมูลของสำคัญทั้งสองคำหรือมากกว่าสองคำขึ้นไป

ใช้คำว่าNotเมื่อต้องการข้อมูลของคำสำคัญเพียงคำเดียวแต่ไม่ต้องการข้อมูลของคำอีกคำหนึ่ง

ใช้คำว่าOr เมื่อต้องการค้นหาเว็บไซต์ที่มีคำสำคัญอย่างน้อยหนึ่งคำ

ใส่เครื่องหมายคำพูดที่ชื่อคนสถานที่หรือสำนวนเพื่อให้คำสำคัญที่ต้องการค้นหาปรากฏอยู่ด้วยกัน หากต้องการหารูปภาพให้พิมพ์คำว่า “image:” ตามด้วยคำสำคัญ ใช้อักษรพิมพ์ตัวใหญ่เฉพาะเมื่อต้องการหาเว็บไซต์ที่มีคำสำคัญที่ใช้อักษรตัวใหญ่สรุปได้ว่าอินเทอร์เน็ตช่วยให้เกิดการเชื่อมต่อฐานข้อมูลจากทั่วโลกเข้าด้วยกันเกิดเป็นแหล่งข้อมูลขนาดใหญ่ทำให้นักเรียนสามารถค้นหาข้อมูลได้ทั้งเอกสารรูปภาพเสียงและเว็บไซต์อื่นๆ

2.4 พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของเยาวชน

ภทริกา วงศ์อนันต์นนท์ (2557:/173-175) ได้กล่าวว่า สังคมปัจจุบันนี้จะเห็นได้ว่า โลกของเรากำลังเกิดการเปลี่ยนแปลงอย่างมาก โดยเปลี่ยนเป็นสังคมที่มุ่งสู่ “สังคมดิจิทัล” ทำให้เกิดการพัฒนาและส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็ก และเยาวชนทำให้การใช้คอมพิวเตอร์เป็นสื่อทางการศึกษาเพิ่มมากขึ้น การเรียนรู้เทคโนโลยีสมัยใหม่ได้ทำให้มีความรู้ความเข้าใจการใช้งานอินเทอร์เน็ตผ่านอุปกรณ์คอมพิวเตอร์อันเป็นเครื่องมือสมัยใหม่ที่มีประสิทธิภาพมีความจำเป็นอย่างมากในปัจจุบันโดยเฉพาะในด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ ซึ่งยุทธศาสตร์ การเสริมสร้างการพัฒนาที่ยั่งยืนของประเทศรัฐบาลได้มุ่งเน้นให้ความสำคัญกับการเชื่อมและใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสารจากแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 10 (พ.ศ. 2550 - 2554) ได้เน้นถึงการพัฒนาการใช้ประโยชน์เทคโนโลยีสารสนเทศและการเข้าถึงข้อมูลข่าวสารผ่านทางระบบอินเทอร์เน็ตในการเสริมสร้างความมั่นคงในด้านต่าง ๆ อีกทั้งเพื่อการพัฒนาอย่างยั่งยืนทั้งในด้านการศึกษาดูธุรกิจ หรือด้านบันเทิง จากรายงานการสำรวจกลุ่มผู้ใช้อินเทอร์เน็ต ในประเทศไทย ประจำปี 2556 (สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทาง อิเล็กทรอนิกส์, 2556) ที่ได้สำรวจเมื่อเดือนเมษายน-พฤษภาคม 2556 จำนวนผู้ตอบแบบสอบถาม 23,907 คน สุ่มตัวอย่างจาก การให้ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตตอบแบบสอบถามออนไลน์ พบว่า กิจกรรมที่ทำบนอินเทอร์เน็ต 10 อันดับแรก มีดังนี้ การรับ-ส่ง จดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (ร้อยละ 54.4), การค้นหาข้อมูล (ร้อยละ 52.6) กิจกรรมเครือข่ายสังคม (ร้อยละ 33.3) อ่านข่าว/ หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (ร้อยละ 31.7) ดูโทรทัศน์/วิทยุ (ร้อยละ 21) ดาวน์โหลด (ร้อยละ 16.5) เกมออนไลน์ (ร้อยละ 13.2) ธุรกรรมการเงิน (ร้อยละ 12.8) ซื้อสินค้า/บริการ (ร้อยละ 10.2) หุ่น (ร้อยละ 7.6) และเมื่อพิจารณาเนื้อหาที่มีอยู่ มากกว่าพันล้านเว็บไซต์ทั่วโลกนั้น มีทั้งส่วนของเนื้อหาที่เป็น ประโยชน์และที่ก่อให้เกิดโทษ โดยอินเทอร์เน็ตถือว่าเป็นสื่อที่อยากที่สุดในการควบคุมดูแล ทั้งเนื้อหาสาระ ผู้รับสาร ทำให้เด็กหรือเยาวชนซึ่งวุฒิภาวะยังไม่เพียงพอในการพิจารณาใช้สื่อ อินเทอร์เน็ตถูกทำร้ายให้เกิดผลเสียต่อการดำรงชีวิตทั้งในด้าน สุขภาพกายและสุขภาพจิตของเด็กและเยาวชนได้ด้วย โดยจากการสำรวจจำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทยของสำนักงานสถิติแห่งชาติ ปี พ.ศ. 2556 พบว่า ประชากรอายุ 6 ปีขึ้นไป มีสัดส่วนการใช้อินเทอร์เน็ตเพิ่มขึ้น ในทุกกลุ่มอายุ โดยเฉพาะกลุ่มวัยรุ่นที่มีอายุระหว่าง 15 - 24 ปี มีสัดส่วนการใช้อินเทอร์เน็ตสูงกว่ากลุ่มอื่น จากร้อยละ 51.9 ในปี 2554 เป็นร้อยละ 71.6 ในปี 2554 และคาดว่า การใช้ อินเทอร์เน็ตของกลุ่มวัยรุ่นนี้จะมีแนวโน้มเพิ่มสูงขึ้นต่อไปเรื่อย ๆ (สำนักงานสถิติแห่งชาติ, ออนไลน์, 2556) อีกทั้ง จากผลการสำรวจจำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทยของ บริษัท ศูนย์วิจัยนวัตกรรมอินเทอร์เน็ตไทย จำกัด (Truehits) ได้รายงานไว้ในเดือนสิงหาคม 2554 มีจำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทยจำนวน 25 ล้านคนโดยในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑลมีจำนวนประชากรใช้อินเทอร์เน็ตสูงสุดคิดเป็น ร้อยละ 31 กลุ่มอายุที่ใช้อินเทอร์เน็ตมากที่สุดคือช่วงกลุ่มอายุ ระหว่าง

12 - 17 ปี (ปิยะ ตัณฑวิเชียร, 2555) จากสถิติต่าง ๆ ดังกล่าว ชี้ให้เห็นว่าผู้ที่ใช้อินเทอร์เน็ตส่วนใหญ่เป็นเด็กและเยาวชนที่มีอายุต่ำกว่า 20 ปี และสะท้อนให้เห็นว่าเด็กและเยาวชนเหล่านี้ได้ใช้เวลาของตนเองเข้าไปในโลกอินเทอร์เน็ต เป็นจำนวนมาก ผลกระทบที่ตามมาหากขาดการควบคุมดูแล จากพ่อแม่ ผู้ปกครอง และบุคคลที่เกี่ยวข้องก็อาจเกิดผลเสียกับเด็กและเยาวชนที่รู้เท่าไม่ถึงการณ์จากการใช้อินเทอร์เน็ต ไม่ว่าจะเป็นผลกระทบต่อการศึกษาหรือส่งผลกระทบต่อสังคม ครอบครัว ยิ่งในปัจจุบันการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตไม่ได้ถูกจำกัด แค่เพียงเครื่องคอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะกับอินเทอร์เน็ตผ่านสาย เท่านั้นแต่ได้มีการพัฒนาเทคโนโลยีการสื่อสารในด้านต่างๆทำให้อุปกรณ์สื่อสารที่ใช้ในชีวิตประจำวันสามารถเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตได้เช่น คอมพิวเตอร์ กระเป๋าหิ้ว โทรศัพท์เคลื่อนที่ แท็บเล็ต บวกกับการให้บริการอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงแบบไร้สายของผู้ให้บริการต่าง ๆ ส่งผลให้การเข้าสู่โลกอินเทอร์เน็ต เป็นเรื่องที่ย่างและสะดวก เพราะสามารถใช้อินเทอร์เน็ตได้ ทุกที่ ทุกเวลา แม้แต่ในขณะที่เดินทาง จากผลสำรวจใน ประเทศไทย และงานวิจัยในต่างประเทศ มีความสอดคล้อง ในด้านความต้องการในการใช้อินเทอร์เน็ตที่เพิ่มสูงขึ้น และการเพิ่มจำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์เคลื่อนที่ซึ่งมี แนวโน้มเพิ่มสูงขึ้น ผลการสำรวจปี พ.ศ. 2554 มีผู้ใช้โทรศัพท์ ทั่วโลกถึง 6 พันล้านเลขหมาย (องค์การกิจการโทรคมนาคม นานาชาติ, 2555) ในประเทศไทยมีผู้ใช้โทรศัพท์เคลื่อนที่ ทั้งหมด 75.5 ล้านหมายเลข ซึ่งจำนวนเลขหมายโทรศัพท์ เคลื่อนที่มีมากกว่าจำนวนประชากรของประเทศ คือ 67.7 ล้านคน จากยอดจำนวนเลขหมายโทรศัพท์เคลื่อนที่ของ ประเทศไทยดังกล่าวแสดงให้เห็นว่า ผู้ใช้โทรศัพท์เคลื่อนที่ 1 ราย มีหมายเลขโทรศัพท์เคลื่อนที่มากกว่า 1 หมายเลข (สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2554) ดังนั้นปัญหาพฤติกรรมเด็กและเยาวชนติดการใช้อินเทอร์เน็ตไม่เพียงแต่เป็นปัญหาสำคัญในประเทศไทยเท่านั้นในต่างประเทศก็ประสบปัญหาเช่นเดียวกันในขณะที่ผู้ปกครองยังไม่ให้ความสำคัญอีกทั้งเด็กยังสามารถเข้าถึง สื่ออินเทอร์เน็ตได้ง่าย ไม่ว่าจะอยู่ในรูปของเกมออนไลน์ เว็บไซต์ต่างๆสื่อเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่มีอยู่มากมาย ทำให้เด็กและเยาวชนสามารถใช้บริการทางอินเทอร์เน็ตได้ทั้งที่บ้านห้างสรรพสินค้าหรือร้านอินเทอร์เน็ต ทำให้มีจำนวนเด็กและ เยาวชนใช้อินเทอร์เน็ต และเกิดปัญหาพฤติกรรมที่เปลี่ยนมากขึ้น

บทความนี้เป็นบทความที่ศึกษาผลกระทบทางพฤติกรรมที่เกิดขึ้นกับเด็กและเยาวชนเมื่อใช้อินเทอร์เน็ต ทั้งผลกระทบทางด้านสุขภาพกายจิตใจ-อารมณ์ผลกระทบด้านสังคมของเด็กและเยาวชนที่มีพฤติกรรมเปลี่ยนแปลงไปเมื่อใช้อินเทอร์เน็ตบทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อให้ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับปัญหาเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของเด็กและเยาวชน ได้ตระหนักถึงความสำคัญของพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของเด็กและเยาวชน ในด้านรูปแบบการใช้ อินเทอร์เน็ต พฤติกรรมทางสังคม รวมถึงผลกระทบทางสุขภาพ อื่น ๆ ที่อาจเกิดกับกลุ่มเยาวชนเหล่านี้ รวมถึงครอบครัวและชุมชน อีกทั้งให้ผู้ที่เกี่ยวข้องหรือผู้ที่สนใจทราบถึง

