บทที่ 1

บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ในปัจจุบันเครือข่ายสังคมออนไลน์ได้เข้ามามีบทบาทสำคัญในชีวิตประจำวันของคนในหลากหลายด้าน ไม่ว่าจะเป็นการใช้สำหรับติดต่อสื่อสารถึงกัน รวมทั้งการแบ่งปันหรือส่งผ่านข้อมูลให้กับผู้อื่นผ่านทางเครือข่ายอินเทอร์เน็ตและสื่อสังคมออนไลน์ต่างๆ การเชื่อมต่อโดยใช้สัญญาณอินเทอร์เน็ตและการส่งข้อความ นอกจากนี้ได้มีการพัฒนาโปรแกรมประเภทหนึ่งขึ้นมาเพื่อให้เหมาะสมสำหรับการใช้งานบนโทรศัพท์มือถือ หรือ สมาร์ทโฟน ที่เรียกว่า แอพพลิเคชั่น แอพพลิเคชั่นที่ใช้สำหรับติดต่อสื่อสารกันโดยการพิมพ์ข้อความโต้ตอบกันไปมาผ่านระบบอินเทอร์เน็ตที่เป็นที่นิยมในปัจจุบัน คือ Facebook, WhatsApp, Twitter, Instagram, Line และ BeeTalk และในปัจจุบันระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้ถูกพัฒนาให้มีความเร็วมากขึ้นโดยเฉพาะการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตผ่านระบบ 3G และกำลังพัฒนาสู่ระบบ 4G อย่างเต็มรูปแบบในอนาคตอันใกล้นี้ ทำให้มีการพัฒนาโปรแกรมในการติดต่อสื่อสารให้สามารถคุยโทรศัพท์พร้อมทั้งเห็นหน้ากับอีกฝ่ายที่คุยด้วย หรือเรียกอีกอย่างว่า Video call

ในยุคที่การสื่อสารยังไม่มีอินเทอร์เน็ตการสื่อสารเป็นแบบดั้งเดิมก่อนที่จะมีเครือข่ายสังคมออนไลน์ก็คือการส่งจดหมาย การส่งโทรเลข โทรสาร ก่อนที่จะพัฒนาขึ้นมาอีกระดับก็คือการใช้วิทยุในการรับข้อมูลข่าวสาร การใช้โทรศัพท์ในการสื่อสารระหว่างกันการส่งจดหมายแบบเดิมต้องใช้ระยะเวลามากเนื่องจากต้องอาศัยสื่อกลางในการสื่อสาร ถึงแม้ต่อมาจะมีการพัฒนาเป็นโทรเลขและโทรสารแต่ก็ยังต้องใช้ระยะเวลาในการรับส่งข่าวสารมากพอสมควร แต่อย่างไรก็ตามทุกอย่างย่อมมีการเปลี่ยนแปลงและพัฒนาเพื่อตอบสนองความต้องการของมนุษย์ที่ไม่มีที่สิ้นสุด จึงได้มีการพัฒนาสู่ยุคการสื่อสารแบบไร้สาย ดังได้แสดงวิวัฒนาการการพัฒนายุคการสื่อสารแบบไร้สายในภาพที่ 1.1 โดยเริ่มจาก

ยุค 1G (First Generation) เป็นยุคเริ่มต้นของการใช้โทรศัพท์ไร้สาย โดยรับส่งสัญญาณในรูปแบบอนาล็อกการรับส่งสัญญาณจะต้องส่งไปยังสถานีฐาน (Based-station)ในรูปแบบเสียงเพียงอย่างเดียว

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Copyright© by Chiang Mai University
All rights reserved

โดยสัญญาณจะต้องแรงพอที่จะส่งไปยังเครื่องปลายทาง จึงเป็นสาเหตุให้รูปร่างลักษณะของโทรศัพท์ในยุคนี้มีขนาดใหญ่คล้ายกับวิทยุติดตามในประเทศไทยมีการใช้งานน้อยมากเนื่องจากค่าบริการและตัวเครื่องโทรศัพท์มีราคาสูงมาก

ยุค 2G (Second Generation) การส่งข้อมูลจะเปลี่ยนจาก อนาล็อก มาเป็นแบบดิจิทัล (Digital Encoding) คือการใช้ระบบ GSM สามารถโทรหากันข้ามเครือข่ายได้ซึ่งยุค 1G ทำไม่ได้และยังสามารถส่งข้อความ SMS หรือ Short Message Service ได้อีกด้วย

