



65030

รายงานการวิจัย

พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักศึกษา
คณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย

Use of social networks behavior of students in Business
Administration Faculty Rajamangala University of
Technology Srivijaya

กัญจณา สุขแก้ว

Guntana Sukkaew

ชัยนันท์ ปัญญาวุฑโฒ

Chainun Panyavoodso

๑๑มกร ๒๕๕๕

๑๑มกร ๒๕๕๕ - ๑๑มิค ๒๕๕๕

๐๐๕ . ๗๔

ก. ๑๑๓

๒๕๕๕

คณะบริหารธุรกิจ

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย

ได้รับการสนับสนุนทุนวิจัยจากมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย

งบประมาณกลางเงินรายได้ประจำปี พ.ศ. ๒๕๕๕

พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักศึกษาคณะบริหารธุรกิจ
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย

กัญธรรมา สุขแก้ว และ ชัยนันท์ ปัญญาวุฒิส

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้ได้สำรวจพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักศึกษาคณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย โดยได้เก็บรวบรวมข้อมูลด้วยวิธีการสุ่มตัวอย่างอย่างเป็นระบบ จากนักศึกษาในคณะบริหารธุรกิจทุกสาขาทุกชั้นปี ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2555 เก็บข้อมูลจากการกลุ่มตัวอย่างจำนวน 548 คน โดยใช้แบบสอบถามความเพื่อวิเคราะห์ความคิดเห็นเกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ตและเครือข่ายสังคมออนไลน์ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) และการทดสอบ t - test (Independence Sample Test)

นักศึกษาที่ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง คิดเป็นร้อยละ 61.7 และเพศชายคิดเป็นร้อยละ 38.3 กิจกรรมที่นักศึกษามักจะทำบนอินเทอร์เน็ตมากที่สุดคือ ใช้อินเทอร์เน็ตในการหาความรู้ในเรื่องที่สนใจมากที่สุด คิดเป็น 100% รองลงมาคือใช้ในการรับและส่ง E-mail 95.6% ตามด้วยการดูหนังฟังเพลงดูละคร 62.2% ตามลำดับ นักศึกษาที่ตอบแบบสอบถามทั้งสิ้น 548 คน คิดเป็นจำนวน 100 % ใช้สื่อสังคมออนไลน์ Facebook ส่วนสื่อสังคมออนไลน์ที่มีระดับการใช้รองลงมาคือ Youtube คิดเป็นร้อยละ 74.6%

กิจกรรมที่นักศึกษามักจะทำบน Social Network คือ การแชท/พูดคุยกับเพื่อน คิดเป็นร้อยละ 25.4 รองลงมาโพสต์รูปภาพและวิดีโอ คิดเป็นร้อยละ 21.2 และแชท/ทำความรู้จักกับเพื่อนใหม่ คิดเป็นร้อยละ 13.7 ตามลำดับ ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ใช้ Social Network เพื่อประโยชน์ทางการศึกษา คิดเป็นร้อยละ 62.4

ความคิดเห็นเกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ตและเครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักศึกษา หัวข้อที่ได้รับคะแนนสูงสุดคือ เครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นเทคโนโลยีที่ปฏิวัติและเปลี่ยนแปลงวิถีชีวิตของท่าน มีค่าเฉลี่ยมากที่สุดคือ $(\bar{X} = 4.22)$ รองลงมาคือหัวข้อท่านใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารที่เป็นประโยชน์ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ $(\bar{X} = 4.20)$ ตามด้วย ท่านสร้างเครือข่ายสังคมออนไลน์ให้เป็นสังคมแห่งการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ย $(\bar{X} = 4.16)$ ซึ่งเท่ากับประเด็นในข้อ เครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นเครือข่ายที่มีประโยชน์ต่อการเรียนรู้ร่วมกัน โดยมีค่าเฉลี่ยที่เท่ากันคือ $(\bar{X} = 4.16)$ ความคิดเห็นเกี่ยวกับ วิจารณ์ญาณในการใช้อินเทอร์เน็ตและสื่อสังคมออนไลน์พบว่านักศึกษามีความคิดเห็นว่า ตนเองมีวิจารณ์ญาณในการใช้สื่ออินเทอร์เน็ตและสังคมออนไลน์ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ $(\bar{X} = 4.12)$ ด้านหัวข้อคุณธรรมและจริยธรรมในการใช้

เครือข่ายสังคมออนไลน์ นักศึกษามีความคิดเห็นต่อคุณธรรมและจริยธรรมในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ($\bar{X} = 3.98$) ด้านความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับ พระราชบัญญัติ ว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 นักศึกษามีความรู้อยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ย ($\bar{X} = 3.90$)

ในประเด็นของข้อคำถามที่เป็นคำถามด้านลบ พบว่า มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากเช่นกัน เช่น ท่านมักเห็นการเผยแพร่ภาพอนาจารหรือไม่เหมาะสมบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต มีค่าเฉลี่ยสูงถึง ($\bar{X} = 4.05$) ตามด้วย ท่านมักให้ข้อมูลส่วนบุคคลที่ไม่ตรงกับข้อเท็จจริงบนโลกอินเทอร์เน็ต มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X} = 4.00$) และ ท่านมักพบเห็นสิ่งผิดกฎหมายบนอินเทอร์เน็ตและเครือข่ายสังคมออนไลน์ มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X} = 3.92$)

ความคิดเห็นของนักศึกษาเกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ตและเครือข่ายสังคมออนไลน์ จำแนกตามเพศ พบข้อมูลที่แสดงให้เห็นความแตกต่างทางความคิดเห็น เช่น ท่านใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อศึกษาค้นคว้าเนื้อหาวิชาที่เรียน, ท่านสร้างเครือข่ายสังคมออนไลน์ให้เป็นสังคมแห่งการแลกเปลี่ยนเรียนรู้, ท่านมีวิจรรย์ญาณในการใช้อินเทอร์เน็ตและสื่อสังคมออนไลน์, ท่านใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการซื้อขายสินค้าและบริการ, ท่านใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อความบันเทิง, เครือข่ายสังคมออนไลน์ทำให้ท่านเสียเวลาในชีวิตประจำวัน, และท่านมักให้ข้อมูลส่วนบุคคลที่ไม่ตรงกับข้อเท็จจริงบนโลกอินเทอร์เน็ต มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ : พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์



กิตติกรรมประกาศ

การจัดทำรายงานการวิจัยเรื่อง พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักศึกษา
คณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี เนื่องจาก
ได้รับการสนับสนุนและความช่วยเหลือจากหลายฝ่ายทั้งอาจารย์และนักศึกษาในคณะบริหารธุรกิจ ผู้วิจัย
ขอขอบคุณทุกท่าน ที่สนับสนุนข้อมูลในการทำวิจัย และ ขอขอบคุณคณะบริหารธุรกิจ ที่
สนับสนุนงบประมาณแผ่นดิน ประจำปี พ.ศ. 2555 ตลอดจนผู้เกี่ยวข้องทุกท่าน ที่ได้ให้คำปรึกษา
และแนวทางในการดำเนินงานวิจัยให้สำเร็จลุล่วง และที่จะขาดมิได้คือครอบครัวและผู้มีพระคุณ
พ่อแม่ผู้ให้ร่างกาย พ่อแม่ครูบาอาจารย์ผู้ให้จิตวิญญาณ สั่งสอนให้พบหนทางอันประเสริฐแห่งชีวิต
ที่แท้จริง

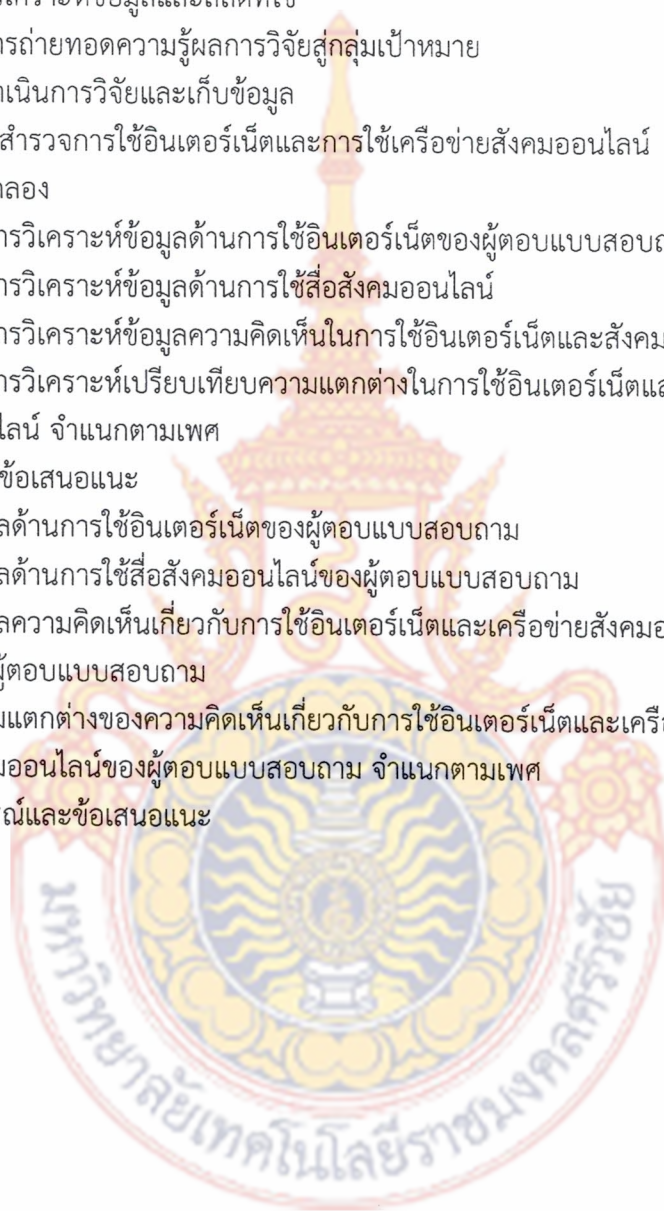
กัญธนา สุขแก้ว
ชยันต์ ปัญญาวุธโส
5 กรกฎาคม 2556



สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	ข
กิตติกรรมประกาศ	ง
สารบัญ	จ
สารบัญตาราง	ช
สารบัญรูป	ซ
บทที่ 1 บทนำ	
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
1.2 วัตถุประสงค์	2
1.3 ขอบเขตของโครงการ	2
1.4 สมมุติฐานของการวิจัย	2
1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	3
บทที่ 2 ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	
2.1 วรรณกรรมและสารสนเทศที่เกี่ยวข้อง	4
2.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์	4
2.3 ข้อดีของเครือข่ายสังคมออนไลน์	6
2.4 ข้อเสียของเครือข่ายสังคมออนไลน์	6
2.5 แนวทางการขับเคลื่อนการเรียนรู้อย่างชาญฉลาด	7
2.6 คุณธรรม จริยธรรม และจรรยาบรรณในการใช้คอมพิวเตอร์	7
2.7 จริยธรรมและคุณธรรมในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศร่วมกัน	10
2.8 จรรยาบรรณสำหรับผู้ใช้อินเทอร์เน็ต(E-mail)	11
2.9 จรรยาบรรณสำหรับผู้สนทนา(Chat)	11
2.10 จรรยาบรรณสำหรับผู้ใช้งานข่าว ระบบสื่อสารอิเล็กทรอนิกส์	11
2.11 จรรยาบรรณการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์	13
2.12 จรรยาบรรณของนักคอมพิวเตอร์	13
2.13 พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์	13
2.14 พระราชบัญญัติข้อมูลข่าวสารราชการ	14
2.15 พระราชบัญญัติคุ้มครองสิทธิส่วนบุคคล	15
2.16 กฎหมายและศีลธรรม	15
2.17 พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์	18
2.18 ความผิดฐานหมิ่นประมาท	19

บทที่ 3	วิธีการดำเนินงาน	
3.1	ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	21
3.2	ตัวแปรที่ศึกษา	25
3.3	การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้	26
3.4	วิธีการถ่ายทอดความรู้ผลการวิจัยสู่กลุ่มเป้าหมาย	26
3.5	วิธีดำเนินการวิจัยและเก็บข้อมูล	27
3.6	แบบสำรวจการใช้อินเทอร์เน็ตและการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์	28
บทที่ 4	ผลการทดลอง	
4.1	ผลการวิเคราะห์ข้อมูลด้านการใช้อินเทอร์เน็ตของผู้ตอบแบบสอบถาม	32
4.2	ผลการวิเคราะห์ข้อมูลด้านการใช้สื่อสังคมออนไลน์	38
4.3	ผลการวิเคราะห์ข้อมูลความคิดเห็นในการใช้อินเทอร์เน็ตและสังคมออนไลน์	46
4.4	ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบความแตกต่างในการใช้อินเทอร์เน็ตและสังคมออนไลน์ จำแนกตามเพศ	48
บทที่ 5	สรุปและข้อเสนอแนะ	
5.1	ข้อมูลด้านการใช้อินเทอร์เน็ตของผู้ตอบแบบสอบถาม	51
5.2	ข้อมูลด้านการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของผู้ตอบแบบสอบถาม	52
5.3	ข้อมูลความคิดเห็นเกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ตและเครือข่ายสังคมออนไลน์ของผู้ตอบแบบสอบถาม	53
5.4	ความแตกต่างของความคิดเห็นเกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ตและเครือข่ายสังคมออนไลน์ของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามเพศ	53
5.5	วิจารณ์และข้อเสนอแนะ	54
บรรณานุกรม		55



สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
3.1	แสดงสถิตินักศึกษา ประจำภาคเรียนที่ 1/2555 ชั้นปีที่ 1	22
3.2	แสดงสถิตินักศึกษา ประจำภาคเรียนที่ 1/2555 ชั้นปีที่ 2	23
3.3	แสดงสถิตินักศึกษา ประจำภาคเรียนที่ 1/2555 ชั้นปีที่ 3	23
3.4	แสดงสถิตินักศึกษา ประจำภาคเรียนที่ 1/2555 ชั้นปีที่ 4	24
3.5	แสดงสถิติจำนวนนักศึกษา ประจำภาคเรียนที่ 1/2555 ทุกชั้นปี	25
3.6	แสดงแผนการดำเนินโครงการวิจัย	27
4.1	จำนวนและร้อยละจำแนกตามเพศ	32
4.2	จำนวนและร้อยละจำแนกตามท่านมักใช้อินเทอร์เน็ตจากสถานที่ใด	33
4.3	จำนวนและร้อยละจำแนกตามท่านใช้อินเทอร์เน็ตผ่านช่องทางใดมากที่สุด	34
4.4	จำนวนและร้อยละจำแนกตามท่านใช้อินเทอร์เน็ตประมาณกี่ชั่วโมงต่อวัน	35
4.5	จำนวนและร้อยละจำแนกตามการทำกิจกรรมใดบ้างบนอินเทอร์เน็ต	36
4.6	จำนวนและร้อยละจำแนกตามท่านมีโฮมเพจหรือเว็บไซต์เป็นของตนเองหรือไม่	37
4.7	จำนวนและร้อยละจำแนกตาม Social Network ที่มี Account	38
4.8	จำนวนและร้อยละจำแนกตาม Social Network ที่ใช้เป็นประจำ	39
4.9	จำนวนและร้อยละจำแนกตามนักศึกษาที่มีเว็บบล็อกส่วนตัวหรือไม่	39
4.10	จำนวนและร้อยละจำแนกตามท่านใช้ Social Network กี่ชั่วโมงต่อวัน	40
4.11	จำนวนและร้อยละจำแนกตามกิจกรรมที่ท่านบน Social Network	
4.12	จำนวนและร้อยละจำแนกตามหัวข้อหรือประเด็นหลักๆ ที่ท่านมักจะพูดคุยกันบนสื่อ Social Network	42
4.13	จำนวนและร้อยละจำแนกตามประโยชน์ที่ได้รับจาก Social Network	43
4.14	จำนวนและร้อยละจำแนกตาม Social Network ก่อให้เกิดปัญหาต่อท่านอย่างไรบ้าง	44
4.15	จำนวนและร้อยละจำแนกตามท่านใช้ Social Network เพื่อประโยชน์ทางการศึกษาหรือไม่	45
4.16	ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความคิดเห็นเกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ตและเครือข่ายสังคมออนไลน์	46

สารบัญภาพ

ภาพที่		หน้า
3.1	แสดงวิธีสุมตัวอย่างเป็นระบบ	22
4.1	แสดงการเปรียบเทียบกลุ่มประชากรโดยจำแนกตามเพศ	32
4.2	แสดงการเปรียบเทียบกลุ่มประชากรที่ใช้อินเทอร์เน็ตโดยจำแนกตามสถานที่	33
4.3	แสดงการเปรียบเทียบกลุ่มประชากรที่ใช้อินเทอร์เน็ตโดยจำแนกตามเครื่องมือ	34
4.4	แสดงการเปรียบเทียบกลุ่มประชากรที่ใช้อินเทอร์เน็ตโดยจำแนกตามจำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อวัน	35
4.5	แสดงการเปรียบเทียบจำนวนร้อยละจำแนกตามกิจกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต	36
4.6	แสดงการเปรียบเทียบจำนวนร้อยละจำแนกตามการมีเว็บไซต์ส่วนบุคคล	37
4.7	แสดงการเปรียบเทียบจำนวนร้อยละจำแนกตามกิจกรรมการใช้โซเชียลเน็ตเวิร์ค	38
4.8	แสดงการเปรียบเทียบจำนวนร้อยละจำแนกตาม Social Network ที่นักศึกษาใช้เป็นประจำ	39
4.10	แสดงการเปรียบเทียบจำนวนร้อยละจำแนกตามเวลาที่ใช้ Social Network ต่อวัน	40
4.11	แสดงการเปรียบเทียบจำนวนร้อยละจำแนกตามกิจกรรมที่ทำบน Social Network	41
4.12	แสดงการเปรียบเทียบจำนวนร้อยละจำแนกตามหัวข้อหรือประเด็นหลักๆ ที่นักศึกษามักจะพูดคุยกันบนสื่อ Social Network	42
4.13	แสดงการเปรียบเทียบจำนวนร้อยละจำแนกตามความคิดเห็นเกี่ยวกับประโยชน์ที่นักศึกษาได้รับจากการใช้ Social Network	43
4.14	แสดงการเปรียบเทียบจำนวนร้อยละจำแนกตามความคิดเห็นเกี่ยวกับปัญหาในการใช้ Social Network ของนักศึกษา	44
4.15	แสดงการเปรียบเทียบจำนวนร้อยละจำแนกตามระดับการใช้ Social Network เพื่อประโยชน์ทางการศึกษา	45

บทที่ 1 บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

กรอบนโยบายเทคโนโลยีสารสนเทศ ระยะ พ.ศ. 2554-2563 ของประเทศไทย หรือ IT2010 ได้ถูกใช้เป็นเข็มทิศชี้้นำการพัฒนาเทคโนโลยีสารสนเทศของประเทศไทย ในช่วงทศวรรษแรกของศตวรรษที่ 21 มาจนถึงปัจจุบันเป็นเวลาเกือบ 10 ปี ภายใต้การดำเนินยุทธศาสตร์ 5e's ที่เน้นการพัฒนาและประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในสาขายุทธศาสตร์หลัก 5 ด้าน ได้แก่ E-Government, E-Industry, E-Commerce, E-Education และ E-Society เพื่อยกระดับเศรษฐกิจและคุณภาพชีวิตของประชาชนชาวไทยและนำพาประเทศไทยเข้าสู่สังคมแห่งภูมิปัญญาและการเรียนรู้ [1]

จากการวางกรอบนโยบายและภาพอนาคตด้านเศรษฐกิจและสังคมของประเทศไทยสู่ปี พ.ศ. 2563 ทิศทางการพัฒนาเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ในด้านการศึกษา ให้ความสำคัญกับการปฏิรูปการศึกษา โดยยึดหลักการศึกษาลดชีวิต และการมีส่วนร่วมของสังคมในการจัดการศึกษา มีการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อเชื่อมโยงเครือข่ายข้อมูลของมหาวิทยาลัย เพื่อให้เกิดประโยชน์ในการเรียนการสอนและการวิจัย มีการศึกษาในระบบออนไลน์ ในกรอบนโยบายมุ่งเน้นพัฒนาบุคลากรที่มีความรู้ความสามารถในการสร้างสรรค์และใช้สารสนเทศได้อย่างมีประสิทธิภาพ มีวิจาร์ณญาณและรู้เท่าทัน มีความรู้ความเชี่ยวชาญในระดับมาตรฐานสากล อันจะเป็นการกระตุ้นให้เกิดสังคมหรือชุมชนแห่งการเรียนรู้ออนไลน์ที่สร้างสรรค์ของประเทศไทย มีการเผยแพร่แลกเปลี่ยนเรียนรู้และต่อยอดวิชาการสมัยใหม่จากแนวความคิดหรือความรู้เดิม ซึ่งจะนำไปสู่สังคมแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต

รูปแบบการสื่อสารในลักษณะสังคมเครือข่ายที่เรานิยมเรียกกันว่า (Community Network) หรือ เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network) กำลังได้รับความนิยมจากผู้ทั่วโลก เพราะเป็นสังคมออนไลน์ที่เปิดโอกาสให้เข้าไปใช้เผยแพร่ข้อมูล บทความ รูปภาพ ผลงาน ร่วมพบปะ หรือแสดงความคิดเห็น แลกเปลี่ยนประสบการณ์ร่วมกัน โดยผู้ใช้งานสามารถสร้างเนื้อหาขึ้นมาตามความต้องการและความสนใจของแต่ละบุคคลทำให้เกิดแหล่งข้อมูลจำนวนมาก มีการแชร์รูป แชร์ไฟล์ แลกเปลี่ยนข้อมูลทัศนคติ หรือร่วมกันแก้ปัญหาในสิ่งใดสิ่งหนึ่งร่วมกัน เราจะเรียกเว็บไซต์เหล่านี้ว่า SNS (Social Network Sites) การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์มีทั้งข้อดีและข้อเสียที่มากู้กันอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ ซึ่งถือเป็นเครื่องมืออันทรงพลังของสังคมโลกทั้งในเชิงสร้างสรรค์และการทำลาย จากผลการศึกษาการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักศึกษาสาขา ระบบสารสนเทศ ในมหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์พบว่า ลักษณะการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักศึกษา ส่วนใหญ่เป็นไปเพื่อกิจกรรมด้านการบันเทิง มากกว่าการศึกษาหาความรู้หรือนำมาประกอบการเรียนสอน [7] ผลการศึกษาดังกล่าวแสดงให้เห็นข้อเท็จจริงอันน่าพิจารณาในการพัฒนาช่องทางการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อพัฒนาการศึกษาในสังคมการศึกษาของ

มหาวิทยาลัยในประเทศไทย มีผลการศึกษาในระดับนานาชาติที่ชี้ให้เห็นพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในนักศึกษาที่มีเชื้อชาติ ศาสนา และวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน [2,5] มหาวิทยาลัยในประเทศไทยมีพื้นฐานการศึกษาและเป้าหมายในการผลิตบัณฑิตแตกต่างกันออกไปตามลักษณะเด่นของมหาวิทยาลัยแต่ละพื้นที่ ในมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย มีการจัดการศึกษาเพื่อตอบสนองการศึกษาในท้องถิ่น และนักศึกษามีศาสนาและวัฒนธรรมที่ต่างกักัน การใช้เทคโนโลยีเครือข่ายสังคมออนไลน์ จำเป็นต้องรู้ข้อมูลข้อเท็จจริงเกี่ยวกับความรู้ความเข้าใจ ทักษะคติและพฤติกรรมการใช้ของนักศึกษา เพื่อนำข้อมูลเหล่านั้นมาหาแนวทางพัฒนาและหาวิธีการในการศึกษาการประยุกต์รูปแบบเพื่อการพัฒนาการใช้งานให้เกิดประโยชน์ยิ่งขึ้น ทั้งในแง่ การส่งเสริมสนับสนุนให้เกิดสังคมแห่งการเรียนรู้ สังคมแห่งคุณธรรมจริยธรรม ซึ่งจะเป็นการใช้เทคโนโลยีให้เกิดประโยชน์สูงสุดอย่างคุ้มค่าและถูกต้องโดยแท้จริง

