

บทที่ ๒

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ของนิสิตมหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย วิทยาเขตแพร่ ครั้งนี้คณะผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังนี้

- ๒.๑ แนวคิดและทฤษฎีพฤติกรรมมนุษย์
- ๒.๒ ความหมายและแนวคิดเกี่ยวกับทักษะ
- ๒.๓ ความหมายและประเภทของสื่ออิเล็กทรอนิกส์
- ๒.๔ ทฤษฎีเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้สื่อ
- ๒.๕ แนวคิดเกี่ยวกับสื่ออิเล็กทรอนิกส์ในด้านพระพุทธศาสนา
- ๒.๖ ความหมายและการใช้อินเทอร์เน็ต
- ๒.๗ งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
- ๒.๘ กรอบแนวคิดการวิจัย

๒.๑ แนวคิดและทฤษฎีพฤติกรรมมนุษย์

ความหมายของพฤติกรรม

พฤติกรรม^๑ หมายถึง การกระทำทุกอย่างของมนุษย์ไม่ว่าผู้นั้นจะรู้ตัวหรือไม่ และผู้อื่นจะสังเกตได้หรือไม่ก็ตาม

พฤติกรรม^๒ หมายถึง การกระทำหรืออาการที่แสดงออกทางกล้ามเนื้อ ความคิด และความรู้สึกเพื่อตอบสนองสิ่งเร้า พฤติกรรม^๓ หมายถึง การกระทำของมนุษย์ทั้งด้านกายกรรม วาจากรรมและมโนกรรม โดยรู้สำนึกหรือไม่รู้สำนึก ทั้งที่สังเกตได้และไม่อาจสังเกตได้

^๑ ชวนพิศ ทองทวี, จิตวิทยาการศึกษา, (ขอนแก่น: ศิริภักดิ์ออฟเซ็ท, ๒๕๒๒), หน้า ๕.

^๒ ราชบัณฑิตยสถาน : พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. ๒๕๓๐, (กรุงเทพมหานคร: นามีนุคส์ พับลิเคชันส์ จำกัด, ๒๕๓๐), หน้า ๕๘๐.

^๓ สงวน สุทธิเลิศอรุณ, พฤติกรรมมนุษย์กับการพัฒนาตน, (กรุงเทพมหานคร: อักษราพิพัฒน์, ๒๕๔๕), หน้า ๕.

พฤติกรรม^๑ หมายถึง การแสดงออกซึ่งปฏิกิริยาอาการ หรือ การกระทำของมนุษย์

พฤติกรรม^๒ หมายถึง การกระทำสิ่งต่าง ๆ ของมนุษย์เช่นการกิน การนอน การพูด การคิด การฝัน การเล่นเกมการพนัน การเสพติด เป็นต้น

ดังนั้น สรุปได้ว่า พฤติกรรม หมายถึง การแสดงออกซึ่งปฏิกิริยาอาการของมนุษย์ทางกายกรรม วาจากรรม และมโนกรรม และจะรู้ตัวหรือไม่รู้ตัวก็ตาม หรือบุคคลคนอื่นสามารถสังเกตได้หรือไม่สังเกตได้ก็ตาม เช่น การกิน การนอน การพูด การฝัน เป็นต้น

ประเภทของพฤติกรรม

พฤติกรรมมนุษย์สามารถแบ่งออกได้เป็น ๒ ประเภท คือ พฤติกรรมภายนอก (Overt behavior) และพฤติกรรมภายใน (Covert behavior)^๓

๑. พฤติกรรมภายนอก (Overt behavior) หมายถึง พฤติกรรมที่แสดงออกให้บุคคลอื่นมองเห็นได้ เช่น การพูด การยิ้ม การเขียนหนังสือ การเดิน เป็นต้น

๒. พฤติกรรมภายใน (Covert behavior) หมายถึง พฤติกรรมที่เกิดขึ้นภายในตัวบุคคลอื่นมองไม่เห็นแต่สามารถวัดได้ เช่น ความคิด ความรู้สึก ทศนคติ แรงจูงใจ เป็นต้น พฤติกรรมภายในนี้เราสามารถวัดได้โดยการสอบถามโดยตรง หรือการสอบถามทางอ้อม เช่น การใช้แบบสอบถามหรือการใช้เครื่องวัด เช่น การใช้เครื่อง G.S.R. (Galvanic Skin Response) ในการวัดการเปลี่ยนแปลงของกระแสไฟฟ้าบริเวณผิวหนัง ซึ่งทำให้สามารถเข้าใจถึงสภาวะทางอารมณ์ของบุคคล เป็นต้น

การเข้าใจพฤติกรรมมนุษย์จะต้องสังเกตทั้งการกระทำของบุคคล ซึ่งเป็นพฤติกรรมภายนอก และความรู้สึกนึกคิดของบุคคล ซึ่งเป็นพฤติกรรมภายในด้วย การสังเกตแต่เพียงพฤติกรรมอย่างใดอย่างหนึ่งอาจก่อให้เกิดการสรุปที่ผิดพลาดได้

^๑ สถิตี วงศ์สวรรค์, **จิตวิทยาสังคม**, (กรุงเทพมหานคร: รวมสาส์น, ๒๕๒๙), หน้า ๒๓.

^๒ ศิริณา จามรมานและปนัดดา ชำนาญสุข, **มนุษย์กับสังคม**, (กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, ๒๕๔๗), หน้า ๑.

^๓ อ่างแล้ว, **เรื่องเดียวกัน**, หน้า ๒.

พฤติกรรม หมายถึง พฤติกรรมมนุษย์ แบ่งได้ ๒ ประเภท คือ ^๑

๑. พฤติกรรมภายนอก (Overt Behavior) เป็นพฤติกรรมที่ผู้อื่นสังเกตได้ โดยใช้ประสาทสัมผัสหรือใช้เครื่องมือ พฤติกรรมภายนอกยังแบ่งออกเป็น ๒ ประเภท คือ

๑.๑ พฤติกรรมภายนอก ที่ไม่ต้องอาศัยเครื่องมือในการสังเกต คือ พฤติกรรมที่สามารถสังเกตได้ง่าย เช่น การเคลื่อนไหวของแขน ขา การเต้นของหัวใจ เป็นต้น เรียกว่า พฤติกรรมโมลาร์ (Molar Behavior)

๑.๒ พฤติกรรมภายนอก ที่ต้องอาศัยเครื่องมือในการสังเกต คือ พฤติกรรมที่เราไม่สามารถเห็นด้วยตาเปล่า เช่น การทำงานของคลื่นสมองจะต้องใช้เครื่องมือวัด พฤติกรรมประเภทนี้เรียกว่า พฤติกรรมโมเลกุล (Molecular Behavior)

๒. พฤติกรรมภายใน (Covert Behavior) ได้แก่ พฤติกรรมที่เจ้าตัวเท่านั้น รับรู้ เช่น การได้ยิน การเข้าใจ การรู้สึกหิว ซึ่งเป็นพฤติกรรมที่ถือว่าเป็นพฤติกรรมที่ถือว่าเป็นพฤติกรรมภายใน ๔ ลักษณะ คือ

๒.๑ พฤติกรรมที่เป็นความรู้สึกจากการสัมผัส (Sensitive) เช่น การเห็น การได้กลิ่น การได้ยิน การรู้รส การสัมผัส และการมีความสุข เป็นต้น

๒.๒ พฤติกรรมที่เป็นการเข้าใจหรือตีความ (Interpreting) เช่น เมื่อเรามองตาเพื่อนก็เข้าใจเพื่อนได้

๒.๓ พฤติกรรมที่เป็นความจำ (Remembering) เช่น เมื่อมีโทรศัพท์เรียกเข้ามา เราอาจจำเสียงของเพื่อนได้

๒.๔ พฤติกรรมที่เป็นความคิด (Thinking) การคิดมีหลายชนิด อาจเป็นการคิดสร้างสรรค์ หรือการคิดหาเหตุผลก็เป็นได้

ซึ่งสอดคล้องกับความหมายของพฤติกรรม ที่ว่าการกระทำทั้งที่ทำโดยรู้สึกตัวและไม่รู้สึกตัว ทั้งสังเกตเห็นได้ด้วยตนเองหรือผู้อื่น รวมทั้งการกระทำที่ไม่อาจสังเกตเห็นได้หรือใช้เครื่องมือช่วยในการสังเกต แบ่งเป็น ๒ ประเภท คือ ^๒

๑. พฤติกรรมภายใน (Covert Behavior) เป็นการกระทำที่เกิดจากภายในของบุคคล เป็นความรู้สึก การรับรู้ การจำ ความคิด และการตัดสินใจ ซึ่งรู้เฉพาะตัวเอง อาจมีผลที่ทำให้เกิด

^๑ สงวน สุทธิเลิศอรุณ , **พฤติกรรมมนุษย์กับการพัฒนาตน**, (กรุงเทพมหานคร: อักษราพิพัฒน์, ๒๕๔๕), หน้า ๕-๖.

^๒ ปรียาพร วงศ์อนุตรโรจน์, **จิตวิทยาการศึกษา**, (กรุงเทพมหานคร: ศูนย์สื่อเสริมกรุงเทพ, ๒๕๔๖), หน้า ๑๔-๑๕.

การเปลี่ยนแปลงทางกาย เช่น ขณะที่ใช้ความคิด ขณะที่เกิดความกลัว ทำให้เกิดอาการที่สามารถวัดได้ด้วยเครื่องมือ เช่น หัวใจเต้นแรง ความดันเลือด เป็นต้น

๒. พฤติกรรมภายนอก (Overt Behavior) เป็นการกระทำที่ผู้อื่นสังเกตได้อย่างชัดเจน เช่น ขณะที่กำลังทำงาน พุด รับประทานอาหาร เป็นต้น

ซึ่งทั้งพฤติกรรมภายในและพฤติกรรมภายนอก มีความสัมพันธ์กัน หากบุคคลมิได้แสดงร่าง มีความคิดเช่นไร ก็จะแสดงออกมาในลักษณะนั้น

กล่าวโดยสรุป พฤติกรรม หมายถึง การกระทำที่แสดงออกของมนุษย์ที่สัมพันธ์กัน โดยแบ่งออกเป็น ๒ ประเภท คือ พฤติกรรมภายนอก และพฤติกรรมภายใน พฤติกรรมภายนอก เป็นการกระทำที่ผู้อื่นสามารถสังเกตเห็นได้โดยตรง ส่วนพฤติกรรมภายใน ถ้าไม่บอกก็ไม่แสดงออกมาเป็นที่สังเกต พฤติกรรมภายในจึงเป็นเรื่องของประสบการณ์ส่วนบุคคล การจะศึกษาพฤติกรรมมนุษย์ให้เข้าใจต้องทำการศึกษาเกี่ยวกับทฤษฎีพฤติกรรมดังต่อไปนี้

ทฤษฎีพฤติกรรม

ทฤษฎีพฤติกรรม เป็นแนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมของนักจิตวิทยาในแต่ละกลุ่มมีความเห็นแตกต่างกัน ซึ่งมีการศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับพฤติกรรมมนุษย์^๑ ดังนี้

๑. กลุ่มโครงสร้างของจิต ให้ความสนใจศึกษาองค์ประกอบซึ่งเป็นโครงสร้างของจิตสำนึก ได้แก่ การรับรู้สัมผัส ความรู้สึก และมโนภาพ ข้อค้นพบของการศึกษาของนักจิตวิทยา กลุ่มนี้ คือ กระบวนการรับรู้ของมนุษย์มีความเกี่ยวข้องกับการแสดงพฤติกรรมของมนุษย์

๒. กลุ่มหน้าที่ของจิต ศึกษาอิทธิพลของการคิด การรับรู้ นิสัย และอารมณ์ที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการปรับตัวของมนุษย์ โดยเน้นที่การทำงานของจิตสำนึก และการปรับตัวในการตอบสนองต่อสิ่งแวดล้อม

๓. กลุ่มพฤติกรรมนิยม พาฟลอฟ วัดสันและสกินเนอร์ ได้นำเสนอทฤษฎีการเรียนรู้แบบคลาสสิก และลงมือกระทำ กลุ่มนี้จะเน้นการกระทำหรือพฤติกรรมภายนอกที่สามารถสังเกตได้และวัดได้ โดยให้ความสำคัญระหว่างสิ่งแวดล้อมที่มากระตุ้นอินทรีย์กับการตอบสนองต่อสิ่งแวดล้อมนั้น

๔. กลุ่มจิตวิทยาเกสตัลท์ เน้นการเข้าใจบุคคลนั้นจะต้องไม่แยกศึกษาเฉพาะความคิด อารมณ์ สถิติปัญญา การรับรู้ หรือแรงจูงใจ เพียงอย่างเดียวอย่างหนึ่ง แต่จำเป็นต้องศึกษาโดยรวม

^๑ คณะกรรมการบริหารวิชาบูรณาการ หมวดวิชาศึกษาทั่วไป, **มนุษย์กับสังคม**, (กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, ๒๕๔๗), หน้า ๓-๔.

๕. กลุ่มจิตวิเคราะห์ ซิกมันด์ ฟรอยด์ ผู้นำของนักจิตวิทยากลุ่มนี้ อธิบายว่า บุคลิกภาพของบุคคลพัฒนามาจากแรงจูงใจไร้สำนึก จิตมนุษย์เปรียบเหมือนกับก้อนน้ำแข็งที่ลอยอยู่ในมหาสมุทร ส่วนที่ลอยอยู่เหนือน้ำเพียงเล็กน้อยเปรียบเทียบกับจิตสำนึก แต่ส่วนที่จมอยู่ใต้น้ำกว้างใหญ่กว่าส่วนที่เหนือน้ำ เรียกว่า จิตก่อนสำนึก ซึ่งเป็นความจำที่บุคคลเก็บสะสมไว้ เช่น ชื่อเพื่อนเก่า สถานที่เคยไปมาในวัยเด็ก ซึ่งอาจนึกไม่ออกในทันทีทันใด แต่เมื่อมีเวลา ก็จะเรียกความจำกลับมาได้ ส่วนล่างสุดเป็นส่วนใหญ่ที่สุดและมีอิทธิพลมากต่อพฤติกรรมของมนุษย์ เรียกว่า จิตไร้สำนึก ได้แก่ ความกลัว ความต้องการที่ผิดศีลธรรม ความเห็นแก่ตัว เป็นต้น

๖. กลุ่มมนุษยนิยม เน้นเสรีภาพและความสามารถในการตัดสินใจเลือกวิถีการดำเนินชีวิต ให้ความสำคัญกับความต้องการของมนุษย์ในปัจจุบัน โดยอธิบายว่ามนุษย์มีความต้องการแตกต่างกัน ความต้องการนี้ผลักดันให้มนุษย์แสดงพฤติกรรม ตามความต้องการของอับราฮัม มาสโลว์ ได้แก่ ความต้องการได้รับการตอบสนองทางสรีรวิทยา ความต้องการความมั่นคงปลอดภัย ความต้องการความรัก ความต้องการการยอมรับ และความต้องการเข้าใจตนเองอย่างแท้จริง

๗. กลุ่มจิตวิทยาการคิดการเข้าใจ นักจิตวิทยากลุ่มนี้สนใจศึกษาและอธิบายพฤติกรรมมนุษย์โดยให้ความสำคัญกับการคิด การใช้ การแก้ปัญหา ความคิดสร้างสรรค์ เป็นต้น

กล่าวโดยสรุป การเข้าใจพฤติกรรมของมนุษย์ขึ้นอยู่กับ ทฤษฎีพฤติกรรมมนุษย์ของนักจิตวิทยากลุ่มต่าง ๆ สามารถนั้นอธิบายความรู้สึกนึกคิด และพฤติกรรมของมนุษย์ในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อเรียนรู้พฤติกรรมมนุษย์ได้อย่างเหมาะสม เพราะพฤติกรรมการดำเนินชีวิตของมนุษย์ล้วนมีปัจจัยหลายประการ

พฤติกรรมการเรียนรู้ของมนุษย์ตามทฤษฎีของบลูม

ศาสตราจารย์บลูม (Bloom) แห่งมหาวิทยาลัยชิคาโก และผู้ร่วมงาน ได้จัดกลุ่มวัตถุประสงค์ของการศึกษาออกเป็น ๓ พิสัย (Domain) (Bloom et al., 1956)^๑

๑. พุทธิพิสัย (Cognitive Domain) เป็นวัตถุประสงค์ที่เกี่ยวกับความรู้ ความคิด และการนำไปประยุกต์

๒. เจตพิสัย (Affective Domain) เป็นวัตถุประสงค์ที่เกี่ยวกับด้านความรู้สึก อารมณ์ และทัศนคติซึ่งมีอิทธิพลต่อพฤติกรรม

^๑ Bloom Benjamin. S., **จิตวิทยาการศึกษา**, (กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ๒๕๔๔), หน้า ๒๗๒-๒๗๔.