ยุค 2.5G (Second Point Five Generation) เป็นยุคที่มีการพัฒนาการส่งข้อมูลให้ดีขึ้นและปริมาณมากขึ้น รวมทั้งการส่งข้อความได้พัฒนาจาก SMS มาเป็น MMS ด้วยบริการรับส่งข้อมูลที่เรียกว่า GPRS (General Packet Radio Service) โทรศัพท์มือถือในยุคนี้เปลี่ยนจากจอขาวดำมาเป็นจอสี

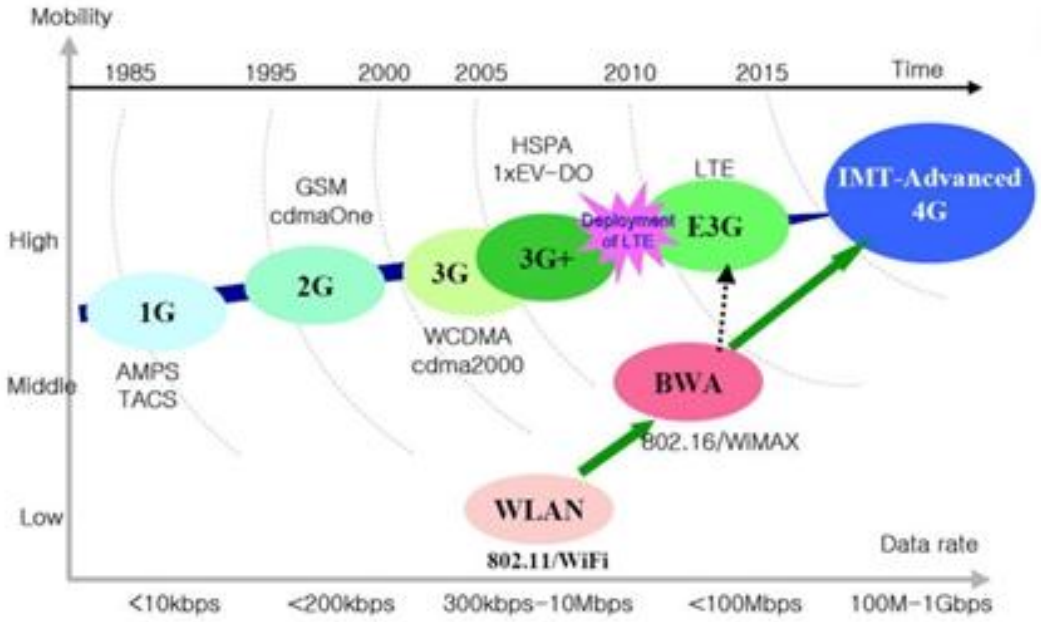
ยุค 2.75G (Second Point Seven Five Generation) มีการพัฒนาการส่งสัญญาณให้ดีขึ้น ทำให้การส่งข้อมูลได้เร็วขึ้น และในปริมาณที่มากขึ้นโดยเทคโนโลยีที่พัฒนาให้มีความเร็วเพิ่มขึ้นเรียกว่า EDGE (Enhanced Data for GSM Evolution) และมีความเร็วมากกว่า GPRS ประมาณ 3 เท่า

ยุค 3G (Third Generation) จัดว่าเป็นระบบการสื่อสารที่มีการผสมผสานระหว่างการนำเสนอข้อมูลและเทคโนโลยีในปัจจุบันเข้าด้วยกัน เกิดการใช้บริการมัลติมีเดีย และส่งผ่านข้อมูลในระบบไร้สายด้วยอัตราความเร็วสูงขึ้นจึงได้รับความนิยมและแพร่หลายอย่างรวดเร็วทำให้มีการหันมาใช้บริการข้อมูลมากขึ้น ซึ่งมากกว่าการใช้บริการเสียงจากผู้ให้บริการโทรศัพท์เสียอีก เนื่องจากสามารถเชื่อมต่อเข้าสู่ระบบเครือข่ายได้ตลอดเวลา ส่งข้อมูลในรูปแบบมัลติมีเดีย รวมทั้งมีบริการทั้งภาพและเสียงที่ดีขึ้น สามารถประชุมทางไกลแบบเห็นหน้า (Video conference) รวมทั้งสามารถรับชมภาพยนตร์ หรือ Video clip ได้อีกด้วย ดังนั้นความเร็วจึงเป็นสิ่งสำคัญ โดยความเร็วจะขึ้นอยู่กับสมาร์ทโฟน หรืออุปกรณ์รับสัญญาณและความหนาแน่นในการใช้งานของพื้นที่บริเวณนั้นด้วย

