

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา
กลุ่มหนองยายพิมพ์ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาบุรีรัมย์ เขต 3 ในครั้งนี้
ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ซึ่งประกอบด้วยสาระสำคัญตามลำดับ ดังนี้

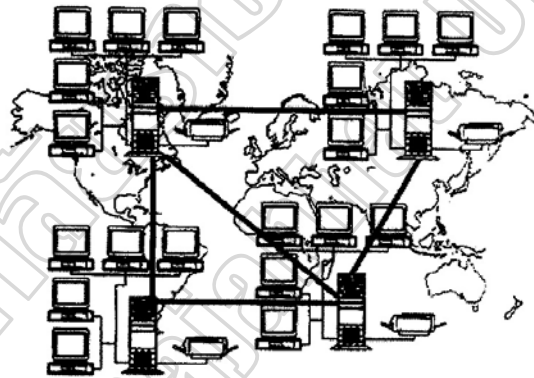
1. อินเทอร์เน็ต
 - 1.1 ความหมายของอินเทอร์เน็ต
 - 1.2 ความเป็นมาของอินเทอร์เน็ต
 - 1.3 หน้าที่และความสำคัญของอินเทอร์เน็ต
 - 1.4 อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย
 - 1.5 การติดตั้งและการใช้งาน
 - 1.6 ประโยชน์ของอินเทอร์เน็ต
 - 1.7 โทษของอินเทอร์เน็ต
2. พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต
 - 2.1 ความหมายของพฤติกรรม
 - 2.2 ลักษณะของพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต
 - 2.2.1 ด้านการบริหารเวลา
 - 2.2.2 ด้านการรับรู้
 - 2.2.3 ด้านสัมพันธภาพในครอบครัว
 - 2.2.4 ด้านสภาพแวดล้อมทางสังคม
 - 2.3 โรคติดอินเทอร์เน็ต
 - 2.4 แนวทางป้องกันและแก้ไขโรคติดอินเทอร์เน็ต
3. บทบาทของอินเทอร์เน็ตเพื่อการศึกษา
 - 3.1 การเข้าถึงแหล่งเรียนรู้
 - 3.2 อินเทอร์เน็ตกับบทบาทการเรียนการสอนของครูและนักเรียน
4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
 - 4.1 งานวิจัยในประเทศ
 - 4.2 งานวิจัยต่างประเทศ

อินเทอร์เน็ต

“อินเทอร์เน็ต” มาจากคำว่า International Network เป็นเครือข่ายของการสื่อสารข้อมูลขนาดใหญ่ อันประกอบด้วยเครือข่ายคอมพิวเตอร์จำนวนมาก เชื่อมโยงแหล่งข้อมูลจากองค์กรต่าง ๆ ทั่วโลกเข้าด้วยกัน ซึ่งอินเทอร์เน็ตที่ใช้อยู่ในปัจจุบันนี้ ดังรายละเอียดต่อไปนี้ (จักรนาท นาคทอง. 2548 : 20)

ความหมายของอินเทอร์เน็ต

อินเทอร์เน็ต (Internet) คือ เครือข่ายของคอมพิวเตอร์ขนาดใหญ่ที่เชื่อมโยงเครือข่ายคอมพิวเตอร์ทั่วโลกเข้าด้วยกัน โดยอาศัยเครือข่ายโทรคมนาคมเป็นตัวเชื่อมเครือข่าย ภายใต้มาตรฐานการเชื่อมโยงด้วยโปรโตคอลเดียวกันคือ TCP/IP (Transmission Control Protocol / Internet Protocol) เพื่อให้คอมพิวเตอร์ทุกเครื่องในอินเทอร์เน็ตสามารถสื่อสารระหว่างกันได้ นับว่าเป็นเครือข่ายที่กว้างขวางที่สุดในปัจจุบัน เนื่องจากมีผู้นิยมใช้โปรโตคอลอินเทอร์เน็ตจากทั่วโลกมากที่สุด ดังภาพประกอบ 1 (จักรนาท นาคทอง. 2548 : 21)



ภาพประกอบ 1 มาตรฐานการเชื่อมโยงโปรโตคอลเดียวกัน TCP/IP (Transmission Control Protocol / Internet Protocol)

อินเทอร์เน็ตจึงมีรูปแบบคล้ายกับเครือข่ายคอมพิวเตอร์ระบบ WAN แต่มีโครงสร้างการทำงานที่แตกต่างมากพอสมควร เนื่องจากระบบ WAN เป็นเครือข่ายที่ถูกสร้างโดยองค์กร ๆ เดียวหรือกลุ่มองค์กร เพื่อวัตถุประสงค์ด้านใดด้านหนึ่ง และมีผู้ดูแลระบบที่รับผิดชอบแน่นอน แต่อินเทอร์เน็ตจะเป็นการเชื่อมโยงกันระหว่างคอมพิวเตอร์นับล้าน ๆ เครื่องแบบไม่ถาวรขึ้นอยู่กับเวลานั้น ๆ ว่าใครต้องการเข้าสู่ระบบอินเทอร์เน็ตบ้าง ใครจะติดต่อสื่อสารกับใครก็ได้ จึงทำให้ระบบอินเทอร์เน็ตไม่มีผู้ใดรับผิดชอบหรือดูแลทั้งระบบ (จักรนาท นาคทอง. 2548 : 21)

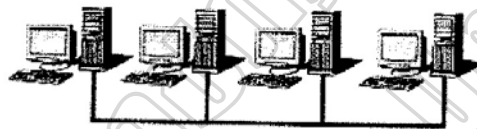
อินเทอร์เน็ต (Internet) คือ ระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ที่ใหญ่ที่สุดในโลก อินเทอร์เน็ต มักจะถูกเรียกสั้น ๆ ว่า "เดอะเน็ต" (The Net) บางครั้งก็หมายความรวมถึงทางด่วนข้อมูล (Information Superhighway) หรือ ไซเบอร์สเปซ (Cyberspace) ด้วย อินเทอร์เน็ตประกอบด้วย เครือข่ายคอมพิวเตอร์มากมายหลายพันเครือข่ายต่อเชื่อมโยงกันทั่วโลก เพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูล ข่าวสารกัน โดยแต่ละเครือข่าย (Network) จะถูกต่อย่อยรวมกันด้วยเครื่องคอมพิวเตอร์มากมาย รัฐบาลของแต่ละประเทศ บริษัทหรือองค์กรแต่ละองค์กร ที่อยู่เครือข่ายอินเทอร์เน็ตจะเป็น ผู้รับผิดชอบดูแลรักษาเครือข่ายของตนเอง และไม่มีองค์กรใดเป็นเจ้าของหรือควบคุมเครือข่าย อินเทอร์เน็ต รวมทั้งไม่มีการออกกฎข้อบังคับจากรัฐบาลใด มีแต่เพียงหลักข้อตกลงในการใช้เพียง เล็กน้อยเท่านั้น (มหาวิทยาลัยพายัพ, 2548 : 2)

อินเทอร์เน็ต เป็นกลุ่มเครือข่ายย่อยคอมพิวเตอร์ที่ต่อเชื่อมเข้าด้วยกันภายใต้มาตรฐาน การสื่อสาร (Protocol) เดียวกันอินเทอร์เน็ตเป็นเครือข่ายคอมพิวเตอร์ที่เชื่อมถึงกัน โดยใช้ โปรโตคอลทีซีพี หรือ ไอพี (TCP/IP) สมาชิกผู้ใช้อินเทอร์เน็ต จะมีที่อยู่อิเล็กทรอนิกส์ประจำตัว เพื่อใช้รับส่งจดหมายกับผู้อื่น ๆ ทั่วโลก หรือขอสนทนาแบบออนไลน์กับผู้อื่นด้วยการพิมพ์ ข้อความผ่านแป้นพิมพ์ ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตสามารถอ่านข่าวจากกระดานข่าว ซึ่งผู้ใช้อินเทอร์เน็ตทั่วโลกส่งมาและขอถ่ายโอนโปรแกรมจากศูนย์บริการเครือข่ายโดยไม่เสียค่าใช้จ่ายใด ๆ นอกจากนี้ ยังมีบริการค้นหาข้อมูลโดยขอเชื่อมต่อไปยังคอมพิวเตอร์ที่อาจอยู่ในต่างประเทศ อินเทอร์เน็ตเป็น บริการที่เปิดตลอด 24 ชั่วโมง ตามความต้องการ (สมนึก คีรีโต และคนอื่นๆ, 2540 : 1)

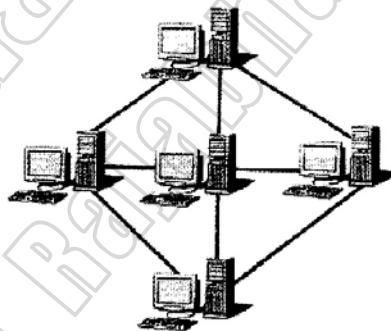
กล่าวโดยสรุป อินเทอร์เน็ต (Internet) นั้นย่อมาจากคำว่า "International Network" หรือ "Inter Connection Network" ซึ่งหมายถึง เครือข่ายคอมพิวเตอร์ขนาดใหญ่ที่เชื่อมโยง เครือข่ายคอมพิวเตอร์ทั่วโลกเข้าไว้ด้วยกัน เพื่อให้เกิดการสื่อสาร และการแลกเปลี่ยนข้อมูล ร่วมกัน โดยอาศัยตัวเชื่อมเครือข่ายภายใต้มาตรฐานการเชื่อมโยงเดียวกัน นั่นก็คือ TCP/IP Protocol ซึ่งเป็นข้อกำหนดวิธีการติดต่อสื่อสารระหว่างคอมพิวเตอร์ในระบบเครือข่าย ซึ่ง โปรโตคอลนี้จะช่วยให้คอมพิวเตอร์ที่มีฮาร์ดแวร์ที่แตกต่างกันสามารถติดต่อถึงกันได้ การที่มี ระบบอินเทอร์เน็ต ทำให้สามารถเคลื่อนย้ายข่าวสารข้อมูลจากที่หนึ่งไปยังอีกที่หนึ่งได้ โดยไม่ จำกัระยะทาง ส่งข้อมูลได้หลายรูปแบบ ทั้งข้อความตัวหนังสือ ภาพ และเสียง โดยอาศัย เครือข่ายโทรคมนาคมเป็น ตัวเชื่อมต่อเครือข่ายอินเทอร์เน็ตนับเป็นอภิระบบเครือข่ายที่ยิ่งใหญ่ มาก มีเครื่องคอมพิวเตอร์หลายล้านเครื่องทั่วโลกเชื่อมต่อกับระบบ ทำให้คนในโลกทุกชาติ ทุกภาษาสามารถติดต่อสื่อสารกันได้ โดยไม่ต้องเดินทางไป โลกทั้งโลกเปรียบเสมือนเป็นบ้าน หนึ่งที่บ้านทุกคนในบ้านสามารถพูดคุยกันได้ตลอด 24 ชั่วโมง ประหยัดเวลา ค่าใช้จ่าย แต่เกิด ประโยชน์ต่อสังคมโลกปัจจุบันมาก

ความเป็นมาของอินเทอร์เน็ต

อินเทอร์เน็ตเป็นเทคโนโลยีสารสนเทศที่ถือกำเนิดเมื่อประมาณ 40 ปีที่แล้ว ถือกำเนิดขึ้นครั้งแรกในประเทศสหรัฐอเมริกา เมื่อ พ.ศ.2512 โดยองค์กรทางทหารของสหรัฐอเมริกา ชื่อว่า ยู.เอส.ดีเฟนซ์ ดีพาร์ตเมนต์ (U.S. Defence Department) เป็นผู้คิดค้นระบบขึ้นมา มีวัตถุประสงค์ คือ เพื่อให้มีระบบเครือข่ายที่ไม่มีวันตายแม้จะมีสงคราม ระบบการสื่อสารถูกทำลายหรือตัดขาด แต่ระบบเครือข่ายแบบนี้ยังทำงานได้ ซึ่งระบบดังกล่าวจะใช้วิธีการส่งข้อมูลในรูปแบบของคลื่นไมโครเวฟ ฝ่ายวิจัยขององค์กรจึงได้จัดตั้งระบบเน็ตเวิร์กขึ้นมา เรียกว่า ARPAnet ย่อมาจากคำว่า Advance Research Project Agency net ซึ่งประสบความสำเร็จและได้รับความนิยมในหมู่ของหน่วยงานทหาร องค์กร รัฐบาล และสถาบันการศึกษาต่างๆ เป็นอย่างมาก ดังภาพประกอบ 2 - 3 (จักรนัท นาคทอง. 2548 : 23)



ภาพประกอบ 2 ระบบเครือข่ายแบบเดิม



ภาพประกอบ 3 ระบบเครือข่ายแบบใหม่ที่ติดต่อกันได้อย่างอิสระ

การเชื่อมต่อในภาพแรกแบบเดิม ถ้าระบบเครือข่ายถูกตัดขาด ระบบก็จะเสียหายและทำให้การเชื่อมต่อขาดออกจากกัน แต่ในเครือข่ายแบบใหม่ แม้ว่าระบบเครือข่ายหนึ่งถูกตัดขาด เครื่องข่ายก็ยังดำเนินไปได้ไม่เสียหาย เพราะโดยตัวระบบก็หาช่องทางอื่นเชื่อมโยงกันจนได้ (สรพงษ์ อุณนาภิรักษ์. 2543 : 1-2)

ในระยะแรก เมื่อ ARPAnet ประสบความสำเร็จ ก็มืองค์กรมหาวิทยาลัยต่าง ๆ ให้ความสนใจเข้าร่วมในโครงข่ายมากขึ้น โดยเน้นการรับส่งจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Mail) ระหว่างกันเป็นหลัก ต่อมาก็ได้ขยายการบริการไปถึงการส่งแฟ้มข้อมูลข่าวสารและส่งข่าวสารความรู้ทั่วไป แต่ไม่ได้ใช้ในเชิงพาณิชย์ เน้นการให้บริการด้านวิชาการเป็นหลัก ปี พ.ศ. 2523 คนทั่วไปเริ่มสนใจอินเทอร์เน็ตมากขึ้น มีการนำอินเทอร์เน็ตมาใช้ในเชิงพาณิชย์ มีการทำธุรกิจบนอินเทอร์เน็ต บริษัท ห้างร้านต่าง ๆ เข้าร่วมเครือข่ายอินเทอร์เน็ตมากขึ้น (วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี. 2550 : 1)

หน้าที่และความสำคัญของอินเทอร์เน็ต

การสื่อสารในยุคปัจจุบันที่กล่าวขานกันว่า เป็นยุคไร้พรมแดนนั้น การที่ได้เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายจำนวนมาก ๆ ได้ในเวลาอันรวดเร็ว และใช้ต้นทุนในการลงทุนต่ำ เป็นสิ่งที่พึงปรารถนาของทุกหน่วยงาน และอินเทอร์เน็ตเป็นสื่อที่สามารถตอบสนองต่อความต้องการดังกล่าวได้ จึงเป็นความจำเป็นที่ทุกคนต้องให้ความสนใจและปรับตัวให้เข้ากับเทคโนโลยีใหม่นี้ เพื่อจะได้ใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดังกล่าวอย่างเต็มที่ อินเทอร์เน็ต ถือเป็นระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์สากลที่เชื่อมต่อเข้าด้วยกัน ภายใต้มาตรฐานการสื่อสารเดียวกัน เพื่อใช้เป็นเครื่องมือสื่อสารและสืบค้นสารสนเทศจากเครือข่ายต่าง ๆ ทั่วโลก ดังนั้น อินเทอร์เน็ตจึงเป็นแหล่งรวมสารสนเทศจากทุกมุมโลก ทุกสาขาวิชา ทุกด้าน ทั้งบันเทิงและวิชาการ ตลอดจนการประกอบธุรกิจต่าง ๆ (เจริญศรี ศรีสุรกาญจน์. 2538 : 3)

เหตุผลสำคัญที่ทำให้อินเทอร์เน็ตได้รับความนิยมแพร่หลาย คือ (พงษ์ระพี เตชพาหพงษ์. 2539 : 27)

