

บทที่ 4

ผลการศึกษา

การศึกษาเรื่องพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ของนักศึกษาและบุคลากรในมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ มีจุดประสงค์เพื่อศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อการใช้งานเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร และพฤติกรรมในการใช้งานเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ของนักศึกษาและบุคลากรวิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยี และภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ คณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

การศึกษาของวิทยาลัยศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยี ซึ่งเป็นองค์กรในกำกับของมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ที่มีภารกิจในการสร้างบัณฑิต มหาบัณฑิต และดุษฎีบัณฑิต ให้เป็นผู้ใช้ความรู้ในระดับนานาชาติ สนับสนุนการพัฒนาเศรษฐกิจฐานความรู้และสังคมฐานความรู้ เพื่อสร้างองค์ความรู้ใหม่และนวัตกรรมสำหรับอุตสาหกรรมเป้าหมาย และการพัฒนาบุคลากรในอุตสาหกรรมให้มีความเชี่ยวชาญทางการท่องเที่ยว หัตถอุตสาหกรรม และซอฟต์แวร์ โดยการจัดการเรียนการสอน จำนวน 5 หลักสูตรประกอบด้วย

- 1) หลักสูตรวิทยาศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการความรู้
- 2) หลักสูตรวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาวิศวกรรม
- 3) หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิตสาขาวิชาวิศวกรรมซอฟต์แวร์ (นานาชาติ)
- 4) หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิตสาขาวิชาแอนิเมชัน
- 5) หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิตสาขาวิชาการจัดการสมัยใหม่และเทคโนโลยีสารสนเทศ

การจัดการเรียนการสอนในหลักสูตรปริญญาตรี มีการใช้คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศในการเรียนการสอน ไม่น้อยกว่า 34 รายวิชา สำหรับสาขาวิชาวิศวกรรมซอฟต์แวร์ (นานาชาติ) โดยเป็นการเรียนการสอนทางทฤษฎีวิศวกรรมซอฟต์แวร์ รวมถึงการฝึกฝนทักษะ และสหกิจศึกษา ร่วมกับภาคอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ เพื่อให้ นักศึกษามีความสามารถในการสร้างองค์ความรู้ ด้านวิศวกรรมซอฟต์แวร์ มีความพร้อมในการเข้าสู่อุตสาหกรรมเทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสาร สามารถแข่งขันเป็นนักวิชาชีพซอฟต์แวร์หรือผู้ประกอบการซอฟต์แวร์ ในระดับนานาชาติ ที่มีทักษะด้านภาษาต่างประเทศ สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นที่มีความแตกต่างด้านภาษา หรือวัฒนธรรมได้

สำหรับสาขาวิชาแอนิเมชัน มีการใช้คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศในการเรียนการสอน ไม่น้อยกว่า 34 รายวิชาโดยเป็นการเรียนการสอนทางด้านการออกแบบ พัฒนาติดตั้ง และควบคุมงานโครงการผลิตซอฟต์แวร์แอนิเมชัน เกม และระบบเสมือนจริง ฝึกการมีทักษะทางศิลปะ และทางการมีจินตนาการ มีความสามารถในการวางแผนงานผลิตผลงานด้านแอนิเมชัน และเลือกใช้เทคโนโลยี เทคนิค และเครื่องมือทางวิศวกรรมซอฟต์แวร์ ไปประยุกต์ผลิตงานด้านแอนิเมชัน ได้อย่างเหมาะสม

สำหรับสาขาวิชาการจัดการสมัยใหม่และเทคโนโลยีสารสนเทศ มีการใช้คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศในการเรียนการสอน ไม่น้อยกว่า 9 รายวิชาที่มุ่งพัฒนาบัณฑิตที่สามารถเป็นหัวหน้างานในอุตสาหกรรมและชุมชนสมัยใหม่ที่มีความรู้ทั้งด้านมนุษยสัมพันธ์ ระบบคุณภาพ และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

การศึกษาของภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ ซึ่งเป็นหน่วยงานในระดับภาควิชาของคณะวิศวกรรมศาสตร์ ที่มุ่งเน้นการเรียนการสอน การบริการวิชาการและการวิจัยที่มีคุณภาพ เพื่อผลิตบัณฑิตในสาขาวิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ ที่มีศักยภาพในระดับสากล โดยมีการจัดการเรียนการสอน จำนวน 2 หลักสูตรประกอบด้วย

- 1) หลักสูตรวิศวกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์
- 2) หลักสูตรวิศวกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์

โดยการผลักดันให้มีการเรียนการสอนอย่างมีคุณภาพผลักดันให้นักศึกษา ศึกษาหาความรู้ทางด้านวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ และพัฒนาตนเองในด้านต่าง ๆ นอกเหนือจากในการเรียนการสอนในหลักสูตร การจัดการเรียนการสอนในหลักสูตรปริญญาตรี มีการใช้คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศในการเรียนการสอน จำนวน 51 รายวิชา และหลักสูตรปริญญาโทอีก 25 รายวิชา โดยเป็นการเรียนการสอนด้านการศึกษา ทำการพัฒนาและค้นคว้าวิจัยทางด้านเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ ทั้งด้านฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์ในสาขาต่าง ๆ เช่น สถาปัตยกรรมคอมพิวเตอร์ เครือข่ายคอมพิวเตอร์ และการสื่อสารข้อมูล การประยุกต์ใช้งานไมโครโปรเซสเซอร์ การโปรแกรมระบบปัญญาประดิษฐ์ วิศวกรรมซอฟต์แวร์ การพัฒนาระบบงานคอมพิวเตอร์ ระบบการจัดการฐานข้อมูลและเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการจัดการ โดยมุ่งหวังให้บัณฑิตที่สำเร็จการศึกษา สามารถประกอบอาชีพเป็นนักวิเคราะห์และพัฒนาระบบงาน วิศวกรคอมพิวเตอร์ วิศวกรระบบ และผู้บริหารระบบงานสารสนเทศในหน่วยงานต่าง ๆ ได้

การศึกษาครั้งนี้จัดทำโดยการสอบถามข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง มีผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด 228 คน ซึ่งแบ่งเป็นบุคลากรภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์เป็นกลุ่มนักศึกษา 44 คน กลุ่มเจ้าหน้าที่ 4 คนและกลุ่มอาจารย์ 4 คน และบุคลากรวิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยีเป็นกลุ่มนักศึกษา 121 คน กลุ่มเจ้าหน้าที่ 29 คน กลุ่มอาจารย์ 28 คนผลการศึกษามีดังนี้คือ

4.1 ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง

4.1.1 เพศ

เมื่อพิจารณากลุ่มตัวอย่างจำนวน 228 รายพบว่าในกลุ่มนักศึกษาจำนวน 165 คนส่วนใหญ่เป็นเพศชายคิดเป็นร้อยละ 55.2 และเพศหญิงคิดเป็นร้อยละ 44.8 โดยเมื่อพิจารณานักศึกษาระดับปริญญาตรีพบว่าส่วนใหญ่เป็นเพศชายคิดเป็นร้อยละ 70.5 และเพศหญิงคิดเป็นร้อยละ 29.5 ในขณะที่นักศึกษาระดับปริญญาโทและเอกส่วนใหญ่เป็นเพศหญิงคิดเป็นร้อยละ 50.4 และเป็นเพศชายคิดเป็นร้อยละ 49.6

สำหรับกลุ่มเจ้าหน้าที่จำนวน 33 คนส่วนใหญ่เป็นเพศหญิงคิดเป็นร้อยละ 66.7 และเพศชายคิดเป็นร้อยละ 33.3 โดยเมื่อพิจารณาเจ้าหน้าที่ภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์เป็นเพศชายและหญิงในสัดส่วนที่เท่ากันคิดเป็นร้อยละ 50 ในขณะที่เจ้าหน้าที่วิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยีส่วนใหญ่เป็นเพศหญิงคิดเป็นร้อยละ 69 และเพศชายคิดเป็นร้อยละ 31

สำหรับกลุ่มอาจารย์จำนวน 31 คนส่วนใหญ่เป็นชายคิดเป็นร้อยละ 58.1 และเป็นเพศหญิงคิดเป็นร้อยละ 41.9 โดยเมื่อพิจารณาอาจารย์ภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์เป็นเพศชายและหญิงในสัดส่วนที่เท่ากันคิดเป็นร้อยละ 50 ในขณะที่อาจารย์วิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยีส่วนใหญ่เป็นเพศชายคิดเป็นร้อยละ 61.5 และเพศหญิงคิดเป็นร้อยละ 42.3

สรุปได้ว่ากลุ่มตัวอย่างบุคลากรที่ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ส่วนใหญ่เป็นเพศชายมากกว่าหญิง ในกลุ่มนักศึกษาส่วนใหญ่เป็นเพศชายมากกว่าหญิง ในกลุ่มเจ้าหน้าที่ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิงมากกว่าชาย และในกลุ่มอาจารย์ส่วนใหญ่เป็นเพศชายมากกว่าหญิง (ตารางที่ 4.1)

ตารางที่ 4.1 เพศของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามสาขาวิชา

เพศ		วิศวกรรม คอมพิวเตอร์	วิทยาลัยศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยี	รวม
		จำนวน (ร้อยละ)	จำนวน (ร้อยละ)	จำนวน (ร้อยละ)
กลุ่มนักศึกษา	ชาย	31 (70.5)	60 (49.6)	91 (55.2)
	หญิง	13 (29.5)	61 (50.4)	74 (44.8)
	รวม	44 (100)	121 (100)	165 (100)
กลุ่มเจ้าหน้าที่	ชาย	2 (50)	9 (31)	11 (33.3)
	หญิง	2 (50)	20 (69)	22 (66.7)
	รวม	4 (100)	29 (100)	33 (100)
กลุ่มอาจารย์	ชาย	2 (50)	16 (61.5)	18 (58.1)
	หญิง	2 (50)	11 (42.3)	13 (41.9)
	รวม	4 (100)	26 (100)	31 (100)

ที่มา : จากการศึกษา

4.1.2 อายุ

เมื่อพิจารณากลุ่มตัวอย่างจำนวน 222 รายพบว่าในกลุ่มนักศึกษาจำนวน 165 รายส่วนใหญ่มียุ่ต่ำกว่า 19 ปี คิดเป็นร้อยละ 54.5 รองลงมาอายุ 20-21 ปี คิดเป็นร้อยละ 42.4 และที่มีอายุมากกว่า 22 ปีขึ้นไป คิดเป็นร้อยละ 3 โดยเมื่อพิจารณานักศึกษาภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ส่วนใหญ่มียุ่ต่ำกว่า 19 ปี คิดเป็นร้อยละ 79.5 และที่มีอายุ 20-21 ปี คิดเป็นร้อยละ 20.5 ในขณะที่นักศึกษาวิทยาลัยศิลปะสื่อและเทคโนโลยีส่วนใหญ่มียุ่ 20-21 ปี คิดเป็นร้อยละ 50.4 รองลงมาอายุต่ำกว่า 19 ปี คิดเป็นร้อยละ 45.5 และที่มีอายุมากกว่า 22 ปี คิดเป็นร้อยละ 4.1

สำหรับกลุ่มเจ้าหน้าที่จำนวน 33 รายส่วนใหญ่มียุ่ 26-35 ปี คิดเป็นร้อยละ 63.6 รองลงมาอายุต่ำกว่า 25 ปี คิดเป็นร้อยละ 30.3 และที่มีอายุ 36 ปีขึ้นไป คนคิดเป็นร้อยละ 6.1 โดยเมื่อพิจารณาเจ้าหน้าที่ภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ส่วนใหญ่มียุ่ 26-35 ปี คิดเป็นร้อยละ 75 และที่มีอายุ 36 ปีขึ้นไป คิดเป็นร้อยละ 25 ในขณะที่เจ้าหน้าที่วิทยาลัยศิลปะสื่อและเทคโนโลยีส่วนใหญ่มียุ่ 26-35 ปี คิดเป็นร้อยละ 62.1 รองลงมาอายุต่ำกว่า 25 ปี คิดเป็นร้อยละ 34.5 และที่มีอายุ 36 ปีขึ้นไป คิดเป็นร้อยละ 3.4

สำหรับกลุ่มอาจารย์จำนวน 31 รายส่วนใหญ่มียุ่ 26-35 ปี คิดเป็นร้อยละ 88.9 รองลงมาอายุมากกว่า 36 ปี คิดเป็นร้อยละ 12.9 และที่มีอายุต่ำกว่า 25 ปี คิดเป็นร้อยละ 3.2 โดยเมื่อพิจารณาอาจารย์ภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ส่วนใหญ่มียุ่ 26-35 ปี คิดเป็นร้อยละ 75 และที่มีอายุ 36 ปีขึ้นไป คิดเป็นร้อยละ 25 ในขณะที่อาจารย์วิทยาลัยศิลปะสื่อและเทคโนโลยีส่วนใหญ่มียุ่ 26-35 ปี คิดเป็นร้อยละ 85.2 รองลงมาอายุมากกว่า 36 ปี คิดเป็นร้อยละ 11.1 และที่มีอายุต่ำกว่า 25 ปี คิดเป็นร้อยละ 3.7

สรุปได้ว่ากลุ่มตัวอย่างบุคลากรที่ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร กลุ่มนักศึกษาส่วนใหญ่มียุ่ต่ำกว่า 19 ปี ในขณะที่กลุ่มเจ้าหน้าที่และอาจารย์ส่วนใหญ่มียุ่ 26-35 ปี (ตารางที่ 4.2)

ตารางที่ 4.2 อายุของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามสาขาวิชา

อายุ	วิศวกรรมคอมพิวเตอร์	วิทยาลัยศิลปะ สื่อและ เทคโนโลยี	รวม	
	จำนวน (ร้อยละ)	จำนวน (จำนวน)	จำนวน (ร้อยละ)	
กลุ่มนักศึกษา	ต่ำกว่า 19 ปี	35 (79.5)	55 (45.5)	90 (54.5)
	20-21 ปี	9 (20.5)	61 (50.4)	70 (42.4)
	22 ปีขึ้นไป	0 (0)	5 (4.1)	5 (3.0)
	รวม	44 (100)	121 (100)	165 (100)
กลุ่มเจ้าหน้าที่	ต่ำกว่า 25 ปี	0 (0)	10 (34.5)	10 (30.3)
	26-35 ปี	3 (75)	18 (62.1)	21 (63.6)
	36 ปีขึ้นไป	1 (25)	1 (3.4)	2 (6.1)
	รวม	4 (100)	29 (100)	33 (100)
กลุ่มอาจารย์	ต่ำกว่า 25 ปี	0 (0)	1 (3.7)	1 (3.2)
	26-35 ปี	3 (75)	23 (85.2)	26 (83.9)
	36 ปีขึ้นไป	1 (25)	3 (11.1)	4 (12.9)
	รวม	4 (100)	27 (100)	31 (100)

ที่มา : จากการศึกษา

4.1.3 รายได้

เมื่อพิจารณากลุ่มตัวอย่างจำนวน 146 รายพบว่าในกลุ่มนักศึกษาจำนวน 87 คนส่วนใหญ่มีรายได้ 2,500-5,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 70.1 รองลงมารายได้สูงกว่า 5,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 18.4 และที่มีรายได้ต่ำกว่า 2,500 บาท คิดเป็นร้อยละ 11.5 โดยเมื่อพิจารณานักศึกษาภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ส่วนใหญ่มีรายได้ 2,500-5,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 68.4 รองลงมารายได้ต่ำกว่า 2,500 บาท คิดเป็นร้อยละ 21.1 และที่มีรายได้สูงกว่า 5,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 10.5 ในขณะที่นักศึกษาวิทยาลัยศิลปะสื่อและเทคโนโลยีส่วนใหญ่มีรายได้ 2,500-5,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 70.6 รองลงมารายได้สูงกว่า 5,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 20.6 และที่มีรายได้ต่ำกว่า 2,500 บาท คิดเป็นร้อยละ 8.8

สำหรับกลุ่มเจ้าหน้าที่จำนวน 31 รายส่วนใหญ่มีรายได้ 10,001-20,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 54.8 รองลงมารายได้ต่ำกว่า 10,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 42 และที่มีรายได้สูงกว่ามี 20,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 3.2 โดยเมื่อพิจารณาเจ้าหน้าที่ภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ส่วนใหญ่มีรายได้ 10,001-20,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 75 และที่มีรายได้ต่ำกว่า 10,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 25 ในขณะที่เจ้าหน้าที่วิทยาลัยศิลปะสื่อและเทคโนโลยีส่วนใหญ่มีรายได้ 10,001-20,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 51.9 รองลงมารายได้ต่ำกว่า 10,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 44.4 และที่มีรายได้สูงกว่ามี 20,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 3.7

สำหรับกลุ่มอาจารย์จำนวน 29 รายส่วนใหญ่มีรายได้ 10,001-20,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 82.1 รองลงมารายได้ต่ำกว่า 10,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 10.7 และที่มีรายได้สูงกว่ามี 20,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 7.1 โดยเมื่อพิจารณาอาจารย์ภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ส่วนใหญ่มีรายได้ 10,001-20,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 75 และที่มีรายได้สูงกว่า 20,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 25 ในขณะที่อาจารย์วิทยาลัยศิลปะสื่อและเทคโนโลยีส่วนใหญ่มีรายได้ 10,001-20,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 83.3 รองลงมารายได้ต่ำกว่า 10,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 12.5 และที่มีรายได้สูงกว่ามี 20,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 4.17

สรุปได้ว่ากลุ่มตัวอย่างบุคลากรที่ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร กลุ่มนักศึกษาส่วนใหญ่มีรายได้ 2,500-5,000 บาท ในกลุ่มเจ้าหน้าที่และอาจารย์ส่วนใหญ่มีรายได้ 10,001-20,000 บาท (ตารางที่ 4.3)

ตารางที่ 4.3 รายได้ของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามสาขาวิชา

รายได้		วิศวกรรม คอมพิวเตอร์	วิทยาลัยศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยี	รวม
		จำนวน (ร้อยละ)	จำนวน (ร้อยละ)	จำนวน (ร้อยละ)
กลุ่มนักศึกษา	ต่ำกว่า 2,500 บาท	4 (21.1)	6 (8.8)	10 (11.5)
	2,500-5,000 บาท	13 (68.4)	48 (70.6)	61 (70.1)
	สูงกว่า 5,000 บาท	2 (10.5)	14 (20.6)	16 (18.4)
	รวม	19 (100)	68 (100)	87 (100)
กลุ่มเจ้าหน้าที่	ต่ำกว่า 10,000 บาท	1 (25)	12 (44.4)	13 (42.0)
	10,001-20,000 บาท	3 (75)	14 (51.9)	17 (54.8)
	สูงกว่า 20,001 บาท	0 (0)	1 (3.7)	1 (3.2)
	รวม	4 (100)	27 (100)	31 (100)
กลุ่มอาจารย์	ต่ำกว่า 10,000 บาท	0 (0)	3 (12.5)	3 (10.7)
	10,001-20,000 บาท	3 (75)	20 (83.3)	23 (82.1)
	สูงกว่า 20,001 บาท	1 (25)	1 (4.17)	2 (7.1)
	รวม	4 (100)	24 (100)	28 (100)

ที่มา : จากการศึกษา

4.1.4 ระดับการศึกษา

เมื่อพิจารณากลุ่มตัวอย่างจำนวน 229 รายพบว่าในกลุ่มนักศึกษาจำนวน 165 รายทั้งหมด เป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 2 เป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรีคิดเป็นร้อยละ 26.7 และ นักศึกษาวิทยาลัยศิลปะสื่อและเทคโนโลยีคิดเป็นร้อยละ 73.3

สำหรับกลุ่มเจ้าหน้าที่จำนวน 33 รายส่วนใหญ่มีการศึกษาในระดับปริญญาตรีมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 84.8 รองลงมามีการศึกษาระดับปริญญาโท คิดเป็นร้อยละ 15.2 โดยเมื่อพิจารณา เจ้าหน้าที่ภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ มีการศึกษาระดับปริญญาตรีและปริญญาโทในสัดส่วนที่ เท่ากัน คิดเป็นร้อยละ 50 ในขณะที่เจ้าหน้าที่วิทยาลัยศิลปะสื่อและเทคโนโลยีส่วนใหญ่มีการศึกษา ระดับปริญญาตรีมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 89.7 และที่เหลือมีการศึกษาระดับปริญญาโทคิดเป็นร้อย ละ 10.3

สำหรับกลุ่มอาจารย์จำนวน 31 รายส่วนใหญ่มีการศึกษาในระดับปริญญาโทมากที่สุดคิด เป็นร้อยละ 80.6 รองลงมามีการศึกษาระดับปริญญาเอก คิดเป็นร้อยละ 9.7 และมีการศึกษาระดับ ปริญญาตรี คิดเป็นร้อยละ 9.7 โดยเมื่อพิจารณาอาจารย์ภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ จำนวน 4 คน ส่วนใหญ่มีการศึกษาระดับปริญญาเอก คิดเป็นร้อยละ 75 และมีการศึกษาระดับปริญญาตรี คิดเป็น ร้อยละ 25 ในขณะที่อาจารย์วิทยาลัยศิลปะสื่อและเทคโนโลยี 27 คนส่วนใหญ่มีการศึกษาระดับ ปริญญาโทมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 88.9 และมีการศึกษาระดับปริญญาตรี คิดเป็นร้อยละ 11.1

สรุปได้ว่ากลุ่มตัวอย่างบุคลากรที่ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร กลุ่มนักศึกษา ทั้งหมดเป็นนักศึกษาที่กำลังศึกษาอยู่ชั้นปีที่ 2 ในกลุ่มเจ้าหน้าที่และอาจารย์ส่วนใหญ่การศึกษา ระดับปริญญาโท (ตารางที่ 4.4)

ตารางที่ 4.4 ระดับการศึกษาของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามสาขาวิชา

ระดับการศึกษา		วิศวกรรม	วิทยาลัยศิลปะ	รวม
		คอมพิวเตอร์	และเทคโนโลยี	
		จำนวน	จำนวน	
		(ร้อยละ)	(ร้อยละ)	(ร้อยละ)
กลุ่มนักศึกษา	ชั้นปีที่ 2	44	121	165
		(26.70)	(73.30)	(100.00)
	รวม	44	121	165
		(27.00)	(73.00)	(100.00)
กลุ่มเจ้าหน้าที่	ปริญญาตรี	2	26	28
		(50.00)	(89.70)	(84.80)
	ปริญญาโท	2	3	5
		(50.00)	(10.30)	(15.20)
	รวม	4	29	33
		(100.00)	(100.00)	(100.00)
กลุ่มอาจารย์	ปริญญาตรี	0	3	3
		0.00	(11.10)	(9.70)
	ปริญญาโท	1	24	25
		(25.00)	(88.90)	(80.60)
	ปริญญาเอก	3	0	3
		(75.00)	0.00	(9.70)
รวม	4	27	31	
	(100.00)	(100.00)	(100.00)	

ที่มา : จากการศึกษา

4.1.5 สาขาวิชาและหน่วยงาน

เมื่อพิจารณากลุ่มตัวอย่างจำนวน 229 รายพบว่าในกลุ่มนักศึกษาจำนวน 165 รายส่วนใหญ่ศึกษาที่วิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยีคิดเป็นร้อยละ 73.3 โดยเมื่อพิจารณาสาขาวิชา เป็นสาขาวิชาการจัดการสมัยใหม่และเทคโนโลยีสารสนเทศมากที่สุดคิดเป็นร้อยละ 35.7 สาขาวิชาแอนิเมชันคิดเป็นร้อยละ 20 และสาขาวิชาวิศวกรรมซอฟต์แวร์ คิดเป็นร้อยละ 17.6 ในขณะที่เป็นสาขาวิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์คิดเป็นร้อยละ 26.7

สำหรับกลุ่มเจ้าหน้าที่จำนวน 33 รายส่วนใหญ่ทำงานในกลุ่มงานธุรการและบริหารงานทั่วไป คิดเป็นร้อยละ 57.6 รองลงมาทำงานในกลุ่มงานสนับสนุนการศึกษา คนคิดเป็นร้อยละ 27.3 และทำงานในศูนย์คอมพิวเตอร์และพัฒนาระบบ คิดเป็นร้อยละ 15.2 โดยเมื่อพิจารณาเจ้าหน้าที่ภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ ส่วนใหญ่ทำงานในกลุ่มงานธุรการและบริหารงานทั่วไป คิดเป็นร้อยละ 50 รองลงมาทำงานในกลุ่มงานสนับสนุนการศึกษา คิดเป็นร้อยละ 25 และทำงานในศูนย์คอมพิวเตอร์และพัฒนาระบบ คิดเป็นร้อยละ 25 ในขณะที่ส่วนเจ้าหน้าที่วิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยี 29 คนส่วนใหญ่ทำงานในกลุ่มงานธุรการและบริหารงานทั่วไป คิดเป็นร้อยละ 58.6 รองลงมาทำงานในกลุ่มงานสนับสนุนการศึกษา คิดเป็นร้อยละ 27.6 และทำงานในศูนย์คอมพิวเตอร์และพัฒนาระบบ คิดเป็นร้อยละ 13.8

สำหรับกลุ่มอาจารย์จำนวน จำนวน 31 ราย ส่วนใหญ่เป็นอาจารย์ประจำวิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยี คิดเป็นร้อยละ 87.2 โดยแบ่งเป็นสาขาวิชาการจัดการสมัยใหม่และเทคโนโลยีสารสนเทศมากที่สุดคิดเป็นร้อยละ 58.1 รองลงมาประจำสาขาวิชาแอนิเมชันคิดเป็นร้อยละ 12.9 ประจำสาขาวิชาการจัดการความรู้ คิดเป็นร้อยละ 9.7 และสาขาวิชาวิศวกรรมซอฟต์แวร์ คิดเป็นร้อยละ 6.5 ในขณะที่อาจารย์ประจำสาขาวิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์คิดเป็นร้อยละ 12.9

สรุปได้ว่ากลุ่มตัวอย่างบุคลากรที่ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร กลุ่มนักศึกษาส่วนใหญ่ศึกษาอยู่วิทยาลัยศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยี ในกลุ่มเจ้าหน้าที่ส่วนใหญ่ทำงานในกลุ่มงานบริหารงานทั่วไปและอาจารย์ส่วนใหญ่เป็นอาจารย์ประจำวิทยาลัยศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยี (ตารางที่ 4.5)

ตารางที่ 4.5 สาขาวิชาและหน่วยงานของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามสาขาวิชา

สาขาวิชา/หน่วยงาน		วิศวกรรม คอมพิวเตอร์	วิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยี	รวม
		จำนวน (ร้อยละ)	จำนวน (ร้อยละ)	จำนวน (ร้อยละ)
กลุ่มนักศึกษา	วิศวกรรมคอมพิวเตอร์	44 (26.7)		44 (26.7)
	วิศวกรรมซอฟต์แวร์		29 (17.6)	29 (17.6)
	แอนิเมชัน		33 (20.0)	33 (20.0)
	การจัดการสมัยใหม่และ เทคโนโลยีสารสนเทศ		59 (35.7)	59 (35.7)
	รวม	44 (27)	121 (73)	165 (100)
กลุ่มเจ้าหน้าที่	กลุ่มงานธุรการและ บริหารงานทั่วไป	2 (50)	17 (58.6)	19 (57.6)
	กลุ่มงานสนับสนุนการ เรียนการสอน	1 (25)	8 (27.6)	9 (27.3)
	ศูนย์คอมพิวเตอร์และ พัฒนาระบบ	1 (25)	4 (13.8)	5 (15.2)
	รวม	4 (100)	29 (100)	33 (100)
กลุ่มอาจารย์	วิศวกรรมคอมพิวเตอร์	4 (100)		4 (12.9)
	วิศวกรรมซอฟต์แวร์		2 (7.4)	2 (6.5)
	แอนิเมชัน		4 (14.8)	4 (12.9)
	การจัดการสมัยใหม่และ เทคโนโลยีสารสนเทศ		18 (66.7)	18 (58.1)
	การจัดการความรู้		3 (11.1)	3 (9.7)
	รวม	4 (100)	27 (100)	31 (100)

ที่มา : จากการศึกษา

4.1.6 การมีคอมพิวเตอร์ส่วนตัว

เมื่อพิจารณากลุ่มตัวอย่างจำนวน 228 รายพบว่าในกลุ่มนักศึกษาจำนวน 165 รายส่วนใหญ่มีคอมพิวเตอร์ส่วนตัวคิดเป็นร้อยละ 95.2 โดยเมื่อพิจารณานักศึกษาภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ทั้งหมด 44 รายมีคอมพิวเตอร์ส่วนตัว ในขณะที่นักศึกษาวิทยาลัยศิลปะและเทคโนโลยี จำนวน 121 ราย ส่วนใหญ่มีคอมพิวเตอร์ส่วนตัวคิดเป็นร้อยละ 93.4 และที่ไม่มีคอมพิวเตอร์ส่วนตัวคิดเป็นร้อยละ 6.6

สำหรับกลุ่มเจ้าหน้าที่จำนวน 32 รายส่วนใหญ่มีคอมพิวเตอร์ส่วนตัวคิดเป็นร้อยละ 90.6 และที่ไม่มีคอมพิวเตอร์ส่วนตัวคิดเป็นร้อยละ 9.4 โดยเมื่อพิจารณาเจ้าหน้าที่ภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ทั้งหมด 4 รายมีคอมพิวเตอร์ส่วนตัว ในขณะที่เจ้าหน้าที่วิทยาลัยศิลปะและเทคโนโลยี จำนวน 28 ราย ส่วนใหญ่มีคอมพิวเตอร์ส่วนตัวคิดเป็นร้อยละ 89.3 และที่ไม่มีคอมพิวเตอร์ส่วนตัวคิดเป็นร้อยละ 6.6

สำหรับกลุ่มอาจารย์จำนวน 31 คนส่วนใหญ่มีคอมพิวเตอร์ส่วนตัวคิดเป็นร้อยละ 83.9 และที่ไม่มีคอมพิวเตอร์ส่วนตัวคิดเป็นร้อยละ 16.1 โดยเมื่อพิจารณาอาจารย์ภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ ส่วนใหญ่มีคอมพิวเตอร์ส่วนตัวคิดเป็นร้อยละ 75 และที่ไม่มีคอมพิวเตอร์ส่วนตัวคิดเป็นร้อยละ 25 ในขณะที่เจ้าหน้าที่วิทยาลัยศิลปะและเทคโนโลยี จำนวน 27 คน ส่วนใหญ่มีคอมพิวเตอร์ส่วนตัวคิดเป็นร้อยละ 85.2 และที่ไม่มีคอมพิวเตอร์ส่วนตัวคิดเป็นร้อยละ 14.8

สรุปได้ว่ากลุ่มตัวอย่างบุคลากรที่ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ทั้งกลุ่มนักศึกษา กลุ่มเจ้าหน้าที่และกลุ่มอาจารย์ส่วนใหญ่มีคอมพิวเตอร์ส่วนตัว (ตารางที่ 4.6)

ตารางที่ 4.6 การมีคอมพิวเตอร์ส่วนตัวของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามสาขาวิชา

การมีคอมพิวเตอร์ส่วนตัว		วิศวกรรมคอมพิวเตอร์	วิทยาลัยศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยี	รวม
		จำนวน (ร้อยละ)	จำนวน (ร้อยละ)	จำนวน (ร้อยละ)
กลุ่มนักศึกษา	มี	44 (100)	113 (93.4)	157 (95.2)
	ไม่มี	0 (0)	8 (6.6)	8 (4.8)
	รวม	44 (100)	121 (100)	165 (100)
กลุ่มเจ้าหน้าที่	มี	4 (100)	25 (89.3)	29 (90.6)
	ไม่มี	0 (0)	3 (10.7)	3 (9.4)
	รวม	4 (100)	28 (100)	32 (100)
กลุ่มอาจารย์	มี	3 (75)	23 (85.2)	26 (83.9)
	ไม่มี	1 (25)	4 (14.8)	5 (16.1)
	รวม	4 (100)	27 (100)	31 (100)

ที่มา : จากการศึกษา

4.1.7 ประเภทของคอมพิวเตอร์ส่วนตัว

เมื่อพิจารณากลุ่มตัวอย่างจำนวน 229 รายพบว่าในกลุ่มนักศึกษาจำนวน 165 รายส่วนใหญ่มีคอมพิวเตอร์แบบพกพาคิดเป็นร้อยละ 53.3 และมีคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคลแบบตั้งโต๊ะคิดเป็นร้อยละ 46.7 โดยเมื่อพิจารณานักศึกษาภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ ส่วนใหญ่มีคอมพิวเตอร์แบบพกพาคิดเป็นร้อยละ 77.3 และมีคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคลแบบตั้งโต๊ะคิดเป็นร้อยละ 27.7 ในขณะที่นักศึกษาวิทยาลัยศิลปะสื่อและเทคโนโลยี จำนวน 121 คน ส่วนใหญ่มีคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคลแบบตั้งโต๊ะ คิดเป็นร้อยละ 55.4 และมีคอมพิวเตอร์แบบพกพาคิดเป็นร้อยละ 44.6

สำหรับกลุ่มเจ้าหน้าที่จำนวน 33 คนส่วนใหญ่มีคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคลแบบตั้งโต๊ะ คิดเป็นร้อยละ 69.7 และมีคอมพิวเตอร์แบบพกพาคิดเป็นร้อยละ 30.3 โดยเมื่อพิจารณาเจ้าหน้าที่ภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ ส่วนใหญ่มีคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคลแบบตั้งโต๊ะคิดเป็นร้อยละ 75 และมีคอมพิวเตอร์แบบพกพาคิดเป็นร้อยละ 25 ในขณะที่เจ้าหน้าที่วิทยาลัยศิลปะสื่อและเทคโนโลยี จำนวน 29 คน ส่วนใหญ่มีคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคลแบบตั้งโต๊ะคิดเป็นร้อยละ 69 และมีคอมพิวเตอร์แบบพกพาคิดเป็นร้อยละ 31

สำหรับกลุ่มอาจารย์จำนวน 31 คนส่วนใหญ่มีคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคลแบบตั้งโต๊ะ คิดเป็นร้อยละ 61.3 และมีคอมพิวเตอร์แบบพกพาคิดเป็นร้อยละ 38.7 โดยเมื่อพิจารณาอาจารย์ภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ทั้งหมดเป็นคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคลแบบตั้งโต๊ะทั้งหมด ในขณะที่อาจารย์วิทยาลัยศิลปะสื่อและเทคโนโลยี จำนวน 27 คน ส่วนใหญ่มีคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคลแบบตั้งโต๊ะ คิดเป็นร้อยละ 55.6 และมีคอมพิวเตอร์แบบพกพาคิดเป็นร้อยละ 44.4

สรุปได้ว่ากลุ่มตัวอย่างบุคลากรที่ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ในกลุ่มนักศึกษา ส่วนใหญ่มีคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคลแบบพกพา ในขณะที่กลุ่มเจ้าหน้าที่และกลุ่มอาจารย์ ส่วนใหญ่มีคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคลแบบตั้งโต๊ะ (ตารางที่ 4.7)

ตารางที่ 4.7 ประเภทของคอมพิวเตอร์ส่วนตัวจำแนกตามสาขาวิชา

ประเภทของคอมพิวเตอร์ส่วนตัว		วิศวกรรม คอมพิวเตอร์	วิทยาลัยศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยี	รวม
		จำนวน (ร้อยละ)	จำนวน (ร้อยละ)	จำนวน (ร้อยละ)
กลุ่มนักศึกษา	คอมพิวเตอร์ แบบตั้งโต๊ะ	10 (22.7)	67 (55.4)	77 (46.7)
	คอมพิวเตอร์ แบบพกพา	34 (77.3)	54 (44.6)	88 (53.3)
	รวม	44 (100)	121 (100)	165 (100)
กลุ่มเจ้าหน้าที่	คอมพิวเตอร์ แบบตั้งโต๊ะ	3 (75)	20 (69)	23 (69.7)
	คอมพิวเตอร์ แบบพกพา	1 (25)	9 (31)	10 (30.3)
	รวม	4 (100)	29 (100)	33 (100)
กลุ่มอาจารย์	คอมพิวเตอร์ แบบตั้งโต๊ะ	4 (100)	15 (55.6)	19 (61.3)
	คอมพิวเตอร์ แบบพกพา	0 (0)	12 (44.4)	12 (38.7)
	รวม	4 (100)	27 (100)	31 (100)

ที่มา : จากการศึกษา

4.2 ปัจจัยที่มีผลต่อการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

การศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ของกลุ่มนักศึกษา กลุ่มเจ้าหน้าที่ และกลุ่มอาจารย์ ของวิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยี และภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ ประกอบด้วยปัจจัยต่างๆ ดังนี้คือปัจจัยด้านการใช้งานเพื่อการศึกษา ปัจจัยด้านการใช้งานเพื่อการวิจัยและการทำงาน และปัจจัยด้านการใช้งานเพื่อความบันเทิง โดยจะให้กลุ่มตัวอย่าง แสดงความคิดเห็นว่าปัจจัยดังกล่าวข้างต้นมีผลหรือไม่มีผลต่อการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อ และทดสอบความแตกต่างของความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างทั้งภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์และวิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยี โดยใช้การทดสอบแบบ Chi-square test ผลการศึกษาแบ่งเป็นกลุ่มตัวอย่างดังต่อไปนี้

4.2.1 กลุ่มนักศึกษา

ก. ปัจจัยที่มีผลต่อการใช้เพื่อการศึกษา

การศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อการศึกษา ของกลุ่มนักศึกษาภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ และวิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยี ประกอบด้วยปัจจัยต่างๆ ดังนี้คือปัจจัยด้านความจำเป็นในการเรียนการสอนของสาขาวิชา ปัจจัยด้านความจำเป็นในการทำงาน การทำรายงาน ปัจจัยด้านการฝึกทักษะทางด้านภาษาอังกฤษ ปัจจัยด้านการศึกษาต่อผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ปัจจัยด้านการค้นหาข้อมูล การค้นหาหนังสือห้องสมุดและวิทยานิพนธ์ โดยจะให้นักศึกษาแสดงความคิดเห็นว่าปัจจัยดังกล่าวข้างต้นมีผลหรือไม่มีผลต่อการใช้งาน และทดสอบความแตกต่างของความคิดเห็นของนักศึกษาภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์และนักศึกษาวิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยี โดยใช้การทดสอบแบบ Chi-square test ผลการศึกษาแบ่งเป็นปัจจัยต่างๆ ดังต่อไปนี้

1) ปัจจัยด้านความจำเป็นในการเรียนการสอนของสาขาวิชา

นักศึกษาที่ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการศึกษาจำนวน 165 ราย ส่วนใหญ่เห็นว่า ปัจจัยด้านความจำเป็นในการเรียนการสอนของสาขาวิชามีผลต่อการใช้งานคิดเป็นร้อยละ 96.4 และนักศึกษาส่วนน้อยคิดเป็นร้อยละ 3.6 ที่เห็นว่าปัจจัยนี้ไม่มีผลต่อการใช้งาน โดยพิจารณานักศึกษาภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ทั้งหมดจำนวน 44 คนเห็นว่าปัจจัยนี้มีผลต่อการใช้งาน ในขณะที่นักศึกษาวิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยีจำนวน 121 คนส่วนใหญ่เห็นว่าปัจจัยนี้มีผลต่อการใช้งานคิดเป็นร้อยละ 95 ของนักศึกษานักศึกษาวิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยีทั้งหมด

จากการทดสอบความแตกต่างของความคิดเห็น เกี่ยวกับปัจจัยด้านความจำเป็นในการเรียนของสาขาวิชาที่มีผลต่อการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อการศึกษา ระหว่างกลุ่มนักศึกษาทั้ง 2 กลุ่ม ค่า χ^2 ที่คำนวณได้เท่ากับ 2.264 ซึ่งมีค่าน้อยกว่าค่า χ^2 จากตารางที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 แสดงว่ากลุ่มนักศึกษทั้งภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์และวิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยีมีความคิดเห็นไม่แตกต่างกัน โดยส่วนใหญ่เห็นว่า มีผลต่อการใช้งาน

ตารางที่ 4.8 ความคิดเห็นของกลุ่มนักศึกษาต่อปัจจัยด้านความจำเป็นในการเรียนการสอนของสาขาวิชา

ภาควิชา/สาขาวิชา	มีผล	ไม่มีผล	รวม	χ^2 (Sig.)
นักศึกษภาควิศวกรรมคอมพิวเตอร์	44 (100)	0 (0)	44 (100)	2.264 (0.150)
นักศึกษวิทยาลัยศิลปะ สื่อและ เทคโนโลยี	115 (95)	6 (5)	121 (100)	
รวม	159 (96.4)	6 (3.6)	165 (100)	

ที่มา : จากการศึกษาและการคำนวณ : ค่า $\chi^2 (0.05, 1) = 3.84$

2) ปัจจัยด้านความจำเป็นในการทำรายงานส่งงานอาจารย์

นักศึกษาที่ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการศึกษาจำนวน 165 ราย ส่วนใหญ่เห็นว่าปัจจัยด้านความจำเป็นในการทำงานและการทำรายงานส่งงานอาจารย์มีผลต่อการใช้งานคิดเป็นร้อยละ 98.2 และนักศึกษาส่วนน้อยคิดเป็นร้อยละ 1.8 ที่เห็นว่าปัจจัยนี้ไม่มีผลต่อการใช้งาน โดยพิจารณานักศึกษาภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ทั้งหมดจำนวน 44 คนเห็นว่าปัจจัยนี้มีผลต่อการใช้งาน ในขณะที่นักศึกษาวิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยีจำนวน 121 คนส่วนใหญ่เห็นว่าปัจจัยนี้มีผลต่อการใช้งาน คิดเป็นร้อยละ 97.5 ของนักศึกษานักศึกษาวิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยีทั้งหมด

จากการทดสอบความแตกต่างของความคิดเห็น เกี่ยวกับปัจจัยด้านความจำเป็นในการทำรายงานส่งงานอาจารย์มีผลต่อการใช้งานเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อการศึกษา ระหว่างกลุ่มนักศึกษาทั้ง 2 กลุ่ม ค่า χ^2 ที่คำนวณได้เท่ากับ 1.111 ซึ่งมีค่าน้อยกว่าค่า χ^2 จากตารางที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 แสดงว่ากลุ่มนักศึกษาทั้งภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์และวิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยีมีความคิดเห็นไม่แตกต่างกัน โดยส่วนใหญ่เห็นว่าไม่มีผลต่อการใช้งาน

ตารางที่ 4.9 ความคิดเห็นของกลุ่มนักศึกษาต่อปัจจัยด้านความจำเป็นในการทำงานและการทำรายงานส่งงานอาจารย์

ภาควิชา/สาขาวิชา	มีผล	ไม่มีผล	รวม	χ^2 (Sig.)
นักศึกษาภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์	44 (100)	0 (0)	44 (100)	1.111 (0.392)
นักศึกษาวิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยี	118 (97.5)	3 (2.5)	121 (100)	
รวม	162 (98.2)	3 (1.8)	165 (100)	

ที่มา : จากการศึกษาและการคำนวณ : ค่า $\chi^2 (0.05, 1) = 3.84$

3) ปัจจัยด้านการใช้ฝึกทักษะทางด้านภาษาอังกฤษ

นักศึกษาที่ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการศึกษาจำนวน 165 ราย ส่วนใหญ่เห็นว่าปัจจัยด้านการใช้ฝึกทักษะทางด้านภาษาอังกฤษ มีผลต่อการใช้งานคิดเป็นร้อยละ 80 และนักศึกษาส่วนน้อยคิดเป็นร้อยละ 20 ที่เห็นว่าปัจจัยนี้ไม่มีผลต่อการใช้งาน โดยพิจารณานักศึกษาภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์จำนวน 44 คนส่วนใหญ่เห็นว่าปัจจัยนี้มีผลต่อการใช้งานคิดเป็นร้อยละ 70.5 ของนักศึกษภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ทั้งหมด ในขณะที่นักศึกษวิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยีจำนวน 121 คนส่วนใหญ่เห็นว่าปัจจัยนี้มีผลต่อการใช้งานคิดเป็นร้อยละ 83.5 ของนักศึกษานักศึกษวิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยีทั้งหมด

จากการทดสอบความแตกต่างของความคิดเห็น เกี่ยวกับปัจจัยด้านการใช้ฝึกทักษะทางด้านภาษาอังกฤษ มีผลต่อการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อการศึกษา ระหว่างกลุ่มนักศึกษาทั้ง 2 กลุ่ม ค่า χ^2 ที่คำนวณได้เท่ากับ 3.417 ซึ่งมีค่ามากกว่าค่า χ^2 จากตารางที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.10 แสดงว่ากลุ่มนักศึกษาทั้งภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์และวิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยีมีความคิดเห็นแตกต่างกัน โดยนักศึกษวิทยาลัยศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยีส่วนใหญ่เห็นว่าผลต่อการใช้งาน ในสัดส่วนที่มากกว่าที่นักศึกษภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ เห็นว่ามีผลต่อการใช้งาน

ตารางที่ 4.10 ความคิดเห็นของกลุ่มนักศึกษาต่อปัจจัยด้านการใช้ฝึกทักษะทางด้านภาษาอังกฤษ

ภาควิชา/สาขาวิชา	มีผล	ไม่มีผล	รวม	χ^2 (Sig.)
นักศึกษภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์	31 (70.5)	13 (29.5)	44 (100)	3.417 (0.055)*
นักศึกษวิทยาลัยศิลปะ สื่อและ เทคโนโลยี	101 (83.5)	20 (16.5)	121 (100)	
รวม	132 (80)	33 (20)	165 (100)	

ที่มา : จากการศึกษาและการคำนวณ : ค่า χ^2 (0.10, 1) = 2.706

4) ปัจจัยด้านการค้นหาข้อมูล ค้นหาหนังสือห้องสมุด ค้นหาวิทยานิพนธ์

นักศึกษาที่ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการศึกษาจำนวน 165 ราย ส่วนใหญ่เห็นว่าปัจจัยด้านการค้นหาข้อมูล ค้นหาหนังสือห้องสมุด ค้นหาวิทยานิพนธ์ มีผลต่อการใช้งานคิดเป็นร้อยละ 72.7 และนักศึกษาส่วนน้อยคิดเป็นร้อยละ 27.3 ที่เห็นว่าปัจจัยนี้ไม่มีผลต่อการใช้งาน โดยนักศึกษาศาสตรบัณฑิตศึกษาศาสตร์จำนวน 44 คนส่วนใหญ่เห็นว่าปัจจัยนี้มีผลต่อการใช้งานคิดเป็นร้อยละ 77.3 ของนักศึกษาศาสตรบัณฑิตศึกษาศาสตร์ทั้งหมด ส่วนนักศึกษาศาสตรบัณฑิตศึกษาศาสตร์ สื่อและเทคโนโลยีจำนวน 121 คนส่วนใหญ่เห็นว่าปัจจัยนี้มีผลต่อการใช้งานคิดเป็นร้อยละ 71.1 ของนักศึกษานักศึกษาศาสตรบัณฑิต สื่อและเทคโนโลยีทั้งหมด

จากการทดสอบความแตกต่างของความคิดเห็น เกี่ยวกับปัจจัยด้านการค้นหาข้อมูล ค้นหาหนังสือห้องสมุด ค้นหาวิทยานิพนธ์ มีผลต่อการใช้งานใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อการศึกษา ระหว่างกลุ่มนักศึกษาทั้ง 2 กลุ่ม ค่า χ^2 ที่คำนวณได้เท่ากับ 0.625 ซึ่งมีค่าน้อยกว่าค่า χ^2 จากตารางที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 แสดงว่ากลุ่มนักศึกษาทั้งศาสตรบัณฑิตศึกษาศาสตร์ สื่อและเทคโนโลยีมีความคิดเห็นไม่แตกต่างกัน โดยส่วนใหญ่เห็นว่าไม่มีผลต่อการใช้งาน

ตารางที่ 4.11 ความคิดเห็นของกลุ่มนักศึกษาต่อปัจจัยด้านการค้นหาข้อมูล ค้นหาหนังสือห้องสมุด ค้นหาวิทยานิพนธ์

ภาควิชา/สาขาวิชา	มีผล	ไม่มีผล	รวม	χ^2 (Sig.)
นักศึกษาศาสตรบัณฑิตศึกษาศาสตร์	34 (77.3)	10 (22.7)	44 (100)	0.625 (0.280)
นักศึกษาศาสตรบัณฑิตศึกษาศาสตร์ สื่อและเทคโนโลยี	86 (71.1)	35 (28.9)	121 (100)	
รวม	120 (72.7)	45 (27.3)	165 (100)	

ที่มา : จากการศึกษาและการคำนวณ : ค่า χ^2 (0.05, 1) = 3.84

สรุปการแสดงความคิดเห็นในภาพรวมของกลุ่มตัวอย่างนักศึกษาต่อปัจจัยที่มีผลต่อการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อการศึกษา แสดงผลเรียงลำดับจากมากไปหาน้อย (ตารางที่ 4.12) โดยกลุ่มตัวอย่างนักศึกษาทั้งหมดมีความเห็นว่า ปัจจัยด้านความจำเป็นในการทำงานและการทำรายงานส่งอาจารย์มีผลต่อการใช้งานมากเป็นอันดับที่ 1 คิดเป็นร้อยละ 98.2 รองลงมาคือปัจจัยด้านการใช้งานเพื่อการเรียนการสอนในสาขาวิชา มีผลต่อการใช้งานมากเป็นอันดับที่ 2 คิดเป็นร้อยละ 96.4 และปัจจัยด้านการใช้เพื่อการค้นคว้าข้อมูล ค้นหาหนังสือห้องสมุด มีผลต่อการใช้งานมากเป็นอันดับที่ 3 คิดเป็นร้อยละ 80 ในขณะที่ปัจจัยด้านการใช้เพื่อการค้นคว้าข้อมูล ค้นหาหนังสือห้องสมุด มีผลต่อการใช้งานน้อยที่สุดเป็นอันดับที่ 4 คิดเป็นร้อยละ 72.7 และการทดสอบความแตกต่างของความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยต่างๆ ในระหว่างนักศึกษาภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์และนักศึกษาวิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยี ผลการศึกษาพบว่าส่วนใหญ่ไม่มีความแตกต่างกัน มีแต่ปัจจัยด้านการใช้เพื่อฝึกทักษะด้านภาษาอังกฤษที่มีความคิดเห็นแตกต่างกัน โดยนักศึกษาวิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยีส่วนใหญ่เห็นว่า มีผลต่อการใช้งาน ในสัดส่วนที่มากกว่าที่นักศึกษาภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์เห็นว่า มีผลต่อการใช้งาน

ตารางที่ 4.12 ความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยที่มีผลต่อการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อการศึกษาของกลุ่มตัวอย่างกลุ่มนักศึกษา

อันดับที่	ปัจจัยที่มีผลต่อการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการศึกษา		มีผล	ไม่มีผล	รวม	χ^2 (Sig.)
1	ความจำเป็นในการทำ รายงาน ส่งงานอาจารย์	วิศวกรรมคอมพิวเตอร์	44 (100)	0 (0)	44 (100)	1.111 (0.392)
		วิทยาลัยศิลปะ สื่อและ เทคโนโลยี	118 (97.5)	3 (2.5)	121 (100)	
		รวม	162 (98.2)	3 (1.8)	165 (100)	
2	ความจำเป็นในการเรียน ของสาขาวิชา	วิศวกรรมคอมพิวเตอร์	44 (100)	0 (0)	44 (100)	2.264 (0.150)
		วิทยาลัยศิลปะ สื่อและ เทคโนโลยี	115 (95)	6 (5)	121 (100)	
		รวม	159 (96.4)	6 (3.6)	165 (100)	

ตารางที่ 4.12 (ต่อ)

อันดับที่	ปัจจัยที่มีผลต่อการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการศึกษา	มีผล	ไม่มีผล	รวม	χ^2 (Sig.)	
3	การฝึกทักษะทางด้าน ภาษาอังกฤษ	วิศวกรรมคอมพิวเตอร์	31 (70.5)	13 (29.5)	44 (100)	3.417 (0.055)*
		วิทยาลัยศิลปะ สื่อและ เทคโนโลยี	101 (83.5)	20 (16.5)	121 (100)	
		รวม	132 (80)	33 (20)	165 (100)	
4	การค้นคว้าข้อมูล ค้นหนังสือห้องสมุด และวิทยานิพนธ์	วิศวกรรมคอมพิวเตอร์	34 (77.3)	10 (22.7)	44 (100)	0.625 (0.280)
		วิทยาลัยศิลปะ สื่อและ เทคโนโลยี	86 (71.1)	35 (28.9)	159 (100)	
		รวม	120 (72.7)	45 (27.3)	44 (100)	

ที่มา : จากการศึกษาและการคำนวณ : ค่า χ^2 (0.05, 1) = 3.84, ค่า χ^2 (0.10, 1) = 2.706

ข. ปัจจัยที่มีผลต่อการใช้เพื่อการทำวิจัย

การศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อการวิจัยของกลุ่มนักศึกษาคือปัจจัยด้านการค้นคว้าข้อมูลการวิจัย ค้นหาฐานข้อมูลการวิจัยและวิทยานิพนธ์ โดยให้นักศึกษาแสดงความคิดเห็นว่าปัจจัยดังกล่าวข้างต้นมีผลหรือไม่มีผลต่อการใช้งาน และทดสอบความแตกต่างความคิดเห็นของนักศึกษาภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์และนักศึกษาวิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยี โดยใช้การทดสอบแบบ Chi-square ผลการศึกษามีดังต่อไปนี้

1) ปัจจัยด้านการค้นคว้าข้อมูลการวิจัย ค้นหาฐานข้อมูลการวิจัยและวิทยานิพนธ์

นักศึกษาที่ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการวิจัยจำนวน 160 ราย ส่วนใหญ่เห็นว่าปัจจัยด้านการค้นคว้าข้อมูลการวิจัย ค้นหาฐานข้อมูลการวิจัยและวิทยานิพนธ์ มีผลต่อการใช้งานคิดเป็นร้อยละ 66.3 และนักศึกษาสส่วนน้อยคิดเป็นร้อยละ 33.8 ที่เห็นว่าปัจจัยนี้ไม่มีผลต่อการใช้งาน โดยพิจารณา นักศึกษาภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์จำนวน 43 รายส่วนใหญ่เห็นว่าปัจจัยนี้มีผลต่อการใช้งานคิดเป็นร้อยละ 62.8 ของนักศึกษาภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ทั้งหมด ในขณะที่นักศึกษาวิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยีจำนวน 117 รายส่วนใหญ่เห็นว่าปัจจัยนี้มีผลต่อการใช้งานคิดเป็นร้อยละ 67.5 ของนักศึกษานักศึกษาวิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยีทั้งหมด

