

## ผลกระทบของสื่อสังคมออนไลน์ต่อการบริโภคข้อมูลข่าวสารของประชาชน ในจังหวัดภูเก็ต

### Impact of Social Media on Information Consumption Behavior among the Population in Phuket Province

บุลการ คหะวงษ์<sup>1</sup> สุดารัตน์ ดวงแก้ว<sup>2</sup> สมชาย ไชยโคต<sup>\*2</sup> และ วัชรารัตน์ นิรุติธรรมธรา<sup>2</sup>

Bulakorn Kahawong<sup>1</sup> Sudarat Duangkaew<sup>1</sup> Somchai Chaikot<sup>\*2</sup> and Vacharadee Nirutithamthara<sup>2</sup>

นักศึกษาปริญญาตรี สาขาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต<sup>1</sup>

Undergraduate Students, Business Computer Program, Faculty of Management Sciences Science Phuket Rajabhat University<sup>1</sup>

อาจารย์สาขาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต<sup>2</sup>

Faculty Member, of Business Computer Program, Faculty of Management Science Phuket Rajabhat University<sup>2</sup>

\*Corresponding author, e-mail: Somchai.c@pkru.ac.th

#### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษา 1) ผลกระทบการรับรู้สื่อสังคมออนไลน์ 2) พฤติกรรมการเปิดรับชมสื่อออนไลน์ 3) ปัจจัยที่มีความสำคัญต่อการรับรู้ข่าวสารที่ปรากฏในสื่อออนไลน์ และ 4) ปัญหาและอุปสรรคในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของประชากรในจังหวัดภูเก็ต กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ คือ ผู้ที่อาศัยอยู่ในจังหวัดภูเก็ต โดยการสุ่มตัวอย่างด้วยวิธีการสุ่มแบบบังเอิญ จำนวน 400 ตัวอย่าง เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูลเป็นแบบสอบถาม วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติพรรณนา และทดสอบสมมติฐานโดยใช้สถิติค่า t การวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียวและการวิเคราะห์ความแตกต่างรายคู่

ผลการศึกษา พบว่า ผลกระทบจากการรับรู้สื่อออนไลน์ภาพรวมอยู่ในระดับปานกลางโดยผู้ตอบแบบสอบถามมีความคิดเห็นว่าการเกิดผลกระทบด้านบวกมากที่สุดในระดับดี รองลงมาเป็นผลกระทบด้านลบต่อการใช้อินเทอร์เน็ต กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ใช้อินเทอร์เน็ตมีความถี่และระยะเวลาการใช้งาน มากกว่า 1-2 ชั่วโมงโดยใช้เฟซบุ๊กบ่อยที่สุด รับข้อมูลข่าวสารเพื่อเพิ่มความรู้และการตระหนักรู้ในประเด็นต่าง ๆ โดยใช้โทรศัพท์ ใช้งานสื่อสังคมออนไลน์เพื่อความบันเทิง ใช้ในช่วงเวลาพักผ่อนหรือว่างงาน ปัจจัยที่มีความสำคัญต่อการรับรู้ข่าวสารที่ปรากฏในการใช้อินเทอร์เน็ตภาพรวมอยู่ในระดับมาก โดยปัจจัยด้านอิทธิพลของสื่อและความคิดเห็นสาธารณะมีความคิดเห็นมากที่สุด รองลงมาเป็นปัจจัยด้านการศึกษาและด้านความรู้ที่มีประโยชน์ และปัจจัยด้านการรับรู้ ความเสี่ยงและผลประโยชน์ ปัญหาและอุปสรรคในการใช้อินเทอร์เน็ตภาพรวมอยู่ในระดับมาก โดยมีปัญหาและอุปสรรคด้านข้อมูลสารสนเทศมากที่สุดอยู่ในระดับมาก รองลงมา คือ ด้านพฤติกรรมและสุขภาพจิต ด้านการคัดกรองและการรับข้อมูล และกลุ่มตัวอย่างที่มี อายุ ระดับการศึกษา ที่แตกต่างกัน ส่งผลต่อผลกระทบการรับรู้การใช้อินเทอร์เน็ตและปัญหาและอุปสรรคในการใช้อินเทอร์เน็ตที่ต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 หน่วยงานภาครัฐและเอกชน ผู้ประกอบการและผู้ที่เกี่ยวข้องสามารถนำข้อมูลไปใช้ในการดำเนินงานการตัดสินใจ และการให้บริการแก่ประชาชนในจังหวัดภูเก็ต

**คำสำคัญ :** พฤติกรรม ผลกระทบ สื่อสังคมออนไลน์ การบริโภคข้อมูลข่าวสาร

#### Abstract

This research aimed to study 1) the impact of social media awareness, 2) online media viewing behavior, 3) factors that are important to the awareness of news appearing in online media, and 4) problems and obstacles in the use of social media among the population in Phuket Province. The sample consisted of 400 individuals living in Phuket Province, selected through accidental sampling. The data collection tool was a

questionnaire. Data were analyzed using descriptive statistics and hypothesis testing was conducted using t-test, One-way ANOVA, and pairwise analysis of differences.

The results showed that the overall impact of online media awareness was at a moderate level. The respondents indicated that the most positive impact was at a good level, followed by a negative impact on online media usage. The majority of the sample used social media for more than 1-2 hours, with Facebook being the most frequently used platform. They received news to increase their knowledge and awareness of various issues using their phones. Social media was used for entertainment and during leisure or free time. The factors that were important to the awareness of news appearing on social media were at a high level overall. The most significant factors were media influence and public opinion, followed by education, useful knowledge, and risk and benefit perception. Problems and obstacles in using social media were at a high level overall, with the most significant problems related to information accuracy, followed by behavior and mental health issues, and challenges in screening and receiving information. The sample groups with different ages and educational levels showed significant differences in the impact of social media use and the problems and obstacles faced, with significance at the level of .001. Government and private agencies, entrepreneurs, and other related parties can use this information to improve their operations, decision-making, and the services they offer to people in Phuket province.

