



ใบรับรองวิทยานิพนธ์
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (นิเทศศาสตร์และสารสนเทศ)

ปริญญา

นิเทศศาสตร์และสารสนเทศ

นิเทศศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์

สาขา

ภาควิชา

เรื่อง การยอมรับการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร

The Adoption of Internet Using on Mobile Phone among Adolescents in Bangkok

นามผู้วิจัย นายพร แก้วเขียว

ได้พิจารณาเห็นชอบโดย

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก

(อาจารย์สรณ์ชัยธร ศศิธนากรแก้ว, Ph.D.)

หัวหน้าภาควิชา

(อาจารย์สรณ์ชัยธร ศศิธนากรแก้ว, Ph.D.)

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์รับรองแล้ว

(รองศาสตราจารย์กัญญา วีระกุล, D.Agr.)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

วันที่ เดือน พ.ศ.

วิทยานิพนธ์

เรื่อง

การยอมรับการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร

The Adoption of Internet Using on Mobile Phone among Adolescents in Bangkok

โดย

นายเพชร แก้วเขียว

เสนอ

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

เพื่อความสมบูรณ์แห่งปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (นิเทศศาสตร์และสารสนเทศ)

พ.ศ. 2555

ลิขสิทธิ์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

เพชร แก้วเขียว 2555: การยอมรับการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือของวัยรุ่นใน กรุงเทพมหานคร ปรินญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (นิเทศศาสตร์และสารสนเทศ) สาขานิเทศศาสตร์และสารสนเทศ ภาควิชานิเทศศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก: อาจารย์ศรีณัฏฐ์ ศศิธนากรแก้ว, Ph.D. 107 หน้า

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ของ 1) การรับรู้ถึงความง่าย 2) การรับรู้ถึงประโยชน์ 3) การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงในการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ ที่มีต่อเจตนาเชิงพฤติกรรม และ 4) เพื่อศึกษาผลของเจตนาเชิงพฤติกรรมต่อพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือของวัยรุ่น โดยอาศัยวิธีการสุ่มตัวอย่างแบบหลายขั้นตอน ทั้งที่ใช้ทฤษฎีความน่าจะเป็น และที่ไม่ใช้ทฤษฎีความน่าจะเป็น กลุ่มตัวอย่างได้แก่ วัยรุ่น อายุระหว่าง 15 ถึง 24 ปี จำนวน 400 คน จาก 10 เขตในกรุงเทพมหานคร ผู้เข้าร่วมการศึกษาตอบแบบสอบถาม 5 ส่วน ซึ่งประกอบคำถามดังนี้ 1) คำถามลักษณะทางประชากร 2) คำถามการรับรู้ความง่ายในการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ 3) คำถามการรับรู้ประโยชน์จากการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ 4) คำถามเจตนาเชิงพฤติกรรมในการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ และ 5) คำถามพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ

ผลวิจัย พบว่า การรับรู้ถึงความง่าย การรับรู้ถึงประโยชน์และการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงในการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือของวัยรุ่นมีความสัมพันธ์ต่อเจตนาเชิงพฤติกรรม และเจตนาเชิงพฤติกรรมมีความสัมพันธ์ต่อพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือของวัยรุ่น

Phatchara Kaewkheiw 2012: The Adoption of Internet Using on Mobile Phone among Adolescents in Bangkok. Master of Arts (Communication Arts and Information), Major Field: Communication Arts and Information, Department of Communication Arts and Information Science. Thesis Advisor: Assistant Profesor Saranthorn Sasithanakornkaew, Ph.D. 107 pages.

This study was aimed to find out the influences of 1) the perception of ease; 2) the perception of usefulness; and 3) the subjective norms of internet use on mobile phone on mobile phone the behavioral intention, and 4) the influence of the behavioral intention on internet use behaviors on mobile phone of teenagers. The techniques of multi-stage sampling, including probability and non-probability sampling, were used in the recruitment of samples. The samples in this study were the 400 teenagers, aged 15 – 24 years, living in the 10 Districts The participants completed 5 parts of the questionnaires: 1) demographic characteristics, 2) the perception of ease of internet use on mobile phone, 3) the perception of usefulness of internet use on mobile phone, 4) behavioral intention of internet use on mobile phone, 5) internet use behaviors on mobile phone.

The results showed that the perception of ease of internet use, the perception of usefulness, and the subjective norms of internet use on mobile phone had relationship with the behavioral intention. The behavioral intention had relationship with the internet use behaviors on mobile phone of teenagers.

Student's signature

Thesis Advisor's signature

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้คงมีอายุคล่องตัวสำเร็จได้ ถ้าขาดบุคคลที่คอยเป็นแรงกายและแรงใจให้ผู้วิจัยมีความพากเพียร อดทนจนวิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จได้ตามความตั้งใจ

ขอขอบพระคุณ คุณพ่อมงคล และ คุณแม่เพชรไทย แก้วเขียว ที่สนับสนุนให้ผู้วิจัยสามารถทำวิจัยสำเร็จคล่องตัวไปด้วยดี ไม่ว่าจะเป็นการอำนวยความสะดวกในเรื่องของค่าใช้จ่ายตลอดระยะเวลาของการศึกษา รวมถึงขอขอบพระคุณญาติพี่น้องทุกคนที่คอยเป็นห่วง

ขอขอบพระคุณ อาจารย์ ดร.ศรัณย์ธร ศศิชนากรแก้ว ที่กรุณาให้คำปรึกษาให้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อการทำวิจัยและคอยตรวจแก้ ตรวจทาน อย่างใกล้ชิด ทำให้ผู้วิจัยสามารถทำวิจัยคล่องตัวสำเร็จไปด้วยดี

ขอขอบพระคุณในความเมตตาของอาจารย์ ดร.นชกฤต วันตะเมธ ที่กรุณาเป็นประธานในการสอบวิทยานิพนธ์ รวมถึงอาจารย์ ดร.ชาติรี ใต้ฟ้าพูล ที่กรุณาเป็นผู้ทรงคุณวุฒิภายนอกในการสอบวิทยานิพนธ์ รวมถึงคณะอาจารย์ทุกท่านในภาควิชาวิทยาศาสตร์และสารสนเทศศาสตร์ ขอบคุณ คุณอภิสิทธิ์ อิ่มโอบัฐธนากร ที่ช่วยเรื่องเอกสารตลอดระยะเวลา 2 ปีการศึกษา

ขอบคุณ คุณวาริช เตียวตระกูล นักศึกษาแพทย์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ที่คอยให้กำลังใจตลอดเวลา ทำให้ผู้วิจัยมีความมุ่งมั่นที่จะทำงานวิจัยให้มีความสำเร็จ และขอบคุณเพื่อนๆ สมัยมัธยม เพื่อนมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ และเพื่อนปริญญาโท รุ่น 2 มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ทุกคนที่คอยติดตามดูแล การทำวิจัยในครั้งนี้

และนอกเหนือไปจากทุกท่านที่ได้เอ่ยนามถึง และท่านที่ไม่ได้เอ่ยนามถึง ผู้วิจัยขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงที่ได้มีส่วนช่วยเหลือให้ผู้วิจัยสามารถทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ให้สำเร็จคล่องตัวไปด้วยดี

เพชร แก้วเขียว

มีนาคม 2555

สารบัญ

	หน้า
สารบัญตาราง	(3)
สารบัญภาพ	(5)
บทที่ 1 บทนำ	1
ความสำคัญของปัญหา	1
วัตถุประสงค์การวิจัย	5
ขอบเขตในการวิจัย	6
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	6
นิยามศัพท์เฉพาะ	6
บทที่ 2 การตรวจเอกสาร	8
แนวคิดเรื่องโทรศัพท์มือถือ	8
แนวคิดเรื่องอินเทอร์เน็ต	9
แนวคิดเรื่องโมบายอินเทอร์เน็ต	26
แนวคิดเกี่ยวกับวัยรุ่น	31
แนวคิดการยอมรับเทคโนโลยี	36
ทฤษฎีการแพร่กระจายนวัตกรรม	49
สมมติฐาน	51
กรอบแนวคิด	52
บทที่ 3 วิธีการวิจัย	53
วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล	53
การวิเคราะห์ข้อมูล	60
บทที่ 4 ผลการวิจัย	61
ลักษณะทางประชากรของกลุ่มตัวอย่าง	62
การรับรู้ถึงความง่ายในการใช้อินเทอร์เน็ตบน โทรศัพท์มือถือ	66
การรับรู้ถึงประโยชน์ในการใช้อินเทอร์เน็ตบน โทรศัพท์มือถือ	67

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ	68
เจตนาเชิงพฤติกรรมในการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ	69
พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ	70
ความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรในการวิจัย	71
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	74
สรุปผลการวิจัย	74
อภิปรายผล	78
ข้อเสนอแนะ	89
เอกสารและสิ่งอ้างอิง	92
ภาคผนวก	98
ประวัติการศึกษาและการทำงาน	107

สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
1	แสดงเพศของกลุ่มตัวอย่าง	62
2	แสดงอายุของกลุ่มตัวอย่าง	62
3	แสดงรายรับจากครอบครัวต่อเดือนของกลุ่มตัวอย่าง	63
4	แสดงสถานที่เล่นอินเทอร์เน็ตของกลุ่มตัวอย่าง	63
5	แสดงสาเหตุการตัดสินใจใช้อินเทอร์เน็ตตามสถานที่ต่างๆ	64
6	แสดงความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือต่อวัน	64
7	แสดงช่วงเวลาของการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ	65
8	แสดงค่าใช้จ่ายในการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือต่อเดือน	65
9	แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามความง่ายจากการใช้งานอินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ	66
10	แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามการรับรู้ประโยชน์จากการใช้งานอินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ	67
11	แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง	68

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่		หน้า
12	แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามเจตนาเชิงพฤติกรรม	69
13	แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามพฤติกรรมการยอมรับการใช้อินเทอร์เน็ตบน โทรศัพท์มือถือ	70
14	แสดงความสัมพันธ์ระหว่างการรับรู้ถึงความง่ายในการใช้ อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือกับเจตนาเชิงพฤติกรรมการ ใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ	71
15	แสดงความสัมพันธ์ระหว่างการรับรู้ถึงประโยชน์ในการใช้ อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือกับเจตนาเชิงพฤติกรรมใน การใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ	72
16	แสดงความสัมพันธ์ระหว่างการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงในการ ใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือกับเจตนาเชิงพฤติกรรมการ ใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ	72
17	แสดงความสัมพันธ์ระหว่างเจตนาเชิงพฤติกรรมการใช้ อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือกับพฤติกรรมการใช้ อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ	72

สารบัญภาพ

ภาพที่		หน้า
1	โครงสร้างพื้นฐานของทฤษฎีพฤติกรรมตามแผน	40
2	แบบจำลองการยอมรับเทคโนโลยี (TAM)	44



บทที่ 1

บทนำ

ความสำคัญของปัญหา

การติดต่อสื่อสารในปัจจุบันนับว่ามีความแตกต่างจากอดีตอย่างเห็นได้ชัด โดยเฉพาะระบบการติดต่อสื่อสารระหว่างพื้นที่ โดยผ่านช่องทางการสื่อสารรูปแบบต่างๆ เพื่อให้ผู้ส่งสารสามารถส่งสารไปยังผู้รับสารได้ ทำให้มีการพัฒนาเทคโนโลยีใหม่ๆ ในการตอบสนองความต้องการในด้านนี้ โดยที่ผู้ส่งสารไม่จำเป็นต้องส่งสารด้วยตนเองเหมือนเช่นเคย แต่จะเป็นการใช้ช่องทางการติดต่อสื่อสารในรูปแบบอื่นๆ ไม่ว่าจะเป็นจดหมาย โทรเลข ซึ่งนับว่าเป็นการติดต่อสื่อสารแบบผ่านตัวอักษร ระยะเวลาของสารที่จะส่งไปยังผู้รับจะขึ้นอยู่กับระยะทางเป็นสำคัญ กล่าวคือ ถ้าระยะทางใกล้สารก็ถึงเร็ว และในทางตรงกันข้ามถ้าระยะทางไกลสารที่ส่งก็ถึงช้า ทำให้มีการคิดค้นเทคโนโลยีที่รวดเร็ว ปราศจากเงื่อนงำของระยะทาง โดยสามารถติดต่อสื่อสารผ่านคำพูด ซึ่งสามารถทำการสนทนาระหว่างพื้นที่ได้ และยังสามารถสนทนาแบบทันทีทันใด จึงทำให้เกิดอุปกรณ์การสื่อสารแบบใหม่ที่เรียกกันว่า โทรศัพท์

โทรศัพท์มือถือ นับว่าเป็นเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก เนื่องจากไม่มีข้อจำกัดในเรื่องของเวลา สถานที่ เหมือนการสื่อสารในอดีต รูปแบบลักษณะการใช้งานที่ง่าย ไม่ซับซ้อน ขนาดกะทัดรัด พกพาสะดวก ทำให้โทรศัพท์จึงเป็นช่องทางการติดต่อสื่อสารที่ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลาย อีกทั้งโทรศัพท์ยังสามารถติดต่อได้โดยตรงและตลอดเวลา นอกเหนือจากนี้แล้ว โทรศัพท์มือถือ ยังมีรูปแบบการใช้งานที่หลากหลาย เพื่อเป็นตัวเพิ่มความน่าสนใจให้กับโทรศัพท์มากยิ่งขึ้น

Stanley (2009) ผลสำรวจล่าสุดของ Mary Meeker พบแนวโน้มที่น่าสนใจว่า ภายใน 5 ปีข้างหน้า ผู้ใช้จะเข้าถึงอินเทอร์เน็ตจากอุปกรณ์มือถือมากกว่าคอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะและโน้ตบุ๊ก โดยนักวิจัยเชื่อว่า เมื่อการใช้อินเทอร์เน็ตบนมือถือได้รับความนิยมมากขึ้นมันจะมีอัตราการเติบโตที่เร็วกว่าบนคอมพิวเตอร์และโน้ตบุ๊กมาก ข้อมูลวิจัยในรายงานฉบับดังกล่าวยังมีการคาดการณ์ไว้อีกด้วยว่า สมาร์ทโฟน (Smart phone) เครื่องอ่านอีบุ๊ก (E-book) จะมีการจำหน่ายมากกว่าหนึ่งหมื่นล้านชิ้นในปี 2020 โดยจะมากกว่าคอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะและโน้ตบุ๊ก ถึง 10 เท่า

จากแนวโน้ม สถิติการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ ทำให้ทราบว่า มีจำนวนผู้ใช้งานเพิ่มมากขึ้นอย่างต่อเนื่อง จึงทำให้อุปกรณ์ที่สามารถเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตนั้น ล้วนแล้วได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก ซึ่งอาจจะทำให้คอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะและโน้ตบุ๊กถูกลดบทบาทลง เนื่องจากเป็นอุปกรณ์ที่มีขนาดใหญ่ ไม่สะดวกต่อการพกพา

การเพิ่มรูปแบบการใช้งานต่างๆ บนโทรศัพท์มือถือ ก็นับว่ามีส่วนสำคัญในเพิ่มแรงจูงใจให้วัยรุ่นมีต้องการใช้โทรศัพท์มือถือเพิ่มมากขึ้น โดยมีการเพิ่มลูกเล่นๆ ใหม่ๆ ให้กับโทรศัพท์มือถือเช่น สามารถถ่ายรูปมีหน้าจอสี่ คุหนั่ง ฟังเพลงได้ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง สามารถใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือได้ เนื่องจากอินเทอร์เน็ตมีอิทธิพลต่อสังคมไทยในปัจจุบันเป็นอย่างมาก จนกลายเป็นสังคมออนไลน์ที่มีการติดต่อสื่อสารกัน ผ่านโปรแกรมต่างๆ ไร้ซึ่งเงื่อนไขเรื่องเวลาและสถานที่ อีกทั้งยังมีความรวดเร็วในการติดต่อสื่อสาร ไม่ว่าจะอยู่ที่ใด ก็สามารถเชื่อมต่อกันได้ทั่วโลก

Brown *et al.* (2011) ได้ทำการศึกษาวิจัยการใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อใช้เป็นช่องทางในการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตของวัยรุ่นในประเทศสหรัฐอเมริกา พบว่า ร้อยละ 27 มีการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ ที่มาจากครอบครัวที่มีรายได้น้อย จุดประสงค์ของการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือเพื่อใช้ในการพูดคุย ติดต่อ สื่อสาร ความบันเทิงรูปภาพ เพลง วิดีโอ โดยจะมีสัดส่วนผันแปรไปกับรายได้ของครอบครัว ซึ่งถ้าครอบครัวมีรายได้เพิ่มขึ้น จำนวนวัยรุ่นที่มาจากครอบครัวที่มีรายได้น้อยที่ใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือก็จะเพิ่มขึ้นตามไปด้วย ซึ่งคาดว่าจะสูงถึง ร้อยละ 41 จึงกล่าวได้ว่า การใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือของวัยรุ่นในสหรัฐอเมริกานั้นจะขึ้นอยู่กับรายได้ของครอบครัว

นอกจากนี้แล้ว ในประเทศจีนยังได้มีการสำรวจ ของศูนย์ข้อมูลเครือข่ายอินเทอร์เน็ตของจีน พบว่า ในปี 2552 ราว 3 ใน 4 ของประชากรจีน 195 ล้านคนที่เข้าเว็บ ซึ่งมีอายุต่ำกว่า 25 ปี มีการใช้อินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์มือถือ เพิ่มจากระดับร้อยละ 50 ในปี 2551 การสำรวจนี้เป็นครั้งแรกที่ยืนยันว่าโทรศัพท์มือถือได้กลายเป็นช่องทางที่ได้รับความนิยมในหมู่นักท่องเว็บวัยรุ่นของจีน ผลสำรวจยังพิสูจน์ถึงความสำคัญของตลาดอินเทอร์เน็ตบนมือถือในจีนที่มีการเติบโต อย่างรวดเร็ว โดยมีชาวจีนลงทะเบียนใช้โทรศัพท์มือถือมากกว่า 765 ล้านคน หรือร้อยละ 70 ของวัยรุ่นที่ใช้อินเทอร์เน็ตยังคงใช้คอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าวัยรุ่นที่มีความเข้าใจในเรื่องอินเทอร์เน็ตมีการใช้ทั้งโทรศัพท์มือถือ , คอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ และโน้ตบุ๊กเป็นอุปกรณ์ในการเชื่อมต่อโลกสังคมออนไลน์ ที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างมากทั่วโลก เช่น Facebook , Twitter ศูนย์

ข้อมูลของประเทศจีนยังพบว่า วัยรุ่นในชนบทจะมีการใช้อินเทอร์เน็ตบนมือถือ มากกว่าวัยรุ่นในเขตเมือง เนื่องจากอุปกรณพกพาทำให้วัยรุ่นในพื้นที่ที่ยากจะเข้าถึงคอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะและโน้ตบุ๊ก เพื่อให้สามารถมีทางเลือกในการเข้าถึงอินเทอร์เน็ต โดยวัตถุประสงค์ของการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ เพื่อดูหนัง ฟังเพลง เล่นเกม และดูคลิปวิดีโอ (ประชาชาติธุรกิจออนไลน์, 2553)

การใช้โทรศัพท์มือถือของวัยรุ่นไทย (เยาวชนอายุ 15 – 24 ปี) โดยใช้ข้อมูลจากการสำรวจเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารของครัวเรือนในช่วงปี 2546 – 2549 ของสำนักงานสถิติแห่งชาติ พบว่า การใช้โทรศัพท์มือถือของคนไทยมีแนวโน้มเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องในช่วง 3 ปีที่ผ่านมา ระหว่างปี 2546 – 2549 โดยในปี 2549 จำนวนคนไทยใช้โทรศัพท์มือถือเพิ่มขึ้น จากปี 2546 เกือบเท่าตัว คือจากประชากร 100 คน มีโทรศัพท์มือถือใช้ 23 คน ในปี 2546 เพิ่มขึ้นเป็น 42 คน ในปี 2549 โดยกลุ่มวัยรุ่น (เยาวชนอายุ 15 – 24 ปี) มีสัดส่วนผู้ใช้โทรศัพท์มือถือเพิ่มขึ้นมากกว่าทุกกลุ่มอายุ โดยเพิ่มขึ้นประมาณเท่าตัว จากร้อยละ 25.3 ในปี 2546 เป็นร้อยละ 52.1 ในปี 2549 โดยผู้ใช้โทรศัพท์มือถือวัยรุ่นแต่ละคนเฉลี่ยมีโทรศัพท์มือถือ 1 เครื่อง และส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง คิดเป็นร้อยละ 53.0 เห็นได้ว่าโทรศัพท์มือถือเข้ามามีอิทธิพลและเป็นปัจจัยที่ห้าของชีวิตของวัยรุ่นไปแล้ว โดยไม่ว่าจะไปที่ไหนก็จะต้องมีโทรศัพท์มือถือพกติดตัวไปทุกที่ และวัตถุประสงค์ของการใช้โทรศัพท์มือถือของกลุ่มวัยรุ่นในปัจจุบันไม่ใช่เป็นเพียงเครื่องมือสื่อสารอย่างเดียวเท่านั้น ซึ่งนอกจากใช้โทรออก หรือรับสายแล้ว ยังใช้โทรศัพท์มือถือทำอย่างอื่นอีก เช่น ฟังเพลง, ถ่ายภาพ, ถ่ายวิดีโอ, เล่นเกมส์ รวมถึงการรับส่งอีเมลล์หรือการเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ต โดยมีการใช้โทรศัพท์เพื่อส่งข้อความและรูปภาพ ร้อยละ 50.0 โหลดเพลง ร้อยละ 46.4 และเล่นเกม ร้อยละ 14.8 (สำนักงานกองทุนสนับสนุนการส่งเสริมสุขภาพ, 2550)

นอกจากนี้แล้ว สำนักงานสถิติแห่งชาติได้สำรวจการมีการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือน เพื่อให้ทราบถึงจำนวนประชากรที่ใช้คอมพิวเตอร์ ใช้อินเทอร์เน็ต และใช้โทรศัพท์มือถือ ในไตรมาส 1 ในช่วงเดือนมกราคม ถึง เดือนมีนาคม 2553 โดยสัมภาษณ์หัวหน้าครัวเรือน และสมาชิกที่มีอายุ 6 ปีขึ้นไป จากครัวเรือนบุคคลและครัวเรือนพิเศษที่เป็นตัวอย่างทั้งหมด 79,560 ครัวเรือน มีจำนวนทั้งสิ้น 61.9 ล้านคน ในจำนวนนี้มีผู้ใช้คอมพิวเตอร์ 19.1 ล้านคน คิดเป็นร้อยละ 30.9 ผู้ใช้อินเทอร์เน็ต 13.8 ล้านคน หรือร้อยละ 22.4 และผู้ใช้โทรศัพท์มือถือ 38.2 ล้านคน หรือร้อยละ 61.8 เมื่อมีการเปรียบเทียบการใช้คอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ต และโทรศัพท์มือถือของประชาชนอายุ 6 ปีขึ้นไปในระหว่างปี 2547 – 2553 พบว่าผู้ใช้คอมพิวเตอร์มีสัดส่วนเพิ่มขึ้นจากร้อยละ 21.4 (จำนวน 12.5 ล้านคน) เป็นร้อยละ 30.9 (จำนวน 19.1 ล้านคน)

และผู้ใช้อินเทอร์เน็ตเพิ่มขึ้นจากร้อยละ 11.9 (จำนวน 7.0 ล้านคน) เป็นร้อยละ 22.4 (จำนวน 13.8 ล้านคน) และผู้ใช้โทรศัพท์มือถือเพิ่มขึ้นจากร้อยละ 28.2 (จำนวน 16.6 ล้านคน) เป็นร้อยละ 61.8 (จำนวน 38.2 ล้านคน) และเมื่อพิจารณาสัดส่วนของผู้ใช้คอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ต และ โทรศัพท์มือถือ เป็นรายภาคพบว่า ในปี 2553 กรุงเทพมหานครมีสัดส่วนผู้ใช้คอมพิวเตอร์มากที่สุด คือร้อยละ 47.4 รองลงมาคือภาคกลาง ร้อยละ 31.7 ภาคใต้ ร้อยละ 29.3 ภาคเหนือร้อยละ 28.9 และต่ำสุดในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ร้อยละ 27.2 ส่วนการใช้อินเทอร์เน็ต กรุงเทพมหานครมีผู้ใช้มากที่สุด คือร้อยละ 39.6 รองลงมาคือ ภาคกลาง ร้อยละ 22.3 ภาคเหนือ ร้อยละ 21.2 ภาคใต้ร้อยละ 19.9 และต่ำสุดภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ร้อยละ 18.9 ในขณะที่การใช้โทรศัพท์มือถือ กรุงเทพมหานครมีสัดส่วนของผู้ใช้มากที่สุดเช่นเดียวกัน คือร้อยละ 77.3 รองลงมา คือภาคกลาง ร้อยละ 66.9 ภาคเหนือ ร้อยละ 60.5 ภาคใต้ ร้อยละ 58.8 และต่ำสุดในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ร้อยละ 55.4 (สำรวจการมี การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือน, 2553)

จะเห็นว่าเป็นสถิติที่สำคัญ ที่ทำให้ทราบถึงอัตราการเติบโตการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสารของประเทศไทยมีจำนวนเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง ไม่ว่าจะเป็น คอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ต และ โทรศัพท์มือถือ ส่วนแล้วแต่เป็นสิ่งสำคัญของสังคมในปัจจุบัน ที่เป็นสังคมแห่ง การติดต่อสื่อสาร โดยปราศจากข้อจำกัดในเรื่องของเวลา และสถานที่ โดยจะมีการเพิ่มช่องทางและ การเพิ่มความรวดเร็วในการติดต่อเพิ่มมากยิ่งขึ้น เพื่อตอบสนองการใช้งานให้มีประสิทธิภาพ มากที่สุด โดยเฉพาะกรุงเทพมหานคร ที่มีอัตราสูงสุดของการใช้เทคโนโลยีและการสื่อสาร

นอกจากนี้แล้วจะเห็นว่าอินเทอร์เน็ตได้เข้ามามีบทบาทกับชีวิตประจำวันของในแต่ละคน เป็นอย่างมาก ตั้งแต่การเข้าไปรับส่ง อีเมลล์ (e-mail) พูดคุยกับเพื่อนๆผ่าน โปรแกรมสนทนาต่างๆ ที่มีการรองรับ , ดูโปรแกรมภาพยนตร์ หรือการค้นหาข้อมูลเพื่อมาทำรายงาน แต่มักจะมีอุปสรรค ในการเชื่อมต่อเข้ากับอินเทอร์เน็ต โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อจำเป็นต้องเดินทางและไม่สามารถนำ คอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะไปได้เพราะมีขนาดใหญ่ไม่สะดวกต่อการพกพา และ โน้ตบุ๊กที่สามารถ เคลื่อนย้ายได้แต่ก็ยังมีข้อจำกัดในเรื่องของขนาดและน้ำหนัก ที่เคลื่อนย้ายไม่ค่อยสะดวกเท่ากับ โทรศัพท์มือถือ (อนุโชต วุฒิพรพงษ์, 2544) จึงทำให้ โทรศัพท์ที่มีการรองรับการใช้อินเทอร์เน็ต ได้รับความนิยมนับเป็นอย่างมาก

จากผลการสำรวจดังกล่าว ทำให้ทราบถึงการเติบโตของอินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ ที่ ได้รับความนิยมนับเป็นอย่างมาก โดยเฉพาะกลุ่มวัยรุ่น ที่เป็นกลุ่มที่เรียนรู้เร็ว โดยเฉพาะเมื่อมี เทคโนโลยีใหม่ๆ เข้ามาก็จะมีอยากรู้ อยากลองกับเทคโนโลยีใหม่ๆ เพื่อให้ตนเองมีความทันสมัย

อยู่เสมอและได้รับการยอมรับจากสังคมรอบข้าง โดยเฉพาะกลุ่มเพื่อน ที่มีอิทธิพลต่อวัยรุ่นเป็นอย่างมาก จึงทำให้โทรศัพท์ที่รองรับการใช้งานอินเทอร์เน็ตนับว่าเป็นอุปกรณ์การสื่อสารที่สำคัญกับวัยรุ่น นอกจากนี้แล้ววัยรุ่น ยังอยู่ในวัยที่ศึกษาเล่าเรียน การค้นหาความรู้ย่อมเกิดขึ้นควบคู่ไปกับการเรียน และช่องทางการค้นหาข้อมูลก็มีส่วนสำคัญอย่างยิ่ง ในการที่จะได้มาซึ่งข้อมูลที่ต้องการ และได้มาอย่างสะดวกรวดเร็ว โดยเฉพาะช่องทางอินเทอร์เน็ตที่เป็นทั้งความรู้ ความบันเทิง เพื่อที่จะสามารถตอบสนองความต้องการของวัยรุ่น ด้วยเหตุนี้จึงทำให้ วัยรุ่นมีการใช้อินเทอร์เน็ตเป็นจำนวนมาก โดยเฉพาะจะมีการใช้โปรแกรมในส่วนของสังคมออนไลน์ เพราะช่องทางการติดต่อสื่อสารระหว่างกลุ่มเพื่อน การใช้สังคมออนไลน์ยังทำให้ได้รู้จักกับเพื่อนใหม่ๆ ผ่านโปรแกรมต่างๆ เช่น Facebook Twitter ซึ่งเป็นช่องทางที่สามารถแสดงตัวตนของตนเองผ่านอินเทอร์เน็ต ไม่ว่าจะเป็นการแสดงสถานะของตนหรือการแสดงความคิดเห็นในเรื่องต่างๆ เพื่อให้เพื่อนสมาชิกในสังคมออนไลน์ได้ทราบเกี่ยวกับสิ่งที่ผู้ใช้ต้องการแบ่งปันข้อมูลต่างๆ และเมื่อโทรศัพท์มือถือ ได้มีการพัฒนาระบบปฏิบัติการเพื่อสามารถรองรับการใช้งานอินเทอร์เน็ตได้ ทำให้วัยรุ่นมีการยอมรับและใช้งานอินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือกันเป็นอย่างมาก ซึ่งนำมาสู่การวิจัยในครั้งนี้ เพื่อที่จะศึกษาถึงการยอมรับการใช้งานอินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานครว่ามีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือในปัจจุบันอย่างไร

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษา ความสัมพันธ์ระหว่างการรับรู้ถึงความง่ายของการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือกับเจตนาเชิงพฤติกรรมของการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ
2. เพื่อศึกษา ความสัมพันธ์ระหว่างการรับรู้ถึงประโยชน์ของการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือกับเจตนาเชิงพฤติกรรมของการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ
3. เพื่อศึกษา ความสัมพันธ์ระหว่างการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงในการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือกับเจตนาเชิงพฤติกรรมของการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ
4. เพื่อศึกษา ความสัมพันธ์ระหว่างเจตนาเชิงพฤติกรรมกับพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ

ขอบเขตในการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ เป็นการศึกษาถึง การยอมรับการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร อายุ 15 – 21 ปี นอกจากนี้แล้วผู้วิจัยต้องการศึกษาถึง การรับรู้ถึงความง่ายในการใช้ และการรับรู้ถึงประโยชน์ในการใช้ รวมไปถึงการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง ที่มีความสัมพันธ์ต่อเจตนาเชิงพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ และเจตนาเชิงพฤติกรรมความสัมพันธ์ต่อพฤติกรรมการใช้ซึ่งจะนำไปสู่การยอมรับการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เพื่อทราบถึงพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร
2. เพื่อทราบถึงการรับรู้ถึงความง่ายในการใช้งานอินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ การรับรู้ถึงประโยชน์ที่ได้รับจากการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง เจตนาเชิงพฤติกรรม และพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร
3. เพื่อเป็นแนวทางต่อผู้ที่สนใจศึกษาพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร

นิยามศัพท์เฉพาะ

โทรศัพท์มือถือ หมายถึง โทรศัพท์เคลื่อนที่ไร้สายขนาดพกพา ที่ใช้ติดต่อสื่อสารระหว่างบุคคล

อินเทอร์เน็ต หมายถึง เครือข่ายของเครือข่ายคอมพิวเตอร์ ระบบต่าง ๆ ที่เชื่อมโยงกัน ลักษณะของระบบอินเทอร์เน็ต เป็นเสมือนใยแมงมุมที่ครอบคลุมทั่วโลก ในแต่ละจุดที่เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตนั้น สามารถสื่อสารกันได้หลายเส้นทาง

โอบายอินเทอร์เน็ต หมายถึง โทรศัพท์มือถือที่ใช้งานอินเทอร์เน็ตได้

วัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร หมายถึง กลุ่มคนที่มีอายุระหว่าง 15 – 21 ปี ในเขต กรุงเทพมหานคร

การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง หมายถึง การคล้อยตามกลุ่มบุคคลที่วัยรุ่นให้การยอมรับนับถือ ในที่นี้คือ พ่อ แม่ ญาติพี่น้อง คู่รัก เพื่อน ครู อาจารย์

ความง่ายในการใช้งานอินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ หมายถึง การใช้งานที่เข้าใจง่ายไม่ซับซ้อน ไม่ใช้เวลาในการศึกษาการใช้งานนาน เช่น รูปแบบลักษณะ วันเวลา สะดวกต่อการใช้งาน

ประโยชน์จากการใช้งานอินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ หมายถึง สิ่งที่เป็นผลดีหรือเป็นคุณที่ได้จากการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ เช่น อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือช่วยให้หาข้อมูลได้ง่ายและสะดวกกว่าวิธีเดิมการใช้นคอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะและโน้ตบุ๊ก

การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง หมายถึง การกระทำ หรือการทำตามแบบอย่างบุคคลที่ตนเองให้การยอมรับนับถือ เช่น พ่อ แม่ พี่ น้อง คู่รัก (แฟน) เพื่อน ครู อาจารย์

เจตนาเชิงพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ หมายถึง ความรู้สึกต่อการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ ว่ามีผลดีหรือผลเสียอย่างไร เช่น อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ มีความตั้งใจที่จะใช้ มีความน่าสนใจ มากกว่าการใช้นคอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ และโน้ตบุ๊ก

การยอมรับการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ หมายถึง พฤติกรรมการใช้งานอินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ เช่น การใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือเพื่อใช้งานในรูปแบบต่างๆ โดยหาข้อมูล เล่นเกมส์ ดูหนัง ฟังเพลง และมีการใช้เพื่อ สนทนาในสังคมออนไลน์

บทที่ 2

การตรวจเอกสาร

ในการศึกษา “การยอมรับการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร” ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังนี้

1. แนวคิดเรื่องโทรศัพท์มือถือ
2. แนวคิดเรื่องอินเทอร์เน็ต
3. แนวคิดเรื่องโมบายอินเทอร์เน็ต
4. แนวคิดเรื่องวัยรุ่น
5. แนวคิดทฤษฎีเรื่องการยอมรับเทคโนโลยี
6. ทฤษฎีการแพร่กระจายนวัตกรรม

แนวคิดเรื่องโทรศัพท์มือถือ

วิวัฒนาการโทรศัพท์มือถือ

สมัยโบราณ การติดต่อสื่อสารทางไกลระหว่างมนุษย์ด้วยกันนั้น จะใช้วิธีการง่าย ๆ อาศัยธรรมชาติหรือเลียนแบบธรรมชาติเป็นหลัก เช่น การใช้ควัน เสียง แสง หรือใช้นกพิราบ การสื่อสารที่ใช้ชื่อดังกล่าวนี้จะไม่ค่อยได้ผล เนื่องจากไม่สามารถให้รายละเอียดข่าวสารได้มาก หรือแม้จะให้รายละเอียดได้มากแต่ก็ไม่ค่อยจะปลอดภัยเท่าที่ควร เช่น นกพิราบนำสารซึ่งให้รายละเอียดได้มาก แต่เป็นการเสี่ยงเพราะนกพิราบอาจไปไม่ถึงปลายทางได้

ในปัจจุบันซึ่งเป็นยุคโลกาภิวัตน์ เป็นยุคแห่งความเจริญทางด้านเทคโนโลยี มนุษย์ได้นำเอาเทคโนโลยีที่มีอยู่มาประยุกต์ใช้กับการสื่อสาร ทำให้การติดต่อสื่อสารในปัจจุบันมีประสิทธิภาพสูงมากทั้งความสะดวกสบาย รวดเร็วและถูกต้องชัดเจนรวมถึงมีความแน่นอนของสารที่ส่ง ที่ผู้ส่งไว้วางใจว่าสารที่ตนเองส่งนั้นจะถึงมือผู้รับอย่างแน่นอน

ระบบสื่อสารที่ใช้อยู่ในปัจจุบันนี้มีหลายชนิด เช่น วิทยุสื่อสาร (Radio Communication) โทรเลข (Telegraphy) โทรพิมพ์ (Telex) โทรศัพท์ (Telephone) โทรสาร (Facsimile) หรือวิทยุตาม

ตัว (Pager) เป็นต้น แต่ระบบสื่อสารที่ได้รับความนิยมทั่วโลกก็คือ โทรศัพท์ เพราะโทรศัพท์สามารถโต้ตอบกันได้ทันที รวดเร็วทันต่อเหตุการณ์ ซึ่งระบบการสื่อสาร อื่น ๆ ในขณะนั้น ไม่สามารถทำได้ โทรศัพท์จึงได้รับความนิยมเป็นอย่างมากและใน โลกของการสื่อสารปัจจุบัน โทรศัพท์ก็เป็นเครื่องบ่งชี้ถึงความเจริญรุ่งเรืองของประเทศต่าง ๆ มีคำกล่าวหรือข้อกำหนดเกี่ยวกับการพัฒนาประเทศอยู่ว่า ประเทศใด ที่มีจำนวนเลขหมายโทรศัพท์ในประเทศ 40 หมายเลขต่อประชากร 100 คน ถือว่าประเทศนั้นมีความเจริญแล้ว หรือเป็นประเทศที่พัฒนาแล้วและประเทศใดที่มีหมายเลขโทรศัพท์ 10 เลขหมายขึ้นไปต่อประชากร 100 คน ถือว่าประเทศนั้น กำลังได้รับการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง โดยทำให้ระบบของโทรศัพท์นั้นสามารถรองรับการใช้งานได้ จะเห็นว่าประเทศต่าง ๆ ทั่วโลกให้ความสำคัญกับ กิจการโทรศัพท์เป็นอย่างมากในประเทศไทย คำว่า โทรศัพท์ได้เริ่มรู้จักกันตั้งแต่รัชการที่ 5 ซึ่งโทรศัพท์ตรงกับภาษากรีกคำว่า Telephone โดยที่ Tele แปลว่า ทางไกล และ Phone แปลว่า การสนทนา เมื่อแปลรวมกันแล้วก็หมายถึงการสนทนากันในระยะทางไกล ๆ หรือการส่งเสียงจากจุดหนึ่งไปยังจุดหนึ่งได้ตามต้องการ (เทคโน โลยี, 2554)

แนวคิดเรื่องอินเทอร์เน็ต

1. ความหมายของอินเทอร์เน็ต

ในปัจจุบันการใช้งานอินเทอร์เน็ตได้รับความนิยมอย่างแพร่หลาย เนื่องจากมีสัญญาณที่ครอบคลุมเกือบทุกพื้นที่ ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีในการส่งสัญญาณเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต ทำให้อินเทอร์เน็ตมีบทบาทสำคัญสำหรับผู้ที่ได้ใช้งานอินเทอร์เน็ต เนื่องจากอินเทอร์เน็ตมีการรวบรวมข้อมูลความรู้มหาศาลเพื่อตอบสนองความต้องการของผู้ใช้งานได้ถูกจุดไม่ว่าจะเป็นด้าน การศึกษาหาข้อมูล ความบันเทิง และการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อเป็นช่องทางในการทำการค้า ซึ่งมีผู้ให้ความหมายของอินเทอร์เน็ตดังนี้

