

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่อง “ระดับการรู้เท่าทันสื่อใหม่และพฤติกรรมการใช้เฟซบุ๊กและไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาวิชานิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช” นำเสนอผลการวิเคราะห์ ดังนี้

- ส่วนที่ 1 ข้อมูลลักษณะทางประชากรของกลุ่มตัวอย่าง
 - ส่วนที่ 2 ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้เฟซบุ๊ก และไลน์ของกลุ่มตัวอย่าง
 - ส่วนที่ 3 ข้อมูลระดับการรู้เท่าทันสื่อใหม่ของกลุ่มตัวอย่าง
 - ส่วนที่ 4 ความสัมพันธ์ระหว่างลักษณะทางประชากรกับระดับการรู้เท่าทันสื่อใหม่ของกลุ่มตัวอย่าง
 - ส่วนที่ 5 ความสัมพันธ์ระหว่างลักษณะทางประชากรกับพฤติกรรมการใช้เฟซบุ๊ก และไลน์ของกลุ่มตัวอย่าง
 - ส่วนที่ 6 ความสัมพันธ์ระหว่างระดับการรู้เท่าทันสื่อใหม่กับพฤติกรรมการใช้เฟซบุ๊ก และไลน์ของกลุ่มตัวอย่าง
 - ส่วนที่ 7 การสัมภาษณ์กลุ่มในประเด็นการใช้เฟซบุ๊ก และไลน์เพื่อประโยชน์ด้านการเรียนการสอนในสาขาวิชานิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
- ผลการวิเคราะห์ข้อมูล มีรายละเอียดตามลำดับ ดังต่อไปนี้

ส่วนที่ 1 ข้อมูลลักษณะทางประชากรของกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง ร้อยละ 66.9 และเพศชาย ร้อยละ 33.1 มีอายุระหว่าง 26 – 30 ปี ร้อยละ 27.5 รองลงมาอายุน้อยกว่า 26 ปี ร้อยละ 23.6 อายุระหว่าง 31 – 35 ปี ร้อยละ 21.9 อายุระหว่าง 36 - 40 ปี ร้อยละ 15.2 และอายุมากกว่า 40 ปี ร้อยละ 11.8 ตามลำดับ ดังแสดงในตารางที่ 1 และตารางที่ 2

ตารางที่ 1 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามเพศ

เพศ	จำนวน	ร้อยละ
ชาย	59	33.1
หญิง	119	66.9
รวม	178	100.0

ตารางที่ 2 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามอายุ

อายุ	จำนวน	ร้อยละ
น้อยกว่า 26 ปี	42	23.6
26 - 30 ปี	49	27.5
31 - 35 ปี	39	21.9
36 - 40 ปี	27	15.2
มากกว่า 40 ปี	21	11.8
รวม	178	100.0

กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ระบุวุฒิการศึกษาเดิมก่อนเป็นนักศึกษา มสธ. คือ ต่ำกว่าอนุปริญญา (ปวช./ปวส.) ร้อยละ 62.4 รองลงมา มีวุฒิการศึกษาระดับอนุปริญญา (ปวช./ปวส.) ร้อยละ 21.3 และสูงกว่าอนุปริญญา ร้อยละ 16.3 ส่วนใหญ่มีรายได้ต่อเดือนน้อยกว่า 10,001 บาท ร้อยละ 26.4 รองลงมา มีรายได้ต่อเดือนระหว่าง 10,001 – 15,000 บาท ร้อยละ 24.7 ระหว่าง 15,001 – 20,000 บาท ร้อยละ 24.2 มากกว่า 25,000 บาท ร้อยละ 17.4 และระหว่าง 20,001 – 25,000 บาท ร้อยละ 7.3 ตามลำดับ ดังแสดงในตารางที่ 3 และตารางที่ 4

ตารางที่ 3 แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามวุฒิการศึกษาเดิมก่อนเป็นนักศึกษา มสธ.

วุฒิการศึกษา	จำนวน	ร้อยละ
ต่ำกว่าอนุปริญญา (ปวช./ปวส.)	111	62.4
อนุปริญญา (ปวช./ปวส.)	38	21.3
สูงกว่าอนุปริญญา	29	16.3
รวม	178	100.0

ตารางที่ 4 แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามรายได้ต่อเดือน

รายได้ต่อเดือน	จำนวน	ร้อยละ
น้อยกว่า 10,001 บาท	47	26.4
10,001 - 15,000 บาท	44	24.7
15,001 - 20,000 บาท	43	24.2
20,001 - 25,000 บาท	13	7.3
มากกว่า 25,000 บาท	31	17.4
รวม	178	100.0

ส่วนที่ 2 ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้เฟซบุ๊ก และไลน์

กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ระบุอุปกรณ์ IT ที่มี มากที่สุดคือ สมาร์ทโฟน ร้อยละ 99.4 รองลงมา คอมพิวเตอร์พกพา ร้อยละ 65.7 เครื่องคอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ ร้อยละ 57.3 แท็บเล็ต หรือ ไอแพด ร้อยละ 36.5 และไอพอด หรือ เครื่องเล่นเพลงหรือวิดีโอแบบพกพา ร้อยละ 17.4 ตามลำดับ ดังแสดงในตารางที่ 5 โดยกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีการติดตั้งอินเทอร์เน็ตที่บ้าน ร้อยละ 74.2 และไม่ได้ติดตั้งอินเทอร์เน็ตที่บ้าน ร้อยละ 25.8 ดังแสดงในตารางที่ 6

ตารางที่ 5 แสดงจำนวนและร้อยละของอุปกรณ์ IT ที่มี*

อุปกรณ์ IT ที่มี	จำนวน	ร้อยละ
- เครื่องคอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ	102	57.3
- คอมพิวเตอร์พกพา	117	65.7
- แท็บเล็ต หรือ ไอแพด	65	36.5
- ไอพอด หรือ เครื่องเล่นเพลงหรือวิดีโอแบบพกพา	31	17.4
- สมาร์ทโฟน	177	99.4

* ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ

ตารางที่ 6 แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างที่ติดตั้งอินเทอร์เน็ตที่บ้าน

การติดตั้งอินเทอร์เน็ตที่บ้าน	จำนวน	ร้อยละ
ติดตั้ง	132	74.2
ไม่ได้ติดตั้ง	46	25.8
รวม	178	100.0

กลุ่มตัวอย่าง ระบุความบ่อยครั้งในการใช้เวลาทำกิจกรรมต่าง ๆ ในหนึ่งสัปดาห์ โดยรวมใน **ระดับมาก** (ค่าเฉลี่ย 3.48) โดยพิจารณาแยกตามประเภทกิจกรรม พบว่า

กลุ่มตัวอย่าง ใช้เวลากับกิจกรรมต่าง ๆ ในรอบหนึ่งสัปดาห์ใน **ระดับมากที่สุด** ได้แก่ ใช้อินเทอร์เน็ตในเวลาว่าง (ค่าเฉลี่ย 4.69) ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการทำงานหรือการเรียน (ค่าเฉลี่ย 4.29) และใช้เวลากับกิจกรรมใน **ระดับปานกลาง** ได้แก่ ดูโทรทัศน์ (ค่าเฉลี่ย 3.26) ใช้อินเทอร์เน็ตเล่นเกมส์ (เกมส์ออนไลน์ เกมส์คอมพิวเตอร์ เกมส์ทางมือถือ เกมส์ทางแท็บเล็ต หรือทางเครื่องเล่นเพลย์สเตชัน ต่างๆ) (ค่าเฉลี่ย 3.18) และอ่านหนังสือพิมพ์ นิตยสาร หนังสือ (ค่าเฉลี่ย 2.92) และกิจกรรมที่ใช้เวลาใน **ระดับน้อย** คือ ฟังวิทยุ (ค่าเฉลี่ย 2.52) ตามลำดับดังแสดงในตารางที่ 7

ตารางที่ 7 จำนวน ร้อยละ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความบ่อยครั้งในการใช้เวลาทำกิจกรรมต่าง ๆ ในหนึ่งสัปดาห์

กิจกรรม	ความบ่อยครั้ง					รวม	ค่าเฉลี่ย	S.D.	การแปลผล
	ทุกวัน	5-6 ครั้ง	3-4 ครั้ง	1-2 ครั้ง	ไม่เคยทำ				
1. ดูโทรทัศน์	61 (34.3)	10 (5.6)	34 (19.1)	60 (33.7)	13 (7.3)	178 (100.0)	3.26	1.41	ปานกลาง
2. ฟังวิทยุ	28 (15.7)	16 (9.0)	25 (14.0)	61 (34.3)	48 (27.0)	178 (100.0)	2.52	1.39	น้อย
3. อ่านหนังสือพิมพ์ นิตยสาร หนังสือ	32 (18.0)	20 (11.2)	39 (21.9)	75 (42.1)	12 (6.7)	178 (100.0)	2.92	1.23	ปานกลาง
4. ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการทำงานหรือการเรียน	109 (61.2)	32 (18.0)	21 (11.8)	12 (6.7)	4 (2.2)	178 (100.0)	4.29	1.06	มากที่สุด
5. ใช้อินเทอร์เน็ตในเวลาว่าง	151 (84.8)	12 (6.7)	6 (3.4)	4 (2.2)	5 (2.8)	178 (100.0)	4.69	0.87	มากที่สุด
6. ใช้อินเทอร์เน็ตเล่นเกมส์ (เกมส์ออนไลน์ เกมส์ คอมพิวเตอร์ เกมส์ทางมือ ถือ เกมส์ทางแท็บเล็ต หรือทางเครื่องเล่นเพลย์ สเตชันต่างๆ)	73 (41.0)	9 (5.1)	16 (9.0)	37 (20.8)	43 (24.2)	178 (100.0)	3.18	1.69	ปานกลาง
การใช้เวลากับกิจกรรมต่าง ๆ โดยรวม							3.48	0.62	มาก