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Copyright© by Chiang Mai University
All rights reserved

ยุค 4G (Forth Generation) อาจเรียกยุคนี้ว่า ยุคบรอดแบรนด์(Broadband) หรือยุคไฮบริด โดยให้ความสำคัญกับความเร็วเป็นสำคัญ เมื่อเทียบกับเทคโนโลยี 3G แล้ว 4G จะมีความเร็วมากกว่า 7 เท่า การพัฒนาเทคโนโลยี 4G ช่วยเพิ่มขีดความสามารถของ 3G เนื่องมาจากข้อจำกัดของระบบ 3G ที่ไม่สนองความต้องการของระบบที่มีข้อมูลจำนวนมากและความต้องการความเร็วสูง รวมทั้งยุค 4G ช่วยตอบสนองการใช้งานผ่านอินเทอร์เน็ตไร้สายให้ดีขึ้น ทำให้สามารถส่งรับข้อมูลได้รวดเร็วกว่าเดิมและสามารถใช้โปรแกรมมัลติมีเดียได้อย่างเต็มที่ รวมถึงคุณสมบัติการเชื่อมต่อเสมือนจริงในรูปแบบสามมิติระหว่างผู้ใช้โทรศัพท์ด้วยกันเอง เช่นการสนทนาผ่านโปรแกรม Video Conference ในระดับความคมชัดแบบ HD โหลดหนัง ฟังเพลง โดยไม่สะดุดและยังสามารถอัพโหลด – ดาวน์โหลด

ข้อมูลที่มีขนาดไฟล์ใหญ่ๆ ซึ่งใช้เวลาเพียงไม่นานนอกจากนี้ได้มีการพัฒนาในเรื่องการรักษาความปลอดภัย โดยการนำเทคโนโลยีไบโอแมทริกซ์มาใช้ร่วมด้วย ทำให้สามารถซื้อขายสินค้าและบริการผ่านสมาร์ทโฟนได้อย่างรวดเร็ว รวมทั้งสามารถหักบัญชีเงินธนาคารเพื่อสำหรับใช้จ่ายสินค้าหรือบริการได้ทันทีจึงเห็นได้ชัดว่า สมาร์ทโฟนในยุค 4G จะมีบทบาทอย่างมากในเชิงธุรกิจทั้งในปัจจุบันและอนาคต (ปริญญา น้อยดอนไพร, 2556)



ที่มา: HTTP://WWW.VCHARKARN.COM

ภาพที่ 1.1 แสดงวิวัฒนาการเทคโนโลยีการสื่อสารโทรคมนาคมไร้สายตั้งแต่ปี ค.ศ.1985- ค.ศ.2015

จากการพัฒนาเทคโนโลยีด้านการติดต่อสื่อสารที่มีการใช้งานผ่านทางระบบอินเทอร์เน็ตทำให้โทรศัพท์เคลื่อนที่ได้มีการพัฒนาอย่างรวดเร็ว ราวกับการรวมตัวกันระหว่างโทรศัพท์กับคอมพิวเตอร์ขนาดเล็กเข้าด้วยกัน ซึ่งทำได้มากกว่าการโทรออกและรับสาย แต่ยังช่วยให้เพิ่มความสะดวกสบายในด้านต่างๆ เช่น การหาข้อมูลทางอินเทอร์เน็ต การส่งข้อมูลข่าวสาร การติดต่อเครือข่ายสังคมออนไลน์ รวมทั้งโลกความบันเทิงต่างๆและจากการศึกษาวิจัยของ Nielsen Moblie (2013) ถึงการใช้งานของผู้ใช้สมาร์ทโฟนใน 10 ประเทศ พบว่า ประเทศบราซิล ตุรกี และอินเดีย มีผู้ให้ความสนใจเครือข่ายสังคมออนไลน์มากที่สุดคิดเป็น 75%, 69%และ 26% ตามลำดับ ประเทศสหรัฐอเมริกา รัสเซีย และจีน มีผู้ให้ความสนใจการใช้เว็บไซด์บนมือถือมากที่สุดคิดเป็น 82%, 68%, และ 75% ตามลำดับ ประเทศเกาหลีใต้และอิตาลี มีผู้ให้ความสนใจการใช้แอพพลิเคชั่นมากที่สุดคิดเป็น 81% และ 49% ตามลำดับ ส่วนประเทศสหราชอาณาจักรมีผู้นิยมส่งอีเมลล์มากที่สุดคิดเป็น 86% ดังได้แสดงในตารางที่ 1.1