กิดานันท์ มลิทอง (2543) อินเทอร์เน็ต คือ ระบบของการเชื่อมโยงข่ายงานคอมพิวเตอร์ขนาดใหญ่มาครอบคลุมไปทั่วโลกไปทั่วโลก เพื่ออำนวยความสะดวกในการให้บริการสื่อสารข้อมูล เช่น การบันทึกเข้าระยะไกล การถ่ายโอนแฟ้ม ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์และกลุ่มอภิปราย อินเทอร์เน็ตเป็นวิธีในการเชื่อมโยงงานคอมพิวเตอร์ที่มีอยู่ ซึ่งขยายออกไปอย่างกว้างขวาง เพื่อการเข้าถึงของแต่ละระบบที่มีส่วนร่วมอยู่

ชาวเลิซ เลิซโลฟาร และกอบกุล สรรพกิจจางง (2543) อินเทอร์เน็ตเป็นคำที่เรียกเครือข่ายคอมพิวเตอร์ขนาดใหญ่ที่มีการเชื่อมโยงถึงกันในระดับโลกภายใน เครือข่ายประกอบไปด้วยเครือข่ายย่อยจำนวนมาก ซึ่งแต่ละเครือข่ายก็มีนโยบาย กฎเกณฑ์ เป็นของตนเองให้ผู้ใช้ถือปฏิบัติ เครือข่ายย่อยทั้งที่มีระบบเดียวกันและแตกต่างกันสามารถเชื่อมโยงเข้าเป็นเครือข่ายโลกได้ โดยใช้มาตรฐานการติดต่อที่เรียกว่า Internet Protocol : IP ซึ่งเป็นกติกาที่ใช้ในการสื่อสารและเคลื่อนย้ายข้อมูลจากแห่งหนึ่งภายในเครือข่าย โดยไม่จำกัดในเรื่องความแตกต่างของระบบคอมพิวเตอร์ที่มาเชื่อมต่อกัน

ณาดยา ฉาบนาท (2549) อินเทอร์เน็ต หมายถึง ระบบเครือข่ายที่มีขนาดใหญ่มาก สามารถเชื่อมโยงเครือข่ายคอมพิวเตอร์ทั่วโลกเข้าไว้ด้วยกันโดยอาศัยเครือข่ายโทรคมนาคมเป็นตัวเชื่อมเครือข่ายภายใต้มาตรฐานการเชื่อมโยงด้วยโปรโตคอล TCP/IP ทำให้เกิดการสื่อสารแลกเปลี่ยนข้อมูลได้ในระยะเวลาอันสั้น ซึ่งข้อมูลที่สามารถใช้ในการติดต่อสื่อสารได้นั้นมีอยู่หลายรูปแบบ ไม่ว่าจะเป็น ภาพ และเสียง เป็นต้น

ทักษิณา สนวนานท์ (2539) อินเทอร์เน็ต หมายถึง เครือข่ายคอมพิวเตอร์นานาชาติที่มีสายตรงต่อไปยังสถาบันหรือหน่วยงานต่างๆเพื่ออำนวยความสะดวกให้แก่ผู้ใช้รายใหญ่ทั่วโลกผ่านโมเด็ม (modem) คล้ายกับ Compuserve ผู้ใช้เครือข่ายนี้สามารถสื่อสารถึงกันได้ทางไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ (E-mail) สามารถสืบค้นข้อมูลและสารสนเทศ รวมทั้งคัดลอกเพิ่มข้อมูลและโปรแกรมบางโปรแกรมมาใช้ได้แต่จะต้องมีเครือข่าย ภายในรับช่วงต่ออีกทอดหนึ่งจึงจะได้ผล

สิทธิชัย ประสานวงศ์ (2540) อินเทอร์เน็ต หมายถึง ระบบเครือข่าย (network) ที่เชื่อมโยงเครือข่ายมากมายหลากหลายเครือข่ายเข้าด้วยกัน อินเทอร์เน็ตจึงเป็นแหล่งข้อมูลขนาดใหญ่ที่มีข้อมูลในทุกๆด้านให้ผู้ที่สนใจเข้าไปค้นคว้าหามาใช้ได้อย่างสะดวกรวดเร็วและง่ายดายนอกจากนี้แล้ว Rowley (1998: 181) กล่าวว่า อินเทอร์เน็ตเป็นเครือข่ายหนึ่งของเครือข่ายคอมพิวเตอร์ที่เชื่อมโยงถึงกันทั่วโลกโดยผ่านโปรโตคอล ซีทีพี/ไอพี ในขณะที่ Burke (1996: 1) ได้ให้ความหมายของอินเทอร์เน็ต ว่า อินเทอร์เน็ตเป็นเครือข่ายคอมพิวเตอร์ที่เชื่อมถึงกัน โดยคอมพิวเตอร์และเครือข่ายต่างๆจากทั่วโลกถูกเชื่อมโยงเข้าด้วยกัน เพื่อแบ่งปันข้อมูลแก่กัน

จากความหมายของคำว่าอินเทอร์เน็ต ดังกล่าวข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า อินเทอร์เน็ต เป็นเครือข่ายเชื่อมโยงขนาดใหญ่ ผู้ใช้งานสามารถเข้าถึงข้อมูลต่างๆ ที่เป็นประโยชน์ต่อตนเอง สามารถใช้เพื่อตอบสนองความต้องการได้ ซึ่งจะมีโปรแกรมในรูปแบบต่างๆ ที่มีการพัฒนาอยู่ตลอดเวลา

เพื่อความสะดวก รวดเร็ว ตอบสนองความต้องการของผู้ที่ใช้งาน จึงทำให้อินเทอร์เน็ตได้รับความนิยมอย่างแพร่หลาย

2. ความสำคัญของอินเทอร์เน็ต

บุญลักษณ์ เอี่ยมสำอาง (2552) ได้กล่าวถึงความสำคัญของอินเทอร์เน็ตไว้ว่า อินเทอร์เน็ตมีความสำคัญกับวิถีชีวิตของคนเราในปัจจุบันเป็นอย่างมากในทุก ๆ ด้าน ไม่ว่าจะเป็นบุคคลที่อยู่ในวงการธุรกิจ การศึกษา ต่างก็ได้รับประโยชน์จากอินเทอร์เน็ตด้วยกันทั้งนั้น โดยมีการแบ่งความสำคัญของการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือดังนี้

2.1 ด้านการศึกษา

- 1) สามารถใช้เป็นแหล่งค้นคว้าหาข้อมูล ไม่ว่าจะเป็นข้อมูลทางวิชาการ ข้อมูลด้านการบันเทิง ด้านการแพทย์ และอื่นๆที่น่าสนใจ
- 2) ระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต จะทำหน้าที่เปรียบเสมือนเป็นห้องสมุดขนาดใหญ่
- 3) นักเรียนนักศึกษาสามารถใช้อินเทอร์เน็ตติดต่อกับมหาวิทยาลัยหรือโรงเรียนอื่น ๆ เพื่อค้นหาข้อมูลที่กำลังศึกษาอยู่ได้ ทั้งที่ข้อมูลที่เป็นข้อความ เสียง ภาพเคลื่อนไหวต่างๆ

2.2 ด้านธุรกิจและการพาณิชย์

- 1) ค้นหาข้อมูลต่างๆเพื่อช่วยในการตัดสินใจทางธุรกิจ
- 2) สามารถซื้อขายสินค้า ทำธุรกรรมผ่านระบบเครือข่าย
- 3) เป็นช่องทางในการประชาสัมพันธ์ โฆษณาสินค้า ติดต่อสื่อสารทางธุรกิจ
- 4) ผู้ใช้ที่เป็นบริษัท หรือองค์กรต่าง ๆ ก็สามารถเปิดให้บริการ และสนับสนุน ลูกค้าของตนผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้ เช่น การให้ คำแนะนำ สอบถามปัญหาต่างๆให้แก่ลูกค้า แจกจ่ายตัวโปรแกรมทดลองใช้ (Shareware) โปรแกรมแจกฟรี (Freeware)

2.3 ด้านความบันเทิง

1) การพักผ่อนหย่อนใจและสันทนาการ เช่น การค้นหาวารสารต่าง ๆ ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ที่เรียกว่า Magazine Online รวมทั้งหนังสือพิมพ์และ ข่าวสารอื่นๆ โดยมีภาพประกอบที่จอคอมพิวเตอร์เหมือนกับวารสารตามร้าน หนังสือทั่วไป

2) สามารถฟังวิทยุหรือดูรายการโทรทัศน์ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้

3) สามารถดึงข้อมูล (Download) ภาพยนตร์มาดูได้

นอกจากนี้แล้ว พงษ์ศักดิ์ สุสัมพันธ์ไพบูลย์ (2548) ยังให้ความหมายของอินเทอร์เน็ต ว่า อินเทอร์เน็ตมีบทบาทต่อการดำเนินชีวิตและการทำธุรกิจในปัจจุบันมากขึ้น โดยอินเทอร์เน็ตเป็นสื่อกลางที่ช่วยอำนวยความสะดวกหลายอย่าง

3. รูปแบบการนำเสนอผ่านอินเทอร์เน็ต

พันจันทร์ ธนวัฒนเสถียร (2546) ได้ให้ความหมายเกี่ยวกับรูปแบบการนำเสนอผ่านอินเทอร์เน็ตดังนี้

3.1 สื่อสารกับผู้อื่น

ผู้ใช้สามารถใช้อินเทอร์เน็ตสื่อสารกับผู้อื่นได้ไม่ว่าจะอยู่ไกลเพียงใดก็ตาม ซึ่ง นอกจากการส่งเป็นจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (E-mail) การ์ดอวยพรที่มีเสียงและ ภาพเคลื่อนไหว หรืออาจใช้เสียง ภาพ และข้อความสื่อสารกันแบบทันที ซึ่งนอกจากจะติดต่อกับคนที่เรารู้จักอยู่แล้ว ผู้ใช้สามารถหาเพื่อนใหม่ในอินเทอร์เน็ต และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเขาได้

3.2 แหล่งความรู้

อินเทอร์เน็ตเป็นเหมือนแหล่งความรู้ ที่มีข้อมูลมากมายที่เราสามารถนำมาใช้ได้ ซึ่งไม่เป็นเพียงข้อความเท่านั้น แต่มีทั้งภาพ เสียง ภาพยนตร์ แหล่งข่าวสารและความบันเทิง ผู้ใช้สามารถติดตามข่าวล่าสุด ไม่ว่าจากในประเทศ หรือต่างประเทศก็ได้

3.3 จับจ่ายสินค้าและบริการ

อินเทอร์เน็ตเป็นแหล่งจับจ่ายสินค้าและบริการมากมาย ซึ่งปัจจุบันมีบริษัทนับหมื่นที่ได้หันมาประชาสัมพันธุ์ตัวเอง และให้บริการลูกค้าบนอินเทอร์เน็ตตลอด 24 ชั่วโมง ผู้ใช้สามารถขอข้อมูลสินค้าและเปรียบเทียบราคาได้อย่างสะดวก และเมื่อพอใจสินค้าใดก็สั่งซื้อทางอินเทอร์เน็ตได้

3.4 ศูนย์รวมสารพัดโปรแกรมใช้งานและเกม

ในอินเทอร์เน็ตมีโปรแกรมการใช้งาน และเกมมากมายที่ผู้ใช้นำมาใช้ได้ ซึ่งมีตั้งแต่โปรแกรมประเภทฟรีแวร์ (Freeware) ที่สามารถนำมาใช้ได้ฟรี หรือโปรแกรมประเภทแชร์แวร์ (Shareware) ที่ให้ทดลองใช้ก่อน และซื้อมาใช้จริงหลังหมดเวลาทดลอง

4. บริการต่างๆบนอินเทอร์เน็ต

ณาดยา ฉานนาค (2549) ได้แบ่งบริการบนอินเทอร์เน็ตออกเป็น 8 ประเภท ดังนี้

4.1 อีเมล (E-mail)

เป็นบริการในระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ที่สำคัญที่มีผู้นิยมใช้บริการกันมากที่สุด สามารถส่งตัวอักษร ข้อความ เพิ่มข้อมูล ภาพ เสียง ผ่านระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ไปยังผู้รับ อาจจะเป็นคนเดียวหรือกลุ่มคน โดยทั้งที่ผู้ส่งและผู้รับเป็นผู้ใช้ที่อยู่ในระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์เดียวกัน ช่วยให้สามารถติดต่อสื่อสารระหว่างกันได้ทั่วโลก มีความสะดวก รวดเร็ว และสามารถสื่อสารถึงกันได้ตลอดเวลาโดยไม่ต้องคำนึงถึงว่าผู้รับจะอยู่ที่ไหน จะใช้เครื่องคอมพิวเตอร์อยู่หรือไม่ เพราะไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์จะเก็บข้อความเหล่านั้นไว้

4.2 เวิลด์ไวด์ เว็บ (WWW)

เป็นการเข้าสู่ระบบอินเทอร์เน็ตเพื่อสืบค้นข้อมูลที่มีอยู่ในระบบอินเทอร์เน็ต โดยข้อมูลนั้นจะอยู่ในรูปของ Interactive Multimedia คือมีทั้งรูปภาพ ข้อความ ภาพเคลื่อนไหวและเสียง อีกทั้งข้อมูลเหล่านี้ยังใช้ระบบที่เรียกว่า ระบบข้อความหลายมิติ (hypertext) คือจะมีจุดเชื่อมโยงข้อความหรือรูปภาพในข้อมูลนั้นที่จะช่วยให้เราสามารถเข้าไปดูรายละเอียดที่ลึกและกว้างยิ่งขึ้นซึ่ง

ข้อความดังกล่าวจะมีลักษณะพิเศษที่สังเกตเห็นได้อย่างชัดเจนคือ จะเป็นข้อความที่เป็นตัวหนา หรือขีดเส้นใต้ เพียงแค่คลิกไปในข้อความนั้น ก็จะสามารรถเข้าไปดูข้อมูลเพิ่มเติมได้

4.3 เอฟทีพี (FTP)

เป็นการโอนย้ายไฟล์ หรือการรับส่งแฟ้มข้อมูล (File) ซึ่งอาจจะอยู่ในรูปของข้อความ รูปภาพ เสียง หรือภาพเคลื่อนไหวจากระบบอินเทอร์เน็ตหรือจากเครื่องที่ให้บริการ FTP (FTP Server) มาไว้ในเครื่องคอมพิวเตอร์ของผู้ใช้ ซึ่งเรียกว่า การดาวน์โหลด (Download) และในทางตรงกันข้าม ถ้าเราต้องการนำเสนอข้อมูลจากเครื่องคอมพิวเตอร์ไปไว้ในระบบอินเทอร์เน็ต ก็สามารถทำได้เช่นเดียวกัน โดยใช้การอัปโหลด (Up-load) ไฟล์ข้อมูลของเราไป

4.4 เทลเน็ต (Telnet)

เป็นบริการที่ช่วยให้เราสามารถเข้าไปใช้งานในระบบคอมพิวเตอร์เครื่องอื่นที่อยู่ไกลๆ ได้ สำหรับการทำงานของโปรแกรม Telnet นั้น จะต้องอาศัยผู้ที่มีความเชี่ยวชาญในการเชื่อมต่อระบบ และติดตั้งโปรแกรม เพราะการแสดงผลลัพธ์ของโปรแกรม Telnet นั้น ส่วนใหญ่แล้วจะแสดงเป็นข้อความ ไม่ได้แสดงเป็นรูปภาพเหมือนกับโปรแกรมอื่น สำหรับโปรแกรมที่ช่วยให้สามารถใช้บริการนี้ได้คือ โปรแกรม NCSA Telnet

4.5 ยูซเน็ต / นิวกรุ๊ป (Usenet/ New group)

เป็นบริการที่ช่วยให้สามารถเข้าสู่ข่าวสารข้อมูลของกลุ่มสนทนาแลกเปลี่ยนปัญหาข้อสงสัยข่าวสารต่างๆ

4.6 อาร์ไคฟส์ (Archive)

เนื่องจากอินเทอร์เน็ตเป็นระบบขนาดใหญ่ที่ครอบคลุมกว้างขวางทั่วโลกดังนั้นจึงจำเป็นต้องมีระบบหรือ โปรแกรมเพื่อช่วยในการหาแฟ้มได้อย่างสะดวกรวดเร็ว

4.7 โกเฟอร์ (Gopher)

ใช้ค้นหาข้อมูลและขอใช้บริการข้อมูลข่าวสารและไฟล์ต่างๆด้วยระบบเมนูโกเฟอร์ เป็นโปรแกรมที่มีรายการให้เลือก เพื่อช่วยเหลือผู้ใช้ในการค้นหาเพิ่มข้อมูล ความหมาย และสิ่งต่างๆในหัวข้อที่ระบุไว้

4.8 ไออาร์ซี (IRC : internet Relay Chat)

เป็นการสนทนาที่ผู้ใช้ระบบฝ่ายหนึ่งสนทนากับผู้ใช้ระบบอีกฝ่ายหนึ่ง ซึ่งจะมีการโต้ตอบกันทันทีโดยการพิมพ์ข้อความหรือใช้เสียงก็ได้

นอกจากนี้แล้ว ไพรซ์ ธัชยพงษ์ (2537) ยังกล่าวถึงความสำคัญของอินเทอร์เน็ตไว้ว่า อินเทอร์เน็ตเป็นอุบัติการณ์ครั้งสำคัญของสังคมโลก ในช่วงรอยต่อระหว่างศตวรรษ ปัจจุบันหลักที่ทำให้อินเทอร์เน็ตเป็นปรากฏการณ์ของยุคสมัยประกอบด้วย

- 1) อินเทอร์เน็ตเป็นเทคโนโลยีเครือข่ายที่ใช้งานง่าย ทำให้กลายเป็นบริการที่ประชาชนทั่วไปใช้ได้สะดวก โดยไม่จำเป็นต้องมีความรู้ด้านโปรแกรมคอมพิวเตอร์
- 2) อินเทอร์เน็ตเป็นเครือข่ายแห่งเครือข่าย (Network of Networks) ทำให้เกิดการเชื่อมโยงกันอย่างเสรีโดยไม่มีการปิดกั้น
- 3) สามารถเผยแพร่ข้อมูลของตนเองสู่สังคมโลกได้ง่าย
- 4) การสื่อสารผ่านระบบไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ (e-mail) เป็นการปฏิวัติระบบการสื่อสารทั่วโลกด้วยความเร็ว และแม่นยำ
- 5) สามารถแลกเปลี่ยนสาระความรู้ผ่านระบบ Bulletin Board และ Discussion Groups ต่างๆ ทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนความรู้กันได้อย่างกว้างขวาง และทั่วถึงมากขึ้น

6) มีเทคโนโลยีของการรับส่งข้อมูลผ่านระบบ File Transfer Protocol (FTP) ทำให้การรับส่งข้อมูลตั้งแต่เอกสาร 1 หน้า ไปจนถึงหนังสือทั้งเล่มเป็นไปได้อย่างสะดวก รวดเร็ว และประหยัด

7) มีการพัฒนาอยู่ตลอดเวลา เช่น การใช้ Internet Phone, Voice e-mail, Chat, การประชุมทางไกลผ่านอินเทอร์เน็ต

8) อินเทอร์เน็ตเป็นการปฏิวัติอุตสาหกรรม ในรูปแบบของ "พาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์" (Electronic Commerce)

9) มีรูปแบบของการสืบค้นข้อมูลของภาษา HTML (Hypertext Markup Language) ซึ่งนอกจากจะสะดวกและง่ายต่อการใช้แล้ว ยังเป็นสภาพแวดล้อมที่อาจมีผลทางจิตวิทยา ให้ผู้สืบค้นหาข้อมูลลึกลงไปเป็นชั้น ๆ ด้วยคุณสมบัติของ Web Browser ในอินเทอร์เน็ต

อินเทอร์เน็ตนับว่ามีประโยชน์ในแทบทุกด้าน สามารถจำแนกออกเป็น 3 ประเภทใหญ่ๆ ได้ดังนี้ คือ

1) สื่อสารกับผู้อื่นที่นับว่าเป็นตัวกลางในการพูดคุยสนทนามีค่าใช้จ่ายต่ำเมื่อเทียบกับโทรศัพท์

2) แหล่งความรู้ อินเทอร์เน็ตเป็นช่องทางที่สามารถค้นหา ข้อมูล ความรู้ และรวมกันไว้ได้อย่างมากมาย

3) โปรแกรมอำนวยความสะดวก ซึ่งเป็นพื้นฐานของการตอบสนองความต้องการของผู้ใช้ได้เป็นอย่างดี ซึ่งมีการพัฒนาโปรแกรมอย่างทันสมัย ทำให้ผู้ใช้งานมีความสะดวก รวดเร็ว ในการกระทำการต่างๆ ที่มีโปรแกรมรองรับ

พันจันทร์ วัฒนเสถียร(2543: 32) ได้แบ่งบริการบนอินเทอร์เน็ตออกเป็น 6 ประเภท คือ

1) เว็บเพจ (Web Page)

เว็บเพจ คือ หน้าไฟล์เว็บไซต์หน้าต่างๆ จะมีเนื้อหา ภาพ เสียง และองค์ประกอบอื่นๆ ที่สามารถสร้างขึ้นได้ เปรียบเสมือนหนังสือเล่มหนึ่ง ที่สามารถเปิดอ่านได้หลายๆ หน้า เว็บเพจแต่ละหน้าจะถูกเชื่อมโยงด้วยที่อยู่ของเว็บเพจที่เรียกว่า Url (Uniform Resource Locator) และในเว็บเพจยังมีจุดเชื่อมโยง (Links) หรือ ไฮเปอร์ลิงก์ (Hyperlink) ที่เป็นข้อความ หรือภาพที่ให้คลิกเม้าส์เพื่อเชื่อมโยงไปยังที่อยู่ของเว็บเพจอื่นๆ โดยการระบุด้วย Url นั้นเอง ตัวอย่าง Url ของเว็บไซต์ เช่น <http://faodoo.com/index.html> ซึ่งถ้าเข้าเว็บไซต์ด้วยชื่อนี้ ก็จะปรากฏหน้าแรก หรือหน้า โสมเพจ นั้นเอง หรือถ้าเข้าเว็บไซต์ด้วย <http://faodoo.com/hosting.html> ก็จะปรากฏหน้าเว็บเพจ อีกหน้า เป็นต้น

2) เว็บไซต์ (Web Site)

เว็บไซต์ หมายถึง หน้าเว็บเพจหลายหน้า ซึ่งเชื่อมโยงกันผ่านทางไฮเปอร์ลิงก์ ส่วนใหญ่จัดทำขึ้นเพื่อนำเสนอข้อมูลผ่านคอมพิวเตอร์ โดยถูกจัดเก็บไว้ในเว็ลด์ไวด์เว็บ หน้าแรกของเว็บไซต์ที่เก็บไว้ที่ชื่อหลักจะเรียกว่า โสมเพจ เว็บไซต์โดยทั่วไปจะให้บริการต่อผู้ใช้ฟรี แต่ในขณะเดียวกันบางเว็บไซต์จำเป็นต้องมีการสมัครสมาชิกและเสียค่าบริการ เพื่อที่จะดูข้อมูลในเว็บไซต์นั้น ซึ่งได้แก่ข้อมูลทางวิชาการ ข้อมูลตลาดหลักทรัพย์ หรือข้อมูลสื่อต่างๆ ผู้ทำเว็บไซต์มีหลากหลายระดับ ตั้งแต่สร้างเว็บไซต์ส่วนตัว จนถึงระดับเว็บไซต์สำหรับธุรกิจหรือองค์กรต่างๆ การเรียกดูเว็บไซต์โดยทั่วไปนิยมเรียกดูผ่านซอฟต์แวร์ในลักษณะของเว็บเบราว์เซอร์

3) โสมเพจ (Home Page)

เว็บเพจหน้าแรกซึ่งเป็นทางเข้าหลักของเว็บไซต์ ปกติเว็บเพจทุกๆ หน้าในเว็บไซต์จะถูกลิงก์ (โดยตรงหรือโดยอ้อมก็ตาม) มาจากโสมเพจ ดังนั้นบางครั้งจึงมีผู้ใช้คำว่าโสมเพจโดยหมายถึงเว็บไซต์ทั้งหมด แต่ความจริงแล้วโสมเพจหมายถึงหน้าแรกเท่านั้น ถ้าเปรียบกับร้านค้าโสมเพจก็เป็นเสมือนหน้าร้านนั่นเอง ดังนั้นจึงมักถูกออกแบบให้โดดเด่นและน่าสนใจมากที่สุด

4) โปรแกรมเว็บเบราว์เซอร์ (Web Browser)

โปรแกรม คั่นดูเว็บ คือโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ที่ผู้ใช้สามารถดูข้อมูลและโต้ตอบกับ ข้อมูลสารสนเทศที่จัดเก็บในหน้าเว็บที่ สร้างด้วยภาษาเฉพาะ เช่น ภาษาเอชทีเอ็มแอล (HTML) ที่ จัดเก็บไว้ที่ระบบบริการเว็บหรือเว็บเซิร์ฟเวอร์หรือระบบคลังข้อมูลอื่นๆ โดยโปรแกรมคั่นดูเว็บ เปรียบเสมือนสื่อในการติดต่อกับเครือข่าย หรือ เน็ตเวิร์คขนาดใหญ่ที่เรียกว่าเวิลด์ไวด์เว็บซึ่งมี ประโยชน์โดยสามารถ ดูเอกสารภายในเว็บเซิร์ฟเวอร์ได้อย่างสวยงามมีการแสดงข้อมูลในรูปของ ข้อความ ภาพ และระบบมัลติมีเดียต่างๆทำให้การดูเอกสารบนเว็บมีความน่าสนใจมากขึ้น ส่งผลให้ อินเทอร์เน็ตได้รับความนิยมเป็นอย่างมากเช่นในปัจจุบัน

5) ภาษาเอชทีเอ็มแอล (HTML: Hyper TextMarkup Language)

HTML หรือ HyperText Markup Language เป็นภาษาคอมพิวเตอร์รูปแบบหนึ่ง ที่มี โครงสร้างการเขียนโดยอาศัยตัวกำกับ (Tag) ควบคุมการแสดงผลข้อความ, รูปภาพ หรือวัตถุอื่นๆ ผ่านโปรแกรมเบราว์เซอร์ แต่ละ Tag อาจจะมีส่วนขยายที่เรียกว่า Attribute สำหรับระบุ หรือควบคุม การแสดงผล ของเว็บได้ด้วย นอกจากนี้แล้ว HTML เป็นภาษาที่ถูกพัฒนาโดย World Wide Web Consortium (W3C) จากแม่แบบของภาษา SGML (Standard Generalized Markup Language) โดย ตัดความสามารถบางส่วนออกไป เพื่อให้สามารถทำความเข้าใจและเรียนรู้ได้ง่าย และด้วยประเด็น ดังกล่าว ทำให้บริการ WWW เติบโตขยายตัวอย่างกว้างขวางตามไปด้วย

6) วิสซีวิก (WYSIWYG : What-You-See-Is-What-You-Get)

โปรแกรมแบบวิสซีวิกนี้ ใช้สร้างเว็บเพจโดยการนำรูปภาพ หรือข้อความมาวางทับบน เว็บเพจ และเมื่อแสดงผลเว็บเพจ จะปรากฏหน้าเอกสารของเว็บเพจ เหมือนกับขณะที่ ทำการสร้าง การใช้งานจะใช้งานได้ง่ายกว่า การเขียนด้วยภาษา HTML มาก โปรแกรมที่สามารถตอบสนอง การ สร้างเว็บเพจ แบบ WYSIWYG มีอยู่หลายโปรแกรมให้เลือกใช้เช่น FrontPage, Dreamweaver

5. ผลกระทบของอินเทอร์เน็ต

5.1 โทษของอินเทอร์เน็ต

ประณิธี รัตนวิจิตรและคณะ (2546) ได้กล่าวถึงโทษของการใช้อินเทอร์เน็ตมีหลากหลายลักษณะ ทั้งที่เป็นแหล่งข้อมูลที่เสียหาย ข้อมูลไม่ดี ไม่ถูกต้อง แหล่งประกาศซื้อขายของ ผิดกฎหมาย ขายบริการทางเพศ ที่รวมและกระจายของไวรัสคอมพิวเตอร์ต่างๆ

- 1) อินเทอร์เน็ตเป็นระบบอิสระ ไม่มีเจ้าของ ทำให้การควบคุมกระทำได้ยาก
- 2) มีข้อมูลที่มีผลเสียเผยแพร่อยู่ปริมาณมาก
- 3) ไม่มีระบบจัดการข้อมูลที่ดี ทำให้การค้นหาคำหากระทำไม่ได้ดีเท่าที่ควร
- 4) เติบโตเร็วเกินไป
- 5) ข้อมูลบางอย่างอาจไม่จริง ต้องดูให้ดีเสียก่อน อาจถูกหลอกลวง กลั่นแกล้งจากเพื่อน
- 6) ถ้าเล่นอินเทอร์เน็ตมากเกินไปอาจเสียการเรียนได้
- 7) ข้อมูลบางอย่างก็ไม่เหมาะกับเด็ก ๆ
- 8) ขณะที่ใช้อินเทอร์เน็ต โทรศัพท์จะใช้งานไม่ได้ (เป็นเฉพาะการต่ออินเทอร์เน็ตแบบ Dial up แต่ในปัจจุบันอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงจะสามารถใช้งาน โทรศัพท์ที่ต่ออินเทอร์เน็ตได้ด้วย
- 9) เป็นสถานที่ที่ใช้ติดต่อสื่อสาร เพื่อก่อเหตุร้าย เช่น การวางระเบิด หรือล่อลวงผู้อื่นไป กระทำชำเราทำให้เสียสุขภาพ เวลาที่ใช้อินเทอร์เน็ตเป็นเวลานานๆ โดยไม่ได้ขยับเคลื่อนไหว

5.2 โรคติดอินเทอร์เน็ต

Orzack (1998 อ้างใน พงจจิต ผาภูมิ, 2546) กล่าวว่า ผู้ที่ติดอินเทอร์เน็ต จะต้องมีอาการอย่างน้อย 5 ข้อจากอาการต่างๆ ดังนี้

- 1) เมื่อใช้อินเทอร์เน็ตแล้วมีความรู้สึกพอใจ อิ่มเอมใจ หรือรู้สึกผ่อนคลาย
- 2) เมื่อไม่ได้ใช้จะมีอาการกระสับกระส่าย กระวนกระวาย หงุดหงิด มีปัญหาเรื่องการนอนวิตกกังวลเพิ่มมากขึ้น มีภาวะซึมเศร้า หรือความรู้สึกไม่เป็นมิตร
- 3) คิดหมกมุ่นกับการใช้ และวางแผนที่จะใช้ หรือซื้ออุปกรณ์ที่เกี่ยวกับอินเทอร์เน็ตใหม่ๆ
- 4) ต้องการที่จะใช้เงินและใช้เวลาอย่างมาก ทุ่มเทาให้กับการใช้อินเทอร์เน็ต
- 5) ละทิ้งครอบครัว เพื่อนฝูง สังคม การเรียน หรือหน้าที่การงาน
- 6) โทกสมาคมในครอบครัว เพื่อนร่วมงาน เพื่อนร่วมชั้นเรียน ผู้รักษาหรือคนอื่นๆ เกี่ยวกับ เวลาที่ใช้อินเทอร์เน็ต
- 7) สัมพันธภาพกับผู้อื่นลดลง มีโอกาสสูญเสียการประสบความสำเร็จในการทำงาน การศึกษาความมั่นคงทางการเงิน
- 8) ไม่สามารถควบคุมตนเองในการใช้อินเทอร์เน็ตได้
- 9) มีอาการทางกายแสดงให้เห็น เช่น ปวดหลัง ปวดศีรษะข้างเดียว สุขภาพทรุดโทรม carpal tunnel syndrome การดูแลสุขภาพตนเองลดลง เช่น การรับประทานอาหาร ที่ไม่เป็นเวลา การไม่สนใจดูแลร่างกาย
- 10) ยังคงใช้อินเทอร์เน็ตต่างๆ ที่มีปัญหาเกิดขึ้น

การติดอินเทอร์เน็ต (Internet addiction) เป็นความผิดปกติชนิดใหม่ที่ได้เข้าสู่การบัญญัติศัพท์ทางการแพทย์มานานแล้ว แต่สำหรับประเทศไทยมีการวินิจฉัยการติดอินเทอร์เน็ตเกิดขึ้นครั้งแรกในประเทศไทย เมื่อปี พ.ศ. 2543 จะเห็นได้ว่าอินเทอร์เน็ตได้กลายเป็นสิ่งเสพติดชนิดใหม่ หรือ เรียกว่า โรคติดอินเทอร์เน็ต ซึ่งการติด อินเทอร์เน็ต ก็คือ การทำกิจกรรมใด ๆ บนอินเทอร์เน็ตบ่อยหรือนานเกินไปจนอาจส่งผลกระทบต่อวิถีชีวิตปกติของผู้ทำกิจกรรม และทำให้คนรอบข้างเกิดความเครียด (Oreilly, 1996)

เด็กวัยรุ่นตอนต้นที่ติดอินเทอร์เน็ตนั้น อาจรวมถึงเด็กติดเกมคอมพิวเตอร์ทางออนไลน์ หรือเด็กที่แชท (chat) กันทางอินเทอร์เน็ต ซึ่งการศึกษาครั้งนี้ไม่ได้สนใจสาระ รายละเอียดของการเล่นของเด็กวัยรุ่นตอนต้น แต่สนใจเกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ตที่มีผลต่อสุขภาพของเด็กวัยรุ่นตอนต้นเท่านั้น เนื่องจากเด็กที่ติดอินเทอร์เน็ตมีความต้องการเวลาในการใช้อินเทอร์เน็ตที่มากขึ้น จนมีผลกระทบต่อชีวิตประจำวันหรือวิถีชีวิตของเด็กเหล่านั้น ซึ่งจะส่งผลทำให้เด็กวัยรุ่นไม่มีเวลาในการทำกิจกรรมต่าง ๆ เพราะในวันหนึ่ง ๆ เด็กวัยรุ่นตอนต้นจะมีวิถีชีวิตและมีการทำกิจกรรมต่าง ๆ ดังนี้ คือการนอนหลับ การทำงาน การเดินทาง การเรียน การช่วยเหลืองานบ้าน การออกกำลังกาย และการทำกิจวัตรประจำวัน เช่น อาบน้ำ เป็นต้น และมีเวลาว่างประมาณวันละ 2-4 ชั่วโมง (ศุทธฤทัย เชิญขวัญมา และคณะ 2546)

6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

คมกริช ทัทภีพา (2540) ได้ศึกษาพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในโรงเรียนที่เข้าร่วมโครงการเครือข่ายคอมพิวเตอร์เพื่อโรงเรียนไทย จำนวน 222 คน จาก 41 โรงเรียน โดยมีวัตถุประสงค์ ต้องการทราบพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของนักเรียนพบว่า นักเรียนใช้อินเทอร์เน็ตในโรงเรียนและเรียนรู้อินเทอร์เน็ตจากเพื่อน เหตุผลที่ใช้คือ ความบันเทิงและมีประโยชน์ต่อการเรียน ส่วนใหญ่ใช้เว็ลด์ไวด์เว็บด้านความบันเทิง โดยเข้าเว็บไซต์ภาษาอังกฤษมากกว่าภาษาไทย ใช้ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์เพื่อติดต่อสื่อสารกับเพื่อน เมื่อพบสิ่งที่น่าสนใจบนอินเทอร์เน็ตนักเรียนใช้การบันทึกตำแหน่งเว็บไซต์ นักเรียนชายใช้ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์และเข้าเว็บไซต์ภาษาอังกฤษมากกว่านักเรียนหญิง ส่วนนักเรียนหญิงใช้ร่วมกับเพื่อนและเข้าเว็บไซต์ภาษาไทยมากกว่านักเรียนชาย หลังการใช้อินเทอร์เน็ต นักเรียนได้รับความเพลิดเพลินและได้รับความรู้รวมทั้งมีเพื่อนใหม่มากขึ้น นำความรู้ที่ได้ไปใช้ประโยชน์ในการศึกษา และนำข้อมูลข่าวสารที่ได้รับไปสนทนาแลกเปลี่ยนกับบุคคลอื่น และค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติม

ถนอมพร เลหาจรัสแสง (2543) ศึกษาเกี่ยวกับความต้องการและการทดสอบการใช้งานของเว็บไซต์คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ได้กล่าวถึงประโยชน์ของอินเทอร์เน็ตทางการศึกษาไว้คือ เป็นการใช้กิจกรรมบนเครือข่ายคอมพิวเตอร์ช่วยทำให้ผู้เรียน ได้เรียนรู้เกี่ยวกับสังคม วัฒนธรรมและโลกมากขึ้น ทั้งนี้เนื่องจากเครือข่ายอินเทอร์เน็ต อนุญาตให้ผู้เรียนสามารถสื่อสารกับผู้คนทั่วโลกได้อย่างรวดเร็ว และสามารถสืบค้นหรือเผยแพร่ข้อมูลสารสนเทศจากทั่วโลกได้เช่นกัน นอกจากนี้แล้วยัง เป็นแหล่งความรู้ขนาดใหญ่สำหรับผู้เรียน โดยที่สื่อประเภทอื่นๆ ไม่สามารถทำได้ กล่าวคือ ผู้เรียนสามารถค้นหาข้อมูลในลักษณะใดๆ ก็ได้ ไม่ว่าจะเป็นข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว หรือในรูปแบบของสื่อประสม โดยการสืบค้นผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่โยงใยกับแหล่งข้อมูลต่างๆ ทั่วโลก อินเทอร์เน็ตยังสามารถทำการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนผ่านอินเทอร์เน็ต ทำให้เกิดผลกระทบต่อผู้เรียนในด้านทักษะการคิดอย่างมีระบบ (high-order thinking skills) โดยเฉพาะทำให้ทักษะการวิเคราะห์สืบค้น (inquiry-based analytical skill) การคิดเชิง วิเคราะห์ (critical thinking) การวิเคราะห์ข้อมูล การแก้ปัญหา และการคิดอย่างอิสระ ทั้งนี้เนื่องจากเครือข่ายคอมพิวเตอร์เป็นแหล่งรวมข้อมูลมากมายมหาศาล ผู้เรียนจึงจำเป็นต้องทำการวิเคราะห์ที่อยู่เสมอ เพื่อแยกแยะข้อมูลที่เป็นประโยชน์และไม่เป็นประโยชน์ สำหรับตนเอง อินเทอร์เน็ตยังช่วยสนับสนุนการสื่อสารและ การร่วมมือกันของผู้เรียน ไม่ว่าจะเป็นลักษณะของผู้เรียนร่วมห้อง หรือผู้เรียนต่างห้องเรียนบนเครือข่ายด้วยกัน เช่น การที่ผู้เรียนห้องหนึ่งต้องการที่จะเตรียมข้อมูลเกี่ยวกับการถ่ายภาพเพื่อส่งไปให้อีกห้องเรียนหนึ่งนั้น ผู้เรียนในห้องแรกจะต้องช่วยกันตัดสินใจทีละขั้นตอนในวิธีการที่จะเก็บรวบรวมข้อมูลและการเตรียมข้อมูลอย่างไร เพื่อส่งข้อมูลเรื่องการถ่ายภาพนี้ไปให้ผู้เรียนอีกห้องหนึ่ง โดยที่ผู้เรียนต่างห้องสามารถเข้าใจได้โดยง่าย อีกทั้งอินเทอร์เน็ตช่วยสนับสนุนกระบวนการ สห-สาขาวิชาการ (interdisciplinary) กล่าวคือ ในการนำเครือข่ายมาใช้เชื่อมโยงกับกิจกรรมการเรียนการสอนนั้น นักการศึกษาสามารถที่จะบูรณาการการเรียนการสอนในวิชาต่างๆ เช่น คณิตศาสตร์ ภูมิศาสตร์ สังคม ภาษา วิทยาศาสตร์ ฯลฯ เข้าด้วยกัน ในด้านของการเรียนการสอนอินเทอร์เน็ตช่วยขยายขอบเขตของห้องเรียนออกไป เพราะผู้เรียนสามารถใช้เครือข่ายในการสำรวจปัญหาต่างๆ ที่ผู้เรียนมีความสนใจ นอกจากนี้ ยังเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ทำงานร่วมกับผู้อื่น ซึ่งอาจมีความคิดเห็นแตกต่างกันออกไป ทำให้มุมมองของตนเองกว้างขึ้น