1. การสื่อสารบนอินเทอร์เน็ต ไม่จำกัดระบบปฏิบัติการของเครื่องคอมพิวเตอร์ คอมพิวเตอร์ที่ต่างระบบปฏิบัติการกันก็สามารถติดต่อสื่อสารกันได้
2. อินเทอร์เน็ตไม่มีข้อจำกัดในเรื่องของระยะทาง ไม่ว่าจะอยู่ภายในอาคารเดียวกัน ห่างกันคนละทวีป ข้อมูลก็สามารถส่งผ่านถึงกันได้
3. อินเทอร์เน็ตไม่จำกัดรูปแบบของข้อมูล ซึ่งมีได้ทั้งข้อมูลที่เป็นข้อความอย่างเดียว หรืออาจมีภาพประกอบรวมไปถึงข้อมูลชนิดมัลติมีเดีย คือ มีทั้งภาพเคลื่อนไหวและมีเสียงประกอบด้วย คำอื่นที่ใช้ในความหมายเดียวกับอินเทอร์เน็ต คือ Information Superhighway และ Cyberspace

กล่าวโดยสรุป หน้าที่และความสำคัญของอินเทอร์เน็ต มีความสำคัญต่อผู้ใช้ในการติดต่อในด้านต่าง ๆ ทำให้อินเทอร์เน็ตได้รับความนิยมแพร่หลายอย่างมาก ซึ่งความสำคัญของอินเทอร์เน็ตสามารถทำให้สื่อสารไม่จำกัด ทั้งในเรื่องของระยะทาง ไม่จำกัดรูปแบบของข้อมูลทำให้ผู้ใช้ได้รับความสะดวกสบายเป็นอย่างยิ่ง

อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย

ประเทศไทยมีเครือข่ายที่เชื่อมต่อเข้าอินเทอร์เน็ต ตั้งแต่ พ.ศ. 2535 โดยความร่วมมือของ 3 สถาบัน คือจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ และสถาบันเทคโนโลยีแห่งเอเชีย (AIT) ในระยะแรกสถาบัน AIT ทำหน้าที่เป็น Gateway ที่เชื่อมต่อกับต่างประเทศ ต่อมาใน พ.ศ. 2535 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยจึงเปลี่ยนมาเป็น Gateway เพิ่มอีกแห่ง ส่วนศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์แห่งชาติ (NETTEC) ในช่วงต้นจะใช้ Gateway ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ต่อมาจึงแยกออกมาเชื่อมต่อเอง ใช้ชื่อว่า ไทยสาร โดยในช่วงต้น การให้บริการจะบริการจำกัดอยู่ในวงการศึกษาเท่านั้น ต่อมา พ.ศ. 2537 ได้มีการอนุญาตให้มีบริการเชิงพาณิชย์ขึ้นเริ่มโดยบริษัทเคเอสซี คอมเมอเชียล อินเทอร์เน็ต (โดยมหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ) และไทยสารของ NETTEC ต่อมาเปลี่ยนชื่อเป็นศูนย์บริการอินเทอร์เน็ตประเทศไทย ให้บริการทั้งในเชิงของการศึกษาวิจัยและเชิงพาณิชย์ ส่วนจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ยังคงให้บริการเฉพาะในวงการศึกษาและวิจัยเท่านั้น (เจริญศรี ศรีสุรกาญจน์, 2538 : 3)

การพัฒนาเครือข่ายในประเทศไทย ได้เริ่มต้นขึ้นตั้งแต่สมัยที่ประเทศยังไม่มีอุปกรณ์ขั้นพื้นฐานที่จำเป็นสำหรับการสร้างเครือข่ายคอมพิวเตอร์ได้เลย ความแพร่หลายของโทรศัพท์อยู่ในระดับต่ำ ความรู้ทางเทคโนโลยีด้านนี้ยังมีน้อย และคอมพิวเตอร์ก็ยังมีราคาแพงมาก แต่ถึงกระนั้นวิศวกรไทยจำนวนหนึ่ง ก็สามารถสร้างเครือข่ายคอมพิวเตอร์สำหรับวิชาการขึ้นมาได้ใน พ.ศ. 2529 โดยอาศัยเงินทุนจำนวนเล็กน้อย และความช่วยเหลือทางด้านเทคนิคจากประเทศออสเตรเลีย โดยเริ่มจากการใช้ซอฟต์แวร์ UUCP/IP ผ่านโปรโตคอล X.25 และต่อมาใน พ.ศ. 2525 จึงค่อย ๆ เปลี่ยนมาใช้โปรโตคอล TCP/IP สาเหตุหลักที่สามารถพัฒนาเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้อย่างเต็มที่ในยุคนั้นเป็นเพราะว่าเศรษฐกิจของไทยเจริญเติบโตเร็วมากในช่วง พ.ศ. 2533 นอกจากนั้นยังได้รับการสนับสนุนอย่างกว้างขวางจากทั้งทางภาคเอกชน และองค์กรต่างประเทศ ปัจจุบันการใช้อินเทอร์เน็ตได้รับความนิยมมากขึ้นในประเทศไทย โดยเฉพาะในกลุ่มคนรุ่นใหม่ โดยที่ไม่ได้เป็นเพียงเครื่องมือถ่ายทอดข้อมูลความรู้ของนักวิชาการเท่านั้น แต่ยังเป็นเครื่องมือสื่อสารและโอกาสในการประกอบธุรกิจขึ้นใหม่ของคนไทยทั่ว ๆ ไปอีกด้วย

(จักรนัท นาคทอง, 2548 : 25)

ขณะนี้เครือข่ายคอมพิวเตอร์วิชาการของไทยได้เจริญรุดหน้าไปมาก จนครอบคลุมเกือบทุกมหาวิทยาลัยและสถาบันวิจัยในประเทศแล้ว โรงเรียนและมหาวิทยาลัยจำนวนมากเริ่มหันมาใช้อินเทอร์เน็ตเป็นสื่อในการเรียนการสอน รัฐบาลเองยังมีแผนที่จะลงทุนพัฒนากิจการและบุคลากรด้านสารสนเทศ (Information Technology) โดยจะปรับปรุงและพัฒนาอุปกรณ์โทรคมนาคมพื้นฐานและระบบการศึกษาของชาติให้มีความสอดคล้องกับการใช้สื่อสารสนเทศมากขึ้น ปัจจุบันประเทศไทยมีบริษัทบริการอินเทอร์เน็ตทั้งหมด 16 ราย และมีความเร็วของวงจรมีเพิ่มขึ้น

อินเทอร์เน็ตทั้งหมดรวมกว่า 30 Mbps บริษัทใหญ่ 3 รายได้แก่ บริษัทอินเทอร์เน็ตประเทศไทย บริษัทเคเอสซี คอมเน็ต (KSC Comnet) และบริษัทล็อกอินโฟ (Loxinfo) อินเทอร์เน็ตประเทศไทย ซึ่งขณะนี้มีสถานภาพเป็นรัฐวิสาหกิจ ก่อตั้งขึ้นเมื่อ พ.ศ. 2538 โดยมีผู้ถือหุ้นหลักสามหน่วยงาน ได้แก่ การสื่อสารแห่งประเทศไทย องค์การโทรศัพท์แห่งประเทศไทยและสำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ (สวทช.) ซึ่งเป็นนิติบุคคลของเนคเทคโดยการสื่อสารแห่งประเทศไทย และองค์การโทรศัพท์แห่งประเทศไทย ถือหุ้นคนละ 33 % ส่วน สวทช. ถืออยู่ 34% และเนื่องจากเป็นครั้งแรกที่รัฐวิสาหกิจร่วมกันตั้งบริษัทเชิงพาณิชย์ขึ้น จึงต้องได้รับการอนุมัติจากคณะรัฐมนตรีเสียก่อน บริษัทอินเทอร์เน็ตประเทศไทยเริ่มให้บริการ โดยเช่าสายครั้งวงจรมหา 512 Kbps ไปยังบริษัท UUNET ซึ่งขณะนั้นนับว่าเป็นสายขนาดใหญ่ที่สุดในประเทศไทย อินเทอร์เน็ตประเทศไทยใช้ระบบคอมพิวเตอร์และรูปแบบการให้บริการเช่นเดียวกับบริการอินเทอร์เน็ตไทยสาร(Thaisarn Internet Service) (สิรินทร์ ปาลศรี และคนอื่นๆ. 2542 : 33)

การติดตั้งและการใช้งาน

ในการใช้งานอินเทอร์เน็ตจะต้องมีการติดตั้งโปรแกรมเพื่อให้ผู้ใช้งานได้ใช้งานบนอินเทอร์เน็ตได้อย่างสะดวก เช่น โปรแกรมเกี่ยวกับการรับส่งอีเมล โปรแกรมเกี่ยวกับเว็ลด์ ไซด์ เว็บ โปรแกรมเกี่ยวกับห้องสนทนา เป็นต้น

อีเมล (E - mail)

อีเมล คือ บริการจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (Electronic) มีความสามารถเหนือจดหมายแต่ส่งผ่านในเครือข่ายอินเทอร์เน็ตแทน การบริการบนอินเทอร์เน็ตตัวแรกที่พูดข้ามกันได้ก็คือ “จดหมายอิเล็กทรอนิกส์” หรือที่มักเรียกกันสั้น ๆ ว่า “อีเมล” (E-mail) ซึ่งย่อมาจากคำเต็มว่า Electronic Mail คือ การส่งข้อความจากคนหนึ่ง ไปยังอีกคนหนึ่งเหมือนกับการส่งจดหมายต่างกันที่ตรงที่การส่งอีเมลส่งผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์ แทนที่จะไปหย่อนลงตู้ไปรษณีย์แบบการส่งจดหมายปกติ จุดเด่นของการส่งอีเมลมีอยู่หลายอย่าง เช่น สามารถคิดไฟล์ไปกับตัวอีเมลก็ได้ ซึ่งไฟล์ที่ติดนั้นอาจจะเป็นไฟล์ภาพ ไฟล์โปรแกรมหรือไฟล์ข้อมูลก็ได้ ข้อดีอีกอย่างหนึ่งก็คือทันทีที่ส่งอีเมลไป มันจะวิ่งไปยังปลายทางทันที ไม่ว่าปลายทางจะอยู่ห่างจากต้นทางเพียงแค่นี้ก็เสไฟฟ้าหรือจะถึงครึ่งโลกก็ตาม จุดนี้ทำให้ผู้ที่ต้องติดต่อกับบุคคลอื่นในต่างประเทศ นิยมที่จะใช้การติดต่อผ่านอีเมล เนื่องจากว่าสะดวกรวดเร็วและมีประสิทธิภาพสูง ประหยัด มีนักวิเคราะห์หลายท่านคาดการณ์ว่าต่อไปนามบัตรของ นักรูทกิจทั้งหลายจะต้องมีที่อยู่อีเมลกันทุกคน ที่สำคัญยังสามารถแลกเปลี่ยนความรู้ต่าง ๆ ได้โดยผ่านทางอีเมล

ส่วนประกอบของอีเมล (E - mail) มีดังนี้ ชื่อและที่อยู่ของผู้รับ ชื่อและที่อยู่ของผู้ส่ง วันเวลา ต้นาถึงผู้อื่น หัวเรื่องจดหมาย การส่งอีเมลมักจะใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสาร และสามารถพิมพ์ภาษาไทยในตัวอีเมลได้เลย (พงษ์ระพี เศวตพาหงษ์. 2539 : 83-85)

เวิลด์ ไรด์ เว็บ (World Wide Web)

เวิลด์ ไรด์ เว็บ (World Wide Web) บริการข่าวสารทางหน้าเอกสารอินเทอร์เน็ต (เว็บเพจ) มีรูปแบบเหมือนกับสิ่งพิมพ์อื่น ๆ หรือเครือข่ายใยแมงมุม เหตุที่เรียกชื่อนี้เพราะว่าเป็นลักษณะของการเชื่อมโยงข้อมูล จากที่หนึ่งไปยังอีกที่หนึ่งเรื่อย ๆ เวิลด์ ไรด์ เว็บ เป็นบริการที่ได้รับความนิยมมากที่สุด แต่มีข้อดีคือตัวอักษรในเว็บเพจสามารถเชื่อมโยงไปยังเว็บเพจอื่น ๆ ได้ ทำให้การค้นหาข้อมูลทำได้โดยง่ายและยังสามารถเผยแพร่ข้อมูลได้ทั่วโลกทันทีในราคาถูก ในการเรียกดูเว็บไซต์ต้องอาศัยโปรแกรมเว็บเบราว์เซอร์ (Web Browser) ในการดูข้อมูล เว็บเบราว์เซอร์ที่ได้รับความนิยมใช้ในปัจจุบัน เช่น โปรแกรม Internet Explorer (IE) , Netscape Navigator สำหรับการใช้งานอินเทอร์เน็ตในลักษณะเวิลด์ ไรด์ เว็บ (World Wide Web) (พงษ์ระพี เดชพาพงษ์. 2539 : 133) ได้แก่

1. FTP (File Transfer Protocol) คือ บริการไฟล์ผ่านทางอินเทอร์เน็ต สามารถจะนำไฟล์มาจากอินเทอร์เน็ตได้โดยตรง ทำให้สามารถนำไฟล์เกมใหม่ ๆ หรือไฟล์รูปภาพจากที่ต่าง ๆ ทั่วโลกมายังคอมพิวเตอร์ของเราได้ทันที
2. กลุ่มข่าว (Newsgroup) คือแหล่งแลกเปลี่ยนข่าวสาร ผู้ที่มีคำถามจะฝากคำถามไว้ในกลุ่มข่าวและมีผู้ที่มีความรู้มาตอบคำถามให้
3. ค้นหาข้อมูล (Search Engine) เนื่องจากข้อมูลในอินเทอร์เน็ตมีมากมายจนยากที่จะค้นหา จึงต้องใช้ค้นหาข้อมูล (Search Engine) ช่วยค้นหาข้อมูล
4. โทรศัพท์และโทรภาพเทคโนโลยีในปัจจุบันทำให้เราสามารถพูดคุยผ่านอินเทอร์เน็ตสามารถใช้แทนโทรศัพท์แฟกซ์และโทรศัพท์ที่มีภาพได้โดยไม่ต้องเสียค่าบริการ
5. องค์กรของรัฐและหน่วยงานต่างๆ ปัจจุบันหน่วยงานของรัฐและหน่วยงานต่าง ๆ เปิดเว็บไซต์ขึ้นมาเพื่อบริการข้อมูลข่าวสารแก่ประชาชน
6. อินเทอร์เน็ตช้อปปิ้ง มีการบริการจ่ายเงินเป็นบัตรเครดิต โดยกรอกแบบฟอร์มในการซื้อสินค้า จากนั้นกรอกหมายเลขบัตรเครดิต ซึ่งจะมีวิธีการเลือกส่งสินค้า และจะมีการหักเงินในบัญชีธนาคารจากการกรอกหมายเลขบัตรเครดิต
7. เส้นทางท่องเที่ยว ถ้าอยากทราบข้อมูลเกี่ยวกับการเดินทาง แหล่งท่องเที่ยว ฯลฯ ก็มีบริการบนอินเทอร์เน็ต หาข้อมูลการท่องเที่ยวผ่านเครือข่ายทำได้อย่างสะดวก และที่สำคัญสามารถทราบข้อมูลท่องเที่ยวในต่างแดนได้อย่างทันท่วงทีที่มีการปรับเปลี่ยน และสามารถสืบค้นข้อมูลถึงลงไปถึงเกี่ยวกับประเทศ ประชากร ฯลฯ มาเป็นวิทยาทานอีกด้วย (ไชยศ เรืองสุวรรณ. 2544 : 134)

แชท (Chat)

ห้องสนทนา (Chat Room) คือ การสนทนาออนไลน์อีกประเภทหนึ่ง ที่มี การส่งข้อความสั้น ๆ ถึงกัน การเข้าไปสนทนาจำเป็นต้องเข้าไปในเว็บไซต์ที่ให้บริการห้องสนทนา เช่น www.sanook.com , www.pantip.com เป็นต้น (สมนึก คีรีโต และคนอื่นๆ. 2540 : 140)

IRC (Internet Chat) เป็นแหล่งพบปะพูดคุยในอินเทอร์เน็ต เราสามารถคุยได้ตอบกับผู้อื่นได้ทันที โดยการพิมพ์ข้อความ การที่ผู้คนใน IRC ได้นัดพบปะและพูดคุยกันเป็นประจำ ทำให้บางท่านเรียก IRC ว่าสภากาแฟในอินเทอร์เน็ต