**Keywords:** Behavior, Impact, Social Media, Information Consumption

## บทนำ

ปัจจุบันเทคโนโลยีสารสนเทศได้เข้ามามีบทบาทในการดำเนินชีวิตประจำวันของคนไทยอย่างแพร่หลาย โดยเฉพาะอินเทอร์เน็ตที่เป็นสื่อใหม่อีกชนิดหนึ่งที่มีความแตกต่างจากสื่อประเภทอื่น ๆ โดยอินเทอร์เน็ตสามารถเชื่อมต่อระหว่างเครือข่ายคอมพิวเตอร์ขนาดใหญ่หลาย ๆ เครือข่ายเข้าด้วยกันให้ผู้ใช้งานสามารถสื่อสารและแลกเปลี่ยนข้อมูลถึงกันได้ทั่วโลก ปัทมาภรณ์ สุขสมโส (2564) พฤติกรรมการบริโภคสื่อของวัยรุ่นไทยทั่ว ๆ ไป เราคงนึกถึงภาพวัยรุ่นกับจอตจิลด ไม่ว่าจะเป็นสมาร์ทโฟน แท็บเล็ต คอมพิวเตอร์ ซึ่งเป็นที่แน่ชัดว่าอุปกรณ์ดิจิทัลเหล่านี้ได้กลายเป็นส่วนหนึ่งในชีวิต ของพวกเขาอย่างขาดไม่ได้ และอุปกรณ์เหล่านี้ยังสามารถตอบสนองความต้องการของวัยรุ่นที่เป็น Active audience ที่แสวงหาข้อมูลเองตลอดเวลา จะเห็นว่าวัยรุ่นจะบริโภคสื่อออนไลน์ที่หลากหลายมากกว่าสื่อ ออฟไลน์ เนื่องจากวัยรุ่นจะใช้เวลากับสื่อออนไลน์ในแต่ละครั้ง ครั้งละสั้น ๆ ซึ่งจะแตกต่างกับสื่อทีวีที่แต่ละ ครั้งที่ใช้จะกินเวลานานกว่า โดยสื่อออนไลน์ที่วัยรุ่นใช้มากที่สุดจะเป็น สื่อค้นออนไลน์ ร้อยละ 79 และ เครือข่ายสังคม ร้อยละ 76 นอกจากนี้ ออนไลน์วิดีโอ และทีวีออนไลน์ก็เป็นช่องทางที่วัยรุ่นนิยมเข้าไป รับชมเนื้อหาที่ชื่นชอบ และยังเป็นกลุ่มที่นิยมใช้สมาร์ทโฟน รวมถึงแท็บเล็ตในการท่องอินเทอร์เน็ต มากกว่ากลุ่มอื่น ๆ อีกด้วย ทั้งนี้การใช้สังคมออนไลน์ของวัยรุ่นสร้างค่านิยมการลอกเลียนแบบและตาม กระแสที่ผิดกลุ่มเยาวชนส่วนใหญ่เห็นตรงว่า บางครั้งการใช้สื่อสังคมออนไลน์ส่งผลให้เกิดค่านิยมและ พฤติกรรมการเลียนแบบ รวมทั้งการตามกระแสในทางที่ผิด ขาดความเป็นตัวของตัวเอง เพราะกลัวว่า ตนเองจะตกกระแส เช่น การใช้ของหรือชื่อของตามศิลปินนักแสดงในอินสตาแกรม การแต่งตัวโป๊โล่แหลมตามดารา การมีพฤติกรรมฟุ่มเฟือย อยากได้อะไรก็มีตามที่เห็นจากผู้อื่น วัยรุ่นและเยาวชน (อายุ 13-24 ปี) เป็นกลุ่มที่ใช้โซเชียลมีเดียมากที่สุดนิยมแพลตฟอร์มอย่าง TikTok, Instagram, Snapchat และ YouTube ใช้เพื่อติดตามเทรนด์ ความบันเทิง และสื่อสารกับเพื่อนวัยทำงานตอนต้น (อายุ 25-34 ปี) ใช้โซเชียลมีเดียทั้งเพื่อความบันเทิงและการทำงานนิยม Facebook, Instagram, Twitter, LinkedIn และ TikTok ใช้ติดตามข่าวสาร สร้างเครือข่ายทางอาชีพ และทำธุรกิจออนไลน์วัยทำงาน

ตอนกลางถึงปลาย (อายุ 35-49 ปี) ใช้โซเชียลมีเดียเพื่อเชื่อมต่อกับเพื่อน ครอบครัว และติดตามข่าวสารนิยม Facebook, YouTube และ LINE มากที่สุดใช้เพื่ออัปเดตข้อมูลทางธุรกิจ และช้อปปิ้งออนไลน์ ผู้สูงอายุ (50 ปีขึ้นไป) เริ่มใช้งานโซเชียลมีเดียมากขึ้น โดยเฉพาะ Facebook และ YouTube ใช้เพื่อสื่อสารกับครอบครัว ดูข่าวสาร และความบันเทิง เทคโนโลยีที่มีการพัฒนาแล้วอย่างจริงจังโดยเติบโตมาพร้อมกับสิ่งอำนวยความสะดวกมากมายที่อยู่แวดล้อมมีความสามารถในการใช้งานเทคโนโลยีต่าง ๆ

