

# บทบาทของสื่อใหม่ในการสร้างค่านิยมทางสังคมของนักศึกษามหาวิทยาลัย

## The Role of New Media in the Social Construction of Values of University Students

ลดาภา ศรีพสุดา

Ladapa Sripasuda

Corresponding author, E-mail : ladapa@snru.ac.th

Received : March 9, 2019  
Revised : July 22, 2019  
Accepted : August 5, 2019

### บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษารูปแบบพฤติกรรมการใช้สื่อใหม่ และศึกษาบทบาทของสื่อใหม่ในการสร้างค่านิยมของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร กลุ่มตัวอย่างได้แก่ นักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร จำนวน 300 คน โดยใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบสะดวก ผู้ตอบแบบสอบถาม ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง มีอายุระหว่าง 20-22 ปี เป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 4 มีรายรับต่อเดือน ต่ำกว่า 5,000 บาท ผลการวิจัยพบว่า มีจุดประสงค์การใช้สื่อใหม่เพื่อพูดคุยกับเพื่อนโดยใช้ Facebook ผ่านโทรศัพท์มือถือสมาร์ทโฟน เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตที่มีในโทรศัพท์ส่วนตัว ใช้ในช่วงเวลาว่างจากการทำงาน การเรียน และมีค่าใช้จ่ายต่อเดือน 100-399 บาท หากไม่ได้ใช้สื่อใหม่ก็ไม่มีผลใด ๆ ถ้าเพื่อน ๆ ในกลุ่มมีโทรศัพท์มือถือสมาร์ทโฟน ยกเว้นตัวเรานักศึกษามองว่าไม่เป็นไร ซึ่งนักศึกษาจะใช้เวลาว่างในการออกกำลังกาย ท่องเที่ยว หรือวาดรูป ค่านิยมการใช้สื่อใหม่กับอัตลักษณ์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร พบว่า สื่อใหม่เป็นสิ่งที่มาตามยุคสมัย ในด้านความรู้นักศึกษาสามารถค้นหาข้อมูล และสิ่งที่ต้องการผ่านสื่อใหม่ได้อย่างรวดเร็วและหลากหลาย ในด้านสังคม นักศึกษาสามารถใช้สื่อใหม่ในการสร้างกลุ่มเพื่อนที่ชื่นชอบคล้ายกัน โดยสิ่งที่นักศึกษาชื่นชอบและนำเสนอทำให้มีเพื่อนและคนรู้จักกันมากยิ่งขึ้น ในด้านบันเทิงและแฟชั่น

นักศึกษาเห็นด้วยว่าสื่อใหม่สามารถใช้ดาวน์โหลดข้อมูล แอปพลิเคชันด้านความบันเทิงต่าง ๆ พร้อมทั้งติดตามข่าวสารด้านความบันเทิงได้โดยง่ายและรวดเร็ว

**คำสำคัญ :** สื่อใหม่ / ค่านิยม / นักศึกษามหาวิทยาลัย

### Abstract

This research aims to study the model of new media usage behavior and study the role of new media in the social construction of values of students at Sakon Nakhon Rajabhat University. The sample group consisted of 300 students from Sakon Nakhon Rajabhat University using convenience sampling methods. Respondents mostly are female between the ages of 20 - 22 years old, and being the fourth-year student with monthly income less than 5,000 baht. The result of the research found that the purpose of using new media is talking with friends by using the Facebook channel via smart phone connected to the internet that is available on their personal phone. It is used during free time from work, study, and the cost per month is 100 - 399 baht. Any day, they do not use the new media, there is no effect or

normal. If friends in the group have a smartphone use except someone, they think that it is acceptable or nothing. Then, when there is free time, they will go to exercise, travel, or draw. The values of using new media and identity of students at Sakon Nakhon Rajabhat University found that the new media is something that comes in age. In terms of knowledge, students can search for information and what is needed through new media quickly. In a variety of social aspects, students can use new media to create a group of favorites. What students liked and presented can make more friends and acquaintances. In entertainment and fashion, students agree that new media can be used to download information, various entertainment applications quickly and keep up with entertainment news quickly and easily.

