

ปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมกาติดสื่อสังคมออนไลน์
ของนิสิตระดับปริญญาตรี
มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา
Factors Effecting for students' Behavior at
Bansomdejchaopraya Rajabhat University
Undergraduate on Social Network

พรทิพย์ เหลียวตระกูล*

*สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

Corresponding author. Email : pliewtrakul@hotmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยในครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมกาติดสื่อสังคมออนไลน์ของนิสิต ระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา เป็นการวิจัยเชิงปริมาณแบบสำรวจ โดยการเก็บข้อมูลผ่านแบบสอบถามปลายเปิดและปลายปิดใช้การสุ่มตัวอย่างนิสิตเฉลี่ยทุกชั้นปี ทั้งชายและหญิงจำนวน 200 คน ผลการวิจัยพบว่า ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมกาติดสื่อสังคมออนไลน์จำแนกเป็น 4 ด้าน คือ (1) ด้านสภาพแวดล้อมของครอบครัว (2) ด้านสภาพส่วนบุคคล (3)ด้านพฤติกรรมติดสื่ออินเทอร์เน็ต และ (4) ด้านอื่น ๆ เมื่อวิเคราะห์ตามเพศจะเห็นได้ว่า มีเพียงด้านพฤติกรรมติดสื่ออินเทอร์เน็ต ในเรื่องการเล่นเกมออนไลน์ (ตั้งแต่ 1 ชั่วโมงขึ้นไป) ที่มีความสัมพันธ์ต่อการส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมกาติดสื่อสังคมออนไลน์หากวิเคราะห์ตามระดับชั้นปีที่กำลังศึกษา พบว่า แทบทุกปัจจัยมีความสัมพันธ์ต่อพฤติกรรมกาติดสื่อสังคมออนไลน์ของนิสิตระดับปริญญาตรีมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา มีเพียงปัจจัยเรื่องระยะเวลาการเข้าใช้งาน (เฉลี่ยต่อวัน) (เล่นตั้งแต่ 1 ชม. ขึ้นไป) ในด้านพฤติกรรมติดสื่ออินเทอร์เน็ต และปัจจัยอื่น ๆ ในเรื่องของการมีอุปกรณ์และเครื่องมือสื่อสารบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่ครบครัน ($X^2 = 7.200$, sig.=.066) และเมื่อวิเคราะห์ตามผลการเรียนเฉลี่ย (GPA.) พบว่าในด้านสภาพส่วนบุคคลมีปัจจัยเรื่องความต้องการหาเพื่อนทางอินเทอร์เน็ต (เล่นตั้งแต่ 1 ชม. ขึ้นไป)

และการชักจูงจากเพื่อน (เล่นตั้งแต่ 1 ชม. ขึ้นไป) มีความสัมพันธ์ต่อพฤติกรรมการติดสื่อสังคมออนไลน์ของนิสิตระดับปริญญาตรีมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยาซึ่งรวมถึงปัจจัยด้านพฤติกรรมติดสื่ออินเทอร์เน็ต เรื่องความถี่ (เฉลี่ยต่อวัน) ในการเข้าใช้งาน (3 ครั้งขึ้นไป) ส่วนปัจจัยอื่นไม่มีนัยสำคัญ

คำสำคัญ: ผลกระทบ พฤติกรรม สื่อสังคมออนไลน์

Abstract

The purpose of this research was to study the factors that affect for students' behavior at Bansomdejchaopraya Rajabhat University undergraduate on social network addiction. A quantitative survey. The data is collected through surveys, open-ended and closed. A sampling of students on average every class. Both men and women are 200 persons. The results showed that the factors that affect the behavior on social network addiction were classified into 4 categories: (1) Family environment (2) Personal (3) Internet Medias habits and (4) Other services. When analyzed by sex, as shown that. There is only one aspect of Internet behavior in online gaming (From 1 hour up) related to impact on social network addiction. If analyzed by grade level studying, it was found that almost all factors were related to students' behavior at Bansomdejchaopraya Rajabhat University undergraduate on social network addiction. There was only the access time factor. (Average per day) (Play for 1 hour up). For a social network addiction's behavior and other factors in terms of the availability of Internet equipment and devices ($X^2 = 7.200$, sig. = .066). And as a result of the average GPA, it was found that in terms of personal status. Using an internet for found a new friends. (1 hour up) and persuasion from friends (Played for 1 hour up) were correlated with students' behavior at Bansomdejchaopraya Rajabhat University undergraduate on social network addiction. These included in a frequency of using (Average per day) of access (3 times or more). Other factors are not significant.