ไชยรัตน์ เจริญสินโอบาร (2544) กล่าวว่า ปัจจุบันไม่ว่าเราจะอยู่ที่ใดในโลก เราสามารถติดต่อสื่อสารถึงกันได้ในเวลาอันรวดเร็วและราคาที่ประหยัดมากผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์ ในรูปของจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ และสื่ออินเทอร์เน็ต ความกระชับแน่นระหว่างเวลากับสถานที่ ทำให้การเชื่อมต่อของเรากับโลกเปลี่ยนแปลงไปจากเดิมอย่างมหาศาล สถานที่ที่เคยดูห่างไกลหรือเข้าไม่ถึง กลับกลายเป็นสิ่งที่ใกล้และเข้าถึงได้ง่ายขึ้น ระบบเครือข่ายในระดับโลก เกิดขึ้นได้ก็ด้วยการ

กระชับแน่นของเวลากับสถานที่ เป็นลักษณะการใช้เวลาน้อย หรือเท่าเดิม แต่เคลื่อนที่ได้เร็วและไกลมากขึ้น คนต่างเชื้อชาติต่างวัฒนธรรม และต่างพื้นที่ สามารถติดต่อสื่อสารถึงกันได้โดยไม่มีปัญหาเรื่องระยะห่างเป็นอุปสรรคอีกต่อไป

พัชรี ไชยฤกษ์ (2545) ศึกษาเรื่อง การ ศึกษาพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี ศึกษาจากนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี ผลการวิจัยพบว่า พฤติกรรมก่อนการใช้อินเทอร์เน็ตพบว่า นักศึกษามีการเรียนรู้เกี่ยวกับอินเทอร์เน็ตจากเพื่อน สถานที่ที่คาดว่าจะใช้คือ ศูนย์บริการอินเทอร์เน็ตของมหาวิทยาลัยฯ และมีวัตถุประสงค์เพื่อความเพลิดเพลิน พฤติกรรมระหว่างการใช้อินเทอร์เน็ตพบว่า นักศึกษามีความถี่ ในการใช้ 1-3 ครั้งต่อสัปดาห์ เวลาเฉลี่ยที่ใช้ 1-3 ชั่วโมงต่อครั้ง ช่วงเวลาที่ใช้คือ กลางคืน 19.00 - 05.00 น. เลือกใช้บริการเว็ลด์ไวด์เว็บ เลือกเข้าเว็บไซต์ภาษาไทย และเลือกเข้าเว็บไซต์ด้านบันเทิง พฤติกรรมหลังการใช้อินเทอร์เน็ตพบว่า นักศึกษามีการปฏิบัติหลังจากใช้อินเทอร์เน็ต โดยนำ ความรู้ที่ได้ไปใช้ประโยชน์ในการศึกษา ตัวแปรที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต พบตัวแปรที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมหลังการใช้อินเทอร์เน็ตได้อย่างมีนัยสำคัญ ทางสถิติที่ระดับ .01 จำนวน 5 ตัวแปร โดยตัวแปรที่พบมีสัดส่วนที่แสดงความสัมพันธ์สูงสุด คิดเป็นร้อยละ 14.90 ได้แก่ ผู้ปกครองสนับสนุนให้นักศึกษาไปเรียน/อบรมการใช้อินเทอร์เน็ต อาจารย์ที่สอนส่งเสริม โดยให้นักศึกษาดาวนโหลดเอกสารประกอบการเรียนการสอนทางอินเทอร์เน็ต แนะนำเว็บไซต์ให้นักศึกษาสืบค้นเพื่อศึกษาเพิ่มเติม ให้นักศึกษามีการถาม/ตอบ ข้อสงสัยในวิชาเรียน โดยการใช้ ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ และเจตคติที่มีต่ออินเทอร์เน็ต สำหรับการ ใช้ประโยชน์จากอินเทอร์เน็ต พบว่า มีการศึกษาหาความรู้เพิ่มเติมนอกเหนือจากเรียนในห้องเรียน และใช้เพื่อส่งจดหมาย/ข้อความ จุดมุ่งหมายในการใช้อินเทอร์เน็ต พบว่า มีจุดมุ่งหมายเพื่อตรวจผลการศึกษาของตนเอง เพื่อท่องเว็บไซต์ศึกษาข้อมูลตามความสนใจ และเพื่อติดต่อสื่อสารกับผู้อื่นที่รู้จักทางไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ ห้องสนทนา กลุ่มข่าวสารและอุปสรรคที่พบทั่วไปในการใช้อินเทอร์เน็ต ได้แก่ ความล่าช้าในการเข้าถึงเว็บไซต์การใช้ภาษาอังกฤษเป็นสื่อในการติดต่อสื่อสาร และการเข้าถึงข้อมูลและจำนวนคู่สายโทรศัพท์เพื่อการเชื่อมต่อไม่เพียงพอ อุปสรรคที่พบที่บ้าน ได้แก่ ความสามารถที่จำกัดทางด้านฮาร์ดแวร์ บริการก่อนและหลังขายของบริษัทที่ให้บริการอินเทอร์เน็ต (ISP) ให้บริการไม่ดีพอและการติดตั้งโปรแกรม อุปสรรคที่พบในมหาวิทยาลัยฯ ได้แก่ จำนวนเครื่องคอมพิวเตอร์ที่ให้บริการอินเทอร์เน็ตมีน้อย ความพร้อมของวัสดุอุปกรณ์คอมพิวเตอร์มีน้อย และความเร็วของระบบเครือข่ายมีความล่าช้า

วารางคณา ศรีเจริญ (2546) การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาสภาพการใช้งานทั่วไปเกี่ยวกับการใช้คอมพิวเตอร์ทั้งในและนอก มหาวิทยาลัย สภาพการใช้คอมพิวเตอร์ส่วนตัว สภาพการใช้อินเทอร์เน็ต ปัญหาการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ และความสามารถในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศของนิสิต เพื่อเปรียบเทียบสภาพการใช้ ปัญหาการใช้และความสามารถในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ของนิสิตตามสถานภาพทางการศึกษาและตามสายการเรียน กลุ่มตัวอย่างเป็นนิสิตมหาวิทยาลัยบูรพาทุกคณะทุกชั้นปี จำนวน 499 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ ค่าเฉลี่ย ความเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าวิกฤตที่ผลการวิจัยพบว่า สถานที่ที่นิสิตใช้บริการคอมพิวเตอร์ในมหาวิทยาลัยมากที่สุด ได้แก่ สำนักคอมพิวเตอร์ คณะที่ศึกษา และหอสมุดตามลำดับ โดยนิสิตสายวิทยาศาสตร์ใช้บริการคอมพิวเตอร์มากกว่านิสิตสายสังคมศาสตร์ การใช้บริการส่วนใหญ่อยู่ในช่วง 1 ถึง 5 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ ช่วงเวลาที่ใช้งานมากที่สุด ได้แก่ 12:01-16:00 น. เป็นต้นไป รองลงมาจะอยู่ในช่วงเวลา 16:01-20:00 น. สภาพการใช้ซอฟต์แวร์ในมหาวิทยาลัยบูรพามากที่สุด ได้แก่ การใช้อินเทอร์เน็ต โปรแกรมประมวลผลคำ และโปรแกรมบันเทิงตามลำดับ ส่วนของการใช้งานอินเทอร์เน็ต พบว่านิสิตใช้บริการคอมพิวเตอร์นอกมหาวิทยาลัยมากที่สุดที่ร้าน Internet Cafe ความถี่ในการใช้ต่อสัปดาห์มากที่สุด ได้แก่ ช่วงเวลา 1-5 ชั่วโมง ช่วงเวลาที่ใช้งานมากที่สุด ได้แก่ ช่วงเวลา 20:01 เป็นต้นไป รองลงมาจะอยู่ในช่วงเวลา 16:01-20:00 น. สภาพการใช้งานซอฟต์แวร์มากที่สุด ไม่แตกต่างกันกับการใช้งานในมหาวิทยาลัย ส่วนเวลาในการใช้นิตินิคมคอมพิวเตอร์ส่วนตัวใช้งานร้อยละ 56.1 ความถี่ในการใช้ต่อสัปดาห์ 1-5 ชั่วโมง และนิสิตบัณฑิตศึกษาสายการศึกษาศาสตร์มีความถี่ในการใช้คอมพิวเตอร์ส่วนตัวมากกว่า 10 ชั่วโมง ช่วงเวลาที่ใช้งานมากที่สุด คือ 20:01 เป็นต้นไป และต่อมากอมพิวเตอร์ส่วนตัวเข้าระบบอินเทอร์เน็ตจากบริษัทเอกชนร้อยละ 38.68 และการต่อคอมพิวเตอร์ส่วนตัวเข้าระบบอินเทอร์เน็ตของมหาวิทยาลัยร้อยละ 23.05 นอกจากนี้ยังพบว่าสภาพการใช้อินเทอร์เน็ตเป็นการวิจัยและค้นหาข้อมูลในระดับมาก ความสามารถค้นหาข้อมูลได้เป็นปัจจัยที่จูงใจให้ใช้บริการที่เลือกใช้ในการสืบค้นข้อมูลใน WWW และบริการรับ-ส่งจดหมาย นิสิตส่วนใหญ่เรียนรู้ทักษะการใช้งานจากเพื่อน ส่วนในเรื่องของปัญหาการใช้งาน พบว่า ปัญหาการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่สำคัญ ได้แก่ สแกนเนอร์มีไม่เพียงพอแก่การให้บริการ เครื่องพิมพ์ที่ให้บริการไม่เพียงพอ และไม่ทราบวิธีการใช้ซอฟต์แวร์อย่างถูกต้องเพียงพอ ปัญหาบุคลากรในส่วนของการดูแลพัฒนาระบบเครือข่ายยังไม่เพียงพอ ปัญหาในการเชื่อมต่อเข้าใช้อินเทอร์เน็ตล้มเหลว

Nie and Hillygus (2008) ศึกษาถึงความซับซ้อนของอินเทอร์เน็ต ในระหว่างการศึกษา ระหว่างบุคคลและความใกล้ชิด สนับสนุน ผลกระทบจากการใช้งานอินเทอร์เน็ต ซึ่งมีวัตถุประสงค์ เพื่อ ต้องการหาความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล โดยศึกษาจากข้อมูลเก่าที่เคยศึกษามาแล้ว นำมา

สังเคราะห์และแปรความหมายใหม่ โดยมีผลวิจัยว่า ปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลจะเปลี่ยนไป กลายเป็นความห่างเหินเพิ่มมากขึ้น และการใช้งานอินเทอร์เน็ตที่บ้าน จะทำให้มีเวลาให้กับเพื่อน และครอบครัวลดลง ซึ่งแตกต่างจากการใช้งานอินเทอร์เน็ตในที่ทำงานที่จะมีผลกระทบน้อย ส่วนมากการใช้งานอินเทอร์เน็ตในวันหยุดสุดสัปดาห์ ซึ่งเป็นวันที่เหมาะแก่การพบปะ ปฏิสัมพันธ์กันระหว่างสมาชิกในครอบครัวหรือเพื่อน ก็ลดน้อยลง ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า การใช้งานอินเทอร์เน็ต จะส่งผลกระทบต่อความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล

Tsai *et al.* (2001) ศึกษาทัศนคติของนักเรียนในการใช้งานคอมพิวเตอร์ โดยใช้เกณฑ์ การวัดที่ศึกษาถึง การรับรู้ถึงประโยชน์จากอินเทอร์เน็ต ผลกระทบ การควบคุม และพฤติกรรม โดยมีการศึกษาจากกลุ่มตัวอย่างทั้งชายและหญิงของนักเรียนประเทศไต้หวัน โดยมีการวัดระดับความสัมพันธ์กับอินเทอร์เน็ต รวมถึงปฏิริยาตอบสนองจากการเล่นอินเทอร์เน็ต โดยผลการศึกษาพบว่า นักเรียนชายมีทัศนคติทางที่ดีต่ออินเทอร์เน็ตมากกว่านักเรียนหญิง และนักเรียนชายที่มีการใช้งานอินเทอร์เน็ตอยู่เป็นประจำจะมีประสบการณ์การใช้งานจากอินเทอร์เน็ตเพิ่มขึ้น การวัดทัศนคติของนักเรียน อาจจะมีปัญหาในเรื่องของความน่าเชื่อถือ จึงจำเป็นต้องมีการพัฒนาเกณฑ์ในการวัด เช่น เกณฑ์การวัดแบบใหม่จะต้องมีการปรับปรุงให้สอดคล้องกับโครงสร้าง และผู้วิจัยมีการสนับสนุนการศึกษาในรูปแบบใหม่ๆต่อไป เพื่อที่จะมีเกณฑ์ในการวัดรวมถึงผลการศึกษาที่ชัดเจนเพิ่มมากขึ้น เพราะการศึกษาในครั้งนี้เป็นการศึกษาถึงวัฒนธรรมในภาษาจีน ทำให้อาจมีความแตกต่างทางด้านวัฒนธรรมกับวัฒนธรรมตะวันตก ซึ่งมีผลให้ผลจากการศึกษาไม่สามารถวัดได้อย่างครอบคลุม

Yilmaz and Orhan (2009) ศึกษาการใช้อินเทอร์เน็ตของนักเรียนแบบผิวเผินกับเชิงลึก พบว่าวัตถุประสงค์ของการใช้งานอินเทอร์เน็ตของผู้ใช้เชิงลึกและผิวเผินมีจุดประสงค์การใช้งานที่แตกต่างกันแต่ไม่ความแตกต่างในเรื่องของการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการศึกษาหาข้อมูลผู้ใช้งานเชิงลึกจะมีการเตรียมการ มีการกำหนดการค้นหาข้อมูล ทำให้มีจุดประสงค์การใช้งานอินเทอร์เน็ตแตกต่างจากผู้ที่ใช้แบบผิวเผินอินเทอร์เน็ตจะเป็นพื้นฐานของการใช้งานของนักเรียน ที่ได้รับมอบหมายงานมาจากอาจารย์ และยังพบอีกว่า อาจารย์จะเป็นผู้กำหนดทิศทางการใช้งานอินเทอร์เน็ตให้กับนักเรียน และนักเรียนที่ใช้งานอินเทอร์เน็ตแบบผิวเผินจะใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อเป็นกิจกรรมยามว่าง ซึ่งถ้าต้องการให้นักเรียนที่ใช้งานแบบผิวเผินมีการค้นหาข้อมูลทางการศึกษา อาจารย์จำเป็นต้องมอบหมายงานให้ทำ และเมื่ออาจารย์ต้องการจะเปลี่ยนพฤติกรรมของเด็กนักเรียนให้มาใช้งานแบบเชิงลึก นักเรียนที่ใช้งานอินเทอร์เน็ตแบบผิวเผินจะมีการฝึกทักษะความสามารถในการค้นหาข้อมูล กลายเป็นผู้ที่สนใจการเรียนเช่นเดียวกับผู้ใช้เชิงลึก

สามารถสรุปได้ว่าในสังคมปัจจุบันที่มีความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีซึ่งมีการพัฒนาอย่างไม่หยุดยั้ง เพื่อตอบสนองความสะดวกสบายของผู้ใช้ ส่งผลให้ผู้ใช้ต้องมีการปรับตัวเพื่อยอมรับเทคโนโลยีด้วยเช่นกัน ดังที่เห็นจากอินเทอร์เน็ต มีการพัฒนาอย่างไม่จบสิ้น เพื่อตอบสนองผู้ใช้งานให้ได้มากที่สุด วิทยุ เป็นวิทยุที่ต้องเล่าเรียน ศึกษาหาความรู้ อินเทอร์เน็ตมีความสำคัญต่อบุคคลกลุ่มนี้เป็นอย่างมาก เพราะให้ทั้งความรู้และความบันเทิง ตามความต้องการของผู้ใช้งาน ทำให้อินเทอร์เน็ตกลายเป็นสิ่งที่วิทยุให้ความสนใจมาก โดยธรรมชาติของวิทยุแล้ว ต้องการได้รับการยอมรับจากสังคม โดยเฉพาะกลุ่มเพื่อน จึงทำให้แสดงพฤติกรรมเพื่อให้เกิดการยอมรับในกลุ่มเพื่อน หรืออาจเป็นในลักษณะของการคล้อยตาม เช่น เมื่อเพื่อนในกลุ่มมีโทรศัพท์มือถือรุ่นใหม่ ๆ ก็อยากใช้ตามไปด้วย โดยเฉพาะอย่างยิ่งการพัฒนาระบบปฏิบัติการบนโทรศัพท์มือถือให้สามารถเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตได้ ทำให้ โทรศัพท์มือถือที่รองรับระบบการใช้งานนี้ได้รับความนิยมเป็นอย่างมากเช่น iPhone Blackberry ซึ่งจะมีโปรแกรมสนทนาผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ทำให้เมื่อสมาชิกในกลุ่มเพื่อนคนใดคนหนึ่ง ใช้งานโทรศัพท์ประเภทนี้ สมาชิกที่เหลือในกลุ่มก็จะมีการสำรวจตนเองถึงความต้องการ โทรศัพท์และเกิดการคล้อยตามจนตัดสินใจซื้อในที่สุด เพื่อให้ตนเองมีใช้เหมือนกับเพื่อน

แนวคิดเรื่องโมบายอินเทอร์เน็ต

จตุชัย พงษ์จันทร์ (2552) แบ่งพัฒนาการของโทรศัพท์มือถือดังนี้

1. พัฒนาการของสัญญาณโทรศัพท์มือถือ

1.1 เจเนอเรชันที่ศูนย์ (0G) เป็นยุคของโทรศัพท์เคลื่อนที่ก่อนระบบเซลลูลาร์ ซึ่งก็คือโทรศัพท์ที่ใช้คลื่นวิทยุสื่อสารในยุคแรก

1.2 เจเนอเรชันที่หนึ่ง (1G) เป็นการเริ่มต้นการใช้ระบบสื่อสารแบบเซลลูลาร์ โทรศัพท์มือถือในยุคนี้เป็นโทรศัพท์มือถือที่ใช้มาตรฐานการสื่อสารในระบบอนาล็อก ใช้ในช่วงปี 2523 -2533 แม้ว่าขนาดของโทรศัพท์จะมีขนาดเล็กลง แต่ก็ยังคงสื่อสารได้เฉพาะเสียงพูดของผู้ใช้เท่านั้น

1.3 เจเนอเรชันที่สอง (2G) จากความก้าวหน้าทางด้านอุปกรณ์สารกึ่งตัวนำและอุปกรณ์ด้านคลื่นไมโครเวฟ ทำให้มีการพัฒนานำระบบดิจิทัลเข้ามาสู่โลกการสื่อสารไร้สาย นั่นคือมีการ

ส่งสัญญาณในระบบดิจิทัล ซึ่งช่วยเพิ่มคุณภาพของสัญญาณ รวมทั้งยังทำให้สามารถรองรับจำนวนผู้ใช้ได้มากขึ้น ในขณะที่เดียวกันก็มีความต้องการสื่อสารข้อมูลที่ไม่ใช่เสียงเกิดขึ้นด้วย โทรศัพท์ยุคนี้สามารถใช้บริการ SMS

1.4 เจเนอเรชันที่ 2.5 และ 2.75 (2.5G และ 2.75G) มีการเพิ่มความสามารถในการสื่อสารข้อมูลอื่นๆ ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ได้ทางบริการ WAP (Wireless Application Protocol) และ GPRS (General Packet Radio Service) ลักษณะของ โทรศัพท์มือถือยุคนี้ที่เห็นชัดเจนคือ จอสี และ กล้องถ่ายรูป

1.5 เจเนอเรชันที่ 3 (3G) เป็นการ ใช้ระบบเครือข่ายรูปแบบใหม่ ด้วยจุดประสงค์เพื่อเพิ่มความเร็วในการส่งข้อมูลให้มากขึ้นสำหรับการใช้งานอินเทอร์เน็ต ข้อมูลด้านภาพ หรือ ธุรกรรมต่างๆ นอกจากนี้แล้วยังเป็น โทรศัพท์ที่สามารถเห็นภาพเคลื่อนไหวของกลุ่มสนทนาด้วย นอกจากภาพแล้วยังรองรับการถ่ายโอนข้อมูลอื่นๆ เช่น เว็บ อีเมล เมสเสจ เป็นต้น แต่ในปัจจุบันมีการติดตั้งระบบ 3G อย่างแพร่หลาย โดยใช้เทคโนโลยี WCDMA โดยเครือข่าย 3G นั้นจะใช้คลื่นความถี่ 5GHz ซึ่งจะให้แบนด์วิธที่ดีกว่า โดยการส่งสัญญาณด้านเสียง จะมีความเร็วอยู่ที่ 384 kbps และ ข้อมูล ดิจิตอลอื่นๆ จะเป็น 2 Mbps

1.6 เจเนอเรชันที่ 4 (4G) ยังไม่มีการกำหนดเป็นมาตรฐานแต่เป็นเพียงการคาดเดาไว้ล่วงหน้าตามแนวโน้มที่จะเกิดขึ้น ยุค 4G จะเป็นระบบ IP-based ทั้งระบบเพื่อเชื่อมต่อกับระบบต่างๆ เข้าด้วยกัน หรือเชื่อมเครือข่ายต่างๆ ทั้งระบบไร้สายและเครือข่ายต่างๆ เช่น อินเทอร์เน็ต (จตุชัย แพงจันทร์, 2552)

การพัฒนาการสื่อสารเป็นไปอย่างรวดเร็ว เพื่อให้สามารถตอบสนองความต้องการของผู้ใช้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งสามารถอำนวยความสะดวกและลดค่าใช้จ่ายในการใช้งานที่ถูกกลงได้ จึงทำให้เมื่อมีเทคโนโลยีการสื่อสารใหม่ๆเกิดขึ้น จึงมีจำนวนผู้ใช้งานเป็นอย่างมาก รวมถึงการใช้ อินเทอร์เน็ตบน โทรศัพท์มือถือ ซึ่งจะมีการแข่งขันในเรื่องของความเร็วเพราะมีการรับส่งข้อมูลกัน อย่างแพร่หลาย ทำให้ผู้ใช้มีความต้องการความเร็วในการรับส่งข้อมูล และเมื่อระบบการรับส่ง มีประสิทธิภาพ การยอมรับและใช้งาน โทรศัพท์จะมีเพิ่มมากขึ้นอย่างต่อเนื่อง เพื่อที่จะใช้โทรศัพท์ เป็นช่องทางการใช้งานอินเทอร์เน็ตได้ และเป็นช่องทางรูปแบบใหม่นอกเหนือไปจากคอมพิวเตอร์ เนื่องจากมีความแตกต่างในเรื่องของขนาด ที่โทรศัพท์เล็ก กะทัดรัด พกพาสะดวก

2. การใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ

2.1 ช่องทางการเข้าถึงอินเทอร์เน็ต

2.1.1 WAP (Wireless Application Protocol) เป็นมาตรฐานเปิดที่ใช้ในการรับส่งรับข้อมูลบนระบบเครือข่ายโทรศัพท์เคลื่อนที่รวมถึง Telephony Services ซึ่งก็คือบริการทางโทรศัพท์แบบอื่นๆ บนโทรศัพท์เคลื่อนที่และอุปกรณ์พกพาแบบไร้สาย เช่น PDA , Palm และเพจเจอร์ โดย WAP ได้รับการรองรับจากผู้ผลิตอุปกรณ์เหล่านั้นมากกว่า ร้อยละ 90 ทั่วโลก (นรินทร ทะนงศักดิ์มนตรี, 2543) เน้นข้อความในการส่งเป็นหลัก ข้อจำกัดในการเล่นอินเทอร์เน็ตบนมือถือ คือหน้าจอมือถือมีขนาดเล็กมาก ทำให้เว็บที่ใช้ในอินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือจึงมีความเรียบง่าย

2.1.2 EDGE (Enhance Data rates for Global Evolution) เป็นเทคโนโลยีสำหรับโทรศัพท์มือถือดิจิทัลที่มีการปรับปรุงเพื่อเพิ่มแบนด์วิธ และความเชื่อถือได้ของระบบ ซึ่ง EDGE ถือได้ว่าเป็นเทคโนโลยีในยุค 2.75G ซึ่งได้เริ่มมีการใช้งานในปี 2003 โดยเริ่มที่สหรัฐอเมริกา ก่อน (จตุชัย แพงจันทร์, 2552) ระบบ EDGE นั้นจะพัฒนาจาก ระบบ GPRS ให้ความสามารถรับส่งข้อมูลต่อ slot สูงขึ้น โดยถ้าพัฒนาจริงๆ สามารถรับส่งข้อมูลได้สูงสุดถึง 473.6Kbps แต่สำหรับเมืองไทยนั้น ความเร็วสูงสุดของ EDGE ที่ Operator ปลอ่ยออกมานั้นจะอยู่ที่ 220 - 236.8Kbps เท่านั้น

2.1.3 GPRS (General Packet Radio Service) การโอนถ่ายข้อมูลที่มีความสามารถในการรับ-ส่งผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้สูงถึง 9 - 40 kbps ซึ่งจะทำให้สามารถรับ-ส่งข้อมูลที่เป็น VDO Mail หรือ ภาพเคลื่อนไหวต่างๆ ได้ พร้อมทั้งเชื่อมต่อกับเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้เร็ว และมีประสิทธิภาพมากกว่าเดิมรวมถึงการ Down load/ Up load ได้ดียิ่งขึ้น นอกจากนี้ยังมี ความสามารถคือ always On การเชื่อมต่อเครือข่ายและ โอนถ่ายข้อมูลสามารถดำเนินต่อไป แม้ในขณะที่มีสายติดต่อเข้ามาก็ตาม จึงทำให้การ โอนถ่ายข้อมูลไม่ขาดตอนลง คุณสมบัติพิเศษอีกอย่างคือ Wireless Internet ที่เชื่อมต่อเข้ากับ Terminal เช่น PDA หรือ Note Book สามารถที่จะโอนถ่ายข้อมูลได้เร็วขึ้นจากที่เคยเป็นอยู่

2.1.4 WIFI หรือ WLAN (Wireless LAN) ระบบแลนไร้สายที่ส่งผ่านคลื่นความถี่สูงในการเชื่อมต่อระหว่างสองจุดซึ่งอาจกินพื้นที่ในรัศมี 100 เมตร เป็นระบบการสื่อสารข้อมูลที่มีความคล่องตัวมาก ซึ่งอาจจะนำมาใช้ทดแทนหรือเพิ่มต่อกับระบบเครือข่ายแลนไร้สายแบบดั้งเดิม โดย

ใช้การส่งคลื่นความถี่วิทยุในย่านวิทยุ RF และ คลื่นอินฟราเรด ในการรับและส่งข้อมูลระหว่าง คอมพิวเตอร์แต่ละเครื่อง ผ่านอากาศ ทะลุกำแพง เพดานหรือสิ่งก่อสร้างอื่นๆ โดยปราศจากความ ต้องการของการเดินสาย นอกจากนั้นระบบเครือข่ายไร้สายก็ยังมีคุณสมบัติครอบคลุมทุกอย่าง เหมือนกับ ระบบ LAN แบบใช้สาย ที่สำคัญก็คือ การที่ไม่ต้องใช้สายทำให้การเคลื่อนย้ายการใช้งานทำได้โดยสะดวก ไม่เหมือนระบบ LAN แบบใช้สาย ที่ต้องใช้เวลาและการลงทุนในการ ปรับเปลี่ยนตำแหน่งการใช้งานเครื่อง คอมพิวเตอร์ (ไพรัตน์ ยิ้มวิสัย ,2548)

โมบายอินเทอร์เน็ตจะมีบริการและการประยุกต์ใช้งานต่างๆเช่นเดียวกับอินเทอร์เน็ต เพียงแต่รูปแบบบริการและการใช้งานจะถูกปรับให้เหมาะกับการใช้งานบนเครื่องโทรศัพท์มือถือที่มีขนาดเล็กและเคลื่อนที่ตลอด (เรื่องน่ารู้ โมบายล์โทรคมนาคม ,2543)

สามารถจำแนกวิธีการใช้งานอินเทอร์เน็ตผ่าน โทรศัพท์มือถือโดยตรง (Mobile Internet) ได้ดังนี้ คือ (นรินทร์รัตน์ ศรีสันดา, 2550)

1) WAP (Wireless Application Protocol) เป็นโพรโตคอลมาตรฐานของอุปกรณ์ไร้สายที่ ใช้งานบนอินเทอร์เน็ต ใช้ภาษา WML (Wireless Markup Language) ในการพัฒนาขึ้นมา แทนการ ใช้ภาษา HTML (Hypertext markup Language) ที่พบใน www โทรศัพท์มือถือปัจจุบัน หลายๆยี่ห้อ จะสนับสนุนการใช้ WAP เพื่อท่องอินเทอร์เน็ต ซึ่งมีความเร็วในการรับส่งข้อมูลที่ 9.6 kbps

2) GPRS (General Packet Radio Service) เป็นเทคโนโลยีที่พัฒนาขึ้นเพื่อให้ โทรศัพท์มือถือสามารถเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ตด้วยความเร็วสูง และสามารถส่งข้อมูลได้ใน รูปแบบของมัลติมีเดีย ซึ่งประกอบด้วย ข้อความ ภาพกราฟิก เสียง และวิดีโอ ความเร็วในการ รับส่งข้อมูลด้วยโทรศัพท์ที่สนับสนุน GPRS อยู่ที่ 40 kbps ซึ่งใกล้เคียงกับโมเด็มมาตรฐานซึ่งมี ความเร็ว 56 kbps อัตราค่าใช้บริการคิดตามปริมาณข้อมูลที่รับ-ส่ง ตามจริง

3) โทรศัพท์ระบบ CDMA (Code Division Multiple Access) ระบบ CDMA นั้น สามารถรองรับการสื่อสารไร้สายความเร็วสูงได้เป็นอย่างดีโดยสามารถทำการรับส่งข้อมูลได้สูงสุด 153 Kbps ซึ่งมากกว่าโมเด็มที่ใช้กับโทรศัพท์ตามบ้านที่เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตได้เพียง 56 kbps นอกจากนี้ระบบ CDMA (Code Division Multiple Access) ยังสนับสนุนการส่งข้อมูลระบบ มัลติมีเดียได้ด้วย

4) เทคโนโลยี บลูทูธ (Bluetooth Technology) เทคโนโลยีบลูทูธถูกพัฒนาขึ้นมาเพื่อใช้กับการสื่อสารแบบไร้สายโดยใช้หลักการการส่งคลื่นวิทยุที่อยู่ในย่านความถี่ระหว่าง 2.4 - 2.4 GHz ในปัจจุบันนี้ได้มีการผลิตผลิตภัณฑ์ต่างๆที่ใช้เทคโนโลยีไร้สายบลูทูธเพื่อใช้ในอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์หลายๆชนิด เช่น โทรศัพท์เคลื่อนที่

3. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

Rice and Katz (2003) พบว่า ความแตกต่างของการใช้อินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์มือถือ จะมีความเกี่ยวข้องกับ รายได้ และสถานะทางสังคมเป็นหลัก และเมื่อมีการใช้อินเทอร์เน็ตบนมือถือ จะสร้างคุณค่าให้กับผู้ใช้งาน ทางสังคม เศรษฐกิจและโดยส่วนตัว จึงทำให้รัฐบาลของสหรัฐอเมริกามีการวางงบประมาณในการพัฒนาระบบอินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือเพื่อให้มีเสถียรภาพและทุกคนสามารถใช้งานได้ โดยไม่มีอุปสรรค

Juniper (2007) ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับการหาข้อมูลในอินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ พบว่า การค้นหาข้อมูลในอินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือมีความสำคัญต่อผู้ใช้งานเป็นอย่างมาก เนื่องจากมีประสิทธิภาพจากการค้นหาข้อมูล รวมถึงความสะดวกในการค้นหาข้อมูล

Fox *et al.* (2009) ศึกษาเรื่องการใช้สังคมออนไลน์ โดยศึกษาผ่าน โปรแกรม Twitter พบว่า จำนวนผู้ใช้งานโปรแกรมต่างๆ มีอัตราเพิ่มขึ้น โดยการเล่น Twitter มีอัตราเพิ่มขึ้นมากที่สุดในบรรดาโปรแกรมต่างๆโดยมีร้อยละ 35 จากการใช้งานโปรแกรมทั้งหมด นอกจากนี้แล้วยังพบสาเหตุของการเล่น Twitter เพื่อเป็นการ อพยพสถานะ ซึ่งจะมีการอพยพผ่านโทรศัพท์มือถือมากที่สุด เนื่องจากความสะดวกในการพกพา สามารถใช้งานได้ตามเวลาที่ต้องการ และที่สำคัญคือ เป็นการแบ่งปันข้อมูลต่างๆ ให้กับเพื่อนสมาชิก ในส่วนของสถิติของการเล่น พบว่า มีการอพยพสถานะ 4 ครั้ง ต่อวันสูงเป็นอันดับหนึ่ง ถึงร้อยละ 39

Donner *et al.* (2009) ศึกษาเกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ต ในแอฟริกาใต้ พบว่าผู้ใช้จะใช้เพื่อเข้าถึงข้อมูลข่าวสารและการใช้อินเทอร์เน็ตผ่านมือถือได้รับความนิยมเป็นอย่างสูง เนื่องจากการใช้อินเทอร์เน็ตจากร้านค้าที่ให้บริการมีค่าบริการแพง จึงเป็นสาเหตุให้ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตมีการใช้ผ่านโทรศัพท์มือถือมาก

Ling (2010) ศึกษาเกี่ยวกับอายุผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์มือถือ พบว่า วัยรุ่นเป็นวัยที่มีการเรียนรู้การใช้อินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์มือถือเร็วกว่าวัยผู้ใหญ่ เนื่องจากสามารถพิมพ์ตัวอักษรบนแป้นโทรศัพท์ได้อย่างรวดเร็ว เพราะเป็นพัฒนาการทางร่างกายและอารมณ์ของวัยรุ่นที่ส่งผลต่อการใช้อินเทอร์เน็ตที่จะมีความเข้าใจและคล่องแคล่วการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือมากกว่าวัยผู้ใหญ่

Wallanch (2011) ศึกษาการใช้อินเทอร์เน็ตบนสมาร์ตโฟน พบว่า มีอัตราจำนวนผู้ใช้เพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง สาเหตุที่มีการใช้อินเทอร์เน็ตบนสมาร์ตโฟนมาก เนื่องจาก การใช้งานง่าย มีทั้ง การรับส่งอีเมลล์ มีปฏิทินการทำงาน พกพาสะดวก นอกเหนือจากนี้แล้ว การเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตยังทำให้ได้รับข่าวสารใหม่ๆ และความบันเทิงอย่างครบครัน

สามารถสรุปได้ว่าช่องทางการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือนั้นมีให้เลือกตามความต้องการของผู้ใช้งาน โดยจะมีเครือข่ายต่างๆได้เข้ามาให้บริการ โดยจะแข่งขันในเรื่องของความเร็วเป็นหลัก โดยเน้นความเร็วของการรับส่งข้อมูล เพราะสังคมในปัจจุบัน เป็นสังคมที่มีการแข่งขันกันในเรื่องของความเร็ว ทำให้สิ่งอำนวยความสะดวกที่สามารถตอบสนองด้านความรวดเร็วเป็นอย่างดี จะทำให้ได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก และในส่วนของพัฒนาความเร็ว ที่ยังมีต่อเนื่องเพื่อให้สอดคล้องกับสภาพของสังคมออนไลน์ ดังนั้นผู้ใช้งานจึงมีตัวเลือกในการใช้ช่องทางการเข้าถึงอินเทอร์เน็ต ตามความต้องการส่วนบุคคล ซึ่งจะมีปัจจัยทางด้านค่าใช้จ่ายและความเร็วของการรับส่งข้อมูลเป็นปัจจัยในการตัดสินใจเลือกใช้ช่องทางการเข้าถึงอินเทอร์เน็ต ผ่านการให้บริการของเครือข่ายต่างๆ ทั้ง EDGE, GPRS และระบบ 3G

แนวคิดเกี่ยวกับวัยรุ่น

1. ความหมายของวัยรุ่น

วัยรุ่นมาจากศัพท์ภาษาอังกฤษว่า “adolescence” ซึ่งมาจากรากศัพท์ในภาษาละตินว่า “adolescere” หมายถึง การเจริญเติบโตไปสู่ภาวะ ช่วงเวลาของการเป็นวัยรุ่นตามแนวคิดนี้จึงเป็นวัยของการเรียนรู้ การทดลอง การฝึกหัด การค้นพบข้อผิดพลาดของตนเอง และรับผิดชอบต่อภาระต่างๆ ที่ละน้อย ซึ่งเป็นกระบวนการของการพัฒนา และเติบโตจากเด็กไปเป็นผู้ใหญ่ ช่วงของวัยรุ่นจะสิ้นสุดลงเมื่อมีสิทธิและหน้าที่ทุกด้านของชีวิตตามกฎหมาย สามารถรับผิดชอบตนเองทั้งในด้านเศรษฐกิจ สังคม การเรียน งาน ครอบครัว และจริยธรรม (บุญศรี คำชาย, 2542)

สุชา จันท์ธอม (2540) ให้ความหมายว่า วัยรุ่น คือ วัยที่สิ้นสุดความเป็นเด็ก เป็นวัยที่เป็นสะพานจากเด็กไปสู่ผู้ใหญ่ ไม่มีเส้นที่ชัดเจนแน่นอนว่าเริ่มเมื่อใดและสิ้นสุดเมื่อวัยใด แต่เป็นการกำหนดที่ความเปลี่ยนแปลงทางด้านร่างกาย และรูปร่างเป็นสำคัญ และถ้าจะกำหนดลงไปว่าเริ่มเมื่อใดก็ถือว่าระยะที่เพศหญิงเริ่มมีประจำเดือน และเพศชายเริ่มมีการหลั่งน้ำอสุจิ

สุพัตรา สุภาพ (2543) กล่าวว่า วัยรุ่น เป็นวัยที่เปลี่ยนจากวัยเด็กไปสู่ผู้ใหญ่ เป็นวัยที่อยู่ระหว่างความเป็นเด็ก กับ ความเป็นผู้ใหญ่ หรือวัยที่ย่างเข้าสู่ความเป็นหนุ่มสาว เป็นวัยที่เริ่มมีการเปลี่ยนแปลง ซึ่งมีผลกระทบต่อความเจริญด้านอื่นๆ ด้วย เช่น มีอารมณ์หวั่นไหวง่าย เต็มไปด้วยความเพ้อฝัน มีอุดมคติสูงส่ง มักจะมองสิ่งต่างๆ ในแง่ดี ไม่ค่อยเดินทางสายกลาง เพราะถ้ารักจะรักสุดใจ ถ้าเกลียดจะเกลียดสุดใจเช่นกัน นอกจากนี้ยังต้องการให้เพื่อนยอมรับ รักเพื่อนต่างเพศรักความเป็นอิสระ ต้องการความอบอุ่น เป็นต้น

2. การแบ่งช่วงอายุของวัยรุ่น

วัยรุ่นมีลำดับขั้นพัฒนาการแบ่งเป็น 3 ระยะ ดังนี้ (สุรางค์ จันท์ธอม, 2521)

2.1 ระยะเริ่มเข้าสู่วัยรุ่น (Puberty)

