

## บทที่ 4

### ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่อง การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยรามคำแหงนั้น เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยรามคำแหง จำนวน 470,204 คน และเลือกเป็นกลุ่มตัวอย่างจำนวน 400 คน โดยใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บข้อมูล จำนวน 400 ชุดตามจำนวนที่ได้แบ่งกลุ่มตัวอย่างที่จะศึกษาไว้โดยครอบคลุมทั้ง 10 คณะ และรวบรวมข้อมูลที่ได้ มาวิเคราะห์ผลทางสถิติ และทดสอบสมมติฐานการวิจัยด้วยโปรแกรม SPSS for Windows version 17.0 ของสถาบันคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง จนได้ผลการวิจัยซึ่งมีลำดับการแสดงผลวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับลักษณะประชากรของนักศึกษา

ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมในการใช้อินเทอร์เน็ต

เพื่อความบันเทิงของนักศึกษา

ตอนที่ 3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับรูปแบบการใช้งานของอินเทอร์เน็ต

เพื่อความบันเทิงของนักศึกษา

ตอนที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับประโยชน์ในการใช้อินเทอร์เน็ต

เพื่อความบันเทิงของนักศึกษา

ตอนที่ 5 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับระดับปัญหาในการใช้อินเทอร์เน็ต

เพื่อความบันเทิงของนักศึกษา

ตอนที่ 6 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับระดับการเลือกใช้อินเทอร์เน็ต

เพื่อความบันเทิงของนักศึกษา

ตอนที่ 7 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวน และความสัมพันธ์ของตัวแปร

เพื่อทดสอบสมมติฐานการวิจัย

โดยรายละเอียดต่าง ๆ ของผลการวิเคราะห์ข้อมูลทั้งหมดนี้ ได้นำเสนอออกมาในรูปแบบของตารางประกอบคำบรรยายตามลำดับดังกล่าวข้างต้น ดังนี้

## ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับลักษณะประชากรของนักศึกษา

### ตาราง 1

ค่าความถี่ และค่าร้อยละของข้อมูลลักษณะประชากรของนักศึกษา

ลักษณะของประชากร	จำนวน (คน)	ค่าร้อยละ
1. เพศ		
ชาย	210	52.5
หญิง	190	47.5
รวม	400	100.0
2. อายุ		
ต่ำกว่า 20 ปี	95	23.8
20-25 ปี	172	43.0
26-30 ปี	117	29.2
31 ปี ขึ้นไป	16	4.0
รวม	400	100.0
3. ชั้นปีการศึกษา		
ชั้นปีที่ 1	97	24.3
ชั้นปีที่ 2	132	33.0
ชั้นปีที่ 3	110	27.5
ชั้นปีที่ 4	61	15.2
รวม	400	100.0
3. คณะ		
นิติศาสตร์	89	22.3
บริหารธุรกิจ	41	10.3
มนุษยศาสตร์	52	13.0
ศึกษาศาสตร์	44	11.0

ตาราง 1 (ต่อ)

ลักษณะของประชากร	จำนวน (คน)	ค่าร้อยละ
วิทยาศาสตร์	35	8.7
รัฐศาสตร์	61	15.3
เศรษฐศาสตร์	27	6.7
เทคโนโลยีการสื่อสารมวลชน	20	5.0
วิศวกรรมศาสตร์	17	4.3
ศิลปกรรมศาสตร์	14	3.4
รวม	400	100.0
5. รายได้ต่อเดือน		
ต่ำกว่า 5,000 บาท	89	22.2
5,000-10,000 บาท	236	59.0
10,0001-15,000 บาท	44	11.0
มากกว่า 15,000 บาทขึ้นไป	31	7.8
รวม	400	100.0

จากตาราง 1 พบว่า นักศึกษามหาวิทยาลัยรามคำแหงที่ใช้เป็นกลุ่มตัวอย่าง ส่วนใหญ่เป็นเพศชาย มีจำนวน 210 คน คิดเป็นร้อยละ 52.5 และเพศหญิง มีจำนวน 190 คน คิดเป็นร้อยละ 47.5 ซึ่งส่วนใหญ่อายุ 20-25 ปี จำนวน 172 คน คิดเป็นร้อยละ 43.0 รองลงมาคืออายุ 26-30 ปี จำนวน 117 คน คิดเป็นร้อยละ 29.2 อายุต่ำกว่า 20 ปี จำนวน 95 คน คิดเป็นร้อยละ 23.8 และอายุ 31 ปีขึ้นไป จำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 4.0 ขณะที่ ด้านระดับการศึกษาส่วนใหญ่เป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 2 จำนวน 132 คน คิดเป็นร้อยละ 33.0 นักศึกษาชั้นปีที่ 3 จำนวน 110 คน คิดเป็นร้อยละ 27.5 นักศึกษาชั้นปีที่ 1 จำนวน 97 คน คิดเป็นร้อยละ 24.3 และนักศึกษาชั้นปีที่ 4 จำนวน 61 คน คิดเป็นร้อยละ 15.2 ส่วนด้าน สังกัดคณะนิติศาสตร์มีจำนวนมากที่สุด จำนวน 89 คน คิดเป็นร้อยละ 22.3 คณะ รัฐศาสตร์ จำนวน 61 คน คิดเป็นร้อยละ 15.3 คณะมนุษยศาสตร์ จำนวน 52 คน คิดเป็น ร้อยละ 13.0 คณะศึกษาศาสตร์จำนวน 44 คน คิดเป็นร้อยละ 11.0 คณะบริหารธุรกิจ จำนวน 41 คน คิดเป็นร้อยละ 10.3 คณะวิทยาศาสตร์ จำนวน 35 คน คิดเป็นร้อยละ 8.7

คณะเศรษฐศาสตร์ จำนวน 27 คน คิดเป็นร้อยละ 6.7 คณะเทคโนโลยีการสื่อสารมวลชน จำนวน 20 คน คิดเป็นร้อยละ 5.0 คณะวิศวกรรมศาสตร์ จำนวน 17 คน คิดเป็นร้อยละ 4.3 และคณะศิลปกรรมศาสตร์ จำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 3.4 ด้านรายได้ส่วนใหญ่ อยู่ในกลุ่มที่มีรายได้ระหว่าง 5,000-10,000 บาทต่อเดือน จำนวน 236 คน คิดเป็นร้อยละ 59.0 มีรายได้ต่ำกว่า 5,000 บาท ต่อเดือน จำนวน 89 คน คิดเป็นร้อยละ 22.2 มีรายได้ รายได้ระหว่าง 10,0001-15,000 บาทต่อเดือน จำนวน 44 คน คิดเป็นร้อยละ 11.0 และมี มากกว่า 15,000 บาทขึ้นไป ต่อเดือน จำนวน 31 คน คิดเป็นร้อยละ 7.8

## ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต เพื่อความบันเทิงของนักศึกษา

### ตาราง 2

ค่าความถี่ และค่าร้อยละเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง

พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง	จำนวน (คน)	ค่าร้อยละ
1. ประสบการณ์ในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง		
ไม่เกิน 1 ปี	35	8.8
ตั้งแต่ 1 ปี-ไม่เกิน 2 ปี	62	15.5
ตั้งแต่ 2 ปี-ไม่เกิน 3 ปี	138	34.5
ตั้งแต่ 3 ปีขึ้นไป	165	41.2
รวม	400	100.0
2. สถานที่ในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง		
ที่บ้าน	210	52.5
ที่มหาวิทยาลัย	108	27.0
ที่ร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่	60	15.0
ที่อื่น ๆ	22	5.5
รวม	400	100.0

## ตาราง 2 (ต่อ)

พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง	จำนวน (คน)	ค่าร้อยละ
3. ความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง		
ใช้ 1-3 ครั้งต่อสัปดาห์	28	7.0
ใช้ 4-6 ครั้งต่อสัปดาห์	61	15.2
มากกว่า 6 ครั้งต่อสัปดาห์	174	43.5
ใช้ทุกวัน	137	34.3
รวม	400	100.0
4. ช่วงเวลาที่ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง		
06.01-12.00 น.	79	19.8
12.01-18.00 น.	173	43.2
18.01-24.00 น.	113	28.2
00.01-06.00 น.	35	8.8
รวม	400	100.0
5. ระยะเวลาใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงโดยเฉลี่ยต่อครั้ง		
ไม่เกิน 1 ชม./ครั้ง	60	15.0
ตั้งแต่ 1 ชม./ครั้ง แต่ไม่เกิน 2 ชม./ครั้ง	145	36.3
ตั้งแต่ 2 ชม./ครั้ง แต่ไม่เกิน 3 ชม./ครั้ง	147	36.7
ตั้งแต่ 3 ชม./ครั้ง	48	12.0
รวม	400	100.0
6. วัตถุประสงค์ในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง		
เพื่อค้นหาข้อมูลต่าง ๆ และติดตามข่าวสารที่		
น่าสนใจ	64	16.0
เพื่อคุยกับเพื่อนต่างเพศ	73	18.3
เพื่อฟังเพลงจากวิทยุออนไลน์	108	27.0
เพื่อดูโทรทัศน์ออนไลน์	73	18.3
เพื่อเล่นเกมออนไลน์	46	11.4
เพื่อดูวีดิโอ สิ่งที่น่าสนใจในอินเทอร์เน็ต	24	6.0
อื่น ๆ	12	3.0

## ตาราง 2 (ต่อ)

พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง	จำนวน (คน)	ค่าร้อยละ
รวม	400	100.0
7. การเข้าใช้เว็บไซต์เพื่อความบันเทิง		
MSN (www.msn.com)	98	24.5
Sanook (www.sanook.com)	84	21.0
Google (www.google.com)	81	20.3
Youtube (www.youtube.com)	92	23.0
อื่น ๆ	45	11.2
รวม	400	100.0
8. บุคคลที่อยู่ด้วยระหว่างการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง		
ใช้ตามลำพัง	180	45.0
เพื่อน	170	42.4
พี่น้อง/ญาติ	35	8.8
อื่น ๆ	15	3.8
รวม	400	100.0
9. อุปกรณ์ในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง		
คอมพิวเตอร์ PC	189	47.2
คอมพิวเตอร์โน้ตบุ๊ก	140	35.0
โทรศัพท์มือถือ	61	15.3
อื่น ๆ	10	2.5
รวม	400	100.0
10. การใช้อุปกรณ์เสริมในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง		
หูฟัง	147	36.7
ไมค์โครโฟน	130	32.5
กล้องเว็บแคม	113	28.3
อื่น ๆ	10	2.5
รวม	400	100.0

จากตาราง 2 พบว่า นักศึกษามหาวิทยาลัยรามคำแหงที่ใช้เป็นกลุ่มตัวอย่าง ส่วนใหญ่มีประสบการณ์ในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงมากกว่า 3 ปี มากที่สุด จำนวน 165 คน คิดเป็นร้อยละ 41.3 รองลงมา ตั้งแต่ 2 ปี-ไม่เกิน 3 ปี จำนวน 138 คน คิดเป็นร้อยละ 34.2 ตั้งแต่ 1 ปี-ไม่เกิน 2 ปี จำนวน 62 คน คิดเป็นร้อยละ 15.5 โดยสถานที่ในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงมากที่สุด ได้แก่ ที่บ้านจำนวน 210 คน คิดเป็นร้อยละ 52.5 รองลงมาใช้ที่มหาวิทยาลัย จำนวน 108 คน คิดเป็นร้อยละ 27.0 ใช้ที่ร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ จำนวน 60 คน คิดเป็นร้อยละ 15.0 และที่อื่น ๆ จำนวน 22 คน คิดเป็นร้อยละ 5.5 ด้านความถี่ในการใช้งานอินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงมากกว่า 6 ครั้งต่อสัปดาห์มีมากที่สุดจำนวน 174 คน คิดเป็นร้อยละ 43.5 ใช้ทุกวัน จำนวน 137 คน คิดเป็นร้อยละ 34.3 ใช้ 4-6 ครั้งต่อสัปดาห์ จำนวน 61 คน คิดเป็นร้อยละ 15.2 และใช้ 1-3 ครั้งต่อสัปดาห์ จำนวน 28 คน คิดเป็นร้อยละ 7.0 นักศึกษาใช้อินเทอร์เน็ตช่วงเวลา 12.01-18.00 น. มากที่สุด จำนวน 173 คน คิดเป็นร้อยละ 43.2 ช่วงเวลา 18.01-24.00 น. จำนวน 113 คน คิดเป็นร้อยละ 28.2 ช่วงเวลา 06.01-12.00 น. จำนวน 79 คน คิดเป็นร้อยละ 19.8 และช่วงเวลา 00.01-06.00 น. จำนวน 35 คน คิดเป็นร้อยละ 8.8

นักศึกษาใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงโดยเฉลี่ยต่อครั้งตั้งแต่ 2 ชม./ครั้ง แต่ไม่เกิน 3 ชม./ครั้ง มากที่สุด จำนวน 147 คน คิดเป็นร้อยละ 36.7 ตั้งแต่ 1 ชม./ครั้ง แต่ไม่เกิน 2 ชม./ครั้ง จำนวน 145 คน คิดเป็นร้อยละ 36.3 ไม่เกิน 1 ชม./ครั้ง จำนวน 60 คน คิดเป็นร้อยละ 15.0 ตั้งแต่ 3 ชม./ครั้ง จำนวน 48 คน คิดเป็นร้อยละ 12.0 โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อฟังเพลงจากวิทยุออนไลน์ จำนวน 108 คน คิดเป็นร้อยละ 27.0 เพื่อคุยกับเพื่อนต่างเพศ จำนวน 73 คน คิดเป็นร้อยละ 18.3 เพื่อดูโทรทัศน์ออนไลน์ จำนวน 73 คน คิดเป็นร้อยละ 18.3 เพื่อค้นหาข้อมูลต่าง ๆ และติดตามข่าวสารที่น่าสนใจในด้านบันเทิง จำนวน 64 คน คิดเป็นร้อยละ 16.0 เพื่อเล่นเกมออนไลน์ จำนวน 46 คน คิดเป็นร้อยละ 11.5 เพื่อดาวน์โหลด สิ่งที่น่าสนใจในอินเทอร์เน็ต จำนวน 24 คน คิดเป็นร้อยละ 6.0 และอื่น ๆ จำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 3.0

นักศึกษาที่เข้าใช้เว็บไซต์เพื่อความบันเทิง MSN ([www.msn.com](http://www.msn.com)) มากที่สุด จำนวน 98 คน คิดเป็นร้อยละ 24.5 รองลงมาคือ Youtube ([www.youtube.com](http://www.youtube.com)) จำนวน 92 คน คิดเป็นร้อยละ 23.0 Sanook ([www.sanook.com](http://www.sanook.com)) จำนวน 84 คน คิดเป็นร้อยละ

21.0 Google (www.google.com) จำนวน 81 คน คิดเป็นร้อยละ 23.0 และเว็บไซต์อื่น ๆ จำนวน 45 คน คิดเป็นร้อยละ 11.2 ซึ่งส่วนใหญ่ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง ตามลำพังมากที่สุด จำนวน 180 คน คิดเป็นร้อยละ 45.0 ใช้กับเพื่อน จำนวน 170 คน คิดเป็นร้อยละ 42.4 ใช้กับพี่น้อง/ญาติจำนวน 35 คน คิดเป็นร้อยละ 8.8 และอื่น ๆ จำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 3.8 โดยใช้คอมพิวเตอร์ PC ในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงมากที่สุด จำนวน 189 คน คิดเป็นร้อยละ 47.2 รองลงมาเป็นคอมพิวเตอร์ โน้ตบุ๊ก จำนวน 140 คน คิดเป็นร้อยละ 35.0 โทรศัพท์มือถือ จำนวน 61 คน คิดเป็นร้อยละ 15.3 และ อื่น ๆ จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 2.5 ซึ่งใช้หูฟังเป็นอุปกรณ์เสริมมากที่สุด จำนวน 147 คน คิดเป็นร้อยละ 36.8 ไมค์โครโฟน จำนวน 130 คน คิดเป็นร้อยละ 32.5 กล้องเว็บแคม จำนวน 113 คน คิดเป็นร้อยละ 28.3 และอื่น ๆ จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 2.5

### ตอนที่ 3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับการใช้งานอินเทอร์เน็ต เพื่อความบันเทิงของนักศึกษา

#### ตาราง 3

ค่าความถี่ และค่าร้อยละเกี่ยวกับการใช้งานอินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง

การใช้งานอินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง	จำนวน (คน)	ค่าร้อยละ
1. รูปแบบการใช้งานอินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง		
ติดต่อสื่อสารด้วยจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (e-mail)	126	31.5
ดาวน์โหลดข้อมูล/โปรแกรม/เพลง/ภาพ	96	24.0
สนทนากับเพื่อนผ่านอินเทอร์เน็ต (chat)	83	20.8
ใช้สื่อออนไลน์ เช่น วิทยุออนไลน์ โทรทัศน์		
ออนไลน์ และเกมออนไลน์	42	10.5
เขียนไดอารี่ บล็อก (diary/weblog)	14	3.5
การส่งรูปภาพหรือภาพถ่ายขึ้นบน		
เว็บไซต์ (upload photo)	28	7.0
อื่น ๆ	11	2.7

## ตาราง 3 (ต่อ)

การใช้งานอินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง	จำนวน (คน)	ค่าร้อยละ
รวม	400	100.0
2. ลักษณะต่างๆของเนื้อหา (content) ในอินเทอร์เน็ต เพื่อความบันเทิงที่ท่านได้รับมากที่สุด		
ข้อความในจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (e-mail)	74	18.5
รูปภาพ	126	31.5
แคตตาล็อกสินค้า	95	23.8
เพลงออนไลน์	57	14.2
มัลติมีเดีย (multimedia) ประกอบด้วยข้อมูล ตัวอักษร ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และเสียง อื่น ๆ	36 12	9.0 3.0
รวม	400	100.0
3. ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงจากสื่อใดต่อไปนี้		
วิทยุออนไลน์	93	23.2
โทรทัศน์ออนไลน์	150	37.5
เกมออนไลน์	122	30.5
อื่น ๆ โปรดระบุ .....	35	8.8
รวม	400	100.0
4. คำนว้โหลดสิ่งใดเพื่อความบันเทิงมากที่สุด		
คำนว้โหลดเกม	115	28.8
คำนว้โหลดเพลงและภาพยนตร์	159	39.8
คำนว้โหลดโปรแกรมต่าง ๆ	101	25.3
อื่น ๆ	25	6.3
รวม	400	100.0
5. การสนทนาผ่านอินเทอร์เน็ต		
สนทนาผ่านอินเทอร์เน็ต (chat) แบบตัวต่อตัว	216	54.0
สนทนาผ่านอินเทอร์เน็ต (chat) แบบรวมกัน เป็นกลุ่ม	88	22.0

## ตาราง 3 (ต่อ)

การใช้งานอินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง	จำนวน (คน)	ค่าร้อยละ
เล่นเกมออนไลน์พร้อมกับสนทนาผ่าน อินเทอร์เน็ต (chat) ทั้งแบบตัวต่อตัว และรวมกัน เป็นกลุ่ม	76	19.0
อื่น ๆ ไปรกระบุ .....	20	5.0
รวม	400	100.0
6. การใช้โปรแกรมสนทนาผ่านอินเทอร์เน็ต		
MSN	169	42.2
Facebook	101	25.3
HI5	82	20.5
อื่น ๆ ไปรกระบุ .....	48	12.0
รวม	400	100.0
7. การใช้เครือข่ายสังคม (social network)		
www.hi5.com	112	28.0
www.facebook.com	143	35.8
www.tagged.com	98	24.5
www.twitter.com	25	6.2
อื่น ๆ	22	5.5
รวม	400	100.0

จากตาราง 3 พบว่า การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของนักศึกษา การติดต่อสื่อสารด้วย e-mail มีมากที่สุด จำนวน 126 คน คิดเป็นร้อยละ 31.5 ความบันเทิงข้อมูล/โปรแกรม/เพลง/ภาพ จำนวน 96 คน คิดเป็นร้อยละ 24.0 สนทนากับเพื่อนผ่านอินเทอร์เน็ต (chat) จำนวน 83 คน คิดเป็นร้อยละ 20.8 ใช้สื่อออนไลน์ เช่น วิทยุออนไลน์ โทรทัศน์ออนไลน์ และเกมออนไลน์ จำนวน 42 คน คิดเป็นร้อยละ 10.5 ส่งรูปภาพหรือภาพถ่ายขึ้นบนเว็บไซต์ (upload photo) จำนวน 28 คน คิดเป็นร้อยละ 7.0 และเขียนไดอารี่บล็อก (diary/weblog) จำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 3.5 และอื่น ๆ จำนวน 11 คน

คิดเป็นร้อยละ 2.8 ด้านลักษณะต่าง ๆ ของเนื้อหา (content) ในเรื่องการได้รับรูปภาพหรือภาพถ่ายมีจำนวนสูงถึง 126 คน คิดเป็นร้อยละ 3.15 แคมพาล็อกสินค้าจำนวน 95 คน คิดเป็นร้อยละ 23.8 ข้อความในจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (e-mail) จำนวน 74 คน คิดเป็นร้อยละ 18.5 มัลติมีเดีย (multimedia) ประกอบด้วยข้อมูล ตัวอักษร ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว จำนวน 36 คน คิดเป็นร้อยละ 9.0 เพลงออนไลน์ และอื่น ๆ จำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 3.0

นักศึกษาส่วนใหญ่ชมโทรทัศน์ออนไลน์ จำนวน 150 คน คิดเป็นร้อยละ 37.5 เล่นเกมออนไลน์ จำนวน 122 คน คิดเป็นร้อยละ 30.5 ฟังวิทยุออนไลน์ จำนวน 93 คน คิดเป็นร้อยละ 23.3 โดยดาวน์โหลดเพลงและภาพยนตร์มากที่สุด จำนวน 159 คน คิดเป็นร้อยละ 39.8 ดาวน์โหลดเกม จำนวน 115 คน คิดเป็นร้อยละ 22.8 ดาวน์โหลดโปรแกรมต่าง ๆ คิดเป็นร้อยละ 25.3 และอื่น ๆ จำนวน 25 คน คิดเป็นร้อยละ 6.2