Keywords: Effect, Behavior, Social Network

ความเ็นมาและความสำคัญของปัญหา

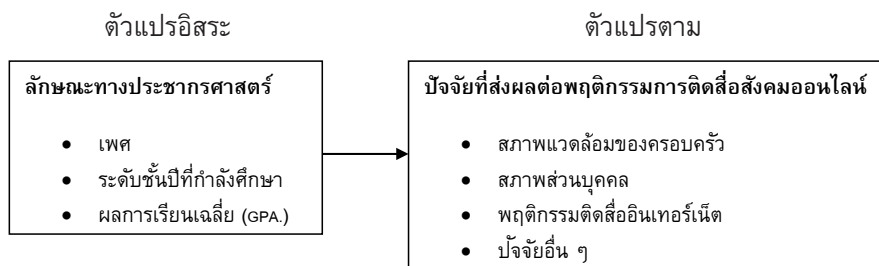
จากการสุ่มตัวอย่างนิสิตแบบเฉพาะเจาะจงในงานวิจัย 3 เรื่อง อันได้แก่ งานวิจัย ด้านการศึกษาพฤติกรรมไม่ดีและสาเหตุที่พบในเด็กนักเรียนวัยรุ่นภายในและภายนอก ห้องเรียน (พรทิพย์ เหลียวตระกูล, 2550: โปสเตอร์) งานวิจัยด้านพฤติกรรมเด็กติดเกม ออนไลน์กรณีศึกษานิสิตมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา (พรทิพย์ เหลียว ตระกูล, 2554) และงานวิจัยด้านการศึกษาผลกระทบต่องสังคมจากการเล่นเกมออนไลน์ที่มีผลต่อการพัฒนาทักษะและกระบวนการทางความคิด (พรทิพย์ เหลียวตระกูล, 2549: 87-96) พบว่าพฤติกรรมไม่ดีของเด็กนักเรียนวัยรุ่นส่วนใหญ่คือการติดเกมออนไลน์ ซึ่งจากการสำรวจพบว่านิสิตในมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยาติดเกมออนไลน์ เกิน 50 เปอร์เซ็นต์ จากจำนวน 382 คนและส่งผลต่อการพัฒนาทักษะและกระบวนการทางความคิด ทำให้ผลการเรียนตกต่ำลง

เมื่ออินเทอร์เน็ตทุกสรรพสิ่ง (Internet of Things: IoT) เข้ามามีบทบาทสำคัญ พฤติกรรมของการติดเกมออนไลน์ลดน้อยลงอย่างเห็นได้ชัด แต่สื่อสังคมออนไลน์ (ผลกระทบของเครือข่ายสังคมออนไลน์, 2558) กลับมีอิทธิพลมากขึ้น มีการแพร่กระจาย ไปสู่มวลชนอย่างรวดเร็ว เกิดขึ้นกับคนทุกเพศ ทุกวัย ไม่เว้นแม้กระทั่งเด็กเล็ก จากการ สื่อสารที่เพียงแค่อินเทอร์เน็ต กลายเป็นการสื่อสารที่สามารถเห็นสีหน้า อากัปกริยา นำเสียง อันนำมาซึ่งรูปแบบของการสื่อสารไร้พรมแดน ผ่านโปรแกรมยอดนิยมต่าง ๆ เช่น ไลน์ (Line) เฟซบุ๊ก (Facebook) ทวิตเตอร์อินสตาแกรม (Instagram) ยูทูบ (Youtube) ฯลฯ ผู้ใช้งานส่วนใหญ่คือผู้เผยแพร่เรื่องราว ผ่านรูปภาพ หรือวิดีโอให้กลุ่มเครือข่ายที่ ต้องการแบ่งปันรับรู้ มุมมองของนักวิชาการ ซึ่งได้จากงานวิจัยของพิมพ์สุรีย์ พงษ์เสื่อ (2555) เรื่องการศึกษาพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักศึกษาระดับ ปริญญาตรี และงานวิจัยของอาชิรญาณ์ สุทัศน์ และธีรพล เป็กเขียน (2558: 9) มองสิ่งที่เป็นเทคโนโลยีเหล่านี้ เสมือนดาบสองคม ถ้าใช้ในทางที่ถูกต้อง ความสะดวก รวดเร็วก็จะบังเกิด แต่ถ้าใช้ในทางที่ผิด ก็จะเกิดผลเสียมากมาย ดังเช่น การโพสต์เรื่องส่วนตัว การเช็กอินสถานที่ท่องเที่ยว ซึ่งทำให้มีจรรยาบรรณสามารถก่ออาชญากรรมได้ หรือแม้กระทั่ง การโพสต์รูปภาพอันไม่เหมาะสม ด้วยเหตุนี้ จึงต้องมีหน่วยงานที่เข้ามาควบคุมดูแล นั่นคือ กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม โดยได้ออกกฎหมายพระราชบัญญัติ คอมพิวเตอร์ เพื่อคุ้มครองผู้บริโภคที่ถูกคุกคามหรือละเมิดสิทธิ์สำหรับการแก้ปัญหา พฤติกรรมการติดสื่อสังคมออนไลน์ที่ดีที่สุด คือการหาเหตุปัจจัยอย่างแท้จริง

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา
2. เพื่อหาความสัมพันธ์ของปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการติดสื่อสังคมออนไลน์
3. เพื่อศึกษาผลกระทบที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการติดสื่อสังคมออนไลน์

กรอบแนวคิดของการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดของการวิจัย

กรอบแนวคิดในส่วนตัวแปรตาม (ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการติดสื่อบนออนไลน์)



ภาพที่ 2 กรอบแนวคิดของการวิจัยในส่วนของตัวแปรตาม

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่องปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมการติดสื่อสังคมออนไลน์ของนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา เป็นงานวิจัยเชิงปริมาณแบบสำรวจ โดยมีขั้นตอนและวิธีดำเนินการวิจัยดังนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร คือ นิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา
กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบโควตา (Quota Sampling) คือ คัดเลือกนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา โดยแบ่งสัดส่วนนิสิตจำนวน 200 คนประกอบด้วยเพศชายและหญิงเท่ากัน ระดับชั้นปีที่กำลังศึกษาเท่ากัน แต่มีผลการเรียนเฉลี่ยเป็นแบบการเลือกสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) ทุกชั้นปี

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสอบถาม (Questionnaire) ที่ได้จากการศึกษาเอกสารบทความ วารสาร ตำราและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อใช้เป็นแนวทางในการสร้างแบบสอบถามให้ครอบคลุมทุกวัตถุประสงค์ที่ต้องการศึกษา โดยแบ่งตัวคำถามออกเป็น 2 ส่วน คือ ข้อมูลทั่วไป และข้อมูลปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมการติดสื่อสังคมออนไลน์ ซึ่งใช้คำถามทั้งแบบปลายเปิดและปลายปิดและนำแบบสอบถามที่สร้างขึ้นไปทำการทดลองใช้งาน (Try out) 30 ชุด ได้ค่าทั้งฉบับ $\alpha = .738$ จากนั้นนำผลที่ได้มาวิเคราะห์ผ่านโปรแกรมสถิติทางสังคมศาสตร์

