

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ความเจริญก้าวหน้าทางด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีทำให้เกิดการพัฒนา
คิดค้นสิ่งอำนวยความสะดวกต่าง ๆ เข้ามา เสริมปัจจัยพื้นฐานในการดำรงชีวิตและ
ตอบสนองความต้องการของมนุษย์ที่มากขึ้น “อินเทอร์เน็ต” เป็นเทคโนโลยีสารสนเทศ
ที่มีประโยชน์เป็นนวัตกรรมการสื่อสารที่ใช้ง่าย สะดวก ฉับไว (เจนวิทย์ เหลืองอร่าม,
2541, หน้า 5) เนื่องด้วยคุณสมบัติที่หลากหลายและความสามารถในการเข้าถึง
ความต้องการของ มนุษย์ได้หลายรูปแบบ ทำให้อินเทอร์เน็ตเป็นสื่อที่เข้ามามีบทบาท
และเป็นส่วนหนึ่งของวิถีชีวิตของคนในสังคมไปแล้ว

อินเทอร์เน็ต คือ แหล่งสารสนเทศที่สำคัญ มีเรื่องราวต่าง ๆ มากมาย ทั้งความรู้
ความบันเทิงหลากหลายรูปแบบ เพื่อสนองความต้องการความสนใจสำหรับบุคคล
ทุกวงการ และทุกสาขาอาชีพ การเชื่อมต่อนเทอร์เน็ต ทำให้คนทั่วโลก ต่างเพศ ต่างวัย
ต่างเชื้อชาติ ศาสนา สามารถติดต่อสื่อสารแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารกันได้อย่างไม่มี
ข้อจำกัด ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของการเมือง เศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม และการศึกษา
เป็นต้น เราสามารถสืบค้นในสิ่งที่อยากรู้ หรือว่าสนใจได้ตลอด 24 ชั่วโมง สามารถ
ติดตามความเคลื่อนไหวต่าง ๆ ทั่วโลกได้อย่างรวดเร็ว การขยายตัวของการใช้
อินเทอร์เน็ตอย่างต่อเนื่อง ส่งผลให้โลกปัจจุบันก้าวเข้าสู่ยุค Net Generation โดยจะเห็น
ได้จากการเติบโตของการใช้อินเทอร์เน็ตในปี 2543 เมื่อเทียบกับปี 2552 เพิ่มขึ้นถึง
ร้อยละ 380 ทำให้ปัจจุบันประชากรโลกใช้อินเทอร์เน็ตอย่างแพร่หลายกว่า 19 ล้านคน
หรือร้อยละ 28.7 ของประชากรโลก (พันศักดิ์ ศิริรัชตพงษ์ และชฎามาศ ชูระเศรษฐกุล,
2552)

สำหรับประเทศไทยการเติบโตของการใช้งานอินเทอร์เน็ตก็เพิ่มอย่างต่อเนื่องเช่นกัน โดยในปี 2552 มีจำนวนผู้เข้าชมเว็บไซต์ต่าง ๆ ราว 1.3 ล้านคน หรือประมาณ 118.04 ล้านเพจวิว (page view) ต่อวัน (ทรูฮิต, 2552)

จากการสำรวจกลุ่มผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทยปี 2552 โดยศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ (NECTEC) (พันศักดิ์ ศิริรัชตพงษ์ และชฎามาตฐาระเศรษฐกุล, 2552) เพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับลักษณะของพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตและความคิดเห็นของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในด้านต่าง ๆ พบว่า กิจกรรมที่ทำบนอินเทอร์เน็ตมากที่สุดได้แก่ การค้นหาข้อมูล (ร้อยละ 29.7) รองลงมาได้แก่ การรับส่งไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ (e-mail) (ร้อยละ 21.9) ขณะที่การติดตามข่าวสารผ่านทางอินเทอร์เน็ตมาเป็นอันดับที่ 3 (ร้อยละ 9.3) และเมื่อวิเคราะห์กิจกรรมที่ทำมากที่สุดจำแนกตามอายุ พบว่า กลุ่มต่ำกว่า 20 ปีแต่ไม่เกิน 25 ปี มีแนวโน้มทำกิจกรรมด้านบันเทิง ขณะที่กิจกรรมบนอินเทอร์เน็ตอื่น ๆ ที่ได้รับความนิยมรองลงมาได้แก่ การเล่นเกมออนไลน์และการอ่าน/การแสดงความคิดเห็นในเว็บบอร์ดต่าง ๆ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ มะลิวรรณ หงษ์ทอง (2542) ได้ศึกษาเรื่อง *การใช้อินเทอร์เน็ตของนักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่* พบว่า กลุ่มนักศึกษาที่มีการใช้บริการส่งไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ และใช้งานด้านการบันเทิงมากกว่าการใช้งานเพื่อหาความรู้และสืบค้นข้อมูล

