

บทที่ 4

ผลการวิจัย

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

- 4.1. การใช้บรอดแบนด์ของนักศึกษาในเขตกรุงเทพมหานครเป็นอย่างไร
- 4.2. นักศึกษาในเขตกรุงเทพมหานครมีทัศนคติอย่างไรต่อการประยุกต์ใช้บรอดแบนด์

การวิจัยครั้งนี้ดำเนินการเก็บข้อมูลโดย การสัมภาษณ์เชิงลึก (Indepth Interview) โดยมีกลุ่มเป้าหมายเป็น นักศึกษาสาขาเทคโนโลยีสารสนเทศระดับปริญญาตรี และปริญญาโท มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต 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. การใช้บรอดแบนด์ทางการศึกษา
2. การใช้บรอดแบนด์ทางการสื่อสาร
3. การใช้บรอดแบนด์ทางด้านบันเทิง
4. การใช้บรอดแบนด์ทางด้านพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ (E-Commerce)

1. การใช้บรอดแบนด์ทางการศึกษา

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

1.1 การใช้บรอดแบนด์ในการค้นหาข้อมูล

การใช้ 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 เปิดเว็บต่างประเทศหลายเว็บค้างไว้ก็ได้ครับ สะดวกดีไม่ต้องไปหาใหม่ ” (ธเนศ ไพรินทรภา , สัมภาษณ์ , 29 มีนาคม 2549)

ทั้งนี้นักศึกษามีวัตถุประสงค์ในการค้นหาข้อมูล 2 ลักษณะ ดังนี้

1.1.1 ค้นหาข้อมูลเพื่อประกอบการทำรายงานและโครงการ

นักศึกษานิยมใช้บรอดแบนด์ค้นหาข้อมูลเพื่อประกอบการทำรายงาน และโครงการ (Project) ที่อาจารย์มอบหมาย โดยเฉพาะในวิชาคอมพิวเตอร์ เป็นอันดับแรก และวิชาต่างๆ ทั้งนี้ นักศึกษาจะหาข้อมูลจากเว็บไซต์ในประเทศและต่างประเทศ สาเหตุที่ต้องค้นหาข้อมูลจากต่างประเทศเนื่องมาจากอาจารย์ต้องการให้นักศึกษาหาข้อมูลที่ได้จากหลายแหล่งมาเปรียบเทียบกัน ทั้งนี้เพื่อให้ได้ข้อมูลซึ่งถูกต้องที่สุด ดังที่ นิจิรา สมุทธานุภาพ นักศึกษาปริญญาโท มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง กล่าวไว้ว่า

“ใช้มากที่สุดเป็นการค้นหาข้อมูลสำหรับทำรายงาน และทำ Project ต้องหาข้อมูลจากหลายแหล่งมาประกอบทั้งในและต่างประเทศ อาจารย์ชอบให้นำมาเปรียบเทียบกันเพราะจะทำให้ได้ข้อมูลที่ถูกต้องที่สุด ” (นิจิรา สมุทธานุภาพ, 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 รวมทั้งได้เอื้อประโยชน์ให้สามารถดาวน์โหลดไฟล์ที่เพื่อนๆส่งมาให้และนำมาใช้ประกอบการเรียนได้สะดวกรวดเร็วด้วย

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-ส่งอีเมลล์ผ่านบรอดแบนด์ เพื่อสนับสนุนทางการศึกษา ของนักศึกษา มี 3 ลักษณะ ดังนี้

1.2.1 การรับ-ส่งข้อไฟล์ข้อมูลเกี่ยวกับเรื่องเรียนให้เพื่อน

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

อมรรัตน์ บางน้อมน้อย นักศึกษาปริญญาโท มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์ กล่าวว่า “เพื่อนๆ ที่คณะรุ่นเดียวกันจะส่งข้อมูลเป็นโปรแกรมใหม่ๆ มาให้เสมอ หรือใครมีข้อมูลอะไรที่เป็นประโยชน์ก็จะเมลล์มาให้กัน รวมทั้งพวก ไคอะแกรม เป็นการแลกเปลี่ยนข้อมูลซึ่งกันและกันค่ะ” (อมรรัตน์ บางน้อมน้อย, สัมภาษณ์, 10 เมษายน 2549)