จึงทำให้สื่อสังคมออนไลน์เจริญเติบโตและก้าวหน้าเป็นอย่างมากจากการเข้าถึงที่ง่ายขึ้นทำให้สื่อออนไลน์เข้ามามีบทบาทสำคัญในการดำเนินชีวิตของคนในยุคปัจจุบันดังนั้นสื่อสังคมออนไลน์ ส่งผลให้พฤติกรรมของการรับรู้ข่าวสารของคนเปลี่ยนไป เพราะผู้รับสารสามารถเลือกรับรู้สื่อหรือข่าวสารต่าง ๆ ได้ตลอดเวลาไม่ว่า จะอยู่ส่วนใดของโลกก็ตาม ดังนั้นผู้ส่งสารจึงให้ความสำคัญกับสื่อที่ต้องการจะส่งไปเป็นอย่างมากเพราะต้องการให้ผู้รับสารได้เข้าใจถึงจุดประสงค์หรือเจตนารมณ์และความหมายของสื่อที่ต้องการที่ จะถ่ายทอดให้กับผู้รับสารได้ทราบและทำความเข้าใจกับสื่อได้และเรียนรู้ได้เร็วกว่ากลุ่มเจเนอเรชันอื่น ๆ ในกลุ่มนี้จะมีความเข้าใจในการใช้สื่อแทบทุกรูปแบบเกิดมาในช่วงที่มีโซเชียลมีเดียแล้วสามารถรับรู้และปรับตัวให้ทันต่อความรวดเร็วที่เปลี่ยนแปลงได้โปรแกรมยอดฮิตของคนรุ่นนี้ได้แก่ อันดับ1 Facebook ร้อยละ 91.5% อันดับ2 Line 90.5% อันดับ3 TikTok 83.3% อันดับ4 Facebook Messenger 81.5% อันดับ5 Instagram 64.5% อันดับ6 X (Twitter) 49.6% เป็นโปรแกรมที่วัยรุ่นใช้มากที่สุดมักมีพฤติกรรมการใช้สื่อเพื่อการสื่อสารกับกลุ่มเพื่อนเป็นจำนวนมากสื่อสังคมออนไลน์เป็นแหล่งรวบรวมข้อมูลจำนวนมากที่เกิดจากการติดต่อสื่อสารของมนุษย์ ยิ่งจำนวนผู้ใช้เพิ่มมากขึ้นเท่าไร ปริมาณข้อมูลที่หมุนเวียนในระบบก็เพิ่มขึ้นเป็นทวีคูณ ด้วยช่องทางหลักในการติดต่อเพื่อส่งผ่านข้อความไปยังผู้รับ ล้วนมาจาก การโพสต์ (Post) การส่งต่อ หรือ การนำเสนอแนวคิดใหม่ ๆ ซึ่งข้อมูลเหล่านี้ไม่เพียงแสดงความสัมพันธ์ของคนในเครือข่าย แต่ยังบ่งชี้ให้เห็นถึงศักยภาพ การส่งผ่านข้อมูลที่เป็นไปอย่างรวดเร็วและทั่วถึง (นันทิขลลอง โภคศิษฐ์ และ หทัยชนก สุขเจริญ, 2562 ) ภูเก็ตเป็นจังหวัดที่มีเศรษฐกิจพึ่งพาการท่องเที่ยวอย่างสูง การใช้สื่อออนไลน์เป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยส่งเสริมการเติบโตของธุรกิจและชุมชน ไม่ว่าจะเป็น การตลาดดิจิทัล อีคอมเมิร์ซ หรือการส่งเสริมวัฒนธรรมท้องถิ่น การพัฒนาและใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีสื่อสารออนไลน์อย่างมีประสิทธิภาพจะช่วยให้ภูเก็ตสามารถแข่งขันในตลาดโลกและพัฒนาไปสู่เมืองท่องเที่ยวอัจฉริยะที่ยั่งยืน

ดังนั้นผู้ทำวิจัยจึงได้เกิดความสนใจและอยากศึกษาเพื่อทำความเข้าใจถึงอิทธิพลที่มีผลต่อการรับรู้ข่าวสารผ่าน สื่อสังคมออนไลน์ของบุคคลทั่วไปในจังหวัดภูเก็ตเพราะในปัจจุบันสื่อสังคมออนไลน์มีการพัฒนาไปอย่างรวดเร็วทั้งด้านการติดต่อสื่อสาร การประชาสัมพันธ์การใช้สื่อต่าง ๆ เพื่อใช้ประกอบการสื่อสารเพื่อดึงดูด หรือสร้างความน่าสนใจแก่ผู้รับสารหรือผู้อ่าน จึงทำให้ส่วนประกอบต่างที่จะนำมาใช้นั้นมีความสำคัญ เป็นอย่างมากเพื่อสร้างแรงจูงใจให้บุคคลต้องการรับรู้สื่อที่เราต้องการจะถ่ายทอดให้โดยหากเราเข้าใจถึงพฤติกรรมในการเลือกรับรู้สื่อก็จะทำให้เราสามารถนำมาประยุกต์ใช้กับธุรกิจได้ เพื่อเป็นการสร้างการรับรู้แก่บุคคลทั่วไปเพราะการนำสื่อสังคมออนไลน์มาใช้ในการลดระยะห่างระหว่างธุรกิจ

## วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาผลกระทบการรับรู้สื่อออนไลน์ของบุคคลทั่วไปในจังหวัดภูเก็ต
2. เพื่อศึกษาพฤติกรรมในการเปิดรับชมสื่อออนไลน์ของบุคคลทั่วไปในจังหวัดภูเก็ต
3. เพื่อศึกษาปัจจัยที่มีความสำคัญต่อการรับรู้ข่าวสารที่ปรากฏในสื่อออนไลน์ของบุคคลทั่วไปในจังหวัดภูเก็ต
4. เพื่อศึกษาปัญหาและอุปสรรคในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของประชากรในจังหวัดภูเก็ต

## สมมติฐานการวิจัย

1. ข้อมูลส่วนบุคคลที่ต่างกันส่งผลต่อผลกระทบการรับรู้สื่อออนไลน์ที่แตกต่างกัน
2. ข้อมูลส่วนบุคคลที่ต่างกันส่งผลต่อปัญหาและอุปสรรคในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่แตกต่างกัน

## วิธีการวิจัย

### ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรในการวิจัยประกอบด้วยประชาชนที่อาศัยอยู่ในจังหวัดภูเก็ต จำนวน 423,599 คน (สำนักงานสถิติจังหวัดภูเก็ต, 2567) คำนวณกลุ่มตัวอย่างโดยใช้สูตร Yamane (1973) ได้จำนวน 400 ตัวอย่าง และสุ่มตัวอย่างอย่างง่ายด้วยวิธีสุ่มตัวอย่างแบบบังเอิญ

## เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

โดยเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ คือ แบบสอบถามจำนวน 6 ตอนประกอบด้วย

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม มีลักษณะแบบเลือกตอบ

ตอนที่ 2 พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ต่อการบริโภคข้อมูลข่าวสารของประชากรในจังหวัดภูเก็ต

ตอนที่ 3 ปัจจัยที่สัมพันธ์กับค่านิยมของประชากรกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์

ตอนที่ 4 ผลกระทบค่านิยมทั้งด้านบวกและด้านลบของประชากรจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์

ตอนที่ 5 ปัจจัยที่มีความสำคัญต่อการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของประชากรในจังหวัดภูเก็ต

ตอนที่ 6 ปัญหาและอุปสรรคในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของประชากรในจังหวัดภูเก็ต

และเพื่อให้แบบสอบถามมีคุณภาพ ผู้วิจัยได้ทำการทดสอบคุณภาพของแบบสอบถามใน 2 ด้าน คือ ความเที่ยงตรงของเนื้อหา และความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม โดยดำเนินการดังนี้