จากการทดสอบความแตกต่างของความคิดเห็น เกี่ยวกับปัจจัยด้านการค้นคว้าข้อมูลการวิจัย ค้นหาฐานข้อมูลการวิจัยและวิทยานิพนธ์ มีผลต่อการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อการวิจัย ระหว่างกลุ่มนักศึกษาทั้ง 2 กลุ่ม ค่า χ^2 ที่คำนวณได้เท่ากับ 0.315 ซึ่งมีค่าน้อยกว่าค่า χ^2 จากตารางที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 แสดงว่ากลุ่มนักศึกษาทั้งภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์และวิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยีมีความคิดเห็นไม่แตกต่างกัน โดยส่วนใหญ่เห็นว่าไม่มีผลต่อการใช้งาน

ตารางที่ 4.13 ความคิดเห็นของกลุ่มนักศึกษาต่อปัจจัยด้านการค้นคว้าข้อมูลการวิจัย

ภาควิชา/สาขาวิชา	มีผล	ไม่มีผล	รวม	χ^2 (Sig.)
นักศึกษาภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์	27 (62.8)	16 (37.2)	43 (100)	0.315 (0.352)
นักศึกษาวิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยี	79 (67.5)	38 (32.5)	117 (100)	
รวม	106 (66.3)	54 (33.8)	160 (100)	

ที่มา : จากการศึกษาและการคำนวณ : ค่า χ^2 (0.05, 1) = 3.84

ค. ปัจจัยที่มีผลต่อการใช้เพื่อความบันเทิง

การศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อความบันเทิง ของกลุ่มนักศึกษาภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ และวิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยี ประกอบด้วยปัจจัยต่างๆ ดังนี้คือ ปัจจัยด้านการได้รับความเพลิดเพลินผ่อนคลายความเครียด ปัจจัยด้านการมีส่วนร่วมกับสังคมและเชื่อมโยงตนเองเข้ากับสังคม ปัจจัยด้านการใช้งานตามเพื่อนตามกระแสสังคมที่กำลังได้รับความนิยม ปัจจัยด้านความแปลกใหม่ทันสมัยน่าสนใจ ปัจจัยด้านการหาเพื่อนใหม่ โดยจะให้นักศึกษาแสดงความคิดเห็นว่าปัจจัยดังกล่าวข้างต้นมีผลหรือไม่มีผลต่อการใช้งาน และทดสอบความแตกต่างของความคิดเห็นของนักศึกษาภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์และนักศึกษาวิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยี โดยใช้การทดสอบแบบ Chi-square test ผลการศึกษาแบ่งเป็นปัจจัยต่างๆ ดังต่อไปนี้

1) ปัจจัยด้านการได้รับความเพลิดเพลินผ่อนคลายความเครียด

นักศึกษาที่ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการความบันเทิง 162 ราย ส่วนใหญ่เห็นว่าปัจจัยด้านการได้รับความเพลิดเพลินผ่อนคลายความเครียด มีผลต่อการใช้งานคิดเป็นร้อยละ 98.8 และนักศึกษาส่วนน้อยคิดเป็นร้อยละ 1.2 ที่เห็นว่าปัจจัยนี้ไม่มีผลต่อการใช้งาน โดยพิจารณานักศึกษาภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์จำนวน 44 รายทั้งหมดเห็นว่าปัจจัยนี้มีผลต่อการใช้งาน ในขณะที่นักศึกษาวิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยีจำนวน 118 รายส่วนใหญ่เห็นว่าปัจจัยนี้มีผลต่อการใช้งานคิดเป็นร้อยละ 98.3 ของนักศึกษานักศึกษาวิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยีทั้งหมด

จากการทดสอบความแตกต่างของความคิดเห็น เกี่ยวกับปัจจัยปัจจัยด้านการได้รับความเพลิดเพลินผ่อนคลายความเครียด มีผลต่อการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อความบันเทิง ระหว่างกลุ่มนักศึกษาทั้ง 2 กลุ่ม ค่า χ^2 ที่คำนวณได้เท่ากับ 0.755 ซึ่งมีค่าน้อยกว่าค่า χ^2 จากตารางที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 แสดงว่ากลุ่มนักศึกษาทั้งภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์และวิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยีมีความคิดเห็นไม่แตกต่างกัน โดยส่วนใหญ่เห็นว่า มีผลต่อการใช้งาน

ตารางที่ 4.14 ความคิดเห็นของกลุ่มนักศึกษาต่อปัจจัยด้านการได้รับความเพลิดเพลินผ่อนคลาย
ความเครียด

ภาควิชา/สาขาวิชา	มีผล	ไม่มีผล	รวม	χ^2 (Sig.)
นักศึกษาภาควิศวกรรมคอมพิวเตอร์	44 (100)	0 (0)	44 (100)	0.755 (0.529)
นักศึกษาวิทยาลัยศิลปะ สื่อและ เทคโนโลยี	116 (98.3)	2 (1.7)	118 (100)	
รวม	160 (98.8)	2 (1.2)	162 (100)	

ที่มา : จากการศึกษาและการคำนวณ : ค่า $\chi^2 (0.05, 1) = 3.84$

2) ปัจจัยด้านการมีส่วนร่วมกับสังคมและเชื่อมโยงตนเองเข้ากับสังคม

นักศึกษาที่ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการความบันเทิง 162 ราย ส่วนใหญ่เห็นว่าปัจจัยด้านการมีส่วนร่วมกับสังคมและเชื่อมโยงตนเองเข้ากับสังคม มีผลต่อการใช้งานคิดเป็นร้อยละ 96.9 และนักศึกษาส่วนน้อยคิดเป็นร้อยละ 3.1 ที่เห็นว่าปัจจัยนี้ไม่มีผลต่อการใช้งาน โดยพิจารณานักศึกษาภาควิศวกรรมคอมพิวเตอร์จำนวน 44 รายเห็นว่าปัจจัยนี้มีผลต่อการใช้งานคิดเป็นร้อยละ 95.5 ของนักศึกษานักศึกษาภาควิศวกรรมคอมพิวเตอร์ทั้งหมด ในขณะที่นักศึกษาวิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยีจำนวน 118 รายส่วนใหญ่เห็นว่าปัจจัยนี้มีผลต่อการใช้งานคิดเป็นร้อยละ 97.5 ของนักศึกษานักศึกษาวิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยีทั้งหมด

จากการทดสอบความแตกต่างของความคิดเห็น เกี่ยวกับปัจจัยปัจจัยด้านการมีส่วนร่วมกับสังคมและเชื่อมโยงตนเองเข้ากับสังคม มีผลต่อการใช้งานเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อความบันเทิง ระหว่างกลุ่มนักศึกษาทั้ง 2 กลุ่ม ค่า χ^2 ที่คำนวณได้เท่ากับ 0.430 ซึ่งมีค่าน้อยกว่าค่า χ^2 จากตารางที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 แสดงว่ากลุ่มนักศึกษาทั้งภาควิศวกรรมคอมพิวเตอร์และวิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยีมีความคิดเห็นไม่แตกต่างกัน โดยส่วนใหญ่เห็นว่าไม่มีผลต่อการใช้งาน

ตารางที่ 4.15 ความคิดเห็นของกลุ่มนักศึกษาต่อปัจจัยด้านการมีส่วนร่วมกับสังคมและเชื่อมโยงตนเองเข้ากับสังคม

ภาควิชา/สาขาวิชา	มีผล	ไม่มีผล	รวม	χ^2 (Sig.)
นักศึกษาภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์	42 (95.5)	2 (4.5)	44 (100)	0.430 (0.413)
นักศึกษาวิทยาลัยศิลปะ สื่อและ เทคโนโลยี	115 (97.5)	3 (2.5)	118 (100)	
รวม	157 (96.9)	5 (3.1)	162 (100)	

ที่มา : จากการศึกษาและการคำนวณ : ค่า χ^2 (0.05, 1) = 3.84

3) ปัจจัยด้านการใช้งานตามเพื่อนตามกระแสสังคมที่กำลังได้รับความนิยม

นักศึกษาที่ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการความบันเทิง 162 ราย ส่วนใหญ่เห็นว่าปัจจัยด้านการใช้งานตามเพื่อนตามกระแสสังคมที่กำลังได้รับความนิยม มีผลต่อการใช้งานคิดเป็นร้อยละ 57.4 และนักศึกษาส่วนน้อยคิดเป็นร้อยละ 42.6 ที่เห็นว่าปัจจัยนี้ไม่มีผลต่อการใช้งาน โดยพิจารณา นักศึกษาภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์จำนวน 44 รายเห็นว่าปัจจัยนี้ไม่มีผลต่อการใช้งานคิดเป็นร้อยละ 63.6 ของนักศึกษานักศึกษาภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ทั้งหมด ในขณะที่นักศึกษาวิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยีจำนวน 118 รายส่วนใหญ่เห็นว่าปัจจัยนี้มีผลต่อการใช้งานคิดเป็นร้อยละ 65.3 ของนักศึกษานักศึกษาวิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยีทั้งหมด

จากการทดสอบความแตกต่างของความคิดเห็น เกี่ยวกับปัจจัยปัจจัยด้านการใช้งานตามเพื่อนตามกระแสสังคมที่กำลังได้รับความนิยม มีผลต่อการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อความบันเทิง ระหว่างกลุ่มนักศึกษาทั้ง 2 กลุ่ม ค่า χ^2 ที่คำนวณได้เท่ากับ 10.940 ซึ่งมีค่ามากกว่าค่า χ^2 จากตารางที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 แสดงว่ากลุ่มนักศึกษาภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์และวิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยีมีความคิดเห็นแตกต่างกัน โดยนักศึกษาวิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยีส่วนใหญ่เห็นว่ามีส่วนต่อการใช้งาน แต่นักศึกษาภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ส่วนใหญ่เห็นว่าไม่มีผลต่อการใช้งาน

ตารางที่ 4.16 ความคิดเห็นของกลุ่มนักศึกษาต่อปัจจัยด้านการใช้งานตามเพื่อนตามกระแสสังคมที่กำลังได้รับความนิยม

ภาควิชา/สาขาวิชา	มีผล	ไม่มีผล	รวม	χ^2 (Sig.)
นักศึกษาภาควิศวกรรมคอมพิวเตอร์	16 (36.4)	28 (63.6)	44 (100)	10.940 (0.001)
นักศึกษาวิทยาลัยศิลปะ สื่อและ เทคโนโลยี	77 (65.3)	41 (34.7)	118 (100)	
รวม	93 (57.4)	69 (42.6)	162 (100)	

ที่มา : จากการศึกษาและการคำนวณ : ค่า $\chi^2 (0.05, 1) = 3.84$

4) ปัจจัยด้านความแปลกใหม่ทันสมัย

นักศึกษาที่ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการความบันเทิง 162 ราย ส่วนใหญ่เห็นว่าปัจจัยด้านความแปลกใหม่ทันสมัยมีความน่าสนใจ มีผลต่อการใช้งานคิดเป็นร้อยละ 88.3 และนักศึกษาส่วนน้อยคิดเป็นร้อยละ 11.7 ที่เห็นว่าปัจจัยนี้ไม่มีผลต่อการใช้งาน โดยพิจารณานักศึกษาภาควิศวกรรมคอมพิวเตอร์จำนวน 44 รายเห็นว่าปัจจัยนี้มีผลต่อการใช้งานคิดเป็นร้อยละ 81.8 ของนักศึกษานักศึกษาภาควิศวกรรมคอมพิวเตอร์ทั้งหมด ในขณะที่นักศึกษาวิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยีจำนวน 118 รายส่วนใหญ่เห็นว่าปัจจัยนี้มีผลต่อการใช้งานคิดเป็นร้อยละ 90.7 ของนักศึกษานักศึกษาวิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยีทั้งหมด

จากการทดสอบความแตกต่างของความคิดเห็น เกี่ยวกับปัจจัยปัจจัยด้านความแปลกใหม่ทันสมัยมีความน่าสนใจ มีผลต่อการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อความบันเทิงระหว่างกลุ่มนักศึกษาทั้ง 2 กลุ่ม ค่า χ^2 ที่คำนวณได้เท่ากับ 2.430 ซึ่งมีค่าน้อยกว่าค่า χ^2 จากตารางที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 แสดงว่ากลุ่มนักศึกษานักศึกษาภาควิศวกรรมคอมพิวเตอร์และวิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยีมีความคิดเห็นไม่แตกต่างกัน

ตารางที่ 4.17 ความคิดเห็นของกลุ่มนักศึกษาต่อปัจจัยด้านความแปลกใหม่ทันสมัย

ภาควิชา/สาขาวิชา	มีผล	ไม่มีผล	รวม	χ^2 (Sig.)
นักศึกษาภาควิศวกรรมคอมพิวเตอร์	36 (81.8)	8 (18.2)	44 (100)	2.430 (0.102)
นักศึกษาวิทยาลัยศิลปะ สื่อและ เทคโนโลยี	107 (90.7)	11 (9.3)	118 (100)	
รวม	143 (88.3)	19 (11.7)	162 (100)	

ที่มา : จากการศึกษาและการคำนวณ : ค่า $\chi^2 (0.05, 1) = 3.84$

5) ปัจจัยด้านการหาเพื่อนใหม่

นักศึกษาที่ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการความบันเทิง 162 ราย ส่วนใหญ่เห็นว่าปัจจัยด้านการหาเพื่อนใหม่ มีผลต่อการใช้งานคิดเป็นร้อยละ 72.2 และนักศึกษาส่วนน้อยคิดเป็นร้อยละ 27.8 ที่เห็นว่าปัจจัยนี้ไม่มีผลต่อการใช้งาน โดยพิจารณานักศึกษาภาควิศวกรรมคอมพิวเตอร์จำนวน 44 รายเห็นว่าปัจจัยนี้มีผลต่อการใช้งานคิดเป็นร้อยละ 59.1 ของนักศึกษานักศึกษาภาควิศวกรรมคอมพิวเตอร์ทั้งหมด ในขณะที่นักศึกษาวิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยีจำนวน 118 รายส่วนใหญ่เห็นว่าปัจจัยนี้มีผลต่อการใช้งานคิดเป็นร้อยละ 77.1 ของนักศึกษานักศึกษาวิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยีทั้งหมด

จากการทดสอบความแตกต่างของความคิดเห็น เกี่ยวกับปัจจัยด้านการหาเพื่อนใหม่มีผลต่อการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อความบันเทิง ระหว่างกลุ่มนักศึกษาทั้ง 2 กลุ่ม ค่า χ^2 ที่คำนวณได้เท่ากับ 5.192 ซึ่งมีค่ามากกว่าค่า χ^2 จากตารางที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 แสดงว่ากลุ่มนักศึกษาศวกรรมคอมพิวเตอร์และวิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยีมีความคิดเห็นแตกต่างกัน โดยนักศึกษาวิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยีส่วนใหญ่เห็นว่ามีผลต่อการใช้งาน แต่ในขณะที่นักศึกษาศวกรรมคอมพิวเตอร์ที่เห็นว่ามีผลและไม่มีผลต่อการใช้งานมีสัดส่วนที่เกือบจะเท่ากัน โดยที่เห็นว่ามีผลต่อการใช้งานมีสัดส่วนที่มากกว่าเล็กน้อย

ตารางที่ 4.18 ความคิดเห็นของกลุ่มนักศึกษาต่อปัจจัยด้านปัจจัยด้านการหาเพื่อนใหม่

ภาควิชา/สาขาวิชา	มีผล	ไม่มีผล	รวม	χ^2 (Sig.)
นักศึกษาภาควิศวกรรมคอมพิวเตอร์	26 (59.1)	18 (40.9)	44 (100)	5.192 (0.020)
นักศึกษาวิทยาลัยศิลปะ สื่อและ เทคโนโลยี	91 (77.1)	27 (22.9)	118 (100)	
รวม	117 (72.2)	45 (27.8)	162 (100)	

ที่มา : จากการศึกษาและการคำนวณ : ค่า $\chi^2 (0.05, 1) = 3.84$

สรุปการแสดงความคิดเห็นในภาพรวม ของกลุ่มตัวอย่างนักศึกษาต่อปัจจัยที่มีผลต่อการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อความบันเทิง แสดงผลเรียงลำดับจากมากไปหาน้อย (ตารางที่ 4.19) โดยกลุ่มตัวอย่างนักศึกษาทั้งหมดมีความเห็นว่า ปัจจัยด้านการได้รับความเพลิดเพลินผ่อนคลายความเครียด มีผลต่อการใช้งานมากเป็นอันดับที่ 1 คิดเป็นร้อยละ 98.8 รองลงมาคือปัจจัยด้านการใช้เพื่อการมีส่วนร่วมกับสังคมและการเชื่อมโยงตนเองเข้าสังคม มีผลต่อการใช้งานมากเป็นอันดับที่ 2 คิดเป็นร้อยละ 96.9 ส่วนปัจจัยด้านความแปลกใหม่ทันสมัย มีความน่าสนใจ มีผลต่อการใช้งานมากเป็นอันดับที่ 3 คิดเป็นร้อยละ 88.3 ในขณะที่ปัจจัยด้านการใช้เพื่อหาเพื่อนใหม่ มีผลต่อการใช้งานมากเป็นอันดับที่ 4 คิดเป็นร้อยละ 72.2 และปัจจัยที่มีผลต่อการใช้งานน้อยที่สุดเป็นอันดับที่ 5 คือปัจจัยด้านการใช้งานตามเพื่อนตามกระแสสังคมที่กำลังเป็นที่นิยม คิดเป็นร้อยละ 57.4 และการทดสอบความแตกต่างของความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยต่างๆ ในระหว่างนักศึกษาภาควิศวกรรมคอมพิวเตอร์และนักศึกษาวิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยี ผลการศึกษาพบว่าส่วนใหญ่ไม่มีความแตกต่างกัน ยกเว้นปัจจัยด้านการหาเพื่อนใหม่ ที่มีความคิดเห็นแตกต่างกัน โดยนักศึกษาวิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยีส่วนใหญ่เห็นว่ามีผลต่อการใช้งาน แต่ในขณะที่นักศึกษาภาควิศวกรรมคอมพิวเตอร์ที่เห็นว่ามีผลและไม่มีผลต่อการใช้งานมีสัดส่วนที่เกือบจะเท่ากัน โดยที่เห็นว่ามีผลต่อการใช้งานมีสัดส่วนที่มากกว่าเล็กน้อย และที่มีความคิดเห็นแตกต่างกันอย่างชัดเจน คือปัจจัยด้านการใช้ตามเพื่อนตามกระแสสังคมที่กำลังเป็นที่นิยม โดยนักศึกษาวิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยีส่วนใหญ่เห็นว่ามีผลต่อการใช้งาน แต่ในขณะที่นักศึกษาภาควิศวกรรมคอมพิวเตอร์ส่วนใหญ่เห็นว่าไม่มีผลต่อการใช้งาน

ตารางที่ 4.19 ความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยที่มีผลต่อการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร
เพื่อความบันเทิงของกลุ่มตัวอย่างกลุ่มนักศึกษา

อันดับที่	ปัจจัยที่มีผลต่อการใช้อินเทอร์เน็ต เพื่อความบันเทิง		มีผล	ไม่มีผล	รวม	χ^2 (Sig.)
1	การได้รับความ เพลิดเพลิน ฟอน คลายความเครียด	วิศวกรรมคอมพิวเตอร์	44 (100)	0 (0)	44 (100)	0.755 (0.529)
		วิทยาลัยศิลปะ สื่อและ เทคโนโลยี	116 (98.3)	2 (1.7)	118 (100)	
		รวม	160 (98.8)	2 (1.2)	162 (100)	
2	การใช้เพื่อมีส่วน ร่วมกับสังคมและ เชื่อมโยงตนเองเข้า กับสังคม	วิศวกรรมคอมพิวเตอร์	42 (95.5)	2 (4.5)	44 (100)	0.430 (0.413)
		วิทยาลัยศิลปะ สื่อและ เทคโนโลยี	115 (97.5)	3 (2.5)	118 (100)	
		รวม	157 (96.9)	5 (3.1)	162 (100)	
3	ความแปลกใหม่ ทันสมัย น่าสนใจ	วิศวกรรมคอมพิวเตอร์	36 (81.8)	8 (18.2)	44 (100)	2.430 (0.102)
		วิทยาลัยศิลปะ สื่อและ เทคโนโลยี	107 (90.7)	11 (9.3)	118 (100)	
		รวม	143 (88.3)	19 (11.7)	162 (100)	
4	การหาเพื่อนใหม่	วิศวกรรมคอมพิวเตอร์	26 (59.1)	18 (40.9)	44 (100)	5.192 (0.020)*
		วิทยาลัยศิลปะ สื่อและ เทคโนโลยี	91 (77.1)	27 (22.9)	118 (100)	
		รวม	117 (72.2)	45 (27.8)	162 (100)	
5	การใช้ตามเพื่อน ตามกระแสสังคม	วิศวกรรมคอมพิวเตอร์	16 (36.4)	28 (63.6)	44 (100)	10.940 (0.001)*
		วิทยาลัยศิลปะ สื่อและ เทคโนโลยี	77 (65.3)	41 (34.7)	118 (100)	
		รวม	93 (57.4)	69 (42.6)	162 (100)	

ที่มา : จากการศึกษาและการคำนวณ : ค่า χ^2 (0.05, 1) = 3.84

4.2.2 กลุ่มเจ้าหน้าที่

ก. ปัจจัยที่มีผลต่อการใช้เพื่อการศึกษา

การศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อการศึกษาของกลุ่มเจ้าหน้าที่ภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ และวิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยี ประกอบด้วยปัจจัยต่างๆ ดังนี้คือ ปัจจัยด้านความจำเป็นในการเรียนการสอนของสาขาวิชา ปัจจัยด้านความจำเป็นในการปฏิบัติงานที่ได้รับมอบหมายทำงานร่วมกับหน่วยงานต่างๆ ทั้งภายในและภายนอกมหาวิทยาลัย ปัจจัยด้านการฝึกทักษะทางด้านภาษาอังกฤษ ปัจจัยด้านการค้นคว้าข้อมูล การค้นหาหนังสือห้องสมุดและวิทยานิพนธ์ โดยจะให้เจ้าหน้าที่แสดงความคิดเห็นว่าปัจจัยดังกล่าวข้างต้นมีผลหรือไม่มีผลต่อการใช้งาน และทดสอบความแตกต่างของความคิดเห็นของเจ้าหน้าที่ภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์และเจ้าหน้าที่วิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยี โดยใช้การทดสอบแบบ Chi-square test ผลการศึกษาแบ่งเป็นปัจจัยต่างๆ ดังต่อไปนี้

1) ปัจจัยด้านความจำเป็นของสาขาวิชาในการเรียนการทำงาน

กลุ่มเจ้าหน้าที่ทั้งหมดที่ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการศึกษาจำนวน 33 ราย ทั้งหมดเห็นว่าปัจจัยด้านความจำเป็นของสาขาวิชาในการเรียนการทำงานมีผลต่อการใช้งาน โดยพิจารณาเจ้าหน้าที่ภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์จำนวน 4 รายทั้งหมดและเจ้าหน้าที่วิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยีจำนวน 29 รายทั้งหมด เห็นว่ามีผลต่อการใช้งาน

จากการทดสอบความแตกต่างของความคิดเห็น เกี่ยวกับปัจจัยด้านความจำเป็นของสาขาวิชาในการเรียนการทำงาน มีผลต่อการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อการศึกษา ระหว่างกลุ่มเจ้าหน้าที่ทั้ง 2 กลุ่ม ผลการทดสอบของกลุ่มตัวอย่างเจ้าหน้าที่ภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์และวิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยีมีความคิดเห็นไม่แตกต่างกัน โดยทุกคนเห็นว่ามีผลต่อการใช้งาน

ตารางที่ 4.20 ความคิดเห็นของกลุ่มเจ้าหน้าที่ต้อปัจจัยด้านความจำเป็นของสาขาวิชาในการเรียนการสอนและการทำงาน

ภาควิชา/สาขาวิชา	มีผล	ไม่มีผล	รวม	χ^2 (Sig.)
ภาควิศวกรรมคอมพิวเตอร์	4 (100)	0 (0)	4 (100)	- (-)
วิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยี	29 (100)	0 (0)	29 (100)	
รวม	33 (100)	0 (0)	33 (100)	

ที่มา : จากการศึกษาและการคำนวณ : ค่า χ^2 (0.05, 1) = 3.84

2) ปัจจัยด้านความจำเป็นในการทำงานร่วมกับหน่วยงานต่างๆ ภายในมหาวิทยาลัย

กลุ่มเจ้าหน้าที่ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการศึกษาจำนวน 33 ราย ส่วนใหญ่เห็นว่าปัจจัยด้านความจำเป็นในการทำงานร่วมกับหน่วยงานต่างๆ ภายในมหาวิทยาลัย มีผลต่อการใช้งานคิดเป็นร้อยละ 93.3 และเจ้าหน้าที่ส่วนน้อยคิดเป็นร้อยละ 6.1 ที่เห็นว่าปัจจัยนี้ไม่มีผลต่อการใช้งาน โดยพิจารณาเจ้าหน้าที่ภาควิศวกรรมคอมพิวเตอร์ทั้งหมดจำนวน 4 รายเห็นว่าปัจจัยนี้มีผลต่อการใช้งาน ในขณะที่เจ้าหน้าที่วิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยีจำนวน 29 รายส่วนใหญ่เห็นว่าปัจจัยนี้มีผลต่อการใช้งานคิดเป็นร้อยละ 93.1 ของเจ้าหน้าที่วิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยีทั้งหมด

จากการทดสอบความแตกต่างของความคิดเห็น เกี่ยวกับปัจจัยด้านความจำเป็นในการทำงานร่วมกับหน่วยงานต่างๆ ภายในมหาวิทยาลัยมีผลต่อการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อการศึกษา ระหว่างกลุ่มเจ้าหน้าที่ทั้ง 2 กลุ่ม ค่า χ^2 ที่คำนวณได้เท่ากับ 0.294 ซึ่งมีค่าน้อยกว่าค่า χ^2 จากตารางที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 แสดงว่ากลุ่มเจ้าหน้าที่ทั้งภาควิศวกรรมคอมพิวเตอร์และวิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยีมีความคิดเห็นไม่แตกต่างกัน โดยส่วนใหญ่เห็นว่ามีความจำเป็นต่อการใช้งาน

ตารางที่ 4.21 ความคิดเห็นของกลุ่มเจ้าหน้าที่ต่อปัจจัยด้านความจำเป็นในการทำงานร่วมกับหน่วยงานต่างๆ ภายในมหาวิทยาลัย