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

1.2.2 ส่งรายงานให้อาจารย์

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

บัณฑิตย์ ต้นชูเกียรติ นักศึกษาปริญญาโท มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์ กล่าวว่า “Advisor มาจากลาดกระบัง อาจารย์จึงให้เมล์รายงานไปให้ตรวจ ไม่ต้องเสียเวลาเดินทางไปพบอาจารย์ และตรวจสอบได้ว่านักศึกษาส่งรายงานตามกำหนดหรือไม่” (สุระภัทร เศรษฐฤทธิ์, สัมภาษณ์, 30 เมษายน 2549)

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

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

1.2.3 รวบรวมรายงานกลุ่มส่งอาจารย์

นอกจากนักศึกษาในระดับปริญญาตรี และปริญญาโทสาขาเทคโนโลยี สารสนเทศ จะต้องทำรายงานเดี่ยวในแต่ละสาขาวิชาแล้ว อาจารย์ยังมอบหมายให้นักศึกษา ทำรายงานกลุ่ม ในวิชาที่กำลังศึกษาด้วย จากการสัมภาษณ์พบว่า นักศึกษาได้รับมอบหมายให้ทำรายงานกลุ่มในแต่ละวิชาที่เรียนด้วย นักศึกษาจึงนิยมที่จะใช้การรับ-ส่ง ข้อมูลของรายงานกลุ่มทางอีเมลล์ ผ่านบรอดแบนด์ หรือ อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (ADSL) เนื่องจากสะดวกรวดเร็วและไม่ ต้องเสียเวลาเดินทางไปพบกันที่มหาวิทยาลัย โดยนักศึกษาจะใช้วิธีแบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบของแต่ละคน และกำหนดผู้รวบรวมข้อมูลในภาพรวมของรายงาน เมื่อนักศึกษาทำรายงาน ในส่วนที่ตนเองรับผิดชอบเสร็จแล้ว ก็จะส่งไฟล์ข้อมูลของตน ซึ่งบางครั้งเป็นไฟล์ข้อมูลที่มีพื้นที่จำนวนมากให้กับเพื่อนที่เป็นคนรวบรวมข้อมูลรายงานในภาพรวม เมื่อนักศึกษาทุกคนในกลุ่มส่งมาให้ผู้รวบรวมรายงานครบทุกคนแล้ว ผู้รวบรวมรายงานก็จะปรับรวมแล้วสรุปส่งอาจารย์ทางอีเมลล์ เช่นกัน ซึ่งเป็นการทำรายงานกลุ่มที่ไม่ต้องเสียเวลาเดินทางมาพบกัน ทำให้ประหยัดเวลามาก และทำให้อาจารย์สามารถทราบว่านักศึกษาส่งรายงานตามเวลาที่กำหนด

ธนศ ไพรินทรากา นักศึกษาปริญญาโท มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ได้กล่าวไว้ว่า “บางครั้งถ้าทำรายงานเป็นกลุ่มก็ต่างคนต่างทำแล้วส่งไฟล์มารวมกัน แล้วจึงเมลล์ส่งอาจารย์ไปที่ Web Sever อาจารย์ไปตรวจดูก็จะรู้ว่าใครส่งรายงานเวลาไหน

