



การใช้และทัศนะเกี่ยวกับบรอดแบนด์ของนักศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร

ณัฐยานันท์ จุลรักษา

	วพ302.234
	ณ329ก
30A0193076	
Title : การใช้และทัศนะเกี่ยวกับบรอดแบนด์	
ศูนย์สนเทศและหอสมุด มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์	

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทสาขาสถาปัตยกรรมมหาบัณฑิต
สาขาวิชาสถาปัตยกรรมธุรกิจ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

พ.ศ. 2549

ISBN : 974-671-517-8

Usage and Attitude on Broadband of students in Bangkok Metropolis

NATTAYA CHULRAKSA

**A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of Master of Arts (Communication)**

Department of Business Communication

Graduate School, Dhurakij Pundit University

เลขทะเบียน.....	0193076
วันลงทะเบียน.....	28 ก.พ. 2553
เลขเรียกหนังสือ.....	302.234
	ค 3297
	C 25493
	ค 2

2006

ISBN 974-671-517-8



ใบรับรองวิทยานิพนธ์

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

ปริญญาโท สาขา นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต

หัวข้อวิทยานิพนธ์ การใช้และทักษะเกี่ยวกับบรอดแบนด์ของนักศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร

เสนอโดย อนุรักษ์ จุฬารักษ์

สาขาวิชา นิเทศศาสตร์


กลุ่มวิชา นิเทศศาสตร์ธุรกิจ

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

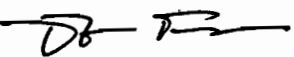
ผศ.ดร.กฤษณ์ ศาสตราวุฒิจ


อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม

ได้พิจารณาเห็นชอบ โดยคณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์แล้ว

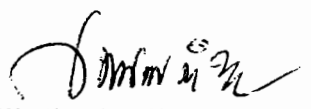

.....ประธานกรรมการ
(ศ.สุกัญญา สุกบรรทัด)


.....กรรมการและอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์
(ผศ.ดร.กฤษณ์ ศาสตราวุฒิจ)


.....กรรมการ
(ผศ.ดร.อัศวิน เนตรโพธิ์แก้ว)


.....กรรมการ
(อาจารย์ อรุณ งามคี)

บัณฑิตวิทยาลัยรับรองแล้ว


.....คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สมศักดิ์ คำวิชอบ)

วันที่ 15 เดือน November พ.ศ. 2549

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี ด้วยความอนุเคราะห์อย่างยิ่ง จากบุคคลหลายท่าน โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กุลทิพย์ ศาสตรระจิจิ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ที่ได้กรุณาสละเวลาอันมีค่า ให้คำชี้แนะ ข้อคิดเห็น รวมทั้งแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ ผู้วิจัยจึงขอ กราบขอบพระคุณ มา ณ ที่นี้ นอกจากนี้ยังได้รับความกรุณา จากท่านประธานกรรมการ ศาสตราจารย์สุกัญญา สุกบรรทัด รวมทั้งท่านคณะกรรมการ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อัศวิน เนตรโพธิ์แก้ว และ ท่านอาจารย์อรุณ งามดี ที่กรุณาให้คำชี้แนะ ชัดเกล้า เพื่อให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้เกิดความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น ผู้วิจัยจึงขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูง

ขอกราบขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อุษา บิ๊กกินส์ ที่กรุณาให้ความรู้ คำแนะนำ ที่มีคุณค่าและเป็นประโยชน์อย่างยิ่ง รวมทั้งขอขอบคุณ นักศึกษาสาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ ระดับปริญญาตรี และปริญญาโทจากมหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์ และ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ที่ให้ความร่วมมือให้ข้อมูลอันเป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อการทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ รวมทั้งขอขอบคุณ เจ้าหน้าที่วิทยานิพนธ์ นื่องปู วิภา สงวนทรัพย์ ที่อำนวยความสะดวกในการจัดทำวิทยานิพนธ์ ตลอดจน นื่อง ๆ สาขานิเทศศาสตร์ นื่องปลา ปาริชาติ จันทนเปลิน นื่องได้ กฤษฎา สุริยวงศ์ และนื่องเล็ก สุวรรณา ปิยบพิตร ที่ได้แลกเปลี่ยนประสบการณ์และเป็นกำลังใจให้แก่กัน

ขอขอบคุณ คุณรังสรรค์ จันทน์ฤกษ์ ผู้จัดการฝ่ายขายและบริการลูกค้าราชการและรัฐวิสาหกิจ บมจ.ทีโอที ผู้บังคับบัญชาโดยตรง ที่สนับสนุนและให้โอกาสในการศึกษาครั้งนี้ รวมทั้งขอขอบคุณเพื่อนๆ ที่ สถาบันนวัตกรรมทีโอที นื่องใจ ภาวนา พงษ์ภักดี นื่องอ้อย มาริน เผือกอ่ำ และ เพื่อนแจ๊ค ฤทัย นิมเวไนย์ ที่ให้กำลังใจและสนับสนุนข้อมูลทางด้านต่างๆ รวมทั้งขอขอบคุณ พี่ต้อย วราภรณ์ โภคานันท์ ผู้ซึ่งแนะนำให้ผู้วิจัยมีโอกาสศึกษาที่คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์ ที่ทรงเกียรติแห่งนี้ รวมทั้งคอยช่วยเหลือและเป็นกำลังใจในการสอบทุกครั้ง ตลอดจนเพื่อนๆ และนื่องๆ อีกหลายท่านที่ไม่ได้เอ่ยนาม ณ ที่นี้

ขอกราบขอบพระคุณ คุณพ่อสุจิต และคุณแม่สมทรง คชมหิทธิ และพี่สาวทั้งสาม พี่แอ็บเปิ้ล พี่เชอรี่ และพี่ไคนท์ ที่เป็นกำลังใจที่ยิ่งใหญ่ ให้สามารถฝ่าฟันอุปสรรคจนได้รับความสำเร็จ ตลอดจนผู้วิจัย ขอขอบคุณ คุณพิสิษฐ์ จุลรักษา ผู้ซึ่งเป็นกำลังใจที่มีค่าอย่างยิ่ง ตลอดเวลาเกือบสองปี และเป็นผู้ที่ให้การสนับสนุนในทุกเรื่องจนวิทยานิพนธ์นี้สำเร็จลุล่วง

ณัฐธยาน์ จุลรักษา

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ฅ
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ซ
สารบัญตาราง.....	ฅ
สารบัญภาพ.....	ฉ
บทที่	
1. บทนำ.....	1
1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2 ปัญหานำวิจัย.....	8
1.3 วัตถุประสงค์.....	8
1.4 ขอบเขตการวิจัย.....	8
1.5 นิยามศัพท์.....	9
1.6 ประโยชน์ที่ได้รับ.....	10
2. แนวคิด ทฤษฎี และผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	12
2.1 แนวคิดเกี่ยวกับเทคโนโลยีสารสนเทศ.....	12
2.2 แนวคิดเกี่ยวกับเทคโนโลยีเป็นตัวกำหนด.....	16
2.3 แนวคิดเกี่ยวกับการสื่อสารผ่านตัวกลางคอมพิวเตอร์.....	22
2.4 แนวคิดเกี่ยวกับเทคโนโลยีการสื่อสารรูปแบบใหม่.....	32
2.5 แนวคิดเกี่ยวกับทัศนคติ.....	35
2.6 แนวคิดเกี่ยวกับการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจ.....	37
2.7 แนวคิดเกี่ยวกับ Generation C.....	40
2.8 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	42
3. ระเบียบวิธีวิจัย.....	44
3.1 กรอบการศึกษาวิจัย.....	44
3.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	45
3.3 การคัดเลือกกลุ่มตัวอย่าง.....	45

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
3.4 แหล่งข้อมูลที่ใช้ในการศึกษา.....	47
3.5 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล.....	48
3.6 การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	48
3.7 ระยะเวลาในการเก็บข้อมูล.....	48
3.8 ความเชื่อถือได้ของข้อมูล.....	48
3.9 การวิเคราะห์ข้อมูล.....	49
3.10 การนำเสนอข้อมูล.....	49
4. ผลการวิจัย.....	51
4.1 การใช้บรรดแบนด์ของนักศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร.....	51
4.2 นักศึกษาในเขตกรุงเทพมหานครมีทัศนะอย่างไรต่อการประยุกต์ ใช้บรรดแบนด์.....	85
5. สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	96
5.1 สรุปผลการวิจัย.....	96
5.2 อภิปรายผลการวิจัย.....	102
5.3 ข้อเสนอแนะ.....	116
บรรณานุกรม.....	119
ภาคผนวก.....	125

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
1.1 จำนวนประชากรในประเทศไทยที่ใช้อินเทอร์เน็ต ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2534 – 2547.....	2
2.1 ความสัมพันธ์ระหว่างเทคโนโลยีการสื่อสาร กับการเปลี่ยนแปลงสังคม.....	17
3.1 แสดงถึงกรอบการศึกษาวิจัย.....	44
4.1 การใช้บรรดแบนด์ทางการศึกษา.....	61
4.2 การใช้บรรดแบนด์ทางด้านบันเทิง.....	78
4.3 ความแตกต่างของกิจกรรมบันเทิงผ่านสื่อมวลชนอินเทอร์เน็ตทั่วไป และอินเทอร์เน็ตความเร็วสูง.....	80
4.4 การใช้บรรดแบนด์ทางด้านพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์.....	84
4.5 ทักษะต่อการประยุกต์ใช้บรรดแบนด์.....	90
4.6 ทักษะต่อผลกระทบในแง่ลบของการใช้บรรดแบนด์.....	94

ภาพที่	สารบัญภาพ	หน้า
1.1	ปริมาณการใช้บรอดแบนด์ หรือ อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (ADSL) ปี พ.ศ. 2546 ถึง ปี พ.ศ. 2548.....	6
1.2	อายุผู้ตอบแบบสอบถามออนไลน์ ที่ใช้บริการเทคโนโลยีบรอดแบนด์.....	7
2.1	ความสัมพันธ์ระหว่างเทคโนโลยีการสื่อสาร กับการเปลี่ยนแปลงทางสังคม.....	17
2.2	แบบจำลองการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจ	39
4.1	การสื่อสารผ่านบรอดแบนด์กับการเปลี่ยนแปลง วัฒนธรรมการใช้ภาษาไทย.....	69
4.2	การเรียนการสอนทางไกลผ่านจอภาพ (E – learning).....	87
4.3	การประชุมทางไกลผ่านจอภาพ (Video Conference).....	88

หัวข้อวิทยานิพนธ์	การใช้และทักษะเกี่ยวกับบรอดแบนด์ของนักศึกษาในเขต กรุงเทพมหานคร
ชื่อผู้เขียน	ณัฐธยาน์ จุลรักษา
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผศ. ดร. กุลทิพย์ ศาสตรระจุก
สาขาวิชา	นิเทศศาสตรศึกษา
ปีการศึกษา	2549

บทคัดย่อ

การวิจัยเรื่อง การใช้และทักษะเกี่ยวกับบรอดแบนด์ของนักศึกษาในเขต กรุงเทพมหานคร มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาถึง การใช้บรอดแบนด์ของนักศึกษาในเขต กรุงเทพมหานคร ทางด้านการศึกษา สื่อสาร บันเทิง และ พาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ (E-Commerce) และ ทักษะของนักศึกษาในเขตกรุงเทพมหานครต่อการประยุกต์ใช้บรอดแบนด์ การวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดย การสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) นักศึกษาสาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ ระดับปริญญาตรี และ ปริญญาโท จำนวน 2 มหาวิทยาลัย คือ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์ และ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง จำนวน 40 คน ในช่วงเดือน มีนาคม 2549 ถึงเดือน พฤษภาคม 2549 ผลการวิจัยพบว่า

1. นักศึกษาในเขตกรุงเทพมหานครใช้บรอดแบนด์ในด้าน ต่าง ๆ ดังนี้

1.1 ด้านการศึกษา ใช้ในการค้นหาข้อมูล รับ-ส่งอีเมล (E-Mail) เว็บบอร์ด และ ดาวน์โหลดโปรแกรม ได้อย่างสะดวกรวดเร็วและประหยัดเวลา

1.2 ด้านการสื่อสาร ใช้ในการพูดโทรศัพท์ผ่านเครือข่ายบรอดแบนด์ หรือ อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (ADSL) กับเพื่อนที่อยู่ต่างประเทศ แบบเห็นภาพตามเวลาจริง (real time) ส่งผลให้ประหยัดค่าใช้จ่าย รวมทั้งการสนทนาออนไลน์ (Chat) ผ่าน บรอดแบนด์ ส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงวัฒนธรรมการใช้ภาษาไทย ด้วยการใช้อักษรย่อ และ คำสะกดไม่ตรงตามไวยากรณ์เพื่อความสะดวกรวดเร็วและเกิดอรรถรสในการสนทนา รวมทั้งคำเลียนเสียงการพูดไม่ชัด และการสร้างภาษาใหม่เพื่อใช้เฉพาะกลุ่มออนไลน์

1.3 ด้านบันเทิง สรุปรูปการใช้ได้ 5 ประเภท (1) ฟังเพลงออนไลน์และดาวน์โหลด เพลงได้อย่างมีประสิทธิภาพ (2) ชมรายการโทรทัศน์ย้อนหลังและรายการที่กำลังออกอากาศจากทีวีออนไลน์ได้อย่างมีคุณภาพเสมือนชมจากโทรทัศน์ (3) อ่านหนังสือพิมพ์ออนไลน์ได้สะดวก สามารถเข้าถึงเว็บเพจรูปภาพและข้อมูลข่าวได้รวดเร็ว (4) ดาวน์โหลดภาพยนตร์ได้สะดวกเร็ว

ส่งผลให้เกิดเป็นสังคมบนเท็งออนไลน์บนเว็บไซต์ประเภท Bit Torrent เพื่อแลกเปลี่ยนเพลงและภาพยนตร์ (5) เล่นเกมออนไลน์และดาวน์โหลดเกมได้อย่างมีประสิทธิภาพ

1.4 ด้านพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ (E-Commerce) ใช้ในการซื้อสินค้าออนไลน์ และใช้เป็นช่องทางในการค้นหาข้อมูลสินค้าจากเว็บไซต์ต่างๆ เพื่อประกอบการตัดสินใจซื้อสินค้าได้อย่างมีประสิทธิภาพและสะดวกรวดเร็ว

2. นักศึกษาในเขตกรุงเทพมหานครมีทักษะต่อการประยุกต์ใช้บรรดแบนด์ ในด้านต่าง ๆ ดังนี้ (1) รัฐบาลอิเล็กทรอนิกส์ (E-Government) ได้แก่การบริการสืบค้นข้อมูลภาครัฐได้สะดวกรวดเร็ว (2) พาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ที่ครบวงจร (E-Commerce) (3) การประชุมทางไกลผ่านจอภาพ (Video Conference) ส่งผลให้ประหยัดเวลาและค่าใช้จ่าย (4) การเรียนการสอนทางไกลผ่านจอภาพที่สามารถมีปฏิสัมพันธ์ได้ตอบได้ตามเวลาจริง (E-Learning) ส่งผลให้เกิดโอกาสทางการศึกษาที่เท่าเทียมกัน

3. นักศึกษาในเขตกรุงเทพมหานครมีทักษะต่อผลกระทบในแง่ลบของการใช้บรรดแบนด์ ทางด้านต่าง ๆ ดังนี้ (1) การดาวน์โหลดเพลงของผู้บริโภคส่งผลกระทบต่อผู้ประกอบการค่ายเพลง (2) การเล่นเกมออนไลน์ได้มีประสิทธิภาพส่งผลให้เกิดการติดเกมออนไลน์ (3) สนับสนุนให้เกิดการละเมิดลิขสิทธิ์ (4) สนับสนุนให้เข้าถึงเว็บอนาจารได้สะดวกส่งผลให้ผู้ใช้บรรดแบนด์อาจเกิดการหมกมุ่นทางเพศ และอาจก่อให้เกิดปัญหาทางสังคม

ข้อเสนอแนะการศึกษาวิจัยครั้งต่อไป ควรศึกษารูปแบบการใช้บรรดแบนด์ในชีวิตประจำวันของกลุ่มอื่น ๆ ในจังหวัดที่ภาครัฐกำหนดให้เป็น ICT City เช่น ภูเก็ต เชียงใหม่ และขอนแก่น เป็นต้น

Thesis Title : Usage and Attitude on Broadband of Students in Bangkok Metropolis

Author: Nattaya Chulraksa

Thesis Advisor: Asst.Prof. Dr. Kulthip Sastraruji

Department: Business Communication

Academic Year: 2006

ABSTRACT

The research on "Usage and Attitude on Broadband of Students in Bangkok Metropolis" was aimed at investigating the usage of broadband of the students in Bangkok Metropolis in education, communication, entertainment and E-Commerce and their attitude on the usage of broadband. This qualitative research was carried out by means of in-depth interviews which were conducted to a total of 40 undergraduate and graduate students majoring in information technology of Dhurakij Pundit University and University of King Mongkut's Institute of Technology Ladkrabang from March to May 2006. The research findings were as follows:

1. The students in Bangkok Metropolis used broadband in the following four aspects:

1.1 **Education** The students used broadband in order to search for information, e-mail, chat on web-board, and download various programs conveniently and rapidly.

1.2 **Communication** It was economical for the students to talk on the phone with their friends abroad through broadband network or by the high - speed Internet (ADSL) in real time including online - chat carried out through broadband which resulted in changes in the Thai language use such using abbreviations and misspelling which were not accurate according to Thai grammatical structures but made communication go smoothly and amusingly including mispronunciation and coinage of new words and phrases especially used among online communities.

1.3 **Entertainment** The students used broadband for these five purposes: (1) Listening to online songs and downloading them effectively. (2) Watching TV programs previously broadcasted and the programs from online -TV which were of as high quality as that on an ordinary television. (3) Reading online newspaper conveniently, having a quick access to web-page and information. (4) Downloading movies conveniently and rapidly and as a result,

this turned into an online entertainment community on a type of web-site called "Bit Torrent" for exchanging songs and movies and (5) Playing and downloading online games.

1.4 E-Commerce The students used E-Commerce for buying online products and it was a channel for the students to effectively and rapidly look for products on various web-sites for decision-making.

2. The attitudes of the students in Bangkok Metropolis on the usage of broadband were as follows. (1) Broadband formulated E-Government such as a quick access to the information provided by the government sectors. (2) E-Commerce. (3) Video conferencing which is inexpensive and less time-consuming. (4) E-Learning which results in equal opportunity to learn for everyone.

3. The students in Bangkok Metropolis had negative attitudes towards the usage of broadband in the following aspects: (1) User's downloading of music has have a negative impact on music entrepreneurs. (2) Online- games always result in addiction to online- games (3) Online-games and other types of entertainment has brought about copyright infringement and (4) Broadband has given people a good chance to access to obscene web-sites so conveniently that broadband users might be sex-oriented and this can cause several serious social problems.

This thesis suggested that the research to be carried out in the future should concentrate on the study of broadband usage model in daily life of various groups in some province in Thailand which the government has determined to be ICT cities such Phuket, Chiang-Mai and Khon-Kan, etc.

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยี ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในโลกการสื่อสารอย่างมาก นวัตกรรมทางเทคโนโลยี และการพัฒนาระบบโทรคมนาคมที่เชื่อมโยงเข้ากับระบบคอมพิวเตอร์ จนเกิดเป็นเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ได้กลายเป็นส่วนหนึ่งซึ่งช่วยให้การสื่อสารเป็นไปอย่างสะดวกรวดเร็ว และก้าวไกลยิ่งขึ้น การสื่อสารทางอินเทอร์เน็ต เป็นการสื่อสารที่มีศักยภาพสูงในการสนองตอบ และมีปฏิสัมพันธ์ในเวลาอันรวดเร็ว รวมทั้งได้เข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันของคนในยุคข้อมูลข่าวสาร หรือ สังคมสารสนเทศ อย่างยิ่ง อินเทอร์เน็ตเป็นทั้งช่องทางการสื่อสาร และเป็นสื่อรูปแบบใหม่ที่สามารถเผยแพร่ข้อมูลได้อย่างกว้างไกล เป็นระบบเครือข่ายการสื่อสารข้อมูลที่โยงใยทั่วโลก โดยไม่มีข้อจำกัดทางด้านเวลา และสถานที่

อินเทอร์เน็ตได้เข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันของคนไทย ทั้งในด้านการนำมาใช้ประโยชน์ เพื่อการติดต่อสื่อสาร การค้นคว้าหาข้อมูล ความบันเทิง ตลอดจนการทำธุรกิจการค้าผ่านทางอินเทอร์เน็ต ด้วยคุณลักษณะพิเศษของอินเทอร์เน็ตในการเป็นสื่อผสม (Multimedia) ซึ่งสามารถสื่อได้ทั้งในรูปแบบของข้อความ เสียง ภาพนิ่ง รวมทั้งภาพเคลื่อนไหวได้ด้วยมาตรฐานเดียวกันทั่วโลก (กิริฎา สีสากรณ์, 2547 :12)

ปี พ.ศ. 2534 ในประเทศไทยมีผู้เริ่มใช้อินเทอร์เน็ต จำนวน 30 คน และยอดจำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ตเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องในทุกๆ ปี ในปี พ.ศ. 2546 มีผู้ใช้อินเทอร์เน็ตประมาณ 6 ล้านคน ปี พ.ศ. 2547 มีผู้ใช้อินเทอร์เน็ตเพิ่มขึ้นเป็น 6.9 ล้านคน ดังแสดงในตารางที่ 1.1

เนื่องจากอุปสรรคสำคัญในการใช้อินเทอร์เน็ต คือ ความล่าช้าในการรับส่งข้อมูล และความต่อเนื่องในการใช้งาน ปี ค.ศ. 1997 ADSL Forum ประเทศสหรัฐอเมริกาจึงได้คิดค้นและพัฒนาเป็นบรอดแบนด์ หรือ เทคโนโลยี ADSL เพื่อให้เข้าถึงเครือข่ายอินเทอร์เน็ตด้วยความเร็วสูง (ประชา นครไทย, 2547 : 25)

ตารางที่ 1.1 จำนวนประชากรในประเทศไทยที่ใช้อินเทอร์เน็ต ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2534 – ปี พ.ศ. 2547

Year	Year A.D.	Users	Source
2534	1991	30	NECTEC
2535	1992	200	NECTEC
2536	1993	8,000	NECTEC
2537	1994	23,000	NECTEC
2538	1995	45,000	NECTEC
2539	1996	70,000	NECTEC
2540	1997	220,000	Internet Thailand/NECTEC
2541	1998	670,000	Internet Thailand/NECTEC
2542	1999	1,500,000	ISP Club/NECTEC
2543	2000	2,300,000	ISP Club/NECTEC
2544	2001	3,500,000	NSO/NECTEC(household survey)
2545	2002	4,800,000	NECTEC (estimate)
2546	2003	6,031,300	NSO/NECTEC(household survey)
2547	2004	6,971,500	NSO/NECTEC(household survey)

ที่มา : <http://www.ntl.nectec.or.th/internet/user-growth.html>

บรอดแบนด์ หรือ อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (ADSL) เป็นเทคโนโลยีของการสื่อสารข้อมูลผ่านสายโทรศัพท์ที่ใช้หมายเลขโทรศัพท์เดิม โดยผู้ใช้บริการสามารถใช้โทรศัพท์บ้านพร้อมๆ กับการใช้อินเทอร์เน็ต นอกจากนี้การเชื่อมต่อของเทคโนโลยี ADSL เป็นลักษณะเชื่อมต่อตลอดเวลา (Always On) เมื่อต้องการใช้งานเพียงต่อสายอุปกรณ์ ADSL เข้ากับคอมพิวเตอร์ก็สามารถใช้งานได้ทันที ทำให้ไม่เกิดปัญหาสายโทรศัพท์ไม่ว่าง เมื่อเรียกเข้าระบบอินเทอร์เน็ตเหมือนกับระบบเดิม อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง มีความเร็วในการรับข้อมูลสูงถึง 8 เมกะบิตต่อวินาที (Mbps) ในขณะที่ความเร็วในการส่งข้อมูลสูงสุดที่ 1 เมกะบิตต่อวินาที (Mbps) (ประชา นครชัย , 2547 : 27) ดังนั้น จึงกล่าวได้ว่า อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (ADSL) สามารถที่จะยก ระดับให้สายโทรศัพท์ ซึ่งเป็นสายทองแดงธรรมดา กลายเป็นสัญญาณดิจิทัลความเร็วสูง และเป็นสายทางด่วนในการรับส่งข้อมูลไม่ว่าจะเป็นภาพ เสียง ข้อความ ซึ่งเป็นภาพเคลื่อนไหวได้ตามเวลาจริง (Real Time) (ขจรศักดิ์ จีรวัดนสาร, 2547 : 3)

จากรายงานของ DSL Forum ประเทศสหรัฐอเมริกา ระบุว่า มีผู้ขอใช้บริการบรอดแบนด์ หรือ อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (ADSL) เพิ่มขึ้นทั่วโลกกว่า 5 แสนคนทุก ๆ สัปดาห์ โดยเฉพาะในประเทศอเมริกามีผู้ขอใช้บริการเพิ่มขึ้นถึง 24 ล้านคนใน 9 เดือนแรกของปีพ.ศ. 2547 ส่งผลให้

ในปีนั้น มีจำนวนผู้ให้บริการทั่วโลกถึง 85.3 ล้านคน โดยมีอัตราการเติบโตที่ 39 % เมื่อเปรียบเทียบกับปี พ.ศ. 2546 และในช่วงต้นปี พ.ศ. 2548 DSL Forum คาดว่าผู้ใช้ ADSL ทั่วโลกจะมีจำนวนถึง 100 ล้านคน ส่วนในทวีปยุโรปในปี พ.ศ. 2547 มีผู้ให้บริการ ADSL เพิ่มขึ้นถึง 9.25 ล้านราย ทำให้มีจำนวนผู้ใช้งานในทวีปยุโรปรวมทั้งสิ้น 26.5 ล้านคน (www.adslthailand.com, 2548)

สำหรับในเอเชียแปซิฟิก มีผู้ขอใช้บริการอินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (ADSL) เพิ่มขึ้นกว่า 4 ล้านราย ในปี พ.ศ. 2547 โดยมีประเทศที่ผ่าน Mass Market เกินกว่า 20 % ของจำนวนสายโทรศัพท์ อันดับแรก ได้แก่ ประเทศเกาหลี 28.88% และคิดเป็นร้อยละ 21.4% ของจำนวนประชากรในประเทศ ซึ่งนับได้ว่าเป็นประเทศที่ใช้บรอดแบนด์ ด้วยการเชื่อมต่อด้วย ADSL มากที่สุดในโลกด้วย หรือเปรียบได้ว่ามีอัตราส่วนการใช้ ADSL เป็น 90% ของผู้ให้บริการทั่วโลก รองลงมาได้แก่ ประเทศไต้หวัน 22.14% ของจำนวนสายโทรศัพท์ (www.adslthailand.com, 2548)

เหตุผลที่ทั้งสองประเทศมีการใช้ อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (ADSL) มีปริมาณสูงมาก เนื่องจากรัฐบาลของทั้งสองประเทศเกาหลี และไต้หวัน ให้ความสำคัญในการที่จะผลักดันประเทศให้เป็นประเทศเศรษฐกิจและสังคมแห่งภูมิปัญญา (Knowledge-base-Economy) ด้วยการพัฒนาเทคโนโลยีสื่อสารโทรคมนาคม ตั้งแต่อดีตที่ผ่านมายาวนานจนถึงปัจจุบัน (รุ่งเรือง ลิ้มชูปัญญา, 2548 : 71) โดยรัฐบาลส่งเสริมให้เกิดการทำธุรกรรมออนไลน์ สนับสนุนให้อาจารย์และนักเรียนในระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษา ใช้บรอดแบนด์อินเทอร์เน็ต ทั้งในเรื่องของการเรียนการสอน และการใช้งานส่วนตัว ด้วยการจัดหาเครื่องคอมพิวเตอร์ให้ ตลอดจนสนับสนุนเงินลงทุนให้ภาคเอกชน โดยเฉพาะรัฐบาลของประเทศเกาหลี มีนโยบายให้บรอดแบนด์มีราคาค่าใช้บริการที่ไม่สูงมาก เมื่อเปรียบเทียบกับราคาค่าบริการของอินเทอร์เน็ตรูปแบบเดิม รวมทั้งรัฐบาลส่งเสริมให้ทุกเมืองเป็นพื้นที่สารสนเทศ (IT) มุ่งเน้นการเรียนการสอนภาษาอังกฤษเพิ่มมากขึ้น เพื่อให้เป็นสื่อกลางในการเรียนรู้ มุ่งเน้นกิจกรรมต่างๆ อาทิ e-business, e-transportation และ e-life เป็นต้น นอกจากนี้ รัฐบาลของประเทศทั้งสองยังมีการส่งเสริมให้เกิดอุตสาหกรรม ใหม่ ๆ ตลอดจนวางรากฐานด้วยการสร้างโครงสร้างโทรคมนาคมใหม่ด้วยสายเคเบิลใยแก้วนำแสง และปรับปรุงโครงสร้างสายทองแดง เพื่อความแข็งแกร่งทางด้านสื่อสารโทรคมนาคม (James SL Yong , 2003 : 152, 186)

สำหรับประเทศไทย บรอดแบนด์ หรือ อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (ADSL) ได้ถูกนำมาให้บริการครั้งแรกในปี พ.ศ. 2543 เพื่ออำนวยความสะดวกให้แก่ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในสังคมไทย ด้วยความเร็วที่เพิ่มขึ้นจากเดิมถึง 2 -8 เท่า ในระยะแรกยังไม่เป็นที่แพร่หลาย จนกระทั่งในปีพ.ศ. 2547 มีผู้ใช้บรอดแบนด์เพิ่มขึ้น เนื่องจาก กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารได้

มอบหมายให้ บริษัท กสท โทรคมนาคม จำกัด (มหาชน) และ บริษัท ทศท คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) ในขณะนั้น เป็นผู้นำร่องผลักดันติดตั้งอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงในราคาประหยัด ที่มีค่าบริการต่ำกว่า 1,000 บาท ซึ่งมีความเร็วตั้งแต่ 128 กิโลบิตต่อวินาที (Kbps) ถึง 2 เมกะบิตต่อวินาที (Mbps) เพื่อต้องการเพิ่มจำนวนผู้ใช้บริการอินเทอร์เน็ตความเร็วสูง และรองรับนโยบายรัฐบาลที่เล็งเห็นว่า จำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย จะเป็นตัวชี้วัดถึงความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี และความก้าวหน้าทางการศึกษาของประเทศ

บรอดแบนด์ ได้เข้ามามีบทบาทในสังคมหลายๆ ด้าน ทั้งในระดับบุคคลซึ่งเป็นกลุ่มผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตจำนวนมากที่มีแนวโน้มพฤติกรรมการใช้งาน เพื่อวัตถุประสงค์ที่หลากหลาย และเฉพาะเจาะจงตาม Life Style ของแต่ละบุคคลค่อนข้างมาก ซึ่ง ได้แก่ (กาญจนา วานิชการ และทวีศักดิ์ กอนันต์กุล, 2548 : 27)

- การใช้งานเพื่อการทำงานที่บ้าน หรือทำงานนอกสำนักงาน ซึ่งหัวใจของระบบการทำงานนอกสถานที่อยู่ที่ระบบการติดต่อสื่อสารที่สะดวกรวดเร็วและมั่นคง ความสามารถในการเชื่อมต่อเข้าสู่ระบบสื่อสารขององค์กร ผ่านทางเครือข่ายอินเทอร์เน็ตความเร็วสูง จะเอื้ออำนวยให้แนวคิดของระบบการทำงานนอกสถานที่ สามารถกระทำได้อย่างมีประสิทธิภาพ ลดเวลาและค่าใช้จ่ายในการเดินทาง ช่วยลดค่าใช้จ่ายขององค์กรด้านค่าสถานที่ และค่าสาธารณูปโภคต่างๆ และยังมีประโยชน์ต่อสังคม คือ สามารถลดปัญหาการจราจร ปัญหามลพิษ และลดอัตราการใช้พลังงานและน้ำมันอีกด้วย

- การใช้งานเพื่อการสื่อสารและบันเทิง ไม่ว่าจะเป็น การอ่านข่าวจากหนังสือพิมพ์ออนไลน์ การชมภาพยนตร์ การฟังเพลง การชมละคร การชมการถ่ายทอดสดการแข่งขันฟุตบอลพรีเมียร์ลีก การเล่นเกมออนไลน์ ผ่านอินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (ADSL) รวมทั้ง อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง จะนำมาซึ่งนวัตกรรมของรูปแบบการบันเทิงที่หลากหลายขึ้นในอนาคต เช่น บริการโทรทัศน์ดิจิทัล ผ่านเครือข่ายบรอดแบนด์ สามารถชมรายการโทรทัศน์ พร้อมๆ การท่องอินเทอร์เน็ต

- การใช้งานเพื่อการศึกษา ซึ่งเป็นการเปิดโอกาสให้บุคคลทั่วไปในที่ต่าง ๆ มีโอกาสเข้าถึงสื่อการเรียนการสอนได้อย่างสะดวก คือให้บริการแบบทุกที่ ทุกเวลา ผ่านทางอินเทอร์เน็ตความเร็วสูง ที่เรียกว่า การเรียนการสอนทางไกลผ่านจอภาพ (E-Learning) ลดการปิดกั้นและข้อจำกัดเรื่องเวลา และระยะทางในการศึกษาเล่าเรียน นอกจากนี้ยังสามารถลดค่าใช้จ่ายในการเดินทางอีกด้วย นอกจากนี้กระทรวงศึกษาธิการ ยังใช้เครือข่าย บรอดแบนด์ หรืออินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (ADSL) เป็นสื่อสัญญาณเชื่อมโยงข้อมูลความรู้จากมหาวิทยาลัยต่างๆ ทั่วประเทศไว้

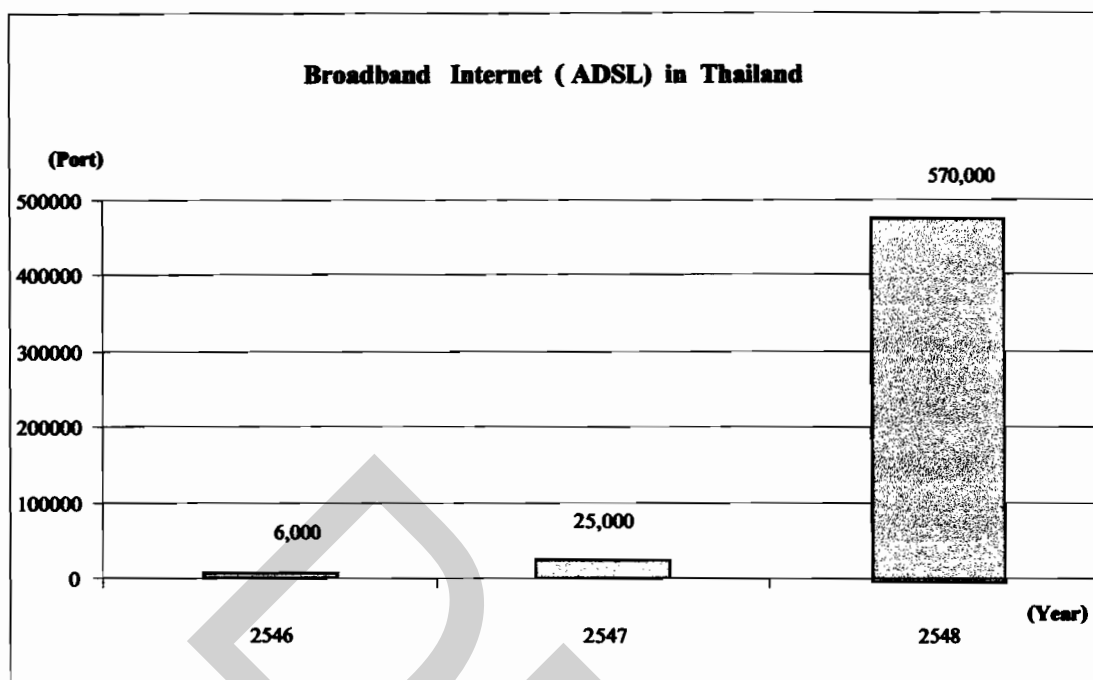
ด้วยกัน ทั้งนี้เพื่อให้เยาวชนไทยสามารถเข้าถึงข้อมูลข่าวสารได้อย่างสะดวกและรวดเร็ว (วรรณพร ลิพหาชีวะ, 2548 : 7)

อย่างไรก็ตาม บรอดแบนด์ หรือ อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (ADSL) ได้เข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวัน และส่งผลให้วัฒนธรรมทางด้านต่างๆ โดยเฉพาะวัฒนธรรมทางการสื่อสารของสังคมไทยเกิดการเปลี่ยนแปลงไปจากการสื่อสารแบบทางเดียว (One Way Communication) เป็นการสื่อสารแบบมีปฏิสัมพันธ์ (Interactive) ได้สะดวกและคล่องตัวและมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น เช่น สนทนาออนไลน์ (Chat) การการประชุมทางไกลผ่านจอภาพ (Video Conference) ที่สามารถเห็นภาพขณะสื่อสารโต้ตอบกันได้ตามเวลาจริง (Real Time) ไม่ว่าจะอยู่ห่างไกลเพียงใดอย่างไรไม่มีข้อจำกัดเรื่องเวลาและสถานที่ นอกจากนี้สามารถใช้อินเทอร์เน็ตผ่านเว็บบอร์ด ซึ่งเป็นพื้นที่สาธารณะได้อย่างสะดวกและคล่องตัวกับความเร็วในการรับส่งข้อมูล

นอกจากนี้ บรอดแบนด์ หรือ อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (กาญจนา วานิชการ, 2548 : 30) ยังถือว่าเป็นตัวขับเคลื่อนสำคัญ ในการพัฒนาธุรกิจอิเล็กทรอนิกส์ (e-Business) ปัจจุบันองค์กรและบริษัทส่วนใหญ่ มีเว็บไซต์เผยแพร่ข้อมูลสินค้าและบริการต่างๆ มีการทำธุรกรรมออนไลน์แบบเบ็ดเสร็จ ซึ่งก่อให้เกิดความสะดวก รวดเร็ว ลดค่าใช้จ่ายในการติดต่อกันระหว่างผู้ให้บริการกับผู้ใช้บริการเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงานของพนักงานในบริษัทและลดค่าใช้จ่ายในการดำเนินการ ดังที่กาญจนา แก้วเทพ (2548 : 14) กล่าวว่า

“ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีสื่อสาร จะเป็นแกนกลางของการเปลี่ยนแปลงรูปแบบและเนื้อหาของสังคมมนุษย์ทุกส่วนเกี่ยว มนุษย์จะมีชีวิตประจำวันแบบใหม่ สังคมจะมีระบบธุรกิจ การเมือง วัฒนธรรม ศิลปะ และศาสนาแบบใหม่ๆ”

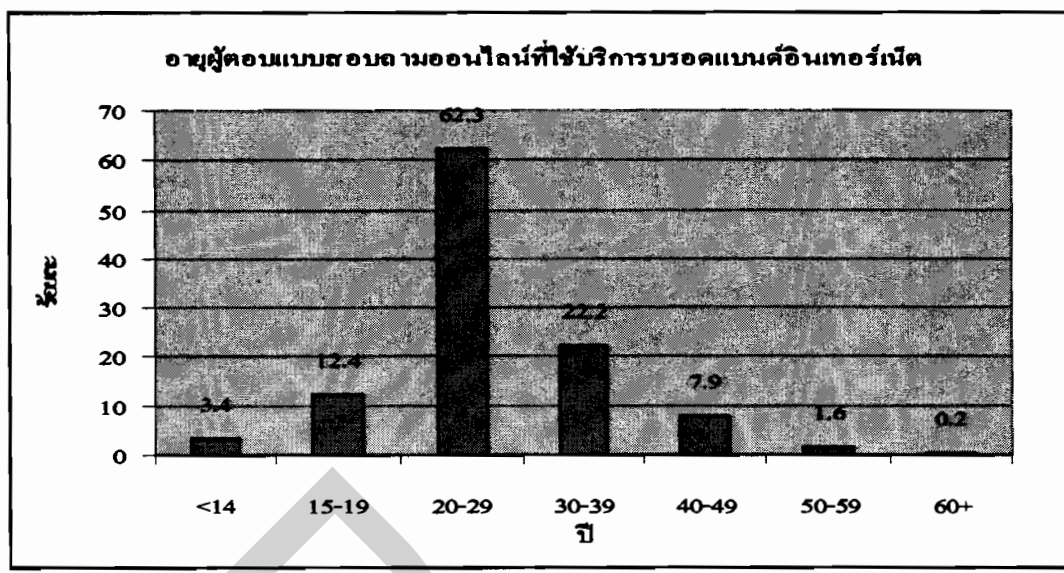
บรอดแบนด์ หรืออินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (ADSL) จัดเป็นสื่อมวลชนรูปแบบใหม่ มาไว้ในเครื่องคอมพิวเตอร์เพียงเครื่องเดียว ด้วยคุณสมบัติเด่นที่ไม่มีขีดจำกัดเรื่องความเร็วในการรับ - ส่งข้อมูล ทำให้เกิดความสะดวกและคล่องตัวมากขึ้นในการทำกิจกรรมต่างๆ ผ่านอินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (ภริฎา สีลาภรณ์, 2546:38) บรอดแบนด์ได้เข้ามาสู่สังคมไทย และนับวันยังมีจำนวนผู้ใช้งานเพิ่มมากขึ้น เนื่องจากคุณสมบัติที่เด่นชัดคือความเร็วในการรับส่งข้อมูลแบบ Real Time โดยจากการสำรวจผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตความเร็วสูง ดังภาพที่ 1.1 แสดงให้เห็นว่า ในปี พ.ศ. 2546 ผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงของสังคมไทยมีประมาณ 6,000 เลขหมาย (Port) ในปี พ.ศ. 2547 มีผู้ใช้งานประมาณ 25,000 เลขหมาย (port) และในปี พ.ศ. 2548 มีผู้ใช้งานประมาณ 570,000 เลขหมาย (port) แสดงให้เห็นว่าปริมาณการใช้งานอินเทอร์เน็ตความเร็วสูง ในปีพ.ศ. 2548 มีปริมาณที่สูงขึ้นอย่างก้าวกระโดด เมื่อเปรียบเทียบกับปี พ.ศ. 2546 ถึงปี พ.ศ. 2548 (จารี ปีติวิริยะกุล, 2549 : 12) ดังภาพที่ 1.1



ภาพที่ 1.1 ปริมาณการใช้งานบรอดแบนด์ หรือ อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (ADSL) ปี พ.ศ. 2546 ถึงปีพ.ศ. 2548

ที่มา : เอกสารวิเคราะห์ตลาดสื่อสารโทรคมนาคม บมจ. ทีโอที

นอกจากนี้ผลของการสำรวจของศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ (NECTEC) ยังพบว่า กลุ่มประชากรในประเทศไทยที่เข้าถึงการใช้บริการอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงมากที่สุดได้แก่ กลุ่มนักเรียน นักศึกษา และกลุ่มวัยทำงาน ที่มีระดับอายุ 20-29 ปี (สิรินทร ไชยศักดิ์ และกษิธิธ ภูราดิษฐ์, 2548:6) ดังแสดงในภาพที่ 1.2



ภาพที่ 1.2 แสดงอายุผู้ตอบแบบสอบถามออนไลน์ที่ใช้บริการบรอดแบนด์ หรือ อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (ADSL)

ที่มา : ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ

อย่างไรก็ตาม จากผลการสำรวจจำนวนผู้ตอบแบบสอบถามออนไลน์ โดยสมัครใจที่ใช้บริการบรอดแบนด์ หรือ อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง เป็นกลุ่มนักเรียน นักศึกษา และกลุ่มวัยทำงาน ซึ่งมีช่วงอายุ 20 -29 ปี (ภาพที่ 1.2) และเป็นวัยที่นิยมใช้สื่ออินเทอร์เน็ต หรือ บรอดแบนด์ รวมทั้ง เป็นกลุ่มที่สนใจเทคโนโลยีสารสนเทศ และเรียนรู้เกี่ยวกับการใช้งานได้อย่างรวดเร็ว

ดังนั้นจากการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้เลือกศึกษา เฉพาะกลุ่มนักศึกษาสาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ ระดับอุดมศึกษา ในเขตกรุงเทพมหานคร เนื่องจากเป็นกลุ่มที่มีอายุในช่วงดังกล่าว และเป็นกลุ่มที่เข้าถึงและใกล้ชิดกับ บรอดแบนด์ หรือ อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (ADSL) มากที่สุด รวมทั้งเป็นกลุ่มที่จะต้องศึกษาเกี่ยวกับเทคโนโลยีสารสนเทศเบื้องต้น เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และการสื่อสาร รวมทั้งเทคโนโลยีเครือข่ายและอินเทอร์เน็ต ตลอดจนเทคโนโลยีสารสนเทศสำหรับอนาคต และผลกระทบที่จะเกิดขึ้น ดังนั้นนักศึกษาสาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ จึงเป็นผู้ที่มีความรู้เฉพาะทางเกี่ยวกับเทคโนโลยีสารสนเทศ ตลอดจนมีศักยภาพในการใช้คอมพิวเตอร์และระบบอินเทอร์เน็ต เพื่อสนับสนุนทางการศึกษา และการดำเนินชีวิตประจำวันของตนเองทางด้านต่าง ๆ รวมทั้งเป็นผู้ที่คาดว่าจะไปประกอบอาชีพใน

ด้านสารสนเทศ ตามอัตราการเติบโตของผู้ใช้บรอดแบนด์ หรือ อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (ADSL) ในปีพ.ศ. 2548

ดังนั้น จึงทำให้ผู้วิจัยสนใจที่จะศึกษาว่า นักศึกษาสาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ ซึ่งเป็นกลุ่มที่ต้องศึกษาเกี่ยวกับเทคโนโลยีสมัยใหม่ และเป็นผู้ที่จะนำไปใช้งานในอนาคต จะมีลักษณะการใช้บรอดแบนด์อย่างไรบ้าง และมีทัศนะเกี่ยวกับการประยุกต์ใช้บรอดแบนด์อย่างไร ทั้งนี้เพื่อเป็นประโยชน์ต่อการศึกษเกี่ยวกับ คุณประโยชน์ของบรอดแบนด์ในการนำมาใช้งานและผลกระทบในแง่ลบของการใช้บรอดแบนด์

1.2 ปัญหาวิจัย

- 1.2.1 การใช้บรอดแบนด์ของนักศึกษาในเขตกรุงเทพมหานครเป็นอย่างไร
- 1.2.2 นักศึกษาในเขตกรุงเทพมหานครมีทัศนะอย่างไรต่อการประยุกต์ใช้บรอดแบนด์

1.3 วัตถุประสงค์การวิจัย

- 1.3.1 เพื่อศึกษาถึงการใช้บรอดแบนด์ของนักศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร ทางด้าน การศึกษา การสื่อสาร บันเทิง และพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ (E-Commerce)
- 1.3.2 เพื่อศึกษาถึงทัศนะของนักศึกษาในเขตกรุงเทพมหานครต่อการประยุกต์ใช้ บรอดแบนด์ และผลกระทบในแง่ลบของการใช้บรอดแบนด์

1.4 ขอบเขตการวิจัย

การศึกษาวิจัยครั้งนี้ ศึกษาถึง การใช้บรอดแบนด์ของนักศึกษาสาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ ในเขตกรุงเทพมหานคร ทางด้าน การศึกษา การสื่อสาร บันเทิง และพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ (E -Commerce) รวมทั้งทัศนะของนักศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร ต่อการประยุกต์ใช้บรอดแบนด์ โดยอาศัยแนวคิดเกี่ยวกับเทคโนโลยีสารสนเทศ แนวคิดเกี่ยวกับการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจ แนวคิดเกี่ยวกับเทคโนโลยีเป็นตัวกำหนด แนวคิดเกี่ยวกับการสื่อสารผ่านตัวกลางคอมพิวเตอร์ แนวคิดเกี่ยวกับเทคโนโลยีการสื่อสารรูปแบบใหม่ แนวคิดเกี่ยวกับทัศนคติ และ แนวคิดเกี่ยวกับกลุ่ม Generation C โดยจะทำการศึกษาข้อมูลในช่วงเดือน มีนาคม 2549 ถึงเดือน พฤษภาคม 2549

1.5 นิยามศัพท์

บรอดแบนด์ (Broadband) หรือ อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง หมายถึง การสื่อสารข้อมูลความเร็วสูงผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ด้วยบรอดแบนด์ที่เชื่อมต่อด้วย ADSL โมเด็ม ซึ่งเป็นอุปกรณ์ในการเชื่อมต่อกับคู่สายโทรศัพท์พื้นฐานหรือคู่สายทองแดง ให้กลายเป็นสื่อสัญญาณดิจิทัลความเร็วสูง มีความเร็วในการรับข้อมูล (ดาวน์โหลดข้อมูล) ตั้งแต่ 128 กิโลบิตต่อวินาที และสูงสุดถึง 2 เมกกะบิตต่อวินาที และมีความเร็วในการส่งข้อมูล (อัปโหลดข้อมูล) ตั้งแต่ 64 กิโลบิตต่อวินาที และสูงสุดถึง 1 เมกกะบิตต่อวินาที

ADSL (Asymmetric Digital Subscriber Line) หมายถึง เทคโนโลยีการสื่อสารข้อมูลความเร็วสูงบนคู่สายโทรศัพท์ หรือบนข่ายสายทองแดง ADSL เป็นเทคโนโลยีในตระกูล DSL (รายละเอียดในภาคผนวก) ซึ่งเป็นเทคโนโลยีของโมเด็ม ที่มีลักษณะสำคัญคือ อัตราความเร็วในการรับข้อมูล และอัตราความเร็วในการส่งข้อมูลไม่เท่ากัน โดยมีอัตราความเร็วในการรับข้อมูลสูงสุดที่ 2 เมกกะบิตต่อวินาที (Mbps) และอัตราส่งข้อมูลสูงสุดที่ 1 เมกกะบิตต่อวินาที (Mbps)

ADSL โมเด็ม หมายถึง อุปกรณ์ปลายทางที่ทำหน้าที่ในการเปลี่ยนสัญญาณสายโทรศัพท์ หรือสายทองแดง ให้เป็นสัญญาณดิจิทัลความเร็วสูง และทำให้การเล่นอินเทอร์เน็ตมีความเร็วในการรับข้อมูล สูงสุดถึง 2 เมกกะบิต (Mbps) และอัตราการส่งข้อมูลสูงสุดที่ 1 เมกกะบิตต่อวินาที (Mbps)

การใช้บรอดแบนด์ หมายถึง การนำบรอดแบนด์มาใช้งานทางด้าน ต่าง ๆ ดังนี้

ด้านการศึกษา หมายถึง การใช้บรอดแบนด์ หรือ อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (ADSL) สนับสนุนทางด้านการศึกษาทางด้านต่าง ๆ ดังนี้

1. ค้นหาข้อมูลข่าวสาร เพื่อประกอบการศึกษา
2. การรับ-ส่งข้อมูลเกี่ยวกับการศึกษาทาง อีเมล (E-Mail)
3. การใช้เว็บบอร์ด
4. การดาวน์โหลดโปรแกรม

ด้านการพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ (E-Commerce) หมายถึง การใช้ บรอดแบนด์ หรือ อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (ADSL) มาสนับสนุนทางด้าน การซื้อสินค้าออนไลน์ และการใช้เป็น ช่องทางค้นหาข้อมูลสินค้าทางเว็บไซต์พาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ (e-Commerce)

ทางด้านการสื่อสาร หมายถึง การใช้บรอดแบนด์ หรือ อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (ADSL) สนับสนุนทางด้านการสื่อสาร และ หมายถึงการใช้บรอดแบนด์ทางด้านการสื่อสาร และส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงวัฒนธรรมการใช้ภาษาไทย

ทางด้านบันเทิง หมายถึง การใช้บรอดแบนด์ หรือ อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (ADSL) สนับสนุนทางด้านบันเทิง ในการฟังเพลงออนไลน์และดาวน์โหลดเพลง อ่าน หนังสือพิมพ์ออนไลน์ ชมทีวีออนไลน์ และการชมวิดีโอออนไลน์ (ภาพยนตร์ออนไลน์) รวมทั้งการดาวน์โหลดภาพยนตร์ ตลอดจนการเล่นเกมออนไลน์

ทักษะของนักศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร หมายถึง ความคิดเห็นของนักศึกษาสหวิทยาเขตเทคโนโลยีสารสนเทศในเขตกรุงเทพมหานคร ที่มีทัศนคติต่อการประยุกต์ใช้บรอดแบนด์ ในด้านต่างๆ ซึ่ง ได้แก่ ทางด้านรัฐบาลอิเล็กทรอนิกส์ (E-Government) การเรียนการสอนทางไกลผ่านจอภาพ (E-Learning) การพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ (E-Commerce) และการประชุมทางไกลผ่านจอภาพ (Video-Conference) ทักษะของการประยุกต์ใช้ที่ส่งผลกระทบต่อในแง่ลบ อาทิเช่น ทางด้านการดาวน์โหลดเพลงของผู้บริโภคส่งผลกระทบต่อผู้ประกอบการค่ายเพลง การละเมิดลิขสิทธิ์ การ ดัดแปลงออนไลน์ การเป็นช่องทางที่สะดวกในการเข้าถึงเว็บอนาจาร

1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับจากการวิจัย

1.6.1 เพื่อทราบถึงการใช้บรอดแบนด์ หรือ อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (ADSL) ของนักศึกษาสหวิทยาเขตเทคโนโลยีสารสนเทศ ในเขตกรุงเทพมหานคร ทางด้านการศึกษา การ สื่อสาร บันเทิง และ พาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ (E-Commerce)

1.6.2 เพื่อทราบถึงคุณประโยชน์ของบรอดแบนด์ หรือ อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (ADSL) ในการนำมาประยุกต์ใช้ และผลกระทบต่อในแง่ลบของการใช้บรอดแบนด์ ในทักษะ ของนักศึกษาสหวิทยาเขตเทคโนโลยีสารสนเทศ ในเขตกรุงเทพมหานคร

1.6.3 เพื่อเป็นข้อมูลและความรู้สำหรับบุคคลทั่วไปที่สนใจศึกษาเกี่ยวกับ บรอดแบนด์ หรืออินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (ADSL)

DPU

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาวิจัย เรื่อง บทบาทของบรอดแบนด์ในการพัฒนาสังคมไทยสู่สังคม
ข่าวสารที่ทันสมัย ผู้วิจัยได้ศึกษา แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ในการนำมาเป็นกรอบ
การศึกษา ดังนี้

- 2.1 แนวคิดเกี่ยวกับเทคโนโลยีสารสนเทศ (Information Technology)
- 2.2 แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับเทคโนโลยีเป็นตัวกำหนด (Communication Technology Determinism)
- 2.3 แนวคิดเกี่ยวกับการสื่อสารผ่านสื่อคอมพิวเตอร์ (Computer Media Communication)
- 2.4 แนวคิดเกี่ยวกับเทคโนโลยีการสื่อสารรูปแบบใหม่ (New Communication Technology concept)
- 2.5 แนวคิดเกี่ยวกับทัศนคติ
- 2.6 แนวคิดเกี่ยวกับการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจ (Use and Gratification Approach)
- 2.7 แนวคิดเกี่ยวกับกลุ่ม Generation C
- 2.8 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 แนวคิดเกี่ยวกับเทคโนโลยีสารสนเทศ (Information Technology)

เทคโนโลยีสารสนเทศ (Information Technology) หรือที่เรียกกันว่า “ไอที” มีผู้ให้นิยามไว้อย่างหลากหลาย เช่น หมายถึง “การประสานคอมพิวเตอร์อิเล็กทรอนิกส์ โทรคมนาคม และมนุษย์ให้เข้ามาทำงานร่วมกันอย่างเป็นระบบหนึ่งที่มีความสมบูรณ์” (กาญจนา แก้วเทพ, 2539 : 91)

หมายถึง “ความรู้ในผลิตภัณฑ์หรือในกระบวนการดำเนินงานใด ๆ ที่อาศัยเทคโนโลยีทางด้านคอมพิวเตอร์ซอฟต์แวร์ คอมพิวเตอร์ฮาร์ดแวร์ การติดต่อสื่อสาร การรวบรวม และการนำข้อมูลมาใช้อย่างทันการ เพื่อก่อให้เกิดประสิทธิภาพทั้งทางด้านการผลิต การบริหาร การดำเนินงาน

รวมทั้งเพื่อการศึกษาและการเรียนรู้ ซึ่งจะส่งผลต่อความได้เปรียบทางด้านเศรษฐกิจ การค้าและการพัฒนาคุณภาพชีวิต และคุณภาพของประชาชนในสังคม “ (ฤทัยชนนี สิทธิชัย, 2540 : 15) หรือเทคโนโลยีสารสนเทศเป็นเทคโนโลยีหลายกลุ่มรวมกัน เพื่อก่อให้เกิดการติดต่อเชื่อมโยงหรือจัดหา การวิเคราะห์ประมวลผลการจัดเก็บ และการจัดการ การเผยแพร่และการใช้สารสนเทศ (ซึ่งครอบคลุมตั้งแต่ข่าวสาร และข้อมูลดิบ จนถึงความรู้วิชาการ) ให้เกิดประโยชน์ ในรูปแบบของสื่อต่างๆ ทั้งเสียง ภาพ และตัวอักษรด้วยวิธีการทางอิเล็กทรอนิกส์ (สำนักงานเลขาธิการคณะกรรมการเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์แห่งชาติ 2000 , 2539 : 9)

ครรรชิต มาลัยวงศ์ (2537 : 19-22) ได้สรุปลักษณะสำคัญที่ทำให้เทคโนโลยีสารสนเทศแตกต่างจากเทคโนโลยีอื่นๆ ไว้ 4 ประการ ดังนี้

1. เทคโนโลยีสารสนเทศเป็นกิจกรรมที่มีค่าใช้จ่ายสูง เนื่องจากต้องใช้อุปกรณ์และเครื่องมือต่าง ๆ ที่ก้าวหน้าและราคาแพง เช่น คอมพิวเตอร์ อุปกรณ์สำนักงานอัตโนมัติ และอุปกรณ์สื่อสารต่างๆ เป็นต้น นอกจากนี้ ยังต้องใช้บุคลากรที่มีความรู้ความสามารถมากกว่าระดับพนักงานทั่วไป จึงทำให้ต้องเสียค่าใช้จ่ายในการว่าจ้างบุคลากรเหล่านี้มาปฏิบัติงานสูงขึ้น

2. เทคโนโลยีสารสนเทศมีความสำคัญระดับวิกฤติต่อหน่วยงานต่าง ๆ ทั้งของราชการและเอกชน กล่าวคือ เทคโนโลยีสารสนเทศจะสามารถช่วยเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันด้านเศรษฐกิจการค้าทั้งภายในประเทศและระหว่างประเทศได้ เช่น บริษัทอุตสาหกรรมอาจใช้คอมพิวเตอร์ช่วยออกแบบผลิตภัณฑ์ได้รวดเร็วขึ้น ทำให้เสนอผลิตภัณฑ์ได้รวดเร็วขึ้นกว่าคู่แข่ง หน่วยราชการสามารถบันทึกข้อมูลต่าง ๆ เกี่ยวกับการค้าและเศรษฐกิจ เพื่อควบคุมจัดการหรือวางนโยบายแก้ไขป้องกันวิกฤตการณ์ด้านเศรษฐกิจได้ทันทั่วทั้ง

3. เทคโนโลยีสารสนเทศเป็นอาวุธด้านกลยุทธ์ที่สำคัญ ของบริษัทและหน่วยงานต่าง ๆ อันได้แก่ การช่วงชิงความได้เปรียบในการแข่งขัน การเพิ่มผลผลิตและสมรรถนะในการทำงาน การค้นหาแนวทางใหม่ ๆ ในการบริหารจัดการ และการพัฒนาธุรกิจใหม่ ๆ

4 เทคโนโลยีสารสนเทศมีผลกระทบต่อการบริหารจัดการทุกระดับ เช่น การขยายตัวของการใช้คอมพิวเตอร์อย่างกว้างขวาง นับตั้งแต่พนักงานขาย เสมียน เลขานุการ หัวหน้าแผนก ไปจนถึงประธานบริษัท

ปัจจุบันเป็นที่ยอมรับกัน โดยทั่วไปว่า เทคโนโลยีสารสนเทศเป็นเครื่องมือที่ทรงประสิทธิภาพในการพัฒนาประเทศ เป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยเสริมสร้างความแข็งแกร่งทางเศรษฐกิจสังคม ตลอดจนคุณภาพชีวิตของประชาชน ทั้งนี้ เพราะเทคโนโลยีสารสนเทศจะช่วยทำให้มนุษย์สามารถมองเห็นโลกที่อยู่รอบตัวได้ชัดเจนยิ่งขึ้น ช่วยในการวิเคราะห์ข้อมูล และทำให้มนุษย์เข้าใจในข้อมูลเหล่านั้น จึงช่วยส่งผลให้มนุษย์สามารถสร้างสรรค์วิธีในการแก้ปัญหาต่างๆ

ที่เกิดขึ้นได้ รวมทั้งสามารถ จัดการและควบคุมชีวิต สภาพแวดล้อมและงานของตัวเอง หรือแม้แต่สังคม และเศรษฐกิจของโลกได้ ในแง่ของการพัฒนาทางด้านเศรษฐกิจปัจจุบันหลายประเทศได้ให้ความสำคัญกับเทคโนโลยีสารสนเทศในฐานะตัวแปรหลัก ที่เพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันด้านเศรษฐกิจการค้าภายในประเทศและระหว่างประเทศ เทคโนโลยีสารสนเทศถูกนำมาใช้เพื่อเสริมสร้างความแข็งแกร่งต่อธุรกิจ การค้าและอุตสาหกรรม และเพื่อเพิ่มสมรรถนะในการผลิตสินค้าและบริการ ให้รวดเร็วทันต่อความต้องการของตลาด ด้วยต้นทุนการผลิตที่ต่ำลง (กรรชิต มาลัยวงศ์, 2537 : 20-22)

ส่วนในแง่การพัฒนาสังคม ก็ได้มีการกล่าวถึงศักยภาพของเทคโนโลยีสารสนเทศในการแก้ไข และบรรเทาผลเสียอันเนื่องมาจากจุดอ่อนของการพัฒนาเศรษฐกิจ และสังคมที่ไม่สมดุลและไม่ยั่งยืนในอดีต อาทิ ปัญหาการกระจุกตัวของความเจริญที่เพิ่มช่องว่างของรายได้ระหว่างคนมีและคนยากไร้ คนเมืองและคนชนบท การทำลายทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม ความเสื่อมโทรมของสังคมเมือง การแตกสลายของสถาบันครอบครัว และการย้ายถิ่นฐานของคนในชนบท เป็นต้น ทั้งนี้ เพราะเทคโนโลยีสารสนเทศ ประกอบด้วยเทคโนโลยีหลายกลุ่มรวมกัน อาทิ เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ที่ช่วยเสริมกำลังสติปัญญาของมนุษย์ เทคโนโลยีโทรคมนาคมที่ช่วยสร้างกำลังการติดต่อและเชื่อมโยงกันระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ หรือมนุษย์กับเครื่องจักร หรือแม้แต่ระหว่างอุปกรณ์กับอุปกรณ์ด้วยกัน ไม่ว่าจะอยู่ห่างกันเพียงใดและเมื่อใด เทคโนโลยีสารสนเทศจึงเป็นตัวขยายขีดความสามารถทางกายภาพแก่มนุษย์ชาติ ทำให้มนุษย์ในปัจจุบันเอาชนะข้อจำกัดทางด้านเวลา ระยะทางหรือสภาพภูมิศาสตร์ ที่เทคโนโลยีอื่นๆ ทำได้แค่เพียงระดับหนึ่งเท่านั้น (สำนักงานเลขาธิการคณะกรรมการเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์แห่งชาติ, 2539 : 10 -25)