ภาควิชา/สาขาวิชา	มีผล	ไม่มีผล	รวม	χ^2 (Sig.)
ภาควิศวกรรมคอมพิวเตอร์	4 (100)	0 (0)	4 (100)	0.294 (0.769)
วิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยี	27 (93.1)	2 (6.9)	29 (100)	
รวม	31 (93.3)	2 (6.1)	33 (100)	

ที่มา : จากการศึกษาและการคำนวณ : ค่า χ^2 (0.05, 1) = 3.84

3) ปัจจัยด้านการฝึกทักษะทางด้านภาษาอังกฤษ

กลุ่มเจ้าหน้าที่ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการศึกษาจำนวน 33 ราย ส่วนใหญ่เห็นว่า ปัจจัยด้านการฝึกทักษะทางด้านภาษาอังกฤษ มีผลต่อการใช้งานคิดเป็นร้อยละ 90.9 และเจ้าหน้าที่ส่วนน้อยคิดเป็นร้อยละ 9.1 ที่เห็นว่าปัจจัยนี้ไม่มีผลต่อการใช้งาน โดยพิจารณาเจ้าหน้าที่ภาควิศวกรรมคอมพิวเตอร์ทั้งหมดจำนวน 4 รายเห็นว่าปัจจัยนี้มีผลต่อการใช้งาน ในขณะที่เจ้าหน้าที่วิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยีจำนวน 29 รายส่วนใหญ่เห็นว่าปัจจัยนี้มีผลต่อการใช้งานคิดเป็นร้อยละ 89.7 ของเจ้าหน้าที่วิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยีทั้งหมด

จากการทดสอบความแตกต่างของความคิดเห็น เกี่ยวกับปัจจัยด้านการฝึกทักษะทางด้านภาษาอังกฤษมีผลต่อการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อการศึกษา ระหว่างกลุ่มเจ้าหน้าที่ทั้ง 2 กลุ่ม ค่า χ^2 ที่คำนวณได้เท่ากับ 0.455 ซึ่งมีค่าน้อยกว่าค่า χ^2 จากตารางที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 แสดงว่ากลุ่มเจ้าหน้าที่ทั้งภาควิศวกรรมคอมพิวเตอร์และวิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยีมีความคิดเห็นไม่แตกต่างกัน โดยส่วนใหญ่เห็นว่า มีผลต่อการใช้งาน

ตารางที่ 4.22 ความคิดเห็นของกลุ่มเจ้าหน้าที่ต่อปัจจัยด้านการฝึกทักษะทางด้านภาษาอังกฤษ

ภาควิชา/สาขาวิชา	มีผล	ไม่มีผล	รวม	χ^2 (Sig.)
ภาควิศวกรรมคอมพิวเตอร์	4 (100)	0 (0)	4 (100)	0.455 (0.670)
วิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยี	26 (89.7)	3 (10.3)	29 (100)	
รวม	30 (90.9)	3 (9.1)	33 (100)	

ที่มา : จากการศึกษาและการคำนวณ : ค่า $\chi^2 (0.05, 1) = 3.84$

4) ปัจจัยด้านการค้นคว้าข้อมูล ค้นหาหนังสือห้องสมุด

กลุ่มเจ้าหน้าที่ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการศึกษาจำนวน 33 ราย ส่วนใหญ่เห็นว่า ปัจจัยด้านการค้นคว้าข้อมูล ค้นหาหนังสือห้องสมุด มีผลต่อการใช้งานคิดเป็นร้อยละ 72.7 และเจ้าหน้าที่ส่วนน้อยคิดเป็นร้อยละ 27.3 ที่เห็นว่าปัจจัยนี้ไม่มีผลต่อการใช้งาน โดยพิจารณาเจ้าหน้าที่ภาควิศวกรรมคอมพิวเตอร์ทั้งหมดจำนวน 4 รายเห็นว่าปัจจัยนี้มีผลต่อการใช้งาน ในขณะที่เจ้าหน้าที่วิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยีจำนวน 29 รายส่วนใหญ่เห็นว่าปัจจัยนี้มีผลต่อการใช้งานคิดเป็นร้อยละ 69 ของเจ้าหน้าที่วิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยีทั้งหมด

จากการทดสอบความแตกต่างของความคิดเห็น เกี่ยวกับปัจจัยด้านการค้นคว้าข้อมูล ค้นหาหนังสือห้องสมุด มีผลต่อการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อการศึกษา ระหว่างกลุ่มเจ้าหน้าที่ทั้ง 2 กลุ่ม ค่า χ^2 ที่คำนวณได้เท่ากับ 1.707 ซึ่งมีค่าน้อยกว่าค่า χ^2 จากตารางที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 แสดงว่ากลุ่มเจ้าหน้าที่ทั้งภาควิศวกรรมคอมพิวเตอร์และวิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยีมีความคิดเห็นไม่แตกต่างกัน โดยส่วนใหญ่เห็นว่า มีผลต่อการใช้งาน

ตารางที่ 4.23 ความคิดเห็นของกลุ่มเจ้าหน้าที่ต่อปัจจัยด้านการค้นคว้าข้อมูลการทำงาน

ภาควิชา/สาขาวิชา	มีผล	ไม่มีผล	รวม	χ^2 (Sig.)
ภาควิศวกรรมคอมพิวเตอร์	4 (100)	0 (0)	4 (100)	1.707 (0.260)
วิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยี	20 (69)	9 (31)	29 (100)	
รวม	24 (72.7)	9 (27.3)	33 (100)	

ที่มา : จากการศึกษาและการคำนวณ : ค่า $\chi^2 (0.05, 1) = 3.84$

สรุปการแสดงความคิดเห็นในภาพรวมของกลุ่มตัวอย่างเจ้าหน้าที่ ต่อปัจจัยที่มีผลต่อการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อการศึกษา แสดงผลเรียงลำดับจากมากไปหาน้อย (ตารางที่ 4.24) โดยกลุ่มตัวอย่างเจ้าหน้าที่ทั้งหมดมีความเห็นว่า ปัจจัยด้านความจำเป็นของสาขาวิชาที่ใช้ในการทำงาน มีผลต่อการใช้งานมากเป็นอันดับที่ 1 โดยทั้งหมดของกลุ่มเจ้าหน้าที่ เห็นว่ามีผลต่อการใช้งาน รองลงมาคือปัจจัยด้านความจำเป็นในการทำงานร่วมกับหน่วยงานต่างๆ ภายในมหาวิทยาลัย มีผลต่อการใช้งานมากเป็นอันดับที่ 2 คิดเป็นร้อยละ 93.3 และปัจจัยด้านการฝึกทักษะทางด้านภาษาอังกฤษมีผลต่อการใช้งานเป็นอันดับที่ 3 คิดเป็นร้อยละ 90.9 ในขณะที่ปัจจัยด้านการใช้เพื่อการค้นคว้าข้อมูล ค้นหาหนังสือห้องสมุด มีผลต่อการใช้งานมากเป็นอันดับที่ 4 คิดเป็นร้อยละ 72.7 และการทดสอบความแตกต่างของความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยต่างๆ ในระหว่างเจ้าหน้าที่ภาควิศวกรรมคอมพิวเตอร์และเจ้าหน้าที่วิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยี ผลการศึกษาพบว่าไม่มีความแตกต่างกัน

ตารางที่ 4.24 ความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยที่มีผลต่อการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร
เพื่อการศึกษาของกลุ่มตัวอย่างกลุ่มเจ้าหน้าที่

อันดับที่	ปัจจัยที่มีผลต่อการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการศึกษา	มีผล	ไม่มีผล	รวม	χ^2 (Sig.)	
1	ความจำเป็นของ สาขาวิชาที่ใช้ในการ ทำงาน	วิศวกรรมคอมพิวเตอร์	4(100)	0(0)	4(100)	- (-)
		วิทยาลัยศิลปะ สื่อและ เทคโนโลยี	29 (100)	0(0)	29(100)	
		รวม	33 (100)	0(0)	33(100)	
2	ความจำเป็นในการ ทำงานร่วมกับ หน่วยงานต่างๆ ภายใน มหาวิทยาลัย	วิศวกรรมคอมพิวเตอร์	4(100)	0(0)	4(100)	0.294 (0.769)
		วิทยาลัยศิลปะ สื่อและ เทคโนโลยี	27(93.1)	2(6.9)	29(100)	
		รวม	31 (93.3)	2 (6.1)	33(100)	
3	การฝึกทักษะทางด้าน ภาษาอังกฤษ	วิศวกรรมคอมพิวเตอร์	4(100)	0(0)	4(100)	0.455 (0.670)
		วิทยาลัยศิลปะ สื่อและ เทคโนโลยี	26 (89.7)	3(10.3)	29(100)	
		รวม	30 (90.9)	3 (9.1)	33(100)	
4	การค้นคว้าข้อมูล ค้นหาหนังสือห้องสมุด และวิทยานิพนธ์	วิศวกรรมคอมพิวเตอร์	4(100)	0(0)	4(100)	1.707 (0.260)
		วิทยาลัยศิลปะ สื่อและ เทคโนโลยี	20(83.33)	9 (31)	29(100)	
		รวม	24 (72.7)	9 (27.3)	33(100)	

ที่มา : จากการศึกษาและการคำนวณ : ค่า $\chi^2 (0.05, 1) = 3.84$

ข. ปัจจัยที่มีผลต่อการใช้เพื่อการวิจัย

การศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อการวิจัยของกลุ่มเจ้าหน้าที่ภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ และวิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยี ประกอบด้วย ปัจจัยด้านการค้นคว้าฐานข้อมูลการวิจัย โดยจะให้เจ้าหน้าที่แสดงความคิดเห็นว่าปัจจัยดังกล่าวข้างต้นมีผลหรือไม่มีผลต่อการใช้งาน และทดสอบความแตกต่างของความคิดเห็นของเจ้าหน้าที่ภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์และเจ้าหน้าที่วิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยี โดยใช้การทดสอบแบบ Chi-square test ผลการศึกษามีดังต่อไปนี้

1) ปัจจัยด้านการค้นคว้างานวิจัย

เจ้าหน้าที่กลุ่มตัวอย่างที่ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการวิจัยจำนวน 32 ราย ส่วนใหญ่เห็นว่าปัจจัยด้านการค้นหาข้อมูล ค้นคว้างานวิจัยและวิทยานิพนธ์ มีผลต่อการใช้งานคิดเป็นร้อยละ 68.8 และเจ้าหน้าที่ส่วนน้อยคิดเป็นร้อยละ 31.2 ที่เห็นว่าปัจจัยนี้ไม่มีผลต่อการใช้งาน โดยพิจารณาเจ้าหน้าที่ภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ทั้งหมดจำนวน 4 รายเห็นว่าปัจจัยนี้มีผลต่อการใช้งาน ในขณะที่เจ้าหน้าที่วิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยีจำนวน 28 รายส่วนใหญ่เห็นว่าปัจจัยนี้มีผลต่อการใช้งานคิดเป็นร้อยละ 64.3 ของเจ้าหน้าที่วิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยีทั้งหมด

จากการทดสอบความแตกต่างของความคิดเห็น เกี่ยวกับปัจจัยด้านการค้นคว้างานวิจัย และวิทยานิพนธ์ มีผลต่อการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อการวิจัย ระหว่างกลุ่มเจ้าหน้าที่ทั้ง 2 กลุ่ม ค่า χ^2 ที่คำนวณได้เท่ากับ 2.078 ซึ่งมีค่าน้อยกว่าค่า χ^2 จากตารางที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 แสดงว่ากลุ่มเจ้าหน้าที่ทั้งภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์และวิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยีมีความคิดเห็นไม่แตกต่างกัน โดยส่วนใหญ่เห็นว่า มีผลต่อการใช้งาน

ตารางที่ 4.25 ความคิดเห็นของกลุ่มเจ้าหน้าที่ต่อปัจจัยด้านการค้นคว้าข้อมูลการวิจัย

ภาควิชา/สาขาวิชา	มีผล	ไม่มีผล	รวม	χ^2 (Sig.)
ภาควิศวกรรมคอมพิวเตอร์	4 (100)	0 (0)	4 (100)	2.078 (0.203)
วิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยี	18 (64.3)	10 (35.7)	28 (100)	
รวม	22 (68.8)	10 (31.2)	32 (100)	

ที่มา : จากการศึกษาคำนวณ : ค่า χ^2 (0.05, 1) = 3.84

ค. ปัจจัยที่มีผลต่อการใช้เพื่อความบันเทิง

การศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อความบันเทิงของกลุ่มเจ้าหน้าที่ภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ และวิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยี ประกอบด้วยปัจจัยต่างๆ ดังนี้คือปัจจัยด้านการได้รับความเพลิดเพลิน ผ่อนคลายความเครียด ปัจจัยด้านการใช้เพื่อมีส่วนร่วมกับสังคมและเชื่อมโยงตนเองเข้ากับสังคม ปัจจัยด้านการการใช้งานใช้ตามเพื่อน ตามกระแสสังคมที่กำลังเป็นที่นิยม ปัจจัยด้านความแปลกใหม่ทันสมัยมีความน่าสนใจ โดยจะให้เจ้าหน้าที่แสดงความคิดเห็นว่าปัจจัยดังกล่าวข้างต้นมีผลหรือไม่มีผลต่อการใช้งาน และทดสอบความแตกต่างของความคิดเห็นของเจ้าหน้าที่ภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์และเจ้าหน้าที่วิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยี โดยใช้การทดสอบแบบ Chi-square test ผลการศึกษาแบ่งเป็นปัจจัยต่างๆ ดังต่อไปนี้

1) ปัจจัยด้านการได้รับความเพลิดเพลิน ผ่อนคลายความเครียด

เจ้าหน้าที่กลุ่มตัวอย่างที่ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง 33 ราย ส่วนใหญ่เห็นว่าปัจจัยด้านการได้รับความเพลิดเพลิน ผ่อนคลายความเครียด มีผลต่อการใช้งานคิดเป็นร้อยละ 97 และเจ้าหน้าที่ส่วนน้อยคิดเป็นร้อยละ 3 ที่เห็นว่าปัจจัยนี้ไม่มีผลต่อการใช้งาน โดยพิจารณาเจ้าหน้าที่ภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ทั้งหมดจำนวน 4 รายเห็นว่าปัจจัยนี้มีผลต่อการใช้งาน ในขณะที่เจ้าหน้าที่วิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยีจำนวน 29 รายส่วนใหญ่เห็นว่าปัจจัยนี้มีผลต่อการใช้งานคิดเป็นร้อยละ 96.6 ของเจ้าหน้าที่วิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยีทั้งหมด

จากการทดสอบความแตกต่างของความคิดเห็น เกี่ยวกับปัจจัยด้านการได้รับความเพลิดเพลิน ผ่อนคลายความเครียด มีผลต่อการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อความบันเทิง ระหว่างกลุ่มเจ้าหน้าที่ทั้ง 2 กลุ่ม ค่า χ^2 ที่คำนวณได้เท่ากับ 0.142 ซึ่งมีค่าน้อยกว่าค่า χ^2 จากตารางที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 แสดงว่ากลุ่มเจ้าหน้าที่ทั้งภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ และวิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยีมีความคิดเห็นไม่แตกต่างกัน โดยส่วนใหญ่เห็นว่ามีผลต่อการใช้งาน

ตารางที่ 4.26 ความคิดเห็นของกลุ่มเจ้าหน้าที่ต้อปัจจัยด้านการได้รับความพึงพอใจผ่อนคลาย
ความเครียด

ภาควิชา/สาขาวิชา	มีผล	ไม่มีผล	รวม	χ^2 (Sig.)
ภาควิศวกรรมคอมพิวเตอร์	4 (100)	0 (0)	4 (100)	0.142 (0.879)
วิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยี	28 (96.6)	1 (3.4)	29 (100)	
รวม	32 (97)	1 (3)	33 (100)	

ที่มา : จากการศึกษาและการคำนวณ : ค่า χ^2 (0.05, 1) = 3.84

2) ปัจจัยด้านการใช้เพื่อมีส่วนร่วมกับสังคมและเชื่อมโยงตนเองเข้ากับสังคม

เจ้าหน้าที่กลุ่มตัวอย่างที่ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง 33 ราย ส่วนใหญ่เห็นว่าปัจจัยด้านการใช้เพื่อมีส่วนร่วมกับสังคมและเชื่อมโยงตนเองเข้ากับสังคม มีผลต่อการใช้งานคิดเป็นร้อยละ 84.8 และเจ้าหน้าที่ส่วนน้อยคิดเป็นร้อยละ 15.2 ที่เห็นว่าปัจจัยนี้ไม่มีผลต่อการใช้งาน โดยพิจารณาเจ้าหน้าที่ภาควิศวกรรมคอมพิวเตอร์ทั้งหมดจำนวน 4 รายเห็นว่าปัจจัยนี้มีผลต่อการใช้งาน ในขณะที่เจ้าหน้าที่วิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยีจำนวน 29 รายส่วนใหญ่เห็นว่าปัจจัยนี้มีผลต่อการใช้งานคิดเป็นร้อยละ 82.8 ของเจ้าหน้าที่วิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยีทั้งหมด

จากการทดสอบความแตกต่างของความคิดเห็น เกี่ยวกับปัจจัยด้านการใช้เพื่อมีส่วนร่วมกับสังคมและเชื่อมโยงตนเองเข้ากับสังคม มีผลต่อการใช้งานเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อความบันเทิง ระหว่างกลุ่มเจ้าหน้าที่ทั้ง 2 กลุ่ม ค่า χ^2 ที่คำนวณได้เท่ากับ 0.813 ซึ่งมีค่าน้อยกว่าค่า χ^2 จากตารางที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 แสดงว่ากลุ่มเจ้าหน้าที่ทั้งภาควิศวกรรมคอมพิวเตอร์และวิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยีมีความคิดเห็นไม่แตกต่างกัน โดยส่วนใหญ่เห็นว่าไม่มีผลต่อการใช้งาน

ตารางที่ 4.27 ความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างเจ้าหน้าที่ต่อปัจจัยด้านการใช้เพื่อมีส่วนร่วมกับสังคมและเชื่อมโยงตนเองเข้ากับสังคม

ภาควิชา/สาขาวิชา	มีผล	ไม่มีผล	รวม	χ^2 (Sig.)
ภาควิศวกรรมคอมพิวเตอร์	4 (100)	0 (0)	4 (100)	0.813 (0.500)
วิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยี	24 (82.8)	5 (17.2)	29 (100)	
รวม	28 (84.8)	5 (15.2)	33 (100)	

ที่มา : จากการศึกษาและการคำนวณ : ค่า χ^2 (0.05, 1) = 3.84

3) ปัจจัยด้านการใช้งานตามเพื่อน ตามกระแสสังคมที่กำลังเป็นที่นิยม

เจ้าหน้าที่กลุ่มตัวอย่างที่ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง 33 ราย ส่วนใหญ่เห็นว่าปัจจัยด้านการใช้งานตามเพื่อนตามกระแสสังคมที่กำลังเป็นที่นิยม ไม่มีผลต่อการใช้งานคิดเป็นร้อยละ 51.5 และเจ้าหน้าที่ส่วนน้อยคิดเป็นร้อยละ 48.5 ที่เห็นว่าปัจจัยนี้มีผลต่อการใช้งาน โดยพิจารณาเจ้าหน้าที่ภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์จำนวน 4 รายเห็นว่าปัจจัยนี้ไม่มีผลต่อการใช้งานคิดเป็นร้อยละ 50 ในขณะที่เจ้าหน้าที่วิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยีจำนวน 29 รายส่วนใหญ่เห็นว่าปัจจัยนี้ไม่มีผลต่อการใช้งานคิดเป็นร้อยละ 51.7 ของเจ้าหน้าที่วิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยีทั้งหมด

จากการทดสอบความแตกต่างของความคิดเห็น เกี่ยวกับปัจจัยด้านการใช้งานตามเพื่อนตามกระแสสังคมที่กำลังเป็นที่นิยม มีผลต่อการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อความบันเทิง ระหว่างกลุ่มเจ้าหน้าที่ทั้ง 2 กลุ่ม ค่า χ^2 ที่คำนวณได้เท่ากับ 0.004 ซึ่งมีค่าน้อยกว่าค่า χ^2 จากตารางที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 แสดงว่ากลุ่มเจ้าหน้าที่ทั้งภาควิศวกรรมคอมพิวเตอร์และวิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยีมีความคิดเห็นไม่แตกต่างกัน โดยส่วนใหญ่เห็นว่าไม่มีผลต่อการใช้งาน

ตารางที่ 4.28 ความคิดเห็นของกลุ่มเจ้าหน้าที่ต่อปัจจัยด้านการใช้งานตามเพื่อนตามกระแสสังคมที่กำลังเป็นที่นิยม

ภาควิชา/สาขาวิชา	มีผล	ไม่มีผล	รวม	χ^2 (Sig.)
ภาควิศวกรรมคอมพิวเตอร์	2 (50)	2 (50)	4 (100)	0.004 (0.676)
วิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยี	14 (48.3)	15 (51.7)	29 (100)	
รวม	16 (48.5)	17 (51.5)	33 (100)	

ที่มา : จากการศึกษาและการคำนวณ : ค่า χ^2 (0.05, 1) = 3.84

4) ปัจจัยด้านความแปลกใหม่ทันสมัยมีความน่าสนใจ

เจ้าหน้าที่กลุ่มตัวอย่างที่ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง 33 ราย ส่วนใหญ่เห็นว่าปัจจัยด้านความแปลกใหม่ทันสมัยมีความน่าสนใจ มีผลต่อการใช้งานคิดเป็นร้อยละ 81.8 และเจ้าหน้าที่ส่วนน้อยคิดเป็นร้อยละ 18.2 ที่เห็นว่าปัจจัยนี้ไม่มีผลต่อการใช้งาน โดยพิจารณาเจ้าหน้าที่ภาควิศวกรรมคอมพิวเตอร์ทั้งหมดจำนวน 4 รายส่วนใหญ่เห็นว่าปัจจัยนี้มีผลต่อการใช้งานคิดเป็นร้อยละ 75 ของเจ้าหน้าที่ภาควิศวกรรมคอมพิวเตอร์ทั้งหมด ในขณะที่เจ้าหน้าที่วิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยีจำนวน 29 รายส่วนใหญ่เห็นว่าปัจจัยนี้มีผลต่อการใช้งานคิดเป็นร้อยละ 82.8 ของเจ้าหน้าที่วิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยีทั้งหมด

จากการทดสอบความแตกต่างของความคิดเห็น เกี่ยวกับปัจจัยด้านความแปลกใหม่ทันสมัยมีความน่าสนใจ มีผลต่อการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อความบันเทิงระหว่างกลุ่มเจ้าหน้าที่ทั้ง 2 กลุ่ม ค่า χ^2 ที่คำนวณได้เท่ากับ 0.142 ซึ่งมีค่าน้อยกว่าค่า χ^2 จากตารางที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 แสดงว่ากลุ่มเจ้าหน้าที่ทั้งภาควิศวกรรมคอมพิวเตอร์และวิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยีมีความคิดเห็นไม่แตกต่างกัน โดยส่วนใหญ่เห็นว่ามีผลต่อการใช้งาน

ตารางที่ 4.29 ความคิดเห็นของกลุ่มเจ้าหน้าที่ต่อปัจจัยด้านความแปลกใหม่ทันสมัย

ภาควิชา/สาขาวิชา	มีผล	ไม่มีผล	รวม	χ^2 (Sig.)
ภาควิศวกรรมคอมพิวเตอร์	4 (100)	0 (0)	4 (100)	0.813 (0.500)
วิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยี	24 (82.8)	5 (17.2)	29 (100)	
รวม	28 (84.8)	5 (15.2)	33 (100)	

ที่มา : จากการศึกษาและการคำนวณ : ค่า $\chi^2 (0.05, 1) = 3.84$

สรุปการแสดงความคิดเห็นในภาพรวมของกลุ่มตัวอย่างเจ้าหน้าที่ ต่อปัจจัยที่มีผลต่อการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อความบันเทิง แสดงผลเรียงลำดับจากมากไปหาน้อย (ตารางที่ 4.30) โดยกลุ่มตัวอย่างเจ้าหน้าที่ทั้งหมดมีความเห็นว่า ปัจจัยด้านการได้รับความเพลิดเพลิน ผ่อนคลายความเครียด และปัจจัยด้านการมีความสะดวกในการใช้บริการ มีผลต่อการใช้งานมากเป็นอันดับที่ 1 เท่ากันคิดเป็นร้อยละ 97 รองลงมาคือปัจจัยการมีส่วนร่วมกับสังคมและเชื่อมโยงตนเองเข้ากับสังคม มีผลต่อการใช้งานมากเป็นอันดับที่ 2 คิดเป็นร้อยละ 84.8 ส่วนปัจจัยด้านความแปลกใหม่ทันสมัยมีความน่าสนใจ มีผลต่อการใช้งานมากเป็นอันดับที่ 3 คิดเป็นร้อยละ 81.8 ในขณะที่ปัจจัยที่มีผลต่อการใช้งานน้อยที่สุดเป็นอันดับที่ 4 คือปัจจัยด้านการใช้ตามเพื่อนตามกระแสสังคม คิดเป็นร้อยละ 48.5 และการทดสอบความแตกต่างของความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยต่างๆ ในระหว่างเจ้าหน้าที่ภาควิศวกรรมคอมพิวเตอร์และเจ้าหน้าที่วิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยี ผลการศึกษาพบว่าไม่มีความแตกต่างกัน

ตารางที่ 4.30 ความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยที่มีผลต่อการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร
เพื่อความบันเทิงของกลุ่มตัวอย่างกลุ่มเจ้าหน้าที่

อันดับที่	ปัจจัยที่มีผลต่อการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง	มีผล	ไม่มีผล	รวม	χ^2 (Sig.)	
1	ได้รับความเพลิดเพลิน ผ่อนคลายความเครียด	วิศวกรรมคอมพิวเตอร์	4(100)	0(0)	4(100)	0.142 (0.879)
		วิทยาลัยศิลปะ สื่อและ เทคโนโลยี	28(96.6)	1(3.4)	29(100)	
		รวม	32(97)	1(3)	33(100)	
2	การมีส่วนร่วมกับสังคม และเชื่อมโยงตนเองเข้า กับสังคม	วิศวกรรมคอมพิวเตอร์	4(100)	0(0)	4(100)	0.813 (0.500)
		วิทยาลัยศิลปะ สื่อและ เทคโนโลยี	24(82.8)	5(17.2)	29(100)	
		รวม	28(84.8)	5(15.2)	33(100)	
3	ความแปลกใหม่ ทันสมัย น่าสนใจ	วิศวกรรมคอมพิวเตอร์	3(75)	1(25)	4(100)	0.142 (0.571)
		วิทยาลัยศิลปะ สื่อและ เทคโนโลยี	24(82.8)	5(17.2)	29(100)	
		รวม	27(81.8)	6(18.2)	33(100)	
4	การใช้ตามเพื่อน ตามกระแสสังคม	วิศวกรรมคอมพิวเตอร์	2(50)	2(50)	4(100)	0.004 (0.676)
		วิทยาลัยศิลปะ สื่อและ เทคโนโลยี	14(48.3)	15(51.7)	29(100)	
		รวม	16(48.5)	17(51.5)	33(100)	