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

1.3 คาว์โหลดโปรแกรม

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

นพพล ตั้งสุภชัย นักศึกษาปริญญาโท มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง กล่าวว่า “ผมใช้คาว์โหลดโปรแกรมเป็นอันดับแรกเลยครับ เป็นโปรแกรมที่ใช้เสริมในเครื่อง PC บางครั้งก็ใช้ประกอบการเรียนที่อาจารย์แนะนำ ถ้าเป็นเว็บไทยดาวน์โหลดจากเว็บ thaiware และ zoneware.net ถ้าเป็นเว็บต่างประเทศก็จะดาวน์โหลดจากเว็บ Phazedell.com อินเทอร์เน็ตความเร็วสูงช่วยให้คาว์โหลดโปรแกรมได้รวดเร็วมก” (นพพล ตั้งสุภชัย, 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 ช่วยให้เราเข้าไปที่เว็บบอร์ดของพันธ์ทิพย์ได้สะดวก และเร็ว กว่าอินเทอร์เน็ตทั่วไป” (พรชัยวัฒน์ ปุณญาพิสุทธิ์, สัมภาษณ์, 3 เมษายน 2549)

จากการสัมภาษณ์พบว่า นักศึกษานิยมใช้เว็บบอร์ดเพื่อแลกเปลี่ยนความรู้ในวิชาคอมพิวเตอร์เป็น 2 ลักษณะ ดังนี้

1.4.1 ใช้เว็บบอร์ดของมหาวิทยาลัยซึ่งเป็นเว็บกลางของรุ่น

นักศึกษา นิยมใช้เว็บบอร์ดของมหาวิทยาลัยซึ่งเป็นเว็บกลางของรุ่น ในการตั้งกระทู้ถามตอบเกี่ยวกับเรื่องเรียน เพื่อให้เข้าใจในวิชาเรียนมากขึ้น ได้แก่ การตั้งกระทู้ถามตอบเกี่ยวกับวิธีการเขียน โปรแกรมเพื่อเป็นการแลกเปลี่ยนความรู้ รวมทั้งใช้ในการแนะนำวิชาที่เรียนก่อนการสอบ นอกจากนี้ นักศึกษา ยังจำเป็นต้องใช้เว็บบอร์ดเนื่องจากอาจารย์ต้องการให้นักศึกษาได้แสดงความคิดเห็นผ่านเว็บบอร์ด 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 สามารถสรุปประเด็นเกี่ยวกับการใช้บอร์ดแบบนี้ 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 คือพูดคุยกันแบบเห็นหน้ากันได้เพื่อกเพื่อกันมากครับ 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 เผือกอ้อ นักศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง กล่าวว่า “ผมเปิดออนไลน์ไว้ตลอดทุกครั้งที่ใช้งานต้องทักทายกันก่อนทำอย่างอื่น คุยกับเพื่อนที่เรียน ม. 6 และเพื่อนที่คณะ ใครทักเข้ามาผมก็ตอบ บางครั้งก็คุยคนเดียวบางครั้งก็คุยกันหลายๆ คนสนุกดีครับ ทำให้สามารถสื่อสารกันได้ตลอดเวลา รู้สึกเหมือนเพื่อนๆ อยู่ใกล้ๆ ทุกครั้งที่ chat ” (ทานุ เผือกอ้อ, สัมภาษณ์, 29 มีนาคม 2549)

รวมทั้ง บัณฑิตย์ ต้นชูเกียรติ นักศึกษาปริญญาโท มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์ กล่าวไว้ว่า “เปิดออนไลน์ไว้ตลอดครับ ใช้ chat ทาง msn คุยกับเพื่อนที่ทำงานครบบปรึกษาเรื่องงานกัน” (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 “จะออนไลน์ตลอด 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 “ เวนก้า ”
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 เพื่อให้ดูน่ารักในหมู่นัก 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” เพราะว่าเป็นในหมู่นัก 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

