

อิทธิพลของอินเทอร์เน็ตที่มีผลต่อพฤติกรรมทางด้านสังคมของกลุ่มวัยรุ่น : กรณีศึกษา
คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก

The Effect of Internet on Social Behavior of Teenagers :
Case Study of Faculty of Humanities and Social Sciences,
Rajamangala University of Technology Tawan-ok

วรพล แจ่มสวัสดิ์ วีรวรรณ ธาณี ธนาชัย จันทชาติ และ สุพรรณิ รัตนนานนท์
Vorrapol Jamsarwat, Weerawan Thanee, Thanachai Jantachat
and Suphannee Rattananon

สาขาการจัดการ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก

Management Program, Faculty of Humanities and Social Sciences, Rajamangala University of Technology Tawan-Ok

E-mail: vorrapol_ja@rmutto.ac.th Tel: 088-2156916

Received 13/9/2566

Revised 15/7/2567

Accepted 23/12/2567

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาปัจจัยและระดับของปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการใช้อินเทอร์เน็ตของกลุ่มวัยรุ่น กรณีศึกษานักศึกษาคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก กลุ่มตัวอย่าง เลือกด้วยวิธีเฉพาะเจาะจง คือ นักศึกษาของคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ทุกชั้นปี ที่ตอบแบบสอบถามจำนวน 376 คน รวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบสอบถามออนไลน์ วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติเชิงพรรณนา ค่าความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน พบว่า อิทธิพลของการใช้อินเทอร์เน็ตของกลุ่มวัยรุ่นมีผลต่อพฤติกรรมทางการศึกษา มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุดทุกข้อ คือ นักศึกษาใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมจากการเรียน ในชั้นเรียน เพื่อดาวน์โหลดข้อมูลต่าง ๆ เพื่อทำการบ้านและงานที่ได้รับมอบหมาย โดยใช้ข้อมูลที่ได้เป็นข้อมูลในการทำงาน ค้นหาข้อมูลแทนการค้นหาข้อมูลจากห้องสมุด ด้านการติดต่อสื่อสาร มีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด คือ นักศึกษาใช้อีเมลเพื่อรับข้อมูลข่าวสารด้านการศึกษาจากเว็บไซต์แหล่งความรู้ต่าง ๆ เพื่อติดต่อสื่อสารกับอาจารย์ผู้สอน และอาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อส่งการบ้าน รายงาน ในรูปแฟ้มข้อมูล ใช้เว็บไซต์ต่าง ๆ ในการแลกเปลี่ยนหรือแสดงความคิดเห็น ใช้ในการติดต่อกับเพื่อน และเพื่อรับทราบความเคลื่อนไหวทางวิชาการ และยังมีระดับความคิดเห็นเฉลี่ย อยู่ระดับมาก คือ นักศึกษาใช้อีเมลในการติดต่อเพื่อสอบถามข้อมูลและบริการยืมหนังสือของห้องสมุด ใช้บริการเว็บไซต์ต่าง ๆ ในการตั้งกระทู้ต่าง ๆ ที่สนใจ ด้านความบันเทิง มีผลเฉลยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด คือ นักศึกษาใช้อินเทอร์เน็ต ในการติดตามหรืออ่านข่าวสาร บันเทิง นักศึกษาใช้อินเทอร์เน็ตในการเล่นเกมส์ออนไลน์ ใช้เป็นสื่อสังคมออนไลน์ในการ ติดต่อกับกลุ่มเพื่อน ใช้ในการดาวน์โหลด เพลงหรือภาพ ด้านความเสี่ยงทางสังคม มีผลเฉลยรวมระดับความคิดเห็น อยู่ในระดับมาก คือ นักศึกษาใช้อินเทอร์เน็ตในการหาку ใช้เพื่อการกู้ยืมเงินออนไลน์ ใช้เพื่อเล่นเกมสการพนัน ใช้เพื่อ เข้าชมเว็บล่อแหลมอื่น ๆ

คำสำคัญ: อิทธิพล อินเทอร์เน็ต พฤติกรรม

Abstract

This study aims to investigate the factors and levels on internet usage among teens. Case studies are research methodologies. The samples are selected in a specific method of undergraduate

students, Faculty of Humanities and Social Sciences, Rajamangala University of Technology Tawan-ok. Analyze data using descriptive statistics involving frequency, percentage, mean and standard deviation can be applied in questionnaire surveys. It was found that teenagers use of the internet has the highest impact on educational behavior. The opinion level was the highest in all items. Students used the internet to search for more knowledge from the classroom. They download various information to complete homework and tasks assigned, and use the data obtained from their work. Find information instead of searching for information from a source library. In terms of communication, the highest level of opinion is as follows: students use e-mail to receive educational information from other knowledge websites to communicate with instructors and advisors to submit homework and reports in the form of information files. Students use different web pages to communicate or comment, to contact with friends, and to follow the movement of academic. There are also a high average level of opinions, that is, undergraduate students use e-mail to contact the library for inquiries and book borrowing services. Also use various web pages to post interesting topics. In terms of entertainment, the average result was at the highest level. Students used the internet to follow or read news and entertainment. Students use the internet to play online games. They use social media to connect with friends. They use the internet to download music or images. In terms of social risk, the mean opinion level was at a high level. Students use the Internet to find partners, for online loans, for gambling games, and for visiting other lawless websites.

Keywords: Effect, Internet, behavior

1. บทนำ

สังคมปัจจุบันเป็นยุคกระแสโลกาภิวัตน์ (Globalization) เทคโนโลยีสารสนเทศได้เข้ามามีบทบาทต่อชีวิตความเป็นอยู่ของเรา เนื่องจากใช้งานง่าย สะดวกและทันสมัย ทั้งนี้รัฐบาลยังได้ส่งเสริมยุทธศาสตร์และทิศทางการพัฒนาองค์กรโดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเป็นเป้าหมายหลักในการพัฒนาประเทศไปสู่ประเทศที่มีความมั่นคง มั่งคั่ง และยั่งยืน ตามโครงการสร้างประเทศแบบใหม่ ไทยแลนด์ 4.0 โดยให้บริการอินเทอร์เน็ตประชารัฐ ยิ่งในช่วงที่ต้องป้องกันและระมัดระวังการระบาดของโรคโควิด-19 การใช้อินเทอร์เน็ตยังมีความจำเป็นในการป้องกันและติดตามการระบาดของโรคและการดำเนินชีวิตประจำวัน อินเทอร์เน็ตจึงกลายเป็นสิ่งที่เรียกว่า New Normal ของทุกคน Electronic Transactions Development Agency (2020) การก้าวเข้าสู่โลกในยุคดิจิทัลทำให้อินเทอร์เน็ตเข้ามามีบทบาทต่อชีวิตผู้คนทุกเพศ ทุกวัยเป็นอย่างมาก อินเทอร์เน็ตมีประโยชน์เป็นอันมากในการเป็นแหล่งข้อมูล ความรู้ทำให้ผู้สนใจเข้าไปสืบค้นหาข้อมูลต่าง ๆ และเป็นช่องทางในการติดต่อสื่อสารทั้งทางส่วนตัว และทางการค้า จนเกิดธุรกิจแนวใหม่ คือ พาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ (E-Commerce) เทคโนโลยีเหล่านี้เป็นเสมือนดาบสองคม คือ มีทั้งประโยชน์และโทษ สำหรับพิษภัยที่แผ่กระจายและเผยแพร่บนอินเทอร์เน็ต นั่นคือ ข้อมูลและสารสนเทศที่มีเนื้อหาหรือภาพที่ไม่เหมาะสม ขัดต่อศีลธรรม จริยธรรม นอกจากนี้ยังมีกรณีล่อลวงโดยใช้อินเทอร์เน็ตเป็นสื่อ ซึ่งได้เกิดขึ้นทั้งในประเทศและต่างประเทศ โดยรูปแบบการล่อลวงมักอาศัยการพูดคุยผ่านห้องสนทนาต่าง ๆ หรือ Chat room ที่มีอยู่ทั่วไปตามเว็บไซต์ต่าง ๆ และยิ่งรวมถึงเว็บการพนันออนไลน์ที่มีอยู่มากมายบนเครือข่ายและเป็นที่นิยมกันมากในกลุ่มวัยรุ่น ขณะนี้ ปัญหาต่าง ๆ ที่กล่าวมาข้างต้น ซึ่งหากพิจารณาจะเห็นว่า ปัญหาเดียวกันนี้ได้พบบ่อย ๆ ในสังคมปัจจุบันในกลุ่มวัยรุ่น นอกจากนี้ สังคมอินเทอร์เน็ตยังเป็นสังคมใหม่ที่พ่อแม่ผู้ปกครองอาจยังไม่คุ้นเคย จึงมองข้ามภัยต่าง ๆ ที่อาจเกิดขึ้นได้อย่างไม่คาดคิด แม้ในขณะที่บุตรหลานอยู่หน้ามือถือหรือเครื่องคอมพิวเตอร์ในบ้านของตนเอง ตลอดช่วงระยะเวลาที่ผ่านมา ระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ทำให้ผู้ใช้ได้ท่องไปบนโลกออนไลน์ในรูปแบบที่รู้จักกันดีว่า “World Wide Web” (WWW) ทำให้เกิด