๓. ทักษะพิสัย (Psychomotor Domain) เป็นวัตถุประสงค์ที่เกี่ยวกับทักษะการใช้ส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย การประสานงานของการใช้อวัยวะต่าง ๆ เป็นต้นว่า การเขียน การอ่าน การพูด การวิ่ง การกระโดด การว่ายน้ำ เป็นต้น

วัตถุประสงค์พุทธิพิสัย (Cognitive Objectives)

๑. ความรู้ (Knowledge) หลังจากบุคคลได้เรียนรู้ไปแล้วจะเกิดเป็นความรู้ติดตัวผู้เรียน โดยวัดได้จากการจำได้หรือท่องจำได้ เป็นต้น บลูมได้แบ่งความรู้ออกเป็น ๒ หมวด ดังต่อไปนี้

๑.๑ ความรู้เกี่ยวกับความจริงเฉพาะต่าง ๆ โดยมีความรู้เกี่ยวกับคำจำกัดความของสิ่งต่าง ๆ เช่น คำจำกัดความของคำว่า นาม กริยา เป็นต้น

๑.๒ ความรู้เกี่ยวกับวิธีการที่จะใช้เกี่ยวกับสิ่งเฉพาะต่าง ๆ เช่น ความรู้เกี่ยวกับการแบ่งประเภทหรือการจัดกลุ่ม ตัวอย่างเช่น การปกครองแบบประชาธิปไตย และการปกครองแบบอิตาลี เป็นต้น

๒. ความเข้าใจ (Comperhension) การมีความเข้าใจในความรู้ที่เรียน โดยสามารถอธิบายด้วยคำพูดของตนเอง หรืออาจจะสามารถแปลความหมาย (Translation) หรือตีความหมาย (Interpretation) ได้ หรืออาจจะบอกผลตามการกระทำได้

๓. ความรู้ไปประยุกต์ใช้ (Application) หมายถึง ความสามารถจะนำสิ่งที่เรียนรู้มาใช้ในการประสบการณ์ชีวิตประจำวัน

๔. การวิเคราะห์ (Analysis) ความสามารถที่จะแบ่งสิ่งที่จะต้องเรียนรู้ออกเป็นส่วนย่อย และแสดงความสัมพันธ์ของส่วนย่อยเหล่านั้น เช่น สามารถหยิบยกข้อความจริงจากสมมุติฐานขณะเดียวกันก็สามารถชี้ความสัมพันธ์ของข้อความจริงเหล่านั้นได้

๕. การสังเคราะห์ (Synthesis) หมายถึง ความสามารถที่จะรวบรวมสิ่งที่เรียนรู้หรือประสบการณ์เข้าเป็นส่วนรวมเป็นสิ่งใหม่ เช่น นักเรียนสามารถเขียนเรียงความเรียงประสบการณ์ของตนเองตอนโรงเรียนปิดเทอม

๖. การประเมินผล หมายถึง ความสามารถที่จะใช้ความรู้ที่เรียนมาในการตัดสินใจคุณค่าของสิ่งที่ได้เรียนรู้หรือประสบการณ์จากการอ่าน หรือการฟัง เช่น หลังจากอ่านหนังสือจบสามารถตัดสินใจว่าหนังสือดีหรือไม่ดีอย่างไร โดยใช้เกณฑ์ของลักษณะหนังสือที่ดีที่ผู้ชำนาญการได้ตั้งไว้เป็นหลักพร้อมทั้งแสดงความเห็นส่วนตัวด้วย

กล่าวโดยสรุปปทุมและคณะ ได้วางวัตถุประสงค์เชิงพุทธิพิสัย ไว้ ๖ อย่าง คือ ด้านความรู้ ความเข้าใจ การนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ ความสามารถในการวิเคราะห์ สังเคราะห์และการประเมินผลการเรียนรู้

วัตถุประสงค์เจตพิสัย (Affective Objectives)

วัตถุประสงค์ที่เกี่ยวกับความรู้สึก อารมณ์ และทัศนคติ ซึ่งมีอิทธิพลต่อผู้เรียน โดย Krathwohl, Bloom และ Masia (1964) ได้แบ่งเจตพิสัยเป็น ๕ ระดับ ดังนี้

๑. การรับหรือการใส่ใจ (Receiving or Attending) หมายถึง สภาพที่ผู้เรียนเริ่มที่จะเตรียมตอบสนองต่อสิ่งเร้าที่อยู่รอบตัว ดังจะเห็นได้จากพฤติกรรมที่แสดงออก โดยแสดงความตั้งใจที่จะยอมรับรู้หรือรับฟัง

๒. การตอบสนอง (Responding) หมายถึง การตอบสนองต่อสิ่งเร้าด้วยความเต็มใจหรือแสดงความพอใจในการตอบสนอง

๓. การเห็นคุณค่า (Valuing) การที่ผู้เรียนมีพฤติกรรมตอบสนอง เพราะเห็นคุณค่าต่อสิ่งที่เรียนด้วยตนเอง เพราะเห็นคุณค่าไม่ใช่ทำเพราะกลัวถูกทำโทษ

๔. การรวบรวมค่านิยม (Organization) เมื่อผู้เรียนยอมรับค่านิยมหลายอย่างเข้าเป็นส่วนหนึ่งของความคิด ผู้เรียนจะพบว่า มีค่านิยมหลายอย่างมีความสัมพันธ์กันอย่างใกล้ชิด ผู้เรียนจะรวบรวมค่านิยมเข้าด้วยกัน หรืออาจจะเปรียบเทียบกันว่าค่านิยมใดมีความสำคัญตามความคิดมากที่สุด

๕. การยอมรับค่านิยม เป็นส่วนหนึ่งของปรัชญาชีวิตที่มีผลต่อการแสดงออกทางพฤติกรรม ในขั้นนี้ค่านิยมจะเป็นส่วนหนึ่งของบุคลิกภาพของผู้เรียน ค่านิยมจะเป็นแรงภายในที่จะกระตุ้นให้ผู้เรียนแสดงพฤติกรรม

สรุปได้ว่าวัตถุประสงค์ด้านเจตพิสัยของ Krathwohl, Bloom และ Masia แบ่งออกเป็น ๕ ระดับ คือ การรับหรือการใส่ใจ การตอบสนอง การเห็นคุณค่า การรวบรวมค่านิยม และการยอมรับค่านิยม เป็นส่วนหนึ่งของปรัชญาชีวิตของผู้เรียนที่แสดงออกถึงพฤติกรรม

วัตถุประสงค์ทักษะพิสัย (Psychomotor Domain)

วัตถุประสงค์ของการศึกษาที่เป็นเรื่องทักษะทางร่างกาย เช่น ทักษะทางการเคลื่อนไหว กล้ามเนื้อ รวมทั้งการประสานงานของสมองและกล้ามเนื้อ หรือด้านประสาทและกล้ามเนื้อ วัตถุประสงค์ด้านทักษะมักจะเน้นความรวดเร็วเที่ยงตรง ถูกต้อง ช้าของ คล่องแคล่วของการทำงาน คนส่วนมากมักจะเข้าใจผิดว่าวัตถุประสงค์ด้านทักษะพิสัย เป็นวัตถุประสงค์ของวิชา

พลศึกษาเท่านั้น ความจริงวัตถุประสงค์ทักษะพิสัยรวมอยู่ในการเรียนรู้ทุกอย่างตั้งแต่การเขียน ซึ่งเกี่ยวกับการใช้ปากกา ดินสอ การวาดรูป การพูด ตลอดจนการใช้เครื่องมือต่าง ๆ เช่น การใช้กล้องจุลทรรศน์ในห้องทดลองวิทยาศาสตร์ การพิมพ์ การใช้เครื่องคิดเลข การใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ การใช้คอมพิวเตอร์ ต่าง ๆ เป็นต้น

ดังนั้น ทักษะพิสัยจึงเป็นวัตถุประสงค์ที่เป็นเรื่องเกี่ยวกับการใช้ทักษะทางด้านร่างกายให้เกิดประโยชน์ ไม่ว่าจะเป็นทักษะการคิด การพูด การใช้สื่อต่าง ๆ ซึ่งเน้นความรวดเร็ว เพียงตรง ถูกต้อง ช้าของ คล่องแคล่วของการทำงาน เป็นสำคัญ

สรุปได้ว่า ตามแนวคิดของบลูมและคณะ ได้กำหนดวัตถุประสงค์ในการพัฒนาความสามารถของมนุษย์ออกเป็น ๓ ประการ ได้แก่ การพัฒนาความสามารถในการคิดหรือพัฒนาสมอง ซึ่งเรียกว่าความสามารถทางพุทธิพิสัย ด้านที่สองคือจิตพิสัย ได้แก่ การพัฒนาด้านความรู้สึกในคุณค่า ทศนคติ และค่านิยม และความสามารถด้านที่สาม คือ ทักษะพิสัย ได้แก่ การพัฒนาความสามารถในการปฏิบัติงาน

๒.๒ ความหมายและแนวคิดเกี่ยวกับทักษะ

ความหมายของทักษะ

เคลาส์ไมเออร์และริเบิล (อ้างใน ปรียาภรณ์ วงศ์อนุตรโรจน์) ได้ให้ความหมายทักษะไว้ว่า ทักษะเป็นระดับความคล่องแคล่วในการประกอบกิจกรรมอย่างใดอย่างหนึ่ง ให้ดำเนินไปอย่างต่อเนื่องตามลำดับ ผู้ที่มีความสามารถทางทักษะสูงจะมีลักษณะดังนี้^๑

๑. สามารถประกอบกิจกรรมนั้น ๆ ให้สำเร็จอย่างมีประสิทธิภาพแม้ว่าจะมีความตั้งใจในการกระทำนั้นแต่เพียงน้อยก็ตาม

๒. สามารถแยกแยะและมองเห็นแนวทางที่จะทำได้ดีกว่าเดิม

๓. สามารถรู้ผลและตรวจสอบความถูกต้องได้เร็วและไม่ผิดพลาด

๔. ทำได้รวดเร็วและมีการประสานงานกันดี

๕. มีความคงที่ ทำได้สม่ำเสมอแม้อยู่ในภาวะแวดล้อมต่างกัน

^๑ Klausmeier and Ripple. (อ้างใน ปรียาภรณ์ วงศ์อนุตรโรจน์), **จิตวิทยาการศึกษา**, (กรุงเทพมหานคร:ศูนย์สื่อเสริมกรุงเทพฯ, ๒๕๔๘), หน้า ๙๑.

ทักษะ^๑ หมายถึง แผนของพฤติกรรมที่มีการต่อเนื่องกัน ซึ่งจะประกอบด้วยสิ่งเร้าและการตอบสนองให้การประกอบกิจกรรมนั้นอย่างถูกต้อง รวดเร็วและมีประสิทธิภาพ

ทักษะหมายถึง ความสามารถ ดังนี้^๒

๑. ทักษะการเคลื่อนไหวทั้งร่างกาย (Gross-Bodily Skills)

๒. การเคลื่อนไหวที่ต้องอาศัยการประสานของประสาทสัมผัสต่าง ๆ เช่น มือและนิ้ว มือและตา มือ ตา และเท้า มือ เท้า ตาและหู เป็นต้น

๓. การสื่อสารโดยใช้ท่าทาง (Non-Verbal Communication Behaviors) ได้แก่ การแสดงสีหน้า ท่าทางและการเคลื่อนไหวร่างกายเพื่อสื่อสาร เป็นต้น

๔. พฤติกรรมการพูด (Speech Behavior) เป็นพฤติกรรมในการใช้ภาษาอันได้แก่ การแยกเสียง การออกเสียงคำ ความสัมพันธ์ระหว่างเสียงกับท่าทาง เป็นต้น

ทักษะ^๓ (Skill) หมายถึง สิ่งสำคัญที่ช่วยให้การทำงานคล่องแคล่ว มีประสิทธิภาพ การเรียนรู้เรื่องทักษะมีลักษณะเป็นการลงมือปฏิบัติเอง ซึ่งผู้เรียนจะต้องลงมือปฏิบัติเอง เช่น การหัดตีเทนนิส เป็นต้น

ทักษะ^๔ หมายถึง “ความชำนาญ” ซึ่งตรงกับคำว่า “Skill” ในภาษาอังกฤษ และให้ความหมายของ “ชำนาญ” ว่า “เชี่ยวชาญ จัดเจน” จึงเป็นนิยามที่สั้น เข้าใจง่าย แต่มีความหมายกว้าง ตามคำจำกัดความนี้ ทักษะ จึงหมายถึง ความชำนาญ ความเชี่ยวชาญ หรือความชัดเจนในการปฏิบัติหน้าที่การงานหรือทำกิจกรรมใด ๆ

ทักษะ^๕ หมายถึง ความสามารถ (ability) ในการแปลงความรู้สู่การปฏิบัติซึ่งทำให้เกิดผลงานตามที่ต้องการ และเป็นความสามารถสัมฤทธิ์ (competency) ที่ทำให้บุคคลบรรลุผลการปฏิบัติที่เป็นเลิศในมิติหนึ่งหรือมากกว่าหนึ่งมิติของการทำงาน นิยามนี้สร้างความเชื่อมโยง

^๑ ปรียาพร วงศ์อนุตรโรจน์, **จิตวิทยาการศึกษา**, (กรุงเทพมหานคร: ศูนย์สื่อเสริมกรุงเทพฯ, ๒๕๔๘), หน้า ๙๑.

^๒ Anita J. Harrow (อ้างใน เพราพรรณ เปลียนภู), **จิตวิทยาการศึกษา**, (กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี, ๒๕๔๒), หน้า ๒๘๖.

^๓ พงษ์พันธ์ พงษ์โสภา, **จิตวิทยาการศึกษา**, (กรุงเทพมหานคร: พัฒนาศึกษา, ๒๕๔๒), หน้า ๑๕๕.

^๔ ราชบัณฑิตยสถาน, **พจนานุกรมราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. ๒๕๔๒**, (กรุงเทพมหานคร: นามบัญญัติ, ๒๕๔๒), หน้า ๕๑๗, ๓๖๒.

^๕ Schermehorn, J.R., Hunt, J. G. & Osborn, R.N., **Managing Organizational Behavior** (4th ed.). (NY : John Wiley & Sons, Inc, 1982). p 45.

ระหว่างความรู้ การปฏิบัติงานและผลงานใน ๒ ระดับ คือ ผลงานที่ทำได้ตามที่ต้องการหรือตามมาตรฐาน (desired performance) ซึ่งเกิดจากความสามารถในการแปลงความรู้ในการทำงาน และผลงานที่เป็นเลิศหรือเหนือมาตรฐาน (superior performance) ซึ่งเกิดจากทักษะที่เป็นความสามารถสัมฤทธิ์ ทักษะมี ๒ ระดับ คือ ระดับที่ทำให้เกิดผลงานปกติและระดับที่ทำให้เกิดผลงานที่เป็นเลิศ

กล่าวโดยสรุป ทักษะ หมายถึง ความสามารถในการนำความรู้ หลักการหรือเทคนิคใดๆ ไปปฏิบัติได้อย่างคล่องแคล่ว จนเกิดความชำนาญ หรือเชี่ยวชาญ หรือความเชี่ยวชาญในการฝึกปฏิบัตินั้นซึ่งบุคคลสามารถสร้างได้โดยพฤติกรรมการเรียนรู้ ที่ผู้เรียนจะต้องลงมือปฏิบัติเองโดยใช้การเคลื่อนไหวทั้งร่างกาย ที่ต้องอาศัยการประสานของประสาทสัมผัส เช่น มือ นิ้ว ตา เท้า หู หรือการใช้ท่าทาง การแสดงสีหน้า สามารถแยกแยะได้ เช่น ทักษะการพูด การใช้ภาษา การใช้สื่อ เทคโนโลยี ซึ่งเป็นทักษะภายนอกที่มองเห็นได้ชัดเจนจากการกระทำหรือจากการปฏิบัติ ซึ่งหากต้องการให้งานเกิดผลสัมฤทธิ์ผู้ปฏิบัติหรือผู้เรียนจะต้องมีทักษะที่เพียงพอซึ่งต้องการผลงานสูงยิ่งต้องใช้ทักษะสูง หากต้องการผลงานที่เป็นเลิศยิ่งต้องใช้ทักษะที่เป็นเลิศ เป็นความสามารถเฉพาะบุคคลที่ต้องมี

ทักษะการเรียนรู้

องค์ความรู้ใหม่ของผู้เรียนจะเกิดขึ้นจำเป็นที่จะต้องใช้ทักษะเพื่อการเรียนรู้ ทฤษฎีเกี่ยวกับการเรียนรู้ ดังนี้^๑

๑. ทักษะการเรียนรู้ตามแนวคิดของดีไวน์ (Devine)

ทักษะการเรียนรู้ หมายถึง ความชำนาญในการรวบรวมข้อมูล การบันทึกข้อมูล การทำความเข้าใจ การจำ และการนำเสนอข้อมูลตามความคิดตน ซึ่งทักษะการเรียนรู้แบ่งได้ ๓ กลุ่ม คือ

กลุ่มที่ ๑ ทักษะการรับข้อมูล (Receptive) ได้แก่ ทักษะการอ่าน การฟัง การเห็น

กลุ่มที่ ๒ ทักษะการไตร่ตรอง (Reflective) ได้แก่ ทักษะการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ ทักษะการทำความเข้าใจ ทักษะการจำ

กลุ่มที่ ๓ ทักษะการแสดงออก (Expressive) ได้แก่ ทักษะการเขียน ทักษะการนำเสนอ ด้วยวาจา ทักษะการทำแบบทดสอบ

^๑ สุวัฒน์ วิวัฒนานนท์, **ทักษะการอ่าน คิดวิเคราะห์และเขียน**, (กรุงเทพมหานคร: ซี.ซี. นอลลิคส์ ลิงค์, ๒๕๕๐), หน้า ๑๕-๑๘.