กลุ่มตัวอย่าง ระบุความบ่อยครั้งในการใช้เวลากับสื่อออนไลน์ในหนึ่งสัปดาห์ โดยรวมใน **ระดับปานกลาง** (ค่าเฉลี่ย 3.02) โดยพิจารณาแยกตามประเภทสื่อ พบว่า

กลุ่มตัวอย่างใช้เวลากับสื่อออนไลน์ในรอบหนึ่งสัปดาห์ใน **ระดับมากที่สุด** ได้แก่ ไลน์ (ค่าเฉลี่ย 4.83) เฟซบุ๊ก (ค่าเฉลี่ย 4.65) ยูทูบ (Youtube) (ค่าเฉลี่ย 4.26) และใช้เวลากับสื่อออนไลน์ใน **ระดับปานกลาง** ได้แก่ ดูโทรทัศน์ออนไลน์ (ค่าเฉลี่ย 2.68) กระดานสนทนา เช่น ฟันทิป (ค่าเฉลี่ย 2.61) และใช้เวลาใน **ระดับน้อย** กับสื่อออนไลน์ดังนี้ ได้แก่ เว็บไซต์สื่อสังคมอื่น ๆ เช่น มายสเปซ (ค่าเฉลี่ย 2.21) ฟังรายการวิทยุออนไลน์ (ค่าเฉลี่ย 2.10) ทวิตเตอร์ (Twitter) (ค่าเฉลี่ย 2.04) บล็อก (weblog) เช่น บล็อกสปอต (Blogspot) เวอร์ดเพรส (Wordpress) บล็อกแก๊ง (BlogGang) (ค่าเฉลี่ย 1.82) ตามลำดับดังแสดงในตารางที่ 8

ตารางที่ 8 จำนวน ร้อยละ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความบ่อยครั้งในการใช้เวลากับสื่อออนไลน์ในหนึ่งสัปดาห์

สื่อออนไลน์	ความบ่อยครั้ง					รวม	ค่าเฉลี่ย	S.D.	การแปลผล
	ทุกวัน	5-6 ครั้ง	3-4 ครั้ง	1-2 ครั้ง	ไม่เคยทำ				
1. ไลน์	164 (92.1)	6 (3.4)	3 (1.7)	2 (1.1)	3 (1.7)	178 (100.0)	4.83	0.67	มากที่สุด
2. เฟซบุ๊ก	152 (85.4)	7 (3.9)	8 (4.5)	4 (2.2)	7 (3.9)	178 (100.0)	4.65	0.96	มากที่สุด
3. ทวิตเตอร์ (Twitter)	25 (14.0)	14 (7.9)	11 (6.2)	22 (12.4)	106 (59.6)	178 (100.0)	2.04	1.50	น้อย
4. ยูทูบ (Youtube)	113 (63.5)	27 (15.2)	15 (8.4)	18 (10.1)	5 (2.8)	178 (100.0)	4.26	1.15	มากที่สุด
5. เว็บไซต์สื่อสังคมอื่น ๆ เช่น มายสเปซ	23 (12.9)	22 (12.4)	15 (8.4)	27 (15.2)	91 (51.1)	178 (100.0)	2.21	1.49	น้อย
6. กระดานสนทนา เช่น ฟันทิป	23 (12.9)	22 (12.4)	45 (25.3)	39 (21.9)	49 (27.5)	178 (100.0)	2.61	1.35	ปานกลาง
7. บล็อก (weblog) เช่น บล็อกสปอต (Blogspot) เวอร์ดเพรส (Wordpress) บล็อกแก๊ง (BlogGang)	12 (6.7)	6 (3.4)	20 (11.2)	40 (22.5)	100 (56.2)	178 (100.0)	1.82	1.18	น้อย
8. ฟังรายการวิทยุออนไลน์	16 (9.0)	12 (6.7)	23 (12.9)	49 (27.5)	78 (43.8)	178 (100.0)	2.10	1.28	น้อย

ตารางที่ 8 (ต่อ)

สื่อออนไลน์	ความบ่อยครั้ง					รวม	ค่าเฉลี่ย	S.D.	การแปลผล
	ทุกวัน	5-6 ครั้ง	3-4 ครั้ง	1-2 ครั้ง	ไม่เคยทำ				
9. ดูโทรทัศน์ออนไลน์	19 (10.7)	28 (15.7)	40 (22.5)	59 (33.1)	32 (18.0)	178 (100.0)	2.68	1.24	ปานกลาง
การใช้เวลากับสื่อออนไลน์โดยรวม							3.02	0.64	ปานกลาง

กลุ่มตัวอย่างมีการใช้เครื่องมือต่าง ๆ ในเฟซบุ๊กมากที่สุดคือ กดขึ้นชอบ ถูกใจ (Like) ร้อยละ 95.5 รองลงมาคือ โปสต์รูป ร้อยละ 87.1 ส่งข้อความส่วนตัว ร้อยละ 83.7 โปสต์ข้อความแสดงความเห็น ร้อยละ 83.1 แชร่ลิงก์ต่าง ๆ ร้อยละ 71.9 สร้างอัลบั้มรูป ร้อยละ 70.2 ค้นหาเพื่อนเก่า/คนที่เคยรู้จัก ร้อยละ 67.4 อัปโหลด หรือดาวน์โหลดวิดีโอ ร้อยละ 60.7 ซื้อขายสินค้า 50.0 สร้างกลุ่มเพื่อแชร์เนื้อหาระหว่างกัน ร้อยละ 42.1 แชนทางเฟซบุ๊ก Live ร้อยละ 41.6 และเล่นเกมส์ ร้อยละ 32.6 ตามลำดับดังแสดงในตารางที่ 9

ตารางที่ 9 แสดงจำนวนและร้อยละของการใช้เครื่องมือในเฟซบุ๊ก*

การใช้เครื่องมือในเฟซบุ๊ก	จำนวน	ร้อยละ
- กดขึ้นชอบ ถูกใจ (Like)	170	95.5
- โปสต์รูป	155	87.1
- ส่งข้อความส่วนตัว	149	83.7
- แชร่ลิงก์ต่าง ๆ	128	71.9
- ซื้อขายสินค้า	89	50.0
- สร้างกลุ่มเพื่อแชร์เนื้อหาระหว่างกัน	75	42.1
- โปสต์ข้อความแสดงความเห็น	148	83.1
- สร้างอัลบั้มรูป	125	70.2
- อัปโหลด หรือดาวน์โหลดวิดีโอ	108	60.7
- แชนทาง เฟซบุ๊ก Live	74	41.6
- ค้นหาเพื่อนเก่า/คนที่เคยรู้จัก	120	67.4
- เล่นเกมส์	58	32.6

* ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ

กลุ่มตัวอย่างมีการใช้เครื่องมือในไลน์มากที่สุดคือ แชทพูดคุย ร้อยละ 97.8 รองลงมาส่งสติ๊กเกอร์การ์ตูน ร้อยละ 93.8 เพิ่มเพื่อนด้วยไลน์ไอที /คิวอาร์โค้ด (QR code) ร้อยละ 88.8 สนทนาด้วยเสียงฟรี หรือวิดีโอคอลล์ ร้อยละ 85.4 สร้างกลุ่มแชทเพื่อพูดคุย ร้อยละ 82.0 บันทึกรูป หรือสร้างอัลบั้มรูป ร้อยละ 79.8 ส่งข้อความแบบวิดีโอและเสียง ร้อยละ 66.3 ใช้ไทม์ไลน์ (timeline) เพื่ออัปเดตสถานะ หรือโพสรูป หรือแสดงความเห็น (comment) หรือกดไลค์ ร้อยละ 58.4 แจ้งที่อยู่ ร้อยละ 49.4 ปรับแต่งภาพอวตาร ร้อยละ 44.4 และเล่นเกมส์ ร้อยละ 36.5 ตามลำดับดังแสดงในตารางที่ 10

ตารางที่ 10 แสดงจำนวนและร้อยละของการใช้เครื่องมือในไลน์*

การใช้เครื่องมือในไลน์	จำนวน	ร้อยละ
- แชทพูดคุย	174	97.8
- สนทนาด้วยเสียงฟรี หรือวิดีโอคอลล์	152	85.4
- ส่งสติ๊กเกอร์การ์ตูน	167	93.8
- บันทึกรูป หรือสร้างอัลบั้มรูป	142	79.8
- เพิ่มเพื่อนด้วยไลน์ไอที /คิวอาร์โค้ด (QR code)	158	88.8
- ใช้ไทม์ไลน์ (timeline) เพื่ออัปเดตสถานะ หรือโพสรูป หรือ แสดงความเห็น (comment) หรือกดไลค์	104	58.4
- เล่นเกมส์	65	36.5
- สร้างกลุ่มแชทเพื่อพูดคุย	146	82.0
- แจ้งที่อยู่	88	49.4
- ส่งข้อความแบบวิดีโอและเสียง	118	66.3
- ปรับแต่งภาพอวตาร	79	44.4

* ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ

กลุ่มตัวอย่างมีการใช้เวลากับการใช้สื่อเฟซบุ๊กและไลน์โดยรวมใน**ระดับปานกลาง (ค่าเฉลี่ย 3.19)** โดยกลุ่มตัวอย่างมีการใช้เวลากับเฟซบุ๊กในระดับปานกลาง (ค่าเฉลี่ย 3.22) และใช้เวลากับไลน์ในระดับปานกลาง (ค่าเฉลี่ย 3.17) ตามลำดับดังแสดงในตารางที่ 11