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยเป็นผู้เก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเอง โดยขอความร่วมมือจากนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยาที่มีความสมัครใจในการตอบแบบสอบถาม ซึ่งใช้เวลาโดยเฉลี่ยต่อคนประมาณ 5 นาที ภายหลังจากการเก็บข้อมูลจากแบบสอบถามเสร็จสิ้นลง ผู้วิจัยได้นำแบบสอบถามทั้งหมดมาตรวจสอบความถูกต้องและความสมบูรณ์ ซึ่งพบว่ามีความถูกต้อง ครบถ้วนและสมบูรณ์ จึงนำแบบสอบถามที่ได้ไปใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ผลข้อมูล

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลของการวิจัยเชิงปริมาณ คือ ค่าความถี่ (Frequency) และค่าร้อยละ (Percentage) ส่วนสถิติที่ใช้ในการทดสอบเป็นแบบไคสแควร์ (Chi-Square Test) โดยใช้สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เพียร์สัน (Pearson correlation Coefficient)

ผลการวิจัย

ลักษณะทางประชากรศาสตร์

กลุ่มตัวอย่างคือนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา เฉลี่ยทุกชั้นปี ทั้งชายและหญิงจำนวน 200 คน โดยเป็นเพศชายจำนวน 100 คน คิดเป็นร้อยละ 50 และเพศหญิงจำนวน 100 คน คิดเป็นร้อยละ 50 กำลังศึกษาชั้นปีที่ 1 จำนวน 50 คน คิดเป็นร้อยละ 25 ชั้นปีที่ 2 จำนวน 50 คน คิดเป็นร้อยละ 25 ชั้นปีที่ 3 จำนวน 50 คน คิดเป็นร้อยละ 25 และชั้นปีที่ 4 จำนวน 50 คน คิดเป็นร้อยละ 25 ส่วนผลการเรียนสะสม (GPA.) อยู่ในช่วงที่ต่ำกว่า 2.50 จำนวน 127 คน คิดเป็นร้อยละ 63.50 ดังแสดงรายละเอียดตามตารางที่ 1

ตารางที่ 1 แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างนิสิต 200 คน จำแนกตามลักษณะทางประชากรศาสตร์

ลักษณะทางประชากรศาสตร์		จำนวน (คน)	ร้อยละ
1. เพศ	ชาย	100	50.00
	หญิง	100	50.00
2. ระดับชั้นปีที่กำลังศึกษา	ปีที่ 1	50	25.00
	ปีที่ 2	50	25.00
	ปีที่ 3	50	25.00
	ปีที่ 4	50	25.00
3. ผลการเรียนเฉลี่ย (GPA.)	2.00 – 2.50	127	63.50
	2.51 – 3.00	63	31.50
	3.01 – 3.50	6	3.00
	> 3.50	4	2.00

ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการติดสื่อสังคมออนไลน์

ได้มีการจำแนกปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการติดสื่อสังคมออนไลน์ ออกมาเป็นหัวข้อย่อย ๆ อยู่ 4 ด้าน คือ ด้านสภาพแวดล้อมของครอบครัว ด้านสภาพส่วนบุคคล ด้านพฤติกรรมติดสื่ออินเทอร์เน็ตและปัจจัยอื่น ๆ ดังสรุปเป็น 3 ส่วน ได้ดังนี้

ส่วนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ ปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมการติดสื่อสังคมออนไลน์ของนิสิตระดับปริญญาตรีมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา โดยพิจารณาจากคุณลักษณะส่วนบุคคล เพศ กับ ปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมการติดสื่อสังคมออนไลน์ของนิสิตระดับปริญญาตรีมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

พบว่า มีเพียง “การเล่นเกมออนไลน์ (เล่นตั้งแต่ 1 ชม. ขึ้นไป)” ของนิสิตระดับปริญญาตรี เป็นเพียงปัจจัยเดียวที่มีความสัมพันธ์กับส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมการติดสื่อสังคมออนไลน์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ดังแสดงให้เห็นในตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ ปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมการติดสื่อสังคมออนไลน์ของนิสิตระดับปริญญาตรีมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา โดยพิจารณาจากคุณลักษณะส่วนบุคคล เพศ กับ ปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมการติดสื่อสังคมออนไลน์ของนิสิตระดับปริญญาตรีมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา ด้านพฤติกรรมติดสื่อสังคมออนไลน์ หัวข้อย่อย การเล่นเกมออนไลน์ (เล่นตั้งแต่ 1 ชั่วโมงขึ้นไป)

ด้านพฤติกรรมติดสื่อสังคมออนไลน์	ใช่	ไม่ใช่	รวม	X ²	sig.
การเล่นเกมออนไลน์ (เล่นตั้งแต่ 1 ชม. ขึ้นไป)					
ชาย	53	47	100.0	3.945 *	.047
หญิง	39	61	100.0		

* มีนัยทางสถิติที่ระดับ .05

ส่วนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ ปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรม การติดสื่อสังคมออนไลน์ของนิสิตระดับปริญญาตรีมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จ เจ้าพระยา โดยพิจารณาจากคุณลักษณะส่วนบุคคล ระดับชั้นปีที่ศึกษา กับ ปัจจัยที่ส่งผลกระทบ ต่อพฤติกรรมการติดสื่อสังคมออนไลน์ของนิสิตระดับปริญญาตรีมหาวิทยาลัยราชภัฏ บ้านสมเด็จเจ้าพระยา พบว่า ทุกปัจจัยมีความสัมพันธ์ต่อพฤติกรรมการติดสื่อสังคม ออนไลน์ของนิสิตระดับปริญญาตรีมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา อย่างมี นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