วิธีการแก้ไข พฤติกรรมที่เป็นปัญหาในการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างถูกต้องและ ป้องกันปัญหาทางด้านพฤติกรรมใน ระยะเวลาต่อไปง่ายในการใช้งานและรูปแบบการแสดงผลที่เชื่อมโยงจากข้อมูล ชุดหนึ่งไปสู่ข้อมูลอีกชุดหนึ่ง ซึ่ง จะมีทั้งแบบข้อความปกติ หรือมัลติมีเดีย เสียง ภาพนิ่ง และภาพเคลื่อนไหว 3. IRC (Internet Relay Chat) เป็นการสนทนาโต้ตอบกันบนอินเทอร์เน็ต โดยใช้การพิมพ์ข้อความหรือใช้เสียง โดยอาจสนทนากันเป็นกลุ่ม หรือระหว่างบุคคล 2 บุคคลก็ได้ การสนทนาในรูปแบบนี้เป็นที่นิยม เนื่องจากเป็นการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น พุดคุยได้ทันที เรียกว่า Talks หรือ Chat ซึ่งใน ปัจจุบันมีการพัฒนาระบบแอปพลิเคชันผ่านทางโทรศัพท์ทำให้ สามารถเข้าถึงบริการได้อย่างรวดเร็วยิ่งขึ้น

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ปราณี เอี่ยมละออภักดี (2557: 85) ได้ศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต ของ นักศึกษาคณะบริหารธุรกิจมหาวิทาลัยหอการค้าไทยพบว่ากิจกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของนักศึกษา เรียงลำดับจากมากไปหาน้อยได้แก่ 1.ค้นหาข้อมูล/ชมสินค้า 2.ค้นหาข้อมูลเชิงวิชาการทำรายงานวิจัย 3.อีเมล ICQ/Chat อ่านหรือแสดงความคิดเห็นบนเว็บบอร์ด 4.เล่นเกม ดาวน์โหลดเกม 5.ดาวน์โหลดเพลง 6.ติดตามข่าวสารทั่วไป เช่น ข่าวหุ้น พยากรณ์อากาศ ข่าวที่ปรากฏในหนังสือพิมพ์ 7.ดาวน์โหลดซอฟต์แวร์ 8.อื่นๆ

วิกานดา พรสกุลวานิช (2550: 29-41)ศึกษาแรงจูงใจและพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของเยาวชนไทย พบว่า กิจกรรมหรือประเภทของอินเทอร์เน็ตที่เยาวชนไทยใช้เวลามากที่สุดคือ การเล่นเกมออนไลน์ รองลงมา คือ การใช้ Chat Room และการส่งข้อความสั้น การใช้เว็บไซต์ทั่วไป E-Mail กิจกรรมอื่นๆ เช่น Bulletin Boards, Listservs และลำดับสุดท้ายคือการใช้เว็บไซต์ข่าวต่างๆ ส่วนแรงจูงใจในการใช้อินเทอร์เน็ต ของเยาวชน ไทยได้แก่ เพื่อการสื่อสารและเข้ากลุ่มเพื่อการค้นหาข้อมูล เพื่อการผ่อนคลายและความบันเทิงและเพื่อหา เพื่อนคุย

อริยาภรณ์ เลศพิพัฒน์กิจกุล(2554:1) ได้ศึกษาการศึกษาพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของนักเรียน ใน โรงเรียนสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานเขตพื้นที่การศึกษากรุงเทพมหานครเขต 1พบว่า 1.พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของนักเรียนในโรงเรียนสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้น พื้นฐาน เขตพื้นที่การศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 1 ตามความคิดเห็นของนักเรียนจำแนกตามเพศต่างกัน มี ความคิดเห็นแตกต่างกัน 2.พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของนักเรียนในโรงเรียนสังกัดสำนักงานคณะกรรมการ การศึกษาขั้นพื้นฐาน เขตพื้นที่การศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 1 ตามความคิดเห็นของนักเรียนจำแนกตาม ระดับชั้นต่างกันมีความคิดเห็นแตกต่างกัน 3.พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของนักเรียนในโรงเรียนสังกัด

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เขตพื้นที่การศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 1 ตามความคิดเห็นของนักเรียนจำแนกตามแผนการเรียนต่างกัน มีความคิดเห็นแตกต่างกัน 4. พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของนักเรียน ในโรงเรียนสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เขตพื้นที่การศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 1 ตามความคิดเห็นของนักเรียนจำแนกตามผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่างกัน มีความคิดเห็นแตกต่างกัน

ธีระพงษ์ คุมราชี(2551: 122-124) ได้ศึกษาเรื่องการวิเคราะห์โครงสร้างความสัมพันธ์เชิงสาเหตุของตัวแปรที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ช่วงชั้นที่ 4 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษากรุงเทพมหานครเขต1พบว่าตัวแปรความตั้งใจมีอิทธิพลต่อพฤติกรรม การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการเรียนรู้โดยนักเรียนที่มีความตั้งใจในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการเรียนรู้คือนักเรียนต้องมีความเชื่อและประเมินความเชื่อว่าเป็นอินเทอร์เน็ตทำให้นักเรียนได้รับความรู้ความเพลิดเพลินหรือมีความสะดวกในการติดต่อสื่อสารกับผู้อื่นซึ่งการที่นักเรียนมีความตั้งใจจะกระทำพฤติกรรมใด ๆ ต้องมีผลมาจากการเกิดเจตคติต่อสิ่งนั้นโดยเจตคติพฤติกรรมขึ้นอยู่กับความเชื่อเกี่ยวกับผลการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการเรียนรู้คือถ้าบุคคลมีความเชื่อว่าการแสดงพฤติกรรมจะนำไปสู่ผลการกระทำทางบวกมากก็จะมีเจตคติที่ดีต่อพฤติกรรมนั้นแต่ถ้าบุคคลเชื่อว่าการแสดงพฤติกรรมจะนำไปสู่ผลการกระทำทางลบมากก็มีเจตคติไม่ดีต่อพฤติกรรมนั้น

ชเนตตี สยนานนท์. (2555) ได้ศึกษา พฤติกรรมและปัญหาการใช้อินเทอร์เน็ตของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา พบว่านักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา มีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต โดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า นักศึกษามีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตอยู่ในระดับมากทุกด้าน, นักศึกษาชายและนักศึกษานักศึกษามีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตโดยรวมและเป็นรายด้านทุกด้านไม่แตกต่างกัน, นักศึกษาที่กำลังศึกษาอยู่ชั้นปีที่ต่างกันมีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต โดยรวมไม่แตกต่างกัน เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า นักศึกษาที่กำลังศึกษาอยู่ชั้นปีที่ต่างกันมีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตในด้านการติดต่อสื่อสารแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ส่วนด้านอื่นไม่พบว่าแตกต่างกัน

งานวิจัยในต่างประเทศที่เกี่ยวข้อง

Wang Sheng(2010) :ได้ศึกษาเกี่ยวกับการศึกษาเกี่ยวกับผลกระทบของพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของนักศึกษาระดับปริญญาตรีต่อพฤติกรรมทางอินเทอร์เน็ตที่ไม่ถูกต้องพบว่าด้วยการเพิ่มขึ้นของไซเบอร์สังคม การกระทำในโลกไซเบอร์จะค่อยๆกลายเป็นส่วนสำคัญของชีวิตพฤติกรรมประจำจะมีคุณลักษณะใหม่ทฤษฎีโครงสร้างการเรียนรู้เน้นว่าพฤติกรรมของผู้คนมีคุณสมบัติของกฎระเบียบของโครงสร้างในขณะที่กฎระเบียบ

ใหม่ที่มีอยู่ในตัวบุคคลกลายเป็นจิตสำนึกใหม่ของการปฏิบัติเพื่อเป็นแนวทางในการดำเนินการทางสังคม ดังนั้นขั้นตอนวิธีการจะบอกคนวิธีการทำสิ่งต่าง ๆ วิธีปฏิบัติตามกฎหมาย กิจกรรมจริยธรรมเป็นสิ่งที่ต้องทำสิ่งที่ไม่ควรทำ พฤติกรรมที่ได้รับผลกระทบตามขั้นตอนการเข้ารับการอบรมอย่างมากดังนั้นการศึกษาครั้งนี้จะมุ่งเน้นไปที่คุณลักษณะของพฤติกรรมประจำและพฤติกรรมอินเทอร์เน็ตที่ผิดศีลธรรมจากทฤษฎีโครงสร้างและศึกษาผลของแนวโน้มพฤติกรรมอินเทอร์เน็ตของพวกเขาในพฤติกรรมทางอินเทอร์เน็ตผิดศีลธรรมข้อสรุปที่ได้แสดงให้เห็นว่าแนวโน้มของพฤติกรรมทางอินเทอร์เน็ตมีลักษณะโครงสร้างเช่นความสามารถในการใช้ความคิดสร้างสรรค์การเปิดเสรีความเป็นอิสระและการเปิดเผยตัวตนพฤติกรรมทางอินเทอร์เน็ตของพวกเขาที่มีความสร้างสรรค์มากขึ้นเปิดกว้างและเป็นอิสระมากขึ้นมีส่วนร่วมในข้อสังเกตที่ไม่เหมาะสมการละเมิดลิขสิทธิ์อินเทอร์เน็ตและการทำงานที่ไม่ดี เหตุผลที่พวกเขามีส่วนร่วมน้อยลงในการใช้คำที่ไม่เหมาะสมและไม่ดี



บทที่ 3

วิธีการดำเนินงาน

การวิจัยในครั้งนี้มีความมุ่งหมายเพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของนิสิตระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 1-4 มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ วิทยาเขตประสานมิตร โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยตามลำดับดังนี้

1. การกำหนดประชากรและการสุ่มกลุ่มตัวอย่าง
2. การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
3. การเก็บรวบรวมข้อมูล
4. การจัดเก็บและการวิเคราะห์ข้อมูล

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นิสิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

1.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยคือนิสิตระดับปริญญาตรีมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร ชั้นปี1-4 โดยการสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบโควต้า 11 คณะ จำนวน 55 คน รายละเอียดปรากฏในตาราง

คณะวิชาที่ศึกษา	ประชากร	กลุ่มตัวอย่าง
คณะทันตแพทยศาสตร์	366	5
คณะวัฒนธรรมสิ่งแวดล้อมและการท่องเที่ยวเชิงนิเวศ	457	5
คณะวิทยาศาสตร์	2,138	5
คณะศิลปกรรมศาสตร์	1,603	5
คณะมนุษยศาสตร์	2,677	5
วิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม	1,498	5
วิทยาลัยนานาชาติเพื่อศึกษาความยั่งยืน	572	5
คณะเศรษฐศาสตร์	746	5
คณะศึกษาศาสตร์	697	5
คณะสังคมศาสตร์	3,552	5
คณะบริหารธุรกิจเพื่อสังคม	103	5
รวมทั้งสิ้น	14,409	55

ตาราง 1 จำนวนประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

2.การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือวิจัยที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

2.1. แบบสอบถาม เรื่องพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของนิสิตระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 1-4 ตามความคิดเห็นของนิสิต แบ่งเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ได้แก่ คณะ และ ชั้นปี 1-4

ตอนที่ 2 พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตในด้านต่างๆของนิสิตปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ด้านการศึกษา

ด้านความบันเทิง

ด้านการสื่อสาร

ตอนที่ 3 ผลกระทบทางด้านบวกและด้านลบในการใช้อินเทอร์เน็ตของนิสิตปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ วิทยาเขตประสานมิตร โดยแบ่งเป็น 2 ด้าน ดังนี้