กล่าวโดยสรุป การติดตั้งและการใช้งานของอินเทอร์เน็ต มีหลายประเภทด้วยกัน คือในด้านของอีเมลล์ หรือเรียกอีกอย่างหนึ่งว่าจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ที่ใช้ในการส่งข้อมูล ซึ่งใช้เวลาสั้นกว่าการส่งข้อมูลแบบอื่น ในส่วนของเว็ลด์ไวด์เว็บ คือ บริการข่าวสารที่เป็นเครือข่ายที่สามารถค้นหาข้อมูลได้สะดวกและมีอยู่มากมาย ในส่วนของแชท เป็นการสนทนาที่มีการส่งข้อความสั้น ๆ พบปะพูดคุยกัน

ประโยชน์ของอินเทอร์เน็ต

ตามที่กล่าวมาแล้วว่า อินเทอร์เน็ต คือ เครือข่ายคอมพิวเตอร์ที่ครอบคลุมไปทั่วโลก พร้อมกับมีข้อมูลมหาศาลทุกประเภท ให้เราค้นคว้า และรับส่งข้อมูล ไปมาระหว่างกันได้ ในตอนนี้จะขอยกตัวอย่างประโยชน์ ของการใช้งานอินเทอร์เน็ตด้านต่าง ๆ ให้เห็นพอสังเขป ในด้านการศึกษาเราต่อเข้ากับอินเทอร์เน็ตเพื่อค้นคว้าหาข้อมูลได้ไม่ว่าจะเป็นข้อมูลทางวิชาการ จากที่ต่าง ๆ ซึ่งในกรณีนี้ อินเทอร์เน็ต จะทำหน้าที่เหมือนห้องสมุดขนาดยักษ์ ส่งข้อมูลที่เรากำลังต้องการ มาให้ถึงบนคอมพิวเตอร์ที่บ้านหรือที่ทำงานของเรา ไม่ก็วินาทีจากแหล่งข้อมูลทั่วโลกไม่ว่าจะเป็นข้อมูลด้านวิทยาศาสตร์ วิศวกรรม ศิลปกรรม สังคมศาสตร์ กฎหมาย

(จักรนาท นาคทอง. 2548 : 27)

อีกส่วนที่เกี่ยวข้องกันก็คือ ประโยชน์การรับส่งข่าวสาร ผู้ใช้ที่ต่อเข้ากับอินเทอร์เน็ตสามารถรับส่งจดหมายอิเล็กทรอนิกส์หรืออีเมลล์ (E-mail) กับผู้ใช้คนอื่น ๆ ทั่วโลกในเวลาอันรวดเร็วได้โดยค่าใช้จ่ายต่ำมาก นอกจากนี้ยังอาจส่งข้อมูลคอมพิวเตอร์ ในรูปแบบต่าง ๆ เช่น แฟ้มข้อมูล รูปภาพ ข้อมูลแบบมัลติมีเดียที่เป็นภาพและเสียงได้อีกด้วย สำหรับด้านธุรกิจและการค้า ช่วยในการซื้อขายสินค้าผ่านคอมพิวเตอร์ สามารถเลือกดูสินค้า พร้อมคุณสมบัติผ่านจอคอมพิวเตอร์ สั่งซื้อและจ่ายเงินด้วยบัตรเครดิตได้ทันที ซึ่งนับว่าเป็นความสะดวกสบายและรวดเร็วมาก สินค้ามีจำหน่าย ทุกประเภทเหมือนห้างสรรพสินค้าทีเดียว

นอกจากนี้ ผู้ใช้ ที่เป็นบริษัท หรือองค์กรต่าง ๆ ก็สามารถเปิดให้บริการ หรือ สนับสนุนลูกค้าของตน ผ่านอินเทอร์เน็ต เช่น การตอบคำถาม หรือข้อสงสัยต่าง ๆ ให้คำแนะนำ รวมถึงข่าวสารใหม่ ๆ แก่ลูกค้าได้ ประโยชน์ของอินเทอร์เน็ตที่ผู้ใช้กันมากที่สุดอีกอย่างหนึ่ง คือ ความบันเทิง และการพักผ่อนหย่อนใจหรือสันทนาการ เช่น เลือกอ่านวารสารต่าง ๆ ผ่าน อินเทอร์เน็ต ที่เรียกว่า แมกกาซีน (Magazine) แบบออนไลน์ (Online) รวมถึงหนังสือพิมพ์ และ ข่าวสารอื่น ๆ โดยมีภาพประกอบบนจอคอมพิวเตอร์เหมือนกับหนังสือที่เราดูอยู่ทุกวัน ซึ่ง สามารถสรุปประโยชน์ของอินเทอร์เน็ตได้ ดังนี้ (มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี, 2550 : 2)

1. เป็นแหล่งค้นคว้าหาข้อมูลได้ ไม่ว่าจะ เป็นข้อมูลใด เปรียบเสมือนระบบเครือข่าย อินเทอร์เน็ตจะทำหน้าที่เสมือนเป็นห้องสมุดขนาดใหญ่

2. นักเรียนสามารถใช้อินเทอร์เน็ตติดต่อกับสถานศึกษาทั้งของตนเอง และอื่น ๆ
3. เผยแพร่ผลงานวิชาการต่าง ๆ ได้กว้างไกล
4. เป็นแหล่งสอบถาม ปรึกษาปัญหาต่าง ๆ
5. ติดต่อสื่อสารกันได้ทั่วโลกในราคาถูก
6. หาเพื่อนใหม่ทางอินเทอร์เน็ต
7. ดูตัวอย่างหนัง - ฟังเพลงทางอินเทอร์เน็ต
8. มีเกมส์สนุก ๆ เพื่อการพักผ่อน
9. ข้อมูล - ข่าวสาร ในอินเทอร์เน็ตจะทันสมัยอยู่เสมอ
10. เผยแพร่ข้อมูลในระบบอินเทอร์เน็ต
11. สั่งซื้อสินค้า - อาหารทางอินเทอร์เน็ต
12. จัดทำแคตตาล็อกอิเล็กทรอนิกส์
13. การให้คำแนะนำ สอบถามปัญหาต่าง ๆ ให้แก่ลูกค้า
14. แจกจ่ายตัวโปรแกรมทดลองใช้ (Shareware) หรือแจกฟรี (Freeware)

กล่าวโดยสรุป ประโยชน์ของอินเทอร์เน็ต สามารถใช้สืบค้นข้อมูลได้ในแง่ของงาน วิชาการและเพื่อความเพลิดเพลิน เปรียบเสมือนห้องสมุดขนาดใหญ่ที่เราสามารถสืบค้นด้วยตนเอง ได้ตลอดเวลา และยังมีบริการด้านธุรกิจ โดยผ่านทางอินเทอร์เน็ต

โทษของอินเทอร์เน็ต

ในด้านมืด อินเทอร์เน็ตก็ได้สร้างผลกระทบต่อมวลชนเช่นกัน ความสามารถในการเป็น สื่อในการถ่ายทอดทรัพยากรทางปัญญาจากที่หนึ่ง ไปสู่อีกที่หนึ่ง อาจทำให้มันถูกใช้ในการก่อ อาชญากรรม และการก่อการร้ายได้ง่ายขึ้น อาชญากรสามารถที่จะเจาะเข้าไปหาข้อมูลเพื่อ แสวงหาประโยชน์จากความลับในทางการค้า หรือเข้าไปขโมยเงินซึ่งอยู่ในรูปอิเล็กทรอนิกส์ได้ ง่ายอาชญากรจะมีความรู้มากขึ้น เพราะสามารถหาข้อมูลจากอินเทอร์เน็ตได้ง่าย ตัวอย่างเช่น

สร้างโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่เสมือนมีชีวิตขึ้นมา และที่สำคัญก่อความระบับจึงขนานนามว่า “ไวรัสคอมพิวเตอร์” ทำให้เครือข่ายคอมพิวเตอร์ทั้งหมดทำงานไม่ได้ซึ่งสร้างความเสียหายมากมายให้กับองค์กรนั้น (สำนักงานสถิติแห่งชาติ. 2544 : 21)

การควบคุมของผู้ปกครอง คือการดูแลจากผู้ปกครองอย่างใกล้ชิด ประยุกต์ใช้เทคนิค ดังนี้ เช่น ตั้งคอมพิวเตอร์อยู่ที่ห้องกลางหรือมีคนเดินผ่าน ควบคุมดูแลอย่าให้ใช้อินเทอร์เน็ตจนติดคั่นจนผิดปกติ และอย่าให้ลูกหลานอย่าบอกเบอร์โทรศัพท์กับคนแปลกหน้าในอินเทอร์เน็ต (บัณฑิต ศรีไพศาล. 2549 : 23)

กล่าวโดยสรุป มุมมองของอินเทอร์เน็ตมีผลกระทบต่อเด็ก ถ้าใช้ในทางที่ไม่ถูกต้อง เพราะอินเทอร์เน็ตเป็นสื่อที่สามารถเข้าถึงผู้ใช้ได้อย่างกว้างขวางและรวดเร็ว ซึ่งยากต่อการควบคุม และอาจทำให้เกิดผลกระทบ ความเสียหายแก่ตนเองและบุคคลที่อยู่รอบข้างได้

พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต

ความหมายของพฤติกรรม

มุกดา สุขสมาน (2538 : 81) อธิบายว่า พฤติกรรมเป็นการกระทำหรือการแสดงออกของสิ่งมีชีวิตที่มีต่อสภาพแวดล้อม เพื่อการอยู่รอดของชีวิตเบื้องต้น โดยเฉพาะพฤติกรรมของมนุษย์ยังเกิดความต้องการทางด้านจิตใจอีกด้วย เช่น ความต้องการความปลอดภัย ความต้องการความรัก ความต้องการเหล่านี้ เนื่องมาจากความต้องการภายในของมนุษย์เอง

สุภัททา ปิณฑะแพทย์ (2542 : 1) ได้อธิบายความหมายของพฤติกรรมว่าเป็นการกระทำของมนุษย์ที่แสดงออกทั้งด้านร่างกาย และจิตใจ (Mentally and Physically) พฤติกรรมของมนุษย์มีความซับซ้อนเนื่องจากพฤติกรรมส่วนหนึ่งเป็นพฤติกรรมทางจิตซึ่งยากจะเข้าใจได้

ครอนบาค (Cronbach. 1963 : 68-70) ได้อธิบายความหมายของพฤติกรรมว่า การกระทำของสิ่งมีชีวิต เช่น ม่านตาเบิกโพลง ร้องกรี๊ดเมื่อตกใจ พฤติกรรมของมนุษย์มีองค์ประกอบ 7 ประการ ดังนี้

1. เป้าหมาย หรือความมุ่งหมาย (Goal) คือวัตถุประสงค์ หรือความต้องการซึ่งก่อให้เกิดพฤติกรรม เช่น ความต้องการมีหน้ามีตาในสังคม
2. ความพร้อม (Readiness) หมายถึง ระดับวุฒิภาวะและความสามารถที่จะเป็นใน การทำกิจกรรม เพื่อตอบสนองความต้องการ
3. สถานการณ์ (Situation) หมายถึง คู่ทางหรือโอกาส หรือเหตุการณ์ที่เปิดโอกาส ให้เลือกทำกิจกรรม เพื่อสนองความต้องการ
4. การแปลความหมาย (Interpretation) เป็นการพิจารณาคู่ทางหรือสถานการณ์ เพื่อเลือกหาวิธีที่คิดว่าจะสนองความต้องการเป็นที่พอใจมากที่สุด

5. การตอบสนอง (Response) คือ การดำเนินการทำกิจกรรมตามที่ตัดสินใจเลือกสรรแล้ว

6. ผลรับที่ตามมา (Consequence) คือ ผลที่เกิดขึ้นจากการทำกิจกรรมนั้นซึ่งอาจได้ผลตรงกับที่คาดไว้ (Confirm) หรือตรงกันข้ามกับที่คิดหวังไว้ (Contradict) ก็ได้

7. ปฏิกริยาต่อความผิดหวัง (Reaction to Thwarting) เป็นปฏิกริยาที่เกิดขึ้นเมื่อสิ่งที่เกิดขึ้นไม่สามารถตอบสนองความต้องการ จึงต้องกลับไปแปลความหมายใหม่เพื่อเลือกหาวิธีที่จะตอบสนองความต้องการได้ แต่เห็นว่าเป้าประสงค์นั้นมันเกินความสามารถก็ต้องยอมละเลิกความต้องการนั้นเสีย

จากการศึกษาพฤติกรรมของมนุษย์ทุกวัย พบว่า พฤติกรรมทุกชนิดที่แสดงออกมีจุดหมายปลายทาง ที่ผู้แสดงออกต้องการ ไปให้ถึง และมีหลักในการศึกษาพฤติกรรม ดังนี้

1. พฤติกรรมทุกชนิดจะต้องมีสาเหตุ
2. พฤติกรรมที่เหมือนกัน อาจจะมาจกสาเหตุที่แตกต่างกัน
3. พฤติกรรมอย่างใดอย่างหนึ่ง ไม่จำเป็นจะต้องเกิดมาจากสาเหตุแต่เพียงอย่างเดียว

อาจมาจากสาเหตุที่หลากหลายก็ได้ (สุชา จันทน์เอม และคนอื่นๆ. 2545 : 174)

กล่าวโดยสรุป พฤติกรรม หมายถึง การกระทำที่ต้องมีสาเหตุที่ทำให้ปรากฏออกมาทางประสาทสัมผัสทั้ง 5 ทางใดทางหนึ่ง และพฤติกรรมของมนุษย์แสดงออกอย่างซับซ้อนแม้กระทั่งสีหน้าและการกระทำ

ลักษณะของพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต

การเข้าถึงอินเทอร์เน็ตมิใช่เป็นหลักประกันว่าเด็ก ๆ จะได้รับการเรียนรู้ที่ดีเสมอไป ความบันเทิงจากสื่อไฮเทคเหล่านี้ก็อาจจะบั่นทอนการเรียนรู้ของเด็กได้ เพราะในขณะที่เด็กคลิกหรือลิงค์ไปยังเว็บต่าง ๆ เด็กอาจเจอภาพโป๊อบัพ (Pop-up) แปลก ๆ โฆษณาสินค้าจำนวนมาก หรือเกมจำนวนมากที่ดึงดูดเด็กให้หลงเข้าไปในเว็บนั้น ๆ อย่างไม่ทันรู้ตัว ดังนั้น "ความเหนือจริง" (Surrealistic) หรือเกินจริงของ "เว็บสื่อเด็ก" จึงเป็นมายาภาพที่ทำให้เด็กอาจหลงเชื่อได้ง่าย จนในบางครั้งเด็กเองก็ไม่ทันได้สงสัย หรือสังเกตพอนั้นคือสิ่งลวงตา หรือไม่ทันนึก แม้กระทั่งว่าหลังจากคลิกต่อไปนั้นแล้วจะเกิดผลกระทบอะไรหรือมีภัยอะไรอื่นตามมา โดยเฉพาะอย่างยิ่งกับปรากฏการณ์อีเน็ต/เว็บไซด์ที่ไร้คุณภาพไร้คุณธรรม ที่นับวันจะมีปริมาณเพิ่มมากขึ้นกว่าล้านเว็บ และมีหลายประเภทที่กำลังโอบล้อมเด็กไทย (พงษ์ระพี เดชพาหงษ์. 2539 : 65)

นักจิตวิทยาชื่อ ยัง (Young. 1996 : 3) ได้ศึกษาพฤติกรรมของผู้ใช้ อินเทอร์เน็ตอย่างมากเป็นจำนวน 496 คน โดยเปรียบเทียบกับบรรทัดฐาน ซึ่งใช้ในการจัดว่าผู้ใดเป็นผู้ที่ติดการพนัน การติดการพนันประเภทที่ถอนตัวไม่ขึ้นมีลักษณะคล้ายคลึงกับการติดอินเทอร์เน็ตเพราะทั้งสองอย่างเกี่ยวข้องกับการล้มเหลวในการควบคุมความต้องการของตนเอง โดยไม่มีส่วนเกี่ยวข้องกัน