1. ความเที่ยงตรงของเนื้อหา (Content Validity) ตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาโดยผู้เชี่ยวชาญที่เกี่ยวข้องจำนวน 3 คน และใช้ดัชนีความสอดคล้องของข้อคำถาม (IOC) เป็นเกณฑ์ในการพิจารณาความเหมาะสมของแบบสอบถาม โดยได้ค่า IOC เท่ากับ .80

2. ความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม (Reliability) ตรวจสอบค่าความเชื่อมั่นโดยการหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's Alpha) ซึ่งค่า .7 ขึ้นไป ถือว่าอยู่ในเกณฑ์ที่น่าเชื่อถือ โดยค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามชุดนี้ได้เท่ากับ .92

## การวิเคราะห์ข้อมูล

สำหรับการวิเคราะห์ข้อมูลนั้นผู้วิจัยใช้การวิเคราะห์ข้อมูลในเชิงพรรณนาอธิบายข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างโดยใช้ค่าความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน โดยอธิบายและนำเสนอในรูปตารางเป็นร้อยละ โดยมีเกณฑ์ในการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

|                                 |                  |
|---------------------------------|------------------|
| คะแนนเฉลี่ย 4.50 – 5.00 แสดงถึง | ระดับที่ดีที่สุด |
| คะแนนเฉลี่ย 3.50 – 4.49 แสดงถึง | ระดับดี          |
| คะแนนเฉลี่ย 2.50 – 3.49 แสดงถึง | ระดับปานกลาง     |
| คะแนนเฉลี่ย 1.50 – 2.49 แสดงถึง | ระดับน้อย        |
| คะแนนเฉลี่ย 1.00 – 1.49 แสดงถึง | ระดับน้อยที่สุด  |

และทดสอบสมมติฐาน โดยการทดสอบที (Independent Sample t-test) การวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One Way ANOVA) การวิเคราะห์ความแตกต่างรายคู่โดยวิธี Dunnett's T3

## ผลการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศชาย (ร้อยละ 89.8) มีสถานภาพโสด (ร้อยละ 89.7) อายุ 21-31 ปี (ร้อยละ 70.9) การศึกษาสูงกว่าปริญญาตรี (ร้อยละ 81.4) อาชีพนักเรียน / นักศึกษามากที่สุด (ร้อยละ 71.9)

**วัตถุประสงค์ข้อที่ 1** เพื่อศึกษาผลกระทบการรับรู้สื่อออนไลน์ของบุคคลทั่วไปในจังหวัดภูเก็ต

จากการวิเคราะห์ข้อมูล สรุปได้ว่า

ตารางที่ 1 ค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานจำแนกตามผลกระทบค่านิยมทั้งด้านบวกและด้านลบของประชากรจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์

| ผลกระทบการรับรู้สื่อออนไลน์ของบุคคลทั่วไป  | $\bar{X}$ | S.D. | ระดับปัญหา |
|--------------------------------------------|-----------|------|------------|
| ผลกระทบต่อการใช้อินเทอร์เน็ตที่เป็นด้านบวก | 4.03      | 0.62 | ดี         |
| ผลกระทบต่อการใช้อินเทอร์เน็ตที่เป็นด้านลบ  | 3.56      | 0.85 | ปานกลาง    |
| ค่าเฉลี่ยรวม                               | 3.66      | 0.96 | ปานกลาง    |

จากตารางที่ 1 แสดงให้เห็นว่าอยู่ในระดับปานกลางผลกระทบจากการรับรู้สื่อออนไลน์ภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง โดยผู้ตอบแบบสอบถามมีความคิดเห็นว่าการเกิดผลกระทบด้านบวกอยู่ในระดับดี (ค่าเฉลี่ย 4.03) รองลงมา เป็นผลกระทบด้านลบต่อการใช้อินเทอร์เน็ต (ค่าเฉลี่ย 3.56) ตามลำดับ

ตารางที่ 2 ค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานจำแนกตามผลกระทบด้านบวก

| ผลกระทบด้านบวก                                                           | $\bar{X}$   | S.D.        | ระดับความคิดเห็น |
|--------------------------------------------------------------------------|-------------|-------------|------------------|
| 1. สื่อสังคมออนไลน์ช่วยให้คุณค้นคว้าหาความรู้ในจังหวัดภูเก็ตได้เร็วขึ้น  | 4.05        | 1.08        | ดี               |
| 2. สื่อสังคมในปัจจุบันมีความน่าเชื่อถือมากขึ้น                           | 3.96        | 0.83        | ดี               |
| 3. การเข้าถึงข้อมูลข่าวสารออนไลน์ทำให้คุณเป็นคนที่ทันข่าวสารอยู่ตลอดเวลา | 4.28        | 0.78        | ดี               |
| 4. สื่อสังคมออนไลน์ทำให้คุณมีเป็นคนที่มีความละเอียดในการอ่านข่าวมากขึ้น  | 3.38        | 1.07        | ปานกลาง          |
| <b>ค่าเฉลี่ยรวม</b>                                                      | <b>4.03</b> | <b>0.63</b> | <b>ดี</b>        |

จากตารางที่ 2 แสดงให้เห็นว่า ผลกระทบด้านบวกของประชากรจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ นั้นภาพรวมอยู่ในระดับที่ดี มีค่าเฉลี่ย 4.03 ถ้าพิจารณาเป็นรายประเด็นการเข้าถึงข้อมูลข่าวสารออนไลน์ทำให้คุณเป็นคนที่ทันข่าวสารอยู่ตลอดเวลา มีค่าเฉลี่ย 4.28 อยู่ในระดับดี รองลงมา คือ สื่อสังคมออนไลน์ช่วยให้คุณค้นคว้าหาความรู้ในจังหวัดภูเก็ตได้เร็วขึ้นมีค่าเฉลี่ย 4.05 อยู่ในระดับดี และ สื่อสังคมในปัจจุบันมีความน่าเชื่อถือมากขึ้น มีค่าเฉลี่ย 3.96 อยู่ในระดับดีตามลำดับ