งานวิจัยนี้เป็นการศึกษาหาข้อมูลข้อเท็จจริงเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักศึกษา เพื่อนำข้อมูลที่ได้มาพัฒนาการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network) ให้เป็นช่องทางสนับสนุนการเรียนรู้ และหาแนวทางที่จะขับเคลื่อนการเรียนรู้อย่างชาญฉลาด (Smart Learning) ตามกรอบและนโยบายเทคโนโลยีสารสนเทศของระดับประเทศต่อไป

1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการวิจัย

1. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network) ของนักศึกษาในคณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย
2. เพื่อเสนอแนะแนวทางในการพัฒนาการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักศึกษา ในคณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย

1.3 ขอบเขตของโครงการวิจัย

กำหนดกลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาในคณะบริหารธุรกิจ ทั้ง 4 สาขา ในมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย ซึ่งประกอบไปด้วย สาขาการบัญชี สาขาการตลาด สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ และ สาขาการจัดการ โดยใช้เทคนิคการสุ่มตัวอย่างอย่างง่าย คือเลือกสุ่มหน่วยตัวอย่าง n หน่วย จากประชากร N ของแต่ละสาขา โดยให้กลุ่มตัวอย่างทุกกลุ่ม มีโอกาสถูกเลือกเท่ากัน

1.4 สมมุติฐานของโครงการวิจัย

นักศึกษาใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Networks) เป็นเครื่องมือสื่อสารในชีวิตประจำวัน และมีการประยุกต์ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นเครื่องมือเพื่อเพิ่มช่องทางการศึกษาหาความรู้ในเชิงวิชาการ

1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้ทราบข้อมูลข้อเท็จจริงเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network) ของนักเรียนนักศึกษาในคณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย
2. ได้ทราบถึงประเภทของเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Online) ที่ได้รับความนิยม ของนักเรียนนักศึกษาในคณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย



บทที่ 2

ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 การทบทวนวรรณกรรม/สารสนเทศ (information) ที่เกี่ยวข้อง

อินเทอร์เน็ตและเทคโนโลยีสารสนเทศได้เข้ามาเปลี่ยนแปลงวิถีชีวิตของมนุษย์ ในการดำเนินธุรกิจ และการสื่อสารของคนในสังคม เป็นแหล่งแบ่งปันและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ข้อมูลร่วมกันที่ใหญ่ที่สุดในโลก ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ต ก่อให้เกิดนวัตกรรมใหม่ทางสังคมที่เรียกว่า เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network) อันเป็นเครือข่ายที่มีพื้นที่สาธารณะที่ให้สมาชิกทุกคน ทุกเพศ ทุกวัย ทุกเชื้อชาติและศาสนา ทุกระดับการศึกษา ทุกสาขาอาชีพและทุกกลุ่มสังคม สามารถติดต่อสื่อสารร่วมกันได้ โดยผู้สื่อสารสามารถเขียนเล่าเรื่องราวต่าง ๆ ตามความสนใจของตน เพื่อนำมาแลกเปลี่ยนประสบการณ์ความรู้ร่วมกัน ทั้งบทความ รูปภาพ และวิดีโอ ปัจจุบันนี้เครือข่ายสังคมออนไลน์ได้เติบโตอย่างต่อเนื่องและรวดเร็ว ระดับความนิยมในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ มีการขยายตัวเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องตามลำดับ และเป็นที่น่าสนใจว่า การใช้สื่อทางสังคมออนไลน์จะก่อให้เกิดประโยชน์มากน้อยแค่ไหนต่อระบบการศึกษาหรือสามารถใช้เป็นสื่อส่งเสริมสนับสนุนสังคมแห่งการเรียนรู้ หรือสังคมอุดมปัญญา สังคมแห่งคุณธรรมจริยธรรม เพื่อให้การใช้เทคโนโลยีก่อให้เกิดประโยชน์และคุ้มค่าอย่างแท้จริง

2.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์

Darren Quinn, Liming Chen, Maurice Mulvenna [8] ได้ศึกษาความแตกต่างระหว่างอายุและพฤติกรรมการใช้ Social Network โดยแบ่งกลุ่มผู้ใช้ facebook ที่มีอายุระหว่าง 15-30 ปี และกลุ่มที่อายุ 50 ปีขึ้นไป ผลการศึกษาพบว่าทั้ง 2 กลุ่มนี้มีความแตกต่างในการใช้งานเมื่อวิเคราะห์หัวข้อในการใช้ตามกลุ่มอายุ Rozita Jamili Oskouei [9] ได้วิเคราะห์ความแตกต่างของพฤติกรรมการใช้ Social Network และผลการเรียน โดยศึกษาถึงพฤติกรรมการใช้ทั่วไป และพฤติกรรมการใช้ในระยะเวลาใกล้เคียงและหว่างการสอบ Sabrina Bresciani and Andreas Schmeil [10] ได้นำเสนอแพลตฟอร์มสำหรับการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อสร้างสรรค์สังคมที่ดี เป็นการนำเอาพลังของสื่อยุคใหม่มาใช้ในการสร้างสรรค์ เชิงบวก S. Güzin MAZMAN and Yasemin Koçak USLUEL [11] ได้ศึกษาความแตกต่างระหว่างเพศในการใช้ Social Network โดยใช้แบบสอบถามออนไลน์บนเครือข่าย facebook จำนวน 870 ผู้ใช้ และสามารถแบ่งการใช้ออกเป็น 4 กลุ่มคือ เพื่อสร้างความสัมพันธ์ภายในกลุ่ม, เพื่อพูดคุยกับเพื่อนใหม่, เพื่อจุดมุ่งหมายทางการเรียน และใช้ตามวาระเพื่อจุดมุ่งหมายในการทำสิ่งต่าง ๆ พบความแตกต่างในการใช้งานระหว่างเพศ

เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารผ่านเครือข่าย กำลังเป็นที่นิยมและมีอัตราการขยายตัวอย่างต่อเนื่อง การพัฒนาของโลกเวปต์ไวด์เว็บ (World Wide Web; WWW) ในยุคแรกเริ่มจาก Web 1.0 ซึ่งมีลักษณะเป็น Static Web ที่มีการนำเสนอข้อมูลทางเดียว (one-way

communication) ด้วยการแปลงข้อมูลข่าวสารให้อยู่ในรูปของดิจิทัล (Digital) เช่น หนังสือพิมพ์ นิตยสาร หรือการโฆษณาตามหน้าเว็บไซต์ โดยผู้ใช้สามารถอ่านและรับรู้ข้อมูลได้โดยไม่สามารถเข้าร่วมในการสร้างข้อมูลได้ ในยุคที่ 2 ของเทคโนโลยีเว็บคือ Web 2.0 เป็นยุคที่ทำให้อินเทอร์เน็ตมีศักยภาพในการใช้งานเพิ่มขึ้น โดยเน้นให้ผู้ใช้มีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์ (Co-Creation) ข้อมูลและความคิดเห็นลงบนเว็บไซต์ร่วมกัน สามารถโต้ตอบกับข้อมูลที่อยู่บนเว็บไซต์แบบอินเตอร์แอคทีฟ (Interactivity) ได้ ซึ่งเว็บไซต์มีลักษณะเป็น Dynamic Web ทำให้ผู้ใช้สามารถสร้างเนื้อหา (Content) แลกเปลี่ยน และกระจายข้อมูลข่าวสารถึงกันได้ การพัฒนาของเว็บ 2.0 ทำให้มีการสื่อสารแบบสองทาง (Two-way Communication) ซึ่งช่วยสร้างความสัมพันธ์ (Relationship) ระหว่างกลุ่มผู้ใช้งานเกิดเป็นเครือข่ายทางสังคม (Social Network) บนโลกออนไลน์ ผู้ใช้สามารถเชื่อมโยงถึงกันได้ทั่วโลกอย่างไม่มีที่สิ้นสุด กลายเป็นเครือข่ายทางสังคมเสมือนจริง (Virtual Communities) ซึ่งเป็นสังคมหนึ่งบนโลกของอินเทอร์เน็ต ที่ผู้คนหันมาให้ความนิยม การพัฒนาของเว็บ Web 2.0 ไปสู่ยุคเว็บ Web 3.0 หรือ Semantic Web ได้ปรับปรุงข้อเสียของเว็บ 2.0 ทำให้กระแสความนิยมของ Social Network มีการเติบโตอย่างต่อเนื่อง

การสำรวจความนิยมของการใช้ Social Network ในประเทศไทย ซึ่งศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ (NECTEC) ได้ทำการสำรวจกลุ่มผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทยผ่านออนไลน์ จำนวน 14,809 คน ในช่วงเดือน สิงหาคม-กันยายน 2551 พบว่า Hi5 เป็นเว็บที่ได้รับความนิยมมากที่สุด มีผู้ใช้งานสูงถึง 47.5% เฉลี่ย 3-5 ครั้งต่อสัปดาห์ และ 69.7% มีบล็อก (Blog) เป็นของตัวเอง ส่วน วิกิพีเดีย (Wikipedia) เป็นเว็บไซต์ที่มีการใช้งานรองลงมาคือ 14.4% You Tube 12.6% และ Myspace 3.8% ตามลำดับ จากข้อมูลทางสถิติเห็นว่า Hi5 เป็น Social Network Website ที่ติดอันดับของโลกรวมถึงในสังคมไทยและมีผลกระทบมากมายซึ่งผู้ใช้ในสังคมควรต้องรู้ให้เท่าทัน

เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network) ได้สร้างปรากฏการณ์อย่างมากมายในสังคมทั้งในด้านบวกและด้านลบ เว็บไซต์ในลักษณะ Social Network เป็นจำนวนมาก จึงขอจำแนกประเภทของ Social Network ตามหมวดหมู่ 6 ประเภท ดังนี้ [1]

1. ประเภทแหล่งข้อมูลหรือความรู้ (data/knowledge) ที่เห็นได้ชัดเจนเช่น wikipedia, google earth, answers, digg, bittorrent ฯลฯ เป็นต้น
2. ประเภทเกมออนไลน์ (online games) ที่นิยมมาก เช่น SecondLife, Audition, Ragnarok, Pangya ฯลฯ เป็นต้น
3. ประเภทสร้างเครือข่ายทางสังคม (community) เพื่อเป็นการหาเพื่อนใหม่ สร้างและแลกเปลี่ยนประสบการณ์ร่วมกัน เช่น Hi5, Facebook, MySpace, MyFriend ฯลฯ เป็นต้น

4. ประเภทภาพถ่าย (photo management) สามารถฝากภาพออนไลน์ได้โดยไม่เปลืองฮาร์ดดิสก์ส่วนตัว อีกทั้งยังสามารถแชร์ภาพหรือซื้อขายภาพกันได้อย่างง่ายดาย เช่น Flickr, Photoshop Express, Photobucket ฯลฯ เป็นต้น

5. ประเภทสื่อ (media) ไม่ว่าจะเป็นฝาก โปสต์ หรือแบ่งปันภาพ คลิปวิดีโอ ภาพยนตร์ เพลง ฯลฯ เช่น YouTube, imeem, Bebo, Yahoo Video, Ustream.tv ฯลฯ เป็นต้น

6. ประเภทซื้อ-ขาย (business/commerce) เป็นการทำธุรกิจทางออนไลน์ที่ได้รับความนิยมมากเช่น Amazon, eBay, Tarad, Pramool ฯลฯ แต่เว็บไซต์ประเภทนี้ยังไม่ถือว่าเป็น Social Network ที่แท้จริงเนื่องจากมิได้เปิดโอกาสให้ผู้ให้บริการแชร์ข้อมูลกันได้หลากหลาย นอกจากการสั่งซื้อและคอมเมนต์สินค้าเป็นส่วนใหญ่

7. ประเภทอื่น ๆ ที่ไม่สามารถจัดเข้าใน 6 ประเภท

2.3 ข้อดีของการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์

1. สามารถแลกเปลี่ยนข้อมูลความรู้ในสิ่งที่สนใจร่วมกันได้
2. เป็นคลังข้อมูลความรู้ขนาดย่อมเพราะเราสามารถเสนอและแสดงความคิดเห็น แลกเปลี่ยนความรู้ หรือตั้งคำถามในเรื่องต่างๆ เพื่อให้บุคคลอื่นที่สนใจหรือมีคำตอบได้ช่วยกันตอบ
3. ประหยัดค่าใช้จ่ายในการติดต่อสื่อสารกับคนอื่น สะดวกและรวดเร็ว
4. เป็นสื่อในการนำเสนอผลงานของตนเอง เช่น งานเขียน รูปภาพ วิดีโอต่างๆ เพื่อให้ผู้อื่นได้เข้ามารับชมและแสดงความคิดเห็น
5. ใช้เป็นสื่อในการโฆษณา ประชาสัมพันธ์ หรือบริการลูกค้าสำหรับบริษัทและองค์กรต่างๆ ช่วยสร้างความเชื่อมั่นให้ลูกค้า
6. ช่วยสร้างผลงานและรายได้ให้แก่ผู้ใช้งาน เกิดการจ้างงานแบบใหม่ๆ ขึ้น

2.4 ข้อเสียของการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์

1. เว็บไซต์ให้บริการบางแห่งอาจเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวมากเกินไป หากผู้ใช้บริการไม่ระมัดระวังในการกรอกข้อมูล อาจถูกผู้ไม่หวังดีนำมาใช้ในทางเสียหาย หรือละเมิดสิทธิส่วนบุคคลได้
2. Social Network เป็นสังคมออนไลน์ที่กว้าง หากผู้ใช้รู้เท่าไม่ถึงการณ์หรือขาดวิจารณญาณ อาจโดนหลอกลวงผ่านอินเทอร์เน็ต หรือการนัดเจอกันเพื่อจุดประสงค์ร้ายตามที่เห็นข่าวตามหน้าหนังสือพิมพ์
3. เป็นช่องทางในการถูกละเมิดลิขสิทธิ์ ขโมยผลงาน หรือถูกแอบอ้าง เพราะ Social Network Service เป็นสื่อในการเผยแพร่ผลงาน รูปภาพต่างๆ ของเราให้บุคคลอื่นได้ดูและแสดงความคิดเห็น

- ข้อมูลที่ต้องกรอกเพื่อสมัครสมาชิกและแสดงบนเว็บไซต์ในรูปแบบ Social Network ยากแก่การตรวจสอบว่าจริงหรือไม่ ดังนั้นอาจเกิดปัญหาเกี่ยวกับเว็บไซต์ที่กำหนดอายุการสมัครสมาชิก หรือการถูกลอกโดยบุคคลที่ไม่มีตัวตนได้

2.5 แนวทางการขับเคลื่อนการเรียนรู้อย่างฉลาด (Smart Learning)

- จัดให้มีโครงสร้างพื้นฐานสารสนเทศที่กระจายอย่างทั่วถึงและเท่าเทียม
- เสริมสร้างความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการใช้ ICT เพื่อการเรียนรู้แก่ประชาชนในทุกระดับ โดยอบรมทักษะในการใช้ ICT และการประยุกต์ใช้ รวมทั้งการพัฒนาสื่อ ICT เพื่อการเรียนรู้ให้กับบุคลากรทางการศึกษาอย่างต่อเนื่อง
- ส่งเสริมการสร้างและประยุกต์ใช้นวัตกรรม และสื่อดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ในทุกระดับ รวมถึงการศึกษาตามอัธยาศัย
- กระตุ้นให้เกิดชุมชนสังคมเรียนรู้ออนไลน์ที่สร้างสรรค์ของประเทศไทย

2.6 คุณธรรม จริยธรรม และจรรยาบรรณในการใช้คอมพิวเตอร์

คุณธรรม (Moral / Virtue)

คุณธรรม คือ คุณ + ธรรมะ คุณงามความดีที่เป็นธรรมชาติ ก่อให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองและ สังคม ซึ่งรวมสรุปคือ สภาพคุณงาม ความดี คุณธรรม เป็น ความดีงามในจิตใจที่ทำให้บุคคลประพฤติดี ผู้มีคุณธรรมเป็นผู้มีความเคยชินในการประพฤติดีด้วยความรู้สึกในทางดีงาม คุณธรรมเป็นสิ่งที่ตรงกันข้ามกับกิเลสซึ่งเป็นความไม่ดีในจิตใจ ผู้มีคุณธรรมจึงเป็นผู้ที่ไม่มาก ด้วยกิเลสซึ่งจะได้รับการยกย่องว่าเป็นคนดี

คุณธรรม (Virtue) แนวความคิดที่ดีเป็นตัวบังคับให้ประพฤติดี

- สภาพคุณงามความดีทางความประพฤติและจิตใจ
- จริยธรรมที่แยกเป็นรายละเอียดแต่ละประเภท หากประพฤติปฏิบัติอย่างสม่ำเสมอ ก็จะเป็นสภาพคุณงามความดีทางความประพฤติและจิตใจของผู้นั้น

จริยธรรม (Ethics)

จริยธรรม = จริย + ธรรมะ คือ ความประพฤติที่เป็นธรรมชาติ เกิดจากคุณธรรมในตัวเองก่อให้เกิดความสงบเรียบร้อยในสังคม ข้อควรประพฤติปฏิบัติ จริยธรรม หมายถึง ความเป็นผู้มีจิตใจสะอาด บริสุทธิ์ เสียสละหรือประพฤติดีงาม

จรรยาบรรณ

จรรยาบรรณ หมายถึง มาตรฐานในการตัดสินใจที่จะประพฤติปฏิบัติอย่างมีคุณธรรม ในการปฏิบัติหน้าที่ต่าง ๆ ที่แต่ละคนในสังคมต้องรับผิดชอบ ซึ่งมาตรฐานนั้นอาจจะได้มาจากระเบียบ ข้อบังคับ ค่านิยมของสังคม จารีตประเพณีขนบธรรมเนียม รวมทั้งจากการศึกษาและประสบการณ์การเรียนรู้

จรรยาบรรณ เป็นสิ่งที่ทำให้สังคมอินเทอร์เน็ตเป็นระเบียบความรับผิดชอบต่อสังคมเป็นเรื่องที่จะต้องปลูกฝังกฎเกณฑ์ของแต่ละเครือข่ายจึงต้องมีการวางระเบียบเพื่อให้การดำเนินงานเป็นไปอย่างมีระบบและเอื้อประโยชน์ซึ่งกันและกัน บางเครือข่ายมีบทลงโทษและจรรยาบรรณที่ชัดเจน เพื่อช่วยให้สังคมสงบสุขและหากการละเมิดรุนแรงกฎหมายก็จะเข้ามามีบทบาทได้ เช่นกัน

Software

ความสำคัญของจรรยาบรรณ

ผู้ประกอบการหรือนักธุรกิจ เป็นผู้ประกอบอาชีพที่มีบทบาทสำคัญในการพัฒนาสังคมและเศรษฐกิจ ดังนั้น นักธุรกิจจึงจำต้องปฏิบัติตนให้เป็นแบบอย่างที่ดี เพื่อให้เกิดความศรัทธาและเกิดการยอมรับของสังคมต่อวิชาชีพนี้

จริยธรรมคอมพิวเตอร์ เป็นหลักเกณฑ์ที่ประชาชนตกลงร่วมกันเพื่อใช้เป็นแนวทางในการปฏิบัติร่วมกัน สำหรับตัวอย่างของการกระทำที่ยอมรับกันโดยทั่วไปว่าเป็นการกระทำที่ผิดจริยธรรม เช่น

1. การใช้คอมพิวเตอร์ทำร้ายผู้อื่นให้เกิดความเสียหายหรือก่อความรำคาญ
2. การใช้คอมพิวเตอร์ในการขโมยข้อมูล
3. การเข้าถึงข้อมูลหรือคอมพิวเตอร์ของบุคคลอื่นโดยไม่ได้รับอนุญาต
4. การละเมิดลิขสิทธิ์ซอฟต์แวร์

โดยทั่วไปเมื่อพิจารณาถึงจริยธรรมเกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และสารสนเทศแล้ว จะกล่าวถึงใน 4 ประเด็น ที่รู้จักกันในลักษณะตัวย่อว่า PAPA ประกอบด้วย

- 4.1 ความเป็นส่วนตัว (Information Privacy)
- 4.2 ความถูกต้อง (Information Accuracy)
- 4.3 ความเป็นเจ้าของ (Intellectual Property)
- 4.4 การเข้าถึงข้อมูล (Data Accessibility)

4.1. ความเป็นส่วนตัว (Information Privacy)

ความเป็นส่วนตัวของข้อมูลและสารสนเทศโดยทั่วไป หมายถึง สิทธิที่จะอยู่ตามลำพังและเป็นสิทธิที่เจ้าของสามารถที่จะควบคุมข้อมูลของตนเองในการเปิดเผยให้กับผู้อื่นสิทธินี้ใช้ได้ครอบคลุมทั้งปัจเจกบุคคล กลุ่มบุคคล และองค์กรต่างๆปัจจุบันมีประเด็นเกี่ยวกับความเป็นส่วนตัวที่เป็นข้อหน้าสังเกตดังนี้

1. การเข้าไปดูข้อความในจดหมายอิเล็กทรอนิกส์และการบันทึกข้อมูลในเครื่องคอมพิวเตอร์รวมทั้งการบันทึก-แลกเปลี่ยนข้อมูลที่บุคคลเข้าไปใช้บริการเว็บไซต์และกลุ่มข่าวสาร

2. การใช้เทคโนโลยีในการติดตามความเคลื่อนไหวหรือพฤติกรรมของบุคคลเช่นบริษัทใช้คอมพิวเตอร์ในการตรวจจับหรือเฝ้าดูการปฏิบัติงาน/การใช้บริการของพนักงานถึงแม้ว่าจะเป็น การติดตามการทำงานเพื่อการพัฒนาคุณภาพการใช้บริการ แต่กิจกรรมหลายอย่างของพนักงานก็ ถูกเฝ้าดูด้วย พนักงานสูญเสียความเป็นส่วนตัว ซึ่งการกระทำเช่นนี้ถือเป็นการผิดจริยธรรม

3. การใช้ข้อมูลของลูกค้าจากแหล่งต่างๆ เพื่อผลประโยชน์ในการขยายตลาด

4. การรวบรวมหมายเลขโทรศัพท์ ที่อยู่อีเมล หมายเลขบัตรเครดิต และข้อมูลส่วนตัวอื่นๆ เพื่อนำไปสร้างฐานข้อมูลประวัติลูกค้าขึ้นมาใหม่ แล้วนำไปขายให้กับบริษัทอื่น ดังนั้น เพื่อเป็นการ ป้องกันการละเมิดสิทธิความเป็นส่วนตัวของข้อมูลและสารสนเทศจึงควรจะต้องระวังการให้ข้อมูล โดยเฉพาะการใช้อินเทอร์เน็ตที่มีการใช้โปรโมชัน หรือระบุให้มีการลงทะเบียนก่อนเข้าใช้บริการ เช่น ข้อมูลบัตรเครดิต และที่อยู่อีเมล

4.2 ความถูกต้อง (Information Accuracy)

