

## บทที่ 5

### สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยรามคำแหง นั้นเป็นวิจัยเชิงสำรวจ ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยรามคำแหง จำนวน 470,204 คน (มหาวิทยาลัยรามคำแหง, 2552) และเลือกเป็นกลุ่มตัวอย่างจำนวน 400 คนโดยใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บข้อมูล จำนวน 400 ชุดตามจำนวนที่ได้แบ่งกลุ่มตัวอย่างที่จะศึกษาไว้โดยครอบคลุมทั้ง 10 คณะ และรวบรวมข้อมูลที่ได้ มาวิเคราะห์ผลทางสถิติ และทดสอบสมมติฐานการวิจัยด้วยโปรแกรม SPSS for Windows version 17.0 ของสถาบันคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง สามารถสรุปผลการวิจัยได้ ดังนี้

### สรุป และอภิปรายผลการวิจัย

จากผลการวิจัยเรื่อง การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยรามคำแหง มีประเด็นที่ควรนำมาสรุป และอภิปรายผลการวิจัยดังต่อไปนี้

#### **ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับลักษณะประชากรของนักศึกษา**

นักศึกษามหาวิทยาลัยรามคำแหงที่ใช้เป็นกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศชาย 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 ขณะที่ด้านระดับการศึกษา

ส่วนใหญ่เป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 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 ส่วนด้านสังกัดคณะนิติศาสตร์มีจำนวนมากที่สุด จำนวน 89 คน คิดเป็นร้อยละ 22.3 คณะรัฐศาสตร์ จำนวน 61 คน คิดเป็นร้อยละ 15.3 คณะมนุษยศาสตร์ จำนวน 52 คน คิดเป็นร้อยละ 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 ด้านรายได้ส่วนใหญ่อยู่ในกลุ่มที่มีรายได้ระหว่าง 5,000-10,000 บาทต่อเดือน จำนวน 236 คน คิดเป็นร้อยละ 59.0 มีรายได้ต่ำกว่า 5,000 บาท ต่อเดือน จำนวน 89คน คิดเป็นร้อยละ 22.2 มีรายได้รายได้ระหว่าง 10,0001-15,000 บาทต่อเดือน จำนวน 44 คน คิดเป็นร้อยละ 11.0 และมีมากกว่า 15,000 บาทขึ้นไป ต่อเดือน จำนวน 31 คน คิดเป็นร้อยละ 7.8

### **ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของนักศึกษา**

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 โดยสถานที่ในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงมากที่สุดได้แก่ ที่บ้านจำนวน 210 คน คิดเป็นร้อยละ 52.5 รองลงมา ใช้ที่มหาวิทยาลัย จำนวน 108 คน คิดเป็นร้อยละ 27.0 ใช้ที่ร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ จำนวน 60 คน คิดเป็นร้อยละ 15.0 และที่อื่น ๆ จำนวน 22 คน คิดเป็นร้อยละ 5.5 ด้านความถี่ในการใช้งานอินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงมากกว่า 6 ครั้งต่อสัปดาห์มีมากที่สุด จำนวน 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

นักศึกษใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงโดยเฉลี่ยต่อครั้ง ตั้งแต่ 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 วัตถุประสงค์เพื่อฟังเพลงจากวิทยุออนไลน์ จำนวน 108 คน คิดเป็นร้อยละ 27.0 เพื่อคุยกับเพื่อนต่างเพศ จำนวน 73 คน คิดเป็นร้อยละ 18.3 เพื่อดูโทรทัศน์ออนไลน์ จำนวน 73 คน คิดเป็นร้อยละ 18.3 เพื่อค้นหาข้อมูลต่าง ๆ และติดตามข่าวสารที่น่าสนใจ ในด้านบันเทิง 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](http://www.google.com)) จำนวน 81 คน คิดเป็นร้อยละ 23.0 และเว็บไซต์อื่น ๆ จำนวน 45 คน คิดเป็นร้อยละ 11.2 ซึ่งส่วนใหญ่ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงตามลำพังมากที่สุด 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 รองลงมาเป็น คอมพิวเตอร์โน้ตบุ๊ก จำนวน 140 คน คิดเป็นร้อยละ 35.0 โทรศัพท์มือถือ จำนวน 61 คน คิดเป็นร้อยละ 15.3 และอื่น ๆ จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 2.5 ซึ่งใช้หูฟังเป็นอุปกรณ์เสริมมากที่สุด จำนวน 147 คน คิดเป็นร้อยละ 36.8 ไมค์โครโฟน จำนวน 130 คน คิดเป็น

ร้อยละ 32.5 กล้องเว็บแคม จำนวน 113 คน คิดเป็นร้อยละ 28.3 และอื่น ๆ จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 2.5

### **ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับความต้องการใช้งานอินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของนักศึกษา**

การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของนักศึกษาคาดติดต่อสื่อสารด้วย e-mail มีมากที่สุด จำนวน 126 คน คิดเป็นร้อยละ 31.5 ดาวน์โหลดข้อมูล/โปรแกรม/เพลง/ภาพ จำนวน 96 คน คิดเป็นร้อยละ 24.0 สนทนากับเพื่อนผ่านอินเทอร์เน็ต (chat) จำนวน 83 คน คิดเป็นร้อยละ 20.8 ใช้สื่อออนไลน์ เช่น วิทยุออนไลน์ โทรทัศน์ออนไลน์ และ เกมออนไลน์ จำนวน 42 คน คิดเป็นร้อยละ 10.5 ส่งรูปภาพหรือภาพถ่ายขึ้นบนเว็บไซต์ (upload photo) จำนวน 28 คน คิดเป็นร้อยละ 7.0 และเขียนไดอารี่ บล็อก (diary/weblog) จำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 3.5 และอื่น ๆ จำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 2.8 ด้าน ลักษณะต่าง ๆ ของเนื้อหา (content) ในเรื่องการได้รับรูปภาพหรือภาพถ่ายมีจำนวนสูงถึง 126 คน คิดเป็นร้อยละ 3.15 แคตตาล็อกสินค้าจำนวน 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

นักศึกษาล้วนส่วนใหญ่ชมโทรทัศน์ออนไลน์ 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 ดาวน์โหลด-โปรแกรมต่าง ๆ คิดเป็นร้อยละ 25.3 และอื่น ๆ จำนวน 25 คน คิดเป็นร้อยละ 6.2