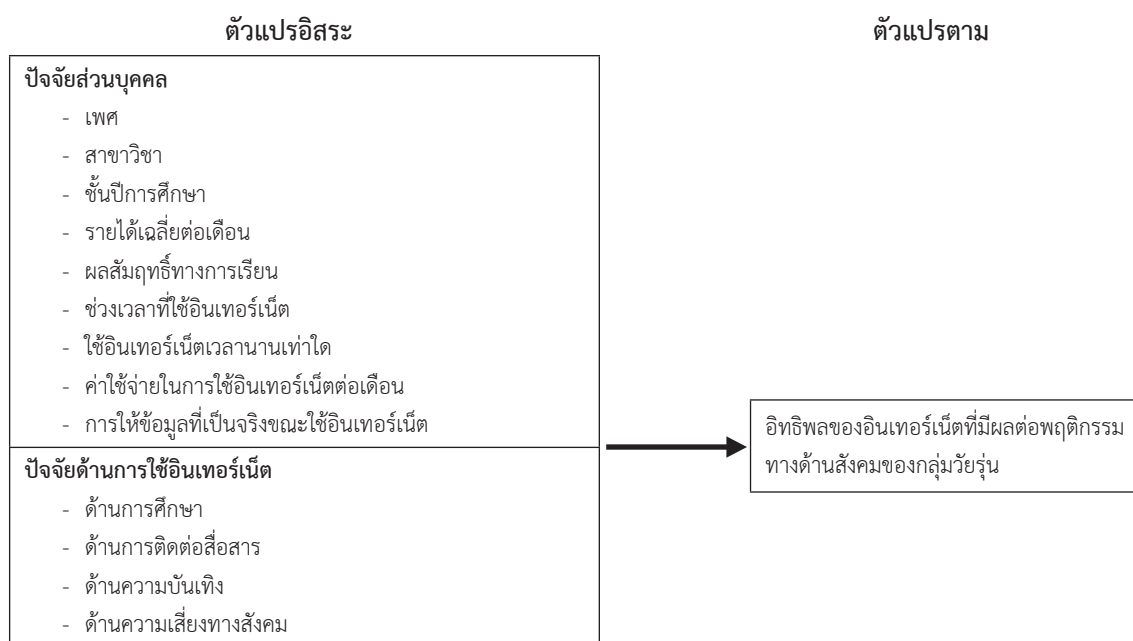
การเปลี่ยนแปลงเชิงโครงสร้างทางสังคมในหมู่ของวัยรุ่นและนักศึกษา ที่เข้าไปค้นหาข้อมูลข่าวสารจาก WWW เกิดการเสาะแสวงหา สื่อลามกบนอินเทอร์เน็ต ใช้เป็นเวทีระบายความในใจสำหรับกลุ่มอุดมคติทางการเมือง และเรื่องส่วนตัว จนถึงการจัดจำหน่ายสินค้าบนระบบอินเทอร์เน็ต หรือหาเพื่อนทางอินเทอร์เน็ต จากการ Talk หรือ Chat เรื่องการเปลี่ยนคู่นอน การหาคู่ การให้คำปรึกษาผู้ที่พุดด้วยในทางที่ผิด ก่อให้เกิดปัญหาต่าง ๆ เช่น การเกิดอาชญากรรม และการเกิดปัญหาทางสังคม เป็นต้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจศึกษาอิทธิพลของอินเทอร์เน็ตที่มีผลต่อพฤติกรรมทางด้านสังคมของกลุ่มวัยรุ่น ต่อการใช้อินเทอร์เน็ตของนักศึกษา คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก เพื่อนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์อิทธิพลของอินเทอร์เน็ต ที่ส่งผลต่อพฤติกรรมของกลุ่มวัยรุ่น เพื่อให้เกิดประโยชน์ในทางที่สร้างสรรค์ภายใต้สภาวะการณ์สังคม ในยุค New Normal เพื่อการพัฒนากำลังคนให้เกิดการขับเคลื่อนไปในทิศทางที่สร้างประโยชน์แก่ตนเอง ต่อองค์การ ต่อชุมชน และต่อสังคมได้อย่างเหมาะสมและยั่งยืน

1.1 วัตถุประสงค์การวิจัย

1.1.1 เพื่อศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการใช้อินเทอร์เน็ตของกลุ่มวัยรุ่น กรณีศึกษานักศึกษาคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก

1.1.2 เพื่อศึกษาถึงระดับของปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมของกลุ่มวัยรุ่นจากการใช้อินเทอร์เน็ตของนักศึกษาคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก

1.2 กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

1.3 สมมติฐานการวิจัย

สมมติฐานที่ 1 การใช้อินเทอร์เน็ตมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของกลุ่มวัยรุ่นของนักศึกษาคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก แตกต่างตามเพศ อายุ ระดับการศึกษา และรายได้เฉลี่ย

1.4 การทบทวนวรรณกรรม

การประยุกต์ใช้อินเทอร์เน็ต

อินเทอร์เน็ตเป็นเครือข่ายที่เชื่อมโยงทั่วโลกจึงมีผู้ใช้จำนวนมากเพราะการเชื่อมโยงของอินเทอร์เน็ตทำให้โลกรวดเร็วกว่าเดิม ข้อมูลข่าวสารจะติดต่อถึงกันอย่างรวดเร็วได้มีการประยุกต์ใช้อินเทอร์เน็ตกับงานอื่น ๆ ที่ได้รับการพัฒนาขึ้นมาใหม่ตลอดเวลา

ประโยชน์และโทษของอินเทอร์เน็ต

ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ (NECTEC) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ดังนี้