นอกจากนี้ กาญจนา แก้วเทพ (2539 : 30-32) ได้สรุปผลกระทบของเทคโนโลยีสารสนเทศที่มีต่อสังคมโดยรวม ไว้ดังนี้

1. การเปลี่ยนแปลงเรื่องความรู้สึกต่อกาลเวลา การพัฒนาทางเทคโนโลยีที่เป็นไปอย่างรวดเร็ว ทำให้เวลากลายเป็นสิ่งที่มีความสำคัญมากขึ้นในความรู้สึกของคนจำนวนมาก โดยเฉพาะกลุ่มผู้บริหารหรือกลุ่มผู้นำของสังคม ในอีกด้านหนึ่ง เวลาจะไม่เป็นขีดจำกัดแบบก่อนอีกต่อไป เช่น สามารถจะรับข่าวสารจากโทรศัพท์ได้แม้ว่าจะไม่อยู่ โดยการใช้ระบบการอัดเทปหรือโทรสาร หรือการใช้วิดีโออีครายการทีวีที่ต้องการดูในช่วงเวลาที่ไม่ตรงกับเวลาว่าง เป็นต้น

2. ผลกระทบต่อระบบเศรษฐกิจ ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี จะเปลี่ยนเศรษฐกิจระดับประเทศไปสู่เศรษฐกิจโลก พรมแดนของประเทศกลายเป็นสิ่งไร้ความหมาย นอกจากนี้ยังทำให้วิถีคิดและวิธีการปฏิบัติเกี่ยวกับการทำงานเปลี่ยนแปลงไป เกิดแนวคิดการทำงานภายนอก

สำนักงานหรือรูปแบบการทำงานไกล ที่จะอาศัยคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์โทรคมนาคมสมัยใหม่ บนทางควอนตัมอิเล็กทรอนิกส์แทนพาหนะแบบเดิม เช่น รถยนต์ประจำทาง

3. เรื่องการเมืองและการตัดสินใจ การพัฒนาเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ที่ละเอียด ประณีตมากขึ้น จะทำให้การตัดสินใจไม่เป็นไปตามค่านิยมนั้น แต่จะเป็นการตัดสินใจตาม ข้อมูลและ ข้อเท็จจริง พร้อมทั้งความคิดเห็นที่มีการเก็บรวบรวมและมีการวิเคราะห์ประกอบ ยิ่ง ไปกว่านั้นรูปแบบการตัดสินใจแบบเดิมที่กำหนดจากบนลงล่างจะพังทลายลง และจะหลีกเลี่ยง ให้แก่ระบบตัดสินใจที่ให้เจ้าหน้าที่ระดับล่างเข้ามามีส่วนร่วมทุกส่วนทุกระดับ นอกจากนี้ รูปแบบการเมืองก็ได้รับผลกระทบด้วยเช่นกัน ผู้เผด็จการทางการเมืองจะมีน้อยลง เพราะไม่ สามารถควบคุมข้อมูลข่าวสารได้ต่อไป ลักษณะการสื่อสารแบบทางเดียวจะถูกขจัดออกไป ระบบ เทคโนโลยีการสื่อสารที่กระจายอำนาจจะทำให้ปัจเจกชนมีอำนาจมากขึ้น สามารถแสดงความคิดเห็นและติดตามเรื่องของรัฐบาลได้อย่างมีประสิทธิภาพมากกว่าเดิม

4. การเกิดขึ้นของชุมชนอิเล็กทรอนิกส์ นอกเหนือจากแนวคิดเดิมเรื่อง การสร้าง ความเป็นชุมชนโดยอาศัยพื้นที่ทางกายภาพแล้ว การพัฒนาทางเทคโนโลยีการสื่อสารยังทำให้เกิด ชุมชนในลักษณะใหม่ ที่เรียกว่า ชุมชนอิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งจะเกิดขึ้นเมื่อบ้านทุกบ้านมีคอมพิวเตอร์ และกลุ่มคนที่มีความสนใจเรื่องเดียวกัน ถูกนำมาให้อัจฉริยะติดต่อโดยผ่านบริการแหล่งข้อมูล ซึ่ง แหล่งข้อมูลสามารถจัดการให้ทุกคน ได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นความรู้ความสามารถของตน

5. ผลกระทบที่เกิดขึ้นในระดับปัจเจกบุคคล ประชาชนสามารถเลือกรับบริการ หลากหลาย แม้ขณะอยู่ที่บ้าน ไม่ว่าจะเป็นด้านการพักผ่อน การเลือกซื้อสินค้า การฝากถอนเงิน ธนาคาร เป็นต้น

สำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศในประเทศไทยนั้น กล่าวได้ว่า ในปัจจุบัน ประเทศไทยเองได้เล็งเห็นถึงความสำคัญและศักยภาพของเทคโนโลยีสารสนเทศมากขึ้น มีการนำเทคโนโลยี สารสนเทศมาใช้เป็นกุญแจไปสู่การพัฒนาในด้านต่างๆ เช่น การศึกษา สาธารณสุข สิ่งแวดล้อม เศรษฐกิจ ตลอดจนการบริหารของภาครัฐ ดังตัวอย่างต่อไปนี้

ด้านการศึกษา การประยุกต์ที่สำคัญ มีดังนี้

การใช้คอมพิวเตอร์ช่วยสอน (Computer Assisted Instruction หรือ CAI) เป็นการใช้ คอมพิวเตอร์ เป็นสื่อในการสอนและเรียนรู้ โดยจัดทำโปรแกรมบทเรียนซึ่งจะมีคำอธิบาย และ แบบฝึกหัดสำหรับผู้ที่เรียนนั่งเรียนกับคอมพิวเตอร์ โดยคอมพิวเตอร์จะทำหน้าที่เสมือนครูช่วย ตั้งคำถามทบทวนความเข้าใจ และอธิบายเพิ่มเติมในกรณีที่ผู้เรียนตอบผิด

- การสอนทางไกลผ่านดาวเทียม ซึ่งช่วยยกระดับการศึกษาของพลเมือง โดยการ กระจายความรู้ไปยังชนบทที่ห่างไกล ทำให้ประชาชนในชนบทได้รับความรู้มากขึ้นกว่าเดิม

- การสอนทางไกลด้วยระบบ Video Teleconference เป็นการเรียนการสอนโดยใช้วิธีการสื่อสารสองทาง นั่นคือ แม้ผู้สอนและผู้เรียนจะอยู่ห่างไกลกันแต่อาจถามตอบกันได้ทันที
 - การจัดทำสารานุกรม หนังสือหรือฐานข้อมูลการศึกษาโดยใช้มัลติมีเดีย หรือสื่อประสมที่สามารถแสดงได้ทั้งภาพ ภาพเคลื่อนไหว เสียงและข้อมูล
 - การนำเทคโนโลยีฐานข้อมูลมาใช้ในงานห้องสมุด หรือศูนย์ข้อมูล เพื่อเก็บข้อมูลเกี่ยวกับเอกสารบทความ รายงาน หนังสือ ซึ่งช่วยอำนวยความสะดวกในการค้นหาข้อมูลต่าง ๆ (ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ , 2546)
 - มีการนำคอมพิวเตอร์มาใช้ในโรงพยาบาล เพื่อบันทึกข้อมูลผู้ป่วย ดำเนินการตรวจจ่ายยา และคิดเงินค่ารักษาพยาบาล (ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ, 2546)
- จากแนวคิดเกี่ยวกับเทคโนโลยีสารสนเทศข้างต้นนี้ สรุปได้ว่า นับวันเทคโนโลยีสารสนเทศก็ยิ่งทวีความสำคัญ เนื่องจากเป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพและทรงพลัง จึงเข้ามามีบทบาท และอิทธิพลต่อการดำรงชีวิตประจำวันของมนุษย์เกือบทุกหนแห่งทั่วโลก รวมทั้งนักศึกษาสาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ และอีกไม่ช้าบทบาทของเทคโนโลยีสารสนเทศจะครอบคลุมถึงการดำเนินกิจการทั้งหมดบนโลกไม่ว่าจะเป็นเรื่องของภาคเอกชน หรือภาครัฐ เรื่อง การศึกษา การเมือง สังคม เศรษฐกิจ หรือ ด้านการสื่อสาร และบันเทิง ดังนั้น แนวคิดนี้จึงสามารถนำมาเป็นกรอบในการศึกษาเกี่ยวกับการใช้บรรดобенด์ของนักศึกษาในเขตกรุงเทพมหานครเป็นอย่างไร รวมทั้งนักศึกษาในเขตกรุงเทพมหานครมีทัศนะอย่างไรต่อการประยุกต์ใช้บรรดобенด์

2.2 แนวคิดทฤษฎีเรื่องเทคโนโลยีเป็นตัวกำหนด

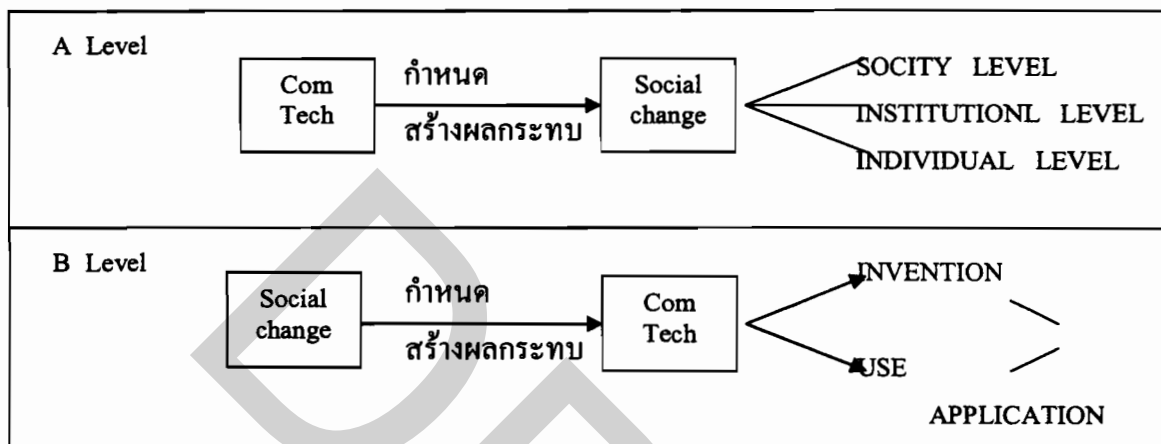
(Communication Technology Determinism)

เทคโนโลยีการสื่อสารที่มีการพัฒนาก้าวหน้าไปอย่างไม่หยุดยั้งนั้น มีความสัมพันธ์กับอำนาจด้านการเมืองและการปกครองอย่างใกล้ชิด เมื่อมีการปฏิวัติด้านเทคโนโลยีการสื่อสารแบบใหม่ๆ ขึ้นก็จะส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางสังคมในลักษณะใหม่ๆ ตามมา (McQuail, 1995:121) ทั้งนี้สามารถอธิบายปรากฏการณ์ดังกล่าวโดยใช้ทฤษฎีเทคโนโลยีเป็นตัวกำหนด (Communication Technology Determinism) แห่งสำนัก Toronto ประเทศแคนาดา เป็นกรอบในการอธิบายได้ดังต่อไปนี้

ทฤษฎีเทคโนโลยีเป็นตัวกำหนด เป็นทฤษฎีที่จัดเป็นปีกหนึ่งของกลุ่มเศรษฐศาสตร์การเมืองในมิติที่สนใจในพลังการผลิต (Product force) ในส่วนเสี้ยวที่เป็นความก้าวหน้าทาง

เทคโนโลยี นักวิเคราะห์ตามแนวทางนี้จะดูว่าในสังคมที่วิเคราะห์นั้น มีความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี มากน้อยเพียงใด และมีผลต่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคมอย่างไร

กาญจนา แก้วเทพ (2541:113-114) ได้นำทฤษฎีนี้มาประยุกต์ใช้ในการศึกษาเทคโนโลยี การสื่อสาร กับการเปลี่ยนแปลงทางสังคม ซึ่งสามารถที่จะพิจารณาได้ในสองมุมตามภาพที่ 2.1



ภาพที่ 2.1 แสดงความสัมพันธ์ระหว่างเทคโนโลยีการสื่อสารกับการเปลี่ยนแปลงทางสังคม ตามทฤษฎีเทคโนโลยีเป็นตัวกำหนด

แนวคิดในแบบจำลอง A นั้นจะเป็นการตั้งคำถามว่า เมื่อเทคโนโลยีทางการสื่อสารเปลี่ยนแปลงไป จะสร้างผลกระทบอะไรให้เกิดขึ้นระดับสังคม สถาบัน และปัจเจกบุคคลบ้าง ซึ่งแนวคิดนี้เป็นพื้นฐานของกลุ่ม Technology Determinism เพราะกลุ่มนี้มีความเชื่อว่าเทคโนโลยีเป็นสาเหตุหลัก (prime mover) ในการขับเคลื่อนความเปลี่ยนแปลงให้เกิดขึ้นกับส่วนอื่นๆ

ดังเช่นการเกิดขึ้นของอินเทอร์เน็ตความเร็วสูง ซึ่งถือเป็นเทคโนโลยีการสื่อสารที่เปลี่ยนแปลงไปจากเดิมที่อินเทอร์เน็ตรูปแบบเดิมเคยสร้างการเปลี่ยนแปลงมากมายในสังคม อันได้แก่ การเกิดชุมชนประเภทใหม่หรือ “ชุมชนไซเบอร์” การเกิดขึ้นของพื้นที่สาธารณะ (Public Sphere) รูปแบบใหม่ที่ประชาชนจำนวนมากเข้าร่วมแสดงความคิดเห็น ตั้งกระทู้ในประเด็นการเมือง วิจัยผู้บริหารประเทศ จนก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางการเมืองไทยมาแล้ว เป็นต้น

เมื่ออินเทอร์เน็ตรูปแบบเดิมถูกพัฒนาทางด้านเทคโนโลยีจนมีประสิทธิภาพในการรับส่งข้อมูลมากขึ้น จนเป็นเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงนี้ ย่อมสามารถสร้างการเปลี่ยนแปลงทางสังคมได้เช่นกัน เนื่องจากอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงถือเป็นช่องทางการสื่อสารที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้กับชีวิตประจำวันของทุกคนได้เกือบทุกอย่าง หากนำมาใช้อย่างแพร่หลาย

การดำรงชีวิตของคนเราก็จะเปลี่ยนแปลงไป กิจกรรมส่วนตัวไม่จำเป็นต้องเจาะจงสถานที่ ทุกคนสามารถทำงาน ชมภาพยนตร์ หรือเบิกถอนเงินได้แม้ว่าจะนั่งอยู่ที่บ้าน เป็นต้น นอกจากนี้การเปลี่ยนแปลงในระดับองค์กร ไม่ว่าจะเป็นภาครัฐหรือภาคเอกชนก็คือ องค์กรแทบทุกแห่งย่อมต้องปรับตัว ปรับกลยุทธ์ในการบริหารการจัดการ เพื่อให้สามารถแข่งขันได้ อยู่รอดได้ โดยเฉพาะการช่วงชิงความได้เปรียบเรื่องเวลาและการเก็บรักษาข้อมูลในองค์กรของตน แม้ว่าองค์กรแทบทุกแห่งในปัจจุบันจะนำระบบอินเทอร์เน็ตมาใช้ในการดำเนินงาน แต่อินเทอร์เน็ตรูปแบบเดิมยังไม่มีความเร็วเพียงพอที่จะเชื่อมต่อการติดต่อสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ โอกาสเกิดความผิดพลาด การสูญหายของข้อมูลที่กู้คืนไม่ได้ หรือโอกาสระบบล่มจึงมีสูง เช่น ธนาคารที่ระบบอินเทอร์เน็ตล่มแม้เพียงไม่กี่นาที ลูกค้าผู้ใช้บริการไม่สามารถเบิกถอนเงินผ่านตู้ ATM ได้ ไม่สามารถฝากเงินได้ย่อมทำให้ธนาคารดังกล่าวเกิดความเสียหายอย่างมาก หรือกรณีของนักลงทุนที่ต้องการทราบราคาซื้อขายหุ้นในตลาดหลักทรัพย์ การใช้อินเทอร์เน็ตรูปแบบเดิมมักมีความล่าช้า ต้องใช้เวลาในการดาวน์โหลดข้อมูลต่างๆ ซึ่งอาจทำให้พลาดโอกาสในการซื้อขายหลักทรัพย์ เป็นต้น

กล่าวโดยสรุป จากแนวความคิดในแบบจำลอง A หากเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงได้รับการใช้อย่างแพร่หลาย นับตั้งแต่การเป็นสื่อใหม่ จนกระทั่งค่อยๆ กลายเป็นสื่อประจำวันของทุกคน อินเทอร์เน็ตความเร็วสูงย่อมก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางสังคม ทั้งในระดับบุคคล ระดับองค์กร และระดับประเทศได้ ด้วยคุณสมบัติของการไม่จำกัดความเร็วในการรับส่งข้อมูล ทำให้สังคมไทยสามารถบริโภคข่าวสารได้อย่างสะดวกมากยิ่งขึ้น กว่าอินเทอร์เน็ตในรูปแบบเดิม ดังเช่นเทคโนโลยีการสื่อสารยุคอื่นๆ เคยสร้างมาแล้ว

ในส่วนแนวความคิดในแบบจำลอง B นั้นเป็นการตั้งคำถามในทางกลับกันว่าเมื่อเงื่อนไขของการเปลี่ยนแปลงทางสังคมใดบ้าง ที่จะเป็นตัวทำให้เกิดความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีแบบต่างๆ แนวคิดนี้จะมองว่าเงื่อนไขทางสังคมนั้นจะเป็นตัวสาเหตุหลัก ส่วนการพัฒนาเทคโนโลยีนั้นจะกลายมาเป็นผลลัพธ์ โดยที่ขั้นตอนของการพัฒนาเทคโนโลยีนั้น แยกออกเป็น 2 ขั้นตอน คือ ขั้นตอนการประดิษฐ์ค้นคว้าทดลอง (Invention) ซึ่งมักเป็นงานของกลุ่มผู้เชี่ยวชาญและขั้นตอนของการนำผลการประดิษฐ์ค้นคว้าทดลองมาใช้ (use application) ในสังคมวงกว้าง ทั้งสองขั้นตอนนี้ต่างก็ถูกกำหนดมาจากความจำเป็นของสังคม เช่น สังคมที่มีอากาศยาน ย่อมเป็นปัจจัยผลักดันให้เกิดการคิดค้นเทคโนโลยีที่ก่อให้เกิดความอบอุ่น

กล่าวโดยสรุป จากแนวความคิดในแบบจำลอง B เปรียบได้ว่า ในสังคมโลกได้ใช้งานอินเทอร์เน็ตมาเป็นระยะเวลาหนึ่ง พบว่าไม่สามารถตอบสนองความต้องการเกี่ยวกับความเร็วในการใช้งานที่หลากหลาย และความสะดวกคล่องตัวในการใช้งาน ดังนั้น เพื่อรองรับความต้องการของสังคมโลกไร้พรมแดน ในปี ค.ศ. 1997 DSL Forum ประเทศสหรัฐอเมริกา จึงได้เป็นผู้

พัฒนาเทคโนโลยีการสื่อสารเป็นบรอดแบนด์ หรือ อินเทอร์เน็ตความเร็วสูงที่เชื่อมต่อด้วย ADSL ซึ่งเป็นเทคโนโลยีที่มีประสิทธิภาพสูงกว่าอินเทอร์เน็ตรูปแบบเดิม ด้วยความเร็วที่สูงกว่า 2 – 8 เท่า และสามารถใช้งานได้อย่างตลอดเวลา พร้อม ๆ กับการใช้โทรศัพท์ ไม่มีปัญหาสายหลุดเมื่อบรอดแบนด์ หรือ อินเทอร์เน็ตความเร็วสูงแพร่หลาย ก็เกิดการเปลี่ยนแปลงในสังคม ทั้งระดับสถาบัน เช่นการประยุกต์ใช้ในการบริหารจัดการในสำนักงาน การใช้สำหรับการประชุมทางไกลผ่านจอภาพ เพื่อการศึกษา การจัดเป็นห้องสมุดออนไลน์ และระดับปัจเจกบุคคล เช่น การพูดคุยโทรศัพท์ที่เห็นภาพแบบ Real Time

กาณูณา แก้วเทพ (2541 : 116) มิติของการเปลี่ยนแปลงที่ Innis เริ่มให้ความสนใจและ McLuhan ได้นำมาพัฒนาต่ออย่างกว้างขวาง คือมิติเรื่องกาลละ (Time) และเทศะ (Space) โดยที่ Innis เสนอว่ารูปแบบเทคโนโลยีการสื่อสารในแต่ละยุคจะเน้นหนักด้านกาลละและเทศะที่แตกต่างกัน รูปแบบเทคโนโลยีการสื่อสารในยุคกรีก จะเน้นความยั่งยืนยาวนานของกาลเวลา แต่ในยุคของโรมัน จะเน้นการแผ่ขยายพื้นที่มากกว่า

ขณะนี้เรากำลังอยู่ในช่วงการสื่อสารยุคที่หก เป็นยุคที่ผู้รับสารต้องการได้เห็นในสิ่งที่เรียกว่า “เวลาจริง” (Real Time) ไม่ว่าจะอยู่ที่ใด ห่างจากสถานที่เกิดเหตุเพียงใด (Space) ก็ตาม เทคโนโลยีสื่อสารในปัจจุบันจึงถูกพัฒนาให้สามารถตอบสนองความต้องการเหล่านี้ได้ อย่างเช่น ก่อนหน้านี้ผู้รับสารสามารถเข้าไปอ่านหนังสือพิมพ์ออนไลน์ได้ผ่านระบบอินเทอร์เน็ตรูปแบบเดิม แต่วันนี้ผู้รับสารสามารถชมการถ่ายทอดสด (Live Broadcasting) การรายงานข่าวผ่านหน้าจอกอมพิวเตอร์ด้วยเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงเป็นต้น

สำหรับ McLuhan เขาไม่ได้ให้ความสนใจ “เนื้อหาของข่าวสาร” (Content) หากแต่สนใจ “รูปแบบของสื่อ” (Form/Media) ดังที่อยู่ในข้อสรุปสั้นๆของเขาที่ว่า “เพียงแค่ตัวสื่อก็เป็นสารแล้ว” (Medium is the Message) เนื่องจาก McLuhan คิดว่าเพียงแค่การเปลี่ยนตัวสื่อเท่านั้นก็จะสร้างผลกระทบให้เกิดการเปลี่ยนแปลงกับประสบการณ์ของมนุษย์แล้ว ตัวอย่างเช่น เมื่อรูปแบบหลักในการสื่อสารของมนุษย์อยู่ในรูปแบบของสื่อสิ่งพิมพ์ ประสบการณ์ของมนุษย์ที่ต้องสัมผัสอยู่กับสื่อสิ่งพิมพ์ก็จะมีลักษณะ ดังนี้

- จะแยกตัวอย่างโดดเดี่ยว (Isolate) ทั้งนี้เพราะกิจกรรมการอ่านหนังสือจะต้องการความเป็นส่วนตัว อ่านคนเดียวเป็นส่วนใหญ่
- จะยังรักษาระยะห่างระหว่างตัวเองกับเรื่องที่อ่าน (Non-involving) ทั้งนี้เพราะรูปแบบการอ่านหรือประสบการณ์กับสื่อสิ่งพิมพ์ ผู้อ่านจะเป็นผู้ควบคุมการสื่อสาร ทำให้เรื่องราวในสื่อมีอำนาจ โน้มน้าวผู้อ่านได้น้อยกว่า (โดยการเปรียบเทียบกับโทรทัศน์) เพราะเมื่อผู้อ่านรู้สึกว่าจะ “in” เข้าไปกับสารก็มีสิทธิจะถอยห่างออกมาใช้สติพิจารณาไตร่ตรองได้ทุกเวลา

- การอ่านจะส่งเสริมวิธีคิดแบบมีเหตุมีผล (Rational) เนื่องจากการอ่านมีช่วงเวลาให้
หยุดคิด

- การอ่านจะส่งเสริมให้คนมีทัศนคติแบบปัจเจกบุคคลนิยม (Individualistic) เป็นอิสระ
ทางความคิด เป็นตัวของตนเอง อันเป็นผลลัพท์มาจาก “วิธีการ” (How) ที่คนสัมพันธ์กับรูปแบบการ
สื่อสารดังกล่าวในทางตรงกันข้าม เมื่อนำมาเปรียบเทียบกับโทรทัศน์แล้ว จะเห็นว่าประสบการณ์
ของ ผู้รับข่าวสารที่สัมพันธ์กับสื่อโทรทัศน์จะเป็น ดังนี้

- จะมีลักษณะเอาตัวเข้าผูกพันกับเรื่องราวในสื่อสูงมาก (Involving) ทั้งที่ตัวสื่ออาจจะ
ไม่ได้ให้ข้อมูลต่างๆ มากมายนัก ทั้งนี้เพราะสื่อโทรทัศน์เป็นสื่อที่ให้ทั้งภาพและเสียง ซึ่งเป็น
รูปแบบสื่อที่ดึงดูดใจและกายของผู้รับให้เข้าไปสังเกตในระยะใกล้ๆ และกระตุ้นจิตมากขึ้นทุกที มุม
กล้องและระยะห่างของกล้องสามารถจะดูดเอาผู้ชมให้ “in” เข้าไปอย่างที่ผู้ชมอาจจะไม่รู้สีกตัวก็ได้
นอกจากนั้น ช่วงเวลาของสื่อโทรทัศน์จะมีลักษณะที่ต่อเนื่องและผู้ชมไม่ได้เป็นผู้ควบคุมการสื่อสาร
คือ ต้องดูตามเวลาที่โทรทัศน์กำหนดรวมทั้งไม่มีจังหวะให้หยุดคิดไตร่ตรองด้วย

- จากคุณสมบัติต่างๆ ของสื่อโทรทัศน์ที่ได้กล่าวมา จะทำให้ประสบการณ์ของผู้ชมมี
ลักษณะใช้อารมณ์มากกว่าการใช้เหตุผลและไม่ค่อยมีเวลาคิดหน้าคิดหลัง (Less rational & Less
calculate)

หากเรานำเอาแนวคิดของ McLuhan ที่ได้เคยอธิบายความสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบการ
สื่อสารของสื่อสิ่งพิมพ์ (Typography) อันจะเป็นการขยายประสบการณ์ของมนุษย์ออกไปใน
รูปแบบใด มาลองเปรียบเทียบกับสื่อคอมพิวเตอร์โดยเฉพาะอินเทอร์เน็ตในปัจจุบัน เราอาจจะ
เห็นแนวโน้มบางประการของประสบการณ์ของมนุษย์ในอนาคตได้ ดังตารางที่ 2.1

ตามแนวคิดนี้สามารถสรุปได้ว่า เพียงแค่การเปลี่ยนตัวสื่อเท่านั้นก็จะสามารถสร้าง
ผลกระทบให้เกิดการเปลี่ยนแปลงกับประสบการณ์ของมนุษย์

ตารางที่ 2.1 แสดงรูปแบบของการสื่อสารกับการขยายประสบการณ์ของมนุษย์

รูปแบบการสื่อสาร ของสื่อสิ่งพิมพ์	รูปแบบการสื่อสาร ของคอมพิวเตอร์
- ชาตินิยม	- โลกาภิวัตน์ ไร้พรมแดน
(Nationalism)	(Globalism)
- อุตสาหกรรมนิยม	- สังคมข่าวสาร
(Industrialism)	(Information Society)
- ตลาดแบบมวลชน	- ตลาดเฉพาะกลุ่ม
(Mass Market)	(Segmentation)
- อ่านออกเขียนได้อย่างเป็นสากล	- อ่านเขียนภาษาอังกฤษได้อย่างเป็นสากล
(Universal Literacy)	(English Literacy)
- มีการศึกษาในระบบ	- มีการศึกษาแบบนอกระบบ
(Formal Education)	(Informal Education)

จากแนวคิดนี้ หากนำอินเทอร์เน็ตความเร็วสูง เปรียบเทียบกับอินเทอร์เน็ตรูปแบบเดิมที่มีความเร็วปกติ ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตย่อมสัมผัสความแตกต่างในคุณสมบัติของการทำหน้าที่ “ช่องทางการสื่อสาร” ดังเช่น

- เมื่อผู้ใช้งานเข้าไปในเว็บไซต์ของสถานีโทรทัศน์ ถ้าใช้อินเทอร์เน็ตรูปแบบเดิม ผู้ใช้งานจะทำได้เพียงการอ่านตารางเวลาออกอากาศของสถานี อ่านบทความ หรือเรื่องย่อของละครที่จะออกอากาศ แต่ถ้าเปลี่ยนการใช้สื่อเป็นอินเทอร์เน็ตความเร็วสูง ผู้ใช้สามารถเลือกชมรายการที่กำลังออกอากาศ (On air) ทางสถานีได้ทันที ด้วยคุณภาพด้านเสียงและภาพเทียบเท่าการชมโทรทัศน์และยังสามารถเลือกชมรายการ หรือละครที่ออกอากาศไปแล้วย้อนกลับมาดูใหม่ได้

- เมื่อผู้ใช้งานต้องการทราบข้อมูลเกี่ยวกับโรคภัยไข้เจ็บ หรือวิธีการรักษาโรคบางประเภท ผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตรูปแบบเดิมจะนิยมการเข้าไปค้นหา (Search) ตามเว็บไซต์ต่างๆที่เกี่ยวข้อง ซึ่งจะให้ข้อมูลที่เป็น Text ซึ่งโดยมากจะไม่ Update แต่ถ้าผู้ใช้เปลี่ยนมาใช้อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง จะสามารถพูดคุยปรึกษาแพทย์ผู้เชี่ยวชาญได้ในขณะนั้น เสมือนว่ากำลังพบแพทย์ด้วยตนเองแต่ไม่ต้องเสียเวลาเดินทางไปถึงโรงพยาบาล แม้ว่า จะนั่งอยู่ที่บ้านหรือกำลังนั่งอยู่ที่ทำงาน ก็สามารถพบแพทย์ได้ตลอดเวลา

- การใช้งานอินเทอร์เน็ตส่วนใหญ่ โดยมากผู้ใช้จะนิยมการสนทนา หรือ Chat ซึ่งการใช้อินเทอร์เน็ตรูปแบบเดิม ผู้ใช้จะสามารถทำได้เพียงแค่การพิมพ์ข้อความตอบโต้กัน แต่เมื่อเปลี่ยนมาใช้อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง ย่อมช่วยให้การติดต่อพูดคุยสื่อสารระหว่างบุคคลนั้นรวดเร็วและครบวงจรมากขึ้น คือคู่สนทนาสามารถเห็นหน้าซึ่งกันและกัน ส่งผ่านข้อมูลเสียง (Voice) เหมือนการคุยโทรศัพท์ และอาจนำมาใช้กับการสื่อสารกลุ่มเล็ก เช่นการประชุม (Conference) ได้อีกด้วย

กล่าวโดยสรุป แนวคิดทฤษฎีเทคโนโลยีสื่อสารเป็นตัวกำหนด ทางด้านเทคโนโลยี การสื่อสารกับการเปลี่ยนแปลงทางสังคม สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในงานวิจัยนี้ กล่าวคือเมื่อสังคมมีความเปลี่ยนแปลงในการต้องการใช้งานอินเทอร์เน็ตที่หลากหลายมากขึ้น ก็จะมีการพัฒนาเทคโนโลยีให้รองรับตามความต้องการของสังคม จึงได้มีการพัฒนาเป็นบรอดแบนด์หรืออินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (ADSL) ซึ่งมีประสิทธิภาพที่สูงกว่าสื่อใหม่ทุกประเภท ในด้านความเร็วสำหรับการรับส่งข้อมูล ภาพนิ่ง เสียง ภาพเคลื่อนไหว แบบ Real Time อย่างไร้พรมแดน จึงนับเป็นสื่อมัลติมีเดียที่สมบูรณ์แบบ นับแต่นั้นมา บรอดแบนด์ หรืออินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (ADSL) จึงเข้ามามีบทบาทต่อการดำเนินชีวิตประจำวัน ทั้งทางด้านการศึกษา ธุรกิจ การสื่อสารและบันเทิง ได้อย่างครบวงจรมากยิ่งขึ้น จากแนวคิดนี้ สามารถเป็นกรอบในการศึกษา เกี่ยวกับ การใช้บรอดแบนด์ของนักศึกษาในเขตกรุงเทพมหานครเป็นอย่างไร

2.3 แนวคิดเกี่ยวกับการสื่อสารผ่านตัวกลางคอมพิวเตอร์

(Computer - Media - Communication)

การนำระบบ World Wide Web มาใช้ในช่องทางการสื่อสารนั้นเรียกว่า การสื่อสารผ่านตัวกลางด้วยคอมพิวเตอร์ (Computer-Mediated-Communication (CMC) Donna L. Hoffman and (Thomas P. Novark ,1995 อ้างใน วิษย์ รักเยี่ยมสะอาด , 2547 : 18) ได้ทำการวิจัยการสื่อสารผ่านตัวกลางด้วยคอมพิวเตอร์ และให้คำนิยามอย่างไม่เป็นทางการเกี่ยวกับ Hypermedia CMC ว่าเป็นเครือข่ายคอมพิวเตอร์สำหรับการแจกจ่ายข่าวสารเพื่อให้เข้าถึงข้อมูลได้อย่างรวดเร็วและมีข้อมูลที่หลากหลาย การสื่อสารผ่านตัวกลางด้วยคอมพิวเตอร์เป็นสิ่งใหม่ในสังคมที่ดั่งอาศัยการเรียนรู้ (Social Oriented)

ภายใต้เทคโนโลยีสื่อที่ทันสมัย (New Media Technology) อาศัยการสื่อสารผ่านสื่อคอมพิวเตอร์ (Computer-Mediated-Communication หรือ CMC) สื่อสมัยใหม่ได้เกิดขึ้น

เป็นการแลกเปลี่ยนผสมผสาน ไม่ว่าจะ เป็นในรูปแบบใด ๆ เช่น วิดิทัศน์ เสียงและข้อความที่ต้องใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ ข้อได้เปรียบของการสื่อสารผ่านสื่อคอมพิวเตอร์ที่เหนือการสื่อสารรูปแบบอื่น คือ การเอาชนะอุปสรรคด้านเวลา และพื้นที่ (Time and Space) (Kiesler, Siegel and McGuire, 1984; Kiesler and Sproull, 1992, อ้างใน ชีรพล ภูริติ, 2545 : 74-78)

การสื่อสารผ่านสื่อคอมพิวเตอร์ เกิดขึ้นเป็นจริงได้โดยการรวมตัวกัน (Convergence) ระหว่างเทคโนโลยีที่แตกต่างกันหลายอย่าง กลายเป็นสิ่งใหม่ที่มีความแตกต่างเฉพาะตัว (Straubhar and Larose, 2000, อ้างใน ชีรพล ภูริติ , 2545 : 74-78) แม้ว่าสิ่งประดิษฐ์ใหม่ที่เกิดขึ้นนั้นจะมีหน้าที่ ที่คล้ายคลึงของเดิม แต่รูปแบบการใช้งานแตกต่างกันไป การรวมตัวกันครั้งนี้เครื่องคอมพิวเตอร์เป็นตัวจักรสำคัญ ซึ่งโดยมากแล้วเป็นการรวมตัวระหว่างเครื่องคอมพิวเตอร์กับเครื่องมือทางกายภาพและเสียง กลายเป็นเทคโนโลยีสื่อสมัยใหม่ (New Media Technology) เช่น ระหว่างคอมพิวเตอร์กับโทรทัศน์ วิทยุ หรือโทรศัพท์ คอมพิวเตอร์สามารถแปลงข้อมูลที่อยู่ในรูปของภาพ เสียง และอักษร ให้เป็นข้อมูลในระบบดิจิทัล วิธีการนี้ทำให้ข้อมูลมีคุณภาพ อีกทั้งทำให้การรับและส่งข้อมูล ในเวลาที่แท้จริงเป็นไปได้อย่างรวดเร็วและมีคุณภาพ

กิตติ กันภัย (2543 : 02) กล่าวไว้ว่า คุณสมบัติความต่างของ (Computer - Mediated-Communication (CMC) กับสื่อรุ่นก่อนที่สำคัญคือ ลักษณะการใช้คอมพิวเตอร์เป็นสื่อกลาง ในการสื่อสารในระบบอินเทอร์เน็ตนี้ ไม่จำกัดสถานที่ในการสื่อสาร CMC กระจายตัวเองอยู่ทั่วไป (widely distribute) สามารถใช้กับเครื่องคอมพิวเตอร์เครื่องไหนก็ได้ในโลกในการเข้าระบบสื่อสารสื่ออินเทอร์เน็ต หรือ CMC ให้โอกาสกับผู้รับสารในการกระทำใด ๆ กับเนื้อหาสารก็ย่อมได้ (manipulation of content) แล้วแต่ว่าผู้ส่งสารต้องการที่จะสื่อสารเรื่องอะไร สามารถสร้างเว็บไซต์เกี่ยวกับเรื่องต่างๆ มากมายไม่จำกัด และผู้ใช้อินเทอร์เน็ตก็สามารถจับกลุ่ม สร้างกลุ่มใหม่กันตามความสนใจ

Roger (อ้างใน กิตติ กันภัย , 2543: 105) ได้นิยามเทคโนโลยีการสื่อสารใหม่ (New Communication Technologies) หรือสื่อใหม่ (New Media) ที่แตกต่างไปจากนิยามเดิมว่า “เป็นเทคโนโลยีหรือสื่อที่เอื้ออำนวยให้เกิดการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารบนฐานของคนจำนวนมาก ไปสู่คนจำนวนมาก ผ่านระบบการสื่อสารที่มีคอมพิวเตอร์เป็นศูนย์กลาง (many to many basic) ผ่านระบบสื่อสารที่มีคอมพิวเตอร์เป็นศูนย์กลาง”

การศึกษาเรื่องการใช้คอมพิวเตอร์เป็นตัวกลางในการสื่อสาร ส่วนใหญ่จะศึกษาในแนวเทคโนโลยีที่เป็นเครื่องมือในการสื่อสาร มากกว่าที่จะศึกษาโครงสร้างสภาพแวดล้อมมีงานวิจัยไม่มากนักที่ศึกษาการสื่อสารในรูปแบบนี้ในแง่มนุษย์และสังคม ซึ่งจะศึกษาบทบาทเฉพาะบุคคลในรูปแบบพฤติกรรมที่แสดงออกในการสื่อสาร และเป็นที่น่าสนใจว่าการศึกษาในแง่มนุษย์

และสังคม จะมีประโยชน์ และสามารถเข้าใจถึงผลกระทบของเทคโนโลยีทางด้านคอมพิวเตอร์ที่มีผลต่อพฤติกรรมของมนุษย์ และการติดต่อซึ่งกันและกัน

ปัจจัยกระทบ CMC

Nancy K. Baym (1998) อ้างใน กิตติ กันภัย (2543 : 123) ได้รวบรวมผลงานวิจัยจำนวนหนึ่ง que ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่าง ปัจจัย 5 ประการ ที่มีผลต่อแบบแผนของ CMC ปัจจัยดังกล่าวได้แก่ บริบทแวดล้อมภายนอก CMC หรือบริบทการใช้ชีวิตจริง (external contexts) โครงสร้างเวลา (temporal structure) โครงสร้างพื้นฐาน (infrastructure) ของระบบคอมพิวเตอร์ และคุณลักษณะของกลุ่มคนและสมาชิก CMC

ประการแรก บริบทที่แวดล้อมการใช้ CMC

การปฏิสัมพันธ์ทุกชนิด มีธรรมชาติที่ตรงกันอยู่ประการหนึ่งคือ เกิดขึ้นภายใต้บริบทแวดล้อม สำหรับ CMC ก็เช่นเดียวกัน ในขณะที่ผู้สื่อสาร log in เข้าไปในคอมพิวเตอร์ ผู้สื่อสารกำลังอยู่ในบริบทที่มีจริงในชีวิตจริง ก่อนที่จะเข้าไปสู่ชุมชนในไซเบอร์สเปซ เช่นการที่ผู้สื่อสารเป็นคนไทย บริบทที่กล่าวถึงก็จะหมายถึงโครงสร้างสังคมแบบไทย ที่ปกติใช้ภาษาไทย มีวิธีการพูดและวิธีการสื่อสารแบบไทย มีการกระทำและความเข้าใจต่อสังคมแบบไทย ในขณะที่ผู้สื่อสารคนอื่น ๆ ก็จะมีบริบทแบบเฉพาะคน เช่น แบบอเมริกัน แบบญี่ปุ่น แบบเยอรมัน แบบจีน เป็นต้น ถึงแม้ว่าผู้สื่อสารใน CMC จะมาจากบริบทดั้งเดิมที่แตกต่างกันทางวัฒนธรรม แต่ชุมชนใน CMC จะสร้างให้เกิดการใช้ภาษา (ปกติคือภาษาอังกฤษ) วิธีการพูด สื่อสารและความเข้าใจร่วมกันขึ้นมาใหม่ ความเข้าใจร่วม (share understanding) นี้ถือเป็นสิ่งสำคัญที่จะทำให้ชุมชนออนไลน์ ดำรงต่อไปได้

ชุมชนความหมายใหม่

Bakhtin (1986) อ้างใน กิตติ กันภัย (2543 : 129) ชุมชนใหม่ มีความหมายใหม่ทางสังคม เป็นผลผลิตของทุกๆสังคม หากพิจารณาว่า ชุมชนเทียมที่กำลังก่อตัวขึ้นนี้มีคุณสมบัติเป็นสังคมหนึ่ง เราก็คงกล่าวได้ว่าชุมชนนี้มีความหมายเป็นของตัวเอง แต่เป็นความหมายที่เพิ่งเกิดขึ้น และแตกต่างไปจากความหมายทางสังคมอื่นๆ ซึ่งจะมีรูปแบบของการแสดงออกที่มีรูปแบบที่หลากหลาย เช่น พบว่า สื่อคอมพิวเตอร์สามารถนำไปสู่การสร้างรูปแบบการแสดงออกด้วยการสื่อสารใหม่ ๆ Bakhtin เสนอว่าในขณะที่กลุ่มมีการพัฒนาปรับเปลี่ยนอยู่ตลอดเวลา กลุ่มจะสร้างความหมายเฉพาะกลุ่ม (group specific meaning) ขึ้นมาด้วยและในที่สุดรูปแบบใหม่ของการใช้ถ้อยคำ (forms of speech) หรือ ประเภทของการใช้ถ้อยคำสื่อสาร (genres) ก็จะมีลักษณะเฉพาะตัว เป็นคุณสมบัติเฉพาะของชุมชนหรือกลุ่มนั้น

ลักษณะการสื่อสารผ่านสื่อคอมพิวเตอร์

ลักษณะของการสื่อสารผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์ โดย Moris and Christine (1996) ได้จำแนกไว้ 4 แบบ ดังนี้

1. การสื่อสารระหว่างบุคคลแบบไม่พร้อมกัน (One-to-one Asynchronous Communication) ตัวอย่างเช่น การส่งจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ หรือ ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ (E-Mail)
2. การสื่อสารระหว่างกลุ่มบุคคลแบบไม่พร้อมกัน (Many-to-Many Asynchronous Communication) ตัวอย่างเช่น USE net กระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Bulletin Board) ตัวอย่างเช่น เว็บไซต์ที่เปิดให้มีการแสดงความคิดเห็นในกระดานข่าว ตัวอย่างเช่น www.pantip.com เป็นต้น
3. การสื่อสารแบบพร้อมกัน (Synchronous Communication) ทั้งในแบบ One-to-One ไปจนถึง One-to-many โดยสามารถคุยกันได้หลายหัวข้อที่ต้องการ ตัวอย่างเช่น IRC (Internet Relay Chat)
4. การสื่อสารแบบไม่พร้อมกันระหว่างผู้รับสารและผู้ส่งสาร (Asynchronous Communication) ซึ่งมีลักษณะที่ผู้รับสารต้องการค้นหาเว็บไซต์ เพื่อจะเข้าไปดูข้อมูลข่าวสาร ซึ่งเป็นการสื่อสารแบบ Many-to One, One-to-one หรือ One-to-Many

การสื่อสารผ่านสื่อคอมพิวเตอร์หรือการสื่อสารผ่านอินเทอร์เน็ต อินเทอร์เน็ตเป็นเครือข่ายคอมพิวเตอร์ เมื่อองค์กรสร้างเครือข่ายภายในประเทศ (Local Network) และเชื่อมต่อที่ปลายสายได้ตลอดอย่างไม่มีการสิ้นสุดและเมื่อเครือข่ายย่อยอื่น ๆ เชื่อมถึงกันหมด อินเทอร์เน็ตจะเป็นถนนเป็นทางด่วนสารสนเทศ (Information Superhighway) ที่ทำให้เราทุกคนทั่วโลกสามารถติดต่อข่าวสารผ่านถึงกันได้ ในชั่วพริบตา อินเทอร์เน็ตเป็นเครือข่ายที่มีบทบาทสำคัญที่สุดในยุคสังคมสารสนเทศ (Information Society)

อินเทอร์เน็ตว่าเป็นเครื่องมือที่สำคัญในการเข้าถึงข้อมูลข่าวสาร และแหล่งความรู้จากทั่วโลก อีกทั้งยังเป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารที่ทรงประสิทธิภาพ อินเทอร์เน็ตจึงเป็นโครงสร้างพื้นฐานที่สำคัญสำหรับการก้าวไปสู่สังคมภูมิปัญญาและการเรียนรู้ (Knowledge-base Society) (ทวีศักดิ์ กอนันต์กุล และคณะ, 2546 : 5)

เครือข่ายอินเทอร์เน็ตเริ่มต้นในปี ค.ศ. 1969 ซึ่งจะเริ่มจากลักษณะที่ใช้ประโยชน์ทางการศึกษาโดยงานวิจัยทางสหรัฐอเมริกา รวมกลุ่มเพื่อแลกเปลี่ยนข่าวสาร จึงได้ตั้งเครือข่ายขึ้นมาใช้ จากนั้นไม่นาน กระทรวงกลาโหมสหรัฐอเมริกาได้วางระบบเครือข่ายขึ้น เพื่อใช้ในการรับส่งข้อมูลทางการทหารเป็นเส้นทางสำรอง กรณีเส้นทางอื่นไม่สามารถใช้งานได้โดยใช้ชื่อ

โครงการว่า Apanet ประมาณปี ค.ศ. 1980 ระบบเครือข่ายนี้ได้นำมาใช้เพื่อการศึกษาในมหาวิทยาลัย เพื่อเชื่อมโยงระบบคอมพิวเตอร์เข้าหากัน และเรียกกันว่า อินเทอร์เน็ต (Internet) (Telecom Journal , 2538 อ้างใน พรศักดิ์ อัจฉริยรัตน์ , 2543 : 2-4) อินเทอร์เน็ตมาจากคำ 2 คำ คือ Interconnection และ Network นั่นเอง แต่ในปัจจุบันอินเทอร์เน็ตได้เปลี่ยนจากลักษณะที่มุ่งเน้นใช้ด้านการศึกษาเป็นด้านธุรกิจมากขึ้นในระยะเวลาที่ผ่านมา ได้มีการนำระบบเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในยุคไร้พรมแดนหรือ (Globalization) มาใช้ในทางการค้า (E-COMMERCE) โดยเฉพาะสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ที่เรียกว่า ระบบอินเทอร์เน็ต (Internet) ซึ่งมีโครงสร้างแบบกระจายที่ครอบคลุมโยงใยไปทั่วโลก (Interactive media) อินเทอร์เน็ตที่เกิดขึ้นสำหรับภาคธุรกิจและของประชาชนทุกคนในโลก ซึ่งนำมาสู่โอกาสทางธุรกิจต่างๆ บนอินเทอร์เน็ต สำหรับการบริการในอินเทอร์เน็ต สามารถแบ่งออกได้เป็น

1. **World wide web (www.)** เป็นบริการที่ช่วยให้ผู้ใช้สามารถศึกษาหรือค้นคว้าข้อมูลในอินเทอร์เน็ต ที่เป็นอักษร ภาพ เสียง หรือภาพยนตร์โดยเอกสารที่เปิดดูเรียกว่า เว็บเพจ (Web Page) ซึ่งในเว็บเพจแต่ละหน้า จะมีการเชื่อมโยงถึงกัน ในการเชื่อมต่อกันนี้จะมีลักษณะคล้ายกับใยแมงมุม

2. **E-mail (Electronic mail)** หรือไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ เป็นบริการที่คล้ายกับไปรษณีย์ สามารถส่งข้อความไปถึงผู้อื่นในอินเทอร์เน็ต โดยใช้ระยะเวลาเพียงไม่กี่วินาที แม้ว่าจะมีระยะห่างไกลกันมากเพียงใด

3. **USENET (User Network)** เป็นบริการที่ทำให้ผู้ใช้สามารถพูดคุยแลกเปลี่ยนข่าวสาร หรือความคิดเห็นในหัวข้อต่าง ๆ กับผู้อื่นได้

4. **FTP (File Transfer Protocol)** เป็นบริการโอนย้ายไฟล์ในอินเทอร์เน็ต แบ่งเป็น 2 ประเภท คือการดาวน์โหลด และการอัปโหลด

5. **Telnet** เป็นบริการติดต่อสื่อสารระหว่างเครื่องช่วยให้ผู้ใช้สามารถติดต่อขอใช้งานกับเครื่องบริการที่อยู่ไกล ๆ ได้ เช่น ในขั้นตอนที่กรอก USERNAME และ PASSWORD ซึ่งเป็นการใช้คอมพิวเตอร์ของผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตที่อยู่ห่างไกลออกไปหลายกิโลเมตร

6. **CHAT** การคุยกับผู้อื่นแบบทันที เป็นบริการพูดคุยหรือสนทนาที่คล้ายกับการใช้โทรศัพท์ แต่ผ่านเครือข่ายระบบอินเทอร์เน็ต

ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ (Electronic mail) หรืออีเมล์ (E-mail)

“ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ (E-Mail)” เป็นบริการที่ผู้ใช้อินเทอร์เน็ต สามารถส่งไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ จากบุคคลหนึ่งไปยังอีกคนหนึ่ง โดยผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์ (สุรางคณา ฉนกร , 2542 : 49)

“ ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ (E-Mail) ” เป็นระบบที่ใช้ส่งข้อความหรือเพิ่มข้อมูลไปยังผู้ใช้งาน ณ คอมพิวเตอร์เครื่องอื่นๆ ผู้ส่งและบรรดาผู้รับ อาจอยู่ได้ทั้งคอมพิวเตอร์เครื่องเดียวกัน และต่างกันออกไป ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ (E-Mail) ทำงานคล้ายกับจดหมายธรรมดา ที่เรารู้จักกันดีทุกๆ คน บนเครือข่ายจะมีผู้รับจดหมายส่วนตัว เมื่อได้รับจดหมายจดหมายจะถูกเก็บเอาไว้จนกว่าจะตัดสินใจนำจดหมายทิ้งเหมือนกับจดหมายทั่วไป การจะส่งจดหมายจะต้องรู้ที่อยู่ของผู้ที่จะส่งข้อความให้ ถ้าระบบไม่สามารถส่งข้อความไปได้ จะมีการส่งกลับ (พรศกค้ ุรจันท์ชัชรันต์ , 2543 : 20)

เว็บบอร์ด (Web Board)

เว็บบอร์ดเป็นการสื่อสารระหว่างบุคคลแบบไม่พร้อมหน้ากัน (Many to many Asynchronous Communication) เว็บบอร์ดหรือกระดานสนทนา หรือกระดานเสวนา คือพื้นที่บนอินเทอร์เน็ต ที่อนุญาตให้ผู้ใช้ (User) สามารถเข้าไปอ่าน หรือ ตั้งหรือตอบปัญหาต่างๆ โดยเรียกปัญหาเหล่านี้ว่า “ กระู้ ” (topic) เนื้อหาในการตั้ง-ตอบ แต่ละกระู้ อาจเป็นเรื่องราวเชิงวิชาการ การแสดงความคิดเห็น การเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารทั่วไป หรือเป็นเพียงการสนทนากับผู้ใช้รายอื่นที่เข้าไปเยี่ยมชมเว็บบอร์ด โดยในบางเว็บไซต์อาจมีเว็บบอร์ดเป็นรูปแบบหลัก ในขณะที่บางเว็บไซต์นั้น เว็บบอร์ดอาจมีฐานะเป็นเพียงพื้นที่เล็ก ๆ ส่วนหนึ่งที่อนุญาตให้ผู้เข้าชมได้แสดงความคิดเห็น หรือพูดคุยนอกเหนือไปจากการนำเสนอเนื้อหาของเว็บไซต์นั้น

การพบปะสนทนาระหว่างผู้ใช้ในเว็บบอร์ดแตกต่างจากการสนทนาในห้องสนทนา (chat room) เนื่องจากการตั้งกระู้ตามตอบในเว็บบอร์ดจะไม่เป็นลักษณะทันทีทันใด ขึ้นอยู่กับว่ามีผู้ใช้รายใดกำลังเข้าชมเว็บบอร์ดนั้นอยู่ และสนใจที่จะเข้ามาอ่านกระู้ที่มีการถามตอบไว้ก่อนที่จะตัดสินใจตั้งกระู้ใหม่หรือตอบกระู้เก่า โดยผู้ใช้แต่ละคนมักไม่รับรู้การเข้าชมของผู้ใช้คนอื่น นอกจากจะสังเกตจากวันเวลาของการตั้งตอบกระู้เท่านั้น ในขณะที่ห้องสนทนานั้นผู้ใช้แต่ละคนสามารถพูดคุยตอบโต้ กับผู้ใช้คนอื่นได้ทันทีกระู้ใช้รายนั้นออนไลน์ (Online) หรือเข้าไปแสดงตัวตนในห้องสนทนา การสนทนาในห้องเว็บบอร์ดเป็นการเปิดโอกาส ให้ผู้ที่เข้ามาตั้ง-ตอบกระู้ได้มีเวลาทบทวนก่อนที่จะส่งข้อความใดๆ ลงไปในกระู้นั้นๆ ทำให้ผู้ใช้สามารถส่งข้อความได้อย่างชืดชิวและอาจมีการอ้างอิงถึงแหล่งที่มาของข้อมูลที่นำมาตอบกระู้ นั้นด้วย (วาสนา ศรีรักษ์, 2546 อ้างใน นิภาภรณ์ ใหญ่กระโทก, 2548 : 22)

จากแนวคิดการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ (CMC) ซึ่งถือว่าเป็นตัวกลางที่สำคัญ เป็นเครื่องมือที่สำคัญในการที่นักศึกษาสาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ จะใช้เว็บบอร์ดในการติดต่อสื่อสารเพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็น จึงสามารถนำมาเป็นกรอบในการศึกษาเกี่ยวกับ การใช้ บรอดแบนด์ของนักศึกษาในเขตกรุงเทพมหานครเป็นอย่างไร

ธรรมชาติของอินเทอร์เน็ต

1. เป็นแหล่งในการสื่อสารข้อมูลข่าวสาร คั่นคว้า การหาข้อมูลต่างๆ ทั่วทุกมุมโลกรวมไปถึงการได้มีการพูดคุยทางอินเทอร์เน็ต
2. เป็นสื่อที่มีประสิทธิภาพในเรื่องของความรวดเร็ว เช่น สามารถทำให้ผู้ที่ได้รับรู้ข้อมูลข่าวสารทั่วโลก ได้ด้วยเวลาเพียงไม่กี่นาทีเท่านั้น
3. เป็นสื่อที่มีราคาถูกกว่าสื่ออื่นๆ อีกมาก เช่น การติดต่อข้ามประเทศครั้งหนึ่ง ไม่ว่าจะไปประเทศไหน ก็จะเสียต้นทุนที่ถูกกว่าการสื่อสารแบบอื่นๆ
4. มีลักษณะที่เป็นสื่อหลากหลายประเภทรวมกัน (Multimedia) คือ มีทั้งภาพและเสียง เมื่อระยะเวลาและทางนั้น ไม่เป็นปัญหาในการติดต่อสื่อสารของมนุษย์อีกต่อไป การหลั่งไหลของข้อมูลข่าวสารในระบบอินเทอร์เน็ต จึงเกิดขึ้นอย่างมากมาย และอย่างอิสระ ทั้งข้อมูลข่าวสารที่สร้างสรรค์และไม่พึงประสงค์

นอกจากนี้พบว่า อินเทอร์เน็ตมีคุณลักษณะของการสื่อสารแบบแสวงหาข้อมูลตามความสนใจของผู้ใช้ (Information Pull) ซึ่งแตกต่างจากสื่อมวลชนประเภทอื่นที่เป็นการผลักดันข้อมูลสู่ประชาชน (Information Push) การบริโภคข้อมูลข่าวสารของสื่อทั้งสองประเภท จึงแตกต่างกัน เนื่องจากอินเทอร์เน็ตเป็นสื่อที่ถูกควบคุมโดยผู้ใช้นั้นมากกว่าผู้ส่งสาร สำหรับการแสวงหาข้อมูลผ่านอินเทอร์เน็ต ผู้ใช้สามารถควบคุมข่าวสารที่ต้องการเปิดรับ และเลือกปฏิเสธข้อมูลข่าวสารที่ไม่น่าสนใจได้ การเรียกหาข้อมูลสามารถกระทำได้ไม่จำกัดจำนวน ไม่มีขีดจำกัดในการเลือกเปิดรับสาร รวมทั้งสามารถควบคุมข้อมูลข่าวสารที่ต้องการเปิดรับมากกว่าสื่ออื่นๆ แนวคิดเรื่องการสื่อสารผ่านตัวกลางด้วยคอมพิวเตอร์นี้ สามารถใช้ประยุกต์ในงานวิจัยที่ว่า บรอดแบนด์ หรือ อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (ADSL) เป็นการสื่อสารที่ใช้เทคโนโลยีสื่อสมัยใหม่ ซึ่งสามารถแจกจ่ายข่าวสารข้อมูลได้อย่างรวดเร็ว มีข้อมูลที่หลากหลาย โดยมีคอมพิวเตอร์เป็นศูนย์กลาง การใช้บรอดแบนด์ หรือ อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (ADSL) ในการสื่อสารจึงถือเป็นการสื่อสารผ่านตัวกลางด้วยคอมพิวเตอร์ ซึ่งเป็นเทคโนโลยีที่เป็นสื่อสมัยใหม่ (New Media Technology) และมีสื่อหลากหลายประเภทรวมกัน (Multimedia) เปรียบเสมือนเป็นถนนทางด่วนข้อมูล (Information Superhighway) ที่ไม่มีอุปสรรค เรื่องเวลา และสถานที่ สามารถติดต่อสื่อสารข้อมูลข่าวสาร คั่นคว้าหาข้อมูลที่หลากหลายอย่างอิสระ สื่อสารกันทางช่องทางการสื่อสารระหว่างบุคคล การสนทนาออนไลน์ การรับส่ง อีเมล เป็น การสื่อสารแบบ One to one และ One to many หรือการใช้เว็บบอร์ด และช่องทางการสื่อสารมวลชน ทางจอคอมพิวเตอร์ที่ไม่เห็นหน้ากัน เป็นการสื่อสารแบบ Many to many โดยใช้ภาษาเป็นส่วนใหญ่ และค่าใช้จ่ายในการติดต่อสื่อสารที่มีราคาถูกกว่าสื่อชนิดอื่น ๆ

บรอดแบนด์ หรือ อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (ADSL) สามารถแปลงข้อมูลที่อยู่ในรูปของภาพ เสียง และอักษร ให้เป็นข้อมูลในระบบดิจิทัล วิธีการนี้ทำให้ข้อมูลมีคุณภาพ อีกทั้งทำให้การรับและส่งข้อมูล ในเวลาที่แท้จริงเป็นไปได้อย่างรวดเร็ว เช่น การประชุมทางไกลผ่านจอภาพ การพูดโทรศัพท์ผ่านเครือข่ายบรอดแบนด์ รวมทั้ง บรอดแบนด์ ยังนำมาสู่โอกาสในการดำเนินธุรกิจ รวมทั้งจากการสำรวจของศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ ในปี พ.ศ. 2548 พบว่า การสนทนาออนไลน์ และการรับ-ส่ง E-Mail เป็นกิจกรรมที่ใช้งานสูงสุดของบรอดแบนด์ ดังนั้น บรอดแบนด์ จึงเป็นสื่อใหม่ที่มีบทบาทสำคัญในการติดต่อสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ของสังคมไทย ทั้งในปัจจุบัน และอนาคต จากแนวคิดดังกล่าวสามารถนำมาเป็นกรอบในการศึกษา เกี่ยวกับการใช้บรอดแบนด์ของนักศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร เป็นอย่างไร รวมทั้งนักศึกษาในเขตกรุงเทพมหานครมีทัศนะอย่างไรต่อการประยุกต์ใช้ บรอดแบนด์

2.3.1 แนวคิดห้องคุย (Chat Room)

ในปี พ.ศ. 2528 ระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ถือเป็นเทคโนโลยีที่พร้อมรองรับการใช้งานด้านการสื่อสาร และแพร่ขยายเป็นวงกว้าง ทั้งนักวิจัย นักพัฒนาและบุคคลทั่วไป ไม่จำกัดเฉพาะในวงการทหาร ดังที่เคยเป็นในอดีตตั้งแต่ปี พ.ศ. 2512 เป็นต้นมา ได้ก่อให้เกิดการพัฒนาเครื่องคอมพิวเตอร์ ระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต และการสื่อสารโทรคมนาคมอย่างมาก จนกระทั่งในปัจจุบันการสื่อสารถือเป็นเรื่องง่ายขายที่สุดและสะดวกที่สุดของยุคสังคมสารสนเทศ (Information Society) เช่นปัจจุบัน

การสื่อสารถึงกันด้วยคำพูดทางโทรศัพท์เพียงอย่างเดียว ดังเช่นที่เป็นไปในอดีตนั้นไม่เพียงพออีกต่อไป เพราะความต้องการที่เพิ่มมากขึ้นของมนุษย์นั่นเอง ทำให้ระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตนั้นเป็นทางเลือกที่ดีที่สุด ในขณะนี้ ที่สามารถสนองตอบความต้องการของมนุษย์ในโลกไซเบอร์ (Cyber) ได้อย่างลงตัว บนโลกของอินเทอร์เน็ตนั้นเปรียบเสมือนการส่องเลนส์มองโลกเพื่อเปิดโลกทัศน์ให้กว้างขึ้น โดยผ่านหน้าจอคอมพิวเตอร์