นักศึกษาสันทนาการผ่านอินเทอร์เน็ต โดยสนทนาผ่านอินเทอร์เน็ต (chat) แบบ ตัวต่อตัว จำนวน 216 คน คิดเป็นร้อยละ 54.0 สนทนาผ่านอินเทอร์เน็ต (chat) แบบ รวมกันที่เป็นกลุ่มจำนวน 88 คน คิดเป็นร้อยละ 22.0 เล่นเกมออนไลน์พร้อมกับสนทนา ผ่าน-อินเทอร์เน็ต (chat) ทั้งแบบตัวต่อตัว และรวมกันเป็นกลุ่ม จำนวน 76 คน คิดเป็น ร้อยละ 19.0 และอื่น ๆ จำนวน 20 คน คิดเป็นร้อยละ 5.0 โดยใช้โปรแกรมสนทนาผ่าน

อินเทอร์เน็ตโปรแกรม 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

### **ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับประโยชน์ในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของนักศึกษา**

นักศึกษาได้รับประโยชน์จากการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง โดยการติดต่อสื่อสารหรือสนทนากับเพื่อนมากที่สุด จำนวน 131 คน คิดเป็นร้อยละ 32.8 รองลงมาคือ ด้านการดาวน์โหลดโปรแกรมต่างๆเพื่อความบันเทิง 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 ซึ่งนักศึกษาได้ประโยชน์ในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงด้านการติดต่อสื่อสารกับเพื่อน ในเรื่อง ทำให้มีเพื่อนมากขึ้นมากที่สุด 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 ประโยชน์ที่ได้จากการดาวน์โหลดในการใช้อินเทอร์เน็ต 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 สำรวจสถานที่ท่องเที่ยวโดยไม่ต้องเดินทางไปเองมากที่สุด จำนวน 149 คน คิดเป็นร้อยละ 37.2 รองลงมาคือ ทำให้ผ่อนคลาย ความเครียด จำนวน 96 คน คิดเป็นร้อยละ 24.0 ทำให้ได้รับข้อมูลที่ทันสมัย ที่เป็นปัจจุบัน จำนวน 88 คน คิดเป็นร้อยละ 22.0 และอื่น ๆ จำนวน 67 คน คิดเป็นร้อยละ 16.8

### **ผลวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับระดับปัญหาใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของนักศึกษา**

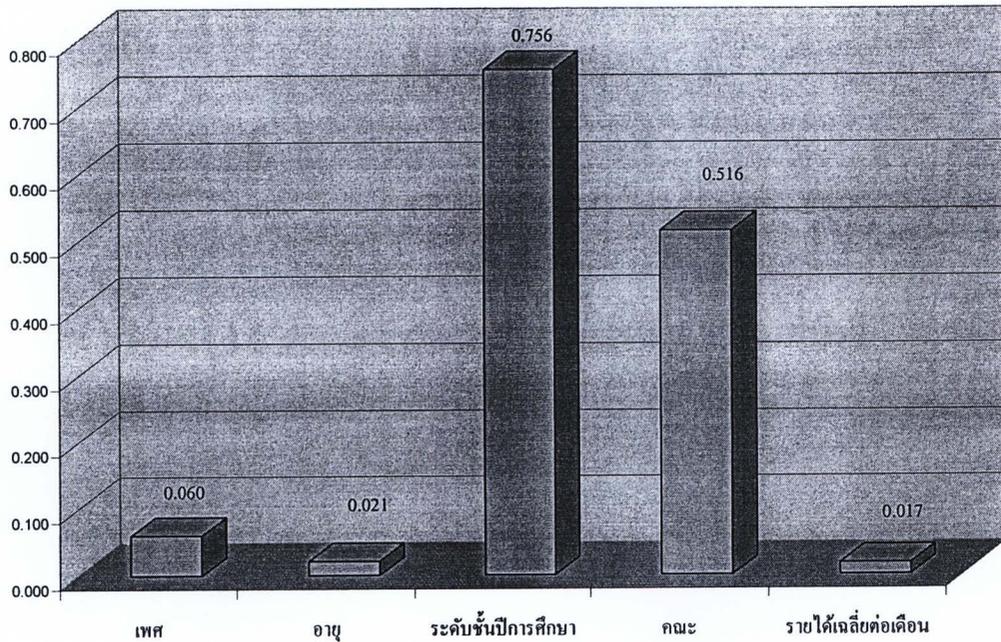
ระดับปัญหาใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของนักศึกษามหาวิทยาลัยรามคำแหง โดยรวมอยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.14 ส่วนใหญ่ในเรื่อง ไม่ทราบวิธีการเข้าถึงแหล่งข้อมูลบันเทิง ที่ต้องการบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตมากที่สุด อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.44 รองลงมาคือเครื่องคอมพิวเตอร์ไม่มีประสิทธิภาพเพียงพอรองรับระบบอินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงได้ อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.43 ไม่มีทักษะในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.22 การใช้ถ้อยคำหยาบคาย หรือการสื่อข้อความไม่เหมาะสม อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.21 และระบบเครือข่ายมีความเร็วต่ำทำให้การสื่อสารล่าช้า อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.17

### **ผลวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับระดับการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของนักศึกษา**

ระดับการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของนักศึกษามหาวิทยาลัยรามคำแหง โดยรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.10 ส่วนใหญ่ในเรื่อง สนทนา (chat) มากที่สุด อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.42 รองลงมาคือส่งรูปภาพหรือภาพถ่ายขึ้นบนเว็บไซต์ upload photo อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.2 ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ (e-mail) และดาวน์โหลดซอฟต์แวร์ (downloads software) อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.21 และฟังเพลงผ่านอินเทอร์เน็ต (online music) อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.18

## ผลวิเคราะห์ความแปรปรวน และความสัมพันธ์ของตัวแปรเพื่อทดสอบสมมติฐานการวิจัย

สมมติฐานข้อที่ 1 ลักษณะประชากรของนักศึกษาแตกต่างกัน มีผลต่อการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงแตกต่างกัน



ภาพ 2 ผลการทดสอบสมมติฐานเรื่อง ลักษณะประชากรของนักศึกษาแตกต่างกัน มีผลต่อการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงแตกต่างกัน