เริ่มตั้งแต่อายุ 13 – 15 ปี เป็นระยะที่ร่างกายเจริญเติบโตทางเพศอย่างสมบูรณ์ทั้งในเด็กหญิงและเด็กชาย สำหรับเด็กหญิงนั้นสิ่งที่แสดงให้เห็นถึงความเจริญของร่างกายเต็มที่ ก็คือ การมีประจำเดือนครั้งแรก ส่วนเด็กชายนั้นไม่มีลักษณะบ่งแน่ชัดเช่นเด็กหญิง แต่เราอาจจะสังเกตได้จากสิ่งเหล่านี้ คือ การหลั่งอสุจิในครั้งแรก การมีขนขึ้นตามอวัยวะเพศ นอกจากนี้ น้ำเสียงที่พูดก็เปลี่ยนไปจากเดิม คือ ห้าวขึ้น และมีลักษณะที่เรียกว่า แดกพาน เด็กหญิงนอกจากจะมีประจำเดือนครั้งแรกแล้ว ปรากฏว่าสัดส่วนต่าง ๆ ของร่างกายยังเปลี่ยนแปลงไป โดยเฉพาะการเปลี่ยนแปลงทางด้านอวัยวะและการเจริญเติบโตของทรวงอก เนื่องจากผลของฮอร์โมนไปบำรุงมากขึ้น ในระยะเริ่มเข้าสู่วัยรุ่นนี้เป็นระยะที่เตือนให้เราเห็นว่าระยะของวัยรุ่นได้ใกล้เข้ามาแล้ว

2.2 ระยะวัยรุ่นตอนต้น (Early Adolescence)

เริ่มตั้งแต่อายุ 15 – 18 ปี จะเปลี่ยนช่วงเวลานานพอสมควร โดยมีการเปลี่ยนแปลงทั้งในด้านร่างกาย จิตใจ และความนึกคิด การเจริญเติบโตในระยะวัยรุ่นนี้ปรากฏว่ามีลักษณะค่อยเป็น

ค่อยไป ในด้านร่างกายนั้นมีการเปลี่ยนแปลงอย่างมากและสิ้นสุดลงเมื่อถึงวุฒิภาวะของวัยรุ่น ส่วนในด้านจิตใจนั้นส่วนใหญ่เป็นผลพลอยได้มาจากความเปลี่ยนแปลงทางร่างกาย แม้ว่าลักษณะการเปลี่ยนแปลงทางร่างกายจะเป็นสิ่งปกติของเด็กทุกคนเมื่อเข้าสู่วัยรุ่นก็ตาม แต่ลักษณะการเปลี่ยนแปลงทางจิตใจของเด็กแต่ละคนมักไม่เหมือนกัน ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับสภาพแวดล้อม และด้วยเหตุผลนี้ทำให้เราเข้าใจได้ว่า เหตุใดเด็กบางคนถึงแม้ว่าจะมีอายุในเกณฑ์วัยรุ่นก็ตาม ก็ยังไม่มีลักษณะพายุบุแคมของวัยรุ่น หรือลักษณะอื่น ๆ ที่ควรเกิดขึ้นกับวัยรุ่นปรากฏให้เห็นเลย

2.3 ระยะเวลาวัยรุ่นตอนปลาย (Late Adolescence)

เริ่มตั้งแต่อายุ 18 – 21 ปี การพัฒนาของวัยรุ่นเริ่มเข้าสู่วุฒิภาวะอย่างสมบูรณ์แบบในระยะเวลาวัยรุ่นตอนปลาย โดยในระยะเริ่มนี้มักมีการพัฒนาทางด้านจิตใจมากกว่าทางด้านร่างกาย โดยเฉพาะอย่างยิ่งทางด้านเกี่ยวกับความนึกคิดและปรัชญาชีวิต

3. ความต้องการและความสนใจของวัยรุ่น

สุพัตรา สุภาพ (2546) กล่าวว่า ความต้องการของวัยรุ่น มาจากความต้องการของตัวเอง บวกกับความต้องการของสังคม ได้แก่ ต้องการความรัก ต้องการความสนุกสนานเพลิดเพลิน ต้องการความเป็นอิสระ ต้องการได้รับการยกย่อง ต้องการมีชื่อเสียง มีอุดมคติสูง มีความสนใจในเรื่องเพศ และเพื่อนต่างเพศ ต้องการรวมกลุ่ม เพื่อนมีความสำคัญมาก เป็นวัยที่อยากให้เป็นที่ยอมรับ ต้องการการยอมรับจากผู้ใหญ่ ต้องการความปลอดภัยและมั่นคง ต้องการประสบการณ์ใหม่ๆ มีความรู้สึกรุนแรง เช่น ถ้าเกิดความสมหวังก็ชมชื่นซาบซึ้ง ตื้นตัน ถ้าผิดหวังก็จะแค้นใจน้อยใจในวาสนาของตน และต้องการมีอนาคตและความสำเร็จ เป็นวัยที่อยากรับผิดชอบ อยากรับผิดชอบ ฟันถึงจุดหมายในอนาคต นอกจากนี้ ความสนใจของวัยรุ่นนั้นแตกต่างจากเด็ก เนื่องจากการเปลี่ยนแปลงทางด้านร่างกาย และสังคมที่เขาได้รับในช่วงนี้ ความสนใจของวัยรุ่นแต่ละคนจึงขึ้นอยู่กับเพศ สติปัญญาสภาพแวดล้อม โอกาสในการเรียนรู้ ความสนใจของกลุ่มเพื่อน ความสนใจของครอบครัว รวมไปถึงความสารถที่มีมาแต่กำเนิด และองค์ประกอบอื่นๆ อีก

จึงกล่าวได้ว่า วัยรุ่นต้องการการยอมรับจากสังคม จึงทำให้มีการแสดงพฤติกรรมออกมา เพื่อให้เป็นที่ยอมรับจากคนรอบข้าง เช่นเดียวกับการใช้โทรศัพท์มือถือ ที่มีรูปแบบการใช้งานที่ทันสมัย จะทำให้วัยรุ่นเกิดความมั่นใจเพราะโทรศัพท์มือถือที่หรูหรา เมื่อมีการใช้แล้วก็จะได้รับการยอมรับจากสังคม เพราะถ้าโทรศัพท์มือถือที่มีราคาสูง จะเป็นตัวสะท้อนความทันสมัย

นอกจากนี้ โทรศัพท์มือถือที่สามารถใช้งานอินเทอร์เน็ต ก็ยังมีโปรแกรมการสื่อสารสนทนาผ่านทางตัวอักษรให้วัยรุ่นได้เกิดความเพลิดเพลินอย่างมากมาย เช่น Whatsapp, BBchat, MSN, Facebook, Twitter

4. พัฒนาการทางอารมณ์ของวัยรุ่น

พัฒนาการทางด้านอารมณ์ จะมีความสำคัญกับวัยรุ่นมากเนื่องจากเป็นวัยที่มีอารมณ์ที่ค่อนข้างรุนแรง อ่อนไหวง่าย เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ไม่มั่นคงและชอบแสดงอารมณ์ที่ตรงไปตรงมา มีความเป็นตัวของตัวเอง ความอยากรู้อยากเห็น อยากทดลองจะผลักดันให้วัยรุ่นออกไปเผชิญกับโลกภายนอก ต้องการการตัดสินใจและรับผิดชอบด้วยตนเอง ต้องการความเป็นอิสระ พึ่งตนเอง และมีแนวคิดต่อต้านผู้ใหญ่ เป็นวัยที่ต้องการแสวงหาความรู้และทดลองทำในสิ่งใหม่ ที่คนไม่เคยทำ ต้องการปรัชญาชีวิตและแนวทางชีวิตของตนเอง การที่อารมณ์ของวัยรุ่นมีการเปลี่ยนแปลงได้ง่ายนั้น เป็นผลจากการที่มีพัฒนาการทางด้านร่างกายเต็มที่ จนบางครั้งการปรับตัวทางด้านอารมณ์ของวัยรุ่นจึงค่อนข้างสับสน ซึ่งพบมากกว่าวัยอื่น ทั้งนี้ สาเหตุเกิดจากในช่วงเปลี่ยนวัย จะเรียนรู้บทบาทอย่างผู้ใหญ่ ในด้านความประพฤติ ความปรารถนาในชีวิต ความรับผิดชอบ นิสัยใจคอ แต่เนื่องจากเป็นระยะเริ่มแรกทำให้เด็กเกิดความสับสน ลังเลใจ ไม่แน่ใจไม่ทราบว่าจะถูกที่ควรนั้นเป็นอย่างไร และร่างกายเจริญเติบโตเป็นชายหนุ่มหญิงสาวเต็มที่ ต้องวางตัวในสังคมกับเพื่อนร่วมวัย เพื่อนต่างเพศ และเพื่อนต่างวัย การวางตัวอย่างถูกต้องเหมาะสมนั้นต้องอาศัยเวลา ในระยะที่ยังปรับตัวไม่ได้ทำให้เกิดความรู้สึกสับสน เด็กกำลังอยู่ในระยะหัวเลี้ยวหัวต่อของการเปลี่ยนแปลงจากเด็กเล็กมาเป็นเด็กโตเต็มที่ ความกลัวกังวลจะถูกละทิ้งจากผู้ใหญ่ ความกลัวเป็นผู้ใหญ่ กลัวความรับผิดชอบ ขณะเดียวกันก็กลัวความเป็นเด็ก และไม่ชอบถ้าใครจะมาทำกับเขาแบบเด็ก ๆ วัยรุ่นระยะนี้จะมีอารมณ์และแสดงพฤติกรรมเป็นครั้งคราว คล้ายเด็กปฐมวัย จึงพบบ่อย ๆ ว่าเด็กวัยนี้จะคือดั่ง ไม่เชื่อฟัง มีอารมณ์ต่อต้าน ทะเลาะกับน้องบ่อย ๆ อารมณ์ในวัยนี้ค่อนข้างรุนแรง รักใคร่ที่ทุ่มเท ถ้าไม่ชอบใครก็แสดงเปิดเผย บางครั้งถึงก้าวร้าวก็ได้

5. ลักษณะของการคบเพื่อนของวัยรุ่น

ในวัยรุ่นตอนต้นนั้นเด็กมักจะมีเพื่อนสนิท 1-2 คน และมักจะเป็นเพศเดียวกัน เด็กจะใช้เวลาส่วนใหญ่กับเพื่อนทั้งที่โรงเรียนและใช้โทรศัพท์คุยกันเป็นเวลานาน ๆ เมื่อกลับมาถึงบ้านเพื่อน ๆ กันนั้นมักจะชอบอะไรที่คล้าย ๆ กัน เช่น การแต่งกาย ฟังเพลง ชอบคารา หรือกิจกรรมอื่นๆ ที่เป็นไปในลักษณะเดียวกัน และวัยรุ่นตอนต้นนี้จะคบกับเพื่อนได้นานหากมีความคล้ายคลึง

กันมาก และสามารถตอบสนองความต้องการของกันและกันได้ และยังตอบสนองความต้องการของกันและกันได้มากเท่าใดความสัมพันธ์ก็ยิ่งเหนียวแน่นมากขึ้นเท่านั้น อย่างไรก็ตามมิตรภาพระหว่างเพื่อนของวัยรุ่นตอนต้นยังเป็นไปด้วยอารมณ์อยู่ดังนั้นหากความต้องการของตนไม่ได้รับการตอบสนองจากเพื่อนก็อาจโกรธและหงุดหงิดได้ จนกระทั่งถึงกับทะเลาะกันได้แม้ว่าคน ๆ นั้นจะเป็นเพื่อนสนิทของตนเองก็ตาม ทั้งนี้เป็นเพราะวัยรุ่นตอนต้นยังคงยึดติดตนเองเป็นศูนย์กลางอยู่อย่างมาก ลักษณะเช่นนี้เองที่ทำให้มิตรภาพในวัยรุ่นไม่ค่อยคงที่ (กุญชรีย์ คำชาย, 2542) เช่นเดียวกับการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ ที่มีโปรแกรมการสื่อสารรองรับไว้ให้ใช้งาน เมื่อเพื่อนในกลุ่มคนใดคนหนึ่งมิใช่ สมาชิกที่เหลือก็จะเกิดอาการคล้อยตามกัน

กล่าวคือ การเลือกคบเพื่อนของวัยรุ่นนั้นจะเลือกคบกับคนที่มีลักษณะรูปแบบการดำเนินชีวิตที่คล้ายคลึงกัน เพื่อที่สามารถพูดคุย ปรึกษา กันได้ จึงทำให้มักจะเกิดการคล้อยตามกัน เช่น ถ้าเพื่อนในกลุ่มคนหนึ่ง ฟังเพลง ประเภทใดก็จะมีคำแนะนำให้เพื่อนในกลุ่มได้รู้จัก เช่นเดียวกับการใช้โทรศัพท์มือถือ ถ้ามีรูปแบบใหม่ๆ ก็จะมีการคล้อยตามกัน เพื่อที่จะไม่ให้ตนเองแตกต่างไปจากกลุ่ม

6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

จากการศึกษาวิถีชีวิตของเด็กวัยรุ่นในปัจจุบันพบว่า เด็กวัยรุ่นค่อนข้างห่างเหินครอบครัว ใช้เวลาว่างและทำกิจกรรมร่วมกับครอบครัวน้อยลง ชอบสะสมของมีค่า หือ ตามเพื่อน และตามแฟชั่น ใช้จ่ายไปกับเครื่องสำอาง ของฟุ่มเฟือย โทรศัพท์มือถือ การใช้คอมพิวเตอร์ และมักละเลยการเข้าร่วมกับกิจกรรมทางสังคม สามอันดับต้น ๆ ของการใช้เวลาว่างของเด็กวัยรุ่นคือ การแชท (Chat) หรือการส่ง SMS ทางโทรศัพท์มือถือ การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ และการใช้อินเทอร์เน็ต ส่วนทัศนคติในเรื่องเพศนั้น เด็กวัยรุ่นมีทัศนคติยอมรับการมีเพศสัมพันธ์ก่อนแต่งงานมากขึ้น เด็กวัยรุ่นชายมีทัศนคติในเรื่องเพศเชิงลบ เช่น ยอมรับการมีคู่หลายคน ยอมรับพฤติกรรมแสดงความรักในที่สาธารณะ และวัยรุ่นก็มีความคิดที่เป็นเสรีมากขึ้นเช่นกัน คือ ยอมรับพฤติกรรมแสดงความรัก เช่น การโอบกอด การสัมผัส ในที่สาธารณะ จากการสำรวจของสถาบันครอบครัวไทยพบว่าเด็กวัยรุ่นส่วนใหญ่ไม่ถือว่าการหอมแก้มกันหรือการโอบกอดกันเป็นเรื่องเสียหาย และไม่เห็นว่าผิดวัฒนธรรมประเพณี (มูลนิธิสถาบันครอบครัวไทย, 2550)

แนวคิดการยอมรับเทคโนโลยี

1. ทฤษฎีการกระทำด้วยเหตุผล (Theory of Reasoned Action: TRA)

Fishbein และ Ajzen ได้เสนอ ทฤษฎีการกระทำด้วยเหตุผล (The Theory of Reasoned Action) เพื่อทำนายพฤติกรรมมนุษย์ โดยใช้เวลาในการปรับปรุง พัฒนา และทดสอบเป็นเวลากว่า 15 ปี จนเสร็จสมบูรณ์ในปี ค.ศ.1975 โดยมีข้อตกลงเบื้องต้น (Assumption) ว่ามนุษย์มีการใช้เหตุผล และข้อมูลอย่างเป็นระบบก่อนที่จะตัดสินใจที่จะกระทำหรือไม่กระทำพฤติกรรมใดๆ ดังนั้น การจะทำนายและเข้าใจพฤติกรรมของบุคคล (Predict and understand an individual's behavior) จึงต้องใช้วิธีการวัดจากความตั้งใจของบุคคล (a person's intention) ซึ่งสามารถกระทำได้จาก 2 ส่วนคือ 1) วิธีการวัดเจตคติต่อพฤติกรรม (Attitude toward the Behavior) ซึ่งเป็นความเชื่อของบุคคลเกี่ยวกับผลการกระทำที่เกิดขึ้นแน่นอนนำไปสู่การ เกิดพฤติกรรมของบุคคลนั้น และ 2) ความคิดเห็นที่เป็นบรรทัดฐานของสังคม (Subjective Norms) อันเป็นความเชื่อของบุคคลเกี่ยวกับความคิดเห็นที่เป็นบรรทัดฐานของสังคมต่อ พฤติกรรมนั้น ว่าสมควรที่จะทำหรือไม่ทำ พฤติกรรมนั้น หรือไม่ (Ajzen and Fishbein อ้างถึงใน ศรีณรงค์ ศศิชนากรแก้ว, 2547) ปัจจัยในการตัดสินใจของบุคคล ในการกระทำพฤติกรรม ตามทฤษฎีการกระทำด้วยเหตุผล (The Theory of Reasoned Action)

สำหรับการเชื่อมโยงทฤษฎีในด้านความเชื่อสู่พฤติกรรมและการอธิบายความสัมพันธ์ระหว่าง พฤติกรรมกับตัวแปรภายนอกนั้น สามารถอธิบายตามลำดับขั้นตอนดังนี้ (Ajzen and Fishbein, 1980)

1) พฤติกรรม (Behavior) เป็นการกระทำ หรือ การแสดงออกของบุคคล ซึ่งอยู่ภายใต้ความตั้งใจที่จะกระทำพฤติกรรม (Behavioral Intention)

2) ความตั้งใจที่จะกระทำพฤติกรรม (Behavioral Intention) เป็นการกำหนดจุดมุ่งหมายที่จะกระทำพฤติกรรมนั้น สามารถวัดได้จากปัจจัย 2 ประการ คือ 1) การวัด เจตคติต่อพฤติกรรม (Attitude toward the Behavior) และ การวัดความคิดเห็นที่เป็นบรรทัดฐานของสังคม (Subjective Norms)

3) เจตคติต่อพฤติกรรม โดย (Attitude toward the Behavior) เป็นความรู้สึกต่อพฤติกรรมที่จะกระทำ ซึ่งเป็นการตัดสินใจว่าการกระทำนั้น ดี หรือ ไม่ดี เป็นต้น สามารถวัดได้จาก ปัจจัย 2 ประการ คือ 1. ความเชื่อเกี่ยวกับผลการกระทำพฤติกรรมที่ต้องเกิดขึ้นอย่างแน่นอน (Behavioral Beliefs) และ 2. การประเมินผลจากการกระทำพฤติกรรม (Evaluation of Outcomes)

4) ความคิดเห็นที่เป็นบรรทัดฐานของสังคม (Subjective Norms) เป็นรูปแบบของความเชื่อที่เป็นมาตรฐาน หรือ เรียกว่า บรรทัดฐาน ต่อ พฤติกรรมของบุคคลที่แสดงออก สามารถวัดได้จาก ปัจจัย 2 ประการ คือ 1. ความเชื่อเกี่ยวกับความคาดหวังของสังคมว่าจะทำหรือไม่ทำพฤติกรรมนั้น (Normative Beliefs) และ 2. แรงจูงใจที่จะคล้อยตามความต้องการของสังคม (Motivation to Comply)

5) ตัวแปรภายนอก ได้แก่ ตัวแปรที่เกี่ยวกับสถิติจำนวนประชากร (Demographic Variables) เจตคติต่อเป้าหมาย (Attitudes toward targets) และ บุคลิกลักษณะ คุณสมบัติของตัวแปรภายนอก (Personality traits) ซึ่งส่งผลต่อ ความเชื่อเกี่ยวกับผลการกระทำพฤติกรรมที่ต้องเกิดขึ้นอย่างแน่นอน (Behavioral Beliefs) การประเมินผลจากการกระทำพฤติกรรม (Evaluation of Outcomes) ความเชื่อเกี่ยวกับความคาดหวังของสังคมว่าจะทำหรือไม่ทำพฤติกรรมนั้น (Normative Beliefs) และแรงจูงใจที่จะคล้อยตามความต้องการของสังคม (Motivation to Comply)

จากทฤษฎีดังกล่าวสามารถนำมาอธิบายถึงการยอมรับและพฤติกรรมการใช้งานอินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือได้ เนื่องจากการตัดสินใจกระทำใด ๆ นั้น ผู้กระทำจะมีแรงจูงใจในการกระทำ โดยพิจารณาจากบรรทัดฐานทางสังคม ซึ่งในที่นี้คือ ความทันสมัยของการใช้โทรศัพท์ โดยที่โทรศัพท์มือถือจะมีรุ่นใหม่ๆ ได้พัฒนารูปแบบการใช้แตกต่างไปจากเดิมเป็นอย่างมาก ที่สามารถรองรับการใช้งานอินเทอร์เน็ตได้ จึงทำให้ผู้ที่มีโทรศัพท์มือถือที่สามารถใช้งานอินเทอร์เน็ตจะมีภาพลักษณ์ที่เป็นคนทันสมัย วัยรุ่นที่มีความต้องการการยอมรับจากสังคม โดยเฉพาะกลุ่มเพื่อน วัยรุ่นจะมีการแสดงพฤติกรรมต่างๆ เพื่อที่จะถูกยอมรับจากกลุ่มเพื่อน โดยกลุ่มเพื่อนจะมีอิทธิพลอย่างมากในการกำหนดพฤติกรรมยอมรับการใช้งานอินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ กล่าวคือ เมื่อสมาชิกในกลุ่มคนใดคนหนึ่งมีโทรศัพท์ที่สามารถเข้าถึงอินเทอร์เน็ตได้ สมาชิกคนที่เหลือก็จะต้องมีเหมือนอย่างที่เป็นเพื่อนในกลุ่มมี โดยจะเป็นลักษณะของการคล้อยตามกัน ซึ่งถ้าตนเองไม่มีใช้ เหมือนกับเพื่อนในกลุ่ม จะมีความรู้สึกแตกแยก เพราะเมื่อเพื่อนในกลุ่มพูดคุยเรื่องราวเกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ ตนเองก็จะไม่เข้าใจเพราะไม่มีใช้ ก็จะมีความรู้สึกแตกแยกไปจากกลุ่ม จึงทำให้ตนเองมีความต้องการใช้โทรศัพท์ที่สามารถใช้งานอินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือได้

และในที่สุดสมาชิกทุกคนในกลุ่มก็จะมีเหมือนกันหมด และสามารถพูดคุยเรื่องราวเกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือได้ทุกคน และจะไม่มีความรู้สึกแตกแยกไปจากกลุ่ม

2. ทฤษฎีพฤติกรรมตามแผน (Theory of Planned Behavioral : TPB)

ทฤษฎีพฤติกรรมตามแผน (TPB) เป็นแบบจำลองที่พัฒนามาจาก ทฤษฎีการกระทำด้วยเหตุผล (TRA) โดย Ajzen (1991) มีแนวทางคล้ายๆกัน ตรงที่กลุ่มอ้างอิง และทัศนคติ อยู่ได้ อิทธิพลของความเชื่อ ซึ่งทั้งกลุ่มอ้างอิงและทัศนคตินี้ล้วนมีบทบาทสำคัญในการสร้างเจตนาที่จะใช้เทคโนโลยี (Ajzen, 1991)

1. ปัจจัยที่ควบคุมให้เกิดพฤติกรรมมี 2 ด้านคือ

ก. ปัจจัยภายใน ได้แก่

1) ข้อมูล ทักษะความสามารถ บุคคลที่มีเจตนาจะทำพฤติกรรมบางอย่างหลังจากได้พยายามแล้วก็พบว่าเขาไม่สามารถทำสิ่งนั้นได้ เพราะขาดข้อมูล ทักษะหรือความสามารถ เช่น เครื่องมืออิเล็กทรอนิกส์ ทำให้ไม่สามารถซ่อมเครื่องคอมพิวเตอร์ การขาดทักษะทางด้านภาษา ทำให้ไม่สามารถ สื่อภาษาให้นักท่องเที่ยวต่างชาติเข้าใจได้ การที่ไม่สามารถเปลี่ยนทัศนคติการอนุรักษ์ธรรมชาติของบุคคลอื่นให้มีทัศนคติเดียวกับตนเพราะขาดทักษะทางภาษาและสังคมหรือการศึกษาต่อในระดับปริญญาเอกในประเทศไทย ก็ขึ้นอยู่กับปัจจัยความสามารถมากกว่าที่จะขึ้นกับเจตนาเพียงอย่างเดียว และการลืมก็เป็นปัจจัยภายในที่สำคัญเช่นกัน ที่ทำให้คนไม่ได้กระทำการที่เขาตั้งใจไว้ เช่น คนที่ลืมรับประทานยาหลังอาหาร เพราะมีภาระมากในบางพฤติกรรมอาจพบว่าทักษะมีความสำคัญมากกว่าความพยายาม เช่น การเดินบันไดเลื่อน, การเขียนภาพจิตรกรรม เป็นต้น

2) อารมณ์และการจำต้องทำพฤติกรรมมีหลายอย่างบุคคลใช้จิตใจควบคุมได้ยาก เช่น การนอนกรน การกระตุกที่มือ การบ้าจี้ การระงับการพูดจาหยาบคายขณะ โกรธ เป็นต้น

ข. ปัจจัยภายนอก จะมีอิทธิพลในการกำหนดว่าสถานการณ์ใดจะส่งเสริมหรือขัดขวางการทำพฤติกรรม

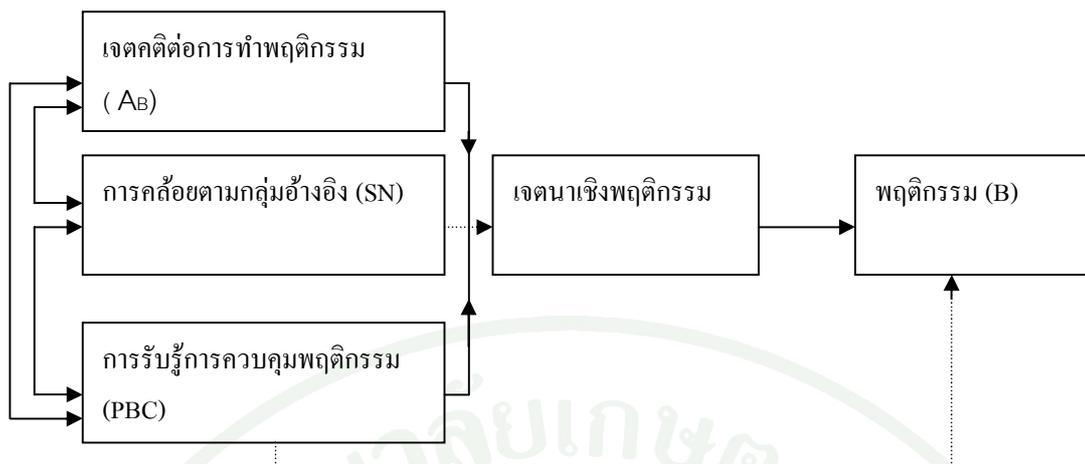
1) เวลาและโอกาส บุคคลขาดโอกาสที่จะทำพฤติกรรมที่ตั้งใจไว้ เนื่องด้วยเหตุผลต่างๆ เช่น การไม่ได้กลับไปเยี่ยมบ้านในช่วงเทศกาล เพราะตัวหมด หรือการไม่ได้ไปเที่ยวพักผ่อนตากอากาศกับครอบครัวอย่างที่ตั้งใจไว้เพราะมีการสอบโดยไม่ทราบล่วงหน้า เป็นต้น ในกรณี บุคคลมีโอกาสมัทำพฤติกรรมนั้น โดยสิ้นเชิง เขาอาจเลือกทำในโอกาสต่อไป

2) การขึ้นกับผู้อื่น ในการกระทำพฤติกรรมบางอย่าง บุคคลไม่สามารถทำพฤติกรรมอย่างที่ตั้งใจไว้ เพราะการทำพฤติกรรมนั้นมีส่วนขึ้นกับผู้อื่น เช่น ความต้องการมีบุตรของภรรยา ต้องอาศัยความร่วมมือจากสามีด้วย หรือ น.ส.ก. นัดเพื่อนจะไปเที่ยวต่างจังหวัดด้วยกัน ภายหลังเพื่อนโทรศัพท์มาบอกว่า ไปเที่ยวต่างจังหวัดไม่ได้ น.ส.ก. อาจจะงดไปเที่ยวในต่างจังหวัดในวันและเวลาที่นัดกับเพื่อนไว้

ทฤษฎีพฤติกรรมตามแผนเป็นทฤษฎีที่พัฒนามาจากทฤษฎีการกระทำด้วยเหตุผล ซึ่ง Fishbein และ Ajzen พัฒนาขึ้นมาเพื่อเป็นเครื่องมือในการทำความเข้าใจ อธิบายและทำนายพฤติกรรมที่บุคคลมีแนวโน้มจะคิดไตร่ตรองก่อนการกระทำเป็นทฤษฎีเจตคติที่ใช้ในการทำนายพฤติกรรม ซึ่งหากมีการวัดเจตคติและพฤติกรรมหรือเจตนาเชิงพฤติกรรมให้สอดคล้องกัน หรือวัดในความจำเพาะระดับเดียวกันแล้ว เจตคติกับพฤติกรรมหรือเจตนาเชิงพฤติกรรมก็มีความสัมพันธ์กันสูง

ทฤษฎีพฤติกรรมตามแผนมีปัจจัยหลักที่กำหนดพฤติกรรมของบุคคล หรือ “เจตนาเชิงพฤติกรรม” และมีการเพิ่มตัวแปรที่กำหนด เจตนาของบุคคลขึ้นจาก ทฤษฎีการกระทำด้วยเหตุผล ซึ่งเป็นความแตกต่างที่ชัดเจนระหว่าง 2 ทฤษฎีนี้คือ การรับรู้การควบคุมพฤติกรรม (Perceived Behavioral Control: PBC) ซึ่งเป็นปัจจัยการรับรู้ของบุคคลว่าเป็นการง่ายหรือยากที่จะทำพฤติกรรมนั้นๆ Ajzen เห็นว่า PBC มีความหมายในแง่แรงจูงใจให้เกิดเจตนาเชิงพฤติกรรม

ปัจจัยหลัก ทฤษฎีพฤติกรรมตามแผน คล้ายกับทฤษฎีการกระทำด้วยเหตุผลที่กำหนดว่า ปัจจัยหลักในการกำหนดพฤติกรรมของบุคคลคือ “เจตนาเชิงพฤติกรรม” (หรือเจตนาหรือ I) โดยเจตนาในทฤษฎีหมายถึงเจตนาที่จะพยายามทำพฤติกรรมนั้น เป็นตัวบ่งชี้ว่า บุคคลได้ทุ่มเทความพยายามมากน้อยเพียงใดที่จะทำพฤติกรรมนั้นเป็นแบบแผนของการกระทำที่จะบรรลุถึงเป้าหมายทางพฤติกรรม (ธีระพร อุวรรณโณ, 2535)



ภาพที่ 1 โครงสร้างพื้นฐานของทฤษฎีพฤติกรรมตามแผน
ที่มา: Ajzen (1988, 1991 อ้างใน ศรีณรงค์ ศศิธร แก้ว, 2547)

ก. ปัจจัยหลัก ทฤษฎีพฤติกรรมตามแผน คล้ายกับทฤษฎีการกระทำด้วยเหตุผลที่กำหนดว่า ปัจจัยหลักในการกำหนดพฤติกรรมของบุคคล คือ “เจตนาเชิงพฤติกรรม” (หรือเจตนา หรือ I) โดยเจตนาในทฤษฎีหมายถึงเจตนาที่จะพยายามทำพฤติกรรมนั้น เป็นตัวบ่งชี้ว่า บุคคลได้ทุ่มความพยายามมากน้อยเพียงใดที่จะทำพฤติกรรมนั้นเป็นแผนของการกระทำที่จะบรรลุถึงเป้าหมายทางพฤติกรรม

ข. ตัวกำหนดเจตนาเชิงพฤติกรรม มี 3 ตัว คือ

1) เจตคติต่อพฤติกรรม (Attitude Toward The Behavior หรือ AB) เป็นการประเมินทางบวก – ลบ ของบุคคลต่อการกระทำนั้นๆ เจตคติต่อพฤติกรรมหมายถึง การประเมินของบุคคลว่าการกระทำนั้นเป็นไปทางบวกหรือทางลบ เป็นความรู้สึกโดยรวมของบุคคลในทางสนับสนุนหรือต่อต้านการกระทำนั้นหรือกล่าวได้ว่า ถ้าบุคคลมีเจตคติที่ดีต่อการทำพฤติกรรมนั้นมากเท่าใด บุคคลก็ควรมีเจตนาที่หนักแน่นที่จะกระทำพฤติกรรมนั้น แต่หากบุคคลมีเจตคติที่ไม่ดีต่อการทำพฤติกรรมนั้นมากเพียงใด บุคคลก็ควรมีเจตนาหนักแน่นที่จะกระทำพฤติกรรมนั้น แต่หากบุคคลมีเจตคติที่ไม่ดีต่อการทำพฤติกรรมนั้นมากเพียงใด บุคคลก็ควรมีเจตนาหนักแน่นที่จะไม่ทำพฤติกรรมนั้น (Ajzen and Fishbein, 1980)

2) การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง (SN) หมายถึง การรับรู้ของบุคคลว่า คนอื่นๆ ที่มีความสำคัญสำหรับเขาต้องการหรือไม่ต้องการให้เขาทำพฤติกรรมนั้นๆ การรับรู้นี้อาจจะตรงหรือไม่ตรงกับความจริงก็ได้ หากบุคคลรู้ว่าคนอื่นที่สำคัญสำหรับเขาคิดว่าเขาควรทำพฤติกรรม

นั้น บุคคลก็มีแนวโน้มที่จะทำพฤติกรรมตรงกันข้าม หากบุคคลรับรู้ว่าคุณอื่นที่สำคัญสำหรับเขาคิดว่าเขาไม่ควรทำพฤติกรรมนั้น เขาก็มีแนวโน้มที่จะไม่ทำพฤติกรรมนั้น (Ajzen and Fishbein, 1980) ทั้งนี้การวัด SN จะต้องให้มีความจำเพาะในแง่ การกระทำ เป้าหมาย เวลา และบริบทที่สอดคล้องกับพฤติกรรมและเจตนา

3) การรับรู้การควบคุมพฤติกรรม (Perceived Behavioral Control: PBC) หมายถึง การรับรู้ของบุคคลว่าเป็นการยากหรือง่ายที่จะกระทำพฤติกรรมนั้นๆ เป็นการสะท้อนจากประสบการณ์ในอดีต และการคาดคะเน ปัจจัยเอื้ออำนวยและปัจจัยขัดขวางหรืออุปสรรค โดยพิจารณาถึงความเป็นไปได้จากผลของการรับรู้การควบคุมพฤติกรรมที่มีต่อการบรรลุถึงเป้าหมายพฤติกรรม ซึ่งการรับรู้การควบคุมพฤติกรรมจะแปรผันไปตามสถานการณ์และการกระทำ

ทฤษฎีพฤติกรรมตามแผนนี้เป็นภาคขยายของทฤษฎีการกระทำด้วยเหตุผล จากเดิมที่ทฤษฎีการกระทำด้วยเหตุผลมีตัวทำนายเจตนาเชิงพฤติกรรม 2 ตัวคือ เจตคติต่อพฤติกรรมและการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงพฤติกรรมตามแผนได้เพิ่มการรับรู้การควบคุมพฤติกรรมเป็นตัวทำนายเชิงพฤติกรรมเพื่อใช้ทำนายพฤติกรรมในแง่แรงจูงใจสำหรับเจตนา ทำให้ทฤษฎีพฤติกรรมตามแผนไม่ซ้ำซ้อนกับทฤษฎีการกระทำด้วยเหตุผล

ในบางกรณีการรับรู้การควบคุมพฤติกรรม (PBC) อาจสัมพันธ์กับพฤติกรรมโดยตรงโดยไม่ผ่าน I โดยเฉพาะในกรณีที่บุคคลมี การรับรู้การควบคุมพฤติกรรม (PBC) ตรงกับความเป็นจริง (ลูกศรเส้นไขว้ปลาในภาพที่ 2 ถือเป็นภาค 2 ของทฤษฎี ในบางกรณี การวัดการรับรู้การควบคุมพฤติกรรม (PBC) จะช่วยได้น้อยในการทำนายพฤติกรรม เช่น การรับรู้การควบคุมพฤติกรรม (PBC) ไม่สะท้อนความสามารถในการควบคุมอย่างแท้จริง บุคคลมีข้อมูลน้อย เกี่ยวกับพฤติกรรมนั้น หรือข้อกำหนดในการกระทำพฤติกรรมหรือทรัพยากรที่มีเปลี่ยนไป หรือกรณีที่มีตัวแปรที่ไม่คุ้นเคยเกิดขึ้นในสถานการณ์

ทฤษฎีพฤติกรรมตามแผนจำแนกความเชื่อเป็น 3 ชนิดคือ

1) ความเชื่อเกี่ยวกับพฤติกรรม (Behavioral Beliefs) ซึ่งมีอิทธิพลต่อ AB เป็นความเชื่อเกี่ยวกับพฤติกรรมที่มักจะเป็นความเชื่อเฉพาะประเภทที่บุคคลเชื่อ หรือไม่เชื่อว่า หากทำพฤติกรรมที่เป็นที่สนใจแล้วจะนำไปสู่ผลกระทบหรือผลจากการกระทำ เช่น หากบุคคลเชื่อว่าการทำพฤติกรรม

นั้นจะนำไปสู่ผลกรรมทางลบ เขาก็จะมีเจตคติที่ไม่ดีต่อการทำพฤติกรรมนั้น แต่ก็เปิดโอกาสส่วนน้อยไว้สำหรับความเชื่ออื่นๆที่อาจเด่นชัดขึ้นมาได้

2) ความเชื่อเกี่ยวกับกลุ่มอ้างอิง (Normative Beliefs) ซึ่งเป็นตัวกำหนดการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง (SN) เป็นความเชื่อเกี่ยวกับทัศนคติของกลุ่มอ้างอิงต่อการกระทำของตน นั่นคือ บุคคลหรือกลุ่มคนที่มีความสำคัญสำหรับเขาคิดว่าเขาควรหรือไม่ควรทำพฤติกรรมนั้น บุคคลก็มีแนวโน้มที่จะทำพฤติกรรมนั้น แต่หากบุคคลเชื่อว่าบุคคลหรือกลุ่มคนที่มีความสำคัญสำหรับเขาคิดว่าเขาไม่ควรทำพฤติกรรมนั้น บุคคลก็มีแนวโน้มที่จะไม่ทำพฤติกรรมนั้น

3) ความเชื่อเกี่ยวกับการควบคุม (Control Beliefs) ซึ่งเป็นพื้นฐานของการรับรู้การควบคุมพฤติกรรม (PBC) เป็นความเชื่อเกี่ยวกับการมีหรือไม่มีทรัพยากร การมีหรือไม่มีโอกาส ซึ่งมีส่วนในการกำหนดเจตนาและพฤติกรรม ซึ่งบุคคลเชื่อว่าเขามีทรัพยากรและโอกาสมาก และมีอุปสรรคน้อยเพียงไรเขาก็ควรจะรับรู้ความสามารถในการควบคุมของเขามีมากเพียงนั้น ความเชื่อเหล่านี้ได้รับอิทธิพลจาก

ก. ประสบการณ์ที่มีต่อพฤติกรรมนั้นๆในอดีต

ข. การบอกเล่าจากผู้อื่นเกี่ยวกับพฤติกรรมนั้น

ค. การสังเกตจากประสบการณ์ของเพื่อนและคนคุ้นเคย

ง. ตัวแปรอื่นๆที่เพิ่มหรือลดการรับรู้ความยากของพฤติกรรมนั้น เช่น น.ส. ก. อยากเป็นนักเทนนิสแชมป์โลก แต่ น.ส.ก ขาดทักษะในการตีเทนนิส การขาดทักษะในการตีเทนนิสจึงเป็นตัวแปรที่เพิ่มการรับรู้ ความยากของพฤติกรรมนั้น