สารเคมีใด ๆ อย่างสุรา หรือยาเสพติด คำว่า อินเทอร์เน็ตในการศึกษาวิจัยเรื่องนี้หมายถึงตัว อินเทอร์เน็ตเอง ระบบออนไลน์ (อย่างเช่น AmericaOn-line, Compuserve, Prodigy) หรือระบบ BBS (Bulletin Board Systems) และการศึกษา วิจัยครั้งนี้ได้ระบุว่า ผู้ที่มีคุณสมบัติดังต่อไปนี้อย่างน้อย 4 อย่าง เป็นเวลานานอย่างน้อย 1 ปี ถือได้ว่ามีอาการติดอินเทอร์เน็ต (Young, 1996 : 3)

1. รู้สึกหมกมุ่นกับอินเทอร์เน็ตแม้ในเวลาที่ไม่ได้ต่อกับอินเทอร์เน็ต
2. มีความต้องการใช้อินเทอร์เน็ตเป็นเวลานานขึ้นเรื่อยๆ
3. ไม่สามารถควบคุมการใช้อินเทอร์เน็ตได้
4. รู้สึกหงุดหงิดเมื่อต้องใช้อินเทอร์เน็ตน้อยลงหรือหยุดใช้
5. การใช้อินเทอร์เน็ตเป็นวิธีในการหลีกเลี่ยงปัญหาหรือคิดว่าทำให้รู้สึกดีขึ้น
6. หลอกคนในครอบครัวหรือเพื่อน เรื่องการใช้อินเทอร์เน็ตของตัวเอง
7. การใช้อินเทอร์เน็ตทำให้เกิดการเสี่ยงต่อการสูญเสียงาน การเรียน และ

ความสัมพันธ์ยังใช้อินเทอร์เน็ตถึงแม้ว่าต้องเสียค่าใช้จ่ายมาก

8. มีอาการผิดปกติ อย่างเช่น หดหู่ กระวนกระวายเมื่อเลิกใช้อินเทอร์เน็ต
9. ใช้เวลาในการใช้อินเทอร์เน็ตนานกว่าที่ตัวเองได้ตั้งใจไว้ สำหรับผู้ใช้อินเทอร์เน็ต

ที่ไม่เข้าข่ายข้างต้นเกิน 3 ข้อในช่วงเวลา 1 ปี ถือว่ายังเป็นปกติ

และนักจิตวิทยาชื่อ ยัง ได้ศึกษาพฤติกรรมของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตแบ่งเป็น 5 ขั้นตอน

เรียกว่า เมาส์ (MOUSE) ย่อมาจากตัวอักษรห้าตัวคือ เอ็ม โอ ยู เอสและอี (Young . 1996 : 3-4) ได้แก่

1. M คือ การใช้เวลาบนอินเทอร์เน็ตมากกว่าที่ตั้งใจ "More than Intended Time Spent Online"
2. O คือ การใช้งานอินเทอร์เน็ตบ่อยครั้ง "Other Responsibilities Neglected"
3. U คือ การหยุดใช้อินเทอร์เน็ตไม่ได้ "Unsuccessful Attempts to Cut Down"
4. S คือ การขาดสัมพันธ์ภาพกับคนรอบข้าง "Significant Relationship Discord Because of Use"
5. E คือ การมีอาการหงุดหงิดเมื่อไม่ได้ใช้อินเทอร์เน็ตออนไลน์ "Excessive Thoughts or Anxiety when not Online"

โกลด์เบิร์ก (Goldberg, 2553 : 1) ได้ระบุลักษณะของพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต โดยมีความคล้ายคลึงกับหลักเกณฑ์ของคิมเบอร์ เอส ยัง ไว้ดังนี้

1. มีการเปลี่ยนแปลงวิถีชีวิต เพื่อที่จะได้ใช้เวลามากขึ้นในอินเทอร์เน็ต
2. ลดกิจกรรมอื่น ๆ ในชีวิตลง เพื่อที่จะได้ใช้อินเทอร์เน็ต
3. ไม่สนใจสุขภาพร่างกายของตนเอง ที่ได้รับผลกระทบจากกิจกรรมในอินเทอร์เน็ต
4. หลีกเลี่ยงกิจกรรมในชีวิตที่สำคัญ เพื่อใช้เวลาในอินเทอร์เน็ต
5. เลื่อนเวลาพักผ่อนออกไป หรือเปลี่ยนแปลงเวลานอน เพื่อที่จะได้มีเวลาใช้อินเทอร์เน็ต
6. ลดกิจกรรมทางสังคม ทำให้สูญเสียความสัมพันธ์ทางสังคมกับบุคคลอื่น
7. ละทิ้ง ละเลยครอบครัว และเพื่อน
8. ปฏิเสธที่จะใช้เวลาไปกับกิจกรรมอื่น ๆ ที่ส่งผลกระทบต่อเวลาที่ใช้อินเทอร์เน็ต
9. แสวงหาเวลามากขึ้น เพื่อใช้อินเทอร์เน็ต
10. ละทิ้งงาน การเรียน ภาระหน้าที่ของตน

กล่าวโดยสรุป พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต เป็นการใช้อินเทอร์เน็ตมากกว่าที่ตั้งใจไว้ การใช้งานอินเทอร์เน็ตบ่อยครั้ง การหยุดใช้อินเทอร์เน็ตไม่ได้ การขาดสัมพันธ์ภาพกับครอบครัว การมีอาการหงุดหงิดเมื่อไม่ได้ใช้อินเทอร์เน็ตออนไลน์ซึ่งพฤติกรรมเหล่านี้จะส่งผลกระทบต่องาน การเรียน ชีวิตส่วนตัวและบุคคลรอบข้าง

พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตไว้ 4 ด้าน ดังนี้

1. ด้านการบริหารเวลา

คูนท์ (Koontz ; อ้างถึงใน อนันท์ งามสะอาด. ม.ป.ป. : 1) ให้ความหมายว่า “การบริหาร คือ การดำเนินงานให้บรรลุผลตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้โดยอาศัยปัจจัยทั้งหลาย ได้แก่ คน เงิน วัสดุ เป็นอุปกรณ์ในการปฏิบัติงานนั้น”

การบริหารเวลาไม่ได้ หมายความว่า การจัดเวลาเพื่องานเท่านั้น แต่หมายถึง การจัดการเวลาให้กับชีวิต เพราะองค์ประกอบของชีวิตนั้นมีหลายประการ เช่น ความสุขส่วนตัว ครอบครัวและสังคม เพราะฉะนั้นการบริหารจะต้องบริหารเวลาให้สอดคล้องสมดุลกับการบริหารชีวิตให้เป็นสุขในชีวิตส่วนตัวและประสบความสำเร็จในหน้าที่การงานด้วย

(อนุกุล เขียงพุกฆาวัด. ม.ป.ป. : 1)

การบริหารเวลา คือ กระบวนการทำงานอย่างมีระบบโดยใช้เวลาให้น้อยแต่ให้ผลคุ้มค่ามากที่สุด โดยการบริหารเวลาให้เกิดประสิทธิภาพสามารถทำได้ (คณิต เขียววิชัย. 2546 : 13) ดังนี้

1. การวางแผน (Planning) เป็นหลักสำคัญของการทำงานการเรียน การทำงาน จึงต้องกำหนดจุดหมายใช้เวลาที่ประหยัด และก่อให้เกิดงานที่มีประสิทธิภาพ ควรกำหนดแบบงานแต่ละปี เดือน สัปดาห์ และวัน ฝึกใช้ปฏิทินในการวางแผนจนเป็นนิสัย แม้ว่าการวางแผนจะต้องสิ้นเปลืองเวลาในตอนเริ่มแรกแต่ในขั้นสุดท้ายการวางแผนจะช่วยรักษาเวลาและให้ผลลัพธ์ที่ดีกว่า

2. การจัดเวลาให้เหมาะสมงาน กำหนดและจัดลำดับความสำคัญของงานไว้ในแผนการทำงาน งานใดที่ไม่สำคัญหรือกิจกรรมใดที่ไม่เกิดประโยชน์ควรตัดทิ้งไป ให้เวลาสำหรับงานที่สำคัญ ๆ เพื่อก่อให้เกิดประสิทธิภาพของงานมากที่สุด แยกประเภทของงานไว้ให้ชัดเจนแล้วจัดทำพร้อมกัน เพื่อประหยัดเวลา ทำให้เสร็จเป็นอย่างดี ไปอย่างมีระบบเสมอ

3. การจัดเวลาให้เหมาะสมกับคน ควรตัดเวลาที่เกี่ยวกับงานสังคม หรือการประชุมที่ไม่จำเป็น ควรปฏิเสธบุคคลที่ขอติดต่อพบปะบ้าง ทำให้การทำงานไม่ต่อเนื่อง ให้บุคคลอื่นมีส่วนแบ่งภาระความรับผิดชอบงานตามสมควร มอบหมายงาน กระจายงานให้บุคคลอื่น ควรทำอย่างมีประสิทธิภาพกำหนดวัตถุประสงค์ในการทำงานที่ชัดเจน ควรสร้างบรรยากาศการทำงานให้เกิดขึ้นเสมอและหาแนวทางให้รบกวนสมาธิการทำงานให้น้อย

4. การสั่งการ/เตือนคนเสมอ สร้างวิธีที่ฉลาดขึ้น แต่ไม่ใช่แค่สั่งการจัดระบบจนเกินไปทำอะไรให้ลุล่วงไปเป็นขั้นตอนแต่ไม่ใช่ใส่ใจแค่การจ้ดระบบแต่ไม่ทำอะไรเลยทำอะไรมากเกินไปจนไม่เคยประเมินคุณค่าที่แท้จริงของผลงาน จงทำงานวันนี้ให้ดีกว่าเมื่อวานนี้ และทำวันพรุ่งนี้ให้ดีกว่าวันนี้ การทำอะไรอย่างสมบูรณ์ชนิดไม่มีคืนนั้นเปลืองเวลาโดยใช้เหตุ ฝึกฝนการตัดสินใจเพื่อทำงานตามที่เห็นว่าเหมาะสมให้ทันเวลา

5. การควบคุมการทำงานเพื่อการมีเวลาที่ดีกว่า การรู้จักใช้เวลาคือการรู้จักวิธีการทำงานที่ฉลาด นั่นแสดงว่าจะมีเวลาสำหรับตัวเอง สำหรับครอบครัวและสำหรับสังคมมากขึ้น อย่าทำตนเป็นบุคคลที่แยกตนออกจากงานไม่ได้ ในบางครั้งหยุดพักก่อนตามสมควรพอเหมาะการทำงานติดต่อกันเป็นเวลายาวนานอาจเกิดผลเสียได้ ฝึกมีวินัยในการทำงานไม่ผัดวันประกันพรุ่งเพื่อการมีเวลาที่ดีกว่าการพบปะสังสรรค์ ร่วมกิจกรรมสังคม จะต้องเป็นเรื่องที่สร้างสรรค์ไม่เสียเวลากับเรื่องไร้สาระนำไปสู่ปัญหาไม่มีที่สิ้นสุดสิ้นเปลืองเวลาโดยใช้เหตุคนที่รู้จักใช้เวลา "เป็น" เท่านั้นจึงจะมีเสรีภาพให้กับ "ชีวิต" ที่แท้จริง

6. การจัดแบ่งเวลาและงาน โดยใช้ตารางเมื่อสามารถจัดลำดับความสำคัญ และความเร่งด่วนของงานได้แล้วก็พิจารณาใช้ตารางแบ่งเวลาและงานเข้าช่วย โดยการเขียนงานใส่ช่องที่เหมาะสมกับการใช้เวลาตามตารางและจะทำให้ผู้บริหารรู้ว่าเวลานั้นจะต้องทำงานอะไรหรือให้ใครไปทำอะไร ข้อสำคัญ ต้องไม่ลืมว่า ผู้บริหารที่ดีคือผู้ที่ทำให้งานเสร็จ ไม่ใช่ทำงานให้เสร็จ

กล่าวโดยสรุป เมื่อเวลาเป็นสิ่งที่มีความสำคัญ มีจำกัด ไม่อาจจะหาสิ่งอื่นมาทดแทนได้ หากเวลาได้ประโยชน์คุ้มค่า เหมาะสมย่อมเกิดประโยชน์ทั้งส่วนรวมและส่วนตัว เพราะสามารถทำงานที่สำคัญได้เสร็จตามกำหนด ไม่ทำงานซ้ำซ้อน รู้จักสร้างตนสร้างความรู้ฝึกชอบ สร้างทีมงานทั้งการมีส่วนร่วมเลือกทำงานให้คุ้มค่ากับเวลาและที่สำคัญมีความสุขกับการทำงาน

2. ด้านการรับรู้

การรับรู้ คือ การตีความหมายการสัมผัสออกเป็นสิ่งหนึ่งที่มีความหมาย ซึ่งการตีความหมายจะต้องอาศัยประสบการณ์หรือการเรียนรู้ (โยธิน ศันสนบุตรและคนอื่นๆ. 2543 : 43)

การรับรู้ คือ การรู้สึกสัมผัสที่ได้รับการตีความให้เกิดความหมายแล้วเช่น ในขณะที่เราอยู่ในภาวะการรู้สึก (Conscious) คือลึมหาดินอยู่ ในทันใดนั้นเรารู้สึกได้ยินเสียงดังปังมาแต่ไกลการรู้สึกสัมผัส (Sensation) แต่ไม่รู้ว่าความหมายคือไม่รู้ว่าเสียงอะไร จึงยังไม่เกิดการรับรู้ ต่อมามีคนบอกว่าเป็นเสียงระเบิดของยางรถยนต์ เราจึงเกิดการรู้ความหมายของการรู้สึกสัมผัสนั้น เรียกว่าเราเกิดการรับรู้ (ไสว เลี่ยมแก้ว. 2548 : 1)

การรับรู้ (Perception) คือ ขบวนการที่เกี่ยวข้องกับขั้นตอนการเลือกสิ่งเร้า (Selection) การประมวลสิ่งเร้า (Organization) การแปลผลตีความสิ่งเร้า (Interpretation) (สันติชัย จำจิตรชนัน. 2549 : 1)

การรับรู้ คือ กระบวนการแปลหรือตีความต่อสิ่งเร้าข่าวสารที่ผ่านอวัยวะรับสัมผัสทั้งหลาย ได้แก่ ตา หู จมูก ลิ้น และกาย เข้าไปยังสมองในรูปของไฟฟ้าและเคมี สมองจึงเป็นคลังเก็บข้อมูลทางศาสตร์จะตีความสิ่งเร้าหรือข่าวสารนั้น โดยอาศัยการเทียบเคียงกับข้อมูลที่เคยสะสมไว้ก่อนหรือที่เรียกว่า ประสบการณ์เดิม (ศิริโสภาคย์ บุรพาเดชะ. 2549 : 93-97)

กล่าวโดยสรุป การรับรู้ เป็นการตีความหมายการสัมผัส ออกเป็นสิ่งหนึ่งสิ่งใดที่มีความหมาย ซึ่งการตีความหมายนั้นจะต้องอาศัยประสบการณ์หรือการเรียนรู้ ธรรมชาติของการรับรู้จะมีการรับรู้เป็นสิ่งที่เรียนรู้และการรับรู้เป็นสิ่งเลือกสรร ซึ่งมีองค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อการเลือกรับรู้ แยกออกเป็น 2 องค์ประกอบใหญ่ ๆ คือ องค์ประกอบอันเนื่องมาจากสิ่งเร้า องค์ประกอบอันเนื่องมาจากบุคคล โดยเฉพาะการรับรู้เกี่ยวกับคุณประโยชน์และโทษของการใช้อินเทอร์เน็ตที่เหมาะสมและไม่เหมาะสม

3. ด้านสัมพันธภาพในครอบครัว

ครอบครัว หมายถึง กลุ่มบุคคลตั้งแต่ 2 คน หรือมากกว่าที่อยู่รวมกันในบ้านเดียวกันและมีความผูกพันทางสายเลือด การแต่งงานหรือการได้รับการเป็นบุตรบุญธรรม (ประดิษฐ์ ฤทธิชัย. 2540 : 249)

โครงสร้างของครอบครัว ครอบครัวประกอบด้วยสมาชิก ฐานะทางเศรษฐกิจสังคม และทิศทางหรือหลักในการดำเนินชีวิต ส่วนประกอบแต่ละส่วนหรือทั้งหมดของโครงสร้าง ครอบครัวมีความแตกต่างกันออกไปตามลักษณะของครอบครัว

