

บทที่ 4

ผลการศึกษา

การศึกษารื่อง "พฤติกรรมการเปิดรับสื่ออินเทอร์เน็ตในการดำเนินชีวิตประจำวันของกลุ่มวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร" ผู้ศึกษาได้กำหนดวิธีการศึกษาโดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) และได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ โดยได้แบ่งการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล เป็น 8 ส่วนดังนี้

ส่วนที่ 1 ลักษณะทางประชากรศาสตร์

ส่วนที่ 2 ลักษณะจิตวิทยาและสังคม

ส่วนที่ 3 ความคิดเห็นต่อสื่ออินเทอร์เน็ต

ส่วนที่ 4 พฤติกรรมในการเปิดรับและลักษณะการใช้สื่ออินเทอร์เน็ต

ส่วนที่ 5 ความพอใจต่อสื่ออินเทอร์เน็ต

ส่วนที่ 6 ความคาดหวังต่อสื่ออินเทอร์เน็ต

ส่วนที่ 7 การใช้ประโยชน์จากสื่ออินเทอร์เน็ตในการดำเนินชีวิตประจำวัน

ส่วนที่ 8 ปัญหาและอุปสรรคในการใช้สื่ออินเทอร์เน็ตและข้อเสนอแนะเกี่ยวกับสื่ออินเทอร์เน็ต

ส่วนที่ 1 ลักษณะทางประชากรศาสตร์

ตารางที่ 4.1

แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามเพศ

เพศ	จำนวน (คน)	ร้อยละ (%)
ชาย	352	88.0
หญิง	48	12.0
รวม	400	100

จากตารางที่ 4.1 พบว่า กลุ่มตัวอย่างจะเป็น เพศชาย คิดเป็นร้อยละ 88.0 และเพศหญิงคิดเป็นร้อยละ 12.0

ตารางที่ 4.2

แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามอายุ

อายุ	จำนวน (คน)	ร้อยละ (%)
13 ปี	23	5.8
14 ปี	33	8.3
15 ปี	302	75.5
16 ปี	42	10.5
รวม	400	100

จากตารางที่ 4.2 พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีอายุ 15 ปี สูงที่สุด คิดเป็นร้อยละ 75.5 รองลงมา คือ อายุ 16 ปี คิดเป็นร้อยละ 10.5 อายุ 14 ปี คิดเป็นร้อยละ 8.3 และกลุ่มที่พบน้อยที่สุดคือ อายุ 13 ปี คิดเป็นร้อยละ 5.8

ตารางที่ 4.3

แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามระดับการศึกษา

ระดับการศึกษา	จำนวน (คน)	ร้อยละ (%)
ประถมศึกษา	36	9.0
มัธยมศึกษาตอนต้น	46	11.5
มัธยมศึกษาตอนปลาย	309	77.3
ไม่ตอบ	9	2.3
รวม	400	100

จากตารางที่ 4.3 พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีการศึกษาระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายสูงที่สุด คิดเป็นร้อยละ 77.3 รองลงมา คือ ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น คิดเป็นร้อยละ 11.5 และกลุ่มที่พบน้อยที่สุด คือ ระดับชั้นประถมศึกษา คิดเป็นร้อยละ 9.0

ตารางที่ 4.4

แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามการพักอาศัย

การพักอาศัยอยู่กับ	จำนวน (คน)	ร้อยละ (%)
บิดา/มารดา	280	70.0
ญาติ/พี่น้อง	76	19.0
บ้านเช่า/หอพัก	38	9.5
ไม่ตอบ	6	1.5
รวม	400	100

จากตารางที่ 4.4 พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่พักอาศัยอยู่กับบิดา มารดา คิดเป็นร้อยละ 70.0 รองลงมา คือ พักอยู่กับญาติ/พี่น้อง คิดเป็นร้อยละ 19.0 และกลุ่มที่น้อยที่สุดคือ พักอยู่บ้านเช่า หอพัก คิดเป็นร้อยละ 9.5

ตารางที่ 4.5

แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามรายได้

รายได้	จำนวน (คน)	ร้อยละ (%)
ต่ำกว่า หรือเท่ากับ 1,000 บาท	159	39.8
1,001-3,000 บาท	84	21.0
3,001-5,000 บาท	67	16.8
สูงกว่า 5,000 บาท	61	15.3
ไม่ตอบ	29	7.3
รวม	400	100

จากตารางที่ 4.5 พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่ทำการศึกษามีรายได้ส่วนใหญ่ในระดับที่ต่ำกว่า หรือเท่ากับ 1,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 39.8 รองลงมา คือ 1,001-3,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 21.0 รองลงมา คือ 3,001-5,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 16.8 และกลุ่มที่น้อยที่สุดคือ สูงกว่า 5,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 15.3

ส่วนที่ 2 ลักษณะจิตวิทยาและสังคม

ตารางที่ 4.6

แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามมุมมองเรื่องของชีวิต

มุมมองชีวิต	จำนวน (คน)	ร้อยละ (%)
ไม่ตอบ	245	61.3
ความอิสระ	27	6.8
การดำรงตนให้อยู่ในระเบียบของสังคม	16	4.0
ชีวิตเป็นของเรา	13	3.3
มีอะไรสูงมาที่ต้องทำ	10	2.5
สิ่งที่เราต้องทำให้ได้ดีที่สุด	9	2.3
ชีวิตคือชีวิต	9	2.3
สร้างความคิด	9	2.3
สิ่งมีชีวิต	9	2.3
การดำเนินไปในแต่ละวันเพื่อให้ตัวเองประสบความสำเร็จ	8	2
การได้เล่นอินเทอร์เน็ต	7	1.8
เพศศึกษา	7	1.8
สิ่งสวยงาม	7	1.8
สิ่งที่ต้องดำเนินต่อไป	7	1.8
ชีวิตคือละคร	5	1.3
การอยู่รอด	4	1.0
มนุษย์บนโลก	4	1.0
สิ่งที่มีค่าที่สุด	4	1.0
รวม	400	100