Ajzen เสนอว่า โครงสร้างพื้นฐานของการรับรู้การควบคุมพฤติกรรมประกอบด้วย การรับรู้ความสามารถของตน (Perceived Self-efficacy) และการรับรู้ความสามารถในการควบคุม (Perceived Controllability) ซึ่งการรับรู้ความสามารถของตนหมายถึง ความเชื่อมั่นของบุคคลในความสามารถที่จะกระทำพฤติกรรมนั้น ส่วนการรับรู้ความสามารถในการควบคุม เป็นความเชื่อเกี่ยวกับการขยายความในการทำพฤติกรรมว่าขึ้นอยู่กับผู้กระทำพฤติกรรม อาจกล่าวได้ว่า ความเชื่อในความสามารถของตนนั้นเป็นความเชื่อที่สะท้อนจากปัจจัยภายใน ในขณะที่ ความสามารถในการ

ควบคุมพฤติกรรมอาจเกี่ยวข้องกับปัจจัยภายนอก ดังนั้นในประเด็นนี้ ความเชื่อในความสามารถของตนเองมีความแตกต่างกับความสามารถในการควบคุมพฤติกรรม ข้อคำถามที่สะท้อนถึงความเชื่อในความสามารถของตนเองอาจเกี่ยวข้องกับการรับรู้ความง่ายหรือยากในการทำพฤติกรรมของบุคคลนั้นหรือเป็นความเชื่อมั่นของบุคคลว่าเขาสามารถทำพฤติกรรมได้เมื่อเขาต้องการจะทำ

สามารถนำมาปรับใช้ในงานวิจัยได้คือ การใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ ผู้ใช้จำเป็นต้องมีการตรวจสอบถึงความจำเป็นในการใช้งานในด้านต่างๆของตนเอง และจะมีปัจจัยในการส่งเสริมการกระทำที่ตัดสินใจยอมรับการกระทำนั้นๆ ความง่ายต่อการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ ประโยชน์จากการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ หรืออาจจะเป็นการยอมรับการใช้จากกลุ่มอ้างอิงที่มีอิทธิพลต่อตนเอง เช่น กลุ่มเพื่อน และวัยรุ่นยังมีการรับรู้การควบคุมพฤติกรรม โดยอาจจะมีการคาดคะเน ประโยชน์ และผลเสียจากการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ และมีการเปรียบเทียบและยอมรับการใช้งานในที่สุด

3. แบบจำลองการยอมรับเทคโนโลยี (Technology of Acceptance Model ; TAM)

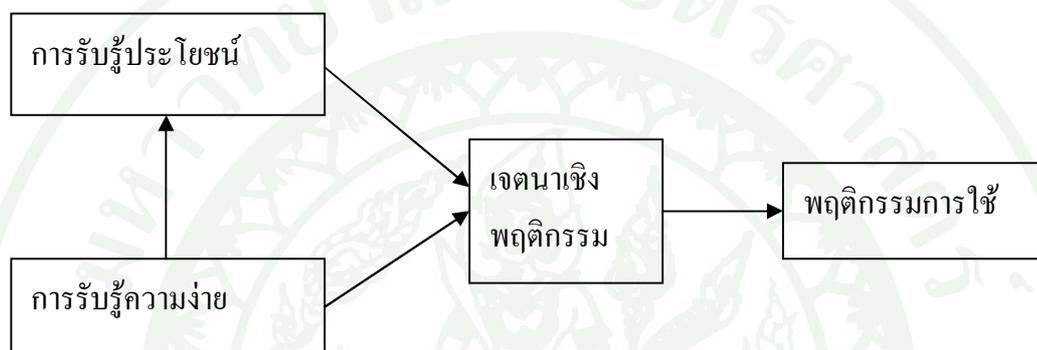
แบบจำลองการยอมรับเทคโนโลยี ถูกพัฒนามาจากทฤษฎีด้านจิตวิทยาสังคม ทฤษฎีการกระทำด้วยเหตุผลของ Ajzen and Fishbein (1970) โดย Davis (1989) เป็นผู้พัฒนาแบบจำลองที่อธิบายว่าผู้ใช้มีการยอมรับและใช้เทคโนโลยีอย่างไร เมื่อผู้ใช้ได้รับการแนะนำซอฟต์แวร์ใหม่ๆ ปัจจัยสำคัญที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจใช้ประกอบด้วย

1) การรับรู้ประโยชน์ (Perceived Usefulness) หมายถึงระดับความเชื่อของบุคคลต่อการใช้เทคโนโลยีนั้นๆ ที่จะช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงานของเขา

2) การรับรู้ความง่ายในการใช้ (Perceived Ease of Use) หมายถึงระดับความเชื่อของบุคคลที่มีต่อการใช้เทคโนโลยีโดยไม่ต้องใช้ความพยายาม

แบบจำลองการยอมรับเทคโนโลยี ได้แทนที่ตัววัดทัศนคติจำนวนมากในทฤษฎีการกระทำด้วยเหตุผล (TRA) ไว้ในตัวแปร 2 ตัวข้างต้น นอกจากนี้แบบจำลองการยอมรับเทคโนโลยี ยังพัฒนาแนวคิดมาจากทฤษฎี การรับรู้ความสามารถของตนเอง โดยการรับรู้ความง่ายในการใช้ มาจากแนวความคิดเรื่องการรับรู้ความสามารถของตนเอง ซึ่ง Davis บอกว่าเป็นนิยามความหมายเดียวกัน (Davis, 1989) และมีความหมายนัยเดียวกับคุณลักษณะของนวัตกรรมในเรื่องความ

ซับซ้อน (Complexity) ในทฤษฎีการแพร่กระจายนวัตกรรม ซึ่ง Davis ไม่นำคุณลักษณะของนวัตกรรมอื่นได้แก่ ประโยชน์เชิงเปรียบเทียบ และความเข้ากันได้ มาศึกษาด้วยโดยให้เหตุผลว่าเป็นการยากต่อการแปลความหมาย (ซึ่งจะส่งผลต่อการวัด) เช่นเดียวกับตัวแปร การรับรู้ประโยชน์ก็มีนัยเดียวกับ ความคาดหวังผลการกระทำ ซึ่งเป็นแนวคิดของทฤษฎีปัญญาทางสังคม และการรับรู้ความสามารถของตน ซึ่งทั้งการรับรู้ประโยชน์และการรับรู้ความง่ายในการใช้ มีผลกระทบโดยตรงต่อเจตนาเชิงพฤติกรรม ซึ่ง Behavioral Intent นี้เป็นปัจจัยที่สำคัญต่อการใช้เทคโนโลยี (Igarria *et al*, 1995)



ภาพที่ 2 แบบจำลองการยอมรับเทคโนโลยี (TAM)

ที่มา: Davis (1980)

แนวคิดทฤษฎีนี้ มีความสำคัญมากในการทำวิจัยเรื่อง การใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ เนื่องจากผู้วิจัยนำมาใช้เป็นกรอบในการทำวิจัย ที่วัยรุ่นจะมีการยอมรับการใช้งานอินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ นั้น ขึ้นอยู่กับ ปัจจัยทางด้านความง่ายต่อการใช้งาน และปัจจัยในเรื่องประโยชน์ของการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ

4. การยอมรับนวัตกรรม

การยอมรับว่าเป็นกระบวนการ (Process) ที่เกิดขึ้นทางจิตภายในบุคคล เริ่มจากได้ยินในเรื่องวิชาการนั้นๆ จนกระทั่งยอมรับนำไปใช้ในที่สุด ซึ่งกระบวนการนี้มีลักษณะคล้ายกับกระบวนการเรียนรู้และการตัดสินใจ (Decision Making) โดยได้แบ่งกระบวนการยอมรับออกเป็น 5 ขั้นตอน คือ

ขั้นที่ 1 ขั้นรับรู้หรือตื่นตน (Awareness Stage)

เป็นขั้นเริ่มแรกที่น่าไปสู่การยอมรับหรือปฏิเสธสิ่งใหม่หรือวิธีการใหม่ ขั้นนี้เป็นขั้นที่ได้รับรู้เกี่ยวกับสิ่งใหม่ๆ (นวัตกรรม) ที่เกี่ยวข้องกับประกอบอาชีพหรือกิจกรรมของเขา แต่ยังไม่ได้รับข่าวสารไม่ครบถ้วน ซึ่งการรับรู้มักเป็นการรับรู้โดยบังเอิญและจะทำให้เกิดความอยากรู้ต่อไป อันเนื่องจากมีความต้องการวิทยาการใหม่ๆ นั้น ในการแก้ปัญหาที่ตนเองมีอยู่

ขั้นที่ 2 ขั้นสนใจ (Interest Stage)

เป็นขั้นที่เริ่มมีความสนใจแสวงหารายละเอียดเกี่ยวกับวิทยาการใหม่ๆ เพิ่มเติม พฤติกรรมนี้เป็นไปในลักษณะที่ตั้งใจแน่วแน่ และใช้กระบวนการคิดมากกว่าขั้นแรก ซึ่งในขั้นนี้จะทำให้ได้รับความรู้เกี่ยวกับสิ่งใหม่หรือวิธีการใหม่มากขึ้น ซึ่งบุคลิกภาพและค่านิยม ตลอดจนบรรทัดฐานทางสังคมหรือประสบการณ์เดิมจะมีผลต่อบุคคลนั้น และมีผลต่อการติดตามข่าวสารหรือรายละเอียดของสิ่งใหม่หรือวิทยาการใหม่นั้นด้วย

ขั้นที่ 3 ขั้นประเมินค่า (Evaluation Stage)

เป็นขั้นที่จะไตร่ตรองว่าจะลองใช้วิธีการหรือหาวิทยาการใหม่ๆ นั้นดีหรือไม่ ด้วยการเปรียบเทียบระหว่างข้อดีและข้อเสียว่า เมื่อนำมาใช้แล้วจะเป็นประโยชน์ต่อกิจกรรมของตนหรือไม่ หากรู้สึกว่ามีข้อดีมากกว่าจะตัดสินใจใช้ ขั้นนี้จะแตกต่างจากขั้นอื่นๆ ตรงที่เกิดการตัดสินใจที่จะลองความคิดใหม่ๆ โดยบุคคลมักจะคิดว่าการใช้วิทยาการใหม่ๆ นั้นเป็นการเสี่ยงไม่แน่ใจถึงผลที่จะได้รับ ดังนั้นในขั้นนี้จึงต้องการแรงเสริม (Reinforcement) เพื่อให้เกิดความแน่ใจยิ่งขึ้นว่าสิ่งที่เขาตัดสินใจแล้วนั้นถูกต้องหรือไม่ โดยการให้คำแนะนำให้ข่าวสารเพื่อประกอบการตัดสินใจ

ขั้นที่ 4 ขั้นทดลอง (Trial Stage)

เป็นขั้นที่บุคคลทดลองใช้วิทยาการใหม่ๆ นั้นกับสถานการณ์ของตน ซึ่งเป็นการทดลองคู่กับส่วนน้อยก่อน เพื่อจะได้รู้ว่าได้ผลหรือไม่ ในขั้นนี้บุคคลจะแสวงหาข่าวสารที่เฉพาะเจาะจงเกี่ยวกับวิทยาการใหม่หรือนวัตกรรมนั้น

ขั้นที่ 5 ขั้นตอนการยอมรับ (Adoption Stage)

เป็นขั้นที่บุคคลยอมรับวิทยาการใหม่ๆ นั้น ไปใช้ในการปฏิบัติกิจกรรมของตนอย่างเต็มที่ หลังจากที่ได้ทดลองปฏิบัติและเป็นประโยชน์ในสิ่งนั้นแล้ว

อย่างไรก็ตาม ในปัจจุบันพบว่าทฤษฎีกระบวนการยอมรับวิทยาการใหม่ๆ หรือ นวัตกรรมของ Roger นั้น มีจุดบกพร่องในกระบวนการยอมรับดังกล่าวหลายประการด้วยกัน คือ

1. กระบวนการนี้มักจะจบด้วยการตัดสินใจยอมรับนวัตกรรมนั้น ซึ่งตามความจริงแล้วเมื่อบุคคลในบรรดูลุถึงขั้นประเมินผลแล้วอาจจะปฏิเสธก็ได้
2. ขั้นตอนที่ 5 กระบวน อาจไม่เป็นไปตามขั้นตอนก็ได้เพราะบางขั้นตอนถูกข้ามไปได้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งขั้นทดลองและขั้นประเมินผล อาจจะสามารถทำได้ตลอดกระบวนการได้
3. กระบวนการนี้มักจะจบลงโดยการยอมรับนวัตกรรมนั้น แต่หากเขามีโอกาสในการแสวงหาข้อมูลเพิ่มเติม เพื่อยืนยันหรือสนับสนุนการตัดสินใจในการยอมรับหรือไม่ยอมรับนวัตกรรมนั้นได้ ดังนั้น จึงได้มีการเปลี่ยนแปลงแก้ไขกระบวนการยอมรับดังกล่าว และได้เสนอแบบจำลองของกระบวนการตัดสินใจยอมรับหรือไม่ยอมรับนวัตกรรมแทน (Innovation Decision Process) ซึ่งประกอบด้วย 4 ขั้นตอน คือ

3.1 ขั้นความรู้ (Knowledge) ขั้นนี้บุคคลจะรับทราบเกี่ยวกับนวัตกรรมและมีความเข้าใจบางอย่างเกี่ยวกับหน้าที่การทำงานของนวัตกรรม

3.2 ขั้นชักชวนหรือสนใจ (Interest) บุคคลจะรู้สึกชอบหรือไม่ชอบการยอมรับนวัตกรรมนั้น เพราะมีทัศนคติที่ดีหรือไม่ดีต่อนวัตกรรมนั่นเอง

3.3 ขั้นตัดสินใจ (Decision) บุคคลจะเข้าไปเกี่ยวข้องในกิจกรรมต่างๆ ซึ่งจะนำไปสู่การตัดสินใจที่จะยอมรับหรือไม่ยอมรับนวัตกรรม

3.4 ยืนยัน (Confirmation) ในขั้นนี้บุคคลจะแสวงหาแรงเสริม (Reinforcement) เพื่อยอมรับการใช้นวัตกรรมต่อไป แต่เขาอาจจะเปลี่ยนแปลงการตัดสินใจหากพบข้อมูลขัดแย้งเกี่ยวกับนวัตกรรมภายหลังก็ได้

การยอมรับเป็นกระบวนการทางจิตใจของบุคคล ซึ่งจะยอมรับหรือไม่นั้นเป็นการตัดสินใจด้วยตัวเอง ปัญหาจึงมีอยู่ว่าทำอะไรที่จะช่วยให้เขายอมรับและนำไปปฏิบัติตามดังที่มุ่งหวัง หากพิจารณาโดยถ่วงแท้แล้วจะเห็นได้ว่าการช่วยให้เขายอมรับและปฏิบัติตามนั้น มิได้ขึ้นอยู่กับเทคนิคและศิลปะในการจูงใจแต่เพียงอย่างเดียว แต่ยังขึ้นอยู่กับตัวแนวคิดหรือวิธีการใหม่ ตลอดจนปัจจัยอื่นๆ ด้วย

5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

Davis (1989) ได้คิดค้นแบบจำลอง TAM โดยปรับเปลี่ยนจากทฤษฎีของ Ajzen's และ Fishbein (1975) ที่ว่าด้วยเหตุผลของการกระทำ (Theory of Reasoned Action: TRA) โดยเลือกศึกษาผลของการใช้โปรแกรม Text-Editor กับนักศึกษาคณะ MBA จำนวน 107 ราย เพื่อคาดการณ์การยอมรับ หรือปฏิเสธของผู้ใช้ในช่วงระยะเวลาสั้นๆ โดยพบว่าลักษณะของระบบมีผลอย่างมากต่อพฤติกรรมการใช้ภายใต้แบบจำลอง TAM ซึ่งปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กันจากการศึกษาพบว่า การรับรู้ถึงความง่ายในการใช้จะส่งผลต่อการรับรู้ถึงประโยชน์ และเจตนาเชิงพฤติกรรม ของผู้ใช้ รวมไปถึงการรับรู้ถึงประโยชน์ นอกจากนี้แล้วการรับรู้ถึงประโยชน์ จะส่งผลโดยตรงกับทัศนคติของผู้ใช้ และการใช้จริงด้วย โดยทัศนคติก็จะส่งผลโดยตรงต่อ การใช้จริงด้วยเช่นกันซึ่งผลการวิจัยพบว่า รูปแบบของระบบที่ใช้งานได้ง่ายและมีประโยชน์จะมีผลทำให้ผู้ใช้เกิดทัศนคติที่ดีต่อระบบ และเห็นว่าระบบนั้นสมควรแก่การนำมาใช้จริง

Lederer *et al.* (2000) ใช้แบบจำลอง TAM เพื่อศึกษาถึงจุดประสงค์ของผู้ที่ใช้บริการเว็บไซต์ (World-Wide-Web) ในการสืบค้นข้อมูลจำนวน 163 ราย โดยผู้วิจัยได้ตั้งสมมติฐานไว้ดังนี้

1. รูปแบบการนำเสนอของเว็บไซต์ (World-Wide-Web) ที่ง่ายแก่การเข้าใจและง่ายแก่การสืบค้นจะเป็นตัวทำนายถึงความง่ายในการใช้
2. คุณภาพของเนื้อหาในเว็บไซต์ (World-Wide-Web) จะเป็นตัวทำนายถึงประโยชน์ของเว็บไซต์

จากการศึกษาพบว่า การศึกษาในครั้งนี้สนับสนุนแบบจำลอง TAM กล่าวคือ การที่ผู้ใช้เลือกที่จะใช้เว็บไซต์นั้น ขึ้นอยู่กับประโยชน์ของเนื้อหา และรูปแบบการนำเสนอที่ง่ายแก่การเข้าใจ ซึ่งตัวแปรทั้งสองจะส่งผลคือ การรับรู้ถึงประโยชน์ และการรับรู้ความง่ายในการใช้ ตามลำดับอีกด้วย

Igbaria *et al.* (1995) ศึกษาถึงว่าทำไมผู้คนถึงตัดสินใจที่จะใช้คอมพิวเตอร์กันอย่างแพร่หลาย ทั้งตัวบุคคลเองและองค์กร สาเหตุที่ใช้แบบจำลอง TAM มาศึกษาถึงปัจจัยขั้นพื้นฐานที่ทำให้ผู้ใช้คอมพิวเตอร์เกิดการยอมรับเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ เนื่องมาจากงานวิจัยหลายงานที่ศึกษาถึงตัวแบบจำลองนี้ และด้วยเหตุผลที่ว่าผู้วิจัยต้องการที่จะทราบว่าสาเหตุหลักที่ผู้ใช้ส่วนใหญ่เลือกใช้คอมพิวเตอร์เนื่องมาจากว่า ใช้เพราะเทคโนโลยีนั้นให้ความบันเทิงหรือใช้เพราะเห็นว่ามันมีประโยชน์ โดยมีการศึกษากับผู้ใช้อุปกรณ์คอมพิวเตอร์จำนวน 450 ราย ผลที่ได้พบว่า การรับรู้ถึงความง่ายในการใช้งานคอมพิวเตอร์ และการรับรู้ถึงประโยชน์ของคอมพิวเตอร์ มีความสัมพันธ์ในทางบวกไปในทางเดียวกัน โดยที่ประชากรส่วนใหญ่มีการเลือกใช้คอมพิวเตอร์เนื่องด้วย คอมพิวเตอร์มีประโยชน์ที่จะสามารถช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงานได้ และพบว่าการรับรู้ถึงความง่ายในการใช้ จะส่งผลต่อการใช้คอมพิวเตอร์โดยตรงและมีผลทางอ้อมต่อการรับรู้ประโยชน์ กล่าวคือ ผู้ใช้จะเห็นว่าเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ใช้งานง่ายก็จะเป็นประโยชน์ต่อตัวผู้ใช้อีกด้วย

Davis *et al.* (1997) ได้ศึกษาถึงการวัดค่าของตัวแปรในส่วนของการรับรู้ประโยชน์ และความยากง่ายของการใช้โปรแกรม Wordperfect โดยศึกษาจาก นักศึกษา จำนวน 195 ราย โดยแบ่งเป็นสองกลุ่มในการตอบแบบสอบถามเพื่อวัดผลของความแตกต่างในส่วนของความเชื่อมั่นและความเที่ยงตรงของตัวแปร โดยผลของการศึกษา พบว่า ความเชื่อมั่น และความเที่ยงตรงของคำถาม ไม่ได้เกิดจากกลุ่มของนักศึกษา แต่เป็นผลเนื่องมาจากโครงสร้างของคำถาม โดยที่นำมาจากแบบจำลอง TAM เองซึ่งง่ายแก่การเข้าใจ โดยผลที่ได้ยังสนับสนุนแบบจำลอง TAM อีกด้วย กล่าวคือ การรับรู้ถึงความง่ายในการใช้มีผลต่อการรับรู้ถึงประโยชน์ และเจตนาเชิงพฤติกรรม ในขณะที่การรับรู้ถึงประโยชน์ ก็ยังส่งผลต่อความตั้งใจที่จะใช้ ซึ่งท้ายสุดความตั้งใจที่จะใช้โปรแกรมก็สนับสนุนให้มีการใช้จริง

Liao and Landry (2001) ศึกษาเกี่ยวกับตัวแปรพื้นฐานที่ส่งผลต่อการตอบรับ เพื่อที่จะนำไปสู่การยอมรับเทคโนโลยีสารสนเทศ ในองค์กรการเงิน โดยใช้ศึกษาปัจจัยทางด้านการรับรู้ถึงความง่ายในการใช้งาน และการรับรู้ถึงประโยชน์ ภายใต้แบบจำลอง TAM เป็นหลัก โดยทำการส่งแบบสอบถามให้กับพนักงานธนาคารต่างๆจำนวน 80 ราย

Klonglanand (1970, อ้างใน ฉวีรัฐรา วัฒนธรรมเทคโนโลยีสารสนเทศของพนักงานการไฟฟ้าส่วนภูมิภาค เขต 1 พบว่า การยอมรับนวัตกรรมนั้นจะเกิดจากการยอมรับความคิดเห็นเกี่ยวกับนวัตกรรมแต่ยังไม่ได้ปฏิบัติ นับว่า

เป็นการยอมรับทางจิตใจ ส่วนการเริ่มนำความรู้ไปใช้ หรือการปฏิบัติหรือหลังจากได้ทดลอง สิ่งเหล่านี้ย่อมเป็นกระบวนการยอมรับ

Succi and Walter (1999) การยอมรับของการใช้เทคโนโลยีใหม่มีมากขึ้น จะเป็นผลให้มีการเพิ่มความตั้งใจการใช้ในการเปลี่ยนแปลง ซึ่งจะนำไปสู่การปฏิบัติทดลองการใช้งานและมีความพยายามที่จะใช้เทคโนโลยีใหม่

Sawng (2011) ได้ทำการศึกษาผู้บริโภคต่อการยอมรับเทคโนโลยีการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือของประเทศเกาหลี พบว่า สาเหตุของการยอมรับนั้นเกิดจากความง่ายจากการใช้และประโยชน์จากการใช้ โดยมีการแบ่งประโยชน์ออกเป็น 3 ประเภท คือ ด้านเศรษฐกิจ ด้านการบริการของโทรศัพท์มือถือ และด้านสังคม โดยในด้านเศรษฐกิจพบว่า การใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือนั้นช่วยให้มีการประหยัดในเรื่องของเวลามากขึ้นส่งผลให้ทำให้มีการประหยัดค่าใช้จ่ายเมื่อเปรียบเทียบกับการเดินทาง เจริญทางธุรกิจกันโดยตรง ในส่วนของบริการจากโทรศัพท์มือถือ นั้น นับว่า มีบริการที่ตรงกับความต้องการการใช้งานของผู้ใช้ และด้านของสังคม คือช่วยให้ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีในสังคมออนไลน์ เพราะสังคมออนไลน์นั้นไม่มีการจำกัดเรื่องเชื้อชาติ ความแตกต่างทางพื้นที่ ความแตกต่างทางสังคม เพราะทุกคนสามารถใช้งานอินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือได้เหมือนกันและเท่าเทียมกัน

Szajna (1996) ใช้แบบจำลองเทคโนโลยี TAM ทดสอบกับการใช้อีเมลล์ (E-mail) ของนักศึกษาจำนวน 61 ราย โดยแบ่งการทดสอบออกเป็นสองขั้นตอน คือ มีการวัดทัศนคติก่อนและหลังใช้งานเปรียบเทียบสิ่งที่วัดจากการรายงานการใช้ของผู้ใช้เอง กับการวัดจากการใช้งานจริงของผู้ใช้ โดยพบว่า ทัศนคติที่มีต่ออีเมลล์ (E-mail) ของนักศึกษามีผลสอดคล้องไปในทางเดียวกัน คือ การรับรู้ถึงความง่าย มีผลต่อการรับรู้ถึงประโยชน์และเจตนาเชิงพฤติกรรม

สรุปได้ว่า การรับรู้ถึงความง่ายในการใช้ และการรับรู้ถึงประโยชน์ในการใช้ มีความสัมพันธ์กับเจตนาเชิงพฤติกรรม ที่เมื่อผู้ใช้มีการรับรู้แล้ว ก็จะเกิดความต้องการที่อยากจะใช้เทคโนโลยีต่างๆ เพราะตนเองมีการรับรู้ถึงความง่ายและประโยชน์โดยจะนำไปสู่การใช้งานจริง

ทฤษฎีการแพร่กระจายนวัตกรรม

Roger (1995) เป็นบุคคลที่คิดค้นและได้พิสูจน์ทฤษฎีการแพร่กระจายนวัตกรรม (Diffusion of Innovation Theory) โดยทฤษฎีนี้เน้นความเชื่อว่า การเปลี่ยนแปลงสังคมและ

วัฒนธรรมเกิดขึ้นจากการแพร่กระจายของสิ่งใหม่ๆ จากสังคมหนึ่งไปยังอีกสังคมหนึ่งและสังคมนั้นรับเข้าไปใช้สิ่งใหม่ๆ นี้ คือ นวัตกรรม ซึ่งเป็นทั้งความรู้ ความคิด เทคนิควิธีการ และเทคโนโลยีใหม่ๆ โดยได้อธิบายทฤษฎีกระบวนการแพร่กระจายนวัตกรรมนี้ว่ามีตัวแปรหรือองค์ประกอบหลักที่สำคัญ 4 ประการ (Four main element in the diffusion of innovations) คือ

1. นวัตกรรม (Innovation)

สิ่งใหม่ที่จะแพร่กระจายไปสู่สังคมเกิดขึ้น นวัตกรรมที่จะแพร่กระจายและเป็นที่ยอมรับของคนในสังคมนั้น โดยทั่วไปประกอบด้วยส่วนสำคัญ 2 ส่วน คือ ส่วนที่เป็นความคิดและส่วนที่เป็นวัตถุ นวัตกรรมใดจะถูกยอมรับหรือไม่นั้น นอกจากจะเกี่ยวกับตัวผู้รับ ระบบสังคม และรับการสื่อสารแล้ว ตัวของนวัตกรรมเองก็มีความสำคัญ

นวัตกรรมที่ยอมรับได้ง่ายควรจะต้องมีลักษณะ 5 ประการ โดยนวัตกรรมที่มีลักษณะตรงกันข้ามกันกับ 5 ประการ ต่อไปนี้มักจะเป็นที่ยอมรับได้ยาก

- 1) ได้ประโยชน์มากกว่าเดิมที่เข้ามาแทนที่ (Relative Advantage)
- 2) มีสอดคล้องกับวัฒนธรรมในสังคมที่จะรับ (Compatibility)
- 3) ไม่มีความสลับซับซ้อนมากนัก (Complexity)
- 4) สามารถแบ่งทดลองครั้งละน้อยได้ (Trialability)
- 5) สามารถมองเห็นหรือเข้าใจได้ง่าย (Observability)

2. การสื่อสารโดยผ่านสื่อทางใดทางหนึ่ง (Types of Communication)

เพื่อให้คนในสังคมได้รับรู้ระบบการสื่อสาร การสื่อสาร คือ การติดต่อระหว่างผู้ส่งข่าวสารกับผู้รับข่าวสาร โดยผ่านสื่อหรือตัวกลางใดตัวกลางหนึ่งที่นวัตกรรมนั้นแพร่กระจายจากแหล่งกำเนิดไปสู่ผู้ใช้หรือผู้รับนวัตกรรม อันเป็นกระบวนการกระทำระหว่างกันของมนุษย์ การสื่อสารจึงมีความสำคัญต่อการรับนวัตกรรมมาก

3. เกิดในช่วงเวลาหนึ่ง (Time or Rate of Adoption)

เพื่อให้คนในสังคมได้รู้จักนวัตกรรม แนวความคิดใหม่หรือมีการใช้ประโยชน์จากสิ่งที่มีอยู่แล้วมาใช้ในรูปแบบใหม่ เพื่อทำให้เกิดประโยชน์ทางเศรษฐกิจและกระบวนการแพร่กระจายนวัตกรรมต้องอาศัยระยะเวลาและมีลำดับขั้นตอนเพื่อให้บุคคลปรับตัวและยอมรับนวัตกรรมหรือแนวความคิดใหม่ (a given time period)

4. ระบบสังคม (Social System)

โดยการแพร่กระจายเข้าสู่สมาชิกของสังคม ระบบสังคมจะมีอิทธิพลต่อการแพร่กระจายและการรับนวัตกรรม กล่าวคือ สังคมสมัยใหม่ของระบบของสังคมจะเอื้อต่อการรับนวัตกรรม ทั้งความเร็วและปริมาณที่จะรับ (Rate of Adoption) เพราะมีบรรทัดฐานและรับคำนิยามของสังคมที่สนับสนุนการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรม ดังนั้น เมื่อมีการแพร่กระจายสิ่งใหม่เข้ามา สังคมก็จะยอมรับได้ง่าย ส่วนสังคมโบราณหรือสังคมที่ติดขัดกับความเชื่อต่างๆ ซึ่งเป็นสังคมล้าหลังจะมีลักษณะตรงกันข้ามกับสังคมสมัยใหม่ ความเร็วของการแพร่กระจายและปริมาณที่จะรับนวัตกรรมจึงเกิดได้ช้ากว่าและน้อยกว่าหรืออาจจะไม่ยอมรับเลยก็ได้

สมมติฐาน

จากการทบทวน แนวคิดและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยสามารถตั้งสมมติฐาน ในหัวข้อ “การยอมรับการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร” ได้ดังนี้

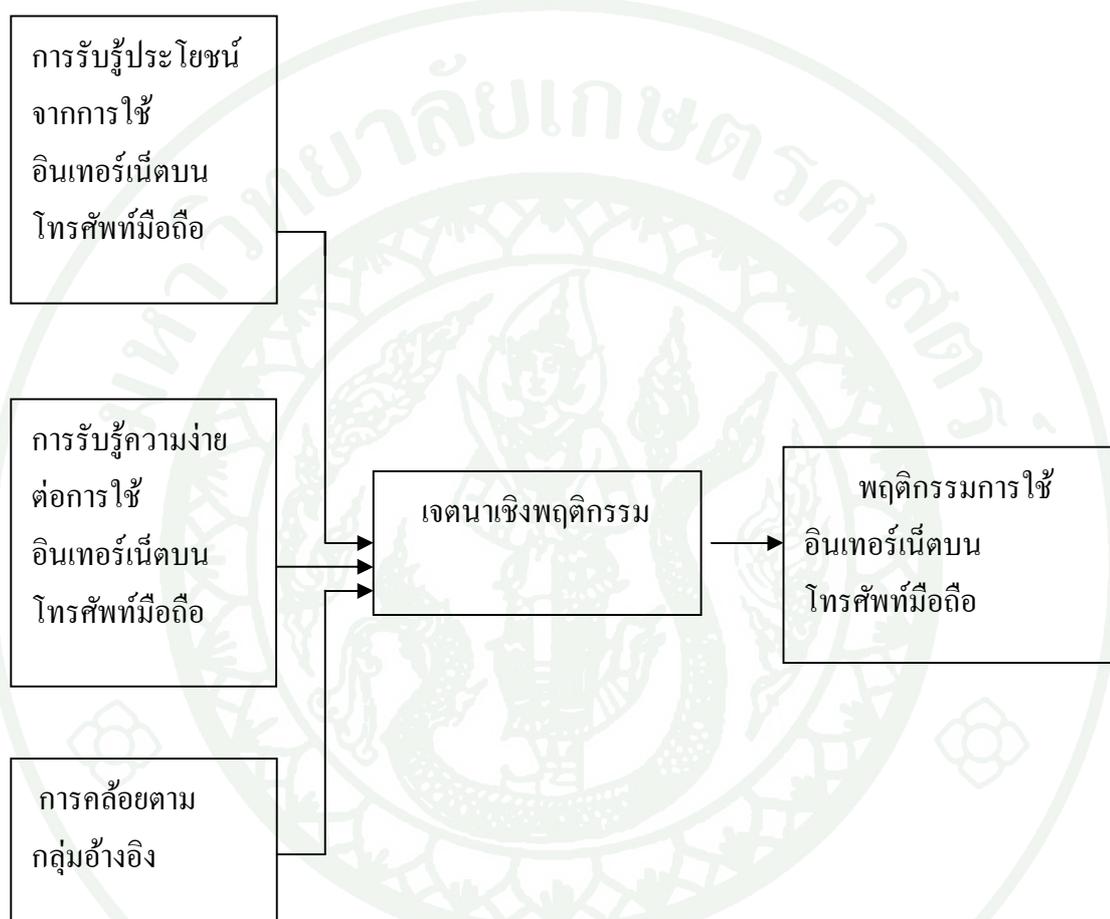
สมมติฐานที่ 1 การรับรู้ความง่ายจากการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือมีความสัมพันธ์ต่อเจตนาเชิงพฤติกรรม

สมมติฐานที่ 2 การรับรู้ประโยชน์จากการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือมีความสัมพันธ์ต่อเจตนาเชิงพฤติกรรม

สมมติฐานที่ 3 การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงมีความสัมพันธ์ ต่อเจตนาเชิงพฤติกรรม

สมมุติฐานที่ 4 เจตนาเชิงพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือมีความสัมพันธ์
ต่อพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ

กรอบแนวคิด



บทที่ 3

วิธีการวิจัย

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการทำวิจัยครั้งนี้คือ กลุ่มวัยรุ่น อายุ 15 – 21 ปี ในเขตกรุงเทพมหานคร จำนวน 710,048 คน (สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2553)

2. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ วัยรุ่นในพื้นที่กรุงเทพมหานครจำนวน 400 กลุ่มตัวอย่าง โดยผู้วิจัยได้คำนวณกลุ่มตัวอย่างจากการนำจำนวนวัยรุ่นในพื้นที่กรุงเทพมหานครทั้งหมดมาแทนค่าในสูตรการคำนวณหาขนาดของกลุ่มตัวอย่างในกรณีที่ทราบจำนวนประชากร (Yamane, 1973) โดยมีระดับความเชื่อมั่นที่ 95% และสัดส่วนความคลาดเคลื่อนเท่ากับ 0.05

N

$$n = \frac{N}{1+Ne^2}$$

กำหนดให้ e = ความคลาดเคลื่อนของการสุ่มตัวอย่าง

N = ขนาดของประชากร

n = ขนาดของกลุ่มตัวอย่าง

โดยแทนค่าจากจำนวนวัยรุ่นในพื้นที่กรุงเทพมหานคร

$$N = \frac{710048}{1 + 710048 (0.05)^2} = 399.774$$

จะได้จำนวนกลุ่มของขนาดตัวอย่างประมาณ 400 คน

3. วิธีการสุ่มตัวอย่าง

ผู้วิจัยใช้การสุ่มตัวอย่างแบบหลายขั้นตอน (Multi-Stage Sampling) ทั้งแบบที่ใช้ทฤษฎีความน่าจะเป็น (Probability Sampling) และแบบที่ไม่ใช้ทฤษฎีความน่าจะเป็น (Non-Probability Sampling) ดังนี้

โดยขั้นแรกแบ่งเป็น เขตกรุงเทพมหานคร จำนวน 50 เขต (สำนักงานเขตกรุงเทพมหานคร, 2553) และทำการสุ่มอย่างง่าย โดยการจับสลาก ออกมาเป็นจำนวน 10 เขต ดังนี้

- | | |
|-------------------|-----------------|
| 1. เขตบางกะปิ | 2. เขตมีนบุรี |
| 3. เขตบางขุนเทียน | 4. เขตลาดกระบัง |
| 5. เขตพระโขนง | 6. เขตประเวศ |
| 7. เขตราชเทวี | 8. เขตยานนาวา |
| 9. เขตพระนคร | 10. เขตสะพานสูง |

จากนั้น ผู้วิจัยใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างโดยการกำหนดโควตา (Quota Sampling) แล้วเข้าไปเก็บข้อมูลทั้งนี้ผู้วิจัยได้กำหนด เขตละ 40 คน โดยเข้าไปเก็บข้อมูลจากวัยรุ่นในเขตบริเวณที่จับสลากได้ จนครบทั้ง 400 ตัวอย่าง

4. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ เป็นการศึกษาถึง “ การยอมรับการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร” เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูลในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ คือแบบสอบถาม (Questionnaire) โดยใช้คำถามปลายเปิด (Open-Ended Question) เพื่อใช้ในการเก็บข้อมูล โดยแบบสอบถามแบ่งออกเป็น 6 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 คำถามเกี่ยวกับลักษณะทางประชากร

ส่วนที่ 2 คำถามเกี่ยวกับการรับรู้ถึงความง่ายในการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ

ส่วนที่ 3 คำถามเกี่ยวกับการรับรู้ถึงประโยชน์ในการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ

ส่วนที่ 4 คำถามเกี่ยวกับการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงในการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ

ส่วนที่ 5 คำถามเกี่ยวกับเจตนาเชิงพฤติกรรมในการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ

ส่วนที่ 6 คำถามเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ

5. ตัวแปรในงานวิจัย

สมมติฐานที่ 1 การรับรู้ถึงความง่ายในการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ ตัวแปรต้นคือการรับรู้ความง่าย ตัวแปรตามคือ เจตนาเชิงพฤติกรรม

สมมติฐานที่ 2 การรับรู้ถึงประโยชน์ในการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ ตัวแปรต้นคือการรับรู้ประโยชน์ ตัวแปรตามคือ เจตนาเชิงพฤติกรรม

สมมติฐานที่ 3 การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงในการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ ตัวแปรต้นคือการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง ตัวแปรตามคือ เจตนาเชิงพฤติกรรม

สมมติฐานที่ 4 เจตนาเชิงพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ ตัวแปรต้นคือเจตนาเชิงพฤติกรรม ตัวแปรตามคือ พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ

6. เกณฑ์การวัดคะแนน

มีเกณฑ์ให้คะแนนในการวัดตัวแปรดังต่อไปนี้ (สิริวรรณ ปัญญาภาส, 2551) โดยจะวัดคำถามเป็นแบบ Five Point Likert Scale โดยมีเกณฑ์ในการให้คะแนน ตั้งแต่ 1 – 5 โดยกำหนดให้

1) การรับรู้ความง่ายของการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ โดยมีเกณฑ์การให้คะแนนตามหลัก Likert Scale ดังนี้

เห็นด้วยอย่างยิ่ง	=	5	คะแนน
เห็นด้วย	=	4	คะแนน
เฉยๆ	=	3	คะแนน
ไม่เห็นด้วย	=	2	คะแนน
ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง	=	1	คะแนน

นำผลรวมของคะแนนทั้งหมดมาหาค่าเฉลี่ย แล้วจัดลำดับการรับรู้ความง่ายจากการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ เป็น 3 ระดับ คือ

รับรู้ความง่ายจากการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือมาก	3.68 – 5.00	คะแนน
รับรู้ความง่ายจากการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือปานกลาง	2.34 – 3.67	คะแนน
รับรู้ความง่ายจากการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือน้อย	1.00 – 2.33	คะแนน