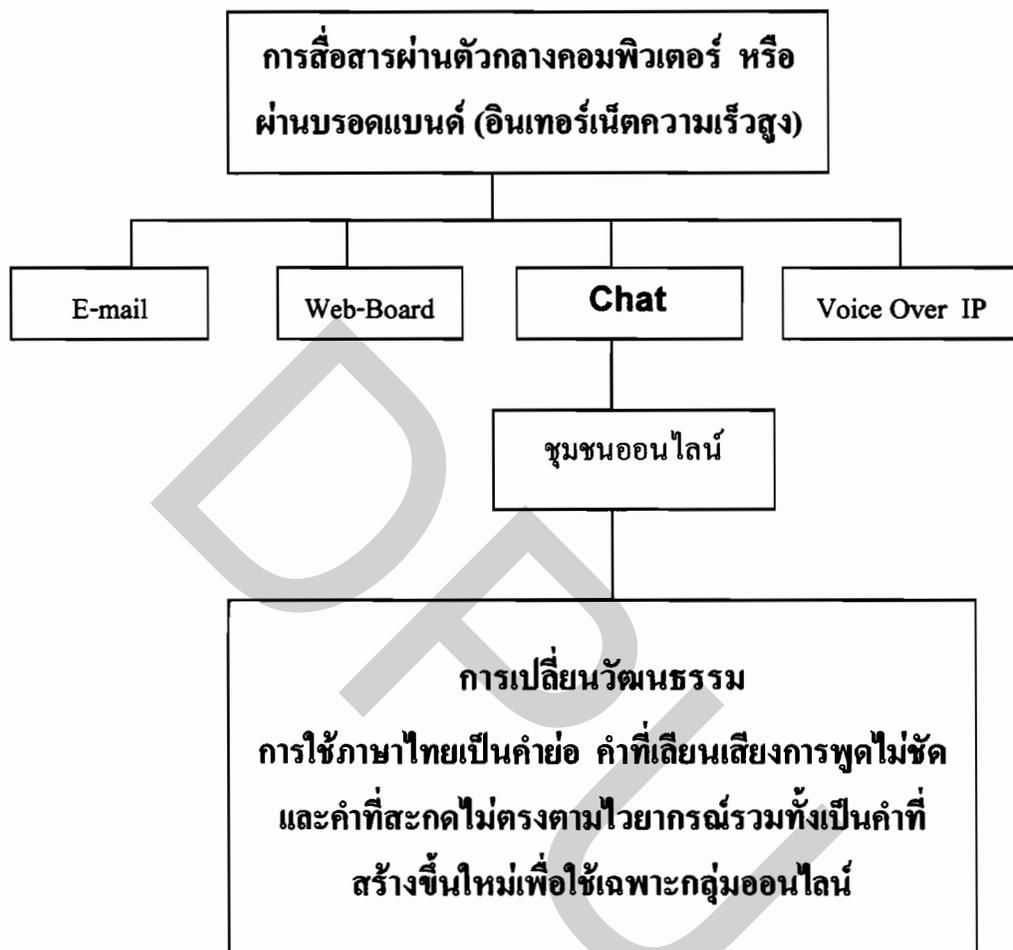
กันเอง เช่น คำว่า “Noob” ในภาษา chat หมายถึง “ไม่มีฝีมือ” (ฉันทวัฒน์ โพธิ์ชัยทอง, สัมภาษณ์, 20 เมษายน 2549)

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 เห็นว่าน่ารักก็เลยใช้กันต่อๆมา 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 ในการเล่นแผ่นเสียงและฉายภาพยนตร์