ตารางที่ 11 จำนวน ร้อยละ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของการใช้เวลากับการใช้เฟซบุ๊ก และไลน์ในแต่ละวัน

การใช้สื่อ	ระยะเวลา				รวม	ค่าเฉลี่ย	S.D.	การแปลผล
	มากกว่า 3 ชั่วโมง	2-3 ชั่วโมง	1-2 ชั่วโมง	น้อยกว่า 1 ชั่วโมง				
เฟซบุ๊ก	105 (59.0)	29 (16.3)	22 (12.4)	22 (12.4)	178 (100.0)	3.22	1.08	ปานกลาง
ไลน์	100 (56.2)	28 (15.7)	30 (16.9)	20 (11.2)	178 (100.0)	3.17	1.08	ปานกลาง
การใช้สื่อโดยรวม						3.19	0.94	ปานกลาง

ส่วนที่ 3 ข้อมูลระดับการรู้เท่าทันสื่อใหม่ของกลุ่มตัวอย่าง

ตารางที่ 12 จำนวน ร้อยละ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของการวัดระดับการรู้เท่าทันสื่อใหม่

การรู้เท่าทัน	ระดับ					รวม	ค่าเฉลี่ย	S.D.	การแปลผล
	เห็นด้วยมากที่สุด	เห็นด้วย	ไม่มีความเห็น	ไม่เห็นด้วย	ไม่เห็นด้วยมากที่สุด				
1. การทดลองใช้ (Play)							4.36	0.51	มาก
1.1 ฉันได้เรียนรู้เรื่องใหม่ ๆ โดยการทดลองกดปุ่มหรือเลือกใช้โปรแกรมต่าง ๆ ในคอมพิวเตอร์	71 (39.9)	96 (53.9)	6 (3.4)	4 (2.2)	1 (0.6)	178 (100.0)	4.30	0.70	มากที่สุด
1.2 เมื่อซื้อคอมพิวเตอร์ มือถือหรือแท็บเล็ตเครื่องใหม่ ฉันชอบลองกดและใช้ปุ่มต่าง ๆ ด้วยตนเอง	105 (59.0)	63 (35.4)	6 (3.4)	3 (1.7)	1 (0.6)	178 (100.0)	4.51	0.70	มากที่สุด
1.3 เมื่อเจอปัญหา ฉันชอบลองแก้ไขปัญหาด้วยวิธีหลาย ๆ วิธีก่อนจะยอมแพ้	93 (52.2)	72 (40.4)	6 (3.4)	7 (3.9)	0 (0.0)	178 (100.0)	4.41	0.74	มากที่สุด

ตารางที่ 12 (ต่อ)

การรู้เท่าทัน	ระดับ					รวม	ค่าเฉลี่ย	S.D.	การแปลผล
	เห็นด้วยมากที่สุด	เห็นด้วย	ไม่มีความเห็น	ไม่เห็นด้วย	ไม่เห็นด้วยมากที่สุด				
1.4 เมื่อเจอปัญหาที่แก้ไขไม่ได้ ฉันมองว่าเป็นโอกาสของการเรียนรู้มากกว่าความล้มเหลว	78 (43.8)	70 (39.3)	20 (11.2)	8 (4.5)	2 (1.1)	178 (100.0)	4.20	0.89	มาก
2. การใช้เครื่องมือในการสร้างตัวตน (Performance)							3.96	0.58	มาก
2.1 ฉันพยายามเข้าใจผู้อื่นโดยสมมติตัวเองไปอยู่ในสถานการณ์นั้น ๆ	56 (31.5)	94 (52.8)	20 (11.2)	7 (3.9)	1 (0.6)	178 (100.0)	4.11	0.79	มาก
2.2 ฉันคิดว่าการชักชวนการเผชิญเหตุการณ์รุนแรง เช่น แผ่นดินไหว ดึกถล่ม พายุโคลนเป็นสิ่งจำเป็นเพื่อให้ประชาชนมีความเข้าใจว่าจะเผชิญหน้าสถานการณ์เหล่านั้น	99 (55.6)	59 (33.1)	16 (9.0)	2 (1.1)	2 (1.1)	178 (100.0)	4.41	0.79	มากที่สุด
2.3 ฉันชอบเล่นเกมสื่้ที่จำลองเหตุการณ์จริง ๆ เช่น เกมสื่้ซิมส์ซิตี (Sim City) เกมสื่้เดอะซิมส์ (The Sims) เกมสื่้ฟีฟ่า (FIFA)	41 (23.0)	44 (24.7)	44 (24.7)	27 (15.2)	22 (12.4)	178 (100.0)	3.31	1.31	ปานกลาง
2.4 ฉันชอบภาพยนตร์ที่จำลองเหตุการณ์จริงโดยใช้คอมพิวเตอร์กราฟิก เช่น เรื่องอวตาร (Avatar) ขุนศึกพันธุ้สะท้านโลก (300) จิตพิฆาตโลก (Inception) X-Men	73 (41.0)	59 (33.1)	28 (15.7)	13 (7.3)	5 (2.8)	178 (100.0)	4.02	1.06	มาก
3. การจำลองเหตุการณ์ (Simulation)							3.13	0.79	ปานกลาง
3.1 ฉันสร้างประวัติส่วนตัวออนไลน์ (profile) หลาย ๆ ชุด เพื่อใช้เล่นเกมออนไลน์ หรือสมัครสมาชิกเว็บไซต์ต่าง ๆ	21 (11.8)	57 (32.0)	34 (19.1)	36 (20.2)	30 (16.9)	178 (100.0)	3.02	1.30	ปานกลาง

ตารางที่ 12 (ต่อ)

การรู้เท่าทัน	ระดับ					รวม	ค่าเฉลี่ย	S.D.	การแปลผล
	เห็นด้วยมากที่สุด	เห็นด้วย	ไม่มีความเห็น	ไม่เห็นด้วย	ไม่เห็นด้วยมากที่สุด				
3.2 ฉันรู้สึกว่าคุณในตัวตนในสื่อออนไลน์แตกต่างจากตัวตนในชีวิตจริง	15 (8.4)	46 (25.8)	41 (23.0)	52 (29.2)	24 (13.5)	178 (100.0)	2.87	1.19	ปานกลาง
3.3 ฉันเชื่อว่าในบางสถานการณ์ โดยเฉพาะในสื่อออนไลน์ ฉันจำเป็นต้องแสดงตัวตนเป็นคนอื่น	15 (8.4)	38 (21.3)	40 (22.5)	61 (34.3)	24 (13.5)	178 (100.0)	2.77	1.18	ปานกลาง
3.4 ฉันเชื่อว่านักแสดงต่างก็เรียนรู้ชีวิตจากบทบาทที่พวกเขาแสดงในภาพยนตร์ หรือละคร	46 (25.8)	86 (48.3)	28 (15.7)	16 (9.0)	2 (1.1)	178 (100.0)	3.89	0.93	มาก
4. การปรับใช้ (Appropriation)							2.27	0.81	น้อย
4.1 ฉันมักจะหยิบภาพหรือวิดีโอที่คนอื่นแชร์เป็นสาธารณะ มาตกแต่งภาพใหม่หรือใช้ประกอบเพื่อสร้างคลิปวิดีโอ	5 (2.8)	16 (9.0)	32 (18.0)	60 (33.7)	65 (36.5)	178 (100.0)	2.08	1.08	น้อย
4.2 ฉันเคยเขียนเรื่องสั้น นวนิยาย ทำคลิปวิดีโอโดยหยิบยืมเค้าโครงเรื่อง หรือตัวละครมาจากหนังสือหรือภาพยนตร์ที่ฉันชอบ	13 (7.3)	32 (18.0)	39 (21.9)	50 (28.1)	44 (24.7)	178 (100.0)	2.55	1.24	น้อย
4.3 ฉันคิดว่าการหยิบส่วนใดส่วนหนึ่งของชิ้นงานคนอื่นมาใช้ ไม่ใช่เรื่องผิด	4 (2.2)	27 (15.2)	18 (10.1)	55 (30.9)	74 (41.6)	178 (100.0)	2.06	1.15	น้อย
4.4 ฉันคิดว่าการหยิบส่วนใดส่วนหนึ่งของงานของดารา นักร้อง มาทำเป็นคลิปวิดีโอ น่าจะทำให้ดารานักร้องเหล่านั้นภูมิใจ	5 (2.8)	24 (13.5)	56 (31.5)	44 (24.7)	49 (27.5)	178 (100.0)	2.39	1.11	น้อย

ตารางที่ 12 (ต่อ)