1. สามารถติดต่อสื่อสารกับบุคคลอื่นทั่วโลก
2. สามารถค้นหาข้อมูลต่าง ๆ ได้เสมือนกับเราไปนั่งอยู่ที่ห้องสมุดขนาดใหญ่ได้ข้อมูลมากมายจากทั่วทุกมุมโลก
3. เปรียบเสมือนเวทีให้เข้าไปแสดงความคิดเห็นได้ภายในห้องสนทนา (chat room) และกระดานข่าว (Web room) เป็นการเปิดโลกกว้างและวิสัยทัศน์ในเรื่องที่น่าสนใจ
4. สามารถติดตามความเคลื่อนไหวจากข่าวสารทั่วโลกอย่างรวดเร็ว
5. สามารถเปิดการค้าได้ด้วยตัวเอง โดยไม่ต้องหาที่จัดตั้งร้านหรือพนักงานบริการ แต่สามารถทำการค้าได้ด้วยตัวเองคนเดียว
6. สามารถซื้อสินค้า โดยไม่ต้องเดินทางไปยังร้านค้าซื้อผ่านทางเว็บไซต์ที่ให้บริการ การชำระเงินสะดวก เช่น ชำระผ่านบัตรเครดิต การหักเงินผ่านบัญชีธนาคาร เป็นต้น
7. สามารถรับส่งจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (E-mail) เป็นการส่งจดหมายที่ไม่ต้องเสียค่าบริการและรับส่งจดหมายได้ภายในและภายนอกประเทศ นอกจากจดหมายที่เป็นข้อความแล้ว ยังส่งบัตรอวยพรในช่วงเทศกาลต่าง ๆ ได้อีก
8. สามารถอ่านนิตยสาร หนังสือพิมพ์ บทความ และเรื่องราวต่าง ๆ ได้ฟรีเหมือนกับเราซื้อหนังสือฉบับนั้นมาอ่านเอง
9. สามารถตีพิมพ์ประกาศข้อความต่าง ๆ ที่ต้องการประกาศให้ผู้อื่นทราบได้ เช่น ประกาศขายบ้าน ประกาศสมัครงาน ประกาศขอความช่วยเหลือ เป็นต้น
10. มีของฟรีอีกมากมายที่สามารถใช้บริการได้จากอินเทอร์เน็ต เช่น ภาพ เพลง โปรแกรมคอมพิวเตอร์ หนังสือนานา และเกม เป็นต้น

โทษของอินเทอร์เน็ต

1. อินเทอร์เน็ตเป็นเครือข่ายขนาดใหญ่ที่มีผู้คนมากมายเข้ามาใช้บริการ เป็นเวทีเปิดกว้างและให้อิสระกับทุกคนที่เข้ามาเขียนข้อมูล หรือตีพิมพ์ประกาศต่าง ๆ โดยปราศจากการกลั่นกรองที่ดี ทำให้ข้อมูลที่ได้รับไม่สามารถตรวจสอบได้ว่าเป็นจริงหรือไม่
2. เกิดปัญหาของการละเมิดลิขสิทธิ์ เช่น การดาวน์โหลดเพลงหรือรูปภาพมารวบรวมขาย หรือเป็นปัญหาอย่างยิ่ง คือ การติดต่อภาพบุคคลที่มีชื่อเสียงให้กลายเป็นภาพแบบอนาจารหรือเสียหายได้
3. ก่อให้เกิดปัญหาด้านอาชญากรรม เพราะการเล่นอินเทอร์เน็ต เช่น การล่อลวงหญิงไปในทางที่ไม่ดี การก่อคดีข่มขืนเนื่องจากเว็บไซต์อนาจาร เป็นต้น
4. ก่อให้เกิดปัญหาการหมกหมุ่นของเยาวชนที่เข้าไปในเว็บไซต์จนทำให้เกิดโรคติดต่อทางอินเทอร์เน็ต ทำให้เกิดอันตรายต่อตนเองและสังคมได้

ซิกมันด์ ฟรอยด์ (Sigmund Freud) นักจิตวิทยาชาวออสเตรีย ได้วิเคราะห์จิตมนุษย์ออกเป็นองค์ประกอบ 3 ส่วนคือ อิด (Id) อีโก้ (Ego) และซูเปอร์อีโก้ (Super Ego) ส่วนทั้งสามนี้ประกอบเป็นโครงสร้างทางจิต อิด เป็นสัญชาตญาณในตัวมนุษย์ จะอยู่ในรูปของพลังงานที่คอยผลักดันให้มนุษย์แสดงพฤติกรรมต่าง ๆ พลังงานนี้มีสองส่วนคือ ส่วนหนึ่งจะผลักดันให้มีชีวิตอยู่รอด เรียกว่า สัญชาตญาณชีวิต และอีกส่วนหนึ่งจะผลักดันให้ชีวิตดับ เรียกว่า สัญชาตญาณความตาย อิดเป็นส่วนของจิตที่คนเราไม่รู้สึกรู้เป็นจิตใต้สำนึก แรงผลักดันนี้จึงมีอยู่โดยที่คนเราไม่รู้สึกรู้ตัว เป็นแรงผลักดันไร้สำนึก อิด จะผลักดันให้จิตอีกส่วนหนึ่งซึ่งเป็นส่วนใหญ่และส่วนที่รู้ตัว ที่เรียกว่า อีโก้กระทำการในสิ่งต่าง ๆ ตามที่จิตต้องการ ทั้งส่วนที่เป็นสัญชาตญาณชีวิต และส่วนที่เป็นสัญชาตญาณความตาย จึงเป็นตัวตอบสนองความต้องการของอิด ส่วนของจิตที่ทำหน้าที่ควบคุมสัญชาตญาณเหล่านี้คือ ซูเปอร์อีโก้หรือ มโนธรรมที่มีอยู่ในจิตของแต่ละบุคคล เป็นความรู้สึกผิดชอบชั่วดี เป็นผลเกิดจากการอบรมสั่งสอนของสังคม ทำให้อิดและอีโก้มีพฤติกรรมอยู่ทางที่ถูกที่ควรเป็นที่ยอมรับของสังคม แรงผลักดันของอิดจะทำให้เกิดความตึงเครียด อีโก้จะต้องพยายามตอบสนองความต้องการของอิดเพื่อลดความตึงเครียด แต่ความต้องการของอิดบางอย่าง อีโก้ไม่อาจทำตามเพราะขัดกับมโนธรรมในซูเปอร์อีโก้ จึงทำให้เกิดความตึงเครียดและความวิตกกังวลใจเกิดขึ้น ความวิตกกังวลนี้จึงเป็นแรงผลักดันพฤติกรรมอีกแรงหนึ่ง เพื่อปกป้องตนเองให้รอดพ้นความวิตกกังวล อีโก้จึงต้องพัฒนาพฤติกรรมป้องกันที่เรียกว่า “กลไกการป้องกันตนเอง” ซึ่งเป็นไปโดยไม่รู้สึกรู้ตัว

2. วิธีการศึกษา

การวิจัยเรื่อง อิทธิพลของอินเทอร์เน็ตที่มีผลต่อพฤติกรรมทางด้านสังคมของกลุ่มวัยรุ่น กรณีศึกษา คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก ใช้ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ทุกชั้นปี ได้กลุ่มตัวอย่างตอบกลับมา จำนวน 376 ชุด ใช้รูปแบบการวิจัยเชิงประยุกต์ (Applied research) เพื่อนำผลของการวิจัยไปใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาพฤติกรรมด้านการใช้อินเทอร์เน็ตของกลุ่มวัยรุ่นที่กำลังศึกษาในมหาวิทยาลัย

2.1 ขอบเขตของการวิจัย

ขอบเขตด้านเนื้อหาและพื้นที่ศึกษา เป็นการศึกษาองค์ประกอบที่เป็นตัว กำหนดการใช้อินเทอร์เน็ตที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของกลุ่มวัยรุ่นของนักศึกษา คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก เขตพื้นที่บางพระ พื้นที่ที่ศึกษาคือ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก เขตพื้นที่บางพระ โดยศึกษาปัจจัยด้าน ภูมิหลังของประชากรและปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมทางด้านสังคมของกลุ่มวัยรุ่นของนักศึกษา ซึ่งตัวแปรอิสระประกอบด้วยภูมิหลังของประชากร ได้แก่ เพศ สาขาวิชา ชั้นปีการศึกษา รายได้เฉลี่ยต่อเดือน ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ช่วงเวลาที่ใช้อินเทอร์เน็ต ใช้อินเทอร์เน็ตเวลานานเท่าใด ค่าใช้จ่ายในการใช้อินเทอร์เน็ตต่อเดือน ในการใช้อินเทอร์เน็ตท่านให้ข้อมูลที่เป็นจริงหรือไม่ และศึกษาปัจจัยด้านการใช้อินเทอร์เน็ต ด้านการศึกษา ด้านการติดต่อสื่อสาร ด้านความบันเทิง ด้านความเสี่ยงทางสังคม โดยมีตัวแปรตาม คือ อิทธิพลของอินเทอร์เน็ตที่มีผลต่อพฤติกรรมทางด้านสังคมของกลุ่มวัยรุ่น ใช้รูปแบบการแจกแบบสอบถามออนไลน์ไปยังกลุ่มนักศึกษาทุกชั้นปี ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 ของคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออกเขตพื้นที่บางพระ

2.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้นครั้งนี้คือนักศึกษาคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออกเขตพื้นที่บางพระ จำนวนประชากรทั้งสิ้น 887 คน (ข้อมูล ณ เดือนสิงหาคม 2565) นักศึกษาทุกชั้นปี กำหนดกลุ่มตัวอย่างโดยใช้สูตรคำนวณของ ทาโร ยามาเน่ Yamane (1973) ได้แก่ นักศึกษาคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออกเขตพื้นที่บางพระ ทุกชั้นปี จำนวน 400 คน ได้รับแบบสอบถามจากกลุ่มตัวอย่างกลับคืนมาโดยสมบูรณ์ จำนวน 376 ชุด คิดเป็นร้อยละ 94.00

2.3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ ใช้แบบสอบถามออนไลน์เป็นเครื่องมือในการวิจัย โดยนำตัวแปรที่ได้จากการศึกษามาทดสอบความน่าเชื่อถือทางสถิติ หรือค่าสัมประสิทธิ์ความน่าเชื่อถือ (Reliability coefficients) เพื่อกำหนดเป็นมาตรฐานวัดในการวิจัย การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามลำดับ ดังนี้

- 1) การศึกษาข้อมูลจากเอกสาร (Documentary research) เป็นการศึกษา รวบรวมข้อมูลเอกสารต่าง ๆ ทั้งที่เป็นทฤษฎีแนวคิด และรายงานผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องด้านอิทธิพลของอินเทอร์เน็ตที่มีผลต่อพฤติกรรมทางด้านสังคมของกลุ่มวัยรุ่น เพื่อเป็นแนวทางในการกำหนดกรอบแนวคิด และจัดทำแบบสัมภาษณ์ตามกรอบแนวคิดการวิจัยที่กำหนด โดยพิจารณาถึงรายละเอียดที่ครอบคลุมถึงความมุ่งหมายและกรอบแนวคิดของการวิจัย

- 2) การเก็บข้อมูลจากแบบสัมภาษณ์ นำแบบสัมภาษณ์ที่สร้างเสนอผู้เชี่ยวชาญพิจารณาความครบถ้วน ความถูกต้องของการใช้ภาษา และครอบคลุมเนื้อหาของการวิจัย เพื่อนำมาปรับปรุงแก้ไขตามที่ผู้เชี่ยวชาญแนะนำ

- 3) ปรับปรุงแก้ไขแบบสัมภาษณ์ตามที่ผู้เชี่ยวชาญแนะนำ และตรวจสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหา (Content validity)

2.4 การทดสอบคุณภาพของเครื่องมือ

การหาค่าความเที่ยงตรงของแบบสอบถามผู้วิจัยได้นำแบบสอบถามที่พัฒนาขึ้น ทำการส่งมอบให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ได้ตรวจสอบความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ในการวิจัย โดยผลทดสอบพบว่า ค่าความสอดคล้อง (Item-Objective Congruence Index IOC) ของข้อคำถามที่ใช้ในการศึกษาวิจัยมีค่าอยู่ระหว่าง 0.60 - 1.00 ซึ่งถือว่าอยู่ในเกณฑ์ที่มีคุณภาพและสามารถใช้เก็บรวบรวมข้อมูลได้ สำหรับการหาค่าความเที่ยงของแบบสอบถาม (Reliability) ผู้วิจัยได้ทำการเก็บรวบรวมข้อมูลกับนักศึกษาที่มีลักษณะเช่นเดียวกับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน ได้ค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามทั้งฉบับอยู่ที่ 0.82

2.5 การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

การวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถาม ทำการวิเคราะห์และประมวลผล โดยนำเสนอข้อมูลในการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงสถิติ ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ตอนที่ 1 การวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม โดยใช้สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive statistics) โดยการหาค่าความถี่ (Frequency) และร้อยละ (Percentage)

ตอนที่ 2 การวิเคราะห์ข้อมูลปัจจัยทางด้านอิทธิพลของการใช้อินเทอร์เน็ต ที่มีผลต่อพฤติกรรมทางด้านสังคมของกลุ่มวัยรุ่น คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก โดยใช้สถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard deviation) การนำเสนอข้อมูลในรูปแบบตารางคู่กับการบรรยายและสรุปผลการวิจัย ได้กำหนดการให้คะแนนคำตอบของแบบสอบถาม ดังนี้

ปัจจัยที่มีความคิดเห็นในระดับมากที่สุด	กำหนดให้ 5 คะแนน
ปัจจัยที่มีความคิดเห็นในระดับมาก	กำหนดให้ 4 คะแนน
ปัจจัยที่มีความคิดเห็นในระดับปานกลาง	กำหนดให้ 3 คะแนน
ปัจจัยที่มีความคิดเห็นในระดับน้อย	กำหนดให้ 2 คะแนน
ปัจจัยที่มีความคิดเห็นในระดับน้อยที่สุด	กำหนดให้ 1 คะแนน

แล้วนำค่าเฉลี่ยของคำตอบของแบบสอบถาม โดยใช้เกณฑ์ในการแปลความหมายตามมาตรฐานการประเมินค่าแบบลิเคิร์ต (Likert scale) เมื่อแทนค่าในสูตรจะได้เกณฑ์การแปลความหมาย ค่าเฉลี่ยในการอภิปรายผล ดังนี้

$$\begin{aligned}\text{คำนวณช่วงความกว้างของชั้น} &= \frac{\text{ค่าสูงสุด} - \text{ค่าต่ำสุด}}{\text{จำนวนชั้น}} \\ &= \frac{5 - 1}{5} \\ &= 0.8\end{aligned}$$