จากตารางที่ 4.6 พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่ทำการศึกษามีมุมมองเรื่องของชีวิตในเรื่องความอิสระเป็นจำนวนสูงที่สุด คิดเป็นร้อยละ 6.8 รองลงมา คือ มองว่า การดำรงตนให้อยู่ใน

ระเบียบของสังคม คิดเป็นร้อยละ 4.0 และส่วนที่น้อยที่สุด คือ การมองว่ามนุษยบนโลก สิ่งที่มีค่าที่สุด และการอยู่รอด คิดเป็นร้อยละ 1.0

ตารางที่ 4.7

แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามบุคคลที่เป็นฮีโร่ของกลุ่มตัวอย่าง

บุคคลที่เป็นฮีโร่	จำนวน (คน)	ร้อยละ (%)
ไม่ตอบ	229	57.3
กลุ่มดารา นักร้อง นักแสดง	74	18.8
กลุ่มญาติผู้ใหญ่ เช่น พ่อ-แม่	61	15.3
กลุ่มการ์ตูนและซูเปอร์ฮีโร่	36	9.2
รวม	400	100

จากตารางที่ 4.7 พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีฮีโร่ที่อยู่ในกลุ่มดารา นักร้อง นักแสดงสูงที่สุด คิดเป็นร้อยละ 18.8 รองลงมา คือ กลุ่มญาติผู้ใหญ่ เช่น พ่อแม่ คิดเป็นร้อยละ 15.3 และส่วนที่น้อยที่สุด คือ กลุ่มการ์ตูนและซูเปอร์ฮีโร่ คิดเป็นร้อยละ 9.2

ตารางที่ 4.8

แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามสิ่งที่สำคัญที่สุดในชีวิต

สิ่งที่สำคัญที่สุดในชีวิต	จำนวน (คน)	ร้อยละ (%)
ชาติ ศาสนา และพระมหากษัตริย์	80	20.0
ครอบครัว	363	90.8
คู่รัก	91	22.8
เพื่อน	166	41.5
การศึกษา	164	41.0
ความกตัญญู	94	23.5
ความสำเร็จ	133	33.3
ความสนุกสนาน	117	29.3
ความร่ำรวย	79	19.8
สุขภาพ	84	21.0
เกียรติ และศักดิ์ศรี	119	29.8

หมายเหตุ : ตอบได้สูงกว่า 1 ข้อ จากผู้ตอบ 400 คน

จากตารางที่ 4.8 พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีสิ่งที่สำคัญที่สุดในชีวิตที่สูงที่สุด คือ ครอบครัว คิดเป็นร้อยละ 90.8 รองลงมา คือ เพื่อน คิดเป็นร้อยละ 41.5 และสิ่งที่สำคัญที่สุดในชีวิตที่น้อยที่สุด คือ ความร่ำรวย คิดเป็นร้อยละ 19.8

ตารางที่ 4.9

แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามบุคลิกเด่นของตนเอง

บุคลิกเด่นของตนเอง	จำนวน (คน)	ร้อยละ (%)
รักสนุก	227	56.8
ตลก	180	45.0
ขี้เบื่อ	124	31.0
ชอบผจญภัย	114	28.5
ศิลปิน	83	20.8
เงียบ	81	20.3
เรียบง่าย	78	19.5
ชอบสมาคม	64	16.0
ขี้เหงา	33	8.3
ชอบแสวงหาความรู้	29	7.3
สันโดษ	25	6.3

หมายเหตุ : ตอบได้สูงกว่า 1 ข้อ

จากตารางที่ 4.9 พบว่า กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 400 คน คิดว่าตนเองมีบุคลิกเด่นในด้านรักสนุกมีจำนวนสูงที่สุด คิดเป็นร้อยละ 56.8 และคิดว่าตนเองมีบุคลิกเด่นในด้านสันโดษมีจำนวนน้อยที่สุด คิดเป็นร้อยละ 6.3

ตารางที่ 4.10

แสดงค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามความพอใจต่อชีวิตโดยรวม

ความพอใจต่อชีวิต	ค่าเฉลี่ย	ค่าเบี่ยงเบน มาตรฐาน	ความหมาย
ความพอใจต่อชีวิตโดยรวม	3.60	1.52	สูง
รวม	3.60	1.52	สูง

จากตารางที่ 4.10 พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความพอใจต่อชีวิตโดยรวมอยู่ในระดับที่สูง โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.60

ตารางที่ 4.11

แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามความคาดหวังต่อชีวิต

ความคาดหวังต่อชีวิต	จำนวน (คน)	ร้อยละ (%)
ความอิสระ	245	61.3
ความรู้	109	27.3
ความมั่นคง	132	33.0
หนีไปจากความเป็นจริง	39	9.8
ต้องการคำแนะนำ	20	5.0
การมีส่วนร่วมทางสังคม	102	25.5
ความบันเทิง	138	34.5
เข้าใจสังคม	131	32.8
ความสำเร็จ	156	39.0
ต้องการเป็นที่ยอมรับ	118	29.5

หมายเหตุ : ตอบได้สูงกว่า 1 ข้อ

จากตารางที่ 4.11 พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความคาดหวังต่อชีวิตในเรื่องความอิสระสูงที่สุด คิดเป็นร้อยละ 61.3 รองลงมา คือ ความสำเร็จ คิดเป็นร้อยละ 39.0 และมีความคาดหวังต่อชีวิตในเรื่องต้องการคำแนะนำน้อยที่สุด คิดเป็นร้อยละ 5.0

ส่วนที่ 3 ความคิดเห็นต่อสื่ออินเทอร์เน็ต

ตารางที่ 4.12

แสดงจำนวนและร้อยละ ของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามสิ่งที่นึกถึงถ้าพูดถึงอินเทอร์เน็ต