1.ผลกระทบทางด้านบวก

2.ผลกระทบทางด้านลบ

ด้านพฤติกรรมการใช้งานสารสนเทศ โดยเป็นคำถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) มีเกณฑ์การให้คะแนนดังนี้

คะแนน	ความหมายระดับพฤติกรรม
5	ระดับพฤติกรรมมากที่สุด
4	ระดับพฤติกรรมมาก
3	ระดับพฤติกรรมปานกลาง
2	ระดับพฤติกรรมน้อย
1	ระดับพฤติกรรมน้อยที่สุด

การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แบบสอบถาม มีการดำเนินการดังนี้

1.1 ศึกษาเอกสาร ตำรางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต

1.2 ศึกษาหลักเกณฑ์และวิธีการสร้างเครื่องมือจากตำรา เอกสารและงานวิจัยต่างๆ

1.3 ศึกษาและรวบรวมข้อมูลแบบสอบถามที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่ทำเนิการศึกษานำมา เป็นแนวทางและ

ปรับปรุงตามความเหมาะสม

1.4 สร้างแบบสอบถามเรื่องพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของนิสิต จากนั้นนำ แบบสอบถามที่สร้างเสร็จแล้วให้อาจารย์ที่ปรึกษางานวิจัยและผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบ แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไข

1.5 นำแบบสอบถามที่ปรับปรุงแล้วไปทดลองใช้ (Try out) กับนิสิตในชั้นเรียนวิชาเอกสารสนเทศที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 10 คน เพื่อวิเคราะห์หาค่าความสอดคล้อง เพื่อตรวจสอบความสอดคล้องของแบบสอบถามเป็นรายด้าน คือ ด้านการสื่อสาร ด้านการศึกษา ด้านความบันเทิง ซึ่งจะนำมาตรวจสอบค่าความสอดคล้องโดยใช้สูตร

$$IOC = \frac{\sum R}{N}$$

โดยกำหนดเกณฑ์พิจารณา คือ

เห็นว่าสอดคล้อง	ให้คะแนน	+1
ไม่แน่ใจ	ให้คะแนน	0
เห็นว่าไม่สอดคล้อง	ให้คะแนน	-1

การวิเคราะห์ข้อมูลความเหมาะสมสอดคล้องของแบบสอบถามความคิดเห็นโดยใช้ดัชนีความสอดคล้อง(IOC) คำนวณค่าตามสูตร

1.6 จัดพิมพ์แบบสอบถาม เพื่อนำไปใช้เก็บรวบรวมข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่าง

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ทำการเก็บข้อมูลตามลำดับดังนี้

1. แจกแบบสอบถามแก่นักศึกษานิสิตปริญญาตรีชั้นปีที่ 1-4 มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง
2. ผู้วิจัยได้รับแบบสอบถามคืน จำนวน 55 ฉบับ
3. นำแบบสอบถามที่สมบูรณ์ไปวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้นำแบบสอบถามที่รวบรวมได้มาตรวจสอบความถูกต้องและสมบูรณ์ของแบบสอบถาม และวิเคราะห์ข้อมูลโดยมีรายละเอียดดังนี้

1. แบบสอบถามตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของนิสิต ให้รหัสตามเกณฑ์ที่กำหนด
2. แบบสอบถามตอนที่ 2 ตรวจสอบให้คะแนนตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ดังนี้

ถ้าตอบในช่อง “ระดับความคิดเห็นมากที่สุด” ให้ 5 คะแนน

ถ้าตอบในช่อง “ระดับความคิดเห็นมาก” ให้ 4 คะแนน

ถ้าตอบในช่อง “ระดับความคิดเห็นปานกลาง” ให้ 3 คะแนน

ถ้าตอบในช่อง “ระดับความคิดเห็นน้อย” ให้ 2 คะแนน

ถ้าตอบในช่อง “ระดับความคิดเห็นน้อยที่สุด” ให้ 1 คะแนน

การวิเคราะห์ข้อมูลพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต ผู้วิจัยทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้เครื่องคอมพิวเตอร์และโปรแกรมสำเร็จรูป ดังนี้

1. การวิเคราะห์ข้อมูลแบบสอบถามตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของนิสิต โดยหาค่าร้อยละ (Percentage)
2. การวิเคราะห์ข้อมูลแบบสอบถามตอนที่ 2 และ 3 โดยหาค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และแปลความหมายของค่าเฉลี่ยดังนี้

ระดับความคิดเห็นมากที่สุด	หมายถึง ระดับพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตมากที่สุด
ระดับความคิดเห็นมาก	หมายถึง ระดับพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตมาก
ระดับความคิดเห็นปานกลาง	หมายถึง ระดับพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตปานกลาง
ระดับความคิดเห็นน้อย	หมายถึง ระดับพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตน้อย
ระดับความคิดเห็นน้อยที่สุด	หมายถึง ระดับพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตน้อยที่สุด

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้ใช้สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1. สถิติที่ใช้ในการหาคุณภาพเครื่องมือ
 - 1.1 ค่าความตรงเชิงเนื้อหาของเครื่องมือโดยการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC)
2. สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้มีความมุ่งหมายเพื่อศึกษาพฤติกรรมและศึกษาผลกระทบทั้งด้านบวกและด้านลบของการใช้อินเทอร์เน็ตของนิสิตปริญญาตรีมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒในบริบทต่างๆ เพื่อให้การแปลความหมายข้อมูลเป็นที่เข้าใจตรงกัน ผู้วิจัยจึงได้กำหนดสัญลักษณ์ไว้ดังนี้

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

n	แทน จำนวนคนในกลุ่มตัวอย่าง
\bar{x}	แทน ค่าคะแนนเฉลี่ย (mean)
s.d.	แทน ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (standard deviation)

การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลและการแปลผลการวิเคราะห์ข้อมูลของการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำเสนอในรูปแบบตารางประกอบคำอธิบายโดยแบ่งออกเป็น 3 ตอน ตามลำดับ ดังนี้

ตอนที่ 1 การวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม โดยการหาค่าร้อยละ

ตอนที่ 2 การศึกษาพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต ในด้านต่างๆของนิสิตปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ทั้ง 3 ด้าน ดังนี้ ด้านการศึกษา ด้านการติดต่อสื่อสารและด้านความบันเทิง โดยการหาค่าคะแนนเฉลี่ยและค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ตอนที่ 3 การศึกษาผลกระทบทางด้านบวกและด้านลบในการใช้อินเทอร์เน็ต ของนิสิตปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ โดยการหาค่าคะแนนเฉลี่ยและค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตอนที่ 1 การวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

การวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ได้แก่ คณะ ชั้นปี ระยะเวลาที่ใช้อินเทอร์เน็ต อุปกรณ์ที่ใช้ในการเข้าถึงอินเทอร์เน็ต การเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต/Wi-Fi และ Social Media ที่ใช้งาน ปรากฏผล ดังแสดงในตารางที่ 2

ตาราง 2 จำนวนและค่าร้อยละของนิสิตที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรที่ศึกษา	จำนวน(คน)	ร้อยละ
1.คณะ		
คณะบริหารธุรกิจเพื่อสังคม	5	9.1
คณะมนุษยศาสตร์	5	9.1
คณะศิลปกรรมศาสตร์	5	9.1
คณะศึกษาศาสตร์	5	9.1
คณะเศรษฐศาสตร์	5	9.1
คณะสังคมศาสตร์	5	9.1
วิทยาลัยนานาชาติเพื่อศึกษาความยั่งยืน	5	9.1
คณะทันตแพทยศาสตร์	5	9.1
คณะวัฒนธรรมสิ่งแวดล้อมและการท่องเที่ยว	5	9.1
เชิงนิเวศ		
คณะวิทยาศาสตร์	5	9.1
วิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม	5	9.1
รวม	55	100
2.ชั้นปี		
ชั้นปีที่ 1	23	41.8
ชั้นปีที่ 2	9	16.14
ชั้นปีที่ 3	18	32.7
ชั้นปีที่ 4	5	9.1
รวม	55	100

พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต	จำนวน(คน)	ร้อยละ
3.ระยะเวลาที่นิสิตใช้อินเทอร์เน็ต		
2-4 ชม.	4	7.3
5-7 ชม.	23	41.8
8-10 ชม.	18	32.7
11 ชม.ขึ้นไป	10	18.2
รวม	55	100
4.อุปกรณ์ในการเข้าถึงอินเทอร์เน็ต		
Smartphone	50	47.6
PC	13	12.4
Notebook	25	23.8
Tablet	9	8.6
Chromcast	4	3.8
Smart TV	4	3.8
รวม	105	100
5.นิสิตเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตจากที่ใดบ้าง		
มหาวิทยาลัย	45	38.5
คาเฟ่/ร้านอาหาร	22	18.8
หอพัก/บ้าน	40	34.2
บนรถโดยสาร	10	8.5
รวม	117	100
6.โซเชียลมีเดียที่ใช้		
Facebook	40	17.9
Instagram	48	21.4
Twitter	35	15.6
Youtube	40	17.9
LINE	44	19.6
Pinterest	10	4.5
รวม	217	100

จากตารางที่ 2 มีการสุ่มกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 11 คณะ คณะละ 5 คน โดยการสุ่มแบบโควต้าเป็นร้อยละ 9.1 กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นนิสิตชั้นปีที่ 1 จำนวน 23 คน คิดเป็นร้อยละ 41.8 รองลงมาเป็นนิสิตชั้นปีที่ 3 จำนวน 18 คน คิดเป็นร้อยละ 32.7 รองลงมาเป็นนิสิตชั้นปีที่ 2 จำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 16.14 น้อยที่สุดเป็นนิสิตชั้นปีที่ 4 จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 9.1

ระยะเวลาที่นิสิตใช้อินเทอร์เน็ตส่วนใหญ่อยู่ในช่วง 5-7 ชม. คิดเป็นร้อยละ 41.8 รองลงมาเป็นช่วง 8-10 ชม. คิดเป็นร้อยละ 32.7 รองลงมาเป็นช่วง 11 ชม.ขึ้นไป คิดเป็นร้อยละ 18.2 น้อยที่สุดเป็นช่วง 2-4 ชม. คิดเป็นร้อยละ 7.3

อุปกรณ์ที่นิสิตใช้เข้าถึงอินเทอร์เน็ตมากที่สุดเป็น Smartphone คิดเป็นร้อยละ 47.6 รองลงมาเป็น Notebook คิดเป็นร้อยละ 23.8 รองลงมาเป็น PC คิดเป็นร้อยละ 12.4 รองลงมาเป็น Tablet คิดเป็นร้อยละ 8.6 และน้อยที่สุดเป็น Chromcast และ Smart TV คิดเป็นร้อยละ 3.8

สถานที่ที่นิสิตใช้เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตมากที่สุดคือ มหาวิทยาลัย คิดเป็นร้อยละ 38.5 รองลงมาคือ หอพัก/บ้าน คิดเป็นร้อยละ 34.2 รองลงมาคือ คาเฟ่/ร้านอาหาร คิดเป็นร้อยละ 18.8 น้อยที่สุดคือ บนรถโดยสาร 8.5

โซเชียลมีเดียที่นิสิตใช้งานมากที่สุดคือ Instagram คิดเป็นร้อยละ 21.4 รองลงมาคือ LINE คิดเป็นร้อยละ 19.6 รองลงมาคือ Facebook และ Youtube คิดเป็นร้อยละ 17.9 รองลงมาเป็น Twitter คิดเป็นร้อยละ 15.6 น้อยที่สุดคือ Pinterest คิดเป็นร้อยละ 4.5