ในการใช้คอมพิวเตอร์เพื่อการรวบรวม จัดเก็บ และเรียกใช้ข้อมูลนั้น คุณลักษณะที่สำคัญ ประการหนึ่ง คือ ความน่าเชื่อถือได้ของข้อมูล ทั้งนี้ ข้อมูลจะมีความน่าเชื่อถือมากน้อยเพียงใด ย่อมขึ้นอยู่กับความถูกต้องในการบันทึกข้อมูลด้วย ประเด็นด้านจริยธรรมที่เกี่ยวข้องกับความ ถูกต้องของข้อมูล โดยทั่วไปจะพิจารณาว่าใครจะเป็นผู้รับผิดชอบต่อความถูกต้องของข้อมูลที่ จัดเก็บและเผยแพร่ เช่น ในกรณีที่องค์กรให้ลูกค้าลงทะเบียนด้วยตนเอง หรือกรณีของข้อมูลที่ เผยแพร่ผ่านทางเว็บไซต์ อีกประเด็นหนึ่ง คือ จะทราบได้อย่างไรว่าข้อผิดพลาดที่เกิดขึ้นนั้นไม่ได้ เกิดจากความจงใจ และผู้ใดจะเป็นผู้รับผิดชอบหากเกิดข้อผิดพลาด

ดังนั้น ในการจัดทำข้อมูลและสารสนเทศให้มีความถูกต้องและน่าเชื่อถือนั้น ข้อมูลควรได้รับการ ตรวจสอบความถูกต้องก่อนที่จะนำเข้าสู่ฐานข้อมูล รวมถึงการปรับปรุงข้อมูลให้มีความทันสมัยอยู่ เสมอ นอกจากนี้ ควรให้สิทธิแก่บุคคลในการเข้าไปตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลของตนเองได้ เช่น ผู้สอนสามารถดูคะแนนของนักศึกษาในความรับผิดชอบ หรือที่สอนเพื่อตรวจสอบว่าคะแนน ที่ป้อนไม่ถูกแก้ไขเปลี่ยนแปลง

4.3ความเป็นเจ้าของ (Information Property)

สิทธิความเป็นเจ้าของ หมายถึง กรรมสิทธิ์ในการถือครองทรัพย์สิน ซึ่งอาจเป็นทรัพย์สิน ทั่วไปที่จับต้องได้ เช่น คอมพิวเตอร์รถยนต์หรืออาจเป็นทรัพย์สินทางปัญญา(ความคิด)ที่จับต้อง ไม่ได้ เช่น บทเพลง โปรแกรมคอมพิวเตอร์ แต่สามารถถ่ายทอดและบันทึกลงในสื่อต่างๆ ได้ เช่น สิ่งพิมพ์ เทป ซีดีรอม เป็นต้นในสังคมของเทคโนโลยีสารสนเทศมักจะกล่าวถึงการละเมิดลิขสิทธิ์ ซอฟต์แวร์เมื่อท่านซื้อโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่มีการจดลิขสิทธิ์ นั่นหมายความว่าท่านได้จ่าย ค่าลิขสิทธิ์ในการใช้ซอฟต์แวร์นั้น สำหรับท่านเองหลังจากที่ท่านเปิดกล่องหรือบรรจุภัณฑ์แล้ว หมายถึงว่าท่านได้ยอมรับข้อตกลงเกี่ยวกับลิขสิทธิ์ในการใช้สินค้านั้น ซึ่งลิขสิทธิ์ในการใช้จะ แตกต่างกันไปในแต่ละสินค้าและบริษัท บางโปรแกรมคอมพิวเตอร์จะอนุญาตให้ติดตั้งได้เพียงครั้ง เดียวหรือไม่อนุญาตให้ใช้กับคอมพิวเตอร์เครื่องอื่นๆถึงแม้ว่าคอมพิวเตอร์เครื่องนั้นๆท่านเป็น

เจ้าของและไม่มีผู้อื่นใช้ก็ตาม ในขณะที่บางบริษัทอนุญาตให้ใช้โปรแกรมนั้นได้หลายๆ เครื่องทราบ
ใดที่ท่านยังเป็นบุคคลที่มีสิทธิในโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ซื้อมาการคัดลอกโปรแกรมคอมพิวเตอร์
ให้กับเพื่อนเป็นการกระทำที่จะต้องพิจารณาให้รอบคอบก่อนว่าโปรแกรมที่จะทำการคัดลอกนั้น
เป็นโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ท่านมีสิทธิในระดับใด

4.4 การเข้าถึงข้อมูล (Data Accessibility)

ปัจจุบันการใช้งานโปรแกรมหรือระบบคอมพิวเตอร์มักจะมีการกำหนดสิทธิตามระดับ
ของผู้ใช้งาน ทั้งนี้ เพื่อเป็นการป้องกันการเข้าไปดำเนินการต่างๆ กับข้อมูลของผู้ใช้ที่ไม่มีส่วน
เกี่ยวข้อง และเป็นการรักษาความลับของข้อมูล ตัวอย่างสิทธิในการใช้งานระบบ เช่น การบันทึก
การแก้ไข/ปรับปรุง และการลบ เป็นต้น ดังนั้น ในการพัฒนาระบบคอมพิวเตอร์จึงได้มีการ
ออกแบบระบบรักษาความปลอดภัยในการเข้าถึงของผู้ใช้ และการเข้าถึงข้อมูลของผู้อื่นโดยไม่ได้
ได้รับความยินยอม นั้น ก็ถือเป็นการผิดจริยธรรมเช่นเดียวกับการละเมิดข้อมูลส่วนตัว ในการใช้งาน
คอมพิวเตอร์และเครือข่ายร่วมกันให้เป็นระเบียบ หากผู้ใช้ร่วมกันปฏิบัติตามระเบียบและ
ข้อบังคับของแต่ละหน่วยงานอย่างเคร่งครัดแล้ว การผิดจริยธรรมตามประเด็นดังกล่าวข้างต้น
ก็คงจะไม่เกิดขึ้น

2.7 จริยธรรมและคุณธรรมในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศร่วมกัน

ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตมีเป็นจำนวนมากและเพิ่มขึ้นทุกวันการใช้งานระบบเครือข่ายที่ออนไลน์
และส่งข่าวสารถึงกันย่อมมีผู้ที่มีความประพฤติไม่ดีปะปนและสร้างปัญหาให้กับผู้อื่นอยู่เสมอ
หลายเครือข่ายจึงได้ออกกฎเกณฑ์การใช้งานภายในเครือข่าย เพื่อให้สมาชิกในเครือข่ายของตน
ยึดถือ ปฏิบัติตามกฎหมายและได้รับประโยชน์สูงสุดดังนั้นผู้ใช้อินเทอร์เน็ตทุกคนที่เป็นสมาชิก
เครือข่ายจะต้องเข้าใจกฎเกณฑ์ข้อบังคับของเครือข่ายนั้นมีความรับผิดชอบต่อนตนเองและผู้ร่วมใช้
บริการคนอื่นและจะต้องรับผิดชอบต่อการกระทำของตนเองที่เข้าไปขอใช้บริการต่างๆ บน
เครือข่ายบนระบบคอมพิวเตอร์เครือข่ายคอมพิวเตอร์ที่ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตเรียกเข้าได้เป็นเพียง
เครือข่ายขององค์กรที่ผู้ใช้สังกัด แต่เป็นการเชื่อมโยงของเครือข่ายต่างๆ เข้าหากันหลายพันหลาย
หมื่นเครือข่ายมีข้อมูลข่าวสารอยู่ระหว่างเครือข่ายเป็นจำนวนมาก การส่งข่าวสารในเครือข่ายนั้น
อาจทำให้ข่าวสารกระจายเดินทางไปยังเครือข่ายอื่นๆ อีกเป็นจำนวนมากหรือแม้แต่การส่ง
ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ฉบับหนึ่งก็อาจจะต้องเดินทางผ่านเครือข่ายอีกหลายเครือข่ายกว่าจะถึง
ปลายทางดังนั้นผู้ใช้บริการต้องให้ความสำคัญและตระหนักถึงปัญหาปริมาณข้อมูลข่าวสารที่วิ่งอยู่
บนเครือข่ายการใช้งานอย่างสร้างสรรค์และเกิดประโยชน์จะทำให้สังคมอินเทอร์เน็ตน่าใช้และเป็น
ประโยชน์ร่วมกันอย่างดี กิจกรรมบางอย่างที่ไม่ควรปฏิบัติจะต้องหลีกเลี่ยงเช่นการส่งกระจายข่าว
ไปเป็นจำนวนมากบนเครือข่ายการส่งเอกสารจดหมายลูกโซ่ ฯลฯ สิ่งเหล่านี้จะเป็นผลเสียโดยรวม
ต่อผู้ใช้และไม่เกิดประโยชน์ใดๆ ต่อสังคมอินเทอร์เน็ตเพื่อให้การอยู่ร่วมกันในสังคมอินเทอร์เน็ต
สงบสุข

2.8 จรรยาบรรณสำหรับผู้ใช้อีเมลอิเล็กทรอนิกส์(E-mail)

ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตทุกคนมีเมลบ็อกซ์หรืออีเมลแอดเดรสที่ใช้อ้างอิงในการรับส่งจดหมาย ความรับผิดชอบต่อการใช้งานอีเมลในระบบจึงเป็นเรื่องที่ทุกคนต้องให้ความสำคัญ เพราะจดหมายมีการรับส่งโดยระบบ ซึ่งหากมีจดหมายค้างในระบบจำนวนมากจะทำให้พื้นที่บัพเฟอร์ของจดหมายในระบบหมดจะเป็นผลให้ระบบไม่สามารถรับส่งจดหมายต่อไปได้หลายต่อหลายครั้ง ระบบปฏิเสธการรับส่งจดหมายเพราะไฟล์ระบบเต็ม ดังนั้นจึงควรมีความรับผิดชอบในการดูแลตู้จดหมาย (mail box) ของตนเองดังนี้

1. ตรวจสอบจดหมายทุกวันและจะต้องจำกัดจำนวนไฟล์และข้อมูลในตู้จดหมายของตนให้เลือกภายในโควตา ที่กำหนด
2. ลบข้อความหรือจดหมายที่ไม่ต้องการแล้วออกจากดิสก์เพื่อลดปริมาณการใช้ดิสก์ให้จำนวนจดหมายที่อยู่ในตู้จดหมาย (mail box) มีจำนวนน้อยที่สุด
3. ให้ทำการโอนย้ายจดหมายจากระบบไปไว้ยังพีซีหรือฮาร์ดดิสก์ของตนเองเพื่อใช้อ้างอิง ในภายหลังพึงระลึกเสมอว่าจดหมายที่เก็บไว้ในตู้จดหมายนี้อาจถูกผู้อื่นแอบอ่านได้ ไม่ควรเก็บข้อมูลหรือจดหมายที่คุณคิดว่าไม่ใช่แล้วเสมือนเป็นประกาศไว้ในตู้จดหมาย

2.9 จรรยาบรรณสำหรับผู้สนทนา(Chat)

บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตมีคำสั่งให้ใช้ในการโต้ตอบกันอย่างออนไลน์หลายคำสั่งเช่น write,talkหรือมีการสนทนาเป็นกลุ่มเช่น IRC เป็นต้น ในการเรียกหาหรือเปิดการสนทนาตลอดจนการสนทนาจะต้องมีมารยาทที่สำคัญได้แก่ 1. ควรเรียกสนทนาจากผู้ที่เรารู้จักและต้องการสนทนาด้วย หรือมีเรื่องสำคัญที่จะติดต่อด้วย ควรระลึกเสมอว่าการขัดจังหวะผู้อื่นที่กำลังทำงานอยู่อาจสร้างปัญหาให้ได้ก่อนการเรียกคู่สนทนาควรสอบถามการใช้งานของคู่สนทนาที่ต้องการเรียก เพราะการเรียกแต่ละครั้งจะมีข้อความไปปรากฏบนจอภาพของฝ่ายถูกเรียกซึ่งก็สร้างปัญหาการทำงานได้ เช่น ขณะกำลังทำงานค้าง ftp ซึ่งไม่สามารถหยุดได้หลังจากเรียกไปชั่วขณะคู่ที่ถูกเรียกไม่ตอบกลับ แสดงว่าคู่สนทนาอาจติดงานสำคัญ ขอให้หยุดการเรียกเพราะข้อความที่เรียกไปปรากฏบนจออย่างแน่นอนแล้ว ควรให้วาจาสุภาพ และให้เกิดที่ดีซึ่งกันและกัน การแทรกอารมณ์ขัน ควรกระทำกับคนที่รู้จักคุ้นเคยแล้วเท่านั้น

2.10 จรรยาบรรณสำหรับผู้ใช้อีเมลกระดานข่าว ระบบสื่อสารอิเล็กทรอนิกส์

ระบบข่าวสารที่ให้บริการในสังคมอินเทอร์เน็ตมีหลายระบบเช่นยูเน็ตนิวส์ (UseNetNews) ระบบสมาชิกแจ้งข่าวหลายสมาคมบอกรับสมาชิกและให้ข่าวสารที่สม่ำเสมอกับสมาชิกด้วยการส่งเป็นจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ ที่เรียกว่า Mailing lists ผู้เสนอ ข่าวและผู้อภิปรายเรื่อง ต่าง ๆ ที่เขียนลงไปจะกระจายออกไปทั่วโลก เช่นข่าวบนยูเน็ตนิวส์แต่ละกลุ่มเมื่อส่งออกจะกระจาย ไปยังเซิร์ฟเวอร์อื่น ๆ ทั่วโลก ผู้ใช้บริการโดยเฉพาะที่ต้องการเขียนข่าวสารบนกระดานข่าวจะต้องเคารพกฎกติกา มารยาทโดยเคร่งครัดข้อปฏิบัติที่สำคัญได้แก่

1. ให้เขียนเรื่องให้กระชับ ข้อความควรสั้นและตรงประเด็นไม่กำกวม ใช้ภาษาที่เรียบง่าย สุกภาพเข้าใจได้ในแต่ละเรื่อง ที่เขียนให้ตรงโดยข้อความที่เขียนควรจะมีหัวข้อเดียวต่อเรื่อง
2. ในการเขียนพาดพิงถึงผู้อื่น ให้ระมัดระวังในการละเมิดหรือสร้างความเสียหายให้ผู้อื่น การให้อีเมลล์อาจตรงประเด็นกว่า
3. ให้แหล่งที่มาของข้อความ ควรอ้างอิงแหล่งข่าวได้ ไม่เรียกว่าโคมลอยหรือข่าวลือหรือเขียนข่าวเพื่อความสนุกโดยขาดความรับผิดชอบ
4. จำกัดความยาวของข่าว และหลีกเลี่ยงตัวอักษรควบคุมพิเศษอื่น ๆ เพราะหลายเครื่องที่อ่านข่าวอาจมีปัญหาในการแสดงผล
5. ข่าวบางข่าวมีการกระจายกันมาเป็นลำดับให้ และอ้างอิงต่อ ๆ กันมา การเขียนข่าวจึงควรพิจารณาในประเด็นนี้ด้วย โดยเฉพาะอย่างส่งจดหมายตอบโต้ไปยังผู้รายงานข่าวผู้แรก
6. ไม่ควรให้เครือข่ายของมหาวิทยาลัยเพื่อประโยชน์ทางการค้าหรืองานเฉพาะของตนเพื่อประโยชน์ส่วนตนในเรื่อง การค้า
7. การเขียนข่าวทุกครั้งจะต้องลงชื่อ และลายเซ็นตอนล่างของข้อความเพื่อบอกชื่อตำแหน่งแอดเดรสที่อ้างอิงได้ทางอินเทอร์เน็ต หรือให้ที่อยู่และหมายเลขโทรศัพท์ที่ติดต่อได้
8. ในการทดสอบการส่งไม่ควรทำพรวดเพื่อทดสอบควรกระทำในกลุ่มข่าวท้องถิ่นที่เปิดให้ทดสอบการส่งข่าวอยู่แล้ว เพราะการส่งข่าวแต่ละครั้งจะกระจายไปทั่วโลก
9. หลีกเลี่ยงการใช้ตัวอักษรใหญ่ตัวอักษรใหญ่ที่มีความหมายถึงการตะโกนหรือการแสดง ความไม่พอใจใน
10. การเน้น คำให้ใช้เครื่องหมาย * ข้อความ* แทน
11. ไม่ควรนำข้อความที่ผู้อื่นเขียนไปกระจายต่อโดยไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของเรื่อง
12. ไม่ควรใช้ข้อความตลกขบขันหรือคำเฉพาะคำกำกวม หรือคำหยาบคายในการเขียนข่าว
13. ให้ความสำคัญในเรื่องลิขสิทธิ์ไม่ควรละเมิดลิขสิทธิ์ผู้อื่น
14. ไม่ควรคัดลอกข่าวจากที่อื่นเช่น จากหนังสือพิมพ์ทั้งหมดโดยไม่มีการสรุปย่อและเมื่อส่งข่าวย่อจะต้องอ้างอิงที่มา
15. ไม่ควรใช้กระดานข่าวเป็นที่ตอบโต้หรือละเมิดผู้อื่น
16. เมื่อต้องการใช้คำย่อ คำย่อที่เป็นที่รู้จักกันทั่วไป เช่น การเขียนข้อความจะต้องไม่ใช้อารมณ์ หรือความรู้สึกส่วนตัวและระลึกเสมอว่า ข่าวที่เขียนหรืออภิปรายนี้กระจายไปทั่วโลก และมีผู้อ่านข่าวจำนวนมาก ในการเขียนคำถามลงในกลุ่มข่าวจะต้องส่งลงในกลุ่มที่ตรงกับปัญหาที่เขียนนั้น และเมื่อจะตอบก็ต้องให้ตรงประเด็น
17. ในการบอกรับข่าวด้วย mailing list และมีข่าวเข้ามาจำนวนมากทางอีเมลล์จะต้องอ่านข่าว และโอนมาไว้ที่เครื่องตน (พีซี) หรือลบออกจาก mail box และหากไม่อยู่หรือไม่ได้เปิดตู้จดหมายเกินกว่าหนึ่งสัปดาห์จะต้องส่งไปบอกยกเลิกการรับ เพื่อว่าจะได้ไม่มีจดหมายส่งเข้ามา

2.11 จรรยาบรรณการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์

1. ให้ระมัดระวังการละเมิดหรือสร้างความเสียหายให้ผู้อื่น
2. ให้แหล่งที่มาของข้อความ ควรอ้างอิงแหล่งข่าวได้
3. ไม่กระทำการรบกวนผู้อื่นด้วยการโฆษณาเกินความจำเป็น
4. ดูแลและแก้ไขหากตกเป็นเหยื่อจากโปรแกรมอันไม่พึงประสงค์ เพื่อป้องกันมิให้คนอื่นเป็นเหยื่อ

2.12 จรรยาบรรณของนักคอมพิวเตอร์

จรรยาบรรณที่ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตยึดถือไว้เสมือนเป็นแม่บทแห่งการปฏิบัติเพื่อระลึกและเตือนความจำเสมอ

1. ไม่ใช้คอมพิวเตอร์ทำร้ายหรือละเมิดผู้อื่น
2. ต้องไม่รบกวนการทำงานของผู้อื่น
3. ต้องไม่สอดแนมหรือแก้ไขเปิดดูในแฟ้มของผู้อื่น
4. ต้องไม่ใช้คอมพิวเตอร์เพื่อการโจรกรรมข้อมูลข่าวสาร
5. ต้องไม่ใช้คอมพิวเตอร์สร้างหลักฐานที่เป็นเท็จ
6. ต้องไม่คัดลอกโปรแกรมผู้อื่นที่มีลิขสิทธิ์
7. ต้องไม่ละเมิดการใช้ทรัพยากรคอมพิวเตอร์โดยที่ตนเองไม่มีสิทธิ์
8. ต้องไม่นำเอาผลงานของผู้อื่นมาเป็นของตน
9. ต้องคำนึงถึงสิ่งที่จะเกิดขึ้นกับสังคมอันติดตามมาจากการกระทำ
10. ต้องใช้คอมพิวเตอร์โดยเคารพกฎระเบียบ กติกามารยาท

2.13 พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์

พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537 ได้ให้ความหมายของคาและการกระทำที่เกี่ยวกับงานอาชีพออมพิวเตอร์ไว้ ดังนี้

“ผู้สร้างสรรค์” หมายความว่า ผู้ทาหรือผู้ก่อให้เกิดงานสร้างสรรค์ อย่างใดอย่างหนึ่งที่เป็งานอันมีลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัตินี้

“ลิขสิทธิ์” หมายความว่า สิทธิแต่ผู้เดียว ที่จะกระทำการใดๆ ตามพระราชบัญญัตินี้เกี่ยวกับงานที่ผู้สร้างสรรค์ได้ทำขึ้น

“โปรแกรมคอมพิวเตอร์” หมายความว่า คาสั่ง ชุดคาสั่ง หรือสิ่งอื่นใดที่นำไปใช้กับเครื่องคอมพิวเตอร์ เพื่อให้คอมพิวเตอร์ทำงาน หรือ เพื่อให้ได้รับผลอย่างหนึ่งอย่างใดทั้งนี้ไม่ว่าจะเป็นภาษาโปรแกรมคอมพิวเตอร์ลักษณะใด

“ดัดแปลง” หมายความว่า ทำซ้ำโดยเปลี่ยนรูปแบบใหม่ ปรับปรุงแก้ไข เพิ่มเติม หรือจำลองงานที่เป็นต้นฉบับ ในส่วนอันเป็นสาระสำคัญ โดยไม่มีลักษณะที่เป็นการจัดทำขึ้นใหม่ทั้งนี้ไม่ว่าทั้งหมดหรือบางส่วน

“ ทำซ้ำ ” หมายความว่า การคัดลอกไม่ว่าโดยวิธีเลียนแบบ ทำสำเนา ทำแม่พิมพ์ บันทึกเสียง บันทึกภาพ หรือบันทึกเสียงและภาพ จากต้นฉบับ จากสำเนาหรือจากการโฆษณา ไม่ว่าทั้งหมดหรือบางส่วน สำหรับในส่วนของโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ให้ความหมายถึง คัดลอก หรือทำสำเนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์จากสื่อบันทึกใด โดยไม่มีลักษณะเป็นการจัดทำงานขึ้นใหม่ ไม่ว่าทั้งหมดหรือบางส่วน

กฎหมายได้กล่าวถึงการกระทำที่เกี่ยวกับโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่มีลิขสิทธิ์ และไม่ถือว่าเป็นการละเมิด ลิขสิทธิ์ หากไม่มีวัตถุประสงค์เพื่อทำกำไร โดยมีข้อยกเว้น ดังนี้

1. วิจัยหรือศึกษาโปรแกรมคอมพิวเตอร์
2. ใช้เพื่อประโยชน์ของเจ้าของสำเนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์นั้น
3. ดิชม วิจารณ์ หรือแนะนำผลงานโดยมีความรับรู้ถึงความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในโปรแกรมคอมพิวเตอร์นั้น
4. เสนอรายงานข่าวทางสื่อมวลชนโดยมีการรับรู้ถึงความเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ในโปรแกรมคอมพิวเตอร์นั้น
5. ทำสำเนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์ในจำนวนที่สมควร โดยบุคคลผู้ซื้อโปรแกรมนั้นมาจากบุคคลอื่นโดยถูกต้อง เพื่อเก็บไว้ใช้ประโยชน์ในการบำรุงรักษา หรือป้องกันการสูญหาย
6. ทำซ้ำ ดัดแปลง นำออกแสดงหรือทำให้ปรากฏ เพื่อประโยชน์ในการพิจารณาของศาล หรือเจ้าพนักงาน ซึ่งมีอำนาจตามกฎหมาย หรือในการรายงานผลการพิจารณาดังกล่าว
7. นำโปรแกรมคอมพิวเตอร์นั้นมาใช้เป็นส่วนหนึ่งในการถามและตอบในการสอบ
8. ดัดแปลงโปรแกรมคอมพิวเตอร์ในกรณีที่เป็นแก่การใช้