ตารางที่ 3 ค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานจำแนกตามผลกระทบด้านลบ

| ผลกระทบด้านลบ                                                      | $\bar{X}$   | S.D.        | ระดับความคิดเห็น |
|--------------------------------------------------------------------|-------------|-------------|------------------|
| 1. การได้รับคำวิจารณ์หรือการถูกคุกคามออนไลน์อาจทำให้เกิดความเครียด | 3.37        | 0.742       | ปานกลาง          |
| 2. การเสพติดสื่อสังคมออนไลน์ทำให้เกิดภาวะซึมเศร้าได้               | 3.49        | 1.074       | ดี               |
| 3. การแพร่กระจายข้อมูลเท็จอาจทำให้ผู้อื่นเสียหายได้                | 3.19        | 1.093       | ปานกลาง          |
| 4. การกลั่นแกล้งทางออนไลน์ทำให้เกิดทำให้เกิดปัญหาด้านสุขภาพจิต     | 3.29        | 0.959       | ปานกลาง          |
| 5. การเปรียบเทียบข้อมูลข่าวทำให้ข่าวน่าเชื่อถือมากขึ้น             | 3.33        | 0.920       | ปานกลาง          |
| 6. ความเสี่ยงทางสุขภาพโดยการเล่นโซเชียลมีเดียตลอดเวลา              | 4.10        | 0.86        | ดี               |
| <b>ค่าเฉลี่ยรวม</b>                                                | <b>3.56</b> | <b>0.85</b> | <b>ปานกลาง</b>   |

จากตารางที่ 3 แสดงให้เห็นว่า ผลกระทบด้านลบ นั้นภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ย 3.56 เมื่อพิจารณาเป็นรายประเด็น พบว่า ความเสี่ยงทางสุขภาพโดยการเล่นโซเชียลมีเดียตลอดเวลา มีมากที่สุด ค่าเฉลี่ย 4.10 อยู่ในระดับดี รองลงมาการเสพติดสื่อสังคมออนไลน์ทำให้เกิดภาวะซึมเศร้าได้ มีค่าเฉลี่ย 3.49 อยู่ในระดับดีและการได้รับคำวิจารณ์หรือการถูกคุกคามออนไลน์อาจทำให้เกิดความเครียด มีค่าเฉลี่ย 3.37 อยู่ในระดับปานกลาง ตามลำดับ

## วัตถุประสงค์ข้อที่ 2 เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเปิดรับชมสื่อออนไลน์ของบุคคลทั่วไปในจังหวัดภูเก็ต

จากการวิจัยสรุปได้ว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ใช้สื่อสังคมออนไลน์มีความถี่และระยะเวลาการใช้งาน มากกว่า 1-2 ชั่วโมง (ร้อยละ 50.5) โดยใช้ Facebook บ่อยที่สุด รับข้อมูลข่าวสารเพื่อมีเพิ่มความรู้และการตระหนักรู้ในประเด็นต่างๆ (ร้อยละ 35.3) โดยใช้อุปกรณ์ออนไลน์โทรศัพท์ (ร้อยละ 76.7) ใช้งานสื่อสังคมออนไลน์เพื่อความบันเทิง (ร้อยละ 35.3) ใช้ในช่วงเวลาพักผ่อนหรือว่างงาน (ร้อยละ 52.2)

**วัตถุประสงค์ข้อที่ 3** เพื่อศึกษาปัจจัยที่มีความสำคัญต่อการรับรู้ข่าวสารที่ปรากฏในสื่อออนไลน์ของบุคคล

จากการวิเคราะห์ข้อมูล สรุปได้ว่า

ตารางที่ 3 ค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานจำแนกตามปัจจัยที่มีความสำคัญต่อการรับรู้ข่าวสารที่ปรากฏในสื่อออนไลน์ของบุคคล

| ปัจจัยที่มีความสำคัญต่อการรับรู้ข่าวสารที่ปรากฏในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ | $\bar{X}$   | S.D.        | ระดับความสำคัญ |
|-------------------------------------------------------------------------|-------------|-------------|----------------|
| 1. ปัจจัยด้านอิทธิพลของสื่อและความคิดเห็นสาธารณะ                        | 4.06        | 0.76        | มาก            |
| 2. ปัจจัยด้านการรับรู้ความเสี่ยงและผลประโยชน์                           | 3.26        | 0.86        | ปานกลาง        |
| 3. ปัจจัยด้านการศึกษาและด้านความรู้ที่มีประโยชน์                        | 3.44        | 0.73        | มาก            |
| <b>ค่าเฉลี่ยรวม</b>                                                     | <b>3.53</b> | <b>0.86</b> | <b>มาก</b>     |

จากตาราง 3 แสดงให้เห็นว่า ปัจจัยที่มีความสำคัญต่อการรับรู้ข่าวสารที่ปรากฏในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ภาพรวมอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 3.53) โดยกลุ่มตัวอย่างมีมติเห็นว่าปัจจัยด้านอิทธิพลของสื่อและความคิดเห็นสาธารณะอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 4.06) รองลงมาเป็น ปัจจัยด้านการศึกษาและด้านความรู้ที่มีประโยชน์ (ค่าเฉลี่ย 3.44) อยู่ในระดับมาก และปัจจัยด้านการรับรู้ความเสี่ยงและผลประโยชน์ (ค่าเฉลี่ย 3.26) อยู่ในระดับปานกลาง ตามลำดับ

**วัตถุประสงค์ข้อ 4** เพื่อศึกษาปัญหาและอุปสรรคในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของประชากรในจังหวัดภูเก็ต

จากการวิเคราะห์ข้อมูล สรุปได้ว่า

ตารางที่ 4 ค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานจำแนกตามปัญหาและอุปสรรคในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของประชากรในจังหวัดภูเก็ต

| ปัญหาและอุปสรรคในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ | $\bar{X}$   | S.D.        | ระดับความคิดเห็น |
|-----------------------------------------|-------------|-------------|------------------|
| 1. ด้านการใช้งาน                        | 3.13        | 0.20        | ปานกลาง          |
| 2. ด้านข้อมูลสารสนเทศ                   | 4.12        | 0.81        | มาก              |
| 3. ด้านความสัมพันธ์ทางสังคม             | 3.21        | 0.63        | มาก              |
| 4. ด้านพฤติกรรมและสุขภาพจิต             | 3.91        | 0.79        | มาก              |
| 5. ด้านการคัดกรองและการรับข้อมูล        | 3.72        | 0.67        | ปานกลาง          |
| <b>ค่าเฉลี่ยรวม</b>                     | <b>3.60</b> | <b>0.61</b> | <b>มาก</b>       |

จากตารางที่ 4 แสดงให้เห็นว่า ปัญหาและอุปสรรคในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ภาพรวมอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 3.60) ต้องพิจารณาเป็นรายประเด็น พบว่า พิจารณาเป็น มีปัญหาและอุปสรรคด้านข้อมูลสารสนเทศมากที่สุด อยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 4.12) รองลงมา คือ ด้านพฤติกรรมและสุขภาพจิต (ค่าเฉลี่ย 3.91) อยู่ในระดับมากด้านการคัดกรองและการรับข้อมูล (ค่าเฉลี่ย 3.72) อยู่ในระดับปานกลาง ตามลำดับ