นักศึกษาสนทนาผ่านอินเทอร์เน็ต โดยสนทนาผ่านอินเทอร์เน็ต (chat) แบบตัวต่อตัว จำนวน 216 คน คิดเป็นร้อยละ 54.0 สนทนาผ่านอินเทอร์เน็ต (chat) แบบรวมกัน ที่เป็นกลุ่มจำนวน 88 คน คิดเป็นร้อยละ 22.0 เล่นเกมออนไลน์พร้อมกับสนทนาผ่านอินเทอร์เน็ต (chat) ทั้งแบบตัวต่อตัว และรวมกันเป็นกลุ่ม จำนวน 76 คน คิดเป็นร้อยละ 19.0 และอื่น ๆ จำนวน 20 คน คิดเป็นร้อยละ 5.0 โดยใช้โปรแกรมสนทนาผ่านอินเทอร์เน็ต โปรแกรม MSN มากที่สุด จำนวน 169 คน คิดเป็นร้อยละ 42.3 โปรแกรม Facebook จำนวน 101 คน คิดเป็นร้อยละ 25.3 โปรแกรม HI5 จำนวน 82 คน คิดเป็นร้อยละ 20.5 และโปรแกรมอื่น ๆ จำนวน 48 คน คิดเป็นร้อยละ 12.0 นักศึกษาใช้เครือข่ายสังคม (social network) [www.facebook.com](http://www.facebook.com) จำนวน 143 คน คิดเป็นร้อยละ 35.8 [www.hi5.com](http://www.hi5.com) จำนวน 112 คน คิดเป็นร้อยละ 28.0 [www.tagged.com](http://www.tagged.com) จำนวน 98 คน คิดเป็นร้อยละ 24.5 [www.twitter.com](http://www.twitter.com) จำนวน 25 คน คิดเป็นร้อยละ 6.3 และอื่น ๆ จำนวน 22 คน คิดเป็นร้อยละ 5.5

## ตอนที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับประโยชน์ในการใช้อินเทอร์เน็ต เพื่อความบันเทิงของนักศึกษา

### ตาราง 4

ค่าความถี่ และค่าร้อยละเกี่ยวกับข้อมูลเกี่ยวกับประโยชน์ในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง

ประโยชน์ในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง	จำนวน (คน)	ค่าร้อยละ
<b>1. ประโยชน์ในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง</b>		
ด้านการติดต่อสื่อสารหรือสนทนากับเพื่อน	131	32.8
ด้านการดาวน์โหลดโปรแกรมเพื่อความบันเทิงต่าง ๆ	107	26.8
ด้านสื่ออินเทอร์เน็ต เช่น วิทยุออนไลน์ โทรทัศน์		
ออนไลน์ หนังสือพิมพ์ออนไลน์	74	18.4
อื่น ๆ	88	22.0
รวม	400	100.0
<b>2. ประโยชน์ในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง</b>		
ด้านการติดต่อสื่อสาร		
ทำให้คลายเหงา	130	32.5
ทำให้มีเพื่อนมากขึ้น	180	45.0
ประหยัดค่าใช้จ่ายในการคุยโทรศัพท์	70	17.5
อื่น ๆ.....	20	5.0
รวม	400	100.0
<b>3. ประโยชน์ที่ได้จากการดาวน์โหลดในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง</b>		
ทำให้รองรับความบันเทิงได้เต็มรูปแบบมากขึ้น	88	22.0
ทำให้ได้รับข้อมูลข่าวสารด้านบันเทิงที่ทันสมัย	225	56.2
ประหยัดค่าใช้จ่ายในด้านบันเทิง เช่น สามารถ		
ดาวน์โหลดเพลง และภาพยนตร์ได้ฟรี	55	13.8
อื่น ๆ	32	8.0
รวม	400	100.0

## ตาราง 4 (ต่อ)

ประโยชน์ในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง	จำนวน (คน)	ค่าร้อยละ
4. ประโยชน์ในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง		
ด้านสื่ออินเทอร์เน็ต		
ทำให้ผ่อนคลายความเครียด	108	27.0
สามารถฟังหรือดูรายการเวลาใดและสถานที่ใดก็ได้	105	26.3
ประหยัดค่าใช้จ่ายในด้านบันเทิง เช่น สามารถ		
ดาวน์โหลดเพลง และภาพยนตร์ได้ฟรี	95	23.8
อื่น ๆ	92	23.0
รวม	400	100.0
5. ประโยชน์จากการค้นหาข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต		
ด้านความบันเทิง		
ทำให้ผ่อนคลายความเครียด	96	24.0
ประหยัดค่าใช้จ่าย เช่น ดูรอบฉายภาพยนตร์		
สำรวจสถานที่ท่องเที่ยวโดยไม่ต้องเดินทางไปเอง	88	22.0
ทำให้ได้รับข้อมูลที่ทันสมัย ที่เป็นปัจจุบัน	149	37.2
อื่น ๆ	67	16.8
รวม	400	100.0

จากตาราง 4 พบว่า นักศึกษาได้รับประโยชน์จากการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง โดยการติดต่อสื่อสารหรือสนทนากับเพื่อนมากที่สุด จำนวน 131 คน คิดเป็นร้อยละ 32.8 รองลงมาคือ ด้านการดาวน์โหลดโปรแกรมต่าง ๆ เพื่อความบันเทิง จำนวน 107 คน คิดเป็นร้อยละ 26.8 อื่น ๆ จำนวน 88 คน คิดเป็นร้อยละ 22.0 และด้านสื่ออินเทอร์เน็ต เช่น วิทยุออนไลน์ โทรทัศน์ออนไลน์ หนังสือพิมพ์ออนไลน์ จำนวน 74 คน คิดเป็นร้อยละ 18.4 ซึ่งนักศึกษามีประโยชน์ในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงด้านการติดต่อสื่อสารกับเพื่อน ในเรื่องทำให้มีเพื่อนมากขึ้นมากที่สุด จำนวน 180 คน คิดเป็นร้อยละ 45.0 รองลงมาคือ ทำให้คลายเหงา จำนวน 130 คน คิดเป็นร้อยละ 32.5 ประหยัดค่าใช้จ่ายในการคุยโทรศัพท์ จำนวน 70 คน คิดเป็นร้อยละ 17.5 และอื่น ๆ มีจำนวน 20 คน คิดเป็นร้อยละ 5.0 ประโยชน์ที่ได้จากการดาวน์โหลดใน

การใช้อินเทอร์เน็ต ทำให้ได้รับข้อมูลข่าวสารด้านบันเทิงที่ทันสมัยมากที่สุด จำนวน 225 คน คิดเป็นร้อยละ 56.2 รองลงมาคือ ทำให้รองรับความบันเทิงได้เต็มรูปแบบมากขึ้น จำนวน 88 คน คิดเป็นร้อยละ 22.0 ประหยัดค่าใช้จ่ายในด้านบันเทิง เช่น สามารถดาวน์โหลดเพลง ภาพยนตร์ได้ฟรี จำนวน 55 คน คิดเป็นร้อยละ 13.8 และอื่น ๆ จำนวน 32 คน คิดเป็นร้อยละ 8.0 ประโยชน์ในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงด้านสื่ออินเทอร์เน็ตในเรื่อง ทำให้ผ่อนคลายความเครียดมากที่สุด จำนวน 108 คน คิดเป็นร้อยละ 27.0 รองลงมาคือ สามารถฟังหรือชมภาพยนตร์เวลาใดและสถานที่ใดก็ได้ จำนวน 105 คน คิดเป็นร้อยละ 26.2 ประหยัดค่าใช้จ่ายในด้านบันเทิง เช่น สามารถดาวน์โหลดเพลง ภาพยนตร์ได้ฟรี จำนวน 95 คน คิดเป็นร้อยละ 23.8 และอื่น ๆ จำนวน 92 คน คิดเป็นร้อยละ 23.0 ประโยชน์จากการค้นหาข้อมูลจากอินเทอร์เน็ตด้านความบันเทิงในเรื่อง ประหยัดค่าใช้จ่าย เช่น ดูรอบฉายภาพยนตร์ สืบหาสถานที่ท่องเที่ยวโดยไม่ต้องเดินทางไปเองมากที่สุด จำนวน 149 คน คิดเป็นร้อยละ 37.2 รองลงมาคือ ทำให้ผ่อนคลายความเครียด จำนวน 96 คน คิดเป็นร้อยละ 24.0 ทำให้ได้รับข้อมูลที่ทันสมัย ที่เป็นปัจจุบัน จำนวน 88 คน คิดเป็นร้อยละ 22.0 และอื่น ๆ จำนวน 67 คน คิดเป็นร้อยละ 16.8

## ตอนที่ 5 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับระดับปัญหาใช้อินเทอร์เน็ต เพื่อความบันเทิงของนักศึกษา

### ตาราง 5

ค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของข้อมูลเกี่ยวกับระดับปัญหาใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของนักศึกษา

ปัญหาใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของนักศึกษา	$\bar{X}$	<i>SD</i>	ระดับ
1. มีปัญหาทางด้านภาษา	4.00	.826	มาก
2. ไม่ทราบวิธีการเข้าถึงแหล่งข้อมูลบันเทิง ที่ต้องการบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต	4.44	.716	มาก

ตาราง 5 (ต่อ)

ปัญหาใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของนักศึกษา	$\bar{X}$	SD	ระดับ
3. ไม่ทราบแหล่งข้อมูลบันเทิงบนอินเทอร์เน็ต เพื่อความบันเทิงที่ต้องการใช้ประโยชน์	3.95	.729	มาก
4. มีรายละเอียดในวิธีการเข้าถึงเนื้อหา อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงมีมากเกินไป ทำให้เสียเวลาในการสืบค้น	4.15	.783	มาก
5. ไม่มีทักษะในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อ ความบันเทิง	4.22	.803	มาก
6. ระบบเครือข่ายมีความเร็วต่ำทำให้การ สื่อสารล่าช้า	4.17	.775	มาก
7. เครื่องคอมพิวเตอร์ไม่มีประสิทธิภาพ เพียงพอรองรับระบบอินเทอร์เน็ตเพื่อ ความบันเทิงได้	4.43	.725	มาก
8. ระบบคอมพิวเตอร์เครือข่ายขัดข้อง ทำให้ไม่สามารถติดต่อเครือข่ายได้	3.88	.744	มาก
9. ปัญหาที่เกิดจากไวรัสทำให้ไม่สามารถใช้งาน ได้	3.99	.767	มาก
10. การใช้ถ้อยคำหยาบคาย หรือการสื่อข้อความ ไม่เหมาะสม	4.21	.804	มาก
รวม	4.14	.314	มาก

จากตาราง 5 พบว่า ระดับปัญหาใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของนักศึกษา มหาวิทยาลัยรามคำแหง โดยรวมอยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.14 ส่วนใหญ่ในเรื่อง ไม่ทราบวิธีการเข้าถึงแหล่งข้อมูลบันเทิงที่ต้องการบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตมากที่สุด อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.44 รองลงมาคือ เครื่องคอมพิวเตอร์ไม่มีประสิทธิภาพเพียงพอรองรับระบบอินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงได้ อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.43 ไม่มีทักษะในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.22 การใช้ถ้อยคำหยาบคาย หรือการสื่อข้อความไม่เหมาะสม อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย

เท่ากับ 4.21 และระบบเครือข่ายมีความเร็วต่ำทำให้การสื่อสารล่าช้า อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.17

## ตอนที่ 6 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับระดับการใช้อินเทอร์เน็ต เพื่อความบันเทิงของนักศึกษา

### ตาราง 6

ค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของข้อมูลเกี่ยวกับระดับการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของนักศึกษา

การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของนักศึกษา	$\bar{X}$	SD	ระดับ
1. ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ (e-mail)	4.21	.815	มาก
2. สนทนา (chat)	4.42	.742	มาก
3. กระดานข่าว (web board)	4.18	.776	มาก
4. ติดตามข่าว (news/timely report)	3.96	.731	มาก
5. ค้นหาข้อมูล (information search) ด้าน ความบันเทิง	4.15	.798	มาก
6. ชมสินค้า (catalog online)	3.87	.759	มาก
7. เล่นเกม (games)	3.99	.784	มาก
8. ดาวน์โหลดเกม (downloads games)	4.18	.774	มาก
9. ดาวน์โหลดซอฟต์แวร์ (downloads software)	4.21	.821	มาก
10. ดาวน์โหลดละคร/ภาพยนตร์/การ์ตูน (downloads series/movie/anime)	3.95	.736	มาก
11. ดูทีวีผ่านอินเทอร์เน็ต (online TV)	4.14	.802	มาก
12. ฟังเพลงผ่านอินเทอร์เน็ต (online Music)	4.19	.819	มาก
13. โทรศัพท์ผ่านอินเทอร์เน็ต (VoIP)	3.86	.762	มาก

## ตาราง 6 (ต่อ)

การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของนักศึกษา	$\bar{X}$	<i>SD</i>	ระดับ
14. สร้างเว็บไซต์ (website)	3.99	.777	มาก
15. เขียนไดอารี่ บล็อก (diary/weblog)	4.15	.800	มาก
16. ส่งรูปภาพหรือภาพถ่ายขึ้นบนเว็บไซต์ upload photo	4.22	.810	มาก
รวม	4.10	.382	มาก

จากตาราง 6 พบว่า ระดับการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของนักศึกษามหาวิทยาลัยรามคำแหงโดยรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.10 ส่วนใหญ่ในเรื่องสนทนา (chat) มากที่สุด อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.42 รองลงมาคือ ส่งรูปภาพหรือภาพถ่ายขึ้นบนเว็บไซต์ upload photo อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.22 ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ (e-mail) และดาวน์โหลดซอฟต์แวร์ (downloads software) อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.21 และฟังเพลงผ่านอินเทอร์เน็ต (online music) อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.18

### ตอนที่ 7 ผลการวิเคราะห์สมมติฐาน และความสัมพันธ์ของตัวแปร เพื่อทดสอบสมมติฐานการวิจัย

#### สมมติฐานข้อที่ 1

ลักษณะประชากรของนักศึกษาแตกต่างกัน มีการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงแตกต่างกัน

**สมมติฐานย่อยที่ 1.1** นักศึกษาที่มีเพศแตกต่างกัน มีการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงแตกต่างกัน

## ตาราง 7

ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างเพื่อเปรียบเทียบการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของนักศึกษา จำแนกตามเพศ

ข้อความ	เพศ				Sig.
	ชาย		หญิง		
	$\bar{X}$	<i>SD</i>	$\bar{X}$	<i>SD</i>	
การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของนักศึกษา	4.10	.403	4.11	.359	.060

จากตาราง 7 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล พบว่า นักศึกษาทั้งเพศชายและเพศหญิง มีการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง แตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญที่ระดับ .05

**สมมติฐานย่อยที่ 1.2** นักศึกษาที่มีอายุแตกต่างกัน มีการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงแตกต่างกัน

## ตาราง 8

ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนเพื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของนักศึกษา จำแนกตามอายุ

อายุ	แหล่งความแปรปรวน	<i>SS</i>	<i>df</i>	<i>MS</i>	<i>F</i>	Sig.
การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของนักศึกษา	ระหว่างกลุ่ม	1.413	3	.471	3.276	.021*
	ภายในกลุ่ม	56.915	396	.144		
	รวม	58.327	399			

\*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 8 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล พบว่า การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของนักศึกษามหาวิทยาลัยรามคำแหง ขึ้นอยู่กับอายุ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 หมายความว่า ขอมรับสมมติฐานการวิจัย นั่นคือ นักศึกษาที่มีอายุที่แตกต่างกัน มีการใช้

อินเทอร์เนตเพื่อความบันเทิงแตกต่างกัน จึงได้ทดสอบรายคู่ด้วยวิธี Least Significant Difference (LSD) ปรากฏผลดังตาราง 9

### ตาราง 9

เปรียบเทียบการใช้อินเทอร์เนตเพื่อความบันเทิงของนักศึกษามหาวิทยาลัยรามคำแหง จำแนกตามอายุเป็นรายคู่

อายุ	N	$\bar{X}$	ต่ำกว่า 20 ปี	21-25 ปี	26-30 ปี	30 ปีขึ้นไป
			4.01	4.11	4.16	4.22
ต่ำกว่า 20 ปี	95	4.01	-	.10	.15	.21
21-25 ปี	172	4.11	.10	-	-	-
26-30 ปี	117	4.16	.15	-	-	-
30 ปีขึ้นไป	16	4.22	.21	-	-	-

จากตาราง 9 เปรียบเทียบการใช้อินเทอร์เนตเพื่อความบันเทิงของนักศึกษามหาวิทยาลัยรามคำแหง จำแนกตามอายุเป็นรายคู่ โดยใช้การเปรียบเทียบเชิงซ้อนรายคู่ของ LSD เพื่อตรวจสอบกลุ่มที่มีความแตกต่างกัน พบว่า มีความแตกต่างกันตามลักษณะตัวแปร 3 คู่ ได้แก่

1. นักศึกษาที่มีอายุ 20-25 ปี ( $\bar{X} = 4.11$ ) มีการใช้อินเทอร์เนตเพื่อความบันเทิงมากกว่านักศึกษาที่มีอายุต่ำกว่า 20 ปี ( $\bar{X} = 4.01$ )
2. นักศึกษาที่มีอายุ 26-30 ปี ( $\bar{X} = 4.16$ ) มีการใช้อินเทอร์เนตเพื่อความบันเทิงมากกว่านักศึกษาที่มีอายุต่ำกว่า 20 ปี ( $\bar{X} = 4.01$ )
3. นักศึกษาที่มีอายุ 30 ปีขึ้นไป ( $\bar{X} = 4.22$ ) มีการใช้อินเทอร์เนตเพื่อความบันเทิงมากกว่านักศึกษาที่มีอายุต่ำกว่า 20 ปี ( $\bar{X} = 4.01$ )

**สมมติฐานย่อยที่ 1.3** นักศึกษาที่มีระดับชั้นปีการศึกษาแตกต่างกัน มีการใช้อินเทอร์เนตเพื่อความบันเทิงแตกต่างกัน

## ตาราง 10

ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนเพื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของนักศึกษา จำแนกตามระดับชั้นปีการศึกษา

ระดับชั้นปีการศึกษา	แหล่งความแปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของนักศึกษา	ระหว่างกลุ่ม	.291	3	.097	.662	.576
	ภายในกลุ่ม	58.036	396	.147		
	รวม	58.327	399			

จากตาราง 10 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล พบว่า การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของนักศึกษามหาวิทยาลัยรามคำแหง ไม่ขึ้นอยู่กับระดับชั้นปีการศึกษา อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 หมายความว่า ปฏิเสธสมมติฐานการวิจัย นั่นคือ นักศึกษาที่มีระดับชั้นปีการศึกษาที่แตกต่างกัน มีการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงไม่แตกต่างกัน

**สมมติฐานย่อยที่ 1.4** นักศึกษาที่มีคณะแตกต่างกัน มีการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงแตกต่างกัน

## ตาราง 11

ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนเพื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของนักศึกษา จำแนกตามคณะ

คณะ	แหล่งความแปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของนักศึกษา	ระหว่างกลุ่ม	1.200	9	.133	.910	.516
	ภายในกลุ่ม	57.128	390	.146		
	รวม	58.327	399			

จากตาราง 11 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล พบว่า การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของนักศึกษามหาวิทยาลัยรามคำแหง ไม่ขึ้นอยู่กับคณะ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ

.05 หมายความว่า ปฏิเสธสมมติฐานการวิจัย นั่นคือ นักศึกษาที่มีคะแนนที่แตกต่างกัน มีการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงไม่แตกต่างกัน

**สมมติฐานย่อยที่ 1.5** นักศึกษาที่มีรายได้เฉลี่ยต่อเดือนแตกต่างกัน มีการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงแตกต่างกัน

## ตาราง 12

ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนเพื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของนักศึกษา จำแนกตามรายได้เฉลี่ยต่อเดือน

รายได้เฉลี่ยต่อเดือน	แหล่งความแปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของนักศึกษา	ระหว่างกลุ่ม	1.488	3	.496	3.455	.017*
	ภายในกลุ่ม	56.839	396	.144		
	รวม	58.327	399			

\*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 12 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล พบว่า การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของนักศึกษามหาวิทยาลัยรามคำแหง ขึ้นอยู่กับรายได้เฉลี่ยต่อเดือน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 หมายความว่า ขอมรับสมมติฐานการวิจัย นั่นคือ นักศึกษาที่มีรายได้เฉลี่ยต่อเดือนที่แตกต่างกัน มีการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงแตกต่างกัน จึงได้ทดสอบรายคู่ด้วยวิธี LSD (Least Significant Difference) ปรากฏผลดังตาราง 13

## ตาราง 13

เปรียบเทียบการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของนักศึกษามหาวิทยาลัยรามคำแหง  
จำแนกตามรายได้เฉลี่ยต่อเดือนเป็นรายคู่

รายได้เฉลี่ยต่อเดือน	N	$\bar{X}$	(A)	(B)	(C)	(D)
			4.13	4.11	4.15	3.91
ต่ำกว่า 5,000 บาท (A)	89	4.13	-	-	-	.23
5,000-10,000 บาท (B)	236	4.11	-	-	-	.22
10,001-15,000 บาท (C)	44	4.15	-	-	-	.25
มากกว่า 15,000 บาทขึ้นไป (D)	31	3.90	-	-	-	-

จากตาราง 13 เปรียบเทียบการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของนักศึกษามหาวิทยาลัยรามคำแหง จำแนกตามรายได้เฉลี่ยต่อเดือนเป็นรายคู่ โดยใช้การเปรียบเทียบเชิงซ้อนรายคู่ของ LSD เพื่อตรวจสอบกลุ่มที่มีความแตกต่างกัน พบว่ามีความแตกต่างกันตามลักษณะตัวแปร 3 คู่ ได้แก่

1. นักศึกษาที่มีรายได้เฉลี่ยต่อเดือนต่ำกว่า 5,000 บาท ( $\bar{X} = 4.13$ ) มีการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงมากกว่านักศึกษามีรายได้เฉลี่ยต่อเดือนมากกว่า 15,000 บาทขึ้นไป ( $\bar{X} = 3.90$ )

2. นักศึกษาที่มีรายได้เฉลี่ยต่อเดือน 5,000-10,000 บาท ( $\bar{X} = 4.11$ ) มีการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงมากกว่านักศึกษามีรายได้เฉลี่ยต่อเดือนมากกว่า 15,000 บาทขึ้นไป ( $\bar{X} = 3.90$ )

3. นักศึกษาที่มีรายได้เฉลี่ยต่อเดือน 10,001-15,000 บาท ( $\bar{X} = 4.13$ ) มีการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงมากกว่านักศึกษามีรายได้เฉลี่ยต่อเดือนมากกว่า 15,000 บาทขึ้นไป ( $\bar{X} = 3.90$ )

## สมมติฐานข้อที่ 2

พฤติกรรมในการใช้อินเทอร์เน็ตของนักศึกษาแตกต่างกัน มีการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงแตกต่างกัน

**สมมติฐานย่อยที่ 2.1** นักศึกษาที่มีประสบการณ์ในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงแตกต่างกัน มีการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงแตกต่างกัน

### ตาราง 14

ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนเพื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของนักศึกษา จำแนกตามประสบการณ์ในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง

ประสบการณ์ในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง	แหล่งความแปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของนักศึกษา	ระหว่างกลุ่ม	1.549	3	.516	3.602	.014*
	ภายในกลุ่ม	56.778	396	.143		
	รวม	58.327	399			

\*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 14 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล พบว่า การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของนักศึกษามหาวิทยาลัยรามคำแหง ขึ้นอยู่กับประสบการณ์ในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 หมายความว่า ยอมรับสมมติฐานการวิจัย นั่นคือ นักศึกษาที่มีประสบการณ์ในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงที่แตกต่างกัน มีการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงแตกต่างกัน จึงได้ทดสอบรายคู่ด้วยวิธี Least Significant Difference (LSD) ปรากฏผลดังตาราง 15

## ตาราง 15

เปรียบเทียบการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของนักศึกษามหาวิทยาลัยรามคำแหง  
จำแนกตามประสบการณ์ในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงเป็นรายคู่

ประสบการณ์ใน การใช้อินเทอร์เน็ต เพื่อความบันเทิง	<i>N</i>	$\bar{X}$	(A)	(B)	(C)	(D)
ไม่เกิน 1 ปี (A) ตั้งแต่ 1 ปี แต่ไม่เกิน 2 ปี (B)	35	3.91	3.91	.19	.21	- .23
ตั้งแต่ 2 ปี แต่ไม่เกิน 3 ปี (C)	62	4.10	.19	-	-	-
ตั้งแต่ 3 ปีขึ้นไป (D)	138	4.12	.21	-	-	-
	165	4.14	.23	-	-	-

\*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 15 เปรียบเทียบการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของนักศึกษามหาวิทยาลัยรามคำแหง จำแนกตามประสบการณ์ในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงเป็นรายคู่ โดยใช้การเปรียบเทียบเชิงซ้อนรายคู่ของ LSD เพื่อตรวจสอบกลุ่มที่มีความแตกต่างกัน พบว่า มีความแตกต่างกันตามลักษณะตัวแปร 3 คู่ ได้แก่

1. นักศึกษาที่มีประสบการณ์ในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงตั้งแต่ 1 ปี แต่ไม่เกิน 2 ปี ( $\bar{X} = 4.10$ ) มีการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงมากกว่านักศึกษาที่มีประสบการณ์ในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงไม่เกิน 1 ปี ( $\bar{X} = 3.91$ )

2. นักศึกษาที่มีประสบการณ์ในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงตั้งแต่ 2 ปี แต่ไม่เกิน 3 ปี ( $\bar{X} = 4.12$ ) มีการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงมากกว่านักศึกษาที่มีประสบการณ์ในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงไม่เกิน 1 ปี ( $\bar{X} = 3.91$ )

3. นักศึกษาที่มีประสบการณ์ในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงตั้งแต่ 3 ปี ขึ้นไป ( $\bar{X} = 4.14$ ) มีการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงมากกว่านักศึกษาที่มีประสบการณ์ในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงไม่เกิน 1 ปี ( $\bar{X} = 3.91$ )

**สมมติฐานย่อยที่ 2.2** สถานที่ในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของนักศึกษาที่แตกต่างกัน มีการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงแตกต่างกัน

**ตาราง 16**

ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนเพื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของนักศึกษา จำแนกตามสถานที่ในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง

สถานที่ในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง	แหล่งความแปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของนักศึกษา	ระหว่างกลุ่ม	1.447	3	.482	3.357	.019*
	ภายในกลุ่ม	56.880	396	.144		
	รวม	58.327	399			

\*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 16 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล พบว่า การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของนักศึกษามหาวิทยาลัยรามคำแหง ขึ้นอยู่กับสถานที่ในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 หมายความว่า ยอมรับสมมติฐานการวิจัย นั่นคือ สถานที่ในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของนักศึกษาที่แตกต่างกัน มีการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงแตกต่างกัน จึงได้ทดสอบรายคู่ด้วยวิธี Least Significant Difference (LSD) ปรากฏผลดังตาราง 17

ตาราง 17

เปรียบเทียบการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของนักศึกษามหาวิทยาลัยรามคำแหง  
จำแนกตามสถานที่ในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงเป็นรายคู่

สถานที่ในการใช้ อินเทอร์เน็ตเพื่อ ความบันเทิง	N	$\bar{X}$	ร้าน			
			ที่บ้าน	ที่มหาวิทยาลัย	อินเทอร์เน็ต คาเฟ่	ที่อื่น ๆ
			4.11	4.13	4.11	3.86
ที่บ้าน	210	4.11	-	-	-	.26
ที่มหาวิทยาลัย	108	4.13	-	-	-	.28
ร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่	60	4.11	-	-	-	.25
ที่อื่น ๆ	22	3.86	-	-	-	-

จากตาราง 17 เปรียบเทียบการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของนักศึกษามหาวิทยาลัยรามคำแหง จำแนกตามสถานที่ในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงเป็นรายคู่ โดยใช้การเปรียบเทียบเชิงซ้อนรายคู่ของ LSD เพื่อตรวจสอบกลุ่มที่มีความแตกต่างกัน พบว่า มีความแตกต่างกันตามลักษณะตัวแปร 3 คู่ ได้แก่

1. นักศึกษาที่ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงที่บ้าน ( $\bar{X} = 4.11$ ) มีการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงมากกว่านักศึกษาที่ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงที่อื่น ๆ ( $\bar{X} = 3.86$ )

2. นักศึกษาที่ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงที่มหาวิทยาลัย ( $\bar{X} = 4.13$ ) มีการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงมากกว่านักศึกษาที่ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงที่อื่น ๆ ( $\bar{X} = 3.86$ )

3. นักศึกษาที่ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงที่ร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ ( $\bar{X} = 4.11$ ) มีการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงมากกว่านักศึกษาที่ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงที่อื่น ๆ ( $\bar{X} = 3.86$ )

**สมมติฐานย่อยที่ 2.3** ความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของนักศึกษาที่แตกต่างกัน มีการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงแตกต่างกัน

**ตาราง 18**

ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนเพื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของนักศึกษา จำแนกตามความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง

ความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง	แหล่งความแปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของนักศึกษา	ระหว่างกลุ่ม	2.517	3	.839	5.952	.001*
	ภายในกลุ่ม	55.811	396	.141		
	รวม	58.327	399			

\*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 18 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล พบว่า การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของนักศึกษามหาวิทยาลัยรามคำแหง ขึ้นอยู่กับความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 หมายความว่า ยอมรับสมมติฐานการวิจัย นั่นคือ ความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของนักศึกษาที่แตกต่างกัน มีการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงแตกต่างกัน จึงได้ทดสอบรายคู่ด้วยวิธี Least Significant Difference (LSD) ปรากฏผลดังตาราง 19

## ตาราง 19

เปรียบเทียบการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของนักศึกษามหาวิทยาลัยรามคำแหง  
จำแนกตามความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงเป็นรายคู่

ความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ต เพื่อความบันเทิง	<i>N</i>	$\bar{X}$	(A)	(B)	(C)	(D)
			3.82	4.14	4.13	4.11
ใช้ 1-3 ครั้งต่อสัปดาห์ (A)	28	3.82	-	.32	.32	.29
ใช้ 4-6 ครั้งต่อสัปดาห์ (B)	61	4.14	-	-	-	-
มากกว่า 6 ครั้งต่อสัปดาห์ (C)	174	4.13	-	-	-	-
ใช้ทุกวัน (D)	137	4.11	-	-	-	-

จากตาราง 19 เปรียบเทียบการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของนักศึกษามหาวิทยาลัยรามคำแหง จำแนกตามความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงเป็นรายคู่ โดยใช้การเปรียบเทียบเชิงซ้อนรายคู่ของ LSD เพื่อตรวจสอบกลุ่มที่มีความแตกต่างกัน พบว่า มีความแตกต่างกันตามลักษณะตัวแปร 3 คู่ ได้แก่

1. นักศึกษาที่ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง 4-6 ครั้งต่อสัปดาห์ ( $\bar{X} = 4.14$ ) มีการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงมากกว่านักศึกษาที่ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง 1-3 ครั้งต่อสัปดาห์ ( $\bar{X} = 3.82$ )
2. นักศึกษาที่ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงมากกว่า 6 ครั้งต่อสัปดาห์ ( $\bar{X} = 4.13$ ) มีการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงมากกว่านักศึกษาที่ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง 1-3 ครั้งต่อสัปดาห์ ( $\bar{X} = 3.82$ )
3. นักศึกษาที่ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงทุกวัน ( $\bar{X} = 4.11$ ) มีการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงมากกว่านักศึกษาที่ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง 1-3 ครั้งต่อสัปดาห์ ( $\bar{X} = 3.82$ )

สมมติฐานย่อยที่ 2.4 ช่วงเวลาในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของนักศึกษาที่แตกต่างกัน มีการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงแตกต่างกัน

#### ตาราง 20

ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนเพื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของนักศึกษา จำแนกตามช่วงเวลาในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง

ช่วงเวลาในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง	แหล่งความแปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของนักศึกษา	ระหว่างกลุ่ม	2.798	3	.933	6.650	.000*
	ภายในกลุ่ม	55.530	396	.140		
	รวม	58.327	399			

\*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 20 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล พบว่า การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของนักศึกษามหาวิทยาลัยรามคำแหง ขึ้นอยู่กับช่วงเวลาในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 หมายความว่า ยอมรับสมมติฐานการวิจัย นั่นคือ ช่วงเวลาในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของนักศึกษาที่แตกต่างกัน มีการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงแตกต่างกัน จึงได้ทดสอบรายคู่ด้วยวิธี Least Significant Difference (LSD) ปรากฏผลดังตาราง 21

## ตาราง 21

เปรียบเทียบการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของนักศึกษามหาวิทยาลัยรามคำแหง  
จำแนกตามช่วงเวลาในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงเป็นรายคู่

ช่วงเวลาในการใช้อินเทอร์เน็ต เพื่อความบันเทิง	N	$\bar{X}$	(A)	(B)	(C)	(D)
			4.05	4.06	4.24	4.01
06.01-12.00 น. (A)	79	4.05	-	-	.19	-
12.01-18.00 น. (B)	173	4.06	-	-	.17	-
18.01-24.00 น. (C)	113	4.24	-	-	-	.23
00.01-06.00 น. (D)	35	4.01	-	-	-	-

จากตาราง 21 เปรียบเทียบการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของนักศึกษามหาวิทยาลัยรามคำแหง จำแนกตามช่วงเวลาในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงเป็นรายคู่ โดยใช้การเปรียบเทียบเชิงซ้อนรายคู่ของ LSD เพื่อตรวจสอบกลุ่มที่มีความแตกต่างกัน พบว่า มีความแตกต่างกันตามลักษณะตัวแปร 3 คู่ ได้แก่

1. นักศึกษาที่ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงช่วงเวลา 18.01-24.00 น. ( $\bar{X} = 4.24$ ) มีการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงมากกว่านักศึกษาที่ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง เวลา 06.01-12.00 น. ( $\bar{X} = 4.05$ )
2. นักศึกษาที่ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงช่วงเวลา 18.01-24.00 น. ( $\bar{X} = 4.24$ ) มีการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงมากกว่านักศึกษาที่ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง เวลา 12.01-18.00 น. ( $\bar{X} = 4.06$ )
3. นักศึกษาที่ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงช่วงเวลา 18.01-24.00 น. ( $\bar{X} = 4.24$ ) มีการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงมากกว่านักศึกษาที่ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง เวลา 00.01-06.00 น. ( $\bar{X} = 4.01$ )



**สมมติฐานย่อยที่ 2.5** ระยะเวลาในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงแต่ละครั้งของนักศึกษาที่แตกต่างกัน มีการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงแตกต่างกัน

## ตาราง 22

ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนเพื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของนักศึกษา จำแนกตามระยะเวลาในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงแต่ละครั้ง

ช่วงเวลาในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง	แหล่งความแปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของนักศึกษา	ระหว่างกลุ่ม	1.823	3	.608	4.259	.006*
	ภายในกลุ่ม	56.504	396	.143		
	รวม	58.327	399			

\*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 22 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล พบว่า การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของนักศึกษามหาวิทยาลัยรามคำแหง ขึ้นอยู่กับระยะเวลาในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงแต่ละครั้ง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 หมายความว่ายอมรับสมมติฐานการวิจัย นั่นคือ ระยะเวลาในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงแต่ละครั้งของนักศึกษาที่แตกต่างกัน มีการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงแตกต่างกัน จึงได้ทดสอบรายคู่ด้วยวิธี Least Significant Difference (LSD) ปรากฏผลดังตาราง 23

## ตาราง 23

เปรียบเทียบการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของนักศึกษามหาวิทยาลัยรามคำแหง  
จำแนกตามระยะเวลาในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงแต่ละครั้งเป็นรายคู่

ระยะเวลาในการใช้			(A)	(B)	(C)	(D)
อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง แต่ละครั้ง	<i>N</i>	$\bar{X}$	4.16	4.09	4.05	4.26
ไม่เกิน 1 ชม./ครั้ง (A)	60	4.16	-	-	-	-
ตั้งแต่ 1 ชม./ครั้ง แต่ไม่เกิน 2 ชม./ครั้ง (B)	145	4.09	-	-	-	.17
ตั้งแต่ 2 ชม./ครั้ง แต่ไม่เกิน 3 ชม./ครั้ง (C)	147	4.05	-	-	-	.21
ตั้งแต่ 3 ชม./ครั้ง (D)	48	4.26	-	-	-	-

จากตาราง 23 เปรียบเทียบการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของนักศึกษามหาวิทยาลัยรามคำแหง จำแนกตามระยะเวลาในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงแต่ละครั้งเป็นรายคู่ โดยใช้การเปรียบเทียบเชิงซ้อนรายคู่ของ LSD เพื่อตรวจสอบกลุ่มที่มีความแตกต่างกัน พบว่า มีความแตกต่างกันตามลักษณะตัวแปร 2 คู่ ได้แก่

1. นักศึกษาที่ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงตั้งแต่ 3 ชม./ครั้ง ( $\bar{X} = 4.26$ ) มีการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงมากกว่านักศึกษาที่ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงตั้งแต่ 1 ชม./ครั้ง แต่ไม่เกิน 2 ชม./ครั้ง ( $\bar{X} = 4.09$ )
2. นักศึกษาที่ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงตั้งแต่ 3 ชม./ครั้ง ( $\bar{X} = 4.26$ ) มีการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงมากกว่านักศึกษาที่ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงตั้งแต่ 2 ชม./ครั้ง แต่ไม่เกิน 3 ชม./ครั้ง ( $\bar{X} = 4.05$ )

สมมติฐานย่อยที่ 2.6 วัตถุประสงค์ในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของนักศึกษาที่แตกต่างกัน มีการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงแตกต่างกัน

#### ตาราง 24

ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนเพื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของนักศึกษา จำแนกตามวัตถุประสงค์ในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง

วัตถุประสงค์ในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง	แหล่งความแปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของนักศึกษา	ระหว่างกลุ่ม	1.158	6	.193	1.327	.244
	ภายในกลุ่ม	57.169	393	.145		
	รวม	58.327	399			

จากตาราง 24 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล พบว่า การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของนักศึกษามหาวิทยาลัยรามคำแหง ไม่ขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 หมายความว่า ปฏิเสธสมมติฐานการวิจัย นั่นคือ วัตถุประสงค์ในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของนักศึกษาที่แตกต่างกัน มีการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงไม่แตกต่างกัน

**สมมติฐานย่อยที่ 2.7** การเข้าใช้เว็บไซต์เพื่อความบันเทิงของนักศึกษาที่แตกต่างกัน มีการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงแตกต่างกัน

**ตาราง 25**

ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนเพื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของนักศึกษา จำแนกตามการเข้าใช้เว็บไซต์เพื่อความบันเทิง

การเข้าใช้เว็บไซต์เพื่อความบันเทิงของนักศึกษา	แหล่งความแปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของนักศึกษา	ระหว่างกลุ่ม	1.276	4	.319	2.208	.067
	ภายในกลุ่ม	57.051	395	.144		
	รวม	58.327	399			

จากตาราง 25 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล พบว่า การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของนักศึกษามหาวิทยาลัยรามคำแหง ไม่ขึ้นอยู่กับการเข้าใช้เว็บไซต์เพื่อความบันเทิงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 หมายความว่า ปฏิเสธสมมติฐานการวิจัย นั่นคือการเข้าใช้เว็บไซต์เพื่อความบันเทิงของนักศึกษาที่แตกต่างกัน มีการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงไม่แตกต่างกัน

**สมมติฐานย่อยที่ 2.8** บุคคลที่อยู่ด้วยขณะที่ใช้งานอินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงที่แตกต่างกัน มีการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงแตกต่างกัน

#### ตาราง 26

ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนเพื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของนักศึกษา จำแนกตามบุคคลที่อยู่ด้วยขณะที่ใช้งานอินเทอร์เน็ต

บุคคลที่อยู่ด้วยขณะที่ใช้งานอินเทอร์เน็ต	แหล่งความแปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของนักศึกษา	ระหว่างกลุ่ม	.875	3	.292	2.011	.112
	ภายในกลุ่ม	57.452	396	.145		
	รวม	58.327	399			

จากตาราง 26 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล พบว่า การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของนักศึกษามหาวิทยาลัยรามคำแหง ไม่ขึ้นอยู่กับบุคคลที่อยู่ด้วยขณะที่ใช้งานอินเทอร์เน็ต อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 หมายความว่า ปฏิเสธสมมติฐานการวิจัย นั่นคือ บุคคลที่อยู่ด้วยขณะที่ใช้งานอินเทอร์เน็ตที่แตกต่างกัน มีการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงไม่แตกต่างกัน

**สมมติฐานย่อยที่ 2.9** อุปกรณ์ในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง  
ที่แตกต่างกัน มีการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงแตกต่างกัน

**ตาราง 27**

ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนเพื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อ  
ความบันเทิงของนักศึกษา จำแนกตามอุปกรณ์ในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง

อุปกรณ์ในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อ ความบันเทิง	แหล่งความ แปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของ นักศึกษา	ระหว่างกลุ่ม	.165	3	.055	.375	.771
	ภายในกลุ่ม	58.162	396	.147		
	รวม	58.327	399			

\*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 27 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล พบว่า การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง  
ของนักศึกษามหาวิทยาลัยรามคำแหง ไม่ขึ้นอยู่กับอุปกรณ์ในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อ  
ความบันเทิง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 หมายความว่า ปฏิเสธสมมติฐาน  
การวิจัย นั่นคือ อุปกรณ์ในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงที่แตกต่างกัน มีการใช้  
อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงไม่แตกต่างกัน

**สมมติฐานย่อยที่ 2.10** การใช้อุปกรณ์เสริมในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงที่แตกต่างกัน มีการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงแตกต่างกัน

#### ตาราง 28

ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนเพื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของนักศึกษา จำแนกตามการใช้อุปกรณ์เสริมในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง

การใช้อุปกรณ์เสริมในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง	แหล่งความแปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของนักศึกษา	ระหว่างกลุ่ม	.111	3	.037	.251	.861
	ภายในกลุ่ม	58.217	396	.147		
	รวม	58.327	399			

จากตาราง 28 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล พบว่า การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของนักศึกษามหาวิทยาลัยรามคำแหง ไม่ขึ้นอยู่กับการใช้อุปกรณ์เสริมในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 หมายความว่า ปฏิเสธสมมติฐานการวิจัย นั่นคือ การใช้อุปกรณ์เสริมในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงที่แตกต่างกัน มีการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงไม่แตกต่างกัน

#### สมมติฐานข้อที่ 3

รูปแบบการใช้งานของอินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงที่แตกต่างกัน มีการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของนักศึกษาแตกต่างกัน

**สมมติฐานย่อยที่ 3.1** ประเภทการใช้งานอินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงที่แตกต่างกัน มีการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของนักศึกษาแตกต่างกัน

### ตาราง 29

ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนเพื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยการใช้งานอินเทอร์เน็ตเพื่อ  
ความบันเทิงของนักศึกษา จำแนกตามประเภทการใช้งานอินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง

ประเภทการใช้งานอินเทอร์เน็ตเพื่อ ความบันเทิง	แหล่งความ แปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
การใช้งานอินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของ นักศึกษา	ระหว่างกลุ่ม	1.908	6	.318	2.215	.041*
	ภายในกลุ่ม	56.419	393	.144		
	รวม	58.327	399			

\*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 29 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล พบว่า การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง  
ของนักศึกษามหาวิทยาลัยรามคำแหง ขึ้นอยู่กับประเภทการใช้งานอินเทอร์เน็ตเพื่อ  
ความบันเทิง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 หมายความว่า ยอมรับสมมติฐาน  
การวิจัย นั่นคือ ประเภทการใช้งานอินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงที่แตกต่างกัน มีการใช้  
อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของนักศึกษาแตกต่างกัน จึงได้ทดสอบรายคู่ด้วยวิธี Least  
Significant Difference (LSD) ปรากฏผลดังตาราง 30

### ตาราง 30

เปรียบเทียบการใช้งานอินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของนักศึกษามหาวิทยาลัยรามคำแหง  
จำแนกตามประเภทการใช้งานอินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงเป็นรายคู่

ประเภทการใช้งานอินเทอร์เน็ตเพื่อ ความบันเทิง	N	$\bar{X}$	(A)	(B)	(C)	(D)
			4.09	4.19	4.11	3.95
ติดต่อสื่อสารด้วย e-mail (A)	126	4.09	-	-	-	.15
ดาวน์โหลดข้อมูล/โปรแกรม/เพลง/ภาพ (B)	96	4.19	-	-	-	.24
สนทนากับเพื่อนผ่านอินเทอร์เน็ต(chat) ใช้สื่อออนไลน์ เช่น วิทยุออนไลน์	83	4.11	-	-	-	.17
โทรศัพท์ออนไลน์ และเกมออนไลน์ (D)	42	3.95	-	-	-	-

ตาราง 30 (ต่อ)

ประเภทการใช้งานอินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง	N	$\bar{X}$	(E)	(F)	(G)
			3.99	4.10	4.14
เขียนไดอารี่ บล็อก (diary/weblog) (E)	14	3.99	-	-	-
ส่งรูปภาพหรือภาพถ่ายขึ้นบนเว็บไซต์ (upload photo) (F)	28	4.10	-	-	-
อื่น ๆ (G)	11	4.14	-	-	-

จากตาราง 30 เปรียบเทียบการใช้งานอินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของนักศึกษามหาวิทยาลัยรามคำแหง จำแนกตามประเภทการใช้งานอินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงเป็นรายคู่ โดยใช้การเปรียบเทียบเชิงซ้อนรายคู่ของ LSD เพื่อตรวจสอบกลุ่มที่มีความแตกต่างกัน พบว่า มีความแตกต่างกันตามลักษณะตัวแปร 3 คู่ ได้แก่

1. นักศึกษาที่ติดต่อบรรยากาศด้วยจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (e-mail) ( $\bar{X} = 4.09$ ) มีการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงมากกว่านักศึกษาที่ใช้สื่อออนไลน์ เช่น วิทยุออนไลน์ โทรทัศน์ออนไลน์ และเกมออนไลน์ ( $\bar{X} = 3.95$ )

2. นักศึกษาที่ดาวน์โหลดข้อมูล/โปรแกรม/เพลง/ภาพ ( $\bar{X} = 4.19$ ) มีการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงมากกว่านักศึกษาที่ใช้สื่อออนไลน์ เช่น วิทยุออนไลน์ โทรทัศน์ออนไลน์ และเกมออนไลน์ ( $\bar{X} = 3.95$ )

3. นักศึกษาที่สนทนากับเพื่อนผ่านอินเทอร์เน็ต(chat) ( $\bar{X} = 4.11$ ) มีการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงมากกว่านักศึกษาที่ใช้สื่อออนไลน์ เช่น วิทยุออนไลน์ โทรทัศน์ออนไลน์ และเกมออนไลน์ ( $\bar{X} = 3.95$ )

**สมมติฐานย่อยที่ 3.2** รูปแบบการใช้งานอินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงที่แตกต่างกัน มีการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของนักศึกษาแตกต่างกัน

### ตาราง 31

ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนเพื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อ  
ความบันเทิงของนักศึกษา จำแนกตามรูปแบบการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง  
ที่ได้รับ

รูปแบบการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อ ความบันเทิงที่ได้รับ	แหล่งความ แปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของ นักศึกษา	ระหว่างกลุ่ม	1.209	5	.242	1.668	.141
	ภายในกลุ่ม	57.118	394	.145		
	รวม	58.327	399			

จากตาราง 31 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล พบว่า การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง  
ของนักศึกษามหาวิทยาลัยรามคำแหง ไม่ขึ้นอยู่กับรูปแบบการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อ  
ความบันเทิงที่ได้รับ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 หมายความว่า ปฏิเสธ  
สมมติฐานการวิจัย นั่นคือ รูปแบบการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงที่ได้รับ  
ที่แตกต่างกัน มีการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงไม่แตกต่างกัน

**สมมติฐานย่อยที่ 3.3** การใช้สื่ออินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงที่แตกต่างกัน  
มีการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของนักศึกษาแตกต่างกันแตกต่างกัน

### ตาราง 32

ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนเพื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยการใช้สื่ออินเทอร์เน็ตเพื่อ  
ความบันเทิงของนักศึกษา จำแนกตามการใช้สื่ออินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง

การใช้สื่ออินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง	แหล่งความ แปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
การใช้สื่ออินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของ นักศึกษา	ระหว่างกลุ่ม	.778	3	.259	1.785	.149
	ภายในกลุ่ม	57.549	396	.145		
	รวม	58.327	399			

จากตาราง 32 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล พบว่า การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของนักศึกษามหาวิทยาลัยรามคำแหง ไม่ขึ้นอยู่กับการใช้สื่ออินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 หมายความว่า ปฏิเสธสมมติฐานการวิจัย นั่นคือ การใช้สื่ออินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของนักศึกษาที่แตกต่างกัน มีการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงไม่แตกต่างกัน

**สมมติฐานย่อยที่ 3.4** ประเภทการดาวน์โหลดที่แตกต่างกัน จะมีผลต่อการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของนักศึกษาแตกต่างกัน

### ตาราง 33

ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนเพื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของนักศึกษา จำแนกตามประเภทการดาวน์โหลด

ประเภทการดาวน์โหลด	แหล่งความแปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของนักศึกษา	ระหว่างกลุ่ม	.204	3	.068	.464	.707
	ภายในกลุ่ม	58.123	396	.147		
	รวม	58.327	399			

จากตาราง 33 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล พบว่า การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของนักศึกษามหาวิทยาลัยรามคำแหง ไม่ขึ้นอยู่กับประเภทการดาวน์โหลด อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 หมายความว่า ปฏิเสธสมมติฐานการวิจัย นั่นคือ ประเภทการดาวน์โหลดที่แตกต่างกัน มีการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของนักศึกษาไม่แตกต่างกัน

**สมมติฐานย่อยที่ 3.5** การสนทนาผ่านอินเทอร์เน็ตที่แตกต่างกัน จะมีผลต่อการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของนักศึกษาแตกต่างกัน

## ตาราง 34

ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนเพื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของนักศึกษา จำแนกตามการสนทนาผ่านอินเทอร์เน็ต

การสนทนาผ่านอินเทอร์เน็ต (chat)	แหล่งความแปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของนักศึกษา	ระหว่างกลุ่ม	2.941	3	.980	7.008	.000*
	ภายในกลุ่ม	55.387	396	.140		
	รวม	58.327	399			

\*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 34 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล พบว่า การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของนักศึกษามหาวิทยาลัยรามคำแหง ขึ้นอยู่กับการสนทนาผ่านอินเทอร์เน็ต (chat) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 หมายความว่า ยอมรับสมมติฐานการวิจัย นั่นคือการสนทนาผ่านอินเทอร์เน็ตแตกต่างกัน มีการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของนักศึกษาแตกต่างกัน จึงได้ทดสอบรายคู่ด้วยวิธี Least Significant Difference (LSD) ปรากฏผลดังตาราง 35

## ตาราง 35

เปรียบเทียบการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของนักศึกษามหาวิทยาลัยรามคำแหง จำแนกตามการสนทนาผ่านอินเทอร์เน็ตเป็นรายคู่

การสนทนาผ่านอินเทอร์เน็ต	N	$\bar{X}$	(A)	(B)	(C)	(D)
			4.16	4.11	4.00	3.84
สนทนาผ่านอินเทอร์เน็ต (chat)						
แบบตัวต่อตัว (A)	216	4.16	-	-	.16	.32
สนทนาผ่านอินเทอร์เน็ต (chat) แบบรวมกันที่เป็นกลุ่ม (B)	88	4.11	-	-	-	.27

ตาราง 35 (ต่อ)

การสนทนาผ่านอินเทอร์เน็ต	N	$\bar{X}$	(A)	(B)	(C)	(D)
			4.16	4.11	4.00	3.84
เล่นเกมออนไลน์พร้อมกับสนทนาผ่านอินเทอร์เน็ต (chat) ทั้งแบบตัวต่อตัว และรวมกันเป็นกลุ่ม (C)	76	4.00	.16	-	-	-
อื่น ๆ (D)	20	3.84	.32	.27	-	-

จากตาราง 35 เปรียบเทียบการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของนักศึกษามหาวิทยาลัยรามคำแหง จำแนกตามการสนทนาผ่านอินเทอร์เน็ตเป็นรายคู่ โดยใช้การเปรียบเทียบเชิงซ้อนรายคู่ของ LSD เพื่อตรวจสอบกลุ่มที่มีความแตกต่างกัน พบว่ามีความแตกต่างกันตามลักษณะตัวแปร 3 คู่ ได้แก่

1. นักศึกษาที่สนทนาผ่านอินเทอร์เน็ต (chat) แบบตัวต่อตัว ( $\bar{X} = 4.16$ ) มีการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงมากกว่านักศึกษาที่คุยแบบอื่น ๆ ( $\bar{X} = 3.84$ )
2. นักศึกษาที่สนทนาผ่านอินเทอร์เน็ต (chat) แบบรวมกันที่เป็นกลุ่ม ( $\bar{X} = 4.11$ ) มีการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงมากกว่านักศึกษาที่คุยแบบอื่น ๆ ( $\bar{X} = 3.84$ )
3. นักศึกษาที่สนทนาผ่านอินเทอร์เน็ต (chat) แบบตัวต่อตัว ( $\bar{X} = 4.16$ ) มีการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงมากกว่านักศึกษาที่เล่นเกมออนไลน์พร้อมกับสนทนาผ่านอินเทอร์เน็ต (chat) ทั้งแบบตัวต่อตัว และรวมกันเป็นกลุ่ม

**สมมติฐานย่อยที่ 3.6** การใช้โปรแกรมสนทนาผ่านอินเทอร์เน็ตที่แตกต่างกันจะมีผลต่อการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของนักศึกษาแตกต่างกัน

## ตาราง 36

ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนเพื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อ  
ความบันเทิงของนักศึกษา จำแนกตามการใช้โปรแกรมสนทนาผ่านอินเทอร์เน็ต

การใช้โปรแกรมสนทนาผ่านอินเทอร์เน็ต	แหล่งความ แปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของ นักศึกษา	ระหว่างกลุ่ม	.303	3	.101	.690	.559
	ภายในกลุ่ม	58.024	396	.147		
	รวม	58.327	399			

จากตาราง 36 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล พบว่า การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง  
ของนักศึกษามหาวิทยาลัยรามคำแหง ไม่ขึ้นอยู่กับการใช้โปรแกรมสนทนาผ่าน-  
อินเทอร์เน็ต อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 หมายความว่า ปฏิเสธสมมติฐาน  
การวิจัย นั่นคือ การใช้โปรแกรมสนทนาผ่านอินเทอร์เน็ตที่แตกต่างกัน มีการใช้  
อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของนักศึกษาไม่แตกต่างกัน

**สมมติฐานย่อยที่ 3.7** การใช้เครือข่ายสังคม (social network) ที่แตกต่างกัน  
จะมีผลต่อการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของนักศึกษาแตกต่างกัน

## ตาราง 37

ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนเพื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อ  
ความบันเทิงของนักศึกษา จำแนกตามการใช้เครือข่ายสังคม (social network)

การใช้เครือข่ายสังคม (social network)	แหล่งความ แปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของ นักศึกษา	ระหว่างกลุ่ม	1.455	4	.364	2.527	.040*
	ภายในกลุ่ม	56.872	395	.144		
	รวม	58.327	399			

\*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 37 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล พบว่า การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของนักศึกษามหาวิทยาลัยรามคำแหง ขึ้นอยู่กับการใช้เครือข่ายสังคม (social network) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 หมายความว่า ยอมรับสมมติฐานการวิจัย นั่นคือ การใช้เครือข่ายสังคม (social network) ที่แตกต่างกัน มีการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของนักศึกษาแตกต่างกัน จึงได้ทดสอบรายคู่ด้วยวิธี Least Significant Difference (LSD) ปรากฏผลดังตาราง 38

### ตาราง 38

เปรียบเทียบการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของนักศึกษามหาวิทยาลัยรามคำแหง จำแนกตามการใช้เครือข่ายสังคม (social network) เป็นรายคู่