การรู้เท่าทัน	ระดับ					รวม	ค่าเฉลี่ย	S.D.	การแปลผล
	เห็นด้วยมากที่สุด	เห็นด้วย	ไม่มีความเห็น	ไม่เห็นด้วย	ไม่เห็นด้วยมากที่สุด				
5. การมีปฏิสัมพันธ์ (Distribution cognition)							3.95	0.53	มาก
5.1 ฉันไม่เห็นด้วยกับความคิดว่าคนฉลาดคือคนที่เกิดมาสมองดี	31 (17.4)	50 (28.1)	34 (19.1)	46 (25.8)	17 (9.6)	178 (100.0)	3.18	1.26	ปานกลาง
5.2 ฉันคิดว่าสภาพแวดล้อมมีส่วนสำคัญที่ทำให้สมองฉันพัฒนา	90 (50.6)	78 (43.8)	3 (1.7)	6 (3.4)	1 (0.6)	178 (100.0)	4.40	0.74	มากที่สุด
5.3 ฉันรู้ว่าจะค้นข้อมูลเรื่องใดเรื่องหนึ่งจากใครและที่ใด	43 (24.2)	112 (62.9)	15 (8.4)	7 (3.9)	1 (0.6)	178 (100.0)	4.06	0.73	มาก
5.4 ฉันเห็นว่าการใช้เครื่องมือ เช่น เครื่องคิดเลข ตัวช่วยสะกดคำ พจนานุกรม เป็นสิ่งสำคัญที่จะช่วยให้ฉันเรียนรู้ได้ดีขึ้น	65 (36.5)	89 (50.0)	13 (7.3)	9 (5.1)	2 (1.1)	178 (100.0)	4.16	0.85	มาก
6. การทำงานหลายอย่างพร้อมกัน (Multitasking)							3.74	0.81	มาก
6.1 ฉันสามารถทำงานไปพร้อม ๆ กับฟังเพลงหรือดูโทรทัศน์	51 (28.7)	79 (44.4)	6 (3.4)	29 (16.3)	13 (7.3)	178 (100.0)	3.71	1.25	มาก
6.2 ฉันสามารถตัดสิ่งรบกวนขณะทำงานได้	25 (14.0)	82 (46.1)	26 (14.6)	41 (23.0)	4 (2.2)	178 (100.0)	3.47	1.06	มาก
6.3 ฉันชอบเปิดโปรแกรมและเครื่องมือหลายอย่างบนคอมพิวเตอร์พร้อมกัน	55 (30.9)	74 (41.6)	19 (10.7)	29 (16.3)	1 (0.6)	178 (100.0)	3.86	1.05	มาก
6.4 ฉันคิดว่าคนรุ่นฉันสามารถทำกิจกรรมหลาย ๆ อย่างไปพร้อมกันได้	51 (28.7)	86 (48.3)	21 (11.8)	19 (10.7)	1 (0.6)	178 (100.0)	3.94	0.94	มาก
7. การดึงข้อมูลมาใช้ (Collective Intelligence)							4.13	0.57	มาก
7.1 ฉันชอบทำงานร่วมกับคนอื่น	56 (31.5)	88 (49.4)	25 (14.0)	6 (3.4)	3 (1.7)	178 (100.0)	4.06	0.86	มาก

ตารางที่ 12 (ต่อ)

การรู้เท่าทัน	ระดับ					รวม	ค่าเฉลี่ย	S.D.	การแปลผล
	เห็นด้วยมากที่สุด	เห็นด้วย	ไม่มีความเห็น	ไม่เห็นด้วย	ไม่เห็นด้วยมากที่สุด				
7.2 ถ้าหากค้นหาข้อมูลไม่พบหรือแก้ไขปัญหาไม่ได้ ฉันใช้อินเทอร์เน็ตหรือสื่อสังคมอื่น ๆ เพื่อติดต่อหาข้อมูลที่ฉันต้องการ	112 (62.9)	58 (32.6)	3 (1.7)	5 (2.8)	0 (0.0)	178 (100.0)	4.56	0.67	มากที่สุด
7.3 ฉันชอบกิจกรรมออนไลน์ที่ได้พบปะแลกเปลี่ยนกับคนอื่น เช่น การเล่นเกมสล็อต การพูดคุยทางเว็บบอร์ด เป็นต้น	53 (29.8)	64 (36.0)	37 (20.8)	17 (9.6)	7 (3.9)	178 (100.0)	3.78	1.10	มาก
7.4 ฉันไม่คิดว่ากรรตามเพื่อนหรือการขอความช่วยเหลือจากเพื่อนเป็นสิ่งที่น่าอาย	76 (42.7)	73 (41.0)	9 (5.1)	13 (7.3)	7 (3.9)	178 (100.0)	4.11	1.06	มาก
8. การประเมินตรวจสอบความน่าเชื่อถือ (Judgement)							4.17	0.52	มาก
8.1 ฉันสามารถตัดสินใจได้ว่าข้อมูลที่ฉันได้จากอินเทอร์เน็ตชิ้นใดถูกต้องและน่าเชื่อถือ	32 (18.0)	79 (44.4)	38 (21.3)	26 (14.6)	3 (1.7)	178 (100.0)	3.62	1.00	มาก
8.2 เมื่อฉันสนใจประเด็นใด ฉันจะค้นหาข้อมูลจากหลาย ๆ แหล่ง เช่น โทรทัศน์ วิทยุ อินเทอร์เน็ตเพื่อนำมาเปรียบเทียบ ทำความเข้าใจ	85 (47.8)	73 (41.0)	14 (7.9)	6 (3.4)	0 (0.0)	178 (100.0)	4.33	0.76	มากที่สุด
8.3 เมื่อฉันค้นหาข้อมูลทางกูเกิ้ล (google) ฉันเลือกคำสำคัญ (keyword) ที่ใช้ในการค้นหา	105 (59.0)	65 (36.5)	6 (3.4)	2 (1.1)	0 (0.0)	178 (100.0)	4.53	0.62	มากที่สุด
8.4 ฉันสามารถแยกแยะได้ว่าสื่อใดเอนเอียงหรือแอบแฝงแนวคิดที่ไม่เป็นกลาง	61 (34.3)	95 (53.4)	18 (10.1)	4 (2.2)	0 (0.0)	178 (100.0)	4.20	0.71	มาก

ตารางที่ 12 (ต่อ)

การรู้เท่าทัน	ระดับ					รวม	ค่าเฉลี่ย	S.D.	การแปลผล
	เห็นด้วยมากที่สุด	เห็นด้วย	ไม่มีความเห็น	ไม่เห็นด้วย	ไม่เห็นด้วยมากที่สุด				
9. การติดตามการไหลของข้อมูล (Transmedia navigator)							4.31	0.50	มาก
9.1 ฉันติดตามชมละคร/รายการที่ชอบ ทั้งโดยการติดตามจากเฟซบุ๊ก โทรทัศน์และอินเทอร์เน็ต	76 (42.7)	73 (41.0)	15 (8.4)	9 (5.1)	5 (2.8)	178 (100.0)	4.16	0.97	มาก
9.2 ฉันสามารถจินตนาการเห็นภาพการนำเสนอเนื้อหาประเด็นเดียวในหลาย ๆ ช่องทาง เช่น การเขียน ดนตรี เป็นต้น	46 (25.8)	95 (53.4)	29 (16.3)	8 (4.5)	0 (0.0)	178 (100.0)	4.01	0.78	มาก
9.3 หากฉันพบข้อมูลหรือมีประเด็นที่สงสัยทางโทรทัศน์ ฉันจะไปค้นหาหรือเช็คข้อมูลทางอินเทอร์เน็ต	94 (52.8)	76 (42.7)	7 (3.9)	0 (0.0)	1 (0.6)	178 (100.0)	4.47	0.63	มากที่สุด
9.4 ฉันชอบที่ฉันสามารถเรียนรู้เกี่ยวกับสิ่งที่ชอบได้จากหลาย ๆ ช่องทาง เช่น ทางโทรทัศน์ ทางอินเทอร์เน็ต และทางเฟซบุ๊ก	111 (62.4)	64 (36.0)	3 (1.7)	0 (0.0)	0 (0.0)	178 (100.0)	4.61	0.52	มากที่สุด
10. การสร้างเครือข่าย (Networking)							4.14	0.66	มาก
10.1 ฉันคิดว่าการอ่านความคิดเห็นของคนอื่น ๆ ที่มีต่อสินค้าและบริการต่าง ๆ บนเว็บไซต์ มีประโยชน์ต่อฉันมาก	86 (48.3)	67 (37.6)	19 (10.7)	5 (2.8)	1 (0.6)	178 (100.0)	4.30	0.82	มากที่สุด
10.2 ฉันชอบแชร์ลิงก์ที่ฉันชอบและประทับใจบนเว็บไซต์สื่อสังคม เช่น เฟซบุ๊ก	62 (34.8)	66 (37.1)	33 (18.5)	8 (4.5)	9 (5.1)	178 (100.0)	3.92	1.08	มาก

ตารางที่ 12 (ต่อ)

การรู้เท่าทัน	ระดับ					รวม	ค่าเฉลี่ย	S.D.	การแปลผล
	เห็นด้วยมากที่สุด	เห็นด้วย	ไม่มีความเห็น	ไม่เห็นด้วย	ไม่เห็นด้วยมากที่สุด				
10.3 ฉันรู้สึกว่าเป็นส่วนหนึ่งของชุมชนออนไลน์	50 (28.1)	75 (42.1)	41 (23.0)	9 (5.1)	3 (1.7)	178 (100.0)	3.90	0.93	มาก
10.4 ฉันตั้งใจที่สามารถติดต่อกับเพื่อนได้ทั้งทางสื่อออนไลน์ต่าง ๆ และในชีวิตจริง	92 (51.7)	71 (39.9)	14 (7.9)	0 (0.0)	1 (0.6)	178 (100.0)	4.42	0.69	มากที่สุด
11. การต่อรองการแลกเปลี่ยนข้อมูล (Negotiation)							4.15	0.65	มาก
11.1 ฉันคิดว่าประสบการณ์ที่ได้รับจากอินเทอร์เน็ตและ/หรือวิดีโอเกมส์ช่วยให้ฉันเข้าใจบุคคลอื่นมากขึ้น	50 (28.1)	81 (45.5)	29 (16.3)	14 (7.9)	4 (2.2)	178 (100.0)	3.89	0.98	มาก
11.2 ฉันคิดว่าอินเทอร์เน็ตเปิดโอกาสให้ฉันได้รู้จักเรียนรู้คนที่แตกต่างจากฉัน	84 (47.2)	83 (46.6)	6 (3.4)	3 (1.7)	2 (1.1)	178 (100.0)	4.37	0.73	มากที่สุด
11.3 ฉันรู้สึกดีที่สามารถติดต่อกับปฏิสัมพันธ์ผ่านสื่อสังคมออนไลน์กับผู้คนจากทั่วโลกได้ เช่น เฟซบุ๊ก และไลน์	92 (51.7)	69 (38.8)	14 (7.9)	1 (0.6)	2 (1.1)	178 (100.0)	4.39	0.75	มากที่สุด
11.4 ฉันคิดว่าการใช้อินเทอร์เน็ตและ/หรือการเล่นวิดีโอเกมส์ทำให้คนเปิดรับวัฒนธรรมที่แตกต่างง่ายขึ้น	52 (29.2)	82 (46.1)	27 (15.2)	13 (7.3)	4 (2.2)	178 (100.0)	3.93	0.97	มาก
12. การสร้างมโนภาพ (Visualization)							3.98	0.57	มาก
12.1 ฉันชอบทำรายงาน การบ้าน โดยพยายามใช้ภาพประกอบ แผนภูมิ กราฟให้มากที่สุด	30 (16.9)	82 (46.1)	46 (25.8)	17 (9.6)	3 (1.7)	178 (100.0)	3.67	0.92	มาก