2.14 พระราชบัญญัติข้อมูลข่าวสารราชการ

พระราชบัญญัติข้อมูลข่าวสารของทางราชการ พ.ศ. 2540 ได้ให้ความหมายของข้อมูลข่าวสารไว้ดังนี้

“ ข้อมูลข่าวสาร ” หมายความว่า สิ่งสื่อความหมายให้รู้เรื่องราวข้อเท็จจริง ข้อมูลหรือสิ่งใดๆ ไม่ว่าการสื่อความหมายนั้นจะทำได้โดยสภาพของสิ่งนั้นเองหรือโดยผ่านวิธีการใดๆ และไม่ว่าจะจัดทำไว้ในรูปของเอกสาร แฟ้ม รายงาน หนังสือ แผนผัง แผนที่ ภาพวาด ภาพถ่าย ฟิล์ม การบันทึกภาพหรือเสียง การบันทึกโดยเครื่องคอมพิวเตอร์ หรือ วิธีอื่นใดที่ทำให้สิ่งที่บันทึกปรากฏได้

กฎหมายได้กล่าวถึงข้อมูลข่าวสารที่ไม่ต้องเปิดเผย ข้อมูลดังกล่าวมีลักษณะ ดังนี้

1. ข้อมูลที่อาจก่อความเสียหายแก่สถาบันพระมหากษัตริย์
2. ข้อมูลข่าวสารของทางราชการการที่มีกฎหมายคุ้มครองมิให้เปิดเผย
3. รายงานแพทย์หรือข้อมูลส่วนบุคคลซึ่งการเปิดเผยจะเป็นการรุกรานสิทธิส่วนบุคคล
4. ข้อมูลที่เปิดเผยแล้วก่อให้เกิดความเสียหายต่อความมั่นคงของประเทศ
5. ข้อมูลที่เปิดเผยแล้วอาจก่อให้เกิดอันตรายต่อชีวิตและทรัพย์สินของบุคคลได้
6. ข้อมูลที่เปิดเผยแล้วจะทำให้การบังคับใช้กฎหมายเสื่อมประสิทธิภาพ หรือไม่อาจสำเร็จตามวัตถุประสงค์ได้

7. ข้อมูลข่าวสารที่นำมาใช้ในการหาความเห็นหรือคำแนะนำภายใน

2.15 พระราชบัญญัติคุ้มครองสิทธิส่วนบุคคล

พระราชบัญญัติคุ้มครองสิทธิส่วนบุคคล หรือสารสนเทศที่เป็นส่วนตัวของบุคคลนั้น ได้แก่ ข้อมูลทางการเงิน ประวัติการเรียน ประวัติการทำงาน ประวัติอาชญากรรม ประวัติในการรักษาพยาบาล เป็นต้น การเก็บข้อมูลเหล่านี้สามารถเรียกดูได้จากระบบงานที่มีเครือข่ายติดต่อกัน ถึงแม้ว่าจะมีระบบป้องกันหรือรักษาความปลอดภัยในระบบคอมพิวเตอร์ไว้แล้วก็ตาม ข้อมูลเหล่านี้ อาจมีการรั่วไหลได้หรือลึกลอบนาไปโดยมิชอบได้ ดังนั้นจึงต้องมีการออกกฎหมายคุ้มครองสิทธิส่วนบุคคลที่เกี่ยวข้องกับข้อมูลและระบบสารสนเทศ กฎหมายได้กำหนดหลักการคุ้มครองไว้ดังนี้

1. ห้ามบุคคลผู้ปฏิบัติงานอยู่ในสำนักงานคอมพิวเตอร์หรือตัวแทนบุคคลดังกล่าวเปิดเผยข้อมูลอันเกี่ยวกับบุคคลโดยไม่ได้รับอนุญาต
2. บุคคลผู้ถูกระบุในข้อมูลข่าวสารนั้นมีสิทธิต่างๆ ตามกฎหมาย อาทิ สิทธิที่จะเข้าสู่ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับตน สิทธิที่จะอนุญาตหรือไม่อนุญาตให้มีการเปิดเผยข้อมูลนั้น สิทธิที่จะได้รับค่าเสียหาย กรณีได้รับความเสียหายจากข้อมูลส่วนบุคคลที่ผิดพลาด
3. กำหนดหลักการคุ้มครองต่อข้อมูลข่าวสารอันเกี่ยวกับบุคคล อาทิ ข้อมูลที่จัดเก็บไว้จะต้องได้มาโดยถูกต้องชอบธรรมตามกฎหมาย ข้อมูลที่จัดเก็บโดยดำเนินการในสำนักงานคอมพิวเตอร์จะต้องมีมาตรการรักษาความปลอดภัยที่เหมาะสม

2.16 กฎหมายและศีลธรรม (Moral)

กฎหมายและศีลธรรมเป็นกฎเกณฑ์ที่เป็นลายลักษณ์อักษรของสังคมมาช้านานเราพอเข้าใจได้ง่าย ๆ ว่า รัฐเป็นผู้ตรากฎหมายขึ้นเพื่อใช้บังคับพลเมืองในอาณาเขตของรัฐ ขณะศีลธรรมเป็นข้อบัญญัติทางศาสนาซึ่งเป็นหลักความเชื่อของประชาชน จริยธรรม (Ethics) เป็นเรื่องของการกำหนดความถูกต้องดีงาม สิ่งที่ไม่ควรทำ มีหลักปฏิบัติในระดับที่สูงกว่ามารยาทในสังคม เช่น คนที่ไม่ยอมเข้าแถวเพื่อขอรับบริการตามสิทธิ์ก่อนหลังอาจถือว่าไม่มีมารยาทหรือพนักงานคอมพิวเตอร์คนหนึ่งเอาข้อมูลทางการเงินของลูกค้าที่เขาจะต้องเห็นตามหน้าที่การงานไปหาผลประโยชน์แก่ตนเอง เช่น ขายรายชื่อให้นักธุรกิจอื่น หรือบอกให้แก่คู่สมรสซึ่งเป็นพนักงานขายตรงไปเสนอขายสินค้า การกระทำเช่นนี้ถือว่าไม่ถูกต้อง ไม่มีจริยธรรม จริงอยู่ แม้ว่าบริษัทที่พนักงานผู้นั้นทำงานอยู่จะไม่เสียหาย แต่การนำเอาของบริษัทไปใช้เพื่อประโยชน์ส่วนตัวก็เป็นสิ่งที่ไม่อาจทำได้อย่างเปิดเผย หรือพนักงานขายสินค้าของทางบริการหนึ่งซึ่งลาออกจากบริษัทเพื่อไปทำงานกับบริษัทคู่แข่งแล้วใช้ประโยชน์จากความรู้ในเรื่องข้อมูลราคาหรือความลับทางการค้าของบริษัทแรกไปให้บริษัทหลัง ก็อาจเรียกได้ว่าพนักงานคนนั้นไม่มีจริยธรรม เมื่อสังคมสลับซับซ้อนขึ้น มีการแบ่งหน้าที่กันออกเป็นหน้าที่ต่าง ๆ จึงมีข้อกำหนดที่เรียกว่า

“จรรยาวิชาชีพ” (Code of Conduct) ขึ้น เพื่อใช้เป็นหลักปฏิบัติของคนในอาชีพนั้น ๆ เราคงเคยได้ยิน จรรยาบรรณของแพทย์ ที่จะไม่เปิดเผยเรื่องราวส่วนตัวของคนไข้ จรรยาบรรณ

ของนักหนังสือพิมพ์ที่รับเงินทองสิ่งตอบแทนเพื่อเสนอข่าวหรือไม่เสนอข่าวไม่เปิดเผยแหล่งข่าวถ้าแหล่งข่าวไม่ต้องการจรรยาบรรณวิชาชีพของสถาปนิกหรือวิศวกรผู้ออกแบบที่ต้องไม่รับผลประโยชน์ใด ๆ จากผู้ขายอุปกรณ์ที่ใช้ในงานที่เขาออกแบบ ซึ่งขายให้กับผู้ว่าจ้างงานชิ้นนั้น เพราะเขาได้รับผลตอบแทนจากผู้ว่าจ้างแล้ว จรรยาบรรณของวิชาชีพใด ก็มักกำหนดขึ้นโดยสมาคมวิชาชีพนั้น โดยมีข้อกำหนด บทลงโทษที่นอกเหนือไปจากกฎหมายบ้านเมือง เช่น เพิกถอนสมาชิกภาพ เพิกถอนหรือพักใบประกอบวิชาชีพ และอาจมีกฎหมายรองรับอีกด้วย อาชีพนักคอมพิวเตอร์ เป็นอาชีพใหม่ในสังคมสารสนเทศ การใช้คอมพิวเตอร์และระบบสารสนเทศ ก็เป็นสิ่งใหม่ที่มีศีลธรรม จริยธรรม และจรรยาบรรณเฉพาะของตนซึ่งบางครั้งก็แตกต่างจากจริยธรรมที่ยอมรับกันมาแต่ก่อน หลักพื้นฐานของจริยธรรมในสังคมสารสนเทศก็คือการเคารพผู้อื่น เคารพความเป็นส่วนตัว การเข้าถึงระบบคอมพิวเตอร์และข้อมูลก็จะเฉพาะสิทธิ์ที่ตนเองมีส่วนที่เกี่ยวข้องกับงานลินดา เฮอร์นดอน (Linda Herndon) Linda Herndon : Herndon : Computer Ethics, Netiquette, and Other Concerns <http://www.benedictine.edu/ethics.html> ได้กล่าวถึงบัญญัติสิบประการของการใช้คอมพิวเตอร์ไว้ดังนี้

1. ไม่ใช้คอมพิวเตอร์ทำร้ายผู้อื่น
2. ไม่รบกวนงานคอมพิวเตอร์ของผู้อื่น
3. ไม่แอบดูแฟ้มข้อมูลของผู้อื่น
4. ไม่ใช้คอมพิวเตอร์เพื่อลักขโมย
5. ไม่ใช้คอมพิวเตอร์เพื่อเป็นพยานเท็จ
6. ไม่ใช้หรือทำสำเนาซอฟต์แวร์ที่ตนไม่ได้ซื้อสิทธิ์
7. ไม่ใช้คอมพิวเตอร์ของผู้อื่นโดยไม่มีอำนาจหน้าที่
8. ไม่ฉวยเอาทรัพย์สินทางปัญญาของผู้อื่นมาเป็นของตน
9. คิดถึงผลต่อเนื่องทางสังคมของโปรแกรมที่เขียน
10. ใช้คอมพิวเตอร์ในทางที่แสดงถึงความไคร่ครวญและเคารพ

จรรยาวิชาชีพ ของสมาชิกรัฐสภาเครื่องจักรกลคอมพิวเตอร์ (Association of Computer Machinery ACM Code of Conduct) ซึ่งเป็นสมาคมวิชาชีพนักคอมพิวเตอร์ที่มีชื่อเสียงที่สุดแห่งหนึ่งมีดังนี้

1. กฎข้อบังคับทางศีลธรรมทั่วไป

1. ทำประโยชน์ให้สังคมและความผาสุกของมนุษย์ ข้อนี้เกี่ยวกับคุณภาพชีวิตของประชาชนทุกคนคุ้มครองหลักสิทธิมนุษยชน ขึ้นพื้นฐาน เคารพความหลากหลายของวัฒนธรรมทั้งหมด ลดผลด้านลบของระบบคอมพิวเตอร์ที่มีต่อสุขภาพอนามัยและความปลอดภัยรับผิดชอบต่อสังคม และสิ่งแวดล้อม

2. ไม่ทำอันตรายแก่ผู้อื่น อันตรายหมายรวมถึง การบาดเจ็บหรือผลต่อเนื่องด้านลบ เช่น การสูญเสียข้อมูลอันเป็นที่ไม่พึงปรารถนา ทรัพย์สินสูญหายหรือเสียหาย ผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมที่ไม่พึงปรารถนา หลักการข้อนี้ห้ามการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศไปทำอันตรายต่อผู้ใช้สาธารณชน พนักงานและนายจ้างอันตรายนี้รวมถึงการจงใจทำลายหรือแก้ไขข้อมูลในแฟ้มข้อมูลและโปรแกรมที่ทำให้สูญเสีย หรือเสียเวลาและความพยายามของบุคลากรที่จำเป็นต้องใช้ทำลายไวรัสคอมพิวเตอร์ในสภาพแวดล้อมที่ทำงาน นักวิชาชีพอคอมพิวเตอร์จะต้องรายงานสัญญาณอันตรายที่อาจก่อให้เกิดผลต่อความเสียหายของสังคมและบุคคล แม้ว่าหัวหน้างานจะไม่ลงมือแก้ไขหรือลดทอนอันตรายนั้น ก็อาจจำเป็นต้องแจ้งให้ผู้อื่นที่เกี่ยวข้องทราบโดยอาจอาศัยผู้ร่วมวิชาชีพเป็นผู้ให้คำปรึกษา

3. ซื่อสัตย์และไว้วางใจได้ นักคอมพิวเตอร์ที่ซื่อสัตย์นอกจากจะไม่จงใจแอบอ้างระบบหรือการออกแบบที่หลอกลวงอันเป็นที่จกแล้ว ยังจะต้องเปิดเผยอย่างเต็มที่ให้เห็นข้อจำกัดและปัญหาที่เกี่ยวข้องกับระบบทั้งหมดอีกด้วย

4. ยุติธรรมและการกระทำที่ไม่แบ่งแยกกีดกัน ข้อบังคับข้อนี้ใช้คุณค่าของความเสมอภาค ความใจกว้างให้อภัย เคารพในผู้อื่น ความเที่ยงธรรม การแบ่งแยกกีดกันโดยเชื้อชาติ เพศ ศาสนา อายุ ความพิการ สัญชาติ หรือปัจจัยอื่นเป็นสิ่งที่ไม่อาจยอมรับได้

5. ให้เกียรติสิทธิในทรัพย์สิน รวมทั้งลิขสิทธิ์และสิทธิบัตร แม้ว่าสิ่งซึ่งมีลิขสิทธิ์ สิทธิบัตร ความลับทางการค้า การละเมิดข้อตกลงการใช้สิทธิ จะได้รับการคุ้มครองทางกฎหมายอยู่แล้ว แม้แต่ซอฟต์แวร์ที่ไม่ได้รับการคุ้มครอง การละเมิดก็ถือว่าเป็นการขัดต่อการประพฤติทางวิชาชีพ การลอกหรือทำสำเนาซอฟต์แวร์จะต้องทำโดยมีอำนาจหน้าที่เท่านั้น การทำสำเนาวัสดุใด ๆ เป็นสิ่งที่ให้อภัยไม่ได้

6. ให้เกียรติแก่ทรัพย์สินทางปัญญา นักวิชาชีพอคอมพิวเตอร์จะต้องป้องกันหลักคุณธรรมของทรัพย์สินทางปัญญา แม้ว่างานนั้นจะไม่ได้รับการป้องกันอย่างเปิดเผยก็ตาม เช่น งานอันมีลิขสิทธิ์หรือสิทธิบัตร

7. เคารพความเป็นส่วนตัวของผู้อื่น หลักการนี้ยังหมายถึง การเก็บข้อมูลส่วนบุคคลไว้ในระบบเท่าที่จำเป็น มีระยะเวลากำหนดการเก็บรักษาและทิ้งอย่างชัดเจน และปฏิบัติตามอย่างเคร่งครัด การรวบรวมข้อมูลไว้เพื่อวัตถุประสงค์หนึ่ง ข้อมูลนั้นจะถูกนำไปใช้ เพื่อการอื่นโดยไม่ได้รับคำยินยอมจากผู้นั้นมิได้

8. ให้เกียรติในการรักษาความลับ หลักแห่งความซื่อสัตย์ข้อนี้ขยายไปถึงความลับของข้อมูลที่ไม่ว่าจะแจ้งโดยเปิดเผยหรือสัญญาว่าจะปกปิดเป็นความลับ หรือโดยนัยเมื่อข้อมูลส่วนตัวที่ไม่เกี่ยวข้องกับหน้าที่ของผู้นั้นปรากฏขึ้น จริยธรรมข้อนี้เกี่ยวข้องกับ การเคารพข้อบังคับทั้งหลายที่เกี่ยวกับความลับของนายจ้าง ลูกค้า ผู้ใช้ เว้นเสียแต่เปิดเผยโดยกฎหมายบังคับหรือตามหลักแห่งจรรยาบรรณนี้

2.17 พระราชบัญญัติ ว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. ๒๕๕๐

หมวด ความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์

มาตรา 5 ผู้ใดเข้าถึงโดยมิชอบซึ่งระบบคอมพิวเตอร์ที่มีมาตรการป้องกันการเข้าถึง โดยเฉพาะและมาตรการนั้นมีได้มีไว้สำหรับตนต้องระวางโทษจำคุกไม่เกินหกเดือน หรือปรับไม่เกินหนึ่งหมื่นบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ

มาตรา 6 ผู้ใดล่วงรู้มาตรการป้องกันการเข้าถึงระบบคอมพิวเตอร์ที่ผู้อื่นจัดทำขึ้นเป็นการเฉพาะ ถ้านำมาตรการดังกล่าวไปเปิดเผยโดยมิชอบในประการที่น่าจะเกิดความเสียหายแก่ผู้อื่น ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกินหนึ่งปี หรือปรับไม่เกินสองหมื่นบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ

มาตรา 7 ผู้ใดเข้าถึงโดยมิชอบซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์ที่มีมาตรการป้องกันการเข้าถึง โดยเฉพาะและมาตรการนั้นมีได้มีไว้สำหรับตนต้องระวางโทษจำคุกไม่เกินสองปีหรือปรับไม่เกินสี่หมื่นบาทหรือทั้งจำทั้งปรับ

มาตรา 8 ผู้ใดกระทำความผิดด้วยประการใดโดยมิชอบด้วยวิธีการทางอิเล็กทรอนิกส์เพื่อดักจับไว้ซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์ของผู้อื่นที่อยู่ระหว่างการส่งในระบบคอมพิวเตอร์และข้อมูลคอมพิวเตอร์นั้นมิได้มีไว้เพื่อประโยชน์สาธารณะหรือเพื่อให้บุคคลทั่วไปใช้ประโยชน์ได้ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกินสามปีหรือปรับไม่เกินหกหมื่นบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ

มาตรา 9 ผู้ใดทำให้เสียหาย ทำลาย แก้ไข เปลี่ยนแปลงหรือเพิ่มเติมไม่ว่าทั้งหมดหรือบางส่วน ซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์ของผู้อื่นโดยมิชอบต้องระวางโทษจำคุกไม่เกินห้าปี หรือปรับไม่เกินหนึ่งแสนบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ

มาตรา 10 ผู้ใดกระทำความผิดด้วยประการใดโดยมิชอบเพื่อให้การทำงานของระบบคอมพิวเตอร์ของผู้อื่นถูกระงับ ชะลอ ขัดขวางหรือรบกวนจนไม่สามารถทำงานตามปกติได้ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกินห้าปีหรือปรับไม่เกินหนึ่งแสนบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ

มาตรา 11 ผู้ใดส่งข้อมูลคอมพิวเตอร์หรือจดหมายอิเล็กทรอนิกส์แก่บุคคลอื่นโดยปกปิดหรือปลอมแปลงแหล่งที่มาของการส่งข้อมูลดังกล่าวอันเป็นการรบกวนการใช้ระบบคอมพิวเตอร์ของบุคคลอื่นโดยปกติสุขต้องระวางโทษปรับไม่เกินหนึ่งแสนบาท

กระทำความผิดตามมาตรา 5 มาตรา 6 มาตรา 7 มาตรา 8 มาตรา 9 มาตรา 10 หรือ มาตรา 11 ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกินหนึ่งปี หรือปรับไม่เกินสองหมื่นบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ

มาตรา 14 ผู้ใดกระทำความผิดที่ระบุไว้ดังต่อไปนี้ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกินห้าปี หรือปรับไม่เกินหนึ่งแสนบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ

(1) นำเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์ซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์ปลอมไม่ว่าทั้งหมดหรือบางส่วนหรือข้อมูลคอมพิวเตอร์อันเป็นเท็จโดยประการที่น่าจะเกิดความเสียหายแก่ผู้อื่นหรือประชาชน

(2) นำเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์ซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์อันเป็นเท็จโดยประการที่น่าจะเกิดความเสียหายต่อความมั่นคงของประเทศหรือก่อให้เกิดความตื่นตระหนกแก่ประชาชน

(3) นำเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์ซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์ใด ๆ อันเป็นความผิดเกี่ยวกับความมั่นคงแห่งราชอาณาจักรหรือความผิดเกี่ยวกับการก่อการร้ายตามประมวลกฎหมายอาญา

(4) นำเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์ซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์ใด ๆ ที่มีลักษณะอันลามกและข้อมูลคอมพิวเตอร์นั้นประชาชนทั่วไปอาจเข้าถึงได้

(5) เผยแพร่หรือส่งต่อซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์โดยรู้อยู่แล้วว่าเป็นข้อมูลคอมพิวเตอร์ตาม (1)(2) (3) หรือ (4)

มาตรา 15 ผู้ให้บริการผู้ใดจงใจสนับสนุนหรือยินยอมให้มีการกระทำความผิดตามมาตรา 14 ในระบบคอมพิวเตอร์ที่อยู่ในความควบคุมของตนต้องระวางโทษเช่นเดียวกับผู้กระทำความผิดตามมาตรา 14

มาตรา 16 ผู้ใดนำเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์ที่ประชาชนทั่วไปอาจเข้าถึงได้ซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์ที่ปรากฏเป็นภาพของผู้อื่นและภาพนั้นเป็นภาพที่เกิดจากการสร้างขึ้น ตัดต่อ เติมหรือดัดแปลงด้วยวิธีการทางอิเล็กทรอนิกส์หรือวิธีการอื่นใด ทั้งนี้โดยประการที่น่าจะทำให้ผู้อื่นนั้นเสียชื่อเสียง ถูกดูหมิ่น ถูกเกลียดชังหรือได้รับความอับอาย ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกินสามปี หรือปรับไม่เกินหกหมื่นบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ ถ้าการกระทำตามวรรคหนึ่งเป็นการนำเข้าสู่ข้อมูลคอมพิวเตอร์โดยสุจริต ผู้กระทำไม่มีความผิดตามวรรคหนึ่งเป็นความผิดอันยอมความได้ถ้าผู้เสียหายในความผิดตามวรรคหนึ่งตายเสียก่อนร้องทุกข์ ให้บิดา มารดา คู่สมรสหรือบุตรของผู้เสียหายร้องทุกข์ได้ และให้ถือว่าเป็นผู้เสียหาย

2.18 ความผิดฐานหมิ่นประมาท

มาตรา ๓๒๘ (บทหนักของความผิดฐานหมิ่นประมาท)

“ถ้าความผิดฐานหมิ่นประมาทกระทำ ด้วยการโฆษณาด้วยเอกสาร ภาพวาด ภาพระบายสี ภาพยนตร์ ภาพ หรือตัวอักษร ที่ทำให้ปรากฏไม่ว่าด้วยวิธีใด ๆ แผ่นเสียง หรือสิ่งบันทึกเสียง บันทึกภาพ หรือบันทึกอักษร กระทำโดยการกระจายเสียง หรือกระจายภาพ หรือกระทำการป่าวประกาศด้วยวิธีอื่น ผู้กระทำต้องระวางโทษจำคุกไม่เกินสองปี หรือปรับไม่เกินสองแสนบาท”

“การหมิ่นประมาท” คือ การแสดงความหมายใด ๆ ออกมาให้บุคคลใดบุคคลหนึ่ง น่าจะเสียชื่อเสียงหรือถูกบุคคลอื่นดูหมิ่นเกลียดชัง องค์ประกอบสำคัญของความผิดฐานนี้คือ