มีเพียง ปัจจัย “ปัจจัยระยะเวลาการเข้าใช้งาน (เฉลี่ยต่อวัน) (เล่นตั้งแต่ 1 ชม. ขึ้นไป)” และ “ปัจจัยมีอุปกรณ์และเครื่องมือสื่อสารบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่ครบครัน” ($X^2 = 7.200$, sig. = .066) ดังแสดงให้เห็นในตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ ปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมการติดสื่อสังคมออนไลน์ของนิสิตระดับปริญญาตรีมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยาโดยพิจารณาจากคุณลักษณะส่วนบุคคล ระดับชั้นปีที่ศึกษา กับ ปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมการติดสื่อสังคมออนไลน์ของนิสิตระดับปริญญาตรีมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

ด้านสภาพแวดล้อมของครอบครัว	ใช่	ไม่ใช่	รวม	χ^2	sig.
1.1 อยู่หอพักเพียงลำพัง (ตั้งแต่ 3 เดือนขึ้นไป)					
ปีที่ 1	4	46	50.0	78.303**	0.00
ปีที่ 2	34	7	50.0		
ปีที่ 3	40	10	50.0		
ปีที่ 4	23	27	50.0		
1.2 ห่างเหินจากครอบครัว (ตั้งแต่ 3 เดือนขึ้นไป)					
ปีที่ 1	4	46	50.0	78.303**	0.00
ปีที่ 2	43	7	50.0		
ปีที่ 3	40	10	50.0		
ปีที่ 4	23	27	50.0		
1.3 ไม่มีการควบคุมสื่อสังคมออนไลน์ (เล่นตั้งแต่ 1 ชม. ขึ้นไป)					
ปีที่ 1	18	32	50.0	53.881**	0.00
ปีที่ 2	48	2	50.0		
ปีที่ 3	44	6	50.0		
ปีที่ 4	36	14	50.0		
ด้านสภาพส่วนบุคคล					
2.1 มีประสบการณ์การใช้งาน (ตั้งแต่ 1 ปีขึ้นไป)					
ปีที่ 1	50	-	50.0	50.00**	0.00
ปีที่ 2	50	-	50.0		
ปีที่ 3	50	-	50.0		
ปีที่ 4	50	-	50.0		

ตารางที่ 3 ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ ปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมการติดสื่อสังคมออนไลน์ของนิสิตระดับปริญญาตรีมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยาโดยพิจารณาจากคุณลักษณะส่วนบุคคล ระดับชั้นปีที่ศึกษา กับ ปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมการติดสื่อสังคมออนไลน์ของนิสิตระดับปริญญาตรีมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา (ต่อ)

2.2 ความเหงา (ตั้งแต่ 3 เดือนขึ้นไป)					
ปีที่ 1	8	42	50.0	47.276**	0.00
ปีที่ 2	39	11	50.0		
ปีที่ 3	35	15	50.0		
ปีที่ 4	22	28	50.0		
2.3 ต้องการหาเพื่อนทางอินเทอร์เน็ต (เล่นตั้งแต่ 1 ชม. ขึ้นไป)					
ปีที่ 1	10	40	50.0	11.068**	.011
ปีที่ 2	25	25	50.0		
ปีที่ 3	22	28	50.0		
ปีที่ 4	17	33	50.0		
2.4 ว่างและไม่มีอะไรทำ (เล่นตั้งแต่ 1 ชม. ขึ้นไป)					
ปีที่ 1	26	24	50.0	52.846**	0.00
ปีที่ 2	3	47	50.0		
ปีที่ 3	2	48	50.0		
ปีที่ 4	5	45	50.0		
2.5 การชักจูงจากเพื่อน (เล่นตั้งแต่ 1 ชม. ขึ้นไป)					
ปีที่ 1	1	49	50.0	39.847**	0.00
ปีที่ 2	4	46	50.0		
ปีที่ 3	10	40	50.0		
ปีที่ 4	24	26	50.0		

ตารางที่ 3 ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ ปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมการติดสื่อสังคมออนไลน์ของนิสิตระดับปริญญาตรีมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา โดยพิจารณาจากคุณลักษณะส่วนบุคคล ระดับชั้นปีที่ศึกษา กับ ปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมการติดสื่อสังคมออนไลน์ของนิสิตระดับปริญญาตรีมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา (ต่อ)

2.6 ขาดการควบคุมตนเอง (เล่นตั้งแต่ 1 ชม. ขึ้นไป)					
ปีที่ 1	48	2	50.0	112.808**	0.00
ปีที่ 2	28	22	50.0		
ปีที่ 3	7	43	50.0		
ปีที่ 4	1	49	50.0		
ด้านพฤติกรรมติดสื่ออินเทอร์เน็ต					
3.1 ความถี่ (เฉลี่ยต่อวัน) ในการเข้าใช้งาน (3 ครั้งขึ้นไป)					
ปีที่ 1	50	-	50.0	41.711**	0.00
ปีที่ 2	50	-	50.0		
ปีที่ 3	50	-	50.0		
ปีที่ 4	37	13	50.0		
3.2 ระยะเวลาการเข้าใช้งาน (เฉลี่ยต่อวัน) (เล่นตั้งแต่ 1 ชม. ขึ้นไป)					
ปีที่ 1	9	41	50.0	7.200	0.66
ปีที่ 2	20	30	50.0		
ปีที่ 3	19	31	50.0		
ปีที่ 4	14	36	50.0		
3.3 สถานที่เข้าใช้งานมากที่สุด					
ปีที่ 1	50	-	50.0	17.708**	.001
ปีที่ 2	50	-	50.0		
ปีที่ 3	49	1	50.0		
ปีที่ 4	43	7	50.0		