2) การรับรู้ประโยชน์จากการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ โดยมีเกณฑ์การให้คะแนนตามหลัก Likert Scale ดังนี้

เห็นด้วยอย่างยิ่ง	=	5	คะแนน
เห็นด้วย	=	4	คะแนน
เฉยๆ	=	3	คะแนน
ไม่เห็นด้วย	=	2	คะแนน
ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง	=	1	คะแนน

นำผลรวมของคะแนนทั้งหมดมาหาค่าเฉลี่ยการรับรู้ประโยชน์จากการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ ดังนี้

การรับรู้ประโยชน์จากการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือมาก	3.68 – 5.00	คะแนน
การรับรู้ประโยชน์จากการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือปานกลาง	2.34 – 3.67	คะแนน
การรับรู้ประโยชน์จากการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือน้อย	1.00 – 2.33	คะแนน

3) การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงในการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ โดยมีเกณฑ์การให้คะแนนตามหลัก Likert Scale ดังนี้

เห็นด้วยอย่างยิ่ง	=	5	คะแนน
เห็นด้วย	=	4	คะแนน
เฉยๆ	=	3	คะแนน
ไม่เห็นด้วย	=	2	คะแนน
ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง	=	1	คะแนน

นำผลรวมของคะแนนทั้งหมดมาหาค่าเฉลี่ยการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงในการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ ดังนี้

คล้อยตามกลุ่มอ้างอิงมาก	3.68 – 5.00	คะแนน
คล้อยตามกลุ่มอ้างอิงปานกลาง	2.34- 3.67	คะแนน
คล้อยตามกลุ่มอ้างอิงน้อย	1.00 – 2.33	คะแนน

4) เจตนาเชิงพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ โดยมีเกณฑ์การให้คะแนนตามหลัก Likert Scale ดังนี้

เห็นด้วยอย่างยิ่ง	=	5	คะแนน
เห็นด้วย	=	4	คะแนน
เฉยๆ	=	3	คะแนน
ไม่เห็นด้วย	=	2	คะแนน
ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง	=	1	คะแนน

นำผลรวมของคะแนนทั้งหมดมาหาค่าเฉลี่ยเจตนาเชิงพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ ดังนี้

มีเจตนาเชิงพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือมาก 3.68 – 5.00 คะแนน
 มีเจตนาเชิงพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือปานกลาง 2.34- 3.67 คะแนน
 มีเจตนาเชิงพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือน้อย 1.00 – 2.33 คะแนน

5) พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ โทรศัพท์มือถือ โดยมีเกณฑ์การให้คะแนนตามหลัก Likert Scale ดังนี้

เห็นด้วยอย่างยิ่ง	=	5	คะแนน
เห็นด้วย	=	4	คะแนน
เฉยๆ	=	3	คะแนน
ไม่เห็นด้วย	=	2	คะแนน
ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง	=	1	คะแนน

นำผลรวมของคะแนนทั้งหมดมาหาค่าเฉลี่ยพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ ดังนี้

มีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือมาก	3.68 – 5.00	คะแนน
มีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือปานกลาง	2.34 – 3.67	คะแนน
มีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือน้อย	1.00 – 2.33	คะแนน

7. การตรวจสอบคุณภาพ

เป็นการตรวจสอบความตรงในระยะก่อนเก็บรวบรวมข้อมูล คือการพิจารณาตัดสินโดยผู้ทรงคุณวุฒิหรือผู้เชี่ยวชาญในสาขาที่เกี่ยวข้อง ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยนำแบบสอบถามที่สร้างเสร็จแล้วไปปรึกษากับอาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อพิจารณาความถูกต้อง ความสอดคล้องกับเนื้อหา ความครอบคลุมของประเด็น ลักษณะและภาษาของข้อความที่ใช้ ซึ่งเรียกว่าความเที่ยงตรงตามเนื้อหา (Content Validity) และปรับปรุงแก้ไขแบบสอบถามก่อนนำไปเก็บข้อมูลจริง โดยจะมีการทดสอบกับกลุ่มตัวอย่างก่อน 30 คน และแล้วนำผลที่ได้มาวิเคราะห์ความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม โดยใช้วิธีการหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (Alpha Coefficient) ของครอนบาค (Cronbach 1970 : 161)

ทดสอบความน่าเชื่อถือของมาตรวัดที่ใช้ในการวิจัยโดยใช้สัมประสิทธิ์อัลฟา (Coefficient Alpha) ของ Cronbach (วิเชียร เกตุสิงห์, 2537)

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \left[1 - \frac{\sum S_i^2}{S_x^2} \right]$$

α แทน ค่าความเชื่อมั่น

k แทน จำนวนของเครื่องมือวัด

$\sum S_i^2$ แทน ผลรวมของค่าความแปรปรวนของคะแนนแต่ละข้อ

S_x^2 แทน ความแปรปรวนของคะแนนรวม

สามารถสรุปได้ดังนี้

- 1) การรับรู้ถึงความง่ายการใช้อินเทอร์เน็ตบน โทรศัพท์มือถือมีความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.84
- 2) การรับรู้ถึงประโยชน์การใช้อินเทอร์เน็ตบน โทรศัพท์มือถือมีความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.85
- 3) การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงการใช้อินเทอร์เน็ตบน โทรศัพท์มือถือมีความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.78
- 4) เจตนาเชิงพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตบน โทรศัพท์มือถือมีความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.74
- 5) พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตบน โทรศัพท์มือถือมีความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.72

8. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยทำการเก็บรวบรวมข้อมูล จากกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้วิธีการแจกแบบสอบถามให้กลุ่มตัวอย่างโดยเข้าไปเก็บรวบรวมข้อมูลในเขตกรุงเทพมหานครนคร 400 ตัวอย่าง

การวิเคราะห์ข้อมูล

เมื่อทำการเก็บรวบรวมข้อมูล และตรวจสอบความถูกต้องเรียบร้อยแล้ว จึงนำเอาแบบสอบถามมาลงรหัส (Coding) แล้วจึงนำไปประมวลผลข้อมูลด้วยเครื่องคอมพิวเตอร์ โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติ โดยใช้การวิเคราะห์ค่า เพื่อหาความสัมพันธ์ของตัวแปรที่ใช้ในการศึกษา ดังนี้

1. การวิเคราะห์ข้อมูลแบบพรรณนา (Descriptive Statistic Analysis)

ผู้วิจัยใช้การแจกแจงความถี่ (Frequency) ร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) เพื่ออธิบายข้อมูลด้านลักษณะประชากร พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตบน โทรศัพท์มือถือ

2. การวิเคราะห์สถิติเชิงอนุมาน (Inferential Statistic Analysis)

ผู้วิจัยใช้การวิเคราะห์ค่าสหสัมพันธ์ (Correlation) เพื่อหาความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรต้นและตัวแปรตาม โดยกำหนดระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.5

บทที่ 4

ผลการวิจัย

การศึกษานี้เป็นการศึกษาเชิงสำรวจการยอมรับการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร ในการศึกษาจะใช้ข้อมูลที่เป็นปฐมภูมิ (Primary data) โดยการเก็บข้อมูลจากแบบสอบถามแล้วนำมาวิเคราะห์เชิงปริมาณ (Quantitative Method) ซึ่งเนื้อหาข้อมูลที่นำมาวิเคราะห์ประกอบไปด้วย 7 ส่วน ประกอบด้วย ลักษณะทางประชากร การรับรู้ถึงความง่ายจากการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ การรับรู้ถึงประโยชน์จากการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง เจตนาเชิงพฤติกรรมในการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ และความสัมพันธ์ระหว่างการรับรู้ถึงความง่าย การรับรู้ถึงประโยชน์ การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง เจตนาเชิงพฤติกรรม และพฤติกรรม ทั้งนี้เพื่อนำข้อมูลที่ได้นำมาทำความเข้าใจลักษณะและความสัมพันธ์ของปัจจัยต่างๆที่มีต่อพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต

การวิเคราะห์ข้อมูล โดยข้อมูลจากแบบสอบถามสามารถนำมาวิเคราะห์ พิจารณาได้ 7 ส่วนที่สำคัญดังนี้

ส่วนที่ 1 ลักษณะทางประชากรของกลุ่มวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร

ส่วนที่ 2 การรับรู้ถึงความง่ายในการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ

ส่วนที่ 3 การรับรู้ถึงประโยชน์ในการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ

ส่วนที่ 4 การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงของการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ

ส่วนที่ 5 เจตนาเชิงพฤติกรรมในการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ

ส่วนที่ 6 การยอมรับการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ

ส่วนที่ 7 ความสัมพันธ์ระหว่าง การรับรู้ความง่าย การรับรู้ประโยชน์ การคัดลอกตามกลุ่มอ้างอิง เจตนาเชิงพฤติกรรมและพฤติกรรมการยอมรับการใช้อินเทอร์เน็ตของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร

ลักษณะทางประชากรของกลุ่มตัวอย่าง

ตารางที่ 1 แสดงเพศของกลุ่มตัวอย่าง

ข้อมูลทั่วไป	จำนวน	ร้อยละ
ชาย	131	32.8
หญิง	269	67.3
รวม	400	100

จากตาราง พบว่า กลุ่มตัวอย่างการวิจัย มีทั้งหมด 400 คน แบ่งออกเป็น เพศชาย 131 คน คิดเป็นร้อยละ 32.8 และเพศหญิง 269 คน คิดเป็นร้อยละ 67.3

ตารางที่ 2 แสดงอายุของกลุ่มตัวอย่าง

อายุ	จำนวน	ร้อยละ
15 ปี	19	4.8
16 ปี	25	6.3
17 ปี	72	18.0
18 ปี	72	18.0
19 ปี	54	13.5
20 ปี	90	22.5
21 ปี	68	17.0
รวม	400	100

จากตารางพบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีอายุ 20 ปี เป็นช่วงที่ใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือมากที่สุด จำนวน 90 คน คิดเป็นร้อยละ 22.5 รองลงมาคือ อายุ 18 ปี และ 19 ปี มีจำนวน 72 คน คิดเป็นร้อยละ 18.0

ตารางที่ 3 แสดงรายรับจากครอบครัวต่อเดือนของกลุ่มตัวอย่าง

รายรับจากครอบครัว	จำนวน	ร้อยละ
0 – 3000 บาท	77	19.3
3001 – 6000 บาท	39	9.8
6001 – 9000 บาท	67	16.8
9001 บาทขึ้นไป	217	54.8
รวม	400	100

จากตาราง พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีรายรับจากครอบครัวต่อเดือน 9001 บาทขึ้นไป มากที่สุด จำนวน 217 คนคิดเป็นร้อยละ 54.8 และ ต่ำกว่า 3000 จำนวน 77 คน คิดเป็นร้อยละ 19.3 และ 6001 – 9000 บาท จำนวน 67 คน คิดเป็นร้อยละ 16.8

ตารางที่ 4 แสดงสถานที่เล่นอินเทอร์เน็ตของกลุ่มตัวอย่าง

สถานที่เล่นอินเทอร์เน็ต	จำนวน	ร้อยละ
บ้าน	163	40.8
โรงเรียน	191	48.8
ห้างสรรพสินค้า	33	8.3
อื่นๆ	12	3.0
รวม	400	100

จากตารางพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ ที่โรงเรียนมากที่สุด จำนวน 191 คน คิดเป็นร้อยละ 48.8 รองลงมาคือ บ้าน จำนวน 163 คน คิดเป็นร้อยละ 40.8 ห้างสรรพสินค้า จำนวน 33 คน คิดเป็นร้อยละ 8.3 (อื่นๆ เช่น บ้านเพื่อน ร้านอาหาร ร้านนม)

ตารางที่ 5 แสดงสาเหตุการตัดสินใจใช้อินเทอร์เน็ตตามสถานที่ต่างๆ

สาเหตุ	จำนวน	ร้อยละ
รวดเร็ว	104	26.0
ไม่เสียค่าใช้จ่าย	102	25.5
สะดวก	185	46.3
อื่นๆ	9	2.3
รวม	400	100

จากตาราง พบว่า สาเหตุของการตัดสินใจใช้อินเทอร์เน็ตตามสถานที่ต่างๆ กลุ่มตัวอย่างจะมีการคำนึงถึง ความสะดวก มากที่สุด จำนวน 185 คน คิดเป็นร้อยละ 46.3 คำนึงถึงความรวดเร็ว จำนวน 104 คน คิดเป็นร้อยละ 26.0 และ ที่ใช้เพราะไม่เสียค่าใช้จ่าย จำนวน 102 คน คิดเป็นร้อยละ 25.5

ตารางที่ 6 แสดงความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือต่อวัน

ความถี่	จำนวน	ร้อยละ
น้อยกว่า 1 ชั่วโมง	52	13.0
1- 2 ชั่วโมง	99	24.8
3 – 4 ชั่วโมง	118	29.5
มากกว่า 4 ชั่วโมง	131	32.8
รวม	400	100

จากตารางพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ มากกว่า 4 ชั่วโมงต่อวัน มากที่สุด จำนวน 131 คน คิดเป็นร้อยละ 32.8 และ ใช้ 3- 4 ชั่วโมง จำนวน 118 คน คิดเป็นร้อยละ 29.5 และ 2 ชั่วโมงต่อวัน จำนวน 99 คน คิดเป็นร้อยละ 24.8

ตารางที่ 7 แสดงช่วงเวลาของการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ

ช่วงเวลา	จำนวน	ร้อยละ
8.01 – 12.00	22	5.5
12.01-16.00	104	26.0
16.01-20.00	93	23.3
20.01-24.00	172	43.0
00.01-08.00	9	2.3
รวม	400	100

จากตาราง พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ ใน ช่วงเวลา 20.01 ถึง 24.00 มากที่สุด จำนวน 172 คน คิดเป็นร้อยละ 43.0 และในช่วงเวลา 12.01 ถึง 16.00 จำนวน 104 คน คิดเป็นร้อยละ 26.0 และ 16.01 ถึง 20.00 จำนวน 93 คน คิดเป็นร้อยละ 23.3

ตารางที่ 8 แสดงค่าใช้จ่ายในการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือต่อเดือน

ค่าใช้จ่ายต่อเดือน	จำนวน	ร้อยละ
น้อยกว่า 50 บาท	57	14.3
50 – 100 บาท	63	15.8
101 – 200 บาท	88	22.0
มากกว่า 200 บาท	192	48.0
รวม	400	100

จากตารางพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีรายจ่ายในการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ มากกว่า 200 บาท มากที่สุด จำนวน 192 คน คิดเป็นร้อยละ 48.0 และ 101 – 200 บาท จำนวน 88 คน คิดเป็นร้อยละ 22.0 และ 50 – 100 บาท จำนวน 63 คน คิดเป็นร้อยละ 15.8

การรับรู้ถึงความง่ายในการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ

ตารางที่ 9 แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามความง่ายจากการใช้งานอินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ

ประเภทการรับรู้ความง่าย	ค่าเฉลี่ย	S.D	ระดับการรับรู้
1.รูปแบบการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือสะดวกต่อการใช้งาน	4.15	0.76	ระดับสูง
2. วันและเวลาในการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือสะดวกต่อการใช้งาน	4.15	2.86	ระดับสูง
3. ช่องทางการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตเพียงพอต่อการใช้งานของท่าน	3.66	0.92	ระดับปานกลาง
4. การเรียนรู้การใช้อินเทอร์เน็ตมือถือเป็นเรื่องยากสำหรับท่าน	2.83	1.07	ระดับปานกลาง
5. ภาษาที่ใช้อินเทอร์เน็ตมือถือส่วนใหญ่เป็นภาษาอังกฤษยากต่อการเข้าใจ	2.91	1.13	ระดับปานกลาง
6. การเรียนรู้การใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือต้องใช้ระยะเวลาในการเรียนรู้	2.73	1.12	ระดับปานกลาง
7. ท่านไม่มีเวลามากพอในการเรียนรู้การใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ	2.71	1.22	ระดับปานกลาง
รวม	3.30	0.72	ระดับปานกลาง

จากตาราง ของการรับรู้ถึงความง่าย พบว่า การรับรู้ความง่ายจากการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถืออยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ย 3.30 ค่า S.D เท่ากับ 0.72 โดยมีการรับรู้ถึงรูปแบบการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือว่ามีความสะดวกต่อการใช้งานสูงสุด โดยมีค่าเฉลี่ย 4.15 ค่า S.D เท่ากับ 0.76 และวันเวลาจากการใช้จัดอยู่ในระดับสูง โดยมีค่าเฉลี่ย 4.15 ค่า S.D เท่ากับ 2.86 และไม่มีเวลามากพอในการเรียนรู้การใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือน้อยที่สุดคือ ค่าเฉลี่ย 2.71 ค่า S.D 1.22

การรับรู้ประโยชน์จากการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ

ตารางที่ 10 แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามการรับรู้ประโยชน์จากการใช้งานอินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ

ประเภทของประโยชน์	ค่าเฉลี่ย	S.D	ระดับการรับรู้
1. อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือช่วยให้การทำงาน / การเรียนของท่านทำได้ง่ายกว่าวิธีเดิมๆ	4.10	0.77	ระดับสูง
2. อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือสะดวกกว่าการใช้อินเทอร์เน็ตบนคอมพิวเตอร์	4.03	0.96	ระดับสูง
3. อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือช่วยให้คุณหาข้อมูลเพื่อใช้ในการเรียนได้เร็วกว่าวิธีอื่นๆ	4.04	0.90	ระดับสูง
4. ท่านได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลินจากการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ	4.34	0.74	ระดับสูง
5. บริการต่างๆ ของอินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือทำให้ชีวิตประจำวันของท่านสะดวก	4.30	0.73	ระดับสูง
6. อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือสะดวกต่อการพกพาว่าคอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ	4.32	0.75	ระดับสูง
7. อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือเป็นสิ่งจำเป็นในการทำงาน/การเรียนของท่าน	3.71	0.88	ระดับสูง
8. อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือช่วยให้ปฏิสัมพันธ์ระหว่างท่านกับกลุ่มคนที่ใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือด้วยกันเพิ่มมากขึ้น	4.11	0.83	ระดับสูง
รวม	4.10	0.66	ระดับสูง

จากตาราง พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีการรับรู้ถึงประโยชน์จากการใช้ อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือในระดับสูง โดยมีค่าเฉลี่ย 4.10 ค่า S.D เท่ากับ 0.66 โดยกลุ่มตัวอย่างได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลินจากการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือสูงที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ย 4.34 ค่า S.D เท่ากับ 0.74 รองลงมาคือ อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือมีความสะดวกต่อการพกพา มากกว่าคอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ และโน้ตบุ๊ก โดยมีค่าเฉลี่ย 4.32 ค่า S.D เท่ากับ 0.75 และ บริการต่างๆของอินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์ทำให้ชีวิตประจำวันสะดวกสบาย โดยมีค่าเฉลี่ย 4.30 ค่า S.D เท่ากับ ส่วนการรับรู้ที่น้อยที่สุดคือ อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือเป็นสิ่งจำเป็นในการทำงานและการเรียน โดยมีค่าเฉลี่ย 3.71 ค่า S.D เท่ากับ 0.83

การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ

ตารางที่ 11 แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง

ประเภทของการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง	ค่าเฉลี่ย	S.D	ระดับการรับรู้
1. คนรัก (แฟน)ของท่านใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ เป็นเหตุให้ท่านอยากใช้ตามไปด้วย	3.60	1.03	ระดับปานกลาง
2. พ่อ / แม่ ของท่านใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ เป็นเหตุให้ท่านอยากใช้ตามไปด้วย	2.86	0.92	ระดับปานกลาง
3. พี่ / น้องของท่านใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ เป็นเหตุให้ท่านอยากใช้ตามไปด้วย	3.75	0.96	ระดับปานกลาง
4. เพื่อน ของท่านใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ เป็นเหตุให้ท่านอยากใช้ตามไปด้วย	4.03	0.96	ระดับสูง
5. ครู/อาจารย์ ของท่านใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ เป็นเหตุให้ท่านอยากใช้ตามไปด้วย	3.01	0.89	ระดับปานกลาง
รวม	3.46	0.70	ระดับปานกลาง

จากตาราง พบว่า วัยรุ่นมีการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงอยู่ในระดับปานกลาง โดยมีค่าเฉลี่ย 3.46 ค่า S.D เท่ากับ 0.70 โดย มีการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงที่เป็นพี่ น้อง มีค่าเฉลี่ย 3.75 ค่า S.D 0.96 คล้อยตามกลุ่มอ้างอิงที่เป็นเพื่อน มีค่าเฉลี่ย 4.03 ค่า S.D 0.96 คล้อยตามกลุ่มอ้างอิงที่เป็นครู อาจารย์ ค่าเฉลี่ย 3.01 ค่า S.D 0.89 และในส่วนคล้อยตามระดับปานกลาง ประกอบด้วย คล้อยตาม คู่รัก (แฟน) ค่าเฉลี่ย 3.60 ค่า S.D 1.03 และ คล้อยตาม ผู้ปกครอง (พ่อ แม่) ค่าเฉลี่ย 2.86 ค่า S.D 0.92

เจตนาเชิงพฤติกรรมในการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ

ตารางที่ 12 แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามเจตนาเชิงพฤติกรรม

ประเภทของเจตนาเชิงพฤติกรรม	ค่าเฉลี่ย	S.D	ระดับการรับรู้
1. ท่านมีความตั้งใจใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือมากกว่าการใช้อินเทอร์เน็ตด้วยวิธีอื่นๆ	3.65	0.95	ระดับสูง
2. อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือมีความน่าสนใจมากกว่าอินเทอร์เน็ตบนคอมพิวเตอร์และโน้ตบุ๊ก	4.06	0.82	ระดับสูง
3. ท่านใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือด้วยความเต็มใจ	4.06	0.87	ระดับสูง
4. ถ้ามีการใช้งานเกี่ยวกับอินเทอร์เน็ต ท่าน จะเลือกใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือก่อน	3.56	1.04	ระดับสูง
รวม	3.83	0.76	ระดับสูง

จากตาราง พบว่าในกลุ่มตัวอย่าง มีความตั้งใจที่จะใช้อินเทอร์เน็ต อยู่ในระดับสูง โดยมีค่าเฉลี่ย 3.83 ค่า S.D เท่ากับ 0.76 ประกอบด้วย มีความตั้งใจใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือมากกว่าการใช้อินเทอร์เน็ตด้วยวิธีอื่น ค่าเฉลี่ย 3.65 ค่า S.D เท่ากับ 0.95 2. อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือมีความน่าสนใจ ค่าเฉลี่ย 4.06 ค่า S.D เท่ากับ 0.82 มีการใช้อินเทอร์เน็ตบน

โทรศัพท์มือถือด้วยความเต็มใจ ค่าเฉลี่ย 4.06 ค่า S.D เท่ากับ 0.87 4. และถ้ามีการใช้งานเกี่ยวกับอินเทอร์เน็ตจะมีการเลือกใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือก่อน ค่าเฉลี่ย 3.56 ค่า S.D เท่ากับ 1.04

พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ

ตารางที่ 13 แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามพฤติกรรมการยอมรับการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ

ประเภทของพฤติกรรม	ค่าเฉลี่ย	S.D	ระดับการรับรู้
1. ท่านใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือเพื่อ ใช้ Website (เว็บไซต์)	3.70	1.05	ระดับสูง
2.ท่านใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือเพื่อ ใช้โปรแกรมสังคมออนไลน์ เช่น Facebook Twitter	4.21	0.9	ระดับสูง
3.ท่านใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือเพื่อ ใช้ โปรแกรมการสนทนา เช่น Whatsapp , MSN , Skype , Viber ,BB chat	3.65	1.18	ระดับปานกลาง
4. ท่านใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือเพื่อ ใช้เล่นเกมส์	3.29	1.15	ระดับสูง
5.ท่านใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือเพื่อใช้ GPRS ในการนำทางหรือหาจุดตำแหน่งแผนที่	2.72	1.30	ระดับปานกลาง
รวม	3.52	0.8	ระดับปานกลาง

จากตาราง พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถืออยู่ในระดับสูง โดยมีค่าเฉลี่ย 3.52 ค่า S.D เท่ากับ 0.8 นอกจากนี้แล้วยังมีการใช้ เว็บไซต์ (Website) มีค่าเฉลี่ย 3.7 ค่า S.D เท่ากับ 1.05 อยู่ในระดับสูง มีการใช้โปรแกรมในสังคมออนไลน์ เช่น Facebook, twitter whatsapp, BBchat มีค่าเฉลี่ย 3.65 ค่า S.D เท่ากับ 1.18 อยู่ในระดับสูง มีการใช้เพื่อเล่นเกมส์ ค่าเฉลี่ย 3.29 ค่า S.D เท่ากับ 1.15 อยู่ในระดับสูง และมีการใช้อินเทอร์เน็ตบน

โทรศัพท์มือถือเพื่อใช้ GPRS ในการนำทางหรือหาจุดตำแหน่งแผนที่ ค่าเฉลี่ย 2.72 ค่า S.D เท่ากับ 1.30

ความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรในการวิจัย

ตารางที่ 14 แสดงความสัมพันธ์ระหว่างการรับรู้ถึงความง่ายในการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือกับเจตนาเชิงพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ

ตัวแปร	เจตนาพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ
การรับรู้ถึงความง่ายในการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ	0.225*
ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05*	

จากตารางอธิบายได้ว่า การรับรู้ถึงความง่ายของการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือมีความสัมพันธ์เชิงบวกกับเจตนาเชิงพฤติกรรม ระดับความสัมพันธ์ที่ $r = 0.225$ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 ซึ่งอธิบายได้ว่า การใช้งานอินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือที่เข้าใจง่ายไม่ซับซ้อน ไม่ใช้เวลาในการศึกษาการใช้งานนานของการใช้งานมีผลต่อกลุ่มตัวอย่างในการตัดสินใจใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ กล่าวคือ ยังมี การรับรู้ถึงความง่ายมากเท่าไร กลุ่มตัวอย่างก็ยังมีโอกาสใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือมากตามไปด้วย

ตารางที่ 15 แสดงความสัมพันธ์ระหว่างการรับรู้ถึงประโยชน์ในการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ กับ เจตนาเชิงพฤติกรรมในการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ

ตัวแปร	เจตนาพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ
การรับรู้ถึงประโยชน์ในการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ	0.397*
ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05*	

จากตารางอธิบายได้ว่า การรับรู้ถึงประโยชน์ มีความสัมพันธ์เชิงบวกกับเจตนาเชิงพฤติกรรม ระดับความสัมพันธ์ที่ $r = 0.397$ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 ซึ่งอธิบายได้ว่า การรับรู้ถึงประโยชน์ของการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือมีส่วนสำคัญที่จะทำให้เกิดการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ กล่าวคือ เมื่อมีการรับรู้ถึงประโยชน์เพิ่มมากขึ้นกลุ่มตัวอย่างก็จะมีโอกาสใช้มากตามไปด้วย

ตารางที่ 16 แสดงความสัมพันธ์ระหว่างการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงในการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือกับเจตนาเชิงพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ

ตัวแปร	เจตนาเชิงพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ
การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงในการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ	0.506*
ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05*	

จากตารางอธิบายได้ว่า การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง มีความสัมพันธ์เชิงบวกกับเจตนาเชิงพฤติกรรม ระดับความสัมพันธ์ที่ $r = 0.506$ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 ซึ่งอธิบายได้ว่า กลุ่มอ้างอิงมีผลต่อการตัดสินใจกระทำว่าจะใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ กล่าวคือ เมื่อมีกลุ่มอ้างอิงเพิ่มมากขึ้น กลุ่มตัวอย่างก็จะมีโอกาสตัดสินใจใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือมากขึ้นไปด้วย

ตารางที่ 17 แสดงความสัมพันธ์ระหว่างเจตนาเชิงพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือกับพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ

ตัวแปร	พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ
เจตนาเชิงพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ	0.591*
ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05*	

จากตาราง อธิบายได้ว่า เจตนาเชิงพฤติกรรม มีความสัมพันธ์เชิงบวกกับพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ ระดับความสัมพันธ์ที่ $r=0.591$ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 ซึ่งอธิบายได้ว่า เมื่อกลุ่มตัวอย่างมีความรู้เกี่ยวกับอินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ ก็จะมีการตัดสินใจใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือได้ในที่สุด กล่าวคือ ยิ่งมีการรับรู้ข้อมูลเกี่ยวกับอินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือมากเท่าไร โอกาสที่กลุ่มตัวอย่างจะตัดสินใจใช้ก็มากตามไปด้วย



บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การศึกษาเรื่อง “การยอมรับการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร” เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) โดยใช้แบบวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Research) โดยใช้แบบสอบถามจากกลุ่มตัวอย่างที่เป็นวัยรุ่นในกรุงเทพมหานครจำนวน 400 กลุ่มตัวอย่าง โดยการวิจัยในครั้งนี้ 1) เพื่อศึกษาการรับรู้ถึงความง่ายการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือมีอิทธิพลต่อเจตนาเชิงพฤติกรรม 2) เพื่อศึกษาการรับรู้ถึงประโยชน์การใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือมีอิทธิพลต่อเจตนาเชิงพฤติกรรม 3) เพื่อศึกษาการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงในการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือมีอิทธิพลต่อเจตนาเชิงพฤติกรรม 4) เพื่อศึกษาเจตนาเชิงพฤติกรรมมีผลต่อพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ กลุ่มตัวอย่างของการวิจัยในครั้งนี้ คือ กลุ่มวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร อายุ 15-21 ปี สำหรับสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์คือการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงพรรณนา โดยการหาสถิติขั้นพื้นฐานโดยการแจกแจงความถี่ (Frequency) เพื่อแสดงผลเป็นค่าร้อยละ (Percentage) และค่าเฉลี่ย (Mean) เพื่ออธิบายลักษณะทางประชากร (Demographics) การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อทดสอบสมมติฐานโดยการวิเคราะห์สหสัมพันธ์ (correlation) เพื่อทดสอบสมมติฐาน ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

สรุปผลการวิจัย

1. ข้อมูลทั่วไป

ลักษณะทางประชากร (Demographics)

ผลการวิจัยลักษณะทางประชากรจากกลุ่มตัวอย่างในกรุงเทพมหานครทั้งหมด 400 คน อายุ 15-21 ปี พบว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศหญิงจำนวน 269 คน คิดเป็นร้อยละ 67.2 และเพศชายมีจำนวน 131 คน คิดเป็นร้อยละ 32.8 และมีรายรับจากครอบครัว ตั้งแต่ 9001 บาทขึ้นไป จำนวน 217 คน คิดเป็นร้อยละ 54.3 คน โดยจะเห็นว่าส่วนใหญ่มีรายรับจากครอบครัวค่อนข้างสูง

สถิติการใช้งานในกลุ่มตัวอย่างวัย 20 ปีมีจำนวน 90 คน คิดเป็นร้อยละ 22.5 จะมีการใช้งานมากที่สุด รองลงมาคือ 17 และ 18 ปีมีจำนวนเท่ากันคือ 72 คน คิดเป็นร้อยละ 18 และอายุ 21 ปี จำนวน 68 คนคิดเป็นร้อยละ 17 ในส่วนของรายรับที่ได้จากครอบครัวนั้น มีรายรับจากครอบครัว

ไม่ต่ำกว่า 9001 บาทต่อเดือนจำนวน 217 คน คิดเป็นร้อยละ 54.3 มีรายรับจากครอบครัว ไม่เกิน 3000 บาท จำนวน 77 คนคิดเป็นร้อยละ 19.3 และ 6001 ถึง 9000 บาท จำนวน 67 คน คิดเป็นร้อยละ 16.8 สถานที่ที่กลุ่มตัวอย่างมีการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือมากที่สุดคือ โรงเรียนหรือสถานศึกษา เนื่องจากไม่มีการเสียค่าใช้จ่ายในการใช้อินเทอร์เน็ต และสัญญาณอินเทอร์เน็ตแรง รองลงมาร้อยละ 40.8 คือที่พักอาศัย เนื่องจากมีความสะดวกสบายในการใช้งาน โดยมีการใช้งานอินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือในแต่ละครั้งได้ใช้งานมากกว่า 4 ชั่วโมง คิดเป็นร้อยละ 42.5 รองลงมาคือ 3-5 ชั่วโมงคิดเป็นร้อยละ 29.5 และ 1-3 ชั่วโมงคิดเป็นร้อยละ 24.8 โดยมีการใช้งานในช่วงเวลา 20.00 น. เป็นต้นไปมากที่สุดถึงร้อยละ 43 และได้เสียค่าใช้จ่ายสำหรับการใช้งานอินเทอร์เน็ตจากเครือข่ายต่างๆ มากกว่า 200 บาทต่อเดือนมากถึงร้อยละ 47.8

2. การรับรู้ถึงความง่ายของการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ

การรับรู้ถึงความง่ายจากการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถืออยู่ในระดับสูง โดยมีค่าเฉลี่ย 4.15 ค่า S.D เท่ากับ 0.76 เวลาจากการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถืออยู่ในระดับสูง โดยมีค่าเฉลี่ย 4.15 ค่า S.D เท่ากับ 2.86 ส่วนการรับรู้ถึงความง่ายในระดับกลาง ประกอบด้วย ช่องทางการเชื่อมอินเทอร์เน็ตเพียงพอต่อการใช้งาน มีค่าเฉลี่ย 3.66 ค่า S.D เท่ากับ 0.92 การเรียนรู้การใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือเป็นเรื่องยาก มีค่าเฉลี่ย 2.83 ค่า S.D เท่ากับ 1.07 ภาษาที่ใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือส่วนใหญ่เป็นภาษาอังกฤษซึ่งยากต่อการเข้าใจ มีค่าเฉลี่ย 2.91 ค่า S.D เท่ากับ 1.13 การเรียนรู้การใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือต้องใช้เวลาช้านานในการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ย 2.73 ค่า S.D เท่ากับ 1.12 และไม่มีเวลามากพอในการเรียนรู้การใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ มีค่าเฉลี่ย 2.71 ค่า S.D เท่ากับ 1.22

3. การรับรู้ถึงประโยชน์จากการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ

การรับรู้ถึงประโยชน์ของการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ มีการรับรู้อยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ย 3.30 ค่า S.D เท่ากับ 0.72 ประกอบด้วย 1. อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ ช่วยในการทำงาน / การเรียนทำได้ง่ายขึ้นกว่าวิธีแบบเดิมๆ ค่าเฉลี่ย 4.10 ค่า S.D เท่ากับ 0.77 2. อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือสะดวกกว่าการใช้อินเทอร์เน็ตบนคอมพิวเตอร์ มีค่าเฉลี่ย 4.03 ค่า S.D เท่ากับ 0.96 3. อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ ช่วยให้สามารถหาข้อมูลเพื่อใช้ในการเรียนได้เร็วกว่าวิธีอื่นๆ มีค่าเฉลี่ย 4.04 ค่า S.D เท่ากับ 0.90 4. ได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลินจากการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ มีค่าเฉลี่ย 4.34 ค่า S.D เท่ากับ 0.74 5. บริการต่างๆของ

อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือทำให้ชีวิตประจำวันสะดวกสบายขึ้น มีค่าเฉลี่ย 4.30 ค่า S.D เท่ากับ 0.75 6. อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ เป็นสิ่งจำเป็นในการเรียนและการทำงาน มีค่าเฉลี่ย 3.71 ค่า S.D เท่ากับ 0.88 8. อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือช่วยให้ปฏิสัมพันธ์กับกลุ่มคนที่ใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือด้วยกัน เพิ่มมากขึ้น มีค่าเฉลี่ย 4.11 ค่า S.D เท่ากับ 0.83

4. การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง

กลุ่มตัวอย่างมีการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงอยู่ในระดับกลาง มีค่าเฉลี่ย 3.46 ค่า S.D เท่ากับ 0.70 ประกอบด้วย คล้อยตามกลุ่มอ้างอิงที่เป็นพี่ น้อง มีค่าเฉลี่ย 3.75 ค่า S.D 0.96 คล้อยตามที่เป็นเพื่อน มีค่าเฉลี่ย 4.03 ค่า S.D 0.96 คล้อยตามกลุ่มอ้างอิงที่เป็นครู อาจารย์ มีค่าเฉลี่ย 3.01 ค่า S.D 0.89 และคล้อยตามระดับปานกลาง ประกอบด้วย คล้อยตามกลุ่มอ้างอิงที่เป็นคู่รัก (แฟน) มีค่าเฉลี่ย 3.60 ค่า S.D 1.03 และ คล้อยตามกลุ่มอ้างอิงที่เป็นผู้ปกครอง (พ่อ แม่) มีค่าเฉลี่ย 2.86 ค่า S.D 0.92

5. เจตนาเชิงพฤติกรรมของการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ

กลุ่มตัวอย่าง มีความตั้งใจที่จะใช้อินเทอร์เน็ต อยู่ในระดับสูง โดยมีค่าเฉลี่ย 3.83 ค่า S.D เท่ากับ 0.76 ประกอบด้วย มีความตั้งใจใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือมากกว่าการใช้อินเทอร์เน็ตด้วยวิธีอื่น ค่าเฉลี่ย 3.65 ค่า S.D เท่ากับ 0.95 และอินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือมีความน่าสนใจ ค่าเฉลี่ย 4.06 ค่า S.D เท่ากับ 0.82 และมีการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือด้วยความเต็มใจ ค่าเฉลี่ย 4.06 ค่า S.D เท่ากับ 0.87 และถ้ามีการใช้งานเกี่ยวกับอินเทอร์เน็ตจะเลือกใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือก่อน ค่าเฉลี่ย 3.56 ค่า S.D เท่ากับ 1.04

6. พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ

กลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถืออยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ย 3.52 ค่า S.D เท่ากับ 0.8 นอกจากนี้แล้วยังมีการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือจุดประสงค์เพื่อใช้ เว็บไซต์ (Website) มีค่าเฉลี่ย 3.7 ค่า S.D เท่ากับ 1.05 อยู่ในระดับสูง มีการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือเพื่อใช้โปรแกรมสังคมออนไลน์ เช่น Facebook, twitter, whatsapp, BBchat มีค่าเฉลี่ย 3.65 ค่า S.D เท่ากับ 1.18 อยู่ในระดับสูง มีการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ เพื่อเล่นเกมส์ มีค่าเฉลี่ย 3.29 ค่า S.D เท่ากับ 1.15 อยู่ในระดับสูง และมีการใช้

อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือเพื่อใช้ GPRS ในการนำทางหรือหาจุดตำแหน่งแผนที่ ค่าเฉลี่ย 2.72 ค่า S.D เท่ากับ 1.30

7. การวิเคราะห์เพื่อทดสอบสมมติฐาน

สมมติฐานที่ 1 การรับรู้ถึงความง่ายจากการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือมีความสัมพันธ์กับเจตนาเชิงพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ

ผลการวิจัยพบว่า การรับรู้ถึงความง่ายของการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือมีความสัมพันธ์เชิงบวกกับเจตนาเชิงพฤติกรรม ระดับความสัมพันธ์ที่ $r = 0.397$ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่กล่าวไว้

สมมติฐานที่ 2 การรับรู้ถึงประโยชน์การใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือมีความสัมพันธ์กับเจตนาเชิงพฤติกรรม

ผลวิจัยพบว่า การรับรู้ถึงประโยชน์การใช้อินเทอร์เน็ตมีความสัมพันธ์เชิงบวกกับเจตนาเชิงพฤติกรรม ระดับความสัมพันธ์ที่ $r = 0.225$ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่กล่าวไว้

สมมติฐานที่ 3 การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงมีความสัมพันธ์กับเจตนาเชิงพฤติกรรม