สรุปได้ว่าทักษะการเรียนรู้ตามแนวคิดนี้เป็นการเน้นทักษะการรับสาร การคิดเพื่อเข้าใจสาร และทักษะในการแสดงออกของความเข้าใจ

๒. ทักษะการเรียนรู้ตามแนวแอปส์ (App)

แนวคิดที่ผู้เรียนต้องกำหนดเป้าหมายและกิจกรรมต่าง ๆ ของตนเอง เพื่อให้การเรียนรู้ประสบความสำเร็จและได้จำแนกทักษะทางการเรียนรู้ไว้ ๓ ประการ ดังนี้

๒.๑ การวางแผน เป็นการคิดแนวปฏิบัติไว้ล่วงหน้าอย่างเป็นระบบซึ่งประกอบด้วยองค์ประกอบย่อย ๆ คือ กำหนดความต้องการ จำเป็นในการเรียน ระบุจุดประสงค์ทางการเรียน และระบุตำแหน่งวิทยาการที่ตรงกับจุดประสงค์

๒.๒ การดำเนินการ เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนลงมือปฏิบัติเพื่อให้เกิดการเรียนรู้บรรลุเป้าหมาย ซึ่งประกอบด้วยกิจกรรมสำคัญ คือ ศึกษาค้นคว้าแหล่งวิทยาการ และฝึกฝนทักษะการเรียนรู้

๒.๓ การประเมินผล เป็นการพิจารณาและวิเคราะห์ผลของการปฏิบัติว่า ประสบความสำเร็จเพียงใด และจะต้องปรับปรุงแก้ไขอย่างไร กิจกรรมในขั้นนี้ประกอบด้วย กำหนดว่า จะต้องมีการปรับปรุงกิจกรรมการเรียนรู้หรือไม่ พิจารณาว่กิจกรรมหรือการเรียนรู้ต่าง ๆ ที่ได้ปฏิบัติมาบรรลุวัตถุประสงค์มากน้อยเพียงใด กำหนดว่าจะมีกิจกรรมที่ใช้ในการติดตามผลอย่างไร

สรุปว่า ทักษะการเรียนรู้ตามแนวคิดนี้เน้นที่ผู้เรียนหาเป้าหมายของตน โดยการวางแผน ดำเนินการตามแผน และประเมินผลการดำเนินงานให้เป็นไปตามแผนการที่ได้ดำเนินการไว้เพื่อให้บรรลุเป้าหมายที่วางไว้

๓. ทักษะการเรียนรู้ตามแนวคิดวอลเลซ (Wallace)

องค์ประกอบทักษะการเรียนรู้ตามแนวคิดวอลเลซ สำหรับผู้เรียนในด้านต่าง ๆ ดังนี้

๓.๑ การจัดระบบการศึกษาด้วยตนเอง เช่น การจัดตารางเพื่ออ่านหนังสือ การทำงาน และการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง

๓.๒ ทักษะการจดบันทึก เป็นการจดบันทึกสาระสำคัญจากการอ่านและการฟังบรรยาย รวมทั้งการขยายความจากการบันทึก

๓.๓ การอ่านอย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งประกอบด้วย การตั้งคำถามก่อนการอ่าน การอ่านอย่างถูกวิธี ความเข้าใจเกี่ยวกับตารางตัวเลขและแผนภูมิการใช้ห้องสมุด

๓.๔ การเข้าร่วมสัมมนา เป็นทักษะที่ช่วยให้การเข้าร่วมสัมมนาเกิดประโยชน์สูงสุดทักษะย่อยของทักษะนี้ได้แก่ การคิดล่วงหน้าเกี่ยวกับหัวข้อของการสัมมนา การมีส่วนร่วมในการออกความคิดเห็น และการรู้จักรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น

๓.๕ การเขียนเรียงความ ประกอบด้วยทักษะการเขียนย่อ ย คือ การค้นคว้า และการใช้ห้องสมุด การเสนอข้อคิดเห็นและข้อเท็จจริง

๓.๖ การเตรียมตัวสอบ เช่น การรู้ระบบวัดผล เทคนิคการเรียน เทคนิคการทำข้อสอบ

กล่าวโดยสรุป ตามแนวคิดนี้เน้นที่ทักษะการอ่าน การฟัง การพูด การคิด การเขียน ซึ่งนำไปใช้ในกระบวนการเรียนรู้เพื่อสร้างองค์ความรู้ใหม่ให้เกิดขึ้นกับตนเองได้เป็นอย่างดี

ความสัมพันธ์ของทักษะกับความรู้

ทักษะมีความสัมพันธ์ใกล้ชิดกับความรู้มาก นักวิชาการบางท่านจึงให้นิยามความรู้ครอบคลุมทักษะ ซึ่งเท่ากับเสนอว่า ทักษะเป็นส่วนหนึ่งของความรู้หรือใกล้ชิดเกี่ยวพันกันมากจนแยกออกจากความรู้ได้ยาก อาจกล่าวได้ว่า ทักษะกับความรู้มีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกันอย่างน้อย ๓ ประการ^๑

๑. ความรู้เป็นความจำเป็นพื้นฐานของการปฏิบัติงานใด ๆ ทักษะเป็นความสามารถที่จะกำหนดความรู้นั้นไปปฏิบัติให้เห็นผลได้ ความรู้จึงเป็นตัวกำหนดทักษะ ในทางกลับกันการปฏิบัติแล้วนำไปสู่ประสบการณ์มาวิเคราะห์ขบคิดจนได้ข้อสรุป ก็นำไปสู่การพัฒนาความรู้ ดังนั้น ความรู้กับทักษะจึงมีความสัมพันธ์เหมือน “ไก่กับไข่” คือ ความรู้กับทักษะเป็นของที่อยู่คู่กัน ต่างก็ให้กำเนิดซึ่งกันและกัน และยากที่จะชี้ขาดว่าสิ่งใดเกิดก่อน ในการทำงานบุคคลต้องมีทั้งความรู้ และทักษะควบคู่กันจึงจะปฏิบัติงานได้ เพราะความสัมพันธ์ในลักษณะคู่กันอย่างแยกได้ยาก จึงเกิดถ้อยคำสำนวนที่ใช้กันติดปากว่า “ความรู้ความสามารถ”

๒. ความรู้กับทักษะมีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกันตามความซับซ้อนของงาน งานระดับล่างซึ่งไม่ซับซ้อน ต้องการความรู้และทักษะในการปฏิบัติงานน้อย งานระดับสูงต้องการความรู้ และทักษะในการปฏิบัติงานสูง ความสัมพันธ์เกี่ยวข้องของระหว่างความรู้กับทักษะจึงสูงตามระดับงานนั้นด้วย

๓. ความสัมพันธ์เกี่ยวข้องอย่างใกล้ชิดระหว่างความรู้กับทักษะ ทำให้ทักษะมีคุณสมบัติเฉพาะไม่ต่างจากคุณสมบัติเฉพาะของความรู้ กล่าวคือ ทักษะไม่ตกอยู่ภายใต้การลดน้อยถอยลงของผลตอบแทน ทักษะเป็นสิ่งที่ยิ่งแลกเปลี่ยนยิ่งเพิ่มพูน

^๑ เมธาวุฒิ พืชรพวิฑูร, วารสารทรัพยากรมนุษย์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, (ปีที่ ๔ ฉบับที่ ๑ มกราคม – มิถุนายน , ๒๕๕๑), หน้า ๑๗-๑๘.

ดังนั้น สรุปได้ว่า ความรู้กับทักษะ แม้จะมีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกันมาก แต่ความรู้กับทักษะไม่ใช่สิ่งเดียวกันจึงไม่สามารถทดแทนกันได้ ความรู้เป็นเรื่องของทฤษฎี หลักการและเนื้อหา ของเรื่องใดๆ ซึ่งต้อง อ่าน ฟัง ค้นคว้า วิเคราะห์ ขบคิด ตรวจสอบ สรุปผล แล้วเผยแพร่สู่สังคมด้วย การพูดหรือเขียน ทักษะจึงเป็นเรื่องของการนำเอาความรู้มาฝึกฝนจนชำนาญถึงขั้นปฏิบัติได้

๒.๓ ความหมายและประเภทของสื่ออิเล็กทรอนิกส์

ความหมายของสื่ออิเล็กทรอนิกส์

สื่ออิเล็กทรอนิกส์^๑ หมายถึง สื่อใช้ระบบไฟฟ้าในการทำงาน โดยจะรวมถึงสื่อใน ลักษณะวัสดุและอุปกรณ์ หากเป็นวัสดุจะเป็นสื่อที่ไม่สามารถถ่ายทอดเนื้อหาได้ด้วยตัวเองแต่ต้องใช้สื่ออุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ช่วย เช่น แผ่นโปร่งใสต้องใช้เครื่องฉายข้ามศีรษะในการเสนอเนื้อหา หรือแผ่นซีดีต้องใช้เครื่องเล่นซีดีในการเสนอเสียงเพลง เป็นต้น หากเป็นอุปกรณ์จะมีระบบกลไก ภายในตัวเครื่องเพื่อถ่ายทอดหรือแปลงสัญญาณเพื่อเสนอเนื้อหาที่บันทึกไว้ในสื่อวัสดุ

สื่ออิเล็กทรอนิกส์^๒ หมายถึง สื่อการเรียนการสอนที่เกิดจากวิวัฒนาการของเทคโนโลยี สารสนเทศและการสื่อสารโทรคมนาคม การใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ในการเรียนการสอนจะออกมาใน ลักษณะของสื่อประสม หรือมัลติมีเดีย (Multimedia) แสดงผลออกมาหลายรูปแบบตามที่ โปรแกรมไว้ เช่น มีเสียง เป็นภาพเคลื่อนไหว สามารถให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ ปัจจุบันสื่อ ประเภทนี้มีหลายลักษณะ ดังนี้

๑. บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (Computer Assisted Instruction : CAI)

บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน เป็นซอฟต์แวร์ทางการศึกษาชนิดหนึ่ง เป็นสื่อที่สามารถ ช่วยให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้และมีผลการตอบสนองได้รวดเร็วกว่าสื่อประเภทอื่น ยกเว้นสื่อบุคคล ลักษณะเป็นบทเรียนที่ใช้คอมพิวเตอร์เป็นตัวนำเสนอเนื้อหาและกิจกรรมการเรียนรู้ ส่วนใหญ่มุ่งที่จะให้ผู้เรียนเรียนด้วยตนเองเป็นหลัก มีการโต้ตอบกันระหว่างผู้เรียนกับเครื่องคอมพิวเตอร์ ในแต่ละบทเรียนจะมีตัวอักษร ภาพกราฟิก ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหวและมีเสียงประกอบ

๒. สื่อการเรียนการสอนบนเครือข่าย

^๑ กิดานันท์ มลิทอง, สื่อการสอนและฝึกอบรมจากสื่อพื้นฐานถึงสื่อดิจิทัล, (กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ๒๕๔๔), หน้า ๗.

^๒ ศูนย์พัฒนาการศึกษามหาวิทยาลัยมหาสารคาม, เทคโนโลยีสารสนเทศการสื่อสารเพื่อการ เรียนรู้ตลอดชีวิต, <http://elearning.msu.ac.th/ge/ge51/0012003/doc/doc/d02/d02_3.doc>, 23 June 2008.

ปัจจุบันสถาบันการศึกษาได้ใช้เครือข่ายอินเทอร์เน็ตเป็นช่องทางการเรียนรู้ที่รู้จักกันในนามอีเลิร์นนิง (E-learning) ซึ่งเป็นแนวโน้มที่เกิดขึ้นทั่วโลก การเรียน ผ่านอินเทอร์เน็ต เป็นการเรียนตลอดชีวิตที่สามารถเข้าไปศึกษาหาความรู้ได้ตลอดเวลา สื่อการเรียนการสอนบนเครือข่ายมีการพัฒนาหลายรูปแบบ เช่น

๒.๑ MSU-Cyberclass เป็นระบบการจัดการเรียนการสอน (Learning Management System : LMS) รูปแบบหนึ่งที่อาจารย์ใช้จัดการสอน โดยบรรจุเนื้อหา กิจกรรมแบบฝึกหัด การวัดผล ห้องสนทนา นิสิตสามารถ Login เข้าไปเรียนได้ ในบางมหาวิทยาลัยมีการลงทะเบียนเรียนออนไลน์ จนจบหลักสูตรก็มี (<http://cyberclass.msu.ac.th>)

๒.๒ บทเรียนบนเครือข่าย (Web based course) เป็นบทเรียนคอมพิวเตอร์ที่ใช้เว็บเทคโนโลยีเข้ามาช่วยในการผลิตและเผยแพร่บทเรียน ผู้เรียนศึกษาได้ในระบบออนไลน์ หรือบันทึกลงในแผ่น CD เพื่อนำไปศึกษาในสถานที่ต่างๆ (http://wbc.msu.ac.th/wbc1/main_wbc.asp)

๒.๓ วิดีทัศน์ตามสั่ง (Video On Demand) เป็นระบบบริการสัญญาณภาพหรือเสียงผ่านระบบอินเทอร์เน็ต ผู้ใช้บริการสามารถรับชมการสอนในรายวิชาหรือวิดีโอทัศน์ประกอบการสอน สารคดี และรายการต่าง ๆ ที่มหาวิทยาลัยจัดเตรียมไว้

๓. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (Electronics Books)

หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ คือ หนังสือหรือเอกสารที่ถูกดัดแปลงอยู่ในรูปแบบที่สามารถแสดงผลออกมาได้ โดยเครื่องมืออิเล็กทรอนิกส์ ผู้อ่านสามารถอ่านผ่านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์พกพา หรือทางอินเทอร์เน็ต ได้ ลักษณะพิเศษที่แตกต่างจากหนังสือฉบับตีพิมพ์ คือ ความสะดวกและรวดเร็วในการค้นหา และการที่ผู้อ่านสามารถอ่าน พร้อมๆ กันได้

๔. วารสารอิเล็กทรอนิกส์ (Electronics Journals)

วารสารอิเล็กทรอนิกส์ หมายถึง วารสารรูปแบบใหม่ที่มีการจัดเก็บ บันทึก และเผยแพร่ในรูปของแฟ้มคอมพิวเตอร์ (สื่อดิจิทัล) และสื่ออิเล็กทรอนิกส์ สามารถเข้าถึงหรือสืบค้นได้โดยการสั่งซื้อหรือบอกรับเป็นสมาชิกจากฐานข้อมูลออนไลน์หรือเครือข่ายอินเทอร์เน็ตหรือจากฐานข้อมูลที่ตีพิมพ์

๕. ฐานข้อมูล (Database)

ฐานข้อมูล คือ มวลสารสนเทศที่มีความเกี่ยวเนื่องสัมพันธ์กัน มักจัดเก็บสะสมไว้ด้วยระบบคอมพิวเตอร์ในรูปของแฟ้มข้อมูล มีวัตถุประสงค์เพื่อการใช้งานได้หลายๆ ด้าน โดยมีชุดคำสั่งระบบจัดการฐานข้อมูล ทำหน้าที่ควบคุมการจัดการและการใช้ฐานข้อมูล

สื่ออิเล็กทรอนิกส์^๑ หมายถึง สื่อที่ใช้ระบบไฟฟ้าในการทำงาน โดยจะรวมถึงสื่อในลักษณะวัสดุและอุปกรณ์ หากเป็นวัสดุจะเป็นสื่อที่ไม่สามารถถ่ายทอดเนื้อหาได้ด้วยตัวเองแต่ต้องใช้อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ช่วย เช่น แผ่นโปร่งใสต้องใช้เครื่องฉายภาพเข้าศีรษะในการเสนอเนื้อหา หรือแผ่นซีดีต้องใช้เครื่องเล่นซีดีในการเสนอเสียงเพลง เป็นต้น หากเป็นอุปกรณ์จะมีระบบกลไกภายในตัวเครื่องเพื่อถ่ายทอดสัญญาณหรือแปลงสัญญาณเพื่อเสนอเนื้อหาที่บันทึกไว้ในสื่อวัสดุ ซึ่งแบ่งออกได้เป็น สื่อระบบแอนะล็อกและสื่อระบบดิจิทัล

สื่ออิเล็กทรอนิกส์^๒ หมายถึง สื่อที่ใช้อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์เป็นเครื่องมือหลัก ในการปฏิบัติงานและติดต่อสื่อสารข้อมูล ในสื่ออิเล็กทรอนิกส์ของเรา ได้แก่ สื่อโทรทัศน์ สื่อเคเบิลทีวี เครื่องโทรสาร โทรศัพท์พื้นฐาน โทรศัพท์เคลื่อนที่ เครื่อง ATM ระบบการชำระเงินและโอนเงินอัตโนมัติ รวมทั้งเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

สรุปได้ว่า สื่ออิเล็กทรอนิกส์ หมายถึง สื่อที่ใช้ระบบไฟฟ้าในการทำงาน โดยใช้อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์เป็นเครื่องมือหลัก แบ่งออกเป็น ๒ ระบบ คือ สื่อระบบแอนะล็อกและสื่อระบบดิจิทัล สื่อการเรียนการสอนที่เกิดจากวิวัฒนาการของเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารโทรคมนาคม การใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ในการเรียนการสอนจะออกมาในลักษณะของสื่อประสม หรือมัลติมีเดีย ได้แก่ สื่อโทรทัศน์ สื่อเคเบิลทีวี เครื่องโทรสาร โทรศัพท์ และเครือข่ายอินเทอร์เน็ต รวมไปถึงบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน สื่อการเรียนการสอนบนเครือข่าย หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ วารสารอิเล็กทรอนิกส์ และ ฐานข้อมูล เป็นต้น

๒.๔ ทฤษฎีเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้สื่อ

พรทิพย์ วรกิจโกศาทร ได้กล่าวถึงพฤติกรรมการใช้สื่อต่าง ๆ ของผู้รับสารว่า ผู้รับสารควรจะต้องเลือกเปิดรับสื่อตามลักษณะดังต่อไปนี้^๓

๑. เลือกรับสื่อที่สามารถจัดหามาได้ (Availability) ธรรมชาติของมนุษย์จะใช้ความพยายามเพียงระดับหนึ่งเท่านั้น อะไรที่ دریافتยากมาก ๆ จะไม่ได้รับเลือกแต่ถ้าสามารถได้มาไม่ยาก

^๑ สุรศักดิ์ ปาเฮ, **สื่อและเทคโนโลยีเพื่อการศึกษา**, (แพร่: สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาแพร่ เขต ๒ สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, ๒๕๕๐), หน้า ๑๑๘.

^๒ อุทัย แซ่อึ้ง, “สื่ออิเล็กทรอนิกส์,” < <http://www.pbj.ac.th/IT11/C8.html>>, June 2009.

^๓ พรทิพย์ วรกิจโกศาทร, **หลักและทฤษฎีการสื่อสาร : ผู้รับสาร** ในเอกสารการสอนชุดนิเทศศาสตร์ (นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, ๒๕๒๙), หน้า ๒๙๒.