เกณฑ์การแปลความหมาย

คะแนนค่าเฉลี่ย 4.21 - 5.00	หมายถึง มีความคิดเห็นในระดับเห็นด้วยมากที่สุด
คะแนนค่าเฉลี่ย 3.41 - 4.20	หมายถึง มีความคิดเห็นในระดับเห็นด้วยมาก
คะแนนค่าเฉลี่ย 2.61 - 3.40	หมายถึง มีความคิดเห็นในระดับเห็นด้วยปานกลาง
คะแนนค่าเฉลี่ย 1.81 - 2.60	หมายถึง มีความคิดเห็นในระดับเห็นด้วยน้อย
คะแนนค่าเฉลี่ย 1.00 - 1.80	หมายถึง มีความคิดเห็นในระดับเห็นด้วยน้อยที่สุด

3. ผลการวิจัย

ผู้ศึกษานำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลการวิจัยที่ได้จากการเก็บรวบรวมข้อมูลเชิงปริมาณจากผู้ตอบแบบสอบถาม และทำการวิเคราะห์ข้อมูล โดยผลการวิเคราะห์ข้อมูลการวิจัย นำเสนอตามลำดับดังต่อไปนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม สรุปได้ดังนี้ ผู้ตอบแบบสอบถาม จำนวน 376 คน พบว่า ส่วนมากเป็นเพศหญิง จำนวน 320 คน คิดเป็นร้อยละ 85.11 รองลงมาเป็นเพศชาย จำนวน 56 คน คิดเป็นร้อยละ 14.89 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนส่วนมาก มีคะแนนเฉลี่ยสะสม สูงกว่า 3.00 จำนวน 221 คน คิดเป็นร้อยละ 58.78 รองลงมา มีคะแนนเฉลี่ยสะสมปานกลาง 2.5 ถึง 2.99 จำนวน 123 คน คิดเป็นร้อยละ 32.71 และมีคะแนนเฉลี่ยสะสมต่ำกว่า 2.50 จำนวน 32 คน คิดเป็นร้อยละ 8.51 ช่วงเวลาที่ใช้อินเทอร์เน็ตส่วนมาก เวลา 18.01 - 24.00 น. จำนวน 219 คน คิดเป็นร้อยละ 58.24 รองลงมาตามลำดับ คือ ช่วงเวลาที่ใช้อินเทอร์เน็ต เวลา 12.01 - 18.00 น. จำนวน 102 คน คิดเป็นร้อยละ 27.13 ช่วงเวลาที่ใช้อินเทอร์เน็ต เวลา 06.00 - 12.00 น. จำนวน 37 คน คิดเป็นร้อยละ 9.84 และช่วงเวลาที่ใช้อินเทอร์เน็ต น้อยที่สุด คือ เวลา 24.01 - 05.50 น. จำนวน 18 คน คิดเป็นร้อยละ 4.79 ระยะเวลาการใช้อินเทอร์เน็ตแต่ละครั้ง ส่วนมาก คือ มากกว่า 3 ชั่วโมง จำนวน 196 คน คิดเป็นร้อยละ 52.12 มี รองลงมาตามลำดับ คือ มีการใช้อินเทอร์เน็ตนาน 2 ชั่วโมง จำนวน 132 คน คิดเป็นร้อยละ 35.11 มีการใช้อินเทอร์เน็ตนาน 3 ชั่วโมง จำนวน 34 คน คิดเป็นร้อยละ 9.04 มีการใช้อินเทอร์เน็ตน้อยที่สุด 1 ชั่วโมง จำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 3.72 มีค่าใช้จ่ายอินเทอร์เน็ตต่อเดือนส่วนมาก มากกว่า 300 บาท แต่ไม่เกิน 500 บาท ต่อเดือน จำนวน 186 คน คิดเป็นร้อยละ 49.47 รองลงมาตามลำดับ มีค่าใช้จ่ายอินเทอร์เน็ตต่อเดือน มากกว่า 500 บาท แต่ไม่เกิน 1,000 บาท ต่อเดือน จำนวน 88 คน คิดเป็นร้อยละ 24.4 มีค่าใช้จ่ายอินเทอร์เน็ตต่อเดือน ไม่เกิน 300 บาท จำนวน 79 คน คิดเป็นร้อยละ 21.01 และน้อยที่สุด มีค่าใช้จ่ายอินเทอร์เน็ตต่อเดือนมากกว่า 1,000 บาท ต่อเดือน จำนวน 23 คน คิดเป็นร้อยละ 6.12 การให้ข้อมูลที่เป็นจริงขณะใช้อินเทอร์เน็ต มีการให้ข้อมูลที่จริง มากที่สุด จำนวน 298 คน คิดเป็นร้อยละ 79.25 รองลงมาตามลำดับ ไม่เคยให้ข้อมูล จำนวน 75 คน คิดเป็นร้อยละ 19.94 ให้ข้อมูลจริงบ้าง ไม่จริงบ้าง จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 0.79 ให้ข้อมูลไม่จริง จำนวน 0 คน คิดเป็นร้อยละ 0.00

ตอนที่ 2 ปัจจัยการใช้อินเทอร์เน็ต สรุปได้ ดังนี้

ตารางที่ 1 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ระดับความคิดเห็นต่อปัจจัยการใช้อินเทอร์เน็ต ด้านการศึกษา

ด้านการศึกษา	$\bar{x}$	S.D.	ระดับความคิดเห็น (n=376) อันตบ
1. นักศึกษาใช้อินเทอร์เน็ตค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมจากการเรียนในชั้นเรียน	4.38	0.655	มากที่สุด 0
2. นักศึกษาใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อดาวน์โหลดข้อมูลต่าง ๆ เพื่อทำการบ้าน และงานที่ได้รับมอบหมาย	4.50	0.611	มากที่สุด 2
3. นักศึกษาใช้ข้อมูลที่ได้จากการค้นหาทางอินเทอร์เน็ตเป็นข้อมูลในการทำงาน	4.45	0.549	มากที่สุด 3
4. นักศึกษาค้นหาข้อมูลทางอินเทอร์เน็ตแทนการค้นหาข้อมูลจากห้องสมุด	4.65	0.504	มากที่สุด 1
รวม	4.51	0.562	มากที่สุด

ปัจจัยการใช้อินเทอร์เน็ต ด้านการศึกษา มีผลเฉลี่ยรวมระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x}$ = 4.51, S.D. = 0.562) โดยมีผลรวมอยู่ในระดับมากที่สุดทุกข้อ คือ นักศึกษาใช้อินเทอร์เน็ตค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมจากการเรียนในชั้นเรียน ($\bar{x}$ = 4.43, S.D. = 0.587) นักศึกษาใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อดาวน์โหลดข้อมูลต่าง ๆ เพื่อทำการบ้านและงานที่ได้รับมอบหมาย ($\bar{x}$ = 4.50, S.D. = 0.661) นักศึกษาใช้ข้อมูลที่ได้จากการค้นหาทางอินเทอร์เน็ตเป็นข้อมูลในการทำงาน ($\bar{x}$ = 4.45, S.D. = 0.549) นักศึกษาค้นหาข้อมูลทางอินเทอร์เน็ตแทนการค้นหาข้อมูลจากห้องสมุด ($\bar{x}$ = 4.65, S.D. = 0.504)

ตารางที่ 2 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ระดับความคิดเห็นต่อปัจจัยการใช้อินเทอร์เน็ต ด้านการติดต่อสื่อสาร

ด้านการติดต่อสื่อสาร	$\bar{x}$	S.D.	ระดับความคิดเห็น (n=376) อันดับ
1. นักศึกษาใช้อีเมลเพื่อรับข้อมูลข่าวสารด้านการศึกษาและเว็บไซต์แหล่งความรู้ต่าง ๆ	4.38	0.655	มากที่สุด 0
2. นักศึกษาใช้อีเมลเพื่อรับรู้ข่าวสารต่าง ๆ ของทางมหาวิทยาลัย	4.50	0.658	มากที่สุด 0
3. นักศึกษาใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อติดต่อสื่อสารกับอาจารย์ผู้สอนและอาจารย์ที่ปรึกษา	4.58	0.548	มากที่สุด 3
4. นักศึกษาติดต่อกับอาจารย์เพื่อส่งการบ้านรายงาน ในรูปแฟ้มข้อมูล	4.45	0.607	มากที่สุด 1
5. นักศึกษาใช้เว็บบอร์ดต่าง ๆ ในการแลกเปลี่ยนหรือแสดงความคิดเห็น	4.27	0.829	มากที่สุด 1
6. นักศึกษาใช้อินเทอร์เน็ตส่งคอมมอนไลน์ในการติดต่อกับเพื่อน	4.59	0.504	มากที่สุด 1
7. นักศึกษาใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อรับทราบความเคลื่อนไหวทางวิชาการ เช่น การประชุม สัมมนา และเปิดสอนและอบรมหลักสูตรต่าง ๆ	4.50	0.673	มากที่สุด 1
8. นักศึกษาใช้อีเมลในการติดต่อเพื่อสอบถามข้อมูลและบริการยืมหนังสือของห้องสมุด	4.20	0.950	มากที่สุด 1
9. นักศึกษาใช้บริการเว็บบอร์ดต่าง ๆ ในการตั้งกระทู้ต่าง ๆ ที่สนใจ	4.20	1.002	มากที่สุด 1
รวม	4.41	0.718	มากที่สุด

ปัจจัยการใช้อินเทอร์เน็ต ด้านการติดต่อสื่อสาร มีผลเฉลี่ยรวมระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x}$ = 4.41, S.D. = 0.718) โดยมีผลรวมอยู่ในระดับมากที่สุด 7 ข้อ คือ นักศึกษาใช้อีเมลเพื่อรับข้อมูลข่าวสาร ด้านการศึกษาและเว็บไซต์แหล่งความรู้ต่าง ๆ ($\bar{x}$ = 4.38, S.D. = 0.655) นักศึกษาใช้อีเมลเพื่อรับรู้ข่าวสารต่าง ๆ ของทางมหาวิทยาลัย ($\bar{x}$ = 4.50, S.D. = 0.658) นักศึกษาใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อติดต่อสื่อสารกับอาจารย์ผู้สอนและอาจารย์ที่ปรึกษา ($\bar{x}$ = 4.58, S.D. = 0.548) นักศึกษาติดต่อกับอาจารย์เพื่อส่งการบ้านรายงาน ในรูปแฟ้มข้อมูล ($\bar{x}$ = 4.45, S.D. = 0.607) นักศึกษาใช้เว็บบอร์ดต่าง ๆ ในการแลกเปลี่ยนหรือแสดงความคิดเห็น ($\bar{x}$ = 4.27, S.D. = 0.829) นักศึกษาใช้อินเทอร์เน็ตส่งคอมมอนไลน์ในการติดต่อกับเพื่อน ($\bar{x}$ = 4.59, S.D. = 0.504) นักศึกษาใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อรับทราบความเคลื่อนไหวทางวิชาการ เช่น การประชุม สัมมนา และเปิดสอนและอบรมหลักสูตรต่าง ๆ ($\bar{x}$ = 4.50, S.D. = 0.673) และมีระดับความคิดเห็นเฉลี่ย อยู่ระดับมาก 2 ข้อ คือ นักศึกษาใช้อีเมลในการติดต่อเพื่อสอบถามข้อมูลและบริการยืมหนังสือของห้องสมุด ($\bar{x}$ = 4.20, S.D. = 0.950) นักศึกษาใช้บริการเว็บบอร์ดต่าง ๆ ในการตั้งกระทู้ต่าง ๆ ที่สนใจ ($\bar{x}$ = 4.20, S.D. = 1.002)

ตารางที่ 3 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ระดับความคิดเห็นต่อปัจจัยการใช้อินเทอร์เน็ต ด้านความบันเทิง

ด้านความบันเทิง	$\bar{x}$	S.D.	ระดับความคิดเห็น (n=376) อันดับ
1. นักศึกษาใช้อินเทอร์เน็ตในการติดตามหรืออ่านข่าวสาร บันเทิง	4.40	0.711	มากที่สุด 2
2. นักศึกษาใช้อินเทอร์เน็ตในการเล่นเกมส์ออนไลน์	4.21	1.005	มากที่สุด 1
3. นักศึกษาใช้อินเทอร์เน็ตส่งคอมมอนไลน์ในการติดต่อกับกลุ่มเพื่อน	4.54	0.579	มากที่สุด 4
4. นักศึกษาใช้อินเทอร์เน็ตในการดาวน์โหลดเพลงหรือภาพ	4.45	0.676	มากที่สุด 3
รวม	4.40	0.742	มากที่สุด

ปัจจัยการใช้อินเทอร์เน็ต ด้านความบันเทิง มีผลเฉลี่ยรวมระดับความคิดเห็นเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.40$, S.D. = 0.742) โดยมีผลรวมอยู่ในระดับมากที่สุดทั้ง 4 ข้อ คือ นักศึกษาใช้อินเทอร์เน็ตในการติดตามหรืออ่านข่าวสารบันเทิง ($\bar{x} = 4.40$, S.D. = 0.711) นักศึกษาใช้อินเทอร์เน็ตในการเล่นเกมส์ออนไลน์ ($\bar{x} = 4.21$, S.D. = 1.005) นักศึกษาใช้อินเทอร์เน็ตสังคมออนไลน์ในการติดต่อกับกลุ่มเพื่อน ($\bar{x} = 4.54$, S.D. = 0.579) นักศึกษาใช้อินเทอร์เน็ตในการดาวน์โหลดเพลงหรือภาพ ($\bar{x} = 4.45$, S.D. = 0.676)

ตารางที่ 4 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ระดับความคิดเห็นต่อปัจจัยการใช้อินเทอร์เน็ต ด้านความเสี่ยงทางสังคม

ด้านความเสี่ยงทางสังคม	$\bar{x}$	S.D.	ระดับความคิดเห็น (n=376) อันดับ
1. นักศึกษาใช้อินเทอร์เน็ตในการหาข้อมูล	3.88	1.497	มาก 1
2. นักศึกษาใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการกู้ยืมเงินออนไลน์	3.77	1.649	มาก 2
3. นักศึกษาใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อเล่นเกมสการพนัน	3.68	1.678	มาก 4
4. นักศึกษาใช้อินเทอร์เน็ตในการดาวน์โหลดเพลงหรือภาพ	3.70	1.699	มาก 3
รวม	3.75	1.630	มาก

ปัจจัยการใช้อินเทอร์เน็ต ด้านความเสี่ยงทางสังคม มีผลเฉลี่ยรวมระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 3.75$, S.D. = 1.630) โดยมีผลรวมอยู่ในระดับมากที่สุดทั้ง 4 ข้อ คือ นักศึกษาใช้อินเทอร์เน็ตในการหาข้อมูล ($\bar{x} = 3.88$, S.D. = 1.497) นักศึกษาใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการกู้ยืมเงินออนไลน์ ($\bar{x} = 3.77$, S.D. = 1.649) นักศึกษาใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อเล่นเกมสการพนัน ($\bar{x} = 3.68$, S.D. = 1.678) นักศึกษาใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อเข้าชมเว็บล่อแหลมอื่น ๆ (เช่น เว็บโป๊ ลามกอนาจาร หรือเว็บที่ใช้การกระทำที่ใช้ความรุนแรงทารุณกรรมหรือมีความโหดเหี้ยม ฯลฯ) ($\bar{x} = 3.70$, S.D. = 1.699)

ตารางที่ 5 ค่าเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานระดับความคิดเห็นต่อปัจจัยการใช้อินเทอร์เน็ต ด้านความบันเทิง

ด้านความบันเทิง	$\bar{x}$	S.D.	ระดับความคิดเห็น (n=376) อันดับ
1. นักศึกษาใช้อินเทอร์เน็ตในการติดตามหรืออ่านข่าวสาร บันเทิง	4.51	0.562	มากที่สุด 1
2. นักศึกษาใช้อินเทอร์เน็ตในการเล่นเกมส์ออนไลน์	4.41	0.718	มากที่สุด 2
3. นักศึกษาใช้อินเทอร์เน็ตสังคมออนไลน์ในการติดต่อกับกลุ่มเพื่อน	4.40	0.742	มากที่สุด 3
4. นักศึกษาใช้อินเทอร์เน็ตในการดาวน์โหลดเพลงหรือภาพ	3.75	1.630	มาก 4
รวม	4.27	0.913	มากที่สุด

ปัจจัยการใช้อินเทอร์เน็ตในภาพรวม มีผลเฉลี่ยรวมระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.27$, S.D. = 0.913) โดยมีผลรวมอยู่ในระดับมากที่สุด 4 ด้าน คือ ปัจจัยการใช้อินเทอร์เน็ต ด้านการศึกษา ($\bar{x} = 4.51$, S.D. = 0.562) ปัจจัยการใช้อินเทอร์เน็ต ด้านการติดต่อสื่อสาร ($\bar{x} = 4.41$, S.D. = 0.718) ปัจจัยการใช้อินเทอร์เน็ต ด้านความบันเทิง ($\bar{x} = 4.40$, S.D. = 0.742) และ ปัจจัยการใช้อินเทอร์เน็ตด้านความเสี่ยงทางสังคม อยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 3.75$, S.D. = 1.630)

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะ จากข้อเสนอแนะที่ได้จากแบบสอบถามพบว่า นักศึกษาต้องการให้มหาวิทยาลัยมีการติดตั้งระบบ WiFi ในหอพักมหาวิทยาลัยให้มีความเสถียร และภายในมหาวิทยาลัยและในห้องสมุด ควรมีการติดตั้ง WiFi เพิ่มขึ้น เพื่อให้นักศึกษาได้ใช้ในการค้นคว้า ทำรายงาน และการศึกษา

4. อภิปรายผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาอิทธิพลของอินเทอร์เน็ตที่มีผลต่อพฤติกรรมทางด้านสังคมของกลุ่มวัยรุ่น กระณีศึกษา คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก มีประเด็นข้อค้นพบจากผลการศึกษาเกี่ยวกับข้อมูลของผู้ตอบแบบสอบถาม อิทธิพลของอินเทอร์เน็ตที่มีผลต่อพฤติกรรมทางด้านสังคมของกลุ่มวัยรุ่น คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ โดยรวมพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถาม ส่วนมากเป็นเพศหญิง ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ส่วนมาก มีคะแนนเฉลี่ยสะสม สูงกว่า 3.00 ช่วงเวลาที่ใช้อินเทอร์เน็ต ส่วนมากในช่วงเวลา 18.01 - 24.00 น. การใช้อินเทอร์เน็ตแต่ละครั้ง ส่วนมาก มากกว่า 3 ชั่วโมง มีค่าใช้จ่ายอินเทอร์เน็ตต่อเดือน ส่วนมาก มากกว่า 300 บาท แต่ไม่เกิน 500 บาท ต่อเดือน และการใช้อินเทอร์เน็ตให้ข้อมูลที่เป็นจริงมากที่สุด ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Kittiphong, T. (2017) พบว่าพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของนิสิตมีความหลากหลาย และ Khempanya P. (2021) ที่ศึกษาพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตเทศบาลเมืองนครพนม ซึ่งพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นนักศึกษาเพศหญิง ศึกษาอยู่ในระดับชั้นปริญญาตรี ชั้นปีที่ 4 มีรายได้ต่อเดือนไม่เกิน 10,000 บาท ในด้านของพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต พบว่า โดยมากจะใช้งานผ่านโทรศัพท์มือถือหรือ Smartphone ในช่วงเวลา 18.01 - 24.00 น. เป็นประจำทุกวัน มีระยะเวลาการใช้งานมากกว่า 1 ชั่วโมงต่อวัน ใช้ในงาน Social network มากที่สุด เนื่องจากนักศึกษาส่วนมากมีเวลาว่างหลังเลิกเรียนที่ตรงกันทำให้การใช้บริการอินเทอร์เน็ตมีปริมาณการใช้ช่วงเวลาดังกล่าวเป็นจำนวนมาก และ ผู้ปกครองมีรายได้ปานกลางค่าใช้จ่ายที่ได้รับจึงใกล้เคียงกัน อีกทั้งนักศึกษาชั้นปีที่ 4 ต้องใช้ข้อมูลในการทำวิทยานิพนธ์ ปัญหาพิเศษ จึงใช้เวลาในการค้นคว้าศึกษาค้นคว้าศึกษาค้นคว้าศึกษาค้นคว้าศึกษาค้นคว้าศึกษาในชั้นปีอื่น เมื่อพิจารณาปัจจัยด้านการใช้อินเทอร์เน็ตส่งผลต่อพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต เป็นรายด้านพบว่า ด้านการศึกษา มีผลเฉลี่ยรวมระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับมากทุกข้อ คือ นักศึกษาใช้อินเทอร์เน็ตค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมจากการเรียนในชั้นเรียน นักศึกษาใช้อินเทอร์เน็ต เพื่อดาวน์โหลดข้อมูลต่าง ๆ เพื่อทำการบ้านและงานที่ได้รับมอบหมาย นักศึกษาใช้ข้อมูลที่ได้จากการค้นหาทางอินเทอร์เน็ตเป็นข้อมูลในการทำงาน นักศึกษาค้นหาข้อมูลทางอินเทอร์เน็ตแทนการค้นหาข้อมูลจากห้องสมุด ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Chuaypen et al. (2020) ศึกษาพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของ นักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลสุวรรณภูมิ พบว่า นักศึกษาที่กำลังศึกษาอยู่ในชั้นปีที่ต่างกันจะมีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตในภาพรวมต่างกัน ด้านการศึกษา นักศึกษาที่มีผลการเรียนต่างกัน จะมีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตในภาพรวมแตกต่างกัน ผลการศึกษานี้แสดงถึงพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของนักศึกษา เพื่อเป็นแนวทางส่งเสริมพฤติกรรม การใช้อินเทอร์เน็ตเชิงบวกและสร้างสรรค์ก่อให้เกิดประโยชน์ต่อการศึกษา และดำเนินชีวิตประจำวัน นอกจากนี้ยังพบว่า พฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ตมีผลกระทบต่อผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา โดยนักศึกษาที่มีแนวโน้มเสพติดอินเทอร์เน็ตมีผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาน้อยกว่านักศึกษาที่ไม่มีแนวโน้มเสพติดอินเทอร์เน็ต ด้านการติดต่อสื่อสาร มีผลเฉลี่ยรวม ระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด 7 ข้อ คือ นักศึกษาใช้อีเมลเพื่อรับข้อมูลข่าวสารด้านการศึกษา และเว็บไซต์แหล่งความรู้ต่าง ๆ นักศึกษาใช้อีเมลเพื่อรับรู้ข่าวสารต่าง ๆ ของทางมหาวิทยาลัย นักศึกษาใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อติดต่อสื่อสารกับอาจารย์ผู้สอนและอาจารย์ที่ปรึกษา นักศึกษาติดต่อกับอาจารย์เพื่อส่งการบ้าน รายงาน ในรูปแบบแฟ้มข้อมูล นักศึกษาใช้เว็บบอร์ดต่าง ๆ ในการแลกเปลี่ยนหรือแสดงความคิดเห็น นักศึกษาใช้อินเทอร์เน็ตสื่อสารสังคมออนไลน์ในการติดต่อกับเพื่อน นักศึกษาใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อรับทราบ ความเคลื่อนไหวทางวิชาการ เช่น การประชุม สัมมนา และเปิดสอนและอบรมหลักสูตรต่าง ๆ และมีระดับความคิดเห็นเฉลี่ย อยู่ระดับมาก 2 ข้อ คือ นักศึกษาใช้อีเมลในการติดต่อเพื่อสอบถามข้อมูล และบริการยืมหนังสือของห้องสมุด นักศึกษาใช้บริการเว็บบอร์ดต่าง ๆ ในการตั้งกระทู้ต่าง ๆ ที่สนใจ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Department of Children and Youth (2020) ที่ศึกษาพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของเด็กและเยาวชน พบว่าในปัจจุบันเด็กและเยาวชนไทยส่วนใหญ่ใช้เวลาว่างอยู่ในโลกออนไลน์ โดยกิจกรรมที่เด็กและเยาวชนไทยชื่นชอบมากที่สุด 3 อันดับแรก คือ การฟังเพลง ดูหนังดูซีรีส์ และเล่น Social Network คิดเป็นร้อยละ 72.5 ร้อยละ 54.7 และ ร้อยละ 52.3 ตามลำดับ ซึ่งสอดคล้องกับผลสำรวจกิจกรรมยามว่างของวัยรุ่นในต่างประเทศ ที่มีอายุ