สิ่งที่นึกถึงถ้าพูดถึงอินเทอร์เน็ต	จำนวน (คน)	ร้อยละ (%)
ไม่ตอบ	120	30.0
ไฮไฟว์ (hi5)	69	17.3
เอ็ม เอส เอ็น (MSN)	49	12.3
ความบันเทิง	35	8.8
กูเกิ้ล (Google)	23	5.8
เซท	21	5.3
มีข้อมูลสูงมาก	13	3.3
การดาวน์โหลดหนังตัวอย่าง	10	2.5
ความหลอกลวง	9	2.3
ผู้คนมากมาย	9	2.3
การเล่น	9	2.3
เว็บไซต์ต่าง ๆ อาทิ เดกดี (Dek-d.com)	8	2.0
มีความรู้หลากหลาย	8	2.0
โลกส่วนตัว	8	2.0
ซูเปอร์จูเนียร์ (Superjunior)	5	1.3
ความรวดเร็ว	4	1.0
รวม	400	100

จากตารางที่ 4.12 พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ถ้าพูดถึงอินเทอร์เน็ตจะนึกถึง ไฮไฟว์ (hi5) คิดเป็นร้อยละ 17.3 รองลงมาคือนึกถึง เอ็ม เอส เอ็น (MSN) คิดเป็นร้อยละ 12.3 นึกถึงความบันเทิง คิดเป็นร้อยละ 8.8 ส่วนสิ่งที่นึกถึงน้อยที่สุด คือ ความรวดเร็ว คิดเป็นร้อยละ 1.0

ตารางที่ 4.13

แสดงค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามความคิดเห็น
ต่อสื่ออินเทอร์เน็ต

ความคิดเห็นต่อสื่ออินเทอร์เน็ต	ค่าเฉลี่ย	ค่าเบี่ยงเบน มาตรฐาน	ความหมาย
1. อินเทอร์เน็ตเป็นแหล่งค้นคว้าหาความรู้ใหม่ๆ	4.47	0.70	สูง
2. อินเทอร์เน็ตเป็นสิ่งที่แสดงถึงความก้าวหน้า	4.20	0.85	สูง
3. อินเทอร์เน็ตเป็นการสร้างสังคมใหม่ ๆ เพื่อน ใหม่ ๆ	4.17	0.85	สูง
4. อินเทอร์เน็ตช่วยรักษาความสัมพันธ์ที่ดีกับ บุคคล	3.83	0.93	สูง
5. อินเทอร์เน็ตทำให้เป็นคนทันสมัย	3.68	1.22	สูง
6. อินเทอร์เน็ตแก้ปัญหาให้สังคมแต่ในขณะ เดียวกันก็ก่อปัญหาให้กับสังคมเช่นกัน	4.06	1.09	สูง
7. อินเทอร์เน็ตสร้างความเปลี่ยนแปลงให้สังคม	4.02	0.82	สูง
8. อินเทอร์เน็ตเป็นเพียงเทคโนโลยีแบบหนึ่งที่ไม่มี อะไรพิเศษ	3.27	1.18	ปานกลาง
9. อินเทอร์เน็ตเป็นเหมือนดาบสองคม มีข้อมูลที่มี ประโยชน์ แต่ในขณะเดียวกันก็มีข้อมูลที่เป็น โทษ	4.21	0.89	สูง
10. อินเทอร์เน็ตเป็นสื่อเพื่อการค้าเท่านั้น	3.12	1.14	ปานกลาง
11. อินเทอร์เน็ตเต็มไปด้วยการลวงล้าล้าสิทธิส่วนบุคคล	3.35	1.10	ปานกลาง
12. อินเทอร์เน็ตมีแต่ข้อความหรือภาพที่แสดง ความรุนแรงและเรื่องเพศ	3.57	1.11	สูง
13. อินเทอร์เน็ตเป็นสื่อที่ส่งเสริมการละเมิด ลิขสิทธิ์ทางปัญญา	3.51	0.94	สูง
รวม	3.80	0.56	สูง

จากตารางที่ 4.13 พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นต่อสื่ออินเทอร์เน็ตในระดับที่สูง ซึ่งมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.80 โดยมีความคิดเห็นถึง 7 ข้อด้วยกันที่สูงกว่าค่าเฉลี่ยรวม โดยอันดับที่ 1 มีความคิดว่าอินเทอร์เน็ตเป็นแหล่งค้นคว้าหาความรู้ใหม่ ๆ อยู่ในระดับที่สูง ซึ่งมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.47 ส่วนความคิดเห็นต่อสื่ออินเทอร์เน็ตที่อยู่ในระดับที่น้อยที่สุดและต่ำกว่าค่าเฉลี่ยรวม คือ อินเทอร์เน็ตเป็นสื่อเพื่อการค้าเท่านั้น อยู่ในระดับปานกลาง ซึ่งมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.12

ส่วนที่ 4 พฤติกรรมในการเปิดรับและลักษณะการใช้สื่ออินเทอร์เน็ต

ตารางที่ 4.14

แสดงค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามเหตุผลในการเปิดรับอินเทอร์เน็ต

เหตุผลในการเปิดรับอินเทอร์เน็ต	ค่าเฉลี่ย	ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ความหมาย
1. เพื่อรับทราบข้อมูล ข่าวสาร เหตุการณ์ต่าง ๆ	4.26	0.95	สูง
2. เพื่อหาข้อแนะนำในการปฏิบัติ และการตัดสินใจต่าง ๆ	3.77	0.94	สูง
3. เพื่อศึกษา ค้นคว้า และเรียนรู้ตามความต้องการ	4.19	1.01	สูง
4. เพื่อมีส่วนร่วมกับสังคม และเชื่อมโยงตนเองเข้ากับสังคม	3.70	1.16	สูง
5. เพื่อค้นหาข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง และสอดคล้องกับทัศนคติของตนเพื่อเพิ่มความมั่นใจ	3.58	1.06	สูง
6. เพื่อลดและผ่อนคลายความตึงเครียดหรือเพื่อความบันเทิง	4.02	1.21	สูง
รวม	3.92	0.82	สูง