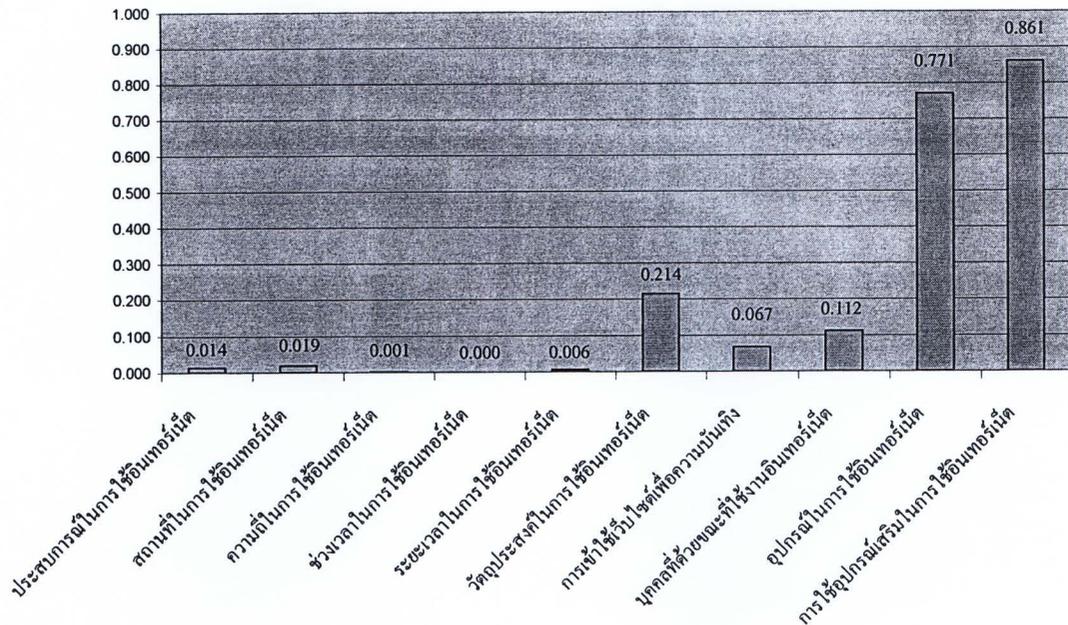
ที่มา. จากผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนระหว่างตัวแปรในการทดสอบสมมติฐาน

จากภาพ 2 ผลการทดสอบสมมติฐาน พบว่า อายุ และรายได้เฉลี่ยต่อเดือนของนักศึกษา มีค่าต่ำกว่า 0.05 หมายความว่า อายุ และรายได้เฉลี่ยต่อเดือนของนักศึกษา มีผลต่อการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานการวิจัย นั่นคือ ลักษณะประชากรของนักศึกษาแตกต่างกัน มีผลต่อการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงแตกต่างกัน ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีความแตกต่างระหว่างบุคคลที่ว่า บุคคลมีความแตกต่างกันในด้านบุคลิกภาพ และสภาพทางจิตวิทยา เพราะบุคคลมีการเรียนรู้จากสังคมแตกต่างกัน จะได้รับการเรียนรู้

จากสภาพแวดล้อมที่แตกต่างกัน และการเรียนรู้จากสภาพแวดล้อมที่แตกต่างกัน ทำให้บุคคลมีทัศนคติ ค่านิยม ความเชื่อ และบุคลิกภาพแตกต่างกัน (DeFleur, 1970, pp. 72-81) ซึ่งจากผลการวิจัยพบว่า อายุ และรายได้เฉลี่ยต่อเดือนของนักศึกษา มีผลต่อการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงแตกต่างกัน ทั้งนี้เป็นเพราะบุคคลที่มีอายุมาก จะมีพฤติกรรมตอบสนองต่อนวัตกรรมหรือสิ่งใหม่ ๆ ต่างจากบุคคลที่มีอายุน้อย และบุคคลที่มีอายุน้อยจะมีพฤติกรรมตอบสนองต่อนวัตกรรมหรือสิ่งใหม่ ๆ เปลี่ยนไป เมื่ออายุมากขึ้น เนื่องจากในแต่ละช่วงชีวิต คนเราจะเปลี่ยนสถานที่ที่ใช้เวลาอยู่เป็นส่วนใหญ่ นอกจากนี้ลักษณะของกิจกรรมที่ทำและกลุ่มบุคคลที่แวดล้อมที่เปลี่ยนไปก็มีผลต่อพฤติกรรมและแนวคิดที่เปลี่ยนไปตามอายุ และในด้านรายได้เฉลี่ยต่อเดือน คนที่มีฐานะดี อาศัยอยู่ในเมือง ก็จะมีโอกาสในการได้เลือกใช้สินค้าและบริการได้หลากหลาย ประเภทกว่า ทำให้เกิดทัศนคติและแนวความคิดต่อสินค้าและบริการมีความแตกต่างจากบุคคลที่มีฐานะทางสังคมต่ำกว่า ตัวแปรรายได้จัดเป็นตัวแปรสำคัญที่กำหนดฐานะทางเศรษฐกิจและสังคมของบุคคล ดังนั้นอายุ และรายได้ที่แตกต่างกัน ความแตกต่างระหว่างบุคคลที่แตกต่างกัน ทำให้พฤติกรรมการรับรู้และแนวคิดแตกต่างกันออกไป จึงมีผลต่อการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงแตกต่างกันด้วย

ผลงานวิจัยนี้สอดคล้องกับงานวิจัยของ ชาตริส การะเวก วิจัย เรื่องการใช้ อินเทอร์เน็ตของนิสิต นักศึกษา มหาวิทยาลัยของรัฐในเขตกรุงเทพมหานคร ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่า ผู้มีเพศต่างกัน และอายุการทำงานในวิชาชีพสื่อสารมวลชนที่แตกต่างกัน จะมีความพึงพอใจในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศทางด้านที่สนับสนุนประโยชน์ต่อการบรรณาธิกรณ การคัดเลือกข่าว การนำเสนอข่าว ปัจจัยทางด้านการยอมรับผลกระทบต่อตัวบุคคลากรผู้ใช้โดยตรงที่แตกต่างกัน และสอดคล้องกับงานวิจัยของ Rezabek (2000) ได้ศึกษาเรื่อง *Online focus group : Electronic discussions or research* ได้ศึกษาถึง จุดประสงค์ของวัยรุ่นในการสนทนากลุ่ม ซึ่งวัยรุ่นที่มีอายุต่างกันเรื่องที่ใช้ในการสนทนาก็จะไม่เหมือนกัน และในแต่ละกลุ่มก็จะใช้เวลาในการสนทนาไม่น้อยไม่เท่ากัน แล้วแต่ว่าเรื่องที่ใช้เปิดการสนทนานั้น มีประเด็นต้องคุยก่อน้อยเท่าไร

**สมมติฐานข้อที่ 2** พฤติกรรมในการใช้อินเทอร์เน็ตของนักศึกษาแตกต่างกัน  
มีผลต่อการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงแตกต่างกัน



**ภาพ 3** ผลการทดสอบสมมติฐานเรื่อง พฤติกรรมในการใช้อินเทอร์เน็ตของนักศึกษา  
แตกต่างกัน มีผลต่อการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงแตกต่างกัน

