

**การศึกษาพฤติกรรมการเปิดรับ ทักษะคิด และความพึงพอใจของนักศึกษา
สาขาวิชานิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงครามที่มีอิทธิพล
ต่อแอปพลิเคชันรีดอะไรท์ในการอ่านนิยายออนไลน์**

กัญญารัตน์ มิมทอง^{1*}, กานตรัตน์ ดีน้อย¹, สุธิตา คำใบ้¹, ชานนท์ อินตะมะ¹, รลิกา มั่นหมาย¹,
อริสา การยศ¹, ญาณินท์ อัมพฤษ¹, วราภรณ์ จันทะศรี¹ และ เอกรงค์ ปั่นพงษ์¹

¹สาขาวิชานิติศาสตร์ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

*akkarong.p@psru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยเรื่องการศึกษาพฤติกรรมการเปิดรับ ทักษะคิด และความพึงพอใจของนักศึกษาสาขาวิชานิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงครามที่มีต่อแอปพลิเคชันรีดอะไรท์ในการอ่านนิยายออนไลน์ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) วิเคราะห์พฤติกรรมการเปิดรับสื่อบันเทิงคดีผ่านแอปพลิเคชันรีดอะไรท์ (ReadAWrite) 2) ประเมินทักษะคิดที่มีต่อการอ่านนิยายออนไลน์ผ่านแอปพลิเคชันรีดอะไรท์ และ 3) สำรวจระดับความพึงพอใจต่อองค์ประกอบและการทำงานของแอปพลิเคชันรีดอะไรท์ของนักศึกษาสาขาวิชานิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม ใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงปริมาณ ประชากร คือ นักศึกษาสาขาวิชานิติศาสตร์ ชั้นปีที่ 1–4 จำนวน 479 คน กลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาที่มีพฤติกรรมอ่านนิยายออนไลน์ผ่านแอปพลิเคชันรีดอะไรท์ จำนวน 218 คน ได้มาโดยการสุ่มตัวอย่างแบบชั้นภูมิตามสัดส่วนของชั้นปีร่วมกับการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล คือ แบบสอบถามออนไลน์ที่มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.875 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง อายุ 18–22 ปี กำลังศึกษาอยู่ชั้นปีที่ 2 และมีรายได้เฉลี่ยต่อเดือนต่ำกว่า 5,000 บาท ด้านพฤติกรรมการเปิดรับ พบว่า เหตุผลสำคัญในการเลือกใช้แอปพลิเคชันคือมีนิยายให้เลือกอ่านหลากหลาย โดยนิยมอ่านผ่านโทรศัพท์มือถือ ณ ที่พักอาศัยในช่วงเวลาว่าง และชื่นชอบนิยายรูปแบบแชทสลับบรรยายมากที่สุด ด้านทักษะคิดต่อนิยายออนไลน์โดยรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.93 โดยเห็นด้วยมากที่สุดว่าควรส่งเสริมและสนับสนุนงานนิยายออนไลน์ให้เติบโตมากขึ้น ส่วนความพึงพอใจต่อการใช้งานแอปพลิเคชันโดยรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.98 โดยพึงพอใจสูงสุดต่อการจัดวางหน้าอ่านขนาดตัวอักษร และภาพประกอบที่ช่วยให้การอ่านผ่านหน้าจอมีความสะดวกสบาย องค์ความรู้ใหม่จากการวิจัยแสดงให้เห็นว่า ความหลากหลายของเนื้อหา รูปแบบการเล่าเรื่องแบบแชทสลับบรรยาย และการออกแบบประสบการณ์การอ่านที่เหมาะสมกับโทรศัพท์มือถือ เป็นองค์ประกอบสำคัญที่ช่วยให้แอปพลิเคชันรีดอะไรท์ตอบสนองพฤติกรรมการบริโภคสื่อและวิถีชีวิตดิจิทัลของนักศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ

คำสำคัญ: พฤติกรรมการเปิดรับ ทักษะคิด ความพึงพอใจ นิยายออนไลน์ รีดอะไรท์

A Study of Media Exposure Behavior, Attitudes, and Satisfaction of Communication Arts Students at Pibulsongkram Rajabhat University Toward the Use of the ReadAWrite Application for Reading Online Novels

Kanyarat Mimthong^{1*}, Kantrat Denoiy¹, Suthita Khambai¹, Chanon Intama¹, Rasika Manmai¹, Arisa Kariyot¹, Yanin Amphruek¹, Waraporn Chantasorn¹ and Akkarong Punpong¹

¹Communication Arts Program, Faculty of Management Sciences, Pibulsongkram Rajabhat University

*akkarong.p@psru.ac.th

Abstract

This quantitative study aimed to: 1) analyze the media exposure behavior of Communication Arts students at Pibulsongkram Rajabhat University toward entertainment fiction through the ReadAWrite application; 2) assess their attitudes toward reading online novels via the ReadAWrite application; and 3) examine their levels of satisfaction with the application's features and usability for reading online novels. The sample consisted of 218 students selected through stratified sampling and purposive sampling. Data were collected using an online questionnaire and analyzed using descriptive statistics, including frequency, percentage, mean, and standard deviation. The findings revealed that most respondents were female, aged between 18 and 22 years, were second-year students, and had an average monthly income of less than 5,000 baht. In terms of media exposure behavior, the respondents chose to use the ReadAWrite application primarily because it offered a wide variety of content. They most commonly read via mobile phones at their residences during nighttime and preferred novels presented in a combined chat-and-narrative format. Overall, their attitudes toward online novels were at a high level (mean = 3.93). The statement receiving the highest level of agreement was that the online novel industry should be further promoted and supported. Overall satisfaction with the application was also at a high level (mean = 3.98). The respondents were most satisfied with the reading-page layout, font size, and illustrations, which made on-screen reading more convenient and comfortable. In conclusion, the ReadAWrite application effectively meets students' needs and aligns well with their digital lifestyles.