นัก มักจะเลือกสิ่งนั้น เช่นเดียวกับสื่อ ผู้รับสารจะเลือกสื่อที่ไม่ต้องใช้ความพยายามมาก ตัวอย่างในชนบท ประชาชนส่วนใหญ่จะเปิดรับสื่อวิทยุกระจายเสียงเป็นสำคัญเพราะตนเองสามารถจัดหาวิทยุมาได้ง่ายกว่าสิ่งอื่น เป็นต้น

๒. เลือกสื่อที่สอดคล้อง (Consistency) กับความรู้ ค่านิยม ความเชื่อและทัศนคติของตน ตัวอย่างเช่น นิสิตนักศึกษา และนักวิชาการ มักนิยมอ่านหนังสือพิมพ์มติชน หรือสยามรัฐ มากกว่าหนังสือพิมพ์อื่น เพราะหนังสือพิมพ์ดังกล่าวให้ข่าวสารสาระความรู้ในแง่วิชาการที่สอดคล้องกับตน

๓. เลือกสื่อที่ตนสะดวก (Convenience) ในปัจจุบันผู้รับสารสามารถเลือกรับสื่อได้ทั้งทางวิทยุโทรทัศน์ วิทยุกระจายเสียง หนังสือพิมพ์ นิตยสาร และสื่อบุคคล ซึ่งแต่ละคนก็จะมีพฤติกรรมการรับสื่อที่แตกต่างกันตามที่ตนสะดวก เช่น บางคนมักนิยมรับฟังข่าวสารทางวิทยุกระจายเสียงขณะขับรถ บางคนชอบนั่งหรือนอนชมวิทยุโทรทัศน์ บางคนชอบอ่านหนังสือในห้องสมุด เป็นต้น

๔. เลือกสื่อตามความเคยชิน (Accustomedness) บุคคลกลุ่มหนึ่งในสังคมที่จะไม่ค่อยเปลี่ยนแปลงการรับสื่อที่ตนเคยรับอยู่ ซึ่งมักจะพบในบุคคลที่มีอายุมาก เช่น เคยฟังวิทยุกระจายเสียงเป็นประจำก็มักจะไม่สนใจวิทยุโทรทัศน์ หรือสื่ออย่างอื่น เป็นต้น

๕. ลักษณะเฉพาะของสื่อที่กล่าวมาแล้ว เป็นความต้องการสื่อของผู้รับสารเป็นหลัก

นอกจากนี้ ชวรัตน์ เชิดชัย ได้กล่าวถึงพฤติกรรมการเปิดรับสื่อหรือกระบวนการเลือกข่าวสารว่าประกอบด้วยพฤติกรรม ๓ แบบ คือ^๑

๑. การเลือกรับหรือเลือกสนใจ (Selective Exposure or Selective Attention) กล่าวคือ ผู้รับสารมีแนวโน้มที่จะเลือกสนใจข่าวสารจากแหล่งหนึ่งแหล่งใด โดยมักจะเลือกรับตามความคิดเห็น ความสนใจของตน เพื่อสนับสนุนทัศนคติที่มีอยู่เดิม และหลีกเลี่ยงในสิ่งที่ไม่สอดคล้องกับความรู้ ความเข้าใจ หรือทัศนคติที่มีอยู่เดิมแล้ว เพื่อไม่ให้เกิดภาวะทางจิตใจที่ไม่สมดุลหรือมีความไม่สบายใจ การลดหรือหลีกเลี่ยงภาวะดังกล่าวได้ก็ต้องแสวง

๒. การเลือกรับรู้และตีความหมาย หลังจากการเลือกเปิดรับข่าวสารแล้ว ผู้รับสารจะเลือกรับรู้และตีความข่าวสารที่ได้รับแตกต่างกันไปตามประสบการณ์ ทัศนคติ ความต้องการ ความหวัง แรงจูงใจ สภาวะร่างกายหรืออารมณ์ในขณะนั้น

^๑ ชวรัตน์ เชิดชัย, *ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับการสื่อสารมวลชน*, (กรุงเทพมหานคร: บพิธการพิมพ์, ๒๕๒๗), หน้า ๑๕๙.

๓. การเลือกจดจำ เป็นแนวโน้มในการจดจำข่าวสารเฉพาะส่วนที่ตรงกับความสนใจ ความต้องการ ทศนคติ ของตนเอง และมักจะลืมในส่วนที่ตนเองไม่สนใจ หรือเรื่องที่ขัดแย้ง เรื่องที่ค้านกับความคิดของตนได้ง่าย ดังนั้น การเลือกจดจำเนื้อหาข่าวสารที่ได้รับจึงเท่ากับเป็นการช่วยเสริมให้ทศนคติหรือความเชื่อของผู้รับสารมั่นคงยิ่งขึ้น และเปลี่ยนแปลงได้ยากขึ้น

จากแนวคิดและทฤษฎีดังกล่าวจะเห็นได้ว่าการใช้สื่อของแต่ละบุคคลขึ้นอยู่กับพฤติกรรม ความสนใจ ความรู้ ทศนคติที่ได้รับจากการเลือกใช้สื่อ ความสนใจและการจดจำ เพื่อให้เกิดความรู้และสามารถนำมาใช้ได้ในชีวิตประจำวัน ซึ่งขึ้นอยู่กับทางเลือกรับและพฤติกรรม การรับรู้ของแต่ละบุคคล

๒.๕ แนวคิดเกี่ยวกับสื่ออิเล็กทรอนิกส์ในด้านพระพุทธศาสนา

ความสำคัญของสื่ออิเล็กทรอนิกส์กับพระพุทธศาสนา^๑

สังคมสมัยพระพุทธเจ้าเป็นยุคเกษตรกรรม การรักษาคำสอนของพระพุทธเจ้าในยุค นั้นต้องอาศัยการท่องจำพระไตรปิฎกแม้หลังจากพระพุทธเจ้าปรินิพพานแล้วก็ยังมีการท่องจำ พระไตรปิฎกแล้วถ่ายทอดสั่งสอนโดยวิธีมุขปาฐะ คือบอกจากปากต่อปากแล้วให้ท่องจำต่อ ๆ กัน มา จนกระทั่งมีการจารึกพระไตรปิฎกลงในใบลานเป็นครั้งแรกที่ลังกาในราว พ.ศ. ๔๓๓ ต่อมา พม่าได้จารึกพระไตรปิฎกลงในแผ่นหินอ่อน ๗๒๙ แผ่น

การจารึกพระไตรปิฎกลงในใบลานนี้เป็นที่นิยมในประเทศไทยตั้งแต่สมัยสุโขทัยจนถึง ยุคต้นรัตนโกสินทร์ เมื่อเสร็จการสังคายนาสมัยรัชกาลที่ ๑ ก็ได้มีการจารึกพระไตรปิฎกลงใน ใบลานแล้วปิดทองทับลงไปทั้งใบปกหน้าปกหลังเรียกว่าฉบับทอง พระไตรปิฎกฉบับใบลานนี้จะ ถูกเก็บรักษาไว้ในหอไตรหรือหอพระไตรปิฎก

เมื่อโลกเข้าสู่ยุคอุตสาหกรรม รูปแบบการเก็บรักษาและเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารก็ เปลี่ยนแปลงไป การประดิษฐ์เครื่องพิมพ์โดยกูเตนเบิร์ก ในช่วงพุทธศตวรรษที่ ๒๐ ทำให้สามารถ พิมพ์หนังสือได้ครั้งละเป็นพันเป็นหมื่นเล่มซึ่งสะดวกรวดเร็วกว่าการคัดลอกในใบลาน ในรัชกาลที่ ๕ มีการพิมพ์พระไตรปิฎกในเล่มหนังสือเป็นครั้งแรกในประเทศไทยระหว่าง พ.ศ. ๒๔๓๑-๒๔๓๖ ครั้งนั้นจัดพิมพ์พระไตรปิฎกได้ ๓๙ เล่ม ยังขาดหายไป ๖ เล่ม ต่อมาได้พิมพ์เพิ่มในรัชกาลที่ ๗ จน ครบ ๔๕ เล่ม พระไตรปิฎกที่จัดพิมพ์ครั้งแรกมีจำนวน ๑,๐๐๐ ชุด แพร่หลายไปทั่วประเทศ คน

^๑ พระเมธีธรรมาภรณ์ (ประยูร ธมฺมจิตฺโต), พระพุทธศาสนายุคโลกาภิวัตน์, พิมพ์ครั้งที่ ๒, (กรุงเทพมหานคร: มูลนิธิพุทธธรรม, ๒๕๓๙), หน้า ๑๓-๑๕.

ทั่วไปสามารถศึกษาได้จากตู้พระไตรปิฎกตามวัดและห้องสมุดต่าง ๆ บางคนมีพระไตรปิฎกไว้ศึกษาที่บ้าน รูปแบบการเก็บรักษาและเผยแพร่พระไตรปิฎกก็ปรับเปลี่ยนไป มีการนำคอมพิวเตอร์มาใช้บันทึกและค้นพระไตรปิฎก สำหรับประเทศไทย มหาวิทยาลัยมหิดลได้เริ่มโครงการพัฒนาระบบคอมพิวเตอร์เพื่อการศึกษาพระไตรปิฎกใน พ.ศ. ๒๕๓๐ มีพระเดชพระคุณพระธรรมปิฎก (ประยุทธ์ ปยุตฺโต) เป็นที่ปรึกษา ปัจจุบันมหาวิทยาลัยมหิดลได้บันทึกพระไตรปิฎกและอรรถกถาภาษาบาลีซึ่งมีข้อมูลประมาณ ๔๓๐ ล้านตัวอักษรลงซีดี-รอม (CD-ROM) ซึ่งสะดวกต่อการศึกษา ค้นคว้าเป็นอย่างยิ่ง ถ้าเราจะค้นหาคำว่า “อตัสมยตา” ว่าอยู่น้ำใดของพระไตรปิฎก เราเพียงกดแป้นคอมพิวเตอร์ก็พบได้ในเวลาไม่ถึงนาที ไวกว่าเปิดหนังสือค้นเองไม่รู้กี่เท่า แสดงว่าเทคโนโลยีด้านการสื่อสารมีผลกระทบต่อการศึกษาค้นคว้าพระไตรปิฎก พระสงฆ์มีทางเลือกมากขึ้นในการเก็บรักษาและศึกษาพระไตรปิฎก

มนุษย์จึงต้องพัฒนาให้ทันเทคโนโลยี เพราะมนุษย์ในโลกปัจจุบันนี้ได้สร้างสรรค์ความเจริญด้วยบทบาทของเทคโนโลยี ปัจจัยที่สำคัญยิ่งในการพัฒนาอารยธรรมของมนุษยชาติ พระธรรมปิฎก (ป.อ.ปยุตฺโต)^๑ ได้กล่าวถึง ข่าวสารข้อมูล หรือจะเรียกว่าสารสนเทศ ในปัจจุบันเป็นยุคข้อมูลข่าวสาร มีบทบาทอย่างยิ่งในสังคม ข่าวเกิดขึ้นที่ไหนชั่ววินาทีเดียวก็รู้ไปทั่วโลก ในปัจจุบันมนุษย์จึงมีข้อได้เปรียบมาก จนกระทั่งมองไปว่า มนุษย์สมัยนี้เป็นมนุษย์ที่มีปัญญามาก เพราะว่า “ความรู้” นั้น คือชุมพลแห่งสติปัญญา ซึ่งมีความหมาย ๒ ด้าน คือ

ด้านที่ ๑ ความรู้ หมายถึง ข้อมูลที่ถูกรับรู้ หรือเรื่องราวเกี่ยวกับสิ่งต่าง ๆ

ด้านที่ ๒ ความรู้ หมายถึง ความสามารถในจิตใจของคนที่เข้าใจหยั่งถึงหรือเข้าถึงความจริงของเรื่องราวหรือสิ่งนั้น ๆ

การปฏิบัติต่อข่าวสารได้ถูกต้องนั้นมีทั้ง “รับเป็น” และ “ใช้เป็น” คือ ทำให้เกิดประโยชน์แก่ชีวิตและสังคม ถ้าเรารับไม่เป็นและใช้ไม่เป็นอาจเกิดโทษมหันต์

พฤติกรรมกรรมการบริโภคเทคโนโลยี ในลักษณะที่ไม่ก่อให้เกิดปัญหา แต่ให้เป็นไปในแนวทางการสร้างสรรค์ประโยชน์สุขที่แท้จริงภายในขอบเขตของหลักการต่อไปนี้ คือ ^๒

๑. เทคโนโลยีที่รู้จักประมาณ ยอมรับความต้องการของปวงชนในขอบเขตหนึ่งว่าเขาย่อมต้องการสนองความอยากรู้อยากเห็นที่จะหาความสุขด้วยการบำรุงบำเรอประสาทสัมผัส ไม่ใช่มุ่งแต่จะ

^๑ พระธรรมปิฎก (ป.อ. ปยุตฺโต), การศึกษาเพื่ออารยธรรมที่ยั่งยืน, พิมพ์ครั้งที่ ๓, (กรุงเทพมหานคร: มูลนิธิพุทธธรรม, ๒๕๓๙), หน้า ๒๔-๒๕.

^๒ พระธรรมปิฎก (ป.อ. ปยุตฺโต), พุทธศาสนในฐานะเป็นรากฐานของวิทยาศาสตร์, พิมพ์ครั้งที่ ๔, (กรุงเทพมหานคร: มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย, ๒๕๓๗), หน้า ๒๑๗-๒๒๐.

ไปปิดกั้นกีดกันความสุข จุดสำคัญเพียงแต่ให้พฤติกรรมของเขาอยู่ในขอบเขตที่จะไม่ก่อให้เกิดความเสียหาย ไม่ให้กลายเป็นความฟุ้งเฟ้อ ฟุ่มเฟือย หรือมั่งคั่งมากเกินไป โดยให้มีความเหนียวรั้งหรือยับยั้งชั่งใจ ให้เป็นไปอย่างพอดี ซึ่งรวมอยู่ในคำว่ารู้จักประมาณ โดยเฉพาะให้มีหลักการในการผลิต การพัฒนาและการบริโภคเทคโนโลยีที่มุ่งเพื่อคุณค่าแท้แก่ชีวิต เป็นไปเพื่อส่งเสริมคุณภาพชีวิต ไม่มุ่งสนองการแสวงหาคุณค่าเทียม เรียกสั้น ๆ ว่า เทคโนโลยีที่รู้จักประมาณ ซึ่งเป็นเทคโนโลยีที่ควบคุมโลกะ

๒. เทคโนโลยีเพื่อทำประโยชน์ ศักยภาพของมนุษย์ถูกพัฒนาไปในทางที่สนองความต้องการด้านโทสะ เป็นเหตุให้การผลิตการพัฒนาและการใช้เทคโนโลยีเป็นไปในทางทำลายกันระหว่างมนุษย์มากกว่าในทางร่วมมือและช่วยเหลือเกื้อกูล มนุษย์จึงต้องหันเหทิศทางการพัฒนาแบบนี้ โดยตั้งเจตจำนงและความมุ่งหมายพร้อมทั้งวางแผนอย่างหนักแน่นมั่นคงที่จะส่งเสริมการผลิต การพัฒนา และการบริโภคเทคโนโลยีที่เป็นไปเพื่อช่วยเหลือเกื้อกูล ทำประโยชน์แก่เพื่อนมนุษย์ และเอื้ออำนวยประโยชน์แก่สังคม เทคโนโลยีเพื่อทำประโยชน์อย่างนี้จะช่วยลดทอนผองเบาและยับยั้งเทคโนโลยีเพื่อโทสะ

๓. เทคโนโลยีเพื่อเสริมปัญญาและพัฒนามนุษย์ การผลิตการพัฒนาและการบริโภคเทคโนโลยีได้เป็นไปในทางที่จะชักพาคนให้ลุ่มหลงมัวเมา ประมาทและเพิ่มโมหะ สังคมโลกหลายส่วนได้ยากก้าวเข้าสู่ยุคข่าวสารข้อมูล ถ้ามนุษย์ปฏิบัติต่อเทคโนโลยีที่เกี่ยวกับการสื่อสารและข้อมูลไม่ถูกต้อง แทนที่เทคโนโลยีจะส่งเสริมความรู้และสติปัญญา ก็กลับจะเป็นเครื่องมือมาทำให้คนลุ่มหลงมากยิ่งขึ้น ดังเช่น เทคโนโลยีที่เอามาใช้เล่นการพนัน และเกมส์ ไร้ประโยชน์ ตลอดจนการใช้เทคโนโลยีโดยไม่ใช้ปัญญา จากความรู้เท่าทันต่อคุณและโทษของมัน ก่อให้เกิดความเสียหายแก่ธรรมชาติแวดล้อม เป็นต้น ทั้งลดคุณค่าของความเป็นมนุษย์และทำลายสภาพแวดล้อม จึงจะต้องมีการเปลี่ยนแปลงอย่างจริงจังในเรื่องนี้ โดยหันมาเน้นการผลิต การพัฒนา และการบริโภคเทคโนโลยี ที่มุ่งเพื่อเสริมปัญญาและพัฒนาคน โดยให้เป็นเครื่องมือเผยแพร่ข่าวสารความรู้ที่เป็นประโยชน์ ช่วยให้ผู้มนุษย์ใช้เวลาไปในทางสร้างสรรค์ และให้มีการใช้เทคโนโลยีด้วยปัญญาที่รู้เท่าทันต่อเหตุผลพร้อมทั้งคุณและโทษของมัน เพื่อให้เทคโนโลยีเป็นอุปกรณ์ที่ช่วยส่งเสริมคุณค่าของความเป็นมนุษย์และอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมและให้ตัวเทคโนโลยีนั่นเองก็เป็นสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาจิตปัญญาด้วย

กล่าวโดยสรุปก็คือ สื่ออิเล็กทรอนิกส์เข้ามามีบทบาทกับพระพุทธศาสนามาตั้งแต่สมัยพุทธกาลและได้มีการพัฒนารูปแบบการบันทึกพระธรรมคำสั่งสอนมาตั้งแต่สมัยพุทธกาล จนมาถึงปัจจุบันได้นำสื่ออิเล็กทรอนิกส์เข้ามาประกอบการทำงาน ซึ่งมีสื่ออิเล็กทรอนิกส์รูปแบบต่าง ๆ

รวมถึงคอมพิวเตอร์ ระบบอินเทอร์เน็ต เทคโนโลยีต่าง ๆ เข้ามาประยุกต์ใช้ในการเก็บรักษา ค้นคว้า นำมาใช้ประโยชน์ ดังนั้น เมื่อความเจริญทางด้านอิเล็กทรอนิกส์ เข้ามา มนุษย์จึงต้องเลือกเสพ หรือการบริโภคข้อมูลข่าวสารในยุคปัจจุบัน ให้เกิดประโยชน์สูงสุด และใช้เทคโนโลยีด้วยปัญญา รับรู้ข้อมูลข่าวสารให้เป็น และสามารถใช้อย่างเหมาะสมให้เป็นประโยชน์ต่อตนเองด้วยเช่นกัน

๒.๖ ความหมายและการใช้อินเทอร์เน็ต

ความหมายของอินเทอร์เน็ต

อินเทอร์เน็ต^๑ หมายถึง ระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต คือ ระบบการเชื่อมโยงข่ายงานคอมพิวเตอร์ขนาดใหญ่ครอบคลุมไปทั่วโลก เพื่ออำนวยความสะดวกในการให้บริการสื่อสารข้อมูล เช่น การขอเข้าใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ระยะไกล (Remote Login) การถ่ายแฟ้มข้อมูล (FTP) จดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (Electronic mail) และกลุ่มอภิปราย (Discussion Group) ระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต คือ ข่ายงานของข่ายงาน (Network of Network) เนื่องจากเป็นข่ายงานขนาดใหญ่ ที่เชื่อมโยงข่ายงานทั้งหมดของทั่วโลกไว้ด้วยกัน โดยที่ระบบอินเทอร์เน็ตตั้งอยู่ในไซเบอร์สเปซ (Cyberspace) ซึ่งเป็นจักรวาลหรือที่ว่างเสมือนที่สร้างขึ้นโดยใช้โมเด็ม และติดต่อกับผู้ใช้คนอื่น ๆ ได้ ระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตจึงเป็นระบบกลไกที่ถ่ายโอนข้อมูลจากคอมพิวเตอร์เครื่องหนึ่งไปยังคอมพิวเตอร์อื่น ๆ ทั่วโลก โดยใช้เกณฑ์วิธีควบคุมส่งผ่านตามมาตรฐานอินเทอร์เน็ต เพื่อเป็นมาตรฐานในการสื่อสารระหว่างคอมพิวเตอร์ทุกเครื่องในระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

อินเทอร์เน็ต^๒ หมายถึง เครือข่ายคอมพิวเตอร์ที่ใหญ่ที่สุดในโลก ซึ่งเครือข่ายคอมพิวเตอร์ หมายถึงกลุ่มของเครื่องคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์ต่าง ๆ ที่เชื่อมต่อสื่อสารด้วยฮาร์ดแวร์และซอฟต์แวร์ เครือข่ายคอมพิวเตอร์ตั้งแต่สองเครื่องขึ้นไปที่เชื่อมต่อกัน จะเรียกว่า internetwork หรือ internet

^๑ กิดานันท์ มลิทอง, เทคโนโลยีทางการศึกษา, พิมพ์ครั้งที่ ๒, (กรุงเทพมหานคร: อรุณการพิมพ์, ๒๕๔๓), หน้า ๓๑๓.