ตารางที่ 2 พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของนิสิตระดับปริญญาตรีมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

การวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของนิสิตระดับปริญญาตรีมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒในด้านการศึกษา ด้านการติดต่อสื่อสาร และด้านความบันเทิง โดยการหาค่าคะแนนเฉลี่ยและค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน ปรากฏผลดังแสดงในตาราง 3 – 6

ตาราง 3 ค่าคะแนนเฉลี่ยและค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐานของพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ โดยรวมและเป็นรายด้าน

พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต	\bar{x}	S.D.	การแปลความหมาย
1.ด้านการศึกษา	3.658	0.075841	มาก
2.ด้านการติดต่อสื่อสาร	3.6	0.238329	ปานกลาง
3.ด้านความบันเทิง	3.166667	0.15075	มาก
รวม	3.474889	0.154973	ปานกลาง

จากตาราง 3 นิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒมีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต โดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{x} = 3.47$, S.D. = 0.15) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่านิสิต มีพฤติกรรมการใช้

อินเทอร์เน็ต ในด้านการศึกษาและด้านการติดต่อสื่อสารอยู่ในระดับมาก ด้านความบันเทิงอยู่ในระดับปานกลาง

ตาราง 4 ค่าคะแนนเฉลี่ยและค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐานของพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ด้านการศึกษาเป็นรายข้อ

พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต	\bar{x}	S.D.	การแปลความหมาย
1.ด้านการศึกษา			
1.เพื่อค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมนอกชั้นเรียน	3.93	0.9	มาก
2.เพื่อดาวน์โหลดข้อมูลต่างๆที่ใช้ในการศึกษา	3.78	0.832	มาก
3.เพื่อใช้แลกเปลี่ยนข้อมูลหรือความคิดเห็นทางวิชาการ	3.29	0.832	ปานกลาง
4.เพื่อลงทะเบียนเรียนหรือดูผลการเรียน	3.62	1.009	มาก
5.เพื่อพัฒนาทักษะต่างๆ ที่ใช้ในการศึกษา เช่น เพิ่มทักษะภาษาอังกฤษ	3.67	0.944	มาก
รวม	3.658	0.075841	มาก

จากตาราง 4 นิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒมีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต ในด้านการศึกษา โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 3.65$, S.D. = 0.07)เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่าส่วนใหญ่ นิสิตมีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมนอกชั้นเรียนอยู่ในระดับมาก($\bar{x} = 3.93$, S.D. = 0.9) เพื่อดาวน์โหลดข้อมูลต่างๆที่ใช้ในการศึกษาอยู่ในระดับมาก($\bar{x} = 3.78$, S.D. = 0.83)เพื่อใช้แลกเปลี่ยนข้อมูลหรือความคิดเห็นทางวิชาการอยู่ในระดับปานกลาง($\bar{x} = 3.29$, S.D. = 0.83)เพื่อลงทะเบียนเรียนหรือดูผลการเรียนอยู่ในระดับมาก($\bar{x} = 3.62$, S.D. = 1.009)เพื่อพัฒนาทักษะต่างๆ ที่ใช้ในการศึกษา เช่น เพิ่มทักษะภาษาอังกฤษอยู่ในระดับปานกลาง($\bar{x} = 3.67$, S.D. = 0.94)

ตาราง 5 ค่าคะแนนเฉลี่ยและค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐานของพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ด้านความบันเทิงเป็นรายชื่อ

พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต	\bar{x}	S.D.	การแปลความหมาย
2.ด้านความบันเทิง			
1.เพื่อฟังเพลงหรือดูภาพยนตร์ออนไลน์	4.42	0.786	มาก
2.เพื่ออ่านนิยายหรือบทความที่ซ้ำซ้อน	3.62	1.13	มาก
3.เพื่อการซื้อของออนไลน์	3.29	1.165	มาก
4.เพื่อการเล่นเกมออนไลน์	3.07	1.359	มาก
รวม	3.6	0.238329	มาก

จากตาราง 5 นิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒมีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต ในด้านความบันเทิง โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($x = 3.6$, S.D. = 0.23)เมื่อพิจารณาเป็นรายชื่อ พบว่า ส่วนใหญ่ นิสิตมีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตในด้านความบันเทิงในแต่ละข้อทั้งหมดอยู่ในระดับมาก

ตาราง 6 ค่าคะแนนเฉลี่ยและค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐานของพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ด้านการสื่อสารเป็นรายชื่อ

พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต	\bar{x}	S.D.	การแปลความหมาย
3.ด้านการติดต่อสื่อสาร			
1.เพื่อรับข้อมูลข่าวสารจากอาจารย์ผู้สอน	4.02	0.805	มาก
2.เพื่อการติดต่อสอบถามบริการภายในห้องสมุด	2.78	1.1	ปานกลาง
3.เพื่อแสดงความคิดเห็นในเว็บบอร์ดต่างๆ	2.8	1.112	ปานกลาง
4.เพื่อรับข้อมูลข่าวสารสถานการณ์บ้านเมือง	3.18	1.156	ปานกลาง
5.เพื่อใช้ในการตั้งกระทู้คำถามในเรื่องที่สนใจ	2.78	1.182	ปานกลาง
6.ใช้ Social media video call เช่น skype ในการติดต่อประสานงานระยะไกล	3.44	1.229	ปานกลาง
รวม	3.16667	0.15075	ปานกลาง

จากตาราง 6 นิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒมีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต ในด้านการติดต่อสื่อสาร โดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง ($x = 3.16$, S.D. = 0.15)เมื่อพิจารณาเป็นรายชื่อ พบว่า ส่วนใหญ่ นิสิตมีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตในด้านความบันเทิงในแต่ละข้อ ทุกข้ออยู่ในระดับปานกลางยกเว้นเพื่อรับข้อมูลข่าวสารจากอาจารย์ผู้สอนอยู่ในระดับมาก($x = 4.02$, S.D. = 0.80)

ตอนที่ 3 ผลกระทบทางด้านบวกและด้านลบในการใช้ อินเทอร์เน็ตของนิสิตปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

การวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับผลกระทบทางด้านบวกและด้านลบในการใช้อินเทอร์เน็ตของนิสิตระดับปริญญาตรีมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒในด้านการศึกษา ด้านการติดต่อสื่อสาร และด้านความบันเทิง โดยการหาค่าคะแนนเฉลี่ยและค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน ปรากฏผลดังแสดงในตาราง 7

ผลกระทบของการใช้อินเทอร์เน็ต	\bar{x}	S.D.	การแปลความหมาย
ผลกระทบด้านบวก			
1. รู้สึกผ่อนคลายเมื่อได้เล่นอินเทอร์เน็ต	4.36	0.802	มาก
2. ได้รับความรู้ต่างๆจากอินเทอร์เน็ต	4.29	0.762	มาก
3. มีเพื่อนมากขึ้นจากการใช้อินเทอร์เน็ต	3.73	0.971	มาก
4. ได้รับข่าวสารที่รวดเร็ว ทันสมัย	4.53	0.604	มากที่สุด
5. ได้รับแรงบันดาลใจจากการอ่านบทความในอินเทอร์เน็ต	3.89	0.956	มาก
รวม	4.16	0.151357	มาก
ผลกระทบของการใช้อินเทอร์เน็ต	\bar{x}	S.D.	การแปลความหมาย
ผลกระทบด้านลบ			
1. นอนดึก ตื่นสาย ไม่มีเวลาพักผ่อน	3.71	0.975	มาก
2. มีผลต่อสุขภาพ เช่น ปวดตา ปวดคอ ปวดหลัง ปวดนิ้ว	3.62	0.933	มาก
3. มีปฏิสัมพันธ์กับคนรอบข้างน้อยลง	3	1.155	ปานกลาง
4. ใช้เวลากับอินเทอร์เน็ตมากเกินไปจนเลยเวลา รับประทานอาหาร	2.6	1.116	ปานกลาง
5. เสพติดการใช้อินเทอร์เน็ตมากเกินไป เมื่อไม่ได้ใช้ จึงเกิดความรู้สึกเบื่อ	3.24	1.261	ปานกลาง
รวม	3.234	0.13416	ปานกลาง

จากตารางที่ 7 พบว่า ผลกระทบของการใช้อินเทอร์เน็ตของนิสิตปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ผลกระทบด้านบวกโดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.16$, S.D. = 0.15) เมื่อพิจารณารายข้อพบว่าส่วนใหญ่อยู่ในระดับมาก ยกเว้น ได้รับข่าวสารที่รวดเร็ว ทันสมัย อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.53$, S.D. = 0.60) ผลกระทบด้านลบโดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{x} = 3.23$, S.D. = 0.13) เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า ผลกระทบนอนดึก ตื่นสาย ไม่มีเวลาพักผ่อน ($\bar{x} = 3.71$, S.D. = 0.97) และ มีผลต่อสุขภาพ เช่น ปวดตา ปวด

คอ ปวดหลัง ปวดนิ้ว ($x = 3.62$, S.D. = 0.93) อยู่ในระดับมาก ผลกระทบ มีปฏิสัมพันธ์กับคนรอบข้างน้อยลง ($x = 3$, S.D. = 1.15) ใช้เวลากับอินเทอร์เน็ตมากเกินไปจนเลยเวลารับประทานอาหาร ($x = 2.6$, S.D. = 1.11) เสพติดการใช้ อินเทอร์เน็ตมากเกินไป เมื่อไม่ได้ใช้จึงเกิดความรู้สึกเบื่อ ($x = 3.24$, S.D. = 1.26)



บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของนิสิตปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
2. เพื่อศึกษาผลกระทบทั้งด้านบวกและด้านลบของการใช้อินเทอร์เน็ตของนิสิตปริญญาตรีมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒในบริบทต่างๆ

วิธีดำเนินการวิจัย

1. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลครั้งนี้ได้แก่ นิสิตระดับปริญญาตรีมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ วิทยาเขตประสานมิตร ชั้นปี 1-4 โดยการสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบโควตา 11 คณะ จำนวน 55 คน
2. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเป็นแบบสอบถามพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของนิสิตระดับปริญญาตรีมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ วิทยาเขตประสานมิตรใน 3 ด้าน คือ ด้านการศึกษา ด้านการติดต่อสื่อสาร และด้านความบันเทิง จำนวน 15 ข้อ และผลกระทบทั้งด้านบวกและด้านลบของการใช้อินเทอร์เน็ตของนิสิตปริญญาตรีมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒในบริบทต่างๆ จำนวน 10 ข้อ รวมเป็นค่าดัชนีความสอดคล้อง 0.934

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

1. การวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม โดยหาค่าร้อยละ, ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)
2. การศึกษาพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร ในโดยรวมและเป็นรายด้าน 3 ด้าน คือ ด้านการศึกษา ด้านการติดต่อสื่อสาร และด้านความบันเทิงโดยการหาค่าคะแนนเฉลี่ย และค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน
3. การศึกษาผลกระทบทั้งด้านบวกและด้านลบของการใช้อินเทอร์เน็ตของนิสิตปริญญาตรีมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒในบริบทต่างๆโดยใช้วิธีวิเคราะห์ ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

สรุปผลการวิจัย

จากการศึกษาพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตรผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้

1. นิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒมีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต โดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า นิสิตมีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตในด้านการศึกษาและการติดต่อสื่อสารอยู่ในระดับมาก ด้านความบันเทิงอยู่ในระดับปานกลาง
2. ผลกระทบของการใช้อินเทอร์เน็ตของนิสิตปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ผลกระทบด้านบวกโดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณารายข้อพบว่าส่วนใหญ่อยู่ในระดับมาก ผลกระทบด้านลบโดยรวมอยู่ใน