Keywords: Media exposure behavior, Attitude, satisfaction, Online novels, ReadAWrite

1. บทนำ

ในยุคปัจจุบัน เทคโนโลยีดิจิทัลได้เข้ามามีบทบาทสำคัญและกลายเป็นส่วนหนึ่งของการดำเนินชีวิตในทุกมิติ โดยเฉพาะกลุ่มเยาวชนและนักศึกษาซึ่งเป็นกลุ่ม “Digital Natives” ที่มีทักษะความคล่องตัวสูงในการใช้งานเทคโนโลยี ส่งผลให้พฤติกรรมและการเสพสื่อเปลี่ยนแปลงไปอย่างเห็นได้ชัด จากการบริโภคสื่อสิ่งพิมพ์รูปแบบเดิมไปสู่สื่อในรูปแบบดิจิทัลที่สามารถ

เข้าถึงได้ง่ายและรวดเร็ว หนึ่งในนวัตกรรมสื่อบันเทิงคดีที่ได้รับความนิยมอย่างสูงคือ “นิยายออนไลน์” (Online Novel) ซึ่งเผยแพร่ผ่านแพลตฟอร์มยอดนิยม อาทิ ReadAWrite, Dek-D และ Joylada แพลตฟอร์มเหล่านี้นอกจากจะทำหน้าที่เป็นคลังวรรณกรรมดิจิทัลเท่านั้น ยังเป็นพื้นที่ทางสังคมที่เปิดโอกาสให้ผู้อ่านและผู้เขียนสามารถสื่อสารแบบสองทางผ่านระบบการแสดงความคิดเห็นและการสนับสนุนนักเขียน ซึ่งสร้างวงจรความผูกพันระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสารให้เหนียวแน่นยิ่งขึ้น [1] ปรากฏการณ์ความนิยมดังกล่าวสอดคล้องกับทิศทางของอุตสาหกรรมสื่อบันเทิงในประเทศไทยที่อยู่ในภาวะชะลอตัว โดยพบว่ารายได้รวมของตลาดสื่อบันเทิงมีมูลค่าสูงสุดในปี พ.ศ. 2557 อยู่ที่ประมาณ 29,300 ล้านบาท และมีแนวโน้มลดลงอย่างต่อเนื่องเหลือเพียงประมาณ 20,000 ล้านบาท ในปี พ.ศ. 2561 [2] สวนทางกับการเติบโตของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-book) ที่มีส่วนแบ่งการตลาดเพิ่มขึ้นจากร้อยละ 7.4 ในปี พ.ศ. 2560 เป็นร้อยละ 14.1 ในปี พ.ศ. 2565 [3] ข้อมูลจากบริษัท เมพ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) (2565) ระบุว่าแพลตฟอร์ม ReadAWrite มีอัตราการเติบโตของผู้ใช้บริการอย่างก้าวกระโดด จาก 1.78 ล้านรายต่อเดือนในปี พ.ศ. 2562 เพิ่มขึ้นเป็น 5.71 ล้านรายต่อเดือนในปี พ.ศ. 2565 สะท้อนให้เห็นว่านิยายออนไลน์ได้กลายเป็นอุตสาหกรรมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ที่มีมูลค่าทางการตลาดสูงและมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมผู้บริโภคยุคใหม่ [4] นักศึกษาสาขานิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม ถือเป็นกลุ่มเป้าหมาย Gen Z ที่มีความใกล้ชิดกับสื่อใหม่และเป็นผู้บริโภคหลักในตลาดนิยายออนไลน์ [5] การศึกษาถึงพฤติกรรมการเปิดรับ ทักษะคิด และความพึงพอใจที่มีต่อการใช้งานแอปพลิเคชัน ReadAWrite จึงมีความสำคัญอย่างยิ่ง ข้อมูลที่ได้จากการวิจัยครั้งนี้จะไม่เพียงช่วยให้เข้าใจพฤติกรรมการเสพสื่อบันเทิงกรรมของวัยรุ่นในยุคดิจิทัลอย่างลึกซึ้ง แต่ยังเป็นประโยชน์ต่อผู้ผลิตเนื้อหาและสำนักพิมพ์ในการนำมาเป็นแนวทางพัฒนาเนื้อหาให้สอดคล้องกับรสนิยมและความต้องการของผู้บริโภคได้อย่างมีประสิทธิภาพ [6]

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- 2.1 เพื่อวิเคราะห์พฤติกรรมการเปิดรับ สื่อบันเทิงคดีผ่านแอปพลิเคชันรีดอะไรต์ (ReadAWrite) ของนักศึกษานิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม
- 2.2 เพื่อประเมินทัศนคติ ที่มีต่อการบริโภคนิยายออนไลน์ผ่านแอปพลิเคชันรีดอะไรต์ (ReadAWrite) ของนักศึกษานิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม
- 2.3 เพื่อสำรวจระดับความพึงพอใจ ต่อองค์ประกอบและการใช้งานแอปพลิเคชันรีดอะไรต์ (ReadAWrite) ในการอ่านนิยายออนไลน์ของนักศึกษานิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

3. กรอบแนวคิดของการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดของการวิจัย

4. แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยได้รวบรวมแนวคิดและทฤษฎีเพื่อใช้เป็นกรอบในการวิเคราะห์พฤติกรรม ทศนคติ และความพึงพอใจต่อแอปพลิเคชันรีดอะไรต์ โดยเริ่มจาก **ทฤษฎีการเปิดรับข่าวสาร (Media Exposure)** ซึ่งระบุว่าในสังคมข่าวสารปัจจุบัน ข้อมูลเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับการตัดสินใจและการเรียนรู้ โดยกระบวนการเปิดรับประกอบด้วยการเลือกเปิดรับ (Selective Exposure) การเลือกสนใจ (Selective Attention) การเลือกตีความ (Selective Interpretation) และการเลือกจดจำ (Selective Retention) เพื่อให้สอดคล้องกับความต้องการและรสนิยมส่วนบุคคล [7] นอกจากนี้ **ทฤษฎีเกี่ยวกับทศนคติและพฤติกรรม (KAP Theory)** ยังอธิบายว่าทศนคติคือความรู้สึกนึกคิดที่เป็นพื้นฐานนำไปสู่การแสดงออกหรือพฤติกรรมในอนาคต [1]

ด้านความพึงพอใจ ผู้วิจัยได้ประยุกต์ใช้ **แนวคิดเกี่ยวกับความพึงพอใจ และทฤษฎีลำดับขั้นความต้องการของมาสโลว์ (Maslow's Hierarchy of Needs)** เพื่อชี้ให้เห็นว่าความพึงพอใจเกิดขึ้นเมื่อบุคคลได้รับผลตอบแทนหรือบริการที่ตรงตามความคาดหวัง ในบริบทของนิยายออนไลน์ (Online Novel) หมายถึง วรรณกรรมที่เผยแพร่ผ่านโครงข่ายอินเทอร์เน็ต มีลักษณะเด่นด้านความรวดเร็วและความหลากหลายของเนื้อหา [6] นอกจากนี้ **ปัจจัยด้านลักษณะทางประชากรศาสตร์ (Demographic)** เช่น เพศ อายุ และระดับการศึกษา ยังเป็นตัวแปรสำคัญที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการตัดสินใจและการเลือกใช้บริการที่แตกต่างกัน [4] ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้ขยายความ **แนวคิดเกี่ยวกับนิยายแซทและนิยายแซทสลับบรรยาย** เพื่อนิยามความหมายนิยายแซทสลับบรรยาย กล่าวคือ นิยายออนไลน์ที่นำเสนอเนื้อหาโดยสลับระหว่างบทสนทนาจำลองในรูปแบบแซทกับข้อความบรรยายแบบร้อยแก้ว เพื่อถ่ายทอดบทสนทนา เหตุการณ์ ฉาก อารมณ์ และความคิดของตัวละคร [10]

จากการทบทวน **งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง** พบว่าปัจจัยด้านความสะดวกในการใช้งานผ่านเทคโนโลยีและคุณภาพของเนื้อหา มีผลอย่างมากต่อแรงจูงใจในการอ่านนิยายออนไลน์ [8] รวมถึงปัจจัยด้านรายได้และอาชีพที่มีอิทธิพลต่อการเลือกใช้บริการแพลตฟอร์มนิยายออนไลน์ในปัจจุบัน [9]

5. วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) เพื่อศึกษาพฤติกรรม ทศนคติ และความพึงพอใจของนักศึกษาต่อแอปพลิเคชันรีดอะไรต์ (ReadAWrite) โดยมีรายละเอียดดำเนินการดังนี้

5.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

- **ประชากร (Population)** คือ นักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม คณะวิทยาการจัดการ สาขานิติศาสตร์ ชั้นปีที่ 1-4 รวมจำนวน 479 คน

- **กลุ่มตัวอย่าง (Sample)** ผู้วิจัยกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างโดยใช้สูตรของ Taro Yamane ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% และความคลาดเคลื่อนร้อยละ 5 คำนวณได้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 218 คน

- **การสุ่มตัวอย่าง (Sampling)** ใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบชั้นภูมิ (Stratified Random Sampling) โดยแบ่งตามสัดส่วนชั้นปี 1 จำนวน 71 คน ปี 2 จำนวน 58 คน ปี 3 จำนวน 52 และ ปี 4 จำนวน 37 คน จากนั้นใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เพื่อเลือกเฉพาะนักศึกษาที่มีพฤติกรรมการอ่านนิยายออนไลน์ผ่านแอปพลิเคชันรีดอะไรต์

5.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยและการหาคุณภาพเครื่องมือ

- **เครื่องมือวิจัย** คือ แบบสอบถาม (Questionnaire) ที่แบ่งเนื้อหาเป็น 5 ตอน ได้แก่ 1) ข้อมูลประชากรศาสตร์ 2) พฤติกรรมการเปิดรับ 3) ทศนคติ 4) ความพึงพอใจ และ 5) ข้อเสนอแนะ

- **การหาคุณภาพเครื่องมือ:** * **ความเที่ยงตรง (Validity)** ผู้วิจัยนำแบบสอบถามเสนอต่อผู้ทรงคุณวุฒิเพื่อพิจารณาคำดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item-Objective Congruence: IOC) ให้มีค่าตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป เพื่อตรวจสอบความ



ถูกต้องของเนื้อหาและจุดประสงค์การวิจัย และ **ความเชื่อมั่น (Reliability)**: นำแบบสอบถามที่ปรับปรุงแล้วไปทดลองใช้ (Try-out) กับกลุ่มเป้าหมายที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน เพื่อหาค่าสัมประสิทธิ์อัลฟาของครอนบาค (Cronbach's Alpha Coefficient) โดยต้องมีค่าไม่น้อยกว่า 0.70 จึงจะถือว่าเครื่องมือมีความน่าเชื่อถือและนำไปเก็บข้อมูลจริงได้ ทั้งนี้จากการทดลองเก็บข้อมูลได้ค่าเท่ากับ 0.875

5.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล

- ผู้วิจัยดำเนินการเก็บข้อมูลในช่วงเดือนกันยายนถึงพฤศจิกายน พ.ศ. 2568 ใช้วิธีการกระจายแบบสอบถามออนไลน์ (Google Form) ผ่านช่องทางสื่อสังคมออนไลน์ รวมถึง Google form โดยมีการระบุคำชี้แจง วัตถุประสงค์ และการคุ้มครองสิทธิส่วนบุคคลของอาสาสมัครอย่างชัดเจนก่อนการเริ่มตอบแบบสอบถาม

5.4 การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

- **การประมวลผล** ตรวจสอบความสมบูรณ์ของแบบสอบถามและประมวลผลด้วยโปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติ
- **สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics)** ใช้ค่าความถี่ (Frequency) และค่าร้อยละ (Percentage) สำหรับข้อมูลประชากรศาสตร์และพฤติกรรม ใช้ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) สำหรับระดับทัศนคติและความพึงพอใจ
- **เกณฑ์การแปลผล**: ใช้เกณฑ์มาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Likert Scale) โดยมีช่วงคะแนนเฉลี่ยเพื่อแปลความหมาย ได้แก่ 1.00-1.80 (น้อยที่สุด), 1.81-2.60 (น้อย), 2.61-3.40 (ปานกลาง), 3.41-4.20 (มาก) และ 4.21-5.00 (มากที่สุด)

6. ผลการวิจัย

สามารถจำแนกผลการวิเคราะห์ข้อมูลออกเป็น 4 ส่วนหลัก ดังนี้

6.1 การศึกษาพฤติกรรมการเปิดรับ ทศนคติ และความพึงพอใจของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม สาขานิเทศศาสตร์ที่มีผลต่อแอปพลิเคชันรีดอะไรท์ในการอ่านนิยายออนไลน์

ในหัวข้อนี้ ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาการศึกษานิเทศศาสตร์และความพึงพอใจของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงครามที่มีผลต่อแอปพลิเคชันรีดอะไรท์ (ReadAWrite) ในการอ่านนิยายออนไลน์จากการเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงครามทั้งหมด 218 คน ผ่านการวิเคราะห์การวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ ดังปรากฏในเนื้อหาดังต่อไปนี้

6.1.1 ลักษณะทางประชากรของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูล สงครามสาขานิเทศศาสตร์

ปรากฏดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 1 แสดงลักษณะทางประชากรของนักศึกษาสาขานิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

ประชากรศาสตร์	จำนวน (คน)	ร้อยละ (%)
1. เพศ		
ชาย	77	35.3
หญิง	141	64.7
รวม	218	100.00



ตารางที่ 1 แสดงลักษณะทางประชากรของนักศึกษาสาขานิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม (ต่อ)

ประชากรศาสตร์	จำนวน (คน)	ร้อยละ (%)
2. อายุ		
น้อยกว่า 17 ปี	2	0.9
18 - 22 ปี	172	78.9
23 - 25 ปี	44	20.2
รวม	218	100.00
3. การศึกษา		
ชั้นปีที่ 1	52	23.9
ชั้นปีที่ 2	58	26.6
ชั้นปีที่ 3	53	24.3
ชั้นปีที่ 4	55	25.2
รวม	218	100.00
4. รายได้เฉลี่ย		
ต่ำกว่า 5,000 บาท	126	57.8
5,001 – 10,000 บาท	48	22.0
10,001 – 15,000 บาท	32	14.7
มากกว่า 15,000 บาทขึ้นไป	12	5.5
รวม	218	100.00

ที่มา : การคำนวณ

จากตารางที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลทางประชากรศาสตร์ของกลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม สาขานิเทศศาสตร์ จำนวน 218 คน พบว่า ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง จำนวน 141 คน คิดเป็นร้อยละ 64.7 และเพศชาย จำนวน 77 คน คิดเป็นร้อยละ 35.3 โดยกลุ่มตัวอย่างเกือบทั้งหมดมีอายุอยู่ในช่วง 18 - 22 ปี จำนวน 172 คน คิดเป็นร้อยละ 78.9 รองลงมาคือช่วงอายุ 23 - 25 ปี จำนวน 44 คน คิดเป็นร้อยละ 20.2 และกลุ่มที่มีอายุน้อยกว่า 17 ปี มีจำนวนน้อยที่สุดคือ 2 คน คิดเป็นร้อยละ 0.9 เมื่อพิจารณาจากระดับการศึกษา พบว่ากลุ่มตัวอย่างกำลังศึกษาอยู่ในชั้นปีที่ 2 มากที่สุด จำนวน 58 คน คิดเป็นร้อยละ 26.6 รองลงมาคือชั้นปีที่ 4 จำนวน 55 คน คิดเป็นร้อยละ 25.2 ชั้นปีที่ 3 จำนวน 53 คน คิดเป็นร้อยละ 24.3 และชั้นปีที่ 1 จำนวน 52 คน คิดเป็นร้อยละ 23.9 ตามลำดับ สำหรับข้อมูลด้านรายได้เฉลี่ยต่อเดือน พบว่านักศึกษาส่วนใหญ่มีรายได้ต่ำกว่า 5,000 บาท มากที่สุด จำนวน 126 คน คิดเป็นร้อยละ 57.8 รองลงมาคือรายได้ช่วง 5,001 - 10,000 บาท จำนวน 48 คน คิดเป็นร้อยละ 22.0 รายได้ช่วง 10,001 - 15,000 บาท จำนวน 32 คน คิดเป็นร้อยละ 14.7 และกลุ่มที่มีรายได้มากกว่า 15,000 บาทขึ้นไป มีจำนวนน้อยที่สุดคือ 12 คน คิดเป็นร้อยละ 5.5

6.1.2 พฤติกรรมการเปิดรับแอปพลิเคชันรีดอะไรต์ (ReadAWrite) ในการอ่านนิยายออนไลน์

ปรากฏดังตารางต่อไปนี้



ตารางที่ 2 แสดงพฤติกรรม的开รับแอปพลิเคชันรีดอะไรต์ (ReadAWrite) ในการอ่านนิยายออนไลน์ของนักศึกษา สาขา
นิเทศศาสตรมหาวิทาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

พฤติกรรม的开อ่านนิยายออนไลน์	จำนวน (คน)	ร้อยละ (%)
1. ท่านเลือกใช้แอปพลิเคชันรีดอะไรต์ในการอ่านนิยายออนไลน์ด้วยเหตุผลใด		
มีนิยายให้เลือกอ่านหลากหลาย	63	28.9
ใช้งานง่ายและสะดวก	55	25.2
สามารถอ่านได้ฟรีหรือมีค่าใช้จ่ายไม่สูง	29	13.3
นักเขียนหรือนิยายมีชื่อเสียง	18	8.3
การประชาสัมพันธ์หรือการแนะนำผ่านสื่อออนไลน์	26	11.9
ระบบและฟังก์ชันของแอปพลิเคชัน (เช่น ระบบแนะนำ ระบบเหรียญ ฯลฯ)	25	11.5
อื่นๆ	2	9
รวม	218	100.00
2. ท่านมักใช้แอปพลิเคชันรีดอะไรต์ในการอ่านนิยายช่วงเวลาใดบ่อยที่สุด		
ช่วงเช้า	27	12.4
ช่วงกลางวัน	66	30.3
ช่วงเย็น	47	21.6
ช่วงกลางคืน	78	35.8
รวม	218	100.00
3. ลักษณะการอ่านที่ชอบที่สุด		
อ่านนิยายแบบบรรยาย	71	32.6
อ่านนิยายแบบแชท	70	32.1
นิยายแชทสลับบรรยาย	77	35.3
รวม	218	100.00
4. ความถี่ในการอ่านนิยายผ่านแอปพลิเคชันรีดอะไรต์โดยเฉลี่ยต่อสัปดาห์		
1-2 ครั้ง	62	28.4
3-4 ครั้ง	49	22.5
5-6 ครั้ง	47	21.6
อ่านทุกวัน	60	27.5
รวม	218	100.00
5. ระยะเวลาโดยเฉลี่ยที่ท่านใช้ในการอ่านนิยายผ่านแอปพลิเคชันรีดอะไรต์ต่อครั้ง		
น้อยกว่า 30 นาที	56	25.7
30-60 นาที	55	25.2
1-2 ชั่วโมง	54	24.8
มากกว่า 2 ชั่วโมง	52	23.9
อื่นๆ	1	5
รวม	218	100.00