จากความเป็นมา และความสำคัญของปัญหาดังกล่าว ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงมีความสนใจศึกษาเรื่องการใช้งานอินเทอร์เน็ต โดยเฉพาะอินเทอร์เน็ตด้านความบันเทิงกับกลุ่มเยาวชนคนรุ่นใหม่ จึงได้นำเรื่อง การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของนักศึกษามาเป็นปัญหาสำคัญในการวิจัยครั้งนี้

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

การวิจัยการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของนักศึกษามหาวิทยาลัยรามคำแหง มีวัตถุประสงค์ดังนี้

1. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของนักศึกษามหาวิทยาลัยรามคำแหง
2. เพื่อศึกษาปัจจัยสำคัญ ได้แก่ รูปแบบการใช้งาน ประโยชน์ และปัญหาที่มีผลต่อการเลือกใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของนักศึกษา

สมมติฐานของการวิจัย

การวิจัยการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของนักศึกษามหาวิทยาลัยรามคำแหง มีสมมติฐานดังต่อไปนี้

1. ลักษณะประชากรของนักศึกษามหาวิทยาลัยรามคำแหงแตกต่างกัน จะมีผลต่อการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงแตกต่างกัน
2. พฤติกรรมในการใช้อินเทอร์เน็ตของนักศึกษาแตกต่างกัน จะมีผลต่อการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงแตกต่างกัน
3. รูปแบบการใช้งานของอินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงที่แตกต่างกัน จะมีผลต่อการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของกลุ่มนักศึกษาแตกต่างกัน
4. ประโยชน์ในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงที่แตกต่างกัน จะมีผลต่อการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของกลุ่มนักศึกษาแตกต่างกัน
5. ปัญหาในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงจะมีความสัมพันธ์ต่อการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของกลุ่มนักศึกษาอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

ขอบเขตของการวิจัย

การศึกษานี้เป็นการวิจัยเชิงสำรวจจะศึกษาเฉพาะกลุ่มนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยรามคำแหง ในช่วงเวลาระหว่างเดือนพฤศจิกายน 2552 ถึงเดือนมกราคม 2553

นิยามศัพท์เฉพาะ

นักศึกษา หมายถึง ผู้ที่กำลังศึกษาระดับปริญญาตรีมหาวิทยาลัยรามคำแหง
ปีการศึกษา 2552

มหาวิทยาลัย หมายถึง สถาบันอุดมศึกษา ในที่นี้หมายถึง มหาวิทยาลัยรามคำแหง
การใช้อินเทอร์เน็ต หมายถึง การใช้คอมพิวเตอร์เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตเพื่อเปิดรับ
ข่าวสาร เปิดรับสื่อต่าง ๆ และติดต่อสื่อสารกับผู้อื่นเพื่อความบันเทิง

อินเทอร์เน็ต (internet) หมายถึง ระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ที่เชื่อมโยง
คอมพิวเตอร์ทั่วโลกเข้าไว้ด้วยกัน และสามารถติดต่อสื่อสารระหว่างกันได้ อินเทอร์เน็ต
คือ การติดต่อกับเครื่องคอมพิวเตอร์อื่น ๆ ด้วยระบบเครือข่ายที่เป็นเครือข่ายวงใหญ่มาก
สามารถติดต่อกับเครื่องคอมพิวเตอร์ทุก ๆ เครื่องบนโลกนี้ได้

อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง หมายถึง สื่อบนอินเทอร์เน็ตที่ให้บริการที่ไม่
มุ่งเน้นในการนำเสนอข่าว ความรู้ หรือข้อมูลจำเพาะเพียงอย่างเดียว โดยเน้นความ
บันเทิงใจ ผ่อนคลาย มีเนื้อหาทั่วไปที่ให้ทั้งความรู้และความบันเทิงควบคู่กันไป รวมทั้ง
การฟังเพลง ดูหนัง ดูทีวี แสดงความคิดเห็นในเรื่องต่าง ๆ เขียนเล่าเรื่องราวต่าง ๆ
สร้างอัลบั้มส่วนตัว ดาวน์โหลดเพลง และพูดคุยกับเพื่อนเช่น เวลล์ไรด์ ไรด์ เว็บสนุก-
คอตคอม (www.sanook.com) เวลล์ไรด์ ไรด์ เว็บยูทูปคอตคอม (www.youtube.com)
เวลล์ไรด์ ไรด์ เว็บเอ็มเอสเอ็นคอตคอม (www.msn.com) เป็นต้น

ลักษณะประชากร หมายถึง เพศ อายุ ระดับการศึกษา สาขาวิชาที่ศึกษา
คณะที่ศึกษา รายได้

พฤติกรรมในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง หมายถึง ประสบการณ์การใช้
อินเทอร์เน็ต ความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ต สถานที่ใช้บริการอินเทอร์เน็ต ระยะเวลา
ในการใช้อินเทอร์เน็ตในแต่ละครั้ง ความพร้อมและการเข้าถึงเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ต
อุปกรณ์หลัก และอุปกรณ์เสริม (hardware and accessories)

รูปแบบการใช้งาน หมายถึง วิธีการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อตอบสนองความต้องการ
ด้านความบันเทิงในรูปแบบต่าง ๆ สนทนาออนไลน์ สื่อออนไลน์ การดาวน์โหลด

โปรแกรม และสื่อบนออนไลน์ โดยมีเนื้อหา (content) ในหลากหลายลักษณะ อาทิ ข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียง และมัลติมีเดีย

ประโยชน์ในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง หมายถึง สิ่งที่เป็นข้อดี หรือ สิ่งที่เป็นความสุขจากการใช้งานอินเทอร์เน็ตความบันเทิงของกลุ่มผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ต เพื่อความบันเทิง

ปัญหาในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง หมายถึง ปัญหาและอุปสรรคที่มี ผลต่อการใช้งาน และการเข้าถึงเนื้อหาอินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง อาทิ ปัญหาทางด้านภาษา ไม่รับวิธีการเข้าถึงแหล่งข้อมูลบันเทิงที่ต้องการบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ไม่ทราบแหล่งข้อมูลบันเทิงบนอินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง ไม่มีทักษะในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง ระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตมีความเร็วต่ำ ทำให้การสื่อสารล่าช้า เครื่องคอมพิวเตอร์ไม่มีประสิทธิภาพเพียงพอรองรับระบบอินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงได้

การเลือกใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของนักศึกษา หมายถึง รูปแบบการใช้งานอินเทอร์เน็ตต่าง ๆ ที่นักศึกษาใช้เพื่อความบันเทิง อาทิ ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ (e-mail) สนทนา (chat) กระดานข่าว (web board) ติดตามข่าว (news/timely report) ค้นหาข้อมูล (information search) ด้านความบันเทิง ชมสินค้า (catalog online) เล่นเกม (games) ดาวน์โหลดเกม (downloads games) ดาวน์โหลดซอฟต์แวร์ (downloads software) ดาวน์โหลดละคร/ภาพยนตร์/การ์ตูน (downloads/series/movie/anime) ดูทีวีผ่านอินเทอร์เน็ต (online tv) ฟังเพลงผ่านอินเทอร์เน็ต (online music) โทรศัพท์ผ่านอินเทอร์เน็ต (VoIP) สร้างเว็บไซต์ (website) เขียนไดอารี่ บล็อก (diary/weblog) และส่งรูปภาพหรือภาพถ่ายขึ้นบนเว็บไซต์ upload photo