จำนวนสมาชิกในครอบครัวมีผลต่อความรู้สึกรักของบุคคลในครอบครัว ซึ่งจะมีผลต่อ ปฏิสัมพันธ์ภายในครอบครัว นักเรียนที่อยู่ในครอบครัวที่มีปฏิสัมพันธ์ภายในครอบครัวเหมาะสม ย่อมแสดงพฤติกรรมต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม

สมาชิกในครอบครัวทุกคนต่างมีบทบาทต่อครอบครัว ถ้าทุกคนแสดงบทบาทของตนเองได้อย่างเหมาะสม ย่อมก่อให้เกิดปฏิสัมพันธ์ที่ดีขึ้นภายในครอบครัวอันจะมีผลไปถึง พฤติกรรมและคุณลักษณะของนักเรียนด้วย

การมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีภายในครอบครัว ถ้ามีบุคคลภายในครอบครัวไม่มากเกินไป การสร้างปฏิสัมพันธ์สามารถทำได้อย่างทั่วถึง สามารถให้เวลาแก่กันและกันได้มากขึ้น ความคุ้นเคยและความผูกพันให้กันและกันจะตามมา ถ้ามีปฏิสัมพันธ์ภายในครอบครัวอย่างแน่นแฟ้น ต่างฝ่ายจะล่วงรู้ถึงความสุขและความทุกข์ของกันและกัน เมื่อนักเรียนเกิดปัญหาส่วนตัวก็จะสามารถปรึกษาและวางแผนแก้ไขภายในครอบครัวได้ (สถาบันวิจัยและพัฒนา, 2546 : 3)

กล่าวโดยสรุป สัมพันธภาพในครอบครัว เป็นตัวแทนในการขัดเกลาทางสังคม ให้กับเด็กและเป็นตัวเชื่อมความสัมพันธ์ระหว่างการสื่อสารภายในครอบครัว โดยใช้ในการทำ กิจกรรมร่วมกัน ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะช่วยส่งเสริมให้บุคคลภายในครอบครัวมีความสัมพันธ์อันดีระหว่างกัน ซึ่งจะช่วยให้เด็กมีความสมบูรณ์แบบทั้งร่างกายและจิตใจ ที่สำคัญสามารถนำไป ประยุกต์ใช้และดำเนินชีวิตในสังคมได้อย่างมีความสุข

4. ด้านสภาพแวดล้อมทางสังคม

สภาพแวดล้อมทางสังคม หมายถึง การได้รับแบบอย่าง การได้รับความรู้ และ เสริมแรงโดยการกระตุ้นเตือน ชักชวน ซึ่งแนวทางในเรื่องการใช้อินเทอร์เน็ตโดยมีแหล่งที่มาจาก สภาพแวดล้อมทางสังคม ดังนี้

1. กลุ่มเพื่อน (Peer Groups) เมื่อเด็กเติบโตขึ้นก็จะเข้าร่วมสังคมกับเพื่อน ๆ เช่น เพื่อน บ้าน เพื่อนที่โรงเรียน กลุ่มเพื่อนมีอิทธิพลต่อการเรียนรู้ในเรื่องการใช้อินเทอร์เน็ต ดังนั้น ถ้าเด็กคบเพื่อนดีก็จะได้รับแบบอย่างที่ดี ในทางตรงกันข้ามถ้าคบเพื่อนที่ไม่ดี ก็อาจชักนำให้ พฤติกรรมผิดสังคมได้ และกลุ่มเพื่อนจะช่วยให้เด็กได้เรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ ที่อาจไม่ได้รับจาก ครอบครัวหรือผู้ใหญ่ เช่น ความเสมอภาค ความเป็นตัวของตัวเอง ความเป็นผู้นำในกลุ่มเพื่อนจะ เป็นตัวของตัวเองมากขึ้น เด็กจะเลือกคบเพื่อนที่ถูกต้อง และอาจนำเอาพฤติกรรมต่าง ๆ ของเพื่อน มาใช้เป็นแนวทางปฏิบัติ กลุ่มเพื่อนจะช่วยให้สมาชิกได้เรียนรู้สิ่งต่าง ๆ

(สุชา จันทน์เอม, 2548 : 158-159)

2. สื่อมวลชน (Mass Media) ได้แก่ วิทยุ โทรทัศน์ ภาพยนตร์ หนังสือพิมพ์ สิ่งตีพิมพ์ต่าง ๆ สิ่งเหล่านี้จะเป็นสื่อทำให้เกิดค่านิยม ความเชื่อ ทศนคติ เพื่อให้เรียนรู้พฤติกรรมแบบอย่างต่าง ๆ แล้วนำมาประพฤติปฏิบัติในสังคม ดังจะพบเห็นได้ง่าย ๆ ในหมู่เด็กที่ชมภาพยนตร์แล้วนำเอาพฤติกรรมการแสดงของผู้แสดงมาปฏิบัติ สื่อมวลชนนับว่ามีอิทธิพลและมีบทบาทต่อบุคลิกภาพและพฤติกรรมต่าง ๆ ช่วยให้สมาชิกในสังคมได้เรียนรู้และได้รับการยกย่องปลุกฝังวัฒนธรรมเหล่านั้น (สุพัตรา สุภาพ. 2548 : 98-99)

กล่าวโดยสรุป กลุ่มเพื่อน สื่อมวลชน มีความสำคัญกับเด็กและเยาวชนมากเป็นปัจจัยที่สนับสนุนการติดอินเทอร์เน็ต เพราะถ้าเด็กได้รับแบบอย่างที่ดีก็สามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้ในทางตรงกันข้าม ถ้าเด็กได้รับแบบอย่างที่ไม่ดี ก็จะเลียนแบบพฤติกรรมเหล่านั้น

โรคติดอินเทอร์เน็ต

ยัง (Young, 1996 : 13) ซึ่งเป็นนักจิตวิทยาผู้ใช้คำว่า “โรคติดอินเทอร์เน็ต” (Internet Addiction Disorder หรือ IAD) ได้ศึกษาคนที่ใช้อินเทอร์เน็ตจำนวนหนึ่งซึ่งพบว่า โรคติดอินเทอร์เน็ตจะมีลักษณะคล้ายกับการติดพนันที่ถอนตัวไม่ขึ้น หมกมุ่นอยู่กับอินเทอร์เน็ตไม่สามารถควบคุมตนเองได้ ใช้อินเทอร์เน็ตนานกว่าที่ตั้งใจไว้ และหงุดหงิดเมื่อต้องใช้น้อยลงหรือไม่ได้สัมผัสมัน

โรคติดอินเทอร์เน็ต (Internet Addiction Disorder หรือ IAD) เป็นกลุ่มอาการทางจิตอย่างหนึ่ง ซึ่งเกิดจากการใช้อินเทอร์เน็ตในการเสพข้อมูลหรือข่าวสารมากเกินไป และหากเปรียบเทียบกับการติดดูโทรทัศน์หรือการติดอย่างอื่น ๆ แล้ว อินเทอร์เน็ตจะมีข้อแตกต่างกับสื่ออื่น ๆ ก็คือ ความสามารถโต้ตอบ (Interact) กับผู้ที่เข้ามาใช้คนอื่น ๆ ได้ทันที (Real Time) ซึ่งทำให้โลกของอินเทอร์เน็ตมีความเสมือนเป็นเหมือน โลกอีก โลกหนึ่งที่ใช้สามารถมีตัวตนในโลกนั้นได้ โดยปราศจากกฎเกณฑ์ และไร้ขอบเขตในการเดินทาง และสร้างตัวตนในโลกอินเทอร์เน็ตตามที่ตัวเองต้องการได้ ซึ่งหากผู้ใช้ยึดติดกับสังคมในโลกของอินเทอร์เน็ต จนแยกไม่ออกจากโลกของความจริงและโลกเสมือนจะนำมาซึ่งสาเหตุของเป็นโรคติดอินเทอร์เน็ตได้

การบริการอินเทอร์เน็ต ที่มีลักษณะการสร้างเป็นสังคมเสมือน (Virtual-Community) ได้แก่ ห้องแชทรูม (Chat Room) เว็บบอร์ด หรือแม้กระทั่งเกมออนไลน์ ที่เล็ก ๆ นิยมเข้าไปเล่นกันมากมาย ซึ่งโรคติดอินเทอร์เน็ตนั้นก็คล้าย ๆ กับการติดสิ่งเสพติดต่างที่สร้างปัญหาให้เกิดขึ้นระบบร่างกาย ทั้งการกิน การขับถ่ายและกระทบต่อการเรียนสภาพสังคมของคน ๆ นั้น (ภาวูธ พงษ์วิทย์ยานุ. 2548 : 4)

ในประเทศสหรัฐอเมริกา มีการศึกษาลงลึกถึงเรื่องพฤติกรรม “เสพติดโลกอินเทอร์เน็ต-โลกออนไลน์” แพร่หลายมากขึ้นในบางมหาวิทยาลัยถึงกับต้องจัดตั้ง “ศูนย์ให้คำปรึกษา” แก่คนที่

สงสัยว่าตัวเองกำลังใช้เวลาออนไลน์มากผิดปกติจนเสียการเรียนขณะที่ ดร. ไคแอน เวียแลนด์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ประจำคณะพยาบาล มหาวิทยาลัยลาซาลส์ รัฐเพนซิลเวเนีย ซึ่งทำงานด้านการรักษาบำบัดผู้ป่วยเสพติดโลกออนไลน์ ระบุว่า ขณะนี้สถานการณ์เสพติดโลกออนไลน์อยู่ในขั้นน่าเป็นกังวลแต่ยังไม่ได้ลงความเห็นว่าเป็นปัญหาขยายตัวไปมากขนาดไหนสาเหตุสำคัญส่วนหนึ่งเพราะผู้ป่วยส่วนใหญ่มักไม่ยอมรับหรือไม่รู้ตัวว่าตัวเองกำลังเดินไปในทิศทางนั้น เปรียบเหมือนกับผู้ป่วยโรคพิษสุราเรื้อรังช่วงแรก ๆ ที่จะไม่สังเกตว่าตัวเองกำลังป่วยเวลาดื่มสุราชอบอ้างว่า "ขอเป็นแก้วสุดท้าย" แต่ท้ายที่สุดก็ควบคุมพฤติกรรมการดื่มไม่ได้ ทั้งยังดื่มมากขึ้นเรื่อย ๆ สำหรับผู้มีอาการเสพติดโลกออนไลน์ก็มีลักษณะดังกล่าวเช่นเดียวกัน โดยมักคิดว่า "แค่เล่นอินเทอร์เน็ตต่อแค่ 2-3 นาที คงจะไม่มีอะไรเสียหายมากมายนัก ดร.เวียแลนด์ ได้ประเมินจากประสบการณ์ว่าทั่วประเทศสหรัฐอเมริกา น่าจะมีผู้เข้าข่ายเสพติดโลกออนไลน์ร้อยละ 5-10 ระดับของอาการจะแตกต่างกันออกไป โดยขั้นรุนแรงมาก ๆ อาจถึงระดับติดบ่วงเสน่ห์กับคู่สนทนาที่เจอกับในอินเทอร์เน็ต จนกระทั่งมีปัญหาทะเลาะกับคู่สมรสในชีวิตจริงกลุ่มคนที่มีความเสี่ยงเสพติดโลกออนไลน์มากที่สุดคือ ผู้ป่วยหรือเคยป่วยด้วยอาการซึมเศร้า พิษสุราเรื้อรัง และมีประวัติติดยาเสพติดสำหรับคนที่สงสัยว่าเราเข้าข่ายป่วยด้วยโรคใดโรคนี้หรือไม่ ทุกวันนี้แบบทดสอบอาการเสพติดการใช้งานอินเทอร์เน็ตหรือเสพติดโลกออนไลน์มีแพร่หลายพอสมควร เท่าที่สำรวจตรวจสอบข้อมูลมาพอสรุปอาการเบื้องต้นได้ 10 ข้อ ดังนี้ (ภาวฑ พงษ์วิทย์ภานุ. 2548 : 5 - 6)

1. หยุดเล่นอินเทอร์เน็ตไม่ได้ ในกรณีนี้จะถือว่าอาการยิ่งรุนแรงมากขึ้นถ้าเกิดเคยสัญญากับตัวเองหรือบุคคลอื่นว่าจะลดเวลาการออนไลน์แต่ผลสุดท้ายก็ทำไม่ได้ตามที่ตั้งใจไว้
2. เริ่มโกหกบุคคลรอบข้างว่าไม่ได้เล่นอินเทอร์เน็ต แต่จริง ๆ แล้วพยายามทุกวิถีทางเพื่อหาโอกาสออนไลน์
3. สถานการณ์เริ่มเลวร้ายแต่ยังไม่รู้ตัว เมื่อเสียเวลาอยู่ในโลกออนไลน์มาก ๆ เข้าก็จะทำให้ไม่มีเวลาไปทำกิจกรรมอย่างอื่น ส่งผลกระทบต่อการดำเนินชีวิตประจำวัน
4. มีพฤติกรรมผิดศีลธรรมเวลาเข้าไปอยู่ในโลกออนไลน์ เริ่มกลายเป็นคนชอบโกหก หลอกหลวง กล้าทำในสิ่งผิดศีลธรรมเพราะรู้ว่าสามารถปิดสถานะที่แท้จริงของตัวเองได้
5. ไม่รู้เวลานั่งอยู่หน้าจอคอมพิวเตอร์เพื่อเล่นอินเทอร์เน็ต โดยไม่รู้เวลาในการจัดลำดับความสำคัญของการทำงานหรือการเรียนไม่ได้
6. ติคอินเทอร์เน็ตเหมือนติดยา เวลาออนไลน์แล้วรู้สึกขัดแย้งในตัวเอง เช่น รู้ว่าการเล่นอินเทอร์เน็ตมาก ๆ เป็นสิ่งไม่ดี แต่ห้ามตัวเองไม่ได้ เพราะเสพติดไปแล้ว
7. ชีวิตขาด "เน็ต" ไม่ได้ แสดงปฏิกิริยาต่อต้านทันที เมื่อถูกบีบบังคับ หรือจำเป็นต้องลดเวลาการออนไลน์

8. คิดอะไรไม่ออก ขณะทำกิจกรรมต่าง ๆ เช่น รับประทานอาหาร ทำงาน อ่านตำรา ฯลฯ จะห้ามใจไม่ให้คิดถึงการเล่นอินเทอร์เน็ตไม่ได้

9. แยกตัว เกิดอาการแยกตัวจากสังคม ไม่กล้าเผชิญหน้ากับชีวิตจริงโดยเข้าไปหลบตัวอยู่ในโลกของอินเทอร์เน็ตแทน

10. สิ้นเปลืองเงิน สิ้นเปลืองเงินทองไปกับการอัปเดตคอมพิวเตอร์ การอยู่ในโลกออนไลน์ หรือ ใช้จ่ายเงินหมดไปกับเวลาค่าใช้อินเทอร์เน็ต โดยไม่จำเป็น ซึ่งรูปแบบและลักษณะของการติดอินเทอร์เน็ต มีดังนี้ (ภาวธ พงษ์วิทยภาณุ, 2548 : 7)

10.1 Cyber Sexual Addiction คือ การคิดเว็บไซต์ที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมทางเพศ

10.2 Cyber-Relationship Addiction คือ การคบเพื่อนจากห้องแชทroom เว็บบอร์ด นำมาทดแทนเพื่อนหรือครอบครัวในชีวิตจริง

10.3 Net Compulsion คือ การคิดการพนัน ประมูลสินค้าซื้อ-ขายทางอินเทอร์เน็ต

10.4 Information Overload คือ การคิดการรับข้อมูลข่าวสาร จนไม่สามารถยับยั้งได้

10.5 Computer Addition คือ การใช้คอมพิวเตอร์ ในลักษณะที่ไม่สามารถยับยั้งใจ

กล่าวโดยสรุป โรคติดอินเทอร์เน็ต เป็นกลุ่มอาการทางจิตอย่างหนึ่ง ซึ่งเกิดจากการใช้อินเทอร์เน็ตในการเสพข้อมูลหรือข่าวสารมากเกินไป ไม่สามารถควบคุมการใช้อินเทอร์เน็ต หรือหยุดใช้ได้ และจะละทิ้งกิจกรรมในชีวิตจริง ทำให้ความสัมพันธ์ในสังคมรอบข้างของบุคคลนั้นเริ่มลดน้อยลง

แนวทางป้องกันและแก้ไขโรคติดอินเทอร์เน็ต

หลาย ๆ คนคิดว่าการรักษาโรคติดอินเทอร์เน็ต ก็เพียงแค่ดึงปลั๊กคอมพิวเตอร์และถอดสายโทรศัพท์ออกจากโมเด็ม แต่ไอแวน โกลด์เบิร์ก (Ivan Goldberg) จิตแพทย์ผู้ค้นพบโรคติดอินเทอร์เน็ต ได้ให้คำแนะนำในการป้องกันและช่วยเหลือกับผู้ที่คิดว่าตัวเองเป็นหรือกำลังจะเป็นโรคนี้นี้ว่า ก่อนอื่นต้องรู้ว่าตัวเองใช้อินเทอร์เน็ตมากเกินไปหรือไม่ ในระดับไหน และรูปแบบลักษณะของการใช้ไปในรูปแบบใด จากนั้นก็ทำการวิเคราะห์จากพื้นฐานของปัญหาจริง ๆ ว่าเกิดจากอะไร ทำไมถึงได้ใช้อินเทอร์เน็ตขนาดนั้น ซึ่งทั้งหมดอาจจะเกิดจากตัวเอง หรือสังคมที่อยู่รอบข้างตัวขั้นตอนที่สามคือการวางแผนการที่จะแก้ปัญหาเหล่านั้นมากกว่าที่จะหลีกเลี่ยง หรือละเลยมันไป การหลีกเลี่ยงจากปัญหาจากโลกแห่งความจริง เข้ามาสู่โลกของอินเทอร์เน็ตไม่ได้ทำให้ปัญหาเหล่านั้นหายไป ลองปรึกษาคณะรอบข้าง หาเพื่อนและเข้าสังคมมากขึ้น จริงอยู่ อินเทอร์เน็ตกำลังเข้ามามีบทบาทสำคัญในการพัฒนาสังคม เพิ่มความสะดวกสบายมาสู่การดำเนินชีวิตมากขึ้น นอกจากนั้น อินเทอร์เน็ตยังช่วยเปิดโลกทัศน์และสังคมของผู้คนให้กว้างขึ้นด้วย ในทางกลับกัน ผู้คนมีสิทธิที่จะเลือกใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อเพิ่มความสะดวกสบาย สร้างความบันเทิง และใช้อินเทอร์เน็ตในการรู้จักโลกให้กว้างขึ้น แต่ในขณะที่เดียวกันเลือกที่จะออกไปเห็นโลก

สังคม และผู้คนจริง ๆ ซึ่งอาจจะสนุกและน่าสนใจกว่า มากกว่าการที่จะรู้จักโลกในทุกมุมมองผ่านทางอินเทอร์เน็ต (ภาวฐ พงษ์วิทย์ภาณุ, 2548 : 8)

คุณหมอไฮลารี แคส (Hilarie Cash) ผู้ก่อตั้งคลินิกรักษาโรคติดอินเทอร์เน็ต ที่มีชื่อว่า reSTART Internet Addiction Recovery Program โดยเปิดรับบำบัดผู้ที่มีอาการติดอินเทอร์เน็ต อายุตั้งแต่ 18 ปี ขึ้นไป โดยเข้ารับการรักษาเป็นเวลายาวน้อย 45 วัน ไอเดียของการบำบัดก็คือ ในช่วงเวลา 30 วัน คนไข้จะถูกห้ามเล่นอินเทอร์เน็ตหรือเกมออนไลน์ใด ๆ เพื่อให้สมองมีการปรับตัวให้กลับสู่สภาวะปกติ ซึ่งเราจะได้รู้ถึงแรงจูงใจในการติดเกม และ ความสามารถที่ขาดหายไปให้ช่วงนั้น โดยหวังว่าหลังจากการบำบัดพวกเขาจะประสบความสำเร็จในชีวิต เหมือนมีชีวิตใหม่อีกครั้งหนึ่ง คำแนะนำสำหรับผู้ที่ไม่อยากติดเกมจอมแวม ก็คือ ไม่ควรใช้เวลาเกินกว่า 2 ชั่วโมงต่อวันบนหน้าจอบนจอเกมออนไลน์ (พัลลภ ลิมสกุล, 2544 : 14)

กล่าวโดยสรุป วิธีป้องกันและรักษาโรคติดอินเทอร์เน็ตควรจะแยกให้ได้ว่า เป็นโลกของความจริงหรือเป็นโลกของความเสมือน ต้องพยายามหยุดการเล่นให้ได้เมื่อมีสัญญาณว่าต้องหยุด ต้องรู้เวลา รู้จักเตือนตนเอง

บทบาทของอินเทอร์เน็ตเพื่อการศึกษา

“อินเทอร์เน็ต” เป็นอุบัติการณ์ครั้งสำคัญของสังคมโลกในช่วงรอยต่อระหว่างศตวรรษ ปัจจุบันหลักที่ทำให้อินเทอร์เน็ตเป็น “ปรากฏการณ์” (Phenomenon) ของยุคสมัย จากคุณสมบัติและปัจจัยต่าง ๆ ที่อินเทอร์เน็ตมีให้แก่ผู้ใช้นั้น เป็นโอกาสในการนำมาใช้ประโยชน์ทางการศึกษาในรูปแบบต่าง ๆ กล่าวโดยรวมแล้วสาระสำคัญของบทบาทอินเทอร์เน็ตต่อภาคการศึกษามี ประเด็นดังต่อไปนี้ (บัณฑิต ศรีไพศาล, 2549 : 25)

การเข้าถึงแหล่งเรียนรู้

เปิดโอกาสให้ครู อาจารย์ และนักเรียน นักศึกษา สามารถเข้าถึงแหล่งความรู้ที่หลากหลายหรืออีกนัยหนึ่งมี “ห้องสมุดโลก” (Library of the World) เพียงปลายนิ้วสัมผัส ดังตัวอย่างรูปธรรมต่อไปนี้ (เจริญศรี ศรีสุรกาญจน์, 2538 : 5)

1. ครู และนักเรียนสามารถค้นหาข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ ทั่วโลก โดยไม่มีข้อจำกัดทางด้านสถานที่และเวลา (Anywhere & Anytime) โดยครู อาจารย์อาจจะเตรียมการสอนได้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น ในขณะที่นักเรียน นักศึกษาสามารถค้นคว้าหาข้อมูลได้สะดวกและหลากหลายมากขึ้น
2. ครูอาจารย์และนักเรียนที่ด้อยโอกาสอันเนื่องมาจากความห่างไกล ทุรกันดารขาดแหล่งห้องสมุดที่ดี สามารถก้าวกระโดดในการหาข้อมูลข่าวสารและความรู้ได้อย่างเท่าเทียมมากยิ่งขึ้น

3. เด็กนักเรียนเองสามารถร่วมกันผลิตข้อมูลในแขนงต่าง ๆ อาทิเช่น ข้อมูลพันธุ์พืชของสิ่งแวดล้อมโดยรอบโรงเรียน ข้อมูลศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นเพื่อเผยแพร่และแลกเปลี่ยน กับเด็กทั่วโลก ในขณะที่ครูสามารถนำเนื้อหาทางวิชาการที่มีประโยชน์ เช่น บทความทางวิชาการ เอกสารการสอนลงใน Web เพื่อแลกเปลี่ยนภายในวงการครู

อินเทอร์เน็ตกับบทบาทการเรียนการสอนของครูและนักเรียน

การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการเรียนรู้จะทำให้บทบาทของ ครูปรับเปลี่ยน ไปจากการ เน้นความเป็น “ผู้สอน” มาเป็น “ผู้แนะนำ” (Facilitator) มากขึ้น ในขณะที่กระบวนการเรียนรู้ของนักเรียนจะเป็นการเรียนรู้ “เชิงรุก” มากยิ่งขึ้น ทั้งนี้เนื่องจากฐานข้อมูล ในอินเทอร์เน็ตเป็นปัจจัยบวกที่สำคัญประการหนึ่งที่เอื้ออำนวยให้ เด็กนักเรียนสามารถเรียนและค้นคว้าด้วยตนเอง (Independent Learning) ได้สะดวกรวดเร็วและมากยิ่งขึ้น อย่างไรก็ตามมีความจำเป็นที่จะต้องตระหนักว่าบทบาทและรูปแบบ ที่จะปรับเปลี่ยนไปนี้ จะต้องมีการเตรียมการที่ควบคู่ไปด้วย โดยเฉพาะอย่างยิ่งในส่วนของครูที่จะต้องวางแผนการ “ชี้แนะ” ให้รัดกุมเพื่อให้การเรียนรู้ของเด็กมีประสิทธิภาพดีขึ้นจากการเรียนตามครูสอน (Passive Learning) มาเป็นการเรียนรู้วิธีเรียน (Learning How to Learn) และการเรียนด้วยความอยากรู้ (Active Learning) อย่างมีทิศทาง ผลสืบเนื่องจากการที่อินเทอร์เน็ตสามารถให้บริการไปรษณีย์ อิเล็กทรอนิกส์ซึ่งมีความสะดวก รวดเร็ว และง่ายในการใช้ทำให้เกิดการสื่อสาร (Communications) เพิ่มมากขึ้นในระบบการศึกษา ทั้งที่เป็นการสื่อสารระหว่างครูกับครู ครูกับนักเรียนและระหว่างนักเรียนกับนักเรียนกันเอง ทั้งนี้โดยมิได้ลดทอนการสื่อสารในรูปแบบเดิม ปัจจุบันคณาจารย์หลายท่านในหลายสถาบันในประเทศไทยใช้อินเทอร์เน็ต เป็นสื่อกลางในการให้การบ้าน รับการบ้าน และตรวจส่งคืนการบ้าน ในขณะที่เวทีกการสื่อสารระหว่างนักเรียนสามารถช่วยส่งเสริมการทำงานกลุ่ม การปรึกษาหารือกับครูและเพื่อนนักเรียน ในเชิงวิชาการ ตลอดจนการติดต่อกับเพื่อนชาวต่างประเทศ ที่มีโอกาสมากขึ้น (มีศักดิ์มอด. 2548 : 16)

ในยุคของเทคโนโลยีสารสนเทศที่การสื่อสารไม่มีขอบเขต บุคคลสามารถเลือกช่องทางสื่อสารได้หลากหลาย ไม่มีข้อจำกัดเรื่องเวลาและสถานที่ ซึ่งการแสวงหาความรู้และข้อมูลข่าวสารสามารถทำได้ง่ายขึ้น ผู้ที่มีความกระตือรือร้น ใฝ่แสวงหาความรู้ย่อมได้เปรียบในการนำความรู้ไปใช้ประโยชน์ในด้านต่าง ๆ นำไปสู่การพัฒนาตนเองให้ก้าวหน้า เครือข่ายอินเทอร์เน็ตถือว่ามีบทบาทและผลกระทบที่สำคัญต่อการศึกษาที่ผู้เรียนและผู้สอนต้องเปลี่ยนไป

รอม หิรัญพฤกษ์ (2544 : 254) ได้กล่าวถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นต่อผู้เรียน ผู้สอน และการประเมินผลไว้ดังนี้

1. ผู้เรียนนอกจากต้องมีความรู้พื้นฐานในห้องเรียนแล้ว ยังต้องฝึกทักษะในการแสวงหาและเข้าถึงแหล่งความรู้จำนวนมากที่อยู่บนอินเทอร์เน็ต และต้องมีทักษะในการตัดสินใจว่าข้อมูลใดเป็นประโยชน์และข้อมูลใดไม่เหมาะสม

2. ผู้สอนจากการเป็นผู้ที่สามารถจำหรือเข้าใจในเนื้อหาความรู้จากหนังสือและถ่ายทอดความรู้ในรูปแบบเดิม ที่ใช้กระดานดำ แผ่นใส หรือมีหนังสือเพียงเล่มเดียว ต้องเปลี่ยนบทบาทใหม่มาเป็นผู้ชี้แนะแนวทางหรือบอกแหล่งความรู้ในการศึกษาค้นคว้าแก่ผู้เรียน

3. การวัดและการประเมินผลการเรียนรู้ ไม่ควรจำกัดอยู่แต่เพียงการวัดความจำและความเข้าใจในเนื้อหาที่ครูถ่ายทอดหรือจากตำราเพียงเล่มเดียว แต่อาจเปลี่ยนเป็นการวัดผลแนวใหม่ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนประเมินตนเองได้

กนอมพร เลหาจรัสแสง (2541 : 12) ได้กล่าวถึงบทบาทของผู้สอนที่ต้องเปลี่ยนไปดังนี้

1. เป็นผู้แนะนำแหล่งความรู้แก่ผู้เรียน เนื่องจากแหล่งความรู้ที่อยู่บนอินเทอร์เน็ตมีจำนวนมากและกระจัดกระจาย ดังนั้นการค้นหาแหล่งความรู้ที่เป็นประโยชน์และเอื้อต่อการเรียนที่มีการจัดระเบียบ (Organize) ถือว่าเป็นบทบาทสำคัญของผู้สอน

2. บทบาทของพี่เลี้ยง (Facilitator or Coach) คือช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยให้คำแนะนำหรือแนวทางในการค้นคว้าด้วยตนเองอย่างมีประสิทธิภาพ

3. บทบาทในการออกแบบหรือพัฒนาสื่อการสอน ผู้สอนสามารถที่จะผลิตสื่อการสอนที่ตรงกับความต้องการ เพื่อเป็นการเผยแพร่ข้อมูลความรู้ที่แพร่หลาย

กล่าวโดยสรุป อินเทอร์เน็ตสามารถให้ผู้เรียนติดต่อสื่อสารกับผู้คนทั่วโลกได้อย่างรวดเร็ว และสามารถสืบค้นหรือเผยแพร่ข้อมูลสารสนเทศจากทั่วโลก จึงทำให้เกิดการเรียนรู้ตามอรรถศาสตร์ประยุกต์ใช้อินเทอร์เน็ตกับกิจกรรมตามหลักสูตรเดิมที่มีอยู่ ทำให้ผู้เรียนเกิดทักษะในด้านการคิดอย่างมีระบบ การคิดเชิงวิเคราะห์ การวิเคราะห์ที่สืบค้น การวิเคราะห์ข้อมูล การแก้ปัญหา และการคิดอย่างอิสระเป็นการสนับสนุนกระบวนการสหสาขาวิชาการ คือ ในการนำเครือข่ายมาใช้เชื่อมโยงกับกิจกรรมการเรียนการสอนนั้น นักการศึกษาสามารถที่จะบูรณาการการเรียนการสอนในวิชาต่างๆ เช่นคณิตศาสตร์ ภูมิศาสตร์ สังคม ภาษา วิทยาศาสตร์ ฯลฯ เข้าด้วยกัน อินเทอร์เน็ตเมื่อนำมาใช้ในการพัฒนาการศึกษาจะทำให้เกิดประโยชน์และสร้างความเท่าเทียมกัน ในด้านการศึกษาให้มากยิ่งขึ้น

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยเพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา กลุ่มหนองขาพิมาย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาบุรีรัมย์ เขต 3 ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยมีรายละเอียดตามลำดับ ดังนี้

งานวิจัยในประเทศ

คมกริช ทักษิणा (2540 : บทคัดย่อ) ทำการวิจัย เรื่องพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ในโรงเรียนที่เข้าร่วมโครงการเครือข่ายคอมพิวเตอร์เพื่อโรงเรียนไทย ผลการศึกษา พบว่า พฤติกรรมก่อนการใช้อินเทอร์เน็ต นักเรียนส่วนใหญ่มีประสบการณ์การใช้อินเทอร์เน็ตเฉลี่ย 9.92 เดือน ใช้อินเทอร์เน็ตในโรงเรียน และเรียนรู้การใช้อินเทอร์เน็ตจากเพื่อนเหตุผลของการใช้มากที่สุดคือ ความบันเทิงและประโยชน์ต่อการเรียน พฤติกรรมระหว่างการใช้อินเทอร์เน็ต นักเรียนใช้อินเทอร์เน็ตเฉลี่ยสัปดาห์ละ 6.67 ชั่วโมง เฉลี่ยครั้งละ 1.78 ชั่วโมง ใช้ในวันธรรมดา ช่วงเวลากลางวันโดยใช้ตามลำดับ ส่วนใหญ่ใช้เว็ลด์ไวด์เว็บ เข้าเว็บไซต์ด้านความบันเทิง พฤติกรรมหลังการใช้อินเทอร์เน็ต นักเรียนได้รับความเพลิดเพลินและได้รับความรู้รวมทั้งมีเพื่อนใหม่มากขึ้นจากการใช้อินเทอร์เน็ต นำความรู้ที่ได้ไปใช้ประโยชน์ในการศึกษาและนำข้อมูลข่าวสารที่ได้รับไปสนทนาแลกเปลี่ยนกับบุคคลอื่นและค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติม ส่วนปัจจัยด้านการสนับสนุนส่งเสริมของโรงเรียน ลักษณะของผู้เรียนและวิธีการเรียนรู้เกี่ยวกับอินเทอร์เน็ตมีความสัมพันธ์กับปริมาณ วัน และช่วงเวลาที่ใช้อินเทอร์เน็ต ส่วนปัจจัยทางด้านการสนับสนุนส่งเสริมของโรงเรียน และทัศนคติต่ออินเทอร์เน็ตมีความสัมพันธ์กับการได้รับประโยชน์จากอินเทอร์เน็ต

ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ (2542 ; อ้างถึงใน น้ำทิพย์ สำภาประเสริฐ, 2543 : 32) สํารวจลักษณะและพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ผลการศึกษา พบว่า ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทยเป็นเพศชายมากกว่าเพศหญิงถึงเกือบสองเท่า กลุ่มผู้ใช้อินเทอร์เน็ตส่วนใหญ่เป็นผู้ที่มีอายุน้อย คือ มักอยู่ในช่วงนักศึกษาหรือวัยทำงานตอนต้นเป็นส่วนมาก ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตประมาณร้อยละ 68 เป็นผู้ที่อาศัยอยู่ในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล ลักษณะการใช้ส่วนใหญ่ ใช้หาข้อมูล ความรู้และข้อมูลข่าวสารมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 68 ใช้อินเทอร์เน็ตสำหรับการติดต่อส่วนตัว เช่นคุยกับเพื่อนมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 13 และใช้สำหรับการติดต่อทางธุรกิจ คิดเป็นร้อยละ 11 สำหรับการใช้ในลักษณะอื่น ๆ เช่น เพื่อความบันเทิง หรือเพื่อการโฆษณาขายสินค้าหรือบริการถูกระบุเพียงน้อยครั้ง และยังพบว่าปัญหาจากการใช้อินเทอร์เน็ตมากที่สุด คือปัญหาความล่าช้าของการรับส่งสัญญาณ ในขณะที่ปัญหาเรื่องภาระค่าใช้จ่าย ปัญหาความเชื่อถือได้ เช่น การติดต่อไม่เข้า หรือ

สัญญาณหลุด และปัญหาการมีแหล่งข้อมูลทางเพชบนอินเทอร์เน็ต เป็นปัญหาที่อยู่ในระดับรองลงมา

ทัศพร วทานิยานนท์ (2542 : บทคัดย่อ) วิจัยเรื่อง ความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายกรุงเทพมหานคร ผลการศึกษา พบว่า พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายกรุงเทพมหานครใช้อินเทอร์เน็ต 1 เดือน ถึง 1 ปี ใช้มากในวันจันทร์ถึงวันศุกร์ สัปดาห์ละ 1-5 ชั่วโมง เวลาที่ใช้มากที่สุด คือ เวลา 20.0-22.00 น. โดยใช้ตามลำพังที่บ้านตนเอง บริการที่เลือกใช้มากที่สุด คือ บริการสืบค้นข้อมูลเว็ลด์ไวด์เว็บเพื่อค้นหาข้อมูลความรู้ทั่วไป เพื่อความบันเทิง เนื้อหาในเว็บไซต์ที่เลือกมากที่สุด คือ เพลง ในการหาความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของนักเรียนกับผลการเรียนเฉลี่ย พบพฤติกรรมที่มีความสัมพันธ์ทางบวก ได้แก่ การใช้อินเทอร์เน็ตที่บ้านตนเอง การใช้เว็ลด์ไวด์เว็บศึกษาค้นคว้าประกอบการเรียนและติดต่อกับเพื่อนต่างประเทศ ในประเทศทางไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ และพบพฤติกรรมที่มีความสัมพันธ์ทางลบ ได้แก่ นักเรียนใช้อินเทอร์เน็ตที่บ้านเพื่อน การใช้อินเทอร์เน็ตกับเพื่อน

ทิพากร ศรีอุดมศิลป์ (2543 : บทคัดย่อ) วิจัยเรื่อง พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของวัยรุ่นในชีวิตประจำวัน: กรณีศึกษานักศึกษามหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ ผลการศึกษา พบว่า ความบ่อยครั้งที่ใช้งานอินเทอร์เน็ตใน 1 สัปดาห์ มากที่สุด คือ 3-4 วันต่อสัปดาห์ คิดเป็นร้อยละ 42.31 รูปแบบการใช้งานอินเทอร์เน็ตของนักศึกษาและความบ่อยครั้ง พบว่า ใช้งานจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (E-mail) มากที่สุด คือ 1-2 ครั้งต่อสัปดาห์ คิดเป็นร้อยละ 30.45 ใช้งานการสืบค้นข้อมูลเว็ลด์ไวด์เว็บมากที่สุด คือ 1-2 ครั้งต่อสัปดาห์ คิดเป็นร้อยละ 27.88 พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต พบว่า นักศึกษาที่มีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตไปในลักษณะที่ถูกต้องและเหมาะสมมาก คิดเป็นร้อยละ 53.20 นักศึกษาที่มีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตไปในลักษณะที่ถูกต้องและเหมาะสมน้อย คิดเป็นร้อยละ 46.8

นำทิพย์ สำเภาประเสริฐ (2543 : บทคัดย่อ) วิจัยเรื่อง การใช้อินเทอร์เน็ตของผู้ใช้ระยะเริ่มต้นในเขตกรุงเทพมหานคร กับผลกระทบของการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการสื่อสาร พบว่า ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในระยะเริ่มต้นในกรุงเทพมหานคร มีความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ตในระดับมาก ได้แก่ 2-3 วันต่อสัปดาห์ และมีระยะเวลาในการใช้อินเทอร์เน็ตในระดับมาก ได้แก่ 2 ชั่วโมงต่อครั้ง และพบว่าให้ความนิยมใช้การรับส่งจดหมายอิเล็กทรอนิกส์มากที่สุด รองลงมา ได้แก่ การสืบค้นหาข้อมูลด้วยไฮเปอร์เท็กซ์ และการสนทนาทางอินเทอร์เน็ต ในขณะที่บริการด้านอื่น ๆ ได้แก่ การโอนถ่ายแฟ้มข้อมูล การค้นหาข้อมูลข่าวสาร การลงโฆษณาทางอินเทอร์เน็ต การซื้อสินค้าทางอินเทอร์เน็ต การอ่านหนังสือพิมพ์ทางอินเทอร์เน็ต การฟังวิทยุทางอินเทอร์เน็ต การชมโทรทัศน์ทางอินเทอร์เน็ตมีการใช้ในระดับรองลงมา อินเทอร์เน็ตจะส่งผลกระทบต่อ

พฤติกรรมกรเปิดรับสื่อมวลชน ก็คือเมื่อผู้ใช้อินเทอร์เน็ตต้องมีการใช้ในระดั้มากเท่านั้น ผลกระทบที่เกิดกับพฤติกรรมกรเปิดรับสื่อมวลชนเป็นผลกระทบในระดับหนึ่งเท่านั้น ไม่สามารถทำให้เกิดความเสื่อมนิยมในสื่อมวลชนได้ ส่วนพฤติกรรมกรสื่อสารระหว่างบุคคลภายในครอบครัว อินเทอร์เน็ตไม่มีผลทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในการสื่อสารระหว่างบุคคลได้ เนื่องจากครอบครัวมีการปฏิสัมพันธ์กันมาก

ธนส์ถ์ เกษมไชยานันท์ (2544 : บทคัดย่อ) วิจัยเรื่อง ปัจจัยที่มีผลต่อการใช้เว็บไซต์ (Web Sites) ของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในเขตกรุงเทพมหานคร ผลการศึกษาพบว่ากลุ่มตัวอย่างมีการใช้เว็บไซต์โดยเฉลี่ยประมาณสัปดาห์ละ 5.58 ครั้ง และมีระยะเวลาในการใช้เฉลี่ยประมาณครั้งละ 2.44 โดยช่วงเวลาที่มีการใช้บ่อยที่สุดคือ ระหว่างเวลา 20.01-24.00 น. คิดเป็นร้อยละ 35.00 กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ใช้เว็บไซต์มาแล้ว 1-2 ปี คิดเป็นร้อยละ 43.80 สถานที่ที่ใช้เว็บไซต์มากที่สุดคือ ที่บ้านและที่ทำงาน คิดเป็นร้อยละ 47.50 และ 41.50 ตามลำดับ ส่วนใหญ่ใช้เว็บไซต์โดยไม่เสียค่าบริการปัญหาและอุปสรรคที่พบมากที่สุด 3 อันดับแรกได้แก่ การใช้เวลาดาวนโหลดข้อมูลนาน การขัดข้องทางเทคนิค และการใช้ภาษาอังกฤษเป็นสื่อในการติดต่อสื่อสารปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมกรใช้เว็บไซต์ ได้แก่ เพศ อายุ การศึกษา อาชีพ และรายได้

วรรณภา เพิ่มวณิชกุล (2544 : บทคัดย่อ) วิจัยเรื่อง การศึกษาการใช้อินเทอร์เน็ตของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาและนักศึกษาในเขตเทศบาลนครอุดรธานี ผลการศึกษา พบว่า นักเรียนและนักศึกษามีวิธีการเรียนรู้อินเทอร์เน็ตจากร้านบริการอินเทอร์เน็ตมากที่สุด โดยมีจุดประสงค์ในการเรียนรู้เพื่อความบันเทิง มีทักษะพื้นฐานจากการเรียนรู้จากเพื่อน ๆ แนะนำ และรู้จักระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตจากครูที่ทำการสอนและส่วนมากจะใช้อินเทอร์เน็ต 1-3 ครั้งต่อสัปดาห์ ในแต่ละครั้งใช้เวลาประมาณ 1-2 ชั่วโมง และใช้ในช่วงเวลา 16.00-20.00 น. โดยใช้ในวันหยุดสำคัญ สาเหตุที่ใช้ช่วงเวลาดังกล่าวเพราะเป็นช่วงเวลาที่ตนเองว่าง ในเรื่องรูปแบบกรใช้ อินเทอร์เน็ต จะใช้ร้านบริการอินเทอร์เน็ต เพราะร้านมีเครื่องคอมพิวเตอร์มากจึงสะดวกในการใช้ เมื่อมีเครื่องว่างใช้ได้เลย เว็บไซต์ที่นิยมเข้ามาจะเป็นเว็บไซต์ภาษาไทย ส่วนประเภทของการบริการอินเทอร์เน็ต คือ สืบค้นข้อมูลเว็ลด์ไวด์เว็บมากที่สุด เว็บไซต์ที่นิยมเข้าไปมากที่สุด แหล่งบันเทิง เพื่อหาเพื่อนใหม่

ธนิกานต์ มาชะศิริรานนท์ (2545 : บทคัดย่อ) วิจัยเรื่อง พฤติกรรมกรเสพติดอินเทอร์เน็ต และปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับกรเสพติดอินเทอร์เน็ต ของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย จากการศึกษาพบว่า ผู้ที่เสพติดอินเทอร์เน็ตจะใช้เวลาในอินเทอร์เน็ตสูงกว่าผู้ที่ไม่เสพติด ผู้ที่เสพติดจะมีการใช้บริการ และประโยชน์จากอินเทอร์เน็ตเพื่อตอบสนองความต้องการทางอารมณ์สังคม และจิตใจสูงกว่า แต่จะใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการแสวงหาข้อมูลข่าวสารน้อยกว่าผู้ที่ไม่เสพติด ในส่วนของการประเมินความสัมพันธ์ระหว่างตนเองกับสื่อ นั้น ผู้ที่เสพติดจะประเมินว่าตนเองมี

ความสามารถในการใช้อินเทอร์เน็ต รู้สึกถูกดึงดูใจจากสื่ออินเทอร์เน็ต ได้รับผลกระทบจากการใช้อินเทอร์เน็ตสูงกว่าผู้ที่ไม่เสพติดเช่นเดียวกัน และผู้ที่เสพติดจะตระหนักรู้ถึงภาวะการเสพติด แต่ไม่สามารถลดหรือหยุดใช้ได้ และปัจจัยทางจิตวิทยานั้นเป็นสาเหตุสำคัญที่ก่อให้เกิดพฤติกรรมเสพติด เมื่อเปรียบเทียบระหว่างผู้ที่เสพติดและไม่เสพติด พบว่า ผู้ที่เสพติดนั้นจะประสบกับปัญหาทางจิตใจ ปัญหาความสัมพันธ์ทางสังคม และมีแนวโน้มที่จะเสพติดสิ่งอื่น ๆ มาก่อนมากกว่าผู้ที่ไม่เสพติด ในเรื่องปัจจัยทางประชากรศาสตร์ที่มีความสัมพันธ์กับการเสพติด พบว่าลักษณะทางอายุ ระดับการศึกษา และอาชีพนั้นจะมีความสัมพันธ์กับการเสพติดอินเทอร์เน็ต นอกจากนี้ ปัจจัยทางประชากรศาสตร์นั้นจะส่งผลให้ผู้เสพติดและไม่เสพติด มีความแตกต่างกันในเรื่องการใช้อินเทอร์เน็ต และการประเมินตนเองกับสื่ออินเทอร์เน็ตด้วย

อรอุมา ศรีสุทธิพันธ์ (2545 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาความคิดเห็นและพฤติกรรมในการเปิดรับสื่ออินเทอร์เน็ตกับรูปแบบการดำเนินชีวิตของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในเขตกรุงเทพมหานคร ผลการศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่างที่เป็นผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในเขตกรุงเทพมหานคร เป็นเพศหญิงมากกว่าเพศชาย โดยเพศหญิงคิดเป็นร้อยละ 54.75 และเพศชายคิดเป็นร้อยละ 45.25 โดยพบกลุ่มตัวอย่างมีอายุ 26-35 ปี มากที่สุดร้อยละ 24.50 รองลงมาคือกลุ่มอายุ 18-25 ปี ร้อยละ 22.0 พฤติกรรมการเปิดรับสื่ออินเทอร์เน็ต พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ตในระดับต่ำเพียง 1-3 ครั้งต่อสัปดาห์ ร้อยละ 57.0 และมีระยะเวลาในการเปิดรับอินเทอร์เน็ต 2 ชั่วโมงต่อครั้ง ร้อยละ 34.75 รองลงมาได้แก่ 1 ชั่วโมงหรือต่ำกว่า 1 ชั่วโมงต่อครั้ง ร้อยละ 32.0 กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ใช้อินเทอร์เน็ตมาแล้ว 1-2 ปี ร้อยละ 39.75 เวลาที่นิยมใช้มากที่สุดคือ ช่วงเวลากลางคืน ร้อยละ 52.26 โดยเปิดรับสื่อนี้จากที่บ้านมากที่สุด ร้อยละ 39.53 โดยเป็นสมาชิกของ บริษัทผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ต (Internet Service Provider) มากที่สุดร้อยละ 36.31 ส่วนบริการที่นิยมใช้ที่สุดคือ ค้นหาข้อมูลข่าวสารหรือค้นคว้า ร้อยละ 21.64 รองลงมาคือการสนทนาทางอินเทอร์เน็ต และการอ่านหนังสือพิมพ์หรือนิตยสารบนอินเทอร์เน็ต ร้อยละ 15.48 และร้อยละ 14.18 ตามลำดับ

สำนักงานสถิติแห่งชาติ (2544 : 6) ได้สำรวจเด็กและเยาวชน พ.ศ. 2545 เกี่ยวกับการทำกิจกรรมที่ทำในเวลาว่างของเด็กและเยาวชน พบว่า เด็กอายุ 6-24 ปี เล่นคอมพิวเตอร์ วิดีโอเกม คิดเป็นร้อยละ 6.8 เล่นกีฬา ออกกำลังกาย คิดเป็นร้อยละ 22.6 อ่านหนังสือคิดเป็นร้อยละ 25.3 สังสรรค์กับเพื่อนคิดเป็นร้อยละ 27.1 ฟังวิทยุคิดเป็นร้อยละ 31.4 ดูทีวี วิดีโอ คิดเป็นร้อยละ 87.0

สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (2547 : 10) ได้สำรวจกลุ่มผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทยผลการสำรวจโดยละเอียดประจำปี 2546 ยังมีความแตกต่างระหว่างผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในเขตเมืองและชนบท กลุ่มประชากรวัยทำงานอายุ 20-29 ปี ยังคงเป็นกลุ่มอายุที่มีการใช้อินเทอร์เน็ตสูงสุด ร้อยละ 47.8 เมื่อเทียบกับกลุ่มอื่น ๆ รองลงมาได้แก่ กลุ่มอายุ 10-19 ปี ร้อยละ 21.4 สำหรับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ร้อยละ 56.7 ตอบว่าเคยเล่นเกมออนไลน์ โดยร้อยละ 67.0 ระบุว่า ใช้เวลาเล่นเกมน้อยกว่า 3 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ถึงร้อยละ 6.7 เล่นเกมมากกว่า 20 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ โดยมีผู้หญิงร้อยละ 56.2 และผู้ชาย ร้อยละ 52.9 เคยเล่นเกมออนไลน์ พบว่ากลุ่มอายุ 10-14 ปี ตอบว่าเคยเล่นเกมออนไลน์มากที่สุดร้อยละ 76.6

ศิริชัย หงส์สงวนศรี และคนอื่น ๆ (2546 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของเด็กนักเรียนระดับมัธยมในปี 2546 ของภาควิชาจิตเวชศาสตร์ คณะแพทยศาสตร์โรงพยาบาลรามธิบดี ระบุว่าร้อยละ 84.6 เคยเล่นเกม ร้อยละ 23.9 เล่นเกมมากกว่า 4 ครั้งต่อสัปดาห์ ร้อยละ 11 ที่เล่นเกมทุกวัน เฉลี่ยจะใช้เวลาอยู่กับการเล่นครั้งละ 3 ชั่วโมง และในปีเดียวกันกรุงเทพโพลล์ก็สำรวจพฤติกรรมของการเล่นเกมออนไลน์ของเด็กที่มีอายุ 10 ขวบขึ้นไป ก็พบว่าร้อยละ 37.7 เล่นเกมติดต่อกัน 3-4 วันต่อสัปดาห์ ร้อยละ 25.8 เล่นเกม 5-6 วันต่อสัปดาห์ และร้อยละ 18.5 เล่นเกมทุกวัน โดยพบว่าร้อยละ 54.1 มีการเล่นเกมติดต่อกัน 1-3 ชั่วโมงต่อครั้ง ร้อยละ 31.4 เล่นติดต่อกัน 4-6 ชั่วโมงต่อครั้ง ร้อยละ 6.5 เล่น 7-10 ชั่วโมง และร้อยละ 3.3 ที่เล่นติดต่อกันนานที่สุด 10 ชั่วโมงต่อครั้ง

สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (2547 : 26-27) ได้สำรวจกลุ่มผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ปี 2547 นี้เป็นการสำรวจโดยวิธีสุ่มตัวอย่าง ให้ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตตอบแบบสอบถามออนไลน์ เช่นเดียวกับการสำรวจในปีก่อน ๆ โดยมีวัตถุประสงค์หลักเพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลพฤติกรรม และความคิดเห็นของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในด้านต่าง ๆ เพื่อใช้เป็นแนวทางในการเสนอแนะเชิงนโยบายเกี่ยวกับการพัฒนาอินเทอร์เน็ตในประเทศไทยที่เหมาะสมต่อไป พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตส่วนใหญ่ใช้อินเทอร์เน็ตจากบ้านมากที่สุด รองลงมา ได้แก่ ที่ทำงาน และสถานศึกษาลำดับ โดยช่วงเวลาที่ใช้อินเทอร์เน็ตมากที่สุดนั้นยังอยู่ในช่วงเวลา 20.01-24.00 น. กิจกรรมที่ทำบนอินเทอร์เน็ตพบว่า การค้นหาข้อมูลเป็นกิจกรรมที่ทำบนอินเทอร์เน็ตมากที่สุด รองลงมาได้แก่ รับส่งไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ และติดตามข่าวสารตามลำดับ กลุ่มอายุต่ำกว่า 20 ปี มีแนวโน้มทำกิจกรรมด้านการบันเทิง เช่น สนทนาออนไลน์ เล่นเกมมากกว่ากลุ่มอายุอื่น ๆ ปัญหาที่พบจากการใช้อินเทอร์เน็ต ได้แก่ ปัญหาเรื่องไวรัส

เรื่องศ ใจวัง (2547 : บทคัดย่อ) วิจัยเรื่อง พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของนักศึกษาวิทยาลัยนอร์ท - เชียงใหม่ อำเภอหางดง จังหวัดเชียงใหม่ ผลการศึกษาพบว่า นักศึกษาทั้งหมดใช้อินเทอร์เน็ตที่ห้องบริการอินเทอร์เน็ตภายในวิทยาลัย วันละประมาณ 1-2 ชั่วโมงต่อครั้ง คิดเป็นร้อยละ 44.0 โดยส่วนใหญ่ใช้อินเทอร์เน็ตในช่วงเวลา 12.01-18.00 น. คิดเป็นร้อยละ 70.8 การใช้อินเทอร์เน็ตที่บ้านวันละประมาณ 1-2 ชั่วโมงต่อครั้ง คิดเป็นร้อยละ 43.6 วัตถุประสงค์ของการใช้อินเทอร์เน็ต พบว่า นักศึกษาใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการศึกษาค้นคว้าเอกสารประกอบการเรียนหรือรายงานมากที่สุดคิดเป็นร้อยละ 98.1 ใช้เพื่อความบันเทิงในการค้นหาข้อมูลที่ตนเองสนใจคิดเป็นร้อยละ 97.6

นภคกร กรณิกา และคนอื่นๆ (2548 : บทคัดย่อ) ได้สำรวจพฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ในกลุ่มเด็กในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑลในปี 2548 โดยพบว่า วัยรุ่นที่มีอายุ 12 ปี ขึ้นไปราว 1,500,000 คน ที่นิยมเล่นเกมออนไลน์ ผู้ที่มีอายุระหว่าง 7-25 ปี จะใช้เวลาเล่นเกม 4.5 ชั่วโมงต่อวัน ซึ่งในจำนวนนี้ร้อยละ 32 เล่นมากกว่า 5 ชั่วโมง การเล่นเกมจึงกลายเป็นกิจกรรมทั้งยามว่างและไม่ว่างของเด็กสมัยนี้ไปแล้ว

สถาบันรามจิตติ (2549 : 33) ได้ทำวิจัยเกี่ยวกับพฤติกรรมเสี่ยงของเยาวชนในปี 2549 พบว่าพฤติกรรมที่ยังโตยิ่งลดคือ การเข้าวัด การช่วยงานบ้าน การอยู่กับพ่อแม่ การเล่นกีฬาของเด็กลดลง โดยในแต่ระดับประถมศึกษา เข้าวัดคิดเป็นร้อยละ 59.7 แต่ระดับอุดมศึกษาคิดเป็นร้อยละ 34.9 ส่วนพฤติกรรมการช่วยงานบ้านประถมคิดเป็นร้อยละ 88.1 อุดมศึกษาคิดเป็นร้อยละ 70.5 ด้านพฤติกรรมที่ยังโตยิ่งเพิ่ม ได้แก่ การเล่นเกมออนไลน์ ทำศัลยกรรม เทียวกลางคืน เล่นห่วยบนดิน มีเพศสัมพันธ์ คุยโทรศัพท์ ดูเว็บ ไร่ คืมเหล้า และโดดเรียน ซึ่งกรณีเล่นห่วยบนดินพบพฤติกรรมเริ่มเล่นตั้งแต่ระดับประถมคิดเป็นร้อยละ 6.7 อุดมศึกษาคิดเป็นร้อยละ 27.4 ดูเว็บ ไร่ ประถมคิดเป็นร้อยละ 8.8 อุดมศึกษาคิดเป็นร้อยละ 36.3 เทียวกลางคืนประถมคิดเป็นร้อยละ 6.7 อุดมศึกษาคิดเป็นร้อยละ 31.1 โดดเรียนประถมคิดเป็นร้อยละ 10.6 อุดมศึกษา ร้อยละ 34.5 เล่นอินเทอร์เน็ตประถมคิดเป็นร้อยละ 34 อุดมศึกษาคิดเป็นร้อยละ 55.6 คุยโทรศัพท์ประถมคิดเป็นร้อยละ 35.3 อุดมศึกษาคิดเป็นร้อยละ 74.1 ส่วนพฤติกรรมการมีเพศสัมพันธ์มัธยมต้นคิดเป็นร้อยละ 7.3 อุดมศึกษาคิดเป็นร้อยละ 30.2 ทำศัลยกรรม ม.ต้นคิดเป็นร้อยละ 14.6 อุดมศึกษาคิดเป็นร้อยละ 20.2 และคืมเหล้า ม.ต้น คิดเป็นร้อยละ 24 อุดมศึกษาคิดเป็นร้อยละ 49.7

เนติมา กมลเลิศ (2549 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมที่พึงประสงค์ในการใช้อินเทอร์เน็ตของนักเรียนช่วงชั้นที่ 4 โรงเรียนในเครือคณะเซนต์คาเบรียล เขตกรุงเทพมหานคร ผลการศึกษา พบว่า พฤติกรรมที่พึงประสงค์ในการใช้อินเทอร์เน็ตอยู่ในระดับปานกลาง ความภาคภูมิใจในตนเองอยู่ในระดับมาก การรับรู้เกี่ยวกับอินเทอร์เน็ตอยู่ในระดับปานกลาง การสนับสนุนทางสังคมจากครอบครัวอยู่ในระดับน้อย และการสนับสนุนทางสังคมจากเพื่อนอยู่ในระดับน้อย ส่วนการเปรียบเทียบพฤติกรรมที่พึงประสงค์ในการใช้อินเทอร์เน็ตของนักเรียนช่วงชั้นที่ 4 โรงเรียนในเครือคณะเซนต์คาเบรียล เขตกรุงเทพมหานคร จำแนกตามชั้นปี คณะแผนกเฉลี่ยสะสม อาชีพของผู้ปกครอง ระดับการศึกษาของผู้ปกครอง พบว่า ไม่แตกต่างกัน ส่วนการสนับสนุนทางสังคมจากเพื่อน การรับรู้เกี่ยวกับอินเทอร์เน็ต ความภาคภูมิใจในตนเองเป็นปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมที่พึงประสงค์ในการใช้อินเทอร์เน็ต สามารถร่วมกันทำนายพฤติกรรมที่พึงประสงค์ในการใช้อินเทอร์เน็ตได้ร้อยละ 47.3 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ .001

งานวิจัยต่างประเทศ

เด็ม (Dem. 1996 ; อ้างถึงใน สมเล็ก สีลาประัทภย์. 2540 : 60) ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับผู้ใช้บริการอินเทอร์เน็ต รวมถึงศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างหัวข้อหรือบทความ กับการหลงใหลในเทคโนโลยี เพื่อชี้ปัญหาให้เด่นชัดขึ้น และพบว่าผู้เล่นอินเทอร์เน็ตส่วนใหญ่ใช้เวลาเกินไปกับ การเข้าไปดูคลื่นในเว็บไซด์ แต่ยังไม่สามารถสรุปแน่ชัดลงไปได้ว่า ผู้ที่เข้าไปในเว็บไซด์เหล่านั้น เกิดภาวะติดหรือหลงใหลในเทคโนโลยี เพราะการถูกรอปรองด้วยคอมพิวเตอร์ เหมือน การอ่านนิยายหรือการติดแอลกอฮอล์ แต่สาเหตุที่ใช้เวลาส่วนใหญ่เข้าไปดูคลื่นในเว็บไซด์ อาจเป็นเพราะมีบางสิ่งที่สามารถนำมาใช้เป็นหลักฐานได้ โดยเว็บไซด์ที่ผู้เล่นอินเทอร์เน็ตสนใจได้แก่ เว็บไซด์ที่เกี่ยวข้องกับการจัดการและออกแบบ

แคสเซย์ (Cassey. 1944 ; อ้างถึงใน ทิพากร ศรีอุดมศิลป์. 2543 : 33) ได้ศึกษาการท่องไป กับโลกของข้อมูลของครูกับนักเรียน โดยเครือข่ายคอมพิวเตอร์ ของครูที่ออกแบบโดย California State University สำหรับนักเรียนและครู จากการศึกษาพบว่า นักเรียนมีความกระตือรือร้นมากขึ้น ทุกคนเสาะแสวงหาข้อมูลและใช้คอมพิวเตอร์ที่บ้านมากขึ้น

สถาบันเทคโนโลยีแห่งจอร์เจียประเทศสหรัฐอเมริกา (ม.ป.ป. ; อ้างถึงใน เพ็ญทิพย์ จิรพินนุสรณ์. 2539 : 25) ได้สำรวจผู้ใช้อินเทอร์เน็ตทั่วโลกเป็นครั้งที่ 5 ในเดือนเมษายน 2539 ส่วนหนึ่งพบว่าผู้ใช้อินเทอร์เน็ตมีพฤติกรรมการใช้เวลาดูวิดีโอเว็บแทนโทรทัศน์ทุกวันถึง ร้อยละ 36 มีการใช้เวลาดูวิดีโอเว็บแทนโทรทัศน์ทุกสัปดาห์ไม่น้อยกว่า 1 ครั้ง มีจำนวนร้อยละ 28 โดยคนที่มีอายุมากกว่า 50 ปี มีเปอร์เซ็นต์ของการใช้เวลาดูวิดีโอเว็บแทนโทรทัศน์ถึงร้อยละ 74.3 และรองลงมาคืออายุระหว่าง 26-50 ปี มีจำนวนถึงร้อยละ 60

คุปทา และ พิทโคว (Cupta & Pitkow, 2539 ; อ้างถึงใน ธนัสต์ เกษมไชยานันท์, 2544 : 35) ทำการวิจัยเรื่อง พฤติกรรมการใช้งานเว็ลด์ไวด์เว็บ ทั่วโลกผลการศึกษาพบว่า ผู้ใช้ส่วนใหญ่ มีวัตถุประสงค์พื้นฐานในการใช้งานเว็ลด์ไวด์เว็บ เพื่อค้นหาข้อมูลและเพื่อความบันเทิง รองลงมา คือใช้เพื่อการทำงานและการศึกษาโดยผู้ใช้งานเว็ลด์ไวด์เว็บจะมีการศึกษาในระดับวิทยาลัยขึ้นไป ซึ่งแสดงให้เห็นว่าบุคคลที่มีฐานะทางสังคมและเศรษฐกิจในระดับปานกลางให้ความยอมรับ อินเทอร์เน็ต ในฐานะที่เป็นสื่อในการติดต่อสื่อสาร และมีการใช้งานที่แพร่หลายไปสู่วงการอื่น ๆ มากขึ้น

จากการทบทวนเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตทั้ง ผลงานวิจัยในประเทศและผลงานวิจัยต่างประเทศ ซึ่งให้เห็นถึงองค์ประกอบที่เป็นปัจจัยสำคัญที่ ส่งผลต่อพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต ซึ่งเป็นประโยชน์ต่อบุคคลและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องในการ แก้ไขปัญหาพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต ดังนั้น ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของนักเรียน โรงเรียนประถมศึกษา กลุ่มหนองยายพิมพ์ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่ การศึกษาประถมศึกษาบุรีรัมย์ เขต 3 โดยนำปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต ของนักเรียนโรงเรียนประถมศึกษา มาเป็นแนวคิดในการวิจัย ซึ่งสามารถสรุปได้ดังนี้

1. ปัจจัยส่วนบุคคลซึ่งประกอบด้วย เพศและระดับชั้น
2. พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต ซึ่งประกอบไปด้วย ด้านการบริหารเวลา ด้านการรับรู้ ด้านสัมพันธภาพในครอบครัว และด้านสภาพแวดล้อมทางสังคม