ในยุคเริ่มแรก ที่คอมพิวเตอร์สามารถเชื่อมต่อกันได้ ในระบบกระดานข่าว (Bulletin Board System หรือ BBS) ก็ได้มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น โดยการทิ้งข้อความไว้ให้ผู้เข้ามาที่หลังได้อ่าน แต่ยังไม่สามารถโต้ตอบกันได้ทันทีทันใด เมื่อมีการพัฒนาระบบปฏิบัติการ (Operation System) Macintosh และ Windows รุ่นแรกๆ ทำให้การสื่อสารในคอมพิวเตอร์สามารถโต้ตอบแบบสองทางได้ในเมืองไทยได้มีการใช้ห้องคุย (Chat Room) ตั้งแต่อินเทอร์เน็ต (Internet) ยังไม่สามารถใช้งานได้อย่างแพร่หลายในไทย ห้องคุย (Chat Room) ยุคแรกๆ ที่ทันสมัยที่สุดใน ระบบ BBS คือ ศาลาไทย ระบบ BBS เป็นการดำเนินงานโดยชาวออสเตรเลีย

โดยไม่ได้เรียกเก็บค่าบริการ แต่เปิดโอกาสให้ผู้เข้าไปใช้บริการสามารถร่วมบริจาค ค่าใช้จ่าย สบทบได้ ระบบของ ศาลาไทย เป็นระบบที่ใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ตระกูล Macintosh เป็นหลัก แต่ผู้ให้บริการห้องคุยนี้สามารถใช้ได้ทั้ง Mac และ PC ผ่านทาง Software พิเศษ ซึ่งสามารถพิมพ์ข้อความภาษาไทยได้ด้วย และใช้การติดต่อทาง Modem โดยติดต่อเข้าไปที่ ศูนย์ ศาลาไทย และผู้ที่เข้าไปใช้บริการจะต้องลงทะเบียนกับศาลาไทย เนื่องจากสมัยนั้นผู้ใช้ คอมพิวเตอร์ (Computer) อยู่ในวงแคบๆ เรื่องที่คุยกันจึงเป็นเรื่องทางคอมพิวเตอร์ เช่น ปรัชญา เรื่องการแก้ไขปัญหาของคอมพิวเตอร์ เมื่ออินเทอร์เน็ต (Internet) เริ่มเข้ามาในไทย การคุย (Chat) ผ่านทางอินเทอร์เน็ต (Internet) ได้เริ่มมีขึ้นแต่ยังมีข้อจำกัดด้านภาษา ผู้ใช้ต้องพิมพ์ ข้อความในภาษาอังกฤษ และยังคงอยู่ใน Text Mode จึงไม่เป็นที่แพร่หลายมากนัก บางคนได้ พัฒนาการพิมพ์โดยใช้สัญลักษณ์ในภาษาอังกฤษต่อกันเป็นตัวอักษรภาษาไทย แต่ต้องใช้ ประกอบกันถึง 3 บรรทัด (www.thaichat.com)

การคุย หรือ แชท (Chat) ซึ่งเป็นการสนทนา การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ระหว่างบุคคล 2 คน ขึ้นไปผ่านโปรแกรมไปยังระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตนั้น เริ่มได้รับความนิยมเมื่อมีโปรแกรม ICQ และ IRC (Internet Relay Chat) ซึ่งช่วยทำให้การสนทนาผ่านทาง อินเทอร์เน็ต (Internet) ง่ายขึ้น ผู้ใช้ ICQ ในไทยยุคแรกๆ จะใช้สำหรับติดต่อกับผู้ที่รู้จักซึ่งอยู่ ในต่างประเทศเพื่อเป็นการประหยัดค่าโทรศัพท์ทางไกล และโปรแกรม ICQ เปิดโอกาสให้ สมาชิกสามารถสนทนากันได้ด้วย ทำให้มีการสนทนากับผู้ที่ไม่เคยรู้จัก ไม่เคยเห็นหน้า และ อาจจะอยู่กันคนละประเทศ ในส่วนของ IRC (Internet Relay Chat) เป็นการผลัดกันสนทนากับ แบบเป็นทอดๆ ต่อเนื่อง ผ่านระบบเครือข่าย แต่ถ้าพูดถึงระบบ IRC ในปัจจุบัน หลายคนอาจ ไม่รู้จัก แต่ถ้าบอกว่า PIRCH คนจะร้องอ้อ แต่ในความเป็นจริงนั้น PIRCH เป็นโปรแกรมหนึ่งที่ใช้สำหรับเล่น IRC เท่านั้น และนอกจากโปรแกรม PIRCH แล้วก็ยังมีโปรแกรมอื่นให้เลือกใช้อีก เช่น MIRC, Viric และ Ircle เป็นต้น

โปรแกรม PIRCH (Polar Greek's IRC Hack) นั้น ได้รับความนิยมที่สุดใน ประเทศไทยทั้งๆ ที่เป็นโปรแกรมที่หยุดการพัฒนาหลายปีแล้ว ผิดกับโปรแกรม MIRC ซึ่งได้มีการพัฒนาแบบใหม่ๆ อยู่ตลอดเวลา ด้วยความสนใจของผู้ใช้ ICQ และ IRC มีจำนวนมากและมี อัตราการขยายตัวที่รวดเร็วมากทำให้โปรแกรมเมอร์เริ่มพัฒนาห้องคุย (Chat Room) ที่สามารถ ใช้ได้ในเว็บไซต์ (Web site) ของตนโดยไม่ต้องใช้โปรแกรมเสริม เพื่อดึงดูดผู้เข้าชมให้ใช้เวลาอยู่ใน เว็บไซต์ (Web site) นานขึ้น จุดประสงค์ของผู้ใช้ห้องคุย (Chat Room) ก็ได้เปลี่ยนไปจากที่ เข้ามาหาเพื่อนเก่า ก็กลายเป็นสถานที่สำหรับค้นหาเพื่อนใหม่ โดยการแยกความสนใจของผู้ใช้ไว้ เป็นห้องๆ

ในเว็บไซต์ (Web site) ถ้าจะเปรียบไปแล้วนั้น ห้องคุย (Chat Room) เปรียบเสมือนชุมชนอีก ชุมชนหนึ่งซึ่งสามารถคุย พบปะแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างกันได้ แต่จะมีความพิเศษกว่าการสื่อสารแบบเดิมๆ คือ สามารถคุยกัน โดยการพิมพ์ข้อความแทนคำพูด สามารถสนทนากันเป็นเสียง และยังสามารถส่งภาพ หรือมีกล้องดิจิตอลเป็นตัวกลางในการสื่อสารภาพของ ผู้ร่วมสนทนาขณะกำลังสนทนาอยู่ ด้วย ารสนทนานั้นอาจเป็นบุคคลสองคนหรือมากกว่าก็ได้ ผ่านทางโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ซึ่ง โปรแกรมของผู้ที่พูดคุยอยู่นั้นเชื่อมต่อสื่อสารกันโดยผ่านทางอินเทอร์เน็ต หรือระบบเครือข่าย (<http://www.nanaidea.com>)

ทั้งนี้ทั้งนั้นห้องคุย (Chat Room) ถือเป็นช่องทางในการสื่อสารที่เป็นอิสระอยู่ มาก โดยเปิดกว้างสำหรับทุกคนที่จะเข้าไป แต่ต้องอยู่ภายในกฎ กติกา เป็นเหตุให้ต้องมีผู้ควบคุมห้องคุยนั้น เพื่อตรวจสอบผู้เข้าร่วมสนทนาไม่ให้ทำผิดกติกา มารยาทในการเข้าใช้ห้องคุย (Chat Room) โดยผู้ที่มีหน้าที่ควบคุมดูแลห้องสนทนานั้นส่วนใหญ่เป็นเว็บมาสเตอร์ (Web Master) จะเป็นผู้จัดหา โดยจะเลือกจากผู้เข้าร่วมสนทนาที่เข้ามาใช้บริการคุยอย่างสม่ำเสมอ เรียกว่า Super User และจะมีสิทธิในการพิจารณาความเหมาะสมในการเลือกออกของผู้สนทนาที่ละเมิดกฎ กติกา และมารยาทที่ได้ตั้งไว้ของห้องคุย (Chat Room) นั้นๆ

การคุย (Chat) ในเว็บไซต์ (Web Site)

“Chat” แปลว่า การคุยกันเล่น “Room” แปลว่า ห้อง “Chat room” ก็หมายถึง “ห้อง สำหรับการคุยกัน” นั่นเอง ดังนั้น Chat room ใน “ Web Site ก็คือ Web page ที่เป็นสถานที่นัดพบเพื่อพูดคุยกันกับเพื่อนๆ ที่สนใจในเรื่องเดียวกัน โดยใช้การพิมพ์ข้อความโต้ตอบกัน (อ้างถึงใน <http://www.thaichat.net/>)

จุดเด่นของ Chat room ใน Web Site คือ ผู้ใช้งานไม่ต้องลงโปรแกรมเพิ่ม ใช้แค่บราวเซอร์ (Browser) ก็ Chat กันได้แล้ว เว็บไซต์ชื่อดังจำนวนมากมาสร้าง Chat room ไว้ใน เว็บไซต์ของตนเพื่อดึงดูดให้คนมาคุยกันมากๆ ดังนั้นในหนึ่งเว็บไซต์จึงมีหลาย Chat room เหมือนกับมีห้องพิเศษสำหรับพูดคุยหลายๆ ห้องในร้านอาหารหนึ่งร้าน ใครสนใจหัวข้อใดก็เข้าไปในห้องนั้น

มีคนชอบถามกันว่า Chat มีคืออะไร ก็คงต้องเข้าไปใช้เองถึงจะรู้ว่ามันติดเหมือนกับ ดิถุภัณฑ์หรือตัดหนัง แต่ Chat เป็นการติดเพื่อน ซึ่งเป็นเพื่อนที่ไม่เคยรู้จักหน้าแต่บังเอิญชอบในสิ่งเดียวกัน บางคนติดการ Chat มาก ขนาดไม่ยอมกินข้าวกินปลาจนแทบเสียการเรียน แต่อีกคนกลับได้แทน บางคนได้รู้จักเพื่อนใหม่ๆ มากมายกลายเป็นคนกว้างขวาง ก็เลยไม่รู้ว่าจะบอกว่า Chat จะดีไม่ใช่อะไร แต่ที่แน่ๆ จะดีไม่ดีกว่ากับคนใช้นั่นล่ะ อย่างที่ทราบกันคืออยู่แล้วว่าการ Chat แบบโต้ตอบกันทันที (Real Time Chat) Chat นี้เหมือนการคุยกันปกติ สารระไม่มาก เอาสนุก

ไว้ก่อน ไม่เน้นเรื่องเครียดๆ ถ้าต้องการเนื้อหาสาระ ควรเลือกใช้ Web board ซึ่งเป็นการฝากข้อความไว้ให้คนอื่น ๆ มาตอบให้ การโต้ตอบจะช้ากว่า จึงเหมาะกับคำถามที่จริงจัง ต้องร่วมกันคิด

ทั้ง Chat แบบโต้ตอบกันทันที และ Chat แบบ Web board สามารถเข้าไปร่วมคุยได้ง่าย ๆ ถ้าผู้ใช้โปรแกรมบราวเซอร์ได้ก็สามารถใช้ Chat และ Web board ได้เช่นกัน ไม่ต้องยุ่งยากกับการเรียนรู้และลงโปรแกรม

เนื่องจาก นักศึกษาสาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ นิยมสนทนาออนไลน์ (Chat) ผ่านบรอดแบนด์ หรือ อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (ADSL) ดังนั้นแนวคิดนี้จึงสามารถนำไปเป็นกรอบในการศึกษาเกี่ยวกับ การใช้บรอดแบนด์ของนักศึกษาในเขตกรุงเทพมหานครเป็นอย่างไร

2.4 แนวคิดเกี่ยวกับเทคโนโลยีการสื่อสารรูปแบบใหม่

(New Communication Technology Concept)

จากความก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ (Information Technology) ส่งผลให้เทคโนโลยีด้านการติดต่อสื่อสารเติบโต และได้รับการพัฒนาอย่างรวดเร็ว ในอดีตวงการสื่อสารมวลชนอาจคุ้นเคยกับคำว่า “ เทคโนโลยีสื่อ ” (Media Technology) ซึ่งหมายความถึงเทคโนโลยีทุกชนิดที่มีวัตถุประสงค์ และการนำไปใช้ที่จำกัดในเวลาใดเวลาหนึ่ง เช่น วิทยุ โทรทัศน์ แต่คำว่า เทคโนโลยีสารสนเทศนั้น มีความหมายกว้างกว่า ได้แก่ ดาวเทียม คอมพิวเตอร์ และสื่อมวลชน อย่างเช่น วิทยุ โทรทัศน์ หนังสือพิมพ์ ซึ่งได้รับการปรับปรุงและพัฒนาให้มีความล้ำหน้ามากขึ้นด้วยระบบคอมพิวเตอร์ หรือ ดาวเทียม

Jarice H. and Uma N. (1990 : 3) ปัจจุบันเทคโนโลยีสารสนเทศ อยู่บนพื้นฐานของซิลิคอนชิป (Silicon Chip) และอิเล็กทรอนิกส์ต่างๆ ซึ่งแฮนสัน และนารูลา ได้แบ่งประเภทของเทคโนโลยีการสื่อสารเป็น 2 ความหมายคือ

1. หมายความถึง สื่อที่สามารถส่งได้อย่างแพร่กระจาย (Big Media) เช่น เครื่องข่ายคอมพิวเตอร์ โทรศัพท์ ดาวเทียม โทรทัศน์ วิทยุ วิดีโอ ซึ่งมีโครงสร้างของสื่อขนาดใหญ่
2. หมายความถึง สื่อที่ใช้เฉพาะจุด (Small Media) เช่น พิมพ์ดีด วิทยุสำหรับตัดเทป โทรสาร เครื่องถ่ายเอกสาร เครื่องคิดเลข เป็นต้น

จากรายงานเรื่องสังคมข่าวสาร และชีวิตมนุษย์ ของสำนักงานคณะกรรมการการวางแผนนโยบายสังคมของประเทศญี่ปุ่น (The Information Society and Human Life , 1997 : 11) ได้อธิบายถึง กระบวนการของเทคโนโลยีสารสนเทศว่า ประกอบไปด้วยเทคโนโลยีหลายๆ

ด้านประกอบกัน ได้แก่ เทคโนโลยีทางคอมพิวเตอร์ (Computer Technology) เทคโนโลยีสื่อสารโทรคมนาคม (Telecommunication Technology) และเทคโนโลยีทางชีวภาพ (Biotechnology)

นวัตกรรมทางเทคโนโลยีสารสนเทศส่วนใหญ่ จะมีอิทธิพลต่อสังคม และวิถีชีวิตของคนในสังคมนั้น ๆ ซึ่งอิทธิพลดังกล่าว สามารถแบ่งออกเป็น 2 ระยะ ดังต่อไปนี้

1. ระยะแรก การนำเทคโนโลยีสารสนเทศมาใช้พัฒนาการทำงานทางด้านต่างๆ ให้มีประสิทธิภาพเพิ่มมากขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งในด้านการจัดการและบริหารของทั้งหน่วยงานภาครัฐและเอกชน ด้วยการนำระบบคอมพิวเตอร์มาใช้ในทางการเงิน การผลิต การควบคุมสิ่งประดิษฐ์ เป็นต้น

2. ระยะที่สอง คอมพิวเตอร์ได้ถูกเชื่อมต่อกับช่องทางการสื่อสารต่างๆ เกิดการสื่อสารระบบข้อมูลเครือข่ายขึ้น กระบวนการในการส่ง และ รับข้อมูลข่าวสารจึงดีขึ้นกว่าเดิม เช่น การส่งข้อมูลผ่านคอมพิวเตอร์ของหน่วยงานในส่วนกลางไปยังส่วนภูมิภาค จากสำนักงานใหญ่ไปยังสาขาต่างๆ และจากบริษัทถึงลูกค้า

จากแนวคิดนี้ สามารถนำมาประยุกต์ได้ว่า บรอดแบนด์ หรือ อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง เป็นนวัตกรรมทางเทคโนโลยีสารสนเทศ ที่มีอิทธิพลต่อสังคม และวิถีชีวิตของคนในสังคมไทย ซึ่งแบ่งเป็น 2 ระยะ กล่าวคือ ในระยะแรก ได้นำบรอดแบนด์ มาประยุกต์ใช้เกี่ยวกับระบบบริหารจัดการในองค์กรเอกชนทั่วไป และองค์กรภาครัฐ เช่น การจัดการด้านบัญชี การบริหารงานบุคคล การควบคุมการผลิตในโรงงาน การสั่งซื้อสินค้าออนไลน์ และการเบิกจ่ายเงินทางออนไลน์ เป็นต้น และในระยะที่สอง คอมพิวเตอร์ ด้วยเครือข่ายเทคโนโลยีบรอดแบนด์ ได้นำมาประยุกต์ใช้ในการสื่อสารข้อมูลเชื่อมต่อข้อมูลภาครัฐทั่วประเทศเพื่อให้บริการแก่ประชาชน เช่น โครงการ MOI-NET ของกระทรวงมหาดไทย ที่ต้องการแลกเปลี่ยนข้อมูลของส่วนงานในสังกัดกระทรวงมหาดไทย และโครงการ UNINET ของกระทรวงศึกษาธิการ ที่เชื่อมโยงข้อมูลทางการศึกษาจากมหาวิทยาลัยทั่วประเทศไว้ด้วยกัน เพื่อให้นักศึกษาทั่วประเทศได้ค้นหาข้อมูลและศึกษาด้วยตนเอง จากการเชื่อมต่อเพื่อการแลกเปลี่ยนข้อมูลด้วยเทคโนโลยีบรอดแบนด์ทำให้ผู้ใช้งานเกิดความสะดวกและคล่องตัว ส่งผลให้ลดเวลาและค่าใช้จ่ายในการประกอบกิจกรรมต่างๆ ได้อย่างมาก

ลักษณะของเทคโนโลยีการสื่อสารรูปแบบใหม่ที่สำคัญได้แก่ (Sherizaf R. , 1984)

ไมโครคอมพิวเตอร์ และเครือข่ายคอมพิวเตอร์ เช่นระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

1. การประชุมทางไกล (Teleconference) ได้แก่ Video Teleconferencing
Computer Teleconferencing , Audio Teleconferencing
2. Teletex เป็นรูปแบบการบริการข่าวสารแบบโต้ตอบทางหน้าจอโทรทัศน์

3. Videotext เป็นรูปแบบการบริการข่าวสาร โดยส่งข่าวสารจากคอมพิวเตอร์ ส่วนกลางมายังจอวิดีโอ จำนวนของภาพและข้อมูลไม่จำกัด ขึ้นอยู่กับความสามารถของคอมพิวเตอร์ที่อยู่ในระบบ Videotext
4. เคเบิลทีวีแบบโต้ตอบได้ สามารถส่งข่าวสารทั้งภาพ และเสียงไปทางเคเบิลมายังบ้าน และสามารถโต้ตอบกับสื่อได้

ความแตกต่างระหว่างเทคโนโลยีการสื่อสารรูปแบบใหม่กับสื่อมวลชน

Sherizaf R. (1984) เทคโนโลยีการสื่อสารรูปแบบใหม่มีความแตกต่างจากสื่อมวลชน มีดังนี้

1. มีลักษณะการโต้ตอบ (Interactivity) การโต้ตอบเป็นสิ่งสำคัญของระบบการสื่อสารรูปแบบใหม่ เช่น การโต้ตอบระหว่างผู้ใช้เครือข่ายอินเทอร์เน็ตโดยผ่านคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล ทำให้เกิดการสื่อสารระหว่างบุคคลผ่านเทคโนโลยีการสื่อสารรูปแบบใหม่ ลักษณะการตอบได้ในสื่อใหม่เหล่านี้จะไม่มีสื่อมวลชน สื่อใหม่ที่มีศักยภาพในการเข้าถึงตัวบุคคลแต่ละคนได้มากกว่า การตอบโต้ระหว่างบุคคลโดยผ่านคอมพิวเตอร์จะทำให้ผู้ใช้ เกิดปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่น ๆ ที่อยู่ในเครือข่ายเดียวกัน ดังนั้นสื่อใหม่จึงต้องประกอบไปด้วยระบบการสื่อสารแบบใหม่ผสมผสานกับสื่อระหว่างบุคคล

การตอบโต้เป็นระบบของการสื่อสารที่มีคุณภาพและเป็นที่ต้องการมากกว่า ทั้งนี้เพราะทำให้พฤติกรรมการสื่อสารเกิดความถูกต้องได้มากกว่า ได้รับประสิทธิผลได้มากกว่า และได้รับความพึงพอใจจากการมีส่วนร่วมในกระบวนการสื่อสารมากกว่า

2. สื่อใหม่เหล่านี้ มีลักษณะ De – massified คือ สื่อมวลชนจะถูกลดบทบาทในการเป็นผู้ส่งข่าวสาร การแลกเปลี่ยนข่าวสารจะเกิดขึ้นโดยบุคคลแต่ละคนในกลุ่มผู้รับสารขนาดใหญ่ ผู้บริโภคสื่อเป็นผู้เลือก และตัดสินใจในการสื่อสารด้วยตนเอง ผ่านสื่อใหม่ซึ่งสามารถควบคุมได้เอง

3. เทคโนโลยีการสื่อสารรูปแบบใหม่ มีความสามารถในการส่งและรับข่าวสารต่างๆ ในเวลาที่สะดวกต่อบุคคลแต่ละคน (Asynchronous) เช่น การส่งข่าวผ่าน E- Mail ในเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ผู้ใช้สามารถส่งและรับข่าวสารต่างๆ ได้ตามความสะดวกของตนเอง สำหรับกรณีของการสื่อสารผ่านสายโทรศัพท์ ไม่ได้มีลักษณะเช่นนี้ เนื่องจากหากโทรศัพท์ไป ณ ที่ที่ไม่มีใครอยู่ ผู้รับสารก็จะไม่ทราบได้ว่ามีใครติดต่อมาในช่วงนั้น หรือหากทราบแล้วติดต่อกลับไปยังต้นสาย ต้นสายก็อาจจะไม่อยู่หรืออยู่ในเวลาที่ไม่สะดวกในการสนทนาได้ ด้วยความสามารถดังกล่าว จึงทำให้สื่อใหม่สามารถเข้าถึงตัวผู้ใช้ได้มากกว่าสื่อมวลชน

แนวคิดเกี่ยวกับ เทคโนโลยีการสื่อสารรูปแบบใหม่ สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในงานวิจัยนี้ กล่าวคือ บรอดแบนด์ เป็นเทคโนโลยีการสื่อสารรูปแบบใหม่ หรือ เทคโนโลยีสารสนเทศ ที่หมายถึง สื่อประเภทคอมพิวเตอร์ ที่ปรับปรุงพัฒนาให้อยู่บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ความเร็วสูงที่มีประสิทธิภาพ เป็นสื่อที่มีลักษณะการโต้ตอบได้ (Interactive) แบบเห็นภาพและเสียงตามเวลาจริง (Real Time) เป็นสื่อที่ลดบทบาทสื่อมวลชน เนื่องจากผู้รับสารสามารถเลือกและตัดสินใจในที่จะเลือกการเปิดรับข่าวสาร หรือความบันเทิงด้านต่างๆ จากสื่อใหม่ ด้วยตนเอง แบบไม่มีขีดจำกัดของความเร็ว เช่นอินเทอร์เน็ตรูปแบบเดิมอีกต่อไป อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง จึงเป็นการสื่อสารรูปแบบใหม่ที่สามารถรับ - ส่งข้อมูลแบบมัลติมีเดียที่สมบูรณ์แบบในเวลาที่ใช้สะดวก และเข้าถึงตัวผู้ใช้งานได้มากกว่าสื่อมวลชน นอกจากนี้ยังสามารถนำมาประยุกต์ใช้งานทางด้านต่างๆ ได้อีกมากมาย และจากแนวคิดนี้สามารถนำมาเป็นกรอบในการศึกษาเกี่ยวกับการใช้บรอดแบนด์ของนักศึกษาในเขตกรุงเทพมหานครเป็นอย่างไร รวมทั้ง นักศึกษาในเขตกรุงเทพมหานครมีทัศนะอย่างไรต่อการประยุกต์ใช้บรอดแบนด์

2.5 แนวคิดเกี่ยวกับทัศนคติ

นักวิชาการ และนักจิตวิทยาได้ให้นิยามความหมายของความเชื่อ และทัศนคติไว้อย่างมากมายซึ่ง McCarty และ Perreault (2533 : 20) ได้ให้ความหมายไว้ว่า

ความเชื่อ หมายถึง ความคิดเห็นของบุคคลเกี่ยวกับบางสิ่งบางอย่าง ความเชื่ออาจเป็นส่วนประกอบช่วยเสริมสร้างทัศนคติส่วนบุคคล แต่ไม่จำเป็นต้องเกี่ยวข้องกับชอบหรือไม่ชอบ ความเชื่อของบุคคล ขึ้นอยู่กับประสบการณ์ การโฆษณาและการได้พูดคุยกับบุคคลอื่นๆ

ทัศนคติหรือเจตคติ หมายถึง แนวความคิดเห็น (หรือท่าที) ของบุคคลที่มีต่อบางสิ่งบางอย่าง ทัศนคติ เกิดจากการเรียนรู้จากประสบการณ์ทั้งทางตรง และ ทางอ้อม เป็นการเรียนรู้ที่มีพื้นฐานมาจากความเชื่อที่สัมพันธ์กันหลาย ๆ ความเชื่อ ทัศนคติจะแสดงให้เห็นถึงทิศทางความรู้สึกรู้สึกต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งว่าดีหรือไม่ดี ชอบหรือไม่ชอบ พอใจหรือไม่พอใจ กล่าวอีกนัยหนึ่งคือ มีทั้งในแง่บวก แง่ลบ และในแง่เป็นกลาง

Schiffman และ Kanuk (2538 : 142) ได้ให้ความหมายไว้ว่า ทัศนคติ หมายถึง ความโน้มเอียงที่เรียนรู้เพื่อให้มีพฤติกรรมที่สอดคล้องกับลักษณะที่พึงพอใจหรือไม่พึงพอใจที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง หรือ อาจหมายถึง การแสดงความรู้สึกภายในที่สะท้อนว่าบุคคลมีความโน้มเอียงพอใจหรือไม่พอใจต่อบางสิ่ง

ทัศนคติจากประสบการณ์ และความรู้ที่ได้ก่อตัวขึ้นมาจนเป็นความเชื่อ ความเชื่อหลายๆ ความเชื่อมารวมตัวกันจึงเกิดเป็นทัศนคติ ทัศนคติจึงเป็นความรู้สึกรู้สึกนึกคิดที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งในแง่มุมใดแง่มุมหนึ่งระหว่างแง่บวก แง่ลบหรือเป็นกลาง และทัศนคติเป็นพื้นฐาน หรือเป็นปัจจัยหนึ่งในการแสดงพฤติกรรมของมนุษย์ ซึ่งทัศนคติที่แตกต่างกันทำให้มนุษย์มีพฤติกรรมที่แตกต่างกัน

จะเห็นได้ว่าทัศนคติเป็นการสั่งสมทางด้านจิตใจที่มีความมั่นคงถาวรพอสมควร แต่ถึงอย่างไรทัศนคติก็เป็นสิ่งที่สามารถเปลี่ยนแปลงได้ แต่จำเป็นต้องอาศัยเวลา และการให้ความรู้ที่เหมาะสม และเมื่อทัศนคติเปลี่ยนแปลงไปตามทัศนคติเช่นกัน ทั้งนี้ Courtland L.Bovee ได้แบ่งองค์ประกอบของทัศนคติเป็น 3 องค์ประกอบ ดังนี้

1. องค์ประกอบทางด้านความรู้ความเข้าใจ (Cognitive Component Learn) ได้แก่ ความรู้ ความเข้าใจ หรือ ความเชื่อของบุคคลที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ซึ่งความเชื่อเหล่านี้เกิดจากการเปิดรับข่าวสาร และการเรียนรู้จากประสบการณ์ทั้งทางตรงและทางอ้อม และความรู้สึกรู้สึกหรือความเชื่อในเรื่องใดๆ ของบุคคลย่อมมีแง่บวกที่แตกต่างกัน ซึ่งอาจเป็นความเชื่อที่ถูกหรือผิด หรือเป็นความเชื่อในแง่บวกหรือลบก็ได้

2. องค์ประกอบทางด้านความรู้สึก (Affective Component Feel) หมายถึงความรู้สึกของบุคคลทั้งในแง่บวกและแง่ลบ อันแสดงถึงความชอบ หรือไม่ชอบของบุคคลที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งมากน้อยเพียงใด บุคคลอาจมีความรู้สึกชอบหรือไม่ชอบต่างกันจากความเชื่อเหมือนกันก็ได้

3. องค์ประกอบทางด้านพฤติกรรม (Behavioral Component Do) ความรู้ ความเชื่อ และความรู้สึกของบุคคลทั้งในเรื่องใดเรื่องหนึ่งจะถูกแสดงออกมาด้วยการกระทำ ซึ่งการกระทำเหล่านี้เองที่เราเรียกว่าพฤติกรรม อันเป็นตัวแสดงให้เราเข้าถึงความรู้สึกนึกคิดเกี่ยวกับสิ่งใดสิ่งหนึ่งของบุคคลในแง่บวก ซึ่งพฤติกรรมหรือการกระทำนั้นอาจแสดงในด้านดี ไม่ดี หรือ กลางๆ ก็ได้

ในบางครั้งการก่อตัวของทัศนคติไม่ได้เกิดขึ้นตามลำดับขั้น “ เรียนรู้ - รู้สึก - กระทำ ” เสมอไป แต่อาจเกิดขึ้นได้หลายรูปแบบแตกต่างกัน ขึ้นอยู่กับระดับการรับรู้ของบุคคลที่มีต่อผลิตภัณฑ์ หรือวัตถุที่จะแสดงทัศนคติตัวนั้น (Attitude Object)

การเปลี่ยนแปลงทัศนคติจะได้ผลอย่างไรขึ้นอยู่กับองค์ประกอบ 3 ประการ (แมนมาส ชาวลิต , 2532 : 212)

1. การเลือกรับรู้ คนจะเลือกรับในสิ่งที่สอดคล้อง และเห็นว่าเหมาะสมกับตน (โดยตัดสิ่งที่ไม่เหมาะสมออกไป) เมื่อรับแล้วก็จะกลายมาเป็นเอกลักษณ์ของแต่ละบุคคลซึ่งเปลี่ยนแปลงได้ยาก

2. การหลีกเลี่ยง คนส่วนมากจะรับแต่สิ่งที่ดี ที่ทำให้ตนเองมีความสุข ตามที่ตัวเองต้องการ และหลีกเลี่ยงสิ่งที่ทุกข์หรือไม่สอดคล้องกับความคิด ความต้องการของตน จึงเป็นการยากหากต้องการเปลี่ยนทัศนคติในความขัดแย้งที่มีอยู่ในตัวบุคคล

3. การสนับสนุนของกลุ่ม พวกที่มีกลุ่มและได้รับสิ่งที่ต้องการจากกลุ่มแล้ว ก็ยากที่จะเปลี่ยนแปลงทัศนคติได้

แนวคิดเกี่ยวกับทัศนคติ สามารถนำมาใช้เป็นกรอบในการศึกษาเกี่ยวกับ การใช้บรอดแบนด์ของนักศึกษาในเขตกรุงเทพมหานครเป็นอย่างไร และ นักศึกษาในเขตกรุงเทพมหานครมีทัศนคติอย่างไรต่อการประยุกต์ใช้บรอดแบนด์ เนื่องจากองค์ประกอบของทัศนคติทั้ง 3 ข้อ มีความสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน และโดยปกติแล้วจะสัมพันธ์กันเป็นลำดับขั้น นั่นคือ เกิดการเรียนรู้ มีความรู้สึก และแสดงพฤติกรรม เช่น เมื่อนักศึกษาสาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ ได้รับข่าวสารเกี่ยวกับคุณสมบัติของบรอดแบนด์ หรือ อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (ADSL) ที่มีความเร็วสูงตั้งแต่ 128 กิโลบิตต่อวินาที (kbps) ถึง 2 เมกะบิตต่อวินาที (Mbps) รวมทั้ง สามารถเชื่อมต่อได้ตลอดเวลา (always on) ส่งผลให้ไม่มีปัญหาสายหลุดบ่อย ทำให้นักศึกษาสาขาเทคโนโลยีสารสนเทศเกิดความรู้ความเข้าใจ และความรู้ความเข้าใจนั้น ได้ก่อตัวขึ้นจนกลายเป็นทัศนคติที่แสดงถึงความเชื่อว่าการใช้บรอดแบนด์ หรือ อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (ADSL) ซึ่งเป็นช่องทางการสื่อสารรูปแบบใหม่ สามารถนำมาสนับสนุนการใช้งานทางด้านต่างๆ ได้อย่าง ได้อย่างมีประสิทธิภาพและคล่องตัว จึงเป็นเหตุจูงใจให้นักศึกษาใช้งานทางด้านการศึกษา การสื่อสารบันเทิง และการใช้ทางด้านพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ (E-Commerce) และเมื่อนักศึกษาสาขาเทคโนโลยีสารสนเทศได้รับความพอใจจากการใช้บรอดแบนด์ ความพอใจจะกลายเป็นการเสริมแรงในทางบวก ทำให้นักศึกษาแสดงพฤติกรรมนี้ต่อไป ทั้งนี้สามารถนำมาเป็นกรอบในการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับ

2.6 แนวคิดเกี่ยวกับการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจ

(Use and Gratification Approach)

การใช้ประโยชน์และความพึงพอใจ เป็นการศึกษาที่เน้นความสำคัญของผู้รับสารในฐานะผู้กระทำการสื่อสาร โดยทฤษฎีนี้มีการเชื่อว่า ผู้รับสารจะเป็นผู้กำหนดว่าตนเองต้องการอะไรและสารอะไร จึงจะสนองความพึงพอใจของตนได้ ดังนั้นผู้รับสารจะเป็นผู้เลือกใช้สื่อประเภทต่างๆ และเลือกรับสารเพื่อสนองตอบความต้องการของตนเอง

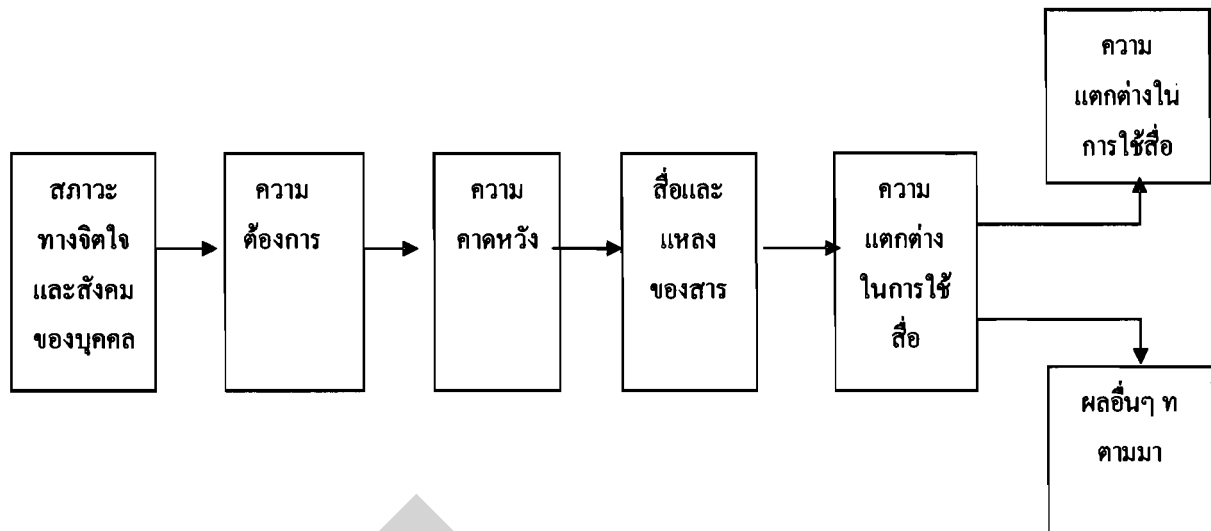
แคทซ์ (Katz) เป็นคนแรกที่มีความเห็นว่าควรให้ความสนใจงานวิจัยเกี่ยวกับการใช้สื่อของบุคคลมากขึ้น โดยชี้ให้เห็นว่า สื่อจะไม่มีอิทธิพลต่อบุคคลที่ไม่เลือกใช้สื่ออย่างแน่นอน และการเลือกใช้สื่อนั้นก็สืบมาจากเหตุผลทางจิตวิทยาและความต้องการทางสังคมของแต่ละบุคคล นั้น (อิรนนท์ อนุวิชศิริวงศ์ และคณะ , 2530 : 123)

กาญจนา แก้วเทพ (2541 : 306 – 307) แนวคิดนี้จึงสรุปได้ว่า โดยส่วนใหญ่ในการเปิดรับสารของผู้รับสารนั้น คนเรามีความตั้งใจที่จะแสวงหาข่าวสารเพื่อนำมาใช้ประโยชน์ทางใดทางหนึ่ง ดังนั้น เมื่อมีความตั้งใจแน่วแน่ดังกล่าว การเข้าไปใช้สื่อจึงมิใช่กิจกรรมที่กระทำอย่างไร เป้าหมาย หากแต่เป็นกิจกรรมที่มีเป้าประสงค์แน่นอน โดยผู้รับสารจะเป็นผู้แสวงหาและเลือกใช้สื่อต่างๆ ที่มีอยู่ ซึ่งทิศทางที่บุคคลจะเลือกแสวงหาและใช้สื่อประเภทใดนั้น จะเกิดจากความต้องการของบุคคลนั้นเป็นจุดเริ่มต้น จากนั้นความต้องการดังกล่าวก็จะถูกแปรมาเป็นแรงจูงใจที่จะผลักดันให้บุคคลเคลื่อนไหวเข้าหาการใช้สื่อประเภทต่างๆ

แคทซ์ (Katz) และคณะ (อ้างใน ยุบล เบ็ญจรงค์กิจ , 2534 : 88) ได้สรุปแบบแผนของการศึกษาตามทฤษฎีการใช้สื่อเพื่อประโยชน์และความพึงพอใจว่าการศึกษาเกี่ยวกับ 1) สภาวะของสังคมและจิตใจที่มีผลต่อ 2) ความต้องการของบุคคลซึ่งนำไปสู่ 3) การคาดคะเนเกี่ยวกับ 4) สื่อและแหล่งที่มาของสาร การคาดคะเนนี้นำไปสู่ 5) ความแตกต่างกันในการใช้สื่อ และพฤติกรรมอื่นๆ ของแต่ละบุคคลยังผลให้เกิด 6) ความพอใจที่ได้รับจากสื่อ และ 7) ผลอื่นๆ ที่บางครั้งมิได้คาดหมายมาก่อน

ยุบล เบ็ญจรงค์กิจ (2534 : 88) ได้อธิบายแบบแผนต่อไปนี่ว่า “ สภาวะทางสังคมและจิตใจที่แตกต่างกัน ก่อให้มนุษย์มีความต้องการที่แตกต่างกัน ความต้องการที่แตกต่างกันนี้ทำให้แต่ละคนคาดคะเนว่าสื่อแต่ละประเภทจะสนองความพอใจได้ต่างกันออกไป ขั้นสุดท้าย คือความพอใจที่ได้รับจากการใช้สื่อจะแตกต่างกันออกไปด้วย

หลักของการศึกษาการใช้สื่อเพื่อประโยชน์และความพึงพอใจนี้ สามารถแสดงออกมาเป็นภาพที่ 2.2



ภาพที่ 2.2 แบบจำลองการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจ

แบบจำลองการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจนี้ เป็นแบบจำลองที่ได้กำหนดมาเพื่ออธิบายถึงกระบวนการในการรับสาร และการใช้สื่อโดยปัจเจกบุคคลหรือกลุ่มบุคคล ซึ่งแสดงให้เห็นว่าการเลือกบริโภคสื่อหนึ่ง ขึ้นอยู่กับความต้องการหรือแรงจูงใจของผู้รับสารเอง โดยบุคคลแต่ละคนย่อมมีวัตถุประสงค์ มีความตั้งใจ และมีความต้องการในการใช้ประโยชน์จากสื่อ เพื่อสนองความพึงพอใจของตนเองด้วยเหตุผลต่างๆ กัน

จอห์น เมอร์ริลล์ และราล์ฟ โลเวนทีน (John C. Merrill and Ralph L. Lowentain) ได้แสดงความคิดเห็นว่า การเลือกรับหรือใช้สื่อของบุคคลมีแรงผลักดันที่เป็นปัจจัยพื้นฐานมาจาก (องอาจ ฤทธิทองพิทักษ์ , 2539 : 20-21)

1. ความเหงา : เป็นเหตุผลทางจิตวิทยาที่เชื่อว่า คนเราไม่ชอบอยู่โดดเดี่ยวตามลำพังเนื่องจาก
2. ความอยากรู้อยากเห็น : ความอยากรู้อยากเห็นเป็นคุณสมบัติพื้นฐานของมนุษย์ ดังนั้นสื่อประเภทต่างๆ จึงเอาความอยากรู้อยากเห็นเป็นหลักสำคัญอย่างหนึ่งในการเสนอข่าวสาร ตามปกติมนุษย์จะอยากรู้อยากเห็นในสิ่งที่อยู่ใกล้ตัวมากที่สุด ไม่ว่าสิ่งนั้นจะเป็นวัตถุประสงค์ของความคิดหรือการกระทำ
3. ประโยชน์ใช้สอยของตนเอง : โดยพื้นฐานแล้วมนุษย์เป็นคนเห็นแก่ตัวในฐานะเป็นผู้รับสาร จึงต้องการแสวงหาและใช้ข่าวสารบางอย่างให้เป็นประโยชน์ต่อตนเอง เพื่อช่วยให้ความคิดของตนบรรลุผล เพื่อให้ข่าวสารที่ได้เสริมบารมี และเพื่อให้ได้ข่าวสารที่จะช่วยให้ตนเองเกิดความสนุกสนานบันเทิง ข่าวสารเหล่านี้ไม่ว่าจะเป็นประโยชน์ในทางปฏิบัติ ทางการจรจรลง หรือแม้แต่ความคิดก็สามารถหาได้จากสื่อมวลชนและสื่อประเภทอื่นๆ

โดยสรุปแล้วแนวคิดเกี่ยวกับการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจ จะเน้นที่การอธิบายเชิงเหตุผลต่อเนื่องซึ่งความต้องการ และที่มาของความต้องการ แรงจูงใจ ความคาดหวัง พฤติกรรม และความพึงพอใจที่ติดตามมาจะเชื่อมเป็นลูกโซ่ ดังนั้นจึงสามารถนำมาประยุกต์ใช้เกี่ยวกับแนวโน้มพฤติกรรมการใช้บรอดแบนด์ หรืออินเทอร์เน็ตความเร็วสูงก็เช่นเดียวกัน เนื่องจากอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงพัฒนามาจากอินเทอร์เน็ตรูปแบบเดิม จึงมีประสิทธิภาพที่สูงกว่าในการสื่อสารข้อมูลภาพเสียง ได้อย่าง Real Time และใช้งานได้สะดวกคล่องตัวพร้อมกับการใช้โทรศัพท์บ้าน ไม่มีปัญหาสายหลุดเหมือนอินเทอร์เน็ตทั่วไป รวมทั้งปัจจุบันมีราคาที่ถูกลง จึงทำให้นักศึกษาด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ ซึ่งเป็นผู้ที่มีความรู้เกี่ยวกับบรอดแบนด์ เกิดความต้องการใช้ บรอดแบนด์ หรือ อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (ADSL) มากขึ้น ทั้งนี้เพื่อตอบสนองความพึงพอใจของตนเองที่บรอดแบนด์ สามารถรองรับการใช้งานที่หลากหลายทางด้าน การศึกษา การสื่อสาร ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2.7 แนวคิดเกี่ยวกับ Generation C (Generation of Content)

เชมทัตต์ พลเดช (2547 : 22) ปัจจุบันนักการตลาดมักจะแบ่งกลุ่มเป้าหมายตามหลักของ Demographic Environment เป็น 4 กลุ่มคือ กลุ่มที่ 1 เป็นยุคที่เรียกว่า Baby Boomer เกิดขึ้นมาประมาณ 40-50 ปีที่ผ่านมา กลุ่มที่ 2 เรียกว่า Generation X เป็นกลุ่มคนรุ่นใหม่ที่ไม่หาสิ่งแปลกใหม่ กล้าแสดงออก ชอบใช้สินค้า Brand name และมักชอบแสดงออกให้เห็นว่าตัวเองแตกต่าง กลุ่มที่ 3 Generation Y ที่กำลังโลดแล่นกันอยู่ในสังคมปัจจุบัน ไม่สนใจและยึดติด Brand name เหมือนกลุ่มที่ 2 และ กลุ่มสุดท้ายที่ 4 คือ Generation Z หรือ เป็นกลุ่มล่าสุดที่เติบโตมาท่ามกลางอินเทอร์เน็ต และการใช้ชีวิต แบบ delivery เน้นไปทาง e-Commerce มากกว่า

กลุ่มเป้าหมายใหม่ที่เรียกว่า Gen C นี้ จะแตกต่างกันออกไป เพราะกลุ่มนี้ อายุจะแตกต่างกัน วัยแตกต่างกัน สภาพแวดล้อมแตกต่างกัน แต่จะเหมือนกันคือ เป็นสังคมของการเรียนรู้เป็น Generation of Content ดังนั้น คนอายุ 50 ปี 40 ปี หรือ 15 ปี หากมีความสนใจเรื่อง Content ก็สามารถคุยกันรู้เรื่องได้ ตัวอย่างที่เห็นได้ชัดของคนกลุ่ม Gen C ก็คือประชากรคนรุ่นใหม่ที่มี Lifestyle ในการ ติดต่อผู้คนอยู่ตลอดเวลา กลุ่มนี้ ตื่นเช้ามาจะดูรายการข่าวสรยุทธ-กนก เพื่ออัปเดตตัวเอง ไม่ให้ตกกระแส หลังจากนั้น ขับรถเปิดวิทยุฟังข่าวสาร ช่วงเช้า หรือเช็กตลาดหุ้น เมื่อถึงที่ทำงานก็ เปิดอีเมลล์ และ Log in เข้าไปหาเพื่อนฝูง ทาง Instant Message ใช้ Internet ค้นหาข้อมูลโดยไม่ต้องเปิดหนังสือหรือเดินไปห้องสมุด สั่งการธนาคารและออเดอร์หุ้น หรือสั่งอาหาร

ผ่านมือถือ ส่งภาพประทับใจให้แฟนด้วย MMS ลักษณะการทำงานและการใช้ชีวิตจะเป็น Multi Function ทำอะไรหลายๆ อย่างได้ในเวลาเดียวกัน กลุ่มคนพวกนี้จะว่องไว และเรียนรู้ที่จะใช้เทคโนโลยีมาเพิ่มความสะดวกสบายและรายได้ให้กับตัวเอง ทั้งนี้ก็เพราะมีช่องทางของการรับรู้ข่าวสารข้อมูลที่รวดเร็วกว่าใคร

กลุ่ม Gen C นอกจากจะแตกต่างที่ใช้เทคโนโลยีไร้สายและออนไลน์มากเป็นพิเศษแล้ว คุณสมบัติอีกประการหนึ่ง ก็คือ ชอบสร้างสรรค์และคิดค้นไปเรื่อยๆ เพื่อให้ ตัวเองมีผลงานเป็นที่ชื่นชมของตัวเอง อาทิ การสร้างเพลงทำนองใหม่บนมือถือ, การตัดต่ออินเทอร์เน็ต การสร้าง Content ใหม่ จากจินตนาการ กลุ่มคนพวกนี้ อาทิ เจ.เค โรวลิง ผู้เขียนเรื่อง แฮรี่ พอตเตอร์ เจ้าของ website : Google online หรือกลุ่มคน หม่อมสาวที่ทำงานเกี่ยวกับการบริหาร Content ให้กับวงการมือถือและอินเทอร์เน็ตในบ้านเรา

Gen C ไม่ลอกเลียนแบบใคร มักจะมี การสร้างสรรค์คำพูด รูปภาพ และการกระจายข่าวสารไม่เหมือนใคร Gen C ไม่ชอบเปิดเผยตัว แต่มักสื่อสารติดต่อกับคนข้างนอกที่ไม่รู้จัก หรือรู้จักก็ได้ มักจะมีเครื่องมือในการสื่อสารของตัวเอง อาจเป็นมือถือ หรืออินเทอร์เน็ต หรือเครือข่ายสื่อสารของตัวเอง หาข้อมูลด้วยตัวเอง หรือใช้เครือข่ายที่มีอยู่สอบถามข้อมูลจากคนในสังคมเดียวกัน

กลุ่มเป้าหมาย Gen C กำลังจะมีอิทธิพลมากขึ้นสำหรับการทำธุรกิจและนักการตลาดในเมืองไทย เพราะกลุ่มคนพวกนี้เสพข้อมูลรวบยอดเป็นอาหารสมอง ที่บอกว่าบริโภคข้อมูลรวบยอด ก็คือ กลุ่มนี้จะรับรู้ข่าวสารข้อมูลที่สรุปย่อ ได้ประเด็น ไม่เยิ่นเย้อ เนื่องจากช่องทางที่บริโภคเป็นสื่อที่เคลื่อนที่เร็ว Gen C ในประเทศไทย กำลังทวีจำนวนมากขึ้นทุกที หากนำตัวเลข 2 ฐานกลุ่มมารวมกัน กลุ่มที่ 1 เป็นกลุ่มลูกค้าโทรศัพท์มือถือ ซึ่งมีจำนวนนับ 10 ล้านคน ในจำนวนนี้มีผู้นิยมใช้ SMS และ MMS ชนิดครั้งต่อครั้ง หรือกลุ่มคนหม่อมสาวที่ทำงานเกี่ยวกับการบริหาร Content ให้กับวงการมือถือ อีกกลุ่ม คือ กลุ่มผู้ใช้อินเทอร์เน็ตและคอมพิวเตอร์ ซึ่งรวมทั้ง คนที่คลังโคสอุปกรณ์ไฮเทค ไม่ว่าจะเป็น ปาล์ม, Portable device ฯลฯ ซึ่งมีอยู่ประมาณ 6 ล้านคน ถามว่ากลุ่มนี้มีกำลังซื้อหรือไม่ มีแน่นอน ถามว่ากลุ่มนี้มีความรู้ไหม มีแน่นอน ถามว่ากลุ่มนี้มีสังคมของตัวเองไหม มีแน่นอน ก็ทำกันทั้งหลายเล่น Web board และ Chat กันทุกวัน ไม่รวม การส่ง SMS วันละ 3 เวลา ก่อนและหลังอาหารและก่อนนอน ดังนั้น กลุ่ม Gen C จึงเป็นโอกาสทางการตลาดที่มีคุณค่าสูงมาก เพราะหากทำให้ใครพอใจ ก็จะส่งต่อเชื่อมโยงเครือข่ายกันทันที

เนื่องจาก กลุ่ม Generation C เป็นกลุ่มที่มี Life Style ในการติดต่อกับผู้อื่น ทั่วไปด้วยเทคโนโลยีการสื่อสารทางด้านต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นการพูดคุย และการส่งข้อความหรือ

SMS ทางโทรศัพท์มือถือ การเข้าถึงข้อมูลข่าวสาร และติดต่อสื่อสารทางอินเทอร์เน็ตอยู่ตลอดเวลา รวมทั้งเป็นผู้ที่รู้จักการนำเทคโนโลยีมาใช้ประโยชน์สูงสุด ในการอำนวยความสะดวกให้แก่ชีวิตประจำวัน จึงสอดคล้องกับคุณลักษณะของนักศึกษาสาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ ซึ่งเป็นผู้ที่มีชีวิตประจำวันอยู่กับคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต โดยเฉพาะบรอดแบนด์ หรือ อินเทอร์เน็ต ความเร็วสูง และรู้จักที่จะนำบรอดแบนด์ มาใช้ประโยชน์สูงสุดทางการศึกษา การสื่อสาร และด้านบันเทิง ดังนั้น แนวคิดเกี่ยวกับ Generation C จึงสามารถนำมาเป็นกรอบในการศึกษาเกี่ยวกับ การใช้ บรอดแบนด์ของนักศึกษาใน กทม. เป็นอย่างไร

2.8 ผลการวิจัยที่เกี่ยวข้อง

กฤตทิพย์ ไชยวิมานคง (2548) ได้ทำการศึกษาเรื่อง “การศึกษารูปแบบพฤติกรรมการสื่อสารในห้องสนทนาภาษาไทยผ่านโปรแกรม Pirch 98 บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต” พบว่า เป็นการใช้อยู่ข้อความหรือตัวอักษรในการสื่อสารเป็นหลัก การใช้คำสนทนาจะใช้เป็นคำศัพท์เฉพาะกลุ่ม หรือที่เข้าใจเฉพาะวัยรุ่นซึ่งเป็นคนกลุ่มใหญ่ที่ใช้โปรแกรม Pirch 98 เพื่อแสดงความเห็นเป็นพวกเดียวกัน และมีการใช้คำที่สะกดไม่ตรงตามไวยากรณ์ มีการใช้คำเลียนเสียงเพื่อแสดงกิริยาต่างๆ หรือ อุทานรวมทั้งใช้คำเลียนเสียงพูดไม่ชัด และมีการใช้สัญลักษณ์ต่างๆแทนคำสนทนา

เทวินทร์ พวงสวัสดิ์ (2545) ได้ทำการศึกษาเรื่อง “การศึกษาหาราคาที่เหมาะสมในการเลือกใช้บริการสื่อสารข้อมูลความเร็วสูง ADSL ขององค์การโทรศัพท์แห่งประเทศไทย” พบว่า ราคาค่าบริการของการสื่อสารข้อมูลความเร็วสูง ADSL ผู้ใช้ส่วนใหญ่ต้องการราคาที่ต่ำกว่า 5 บาท ต่อชั่วโมง ผู้ที่ใช้บริการอินเทอร์เน็ตรูปแบบเดิมมีความต้องการใช้บริการสื่อสารข้อมูลที่มีความเร็วมากกว่า 56 กิโลบิตต่อวินาที จากการศึกษาเพื่อหาความต้องการของผู้ใช้บริการ ADSL เพื่อตอบสนองความบันเทิงพบว่าผู้ที่มีความต้องการชมภาพยนตร์ ผ่านอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงเป็นส่วนใหญ่ รองลงมาเป็นการฟังเพลง และเล่นเกมออนไลน์

ภริญา สีธารณ์ (2546) ได้ทำการศึกษา เรื่อง บทบาทของอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงต่อการสื่อสารมวลชน พบว่า การเกิดขึ้นของอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงในฐานะสื่อใหม่ ถือว่าเป็นการเอื้อประโยชน์ต่อผู้ประกอบการด้านเนื้อหา ที่จะสามารถเข้ามาทำหน้าที่เป็นผู้ส่งสารในกระบวนการสื่อสารมวลชน เช่น ผู้ประกอบการจากค่ายเพลง ผู้ประกอบการจากธนาคารพาณิชย์ แม้แต่หน่วยงานราชการ เพียงแค่มีปัจจัยด้านข้อมูล ก็สามารถเป็นผู้ส่งสารผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตความเร็วสูง

การประยุกต์ใช้งานอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงสามารถรองรับงานที่ต้องการความเร็วสูงกว่าระดับโมเด็มปกติ งานเชื่อมต่อเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ได้แก่ งานเชื่อมต่อเครือข่ายอินเทอร์เน็ตหรืออินทราเน็ต ระบบเครือข่าย LAN การสื่อสารข้อมูลระหว่างสถานที่ทำงานกับบ้าน (Tele Working) การใช้งานประชุมทางไกลผ่านจอภาพ บริการที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหา (Content) มีส่วนสำคัญควบคู่กับการใช้อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง เพื่อความบันเทิง เกมออนไลน์ การดาวน์โหลดข้อมูลภาพและเสียง การรับชมภาพยนตร์และเพลง นอกจากนี้ยังมีการใช้งานเพื่อการศึกษาทางอินเทอร์เน็ต (E-Learning) การใช้งานเพื่อพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ (E-Commerce) และบริการธนาคารอิเล็กทรอนิกส์ (E-Banking) อินเทอร์เน็ตความเร็วสูงเอื้อต่อการสื่อสารสองทาง (Two -Way Communication) เนื่องจากผู้ใช้งานสามารถโต้ตอบทั้งในส่วนที่เป็นข้อมูล ตลอดจนภาพและเสียงได้อย่างที่เกิดขึ้นจริง (Real Time)

รังสรรค์ จันทน์อุฎ และคณะ (2547) ได้ทำการศึกษาเรื่อง “ปัจจัยที่ส่งผลต่อการใช้อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง” พบว่า ประโยชน์ของการใช้งานอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงเพื่อความบันเทิงส่งผลต่อการตัดสินใจใช้บริการอินเทอร์เน็ตในทิศทางบวก ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตส่วนหนึ่งจะใช้อินเทอร์เน็ตความเร็วสูงเพื่อความบันเทิง ได้แก่ การดูหนังฟังเพลง และเล่นเกมออนไลน์ การใช้งานประเภทนี้มีจำนวนข้อมูลมากทำให้บริการอินเทอร์เน็ตความเร็วสูง มีอิทธิพลต่อผู้ใช้บริการในกลุ่มที่ใช้งานเพื่อความบันเทิง เนื่องจากถ้าใช้อินเทอร์เน็ตปกติจะช้ามาก อาจทำให้เกิดความเบื่อหน่ายมากกว่าความบันเทิง

IDC Research. (2543) ได้ทำการศึกษาเรื่อง “สัญญาณบรอดแบนด์” และคาดการณ์ว่าในปี พ.ศ. 2550 ผู้ใช้อินเทอร์เน็ต โดยสัญญาณแบบบรอดแบนด์ จะเป็นปัจจัยหลักที่ผลักดันปริมาณการสื่อสารให้เพิ่มขึ้น จะเข้าถึงข้อมูล ดาวน์โหลด และโอนถ่ายข้อมูลที่มีปริมาณเทียบเท่ากับทั้งห้องสมุดของสภาองเกรส และมากกว่า 64,000 เท่าในทุกๆ วัน โดยสัญญาณแบบบรอดแบนด์จะเป็นปัจจัยหลักที่ผลักดันปริมาณการสื่อสารให้เพิ่มขึ้น

บทที่ 3

ระเบียบวิธีวิจัย

การศึกษาวิจัยเรื่อง “ การใช้และทัศนคติเกี่ยวกับบรอดแบนด์ของนักศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร ” เป็นการศึกษาเพื่อให้ทราบถึง การใช้บรอดแบนด์ของนักศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร ทางด้านการศึกษา การสื่อสาร บันเทิง และ การใช้พาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ (E-Commerce) รวมทั้งทัศนคติของนักศึกษาในเขตกรุงเทพมหานครต่อการประยุกต์ใช้บรอดแบนด์ โดยใช้ระเบียบวิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ด้วยการเก็บรวบรวมข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) และนำข้อมูลที่ได้ทั้งหมดมาวิเคราะห์ตีความ เพื่อให้ได้คำตอบที่บรรลุวัตถุประสงค์ของการศึกษาได้ครบถ้วน ซึ่งใช้วิธีการนำเสนอผลการวิจัยแบบพรรณนาวิเคราะห์ (Analytical Descriptive) โดยมีรายละเอียดในการศึกษาดังนี้

3.1 กรอบการศึกษาวิจัย

ตารางที่ 3.1 แสดงถึงกรอบการศึกษาวิจัย

ปัญหาการวิจัย	แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	ระเบียบการวิจัย
1. การใช้บรอดแบนด์ของนักศึกษาในกทม. เป็นอย่างไร	<ul style="list-style-type: none">- แนวคิดเกี่ยวกับเทคโนโลยีสารสนเทศ- แนวคิดเกี่ยวกับการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจ- แนวคิดเกี่ยวกับเทคโนโลยีเป็นตัวกำหนด- แนวคิดเกี่ยวกับการสื่อสารผ่านตัวกลางคอมพิวเตอร์- แนวคิดเกี่ยวกับเทคโนโลยีการสื่อสารรูปแบบใหม่- แนวคิดเกี่ยวกับทัศนคติ- แนวคิดเกี่ยวกับกลุ่ม Generation C- งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	<ul style="list-style-type: none">- การสัมภาษณ์เชิงลึกนักศึกษาระดับปริญญาตรีและปริญญาโท มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต และ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบังจำนวน 40 คน

ตารางที่ 3.1 (ต่อ)

ปัญหาการวิจัย	แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	ระเบียบการวิจัย
2. นักศึกษาในกทม. มีทัศนะ อย่างไรต่อการประยุกต์ใช้ บรอดแบนด์	- แนวคิดเกี่ยวกับเทคโนโลยีสารสนเทศ - แนวคิดเกี่ยวกับการสื่อสารผ่านตัวกลาง คอมพิวเตอร์ - แนวคิดเกี่ยวกับเทคโนโลยีการสื่อสาร รูปแบบใหม่ - แนวคิดเกี่ยวกับทัศนคติ	- การสัมภาษณ์เชิงลึกนักศึกษาสาขา เทคโนโลยีสารสนเทศ ระดับ ปริญญาตรีและปริญญาโท มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์ และ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอม เกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง จำนวน 40 คน

3.2. ประชากร และกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาวิจัยในครั้งนี้ เป็นนักศึกษาสาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ ระดับอุดมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร จำนวน 5 สถาบัน ประกอบด้วย สถาบันการศึกษา ภาคเอกชน จำนวน 3 สถาบัน ได้แก่ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีมหานคร และสถาบันการศึกษาภาครัฐ จำนวน 2 สถาบัน ได้แก่ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง และมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี

3.3 การคัดเลือกกลุ่มตัวอย่าง

งานวิจัยครั้งนี้ ใช้การคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) โดยเกณฑ์การคัดเลือกเป็นผู้ให้ข้อมูลหลัก (Key Informant) ซึ่งเป็นนักศึกษาสาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ ระดับอุดมศึกษา จากสถาบันภาคเอกชน และสถาบันภาครัฐ ที่เคยใช้งานอินเทอร์เน็ต เป็นระยะเวลาอย่างต่ำ 3 ปี และใช้ บรอดแบนด์ หรือ อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (ADSL) เป็นระยะเวลาอย่างต่ำ 1 ปี รวมทั้งมีการใช้งานบรอดแบนด์ หรือ อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (ADSL) ไม่น้อยกว่า 2 ชั่วโมงต่อวัน โดยมีรายละเอียดดังนี้

3.3.1 นักศึกษาสาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ จาก สถาบันการศึกษาภาคเอกชน จำนวน 1 สถาบัน ได้แก่ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์ จำนวน 20 คน ระดับปริญญาตรี จำนวน 10 คน และระดับปริญญาโท จำนวน 10 คน (รายละเอียดในภาคผนวก)

- ระดับปริญญาตรี

- | | |
|--------------------|---------------|
| 1. นางสาวธารพร | หอมชื่น |
| 2. นายธีรยุทธ | ถั่งไชย |
| 3. นายพรชัยวัฒน์ | บุญญาพิสุทธิ์ |
| 4. นายเอกลักษณ์ | ธนะพงศ์ |
| 5. นายพิษณุ | กันติ |
| 6. นางสาวเบญจรัตน์ | แจ่มลิ้ม |
| 7. นายอภิสิทธิ์ | ถึงนาค |
| 8. นายอภพล | สกุลพาณิชย์ |
| 9. นายชัยพร | สุธา |
| 10. นางสาวมาเรียม | คาน |