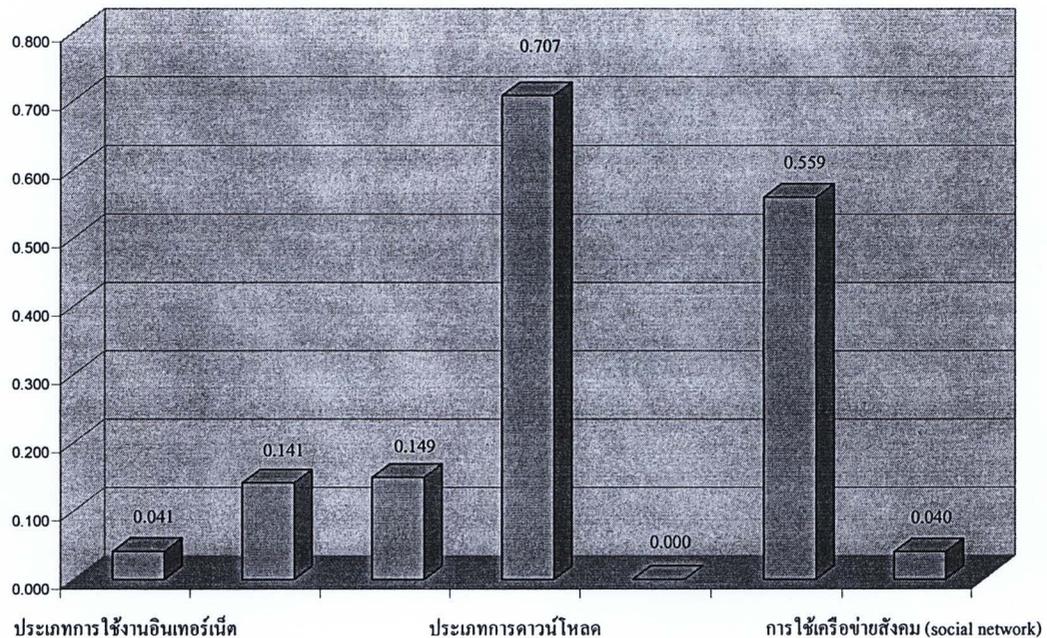
ที่มา. จากผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนระหว่างตัวแปรในการทดสอบสมมติฐาน

จากภาพ 3 ผลการทดสอบสมมติฐาน พบว่า (1) ประสบการณ์ในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง (2) สถานที่ในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง (3) ความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง (4) ช่วงเวลาในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง และ (5) ระยะเวลาในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงแต่ละครั้ง มีค่าต่ำกว่า 0.05 หมายความว่า ตัวแปรดังกล่าว มีผลต่อการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานการวิจัย นั่นคือ พฤติกรรมในการใช้อินเทอร์เน็ตของนักศึกษาแตกต่างกัน มีผลต่อการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงแตกต่างกัน ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมแสวงหาสารสนเทศที่ว่า พฤติกรรมแสวงหาสารสนเทศ เริ่มต้นจากการที่ผู้ใช้รู้สึกว่า ตนมีความต้องการสารสนเทศ โดยอาจต้องศึกษา วิเคราะห์ วางแผน หรือตัดสินใจเรื่องใด

เรื่องหนึ่ง แต่พบว่า คนมีสารสนเทศไม่เพียงพอ จึงต้องแสวงหาสารสนเทศจากแหล่งต่าง ๆ ดังที่ (Bouazza, 1989, p. 72) กล่าวว่า ความคิดและหลักการของการใช้สารสนเทศ ข้อแตกต่างระหว่างการใช้สารสนเทศขึ้นอยู่กับพฤติกรรมความต้องการของมนุษย์ เริ่มจากการใช้ประโยชน์จากอะไรก็ตาม จะต้องมีความต้องการจริง ๆ ขาดไม่ได้ หากขาดแล้วทำให้เกิดความเสียหาย ความต้องการนั้นเป็นความต้องการตามความจำเป็นที่ ต้องการใช้ เป็นการใช้ที่เป็นไปได้ หรือเป็นความต้องการเพราะขาดแคลน หรือบกพร่อง และเป็นความต้องการสิ่งที่จำเป็นเพื่อให้ครบถ้วนตามคุณสมบัติ ซึ่งพฤติกรรม การแสวงหาสารสนเทศนั้นสัมพันธ์โดยตรงกับความต้องการสารสนเทศ หากผู้ใช้สารสนเทศมีความต้องการแตกต่างกัน พฤติกรรมการแสวงหาสารสนเทศก็จะแตกต่างกันไปด้วย ซึ่งในการแสวงหาข้อมูลข่าวสารผ่านอินเทอร์เน็ตนั้น ผู้ใช้สามารถที่จะควบคุมข้อมูลข่าวสารที่ต้องการเปิดรับหรือเลือกปฏิเสธข้อมูลข่าวสารที่เห็นว่าไม่น่าสนใจได้อย่างสะดวก โดยมีปัจจัยที่สำคัญที่ใช้ประกอบการตัดสินใจรับข่าวสารแตกต่างกันออกไปตามแต่ละบุคคล คือ (1) ความสะดวกในการใช้ บุคคลจะเลือกใช้สื่อที่อยู่ใกล้ตัวและมีความสะดวกในการใช้มากที่สุด (2) ความเด่น บุคคลเลือกให้ความสนใจกับสาร ที่มีจุดเด่นต่างไปจากสารอื่น (3) ประสพการณ์ ทำให้ผู้รับสารแสวงหาข่าวสารต่างกัน (4) การใช้ประโยชน์ของข่าวสาร ผู้รับสารจะแสวงหาข่าวสารเพื่อสนองวัตถุประสงค์อย่างใดอย่างหนึ่ง และ (5) การศึกษาและสถานะทางสังคม การศึกษาและชั้นทางสังคมมีอิทธิพลอย่างยิ่งต่อการเลือกของผู้รับสาร ดังนั้น จากผลการวิจัยพบว่า (1) ประสพการณ์ในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง (2) สถานที่ในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง (3) ความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง (4) ช่วงเวลาในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง และ (5) ระยะเวลาในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงแต่ละครั้ง ซึ่งเป็นพฤติกรรมในการใช้อินเทอร์เน็ตของนักศึกษาที่แตกต่างกัน จึงมีมีผลต่อการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงแตกต่างกันด้วย ผลงานวิจัยนี้สอดคล้องกับงานวิจัยของ อำไพศรี โสประทุม (2539) วิจัยเรื่อง พฤติกรรม การเปิดรับข้อมูล ข่าวสาร และปัจจัยบางประการที่มีผลต่อการยอมรับการสื่อสาร คอมพิวเตอร์ระบบอินเทอร์เน็ตของผู้ใช้คอมพิวเตอร์ในเขตกรุงเทพมหานคร พบว่า สื่อมวลชนมีความสัมพันธ์กับความถี่ในการใช้ความจำเป็นในการติดต่อสื่อสารในงาน

