

บทที่ 4

ผลการศึกษา

การศึกษาเรื่องผลกระทบทางเศรษฐกิจและสังคมของเครือข่ายสังคมออนไลน์ผ่านทางอินเทอร์เน็ต ความเร็วสูงเคลื่อนที่ โดยประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ คือ ประชากรที่อาศัยอยู่ในประเทศไทย ซึ่งเป็นผู้ให้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ผ่านทางอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงเคลื่อนที่ทั้งหมด 5 ภูมิภาค (ภาคเหนือ, ภาคกลาง, ภาคใต้, ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ และ ภาคตะวันออก) โดยเก็บตัวอย่างภาคละ 200 ตัวอย่าง รวมทั้งสิ้น 1,000 ตัวอย่าง แต่มีปัญหาด้านการเก็บแบบสอบถาม เนื่องจากเก็บข้อมูลได้ไม่มีคุณภาพเพียงพอ จึงจำเป็นต้องตัดตัวอย่างออกไป 152 ตัวอย่าง เหลือ 848 ตัวอย่าง ซึ่งสามารถวิเคราะห์ข้อมูลดังต่อไปนี้

4.1 ปัจจัยส่วนบุคคลของผู้ใช้งานด้านเครือข่ายสังคมออนไลน์ผ่านทางอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงเคลื่อนที่

จากการศึกษาผลกระทบทางเศรษฐกิจและสังคมของเครือข่ายสังคมออนไลน์ผ่านทางอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงเคลื่อนที่ ได้วิเคราะห์ปัจจัยส่วนบุคคลของขนาดตัวอย่างโดยจำแนกตามเพศ อายุ ที่อยู่ในปัจจุบัน ระดับการศึกษา สถานภาพ อาชีพ รายได้ต่อเดือน เป็นต้น โดยการหาค่าร้อยละ ซึ่งผลการวิเคราะห์ข้อมูลสามารถจำแนกดังนี้

1 เพศ จากการศึกษาโดยทำการสุ่มตัวอย่างแบบบังเอิญ พบว่า ผู้ใช้งานด้านเครือข่ายสังคมออนไลน์ผ่านทางอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงเคลื่อนที่ เป็นเพศชาย จำนวน 431 คน คิดเป็นร้อยละ 50.9 และเป็นเพศหญิง จำนวน 416 คน คิดเป็นร้อยละ 49.1 จากผลการศึกษาสรุปได้ว่า ผู้ใช้งานด้านเครือข่ายสังคมออนไลน์ผ่านทางอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงเคลื่อนที่เป็นผู้ชายมากกว่าผู้หญิง ดังแสดงในตารางที่ 4.1

ตารางที่ 4.1 จำนวนและร้อยละของข้อมูลปัจจัยส่วนบุคคลของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามเพศ

เพศ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ชาย	431	50.9
หญิง	416	49.1
รวม	847	100

ที่มา : จากการสำรวจ

2 อายุ จากการศึกษาโดยทำการสุ่มตัวอย่างแบบบังเอิญ พบว่า ผู้ใช้งานด้านเครือข่ายสังคมออนไลน์ผ่านทางอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงเคลื่อนที่มีอายุเฉลี่ย 30.39 ปี

3 สถานภาพ จากการศึกษาโดยทำการสุ่มตัวอย่างแบบบังเอิญ พบว่า ผู้ใช้งานด้านเครือข่ายสังคมออนไลน์ผ่านทางอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงเคลื่อนที่มีสถานภาพโสด จำนวน 531 คน คิดเป็นร้อยละ 62.7 รองลงมาคือมีสถานภาพสมรส จำนวน 296 คน คิดเป็นร้อยละ 34.9 และมีสถานภาพอย่าร้าง/หม้าย จำนวน 20 คน คิดเป็นร้อยละ 2.4 จากผลการศึกษาดังกล่าว ผู้ใช้งานด้านเครือข่ายสังคมออนไลน์ผ่านทางอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงเคลื่อนที่ส่วนใหญ่เป็นโสดมากที่สุด ดังแสดงในตารางที่ 4.2

ตารางที่ 4.2 จำนวนและร้อยละของข้อมูลปัจจัยส่วนบุคคลของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามสถานภาพ

สถานภาพ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
โสด	531	62.7
สมรส	296	34.9
อย่าร้าง/หม้าย	20	2.4
รวม	847	100

ที่มา : จากการสำรวจ

4 ที่อยู่ปัจจุบันในประเทศไทยหรือสถานที่ทำงาน จากการศึกษาโดยทำการสุ่มตัวอย่างแบบบังเอิญ พบว่า ผู้ใช้งานด้านเครือข่ายสังคมออนไลน์ผ่านทางอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงเคลื่อนที่อาศัยอยู่ทางภาคเหนือจำนวน 198 คน คิดเป็นร้อยละ 23.4 อาศัยอยู่ทางภาคกลางจำนวน 197 คน คิดเป็นร้อยละ 23.3 อาศัยอยู่ทางภาคตะวันออกเฉียงเหนือ จำนวน 200 คน คิดเป็นร้อยละ 23.6 ภาคตะวันออกจำนวน 198 คน คิดเป็นร้อยละ 23.4 และอาศัยอยู่ทางภาคใต้จำนวน 54 คน คิดเป็นร้อยละ 6.44 จากผล

การศึกษาสรุปได้ว่า ผู้ใช้งานด้านเครือข่ายสังคมออนไลน์ผ่านทางอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงส่วนใหญ่อาศัยอยู่ทางภาคตะวันออกเฉียงเหนือมากที่สุด ดังแสดงในตาราง ที่ 4.3

ตารางที่ 4.3 จำนวนและร้อยละของข้อมูลปัจจัยส่วนบุคคลของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามที่อยู่ปัจจุบันในประเทศไทยหรือสถานที่ทำงาน

ที่อยู่ปัจจุบันในประเทศไทยหรือสถานที่ทำงาน	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ภาคเหนือ	198	23.4
ภาคกลาง	197	23.3
ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ	200	23.6
ภาคตะวันออก	198	23.4
ภาคใต้	54	6.4
รวม	847	100

ที่มา : จากการสำรวจ

5 ระดับการศึกษา จากการศึกษาโดยทำการสุ่มตัวอย่างแบบบังเอิญ พบว่า ผู้ใช้งานด้านเครือข่ายสังคมออนไลน์ผ่านทางอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงเคลื่อนที่มีระดับการศึกษาประถมศึกษาจำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 1.5 ระดับการศึกษามัธยมศึกษา ปวช. หรือ ปวส.จำนวน 239 คน คิดเป็นร้อยละ 28.2 ระดับการศึกษาปริญญาตรีจำนวน 454 คน คิดเป็นร้อยละ 53.6 ระดับการศึกษาปริญญาโทจำนวน 132 คน คิดเป็นร้อยละ 15.6 ระดับการศึกษาปริญญาเอกจำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 0.9 และระดับการศึกษาอื่นๆ จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 0.1 จากผลการศึกษาสรุปได้ว่า ผู้ใช้งานด้านเครือข่ายสังคมออนไลน์ผ่านทางอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงเคลื่อนที่ส่วนใหญ่มีระดับการศึกษาปริญญาตรีมากที่สุด ดังแสดงในตารางที่ 4.4

ตารางที่ 4.4 จำนวนและร้อยละของข้อมูลปัจจัยส่วนบุคคลของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามระดับการศึกษา

การศึกษา	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ประถมศึกษา	13	1.5
มัธยมศึกษา ปวช. หรือ ปวส.	239	28.2
ปริญญาตรี	454	53.6
ปริญญาโท	132	15.6
ปริญญาเอก	8	0.9
อื่นๆ	1	0.1
รวม	847	100

ที่มา : จากการสำรวจ

6 อาชีพ จากการศึกษาโดยทำการสุ่มตัวอย่างแบบบังเอิญ พบว่า ผู้ใช้งานด้านเครือข่ายสังคมออนไลน์ผ่านทางอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงเคลื่อนที่ที่เป็นนักเรียน/นักศึกษาจำนวน 240 คน คิดเป็นร้อยละ 28.3 รับราชการจำนวน 68 คน คิดเป็นร้อยละ 8.0 พนักงานรัฐวิสาหกิจจำนวน 57 คน คิดเป็นร้อยละ 6.7 พนักงานบริษัทเอกชนจำนวน 358 คน คิดเป็นร้อยละ 42.3 เจ้าของธุรกิจหรือผู้ประกอบการจำนวน 87 คน คิดเป็นร้อยละ 10.3 และประกอบอาชีพอื่นๆจำนวน 37 คน คิดเป็นร้อยละ 4.4 1 จากผลการศึกษารูปได้ว่า ผู้ใช้งานด้านเครือข่ายสังคมออนไลน์ผ่านทางอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงเคลื่อนที่ส่วนใหญ่ประกอบอาชีพพนักงานบริษัทเอกชนมากที่สุด ดังแสดงในตารางที่ 4.5

ตารางที่ 4.5 จำนวนและร้อยละของข้อมูลปัจจัยส่วนบุคคลของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามอาชีพ

อาชีพ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
นักเรียน/นักศึกษา	240	28.3
รับราชการ	68	8.0
พนักงานรัฐวิสาหกิจ	57	6.7
พนักงานบริษัทเอกชน	358	42.3
เจ้าของธุรกิจหรือผู้ประกอบการ	87	10.3
อื่นๆ	37	4.4
รวม	847	100

ที่มา : จากการสำรวจ

7 รายได้ต่อเดือน จากการศึกษาโดยทำการสุ่มตัวอย่างแบบบังเอิญ พบว่า ผู้ใช้งานด้านเครือข่ายสังคมออนไลน์ผ่านทางอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงเคลื่อนที่ กลุ่มตัวอย่างมีรายได้เฉลี่ยเดือนละ 25,978.05 บาท

8 รายได้ครอบครัวเฉลี่ยต่อเดือน จากการศึกษาโดยทำการสุ่มตัวอย่างแบบบังเอิญ พบว่า ผู้ใช้งานด้านเครือข่ายสังคมออนไลน์ผ่านทางอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงเคลื่อนที่ กลุ่มตัวอย่างมีรายได้ครอบครัวเฉลี่ยเดือนละ 73,868.65 บาท

9 ค่าบริการหรือค่าใช้งานโทรศัพท์มือถือเฉลี่ยต่อเดือน จากการศึกษาโดยทำการสุ่มตัวอย่างแบบบังเอิญ พบว่า ผู้ใช้งานด้านเครือข่ายสังคมออนไลน์ผ่านทางอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงเคลื่อนที่ กลุ่มตัวอย่างมีรายจ่ายค่าใช้งานโทรศัพท์มือถือเฉลี่ยเดือนละ 787.15 บาท

10 ความสามารถในการเชื่อมต่อเครือข่ายเพื่อใช้งานอินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์มือถือ จากการศึกษาโดยทำการสุ่มตัวอย่างแบบบังเอิญ พบว่า ผู้ใช้งานด้านเครือข่ายสังคมออนไลน์ผ่านทางอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงเคลื่อนที่ สามารถเชื่อมต่อเครือข่ายเพื่อใช้งานอินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์มือถือได้จำนวน 821 คน คิดเป็นร้อยละ 96.9 และ เชื่อมต่อเครือข่ายเพื่อใช้งานอินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์มือถือไม่ได้ จำนวน 26 คน คิดเป็นร้อยละ 3.1 จากผลการศึกษาสรุปได้ว่า ผู้ใช้งานด้านเครือข่ายสังคมออนไลน์ผ่านทางอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงเคลื่อนที่ส่วนใหญ่สามารถเชื่อมต่อเครือข่ายเพื่อใช้งานอินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์มือถือได้ ดังแสดงในตารางที่ 4.6

ตารางที่ 4.6 จำนวนและร้อยละของข้อมูลปัจจัยส่วนบุคคลของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามความสามารถในการเชื่อมต่อเครือข่ายเพื่อใช้งานอินเทอร์เน็ตผ่าน โทรศัพท์มือถือ

การเชื่อมต่อเครือข่ายเพื่อใช้งานอินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์มือถือ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ได้	821	96.9
ไม่ได้	26	3.1
รวม	847	100

ที่มา : จากการสำรวจ

11 การใช้งานอินเทอร์เน็ตผ่าน mobile devices อื่นๆ เช่น แท็บเล็ต หรือ iPad โดยเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตผ่านเครือข่ายโทรศัพท์เคลื่อนที่ จากการศึกษาโดยทำการสุ่มตัวอย่างแบบบังเอิญ พบว่า ผู้ใช้งานด้านเครือข่ายสังคมออนไลน์ผ่านทางอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงเคลื่อนที่ มีการใช้งาน

อินเทอร์เน็ตผ่าน mobile devices อื่นๆ เช่น แท็บเล็ต หรือ iPad โดยเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตผ่านโครงข่ายโทรศัพท์เคลื่อนที่จำนวน 437 คน คิดเป็นร้อยละ 55.8 และไม่ได้ใช้งานจำนวน 374 คน คิดเป็นร้อยละ 44.2 จากผลการศึกษาสรุปได้ว่า ผู้ใช้งานด้านเครือข่ายสังคมออนไลน์ผ่านทางอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงเคลื่อนที่ส่วนใหญ่ มีการใช้งานอินเทอร์เน็ตผ่าน mobile devices อื่นๆ เช่น แท็บเล็ต หรือ iPad โดยเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตผ่านโครงข่ายโทรศัพท์เคลื่อนที่ ดังแสดงในตารางที่ 4.7

ตารางที่ 4.7 จำนวนและร้อยละของข้อมูลปัจจัยส่วนบุคคลของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามการใช้งานอินเทอร์เน็ตผ่าน mobile devices อื่นๆ เช่น แท็บเล็ต หรือ iPad โดยเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตผ่านโครงข่ายโทรศัพท์เคลื่อนที่

การใช้งานอินเทอร์เน็ตผ่าน mobile devices อื่นๆ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
มีการใช้งานในลักษณะดังกล่าว	473	55.8
ไม่ได้ใช้งาน	374	44.2
รวม	847	100

ที่มา : จากการสำรวจ

12 ช่องทางการใช้งานหรือเชื่อมต่อเครือข่ายอินเทอร์เน็ต จากการศึกษาโดยทำการสุ่มตัวอย่างแบบบังเอิญ พบว่า ผู้ใช้งานด้านเครือข่ายสังคมออนไลน์ผ่านทางอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงเคลื่อนที่ มีการใช้งานหรือเชื่อมต่อเครือข่ายอินเทอร์เน็ตผ่านทางโทรศัพท์เคลื่อนที่จำนวน 641 คน คิดเป็นร้อยละ 75.7 คอมพิวเตอร์ Destop หรือ Laptop จำนวน 144 คน คิดเป็นร้อยละ 17.0 แท็บเล็ตส์ (tablets) หรือ iPad จำนวน 58 คน คิดเป็นร้อยละ 6.8 และอื่นๆ จำนวน 4 คน คิดเป็น ร้อยละ 0.5 จากผลการศึกษาสรุปได้ว่า ผู้ใช้งานด้านเครือข่ายสังคมออนไลน์ผ่านทางอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงเคลื่อนที่ส่วนใหญ่ มีการใช้งานหรือเชื่อมต่อเครือข่ายอินเทอร์เน็ตผ่านทางโทรศัพท์เคลื่อนที่มากที่สุด ดังแสดงในตารางที่ 4.8

ตารางที่ 4.8 จำนวนและร้อยละของข้อมูลปัจจัยส่วนบุคคลของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามช่องทางในการใช้งานหรือเชื่อมต่อเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

ช่องทางในการใช้งานหรือเชื่อมต่อเครือข่ายอินเทอร์เน็ต	จำนวน (คน)	ร้อยละ
โทรศัพท์เคลื่อนที่	641	75.7
คอมพิวเตอร์ Destop หรือ Laptop	144	17.0
แท็บเล็ต (tablets) หรือ iPad	58	6.8
อื่นๆ	4	0.5
รวม	847	100

ที่มา : จากการสำรวจ

4.2 การใช้บริการอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงผ่านทางอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงเคลื่อนที่ และความยินดีที่จะจ่ายค่าบริการอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงผ่านทางอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงเคลื่อนที่

จากการศึกษาผลกระทบทางเศรษฐกิจและสังคมของเครือข่ายสังคมออนไลน์ผ่านทางอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงเคลื่อนที่ ได้วิเคราะห์การให้บริการอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงผ่านทางอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงเคลื่อนที่ และความยินดีที่จะจ่ายค่าบริการอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงผ่านทางอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงเคลื่อนที่ ซึ่งผลการวิเคราะห์ข้อมูลสามารถจำแนกดังนี้

1 การใช้งานหรือการใช้ประโยชน์จากอินเทอร์เน็ตความเร็วสูง ผ่านทางโทรศัพท์เคลื่อนที่ในด้านต่างๆ จากการศึกษาโดยทำการสุ่มตัวอย่างแบบบังเอิญ พบว่า ผู้ใช้งานด้านเครือข่ายสังคมออนไลน์ผ่านทางอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงเคลื่อนที่ที่มีการใช้งานหรือใช้ประโยชน์ในด้านการลงทุนและจัดการความเสี่ยง เช่นการซื้อขายหลักทรัพย์ หุ้น การประกันภัย และการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อการตัดสินใจในระดับแทบไม่มีการใช้งาน ที่จำนวน 476 คน คิดเป็นร้อยละ 56.73 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.72 มีการใช้งานหรือใช้ประโยชน์ในด้านการสื่อสารทางธุรกิจ การโฆษณา การเพิ่มคุณภาพการให้บริการในระดับน้อย ที่จำนวน 215 คน คิดเป็นร้อยละ 25.63 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.08 มีการใช้งานหรือใช้ประโยชน์ในด้านการทำธุรกรรม ซื้อขาย และประมูลสินค้าออนไลน์ ในระดับน้อย ที่จำนวน 217 คน คิดเป็นร้อยละ 25.86 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.28 มีการใช้งานหรือใช้ประโยชน์ในด้านความบันเทิง เช่นการใช้ social network การแชท ดูโทรทัศน์ วิดีโอ ฟังเพลง เล่นเกม ในระดับมากที่สุดที่จำนวน 469 คน คิดเป็นร้อยละ 55.90 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.41 มีการใช้งานหรือใช้ประโยชน์ในด้านการศึกษา เช่น

e-learning การใช้ Tablet ในชั้นเรียน และการหาข้อมูลข่าวสารต่างๆ ในระดับปานกลางที่จำนวน 346 คน คิดเป็นร้อยละ 41.24 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.73 มีการใช้งานหรือใช้ประโยชน์ในด้านการดูแล สวัสดิภาพเด็ก คนชรา ผู้พิการ ครอบครัว และบ้านเรือน ในระดับน้อย ที่จำนวน 321 คน คิดเป็นร้อยละ 38.26 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.90 และมีการใช้งานหรือใช้ประโยชน์ในด้านสุขภาพและสาธารณสุขในระดับน้อย ที่จำนวน 351 คน คิดเป็นร้อยละ 41.84 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.37 จากผลการศึกษารูปได้ว่า ผู้ใช้งานด้านเครือข่ายสังคมออนไลน์ผ่านทางอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงเคลื่อนที่ส่วนใหญ่มีการใช้งาน หรือการใช้ประโยชน์จากอินเทอร์เน็ตความเร็วสูง ผ่านทางโทรศัพท์เคลื่อนที่ในด้านความบันเทิง เช่น การใช้ social network การแชท ดูโทรทัศน์ วิดีโอ ฟังเพลง เล่นเกม มากที่สุด ดังแสดงในตารางที่ 4.9



ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Copyright© by Chiang Mai University
All rights reserved

ตารางที่ 4.9 จำนวน ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และระดับความสำคัญของการใช้งานจากอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงผ่านทางโทรศัพท์เคลื่อนที่ในด้านต่าง

รูปแบบการใช้งาน	ระดับการใช้งาน				รวม	ค่าเฉลี่ย	ระดับความสำคัญ
	แทบไม่ได้ใช้งานด้านนี้	น้อย	ปานกลาง	มาก			
1 การลงทุนและจัดการความเสี่ยง เช่นการซื้อขายหลักทรัพย์ หุ้น การประกันภัย และการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อการตัดสินใจ	476 (56.73)	171 (20.38)	139 (16.57)	53 (6.32)	839 (100)	1.72	แทบไม่มี
2 การสื่อสารทางธุรกิจ การโฆษณา การเพิ่มคุณภาพการให้บริการ	331 (39.45)	215 (25.63)	191 (22.77)	102 (12.16)	839 (100)	2.08	น้อย
3 การทำธุรกรรม ซื้อขาย และประมูลสินค้าออนไลน์	262 (31.23)	217 (25.86)	226 (36.94)	134 (15.97)	839 (100)	2.28	น้อย
4 ความบันเทิง เช่น การใช้ social network การแชท ดูโทรทัศน์ วีดีโอ ฟังเพลง เล่นเกม	21 (2.50)	83 (9.89)	266 (31.70)	469 (55.90)	839 (100)	3.41	มาก

หมายเหตุ : ความหมายระดับความสำคัญมีดังต่อไปนี้

ค่าเฉลี่ย 3.26-4.00 แปลว่า การใช้งานหรือใช้ประโยชน์ในด้านต่างๆในระดับมาก

ค่าเฉลี่ย 2.51-3.25 แปลว่า การใช้งานหรือใช้ประโยชน์ในด้านต่างๆในระดับปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.76-2.50 แปลว่า การใช้งานหรือใช้ประโยชน์ในด้านต่างๆในระดับน้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00-1.75 แปลว่า การใช้งานหรือใช้ประโยชน์ในด้านต่างๆในระดับแทบไม่มีการใช้งาน

ที่มา : จากการสำรวจ

ตารางที่ 4.9 จำนวน ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และระดับความสำคัญของการใช้งานจากอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงผ่านทางโทรศัพท์เคลื่อนที่ในด้านต่าง(ต่อ)

รูปแบบการใช้งาน	ระดับการใช้งาน				รวม	ค่าเฉลี่ย	ระดับความสำคัญ
	แทบไม่ได้ใช้งานด้านนี้	น้อย	ปานกลาง	มาก			
5 การศึกษา เช่น e-learning การใช้ Tablet ในชั้นเรียน และการหาข้อมูลข่าวสารต่างๆ	99 (11.80)	213 (25.39)	346 (41.24)	181 (21.57)	839 (100)	2.73	ปานกลาง
6 การดูแลสวัสดิภาพเด็ก คนชรา ผู้พิการ ครอบครัว และบ้านเรือน	321 (38.26)	321 (38.26)	157 (18.71)	40 (4.77)	839 (100)	1.90	น้อย
7 ด้านสุขภาพและสาธารณสุข	133 (15.85)	351 (41.84)	268 (32.94)	87 (10.37)	839 (100)	2.37	น้อย

หมายเหตุ : ความหมายระดับความสำคัญมีดังต่อไปนี้

ค่าเฉลี่ย 3.26-4.00 แปลว่า การใช้งานหรือใช้ประโยชน์ในด้านต่างๆในระดับมาก

ค่าเฉลี่ย 2.51-3.25 แปลว่า การใช้งานหรือใช้ประโยชน์ในด้านต่างๆในระดับปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.76-2.50 แปลว่า การใช้งานหรือใช้ประโยชน์ในด้านต่างๆในระดับน้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00-1.75 แปลว่า การใช้งานหรือใช้ประโยชน์ในด้านต่างๆในระดับแทบไม่มีการใช้งาน

ที่มา : จากการสำรวจ

2 ระยะเวลาการใช้งานอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงผ่านทางโทรศัพท์เคลื่อนที่ จากการศึกษาโดยทำการสุ่มตัวอย่างแบบบังเอิญ พบว่า ผู้ใช้งานด้านเครือข่ายสังคมออนไลน์ผ่านทางอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงเคลื่อนที่ ใช้เวลาในการใช้งานเฉลี่ยวันละ 340.35 นาที

3 ระดับความเร็วสูงสุดที่ผู้ใช้มีความต้องการใช้งานอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงผ่านทางโทรศัพท์เคลื่อนที่ จากการศึกษาโดยทำการสุ่มตัวอย่างแบบบังเอิญ พบว่า ผู้ใช้งานด้านเครือข่ายสังคมออนไลน์ผ่านทางอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงเคลื่อนที่ที่มีความต้องการใช้งานที่ระดับความเร็ว EDGE (120Kbps-384Kbps) จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 0.84 มีความต้องการใช้งานที่ระดับความเร็ว 3G (384Kbps-2Mbps) จำนวน 255 คน คิดเป็นร้อยละ 30.43 มีความต้องการใช้งานที่ระดับความเร็ว 3G+ หรือ 3.5G (สูงสุด 42Mbps) จำนวน 161 คน คิดเป็นร้อยละ 19.21 และ มีความต้องการใช้งานที่ระดับความเร็ว 4G (สูงสุด 100Mbps) จำนวน 415 คน คิดเป็นร้อยละ 49.52 จากผลการศึกษาสรุปได้ว่า ผู้ใช้งานด้านเครือข่ายสังคมออนไลน์ผ่านทางอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงเคลื่อนที่ส่วนใหญ่มีความต้องการใช้งานที่ระดับความเร็ว 4G (สูงสุด 100Mbps) มากที่สุด ดังแสดงในตารางที่ 4.10

ตารางที่ 4.10 จำนวน และร้อยละ ของระดับความเร็วสูงสุดที่ผู้ใช้มีความต้องการใช้งานอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงผ่านทางโทรศัพท์เคลื่อนที่

ระดับความเร็ว	จำนวน (คน)	ร้อยละ
GPRS (35Kbps-171Kbps)	0	0
EDGE (120Kbps-384Kbps)	7	0.9
3G (384Kbps-2Mbps)	255	30.4
3G+ หรือ 3.5G (สูงสุด 42Mbps)	161	19.2
4G (สูงสุด 100Mbps)	415	49.5
อื่นๆ	0	0
รวม	838	100

ที่มา : จากการสำรวจ

4 ความยินดีที่จะจ่ายค่าบริการอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงผ่านทางโทรศัพท์เคลื่อนที่ที่ความเร็วในระดับ 3G และสามารถใช้บริการได้อย่างไม่จำกัด จากการศึกษาโดยทำการสุ่มตัวอย่างแบบบังเอิญ พบว่า ผู้ใช้งานด้านเครือข่ายสังคมออนไลน์ผ่านทางอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงเคลื่อนที่ที่มีความยินดีที่จะจ่ายค่าบริการอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงผ่านทางโทรศัพท์เคลื่อนที่ ที่ความเร็วในระดับ 3G ในราคาเดือนละ 0-200 บาทจำนวน 203 คน คิดเป็นร้อยละ 23.9 มีความยินดีที่จะจ่ายในราคาเดือนละ 200-400

บาท จำนวน 271 คน คิดเป็นร้อยละ 31.9 มีความยินดีที่จะจ่ายในราคาเดือนละ 400-600 บาท จำนวน 188 คนคิดเป็นร้อยละ 22.8 มีความยินดีที่จะจ่ายในราคาเดือนละ 600-800 บาท จำนวน 95 คน คิดเป็นร้อยละ 11.2 มีความยินดีที่จะจ่ายในราคาเดือนละ 800-1000 บาท จำนวน 37 คน คิดเป็นร้อยละ 4.4 มีความยินดีที่จะจ่ายในราคาเดือนละ 1000-1200 บาท จำนวน 33 คน คิดเป็นร้อยละ 3.9 มีความยินดีที่จะจ่ายในราคาเดือนละ 1200-1400 บาท จำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 1.3 และมีความยินดีที่จะจ่ายในราคาอื่นๆ จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 1.2 จากผลการศึกษารูปได้ว่า ผู้ใช้งานด้านเครือข่ายสังคมออนไลน์ผ่านทางอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงเคลื่อนที่ส่วนใหญ่มีความยินดีที่จะจ่ายค่าบริการอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงผ่านทางโทรศัพท์เคลื่อนที่ ที่ความเร็วในระดับ 3G ในราคาเดือนละ 200-400 บาท มากที่สุด ดังแสดงในตารางที่ 4.11

ตารางที่ 4.11 จำนวน และร้อยละ ของความยินดีที่จะจ่ายค่าบริการอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงผ่านทางโทรศัพท์เคลื่อนที่ที่ความเร็วในระดับ 3G และสามารถใช้บริการได้อย่างไม่จำกัด (บาทต่อเดือน)

ความยินดีที่จะจ่ายค่าบริการอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงผ่านทางโทรศัพท์เคลื่อนที่ที่ความเร็วในระดับ 3G (บาทต่อเดือน)	จำนวน (คน)	ร้อยละ
0-200	203	23.9
200-400	271	31.9
400-600	188	22.8
600-800	95	11.2
800-1000	37	4.4
1000-1200	33	3.9
1200-1400	11	1.3
อื่นๆ	10	1.2
รวม	848	100

ที่มา : จากการสำรวจ

5 ความยินดีที่จะจ่ายเพิ่มในการใช้บริการอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงผ่านทางโทรศัพท์เคลื่อนที่ที่ความเร็วในระดับ 4G จากการศึกษาโดยทำการสุ่มตัวอย่างแบบบังเอิญ พบว่า ผู้ใช้งานด้านเครือข่ายสังคมออนไลน์ผ่านทางอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงเคลื่อนที่ที่มีความยินดีที่จะจ่ายเพิ่มในการใช้บริการ

อินเทอร์เน็ตความเร็วสูงผ่านทางโทรศัพท์เคลื่อนที่ ที่ความเร็วในระดับ 3G เป็นความเร็วในระดับ 4G ในราคาเฉลี่ยเดือนละ 299.94 บาท

4.3 การใช้บริการอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงด้านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network) ผ่านทางอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงเคลื่อนที่และความยินดีที่จะจ่ายค่าบริการอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงด้านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network) ผ่านทางอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงเคลื่อนที่

จากการศึกษาผลกระทบทางเศรษฐกิจและสังคมของเครือข่ายสังคมออนไลน์ผ่านทางอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงเคลื่อนที่ ได้วิเคราะห์การใช้บริการอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงด้านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network) ผ่านทางอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงเคลื่อนที่และความยินดีที่จะจ่ายค่าบริการอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงด้านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network) ผ่านทางอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงเคลื่อนที่ ซึ่งผลการวิเคราะห์ข้อมูลสามารถจำแนกดังนี้

1 เวลาเฉลี่ยต่อวันในการใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network) ผ่านโครงข่ายโทรศัพท์เคลื่อนที่ จากการศึกษาโดยทำการสุ่มตัวอย่างแบบบังเอิญ พบว่า ผู้ใช้งานด้านเครือข่ายสังคมออนไลน์ผ่านทางอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงเคลื่อนที่ใช้เวลาเฉลี่ยต่อวันในการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ประเภทต่างๆ ดังนี้