ตารางที่ 2 แสดงพฤติกรรม的开รับแอปพลิเคชันรีดอะไรต์ (ReadAWrite) ในการอ่านนิยายออนไลน์ของนักศึกษา สาขา นิเทศศาสตรมหาวิทาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม (ต่อ)

พฤติกรรม的开รับนิยายออนไลน์	จำนวน (คน)	ร้อยละ (%)
6. อุปกรณ์ที่ท่านใช้ในการอ่านนิยายผ่านแอปพลิเคชันรีดอะไรต์มากที่สุด		
โทรศัพท์มือถือ	155	71.1
แท็บเล็ต	32	14.7
คอมพิวเตอร์หรือโน้ตบุ๊ก	31	14.2
รวม	218	100.00
7. สถานที่ที่ท่านมักใช้แอปพลิเคชันรีดอะไรต์ในการอ่านนิยายมากที่สุด		
ที่พักอาศัย	143	65.6
มหาวิทยาลัย	23	10.6
ระหว่างการเดินทาง	26	11.9
ร้านกาแฟหรือสถานที่สาธารณะ	24	11.0
อื่นๆ	2	9
รวม	100.00	100.00

ที่มา : การคำนวณ

จากตารางที่ 2 ผลการวิเคราะห์พฤติกรรม的开รับแอปพลิเคชันรีดอะไรต์ในการอ่านนิยายออนไลน์ของกลุ่มตัวอย่าง พบว่าเหตุผลหลักในการเลือกใช้ออปพลิเคชันคือการมีนิยายให้เลือกอ่านที่หลากหลายมากที่สุด จำนวน 63 คน คิดเป็นร้อยละ 28.9 รองลงมาคือความสะดวกและง่ายต่อการใช้งาน จำนวน 55 คน คิดเป็นร้อยละ 25.2 โดยกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่นิยมเปิดรับนิยายออนไลน์ในช่วงเวลากลางคืนมากที่สุด จำนวน 78 คน คิดเป็นร้อยละ 35.8 และมีลักษณะการอ่านที่ชื่นชอบมากที่สุดคือรูปแบบนิยายแซทสลับบรรยาย จำนวน 77 คน คิดเป็นร้อยละ 35.3 สำหรับความถี่ในการอ่านนิยายออนไลน์ผ่านแอปพลิเคชัน พบว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เข้าใช้งานเฉลี่ย 1-2 ครั้งต่อสัปดาห์มากที่สุด จำนวน 62 คน คิดเป็นร้อยละ 28.4 และใช้ระยะเวลาในการอ่านเฉลี่ยต่อครั้งน้อยกว่า 30 นาทีมากที่สุด จำนวน 56 คน คิดเป็นร้อยละ 25.7 โดยอุปกรณ์ที่นิยมใช้ในการอ่านมากที่สุดคือโทรศัพท์มือถือ จำนวน 155 คน คิดเป็นร้อยละ 71.1 และสถานที่ที่กลุ่มตัวอย่างมักใช้ในการอ่านนิยายออนไลน์มากที่สุดคือที่พักอาศัย จำนวน 143 คน คิดเป็นร้อยละ 65.6 ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงพฤติกรรม的开รับสื่อดิจิทัลที่เน้นความสะดวกสบายและการเข้าถึงข้อมูลผ่านอุปกรณ์พกพาส่วนบุคคลในพื้นที่ส่วนตัว

6.1.3 ทศนคติที่มีต่อการอ่านนิยายออนไลน์

ปรากฏดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 3 แสดงทศนคติที่มีต่อการอ่านนิยายออนไลน์ของนักศึกษาสาขานิเทศศาสตร มหาวิทาลัยราชภัฏสงคราม

ทศนคติที่มีต่อนิยายออนไลน์	ระดับความคิดเห็น					รวม (ร้อยละ)	$\bar{x}$	S.D	แปร ผล
	น้อย ที่สุด	น้อย	ปาน กลาง	มาก	มาก ที่สุด				
1. ท่านรู้สึกชื่นชอบและมีความสุขกับการอ่านนิยายในรูปแบบออนไลน์ มากกว่าการอ่านจากหนังสือเล่ม	7 (3.2)	17 (7.8)	60 (27.5)	59 (27.1)	75 (34.4)	218 (100.00)	3.81	1.09	มาก

ตารางที่ 3 แสดงทัศนคติที่มีต่อการอ่านนิยายออนไลน์ของนักศึกษาสาขานิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงคราม (ต่อ)