ธุรกิจปัจจุบัน และอินเทอร์เน็ตช่วยในการพัฒนาการทำงาน ทางด้านสื่อเฉพาะกิจก็จะมี ความสัมพันธ์กับระยะเวลาในการตัดสินใจใช้อินเทอร์เน็ต

**สมมติฐานข้อที่ 3** รูปแบบการใช้งานของอินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง ที่แตกต่างกัน มีผลต่อการใช้งานอินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงแตกต่างกัน

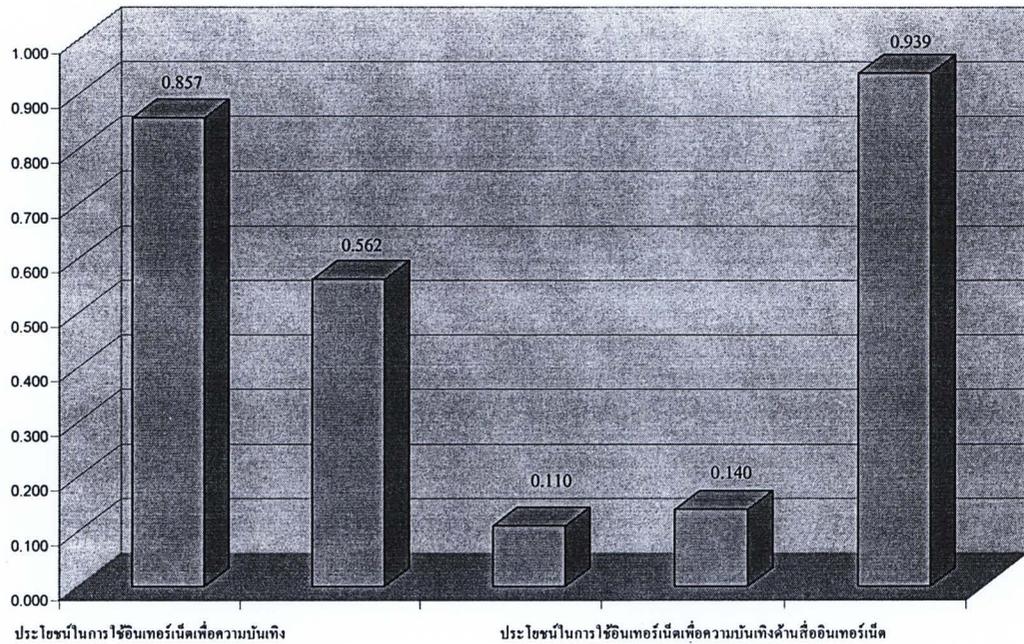


**ภาพ 4** ผลการทดสอบสมมติฐานเรื่อง รูปแบบการใช้งานของอินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงที่แตกต่างกัน มีการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของนักศึกษาแตกต่างกัน ที่มา. จากผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนระหว่างตัวแปรในการทดสอบสมมติฐาน

จากภาพ 4 ผลการทดสอบสมมติฐาน พบว่า (1) ประเภทการใช้งานอินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง และ (2) การใช้เครือข่ายสังคม (social network) มีค่าต่ำกว่า 0.05 หมายความว่า ตัวแปรดังกล่าว มีผลต่อการใช้งานอินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานการวิจัย นั่นคือ รูปแบบการใช้งานของอินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงที่แตกต่างกัน มีผลต่อการใช้งานอินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของนักศึกษาแตกต่างกันและสอดคล้องกับงานวิจัยขององอาจ ฤทธิ์ทองพิทักษ์ (2539) ศึกษาเรื่อง พฤติกรรมการสื่อสารผ่านระบบเว็ลด์ไวด์เว็บของ

นักศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร ผลการวิจัยพบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่มีการสื่อสารผ่าน  
 เว็ลด์ไวลด์เว็บและสนใจเปิดรับเนื้อหาประเภทบันเทิงมากที่สุด นอกจากนั้นยังใช้งาน  
 เว็ลด์ไวลด์เว็บเพื่อค้นหาข่าวสาร และเพื่อการพักผ่อนหย่อนใจเป็นหลัก

**สมมติฐานข้อที่ 4** ประโยชน์ในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงที่แตกต่างกัน  
 จะมีผลต่อการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของนักศึกษาแตกต่างกัน



**ภาพ 5** ผลการทดสอบสมมติฐานเรื่อง ประโยชน์ในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง  
 ที่แตกต่างกัน จะมีผลต่อการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของนักศึกษาแตกต่างกัน  
 ที่  $\alpha = 0.05$ . จากผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนระหว่างตัวแปรในการทดสอบสมมติฐาน

จากภาพ 5 ผลการทดสอบสมมติฐาน พบว่า ประโยชน์ในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อ  
 ความบันเทิงที่แตกต่างกัน ไม่มีผลต่อการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของนักศึกษา  
 แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ซึ่งไม่เป็นไปตามสมมติฐานการวิจัย  
 ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่า นักศึกษาได้รับประโยชน์ในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง  
 ใกล้เคียงกัน ผลต่อการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของนักศึกษาจึงไม่แตกต่างกัน

ซึ่งจากผลการวิจัยนี้ไม่สอดคล้องกับงานวิจัยของ Mohaiadin (1996) ศึกษาเกี่ยวกับ ประโยชน์และองค์ประกอบที่สัมพันธ์กับการยอมรับการใช้เครือข่ายการศึกษา ที่พบว่า องค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจใช้อินเทอร์เน็ตของนักศึกษาคือ ประโยชน์และความคุ้นเคยในการใช้งาน

**สมมติฐานข้อที่ 5** ปัญหาในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงจะมีความสัมพันธ์กับการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของนักศึกษาอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

การเปรียบเทียบความสัมพันธ์ของปัญหาในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง มีความสัมพันธ์กับการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงเพื่อทดสอบสมมติฐาน ผู้วิจัยได้ ทดสอบความสัมพันธ์ของตัวแปร โดยใช้การวิเคราะห์สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ (correlation coefficient) ระหว่างตัวแปรโดยใช้การทดสอบความสัมพันธ์กับภาพรวม ของตัวแปร จากนั้นจึงทำการทดสอบความสัมพันธ์รายข้อย่อย ซึ่งผลการทดสอบ สมมติฐาน พบว่า ระดับปัญหาในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงโดยภาพรวมมี ความสัมพันธ์กับการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เมื่อพิจารณาความสัมพันธ์เป็นรายข้อย่อย ปัญหาในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความ บันเทิงกับการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง พบว่า ระดับปัญหาในการใช้อินเทอร์เน็ต เพื่อความบันเทิง มีความสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติกับการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อ ความบันเทิง เรื่อง มีรายละเอียดในวิธีการเข้าถึงเนื้อหาอินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง มีมากเกินไปทำให้เสียเวลาในการสืบค้นที่ระดับ .05 ( $r = .675$ ) มากที่สุด รองลงมาคือ (2) มีความสัมพันธ์กับไม่มีทักษะในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อ ความบันเทิงได้ที่ระดับ .05 ( $r = .557$ ) และ (3) การใช้ถ้อยคำหยาบคาย หรือการสื่อข้อความไม่เหมาะสมที่ระดับ .05 ( $r = .555$ ) ตามลำดับ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Stanton (2004) ศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อ การนำอินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (broadband internet) มาใช้ในที่อยู่อาศัย (factors influencing the adoption of residential broadband Connections to the internet) โดย การศึกษานี้ได้วิเคราะห์โดยใช้ข้อมูลจากการสำรวจประชากรในปี ค.ศ. 2001 ซึ่งพิจารณา จากผลกระทบจากการใช้งานอินเทอร์เน็ต ทำให้วิถีชีวิตของคนอเมริกันเปลี่ยนไป และ คนอเมริกันเองก็ยังไม่สามารถเข้าถึงอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงได้ทุกคนจึงเกิด เส้นแบ่ง

ดิจิทัล (digital divide) ที่สร้างขึ้นจากการมีอินเทอร์เน็ต และการไม่มีอินเทอร์เน็ต ซึ่งในการใช้งานอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงนั้นเป็นตัวเร่งให้เกิดการเปลี่ยนแปลงต่อเนื้อหาและข้อมูลบนอินเทอร์เน็ต

### ข้อเสนอแนะ

งานวิจัยครั้งนี้มีข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์ดังนี้ จากผลการวิจัยพบว่า นักศึกษามหาวิทยาลัยรามคำแหงส่วนใหญ่ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงที่มหาวิทยาลัยเป็นอันดับที่สอง รองจากการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงที่บ้าน ซึ่งส่วนใหญ่ใช้มากกว่า 6 ครั้งต่อสัปดาห์ และนักศึกษานิยมใช้อินเทอร์เน็ต ช่วงเวลา 12.01-18.00 น. ดังนั้นเพื่อเป็นการตอบสนองความต้องการของนักศึกษา ทางมหาวิทยาลัยควรจัดสถานที่ในการใช้อินเทอร์เน็ต เพื่อรองรับต่อความต้องการในการใช้อินเทอร์เน็ต รวมถึงมีการให้ความรู้แก่นักศึกษาเพิ่มเติมในการใช้อินเทอร์เน็ตให้ปลอดภัยและได้ประโยชน์ โดยเฉพาะการให้ข้อมูลส่วนตัวบนอินเทอร์เน็ต การสนทนาบนอินเทอร์เน็ต ตลอดจนจริยธรรมในการใช้อินเทอร์เน็ต

### ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรจะมีการทำวิจัยในแนวคิดนี้อย่างต่อเนื่อง และขยายขอบเขตในการวิจัยให้ครอบคลุม อาจเป็นการศึกษาในลักษณะเดียวกันแต่ขยายกลุ่มประชากรตัวอย่าง อาทิ จากนักศึกษาระดับปริญญาตรีของมหาวิทยาลัยรามคำแหง เป็นนักศึกษาระดับปริญญาโท และปริญญาเอกของมหาวิทยาลัยรามคำแหง
2. ควรศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของนักศึกษากับการนำข้อมูลจากอินเทอร์เน็ตไปใช้ประโยชน์ต่าง ๆ เช่น การศึกษา ความบันเทิง การทำธุรกิจ เป็นต้น

ภาคผนวก

**แบบสอบถามเรื่อง**  
**การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของนักศึกษาระดับปริญญาตรี**  
**มหาวิทยาลัยรามคำแหง**

**คำชี้แจง**

แบบสอบถามนี้เป็นส่วนหนึ่งของการวิจัยเพื่อการศึกษาของนักศึกษาระดับปริญญาโท ภาควิชาเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยรามคำแหง โดยมีจุดประสงค์เพื่อศึกษาวิจัยถึงการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของนักศึกษาระดับปริญญาโท เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ในการศึกษา จึงใคร่ขอความร่วมมือในการตอบแบบสอบถามให้ครบถ้วน และตรงตามความเป็นจริงของท่านมากที่สุด การวิเคราะห์ผลการวิจัยจะวิเคราะห์โดยภาพรวม คำตอบของท่านจะถือเป็นความลับเฉพาะของผู้วิจัย และจะไม่มีผลในทางลบต่อท่าน ผลการวิจัยจะเป็นแนวทางในการพัฒนาปรับปรุง เทคนิค และวิธีการให้บริการอินเทอร์เน็ตให้มีประสิทธิภาพดียิ่งขึ้น

**ตอนที่ 1** คำถามเกี่ยวกับลักษณะประชากรของนักศึกษา

โปรดเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงใน □ ช่องว่างที่ท่านเลือก

1. เพศ

1.  ชาย

2.  หญิง

2. อายุ

1.  ต่ำกว่า 20 ปี

2.  20-25 ปี

3.  26-30 ปี

4.  30 ปี ขึ้นไป

3. ท่านกำลังศึกษาชั้นปีใด

1.  ชั้นปีที่ 1

2.  ชั้นปีที่ 2

3.  ชั้นปีที่ 3

4.  ชั้นปีที่ 4



4. ท่านกำลังศึกษาคณะใด

- |   |  |
|---|--|
| 1. <input type="checkbox"/> คณะนิติศาสตร์     | 2. <input type="checkbox"/> คณะศึกษาศาสตร์       |
| 3. <input type="checkbox"/> คณะบริหารธุรกิจ   | 4. <input type="checkbox"/> คณะมนุษยศาสตร์       |
| 5. <input type="checkbox"/> คณะวิทยาศาสตร์    | 6. <input type="checkbox"/> คณะรัฐศาสตร์         |
| 7. <input type="checkbox"/> คณะเศรษฐศาสตร์    | 8. <input type="checkbox"/> คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ |
| 9. <input type="checkbox"/> คณะวิศวกรรมศาสตร์ | 10. <input type="checkbox"/> คณะศิลปกรรมศาสตร์   |

5. มีรายได้ ต่อเดือนประมาณเท่าไร

- |   |  |
|---|--|
| 1. <input type="checkbox"/> ต่ำกว่า 5,000 บาท | 2. <input type="checkbox"/> 5,001-10,000 บาท         |
| 3. <input type="checkbox"/> 10,001-15,000 บาท | 4. <input type="checkbox"/> มากกว่า 15,000 บาทขึ้นไป |

ตอนที่ 2 คำถามเกี่ยวกับพฤติกรรมในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของนักศึกษา  
โปรดเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงใน  ช่องว่างที่ท่านเลือกเพียงหนึ่งช่องเท่านั้น

1. ท่านใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงมานานเท่าไร

- |   |   |
|---|---|
| 1. <input type="checkbox"/> ไม่เกิน 1 ปี                | 2. <input type="checkbox"/> ตั้งแต่ 1 ปี - ไม่เกิน 2 ปี |
| 3. <input type="checkbox"/> ตั้งแต่ 2 ปี - ไม่เกิน 3 ปี | 4. <input type="checkbox"/> ตั้งแต่ 3 ปีขึ้นไป          |

2. ท่านใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงจากที่ไหนมากที่สุด

- |   |  |
|---|--|
| 1. <input type="checkbox"/> ที่บ้าน               | 2. <input type="checkbox"/> ที่มหาวิทยาลัย |
| 3. <input type="checkbox"/> ร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ | 4. <input type="checkbox"/> ที่อื่น ๆ      |

3. โดยเฉลี่ยท่านใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงมากน้อยเพียงใด

- |   |   |
|---|---|
| 1. <input type="checkbox"/> ใช้ 1-3 ครั้งต่อสัปดาห์   | 2. <input type="checkbox"/> ใช้ 4-6 ครั้งต่อสัปดาห์ |
| 2. <input type="checkbox"/> มากกว่า 6 ครั้งต่อสัปดาห์ | 4. <input type="checkbox"/> ใช้ทุกวัน               |

4. ช่วงเวลาที่ท่านใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงบ่อยที่สุด
1.  06.01-12.00 น.
  2.  12.01-18.00 น.
  3.  18.01-24.00 น.
  4.  00.01-06.00 น.
5. ท่านใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงโดยเฉลี่ยต่อครั้งนานเท่าใด
1.  ไม่เกิน 1 ชม./ครั้ง
  2.  ตั้งแต่ 1 ชม./ครั้ง แต่ไม่เกิน 2 ชม./ครั้ง
  3.  ตั้งแต่ 2 ชม./ครั้ง แต่ไม่เกิน 3 ชม./ครั้ง
  4.  ตั้งแต่ 3 ชม./ครั้ง
6. วัตถุประสงค์ในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง
1.  เพื่อสืบค้นข้อมูลต่าง ๆ และติดตามข่าวสารที่น่าสนใจ
  2.  เพื่อคุยกับเพื่อนต่างเพศ
  3.  เพื่อฟังเพลง/ฟังวิทยุออนไลน์
  4.  เพื่อดูโทรทัศน์ออนไลน์
  5.  เพื่อเล่นเกมออนไลน์
  6.  เพื่อดาวน์โหลดสิ่งที่น่าสนใจในอินเทอร์เน็ต
  7.  อื่น ๆ
7. เว็บไซต์ใดที่ท่านเลือกใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงมากที่สุด
1.  MSN (www.msn.com)
  2.  Sanook (www.sanook.com)
  3.  Google (www.google.com)
  4.  Youtube (www.youtube.com)
  5.  อื่น ๆ โปรดระบุ .....
8. ระหว่างการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงมีบุคคลใดอยู่ด้วยร่วมใช้งานอินเทอร์เน็ต
1.  ใช้ตามลำพัง
  2.  เพื่อน
  3.  พี่น้อง/ญาติ
  4.  อื่น ๆ โปรดระบุ .....

9. ท่านใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงโดยอุปกรณ์ใดมากที่สุด
- |  |   |
|--|---|
| 1. <input type="checkbox"/> คอมพิวเตอร์ PC | 2. <input type="checkbox"/> คอมพิวเตอร์โน้ตบุ๊ก   |
| 3. <input type="checkbox"/> โทรศัพท์มือถือ | 4. <input type="checkbox"/> อื่น ๆ โปรดระบุ ..... |
10. ท่านใช้อุปกรณ์เสริมในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงใดมากที่สุด
- |   |   |
|---|---|
| 1. <input type="checkbox"/> หูฟัง             | 2. <input type="checkbox"/> ไมค์โครโฟน            |
| 3. <input type="checkbox"/> กล้องกล้องเว็บแคม | 4. <input type="checkbox"/> อื่น ๆ โปรดระบุ ..... |

ตอนที่ 3 คำถามเกี่ยวกับรูปแบบในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของนักศึกษา  
โปรดเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงใน  ช่องว่างที่ท่านเลือกเพียงหนึ่งช่องเท่านั้น

1. ท่านใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงประเภทใดมากที่สุด
1.  ติดต่อสื่อสารด้วยจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (e-mail)
  2.  ดาวน์โหลดข้อมูล/โปรแกรม/เพลง/ภาพ
  3.  สนทนากับเพื่อนผ่านอินเทอร์เน็ต (chat)
  4.  ใช้สื่อออนไลน์ ได้แก่ วิชยูออนไลน์ โทรทัศน์ออนไลน์ และเกมออนไลน์
  5.  เขียนไดอารี่ บล็อก (diary/weblog)
  6.  ส่งรูปภาพหรือภาพถ่ายขึ้นบนเว็บไซต์ (upload photo)
  7.  อื่น ๆ โปรดระบุ .....

2. ลักษณะต่าง ๆ ของเนื้อหา (content) ในอินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงที่ท่านได้รับมากที่สุด

1.  ข้อความในจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (e-mail)
2.  รูปภาพ/ภาพถ่าย
3.  แคตตาล็อกสินค้า
4.  เพลงออนไลน์
5.  มัลติมีเดีย (multi media) ประกอบด้วยข้อมูลตัวอักษร ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และเสียง
6.  อื่น ๆ โปรดระบุ .....

3. ท่านใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงจากสื่อใดต่อไปนี้มากที่สุด

1.  วิทยุออนไลน์
2.  โทรทัศน์ออนไลน์
3.  เกมออนไลน์
4.  อื่น ๆ โปรดระบุ .....

4. ท่านดาวน์โหลดสิ่งใดเพื่อความบันเทิงมากที่สุด

1.  ดาวน์โหลดเกม
2.  ดาวน์โหลดโปรแกรมต่าง ๆ
3.  ดาวน์โหลดเพลงและภาพยนตร์
4.  อื่น ๆ โปรดระบุ.....

5. ท่านสนทนาผ่านอินเทอร์เน็ตแบบใดมากที่สุดเพื่อตอบสนองความต้องการด้านบันเทิง

1.  สนทนาผ่านอินเทอร์เน็ต (chat) แบบตัวต่อตัว
2.  สนทนาผ่านอินเทอร์เน็ต (chat) แบบรวมกันที่เป็นกลุ่ม
3.  เล่นเกมออนไลน์พร้อมกับสนทนาผ่านอินเทอร์เน็ต (chat) ทั้งแบบตัวต่อตัว และรวมกันเป็นกลุ่ม
4.  อื่น ๆ โปรดระบุ .....