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Copyright© by Chiang Mai University
All rights reserved

ตารางที่ 1.1 การใช้งานของผู้ใช้สมาร์ทโฟนของประเทศต่างๆ 10 ประเทศ ค.ศ.2013

ประเทศ	การใช้งานของผู้ใช้สมาร์ทโฟน						
	Web browsing	Email	Social networking	Apps	Streaming music	Instant messaging	Video/ Mobile TV
ออสเตรเลีย	60%	55%	58%	59%	21%	33%	19%
บราซิล	69%	66%	75%	74%	39%	57%	43%
จีน	75%	58%	62%	71%	59%	67%	39%
อินเดีย	15%	17%	26%	13%	11%	15%	8%
อิตาลี	37%	51%	47%	49%	26%	35%	17%
รัสเซีย	68%	55%	59%	64%	41%	34%	36%
เกาหลีใต้	80%	52%	55%	81%	40%	70%	44%
ตุรกี	37%	33%	69%	38%	22%	50%	9%
สหราชอาณาจักร	66%	68%	63%	56%	20%	37%	19%
สหรัฐอเมริกา	82%	75%	63%	62%	38%	28%	28%

ที่มา: Nielsen (2013)

สำหรับประเทศไทยในปัจจุบันได้มีการพัฒนาเทคโนโลยีสู่ยุคบรอดแบนด์ หรือ อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง จึงเป็นสาเหตุสำคัญที่ทำให้มีผู้ต้องการใช้งานอินเทอร์เน็ตในประเทศเพิ่มสูงขึ้น แต่อย่างไรก็ตาม เมื่อเทียบกับจำนวนประชากรทั้งประเทศแล้วกลับพบว่า ประเทศไทยมีอัตราการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตต่อประชากรอยู่ในระดับที่ต่ำเมื่อเทียบกับประเทศอื่นๆ ในทวีปเอเชียสาเหตุหลักที่ทำให้สัดส่วนผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทยยังค่อนข้างน้อย เพราะโครงข่ายอินเทอร์เน็ตยังครอบคลุมไม่ทั่วถึง โดยเฉพาะโครงข่ายอินเทอร์เน็ตความเร็วสูง การใช้งานยังคงกระจุกตัวอยู่ในเขตเมือง แต่ถึงอย่างไร อัตราการเติบโตของผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตบรอดแบนด์ทั้งแบบใช้สายและไร้สายก็ยังคงมีการขยายตัวเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง

จากการสำรวจในประเทศไทยที่จัดทำโดย ComScore พบว่าผู้ใช้อินเทอร์เน็ตความเร็วสูงนิยมเข้าเว็บไซต์และใช้งานด้านความบันเทิงสูงถึง 98% และเข้าสู่สังคมออนไลน์ 96% แต่ถ้าหากมองในด้าน

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Copyright© by Chiang Mai University
All rights reserved

ของการใช้เวลา พบว่า มีการใช้เวลาในการเข้าสู่สังคมออนไลน์มากที่สุด ตามด้วยด้านความบันเทิง การเข้าเว็บไซต์คิดเป็น 29.8% ,13.9% และ11.1% ของเวลาที่ใช้อินเทอร์เน็ตความเร็วสูงในแต่ละเดือน ตามลำดับ ดังแสดงในตารางที่ 1.2

ตารางที่ 1.2 การจัดลำดับการใช้งานอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงโดยเปรียบเทียบกันระหว่างจำนวนผู้เข้าใช้งานและระยะเวลาในการใช้งาน ของคนไทยตั้งแต่อายุ 6 ปี