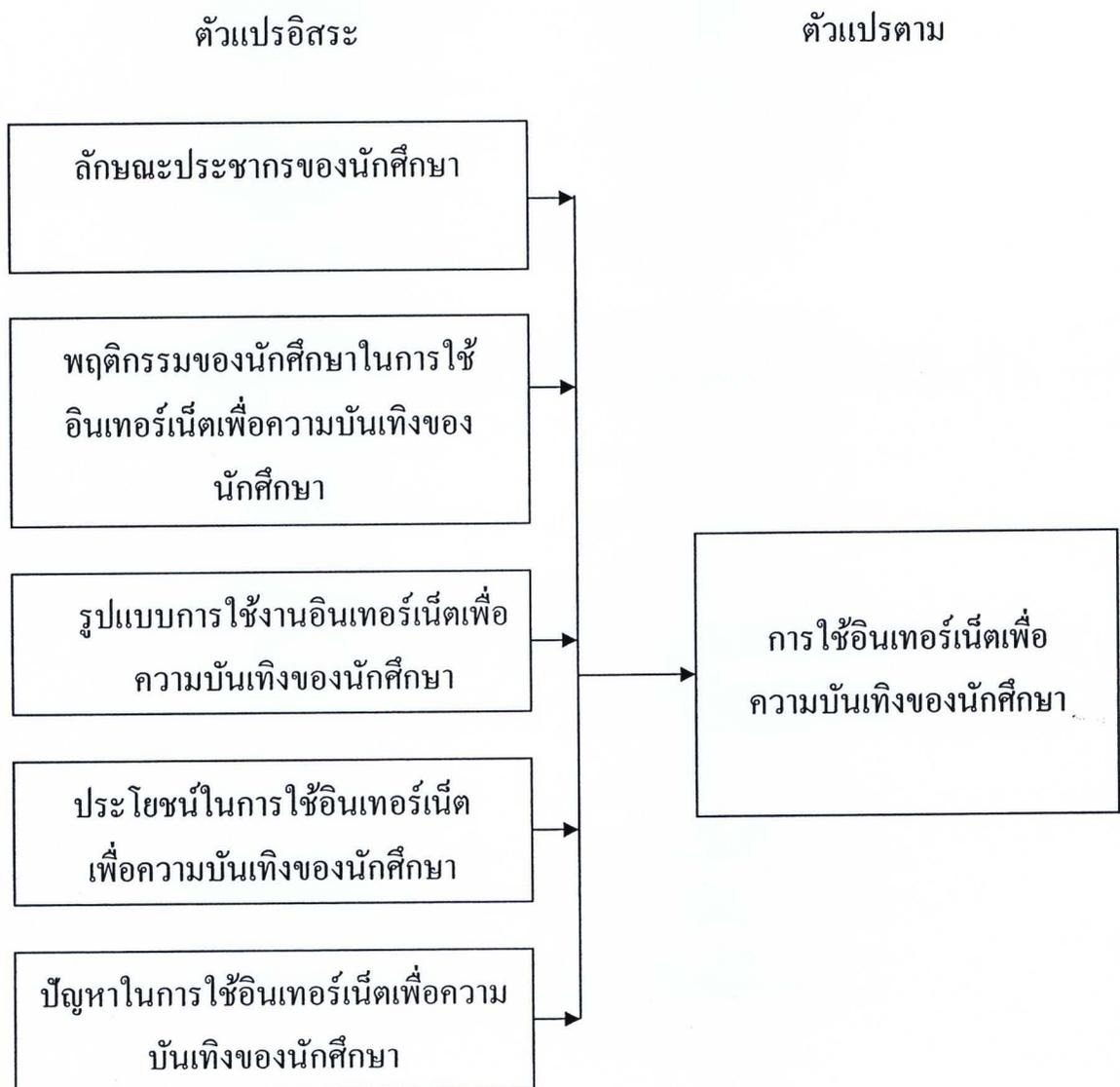
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ผลการวิเคราะห์จะนำมาเป็นข้อมูลในการปรับปรุง พัฒนา และตอบสนองความต้องการอินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงของผู้ให้บริการสื่อประเภทนี้ต่อกลุ่มเป้าหมาย โดยเฉพาะนักศึกษา

2. ผลการศึกษาจะมีส่วนช่วยให้ผู้ที่กำลังเริ่มจะให้บริการอินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง ได้วางแผนรูปแบบและลักษณะของเว็บไซต์ได้ชัดเจนขึ้น

3. ผลการวิจัยจะสามารถใช้เป็นแนวทางสำหรับการวางแผนการดำเนินธุรกิจของกลุ่มธุรกิจเพื่อความบันเทิงประเภทต่าง ๆ ในประเทศไทย

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย