

บทที่ 2

การตรวจเอกสาร

การวิจัยในหัวข้อความคาดหวังของครูและผู้ปกครองต่อพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา โรงเรียนอัสสัมชัญ ผู้วิจัยได้ทำการตรวจสอบเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อใช้เป็นแนวทางในการวิจัยครั้งนี้

1. อินเทอร์เน็ต

1.1 ความหมาย

1.2 ประวัติความเป็นมาของอินเทอร์เน็ต

1.3 ความสำคัญของอินเทอร์เน็ต

1.4 บริการในอินเทอร์เน็ต

1.5 แนวโน้มการใช้อินเทอร์เน็ต

1.6 ประโยชน์และข้อพึงระวังของอินเทอร์เน็ตต่อการจัดการศึกษา

1.7 ภัยของอินเทอร์เน็ต

1.8 แนวทางในการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย

1.9 ศัพท์ที่ควรรู้เมื่อใช้อินเทอร์เน็ต

2. แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมวัยรุ่น

2.1 พฤติกรรมวัยรุ่น

2.2 แนวคิดของนักวิชาการต่อสาเหตุพฤติกรรมวัยรุ่น

2.3 อารมณ์และพฤติกรรมนักเรียนวัยรุ่น

3. บทบาทหน้าที่ของผู้ปกครองและครูต่อพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของนักเรียน

4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

อินเทอร์เน็ต

ความหมาย

อินเทอร์เน็ต (Internet) คือ ชื่อของเครือข่ายคอมพิวเตอร์แต่ที่ไม่ใช่เครือข่ายคอมพิวเตอร์ธรรมดา มีลักษณะพิเศษคือเป็นเครือข่ายที่เชื่อมโยงเครือข่ายคอมพิวเตอร์จากทั่วโลกเข้าด้วยกัน และได้รับความนิยมอย่างสูงขึ้นและรวดเร็ว เนื่องจากวิธีการใช้ที่มีสะดวกรวดเร็ว บนเครือข่ายนี้มีรายการข้อมูล รูปภาพ หรือเสียง ที่นำเสนอให้ผู้ต้องการเรียกดู เรียกใช้ หรือสำเนาข้อมูล รูปภาพ และ เสียงได้ในบางรายการ ซึ่งข้อมูลทุกด้านจะเพิ่มขึ้นตลอดเวลา เนื่องจาก จะมีสมาชิกส่วนหนึ่ง จัดเสนอข้อมูลของตนเองเพื่ออำนวยความสะดวกให้ผู้ที่สนใจไว้ใช้ประโยชน์ ได้มีผู้ให้ความหมายของอินเทอร์เน็ตไว้อย่างมากมายดังตัวอย่างเช่น

เพ็ญญา (2541) ได้ให้ความหมายของอินเทอร์เน็ตไว้ว่า ระบบอินเทอร์เน็ต เป็นเครือข่ายคอมพิวเตอร์ที่เชื่อมโยงเครือข่ายคอมพิวเตอร์จำนวนมากจากทั่วโลกเข้าด้วยกัน เพื่อประโยชน์ในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารซึ่งกันและกัน มีบริการต่าง ๆ ที่สำคัญของอินเทอร์เน็ต อันได้แก่ การส่งไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ การถ่ายโอนแฟ้มข้อมูล การใช้โปรแกรมบนเครื่องคอมพิวเตอร์ การค้นแฟ้มข้อมูล การสนทนา กระดานข่าว และเว็ลด์ไวด์เว็บ ซึ่งในปัจจุบันข้อมูลความรู้ต่าง ๆ มากมาย ได้ถูกนำมาบรรจุไว้เพื่อเผยแพร่อยู่ในระบบอินเทอร์เน็ต อาทิเช่น ฐานข้อมูลห้องสมุด ฐานข้อมูลเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อม ฐานข้อมูลงานวิจัย เป็นต้น และในปัจจุบันระบบอินเทอร์เน็ตได้ถูกนำมาใช้อย่างแพร่หลาย

ส่วน ภาสกร (2537) กล่าวว่า อินเทอร์เน็ตเป็นเครือข่ายคอมพิวเตอร์ขนาดใหญ่ที่เชื่อมโยงเครือข่ายคอมพิวเตอร์จำนวนมากเข้าด้วยกันใช้มาตรฐานการเชื่อมต่อของกระทรวงกลาโหมสหรัฐอเมริกาที่เรียกว่าทีซีพี/ไอพี (TCP/IP) ทำให้บุคคลต่าง ๆ ที่ใช้เครือข่ายอินเทอร์เน็ตสามารถติดต่อสื่อสารแลกเปลี่ยนข้อมูลดิจิทัลระหว่างกันในทุกๆ ด้านได้อย่าง รวดเร็ว

ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ (2548) ได้ให้ความหมายของอินเทอร์เน็ตไว้ว่า อินเทอร์เน็ต (Internet) คือ เครือข่ายของเครือข่ายคอมพิวเตอร์ ระบบต่าง ๆ ที่เชื่อมโยงกัน มาจากคำว่า Inter Connection Network อินเทอร์เน็ต (Internet) เป็นระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ ที่มีขนาดใหญ่ เครื่องคอมพิวเตอร์ทุกเครื่องทั่วโลก สามารถติดต่อสื่อสารถึงกัน ได้โดย