ลักษณะการใช้งาน อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง	% ของ จำนวน ผู้เข้าใช้งาน	ลักษณะการใช้งาน อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง	% เป็นนาทีเฉลี่ย ของระยะเวลา การใช้งาน
เว็บไซต์	98.0%	เครือข่ายสังคมออนไลน์	29.8%
ความบันเทิง	98.0%	ความบันเทิง	13.9%
เครือข่ายสังคมออนไลน์	96.0%	เว็บไซต์	11.1%
ค้นหาข้อมูล	91.8%	การติดต่อสื่อสารผ่าน ข้อความ	5.2%
ค้นหาความหมาย	76.2%	จดหมายอิเล็กทรอนิกส์	3.9%
เทคโนโลยี	74.3%	เกม	2.5%
ข่าวสาร	71.3%	ค้นหาข้อมูล	2.0%
บล็อก	68.6%	การพนันออนไลน์	1.5%

ที่มา: Comscore (2012)

เครือข่ายสังคมออนไลน์ หรือ Social Network เป็นสิ่งที่มีบทบาทเป็นอย่างมากสำหรับทุกเพศทุกวัย ไม่ว่าจะอยู่ในวัยเด็ก นักเรียน นักศึกษา วัยทำงานหรือแม้แต่ผู้ที่อยู่ในวัยเกษียณแล้ว โดยส่วนใหญ่จะใช้สำหรับติดต่อสื่อสารกันระหว่างเพื่อน หรือคนรู้จัก รวมทั้งใช้เป็นพื้นที่สาธารณะในการแบ่งปันข้อมูลให้แก่ผู้ที่สนใจและสามารถทำกิจกรรมต่างๆ เพื่อการศึกษา ธุรกิจ หรือ ความบันเทิงร่วมกันได้ จากลักษณะความสัมพันธ์เชิงสังคมที่เกิดขึ้น จึงเป็นช่องทางในการทำธุรกิจต่างๆ โดยใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นสื่อกลางในการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างลูกค้า รวมทั้งการประชาสัมพันธ์สินค้าและบริการเพื่อให้รับรู้ทั่วกันในวงกว้าง นอกจากนี้ยังสามารถใช้เป็นเครื่องมือทางการตลาดที่เข้าถึงกลุ่มลูกค้าเป้าหมายได้ตามต้องการ โดยมีต้นทุนค่าใช้จ่ายที่ไม่สูงเมื่อเทียบกับต้นทุนในการทำการตลาดผ่านทางสื่อแบบดั้งเดิม ด้วยคุณลักษณะเด่นของเครือข่ายสังคมออนไลน์ในการเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวของสมาชิกในสังคมออนไลน์สู่สาธารณะทำให้เกิดการสร้างเพื่อนในเครือข่ายสังคมออนไลน์และขยายวงกว้างได้อย่างรวดเร็วทำให้การควบคุมการเผยแพร่ของข้อมูลทำได้ยากซึ่งอาจ

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Copyright© by Chiang Mai University
All rights reserved

ส่งผลให้เกิดการละเมิดสิทธิส่วนบุคคล การละเมิดลิขสิทธิ์ของผู้ใช้อินเทอร์เน็ต ก่อให้เกิดปัญหาอาชญากรรม การล่อลวง มีการเผยแพร่สื่อลามกและสิ่งผิดกฎหมาย รวมทั้งอาจทำให้เกิดการเผยแพร่วัฒนธรรมและกระจายข่าวสารที่ไม่เหมาะสมอย่างรวดเร็ว จึงเป็นสิ่งสำคัญที่ต้องมีการให้ความรู้หรือแนะนำผู้ใช้งานให้รู้จักการใช้งานในด้านที่เหมาะสมและเป็นประโยชน์ในเชิงสร้างสรรค์

ดังนั้นการศึกษานี้จึงจะศึกษาผลกระทบทางเศรษฐกิจและสังคมของเครือข่ายสังคมออนไลน์ผ่านทางโครงข่ายอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงโทรศัพท์เคลื่อนที่ ในด้านพฤติกรรมการใช้บริการอินเทอร์เน็ตความเร็วสูง และความยินดีที่จะจ่ายค่าบริการอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงด้านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network) ผ่านทางอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงเคลื่อนที่