ระดับปานกลาง

3. อุปกรณ์ที่นิสิตใช้เข้าถึงอินเทอร์เน็ตมากที่สุดเป็น Smartphone
4. สถานที่ที่นิสิตใช้เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตมากที่สุดคือ มหาวิทยาลัย
5. โซเชียลมีเดียที่นิสิตใช้งานมากที่สุดคือ Instagram
6. ระยะเวลาที่นิสิตใช้อินเทอร์เน็ตส่วนใหญ่อยู่ในช่วง 5-7 ชม

การอภิปรายผล

1. นิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒมีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตใน 3 ด้าน ได้แก่ ด้านการศึกษา ด้านการติดต่อสื่อสาร และด้านความบันเทิง โดยรวม โดยรวมอยู่ในระดับปานกลางเมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า นิสิตมีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตในด้านการศึกษาและด้านการติดต่อสื่อสารอยู่ในระดับมาก ด้านการสื่อสารอยู่ในระดับปานกลาง ผู้วิจัยขอเสนอการอภิปรายเป็นรายด้าน ดังนี้

1.1 ด้านการศึกษา ผลการวิจัยพบว่า โดยรวมอยู่ในระดับมาก ทั้งนี้เนื่องมาจากการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อหาข้อมูลในการทำรายงาน คู่มือการเรียน หาความรู้เสริมเพิ่มเติมจากบทเรียน นอกจากนี้อินเทอร์เน็ตสามารถทำให้นิสิตได้รับความรู้ใหม่การจากที่ได้ศึกษาความรู้เพิ่มเติมซึ่งสามารถทำได้โดยง่ายในยุคประเทศไทย 4.0 ในปัจจุบันที่เห็นได้ทั่วไปนั่นคือ การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อสมัครเรียน สมัครสอบ ลงทะเบียน การดูประกาศจากทางมหาวิทยาลัย ซึ่งในปัจจุบันบางมหาวิทยาลัยได้มีการใช้อินเทอร์เน็ต เช่น ในส่วนของวิชาการสืบค้น ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดวิโรจน์ อรุณมานะกุล. (2556) ที่ได้กล่าวว่า อินเทอร์เน็ตเป็นขุมความรู้ปริมาณมหาศาลและเป็นเครื่องมือสื่อสารสืบค้นที่สะดวกรวดเร็วและไร้พรมแดน สามารถเอื้อให้เกิดการเรียนรู้จากทุกที่ ไม่จำกัดแค่เพียงในห้องเรียนหรือในเวลาเรียนเท่านั้น จึงเป็นการส่งเสริมให้เกิดการศึกษาทั้งในและนอกระบบและตามอัธยาศัย ที่สำคัญยังเปิดกว้างสำหรับทุกคนที่ต้องการศึกษาหาความรู้ไม่ว่าจะอยู่ในวัยใดก็ตาม ซึ่งเป็นการสนับสนุนให้เกิดการศึกษาพัฒนาความรู้ตลอดชีวิตสอดคล้องกับพระราชบัญญัติ อินเทอร์เน็ตเพื่อศึกษานับได้ว่าเป็นเครื่องมือที่สำคัญอย่างยิ่งในการลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา ระหว่างกลุ่มคนในสังคมและเป็นการเพิ่มพูนการเรียนรู้ของบรรดานักเรียนที่เตรียมพร้อมที่จะก้าวไปสู่การเป็นบุคลากรที่เปี่ยมด้วยความรู้ความสามารถ เพื่อเป็นการผลักดันประเทศไทยให้เข้าสู่สังคมแห่งปัญญาและความรู้ (Knowledge based Society) ในอนาคตข้างหน้า

1.2 ด้านความบันเทิง ผลการวิจัยพบว่านิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒมีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต ในด้านความบันเทิง โดยรวมอยู่ในระดับมาก ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากในปัจจุบันเทคโนโลยีได้พัฒนาอย่างมากสามารถทำได้ทั้งโทรทัศน์ไอ ภาพยนตร์ ฟังเพลง ชมช่องทีวีดิจิตอลออนไลน์โดยไม่ต้องมีโทรทัศน์ไว้ที่บ้านก็สามารถดูได้ รวมไปถึงการซื้อสินค้าออนไลน์ การเช็คสินค้าในสต็อก การจองสินค้าทำให้มีความสะดวกมากยิ่งขึ้น การใช้ Social media มีการแบ่งปันข่าวสารในกลุ่มเพื่อนตลอดจนใช้อินเทอร์เน็ตพูดคุยกับเพื่อนในเรื่องความบันเทิง แฟชั่น ความสวยความงาม ข่าวสารการบันเทิงทั้งไทยและต่างประเทศ นอกจากนี้ นิสิตยังมีการใช้อินเทอร์เน็ตในการเล่นเกมส์ออนไลน์ เพื่อความผ่อนคลายและเป็นการลับสมองจึง

ส่งผลให้นิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒใช้อินเทอร์เน็ตในด้านความบันเทิงอยู่มาก

1.3 ด้านการติดต่อสื่อสาร ผลการวิจัยพบว่า นิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒมีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต ในด้านการติดต่อสื่อสาร โดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่า อินเทอร์เน็ตทำให้การติดต่อสื่อสารเป็นไปอย่างรวดเร็ว สะดวก ประหยัดเวลาและค่าใช้จ่าย นิสิตมีการนำ อินเทอร์เน็ตมาใช้ในการติดต่อสื่อสารกับอาจารย์ผู้สอน ใช้ส่งการบ้านให้เพื่อน ติดต่อซื้อขาย รวมไปถึงการติดต่อทางไกลโดยที่ไม่ต้องเสียค่าบริการ นอกจากนี้ยังมีการพูดคุย ติดต่อสื่อสารกับในบริการเว็บบอร์ดต่างๆ เพื่อรับข่าวสารและแลกเปลี่ยนแสดงความคิดเห็นข้อมูล ข่าวสาร ประสบการณ์ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ เอกริช ศรีอาระยันพงษ์. (2558) ที่ได้กล่าวไว้ว่า การนำอินเทอร์เน็ตมาใช้ในการสื่อสารสามารถทำได้อย่างรวดเร็ว ประหยัดเวลา สำหรับผู้ที่อยู่ห่างไกลกัน ในปัจจุบันการใช้อินเทอร์เน็ตมีบทบาทกับชีวิตประจำวันมากขึ้น และใช้งานกันอย่างกว้างขวาง โดยเฉพาะอย่างยิ่งความจำเป็นที่จะต้องติดต่อสื่อสาร อินเทอร์เน็ตจึงได้รับการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานเพื่อรองรับการสื่อสารรูปแบบต่างๆ เช่น การใช้จดหมายอิเล็กทรอนิกส์ การติดต่อด้วยเสียง ระบบ VDO Conference การใช้โทรศัพท์บนเครือข่าย ยุคแห่งสังคมความรู้เป็นยุคที่นักการศึกษาหันมาพัฒนาทรัพยากรมนุษย์อย่างยิ่ง อินเทอร์เน็ตเป็นช่องทางของการส่งข้อมูลผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์ทั่วทั้งโลกจึงส่งผลให้นิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒมีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต ในด้านการติดต่อสื่อสาร โดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง

2. ผลกระทบทั้งในด้านบวกและลบของพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของนิสิตปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ โดยรวมผลกระทบทางบวกอยู่ในระดับมากและผลกระทบทางด้านลบอยู่ในระดับปานกลาง ผู้วิจัยขอเสนอการอภิปราย ดังนี้ ผลกระทบด้านบวกโดยรวมอยู่ในระดับมาก ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากนิสิตได้รับข่าวสาร ความรู้จากอินเทอร์เน็ตอาจจะมากกว่าในชั้นเรียนเพราะอินเทอร์เน็ตมีข้อมูลความรู้หลายแขนง หลายสาขาวิชาและนิสิตสามารถพัฒนาตนเองได้รับแรงบันดาลใจจากการอ่านบทความที่มีประโยชน์ในอินเทอร์เน็ต รวมไปถึงอินเทอร์เน็ตก็สามารถทำให้ผ่อนคลายจากการดูภาพยนตร์ที่ชอบ ฟังเพลงที่ชอบ เล่นเกมส์ เล่นแอปพลิเคชันที่มีความแปลกใหม่ในยุคประเทศไทย 4.0 นอกจากนี้ในอินเทอร์เน็ตยังมีโปรแกรมที่ใช้สื่อสารกับผู้อื่นทั้งในประเทศไทยและต่างประเทศทำให้มีเพื่อนมากขึ้นและได้ฝึกภาษาไปในตัวอีกด้วย อนุวัฒน์ นาคานาวา. (2560) ได้กล่าวไว้ว่า ผลกระทบในด้านบวกของอินเทอร์เน็ตทำให้เกิดความเสมอภาคในการรับรู้ข่าวสารเพราะมีเครือข่ายโยงทั่วโลกมีความรู้หลากหลายและกว้างขวางจากการสืบค้นข้อมูลต่างๆ ,ทันสมัย ทันต่อเหตุการณ์ ปัจจุบัน จากความรู้ที่ได้จากการอ่านข่าวสารบทความในอินเทอร์เน็ตเป็นประจำ,ติดต่อสื่อสารกันได้อย่างรวดเร็วตลอด 24 ชั่วโมง,มีข้อมูลเพื่อใช้ในการวางแผนตัดสินใจด้านการเรียน การทำงาน และการดำรงชีวิต จึงส่งผลให้ผลกระทบทางด้านบวกของนิสิตโดยรวมอยู่ในระดับมาก ผลกระทบด้านลบในการใช้อินเทอร์เน็ตของนิสิต โดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง ทั้งนี้อันเนื่องมาจากอินเทอร์เน็ตนั้นเมื่อมีด้านบวกก็ต้องมีด้านลบ โดยอินเทอร์เน็ตนั้นเมื่อเล่นมากๆอาจจะส่งผลเสียทั้งด้านสุขภาพเช่น ปวดตา ปวดคอ ปวดหลัง ปวดนิ้ว ใช้เวลากับอินเทอร์เน็ตมากเกินไปจนเลยเวลารับประทานอาหารก็ทำให้ปวดท้องเป็นโรคระเพราะได้ รวมไปถึงทำให้นอนดึก ตื่นสาย ไม่มีเวลาพักผ่อน และด้านการใช้ชีวิตในสังคมซึ่งทำให้มีปฏิสัมพันธ์กับคนรอบข้างน้อยลง

อนุวัฒน์ นาคนาวา. (2560)ได้กล่าวไว้ว่า ผลกระทบในด้านลบของการใช้อินเทอร์เน็ต ดังนี้ เมื่อได้รับรู้ข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับการใช้ความรุนแรงตัดสินปัญหา การกระทำผิดๆ การติดสารเสพติดเป็นประจำ โดยไม่มีผู้แนะแนวการปฏิบัติตนที่เหมาะสมให้อาจนำเหล่านี้ไปเป็นแบบอย่างในการดำเนินชีวิต,สายตาเสียเมื่อใช้อินเทอร์เน็ตนานการเรียนตกต่ำ หากหมกมุ่นในการเล่นเกมส์ และ สนทนาผ่านเครือข่ายเป็นเวลานาน โดยไม่สนใจทำการบ้านและ อ่านหนังสือเรียน,การสนทนาผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ดดยไม่บอก ผู้ปกครอง อาจถูกล่อลวงจากผู้ไม่ประสงค์ดีได้ง่าย,คอมพิวเตอร์อาจเสียหายได้เนื่องจากดาวนโหลดไฟล์ข้อมูลที่มีไวรัสคอมพิวเตอร์มาไว้ในเครื่องคอมพิวเตอร์,ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตเป็นเวลานานโดยไม่ทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่นจะมีอารมณ์ซึมเศร้าและขาดสัมพันธ์ภาพที่ดีกับคนรอบข้าง