ระหว่าง 15-20 ปี ใน 60 ประเทศ มากกว่า 30,000 คน ของ Nielsen (2021) บนเว็บไซต์ Marketingcharts.com พบว่า เด็กและเยาวชนนิยมการฟังเพลง มากที่สุด รองลงมา คือ อ่านหนังสือและดูโทรทัศน์ คิดเป็นร้อยละ 37, 27 และ 23 ตามลำดับ ทั้งนี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ Chuaypen et al. (2020) ศึกษาพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของ นักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลสุวรรณภูมิ และ Khempanya P. (2021) ที่พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตด้านความบันเทิง แตกต่างกัน นักศึกษาที่กำลังศึกษาอยู่ในคณะต่างกัน จะมีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต ในภาพรวม และด้านการศึกษาแตกต่างกัน เมื่อแยกเป็นรายด้านพบว่า พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตด้านความบันเทิง อยู่ในระดับมาก ทั้งด้านการเล่นเกมออนไลน์ ดูหนัง และฟังเพลง ด้านความเสี่ยงทางสังคม มีผลเฉลยรวมระดับ ความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก โดยมีผลรวมอยู่ในระดับมากทั้ง 4 ข้อ คือ นักศึกษาใช้อินเทอร์เน็ตในการหาข้อมูล นักศึกษาใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการกู้ยืมเงินออนไลน์ นักศึกษาใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อเล่นเกมสการพนัน นักศึกษาใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อเข้าชม เว็บล่อแหลมอื่น ๆ เช่น เว็บโป๊ ลามกอนาจารหรือเว็บที่ใช้การกระทำที่ใช้ความรุนแรงทารุณกรรมหรือมีความโหดเหี้ยม เป็นต้น

ผลการทดสอบสมมติฐานในการวิจัยนี้พบว่า การใช้อินเทอร์เน็ตมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมและทัศนคติของกลุ่มวัยรุ่นของนักศึกษา คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก มีความแตกต่างตามเพศ อายุ ระดับการศึกษา และรายได้เฉลี่ย สอดคล้องกับ งานวิจัยของ Kittiphong, T. (2017) พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของนิสิตมีความหลากหลาย และ Chuaypen et al. (2020) ที่พบว่า พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของนักศึกษาคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก แตกต่างตามเพศ อายุ ระดับการศึกษา และรายได้เฉลี่ย ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

5. เอกสารอ้างอิง

- Bandura, A. (1997). **Self-efficacy: The exercise of control**. Page 22. New York: W.H. Freeman.
- Chuaypen, P., Kongprapan, N., & Phewpak, S. (2020). **Internet use behavior of students at Rajamangala University of Technology Suvarnabhumi**. Journal of Arts, E-ISSN: 2730-1982, Rajamangala University of Technology Suvarnabhumi.
- Department of Children and Youth. (2020). **Internet use behavior of children and youth: A report on the survey of children and youth's opinions**. Retrieved May 10, 2022, from https://www.dcy.go.th/public/mainWeb/file_download/1653283114029-672024637.pdf
- Electronic Transactions Development Agency. (2020). **Thailand internet user behavior 2020**. Retrieved May 8, 2022, from <https://www.etda.or.th/th/Useful-Resource/publications/Thailand-Internet-User-Behavior-2020.aspx>
- Freud, S. (1964). **Group Psychology and The Analysis of The Ego Sigmund Freud**. New York: Bantam Books.
- Khempanya, P. (2021). **Internet use behavior of upper secondary school students in Nakhon Phanom Municipality**. Nakhon Phanom University Journal, Special Issue, 25th Nursing Conference.
- Kittiphong, T. (2017). **Internet use and information behavior of Burapha University students** [Master's thesis, Burapha University].
- Likert, R. (1967). **The Method of Constructing and Attitude Scale In Reading in Fishbein, M (Ed.), Attitude Theory and Measurement**.

Nielsen, (2021). Nielsen Research: DOOH Engages Consumers and Drives Activations., https://www.marketingcharts.com/charts/nielsen-global-online-consumer-advertising-trust-top-bottom-five-markets-jpg/page/6?et_blog

Skinner, B.F. (1990). **Science and Human Behavior**. New York: Macmillan.

Yamane, Taro. (1967). **Statistics, An Introductory Analysis**, 2nd Ed., New York: Harper and Row.