6. ท่านสนทนาผ่านอินเทอร์เน็ต(chat) ทางเว็บไซต์ใดมากที่สุด

1.  MSN
2.  Facebook
3.  HI5
4.  อื่น ๆ โปรดระบุ .....

7. ท่านใช้เครือข่ายสังคม (social network) เว็บไซต์ใดมากที่สุด

1.  www.hi5.com
2.  www.facebook.com
3.  www.tagged.com
4.  www.twitter.com
5.  อื่น ๆ โปรดระบุ .....

ตอนที่ 4 คำถามเกี่ยวกับประโยชน์ในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของนักศึกษา

คำชี้แจง: โปรดเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงใน  ช่องว่างที่ท่านเลือกเพียงหนึ่งช่องทางเท่านั้น

1. ท่านได้ประโยชน์จากการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงในรูปแบบใดมากที่สุด

1.  ได้ติดต่อสื่อสาร หรือสนทนากับเพื่อน
2.  ดาวน์โหลดโปรแกรมเพื่อความบันเทิงต่างๆ
3.  ด้านสื่ออินเทอร์เน็ต เช่น วิทยุออนไลน์ โทรทัศน์ออนไลน์ หนังสือพิมพ์ออนไลน์
4.  อื่น ๆ.....

2. การติดต่อสื่อสารผ่านอินเทอร์เน็ต (chat) ช่วยให้คุณได้ประโยชน์ตามข้อใดมากที่สุด

1.  ทำให้คลายเหงา
2.  ทำให้มีเพื่อนมากขึ้น
3.  ประหยัดค่าใช้จ่ายในการติดต่อสื่อสาร
4.  อื่น ๆ.....

3. การดาวน์โหลดโปรแกรมต่างๆ ช่วยให้คุณได้ประโยชน์ตามข้อใดมากที่สุด

1.  ทำให้รองรับความบันเทิงได้เต็มรูปแบบมากขึ้น
2.  ทำให้ได้รับข้อมูลข่าวสารด้านบันเทิงที่ทันสมัย
3.  ประหยัดค่าใช้จ่ายในด้านบันเทิง เช่น สามารถดาวน์โหลดเพลง ภาพยนตร์ได้ฟรี
4.  อื่น ๆ.....

4. การใช้สื่ออินเทอร์เน็ต ช่วยให้ท่านได้ประโยชน์ตามข้อใดมากที่สุด

1.  ทำให้ผ่อนคลายความเครียด
2.  สามารถฟังเพลง และชมภาพยนตร์เวลาและสถานที่ใดก็ได้
3.  ประหยัดค่าใช้จ่ายในด้านบันเทิง เช่น สามารถดาวน์โหลดเพลง, ภาพยนตร์ได้ฟรี
4.  อื่น ๆ.....

5. การค้นหาข้อมูลจากอินเทอร์เน็ตเกี่ยวกับเรื่องบันเทิง ช่วยให้ท่านได้ประโยชน์ตามข้อใดมากที่สุด

1.  ทำให้ผ่อนคลายความเครียด
2.  ทำให้ได้รับข้อมูลที่ทันสมัย ที่เป็นปัจจุบัน
3.  ประหยัดค่าใช้จ่าย เช่น ครอบเวลาฉายภาพยนตร์ สํารวจสถานที่ท่องเที่ยวโดยไม่ต้องเดินทางไปเอ
4.  อื่น ๆ.....

ตอนที่ 5 คำถามเกี่ยวกับปัญหาใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของนักศึกษา

คำชี้แจง: โปรดเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงใน  ช่องว่างที่ท่านเลือกเพียงหนึ่งช่องเท่านั้น

(5: มากที่สุด 4: มาก 3: ปานกลาง 2: น้อย 1: น้อยที่สุด)

ท่านมีปัญหาในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงในเรื่องดังต่อไปนี้มากน้อยเพียงใด		ระดับปัญหา				
		5	4	3	2	1
		มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1.	มีปัญหาทางด้านภาษา	.....	.....	.....	.....	.....
2.	ไม่ทราบวิธีการเข้าถึงแหล่งข้อมูลที่ต้องการบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต	.....	.....	.....	.....	.....
3.	ไม่ทราบแหล่งข้อมูลด้านบันเทิงบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต	.....	.....	.....	.....	.....
4.	วิธีการเข้าถึงเนื้อหาอินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงมีมากเกินไป	.....	.....	.....	.....	.....
5.	ไม่มีทักษะในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง	.....	.....	.....	.....	.....
6.	ระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตมีความเร็วต่ำทำให้การสื่อสารล่าช้า	.....	.....	.....	.....	.....
7.	เครื่องคอมพิวเตอร์ไม่มีประสิทธิภาพเพียงพอรองรับระบบอินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงได้	.....	.....	.....	.....	.....
8.	ระบบคอมพิวเตอร์เครือข่ายขัดข้อง ทำให้ไม่สามารถติดต่อเครือข่ายได้	.....	.....	.....	.....	.....
9.	ไวรัสทำให้ไม่สามารถใช้งานได้	.....	.....	.....	.....	.....
10.	การใช้ถ้อยคำหยาบคาย หรือการสื่อข้อความไม่เหมาะสม	.....	.....	.....	.....	.....

ตอนที่ 6 คำถามเกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของนักศึกษา

คำชี้แจง: โปรดเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงใน  ช่องว่างที่ท่านเลือกเพียงหนึ่งช่องเท่านั้น

(5: มากที่สุด 4: มาก 3: ปานกลาง 2: น้อย 1: น้อยที่สุด)

ท่านใช้อินเทอร์เน็ตเรื่องดังต่อไปนี้มากน้อยเพียงใดเพื่อความบันเทิง		ระดับการใช้				
		5	4	3	2	1
		มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1.	ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ (e-mail)	.....	....	....	....	....
2.	สนทนา (chat)	.....	....	....	....	....
3.	กระดานข่าว (web board)	.....	....	....	....	....
4.	ติดตามข่าว (news, timely report)	.....	....	....	....	....
5.	ค้นหาข้อมูล (information search) ด้านความบันเทิง	.....	....	....	....	....
6.	ชมสินค้า (catalog online)	.....	....	....	....	....
7.	เล่นเกม (games)	.....	....	....	....	....
8.	ดาวน์โหลดเกมส์ (downloads games)	.....	....	....	....	....
9.	ดาวน์โหลดซอฟต์แวร์ (downloads software)	.....	....	....	....	....
10.	ดาวน์โหลดละคร/ภาพยนตร์/การ์ตูน (downloads)	.....	....	....	....	....