ผลการวิจัยพบว่า การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง มีความสัมพันธ์เชิงบวกกับเจตนาเชิงพฤติกรรม ระดับความสัมพันธ์ที่ $r = 0.506$ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่กล่าวไว้

สมมติฐานที่ 4 เจตนาเชิงพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ มีความสัมพันธ์ต่อพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ

ผลการวิจัยพบว่า เจตนาเชิงพฤติกรรม มีความสัมพันธ์เชิงบวกกับพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ ระดับความสัมพันธ์ที่ $r = 0.523$ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่กล่าวไว้

อภิปรายผล

1. การรับรู้ถึงความง่ายของการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือมีความสัมพันธ์กับเจตนาเชิงพฤติกรรมในการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ

การรับรู้ถึงความง่ายของการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือมีความสัมพันธ์กับเจตนาเชิงพฤติกรรม มีระดับความสัมพันธ์ที่ $r = 0.397$ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 การรับรู้ความง่ายของการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือมีผลต่อเจตนาเชิงพฤติกรรม กล่าวคือ ความง่ายจากการใช้งานอินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ ทั้งรูปลักษณะ รูปแบบการใช้ ระบบปฏิบัติการ รวมถึงแป้นพิมพ์ (Keyboard) มีความสัมพันธ์ต่อเจตนาเชิงพฤติกรรม เพราะการใช้งานต่างๆบนโทรศัพท์มือถือ มีความง่ายต่อการใช้ไม่ต่างไปจากการใช้อินเทอร์เน็ตบนคอมพิวเตอร์เพราะรูปแบบวิธีการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถืออื่นไม่ได้มีความแตกต่างไปจากการใช้อินเทอร์เน็ตบนโน้ตบุ๊กและคอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะเลย จึงมีลักษณะการใช้งานที่เหมือนกัน รูปแบบที่ไม่มีความแตกต่างกันมาก เพราะถ้าเคยใช้อินเทอร์เน็ตบนคอมพิวเตอร์มาก่อนก็จะใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือแล้ว การใช้งานอินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือจะมีความง่ายเพิ่มขึ้นไปอีก จากการวิจัยยังพบว่า ในส่วนของวันและเวลาในการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือของกลุ่มตัวอย่างนั้น มีความแปรปรวนสูง ค่า S.D เท่ากับ 2.86 กล่าวคือ วันและเวลาของการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือมีความกระจายแตกต่างกันอย่างมาก

ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Stanley (2009) ที่กล่าวว่า การเติบโตของการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือจะเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็วมากกว่าการใช้ อินเทอร์เน็ตบนโน้ตบุ๊กและคอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ เพราะการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถืออื่น มีความง่าย ความสะดวกสบายในเรื่องของการพกพาอุปกรณ์ เพราะเป็นอุปกรณ์ขนาดเล็ก ที่เป็น ได้ทั้งการติดต่อสื่อสารทางเสียงและยังสามารถใช้อินเทอร์เน็ตได้ โดยโทรศัพท์มือถือที่รองรับการใช้อินเทอร์เน็ตจะเป็นการพัฒนาการใช้งานแบบใหม่ทดแทนการใช้โทรศัพท์มือถือแบบเก่าที่ทำได้เพียงพูดคุยสื่อสารเท่านั้น แต่ยังสามารถพัฒนาโทรศัพท์มือถือที่สามารถใช้งานได้หลากหลายรูปแบบมากกว่าเดิม ทั้งถ่ายรูป ดูหนัง ฟังเพลง เล่นเกมส์ ตลอดจนสามารถรองรับการใช้อินเทอร์เน็ตได้ ซึ่งทำให้ตอบสนองการใช้งานของวัยรุ่นในแทบทุกด้าน ทั้งความบันเทิง ความรู้

เช่นเดียวกับการสำรวจของวัยรุ่นในประเทศจีน ประชาชาติธุรกิจออนไลน์(2553) พบว่าโดยมีชาวจีนลงทะเบียนใช้โทรศัพท์มือถือมากกว่า 765 ล้านคิดเป็นร้อยละ 70 ของวัยรุ่นที่ใช้

อินเทอร์เน็ตยังคงใช้คอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าวัยรุ่นที่มีความเข้าใจในเรื่องเว็บไซต์ใช้ทั้งมือถือและคอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะในการเชื่อมต่อสังคมออนไลน์ ซึ่งวัยรุ่นนั้นไม่ต้องอาศัยทักษะในการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือเลย เพราะวิธีการใช้งานนั้นไม่ได้มีความแตกต่างไปจากการใช้บนโน้ตบุ๊กและคอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ และเมื่อวัยรุ่นที่มีความรู้ความเข้าใจในการใช้อินเทอร์เน็ตบนโน้ตบุ๊กและคอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะมาก่อนแล้ว การเปลี่ยนช่องทางการใช้อินเทอร์เน็ตจากโน้ตบุ๊กและคอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะมาเป็นการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถืออื่น ๆ จึงมีความง่ายต่อการทำความเข้าใจหรือแทบจะไม่อาศัยทักษะการเรียนรู้ใหม่ๆเลย ซึ่งนับว่าการรับรู้ความง่ายจากการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือส่งผลต่อการตัดสินใจใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ

นอกจากนี้แล้วยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ Ling (2010) ที่ได้ศึกษาเกี่ยวกับความแตกต่างในเรื่องของอายุผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์มือถือ พบว่าวัยรุ่นเป็นวัยที่มีการเรียนรู้การใช้อินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์มือถือได้รวดเร็วกว่าผู้ใหญ่ เนื่องจากสามารถพิมพ์ตัวอักษรบนแป้นโทรศัพท์ได้อย่างรวดเร็ว เพราะพัฒนาการทางร่างกายและอารมณ์ของวัยรุ่นที่ส่งผลต่อการใช้อินเทอร์เน็ตที่จะมีความเข้าใจและคล่องแคล่วการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือมากกว่าผู้ใหญ่ เมื่อวัยรุ่นมีโทรศัพท์ที่สามารถอินเทอร์เน็ตได้จึงทำให้วัยรุ่นเรียนรู้ได้เร็ว ทั้งวิธีการเข้าใช้ รวมถึงการค้นหาข้อมูลต่างๆก็ทำด้วยความสะดวก และยังเป็นอุปกรณ์ที่พกพาสะดวก สามารถใช้งานได้ทันทีตามความต้องการ เช่นเดียวกับงานวิจัยของ Wallanch (2011) ที่กล่าวไว้ว่าการใช้งานอินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือมีความง่ายต่อการ ใช้ ทำให้มีจำนวนผู้ใช้งานเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง

การรับรู้ถึงความง่ายของการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ มีผลต่อเจตนาเชิงพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตมือถือของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร กล่าวคือ เมื่อกลุ่มตัวอย่างมีการรับรู้ความง่ายจากการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือแล้ว ก็จะมีการนำการรับรู้ความง่ายต่างๆที่ได้รับรู้นั้น ไปสู่ขั้นตอนของการเก็บรวบรวมข้อมูลจากการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ เพื่อนำมาประกอบการตัดสินใจในการยอมรับใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ

2. การรับรู้ถึงประโยชน์อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือมีความสัมพันธ์กับเจตนาเชิงพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ

การรับรู้ถึงประโยชน์ มีความสัมพันธ์เชิงบวกกับเจตนาเชิงพฤติกรรม มีระดับความสัมพันธ์ที่ $r = 0.397$ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 กล่าวคือ การรับรู้ประโยชน์ มีความสัมพันธ์กับเจตนาเชิงพฤติกรรม ซึ่งก่อนหน้าที่จะมีการพัฒนาใช้อินเทอร์เน็ตจากคอมพิวเตอร์

มาเป็นโทรศัพท์มือถือ อินเทอร์เน็ตนับว่ามีความสำคัญต่อผู้ใช้งานเป็นอย่างมาก เพราะเป็นแหล่งข้อมูลต่างๆที่เป็นประโยชน์ต่อผู้ใช้เช่นเดียวกับงานวิจัยของ Juniper (2007) ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับการหาข้อมูลในอินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ พบว่า การค้นหาข้อมูลในอินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือมีความสำคัญต่อผู้ใช้งานเป็นอย่างมาก เนื่องจากมีประสิทธิภาพจากการค้นหาข้อมูล รวมถึงความสะดวกในการค้นหาข้อมูล เพราะสามารถค้นหาข้อมูลได้ทันที ตามที่ตนเองต้องการ โดยไม่มีเงื่อนไขในเรื่องขนาดของอุปกรณ์ที่เชื่อมต่อ เช่น โน้ตบุ๊กและคอมพิวเตอร์ ที่เป็นอุปกรณ์ขนาดใหญ่ ทำให้การเคลื่อนย้ายลำบาก กล่าวคือ เป็นการที่วัยรุ่นสามารถใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือได้นั้น นับว่าเป็นการตอบสนองการใช้ได้เป็นอย่างดี เพราะในปัจจุบันวัยรุ่นมีการใช้อินเทอร์เน็ตเป็นจำนวนมาก และแทบทุกคนมีการพกพาโทรศัพท์มือถือเป็นอุปกรณ์สื่อสารประจำตัว และเมื่อโทรศัพท์มีการพัฒนาให้สามารถใช้อินเทอร์เน็ตได้นั้น จึงได้รับความนิยมจากวัยรุ่นเป็นจำนวนมาก

นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ ฌอนอมพร เลหาจรัสแสง (2543) กล่าวถึงประโยชน์ของอินเทอร์เน็ตว่า สามารถอนุญาตให้ผู้ใช้งานสามารถสื่อสารกับผู้คนทั่วโลกได้อย่างรวดเร็ว และสามารถสืบค้นหรือเผยแพร่ข้อมูลสารสนเทศจากทั่วโลก และยังเป็นแหล่งความรู้ขนาดใหญ่สำหรับผู้เรียน โดยที่สื่อประเภทอื่นๆ ไม่สามารถทำได้ เพราะอินเทอร์เน็ตเปรียบเสมือนแหล่งข้อมูลขนาดใหญ่ที่เหมาะสมสำหรับการค้นหาข้อมูลต่างๆ โดยมีข้อมูลต่างๆบรรจุรวบรวมไว้อย่างมากมาย การค้นหาที่ทำได้ง่ายเพียงแค่พิมพ์สิ่งที่ต้องการค้นหาลงเว็บไซต์ที่ช่วยสืบค้น ข้อมูลที่ต้องการก็จะแสดงผลออกมาทันที โดยไม่ต้องค้นหาข้อมูลเหมือนในอดีตที่จำกัดอยู่เพียงแค่ตำราในห้องสมุดเท่านั้น นับว่าเป็นประโยชน์อย่างมากสำหรับการค้นหาข้อมูลโดยใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ และยังเป็นช่องทางในการติดต่อสื่อสารระหว่างเพื่อน คู่รัก พี่น้อง ของวัยรุ่นได้ดีอีกด้วย ทำได้โดยการส่งข้อความผ่านโปรแกรมสนทนา ทั้งที่แบบเป็นตัวอักษร วิดีโอภาพเคลื่อนไหว คลิปเสียง ต่างๆ ล้วนแล้วสามารถทำได้ โดยแตกต่างจากโทรศัพท์มือถือรุ่นเดิมๆที่ไม่สามารถทำได้ สิ่งเหล่านี้ล้วนแล้วแต่จะสร้างประโยชน์ให้กับวัยรุ่น ซึ่งเป็นวัยที่มีพฤติกรรมติดเพื่อน ต้องการให้เพื่อนยอมรับ และมีการไว้ใจเพื่อนมากที่สุด

โทรศัพท์มือถือในปัจจุบันนับเป็นอุปกรณ์การสื่อสารที่สำคัญสำหรับวัยรุ่นที่ทุกคนมีเพื่อที่ใช้ในการติดต่อสื่อสาร และเมื่อมีการพัฒนาให้สามารถใช้อินเทอร์เน็ตได้ก็ยิ่งนับว่าเป็นการเพิ่มคุณค่าให้กับโทรศัพท์ ให้เกิดประโยชน์กับกลุ่มวัยรุ่นในแทบทุกด้าน ทั้งการเรียน การศึกษา ที่วัยรุ่นสามารถหาข้อมูลที่ต้องการได้ และเมื่อเครียดก็สามารถดูหนัง ฟังเพลง เล่นเกมส์ได้ และเมื่อไหร่ที่อยากซื้อของ ก็สามารถซื้อผ่านอินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือได้ สิ่งเหล่านี้ล้วนแล้ว

สามารถตอบสนองการใช้ของวัยรุ่นได้เป็นอย่างดี จึงทำให้วัยรุ่นมีการเลือกใช้โทรศัพท์มือถือที่สามารถรองรับการใช้อินเทอร์เน็ตเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง

กลุ่มวัยรุ่นเป็นวัยที่ต้องการได้รับการยอมรับนับถือจากกลุ่มทางสังคม ซึ่งกลุ่มเพื่อนนั้นจะเป็นกลุ่มที่มีอิทธิพลและสำคัญเป็นอย่างมากกับวัยรุ่น เพราะวัยรุ่นต้องการการยอมรับ จึงต้องมีกลุ่มเพื่อนที่คอยให้ความสนับสนุนในเรื่องต่างๆ และพอได้รับการสนับสนุนจากกลุ่มเพื่อนแล้ววัยรุ่นก็จะมีความมั่นใจ การคบเพื่อนก็นับว่าเป็นเรื่องที่สำคัญต่อวัยรุ่น เพราะการที่จะได้ใกล้ชิดสนิทสนมกลมเกลียวเป็นเพื่อนร่วมกลุ่มกันได้ วัยรุ่นต้องมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกัน ทั้งการสื่อสารสนทนา ในรูปแบบต่างๆ เพราะถ้ามีปฏิสัมพันธ์กันเพียงเล็กน้อยจะรู้จักได้เพียงผิวเผินเท่านั้น วัยรุ่นจึงมีการติดต่อสื่อสารระหว่างเพื่อนในกลุ่มอยู่เป็นประจำ โดยใช้วิธีการสื่อสารต่างๆที่จะสามารถทำให้วัยรุ่นนั้นได้สนิทสนมกับกลุ่มเพื่อนได้ และวัยรุ่นนั้นมีการใช้โทรศัพท์เพื่อติดต่อสื่อสารกันนอกเหนือจากการพบเจอกันในโรงเรียนหรือสถานศึกษา เพราะสามารถพูดคุยทั้งเสียงและข้อความต่างๆ ผ่านทางโทรศัพท์มือถือ และที่สำคัญคือ สามารถติดต่อสื่อสารกันได้ตลอด 24 ชั่วโมง เพราะโทรศัพท์มือถือเป็นโทรศัพท์ส่วนบุคคล วัยรุ่นจึงสามารถโทรหาเพื่อนได้ตลอดเวลาที่ต้องการโดยไม่จำเป็นต้องกังวลหรือเกรงใจว่าจะมีผู้ปกครองของเพื่อนรับสายดังเช่นกับ โทรศัพท์บ้าน

เมื่อโทรศัพท์มือถือสามารถใช้อินเทอร์เน็ตได้ จึงมีโปรแกรมสนทนาต่างๆเข้ามารองรับการใช้งานอย่างมากมาย เช่น Whatsapp, BBchat, Facebook, Twitter เพื่อเป็นช่องทางติดต่อสื่อสารผ่านสังคมออนไลน์ ในขณะที่เดียวกันยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ คมกริช ทัทภักิพา (2540) ที่พบว่า เด็กวัยรุ่นมีการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงควบคู่ไปกับการใช้เพื่อการศึกษา เพราะการใช้งานอินเทอร์เน็ตนั้น จะมีข้อมูลต่างๆมากมายบรรจุไว้ มีทั้งความบันเทิง ความรู้ โดยผู้ใช้งานจะเป็นผู้ที่เลือกเองว่าจะตอบสนองความต้องการในด้านใด โดยรายการข้อมูลต่างๆที่ปรากฏในอินเทอร์เน็ตนั้นจะมีภาษาอังกฤษปะปนอยู่ด้วย จึงทำให้เกิดการเรียนรู้ถึงคำศัพท์ที่ปรากฏอยู่ระหว่างการใช้งาน เพราะศัพท์บางคำไม่เข้าใจ ก็ต้องหาความหมาย จึงทำให้เป็นการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษไปในตัว

นอกจากจุดประสงค์ของการใช้งานอินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงและความรู้แล้ว วัยรุ่นยังมีการใช้ประโยชน์จากอินเทอร์เน็ตเพื่อสร้างปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนสมาชิกใหม่ ในสังคมออนไลน์ จึงทำให้โปรแกรมสนทนาในสังคมออนไลน์ได้รับความนิยมในหมู่ของวัยรุ่นเป็นอย่างมาก สอดคล้องกับงานวิจัยของ Fox *et al.* (2009) ที่กล่าวว่า โปรแกรมสนทนาบนโทรศัพท์มือถือได้รับ

ความนิยมเป็นอย่างมากในหมู่วัยรุ่น เพราะวัยรุ่นจะมีการใช้โปรแกรมสนทนา เพื่อเป็นการ อัพเดทสถานะ เพื่อประกาศให้เพื่อนสมาชิกได้ทราบ โดยจะมีการอัพเดทผ่านอินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือมากที่สุด เนื่องจากความสะดวกในการพกพา สามารถใช้งานได้ตามเวลาที่ต้องการ และที่สำคัญคือ เป็นการแบ่งปันข้อมูลต่างๆ ไม่ว่าจะเป็น ข้อความ รูปภาพ ภาพเคลื่อนไหว เพื่อให้กับเพื่อนสมาชิกได้รวดเร็ว ทันใจ ตามความต้องการของกลุ่มวัยรุ่น ดังที่ถนอมพร เลาหจรัสแสง (2543) ได้วิจัยในข้างต้น กล่าวคือ การใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ ช่วยให้ผู้ใช้ได้ทราบเกี่ยวกับสังคม วัฒนธรรมและโลกมากขึ้น ทั้งนี้เนื่องจากเครือข่ายอินเทอร์เน็ต อนุญาตให้ผู้ใช้สามารถสื่อสารกับผู้คนทั่วโลกได้อย่างรวดเร็ว และสามารถสืบค้นหรือเผยแพร่ข้อมูลสารสนเทศจากทั่วโลกได้ นอกจากนี้แล้วยัง เป็นแหล่งความรู้ขนาดใหญ่สำหรับผู้เรียน โดยที่สื่อประเภทอื่นๆ ไม่สามารถทำได้

จึงนับว่า ประโยชน์จากการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ นั้น มีมากมายหลายประการ เนื่องจากเป็นช่องทางของข้อมูลความรู้ต่างๆ ที่รวบรวมไว้เฉกเช่น แหล่งความรู้ขนาดใหญ่ ที่ช่วยตอบสนองให้ผู้ใช้ สามารถค้นหาข้อมูลต่างๆที่ตนเองต้องการ นอกเหนือจากที่จะเป็นแหล่งของความรู้แล้ว ประโยชน์จากการใช้โทรศัพท์มือถือในการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตนั้น ยังช่วยให้ผู้ใช้ใช้โปรแกรมสนทนามีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันเพิ่มมากขึ้น เพราะสังคมออนไลน์เป็นสังคมขนาดใหญ่ ที่ไม่มีข้อจำกัดในเรื่องของพื้นที่ เพศ อายุ การศึกษา โดยเป็นพื้นที่ที่เปิดกว้างสำหรับผู้ใช้งาน จึงทำให้ผู้ใช้โปรแกรมสนทนาบนอินเทอร์เน็ตนั้น ได้มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนสมาชิก ก่อให้เกิดความใกล้ชิดสนิทสนมเพิ่มมากขึ้น และเมื่อเงื่อนไขของเรื่องพื้นที่การใช้ ไม่ใช่อุปสรรคของการติดต่อสื่อสาร ค่าใช้จ่ายในการติดต่อสื่อสารกันจึงถูกลดลงตามไปด้วย เพราะสามารถติดต่อสื่อสารระหว่างกันได้ทั่วโลกโดยสามารถใช้ทั้ง ภาพ เสียง และภาพเคลื่อนไหว ได้รวดเร็วทันใจ ประหยัดซึ่งแตกต่างจากการติดต่อสื่อสารผ่านทางจดหมาย โทรเลข เหมือนดังอดีต ที่มีความล่าช้า และค่าใช้จ่ายสูง และสอดคล้องกับงานวิจัยของ Rice and Katz (2003) ที่กล่าวว่า เมื่อมีการใช้อินเทอร์เน็ตนั้นจะสามารถสร้างคุณค่าและประโยชน์ให้กับผู้ใช้งาน ในด้านสังคม เศรษฐกิจ และเรื่องส่วนตัว และยังรวมไปถึงงานวิจัยของ Tsai *et al.* (2001) ที่กล่าวว่า เมื่อนักเรียนมีการใช้อินเทอร์เน็ตอยู่เป็นประจำ จะทำให้มีประสบการณ์จากการใช้งานอินเทอร์เน็ตเพิ่มมากขึ้น เช่นเดียวกับการรับรู้ประโยชน์จากการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ ที่ยังมีการเรียนรู้มากเท่าไร ก็จะทราบถึงประโยชน์จากการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ มากขึ้นตามไปด้วย

การรับรู้ประโยชน์จากการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ มีความสัมพันธ์ต่อเจตนาเชิงพฤติกรรม เนื่องจากกลุ่มวัยรุ่นมีการรับรู้ประโยชน์จากการใช้อินเทอร์เน็ตบน โทรศัพท์มือถือ ว่า

สามารถตอบสนองความต้องการของตนเองได้มาก จึงมีความต้องการที่จะใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือเพื่อตอบสนองความต้องการของตนเอง ทั้งในเรื่องของ ปฏิสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนสมาชิกในสังคมออนไลน์ การค้นหาข้อมูลความรู้ต่างๆเพื่อนำมาประกอบการเรียนการศึกษา พื้นที่ในการใช้งาน และเมื่อกลุ่มวัยรุ่นมีการรับรู้ประโยชน์จากการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือก็จะมีความต้องการใช้โทรศัพท์มือถือที่สามารถเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตได้

3. การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือมีความสัมพันธ์กับเจตนาเชิงพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ

การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง มีความสัมพันธ์เชิงบวกกับเจตนาเชิงพฤติกรรม มีระดับความสัมพันธ์ที่ $r = 0.506$ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 ซึ่งอธิบายได้ว่า การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง มีผลต่อเจตนาเชิงพฤติกรรม เนื่องจากกลุ่มวัยรุ่นเป็นวัยอยากรู้อยากลอง ต้องการให้มีคนยอมรับโดยเฉพาะจากกลุ่มเพื่อน จึงทำให้มีการเลียนแบบพฤติกรรมต่างๆที่ตนเห็นว่าเมื่อทำแล้วจะได้รับ การยอมรับ สอดคล้องกับงานวิจัยของ สุพัตรา สุภาพ (2546) กล่าวว่า ความต้องการของวัยรุ่น มาจากความต้องการของตัวเองรวม กับความต้องการของสังคม ได้แก่ ต้องการความรัก ต้องการความสนุกสนานเพลิดเพลิน ต้องการความเป็นอิสระ ต้องการได้รับการยกย่อง ต้องการมีชื่อเสียง มีอุดมคติสูง มีความสนใจในเรื่องเพศ และเพื่อนต่างเพศ ต้องการรวมกลุ่ม เพื่อนมีความสำคัญมาก เป็นวัยที่อยากให้เพื่อนยอมรับเช่นเดียวกับพฤติกรรมการใช้โทรศัพท์มือถือ เนื่องจากโทรศัพท์มือถือมีหลากหลายยี่ห้อ หลายรุ่น หลายราคา ทำให้เกิดการแบ่งระดับชนชั้นของผู้ใช้งาน โทรศัพท์ที่หรูหรา ราคาแพง ผู้ที่ครอบครองโทรศัพท์เครื่องนั้นก็จะได้ความนิยมชมชอบจากเพื่อนสมาชิกในกลุ่มและคนรอบข้างที่พบเห็น รวมถึงรูปแบบของโทรศัพท์ราคาแพงซึ่งจะมีรูปแบบการใช้งานที่รองรับการใช้งานในสังคมออนไลน์ ที่เน้นความสะดวก รวดเร็ว เข้าถึงได้ นอกจากนี้จากงานวิจัยยังพบว่า การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงที่เป็น คู่รัก (แฟน) มีค่าความแปรปรวนสูง ค่า S.D เท่ากับ 1.03 กล่าวคือ กลุ่มตัวอย่างมีการคล้อยตามคู่รัก (แฟน) เป็นอย่างสูงหรือไม่ก็ต่ำไปเลย

โทรศัพท์ที่สามารถใช้อินเทอร์เน็ตได้จึงกลายมาเป็นสิ่งที่ตอบสนองความต้องการของผู้ใช้ในด้านสังคมออนไลน์ของวัยรุ่นเป็นอย่างมาก เพราะสังคมออนไลน์เป็นสังคมที่มีอิทธิพลต่อวัยรุ่นเป็นอย่างมาก เปรียบเสมือนเป็นพื้นที่ที่ทำให้วัยรุ่นสามารถแสดงออกในด้านต่างๆ เพื่อที่จะทำให้เกิดการยอมรับในตนเอง เมื่อวัยรุ่นมีเวลาว่าง มักจะพูดคุยสนทนากับเพื่อนในโปรแกรมสนทนาทางอินเทอร์เน็ต ส่งข้อความทางโทรศัพท์มือถือ ตามข้อมูลที่ได้จากการสำรวจของ มูลนิธิสถาบัน

ครอบครัวไทย (2550) พฤติกรรมของวัยรุ่น มักจะใช้เวลาส่วนใหญ่กับเพื่อนทั้งที่โรงเรียนและใช้โทรศัพท์คุยกันเป็นเวลานาน ๆ เมื่อกลับมาถึงบ้าน เพื่อน ๆ กันนั้นมักจะชอบอะไรที่คล้าย ๆ กัน เช่น การแต่งกาย ฟังเพลง ชอบดารา หรือกิจกรรม อื่นๆ ที่เป็นไปในลักษณะเดียวกัน และวัยรุ่นตอนต้นนี้จะคบกับเพื่อนได้นานหากมีความคล้ายคลึงกันมาก และสามารถตอบสนองความต้องการของกันและกันได้ และยังตอบสนองความต้องการของกันและกันได้มากเท่าใดความสัมพันธ์ก็ยิ่งเหนียวแน่นมากขึ้นเท่านั้น

นอกจากนี้แล้วยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ กุญชรีย์ คำชาย (2542) ที่กล่าวว่า พฤติกรรมการเล่นแบบของกลุ่มเพื่อนจึงมีอิทธิพลเป็นอย่างมากต่อวัยรุ่น ในการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ เมื่อคนใดคนหนึ่งในกลุ่มมีการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือแล้ว เพื่อนสมาชิกคนอื่น ๆ ก็มีแนวโน้มที่จะใช้ตามไปด้วย จนในที่สุดทุกคนในกลุ่มก็จะใช้ครบทุกคน จึงเป็นสิ่งที่สะท้อนให้เห็นว่ากลุ่มวัยรุ่นมักจะเลียนแบบพฤติกรรมต่างๆ ที่สังคมยอมรับ

รวมถึงสอดคล้องกับงานวิจัยของ คมกริช ทักษิพา (2540) ที่กล่าวว่า นักเรียนมีการใช้อินเทอร์เน็ตในโรงเรียนและมีการเรียนรู้อินเทอร์เน็ตจากเพื่อน เหตุผลที่ใช้คือ ด้านความบันเทิง ดังนั้นวัยรุ่นจึงมีความต้องการ โทรศัพท์ที่จะใช้งานอินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ เพราะทำให้เป็นแหล่งข้อมูลเพื่อการค้นคว้า สามารถเข้าถึงได้ตลอดเวลาตามต้องการ และยังสามารถแบ่งปันอารมณ์ ความรู้สึก หรือประสบการณ์ต่างๆ ที่ตนเองอยากถ่ายทอดออกมาให้กับเพื่อนสมาชิกคนอื่น ๆ ได้รับทราบ ผ่านทาง ภาพ เสียง และวิดีโอ โดยใช้ช่องทางในสังคมออนไลน์ เช่น Facebook , Twitter, MSN เป็นพื้นที่ในการถ่ายทอดเรื่องราว เมื่ออินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือสามารถสนองความต้องการตามผู้ใช้งานได้แทบทุกด้าน โทรศัพท์มือถือจึงมีบทบาทสำคัญอย่างมากสำหรับสังคมวัยรุ่น ดังนั้นอิทธิพลจากบุคคลรอบข้างที่มีการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ ส่งผลให้วัยรุ่นให้เกิดการอยากใช้ตามไปด้วยตามกลุ่มอ้างอิงที่ตนเองให้การยอมรับ นับถือ เช่น คู่รัก เพื่อน พี่ และน้อง ครู อาจารย์ เมื่อบุคคลที่ตนเองให้การยอมรับนับถือ มีการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์ตนเองก็เกิดชอบและให้ความสนใจ จนกระทั่งในที่สุดก็มีการตัดสินใจซื้อใช้ จึงสรุปได้ว่าวัยรุ่นในกรุงเทพมหานครมีการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงในการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ

4. เจตนาเชิงพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ

เจตนาเชิงพฤติกรรม มีความสัมพันธ์เชิงบวกกับพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ ที่ระดับความสัมพันธ์ที่ $r=0.591$ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 ซึ่งอธิบายได้ว่า วัยรุ่นมีการยอมรับการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ การที่จะมีการตัดสินใจเลือกซื้อ หรือใช้งานสิ่งใดๆก็ตาม ธรรมชาติของมนุษย์นั้นจะมีการไตร่ตรอง สำรวจความต้องการเบื้องต้นว่าตนเองมีความต้องการสิ่งใด แล้วหาข้อมูลต่างๆเพื่อนำมาประกอบการตัดสินใจ โดยจะผ่านขั้นตอนของเจตนาเชิงพฤติกรรม กล่าวไว้ว่า ถ้าบุคคลมีเจตคติที่ดีต่อการทำพฤติกรรมนั้นมากเท่าใด บุคคลก็ควรมีเจตนาที่หนักแน่นที่จะกระทำพฤติกรรมนั้น แต่หากบุคคลมีเจตคติที่ไม่ดีต่อการทำพฤติกรรมนั้นมากเพียงใด บุคคลก็ควรมีเจตนาหนักแน่นที่จะไม่ทำพฤติกรรมนั้น สอดคล้องกับงานวิจัยของ Ajzen and Fishbein (1980) การใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือที่กลุ่มวัยรุ่น ก่อนที่วัยรุ่นจะมีการตัดสินใจใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ นั้น วัยรุ่นจะมีการสืบหาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับอินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ โดยจะมีการเปรียบเทียบระหว่างประโยชน์ และผลเสียจากการใช้อินเทอร์เน็ต และจากข้อมูลจากการสำรวจพบว่า กลุ่มวัยรุ่นมีการรับรู้ถึงประโยชน์จากการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถืออยู่ในระดับสูง นอกจากนี้ยังรวมถึง การรับรู้ถึงความง่ายจากการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ และงานวิจัยนี้ยังพบด้วยว่า การตัดสินใจเลือกใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือก่อนการใช้อินเทอร์เน็ตผ่านอุปกรณ์อื่นๆ มีความแปรปรวนสูง โดยมีค่า S.D เท่ากับ 1.04 กล่าวคือ กลุ่มตัวอย่างมีการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือเลย หรือไม่ก็ใช้อินเทอร์เน็ตผ่านอุปกรณ์อื่นๆ โดยไม่ใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือเช่นเดียวกัน

งานวิจัยชิ้นนี้ยังได้สอดคล้องกับงานวิจัยของ Szajna (1996) ที่ได้ทำการศึกษาทัศนคติก่อนและหลังการใช้งาน อีเมลล์ (E-mail) ของนักศึกษาจำนวน 16 ราย พบว่า การรับรู้ถึงความง่าย มีความสัมพันธ์กับการรับรู้ถึงประโยชน์ และยังสัมพันธ์กับเจตนาเชิงพฤติกรรม ซึ่งสุดท้ายแล้วจะมีการนำไปสู่การใช้งานจริง กล่าวคือ การรับรู้ถึงความง่ายในการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ และการรับรู้ถึงประโยชน์ในการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือล้วนแล้วมีความสัมพันธ์กับเจตนาเชิงพฤติกรรม คือการตั้งใจที่จะกระทำสิ่งใดๆ โดยจะนำไปสู่พฤติกรรมยอมรับการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ

สอดคล้องกับงานวิจัยของ Wha Sawng (2011) ที่ได้ทำการศึกษาผู้บริโภคต่อการยอมรับเทคโนโลยีการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ พบว่า สาเหตุของการยอมรับนั้นเกิดจาก ความ

ง่ายจากการใช้และประโยชน์จากการใช้ โดยมีการแบ่งประโยชน์ออกเป็น 3 ประเภท คือ ด้านเศรษฐกิจ ด้านการบริการของโทรศัพท์มือถือ และด้านสังคม โดยในด้านเศรษฐกิจพบว่า การใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือนั้นช่วยให้มีการประหยัดในเรื่องของเวลามากขึ้นส่งผลให้ทำให้มีการประหยัดค่าใช้จ่ายเมื่อเปรียบเทียบกับการเดินทาง เจริญทางธุรกิจกันโดยตรง ในส่วนของบริการจากโทรศัพท์มือถือ นั้น มีบริการที่ตรงกับความต้องการการใช้งานของผู้ใช้ และด้านของสังคม คือช่วยให้ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีในสังคมออนไลน์ เพราะสังคมออนไลน์นั้นไม่มีการจำกัดเรื่องเชื้อชาติ ความแตกต่างทางพื้นที่ ความแตกต่างทางสังคม เพราะทุกคนสามารถใช้งานอินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือได้เหมือนกันและเท่าเทียมกัน ซึ่งในด้านเศรษฐกิจนั้น วัยรุ่นอยู่ช่วงวัยที่ชอบติดต่อบทสนทนา หรือ แชท (Chat) เพราะวัยรุ่นอยู่ในวัยที่ติดเพื่อน เมื่อต้องกลับบ้านหลังจากเลิกเรียน จึงต้องใช้โปรแกรมสนทนาต่างๆ ที่รองรับเพื่อเป็นช่องทางในการติดต่อบทสนทาระหว่างกัน ในส่วนนี้ จึงอยู่ในด้านของการให้บริการจากเครือข่ายหรือโปรแกรมที่รองรับการใช้งาน และยังรวมไปถึงประโยชน์ในด้านสังคม ที่เมื่อมีการสนทาระหว่างกันบ่อยๆ ปฏิสัมพันธ์ที่ดีก็จะเกิดขึ้น

โดยในงานวิจัยนี้วัยรุ่นมีการรับรู้ความง่ายอยู่ในระดับสูง เพราะไม่ต้องอาศัยทักษะการเรียนรู้มาก เพราะโดยปกติแล้วนั้น วัยรุ่นได้มีการใช้อินเทอร์เน็ต และใช้โทรศัพท์มือถือมาก่อนหน้านี้แล้ว เพียงแต่ใช้แยกกัน เพราะอินเทอร์เน็ตยังคงจำกัดอยู่เพียงแค่ โน้ตบุ๊กและคอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะเพียงเท่านั้น ในระหว่างที่โทรศัพท์ก็เป็นเพียงอุปกรณ์สื่อสารที่ทำได้เพียงสื่อสารผ่านทางคำพูดและข้อความเท่านั้น และเมื่อโทรศัพท์มือถือมีการพัฒนาให้สามารถใช้อินเทอร์เน็ตได้ การเรียนรู้การใช้งานของวัยรุ่น ที่มีความรู้ในเรื่องของอินเทอร์เน็ตและการใช้โทรศัพท์มือถือเป็นทุนเดิมอยู่แล้วนั้นมีการเรียนรู้ง่าย โดยการใช้งานที่มีความง่ายต่อการเข้าใจ และยังเป็นอุปกรณ์ที่มีขนาดเล็กเหมาะสำหรับการพกพาด้วยแล้ว การใช้อินเทอร์เน็ตก็ยังอำนวยความสะดวกให้เกิดความง่ายต่อการใช้เพิ่มมากขึ้น เพราะสามารถเล่นได้ตลอดเวลา และไม่มีข้อจำกัดในเรื่องของสถานที่ เพียงแค่ต้องการใช้ก็หยิบโทรศัพท์มือถือขึ้นมาตามต้องการได้ทันทีทันใด ยังเป็นการตอบสนองความง่ายในเรื่องของความรวดเร็วในการใช้งานได้อีกด้วย

นอกจากนี้แล้วอิทธิพลจากบุคคลรอบข้างก็พบว่ามีความสำคัญเป็นอย่างมากต่อกลุ่มวัยรุ่น เพราะเป็นวัยที่ต้องการได้รับการยอมรับจากสังคมรอบข้าง ไม่ว่าจะเป็นกลุ่มเพื่อน คนรัก และครอบครัว ดังนั้นในสังคมปัจจุบันที่เป็นสังคมของการติดต่อบทสนทนา ข้อมูลต่างๆ ที่รวดเร็วแล้วแต่จะช่วยตอบสนองวิถีการใช้ชีวิตให้ลุล่วงไปด้วยดี เมื่อคนรอบข้างของวัยรุ่นมีการใช้

โทรศัพท์ที่รองรับการใช้งานอินเทอร์เน็ตได้แล้วนั้น จึงเป็นสิ่งที่กระตุ้นให้วัยรุ่นเกิดความต้องการที่จะใช้ตามไปด้วย

นอกจากนี้แล้ว ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ F.D. (1989) ได้คิดค้นแบบจำลอง TAM โดยปรับเปลี่ยนจากทฤษฎีของ Ajzen's and Fishbein (1975) ที่ว่าด้วยเหตุผลของการกระทำ (Theory of Reasoned Action:TRA) โดยเลือกศึกษาผลของการใช้โปรแกรม Text-Editor กับ นักศึกษาคณะ MBA จำนวน 107 ราย เพื่อคาดถึงการยอมรับ หรือปฏิเสธของผู้ใช้ในช่วงระยะเวลาสั้นๆ โดยพบว่าลักษณะของระบบมีผลอย่างมากต่อพฤติกรรมการใช้ภายใต้แบบจำลอง TAM ซึ่งปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กันจากการศึกษาพบว่า การรับรู้ถึงความง่ายในการใช้จะส่งผลต่อการรับรู้ถึงประโยชน์ และเจตนาเชิงพฤติกรรม ของผู้ใช้ รวมไปถึงการรับรู้ถึงประโยชน์ นอกจากนี้แล้ว การรับรู้ถึงประโยชน์ จะส่งผลโดยตรงกับทัศนคติของผู้ใช้ และการใช้จริงด้วย โดยทัศนคติก็จะส่งผลโดยตรงต่อ การใช้จริงด้วยเช่นกันซึ่งผลการวิจัยพบว่า รูปแบบของระบบที่ใช้งานได้ง่ายและมีประโยชน์จะมีผลทำให้ผู้ใช้เกิดทัศนคติที่ดีต่อระบบและเห็นว่าระบบนั้นสมควรแก่การนำมาใช้จริง เช่นเดียวกับการรับรู้ถึงความง่าย การรับรู้ถึงประโยชน์ ที่มีความสัมพันธ์กับเจตนาเชิงพฤติกรรม คือ การตั้งใจที่จะกระทำ เมื่อมีการรับรู้ถึงความง่าย การรับรู้ถึงประโยชน์แล้ว โอกาสที่จะตัดสินใจใช้อินเทอร์เน็ตบน โทรศัพท์มือถือ ก็มีมากตามไปด้วยเช่นกัน