ตารางที่ 12 (ต่อ)

การรู้เท่าทัน	ระดับ					รวม	ค่าเฉลี่ย	S.D.	การแปลผล
	เห็นด้วยมากที่สุด	เห็นด้วย	ไม่มีความเห็น	ไม่เห็นด้วย	ไม่เห็นด้วยมากที่สุด				
12.2 ฉันคิดว่าฉันสามารถอ่านและทำความเข้าใจภาพกราฟ แผนภูมิได้ดี	31 (17.4)	90 (50.6)	36 (20.2)	16 (9.0)	5 (2.8)	178 (100.0)	3.71	0.95	มาก
12.3 ฉันชอบเฟซบุ๊กและไลน์โปรไฟล์เพราะฉันสามารถเห็นรูปภาพของเพื่อนฉันได้	71 (39.9)	82 (46.1)	17 (9.6)	6 (3.4)	2 (1.1)	178 (100.0)	4.20	0.83	มาก
12.4 ฉันเห็นว่ากุ๊กแกแม้อหรือกุ๊กแกเอิร์ธเป็นเครื่องมือที่ทรงประสิทธิภาพมาก	87 (48.9)	72 (40.4)	11 (6.2)	7 (3.9)	1 (0.6)	178 (100.0)	4.33	0.81	มากที่สุด
ระดับการรู้เท่าทันโดยรวม							3.86	0.36	มาก

จากตารางที่ 12 พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีระดับการรู้เท่าทันสื่อใหม่โดยรวม *อยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 3.86)* ในทักษะทั้งหมดที่ทดสอบทั้ง 12 ทักษะ เมื่อพิจารณาแยกเป็นรายทักษะตามรายละเอียดดังนี้

1) ทักษะการทดลองใช้ (Play) (ค่าเฉลี่ย 4.36) โดยกลุ่มตัวอย่างมีความสามารถทดลองใช้ปุ่มกด หรือฟังก์ชันต่างๆในคอมพิวเตอร์โน้ตบุ๊กหรือมือถือในระดับมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย 4.51) มีทักษะในการทดลองเพื่อแก้ไขปัญหาในระดับมากที่สุดด้วย (ค่าเฉลี่ย 4.41) กลุ่มตัวอย่างเห็นด้วยในระดับมากที่สุดว่าตนได้เรียนรู้เรื่องใหม่ๆจากการทดลองกดปุ่มหรือเลือกใช้โปรแกรมต่างๆในคอมพิวเตอร์ (ค่าเฉลี่ย 4.30)

2) ทักษะการใช้เครื่องมือในการสร้างตัวตน (Performance) (ค่าเฉลี่ย 3.96) โดยกลุ่มตัวอย่างเห็นด้วยในระดับมากที่สุดว่าการซักรหัสคอมพิวเตอร์หรือการรันแรงเป็นสิ่งจำเป็น (ค่าเฉลี่ย 4.41) และกลุ่มตัวอย่างเห็นด้วยในระดับมากที่สุดว่าตนพยายามเข้าใจผู้อื่นโดยสมมติตัวเองไปอยู่ในสถานการณ์นั้นๆ (4.11) กลุ่มตัวอย่างชอบภาพยนตร์จำลองเหตุการณ์จริงโดยใช้คอมพิวเตอร์กราฟิก (4.02) กลุ่มตัวอย่างชื่นชอบการเล่นเกมส์จำลองเหตุการณ์จริงในระดับปานกลาง (3.31)

3) ทักษะการจำลองเหตุการณ์ (Simulation) (ค่าเฉลี่ย 3.13) นั้น พบว่ากลุ่มตัวอย่างเห็นด้วยในระดับมากกว่านักแสดงเรียนรู้จากบทบาทในละคร (3.89) โดยกลุ่มตัวอย่างยอมรับในระดับปานกลางว่าตนสร้างประวัติส่วนตัวออนไลน์หลายๆชุด (3.02) กลุ่มตัวอย่างเห็นด้วยในระดับปานกลางว่าตัวตนใน

สื่อออนไลน์แตกต่างจากตัวตนในชีวิตจริง (2.87) อีกทั้งกลุ่มตัวอย่างเห็นด้วยในระดับปานกลางว่าบางสถานการณ์ในสื่อออนไลน์ตนต้องแสดงตัวตนเป็นคนอื่น (2.77)

4) ทักษะการปรับใช้ (Appropriation) (ค่าเฉลี่ย 2.27) โดยกลุ่มตัวอย่างผลิตเนื้อหาใหม่ๆขึ้นโดยหยิบยกเค้าโครงมาจากสื่ออื่นๆในระดับน้อย (2.55) กลุ่มตัวอย่างเห็นด้วยในระดับน้อยกว่าการหยิบยกงานของดารานักร้องมาทำคลิป์วิดีโอ น่าจะทำให้ดารานักร้องเกิดความภาคภูมิใจ (2.39) กลุ่มตัวอย่างนำภาพหรือวิดีโอที่คนอื่นแชร์เป็นสาธารณะมาใช้ในระดับน้อย (2.08) กลุ่มตัวอย่างไม่เห็นด้วยกับการหยิบเนื้อหาส่วนใดส่วนหนึ่งของผู้อื่นมาใช้ (2.06)

5) ทักษะการมีปฏิสัมพันธ์ (Distribution cognition) (ค่าเฉลี่ย 3.95) ดังรายละเอียดคือ กลุ่มตัวอย่างเห็นด้วยในระดับมากที่สุดว่าสภาพแวดล้อมมีส่วนสำคัญที่ทำให้สมองพัฒนา (ค่าเฉลี่ย 4.40) กลุ่มตัวอย่างเห็นว่าการใช้เครื่องมือเสริม เช่น ตัวช่วยสะกดคำ มีส่วนสำคัญที่ทำให้เกิดการเรียนรู้ (4.16) นอกจากนี้กลุ่มตัวอย่างเห็นด้วยในระดับมากกว่าตนทราบดีว่าจะค้นข้อมูลเรื่องใดเรื่องหนึ่งจากใครและที่ใด (4.06) กลุ่มตัวอย่างเห็นด้วยในระดับปานกลางว่าคนที่ฉลาดคือคนที่สมองดี (3.18)

6) ทักษะการทำงานหลายอย่างพร้อมกัน (Multitasking) (ค่าเฉลี่ย 3.74) โดยกลุ่มตัวอย่างมีเห็นด้วยในระดับมากกว่าสามารถทำกิจกรรมหลายอย่างไปพร้อมกัน (3.94) อีกทั้งยังเห็นด้วยในระดับมากกว่าตัวเองชอบเปิดโปรแกรมและเครื่องมือหลายๆอย่างพร้อมกันบนคอมพิวเตอร์ (3.86) และสามารถทำงานไปพร้อมกับฟังเพลงหรือดูโทรทัศน์ (3.71) กลุ่มตัวอย่างเห็นด้วยในระดับมากกว่าสามารถตัดสิ่งรบกวนขณะทำงานได้ (3.47)

7) ทักษะการทำงานร่วมกับคนอื่นและดึงข้อมูลมาใช้ (Collective Intelligence) (ค่าเฉลี่ย 4.13) โดยกลุ่มตัวอย่างมีความสามารถค้นหาข้อมูลทางอินเทอร์เน็ตในระดับมากที่สุด (4.56) กลุ่มตัวอย่างเห็นด้วยในระดับมากกว่าการถามเพื่อนหรือขอความช่วยเหลือจากเพื่อนไม่ใช่สิ่งน่าอาย (4.11) และเห็นด้วยในระดับมากกว่าชอบทำงานร่วมกับคนอื่น (4.06) กลุ่มตัวอย่างชื่นชอบกิจกรรมออนไลน์ที่ได้พบปะกับคนอื่น (3.78)

8) ทักษะการประเมินตรวจสอบความน่าเชื่อถือ (Judgement) (ค่าเฉลี่ย 4.17) โดยกลุ่มตัวอย่างมีความสามารถในการค้นคว้าข้อมูลจากหลายๆแหล่งในระดับมากที่สุด (4.53) กลุ่มตัวอย่างค้นข้อมูลจากหลายๆแหล่งเพื่อเปรียบเทียบ (4.33) กลุ่มตัวอย่างเห็นด้วยในระดับมากกว่าตนสามารถแยกแยะได้ว่าสื่อใดเอนเอียงหรือไม่เป็นกลาง (4.20) กลุ่มตัวอย่างสามารถตัดสินได้ว่าข้อมูลที่ค้นจากอินเทอร์เน็ตส่วนใดถูกต้องและน่าเชื่อถือ (3.62)