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 “ที่สำคัญฟังทางอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงจะเพราะกว่า ไม่มีกระตุกหรือชอบฟังทางเว็บกระปุกมีเพลงให้เลือกฟังทุกค่ายเพลง 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 นักศึกษา ยังนิยมอ่านหนังสือพิมพ์ออนไลน์ เป็นอันดับที่สองรองลงมาจาก การฟังเพลงออนไลน์ ซึ่ง บรอดแบนด์ ได้เอื้อประโยชน์ให้สามารถเปิดเว็บเพจของหนังสือพิมพ์ออนไลน์ที่สมบูรณ์ (completed webpage) ได้รวดเร็ว สามารถดาวน์โหลดรูปภาพและเข้าถึงข้อมูลของข่าวได้สะดวกรวดเร็วกว่า อินเทอร์เน็ตรูปแบบเดิมอย่างต่อเนื่อง ไม่มีปัญหาสายหลุด รวมทั้งสามารถเปิดเว็บเพจได้หลายเว็บเพจพร้อมๆ กัน ทำให้อ่านได้สะดวกและนำข้อมูลของแต่ละเว็บเพจมาเปรียบเทียบกันได้ ส่งผลให้ผู้อ่านไม่เบื่อและเพลิดเพลินกว่า การอ่านหนังสือพิมพ์ออนไลน์ผ่านอินเทอร์เน็ตทั่วไป พร้อมทั้งอ่านหนังสือพิมพ์ที่เป็นสื่อมวลชนดั้งเดิมน้อยลง

อมรรัตน์ บางนมน้อย นักศึกษาปริญญาโท มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์ กล่าวว่า “ไม่ค่อยได้อ่านหนังสือพิมพ์ธรรมดาแล้วค่ะ อ่านหนังสือพิมพ์ออนไลน์เป็นประจำ เพราะอยู่กับคอมพิวเตอร์ตลอดเวลา อ่านทางอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงสะดวก เวลาที่มีรูปให้ก็ดูรูปได้เร็ว ไม่ต้องคอยนานเห็นทีละเสี้ยวเหมือนเน็ตแบบเดิม ค่ะ” (อมรรัตน์ บางนมน้อย, 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 ข่าวจะป๊อปอัพและแสดงให้ผู้ใช้งานเว็บไซต์สนุกเห็นชัดเจน 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 มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต กล่าวถึงเรื่องนี้ว่า “ส่วนมากชอบดูข่าวทางเว็บของไอทีวีค่ะเพราะบางทีนั่งอยู่หน้าจอคอมอยู่แล้วไม่ต้องเสียเวลาไปดูทางทีวีอีก สะดวกมาก ดูเสร็จก็กลับมาใช้งานอย่างอื่นต่อได้เลย พอใช้อินเทอร์เน็ตความเร็วสูงช่วยให้ดูทีวีได้เหมือนกับดูจากโทรทัศน์ ถ้าดูทางอินเทอร์เน็ตทั่วไปจะโหลดภาพช้า เสียงและภาพจะมีกระตุก ” (รจนา เงินคำ, สัมภาษณ์, 25 เมษายน 2549)

เลิศวุฒิ วีระธรากุล นักศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง กล่าวว่า “ดูละครที่ออนแอร์รับทางเว็บของ ช่อง3 และช่อง 9 พอเป็นความเร็วสูงภาพและเสียงไม่กระตุกเป็นแบบ *real time*” (เลิศวุฒิ วีระธรากุล, 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 ตันชวงค์ นักศึกษาปริญญาโท มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์ กล่าวว่า “ดาวน์โหลดจากเว็บ loadbit ที่เพื่อนๆ มา post ไว้ครับ พวกหนังฝรั่ง อินเทอร์เน็ตทั่วไปดาวน์โหลดผ่าน bit torrent ไม่ได้ครับ” (บัณฑิตย์ ตันชวงค์, 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 มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์ กล่าวว่า “พอใช้อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง ก็ต้องเล่นเกมออนไลน์ เพราะว่าช่วยให้เล่นได้ Smoot ไม่มีกระตุกเวลาที่ เป็นภาพกราฟฟิกมากๆ เพลินดี” (มาเรียม คาน, สัมภาษณ์, 3 เมษายน 2549)