**Keywords :** new media / values / university students

## บทนำ

สื่อใหม่ (new media) หลอมรวมสื่อแบบดั้งเดิมหรือสื่อเก่า (traditional media) ด้วยเทคโนโลยีที่เกื้อหนุนพัฒนามากขึ้นส่งผลให้สามารถเข้าถึงสื่อใหม่ได้ทุกที่ทุกเวลา เยาวชนในยุคปัจจุบันจึงสามารถเข้าถึงสื่อใหม่ตามที่ตนมีความสนใจ สามารถใช้ประโยชน์ของสื่อใหม่ในการเรียน ความบันเทิง และยังเป็นพื้นที่ในการทดลอง ทดสอบ ค้นหาตัวตนของตนเอง แม้สื่อใหม่จะมีประโยชน์มากมาย แต่อีกด้านสื่อใหม่ก็สามารถสร้างภัยให้แก่ผู้ใช้ได้ไม่น้อยเช่นกันไม่ว่าจะเป็น การถูกหลอกหลวงทางอินเทอร์เน็ต การติดเกมคอมพิวเตอร์ การเสพติดเทคโนโลยี รวมถึงการสร้างแนวคิด ค่านิยมที่ไม่ถูกต้องเหมาะสมได้ (ฐิตินันท์ บุญภาพ คอมมอน, 2556)

เยาวชน นักเรียน นักศึกษา มีความใกล้ชิดกับสื่อใหม่จนเหมือนเป็นปัจจัยสำคัญในการดำรงชีวิตของวัยรุ่น เนื่องจากด้วยสื่อใหม่สามารถเข้าถึงได้ด้วยเทคโนโลยีอุปกรณ์แบบพกพา เช่น โทรศัพท์สมาร์ทโฟน แท็บเล็ต คอมพิวเตอร์ โน้ตบุ๊ก เป็นต้น โดยพวกเขาใช้ประโยชน์ของเทคโนโลยีสื่อใหม่ในการเรียนมากขึ้น สามารถที่จะเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง สืบค้นข้อมูลทำรายงาน รวมถึงการหาความบันเทิง และยังใช้สื่อใหม่ในการติดต่อสื่อสารในรูปแบบของสื่อสังคมออนไลน์ (social network) เช่น Facebook, Instagram, Line, Twitter เป็นต้น เพื่อแบ่งปันข้อมูลในเรื่องที่ตนสนใจ

ในกลุ่มผู้สนใจในเรื่องเดียวกัน หรือในกลุ่มเพื่อนที่อยู่ห่างไกลกัน (ลฎาภา ศรีพิสดา, สุภาวดี สุวรรณเทน และ พงศกร ทองพันธุ์, 2561) จากพฤติกรรมการใช้สื่อใหม่เป็นประจำและด้วยความใกล้ชิดกับผู้ใช้ สื่อใหม่และเนื้อหาของสื่อใหม่จึงเป็นสิ่งที่มามีอิทธิพลต่อการสร้างค่านิยมของผู้คน (ฐิตินันท์ บุญภาพ คอมมอน, 2556; ขฎาพร พัชรชัยเรีัยร, 2525)

การที่บุคคลมีค่านิยมที่ถูกต้องเหมาะสม ย่อมส่งผลต่อความเจริญก้าวหน้าของสังคม ประเทศชาติ ในทางกลับกัน หากบุคคลในสังคมมีค่านิยมที่ไม่เหมาะสมก็ย่อมส่งผลต่อความเสื่อมถอยของสังคม และประเทศชาติ (สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ กระทรวงวัฒนธรรม, 2549) ปัจจุบันเด็กและเยาวชนมีค่านิยมแบบวัตถุนิยม และจากสถานการณ์ค่านิยมของบัณฑิต พบว่ามีค่านิยมในทางที่ไม่เหมาะสม ได้แก่ ขาดความรับผิดชอบต่อสังคม และส่วนรวม จิตสำนึกด้านความมีวินัยในตัวเอง ค่านิยมการบริโภคที่ฟุ้งเฟ้อ ค่านิยมทางเพศที่ไม่เหมาะสม

ค่านิยมต่อการทุจริต เป็นต้น โดยค่านิยมเหล่านี้ทำให้ เด็ก เยาวชน นิสิต นักศึกษา เป็นสังคมบริโภคนิยม เกิดเป็นภาวะฟุ้งเฟ้อไม่สามารถพึ่งพาตัวเองได้ ไม่เป็นตัวอย่างที่ดีแก่สังคม และยังส่งผลกระทบต่อด้านลบ เกิดเป็นปัญหาสังคม (วิไลลักษณ์ เสรีตระกูล, 2556; เพชรราวลัย ธิระวณัฐพงศ์ และปัญญ์พัชรกร บุญพร้อม, 2557) จึงเป็นเรื่องสำคัญที่ผู้เกี่ยวข้องทุกฝ่ายต้องทราบและตระหนักถึงสภาพปัญหาปัจจุบัน เพื่อเตรียมรับมือพร้อมกันกับร่วมกันหาทางแก้ไข