9) ทักษะการติดตามการไหลของข้อมูล (Transmedia navigator) (ค่าเฉลี่ย 4.31) โดยกลุ่มตัวอย่างมีความสามารถที่โดดเด่นในแง่ของการเรียนรู้เกี่ยวกับสิ่งที่สนใจจากหลายๆช่องทางการสื่อสารประกอบกัน (ค่าเฉลี่ย 4.61) กลุ่มตัวอย่างค้นข้อมูลจากสื่ออินเทอร์เน็ตเพื่อตรวจสอบข้อมูล (4.47) กลุ่มตัวอย่างติดตามขมละครหรือรายการทั้งจากเฟซบุ๊ก โทรทัศน์และอินเทอร์เน็ต (4.16) กลุ่มตัวอย่าง

เห็นด้วยในระดับมากกว่าสามารถจินตนาการได้ว่าประเด็นใดประเด็นหนึ่งอาจถูกนำเสนอในหลายช่องทาง (4.01)

10) ทักษะการสร้างเครือข่าย (Networking) (ค่าเฉลี่ย 4.14) โดยกลุ่มตัวอย่างชื่นชอบที่สามารถใช้สื่อออนไลน์เพื่อติดต่อกับเพื่อนได้ในระดับมากที่สุด (4.42) กลุ่มตัวอย่างเห็นด้วยในระดับมากที่สุดว่าการอ่านความเห็นของคนอื่นๆต่อสินค้าหรือบริการมีประโยชน์ (4.30) กลุ่มตัวอย่างแชร์ลิงก์บนสื่อสังคมในระดับมาก (3.92) กลุ่มตัวอย่างเห็นด้วยในระดับมากกว่าตนเป็นส่วนหนึ่งของชุมชนออนไลน์ (3.90)

11) ทักษะการต่อรอง การแลกเปลี่ยนข้อมูล (Negotiation) (ค่าเฉลี่ย 4.15) โดยกลุ่มตัวอย่างเห็นประโยชน์และพึงพอใจที่สื่อสังคมออนไลน์ช่วยให้สามารถปฏิสัมพันธ์กับผู้คนได้ (4.39) กลุ่มตัวอย่างยังเห็นว่าอินเทอร์เน็ตเปิดโอกาสให้เรียนรู้คนที่แตกต่างจากตนในระดับมากที่สุด (4.37) กลุ่มตัวอย่างเห็นด้วยในระดับมากกว่าการใช้อินเทอร์เน็ตหรือเล่นวิดีโอเกมส์ทำให้คนเปิดรับวัฒนธรรมที่แตกต่างได้ง่ายขึ้น (3.93) นอกจากนี้กลุ่มตัวอย่างยังเห็นด้วยในระดับมากกว่าประสบการณ์ที่ได้รับจากอินเทอร์เน็ตหรือวิดีโอเกมส์ช่วยให้เข้าใจบุคคลอื่นมากขึ้น (3.89)

12) ทักษะการสร้างมโนภาพ (Visualization) (ค่าเฉลี่ย 3.98) โดยกลุ่มตัวอย่างมีความเห็นว่าการเกิดแม่พิมพ์เป็นเครื่องมือที่ทรงประสิทธิภาพในระดับมากที่สุด (4.33) กลุ่มตัวอย่างพึงพอใจในระดับมากที่สุดต่อโปรไฟล์ของเฟซบุ๊กและไลน์เพราะช่วยให้เห็นภาพของเพื่อนได้ (4.20) กลุ่มตัวอย่างเห็นด้วยในระดับมากกว่าพวกเขาสามารถอ่านและทำความเข้าใจภาพ กราฟแผนภูมิได้ดี (3.71) กลุ่มตัวอย่างเห็นด้วยในระดับมากกว่าชื่นชอบการทำรายงานการบ้านโดยพยายามใช้ภาพประกอบแผนภูมิ กราฟให้มากที่สุด (3.67)

ส่วนที่ 4 ความสัมพันธ์ระหว่างลักษณะทางประชากรกับระดับการรู้เท่าทันสื่อใหม่ของกลุ่มตัวอย่าง

ตารางที่ 13 ความสัมพันธ์ระหว่างลักษณะทางประชากรกับระดับการรู้เท่าทันสื่อใหม่ของกลุ่มตัวอย่าง

ลักษณะทางประชากร	ระดับการรู้เท่าทันสื่อใหม่		χ^2	df	P-value
	มาก - มากที่สุด	น้อยที่สุด - ปานกลาง			
1. เพศ			0.237	1	0.626
ชาย	50	9			
หญิง	104	15			
2. อายุ			3.525	2	0.172
น้อยกว่า 31 ปี	83	8			
31 - 35 ปี	32	7			
มากกว่า 35 ปี	39	9			
3. วุฒิการศึกษาเดิม			1.825	2	0.402
ต่ำกว่าอนุปริญญา (ปวช./ปวส.)	99	12			
อนุปริญญา (ปวช./ปวส.)	31	7			
สูงกว่าอนุปริญญา	24	5			
4. รายได้			3.933	2	0.140
น้อยกว่า 10,001 บาท	38	9			
10,001 - 25,000 บาท	91	9			
มากกว่า 25,000 บาท	25	6			

* นัยสำคัญที่สถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 13 พบว่า ลักษณะทางประชากร ได้แก่ เพศ อายุ วุฒิการศึกษาเดิม และรายได้ ไม่มีความสัมพันธ์กับระดับการรู้เท่าทันสื่อใหม่ของกลุ่มตัวอย่าง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ค่า P-value เท่ากับ 0.626, 0.172, 0.402 และ 0.140 ซึ่งมากกว่าค่าที่ผู้วิจัยกำหนดไว้ จึงปฏิเสธสมมติฐานการวิจัย

ส่วนที่ 5 ความสัมพันธ์ระหว่างลักษณะทางประชากรกับพฤติกรรมการใช้เฟซบุ๊ก และไลน์ของกลุ่มตัวอย่าง

ตารางที่ 14 ความสัมพันธ์ระหว่างลักษณะทางประชากรกับความถี่ในการใช้เฟซบุ๊กของกลุ่มตัวอย่าง

ลักษณะ ทางประชากร	ความถี่ในการใช้เฟซบุ๊ก		χ^2	df	P-value
	7 วัน/สัปดาห์	น้อยกว่า 7 วัน/สัปดาห์			
1. เพศ					
ชาย	49	10	0.065	1	0.799
หญิง	103	16			
2. อายุ			8.202	1	0.004*
น้อยกว่าหรือเท่ากับ 35 ปี	117	13			
มากกว่า 35 ปี	35	13			
3. วุฒิการศึกษาเดิม			0.009	1	0.925
ต่ำกว่าอนุปริญญา (ปวช./ปวส.)	95	16			
ตั้งแต่อนุปริญญา (ปวช./ปวส.) ขึ้นไป	57	10			
4. รายได้			2.278	1	0.131
น้อยกว่า 10,001 บาท	37	10			
ตั้งแต่ 10,001 บาทขึ้นไป	115	16			

* นัยสำคัญที่สถิติที่ระดับ 0.05

จากรายการที่ 14 พบว่า ลักษณะทางประชากร ได้แก่ อายุ มีความสัมพันธ์กับความถี่ในการใช้เฟซบุ๊กของกลุ่มตัวอย่าง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ค่า P-value เท่ากับ 0.004 ซึ่งน้อยกว่าค่าที่ผู้วิจัยกำหนดไว้ จึงยอมรับสมมติฐานการวิจัย

นอกจากนี้ยังพบว่า ลักษณะทางประชากร ได้แก่ เพศ วุฒิการศึกษาเดิม และรายได้ ไม่มี ความสัมพันธ์กับความถี่ในการใช้เฟซบุ๊กของกลุ่มตัวอย่าง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ค่า P-value เท่ากับ 0.799, 0.925 และ 0.131 ซึ่งมากกว่าค่าที่ผู้วิจัยกำหนดไว้ จึงปฏิเสธสมมติฐานการวิจัย

ตารางที่ 15 ความสัมพันธ์ระหว่างลักษณะทางประชากรกับความถี่ในการใช้ไลน์ของกลุ่มตัวอย่าง

ลักษณะทางประชากร	ความถี่ในการใช้ไลน์		χ^2	df	P-value
	7 วัน/สัปดาห์	น้อยกว่า 7 วัน/สัปดาห์			
1. เพศ			0.647	1	0.421
ชาย	53	6			
หญิง	111	8			
2. อายุ			2.597	2	0.273
น้อยกว่า 26 ปี	37	5			
26 - 30 ปี	44	5			
มากกว่า 30 ปี	83	4			
3. วุฒิการศึกษาเดิม			0.176	1	0.675
ต่ำกว่าอนุปริญญา (ปวช./ปวส.)	103	8			
ตั้งแต่อนุปริญญา (ปวช./ปวส.) ขึ้นไป	61	6			
4. รายได้			4.353	1	0.037*
น้อยกว่า 10,001 บาท	40	7			
ตั้งแต่ 10,001 บาทขึ้นไป	124	7			

* นัยสำคัญที่สถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 15 พบว่า ลักษณะทางประชากร ได้แก่ รายได้ มีความสัมพันธ์กับความถี่ในการใช้ไลน์ของกลุ่มตัวอย่าง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ค่า P-value เท่ากับ 0.0375 ซึ่งน้อยกว่าค่าที่ผู้วิจัยกำหนดไว้ จึงยอมรับสมมติฐานการวิจัย