จากตารางที่ 4.14 พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีเหตุผลในการเปิดรับอินเทอร์เน็ตในระดับที่สูงซึ่งมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.92 โดยมีความคิดเห็น 3 ข้อด้วยกันที่สูงกว่าค่าเฉลี่ยรวม คือ เพื่อรับทราบข้อมูล ข่าวสาร เหตุการณ์ต่าง ๆ อยู่ในระดับที่สูงซึ่งมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.26 รองลงมาคือเพื่อศึกษาค้นคว้า และเรียนรู้ตามความต้องการอยู่ในระดับที่สูงซึ่งมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.19 และเพื่อลดและผ่อนคลายความตึงเครียดหรือเพื่อความบันเทิงอยู่ในระดับที่สูงซึ่งมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.02 ส่วนเหตุผลเพื่อค้นหาข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง และสอดคล้องกับทัศนคติของตนเพื่อเพิ่มความมั่นใจอยู่ในระดับที่สูงแต่มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่าค่าเฉลี่ยรวมสูงที่สุดซึ่งมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.58

ตารางที่ 4.15

แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามความถี่ในการเข้าใช้สื่ออินเทอร์เน็ต
ต่อสัปดาห์

ความถี่ในการเข้าใช้เว็บไซต์ต่อสัปดาห์	จำนวน (คน)	ร้อยละ (%)
7 วันต่อสัปดาห์ หรือทุกวัน	131	32.8
5 - 6 วันต่อสัปดาห์	94	23.5
3 - 4 วันต่อสัปดาห์	81	20.3
1 - 2 วันต่อสัปดาห์	52	13.0
นาน ๆ ครั้ง	42	10.5
รวม	400	100

จากตารางที่ 4.15 พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ใช้สื่ออินเทอร์เน็ต 7 วัน ต่อสัปดาห์ หรือทุกวัน คิดเป็นร้อยละ 32.8 รองลงมา คือ 5 - 6 วันต่อสัปดาห์ คิดเป็นร้อยละ 23.5 รองลงมา คือ 3 - 4 วันต่อสัปดาห์ คิดเป็นร้อยละ 20.3 รองลงมา คือ 1 - 2 วันต่อสัปดาห์ คิดเป็นร้อยละ 13.0 และส่วนที่น้อยที่สุด คือ นาน ๆ ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 10.5

ตารางที่ 4.16

แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามความถี่ในการเข้าใช้สื่ออินเทอร์เน็ตต่อวัน

ความถี่ในการเข้าใช้เว็บไซต์ต่อวัน	จำนวน (คน)	ร้อยละ (%)
สูงกว่า 3 ครั้งต่อวัน	136	34.0
3 ครั้งต่อวัน	123	30.8
2 ครั้งต่อวัน	34	8.5
1 ครั้งต่อวัน	93	23.3
รวม	400	100

จากตารางที่ 4.16 พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความถี่ในการเข้าใช้สื่ออินเทอร์เน็ตต่อวันของกลุ่มตัวอย่างสูงสุด คือ สูงกว่า 3 ครั้งต่อวัน คิดเป็นร้อยละ 34.0 รองลงมา คือ วันละ 3 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 30.8 รองลงมา คือ เป็นวันละ 1 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 23.3 และส่วนที่น้อยที่สุดเป็นวันละ 2 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 8.5

ตารางที่ 4.17

แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามระยะเวลาในการเข้าใช้สื่ออินเทอร์เน็ต

ระยะเวลาในการเข้าใช้เว็บไซต์	จำนวน (คน)	ร้อยละ (%)
สูงกว่า 2 ชั่วโมง	229	57.3
1-2 ชั่วโมง	115	28.8
31-59 นาที	35	8.8
15-30 นาที	7	1.8
น้อยกว่า 15 นาที	14	3.5
รวม	400	100

จากตารางที่ 4.17 พบว่า กลุ่มตัวอย่างสูงกว่าครึ่งใช้สื่ออินเทอร์เน็ตใช้เวลาสูงกว่า 2 ชั่วโมง คิดเป็นร้อยละ 57.3 รองลงมา คือ ใช้เวลา 1 - 2 ชั่วโมง คิดเป็นร้อยละ 28.8 รองลงมา คือ

ใช้เวลา 31-59 นาที คิดเป็นร้อยละ 8.8 รองลงมา คือ ใช้เวลาน้อยกว่า 15 นาที คิดเป็นร้อยละ 3.5 และส่วนที่น้อยที่สุด คือใช้เวลา 15-30 นาที คิดเป็นร้อยละ 1.8

ตารางที่ 4.18

แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามสถานที่ที่ใช้สื่ออินเทอร์เน็ต

สถานที่	จำนวน (คน)	ร้อยละ (%)
บ้าน	316	79.0
ที่โรงเรียน	49	12.3
บ้านญาติ/เพื่อน	12	3.0
ร้านอินเทอร์เน็ต	23	5.8
รวม	400	100

จากตารางที่ 4.18 พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ใช้สื่ออินเทอร์เน็ตที่บ้าน คิดเป็นร้อยละ 79.0 รองลงมา คือ ที่โรงเรียน คิดเป็นร้อยละ 12.3 รองลงมา คือ ร้านอินเทอร์เน็ต คิดเป็นร้อยละ 5.8 และส่วนที่น้อยที่สุด คือ บ้านญาติ/เพื่อน คิดเป็นร้อยละ 3.0

ตารางที่ 4.19

แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามช่วงเวลาที่ใช้
ใช้อินเทอร์เน็ตในวันธรรมดา