บทบาทของสื่อใหม่ในการสร้างค่านิยมทางสังคมของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร เป็นการศึกษาสภาพปัจจุบัน บทบาทของสื่อใหม่กับการสร้างค่านิยมทางสังคมของนักศึกษา เพื่อเป็นข้อมูลพื้นฐานของมหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนครในด้านการใช้สื่อใหม่อันสัมพันธ์กับค่านิยมทางสังคม ซึ่งสามารถนำเสนอข้อมูลแก่ผู้ที่เกี่ยวข้องและนำไปสู่การกำหนดมาตรการป้องกัน หรือนโยบายส่งเสริม ที่จะส่งผลดีต่อการศึกษาและใช้ชีวิตของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนครตลอดจนเป็นแนวทางการศึกษาเรื่องดังกล่าวในบริบทอื่น ๆ ต่อไป

## วัตถุประสงค์การวิจัย

- 1) เพื่อศึกษารูปแบบพฤติกรรมการใช้สื่อใหม่ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร
- 2) เพื่อศึกษาบทบาทของสื่อใหม่ในการสร้างค่านิยมของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร

## เครื่องมือวิจัยและวิธีดำเนินการวิจัย

ผู้วิจัยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research Method) ในการวิจัย ประชากรที่ทำการศึกษาวิจัยในครั้งนี้ ได้แก่ นักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร ปีการศึกษา 2560 เป็นข้อมูลจากสำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน โดยกลุ่มตัวอย่างกำหนดขนาดตามแนวคิดของยามานะ (Taro Yamane, 1973) จำนวน 300 คน โดยใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างบังเอิญ (Accidental Sampling) ในบริเวณมหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนครที่มีนักศึกษารวมตัวกันมาก เช่น ห้องสมุด สหกรณ์ โรงอาหาร และอาคารเรียน แต่ละคณะ เป็นต้น ผู้วิจัยเป็นผู้แจกแบบสอบถาม และเก็บคืนด้วยตนเอง

เครื่องมือการวิจัย คือ แบบสอบถาม ประกอบด้วยแบบสอบถามทั้งหมด 3 ส่วน ได้แก่ ส่วนที่ 1 เป็นแบบสอบถามข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง เกี่ยวกับลักษณะทางประชากรศาสตร์ ซึ่งประกอบด้วย เพศ อายุ คณะ ชั้นปีที่ศึกษา รายได้ต่อเดือน ที่พักอาศัย ส่วนที่ 2 เป็นแบบสอบถามที่เกี่ยวกับบทบาทของสื่อใหม่ในการสร้างค่า

### ลักษณะของการใช้สื่อใหม่

#### ตารางที่ 1 ลักษณะของการใช้สื่อใหม่

| ลักษณะการใช้สื่อใหม่  | อันดับหนึ่ง  | อันดับสอง   | อันดับสาม  |
|---|--|---|--|
| 1. จุดประสงค์โดยรวมส่วนใหญ่ใช้สื่อใหม่                      | พูดคุยกับเพื่อน<br>(f = 255, 85%)                      | อัฟโหลตรูป เพลง หนัง<br>ละคร และซีรี่ส์ เป็นต้น<br>(f = 167, 55.67%)  | การศึกษา/การเรียนรู้<br>และงานวิจัย (f = 152,<br>50.67%)     |
| 2. ประเภทของสื่อใหม่ที่ใช้งานหรือการศึกษาเรียนรู้           | ส่วนใหญ่ใช้ Facebook<br>(f = 277, 92.33%)              | YouTube (f =<br>215, 71.67%)  | Google+ (f = 208,<br>69.33%)                                 |
| 3. อุปกรณ์ที่ใช้เชื่อมต่อเพื่อเข้าถึงสื่อใหม่               | โทรศัพท์มือถือ (Smart Phone)<br>(f = 225, 75.00%)      | computer PC/notebook<br>(f = 176, 58.67%)   | computer PC/notebook<br>และ Smart Phone<br>(f = 121, 40.33%) |
| 4. การเข้าถึงสื่อใหม่                                       | อินเทอร์เน็ตที่มีโทรศัพท์<br>ส่วนตัว (f = 216, 72%)    | อินเทอร์เน็ตที่มีในสถาน<br>ศึกษา (f = 183, 61%)   | อินเทอร์เน็ตที่มีในบ้าน<br>(f = 172, 57.33%)                 |
| 5. ช่วงเวลาที่ใช้งานสื่อใหม่                                | ว่างจากการทำงาน/<br>การเรียนรู้<br>(f = 179, 59.67%)   | ตื่นนอน<br>(f = 165, 55%)   | ก่อนนอน<br>(f = 154, 51.33%)                                 |
| 6. ค่าใช้จ่ายในการใช้งานสื่อใหม่                            | ค่าใช้จ่ายต่อเดือน<br>100-399 บาท<br>(f = 166, 55.33%) | ค่าใช้จ่ายต่อเดือน<br>400-599 บาท<br>(f = 68, 22.67%)   | ค่าใช้จ่ายต่อเดือน<br>600 บาทขึ้นไป<br>(f = 66, 22%)         |
| 7. ความรู้สึกเมื่อไม่ได้เข้าถึงสื่อใหม่                     | ปกติ/เฉย ๆ<br>(f = 245, 81.67%)                        | กระวนกระวายใจ/หงุดหงิด<br>(f = 43, 14.33%)  | ทนไม่ได้<br>(f = 12 คน 4%)                                   |
| 8. ความรู้สึกเมื่อเพื่อน ๆ ในกลุ่มมีสมาร์ทโฟน แต่ตนเองไม่มี | ไม่เป็นไร/เฉย ๆ<br>(f = 207, 69%)                      | ต้องหามาใช้ให้ได้<br>(f = 93, 31%)<br>หาเงินซื้อเอง<br>(f = 55 18.33%)<br>ขอผู้ปกครองซื้อให้<br>(f = 35 11.67%)<br>ขโมยมาเป็นของเรา<br>(f = 3 1%) | -  |
| 9. กิจกรรมที่ผู้ตอบแบบสอบถามกระทำในเวลาว่าง                 | ออกกำลังกาย ท่องเที่ยว<br>วาดรูป<br>(f = 89, 29.67%)   | ทำงาน/หารายได้เสริม<br>(f = 57, 19%)  | เข้าใช้งานสื่อใหม่<br>(f = 44, 14.67%)                       |

นิยมทางสังคมของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร สอบถามเกี่ยวกับ อุปกรณ์ที่ใช้รับสื่อ ประเภทสื่อที่รับ ลักษณะของโปรแกรมที่ใช้เข้าถึงสื่อ และส่วนที่ 3 คำนิยม การใช้สื่อใหม่กับอัตลักษณ์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร

สถิติและการวิเคราะห์ข้อมูลวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปทาง ด้านประชากรศาสตร์ของผู้ตอบแบบสอบถาม และข้อมูล เกี่ยวกับบทบาทของสื่อใหม่ในการสร้างค่านิยมทางสังคม จะใช้สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistic) โดยการศึกษาความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน

### ผลการวิจัย

กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 300 คน ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง จำนวน 171 คน ร้อยละ 57 และเป็นเพศชาย จำนวน 129 คน ร้อยละ 43 เมื่อจำแนกตามคณะที่สังกัดทั้ง 6 คณะ ได้แก่ คณะครุศาสตร์ คณะเทคโนโลยีการเกษตร คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ คณะวิทยาการจัดการ และคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

ค่านิยมการใช้สื่อใหม่กับอัตลักษณ์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร

ตารางที่ 2 ค่านิยมการใช้สื่อใหม่กับอัตลักษณ์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร

| ด้าน   | ค่านิยม  | ค่าเฉลี่ย   | ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน | ระดับความคิดเห็นต่อค่านิยม |
|--|--|---|----------------------|----------------------------|
| ด้านความรู้  | ในโลกสมัยใหม่เราไม่จำเป็นต้องมีตำราการเรียนการสอน เพราะเรามีสื่อใหม่ที่ทันสมัย   | 2.52  | 1.08                 | ไม่เห็นด้วย                |
|  | สามารถค้นหา ค้นคว้าข้อมูล หรือสิ่งที่เราต้องการศึกษา ผ่านสื่อใหม่ได้อย่างรวดเร็วและหลากหลาย  | 3.46  | 1.06                 | ไม่แน่ใจ                   |
| ด้านสังคม  | โลกแห่งความเป็นจริงเชิงซ้ำ ไม่ทันสมัย ไม่ทันกาล เสมือนโลกของสื่อใหม่   | 3.00  | 1.03                 | ไม่แน่ใจ                   |
|  | ใครไม่ใช้สื่อใหม่เป็นคนที่ไม่ทันสมัย   | 2.69  | 1.09                 | ไม่เห็นด้วย                |
|  | การใช้สื่อใหม่ไม่ส่งผลกระทบต่อวิถีทางอารมณ์ของผู้ใช้   | 3.01  | 1.00                 | ไม่แน่ใจ                   |
|  | การใช้สื่อใหม่ไม่ส่งผลกระทบต่อวิถีทางอารมณ์ของผู้ใช้   | 3.01  | 1.00                 | ไม่แน่ใจ                   |
|  | เรามีความสุขหรือมีความภาคภูมิใจที่สังคมในโลกของสื่อใหม่ชื่นชอบงานหรือสิ่งที่เรานำเสนอ  | 3.30  | 0.93                 | ไม่แน่ใจ                   |
|  | การใช้สื่อใหม่ทำให้เรามีเพื่อน และคนรู้จักมากขึ้น  | 3.46  | 1.04                 | ไม่แน่ใจ                   |
|  | เราสามารถใช้อินเทอร์เน็ตในการสร้างกลุ่มเพื่อนที่ชื่นชอบอะไรคล้ายกัน เพื่อแบ่งปันความรู้ แลกเปลี่ยนข้อมูล ข่าวสาร และทำกิจกรรมร่วมกัน | 3.53  | 1.00                 | เห็นด้วย                   |
|  | ความสัมพันธ์จากเพื่อน ๆ ที่เกิดขึ้นในสื่อใหม่ เป็นสิ่งที่มีมั่นคง  | 3.23  | 1.06                 | ไม่แน่ใจ                   |
|  | ในโลกเสมือนจริง (โลกสื่อใหม่) ทำให้เรากล้าแสดงออกถึงตัวตนมากกว่าโลกของความเป็นจริง   | 3.15  | 0.99                 | ไม่แน่ใจ                   |
|  | เราชอบตัวตนที่เราเป็นในโลกเสมือนจริงมากกว่าโลกของความเป็นจริง  | 2.96  | 1.09                 | ไม่แน่ใจ                   |
|  | เราสามารถควบคุม เพิ่มหรือลบสิ่งที่พอใจและไม่พอใจได้จากการใช้สื่อใหม่   | 3.27  | 1.04                 | ไม่แน่ใจ                   |
|  | การเผยแพร่ข่าวสารประชาสัมพันธ์ กิจกรรมต่างๆ ผ่านสื่อใหม่ทำได้รวดเร็ว   | 3.53  | 1.04                 | เห็นด้วย                   |
|  | สื่อใหม่ทำให้การใช้บริการต่างๆ ของหน่วยงานรัฐ เอกชน สถาบันทางการเงินได้ทันสมัย สะดวก รวดเร็ว และตอบสนองความต้องการได้เป็นอย่างดี     | 3.51  | 1.05                 | เห็นด้วย                   |
|  | ด้านบันเทิงและแฟชั่น   | เราใช้สื่อใหม่ในการดาวน์โหลดข้อมูล โปรแกรมความบันเทิงต่างๆ ได้รวดเร็ว | 3.52                 | 1.07                       |
| เราสามารถย้อนดูละครและรายการต่างๆ ที่ออนแอร์ไปแล้วได้อย่างสะดวก            |  | 3.60  | 1.09                 | เห็นด้วย                   |
| เราสามารถใช้อินเทอร์เน็ตในการติดตามข่าวสารของศิลปิน ดาราได้ง่ายดาย/รวดเร็ว |  | 3.58  | 1.09                 | เห็นด้วย                   |
| สามารถใช้สื่อใหม่ในการติดตามแฟชั่นนำเทรนด์ต่างๆ เพื่อไม่ให้ล้าสมัย         |  | 3.63  | 1.10                 | เห็นด้วย                   |

ด้านความรู้ นักศึกษามีความเห็นที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุดคือ ประเด็นสามารถค้นหา ค้นคว้าข้อมูล หรือสิ่งที่เราต้องการ ศึกษาผ่านสื่อใหม่ได้อย่างรวดเร็วและหลากหลาย อยู่ใน ระดับไม่แน่ใจ (ค่าเฉลี่ย = 3.46, ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน = 1.06) รองลงมาคือ หัวข้อเราสามารถเรียนรู้ภายใต้สื่อใหม่ มากกว่าการเรียนรู้ภายในห้องเรียนอยู่ในระดับไม่แน่ใจ (ค่าเฉลี่ย = 3.41, ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน = 1.04) และลำดับ สุดท้ายคือ เราสามารถเรียนรู้ภายใต้สื่อใหม่มากกว่าการ เรียนรู้ภายในห้องเรียน โดยรวมอยู่ในระดับไม่แน่ใจ (ค่าเฉลี่ย = 3.41, ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน = 1.04)

ด้านสังคม นักศึกษามีความเห็นที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด คือ ประเด็นเราสามารถใช้อินเทอร์เน็ตในการสร้างกลุ่มเพื่อน ที่ชื่นชอบอะไรคล้ายกัน เพื่อแบ่งปันความรู้ แลกเปลี่ยน ข้อมูลข่าวสาร และทำกิจกรรมร่วมกัน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ การเผยแพร่ข่าวสารประชาสัมพันธ์ กิจกรรมต่างๆ ผ่านสื่อใหม่ทำได้รวดเร็ว อยู่ในระดับเห็นด้วย (ค่าเฉลี่ย = 3.53, ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน = 1.00) รองลงมาคือ สื่อ ใหม่ทำให้การใช้บริการต่าง ๆ ของหน่วยงานรัฐ เอกชน สถาบันทางการเงินได้ทันสมัย สะดวก รวดเร็ว และตอบสนองความต้องการได้เป็นอย่างดี อยู่ในระดับเห็นด้วย (ค่าเฉลี่ย = 3.51, ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน = 1.05) โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยความคิดเห็นน้อยที่สุด คือ ใครไม่ใช้สื่อใหม่เป็น คนที่ไม่ทันสมัย อยู่ในระดับไม่เห็นด้วย (ค่าเฉลี่ย = 2.69, ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน = 1.09)