นอกจากนี้ยังพบว่าลักษณะทางประชากร ได้แก่ เพศ อายุ และวุฒิการศึกษาเดิม ไม่มีความสัมพันธ์กับความถี่ในการใช้ไลน์ของกลุ่มตัวอย่าง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ค่า P-value เท่ากับ 0.421, 0.273 และ 0.675 ซึ่งมากกว่าค่าที่ผู้วิจัยกำหนดไว้ จึงปฏิเสธสมมติฐานการวิจัย

ตารางที่ 16 ความสัมพันธ์ระหว่างลักษณะทางประชากรกับระยะเวลาการใช้เฟซบุ๊กในแต่ละวันของกลุ่มตัวอย่าง

ลักษณะทางประชากร	ระยะเวลาการใช้เฟซบุ๊กในแต่ละวัน		χ^2	df	P-value
	มากกว่า 3 ชม./วัน	ตั้งแต่ 1-3 ชม./วัน			
1. เพศ			0.150	1	0.698
ชาย	36	23			
หญิง	69	50			
2. อายุ			6.799	2	0.033*
น้อยกว่า 31 ปี	57	34			
31 - 35 ปี	27	12			
มากกว่า 35 ปี	21	27			
3. วุฒิการศึกษาเดิม			0.777	2	0.678
ต่ำกว่าอนุปริญญา (ปวช./ปวส.)	63	48			
อนุปริญญา (ปวช./ปวส.)	23	15			
สูงกว่าอนุปริญญา	19	10			
4. รายได้			2.700	4	0.609
น้อยกว่า 10,001 บาท	24	23			
10,001 - 15,000 บาท	26	18			
15,001 - 20,000 บาท	29	14			
20,001 - 25,000 บาท	7	6			
มากกว่า 25,000 บาท	19	12			

* นัยสำคัญที่สถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 16 พบว่า ลักษณะทางประชากร ได้แก่ อายุ มีความสัมพันธ์กับระยะเวลาการใช้เฟซบุ๊กในแต่ละวันของกลุ่มตัวอย่าง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ค่า P-value เท่ากับ 0.033 ซึ่งน้อยกว่าค่าที่ผู้วิจัยกำหนดไว้ จึงยอมรับสมมติฐานการวิจัย

นอกจากนี้ยังพบว่า ลักษณะทางประชากร ได้แก่ เพศ วุฒิการศึกษาเดิม และรายได้ ไม่มีความสัมพันธ์กับการใช้เวลาใช้เฟซบุ๊กในแต่ละวันของกลุ่มตัวอย่าง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ

0.05 ค่า P-value เท่ากับ 0.698, 0.678 และ 0.609 ซึ่งมากกว่าค่าที่ผู้วิจัยกำหนดไว้ จึงปฏิเสธสมมติฐานการวิจัย

ตารางที่ 17 ความสัมพันธ์ระหว่างลักษณะทางประชากรกับระยะเวลาการใช้เวลากับไลน์ ในแต่ละวัน
ของกลุ่มตัวอย่าง

ลักษณะ ทางประชากร	ระยะเวลาใช้เวลากับไลน์ในแต่ละวัน		χ^2	df	P-value
	มากกว่า 3 ชม./วัน	ตั้งแต่ 1-3 ชม./วัน			
1. เพศ			3.890	1	0.049*
ชาย	27	32			
หญิง	73	46			
2. อายุ			2.276	4	0.685
น้อยกว่า 26 ปี	26	16			
26 - 30 ปี	30	19			
31 - 35 ปี	20	19			
36 - 40 ปี	14	13			
มากกว่า 40 ปี	10	11			
3. วุฒิการศึกษาเดิม			3.939	2	0.140
ต่ำกว่าอนุปริญญา (ปวช./ปวส.)	68	43			
อนุปริญญา (ปวช./ปวส.)	20	18			
สูงกว่าอนุปริญญา	12	17			
4. รายได้			10.195	4	0.037*
น้อยกว่า 10,001 บาท	19	28			
10,001 - 15,000 บาท	27	17			
15,001 - 20,000 บาท	31	12			
20,001 - 25,000 บาท	6	7			
มากกว่า 25,000 บาท	17	14			

จากตารางที่ 17 พบว่า ลักษณะทางประชากร ได้แก่ เพศ และรายได้ มีความสัมพันธ์กับการใช้เวลากับไลน์ในแต่ละวันของกลุ่มตัวอย่าง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ค่า P-value เท่ากับ 0.049 และ 0.037 ซึ่งน้อยกว่าค่าที่ผู้วิจัยกำหนดไว้ จึงยอมรับสมมติฐานการวิจัย

นอกจากนี้ยังพบว่า ลักษณะทางประชากร ได้แก่ อายุ และวุฒิการศึกษาเดิม ไม่มีความสัมพันธ์กับการใช้เวลากับไลน์ในแต่ละวันของกลุ่มตัวอย่าง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ค่า P-value เท่ากับ 0.685 และ 0.140 ซึ่งมากกว่าค่าที่ผู้วิจัยกำหนดไว้ จึงปฏิเสธสมมติฐานการวิจัย

ส่วนที่ 6 ความสัมพันธ์ระหว่างระดับการรู้เท่าทันสื่อกับพฤติกรรมการใช้เฟซบุ๊กและไลน์ของกลุ่มตัวอย่าง

ตารางที่ 18 ความสัมพันธ์ระหว่างระดับการรู้เท่าทันสื่อกับการใช้เฟซบุ๊กของกลุ่มตัวอย่าง

ระดับการรู้เท่าทันสื่อ	การใช้เฟซบุ๊ก					χ^2	df	P-value
	ทุกวัน	5-6 ครั้ง	3-4 ครั้ง	1-2 ครั้ง	ไม่เคย			
น้อยที่สุด	0	0	0	0	0	30.879	12	0.002*
น้อย	0	0	0	0	1			
ปานกลาง	18	1	3	1	0			
มาก	130	6	5	3	6			
มากที่สุด	4	0	0	0	0			

* นัยสำคัญที่สถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 18 พบว่า ระดับการรู้เท่าทันสื่อมีความสัมพันธ์กับการใช้เฟซบุ๊กของกลุ่มตัวอย่าง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ค่า P-value เท่ากับ 0.002 ซึ่งมีค่าน้อยกว่าค่าที่ผู้วิจัยกำหนดไว้ คือ 0.05 จึงยอมรับสมมติฐานงานวิจัย

ตารางที่ 19 ความสัมพันธ์ระหว่างระดับการรู้เท่าทันสื่อกับการใช้ไลน์ของกลุ่มตัวอย่าง

ระดับการรู้เท่าทันสื่อ	การใช้ไลน์					χ^2	df	P-value
	ทุกวัน	5-6 ครั้ง	3-4 ครั้ง	1-2 ครั้ง	ไม่เคย			
น้อยที่สุด	0	0	0	0	0	64.399	12	0.000**
น้อย	0	0	0	0	1			
ปานกลาง	19	2	1	0	1			
มาก	141	4	2	2	1			
มากที่สุด	4	0	0	0	0			

** นัยสำคัญที่สถิติที่ระดับ 0.01

จากตารางที่ 19 พบว่า ระดับการรู้เท่าทันสื่อมีความสัมพันธ์กับการใช้ไลน์ของกลุ่มตัวอย่าง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 ค่า P-value เท่ากับ 0.000 ซึ่งมีค่าน้อยกว่าค่าที่ผู้วิจัยกำหนดไว้ คือ 0.05 จึงยอมรับสมมติฐานงานวิจัย

ตารางที่ 20 ความสัมพันธ์ระหว่างลักษณะทางประชากรกับการใช้เวลากับเฟซบุ๊กในแต่ละวันของกลุ่มตัวอย่าง

ระดับการรู้เท่าทันสื่อ	ใช้เวลากับเฟซบุ๊กในแต่ละวัน				χ^2	df	P-value
	มากกว่า 3 ชั่วโมง	2-3 ชั่วโมง	1-2 ชั่วโมง	น้อยกว่า 1 ชั่วโมง			
น้อยที่สุด	0	0	0	0	20.170	9	0.017*
น้อย	0	0	0	1			
ปานกลาง	8	3	6	6			
มาก	94	26	15	15			
มากที่สุด	3	0	1	0			

* นัยสำคัญที่สถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 20 พบว่า ระดับการรู้เท่าทันสื่อมีความสัมพันธ์กับการใช้เวลากับเฟซบุ๊กในแต่ละวันของกลุ่มตัวอย่าง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ค่า P-value เท่ากับ 0.017 ซึ่งมีค่าน้อยกว่าค่าที่ผู้วิจัยกำหนดไว้ คือ 0.05 จึงยอมรับสมมติฐานงานวิจัย

ตารางที่ 21 ความสัมพันธ์ระหว่างลักษณะทางประชากรกับการใช้เวลากับไลน์ในแต่ละวันของ
กลุ่มตัวอย่าง

ระดับการรู้เท่าทันสื่อ	การใช้เวลากับไลน์ในแต่ละวัน				χ^2	df	P-value
	มากกว่า 3 ชั่วโมง	2-3 ชั่วโมง	1-2 ชั่วโมง	น้อยกว่า 1 ชั่วโมง			
น้อยที่สุด	0	0	0	0	21.046	9	0.012*
น้อย	0	0	0	1			
ปานกลาง	9	2	5	7			
มาก	88	26	24	12			
มากที่สุด	3	0	1	0			

* นัยสำคัญที่สถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 21 พบว่า ระดับการรู้เท่าทันสื่อมีความสัมพันธ์กับการใช้เวลากับไลน์ในแต่ละวันของกลุ่มตัวอย่าง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ค่า P-value เท่ากับ 0.012 ซึ่งมีค่าน้อยกว่าค่าที่ผู้วิจัยกำหนดไว้ คือ 0.05 จึงยอมรับสมมติฐานงานวิจัย