“การใส่ความ” หมายถึง การแสดงพฤติการณ์ อันเป็นข้อเท็จจริงประการใดประการหนึ่ง ซึ่งอาจเกิดขึ้นแล้วหรือกำลังเกิดขึ้นของผู้ถูก หมิ่นประมาทในลักษณะของการยืนยันข้อเท็จจริงต่อบุคคลที่สาม (บุคคลอื่นนอกจากตัว ผู้ถูกหมิ่นประมาท) และสามารถระบุได้แน่นอนว่าผู้ถูกหมิ่นประมาทเป็นใคร

วิธีการใส่ความจะกระทำด้วยวิธีใดก็ได้ เช่น พูดด้วยวาจา เขียนเป็นตัวอักษร วาดภาพ ปั้นรูป ทำกิริยาท่าทาง หรือทำเครื่องหมาย เช่น นำคอมพิวเตอร์ไปแขวนไว้หน้าบ้านของผู้อื่น เพื่อแสดงว่าเป็นบ้านของโสเภณี เป็นต้น⁴ ภาพถ่าย ภาพระบายสี ล้วนแต่แสดงความหมายเป็นหมิ่นประมาทได้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งภาพที่แสดงพฤติกรรม ของผู้เสียหาย

สำหรับความหมายของถ้อยคำ หรือข้อที่ใส่ความมืออยู่อย่างไร และถือเป็นหมิ่นประมาทหรือไม่ เป็นเรื่องที่ต้องพิจารณาที่พฤติการณ์ของการกระทำเป็นหลัก มิใช่ที่ผลของการกระทำ ซึ่งเป็นปัญหาที่ศาลต้องวินิจฉัยเองโดยวิเคราะห์จากวิญญูชนทั่วไป มิใช่ตามความเข้าใจ หรือความรู้สึกของผู้กระทำและผู้ถูกกระทำเท่านั้น

เพียงแต่ข้อความนั้น ๆ มีลักษณะน่าจะก่อให้เกิดความเสียหายขึ้นได้ ไม่จำเป็นต้องเกิดผลเสียหาย ขึ้นจริง ย่อมถือเป็นการหมิ่นประมาทแล้ว และความผิดสำเร็จเกิดขึ้นต่อเมื่อมีการเปิดเผยหรือแสดงออกซึ่งข้อความหรือพฤติกรรมนั้นแก่บุคคลที่สาม ไม่สำคัญว่าผู้ฟังจะเชื่อ หรือผู้เสียหาย จะได้รับผลกระทบที่เป็นรูปธรรม จริง ๆ หรือไม่

ที่สำคัญ การหมิ่นประมาทต้องมีลักษณะของการยืนยันข้อเท็จจริงอันแน่นอน กล่าวคือ เป็นเหตุการณ์ หรือพฤติการณ์ของผู้เสียหายที่มีสภาพอันสามารถพิสูจน์ว่ามีอยู่หรือไม่มีอยู่เช่นนั้นได้ ข้อเท็จจริงจึงต่างจากความเห็นที่เป็นสิ่งที่อยู่ในความคิด และไม่สามารถพิสูจน์ ได้ว่าข้อเท็จจริง เป็นอย่างไร

“หมิ่นประมาทด้วยการโฆษณา” คือ การหมิ่นประมาทโดยอาศัยสื่อรูปแบบใด รูปแบบหนึ่ง เป็นตัวกลางในการกระทำเช่นนั้น โดยการโฆษณาคง มิได้หมายเพียงวิธีการ ทำให้มีจำนวนผู้รับรู้เพิ่มมากขึ้นเท่านั้น แต่ต้องได้กระทำโดยอาศัยวิธีการใด ๆ ตามที่กำหนด ไว้ในมาตรา ๓๒๘ ด้วย ซึ่งโดยสภาพของวิธีการเหล่านี้เอง จำนวนผู้รับรู้ถึงการใส่ความย่อม มากกว่าปกติอันเป็นผลให้ความเสียหายขยายไปในวงกว้างมากขึ้น และด้วยเหตุดังกล่าว กฎหมายอาญาจึงแยกการหมิ่นประมาทด้วยการโฆษณาออกมาบัญญัติไว้ ต่างหาก จากบทหลัก ทั้งนี้เพื่อให้ผู้กระทำต้องรับโทษหนักขึ้น

บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษาพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ เป็นงานวิจัยเชิงสำรวจ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักศึกษา คณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย เพื่อนำมาวิเคราะห์และส่งเสริมลักษณะการใช้งานที่มีประโยชน์ต่อระบบการศึกษา การเรียนรู้ การสร้างสังคมอุดมปัญญา สังคมแห่งคุณธรรมจริยธรรม สังคมแห่งการใช้เทคโนโลยีที่เกิดประโยชน์คุ้มค่าและเหมาะสม

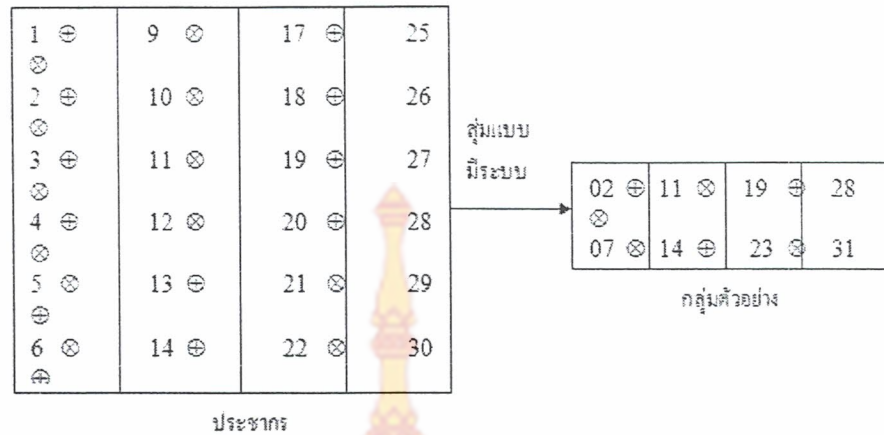
3.1 ประชากรและการสุ่มตัวอย่าง

1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย ทั้งหมด 4 สาขาวิชา ในภาคการศึกษาที่ 1/2555 จำนวน 5,780 คน
2. การสุ่มตัวอย่างนักศึกษาในคณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย จากนักศึกษา 4 สาขาวิชา ซึ่งประกอบด้วย สาขาการบัญชี สาขาการตลาด สาขาการจัดการ และสาขาระบบสารสนเทศ โดยใช้สูตรการคำนวณ 10 % ของกลุ่มประชากร ได้กลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 578 คน

การดำเนินการสุ่มตัวอย่าง ใช้วิธีสุ่มตัวอย่างแบบเป็นระบบ (Systematic random sampling) เป็นการสุ่มตัวอย่างจากหน่วยย่อยของประชากรที่มีลักษณะใกล้เคียงกัน แบบสุ่มเป็นช่วง ๆ โดยดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

- 1). กำหนดการสุ่มตัวอย่างด้วยเลขที่ประจำตัวของนักศึกษาในแต่ละห้องเรียนตามบัญชีรายชื่อของนักศึกษา (Sampling frame)
- 2). คำนวณช่วงของการสุ่ม (n/N)
- 3). ทำการสุ่มหาตัวสุ่มเริ่มต้น (Random start)
- 4). นับหน่วยของตัวอย่างนับไปตามช่วงของการสุ่ม (Random interval)

สมมติว่าประชากรมี 32 หน่วย ต้องการสุ่มตัวอย่าง 8 หน่วย โดยวิธีสุ่มตัวอย่างแบบมีระบบช่วงของการสุ่มจึงเป็น $32/8$ เท่ากับ 4 ถ้า 4 หน่วยแรกสุ่มได้หมายเลข 3 หมายเลขกลุ่มตัวอย่างถัดไปจะเป็น 7 , 11 , 15 , ... และ 31 ตามลำดับ



ภาพที่ 3.1 แสดงวิธีสุ่มตัวอย่างแบบเป็นระบบ

ตารางที่ 3.1 แสดงสถิตินักศึกษา ประจำปีภาคเรียนที่ 1/2555 ชั้นปีที่ 1

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย			
สถิตินักศึกษา ระดับปริญญาตรีแยกตามชั้นปี ประจำปีการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2555			
คณะ/สาขาวิชา	จำนวนนักศึกษารวมทั้งสิ้น		
	ชั้นปีที่ 1		
	ชาย	หญิง	รวม
- สาขาวิชาการตลาด (4 ปี)	18	80	98
- สาขาวิชาการตลาด (ต่อเนื่อง)	9	118	127
- สาขาวิชาการจัดการ-การจัดการทั่วไป (ต่อเนื่อง)	7	94	101
- สาขาวิชาการจัดการ-การจัดการทั่วไป (4 ปี)	19	94	113
- สาขาวิชาการจัดการ-การจัดการอุตสาหกรรม (ต่อเนื่อง)	89	7	96
- สาขาวิชาการจัดการ-การจัดการสำนักงาน (ต่อเนื่อง)	0	0	0
- สาขาวิชาการบัญชี (4 ปี)	6	99	105
- สาขาวิชาการบัญชี (ต่อเนื่อง)	8	194	202
- สาขาวิชาระบบสารสนเทศทางธุรกิจ (ต่อเนื่อง)	45	110	155
- สาขาวิชาระบบสารสนเทศทางธุรกิจ (4 ปี)	28	74	102
- สาขาวิชาการจัดการ-การจัดการสำนักงาน อิเล็กทรอนิกส์ (ต่อเนื่อง)	7	76	83
รวมคณะบริหารธุรกิจ	236	946	1182

ตารางที่ 3.2 แสดงสถิตินักศึกษา ประจำปีภาคเรียนที่ 1/2555 ชั้นปีที่ 2

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย			
สถิตินักศึกษา ระดับปริญญาตรีแยกตามชั้นปี ประจำปีภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2555			
คณะ/สาขาวิชา	จำนวนนักศึกษารวมทั้งสิ้น		
	ชั้นปีที่ 2		
	ชาย	หญิง	รวม
- สาขาวิชาการตลาด (4 ปี)	9	78	87
- สาขาวิชาการตลาด (ต่อเนื่อง)	8	131	139
- สาขาวิชาการจัดการ-การจัดการทั่วไป (ต่อเนื่อง)	6	85	91
- สาขาวิชาการจัดการ-การจัดการทั่วไป (4 ปี)	25	90	115
- สาขาวิชาการจัดการ-การจัดการอุตสาหกรรม (ต่อเนื่อง)	73	11	84
- สาขาวิชาการจัดการ-การจัดการสำนักงาน (ต่อเนื่อง)	1	74	75
- สาขาวิชาการบัญชี (4 ปี)	10	100	110
- สาขาวิชาการบัญชี (ต่อเนื่อง)	10	177	187
- สาขาวิชาระบบสารสนเทศทางธุรกิจ (ต่อเนื่อง)	23	72	95
- สาขาวิชาระบบสารสนเทศทางธุรกิจ (4 ปี)	31	64	95
- สาขาวิชาการจัดการ-การจัดการสำนักงาน อิเล็กทรอนิกส์ (ต่อเนื่อง)	0	0	0
รวมคณะบริหารธุรกิจ	196	882	1078

ตารางที่ 3.3 แสดงสถิตินักศึกษา ประจำปีภาคเรียนที่ 1/2555 ชั้นปีที่ 3

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย			
สถิตินักศึกษา ระดับปริญญาตรีแยกตามชั้นปี ประจำปีภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2555			
คณะ/สาขาวิชา	จำนวนนักศึกษารวมทั้งสิ้น		
	ชั้นปีที่ 3		
	ชาย	หญิง	รวม
- สาขาวิชาการตลาด (4 ปี)	23	74	97
- สาขาวิชาการตลาด (ต่อเนื่อง)	0	0	0
- สาขาวิชาการจัดการ-การจัดการทั่วไป (ต่อเนื่อง)	0	0	0
- สาขาวิชาการจัดการ-การจัดการทั่วไป (4 ปี)	17	61	78
- สาขาวิชาการจัดการ-การจัดการอุตสาหกรรม (ต่อเนื่อง)	0	0	0
- สาขาวิชาการจัดการ-การจัดการสำนักงาน	0	0	0

(ต่อเนื่อง)			
- สาขาวิชาการบัญชี (4 ปี)	11	118	129
- สาขาวิชาการบัญชี (ต่อเนื่อง)	0	0	0
- สาขาวิชาการระบบสารสนเทศทางธุรกิจ (ต่อเนื่อง)	0	0	0
- สาขาวิชาการระบบสารสนเทศทางธุรกิจ (4 ปี)	25	71	96
- สาขาวิชาการจัดการ-การจัดการสำนักงาน อิเล็กทรอนิกส์ (ต่อเนื่อง)	0	0	0
รวมคณะบริหารธุรกิจ	76	324	400

ตารางที่ 3.4 แสดงสถิตินักศึกษา ประจำภาคเรียนที่ 1/2555 ชั้นปีที่ 4

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย			
สถิตินักศึกษา ระดับปริญญาตรีแยกตามชั้นปี ประจำภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2555			
คณะ/สาขาวิชา	จำนวนนักศึกษารวมทั้งสิ้น		
	ชั้นปีที่ 4		
	ชาย	หญิง	รวม
- สาขาวิชาการตลาด (4 ปี)	11	65	76
- สาขาวิชาการตลาด (ต่อเนื่อง)	0	0	0
- สาขาวิชาการจัดการ-การจัดการทั่วไป (ต่อเนื่อง)	0	0	0
- สาขาวิชาการจัดการ-การจัดการทั่วไป (4 ปี)	10	42	52
- สาขาวิชาการจัดการ-การจัดการอุตสาหกรรม (ต่อเนื่อง)	0	0	0
- สาขาวิชาการจัดการ-การจัดการสำนักงาน (ต่อเนื่อง)	0	0	0
- สาขาวิชาการบัญชี (4 ปี)	5	97	102
- สาขาวิชาการบัญชี (ต่อเนื่อง)	0	0	0
- สาขาวิชาการระบบสารสนเทศทางธุรกิจ (ต่อเนื่อง)	0	0	0
- สาขาวิชาการระบบสารสนเทศทางธุรกิจ (4 ปี)	0	0	0
- สาขาวิชาการจัดการ-การจัดการสำนักงาน อิเล็กทรอนิกส์ (ต่อเนื่อง)	0	0	0
รวมคณะบริหารธุรกิจ	26	204	230

ตารางที่ 3.5 แสดงสถิติจำนวนนักศึกษา ประจำภาคเรียนที่ 1/2555 ทุกชั้นปี

สถิตินักศึกษา	ชั้นปีที่ 1			ชั้นปีที่ 2			ชั้นปีที่ 3			ชั้นปีที่ 4		
	ชาย	หญิง	รวม	ชาย	หญิง	รวม	ชาย	หญิง	รวม	ชาย	หญิง	รวม
ทุกสาขาวิชา ทุกหลักสูตร	236	946	1182	196	882	1078	76	324	400	26	204	230
รวม												5780

จำนวนประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ได้ทำการสุ่มตัวอย่างอย่างเป็นระบบ จำนวน 10% ของนักศึกษาในขณะบริหารธุรกิจ ทุกสาขาวิชาและทุกชั้นปี และดำเนินการแจกแบบสอบถามทั้งสิ้น จำนวน 578 ชุด

3.2 ตัวแปรที่ศึกษา

1. ตัวแปรต้น (Independent Variable) ได้แก่ สถานภาพของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ในมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย ปัจจัยเบื้องต้นที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมและลักษณะการใช้อินเทอร์เน็ตและเครือข่ายสังคมออนไลน์
2. ตัวแปรตาม (Dependent Variable) ได้แก่ พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตและสื่อสังคมออนไลน์ของนักศึกษา

แบบสอบถามเพื่อใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์แบ่งออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับสถานภาพทั่วไปที่เกี่ยวข้องกับการใช้เครือข่ายอินเทอร์เน็ตของนักศึกษา มีลักษณะเป็น แบบสำรวจรายการ (Check - list)

ตอนที่ 2 เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับสถานภาพทั่วไปที่เกี่ยวข้องกับการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักศึกษา มีลักษณะเป็น แบบสำรวจรายการ (Check - list)

ตอนที่ 3 เป็นแบบสอบถามด้านพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตและเครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักศึกษา โดยลักษณะแบบสอบถาม เป็นแบบสอบถามชนิดมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ตั้งแต่ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และ น้อยที่สุด ตามลำดับ

ตอนที่ 4 เป็นแบบสอบถามมีลักษณะเป็นการตั้งคำถามแบบปลายเปิด (Open-Ended Question) เกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ตและสื่อสังคมออนไลน์

3.3 การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

นำข้อมูลที่เก็บรวบรวมจากกลุ่มตัวอย่างมาวิเคราะห์ตามระเบียบสถิติ โดยใช้ โปรแกรมวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติด้วยคอมพิวเตอร์ ซึ่งมีรายละเอียดในการดำเนินการดังนี้

1. ข้อมูลจากแบบสอบถาม ตอนที่ 1 สถานภาพด้านการใช้อินเทอร์เน็ตของนักศึกษา เป็นคำถามแบบสำรวจรายการ (Checklist) วิเคราะห์ข้อมูลของกลุ่มตัวอย่างโดยการแจกแจงความถี่ และคำนวณค่าร้อยละ (%)
2. ข้อมูลจากแบบสอบถาม ตอนที่ 2 สถานภาพด้านการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Network) ของนักศึกษา เป็นคำถามแบบสำรวจรายการ (Checklist) วิเคราะห์ข้อมูลของกลุ่มตัวอย่างโดยการแจกแจงความถี่ และคำนวณค่าร้อยละ (%)
3. ข้อมูลจากแบบสอบถาม ตอนที่ 3 เป็นแบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตและสื่อสังคมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย วิเคราะห์ข้อมูลของกลุ่มตัวอย่างโดยใช้สถิติเชิงพรรณนา คือ การวิเคราะห์โดยคำนวณค่าร้อยละ (%) ค่าเฉลี่ยเลขคณิต (\bar{x}) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)
4. การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อเปรียบเทียบลักษณะการใช้อินเทอร์เน็ตและสื่อสังคมออนไลน์ จำแนกตามปัจจัยต้น โดยนำข้อมูลที่ได้ไปวิเคราะห์เปรียบเทียบโดยใช้โปรแกรมวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ โดยสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) และการทดสอบ t – test (Independence Sample Test)

3.4 วิธีการถ่ายทอดความรู้ผลการวิจัยสู่กลุ่มเป้าหมาย

1. นำผลการวิจัยมาพัฒนาเป็นเนื้อหาการเรียนการสอนในห้องเรียน
2. ปรับปรุงแผนการสอน
3. ออกแบบจัดกิจกรรมการสอนที่สอดคล้องกับข้อเสนอแนะในการพัฒนาการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักศึกษา
4. จัดทำ PowerPoint ประกอบการสอน
5. ตีพิมพ์เผยแพร่

3.5 วิธีการดำเนินการวิจัย และการเก็บข้อมูล

ใช้วิธีการดำเนินการวิจัยด้วยการออกแบบ แบบสอบถาม (Questionnaire) เพื่อสำรวจข้อมูลด้านพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในคณะบริหารธุรกิจมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย และใช้วิธีการสังเกตพฤติกรรมเพื่อเก็บข้อมูลประกอบ

ระยะเวลาทำการวิจัย และแผนการดำเนินงานตลอดโครงการวิจัย

13.1 ระยะเวลาในการทำวิจัย 1 ปี

13.2 แผนการดำเนินงานตลอดโครงการวิจัย 1 ปี

แผนการดำเนินโครงการ (แสดงแผนการดำเนินงานโครงการตามข้อเสนอโครงการ (Plan / Action)

กิจกรรม	P A	พ.ศ. 2555				พ.ศ. 2556				พ.ศ.2556			
		ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย.	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.
1. ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้อง		_____	_____										
2 .กำหนดกรอบและแผนการวิจัย		_____	_____										
3. วิเคราะห์กลุ่มตัวอย่างที่จะทำการศึกษา		_____	_____										
4. จัดจ้างพัฒนาแบบสอบถาม				_____	_____								
5. จัดจ้างเก็บข้อมูล						_____	_____						
6. จัดจ้างวิเคราะห์ข้อมูล								_____	_____				
7. สรุปผล อภิปรายเสนอแนะ										_____			
8. จัดจ้างพิมพ์รายงานการวิจัย											_____	_____	
9. ถ่ายทอดเทคโนโลยี											_____	_____	
10. จัดจ้างทำรูปเล่มงานวิจัย											_____	_____	
11. ตีพิมพ์เผยแพร่													_____

ตารางที่ 3.6 แสดงแผนการดำเนินโครงการวิจัย

3.6 แบบสำรวจการใช้อินเทอร์เน็ตและเครือข่ายสังคมออนไลน์

ตอนที่ 1 สถานภาพด้านการใช้อินเทอร์เน็ต

1. เพศ

ชาย หญิง

2. ท่านมักใช้อินเทอร์เน็ตจากสถานที่ใด

บ้าน หอพัก มหาวิทยาลัย ที่ทำงาน ร้านกาแฟ อื่น ๆ:

3. ท่านใช้อินเทอร์เน็ตผ่านช่องทางใดมากที่สุด

Notebook ส่วนตัว PC ในมหาวิทยาลัย iPhone Blackberry Android

Ovi iPad อื่นๆ:

4. ท่านใช้อินเทอร์เน็ตประมาณกี่ชั่วโมงต่อวัน

1-3 ชั่วโมง/วัน 4-6 ชั่วโมง/วัน 7-9 ชั่วโมง/วัน 10-12 ชั่วโมง/วัน

มากกว่า 12 ชั่วโมง/วัน

5. ท่านทำกิจกรรมใดบ้างบนอินเทอร์เน็ต (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

หาความรู้ในเรื่องที่สนใจ สืบค้นข้อมูล อ่านข่าว

ดูหนังดูละคร ซื้อขายสินค้า ถ่ายโอนแฟ้มข้อมูล

สร้างโฮมเพจ สร้างเว็บบล็อก รับและส่ง E-Mail

ใช้โปรแกรมอินเทอร์เน็ตโฟน แชท/สนทนาค้นหาเพื่อน อ่านและตั้งกระทู้บนเว็บบอร์ด

เล่นเกมส์ อื่นๆ:

6. ท่านมีโฮมเพจหรือเว็บไซต์เป็นของตนเองหรือไม่

มี ไม่มี

ตอนที่ 2 สถานภาพด้านการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Network)

7. Social Network ชนิดใดที่ท่านมี Account (*เลือกตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

Facebook Twitter Hi5 Myspace

Youtube Blogger Linkedin

อื่นๆ:

8. Social Network ชนิดใดที่ท่านใช้เป็นประจำ

Facebook Twitter Hi5 Myspace

Youtube Blogger Linkedin

อื่นๆ:

9. ท่านมีเว็บบล็อกส่วนตัวหรือไม่ มี ไม่มี ถ้ามีท่านใช้บริการที่ได้.....

.....

10. ท่านใช้ Social Network ประมาณกี่ชั่วโมงต่อวัน

1-3 ชั่วโมง/วัน 4-6 ชั่วโมง/วัน 7-9 ชั่วโมง/วัน 10-12 ชั่วโมง/วัน

มากกว่า 12 ชั่วโมง/วัน

11. ท่านทำกิจกรรมใดบ้างบน Social Network

แชท/พูดคุยกับเพื่อน

โฟสรูปภาพและวิดีโอ

อ่านข้อความ / ดูรูปภาพและวิดีโอ

แชท/ทำความรู้จักกับเพื่อนใหม่

เล่นเกมส์

โฟสคอมเมนต์

แจงข้อมูลข่าวสารแก่สมาชิกในกลุ่ม

เผยแพร่ความรู้

ทำกิจกรรมอื่น ๆ.....