1.2 วัตถุประสงค์ของการศึกษา

1) เพื่อศึกษาถึงพฤติกรรมการใช้บริการด้านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network) ผ่านทางโครงข่ายอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงเคลื่อนที่

2) เพื่อศึกษาความยินดีที่จะจ่ายค่าบริการด้านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network) ผ่านทางโครงข่ายอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงเคลื่อนที่

3) เพื่อศึกษาผลกระทบทางเศรษฐกิจและสังคมของเครือข่ายสังคมออนไลน์ผ่านทางอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงเคลื่อนที่

1.3 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1) เพื่อให้ทราบถึงผลกระทบทางเศรษฐกิจและสังคมของเครือข่ายสังคมออนไลน์ผ่านทางอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงเคลื่อนที่ที่สามารถประเมินผลออกมาเป็นตัวเลข และผลทางอ้อมที่ไม่สามารถประเมินผลทางตัวเลขได้ผู้ที่สนใจธุรกิจการตกแต่งภายใน สามารถนำข้อมูลที่ได้การการศึกษาวิจัยนี้นำไปใช้ในการประกอบการตัดสินใจ

2) เพื่อให้ทราบถึงความคิดเห็น แนวโน้มพฤติกรรมการใช้งาน และความยินดีที่จะจ่ายเพิ่มจากการใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์ผ่านทางอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงเคลื่อนที่

3) สามารถนำผลงานของการศึกษาเป็นแนวทางให้ภาครัฐบาลและเอกชนนำไปใช้วางแผนในการพัฒนาการใช้งานของเครือข่ายสังคมออนไลน์ผ่านทางอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงเคลื่อนที่เช่น สำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ ผู้ประกอบการและผู้ให้บริการโครงข่ายโทรศัพท์เคลื่อนที่

4) การศึกษานี้จะเป็นประโยชน์เพื่อนำไปใช้เป็นแนวทางในการปรับปรุงนโยบายของรัฐบาล

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Copyright© by Chiang Mai University
All rights reserved

ภาคธุรกิจเอกชน รวมทั้งภาคอุตสาหกรรม การบริการทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ซึ่งนำไปสู่การสร้างงาน สร้างรายได้ และส่งผลให้เกิดการเจริญเติบโตทางด้านเศรษฐกิจ

1.4 ขอบเขตการศึกษา

การศึกษาเรื่องผลกระทบทางเศรษฐกิจและสังคมของเครือข่ายสังคมออนไลน์ผ่านทาง อินเทอร์เน็ตความเร็วสูงเคลื่อนที่ ทำการเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มประชากรเป้าหมาย คือผู้ใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์ผ่านทางอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงเคลื่อนที่โดยใช้แบบสอบถามออนไลน์จำนวน 1,000 ชุด โดยวิธีการสุ่มตัวอย่างแบบบังเอิญ

1.5 นิยามศัพท์

เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network) หมายถึง พื้นที่สาธารณะที่คนทั่วโลกสามารถใช้ติดต่อสื่อสารถึงกันผ่านทางอินเทอร์เน็ต หรือระบบเครือข่ายออนไลน์ เพื่อใช้สำหรับแลกเปลี่ยนแบ่งปันข้อมูลข่าวสารให้กับผู้อื่นที่ในรูปแบบต่างๆ รวมทั้งยังเป็นเครื่องมือเพื่ออำนวยความสะดวกในการสร้างเครือข่าย เช่น การพูดคุยแสดงความคิดเห็น การส่งข้อความ การแบ่งปันรูปภาพ การเล่นเกม การเข้าถึงสื่อความบันเทิงต่างๆรวมทั้งการเข้าร่วมเป็นสมาชิกของกลุ่มที่มีความสนใจในเรื่องเดียวกัน โดยสังคมออนไลน์ที่ได้รับความนิยมในตอนนี้คือ เฟสบุค (Facebook) ไลน์ (Line) อินสตาแกรม (Instagram) และยูทูบ (Youtube) เป็นต้น