ทัศนคติที่มีต่อนิยายออนไลน์	ระดับความคิดเห็น					รวม (ร้อยละ)	$\bar{x}$	S.D	แปร ผล
	น้อย ที่สุด	น้อย	ปาน กลาง	มาก	มาก ที่สุด				
2. ท่านเห็นด้วยว่าการเสียเงินซื้อเหรียญหรือ สนับสนุนนิยายออนไลน์ เป็นเรื่องที่คุ้มค่าเมื่อเทียบกับความบันเทิงที่ได้รับ	6 (2.8)	13 (6.0)	60 (27.5)	71 (32.6)	68 (31.2)	218 (100.00)	3.83	1.02	มาก
3. ท่านเชื่อนิยายออนไลน์ในปัจจุบันมีเนื้อหาที่สนุก น่าติดตาม และมีคุณภาพไม่แพ้ นิยายที่ตีพิมพ์เป็นเล่ม	5 (2.3)	10 (4.6)	50 (22.9)	75 (34.4)	78 (35.8)	218 (100.00)	3.96	0.99	มาก
4. ท่านรู้สึกว่าการอ่านนิยายออนไลน์ช่วยให้ท่านใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์และเข้ากับไลฟ์สไตล์ในปัจจุบันได้ดี	7 (3.2)	11 (5.0)	41 (18.8)	74 (33.9)	85 (39.0)	218 (100.00)	4.00	1.03	มาก
5. ท่านเห็นด้วยว่าควรมีการส่งเสริมและสนับสนุนวงการนิยายออนไลน์ให้เติบโตมากขึ้นกว่าที่เป็นอยู่	6 (2.8)	11 (5.0)	39 (17.9)	75 (34.4)	87 (39.9)	218 (100.00)	4.03	1.01	มาก
รวม	-	-	-	-	-	-	3.93	0.859	มาก

ที่มา : การคำนวณ

จากตารางที่ 3 พบว่า ระดับทัศนคติของกลุ่มนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานีสาขานิเทศศาสตร์ โดยรวมอยู่ในระดับมาก ที่ค่าเฉลี่ย 3.93 เมื่อพิจารณาในรายละเอียดแต่ละประเด็น พบว่า กลุ่มนักศึกษามีทัศนคติว่าการส่งเสริมและสนับสนุนวงการนิยายออนไลน์ให้เติบโตมากขึ้นกว่าที่เป็นอยู่ มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด โดยอยู่ในระดับมาก ที่ค่าเฉลี่ย 4.03 รองลงมา คือ รู้สึกว่าการอ่านนิยายออนไลน์ช่วยให้ท่านใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์และเข้ากับไลฟ์สไตล์ในปัจจุบันได้ดี อยู่ในระดับมาก ที่ค่าเฉลี่ย 4.00 เชื่อนิยายออนไลน์ในปัจจุบันมีเนื้อหาสนุก น่าติดตามและมีคุณภาพไม่แพ้ นิยายที่ตีพิมพ์เป็นเล่ม อยู่ในระดับมาก ที่ค่าเฉลี่ย 3.96 เห็นด้วยว่าการเสียเงินซื้อเหรียญหรือสนับสนุนนิยายออนไลน์เป็นเรื่องที่คุ้มค่าเมื่อเทียบกับความบันเทิงที่ได้รับ อยู่ในระดับมากที่ค่าเฉลี่ย 3.83 และรู้สึกชื่นชอบและมีความสุขกับการอ่านนิยายในรูปแบบออนไลน์มากกว่าการอ่านจากหนังสือเล่ม อยู่ในระดับมาก ที่ค่าเฉลี่ย 3.81 ตามลำดับ

6.1.4 ความพึงพอใจต่อการใช้งานแอปพลิเคชันรีดอะไรต์ (ReadAWrite)

ปรากฏดังตารางต่อไปนี้



ตารางที่ 4 แสดงระดับความพึงพอใจต่อการใช้งานแอปพลิเคชันรีดอะไรต์ (ReadAWrite) ของนักศึกษาสาขานิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

ระดับความพึงพอใจต่อนิยายออนไลน์	ระดับความคิดเห็น					รวม (ร้อยละ)	$\bar{x}$	S.D	แปลผล
	น้อยที่สุด	น้อย	ปานกลาง	มาก	มากที่สุด				
1. ท่านมีความพึงพอใจต่อความสมเหตุสมผลของเนื้อหาและการดำเนินเรื่องที่นำติดตามมาน้อยเพียงใด	7 (3.2)	9 (4.1)	54 (24.8)	75 (34.4)	73 (33.5)	218 (100.00)	3.90	1.01	มาก
2. ท่านมีความพึงพอใจต่อความถูกต้องของการใช้ภาษา การสะกดคำ และความสละสลวยของคุณภาพงานเขียนมาน้อยเพียงใด	6 (2.8)	12 (5.5)	37 (17.0)	91 (41.7)	72 (33.0)	218 (100.00)	3.96	0.98	มาก
3. ท่านมีความพึงพอใจต่อความถี่และความต่อเนื่องในการลงเนื้อหาตอนใหม่ ๆ ของผู้เขียนมาน้อยเพียงใด	8 (3.7)	5 (2.3)	50 (22.9)	75 (34.4)	80 (36.7)	218 (100.00)	3.98	1.01	มาก
4. ท่านมีความพึงพอใจต่อการจัดวางหน้ากระอ่าน ขนาดตัวอักษร และภาพประกอบ (ถ้ามี) ที่ช่วยให้การอ่านผ่านหน้าจอสะดวกสบายมาน้อยเพียงใด	5 (2.3)	12 (5.5)	41 (18.8)	71 (32.6)	89 (40.8)	218 (100.00)	4.04	1.01	มาก
5. ท่านมีความพึงพอใจต่อความสะดวกในการใช้งานผ่านแพลตฟอร์มหรือแอปพลิเคชันมาน้อยเพียงใด	9 (4.1)	9 (4.1)	43 (19.7)	67 (30.7)	90 (41.3)	218 (100.00)	4.00	1.07	มาก
รวม	-	-	-	-	-	-	3.98	0.85	มาก

ที่มา : การคำนวณ

จากตารางที่ 4 พบว่าระดับความพึงพอใจต่อนิยายออนไลน์ แอปพลิเคชันรีดอะไรต์ ของกลุ่มนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงครามสาขานิเทศศาสตร์ โดยรวมอยู่ในระดับมาก ที่ค่าเฉลี่ย 3.98 เมื่อพิจารณาในรายละเอียดแต่ละประเด็นพบว่า กลุ่มนักศึกษามีความพึงพอใจต่อการจัดวางหน้ากระอ่าน ขนาดตัวอักษร และภาพประกอบ (ถ้ามี) ที่ช่วยให้การอ่านผ่านหน้าจอสะดวกสบาย มีค่าเฉลี่ยมาก โดยอยู่ในระดับมาก ที่ค่าเฉลี่ย 4.04 รองลงมา คือ มีความพึงพอใจต่อความสะดวกในการใช้งานผ่านแพลตฟอร์มหรือแอปพลิเคชัน อยู่ในระดับมาก ที่ค่าเฉลี่ย 4. มีความพึงพอใจต่อความถี่และความต่อเนื่องในการลงเนื้อหาตอนใหม่ ๆ ของผู้เขียน อยู่ในระดับมาก ที่ค่าเฉลี่ย 3.98 มีความพึงพอใจต่อความถูกต้องของการใช้ภาษา การสะกด