ด้านบันเทิงและแฟชั่น นักศึกษามีความเห็นที่มีค่าเฉลี่ย มากที่สุดคือ ประเด็นสามารถใช้อินเทอร์เน็ตในการติดตามแฟชั่น นำเทรนด์ต่าง ๆ เพื่อไม่ให้ล้าสมัย ค่านิยมการใช้สื่อใหม่โดย ภาพรวมอยู่ในระดับเห็นด้วย (ค่าเฉลี่ย = 3.63, ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน = 1.10) รองลงมาคือ ประเด็นเราสามารถ ย้อนดูละครและรายการต่าง ๆ ที่ออนแอร์ไปแล้วได้อย่าง สะดวก ค่านิยมการใช้สื่อใหม่โดยภาพรวมอยู่ในระดับเห็น ด้วย (ค่าเฉลี่ย = 3.60, ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน = 1.09) ลำดับต่อมาคือ ประเด็นเราใช้อินเทอร์เน็ตในการดาวน์โหลด ข้อมูล โปรแกรมความบันเทิงต่าง ๆ ได้รวดเร็ว ค่านิยม การใช้สื่อใหม่โดยภาพรวมอยู่ในระดับเห็นด้วย (ค่าเฉลี่ย = 3.52, ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน = 1.07) และประเด็นที่มีค่าเฉลี่ยความคิดเห็นน้อยที่สุด คือ ประเด็นเราสามารถ ใช้อินเทอร์เน็ตในการติดตามข่าวสารของศิลปินดาราดังได้ง่าย/ รวดเร็ว ค่านิยมการใช้สื่อใหม่โดยภาพรวมอยู่ในระดับเห็น ด้วย (ค่าเฉลี่ย = 3.58, ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน = 1.09)

## สรุปและอภิปรายผล

นักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนครส่วนใหญ่ใช้สื่อ ใหม่เพื่อพูดคุยติดต่อสื่อสารกับเพื่อน เพื่อหาความบันเทิง รวมถึงใช้เพื่อการเรียน การศึกษา และการทำงานวิจัย โดยใช้สื่อสังคมออนไลน์ คือ Facebook และ Youtube ผ่าน อุปกรณ์ที่ใช้ในการเข้าถึงสื่อใหม่ คือ โทรศัพท์มือถือ ซึ่งนักศึกษาพกพาติดตัวเสมอ แต่เป็นที่น่าสังเกตว่า ความรู้สึกเมื่อนักศึกษาไม่ได้เข้าถึงสื่อใหม่แล้วจะกระวนกระวาย ใจ 14.33% และทนไม่ได้ จำนวน 4% ส่วนความรู้สึกเมื่อ เพื่อน ๆ ในกลุ่มมีโทรศัพท์มือถือสมาร์ทโฟน แต่ตนเอง ไม่มีแล้วต้องหามาใช้ให้ได้นั้น 31% ซึ่งเป็นอันดับรองมา จากความรู้สึกไม่เป็นไร เลย ๆ (69%) นับเป็นตัวเลขที่ สูงอยู่ไม่น้อย ยิ่งไปกว่านั้นเมื่อพิจารณาในประเด็นที่ต้องหา มาใช้ให้ได้แล้ว พบว่าส่วนหนึ่งต้องการขโมยมาเป็นของ ตนเองแทนที่จะทำงานพิเศษหรือขอให้ผู้ปกครองซื้อให้ แม้จะเป็นเพียงส่วนเล็กน้อยแค่ 1% (3 คน) เท่านั้น แต่ ถ้าหากสถิติที่เล็กน้อยเหล่านี้เกิดขึ้นอยู่ในมหาวิทยาลัย หรือสถานศึกษาทั่วประเทศแล้ว นับเป็นสถิติที่ผู้ปกครอง หรือผู้ใกล้ชิดอย่างอาจารย์ และสถานศึกษาตลอดจนผู้ เกี่ยวข้องระดับชาติจะต้องให้ความสำคัญในการร่วมมือกัน หาแนวทางป้องกัน/ปรับเปลี่ยนพฤติกรรมดังกล่าวก่อนจะ ส่งผลต่อพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมในอนาคตและอาจก่อให้เกิด การเลียนแบบได้ สอดคล้องกับแนวคิดของ เพชรราวลัย ธีระวงษ์พงศ์ และปัญญ์พัชรกร บุญพร้อม (2557) ค่านิยมผิด ๆ ที่กระทำจนเป็นปกติ อาจส่งผลต่อการเห็น ผิดเป็นชอบ และนำไปสู่การทุจริตคอร์รัปชันในระดับที่เสียหายมากยิ่งขึ้น