- ระดับปริญญาโท

- | | |
|--------------------|--------------|
| 1. นางอมรรัตน์ | บางนัมน้อย |
| 2. นายสุรภัทร | เศขรฤทธิ์ |
| 3. นางสาว นิรมล | ทับทิม |
| 4. นางสาววลัยรัตน์ | ปลั่งศรี |
| 5. นายทรงพล | ศรีเพชร |
| 6. นางสาวขวัญรัตน์ | เพชรแสงธรรม |
| 7. นางสาวรจนา | เงินคำ |
| 8. รอ.อนรรค์ | ธนาภรณ์ |
| 9. นางสาวสุวิชา | บุญญวัฒน์ |
| 10. นายบัณฑิตย์ | คันชูเกียรติ |

3.3.2 นักศึกษาสาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ จากสถาบันภาครัฐ จำนวน 1 สถาบัน ได้แก่ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง จำนวน 20 คน ระดับปริญญาตรี จำนวน 10 คน และ ระดับปริญญาโท จำนวน 10 คน (รายละเอียดในภาคผนวก)

- ระดับปริญญาตรี
 1. นายวัชรศักดิ์ จันทิมา
 2. นายไพสันต์ ประสิงโต
 3. นางสาวพลอย คาระกามาศ
 4. นายเลิศวุฒิ วีระธรรากุล
 5. นายสิทธิ ชลวัฒน์กุล
 6. นายฉันทรักษ์ โพธิ์ชัยทอง
 7. นายทานุ เผือกอ่ำ
 8. นายวิจักษ์ สุขแสงรัตน์
 9. น.ส.จิราภา ศิริวัฒนนานนท์
 10. นายพีระพงศ์ อัจฉริยวรรณนท์
- ระดับปริญญาโท
 1. นายธเนศ ไพรินทรภา
 2. น.ส.นิจิรา สมุทรานุภาพ
 3. นายภูมิพงศ์ ผลิผล
 4. น.ส.หทัยชนก ปัญจเมธี
 5. นายเกียรติชัย เฉลิมพล
 6. นายนพดล ตั้งสุภาชัย
 7. น.ส.ปิยะฉัตร พลวัฒน์ชัยกุล
 8. นายรัฐภูมิ นิราศวรรณ
 9. น.ส.จิววรรณ วิวัฒน์สุข
 10. นายณัฐพล เลาหรัตน์

3.4 แหล่งข้อมูลที่ใช้ในการศึกษา

แหล่งข้อมูลที่ใช้ในการศึกษาวิจัยเป็น ข้อมูลด้านบุคคล ผู้ให้ข้อมูลเป็นนักศึกษาสาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ ระดับอุดมศึกษา เขตกรุงเทพมหานคร จำนวน 40 คน จากสถาบันการศึกษาภาคเอกชน จำนวน 1 สถาบัน ได้แก่ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์ ระดับปริญญาตรี จำนวน 10 คน และระดับปริญญาโท จำนวน 10 คน จากสถาบันการศึกษาภาครัฐ

จำนวน 1 สถาบัน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ระดับปริญญาตรี จำนวน 10 คน และระดับปริญญาโท จำนวน 10 คน

3.5 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล

3.5.1 แบบสัมภาษณ์ ประกอบด้วยคำถามที่ผู้วิจัย ได้ศึกษาจากเอกสารเกี่ยวกับบรอดแบนด์ หรือ อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (ADSL) เพื่อนำมาสร้างเป็นกรอบในการสัมภาษณ์แบบกึ่งมีโครงสร้าง (Semi Structure) ดังรายละเอียดตามภาคผนวก

3.5.2 เครื่องบันทึกเสียง ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลที่เป็นการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก จึงจำเป็นต้องอาศัยการบันทึกเสียงไว้ เพื่อใช้ทบทวนอีกครั้งในการวิเคราะห์ข้อมูล

3.6 การเก็บรวบรวมข้อมูล

การศึกษาวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้เริ่มจาก การศึกษาข้อมูลจากเอกสารต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับบรอดแบนด์ และข้อมูล ของศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ ทำให้เกิดที่มาของงานวิจัยนี้ จากนั้นทำการสร้างกรอบแนวคิดในการศึกษาและกำหนดแนวทางในการตั้งคำถาม หลังจากนั้นทำการเก็บข้อมูลโดยใช้วิธีเก็บข้อมูล จากการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) กับกลุ่มเป้าหมายที่กำหนดข้างต้นตามประเด็นคำถามในภาคผนวก

3.7 ระยะเวลาในการเก็บข้อมูล

ผู้วิจัยใช้ระยะเวลาในการเก็บข้อมูล 2 เดือน ตั้งแต่ เดือนมีนาคม พ.ศ. 2549 ถึง เดือน พฤษภาคม พ.ศ. 2549

3.8 ความเชื่อถือได้ของข้อมูล

ข้อมูลที่ได้จากการเก็บรวบรวมในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยทบทวนตรวจสอบข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) รวมทั้งผู้วิจัยให้ความสำคัญต่อกระบวนการในการเก็บข้อมูล และมีแนวทางปฏิบัติ เพื่อเสริมสร้างความน่าเชื่อถือของข้อมูลเพิ่มเติม ดังนี้

3.8.1 ควบคุมสถานการณ์การวิจัย เพื่อให้ได้ข้อมูลที่น่าเชื่อถือ โดยการสร้างสัมพันธภาพที่ดี แก่กลุ่มเป้าหมาย ตั้งแต่เริ่มการติดต่อด้วยวาจา โทรศัพท์ จนกระทั่งถึงก่อนการเริ่มการสัมภาษณ์ โดยการอธิบายให้เห็นถึงวัตถุประสงค์ และคุณประโยชน์ของการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ เพื่อให้กลุ่มเป้าหมายให้ความไว้วางใจและให้ความร่วมมือตลอดระยะเวลาที่ดำเนินการวิจัย

3.8.2 ก่อนการสัมภาษณ์ ผู้วิจัยได้ชี้แจงรายละเอียด และขั้นตอนในการวิจัย กับกลุ่มเป้าหมายที่ให้สัมภาษณ์ เพื่อให้เกิดความร่วมมือในการให้สัมภาษณ์ ในการแสดงความคิดเห็น และสามารถให้ข้อมูลได้ตามความเป็นจริง

3.8.3 ผู้วิจัยเตรียมฝึกฝนและพัฒนาตนเอง ในเรื่องเทคนิคการสัมภาษณ์ การบันทึกข้อมูล เพื่อให้เกิดทักษะก่อนการดำเนินการเก็บข้อมูลจริง

3.8.4 เมื่อผู้วิจัยสัมภาษณ์เสร็จสิ้น ผู้วิจัยถอดเทปการสัมภาษณ์อย่างละเอียดตามความเป็นจริงในทันที ซึ่งช่วยให้สามารถลำดับประเด็น และเหตุการณ์ได้อย่างต่อเนื่อง และนำข้อมูลที่สรุปได้ไปวางแผนในการสัมภาษณ์ครั้งต่อไปอย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

3.9 การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูล จากการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth-Interview) และนำข้อมูลที่ได้ทั้งหมดมาวิเคราะห์ตีความอีกครั้งหนึ่ง และสรุปผลในการนำเสนอ โดยอาศัยแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องมาเป็นกรอบ หรือแนวทางในการวิเคราะห์ ตามหลักการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยจะวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อตอบปัญหาคำถามวิจัยทั้งสองข้อคือ

3.9.1 การใช้บรรดเบนด์ของนักศึกษาในเขตกรุงเทพมหานครเป็นอย่างไร

3.9.2 นักศึกษาในเขตกรุงเทพมหานครมีทัศนคติอย่างไรต่อการประยุกต์ใช้บรรดเบนด์ โดยผู้วิจัยจะทำการวิเคราะห์ข้อมูล โดยแยกข้อมูลในแต่ละประเด็นตามลำดับ และแยกวิเคราะห์เพื่อให้สามารถตอบปัญหาคำถามวิจัยที่ตั้งไว้ได้ครบทุกข้อ

3.10 การนำเสนอผลการวิจัย

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ มีการนำเสนอข้อมูลในแบบพรรณนาวิเคราะห์ (Analytical Descriptive) โดยนำเสนอข้อมูลตามลำดับปัญหาคำถามวิจัย ดังนี้

3.10.1 ข้อมูลเกี่ยวกับการใช้บรรดเบนด์ของนักศึกษาในกทม. ทางด้านการศึกษา การสื่อสาร บันเทิง และ การใช้เว็บไซต์พาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์

3.10.2 ข้อมูลเกี่ยวกับทักษะของนักศึกษาในกทม.ต่อการประยุกต์ใช้บอร์ดแบนด์และ
ผลกระทบต่อการใช้บอร์ดแบนด์

DPU

บทที่ 4

ผลการวิจัย

การศึกษาวิจัย เรื่อง “ การใช้และทัศนคติเกี่ยวกับบรอดแบนด์ของนักศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร ” เป็นการศึกษาวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ประกอบด้วยปัญหานำวิจัย ดังนี้

- 4.1. การใช้บรอดแบนด์ของนักศึกษาในเขตกรุงเทพมหานครเป็นอย่างไร
- 4.2. นักศึกษาในเขตกรุงเทพมหานครมีทัศนคติอย่างไรต่อการประยุกต์ใช้บรอดแบนด์

การวิจัยครั้งนี้ดำเนินการเก็บข้อมูลโดย การสัมภาษณ์เชิงลึก (Indepth Interview) โดยมีกลุ่มเป้าหมายเป็น นักศึกษาสาขาเทคโนโลยีสารสนเทศระดับปริญญาตรี และปริญญาโท มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์ จำนวน 20 คน และมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง จำนวน 20 คน แบ่งการนำเสนอผลการศึกษาวิจัยเป็น 2 ส่วนดังนี้ (1) การใช้บรอดแบนด์ของนักศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร (2) ทัศนคติของนักศึกษาในเขตกรุงเทพมหานครที่มีต่อการประยุกต์ใช้บรอดแบนด์

ส่วนที่ 1 การใช้บรอดแบนด์ของนักศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร

นักศึกษาสาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ ระดับอุดมศึกษา ในเขตกรุงเทพมหานครเป็นผู้ที่อยู่ในวัยที่ชื่นชอบการใช้สื่ออินเทอร์เน็ตในชีวิตประจำวัน รวมทั้งเป็นผู้ที่เรียนรู้การใช้งานได้รวดเร็วเหมือนกับกลุ่มวัยรุ่นทั่วไป ตลอดจนเป็นผู้ที่ใกล้ชิดและใช้งานระบบอินเทอร์เน็ตมากกว่านักศึกษาหรือผู้ที่อยู่ในวัยเดียวกัน เนื่องจากต้องศึกษาและเรียนรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีสารสนเทศเบื้องต้น เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และการสื่อสาร รวมทั้งเทคโนโลยีสารสนเทศสำหรับอนาคตและผลกระทบที่จะเกิดขึ้น ดังนั้นนักศึกษาสาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ จึงเป็นผู้ที่จะต้องใช้งานอินเทอร์เน็ตมากกว่าผู้ที่เรียนในสาขาอื่นในวัยเดียวกัน จากการสัมภาษณ์นักศึกษากลุ่มตัวอย่างพบว่าเมื่อนักศึกษาใช้งานอินเทอร์เน็ต ที่มีความเร็วเพียง 56 กิโลบิตต่อวินาที ไปได้ในระยะเวลาหนึ่งก็มีความเห็นว่าอินเทอร์เน็ตรูปแบบเดิม ยังไม่สามารถรองรับการใช้งานได้อย่างหลากหลาย

จนกระทั่งมีผู้ประกอบการ ให้บริการ บรอดแบนด์ หรือ อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (ADSL) นักศึกษาจึงได้เปลี่ยนการใช้บริการอินเทอร์เน็ตรูปแบบเดิม มาเป็นการใช้บริการบรอดแบนด์

นักศึกษากลุ่มตัวอย่างทั้ง 40 คน เคยใช้ บรอดแบนด์ หรือ อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (ADSL) โดยใช้จากที่บ้านเป็นส่วนใหญ่ อย่างต่ำประมาณ 1-3 ปี แล้ว ใช้งานต่อวันไม่ต่ำกว่า 2-3 ชั่วโมง และมีประมาณการใช้สูงสุดถึง 10 ชั่วโมง ต่อวัน โดยนักศึกษานิยมใช้บรอดแบนด์ เพื่อสนับสนุนการดำเนินชีวิตประจำวันของตนเองทางด้านต่างๆ ดังนั้นผู้วิจัยจึงแบ่งประเภทการใช้งานบรอดแบนด์ เป็น 4 ประเภท ดังนี้

1. การใช้บริการบรอดแบนด์ทางการศึกษา
2. การใช้บริการบรอดแบนด์ทางการสื่อสาร
3. การใช้บริการบรอดแบนด์ทางด้านบันเทิง
4. การใช้บริการบรอดแบนด์ทางด้านพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ (E-Commerce)

1. การใช้บริการบรอดแบนด์ทางการศึกษา

บรอดแบนด์ หรือ อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (ADSL) เป็นโครงสร้างพื้นฐานที่สำคัญในการก้าวไปสู่สังคมภูมิปัญญาและการเรียนรู้ (Knowledge Base Society) เนื่องจากเอื้ออำนวยให้นำมาใช้งานทางการศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ จากการสัมภาษณ์ พบว่า นักศึกษาใช้บริการบรอดแบนด์เพื่อสนับสนุนทางการศึกษา เป็น 4 ลักษณะ ดังนี้

1.1 การใช้บริการบรอดแบนด์ในการค้นหาข้อมูล

การที่ บรอดแบนด์ หรือ อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (ADSL) คือแหล่งที่รวบรวมข้อมูลไว้อย่างมหาศาล หรือเปรียบเสมือนห้องสมุดโลกที่สามารถเข้าไปสืบค้นข้อมูลตามที่ต้องการได้อย่างสะดวก และรวดเร็ว ไม่มีอุปสรรคทางด้านเวลาและสถานที่นั้น จากการสัมภาษณ์พบว่า นักศึกษานิยมใช้บรอดแบนด์ เพื่อการค้นหาข้อมูล เป็นกิจกรรมแรกของการใช้งานเพื่อการศึกษา และใช้เวลาไม่ต่ำกว่า 2-3 ชั่วโมง เนื่องจากบรอดแบนด์สามารถเอื้อประโยชน์ในการค้นหาข้อมูลได้มาก กล่าวคือ ทำให้นักศึกษาสามารถเปิดเว็บเพจที่สมบูรณ์ (Completed Webpage) ได้รวดเร็ว และเข้าถึงข้อมูลข่าวสารต่างๆ ทั้งเว็บต่างประเทศและในประเทศ ได้สะดวกรวดเร็วกว่าการหาข้อมูลจากห้องสมุด เนื่องจากสามารถค้นหาข้อมูลได้ทุกสถานที่และทุกเวลา นอกจากนี้ยังสามารถเปิดเว็บเพจค้างไว้จำนวนมาก ทำให้สะดวกทั้งการค้นหาข้อมูลและการนำข้อมูลที่ค้นหาได้มา

เปรียบเทียบกัน และที่สำคัญ บรอดแบนด์ ไม่มีปัญหาเรื่องสายหลุด ตลอดจนสามารถดาวน์โหลดข้อมูลมาใช้งานได้สะดวกกว่าอินเทอร์เน็ตทั่วไป จึงทำให้นักศึกษาไม่เบื่อ และเพลิดเพลินในการค้นหาข้อมูล มากกว่าการค้นหาข้อมูลผ่านอินเทอร์เน็ตทั่วไป

ขวัญรัตน์ เพชรแสงธรรม นักศึกษาปริญญาโท มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์ กล่าวว่า “ช่วยสนับสนุนเรื่องเรียนได้มากค่ะ ที่สำคัญช่วยให้เราเข้าถึงข้อมูลได้รวดเร็วมากเปิดเว็บเพจของเว็บที่เราต้องการหาข้อมูลได้เต็มหน้าหรือสมบูรณ์ได้รวดเร็ว ทั้งในประเทศและต่างประเทศ สะดวกสบายมาก ทำให้ประหยัดเวลา ” (ขวัญรัตน์ เพชรแสงธรรม , สัมภาษณ์ , 23 เมษายน 2549)

นอกจากนี้ ธเนศร์ ไพรินทรภา นักศึกษาปริญญาโท มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง กล่าวถึงเรื่องนี้ว่า “ ช่วยได้มากจริงๆหาข้อมูลได้เพลินไม่มีสายหลุดบ่อย เปิดเว็บต่างประเทศหลายเว็บค้างไว้ก็ได้รับ สะดวกดีไม่ต้องไปหาใหม่ ” (ธเนศ ไพรินทรภา , สัมภาษณ์ , 29 มีนาคม 2549)

ทั้งนี้นักศึกษามีวัตถุประสงค์ในการค้นหาข้อมูล 2 ลักษณะ ดังนี้

1.1.1 ค้นหาข้อมูลเพื่อประกอบการทำรายงานและโครงการ

นักศึกษาใช้บรอดแบนด์ค้นหาข้อมูลเพื่อประกอบการทำรายงาน และโครงการ (Project) ที่อาจารย์มอบหมาย โดยเฉพาะในวิชาคอมพิวเตอร์ เป็นอันดับแรก และวิชาต่างๆ ทั้งนี้นักศึกษาจะหาข้อมูลจากเว็บไซต์ในประเทศและต่างประเทศ สาเหตุที่ต้องค้นหาข้อมูลจากต่างประเทศเนื่องมาจากอาจารย์ต้องการให้นักศึกษาหาข้อมูลที่ได้จากหลายแหล่งมาเปรียบเทียบกัน ทั้งนี้เพื่อให้ได้ข้อมูลซึ่งถูกต้องที่สุด ดังที่ นิจิรา สมุทรานูภาพ นักศึกษาปริญญาโท มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง กล่าวไว้ว่า

“ใช้มากที่สุดเป็นการค้นหาข้อมูลสำหรับทำรายงาน และทำ Project ต้องหาข้อมูลจากหลายแหล่งมาประกอบทั้งในและต่างประเทศ อาจารย์ชอบให้นำมาเปรียบเทียบกันเพราะจะทำให้ได้ข้อมูลที่ถูกต้องที่สุด ” (นิจิรา สมุทรานูภาพ, สัมภาษณ์, 22 มีนาคม 2549)

1.1.2 ค้นหาข้อมูลก่อนและหลังการเข้าเรียน

นักศึกษาค้นหาข้อมูลเพื่อเตรียมตัวก่อนเข้าเรียน ทั้งจากเว็บไซต์ในประเทศ และต่างประเทศ ได้แก่วิธีการเขียนโปรแกรม เนื่องจากจะช่วยให้นักศึกษาเข้าใจ และจดจำได้เร็วในขณะที่กำลังเรียนอยู่ในชั้นเรียน

ทรงพล ศรีเพชร นักศึกษาปริญญาโท มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต กล่าวว่า “ ใช้หาข้อมูลก่อนเข้าเรียน เป็นพวกวิธีการเขียนโปรแกรมต่างๆ จะทำให้เวลาเรียนเข้าใจง่ายขึ้นและจำได้รวดเร็วกว่า ” (ทรงพล ศรีเพชร , สัมภาษณ์ , 23 เมษายน 2549)

นอกจากนี้ นักศึกษาจะค้นหาข้อมูลเพิ่มเติมภายหลังการเรียนในชั้นเรียน โดยจะหาข้อมูลทั้งจากเว็บไซต์ในประเทศและต่างประเทศ เนื่องจากการค้นหาข้อมูลจากหลายแหล่งจะมีตัวอย่างให้เห็นที่ชัดเจนซึ่งในตำราภาษาอังกฤษจะไม่มีตัวอย่าง รวมทั้งสามารถนำข้อมูลที่ค้นหาได้มาเปรียบเทียบและเลือกใช้ข้อมูลที่ดีที่สุด

นพพล ตั้งสุภาชัย นักศึกษาปริญญาโท มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง กล่าวว่า “ บางครั้งอาจารย์สอนไปแล้วก็ต้องมาหาข้อมูลเพิ่มเติม คือการหาข้อมูลทั้งในประเทศและต่างประเทศ และที่สำคัญคือ สามารถหาข้อมูลได้จากหลายแหล่งทำให้สามารถเปรียบเทียบ และมีตัวอย่างให้เห็นอย่างชัดเจน ทำให้ได้ข้อมูลที่ดีที่สุด text บางครั้งก็ไม่ตัวอย่างให้เห็นชัดเจนครับ ” (นพพล ตั้งสุภาชัย , สัมภาษณ์ , 22 มีนาคม 2549)

1.1.3 วิธีการค้นหาข้อมูล

นักศึกษานิยมค้นหาข้อมูลจากเว็บไซต์ประเภท Search Engine ได้แก่ เว็บไซต์ google มากที่สุด เนื่องจากมีข้อมูลที่ต้องการค้นหาที่ครอบคลุมรวมทั้งค้นหาข้อมูลได้สะดวก รวดเร็ว รองลงมาได้แก่เว็บไซต์ yahoo hotmail และ msn รวมทั้งใช้ค้นหาทั้ง google และ yahoo และใช้วิธีการค้นหาข้อมูลจากทั้งสามเว็บไซต์ คือ google , hotmail และ msn ซึ่งจะใช้เวลาไม่ต่ำกว่า 2-3 ชั่วโมง

สุรภัทร เศษรฤทธิ์ นักศึกษาปริญญาโท มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต กล่าวว่า “ ค้นหาข้อมูลสำหรับทำรายงาน และทำ Project ส่วนใหญ่ก็ต้องเข้าไปที่เว็บ search engine คือ

Google เพราะว่าสะดวกที่สุดหาข้อมูลได้ครอบคลุม บางทีผมก็ search จาก msn หรือ hotmail บ้าง ไม่ต่ำกว่า 2-3 ชั่วโมงครับ ” (สุระภัทร เศรษฐธิ์ , สัมภาษณ์ 8 เมษายน 2549)

1.2 การรับส่งอีเมล (E-Mail)

บริการบนอินเทอร์เน็ต และ บรอดแบนด์ หรือ อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (ADSL) นั้นการรับ-ส่งอีเมล เป็นบริการที่ได้รับความนิยมสูงสุด เนื่องจาก สามารถส่งข้อมูล และ รูปภาพ ได้ภายในเวลาเพียงไม่กี่นาที ไม่ว่าจะอยู่ที่เครื่องคอมพิวเตอร์เครื่องใด หรืออยู่ในสถานที่ใดก็ตาม เพียงแต่ผู้ส่งและผู้รับจะต้องมีอีเมลแอดเดรสเท่านั้น ทั้งนี้ จากการสัมภาษณ์ พบว่า การเช็คเมล เป็นกิจกรรมแรกของนักศึกษาเมื่อเริ่มการใช้บรอดแบนด์ ซึ่งนักศึกษาจะรับ-ส่ง อีเมลทั้งเรื่องส่วนตัว และ ใช้เพื่อสนับสนุนทางการศึกษา เป็นอันดับที่สองรองลงมาจาก การค้นหาข้อมูล ด้วยคุณสมบัติความเร็วสูงในการสื่อสารข้อมูลของ บรอดแบนด์ ได้เอื้อประโยชน์ให้สามารถรับ-ส่ง ไฟล์ที่มีพื้นที่จำนวนมากเช่น โปรแกรม ไลอะแกรม หรือ Flowchart รูปภาพกราฟฟิคต่างๆ และ Power Point ได้สะดวกรวดเร็ว และ ประหยัดเวลา มากกว่าการใช้งานอินเทอร์เน็ตรูปแบบเดิม รวมทั้งได้เอื้อประโยชน์ให้สามารถดาวน์โหลดไฟล์ที่เพื่อนๆ ส่งมาให้และนำมาใช้ประกอบการเรียนได้สะดวกรวดเร็วด้วย

สุระภัทร เศรษฐธิ์ นักศึกษาปริญญาโท มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต กล่าวว่า

“นักเรียน IT ต้องทำ ไลอะแกรม หรือ flowchart เพื่อนที่คณะจึงช่วยๆ กัน จะส่งพวกไลอะแกรม มาให้ หรือบางทีก็เป็นโปรแกรมต่างๆ ครับ หรือบางครั้งผมก็ส่งไปให้เพื่อน ใช้ความเร็วสูงสะดวกมากครับ ส่งได้เร็วมากและไม่มีปัญหาสายหลุด” (สุระภัทร เศรษฐธิ์, สัมภาษณ์ , 8 เมษายน 2549)

สำหรับ E-mail Address (อีเมลแอดเดรส) ที่นักศึกษากลุ่มตัวอย่าง นิยมใช้ในการรับส่งเมล ได้แก่ hotmail เป็นอันดับแรก เนื่องจากเป็นที่นิยมใช้งานทั่วโลก และมีพื้นที่ในการรับข้อมูลได้เป็นจำนวนมาก รองลงมาจะใช้ของ yahoo และ Gmail ตามลำดับ รวมทั้งนักศึกษาบางคนจะมีถึงสอง และสามอีเมลแอดเดรสในการใช้รับส่งเมล ก็จะมีทั้งเมลล์ของ hotmail และ yahoo หรือจะมีทั้ง hotmail และ gmail หรือมีทั้ง hotmail yahoo และ Gmail เนื่องจากนักศึกษานิยมรับส่งอีเมลเป็นประจำทุกวัน จึงต้องการมีพื้นที่ในการรับข้อมูลจำนวนมาก รวมทั้งสะดวกที่จะใช้ในการรับส่งข้อมูล ด้วย

เลิศวุฒิ วีระธรากุล นักศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง กล่าวว่า “ ผมใช้ของ hotmail เพราะเป็นสากล แต่ก็มีของ yahoo และ Gmail ด้วยครับจะได้มีพื้นที่ในการรับส่งได้มากกว่า และสะดวกครับ ” (เลิศวุฒิ วีระธรากุล, สัมภาษณ์ 28 เมษายน 2549)

ทั้งนี้ การรับ-ส่งอีเมลผ่านบรอดแบนด์ เพื่อสนับสนุนทางการศึกษา ของนักศึกษา มี 3 ลักษณะ ดังนี้

1.2.1 การรับ-ส่งข้อไฟล์ข้อมูลเกี่ยวกับเรื่องเรียนให้เพื่อน

นักศึกษา นิยมใช้การรับ-ส่ง อีเมล (E-Mail) ที่เป็นประโยชน์เกี่ยวกับเรื่องเรียนให้เพื่อนๆ ซึ่งจะผลัดกันรับและส่งไฟล์ที่มีพื้นที่จำนวนมาก เช่น โปรแกรมเวอร์ชันใหม่ ๆ วิธีการเขียนโปรแกรม ไคอะแกรม Flowchart และ รูปภาพกราฟฟิก รวมทั้ง Power Point เพื่อเป็นการแลกเปลี่ยนข้อมูลและความรู้

อมรรัตน์ บางน้อมน้อย นักศึกษาปริญญาโท มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต กล่าวว่า “ เพื่อน ๆ ที่คณะรุ่นเดียวกันจะส่งข้อมูลเป็นโปรแกรมใหม่ๆ มาให้เสมอ หรือใครมีข้อมูลอะไรที่เป็นประโยชน์ก็จะเมลล์มาให้กัน รวมทั้งพวก ไคอะแกรม เป็นการแลกเปลี่ยนข้อมูลซึ่งกันและกัน ค่ะ ” (อมรรัตน์ บางน้อมน้อย, สัมภาษณ์, 10 เมษายน 2549)

รวมทั้ง นายสุระภัทร เศษรฤทธิ นักศึกษาปริญญาโท มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต กล่าวไว้ว่า “ นักเรียน IT ต้องทำ ไคอะแกรม หรือ flowchart เพื่อนที่คณะจึงช่วยๆ กัน จะส่งพวกไคอะแกรมมาให้หรือบางทีก็เป็น โปรแกรมต่างๆ ครับ หรือบางครั้งผมก็ส่งไปให้เพื่อน ๆ ” (สุระภัทร เศษรฤทธิ, สัมภาษณ์, 8 เมษายน 2549)

1.2.2 ส่งรายงานให้อาจารย์

การศึกษาในระดับปริญญาตรี และปริญญาโทในแต่ละสาขาวิชานั้น อาจารย์จะต้องมอบหมายให้นักศึกษา ทำรายงานเดี่ยว ในวิชาที่กำลังศึกษา รวมทั้งนักศึกษากลุ่มตัวอย่าง ซึ่งนิยมส่งรายงานให้อาจารย์ทางอีเมล ผ่านบรอดแบนด์ เนื่องจากสามารถส่งได้สะดวก รวดเร็วและไม่ต้องเสียเวลาเดินทางไปพบอาจารย์ รวมทั้งอาจารย์สามารถตรวจสอบได้ว่า นักศึกษา ส่งรายงานในเวลาตามที่อาจารย์กำหนดหรือไม่

บัณฑิตย์ ต้นชูเกียรติ นักศึกษาปริญญาโท มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต กล่าวว่า “*Advisor* มาจากลาดกระบัง อาจารย์จึงให้เมล์รายงานไปให้ตรวจ ไม่ต้องเสียเวลาเดินทางไปพบอาจารย์ และตรวจสอบได้ว่านักศึกษาส่งรายงานตามกำหนดหรือไม่” (สุระภัทร เศรษฐ์, สัมภาษณ์, 30 เมษายน 2549)

สำหรับในระดับปริญญาตรีอาจารย์ต้องการให้นักศึกษาทราบถึงวิธีการรับ-ส่งอีเมลล์ รวมทั้งเป็นวิธีการตรวจสอบว่านักศึกษามีความรู้เกี่ยวกับการรับ - ส่งอีเมลล์ (E-Mail) หรือไม่

ธารพร หอมชื่น นักศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต กล่าวว่า “ ส่งรายงานเรื่องเรียนให้อาจารย์ เพราะอาจารย์ ต้องการให้นักศึกษาฝึกการรับส่งเมลล์ และดูความสามารถของนักศึกษว่าส่งเป็นหรือเปล่า” (ธารพร หอมชื่น , สัมภาษณ์ , 8 เมษายน 2549)

1.2.3 รวบรวมรายงานกลุ่มส่งอาจารย์

นอกจากนักศึกษาในระดับปริญญาตรี และปริญญาโทสาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ จะต้องทำรายงานเดี่ยวในแต่ละสาขาวิชาแล้ว อาจารย์ยังมอบหมายให้นักศึกษา ทำรายงานกลุ่ม ในวิชาที่กำลังศึกษาด้วย จากการสัมภาษณ์พบว่า นักศึกษาได้รับมอบหมายให้ทำรายงานกลุ่มในแต่ละวิชาที่เรียนด้วย นักศึกษาจึงนิยมที่จะใช้การรับ-ส่ง ข้อมูลของรายงานกลุ่มทางอีเมลล์ ผ่านบรอดแบนด์ หรือ อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (ADSL) เนื่องจากสะดวกรวดเร็วและไม่ต้องเสียเวลาเดินทางไปพบกันที่มหาวิทยาลัย โดยนักศึกษาจะใช้วิธีแบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบของแต่ละคน และกำหนดผู้รวบรวมข้อมูลในภาพรวมของรายงาน เมื่อนักศึกษาทำรายงาน ในส่วนที่ตนเองรับผิดชอบเสร็จแล้ว ก็จะส่งไฟล์ข้อมูลของตน ซึ่งบางครั้งเป็นไฟล์ข้อมูลที่มีพื้นที่จำนวนมากให้กับเพื่อนที่เป็นคนรวบรวมข้อมูลรายงานในภาพรวม เมื่อนักศึกษาทุกคนในกลุ่มส่งมาให้ผู้รวบรวมรายงานครบทุกคนแล้ว ผู้รวบรวมรายงานก็จะปรับรวมแล้วสรุปส่งอาจารย์ทางอีเมลล์เช่นกัน ซึ่งเป็นการทำรายงานกลุ่มที่ไม่ต้องเสียเวลาเดินทางมาพบกัน ทำให้ประหยัดเวลามาก และทำให้อาจารย์สามารถทราบว่านักศึกษาส่งรายงานตามเวลาที่กำหนด

ธนศ ไพรินทรภา นักศึกษาปริญญาโท มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ได้กล่าวไว้ว่า “บางครั้งถ้าทำรายงานเป็นกลุ่มก็ต่างคนต่างทำแล้วส่งไฟล์มารวมกัน แล้วจึงเมลล์ส่งอาจารย์ไปที่ *Web Sever* อาจารย์ไปตรวจดูก็จะรู้ว่าใครส่งรายงานเวลาไหน

ตรงตามเวลาที่อาจารย์กำหนดหรือไม่ ไม่ต้องเสียเวลาเดินทางมาที่มหาลัย ต่างคนต่างทำงานที่บ้านครับ ประหยัดเวลาในการเดินทาง” (ชเนศ ไพรินทรภา, สัมภาษณ์, 29 มีนาคม 2549)

1.3 คาว์โหนดโปรแกรม

เนื่องจากนักศึกษาสาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ จะต้องศึกษาเกี่ยวกับระบบคอมพิวเตอร์ทั้งฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์ ดังนั้นจึงต้องเรียนรู้เกี่ยวกับองค์ประกอบของคอมพิวเตอร์และโปรแกรมต่างๆ จากการสัมภาษณ์พบว่า นักศึกษา จะใช้บรอดแบนด์ หรือ อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (ADSL) ในการดาวน์โหลดโปรแกรมมาใช้ เพื่อสนับสนุนการเรียน เช่น โปรแกรม Autocat และใช้คาว์โหนดโปรแกรมสำหรับใช้งานทั่วไป เช่น โปรแกรม ลินุกซ์ โปรแกรมเสริมเครื่องคอมพิวเตอร์ เช่นโปรแกรมติดตั้งเครื่องพิมพ์ โปรแกรมแอนตี้ไวรัส โดยนิยมดาวน์โหลดจากเว็บไซต์ thaiware.com เป็นอันดับแรก รองลงมาเป็นเว็บไซต์ zoneware.net รวมทั้งคาว์โหนดโปรแกรมจากเว็บไซต์ phazedell.com ซึ่งเป็นเว็บไซต์ของต่างประเทศ ทั้งนี้บรอดแบนด์ มีศักยภาพในการดาวน์โหลดโปรแกรมได้สะดวกรวดเร็ว ประหยัดเวลามากเมื่อเปรียบเทียบกับการดาวน์โหลดผ่านอินเทอร์เน็ตทั่วไป

นพพล ตั้งสุภราชย์ นักศึกษาปริญญาโท มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง กล่าวว่า “ผมใช้คาว์โหนดโปรแกรมเป็นอันดับแรกเลยครับ เป็นโปรแกรมที่ใช้เสริมในเครื่อง PC บางครั้งก็ใช้ประกอบการเรียนที่อาจารย์แนะนำ ถ้าเป็นเว็บไทยดาวน์โหลดจากเว็บ thaiware และ zoneware.net ถ้าเป็นเว็บต่างประเทศก็ดาวน์โหลดจากเว็บ Phazedell.com อินเทอร์เน็ตความเร็วสูงช่วยให้คาว์โหนดโปรแกรมได้รวดเร็วมาก” (นพพล ตั้งสุภราชย์, สัมภาษณ์, 22 มีนาคม 2549)

1.4 เว็บบอร์ด

เว็บบอร์ด (Web Board) หรือ กระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ เป็นรูปแบบหนึ่งของการสื่อสารผ่านอินเทอร์เน็ตที่มีลักษณะเป็นการให้ข้อมูลข่าวสารแก่ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในรูปแบบของผู้ใช้บริการจะฝาก (post) ข้อความไว้ เป็นการสื่อสารที่ไม่มีความยุ่งยาก เป็นเพียงการฝากข้อความโต้ตอบกันไปมาในแต่ละเรื่องหรือประเด็นที่มีการนำเสนอไว้ เว็บบอร์ด สามารถที่จะสื่อสารได้จากหลายบุคคลไปยังหลายบุคคล (many - to - many) ทั้งนี้เพราะข้อความต่างๆ สามารถส่งถึงผู้รับได้อย่างไม่จำกัด เว็บบอร์ดเป็นแหล่งรวบรวมประเด็นการอภิปราย เนื้อหาความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องการศึกษาในวิชาต่างๆ รวมทั้งเป็นรูปแบบการสื่อสารเพื่อการศึกษาในรูปแบบใหม่ ซึ่ง

นักศึกษาสามารถมีปฏิสัมพันธ์ได้ตอบด้วยการฝากข้อความ เพื่อตั้งกระทู้ถามตอบ จากการสัมภาษณ์พบว่า นักศึกษานิยมใช้เว็บบอร์ด ผ่านบรอดแบนด์ ในการแลกเปลี่ยนความรู้ในวิชาคอมพิวเตอร์ เช่นการอภิปรายเกี่ยวกับ วิธีการเขียนโปรแกรม คุณสมบัติของอุปกรณ์ทางด้านไอที (Information Technology) ทั้งนี้ด้วยคุณสมบัติความเร็วสูงของ บรอดแบนด์ ส่งผลให้เข้าถึงเว็บบอร์ด และข้อมูลที่ต้องการอ่านในเว็บบอร์ดได้สะดวกรวดเร็ว มากกว่าการใช้เว็บบอร์ดผ่านอินเทอร์เน็ตทั่วไป

พรชัยวัฒน์ ปุณญาพิสุทธิ์ นักศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์ กล่าวว่า “ผมชอบเข้าไปอ่านการตั้งกระทู้ถามตอบเกี่ยวกับพวกคอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง ช่วยให้เห็นภาพที่เว็บบอร์ดของพันทิพย์ได้สะดวก และเร็ว กว่าอินเทอร์เน็ตทั่วไป” (พรชัยวัฒน์ ปุณญาพิสุทธิ์, สัมภาษณ์, 3 เมษายน 2549)

จากการสัมภาษณ์พบว่า นักศึกษานิยมใช้เว็บบอร์ดเพื่อแลกเปลี่ยนความรู้ในวิชาคอมพิวเตอร์เป็น 2 ลักษณะ ดังนี้

1.4.1 ใช้เว็บบอร์ดของมหาวิทยาลัยซึ่งเป็นเว็บกลางของรุ่น

นักศึกษา นิยมใช้เว็บบอร์ดของมหาวิทยาลัยซึ่งเป็นเว็บกลางของรุ่น ในการตั้งกระทู้ถามตอบเกี่ยวกับเรื่องเรียน เพื่อให้เข้าใจในวิชาเรียนมากขึ้น ได้แก่ การตั้งกระทู้ถามตอบเกี่ยวกับวิธีการเขียนโปรแกรมเพื่อเป็นการแลกเปลี่ยนความรู้ รวมทั้งใช้ในการแนะนำวิชาที่เรียนก่อนการสอบ นอกจากนี้ นักศึกษาจำเป็นต้องใช้เว็บบอร์ดเนื่องจากอาจารย์ต้องการให้นักศึกษาได้แสดงความคิดเห็นผ่านเว็บบอร์ด เพื่อเป็นการแลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์ในวิชาที่กำลังศึกษา ซึ่งจะมีคะแนนให้เฉพาะคนที่เข้าไปตั้งกระทู้ถามตอบในเว็บบอร์ดของคณะ

ฉันทวัฒน์ โพธิ์ชัยทอง นักศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง กล่าวว่า “อาจารย์ชอบให้ไป post แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องวิชาที่เรียน ที่เว็บบอร์ดของคณะ หรือใครมีความรู้อะไรใหม่ๆ ก็มา Post บอกเพื่อนๆ ไว้ ใครเข้ามา post มากอาจารย์ก็จะมีคะแนนพิเศษให้ครับ ผมก็เคยไป Post บ้าง และก็เข้าไปอ่านการถามตอบเป็นประจำได้ความรู้ใหม่ๆ แบบไม่เบื่อด้วยครับ” (ฉันทวัฒน์ โพธิ์ชัยทอง, สัมภาษณ์, 20 เมษายน 2549)

รวมทั้ง ทานู เฟือกอ๋า นักศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง กล่าวว่า “เพื่อน เก่ง ๆ จะมา Post ไว้ที่เว็บของรุ่น หากใครสงสัยก็ถามได้ เหมือนการติวกันทำให้เข้าใจวิชาที่เรียนมากขึ้น และติวกันก่อนสอบ” (ทานู เฟือกอ๋า, สัมภาษณ์, 29 มีนาคม 2549)

1.4.2 ใช้เว็บบอร์ดของเว็บไซต์ทั่วไป

นักศึกษาจะใช้เว็บบอร์ดของเว็บไซต์ทั่วไปที่มีเว็บบอร์ดให้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับวิชาคอมพิวเตอร์ เพื่อเข้าไปอ่านการตั้งกระทู้ถาม ตอบเกี่ยวกับ ข้อดี และข้อเสียของโปรแกรมประเภทต่างๆ วิธีการเขียนโปรแกรม ความรู้เกี่ยวกับระบบคอมพิวเตอร์ทั้ง ฮาร์ดแวร์ และซอฟต์แวร์ เว็บบอร์ดที่นักศึกษานิยมเข้าไปอ่านการตั้งกระทู้ถามตอบ ได้แก่ เว็บบอร์ดของเว็บไซต์ pantip.com และ vichakam.com มากที่สุด รองลงมาเป็นเว็บบอร์ดของเว็บไซต์ nectec.or.th , thaiware.com และ เว็บไซต์ kapook.com

เลิศวุฒิ วีระธรากุล นักศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง กล่าวว่า “ชอบเข้าไปอ่านที่เว็บบอร์ดของพันทิพย์ และ วิชาการ ดอทคอม จะมีการตั้งกระทู้ถามตอบ เกี่ยวกับเรื่องทางด้าน IT” (เลิศวุฒิ วีระธรากุล, สัมภาษณ์, 28 เมษายน 2549)

จากการสัมภาษณ์ นักศึกษากลุ่มตัวอย่าง จำนวน 40 คน สามารถสรุปประเด็นเกี่ยวกับการใช้บอร์ดแบบค์ ดังตารางที่ 4.1

ตารางที่ 4.1 แสดงการใช้บรอดแบนด์ทางการศึกษา

นักศึกษาสาขาเทคโนโลยี สารสนเทศ	การใช้บรอดแบนด์ทางการศึกษา				
	ค้นหาข้อมูล	E-Mail	Web Board	ดาวน์โหลด โปรแกรม	รวม
ระดับปริญญาตรี ม.ธุรกิจบัณฑิต	10	10	5	-	29
ระดับปริญญาโท ม.ธุรกิจบัณฑิต	10	10	4	3	37
ระดับปริญญาตรี ม.เทคโนโลยีพระจอมเกล้า เจ้าคุณทหารลาดกระบัง	10	9	8	3	44
ระดับปริญญาโท ม.เทคโนโลยีพระจอมเกล้า เจ้าคุณทหารลาดกระบัง	10	10	8	4	41
รวม	40	39	25	10	151

จากตารางที่ 4.1 สามารถอธิบายได้ว่า นักศึกษากลุ่มตัวอย่าง จำนวน 40 คน นิยมใช้บรอดแบนด์ทางการศึกษา เพื่อค้นหาข้อมูลมากที่สุด รองลงมาใช้บรอดแบนด์เพื่อการรับ-ส่งข้อมูลเกี่ยวกับวิชาที่เรียน และอันดับต่อมาจะใช้บรอดแบนด์เพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและอ่านการตั้งกระทู้ถามตอบในเว็บบอร์ด รวมทั้งใช้ บรอดแบนด์เพื่อดาวน์โหลดโปรแกรม เป็นอันดับสุดท้าย ทั้งนี้ นักศึกษามีทัศนคติต่อการใช้ บรอดแบนด์ทางการศึกษาว่า ด้วยคุณสมบัติความเร็วสูงและความสามารถในการเชื่อมต่อตลอดเวลาของบรอดแบนด์ ได้เอื้อประโยชน์ให้นักศึกษาสามารถใช้งานทางการศึกษาได้อย่างสะดวกรวดเร็วและมีประสิทธิภาพสูงกว่าการ ใช้งานผ่านอินเทอร์เน็ตทั่วไป

2. การใช้บรอดแบนด์ทางการสื่อสาร

การสื่อสารในสังคมยุคปัจจุบัน ต้องการความสะดวกรวดเร็ว และสามารถสื่อสารได้ทั่วโลกโดยไม่มีอุปสรรคทางด้านเวลาและสถานที่ จากการสัมภาษณ์พบว่า นักศึกษานิยมใช้บรอดแบนด์ในการสื่อสาร 2 ลักษณะ ดังนี้

2.1. พุดโทรศัพท์ผ่านเครือข่ายบรอดแบนด์แบบเห็นภาพ

นักศึกษาพุดโทรศัพท์ผ่านเครือข่ายบรอดแบนด์ หรือ ที่เรียกว่า *Voice over IP* แบบเห็นภาพผ่านได้ตามเวลาจริง (Real Time) กับเพื่อนที่อยู่ต่างประเทศ เช่น ประเทศสหรัฐอเมริกา ด้วยการมีกล้องดิจิทัล และไมโครโฟน ก็สามารถสื่อสารได้อย่างไร้พรมแดน ไม่ว่าจะอยู่ในประเทศใดทั่วโลก ทั้งนี้เนื่องจากคุณสมบัติความเร็วสูงของบรอดแบนด์ ที่เอื้อประโยชน์ให้สามารถพุดโทรศัพท์ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตความเร็วสูง ไปที่ต่างประเทศทั่วโลก ได้ด้วยเสียงที่คมชัดและสามารถเห็นภาพเคลื่อนไหวของผู้ที่กำลังสนทนาตามเวลาจริง (Real Time) โดยถ้าเลือกใช้ความเร็วที่สูงมากขึ้น ก็จะได้ยินเสียง และเห็นภาพเคลื่อนไหวที่คมชัดยิ่งขึ้น และสิ่งสำคัญก็คือไม่เสียค่าใช้จ่ายเพิ่มนอกจากค่าบริการของการใช้บรอดแบนด์เท่านั้น จึงเป็นการสื่อสารกับต่างประเทศที่ประหยัดค่าใช้จ่ายมาก เมื่อเปรียบเทียบกับการสื่อสารประเภทอื่นๆ

เอกพล สกกุลพาณิชย์ นักศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์ กล่าวว่า “ ผมเคยพุดโทรศัพท์ผ่านจอภาพ *voice over IP* กับเพื่อนที่ต่างประเทศครับ ใช้ความเร็วสูงประมาณ 1 Mbps เสียงและภาพคมชัดมาก ไม่ต้องเสียค่าบริการเพิ่มนอกจากค่าบริการ ADSL ช่วยให้ประหยัดค่าใช้จ่ายได้มาก” (เอกพล สกกุลพาณิชย์, สัมภาษณ์, 1 พฤษภาคม 2549)

สุระภัทร เศรษฐธิ นักศึกษาปริญญาโท มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์ กล่าวถึงเรื่องนี้ว่า “ ผมเคยคุยโทรศัพท์กับเพื่อนที่อเมริกาแบบมีเสียงและภาพมีไมโครโฟน และกล้องเล็กหนึ่งตัววางบนเครื่อง PC เสียงคมชัด สามารถพุดคุยโทรศัพท์แบบเห็นภาพอย่าง *Real Time* ไม่ว่าจะอยู่กันห่างไกลด้วยระยะทางหรืออยู่ที่ประเทศไหนก็สามารถสื่อสารกันได้ตลอดเวลาการสื่อสารจึงเปลี่ยนแปลงไปมาก “ (สุระภัทร เศรษฐธิ, สัมภาษณ์, 8 เมษายน 2549)

นพพล ตั้งสุภาชัย นักศึกษาปริญญาโท มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง กล่าวไว้ว่า “อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง ช่วยให้ผมพุดโทรศัพท์กับเพื่อนที่

ต่างประเทศได้สะดวกมาก เสียงและภาพเคลื่อนไหวก็คมชัดดี ผมใช้ความเร็วที่ 512 k แต่ถ้ายังใช้ความเร็วที่มีสปีดสูงๆจะยิ่งชัดเจนและ real time มากขึ้น ที่สำคัญไม่ต้องเสียค่าใช้จ่ายเพิ่มถ้าใช้สื่ออื่นแพงมากครับ” (นพพล ตั้งสุภาชัย, สัมภาษณ์, 22 มีนาคม 2549)

2.2 การสนทนาออนไลน์ (Chat)

นักศึกษาทั้งระดับปริญญาตรี และปริญญาโทที่มีอายุอยู่ในช่วง 20 -25 ปี จะนิยมการสนทนาออนไลน์ (chat) ผ่านบรอดแบนด์ เนื่องจากสามารถสนทนาโต้ตอบกันได้ตลอดเวลา และทุกสถานที่ และได้ตอบกันได้รวดเร็ว อย่างมีประสิทธิภาพ กล่าวคือ สามารถสนทนาโต้ตอบกันได้อย่างต่อเนื่องไม่มีความล่าช้า (delay) ในการสนทนา เมื่อเปรียบเทียบกับการสนทนาผ่านอินเทอร์เน็ตทั่วไป เนื่องจากคุณสมบัติความเร็วสูงของ บรอดแบนด์ จึงเอื้อประโยชน์ให้สามารถพูดคุยกันแบบเห็นภาพขณะกำลังสนทนา ด้วย แอปพลิเคชันของโปรแกรม msn ที่มี Web Cam โดยที่ผู้สนทนาทั้งสองฝ่ายจะต้องมีกล้องดิจิทัลตัวเล็ก ๆ หนึ่งตัว นอกจากนี้ยังสามารถส่งรูปภาพที่เป็นไฟล์ที่มีพื้นที่จำนวนมากให้กับคู่สนทนาพร้อมกับการสนทนา ตลอดจนคู่สนทนาสามารถดาวน์โหลดรูปภาพมาดูได้รวดเร็ว ซึ่งอินเทอร์เน็ตทั่วไปจะมีความเร็วในการสื่อสารไม่เพียงพอ ที่จะพูดคุยแบบเห็นภาพได้อย่างมีประสิทธิภาพ และไม่สามารถส่งภาพซึ่งเป็นไฟล์ที่มีพื้นที่จำนวนมากในขณะที่กำลังสนทนาได้

มาเรียม คาน นักศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์ กล่าวถึงการ ใช้ บรอดแบนด์ในการสนทนาออนไลน์ว่า “ใช้ msn อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง สนับสนุนให้รับส่งภาพเวลาที่กำลังคุยกันได้ ถ้าเป็นเน็ตธรรมดาจะไม่สามารถรับส่งภาพได้ หรือถ้าส่งได้ภาพจะไม่ชัดและกระตุกแต่ต้องมีกล้องดิจิทัลตัวเล็กๆ มาต่อกับเน็ตด้วย” (มาเรียม คาน ปริญญาตรี, สัมภาษณ์, 3 พฤษภาคม 2549)

ชัยพร สุธา นักศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์ กล่าวไว้ว่า “บรอดแบนด์ หรือ ความเร็วสูงจะช่วยสนับสนุนให้ใช้ WEB CAM คือพูดคุยกันแบบเห็นหน้ากันได้ เพลิดเพลินมากครับ และประหยัดค่าใช้จ่ายกว่าคุยผ่านสื่ออื่นๆ” (ชัยพร สุธา, สัมภาษณ์, 3 เมษายน 2549)

นอกจากนี้นักศึกษา นิยมใช้บรอดแบนด์ในการสนทนาออนไลน์เนื่องจากข้อความในการสนทนาเป็นเรื่องส่วนตัวไม่มีใครทราบได้ รวมทั้งการสนทนาออนไลน์ทำให้นักศึกษามี

ความรู้สึกว่าแม้จะอยู่ห่างกันเพียงใดก็ตามก็เสมือนอยู่ใกล้ๆกัน จึงทำให้นักศึกษาใช้โทรศัพท์มือถือบ่อยลงและส่งผลให้ประหยัดค่าใช้จ่ายได้ โดยมีลักษณะในการสนทนาออนไลน์เป็น 2 ลักษณะ ดังนี้

2.2.1 ลักษณะการสนทนาออนไลน์

นักศึกษา นิยมที่จะสนทนาออนไลน์ทุก ๆ วันในช่วงเวลาตอนเย็นถึงค่ำ ภายหลังจากการกลับจากมหาวิทยาลัย หรือ กลับจากทำงาน โดยส่วนใหญ่จะเปิดออนไลน์ไว้ตลอดเวลา ส่วนมากจะสนทนากับเพื่อนๆที่รู้จักกันมาก่อน เช่นเพื่อนๆที่เรียนตั้งแต่มัธยม ประถม หรือเพื่อนที่กำลังเรียนปริญญาตรีและปริญญาโทด้วยกัน เพื่อนๆที่ทำงาน รวมทั้งเพื่อนใหม่ที่ทักเข้ามา หากพิจารณาว่าน่าสนใจที่จะสนทนาด้วยก็จะคุยต่อไป ซึ่งเป็นทั้งการสนทนายบุคคล (one to one) สนทนาแบบเป็นกลุ่ม (many to many) ซึ่งรูปแบบในการสนทนาจะเป็นทั้งเป็นการคุยในเรื่องส่วนตัวทั่ว ๆ ไป สนทนาเพื่อปรึกษาเรื่องการทำงาน

ทานุ เผือกอ่ำ นักศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง กล่าวว่า “ผมเปิดออนไลน์ไว้ตลอดทุกครั้งที่ใช้งานต้องทักทายกันก่อนทำอย่างอื่น คุยกับเพื่อนที่เรียน ม. 6 และเพื่อนที่คณะ ใครทักเข้ามาผมก็ตอบ บางครั้งก็คุยคนเดียวบางครั้งก็คุยกันหลายๆ คนสนุกดีครับ ทำให้สามารถสื่อสารกันได้ตลอดเวลา รู้สึกเหมือนเพื่อนๆ อยู่ใกล้ๆ ทุกครั้งที่ chat ” (ทานุ เผือกอ่ำ, สัมภาษณ์, 29 มีนาคม 2549)

รวมทั้ง บัณฑิตย์ ต้นชูเกียรติ นักศึกษาปริญญาโท มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์ กล่าวไว้ว่า “เปิดออนไลน์ไว้ตลอดครับ ใช้ chat ทาง msn คุยกับเพื่อนที่ทำงานครึบปรึกษาเรื่องงานกัน” (บัณฑิตย์ ต้นชูเกียรติ, สัมภาษณ์, 30 เมษายน 2549)

นอกจากนี้ ยังพบว่า นักศึกษานิยมใช้โปรแกรม msn ในการสนทนาออนไลน์ เนื่องจาก เป็นโปรแกรมซึ่งเป็นที่นิยม เพราะว่าเป็นเจ้าของเดียวกันกับ hotmail ซึ่งเป็นเมลล์ที่นักศึกษานิยมใช้ และที่สำคัญก็คือ msn เป็นโปรแกรมสนทนาออนไลน์ ที่มีคุณสมบัติพิเศษในการใช้งานที่หลากหลาย ได้แก่ มี ตัวพิมพ์ที่มีลักษณะเป็นลายมือการเขียน สามารถส่งรูปของผู้สนทนาให้ผู้สนทนาอีกฝ่ายหนึ่งขณะกำลังคุยกัน และสามารถเตือนเป็นเสียงให้ผู้ที่เราสนทนาด้วยและเปิดออนไลน์ไว้ ได้ยินเสียงเตือนเพื่อให้กลับมาสนทนา (Chat) ได้ตอบกับผู้ที่ส่งเสียงเตือนอีกครั้งหนึ่ง ถ้าผู้สนทนาต้องการแสดงอาการหัวเราะก็จะมีตัวการ์ตูน ที่จะขยับปากหัวเราะ

ได้เหมือนจริง มีเกมให้เล่นในขณะที่ยังไม่ได้สนทนา รวมทั้งด้วยคุณสมบัติ ของ Web Cam Application ในโปรแกรมสนทนา msn ส่งผลให้การสนทนาออนไลน์ (Chat) ผ่านบรอดแบนด์ หรือ อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (ADSL) สามารถสนทนาออนไลน์พร้อมกับการมองเห็นภาพคู่สนทนาได้

ธาราพร หอมชื่น นักศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์ กล่าวว่า “คุยกับเพื่อนทาง msn ลูกเล่นเยอะ ใช้ง่าย เช่น มีตัวพิมพ์ที่เป็นลายมือเขียน คนใช้กันเยอะ” (ธาราพร หอมชื่น , สัมภาษณ์ , 8 เมษายน 2549)

มาเรียม คาน นักศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์ กล่าวว่า “จะ ออนไลน์ตลอด chat ทาง msn ค่ะ ลูกเล่นเยอะมาก มี Web Cam เป็นกล้องที่มองเห็นกันได้เวลาคุยกัน หรือถ้าไม่มีกล้องก็ส่งรูปเราไปให้ดู และที่ชอบมีรูปภาพเป็นการตลกกำลังหัวเราะที่มีปากขยับเหมือนจริง” (มาเรียม คาน, สัมภาษณ์, 25 มีนาคม 2549)

รจนา คำเงิน นักศึกษาปริญญาโท มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์ กล่าวไว้ว่า “ใช้ในการ chat เป็นอันดับแรกค่ะ ใช้ MSN สะดวกดีมีลูกเล่นเยอะมาก เช่นเวลาใครที่เราคุยด้วยแล้วไม่คุยเราจะกดเตือน ซึ่งเพื่อนจะได้ยินเสียงเตือนและก็จะกลับมาคุยต่อ ” (รจนา เงินคำ, สัมภาษณ์, 25 เมษายน 2549)

2.2.2 การใช้ภาษาในการสนทนาออนไลน์ผ่านบรอดแบนด์

เนื่องจากการสนทนาออนไลน์ เป็นการสื่อสารผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต หรือ เครือข่ายบรอดแบนด์ ซึ่งจะมีลักษณะของการสนทนาด้วยการพิมพ์ข้อความลงบนคีย์บอร์ดได้ตอบ แทนการใช้คำพูดในการสนทนา จากการสัมภาษณ์พบว่า เนื่องมาจาก ภาษาในการสนทนาออนไลน์ หรือ ภาษา chat เกิดจากผู้สนทนาต้องการที่จะสื่อสารได้รวดเร็วเพื่อให้เกิดอรรถรสในการสนทนา และเกิดจากการที่มีผู้สนทนาคิดคำใหม่ขึ้นมาเมื่อผู้สนทนาคนอื่นๆ เห็นว่าน่ารักดีก็เลยใช้กันต่อๆมา จนเป็นที่นิยม จะใช้เป็นลักษณะภาษาพูด ร่วมกับภาษาเขียน รวมทั้งการใช้ภาษาจะแตกต่างไปจากภาษาไทยที่มีหลักไวยากรณ์ในการเขียน นักศึกษาจึงมีทัศนะว่าการใช้ภาษาในการสนทนาออนไลน์ผ่านบรอดแบนด์ ส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงวัฒนธรรมในการใช้ภาษาไทยเป็น 3 ลักษณะ ดังนี้

2.2.3.1 ใช้ภาษาที่มีคำสะกดไม่ตรงกับไวยากรณ์ แต่จะเป็นคำพ้องเสียงที่มีความหมายเดียวกัน และคำย่อ

นักศึกษา มีทัศนะว่า การสนทนาออนไลน์ส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงวัฒนธรรมการใช้ภาษาไทย เนื่องจากการใช้ภาษาในการสนทนาออนไลน์ (Chat) ส่วนมากจะเป็นการใช้ภาษาที่ใช้คำสะกดไม่ตรงกับไวยากรณ์ แต่จะเป็นคำพ้องเสียงที่อ่านแล้วจะเข้าใจความหมาย การที่นัก chat พิมพ์เช่นนั้นเพราะต้องการความรวดเร็วในการสนทนา รวมทั้งบางคนพิมพ์ช้า จึงต้องใช้ภาษาที่ขย่งลง เนื่องจากจะสนทนาได้รวดเร็วต่อเนื่องไม่ต้องคอยนานเหมือนการคุยแบบเห็นหน้ากัน และได้รรถรสในการสนทนา ตลอดจนเห็นว่า เมื่ออ่านแล้วให้เกิดเป็นคำพ้องเสียงที่เข้าใจความหมายก็เพียงพอแล้ว นอกจากนี้ในบางครั้งนัก chat จะเคยชินกับการพิมพ์คำภาษาไทยที่ไม่ถูกต้องตามไวยากรณ์ จึงส่งผลให้เวลาที่ต้องพิมพ์รายงานส่งอาจารย์ จะพิมพ์ผิดไวยากรณ์ เนื่องจากคุ้นเคยกับการพิมพ์คำภาษาไทยที่เป็นการสนทนาออนไลน์ แต่ถ้าใช้การเขียนด้วยมือจะสะกดคำภาษาไทยที่ถูกต้อง ได้แก่คำต่างๆ ดังนี้

คำว่า “ สุราษฎร์ธานี ”	ภาษา chat	จะพิมพ์คำว่า “ สุราด ”
คำว่า “ เวนกรรม ”	ภาษา chat	จะพิมพ์คำว่า “ เวนก่า ”
คำว่า “ กี่ ”	ภาษา chat.	จะพิมพ์คำว่า “ ก้อ ”
คำว่า “ ใคร ”	ภาษา chat	จะพิมพ์คำว่า “ คัย ”
คำว่า “ สวัสดิ ”	ภาษา chat	จะพิมพ์คำว่า “ ดี ”
คำว่า “ ใคร ”	ภาษา chat	จะพิมพ์คำว่า “ คัย ”
คำว่า “ เปล่า ”	ภาษา chat	จะพิมพ์คำว่า “ ป้าว ”
คำว่า “ ไม่ ”	ภาษา chat	จะใช้พิมพ์ว่า “ มะ ”

รจนา เงินคำ นักศึกษาปริญญาโท มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต กล่าวว่า “ ก็คงมีเปลี่ยนเรื่องภาษาที่ใช้สนทนาอะ ทุกคนที่คุยคงต้องการความรวดเร็วในการพิมพ์ก็เลยพิมพ์พอให้อ่านรู้เรื่องแต่ไม่ถูกหลักไวยากรณ์อะ เช่นคำว่า กี่ พิมพ์ว่า ก้อ ไม่ต้องกดชิฟเสียเวลา” (รจนา เงินคำ, สัมภาษณ์, 25 เมษายน 2549)

วิจักษ์ สุขแสงรัตน์ นักศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง กล่าวว่า “ เปลี่ยนแปลงทางด้านภาษาที่ใช้สนทนาครึบ เพราะว่าต้องการพิมพ์ให้รวดเร็วจึงไม่สนใจเรื่องการสะกด เช่นคำว่า เปล่า จะพิมพ์ว่า ป้าว แทน” (วิจักษ์ สุขแสงรัตน์, สัมภาษณ์, 29 เมษายน 2549)

2.2.3.2 ใช้ภาษาที่ใช้เลียนเสียงการพูดไม่ชัด

นอกจากนี้ นักศึกษายังมีทัศนคติว่าเกิดการเปลี่ยนแปลงวัฒนธรรมการใช้ภาษาไทยในการสนทนาออนไลน์ เนื่องมาจากการสนทนาด้วยการพิมพ์ภาษาที่ง่าย และเป็นการเลียนเสียงการพูดที่ไม่ชัด เพื่อให้คนน่ารักในหมู่นัก chat หรือในชุมชนออนไลน์ เช่นคำว่า “อะไร” ภาษา Chat ใช้คำว่า “อาราย” และคำว่า “ไปไหนมาเธอ” ภาษา Chat ใช้คำว่า “ปัยหนัยมาเหยอ”