คำ และความสละสลวยของคุณภาพงานเขียน อยู่ในระดับมาก ที่ค่าเฉลี่ย 3.96 และมีความพึงพอใจต่อความสมเหตุสมผลของเนื้อหาและการดำเนินเรื่องที่นำติดตาม อยู่ในระดับมาก ที่ค่าเฉลี่ย 3.90 ตามลำดับ

7. การอภิปรายผลการวิจัย

จากการศึกษาวิจัยพบว่า พฤติกรรมการเปิดรับนิยายออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏบึงฉลวยผ่านแอปพลิเคชันรีดอะไรต์ (ReadAWrite) มีความสอดคล้องกับวิถีชีวิตในยุคดิจิทัลที่มุ่งเน้นความสะดวกสบายและการเข้าถึงข้อมูลได้ทันทีทุกเวลา โดยกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่นิยมอ่านผ่านโทรศัพท์มือถือในช่วงเวลากลางคืนและใช้เวลาในที่พักอาศัยเป็นหลัก พฤติกรรมดังกล่าวสะท้อนให้เห็นว่าโทรศัพท์มือถือได้กลายเป็นอุปกรณ์หลักที่ตอบสนองความต้องการด้านความบันเทิงในพื้นที่ส่วนตัวอย่างมีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับแนวคิดของ Kotler et al. [4] ที่ระบุว่าพฤติกรรมผู้บริโภคในยุคดิจิทัลมุ่งเน้นการเข้าถึงเนื้อหาแบบ “Everywhere, Anytime” นอกจากนี้ การที่กลุ่มเป้าหมายชื่นชอบนิยายรูปแบบ “แซทสลับบรยาย” ยังชี้ให้เห็นถึงการหลอมรวมทางวัฒนธรรมการอ่านที่เปลี่ยนจากการเล่าเรื่องแบบวรรณกรรมดั้งเดิมสู่การนำเสนอที่กระชับและสอดคล้องกับพฤติกรรมการสื่อสารในปัจจุบัน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Suppaha [5] ที่ระบุว่านักศึกษา Gen Z มีแนวโน้มเปิดรับสื่อที่เล่าเรื่องรวดเร็วในสังคมดิจิทัล

ในด้านทัศนคติและการยอมรับ ผลการศึกษาแสดงให้เห็นถึงมุมมองเชิงบวกอย่างมากต่อวงการนิยายออนไลน์ โดยกลุ่มตัวอย่างเชื่อมั่นว่าเนื้อหาในระบบออนไลน์มีคุณภาพไม่ต่างจากหนังสือเล่ม และเห็นควรให้มีการส่งเสริมอุตสาหกรรมนี้ให้เติบโตยิ่งขึ้น ปรากฏการณ์นี้สะท้อนถึงการท้าทายกำแพงอคติและช่องว่างด้านความเชื่อมั่นระหว่างสื่อสิ่งพิมพ์และสื่อดิจิทัล ซึ่งสอดคล้องกับรายงานของ PwC Thailand [3] ที่ชี้ให้เห็นว่าตลาดอีบุ๊กในประเทศไทยมีแนวโน้มเติบโตสวนทางกับสื่อสิ่งพิมพ์ รูปแบบเดิมอย่างมีนัยสำคัญ ยิ่งไปกว่านั้น การที่นักศึกษายอมรับว่าการสนับสนุนนักเขียนผ่านระบบเหรียญเป็นเรื่องที่คุ้มค่ายังเป็นหลักฐานสำคัญของการเติบโตในระบบเศรษฐกิจสร้างสรรค์ระดับฐานราก ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Orawan Pilanthanonwat [1] ที่อธิบายว่าทัศนคติเชิงบวกจะนำไปสู่พฤติกรรมการสนับสนุนสื่อในระยะยาว

นอกจากคุณภาพของเนื้อหาแล้ว ประสบการณ์ผู้ใช้ (User Experience) ยังเป็นปัจจัยสำคัญที่สร้างความจงรักภักดีต่อแพลตฟอร์ม โดยกลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจสูงสุดต่อการออกแบบส่วนต่อประสาน ทั้งการจัดวางหน้าอ่านและขนาดตัวอักษรที่สบายตา สอดคล้องกับงานวิจัยของ Jaruan Banjong [8] ที่พบว่าความง่ายในการใช้งานเป็นแรงจูงใจหลักในการเลือกใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ อีกทั้งเหตุผลหลักที่นักศึกษาเลือกใช้แอปพลิเคชันนี้คือความหลากหลายของเนื้อหาที่สามารถตอบสนองความต้องการเฉพาะบุคคล (Personalization) ได้อย่างครอบคลุม เมื่อพิจารณาร่วมกับปัจจัยด้านรายได้ที่ส่วนใหญ่มีงบประมาณจำกัด การเข้าถึงเนื้อหาที่ “อ่านฟรี” หรือมีราคาไม่สูงจึงเป็นปัจจัยเกื้อหนุนสำคัญที่ทำให้แอปพลิเคชันรีดอะไรต์ (ReadAWrite) สามารถครองใจและเข้าถึงไลฟ์สไตล์ของนักศึกษานิเทศศาสตร์ในฐานะแพลตฟอร์มวรรณกรรมดิจิทัลหลักในปัจจุบันได้เป็นอย่างดี