ตารางที่ 3 ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ ปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมกาติดสื่อสังคมออนไลน์ของนิสิตระดับปริญญาตรีมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยาโดยพิจารณาจากคุณลักษณะส่วนบุคคล ระดับชั้นปีที่ศึกษา กับ ปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมกาติดสื่อสังคมออนไลน์ของนิสิตระดับปริญญาตรีมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา (ต่อ)

3.4 ช่วงเวลาที่เข้าใช้งานบ่อยที่สุด	0.00-18.59	19.00-24.00			
ปีที่ 1	20	30	50.0	48.296**	0.00
ปีที่ 2	48	2	50.0		
ปีที่ 3	44	6	50.0		
ปีที่ 4	37	13	50.0		
3.5 การเล่นเกมออนไลน์ (เล่นตั้งแต่ 1 ชม. ขึ้นไป)					
ปีที่ 1	50	-	50.0	122.866**	0.00
ปีที่ 2	33	17	50.0		
ปีที่ 3	7	43	50.0		
ปีที่ 4	2	48	50.0		
3.6 การสนทนาออนไลน์ (เล่นตั้งแต่ 1 ชม. ขึ้นไป)					
ปีที่ 1	8	42	50.0	47.276**	0.00
ปีที่ 2	39	11	50.0		
ปีที่ 3	35	15	50.0		
ปีที่ 4	22	28	50.0		
3.7 การติดตามข่าวสาร, ภาพยนตร์ออนไลน์หรือสื่อบันเทิงออนไลน์ (เล่นตั้งแต่ 1 ชม. ขึ้นไป)					
ปีที่ 1	48	2	50.0	108.442**	0.00
ปีที่ 2	30	20	50.0		
ปีที่ 3	8	42	50.0		
ปีที่ 4	2	48	50.0		

ตารางที่ 3 ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ ปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมการติดสื่อสังคมออนไลน์ของนิสิตระดับปริญญาตรีมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา โดยพิจารณาจากคุณลักษณะส่วนบุคคล ระดับชั้นปีที่ศึกษา กับ ปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมการติดสื่อสังคมออนไลน์ของนิสิตระดับปริญญาตรีมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา (ต่อ)

ด้านปัจจัยอื่น ๆ					
4.1 มีบริการอินเทอร์เน็ตฟรี 24 ชม.					
ปีที่ 1	47	3	50.0	108.061**	0.00
ปีที่ 2	27	23	50.0		
ปีที่ 3	7	43	50.0		
ปีที่ 4	1	49	50.0		
4.2 มีอุปกรณ์และเครื่องมือสื่อสารบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่ครบครัน					
ปีที่ 1	9	41	50.0	7.200	0.66
ปีที่ 2	20	30	50.0		
ปีที่ 3	19	31	50.0		
ปีที่ 4	14	36	50.0		

* มีนัยทางสถิติที่ระดับ .05

ส่วนที่ 3 ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ ระหว่างปัจจัยคุณลักษณะส่วนบุคคลผลการเรียนเฉลี่ย(GPA.) กับ ปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมการติดสื่อสังคมออนไลน์ของนิสิตระดับปริญญาตรีมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา พบว่าปัจจัย "ต้องการหาเพื่อนทางอินเทอร์เน็ต (เล่นตั้งแต่ 1 ชม. ขึ้นไป)" "การชักจูงจากเพื่อน (เล่นตั้งแต่ 1 ชม. ขึ้นไป)" และ "ความถี่ (เฉลี่ยต่อวัน) ในการเข้าใช้งาน (3 ครั้งขึ้นไป)" มีความสัมพันธ์ต่อพฤติกรรมการติดสื่อสังคมออนไลน์ของนิสิตระดับปริญญาตรีมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 และ 0.05 ตามลำดับ

มีเพียง ปัจจัย ประสบการณ์การใช้งาน (ตั้งแต่ 1 ปีขึ้นไป) ไม่มีความสัมพันธ์ต่อผลการเรียนอย่างมีนัยสำคัญ

ส่วนปัจจัยอื่น ความสัมพันธ์ต่อพฤติกรรมการติดสื่อสังคมออนไลน์ของนิสิตระดับปริญญาตรีมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา อย่างไม่มีนัยสำคัญ ดังแสดงให้เห็นในตารางที่ 4

ตารางที่ 4 ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ ปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมการติดสื่อสังคมออนไลน์ของนิสิตระดับปริญญาตรีมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยาโดยพิจารณาจากคุณลักษณะส่วนบุคคล ผลการเรียนรู้เฉลี่ย(GPA.) กับ ปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมการติดสื่อสังคมออนไลน์ของนิสิตระดับปริญญาตรีมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

ด้านสภาพแวดล้อมของครอบครัว	ใช่	ไม่ใช่	รวม	χ^2	sig
1.1 อยู่หอพักเพียงลำพัง (ตั้งแต่ 3 เดือนขึ้นไป)					
2.00 – 2.50	68	59	63.5	.933	.817
2.51- 3.00	36	27	31.5		
3.01 – 3.50	3	3	3.0		
> 3.50	3	1	2.0		
1.2 ห่างเหินจากครอบครัว (ตั้งแต่ 3 เดือนขึ้นไป)					
2.00 – 2.50	68	59	63.5	.933	.817
2.51- 3.00	36	27	31.5		
3.01 – 3.50	3	3	3.0		
> 3.50	3	1	2.0		
1.3 ไม่มีการควบคุมสื่อสังคมออนไลน์ (เล่นตั้งแต่ 1 ชม. ขึ้นไป)					
2.00 – 2.50	92	35	63.5	.233	.972
2.51- 3.00	47	16	31.5		
3.01 – 3.50	4	2	3.0		
> 3.50	3	1	2.0		
ด้านสภาพส่วนบุคคล					
2.1 มีประสบการณ์การใช้งาน (ตั้งแต่ 1 ปีขึ้นไป)					
2.00 – 2.50	127	-	63.5	0.00	-.179
2.51- 3.00	63	-	31.5		
3.01 – 3.50	6	-	3.0		
> 3.50	4	-	2.0		