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

สำหรับประเภทเกมออนไลน์ ที่นักศึกษานิยมเล่นผ่านบรอดแบนด์ทั้งหญิงและชายมากที่สุดคือ เกมเร็คนาร็อค ซึ่งเป็นเกมประเภทแอ็คชั่น เนื่องจากมี ตัวการ์ตูนสวยงามน่ารักเป็นภาพสามมิติ และนอกจากจะได้รับความสนุกและเพลิดเพลินในการเล่นแล้ว ยังสามารถนำการ์ดซึ่งเป็นรางวัลจากการเล่นเกมชนะมาซื้อขายเป็นเงินสดได้ รองลงมานักศึกษาจะนิยมเล่นเกมปิงปองเป็นเกมประเภทกีฬาเกี่ยวกับการแข่งขันตีกอล์ฟ เกมวอร์craft เป็นเกมเกี่ยวกับการต่อสู้ในสงคราม และเกมกันบาวจะเป็นเกมเกี่ยวกับตัวการ์ตูนประเภทต่าง ๆ ต่อสู้กัน รวมทั้งเกมโยกเงจะเป็นเกมประเภทแอ็คชั่นคล้ายๆ กับเกมเร็คนาร็อคซึ่งจะเป็นจอมยุทธ์ต่อสู้กับสัตว์ประหลาด ตามลำดับ ทั้งนี้ นักศึกษาจะใช้เวลาในการเล่นเกมออนไลน์ประมาณ 5-10 ชั่วโมง ขึ้นไป

พรรษวัฒน์ ปุณญาพิสุทธิ์ นักศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์ 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 แร็คนารีค เพราะว่า มีตัวการ์ตูนน่ารักมากเป็นภาพสามมิติ เล่นแล้วสนุกเพลินดี รองลงมาเป็นปิงย่า และโยกังเป็นเกมจอมยุทธ์ต่อสู้กับสัตว์ประหลาด เล่นไม่ต่ำกว่า 10 ชั่วโมงครับ” (จิราภา ศิริวัฒนานนท์, สัมภาษณ์, 6 เมษายน, 2549)

นิจรา สมุทรานุกาพ นักศึกษาปริญญาโท มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง กล่าวเกี่ยวกับการเล่นเกมว่า “ชอบเล่นเกมปิงย่า เป็นเกมตีกอล์ฟ และเกมกันบาว์เป็นเกมตัวการ์ตูนประเภทต่างๆ ต่อสู้กัน เล่นได้สนุกดี เพลิดเพลินและช่วยให้คลายเครียดได้ ถ้าเล่นเกมเล่นนานมากจะ 6 - 7 ชั่วโมง” (นิจรา สมุทรานุกาพ, 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 โดยนักศึกษาจะนิยมฟังเพลงออนไลน์และดาวน์โหลดเพลงมากที่สุด รองลงมานักศึกษาจะนิยมนอ่านหนังสือพิมพ์ออนไลน์ 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 โดยไม่ต้องถูกกำหนดตามผังรายการเสมือนสื่อมวลชนดั้งเดิม ตลอดจนการใช้งานทางด้านบันเทิงผ่าน บรอดแบนด์ ยังมีประสิทธิภาพทางด้านคุณภาพของเสียงและภาพเคลื่อนไหวที่คมชัดและต่อเนื่อง รวมทั้งการเข้าถึงข้อมูลข่าวและภาพได้อย่างมีประสิทธิภาพมากกว่าการใช้งานผ่านอินเทอร์เน็ตทั่วไป นอกจากนี้ยังสามารถอำนวยความสะดวกในการดาวน์โหลดเพลง ภาพยนตร์ หรือ เกมได้ภายในเวลาที่รวดเร็ว ซึ่งที่ผ่านมามี อินเทอร์เน็ตทั่วไปไม่สามารถที่จะดาวน์โหลดได้ หรือหากดาวน์โหลดได้ก็ต้องใช้เวลานานมาก ดังนั้นนักศึกษาซึ่งเป็นผู้มีความรู้เกี่ยวกับคุณสมบัติความเร็วสูง และการเชื่อมต่อได้อย่างตลอดเวลา (always on) ของ บรอดแบนด์ จึงใช้บรอดแบนด์ให้เป็นประโยชน์สูงสุด กล่าวคือจะไม่ฟังเพลงเพียงอย่างเดียว แต่จะดาวน์โหลดเพลง ภาพยนตร์ หรือ เกมที่ชื่นชอบเก็บไว้โดยไม่ต้องเสียค่าใช้จ่ายเพิ่ม