ช่วงเวลา	จำนวน (คน)	ร้อยละ (%)
06.01-09.00 น.	0	0.0
09.01-12.00 น.	10	2.5
12.01-15.00 น.	61	15.3
15.01-18.00 น.	45	11.3
18.01-21.00 น.	52	13.0
21.01-24.00 น.	136	34.0
24.01-03.00 น.	83	20.8
03.01-06.00 น.	13	3.3
รวม	400	100

จากตารางที่ 4.19 พบว่า กลุ่มตัวอย่างแต่ละคนมีช่วงเวลาการใช้อินเทอร์เน็ตในวันธรรมดา ซึ่งส่วนใหญ่จะเป็นช่วงเวลา 21.01-24.00 น. คิดเป็นร้อยละ 34.0 และส่วนที่เป็นช่วงเวลา 09.01-12.00 น. คิดเป็นร้อยละ 2.5 ส่วนช่วงเวลา 06.01-09.00 น. ไม่มีการเข้าใช้

ตารางที่ 4.20

แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามช่วงเวลาที่เข้าใช้สื่ออินเทอร์เน็ตในวันหยุด

ช่วงเวลา	จำนวน (คน)	ร้อยละ (%)
06.01-09.00 น.	0	0.0
09.01-12.00 น.	13	3.3
12.01-15.00 น.	59	14.8
15.01-18.00 น.	34	8.5
18.01-21.00 น.	55	13.8
21.01-24.00 น.	144	36.0
24.01-03.00 น.	79	19.8
03.01-06.00 น.	16	4.0
รวม	400	100

จากตารางที่ 4.20 พบว่า กลุ่มตัวอย่างแต่ละคนมีช่วงเวลาดำเนินการเข้าใช้สื่ออินเทอร์เน็ตในวันหยุด ซึ่งส่วนใหญ่จะเป็นช่วงเวลา 21.01-24.00 น. คิดเป็นร้อยละ 36.0 และส่วนที่น้อยที่สุดเป็นช่วงเวลา 09.01-12.00 น. คิดเป็นร้อยละ 3.3 ส่วนช่วงเวลา 06.01-09.00 น. ไม่มีการเข้าใช้

ตารางที่ 4.21

แสดงค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตาม
ประเภทการใช้งานบนสื่ออินเทอร์เน็ต

ประเภทการใช้งานบนสื่ออินเทอร์เน็ต	ค่าเฉลี่ย	ค่าเบี่ยงเบน มาตรฐาน	ความหมาย
1. จดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (E-mail)	3.42	1.10	สูง
2. การเข้าใช้เครือข่ายระยะไกล (Telnet)	3.28	1.14	ปานกลาง
3. การโอนถ่ายข้อมูล (FTP)	3.24	1.14	ปานกลาง
4. การสืบค้นข้อมูล (WWW)	4.10	1.01	สูง
5. การแลกเปลี่ยนข่าวสารและความคิดเห็น (Usenet)	3.46	1.05	สูง
6. การสนทนาผ่านเครือข่าย (Chat)	3.79	1.17	สูง
7. การซื้อขายสินค้าและบริการ (E-Commerce)	3.14	1.24	ปานกลาง
8. การให้ความบันเทิง (Entertainment) เช่น เล่นเกม ฟังเพลง	4.15	1.18	สูง
รวม	3.57	0.76	สูง

จากตารางที่ 4.21 พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีระดับการให้บริการในสื่ออินเทอร์เน็ตมีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ในระดับสูง ซึ่งมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.57 โดยมีรูปแบบบริการ 3 ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงกว่าค่าเฉลี่ยรวม คือ การให้ความบันเทิง (Entertainment) เช่น เล่นเกม ฟังเพลง มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับสูง ซึ่งมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.15 รองลงมาคือการสืบค้นข้อมูล (WWW) มีค่าเฉลี่ยในระดับที่สูง ซึ่งมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.10 และส่วนที่น้อยที่สุด คือ การสนทนาผ่านเครือข่าย (Chat) มีค่าเฉลี่ยระดับสูง ซึ่งมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.79

ตารางที่ 4.22

แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามเว็บไซต์ที่เข้าไปใช้และชื่นชอบสูงสุด

เว็บไซต์	จำนวน (คน)	ร้อยละ (%)
ไม่ตอบ	173	43.3
กูเกิ้ล (Google.com)	63	15.8
เด็กดี (Dek-d.com)	45	11.0
ไฮไฟว์ (hi5.com)	40	10.0
สยามโซน (Siamzone.com)	16	4.0
เย็นตาโฟ (Yenta4.com)	14	3.5
สนุก (Sanook.com)	10	2.5
ยูทูบ (Youtube.com)	9	2.3
เอ็มเอสเอ็น (MSN.com)	8	2.0
หรรษา (Hanza.com)	7	1.8
เอ็มไทย (Mthai.com)	7	1.8
เค อะเฟเตอร์เลีย (k-afeteria.net)	4	1.0
สยามคอมมิค (Siamcomic.com)	4	1.0
รวม	400	100

จากตารางที่ 4.22 พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีความชอบและเข้าไปใช้บริการเว็บไซต์ กูเกิ้ล (Google.com) สูงที่สุด คิดเป็นร้อยละ 15.8 รองลงมาคือเว็บไซต์ เด็กดี (Dek-d.com) คิดเป็นร้อยละ 11.0 รองลงมา คือ ไฮไฟว์ (hi5.com) คิดเป็นร้อยละ 10.0

ตารางที่ 4.23

แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามเหตุผลที่เข้าไปใช้บริการเว็บไซต์
ที่ชื่นชอบสูงสุด