3. อุปกรณ์ที่นิสิตใช้เข้าถึงอินเทอร์เน็ตมากที่สุดเป็น Smartphone ผู้วิจัยขอแนะนำการอภิปรายดังนี้ ในยุคปัจจุบันจะเห็นได้ว่าโทรศัพท์มือถือมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง มีหลายหลายยี่ห้อ หลายหลายคุณสมบัติ ทำให้มีการใช้โทรศัพท์มือถือกันเป็นส่วนใหญ่เนื่องจากใช้งานได้ง่าย สะดวก รวดเร็ว พกพาง่าย โทรศัพท์ในยุคปัจจุบันถูกออกแบบมาให้ใช้งานได้ใกล้เคียงกับคอมพิวเตอร์ เช่น สามารถพิมพ์งานได้ สามารถใช้โปรแกรมนำเสนองานได้ สามารถอ่านไฟล์PDF ได้ รวมไปถึงส่งงานผ่านอีเมลได้ด้วย จึงส่งผลนิสิตมีการใช้ Smartphone ในการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตมากที่สุด

4. สถานที่ที่นิสิตใช้เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตมากที่สุดคือ มหาวิทยาลัย ผู้วิจัยขอแนะนำการอภิปรายดังนี้ อันเนื่องมาจากที่มหาวิทยาลัยแต่ละแห่งมักจะมีสวัสดิการWi-Fi ฟรีสำหรับนิสิต นักศึกษาไว้อยู่แล้วอีกทั้งส่วนใหญ่แล้วนิสิตจะมักใช้ชีวิตอยู่ในมหาวิทยาลัยมากกว่าที่อื่นทั้ง เรียน ทำกิจกรรมของทางมหาวิทยาลัยและการค้นคว้าหาข้อมูลทำรายงาน วิจัย เพราะห้องสมุดในมหาวิทยาลัยเป็นคลังความรู้ที่มีคุณภาพ

5. โซเชียลมีเดียที่นิสิตใช้งานมากที่สุดคือ Instagram ผู้วิจัยขอแนะนำการอภิปรายดังนี้ อันเนื่องมาจากปัจจุบันInstagram กำลังเป็นที่นิยมทั้งในกลุ่มวัยทำงานและวัยเรียนเป็นอย่างมาก ในบทความของบริษัทคลิกเน็กซ์ จำกัดซึ่งเป็นผู้นำการให้บริการ เว็บไซต์ บริการการตลาดออนไลน์ และบริการ SMS อย่างครบวงจร ได้กล่าวถึงเหตุผลที่ทำให้ไม่ถึงต้องใช้ Instagram มากกว่า ดังนี้ ในช่วงปี 2012 นักการตลาด หรือแบรนด์ที่ใช้ Facebook ทำตลาด จะเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้มากกว่า เพราะมี Organic Reach ถึง 11% ทว่า หลังจาก Facebook เริ่มหันยอด Organic Reach ลง เพื่อให้แบรนด์ต้องเสียเงิน ก็เหลือ Organic Reach เพียง 4% เท่านั้น สำหรับในปีนี้ การทำตลาดด้วย Facebook ก็ยังอยู่ในช่วงวิกฤตเหมือนเดิม แต่ละแบรนด์ก็พยายามจัดกลยุทธ์มาใช้เพื่อดึงดูดลูกค้า แต่ถ้าไม่ได้ผล สุดท้ายก็คงหนีไม่พ้นการเสียเงิน เมื่อเทียบกับช่วงเวลาเดียวกันของ Instagram ในปี 2012 แบรนด์สามารถทำตลาดได้ง่ายกว่า แม้จะไม่ต้องเสียเงิน เมื่อคิดเป็นเปอร์เซ็นต์การเข้าถึงแล้วอยู่ที่ 13% โดยในปี 2014 ที่ Instagram เปิดให้แบรนด์ซื้อโฆษณา ก็ยังเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้ดีกว่า มีเปอร์เซ็นต์อยู่ที่ 26% รวมแล้ว เพิ่มขึ้นกว่า 200% (คลิกเน็กซ์. 2017)

6. ระยะเวลาที่นิสิตใช้อินเทอร์เน็ตส่วนใหญ่อยู่ในช่วง 5-7 ชม ผู้วิจัยขอแนะนำการอภิปรายดังนี้ นิสิตส่วนใหญ่ใช้เวลาไปกับอินเทอร์เน็ตทั้งในการเล่นเกม การหาข้อมูล การดูภาพยนตร์ ดูละคร ซีรีส์ ซึ่งในแต่ละกิจกรรมก็จะต้องใช้เวลาเช่น ซีรีส์ 1 ตอนใช้เวลา 1 ชั่วโมงครึ่ง เกมส์แต่ละด่านใช้เวลามากกว่า 1 ชั่วโมงใน

การทำภารกิจ นอกจากนี้ในการหาข้อมูลเพื่อทำรายงานการวิจัยก็ต้องใช้เวลาในการสืบค้นนานเช่นกันกว่าจะได้ข้อมูลที่มีคุณภาพและตรงกับความต้องการ จึงส่งผลให้นิสิตใช้เวลาในการเล่นอินเทอร์เน็ต 5-7 ชม.

ข้อเสนอแนะในงานวิจัย

1. จากผลการวิจัยในเรื่องการศึกษาพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของนิสิตปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ทำให้ทราบถึงการใช้งานอินเทอร์เน็ตในชีวิตประจำวันของนิสิตว่ามีลักษณะไปในทิศทางใด ส่งผลกระทบต่อในด้านบวกหรือด้านลบกับตัวของนิสิตเอง โดยผลจากการวิจัยนิสิตส่วนใหญ่นั้นได้ใช้งานอินเทอร์เน็ตด้านการศึกษา และการสื่อสารอยู่ในระดับที่มากหากเทียบกับการใช้งานในด้านความบันเทิงที่จะอยู่ในระดับปานกลาง ซึ่งในผลรวมของการวิจัยได้แสดงออกมาให้เห็นว่าในการใช้งานอินเทอร์เน็ตนั้นได้ให้ทั้งข้อดีและข้อเสียแก่นิสิตโดยข้อดีจะอยู่ในระดับที่มาก ข้อเสียจะมีบ้างในระดับปานกลาง

2. ข้อเสนอแนะในงานวิจัยคือ การนำอินเทอร์เน็ตเข้ามาใช้งานในชีวิตประจำวันนั้นถือว่าเป็นเรื่องที่ดี ที่ช่วยอำนวยความสะดวกในด้านการศึกษาและการสื่อสารแก่ผู้คนในยุค 4.0 ได้เป็นอย่างดีแต่ก็จะมีบางกลุ่มที่ใช้งานในทางที่เกินความจำเป็นกลายเป็นเล่นไม่ถูกเวลาทำให้ส่งผลกระทบต่อในด้านลบแก่ผู้ใช้งานผู้วิจัยจึงได้มองเห็นถึงปัญหาและมีความคิดเห็นว่าหากผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตมีการแบ่งเวลาที่ถูกต้อง ใช้งานอย่างมีความพอดี จะทำให้อินเทอร์เน็ตนั้นถูกใช้งานอย่างเกิดประโยชน์สูงสุดมากกว่าการใช้งานที่เกินความพอดี

3. ข้อเสนอแนะในส่วนของการทำวิจัยในครั้งต่อไปคือ จากที่ได้ทำการเก็บข้อมูลมาแล้วว่าอินเทอร์เน็ตนั้นจะส่งผลกระทบต่อในด้านบวกมากแต่ในด้านลบนั้นก็ไม่ได้ห่างกันมากจึงทำให้เกิดประเด็นที่สำคัญในการวิจัยครั้งต่อไปว่า อินเทอร์เน็ตนั้นมีความสำคัญหรือความจำเป็นที่ควรจะมีหรือไม่มีจึงจะดีกว่ากันหากเราทำการหักล้างในข้อดีและข้อเสียที่อินเทอร์เน็ตนั้นอาจจะทำให้เกิดการมีปฏิสัมพันธ์กับคนรอบข้างน้อยลงหรืออาจส่งผลกระทบต่อสุขภาพ แล้วท้ายที่สุดผู้คนส่วนใหญ่คิดว่าควรจะมีหรือไม่มีการใช้งานอินเทอร์เน็ตหรือควรมีการพัฒนาเทคโนโลยีให้ก้าวไกลไปกว่าเดิมอีกหรือไม่