ที่มา : จากการศึกษาและการคำนวณ : ค่า $\chi^2 (0.05, 1) = 3.84$

4.2.3 กลุ่มอาจารย์

ก. ปัจจัยที่มีผลต่อการใช้เพื่อการศึกษา

การศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อการศึกษา ของกลุ่มอาจารย์ภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ และวิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยี ประกอบด้วย ปัจจัยต่างๆ ดังนี้คือปัจจัยด้านความจำเป็นในการเรียนการสอนของสาขาวิชา ปัจจัยด้านความจำเป็นในการทำงานร่วมกับหน่วยงานต่างๆ ทั้งภายในและภายนอกมหาวิทยาลัย ปัจจัยด้านการฝึกทักษะทางด้านภาษาอังกฤษ ปัจจัยด้านการค้นหาข้อมูล การค้นหาหนังสือห้องสมุดและวิทยานิพนธ์ โดยจะให้อาจารย์แสดงความคิดเห็นว่าปัจจัยดังกล่าวข้างต้นมีผลหรือไม่มีผลต่อการใช้งาน และทดสอบความแตกต่างของความคิดเห็นของอาจารย์ภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์และอาจารย์วิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยี โดยใช้การทดสอบแบบ Chi-square test ผลการศึกษาแบ่งเป็นปัจจัยต่างๆ ดังต่อไปนี้

1) ปัจจัยด้านความจำเป็นของสาขาวิชาในการเรียนการสอน

กลุ่มอาจารย์ทั้งหมดที่ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการศึกษาจำนวน 31 ราย เห็นว่าปัจจัยด้านความจำเป็นของสาขาวิชาในการเรียนการสอน มีผลต่อการใช้งาน โดยทั้งหมดของอาจารย์ภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์จำนวน 4 รายและทั้งหมดของอาจารย์วิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยีจำนวน 27 รายเห็นว่ามีผลต่อการใช้งานเหมือนกันหมด

จากการทดสอบความแตกต่างของความคิดเห็น เกี่ยวกับปัจจัยด้านความจำเป็นของสาขาวิชาในการเรียนการสอน มีผลต่อการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อการศึกษา ระหว่างกลุ่มอาจารย์ทั้ง 2 กลุ่ม ผลการทดสอบของกลุ่มตัวอย่างอาจารย์ภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์และวิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยีมีความเห็นไม่แตกต่างกันเลย โดยทุกคนเห็นว่ามีผลต่อการใช้งานเหมือนกันหมด

ตารางที่ 4.31 ความคิดเห็นของกลุ่มอาจารย์ต่อปัจจัยด้านความจำเป็นของสาขาวิชาในการเรียนการสอน

ภาควิชา/สาขาวิชา	มีผล	ไม่มีผล	รวม	χ^2 (Sig.)
ภาควิศวกรรมคอมพิวเตอร์	4 (100)	0 (0)	4 (100)	- (-)
วิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยี	27 (100)	0 (0)	27 (100)	
รวม	31 (100)	0 (0)	31 (100)	

ที่มา : จากการศึกษาและการคำนวณ : ค่า $\chi^2 (0.05, 1) = 3.84$

2) ปัจจัยด้านความจำเป็นในการทำงานร่วมกับหน่วยงานต่างๆ

กลุ่มอาจารย์ทั้งหมดที่ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการศึกษาจำนวน 31 ราย เห็นว่าปัจจัยด้านความจำเป็นในการทำงานร่วมกับหน่วยงานต่างๆ ทั้งภายในและภายนอกมหาวิทยาลัย มีผลต่อการใช้งานคิดเป็นร้อยละ 96.8 และอาจารย์ส่วนน้อยคิดเป็นร้อยละ 3.2 ที่เห็นว่าปัจจัยนี้ไม่มีผลต่อการใช้งาน โดยพิจารณาอาจารย์ภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ทั้งหมดจำนวน 4 ราย เห็นว่าปัจจัยนี้มีผลต่อการใช้งาน ในขณะที่อาจารย์วิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยีจำนวน 27 รายส่วนใหญ่เห็นว่าปัจจัยนี้มีผลต่อการใช้งานคิดเป็นร้อยละ 96.3 ของอาจารย์วิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยีทั้งหมด

จากการทดสอบความแตกต่างของความคิดเห็น เกี่ยวกับปัจจัยด้านความจำเป็นในการทำงานร่วมกับหน่วยงานต่างๆ ทั้งภายในและภายนอกมหาวิทยาลัย มีผลต่อการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อการศึกษา ระหว่างกลุ่มอาจารย์ทั้ง 2 กลุ่ม ค่า χ^2 ที่คำนวณได้เท่ากับ 0.150 ซึ่งมีค่าน้อยกว่าค่า χ^2 จากตารางที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 แสดงว่ากลุ่มอาจารย์ทั้งภาควิศวกรรมคอมพิวเตอร์และวิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยีมีความคิดเห็นไม่แตกต่างกัน โดยส่วนใหญ่เห็นว่า มีผลต่อการใช้งาน

ตารางที่ 4.32 ความคิดเห็นของกลุ่มอาจารย์ต่อปัจจัยด้านความจำเป็นในการทำงานร่วมกับหน่วยงานต่างๆ ภายในมหาวิทยาลัย

ภาควิชา/สาขาวิชา	มีผล	ไม่มีผล	รวม	χ^2 (Sig.)
ภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์	4 (100)	0 (0)	4 (100)	0.15 (0.870)
วิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยี	26 (96.3)	1 (3.7)	27 (100)	
รวม	30 (96.8)	1 (3.2)	31 (100)	

ที่มา : จากการศึกษาและการคำนวณ : ค่า χ^2 (0.05, 1) = 3.84

3) ปัจจัยด้านการฝึกทักษะทางด้านภาษาอังกฤษ

กลุ่มอาจารย์ทั้งหมดที่ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการศึกษาจำนวน 31 ราย เห็นว่าปัจจัยด้านการฝึกทักษะทางด้านภาษาอังกฤษ มีผลต่อการใช้งานคิดเป็นร้อยละ 83.9 และอาจารย์ส่วนน้อยคิดเป็นร้อยละ 16.1 ที่เห็นว่าปัจจัยนี้ไม่มีผลต่อการใช้งาน โดยพิจารณาอาจารย์ภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ทั้งหมดจำนวน 4 ราย เห็นว่าปัจจัยนี้ไม่มีผลต่อการใช้งาน ในขณะที่อาจารย์วิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยีจำนวน 27 รายส่วนใหญ่เห็นว่าปัจจัยนี้มีผลต่อการใช้งานคิดเป็นร้อยละ 96.3 ของอาจารย์วิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยีทั้งหมด

จากการทดสอบความแตกต่างของความคิดเห็น เกี่ยวกับปัจจัยด้านการฝึกทักษะทางด้านภาษาอังกฤษ มีผลต่อการใช้งานเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อการศึกษา ระหว่างกลุ่มอาจารย์ทั้ง 2 กลุ่ม ค่า χ^2 ที่คำนวณได้เท่ากับ 23.881 ซึ่งมีค่ามากกว่าค่า χ^2 จากตารางที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 แสดงว่ากลุ่มอาจารย์ภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์และอาจารย์วิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยีมีความคิดเห็นแตกต่างกัน โดยอาจารย์วิทยาลัยศิลปะสื่อและเทคโนโลยีส่วนใหญ่เห็นว่ามีผลต่อการใช้งาน แต่อาจารย์ภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ทั้งหมดเห็นว่าไม่มีผลต่อการใช้งาน

ตารางที่ 4.33 ความคิดเห็นของกลุ่มอาจารย์ต่อปัจจัยด้านการฝึกทักษะทางด้านภาษาอังกฤษ

ภาควิชา/สาขาวิชา	มีผล	ไม่มีผล	รวม	χ^2 (Sig.)
ภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์	0 (0)	4 (100)	4 (100)	23.881 (0.000)*
วิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยี	26 (96.3)	1 (3.7)	27 (100)	
รวม	26 (83.9)	5 (16.1)	31 (100)	

ที่มา : จากการศึกษาและการคำนวณ : ค่า χ^2 (0.05, 1) = 3.84

4) ปัจจัยด้านการค้นหาข้อมูลการสอน ค้นหาหนังสือห้องสมุดและวิทยานิพนธ์

กลุ่มอาจารย์ทั้งหมดที่ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการศึกษาจำนวน 31 ราย เห็นว่าปัจจัยด้านการค้นหาข้อมูลการสอน การค้นหาหนังสือห้องสมุดและวิทยานิพนธ์ มีผลต่อการใช้งาน โดยทั้งหมดของอาจารย์ภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์จำนวน 4 รายและทั้งหมดของอาจารย์วิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยีจำนวน 27 ราย เห็นว่ามีผลต่อการใช้งานเหมือนกันหมด

จากการทดสอบความแตกต่างของความคิดเห็น เกี่ยวกับปัจจัยด้านการค้นหาข้อมูล การค้นหาหนังสือห้องสมุดและวิทยานิพนธ์ มีผลต่อการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อการศึกษา ระหว่างกลุ่มอาจารย์ทั้ง 2 กลุ่ม ผลการทดสอบของกลุ่มตัวอย่างอาจารย์ภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์และวิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยีมีความคิดเห็นไม่แตกต่างกันเลย โดยทุกคนเห็นว่ามีผลต่อการใช้งานเหมือนกันหมด

ตารางที่ 4.34 ความคิดเห็นของกลุ่มอาจารย์ต่อปัจจัยด้านการค้นหาข้อมูลการสอน การค้นหาหนังสือห้องสมุดและวิทยานิพนธ์

ภาควิชา/สาขาวิชา	มีผล	ไม่มีผล	รวม	χ^2 (Sig.)
ภาควิศวกรรมคอมพิวเตอร์	4 (100)	0 (0)	4 (100)	- (-)
วิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยี	27 (100)	0 (0)	27 (100)	
รวม	31 (100)	0 (0)	31 (100)	

ที่มา : จากการศึกษาและการคำนวณ : ค่า $\chi^2 (0.05, 1) = 3.84$

สรุปการแสดงความคิดเห็นในภาพรวมของกลุ่มตัวอย่างอาจารย์ต่อปัจจัยที่มีผลต่อการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อการศึกษา แสดงผลเรียงลำดับจากมากไปหาน้อย (ตารางที่ 4.35) โดยกลุ่มตัวอย่างอาจารย์ทั้งหมดมีความเห็นว่า ปัจจัยด้านความจำเป็นของสาขาวิชาที่ใช้ในการเรียนการสอน และปัจจัยด้านการค้นหาข้อมูล ค้นหาหนังสือห้องสมุดและวิทยานิพนธ์ มีผลต่อการใช้งานมากเป็นอันดับที่ 1 เหมือนกัน โดยทั้งหมดของกลุ่มอาจารย์เห็นว่า มีผลต่อการใช้งาน รองลงมาคือปัจจัยด้านความจำเป็นในการทำงานร่วมกับหน่วยงานต่างๆ ภายในมหาวิทยาลัย มีผลต่อการใช้งานมากเป็นอันดับที่ 2 คิดเป็นร้อยละ 96.8 ในขณะที่ปัจจัยด้านการฝึกทักษะทางด้านภาษาอังกฤษ มีผลต่อการใช้งานน้อยที่สุดเป็นอันดับที่ 4 คิดเป็นร้อยละ 83.9 และการทดสอบความแตกต่างของความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยต่างๆ ในระหว่างอาจารย์ภาควิศวกรรมคอมพิวเตอร์และอาจารย์วิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยี ผลการศึกษาพบว่าส่วนมากไม่มีความแตกต่างกัน ส่วนใหญ่เห็นว่า มีผลต่อการใช้งาน ยกเว้นปัจจัยด้านการฝึกทักษะทางด้านภาษาอังกฤษที่มีความเห็นแตกต่างกัน โดยอาจารย์วิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยีส่วนใหญ่เห็นว่า มีผลต่อการใช้งาน แต่อาจารย์ภาควิศวกรรมคอมพิวเตอร์ทั้งหมดเห็นว่า ไม่มีผลต่อการใช้งาน

ตารางที่ 4.35 ความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยที่มีผลต่อการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร
เพื่อการศึกษาของกลุ่มตัวอย่างกลุ่มอาจารย์

อันดับที่	ปัจจัยที่มีผลต่อการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการศึกษา	มีผล	ไม่มีผล	รวม	χ^2 (Sig.)	
1	ความจำเป็นในการเรียน การสอนขององค์กร	วิศวกรรมคอมพิวเตอร์	4(100)	0(0)	4(100)	-
		วิทยาลัยศิลปะ สื่อและ เทคโนโลยี	27(100)	0(0)	27(100)	
		รวม	31(100)	0(0)	31(100)	
	การค้นคว้าข้อมูล ค้นหาหนังสือห้องสมุด และวิทยานิพนธ์	วิศวกรรมคอมพิวเตอร์	4(100)	0(0)	4(100)	-
		วิทยาลัยศิลปะ สื่อและ เทคโนโลยี	27(100)	0(0)	27(100)	
		รวม	31(100)	0(0)	31(100)	
2	ความจำเป็นในการทำงาน ร่วมกับหน่วยงานต่างๆ ภายในและภายนอก มหาวิทยาลัย	วิศวกรรมคอมพิวเตอร์	4(100)	0(0)	4(100)	0.15 (0.870)
		วิทยาลัยศิลปะ สื่อและ เทคโนโลยี	26(96.3)	1(3.7)	27(100)	
		รวม	30(96.8)	1(3.2)	31(100)	
3	การฝึกทักษะทางด้าน ภาษาอังกฤษ	วิศวกรรมคอมพิวเตอร์	0(0)	4(100)	4(100)	23.881 (0.000)*
		วิทยาลัยศิลปะ สื่อและ เทคโนโลยี	26(96.3)	1(3.7)	27(100)	
		รวม	26(83.9)	5(16.1)	31(100)	

ที่มา : จากการศึกษาและการคำนวณ : ค่า χ^2 (0.05, 1) = 3.84

ข. ปัจจัยที่มีผลต่อการใช้เพื่อการวิจัย

การศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อการวิจัยของกลุ่มอาจารย์ภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ และวิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยี คือ ปัจจัยด้านการใช้ค้นคว้าฐานข้อมูลงานวิจัย โดยจะให้อาจารย์แสดงความคิดเห็นว่าปัจจัยดังกล่าวข้างต้นมีผลหรือไม่มีผลต่อการใช้งาน และทดสอบความแตกต่างของความคิดเห็นของอาจารย์ภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์และอาจารย์วิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยี โดยใช้การทดสอบแบบ Chi-square test ผลการศึกษาแบ่งเป็นปัจจัยต่างๆ ดังต่อไปนี้

1) ปัจจัยด้านการใช้การค้นคว้าข้อมูลงานวิจัยและวิทยานิพนธ์

อาจารย์กลุ่มตัวอย่างที่ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการวิจัยจำนวน 31 ราย ส่วนใหญ่เห็นว่าปัจจัยด้านการใช้การค้นหาข้อมูล ค้นคว้างานวิจัยและวิทยานิพนธ์ มีผลต่อการใช้งานคิดเป็นร้อยละ 96.8 และอาจารย์ส่วนน้อยคิดเป็นร้อยละ 3.2 ที่เห็นว่าปัจจัยนี้ไม่มีผลต่อการใช้งาน โดยพิจารณาอาจารย์ภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์จำนวน 4 รายทั้งหมดเห็นว่าปัจจัยนี้มีผลต่อการใช้งาน ในขณะที่อาจารย์วิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยีจำนวน 27 รายส่วนใหญ่เห็นว่าปัจจัยนี้มีผลต่อการใช้งานคิดเป็นร้อยละ 96.3 ของอาจารย์วิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยีทั้งหมด

จากการทดสอบความแตกต่างของความคิดเห็น เกี่ยวกับปัจจัยด้านการใช้การค้นคว้างานวิจัยและวิทยานิพนธ์ มีผลต่อการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อการวิจัย ระหว่างกลุ่มอาจารย์ทั้ง 2 กลุ่ม ค่า χ^2 ที่คำนวณได้เท่ากับ 0.153 ซึ่งมีค่าน้อยกว่าค่า χ^2 จากตารางที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 แสดงว่ากลุ่มอาจารย์ภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์และวิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยีมีความคิดเห็นไม่แตกต่างกัน โดยส่วนใหญ่เห็นว่ามีการใช้งาน

ตารางที่ 4.36 ความคิดเห็นของกลุ่มอาจารย์ต่อปัจจัยด้านการใช้การค้นคว้าข้อมูลงานวิจัยและวิทยานิพนธ์

ภาควิชา/สาขาวิชา	มีผล	ไม่มีผล	รวม	χ^2 (Sig.)
ภาควิศวกรรมคอมพิวเตอร์	4 (100)	0 (0)	4 (100)	0.153 (0.871)
วิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยี	26 (96.3)	1 (3.7)	27 (100)	
รวม	30 (96.8)	1 (3.2)	31 (100)	

ที่มา : จากการศึกษาและการคำนวณ : ค่า χ^2 (0.05, 1) = 3.84

ค. ปัจจัยที่มีผลต่อการใช้เพื่อความบันเทิง

การศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อความบันเทิง ของกลุ่มอาจารย์ภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ และวิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยี ประกอบด้วยปัจจัยต่างๆ ดังนี้คือปัจจัยด้านการได้รับความเพลิดเพลิน ผ่อนคลายความเครียด ปัจจัยด้านการใช้เพื่อมีส่วนร่วมกับสังคมและเชื่อมโยงตนเองเข้ากับสังคม ปัจจัยด้านการการใช้งานใช้ตามเพื่อนตามกระแสสังคมที่กำลังเป็นที่นิยม ปัจจัยด้านความแปลกใหม่ทันสมัยมีความน่าสนใจ โดยจะให้กลุ่มตัวอย่างอาจารย์แสดงความคิดเห็นว่าปัจจัยดังกล่าวข้างต้นมีผลหรือไม่มีผลต่อการใช้งาน และทดสอบความแตกต่างของความคิดเห็นของอาจารย์ภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์และอาจารย์วิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยี โดยใช้การทดสอบแบบ Chi-square test ผลการศึกษาแบ่งเป็นปัจจัยต่างๆ ดังต่อไปนี้

1) ปัจจัยด้านการได้รับความเพลิดเพลิน ผ่อนคลายความเครียด

อาจารย์กลุ่มตัวอย่างที่ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง 31 ราย ทั้งหมดเห็นว่าปัจจัยด้านการได้รับความเพลิดเพลิน ผ่อนคลายความเครียด มีผลต่อการใช้งานเหมือนกันหมด ทั้งอาจารย์ภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ทั้งหมดจำนวน 4 รายและอาจารย์วิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยีทั้งหมดจำนวน 27 ราย

จากการทดสอบความแตกต่างของความคิดเห็น เกี่ยวกับปัจจัยด้านการได้รับความเพลิดเพลิน ผ่อนคลายความเครียด มีผลต่อการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อความบันเทิง ระหว่างกลุ่มอาจารย์ทั้ง 2 กลุ่ม ผลการทดสอบไม่มีความแตกต่างของความคิดเห็นเลย โดยกลุ่มอาจารย์ภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์และวิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยีทั้งหมดเห็นว่า มีผลต่อการใช้งาน

ตารางที่ 4.37 ความคิดเห็นของกลุ่มอาจารย์ต่อปัจจัยด้านการได้รับความเพลิดเพลิน ผ่อนคลาย ความเครียด

ภาควิชา/สาขาวิชา	มีผล	ไม่มีผล	รวม	χ^2 (Sig.)
ภาควิศวกรรมคอมพิวเตอร์	4 (100)	0 (0)	4 (100)	- (-)
วิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยี	27 (100)	0 (0)	27 (100)	
รวม	31 (100)	0 (0)	31 (100)	

ที่มา : จากการศึกษาและการคำนวณ : ค่า $\chi^2 (0.05, 1) = 3.84$

2) ปัจจัยด้านการใช้เพื่อมีส่วนร่วมกับสังคมและเชื่อมโยงตนเองเข้ากับสังคม

อาจารย์กลุ่มตัวอย่างที่ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง 31 ราย ส่วนใหญ่เห็นว่าปัจจัยด้านการใช้เพื่อมีส่วนร่วมกับสังคมและเชื่อมโยงตนเองเข้ากับสังคม มีผลต่อการใช้งานคิดเป็นร้อยละ 96.8 และอาจารย์ส่วนน้อยคิดเป็นร้อยละ 3.2 ที่เห็นว่าปัจจัยนี้ไม่มีผลต่อการใช้งาน โดยพิจารณาอาจารย์ภาควิศวกรรมคอมพิวเตอร์ทั้งหมดจำนวน 4 รายเห็นว่าปัจจัยนี้มีผลต่อการใช้งาน ในขณะที่อาจารย์วิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยีจำนวน 27 รายส่วนใหญ่เห็นว่าปัจจัยนี้มีผลต่อการใช้งานคิดเป็นร้อยละ 96.3 ของอาจารย์วิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยีทั้งหมด

จากการทดสอบความแตกต่างของความคิดเห็น เกี่ยวกับปัจจัยด้านการใช้เพื่อมีส่วนร่วมกับสังคมและเชื่อมโยงตนเองเข้ากับสังคม มีผลต่อการใช้งานเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อความบันเทิง ระหว่างกลุ่มอาจารย์ทั้ง 2 กลุ่ม ค่า χ^2 ที่คำนวณได้เท่ากับ 0.153 ซึ่งมีค่าน้อยกว่าค่า χ^2 จากตารางที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 แสดงว่ากลุ่มอาจารย์ทั้งภาควิศวกรรมคอมพิวเตอร์และวิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยีมีความคิดเห็นไม่แตกต่างกัน โดยส่วนใหญ่เห็นว่าไม่มีผลต่อการใช้งาน

ตารางที่ 4.38 ความคิดเห็นของกลุ่มอาจารย์ต่อปัจจัยด้านการใช้เพื่อมีส่วนร่วมกับสังคมและ
เชื่อมโยงตนเองเข้ากับสังคม

ภาควิชา/สาขาวิชา	มีผล	ไม่มีผล	รวม	χ^2 (Sig.)
ภาควิศวกรรมคอมพิวเตอร์	4 (100)	0 (0)	4 (100)	0.153 (0.871)
วิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยี	26 (96.3)	1 (3.7)	27 (100)	
รวม	30 (96.8)	1 (3.2)	31 (100)	

ที่มา : จากการศึกษาและการคำนวณ : ค่า $\chi^2 (0.05, 1) = 3.84$

3) ปัจจัยด้านการงานใช้ตามเพื่อน ตามกระแสสังคมที่กำลังเป็นที่นิยม

อาจารย์กลุ่มตัวอย่างที่ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง 31 ราย ส่วนใหญ่เห็นว่าปัจจัยด้านการงานใช้ตามเพื่อน ตามกระแสสังคมที่กำลังเป็นที่นิยม มีผลต่อการใช้งานคิดเป็นร้อยละ 58.1 และอาจารย์ส่วนน้อยคิดเป็นร้อยละ 41.9 ที่เห็นว่าปัจจัยนี้ไม่มีผลต่อการใช้งาน โดยพิจารณาอาจารย์ภาควิศวกรรมคอมพิวเตอร์จำนวน 4 รายเห็นว่าปัจจัยนี้มีผลต่อการใช้งานคิดเป็นร้อยละ 50 ของอาจารย์ภาควิศวกรรมคอมพิวเตอร์ทั้งหมด ในขณะที่อาจารย์วิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยีจำนวน 27 รายส่วนใหญ่เห็นว่าปัจจัยนี้มีผลต่อการใช้งานคิดเป็นร้อยละ 59.3 ของอาจารย์วิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยีทั้งหมด

จากการทดสอบความแตกต่างของความคิดเห็น เกี่ยวกับปัจจัยด้านการงานใช้ตามเพื่อน ตามกระแสสังคมที่กำลังเป็นที่นิยม มีผลต่อการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อความบันเทิง ระหว่างกลุ่มอาจารย์ทั้ง 2 กลุ่ม ค่า χ^2 ที่คำนวณได้เท่ากับ 0.123 ซึ่งมีค่าน้อยกว่าค่า χ^2 จากตารางที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 แสดงว่ากลุ่มอาจารย์ทั้งภาควิศวกรรมคอมพิวเตอร์ และวิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยีมีความคิดเห็นไม่แตกต่างกัน โดยส่วนใหญ่เห็นว่ามีผลต่อการใช้งาน

ตารางที่ 4.39 ความคิดเห็นของกลุ่มอาจารย์ต่อปัจจัยด้านการงานใช้ตามเพื่อน ตามกระแสสังคมที่กำลังเป็นที่นิยม

ภาควิชา/สาขาวิชา	มีผล	ไม่มีผล	รวม	χ^2 (Sig.)
ภาควิศวกรรมคอมพิวเตอร์	2 (50)	2 (50)	4 (100)	0.123 (0.566)
วิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยี	16 (59.3)	1 (40.7)	27 (100)	
รวม	18 (58.1)	13 (41.9)	31 (100)	

ที่มา : จากการศึกษาและการคำนวณ : ค่า χ^2 (0.05, 1) = 3.84

4) ปัจจัยด้านความแปลกใหม่ทันสมัยมีความน่าสนใจ

อาจารย์กลุ่มตัวอย่างที่ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง 31 ราย ส่วนใหญ่เห็นว่าปัจจัยด้านความแปลกใหม่ทันสมัยมีความน่าสนใจ มีผลต่อการใช้งานคิดเป็นร้อยละ 87.1 และอาจารย์ส่วนน้อยคิดเป็นร้อยละ 12.9 ที่เห็นว่าปัจจัยนี้ไม่มีผลต่อการใช้งาน โดยพิจารณาอาจารย์ภาควิศวกรรมคอมพิวเตอร์จำนวน 4 รายเห็นว่าปัจจัยนี้มีผลต่อการใช้งานคิดเป็นร้อยละ 50 ของอาจารย์ภาควิศวกรรมคอมพิวเตอร์ทั้งหมด ในขณะที่อาจารย์วิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยีจำนวน 27 รายส่วนใหญ่เห็นว่าปัจจัยนี้มีผลต่อการใช้งานคิดเป็นร้อยละ 92.6 ของอาจารย์วิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยีทั้งหมด

จากการทดสอบความแตกต่างของความคิดเห็น เกี่ยวกับปัจจัยด้านความแปลกใหม่ทันสมัยมีความน่าสนใจ มีผลต่อการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อความบันเทิงระหว่างกลุ่มอาจารย์ทั้ง 2 กลุ่ม ค่า χ^2 ที่คำนวณได้เท่ากับ 5.624 ซึ่งมีค่ามากกว่าค่า χ^2 จากตารางที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.10 แสดงว่ากลุ่มอาจารย์ทั้งภาควิศวกรรมคอมพิวเตอร์และวิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยีมีความคิดเห็นแตกต่างกัน โดยอาจารย์วิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยีส่วนใหญ่เห็นว่าผลต่อการใช้งาน ในขณะที่อาจารย์ภาควิศวกรรมคอมพิวเตอร์เห็นว่าผลและไม่มีการใช้งานในสัดส่วนที่เท่ากัน