ใช้เวลาเฉลี่ยในการใช้บริการ Facebook	วันละ	195	นาที
ใช้เวลาเฉลี่ยในการใช้บริการ Instagram	วันละ	51	นาที
ใช้เวลาเฉลี่ยในการใช้บริการ Line	วันละ	185	นาที
ใช้เวลาเฉลี่ยในการใช้บริการ Whatsapp	วันละ	9	นาที
ใช้เวลาเฉลี่ยในการใช้บริการ Twitter	วันละ	20	นาที
ใช้เวลาเฉลี่ยในการใช้บริการ SocialCam	วันละ	7	นาที
ใช้เวลาเฉลี่ยในการใช้บริการ MySpace	วันละ	1	นาที
ใช้เวลาเฉลี่ยในการใช้บริการ BMM	วันละ	0.5	นาที
ใช้เวลาเฉลี่ยในการใช้บริการ WeChat	วันละ	4	นาที
ใช้เวลาเฉลี่ยในการใช้บริการ BeeTalk	วันละ	8	นาที
ใช้เวลาเฉลี่ยในการใช้บริการ Linkedin	วันละ	0.5	นาที
ใช้เวลาเฉลี่ยในการใช้บริการ Skype	วันละ	6	นาที
ใช้เวลาเฉลี่ยในการใช้บริการ Tango	วันละ	3	นาที
ใช้เวลาเฉลี่ยในการใช้บริการ Telegram	วันละ	0	นาที

จากผลการศึกษาสรุปได้ว่า ผู้ใช้งานด้านเครือข่ายสังคมออนไลน์ผ่านทางอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงเคลื่อนที่ส่วนใหญ่ใช้เวลาเฉลี่ยต่อวันในการใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ประเภท Facebook มากที่สุด ดังแสดงในตารางที่ 4.12

ตารางที่ 4.12 เวลามาที่เฉลี่ยต่อวันในการใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network) ผ่านโครงข่ายโทรศัพท์เคลื่อนที่

ประเภทเครือข่ายสังคมออนไลน์	เวลา (นาทีต่อวัน)
Facebook	195
Instagram	51
Line	185
Whatsapp	9
Twitter	20
SocialCam	7
MySpace	1
BMM	0.5
WeChat	4
BeeTalk	8
Linkedin	0.5
Skype	6
Tango	3
Telegram	0

ที่มา : จากการสำรวจ

2 เวลาเฉลี่ยต่อวันในการใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social network) ผ่านทางโทรศัพท์เคลื่อนที่เพื่อการแชท (chat) จากการศึกษาโดยทำการสุ่มตัวอย่างแบบบังเอิญ พบว่า ผู้ใช้งานด้านเครือข่ายสังคมออนไลน์ผ่านทางอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงเคลื่อนที่ ใช้เวลาเฉลี่ยต่อวันเพื่อการแชท (chat) โดยเฉลี่ยวันละ 244.33 นาที

3 จำนวน “เพื่อน” หรือ Contact ที่มีอยู่ในแอปพลิเคชัน Social network จากการศึกษาโดยทำการสุ่มตัวอย่างแบบบังเอิญ พบว่า ผู้ใช้งานด้านเครือข่ายสังคมออนไลน์ผ่านทางอินเทอร์เน็ตความเร็ว

สูงเคลื่อนที่มีจำนวน “เพื่อน” หรือ Contact อยู่ในแอปพลิเคชัน Social network ที่ใช้งานมากที่สุดเฉลี่ยประมาณ 848.63 คน

4 สัดส่วนของเพื่อนในเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่รู้จักและพบเจอตัวจริงหรือมีปฏิสัมพันธ์แบบ face-to-face จากการศึกษาโดยทำการสุ่มตัวอย่างแบบบังเอิญ พบว่า ผู้ใช้งานด้านเครือข่ายสังคมออนไลน์ผ่านทางอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงเคลื่อนที่มีเพื่อนที่รู้จักในเครือข่ายสังคมออนไลน์และพบเจอตัวจริงหรือมีปฏิสัมพันธ์แบบ face-to-face ในสัดส่วนเกือบทั้งหมด หรือทั้งหมด จำนวน 168 คน คิดเป็นร้อยละ 20.2 มีเพื่อนที่รู้จักในเครือข่ายสังคมออนไลน์และพบเจอตัวจริงหรือมีปฏิสัมพันธ์แบบ face-to-face ในสัดส่วนเกือบครึ่งหนึ่ง จำนวน 194 คน คิดเป็นร้อยละ 23.4 มีเพื่อนที่รู้จักในเครือข่ายสังคมออนไลน์และพบเจอตัวจริงหรือมีปฏิสัมพันธ์แบบ face-to-face ในสัดส่วนที่น้อยกว่าครึ่งหนึ่ง จำนวน 311 คน คิดเป็นร้อยละ 37.5 และมีเพื่อนที่รู้จักในเครือข่ายสังคมออนไลน์และพบเจอตัวจริงหรือมีปฏิสัมพันธ์แบบ face-to-face ในสัดส่วนน้อยมากหรือไม่มีเลยจำนวน 157 คน คิดเป็นร้อยละ 18.9 จากผลการศึกษาสรุปได้ว่า ผู้ใช้งานด้านเครือข่ายสังคมออนไลน์ผ่านทางอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงเคลื่อนที่ส่วนใหญ่มีเพื่อนที่รู้จักในเครือข่ายสังคมออนไลน์และพบเจอตัวจริงหรือมีปฏิสัมพันธ์แบบ face-to-face ในสัดส่วนที่น้อยกว่าครึ่งหนึ่ง ดังแสดงในตารางที่ 4.13

ตารางที่ 4.13 จำนวน และร้อยละของสัดส่วนของเพื่อนที่รู้จักในเครือข่ายสังคมออนไลน์และพบเจอตัวจริงหรือมีปฏิสัมพันธ์แบบ face-to-face

สัดส่วนของเพื่อนที่รู้จักในเครือข่ายสังคมออนไลน์และพบเจอตัวจริงหรือมีปฏิสัมพันธ์แบบ face-to-face	จำนวน (คน)	ร้อยละ
เกือบทั้งหมด หรือทั้งหมด	168	20.2
เกือบครึ่งหนึ่ง	194	23.4
น้อยกว่าครึ่งหนึ่ง	311	37.5
น้อยมากหรือไม่มีเลย	157	18.9
รวม	830	100

ที่มา : จากการสำรวจ

5 จำนวนครั้งเฉลี่ยในการโพสต์รูปภาพในเครือข่ายสังคมออนไลน์ผ่านทางอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงเคลื่อนที่ จากการศึกษาโดยทำการสุ่มตัวอย่างแบบบังเอิญ พบว่า ผู้ใช้งานด้านเครือข่ายสังคมออนไลน์ผ่านทางอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงเคลื่อนที่ที่มีการโพสต์รูปภาพบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ผ่านทางโทรศัพท์เคลื่อนที่ สัปดาห์ละประมาณ 10.58 ครั้ง

6 จำนวนครั้งเฉลี่ยในการโพสต์สถานะในเครือข่ายสังคมออนไลน์ผ่านทางอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงเคลื่อนที่ จากการศึกษาโดยทำการสุ่มตัวอย่างแบบบังเอิญ พบว่า ผู้ใช้งานด้านเครือข่ายสังคมออนไลน์ผ่านทางอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงเคลื่อนที่ที่มีการโพสต์สถานะบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ผ่านทางโทรศัพท์เคลื่อนที่ สัปดาห์ละประมาณ 12.98 ครั้ง

7 สัดส่วนเวลาในการใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์ผ่านทางโทรศัพท์เคลื่อนที่ใช้เวลาสำหรับดูสิ่งต่างๆ ที่เพื่อนหรือคนอื่นๆโพสต์ จากการศึกษาโดยทำการสุ่มตัวอย่างแบบบังเอิญ พบว่า ผู้ใช้งานด้านเครือข่ายสังคมออนไลน์ผ่านทางอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงเคลื่อนที่ใช้เวลาดูสิ่งต่างๆ ที่เพื่อน หรือคนอื่นๆโพสต์ ในเครือข่ายสังคมออนไลน์ผ่านทางโทรศัพท์เคลื่อนที่สัดส่วนมาก จำนวน 310 คน คิดเป็นร้อยละ 37.3 ใช้เวลาดูสิ่งต่างๆ ที่เพื่อนหรือคนอื่นๆโพสต์ ในเครือข่ายสังคมออนไลน์ผ่านทางโทรศัพท์เคลื่อนที่สัดส่วนปานกลาง จำนวน 430 คน คิดเป็นร้อยละ 51.8 และใช้เวลาดูสิ่งต่างๆ ที่เพื่อนหรือคนอื่นๆโพสต์ ในเครือข่ายสังคมออนไลน์ผ่านทางโทรศัพท์เคลื่อนที่สัดส่วนน้อย จำนวน 90 คน คิดเป็นร้อยละ 10.8 จากผลการศึกษาสรุปได้ว่า ผู้ใช้งานด้านเครือข่ายสังคมออนไลน์ผ่านทางอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงเคลื่อนที่ส่วนใหญ่ ใช้เวลาดูสิ่งต่างๆ ที่เพื่อนหรือคนอื่นๆโพสต์ ในเครือข่ายสังคมออนไลน์ผ่านทางโทรศัพท์เคลื่อนที่สัดส่วนปานกลาง ดังแสดงในตารางที่ 4.14

ตารางที่ 4.14 จำนวน และร้อยละของสัดส่วนเวลาที่ผู้ใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์ผ่านทางโทรศัพท์เคลื่อนที่ใช้เวลาดูสิ่งต่างๆ ที่เพื่อนหรือคนอื่นๆโพสต์

สัดส่วนเวลาที่ผู้ใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์ผ่านทางโทรศัพท์เคลื่อนที่ใช้เวลาดูสิ่งต่างๆ ที่เพื่อนหรือคนอื่นๆโพสต์	จำนวน (คน)	ร้อยละ
มาก	310	37.3
ปานกลาง	430	51.8
น้อย	90	10.8
รวม	830	100

ที่มา : จากการสำรวจ

8 การใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์ผ่านทางโทรศัพท์เคลื่อนที่ในด้านอื่น จากการศึกษาโดยทำการสุ่มตัวอย่างแบบบังเอิญ พบว่า ผู้ใช้งานด้านเครือข่ายสังคมออนไลน์ผ่านทางอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงเคลื่อนที่ มีการใช้งานในด้านการโฆษณาผลิตภัณฑ์ จำนวน 272 คน คิดเป็นร้อยละ 36.9 มีการใช้งานในด้านติดต่อการค้าหรือประกอบธุรกิจ จำนวน 395 คน คิดเป็นร้อยละ 53.5 และใช้งานด้านการศึกษา จำนวน 432 คน คิดเป็นร้อยละ 58.6 จากผลการศึกษาสรุปได้ว่า ผู้ใช้งานด้านเครือข่าย

สังคมออนไลน์ผ่านทางอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงเคลื่อนที่ส่วนใหญ่ใช้งานด้านอื่น เช่น ด้านการศึกษา มากที่สุด ดังแสดงในตารางที่ 4.15

ตารางที่ 4.15 จำนวน และร้อยละของการใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์ผ่านทางโทรศัพท์เคลื่อนที่ในด้านอื่นๆ

การใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์ผ่านทางโทรศัพท์เคลื่อนที่ในด้านอื่นๆ	จำนวน(คน)	ร้อยละ
การโฆษณาผลิตภัณฑ์	272	36.9
ติดต่อการค้าหรือประกอบธุรกิจ	394	53.5
การศึกษา	432	58.6
รวม	830	100

ที่มา : จากการสำรวจ

9 ความยินดีที่จะจ่ายค่าบริการอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงสำหรับใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์หรือ Social network โดยเฉพาะ ผ่านทางโทรศัพท์เคลื่อนที่ ที่ความเร็วในระดับ 3G และสามารถใช้บริการได้อย่างไม่จำกัด จากการศึกษาโดยทำการสุ่มตัวอย่างแบบบังเอิญ พบว่า ผู้ใช้งานด้านเครือข่ายสังคมค่าบริการสำหรับใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์หรือ Social network โดยเฉพาะ ผ่านทางโทรศัพท์เคลื่อนที่ ที่ความเร็วในระดับ 3G ในราคาเดือนละ 0-200 บาทจำนวน 152 คน คิดเป็นร้อยละ 18.4 มีความยินดีที่จะจ่ายในราคาเดือนละ 200-400 บาท จำนวน 141 คน คิดเป็นร้อยละ 17.0 มีความยินดีที่จะจ่ายในราคาเดือนละ 400-600 บาท จำนวน 163 คนคิดเป็นร้อยละ 19.7 มีความยินดีที่ออนไลน์ผ่านทางอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงเคลื่อนที่ที่มีความยินดีที่จะจ่ายในราคา เดือนละ 600-800 บาท จำนวน 146 คน คิดเป็นร้อยละ 17.7 มีความยินดีที่จะจ่ายในราคาเดือนละ 800-1000 บาท จำนวน 103 คน คิดเป็นร้อยละ 12.5 มีความยินดีที่จะจ่ายในราคาเดือนละ 1000-1200 บาท จำนวน 59 คน คิดเป็นร้อยละ 7.1 มีความยินดีที่จะจ่ายในราคาเดือนละ 1200-1400 บาทจำนวน 62 คน คิดเป็นร้อยละ 7.5 จากผลการศึกษาสรุปได้ว่า ผู้ใช้งานด้านเครือข่ายสังคมออนไลน์ผ่านทางอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงเคลื่อนที่ส่วนใหญ่มีความยินดีที่จะจ่ายค่าบริการสำหรับใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์หรือ Social network โดยเฉพาะ ผ่านทางโทรศัพท์เคลื่อนที่ ที่ความเร็วในระดับ 3G ในราคาเดือนละ 400-600 บาทมากที่สุด ดังแสดงในตารางที่ 4.16

ตารางที่ 4.16 จำนวน และร้อยละ ความยินดีที่จะจ่ายค่าบริการอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงสำหรับใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์หรือ Social network โดยเฉพาะ ผ่านทางโทรศัพท์เคลื่อนที่ที่ความเร็วในระดับ 3G และสามารถใช้บริการได้อย่างไม่จำกัด (บาทต่อเดือน)

ความยินดีที่จะจ่ายค่าบริการอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงสำหรับใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์โดยเฉพาะ (บาทต่อเดือน)	จำนวน(คน)	ร้อยละ
0-200	152	18.4
200-400	141	17.0
400-600	163	19.7
600-800	146	17.7
800-1000	103	12.5
1000-1200	59	7.1
1200-1400	62	7.5
อื่นๆ	1	0.1
รวม	827	100

ที่มา : จากการสำรวจ

10 ความยินดีที่จะจ่ายเพิ่มในการใช้บริการอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงสำหรับใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์หรือ Social network โดยเฉพาะ ผ่านทางโทรศัพท์เคลื่อนที่ ที่ความเร็วในระดับ 4G จากการศึกษาโดยทำการสุ่มตัวอย่างแบบบังเอิญ พบว่า ผู้ใช้งานด้านเครือข่ายสังคมออนไลน์ผ่านทางอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงเคลื่อนที่ที่มีความยินดีที่จะจ่ายเพิ่มในการใช้บริการอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงสำหรับใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์หรือ Social network โดยเฉพาะ ผ่านทางโทรศัพท์เคลื่อนที่ ที่ความเร็วในระดับ 3G เป็นความเร็วในระดับ 4G ในราคาเฉลี่ยเดือนละ 253.32 บาท

การหาค่าความยินดีที่จะจ่าย เพื่อใช้บริการอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงด้านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network) ผ่านทางอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงเคลื่อนที่ โดยวิธีการใช้แบบจำลองทางเศรษฐมิติ

การหาค่าความยินดีที่จะจ่าย หรือ Willingness-to-pay (WTP) เพื่อใช้บริการอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงผ่านโครงข่ายโทรศัพท์เคลื่อนที่ในการศึกษานี้ใช้วิธี Contingent valuation method (CVM) ด้วยแบบจำลอง Ordered probit with known thresholds ในการหาค่าความยินดีที่จะจ่าย หรือ Willingness-to-pay (WTP) เพื่อการให้บริการอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงด้านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social

Network) ผ่านทางอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงเคลื่อนที่ โดยได้ทำการศึกษาการใช้งานอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงผ่านโครงข่ายโทรศัพท์เคลื่อนที่ที่ระดับความเร็ว 3G และ 4G

แบบจำลองที่ใช้ $\ln(WTP_i) = \beta_0 + \sum_{k=1}^K \beta_k X_{k,i} + u_i$ ด้วยวิธี Ordered probit with known thresholds โดยที่ตัวแปรตาม คือ $\ln WTP_i$ หรือ natural logarithm ของความยินดีที่จะจ่ายเพื่อใช้งาน MBB เฉพาะด้านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social network) ส่วนตัวแปร X_i ซึ่งใช้ในแบบจำลอง ตามที่ได้แสดงไว้ในบทที่ 3

จากผลการศึกษาได้แสดงไว้ 7 แบบจำลอง ดังนี้

แบบจำลองที่ 1 ได้แสดงค่าความยินดีที่จะจ่าย (WTP) ของตัวแปรทุกตัวแปร ค่าเฉลี่ยของความยินดีที่จะจ่าย (Mean fitted WTP) เท่ากับ 223.5887 บาท และค่ามัธยฐานของความยินดีที่จะจ่าย (Med. fitted WTP) เท่ากับ 202.2063 บาท

แบบจำลองที่ 2 ได้แสดงค่าความยินดีที่จะจ่าย (WTP) ที่ขึ้นอยู่กับลักษณะจำเพาะของกลุ่มตัวอย่าง เช่น เพศ สถานภาพการสมรส อายุ ที่อยู่ และการศึกษา ค่าเฉลี่ยของความยินดีที่จะจ่าย (Mean fitted WTP) เท่ากับ 212.5715 บาท และค่ามัธยฐานของความยินดีที่จะจ่าย (Med. fitted WTP) เท่ากับ 200.9391 บาท

แบบจำลองที่ 3 ได้เพิ่มตัวแปร viaothermobdev และ dailymbbmins แสดงว่า ผู้ใช้งาน mobile device อื่น เช่น tablet จะมีความยินดีที่จะจ่ายมากกว่าผู้ที่ไม่ได้ใช้งาน mobile device อื่น เช่น tablet เพิ่มขึ้น 22.4 % ที่ความเชื่อมั่นในระดับ 99% และ ถ้าหากมีการใช้งานอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงผ่านโครงข่ายโทรศัพท์เคลื่อนที่เพิ่มขึ้น 1 นาทีจะทำให้มีความยินดีที่จะจ่ายเพิ่มขึ้น 0.0943% ที่ความเชื่อมั่นในระดับ 99% ค่าเฉลี่ยของความยินดีที่จะจ่าย (Mean fitted WTP) เท่ากับ 219.9673 บาทและค่ามัธยฐานของความยินดีที่จะจ่าย (Med. fitted WTP) เท่ากับ 199.5089 บาท

แบบจำลองที่ 4 ได้เพิ่มตัวแปร socnetmins แสดงว่า ถ้ามีการใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์เพิ่มขึ้น 1 นาที จะทำให้มีความยินดีที่จะจ่ายเพิ่มขึ้น 0.0825% ที่ความเชื่อมั่นในระดับ 99% ค่าเฉลี่ยของความยินดีที่จะจ่าย (Mean fitted WTP) เท่ากับ 216.5784 บาทและค่ามัธยฐานของความยินดีที่จะจ่าย (Med. fitted WTP) เท่ากับ 200.717 บาท

แบบจำลองที่ 5 ได้เพิ่มตัวแปรในชุดการใช้งานด้านสังคมออนไลน์เข้าไป คือ line, facebook, instagram, whatsapp, twitter, bbm และ skype แสดงว่า ถ้ามีการใช้งาน line เพิ่มขึ้น 1 นาที จะทำให้มีความยินดีที่จะจ่ายเพิ่มขึ้น 0.0355% ที่ความเชื่อมั่นในระดับ 90% ถ้ามีการใช้งาน facebook เพิ่มขึ้น 1

นาทิจ จะทำให้มีความยินดีที่จะจ่ายเพิ่มขึ้น 0.0690% ที่ความเชื่อมั่นในระดับ 99% ถ้ามีการใช้งาน instagram เพิ่มขึ้น 1 นาทิจ จะทำให้มีความยินดีที่จะจ่ายเพิ่มขึ้น 0.0669% ที่ความเชื่อมั่นในระดับ 90% ในด้านการใช้งานของ whatsapp bbm และskype ไม่มีนัยสำคัญ ค่าเฉลี่ยของความยินดีที่จะจ่าย (Mean fitted WTP) เท่ากับ 218.1805 บาทและค่ามัธยฐานของความยินดีที่จะจ่าย (Med. fitted WTP) เท่ากับ 198.2055 บาท

แบบจำลองที่ 6 ได้ศึกษาพฤติกรรมการใช้สังคมออนไลน์โดยเพิ่ม ตัวแปร chatmins, friends, stalk, snad, snbus และ snedu แสดงว่า ถ้ามีการแชทเพิ่มขึ้น 1 นาทิจ จะทำให้มีความยินดีที่จะจ่ายเพิ่มขึ้น 0.0400% ที่ความเชื่อมั่นในระดับ 99% ถ้ามีจำนวนเพื่อน เพิ่มขึ้น 1 คน จะทำให้มีความยินดีที่จะจ่ายเพิ่มขึ้น 0.0056% ที่ความเชื่อมั่นในระดับ 95% ถ้ามีส่วนในการดูสิ่งต่างๆที่เพื่อนหรือคนอื่นๆ โพสต์ เพิ่มขึ้น 1 ครั้ง จะทำให้มีความยินดีที่จะจ่ายเพิ่มขึ้น 25.6% ที่ความเชื่อมั่นในระดับ 99% สำหรับการใช้งานในด้านการโฆษณา และการศึกษา ไม่มีนัยสำคัญ ถ้ามีคนใช้สังคมออนไลน์เพื่อการติดต่อธุรกิจ จะทำให้มีความยินดีที่จะจ่ายมากกว่าคนที่ไม่ใช่สังคมออนไลน์เพื่อการติดต่อธุรกิจ 23.2% ที่ความเชื่อมั่นในระดับ 99% ค่าเฉลี่ยของความยินดีที่จะจ่าย (Mean fitted WTP) เท่ากับ 221.3324 บาทและค่ามัธยฐานของความยินดีที่จะจ่าย (Med. fitted WTP) เท่ากับ 202.0318 บาท

แบบจำลองที่ 7 ยังคงศึกษาพฤติกรรมการใช้สังคมออนไลน์โดยเพิ่มตัวแปร socnetmins เข้ามา แสดงว่า ถ้ามีการใช้สังคมออนไลน์เพิ่มขึ้น 1 นาทิจ จะทำให้มีความยินดีที่จะจ่ายเพิ่มขึ้น 0.0602% ที่ความเชื่อมั่นในระดับ 99% ถ้ามีจำนวนเพื่อน เพิ่มขึ้น 1 คน จะทำให้มีความยินดีที่จะจ่ายเพิ่มขึ้น 0.0050% ที่ความเชื่อมั่นในระดับ 90% ถ้ามีส่วนในการดูสิ่งต่างๆที่เพื่อนหรือคนอื่นๆ โพสต์ เพิ่มขึ้น 1 ครั้ง จะทำให้มีความยินดีที่จะจ่ายเพิ่มขึ้น 24.4% ที่ความเชื่อมั่นในระดับ 99% สำหรับการใช้งานในด้านการโฆษณา และการศึกษา ไม่มีนัยสำคัญ ถ้ามีคนใช้สังคมออนไลน์เพื่อการติดต่อธุรกิจ จะทำให้มีความยินดีที่จะจ่ายมากกว่าคนที่ไม่ใช่สังคมออนไลน์เพื่อการติดต่อธุรกิจ 23.7% ที่ความเชื่อมั่นในระดับ 99% ค่าเฉลี่ยของความยินดีที่จะจ่าย (Mean fitted WTP) เท่ากับ 221.4111 บาท และค่ามัธยฐานของความยินดีที่จะจ่าย (Med. fitted WTP) เท่ากับ 204.4365 บาท

จากผลการศึกษา สรุปได้ว่า

แบบจำลองที่ 1 แสดงผลของตัวแปรครบทุกตัวแปรอาจทำให้เกิดการซ้ำกันของข้อมูล

แบบจำลองที่ 2 แสดงผลข้อมูลเฉพาะลักษณะจำเพาะของกลุ่มตัวอย่าง เช่น เพศ สถานภาพการสมรส อายุ ที่อยู่ การศึกษา และรายได้ ซึ่งยังไม่ครอบคลุมผลการสำรวจที่ต้องการในด้านเครือข่ายสังคมออนไลน์

แบบจำลองที่ 3 แสดงผลข้อมูลลักษณะจำเพาะ และเพิ่มตัวแปรด้านพฤติกรรมการใช้งาน mobile device อื่น เช่น tablet และการใช้งานอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงผ่านโครงข่ายโทรศัพท์เคลื่อนที่ ซึ่งยังไม่ครอบคลุมผลการสำรวจที่ต้องการในด้านเครือข่ายสังคมออนไลน์

แบบจำลองที่ 4 แสดงผลข้อมูลลักษณะจำเพาะ และการใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์ แต่ยังคงขาดข้อมูลการใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์ผ่านทางโทรศัพท์เคลื่อนที่ในด้านอื่นๆ

แบบจำลองที่ 5 แสดงผลข้อมูลลักษณะจำเพาะ และประเภทของเครือข่ายสังคมออนไลน์ ซึ่งยังไม่ครอบคลุมถึงพฤติกรรมการใช้งานในด้านเครือข่ายสังคมออนไลน์

แบบจำลองที่ 6 แสดงผลข้อมูลลักษณะจำเพาะ ระยะเวลาในการแชท จำนวนเพื่อน รวมทั้งพฤติกรรมการใช้งานในด้านเครือข่ายสังคมออนไลน์ในด้านอื่นๆ เช่น คุกกี้ต่างๆที่เพื่อนหรือคนอื่นๆ โพสต์ ใช้งานในด้านการโฆษณา ใช้งานในด้านธุรกิจ และ ใช้งานในด้านการศึกษา

แบบจำลองที่ 7 แสดงผลข้อมูลลักษณะจำเพาะ ระยะเวลาในการใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์ จำนวนเพื่อน รวมทั้งพฤติกรรมการใช้งานในด้านเครือข่ายสังคมออนไลน์ในด้านอื่นๆ เช่น คุกกี้ต่างๆที่เพื่อนหรือคนอื่นๆ โพสต์ ใช้งานในด้านการโฆษณา ใช้งานในด้านธุรกิจ และ ใช้งานในด้านการศึกษา ดังนั้นแบบจำลองที่ 7 จึงครอบคลุมผลการสำรวจที่ต้องการในด้านเครือข่ายสังคมออนไลน์ ดังแสดงในตารางที่ 4.17

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Copyright © by Chiang Mai University
All rights reserved

ตารางที่ 4.17 แสดงค่าของแบบจำลอง 7 แบบจำลอง รวมทั้งค่าเฉลี่ยของความยินดีที่จะจ่าย (Mean fitted WTP) ค่ามัธยฐานของความยินดีที่จะจ่าย (Med. fitted WTP)

ตัวแปร	แบบจำลอง ที่ 1	แบบจำลอง ที่ 2	แบบจำลอง ที่ 3	แบบจำลอง ที่ 4	แบบจำลอง ที่ 5	แบบจำลอง ที่ 6	แบบจำลอง ที่ 7
female	-0.0859 (-1.23)	-0.0689 (-0.97)	-0.0885 (-1.30)	-0.0805 (-1.16)	-0.115* (-1.66)	-0.0819 (-1.16)	-0.0708 (-1.01)
married	0.159* (1.77)	0.198** (2.14)	0.152* (1.71)	0.174* (1.93)	0.181** (2.00)	0.191** (2.12)	0.175* (1.94)
age	-0.00670 (-1.21)	-0.0158*** (-2.89)	-0.00767 (-1.43)	-0.0113** (-2.07)	-0.0102* (-1.88)	-0.0112** (-2.00)	-0.0103* (-1.85)
region_n	-0.578*** (-5.60)	-0.439*** (-4.24)	-0.534*** (-5.33)	-0.539*** (-5.25)	-0.515*** (-4.98)	-0.556*** (-5.47)	-0.597*** (-5.85)
region_ne	0.0124 (0.11)	0.0475 (0.45)	0.0971 (0.97)	0.0646 (0.63)	-0.0187 (-0.18)	-0.0365 (-0.32)	0.000201 (0.00)

หมายเหตุ: ความหมายระดับความเชื่อมั่น มีดังต่อไปนี้

*** แปลว่า $p < 0.01$ มีความเชื่อมั่นในระดับ 99%

** แปลว่า $p < 0.05$ มีความเชื่อมั่นในระดับ 95%

* แปลว่า $p < 0.1$ มีความเชื่อมั่นในระดับ 90%

ที่มา: คำนวณโดยผู้วิจัย

ตารางที่ 4.17 แสดงค่าของแบบจำลอง 7 แบบจำลอง รวมทั้งค่าเฉลี่ยของความยินดีที่จะจ่าย (Mean fitted WTP) ค่ามัธยฐานของความยินดีที่จะจ่าย (Med. fitted WTP)(ต่อ)

ตัวแปร	แบบจำลอง ที่ 1	แบบจำลอง ที่ 2	แบบจำลอง ที่ 3	แบบจำลอง ที่ 4	แบบจำลอง ที่ 5	แบบจำลอง ที่ 6	แบบจำลอง ที่ 7
region_e	-0.142 (-1.28)	-0.368*** (-3.32)	-0.174 (-1.59)	-0.313*** (-2.88)	-0.322*** (-2.99)	-0.222** (-2.01)	-0.235** (-2.15)
region_s	0.0939 (0.56)	0.172 (1.12)	0.157 (1.06)	0.160 (1.06)	0.0370 (0.24)	0.166 (1.01)	0.153 (0.93)
edu_highschool	0.773** (2.43)	0.666** (2.08)	0.612** (2.00)	0.571* (1.82)	0.609** (1.96)	0.776** (2.39)	0.733** (2.26)
edu_bachelor	0.733** (2.31)	0.747** (2.35)	0.667** (2.19)	0.643** (2.06)	0.653** (2.11)	0.755** (2.33)	0.706** (2.18)
edu_master	0.907*** (2.80)	0.931*** (2.85)	0.818*** (2.62)	0.812** (2.53)	0.806** (2.55)	0.949*** (2.87)	0.906*** (2.74)

หมายเหตุ : ความหมายระดับความเชื่อมั่น มีดังต่อไปนี้

*** แปลว่า $p < 0.01$ มีความเชื่อมั่นในระดับ 99%

** แปลว่า $p < 0.05$ มีความเชื่อมั่นในระดับ 95%

* แปลว่า $p < 0.1$ มีความเชื่อมั่นในระดับ 90%

ที่มา: คำนวณโดยผู้วิจัย

ตารางที่ 4.17 แสดงค่าของแบบจำลอง 7 แบบจำลอง รวมทั้งค่าเฉลี่ยของความยินดีที่จะจ่าย (Mean fitted WTP) ค่ามัธยฐานของความยินดีที่จะจ่าย (Med. fitted WTP) (ต่อ)

ตัวแปร	แบบจำลอง ที่ 1	แบบจำลอง ที่ 2	แบบจำลอง ที่ 3	แบบจำลอง ที่ 4	แบบจำลอง ที่ 5	แบบจำลอง ที่ 6	แบบจำลอง ที่ 7
edu_phd	0.760 (1.64)	0.843* (1.81)	0.626 (1.41)	0.654 (1.44)	0.765* (1.70)	0.787* (1.67)	0.714 (1.52)
lnincome	0.206*** (3.30)	0.245*** (4.03)	0.204*** (3.47)	0.246*** (4.13)	0.241*** (4.05)	0.220*** (3.50)	0.237*** (3.80)
line	5.82e-05 (0.26)				0.000355* (1.73)		
facebook	0.000291 (1.36)				0.000690*** (3.49)		
edu_phd	0.760 (1.64)	0.843* (1.81)	0.626 (1.41)	0.654 (1.44)	0.765* (1.70)	0.787* (1.67)	0.714 (1.52)

หมายเหตุ : ความหมายระดับความเชื่อมั่น มีดังต่อไปนี้

*** แปลว่า $p < 0.01$ มีความเชื่อมั่นในระดับ 99%

** แปลว่า $p < 0.05$ มีความเชื่อมั่นในระดับ 95%

* แปลว่า $p < 0.1$ มีความเชื่อมั่นในระดับ 90%

ที่มา: คำนวณโดยผู้วิจัย

ตารางที่ 4.17 แสดงค่าของแบบจำลอง 7 แบบจำลอง รวมทั้งค่าเฉลี่ยของความยินดีที่จะจ่าย (Mean fitted WTP) ค่ามัธยฐานของความยินดีที่จะจ่าย (Med. fitted WTP) (ต่อ)

ตัวแปร	แบบจำลอง ที่ 1	แบบจำลอง ที่ 2	แบบจำลอง ที่ 3	แบบจำลอง ที่ 4	แบบจำลอง ที่ 5	แบบจำลอง ที่ 6	แบบจำลอง ที่ 7
instagram	0.000310 (0.79)				0.000669* (1.70)		
twitter	-0.000740 (-1.62)				-0.00119*** (-2.58)		
bbm	0.00573 (1.18)				0.00811 (1.62)		
skype	0.00155 (1.26)				0.00188 (1.51)		
viaothermobdev	0.102 (1.42)		0.224*** (3.19)				

หมายเหตุ : ความหมายระดับความเชื่อมั่น มีดังต่อไปนี้

*** แปลว่า $p < 0.01$ มีความเชื่อมั่นในระดับ 99%

** แปลว่า $p < 0.05$ มีความเชื่อมั่นในระดับ 95%

* แปลว่า $p < 0.1$ มีความเชื่อมั่นในระดับ 90%

ที่มา: คำนวณ โดยผู้วิจัย

ตารางที่ 4.17 แสดงค่าของแบบจำลอง 7 แบบจำลอง รวมทั้งค่าเฉลี่ยของความยินดีที่จะจ่าย (Mean fitted WTP) ค่ามัธยฐานของความยินดีที่จะจ่าย (Med. fitted WTP) (ต่อ)

ตัวแปร	แบบจำลอง ที่ 1	แบบจำลอง ที่ 2	แบบจำลอง ที่ 3	แบบจำลอง ที่ 4	แบบจำลอง ที่ 5	แบบจำลอง ที่ 6	แบบจำลอง ที่ 7
dailybbmins	0.000660*** (2.80)		0.000943*** (6.93)				
socnetmins	-0.000126 (-0.50)			0.000825*** (5.70)			0.000602*** (3.98)
Chatmins	0.000103 (0.67)					0.000400*** (3.05)	
friends	2.91e-05 (0.94)					5.61e-05** (2.03)	5.07e-05* (1.84)
stalk	0.192*** (3.19)					0.256*** (4.36)	0.244*** (4.19)

หมายเหตุ : ความหมายระดับความเชื่อมั่น มีดังต่อไปนี้

*** แปลว่า $p < 0.01$ มีความเชื่อมั่นในระดับ 99%

** แปลว่า $p < 0.05$ มีความเชื่อมั่นในระดับ 95%

* แปลว่า $p < 0.1$ มีความเชื่อมั่นในระดับ 90%

ที่มา: คำนวณ โดยผู้วิจัย

ตารางที่ 4.17 แสดงค่าของแบบจำลอง 7 แบบจำลอง รวมทั้งค่าเฉลี่ยของความยินดีที่จะจ่าย (Mean fitted WTP) ค่ามัธยฐานของความยินดีที่จะจ่าย (Med. fitted WTP) (ต่อ)

ตัวแปร	แบบจำลอง ที่ 1	แบบจำลอง ที่ 2	แบบจำลอง ที่ 3	แบบจำลอง ที่ 4	แบบจำลอง ที่ 5	แบบจำลอง ที่ 6	แบบจำลอง ที่ 7
snad	-0.0611 (-0.82)					-0.0236 (-0.32)	-0.0311 (-0.42)
snbus	0.232*** (3.19)					0.232*** (3.16)	0.237*** (3.24)
snedu	0.0377 (0.53)					0.0430 (0.60)	0.0369 (0.51)
Constant	1.951*** (3.33)	2.781*** (4.85)	2.559*** (4.65)	2.525*** (4.48)	2.561*** (4.59)	2.026*** (3.40)	1.848*** (3.11)
Mean fitted WTP	223.5887	212.5715	219.9673	216.5784	218.1805	221.3324	221.4111

หมายเหตุ : ความหมายระดับความเชื่อมั่น มีดังต่อไปนี้

*** แปลว่า $p < 0.01$ มีความเชื่อมั่นในระดับ 99%

** แปลว่า $p < 0.05$ มีความเชื่อมั่นในระดับ 95%

* แปลว่า $p < 0.1$ มีความเชื่อมั่นในระดับ 90%

ที่มา: คำนวณ โดยผู้วิจัย

ตารางที่ 4.17 แสดงค่าของแบบจำลอง 7 แบบจำลอง รวมทั้งค่าเฉลี่ยของความยินดีที่จะจ่าย (Mean fitted WTP) ค่ามัธยฐานของความยินดีที่จะจ่าย (Med. fitted WTP) (ต่อ)

ตัวแปร	แบบจำลอง ที่ 1	แบบจำลอง ที่ 2	แบบจำลอง ที่ 3	แบบจำลอง ที่ 4	แบบจำลอง ที่ 5	แบบจำลอง ที่ 6	แบบจำลอง ที่ 7
Std. Dev.	109.5902	109.5902	98.82674	88.64685	99.03346	105.7478	97.59539
Med. fitted WTP	202.2063	200.9391	200.9391	200.9391	200.9391	200.9391	204.4365
Observations	760	808	808	808	802	765	765

หมายเหตุ : ความหมายระดับความเชื่อมั่น มีดังต่อไปนี้

*** แปลว่า $p < 0.01$ มีความเชื่อมั่นในระดับ 99%

** แปลว่า $p < 0.05$ มีความเชื่อมั่นในระดับ 95%

* แปลว่า $p < 0.1$ มีความเชื่อมั่นในระดับ 90%

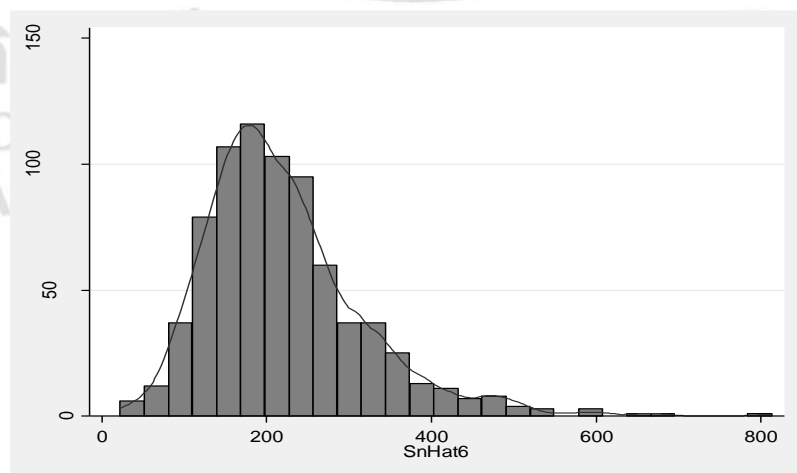
ที่มา: คำนวณโดยผู้วิจัย

แบบจำลองที่เหมาะสมที่สุดที่จะนำมาหาค่า fitted value ของ WTP_i หรือค่าประมาณของความยินดีที่จะจ่ายเพื่อใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์ คือ แบบจำลองที่ 6 ซึ่งค่า fitted value $\ln WTP_i$ หรือ $SnHat6$ ได้แสดงค่าเฉลี่ย (mean) เท่ากับ 221.41 และค่ามัธยฐาน (median) เท่ากับ 204.44 ดังแสดงตามตารางที่ 4.18 และแผนภาพฮิสโตแกรม (histogram) ที่ 4.1 ดังนี้

ตารางที่ 4.18 แสดงค่า fitted value $\ln WTP_i$ หรือ $SnHat6$ ของแบบจำลองที่ 6

SnHat6				
	Percentiles	Smallest		
1%	56.35753	21.98326		
5%	98.84921	35.4575		
10%	116.1163	38.2326	Oba	766
25%	157.5284	38.27104	Sum of Wgt.	766
50%	204.4365		Mean	221.4111
		Largest	Std . Dev .	97.59539
75%	262.7676	601.7515		
90%	344.5246	657.6022	Variance	9,524.859
95%	404.1187	671.6578	Skewness	1.341681
99%	528.3295	812.9474	Kurtosis	6.351628

ที่มา : คำนวณ โดยผู้วิจัย



ภาพที่ 4.1 แผนภาพฮิสโตแกรม (histogram) ของแบบจำลองที่ 6 แสดงค่า fitted value $\ln WTP_i$ หรือ $SnHat6$

4.4 ผลกระทบทางเศรษฐกิจและสังคมของเครือข่ายสังคมออนไลน์ผ่านทางอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงเคลื่อนที่

4.4.1 การคำนวณค่าผลกระทบทางเศรษฐกิจ

ในการคำนวณค่าผลกระทบทางเศรษฐกิจ จะต้องทราบจำนวนผู้ใช้ 3G ทั้งหมด โดยการคำนวณจากผู้วิจัย ทำให้ทราบจำนวนผู้ใช้ 3G ทั้งหมดเท่ากับ 24,790,000 คน

การหาค่าความยินดีที่จะจ่ายของผู้ใช้ 3G ในด้านเครือข่ายสังคมออนไลน์จะต้องทราบค่าเฉลี่ย และค่ามัธยฐานของความยินดีที่จะจ่ายของผู้ใช้ 3G 1 คนในแต่ละเดือน ซึ่งมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 221.41 บาทและค่ามัธยฐานเท่ากับ 204.44 บาท และสามารถคำนวณหาค่าผลกระทบทางเศรษฐกิจโดยนำค่าเฉลี่ยและค่ามัธยฐานคูณกับจำนวนผู้ใช้ 3G ทั้งหมด 24,790,000 คน จะได้ค่าผลกระทบทางเศรษฐกิจของผู้ใช้ 3G ทั้งหมดในแต่ละเดือน เป็นค่าเฉลี่ยเท่ากับ 5,488,753,900 บาทและค่ามัธยฐานเท่ากับ 5,068,067,600 บาท และหากคำนวณค่าผลกระทบทางเศรษฐกิจของผู้ใช้ 3G ทั้งหมดในแต่ละปี จะได้ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 65,865,046,800 บาท และค่ามัธยฐานเท่ากับ 60,816,811,200 บาท ดังแสดงในตารางที่ 4.19 ดังนี้

ตารางที่ 4.19 แสดงค่าเฉลี่ยและค่ามัธยฐานของความยินดีที่จะจ่ายของผู้ใช้ 3G ในด้านเครือข่ายสังคมออนไลน์

ผู้ใช้ 3G ในด้านเครือข่ายสังคมออนไลน์	ประเมินผลกระทบเศรษฐกิจ	
	ค่าเฉลี่ย ของความยินดีที่จะจ่าย (บาท)	ค่ามัธยฐาน ของความยินดีที่จะจ่าย (บาท)
ผู้ใช้ 3G 1 คนในแต่ละเดือน	221.41	204.44
ผู้ใช้ 3G ทั้งหมดในแต่ละเดือน	5,488,753,900	5,068,067,600
ผู้ใช้ 3G ทั้งหมดในแต่ละปี	65,865,046,800	60,816,811,200

หมายเหตุ: เหตุผลที่ใช้ค่าเฉลี่ย เพราะเมื่อนำไปคูณกับจำนวนคนจะเป็นมูลค่ารวมของทั้งประเทศ

ซึ่งจะคำนวณลักษณะเดียวกันนี้กับค่ามัธยฐานไม่ได้

ที่มา: คำนวณโดยผู้วิจัย

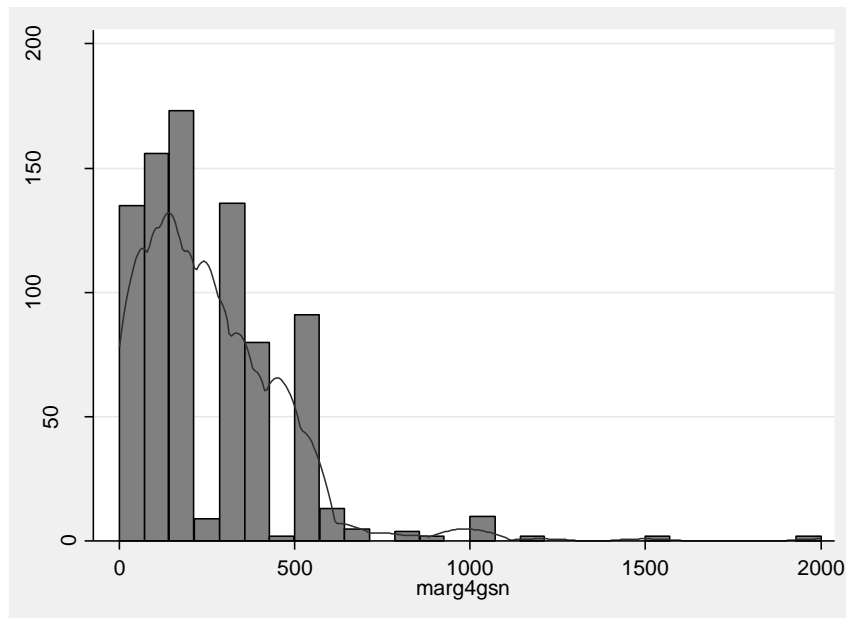
ความยินดีที่จะจ่ายส่วนเพิ่ม (Marginal willingness-to-pay) เพื่อใช้งานอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงผ่านโครงข่ายโทรศัพท์เคลื่อนที่ ที่ระดับความเร็ว 4G ต่อเดือน เฉพาะด้านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (social

network) ได้แสดงค่าเฉลี่ย (mean) เท่ากับ 253.32 บาท และมีค่ามัธยฐาน (median) เท่ากับ 200 บาท ดังแสดงตามตารางที่ 4.20 และแผนภาพฮิสโตแกรม (histogram) ที่ 4.2 ดังนี้