## 2. สรุปผลการทดสอบสมมติฐานการวิจัย

**สมมติฐานที่ 1** ข้อมูลส่วนบุคคลที่ต่างกันส่งผลต่อผลกระทบการรับรู้สื่อออนไลน์ที่แตกต่างกัน

ตารางที่ 5 การทดสอบความแตกต่างส่งผลต่อผลกระทบของสื่อออนไลน์ ที่แตกต่างกันจำแนกตามเพศ

| ตัวแปรที่ศึกษา        | t-test for Equality of Means |           |      |      |       |      |
|-----------------------|------------------------------|-----------|------|------|-------|------|
|                       | เพศ                          | $\bar{X}$ | S.D. | t    | Mean  | P    |
| ผลกระทบของสื่อออนไลน์ | หญิง                         | 3.49      | 0.53 | 3.33 | 0.180 | 0.45 |
|                       | ชาย                          | 3.57      | 0.45 |      |       |      |

\*ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05

จากตารางที่ 5 แสดงให้เห็นว่า ผลกระทบของสื่อออนไลน์ ของเพศหญิง มีค่าเฉลี่ย 3.49 ส่วนเพศชายมีค่าเฉลี่ย 3.57 และจากการทดสอบด้วยสถิติทดสอบ t-test พบว่า เพศที่แตกต่างกัน ส่งผลต่อผลกระทบของสื่อออนไลน์ ที่ไม่แตกต่างกัน โดยมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 6 การทดสอบความแตกต่างที่ส่งผลต่อผลกระทบของสื่อออนไลน์ จำแนกตามข้อมูลส่วนบุคคล

| ข้อมูลส่วนบุคคล | การทดสอบ F-test |         |
|-----------------|-----------------|---------|
|                 | F-Ratio         | F-Prob. |
| สถานภาพ         | 3.851           | .313    |
| อายุ            | 3.041           | .000*   |
| ระดับการศึกษา   | 5.942           | .000*   |
| อาชีพ           | 3.261           | .302    |

\*ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .01

จากตารางที่ 6 พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มี อายุ ระดับการศึกษา ที่แตกต่างกันส่งผลต่อการรับรู้สื่อออนไลน์ที่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

**สมมติฐานที่ 2** ข้อมูลส่วนบุคคลที่ต่างกันส่งผลต่อปัญหาและอุปสรรคในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่แตกต่างกัน

ตารางที่ 7 การทดสอบความแตกต่างส่งผลต่อปัญหาและอุปสรรคในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่แตกต่างกันจำแนกตามเพศ

| ตัวแปรที่ศึกษา                                 | เพศ  | t-test for Equality of Means |      |      |      |      |
|------------------------------------------------|------|------------------------------|------|------|------|------|
|                                                |      | $\bar{X}$                    | S.D. | t    | Mean | P    |
| ปัญหาและอุปสรรคที่<br>ในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ | หญิง | 3.68                         | .425 | 1.68 | .064 | .094 |
|                                                | ชาย  | 3.22                         | .323 |      |      |      |

\*ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .01

จากตารางที่ 7 แสดงให้เห็นว่า ปัญหาและอุปสรรคในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ของเพศหญิง มีค่าเฉลี่ย 3.68 ส่วนเพศชาย มีค่าเฉลี่ย 3.22 และจากการทดสอบด้วยสถิติทดสอบ t-test พบว่า เพศที่แตกต่างกัน ส่งผลต่อปัญหาและอุปสรรคที่ใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่ไม่แตกต่างกัน

ตารางที่ 8 การทดสอบความแตกต่างส่งผลต่อปัญหาและอุปสรรคในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่แตกต่างกันจำแนกตาม สถานภาพ อายุ ระดับการศึกษา และอาชีพ

| ปัญหาและอุปสรรค | การทดสอบค่าความแปรปรวน |     |      |       |       |
|-----------------|------------------------|-----|------|-------|-------|
|                 | SS                     | Df  | MS   | F     | Sig.  |
| สถานะภาพ        | 57.973                 | 393 | .158 | .145  | .865  |
| อายุ            | 56.196                 | 393 | .143 | 1.124 | .521  |
| ระดับการศึกษา   | 57.581                 | 393 | .217 | 1.484 | .228  |
| อาชีพ           | 52.673                 | 391 | .135 | 9.915 | .000* |

\*ระดับนัยสำคัญทางสถิติ.01

จากตารางที่ 8 พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีอาชีพที่ต่างกันส่งผลต่อปัญหาและอุปสรรคในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .01 ส่วน สถานภาพ อายุ และระดับการศึกษาของกลุ่มตัวอย่างไม่มีความแตกต่าง

## อภิปรายผลการศึกษา

จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลผลงานวิจัยในหัวข้อเรื่อง “ผลกระทบสื่อออนไลน์ต่อประชากรจังหวัดภูเก็ต” พบประเด็นที่น่าสนใจควรนำมาอภิปรายผล ดังนี้

1. ผลกระทบจากการรับรู้สื่อสังคมออนไลน์ภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง โดยกลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็น ว่าเกิดผลกระทบด้านบวกในระดับดี รองลงมา เป็นผลกระทบด้านลบ ต่อการใช้สื่อออนไลน์ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ **อดิสรณ์ อันสงคราม** (2556) การศึกษาผลกระทบจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการศึกษาพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์และความพึงพอใจของกลุ่มคนผู้สูงอายุในเขตกรุงเทพมหานคร พบว่า 1) ผู้สูงอายุใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์มีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับพึงพอใจมาก 2) ผู้สูงอายุใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์มีแรงจูงใจโดยรวมอยู่ใน ระดับแรงจูงใจมาก ผลการทดสอบสมมติฐานของงานวิจัยเป็นดังนี้ 1) ผู้สูงอายุที่มีอายุ รายได้เฉลี่ยต่อเดือนแตกต่างกัน มีความพึงพอใจในการใช้เครือข่าย สังคมออนไลน์ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05 2) ผู้สูงอายุที่มีวัตถุประสงค์ในการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ ช่องทางการใช้เครือข่ายสังคม ออนไลน์ สถานที่ที่ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ความบ่อยในการใช้เครือข่ายสังคม ออนไลน์ ระยะเวลาในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และช่วงเวลาในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ แตกต่าง กัน มีความพึงพอใจในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์แตกต่างกัน 3) ผู้สูงอายุที่มีเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่นิยมใช้ Facebook, Twitter และ Line แตกต่าง กัน มีความพึงพอใจในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์แตกต่าง กัน 4) แรงจูงใจในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ มีความสัมพันธ์กับความพึงพอใจในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของผู้สูงอายุ จากข้อมูลเหล่านี้ สรุปได้ว่า การใช้สื่อสังคมออนไลน์มีทั้งข้อดีและข้อเสีย การรับรู้และการใช้งานอย่างมีสติจะช่วยให้ผู้ใช้สามารถใช้ประโยชน์จากสื่อสังคมออนไลน์ได้อย่างเต็มที่และลดผลกระทบด้านลบที่อาจเกิดขึ้น

2. กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ใช้สื่อสังคมออนไลน์มีความถี่และระยะเวลาการใช้งาน มากกว่า 1-2 ชั่วโมง โดยใช้ Facebook บ่อยที่สุดซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ **สุวิมล วงศ์สิงห์ทอง** (2559) พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ด้วยสื่อสังคมออนไลน์ กลายเป็นช่องทางการติดต่อสื่อสารหลักของเยาวชน การทำความเข้าใจถึงค่านิยมในการใช้ และทัศนคติอันมีผลต่อพฤติกรรม จึงเป็นสิ่งจำเป็นต่อการนำผลไปประยุกต์ใช้เพื่อประโยชน์ทางการศึกษา ดังมีรายงานการศึกษาผลกระทบการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในกลุ่มเยาวชน เป็นต้นว่า การศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของเยาวชนที่กำลังศึกษาในระดับมัธยมศึกษา พบว่า กลุ่มตัวอย่างใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ประเภท Facebook มากที่สุด และ ใช้เพื่อติดต่อเพื่อน และเรื่องการเรียนรู้

3. กลุ่มตัวอย่างใช้สื่อสังคมออนไลน์ โดย รับข้อมูลข่าวสารเพื่อเพิ่มความรู้และการตระหนักรู้ในประเด็นต่าง ๆ โดยใช้ อุปกรณ์ออนไลน์โทรศัพท์ ใช้งานสื่อสังคมออนไลน์เพื่อความบันเทิง ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ **ภาณุวัฒน์ กองราช** (2554) ได้ศึกษาพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของวัยรุ่นในประเทศไทย: กรณีศึกษา Facebook พบว่า กลุ่มตัวอย่างในการศึกษาครั้งนี้ส่วนใหญ่เป็นเพศ หญิงมากกว่าเพศชาย มีอายุระหว่าง 19 – 21 ปี มีการศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรีหรือสูงกว่า มีอัตราการใช้บริการ 1 – 5 ครั้งต่อสัปดาห์ในการใช้แต่ละครั้งใช้เวลา 1 – 3 ชั่วโมงต่อครั้ง และมีประสบการณ์ใช้บริการน้อยกว่า 1 ปี โดยที่ส่วนใหญ่เคยใช้บริการหรือกิจกรรมต่าง ๆ ที่มีใน Facebook ซึ่งประกอบไปด้วยการโต้ตอบบนกระดานสนทนา การเข้าร่วมกลุ่มต่าง ๆ การเล่นเกม การตอบคำถาม (Quiz) การแบ่งปันรูปภาพการแบ่งปันวิดีโอ การค้นหาเพื่อนเก่า การส่งข้อความ การกดไลค์ (Like) และการร่วมแสดงความคิดเห็น การที่วัยรุ่นมีความเพลิดเพลินในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์จนทำให้เกิดความรู้สึกชื่นชอบและสนุกสนานรวมถึงเป็นการกระทำความกระแสนิยม จึงทำให้อัตราในการใช้เพิ่มมากขึ้น จนเกิดการติดการใช้ งาน และอาจทำให้เกิดความรู้สึกกังวลหรือหมกมุ่นว่าจะต้องเข้าไปใช้งานอีกจนกลายเป็นความหลงใหลจนผิดปกติ

4. กลุ่มตัวอย่างใช้งานสื่อสังคมออนไลน์เพื่อความบันเทิง ในช่วงเวลาพักผ่อนหรือว่างงาน สอดคล้องกับงานวิจัยของ **โชติมา วัฒนะ** (2562) ศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์และผลกระทบจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนิสิต ระดับปริญญา ตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ พบว่า นิสิตส่วนใหญ่มีประสบการณ์การใช้สื่อสังคมออนไลน์ 5 – 10 ปี พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ มากกว่า 1 ครั้งต่อวัน ระยะเวลาโดยเฉลี่ย 3 ชั่วโมงขึ้นไป นิยมเข้าใช้สื่อสังคมออนไลน์เวลา 18.00-21.00 น. สถานที่เข้าใช้มากที่สุด ได้แก่ บ้าน/หอพัก อุปกรณ์ในการเข้าใช้สื่อสังคมออนไลน์ ได้แก่ โทรศัพท์มือถือ/สมาร์ตโฟน สื่อสังคมออนไลน์ที่ใช้บริการมากที่สุด ได้แก่ Instagram วัตถุประสงค์ที่ใช้สื่อสังคมออนไลน์ เพื่อความบันเทิง ความคิดเห็นเกี่ยวกับ

ผลกระทบจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนิสิต ด้านการเรียนรู้ ได้แก่ สื่อสังคมออนไลน์มีประโยชน์ ต่อการค้นคว้าหาความรู้ ประกอบการเรียนรู้ได้ง่าย