ในด้านค่านิยมด้านความรู้ นักศึกษาไม่เห็นด้วยว่าใน โลกสมัยใหม่ไม่จำเป็นต้องมีตำราการเรียนการสอน เพราะ มีสื่อใหม่ที่ทันสมัย โดยไม่แน่ใจว่าจะสามารถค้นหา ค้นคว้า ข้อมูล หรือสิ่งที่ต้องการศึกษาผ่านสื่อใหม่ได้อย่างรวดเร็ว และหลากหลาย และสามารถเรียนรู้ภายใต้สื่อใหม่มากกว่า การเรียนรู้ภายในห้องเรียน

ค่านิยมด้านสังคม นักศึกษาเห็นด้วยในการใช้อินเทอร์เน็ต ในการสร้างกลุ่มเพื่อนที่ชื่นชอบอะไรคล้ายกัน เพื่อแบ่งปัน ความรู้ แลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร และทำกิจกรรมร่วมกัน สามารถค้นหา ค้นคว้าข้อมูล หรือสิ่งที่ต้องการศึกษา ผ่านสื่อใหม่ได้อย่างรวดเร็วและหลากหลาย มีการเผยแพร่ ข่าวสารประชาสัมพันธ์ กิจกรรมต่าง ๆ ผ่านสื่อใหม่ทำได้ รวดเร็ว ซึ่งสอดคล้องกับค่านิยมหลักของมหาวิทยาลัย

ราชภัฏสกลนครในส่วนการร่วมคิด ร่วมกันแสดงความคิดเห็น (มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร, 2558) เกิดการเข้าถึงทำให้การใช้บริการต่าง ๆ ของหน่วยงานรัฐ เอกชน สถาบันทางการเงินได้ทันสมัย สะดวก รวดเร็ว และตอบสนองความต้องการได้เป็นอย่างดี ทั้งนี้ยังไม่แน่ใจว่าการนำสื่อใหม่จะมาใช้แทนตำราการเรียนการสอนได้ อีกทั้งยังไม่แน่ใจว่าโลกแห่งความเป็นจริงนั้นเชื่อมซ้ำ ไม่ทันสมัย ไม่ทันกาล เสมือนโลกของสื่อใหม่ และส่งผลต่อวุฒิภาวะทางอารมณ์ของผู้ใช้ว่าเกิดความสุขหรือมีความภาคภูมิใจที่สังคมในโลกของสื่อใหม่ชื่นชอบงานหรือสิ่งที่เรานำเสนอหรือไม่ หรือว่าทำให้เรามีเพื่อน คนรู้จักมากขึ้น และความสัมพันธ์จากเพื่อน ๆ ที่เกิดขึ้นในสื่อใหม่นั้นเป็นสิ่งที่มั่นคง แม้แต่การทำให้กล้าแสดงออกถึงตัวตนมากกว่าโลกของความเป็นจริง และชอบตัวตนที่อยู่ในโลกเสมือนจริงมากกว่าโลกของความเป็นจริง แต่ไม่เห็นด้วยว่าใครไม่ใช้สื่อใหม่เป็นคนที่ไม่ทันสมัย รวมถึงความสามารถในการควบคุม เพิ่มหรือลบสิ่งที่พอใจและไม่พอใจจากการใช้สื่อใหม่ได้ จากผลการวิจัยที่ทราบถึงความไม่แน่ใจในค่านิยมด้านสังคมอยู่หลายด้านนั้น อาจเป็นการดีหากนักศึกษายังมีความไม่แน่ใจในโลกเสมือนจริงของสื่อใหม่ซึ่งจะทำให้มีความยับยั้งชั่งใจในการทำงานและสามารถห่างจากภัยที่มากับสื่อใหม่ได้ระดับหนึ่ง หรือ อาจเกิดจากความรู้ ความเข้าใจ และการรู้เท่าทันในสื่อใหม่นั้นยังไม่เพียงพอ เพราะถ้าหากเพียงพอแล้ว นักศึกษาจะสามารถระบุความคิดเห็นในแต่ละด้านได้อย่าง