เว็บไซต์	จำนวน (คน)	ร้อยละ (%)
ไม่ตอบ	201	50.3
สามารถค้นหาข้อมูลที่ต้องการได้	56	14.0
ชอบรายการบันเทิง	23	5.8
มีเพื่อนเยอะดี	23	5.8
มีข่าวและสารคดีมากมาย	21	5.3
เล่นเกมส์	21	5.3
ได้คุยกับเพื่อน	16	4.0
เพื่อดูศิลปินเกาหลี	9	2.3
เพื่อดูผลสอบ	8	2.0
มีกราฟฟิคสวย	8	2.0
เพื่อดูคลิป	7	1.8
เว็บไซต์หลากหลายดี	7	1.8
รวม	400	100

จากตารางที่ 4.23 พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีเหตุผลที่เข้าไปใช้บริการเว็บไซต์ที่ชื่นชอบสูงสุด ส่วนใหญ่จะเข้าไปเพราะสามารถค้นหาข้อมูลที่ต้องการได้ คิดเป็นร้อยละ 14.0 รองลงมา คือ เพราะชอบรายการบันเทิง และมีเพื่อนเยอะดี คิดเป็นร้อยละ 5.8 รองลงมา คือ เพราะเล่นเกมส์ และมีข่าวและสารคดีมากมาย คิดเป็นร้อยละ 5.3

ส่วนที่ 5 ความพึงพอใจต่ออินเทอร์เน็ต

ตารางที่ 4.24

แสดงค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตาม
ความพึงพอใจต่ออินเทอร์เน็ต

ความพอใจต่ออินเทอร์เน็ต	ค่าเฉลี่ย	ค่าเบี่ยงเบน มาตรฐาน	ความหมาย
1. ได้ทราบข้อมูล ข่าวสาร เหตุการณ์ต่าง ๆ	4.22	0.84	สูงที่สุด
2. ได้รับข้อแนะนำในการปฏิบัติและการตัดสินใจ	3.68	0.80	สูง
3. ได้ศึกษา ค้นคว้าและเรียนรู้ตามความต้องการ	4.18	1.05	สูง
4. ได้มีส่วนร่วมและเชื่อมโยงตนเองเข้ากับสังคม	3.93	0.95	สูง
5. ได้ค้นหาข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง และสอดคล้องกับ ทัศนคติของตนเพื่อเพิ่มความมั่นใจ	3.64	0.92	สูง
6. ลดและผ่อนคลายความตึงเครียดหรือเพื่อความ บันเทิง	4.28	1.01	สูงที่สุด
รวม	3.99	0.58	สูง

จากตารางที่ 4.24 พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความพอใจต่ออินเทอร์เน็ตมีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ในระดับสูง ซึ่งมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.99 โดยมีความพอใจต่ออินเทอร์เน็ตที่มีค่าเฉลี่ยสูง กว่าค่าเฉลี่ยรวม 3 ข้อด้วยกัน คือ ลดและผ่อนคลายความตึงเครียดหรือเพื่อความบันเทิงอยู่ระดับสูงที่สุด ซึ่งมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.28 รองลงมาคือได้ทราบข้อมูล ข่าวสาร เหตุการณ์ต่าง ๆ อยู่ระดับสูงที่สุด ซึ่งมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.22 และส่วนที่น้อยที่สุด คือ ได้ศึกษา ค้นคว้าและเรียนรู้ตามความต้องการอยู่ในระดับสูง ซึ่งมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.18

ส่วนที่ 6 ความคาดหวังต่ออินเทอร์เน็ต

ตารางที่ 4.25

แสดงค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตาม

ความคาดหวังต่ออินเทอร์เน็ต

ความคาดหวังต่ออินเทอร์เน็ต	ค่าเฉลี่ย	ค่าเบี่ยงเบน มาตรฐาน	ความหมาย
1. ได้รับข้อมูลข่าวสารอย่างรวดเร็วทันต่อเหตุการณ์	3.88	0.93	สูง
2. ได้รับข้อมูลที่มีความถูกต้องเชื่อถือได้	3.54	0.94	สูง
3. ได้รับข้อมูลที่เป็นประโยชน์ มีความทันสมัย	3.93	1.12	สูง
4. เป็นแหล่งข้อมูลในการแสวงหาความรู้	3.93	1.07	สูง
5. สนับสนุนให้เกิดการเรียนรู้และศึกษาด้วยตนเอง	3.86	1.11	สูง
6. สามารถเลือกรับข้อมูลได้ตามความต้องการ	4.02	0.91	สูง
7. สามารถติดต่อสื่อสารกับโลกภายนอกได้อย่างกว้างไกล	3.89	0.97	สูง
8. สามารถแลกเปลี่ยนความคิดเห็นผ่านกระดานข่าวอย่างเสรี	3.54	1.10	สูง
9. ประหยัดเวลาและค่าใช้จ่าย	3.47	1.28	สูง
10. ได้รับความบันเทิง รวมทั้งได้สั่งซื้อสินค้าและบริการต่าง ๆ	3.93	1.15	สูง
รวม	3.92	1.15	สูง

จากตารางที่ 4.25 พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีความคาดหวังต่ออินเทอร์เน็ตโดยรวมในระดับมาก ซึ่งมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.92 โดยมีความคาดหวังต่ออินเทอร์เน็ต 3 ข้อที่มีค่าเฉลี่ยมากกว่าค่าเฉลี่ยรวม คือ สามารถเลือกรับข้อมูลได้ตามความต้องการ ซึ่งมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.02 รองลงมาคือ เป็นแหล่งข้อมูลในการแสวงหาความรู้ และได้รับข้อมูลที่เป็นประโยชน์ มีความทันสมัยซึ่งมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.93

ส่วนที่ 7 การใช้ประโยชน์จากสื่ออินเทอร์เน็ตในการดำเนินชีวิตประจำวัน

ตารางที่ 4.26

แสดงค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามประโยชน์ที่ได้รับจากสื่ออินเทอร์เน็ต (ด้านข่าวสารสารสนเทศ)