สิทธิ ชลวัฒน์กุล นักศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง กล่าวว่า “ภาษาในการ Chat เราจะเป็นภาษาที่พิมพ์ง่ายจะได้สะดวกและเร็วในการโต้ตอบ รวมทั้งมองว่าเป็นภาษาที่น่ารักครับ เช่นคำว่า “อะไร” จะพิมพ์ว่า “อาราย” (สิทธิ ชลวัฒน์กุล, สัมภาษณ์, 3 เมษายน 2549)

รวมทั้ง เบญจรัตน์ แซ่ลิ้ม นักศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต กล่าวว่า “ใช้ภาษาเลียนเสียงคำพูดไม่ชัด เช่น จะคุยว่าไปไหนมาเธอ ก็จะพิมพ์คำว่า “ปัยหนัยมาเหยอ” เพราะว่าในหมู่นัก Chat ส่วนใหญ่จะเป็นวัยรุ่นมองคำพูดไม่ชัดนี้ว่าน่ารักๆ ดี” (เบญจรัตน์ แซ่ลิ้ม, สัมภาษณ์, 3 เมษายน 2549)

2.2.3.3 การใช้ภาษาที่สร้างคำขึ้นใหม่

ตลอดจน นักศึกษา ยังมีทัศนคติว่าการใช้ภาษาเฉพาะกลุ่มที่มีผู้สนทนาคิดขึ้นมาคนหนึ่ง แล้วผู้สนทนาคนอื่นๆ เห็นว่าน่ารักดีก็เลยใช้กันต่อๆมา จนเป็นภาษาที่รู้จักกันในหมู่นัก chat หรือชุมชนออนไลน์ และเป็นที่นิยมใช้ในการสนทนาออนไลน์ ส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงวัฒนธรรมการใช้ภาษาไทย ด้วยการสนทนาโดยใช้คำดังต่อไปนี้

- คำว่า “Noob” หมายความว่า ไม่มีฝีมือ
- คำว่า “แหงว” หมายความว่า ตกใจ ใช้แทนคำว่า “ว้าย” ซึ่งเป็นคำอุทาน
- คำว่า “ขำขำ” หมายความว่า ตลกดี ใช้แทนคำว่า “ตลกดี”
- คำว่า “เด้อ” หมายความว่า คอยเดียว ใช้แทนคำว่า “เดียว”

ฉันทวัฒน์ โพธิ์ชัยทอง นักศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง กล่าวว่า “เปลี่ยนแปลงครับที่เห็นได้ชัดเจนนคือ มีภาษาใหม่ๆ ที่คิด

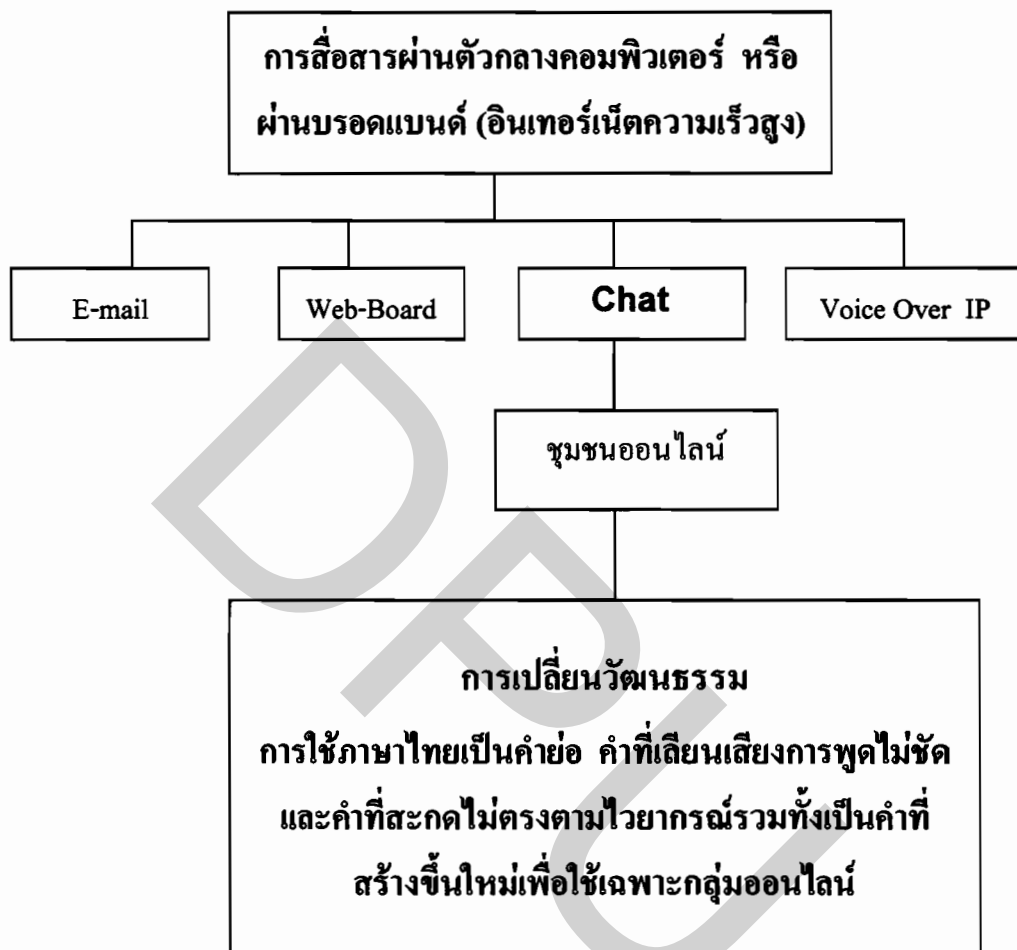
กันเอง เช่น คำว่า “Noob” ในภาษา chat หมายถึง “ไม่มีฝีมือ” (ฉันทวัฒน์ โพธิ์ชัยทอง, สัมภาษณ์, 20 เมษายน 2549)

อนรรจน์ ธนาภรณ์ นักศึกษาปริญญาโท มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์ กล่าวถึงเรื่องนี้ว่า “เปลี่ยนการใช้ภาษาไปเลยครับ พวกเราจะชอบคิดคำขึ้นมาใหม่ๆ เป็นภาษาเฉพาะกลุ่มที่ใช้ในการสนทนา เช่นเวลาตกใจ ปกติจะร้องว่า “ว้าย” เวลา chat ก็จะมีคำว่า “แหงว” จะหมายถึงตกใจหรือประหลาดใจครับ” (อนรรจน์ ธนาภรณ์, สัมภาษณ์, 27 เมษายน 2549)

วิจักษ์ สุขแสงรัตน์ นักศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีเจ้าคุณทหารลาดกระบัง กล่าวถึงการใช้ภาษาในการสนทนาออนไลน์ว่า “บางคำที่ต้องใช้ คำว่าตลกดี ใช้พิมพ์ว่า ขำขำ ภาษา chat เกิดจากการที่มีคนคิดขึ้นมาคนหนึ่งแล้วคนอื่นๆ เห็นว่าน่ารักก็เลยใช้กันต่อๆ มา ครับ” (วิจักษ์ สุขแสงรัตน์, สัมภาษณ์, 29 เมษายน 2549)

นอกจากนี้ อกนิษฐ์ ถึงนาค นักศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์ กล่าวว่า “และก็จะมีการเปลี่ยนแปลงไปเลย เช่น คำว่า “เดี๋ยว” จะใช้คำว่า “เคือ” (อกนิษฐ์ ถึงนาค, สัมภาษณ์, 1 พฤษภาคม 2549)

จากการสัมภาษณ์ นักศึกษากลุ่มตัวอย่าง จำนวน 40 คน สามารถสรุปประเด็นเกี่ยวกับ การสนทนาออนไลน์ผ่านบรอดแบนด์ ดังแผนภาพที่ 4.1



ภาพที่ 4.1 การสื่อสารผ่านบรอดแบนด์กับการเปลี่ยนแปลงวัฒนธรรมการใช้ภาษาไทย

ภาพที่ 4.1 สามารถอธิบายได้ว่า การสนทนาออนไลน์ (Chat) เพื่อติดต่อสื่อสารกันภายในชุมชนออนไลน์ ผ่าน บรอดแบนด์ ส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงวัฒนธรรมการใช้ภาษาไทย เป็นการใช้คำย่อ คำที่สะกดไม่ตรงตามไวยากรณ์ รวมทั้งเป็นคำเลียนเสียงการพูดไม่ชัด และคำที่สร้างขึ้นใหม่เพื่อใช้เฉพาะกลุ่มสนทนาออนไลน์ หรือชุมชนออนไลน์

3. การใช้บรอดแบนด์ทางด้านบันเทิง

ปัจจุบันมีการใช้ บรอดแบนด์ ทางด้านบันเทิงเพิ่มมากขึ้นตามปริมาณการใช้บรอดแบนด์ ที่เติบโตอย่างก้าวกระโดด ในปี พ.ศ. 2548 ถึงจำนวน 5.4 แสนเลขหมาย (port) โดยที่ผู้ใช้จะไม่รู้สึกแตกต่างจากการใช้สื่อมวลชนดั้งเดิม ไม่ว่าจะเป็น หนังสือพิมพ์ วิทยุ โทรทัศน์ โดยผู้ที่ใช้บรอดแบนด์จะมีความสะดวกคล่องตัวมากกว่า เนื่องจากสามารถกระทำกิจกรรมบันเทิงทุกประเภท บนเครื่องคอมพิวเตอร์ ที่พัฒนาให้สามารถเป็นอุปกรณ์มัลติมีเดีย (Multimedia) ที่ครบวงจร กล่าวคือมีหน้าจอรับชมภาพ มีลำโพงในการฟังเพลง และมีโปรแกรม Media Player ในการเล่นแผ่นเสียงและภาพยนตร์

จากการสัมภาษณ์ พบว่า นอกจากนักศึกษาจะใช้บรอดแบนด์ทางการศึกษา ทางด้านการสื่อสารแล้ว นักศึกษายังนิยมใช้บรอดแบนด์ทางด้านบันเทิงเพื่อการพักผ่อนหย่อนใจ และความเพลิดเพลิน ในช่วงเย็นภายหลังจากกลับจากมหาวิทยาลัย หรือกลับจากการทำงาน ถ้าในวันหยุดจะนิยมใช้งานทางด้านบันเทิงเกือบทั้งวัน จากผลการวิจัยได้แบ่งลักษณะการใช้บรอดแบนด์เป็น 5 ประเภทดังนี้

3.1 การฟังเพลงออนไลน์ผ่านบรอดแบนด์

นักศึกษานิยมฟังเพลงออนไลน์ เป็นอันดับแรกของการใช้บรอดแบนด์ทางด้านบันเทิง เพราะสามารถเลือกฟังเพลงออนไลน์ได้ตามความต้องการ พร้อมๆ กับการทำกิจกรรมอื่นๆ บนบรอดแบนด์ เช่น การทำรายงาน จากการสัมภาษณ์ พบว่า นักศึกษาใช้บรอดแบนด์ในรูปแบบของการฟังเพลง และ ดาวน์โหลดเพลง เนื่องจากคุณสมบัติความเร็วสูง และการเชื่อมต่อตลอดเวลา (always on) ของ บรอดแบนด์ หรือ อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (ADSL) ได้เอื้ออำนวยให้ฟังเพลงได้ต่อเนื่อง และไม่มีเสียงกระตุก รวมทั้งสามารถดาวน์โหลดเพลงได้อย่างสะดวกรวดเร็ว ทั้งจากเว็บไซต์ในประเทศและต่างประเทศ ทั้งนี้ นักศึกษาจะนิยมฟังเพลงออนไลน์ผ่านทางเว็บไซต์ kapook.com มากที่สุด เนื่องจากเป็นเว็บไซต์ที่มีเพลงทุกประเภท และเพลงของทุกค่ายเพลงจำนวนมากมายให้เลือกฟังได้ตามความต้องการ และสามารถดาวน์โหลดเพลงที่ต้องการได้ รองลงมาจะฟังเพลงออนไลน์ทางเว็บไซต์ 365Jukebox.com เนื่องจากมีเพลงออกใหม่ที่เริ่มวางขายในท้องตลาด และเพลงที่กำลังเป็นที่นิยมให้เลือกฟัง

เอกลักษณ์ ธนะพงศ์ นักศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต กล่าวว่า “ที่สำคัญฟังทางอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงเสียงจะเพราะกว่า ไม่มีกระตุกครบชอบฟังทางเว็บกระปุกมีเพลงให้เลือกฟังทุกค่ายเพลง ชอบเพลงไหนก็ดาวน์โหลดได้” (เอกลักษณ์ ธนะพงศ์, สัมภาษณ์, 8 เมษายน 2549)

พลอย คาระกามาศ นักศึกษา ปริญญาตรี ปีที่ 2 มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง กล่าวว่า “ฟังเพลงทางอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงเป็นประจำค่ะ เสียงไม่กระตุกเหมือนฟังทางเน็ตทั่วไป จะฟังทางเว็บ 365.jukebox.com เนื่องจากมีเพลงที่เพิ่งออกใหม่ เพลงกำลังฮิตติดอันดับ” (พลอย คาระกามาศ, สัมภาษณ์, 29 มีนาคม 2549)

ทั้งนี้นักศึกษาจะดาวน์โหลดเพลงผ่านเว็บไซต์ kapook.com และเว็บไซต์ประเภท Bit torrent ซึ่งจะมีนักเล่นอินเทอร์เน็ตมาฝากเพลง (post) ประเภทต่างๆไว้ เช่น เว็บไซต์ bitthailand.com เว็บไซต์ loadbit.com ถ้าใครชื่นชอบเพลงใดก็จะสามารถดาวน์โหลดไปฟังได้ เนื่องจากเว็บไซต์ประเภท Bit torrent จะมีโปรแกรม Bit torrent ซึ่งเป็นโปรแกรมสำหรับการดาวน์โหลดไฟล์ที่มีพื้นที่จำนวนมาก เช่น ภาพยนตร์ และ เพลง จะมีลักษณะการการดาวน์โหลดแบบ peer to peer กล่าวคือระหว่างเครื่องคอมพิวเตอร์ (PC) กับเครื่องคอมพิวเตอร์ (PC) โดยไม่ต้องผ่านเครื่อง server และสำหรับโปรแกรม Bit torrent จะสามารถดาวน์โหลดผ่านบรอดแบนด์ หรือ อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (ADSL) เท่านั้น ส่งผลให้นักศึกษาประหยัดค่าใช้จ่ายในการซื้อแผ่นซีดีเพลง

พรรษวัฒน์ ปุณญาพิสุทธิ์ นักศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต กล่าวว่า “ดาวน์โหลดเพลงทั้งเพลงไทยและเพลงสากลที่ชอบจากเว็บประเภท bit torrent เนื่องจากมีคนมา post ไว้เว็บนี้จะมีโปรแกรมช่วยชอบเพลงไหนก็สามารถดาวน์โหลดไปฟังได้ โดยเฉพาะเพลงที่ออกใหม่ๆ” (พรรษวัฒน์ ปุณญาพิสุทธิ์, สัมภาษณ์, 3 เมษายน 2549)

อกนิษฐ์ ถึงนาค นักศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต กล่าวว่า “จะดาวน์โหลดเพลงฟังจาก เว็บ bitthailand.com เนื่องจากมีคนมา post ไว้ ด้วย” (อกนิษฐ์ ถึงนาค, สัมภาษณ์, 1 พฤษภาคม 2549)

สุระภัทร เศษรฤทธิ นักศึกษาปริญญาโท มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์ กล่าวว่า “ดาวน์โหลดเพลงจากเว็บบอร์ดที่เขามา Post ไว้ บางเว็บก็จะมีโปรแกรมให้เราดาวน์โหลดได้ เช่น เว็บ loadbit.com เป็นเว็บที่มีโปรแกรม bit torrent ซึ่งใช้การดาวน์โหลดระหว่าง PC กับ PC ไม่ต้องผ่านเครื่อง server หรือเรียกว่า peer to peer โปรแกรมนี้ดาวน์โหลดผ่านความเร็วสูงได้อย่างเดียว” (สุระภัทร เศษรฤทธิ, สัมภาษณ์, 8 เมษายน 2549)

3.2 การอ่านหนังสือพิมพ์ออนไลน์ผ่านบรอดแบนด์

นอกจากนักศึกษา จะนิยมฟังเพลงออนไลน์ผ่านบรอดแบนด์แล้ว นักศึกษายังนิยมอ่านหนังสือพิมพ์ออนไลน์ เป็นอันดับที่สองรองลงมาจากฟังเพลงออนไลน์ ซึ่ง บรอดแบนด์ ได้เอื้อประโยชน์ให้สามารถเปิดเว็บเพจของหนังสือพิมพ์ออนไลน์ที่สมบูรณ์ (completed webpage) ได้รวดเร็ว สามารถดาวน์โหลดรูปภาพและเข้าถึงข้อมูลของข่าวได้สะดวกรวดเร็วกว่าอินเทอร์เน็ตรูปแบบเดิมอย่างต่อเนื่องไม่มีปัญหาสายหลุด รวมทั้งสามารถเปิดเว็บเพจได้หลายเว็บเพจพร้อมๆ กัน ทำให้อ่านได้สะดวกและนำข้อมูลของแต่ละเว็บเพจมาเปรียบเทียบกันได้ ส่งผลให้ผู้อ่านไม่เบื่อและเพลิดเพลินกว่า การอ่านหนังสือพิมพ์ออนไลน์ผ่านอินเทอร์เน็ตทั่วไป พร้อมทั้งอ่านหนังสือพิมพ์ที่เป็นสื่อมวลชนดั้งเดิมน้อยลง

อมรรัตน์ บางนันทน้อย นักศึกษาปริญญาโท มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์ กล่าวว่า “ไม่ค่อยได้อ่านหนังสือพิมพ์ธรรมดาแล้วค่ะ อ่านหนังสือพิมพ์ออนไลน์เป็นประจำ เพราะอยู่กับคอมพิวเตอร์ตลอดเวลา อ่านทางอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงสะดวก เวลาที่มีรูปให้ก็ดูรูปได้เร็ว ไม่ต้องคอยนานเห็นทีละเสี้ยวเหมือนเน็ตแบบเดิม ค่ะ” (อมรรัตน์ บางนันทน้อย, สัมภาษณ์, 10 เมษายน 2549)

วัลย์รัตน์ ปลั่งศรี นักศึกษาปริญญาโท มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์ กล่าวไว้ว่า “อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง ช่วยให้เข้าถึงข่าว และรูปภาพได้เร็วดีค่ะ ไม่ต้องคอยเหมือนอินเทอร์เน็ตทั่วไป ที่ชอบคือเปิดเว็บเพจค้างไว้ได้หลายเว็บเพจ สะดวกในการหาข้อมูลมาเปรียบเทียบกัน (วัลย์รัตน์ ปลั่งศรี, สัมภาษณ์, 8 เมษายน 2549)

ทั้งนี้ นักศึกษาจะนิยมอ่านหนังสือพิมพ์ออนไลน์จากเว็บไซต์ manager.co.th มากที่สุด เนื่องจากมีข่าว และความรู้ที่หลากหลายประเภท เช่น ข่าวการเมือง ข่าวทั่วไป รวมทั้ง ความรู้ทางด้านด้านวิทยาศาสตร์ และ เทคโนโลยีใหม่ ๆ ตลอดจน ข้อมูลท่องเที่ยว รองลงมานักศึกษา

จะอ่านจากเว็บไซต์ sanook.com เนื่องจากสามารถเชื่อมต่อไปที่หนังสือพิมพ์ได้หลายฉบับ โดยไม่ต้องเปิดไปที่เว็บไซต์ของหนังสือพิมพ์นั้น ๆ โดยตรง ในกรณีที่มีข่าวที่น่าสนใจ และข่าวซึ่งเป็นที่น่าสนใจในขณะนั้น ข่าวจะป๊อปอัพและแสดงให้ผู้ใช้เว็บไซต์สนุกเห็นชัดเจน ผู้อ่านก็จะเข้าไปอ่านได้สะดวกรวดเร็ว และเนื่องจากเว็บไซต์ sanook.com เป็นเว็บที่นักศึกษานิยมเข้าไปใช้บริการเป็นประจำเพราะให้บริการทางค่านับเงินที่ครบวงจร ดังนั้นจึงสะดวกที่จะอ่านข่าวผ่านเว็บไซต์นี้ รวมทั้งนักศึกษายังนิยมอ่านข่าวจากหลายเว็บไซต์ ได้แก่เว็บไซต์ของหนังสือพิมพ์เชิงปริมาณ thairath.co.th และ dalinew.co.th เพื่ออ่านข่าวทั่วไป รวมทั้งอ่านข่าวการเมืองจากเว็บไซต์ matichon.co.th

อนรรักษ์ ธนาภรณ์ นักศึกษาปริญญาโท มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต กล่าวว่า “ชอบอ่านทางเว็บผู้จัดการออนไลน์ครับ มีข่าวและความรู้ให้อ่านที่หลากหลายมากครับ ทั้งข่าวทั่วไป การเมือง วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี รวมทั้งการท่องเที่ยว” (อนรรักษ์ ธนาภรณ์, สัมภาษณ์, 27 เมษายน 2549)

ชัยพร สุธา นักศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต กล่าวถึงเรื่องนี้ว่า “ผมชอบอ่านหนังสือพิมพ์ออนไลน์ทางเว็บสนุกครับ มีข่าวที่น่าสนใจป๊อปอัพมาให้ดู และสะดวกเพราะชอบเข้าไปที่เว็บไซต์นี้เป็นประจำอยู่แล้วมีบริการบันเทิงที่ครบวงจร” (ชัยพร สุธา, สัมภาษณ์, 3 เมษายน 2549)

นิรมล ทับทิม นักศึกษาปริญญาโท มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต กล่าวไว้ว่า “ชอบอ่านเป็นประจำอ่านข่าวทั่วไปค่ะ ทางเว็บของ ไทยรัฐ และเดลินิวส์ข่าวการเมืองจะอ่านจาก มติชนดอทคอม ค่ะ” (นิรมล ทับทิม, สัมภาษณ์, 19 เมษายน 2549)

3.3 การชมทีวีออนไลน์ผ่านบรอดแบนด์

นักศึกษาสามารถชมทีวีออนไลน์ผ่าน บรอดแบนด์ หรือ อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (ADSL) ได้อย่างมีประสิทธิภาพ กล่าวคือ สามารถเข้าถึงเว็บไซต์และดาวน์โหลดภาพมาชมได้รวดเร็ว ในการชมรายการที่กำลังออกอากาศและรายการย้อนหลัง ภาพและเสียงไม่กระตุก เสมือนชมจากโทรทัศน์ สำหรับประเภทรายการที่นักศึกษานิยมชมผ่านทีวีออนไลน์มากที่สุดได้แก่ รายการโทรทัศน์ย้อนหลัง ประเภท วาไรตี้โชว์ ละคร เกมโชว์ จากเว็บไซต์ mcot.net ของ สถานีโทรทัศน์สีช่อง 9 เป็นอันดับแรกสุด เนื่องมาจากนักศึกษาไม่มีเวลาชมขณะกำลังออกอากาศ

รองลงมานักศึกษาจะนิยมชมรายการข่าวที่กำลังออกอากาศจากเว็บไซต์ itv.co.th และ เว็บไซต์ mcot.net เนื่องมาจากมีข่าวให้ชมเป็นระยะๆและเป็นข่าวใหม่ๆที่ทันสมัยและน่าสนใจ เป็นอันดับรองลงมา การที่นักศึกษาเลือกชมรายการข่าวที่กำลังออกอากาศจากบรอดแบนด์ เนื่องมาจากบางครั้งนักศึกษาใช้บรอดแบนด์ในการทำกิจกรรมอื่นๆ อยู่แล้ว เมื่อมีรายการข่าวนักศึกษาก็จะสามารถชมรายการข่าวที่กำลังออกอากาศ ได้ตามที่ต้องการผ่านหน้าจอคอมพิวเตอร์ที่กำลังใช้งาน เมื่อชมรายการข่าวเสร็จเรียบร้อยแล้วก็สามารถกลับมาใช้บรอดแบนด์ ในการทำกิจกรรมอื่นๆ ต่อเนื่องได้ทันที ส่งผลให้สะดวกต่อการใช้งานมาก และลำดับต่อมานักศึกษาจะนิยมชมรายการละครที่กำลังออกอากาศจากเว็บไซต์ tv3.co.th ของ สถานีโทรทัศน์สีช่อง 3 และ จากเว็บไซต์ mcot.net ของสถานีโทรทัศน์สีช่อง 9

ทานุ เผือกอ่ำ นักศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง กล่าวว่า “ผมชอบดูรายการเกมโชว์ หรือละคร บางรักซอย 9 ย้อนหลังรับดูทางเว็บ mcot.net ของช่อง 9 เพราะไม่ค่อยมีเวลา ดู พอมีอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงช่วยให้ดูย้อนหลังได้เหมือนกับดูจากทีวี สะดวกมากจริงๆ” (ทานุ เผือกอ่ำ, สัมภาษณ์, 29 มีนาคม 2549)

รจนา เงินคำ นักศึกษาปริญญาโท มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์ กล่าวถึงเรื่องนี้ว่า “ส่วนมากชอบดูข่าวทางเว็บของไอทีวีค่ะเพราะบางทีนั่งอยู่หน้าจอคอมอยู่แล้วไม่ต้องเสียเวลาไปดูทางทีวีอีก สะดวกมาก ดูเสร็จก็กลับมาใช้งานอย่างอื่นต่อได้เลย พอใช้อินเทอร์เน็ตความเร็วสูงช่วยให้ดูทีวีได้เหมือนกับดูจากโทรทัศน์ ถ้าดูทางอินเทอร์เน็ตทั่วไปจะโหลดภาพช้า เสียงและภาพจะมีกระตุก ” (รจนา เงินคำ, สัมภาษณ์, 25 เมษายน 2549)

เลิศวุฒิ วีระธรรกุล นักศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง กล่าวว่า “ดูละครที่ออนแอร์รับทางเว็บของ ช่อง 3 และช่อง 9 พอเป็นความเร็วสูงภาพและเสียงไม่กระตุกเป็นแบบ *real time*” (เลิศวุฒิ วีระธรรกุล, สัมภาษณ์, 28 เมษายน 2549)

3.4 การดาวน์โหลดภาพยนตร์ออนไลน์ผ่านบรอดแบนด์

นอกจากนี้ นักศึกษายังใช้บรอดแบนด์ทางด้านบันเทิง ด้วยการดาวน์โหลดภาพยนตร์ เนื่องจากปัจจุบันการชมภาพยนตร์ผ่านบรอดแบนด์ ถือเป็นบริการเสริมพิเศษ ที่ต้องเสีย

ค่าใช้จ่าย ด้วยคุณสมบัติของ บรอดแบนด์ ได้เอื้อประโยชน์ให้นักศึกษาสามารถดาวน์โหลด ภาพยนตร์มาชม ได้อย่างสะดวกรวดเร็วโดยไม่มีค่าใช้จ่ายเพิ่ม เนื่องจากมีวิธีดาวน์โหลดผ่านเว็บไซต์ประเภท Bit Torrent ได้แก่ เว็บไซต์ thaitracker.com , เว็บไซต์ bitthailand.com เว็บไซต์ loadbit.com และเว็บไซต์ sfefresh.com ซึ่งจะมีนักเล่นอินเทอร์เน็ตมาฝาก (Post) ภาพยนตร์ไว้ เพื่อเป็นการแลกเปลี่ยนกัน (share) ในระหว่างกลุ่ม หรือสังคมของนักเล่นอินเทอร์เน็ต ซึ่งผู้ใช้งาน จะสามารถดูรายชื่อภาพยนตร์ที่ต้องการว่าฝากไว้ที่เครื่องคอมพิวเตอร์ของใคร (IP Address) ใด และเมื่อทราบแล้วก็สามารถดาวน์โหลดภาพยนตร์ที่ต้องการ เนื่องจากเว็บไซต์ประเภท Bit torrent นี้จะลงโปรแกรม Bit torrent ไว้ซึ่งโปรแกรมนี้จะมีคุณสมบัติดาวน์โหลดผ่านบรอดแบนด์ หรือ อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (ADSL) ด้วยวิธี peer to peer กล่าวคือ เป็นการดาวน์โหลดระหว่าง เครื่องคอมพิวเตอร์ส่วนตัว (PC) กับ เครื่องคอมพิวเตอร์ส่วนตัว (PC) ของผู้ฝากภาพยนตร์ไว้ โดยไม่ต้องผ่านเครื่องเซิร์ฟเวอร์ (server) ทั้งนี้ภาพยนตร์ที่นิยมดาวน์โหลดได้แก่ ภาพยนตร์ไทย และ ภาพยนตร์ต่างประเทศ จากประเทศเกาหลี และสหรัฐอเมริกา

ทานุ เผือกอ้อ นักศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร ลาดกระบัง กล่าวว่า “ใช้โปรแกรม Bit torrent เป็นโปรแกรมดาวน์โหลดไฟล์โดยตรงระหว่าง คอมพิวเตอร์กับคอมพิวเตอร์ โดยไม่ต้องผ่าน server มีเว็บเป็นสื่อกลางใครไป Post เพลงที่เรา ชอบไว้เราก็ไปดาวน์โหลดเพลง และหนัง มาได้ครับ จะมีเว็บไซต์ประเภทนี้หลายเว็บไซต์ครับ” (ทานุ เผือกอ้อ, สัมภาษณ์, 29 มีนาคม 2549)

ฉันทวัฒน์ โพธิ์ชัยทอง นักศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้า เจ้าคุณทหารลาดกระบัง กล่าวว่า “ขอบคุณครับทั้งหนังไทยหนังต่างประเทศถ้าจะดูฟรี วิธีการก็ต้อง ไปดาวน์โหลดมาดูทางเครื่องคอมเหมือนแผ่นทั่วไป เว็บพวก Bit torrent จะมีคนมา post ไว้ เราก็ จะรู้ว่าอยู่ที่ IP address ของใคร ก็จะดาวน์โหลดระหว่าง PC ของเราและของเจ้าของหนัง ผม ดาวน์โหลดทางเว็บ bitthailand.com” (ฉันทวัฒน์ โพธิ์ชัยทอง, สัมภาษณ์, 20 เมษายน 2549)

บัณฑิตย์ ตันชวงส์ นักศึกษาปริญญาโท มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์ กล่าวว่า “ดาวน์โหลดจากเว็บ loadbit ที่เพื่อนๆ มา post ไว้ครับ พวกหนังฝรั่ง อินเทอร์เน็ตทั่วไปดาวน์โหลดผ่าน bit torrent ไม่ได้ครับ” (บัณฑิตย์ ตันชวงส์, สัมภาษณ์, 30 เมษายน 2549)

3.5 การเล่นเกมออนไลน์ผ่านบรอดแบนด์

นอกจากนักศึกษาจะนิยมฟังเพลงออนไลน์ และอ่านหนังสือพิมพ์ออนไลน์แล้ว นักศึกษาทั้งชาย และหญิง ยังนิยมเล่นเกมออนไลน์ผ่านบรอดแบนด์ ที่บ้านเป็นส่วนใหญ่ เพื่อความสนุกและเกิดการผ่อนคลาย ทั้งนี้ บรอดแบนด์ สามารถเอื้อประโยชน์ให้นักศึกษาเล่นเกมออนไลน์ได้สะดวกไม่มีการกระตุก และล่าช้า โดยเฉพาะบางเกมที่มีภาพกราฟฟิกมาก หรือเป็นภาพสามมิติ ส่งผลให้ผู้เล่นเกิดความเพลิดเพลิน เมื่อเปรียบเทียบกับการเล่นเกมออนไลน์ผ่านอินเทอร์เน็ตทั่วไป รวมทั้งยังเอื้อประโยชน์ให้สามารถดาวน์โหลดเกมมาเล่นเองได้ด้วย

มาเรียม คาน นักศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต กล่าวว่า “พอใช้อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง ก็ต้องเล่นเกมออนไลน์ เพราะว่าช่วยให้เล่นได้ Smoot ไม่มีกระตุกเวลาที่ เป็นภาพกราฟฟิกมากๆ เพลินดี” (มาเรียม คาน, สัมภาษณ์, 3 เมษายน 2549)

อนรรักษ์ ธนาภรณ์ นักศึกษาปริญญาโท มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต กล่าวว่า “เล่นเกมออนไลน์ ผ่านทางอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงสะดวกมากครับ ไม่ติดขัดในการเล่นแบบสามมิติ เล่นแล้วเพลินมีความสุขมาก และยังช่วยดาวน์โหลดมาเล่นด้วยครับ” (อนรรักษ์ ธนาภรณ์, สัมภาษณ์, 27 เมษายน 2549)

สำหรับประเภทเกมออนไลน์ ที่นักศึกษานิยมเล่นผ่านบรอดแบนด์ทั้งหญิงและชายมากที่สุดคือ เกมเร็คนาร็อค ซึ่งเป็นเกมประเภทแอ็คชั่น เนื่องจากมี ตัวการ์ตูนสวยงามน่ารักเป็นภาพสามมิติ และนอกจากจะได้รับความสนุกและเพลิดเพลินในการเล่นแล้ว ยังสามารถนำการ์ดซึ่งเป็นรางวัลจากการเล่นเกมชนะมาซื้อขายเป็นเงินสดได้ รองลงมา นักศึกษาจะนิยมเล่นเกมปิงปองเป็นเกมประเภทกีฬาเกี่ยวกับการแข่งขันตีกอล์ฟ เกมวอร์craft เป็นเกมเกี่ยวกับการต่อสู้ในสงคราม และ เกมกันบาวจะเป็นเกมเกี่ยวกับตัวการ์ตูนประเภทต่าง ๆ ต่อสู้กัน รวมทั้งเกมโยกึงจะเป็นเกมประเภทแอ็คชั่นคล้ายๆ กับเกมเร็คนาร็อคซึ่งจะเป็นจอมยุทธ์ต่อสู้กับสัตว์ประหลาด ตามลำดับ ทั้งนี้ นักศึกษาจะใช้เวลาในการเล่นเกมออนไลน์ประมาณ 5-10 ชั่วโมง ขึ้นไป

พรรษวัฒน์ ปุณญาพิสุทธิ์ นักศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต กล่าวว่า “ชอบเล่นเกม Racknarock เป็นเกมประเภทแอ็คชั่นมากที่สุดเล่นแล้วซื้อขายการ์ดได้เงินด้วย นอกจากจะเพลิดเพลินแล้วทำให้สนุกมากยิ่งขึ้น และ เกม Warecraft เกี่ยวกับการสู้รบในสงคราม เล่นสูงสุด 8-10 ชั่วโมงครับ” (พรรษวัฒน์ ปุณญาพิสุทธิ์, สัมภาษณ์, 3 เมษายน 2549)

จิราภา ศิริวัฒนานนท์ นักศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง กล่าวไว้ว่า “ชอบเล่นเกมออนไลน์ พวก แร็คนารี็อค เพราะว่า มีตัวการ์ตูนน่ารักมากเป็นภาพสามมิติ เล่นแล้วสนุกเพลินดี รองลงมาเป็นปิงย่า และโยกังเป็นเกมจอมยุทธ์ต่อสู้กับสัตว์ประหลาด เล่นไม่ต่ำกว่า 10 ชั่วโมงครับ” (จิราภา ศิริวัฒนานนท์, สัมภาษณ์, 6 เมษายน, 2549)

นิจिरา สมุทธานุกาพ นักศึกษาปริญญาโท มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง กล่าวเกี่ยวกับการเล่นเกมว่า “ชอบเล่นเกมปิงย่า เป็นเกมตีกอล์ฟ และเกมกันบาว์เป็นเกมตัวการ์ตูนประเภทต่างๆ ต่อสู้กัน เล่นได้สนุกดี เพลิดเพลินและช่วยให้คลายเครียดได้ ถ้าเล่นเกมเล่นนานมากจะ 6 - 7 ชั่วโมง” (นิจिरา สมุทธานุกาพ, สัมภาษณ์, 22 มีนาคม 2549)

จากการสัมภาษณ์ นักศึกษากลุ่มตัวอย่าง จำนวน 40 คน สามารถสรุปประเด็นเกี่ยวกับการใช้รูดแบนด์ทางด้านบันเทิง ดังตารางที่ 4.2

ตารางที่ 4.2 แสดงถึงการใช้บรอดแบนด์ทางด้านบันเทิง

นักศึกษาสาขา เทคโนโลยี สารสนเทศ	การใช้บรอดแบนด์ทางด้านบันเทิง							
	ฟังเพลง ออนไลน์	ฟังเพลง ออนไลน์ และดาวน์โหลด เพลง	ดูทีวี ออนไลน์	อ่าน หนังสือพิมพ์ ออนไลน์	ดาวน์โหลด ภาพยนต์	เล่นเกม ออนไลน์	เล่นเกม ออนไลน์ และดาวน์โหลด เกม	รวม
ระดับปริญญาตรี ม.ธุรกิจบัณฑิต	1	9	2	7	-	8	-	27
ระดับปริญญาโท ม.ธุรกิจบัณฑิต	1	9	6	9	3	4	2	34
ระดับปริญญาตรี ม.เทคโนโลยี พระจอมเกล้าเจ้าคุณ ทหารลาดกระบัง	-	10	8	8	3	6	1	36
ระดับปริญญาโท ม.เทคโนโลยี พระจอมเกล้าเจ้าคุณ ทหารลาดกระบัง	2	6	9	8	2	4	-	31
รวม	4	34	25	32	8	22	3	128

จากตารางที่ 4.2 สามารถอธิบายได้ว่า นักศึกษากลุ่มตัวอย่าง จำนวน 40 คน นิยมใช้บรอดแบนด์ทางด้านบันเทิงในหลาย ๆ ลักษณะ โดยนักศึกษานิยมฟังเพลงออนไลน์และดาวน์โหลดเพลงมากที่สุด รองลงมานักศึกษานิยมอ่านหนังสือพิมพ์ออนไลน์ และอันดับที่สามนิยมชมทีวีออนไลน์ อันดับที่ยี่นิยมนเล่นเกมออนไลน์ อันดับที่ยี่ห้านิยมนดาวน์โหลดภาพยนต์ และอันดับสุดท้ายนิยมนเล่นเกมออนไลน์และดาวน์โหลดเกม

ทั้งนี้สามารถอธิบายความแตกต่างของการใช้งานทางด้านบันเทิง ผ่านสื่อมวลชน ผ่านอินเทอร์เน็ตทั่วไป และ อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (ADSL) ดังตารางที่ 4.3 (หน้าถัดไป) ได้ว่า นักศึกษากลุ่มตัวอย่าง จะเปิดรับสื่อมวลชนดั้งเดิม ได้แก่ วิทยุ โทรทัศน์ หนังสือพิมพ์น้อยลง เนื่องจากการที่นักศึกษาสามารถที่จะเลือกฟังเพลง เลือกชมรายการทีวี และเลือกอ่านข่าวจาก

หนังสือพิมพ์หลายฉบับ และเป็นข่าวที่ทันสมัยอยู่ตลอดเวลา ผ่าน บรอดแบนด์ หรือ อินเทอร์เน็ต ความเร็วสูง (ADSL) ได้ตามเวลาที่ต้องการ โดยไม่ต้องถูกกำหนดตามผังรายการเสมือนสื่อมวลชน ดั้งเดิม ตลอดจนการใช้งานทางด้านบันเทิงผ่าน บรอดแบนด์ ยังมีประสิทธิภาพทางด้านคุณภาพ ของเสียงและภาพเคลื่อนไหวที่คมชัดและต่อเนื่อง รวมทั้งการเข้าถึงข้อมูลข่าวและภาพได้อย่างมี ประสิทธิภาพมากกว่าการใช้งานผ่านอินเทอร์เน็ตทั่วไป นอกจากนี้ยังสามารถอำนวยความสะดวก ในการดาวน์โหลดเพลง ภาพยนตร์ หรือ เกมได้ภายในเวลาที่รวดเร็ว ซึ่งที่ผ่านมามี อินเทอร์เน็ต ทั่วไปไม่สามารถที่จะดาวน์โหลดได้ หรือหากดาวน์โหลดได้ก็ต้องใช้เวลานานมาก ดังนั้น นักศึกษาซึ่งเป็นผู้มีความรู้เกี่ยวกับคุณสมบัติความเร็วสูง และการเชื่อมต่อได้อย่างตลอดเวลา (always on) ของ บรอดแบนด์ จึงใช้บรอดแบนด์ให้เป็นประโยชน์สูงสุด กล่าวคือจะไม่ฟังเพลง เพียงอย่างเดียว แต่จะดาวน์โหลดเพลง ภาพยนตร์ หรือ เกมที่ชื่นชอบเก็บไว้โดยไม่ต้องเสีย ค่าใช้จ่ายเพิ่ม

ตารางที่ 4.3 แสดงความแตกต่างของการใช้งานทางด้านบันเทิง ผ่านสื่อมวลชน อินเทอร์เน็ตทั่วไป และอินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (ADSL) หรือ บรอดแบนด์

กิจกรรม ด้าน บันเทิง	กิจกรรมบันเทิงผ่านสื่อมวลชน (วิทยุ, โทรทัศน์, หนังสือพิมพ์)	กิจกรรมบันเทิงออนไลน์ผ่าน อินเทอร์เน็ตทั่วไป	กิจกรรมบันเทิงออนไลน์ผ่าน อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (ADSL)
ฟังเพลง	<ul style="list-style-type: none"> - ฟังเพลงตามเวลา และประเภทเพลงที่สถานีกำหนด - คุณภาพเสียงเป็นไปตามมาตรฐานคุณภาพของวิทยุ 	<ul style="list-style-type: none"> - เลือกฟังตามเวลา และประเภทเพลงที่ต้องการ - คุณภาพเสียงไม่ต่อเนื่องกันมีกระตุกบ้าง 	<ul style="list-style-type: none"> - เลือกฟังตามเวลา และประเภทเพลงที่ต้องการ - ฟังเพลงได้ต่อเนื่อง ไม่กระตุก - คุณภาพเสียงเสมือนฟังจากวิทยุ - สามารถดาวน์โหลดเพลงที่ต้องการ
ชมโทรทัศน์	<ul style="list-style-type: none"> - ชมโทรทัศน์ตามผังรายการที่สถานีโทรทัศน์กำหนด 	<ul style="list-style-type: none"> - เลือกชมทีวีออนไลน์ตามเวลา และรายการที่ต้องการ เช่นชมข่าวที่กำลังออกอากาศ และรายการย้อนหลัง - คุณภาพของเสียงและภาพช้าไม่ต่อเนื่องมีการกระตุก 	<ul style="list-style-type: none"> - เลือกชมทีวีออนไลน์ตามเวลา และรายการที่ต้องการ เช่นชมข่าวที่กำลังออกอากาศ และรายการย้อนหลัง - คุณภาพของเสียงและภาพเสมือนดูจากโทรทัศน์ (Real Time)
ชมภาพยนตร์	<ul style="list-style-type: none"> - ชมภาพยนตร์ตามผังรายการที่สถานีโทรทัศน์กำหนด 	<ul style="list-style-type: none"> - สามารถเลือกชมตัวอย่างภาพยนตร์ตามเวลาและประเภทภาพยนตร์ที่ต้องการได้แต่คุณภาพเสียงและภาพยังไม่ต่อเนื่อง 	<ul style="list-style-type: none"> - สามารถเลือกชมภาพยนตร์ตามเวลาและประเภทภาพยนตร์ที่ต้องการได้แต่ต้องเสียค่าใช้จ่ายเพิ่ม - สามารถดาวน์โหลดภาพยนตร์ที่ต้องการได้อย่างสะดวกรวดเร็วผ่านทางเว็บไซต์ประเภท bittorent
อ่านหนังสือพิมพ์	<ul style="list-style-type: none"> - อ่านได้เฉพาะข่าวในหนังสือพิมพ์ที่ซื้อ หรือผู้อื่นจัดหาให้ตามสถานที่ต่างๆ เช่นห้องสมุด - สามารถถ่ายเอกสารข่าวที่ต้องการ 	<ul style="list-style-type: none"> - เลือกอ่านข่าวจากเว็บไซต์ของหนังสือพิมพ์ได้ทุกฉบับตามที่ต้องการ - ข่าวเป็นปัจจุบันตลอดเวลา - สามารถดาวน์โหลดข้อมูลที่ต้องการได้สะดวก - บางครั้งเข้าถึงเว็บเพจ ข่าว และภาพข่าวในเว็บไซต์ได้ล่าช้า 	<ul style="list-style-type: none"> - เลือกอ่านข่าวจากเว็บไซต์ของหนังสือพิมพ์ได้ทุกฉบับตามที่ต้องการ - ข่าวเป็นปัจจุบันตลอดเวลา - สามารถดาวน์โหลดข้อมูลได้รวดเร็ว - เข้าถึงเว็บเพจ ข่าว และภาพข่าวได้สะดวกรวดเร็ว และสามารถเปิดเว็บเพจค้างไว้ได้จำนวนมาก

4. การใช้บรรดแบนด์ทางด้านพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ (E-Commerce)

การพัฒนาเทคโนโลยีสารสนเทศ ส่งผลให้วิถีชีวิตของมนุษย์เปลี่ยนแปลงไปจากเดิม ดังจะเห็นได้จาก รูปแบบชีวิตที่เปลี่ยนแปลงไป เช่น จากเดิมเคยพูดคุยผ่านทางโทรศัพท์เปลี่ยนเป็นการพูดคุยผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต หรือ บรรดแบนด์ และจากรูปแบบธุรกิจที่มีการค้าขายผ่านหน้าร้านเปลี่ยนเป็นการค้าขายออนไลน์ ผ่านทางเครือข่ายอินเทอร์เน็ตความเร็วสูง ส่งผลให้สนับสนุนการให้บริการที่สะดวกรวดเร็ว และไม่จำกัดขอบเขตทั้งสถานที่และเวลาในการเข้าไปใช้บริการซื้อขายออนไลน์ได้ตลอด 24 ชั่วโมง ตามที่ผู้ใช้บริการต้องการ หรือที่เรียกกันว่า พาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ (E-Commerce) จากการสัมภาษณ์ พบว่า นักศึกษา ใช้บรรดแบนด์ หรือ อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (ADSL) เพื่อการพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ (E-Commerce) หรือการซื้อสินค้าออนไลน์ เป็น 2 ลักษณะ ดังนี้

4.1 การซื้อสินค้าออนไลน์ผ่านบรรดแบนด์

นักศึกษามีความสนใจในการเข้าเยี่ยมชมเว็บไซต์ เพื่อสั่งซื้อสินค้าประเภทต่าง ๆ นั้น เนื่องจากมีความต้องการเห็นรูปร่างลักษณะของสินค้าที่ต้องการซื้อได้อย่างชัดเจน และรวดเร็ว รวมทั้งต้องการทราบ รุ่น และราคา รวมทั้งคุณสมบัติของสินค้า ซึ่ง บรรดแบนด์ หรือ อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (ADSL) สามารถตอบสนองความต้องการของนักศึกษา ในการเข้าถึงเว็บไซต์ของบริษัท ข้อมูล และรูปภาพของสินค้า ได้รวดเร็ว อย่างต่อเนื่อง ทำให้เกิดความสะดวกสบายในการเข้าถึงข้อมูล และสามารถมองเห็นภาพของสินค้าได้คมชัด จึงมีโอกาสเกิดความต้องการสินค้า และนำมาซึ่งการสั่งซื้อสินค้าในที่สุด

ทั้งนี้พบว่า นักศึกษามีการซื้อสินค้าออนไลน์ซึ่งเป็นสินค้าใหม่ ได้แก่ โปรแกรม และเกม ผ่านทางเว็บไซต์ไทยแวร์ และ พัพเพ็ดมาสเตอร์ และสั่งซื้อหนังสือจากเว็บไซต์ของดอกหญ้า มติชน ซึ่งจะนิยมจ่ายเงินด้วยการโอนทางเครื่องเอทีเอ็มมากที่สุด และซื้อสินค้ามือสอง ประเภทอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ และแผ่นซีดีที่เป็นสินค้ามือสอง จากเว็บไซต์ Thai2hand.com ซึ่งเป็นการซื้อขายระหว่างผู้ซื้อและผู้ขายโดยตรง โดยอาศัยเว็บไซต์เป็นสื่อกลางในการติดต่อกันครั้งแรก และเมื่อติดต่อซื้อขายสำเร็จ จะนัดพบกันเพื่อรับสินค้าและจ่ายเงิน รวมทั้งส่งของทางไปรษณีย์ และจ่ายเงินด้วยการโอนทางเครื่องเอทีเอ็ม รวมทั้ง ซื้อสินค้าออนไลน์จากเว็บไซต์ต่างประเทศ ประเภทหนังสือ และ แผ่นซีดีเพลงจากเว็บไซต์ ebay.com ซึ่งเป็นเว็บไซต์ของประเทศไทย และจ่ายเงินทางออนไลน์ ด้วยการโอนเงินผ่านบัตรเครดิตของนักศึกษา

วัชรศักดิ์ จันทิมา นักศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง กล่าวว่า “ผมเคยซื้อแผ่นเกมครบทางเว็บไซด์ไทยแวร์” (วัชรศักดิ์ จันทิมา, สัมภาษณ์, 29 มีนาคม 2549)

อกนิษฐ์ ถึงนาค นักศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์ กล่าวถึงเรื่องนี้ว่า “ผมเคยซื้ออุปกรณ์คอมพิวเตอร์ครบทางเว็บ Thai2 hand.com แต่จ่ายเงินโดยนัดเจอกันครับ” (อกนิษฐ์ ถึงนาค, สัมภาษณ์, 2 พฤษภาคม 2549)

บัณฑิตย์ ต้นชูเกียรติ นักศึกษาปริญญาโท มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์ กล่าวว่า “เคยซื้อ Text จาก เว็บ ebay.com ครบจ่ายเงินทางออนไลน์ครับ ตัดเงินทางบัตรเครดิต” (บัณฑิตย์ ต้นชูเกียรติ, สัมภาษณ์, 30 เมษายน 2549)

4.2 การใช้บัตรเครดิตเป็นช่องทางในการค้นหาข้อมูลสินค้า

นอกจากนักศึกษาจะใช้บัตรเครดิตซื้อสินค้าทางออนไลน์แล้ว นักศึกษายังนิยมค้นหาข้อมูลสินค้าผ่านทางเว็บไซต์สินค้าประเภท ต่าง ๆ เพื่อประกอบการตัดสินใจซื้อ และเป็นความรู้ทั่วไป ได้สะดวกรวดเร็ว ในการเข้าไปดูรูปภาพ ข้อมูลเกี่ยวกับ รุ่น ยี่ห้อ และราคาของสินค้า ซึ่งข้อมูลทางเว็บไซต์ขายสินค้าออนไลน์จะทันสมัยกว่า หนังสือหรือ นิตยสาร โดยนำข้อมูลมาเปรียบเทียบก่อนที่จะตัดสินใจซื้อจากร้านค้ามากกว่า ซื้อผ่านทางออนไลน์ เนื่องจากยังไม่มั่นใจในการรับของและจ่ายเงินทางออนไลน์ ทั้งนี้ นักศึกษาจะค้นหาข้อมูลทั้งสินค้าใหม่ และสินค้ามือสอง สำหรับสินค้าใหม่ จะค้นหาข้อมูลสินค้าประเภทไอที ทุกประเภทเป็นอันดับแรก ได้แก่ อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ กล้องและวิดีโอดิจิทัล รองลงมาได้แก่ โทรศัพท์มือถือ ซึ่งส่วนมากจะเข้าไปที่เว็บไซต์ของพันทิพย์ สยามโซน และ ทรูรายชา นอกจากนี้จะนิยมค้นหาข้อมูลของหนังสือ เสื้อผ้า เครื่องสำอาง จากเว็บไซต์ของบริษัทที่ขายสินค้า รวมทั้งหาข้อมูลสินค้าต่างๆไปจากเว็บไซต์เมซอนคอตคอม ซึ่งเป็นเว็บไซต์ของต่างประเทศ สำหรับสินค้ามือสอง จะค้นหาข้อมูลของรถยนต์ ทางเว็บไซด์วันทูคาร์ สินค้าประเภทไอที และสินค้าอื่นๆ ทางเว็บไซด์พันทิพย์

เอกลักษณ์ ชนะพงศ์ นักศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์ กล่าวว่า “ชอบดูข้อมูลสินค้าทุกประเภทครับโดยเฉพาะพวกไอที ไม่เบื่อที่จะดูเพราะว่ารวดเร็วมากครับ เป็นการเช็คราคาของด้วยครับ เข้าทั้งเว็บของสินค้า และ เว็บพันทิพย์ครับ มีความรู้ดี” (เอกลักษณ์ ชนะพงศ์, สัมภาษณ์, 8 เมษายน 2549)

วัลย์รัตน์ ปลั่งศรี นักศึกษาปริญญาโท มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต “ดูสินค้าที่เว็บ *amazon.com* ดูพวกสินค้าเสื้อผ้า หนังสือ เว็บไทยก็ดูที่เว็บ *saimzone.com* พวกโทรศัพท์มือถือ รุ่นใหม่ๆ มีอะไรบ้างคุณสมบัติเป็นอย่างไร เพื่อเป็นทั้งความรู้ทั่วไปและประกอบการตัดสินใจซื้อ ค่ะ” (วัลย์รัตน์ ปลั่งศรี, สัมภาษณ์, 8 เมษายน 2549)

ธีรยุทธ ถังไชย นักศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต กล่าวว่า “ชอบดู ข้อมูลสินค้าใช้แล้วทุกประเภท ที่เราจะซื้อ ดูรุ่น ดูราคา โดยเฉพาะรถยนต์ ทางเว็บวันทูคาร์ และ อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ทางด้านฮาร์ดแวร์ รวมทั้งสินค้าอื่นๆ ทางเว็บพันทิพย์ครับ” (ธีรยุทธ ถังไชย, สัมภาษณ์, 9 เมษายน 2549)

จากการสัมภาษณ์ นักศึกษากลุ่มตัวอย่าง จำนวน 40 คน เกี่ยวกับการใช้บรอดแบนด์ทางด้านพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ สามารถสรุปประเด็น ดังตารางที่ 4.4

ตารางที่ 4.4 แสดงถึงการใช้บรอดแบนด์ทางด้านพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ (E-Commerce)

นักศึกษาด้าน เทคโนโลยีสารสนเทศ	การใช้บรอดแบนด์ทางด้านพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์		รวม
	การซื้อสินค้า ออนไลน์	เป็นช่องทางในการดูข้อมูลสินค้า เพื่อประกอบการตัดสินใจซื้อ สินค้า	
ระดับปริญญาตรี ม. รุกกิจบัณฑิตย์	3	10	16
ระดับปริญญาโท ม. รุกกิจบัณฑิตย์	4	9	16
ระดับปริญญาตรี ม. เทคโนโลยีพระจอมเกล้า เจ้าคุณทหารลาดกระบัง	4	10	18
ระดับปริญญาโท ม. เทคโนโลยีพระจอมเกล้า เจ้าคุณทหารลาดกระบัง	4	9	15
รวม	15	38	65

ตารางที่ 4.4 สามารถอธิบายได้ว่า นักศึกษากลุ่มตัวอย่าง จำนวน 40 คน ใช้บรอดแบนด์ทางด้านพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ (E-Commerce) ทั้งการค้นหาข้อมูลสินค้าเพื่อประกอบการตัดสินใจซื้อ และการซื้อสินค้าทางออนไลน์ ได้สะดวกรวดเร็ว โดยนักศึกษาจะนิยมการค้นหาข้อมูลสินค้านามากที่สุด และรองลงมาจะซื้อสินค้าออนไลน์

ส่วนที่ 2 นักศึกษาในเขตกรุงเทพมหานครมีทัศนะอย่างไรต่อการประยุกต์ใช้บรอดแบนด์

บรอดแบนด์ หรือ อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (ADSL) เปรียบเสมือน ทางด่วนข้อมูลที่สามารถรองรับการรับ-ส่งข้อมูลในรูปของข้อความ เสียง ภาพ และภาพเคลื่อนไหว (มัลติมีเดีย) ได้อย่างมีประสิทธิภาพ จากการสัมภาษณ์พบว่า นักศึกษามีทัศนะต่อการประยุกต์ใช้บรอดแบนด์ทั้งทางด้านที่มีคุณประโยชน์และด้านที่มีผลกระทบในแง่ลบต่อสังคม ดังนี้

2.1 ทัศนะต่อการประยุกต์ใช้บรอดแบนด์

ด้วยคุณสมบัติความเร็วสูง และการเชื่อมต่ออย่างตลอดเวลา (always on) ของบรอดแบนด์ ส่งผลให้ทั้งภาครัฐ และภาคเอกชน ได้นำบรอดแบนด์ มาประยุกต์ใช้งานทางด้านต่าง ๆ ดังนี้

2.1.1 รัฐบาลอิเล็กทรอนิกส์ (E-Government)

ปัจจุบัน รัฐบาลได้นำเทคโนโลยีสารสนเทศ หรือ บรอดแบนด์ (อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง) มาบริหารจัดการเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการทำงานของภาครัฐ ปรับปรุงการให้บริการแก่ประชาชน เช่น การบริการด้านข้อมูลและสารสนเทศ เพื่อให้ประชาชนทั่วไปได้รับความสะดวกมากยิ่งขึ้น ตลอดจนลดเวลาและค่าใช้จ่ายในการประกอบกิจกรรมต่างๆ ดังที่เรียกกันว่า รัฐบาลอิเล็กทรอนิกส์ หรือ E-Government จากการสัมภาษณ์พบว่านักศึกษามีทัศนะว่า บรอดแบนด์ หรือ อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (ADSL) สามารถนำมาประยุกต์ใช้ เพื่อการให้บริการภาครัฐสู่ประชาชนหรือ บริการรัฐบาลอิเล็กทรอนิกส์ (E-Government) ในการสืบค้นข้อมูล ด้วยการเชื่อมโยงเครือข่ายข้อมูลของทุกหน่วยงานภาครัฐ ผ่านเครือข่ายบรอดแบนด์ โดยประชาชนสามารถเข้าไปค้นหาข้อมูลที่ต้องการทางเว็บไซต์ของหน่วยงานราชการนั้นๆ ผ่านทาง บรอดแบนด์ และบริการ One Stop Service ได้แก่ การทำบัตรประชาชน หรือ ใบขับขี่ได้ที่ทุกสำนักงานเขต และทุกสำนักงานของกรมการขนส่ง เนื่องจากภาครัฐจะนำ บรอดแบนด์ มาเป็นสื่อสัญญาณในการเชื่อมโยงข้อมูลส่วนตัวของประชาชนจากสำนักงานทะเบียนราษฎร ไปที่ทุกเขตของกรุงเทพมหานคร รวมทั้งบริการเชื่อมโยงข้อมูลออนไลน์ผ่านบรอดแบนด์ ได้แก่ การชำระภาษีออนไลน์ ซึ่งประชาชนสามารถยื่นชำระภาษีด้วยการกรอกข้อมูลส่วนตัวลงในแบบฟอร์มออนไลน์ ทางบรอดแบนด์ จะได้รับความสะดวกมากกว่าการยื่นภาษีออนไลน์ผ่านอินเทอร์เน็ตทั่วไป และในอนาคตอันใกล้จะมีการทำบัตรประชาชน และใบขับขี่ออนไลน์ ผ่านบรอดแบนด์

รัฐภูมิ นิราศวรรณ นักศึกษาปริญญาโท มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง กล่าวว่า “ใช้บรอดแบนด์เชื่อมโยงข้อมูลสำหรับการให้บริการข้อมูลภาครัฐ ทุกๆ เรื่องแก่ประชาชน คงจะค่อยๆ เริ่มเป็น E-Government ” (รัฐภูมิ นิราศวรรณ, สัมภาษณ์, 6 พฤษภาคม 2549)

นพพล ตั้งสุภาชัย นักศึกษาปริญญาโท มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบังกล่าวว่า “สำหรับภาครัฐ ก็คงเป็น E-government หมายถึงการให้บริการประชาชนแบบออนไลน์ ปัจจุบันก็มีการเสียบัญชีออนไลน์ ต่อไปจะมีการทำบัตรประชาชนออนไลน์ และการทำใบขับขี่ออนไลน์ ครับ ” (นพพล ตั้งสุภาชัย, สัมภาษณ์, 22 มีนาคม 2549)

2.1.2 พาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ (E-Commerce) แบบครบวงจร

การพัฒนาธุรกิจอิเล็กทรอนิกส์ (E-Commerce) ในปัจจุบัน บรอดแบนด์ หรือ อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (ADSL) ถือเป็นตัวขับเคลื่อนที่สำคัญ เนื่องจาก องค์กร และบริษัท ส่วนใหญ่มีเว็บไซต์เผยแพร่ ข้อมูลสินค้า และบริการต่างๆของตนบนอินเทอร์เน็ต ที่นับวันจะสร้าง สีสันเหมือนจริงและมากขึ้นหลายบริษัทรับคำสั่งซื้อสินค้าและชำระเงินออนไลน์แบบเบ็ดเสร็จ โดย หากผู้ซื้อมีข้อสงสัยเกี่ยวกับสินค้าหรือบริการ ก็สามารถเขียนข้อความแลกเปลี่ยนความคิดเห็น กับ ผู้ขายแบบออนไลน์ได้ทันที

นักศึกษามีทัศนะว่า บรอดแบนด์ หรือ อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (ADSL) สามารถ นำมาประยุกต์ใช้งานเกี่ยวกับการพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์แบบครบวงจร (E-Commerce) ประเภท b to b ซึ่งหมายถึงการทำธุรกิจออนไลน์ผ่านบรอดแบนด์ระหว่างองค์กรธุรกิจ กับ องค์กรธุรกิจ ได้แก่ การสั่งซื้อสินค้าและจ่ายเงินทางระบบออนไลน์ รวมทั้ง แบบ b to c หมายถึง การซื้อขายและจ่ายเงินทางออนไลน์ผ่านบรอดแบนด์ ระหว่างองค์กรธุรกิจ กับ ผู้บริโภค ได้อย่าง สะดวกรวดเร็วรวมทั้งการประยุกต์ใช้บรอดแบนด์ทางด้านนี้จะต้องครอบคลุมถึงความปลอดภัยในการจ่ายเงินผ่านทางระบบออนไลน์ด้วย

เกียรติชัย เฉลิมนิพนธ์ นักศึกษาปริญญาโท มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง กล่าวว่า “มีการประยุกต์ใช้ในการซื้อขายออนไลน์ แบบ B to B และ B to C ให้มีความปลอดภัยทางด้านการชำระเงิน จะทำให้มีผู้เข้ามาใช้บริการทางด้านนี้มากขึ้นเป็น แบบครบวงจร ” (เกียรติชัย เฉลิมนิพนธ์, สัมภาษณ์, 26 มีนาคม 2549)

นพพล ตั้งสุภาชัย นักศึกษาปริญญาโท มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง กล่าวว่า “ติดต่อพูดคุยกันทางออนไลน์และเลือกซื้อสินค้าแบบเบ็ดเสร็จพร้อมจ่ายเงินไม่จำเป็นต้องเห็นหน้ากันก็ได้” (นพพล ตั้งสุภาชัย, สัมภาษณ์, 22 มีนาคม 2549)

2.1.3 การเรียนการสอนทางไกลผ่านจอภาพ (E-Learning)