12. หัวข้อหรือประเด็นหลัก ๆ ที่ท่านมักจะพูดคุยกันบนสื่อ Social Network คือ

.....

.....

13. ประโยชน์ที่ท่านได้รับจากการใช้ Social Network คือ

.....

.....

14. Social Network ก่อให้เกิดปัญหาต่อท่านอย่างไรบ้าง

.....

.....

15. ท่านใช้ Social Network เพื่อประโยชน์ทางการศึกษาหรือไม่ ใช่ ไม่ใช่

ถ้าใช่ ท่านใช้อย่างไร

.....

.....

ตอนที่ 3 สถานภาพด้านความคิดเห็น

ข้อ	หัวข้อ	ระดับการใช้				
		มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1	ท่านใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อศึกษาค้นคว้าเนื้อหาวิชาที่เรียน					
2	ท่านใช้อินเทอร์เน็ตในการค้นคว้าและทำรายงาน					
3	ท่านใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อประโยชน์ในการเรียนการสอน					
4	ท่านใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารระหว่างกลุ่มเรียน					
5	เครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นเทคโนโลยีที่ปฏิวัติและเปลี่ยนแปลงวิถีชีวิตของท่าน					
6	ท่านใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารที่เป็นประโยชน์					
7	ท่านสร้างเครือข่ายสังคมออนไลน์ให้เป็นสังคมแห่งการแลกเปลี่ยนเรียนรู้					
8	เครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นเครือข่ายที่มีประโยชน์ต่อการเรียนรู้ร่วมกัน					
9	ท่านมีวิจรรย์ญาณในการใช้อินเทอร์เน็ตและสื่อสังคมออนไลน์					
10	ท่านใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการซื้อขายสินค้าและบริการ					
11	ท่านใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อความบันเทิง					
12	ท่านใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการเสพและติดตามข่าวสาร					
13	เครือข่ายสังคมออนไลน์ทำให้ท่านเสียเวลาในชีวิตประจำวัน					
14	ท่านมักให้ข้อมูลส่วนบุคคลที่ไม่ตรงกับข้อเท็จจริงบนโลกอินเทอร์เน็ต					
15	ท่านชอบแสดงความคิดเห็นในประเด็นต่าง ๆ บนเครือข่ายสังคมออนไลน์					

ข้อ	หัวข้อ	ระดับการใช้				
		มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
16	ท่านมีคุณธรรมและจริยธรรมในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์					
17	ท่านรู้และเข้าใจ พรบ. ว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ.2550					
18	ท่านใช้ถ้อยคำที่สุภาพในห้องสนทนา					
19	ท่านใช้ภาษาในการสนทนาบนเครือข่ายออนไลน์ถูกต้องตามหลักภาษา					
20	ท่านโจมตีหรือวิพากวิจารณ์ผู้อื่นบนเครือข่ายสังคมออนไลน์					
21	ท่านมักพบเห็นสิ่งผิดกฎหมายบนอินเทอร์เน็ตและเครือข่ายสังคมออนไลน์					
22	ท่านมักเห็นการเผยแพร่ภาพอนาจารหรือไม่เหมาะสมบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต					
23	เพื่อนและคนสนิทของท่านนิยมใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์					
24	เครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพในการสื่อสาร					
25	เครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพในการศึกษาหาความรู้					

บทที่ 4

ผลของการวิจัย

การศึกษาเรื่องการใช้อินเทอร์เน็ตและเครือข่ายสังคมออนไลน์ ได้เก็บรวบรวมข้อมูลและแสดงผลการวิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้ข้อมูลจากการเก็บแบบสอบถามจากกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 548 คน และข้อมูลที่ได้นำมาวิเคราะห์และแปลผล ดังต่อไปนี้

4.1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลด้านการใช้อินเทอร์เน็ตของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตารางที่ 4.1 จำนวนและร้อยละจำแนกตามเพศ

	จำนวน	ร้อยละ
ชาย	210	38.3
หญิง	338	61.7
รวม	548	100.0

จากตารางที่ 1 แสดงให้เห็นว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง จำนวน 338 คน คิดเป็นร้อยละ 61.7 และเพศชาย จำนวน 210 คน คิดเป็นร้อยละ 38.3

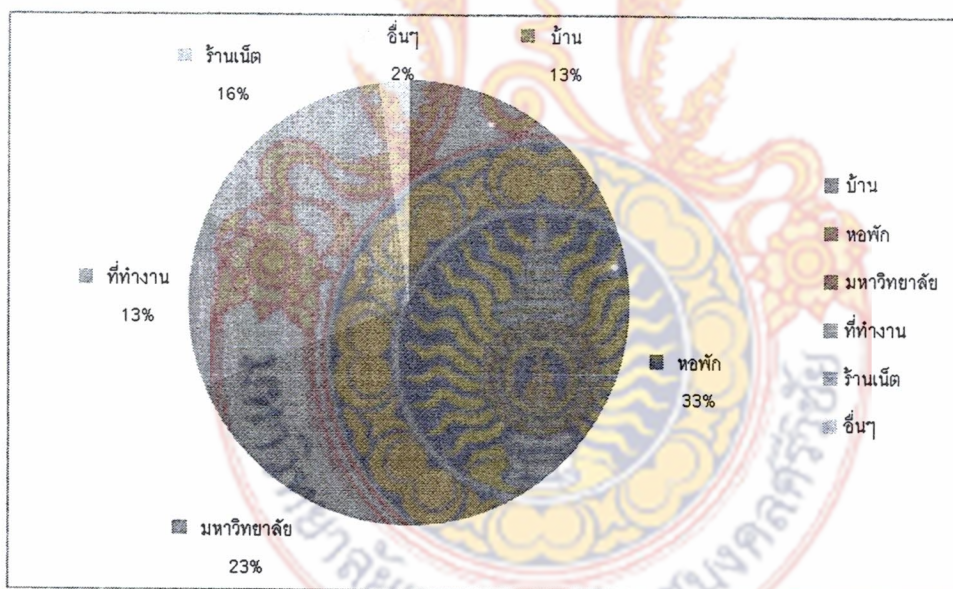


ภาพที่ 4.1 แสดงการเปรียบเทียบกลุ่มประชากรโดยจำแนกตามเพศ

ตารางที่ 4.2 จำนวนและร้อยละจำแนกตามท่านมักใช้อินเทอร์เน็ตจากสถานที่ใด

	จำนวน	ร้อยละ
บ้าน	71	13.0
หอพัก	182	33.2
มหาวิทยาลัย	124	22.6
ที่ทำงาน	70	12.8
ร้านเน็ต	89	16.2
อื่นๆ	12	2.2
รวม	548	100.0

จากตารางที่ 2 แสดงให้เห็นว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มักใช้อินเทอร์เน็ตจากหอพัก จำนวน 182 คน คิดเป็นร้อยละ 33.2 รองลงมามหาวิทยาลัย จำนวน 124 คน คิดเป็นร้อยละ 22.6 และร้านอินเทอร์เน็ต จำนวน 89 คน คิดเป็นร้อยละ 16.2 ตามลำดับ

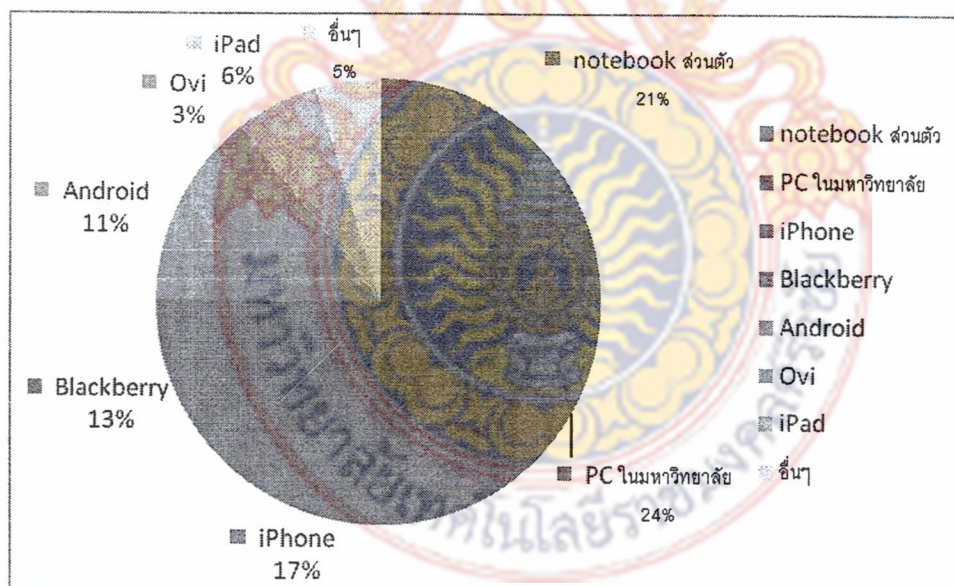


ภาพที่ 4.2 แสดงการเปรียบเทียบกลุ่มประชากรที่ใช้อินเทอร์เน็ตโดยจำแนกตามสถานที่

ตารางที่ 4.3 จำนวนและร้อยละจำแนกตามท่านใช้อินเทอร์เน็ตผ่านช่องทางใดมากที่สุด

	จำนวน	ร้อยละ
notebook ส่วนตัว	118	21.5
PC ในมหาวิทยาลัย	129	23.5
iPhone	95	17.3
Blackberry	70	12.8
Android	59	10.8
Ovi	18	3.3
iPad	33	6.0
อื่นๆ	26	4.7
รวม	548	100.0

จากตารางที่ 3 แสดงให้เห็นว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ใช้อินเทอร์เน็ตผ่าน PC ในมหาวิทยาลัย จำนวน 129 คน คิดเป็นร้อยละ 23.5 รองลงมา notebook ส่วนตัว จำนวน 118 คน คิดเป็นร้อยละ 21.5 และ iPhone จำนวน 95 คน คิดเป็นร้อยละ 17.3 ตามลำดับ

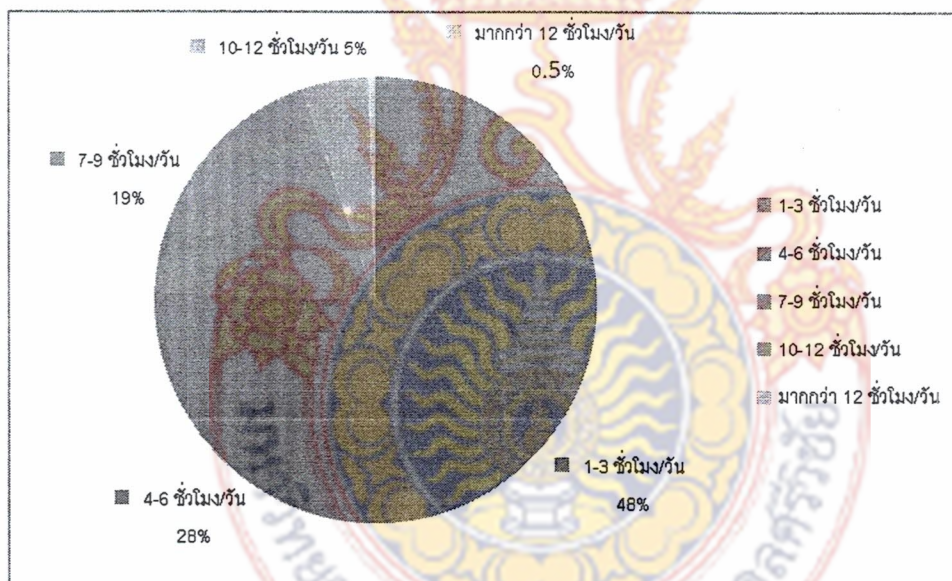


ภาพที่ 4.3 แสดงการเปรียบเทียบกลุ่มประชากรที่ใช้อินเทอร์เน็ตโดยจำแนกตามเครื่องมือที่ใช้

ตารางที่ 4.4 จำนวนและร้อยละจำแนกตามท่านใช้อินเทอร์เน็ตประมาณกี่ชั่วโมงต่อวัน

	จำนวน	ร้อยละ
1-3 ชั่วโมง/วัน	261	47.6
4-6 ชั่วโมง/วัน	153	27.9
7-9 ชั่วโมง/วัน	104	19.0
10-12 ชั่วโมง/วัน	27	4.9
มากกว่า 12 ชั่วโมง/วัน	3	.5
รวม	548	100.0

จากตารางที่ 4 แสดงให้เห็นว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ใช้อินเทอร์เน็ตประมาณวันละ 1 – 3 ชั่วโมง จำนวน 261 คน คิดเป็นร้อยละ 47.6 รองลงมา 4 – 6 ชั่วโมง จำนวน 153 คน คิดเป็นร้อยละ 27.9 และ 7 – 9 ชั่วโมง จำนวน 104 คน คิดเป็นร้อยละ 19.0 ตามลำดับ

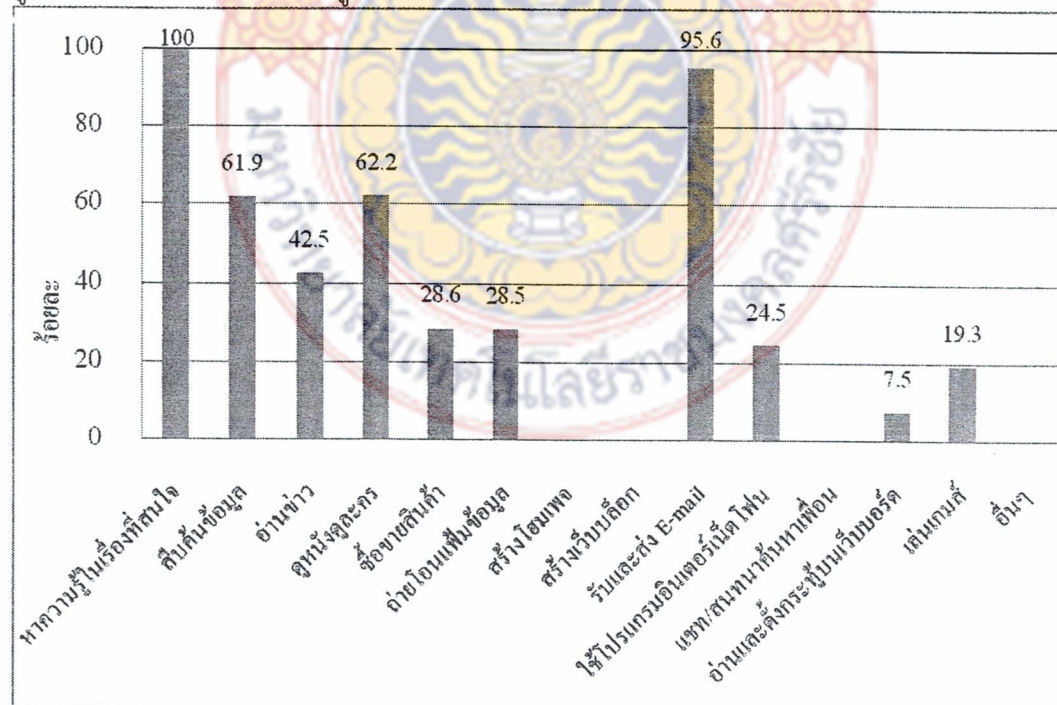


ภาพที่ 4.4 แสดงการเปรียบเทียบกลุ่มประชากรที่ใช้อินเทอร์เน็ตโดยจำแนกตามจำนวนชั่วโมงที่ใช้ต่อวัน

ตารางที่ 4.5 จำนวนและร้อยละจำแนกตามการทำกิจกรรมใดบ้างบนอินเทอร์เน็ต

	ไม่เลือก		เลือก		รวม	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
หาความรู้ในเรื่องที่สนใจ			548	100.0	548	100.0
สืบค้นข้อมูล	209	38.1	339	61.9	548	100.0
อ่านข่าว	315	57.5	233	42.5	548	100.0
ดูหนังดูละคร	207	37.8	341	62.2	548	100.0
ซื้อขายสินค้า	391	71.4	157	28.6	548	100.0
ถ่ายโอนแฟ้มข้อมูล	392	71.5	156	28.5	548	100.0
สร้างโฮมเพจ	548	100.0			548	100.0
สร้างเว็บบล็อก	548	100.0			548	100.0
รับและส่ง E-mail	24	4.4	524	95.6	548	100.0
ใช้โปรแกรมอินเทอร์เน็ตโฟน	414	75.5	134	24.5	548	100.0
แชท/สนทนาค้นหาเพื่อน	548	100.0			548	100.0
อ่านและตั้งกระทู้บนเว็บบอร์ด	507	92.5	41	7.5	548	100.0
เล่นเกมส์	442	80.7	106	19.3	548	100.0
อื่นๆ	548	100.0			548	100.0

จากตารางที่ 5 แสดงให้เห็นว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ใช้อินเทอร์เน็ตในการหาความรู้ในเรื่องที่สนใจมากที่สุด 100% รองลงมาคือใช้ในการรับและส่ง E-mail 95.6% การดูหนังดูละคร 62.2% การสืบค้นข้อมูล 61.9% อ่านข่าว 42.5% ตามลำดับ

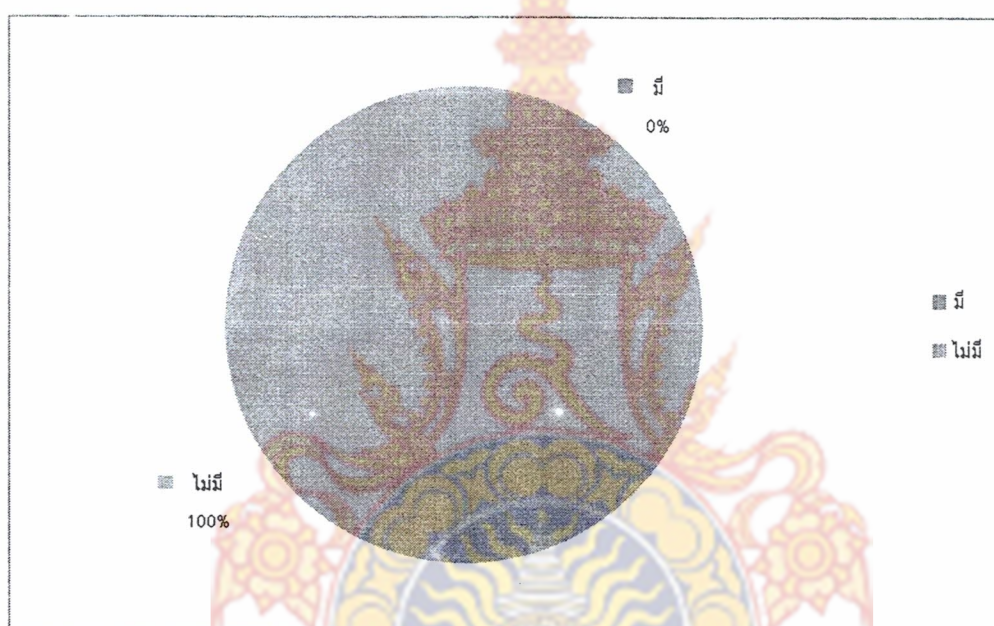


ภาพที่ 4.5 แสดงการเปรียบเทียบจำนวนร้อยละจำแนกตามกิจกรรมการใช้ใช้อินเทอร์เน็ต

ตารางที่ 4.6 จำนวนและร้อยละจำแนกตามท่านมีโฮมเพจหรือเว็บไซต์เป็นของตนเองหรือไม่

	จำนวน	ร้อยละ
มี		
ไม่มี	548	100.0
รวม	548	100.0

จากตารางที่ 6 แสดงให้เห็นว่า ผู้ตอบแบบสอบถามทุกคนไม่มีโฮมเพจหรือเว็บไซต์เป็นของตนเอง



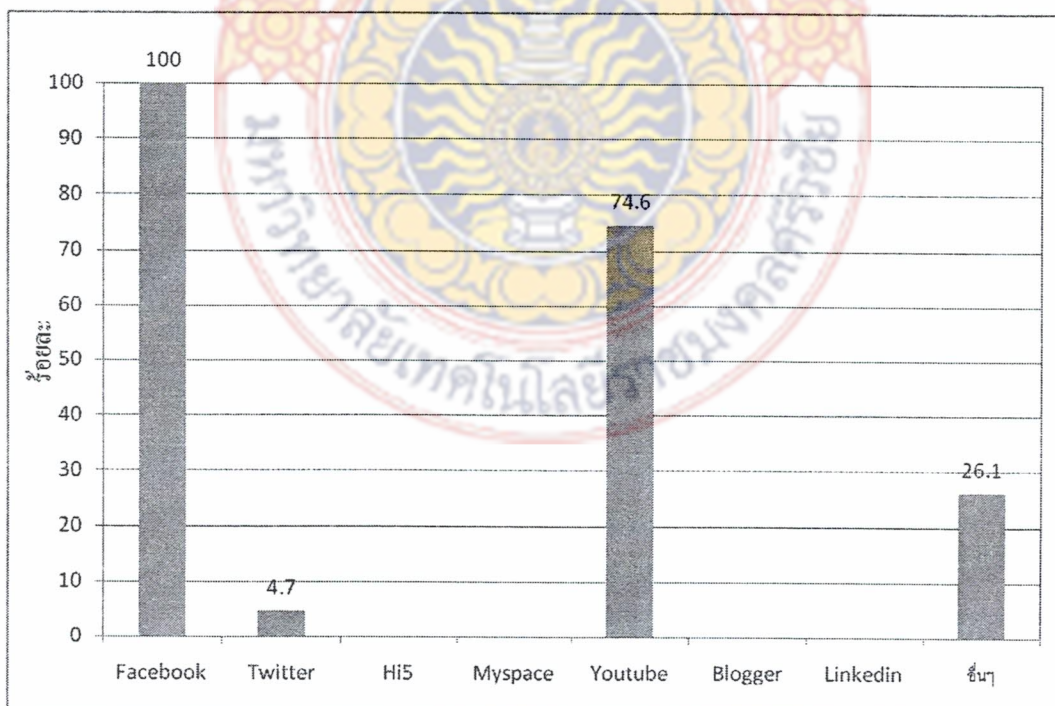
ภาพที่ 4.6 แสดงการเปรียบเทียบจำนวนร้อยละจำแนกตามการมีเว็บไซต์ส่วนบุคคล

4.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลด้านการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Network) ของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตารางที่ 4.7 จำนวนและร้อยละจำแนกตาม Social Network ชนิดใดที่ท่านมี Account

	ไม่เลือก		เลือก		รวม	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
Facebook			548	100.0	548	100.0
Twitter	522	95.3	26	4.7	548	100.0
Hi5	548	100.0			548	100.0
Myspace	548	100.0			548	100.0
Youtube	139	25.4	409	74.6	548	100.0
Blogger	548	100.0			548	100.0
Linkedin	548	100.0			548	100.0
อื่นๆ	405	73.9	143	26.1	548	100.0

จากตารางที่ 7 แสดงให้เห็นว่า ผู้ตอบแบบสอบถามจำนวน 100% มี Account ใน Facebook ส่วนการใช้ Social Network อื่น ๆ ที่มีระดับการใช้มากที่สุดคือ Youtube คิดเป็นร้อยละ 74.6% ตามด้วยบริการ Social Network อื่นๆ ร้อยละ 26.1% และ twitter ร้อยละ 4.7 ตามลำดับ ส่วนบริการ Hi5, Myspace, Blogger และ LinkedIn ไม่ได้รับการเลือก