ชัดเจน หากเป็นประการหลังแล้วน่าจะคิดว่าเราควรจะสร้างสิ่งเหล่านี้ให้เกิดขึ้นกับพวกเขาโดยเร่งด่วนได้อย่างไร เพราะสื่อใหม่ไม่ใช่สิ่งใหม่ที่เพิ่งเกิดขึ้น แต่ภัยร้ายและการรู้ให้เท่าทันภัยนั้นกลับยังเป็นสิ่งใหม่ในสังคมไทย ที่เพียงรอมาตรการควบคุมดูแลจากหน่วยงานภาครัฐหรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องคงไม่ทันการณ์ แต่การทำให้คนรุ่นใหม่ในวัยนักศึกษาที่สื่อใหม่เข้ามามีบทบาทมากขึ้นนี้มีวิจรรย์ญาณมีความยังคิด จึงเป็นสิ่งสำคัญ และมีสังคมช่วยกันติดตามตรวจสอบ ถึงแม้ว่าจะไม่มีประสิทธิภาพมากแต่ก็คงพอสามารถลดปัญหาได้มากทีเดียว

ค่านิยมด้านบันเทิงและแฟชั่น นักศึกษามีค่านิยมในการใช้สื่อใหม่ในการดาวน์โหลดข้อมูลต่าง ๆ แอปพลิเคชันด้านความบันเทิงต่าง ๆ ดูละครและรายการบันเทิงต่าง ๆ ย้อนหลังได้อย่างสะดวก ตลอดจนติดตามข่าวสารของศิลปินดาราดัง่ายตาย/รวดเร็ว พร้อมทั้งติดตามเทรนด์ของแฟชั่นเพื่อไม่ให้ล้าสมัย

## ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

ในการวิจัยครั้งต่อไป ควรมีการศึกษาในเชิงคุณภาพ การสัมภาษณ์เชิงลึกกับนักศึกษาเพื่อให้ได้ข้อมูลในเชิงลึก และมุมมองความคิดเห็นของนักศึกษาในแง่มุมต่าง ๆ รวมถึงควรศึกษาในกลุ่มตัวอย่างที่กว้างขึ้นในมหาวิทยาลัยอื่น ๆ เพื่อเปรียบเทียบลักษณะของค่านิยมในแต่ละมหาวิทยาลัย

## เอกสารอ้างอิง

- ชฎาพร พัชรیشฐีเยร. (2525). **ความคิดเห็นเกี่ยวกับค่านิยมทางสังคมของนักเรียนมัธยมศึกษาในกรุงเทพมหานคร**. คุรุศาสตร์มหาบัณฑิต. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ฐิตินัน บัญญาพ คอมมอน. (2556). **บทบาทของสื่อใหม่ในการสร้างค่านิยมทางสังคมและอัตลักษณ์ของเยาวชนไทยในเขตกรุงเทพมหานคร**. กรุงเทพมหานคร.
- เพชรราวลัย ธีระวัฒน์วงศ์, ปัญจป์พัชรภร บุญพร้อม. (2557). **รับค่านิยมที่ผิดจะกลายเป็นบัณฑิตชาติจิตสำนึก**. วารสารมหาวิทยาลัยนครพนม. 4(2). สืบค้นเมื่อ 12 พฤศจิกายน 2562, จาก <https://tci-thaijo.org/index.php/npuj/article/view/44241/36612>
- มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร. (2558). **ปรัชญาวิสัยทัศน์ พันธกิจ**. สืบค้นเมื่อ 25 กรกฎาคม 2562, จาก <https://www.snru.ac.th/about/ปรัชญา-วิสัยทัศน์>
- ลฎาภา ศรีพิสดา, สุภาวดี สุวรรณแทน, พงศกร ทองพันธุ์. (2561). **สื่อใหม่กับวัยรุ่นไทยใช้อย่างไรให้เกิดประโยชน์**. วารสารวิชาการหลักสูตรและ
- การสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร. 10(27). สืบค้นเมื่อ 11 กุมภาพันธ์ 2562, จาก [https://jci.snru.ac.th/wp-content/uploads/sites/6/2018/09/10\\_27\\_22\\_Ladapa-Sripasuda227-235.pdf](https://jci.snru.ac.th/wp-content/uploads/sites/6/2018/09/10_27_22_Ladapa-Sripasuda227-235.pdf)
- วิไลลักษณ์ เสรีตระกูล. (2556). **ปัจจัยในการทำนาค่านิยมแบบวัตถุนิยมของนักศึกษาในกรุงเทพมหานคร**. วารสาร เกษตรศาสตร์ (สังคม). 34. สืบค้นเมื่อ 12 พฤศจิกายน 2562, จาก [http://kasetjournal.ku.ac.th/kuj\\_files/2013/A1305071437128645.pdf](http://kasetjournal.ku.ac.th/kuj_files/2013/A1305071437128645.pdf)
- สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ กระทรวงวัฒนธรรม. (2549). **ค่านิยม และสภาพแวดล้อมที่พึงประสงค์ของสังคมไทยในสายตาเยาวชน**. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- Yamane, Taro. (1973). **Statistics: An Introductory Analysis**. Third edition. New York: Harper and Row Publication.