ตารางที่ 4.20 แสดงค่าเฉลี่ยของความยินดีที่จะจ่ายส่วนเพิ่ม (Marginal willingness-to-pay) เพื่อใช้งานอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงผ่านโครงข่ายโทรศัพท์เคลื่อนที่ ที่ระดับความเร็ว 4G ต่อเดือน เฉพาะด้านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (social network)

marg4gsn				
	Percentiles	Smallest		
1%	0	0		
5%	0	0		
10%	0	0	Oba	822
25%	100	0	Sum of Wgt.	822
50%	200		Mean	253.3248
		Largest	Std . Dev .	223.57
75%	400	1500		
90%	500	1500	Variance	49,983.56
95%	500	2000	Skewness	2.367024
99%	1000	2000	Kurtosis	14.7358

ที่มา : จำนวนโดยผู้วิจัย



ภาพที่ 4.2 แผนภาพฮิสโตแกรม (histogram) แสดงค่าความยินดีที่จะจ่ายส่วนเพิ่ม (Marginal willingness-to-pay) เพื่อใช้งานอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงผ่านโครงข่ายโทรศัพท์เคลื่อนที่ ที่ระดับความเร็ว 4G ต่อเดือน เฉพาะด้านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (social network)

นอกจากนี้ยังพบผลกระทบทางอ้อมของผลกระทบทางเศรษฐกิจและสังคมของเครือข่ายสังคมออนไลน์ ผ่านทางอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงเคลื่อนที่ในอีกหลากหลายด้านที่ไม่สามารถประเมินมูลค่าออกมาได้ แบ่งออกได้เป็นดังนี้

4.4.2 ผลกระทบทางเศรษฐกิจของเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ประเมินมูลค่าไม่ได้ผลกระทบทางบวก

1 เป็นสื่อกลางในการติดต่อแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารและความคิดเห็น

สังคมออนไลน์ในปัจจุบันเป็นสื่อกลางที่ช่วยส่งเสริมให้ชีวิตประจำวันของมนุษย์ มีความสะดวกสบายในการติดต่อสื่อสาร หรือแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารของคนในสังคม โดยใช้เวลาที่รวดเร็ว และทันต่อเหตุการณ์โลกปัจจุบัน เป็นเหมือนกับคลังข้อมูลความรู้ขนาดย่อมเพราะสามารถนำเสนอ แสดงความคิดเห็น และแลกเปลี่ยนความรู้ หรือตั้งคำถามในเรื่องต่างๆ เพื่อให้บุคคลอื่นที่สนใจหรือมีคำตอบได้ช่วยกันตอบ มีการต่อยอดทางความคิด กันอย่างต่อเนื่อง เกิดการแลกเปลี่ยนทั้งทางด้านทัศนคติ ความรู้ และวัฒนธรรมต่างๆ ทำให้เกิดความรู้ใหม่ๆ และนวัตกรรมใหม่ๆ เกิดขึ้น ทำให้มนุษย์รับรู้ข้อมูลข่าวสารได้มากขึ้นกว่าเดิม สามารถติดต่อสื่อสารได้ในขณะเดินทางไปยังที่ต่างๆ โดยใช้โทรศัพท์เคลื่อนที่ ส่งผลให้มนุษย์มีชีวิตความเป็นอยู่ดีขึ้น นอกจากนี้ยังช่วยเพิ่มช่องทางให้

สมาชิกในองค์กรสามารถติดต่อสื่อสารและเผยแพร่ข้อมูลได้สะดวกยิ่งขึ้นเกิดการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ความรู้ และประสบการณ์ในการปฏิบัติงาน ซึ่งทำให้สามารถเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงานได้ดียิ่งขึ้น ดังนั้นสังคมออนไลน์จึงถูกนำมาใช้ในการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์ข้อมูลข่าวสารทั้งภาคประชาชน ภาครัฐบาล และภาคเอกชน โดยประชาชนไม่ต้องรอรับข้อมูลข่าวสารจากสื่อหลักอย่างเช่นโทรทัศน์และวิทยุ ซึ่งอาจจะให้ข้อมูลข่าวสารที่ล่าช้าไม่เร็วทันใจ

2 พัฒนาความสัมพันธ์

ช่วยทำให้เกิดการพัฒนาความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลผ่านช่องทางใหม่ ซึ่งส่วนใหญ่จะเริ่มพัฒนาจากความสัมพันธ์ที่ยังไม่รู้จักกันมาก่อน จนพัฒนากลายเป็นเพื่อนกันในเวลาต่อมา หรืออาจเป็นช่องทางที่ช่วยทำให้ได้เจอเพื่อนเก่าที่ไม่ได้เจอกันมานาน เป็นเสมือนเครือข่ายกระชับมิตร สร้างความสัมพันธ์ที่ดีจากเพื่อนคู่เพื่อนโดยย่อโลกให้เล็กลง โดยมีการแบ่งปันเรื่องราว ความรู้ แรงคิด ประสบการณ์ ทำให้เราเรียนรู้เรื่องราวชีวิตของผู้อื่น สามารถนำสิ่งที่ได้รับมาปรับใช้ได้ การเรียนรู้ร่วมกันทำได้โดยสร้างกลุ่ม เพื่อการเรียนรู้เรื่องที่สนใจร่วมกัน ทำให้สังคมโลกมีสภาพไร้พรมแดน มีการเรียนรู้วัฒนธรรมซึ่งกันและกัน เกิดความเข้าใจซึ่งกันและกันได้ดี ทำให้ลดปัญหาในเรื่องความขัดแย้ง เกิดความอิสระในการมีเพื่อนที่มาจากต่างประเทศมากขึ้น โดยที่ไม่ต้องเดินทางไปต่างประเทศเพื่อมาพบกัน ก็สามารถเจอกันได้ผ่านทางสังคมออนไลน์ อีกทั้งทำให้เกิดความอิสระในการมีเพื่อนทั้งในประเทศและต่างประเทศได้มากขึ้น

3 ส่งเสริมพัฒนาความรู้ด้านการศึกษา

สังคมออนไลน์สามารถนำไปใช้เป็นที่ประกอบการเรียนการสอน โดยผู้สอนอาจสร้างกลุ่มในการเผยแพร่ผลงานของผู้เรียน จากนั้นแบ่งปันให้เพื่อนสามารถเข้าไปดูผลงานของผู้เรียนแต่ละกลุ่ม โดยการนำเสนอผลงานในรูปแบบต่างๆ เช่น เนื้อหา บทความ สื่อมัลติมีเดีย ฯลฯ ทำให้เกิดความน่าสนใจ ไม่น่าเบื่อ เรียนรู้ได้ตลอดเวลา ในขณะที่เดียวกันผู้สอนสามารถนำเสนอเนื้อหาใหม่ๆ ได้อย่างต่อเนื่องและผู้เรียนสามารถติดตามได้อย่างต่อเนื่องเช่นกัน ทำให้เกิดการกระตุ้นให้เกิดการศึกษา ค้นคว้า มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน ผ่านการพูดคุย แสดงความคิดเห็น การสอบถาม การให้คำแนะนำและคำปรึกษา การตั้งประเด็นแลกเปลี่ยน ข้อสงสัยต่างๆ ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ สามารถทำได้อย่างทันทั่วทั้งที่ผู้สอนและผู้เรียนเกิดการสร้างความสัมพันธ์ภายในระบบเครือข่ายสังคมออนไลน์ มีการพัฒนาความสัมพันธ์ในสังคมทิศทางที่ใกล้ชิดกันยิ่งขึ้น นอกจากนี้ผู้เรียนสามารถเรียกค้นข้อมูลข่าวสารผ่านทางเครือข่าย หรือเรียนจากที่ห่างไกลได้ โดยไม่ต้องเสียเวลาและค่าใช้จ่ายในการเดินทาง ปัจจุบันมีแอปพลิเคชัน (Applications) เพื่อการศึกษาจำนวนมากที่จะช่วยอำนวยความสะดวก

สะดวกให้แก่ผู้สอนในการเตรียมเนื้อหาการสอนและแลกเปลี่ยนประสบการณ์ใหม่ๆ รวมทั้งสามารถแบ่งปันเรื่องราวที่เป็นประโยชน์ในการเรียนรู้สำหรับผู้เรียน โดยลักษณะการนำเสนอข้อมูล เป็นเครื่องมือสำหรับผู้สอนในการกระตุ้นผู้เรียนได้เป็นอย่างดี การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ที่กว้างขวาง และผู้เรียนสามารถใช้เป็นแหล่งสืบค้น ข่าวสาร ข้อมูลที่มีจำนวนมากและแพร่กระจายอยู่ทั่วโลก รวมทั้งใช้ในการค้นหารายงานวิจัยที่มีผู้เคยทำไว้แล้วและที่เก็บไว้ในห้องสมุดต่างๆ ได้อย่างรวดเร็ว

4 ช่วยส่งเสริมสุขภาพการรักษาทางการแพทย์

ในปัจจุบัน โรงพยาบาลหลายแห่งได้เห็นความสำคัญของสังคมออนไลน์มากขึ้นมีการนำอุปกรณ์ระบบประชุมทางไกลเข้ามาช่วยในการวินิจฉัยโรค การผ่าตัด และการเรียนการสอนทางการแพทย์ ช่วยให้เพิ่มการขยายขีดความสามารถทางการแพทย์ได้อย่างมาก พร้อมทั้งอำนวยความสะดวกในการให้คำปรึกษาทางการแพทย์ เช่น กรณีคนไข้ที่อยู่ในถิ่นทุรกันดารและขาดแคลนแพทย์เฉพาะทาง โดยแพทย์ผู้ทำการรักษาสามารถส่งคำถามมาปรึกษากับแพทย์ผู้ชำนาญในโรงพยาบาลใหญ่ ๆ ที่อยู่ห่างไกลออกไปเกี่ยวกับการรักษาและการวินิจฉัยโรค หรือคำแนะนำเกี่ยวกับการผ่าตัดเพื่อการรักษาที่ถูกต้องรวมทั้งสามารถแลกเปลี่ยนข้อมูลทางการแพทย์ได้เช่น แพ้มประวัติคนไข้ ฟิล์มภาพเอ็กซเรย์ ถ่ายทอดภาพการผ่าตัด (Live Surgery) ซึ่งสามารถลดระยะเวลาและเพิ่มความสะดวกสบายให้กับคนไข้ในการติดต่อกับแพทย์โดยไม่จำเป็นต้องเคลื่อนย้ายผู้ป่วย ช่วยลดความเสี่ยงจากอุบัติเหตุที่อาจเกิดขึ้นระหว่างการเดินทางได้ซึ่งช่วยให้การรักษาพยาบาลมีประสิทธิภาพและรวดเร็วมากขึ้น

5 ใช้เป็นเครื่องมือในการแสดงตัวตน

สังคมออนไลน์ถูกใช้เป็นที่ในการนำเสนอผลงานของตัวเอง ซึ่งมาจากความสนใจที่ต้องการเปิดเผยข้อมูลต่างๆ ให้บุคคลอื่นรับรู้รวมทั้งเป็นการแสดงฐานะตัวตนที่แท้จริงเพื่อเป็นการสร้างความสัมพันธ์และเป็นการพัฒนาให้ยิ่งขึ้นไป นอกจากนี้ยังใช้เป็นที่ในการแสดงออกได้อย่างเสรีไร้ขีดจำกัดสามารถระบายความต้องการของตนเอง ชดเชยหรือทดแทนพฤติกรรมการแสดงออกของบุคคลในกรณีที่คุณคนนั้นไม่กล้าแสดงออก ซึ่งกล่าวได้ว่าการที่บุคคลใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์สามารถแสดงความรู้สึกและข้อมูลส่วนตัวรวมทั้งใช้เป็นเวทีแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องต่างๆ ออกสู่สาธารณะได้มากขึ้น

6 ช่วยทำให้เกิดการปรับเปลี่ยนในด้านทัศนคติ

เครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อผู้ใช้บริการในด้านการปรับเปลี่ยนทัศนคติ เนื่องจากผู้ใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์จะมีการรับรู้ แลกเปลี่ยนข้อมูลความรู้ มีการถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดเห็นที่แตกต่าง ก่อให้เกิดทัศนคติในด้านต่างๆ ที่เปลี่ยนแปลงไปและมีมุมมองที่หลากหลายมากขึ้น เนื่องจากการได้รับข้อมูลข่าวสารที่ทันสมัยทันเหตุการณ์อย่างรวดเร็วอยู่เสมอ ถึงแม้จะไม่ได้ส่งผลโดยตรงกับผู้ใช้ในทันที แต่จะเป็นเครื่องมือที่จะช่วยปรับเปลี่ยนพฤติกรรมและทัศนคติในด้านต่างๆของผู้ใช้ในอนาคต ซึ่งจะตรงกันข้ามกับผู้ที่ไม่ได้ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ มักจะปฏิเสธข้อมูลใหม่ๆ หรือปฏิเสธมุมมองที่มีความแตกต่างไปจากเดิม

7 ทำให้ประเทศเกิดการพัฒนา และส่งเสริมความเป็นประชาธิปไตย

สังคมออนไลน์ได้ถูกนำมาใช้เป็นเครื่องมือช่วยในการพัฒนาชุมชนรวมไปถึงการสร้างพลังทางสังคมที่มากขึ้น โดยจะเห็นได้จากเมื่อใดที่เกิดปัญหาทางสังคมขึ้น ก็จะมีกลุ่มคนจำนวนมากเข้ามาวิพากษ์วิจารณ์ แสดงความคิดเห็น หาทางออกให้กับปัญหาต่างๆ ซึ่งการรวมกลุ่มทางสังคมนี้ทำให้เกิดพลังในการขับเคลื่อนและปรับปรุงประเทศต่อไป และนอกจากนี้ยังเป็นช่องทางให้นักการเมืองได้นำสื่อสังคมออนไลน์มาใช้ในการหาเสียง รวมทั้งสร้างกระแสความนิยมทางการเมืองให้กับบุคคลหรือสังคมออนไลน์มาวิพากษ์วิจารณ์คู่แข่งทางการเมืองฝ่ายตรงข้าม รวมไปถึงการแลกเปลี่ยนความเห็นทางการเมือง อภิปรายประเด็นทางการเมือง มีการถ่ายทอดข่าวสารกิจกรรมการเมืองต่างๆ ระหว่างสมาชิกในเครือข่ายสังคมออนไลน์และอาจมุ่งสื่อข้อมูลข่าวสารไปยังสื่อมวลชนกลุ่มต่างๆ บนสังคมออนไลน์เพื่อจูงใจให้สื่อมวลชนนำเสนอข้อมูลข่าวสารให้กับกลุ่มทางการเมืองหรือพรรคการเมืองของตน ซึ่งปัจจุบันในแต่ละการเลือกตั้งได้มีการนำคอมพิวเตอร์มาใช้ร่วมผลคะแนน ทำให้ทราบผลการนับคะแนนได้อย่างรวดเร็วแม่นยำ โดยสังคมออนไลน์ได้นำมาใช้เพื่อกระจายข่าวสารในการแจ้งผลทำให้ผู้ที่ติดตามผลการเลือกตั้งได้รับทราบกันอย่างรวดเร็วและทั่วถึง ทำให้ประชาชนได้เห็นความสำคัญของระบบประชาธิปไตยมากขึ้น

ผลกระทบทางลบ

1 ความเป็นส่วนตัวลดลง

เนื่องจากเครือข่ายสังคมออนไลน์ในปัจจุบันมีความสะดวกรวดเร็วต่อการใช้งาน ผู้ใช้สามารถใช้บริการผ่านโทรศัพท์เคลื่อนที่เพื่อส่งข้อความ รูปภาพ หรือสนทนาแลกเปลี่ยนความรู้ระหว่างกันได้ทุกที่ทุกเวลา โดยข้อมูลที่ส่งนั้นจะเป็นข้อมูลสาธารณะที่ทุกคนสามารถเข้าไปดู หรือ

แลกเปลี่ยนความคิดเห็นได้และไม่มีระยะเวลาที่กำหนด นอกจากนี้เว็บไซต์บางเว็บไซต์อาจมีการเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวมากเกินไป หากผู้ใช้บริการไม่ระมัดระวังในการกรอกข้อมูลอาจถูกผู้ไม่หวังดีนำมาใช้ในทางเสียหาย หรือละเมิดสิทธิส่วนบุคคลได้ ส่งผลให้ความเป็นส่วนตัวอาจลดลงและจะถูกคุกคามได้ ดังนั้นตัวผู้ใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์จึงควรตระหนักว่าข้อมูลที่นำไปโพสต์ไว้ หรือข้อความต่างๆในเครือข่ายสังคมออนไลน์จะต้องเป็นข้อมูลที่สามารถเปิดเผยได้ ไม่สร้างความเสียหายให้กับผู้อื่น หรือสร้างความแตกแยกในสังคม

2 การโจรกรรมเอกลักษณ์บุคคล และละเมิดลิขสิทธิ์

การโจรกรรมเอกลักษณ์บุคคลได้กลายเป็นปัญหาในสังคมไทยและประเทศอื่นๆทั่วโลก เนื่องจากเครือข่ายสังคมออนไลน์แสดงออกของตัวตนรวมถึงข้อมูลในเรื่องส่วนตัวมีการแสดงทั้งชื่อ นามสกุล ที่อยู่ เบอร์โทรศัพท์ ความสนใจส่วนตัว อีเมลล์ รายชื่อเพื่อนสนิท รวมทั้งแสดงสถานะความสัมพันธ์กับคนรัก ที่เอื้อให้เกิดการโจรกรรมเอกลักษณ์หรือข้อมูลส่วนบุคคลได้อย่างง่ายดาย การแก้ไขข้อมูลส่วนตัว ซึ่งยังมีข้อมูลส่วนตัวเหล่านี้แสดงอยู่บนเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์มากเท่าไรก็จะยิ่งช่วยให้ผู้ร้ายสามารถลอกเลียนเอกลักษณ์และอัตลักษณ์ของเราเพื่อไปแอบอ้างในการก่ออาชญากรรมได้ง่ายขึ้น นอกจากนี้อาจส่งผลให้มีการถูกละเมิดความเป็นส่วนตัว การโจรกรรมข้อมูลหรือรูปภาพซึ่งเป็นช่องทางในการถูกละเมิดลิขสิทธิ์ เกิดการขโมยผลงาน หรือถูกแอบอ้างเพราะบริการของเครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นสื่อในการเผยแพร่ผลงาน รูปภาพต่างๆ ของผู้ใช้ให้บุคคลอื่นได้ดูและแสดงความคิดเห็น นอกจากนี้ยังเป็นอีกสาเหตุหนึ่งที่ทำให้มีการเติบโตอย่างรวดเร็วของจำนวนสมาชิกบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ซึ่งมีทั้งในกรณีของการแอบอ้างในทางที่ไม่ดีเพื่อทุจริตทรัพย์สิน ไปจนถึงการล่อลวงไปมีสัมพันธ์เชิงชู้สาว ดังนั้นผู้ที่ใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ไม่ได้ระมัดระวังการตั้งค่าความเป็นส่วนตัวอาจเผลอส่งข้อความส่วนตัวหรือข้อความลับไปให้สาธารณชนทั่วทุกมุมโลกก่อให้เกิดความเสียหายต่อทรัพย์สินและชื่อเสียงของผู้ใช้งานบนเครือข่ายสังคมออนไลน์

All rights reserved

3 ความสัมพันธ์เสื่อมถอย

ในปัจจุบันเรามีเครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นเครื่องมือที่ใช้เชื่อมความสัมพันธ์ของเรากับคนสนิทไว้ไม่ให้หลุดหายจากกัน สามารถติดต่อสื่อสารกันได้โดยไม่ต้องเห็นตัว ไม่ได้มีการติดต่อสื่อสารแบบเผชิญหน้ากันอย่างแท้จริง เป็นความสัมพันธ์แบบฉาบฉวย ทำให้ความสัมพันธ์ห่างไกลกันมากขึ้น เพราะวิธีการสื่อสารกับคนรู้จักและคนแปลกหน้าผ่านสังคมออนไลน์ ถึงแม้จะช่วยทำให้เรากับคนที่ไม่สนิทรู้จักกันได้ง่ายขึ้น แต่ก็ทำให้เราห่างไกลจากคนที่เราสนิทมากขึ้นด้วย

นอกจากนี้ข้อมูลส่วนตัวที่อยู่ในสังคมออนไลน์ ก็รับรองไม่ได้ว่าเป็นข้อมูลที่ถูกต้องหรือไม่ ทำให้ถูกมองว่าเป็นสังคมแห่งความหลอกลวงและไม่จริงจังยิ่งทำให้มีปฏิสัมพันธ์กันแค่เพียงผิว มนุษย์สัมพันธ์ของบุคคลจะน้อยลง เนื่องด้วยความเป็นเครือข่ายสังคม จึงทำให้สมาชิกส่วนใหญ่คิดว่าเพียงแค่เป็นสมาชิกในเครือข่ายก็เหมือนกับเป็นการเข้าสังคมแล้ว และนอกจากนี้ลักษณะการสื่อสารผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ของวัยรุ่นในปัจจุบัน ได้ให้ความสนใจกับบุคคลอื่นที่อยู่ในสังคมออนไลน์มากกว่าคนในครอบครัว ส่งผลให้มีแนวโน้มการหลีกเลี่ยงความสัมพันธ์กับคนในครอบครัว ซึ่งเป็นปัญหาให้เกิดช่องว่างระหว่างคนในครอบครัว ความรักและความผูกพันลดน้อยลง

4 การเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารที่ไม่ถูกต้อง

เนื่องจากผู้ใช้งานผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์สามารถกระจายข่าวสารได้ง่ายและรวดเร็วทำให้ผู้ใช้งานบางคนเมื่อได้รับข้อมูลข่าวสารทำการส่งต่อทันทีโดยไม่ได้อิงพิจารณาถึงแหล่งข่าวหรือความน่าเชื่อถือของข่าวสารนั้นๆ ทำให้เกิดการแพร่วัฒนธรรมและกระจายข่าวสารที่ไม่เหมาะสมอย่างรวดเร็ว นอกจากนี้ยังมีบางคนพยายามก่อกวนและสร้างกระแสต่างๆ โดยการแสดงรูปที่มีการตัดต่อและข้อความที่เกินจริงหรือไม่ชัดเจนในรายละเอียด ซึ่งก่อให้เกิดความสับสนและความตื่นตระหนกต่อผู้ได้รับข้อมูลข่าวสาร อาจเนื่องมาจากความสนุกกึ่งคะนองหรือการหวังผลประโยชน์ทางธุรกิจ ซึ่งเมื่อมีการตรวจสอบหาข้อเท็จจริงและจากแหล่งข่าวที่เชื่อถือได้ ก็พบว่าไม่มีเหตุการณ์ตามที่กล่าวอ้าง แสดงให้เห็นว่าผู้ใช้งานสื่อสังคมออนไลน์บางคนยังขาดความรับผิดชอบต่อสังคม อาจส่งผลต่อความเสื่อมเสียให้กับบุคคลอื่นหรือสร้างความแตกแยกในสังคม

5 การแสดงออกพฤติกรรมด้านลบ

สื่อสังคมออนไลน์เป็นเครื่องมือที่ช่วยให้ผู้ใช้งานสามารถแสดงตัวตน ข้อมูล หรือผลงานของตนเองอย่างอิสระ จึงส่งผลให้ผู้ใช้งานเปิดเผยพฤติกรรมทางด้านลบที่ตัวเองอยากทำ แต่ไม่สามารถทำได้ในโลกของความเป็นจริงโดยมักใช้ข้อความในการดูหมิ่น ถากถาง รวมทั้งเป็นที่ระบายความแค้นหรือกลั่นแกล้งผู้อื่น โดยการโพสต์ข้อความว่าร้ายผู้อื่นหรือข้อมูลในด้านที่ไม่พึงประสงค์ของคนที่ถูกกล่าวถึง ไม่ว่าจะด้วยความนิกรสนุกหรือเพื่อต้องการให้ผู้ที่ถูกกล่าวอ้างได้รับความเลวร้าย ถึงแม้ว่าจะทำให้ผู้โพสต์ข้อความได้รับความสนุกสนานในช่วงเวลาหนึ่ง แต่ก็อาจทำให้เกิดผลเสียตามมา ทำให้ในหลายๆ ครั้งสังคมเครือข่ายออนไลน์ กลายเป็นแหล่งรวมของกลุ่มคนที่เกิดปัญหาทางสังคม

6 ก่อให้เกิดอาชญากรรม

ในปัจจุบันมีพวกมิจฉาชีพ หรือผู้ไม่หวังดีได้ใช้สื่อสังคมออนไลน์เป็นตัวช่วยในการคุกคามหรือรังแกเหยื่อผู้เคราะห์ร้าย แม้ว่าการคุกคามกันบนโลกออนไลน์จะไม่ใช้การทำร้ายร่างกายหรือทำให้ได้รับบาดเจ็บโดยตรง แต่เป็นการทำร้ายทางด้านจิตใจและความรู้สึก เช่นการส่งข้อความว่าร้ายหรือข่มขู่ การนำเอาภาพไม่ดี แอบถ่าย หรือนำวิดีโอคลิปไปเผยแพร่ทางอินเทอร์เน็ต ก็สามารถสร้างผลกระทบทางด้านจิตใจและสังคมต่อผู้ที่ถูกคุกคาม เกิดอาการหวาดระแวง ซึมเศร้า หดหู่ อาจรุนแรงถึงขั้นฆ่าตัวตายในที่สุดการคุกคามผ่านสื่อออนไลน์ได้มีการเพิ่มจำนวนได้อย่างรวดเร็วเพราะทำได้ง่ายทุกที่ ทุกเวลา โดยส่วนใหญ่พบว่าปัญหานี้มักเกิดขึ้นกับเด็ก และผู้หญิงที่ไม่มีทางสู้ อาจถูกล่อลวงจากการรู้เท่าไม่ถึงการณ์ โดยไปหลงเชื่อข้อความที่อยู่ในเครือข่ายนั้น และโดนหลอกหลวงออกนอกบ้านหรือการนัดเจอกันเพื่อจุดประสงค์ร้าย เช่น ถูกหลอกไปข่มขืน ทำร้ายร่างกาย หรือทำให้เสียชีวิตดังนั้นผู้ใช้งานควรใช้วิจารณญาณในการไตร่ตรองให้ดี เพื่อจะได้ไม่ตกเป็นเหยื่อและโดนหลอกหลวงผ่านสังคมเครือข่ายออนไลน์

7 เป็นช่องทางเผยแพร่สื่อลามก อนาจาร

สื่อลามกบนสังคมออนไลน์เป็นสื่อที่ส่งผลต่อพฤติกรรมเด็กและเยาวชนไทยอย่างไม่รู้ตัว สำหรับพฤติกรรมการเปิดรับสื่อลามกบนสังคมออนไลน์ส่วนใหญ่มาจากความอยากรู้อยากเห็นของเด็กเอง และอาจมาจากเพื่อนที่มีส่วนกระตุ้นในการเปิดรับสื่อลามกบนอินเทอร์เน็ต รวมถึงเว็บไซต์ลามก การติดต่อสื่อสารในสังคมออนไลน์ การสนทนาแลกเปลี่ยนประสบการณ์ออนไลน์ การดาวน์โหลดคลิป การ์ตูนและภาพลามกต่างๆ ซึ่งเด็กและเยาวชนเป็นวัยที่มีความต้องการและมีความสนใจในเรื่องเพศตามพัฒนาการในการเรียนรู้แต่เนื่องจากเป็นวัยที่มีอายุน้อยจึงเสี่ยงต่อการถูกล่อลวงและใช้อินเทอร์เน็ตที่ไม่เหมาะสม ทำให้พบกับประสบการณ์หรือเกิดทัศนคติและพฤติกรรมทางเพศในทางที่ไม่ถูกต้อง รวมทั้งส่งผลให้เกิดพฤติกรรมเปลี่ยนแปลงตามสื่อที่ได้พบเห็น นอกจากนี้สิ่งที่มองข้ามไม่ได้ก็คือพฤติกรรมการมีเพศสัมพันธ์ของวัยรุ่น ส่วนใหญ่วัยรุ่นหรือเยาวชนไทยกำลังตกอยู่ในภาวะปัญหาของการมีเพศสัมพันธ์ก่อนวัยอันควร การทำแท้ง การอยู่ด้วยกันก่อนแต่งงาน หรือการเปลี่ยนคู่นอน เนื่องจากความเจริญก้าวหน้าทางการสื่อสาร จึงได้มีการติดต่อสื่อสารและรวมกลุ่มกันผ่านสังคมออนไลน์ ทำให้มีจำนวนเด็กวัยรุ่นชายบริการทางเพศผ่านอินเทอร์เน็ตมากขึ้น นอกจากนี้มีการโชว์โป๊เปลือยหรือมีเพศสัมพันธ์ผ่านสื่ออินเทอร์เน็ต ซึ่งเป็นปัจจัยที่ทำให้เด็กและเยาวชนเข้าไปลองมีส่วนร่วมในรูปแบบพฤติกรรมดังกล่าวมากยิ่งขึ้นจนกลายเป็นปัญหาต่อสังคมได้

8 ส่งผลกระทบต่อการเรียนรู้และการทำงาน

สื่อสังคมออนไลน์ถือว่าเป็นเครื่องมือที่มีประโยชน์ต่อการศึกษาเป็นอย่างมากแต่ในขณะเดียวกันหากผู้ใช้นำมาใช้ในทางที่ไม่ถูกต้องก็อาจส่งผลเสียต่อผู้ใช้ได้เช่นกัน เช่น การนำสื่อสังคมออนไลน์มาใช้งานเพื่อความบันเทิงมากกว่าการศึกษาค้นคว้า ถ้าผู้ใช้งานไม่มีการวางแผนหรือใช้เวลาอยู่กับเครือข่ายสังคมออนไลน์มากเกินไปอาจทำให้เสียเวลา เสียการเรียน หรืออาจทำให้ผลการเรียนตกต่ำลงได้ และหากผู้ใช้งานหมกมุ่นกับการเข้าร่วมเครือข่ายสังคมออนไลน์มากเกินไปก็อาจส่งผลเสียต่อสุขภาพ มีผลทำให้สายตาเสียได้ นอกจากนี้สื่อสังคมออนไลน์ยังได้มีผลกระทบต่อการทำงานของทั้งนายจ้าง และพนักงาน เช่นถ้าหากพนักงานไม่รู้จักควบคุมพฤติกรรมหรือแบ่งเวลาในการใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์ได้ก็จะกลายเป็นสิ่งที่คอยรบกวนสมาธิของพนักงานในการทำงานทำให้ประสิทธิภาพในการทำงานลดลง รวมถึงการแสดงข้อความที่ไม่เหมาะสมลงในเครือข่ายสังคมออนไลน์โดยจุดประสงค์ใดๆก็ตามซึ่งอาจส่งผลเสียต่อองค์กร นายจ้าง และตัวพนักงานเอง สุดท้ายอาจต้องลงเอยด้วยการถูกไล่ออก