การเรียนการสอนทางไกลผ่านจอภาพ (E-Learning) หมายถึง การเรียนการสอนที่มีผู้เรียนและผู้สอนอยู่คนละสถานที่ โดยมีการใช้สื่อทางโทรคมนาคมเป็นตัวประสานการติดต่อระหว่างผู้สอนผู้สอนกับผู้เรียน การนำเทคโนโลยีทางการสื่อสารโทรคมนาคมเข้ามาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนทางไกลนี้ จะอยู่ในรูปแบบของการส่งสัญญาณภาพเคลื่อนไหวและสัญญาณเสียงของผู้สอน และสัญญาณเสียงของผู้สอนจะถูกส่งจากสถานที่สอนซึ่งก็คือ ศูนย์ฝึกอบรมหลัก (Training Center) ผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ เช่น บรอดแบนด์ หรือ อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (ADSL) ไปให้ผู้เรียนในห้องเรียนทางไกล (Remote Sites) หลายๆ แห่งได้รับชมรับฟัง ขณะเดียวกันผู้เรียนที่ห้องอบรมทางไกล ก็จะสามารถพูดคุยตอบกับมายังผู้สอนที่ศูนย์ฝึกอบรมหลักรวมทั้งสามารถตอบข้อทดสอบในสาขาวิชานั้นๆ ได้ทันที ซึ่งลักษณะเช่นนี้ทำให้มีความรู้สึกเหมือนเป็นการเรียนการสอนอยู่ในสถานที่เดียวกัน ซึ่งเป็นการเรียนการสอนแบบออนไลน์ หรือ ถ่ายทอดสด (Real Time) โดยที่ผู้สอนและผู้เรียนอาจอยู่ในที่ห่างไกลกัน



ภาพที่ 4.2 การเรียนการสอนทางไกลผ่านจอภาพ (E-Learning)

จากการสัมภาษณ์พบว่า นักศึกษามีทัศนคติว่า บรอดแบนด์ หรือ อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (ADSL) สามารถนำมาประยุกต์ใช้เกี่ยวกับการเรียนการสอนทางไกลผ่านจอภาพ กล่าวคือเป็นการเรียนการสอนที่อาจารย์ผู้สอน และนักเรียนนักศึกษาที่อยู่ห่างไกลกัน สามารถพูดคุยโต้ตอบ

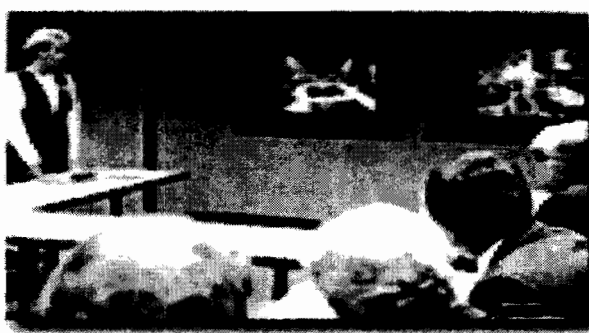
กันได้ตามเวลาจริง (Real Time) เสมือนอยู่ในชั้นเรียนส่งผลให้เกิดความเท่าเทียมกันทางการศึกษา แม้ว่าจะเป็นสถานที่ที่อยู่ห่างไกล

เกียรติชัย เฉลิมนิพนธ์ นักศึกษาปริญญาโท มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง กล่าวว่า “ใช้ในการเรียนการสอนแบบ *E-learning* ที่ได้ตอบกันได้ทั่วประเทศและที่ห่างไกลจะได้มีการศึกษาที่เท่าเทียมกัน ” (เกียรติชัย เฉลิมนิพนธ์, สัมภาษณ์, 29 มีนาคม 2549)

พลอย คาระกามาศ นักศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง กล่าวว่า “ใช้ประยุกต์ใช้สำหรับการศึกษาด้าน *E-Learning* แบบ *Real Time* ที่เหมาะสำหรับท้องที่ห่างไกลที่ไม่ต้องเดินทางมาเรียนที่โรงเรียน หรือ มหาวิทยาลัย” (พลอย คาระกามาศ, สัมภาษณ์, 29 มีนาคม 2549)

2.1.4 การประชุมทางไกลผ่านจอภาพ (Video Conference)

การดำเนินธุรกิจในยุคสังคมและเศรษฐกิจแห่งการเรียนรู้ (Knowledge Base of Society) การสื่อสารที่สะดวกรวดเร็วและมีประสิทธิภาพ เป็นสิ่งที่จำเป็นอย่างยิ่ง ด้วยคุณสมบัติของ บรอดแบนด์ หรืออินเทอร์เน็ทความเร็วสูง (ADSL) จึงสามารถเอื้อประโยชน์ให้องค์กรธุรกิจสามารถสื่อสารแบบสองทาง (Two-Way-Communication) ได้ทั่วโลกในลักษณะทันทีทันใด หรือการสื่อสารที่สามารถเห็นภาพได้ตามเวลาจริง ได้แก่ การประชุมทางไกล (Video Conference) เป็นต้น



ภาพที่ 4.3 แสดงภาพการประชุมทางไกลผ่านจอภาพ (Video Conference)

จากการที่นักศึกษาได้เรียนรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีการสื่อสาร ทำให้นักศึกษามีทัศนะว่า บรอดแบนด์ หรือ อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (ADSL) สามารถนำมาประยุกต์ใช้ทางด้านการประชุมทางไกลผ่านจอภาพ (Video Conference) ได้ตามเวลาจริง ในกรณีที่สำนักงานใหญ่ ซึ่งอยู่ที่ต่างประเทศหรืออยู่ที่กรุงเทพมหานคร จะประชุมกับสาขาที่อยู่ในประเทศไทยหรืออยู่ที่ต่างจังหวัดก็สามารถประชุมผ่านจอภาพ โดยไม่ต้องเสียเวลาเดินทางมาประชุมที่สำนักงานใหญ่ ส่งผลให้ประหยัดเวลาและค่าใช้จ่ายในการเดินทาง

บัณฑิตย์ ตันชูเกียรติ นักศึกษาปริญญาโท มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต กล่าวว่า “นำมาประยุกต์ใช้ในการประชุมทางไกลผ่านจอภาพ บริษัทแม่อยู่ที่ต่างประเทศ และมีสาขาอยู่ทั่วโลก ก็ไม่ต้องเดินทางไปประเทศนั้นแต่สามารถประชุมพร้อมๆกันได้ทุกสาขาโดยใช้ Video Conference ทำให้ประหยัดเวลาและประหยัดงบประมาณ” (บัณฑิตย์ ตันชูเกียรติ, สัมภาษณ์, 30 เมษายน 2549)

จากการสัมภาษณ์ นักศึกษากลุ่มตัวอย่าง จำนวน 40 คน เกี่ยวกับทัศนะของการประยุกต์ใช้บรอดแบนด์ สามารถสรุปประเด็นดังรายละเอียดในตารางที่ 4.5

ตารางที่ 4.5 แสดงทักษะต่อการประยุกต์ใช้บรรดแบนด์

นักศึกษาด้าน เทคโนโลยี สารสนเทศ	ทักษะต่อการประยุกต์ใช้บรรดแบนด์				
	E-Government	E-Commerce	E-Learning	Video Conferenc	รวม
ระดับปริญญาตรี ม.ธุรกิจบัณฑิต	4	6	-	1	11
ระดับปริญญาโท ม.ธุรกิจ บัณฑิต	6	7	1	3	17
ระดับปริญญาตรี ม. เทคโนโลยีพระจอมเกล้า เจ้าคุณทหารลาดกระบัง	5	8	5	4	22
ระดับปริญญาโท ม. เทคโนโลยีพระจอมเกล้า เจ้าคุณทหารลาดกระบัง	8	6	2	4	20
รวม	23	27	8	12	70

จากตารางที่ 4.5 สามารถอธิบายได้ว่านักศึกษากลุ่มตัวอย่าง จำนวน 40 คน มีทักษะว่า บรรดแบนด์ สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในหลายๆ ด้าน ได้แก่ สามารถนำมาประยุกต์ใช้ทางด้านพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ (E-Commerce) แบบครบวงจรมากที่สุด รองลงมาเป็นบริการรัฐบาลอิเล็กทรอนิกส์ (E-Government) และการประชุมทางไกลผ่านจอภาพ (Video Conference) รวมทั้ง การเรียนการสอนทางไกลผ่านจอภาพ (E-Learning) ที่มีปฏิสัมพันธ์โต้ตอบได้ตามเวลาจริง (Real Time) ตามลำดับ

2.2 ทักษะต่อผลกระทบในแง่ลบของการใช้บรรดแบนด์

การใช้อินเทอร์เน็ต นอกจากมีคุณประโยชน์อย่างมากมาแล้ว อีกด้านหนึ่งก็ยังมีโทษอย่างมหันต์ การเปิดรับข้อมูลข่าวสารที่มาจากแหล่งข้อมูลบนระบบเครือข่าย ที่ไม่เหมาะสมย่อมส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม โดยเฉพาะพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ และมีแนวโน้มทำให้เกิดปัญหาทางศีลธรรมและจริยธรรมเพิ่มมากขึ้น แต่อย่างไรก็ตาม การเปิดรับข่าวสารก็ขึ้นอยู่กับการตัดสินใจและทัศนคติส่วนบุคคล ของผู้รับข้อมูลเหล่านั้น โดยเฉพาะการเกิดปัญหาทางด้านศีลธรรมและจริยธรรม ที่ได้แก่การก่ออาชญากรรมบนอินเทอร์เน็ต หรือ อินเทอร์เน็ต

ความเร็วสูง เช่น การจารกรรมข้อมูล การจารกรรมทรัพย์สินทางปัญญาและข้อมูลด้านธุรกรรม การเข้าสู่ระบบเพียงเพื่อแสดงให้เห็นว่ามีความสามารถทำได้ ตลอดจนการแพร่ภาพอนาจารบน อินเทอร์เน็ต

จากการสัมภาษณ์พบว่า นักศึกษากลุ่มตัวอย่างมีทัศนคติต่อผลกระทบในแง่ลบของการใช้ บรอดแบนด์ทางด้านต่างๆ 4 ด้าน ดังนี้

2.2.1 การดาวน์โหลดเพลงของผู้บริโภคส่งผลกระทบต่อผู้ประกอบการค่ายเพลง

การที่ผู้บริโภคนิยมฟังเพลงออนไลน์ ผ่านทางสถานีเพลง และเว็บไซต์ต่างๆ มากขึ้น ส่งผลให้ผู้บริโภคที่ฟังเพลงผ่านบรอดแบนด์ หรือ อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (ADSL) สามารถดาวน์โหลดเพลงมาฟังได้สะดวก และรวดเร็วยิ่งขึ้น จึง นิยมนดาวน์โหลดเพลงที่ตนชื่นชอบมาเก็บไว้ฟังด้วย มากกว่าการฟังเพลงเพียงอย่างเดียว เมื่อคนเข้ามาฟังเพลงฟรีแบบเลือกฟังได้ (On Demand) ผ่านเว็บไซต์มากขึ้นผลที่ตามมาก็คือ จำนวนคนที่ซื้อเทปและซีดีน้อยลง จึงเกิดกระแสนิยมผู้บริโภคกับการละเมิดลิขสิทธิ์เพลง

จากการสัมภาษณ์นักศึกษา ในทัศนคติที่มีต่อผลกระทบในแง่ลบของการใช้บรอดแบนด์พบว่า การดาวน์โหลดเพลงผ่านบรอดแบนด์ของผู้บริโภคเป็นผลกระทบในแง่ลบที่สำคัญเรื่องหนึ่ง เนื่องจากนักศึกษามีทัศนะว่า บรอดแบนด์ หรือ อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (ADSL) เอื้ออำนวยต่อการการดาวน์โหลดเพลงได้อย่างสะดวก และรวดเร็ว ส่งผลให้ผู้บริโภคที่ฟังเพลงผ่านบรอดแบนด์ จะดาวน์โหลดเพลงที่ตนเองชื่นชอบไว้ฟัง และคัดลอก (write) ให้เพื่อนด้วย โดยเฉพาะกลุ่มวัยรุ่น เพื่อประหยัดค่าใช้จ่ายในการซื้อเพลง ดังนั้นจึงย่อมส่งผลกระทบต่อเจ้าของธุรกิจค่ายเพลงอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้

หทัยชนก ปัญจเมธี นักศึกษาปริญญาโท มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง กล่าวว่า “มีผลกระทบมากค่ะ คนจะประหยัดไม่ค่อยซื้อแผ่นจริง ใช้ดาวน์โหลดฟังค่ะ บางทีก็ write แจกกันด้วยค่ะ ” (หทัยชนก ปัญจเมธี, สัมภาษณ์, 26 มีนาคม 2549)

นพพล ตั้งสุภาชัย นักศึกษาปริญญาโท มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง กล่าวว่า “มีแน่นอนครับไม่แต่นักศึกษาด้าน IT ที่ดาวน์โหลดได้ก็วัยรุ่นทั่วไปก็ดาวน์โหลดได้ แม้จะมีการป้องกันแต่ก็ยังมีเว็บเถื่อนที่ช่วยได้ครับ” (นพพล ตั้งสุภาชัย, สัมภาษณ์, 22 มีนาคม 2549)

2.2.2 การคิดเกมออนไลน์

นอกจากนี้ นักศึกษายังมีทัศนะว่า ผลกระทบในแง่ลบของการใช้ บรอดแบนด์ที่สำคัญอีกประเด็นหนึ่งคือ การคิดเกมออนไลน์ เกมออนไลน์นั้น เปรียบเสมือนช่องทางสื่อสารที่ช่วยเพิ่มจินตนาการที่ดีที่สุดในปัจจุบัน โดยไม่จำกัดขอบเขตอยู่แต่ในหมู่เด็กวัยรุ่นชายเหมือนเกมอื่นๆ ในอดีต แต่ความนิยมได้แพร่หลายไปยังกลุ่มคนทำงาน นักศึกษามหาวิทยาลัย แม้กระทั่งในเด็กผู้หญิงวัยรุ่น ซึ่งนอกเหนือจะได้รับความบันเทิงแล้วการได้ผ่อนคลายไปกับเนื้อหาของโลกแฟนตาซี ก็เป็นสิ่งที่ได้รับความเพลิดเพลิน เกมออนไลน์จะใช้ภาพที่สวยงาม และมีรายละเอียดสูง ส่งผลให้เกิดความรู้สึกที่เหมือนเข้าไปอยู่ในเหตุการณ์นั้นจริงๆ หากเล่นด้วยการใช้บรอดแบนด์ หรืออินเทอร์เน็ตความเร็วสูง ยิ่งทำให้การเล่นเกมออนไลน์เปรียบเสมือนจริงมากขึ้น การเล่นเกมราบรื่นไม่มีการกระตุก ทำให้ผู้เล่นเพลิดเพลิน สนุกสนาน และได้อารมณ์มากกว่าเล่นทางอินเทอร์เน็ตรูปแบบเดิม หากผู้เล่นไม่รู้จักแบ่งเวลาในการเล่นเกมนั้นก็จะบั่นทอนประกอบหนึ่งที่สำคัญในการทำให้ เด็กนักเรียน นักศึกษา หรือผู้ใช้งานทั่วไป คิดเกมออนไลน์ หรือหมกมุ่นอยู่กับการเล่นเกมออนไลน์ จนทำให้เสียการเรียนหรือเสียเวลาในการประกอบอาชีพ

ทรงพล ศรีเพชร นักศึกษาปริญญาโท มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์กล่าวว่า “เวลาเครียดๆ เกมออนไลน์เป็นสิ่งที่ผ่อนคลายได้มาก เคียวนี่ทั้งผู้หญิงผู้ชายชอบเล่นเกมออนไลน์ ยิ่งเป็นอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงช่วยให้เล่นเกมออนไลน์ได้สะดวกเพลิดเพลิน ส่งผลให้เด็กนักเรียน หรือนักศึกษาอาจคิดเกมได้หากไม่รู้จักแบ่งเวลาให้เป็นครับ” (ทรงพล ศรีเพชร, สัมภาษณ์, 23 เมษายน 2549)

พรรษวัฒน์ ปุญญาพิสุทธิ์ นักศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์ กล่าวว่า “อินเทอร์เน็ตความเร็วสูงช่วยให้การเล่นเกมออนไลน์ ได้สนุก และเร็วไม่มีติดขัด เหมือนเข้าไปอยู่ในบรรยากาศนั้นจริงๆ ถ้าใครไม่รู้จักแบ่งเวลาให้เป็นก็มีโอกาสติดเกมสูงมากครับ” (พรรษวัฒน์ ปุญญาพิสุทธิ์, สัมภาษณ์, 3 เมษายน 2549)

พลอย คาระกามาศ นักศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง กล่าวว่า “ปัจจุบันมีร้านเกมมากค่ะ เมื่อเป็นอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงทำให้ผู้เล่น เป็นทั้งคนทำงาน เด็กนักเรียน นักศึกษา ที่ยังไม่รู้จักแบ่งเวลาให้เป็นอาจติคเกม ” (พลอย คาระกามาศ, สัมภาษณ์, 29 มีนาคม 2549)

2.2.3 การละเมิดลิขสิทธิ์

ทัศนะของนักศึกษาเห็นว่า การใช้บรอดแบนด์ หรือ อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (ADSL) มีส่วนสนับสนุนให้เกิดการละเมิดลิขสิทธิ์ ข้อมูล เพลง ภาพยนตร์ เกม เพื่อการค้าเชิงพาณิชย์ รวมทั้งยังไม่มีกฎหมายรองรับในเรื่องนี้อย่างเด็ดขาดจึงทำให้ผู้ละเมิดลิขสิทธิ์ไม่เกรงความผิด และกระทำเป็นประจำ

อนรรักษ์ ธนาภรณ์ นักศึกษาปริญญาโท มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต กล่าวว่า “มีการละเมิดลิขสิทธิ์ข้อมูล ภาพยนตร์ เพลง ได้ง่ายและสะดวกขึ้นเพราะความเร็วสูง รวมทั้งยังไม่มีกฎหมายที่รองรับตรงจุดนี้ด้วย” (อนรรักษ์ ธนาภรณ์, สัมภาษณ์, 27 เมษายน 2549)

2.2.4 เว็บบนजार

นอกจากนี้ยังพบว่า นักศึกษามีทัศนคติต่อผลกระทบในแง่ลบของการใช้บรอดแบนด์ ว่า ด้วยคุณสมบัติความเร็วสูงของบรอดแบนด์ หรือ อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (ADSL) ได้เอื้ออำนวยให้เว็บอนजारจากเว็บไซต์ต่างประเทศ เปิดขึ้น โดยอัตโนมัติ (popup) ขึ้นมาที่หน้าจออินเทอร์เน็ตได้อย่างสะดวก รวดเร็ว เมื่อเปิดได้ครั้งหนึ่งแล้วเว็บไซต์อนजारดังกล่าว จะเปิดโดยอัตโนมัติ (popup) ขึ้นมาในการใช้งานอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงในครั้งต่อไปได้ง่าย ส่งผลให้เด็กนักเรียน นักศึกษา หรือผู้ใช้งานทั่วไป ที่กำลังใช้งานอินเทอร์เน็ตความเร็วสูง สามารถเข้าถึงเว็บอนजारได้อย่างไม่มีทางหลีกเลี่ยง จนอาจทำให้สนใจที่จะดู และอาจหมกมุ่นกับเรื่องทางเพศมากเกินไป จนอาจเสียการเรียนได้ หรือก่อให้เกิดการหลอกลวงทางเพศ หรือ อาชญากรรมทางเพศได้ ทั้งนี้สำหรับเว็บอนजारในประเทศไทยจะถูกควบคุมโดยศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ (NECTEC)

เอกลักษณ์ ธนะพงศ์ นักศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต กล่าวว่า “ผมว่าอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงเข้าเว็บไซต์อนजारจากต่างประเทศได้ง่ายและเร็วขึ้น มันจะป๊อปอัพขึ้นมา ทำให้วัยรุ่นสนใจที่จะเข้าไปดูครับ ” (เอกลักษณ์ ธนะพงศ์, สัมภาษณ์, 8 เมษายน 2549)

ส่งผลให้เกิดการติดเกมออนไลน์ และการละเมิดลิขสิทธิ์ รวมทั้ง ความสะดวกในการการเข้าถึงเว็บอนาจาร ที่ส่งผลให้เกิดการหมกมุ่นทางเพศมากเกินไป

DPU

ส่งผลให้เกิดการติคเกมออนไลน์ และการละเมิดลิขสิทธิ์ รวมทั้ง ความสะดวกในการการ
เข้าถึงเว็บอนาจาร ที่ส่งผลให้เกิดการหมกมุ่นทางเพศมากเกินไป

DPU

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การศึกษาวิจัย เรื่อง “ การใช้และทัศนคติเกี่ยวกับบรอดแบนด์ของนักศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร ” เป็นการศึกษาวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยใช้วิธีการศึกษาแบบ การสัมภาษณ์เจาะลึก (In-depth Interview) มีวัตถุประสงค์ของการวิจัยดังนี้

1. เพื่อศึกษาถึงการใ้บรอดแบนด์ของนักศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร ทางด้าน การศึกษา การสื่อสาร บันเทิง และพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ (E-Commerce)
2. เพื่อศึกษาถึงทัศนคติของนักศึกษาในเขตกรุงเทพมหานครต่อการประยุกต์ใช้ บรอดแบนด์ และผลกระทบในแง่ลบของการใ้บรอดแบนด์

5.1 สรุปผลการวิจัย

5.1.1 การใช้บรอดแบนด์ของนักศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร

นักศึกษากลุ่มตัวอย่างใ้บรอดแบนด์ทางด้านต่างๆ 4 ด้านดังนี้

5.1.1.1 การใช้บรอดแบนด์ทางด้านการศึกษา

1) การค้นหาข้อมูล

นักศึกษาสามารถค้นหาข้อมูลผ่านบรอดแบนด์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ กล่าวคือ สามารถเปิดเว็บเพจที่สมบูรณ์ (Completed Webpage) ได้สะดวกรวดเร็ว และสามารถเปิดเว็บเพจค้างไว้ได้เป็นจำนวนมาก ตลอดจนสามารถค้นหาข้อมูลได้อย่างต่อเนื่อง จึงทำให้เพลิดเพลินและไม่เบื่อ โดยมี วัตถุประสงค์ในการค้นหาข้อมูล เพื่อประกอบการทำรายงาน และโครงการ (Project) ต่าง ๆ รวมทั้งเพื่อ เป็นข้อมูลประกอบการเรียนในชั้นเรียน ด้วยวิธีการค้นหาจากเว็บไซต์ประเภท Search Engine ได้แก่ เว็บไซต์ Google เป็นอันดับแรก รองลงมาได้แก่ เว็บไซต์ Yahoo Hotmail และ MSN ตามลำดับ

2) การรับ-ส่ง E-Mail เพื่อการศึกษา

นักศึกษาใช้บรอดแบนด์ในการรับ-ส่งไฟล์ข้อมูลซึ่งมีพื้นที่จำนวนมากทางอีเมลได้สะดวกรวดเร็ว รวมทั้งสามารถดาวน์โหลดมาใช้งานได้สะดวกและรวดเร็วด้วย โดยใช้สำหรับ รับ- ส่งไฟล์ข้อมูลเกี่ยวกับเรื่องเรียนให้เพื่อน ซึ่งจะผลัดกันรับและส่ง และส่งรายงานให้อาจารย์ รวมทั้ง รับ- ส่งข้อมูลรายงานกลุ่มและรวบรวมส่งให้อาจารย์ทางอีเมล

3) การดาวน์โหลดโปรแกรม

นักศึกษาใช้บรอดแบนด์ในการดาวน์โหลดโปรแกรม เพื่อประกอบการเรียนในชั้นเรียน และโปรแกรมเพื่อใช้งานทั่วไปได้สะดวกรวดเร็วและมีประสิทธิภาพ เนื่องจากคุณสมบัติความเร็วสูง และการเชื่อมต่อตลอดเวลา (always on) ของบรอดแบนด์

4) การใช้เว็บบอร์ดเพื่อแลกเปลี่ยนความรู้

นักศึกษาใช้บรอดแบนด์ ในการเข้าถึงเว็บบอร์ดเพื่อตั้งกระทู้ถามตอบเกี่ยวกับวิชาคอมพิวเตอร์ จากเว็บบอร์ดของมหาวิทยาลัย และเข้าไปอ่านการตั้งกระทู้ถามตอบเกี่ยวกับวิชาคอมพิวเตอร์ จากเว็บบอร์ดของเว็บไซต์ทั่วไปได้แก่ เว็บไซต์ pantip.com เว็บไซต์ vichakam.com และเว็บไซต์ nectec.or.th ซึ่งบรอดแบนด์สนับสนุนให้สามารถเข้าถึงเว็บบอร์ดและข้อมูลที่ต้องการอ่านในเว็บบอร์ดได้สะดวกรวดเร็ว ทั้งนี้ นักศึกษาจะมีพฤติกรรมในการอ่านกระทู้ถามตอบมากกว่าการเข้าไปตั้งกระทู้ถามตอบ

5.1.1.2 การใช้บรอดแบนด์ทางการสื่อสาร

นักศึกษาใช้บรอดแบนด์ทางการสื่อสารเป็น 2 ลักษณะ ดังนี้

1) พุดโทรศัพท์ผ่านเครือข่ายบรอดแบนด์ (Voice Over IP)

นักศึกษาพุดโทรศัพท์ผ่านเครือข่ายเบรอดแบนด์ หรืออินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (ADSL) ซึ่งใช้ชื่อทางเทคนิคว่า Voice Over IP หรือ IP Phone กับเพื่อนที่อยู่ต่างประเทศ ในลักษณะที่เห็นภาพตามเวลาจริง (Real Time) ซึ่งจะต้องมีอุปกรณ์ประกอบด้วยกล้องดิจิทัล และไมโครโฟน โดยไม่ต้องเสียค่าใช้จ่ายเพิ่มจากค่าบริการของการใช้บรอดแบนด์

2) การสนทนาออนไลน์ (chat)

นักศึกษา นิยมใช้บรอดแบนด์ในการสนทนาออนไลน์ผ่านโปรแกรม MSN ได้อย่างมีประสิทธิภาพ เนื่องจากความเร็วสูงของบรอดแบนด์เอื้อประโยชน์ให้สามารถเห็นภาพของกลุ่มสนทนาในขณะที่กำลังสนทนาด้วยการมีกล้องดิจิทัลของผู้สนทนาทั้งสองฝ่าย นอกจากนี้ยังเอื้อประโยชน์ให้ สามารถส่งภาพขณะกำลังสนทนาออนไลน์ได้สะดวกรวดเร็ว และจากการสนทนาออนไลน์ ส่งผลให้นักศึกษามีทัศนคติว่าการใช้ภาษาในการสนทนาออนไลน์ โดยใช้ภาษาที่มีคำสะกดไม่ตรงกับไวยากรณ์ แต่จะเป็นคำพ้องเสียงที่มีความหมายเดียวกัน หรือคำย่อการใช้ภาษาเลียนเสียงการพูดไม่ชัด และการสร้างคำขึ้นมาใหม่เฉพาะกลุ่มสนทนาออนไลน์ หรือชุมชนออนไลน์ ส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงวัฒนธรรมการใช้ภาษาไทย

5.1.1.3 การใช้บรอดแบนด์ทางด้านบันเทิง

นักศึกษาใช้บรอดแบนด์ทางด้านบันเทิง 5 ประเภทคือ

1) การฟังเพลงออนไลน์

นักศึกษา นิยมใช้บรอดแบนด์ทางด้านบันเทิง เพื่อฟังเพลงออนไลน์และดาวน์โหลดเพลงมากที่สุด เนื่องจากสามารถฟังเพลงได้อย่างต่อเนื่อง และเสียงไม่กระตุก รวมทั้งด้วยคุณสมบัติความเร็วสูง และการเชื่อมต่อตลอดเวลาของบรอดแบนด์ ส่งผลให้สามารถดาวน์โหลดเพลงได้สะดวกรวดเร็ว ทั้งนี้นักศึกษานิยมฟังเพลงผ่านเว็บไซต์ kapook.com เป็นอันดับแรก รองลงมาจะฟังเพลงออนไลน์จากเว็บไซต์ 365.jukebox.com และจะดาวน์โหลดเพลงผ่านเว็บไซต์ kapook.com และเว็บไซต์ประเภท Bit torrent ซึ่งจะมีนักเล่นอินเทอร์เน็ตมาฝาก (post) เพลงต่างๆไว้ เพื่อเป็นการแลกเปลี่ยนกัน ในเว็บไซต์ประเภทนี้จะมีโปรแกรม Bit torrent ที่จะช่วยดาวน์โหลดไฟล์ที่มีพื้นที่จำนวนมาก เช่น เพลง ภาพยนตร์ ได้อย่างสะดวกรวดเร็ว

2) การอ่านหนังสือพิมพ์ออนไลน์

นักศึกษานิยมอ่านหนังสือพิมพ์ออนไลน์ เป็นอันดับสองรองจากการฟังเพลงออนไลน์และดาวน์โหลดเพลงจากการอ่านหนังสือพิมพ์ออนไลน์ผ่านบรอดแบนด์ หรืออินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (ADSL) ช่วยสนับสนุนให้นักศึกษา สามารถเปิดเว็บเพจของหนังสือพิมพ์ออนไลน์ที่สมบูรณ์ (Completed Webpage) และดาวน์โหลดรูปภาพ รวมทั้งเข้าถึงข้อมูลของข่าวได้สะดวกรวดเร็ว ตลอดจนสามารถเปิดเว็บเพจได้หลายเว็บเพจพร้อมๆ กัน ส่งผลให้ผู้อ่านไม่เบื่อและเพลิดเพลินกว่าการอ่านหนังสือพิมพ์ออนไลน์ผ่านอินเทอร์เน็ตทั่วไป เว็บไซต์ที่นักศึกษา

นิยมอ่านหนังสือพิมพ์ออนไลน์มากที่สุดได้แก่ เว็บไซต์ manager.co.th และรองลงมาจะอ่านหนังสือพิมพ์ออนไลน์ผ่านทางเว็บไซต์ sanook.com และอ่านจากเว็บไซต์ของ หนังสือพิมพ์เชิงปริมาณได้แก่ เว็บไซต์ thairat.co.th เว็บไซต์ dalinew.co.th และเว็บไซต์ของหนังสือพิมพ์เชิงคุณภาพ matichon.co.th

3) การชมทีวีออนไลน์

นักศึกษาสามารถชมทีวีออนไลน์ผ่านบรอดแบนด์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ กล่าวคือ สามารถชมรายการของทีวีออนไลน์ที่กำลังออกอากาศ และรายการย้อนหลังด้วยคุณภาพของเสียง และภาพ เสมือนชมจากโทรทัศน์ สำหรับรายการที่นักศึกษานิยมชมมากที่สุด ได้แก่ รายการโทรทัศน์ย้อนหลัง ประเภท วาไรตี้โชว์ ละคร และ เกมโชว์ จากเว็บไซต์ mcot.net มากที่สุด และ รองลงมาจะนิยมชมรายการข่าวออนไลน์ที่กำลังออกอากาศ ทาง เว็บไซต์ itv.co.th และเว็บไซต์ mcot.net รวมทั้งชมรายการละครที่กำลังออกอากาศจาก เว็บไซต์ tv3.co.th และเว็บไซต์ mcot.net

4) การดาวน์โหลดภาพยนตร์

นักศึกษาใช้บรอดแบนด์เพื่อดาวน์โหลดภาพยนตร์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ และสะดวกรวดเร็ว เนื่องจากคุณสมบัติความเร็วสูง และการเชื่อมต่อตลอดเวลาของบรอดแบนด์ โดยไม่มีค่าใช้จ่ายเพิ่ม ด้วยการดาวน์โหลดผ่านเว็บไซต์ประเภท Bit Torrent ได้แก่ เว็บไซต์ thaitracker.com , เว็บไซต์ bitthailand.com เว็บไซต์ loadbit.com และเว็บไซต์ sfefresh.com ซึ่งจะมีคนมาฝาก (Post) ภาพยนตร์ไว้เพื่อเป็นการแลกเปลี่ยนกัน (share) ในระหว่างกลุ่ม หรือ สังคมของนักเล่นอินเทอร์เน็ต เนื่องจากเว็บไซต์ประเภท Bit Torrent นี้จะมีโปรแกรม Bit Torrent ซึ่งโปรแกรมนี้จะมีคุณสมบัติดาวน์โหลดด้วยวิธี peer to peer กล่าวคือ เป็นการดาวน์โหลดระหว่างเครื่องคอมพิวเตอร์ส่วนตัว (PC) กับ เครื่องคอมพิวเตอร์ส่วนตัว (PC) ของผู้ฝากเพลงไว้ได้ โดยไม่ต้องผ่านเครื่องเซิร์ฟเวอร์ (server)

5) การเล่นเกมออนไลน์

นักศึกษาใช้บรอดแบนด์เพื่อเล่นเกมออนไลน์ได้อย่างราบรื่นไม่มีการกระตุก และล่าช้า โดยเฉพาะเกมที่มีภาพกราฟฟิก และเกมที่เป็นภาพสามมิติ ทำให้ผู้เล่นเกิดความเพลิดเพลิน เมื่อเปรียบเทียบกับการเล่นเกมออนไลน์ผ่านอินเทอร์เน็ตทั่วไป รวมทั้งยังเอื้อประโยชน์ให้สามารถ

ความโหดเกมมาเล่นเองได้ด้วย ประเภทเกมออนไลน์ที่นักศึกษานิยมเล่นผ่านบรอดแบนด์ มากที่สุด ได้แก่เกมเร่คนาร็อค รองลงมาได้แก่ เกมปิงปอง วอร์คราฟ กันบาว และ โยกัง ตามลำดับ

จากการที่นักศึกษาใช้บรอดแบนด์ หรือ อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (ADSL) ทางด้านบ้นเทิงทดแทน สื่อสารมวลชนดั้งเดิม ได้แก่ หนังสือพิมพ์ วิทยุ โทรทัศน์ (รวมทั้งการเล่นเกมออนไลน์) และ ทดแทนการใช้อินเทอร์เน็ตรูปแบบเดิม ได้อย่างสะดวกคล่องตัวและมีประสิทธิภาพมากกว่า ส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงวัฒนธรรมทางด้านบ้นเทิงเป็นรูปแบบใหม่ กล่าวคือ นักศึกษาจะใช้สื่อมวลชนทางด้านบ้นเทิงน้อยลง แต่จะใช้บรอดแบนด์ทางด้านบ้นเทิงทุกประเภท รวมทั้งการเล่นเกมออนไลน์ โดยที่นักศึกษาจะไม่ฟังเพลง ชมภาพยนตร์ หรือเล่นเกมออนไลน์ที่ตนเองเป็นผู้เลือกอย่างเดียว แต่จะต้องดาวน์โหลด เพลง ภาพยนตร์ และเกม เก็บไว้ใช้ประโยชน์ในภายหลังด้วย ทั้งนี้เนื่องจาก นักศึกษาสาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ เป็นผู้มีความรู้เกี่ยวกับคุณสมบัติของบรอดแบนด์ จึงใช้ประโยชน์จากบรอดแบนด์เพื่ออำนวยความสะดวก และตอบสนองความต้องการทางด้านบ้นเทิงได้อย่างครบถ้วนสมบูรณ์

รวมทั้งพบว่า เกิดเป็นสังคมบ้นเทิงออนไลน์ของนักเล่นอินเทอร์เน็ต ที่จะแลกเปลี่ยน (share) เพลง และ ภาพยนตร์ กัน ด้วยการฝากไว้ที่เว็บไซต์ประเภท Bit torrent ซึ่งหากมีความต้องการเพลงหรือภาพยนตร์ที่นักเล่นอินเทอร์เน็ตฝากไว้ ก็สามารถดาวน์โหลดผ่านเว็บไซต์นี้ได้ ด้วยโปรแกรม Bit torrent

5.1.1.4 การใช้บรอดแบนด์ทางด้านพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ (E-Commerce)

นักศึกษาใช้บรอดแบนด์ทางด้านพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ (E-Commerce) เพื่อการซื้อสินค้าออนไลน์ และใช้ค้นหาข้อมูลสินค้าเพื่อประกอบการตัดสินใจซื้อและเป็นความรู้ทั่วไป ได้สะดวกรวดเร็วในการเข้าถึงเว็บเพจ ข้อมูลสินค้า และรูปภาพที่คมชัด โดยสินค้าที่นิยมซื้อทางออนไลน์ ได้แก่ สินค้าที่เป็นของใหม่ รวมทั้งสินค้านมือสอง ตลอดจนซื้อสินค้าจากเว็บไซต์ต่างประเทศด้วย สำหรับการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อค้นหาข้อมูลสินค้านั้นจะเป็นการค้นหาข้อมูลเกี่ยวกับคุณสมบัติ รุ่น และราคา ทั้งสินค้าใหม่ และสินค้านมือสอง

5.1.2 นักศึกษาในเขตกรุงเทพมหานครมีทัศนะอย่างไรต่อการประยุกต์ใช้บรอดแบนด์

5.1.2.1 ทัศนะต่อการประยุกต์ใช้บรอดแบนด์

ผลการวิจัยพบว่า นักศึกษามีทัศนะว่า บรอดแบนด์ หรือ อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (ADSL) สามารถประยุกต์ใช้งานทางด้านต่างๆ 4 ด้าน ดังนี้

1) รัฐบาลอิเล็กทรอนิกส์ (E-Government) เพื่อให้บริการประชาชนทางด้านการสืบค้นข้อมูลภาครัฐผ่านเว็บไซต์ของหน่วยงานที่ต้องการ การเชื่อมโยงข้อมูลเพื่อให้บริการแบบ One Stop Service ในการอำนวยความสะดวกแก่ประชาชน ให้สามารถทำบัตรประชาชนและใบขับขี่ได้ทุกเขตหรือทุกกรมการขนส่ง รวมทั้งการให้บริการออนไลน์เช่นการถ่ายภาษีออนไลน์ ตลอดจนในอนาคตจะเป็นการทำบัตรประชาชน และ ใบขับขี่ออนไลน์

2) พาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ (E-Commerce) ประเภท b to b และ b to c แบบครบวงจร ซึ่งมีการซื้อขายและจ่ายเงินออนไลน์ที่มีความปลอดภัยและน่าเชื่อถือ

3) การเรียนการสอนทางไกลผ่านจอภาพ (E-Learning) ที่มีปฏิสัมพันธ์ได้ตอบระหว่างผู้สอนและผู้เรียนได้ตามเวลาจริง Real Time ส่งผลให้เกิดโอกาสทางการศึกษาที่ทัดเทียมกัน

4) การประชุมทางไกลผ่านจอภาพ (Video Conference) ระหว่างสำนักงานใหญ่ และสาขา ที่อยู่ห่างไกลกันได้อย่างมีประสิทธิภาพ ส่งผลให้ประหยัดเวลาและค่าใช้จ่าย

5.1.2.2 ทัศนะต่อผลกระทบในแง่ลบของการใช้บรอดแบนด์

นักศึกษามีทัศนะต่อผลกระทบในแง่ลบของการใช้บรอดแบนด์ ดังนี้

1) การดาวน์โหลดเพลงของผู้บริโภคผ่านบรอดแบนด์ส่งผลกระทบต่อผู้ประกอบการธุรกิจค่ายเพลง

2) คุณสมบัติความเร็วสูง และการเชื่อมต่อตลอดเวลา (always on) ของบรอดแบนด์ เอื้ออำนวยให้สามารถเล่นเกมออนไลน์ได้สนุกเพลิดเพลินจึงส่งผลให้เยาวชนไทยและผู้ใช้งานมีโอกาสติดเกมออนไลน์

3) บรอดแบนด์ เป็นช่องทางที่สำคัญซึ่งส่งผลให้เกิดการละเมิดลิขสิทธิ์บนอินเทอร์เน็ต เพื่อการค้าเชิงพาณิชย์ได้อย่างสะดวกรวดเร็ว ได้แก่ การละเมิดลิขสิทธิ์ ข้อมูล โปรแกรม เพลง ภาพยนตร์ เกม จากการศึกษาวิจัยยังไม่มีกฎหมายลงโทษที่ชัดเจน จึงทำให้ผู้ละเมิดลิขสิทธิ์ไม่เกรงความผิด และกระทำอยู่เป็นประจำ

4) บรอดแบนด์ช่วยให้เยาวชนไทย หรือ ผู้ใช้งานทั่วไป เข้าถึงเว็บอนาจารได้สะดวก ส่งผลให้ผู้ใช้งานบรอดแบนด์ เกิดการหมกมุ่นกับสิ่งเหล่านี้ ซึ่งอาจก่อให้เกิดปัญหาทางสังคมต่างๆ ตามมา เช่น ปัญหาการล่อลวงทางเพศ เป็นต้น

5.2 การอภิปรายผลการวิจัย

5.2.1. การใช้บรอดแบนด์ของนักศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร

จากผลการวิจัยที่พบว่า นักศึกษาใช้บรอดแบนด์ ทางด้านต่างๆ ดังนี้

5.2.1.1 การใช้บรอดแบนด์ทางการศึกษา ผลการวิจัยพบว่า บรอดแบนด์ หรือ อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (ADSL) ซึ่งมีความเร็วตั้งแต่ 128 กิโลบิตต่อวินาที (Kbps) ถึง 2 เมกะบิตต่อวินาที (Mbps) ได้เอื้อประโยชน์ต่อการใช้งานทางการศึกษา ทางด้านการค้นหาข้อมูล การรับ-ส่งอีเมล (E-Mail) การใช้เว็บบอร์ดเพื่อแลกเปลี่ยนความรู้ และการดาวน์โหลดโปรแกรม ได้อย่างสะดวกรวดเร็ว และประหยัดเวลา ในการใช้งาน จึงสอดคล้องกับ แนวคิดเกี่ยวกับการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ ที่กล่าวถึงบริการบนอินเทอร์เน็ต ซึ่งแบ่งเป็น 4 ประเภท (ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ, 2538 อ้างใน พรศักดิ์ อูร์จันทชัยรัตน์, 2543 :25) ดังนี้

1) บริการ world wide web (www.) เป็นบริการที่ช่วยให้ผู้ใช้สามารถศึกษาหรือค้นข้อมูลในอินเทอร์เน็ต ที่เป็นอักษร ภาพ เสียง หรือภาพยนตร์โดยเอกสารที่เปิดดูเรียกว่า เว็บเพจ (web page) ซึ่งในเว็บเพจแต่ละหน้า จะมีการเชื่อมโยงถึงกัน ในการเชื่อมต่อกันนี้จะมีลักษณะคล้ายกับใยแมงมุม นั้น เป็นบริการแรกที่นักศึกษากลุ่มตัวอย่าง ใช้บรอดแบนด์ หรือ อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (ADSL) เพื่อค้นหาข้อมูลประกอบการเรียน จากเว็บไซต์ประเภท Search Engine ได้แก่เว็บไซต์ google มากที่สุด

รวมทั้งผลการวิจัย ที่พบว่า นักศึกษาใช้ บรอดแบนด์ หรือ อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (ADSL) ซึ่งมีประสิทธิภาพสูงกว่าอินเทอร์เน็ตทั่วไป เป็นช่องทางในการค้นหาข้อมูลทั้งในประเทศและต่างประเทศ เพื่อประกอบการทำรายงานและโครงการต่างๆตามที่ต้องการ ได้อย่างสะดวกรวดเร็วและมีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับ แนวคิดเรื่อง การสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ (Computer-Mediated Communication : CMC) ดังที่ ทวีศักดิ์ กอนันตระกูล และคณะ (2546 : 5) กล่าวถึง อินเทอร์เน็ตว่าเป็นเครื่องมือที่สำคัญในการเข้าถึงข้อมูลข่าวสาร และแหล่งความรู้จากทั่วโลก อีกทั้งยังเป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารที่ทรงประสิทธิภาพ อินเทอร์เน็ตจึงเป็นโครงสร้างพื้นฐานที่สำคัญสำหรับการก้าวไปสู่สังคมภูมิปัญญาและการเรียนรู้ (Knowledge -Base Society) รวมทั้งการบริโภคข้อมูลข่าวสารผ่านอินเทอร์เน็ตเป็นสื่อที่ถูกควบคุมโดยผู้ใช่มากกว่าผู้ส่งสาร สำหรับการแสวงหาข้อมูลผ่านอินเทอร์เน็ต ผู้ใช้สามารถควบคุมข่าวสารที่ต้องการเปิดรับ และเลือกปฏิเสธข้อมูลข่าวสารที่ไม่น่าสนใจได้ การเรียกหาข้อมูลสามารถกระทำได้ไม่จำกัดจำนวน ไม่มีขีดจำกัดในการเลือกเปิดรับสาร รวมทั้งสามารถควบคุมข้อมูลข่าวสารที่ต้องการเปิดรับมากกว่าสื่ออื่นๆ

ตลอดจน การที่นักศึกษามีชีวิตประจำวันที่เกี่ยวข้องกับอินเทอร์เน็ต โดยเฉพาะใช้วิธีการเรียนรู้ด้วยการค้นหาข้อมูลจากอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงมากกว่าการเข้าห้องสมุด จึงสอดคล้องกับ แนวคิดเรื่อง Generation C (Generation Of Content) ตามที่ เจมส์ คัดด์ พลเดช (2547 : 22) กล่าวว่า กลุ่ม Generation C เป็นกลุ่มล่าสุดที่เติบโตมาท่ามกลางอินเทอร์เน็ต และเป็นกลุ่มที่ชอบสังคมของการเรียนรู้ เป็น Generation of Content และชอบเรียนรู้ที่จะใช้เทคโนโลยีมาเพิ่มความสะดวกสบายให้กับตัวเอง ด้วยการใช้อินเทอร์เน็ต ค้นหาข้อมูลโดยไม่ต้องเปิดหนังสือหรือเดินไปห้องสมุด

นอกจากนี้ ผลการวิจัย ที่พบว่า บรอดแบนด์ สามารถเข้าถึงข้อมูล และสามารถดาวน์โหลดข้อมูลที่เป็นไฟล์ที่มีพื้นที่จำนวนมากได้รวดเร็วนั้นสอดคล้องกับการวิจัยของ IDC Research ที่ได้คาดการณ์ว่าในปี พ.ศ. 2550 ผู้ใช้อินเทอร์เน็ต โดยสัญญาแบบบรอดแบนด์ จะเป็นปัจจัยหลักที่ผลักดันปริมาณการสื่อสารให้เพิ่มขึ้น จะเข้าถึงข้อมูล ดาวน์โหลด และโอนถ่ายข้อมูลที่มีปริมาณเทียบเท่ากับทั้งห้องสมุดของสภาองเกรส และมากกว่า 64,000 เท่าในทุกๆ วัน โดยสัญญาแบบบรอดแบนด์ จะเป็นปัจจัยหลักที่ผลักดันปริมาณการสื่อสารให้เพิ่มขึ้น

2) บริการ E-mail (Electronic mail) หรือไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ เป็นบริการที่คล้ายกับไปรษณีย์ สามารถส่งข้อความไปถึงผู้อื่นในอินเทอร์เน็ต โดยใช้ระยะเวลาเพียงไม่กี่วินาที แม้ว่าจะมีระยะห่างไกลกันมากเพียงใด นั้น สอดคล้องกับการที่นักศึกษาในกลุ่มตัวอย่าง ใช้บรอดแบนด์ หรือ อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (ADSL) ในการรับ-ส่งอีเมล (E-Mail) ซึ่งเป็นการรับ และส่งข้อมูล เกี่ยวกับการศึกษาซึ่งเป็นไฟล์ที่มีพื้นที่จำนวนมาก เช่น โปรแกรม ภาพกราฟฟิค ไลอะแกรม และเป็นการรับส่งและรวบรวมข้อมูลเพื่อทำรายงานกลุ่ม

รวมทั้งการที่นักศึกษา ให้ความสำคัญกับการใช้ อีเมลในการติดต่อสื่อสาร และมีการเช็คเมลทุกครั้งที่ใช้คอมพิวเตอร์ เนื่องจากตรวจสอบว่าเพื่อนๆส่งข้อมูลเกี่ยวกับวิชาที่เรียนมาให้ และใช้สำหรับส่งรายงานให้อาจารย์ หรือใช้การรับ-ส่งอีเมลในการทำรายงานกลุ่มโดยไม่ต้องเดินทางไปที่มหาวิทยาลัย จึงสอดคล้องกับแนวคิดเรื่อง Generation C (Generation Of Content) ซึ่งเขมทัตต์ พลเดช (2547 : 22) กล่าวว่า กลุ่มคน "Gen.C" จะมีพฤติกรรมโดดเด่นทางด้านการให้ความสำคัญกับการรับ และการส่ง ข้อมูลข่าวสาร (Connecting People) ตลอดเวลา ในชีวิตประจำวันทันทีที่เปิดคอมพิวเตอร์ จะต้องเช็คอีเมล ก่อนกิจกรรมอื่นๆ

3) บริการ USENET (User Network) เป็นบริการที่ทำให้ผู้ใช้สามารถพูดคุยแลกเปลี่ยนข่าวสาร หรือความคิดเห็นในหัวข้อต่าง ๆ กับผู้อื่นได้ เช่นกระดานข่าว หรือ เว็บบอร์ด นั้นเป็นบริการที่นักศึกษาจะนิยมใช้ในการแลกเปลี่ยนความรู้เกี่ยวกับวิชาคอมพิวเตอร์ โดยการตั้งกระทู้ถามตอบในเว็บบอร์ดของมหาวิทยาลัยที่กำลังศึกษา และอ่านการตั้งกระทู้ถามตอบจากเว็บบอร์ดของเว็บไซต์ทั่วไปผ่านบรอดแบนด์ หรือ อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (ADSL) สอดคล้องกับแนวคิดเว็บบอร์ด ที่ (วาสนา ศรีรักษ์ , 2546 อ้างใน นิภาภรณ์ ใหญ่กระโทก, 2548 : 22) กล่าวว่า “เว็บบอร์ดเป็นการสื่อสารระหว่างบุคคลแบบไม่พร้อมหน้ากัน (many - to - many Asynchronous Communication) เว็บบอร์ดหรือกระดานสนทนา หรือกระดานเสวนา คือพื้นที่บนอินเทอร์เน็ต ที่อนุญาตให้ผู้ใช้ (User) สามารถเข้าไปอ่าน หรือ ตั้งหรือตอบปัญหาต่างๆโดย เรียกปัญหาเหล่านี้ว่า “กระทู้” (topic) เนื้อหาในการตั้ง-ตอบ แต่ละกระทู้อาจเป็นเรื่องราวเชิงวิชาการ การแสดงความคิดเห็น การเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารทั่วไป หรือเป็นเพียงการสนทนากับผู้ใช้รายอื่นทั่วไป”

รวมทั้งการที่นักศึกษาใช้เว็บบอร์ดผ่านบรอดแบนด์ เพื่อเป็นการแลกเปลี่ยนความรู้ ยังสอดคล้องกับ แนวคิดเกี่ยวกับการสื่อสารผ่านตัวกลางด้วยคอมพิวเตอร์ (Computer - Media -

Communication) ซึ่ง กิตติ กันภัย (2543:105) ได้นิยามเทคโนโลยีการสื่อสารใหม่ (New Communication Technologies) หรือสื่อใหม่ (New Media) ที่แตกต่างไปจากนิยามเดิมว่า เป็นเทคโนโลยีหรือสื่อที่เอื้ออำนวยให้เกิด “ การแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารบนฐานของคนจำนวนมาก ไปสู่คนจำนวนมาก ผ่านระบบการสื่อสารที่มีคอมพิวเตอร์เป็นศูนย์กลาง (many to many basic)”

4) บริการ FTP (File Transfer Protocol) เป็นบริการโอนย้ายไฟล์ในอินเทอร์เน็ต แบ่งเป็น 2 ประเภท คือการดาวน์โหลด และการอัปโหลด นั้น สอดคล้องกับการที่นักศึกษาใช้บรอดแบนด์ ในการดาวน์โหลดโปรแกรม เพื่อประกอบการเรียนในชั้นเรียน และโปรแกรมสำหรับใช้งานคอมพิวเตอร์ทั่วไป

5.2.1.2 การใช้บรอดแบนด์ทางการสื่อสาร

ผลการวิจัยพบว่า นักศึกษาใช้บรอดแบนด์ทางการสื่อสาร 2 ลักษณะดังนี้

1) การพูดโทรศัพท์ผ่านเครือข่ายบรอดแบนด์ (Voice Over IP)

การที่นักศึกษาใช้บรอดแบนด์เพื่อการสื่อสาร ด้วยการพูดโทรศัพท์ผ่านเครือข่ายบรอดแบนด์ หรืออินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (ADSL) ซึ่งเรียกกันว่า Voice Over IP (IP) หรือ IP Phone กับเพื่อนที่ต่างประเทศ แบบเห็นภาพตามเวลาที่เกิดขึ้นจริง (Real Time) ด้วยการที่ต้นทางและปลายทางในการสื่อสาร จะต้องใช้เครือข่ายอินเทอร์เน็ตความเร็วสูง พร้อมมีอุปกรณ์กล้องดิจิทัลและไมโครโฟน ก็สามารถพูดคุยกันได้อย่างไร้พรมแดนและไม่มีขีดจำกัดเรื่องเวลาและสถานที่ และไม่ต้องเสียค่าบริการเพิ่ม นั้น สอดคล้องกับ แนวคิดการสื่อสารผ่านตัวกลางคอมพิวเตอร์ (CMC) ที่กล่าวถึง ธรรมชาติของอินเทอร์เน็ตว่า “ เป็นแหล่งในการสื่อสารข้อมูลข่าวสาร ทั่วโลก รวมถึงการพูดคุยทางอินเทอร์เน็ต ซึ่งเป็นสื่อที่มีราคาถูกกว่าสื่ออื่นๆ มาก เช่นการติดต่อข้ามประเทศครั้งหนึ่งไม่ว่าจะเป็นประเทศไหน ก็จะเสียต้นทุนที่ถูกกว่าการสื่อสารแบบอื่นๆ ” (ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ, 2538 อ้างใน พรศักดิ์ อูร์จันท์ชัชวรัตน์, 2543 : 2-4)

รวมทั้งสอดคล้องกับแนวคิดการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ (CMC) โดย (Kiesler, Siegel and McGuire, 1984; Kiesler and Sproull, 1992 อ้างใน ชีรพล ภูริติ, 2545 : 74-78) กล่าวไว้ว่า “ ภายใต้อายุเทคโนโลยีสื่อที่ทันสมัย (New Media Technology) อาศัยการสื่อสารคอมพิวเตอร์ (Computer-Mediated-Communication หรือ CMC) สื่อสมัยใหม่ได้เกิดขึ้น เป็นการแลกเปลี่ยนผสมผสาน ไม่ว่าจะเป็นในรูปแบบใดๆ เช่น วิดีทัศน์ เสียง และข้อความที่ต้องใช้เครื่องคอมพิวเตอร์

ข้อได้เปรียบของการสื่อสารผ่านสื่อคอมพิวเตอร์ที่เหนือการสื่อสารรูปแบบอื่น คือ การเอาชนะอุปสรรคด้านเวลา และพื้นที่ (Time and Space) ”

2) การสนทนาออนไลน์ผ่านบรอดแบนด์

ผลการวิจัยพบว่า นักศึกษานิยมสนทนาออนไลน์ (chat) สอดคล้องกับแนวคิดเกี่ยวกับการสื่อสารผ่านตัวกลางคอมพิวเตอร์ ซึ่งหมายถึง การคุยกับผู้อื่นแบบทันที (ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ, 2538 อ้างใน พรศักดิ์ อัจฉรินทร์, 2543 :25) เป็นบริการพูดคุยหรือสนทนาที่คล้ายกับการใช้โทรศัพท์ที่สามารถโต้ตอบได้ แต่ผ่านเครือข่ายระบบอินเทอร์เน็ต ด้วยการพิมพ์ข้อความ

ทั้งนี้ นักศึกษานิยมที่จะสนทนาออนไลน์ (chat) ผ่านโปรแกรม MSN เนื่องจากเป็นโปรแกรมที่ใช้งานสะดวก และมีแอปพลิเคชันมากมายทำให้ผู้สนทนารู้สึกสนุกและเพลิดเพลิน เช่น การสนทนาแบบเห็นภาพที่มีกล้องดิจิทัลเป็นตัวกลาง ทำให้เห็นภาพของผู้ร่วมสนทนาขณะกำลังสนทนาอยู่ด้วยผ่านทางโปรแกรม Web Cam นั้น สอดคล้องกับ แนวคิดการสนทนาออนไลน์ (Chat) ที่กล่าวไว้ว่า “ ในเว็บไซต์ (web site) ถ้าจะเปรียบไปแล้วนั้น ห้องคุย (chat Room) เปรียบเสมือนชุมชนอีก ชุมชนหนึ่งซึ่งสามารถคุย พบปะแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างกันได้ แต่จะมีความพิเศษกว่าการสื่อสารแบบเดิมๆ ก็คือสามารถคุยกัน โดยการพิมพ์ข้อความแทนคำพูด สามารถสนทนากันเป็นเสียง และยังสามารถส่งภาพ หรือมีกล้องดิจิทัลเป็นตัวกลาง ในการสื่อภาพของผู้ร่วมสนทนาขณะกำลังสนทนาอยู่ ด้วย การสนทนานั้นอาจเป็นบุคคลสองคนหรือมากกว่าก็ได้ ผ่านทางโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ซึ่งโปรแกรมของผู้ที่พูดคุยอยู่นั้นเชื่อมต่อสื่อสารกันโดยผ่านทางอินเทอร์เน็ต (www.nanaidea.com)

นอกจากนี้ นักศึกษานิยมที่จะสนทนากับเพื่อนที่เรียนสมัยมัธยมศึกษา เพื่อนที่กำลังศึกษาในปัจจุบัน และเพื่อนที่ทำงาน หรือ เพื่อนใหม่ที่เข้ามาทักทายในห้องสนทนา โดยมีลักษณะ การสนทนาทั้งรายบุคคล (one to one) และคุยกันเป็นกลุ่ม (one to many) จึงสอดคล้องกับแนวคิดเกี่ยวกับการสื่อสารผ่านตัวกลางคอมพิวเตอร์ (Moris and Christine,1996) ที่กล่าวว่า “ การคุยกันในหลายหัวข้อที่ต้องการ ตัวอย่างเช่น IRC (Internet Relay Chat) เป็นการสื่อสารแบบพร้อมกัน (Synchronous Communication) ทั้งในแบบ One-to-One ไปจนถึง One-to-many ” โดยนักศึกษามีวัตถุประสงค์ คุยเพื่อความสนุก เพื่อสนทนาเรื่องส่วนตัว ปรีกษาเรื่องการเรียน

ปรึกษาเรื่องการทำงาน รวมทั้งเมื่อมีเพื่อนที่ยังไม่รู้จักคุยทักทายมาก่อน ก็ยินดีที่จะสนทนาด้วย จึงสอดคล้องกับแนวคิดห้องสนทนา ที่กล่าวว่า “ การคุย หรือ chat เป็นการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างบุคคลสองคนขึ้นไป ผ่านโปรแกรมไปยังระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ซึ่งเปิดโอกาสให้สมาชิกสามารถสนทนากันได้ด้วย หรือทำให้มีการสนทนากับผู้ที่ไม่เคยรู้จัก ไม่เคยเห็นหรืออาจจะอยู่กันคนละประเทศ ” (www. thaichat.net)

อย่างไรก็ตามนักศึกษา ยังมีความเห็นว่าการสนทนาออนไลน์จะเป็นการสื่อสารที่มีปฏิสัมพันธ์ได้ตอบทันที และเป็นการสื่อสารที่เป็นส่วนตัวมากกว่าการสื่อสารประเภทอื่น รวมทั้งการที่สามารถสื่อสารกันได้ตลอดเวลา (ออนไลน์ไว้ตลอดเวลา) อย่างไม่มีขีดจำกัดเรื่องเวลา สถานที่ ส่งผลให้นักศึกษามีความรู้สึกว่าผู้ที่สนทนาด้วยอยู่ใกล้ชิดกัน แม้ว่าในความเป็นจริงจะอยู่ห่างไกลกันก็ตาม ดังที่ กิตติ กันภัย (2543) กล่าวว่า “ การสื่อสารผ่านสื่อคอมพิวเตอร์เป็นการสื่อสารที่ไม่จำกัดสถานที่สามารถใช้กับเครื่องคอมพิวเตอร์เครื่องไหนก็ได้ และไม่มีข้อจำกัดเรื่องเวลาสามารถสื่อสารเมื่อไหร่ก็ได้ที่ต้องการ ”

ตลอดจน ผลการวิจัยพบว่านักศึกษายกจะใช้การสื่อสารผ่านตัวกลางคอมพิวเตอร์ (CMC) ทุกประเภท ทั้ง การสนทนาออนไลน์ (Chat) การรับส่ง E-Mail การพูดโทรศัพท์ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงแบบเห็นภาพ (Voice Over IP) และการใช้โทรศัพท์มือถือ เพื่อเป็นการทำให้ตนเองเป็นคนทันสมัยในการใช้เทคโนโลยีใหม่ๆ รวมทั้งเป็นผู้ที่รู้จักนำอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงมาใช้ประโยชน์ทางการสื่อสารให้มากที่สุด ซึ่งจะส่งผลให้ประหยัดค่าใช้จ่ายนั้น เป็นการสอดคล้องกับ แนวคิดเกี่ยวกับ กลุ่ม Generation of Content ซึ่งเป็นกลุ่มที่จะใช้สื่อทุกประเภท รวมทั้งเรียนรู้ที่จะใช้เทคโนโลยีมาเพิ่มความสะดวกสบายให้กับตัวเอง เพื่อให้ตนเองเป็นคนทันสมัยรับข่าวสารเหตุการณ์อยู่ตลอดเวลา

นอกจากนี้ ผู้วิจัยพบว่า นักศึกษามีความเห็นว่าการสนทนาออนไลน์ (Chat) ส่งผลให้เกิดเป็นการเปลี่ยนแปลงวัฒนธรรมการใช้ภาษาไทย เนื่องจากนักศึกษาหรือผู้สนทนาออนไลน์จะใช้ภาษาเฉพาะกลุ่มนัก chat ในการสนทนา หรือการพิมพ์ตัวอักษร เพื่อให้เกิดความสะดวกรวดเร็วในการสนทนาและเกิดอารมณ์ในการสนทนา ด้วยการใช้ภาษาไทยที่เป็นคำย่อ เช่น “กระซิบ” เป็น “ซิบ “ และสะกดไม่ตรงตามไวยากรณ์แต่จะเป็นคำพ้องเสียงที่มีความหมายเดียวกัน เช่น “สวรรค์” เป็น “หวัดดี”

รวมทั้งเพื่อให้เห็นว่าภาษาที่ใช้มีความน่ารัก เป็นเอกลักษณ์เฉพาะกลุ่ม จึงใช้คำที่อ่านออกเสียงไม่ชัด เช่น “เหรอ” เป็น “เหยอ” หรือเป็นคำที่สร้างขึ้นใหม่ เช่น “ว้าย” เป็น “แหงว” และการสร้างคำใหม่เพื่อใช้เฉพาะกลุ่มชุมชนออนไลน์ เช่น คำว่า “Noob” หมายถึง ไม่มีฝีมือ