ประโยชน์ที่ได้รับจากสื่ออินเทอร์เน็ต (ด้านข่าวสารสารสนเทศ)	ค่าเฉลี่ย	ค่าเบี่ยงเบน มาตรฐาน	ความหมาย
- ติดตามข่าวสาร ความเคลื่อนไหวที่เกิดขึ้นภายใน โรงเรียน	3.66	1.00	สูง
- แสวงหาข้อแนะนำการปฏิบัติหรือแสวงหา ทางเลือกในการตัดสินใจ	3.49	1.02	สูง
- สนองความต้องการอยากรู้อยากเห็น และความ สนใจทั่วไป	3.70	1.18	สูง
- ค้นหาและศึกษาข้อมูลหนังสือจากฐานข้อมูล ห้องสมุด และเครื่องมือค้นหาบนเว็บไซต์	3.85	0.91	สูง
- สร้างความรู้สึกมั่นคงจากความรู้ที่ได้	3.58	1.01	สูง
- ตรวจสอบผลการศึกษา	3.66	0.95	สูง
รวม	3.66	0.67	สูง

จากตารางที่ 4.26 พบว่า กลุ่มตัวอย่างใช้ประโยชน์จากสื่ออินเทอร์เน็ตในด้านข่าวสารสารสนเทศโดยรวมในระดับสูง ซึ่งมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.66 โดยมีประโยชน์ 2 ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงกว่าค่าเฉลี่ยรวม คือ ค้นหาและศึกษาข้อมูลหนังสือจากฐานข้อมูลห้องสมุด และเครื่องมือค้นหาบนเว็บไซต์ ซึ่งมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.85 และสนองความต้องการอยากรู้อยากเห็น และความสนใจทั่วไป ซึ่งมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.70

ตารางที่ 4.27

แสดงค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามประโยชน์ที่ได้รับจาก
สื่ออินเทอร์เน็ต (ด้านการสร้างควมมีเอกลักษณ์ให้แก่บุคคล)

ประโยชน์ที่ได้รับจากสื่ออินเทอร์เน็ต (ด้านการสร้างควมมีเอกลักษณ์ให้แก่บุคคล)	ค่าเฉลี่ย	ค่าเบี่ยงเบน มาตรฐาน	ความหมาย
สร้างประสบการณ์ใหม่ ๆ	3.84	0.87	สูง
แสวงหาตัวแบบทางพฤติกรรม	3.46	0.94	สูง
ช่วยฝึกภาษา	3.75	1.00	สูง
เป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ	3.86	1.01	สูง
ทำให้คุณเป็นคนทันสมัย	3.66	1.07	สูง
ใช้หางานอดิเรกใหม่ ๆ หรือหารายได้พิเศษ	3.54	1.14	สูง
รวม	3.68	0.67	สูง

จากตารางที่ 4.27 พบว่า กลุ่มตัวอย่างใช้ประโยชน์จากสื่ออินเทอร์เน็ตในด้านการสร้าง
ควมมีเอกลักษณ์ให้แก่บุคคลโดยรวมในระดับสูง ซึ่งมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.68 โดยมีประโยชน์ 3 ข้อ
ที่มีค่าเฉลี่ยสูงกว่าค่าเฉลี่ยรวม คือ เป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ ซึ่งมีค่าเฉลี่ย
เท่ากับ 3.86 รองลงมาคือสร้างประสบการณ์ใหม่ ๆ ซึ่งมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.84 และส่วนที่น้อยที่สุด
คือ ช่วยฝึกภาษา ซึ่งมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.75

ตารางที่ 4.28

แสดงค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามประโยชน์ที่ได้รับจาก
สื่ออินเทอร์เน็ต (ด้านการรวมตัวและปฏิสัมพันธ์ทางสังคม)

ประโยชน์ที่ได้รับจากสื่ออินเทอร์เน็ต (ด้านการรวมตัวและปฏิสัมพันธ์ทางสังคม)	ค่าเฉลี่ย	ค่าเบี่ยงเบน มาตรฐาน	ความหมาย
- ส่งการบ้าน หรือส่งรายงานอาจารย์ผ่านทาง สื่ออินเทอร์เน็ต	3.30	1.15	ปานกลาง
- ใช้สมัครเป็นสมาชิกกลุ่ม หรือชมรมต่าง ๆ	3.49	0.96	สูง
- นำข้อมูลข่าวสารที่ได้รับไปใช้ โดยการแลกเปลี่ยน ความคิดเห็นในเว็บบอร์ด สนทนาในแชทรูม หรือ เผยแพร่ทางอีเมลล์	3.61	1.03	สูง
- ใช้สื่ออินเทอร์เน็ตเป็นเพื่อน แทนเพื่อนในชีวิตจริง	3.54	1.12	สูง
- ทำให้มีเพื่อนเพิ่มมากขึ้น			
- ใช้ในการติดต่อสื่อสาร สนทนากับครอบครัวเพื่อน หรือบุคคลอื่น ๆ ในชีวิตประจำวัน	3.60	1.38	สูง
รวม	3.57	0.60	สูง

จากตารางที่ 4.28 พบว่า กลุ่มตัวอย่างใช้ประโยชน์จากสื่ออินเทอร์เน็ตในด้านการรวมตัวและปฏิสัมพันธ์ทางสังคม โดยรวมในระดับสูง ซึ่งมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.57 โดยมีประโยชน์ในข้อที่ ช่วยผ่อนคลายความตึงเครียดอยู่ในระดับที่สูง มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด ซึ่งมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.95 และส่วนข้อที่มีค่าเฉลี่ยที่น้อยที่สุด คือ ส่งการบ้าน หรือส่งรายงานอาจารย์ผ่านทางสื่ออินเทอร์เน็ต และหลีกเลี่ยง หรือหลีกเลี่ยงจากปัญหาต่าง ๆ อยู่ในระดับปานกลาง ซึ่งมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.30

ตารางที่ 4.29

แสดงค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามประโยชน์ที่ได้รับจาก
สื่ออินเทอร์เน็ต (ด้านบันเทิง)