^๒ ศรีไพร ศักดิ์รุ่งพงศากุล, ระบบสารสนเทศและเทคโนโลยีการจัดการความรู้, (กรุงเทพมหานคร: ซีเอ็ดดูเคชั่น, ๒๕๔๙), หน้า ๑๒๓.

อินเทอร์เน็ต^๑ หมายถึง ระบบคอมพิวเตอร์ที่ใหญ่ที่สุดในโลก ที่มีการเชื่อมต่อด้วยเครือข่ายและเน็ตเวิร์กจำนวนมากมายมหาศาล โดยมีวัตถุประสงค์ของการเชื่อมต่อเครือข่ายเพื่อการเชื่อมต่อข้อมูลข่าวสารร่วมกัน และเครือข่ายแต่ละเครือข่ายที่เชื่อมโยงกันนั้น หน่วยงานและบริษัทหรือองค์กรต่าง ๆ ที่เป็นเจ้าของเครือข่ายจะต้องดูแลและควบคุมเครือข่ายของตนเอง อินเทอร์เน็ตเป็นเครือข่ายสาธารณะซึ่งยากต่อการควบคุม อินเทอร์เน็ตมักถูกเรียกสั้น ๆ ว่า เดอะเน็ต (The Net) ซึ่งอาจรวมถึงทางด่วนข้อมูล (Information Superhighway) หรือ ไซเบอร์สเปซ (Cyberspace)

จากคำนิยามดังกล่าว สรุปได้ว่า อินเทอร์เน็ต เป็นสื่อข้อมูลข่าวสารโดยใช้ระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ขนาดใหญ่ ที่เชื่อมโยง ติดต่อสื่อสารแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร ได้อย่างครอบคลุมทั่วโลก โดยมีมาตรฐานเป็นสิ่งที่ควบคุมระบบการสื่อสารระหว่างคอมพิวเตอร์ในเครือข่าย รวมถึงบริการต่าง ๆ ในเครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่สามารถกระทำได้อย่างรวดเร็วและได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายในปัจจุบัน

ประวัติและความเป็นมาของอินเทอร์เน็ต^๒

อินเทอร์เน็ตในปัจจุบันถูกพัฒนามาจากโครงการวิจัยทางการทหารของกระทรวงกลาโหม ของประเทศสหรัฐอเมริกา คือ Advanced Research Projects Agency (ARPA) ในปี ค.ศ. 1969 โครงการนี้เป็นการวิจัยเครือข่ายเพื่อการสื่อสารของการทหารในกองทัพอเมริกา หรืออาจเรียกสั้น ๆ ได้ว่า ARPA Net ในปี ค.ศ. 1970 ARPA Net ได้มีการพัฒนาเพิ่มมากขึ้นโดยการเชื่อมโยงเครือข่ายร่วมกับมหาวิทยาลัยชั้นนำของอเมริกา คือ มหาวิทยาลัยยูทาห์ มหาวิทยาลัยแคลิฟอร์เนียที่ซานตาบาร์บารา มหาวิทยาลัยแคลิฟอร์เนียที่ลอสแอนเจลิส และสถาบันวิจัยของมหาวิทยาลัยสแตนฟอร์ด และหลังจากนั้นเป็นต้นมาก็มีการใช้อินเทอร์เน็ตกันอย่างแพร่หลายมากขึ้น

สำหรับในประเทศไทย อินเทอร์เน็ตเริ่มมีการใช้ครั้งแรกในปี พ.ศ. ๒๕๓๐ ที่มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ โดยได้รับความช่วยเหลือจากโครงการ IDP (The International Development Plan) เพื่อให้มหาวิทยาลัยสามารถติดต่อกับมหาวิทยาลัยเมลเบิร์นใน

^๑ ปกรณ์ ถาณชัยกิจ, *เรียนการใช้งานอินเทอร์เน็ตและ World Wide Web. ด้วยตนเอง.* (กรุงเทพมหานคร: ซีเอ็ดยูเคชั่น, ๒๕๔๑), หน้า ๔.

^๒ สุชุม เฉลยทรัพย์และคณะ, *เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อชีวิต (ฉบับปรับปรุงใหม่)*, พิมพ์ครั้งที่ ๔, (กรุงเทพมหานคร: สถาบันราชภัฏสวนดุสิต, ๒๕๔๗), หน้า ๑๗๓.

ออสเตรเลียได้ มีการติดตั้งระบบอีเมลขึ้นครั้งแรก โดยผ่านระบบโทรศัพท์ ความเร็วของโมเด็มที่ใช้ในขณะนั้น มีความเร็ว ๒,๔๐๐ บิต/วินาที จนกระทั่งวันที่ ๒ มิถุนายน พ.ศ. ๒๕๓๑ ได้มีการส่งอีเมลฉบับแรกที่ติดต่อระหว่างประเทศไทยกับมหาวิทยาลัยเมลเบิร์น มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ จึงเปรียบเสมือนประตูทางผ่าน (Gateway) ของไทยที่เชื่อมต่อไปยังออสเตรเลีย ในขณะนั้น

ในปี พ.ศ. ๒๕๓๓ ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ (NECTEC) ได้เชื่อมต่อคอมพิวเตอร์ของสถาบันการศึกษาของรัฐ โดยมีชื่อว่า เครือข่ายไทยสาร (Thai Social / Scientific Academic and Research Network : ThaiSARN) ประกอบด้วย มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย สถาบันเทคโนโลยีแห่งเอเชีย (AIT) มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ เพื่อให้บริการอินเทอร์เน็ตภายในประเทศ เพื่อการศึกษาและวิจัย

ในปี พ.ศ. ๒๕๓๔ ได้มีการบริการอินเทอร์เน็ตเชิงพาณิชย์ขึ้น เพื่อให้บริการแก่ประชาชนและภาคเอกชนต่าง ๆ ที่ต้องการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต (Internet Service Provider : ISP) เป็นบริษัทแรก เมื่อมีคนนิยมใช้อินเทอร์เน็ตมากขึ้น บริษัทที่ให้บริการอินเทอร์เน็ตจึงได้ก่อตั้งเพิ่มขึ้นอีกมากมาย เช่น

- A-net Internet	www.anet.net.th
- Internet KSC	www.ksc.net.th
- Loxinfo Internet	www.loxinfo.co.th
- Asia Access	www.asiaaccess.net.th
- Asia Infonet	www.asianet.com

จากประวัติและความเป็นมาของอินเทอร์เน็ตจะเห็นได้ว่า อินเทอร์เน็ตได้เข้ามามีอิทธิพลต่อการดำเนินชีวิต การติดต่อสื่อสารระหว่างกัน และที่สำคัญคือการติดต่อสื่อสารกันระหว่างสถานศึกษาและพัฒนาเรื่อยมาจนเป็นธุรกิจและการทำธุรกรรมบนอินเทอร์เน็ต

บริการต่าง ๆ บนอินเทอร์เน็ต

เมื่อเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตแล้ว สามารถเลือกใช้งานหรือบริการต่าง ๆ บนอินเทอร์เน็ต ได้บริการหลัก ๆ ที่พบได้บนอินเทอร์เน็ต ได้แก่ °

๑. เวิลด์ไวด์เว็บ (World Wide Web : WWW)

° สุขุม เฉลยทรัพย์และคณะ, เรื่องเดียวกัน, หน้า ๑๙๐-๒๐๐.

เว็ลด์ไวด์เว็บ หรือที่เรียกว่า เครือข่ายใยแมงมุม เหตุที่เรียกชื่อนี้เพราะว่า เป็นลักษณะของการเชื่อมโยงข้อมูลจากที่หนึ่งไปยังอีกที่หนึ่งเรื่อยๆ เว็ลด์ไวด์เว็บ เป็นบริการที่ได้รับความนิยมมากที่สุด เพราะว่ามีเว็บไซต์ (Website) จำนวนมากมายที่คอยให้บริการข้อมูล ดังนั้นจึงเป็นแหล่งความรู้ต่าง ๆ มากมาย อาจกล่าวได้ว่า เว็ลด์ไวด์เว็บ เป็นห้องสมุดที่ใหญ่ที่สุดในโลกเลยทีเดียวได้หน่วยงานต่าง ๆ ในปัจจุบัน นิยมเผยแพร่ข้อมูลของตนเองผ่านเว็บไซต์ ดังนั้นในวันหนึ่ง ๆ จึงมีเว็บไซต์เกิดขึ้นมากมายนับพันเว็บไซต์

ในการเรียกดูเว็บไซต์ต้องอาศัยโปรแกรมเว็บเบราว์เซอร์ (Web browser) ในการดูข้อมูลเว็บเบราว์เซอร์ที่ได้รับความนิยมในปัจจุบัน เช่น โปรแกรม Internet Explorer (IE) , Netscape Navigator ในการใช้งานเว็ลด์ไวด์เว็บ เราต้องพิมพ์ที่อยู่บนอินเทอร์เน็ต (Uniform Resources Locator : URL) ที่แถบ Address bar จากนั้น กด Enter เราก็สามารถเข้าเยี่ยมชมหน้าแรกของแต่ละเว็บไซต์ (Homepage) ได้ และในหน้าแรกนี้จะมีข้อมูลต่าง ๆ มากมาย รวมถึงรูปภาพ และมีกลุ่มข้อความหรือรูปภาพที่สามารถเชื่อมโยงข้อมูลไปยังหน้าอื่น ๆ อีกมากมาย

๒. จดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Mail)

จดหมายอิเล็กทรอนิกส์เป็นอีกหนึ่งบริการที่ได้รับความนิยมอย่างมากในปัจจุบัน เรียกสั้น ๆ ว่า อีเมล (E-mail) การติดต่อสื่อสารโดยใช้อีเมลสามารถทำได้โดยสะดวก และประหยัดเวลา หลักการทำงานของอีเมลก็คล้ายกับการส่งจดหมายธรรมดา นั่นคือจะต้องมีที่อยู่ที่จะระบุชัดเจน ก็คือ อีเมลแอดเดรส (E-mail address) นั่นเอง เมื่อมีการส่งอีเมลออกไป อีเมลฉบับนั้นจะถูกเก็บไว้ที่เครื่องที่คอยให้บริการอีเมล หรือเมลเซิร์ฟเวอร์ (Mail server) ของผู้ส่งก่อน ซึ่งก็คล้าย ๆ กับที่ทำการไปรษณีย์ จากนั้นเมลเซิร์ฟเวอร์ของผู้ส่ง ก็จะทำหน้าที่ส่งอีเมลไปยังผู้เมลเซิร์ฟเวอร์ของผู้รับ ซึ่งจะทำหน้าที่ส่งอีเมลฉบับนั้นไปให้ผู้ใช้อีเมลต่อไป

องค์ประกอบของ e-mail address ประกอบด้วย

๑) ชื่อผู้ใช้ (User name)

๒) ชื่อโดเมน Domain_name

รวมเป็น อีเมลแอดเดรส คือ Username@Domain_name เช่น

Student@dusit.ac.th

การใช้งานอีเมล สามารถแบ่งได้ ดังนี้

๑) Corporate e-mail คือ อีเมล ที่หน่วยงานต่าง ๆ สร้างขึ้นให้กับพนักงานหรือบุคลากรในองค์กรนั้น ๆ เช่น u472000@dusit.ac.th คือ e-mail ของนักศึกษาสถาบันราชภัฏสวนดุสิต เป็นต้น

๒) Free e-mail คือ อีเมล ที่สามารถสมัครได้ฟรีตาม web mail ต่าง ๆ เช่น

Hotmail www.hotmail.com

Yahoo Mail www.yahoo.com

Thai Mail www.thaimail.com

Chaiyo Mail www.chaiyo.com

๓. บริการโอนย้ายไฟล์ (File Transfer Protocol)

เป็นบริการที่เกี่ยวข้องกับการโอนย้ายไฟล์ผ่านระบบอินเทอร์เน็ต การโอนย้ายไฟล์สามารถแบ่งได้ดังนี้ คือ

๓.๑ การดาวน์โหลดไฟล์ (Download File)

การดาวน์โหลดไฟล์ คือ การรับข้อมูลจากเครื่องให้บริการเข้ามายังเครื่องคอมพิวเตอร์ของผู้ใช้ในปัจจุบันมีหลายเว็บไซต์ที่จัดให้มีการดาวน์โหลดโปรแกรมจากเครื่องให้บริการฟรี เช่น www.download.com www.thaiware.com เมื่อเราเลือกโปรแกรมที่ต้องการจากเว็บไซต์ได้แล้วให้กด Download Now จากนั้นโปรแกรมจะถามว่าต้องการเปิดไฟล์ (Open) บันทึกไฟล์ (Save) หรือ ยกเลิก (Cancel) เราควรเลือก Save เพื่อเก็บไฟล์ไว้ในเครื่องคอมพิวเตอร์เพื่อดำเนินการติดตั้งต่อไป ในการดาวน์โหลดไฟล์แต่ละครั้งควรระวังไวรัสที่อาจติดมากับไฟล์นั้น ๆ ดังนั้นจึงควรทำการสแกนไวรัส และทำการ Update โปรแกรมกำจัดไวรัสอย่างสม่ำเสมอ

๓.๒ การอัปโหลดไฟล์ (Upload File)

การอัปโหลดไฟล์ คือ การนำไฟล์ข้อมูลจากเครื่องของผู้ใช้ไปเก็บไว้ในเครื่องที่ให้บริการ (Server) ผ่านระบบอินเทอร์เน็ต เช่น กรณีที่ทำการสร้างเว็บไซต์ จะมีการอัปโหลดไฟล์ไปเก็บไว้ในเครื่องบริการเว็บไซต์ (Web server) ที่ขอใช้บริการ

๔. บริการสนทนาบนอินเทอร์เน็ต (Instant Message)

การสนทนาบนอินเทอร์เน็ต คือ การส่งข้อความถึงกันโดยทันทีทันใด นอกจากนี้ยังสามารถส่งสัญลักษณ์ต่าง ๆ อาทิ รูปภาพ ไฟล์ข้อมูลได้ด้วย การสนทนาบนอินเทอร์เน็ตที่กำลังได้รับความนิยมในปัจจุบัน โปรแกรมสนทนา เช่น โปรแกรม ICQ (I seek you) MSN Messenger, Yahoo Messenger เป็นต้น การใช้โปรแกรมเหล่านี้ ผู้ใช้จะต้องทำการดาวน์โหลดโปรแกรมและทำการติดตั้งที่เครื่องของผู้ใช้ จากนั้นทำการลงทะเบียน เมื่อผู้ใช้เชื่อมต่อเข้าระบบ ก็จะสามารถเห็นคนอื่น ๆ ได้ ผู้ใช้จะต้องอนุญาตให้บุคคลนั้น ๆ อยู่ในรายชื่อในการสนทนา จึงจะสามารถส่ง

ข้อความถึงกันได้ ในกรณีของ MSN Messenger, Yahoo Messenger จะอนุญาตให้เฉพาะคนที่มีอีเมลแอดเดรสของ Hotmail หรือ Yahoo เท่านั้น จึงจะสามารถใช้โปรแกรมสนทนาเหล่านี้ได้

๕. บริการค้นหาข้อมูลบนอินเทอร์เน็ต

บนอินเทอร์เน็ต มีข้อมูลมากมาย เราสามารถทำการค้นหาข้อมูลบนอินเทอร์เน็ตผ่านบริการ เวิลด์ไวด์เว็บ ซึ่งสามารถจำแนกได้ ดังนี้ คือ

๕.๑ Web directory คือ การค้นหาโดยการเลือก Directory ที่จัดเตรียมและแยกหมวดหมู่ ไว้ให้เรียบร้อยแล้ว การค้นหาข้อมูลโดยใช้ Web directory มีข้อดี คือ สามารถค้นหาข้อมูลจากหัวข้อต่าง ๆ ที่จัดเตรียมไว้ให้ได้เลย ทำให้ได้ข้อมูลที่ตรงกับความต้องการ