5. ปัจจัยที่มีความสำคัญต่อการรับรู้ข่าวสารที่ปรากฏในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ภาพรวมอยู่ในระดับมากโดยผู้ตอบแบบสอบถามมีมติเห็นว่า ปัจจัยด้านอิทธิพลของสื่อและความคิดเห็นสาธารณะ มีค่ามากที่สุดรองมาเป็นปัจจัยด้านการศึกษา และด้านความรู้ที่มีประโยชน์ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ภัทธิดา กลิ่นเลขา (2560) ศึกษาผลกระทบจากการใช้งานสื่อโซเชียลมีเดียของกลุ่มตัวอย่าง พบว่า การใช้งานสื่อโซเชียลมีเดียมีผลในด้านสุขภาพ คือ มีอาการปวดหลัง เมื่อยข้อมือ และหัวไหล่ ด้านการเรียนรู้ คือ มีผลให้นักศึกษาสามารถปรึกษาเรื่องต่าง ๆ กับอาจารย์ผ่านทางแชท (Chat) และใช้สื่อในการหาความรู้เพิ่มเติม นอกเหนือจาก การเรียนในห้องเรียน รวมถึงพัฒนาทักษะในด้านต่าง ๆ จากการดูคลิปวิดีโอใน Youtube เช่น การทำอาหาร การแต่งหน้า การทำผม สำหรับด้านสังคม คือ รู้จักเพื่อนใหม่เพิ่มมากขึ้นจากการแชทออนไลน์ สามารถใช้โทรศัพท์ติดต่อกับเพื่อน หรือญาติที่อยู่ห่างไกลได้สะดวก ประสพการณ์จากสื่อทำให้สามารถ เรียนรู้และปรับตัวเข้ากับสังคมและรู้เท่าทันภัยอันตรายที่อาจจะเกิดขึ้นในสังคมทำให้สามารถระมัดระวัง ตัวเอง และเอาตัวรอดได้ในยามฉุกเฉิน อีกทั้ง สื่อโซเชียลมีเดียก็ทำให้ได้พบปะสังสรรค์กับเพื่อนฝูงทั้งที่อยู่ใกล้และไกลได้กลับมาเจอกันอีกครั้งอย่างง่าย

### ข้อเสนอแนะ

1. ควรมีมาตรการคัดกรองและจัดการข้อมูลข่าวสารที่เผยแพร่บนสื่อสังคมออนไลน์ โดยเฉพาะข่าวปลอม (Fake News) หรือข้อมูลบิดเบือน (Misinformation) เพื่อให้ประชาชนได้รับข้อมูลที่ถูกต้องและน่าเชื่อถือ
2. ควรปรับตัวให้เข้ากับพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของประชาชนที่นิยมใช้สื่อสังคมออนไลน์ โดยการนำเสนอข้อมูลข่าวสารที่รวดเร็ว กระชับ และมีแหล่งข้อมูลอ้างอิงที่ชัดเจน
3. ควรมีการศึกษผลกระทบของสื่อสังคมออนไลน์ที่เจาะลึกในกลุ่มประชากรที่แตกต่างกัน เช่น นักเรียน นักศึกษา หรือกลุ่มผู้สูงอายุในจังหวัดภูเก็ต เพื่อทำความเข้าใจรูปแบบพฤติกรรมที่หลากหลาย
4. การติดตามข่าวสารตลอดเวลาอาจทำให้เครียดหรือเกิดความวิตกกังวล ควรใช้เวลาในการเสพข่าวอย่างพอเหมาะและสร้างสมดุลให้กับการใช้ชีวิตในแต่ละวันการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการอ่านข่าวสารสามารถเป็นเครื่องมือที่มีประโยชน์ได้หากใช้ด้วยความระมัดระวังและพิจารณาข้อมูลจากแหล่งที่เชื่อถือได้

### ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งถัดไป

1. การศึกษาความเชื่อมโยงระหว่างการใช้สื่อออนไลน์กับสุขภาพจิต เช่น ความเครียด การนอนไม่หลับ หรือภาวะซึมเศร้า
2. การศึกษาการลดผลกระทบเชิงลบจากสื่อออนไลน์โดยสร้างแนวทางการรับมือกับผลกระทบในเชิงลบเพื่อเสนอเป็นแนวทาง เช่น การส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อ การควบคุมข่าวปลอม หรือการกั้นกั้วทางสื่อออนไลน์
3. การศึกษาผลกระทบของเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้อง เช่น อัลกอริทึมในการแนะนำเนื้อหา การวิเคราะห์การใช้ AI ในการควบคุมหรือกรองเนื้อหาบนแพลตฟอร์ม
4. ศึกษาผลกระทบของระบบเนื้อหาที่ส่งผลต่อด้านพฤติกรรมในการเสพข้อมูล เสริมสร้างความรู้และความตระหนักรู้ในการใช้สื่อออนไลน์อย่างเหมาะสม

### เอกสารอ้างอิง

- โชติมา วัฒนะ. (2564). พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของนิสิตระดับปริญญาตรีมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. *วารสารบรรณศาสตร์ มศว*, 14(2), 1-12.
- นันทิชฉลอง โภคศิลาชัย และ หทัยชนก สุขเจริญ. (2562). สื่อออนไลน์เข้ามามีบทบาทสำคัญในการดำเนินชีวิตในยุคปัจจุบัน , *วารสารวิจัยการศึกษาและเทคโนโลยี*, 10(1), 80-89
- ปัทมาภรณ์ สุขสมโสด. (2564). ผลกระทบของการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ต่อการเปลี่ยนแปลงค่านิยมวัยรุ่นในพระนครศรีอยุธยา. *วารสารวิชาการอยุธยาศึกษา*, 13(1), 121.

ภัททิรา กลิ่นเลขา. (2560). ผลกระทบจากการใช้สื่อโซเชียลมีเดียของนักศึกษามหาวิทยาลัยหาดใหญ่จังหวัดสงขลา. ใน *การประชุมวิชาการระดับชาติและนานาชาติ ครั้งที่ 9*, 256-265: มหาวิทยาลัยหาดใหญ่.

ภาณุวัฒน์ กองราช. (2554). *การศึกษาพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของวัยรุ่นในประเทศไทย กรณีศึกษา Facebook* (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ), มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

สำนักงานสถิติจังหวัดภูเก็ต. (2567). *ประชากรในจังหวัดภูเก็ต* (จำนวน 423,599 คน). สำนักงานสถิติจังหวัดภูเก็ต. ค้นจาก [https://phuket.nso.go.th/]

สุวิมล วงศ์สิงห์ทอง. (2559). พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ กระจายข้อมูลในกลุ่มเยาวชน. *วารสารร่วมพฤษภา*, 34(2), 12-32.

อดิสรณ์ อันสงคราม (2556). *ผลกระทบจากการใช้สื่อโซเชียลมีเดียของคนวัยทำงานใน กรุงเทพมหานครและปริมณฑล* (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ), มหาวิทยาลัยศรีปทุมขอนแก่น.

Yamane, T. (1973). *Statistics: An Introductory Analysis* (3rd ed.). Publications New York, Harper and Row.