ประโยชน์ที่ได้รับจากสื่ออินเทอร์เน็ต (ด้านบันเทิง)	ค่าเฉลี่ย	ค่าเบี่ยงเบน มาตรฐาน	ความหมาย
- หลีกหนี หรือหลีกเลี่ยงจากปัญหาต่าง ๆ	3.77	1.21	สูง
- ช่วยผ่อนคลายความตึงเครียด	4.02	0.94	สูง
- ติดตามข่าวสารด้านบันเทิงต่าง ๆ เช่น ข่าวดารานักร้อง แฟชั่น เป็นต้น	4.19	1.01	สูง
- ซื้อสินค้า หรือบริการทางอินเทอร์เน็ต	3.70	1.16	สูง
- ชม หรือหาข้อมูลด้านกีฬาทางอินเทอร์เน็ต	3.58	1.06	สูง
- โหลดคลิป ภาพ หนัง เพลง หรือเกมต่าง ๆ	4.26	0.95	สูง
รวม	3.92	0.82	สูง

จากตารางที่ 4.29 พบว่า กลุ่มตัวอย่างใช้ประโยชน์จากสื่ออินเทอร์เน็ตในด้านบันเทิงโดยรวมในระดับสูง ซึ่งมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.92 โดยมีประโยชน์ 3 ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงกว่าค่าเฉลี่ยรวมคือ โหลดคลิป ภาพ หนัง เพลง หรือเกมต่าง ๆ ซึ่งมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.26 รองลงมาคือติดตามข่าวสารด้านบันเทิงต่าง ๆ เช่น ข่าวดารานักร้อง แฟชั่นอยู่ในระดับที่สูง ซึ่งมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.19 และช่วยผ่อนคลายความตึงเครียดอยู่ในระดับที่สูง ซึ่งมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.02

**ส่วนที่ 8 ปัญหาและอุปสรรคในการใช้สื่ออินเทอร์เน็ตและ
ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับสื่ออินเทอร์เน็ต**

ตารางที่ 4.30

แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามปัญหา อุปสรรคในการใช้สื่ออินเทอร์เน็ต
และข้อเสนอแนะอื่น ๆ

ปัญหา อุปสรรคในการใช้สื่ออินเทอร์เน็ต และ ข้อเสนอแนะอื่น ๆ	จำนวน (คน)	ร้อยละ (%)
ไวรัสต่าง ๆ	203	50.8
ไม่พบข้อมูลที่ต้องการ	155	38.8
การมีแหล่งข้อมูลทางเพศผ่านอินเทอร์เน็ต	144	36.0
แหล่งข้อมูลไม่น่าเชื่อถือติดต่อด้วย	134	33.5
ใช้เวลาในการดาวน์โหลดข้อมูลนาน	124	31.0
ไม่แน่ใจในผู้ใช้อินเทอร์เน็ตที่ติดต่อด้วย	121	30.3
มีกฎระเบียบการเข้าถึงข้อมูลบางประเภท	120	30.0
เปลืองค่าใช้จ่าย	107	26.8
การใช้ภาษาต่างประเทศเป็นสื่อในการติดต่อสื่อสาร คอมพิวเตอร์	105	26.3
ข้อมูลส่วนใหญ่เป็นข้อมูลที่ไม่ได้ใช้ประโยชน์	97	24.8
อาชญากรรมไฮเทค	86	21.5
เรื่องทักษะพื้นฐานการใช้เครื่อง	83	20.8
ลวงล้าสิทธิส่วนบุคคล	83	20.8
สุขภาพ	71	17.8
ละเมิดลิขสิทธิ์ทางปัญญา	66	16.5
ติดต่อแม่ข่ายอินเทอร์เน็ตไม่ได้	61	15.3
อินเทอร์เน็ตช้า	4	1.0
รวม	400	100

หมายเหตุ : ตอบสูงกว่า 1 ข้อ

จากตารางที่ 4.30 พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่จะมีปัญหาและอุปสรรคในเรื่องไวรัสต่าง ๆ ในการใช้สื่ออินเทอร์เน็ต คิดเป็นร้อยละ 50.8 รองลงมา คือ ไม่พบข้อมูลที่ต้องการ คิดเป็นร้อยละ 38.8 รองลงมา คือ การมีแหล่งข้อมูลทางเพศผ่านอินเทอร์เน็ต คิดเป็นร้อยละ 36.0 และปัญหาและอุปสรรคที่เป็นปัญหาน้อยที่สุด คือ อินเทอร์เน็ตช้า คิดเป็นร้อยละ 1.0

ตารางที่ 4.31

แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามข้อเสนอแนะเกี่ยวกับอินเทอร์เน็ต

ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับอินเทอร์เน็ต	จำนวน (คน)	ร้อยละ (%)
ไม่ตอบ	351	87.8
พัฒนาเรื่องความเร็ว	20	5.0
อยากให้มีระบบป้องกันมัลแวร์	10	2.5
อยากให้มีเว็บไซต์ที่มีความรู้เยอะ ๆ	8	2.0
อยากให้มีระบบป้องกันมัลแวร์	7	1.8
อยากให้มีค่าบริการที่ถูกกว่านี้หรือฟรี	4	1.0
รวม	400	100

จากตารางที่ 4.31 พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีข้อเสนอแนะในเรื่องพัฒนาเรื่องความเร็ว คิดเป็นร้อยละ 5.0 รองลงมา คือ อยากให้มีระบบป้องกันมัลแวร์ คิดเป็นร้อยละ 2.5 รองลงมาคืออยากให้มีเว็บไซต์ที่มีความรู้เยอะ ๆ คิดเป็นร้อยละ 2.0 รองลงมาคือ อยากให้มีระบบป้องกันมัลแวร์ คิดเป็นร้อยละ 1.8 และส่วนที่น้อยที่สุด คือ อยากให้มีค่าบริการที่ถูกกว่านี้ หรือฟรี คิดเป็นร้อยละ 1.0