๕.๒ Search Engine คือ การค้นหาข้อมูลโดยใช้โปรแกรม Search โดยการเอาคำที่เราต้องการค้นหาไปเทียบกับเว็บไซต์ต่าง ๆ ว่ามีเว็บไซต์ใดบ้างที่มีคำที่เราต้องการค้นหา จากนั้นจะแสดงชื่อเว็บไซต์ที่มีข้อมูลเกี่ยวข้องขึ้นมา บาง Search Engine จะแสดงรายละเอียดของ ความน่าเชื่อถือ ของข้อมูลให้ด้วย

การค้นหาข้อมูลด้วย Search Engine สามารถแบ่งได้ ๒ ลักษณะ คือ

๑) การสืบค้นแบบทั่วไป (Basic search) ทำได้โดยการใส่คำที่ต้องการสืบค้นลงในช่องข้อความ (Text box) จากนั้นเลือก Search หรือ ค้นหา

๒) การค้นหาแบบพิเศษ (Advance search) หรือการค้นหาขั้นสูง เป็นการค้นหาที่เฉพาะเจาะจงคำที่ต้องการค้นหาลงไปอีก จะทำให้ได้เว็บไซต์ที่เกี่ยวข้องในช่วงแคบลงยิ่งขึ้น และเสียเวลาไม่มากในการค้นหาข้อมูล

๕.๓ Metasearch คือ การค้นหาข้อมูลแบบ Search engine แต่จะทำการส่งคำที่ต้องการไปค้นหาในเว็บไซต์ที่ให้บริการสืบค้นข้อมูลอื่น ๆ อีก ถ้าข้อมูลที่ได้มีซ้ำกันก็จะแสดงเพียงรายการเดียว เว็บไซต์ที่บริการ Metasearch เช่น www.search.com, www.thaifind.com

๖. บริการกระดานข่าวหรือ เว็บบอร์ด (Web board)

เว็บบอร์ด เป็นศูนย์กลางในการแสดงความคิดเห็น มีการตั้งกระทู้ ถาม-ตอบ ในหัวข้อที่สนใจ เว็บบอร์ดของไทยที่เป็นที่นิยม และมีคนเข้าไปแสดงความคิดเห็นมากมาย คือ เว็บบอร์ดของพันทิพย์ (www.pantip.com) ซึ่งเป็นเว็บไซต์ที่ให้บริการข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่องราวของคอมพิวเตอร์ ทั้ง ซอฟต์แวร์ ฮาร์ดแวร์ และแหล่งงานด้านคอมพิวเตอร์ เว็บบอร์ดมีประโยชน์อย่างมากในการที่จะทราบคำตอบในสิ่งที่เราไม่รู้หรือไม่แน่ใจ เราสามารถประกาศคำถามไว้ จะมีผู้รู้มากมายเข้ามาตอบคำถามให้เรา ดังนั้นจึงใช้เวลาไม่มากในการทราบคำตอบที่เราต้องการและยังได้เพิ่มพูนความรู้อีกด้วย

๗. ห้องสนทนา (Chat Room)

ห้องสนทนา คือ การสนทนาออนไลน์อีกประเภทหนึ่งที่มีการส่งข้อความสั้น ๆ ถึงกัน การเข้าไปสนทนาจำเป็นต้องเข้าไปในเว็บไซต์ ที่ให้บริการห้องสนทนา เช่น www.sanook.com, www.pantip.com จากนั้นต้องเลือกห้องที่จะเข้าไปสนทนา เริ่มสนทนาโดยใช้ชื่อ และส่งข้อความที่ต้องการ จากนั้นก็สามารถเข้าห้องสนทนาได้

จากการบริการดังกล่าว สรุปได้ว่าอินเทอร์เน็ตมีบริการต่าง ๆ ให้เราเลือกใช้บริการ ไม่ว่าจะเป็น การค้นหาข้อมูล การใช้จดหมายอิเล็กทรอนิกส์ การบริการโอนย้ายไฟล์ การดาวน์โหลดไฟล์ การบริการสนทนามบนอินเทอร์เน็ต การบริการค้นหาข้อมูลบนอินเทอร์เน็ต เว็บบอร์ด หรือกระดานข่าว และห้องสนทนา ล้วนแล้วแต่เป็นบริการทางอินเทอร์เน็ตที่สามารถเข้าไปใช้บริการได้ และผู้ใช้สามารถเลือกใช้ให้เกิดประโยชน์ในการเรียนหรือการทำงานให้มากที่สุด

ประโยชน์และโทษของอินเทอร์เน็ต

ประโยชน์จากอินเทอร์เน็ต

ปัจจุบันอินเทอร์เน็ต มีความสำคัญต่อชีวิตประจำวันของคนเรา หลายๆ ด้าน ทั้ง การศึกษา พาณิชยกรรม ธุรกิจ วรรณกรรม และอื่นๆ ดังนี้^๑

๑. ด้านการศึกษา

- สามารถใช้เป็นแหล่งค้นคว้าหาข้อมูล ไม่ว่าจะเป็นข้อมูลทางวิชาการ ข้อมูลด้านการบันเทิง ด้านการแพทย์ และอื่นๆ ที่น่าสนใจ

- ระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต จะทำหน้าที่เสมือนเป็นห้องสมุดขนาดใหญ่

- นักศึกษาในมหาวิทยาลัย สามารถใช้อินเทอร์เน็ต ติดต่อกับมหาวิทยาลัยอื่น ๆ เพื่อค้นหาข้อมูลที่กำลังศึกษาอยู่ได้ ทั้งที่ข้อมูลที่เป็น ข้อความ เสียง ภาพเคลื่อนไหวต่างๆ เป็นต้น

๒. ด้านธุรกิจและการพาณิชย์

- ค้นหาข้อมูลต่าง ๆ เพื่อช่วยในการตัดสินใจทางธุรกิจ

- สามารถซื้อขายสินค้า ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

- ผู้ใช้ที่เป็นบริษัท หรือองค์กรต่าง ๆ ก็สามารถเปิดให้บริการ และสนับสนุนลูกค้าของตน ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้ เช่น การให้คำแนะนำ สอบถามปัญหาต่าง ๆ ให้แก่ลูกค้า แจกจ่ายตัวโปรแกรมทดลองใช้ (Shareware) หรือโปรแกรมแจกฟรี (Freeware) เป็นต้น

^๑ Blobber my Girl Bong, **ประโยชน์และโทษของบทความ**,

<<http://mo-oda-eng156.blogspot.com>>, 28 February 2010.

๓. ด้านการบันเทิง

- การพักผ่อนหย่อนใจ สันทนาการ เช่น การค้นหาวารสารต่าง ๆ ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ที่เรียกว่า Magazine online รวมทั้งหนังสือพิมพ์และข่าวสารอื่นๆ โดยมีภาพประกอบ ที่จอคอมพิวเตอร์เหมือนกับวารสาร ตามร้านหนังสือทั่วไป

- สามารถฟังวิทยุผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้

- สามารถดึงข้อมูล (Download) ภาพยนตร์ตัวอย่างทั้งภาพยนตร์ใหม่ และเก่า มาดูได้

จากเหตุผลดังกล่าว พอจะสรุปได้ว่า อินเทอร์เน็ต มีความสำคัญ ในรูปแบบ ดังนี้

๑. ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ (Electronic mail=E-mail) เป็นการส่งจดหมาย

อิเล็กทรอนิกส์ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตโดยผู้ส่งจะต้องส่งข้อความไปยังที่อยู่ของผู้รับ และแนบไฟล์ไปได้

๒. เทลเน็ต (Telnet) การใช้งานคอมพิวเตอร์อีกเครื่องหนึ่งที่อยู่ไกล ๆ ได้ด้วยตนเอง เช่น สามารถเรียกข้อมูลจากโรงเรียนมาทำที่บ้านได้

๓. การโอนถ่ายข้อมูล (File Transfer Protocol) ค้นหาและเรียกข้อมูลจากแหล่งต่างๆ มาเก็บไว้ในเครื่องของเราได้ ทั้งข้อมูลประเภทตัวหนังสือ รูปภาพและเสียง

๔. การสืบค้นข้อมูล (Gopher, Archie, World wide Web) การใช้เครือข่ายอินเทอร์เน็ต ในการค้นหาข่าวสารที่มีอยู่มากมาย ใช้สืบค้นข้อมูลจากแหล่งข้อมูลต่างๆ ทั่วโลกได้

๕. การแลกเปลี่ยนข่าวสารและความคิดเห็น (Usenet) เป็นการบริการแลกเปลี่ยนข่าวสารและแสดงความคิดเห็นที่ผู้ใช้บริการอินเทอร์เน็ตทั่วโลก แสดงความคิดเห็นของตน โดยกลุ่มข่าวหรือนิวกรุป(Newgroup)แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกัน

๖. การสื่อสารด้วยข้อความ (Chat, IRC-Internet Relay chat) เป็นการพูดคุย โดยพิมพ์ข้อความตอบกัน ซึ่งเป็นวิธีการสื่อสารที่ได้รับความนิยมมากอีกวิธีหนึ่ง การสนทนากันผ่านอินเทอร์เน็ตเปรียบเสมือนเรานั่งอยู่ในห้องสนทนาเดียวกัน แม้จะอยู่คนละประเทศหรือคนละซีกโลกก็ตาม

๗. การซื้อขายสินค้าและบริการ (E-Commerce = Electronic Commerce) เป็นการซื้อ - สินค้าและบริการ ผ่านอินเทอร์เน็ต

๘. การให้ความบันเทิง (Entertain) บนอินเทอร์เน็ตมีบริการด้านความบันเทิงหลายรูปแบบต่างๆ เช่น รายการโทรทัศน์ เกม เพลง รายการวิทยุ เป็นต้น เราสามารถเลือกใช้บริการเพื่อความบันเทิงได้ตลอด ๒๔ ชั่วโมง

โดยสรุปอินเทอร์เน็ต ได้นำมาใช้เป็นเครื่องมือที่จำเป็นสำหรับงานไอที ทำให้เกิดช่องทางในการเข้าถึงข้อมูลที่รวดเร็ว ช่วยในการตัดสินใจ และบริหารงานทั้งระดับบุคคลและองค์กร

โทษของอินเทอร์เน็ต

โทษของอินเทอร์เน็ต มีหลากหลายลักษณะ ทั้งที่เป็นแหล่งข้อมูลที่เสียหาย, ข้อมูลไม่ดี ไม่ถูกต้อง, แหล่งประกาศซื้อขายของผิดกฎหมาย, ขายบริการทางเพศ ที่รวมและกระจายของไวรัสคอมพิวเตอร์ต่างๆ

๑. อินเทอร์เน็ตเป็นระบบอิสระ ไม่มีเจ้าของ ทำให้การควบคุมกระทำได้ยาก
๒. มีข้อมูลที่มีผลเสียเผยแพร่อยู่ปริมาณมาก
๓. ไม่มีระบบจัดการข้อมูลที่ดี ทำให้การค้นหาคำกระทำไม่ได้ดีเท่าที่ควร
๔. เติบโตเร็วเกินไป
๕. ข้อมูลบางอย่างอาจไม่จริง ต้องดูให้ดีเสียก่อน อาจถูกหลอกลวง กลับกันหลังจากเพื่อน
๖. ถ้าเล่นอินเทอร์เน็ตมากเกินไปอาจเสียการเรียนได้
๗. ข้อมูลบางอย่างก็ไม่เหมาะกับเด็กๆ
๘. เป็นสถานที่ที่ใช้ติดต่อสื่อสาร เพื่อก่อเหตุร้าย เช่น การวางระเบิด หรือล่อลวงผู้อื่นไปกระทำชั่วเรา
๙. ทำให้เสียสุขภาพ เวลาที่ใช้อินเทอร์เน็ตเป็นเวลานานๆ โดยไม่ได้ขยับเคลื่อนไหว โรคติดอินเทอร์เน็ต
๑๐. โรคติดอินเทอร์เน็ต (Webaholic) เป็นอาการทางจิตประเภทหนึ่ง ซึ่งนักจิตวิทยาชื่อ Kimberly S Young ได้ศึกษาและวิเคราะห์ไว้ว่า บุคคลใดที่มีอาการดังต่อไปนี้ อย่างน้อย ๔ ประการ เป็นเวลาไม่น้อยกว่า ๑ ปี แสดงว่าเป็นอาการติดอินเทอร์เน็ต
๑๑. รู้สึกหมกมุ่นกับอินเทอร์เน็ต แม้ในเวลาที่ไม่ได้ต่อเข้าระบบอินเทอร์เน็ต
๑๒. มีความต้องการใช้อินเทอร์เน็ตเป็นเวลานานขึ้นเรื่อยๆ ไม่สามารถควบคุมการใช้อินเทอร์เน็ตได้
๑๓. หงุดหงิดเมื่อใช้อินเทอร์เน็ตน้อยลง หรือหยุดใช้
๑๔. คิดว่าเมื่อใช้อินเทอร์เน็ตแล้ว ทำให้ตนเองรู้สึกดีขึ้น
๑๕. ใช้อินเทอร์เน็ตในการหลีกเลี่ยงปัญหา

๑๖. หลอกคนในครอบครัว หรือเพื่อน เรื่องการใช้อินเทอร์เน็ตของตนเอง

๑๗. มีอาการผิดปกติเมื่อเลิกใช้อินเทอร์เน็ต เช่น หดหู่ ภาวะวุ่นวาย ซึ่งอาการดังกล่าว ถ้ามีมากกว่า ๔ ประการในช่วง ๑ ปี จะถือว่าเป็นอาการติดอินเทอร์เน็ต ซึ่งส่งผลกระทบต่อระบบร่างกาย ทั้งการกิน การขี้ถ่าย และกระทบต่อการเรียน สภาพสังคมของคนๆ นั้นต่อไป อาชญากรรมคอมพิวเตอร์ เทคโนโลยีที่ทันสมัย แม้จะช่วยอำนวยความสะดวกได้มากเพียงใดก็ตาม สิ่งที่ต้องยอมรับความจริงก็คือ เทคโนโลยีทุกอย่างมีจุดเด่นและข้อด้อยของตนทั้งสิ้น ทั้งที่มาจากตัวเทคโนโลยีเอง และมาจากปัญหาอื่นๆ เช่น บุคคลที่มีจุดประสงค์ร้าย ในโลก cyberspace อาชญากรรมคอมพิวเตอร์เป็นปัญหาหลักที่นับว่ายิ่งมีความรุนแรง เพิ่มมากขึ้น ประมาณกันว่ามีถึง ๒๓๐% ในช่วงปี ๒๐๐๒ และแหล่งที่เป็นจุดโจมตีมากที่สุดก็คือ อินเทอร์เน็ต นับว่ารุนแรงกว่าปัญหาไวรัสคอมพิวเตอร์เสียด้วยซ้ำ หน่วยงานทุกหน่วยงานที่นำไอทีมาใช้งาน จึงต้องตระหนักในปัญหานี้เป็นอย่างยิ่ง จำเป็นต้องลงทุนด้านบุคลากรที่มีความเชี่ยวชาญด้านการรักษาความปลอดภัย ระบบซอฟต์แวร์ ฮาร์ดแวร์ที่มีประสิทธิภาพ การวางแผน ติดตาม และประเมินผลที่ต้องกระทำอย่างสม่ำเสมอต่อเนื่อง แต่ไม่ว่าจะมีการป้องกันดีเพียงใด ปัญหาการโจมตีระบบคอมพิวเตอร์ก็มีอยู่เรื่อยๆ ทั้งนี้ระบบการโจมตีที่พบบ่อยๆ ได้แก่

๑๘. Hacker & Cracker อาชญากรที่ได้รับการยอมรับว่ามีผลกระทบต่อสังคมไอทีเป็นอย่างยิ่ง - บุคลากรในองค์กร หน่วยงานใดที่ไล่พนักงานออกจากงานอาจสร้างความไม่พึงพอใจให้กับพนักงานจนมาก่อปัญหาอาชญากรรมได้เช่นกัน

๑๙. Buffer overflow เป็นรูปแบบการโจมตีที่ง่ายที่สุด แต่ทำอันตรายให้กับระบบได้มากที่สุด โดยอาชญากรจะอาศัยช่องโหว่ของระบบปฏิบัติการ และขีดจำกัดของทรัพยากรระบบมาใช้ในการจู่โจม การส่งคำสั่งให้เครื่องแม่ข่ายเป็นปริมาณมากๆ ในเวลาเดียวกัน ซึ่งส่งผลให้เครื่องไม่สามารถรันงานได้ตามปกติ หน่วยความจำไม่เพียงพอ จนกระทั่งเกิดการแฮกซ์ของระบบ เช่นการสร้างฟอร์มรับส่งเมลที่ไม่ได้ป้องกัน ผู้ไม่ประสงค์อาจจะใช้ฟอร์มนั้นในการส่งข้อมูลกระหน่ำระบบได้

๒๐. Backdoors นักพัฒนาเกือบทุกราย มักสร้างระบบ Backdoors เพื่อช่วยอำนวยความสะดวกในการทำงาน ซึ่งหากอาชญากรรู้เท่าทัน ก็สามารถใช้ประโยชน์จาก Backdoors นั้นได้เช่นกัน

๒๑. CGI Script ภาษาคอมพิวเตอร์ที่นิยมมากในการพัฒนาเว็บเซิร์ฟวิส มักเป็นช่องโหว่รุนแรงอีกทางหนึ่งได้เช่นกัน

๒๒. Hidden HTML การสร้างฟอร์มด้วยภาษา HTML และสร้างฟิลด์เก็บรหัสแบบ Hidden ย่อมเป็นช่องทางที่อำนวยความสะดวกให้กับอาชญากรได้เป็นอย่างดี โดยการเปิดดูรหัสคำสั่ง (Source Code) ก็สามารถตรวจสอบและนำมาใช้งานได้ทันที

๒๓. Failing to Update การประกาศจุดอ่อนของซอฟต์แวร์ เพื่อให้ผู้ใช้นำไปปรับปรุงเป็นทางหนึ่งที่อาชญากร นำไปโจมตีระบบที่ใช้ซอฟต์แวร์นั้นๆ ได้เช่นกัน เพราะกว่าที่เจ้าของเว็บไซต์ หรือระบบ จะทำการปรับปรุง (Updated) ซอฟต์แวร์ที่มีช่องโหว่นั้น ก็สายเกินไปเสียแล้ว