ตารางที่ 4 ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ ปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมการติดสื่อสังคมออนไลน์ของนิสิตระดับปริญญาตรีมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยาโดยพิจารณาจากคุณลักษณะส่วนบุคคล ผลการเรียนเฉลี่ย(GPA.) กับ ปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมการติดสื่อสังคมออนไลน์ของนิสิตระดับปริญญาตรีมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา (ต่อ)

2.2 ความเหงา (ตั้งแต่ 3 เดือนขึ้นไป)					
2.00 – 2.50	68	59	63.5	1.463	.691
2.51- 3.00	30	33	31.5		
3.01 – 3.50	3	3	3.0		
> 3.50	3	1	2.0		
2.3 ต้องการหาเพื่อนทางอินเทอร์เน็ต (เล่นตั้งแต่ 1 ชม. ขึ้นไป)					
2.00 – 2.50	51	76	63.5	8.925*	.030
2.51- 3.00	16	47	31.5		
3.01 – 3.50	4	2	3.0		
> 3.50	3	1	2.0		
2.4 ว่างและไม่มีอะไรทำ (เล่นตั้งแต่ 1 ชม. ขึ้นไป)					
2.00 – 2.50	26	101	63.5	2.565	.464
2.51- 3.00	9	54	31.5		
3.01 – 3.50	-	6	3.0		
> 3.50	1	3	2.0		
2.5 การชักจูงจากเพื่อน (เล่นตั้งแต่ 1 ชม. ขึ้นไป)					
2.00 – 2.50	14	113	63.5	21.246**	.000
2.51- 3.00	19	44	31.5		
3.01 – 3.50	4	2	3.0		
> 3.50	2	2	2.0		

ตารางที่ 4 ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ ปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมกาติดสื่อสังคมออนไลน์ของนิสิตระดับปริญญาตรีมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยาโดยพิจารณาจากคุณลักษณะส่วนบุคคล ผลการเรียนเฉลี่ย(GPA.) กับ ปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมกาติดสื่อสังคมออนไลน์ของนิสิตระดับปริญญาตรีมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา (ต่อ)

2.6 ขาดการควบคุมตนเอง (เล่นตั้งแต่ 1 ชม. ขึ้นไป)					
2.00 – 2.50	60	67	63.5	5.811	.121
2.51- 3.00	22	41	31.5		
3.01 – 3.50	2	4	3.0		
> 3.50	-	4	2.0		
ด้านพฤติกรรมติดสื่ออินเทอร์เน็ต					
3.1 ความถี่ (เฉลี่ยต่อวัน) ในการเข้าใช้งาน (3 ครั้งขึ้นไป)					
2.00 – 2.50	125	2	63.5	18.739**	.000
2.51- 3.00	54	9	31.5		
3.01 – 3.50	4	2	3.0		
> 3.50	4	-	2.0		
3.2 ระยะเวลาการเข้าใช้งาน (เฉลี่ยต่อวัน) (เล่นตั้งแต่ 1 ชม. ขึ้นไป)					
2.00 – 2.50	44	83	63.5	4.138	.247
2.51- 3.00	14	49	31.5		
3.01 – 3.50	3	3	3.0		
> 3.50	1	3	2.0		
3.3 สถานที่เข้าใช้งานมากที่สุด					
2.00 – 2.50	123	4	63.5	3.008	.390
2.51- 3.00	60	3	31.5		
3.01 – 3.50	5	1	3.0		
> 3.50	4	-	2.0		

ตารางที่ 4 ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ ปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมกาการติดสื่อสังคมออนไลน์ของนิสิตระดับปริญญาตรีมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยาโดยพิจารณาจากคุณลักษณะส่วนบุคคล ผลการเรียนเฉลี่ย(GPA.) กับ ปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมกาการติดสื่อสังคมออนไลน์ของนิสิตระดับปริญญาตรีมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา (ต่อ)

3.4 ช่วงเวลาที่เข้าใช้งานบ่อยที่สุด	0.00-18.59	19.00-24.00			
2.00 – 2.50	94	33	63.5	1.579	.664
2.51- 3.00	47	16	31.5		
3.01 – 3.50	4	2	3.0		
> 3.50	4	-	2.0		
3.5 การเล่นเกมออนไลน์ (เล่นตั้งแต่ 1 ชม. ขึ้นไป)					
2.00 – 2.50	66	61	63.5	7.201	.066
2.51- 3.00	24	39	31.5		
3.01 – 3.50	2	4	3.0		
> 3.50	-	4	2.0		
3.6 การสนทนาออนไลน์ (เล่นตั้งแต่ 1 ชม. ขึ้นไป)					
2.00 – 2.50	68	59	63.5	1.463	.691
2.51- 3.00	30	33	31.5		
3.01 – 3.50	3	3	3.0		
> 3.50	3	1	2.0		
3.7 การติดตามข่าวสาร, ภาพยนตร์ออนไลน์หรือสื่อบันเทิงออนไลน์ (เล่นตั้งแต่ 1 ชม. ขึ้นไป)					
2.00 – 2.50	62	65	63.5	5.508	.138
2.51- 3.00	24	39	31.5		
3.01 – 3.50	2	4	3.0		
> 3.50	-	4	2.0		