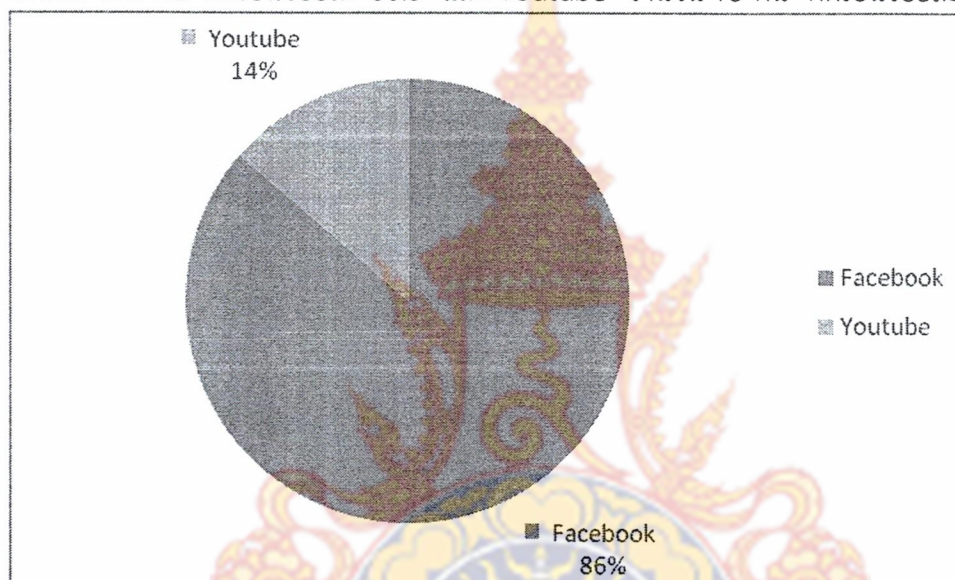


ภาพที่ 4.7 แสดงการเปรียบเทียบจำนวนร้อยละจำแนกตามกิจกรรมการใช้โซเชียลเน็ตเวิร์ค

ตารางที่ 4.8 จำนวนและร้อยละจำแนกตาม Social Network ชนิดใดที่ท่านใช้เป็นประจำ

	จำนวน	ร้อยละ
Facebook	473	86.3
Youtube	75	13.7
รวม	548	100.0

จากตารางที่ 8 แสดงให้เห็นว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ใช้ Facebook เป็นประจำ จำนวน 473 คน คิดเป็นร้อยละ 86.3 และ Youtube จำนวน 75 คน คิดเป็นร้อยละ 13.7



ภาพที่ 4.8 แสดงการเปรียบเทียบจำนวนร้อยละจำแนกตาม Social Network ชนิดใดที่นักศึกษาใช้เป็นประจำ

ตารางที่ 4.9 จำนวนและร้อยละจำแนกตามนักศึกษาที่มีเว็บไซต์ส่วนตัวหรือไม่

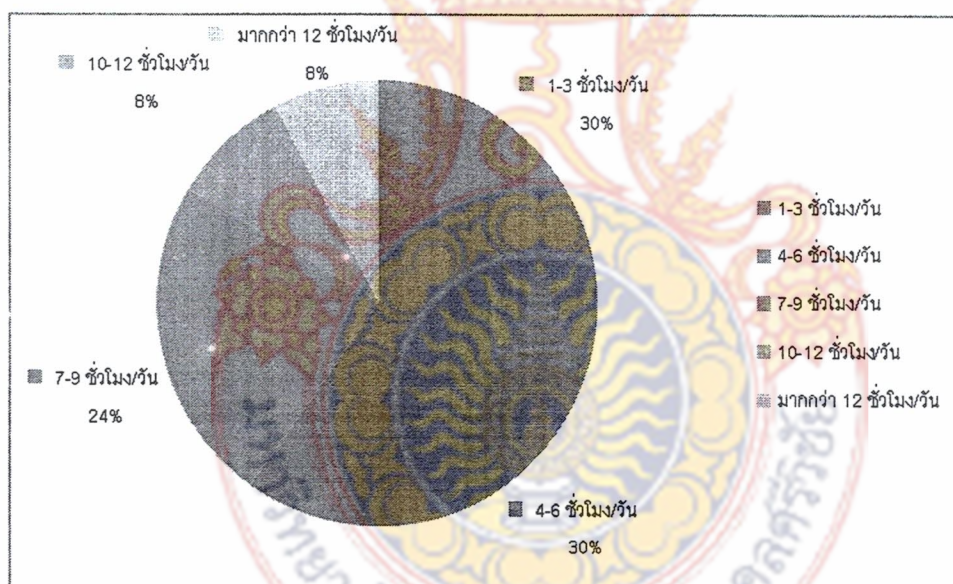
	จำนวน	ร้อยละ
มี		
ไม่มี	548	100.0
รวม	548	100.0

จากตารางที่ 9 แสดงให้เห็นว่า ผู้ตอบแบบสอบถามทุกคนไม่มีเว็บไซต์ส่วนตัว

ตารางที่ 4.10 จำนวนและร้อยละจำแนกตามท่านใช้ Social Network ประมาณกี่ชั่วโมงต่อวัน

	จำนวน	ร้อยละ
1-3 ชั่วโมง/วัน	164	29.9
4-6 ชั่วโมง/วัน	164	29.9
7-9 ชั่วโมง/วัน	130	23.7
10-12 ชั่วโมง/วัน	47	8.6
มากกว่า 12 ชั่วโมง/วัน	43	7.8
รวม	548	100.0

จากตารางที่ 10 แสดงให้เห็นว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ใช้ Social Network ประมาณวันละ 1 – 3 ชั่วโมง เท่า ๆ กับนักศึกษาที่เลือกใช้ Social Network วันละ 4 – 6 ชั่วโมง อย่างละ 164 คน คิดเป็นร้อยละ 29.9 รองลงมา 7 - 9 ชั่วโมง จำนวน 130 คน คิดเป็นร้อยละ 23.7 และ 10 – 12 ชั่วโมง จำนวน 47 คน คิดเป็นร้อยละ 8.6 ตามลำดับ

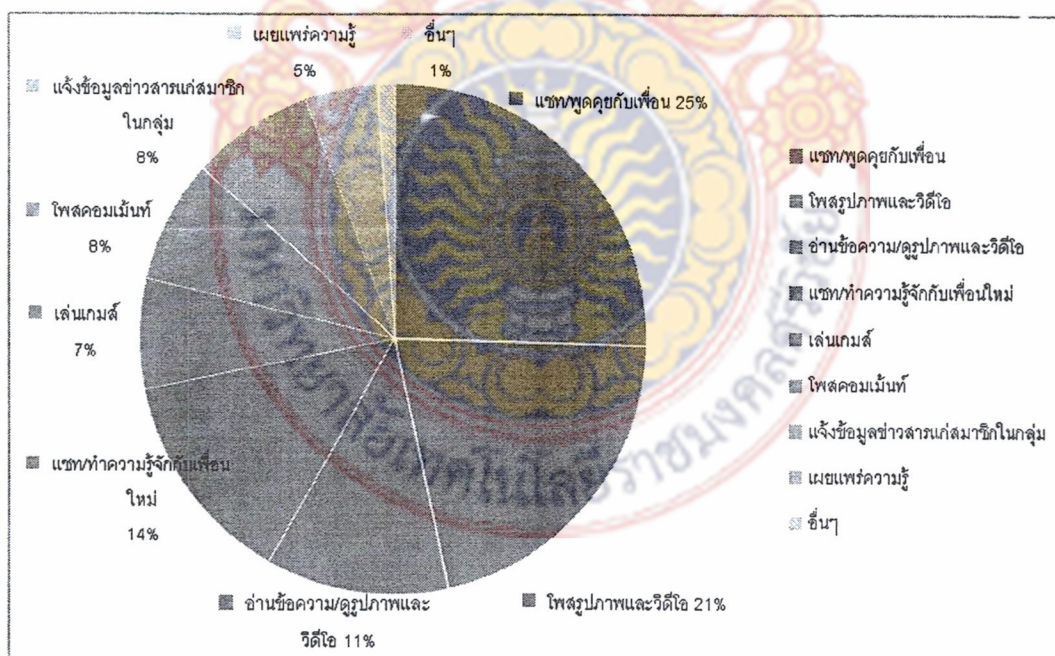


ภาพที่ 4.10 แสดงการเปรียบเทียบจำนวนร้อยละจำแนกตามเวลาที่ใช้ Social Network ต่อวัน

ตารางที่ 4.11 จำนวนและร้อยละจำแนกตามท่านทำกิจกรรมใดบ้างบน Social Network

	จำนวน	ร้อยละ
แชท/พูดคุยกับเพื่อน	139	25.4
โพสรูปภาพและวิดีโอ	116	21.2
อ่านข้อความ/ดูรูปภาพและวิดีโอ	63	11.5
แชท/ทำความรู้จักกับเพื่อนใหม่	75	13.7
เล่นเกมส์	38	6.9
ดพสคอมเมนท์	43	7.8
แจ้งข้อมูลข่าวสารแก่สมาชิกในกลุ่ม	43	7.8
เผยแพร่ความรู้	25	4.6
อื่นๆ	6	1.1
รวม	548	100.0

จากตารางที่ 11 แสดงให้เห็นว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ใช้ Social Network ในการแชท/พูดคุยกับเพื่อน จำนวน 139 คน คิดเป็นร้อยละ 25.4 รองลงมาโพสรูปภาพและวิดีโอ จำนวน 116 คน คิดเป็นร้อยละ 21.2 และแชท/ทำความรู้จักกับเพื่อนใหม่ จำนวน 75 คน คิดเป็นร้อยละ 13.7 ตามลำดับ

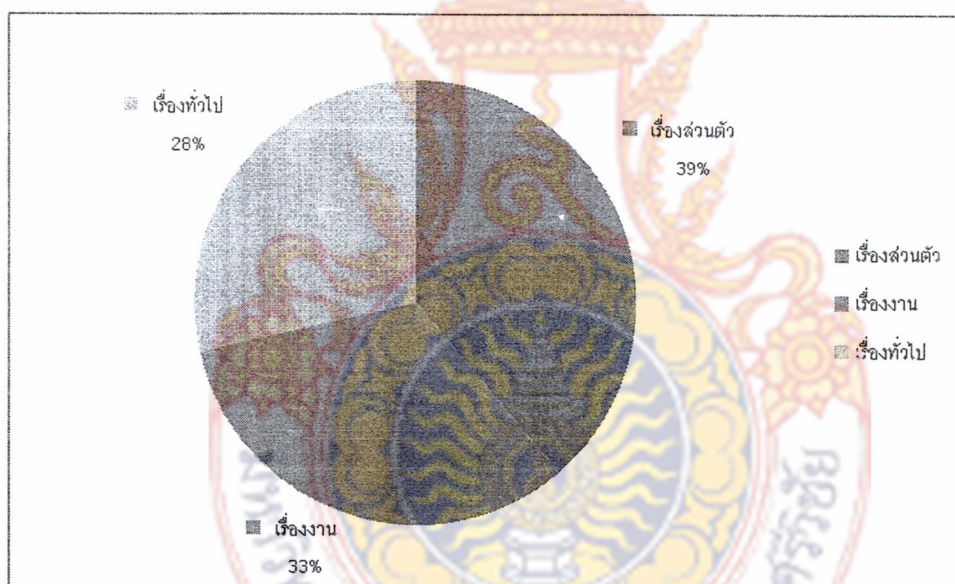


ภาพที่ 4.11 แสดงการเปรียบเทียบจำนวนร้อยละจำแนกตามกิจกรรมที่ท่านทำบน Social Network

ตารางที่ 4.12 จำนวนและร้อยละจำแนกตามหัวข้อหรือประเด็นหลักๆ ที่ท่านมักจะพูดคุยกันบนสื่อ Social Network

	จำนวน	ร้อยละ
เรื่องส่วนตัว	212	38.7
เรื่องงาน	179	32.7
เรื่องทั่วไป	157	28.6
รวม	548	100.0

จากตารางที่ 12 แสดงให้เห็นว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มักจะพูดคุยกันบนสื่อ Social Network เรื่องส่วนตัว จำนวน 212 คน คิดเป็นร้อยละ 38.7 รองลงมาเรื่องงาน จำนวน 179 คน คิดเป็นร้อยละ 32.7 และเรื่องทั่วไป จำนวน 157 คน คิดเป็นร้อยละ 28.6 ตามลำดับ แต่อย่างไรก็ตามสัดส่วนในการใช้ Social Network เพื่อพูดคุยในเรื่องต่าง ๆ มีสัดส่วนที่ใกล้เคียงกัน

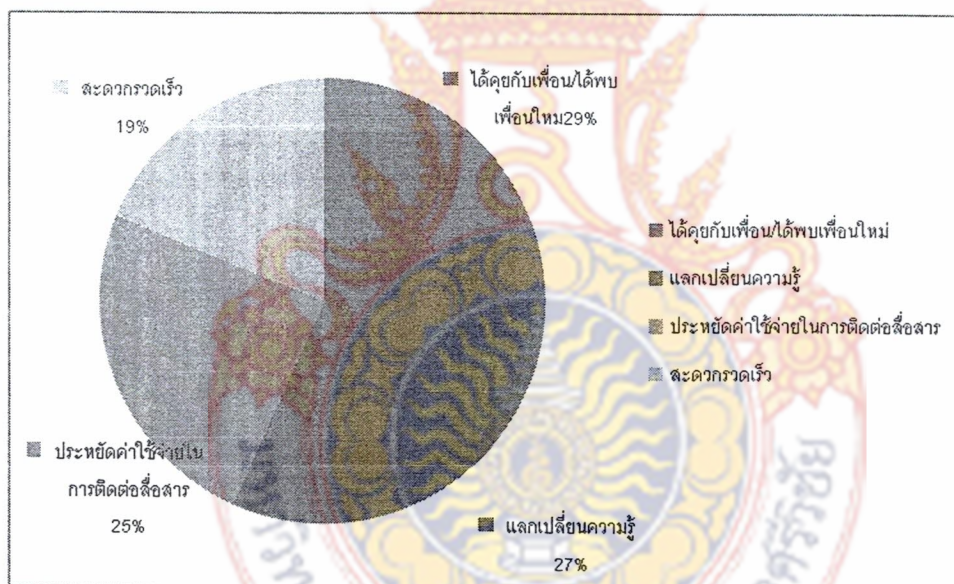


ภาพที่ 4.12 แสดงการเปรียบเทียบจำนวนร้อยละจำแนกตามหัวข้อหรือประเด็นหลักๆ ที่นักศึกษา มักจะพูดคุยกันบนสื่อ Social Network

ตารางที่ 4.13 จำนวนและร้อยละจำแนกตามประโยชน์ที่ท่านได้รับจากการใช้ Social Network

	จำนวน	ร้อยละ
ได้คุยกับเพื่อน/ได้พบเพื่อนใหม่	162	29.6
แลกเปลี่ยนความรู้	148	27.0
ประหยัดค่าใช้จ่ายในการติดต่อสื่อสาร	135	24.6
สะดวกรวดเร็ว	103	18.8
รวม	548	100.0

จากตารางที่ 13 แสดงให้เห็นว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ได้รับประโยชน์จากการใช้ Social Network ได้แก่ ได้คุยกับเพื่อน/ได้พบเพื่อนใหม่ จำนวน 162 คน คิดเป็นร้อยละ 29.6 รองลงมาแลกเปลี่ยนความรู้ จำนวน 148 คน คิดเป็นร้อยละ 27.0 และประหยัดค่าใช้จ่ายในการติดต่อสื่อสาร จำนวน 135 คน คิดเป็นร้อยละ 24.6 ตามลำดับ

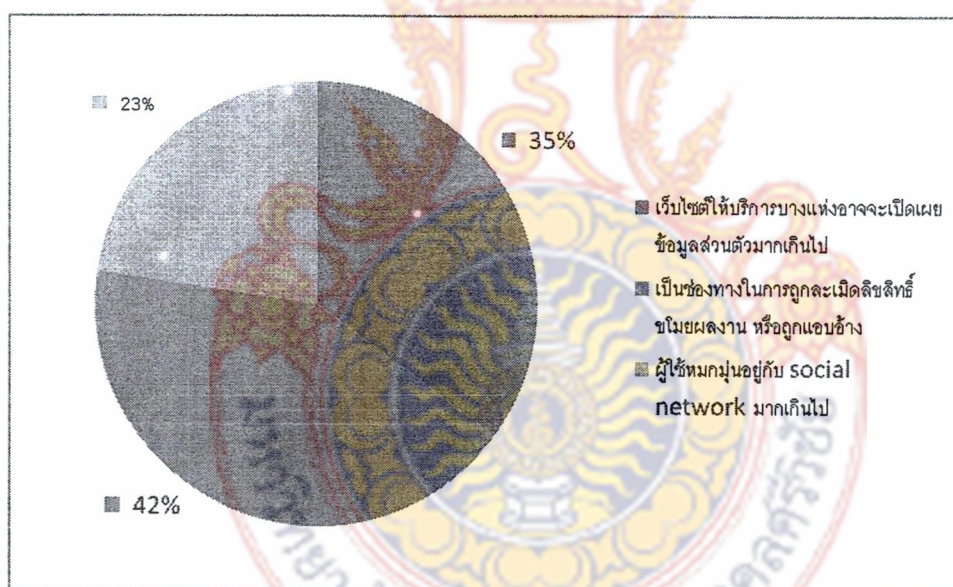


ภาพที่ 4.13 แสดงการเปรียบเทียบจำนวนร้อยละจำแนกตามความคิดเห็นเกี่ยวกับประโยชน์ที่นักศึกษาได้รับจากการใช้ Social Network

ตารางที่ 4.14 จำนวนและร้อยละจำแนกตาม Social Network ก่อให้เกิดปัญหาต่อท่านอย่างไรบ้าง

	จำนวน	ร้อยละ
เว็บไซต์ให้บริการบางแห่งอาจจะเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวมากเกินไป	192	35.0
เป็นช่องทางในการถูกละเมิดลิขสิทธิ์ ขโมยผลงาน หรือถูกแอบอ้าง	232	42.3
ผู้ใช้หมกมุ่นอยู่กับ social network มากเกินไป	124	22.6
รวม	548	100.0

จากตารางที่ 14 แสดงให้เห็นว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่คิดว่า Social Network ก่อให้เกิดปัญหาในเรื่องเป็นช่องทางในการถูกละเมิดลิขสิทธิ์ ขโมยผลงาน หรือถูกแอบอ้าง จำนวน 232 คน คิดเป็นร้อยละ 42.3 รองลงมาเว็บไซต์ให้บริการบางแห่งอาจจะเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวมากเกินไป จำนวน 192 คน คิดเป็นร้อยละ 35.0 และผู้ใช้หมกมุ่นอยู่กับ Social Network มากเกินไป จำนวน 124 คน คิดเป็นร้อยละ 22.6 ตามลำดับ

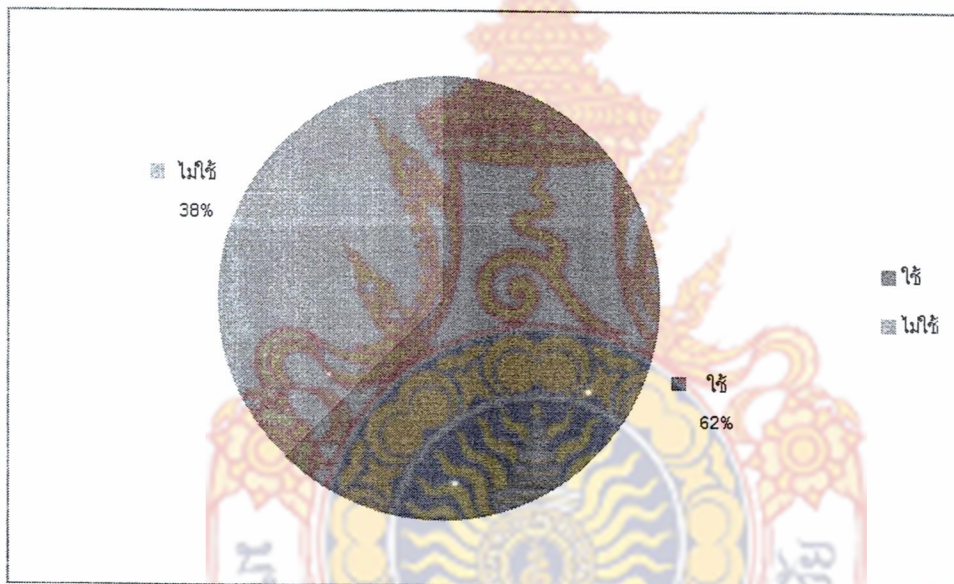


ภาพที่ 4.14 แสดงการเปรียบเทียบจำนวนร้อยละจำแนกตามความคิดเห็นเกี่ยวกับปัญหาในการใช้ Social Network ของนักศึกษา

ตารางที่ 4.15 จำนวนและร้อยละจำแนกตามท่านใช้ Social Network เพื่อประโยชน์ทางการศึกษาหรือไม่

	จำนวน	ร้อยละ
ใช้	342	62.4
ไม่ใช้	206	37.6
รวม	548	100.0

จากตารางที่ 15 แสดงให้เห็นว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ใช้ Social Network เพื่อประโยชน์ทางการศึกษา จำนวน 342 คน คิดเป็นร้อยละ 62.4 และไม่ใช้ จำนวน 206 คน คิดเป็นร้อยละ 37.6



ภาพที่ 4.15 แสดงการเปรียบเทียบจำนวนร้อยละจำแนกตามระดับการใช้ Social Network เพื่อประโยชน์ทางการศึกษา

4.3 วิเคราะห์ข้อมูลความคิดเห็นเกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ตและเครือข่ายสังคมออนไลน์ของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตารางที่ 4.16 ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความคิดเห็นเกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ตและเครือข่ายสังคมออนไลน์

	\bar{X}	SD	การแปลความหมาย
ท่านใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อศึกษาค้นคว้าเนื้อหาวิชาที่เรียน	3.79	.913	มาก
ท่านใช้อินเทอร์เน็ตในการค้นคว้าและทำรายงาน	3.99	.813	มาก
ท่านใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อประโยชน์ในการเรียนการสอน	4.04	.802	มาก
ท่านใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารระหว่างกลุ่มเรียน	4.04	.773	มาก
เครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นเทคโนโลยีที่ปฏิวัติและเปลี่ยนแปลงวิถีชีวิตของท่าน	4.22	.760	มากที่สุด
ท่านใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารที่เป็นประโยชน์	4.20	.814	มาก
ท่านสร้างเครือข่ายสังคมออนไลน์ให้เป็นสังคมแห่งการแลกเปลี่ยนเรียนรู้	4.16	.744	มาก
เครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นเครือข่ายที่มีประโยชน์ต่อการเรียนรู้ร่วมกัน	4.16	.730	มาก
ท่านมีวิจาร์ณญาณในการใช้อินเทอร์เน็ตและสื่อสังคมออนไลน์	4.12	.790	มาก
ท่านใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการซื้อขายสินค้าและบริการ	4.10	.754	มาก
ท่านใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อความบันเทิง	4.12	.747	มาก
ท่านใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการเสพและติดตามข่าวสาร	4.10	.780	มาก
เครือข่ายสังคมออนไลน์ทำให้ท่านเสียเวลาในชีวิตประจำวัน	4.10	.751	มาก
ท่านมักให้ข้อมูลส่วนบุคคลที่ไม่ตรงกับข้อเท็จจริงบนโลกอินเทอร์เน็ต	4.00	.784	มาก
ท่านชอบแสดงความคิดเห็นในประเด็นต่างๆ บนเครือข่ายสังคมออนไลน์	4.01	.767	มาก
ท่านมีคุณธรรมและจริยธรรมในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์	3.98	.801	มาก
ท่านรู้และเข้าใจ พรบ. ว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550	3.90	.874	มาก
ท่านใช้ถ้อยคำที่สุภาพในห้องสนทนา	4.10	.761	มาก
ท่านใช้ภาษาในการสนทนาบนเครือข่ายออนไลน์ถูกต้องตามหลักภาษา	3.98	.787	มาก
ท่านโจมตีหรือวิพากษ์วิจารณ์ผู้อื่นบนเครือข่ายสังคมออนไลน์	3.95	.791	มาก