๒๔. Illegal Browsing ธุรกรรมทางอินเทอร์เน็ต ย่อมหนีไม่พ้นการส่งค่าผ่านทางบราวเซอร์ แม้กระทั่งรหัสผ่านต่างๆ ซึ่งบราวเซอร์บางรุ่น หรือรุ่นเก่าๆ ย่อมไม่มีความสามารถในการเข้ารหัส หรือป้องกันการเรียกดูข้อมูล นี่ก็เป็นอีกจุดอ่อนของธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์ได้เช่นกัน

๒๕. Malicious scripts จะมีการเขียนโปรแกรมไว้ในเว็บไซต์ แล้วผู้ใช้เรียกเว็บไซต์ดูบนเครื่องของตน อย่างมั่นใจหรือไม่เจอปัญหาอะไร อาชญากรอาจจะเขียนโปรแกรมแฝงในเอกสารเว็บ เมื่อถูกเรียก โปรแกรมนั้นจะถูกดึงไปประมวลผลฝั่งไคลน์เอนต์ และทำงานตามที่กำหนดไว้อย่างง่ายดาย โดยที่ผู้ใช้จะไม่ทราบว่าตนเองเป็นผู้ส่งรันโปรแกรมนั่นเอง

๒๖. Poison cookies ขนมหวานอิเล็กทรอนิกส์ ที่เก็บข้อมูลต่างๆ ตามแต่จะกำหนด จะถูกเรียกทำงานทันทีเมื่อมีการเรียกดูเว็บไซต์ที่บรรจุคุกกี้ขึ้นนี้ และไม่ยากอีกเช่นกันที่จะเขียนโปรแกรมแฝงอีกขึ้น ให้ส่งคุกกี้ที่บันทึกข้อมูลต่างๆ ของผู้ใช้ส่งกลับไปยังอาชญากร

๒๗. ไวรัสมัลแวร์ ภัยร้ายสำหรับหน่วยงานที่ใช้ไอทีตั้งแต่เริ่มแรก และดำรงอยู่อย่างอมตะตลอดกาล ในปี 2001 พบว่าไวรัส Nimda ได้สร้างความเสียหายได้สูงสุด เป็นมูลค่าถึง ๒๕,๔๐๐ ล้านบาท ในทั่วโลก ตามด้วย Code Red, Sircam, LoveBug, Melissa ตามลำดับที่ไม่หย่อนกว่ากัน ปัญหาของโลกไอที มีหลากหลายมาก การทำนายผลกระทบที่มีข้อมูลอ้างอิงอย่างพอเพียง การมีทีมงานที่มีประสิทธิภาพ การวางแผน ติดตาม ประเมินผลอย่างสม่ำเสมอ คงจะช่วยให้รอดพ้นปัญหานี้ได้บ้าง

๒.๗ งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

สุทธนู ศรีไสย และคณะ^๑ ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การประเมินประสิทธิภาพการใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ และคอมพิวเตอร์เพื่อการศึกษาในสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน โดยมีจุดมุ่งหมายหลัก ๓ ประการคือ ๑) เพื่อศึกษาสถานภาพปัจจุบันของการใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์เพื่อการศึกษาในสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน ๒) เพื่อประเมินประสิทธิภาพในด้านผลผลิต ผลลัพธ์ รวมทั้งสภาพปัญหาและอุปสรรคในการใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์เพื่อการศึกษาขั้นพื้นฐาน และ ๓) เพื่อจัดทำข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย และมาตรการเพื่อส่งเสริมและพัฒนาการใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์เพื่อการศึกษา ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้ ๑. ประสิทธิภาพการใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์เพื่อการศึกษาในสถานศึกษาขั้นพื้นฐานในภาพรวมของประเทศอยู่ในระดับค่อนข้างต่ำ (๕๑.๒๒%) เมื่อเปรียบเทียบกับเกณฑ์ที่ตั้งไว้ และเมื่อพิจารณาในแต่ละรายด้านพบว่า รายด้านที่อยู่ในระดับต้องปรับปรุง ๒ อันดับแรกคือ ด้านบุคลากร (๓๓.๓๖%) และด้านบริหารจัดการ (๔๔.๑๘%) ๒.สถานศึกษาขั้นพื้นฐานในเขตกรุงเทพมหานคร (๖๘.๑๑%) เขตภาคเหนือ (๖๐.๑๘%) และเขตภาคกลาง (๕๖.๙๓%) มีประสิทธิภาพการใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อการศึกษาโดดเด่นกว่าสถานศึกษาในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือ (๔๑.๒๖%) และเขตภาคใต้ (๓๔.๙๙%) โดยแต่ละสถานศึกษาในแต่ละภาคมีสิ่งที่จะต้องปรับปรุงอย่างเร่งด่วนคือ เขตกรุงเทพมหานคร สำหรับเขตภาคใต้ต้องปรับปรุงทุกด้านคือ ด้านบุคลากร ด้านงบประมาณ ด้านบริหารจัดการ และด้านวัสดุอุปกรณ์ (Hardware & Software) ตามลำดับ นอกจากนี้ยังมีการใช้สื่อคอมพิวเตอร์ให้เกิดประโยชน์สูงสุด ๕ อันดับแรก ได้แก่ ๑) จัดการเรียนการสอนในทุกระดับชั้น ๒) จัดโรงเรียนเป็นแหล่งเรียนรู้ด้าน ICT ของชุมชน ๓) จัดอบรมให้กับบุคลากรและประชาชนทั่วไป ๔) จัดนิทรรศการด้านสื่ออิเล็กทรอนิกส์หรือคอมพิวเตอร์ และ ๕) จัดการเรียนการสอนผ่านอินเทอร์เน็ต ๕. กิจกรรมการสอน ครูผู้สอนร้อยละ ๒๙.๐๓ จัดการเรียนการสอนโดยให้มีการค้นหาความรู้ทางอินเทอร์เน็ต โปรแกรมที่ผู้สอนถนัดมากที่สุดร้อยละ ๖๒.๕๘ คือ Microsoft-Word รายวิชาที่ใช้คอมพิวเตอร์มากที่สุด ๕ อันดับแรกได้แก่ คอมพิวเตอร์ วิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ ภาษาอังกฤษ และภาษาไทย ตามลำดับ สำหรับกิจกรรมที่ครูผู้สอนให้ทำมากที่สุด ๓ อันดับแรกได้แก่ พิมพ์รายงาน/เอกสาร/แบบฝึกหัด ค้นหาข้อมูลทางอินเทอร์เน็ต และวาดภาพ/สร้างตาราง/กราฟฟิค ตามลำดับ ๖) กิจกรรมการเรียน นักเรียน มีคอมพิวเตอร์ใช้ที่บ้าน และสามารถเชื่อมต่อ

^๑ สุทธนู ศรีไสย และคณะ, การประเมินประสิทธิภาพการใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ และคอมพิวเตอร์เพื่อการศึกษาในสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน, (กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ๒๕๔๗), บทคัดย่อ.

อินเทอร์เน็ตได้เอง โดยเฉลี่ยนักเรียนจะใช้คอมพิวเตอร์ประมาณ ๒ ครั้งต่อสัปดาห์ โปรแกรมที่ใช้มากที่สุด ๓ อันดับแรก คือ Microsoft-Word, Microsoft-Excel, และ PowerPoint ตามลำดับ สำหรับรายวิชาที่นักเรียนใช้ประโยชน์จากคอมพิวเตอร์มากที่สุด ๕ อันดับแรกคือ วิทยาศาสตร์ ภาษาอังกฤษ คณิตศาสตร์ ศิลปะ และสังคมศึกษา ตามลำดับ ส่วนกิจกรรมที่ใช้มากที่สุด ๓ อันดับแรก คือพิมพ์รายงาน เล่นเกมและวาดภาพ ตามลำดับ ๗). ปัญหาและอุปสรรคสำคัญในการใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์เพื่อการศึกษาในสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน คือ คอมพิวเตอร์มีไม่เพียงพอกับผู้เรียน คอมพิวเตอร์ล้าสมัย ความเร็วต่ำ ขาดครูผู้สอนที่มีความรู้ความสามารถ ไม่มีงบประมาณเพียงพอ ไม่มีการสร้างเครือข่ายระหว่างสถานศึกษา และไม่มี Software ใหม่ ๆ

มนชัย ศรีเพชรนัย^๑ ได้ศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการใช้สื่ออินเทอร์เน็ตของกลุ่มวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาลักษณะการใช้สื่ออินเทอร์เน็ต พฤติกรรมการเปิดรับสื่ออินเทอร์เน็ต และปัจจัยที่มีผลทำให้เกิดการเปิดรับสื่ออินเทอร์เน็ตของกลุ่มวัยรุ่นอายุ ๑๕-๑๙ ปี ในเขตกรุงเทพมหานคร ผลการศึกษาพบว่ากลุ่มที่ใช้ส่วนใหญ่เป็นเพศชายที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย มีทักษะการใช้ภาษาอังกฤษในระดับพอใช้ สถานที่ใช้อินเทอร์เน็ตทั้งวันธรรมดาและวันหยุดคือที่บ้าน โดยช่วยเวลาที่ใช้อินเทอร์เน็ตมากที่สุดในวันธรรมดา คือ ๑๘.๐๑-๒๑.๐๐ น. และช่วงเวลาที่ใช้อินเทอร์เน็ตมากที่สุดในวันหยุด คือ ๒๑.๐๑-๒๔.๐๐ น. บริการที่ใช้มากที่สุดตามลำดับ คือ การสืบค้นแบบเครือข่ายเวิลด์ไวด์เว็บ จดหมายอิเล็กทรอนิกส์ และการสนทนาผ่านเครือข่าย เว็บไซต์ที่กลุ่มผู้ใช้ชอบมากที่สุด คือ www.google.com ส่วนพฤติกรรมการรับข่าวสารจากอินเทอร์เน็ตมีการใช้อินเทอร์เน็ต ๑ – ๓ ครั้งต่อสัปดาห์ โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อสนทนากับบุคคลอื่น แหล่งข้อมูลในการรับข้อมูลจากอินเทอร์เน็ตคือ จากสื่อมวลชน เพื่อนและพ่อแม่

วสันต์ รัตติวิทวิทย์^๒ ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความสามารถในการสื่อสารระดับองค์กรของบริษัทยูนิแมเทคโนโลยี จำกัด การวิจัยครั้งนี้มีความมุ่งหมายเพื่อศึกษาถึงปัจจัยส่วนบุคคลที่มีผลต่อพฤติกรรมและปัญหาความสามารถในการสื่อสารระดับองค์กรของบริษัท ผลการวิจัย พบว่า พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของพนักงานบริษัทโดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง ปัญหาที่พบจากการใช้อินเทอร์เน็ตของพนักงานบริษัท โดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง

^๑ มนชัย ศรีเพชรนัย, ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการใช้สื่ออินเทอร์เน็ตของกลุ่มวัยรุ่นในเขตกรุงเทพฯ, (กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, ๒๕๔๗), บทคัดย่อ.

^๒ วสันต์ รัตติวิทวิทย์, การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความสามารถในการสื่อสารระดับองค์กรของบริษัทยูนิแมเทคโนโลยี จำกัด, (กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, ๒๕๔๘), บทคัดย่อ

ความสามารถในการสื่อสารด้านความรู้เชิงกลยุทธ์ทางการสื่อสารของบริษัทโดยรวมอยู่ในระดับสูง
ความสามารถในการสื่อสารด้านศักยภาพทางการสื่อสารของบริษัท โดยรวมอยู่ในระดับสูง ปัจจัย
ส่วนบุคคล เพศ อายุ ระดับการศึกษา อาชีพ และระดับตำแหน่งของพนักงานมีผลต่อพฤติกรรม
การใช้อินเทอร์เน็ตโดยรวม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๑ ปัจจัยส่วนบุคคล เพศ อายุ
ระดับการศึกษา อาชีพ และระดับตำแหน่งของพนักงานมีผลต่อปัญหาการใช้อินเทอร์เน็ตโดยรวม
อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๑ พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของพนักงานมีความสัมพันธ์
กับความสามารถในการสื่อสารระดับองค์กรทั้งทางด้านความรู้เชิงกลยุทธ์ทางการสื่อสารและ
ศักยภาพทางการสื่อสารอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๑ และปัญหาการใช้อินเทอร์เน็ตของ
พนักงานมีความสัมพันธ์กับความสามารถในการสื่อสารระดับองค์กรทั้งทางด้านความรู้เชิงกลยุทธ์
ทางการสื่อสารและศักยภาพทางการสื่อสาร อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๑ ข้อเสนอแนะ
จากพนักงานต้องการให้มีบริการโปรแกรมหรือซอฟต์แวร์ต่าง ๆ เพิ่มเติมจากที่มีอยู่ในปัจจุบันและ
การปรับปรุงหรือแก้ไขปัญหาจากการใช้อินเทอร์เน็ต ต้องการให้มีการปรับปรุงเรื่องความเร็วในการ
เข้าถึงข้อมูล การปรับปรุงข้อมูลให้ทันสมัยอยู่เสมอ

ศิริณี ลิ้มปิติลาทอง^๑ ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง พฤติกรรมและปัญหาการสืบค้นข้อมูลผ่าน
เครือข่ายอินเทอร์เน็ตของนิสิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร เพื่อศึกษา
ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยส่วนบุคคลกับพฤติกรรมการสืบค้นข้อมูลผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต และ
การศึกษาปัญหาในการสืบค้นข้อมูลผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตของนิสิตมหาวิทยาลัย
ศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร ผลการวิเคราะห์ข้อมูลส่วนบุคคล พบว่า นิสิตที่ทำการสืบค้นข้อมูล
ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง ศึกษาในระดับชั้นปีที่ ๒ คณะวิทยาศาสตร์ มี
เครื่องคอมพิวเตอร์ที่บ้าน เครื่องคอมพิวเตอร์ที่บ้านสามารถต่ออินเทอร์เน็ตได้และใช้อินเทอร์เน็ต
มากกว่า ๔ ปี พฤติกรรมในการใช้อินเทอร์เน็ตในการสืบค้นข้อมูลผ่านระบบเครือข่าย
อินเทอร์เน็ต พบว่าส่วนใหญ่ ค้นข้อมูล ๑ – ๒ ครั้งต่อสัปดาห์ ช่วยเวลาที่ใช้คือ ๑๔.๐๑-๒๑.๐๐ น.
ระยะเวลาที่ใช้ในการสืบค้น คือ ๑ – ๒ ชั่วโมง สืบค้นที่บ้านเป็นส่วนใหญ่ ข้อมูลที่ต้องการค้นหา
เป็นข้อความและภาพทางด้านข้อมูลทั่วไป ค้นหาจาก www.google.co.th และวิธีที่ใช้ในการ
สืบค้นข้อมูลคือการค้นหาโดยใช้คำค้นหา (Keyword/Search engine) ปัญหาในการสืบค้นข้อมูล
ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ปัญหาด้านทักษะในการสืบค้น ข้อมูลมีปัญหาอยู่ในระดับปาน

^๑ ศิริณี ลิ้มปิติลาทอง, พฤติกรรมและปัญหาการสืบค้นข้อมูลผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต
ของนิสิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, (กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ,
๒๕๔๔), บทคัดย่อ.

กลาง ปัญหาด้านข้อมูลอยู่ในระดับปานกลาง และปัญหาด้านเทคนิคคอมพิวเตอร์ปัญหายุ่งยากในระดับน้อยมาก ผลการทดสอบสมมุติฐาน พบว่า เพศ มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการสืบค้นข้อมูลผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตโดยจำแนกตามช่วงเวลาใน ๑ วัน ที่ทำการสืบค้น และประเภทของข้อมูล อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๕ ระดับชั้นปีมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการสืบค้นข้อมูลผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตโดยจำแนกตามช่วงเวลาใน ๑ วัน ที่ทำการสืบค้น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๑ นิสิตที่มีเพศต่างกัน มีปัญหาในการสืบค้นข้อมูลผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๕ นิสิตที่มีระดับชั้นปีที่ต่างกัน มีปัญหาในการสืบค้นข้อมูลผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตทางด้านข้อมูลแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๕ โดยระดับชั้นปีที่ ๑ มีปัญหาในการสืบค้นข้อมูลผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตทางด้านข้อมูล มากกว่าระดับชั้นปีที่ ๒ และระดับชั้นปีที่ ๒ มีปัญหาในการสืบค้นข้อมูลผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตทางด้านข้อมูล มากกว่าระดับชั้นปีที่ ๔ นิสิตที่มีระดับชั้นปีที่ต่างกัน มีปัญหาในการสืบค้นข้อมูลผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตทางด้านทักษะในการสืบค้น และด้านเทคนิคคอมพิวเตอร์ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๕ นิสิตที่มีคณะต่างกัน มีปัญหาในการสืบค้นข้อมูลผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๕ และนิสิตที่มีเครื่องคอมพิวเตอร์กับนิสิตที่ไม่มีเครื่องคอมพิวเตอร์ มีปัญหาในการสืบค้นข้อมูลผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๕

อรรธยา เลวจันทร์^๑ ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของ นักศึกษาปริญญาตรีและนักศึกษาปริญญาโทในเขตกรุงเทพมหานคร ซึ่งมีกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด ๔๐๐ คน โดยใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า กลุ่มตัวอย่างของนักศึกษาปริญญาตรีและนักศึกษาปริญญาโท โดยส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง และมีอายุ ๒๐-๒๔ ปี โดยมีสาเหตุที่ใช้อินเทอร์เน็ต เพื่อการศึกษาหาข้อมูลมากที่สุด มีการใช้อินเทอร์เน็ต ที่บ้าน / ที่พักอาศัยมากที่สุด และใช้อินเทอร์เน็ตในช่วงเวลา ๒๐.๐๑-๒๔.๐๐ น. มากที่สุด มีความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ตเฉลี่ยเท่ากับ ๔.๔๕ ต่อสัปดาห์ และใช้อินเทอร์เน็ตเฉลี่ยเท่ากับ ๒.๘๙ ชั่วโมงต่อครั้ง มีประสบการณ์การใช้คอมพิวเตอร์เฉลี่ย ๓.๒๕ ปี และมีประสบการณ์การใช้อินเทอร์เน็ตเฉลี่ย ๒.๔๑ ปี ผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นของนักศึกษาปริญญาตรีและปริญญาโท

^๑ อรรธยา เลวจันทร์, ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของนักศึกษาปริญญาตรี และนักศึกษาปริญญาโทในเขตกรุงเทพฯ, (กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, ๒๕๕๙), บทคัดย่อ.