ตารางที่ 4 ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ ปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมกาติดสือสังคมออนไลน์ของนิสิตระดับปริญญาตรีมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยาโดยพิจารณาจากคุณลักษณะส่วนบุคคล ผลการเรียนเฉลี่ย(GPA.) กับ ปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมกาติดสือสังคมออนไลน์ของนิสิตระดับปริญญาตรีมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา (ต่อ)

ด้านปัจจัยอื่น ๆ					
4.1 มีบริการอินเทอร์เน็ตฟรี 24 ชม.					
2.00 – 2.50	58	69	63.5	5.033	.169
2.51- 3.00	22	41	31.5		
3.01 – 3.50	2	4	3.0		
> 3.50	-	4	2.0		
4.2 มีอุปกรณ์และเครื่องมือสื่อสารบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่ครบครัน					
2.00 – 2.50	44	83	63.5	4.138	.247
2.51- 3.00	14	49	31.5		
3.01 – 3.50	3	3	3.0		
> 3.50	1	3	2.0		

*** มีนัยทางสถิติที่ระดับ .01, .05

สรุปผลการวิจัย

จากผลการศึกษาปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมกาติดสือสังคมออนไลน์ของนิสิต ระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา ใช้รูปแบบของการวิจัยเชิงปริมาณแบบสำรวจ โดยการเก็บข้อมูลผ่านแบบสอบถามปลายเปิดและปลายปิด และใช้การสุ่มตัวอย่างนิสิตเฉลี่ยทุกชั้นปี ทั้งชายและหญิงจำนวน 200 คน โดยแบ่งเป็นนิสิตชาย 100 คน และนิสิตหญิง 100 คน จำแนกเป็นนิสิตระดับชั้นปีที่ 1 จำนวน 50 คน ชั้นปีที่ 2 จำนวน 50 คน ชั้นปีที่ 3 จำนวน 50 คน และชั้นปีที่ 4 อีกจำนวน 50 คน มีผลการเรียนเฉลี่ย (GPA.) ระดับต่ำกว่า 2.50 จำนวน 127 คน คิดเป็นร้อยละ 63.50 ระดับ 2.51 - 3.00 จำนวน 63 คน คิดเป็นร้อยละ 31.50 ระดับ 3.01 - 3.50 จำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 3.00 และระดับ 3.51 ขึ้นไป จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 2.00 ส่วนผลการวิจัยด้านปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมกาติดสือสังคมออนไลน์ มีการจำแนกออกเป็น 4 ด้าน คือ 1) ด้านสภาพแวดล้อมของครอบครัว 2) ด้านสภาพส่วนตัว 3) ด้านพฤติกรรมติดสืออินเทอร์เน็ต 4) ปัจจัยอื่น ๆ พบว่าเมื่อวิเคราะห์ตามเพศจะเห็นได้ว่า มีเพียงด้านพฤติกรรมติดสืออินเทอร์เน็ตในเรื่องการเล่นเกมออนไลน์ (ตั้งแต่ 1 ชั่วโมงขึ้นไป) ของนิสิตระดับปริญญาตรีเพียงปัจจัย

เดี่ยว ที่มีความสัมพันธ์ต่อการส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมการติดสื่อสังคมออนไลน์หากวิเคราะห์ตามระดับชั้นปีที่กำลังศึกษาพบว่าแทบทุกปัจจัยมีความสัมพันธ์ต่อพฤติกรรมการติดสื่อสังคมออนไลน์ของนิสิตระดับปริญญาตรีมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา มีเพียงปัจจัยเรื่องระยะเวลาการเข้าใช้งาน (เฉลี่ยต่อวัน) (เล่นตั้งแต่ 1 ชม. ขึ้นไป) ในด้านพฤติกรรมติดสื่ออินเทอร์เน็ต และปัจจัยอื่น ๆ ในเรื่องของการมีอุปกรณ์และเครื่องมือสื่อสารบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่ครบครัน ($c2 = 7.200$ sig = .066) และเมื่อวิเคราะห์ตามผลการเรียนเฉลี่ย (GPA.) พบว่าในด้านสภาพส่วนบุคคลมีปัจจัยเรื่องความต้องการหาเพื่อนทางอินเทอร์เน็ต (เล่นตั้งแต่ 1 ชม. ขึ้นไป) และการชักจูงจากเพื่อน (เล่นตั้งแต่ 1 ชม. ขึ้นไป) มีความสัมพันธ์ต่อพฤติกรรมการติดสื่อสังคมออนไลน์ของนิสิตระดับปริญญาตรีมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา ซึ่งรวมถึงปัจจัยด้านพฤติกรรมติดสื่ออินเทอร์เน็ตเรื่องความถี่ (เฉลี่ยต่อวัน) ในการเข้าใช้งาน (3 ครั้งขึ้นไป) มีความสัมพันธ์ต่อพฤติกรรมการติดสื่อสังคมออนไลน์ของนิสิตระดับปริญญาตรีมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 และ 0.05 ตามลำดับ มีเพียง ปัจจัย ประสิทธิภาพการใช้งาน (ตั้งแต่ 1 ปีขึ้นไป) ไม่มีความสัมพันธ์ต่อผลการเรียนอย่างมีนัยสำคัญ ส่วนปัจจัยอื่นไม่มีนัยสำคัญ