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 และภาพข่าวในเว็บไซด์ได้ล่าช้า 	<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 ซึ่งเป็นเว็บไซต์ของประเทศสหรัฐอเมริกา และจ่ายเงินทางออนไลน์ ด้วยการโอนเงินผ่านบัตรเครดิตของนักศึกษา

วัชรศักดิ์ จันทิมา นักศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง กล่าวว่า “ผมเคยซื้อแผ่นเกมครบทางเว็บ ‘ไซด์ไทยแวร์’” (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 ทางเว็บไซต์วันทูคาร์ สินค้าประเภทไอที และสินค้าอื่นๆ ทางเว็บไซต์พันทิพย์

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

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

ธีรยุทธ ถังไชย นักศึกษาปริญญาตรี มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์ 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. รุกกิงบัณฑิตย์	3	10	16
ระดับปริญญาโท ม. รุกกิงบัณฑิตย์	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 ให้มีความปลอดภัยทางด้านการจ่ายเงิน 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

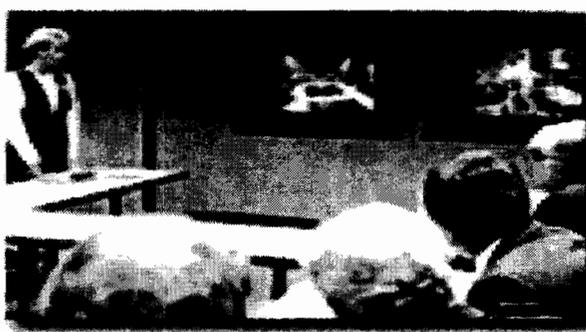
กันได้ตามเวลาจริง (Real Time) เสมือนอยู่ในชั้นเรียนส่งผลให้เกิดความเท่าเทียมกันทางการศึกษา แม้ว่าจะเป็นสถานที่ที่อยู่ห่างไกล

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 ทำให้นักศึกษามีทัศนะว่าบรอดแบนด์ 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 ที่ไม่เหมาะสมย่อมส่งผลกระทบต่อเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม โดยเฉพาะพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ และมีแนวโน้มทำให้เกิดปัญหาทางศีลธรรมและจริยธรรมเพิ่มมากขึ้น แต่อย่างไรก็ตาม การเปิดรับข่าวสารก็ขึ้นอยู่กับการตัดสินใจและทัศนคติส่วนบุคคล ของผู้รับข้อมูลเหล่านั้น โดยเฉพาะการเกิดปัญหาทางด้านศีลธรรมและจริยธรรม ที่ได้แก่การก่ออาชญากรรมบนอินเทอร์เน็ต หรือ อินเทอร์เน็ต

ความเร็วสูง เช่น การจารกรรมข้อมูล การจารกรรมทรัพย์สินทางปัญญาและข้อมูลด้านธุรกรรม การเข้าสู่ระบบเพียงเพื่อแสดงให้เห็นว่ามีความสามารถทำได้ ตลอดจนการแพร่ภาพอนาจารบน อินเทอร์เน็ต

จากการสัมภาษณ์พบว่า นักศึกษากลุ่มตัวอย่างมีทัศนคติต่อผลกระทบในแง่ลบของการ ใช้บรอดแบนด์ทางด้านต่างๆ 4 ด้าน ดังนี้