ตารางที่ 4.40 ความคิดเห็นของกลุ่มอาจารย์ต่อปัจจัยด้านความแปลกใหม่ทันสมัย

ภาควิชา/สาขาวิชา	มีผล	ไม่มีผล	รวม	χ^2 (Sig.)
ภาควิศวกรรมคอมพิวเตอร์	2 (50)	2 (50)	4 (100)	5.624 (0.070)*
วิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยี	25 (92.6)	2 (7.4)	27 (100)	
รวม	27 (87.1)	4 (12.9)	31 (100)	

ที่มา : จากการศึกษาและการคำนวณ : ค่า $\chi^2 (0.10, 1) = 2.706$

สรุปการแสดงความคิดเห็นในภาพรวมของกลุ่มตัวอย่างอาจารย์ ต่อปัจจัยที่มีผลต่อการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อความบันเทิง แสดงผลเรียงลำดับจากมากไปหาน้อย (ตารางที่ 4.41) โดยกลุ่มตัวอย่างอาจารย์ทั้งหมดมีความเห็นว่า ปัจจัยด้านการได้รับความเพลิดเพลินผ่อนคลายความเครียด บริการ มีผลต่อการใช้งานมากเป็นอันดับที่ 1 โดยกลุ่มอาจารย์ทั้งหมดเห็นว่า มีผลต่อการใช้งาน รองลงมาคือปัจจัยการมีส่วนร่วมกับสังคมและเชื่อมโยงตนเองเข้ากับสังคม มีผลต่อการใช้งานมากเป็นอันดับที่ 2 คิดเป็นร้อยละ 96.8 ส่วนปัจจัยด้านความแปลกใหม่ทันสมัยมีความน่าสนใจ มีผลต่อการใช้งานมากเป็นอันดับที่ 5 คิดเป็นร้อยละ 87.1 ในขณะที่ปัจจัยที่มีผลต่อการใช้งานน้อยที่สุดเป็นอันดับที่ 7 คือปัจจัยด้านการใช้ตามเพื่อน ตามกระแสสังคม คิดเป็นร้อยละ 58.1 และการทดสอบความแตกต่างของความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยต่างๆ ในระหว่างอาจารย์ภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์และอาจารย์วิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยี ผลการศึกษาพบว่าส่วนใหญ่ไม่มีความแตกต่างกัน

ตารางที่ 4.41 ความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยที่มีผลต่อการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร
เพื่อความบันเทิงของกลุ่มตัวอย่างกลุ่มอาจารย์

อันดับที่	ปัจจัยที่มีผลต่อการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง	มีผล	ไม่มีผล	รวม	χ^2 (Sig.)	
1	ได้รับความเพลิดเพลิน ผ่อนคลายความเครียด	วิศวกรรมคอมพิวเตอร์	4(100)	0(0)	4(100)	- (-)
		วิทยาลัยศิลปะ สื่อและ เทคโนโลยี	27(100)	0(0)	27(100)	
		รวม	31(100)	0(0)	31(100)	
2	การมีส่วนร่วมกับสังคม และเชื่อมโยงตนเองเข้า กับสังคม	วิศวกรรมคอมพิวเตอร์	4(100)	0(0)	4(100)	0.153 (0.871)
		วิทยาลัยศิลปะ สื่อและ เทคโนโลยี	26(96.3)	1(3.7)	27(100)	
		รวม	30(96.8)	1(3.2)	31(100)	
3	ความแปลกใหม่ ทันสมัย น่าสนใจ	วิศวกรรมคอมพิวเตอร์	2(50)	2(50)	4(100)	5.624 (0.070)*
		วิทยาลัยศิลปะ สื่อและ เทคโนโลยี	25(92.6)	2(7.4)	27(100)	
		รวม	27(87.1)	4(12.9)	31(100)	
4	การใช้ตามเพื่อน ตาม กระแสสังคม	วิศวกรรมคอมพิวเตอร์	2(50)	2(50)	4(100)	0.123 (0.566)
		วิทยาลัยศิลปะ สื่อและ เทคโนโลยี	16(59.3)	11(40.7)	27(100)	
		รวม	18(58.1)	13(41.9)	31(100)	

ที่มา : จากการศึกษาและการคำนวณ : ค่า χ^2 (0.05, 1) = 3.84, ค่า χ^2 (0.10, 1) = 2.706

4.3 พฤติกรรมการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต

จากการสอบถามถึงพฤติกรรมการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตของบุคลากรวิทยาลัยศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยี และภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ มีรายละเอียดดังนี้

4.3.1 จุดประสงค์ของการใช้อินเทอร์เน็ต

จากการสอบถามถึงการใช้อินเทอร์เน็ตของกลุ่มนักศึกษาภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ พบว่าส่วนใหญ่ใช้เพื่อความบันเทิง ร้อยละ 88.6 รองลงมาคือ เพื่อการศึกษา ร้อยละ 75.0 และเพื่อการทำงานการวิจัย ร้อยละ 25.0 สำหรับนักศึกษาวิทยาลัยศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยี พบว่าส่วนใหญ่ใช้เพื่อความบันเทิง ร้อยละ 77.7 รองลงมาคือเพื่อการศึกษา ร้อยละ 59.5 และเพื่อการทำงานการวิจัย ร้อยละ 33.1

สำหรับกลุ่มเจ้าหน้าที่ พบว่าเจ้าหน้าที่ภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ทั้งหมดทุกคนใช้เพื่อการศึกษา รองลงมาคือ ใช้เพื่อการทำงานการวิจัย และเพื่อความบันเทิง จำนวนเท่ากันคือร้อยละ 50.0 สำหรับเจ้าหน้าที่วิทยาลัยศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยี ส่วนใหญ่ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการทำงานการวิจัย และเพื่อความบันเทิง จำนวนเท่ากันคือร้อยละ 69.0 รองลงมาคือเพื่อการศึกษา ร้อยละ 62.1

สำหรับกลุ่มอาจารย์ พบว่าอาจารย์ภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ทั้งหมดทุกคนใช้เพื่อการศึกษา เพื่อการทำงานการวิจัย และเพื่อความบันเทิงเท่ากัน สำหรับอาจารย์วิทยาลัยศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยีส่วนใหญ่ใช้เพื่อการทำงานการวิจัย ร้อยละ 92.6 รองลงมาคือ เพื่อการศึกษาร้อยละ 44.4 และเพื่อความบันเทิงร้อยละ 29.6

ตารางที่ 4.42 จุดประสงค์ของการใช้อินเทอร์เน็ตจำแนกตามสาขาวิชา

จุดประสงค์ของการใช้อินเทอร์เน็ต		วิศวกรรมคอมพิวเตอร์	วิทยาลัยศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยี	รวม
นักศึกษา	เพื่อการศึกษา	33 (75.0)	72 (59.5)	105 (63.6)
	เพื่อการทำงานการวิจัย	11 (25.0)	40 (33.1)	51 (30.9)
	เพื่อความบันเทิง	39 (88.6)	94 (77.7)	133 (80.6)

ตารางที่ 4.42 (ต่อ)

เจ้าหน้าที่	เพื่อการศึกษา	4 (100.0)	18 (62.1)	22 (66.7)
	เพื่อการทำงานการวิจัย	2 (50.0)	20 (69.0)	22 (66.7)
	เพื่อความบันเทิง	2 (50.0)	20 (69.0)	22 (66.7)
อาจารย์	เพื่อการศึกษา	4 (100.0)	12 (44.4)	16 (51.6)
	เพื่อการทำงานการวิจัย	4 (100.0)	25 (92.6)	29 (93.5)
	เพื่อความบันเทิง	4 (100.0)	8 (29.6)	12 (38.7)

ที่มา : จากการศึกษา

4.3.2 ภาษาที่ใช้ในการใช้อินเทอร์เน็ต

จากการสอบถามภาษาที่ใช้ในการใช้อินเทอร์เน็ตของกลุ่มนักศึกษา พบว่ากลุ่มนักศึกษา ภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ ส่วนใหญ่ร้อยละ 79.5 ใช้ภาษาอังกฤษในการใช้อินเทอร์เน็ต รองลงมาร้อยละ 75.0 ใช้ภาษาไทยในการใช้อินเทอร์เน็ต และ ร้อยละ 2.3 ใช้ภาษาอื่น สำหรับ นักศึกษาวิทยาลัยศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยีส่วนใหญ่ร้อยละ 90.9 ใช้ภาษาไทยในการใช้อินเทอร์เน็ต รองลงมาร้อยละ 50.4 ใช้ภาษาอังกฤษในการใช้อินเทอร์เน็ต และร้อยละ 5.8 ใช้ภาษาอื่น

สำหรับกลุ่มเจ้าหน้าที่ พบว่าเจ้าหน้าที่ภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ ทั้งหมดใช้ภาษาไทยในการใช้อินเทอร์เน็ต รองลงมาคือใช้ภาษาอังกฤษในการใช้อินเทอร์เน็ตร้อยละ 50 สำหรับเจ้าหน้าที่ วิทยาลัยศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยีพบว่าส่วนใหญ่ใช้ภาษาไทยในการใช้อินเทอร์เน็ต ร้อยละ 93.1 รองลงมาคือใช้ภาษาอังกฤษในการใช้อินเทอร์เน็ตร้อยละ 51.7

สำหรับกลุ่มอาจารย์ พบว่าอาจารย์ภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ ส่วนใหญ่ใช้ภาษาไทยในการใช้อินเทอร์เน็ต ร้อยละ 75.0 รองลงมาคือใช้ภาษาอังกฤษในการใช้อินเทอร์เน็ตร้อยละ 50 และใช้ภาษาอื่นร้อยละ 25.0 สำหรับอาจารย์ วิทยาลัยศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยีพบว่าส่วนใหญ่ใช้

ภาษาไทยในการใช้อินเทอร์เน็ต ร้อยละ 77.8 รองลงมาคือใช้ภาษาอังกฤษในการใช้อินเทอร์เน็ตร้อยละ 55.6 และใช้ภาษาอื่นร้อยละ 26.0

ตารางที่ 4.43 ภาษาที่ใช้ในการใช้อินเทอร์เน็ตจำแนกตามสาขาวิชา

ภาษาที่ใช้ในการใช้อินเทอร์เน็ต		วิศวกรรมคอมพิวเตอร์	วิทยาลัยศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยี	รวม
นักศึกษา	ภาษาไทย	33 (75.0)	110 (90.9)	143 (86.7)
	ภาษาอังกฤษ	35 (79.5)	61 (50.4)	96 (58.2)
	ภาษาอื่น	1 (2.3)	7 (5.8)	8 (4.8)
เจ้าหน้าที่	ภาษาไทย	4 (100.0)	27 (93.1)	31 (93.9)
	ภาษาอังกฤษ	2 (50.0)	15 (51.7)	17 (51.5)
	ภาษาอื่น เช่น	-	-	-
อาจารย์	ภาษาไทย	3 (75.0)	21 (77.8)	24 (77.4)
	ภาษาอังกฤษ	2 (50.0)	15 (55.6)	17 (54.8)
	ภาษาอื่น เช่น	1 (25.0)	7 (26.0)	8 (25.8)

ที่มา : จากการศึกษา

4.3.3 กิจกรรมในการใช้บริการอินเทอร์เน็ต

จากการศึกษากิจกรรมในการใช้อินเทอร์เน็ตพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามในกลุ่มนักศึกษา ภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ ส่วนใหญ่มีการใช้บริการสืบค้นข้อมูล (search) ร้อยละ 84.1 รองลงมาคือ บริการถ่ายโอนเพิ่มข้อมูล (upload/download) และการสนทนาออนไลน์ (chat/MSN) เท่ากันคือร้อยละ 68.2 และบริการไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ (e-mail) ร้อยละ 59.1 สำหรับนักศึกษา วิทยาลัยศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยี พบว่าส่วนใหญ่มีการใช้บริการสืบค้นข้อมูล (search) ร้อยละ 81.8 รองลงมาคือ การสนทนาออนไลน์ (chat/MSN) ร้อยละ 74.4 และบริการถ่ายโอนเพิ่มข้อมูล (upload/download) ร้อยละ 54.5

กลุ่มเจ้าหน้าที่พบว่าเจ้าหน้าที่ ภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ ทั้งหมดใช้บริการ อินเทอร์เน็ตเพื่อสืบค้นข้อมูล (search) รองลงมาบริการไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ (e-mail) บริการถ่าย โอนเพิ่มข้อมูล (upload/download) และการสนทนาออนไลน์ (chat/MSN) เท่ากันคือร้อยละ 75.0 สำหรับเจ้าหน้าที่วิทยาลัยศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยีพบว่าทั้งหมดใช้บริการอินเทอร์เน็ตเพื่อสืบค้น ข้อมูล (search) รองลงมาคือบริการถ่ายโอนเพิ่มข้อมูล (upload/download) และการสนทนา ออนไลน์ (chat/MSN) เท่ากันคือร้อยละ 72.4 และ บริการไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ (e-mail) ร้อยละ 69.0

สำหรับกิจกรรมในการใช้บริการอินเทอร์เน็ตของผู้ตอบแบบสอบถามกลุ่มอาจารย์ พบว่า อาจารย์ภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ทั้งหมดใช้บริการอินเทอร์เน็ตเพื่อสืบค้นข้อมูล (search) บริการไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ (e-mail) และบริการถ่ายโอนเพิ่มข้อมูล (upload/download) รองลงมาคือ การสนทนาออนไลน์ (chat/MSN) ร้อยละ 50 และเกมส์ออนไลน์ ร้อยละ 25.0 สำหรับ อาจารย์วิทยาลัยศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยีพบว่าส่วนใหญ่ ใช้บริการอินเทอร์เน็ตเพื่อสืบค้นข้อมูล (search) ร้อยละ 96.3 รองลงมาคือ บริการไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ (e-mail) และการสนทนา ออนไลน์ (chat/MSN) มีค่าเท่ากันคือร้อยละ 55.6 และบริการถ่ายโอนเพิ่มข้อมูล (upload/download) ร้อยละ 51.9

ตารางที่ 4.44 กิจกรรมในการใช้บริการอินเทอร์เน็ตจําแนกตามสาขาวิชา

กิจกรรมในการใช้บริการอินเทอร์เน็ต		วิศวกรรมคอมพิวเตอร์	วิทยาลัยศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยี	รวม
นักศึกษา	บริการสืบค้นข้อมูล (search)	37 (84.1)	99 (81.8)	136 (82.4)
	บริการไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ (e-mail)	26 (59.1)	59 (48.8)	85 (51.5)
	บริการถ่ายโอนแฟ้มข้อมูล (upload/download)	30 (68.2)	66 (54.5)	96 (58.2)
	การสนทนาออนไลน์ (chat/MSN)	30 (68.2)	90 (74.4)	120 (72.7)
	เกมส์ออนไลน์	22 (50.0)	60 (49.6)	82 (49.7)
เจ้าหน้าที่	บริการสืบค้นข้อมูล (search)	4 (100.0)	29 (100.0)	33 (100.0)
	บริการไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ (e-mail)	3 (75.0)	20 (69.0)	23 (69.7)
	บริการถ่ายโอนแฟ้มข้อมูล (upload/download)	3 (75.0)	21 (72.4)	24 (72.7)
	การสนทนาออนไลน์ (chat/MSN)	3 (75.0)	21 (72.4)	24 (72.7)
	เกมส์ออนไลน์	-	3 (10.3)	3 (9.1)
อาจารย์	บริการสืบค้นข้อมูล (search)	4 (100.0)	26 (96.3)	30 (96.8)
	บริการไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ (e-mail)	4 (100.0)	15 (55.6)	19 (61.3)
	บริการถ่ายโอนแฟ้มข้อมูล (upload/download)	4 (100.0)	14 (51.9)	18 (58.1)
	การสนทนาออนไลน์ (chat/MSN)	2 (50.0)	15 (55.6)	17 (54.8)
	เกมส์ออนไลน์	1 (25.0)	2 (7.4)	3 (9.7)

4.3.4 สถานที่ในการใช้อินเทอร์เน็ต

จากการศึกษาสถานที่ในการใช้อินเทอร์เน็ตพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามในกลุ่มนักศึกษา ภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ ส่วนใหญ่ใช้อินเทอร์เน็ตที่บ้านหรือหอพัก ร้อยละ 86.4 รองลงมา คือใช้อินเทอร์เน็ตที่สถานศึกษาและที่ทำงาน ร้อยละ 50 และ Internet Café ร้อยละ 22.7 สำหรับ นักศึกษาวิทยาลัยศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยีส่วนใหญ่ร้อยละ 82.6 ใช้อินเทอร์เน็ตที่บ้านหรือหอพัก รองลงมา ร้อยละ 43.0 ใช้อินเทอร์เน็ตที่สถานศึกษาและที่ทำงาน และ Internet Café ร้อยละ 28.1

สำหรับกลุ่มเจ้าหน้าที่จากการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามในกลุ่มเจ้าหน้าที่ภาควิชา วิศวกรรมคอมพิวเตอร์ ทั้งหมดใช้อินเทอร์เน็ตที่สถานศึกษาและที่ทำงาน รองลงมาคือใช้อินเทอร์เน็ตที่บ้านหรือหอพัก ร้อยละ 50 สำหรับเจ้าหน้าที่วิทยาลัยศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยีส่วนใหญ่ใช้อินเทอร์เน็ตที่สถานศึกษาและที่ทำงาน ร้อยละ 93.1 รองลงมาคือใช้อินเทอร์เน็ตที่บ้านหรือหอพัก ร้อยละ 65.5 และ Internet Café ร้อยละ 13.8

สำหรับกลุ่มอาจารย์พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามในกลุ่มอาจารย์ภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ทั้งหมดใช้อินเทอร์เน็ตที่บ้านหรือหอพัก และสถานศึกษา ที่ทำงาน เท่ากัน รองลงมา คือใช้อินเทอร์เน็ตที่ Internet Café ร้อยละ 25.0 สำหรับอาจารย์วิทยาลัยศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยีพบว่าส่วนใหญ่ ใช้อินเทอร์เน็ตที่สถานศึกษา ที่ทำงาน ร้อยละ 96.3 รองลงมาคือใช้อินเทอร์เน็ตที่บ้านหรือหอพัก ร้อยละ 55.6 และ Internet Café ร้อยละ 11.1

ตารางที่ 4.45 สถานที่ในการใช้บริการอินเทอร์เน็ตจำแนกตามสาขาวิชา

สถานที่ในการใช้อินเทอร์เน็ต		วิศวกรรมคอมพิวเตอร์	วิทยาลัยศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยี	รวม
นักศึกษา	บ้าน/หอพัก	38 (86.4)	100 (82.6)	138 (83.6)
	สถานศึกษา ที่ทำงาน	22 (50.0)	52 (43.0)	74 (44.8)
	Internet Cafe	10 (22.7)	34 (28.1)	44 (26.7)

ตารางที่ 4.45 (ต่อ)

สถานที่ในการใช้อินเทอร์เน็ต		วิศวกรรมคอมพิวเตอร์	วิทยาลัยศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยี	รวม
เจ้าหน้าที่	บ้าน/หอพัก	2 (50.0)	19 (65.5)	21 (63.6)
	สถานศึกษา	4	27	31
	ที่ทำงาน	(100.0)	(93.1)	(93.9)
	Internet Cafe	-	4 (13.8)	4 (12.1)
อาจารย์	บ้าน/หอพัก	4 (100.0)	15 (55.6)	19 (61.3)
	สถานศึกษา	4	26	30
	ที่ทำงาน	(100.0)	(96.3)	(96.8)
	Internet Cafe	1 (25.0)	3 (11.1)	4 (12.9)

ที่มา : จากการศึกษา

4.3.5 ลักษณะรูปแบบการใช้งานอินเทอร์เน็ตและการชำระค่าบริการ

จากการศึกษาลักษณะการใช้งานอินเทอร์เน็ตพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามในกลุ่มนักศึกษา ภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ ส่วนใหญ่มีการใช้แบบอื่นๆ ร้อยละ 54.4 รองลงมาคือใช้แบบรายเดือน ร้อยละ 45.5 และแบบเข้าร้าน Internet Cafe ร้อยละ 20.5 สำหรับกลุ่มนักศึกษาวิทยาลัยศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยีพบว่าส่วนใหญ่ใช้แบบรายเดือน ร้อยละ 64.5 รองลงมาคือใช้แบบอื่นๆ ร้อยละ 25.6 และแบบเข้าร้าน Internet Cafe ร้อยละ 23.1

สำหรับลักษณะการใช้งานอินเทอร์เน็ตของกลุ่มเจ้าหน้าที่ พบว่าเจ้าหน้าที่ภาควิชา วิศวกรรมคอมพิวเตอร์ ส่วนใหญ่มีการใช้แบบรายเดือน และแบบอื่นๆ เท่ากันคือ ร้อยละ 50 สำหรับเจ้าหน้าที่วิทยาลัยศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยี ส่วนใหญ่มีลักษณะการใช้งานอินเทอร์เน็ตแบบรายเดือน ร้อยละ 44.8 รองลงมาคือแบบอื่นๆ ร้อยละ 27.6 และแบบ Internet card ร้อยละ 20.7

สำหรับลักษณะการใช้งานอินเทอร์เน็ตของกลุ่มอาจารย์ พบว่าอาจารย์ภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ ส่วนใหญ่มีการใช้แบบรายเดือน และแบบอื่นๆ เท่ากันคือ ร้อยละ 50 รองลงมาคือแบบเข้าร้าน Internet Cafe ร้อยละ 25.0 สำหรับลักษณะการใช้งานอินเทอร์เน็ตของอาจารย์วิทยาลัยศิลปะ

สื่อ และเทคโนโลยี พบว่าส่วนใหญ่มีลักษณะการใช้แบบรายเดือน ร้อยละ 51.9 รองลงมาคือแบบอื่น ๆ ร้อยละ 37.0 และแบบ Internet card และแบบเข้าร้าน Internet Café มีค่าเท่ากันคือร้อยละ 7.4

ตารางที่ 4.46 ลักษณะการใช้งานอินเทอร์เน็ตจำแนกตามสาขาวิชา

ลักษณะการใช้งานอินเทอร์เน็ต		วิศวกรรมคอมพิวเตอร์	วิทยาลัยศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยี	รวม
นักศึกษา	แบบรายเดือน	20 (45.5)	78 (64.5)	98 (59.4)
	แบบ Internet card	4 (9.1)	9 (7.4)	13 (7.9)
	แบบเข้าร้าน Internet Cafe	9 (20.5)	28 (23.1)	37 (22.4)
	แบบอื่นๆ	24 (54.5)	31 (25.6)	55 (33.3)
เจ้าหน้าที่	แบบรายเดือน	2 (50.0)	13 (44.8)	15 (45.5)
	แบบ Internet card	-	6 (20.7)	6 (18.2)
	แบบเข้าร้าน Internet Cafe	-	4 (13.8)	4 (12.1)
	แบบอื่นๆ	2 (50.0)	8 (27.6)	10 (30.3)
อาจารย์	แบบรายเดือน	2 (50.0)	14 (51.9)	16 (51.6)
	แบบ Internet card	-	2 (7.4)	2 (6.5)
	แบบเข้าร้าน Internet Cafe	1 (25.0)	2 (7.4)	3 (9.7)
	แบบอื่นๆ	2 (50.0)	10 (37.0)	12 (38.7)

ที่มา : จากการศึกษา

4.3.6 ช่วงเวลาในการเข้าใช้อินเทอร์เน็ต

จากการสอบถามถึงช่วงเวลาในการเข้าใช้อินเทอร์เน็ตของกลุ่มนักศึกษาพบว่านักศึกษาศาสนาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ ส่วนใหญ่เข้าใช้อินเทอร์เน็ตในเวลากลางคืน ร้อยละ 86.4 รองลงมาคือช่วงเวลาเย็นร้อยละ 45.5 และช่วงเวลากลางวันร้อยละ 22.7 สำหรับ สำหรับกลุ่มนักศึกษาวิทยาลัยศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยีพบว่าส่วนใหญ่เข้าใช้อินเทอร์เน็ตในเวลากลางคืน ร้อยละ 86.0 รองลงมาคือช่วงเวลาเย็นร้อยละ 46.3 และช่วงเวลากลางวันร้อยละ 33.9

สำหรับช่วงเวลาในการเข้าใช้อินเทอร์เน็ตของกลุ่มเจ้าหน้าที่ พบว่าเจ้าหน้าที่ภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ ทั้งหมดเข้าใช้อินเทอร์เน็ตในเวลาเช้า รองลงมาคือ เข้าใช้อินเทอร์เน็ตในเวลากลางวัน และช่วงเวลาเย็น เท่ากันร้อยละ 50 สำหรับเจ้าหน้าที่วิทยาลัยศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยี ส่วนใหญ่เข้าใช้อินเทอร์เน็ตในเวลากลางวัน ร้อยละ 62.1 รองลงมาคือเข้าใช้อินเทอร์เน็ตในเวลากลางคืน ร้อยละ 48.3 และคือ เข้าใช้อินเทอร์เน็ตในเวลาเย็นร้อยละ 41.4

สำหรับช่วงเวลาในการเข้าใช้อินเทอร์เน็ตของกลุ่มอาจารย์ พบว่าอาจารย์ภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ ทั้งหมดเข้าใช้อินเทอร์เน็ตในเวลากลางวัน และช่วงเวลาเย็น เท่ากัน รองลงมาคือเข้าใช้อินเทอร์เน็ตในเวลาเช้าร้อยละ 75.0 สำหรับช่วงเวลาในการเข้าใช้อินเทอร์เน็ตของอาจารย์วิทยาลัยศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยี พบว่าส่วนใหญ่เข้าใช้อินเทอร์เน็ตในเวลากลางวัน ร้อยละ 59.3 รองลงมาคือ เข้าใช้อินเทอร์เน็ตในเวลาเช้าร้อยละ 44.4 และเข้าใช้อินเทอร์เน็ตในเวลากลางคืนร้อยละ 37.0

ตารางที่ 4.47 ช่วงเวลาในการเข้าใช้อินเทอร์เน็ตจำแนกตามสาขาวิชา

ช่วงเวลาในการเข้าใช้อินเทอร์เน็ต		วิศวกรรมคอมพิวเตอร์	วิทยาลัยศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยี	รวม
นักศึกษา	เช้า	7 (15.9)	24 (19.8)	31 (18.8)
	กลางวัน	10 (22.7)	41 (33.9)	51 (30.9)
	เย็น	20 (45.5)	56 (46.3)	76 (46.1)
	กลางคืน	38 (86.4)	104 (86.0)	142 (86.1)

ตารางที่ 4.47 (ต่อ)

ช่วงเวลาในการใช้อินเทอร์เน็ต		วิศวกรรมคอมพิวเตอร์	วิทยาลัยศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยี	รวม
เจ้าหน้าที่	เช้า	4 (100.0)	11 (37.9)	15 (45.5)
	กลางวัน	2 (50.0)	18 (62.1)	20 (60.6)
	เย็น	2 (50.0)	12 (41.4)	14 (42.4)
	กลางคืน	1 (25.0)	14 (48.3)	15 (45.5)
อาจารย์	เช้า	3 (75.0)	12 (44.4)	15 (48.4)
	กลางวัน	4 (100.0)	16 (59.3)	20 (64.5)
	เย็น	4 (100.0)	7 (25.9)	11 (35.5)
	กลางคืน	2 (50.0)	10 (37.0)	12 (38.7)