สำหรับข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะ พบว่านิสิตให้ความสำคัญต่อสื่อสังคมออนไลน์เป็นอย่างยิ่ง เพราะทำให้การติดต่อสื่อสารระหว่างกันเป็นไปได้อย่างรวดเร็วลดระยะเวลาในการเดินทาง และยังสามารถใช้ค้นคว้าหาข้อมูลได้เป็นอย่างดี นอกจากนี้สื่อสังคมออนไลน์ยังทำให้ได้เพื่อนใหม่ทั้งในกลุ่มไลน์ เฟซบุ๊ก สไกป์ อินสตาแกรม (Instagram) อีกด้วยเช่นกัน แต่จากข้อมูลของนิสิตบางคนต้องการให้ทางมหาวิทยาลัยไม่จำกัดสิทธิในการเข้าใช้บางเว็บไซต์ รวมถึงให้สิทธิการเข้าใช้ในเวลาเรียนด้วยเช่นกัน เนื่องจากมีอาจารย์ผู้สอนบางท่านไม่อนุญาตให้ใช้สื่อสังคมออนไลน์ในชั่วโมงเรียน

การอภิปรายผล

จากการศึกษาหาปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมการติดสื่อสังคมออนไลน์ของนิสิต ระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา พบประเด็นหลัก ๆ อันได้แก่ ระยะของการเดินทางมาเรียนเป็นอุปสรรค จึงต้องแยกมาอาศัยเช่าหอพักอยู่ตามลำพัง ทำให้ต้องห่างเหินจากครอบครัว จึงเกิดความเหงา บ้างก็ไม่มีอะไรทำ บ้างก็ต้องการหาเพื่อนทางอินเทอร์เน็ต เลยใช้เวลาโดยส่วนใหญ่ไปกับการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์อย่างเพลิดเพลิน จนไม่สามารถควบคุมตนเองได้ กอรปกับเมื่อไม่มีผู้ปกครองควบคุมดูแลการใช้สื่อสังคมออนไลน์ด้วย บางครอบครัวได้รับการสนับสนุนอุปกรณ์และเครื่องมือสื่อสารอันทันสมัย นอกจากนี้ ยังมีแหล่งให้บริการอินเทอร์เน็ตฟรี 24 ชั่วโมง เมื่อสภาวะแวดล้อมทุกอย่างพร้อม นิสิตกลุ่มตัวอย่างทุกคนก็ล้วนมีประสบการณ์ในการเข้าใช้งานสื่อสังคมออนไลน์อย่างเต็มที่เช่นกัน และคงส่งผลกระทบต่อการเรียนของนิสิตในภายภาคหน้าด้วย อันเกิดจากสภาพความไม่พร้อมทางร่างกายและจิตใจ

ข้อเสนอแนะ

ผลจากการวิจัยเรื่อง การศึกษาปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมการติดสื่อสังคมออนไลน์ของนิสิต ระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา พบประเด็นที่น่าสนใจและข้อเสนอแนะ ที่สามารถนำไปใช้ประโยชน์ในภายภาคหน้าได้ดังนี้

1. หน่วยงานระดับมหาวิทยาลัย ควรมีนโยบาย มาตรการ ควบคุมการงดใช้สื่อในเวลาเรียน
2. หน่วยงานระดับสาขาวิชา ควรเพิ่มกิจกรรมเสริมสร้างความรู้ ประเทืองปัญญา จิตอาสา พร้อมสอดแทรกคุณธรรม จริยธรรมฝึกจิตสำนึกที่ดี
3. อาจารย์ผู้สอนควรปรับวิกฤตให้เป็นโอกาส โดยการถ่ายทอดความรู้วิชาการผ่านสื่อสังคมออนไลน์ ใช้อุปกรณ์การติดต่อดังกล่าวระหว่างอาจารย์กับนิสิตผ่านสื่อออนไลน์ เช่น การใช้เฟซบุ๊ก ไลน์ สำหรับนัดส่งงาน
4. ผู้ปกครองควรเอาใจใส่ ติดตามการเรียน รวมถึงผลการเรียนอย่างสม่ำเสมอ
5. ควรทำการวิจัย เพื่อติดตามผลการเรียน คุณภาพของผู้เรียน

เอกสารอ้างอิง

- เดชธรร สุวรรณแสง. ผลกระทบของเครือข่ายสังคมออนไลน์. (2558). [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ 18 พฤศจิกายน 2559. จาก http://thectedmike.blogspot.com/2013/01/technology-lesson-5_8915.html.
- พิมพ์สุรีย์ พงษ์เสือ (2555). พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักศึกษา ระดับปริญญาตรี. แขนงวิชาการบริหารธุรกิจ สาขาวิชาวิทยาการจัดการ. นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- พรทิพย์ เหลียวตระกูล (2549). การศึกษาผลกระทบต่อสังคมจากการเล่นเกมออนไลน์ที่มีผลต่อการพัฒนาทักษะและกระบวนการทางความคิด, วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี. ปีที่ 1 ฉบับที่ 2 ตุลาคม – มีนาคม 2550 หน้า 87-96.
- (2550). การศึกษาพฤติกรรมไม่ดีและสาเหตุที่พบในเด็กนักศึกษาวัยรุ่น ภายในและภายนอกห้องเรียน. การประชุมสัมมนาเชิงวิชาการการสอน วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีในอาชีวตามแนวทางเศรษฐกิจพอเพียง, มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ.
- อาชิรญาณ์ สุทัศน์ และธีรพล เป็กเขียน (2558). การใช้สังคมออนไลน์ที่มีผลต่อนักศึกษาปริญญาตรี, วารสารวิชาการ. ปีที่ 9 ฉบับที่ 18 (มกราคม-เมษายน) หน้า 9-13.
- Pornthip, L. (2010). **Computer Online game player behavior: A case study of Bansomdejchaopraya Rajabhat University undergraduate students**, paper presented in The Ethnic-Cultural Identity Conservation and Promotion for Sustainable Development, Vietnam University of Social Science and Humanities.