8. บทสรุป

ผลการศึกษาวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นนักศึกษาหญิง อายุ 18-22 ปี ซึ่งอยู่ในช่วงวัยที่คุ้นเคยกับการใช้เทคโนโลยีและมีรายได้ต่อเดือนจำกัด โดยมีพฤติกรรมการเปิดรับนิยายออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือเป็นหลักในช่วงเวลากลางคืนและมักอ่านภายในที่พักอาศัย แรงจูงใจสำคัญที่ทำให้เลือกใช้แอปพลิเคชันรีดอะไรต์คือความหลากหลายของเนื้อหาและความสะดวกในการใช้งาน ซึ่งสอดคล้องกับวิถีชีวิตดิจิทัลที่ต้องการความรวดเร็วและการเข้าถึงสื่อได้ทุกที่ทุกเวลา นอกจากนี้ รูปแบบนิยาย “แซทสลับบรยาย” ยังได้รับความนิยมสูงสุดเนื่องจากสอดคล้องกับพฤติกรรมการสื่อสารของคนรุ่นใหม่ที่เน้นความกระชับและทันใจ

ในด้านทัศนคติและความพึงพอใจ นักศึกษามีมุมมองเชิงบวกต่อคุณภาพของนิยายออนไลน์โดยมองว่ามีความสนุกสนานไม่ต่างจากหนังสือเล่ม และยินดีสนับสนุนนักเขียนผ่านระบบเหรียญเพราะถือเป็นความบันเทิงที่คุ้มค่า ทั้งนี้ กลุ่ม

ตัวอย่างยังมีความพึงพอใจในระดับมากต่อประสบการณ์การใช้งาน (User Experience) โดยเฉพาะการออกแบบหน้ากระดานอ่าน ขนาดตัวอักษร และภาพประกอบที่อ่านง่ายสบายตาผ่านหน้าจอสมาร์ทโฟน สรุปในภาพรวมได้ว่า แอปพลิเคชันรีดอะไรต์ (ReadAWrite) สามารถตอบสนองความต้องการของนักศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งในแง่ของความหลากหลายของเนื้อหาที่ตรงใจและรูปแบบการใช้งานที่เหมาะสมกับไลฟ์สไตล์ในยุคปัจจุบัน โดยสามารถอธิบายสรุปได้ดังแผนภาพ



ภาพที่ 2 สรุปภาพรวมงานวิจัย

9. กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี ด้วยความอนุเคราะห์และความร่วมมือจากหลายฝ่ายที่มีส่วนช่วยสนับสนุนและให้คำแนะนำอันเป็นประโยชน์ต่อการดำเนินงานวิจัย ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณคณาจารย์และบุคลากรของมหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม ที่ได้ให้คำปรึกษา แนวทางในการศึกษา ตลอดจนให้การสนับสนุนด้านวิชาการที่เป็นประโยชน์ต่อการจัดทำงานวิจัยเรื่อง “การศึกษาพฤติกรรม การเปิดรับ ทักษะ และความพึงพอใจของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม สาขานิเทศศาสตร์ ที่มีผลต่อแอปรีดอะไรต์ในการอ่านนิยายออนไลน์” จนสามารถดำเนินการและจัดทำงานวิจัยฉบับนี้ได้สำเร็จลุล่วง

ขอขอบพระคุณนักศึกษานิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม ทุกท่านที่กรุณาสละเวลาในการตอบแบบสอบถามและให้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์ ซึ่งมีส่วนสำคัญอย่างยิ่งต่อการศึกษาและวิเคราะห์พฤติกรรม การเปิดรับ ทักษะ และความพึงพอใจในการใช้แอปพลิเคชันรีดอะไรต์ (ReadAWrite) สำหรับการอ่านนิยายออนไลน์ ทำให้งานวิจัยฉบับนี้มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

ตลอดจนขอขอบคุณผู้ที่มีส่วนช่วยเหลือในการให้คำแนะนำ สนับสนุน และให้กำลังใจในการจัดทำงานวิจัยครั้งนี้ แม้มิได้เอ่ยนามไว้ ณ ที่นี้ ผู้วิจัยขอขอบคุณค่าและประโยชน์ของงานวิจัยฉบับนี้ให้แก่ครอบครัว ครูบาอาจารย์ ตลอดจนกัลยาณมิตร และผู้มีพระคุณทุกท่าน ที่คอยให้การสนับสนุนและถ่ายทอดความรู้มาโดยตลอด ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณทุกท่านจากใจเป็นอย่างยิ่ง



10. เอกสารอ้างอิง

- [1] Pilanthanonwat, O. (2011). *Communication for persuasion* (6th ed.). Chulalongkorn University Press. (in Thai).
- [2] Way Magazine Editorial Team. (2022). *Collapse or continuation? The publishing industry amid multidirectional crises*. <https://waymagazine.org/publishing-industry/> (in Thai).
- [3] PwC Thailand. (2021, July 30). *PwC forecasts Thailand's media and entertainment industry revenue to reach 600 billion baht by 2025: Highlights growth of the streaming business amid COVID-19*. <https://www.pwc.com/th/th/press-room/press-release/2021/press-release-30-07-21-th.html> (in Thai).
- [4] Kotler, P., Keller, K. L., & Chernev, A. (2022). *Marketing management* (16th ed.). Pearson Education.
- [5] Suppaha, P. (2025). Reading behavior of Thai students in the digital social world. *Wisdom Journal of Humanities and Social Sciences*, 2(8), 42–52. (in Thai).
- [6] Rakmanee, S. (2015). *Novel writing*. Sampachanya. (in Thai).
- [7] Sothanasathian, S. (1990). *Communication and politics*. Thammasat University Press. (in Thai).
- [8] Banjong, J. (2017). A study of motivation in reading online novels. *Journal of Phranakhon Rajabhat University*, 8(2), 27–36. (in Thai).
- [9] Sribantao, J., Witchulta, C., Sukchoknithiphokin, T., & Saengrod, P. (2023). Factors influencing the selection of online novel platforms among aspiring writers in Mueang District, Samut Prakan Province. *Ratchaphruek Journal*, 17(50), 247–277. (in Thai).
- [10] Chaladthanyakij, C. (2018). 'JOYLADA': New application software of online chat fiction for Thai literature. *Journal of Siam Communication Arts Review*, 17(23), 59–65. (in Thai)