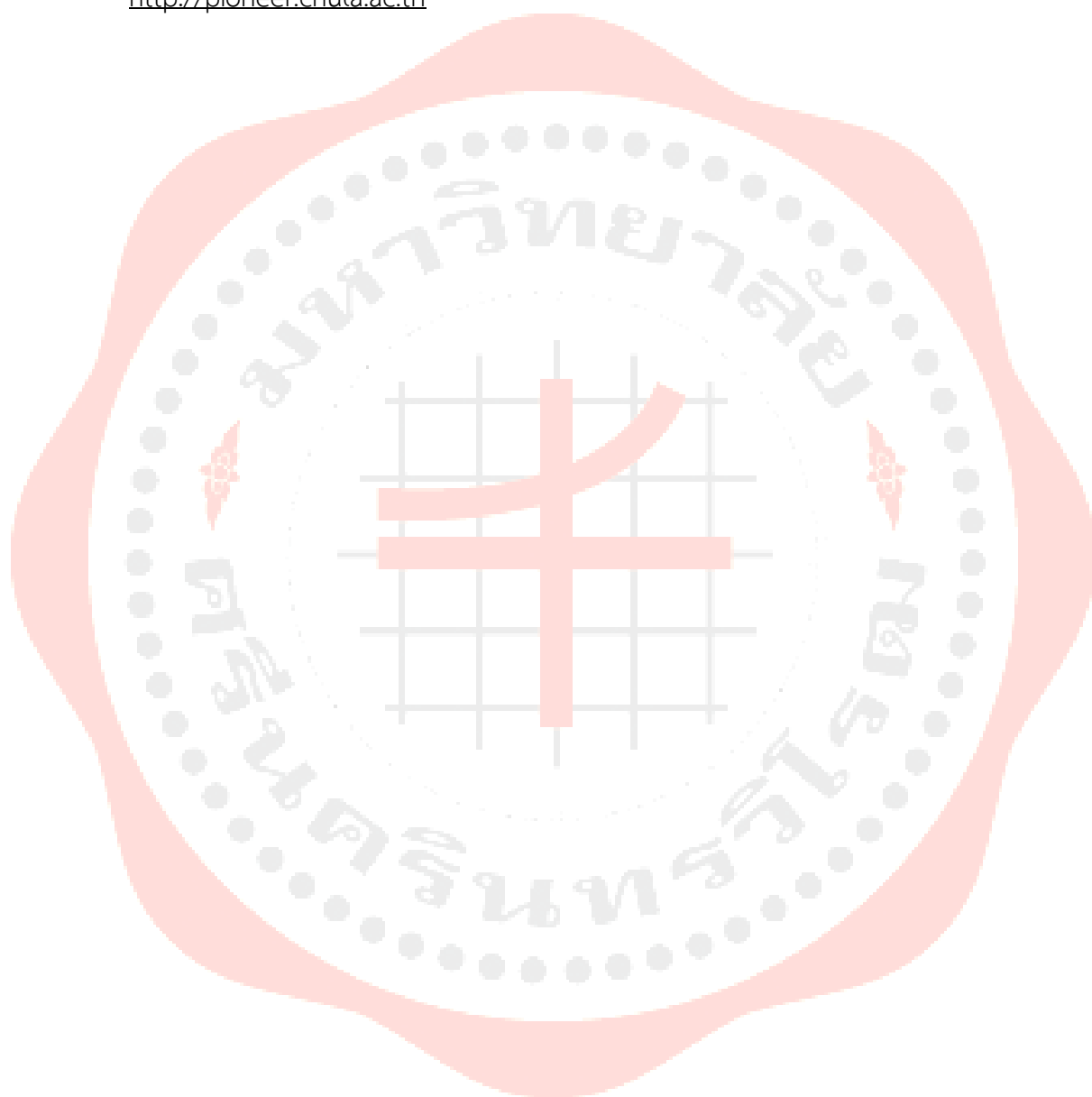
บรรณานุกรม

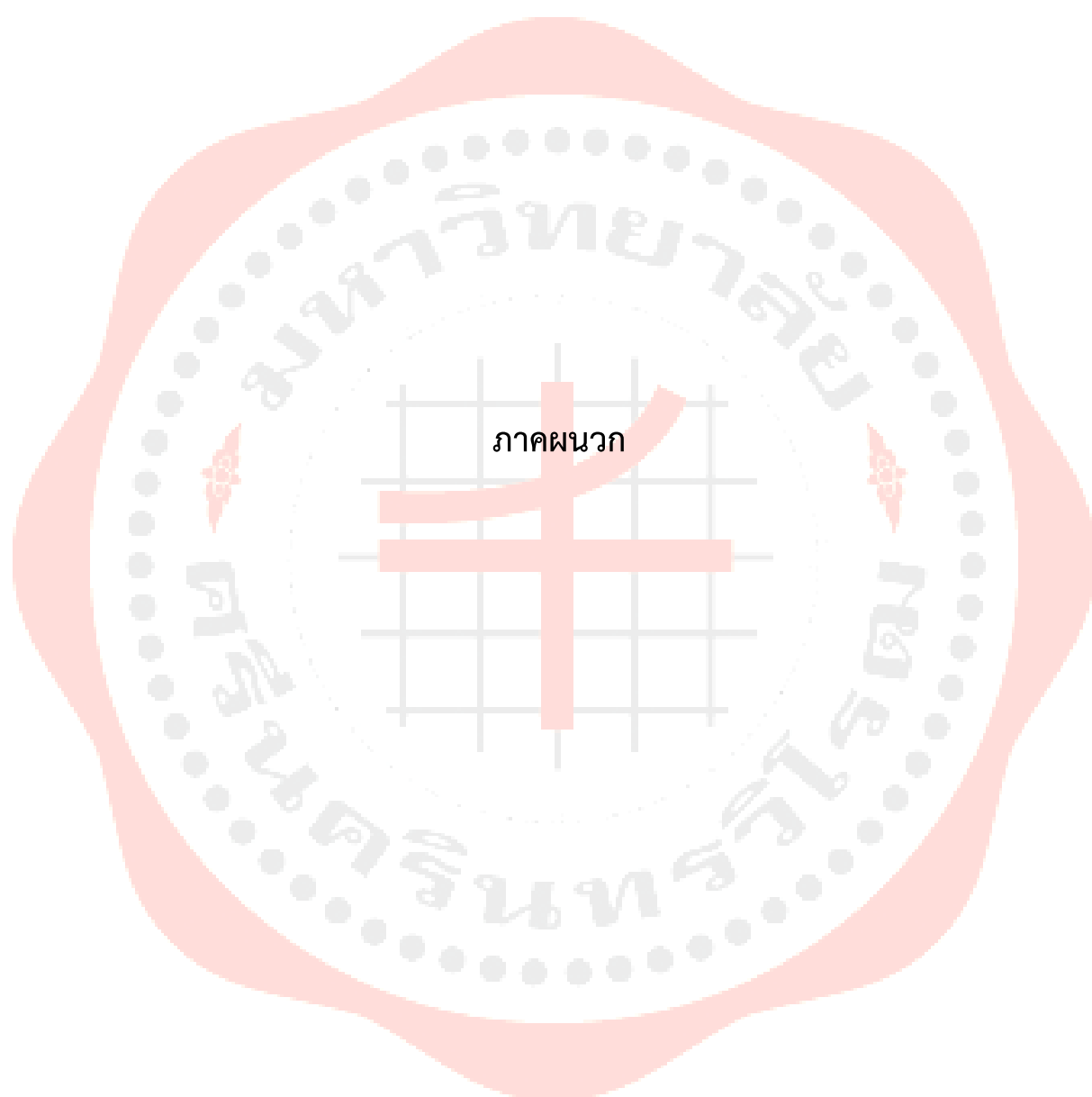
- ชนตตี สยนาหนท์. (2555). พฤติกรรมและปัญหาการใช้อินเทอร์เน็ตของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา. ปรินญาณิพนธ์ (กศ.ม. (การอุดมศึกษา)) -- มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2555.
- Sheng Wang. (2553). ผลกระทบของพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของนักศึกษาระดับปริญญาตรี
- คุณราชิ ธีระพงษ์. (2551). การวิเคราะห์โครงสร้างความสัมพันธ์เชิงสาเหตุของตัวแปรที่ส่งผลต่อ พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาช่วงชั้นที่ 4 สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่ การศึกษากรุงเทพมหานครเขต 1. 122-124.
- เลิศพิพัฒน์กิจกุล อริยาภรณ์. (2554). การศึกษาพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของนักเรียน ในโรงเรียน สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานเขตพื้นที่การศึกษากรุงเทพมหานครเขต 1.
- มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย. (2557). ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต ของนักศึกษาคณะ บริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย.
- โตะทอง อมร. (2556). พฤติกรรมและผลกระทบจากการใช้อินเทอร์เน็ตผ่าน โทรศัพท์เคลื่อนที่ของวัยรุ่น ในเขตกรุงเทพมหานคร กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีปทุม
- อิเล็กทรอนิกส์ สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทาง. (2556). รายงานการสำรวจกลุ่มผู้ใช้อินเทอร์เน็ต ในประเทศ ไทย ประจำปี 2556
- พรสกุลวานิช วิกานดา. (2550). แรงจูงใจและพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของเยาวชนไทย. มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย ปีที่ 27, ฉบับที่ 2 (พ.ค.-ส.ค. 2550). 29-41.
- วงศ์อนันต์นนท์ ภัทริกา. (2557). พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของเยาวชน. 173-175.
- ต้นทะอธิพานิช ศรีดา. (2554). ท้องอินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยและได้ประโยชน์ : ข้อคิดสำหรับผู้ปกครอง และเยาวชน 17-18.
- Nelson Kristen. (2556). การสอนในยุคไซเบอร์ : เชื่อมโยงอินเทอร์เน็ตกับทฤษฎีทางสมอง. 81-82.
- พาณิชยกิจ ปกรณ์. (2556). ความหมายของอินเทอร์เน็ต.
- ศรีศักดิ์ จามรมาน. (2553). อินเทอร์เน็ต. 21.
- ธรรมาธิราช มหาวิทยาลัยสุโขทัย. (2550). พฤติกรรมวัยรุ่น 37-39.
- IM2. (2559). พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต สืบค้นเมื่อวันที่ 3 พฤศจิกายน 2561 จาก <https://www.im2market.com>
- ปราณี เขียมละออภักดี. (2547). ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต ของนักศึกษาคณะ บริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย.
- วงศ์อนันต์นนท์ ภัทริกา. (2014). พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของเด็กและเยาวชน Excessive Internet Usage Behavioral in Adolescents. *Journal of The Royal Thai Army Nurses*.

ศรีอาระยันพงษ์ เอกρχ. (2558). อินเทอร์เน็ตกับการติดต่อสื่อสาร สืบค้นเมื่อวันที่ 3 พฤศจิกายน 2561 จาก <http://www.songkhlastation.com>

ผลกระทบในการใช้อินเทอร์เน็ตทางบกและทางลบ. (2560). สืบค้นเมื่อวันที่ 3 พฤศจิกายน 2561 จาก http://alifsamsuk2017.blogspot.com/2017/01/blog-post_25.html

อรุณมานะกุล วิโรจน์. (2556). อินเทอร์เน็ตกับการศึกษา. สืบค้นเมื่อวันที่ 3 พฤศจิกายน 2561 จาก <http://pioneer.chula.ac.th>





ภาคผนวก



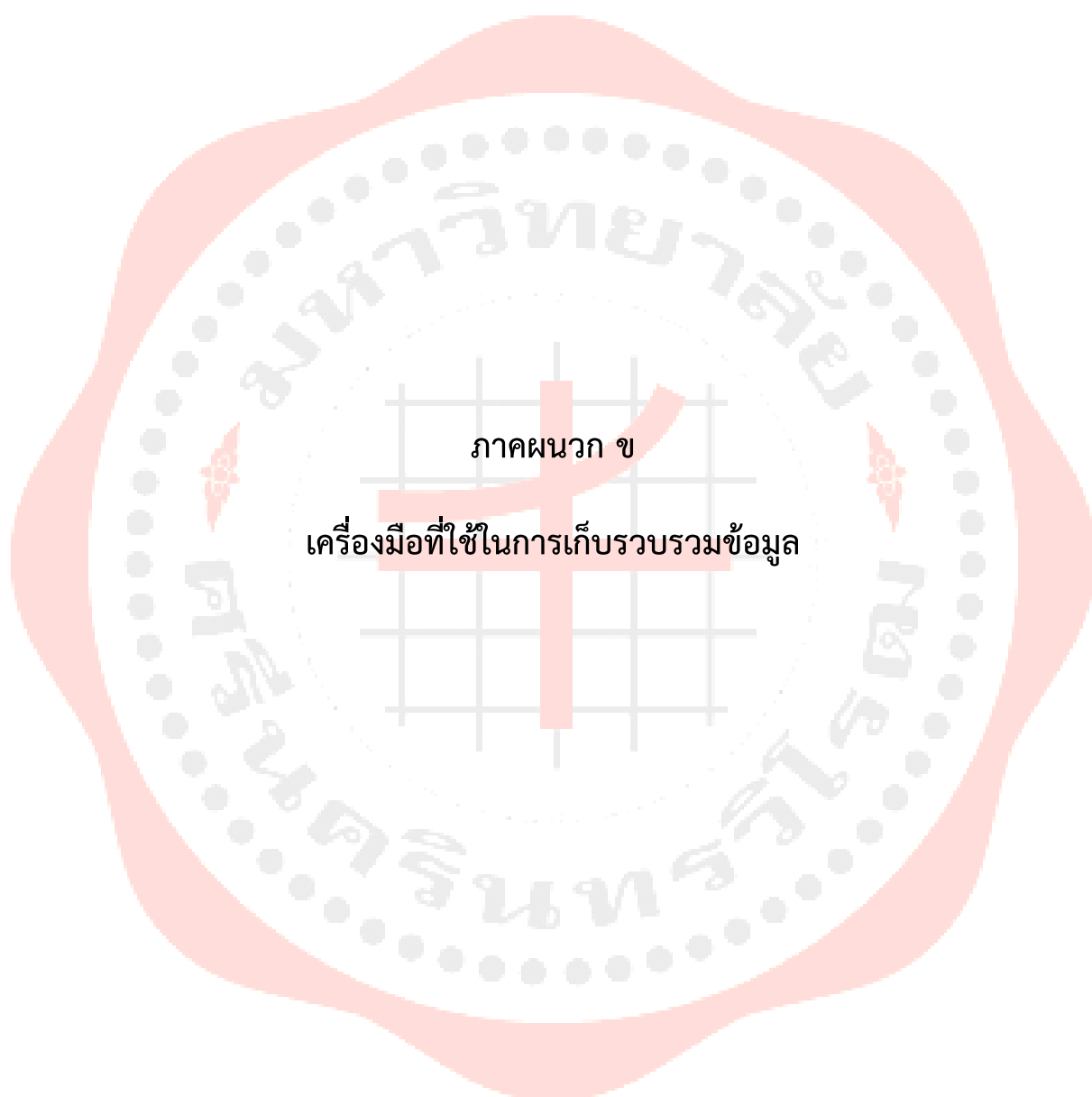
ภาคผนวก ก

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญที่ตรวจสอบคุณภาพของแบบสอบถาม