ส่วนที่ 7 ผลการสนทนากลุ่ม (Focus group) ในประเด็นการใช้เฟซบุ๊ก และไลน์ เพื่อประโยชน์ด้านการเรียนการสอนในสาขาวิชานิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช

1. การใช้ประโยชน์จากเฟซบุ๊กและไลน์

ผลการสัมภาษณ์พบว่านักศึกษาทั้งหมดใช้เฟซบุ๊กและไลน์ โดยส่วนใหญ่ใช้ประโยชน์ตามลักษณะของสื่อและเหตุผลในการใช้ ดังนี้

- **เฟซบุ๊ก** ใช้ประโยชน์เพื่อการติดต่อติดตามข่าวสารจากกลุ่มเพื่อน ใช้เพื่อติดตามข่าวสารต่างๆ ใช้เพื่อความบันเทิงในการส่งภาพ ส่งคลิปเพื่อแลกเปลี่ยนกันในกลุ่มเพื่อน และใช้เพื่อการโฆษณาขายสินค้า/ สั่งซื้อสินค้า

- **ไลน์** ใช้ประโยชน์เพื่อติดต่อสื่อสารกันในครอบครัว เพื่อนฝูง เพื่อนร่วมงาน โดยสามารถสื่อสารด้วยการส่งข้อความและโทรศัพท์หากันได้ฟรี รวมทั้งใช้ติดต่อลูกค้า ส่งงาน ส่งคลิปเอกสาร

จะเห็นว่า ประโยชน์การใช้งานทั้งเฟซบุ๊กและไลน์มีความคล้ายและใกล้เคียงกันมาก กล่าวคือ ใช้เพื่อการติดต่อสื่อสารกับกลุ่มเพื่อนฝูง เพื่อนร่วมงานและกลุ่มอื่นๆ เป็นหลัก ตามมาด้วยการใช้เพื่อความบันเทิง ใช้เป็นสื่อในการติดต่องานติดต่อลูกค้า และใช้เพื่อการโฆษณาสั่งซื้อสินค้าตามลำดับ

อย่างไรก็ดี พบว่ามีความแตกต่างในเรื่องของน้ำหนักการใช้ประโยชน์จากเฟซบุ๊กและไลน์ กล่าวคือ การใช้เฟซบุ๊กสามารถตอบสนองความต้องการที่หลากหลายได้ ขณะที่การใช้ไลน์ตอบสนองประโยชน์ในเชิงความสัมพันธ์ที่ใกล้ชิดกับกลุ่มมากกว่า อีกทั้งยังเป็นเครื่องมือที่สามารถติดต่อกันได้ทั้งข้อความและโทรศัพท์ ดังนั้นไลน์จึงเป็นช่องทางการติดต่อสื่อสารที่เข้าถึงตัวบุคคลที่เป็นคู่สื่อสารได้ตรงตัวและรวดเร็วที่สุด

2. การใช้เฟซบุ๊กหรือไลน์เพื่อการเรียนการสอน

ผู้วิจัยเห็นว่ากิจกรรมการเรียนการสอนเป็นประเด็นที่เกี่ยวข้องสัมพันธ์และเป็นประโยชน์โดยตรงกับนักศึกษา ดังนั้น หากนำจุดนี้มาเป็นประเด็นในการติดต่อผ่านช่องทางเฟซบุ๊กและไลน์ นักศึกษาจะสนใจหรือมีความคิดเห็นอย่างไร

ผลการสัมภาษณ์กลุ่มพบว่า นักศึกษาเกือบทั้งหมดเห็นด้วยอย่างยิ่ง โดยให้เหตุผลว่าทำให้สะดวกมากขึ้นเพราะไม่สูญหายเหมือนเอกสารและสามารถดูข้อมูลซ้ำได้ มีความรวดเร็วไม่ล่าช้าเหมือนเอกสารทำให้ส่งงานได้ทันตามเวลา เป็นการช่องทางที่ง่ายและเข้าถึงตัวได้รวดเร็ว หากมีข้อสงสัยสามารถติดต่อกลับได้ สามารถลดต้นทุนค่าพิมพ์ค่าจัดส่งได้ ทั้งนี้ นักศึกษาให้ความเห็นเพิ่มเติมว่าควรใช้ช่องทางไลน์มากกว่าเฟซบุ๊ก เนื่องจากบ่อยครั้งไม่ได้เปิดเฟซบุ๊ก แต่เปิดใช้ไลน์ทุกวัน

นอกจากนี้ มีผู้ไม่เห็นด้วย 2 คน โดยให้เหตุผลว่า เฟซบุ๊กเป็นพื้นที่ของความบันเทิงไม่ต้องการเรื่องวิชาการหรือข้อมูลการเรียนการสอน ขณะที่อีกเหตุผลเห็นว่าควรจัดส่งข้อมูลในรูปเอกสารเล่มเดิมดีกว่า เพราะข้อมูลในเฟซบุ๊กและไลน์มีเพิ่มขึ้นทุกวัน ข้อมูลการเรียนการสอนที่ส่งไปอาจจะหลุดรอดสายตาไปได้

3. ระบบการให้คำปรึกษา/ บริการตอบคำถามผ่านเฟซบุ๊กและไลน์

ผู้วิจัยเห็นว่า การนำข้อมูลการเรียนการสอนมาเป็นประเด็นสื่อสารกับนักศึกษาผ่านช่องทางเฟซบุ๊กและไลน์นั้น จำเป็นต้องมีผู้รับผิดชอบในการให้ข้อมูลและให้คำปรึกษาแก่นักศึกษา ดังนั้น นักศึกษาจะมีความคิดเห็นอย่างไรต่อการให้คำปรึกษาและตอบคำถาม

ผลการสัมภาษณ์กลุ่มพบว่า นักศึกษาทั้งหมดเห็นด้วยที่สาขาวิชาจะมีระบบให้คำปรึกษาหรือบริการตอบคำถาม โดยให้ความเห็นว่าสาขาวิชาควรจัดให้มีอาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อให้คำแนะนำด้านการเรียน ตอบข้อสงสัยด้านวิชาการ หรือสอบถามเกี่ยวกับกิจกรรมการเรียนต่างๆ ได้ อีกทั้งทำให้เกิดความสัมพันธ์รู้จักกับอาจารย์ สามารถได้ความกระจ่างชัดเจนที่สุด และทำให้ได้ข้อมูลที่

ถูกต้องและติดตามได้ สำหรับช่องทางการสื่อสารที่สะดวกที่สุด นักศึกษาให้ความเห็นว่าควรใช้ช่องทางผ่านไลน์และโทรศัพท์ เนื่องจากเข้าถึงได้ง่าย สะดวกและรวดเร็ว

4. การเป็นสมาชิกของเครือข่ายเพื่อนนักศึกษา

ผู้วิจัยต้องการทราบว่านักศึกษามีได้เข้าร่วมเป็นสมาชิกในเครือข่ายเพื่อนนักศึกษาสาขาวิชานิติศาสตร์บ้างหรือไม่ เพื่อดูความสนใจและการมีส่วนร่วมในความเป็นกลุ่ม

ผลการสัมภาษณ์กลุ่มพบว่า นักศึกษาทั้งหมดที่เข้ามาอบรมการฝึกปฏิบัติเสริมทักษะในทุกกลุ่มวิชาจะสร้างกลุ่มไลน์ในแต่ละกลุ่ม และเข้าร่วมเป็นสมาชิกกลุ่มอย่างต่อเนื่อง โดยยังคงติดตามและติดต่อกันและกันในกลุ่มอย่างสม่ำเสมอ บางกลุ่มมีการนัดหมายพบปะสังสรรค์กันด้วย

5. ความคิดเห็นต่อการจัดทำเฟซบุ๊กและไลน์เพื่อเป็นช่องทางการสื่อสารของสาขาวิชานิติศาสตร์

ผู้วิจัยต้องการทราบถึงความสนใจและความต้องการเข้าร่วมกลุ่มของนักศึกษาผ่านทางเฟซบุ๊กหรือไลน์ โดยหากสาขาวิชาจะจัดทำสื่อดังกล่าวแยกตามกลุ่มวิชาเพื่อให้สามารถให้คำปรึกษาหรือตอบคำถามแก่นักศึกษาได้อย่างทั่วถึงและถูกต้อง

ผลการสัมภาษณ์กลุ่มพบว่า นักศึกษามีความสนใจและต้องการเข้าร่วมเป็นสมาชิกในกลุ่มวิชาที่ตนเองกำลังศึกษาเป็นอย่างยิ่ง โดยให้เหตุผลเป็นข้อดีที่จะช่วยให้ได้ข้อมูลด้านกิจกรรมการเรียนการสอนที่รวดเร็วถูกต้อง สามารถปรึกษาปัญหาทางการเรียนในชุดวิชาต่างๆ ได้ จะได้รับรู้จักใกล้ชิดกับอาจารย์ในกลุ่มวิชามากขึ้น สามารถติดต่อสัมพันธ์กับอาจารย์ตัวจริงๆ ได้ สามารถติดต่อยุ้จักกับกลุ่มเพื่อนที่เรียนในกลุ่มวิชาเดียวกันได้ เป็นที่แลกเปลี่ยนความคิดเห็นประสบการณ์ระหว่างเพื่อนในกลุ่มเป็นศูนย์กลางการติดต่อในเรื่องต่างๆ ได้ ทั้งนี้ นักศึกษาส่วนใหญ่เสนอให้ใช้ช่องทางสื่อสารผ่านไลน์มากกว่าเฟซบุ๊ก เนื่องจากเป็นช่องทางที่สะดวก ง่ายแก่การเข้าถึงและมีความถี่ในการเปิดรับทุกวัน