กล่าวคือ เมื่อวัยรุ่นมีการสำรวจ ไตร่ตรอง ข้อมูลเกี่ยวกับอินเทอร์เน็ตบน โทรศัพท์มือถือ โดยข้อมูลที่ได้นั้นจะเป็นข้อมูลในทางบวกแล้ว จึงทำให้วัยรุ่นเกิดเจตคติที่ดีต่อการใช้อินเทอร์เน็ตบน โทรศัพท์มือถือ และสุดท้ายก็จะมีการยอมรับการใช้อินเทอร์เน็ตบน โทรศัพท์มือถือ โดยมีการตัดสินใจเลือกซื้อ โทรศัพท์มือถือ ที่รองรับการใช้งานอินเทอร์เน็ต ซึ่งก่อนการยอมรับการใช้อินเทอร์เน็ตบน โทรศัพท์มือถือ นั้น จะประกอบไปด้วย การรับรู้ความง่าย การรับรู้ประโยชน์ และการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง จะเป็นตัวแปรที่สำคัญในการนำไปสู่เจตคติที่ดีต่อการตัดสินใจใช้งาน ซึ่งจะมีขั้นตอนการยอมรับ สอดคล้องกับการยอมรับนวัตกรรมของ Roger ที่ประกอบด้วย ขั้นที่ 1 คือ ขั้นรับรู้หรือตื่นตน โดยในขั้นนี้ วัยรุ่นจะเริ่มรู้ว่า อินเทอร์เน็ตบน โทรศัพท์มือถือ นั้นเป็นเทคโนโลยีใหม่ที่กำลังได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก นำไปสู่ขั้นที่ 2 คือขั้นสนใจ วัยรุ่นจะมีการหาข้อมูลเกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ตบน โทรศัพท์มือถือ ซึ่งในขั้นนี้ จะมีอิทธิพลอย่างมากในการตัดสินใจเลือกใช้ต่อวัยรุ่นเป็นอย่างมาก เพราะจะนำไปสู่ขั้นที่ 3 คือ ขั้นประเมินค่า ซึ่งในขั้นนี้ วัยรุ่นจะมีการรับรู้ข้อมูลต่างๆ เพื่อนำมาประกอบการตัดสินใจใช้ โดยในขั้นนี้ วัยรุ่นจะมีการรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับอินเทอร์เน็ตบน โทรศัพท์มือถืออย่างมาก เพราะอยู่ในระยะของเจตนาเชิงพฤติกรรม ที่มีการเปรียบเทียบความสำคัญก่อนตัดสินใจใช้ และเมื่อมีข้อมูลในด้านดีมากก็จะนำไปสู่ขั้นที่ 4 เป็น

ชั้นทดลอง วัยรุ่นจะมีการเริ่มทดลองการใช้งานบุคคลรอบข้างที่ใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถืออยู่ก่อนหน้าแล้ว ไม่ว่าจะเป็นเพื่อน พี่ น้อง ครู อาจารย์ หรือบุคคลที่วัยรุ่นให้การยอมรับ และนำไปสู่ขั้นที่ 5 คือ การยอมรับ โดยวัยรุ่นจะมีการตัดสินใจซื้อโทรศัพท์มือถือเครื่องใหม่ที่รองรับการใช้อินเทอร์เน็ตได้ หรือ ถ้าโทรศัพท์มือถือรองรับอินเทอร์เน็ตได้ วัยรุ่นก็จะเปิดใช้สัญญาณอินเทอร์เน็ต ในที่สุด

5. พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ

การใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร นับว่าได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก วัยรุ่นทั้งชายและหญิงล้วนแล้วแต่มีโทรศัพท์มือถือเป็นอุปกรณ์ติดต่อสื่อสารแบบส่วนตัว และยังสามารถรองรับการใช้งานอินเทอร์เน็ตได้อีกด้วย จึงทำให้ทราบพฤติกรรมของวัยรุ่นที่มักจะก้าวให้ทันสมัยต่อเทคโนโลยีการสื่อสารที่พัฒนาไปอย่างต่อเนื่อง โดยเฉพาะอย่างยิ่งเทคโนโลยีที่เกี่ยวกับการติดต่อสื่อสารที่พัฒนาเพื่อตอบสนองความต้องการของผู้ใช้งานให้เกิดความสะดวกสบาย รวดเร็ว และประหยัดค่าใช้จ่าย โดยการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือของวัยรุ่นนั้น มีจุดประสงค์เพื่อศึกษาหาข้อมูลความรู้ และความบันเทิง ไม่ว่าจะเป็นการค้นคว้าหาข้อมูลผ่านอินเทอร์เน็ต เพื่อนำข้อมูลที่ได้มาประกอบการเรียนหรือการทำงาน และยังมีการใช้เพื่อความบันเทิง ทั้งการดูหนัง ฟังเพลง สอดคล้องกับงานวิจัยของ บุญลักษณ์ เอี่ยมสำอาง(2552) ที่ได้กล่าวถึงความสำคัญของอินเทอร์เน็ตที่มีทั้ง ความรู้ ความบันเทิง และการพาณิชย์ ซึ่งจากการวิจัยยังได้ทราบข้อมูลเพิ่มเติมว่า วัยรุ่นมีการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ เพื่อใช้ เว็บไซต์ (Website) ในการค้นหาข้อมูลต่างๆ เพื่อนำมาประกอบการเรียนหรือการทำงานตามที่ได้รับมอบหมายงานจาก ครู อาจารย์ ซึ่งวัยรุ่นยังอยู่ในวัยศึกษาเล่าเรียน ในด้านของความบันเทิง วัยรุ่นยังมีการใช้โปรแกรมสนทนา Facebook, MSN, BBchat, Whatsapp ซึ่งเป็นโปรแกรมสนทนามบนโทรศัพท์มือถือที่ได้รับความนิยม โดยเป็นการสนทนายาระหว่างเพื่อน และคนรัก หรือคนที่รู้จักที่มีการใช้โปรแกรมเช่นเดียวกัน เหตุที่วัยรุ่นนิยมใช้โปรแกรมสนทนา อันเนื่องมาจากความรวดเร็วของการส่งข้อมูลต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นรูปภาพ วิดีโอ หรือข้อความ ที่สามารถทำได้ทันที และส่งข้อมูลหา กันได้อย่างง่ายดาย เพื่อสื่อสารให้คู่สนทนาได้รับทราบถึงสิ่งต่างๆที่ตนเองต้องการจะสื่อบอก โดยวัยรุ่นได้มีการใช้งานนิยมเป็นอย่างมากในช่วงเวลา 20.00 – 24.00 น. จำนวน 172 คน คิดเป็นร้อยละ 43 นับว่าเป็นช่วงเวลาที่วัยรุ่นนิยมเล่นอินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือมากที่สุด โดยในช่วงเวลานี้จะเป็นช่วงเวลาของการทบทวนเนื้อหาจากการเรียน หรือช่วงเวลาทำการบ้าน และการพักผ่อน และยังมีการเล่นในช่วงเวลา 12.01 – 16.00 น. จำนวน 104 คน คิดเป็นร้อยละ 26 รองเป็นอันดับสอง โดยในช่วงเวลานี้นับว่ายังอยู่ในเวลาของการเรียนในห้องเรียน แต่ผลวิจัยพบว่าในช่วงเวลานี้วัยรุ่น

ก็มีการใช้งานอินเทอร์เน็ตเป็นจำนวนมาก จึงทำให้เป็นสิ่งที่น่ากังวลว่า วัยรุ่นมีการแอบใช้อินเทอร์เน็ตในเวลาเรียน ซึ่งถ้าไม่มีการแก้ไขอาจจะทำให้ประสิทธิภาพของนักเรียนนักศึกษาที่น้อยลงตามไปด้วย กล่าวคือ การไม่ตั้งใจเรียน อาจส่งผลให้เด็กนักเรียน นักศึกษาไม่เข้าใจเนื้อหาที่ครู อาจารย์สอน และในที่สุดก็จะสอบตก

ระยะเวลาของการใช้งานอินเทอร์เน็ต กลุ่มวัยรุ่นมีการใช้งานมากกว่า 4 ชั่วโมงต่อวัน จำนวน 131 คน คิดเป็นร้อยละ 32.5 ซึ่งนับว่าเป็นการใช้งานที่เป็นระยะเวลานานมาก สถานที่ที่วัยรุ่นใช้เล่นอินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือบ่อยที่สุดคือ โรงเรียนและสถานศึกษาเนื่องจากมีความสะดวก ในเรื่องของสัญญาณ ที่ทางโรงเรียนหรือสถานศึกษามีการจัดบริการให้ไว้สำหรับนักเรียน นักศึกษา มีจำนวน 192 คนคิดเป็นร้อยละ 48 โดยพบว่าสาเหตุที่วัยรุ่นเลือกใช้สัญญาณอินเทอร์เน็ตของโรงเรียนหรือสถานศึกษา เนื่องจากไม่เสียค่าใช้จ่ายในการใช้อินเทอร์เน็ต เพราะวัยรุ่นยังอยู่ในวัยเรียนไม่สามารถทำงานหาเลี้ยงชีพได้ด้วยตนเอง ซึ่งมีรายรับจากผู้ปกครองเท่านั้น และเมื่อ โทรศัพท์เข้ามาเป็นส่วนสำคัญของการติดต่อสื่อสาร ทำให้ไม่สามารถหลีกเลี่ยงค่าใช้จ่ายที่ต้องเสียไปกับค่าบริการอินเทอร์เน็ตจากเครือข่ายโทรศัพท์ที่ใช้ ทำให้สัญญาณการใช้อินเทอร์เน็ตที่สามารถใช้โดยไม่เสียค่าใช้จ่ายจึงได้รับความนิยมเป็นอย่างมากสำหรับวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะที่ได้จากงานวิจัย

จากผลงานวิจัยเรื่อง “ การยอมรับการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร ” ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะเพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนา ดังนี้

1) จากการวิจัย พบว่า วัยรุ่นมีการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือในช่วงเวลา 20.00 น.- 24.00 น. สูงที่สุด ซึ่งเป็นช่วงเวลาที่วัยรุ่นพักผ่อนอยู่ที่บ้านกับผู้ปกครอง ช่วงเวลานี้เหมาะสมที่จะเป็นช่วงเวลาของการทบทวนเนื้อหาที่ได้เล่าเรียนมา แต่วัยรุ่นกลับมีการใช้ช่วงเวลานี้เล่นอินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ เพื่อความบันเทิง ทั้งดูหนัง ฟังเพลง เล่นโปรแกรมสนทนากับเพื่อน ซึ่งสถาบันครอบครัว สามารถหาแนวทางป้องกันได้ ทำให้ถ้าวัยรุ่นมีการหมกมุ่นการใช้อินเทอร์เน็ตในเวลานี้มาก อาจจะเป็นผลเสียให้วัยรุ่นเสียการเรียน

2) สถาบันการศึกษาสามารถนำผลวิจัยในช่วงเวลา 12.00 น. – 16.00 น. ก็เป็นช่วงเวลาที่วัยรุ่นมีการเล่นอินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือมาก กล่าวคือ วัยรุ่นยังอยู่ในวัยของการศึกษาเล่าเรียน หากความรู้ที่ได้อ่านได้ใช้เวลาในช่วงศึกษาเล่าเรียน เล่นอินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ ซึ่งนักเรียนนักศึกษาควรให้ความสนใจของการเรียนการสอนในห้องเรียน มากกว่าการเล่นอินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ เพราะอาจส่งผลให้ผลการเรียนต่ำ สถาบันการศึกษา สามารถนำข้อมูลที่วิจัยเพื่อหาแนวทางแก้ไข การใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ ของกลุ่มวัยรุ่น ที่ยังอยู่ในวัยการศึกษา ที่พบว่า จะมีการใช้งานในช่วงเวลาเรียนมากที่สุด ซึ่งเป็นสิ่งที่น่ากังวลเกี่ยวกับการใช้ เนื่องจากควบคุมยาก เพราะนักเรียน นักศึกษา มีการแอบใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ ระหว่างการเรียนการสอน

3) การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงของกลุ่มวัยรุ่น ที่บริษัทโทรศัพท์มือถือและบริษัทที่ให้บริการเครือข่ายสัญญาณอินเทอร์เน็ตสามารถนำข้อมูลไปใช้ในการชักจูงกลุ่มวัยรุ่นที่นับว่าเป็นผู้บริโภค รายใหญ่ ให้หันมาใช้บริการเครือข่ายสัญญาณของบริษัท เพราะวัยรุ่นเมื่อมีการคล้อยตามเพื่อน สมาชิกกลุ่ม การโน้มน้าวการใช้สินค้าและบริการจะเป็นไปโดยง่ายและสามารถได้จำนวนมาก เพราะวัยรุ่นมีการคล้อยตามในกลุ่มเพื่อน เมื่อมีการรับรู้ถึงโฆษณาและประชาสัมพันธ์ของบริษัท ที่ให้บริการ วัยรุ่นก็จะมีการคิดในเรื่องของการใช้อินเทอร์เน็ตบน โทรศัพท์มือถือ เช่น ถ้าเพื่อนคน ในสมาชิกกลุ่มมีการใช้เครือข่ายสัญญาณใด ตนเองก็มีแนวโน้มที่จะใช้ตามไปด้วย เพื่อที่ตนเองจะ ไม่มีความแตกต่างไปจากเพื่อน

4) บริษัทเครือข่ายที่ให้บริการสัญญาณอินเทอร์เน็ตบน โทรศัพท์มือถือ สามารถนำข้อมูล ไปวางแผนการตลาด เพื่อที่จะสามารถเข้าถึงกลุ่มลูกค้าที่เป็นวัยรุ่น ได้เป็นอย่างมาก ไม่ว่าจะเป็น รูปแบบการใช้งาน ระยะเวลาการใช้ของกลุ่มลูกค้าที่เป็นวัยรุ่น ว่าควรที่จะเพิ่มหรือลดการให้บริการ ในส่วนใด ซึ่งจะนำมาสู่การบริหารงานการตลาดที่เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้อย่างแท้จริง เช่น การจัดทำแผนโปรโมชั่น การโฆษณา การประชาสัมพันธ์ โดยนางงานวิจัยนี้ไปวางแผน โดยทำแผน โปรโมชั่นในช่วงเวลาที่มีจำนวนวัยรุ่นใช้อินเทอร์เน็ตสูง กล่าวคือ มีการ ลด แลก แจก แถม ในช่วง เวลานั้น เพื่อที่จะสามารถดึงดูดกลุ่มลูกค้าที่เป็นวัยรุ่น ได้เป็นอย่างดี

5) เครือข่ายโทรศัพท์มือถือต่างๆ ควรนำผลวิจัยไปแก้ไข ในเรื่องของความเร็ว ที่ให้บริการ กับกลุ่มวัยรุ่น เนื่องจากพบว่า วัยรุ่นมีการใช้อินเทอร์เน็ตบน โทรศัพท์มือถือ โดยการเชื่อมต่อกับ Wifi ที่มีตามสถานที่ต่างๆ เพราะความรวดเร็วของสัญญาณทำให้ตอบสนองการใช้งานของวัยรุ่นได้ เป็นอย่างมาก

2. ข้อเสนอแนะทางการวิจัยในอนาคต

สำหรับการวิจัยครั้งต่อไป ควรศึกษาเพิ่มเติมดังนี้

1) ควรมีการศึกษาในเรื่องของผลกระทบจากการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ เนื่องจากการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือได้รับความนิยมอย่างต่อเนื่อง และมีความถี่ในการใช้สูง ทั้งระยะเวลา และช่วงเวลาของการใช้ และคาดว่าในอนาคตโทรศัพท์ของวัยรุ่นจะสามารถเล่นอินเทอร์เน็ตได้ทุกคน ซึ่งนับว่าเป็นสิ่งที่น่ากังวล เพราะโทรศัพท์เป็นอุปกรณ์พกพาส่วนบุคคล การที่ผู้ปกครอง ครู อาจารย์ จะเข้ามาสอดส่องดูแลการใช้งานได้ตลอดเวลา นั้นจะมีความเป็นไปได้ยาก

2) ควรมีการศึกษาวิจัยเชิงคุณภาพ ที่จะได้ข้อมูลเชิงลึกเพิ่มมากขึ้น ไม่ว่าจะเป็นในเรื่องของ เพศ อายุ ระดับการศึกษา รายได้จากครอบครัว และรายรับของครอบครัวของวัยรุ่น เพราะสิ่งเหล่านี้เป็นตัวแปรสำคัญในการตัดสินใจเลือกใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ โดยการใช้โทรศัพท์มือถือนั้นจะมีความแตกต่างกันในการเลือกใช้อินเทอร์เน็ต กล่าวคือ เรื่องของยี่ห้อ โทรศัพท์รูปแบบการใช้งานและราคาในท้องตลาด เพราะจะมีส่วนทำให้ผู้บริโภคนั้นเลือกใช้อินเทอร์เน็ตแตกต่างกันออกไปตามรสนิยมของตนเองและนอกจากนี้ยังมีการเลือกใช้อินเทอร์เน็ตตามงบประมาณที่ตนเองมี เช่น ถ้าครอบครัวมีรายรับมากก็จะมีการใช้เลือกใช้อินเทอร์เน็ตมือถือที่มีราคาแพง ส่วนถ้ามีรายได้น้อยก็จะเลือกใช้อินเทอร์เน็ตที่สามารถซื้อในราคาถูกลงได้

เอกสารและสิ่งอ้างอิง

กิดานันท์ มลิทอง. 2543. เทคโนโลยีการศึกษาและนวัตกรรม. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพมหานคร. อรุณการพิมพ์.

กุญชรีย์ คำชาย. 2542. จิตวิทยาแนะแนวเด็กวัยรุ่น. กรุงเทพฯ: สถาบันราชภัฏสวนสุนันทา.

คมกริช ทัทกีฬา. 2540. พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในโรงเรียนที่เข้าร่วมโครงการเครือข่ายคอมพิวเตอร์เพื่อโรงเรียนไทย. วิทยานิพนธ์
ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการประชาสัมพันธ์. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

จตุชัย แพงจันทร์ และ อนุโชต วุฒิพรพงษ์. 2552. เจาะระบบ Network 2 nd Edition.
กรุงเทพมหานคร. ไอดีซี.

เชาวเลิศ เลิศขโลพาร และกอบกุล สรรพกิจงานง. 2543. เทคโนโลยีการศึกษาระดับอุดมศึกษา.
กรุงเทพมหานคร. อิมปรินท์.

ณาดยา ฉาบนาถ. 2549. อินเทอร์เน็ตเบื้องต้น. กรุงเทพมหานคร. เอส พี ซี บุ๊คส์.

ณาดยา ฉาบนาถ. 2547. คอมพิวเตอร์เบื้องต้น เล่มที่ 5 ระบบเครือข่ายและอินเทอร์เน็ต.
กรุงเทพมหานคร. เอส พี ซี บุ๊คส์.

ณัฐจิรา รัตนชาอุพิชัย. 2545. ปัจจัยที่พยากรณ์การยอมรับนวัตกรรมเทคโนโลยีสารสนเทศของ
พนักงานการไฟฟ้าส่วนภูมิภาค 1 (เชียงใหม่) ภาคเหนือ. การค้นคว้าแบบอิสระ. วิทยา
ศาสตรมหาบัณฑิต สาขาจิตวิทยาอุตสาหกรรมและองค์การ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

ถนอมพร เลหาจรัสแสง. 2543. การวิเคราะห์ความต้องการและการทดสอบการใช้งานของ
เว็บไซต์. คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

ทักษิณา สนวนานนท์. 2539. **พจนานุกรมศัพท์คอมพิวเตอร์สำหรับผู้ปฏิบัติงาน** (Online)

<http://pirun.ku.ac.th/~b5013336/page2.html>, 10 กรกฎาคม 2554.

บุญลักษณ์ เอี่ยมสำอางค์ เกื้อกมล พุกษประมุข และโสภิต พิทักษ์. 2545

ภาษาไทยหลักการใช้ภาษาและการใช้ภาษา ม.4. กรุงเทพฯ: อักษรเจริญทัศน์.

ประชาชาติธุรกิจออนไลน์. 2553. **วัยรุ่นจีนใช้มือถือเชื่อมชีวิตติดเน็ต** (Online).

http://www.prachachat.net/news_detail.php?newsid=1272366335&groupid=04&catid=00, 27 เมษายน 2553.

ไพรัช รัชชพงษ์. 2537. **ทฤษฎีและการใช้งานไมโครโปรเซสเซอร์และไมโครคอมพิวเตอร์.**

กรุงเทพมหานคร. ซีเอ็ดยูเคชั่น.

พันจันทร์ ธนวัฒน์เสถียร. 2546. **Internet step by step.** พิมพ์ครั้งที่ 24. กรุงเทพมหานคร.

ซัคเซสมิเดีย.

พันจันทร์ ธนวัฒน์เสถียร. 2543. **Internet Explorer Chat & ICQ.** กรุงเทพมหานคร.

ซัคเซสมิเดีย.

พัชรี ไชยฤกษ์. 2545. **การศึกษาพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของนักศึกษาระดับปริญญาตรี**

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี. วิทยานิพนธ์ครุศาสตร

อุตสาหกรรมมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ,

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี.

ไพโรจน์ ไหววนิชกิจ. 2545. **การเติบโตของตลาดโทรศัพท์เคลื่อนที่ไทย** (Online).

<http://www.siamphone.com/news/article/2004/00001.htm#2>, 7 มิถุนายน 2554.

ผองจิต ผาภูมิ. 2546. “การติดคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตและแนวทางการป้องกัน”. วารสาร

สุขภาพจิตแห่งประเทศไทย 11.

นิรันดร ทนงศักดิ์มนตรี. 2543. **WAP The World In Your Hand** ย่อโลกไว้ในมือคุณ.
กรุงเทพมหานคร: ซีเอ็ดยูเคชั่น.

นรินทร์รัตน์ ศรีสันดา. 2550. **วิธีการใช้งานอินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์มือถือโดยตรง (Online).**
<http://school.obec.go.th/krunarinrat/internet/kantorrabob.html>, 6 มิถุนายน 2554.

มูลนิธิสถาบันครอบครัวไทย. 2550. **วันหนึ่งเพื่อลูกรัก อดเปรี้ยวไว้กินหวาน (Online).**
<http://www.ThisFamily.org>, 2 กรกฎาคม 2554.

วรางคณา ศรีเจริญ. 2546. **สภาพ ปัญหาและความสามารถในการใช้งานเทคโนโลยีสารสนเทศของนิสิตใน มหาวิทยาลัยบูรพา. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีทางการศึกษา. บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยบูรพา.**

สิทธิชัย ประสานวงศ์. 2540. **Internet ปฏิบัติด้วย Netscape Communicater 4.**
กรุงเทพมหานคร. ซอฟท์เพรส.

สุชา จันท์เอม. 2540. **จิตวิทยาพัฒนาการ. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพมหานคร. ไทยวัฒนาพานิช.**

สุพัตรา สุภาพ. 2541. **สังคมวิทยา. พิมพ์ครั้งที่ 20. กรุงเทพมหานคร. ไทยวัฒนาพานิช.**

สุชา จันท์เอม และ สุรางค์ จันท์เอม. 2521. **จิตวิทยาวัยรุ่น. พิมพ์ครั้งที่ 7. กรุงเทพมหานคร. แพร์พิทยา.**

สำนักงานสถิติแห่งชาติ. 2553. **สรุปผลที่สำคัญสำรวจการมีการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือน พ.ศ.2553. กรุงเทพมหานคร. ธนาเพรส.**

สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ. 2550. **วัยรุ่นไทยใช้โทรศัพท์มือถือในทางที่ผิด (Online).** <http://www.thaihealth.or.th/healthcontent/article/4534>, 3 มิถุนายน 2551.

- สำนักงานเขตกรุงเทพมหานคร. 2553. **เขตกรุงเทพมหานคร จำนวน 50 เขต** (Online).
<http://www.bangkok.go.th/th/page/?80-%C5%D4%E9%A7%A4%EC>, 5 กรกฎาคม 2554.
- ศุทธฤทัย เชิญขวัญมา และคณะ. 2546. **การศึกษาพฤติกรรมการใช้เวลาว่างในการทำกิจกรรมนันทนาการและการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ตอนปลายในโรงเรียนสังกัดกรมสามัญศึกษา ในเขตกรุงเทพมหานคร. รายงานการวิจัย. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.**
- ศรัณย์ธร ศศิธนากรแก้ว. 2547. **การรับรู้และการยอมรับศูนย์บริการสารสนเทศชุมชนในชุมชนชนบทไทย.วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชานิเทศศาสตร์, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.**
- อนุโชต วุฒิพรพงษ์ และ พันธุ์เทพ แก้วมงคล. 2543. **สร้าง WAP ด้วย WML script. กรุงเทพมหานคร. อินโฟเพรส.**
- Burk, J. 1996. **Lerning the internet.** Newyork. London. Neal-schumann.
- Brown, K., S.W Campbell and R. Ling. 2011. **Mobile phones Bridging the digital divide for teens in the US.** Future internet.
- Chung Tsai, C., S.J. Sunny, K. Lin and M. Jung Tsai. 2001. **Developing an Internet Attitude Scale for high school student.** Computer & Education 37.
- Donner, J., S. Gitau and G. Marsden. 2011. **Exploring mobile-only internet use: results of a training study in urban South Africa.** International Journal of Communication.
- Davis, F.D., R.P. Bagozzi and P. R. Warshaw. 1992. "Extrinsic and intrinsic motivation to use computers in the workplace". **Journal of Applied Social Psychology.** vol. 22. no. 14.

- Igbaria, T. Guimaraes and G. B. Davis. 1995. "Testing the Determinants of Microcomputer Usage Via a Structural Equation Model". **Journal of Management Information Systems**.
- Igbaria, M., N. Zinatelli, P. Cragg and A.L.M. Cavaye. 1997. **Personal Computing Acceptance Factors in Small Firms: A Structural Equation Model**. Management Information Systems Quarterly.
- Juniper Research. 2007. (Cited) Brown S.W and Ling R. 2011. **Mobile phones Bridging the digital divide for teens in the US**. Future internet.
- Martin, O. 1996. **Internet addiction : a new disorder enters the medical lexicon**. CMAJ.
- Lederer, A., D. Maupin, M. Sena. and Y. Zhuang. 2000. **The Technology Acceptance Model and the world Wide Web**. Decision Support System.
- Liao, Z. and R. Landry. 2000. **An empirical study on organizational acceptance of new information systems in a commercial bank environment**. Proceedings of the 33rd Hawaii International Conference on System Sciences – 2000.
- Ling, R. 2010. **Texting as life phase medium**. J.Comput .Mediat. Commun.
- Morgan, S. 2009. **Apple 2-3 years A head of competition with iPhone** (Online).
http://www.macobserver.com/tmo/article/morgan_stanley_apple_2-3_years_ahead_of_competition_with_iphone/ , December. 16 2009.
- Ronald, E.R. and E.K. James. 2003. **Comparing internet and mobile phone usage: digital divides of usage, adoption, and dropouts**. Telecommunications Policy 27.
- Rowley, J. 1998. **The electric library**. 4 th ed. London. Library association.

Susannah, F., Z. Kathryn and A. Smith. 2009. **Twitter and Status Updating**, Fall 2009. Pewinternet and American life project.

Succi, M. J. and Z. D. Walter. 1999. **Theory of User Acceptance of Information Technologies: An Examination of Health Care Professionals**. Paper presentt the The 32nd Hawaii International Conference on System Sciences, Hawaii. USA.

Szajna, B. 1996. **Empirical Evaluation of the Revised Technology Acceptance Model**. Management Science 42.

Wallach, D. 2011. **Smartphone Security : Trends and Predictions**. Rice University.

Yilmaz, M.B. and F. Orhan. 2010. **The use of Internet by high school students for educational purposes in respect to their learning approaches**. Procedia Social and Behavioral Sciences 2.



แบบสอบถาม

เรื่อง

การยอมรับและพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร

คำชี้แจง

แบบสอบถามนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์ระดับมหาบัณฑิตศึกษา สาขาวิชานิเทศศาสตร์และสารสนเทศ คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ เพื่อศึกษาถึงการยอมรับการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานครแบบสอบถามนี้ประกอบด้วยคำถาม 5 ส่วน คือ

- ส่วนที่ 1 คำถามเกี่ยวกับลักษณะทางประชากรของผู้ตอบแบบสอบถาม
- ส่วนที่ 2 คำถามเกี่ยวกับการรับรู้คุณลักษณะของอินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ
- ส่วนที่ 3 คำถามเกี่ยวกับการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงต่อการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ
- ส่วนที่ 4 คำถามเกี่ยวกับเจตคติเชิงพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ
- ส่วนที่ 5 คำถามเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ

ผู้วิจัยใคร่ขอความร่วมมือในการตอบแบบสอบถามให้ครบทุกข้อตามความเป็นจริง เพื่อที่จะนำผลที่ได้ไปใช้ประโยชน์ทางการศึกษาและวางแผนนโยบายต่อไป ซึ่งข้อมูลจากการตอบแบบสอบถามนั้น ผู้วิจัยจะทำการเก็บไว้เป็นความลับ และจะนำเสนอผลการวิจัยนี้ในผลของภาพรวมเท่านั้น

ขอขอบคุณท่านที่สละเวลาในการทำแบบสอบถาม

พชร แก้วเขียว

นิสิตศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชานิเทศศาสตร์และสารสนเทศ

คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

ส่วนที่ 1 คำถามเกี่ยวกับลักษณะทางประชากรของผู้ตอบแบบสอบถาม

โปรดทำเครื่องหมาย / ในช่องที่ตรงกับความเห็นของท่าน

1. เพศ
() ชาย () หญิง

2. อายุ.....ปี

3. รายรับจากครอบครัว (เฉลี่ยต่อเดือน)
() 1. 0 – 3000 บาท () 3. 6001- 9000 บาท
() 2. 3001-6000 บาท () 4. 9001 บาทขึ้นไป

4. รายได้ต่อเดือนของครอบครัว (รวมรายได้ทุกประเภท).....บาท

ส่วนที่ 2 การรับรู้คุณลักษณะของอินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ

คำชี้แจง โปรดตอบแบบสอบถามต่อไปนี้ โดยทำเครื่องหมาย (/) ลงในหัวข้อที่ตรงกับสภาพความเป็นจริงของท่านมากที่สุด โปรดเลือก 1 คำตอบ

6. การรับรู้ถึงประโยชน์

หมายถึง สิ่งที่เป็นผลดีหรือเป็นคุณ ผลที่ได้ตามต้องการ ตีสมกับที่คิดมุ่งหมายไว้
โปรดทำเครื่องหมาย / ในช่องที่ตรงกับความเห็นของท่าน

รายการ	ระดับความคิดเห็น				
	เห็นด้วย อย่างยิ่ง	เห็นด้วย	เฉยๆ	ไม่เห็น ด้วย	ไม่ เห็น ด้วย อย่าง ยิ่ง
1. อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ ช่วยให้ การทำงาน / การเรียนของท่านทำได้ง่ายขึ้น กว่าวิธีแบบเดิมๆ					
2. อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ สะดวก กว่าการใช้อินเทอร์เน็ตบนคอมพิวเตอร์					
3. อินเทอร์เน็ตบน โทรศัพท์มือถือ ช่วยให้ ท่านหาข้อมูลเพื่อใช้ในการเรียน ได้เร็วกว่า วิธีอื่นๆ					
4. ท่านได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลินจาก การใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ					
5. บริการต่างๆบนอินเทอร์เน็ตบน โทรศัพท์มือถือทำให้ชีวิตประจำวันของท่าน สะดวกสบายขึ้น					
6. อินเทอร์เน็ตบนมือถือสะดวกต่อการพกพา กว่าคอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ และ โน้ตบุ๊ก					
7. อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ เป็น สิ่งจำเป็นในการทำงาน / การเรียนของท่าน					
8. อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือช่วยให้เพิ่ม ปฏิสัมพันธ์ระหว่างท่านกับกลุ่มคนที่ใช้ อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ ด้วยกัน เช่น มีเพื่อนใหม่ๆ					

7. การรับรู้ถึงความง่ายในการใช้ / ความซับซ้อน

หมายถึง การใช้งานที่เข้าใจง่ายไม่ซับซ้อน ไม่ใช้เวลาในการศึกษาการใช้งานนาน

โปรดทำเครื่องหมาย / ในช่องที่ตรงกับความเห็นของท่าน

คำชี้แจง โปรดตอบแบบสอบถามต่อไปนี้ โดยทำเครื่องหมาย (/) ลงในหัวข้อที่ตรงกับสภาพความเป็นจริงของท่านมากที่สุด โปรดเลือก 1 คำตอบ

รายการ	ระดับความคิดเห็น				
	เห็นด้วยอย่างยิ่ง	เห็นด้วย	เฉยๆ	ไม่เห็นด้วย	ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง
1. รูปแบบลักษณะการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือสะดวกต่อการใช้งาน					
2. วันและเวลาในการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือสะดวกต่อการใช้งานของท่าน					
3. ช่องทางการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต (EDGE /WiFi) เพียงพอต่อการใช้งานของท่าน					
4. การเรียนรู้การใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือเป็นเรื่องยากสำหรับท่าน					
5. ภาษาที่ใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือส่วนใหญ่เป็นภาษาอังกฤษซึ่งยากต่อการเข้าใจ					
6. การเรียนรู้การใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือต้องใช้ระยะเวลาในการเรียนรู้					
7. ท่านไม่มีเวลามากพอในการเรียนรู้การใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ					

ส่วนที่ 3 การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ

8. แบบวัดความเชื่อเกี่ยวกับบุคคลและกลุ่มบุคคลที่มีอิทธิพลต่อการยอมรับและพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย (/) ในช่องที่ตรงกับความเห็นของท่าน

รายการ	ระดับความคิดเห็น				
	เห็นด้วยอย่างยิ่ง	เห็นด้วย	เฉยๆ	ไม่เห็นด้วย	ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง
1. <u>คนรัก (แฟน)</u> ของท่านใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ ทำให้ท่านอยากใช้ตามไปด้วย					
2. <u>พ่อ / แม่ (รวมถึง ผู้ปกครอง)</u> ของท่านใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ ทำให้ท่านอยากใช้ตามไปด้วย					
3. <u>พี่ / น้อง</u> ของท่านใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ ทำให้ท่านอยากใช้ตามไปด้วย					
4. <u>เพื่อน</u> ของท่านใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ ทำให้ท่านอยากใช้ตามไปด้วย					
5. <u>ครู/อาจารย์</u> ของท่านใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ ทำให้ท่านอยากใช้ตามไปด้วย					

ส่วนที่ 4 . เจตนาเชิงพฤติกรรมต่อการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ

หมายถึง เป็นความรู้สึกต่อพฤติกรรมที่จะกระทำ ซึ่งเป็นการตัดสินใจว่าการกระทำนั้น ดี หรือ ไม่ดี เป็นต้น

9. แบบวัดเจตนาเชิงพฤติกรรมต่อการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย (/) ในช่องที่ตรงกับความเห็นของท่าน

ข้อความ	เห็นด้วย อย่างยิ่ง	เห็น ด้วย	ไม่แน่ใจ	ไม่เห็น ด้วย	ไม่เห็น ด้วยอย่าง ยิ่ง
1. ท่านมีความตั้งใจใช้อินเทอร์เน็ตบน โทรศัพท์มือถือมากกว่าการใช้ อินเทอร์เน็ต ด้วยวิธีอื่นๆ เช่น ใช้ผ่าน Notebook คอมพิวเตอร์					
2. อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือมีความ น่าสนใจ มากกว่าการใช้โดยวิธีอื่นๆ					
3. ท่านใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือด้วย ความเต็มใจ					
4. ท่าน จะเลือกใช้อินเทอร์เน็ตบน โทรศัพท์มือถือ ก่อนเป็นอันดับแรก ถ้ามีการใช้ งานเกี่ยวกับอินเทอร์เน็ต					
5. อื่นๆ ระบุ					

ส่วนที่ 5 พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ

คำชี้แจง โปรดตอบแบบสอบถามต่อไปนี้ โดยทำเครื่องหมาย (/) ลงในหัวข้อที่ตรงกับสภาพความเป็นจริงของท่านมากที่สุด โปรดเลือก 1 คำตอบ

10. พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ

รายการ	ระดับความคิดเห็น				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1. ท่านใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือเพื่อใช้งาน Website (เว็บไซต์)					
2. ท่านใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือเพื่อใช้โปรแกรมสังคมออนไลน์ เช่น Facebook Twitter					
3. ท่านใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือเพื่อใช้โปรแกรมการสนทนา เช่น Whatsapp , MSN , Skype , Viber ,BB chat					
4. ท่านใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือเพื่อใช้เล่นเกมส์					
5. ท่านใช้อินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือเพื่อใช้ GPRS ในการนำทางหรือหาจุดตำแหน่งแผนที่					
6. อื่นๆ ระบุ.....					

11. สถานที่ที่ท่านชอบเล่นชอบอินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ มากที่สุด

- () 1. บ้าน () 3. ห้างสรรพสินค้า
() 2. โรงเรียน / มหาวิทยาลัย () 4. อื่นๆ โปรดระบุ.....

12. เพราะเหตุใดท่านถึงชอบเล่นอินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ ในสถานที่นั้น

- () 1. สัญญาณเร็ว () 3. สะดวก
() 2. ไม่เสียค่าใช้จ่าย () 4. อื่นๆ ระบุ.....

13. ระยะเวลาในการเล่นอินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือเฉลี่ยแต่ละครั้ง (เลือกตอบเพียง 1 ข้อเท่านั้น)

- () 1. น้อยกว่า 1 ชั่วโมง () 3. 3-4 ชั่วโมง
() 2. 1-3 ชั่วโมง () 4. มากกว่า 4 ชั่วโมงขึ้นไป

14. ช่วงเวลาที่ท่านนิยมเล่นอินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือมากที่สุด(เลือกตอบเพียง 1 ข้อเท่านั้น)

- () 1. 8.01 – 12.00 น. () 4. 20.01 – 24.00 น.
() 2. 12.01 – 16.00 น. () 5. 00.01 – 8.00 น.
() 3. 16.01 – 20.00 น.

15. ค่าใช้จ่ายที่ท่านใช้ไปกับการเล่นอินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือเฉลี่ยต่อเดือน (ค่าชั่วโมงอินเทอร์เน็ต , แพคเกจอินเทอร์เน็ต , ค่าโทรศัพท์) โดยประมาณ

- () 1. น้อยกว่า 50 บาท () 3. 101 – 200 บาท
() 2. 50 – 100 บาท () 4. มากกว่า 200 บาท

16. ท่านมักจะเล่นโปรแกรมอะไรในอินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือ (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- () 1. Facebook () 4. Twitter
() 2. Whatsapp () 5. MSN
() 3. Website () 6. Game
() 7. GPRS () อื่นๆ

17. ท่านเคยใช้อินเทอร์เน็ตผ่านอุปกรณ์ต่างๆ นอกเหนือจากโทรศัพท์มือถือหรือไม่

- () เคย () ไม่เคย

18. หากเคย ท่านใช้อุปกรณ์ใด

- () แท็บเล็ต (Tablet) เช่น I-Pad , Samsung galaxy Tab และอื่นๆ
() คอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ (PC)
() โน้ตบุ๊ก (NoteBook)
() อื่นๆ ระบุ.....

19. ในกรณีที่ ไม่เคย ท่านไม่เคยใช้อินเทอร์เน็ตบนอุปกรณ์ต่างๆนอกเหนือโทรศัพท์มือถือ เพราะเหตุใด

.....
.....
.....

ประวัติการศึกษาและการทำงาน

ชื่อ นามสกุล

นายเพชร แก้วเขียว

วัน เดือน ปี ที่เกิด

วันที่ 23 เดือนเมษายน พ.ศ. 2529

สถานที่เกิด

จังหวัดเพชรบูรณ์

ประวัติการศึกษา

วิทยาศาสตร์บัณฑิต

สาขาวิชาสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา

ปีการศึกษา 2552 มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