การที่นักศึกษา หรือ นัก Chat ใช้ภาษาไทยรูปแบบใหม่ในการสนทนา หรือเป็นภาษาที่ใช้เฉพาะกลุ่มของผู้สนทนาออนไลน์ หรือชุมชนออนไลน์ นั้น สอดคล้องกับ แนวคิดเกี่ยวกับการสื่อสารผ่านตัวกลางคอมพิวเตอร์ ที่กล่าวถึงชุมชนออนไลน์ว่า (Bakhtim, 1986 อ้างใน กิตติกันภัย, 2543 : 129) “ชุมชนนี้มีความหมายเป็นของตัวเอง แต่เป็นความหมายที่เพิ่งเกิดขึ้น และแตกต่างไปจากความหมายทางสังคมอื่นๆ ซึ่งจะมีรูปแบบของการแสดงออกที่มีรูปแบบที่หลากหลาย เช่น พบว่า สื่อคอมพิวเตอร์สามารถนำไปสู่การสร้างรูปแบบการแสดงออกด้วยการสื่อสารใหม่ๆ Bakhtim เสนอว่าในขณะที่กลุ่มมีการพัฒนาปรับเปลี่ยนอยู่ตลอดเวลา กลุ่มจะสร้างความหมายเฉพาะกลุ่ม (group specific meaning) ขึ้นมาด้วยและในที่สุดรูปแบบใหม่ของการใช้ถ้อยคำ (forms of speech) หรือ ประเภทของการใช้ถ้อยคำสื่อสาร (genres) ก็จะมีลักษณะเฉพาะตัว เป็นคุณสมบัติเฉพาะของชุมชนหรือกลุ่มนั้น” รวมทั้งสอดคล้องกับ การศึกษา งานวิจัยของ Nancy K. Baym, 1998 (อ้างใน กิตติกันภัย, 2543 : 123) ที่พบว่าวัฒนธรรมชุมชนใน CMC จะสร้างให้เกิดการใช้ภาษา วิธีการพูด สื่อสารและความเข้าใจร่วมกันขึ้นมาใหม่ ความเข้าใจร่วม (share understanding) นี้ถือเป็นสิ่งสำคัญที่จะทำให้ ชุมชนออนไลน์ ดำรงต่อไปได้”

นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับ การศึกษาเรื่อง “การศึกษารูปแบบพฤติกรรมการสื่อสารในห้องสนทนาภาษาไทยผ่านโปรแกรม Pirch 98 บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต” ของ กุศลทิพย์ ไชยศิริมงคล (2548 : 48) ที่ได้กล่าวถึงการสนทนาในโปรแกรม Pirch 98 ว่ามีการใช้คำสนทนาที่สะกดไม่ตรงตามไวยากรณ์ การใช้คำเลียนเสียง และการใช้ศัพท์เฉพาะกลุ่ม

5.2.1.3 การใช้บรอดแบนด์ทางด้านบันเทิง

ผลการวิจัย ที่พบว่าด้วยคุณสมบัติความเร็วสูงบรอดแบนด์ ได้เอื้ออำนวยต่อการใช้งานด้านบันเทิง เนื่องจากสามารถ รับส่ง ข้อมูล ภาพนิ่ง เสียง และ ภาพเคลื่อนไหว (Multimedia) ได้ตามเวลาจริง (Real Time) จึงสนับสนุนให้ฟังเพลงออนไลน์ได้อย่างต่อเนื่อง ไม่มีเสียงกระตุก และ ชมทีวี หรือชมภาพยนตร์ออนไลน์ ได้อย่างมีคุณภาพเสมือนชมจากโทรทัศน์ รวมทั้งสามารถเล่นเกมออนไลน์ได้อย่างต่อเนื่องภาพ และเสียงไม่กระตุก ซึ่งที่ผ่านมามีการใช้งาน

ทางด้านบันเทิงผ่านอินเทอร์เน็ตรูปแบบเดิม ยังไม่มีประสิทธิภาพเพียงพอทั้งภาพและเสียงที่ไม่ต่อเนื่อง ตลอดจนนักศึกษากลุ่มตัวอย่าง จะไม่นิยมฟังเพลง ชมภาพยนตร์ (วิดีโอ) หรือเล่นเกมออนไลน์ผ่าน บรอดแบนด์ หรือ อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (ADSL) เพียงอย่างเดียว แต่จะดาวน์โหลด เพลง ภาพยนตร์ เกม ที่ตนเองชื่นชอบเก็บไว้ใช้งานในภายหลัง เนื่องจากบรอดแบนด์มีศักยภาพสูงในการดาวน์โหลดไฟล์ที่มีพื้นที่จำนวนมาก ได้แก่ เพลง และภาพยนตร์ นั้นสอดคล้องกับ แนวคิดเกี่ยวกับเทคโนโลยีเป็นตัวกำหนด ในประเด็นเทคโนโลยีการสื่อสารกับการเปลี่ยนแปลงสังคม ของ McLuhan (อ้างใน กาญจนา แก้วเทพ, 2541 : 116) ที่สนใจ “รูปแบบของสื่อ” (Form/Media) ที่ว่า “เพียงแต่ตัวสื่อก็เป็นสารแล้ว” (Medium is the Message) เนื่องจาก McLuhan คิดว่าเพียงแต่การเปลี่ยนตัวสื่อเท่านั้น ก็จะสร้างผลกระทบให้เกิดการเปลี่ยนแปลงกับประสบการณ์ของมนุษย์แล้ว จากแนวคิดนี้หากนำอินเทอร์เน็ตความเร็วสูง เปรียบเทียบกับอินเทอร์เน็ตรูปแบบเดิมที่มีความเร็วปกตินักศึกษากลุ่มตัวอย่างหรือผู้ใช้อินเทอร์เน็ตย่อมสัมผัสความแตกต่างในคุณสมบัติของการทำหน้าที่ “ช่องทางการสื่อสาร” ดังเช่น เมื่อนักศึกษาเข้าไปในเว็บไซต์ของสถานีโทรทัศน์ ถ้าใช้อินเทอร์เน็ตรูปแบบเดิม นักศึกษาจะทำได้เพียงการอ่านตารางเวลาออกอากาศของสถานี อ่านเรื่องย่อของละครที่จะออกอากาศ หรือสามารถชมทีวีออนไลน์ได้แต่คุณภาพเสียงและภาพไม่ต่อเนื่องหรือเกิดการกระตุก แต่ถ้าเปลี่ยนการใช้สื่อเป็นอินเทอร์เน็ตความเร็วสูง นักศึกษาจะสามารถเลือกชมรายการที่กำลังออกอากาศ (On air) ทางเว็บไซต์ของสถานีโทรทัศน์ได้ทันที ด้วยคุณภาพด้านเสียงและภาพเทียบเท่ากับการชมโทรทัศน์และยังสามารถเลือกชมรายการ หรือละครที่ออกอากาศไปแล้วย้อนกลับมาดูใหม่ได้

ทั้งนี้ ผู้วิจัยสามารถสรุปผลการวิจัยที่พบว่า จากการใช้ที่นักศึกษาใช้ บรอดแบนด์ หรือ อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (ADSL) ซึ่งเป็นสื่อใหม่ ทางด้านบันเทิงทดแทน สื่อสารมวลชนดั้งเดิม ได้แก่ หนังสือพิมพ์ วิทยุ โทรทัศน์ และ ทดแทนการใช้อินเทอร์เน็ตรูปแบบเดิม ของนักศึกษากลุ่มตัวอย่าง ส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงวัฒนธรรมทางด้านบันเทิงเป็นรูปแบบใหม่ ดังนี้

1. นักศึกษาจะใช้สื่อมวลชนทางด้านบันเทิงน้อยลง และจะไม่ถูกจำกัดเวลา และสถานที่ในการเปิดรับสื่อ ได้อย่าง สะดวกรวดเร็วและมีประสิทธิภาพ ได้แก่ การฟังเพลงออนไลน์ที่สามารถเลือกฟังเพลงที่ต้องการด้วยเสียงคมชัดและไม่กระตุก การชมทีวีออนไลน์ที่สามารถเลือกชมรายการที่วีช้อนหลังตามเวลาที่สะดวก จึงสอดคล้องกับ แนวคิดเกี่ยวกับ เทคโนโลยีการสื่อสารรูปแบบใหม่ ซึ่ง Sherizaf R. (1984) กล่าวไว้ว่า “เทคโนโลยีการสื่อสารรูปแบบใหม่มีความแตกต่างจากสื่อมวลชน กล่าวคือ สื่อใหม่เหล่านี้ มีลักษณะ De – massified คือ สื่อมวลชนจะถูก

ลดบทบาทในการเป็นผู้ส่งข่าวสาร การแลกเปลี่ยนข่าวสารจะเกิดขึ้นโดยบุคคลแต่ละคนในกลุ่มผู้รับสารขนาดใหญ่ ผู้บริโภคสื่อเป็นผู้เลือก และตัดสินใจในการสื่อสารด้วยตนเอง ผ่านสื่อใหม่ซึ่งสามารถควบคุมได้เอง”

2. การที่นักศึกษา ใช้ บรอดแบนด์ หรือ อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (ADSL) ซึ่งเป็นเทคโนโลยีสมัยใหม่ ในการฟังเพลง และดาวน์โหลดเพลง เป็นอันดับแรกนั้น แสดงว่า นักศึกษาให้ความสำคัญกับเพลง ซึ่งเปรียบเสมือนเป็นเนื้อหา (content) มาก ขณะกำลังทำรายงานบนคอมพิวเตอร์ ก็จะฟังเพลงออนไลน์ไปพร้อมๆ กัน เนื่องจาก การฟังเพลงจะช่วยให้นักศึกษาเกิดความเพลิดเพลิน และผ่อนคลายหลังจากการเรียน จึงสอดคล้องกับแนวคิดเกี่ยวกับ Generation C (เขมทัตต์ พลเดช , 2547 : 22) กล่าวไว้ว่า “กลุ่ม Generation C หรือ กลุ่ม Generation of Content เป็นกลุ่มผู้ใช้อินเทอร์เน็ตและคอมพิวเตอร์ ที่ให้ความสำคัญกับ Content มากที่สุด และจะนิยมใช้เทคโนโลยีใหม่ๆ ในการเข้าถึง content อยู่ตลอดเวลา”

รวมทั้งจากการที่มีนักอินเทอร์เน็ตที่ชื่นชอบการฟังเพลง และภาพยนตร์ มาฝาก (post) เพลง หรือ ภาพยนตร์เพื่อเป็นการแลกเปลี่ยนกันไว้ที่เว็บไซต์ประเภท Bit torrent นั้น จึงเกิดเป็นสังคมทางด้านบันเทิงของคนออนไลน์ หรือ ชุมชนบันเทิงออนไลน์ จึงสอดคล้องกับแนวคิดเกี่ยวกับเทคโนโลยีสารสนเทศ ซึ่ง กาญจนา แก้วเทพ (2539: 30-32) ได้สรุปผลกระทบของเทคโนโลยีสารสนเทศที่มีต่อสังคมโดยรวมไว้ดังนี้ “การเกิดขึ้นของชุมชนอิเล็กทรอนิกส์ นอกเหนือจากแนวคิดเดิมเรื่องการสร้างความเป็นชุมชนโดยอาศัยพื้นที่ทางกายภาพแล้ว การพัฒนาทางเทคโนโลยีการสื่อสารยังทำให้เกิดชุมชนในลักษณะใหม่ ที่เรียกว่า ชุมชนอิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งจะเกิดขึ้นเมื่อบ้านทุกบ้านมีคอมพิวเตอร์ และกลุ่มคนที่มีความสนใจเรื่องเดียวกัน ถูกนำมาให้รู้จักติดต่อโดยผ่านบริการแหล่งข้อมูล ซึ่งแหล่งข้อมูลสามารถจัดการให้ทุกคนได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นความรู้ความสามารถของตน”

นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับผลการวิจัย เรื่อง “บทบาทของอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงต่อการสื่อสารมวลชน” ของ กิริฎา สีลาภรณ์ (2546 : 48) ที่พบว่า “บริการที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหา (content) เพื่อความบันเทิง เกมออนไลน์ การดาวน์โหลดข้อมูลภาพและเสียง การรับชมทีวี ภาพยนตร์และเพลง มีความต้องการใช้งานผ่านอินเทอร์เน็ตความเร็วสูง มากกว่าการใช้งานผ่านอินเทอร์เน็ตทั่วไป และสอดคล้องกับผลการวิจัย เรื่อง ปัจจัยที่ส่งผลต่อการใช้อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง ของ รังสรรค์ จันทน์ฤกษ์กุล (2547 : 42) ที่พบว่า ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง นิยมใช้

อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง เพื่อความบันเทิง เนื่องจากใช้งานได้มีประสิทธิภาพมากกว่าการใช้ผ่านอินเทอร์เน็ตทั่วไป รวมทั้งสอดคล้องกับผลการวิจัยเรื่อง “การศึกษาหาราคาที่เหมาะสมในการเลือกใช้ระบบสื่อสารข้อมูลความเร็วสูง ADSL ขององค์การโทรศัพท์แห่งประเทศไทย” ของเทวินทร์ พวงสวัสดิ์ (2545 : 128) ที่พบว่าผู้ใช้มีความต้องการใช้ ADSL หรือ บรอดแบนด์ทางด้านบันเทิงในการ ชมภาพยนตร์ ฟังเพลงและเล่นเกมออนไลน์

4. การใช้บรอดแบนด์ทางด้านพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ (E-Commerce)

ผลการวิจัย ที่พบว่า นักศึกษาใช้ บรอดแบนด์ หรือ อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (ADSL) ซึ่งเป็นเทคโนโลยีสารสนเทศประเภทหนึ่งทางด้านพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ (E-Commerce) ในการซื้อสินค้าออนไลน์ผ่านทางเว็บไซต์พาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ ได้อย่างสะดวกรวดเร็วและมีประสิทธิภาพ จึงสอดคล้องกับแนวคิดเกี่ยวกับ เทคโนโลยีสารสนเทศ ดังที่ ครรชิต มาลัยวงศ์ (2537 : 19-22) ได้สรุปลักษณะสำคัญที่ทำให้ เทคโนโลยีสารสนเทศแตกต่างจากเทคโนโลยีอื่นๆ ไว้ดังนี้ เทคโนโลยีสารสนเทศเป็นอาวุธด้านกลยุทธ์ที่สำคัญ ของบริษัทและหน่วยงานต่างๆ อันได้แก่ การพัฒนาธุรกิจใหม่ ๆ การช่วงชิงความได้เปรียบในการแข่งขัน การเพิ่มผลผลิตและสมรรถนะในการทำงาน

รวมทั้ง สอดคล้องกับ แนวคิดการสื่อสารผ่านตัวกลางคอมพิวเตอร์ ดังที่ (ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ, 2538, อังโน พรศักดิ์ อูร์จันทชัยรัตน์, 2543 :2-4) กล่าวไว้ว่าในปัจจุบันอินเทอร์เน็ตได้เปลี่ยนจากลักษณะที่มุ่งเน้นใช้ทางการศึกษา มาเป็นด้านธุรกิจมากขึ้นในระยะเวลาที่ผ่านมา ได้มีการนำระบบเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในยุคไร้พรมแดน หรือ (Globalization) มาใช้ในทางการค้า (E-Commerce)

นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับ แนวคิดเทคโนโลยีสารสนเทศ ที่เกี่ยวกับผลกระทบของเทคโนโลยีสารสนเทศที่มีต่อสังคมโดยรวม ดังที่ กาญจนา แก้วเทพ (2539: 30-32) กล่าวไว้ว่าผลกระทบที่เกิดขึ้นในระดับปัจเจกบุคคล ประชาชนสามารถเลือกรับบริการหลากหลาย แม้จะอยู่ที่บ้าน ไม่ว่าจะเป็นด้านการพักผ่อน การเลือกซื้อสินค้า การฝากถอนเงินธนาคาร เป็นต้น และสอดคล้องกับ แนวคิดเกี่ยวกับการสื่อสารผ่านตัวกลางคอมพิวเตอร์ (Computer Mediated Communication : CMC) ดังที่ ทวีศักดิ์ กอนันตระกูล และคณะ (2546 : 5) กล่าวถึงอินเทอร์เน็ตว่าเป็นเครื่องมือที่สำคัญในการเข้าถึงข้อมูลข่าวสาร และแหล่งความรู้จากทั่วโลก

ทั้งนี้จากการที่นักศึกษา เลือกที่จะใช้บรอดแบนด์ ซึ่งเปรียบเสมือนสื่อใหม่ทางการศึกษา การสื่อสาร ทางด้านบันเทิง และ พาณิชยอิเล็กทรอนิกส์ เนื่องจากนักศึกษาเป็นผู้มีความรู้ว่บรอดแบนด์ สามารถเอื้อประโยชน์ให้ใช้งานทางการสื่อสารได้อย่างสะดวกรวดเร็ว ประหยัดเวลาและค่าใช้จ่าย รวมทั้งสามารถใช้งานทางด้านบันเทิงได้อย่างมีประสิทธิภาพ ได้แก่ การชมรายการโทรทัศน์ย้อนหลังจากทีวีออนไลน์ได้เสมือนชมจากโทรทัศน์ จึงสอดคล้องกับแนวคิดเกี่ยวกับการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจซึ่ง บุคค เบ็ญจรงค์กิจ (2534 : 88) กล่าวว่า “กระบวนการรับสารและการเลือกบริโภคสื่อโดยปัจเจกบุคคลขึ้นอยู่กับความต้องการหรือแรงจูงใจของผู้รับสารเอง โดยแต่ละบุคคลย่อมมีวัตถุประสงค์ มีความตั้งใจ และมีความต้องการในการใช้ประโยชน์จากสื่อเพื่อสนองความพึงพอใจของตนเองด้วยเหตุผลต่างๆกัน ”

ตลอดจน การใช้บรอดแบนด์ของนักศึกษา ทางด้านการศึกษา การสื่อสารบันเทิง และ พาณิชยอิเล็กทรอนิกส์นั้น สอดคล้องกับ แนวคิดเกี่ยวกับทัศนคติ (Courtland L.Bove, 2498 : 121) ซึ่งได้แบ่งองค์ประกอบของทัศนคติเป็น 3 องค์ประกอบ คือ องค์ประกอบด้านความรู้ความเข้าใจ ด้านความรู้สึก และ ด้านพฤติกรรม ซึ่งองค์ประกอบทั้งสามจะมีความสัมพันธ์กันเป็นลำดับขั้น เพราะเมื่อเกิดการเรียนรู้ มีความรู้สึก และแสดงพฤติกรรมไป ความรู้และความเข้าใจนั้นได้ก่อตัวขึ้นจนกลายเป็นทัศนคติ กล่าวคือ การที่นักศึกษาได้รับข่าวสารจากการเรียนรู้จึงทราบถึง คุณสมบัติความเร็วสูง และคุณสมบัติในการเชื่อมต่อตลอดเวลาของบรอดแบนด์ ซึ่งทำให้ไม่มีปัญหาเกี่ยวกับสายหลุดบ่อย ทำให้นักศึกษา เกิดความรู้ความเข้าใจ และ ความรู้ความเข้าใจนั้นได้ก่อตัวขึ้นจนกลายเป็นทัศนคติที่แสดงถึงความเชื่อว่า การใช้บรอดแบนด์ หรือ อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (ADSL) ซึ่งเป็นช่องทางการสื่อสารรูปแบบใหม่ สามารถนำมาสนับสนุนการใช้งานทางด้านต่าง ๆ ได้อย่าง ได้อย่างมีประสิทธิภาพและคล่องตัว จึงเป็นเหตุจูงใจให้นักศึกษานำมาใช้ งานทางการศึกษา การสื่อสาร บันเทิง และ การใช้ทางด้านพาณิชยอิเล็กทรอนิกส์ รวมทั้งเมื่อนักศึกษาได้รับความพอใจจากการใช้บรอดแบนด์ ความพอใจจะกลายเป็นการเสริมแรงในทางบวก ทำให้นักศึกษาแสดงพฤติกรรมนี้ต่อไป

ผลการวิจัยพบว่า นักศึกษามี ทัศนคติต่อการประยุกต์ใช้บรอดแบนด์ทางด้านต่างๆ ดังนี้

1. รัฐบาลอิเล็กทรอนิกส์ (E-Government)

1.1 การให้บริการข้อมูลภาครัฐด้วยการเข้าชมข้อมูลทางเว็บไซต์ของหน่วยงานที่ต้องการ ซึ่งหน่วยงานภาครัฐจะใช้บรอดแบนด์เป็นเครือข่ายในการเชื่อมโยงข้อมูลโดยประชาชน

ผู้ใช้งานก็ต้องเชื่อมต่อระบบอินเทอร์เน็ต ด้วยบรอดแบนด์ หรืออินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (ADSL) จึงจะสามารถใช้บริการได้อย่างสะดวกและรวดเร็ว

1.2 การให้บริการแบบ One Stop Service ของภาครัฐ ซึ่งประชาชนสามารถที่จะทำบัตรประชาชน หรือทำใบขับขี่ ที่สำนักงานเขต หรือกรมการขนส่งที่ใดก็ได้ เนื่องจากหน่วยงานที่เกี่ยวข้องในการให้บริการประชาชน อาทิ สำนักงานทะเบียนราษฎร จะเชื่อมโยงข้อมูลส่วนบุคคลของประชาชนไว้ทุก ๆ สาขา ขององค์กร ด้วยเครือข่ายความเร็วสูง หรือบรอดแบนด์ เพื่อสามารถเรียกข้อมูลมาใช้ในการให้บริการประชาชนได้อย่างสะดวกรวดเร็ว

1.3 การให้บริการจ่ายภาษีออนไลน์ โดยประชาชนสามารถใช้บริการภาษีออนไลน์ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงได้ทุกเวลาและสถานที่ด้วยเครื่องคอมพิวเตอร์เครื่องไหนก็ได้ และทุกเวลา ด้วยการดาวน์โหลดข้อมูลการเสียภาษีและแบบฟอร์มจากเว็บไซต์ของกรมสรรพากร พร้อมทั้ง ส่งหรือ และ อัปโหลดข้อมูล ที่กรอกรายละเอียดของการเสียภาษี ลงบนแบบฟอร์มในเว็บไซต์ของกรมสรรพากร แล้วส่งหรือโอนไฟล์ ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตสูง ไปที่เว็บไซต์ของกรมสรรพากร

ผลการวิจัยที่พบว่านักศึกษามีทัศนะว่าบรอดแบนด์สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการให้บริการรัฐบาลอิเล็กทรอนิกส์ ตามข้อ 1.1 -1.3 นั้น จึงสอดคล้องกับแนวคิดเกี่ยวกับเทคโนโลยีสารสนเทศ ของสำนักงานเลขาธิการคณะกรรมการเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์แห่งชาติ, 2539 (อ้างใน กิริฎา สีลาภรณ์, 2546 : 16) ที่กล่าวว่า “เทคโนโลยีสารสนเทศ ยังอาจหมายถึง แนวความคิด ระบบ วิธี เครื่องมือ เครื่องใช้ทางการสื่อสาร หรืออุปกรณ์ที่ใช้ในการจัดเก็บ ประมวลผล ค้นคืน และเผยแพร่สารสนเทศได้แก่ คอมพิวเตอร์ ระบบสื่อสารข้อมูล และโทรคมนาคม รวมทั้งการประยุกต์ใช้เครื่องมือ หรืออุปกรณ์สารสนเทศเหล่านั้นในงานสารสนเทศ หรืองานบริการด้านอื่นๆ”

2. ผลการวิจัยที่พบว่านักศึกษามีทัศนะว่าบรอดแบนด์สามารถนำมาประยุกต์ใช้เกี่ยวกับการพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ (E-Commerce) ที่ครบวงจร เนื่องจาก บรอดแบนด์ หรืออินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (ADSL) ได้เอื้อประโยชน์ให้สามารถนำมาประยุกต์ใช้ทางพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์แบบ b to b ซึ่งเป็นการซื้อขายออนไลน์ระหว่างองค์กรกับองค์กร และ b to c เป็นการซื้อขายออนไลน์ระหว่าง องค์กร กับผู้บริโภค แบบครบวงจร หมายถึง การซื้อขาย สินค้าออนไลน์

พร้อมการชำระเงินออนไลน์แบบเบ็ดเสร็จ ได้สะดวกรวดเร็วและมีความปลอดภัยสูง ซึ่งนับเป็นโอกาสทางธุรกิจ นั้น สอดคล้องกับแนวคิดเกี่ยวกับการสื่อสารผ่านตัวกลางคอมพิวเตอร์ ซึ่ง (Telecom Journal , 2538 อ้างใน พรศักดิ์ อุรจันท์ชัชวรัตน์, 2543 : 24) กล่าวไว้ว่า “ปัจจุบันอินเทอร์เน็ตได้เปลี่ยนจากลักษณะที่มุ่งเน้นใช้ด้านการศึกษา มาเป็นด้านธุรกิจมากขึ้นในระยะเวลาที่ผ่านมา ได้มีการนำระบบเทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสารในยุคไร้พรมแดนหรือ (Globalization) มาใช้ในทางการค้า (E-Commerce) โดยเฉพาะสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ที่เรียกว่าระบบอินเทอร์เน็ต (Internet) ซึ่งมีโครงสร้างแบบกระจายที่ครอบคลุมโยงใยไปทั่วโลก (Interactive media) จึงนับเป็นโอกาสทางธุรกิจแบบใหม่”

3. การศึกษาทางไกลผ่านจอภาพ (E-Learning) ผ่านเครือข่าย บรอดแบนด์ หรืออินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (ADSL) โดยมีความเร็วพื้นฐานตั้งแต่ 128 กิโลบิตต่อวินาที (Kbps) ถึง 2 เมกะบิตต่อวินาที (Mbps) ความเร็วสูงได้เอื้อประโยชน์ให้สามารถสื่อสารกันแบบเห็นภาพตามเวลาจริง (Real Time) ไม่ว่าจะอยู่ห่างไกลกันเพียงใดก็ตาม จึงสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนทางไกลผ่านจอภาพที่มีปฏิสัมพันธ์ได้ตอบระหว่างผู้สอน และผู้เรียนได้ตามเวลาจริง เพื่อให้ให้นักเรียนนักศึกษาที่อยู่ห่างไกลได้เกิดการเรียนรู้ และมีโอกาสทางการศึกษาทัดเทียมกันโดยไม่ต้องเสียเวลาเดินทางมาเรียนในตัวเมือง จึงสอดคล้องกับแนวคิดเกี่ยวกับ เทคโนโลยีสารสนเทศ (ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ, 2546 อ้างใน กิริฎา สีลาภรณ์, 2547 : 20-21) ที่กล่าวว่า “เทคโนโลยีสารสนเทศสามารถนำมาประยุกต์ เกี่ยวกับการสอนทางไกลด้วยระบบ Video Teleconference เป็นการเรียนการสอนโดยใช้วิธีการสื่อสารสองทาง นั่นคือ แม้ผู้สอนและผู้เรียนจะอยู่ห่างไกลกันแต่อาจถามตอบกันได้ทันที

รวมทั้ง สอดคล้องกับ แนวคิดเกี่ยวกับเทคโนโลยีเป็นตัวกำหนด ในประเด็นเกี่ยวกับเทคโนโลยีการสื่อสารกับการเปลี่ยนแปลงทางสังคม ที่ (Mcluhan อ้างใน กาญจนา แก้วเทพ, 2541 : 116) ที่กล่าวว่า การขยายประสบการณ์ของมนุษย์จากการเปลี่ยนเทคโนโลยีการสื่อสารจากรูปแบบการสื่อสารจากสื่อสิ่งพิมพ์ เป็นการสื่อสารจากคอมพิวเตอร์ ส่งผลให้การศึกษาอย่างมีระบบ (Formal Education) เป็น การศึกษานอกระบบ (Informal Education) ซึ่งไม่ต้องเข้าเรียนในชั้นเรียน แต่สามารถเรียนอยู่ที่บ้าน หรือสถานที่ที่ผู้เรียนสะดวก

4. การประชุมทางไกลผ่านจอภาพ (Video Conference) แบบเห็นภาพและเสียงอย่าง Real Time ผ่าน บรอดแบนด์ หรือ อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (ADSL) ตั้งแต่ความเร็วพื้นฐาน

ที่ 128 กิโลบิตต่อวินาที (Kbps) ถึง 2 เมกะบิตต่อวินาที (Mbps) ซึ่งความเร็วสูงจะเอื้อประโยชน์ให้สามารถสื่อสารกันได้ตามเวลาจริงแม้ว่าจะอยู่กันคนละซีกโลกก็ตาม จึงสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการการประชุมโดยที่ผู้เข้าร่วมประชุมจะอยู่ห่างไกลกัน ในกรณีที่สำนักงานใหญ่ และสาขาที่อยู่ห่างกัน เช่น ประเทศไทย และ ต่างประเทศ หรือ กรุงเทพฯ และต่างจังหวัด แต่ต้องการประชุมร่วมกันโดยที่พนักงานไม่ต้องเดินทางมาประชุมที่สำนักงานใหญ่ ก็สามารถประชุมร่วมกันผ่านจอภาพตามเวลาจริง (Real Time) โดยไม่ต้องเสียเวลาเดินทางมาประชุมที่สำนักงานใหญ่อย่างไรพร้อมกัน ไม่มีขีดจำกัดด้านสถานที่ และเวลา ด้วยการมีกล้องดิจิทัล และไม่โครโฟน ส่งผลให้ประหยัดเวลา และค่าใช้จ่ายในการเดินทาง นั้น สอดคล้องกับแนวคิดเรื่อง เทคโนโลยีการสื่อสารรูปแบบใหม่ (Sherizaf R., 1984 อ้างใน วรภัทร จิตุชัย, 2548: 30-31) กล่าวไว้ว่า “ลักษณะของเทคโนโลยีการสื่อสารรูปแบบใหม่ที่สำคัญ ได้แก่ การประชุมทางไกล (Teleconference) ประกอบด้วย Video Teleconferencing , Computer Teleconferencing , Audio Teleconferencing ”

นอกจากนี้ ผลการวิจัย ที่พบว่านักศึกษายังมีทัศนคติต่อผลกระทบในแง่ลบของการใช้บรอดแบนด์ ว่า การที่ผู้บริโภคใช้บรอดแบนด์ หรือ อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (ADSL) คำนวณโหลดเพลงส่งผลกระทบต่อผู้ประกอบการธุรกิจค่ายเพลง จึงสอดคล้องกับแนวคิดเรื่องการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ ที่กล่าวถึงบริการบนอินเทอร์เน็ต ซึ่งได้แก่ “ บริการโอนย้ายไฟล์ (File Transfer Protocol) เป็นบริการที่เกี่ยวข้องกับการโอนย้ายไฟล์ผ่านระบบอินเทอร์เน็ต การโอนย้ายไฟล์สามารถแบ่งได้ดังนี้ คือการดาวน์โหลดไฟล์ (Download File) ซึ่งหมายถึง การรับข้อมูลเข้ามายังเครื่องคอมพิวเตอร์ของผู้ใช้ ” (Telecom journal, 2543 อ้างใน พรศักดิ์ อุรัจันท์ชัยรัตน์, 2543 : 2-4)

5.3 ข้อเสนอแนะ

5.3.1 ข้อจำกัดงานของงานวิจัย

จากการที่ผู้วิจัย กำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่างเป็น นักศึกษาสาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ ระดับอุดมศึกษา เขตกรุงเทพมหานคร เพื่อศึกษาวิจัยเกี่ยวกับ การใช้และทัศนะเกี่ยวกับบรอดแบนด์ของนักศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร เนื่องจากเป็นผู้ที่มีความรู้เกี่ยวกับระบบอินเทอร์เน็ต และ บรอดแบนด์ (อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง) รวมทั้งนำมาใช้งานในชีวิตประจำวัน และยังเป็นกลุ่มที่มีอายุอยู่ในช่วง 20 - 29 ปี ซึ่งพบจากการศึกษาวิจัยของศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ (2547) ว่าเป็นกลุ่มที่ใช้งานอินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (ADSL) มากที่สุด เป็นตัวแทน การศึกษาวิจัยจากประชากรที่เป็นผู้ใช้งาน (user) ในสังคมไทย เนื่องจากฐานข้อมูลผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตความเร็วสูง ในสังคมไทย เป็นข้อมูลความลับทางการตลาด ของบริษัท ทู คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) ซึ่งเป็นผู้ครองส่วนแบ่งทางการตลาดสูงสุด ประมาณ 82 % ในปี พ.ศ. 2548

5.3.2 ข้อเสนอแนะผู้ประกอบการธุรกิจอินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (ADSL)

5.3.2.1 การที่ผู้ประกอบการ ได้พัฒนาและขยายพื้นที่บริการ อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (ADSL) นั้นยังไม่เพียงพอที่จะตอบสนองความต้องการของผู้บริโภคได้ องค์กรประกอบสำคัญที่ควรได้รับการพัฒนาควบคู่กันก็คือ ส่วนของ “เนื้อหา” (Content) ที่ผู้บริโภคจะได้รับผ่านสื่อกลาง(Medium) ก็คือระบบอินเทอร์เน็ตความเร็วสูง ดังนั้นการพัฒนาเนื้อหา (Content) ให้มีความหลากหลายและทันสมัย ถือเป็นการเพิ่มช่องทางและโอกาสของผู้บริโภคให้มีทางเลือกมากยิ่งขึ้น ผู้ประกอบการจึงควรที่จะหาพันธมิตรทางธุรกิจ ในการเข้ามาเป็น “Content Provider” หรือผู้ให้บริการด้านเนื้อหา ไม่ว่าจะเป็น โรงพยาบาล ธนาคาร มหาวิทยาลัย โดยเฉพาะเจ้าของค่ายเพลง ภาพยนตร์ และเกมออนไลน์

5.3.2.2 ผู้ประกอบการอินเทอร์เน็ตความเร็วสูง ควรให้บริการอินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (ADSL) สำหรับองค์กรธุรกิจ พร้อมบริการเว็บพอร์ทัล (Business web Portal) ในลักษณะบริการแบบ Business to Business เพื่อให้ธุรกิจอยู่ในห่วงโซ่มูลค่า (Value Chain) ที่สนับสนุนซึ่งกันและกัน เช่นธุรกิจท่องเที่ยวจำเป็นต้องมีเครือข่าย ระหว่างธุรกิจโรงแรมที่พัก ร้านอาหาร

หรือ ธุรกิจรถเช่า โดยที่ผู้ประกอบการอินเทอร์เน็ต อาจจะมีบริการ E-Tourism Business Portal ไว้ให้บริการเป็นพิเศษ ซึ่งเป็นหนึ่งในรูปแบบของพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ (E-Commerce for Business)

5.3.3 ข้อเสนอแนะสำหรับภาครัฐ

เนื่องจาก บรอดแบนด์ หรือ อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (ADSL) ซึ่งมีความเร็วตั้งแต่ 128 กิโลบิตต่อวินาที (kbps) ถึง 2 เมกะบิตต่อวินาที (mbps) รวมทั้งคุณสมบัติที่เชื่อมต่อได้ตลอดเวลา (always on) ได้เอื้ออำนวยให้สามารถดาวน์โหลดข้อมูล หรือไฟล์ที่มีพื้นที่จำนวนมากได้สะดวกรวดเร็ว ดังนั้นจึงเป็นโอกาสให้เกิดการละเมิดลิขสิทธิ์ ข้อมูล เพลง ภาพยนตร์ เกม และซอฟต์แวร์ อยู่เป็นประจำตามข่าวจากหน้าหนังสือพิมพ์ทั่วไปและข่าวจากหนังสือพิมพ์ออนไลน์ ดังนั้นรัฐบาลควรมีการป้องกัน และปราบปรามที่จริงจัง เพื่อให้ผู้กระทำความผิดเกรงกลัวต่อบทลงโทษของกฎหมาย เพราะถึงแม้ว่าจะประกาศใช้กฎหมายอิเล็กทรอนิกส์แล้วก็ตาม แต่กฎหมายฉบับนี้ยังไม่ครอบคลุมทุกมิติในเรื่องของการกระทำผิดบนคอมพิวเตอร์ได้ ดังนั้นรัฐบาลควรเร่งปรับปรุงและแก้ไขข้อกฎหมายให้ครอบคลุมมากยิ่งขึ้น ด้วยการกำหนดมาตรการหรือบทลงโทษผู้กระทำความผิดอย่างชัดเจน เพื่อลดจำนวนการละเมิดลิขสิทธิ์บนอินเทอร์เน็ต

5.3.4 ข้อเสนอแนะงานวิจัยในอนาคต

5.3.4.1 เนื่องจากงานศึกษาวิจัยเรื่อง การใช้และทักษะเกี่ยวกับบรอดแบนด์ของนักศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร เป็นกรณีศึกษาผู้ใช้บรอดแบนด์เฉพาะกลุ่มนักศึกษาสาขาเทคโนโลยีสารสนเทศในเขตกรุงเทพมหานครเท่านั้น แต่ปัจจุบันผู้ใช้งานบรอดแบนด์ หรืออินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (ADSL) มีมากมายหลายอาชีพและเกือบทุกจังหวัดของประเทศ ดังนั้นผู้วิจัยจึงเห็นควรมีการศึกษารูปแบบการใช้บรอดแบนด์ในชีวิตประจำวัน จากกลุ่มประชากรอื่น ๆ ในจังหวัดที่ภาครัฐกำหนดให้เป็น ICT City เช่น ภูเก็ต เชียงใหม่ ขอนแก่น เป็นต้น

5.3.4.2 เนื่องจากบรอดแบนด์ หรืออินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (ADSL) เป็นเทคโนโลยีความเร็วสูงแบบมีสาย (Wire line) ซึ่งมีข้อจำกัดทางการใช้งานเฉพาะภายในอาคารเท่านั้น จึงยังไม่สามารถรองรับ Life Style ของผู้บริโภคได้อย่างหลากหลายและสะดวกคล่องตัว ประกอบกับขณะนี้ได้มีการพัฒนาเทคโนโลยีไร้สายความเร็วสูง (Wimax) ซึ่งสามารถนำมาให้บริการร่วมกับ

โทรศัพท์ระบบ 3G ทำให้ผู้บริโภคสามารถใช้งานอินเทอร์เน็ตด้วยความเร็วสูงบนโทรศัพท์มือถือ ที่สามารถติดต่อสื่อสาร และเข้าถึงข้อมูลอย่างไร้พรมแดนภายในเสี้ยววินาที ดังนั้นผู้วิจัยจึงเห็นควรให้ศึกษาถึงบทบาท และคุณประโยชน์ของอินเทอร์เน็ตไร้สายความเร็วสูง ในบริบทที่เป็นสื่อไร้พรมแดนรูปแบบใหม่ที่มีความสมบูรณ์แบบมากที่สุดในปัจจุบัน

DRPU

บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

หนังสือ

- กาญจนา แก้วเทพ. (2539). **สื่อส่งวัฒนธรรม**. กรุงเทพฯ ฯ : อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง. _____ . (2543). **สื่อสารมวลชน ทฤษฎีและแนวทางการศึกษา**. กรุงเทพฯ ฯ : โพรคักส์. _____ . (2545). **เมื่อสื่อส่งและสร้างวัฒนธรรม**. กรุงเทพฯ ฯ : โรงพิมพ์ศาลาแดง.
- กิตติ กันภัย. (2543). **การสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ในสังคมสารสนเทศ , มงสื่อใหม่ มงสังคมใหม่**. กรุงเทพฯ ฯ : เอคิสันเพรส โพรคักส์.
- กรรชิต มาลัยวงศ์. (2537). **ไอทีกับธุรกิจ แนวคิดและแนวทาง**. กรุงเทพฯ ฯ : ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ กระทรวงวิทยาศาสตร์เทคโนโลยีและสิ่งแวดล้อม .
- จตุชัย เพงจันทร์. (2546). **เจาะระบบเน็ตเวิร์คฉบับสมบูรณ์**. กรุงเทพฯ ฯ : คำานสุทธาการพิมพ์.
- ชัยอนันต์ สมุทรวานิช. (2540). **อนาคตของธุรกิจเทคโนโลยี**. กรุงเทพฯ ฯ : สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ.
- ถิระนันท์ อนวิษศิริวงศ์ และคณะ. (2530). **แนวคิดหลักนิเทศศาสตร์**. กรุงเทพฯ ฯ : โรงพิมพ์เจริญผล.
- พรศักดิ์ อูร์จันท์ชัยรัตน์. (2543). **คู่มือท่องโลกอินเทอร์เน็ต**. กรุงเทพฯ ฯ : ซีเอ็ดดูเคชั่น .
- บุบผา เบ็ญจรงค์กิจ. (2534). **การวิเคราะห์ผู้รับสาร**. กรุงเทพฯ ฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- รุ่งเรือง ลิ้มชูปฏิภาน์. (2548). **การพัฒนาประเทศไทยให้ก้าวทันโลกในระบบเศรษฐกิจใหม่**. กรุงเทพฯ ฯ : เซเว่น พริ้นติ้ง กรุ๊ป.
- ลานนา ดวงสิงห์. (2543). **เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และสารสนเทศ**. กรุงเทพฯ ฯ : หจก.ยูนิเวอร์แซลกราฟฟิค แอนด์ เทคคิง.
- สุชาติ ประสิทธิ์รัฐสินธ์. (2547). **วิธีวิทยาการวิจัยเชิงคุณภาพ**. กรุงเทพฯ ฯ : เพ็องฟ้า พริ้นติ้ง.
- สุเมธ วานิชเลิศ. (2543). **โลกของสื่อ**. ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุรางคณา ฒ นคร. (2542). **คอมพิวเตอร์เพื่อการสื่อสาร**. กรุงเทพฯ ฯ : ภาควิชาการสื่อสารการตลาด คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์.

บทความ

- กาญจนา วานิชการ และ ทวีศักดิ์ กอนันต์ตระกูล. (2548, มีนาคม-เมษายน). “อินเทอร์เน็ตความเร็วสูงในประเทศไทย : โอกาสและความท้าทาย.” วารสารศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ, ปีที่ 12, หน้า 29-32.
- ขจรศักดิ์ จิรวัดนสาร. (มกราคม-มีนาคม 2547). “สภาพการณ์เทคโนโลยีโทรคมนาคม.” สำนักนโยบายเทคโนโลยีโทรคมนาคม, ปีที่ 1.
- เขมทัต พลเดช. (2547, 6 กรกฎาคม). “Gen C. พลเมืองไทย สายพันธุ์ใหม่.” บิสิเนสไทย. หน้า 22.
- จारी ปิติวัฒนกุล. (2549, มีนาคม). “เอกสารวิเคราะห์การตลาดสื่อสารโทรคมนาคม.” ฝ่ายกลยุทธ์การตลาด บริษัท ทีโอที จำกัด (มหาชน). หน้า 12.
- ทวีศักดิ์ กอนันต์ตระกูล. (2546, พฤษภาคม - มิถุนายน). “รายงานผลการสำรวจกลุ่มผู้ใช้อินเทอร์เน็ตแห่งประเทศไทยปี 2545.” วารสารศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ.
- ฤทัยชนนี สิทธิชัย. (2540). “เทคโนโลยีสารสนเทศ.” สำนักวิทยาการ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์. หน้า 8.
- ประชา นครชัย. (2547, มกราคม-มีนาคม). “เทคโนโลยีสายผู้เช่าระบบดิจิทัลแบบสมมาตร.” สำนักนโยบายเทคโนโลยีโทรคมนาคม, ปีที่ 1, ฉบับที่ 1.
- สิรินทร ไชยศักดิ์ และ กษิทธิธ ภูภราดัย. (2548, มีนาคม-เมษายน). “การสำรวจกลุ่มผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ประจำปี 2547.” วารสารศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ, ปีที่ 12, หน้า 11-15.
- ธีรพล ภูรัต. (2545). “ชุมชนเสมือนจริง : ปรัชญาการทางการสื่อสารที่น่าจับตามอง.” วารสารนักบริหาร (มหาวิทยาลัยกรุงเทพ).

เอกสารอื่นๆ

- สุกัญญา สดขรรค์. (2538). “หมู่บ้านโลกาภิวัตน์ อัจฉริยะ หรืออวิชา.” เอกสารประกอบการสัมมนาไอทีเฉลิมพระเกียรติ.

วิทยานิพนธ์

- กุศลทิพย์ ไชยสีวามงคล. (2548). การศึกษารูปแบบพฤติกรรมการสื่อสารในห้องสนทนาภาษาไทยผ่านโปรแกรม Pirch 98 บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต สาขานิเทศศาสตร์สารสนเทศ. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.
- เทวินทร์ พวงสวัสดิ์.(2545).การศึกษาหาราคาที่เหมาะสมในการเลือกใช้บริการสื่อสารข้อมูลความเร็วสูง ADSL ขององค์การโทรศัพท์แห่งประเทศไทย. สารนิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต สาขาวิชาวิทยาศาสตร์การบริหารเทคโนโลยี. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- นิภาภรณ์ ใหญ่กระโทก. (2548). มณฑลสาธารณะในการสื่อสารเรื่องเพศศึกษาของวัยรุ่นผ่านทางเว็บไซต์ในเว็บไซต์จิตใจดอทคอม. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต สาขาวิชานิเทศศาสตร์. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.
- ภริฎา สีลาภรณ์. (2546). บทบาทของอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงต่อการสื่อสารมวลชน. สารนิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต สาขาวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- รังสรรค์ จันทน์ฤกุล และคณะ. (2547). ปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจใช้อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง. สารนิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต สาขาพาณิชยศาสตร์และการบัญชี. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- วรภัทร จิตชัย. (2547). การใช้ประโยชน์และความพึงพอใจของนักศึกษาต่อเว็บไซต์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต สาขาวิชานิเทศศาสตร์ธุรกิจ. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.
- วิรัช รักเยี่ยมสะอาด. (2547) การสื่อสารระหว่างบุคคลในเว็บไซต์ไทยเมทกับการเคลื่อนย้ายจากชุมชนเสมือนสู่ความเป็นจริง. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต สาขาวิชานิเทศศาสตร์ธุรกิจ. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.

สารสนเทศจากสื่ออิเล็กทรอนิกส์

[http:// www.adslthailand.com](http://www.adslthailand.com)
[http:// www..internetworld.com](http://www..internetworld.com)
[http:// www.nanidea.com](http://www.nanidea.com)
[http:// www.nectec.com](http://www.nectec.com)
<http://www.thaichat.com>

ภาษาต่างประเทศ

BOOKS

- Alvin Toffler. (1980). **The Third Wave**. Newyork : William Marrow & Co.,Ltd.
- Courtland L. Borce and other. (1995) . **Marketing**. Newyork : Mcgrow-Hill.
- Jarice Hanson , Uma Naruma . (1990). **New Communication Technology in Developing Countries**. Newyork : Lawrence Erelbaum Associates.
- Leon G. Schiff and Leslie Lazar Kanuk. (1994). **Consumer Behavior**. New Jersey : Prentice-Hall.
- McCorthy E. Jerome and William D. Perreault. (1990). **Basic Marketing A Managerial Approach**. Jillinois : Van Hoffanan Pruss.
- McQuail , Denis. (1987). **Mass Communication Theory** (3 rd ed.). London : The Stage Publication.
- Roger , Everett M. (1996). **Communication Technology : The New Media in Society**. New york : The Free Press.
- Sheizaf Rafaeli . (1984). **If the Computer is the medium , What is the message ?**. Interactivity and Its correlates. California : Stanford University.
- Tim Kelly , Vanessa Gray and Michael Minges. (2003). **e-Government in Asia**. Singapore: Times Editions.

กรม
พาณิชย์
และ
การ
ท่องเที่ยว

ภาคผนวก

ข้อมูลทั่วไปของนักศึกษาสาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ

ข้อมูลทั่วไปของนักศึกษาสาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ จำนวน 40 คน ประกอบด้วย นักศึกษาจากมหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต ระดับปริญญาตรี จำนวน 10 และปริญญาโท จำนวน 10 คน และจากมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ระดับปริญญาตรี จำนวน 10 คน และปริญญาโท จำนวน 10 คน โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. นางสาวธาราพร หอมชื่น	อายุ 21 ปี
ระดับปริญญาตรี ปีที่ 4	สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศธุรกิจ
สถาบันการศึกษา	มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต
ระยะเวลาการใช้อินเทอร์เน็ตรูปแบบเดิม	4 ปี
รู้จักบรอดแบนด์ จาก	โทรทัศน์
ระยะเวลาการใช้บรอดแบนด์	1 ปีกว่า
ความเร็วในการใช้งาน	256 / 128 กิโลบิตต่อวินาที
สถานที่ใช้งาน	บ้าน
ความถี่ในการใช้งาน	ใช้ทุกวัน วันละไม่ต่ำกว่า 3 ชั่วโมง
กิจกรรมที่ใช้งานมากที่สุด	ค้นหาข้อมูล

ความรู้เบื้องต้น เกี่ยวกับการสื่อสารผ่านบรอดแบนด์ หรืออินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (ADSL)

“ประหยัดเวลามากค่ะ เวลาหาข้อมูลเปิดเว็บได้หลายเว็บพร้อมกัน หาข้อมูลได้เร็วมาก ช่วยเรื่องการฟังเพลงและดาวน์โหลดเพลงได้ ช่วยในเรื่องเรียนและเรื่องคลายเครียดได้ดีค่ะ ตั้งแต่เป็นความเร็วสูง ก็ชอบเล่นเน็ตมากขึ้นนั่งหน้าจอคอมแล้วทำกิจกรรมอะไรก็สะดวกไปหมดค่ะ”

2. นายธีรยุทธ ถังไชย	อายุ 21 ปี
ระดับปริญญาตรี ปีที่ 2	สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศธุรกิจ
สถาบันการศึกษา	มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์
ระยะเวลาการใช้อินเทอร์เน็ตรูปแบบเดิม	4 ปี
รู้จักบรอดแบนด์ จาก	ทางทีวี และอินเทอร์เน็ต
ระยะเวลาการใช้บรอดแบนด์	1 ปีกว่า
ความเร็วในการใช้งาน	256 / 128 กิโลบิตต่อวินาที
สถานที่ใช้งาน	บ้าน
ความถี่ในการใช้งาน	ใช้ทุกวัน วันละไม่ต่ำกว่า 2 ชั่วโมง
กิจกรรมที่ใช้งานมากที่สุด	ค้นหาข้อมูล

ความรู้เบื้องต้น เกี่ยวกับการสื่อสารผ่านบรอดแบนด์ หรืออินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (ADSL)

“แน่นอนครับดีก็ว่ามาก จะดาวน์โหลดไฟล์ใหญ่ๆ ได้เร็วมากครับไม่ต้องรอนานแบบเมื่อก่อน ประหยัดเวลามากครับ ไม่มีปัญหาสายหลุดครับ ใช้งานได้ต่อเนื่อง”

3. นายพรชัยวัฒน์ ปุณญาพิสุทธิ์	อายุ 20 ปี
ระดับปริญญาตรี ปีที่ 1	สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศธุรกิจ
สถาบันการศึกษา	มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์
ระยะเวลาการใช้อินเทอร์เน็ตรูปแบบเดิม	4 ปี
รู้จักบรอดแบนด์ จาก	ร้านเกม
ระยะเวลาการใช้บรอดแบนด์	1 ปีกว่า
ความเร็วในการใช้งาน	256 / 128 กิโลบิตต่อวินาที
สถานที่ใช้งาน	บ้าน
ความถี่ในการใช้งาน	ใช้ทุกวัน วันละไม่ต่ำกว่า 5
กิจกรรมที่ใช้งานมากที่สุด	การสนทนา Chat

ความรู้เบื้องต้น เกี่ยวกับการสื่อสารผ่านบรอดแบนด์ หรืออินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (ADSL)

“แตกต่างจากเดิมมากคือความเร็วสูง มีความเสถียรไม่กระตุก สะดวกใช้งานไม่มีสายหลุด สามารถดาวน์โหลดข้อมูลภาพได้เร็วมาก รวมทั้งใช้โทรศัพท์ได้พร้อมกับการเล่นอินเทอร์เน็ตซึ่งสะดวกในการใช้โทรศัพท์เพราะถ้าเป็นแบบเดิมสายจะไม่ว่างคนอื่นติดต่อมาไม่ได้”

4. นายเอกลักษณ์ ณะพงษ์	อายุ 21 ปี
ระดับปริญญาตรี ปีที่ 2	สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศธุรกิจ
สถาบันการศึกษา	มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์
ระยะเวลาการใช้อินเทอร์เน็ตรูปแบบเดิม	4 ปี
รู้จักบรอดแบนด์ จาก	ทางโทรทัศน์ และ สื่ออินเทอร์เน็ต
ระยะเวลาการใช้บรอดแบนด์	1 ปีกว่า
ความเร็วในการใช้งาน	256 / 128 กิโลบิตต่อวินาที
สถานที่ใช้งาน	บ้าน และร้านอินเทอร์เน็ต
ความถี่ในการใช้งาน	ใช้ทุกวัน วันละไม่ต่ำกว่า 3 ชั่วโมง
กิจกรรมที่ใช้งานมากที่สุด	ค้นหาข้อมูล

ความรู้เบื้องต้น เกี่ยวกับการสื่อสารผ่านบรอดแบนด์ หรืออินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (ADSL)

“ สะดวกมากครับเวลาหาข้อมูลที่ต้องการ ประหยัดเวลามาก ใช้ดาวน์โหลดข้อมูลภาพ และไฟล์ใหญ่ ๆ ได้เร็วจริงๆ ครับ ผมชอบที่ใช้โทรศัพท์ได้พร้อมๆ กับเล่นอินเทอร์เน็ตครับ”

5. นายพิษณุ กันดี	อายุ 20 ปี
ระดับปริญญาตรี ปีที่ 3	สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศธุรกิจ
สถาบันการศึกษา	มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์
ระยะเวลาการใช้อินเทอร์เน็ตรูปแบบเดิม	4 ปี
รู้จักบรอดแบนด์ จาก	สื่อโทรทัศน์
ระยะเวลาการใช้บรอดแบนด์	2 ปี
ความเร็วในการใช้งาน	256 /128 กิโลบิตต่อวินาที
ความถี่ในการใช้งาน	ใช้ทุกวัน วันละไม่ต่ำกว่า 3 ชั่วโมง
สถานที่ใช้งาน	บ้าน และร้านอินเทอร์เน็ต
กิจกรรมที่ใช้งานมากที่สุด	ค้นหาข้อมูล

ความรู้เบื้องต้น เกี่ยวกับการสื่อสารผ่านบรอดแบนด์ หรืออินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (ADSL)

“ สะดวกในการค้นหาข้อมูล ดาวน์โหลดข้อมูล และรูปภาพได้เร็วดีครับ ไม่มีปัญหาสายหลุดบ่อย สามารถใช้งานโทรศัพท์พร้อมๆกับการเล่นอินเทอร์เน็ตครับ”

6. นางสาวเบญจรัตน์ แซ่ถิ่ม	อายุ 19 ปี
ระดับปริญญาตรี ปีที่ 2	สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศธุรกิจ
สถาบันการศึกษา	มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต
ระยะเวลาการใช้อินเทอร์เน็ตรูปแบบเดิม	4 ปี
รู้จักบรอดแบนด์ จาก	สื่อโทรทัศน์
ระยะเวลาการใช้บรอดแบนด์	1 ปี ครึ่ง
ความเร็วในการใช้งาน	128 / 64 กิโลบิตต่อวินาที
สถานที่ใช้งาน	บ้าน
ความถี่ในการใช้งาน	ใช้ทุกวัน วันละไม่ต่ำกว่า 2 ชั่วโมง
กิจกรรมที่ใช้งานมากที่สุด	อ่านข่าวบันเทิง

ความรู้เบื้องต้น เกี่ยวกับ การสื่อสารผ่านบรอดแบนด์ หรือ อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (ADSL)

“ สะดวกรวดเร็วในการค้นหาข้อมูล เพราะว่าเข้าถึงข้อมูลที่ต้องการได้รวดเร็ว ฟังเพลงไม่มีเสียงกระตุก และช่วยให้ดาวน์โหลดเพลงได้ ไม่ต้องเสียด่าต่อสายอีก เพราะว่าไม่มีสายหลุดอีกค่ะ รวมทั้ง สามารถใช้งานโทรศัพท์พร้อมๆกับการเล่นอินเทอร์เน็ตได้”

7. นายเอกพล สกุดพาณิชย์	อายุ 21 ปี
ระดับปริญญาตรี ปีที่ 3	สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ
สถาบันการศึกษา	มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์
ระยะเวลาการใช้อินเทอร์เน็ตรูปแบบเดิม	3 ปี
รู้จักบรอดแบนด์ จาก	สื่อโทรทัศน์
ระยะเวลาการใช้บรอดแบนด์	2 ปี
ความเร็วในการใช้งาน	512 / 256 กิโลบิตต่อวินาที
สถานที่ใช้งาน	บ้าน
ความถี่ในการใช้งาน	ใช้ทุกวัน วันละไม่ต่ำกว่า 3 ชั่วโมง
กิจกรรมที่ใช้งานมากที่สุด	ค้นหาข้อมูล

ความรู้เบื้องต้น เกี่ยวกับการสื่อสารผ่านบรอดแบนด์ หรือ อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (ADSL)

“ผมชอบติดต่อสื่อสารสะดวกรวดเร็ว หาข้อมูลส่งไฟล์ใหญ่ๆ พวกรูปได้เร็ว ไม่มีปัญหาสายหลุดบ่อย ใช้งานได้ต่อเนื่องนาน ๆ ไม่มีเสียงกระตุกเวลาฟังเพลงและดูทีวีได้ทำให้ไม่เบื่อที่จะเล่นอินเทอร์เน็ต ครับ”

8. นายอภิสิทธิ์ ถึงนาค	อายุ 21 ปี
ระดับปริญญาตรี ปีที่ 3	สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ
สถาบันการศึกษา	มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์
ระยะเวลาการใช้อินเทอร์เน็ตรูปแบบเดิม	4 ปี
รู้จักบรอดแบนด์ จาก	สื่อโทรทัศน์
ระยะเวลาการใช้บรอดแบนด์	2 ปี
ความเร็วในการใช้งาน	512 / 256 กิโลบิตต่อวินาที
สถานที่ใช้งาน	บ้าน
ความถี่ในการใช้งาน	ใช้ทุกวัน วันละไม่ต่ำกว่า 8 ชั่วโมง
กิจกรรมที่ใช้งานมากที่สุด	ดาวน์โหลดโปรแกรมต่างๆไป

ความรู้เบื้องต้น เกี่ยวกับการสื่อสารผ่านบรอดแบนด์ หรือ อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (ADSL)

“ สะดวกรวดเร็วกว่าอินเทอร์เน็ตรูปแบบเดิมมากครับ ไม่มีปัญหาสายหลุดบ่อย และสามารถดาวน์โหลดโปรแกรมต่างๆ รวมทั้งเพลงและหนัง ได้รวดเร็วมักไม่ต้องเสียเวลาคอยนาน ครับ”

9. นายชัยพร สุธา	อายุ 20 ปี
ระดับปริญญาตรี ปีที่ 1	สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศธุรกิจ
สถาบันการศึกษา	มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์
ระยะเวลาการใช้อินเทอร์เน็ตรูปแบบเดิม	4 ปี
รู้จักบรอดแบนด์ จาก	สื่อโทรทัศน์
ระยะเวลาการใช้บรอดแบนด์	3 ปี
ความเร็วในการใช้งาน	256 / 128 กิโลบิตต่อวินาที
สถานที่ใช้งาน	บ้าน
ความถี่ในการใช้งาน	ใช้ทุกวัน วันละไม่ต่ำกว่า 6 ชั่วโมง
กิจกรรมที่ใช้งานมากที่สุด	เล่นเกมออนไลน์

ความรู้เบื้องต้น เกี่ยวกับการสื่อสารผ่านบรอดแบนด์ หรือ อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (ADSL)

“ ติดต่อสื่อสารสะดวกรวดเร็ว ไม่มีปัญหาสายหลุดบ่อย สามารถใช้งานโทรศัพท์ พร้อมๆกับการเล่นอินเทอร์เน็ตครับ คาวน์โหลดเพลง และเล่นเกมออนไลน์ได้สะดวกครับ ภาพและเสียงต่อเนื่องไม่กระตุก”

10. นางสาวมาเรียม คาน	อายุ 21 ปี
ระดับปริญญาตรี ปีที่ 2	สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ
สถาบันการศึกษา	มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์
ระยะเวลาการใช้อินเทอร์เน็ตรูปแบบเดิม	4 ปี
รู้จักบรอดแบนด์ จาก	อินเทอร์เน็ต
ระยะเวลาการใช้บรอดแบนด์	2 ปี
ความเร็วในการใช้งาน	256/ 128 กิโลบิตต่อวินาที
สถานที่ใช้งาน	บ้าน
ความถี่ในการใช้งาน	ใช้ทุกวัน วันละไม่ต่ำกว่า 2-3 ชั่วโมง
กิจกรรมที่ใช้งานมากที่สุด	ค้นหาข้อมูลประกอบการเรียน

ความรู้เบื้องต้น เกี่ยวกับการสื่อสารผ่านบรอดแบนด์ หรือ อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (ADSL)

“ใช้งานได้สะดวกมากไม่ต้องเสียเวลารอนาน โดยเฉพาะการดาวน์โหลดโปรแกรมมาใช้งาน เป็นการต่อเชื่อมตลอดเวลา จึงไม่ต้องเสียค่าคอนเน็คครั้งละ 3 บาท เพราะไม่มีปัญหาสายหลุดอีกครับ”

11. นางอมรรัตน์ บางน้มน้อย	อายุ 27 ปี
ระดับปริญญาโท ปีที่ 1	สาขาการจัดการเทคโนโลยีสารสนเทศ
สถาบันการศึกษา	มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์
ระยะเวลาการใช้อินเทอร์เน็ตรูปแบบเดิม	6-7 ปี
รู้จักบรอดแบนด์ จาก	สื่ออินเทอร์เน็ต
ระยะเวลาการใช้บรอดแบนด์	1 ปีกว่า
ความเร็วในการใช้งาน	128 / 64 กิโลบิตต่อวินาที
สถานที่ใช้งาน	บ้าน
ความถี่ในการใช้งาน	ใช้ทุกวัน วันละไม่ต่ำกว่า 3-4 ชั่วโมง
กิจกรรมที่ใช้งานมากที่สุด	ค้นหาข้อมูล

ความรู้เบื้องต้น เกี่ยวกับการสื่อสารผ่านบรอดแบนด์ หรือ อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (ADSL)

“เร็วกว่ามากใช้เมื่อไหร่ก็ได้ไม่ต้องรอนาน ประหยัดเวลาในการหาข้อมูล รับส่งเมลได้เร็วดี และใช้โทรศัพท์พร้อมๆ กับการเล่นเน็ตได้ละ สายไม่หลุดบ่อย ไม่ต้องเสียด่าต่อครั้งละ 3 บาท การใช้งานจึงใช้งานมากกว่าอินเทอร์เน็ตรูปแบบเดิมค่ะ”

12. นายสุระภัทร เศรษฐธิ์	อายุ 27 ปี
ระดับปริญญาโท ปีที่ 1	สาขาคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ
สถาบันการศึกษา	มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์
ระยะเวลาการใช้อินเทอร์เน็ตรูปแบบเดิม	6-7 ปี
รู้จักบรอดแบนด์ จาก	สื่ออินเทอร์เน็ต
ระยะเวลาการใช้บรอดแบนด์	1 ปีกว่า
ความเร็วในการใช้งาน	1 เมกะบิตต่อวินาที
สถานที่ใช้งาน	บ้าน
ความถี่ในการใช้งาน	ใช้ทุกวัน วันละไม่ต่ำกว่า 3 ชั่วโมง
กิจกรรมที่ใช้งานมากที่สุด	เช็คเมลล์ และ สนทนาออนไลน์