4.4.3 ผลกระทบทางเศรษฐกิจของเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ควรประเมินมูลค่า

การสร้างรายได้ทางตรง

- 1) ช่วยสร้างผลงานและรายได้ให้แก่ผู้ใช้งาน เกิดการจ้างงานแบบใหม่ๆ ขึ้น
- 2) การซื้อขายสินค้า

การสร้างรายได้ทางอ้อม

- 1) ด้านการดำเนินธุรกิจหรือกิจกรรมขององค์กร เช่น การโฆษณาสินค้า การสร้างช่องทางการตลาด และ รวมทั้งการดำเนินงานด้านลูกค้าสัมพันธ์ขององค์กร ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์
- 2) ใช้เป็นสื่อในการประชาสัมพันธ์ หรือบริการลูกค้าสำหรับบริษัทและองค์กรต่างๆ ช่วยสร้างความเชื่อมั่นให้ลูกค้า

การลดต้นทุนทางตรง

- 1) ด้านการเผยแพร่ข้อมูลส่วนบุคคล เครื่องมือสำหรับเครือข่ายสังคมออนไลน์ประเภทต่างๆ สามารถทำให้อินเทอร์เน็ตเผยแพร่ข้อมูลเรื่องราว สารสนเทศต่างๆ ของส่วนบุคคลได้สะดวก โดยไม่มีค่าใช้จ่ายเช่น Google เป็นต้น

- 2) เป็นเครื่องมือในการสื่อสารให้มีประสิทธิภาพ
- 3) ประหยัดค่าใช้จ่ายในการติดต่อสื่อสารกับคนอื่นๆ สะดวกและ รวดเร็ว
- 4) เป็นสื่อในการนำเสนอผลงานของตนเอง เช่น งานเขียน รูปภาพ วิดีโอต่างๆ เพื่อให้ผู้อื่นได้เข้ามารับชมและแสดงความคิดเห็น โดยไม่มีค่าใช้จ่ายในการนำเสนอ

การลดต้นทุนทางอ้อม

- 1) ด้านการเรียนการสอน สามารถใช้เป็นเครื่องมือหรือเป็นแหล่งเรียนรู้ ประกอบการจัดการเรียนการสอนได้
- 2) ด้านการศึกษา ค้นคว้า วิจัย การจัดการความรู้ใช้เพื่อรวบรวมและเผยแพร่องค์ความรู้ ผลงานวิจัยในองค์กร
- 3) ด้านการเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงาน เพิ่มช่องทางสมาชิกในองค์กรให้สามารถติดต่อสื่อสารและเผยแพร่ข้อมูลได้สะดวก ยิ่งขึ้นเกิดการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ความรู้ และประสบการณ์ในการปฏิบัติงาน ทำให้สามารถเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงานได้
- 4) เป็นสื่อที่ใช้ในการแบ่งปันข้อมูล รูปภาพ ความรู้ให้กับผู้อื่น
- 5) ระบบคมนาคมขนส่งมีความรวดเร็ว สามารถติดต่อสื่อสารได้ในขณะเดินทางไปยังที่ต่างๆ

4.4.4 ผลกระทบทางสังคมของเครือข่ายสังคมออนไลน์อาจจะประเมินมูลค่าออกมาได้

ผลกระทบทางบวก

- 1) เป็นสื่อกลางในการติดต่อสื่อสารหรือแลกเปลี่ยนความคิดเห็นต่างๆ
- 2) การแลกเปลี่ยนข้อมูล การสื่อสารกับกลุ่มคนรู้จัก
- 3) ช่วยส่งเสริมเพิ่มความรู้ทางการศึกษาค้นคว้าหาข้อมูล
- 4) เกิดเป็นการพัฒนาความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลช่องทางใหม่ซึ่งส่วนใหญ่จะเริ่มพัฒนามาตั้งแต่ยังไม่รู้จักกันมาก่อน จนพัฒนากลายเป็นเพื่อนกันในเวลาต่อมา
- 5) สามารถแลกเปลี่ยนข้อมูลความรู้ในสิ่งที่สนใจร่วมกันได้
- 6) ช่วยตอบสนองความต้องการความเพลิดเพลินด้านความบันเทิง และความสนุกสนานเช่น วิดีโอ เพลง เกมออนไลน์
- 7) คลายเครียดได้สำหรับผู้ใช้ที่ต้องการหาเพื่อนคุยเล่นสนุกๆ
- 8) เป็นสื่อในการนำเสนอผลงานของตนเอง
- 9) การแสดงออกได้อย่างเสรีไร้ขีดจำกัด

- 10) การแสดงฐานะตัวตนที่แท้จริง
- 11) เป็นเวทีแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องต่างๆ
- 12) เป็นเครือข่ายกระชับมิตร สร้างความสัมพันธ์ที่ดี สร้างความสัมพันธ์ที่ดีจากเพื่อนสู่เพื่อนได้
- 13) เป็นเครื่องมือช่วยในการพัฒนาชุมชน
- 14) เป็นคลังข้อมูลความรู้ขนาดย่อมเพราะสามารถเสนอและแสดงความคิดเห็น แลกเปลี่ยนความรู้ หรือตั้งคำถามในเรื่องต่างๆ เพื่อให้บุคคลอื่นที่สนใจหรือมีคำตอบได้ช่วยกันตอบ
- 15) การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นประโยชน์ต่อผู้ใช้บริการในด้านการปรับเปลี่ยนทัศนคติ ถึงแม้จะไม่ได้ส่งผลโดยตรงกับผู้ใช้ในพื้นที่ แต่จะเป็นเครื่องมือที่จะช่วยปรับเปลี่ยนพฤติกรรมและทัศนคติในด้านต่างๆของผู้ใช้ในอนาคตได้
- 16) ช่วยย่อโลกให้เล็กลง สังคมโลกมีสภาพไร้พรมแดน มีการเรียนรู้วัฒนธรรมซึ่งกันและกันมากขึ้น เกิดความเข้าใจซึ่งกันและกันได้ดี ทำให้ลดปัญหาในเรื่องความขัดแย้ง
- 17) ทำให้เกิดความอิสระในการมีเพื่อนที่มาจากต่างประเทศมากขึ้น
- 18) ทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนทั้งทางด้านทัศนคติ ความรู้ และวัฒนธรรมต่างๆ ทำให้เกิดความรู้ใหม่ๆ ขึ้นมา มีนวัตกรรมใหม่ๆ เกิดขึ้นมาจากการคุยกันใน Web board
- 19) มีการสร้างพลังทางสังคมที่มากขึ้น โดยจะเห็นได้จากเมื่อใดก็ตามที่สังคมเกิดปัญหาขึ้น ก็จะมีการวิพากษ์วิจารณ์ แสดงความคิดเห็น หาทางออกให้กับปัญหาต่างๆ โดยมีคนเข้ามามีส่วนร่วมเป็นจำนวนมาก ซึ่งการรวมกลุ่มทางสังคมนี้ขึ้นมาก็ทำให้เกิดพลังในการขับเคลื่อนและปรับปรุงประเทศต่อไป

ผลกระทบทางลบ

- 1) มีแนวโน้มหลีกเลี่ยงความสัมพันธ์กับคนในครอบครัว และจะให้ความสนใจกับบุคคลอื่นที่อยู่ในสังคมออนไลน์มากกว่า ซึ่งมีผลทำให้เกิดช่องว่างระหว่างคนในครอบครัว ความรักและความผูกพันลดน้อยลง
- 2) มีการแสดงออกซึ่งตัวตนรวมถึงข้อมูลในเรื่องส่วนตัวอาจมีการถูกละเมิดความเป็นส่วนตัว การโจรกรรมข้อมูลหรือรูปภาพ
- 3) ปัญหาด้านการละเมิดลิขสิทธิ์ผลงาน และการละเมิดสิทธิส่วนบุคคลของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตสมาชิกเครือข่าย/
- 4) ปัญหาด้านการเผยแพร่สื่อลามก อนาจาร และสิ่งผิดกฎหมาย
- 5) ปัญหาข้อมูลขยะล้นโลก Cyber Space

- 6) เป็นช่องทางที่สามารถวิพากษ์วิจารณ์กระแสสังคมในเรื่องเชิงลบ
- 7) ปัญหาเกี่ยวกับความปลอดภัยในการใช้ข้อมูลส่วนตัว เนื่องจากเว็บไซต์ให้บริการบางแห่งอาจจะเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวมากเกินไป หากผู้ใช้บริการไม่ระมัดระวังในการกรอกข้อมูลอาจถูกผู้ไม่หวังดีนำมาใช้ในทางเสียหาย หรือละเมิดสิทธิส่วนบุคคลได้
- 8) เครือข่ายสังคมออนไลน์ เป็นสังคมออนไลน์ที่กว้าง หากผู้ใช้รู้เท่าไม่ถึงการณ์ หรือขาดวิจารณญาณ อาจโดนหลอกลวงผ่านสังคมเครือข่ายออนไลน์ หรือการนัดเจอกันเพื่อจุดประสงค์ร้ายตามที่มักจะเป็นข่าว
- 9) เป็นช่องทางในการถูกละเมิดลิขสิทธิ์ ขโมยผลงาน หรือถูกแอบอ้าง เพราะบริการของเครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นสื่อในการเผยแพร่ผลงาน รูปภาพต่างๆ ของผู้ใช้ให้บุคคลอื่น ได้ดูและแสดงความคิดเห็น
- 10) ข้อมูลที่ต้องกรอกเพื่อสมัครสมาชิกและแสดงบนเว็บไซต์รูปแบบเครือข่ายสังคมออนไลน์ยากแก่การตรวจสอบว่าจริงหรือไม่ ดังนั้นอาจเกิดปัญหาเกี่ยวกับเว็บไซต์กำหนดอายุสมัครสมาชิก หรือการถูกหลอกโดยบุคคลที่ไม่มีตัวตนได้
- 11) หากผู้ใช้หมกมุ่นกับการเข้าร่วมเครือข่ายสังคมออนไลน์มากเกินไปอาจส่งผลเสียต่อสุขภาพ อาจสายตาเสียได้ หรือบางคนอาจถึงกับตาบอดได้
- 12) ถ้าผู้ใช้เล่นหรือใช้เวลาอยู่กับเครือข่ายสังคมออนไลน์มากเกินไปอาจทำให้เสียการเรียนหรือผลการเรียนตกต่ำลงได้
- 13) ทำให้เสียเวลาถ้าผู้ใช้ใช้อย่างไร้ประโยชน์หากไม่มีการวางแผนหรือการควบคุม โดยเฉพาะเด็กๆ ที่อาจใช้ในการพูดคุยกับคนที่ไม่รู้จัก ทำให้เกิดการล่อลวงได้
- 14) สร้างความเสื่อมเสียให้กับบุคคลอื่นหรือสร้างความแตกแยกในสังคม
- 15) ทำให้เกิดการแพร่วัฒนธรรมและกระจายข่าวสารที่ไม่เหมาะสมอย่างรวดเร็ว
- 16) ความสัมพันธ์ของคนในสังคมเครือข่ายนี้ เป็นความสัมพันธ์แบบฉาบฉวย ไม่ได้มีการติดต่อสื่อสารแบบเผชิญหน้ากันอย่างแท้จริง บางคนต้องการเพียงแค่เก็บจำนวนเพื่อนให้เยอะๆ เพื่อนที่อยู่ในสังคมนี้จึงไม่ค่อยมีความสำคัญเท่าไรนัก
- 17) ข้อมูลส่วนตัวที่อยู่ในสังคมเครือข่าย ก็บอกไม่ได้ว่าเป็นข้อมูลที่ถูกต้องหรือไม่ ทำให้ถูกมองว่าเป็นสังคมแห่งความหลอกลวง และไม่จริงใจ การที่ไม่ต้องเห็นหน้าในการสื่อสารกัน ทำให้ในหลาย ๆ ครั้งผู้ใช้เองก็ขาดสติ และศีลธรรม
- 18) เปิดเผยพฤติกรรมทางด้านลบที่ตัวเองอยากทำ แต่ไม่ได้ทำในโลกของความเป็นจริงมาใช้ในโลกของไซเบอร์ โดยมักใช้ข้อความในการดูหมิ่น ถากถาง หรือการโพสต์รูปที่ค่อนข้างอนาจารทำให้ในหลาย ๆ ครั้งสังคมเครือข่าย กลายเป็นแหล่งรวมของกลุ่มคนที่ปัญหาทางสังคม

4.5 ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับการใช้งานอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงผ่านทางอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงเคลื่อนที่ จากการศึกษาโดยทำการสุ่มตัวอย่างแบบบังเอิญ พบว่า ผู้ใช้งานด้านเครือข่ายสังคมออนไลน์ผ่านทางอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงเคลื่อนที่มีข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพื่อการปรับปรุงและพัฒนาการใช้งานอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงผ่านทางอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงเคลื่อนที่แบ่งออกเป็น 3 ด้านคือ 1) ด้านราคา โดยต้องการปรับลดค่าบริการให้ถูกลง จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 1.71 ไม่ต้องการเพิ่มค่าบริการ จำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 1.29 2) ด้านความเร็ว อินเทอร์เน็ตมีความเร็วสูงเป็นที่พอใจจำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 1.17 ต้องการให้อินเทอร์เน็ตมีความเร็วมากขึ้นจำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 1.06 ต้องการให้ความเร็วมีประสิทธิภาพ สม่าเสมอ จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 0.94 3) ด้านการให้บริการ ต้องการให้มีการใช้งานได้ทั่วถึง ทุกพื้นที่ จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 0.47 ต้องการใช้งานได้อย่างไม่จำกัดความเร็วจำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 0.70 อื่นๆจำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 1.06 จากผลการศึกษาสรุปได้ว่า ผู้ใช้งานด้านเครือข่ายสังคมออนไลน์ผ่านทางอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงเคลื่อนที่ส่วนใหญ่ให้ความสำคัญในเรื่องของราคาการให้บริการโดยไม่ต้องการให้มีการเพิ่มค่าบริการ รวมทั้งต้องการปรับลดค่าบริการให้ถูกลง ดังแสดงในตารางที่ 4.21

ตารางที่ 4.21 จำนวน และร้อยละของข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะจากผู้ตอบแบบสอบถามปลายเปิดออนไลน์เกี่ยวกับการใช้งานอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงผ่านทางอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงเคลื่อนที่ที่ต้องการใช้งานได้อย่างไม่จำกัดความเร็ว

ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ด้านราคา		
ต้องการปรับลดค่าบริการให้ถูกลง	10	1.17
ไม่ต้องการเพิ่มค่าบริการ	11	1.29
ความเร็ว		
อินเทอร์เน็ตมีความเร็วสูง	2	0.23
ต้องการให้อินเทอร์เน็ตมีความเร็วมากขึ้น	9	1.06
ต้องการให้ความเร็วมีประสิทธิภาพ สม่าเสมอ	8	0.94

ที่มา : จากการสำรวจ

ตารางที่ 4.21 จำนวน และร้อยละของข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะจากผู้ตอบแบบสอบถามปลายเปิดออนไลน์เกี่ยวกับการใช้งานอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงผ่านทางอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงเคลื่อนที่ที่ต้องการใช้งานได้อย่างไม่จำกัดความเร็ว (ต่อ)

ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
การให้บริการ		
ต้องการให้มีการใช้งานได้ทั่วถึง ทุกพื้นที่	4	0.47
ต้องการใช้งานได้อย่างไม่จำกัดความเร็ว	6	0.70
อื่นๆ	9	1.06

ที่มา : จากการสำรวจ

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Copyright© by Chiang Mai University
All rights reserved