4.3.7 ความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ต

จากการสอบถามเกี่ยวกับความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ตของกลุ่มนักศึกษา พบว่านักศึกษา ภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ ส่วนใหญ่ใช้อินเทอร์เน็ตแทบทุกวัน จำนวน 23 คน คิดเป็นร้อยละ 52.3 รองลงมาคือใช้ทุกวัน จำนวน 14 คนคิดเป็นร้อยละ 31.8 และใช้ 2-3 ครั้ง/สัปดาห์ จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 15.9 สำหรับนักศึกษาวิทยาลัยศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยี ส่วนใหญ่ ใช้อินเทอร์เน็ตทุกวันจำนวน 55 คนคิดเป็นร้อยละ 45.5 รองลงมาคือใช้แทบทุกวันจำนวน 42 คนคิดเป็นร้อยละ 34.7 และใช้ 2-3 ครั้ง/สัปดาห์ จำนวน 23 คน คิดเป็นร้อยละ 19.0

สำหรับกลุ่มเจ้าหน้าที่ พบว่าเจ้าหน้าที่ภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ ทั้งหมด 4 คน ใช้อินเทอร์เน็ตทุกวัน สำหรับเจ้าหน้าที่วิทยาลัยศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยี ส่วนใหญ่ใช้อินเทอร์เน็ตทุกวันจำนวน 23 คนคิดเป็นร้อยละ 79.3 รองลงมาคือใช้แทบทุกวันจำนวน 6 คนคิดเป็นร้อยละ 20.7

สำหรับความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ตของผู้ตอบแบบสอบถามกลุ่มอาจารย์ พบว่าอาจารย์ภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ ทั้งหมด 4 คน มีความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ตทุกวัน สำหรับเจ้าหน้าที่วิทยาลัยศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยี ส่วนใหญ่ใช้อินเทอร์เน็ตทุกวันจำนวน 15 คนคิดเป็นร้อยละ 55.6 รองลงมาคือใช้แทบทุกวันจำนวน 11 คนคิดเป็นร้อยละ 40.7 และมีการใช้อินเทอร์เน็ต 2-3 ครั้งต่อเดือน จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 3.7

ตารางที่ 4.48 ความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ตจำแนกตามสาขาวิชา

ความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ต		วิศวกรรมคอมพิวเตอร์	วิทยาลัยศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยี
นักศึกษา	ใช้ทุกวัน	14 (31.8)	55 (45.5)
	ใช้แทบทุกวัน	23 (52.3)	42 (34.7)
	2-3ครั้ง/สัปดาห์	7 (15.9)	23 (19.0)
	2-3 ครั้ง/เดือน	-	1 (0.8)
เจ้าหน้าที่	ใช้ทุกวัน	4 (100.0)	23 (79.3)
	ใช้แทบทุกวัน	-	6 (20.7)
	2-3ครั้ง/สัปดาห์	-	-
	2-3 ครั้ง/เดือน	-	-

ตารางที่ 4.48 (ต่อ)

ความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ต		วิศวกรรมคอมพิวเตอร์	วิทยาลัยศิลปะ สื่อและ เทคโนโลยี
อาจารย์	ใช้ทุกวัน	4 (100.0)	15 (55.6)
	ใช้แทบทุกวัน	-	11 (40.7)
	2-3 ครั้ง/สัปดาห์	-	-
	2-3 ครั้ง/เดือน	-	1 (3.7)

ที่มา : จากการศึกษา

4.3.8 ระยะเวลาในการใช้อินเทอร์เน็ตในแต่ละครั้ง

จากการศึกษาระยะเวลาในการใช้อินเทอร์เน็ตแต่ละครั้งในกลุ่มนักศึกษา พบว่านักศึกษาภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ ส่วนใหญ่ใช้อินเทอร์เน็ตในแต่ละครั้งอยู่ในช่วงระหว่าง 1-4 ชั่วโมง จำนวน 30 คน คิดเป็นร้อยละ 68.2 รองลงมามีการใช้อินเทอร์เน็ตในแต่ละครั้งอยู่ในช่วงระหว่าง 5-9 ชั่วโมง จำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 27.3 และมีการใช้อินเทอร์เน็ตในแต่ละครั้งอยู่ในช่วงระหว่าง 10-14 ชั่วโมงและ 20-24 ชั่วโมงเท่ากันคือ 1 คน คิดเป็นร้อยละ 2.3 โดยค่าเฉลี่ยของระยะเวลาที่ใช้ในแต่ละครั้งคือ 3.8 ชั่วโมง สำหรับนักศึกษาวิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยี พบว่าส่วนใหญ่ใช้อินเทอร์เน็ตในแต่ละครั้งอยู่ในช่วงระหว่าง 1-4 ชั่วโมง จำนวน 80 คน คิดเป็นร้อยละ 67.2 รองลงมามีการใช้อินเทอร์เน็ตในแต่ละครั้งอยู่ในช่วงระหว่าง 5-9 ชั่วโมง จำนวน 34 คน คิดเป็นร้อยละ 28.6 และมีการใช้อินเทอร์เน็ตในแต่ละครั้งอยู่ในช่วงระหว่าง 10-14 ชั่วโมงจำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 3.4 โดยค่าเฉลี่ยของระยะเวลาที่ใช้ในแต่ละครั้งคือ 2.5 ชั่วโมง

สำหรับกลุ่มเจ้าหน้าที่ พบว่าเจ้าหน้าที่ภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ ส่วนใหญ่ใช้อินเทอร์เน็ตในแต่ละครั้งอยู่ในช่วงระหว่าง 1-4 ชั่วโมง จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 75.0 รองลงมามีการใช้อินเทอร์เน็ตในแต่ละครั้งอยู่ในช่วงระหว่าง 5-9 ชั่วโมง จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 25.0 โดยค่าเฉลี่ยของระยะเวลาที่ใช้ในแต่ละครั้งคือ 4.5 ชั่วโมง ส่วนเจ้าหน้าที่วิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยี พบว่าส่วนใหญ่ใช้อินเทอร์เน็ตในแต่ละครั้งอยู่ในช่วงระหว่าง 1-4 ชั่วโมง จำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 55.6 รองลงมามีการใช้อินเทอร์เน็ตในแต่ละครั้งอยู่ในช่วงระหว่าง 5-9 ชั่วโมง

จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 29.6 และมีการใช้อินเทอร์เน็ตในแต่ละครั้งอยู่ในช่วงระหว่าง 10-14 ชั่วโมงจำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 11.1 โดยค่าเฉลี่ยของระยะเวลาที่ใช้ในแต่ละครั้งคือ 4.9 ชั่วโมง

สำหรับกลุ่มอาจารย์พบว่า เจ้าหน้าที่ภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ ส่วนใหญ่ใช้อินเทอร์เน็ตในแต่ละครั้งอยู่ในช่วงระหว่าง 1- 4 ชั่วโมง จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 50 รองลงมาคือมีการใช้อินเทอร์เน็ตในแต่ละครั้งอยู่ในช่วงระหว่าง 5-9 ชั่วโมง และ 10-14 ชั่วโมงเท่ากันคือ 1 คน คิดเป็นร้อยละ 25.0 โดยค่าเฉลี่ยของระยะเวลาที่ใช้ในแต่ละครั้งคือ 4.8 ชั่วโมง สำหรับอาจารย์วิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยี พบว่าส่วนใหญ่ใช้อินเทอร์เน็ตในแต่ละครั้งอยู่ในช่วงระหว่าง 1-4 ชั่วโมง จำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 62.5 รองลงมาได้มีการใช้อินเทอร์เน็ตในแต่ละครั้งอยู่ในช่วงระหว่าง 5-9 ชั่วโมง จำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 37.5 โดยค่าเฉลี่ยของระยะเวลาที่ใช้ในแต่ละครั้งคือ 4.3 ชั่วโมง

ตารางที่ 4.49 ระยะเวลาในการใช้อินเทอร์เน็ตแต่ละครั้งจำแนกตามสาขาวิชา

ระยะเวลาในการใช้อินเทอร์เน็ต ในแต่ละครั้ง	วิศวกรรมคอมพิวเตอร์	วิทยาลัยศิลปะ สื่อและ เทคโนโลยี
นักศึกษา		
1-4 ชั่วโมง	30 (68.2)	80 (67.2)
5-9 ชั่วโมง	12 (27.3)	34 (28.6)
10-14 ชั่วโมง	1 (2.3)	4 (3.4)
15-19 ชั่วโมง	-	-
20-24 ชั่วโมง	1 (2.3)	1 (0.8)
จำนวนชั่วโมงต่ำสุด	1	1
จำนวนชั่วโมงสูงสุด	20	24
ค่าเฉลี่ยของระยะเวลาการใช้	3.8	2.50

ตารางที่ 4.49 (ต่อ)

ระยะเวลาในการใช้อินเทอร์เน็ต ในแต่ละครั้ง	วิศวกรรมคอมพิวเตอร์	วิทยาลัยศิลปะ สื่อและ เทคโนโลยี
เจ้าหน้าที่		
1-4 ชั่วโมง	3 (75.0)	15 (55.6)
5-9 ชั่วโมง	1 (25.0)	8 (29.6)
10-14 ชั่วโมง	-	3 (11.1)
15-19 ชั่วโมง	-	1 (3.7)
20-24 ชั่วโมง	-	-
จำนวนชั่วโมงต่ำสุด	1	1
จำนวนชั่วโมงสูงสุด	8	16
ค่าเฉลี่ยของระยะเวลาการใช้	4.5	4.9
อาจารย์		
1-4 ชั่วโมง	2 (50.0)	15 (62.5)
5-9 ชั่วโมง	1 (25.0)	9 (37.5)
10-14 ชั่วโมง	1 (25.0)	-
15-19 ชั่วโมง	-	-
20-24 ชั่วโมง	-	-
จำนวนชั่วโมงต่ำสุด	1	1
จำนวนชั่วโมงสูงสุด	10	8
ค่าเฉลี่ยของระยะเวลาการใช้	4.8	4.3

ที่มา : จากการศึกษา

4.3.9 จำนวนครั้งในการเปิดรับเว็บไซต์ของภาควิชา/มหาวิทยาลัย

จากการศึกษาจำนวนครั้งในการเปิดรับเว็บไซต์ของภาควิชา มหาวิทยาลัยพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามในกลุ่มนักศึกษาภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ ส่วนใหญ่มีการเปิดรับเว็บไซต์ของภาควิชา มหาวิทยาลัย ประมาณ 2-5 ครั้งต่อสัปดาห์จำนวน 29 คนคิดเป็นร้อยละ 65.9 รองลงมาคือน้อยกว่าหรือเท่ากับ 1 ครั้งต่อสัปดาห์ จำนวน 8 คนคิดเป็นร้อยละ 18.2 และ 6 – 9 ครั้งต่อสัปดาห์ จำนวน 5 คนคิดเป็นร้อยละ 11.4 สำหรับนักศึกษาวิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยีส่วนใหญ่มีการเปิดรับเว็บไซต์ของภาควิชา มหาวิทยาลัย ประมาณ 2-5 ครั้งต่อสัปดาห์จำนวน 53 คนคิดเป็นร้อยละ 47.7 รองลงมาคือน้อยกว่าหรือเท่ากับ 1 ครั้งต่อสัปดาห์ จำนวน 50 คนคิดเป็นร้อยละ 45.0 และ 10 – 14 ครั้งต่อสัปดาห์จำนวน 4 คนคิดเป็นร้อยละ 3.6

สำหรับกลุ่มเจ้าหน้าที่ พบว่าเจ้าหน้าที่ภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ ส่วนใหญ่มีการเปิดรับเว็บไซต์ของภาควิชา มหาวิทยาลัย ประมาณ 6-9 ครั้งต่อสัปดาห์จำนวน 2 คนคิดเป็นร้อยละ 50.0 รองลงมาคือมีการเปิดรับเว็บไซต์ของภาควิชา มหาวิทยาลัย ประมาณ 2- 5 ครั้งต่อสัปดาห์และ 15 – 19 ครั้งต่อสัปดาห์มีจำนวนเท่ากัน 1 คนคิดเป็นร้อยละ 25.0 สำหรับเจ้าหน้าที่วิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยีพบว่าจำนวนครั้งในการเปิดรับเว็บไซต์ของภาควิชา มหาวิทยาลัย ส่วนใหญ่มีการเปิดรับเว็บไซต์ของภาควิชา มหาวิทยาลัย ประมาณ 2- 5 ครั้งต่อสัปดาห์จำนวน 14 คนคิดเป็นร้อยละ 50.0 รองลงมาคือ 10 – 14 ครั้งต่อสัปดาห์ จำนวน 5 คนคิดเป็นร้อยละ 17.9 และมากกว่า 20 ครั้งต่อสัปดาห์จำนวน 3 คนคิดเป็นร้อยละ 10.7

สำหรับกลุ่มอาจารย์ พบว่าอาจารย์ภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ ส่วนใหญ่มีการเปิดรับเว็บไซต์ของภาควิชา มหาวิทยาลัย ประมาณน้อยกว่าหรือเท่ากับ 1 ครั้งต่อสัปดาห์ 2- 5 ครั้งต่อสัปดาห์ 6-9 ครั้งต่อสัปดาห์ และมากกว่า 20 ครั้งต่อสัปดาห์ มีจำนวนเท่ากันคือ 1 คนคิดเป็นร้อยละ 25 สำหรับอาจารย์วิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยีพบว่าส่วนใหญ่มีการเปิดรับเว็บไซต์ของภาควิชา มหาวิทยาลัย ประมาณ 2- 5 ครั้งต่อสัปดาห์จำนวน 12 คนคิดเป็นร้อยละ 46.2 รองลงมา 10 – 14 ครั้งต่อสัปดาห์จำนวน 8 คนคิดเป็นร้อยละ 30.8 และ 6 – 9 ครั้งต่อสัปดาห์จำนวน 5 คนคิดเป็นร้อยละ 19.2

ตารางที่ 4.50 จำนวนครั้งในการเปิดรับเว็บไซต์ของสาขาวิชา มหาวิทยาลัย จำแนกตามสาขาวิชา

จำนวนครั้งในการเปิดรับเว็บไซต์ของ ภาควิชา/มหาวิทยาลัย	วิศวกรรมคอมพิวเตอร์	วิทยาลัยศิลปะ สื่อและ เทคโนโลยี
นักศึกษา		
น้อยกว่าหรือเท่ากับ 1 ครั้ง/สัปดาห์	8 (18.2)	50 (45.0)
2 – 5 ครั้งต่อสัปดาห์	29 (65.9)	53 (47.7)
6 – 9 ครั้งต่อสัปดาห์	5 (11.4)	3 (2.7)
10 – 14 ครั้งต่อสัปดาห์	2 (4.6)	4 (3.6)
15 – 19 ครั้งต่อสัปดาห์	-	
20 ครั้งขึ้นไป	-	1 (0.9)
เจ้าหน้าที่		
น้อยกว่าหรือเท่ากับ 1 ครั้ง/สัปดาห์	-	2 (7.1)
2 – 5 ครั้งต่อสัปดาห์	1 (25.0)	14 (50.0)
6 – 9 ครั้งต่อสัปดาห์	2 (50.0)	2 (7.1)
10 – 14 ครั้งต่อสัปดาห์	-	5 (17.9)
15 – 19 ครั้งต่อสัปดาห์	1 (25.0)	2 (7.1)
20 ครั้งขึ้นไป	-	3 (10.7)

ตารางที่ 4.50 (ต่อ)

จำนวนครั้งในการเปิดรับเว็บไซต์ของ ภาควิชา/มหาวิทยาลัย	วิศวกรรมคอมพิวเตอร์	วิทยาลัยศิลปะ สื่อและ เทคโนโลยี
อาจารย์		
น้อยกว่าหรือเท่ากับ 1 ครั้ง/สัปดาห์	1 (25.0)	-
2 – 5 ครั้งต่อสัปดาห์	1 (25.0)	12 (46.2)
6 – 9 ครั้งต่อสัปดาห์	1 (25.0)	5 (19.2)
10 – 14 ครั้งต่อสัปดาห์	-	8 (30.8)
15 – 19 ครั้งต่อสัปดาห์	-	-
20 ครั้งขึ้นไป	1 (25.0)	1 (3.8)

ที่มา : จากการศึกษา

4.3.10 ระยะเวลาในการเปิดรับเว็บไซต์ของภาควิชา/มหาวิทยาลัยในแต่ละครั้ง

จากการศึกษาระยะเวลาในการเปิดรับเว็บไซต์ของภาควิชา มหาวิทยาลัยในแต่ละครั้ง พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามในกลุ่มนักศึกษาภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ ส่วนใหญ่มีระยะเวลาในการเปิดรับเว็บไซต์ของภาควิชา มหาวิทยาลัยน้อยกว่า 1 ชั่วโมงจำนวน 31 คน คิดเป็นร้อยละ 70.5 รองลงมาคือ 1 – 4 ชั่วโมงจำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 29.5 โดยค่าเฉลี่ยของระยะเวลาที่ใช้ในแต่ละครั้งคือ 0.66 ชั่วโมง สำหรับนักศึกษาวิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยี พบว่าส่วนใหญ่มีระยะเวลาในการเปิดรับเว็บไซต์ของภาควิชา มหาวิทยาลัย 1 – 4 ชั่วโมงจำนวน 83 คน คิดเป็นร้อยละ 76.9 รองลงมาคือ น้อยกว่า 1 ชั่วโมงจำนวน 20 คน คิดเป็นร้อยละ 18.5 และ 5-9 ชั่วโมงจำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 3.7 โดยค่าเฉลี่ยของระยะเวลาที่ใช้ในแต่ละครั้งคือ 1.44 ชั่วโมง

สำหรับกลุ่มเจ้าหน้าที่ พบว่าเจ้าหน้าที่ภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ ทั้งหมด 4 คน มีระยะเวลาในการเปิดรับเว็บไซต์ของภาควิชา มหาวิทยาลัย 1 – 4 ชั่วโมงโดยค่าเฉลี่ยของระยะเวลาที่ใช้ในแต่ละครั้งคือ 2 ชั่วโมง สำหรับเจ้าหน้าที่วิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยี พบว่าส่วนใหญ่มีระยะเวลาในการเปิดรับเว็บไซต์ของภาควิชา/มหาวิทยาลัย 1 – 4 ชั่วโมงจำนวน 26 คน คิดเป็นร้อยละ

ละ 92.9 รองลงมาคือ 5-9 ชั่วโมงจำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 7.1 โดยค่าเฉลี่ยของระยะเวลาที่ใช้ในแต่ละครั้งคือ 1.6 ชั่วโมง

สำหรับกลุ่มอาจารย์ พบว่าอาจารย์ภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ ส่วนใหญ่มีระยะเวลาในการเปิดรับเว็บไซต์ของภาควิชา มหาวิทยาลัย 1 – 4 ชั่วโมงจำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 50.0 รองลงมาคือ น้อยกว่า 1 ชั่วโมง และ 10-14 ชั่วโมงมีจำนวนเท่ากันคือ 1 คนคิดเป็นร้อยละ 25.0 โดยค่าเฉลี่ยของระยะเวลาที่ใช้ในแต่ละครั้งคือ 3.3 ชั่วโมง สำหรับอาจารย์วิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยี พบว่าทั้งหมดจำนวน 25 คน มีระยะเวลาในการเปิดรับเว็บไซต์ของภาควิชา มหาวิทยาลัย 1-4 ชั่วโมงโดยค่าเฉลี่ยของระยะเวลาที่ใช้ในแต่ละครั้งคือ 1.4 ชั่วโมง

ตารางที่ 4.51 ระยะเวลาในการเปิดรับเว็บไซต์ของสาขาวิชา มหาวิทยาลัย ในแต่ละครั้งจำแนกตามสาขาวิชา

ระยะเวลาในการเปิดรับเว็บไซต์ของภาควิชา/ มหาวิทยาลัยในแต่ละครั้ง	วิศวกรรมคอมพิวเตอร์	วิทยาลัยศิลปะ สื่อและ เทคโนโลยี
นักศึกษา		
น้อยกว่า 1 ชั่วโมง	31 (70.5)	20 (18.5)
1-4 ชั่วโมง	13 (29.5)	83 (76.9)
5-9 ชั่วโมง	-	4 (3.7)
10-14 ชั่วโมง	-	1 (0.9)
15-19 ชั่วโมง	-	-
20-24 ชั่วโมง	-	-
จำนวนชั่วโมงต่ำสุด	0.25	0.25
จำนวนชั่วโมงสูงสุด	2	12
ค่าเฉลี่ยของระยะเวลาการใช้	0.66	1.4

ตารางที่ 4.51 (ต่อ)

ระยะเวลาในการเปิดรับเว็บไซต์ของภาควิชา/ มหาวิทยาลัยในแต่ละครั้ง	วิศวกรรมคอมพิวเตอร์	วิทยาลัยศิลปะ สื่อและ เทคโนโลยี
เจ้าหน้าที่		
น้อยกว่า 1 ชั่วโมง	-	-
1-4 ชั่วโมง	4 (100.0)	26 (92.9)
5-9 ชั่วโมง	-	2 (7.1)
10-14 ชั่วโมง	-	-
15-19 ชั่วโมง	-	-
20-24 ชั่วโมง	-	-
จำนวนชั่วโมงต่ำสุด	1	1
จำนวนชั่วโมงสูงสุด	3	5
ค่าเฉลี่ยของระยะเวลาการใช้	2	1.6
อาจารย์		
น้อยกว่า 1 ชั่วโมง	1 (25.0)	-
1-4 ชั่วโมง	2 (50.0)	25 (100.0)
5-9 ชั่วโมง	-	-
10-14 ชั่วโมง	1 (25.0)	-
15-19 ชั่วโมง	-	-
20-24 ชั่วโมง	-	-
จำนวนชั่วโมงต่ำสุด	0.1	1
จำนวนชั่วโมงสูงสุด	10	4
ค่าเฉลี่ยของระยะเวลาการใช้	3.3	1.4

ที่มา : จากการศึกษา

4.3.11 การใช้อินเทอร์เน็ตของกลุ่มนักศึกษา

จากการสอบถามเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตของกลุ่มนักศึกษาผลการศึกษามีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ในด้านการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการศึกษา พบว่านักศึกษาภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ ทั้งหมดทุกคนมีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการศึกษาในเรื่อง การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการค้นหาข้อมูลและการเรียนรู้ตามความต้องการ และใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการเรียนการสอนทางอิเล็กทรอนิกส์ (e-Learning) มีจำนวนเท่ากับ 44 คน รองลงมาคือ การใช้ค้นหาข้อมูล โดยเป็นข้อมูลด้านการศึกษา คือ การใช้ค้นหาข้อมูล โดยเป็นข้อมูลด้านคอมพิวเตอร์ และใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อตรวจสอบผลการเรียน มีจำนวนเท่ากับคือ 43 คนคิดเป็นร้อยละ 97.7 และใช้อินเทอร์เน็ตเพื่ออ่านข่าวสาร ข่าวประกาศ ข่าวประชาสัมพันธ์ กิจกรรมความเคลื่อนไหวของมหาวิทยาลัย จำนวน 39 คน คิดเป็นร้อยละ 88.6

สำหรับนักศึกษาวิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยี พบว่าทั้งหมดทุกคนมีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการศึกษาในเรื่อง การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการค้นหาข้อมูลและการเรียนรู้ตามความต้องการ ทั้งหมดจำนวน 121 คน มีการใช้ทั้งหมด รองลงมาคือ ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อตรวจสอบผลการเรียน จำนวน 119 คน คิดเป็นร้อยละ 98.3 และ การใช้ค้นหาข้อมูล โดยเป็นการค้นหาข้อมูลด้านการศึกษาจำนวน 116 คนคิดเป็นร้อยละ 95.9

สำหรับการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการวิจัย จากการศึกษาพบว่านักศึกษาภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ส่วนใหญ่มีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการวิจัยในเรื่อง การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อหาข้อแนะนำในการปฏิบัติและการตัดสินใจต่างๆ จำนวน 34 คนคิดเป็นร้อยละ 77.3 รองลงมาคือ ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อติดต่อสื่อสารกับนักวิจัย อาจารย์ต่างมหาวิทยาลัย จำนวน 22 คน คิดเป็นร้อยละ 50.0 และใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อสืบค้นสารสนเทศ ฐานข้อมูลของห้องสมุด และฐานข้อมูลอื่นๆ จำนวน 21 คน คิดเป็นร้อยละ 47.7

สำหรับนักศึกษาวิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยี พบว่าส่วนใหญ่มีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการวิจัยในเรื่อง การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อหาข้อแนะนำในการปฏิบัติและการตัดสินใจต่างๆ จำนวน 94 คนคิดเป็นร้อยละ 80.3 รองลงมาคือ ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อติดต่อสื่อสารกับนักวิจัย อาจารย์ต่างมหาวิทยาลัย จำนวน 82 คน คิดเป็นร้อยละ 70.1 และใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อสืบค้นสารสนเทศ ฐานข้อมูลของห้องสมุด และฐานข้อมูลอื่นๆ จำนวน 80 คน คิดเป็นร้อยละ 68.4

สำหรับพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง จากการศึกษาพบว่านักศึกษาภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ส่วนใหญ่มีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง ในเรื่อง ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการ upload/download ข้อมูล หนังสือ เพลง โปรแกรมและอื่นๆ จำนวน 43 คน

คิดเป็นร้อยละ 97.7 รองลงมาคือ การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการรับทราบข้อมูลข่าวสาร เหตุการณ์ต่างๆ จำนวน 42 คน คิดเป็นร้อยละ 95.5 และ การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการสนทนาแสดงความคิดเห็นในกระดานข่าวสารอิเล็กทรอนิกส์ (Web board) จำนวน 41 คน คิดเป็นร้อยละ 93.2

สำหรับนักศึกษาวิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยี มีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงส่วนใหญ่มีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง ในเรื่อง การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการรับทราบข้อมูลข่าวสาร เหตุการณ์ต่างๆ จำนวน 115 คน คิดเป็นร้อยละ 97.5 รองลงมาคือ การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการ upload/download ข้อมูล หนังสือ เพลง โปรแกรมและอื่นๆ จำนวน 114 คน คิดเป็นร้อยละ 97.4 และ การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อสนทนาแสดงความคิดเห็นในกระดานข่าวสารอิเล็กทรอนิกส์ (Web board) จำนวน 111 คน คิดเป็นร้อยละ 94.9

ตารางที่ 4.52 การใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตของกลุ่มนักศึกษาจำแนกตามสาขาวิชา

การใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต	วิศวกรรมคอมพิวเตอร์		วิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยี	
	ใช้	ไม่ใช้	ใช้	ไม่ใช้
การใช้เพื่อการศึกษา				
ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการค้นคว้าข้อมูลและการเรียนรู้ตามต้องการ	44 (100)	-	121 (100)	-
การค้นคว้าข้อมูล เป็นข้อมูลด้านการศึกษา	43 (97.7)	1 (2.3)	116 (95.9)	5 (4.1)
การค้นคว้าข้อมูล เป็นข้อมูลด้านเศรษฐกิจการเมือง	11 (25.0)	33 (75.0)	45 (38.1)	73 (61.9)
การค้นคว้าข้อมูล เป็นข้อมูลด้านคอมพิวเตอร์	43 (97.7)	1 (2.3)	112 (94.1)	7 (5.9)
ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อติดต่อสื่อสารกับมหาวิทยาลัย	29 (65.9)	15 (34.1)	87 (71.9)	34 (28.1)
ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อค้นหาข้อมูลเกี่ยวกับหลักสูตรที่มหาวิทยาลัยเปิดสอน	38 (86.4)	6 (13.6)	102 (84.3)	19 (15.7)
ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อตรวจสอบปฏิทินการศึกษา	36 (81.8)	8 (18.2)	87 (71.9)	34 (28.1)

ตารางที่ 4.52 (ต่อ)

การใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต	วิศวกรรมคอมพิวเตอร์		วิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยี	
	ใช้	ไม่ใช้	ใช้	ไม่ใช้
การใช้เพื่อการศึกษา				
การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อตรวจสอบผลการเรียน	43 (97.7)	1 (2.3)	119 (98.3)	2 (1.7)
การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่ออ่านข่าวสาร ข่าว ประกาศ ข่าวประชาสัมพันธ์ กิจกรรมความ เคลื่อนไหวของมหาวิทยาลัย	39 (88.6)	5 (11.4)	105 (86.8)	16 (13.2)
การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่ออ่านตำรา อิเล็กทรอนิกส์ (e-Book)	33 (75.0)	11 (25.0)	88 (72.7)	33 (27.3)
การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการเรียนการสอนทาง อิเล็กทรอนิกส์ (e-Learning)	44 (100)	-	93 (76.9)	28 (23.1)
การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อค้นหาสารานุกรม ออนไลน์ (Wiki)	27 (61.4)	17 (38.6)	89 (73.6)	32 (26.4)
การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อติดต่อสอบถาม ขอ ข้อมูลจากอาจารย์	16 (36.4)	28 (63.6)	79 (65.3)	42 (34.7)
การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อสืบค้นสารสนเทศ ฐานข้อมูลของห้องสมุดและฐานข้อมูลอื่นๆ	23 (52.3)	21 (47.7)	88 (72.7)	33 (27.3)
การใช้เพื่อการวิจัย				
การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อติดต่อสื่อสารกับ นักวิจัย อาจารย์ต่างมหาวิทยาลัย	22 (50.0)	22 (50.0)	82 (70.1)	35 (29.9)
การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่ออ่านข่าวสาร ข่าว ประกาศ ข่าวประชาสัมพันธ์ กิจกรรมความ เคลื่อนไหวของงานวิจัยต่างๆ	7 (16.3)	36 (83.7)	56 (47.9)	61 (52.1)
การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อสืบค้นสารสนเทศจาก ฐานข้อมูลงานวิจัยและฐานข้อมูลอื่น ๆ	21 (47.7)	23 (52.3)	80 (68.4)	37 (31.6)

ตารางที่ 4.52 (ต่อ)

การใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต	วิศวกรรมคอมพิวเตอร์		วิทยาลัยศิลปะ สื่อและ เทคโนโลยี	
	ใช้	ไม่ใช้	ใช้	ไม่ใช้
การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อหาข้อแนะนำในการปฏิบัติและการตัดสินใจต่างๆ	34 (77.3)	10 (22.7)	94 (80.3)	23 (19.7)
การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการประชุมทางไกลผ่านระบบอินเทอร์เน็ต	7 (15.9)	37 (84.1)	60 (51.3)	57 (48.7)
การใช้เพื่อความบันเทิง				
การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการรับทราบข้อมูลข่าวสาร เหตุการณ์ต่าง	42 (95.5)	2 (4.5)	115 (97.5)	3 (2.5)
การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อฟังเพลง ฟังวิทยุผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต	38 (86.4)	6 (13.6)	109 (92.4)	9 (7.6)
การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อรับชมดูหนังผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต	33 (75.0)	11 (25.0)	108 (91.5)	10 (8.5)
การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อเล่นเกมออนไลน์	30 (68.2)	14 (31.8)	98 (83.8)	19 (16.2)
การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อสนทนาและร่วมแสดงความคิดเห็นใน กระดานข่าวสารอิเล็กทรอนิกส์ (Web board)	41 (93.2)	3 (6.8)	111 (94.9)	6 (5.1)
การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อใช้โทรศัพท์ผ่านอินเทอร์เน็ต	12 (27.3)	32 (72.7)	73 (61.9)	45 (38.1)
การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการ upload/download ข้อมูล หนังส เพลง โปรแกรมและอื่นๆ	43 (97.7)	1 (2.3)	114 (97.4)	3 (2.6)
การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการดู clip vdo ผ่านระบบอินเทอร์เน็ต (Youtube)	35 (79.5)	9 (20.5)	107 (90.7)	11 (9.3)

ที่มา : จากการศึกษา

4.3.12 การใช้อินเทอร์เน็ตของกลุ่มเจ้าหน้าที่

จากการสอบถามเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตของกลุ่มเจ้าหน้าที่ ผลการศึกษามีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ในด้านการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการศึกษา พบว่าเจ้าหน้าที่ภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ ทั้งหมดทุกคนจำนวน 4 คนมีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการศึกษาในเรื่อง การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการค้นคว้าข้อมูลและการเรียนรู้ตามต้องการ โดยการค้นคว้าข้อมูลเป็นข้อมูลด้านการทำงาน การค้นคว้าข้อมูลเป็นข้อมูลด้านคอมพิวเตอร์ การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อทำงานระบบห้องสมุดอิเล็กทรอนิกส์ (e-Library) การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่ออ่านข่าวสาร ข่าวประกาศ ข่าวประชาสัมพันธ์ กิจกรรมความเคลื่อนไหวของมหาวิทยาลัย การทำอินเทอร์เน็ตเพื่อการติดต่อสอบถามข้อมูลจากอาจารย์ เจ้าหน้าที่มหาวิทยาลัย และการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อสืบค้นสารสนเทศฐานข้อมูลของห้องสมุดและฐานข้อมูลอื่นๆ โดยมีจำนวนเท่ากันคือใช้ทั้งหมด 4 คน รองลงมาคือ การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อติดต่อกับสำนักทะเบียน การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อทำงานระบบสารสนเทศมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ (CMUMIS) การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อจัดทำปฏิทินการศึกษา และการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อค้นหาสารานุกรมออนไลน์ (Wiki) มีจำนวนเท่ากันคือ 3 คน คิดเป็นร้อยละ 75.0

สำหรับเจ้าหน้าที่วิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยี พบว่า ทั้งหมดทุกคนมีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการศึกษาในเรื่อง การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการค้นคว้าข้อมูล และการเรียนรู้ตามต้องการ โดยการค้นคว้าข้อมูลเป็นข้อมูลด้านการทำงาน และการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่ออ่านข่าวสาร ข่าวประกาศ ข่าวประชาสัมพันธ์ กิจกรรมความเคลื่อนไหวของมหาวิทยาลัย โดยมีจำนวนเท่ากันคือ 29 คน รองลงมาคือ การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการทำงานสำนักงานอัตโนมัติ (E-Office) มีจำนวน 28 คน คิดเป็นร้อยละ 96.6 และ การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อสืบค้นสารสนเทศฐานข้อมูลของห้องสมุดและฐานข้อมูลอื่นๆ มีจำนวน 26 คน คิดเป็นร้อยละ 92.9

ด้านการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการวิจัย พบว่าเจ้าหน้าที่ภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ ทั้งหมดทุกคนมีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการวิจัยในเรื่อง การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการประชุมทางไกลผ่านระบบอินเทอร์เน็ต จำนวน 4 คน รองลงมาคือเรื่อง การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อติดต่อสื่อสารกับนักวิจัย อาจารย์ต่างมหาวิทยาลัย และอาจารย์ชาวต่างประเทศ การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่ออ่านข่าวสาร ข่าวประกาศ ข่าวประชาสัมพันธ์ กิจกรรม ความเคลื่อนไหวของมหาวิทยาลัยการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อสืบค้นสารสนเทศฐานข้อมูลของห้องสมุดและฐานข้อมูลอื่นๆ และ การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อหาข้อแนะนำในการปฏิบัติและการตัดสินใจต่างๆ มีจำนวนเท่ากันคือ 2 คน คิดเป็นร้อยละ 50

สำหรับพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการวิจัยของเจ้าหน้าที่วิทยาลัยศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยี พบว่าส่วนใหญ่มีการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการวิจัยในเรื่อง การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อหาข้อแนะนำในการปฏิบัติและการตัดสินใจต่างๆ จำนวน 26 คน คิดเป็นร้อยละ 89.7 รองลงมาคือ การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อสืบค้นสารสนเทศฐานข้อมูลของห้องสมุดและฐานข้อมูลอื่นๆ จำนวน 21 คน คิดเป็นร้อยละ 72.4 และการใช้อินเทอร์เน็ต เพื่ออ่านข่าวสาร ข่าวประกาศ ข่าวประชาสัมพันธ์ กิจกรรม ความเคลื่อนไหวของมหาวิทยาลัย จำนวน 19 คน คิดเป็นร้อยละ 65.5

สำหรับพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง พบว่าเจ้าหน้าที่ภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ทั้งหมดทุกคนมีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง ในเรื่อง การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการรับทราบข้อมูลข่าวสาร เหตุการณ์ต่างๆ การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อสนทนาแสดงความคิดเห็นในกระดานข่าวสารอิเล็กทรอนิกส์ (Web board) และการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการ upload/download ข้อมูล หนังสือ เพลง โปรแกรมและอื่นๆ มีจำนวนเท่ากันคือ 4 คน รองลงมาคือการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อฟังเพลง ฟังวิทยุ ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต และ การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการดู clip vdo ผ่านระบบอินเทอร์เน็ต มีจำนวนเท่ากันคือ จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 75.0

สำหรับเจ้าหน้าที่วิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยี มีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงทั้งหมดทุกคนในเรื่อง การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการรับทราบข้อมูลข่าวสาร เหตุการณ์ต่างๆ จำนวน 29 คน รองลงมาคือการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการ upload/download ข้อมูล หนังสือ เพลง โปรแกรมและอื่นๆ จำนวน 26 คน คิดเป็นร้อยละ 89.7 และการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อฟังเพลง ฟังวิทยุ ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต จำนวน 25 คน คิดเป็นร้อยละ 86.2

ตารางที่ 4.53 การใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตของกลุ่มเจ้าหน้าที่จำแนกตามสาขาวิชา

การใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต	วิศวกรรมคอมพิวเตอร์		วิทยาลัยศิลปะ สื่อและ เทคโนโลยี	
	ใช้	ไม่ใช้	ใช้	ไม่ใช้
การใช้เพื่อการศึกษา				
ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการค้นคว้าข้อมูลและการเรียนรู้ตามต้องการ	4 (100.0)	-	29 (100.0)	-
การค้นคว้าข้อมูลของท่านเป็นข้อมูลด้านการทำงาน	4 (100.0)	-	29 (100.0)	-
การค้นคว้าข้อมูลของท่านเป็นข้อมูลเศรษฐกิจการเมือง	2 (50.0)	2 (50.0)	11 (39.3)	17 (60.7)

ตารางที่ 4.53 (ต่อ)

การใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต	วิศวกรรมคอมพิวเตอร์		วิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยี	
	ใช้	ไม่ใช้	ใช้	ไม่ใช้
การค้นคว้าข้อมูลของท่านเป็นข้อมูลด้านคอมพิวเตอร์	4 (100.0)	-	22 (78.6)	6 (21.4)
การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อติดต่อกับสำนักทะเบียน	3 (75.0)	1 (25.0)	12 (42.9)	16 (57.1)
การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อทำงานระบบจัดการความรู้องค์กร (Knowledge Management System)	1 (25.0)	3 (75.0)	19 (67.9)	9 (32.1)
การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อทำงานระบบสารสนเทศมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ (CMUMIS)	3 (75.0)	1 (25.0)	15 (53.6)	13 (46.4)
การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อระบบบริหารการเงินการคลังภาครัฐแบบอิเล็กทรอนิกส์ (GFMIS)	2 (50.0)	2 (50.0)	4 (13.8)	25 (86.2)
การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อทำงานระบบ e-Planning	2 (50.0)	2 (50.0)	5 (17.2)	24 (82.8)
การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อทำงานระบบห้องสมุดอิเล็กทรอนิกส์ (e-Library)	4 (100.0)	-	16 (55.2)	13 (44.8)
การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อจัดทำปฏิทินการศึกษา	3 (75.0)	1 (25.0)	13 (44.8)	16 (55.2)
การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อทำงานสำนักงานอัตโนมัติ (E-Office)	2 (50.0)	2 (50.0)	28 (96.6)	1 (3.4)
การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่ออ่านข่าวสาร ข่าวประกาศ ข่าวประชาสัมพันธ์ กิจกรรมความเคลื่อนไหวของมหาวิทยาลัย	4 (100.0)	-	29 (100.0)	-
การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อค้นหาสารานุกรมออนไลน์ (Wiki)	3 (75.0)	1 (25.0)	20 (69.0)	9 (31.0)

ตารางที่ 4.53 (ต่อ)

การใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต	วิศวกรรมคอมพิวเตอร์		วิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยี	
	ใช้	ไม่ใช้	ใช้	ไม่ใช้
ทำน ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อเพื่อติดต่อสอบถามข้อมูลจากอาจารย์ / เจ้าหน้าที่มหาวิทยาลัย	4 (100.0)	-	19 (65.5)	10 (34.5)
การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อสืบค้นสารสนเทศฐานข้อมูลของห้องสมุดและฐานข้อมูลอื่นๆ	4 (100.0)	-	26 (92.9)	2 (7.1)
การใช้เพื่อการวิจัย				
การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อติดต่อสื่อสารกับนักวิจัย อาจารย์ต่างมหาวิทยาลัย และอาจารย์ชาวต่างประเทศ	2 (50.0)	2 (50.0)	8 (27.6)	21 (72.4)
การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่ออ่านข่าวสาร ข่าวประกาศ ข่าวประชาสัมพันธ์ กิจกรรมความเคลื่อนไหวของงานวิจัยต่างๆ	2 (50.0)	2 (50.0)	19 (65.5)	10 (34.5)
การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อสืบค้นสารสนเทศจากฐานข้อมูลงานวิจัยและฐานข้อมูลอื่น ๆ	2 (50.0)	2 (50.0)	21 (72.4)	8 (27.6)
การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อหาข้อเสนอแนะในการปฏิบัติและการตัดสินใจต่างๆ	2 (50.0)	2 (50.0)	26 (89.7)	3 (10.3)
การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อใช้โทรศัพท์ผ่านอินเทอร์เน็ต	1 (25.0)	3 (75.0)	7 (25.0)	21 (75.0)
การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการประชุมทางไกลผ่านระบบอินเทอร์เน็ต	4 (100.0)	-	6 (20.7)	23 (79.3)
การใช้เพื่อความบันเทิง				
การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการรับทราบข้อมูลข่าวสาร เหตุการณ์ต่าง	4 (100.0)	-	29 (100.0)	-
การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อฟังเพลง ฟังวิทยุ ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต	3 (75.0)	1 (25.0)	25 (86.2)	4 (13.8)

ตารางที่ 4.53 (ต่อ)

การใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต	วิศวกรรมคอมพิวเตอร์		วิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยี	
	ใช้	ไม่ใช้	ใช้	ไม่ใช้
การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อรับชมดูหนัง ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต	2 (50.0)	2 (50.0)	18 (62.1)	11 (37.9)
การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อเล่นเกมออนไลน์	2 (50.0)	2 (50.0)	11 (37.9)	18 (62.1)
การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อสนทนาและร่วมแสดงความคิดเห็นใน กระดานข่าวสารอิเล็กทรอนิกส์ (Web board)	4 (100.0)	-	23 (79.3)	6 (20.7)
การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการ upload/download ข้อมูล หนังสือ เพลง โปรแกรมและอื่นๆ	4 (100.0)	-	26 (89.7)	3 (10.3)
การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการดู clip vdo ผ่านระบบอินเทอร์เน็ต	3 (75.0)	1 (25.0)	16 (55.2)	13 (44.8)

ที่มา : จากการศึกษา

4.3.13 การใช้อินเทอร์เน็ตของกลุ่มอาจารย์

จากการสอบถามเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต ของกลุ่มอาจารย์ผลการศึกษา มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ในด้านการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการศึกษาพบว่าอาจารย์ภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ทั้งหมดทุกคน มีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการศึกษาในเรื่องของ การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการค้นคว้าข้อมูล และการเรียนรู้ตามต้องการ โดยการค้นคว้าข้อมูลเป็นข้อมูลด้านการเรียนการสอน และการค้นคว้าข้อมูลด้านคอมพิวเตอร์ การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่ออ่านข่าวสาร ข่าวประกาศ ข่าวประชาสัมพันธ์ กิจกรรมความเคลื่อนไหวของมหาวิทยาลัย การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อค้นหาสารานุกรมออนไลน์ (Wiki) และ การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อสืบค้นสารสนเทศฐานข้อมูลของห้องสมุด และฐานข้อมูลอื่นๆ โดยมีจำนวนเท่ากันคือ 4 คน รองลงมาคือ การค้นคว้าข้อมูล เป็นข้อมูลด้านเศรษฐกิจการเมือง การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อจัดทำสื่อการสอน การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อจัดทำบทเรียนออนไลน์ (E-Learning) และ การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อติดต่อสอบถามข้อมูลจากอาจารย์ เจ้าหน้าที่มหาวิทยาลัย จำนวนเท่ากันคือ 3 คน คิดเป็นร้อยละ 75.0

สำหรับอาจารย์วิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยี พบว่าทั้งหมดทุกคนมีพฤติกรรมในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการศึกษาในเรื่อง การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการค้นคว้าข้อมูล และการเรียนรู้ตามความต้องการ การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อทำงานสำนักงานอัตโนมัติ (E-Office) การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อ อ่านข่าวสาร ข่าวประกาศ ข่าวประชาสัมพันธ์ กิจกรรมความเคลื่อนไหวของมหาวิทยาลัย โดยมีจำนวนเท่ากันคือ 27 คน รองลงมาคือ การค้นคว้าข้อมูลเป็นข้อมูลด้านการเรียนการสอน มีจำนวน 26 คน คิดเป็นร้อยละ 96.3

ด้านการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการวิจัย พบว่าอาจารย์ภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ทั้งหมดทุกคนมีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการวิจัยในเรื่อง การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อติดต่อสื่อสารกับนักวิจัย อาจารย์ต่างมหาวิทยาลัยและอาจารย์ชาวต่างประเทศ การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่ออ่านข่าวสาร ข่าวประกาศ ข่าวประชาสัมพันธ์กิจกรรมความเคลื่อนไหวของงานวิจัยต่างๆ และการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อหาข้อแนะนำในการปฏิบัติและการตัดสินใจต่างๆ โดยมีจำนวนเท่ากันคือ 4 คน รองลงมาคือ การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อใช้โทรศัพท์ผ่านอินเทอร์เน็ต และ การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการประชุมทางไกลผ่านระบบอินเทอร์เน็ต มีจำนวนเท่ากันคือ 1 คน คิดเป็นร้อยละ 25.0

สำหรับอาจารย์วิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยี พบว่าทั้งหมดทุกคนมีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการวิจัยในเรื่อง การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่ออ่านข่าวสาร ข่าวประกาศ ข่าวประชาสัมพันธ์กิจกรรมความเคลื่อนไหวของงานวิจัยต่างๆ จำนวน 27 คน รองลงมาคือ การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อสืบค้นสารสนเทศจากฐานข้อมูลงานวิจัยและฐานข้อมูลอื่นๆ และ การใช้

อินเทอร์เน็ตเพื่อหาข้อแนะนำในการปฏิบัติและการตัดสินใจต่างๆ มีจำนวนเท่ากันคือ 26 คน คิดเป็นร้อยละ 96.3

สำหรับพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง พบว่า อาจารย์ภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ทั้งหมดทุกคนมีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง ในเรื่อง การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการรับทราบข้อมูลข่าวสาร เหตุการณ์ต่างๆ และการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการ upload/download ข้อมูล หนังสือ เพลง โปรแกรมและอื่นๆ มีจำนวนเท่ากันคือ 4 คน รองลงมาคือ การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อฟังเพลง ฟังวิทยุ ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ท่านใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อรับชมดูหนัง ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต และการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อสนทนาแสดงความคิดเห็นในกระดานข่าวสารอิเล็กทรอนิกส์ (Web board) มีจำนวนเท่ากันคือ 3 คน คิดเป็นร้อยละ 75.0

สำหรับอาจารย์วิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยี พบว่าทั้งหมดทุกคนมีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง ในเรื่อง การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการรับทราบข้อมูลข่าวสาร เหตุการณ์ต่างๆ จำนวน 27 คน รองลงมาคือ การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการ upload/download ข้อมูล หนังสือ เพลง โปรแกรมและอื่นๆ มีจำนวน 23 คน คิดเป็นร้อยละ 85.2 และการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อสนทนาแสดงความคิดเห็นในกระดานข่าวสารอิเล็กทรอนิกส์ (Web board) มีจำนวน 21 คน คิดเป็นร้อยละ 77.8

ตารางที่ 4.54 การใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตของกลุ่มอาจารย์จำแนกตามสาขาวิชา

การใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต	วิศวกรรมคอมพิวเตอร์		วิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยี	
	ใช้	ไม่ใช้	ใช้	ไม่ใช้
การใช้เพื่อการศึกษา				
การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการค้นคว้าข้อมูล และเรียนรู้ตามต้องการ	4 (100.0)	-	27 (100.0)	-
การค้นคว้าข้อมูลของท่านเป็น ข้อมูลด้านการเรียนการสอน	4 (100.0)	-	26 (96.3)	1 (3.7)
การค้นคว้าข้อมูลของท่านเป็น ข้อมูลเศรษฐกิจการเมือง	3 (75.0)	1 (25.0)	14 (51.9)	13 (48.1)

ตารางที่ 4.54 (ต่อ)

การใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต	วิศวกรรมคอมพิวเตอร์		วิทยาลัยศิลปะ สื่อและ เทคโนโลยี	
	ใช้	ไม่ใช้	ใช้	ไม่ใช้
การค้นคว้าข้อมูลของท่านเป็น ข้อมูลด้าน คอมพิวเตอร์	4 (100.0)	-	23 (85.2)	4 (14.8)
การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อติดต่อกับสำนักทะเบียน	2 (50.0)	2 (50.0)	21 (77.8)	6 (22.2)
การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อทำงานระบบจัดการความรู้ องค์กร (Knowledge Management System)	2 (50.0)	2 (50.0)	22 (81.5)	5 (18.5)
การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อทำงานระบบสารสนเทศ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ (CMUMIS)	1 (25.0)	3 (75.0)	15 (55.6)	12 (44.4)
การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อจัดทำสื่อการสอน	3 (75.0)	1 (25.0)	21 (80.8)	5 (19.2)
การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อจัดทำบทเรียนออนไลน์ (E-Learning)	3 (75.0)	1 (25.0)	21 (77.8)	6 (22.2)
ท่านใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อทำงานสำนักงานอัตโนมัติ (E-Office)	1 (25.0)	3 (75.0)	27 (100.0)	-
การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่ออ่านข่าวสาร ข่าวประกาศ ข่าวประชาสัมพันธ์ กิจกรรม ความเคลื่อนไหวของ มหาวิทยาลัย	4 (100.0)	-	27 (100.0)	-
การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อค้นหา สารานุกรมออนไลน์ (Wiki)	4 (100.0)	-	22 (81.5)	5 (18.5)
การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อเพื่อติดต่อสอบถาม ข้อมูล จากอาจารย์ เจ้าหน้าที่มหาวิทยาลัย	3 (75.0)	1 (25.0)	23 (85.2)	4 (14.8)
การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อสืบค้นสารสนเทศ ฐานข้อมูล ของห้องสมุดและฐานข้อมูลอื่นๆ	4 (100.0)	-	25 (92.6)	1 (3.8)

ตารางที่ 4.54 (ต่อ)

การใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต	วิศวกรรมคอมพิวเตอร์		วิทยาลัยศิลปะ สื่อและ เทคโนโลยี	
	ใช้	ไม่ใช้	ใช้	ไม่ใช้
การใช้เพื่อการวิจัย				
การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อติดต่อสื่อสารกับนักวิจัย อาจารย์ต่างมหาวิทยาลัยและอาจารย์ชาวต่างประเทศ	4 (100.0)	-	18 (66.7)	9 (33.3)
การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่ออ่านข่าวสาร ข่าวประกาศ ข่าวประชาสัมพันธ์กิจกรรมความเคลื่อนไหว ของ งานวิจัยต่างๆ	4 (100.0)	-	27 (100.0)	-
การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อสืบค้นสารสนเทศจาก ฐานข้อมูลงานวิจัยและฐานข้อมูลอื่น ๆ	4 (100.0)	-	26 (96.3)	1 (3.7)
การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อหาข้อแนะนำ ในการปฏิบัติ และการตัดสินใจต่างๆ	4 (100.0)	-	26 (96.3)	1 (3.7)
การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อใช้โทรศัพท์ผ่านอินเทอร์เน็ต	1 (25.0)	3 (75.0)	14 (51.9)	13 (48.1)
การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการประชุมทางไกลผ่าน ระบบอินเทอร์เน็ต	1 (25.0)	3 (75.0)	9 (33.3)	18 (66.7)
การใช้เพื่อความบันเทิง				
การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการรับทราบข้อมูล ข่าวสาร เหตุการณ์ต่าง	4 (100.0)	-	27 (100.0)	-
การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อฟังเพลง ฟังวิทยุ ผ่านระบบ เครือข่ายอินเทอร์เน็ต	3 (75.0)	1 (25.0)	16 (59.3)	11 (40.7)
การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อรับชมดูหนัง ผ่านระบบ เครือข่ายอินเทอร์เน็ต	3 (75.0)	1 (25.0)	13 (48.1)	14 (51.9)
การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อเล่นเกมออนไลน์	2 (50.0)	2 (50.0)	8 (29.6)	19 (70.4)
การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อสนทนาแสดงความคิดเห็น ในกระดานข่าวสารอิเล็กทรอนิกส์ (Web board)	3 (75.0)	1 (25.0)	21 (77.8)	6 (22.2)

ตารางที่ 4.54 (ต่อ)

การใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต	วิศวกรรมคอมพิวเตอร์		วิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยี	
	ใช้	ไม่ใช้	ใช้	ไม่ใช้
การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการ upload/download ข้อมูล หนังสือ โปรแกรมและอื่นๆ	4 (100.0)	-	23 (85.2)	4 (14.8)
การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการดู clip vdo ผ่านระบบ อินเทอร์เน็ต (Youtube)	2 (50.0)	2 (50.0)	12 (46.2)	14 (53.8)

ที่มา : จากการศึกษา