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญที่ตรวจความสอดคล้องแบบสอบถาม

- | | |
|--------------|---|
| 1. ชื่อ-สกุล | อาจารย์ ฐิติ คำหอมกุล |
| ตำแหน่ง | อาจารย์ |
| สังกัด | คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ |
| 2. ชื่อ-สกุล | อาจารย์ โชติมา วัฒนนะ |
| ตำแหน่ง | อาจารย์ |
| สังกัด | คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ |
| 3. ชื่อ-สกุล | อาจารย์ ปภัสรา อาษา |
| ตำแหน่ง | อาจารย์ |
| สังกัด | คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ |





แบบสอบถาม

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับการใช้งานที่ตรงกับพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของ
นิสิต ตามความเป็นจริงเพียงช่องเดียวในแต่ละข้อ

ระดับ 5 หมายถึง มีระดับความคิดเห็นมากที่สุด

ระดับ 4 หมายถึง มีระดับความคิดเห็นมาก

ระดับ 3 หมายถึง มีระดับความคิดเห็นปานกลาง

ระดับ 2 หมายถึง มีระดับความคิดเห็นน้อย

ระดับ 1 หมายถึง มีระดับความคิดเห็นน้อยที่สุด

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

1.1 คณะ

- | | | |
|--|--|--|
| <input type="checkbox"/> คณะบริหารธุรกิจเพื่อสังคม | <input type="checkbox"/> คณะมนุษยศาสตร์ | <input type="checkbox"/> คณะศิลปกรรมศาสตร์ |
| <input type="checkbox"/> คณะศึกษาศาสตร์ | <input type="checkbox"/> คณะเศรษฐศาสตร์ | <input type="checkbox"/> คณะสังคมศาสตร์ |
| <input type="checkbox"/> คณะทันตแพทยศาสตร์ | <input type="checkbox"/> คณะวิทยาศาสตร์ | <input type="checkbox"/> วิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม |
| <input type="checkbox"/> วิทยาลัยนานาชาติเพื่อศึกษาความยั่งยืน | <input type="checkbox"/> คณะวัฒนธรรมสิ่งแวดล้อมและการท่องเที่ยวเชิงนิเวศ | |

1.2. ชั้นปี

- ปี 1 ปี 2 ปี 3 ปี 4

1.3. ระยะเวลาที่นิสิตใช้อินเทอร์เน็ตเฉลี่ยเป็นชั่วโมงต่อวัน

- 2-4 ชม. 5-7 ชม. 8-10 ชม. 11 ชม.ขึ้นไป

1.4. อุปกรณ์ที่ใช้ในการเข้าถึงอินเทอร์เน็ต (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- Smartphone PC Notebook Tablet เช่น iPad
- Chromecast Smart TV

1.5. นิสิตเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต/Wi-Fi จากที่ใดบ้าง (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- มหาวิทยาลัย คาเฟ่/ร้านอาหาร หอพัก/บ้าน

ระหว่างการเดินทางบนรถโดยสาร

1.6. Social Media ที่นิสิตใช้งาน (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

Facebook

Instagram

Twitter

Youtube

LINE

Pinterest

Google plus

ตอนที่ 2 พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตในด้านต่างๆ ของนิสิตปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต	ระดับพฤติกรรม				
	5 มากที่สุด	4 มาก	3 ปานกลาง	2 น้อย	1 น้อยที่สุด
2.พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต					
ด้านการศึกษา					
2.1.เพื่อค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมนอกชั้นเรียน					
2.2.เพื่อดาวน์โหลดข้อมูลต่างๆที่ใช้ในการศึกษา					
2.3.เพื่อใช้แลกเปลี่ยนข้อมูลหรือความคิดเห็นทางวิชาการ					
2.4.เพื่อลงทะเบียนเรียนหรือดูผลการเรียน					
2.5.เพื่อพัฒนาทักษะต่างๆ ที่ใช้ในการศึกษา เช่น เพิ่มทักษะภาษาอังกฤษ					
ด้านความบันเทิง					
2.6.เพื่อฟังเพลงหรือดูภาพยนตร์ออนไลน์					
2.7.เพื่ออ่านนิยายหรือบทความที่ซ้ำซ้อน					
2.8.เพื่อการซื้อของออนไลน์					
2.9.เพื่อการเล่นเกมออนไลน์					
ด้านการติดต่อสื่อสาร					
2.10.เพื่อรับข้อมูลข่าวสารจากอาจารย์ผู้สอน					
2.11.เพื่อการติดต่อสอบถามบริการภายในห้องสมุด					
2.12.เพื่อแสดงความคิดเห็นในเว็บบอร์ดต่างๆ					
2.13.เพื่อรับข้อมูลข่าวสารสถานการณ์บ้านเมือง					
2.14.เพื่อใช้ในการตั้งกระทู้คำถามในเรื่องที่สนใจ					
2.15.ใช้ Social media video call เช่น skype ในการติดต่อประสานงานระยะไกล					

ตอนที่ 3 ผลกระทบทางด้านบวกและด้านลบในการใช้อินเทอร์เน็ตในด้านต่างๆ ของนิสิตปริญญาตรี
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ผลกระทบพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต	ระดับพฤติกรรม				
	5 มากที่สุด	4 มาก	3 ปานกลาง	2 น้อย	1 น้อยที่สุด
3.ผลกระทบของการใช้อินเทอร์เน็ต					
ผลกระทบด้านบวก					
3.1.รู้สึกผ่อนคลายเมื่อได้เล่นอินเทอร์เน็ต					
3.2.ได้รับความรู้ต่างๆจากอินเทอร์เน็ต					
3.3.มีเพื่อนมากขึ้นจากการใช้อินเทอร์เน็ต					
3.4.ได้รับข่าวสารที่รวดเร็ว ทันสมัย					
3.5.ได้รับแรงบันดาลใจจากการอ่านบทความในอินเทอร์เน็ต					
ผลกระทบด้านลบ					
3.6.นอนดึก ตื่นสาย ไม่มีเวลาพักผ่อน					
3.7.มีผลต่อสุขภาพ เช่น ปวดตา ปวดคอ ปวดหลัง ปวดนิ้ว ฯลฯ					
3.8.มีปฏิสัมพันธ์กับคนรอบข้างน้อยลง					
3.9.ใช้เวลากับอินเทอร์เน็ตมากเกินไปจนเลยเวลารับประทาน อาหาร					
3.10.เสพติดการใช้อินเทอร์เน็ตมากเกินไป เมื่อไม่ได้ใช้จึงเกิด ความรู้สึกเบื่อ					

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

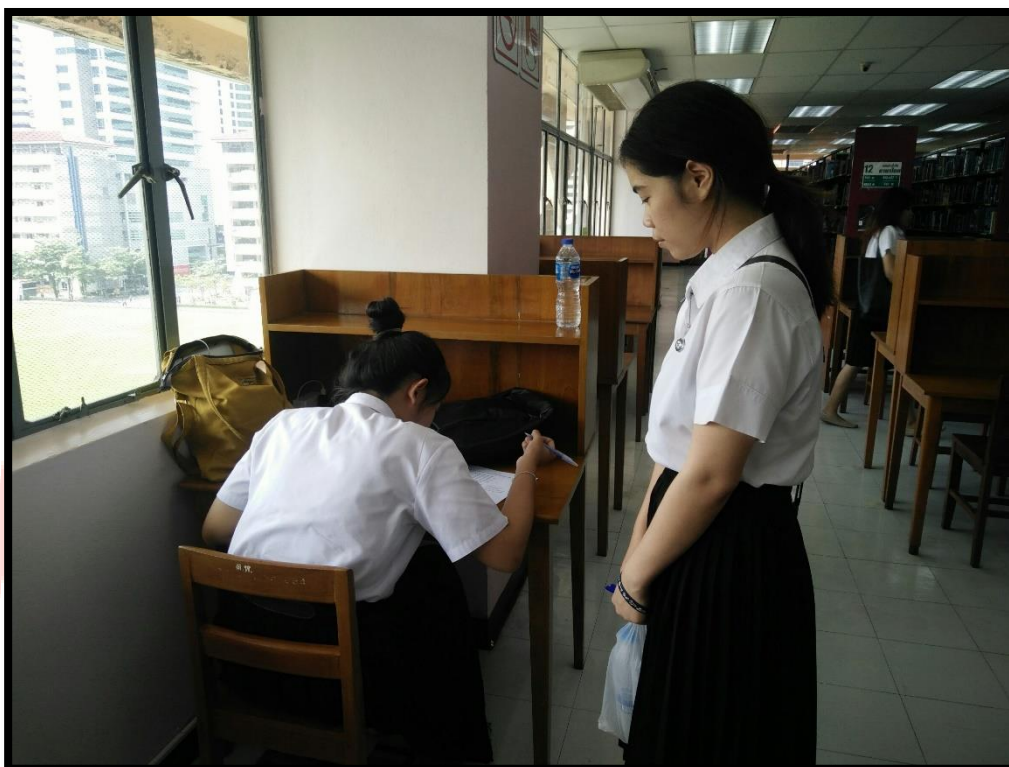
.....



ภาคผนวก ค

ประมวลผลภาพในการเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อการวิจัย

ประมวลผลภาพในการเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อการวิจัย











ภาคผนวก ง

ค่าความสอดคล้องของแบบสอบถาม

การวิเคราะห์แบบสอบถามหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์การวิจัย

ข้อที่	คะแนนจากการพิจารณาของผู้ทรงคุณวุฒิ ตรวจสอบเครื่องมือวิจัย			รวม N	ดัชนีความ สอดคล้อง IoC
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
1	0	1	1	2	0.67
1.3	1	1	1	3	1
1.4	0	1	1	2	0.67
1.5	1	1	1	3	1
1.6	0	1	1	2	0.67
2	1	1	1	3	1
2.1	1	1	1	3	1
2.2	1	1	1	3	1
2.3	1	1	1	3	1
2.4	1	1	1	3	1
2.5	1	0	1	2	0.67
2.6	1	1	1	3	1
2.7	0	1	1	2	0.67
2.8	1	0	1	2	0.67
2.9	1	1	1	3	1
2.10	1	1	1	3	1
2.11	1	1	1	3	1
2.12	1	1	1	3	1
2.13	1	1	1	3	1
2.14	1	1	1	3	1
2.15	1	1	1	3	1
3	1	1	1	3	1
3.1	1	1	1	3	1
3.2	1	1	1	3	1
3.3	1	1	1	3	1
3.4	1	1	1	3	1
3.5	1	0	1	2	0.67

ข้อที่	คะแนนจากการพิจารณาของผู้ทรงคุณวุฒิ ตรวจสอบเครื่องมือวิจัย			รวม N	ดัชนีความ สอดคล้อง IOC
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3		
3.6	1	1	1	3	1
3.7	1	1	1	3	1
3.8	1	1	1	3	1
3.9	1	0	1	2	0.67
3.10	1	1	1	3	1