เกี่ยวกับปัจจัยส่วนประสมการตลาดของอินเทอร์เน็ตโดยรวมอยู่ในระดับดี นักศึกษาปริญญาตรีและนักศึกษาปริญญาโทมีปัจจัยทางสังคม ค่านิยมและรูปแบบการดำรงชีวิตอยู่ในระดับสนับสนุนการใช้อินเทอร์เน็ต สำหรับการวิเคราะห์เปรียบเทียบปัจจัยส่วนบุคคลของนักศึกษาปริญญาตรีและนักศึกษาปริญญาโทในเขตกรุงเทพมหานครที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต พบว่า เพศและอายุที่แตกต่างกันของนักศึกษาปริญญาตรีและปริญญาโทในเขตกรุงเทพมหานครมีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตในข้อความถี่ในการใช้ต่อสัปดาห์และข้อระยะเวลาในการใช้ต่อครั้งแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .๐๕

สงค์ บุญปลูก^๑ ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง พฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการจัดการศึกษาของอาจารย์มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต ใช้วิธีการวิจัยแบบสำรวจ โดยใช้แบบสอบถามในการเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างที่เป็นอาจารย์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต เพื่อศึกษาถึงพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการจัดการศึกษา และเปรียบเทียบความแตกต่างของพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ผลการศึกษาค้นคว้า พบว่า พฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการจัดการศึกษา 5 ด้าน ในด้านการใช้คอมพิวเตอร์ช่วยสอน ด้านงานทะเบียน/งานสารบรรณ เป็นระบบที่นำเอาเทคโนโลยีสารสนเทศมาใช้ในการงานด้านเอกสารหรือจัดการเอกสาร การใช้คอมพิวเตอร์ในการศึกษาทางไกล โดยใช้วิธีถ่ายทอดเนื้อหาสาระ โดยไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ อินเทอร์เน็ต ด้านบริหาร เป็นการนำเอาเทคโนโลยีสารสนเทศมาใช้กับกิจกรรมการบริหารของสถาบันด้านห้องสมุด ห้องปฏิบัติการ เป็นการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศมาใช้ในการบริหารงานห้องสมุด และห้องปฏิบัติการโดยใช้ระบบคอมพิวเตอร์ในการสืบค้นข้อมูล เมื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการจัดการศึกษา ๕ ด้าน พบว่า มีพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่แตกต่างกันตามวุฒิการศึกษา ประเภทของอาจารย์ และคณะที่สังกัด อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๕

มารยาท ประเสริฐ^๒ ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง พฤติกรรมการเปิดรับสื่ออินเทอร์เน็ตของนักเรียนโรงเรียนมหิดลวิทยานุสรณ์ เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเปิดรับสื่ออินเทอร์เน็ต การใช้ประโยชน์ การเปิดรับเว็บไซต์ของนักเรียนโรงเรียนมหิดลวิทยานุสรณ์ ผลการศึกษา พบว่า นักเรียนของโรงเรียน

^๑ สงค์ บุญปลูก, พฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการจัดการศึกษาของอาจารย์มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต, (กรุงเทพมหานคร: คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต, ๒๕๔๙), บทคัดย่อ.

^๒ มารยาท ประเสริฐ, พฤติกรรมการเปิดรับสื่ออินเทอร์เน็ตของนักเรียนโรงเรียนมหิดลวิทยานุสรณ์, (กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, ๒๕๔๙), บทคัดย่อ.

มหิดลวิทยานุสรณ์ มีพฤติกรรมการเปิดรับข่าวสารผ่านสื่ออินเทอร์เน็ตทุกวัน หรืออย่างน้อย ๓-๕ วันต่อสัปดาห์ โดยสืบค้นเนื้อหาเกี่ยวกับความรู้ทางวิชาการและความบันเทิง วัตถุประสงค์ของการเปิดรับสื่ออินเทอร์เน็ต คือ การค้นหาข่าวสารเพื่อประกอบการเรียน การทำรายงาน และการทำโครงการ และเพื่อความบันเทิงหรือการผ่อนคลาย โดยผู้ใช้มีความพึงพอใจในการใช้สูง เพราะสามารถค้นหาข้อมูลได้ง่าย สะดวก และรวดเร็วตามความต้องการ ข้อมูลที่ได้มีความเชื่อถือสูง ทันสมัย มีความหลากหลาย นำไปใช้ประโยชน์ได้เต็มที่ เกิดพัฒนาการด้านการใช้ภาษาอังกฤษ และภาษาไทยได้ดีกว่าเดิม มีความชำนาญในการค้นหาข้อมูลข่าวสาร ทำให้มีพัฒนาการด้านการใช้อินเทอร์เน็ต ช่วยให้ประหยัดเวลาในการทำงาน สามารถเรียนรู้ด้วยตนเองมากขึ้น และมีอิสระในการศึกษาหาความรู้ ส่วนพฤติกรรมการเปิดรับเว็บไซต์ของโรงเรียนมหิดลวิทยานุสรณ์ นักเรียนใช้บริการจากหน้ากระดานข่าวมากที่สุด เพื่อดูข่าว ความเป็นไปของโรงเรียน ห้องเรียน รวมทั้งการดูเว็บไซต์วิชาที่ต้องศึกษาด้วยตนเองที่มีเกณฑ์ระบุเวลาที่ต้องเข้าไปศึกษาเพื่อเข้าไปโหลดการบ้าน หรือแบบฝึกหัด

ยุพา แสงทอง^๑ ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง พฤติกรรมการบริโภคสื่อสิ่งพิมพ์ สื่ออิเล็กทรอนิกส์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏหมู่บ้านจอมบึง ปีการศึกษา ๒๕๕๐ มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาและเปรียบเทียบพฤติกรรมการบริโภคสื่อสิ่งพิมพ์ สื่ออิเล็กทรอนิกส์ของนักศึกษา ความคิดเห็นของนักศึกษาที่มีต่อการส่งเสริมการบริโภคสื่อของมหาวิทยาลัย และปัญหาอุปสรรคในการบริโภคสื่อสิ่งพิมพ์ สื่ออิเล็กทรอนิกส์ ผลการวิจัย พบว่า นักศึกษาภาคปกติและภาคพิเศษ ระดับปริญญาตรี ประกาศนียบัตรบัณฑิตและปริญญาโท ซึ่งกำลังศึกษาอยู่ที่ศูนย์ให้การศึกษาภายในและภายนอกมหาวิทยาลัย มีพฤติกรรมการบริโภคสื่อสิ่งพิมพ์ประเภทหนังสือพิมพ์น้อยที่สุด รองลงมา ได้แก่ วารสาร นิตยสารและตำราเรียน โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อติดตามข่าวสารเหตุการณ์ สถานที่ที่ใช้บริโภคสื่อสิ่งพิมพ์ คือ ที่บ้าน โดยบริโภคสื่อสิ่งพิมพ์ทุกวัน ครั้งละประมาณ ๒๐-๓๐ นาที ด้านพฤติกรรมการบริโภคสื่ออิเล็กทรอนิกส์ พบว่า ส่วนใหญ่มีประสบการณ์ด้านการใช้อินเทอร์เน็ตและสื่ออิเล็กทรอนิกส์มากกว่า ๓ ปี อุปกรณ์ที่ใช้เป็นคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคลและโทรศัพท์มือถือ โดยบริโภคข้อมูลทางเวปไซด์ไว้เว็บ เพื่อการศึกษาค้นคว้าและติดตามข่าวสารเหตุการณ์ ใช้สถานที่ทำงานและที่บ้าน โดยใช้ครั้งละน้อยกว่า ๑ ชั่วโมง ความคิดเห็นของนักศึกษาที่มีต่อการส่งเสริมการบริโภคสื่อของมหาวิทยาลัย พบว่า อยู่ในระดับมากทุกด้าน เมื่อเปรียบเทียบความคิดเห็นของ

^๑ ยุพา แสงทอง, พฤติกรรมการบริโภคสื่อสิ่งพิมพ์ สื่ออิเล็กทรอนิกส์ของนักศึกษา

มหาวิทยาลัยราชภัฏหมู่บ้านจอมบึง ปีการศึกษา ๒๕๕๑, (ราชบุรี: มหาวิทยาลัยราชภัฏหมู่บ้านจอมบึง, ๒๕๕๑), บทคัดย่อ.

นักศึกษา จำแนกตามประเภทนักศึกษา ศูนย์ให้การศึกษาพบว่า ไม่แตกต่างกัน แต่เมื่อเปรียบเทียบตามระดับการศึกษา พบว่า แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๕ โดยนักศึกษาระดับปริญญาโทมีความคิดเห็นสูงกว่าระดับปริญญาตรีและประกาศนียบัตรบัณฑิต ด้านปัญหาอุปสรรคในการบริโภคสื่อสิ่งพิมพ์ สื่ออิเล็กทรอนิกส์ พบว่า นักศึกษาไม่มีเวลาและไม่มีเครื่องคอมพิวเตอร์เป็นของตนเอง

ประกายดาว^๑ ได้ทำศึกษาเรื่อง ศึกษาการสืบค้นวารสารในฐานข้อมูลในรูปแบบสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ของสำนักวิทยบริการ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างคู่มือการสืบค้นวารสารของสำนักวิทยบริการ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานีและสื่อในการสืบค้นวารสาร วิธีการดำเนินการคือ ศึกษาการสืบค้นวารสารจากฐานข้อมูล โดยศึกษาจากคู่มือระบบห้องสมุดอัตโนมัติในระบบการสืบค้นออนไลน์ ศึกษาความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับวารสารจากหนังสือที่เกี่ยวข้องกับวารสาร รวบรวมเอกสารที่เกี่ยวข้องกับวารสาร โดยรวบรวมข้อมูลที่ได้นำมาจัดเรียงเป็นรูปเล่ม สร้างสื่อในรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์ เกี่ยวกับการสืบค้นวารสารจัดทำเป็นแผ่น CD สรุปผลการศึกษา พบว่า ศึกษาการสืบค้นวารสารในฐานข้อมูลในรูปแบบสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ของสำนักวิทยบริการ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี มีวิธีการสืบค้นบทความจากวารสารได้หลายรูปแบบ ได้แก่ การสืบค้นจากวารสารใหม่ การสืบค้นจากบทความวารสาร และการสืบค้นบทความวารสารจาก Journal link สามารถแบ่งย่อยได้ ดังนี้ สืบค้นจากสืบค้นตามลำดับอักษร สืบค้นจากชื่อวารสาร สืบค้นจากเลข ISSN สืบค้นจากองค์กรหรือสถาบัน สืบค้นจากหัวเรื่อง และสืบค้นจากรหัส PIN

สิริพรรณ บัวศรี^๒ ได้ทำการวิจัยศึกษาวิจัย ผลของโปรแกรมส่งเสริมความรู้ เรื่องการบริโภคสื่อโทรทัศน์ที่มีต่อความรู้ และ ความสามารถ ในการบริโภคสื่อโทรทัศน์ ตามหลักแนวคิดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมความรู้และความสามารถในการบริโภคสื่อโทรทัศน์ในชีวิตประจำวันของนักเรียน ตามหลักแนวคิดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 การดำเนินการวิจัยมี 4 ขั้นตอน ได้แก่

^๑ ประกายดาว พิกุลศรี, ศึกษาการสืบค้นวารสารในฐานข้อมูลในรูปแบบสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ของสำนักวิทยบริการ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี, (อุบลราชธานี: มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี, ๒๕๕๐), บทคัดย่อ.

^๒ สิริพรรณ บัวศรี, ผลของโปรแกรมส่งเสริมความรู้ เรื่องการบริโภคสื่อโทรทัศน์ที่มีต่อความรู้ และ ความสามารถ ในการบริโภคสื่อโทรทัศน์ ตามหลักแนวคิดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖, (เชียงราย: สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาเขต ๑ เชียงราย, ๒๕๕๑), บทคัดย่อ.

๑) การศึกษาข้อมูลพื้นฐาน ๒) การสร้างโปรแกรมส่งเสริมความรู้เรื่องการบริโภคสื่อโทรทัศน์ ตามหลักแนวคิดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ ๓) การดำเนินการทดลองใช้โปรแกรม และ ๔) การปรับปรุงแก้ไขโปรแกรม ผลการวิจัยพบว่า ๑) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ ที่ผ่านโปรแกรมส่งเสริมความรู้เรื่องการบริโภคสื่อโทรทัศน์ มีค่าเฉลี่ยของคะแนนความรู้เรื่องการบริโภคสื่อโทรทัศน์ สูงกว่าก่อนเข้าร่วมโปรแกรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๕ ๒) หลังเข้าร่วมโปรแกรมนักเรียนมีความรู้เรื่องการบริโภคสื่อโทรทัศน์สูงกว่าเกณฑ์ประเมินที่ ๗๕ % อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๕ ๓) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ ที่ผ่านโปรแกรมส่งเสริมความรู้เรื่องการบริโภคสื่อโทรทัศน์ มีค่าเฉลี่ยของคะแนนความสามารถเรื่องการบริโภคสื่อโทรทัศน์ สูงกว่าก่อนเข้าร่วมโปรแกรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๕

เจณิภา คงอิม^๑ ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง พฤติกรรมการใช้บริการอินเทอร์เน็ตของเยาวชน โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาระดับพฤติกรรมในการใช้บริการอินเทอร์เน็ต ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างสถานภาพของเยาวชนจากการใช้อินเทอร์เน็ตของเยาวชนและเพื่อสรุปปัญหาที่เกิดขึ้นกับเยาวชนจากการใช้อินเทอร์เน็ต ผลการศึกษวิจัย พบว่า เยาวชนที่ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง มีอายุอยู่ในช่วง ๑๔-๑๖ ปี กำลังศึกษาระดับมัธยมศึกษาชั้นปลาย (ม.๔-ม.๖) หรือ ปวส. อาศัยอยู่กับพ่อแม่ ผู้ปกครอง ประกอบอาชีพอิสระ และเยาวชนส่วนใหญ่มีพฤติกรรมการใช้บริการอินเทอร์เน็ต คือ ไปใช้บริการสัปดาห์ละ ๒-๓ ครั้ง ใช้บริการในวันอาทิตย์ ระยะเวลา ๓ ชั่วโมงต่อครั้ง ในช่วงกลางวัน โดยเลือกเล่นเกมออนไลน์ ในการเริ่มใช้ครั้งแรกไม่มีใครแนะนำไปใช้ด้วยตนเอง มีค่าใช้จ่าย ๒๐-๔๐ บาทต่อครั้ง เลือกใช้บริการร้านอยู่ใกล้บ้าน และเพื่อนเป็นผู้ที่มีอิทธิพลต่อการเลือกใช้บริการอินเทอร์เน็ต ส่วนใหญ่ใช้อินเทอร์เน็ตให้เกิดความเพลิดเพลินในเวลาเหงา และช่วยคลายเครียด รองลงมาคือการติดตามข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ เช่น กีฬา บันเทิง การเมือง การหาข้อมูล และความรู้ทั่วโลกในทางสร้างสรรค์ การพัฒนาตนเองทางด้านการศึกษาให้ดีขึ้น การศึกษาค้นคว้าข้อมูล และเพื่อการติดต่อสื่อสาร ติดตามข่าวสารโลกที่เปลี่ยนแปลงไปทุกวันตามเทคโนโลยีเพื่อนำมาปรับใช้ในการพัฒนาตนเอง เล่นเกมสื่ทางอินเทอร์เน็ตเพื่อคลายเครียด สนุกสนาน ส่งรายงานและการบ้านให้ครู อาจารย์ทางอีเมล สัมผัสเมลเพื่อความรวดเร็วในการรับส่งจดหมายและประหยัดค่าใช้จ่าย ใช้อินเทอร์เน็ตในการหาข้อมูลเพื่อหางานสร้างรายได้ ชอบเกมที่เน้นการฆ่ากันต่อสู้กันอย่างรุนแรง เช่น เกมในสนามรบ และมีความคุ้นเคยกับอาวุธสงครามต่าง ๆ ในเกม ผลการทดสอบสมมุติฐาน พบว่า สถานภาพของเยาวชน ได้แก่ เพศ อายุ ระดับ

^๑ เจณิภา คงอิม, พฤติกรรมการใช้บริการอินเทอร์เน็ตของเยาวชน, (กรุงเทพมหานคร: วิทยาลัยราชพฤกษ์, ๒๕๕๒), บทคัดย่อ.

การศึกษา สถานภาพครอบครัว และอาชีพผู้ปกครอง มีความสัมพันธ์ต่อพฤติกรรมในการใช้บริการอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๕

จากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังกล่าว เป็นผลการดำเนินงานศึกษาวิจัยที่เกี่ยวกับการใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในสถานศึกษาในส่วนต่าง ๆ เพื่อนำผลที่ได้มาพัฒนาปรับปรุงสถาบันการศึกษา รวมไปถึงการใช้สื่อเทคโนโลยีทางการศึกษา ทักษะการใช้ความชำนาญในการใช้ การพัฒนาสื่อ และรูปแบบในการใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ รวมไปถึงบทบาทของสื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่นำมาใช้ในการพัฒนาการจัดการศึกษาในสถานศึกษาได้อย่างรวดเร็วและเหมาะสม ซึ่งได้แก่ การศึกษาด้านการให้บริการจากอินเทอร์เน็ตในรูปแบบต่าง ๆ ลักษณะของบริการที่ใช้จากอินเทอร์เน็ต ประโยชน์ที่ได้จากการใช้บริการอินเทอร์เน็ต ปัญหาอุปสรรคจากการใช้ รวมไปถึงทักษะการใช้