ตารางที่ 4.16 ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความคิดเห็นเกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ต และเครือข่ายสังคมออนไลน์

	\bar{X}	SD	การแปล ความหมาย
ท่านมักพบเห็นสิ่งผิดกฎหมายบนอินเทอร์เน็ตและเครือข่ายสังคมออนไลน์	3.92	.802	มาก
ท่านมักเห็นการเผยแพร่ภาพอนาจารหรือไม่เหมาะสมบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต	4.05	.762	มาก
เพื่อนและคนสนิทของท่านนิยมใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์	4.09	.763	มาก
เครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพในการสื่อสาร	3.97	.779	มาก
เครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพในการศึกษาหาความรู้	3.82	.882	มาก
รวม	4.04	.276	มาก

จากตารางที่ 16 แสดงให้เห็นว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีความคิดเห็นเกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ตและเครือข่ายสังคมออนไลน์ ในแต่ละข้ออยู่ในระดับมากและมากที่สุด และเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ข้อที่ได้รับคะแนนสูงสุดคือ เครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นเทคโนโลยีที่ปฏิบัติและเปลี่ยนแปลงวิถีชีวิตของท่าน มีค่าเฉลี่ยมากที่สุดคือ ($\bar{X} = 4.22$) รองลงมาคือหัวข้อท่านใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารที่เป็นประโยชน์ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ($\bar{X} = 4.20$) ตามด้วย ท่านสร้างเครือข่ายสังคมออนไลน์ให้เป็นสังคมแห่งการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X} = 4.16$) ซึ่งเท่ากับประเด็นในข้อ เครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นเครือข่ายที่มีประโยชน์ต่อการเรียนรู้ร่วมกัน โดยมีค่าเฉลี่ยที่เท่ากันคือ ($\bar{X} = 4.16$)

ในหัวข้อที่เกี่ยวข้องกับ วิจารณ์ญาณในการใช้อินเทอร์เน็ตและสื่อสังคมออนไลน์ พบว่า นักศึกษามีความคิดว่า ตนเองมีวิจารณ์ญาณในการใช้สื่ออินเทอร์เน็ตและสังคมออนไลน์ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ($\bar{X} = 4.12$)

ด้านหัวข้อคุณธรรมและจริยธรรมในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ นักศึกษามีความคิดเห็นต่อคุณธรรมและจริยธรรมในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ($\bar{X} = 3.98$)

ด้านความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับ พระราชบัญญัติ ว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 นักศึกษามีความรู้ที่อยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ย ($\bar{X} = 3.90$)

ในประเด็นของข้อคำถามที่เป็นคำถามด้านลบ พบว่า มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากเช่นกัน เช่น ท่านมักเห็นการเผยแพร่ภาพอนาจารหรือไม่เหมาะสมบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต มีค่าเฉลี่ยสูงถึง ($\bar{X} = 4.05$) ตามด้วย ท่านมักให้ข้อมูลส่วนบุคคลที่ไม่ตรงกับข้อเท็จจริงบนโลกอินเทอร์เน็ต มี

ค่าเฉลี่ย ($\bar{X} = 4.00$) และ ท่านมักพบเห็นสิ่งผิดกฎหมายบนอินเทอร์เน็ตและเครือข่ายสังคมออนไลน์ มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X} = 3.92$)

4.4 วิเคราะห์เปรียบเทียบความแตกต่างของความคิดเห็นเกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ตและเครือข่ายสังคมออนไลน์ จำแนกตามเพศ

ตารางที่ 4.17 แสดงการเปรียบเทียบความคิดเห็นเกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ตและเครือข่ายสังคมออนไลน์ระหว่างเพศชายและเพศหญิง

	ชาย		หญิง		t	P-value
	N = 210		N = 338			
	\bar{X}	SD	\bar{X}	SD		
ท่านใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อศึกษาค้นคว้าเนื้อหาวิชาที่เรียน	3.92	.879	3.72	.926	2.545	.011*
ท่านใช้อินเทอร์เน็ตในการค้นคว้าและทำรายงาน	4.05	.799	3.96	.821	1.246	.213
ท่านใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อประโยชน์ในการเรียนการสอน	4.02	.812	4.06	.797	-.527	.598
ท่านใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารระหว่างกลุ่มเรียน	4.10	.706	4.01	.812	1.228	.220
เครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นเทคโนโลยีที่ปฏิบัติและเปลี่ยนแปลงวิถีชีวิตของท่าน	4.27	.767	4.19	.755	1.159	.247
ท่านใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารที่เป็นประโยชน์	4.20	.794	4.20	.828	.066	.947
ท่านสร้างเครือข่ายสังคมออนไลน์ให้เป็นสังคมแห่งการแลกเปลี่ยนเรียนรู้	4.26	.727	4.09	.749	2.569	.010*
เครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นเครือข่ายที่มีประโยชน์ต่อการเรียนรู้ร่วมกัน	4.24	.692	4.12	.749	1.872	.062
ท่านมีวิจาร์ณญาณในการใช้อินเทอร์เน็ตและสื่อสังคมออนไลน์	4.24	.741	4.05	.812	2.791	.005*
ท่านใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการซื้อขายสินค้าและบริการ	4.19	.718	4.04	.771	2.141	.033*
ท่านใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อความบันเทิง	4.20	.765	4.07	.732	2.135	.033*

ตารางที่ 4.17 แสดงการเปรียบเทียบความคิดเห็นเกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ตและเครือข่ายสังคมออนไลน์ระหว่างเพศชายและเพศหญิง

	ชาย		หญิง		t	P-value
	N = 210		N = 338			
	\bar{X}	SD	\bar{X}	SD		
ท่านใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการเสพและติดตามข่าวสาร	4.13	.726	4.08	.812	.823	.411
เครือข่ายสังคมออนไลน์ทำให้ท่านเสียเวลาในชีวิตประจำวัน	4.20	.752	4.03	.744	2.623	.009*
ท่านมักให้ข้อมูลส่วนบุคคลที่ไม่ตรงกับข้อเท็จจริงบนโลกอินเทอร์เน็ต	4.11	.766	3.93	.788	2.592	.010*
ท่านชอบแสดงความคิดเห็นในประเด็นต่างๆบนเครือข่ายสังคมออนไลน์	4.06	.758	3.97	.772	1.314	.189
ท่านมีคุณธรรมและจริยธรรมในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์	4.06	.795	3.93	.801	1.893	.059
ท่านรู้และเข้าใจ พรบ. ว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550	3.93	.899	3.88	.859	.634	.526
ท่านใช้ถ้อยคำที่สุภาพในห้องสนทนา	4.16	.747	4.06	.768	1.539	.124
ท่านใช้ภาษาในการสนทนาบนเครือข่ายออนไลน์ถูกต้องตามหลักภาษา	4.03	.794	3.95	.782	1.141	.254
ท่านโจมตีหรือวิพากษ์วิจารณ์ผู้อื่นบนเครือข่ายสังคมออนไลน์	3.97	.797	3.94	.789	.414	.679
ท่านมักพบเห็นสิ่งผิดกฎหมายบนอินเทอร์เน็ตและเครือข่ายสังคมออนไลน์	3.89	.820	3.93	.792	-.588	.557
ท่านมักเห็นการเผยแพร่ภาพอนาจารหรือไม่เหมาะสมบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต	4.08	.763	4.03	.762	.767	.444
เพื่อนและคนสนิทของท่านนิยมใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์	4.08	.748	4.10	.773	-.408	.683
เครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพในการสื่อสาร	3.90	.794	4.02	.766	-	.073
เครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพในการศึกษาหาความรู้	3.80	.829	3.84	.914	-1.795	.604
รวม	4.08	.268	4.01	.277	3.141	.002*

* Sig \leq .05

จากตารางที่ 17 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามที่มีเพศต่างกัน มีความคิดเห็นเกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ตและเครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยภาพรวม แตกต่างกัน (Sig = .002*) โดยเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ในหัวข้อท่านใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อศึกษาค้นคว้าเนื้อหาวิชาที่เรียน (Sig = .011*) ท่านสร้างเครือข่ายสังคมออนไลน์ให้เป็นสังคมแห่งการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ (Sig = .010*) ท่านมีวิจรรย์ญาณในการใช้อินเทอร์เน็ตและสื่อสังคมออนไลน์ (Sig = .005*) ท่านใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการซื้อขายสินค้าและบริการ (Sig = .033*) ท่านใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อความบันเทิง (Sig = .033*) เครือข่ายสังคมออนไลน์ทำให้ท่านเสียเวลาในชีวิตประจำวัน (Sig = .009*) และท่านมักให้ข้อมูลส่วนบุคคลที่ไม่ตรงกับข้อเท็จจริงบนโลกอินเทอร์เน็ต (Sig = .010*) มีความแตกต่างกันโดยมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05



บทที่ 5

สรุป

การศึกษาเรื่องการใช้อินเทอร์เน็ตและเครือข่ายสังคมออนไลน์ ได้เก็บรวบรวมข้อมูลและแสดงผลการวิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้ข้อมูลจากการเก็บแบบสอบถามจากกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 548 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ แบบสอบถามการใช้อินเทอร์เน็ตและเครือข่ายสังคมออนไลน์ ซึ่งแบ่งออกเป็น 3 ส่วน คือ ส่วนที่ 1 ข้อมูลด้านการใช้อินเทอร์เน็ต ส่วนที่ 2 ข้อมูลด้านการใช้สื่อสังคมออนไลน์ และส่วนที่ 3 ข้อมูลด้านความคิดเห็นเกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ตและเครือข่ายสังคมออนไลน์ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) และการทดสอบ t - test (Independence Sample Test)

สรุปผลการวิจัย

5.1 ข้อมูลด้านการใช้อินเทอร์เน็ตของผู้ตอบแบบสอบถาม

ข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับเพศ ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง จำนวน 338 คน คิดเป็นร้อยละ 61.7 และเพศชาย จำนวน 210 คน คิดเป็นร้อยละ 38.3

ข้อมูลด้านสถานที่ในการใช้อินเทอร์เน็ต ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มักใช้อินเทอร์เน็ตจากหอพัก จำนวน 182 คน คิดเป็นร้อยละ 33.2 รองลงมามหาวิทยาลัย จำนวน 124 คน คิดเป็นร้อยละ 22.6 และร้านอินเทอร์เน็ต จำนวน 89 คน คิดเป็นร้อยละ 16.2 ตามลำดับ

ข้อมูลด้านอุปกรณ์ที่ใช้เพื่อเข้าสู่อินเทอร์เน็ต ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ใช้อินเทอร์เน็ตผ่าน PC ในมหาวิทยาลัย จำนวน 129 คน คิดเป็นร้อยละ 23.5 รองลงมา notebook ส่วนตัว จำนวน 118 คน คิดเป็นร้อยละ 21.5 และ iPhone จำนวน 95 คน คิดเป็นร้อยละ 17.3 ตามลำดับ

ข้อมูลจำนวนชั่วโมงที่นักศึกษาใช้คอมพิวเตอร์เน็ตต่อวัน ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ใช้อินเทอร์เน็ตประมาณวันละ 1 - 3 ชั่วโมง จำนวน 261 คน คิดเป็นร้อยละ 47.6 รองลงมา 4 - 6 ชั่วโมง จำนวน 153 คน คิดเป็นร้อยละ 27.9 และ 7 - 9 ชั่วโมง จำนวน 104 คน คิดเป็นร้อยละ 19.0 ตามลำดับ

ข้อมูลกิจกรรมต่าง ๆ ที่นักศึกษามักจะกระทำบนอินเทอร์เน็ต ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ใช้อินเทอร์เน็ตในการหาความรู้ในเรื่องที่สนใจมากที่สุด 100% รองลงมาคือใช้ในการรับและส่ง E-mail 95.6% การดูหนังดูละคร 62.2% การสืบค้นข้อมูล 61.9% อ่านข่าว 42.5% ตามลำดับ

5.2 ข้อมูลด้านการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Network) ของผู้ตอบแบบสอบถาม

ข้อมูลด้านการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ผู้ตอบแบบสอบถามจำนวน 548 คน คิดเป็นจำนวน 100% มี Account ใน Facebook ส่วนการใช้ Social Network อื่น ๆ ที่มีระดับการใช่มากที่สุด รองลงมาคือ Youtube คิดเป็นร้อยละ 74.6% ตามด้วยบริการ Social Network อื่นๆ ร้อยละ 26.1 % และ twitter ร้อยละ 4.7 ตามลำดับ ส่วนบริการ Hi5, myspace, Blogger และ Linkedin ไม่ได้รับการเลือก

ด้าน Social Network ที่ใช้เป็นประจำ ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ใช้ Facebook เป็นประจำ จำนวน 473 คน คิดเป็นร้อยละ 86.3 และ Youtube จำนวน 75 คน คิดเป็นร้อยละ 13.7

ด้านจำนวนชั่วโมงที่ใช้ Social Network ต่อวัน ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ใช้ Social Network ประมาณวันละ 1 – 3 ชั่วโมง เท่า ๆ กับนักศึกษาที่เลือกใช้ Social Network วันละ 4 – 6 ชั่วโมง อย่างละ 164 คน คิดเป็นร้อยละ 29.9 รองลงมา 7 - 9 ชั่วโมง จำนวน 130 คน คิดเป็นร้อยละ 23.7 และ 10 – 12 ชั่วโมง จำนวน 47 คน คิดเป็นร้อยละ 8.6 ตามลำดับ

ด้านกิจกรรมที่นักศึกษามักจะทำบน Social Network ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ใช้ Social Network ในการแชท/พูดคุยกับเพื่อน จำนวน 139 คน คิดเป็นร้อยละ 25.4 รองลงมา โฟสรูปภาพและวีดีโอ จำนวน 116 คน คิดเป็นร้อยละ 21.2 และแชท/ทำความรู้จักกับเพื่อนใหม่ จำนวน 75 คน คิดเป็นร้อยละ 13.7 ตามลำดับ

ด้านหัวข้อหรือประเด็นหลัก ๆ ที่นักศึกษามักจะพูดคุยกันบนสื่อ Social Network ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มักจะพูดคุยกันบนสื่อ Social Network ในเรื่องส่วนตัว จำนวน 212 คน คิดเป็นร้อยละ 38.7 รองลงมาเรื่องงาน จำนวน 179 คน คิดเป็นร้อยละ 32.7 และเรื่องทั่วไป จำนวน 157 คน คิดเป็นร้อยละ 28.6 ตามลำดับ แต่อย่างไรก็ตามสัดส่วนในการใช้ Social Network เพื่อพูดคุยในเรื่องต่าง ๆ มีสัดส่วนที่ใกล้เคียงกัน

ด้านประโยชน์จากการใช้ Social Network ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ได้รับประโยชน์จากการใช้ Social Network ได้แก่ ได้คุยกับเพื่อน/ได้พบเพื่อนใหม่ จำนวน 162 คน คิดเป็นร้อยละ 29.6 รองลงมาแลกเปลี่ยนความรู้ จำนวน 148 คน คิดเป็นร้อยละ 27.0 และประหยัดค่าใช้จ่ายในการติดต่อสื่อสาร จำนวน 135 คน คิดเป็นร้อยละ 24.6 ตามลำดับ

ด้านปัญหาต่าง ๆ ในการใช้ Social Network ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่คิดว่า Social Network ก่อให้เกิดปัญหาในเรื่องเป็นช่องทางในการถูกละเมิดลิขสิทธิ์ ขโมยผลงาน หรือถูกแอบอ้าง จำนวน 232 คน คิดเป็นร้อยละ 42.3 รองลงมาเว็บไซต์ให้บริการบางแห่งอาจจะเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวมากเกินไป จำนวน 192 คน คิดเป็นร้อยละ 35.0 และผู้ใช้หมกมุ่นอยู่กับ Social Network มากเกินไป จำนวน 124 คน คิดเป็นร้อยละ 22.6 ตามลำดับ

ด้านการใช้ Social Network เพื่อประโยชน์ทางการศึกษา ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ใช้ Social Network เพื่อประโยชน์ทางการศึกษา จำนวน 342 คน คิดเป็นร้อยละ 62.4 และไม่ใช่ จำนวน 206 คน คิดเป็นร้อยละ 37.6

5.3 ข้อมูลความคิดเห็นเกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ตและเครือข่ายสังคมออนไลน์ของผู้ตอบแบบสอบถาม

ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีความคิดเห็นเกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ตและเครือข่ายสังคมออนไลน์ ในแต่ละข้ออยู่ในระดับมากและมากที่สุด และเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ข้อที่ได้รับคะแนนสูงสุดคือ เครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นเทคโนโลยีที่ปฏิวัติและเปลี่ยนแปลงวิถีชีวิตของท่าน มีค่าเฉลี่ยมากที่สุดคือ ($\bar{X} = 4.22$) รองลงมาคือหัวข้อท่านใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารที่เป็นประโยชน์ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ($\bar{X} = 4.20$) ตามด้วย ท่านสร้างเครือข่ายสังคมออนไลน์ให้เป็นสังคมแห่งการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X} = 4.16$) ซึ่งเท่ากับประเด็นในข้อเครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นเครือข่ายที่มีประโยชน์ต่อการเรียนรู้ร่วมกัน โดยมีค่าเฉลี่ยที่เท่ากันคือ ($\bar{X} = 4.16$)

ในหัวข้อที่เกี่ยวข้องกับ วิจารณ์งานในการใช้อินเทอร์เน็ตและสื่อสังคมออนไลน์ พบว่า นักศึกษามีความคิดว่า ตนเองมีวิจารณ์งานในการใช้สื่ออินเทอร์เน็ตและสังคมออนไลน์ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ($\bar{X} = 4.12$)

ด้านหัวข้อคุณธรรมและจริยธรรมในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ นักศึกษามีความคิดเห็นต่อคุณธรรมและจริยธรรมในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ($\bar{X} = 3.98$)

ด้านความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับ พระราชบัญญัติ ว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 นักศึกษามีความรู้อยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ย ($\bar{X} = 3.90$)

ในประเด็นของข้อคำถามที่เป็นคำถามด้านลบ พบว่า มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากเช่นกัน เช่น ท่านมักเห็นการเผยแพร่ภาพอนาจารหรือไม่เหมาะสมบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต มีค่าเฉลี่ยสูงถึง ($\bar{X} = 4.05$) ตามด้วย ท่านมักให้ข้อมูลส่วนบุคคลที่ไม่ตรงกับข้อเท็จจริงบนโลกอินเทอร์เน็ต มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X} = 4.00$) และ ท่านมักพบเห็นสิ่งผิดกฎหมายบนอินเทอร์เน็ตและเครือข่ายสังคมออนไลน์ มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X} = 3.92$)

5.4 ความแตกต่างของความคิดเห็นเกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ตและเครือข่ายสังคมออนไลน์ของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามเพศ

ผู้ตอบแบบสอบถามที่มีเพศต่างกัน มีความคิดเห็นเกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ตและเครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยภาพรวม แตกต่างกัน และเมื่อพิจารณารายข้อพบว่า ในหัวข้อท่านใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อศึกษาค้นคว้าเนื้อหาวิชาที่เรียน, ท่านสร้างเครือข่ายสังคมออนไลน์ให้เป็นสังคมแห่งการแลกเปลี่ยนเรียนรู้, ท่านมีวิจารณ์งานในการใช้อินเทอร์เน็ตและสื่อสังคมออนไลน์, ท่านใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในการซื้อขายสินค้าและบริการ, ท่านใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อความบันเทิง, เครือข่ายสังคมออนไลน์ทำให้ท่านเสียเวลาในชีวิตประจำวัน, และท่านมักให้ข้อมูล

ส่วนบุคคลที่ไม่ตรงกับข้อเท็จจริงบนโลกอินเทอร์เน็ต มีความแตกต่างกันโดยมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

5.5 วิจารณ์และข้อเสนอแนะ

เครือข่ายสังคมออนไลน์ หรือ Social Network นับเป็นเทคโนโลยีและนวัตกรรมอันทรงคุณค่าในการปฏิวัติรูปแบบการสื่อสาร และเครือข่ายสังคมในอนาคต งานวิจัยนี้เป็นการศึกษาหาข้อมูลข้อเท็จจริงเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักศึกษา เพื่อนำข้อมูลที่ได้มาพัฒนาการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network) ให้เป็นช่องทางสนับสนุนการเรียนรู้และหาแนวทางที่จะขับเคลื่อนการเรียนรู้อย่างชาญฉลาด (Smart Learning) ตามกรอบและนโยบายเทคโนโลยีสารสนเทศของระดับประเทศ โดยข้อมูลจากการสำรวจทำให้ทราบพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักศึกษา

ข้อเสนอแนะเพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักศึกษา ในคณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย

1. การให้ข้อมูลที่รอบด้านเกี่ยวกับข้อดีข้อเสีย ในการใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์
2. การเน้นให้ความเข้าใจด้านคุณธรรมและจริยธรรมแก่นักศึกษา
3. การให้ความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีและกฎหมายสำคัญที่เกี่ยวข้อง เช่น พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พระราชบัญญัติว่าด้วยลิขสิทธิ์ ปี 2537
4. การส่งเสริมการใช้งานเพื่อพัฒนาการเรียนการสอน
5. การส่งเสริมการใช้สื่อออนไลน์เป็นเครื่องมือประกอบในการจัดการเรียนการสอน

บรรณานุกรม

- [1] บทสรุปผู้บริหาร, กรอบนโยบายเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารระยะ พ.ศ. 2554-2563 ของประเทศไทย, ฉบับได้รับความเห็นชอบจากคณะรัฐมนตรี 22 มีนาคม 2554.
- [2] Maqsood Ahmad Shaheen* “Use of social networks and information seeking behavior of students during political crises in Pakistan: A case study” *The International Information & Library Review* (2008)40, 142-147.
- [3] Young, N.J. and Von Seggern. 2001. General information seeking in changing times: a focus group study. *Reference and User Services Quarterly*, 41(2): 159-169.
- [4] Renee Dutta, **Information needs and information seeking behavior in developing countries: A review of the research**, *The International Information & Library Review* (2009) 41, 44-51.
- [5] Kathy Fescemyer, **Information-seeking behavior of undergraduate geography students**, *Research Strategies* 17 (2000) 307–317.
- [6] Mohammed Nasser Al-Suqri*, **Information-seeking behavior of social science scholars in developing countries: A proposed model**, *The International Information & Library Review* (2011) 43, 1-14
- [7] Tapanee Treeratanapon, **Using Social Networks as an Education Channel for Undergraduate Students: A Case Study in Walailak University**, *The 3rd Walailak Research Conference*, pp 153-161.
- [8.] Darren Quinn, Liming Chen, Maurice Mulvenna. **Does Age Make A Difference In The Behaviour Of Online Social Network Users?** 2011 IEEE International Conferences on Internet of Things, and Cyber, Physical and Social Computing
- [9] Rozita Jamili Oskouei, **Analyzing Different Aspects of Social Network Usages on Students Behaviors and Academic Performance**, IEEE, T4E2010, pp. 216-221.
- [10] Sabrina Bresciani , Andreas Schmeil , 2013 IEEE, **Social Media Platforms for Social Good** .
- [11] Güzin MAZMAN , Yasemin Koçak USLUEL , **GENDER DIFFERENCES IN USING SOCIAL NETWORKS**, TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology – April 2011, volume 10 Issue2, pp-133-139.