2.2.1 การดาวน์โหลดเพลงของผู้บริโภคส่งผลกระทบต่อผู้ประกอบการค่ายเพลง

การที่ผู้บริโภคนิยมฟังเพลงออนไลน์ ผ่านทางสถานีเพลง และเว็บไซต์ ต่างๆ มากขึ้น ส่งผลให้ผู้บริโภคที่ฟังเพลงผ่านบรอดแบนด์ หรือ อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (ADSL) สามารถดาวน์โหลดเพลงมาฟังได้สะดวก และรวดเร็วยิ่งขึ้น จึง นิยมนดาวน์โหลดเพลงที่ตนชื่นชอบมาเก็บไว้ฟังด้วย มากกว่าการฟังเพลงเพียงอย่างเดียว เมื่อคนเข้ามาฟังเพลงฟรีแบบเลือกฟังได้ (On Demand) ผ่านเว็บไซต์มากขึ้นผลที่ตามมาก็คือ จำนวนคนที่ซื้อเทปและซีดีน้อยลง จึงเกิด กระแสนิยมผู้บริโภคกับการละเมิดลิขสิทธิ์เพลง

จากการสัมภาษณ์นักศึกษา ในทัศนคติที่มีต่อผลกระทบในแง่ลบของการใช้บรอดแบนด์ พบว่า การดาวน์โหลดเพลงผ่านบรอดแบนด์ของผู้บริโภคเป็นผลกระทบในแง่ลบที่สำคัญเรื่อง หนึ่ง เนื่องจากนักศึกษามีทัศนะว่า บรอดแบนด์ หรือ อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (ADSL) เอื้ออำนวย ต่อการการดาวน์โหลดเพลงได้อย่างสะดวก และรวดเร็ว ส่งผลให้ผู้บริโภคที่ฟังเพลงผ่านบรอดแบนด์ จะดาวน์โหลดเพลงที่ตนเองชื่นชอบไว้ฟัง และคัดลอก (write) ให้เพื่อนด้วย โดยเฉพาะ กลุ่มวัยรุ่น 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 เปรียบเสมือนช่องทางการสื่อสารที่ช่วยเพิ่มจินตนาการที่ดีที่สุดในปัจจุบัน โดยไม่จำกัดขอบเขตอยู่แต่ในหมู่เด็กวัยรุ่นชายเหมือนเกมอื่นๆ ในอดีต แต่ความนิยมได้แพร่หลายไปยังกลุ่มคนทำงาน นักศึกษามหาวิทยาลัย แม้กระทั่งในเด็กผู้หญิงวัยรุ่น ซึ่งนอกเหนือจะได้รับความบันเทิงแล้วการได้ผ่อนคลายไปกับเนื้อหาของโลกแฟนตาซี ก็เป็นสิ่งที่ได้รับความเพลิดเพลิน เกมออนไลน์จะใช้ภาพที่สวยงาม และมีรายละเอียดสูง ส่งผลให้เกิดความรู้สึกที่เหมือนเข้าไปอยู่ในเหตุการณ์นั้นจริงๆ หากเล่นด้วยการใช้บรอดแบนด์ หรืออินเทอร์เน็ตความเร็วสูง ยิ่งทำให้การเล่นเกมออนไลน์เปรียบเสมือนจริงมากขึ้น การเล่นเกมราบรื่นไม่มีการกระตุก ทำให้ผู้เล่นเพลิดเพลิน สนุกสนาน และได้อารมณ์มากกว่าเล่นทางอินเทอร์เน็ตรูปแบบเดิม หากผู้เล่นไม่รู้จักแบ่งเวลาในการเล่นเกมนั้นก็จะป็นองค์ประกอบหนึ่งที่สำคัญในการทำให้ เด็กนักเรียน นักศึกษา หรือผู้ใช้งานทั่วไป คิดเกมออนไลน์ หรือหมกมุ่นอยู่กับการเล่นเกมออนไลน์ จนทำให้เสียการเรียนหรือเสียเวลาในการเล่นประกอบอาชีพ

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 ความสะดวกในการการเข้าถึงเว็บอนาจาร ที่ส่งผลให้เกิดการหมกมุ่นทางเพศมากเกินไป

DRPU