การใช้เครือข่ายสังคม (social network)	<i>N</i>	$\bar{X}$	(A)	(B)	(C)	(D)	(E)
			4.10	4.15	4.10	4.03	3.89
www.hi5.com (A)	112	4.10	-	-	-	-	.21
www.facebook.com (B)	143	4.15	-	-	-	-	.26
www.tagged.com (C)	98	4.10	-	-	-	-	.21
www.twister.com (D)	25	4.03	-	-	-	-	-
อื่น ๆ (E)	22	3.89	-	-	-	-	-

จากตาราง 38 เปรียบเทียบการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของนักศึกษามหาวิทยาลัยรามคำแหง จำแนกตามการใช้เครือข่ายสังคม (social network) เป็นรายคู่ โดยการใช้การเปรียบเทียบเชิงซ้อนรายคู่ของ LSD เพื่อตรวจสอบกลุ่มที่มีความแตกต่างกัน พบว่า มีความแตกต่างกันตามลักษณะตัวแปร 3 คู่ ได้แก่

1. นักศึกษาที่ใช้ www.hi5.com เป็นเครือข่ายสังคม (social network) ( $\bar{X} = 4.10$ ) มีการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงมากกว่านักศึกษาที่ใช้เว็บไซต์อื่น ๆ เป็นเครือข่ายสังคม (social network) ( $\bar{X} = 3.89$ )

2. นักศึกษาที่ใช้ [www.facebook.com](http://www.facebook.com) เป็นเครือข่ายสังคม (social network) ( $\bar{X} = 4.15$ ) มีการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงมากกว่านักศึกษาที่ใช้เว็บไซต์อื่น ๆ เป็นเครือข่ายสังคม (social network) ( $\bar{X} = 3.89$ )

3. นักศึกษาที่ใช้ [www.tagged.com](http://www.tagged.com) เป็นเครือข่ายสังคม (social network) ( $\bar{X} = 4.10$ ) มีการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงมากกว่านักศึกษาที่ใช้เว็บไซต์อื่น ๆ เป็นเครือข่ายสังคม (social network) ( $\bar{X} = 3.89$ )

#### สมมติฐานข้อที่ 4

ประโยชน์ในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงที่แตกต่างกัน จะมีผลต่อการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของนักศึกษาแตกต่างกัน

**สมมติฐานย่อยที่ 4.1** ประโยชน์ในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงที่แตกต่างกัน จะมีผลต่อการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของนักศึกษาแตกต่างกัน

#### ตาราง 39

ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนเพื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของนักศึกษา จำแนกตามประโยชน์ในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง

ประโยชน์ในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง	แหล่งความแปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของนักศึกษา	ระหว่างกลุ่ม	.113	3	.038	.256	.857
	ภายในกลุ่ม	58.214	396	.147		
	รวม	58.327	399			

จากตาราง 39 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล พบว่า การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของนักศึกษามหาวิทยาลัยรามคำแหง ไม่ขึ้นอยู่กับประโยชน์ในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 หมายความว่า ปฏิเสธสมมติฐานการวิจัย นั่นคือ ประโยชน์ในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงที่แตกต่างกัน จะมีผลต่อการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของนักศึกษาไม่แตกต่างกัน

**สมมติฐานย่อยที่ 4.2** ประโยชน์ในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงด้านการติดต่อสื่อสารกับเพื่อนที่แตกต่างกัน จะมีผลต่อการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของนักศึกษาแตกต่างกัน

#### ตาราง 40

ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนเพื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของนักศึกษา จำแนกตามประโยชน์ในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงด้านการติดต่อสื่อสารกับเพื่อน

ประโยชน์ในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงด้านการติดต่อสื่อสารกับเพื่อน	แหล่งความแปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของนักศึกษา	ระหว่างกลุ่ม	.301	3	.100	.684	.562
	ภายในกลุ่ม	58.027	396	.147		
	รวม	58.327	399			

จากตาราง 40 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล พบว่า การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของนักศึกษามหาวิทยาลัยรามคำแหง ไม่ขึ้นอยู่กับประโยชน์ในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงด้านการติดต่อสื่อสารกับเพื่อน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 หมายความว่า ปฏิเสธสมมติฐานการวิจัย นั่นคือ ประโยชน์ในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงด้านการติดต่อสื่อสารกับเพื่อนที่แตกต่างกัน จะมีผลต่อการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของนักศึกษาไม่แตกต่างกัน

**สมมติฐานย่อยที่ 4.3** ประโยชน์ที่ได้จากการดาวน์โหลดในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงที่แตกต่างกัน จะมีผลต่อการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของนักศึกษาแตกต่างกัน



## ตาราง 41

ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนเพื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อ  
ความบันเทิงของนักศึกษา จำแนกตามประโยชน์ที่ได้จากการดาวน์โหลดในการใช้  
อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง

ประโยชน์ที่ได้จากการดาวน์โหลดใน การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง	แหล่งความ แปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของ นักศึกษา	ระหว่างกลุ่ม	.882	3	.294	2.027	.110
	ภายในกลุ่ม	57.445	396	.145		
	รวม	58.327	399			

จากตาราง 41 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล พบว่า การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง  
ของนักศึกษามหาวิทยาลัยรามคำแหง ไม่ขึ้นอยู่กับประโยชน์ที่ได้จากการดาวน์โหลด  
ในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 หมายความว่า ปฏิเสธสมมติฐานการวิจัย นั่นคือ ประโยชน์ที่ได้จากการดาวน์โหลดในการใช้  
อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงที่แตกต่างกัน จะมีผลต่อการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อ  
ความบันเทิงของนักศึกษาไม่แตกต่างกัน

**สมมติฐานย่อยที่ 4.4** ประโยชน์ในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงด้านสื่อ  
อินเทอร์เน็ตที่แตกต่างกัน จะมีผลต่อการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของนักศึกษา  
แตกต่างกัน

## ตาราง 42

ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนเพื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อ  
ความบันเทิงของนักศึกษา จำแนกตามประโยชน์ในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง  
ด้านสื่ออินเทอร์เน็ต

ประโยชน์ในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อ ความบันเทิงด้านสื่ออินเทอร์เน็ต	แหล่งความ แปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของ นักศึกษา	ระหว่างกลุ่ม	.801	3	.267	1.838	.140
	ภายในกลุ่ม	57.526	396	.145		
	รวม	58.327	399			

จากตาราง 42 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล พบว่า การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง  
ของนักศึกษามหาวิทยาลัยรามคำแหง ไม่ขึ้นอยู่กับประโยชน์ในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อ  
ความบันเทิงด้านสื่ออินเทอร์เน็ต อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 หมายความว่า  
ปฏิเสธสมมติฐานการวิจัย นั่นคือ ประโยชน์ในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงด้าน  
สื่ออินเทอร์เน็ตที่แตกต่างกัน จะมีผลต่อการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของ  
นักศึกษาไม่แตกต่างกัน

**สมมติฐานย่อยที่ 4.5** ประโยชน์จากการค้นหาข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต  
ด้านความบันเทิงที่แตกต่างกัน จะมีผลต่อการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของ  
นักศึกษาแตกต่างกัน

#### ตาราง 43

ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนเพื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อ  
ความบันเทิงของนักศึกษา จำแนกตามประโยชน์จากการค้นหาข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต  
ด้านความบันเทิง

ประโยชน์จากการค้นหาข้อมูลจาก อินเทอร์เน็ตด้านความบันเทิง	แหล่งความ แปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของ นักศึกษา	ระหว่างกลุ่ม	.060	3	.020	.135	.939
	ภายในกลุ่ม	58.268	396	.147		
	รวม	58.327	399			

จากตาราง 43 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล พบว่า การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง  
ของนักศึกษามหาวิทยาลัยรามคำแหง ไม่ขึ้นอยู่กับประโยชน์จากการค้นหาข้อมูลจาก  
อินเทอร์เน็ตด้านความบันเทิงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 หมายความว่า  
ปฏิเสธสมมติฐานการวิจัย นั่นคือ ประโยชน์จากการค้นหาข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต  
ด้านความบันเทิงที่แตกต่างกัน จะมีผลต่อการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของ  
นักศึกษาไม่แตกต่างกัน

### สมมติฐานข้อที่ 5

ปัญหาในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงจะมีความสัมพันธ์กับการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของนักศึกษาอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

การเปรียบเทียบความสัมพันธ์ของปัญหาในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงมีความสัมพันธ์กับการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงเพื่อทดสอบสมมติฐาน ผู้วิจัยได้ทดสอบความสัมพันธ์ของตัวแปร โดยใช้การวิเคราะห์สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ (correlation coefficient) ระหว่างตัวแปรโดยใช้การทดสอบความสัมพันธ์กับภาพรวมของตัวแปร จากนั้นจึงทำการทดสอบความสัมพันธ์รายข้อย่อย ซึ่งได้ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ดังตาราง 44 และ 45 ดังนี้

#### ตาราง 44

ค่าความสัมพันธ์ของปัญหาในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงกับการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของนักศึกษา โดยภาพรวม

ปัญหาในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง	การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง	ค่า Sig.
ปัญหาในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง	.862	.000*

\* $p < .05$

จากตาราง 44 พบว่า ระดับปัญหาในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงโดยภาพรวมมีความสัมพันธ์กับการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และเมื่อทำการทดสอบความสัมพันธ์รายข้อย่อยได้ผลการวิจัยดังตาราง 49

## ตาราง 45

ค่าความสัมพันธ์ของปัญหาในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงกับการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของนักศึกษา แบบรายข้อ

ปัญหาในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง	การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง	ค่า Sig.
1. มีปัญหาทางด้านภาษา	.027	.593
2. ไม่รู้วิธีการเข้าถึงแหล่งข้อมูลบันเทิงที่ต้องการบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต	.199	.000*
3. ไม่ทราบแหล่งข้อมูลบันเทิงบนอินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงที่ต้องการใช้ประโยชน์	.373	.000*
4. มีวิธีการเข้าถึงเนื้อหาอินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงมีมากเกินไป	.675	.000*
5. ไม่มีทักษะในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง	.557	.000*
6. ระบบเครือข่ายมีความเร็วต่ำทำให้การสื่อสารล่าช้า	.189	.000*
7. เครื่องคอมพิวเตอร์ไม่มีประสิทธิภาพเพียงพอรองรับระบบอินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงได้	.036	.477
8. ระบบคอมพิวเตอร์เครือข่ายขัดข้อง ทำให้ไม่สามารถติดต่อเครือข่ายได้	.312	.000*
9. ไวรัสทำให้ไม่สามารถใช้งานได้	.266	.000*
10. การใช้ถ้อยคำหยาบคาย หรือการสื่อข้อความไม่เหมาะสม	.555	.000*

\* $p < .05$

จากตาราง 45 เมื่อพิจารณาความสัมพันธ์เป็นรายข้อย่อย ปัญหาในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงกับการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง พบว่า ระดับปัญหาในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง มีความสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติกับการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง เรื่อง มีวิธีการเข้าถึงเนื้อหาอินเทอร์เน็ตเพื่อ

ความบันเทิง มีมากเกินไปทำให้เสียเวลาในการสืบค้นที่ระดับ .05 ( $r = .675$ ) มากที่สุด รองลงมาคือ (2) มีความสัมพันธ์กับไม่มีทักษะในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงได้ที่ระดับ .05 ( $r = .557$ ) และ (3) การใช้ถ้อยคำหยาบคาย หรือการสื่อข้อความไม่เหมาะสมที่ระดับ .05 ( $r = .555$ ) ตามลำดับ