ผลกระทบทางเศรษฐกิจ หมายถึง เมื่อมีการเปลี่ยนแปลงด้านผลผลิตและการจ้างงานส่งผลทำให้ประชากรได้รับประโยชน์หรืออาจเกิดความสูญเสียจึงจำเป็นต้องอาศัยข้อมูลและรายงานเศรษฐกิจต่างๆที่มีการวิเคราะห์และจัดพิมพ์เผยแพร่เช่นข้อมูลเกี่ยวกับตัวแปรส่วนรวมซึ่งได้แก่มวลรวมผลผลิต (GDP) ระดับการจ้างงานรายได้เฉลี่ย มูลค่าการส่งออกและนำเข้าโดยจะเป็นข้อมูลที่มีอยู่และพร้อมจะนำมาใช้ได้หรือปัจจัยที่มีความสำคัญที่ทำให้เศรษฐกิจมีความเจริญเติบโตหรือถดถอย อาจรวมถึงกลไกการดำเนินงานความได้เปรียบเสียเปรียบในการผลิตหรือให้บริการแต่ถ้าเป็นโครงการขนาดใหญ่ผลกระทบต่ออุตสาหกรรมและต่อตัวแปรเศรษฐกิจส่วนรวมจะมีมากฉะนั้นต้องคำนึงถึงความสัมพันธ์กับความเป็นไปได้ของโครงการในระยะยาวและผลกระทบทางบวกและทางลบของโครงการต่อตัวแปรเศรษฐกิจส่วนรวมที่สำคัญเช่นการเพิ่ม GDP การสร้างงานและแรงกดดันต่อเงินเฟ้อเป็นต้น แต่ในการศึกษานี้จะมุ่งเน้นไปที่ผลกระทบด้านสวัสดิการสังคมผ่านทางส่วนเกินของผู้บริโภคเท่านั้น

ผลกระทบทางสังคม หมายถึง ผลต่อความสัมพันธ์ซึ่งกันและกันในสังคมหลายรูปแบบ เช่น พฤติกรรมทางสังคม ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล ความสงบเรียบร้อยของสังคม ฯลฯ โดยผลที่เกิดขึ้นอาจเป็นไปได้ทั้งทางบวกและทางลบ นอกจากนี้อาจเกิดขึ้นกับกลุ่มเป้าหมาย หรืออาจไม่ใช่กลุ่มเป้าหมายทั้งในปัจจุบันและอนาคต

อินเทอร์เน็ตความเร็วสูงเคลื่อนที่ (Mobile Broadband) หมายถึง การต่อเชื่อมอินเทอร์เน็ตเข้ากับโครงข่ายสื่อสารข้อมูลเซลลูลาร์โดยตรง โดยไม่จำเป็นต้องต่อเชื่อมเข้ากับโครงข่ายท้องถิ่น (local network) หรือ WiFi hotspot ในทางปฏิบัติโครงข่ายข้อมูลมีหลายรูปแบบ ซึ่งจะมีระดับสมรรถนะ (performance) ที่แตกต่างกันไป ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับว่าผู้ให้บริการโครงข่ายไร้สาย (หรือ เซลลูลาร์) จะเลือกใช้งาน โดยทั่วไปประเภทของโครงข่ายข้อมูลจะกำหนดด้วยมาตรฐานของการสื่อสารไร้สายที่ใช้เป็นสำคัญ และมีอยู่ด้วยกันหลายมาตรฐาน เทคโนโลยี บรอดแบนด์ไร้สายอาจแบ่งออกได้เป็น 4 ยุค (generation) มีการพัฒนาต่อเนื่องมาเป็นลำดับ และแต่ละยุคมีระยะเวลา โดยเฉลี่ยไม่เกิน 10 ปีจะถูกพัฒนาและปรับเปลี่ยนไปสู่ยุคใหม่เช่น การพัฒนาจากโทรศัพท์เคลื่อนที่ระบบอนาล็อก (1G) เป็นระบบดิจิตอล (2G) การพัฒนาจากระบบ 2G ไปเป็น 3G เพื่อรองรับการใช้งานด้านการสื่อสารข้อมูลที่มีความเร็วสูง ปัจจุบันการพัฒนาเทคโนโลยีได้พัฒนาสู่ยุค beyond 3G หรือ 4G ที่ค่อนข้างสมบูรณ์และพร้อมเปิดใช้งานเชิงพาณิชย์แล้ว

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Copyright© by Chiang Mai University
All rights reserved