ความรู้เบื้องต้น เกี่ยวกับการสื่อสารผ่านบรอดแบนด์ หรือ อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (ADSL)

“คนละเรื่องกันเลยครับ ไม่ต้องรอกอย ใช้โทรศัพท์ก็ได้เวลาเล่นอินเทอร์เน็ต ไม่หลุดบ่อยเหมือนเมื่อก่อน ไม่ว่าจะใช้ทำอะไรบนเน็ตก็เร็ว ทำงานหาข้อมูลแต่ละครั้งก็สะดวกจริงๆ ประหยัดเวลาประหยัดเงินจริงๆ ครับ”

13. น.ส.นิรมล ทับทิม	อายุ 25 ปี
ระดับปริญญาโท ปีที่ 2	สาขาการจัดการเทคโนโลยีสารสนเทศ
สถาบันการศึกษา	มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์
ระยะเวลาการใช้อินเทอร์เน็ตรูปแบบเดิม	5 ปี
รู้จักบรอดแบนด์ จาก	อินเทอร์เน็ต
ระยะเวลาการใช้บรอดแบนด์	1 ปีกว่า
ความเร็วในการใช้งาน	256 / 128 กิโลบิตต่อวินาที
สถานที่ใช้งาน	ที่บ้าน และที่ทำงาน
ความถี่ในการใช้งาน	ใช้ทุกวัน วันละไม่ต่ำกว่า 4 ชั่วโมง
กิจกรรมที่ใช้งานมากที่สุด	หาข้อมูลและเช็คเมลท์เท่ากันๆ

ความรู้เบื้องต้น เกี่ยวกับการสื่อสารผ่านบรอดแบนด์ หรืออินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (ADSL)

“แตกต่างจากอินเทอร์เน็ตธรรมดาмаกคะ เนื่องจากมีประสิทธิภาพที่สูงกว่ามากค้นหาข้อมูลได้รวดเร็ว ไม่มีปัญหาสายหลุดต้องต่อใหม่ เสียครั้งละ 3 บาท และสามารถใช้อินเทอร์เน็ตได้พร้อมกับการเล่นอินเทอร์เน็ตคะ”

14. นางสาวลลิตร์คน์ ปลั่งศรี	อายุ 26 ปี
ระดับปริญญาโท ปีที่ 1	สาขาการจัดการเทคโนโลยีสารสนเทศ
สถาบันการศึกษา	มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์
ระยะเวลาการใช้อินเทอร์เน็ตรูปแบบเดิม	5 ปี
รู้จักบรอดแบนด์ จาก	โฆษณาทางโทรทัศน์
ระยะเวลาการใช้บรอดแบนด์	1 ปีกว่า
ความเร็วในการใช้งาน	256 / 128 กิโลบิตต่อวินาที
สถานที่ใช้งาน	ที่บ้าน
ความถี่ในการใช้งาน	ใช้ทุกวัน วันละไม่ต่ำกว่า 2-3 ชั่วโมง
กิจกรรมที่ใช้งานมากที่สุด	การรับส่งอีเมล และการ chat

ความรู้เบื้องต้น เกี่ยวกับการสื่อสารผ่านบรอดแบนด์ หรือ อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (ADSL)

“อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง ใช้งานได้สะดวกไม่มีปัญหาสายหลุด ใช้ทำกิจกรรมอะไรก็เร็วและช่วยประหยัดเวลาในการใช้งานมากค่ะ เปิดเว็บที่หาข้อมูลแล้วค้างไว้ได้แล้วก็ไปอ่านที่เว็บอื่นก่อน ถ้าเป็นอินเทอร์เน็ตธรรมดา ก็จะหลุดค่ะ ทำให้สะดวกในการหาข้อมูลมากค่ะ”

15. นายทรงพล ศรีเพชร	อายุ 27 ปี
ระดับปริญญาโท ปีที่ 2	สาขาการจัดการเทคโนโลยีสารสนเทศ
สถาบันการศึกษา	มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์
ระยะเวลาการใช้อินเทอร์เน็ตรูปแบบเดิม	6 ปี
รู้จักบรอดแบนด์ จาก	โฆษณาทางโทรทัศน์ และ อินเทอร์เน็ต
ระยะเวลาการใช้บรอดแบนด์	2 ปีกว่า
ความเร็วในการใช้งาน	256 / 128 กิโลบิตต่อวินาที
สถานที่ใช้งาน	ที่บ้าน
ความถี่ในการใช้งาน	ใช้ทุกวัน วันละไม่ต่ำกว่า 3-4 ชั่วโมง
กิจกรรมที่ใช้งานมากที่สุด	ค้นหาข้อมูล

ความรู้เบื้องต้น เกี่ยวกับการสื่อสารผ่าน บรอดแบนด์ หรือ อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (ADSL)

“ใช้ดาวน์โหลดโปรแกรมที่เป็นไฟล์ใหญ่ๆ ได้เร็วมากครับสะดวกดี ไม่มีปัญหาสายหลุดแบบอินเทอร์เน็ตทั่วไปครับ รวมทั้งไม่มีปัญหาสายไม่ว่างเวลาใช้อินเทอร์เน็ตเพราะว่าสามารถใช้งานพร้อมๆกันได้ ราคาประหยัดกว่าอินเทอร์เน็ตแบบเดิมเพราะเป็นแบบเหมาจ่ายครับ ”

16. นางสาววัชรรัตน์ เพชรแสงธรรม	อายุ 26 ปี
ระดับปริญญาโท ปีที่ 2	สาขาการจัดการเทคโนโลยีสารสนเทศ
สถาบันการศึกษา	มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต
ระยะเวลาการใช้อินเทอร์เน็ตรูปแบบเดิม	6 ปี
รู้จักบรอดแบนด์ จาก	โฆษณาทางโทรทัศน์
ระยะเวลาการใช้บรอดแบนด์	1 ปีกว่า
ความเร็วในการใช้งาน	256 / 128 กิโลบิตต่อวินาที
สถานที่ใช้งาน	ที่บ้าน
ความถี่ในการใช้งาน	ใช้ทุกวัน วันละไม่ต่ำกว่า 3 ชั่วโมง
กิจกรรมที่ใช้งานมากที่สุด	ค้นหาข้อมูล

ความรู้เบื้องต้น เกี่ยวกับการสื่อสารผ่านบรอดแบนด์ หรืออินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (ADSL)

“ใช้ดาวน์โหลดข้อมูลไฟล์ใหญ่ ๆ หรือเป็นรูปภาพ โปรแกรม หรือพวก Powerpoint ได้เร็วมาก ใช้ อินเทอร์เน็ตแบบเดิมสายจะหลุดบ่อย หรือบางทีก็แฮงค์ไปเลยคะ สามารถเปิดเพลงได้หลายเพลงพร้อมๆกัน อินเทอร์เน็ตความเร็วสูงทำให้สะดวกมากไม่ต้องคอยนานจนเบื่อคะ”

17. ร.อ. อนรรักษ์ ชนาภรณ์	อายุ 28 ปี
ระดับปริญญาโท ปีที่ 1	สาขาคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ
สถาบันการศึกษา	มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์
ระยะเวลาการใช้อินเทอร์เน็ตรูปแบบเดิม	10 ปี
รู้จักบรอดแบนด์ จาก	สื่ออินเทอร์เน็ต
ระยะเวลาการใช้บรอดแบนด์	1 ปีกว่า
ความเร็วในการใช้งาน	1 เมกะบิตต่อวินาที
สถานที่ใช้งาน	ที่บ้าน
ความถี่ในการใช้งาน	ใช้ทุกวัน วันละไม่ต่ำกว่า 4 ชั่วโมง
กิจกรรมที่ใช้งานมากที่สุด	ค้นหาข้อมูล

ความรู้เบื้องต้น เกี่ยวกับการสื่อสารผ่านบรอดแบนด์ หรือ อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (ADSL)

“ดีกว่าเพราะว่าสามารถดาวน์โหลดข้อมูลหรือไฟล์ใหญ่ๆ โดยไม่ต้องใช้โปรแกรมช่วย ถ้าเป็นอินเทอร์เน็ต 56 K ต้องมีโปรแกรมช่วยและสายหลุดบ่อยเสียค่าต่อสายทุกครั้ง 3 บาท พอเป็นอินเทอร์เน็ตความเร็วสูง ทำให้ดาวน์โหลดข้อมูลได้สะดวก รวมทั้งใช้โทรศัพท์ได้พร้อมๆ กับการใช้อินเทอร์เน็ตครับ”

18. นางสาวรจนา เงินคำ	อายุ 22 ปี
ระดับปริญญาโท ปีที่ 1	สาขาการจัดการเทคโนโลยีสารสนเทศ
สถาบันการศึกษา	มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์
ระยะเวลาการใช้อินเทอร์เน็ตรูปแบบเดิม	6 ปี
รู้จักบรอดแบนด์ จาก	สื่ออินเทอร์เน็ต
ระยะเวลาการใช้บรอดแบนด์	2 ปี
ความเร็วในการใช้งาน	256 / 128 กิโลบิตต่อวินาที
สถานที่ใช้งาน	บ้าน
ความถี่ในการใช้งาน	ใช้ทุกวัน วันละ 3 ชั่วโมง ช่วงเย็น
กิจกรรมที่ใช้งานมากที่สุด	ค้นหาข้อมูลเพื่อการศึกษา และบันเทิง

ความรู้เบื้องต้น เกี่ยวกับการสื่อสารผ่านบรอดแบนด์ หรือ อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (ADSL)

“ความเร็วสูงทำให้สะดวกมาก เวลาที่เราใช้ค้นหาข้อมูลสามารถเปิดได้หลายเพจพร้อมๆ กัน ไม่มีการแชนจ์ และสายหลุดอีกต่อไปค่ะ ช่วยให้การใช้งานทุกอย่างสะดวก เช่น การดาวน์โหลดรูปภาพ ดาวน์โหลดเพลง ค่ะ”

19. นางสาวสุวิชา ปุญญวัฒน์	อายุ 28 ปี
ระดับปริญญาโท ปีที่ 2	สาขาการจัดการเทคโนโลยีสารสนเทศ
สถาบันการศึกษา	มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์
ระยะเวลาการใช้อินเทอร์เน็ตรูปแบบเดิม	8 ปี
รู้จักบรอดแบนด์ จาก	โทรทัศน์ และ อินเทอร์เน็ต
ระยะเวลาการใช้บรอดแบนด์	2 ปีกว่า
ความเร็วในการใช้งาน	512 / 256 กิโลบิตต่อวินาที
สถานที่ใช้งาน	บ้าน
ความถี่ในการใช้งาน	ใช้ทุกวัน วันละไม่ต่ำกว่า 3 ชั่วโมง
กิจกรรมที่ใช้งานมากที่สุด	ค้นหาข้อมูลเกี่ยวกับการเรียน

ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการสื่อสารผ่าน บรอดแบนด์ หรือ อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (ADSL)

“ใช้อินเทอร์เน็ตแบบ 56 K ช้ามากค่ะ สายหลุดบ่อย พอเปลี่ยนเป็น ADSL ทำให้เร็วกว่ามากค่ะ ไม่ต้องเสียด่านเน็ต และสามารถใช้โทรศัพท์พร้อมๆกับการเล่นอินเทอร์เน็ตค่ะ คำนวณโหลดข้อมูลได้เร็วมากค่ะ”

20. นายบัณฑิตย์ ต้นชูเกียรติ	อายุ 27 ปี
ระดับปริญญาโท ปีที่ 1	สาขาการจัดการเทคโนโลยีสารสนเทศ
สถาบันการศึกษา	มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์
ระยะเวลาการใช้อินเทอร์เน็ตรูปแบบเดิม	10 ปี
รู้จักบรอดแบนด์ จาก	อินเทอร์เน็ต
ระยะเวลาการใช้บรอดแบนด์	2 ปีกว่า
ความเร็วในการใช้งาน	1 เมกกะบิตต่อวินาที
สถานที่ใช้งาน	บ้าน
ความถี่ในการใช้งาน	ใช้ทุกวัน วันละไม่ต่ำกว่า 10 ชั่วโมง
กิจกรรมที่ใช้งานมากที่สุด	ดาวน์โหลดโปรแกรม

ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการสื่อสารผ่าน บรอดแบนด์ หรืออินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (ADSL)

“เล่นอินเทอร์เน็ตได้เร็วมากครับไม่ต้องรอกอยนาน และไม่มีปัญหาสายหลุดอีก เพราะเป็นการใช้อินเทอร์เน็ตได้ตลอดเวลาพร้อมๆกับการใช้โทรศัพท์ ช่วยให้ดาวน์โหลดโปรแกรมได้สะดวกรวดเร็วมากครับ”

21. นายวัชรศักดิ์ จันทิมา	อายุ 20 ปี
ระดับปริญญาตรี ปีที่ 1	สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ
สถาบันการศึกษา	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ระยะเวลาการใช้อินเทอร์เน็ตรูปแบบเดิม	7 ปี
รู้จักบรอดแบนด์จาก	เพื่อนๆ อินเทอร์เน็ต
ระยะเวลาการใช้บรอดแบนด์	4 ปีกว่า
ความเร็วในการใช้งาน	256 / 128 กิโลบิตต่อวินาที
สถานที่ใช้งาน	บ้าน
ความถี่ในการใช้งาน	ใช้ทุกวัน วันละไม่ต่ำกว่า 5 ชั่วโมง
กิจกรรมที่ใช้งานมากที่สุด	สนทนาออนไลน์ (Chat)

ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการสื่อสารผ่านบรอดแบนด์ หรือ อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (ADSL)

“การอัปโหลดและดาวน์โหลดไฟล์ใหญ่ๆ สะดวกมากครับ ใช้งานง่ายและสะดวกกว่าอินเทอร์เน็ตรูปแบบเดิมครับ ดาวน์โหลดรูปภาพได้เร็วมากครับ สายไม่หลุดใช้โทรศัพท์ได้พร้อมๆ กับการเล่นอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงครับ”

22. นายไพสันต์ ปะสิงโต	อายุ 20 ปี
ระดับปริญญาตรี ปีที่ 1	สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ
สถาบันการศึกษา	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ระยะเวลาการใช้อินเทอร์เน็ตรูปแบบเดิม	5 ปี
รู้จักบรอดแบนด์ จาก	สื่ออินเทอร์เน็ต
ระยะเวลาการใช้บรอดแบนด์	2 ปีกว่า
ความเร็วในการใช้งาน	1 เมกะบิตต่อวินาที
สถานที่ใช้งาน	บ้าน
ความถี่ในการใช้งาน	ใช้ทุกวัน วันละไม่ต่ำกว่า 3 ชั่วโมง
กิจกรรมที่ใช้งานมากที่สุด	ค้นหาข้อมูลเรื่องเรียนและทั่วไป

ความรู้เบื้องต้น เกี่ยวกับการสื่อสารผ่านบรอดแบนด์ หรือ อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (ADSL)

“เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตได้ตลอดเวลา ไม่มีสายหลุดอีกต่อไป ความเร็วสูงก็ช่วยให้ดูทีวีออนไลน์ได้ ดูรายการเกมโชว์ ละครย้อนหลังได้ครบสะดวกดี”

23. นางสาวพลอย คาระกะมาศ	อายุ 20 ปี
ระดับปริญญาตรี ปีที่ 2	สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ
สถาบันการศึกษา	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ระยะเวลาการใช้อินเทอร์เน็ตรูปแบบเดิม	5 ปี
รู้จักบรอดแบนด์จาก	โฆษณาทางโทรทัศน์
ระยะเวลาการใช้บรอดแบนด์	1 ปีกว่า
ความเร็วในการใช้งาน	256 / 128 กิโลบิตต่อวินาที
สถานที่ใช้งาน	ที่บ้าน
ความถี่ในการใช้งาน	ใช้ทุกวัน วันละไม่ต่ำกว่า 3 ชั่วโมง
กิจกรรมที่ใช้งานมากที่สุด	ท่องอินเทอร์เน็ตที่เว็บสนุกและหรรษา
ความรู้เบื้องต้น เกี่ยวกับการสื่อสารผ่าน บรอดแบนด์ หรือ อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (ADSL)	

“เทคโนโลยีพัฒนาเป็นสิ่งที่ดีค่ะ อินเทอร์เน็ตความเร็วสูงช่วยให้เราเข้าถึงข้อมูลได้เร็วขึ้นสะดวกขึ้นมาก อินเทอร์เน็ตธรรมดาดาวน์โหลดไฟล์ข้อมูลรูปได้ช้ามาก เสียเวลารอ สายหลุดบ่อยต้องต่อใหม่ แต่อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง ไม่มีปัญหาสายหลุด และช่วยประหยัดเวลาในการใช้งานมากค่ะ”

24. นายเลิศวุฒิ วีระธรากุล	อายุ 20 ปี
ระดับปริญญาตรี ปีที่ 2	สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ
สถาบันการศึกษา	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ระยะเวลาการใช้อินเทอร์เน็ตรูปแบบเดิม	5 ปี
รู้จักบรอดแบนด์ จาก	โฆษณาทางอินเทอร์เน็ต และมหาวิทยาลัย
ระยะเวลาการใช้บรอดแบนด์	3 ปีกว่า
ความเร็วในการใช้งาน	256 / 128 กิโลบิตต่อวินาที
สถานที่ใช้งาน	ที่บ้าน
ความถี่ในการใช้งาน	ใช้ทุกวัน วันละไม่ต่ำกว่า 3 ชั่วโมง
กิจกรรมที่ใช้งานมากที่สุด	การสนทนาออนไลน์ (chat) และเช็คเมลล์

ความรู้เบื้องต้น เกี่ยวกับการสื่อสารผ่าน บรอดแบนด์ หรือ อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (ADSL)

“สะดวกรวดเร็วมากครับ เชื่อมต่อได้ต่อได้ตลอดเวลา ใช้โทรศัพท์พร้อมๆ กับการเล่นอินเทอร์เน็ตได้ ที่ผมชอบเปิดหน้าเว็บไม่ต้องรอ คาว์นโหลดไฟล์ใหญ่ๆ ได้เร็วมากครับ”

25. นายสิทธิ ชลวัฒนกุล	อายุ 20 ปี
ระดับปริญญาตรี ปีที่ 2	สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ
สถาบันการศึกษา	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ระยะเวลาการใช้อินเทอร์เน็ตรูปแบบเดิม	6 ปี
รู้จักบรอดแบนด์จาก	โฆษณาทางโทรทัศน์ และอินเทอร์เน็ต
ระยะเวลาการใช้บรอดแบนด์	2 ปีกว่า
ความเร็วในการใช้งาน	512 / 256 กิโลบิตต่อวินาที
สถานที่ใช้งาน	ที่บ้าน
ความถี่ในการใช้งาน	ใช้ทุกวัน วันละไม่ต่ำกว่า 10 ชั่วโมง
กิจกรรมที่ใช้งานมากที่สุด	ดาวน์โหลดเพลง ดาวน์โหลดเกม
ความรู้เบื้องต้น เกี่ยวกับการสื่อสารผ่าน บรอดแบนด์ หรือ อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (ADSL)	

“สะดวกมากเลยครับ สามารถดาวน์โหลดเพลง ดาวน์โหลดเกม หรือข้อมูลไฟล์ใหญ่ๆ ได้เร็วมากครับ อินเทอร์เน็ต 56 K ทำไม่ได้ครับ ช้ามากหรือแรงแค่ไปเลย อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง ไม่มีปัญหาสายหลุดบ่อย และสามารถใช้โทรศัพท์พร้อมๆ กับการเล่นอินเทอร์เน็ตครับ”

26. นายฉันทภักดิ์ โพธิ์ชัยทอง	อายุ 20 ปี
ระดับปริญญาตรี ปีที่ 3	สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ
สถาบันการศึกษา	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร ลาดกระบัง
ระยะเวลาการใช้อินเทอร์เน็ตรูปแบบเดิม	6 ปี
รู้จักบรอดแบนด์จาก	มหาวิทยาลัย
ระยะเวลาการใช้บรอดแบนด์	3 ปี
ความเร็วในการใช้งาน	256 / 128 กิโลบิตต่อวินาที
สถานที่ใช้งาน	บ้าน และร้านอินเทอร์เน็ต
ความถี่ในการใช้งาน	ใช้ทุกวัน วันละ 8 ชั่วโมง ช่วงเย็น
กิจกรรมที่ใช้งานมากที่สุด	สนทนาออนไลน์ และ ดาวน์โหลดเพลง

ความรู้เบื้องต้น เกี่ยวกับการสื่อสารผ่าน บรอดแบนด์ หรือ อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (ADSL)

“สะดวกมากครับ ดาวน์โหลดได้เร็วมากใช้เวลาต่างกับอินเทอร์เน็ตรูปแบบเดิมเป็น ชั่วโมง อินเทอร์เน็ต 56 K ความเร็วไม่เสถียร สายหลุดบ่อยมาก ADSL สามารถใช้โทรศัพท์พร้อมๆกับการเล่นอินเทอร์เน็ตสะดวกมากครับใครจะใช้โทรศัพท์หรือเล่นอินเทอร์เน็ตก็แยกกันไปครับ”

27. นายทานุ เพ็ญอำ	อายุ 20 ปี
ระดับปริญญาตรี ปีที่ 1	สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ
สถาบันการศึกษา	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ระยะเวลาการใช้อินเทอร์เน็ต	6 ปี
รู้จักบรอดแบนด์จาก	อินเทอร์เน็ต
ระยะเวลาการใช้บรอดแบนด์	1 ปี
ความเร็วในการใช้งาน	256 / 128 กิโลบิตต่อวินาที
สถานที่ใช้งาน	บ้าน
ความถี่ในการใช้งาน	ทุกวัน วันละไม่ต่ำกว่า 2 ชั่วโมง
กิจกรรมที่ใช้งานมากที่สุด	ค้นหาข้อมูล และสนทนาออนไลน์

ความรู้เบื้องต้น เกี่ยวกับการสื่อสารผ่าน บรอดแบนด์ หรืออินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (ADSL)

“เมื่อมี ADSL ทำให้สะดวกกับการส่ง E-mail การ chat การฟังเพลง และดาวน์โหลดเพลงครับ อินเทอร์เน็ตทั่วไปช้ามากทำอะไรก็ไม่สะดวก สายหลุดบ่อย ต้องเสียด่าต่อสายบ่อยๆ พุดโทรศัพท์พร้อมเล่นเน็ตก็ไม่ได้ ตอนนี้เล่นเน็ตได้ไม่เบื่อโดยเฉพาะการเล่นเกม”

28. นางสาวจิราภา ศิริวัฒนานนท์	อายุ 22 ปี
ระดับปริญญาตรี ปีที่ 4	สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ
สถาบันการศึกษา	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ระยะเวลาการใช้อินเทอร์เน็ต	6 ปี
รู้จักบรอดแบนด์จาก	โบว์ซัวร์ตามศูนย์การค้า
ระยะเวลาการใช้บรอดแบนด์	1 ปี
ความเร็วในการใช้งาน	256 / 128 กิโลบิตต่อวินาที
สถานที่ใช้งาน	บ้าน
ความถี่ในการใช้งาน	ทุกวัน วันละไม่ต่ำกว่า 5 ชั่วโมง
กิจกรรมที่ใช้งานมากที่สุด	เล่นเกมออนไลน์

ความรู้เบื้องต้น เกี่ยวกับการสื่อสารผ่าน บรอดแบนด์ หรือ อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (ADSL)

“ความเร็วสูงทำให้ใช้งานได้สะดวกมากค่ะ โดยเฉพาะการดาวน์โหลดข้อมูลและเล่นเกม อินเทอร์เน็ตทั่วไปเล่นเกมไม่ค่อยได้กระตุก ค่ะ นอกจากนี้สามารถใช้งานโทรศัพท์ได้พร้อมๆ กับการเล่นอินเทอร์เน็ตค่ะ”

29. นายวิจักษ์ สุขแสงรัตน์	อายุ 21 ปี
ระดับปริญญาตรี ปีที่ 4	สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ
สถาบันการศึกษา	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ระยะเวลาการใช้อินเทอร์เน็ต	8 ปี
รู้จักบรอดแบนด์จาก	สื่อหนังสือพิมพ์ และ อินเทอร์เน็ต
ระยะเวลาเริ่มใช้อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง	2 ปี
ความเร็วในการใช้งาน	256 / 128 กิโลบิตต่อวินาที
สถานที่ใช้งาน	บ้าน
ความถี่ในการใช้งาน	ใช้ทุกวัน วันละ 4 ชั่วโมง
กิจกรรมที่ใช้งานมากที่สุด	ดาวน์โหลดโปรแกรม และ เพลง
ความรู้เบื้องต้น เกี่ยวกับการสื่อสารผ่าน บรอดแบนด์ หรือ อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (ADSL)	

“ไม่มีสายหลุดบ่อยครับ ไม่ต้องเสียด่าบ่อยๆ ครั้งละ 3 บาท ช่วยให้ผมดาวน์โหลดข้อมูลที่เป็นไฟล์ใหญ่ๆ และโปรแกรมได้อย่างรวดเร็ว เข้าถึงข้อมูลและเว็บเพจได้อย่างรวดเร็วครับ”

31. นายชเนศ ไพรินทรภา	อายุ 25 ปี
ระดับปริญญาโท ปีที่ 1	สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศและการจัดการ
สถาบันการศึกษา	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณ
ระยะเวลาการใช้อินเทอร์เน็ตรูปแบบเดิม	ทหารลาดกระบัง
รู้จักบรอดแบนด์จาก	6 ปี
ระยะเวลาการใช้บรอดแบนด์	โทรศัพท์
ความเร็วในการใช้งาน	1 ปีกว่า
สถานที่ใช้งาน	128 / 64 กิโลบิตต่อวินาที
ความถี่ในการใช้งาน	บ้าน
กิจกรรมที่ใช้งานมากที่สุด	ใช้ทุกวัน วันละไม่ต่ำกว่า 2 ชั่วโมง
	ดาวน์โหลดโปรแกรม

ความรู้เบื้องต้น เกี่ยวกับการสื่อสารผ่าน บรอดแบนด์ หรือ อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (ADSL)

“ สะดวกมากครับ โดยเฉพาะการดาวน์โหลดโปรแกรม และทุกกิจกรรมที่ต้องการใช้งาน ผมยิ่งใช้เวลากับอินเทอร์เน็ตมากขึ้นเพราะใช้เพลินไม่มีสะดุด และสายหลุด รวมทั้งใช้โทรศัพท์พร้อมกับการเล่นอินเทอร์เน็ตครับ”

32. น.ส.นิจิรา สุนทรานุกาพ	อายุ 25 ปี
ระดับปริญญาโท ปีที่ 2	สาขาวิทยาการสารสนเทศ
สถาบันการศึกษา	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ระยะเวลาการใช้อินเทอร์เน็ตรูปแบบเดิม	6 ปี
รู้จักบรอดแบนด์ จาก	อินเทอร์เน็ต
ระยะเวลาการใช้บรอดแบนด์	1 ปีกว่า
ความเร็วในการใช้งาน	1 เมกะบิตต่อวินาที
สถานที่ใช้งาน	บ้าน
ความถี่ในการใช้งาน	ใช้ทุกวัน วันละไม่ต่ำกว่า 5 ชั่วโมง
กิจกรรมที่ใช้งานมากที่สุด	สนทนาออนไลน์ (Chat)

ความรู้เบื้องต้น เกี่ยวกับการสื่อสารผ่านบรอดแบนด์ หรืออินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (ADSL)

“เนื่องจากเป็นความเร็วสูงทำให้เข้าถึงข้อมูลได้สะดวกรวดเร็ว และเข้าถึงกิจกรรมอื่นๆ ที่ต้องการได้รวดเร็วไปหมด มีประโยชน์มาก สะดวกกว่าอินเทอร์เน็ตรูปแบบเดิมมาก สายไม่หลุดและใช้ที่ศัพท์พร้อมๆกับการเล่นอินเทอร์เน็ตได้”

33. นายภูมิพงศ์ ผลิผล	อายุ 26 ปี
ระดับปริญญาโท ปีที่ 2	สาขาวิทยาการสารสนเทศ
สถาบันการศึกษา	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ระยะเวลาการใช้อินเทอร์เน็ตรูปแบบเดิม	7 ปี
รู้จักบรอดแบนด์เร็วสูง จาก	โฆษณาทางอินเทอร์เน็ตของ True
ระยะเวลาการใช้บรอดแบนด์	2 ปีกว่า
ความเร็วในการใช้งาน	256 / 128 กิโลบิตต่อวินาที
สถานที่ใช้งาน	ที่บ้าน
ความถี่ในการใช้งาน	ใช้ทุกวัน วันละไม่ต่ำกว่า 5 ชั่วโมง
กิจกรรมที่ใช้งานมากที่สุด	ดาวน์โหลดโปรแกรม

ความรู้เบื้องต้น เกี่ยวกับการสื่อสารผ่านบรอดแบนด์ หรืออินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (ADSL)

“สะดวกมากครับ ค่าใช้จ่ายถูกกว่าเพราะเป็นแบบเหมาจ่าย สามารถดาวน์โหลดโปรแกรม ภาพกราฟฟิกได้รวดเร็ว สามารถช่วยสนับสนุนการเรียนแบบ e-Learning ได้ครับ ความเร็วสูงทำให้ไม่เบื่อที่จะใช้อินเทอร์เน็ตครับ”

34. นางสาวหทัยชนก ปัญจเมธี	อายุ 24 ปี
ระดับปริญญาโท ปีที่ 2	สาขาวิทยาการสารสนเทศ
สถาบันการศึกษา	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ระยะเวลาการใช้อินเทอร์เน็ตรูปแบบเดิม	7 ปี
รู้จักบรอดแบนด์ จาก	อินเทอร์เน็ต
ระยะเวลาการใช้บรอดแบนด์	2 ปีกว่า
ความเร็วในการใช้งาน	256 / 128 กิโลบิตต่อวินาที
สถานที่ใช้งาน	ที่บ้าน และร้านอินเทอร์เน็ต
ความถี่ในการใช้งาน	ใช้ทุกวัน วันละไม่ต่ำกว่า 3 ชั่วโมง
กิจกรรมที่ใช้งานมากที่สุด	การเช็คเมล

ความรู้เบื้องต้น เกี่ยวกับการสื่อสารผ่านบรอดแบนด์ หรืออินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (ADSL)

“ต่างกับอินเทอร์เน็ตแบบเดิมมากค่ะ สะดวกกว่ามากเพราะใช้ดาว์นโหลด และอัปโหลดได้เร็วมากไม่ต้องเสียเวลาคอย ไม่มีปัญหาสายหลุดบ่อยอีกต่อไปแล้ว ส่งไฟล์ที่เป็นรูปภาพ และโปรแกรม ได้สะดวกรวดเร็ว”

35. นายเกียรติชัย เฉลิมพล	อายุ 28 ปี
ระดับปริญญาโท ปีที่ 2	สาขาวิทยาการสารสนเทศ
สถาบันการศึกษา	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ระยะเวลาการใช้อินเทอร์เน็ตรูปแบบเดิม	7 ปี
รู้จักบรอดแบนด์ จาก	โฆษณาทางอินเทอร์เน็ต
ระยะเวลาการใช้บรอดแบนด์	2 ปีกว่า
ความเร็วในการใช้งาน	256 / 128 กิโลบิตต่อวินาที
สถานที่ใช้งาน	ที่บ้าน
ความถี่ในการใช้งาน	ใช้ทุกวัน วันละไม่ต่ำกว่า 6 ชั่วโมง
กิจกรรมที่ใช้งานมากที่สุด	การรับส่งอีเมล

ความรู้เบื้องต้น เกี่ยวกับการสื่อสารผ่านบรอดแบนด์ หรืออินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (ADSL)

“ดีครับอินเทอร์เน็ตความเร็วสูง ส่งไฟล์ใหญ่ ที่เป็นรูปภาพ หรือ พวกรูป powerpoint ได้สะดวก รวมทั้งดาวน์โหลดไฟล์ก็รวดเร็ว ประหยัดเวลามาก ไม่ต้องเสียด่าคอนเน็คบ่อยๆ เพราะสายจะไม่หลุด และใช้งานได้อย่างต่อเนื่อง”

36. นายนพพล ตั้งสุภาชัย	อายุ 24 ปี
ระดับปริญญาโท ปีที่ 2	สาขาวิทยาการสารสนเทศ
สถาบันการศึกษา	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ระยะเวลาการใช้อินเทอร์เน็ตรูปแบบเดิม	6 ปี
รู้จักบรอดแบนด์ จาก	สื่อโทรทัศน์ และอินเทอร์เน็ต
ระยะเวลาการใช้บรอดแบนด์	2 ปี
ความเร็วในการใช้งาน	512 / 256 กิโลบิตต่อวินาที
สถานที่ใช้งาน	บ้าน
ความถี่ในการใช้งาน	ใช้ทุกวัน วันละ 5 ถึง 10 ชั่วโมง
กิจกรรมที่ใช้งานมากที่สุด	ดาวน์โหลดโปรแกรม

ความรู้เบื้องต้น เกี่ยวกับการสื่อสารผ่านบรอดแบนด์ หรืออินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (ADSL)

“ดีกว่าอินเทอร์เน็ตรูปแบบเดิมมากครับ เพราะความเร็วสูงใช้โหลดโปรแกรมจากเว็บในประเทศและต่างประเทศได้สะดวกใช้เวลาไม่มาก สะดวกจริงๆครับ นอกจากนี้ยังไม่ต้องคอนเน็คบ่อยๆ และพูดโทรศัพท์ได้พร้อมๆ กับการเล่นอินเทอร์เน็ตความเร็วสูง ประหยัดเวลาและประหยัดเงินด้วยครับ”

37. นางสาวปิยะฉัตร พละวัฒนะชัยกุล	อายุ 27 ปี
ระดับปริญญาโท ปีที่ 1	สาขาวิชาการสารสนเทศ
สถาบันการศึกษา	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ระยะเวลาการใช้อินเทอร์เน็ตรูปแบบเดิม	7 ปี
รู้จักบรอดแบนด์ จาก	สื่อโทรทัศน์
ระยะเวลาการใช้บรอดแบนด์	1 ปี
ความเร็วในการใช้งาน	256 / 128 กิโลบิตต่อวินาที
สถานที่ใช้งาน	บ้าน
ความถี่ในการใช้งาน	ใช้ทุกวัน วันละไม่ต่ำกว่า 7 ชั่วโมง
กิจกรรมที่ใช้งานมากที่สุด	รับส่งเมล

ความรู้เบื้องต้น เกี่ยวกับการสื่อสารผ่านบรอดแบนด์ หรือ อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (ADSL)

“ใช้งานได้สะดวก ส่งไฟล์ใหญ่ๆ ได้เร็ว และใช้ดาวน์โหลดข้อมูลในระยะเวลาที่สั้น เล่นอินเทอร์เน็ตได้ต่อเนื่อง สายไม่หลุดไม่ต้องเสียบ ค่าต่อครั้งละ 3 บาท เหมือนกับรูปแบบเดิมค่ะ”

38. นายรัฐภูมิ นีราสุวรรณ	อายุ 23 ปี
ปริญญาโท ปีที่ 2	สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศและการจัดการ
สถาบันการศึกษา	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ระยะเวลาการใช้อินเทอร์เน็ตรูปแบบเดิม	5-6 ปี
รู้จักบรอดแบนด์ จาก	สื่อโทรทัศน์
ระยะเวลาการใช้บรอดแบนด์	1 ปี
ความเร็วในการใช้งาน	1 เมกะบิตต่อวินาที (Mbps)
สถานที่ใช้งาน	บ้าน
ความถี่ในการใช้งาน	ใช้ทุกวัน วันละไม่ต่ำกว่า 2-3 ชั่วโมง
กิจกรรมที่ใช้งานมากที่สุด	ค้นหาข้อมูล

ความรู้เบื้องต้น เกี่ยวกับการสื่อสารผ่านบรอดแบนด์ หรือ อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (ADSL)

“สามารถค้นหาข้อมูลทั้งในประเทศและต่างประเทศ ได้สะดวกรวดเร็วมาก รวมทั้งดาวน์โหลดโปรแกรมได้รวดเร็วด้วยครับ ไม่มีปัญหาสายหลุดเหมือนอินเทอร์เน็ตทั่วไป”

39. นางสาวจิราวรรณ วิวัฒน์สุข	อายุ 25 ปี
ปริญญาโท ปีที่ 2	สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศและการจัดการ
สถาบันการศึกษา	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ระยะเวลาการใช้อินเทอร์เน็ตรูปแบบเดิม	8 ปี
รู้จักบรอดแบนด์ จาก	โฆษณาทางโทรทัศน์
ระยะเวลาการใช้บรอดแบนด์	2 ปีกว่า
ความเร็วในการใช้งาน	256/ 128 กิโลบิตต่อวินาที
สถานที่ใช้งาน	ที่บ้าน
ความถี่ในการใช้งาน	ใช้ทุกวัน วันละไม่ต่ำกว่า 5 ชั่วโมง
กิจกรรมที่ใช้งานมากที่สุด	ค้นหาข้อมูล
ความรู้เบื้องต้น เกี่ยวกับการสื่อสารผ่านบรอดแบนด์ หรืออินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (ADSL)	

“เข้าถึงข้อมูลและดาวน์โหลดข้อมูลมาใช้ได้ครบถ้วนและประหยัดเวลา คู่มือที่วิชั่นหลังได้สะดวกเหมือนดูผ่านทีวีทั่วไป ไม่มีปัญหาสายหลุดอีก และใช้โทรศัพท์พร้อมๆ กับการเล่นอินเทอร์เน็ต ค่ะ”

39. นายณัฐพล เลาหรัฐ	อายุ 25 ปี
ปริญญาโท ปีที่ 2	สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศและการจัดการ
สถาบันการศึกษา	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ระยะเวลาการใช้อินเทอร์เน็ตรูปแบบเดิม	7 ปี
รู้จักบรอดแบนด์ จาก	โฆษณาทางโทรทัศน์
ระยะเวลาการใช้บรอดแบนด์	3 ปีกว่า
ความเร็วในการใช้งาน	512/ 256 กิโลบิตต่อวินาที
สถานที่ใช้งาน	ที่บ้าน
ความถี่ในการใช้งาน	ใช้ทุกวัน วันละไม่ต่ำกว่า 5 ชั่วโมง
กิจกรรมที่ใช้งานมากที่สุด	สนทนาออนไลน์

ความรู้เบื้องต้น เกี่ยวกับการสื่อสารผ่านบรอดแบนด์ หรืออินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (ADSL)

“พอใช้ ADSL ช่วยให้สะดวกรวดเร็วทุกกิจกรรม ครับ โดยเฉพาะการดูทีวี ดูหนัง และเล่นเกมออนไลน์ ได้เพลิดเพลินไม่มีการกระตุกอีกครับ และชอบที่เวลาเราเล่นอินเทอร์เน็ต คนอื่นๆในบ้านเรา ก็ยังใช้โทรศัพท์ได้ไม่ต้องรอให้เราเลิกใช้อินเทอร์เน็ต สะดวกกว่าใช้ความเร็ว 56 K”

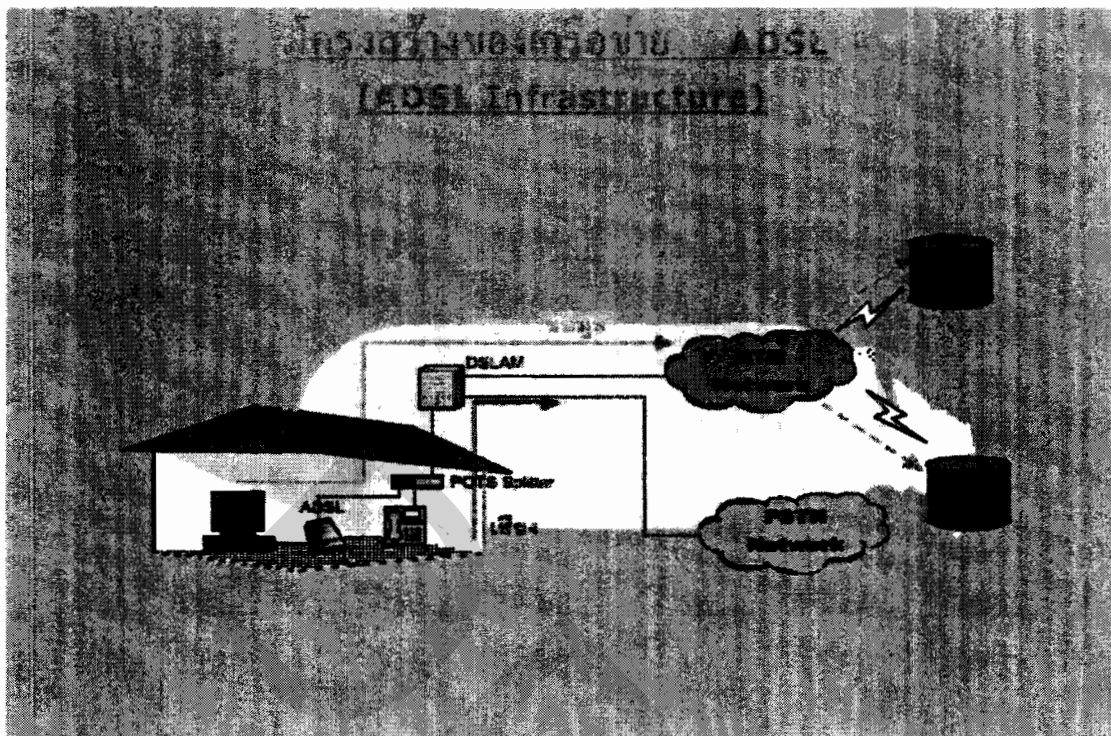
ประเด็นคำถามในการสัมภาษณ์

1. ประเด็นคำถาม เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้และความรู้เบื้องต้น เกี่ยวกับเทคโนโลยี บรอดแบนด์ หรือ อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (ADSL) ของนักศึกษาสาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ
 1. คุณใช้อินเทอร์เน็ตรูปแบบเดิมมากี่ปีแล้ว
 2. คุณรู้จักบรอดแบนด์ หรือ อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (ADSL) ได้อย่างไร
 3. คุณใช้บรอดแบนด์ หรือ อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (ADSL) มากี่ปีแล้ว ใช้ที่ความเร็วเท่าไร ใช้งานวันละกี่ชั่วโมงต่อวัน
 4. คุณใช้งาน บรอดแบนด์ หรือ อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (ADSL) แล้ว มีความคิดเห็นอย่างไรบ้าง
 5. คุณใช้บรอดแบนด์ หรือ อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (ADSL) เพื่อ กิจกรรม ไหนมากที่สุด

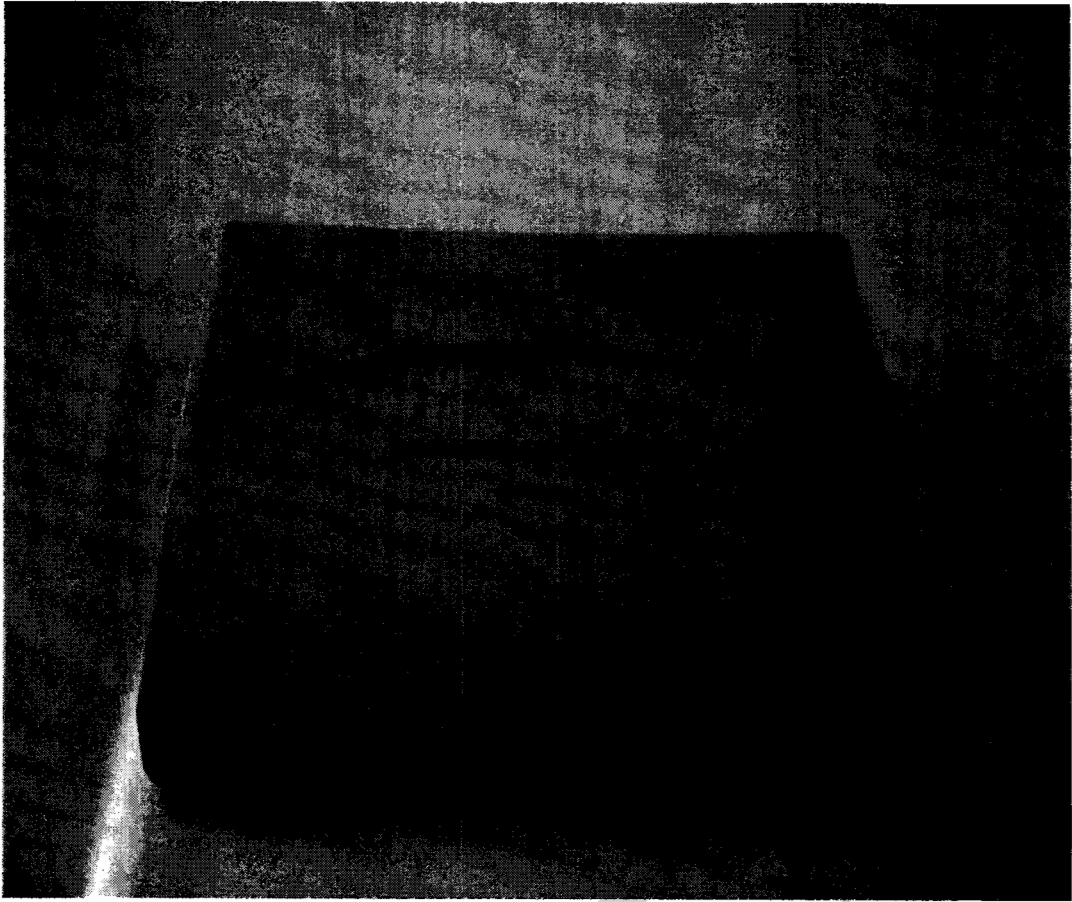
2. ประเด็นคำถามเพื่อศึกษาเกี่ยวกับการใช้งานบรอดแบนด์ของนักศึกษาใน กทม. ทางด้านต่างๆ ดังนี้
 - ประเด็นคำถามเพื่อศึกษาบทบาททางการศึกษา
 1. คุณใช้บรอดแบนด์ หรือ อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (ADSL) เพื่อสนับสนุนการเรียนของคุณในกิจกรรมใดบ้าง
 2. คุณมีวัตถุประสงค์ และลักษณะการใช้งานแต่ละกิจกรรมเพื่อสนับสนุนการเรียนอย่างไรบ้าง มีระยะเวลาในการใช้งานแต่ละครั้งเท่าไร
 3. คุณคิดว่าการทำกิจกรรมเพื่อสนับสนุนการเรียนผ่านบรอดแบนด์มีจุดเด่น หรือ ประสิทธิภาพอย่างไรบ้าง เมื่อเปรียบเทียบกับการทำกิจกรรมผ่านอินเทอร์เน็ตรูปแบบเดิม

- ประเด็นคำถามเพื่อศึกษาเกี่ยวกับการใช้บรอดแบนด์ทางการสื่อสาร
 1. คุณคิดว่า คุณสมบัติของบรอดแบนด์ หรือ อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (ADSL) มีจุดเด่นอย่างไรบ้างในการติดต่อสื่อสาร
 2. คุณใช้บรอดแบนด์ หรือ อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (ADSL) เพื่อการติดต่อสื่อสาร ในกิจกรรมใดบ้าง และกิจกรรมใดที่คุณใช้ในการสื่อสารมากที่สุด และแต่ละกิจกรรมใช้งานเป็นระยะเวลาเท่าไร
 3. คุณนิยมใช้การรับส่ง - อีเมล (E-Mail) หรือการสนทนาออนไลน์ (Chat) กับใครบ้าง มีวัตถุประสงค์เพื่ออะไร และมีลักษณะในการใช้งานอย่างไรบ้าง
 4. จากการที่คุณติดต่อสื่อสารผ่าน บรอดแบนด์ หรือ อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (ADSL) คุณใช้ภาษาในการสื่อสารอย่างไรบ้าง เพราะสาเหตุใด
- ประเด็นคำถามเกี่ยวกับการใช้บรอดแบนด์ทางด้านบันเทิง
 1. คุณใช้บรอดแบนด์ หรือ อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (ADSL) ทางด้านบันเทิงในกิจกรรมใดบ้าง
 2. คุณฟังเพลงออนไลน์ ทางเว็บไซต์ใดบ้าง เพราะเหตุผลใด และฟังเพลงประเภทใด
 3. คุณคิดว่าการฟังเพลงออนไลน์ผ่านบรอดแบนด์มีจุดเด่นอย่างไรบ้าง และมีประสิทธิภาพอย่างไรเมื่อเปรียบเทียบกับฟังเพลงผ่านอินเทอร์เน็ตรูปแบบเดิม
 4. คุณชมทีวีออนไลน์ทางเว็บไซต์ใดบ้าง เพราะเหตุใด และเป็นรายการประเภทใด
 5. คุณคิดว่าการชมทีวีออนไลน์ผ่านบรอดแบนด์ หรือ อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (ADSL) มีจุดเด่นอย่างไรบ้างเมื่อเปรียบเทียบกับฟังเพลงผ่านอินเทอร์เน็ตรูปแบบเดิม
 6. คุณคิดว่าการอ่านหนังสือพิมพ์ออนไลน์ผ่านบรอดแบนด์ หรือ อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (ADSL) มีจุดเด่นอย่างไรบ้าง เมื่อเปรียบเทียบกับฟังเพลงผ่านอินเทอร์เน็ตรูปแบบเดิม
 7. คุณอ่านหนังสือพิมพ์ออนไลน์ จากเว็บไซต์ใดบ้าง เพราะเหตุผลใด และประเภทข่าวที่นิยมอ่านเป็นข่าวประเภทใด
 8. คุณชมวิดีโอออนไลน์ หรือ ภาพยนตร์ออนไลน์ ผ่านบรอดแบนด์ หรือ อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง หรือไม่อย่างไร

9. คุณคิดว่าการชมวิดีโอออนไลน์ หรือภาพยนตร์ออนไลน์ ผ่านบรอดแบนด์ หรือ อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (ADSL) มีจุดเด่นอย่างไรบ้าง เมื่อเปรียบเทียบกับ การชมทีวีออนไลน์ผ่านอินเทอร์เน็ตรูปแบบเดิม
 10. คุณเล่นเกมออนไลน์ประเภทใดบ้าง
 11. คุณคิดว่าการเล่นเกมออนไลน์ผ่านบรอดแบนด์มีจุดเด่นอย่างไรบ้าง
- ประเด็นคำถามเพื่อศึกษาเกี่ยวกับการใช้งานทางด้านพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ (E-Commerce)
1. คุณใช้บรอดแบนด์ ทางด้านการซื้อขายออนไลน์หรือไม่
 2. คุณซื้อขายออนไลน์สินค้าใดและจากเว็บไซต์ใดบ้างและมีลักษณะอย่างไร
 3. คุณคิดว่าการซื้อขายออนไลน์ผ่านบรอดแบนด์มีจุดเด่นอย่างไร
4. ประเด็นคำถามเพื่อศึกษาเกี่ยวกับทัศนคติของนักศึกษาในกทม.ต่อการใช้บรอดแบนด์
1. คุณคิดว่า บรอดแบนด์ หรือ อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (ADSL) สามารถนำไป ประยุกต์ใช้งานอะไรได้บ้าง เพราะสาเหตุใด
 2. มีลักษณะในการนำไปประยุกต์ใช้งานอย่างไร
 3. คุณคิดว่า บรอดแบนด์ หรือ อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (ADSL) มีผลกระทบในแง่ลบต่อ สังคมไทยทางด้านใดบ้าง และเพราะสาเหตุใด



ภาพภาคผนวกที่ 1 โครงสร้างของเครือข่าย ADSL (ADSL Infrastructure)



ภาพ ภาคผนวกที่ 2 ADSL Modem

เทคโนโลยี DSL

DSL คือ Digital Subscriber Line เป็นเทคโนโลยีโมเด็ม ที่ทำให้คู่สายทองแดงธรรมดากลายเป็นสื่อสัญญาณดิจิทัล ความเร็วสูง โดยใช้เทคนิคการเข้ารหัสสัญญาณข้อมูล (Modulation) ในย่านความถี่ที่สูงกว่าการใช้งานโทรศัพท์ทั่วไป ทำให้เราสามารถส่งข้อมูลได้ในขณะเดียวกับการใช้งานโทรศัพท์ โดยเทคโนโลยีในตระกูล DSL มีอยู่หลายเทคโนโลยี คือ HDSL , SDSL , IDSL , RADS , VDSL , และ ADSL

HDSL : High Speed Digital Subscriber Line

HDSL เป็น DSL ชนิดแรกที่สร้างขึ้นมา HDSL จะรองรับการส่งข้อมูลแบบ Full Duplex ของ DS1 บนคู่สายทองแดงที่สามารถส่งได้ไกลถึง 12,000 ฟุต พัฒนาโดย Bellcore ในปลายปี ค.ศ. 1980 เป็นสิ่งที่ทำขึ้นมา เพื่อสนองความต้องการความประหยัดทางระบบเศรษฐศาสตร์ เพื่อรองรับความต้องการในระดับ DS1 ก่อนหน้า HDSL หรือ DS1 จะสามารถแพร่หลายได้ด้วยวิธีการใช้ T-carrier Repeater ในวงจร (และวงจรคู่อื่น ๆ ไม่สามารถรองรับได้ถึง 1.5 Mbps ของ DS1) หรือถ้าใช้ Fiber Optic ต้องมีการติดตั้ง Fiber Optic ใหม่ ทั้งสองวิธีการเป็นการใช้ต้นทุน และเวลามาก SDH จึงถูกออกแบบมาเพื่อใช้การแทน และรองรับการเชื่อมต่อระดับ T1, E1 ได้เร็ว และมีราคาต่ำโดยใช้คู่สายทองแดงที่มีอยู่ และนำมาใช้งานใหม่ระหว่าง Central Office กับผู้ใช้ปลายทาง

HDSL ได้รับความสนใจเพราะว่า เป็นสิ่งที่ออกมาในช่วงแรก ๆ ทำให้บริการที่ใช้คู่สายด้วยความเร็วสูงได้ไม่ดึนๆ เมื่อเปรียบเทียบกับอย่างอื่นที่สามารถรองรับบริการ Broadband ที่หลากหลายในปัจจุบัน อันดับแรกต้องใช้คู่สาย 2 คู่สาย ในการรองรับบริการที่ความเร็ว 2 Mbps แม้ว่าจะมีรุ่น ใหม่ ๆ ออกมารองรับได้เพียงครั้งเดียวของความเร็วนี้ บนคู่สายทองแดง อย่างไรก็ตามทั้งสองแบบต่างก็สามารถใช้งานร่วมกับบริการทางเสียงของโทรศัพท์ บนสายทองแดงคู่เดียวกันได้

2. SDSL : Symmetric Digital Subscriber Line

เป็น DSL ที่เรียกว่า Single Line DSL หรือ Symmetric DSL ขึ้นอยู่กับว่าใครจะเรียกแบบไหน SDSL ถูกพัฒนามาจาก HDSL (ซึ่งเป็น Symmetric เหมือนกัน) แต่สามารถทำงานบนคู่สายทองแดงคู่เดียวได้ และยังสามารถส่ง Voice ไปในสายเดียวกันได้อีกด้วย SDSL มีย่านความถี่รองรับได้จาก 160 Kbps ถึง 2,048 Kpbs

แต่ SDSL ก็ยังมีข้อจำกัดที่รองรับได้ไกลเพียง 10,000 ฟุต หรือน้อยกว่าที่จะส่งความเร็วสูงในย่านเดียวกับบริการอื่น ๆ จะรองรับความเร็วในการ Downstream ได้เพียงพอกว่า เพราะว่า SDSL ส่งและรับทั้งสองย่าน ในย่านความถี่เดียวกันทั้ง 2 ทิศทาง SDSL จึงรองรับบริการได้ครบซึ่งให้ความสำคัญในการ Downstream ได้เพียงพอกว่า เพราะว่า SDSL ส่งและรับทั้งสองย่าน ในย่านความถี่เดียวกันทั้ง 2 ทิศทาง SDSL จึงรองรับบริการได้ครบ ซึ่งให้ความสำคัญในการ Up-Downstream เท่ากัน ถ้าในการสื่อสารไม่คำนึงถึงคู่สายแล้ว HDSL จะสามารถทำงานได้ดีกว่า อย่างไรก็ตามความสัมพันธ์ในการรับส่งข้อมูล 2 ทาง ที่มีศูนย์กลางและสาขามาก โดยไม่คำนึงถึงความเร็วในการ Up-Download SDSL จะเป็นอุปกรณ์ที่ใช้ได้ดี

3. IDSL : ISDN Digital Subscriber Line

IDSL หมายถึง ISDN- DSL ซึ่งที่แท้จริงแล้วมันได้เกิดขึ้นเมื่อ ISDN เริ่มต้น IDSL รองรับความเร็ว 128 Kbps สำหรับใช้กับชุมสายและอุปกรณ์ ISDN โดยจะเชื่อมต่อกับ Router และส่งผ่าน Traffic ไปยัง Internet IDSL รองรับได้มากกว่าบริการของ Switch และไม่สามารถรองรับ Traffic ของ Voice เท่ากับของ ISDN มันจะช่วยให้ผู้ใช้บริการโทรศัพท์ที่มีข้อได้เปรียบ โดยช่วยแบ่ง Traffic จาก Central Office เป็นเครื่องมือช่วยในการจัดการระบบบำรุงรักษาชุมสาย ISDN เช่นเดียวกับ ISDN ที่ต้องการคู่สายเพียงคู่เดียว และสามารถส่งได้ไกลถึง 18,000 ฟุต อย่างไรก็ตามก็ไม่สามารถใช้ร่วมกับบริการ Voice มันจะใช้งานในลักษณะเดียวกับ ISDN คือส่งข้อมูลบน B-Ch และไม่สามารถรองรับ 4 KHz ของ Analog Channel ได้

สำหรับผู้ใช้ IDSL สามารถรองรับได้ 128 Kbps แบบ Symmetric ซึ่งไม่ต่างไปจาก 56 Kbps ของ Analog Modem มากนัก IDSL มีจุดเด่นอยู่ 2 อย่าง คือ ส่งได้ไกล 18,000 ฟุต

และใช้คู่สายเคเบิล แต่ไม่สามารถใช้ร่วมกับบริการ Voice และในระยะยาวมันอาจน้อยเกินไป
สำหรับความต้องการในอนาคต

4. VDSL : Very high bit rate Digital Subscriber Line

VDSL เป็นอีกเทคโนโลยีหนึ่งที่ปรากฏออกมา ซึ่งสามารถรองรับความเร็วได้ถึง 52 Mbps (ในโครงข่าย SONET ด้วยมาตรฐาน STS-1) ในการ Downstream ไปยังผู้ใช้ ซึ่งจะใช้กับสายทองแดงในระยะสั้น ๆ และจะมีอัตราความเร็วลดลงเมื่อเคเบิลยาวออกไป ส่วนการ Upstream จะอยู่ในย่าน 1.5 ถึง 2.3 Mbps

VDSL ได้ถูกพัฒนาขึ้นมาใช้ในบางส่วนของผู้ใช้บริการโทรศัพท์ที่มี FTTC (Fiber to Curve) อยู่ เมื่อต้องการให้บริการเคเบิลทีวี ก็จะเป็นอีกวิธีหนึ่งที่ประหยัดในการเดินสายเคเบิล Coaxial ไปยังบ้านลูกค้าที่ไกลกว่า 1,000 ฟุต ซึ่งการทำงานของ VDSL ที่ความเร็ว 52 Mbps ก็ดีเท่ากับบริการอื่น ๆ เช่นกัน แต่เนื่องจากความล่าช้าของการวางโครงข่าย FTTC จึงทำให้ VDSL เข้าไปด้วย อีกทั้งมาตรฐานออกมาแตกต่างกัน ซึ่งยังไม่เป็นมาตรฐานกลางในปัจจุบัน

5. RADSL : Rate Adaptive Digital Subscriber Line

RADSL เป็น DSL ชนิดหนึ่งที่มีการปรับอัตราการรับส่งข้อมูลได้อัตโนมัติตามสถานะของเคเบิล และการเชื่อมต่อซึ่ง RADSL จะยึดคุณภาพเป็นหลัก แล้วจึงยินยอมให้มีความเร็วได้ตามสภาพโดยในอนาคตสิ่งนี้จะเป็นสิ่งสำคัญ RADSL จะมีการชดเชยเงื่อนไขต่างๆ โดยอัตโนมัติซึ่งบางครั้ง RADSL จะเป็นตัวเลือกในกรณีที่กำลังมา

6. ADSL : Asymmetric Digital Subscriber Line

ADSL เป็นเทคโนโลยีการสื่อสารข้อมูลความเร็วสูงบนข่ายสายทองแดง หรือคู่สายโทรศัพท์ ADSL เป็นเทคโนโลยีในตระกูล DSL ที่มีลักษณะสำคัญคือ อัตราความเร็วในการรับข้อมูล (Downstream) และอัตราความเร็วในการส่งข้อมูล (Upstream) ไม่เท่ากัน โดยมีอัตรารับข้อมูลสูงสุดที่ 1 Mbps โยระดับความเร็วในการรับ-ส่งข้อมูลจะขึ้นอยู่กับระยะทางและคุณภาพของคู่สายนั้น ๆ ซึ่งอัตราเร็วดังกล่าวช่วยเพิ่มประสิทธิภาพความจุของสายโทรศัพท์แบบเดิมได้กว่า 50 เท่า โดยที่ไม่ต้องลงทุนวางสายเคเบิลใหม่

ADSL มีเทคโนโลยีการเข้ารหัส ซึ่งจะแบ่งย่านความถี่บนคู่สายทองแดงออกเป็น 3 ช่วง คือ

- ช่วงความถี่โทรศัพท์ (POP)
- ช่วงความถี่ของการส่งข้อมูล (Upstream)
- ช่วงความถี่ในการรับข้อมูล (Downstream)

จึงทำให้สามารถส่งข้อมูลและใช้โทรศัพท์ได้ในเวลาเดียวกัน เทคโนโลยีของ ADSL เป็นกระบวนการจัดการกับสัญญาณแบบดิจิทัลขั้นสูง และทำการบีบข้อมูล เพื่อส่งผ่านคู่สายโทรศัพท์ที่เป็นสายคู่ตีเกลียวไปยังปลายทาง นอกจากนี้จำเป็นต้องใช้เทคโนโลยีขั้นสูงในส่วนของ Transformer Analog Filter และ A/D Converter โดยทางสายโทรศัพท์ที่มีความยาวมาก ๆ นั้น อาจลดทอนสัญญาณที่ 1 MHz (ซึ่งอยู่นอกแบนด์ที่ ADSL ใช้) มากถึง 90 dB ซึ่งผลักดันให้ส่วนที่เป็น Analog ของ ADSL Modem ต้องทำงานอย่างหนัก เพื่อที่จะให้ใช้งานได้ในแถบความถี่ที่กว้างมาก สามารถแบ่งแยกช่องสัญญาณ และมีตัวเลขของสัญญาณรบกวนต่ำ หากมองผิวเผินภายนอกแล้ว ADSL มีลักษณะคล้าย ๆ กับเป็นท่อส่งข้อมูล Synchronize ที่มีอัตราความเร็วขนาดต่าง ๆ ไปบนคู่สายโทรศัพท์ธรรมดา แต่เมื่อมองภายในที่มีการใช้ Transistor ทำงานแล้ว เป็นเรื่องประหลาดที่กลายเป็นเทคโนโลยีสมัยใหม่ไปได้