ใช้มาตรฐาน ในการรับส่งข้อมูลที่เป็นหนึ่งเดียว หรือที่เรียกว่าโปรโตคอล(Protocol) ซึ่งโปรโตคอลที่ใช้บนระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต มีชื่อว่า ทีซีพี/ไอพี (TCP/IP : Transmission Control Protocol/Internet Protocol) ลักษณะของระบบอินเทอร์เน็ตเป็นเสมือนใยแมงมุมที่ครอบคลุมทั่วโลกในแต่ละจุดที่เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตนั้น สามารถสื่อสารกันได้หลายเส้นทาง ตามความต้องการ โดยไม่กำหนดตายตัว และไม่จำเป็นต้องไปตามเส้นทางโดยตรง อาจจะไปผ่านจุดอื่นๆ หรือ เลี่ยงไปเส้นทางอื่นได้หลาย ๆ เส้นทาง การติดต่อสื่อสาร ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต นั้นอาจเรียกว่า การติดต่อสื่อสารแบบไร้มิติ หรือ Cyberspace

จากความหมายดังกล่าวข้างต้นสรุปได้ว่า อินเทอร์เน็ตหมายถึงเครือข่ายการสื่อสารขนาดใหญ่ที่คอมพิวเตอร์ทั่วโลกสามารถติดต่อกันได้ ด้วยการกำหนดมาตรฐานการเชื่อมต่อที่เรียกว่าทีซีพี/ไอพี (TCP/IP : Transmission Control Protocol/Internet Protocol) และในปัจจุบันระบบอินเทอร์เน็ตได้ถูกนำมาใช้อย่างแพร่หลาย

ประวัติความเป็นมาของอินเทอร์เน็ต

อินเทอร์เน็ตเป็นระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ที่ใหญ่ที่สุดในโลก เร็วราวความเป็นมาของอินเทอร์เน็ตมักจะมีหนังสือหรือตำราต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องบันทึกอยู่เสมอ ผู้ที่จะทำความรู้จักกับอินเทอร์เน็ตก็ควรทราบถึงความเป็นมาของอินเทอร์เน็ตด้วย

...เนคเทค (2548) ได้กล่าวไว้ว่า เมื่อ พ.ศ. 2500 โซเวียตได้ปล่อยดาวเทียม Sputnik ทำให้สหรัฐอเมริกาได้ตระหนักถึงปัญหาที่อาจจะเกิดขึ้น ดังนั้น ค.ศ. 2512 (1969) กองทัพอากาศต้องเผชิญหน้ากับความเสียหายทางการทหาร และความเป็นไปได้ในการถูกโจมตี ด้วยอาวุธปรมาณู หรือนิวเคลียร์ การถูกทำลายล้าง ศูนย์คอมพิวเตอร์ และระบบการสื่อสาร ข้อมูล อาจทำให้เกิดปัญหาทางการรบ และในยุคนี้ ระบบคอมพิวเตอร์ ที่มีหลากหลายมากมายหลายแบบ ทำให้ไม่สามารถแลกเปลี่ยนข้อมูล ข่าวสาร และโปรแกรมกันได้ จึงมีแนวความคิด ในการวิจัยระบบที่สามารถ เชื่อมโยงเครื่องคอมพิวเตอร์ และแลกเปลี่ยนข้อมูล ระหว่างระบบที่แตกต่างกันได้ ตลอดจนสามารถรับส่งข้อมูลระหว่างกันได้โดยไม่ผิดพลาด แม้ว่าคอมพิวเตอร์บางเครื่อง หรือสายรับส่งสัญญาณเสียหายหรือถูกทำลาย กระทรวงกลาโหมอเมริกัน (DoD = Department of Defense) ได้ให้ทุนที่มีชื่อว่า DARPA (Defense Advanced Research Project Agency) ภายใต้การควบคุมของ Dr. J.C.R. Licklider ได้ทำการทดลอง ระบบเครือข่ายที่มีชื่อว่า DARPA Network และต่อมาได้กลายเป็น

สถาปนาเป็น ARPANet (Advanced Research Projects Agency Network) และต่อได้มาพัฒนาเป็น INTERNET ในที่สุด...

การเริ่มต้นของเครือข่ายนี้ เริ่มในเดือน ธันวาคม 2512 จำนวน 4 มหาวิทยาลัย ได้แก่

1. มหาวิทยาลัยยูทาห์
2. มหาวิทยาลัยแคลิฟอร์เนียที่ซานตาบาบารา
3. มหาวิทยาลัยแคลิฟอร์เนียที่ลอสแอนเจลิส
4. สถาบันวิจัยของมหาวิทยาลัยสแตนฟอร์ด

และขยายต่อไปเรื่อย ๆ เป็น 50 จุดในปี พ.ศ. 2515 จนเป็นหลายล้านแห่งทั่วโลกทีเดียว งานหลักของเครือข่ายนี้ คือ การค้นคว้าและวิจัยทางทหาร ซึ่งอาศัยมาตรฐานการรับส่งข้อมูลเดียวกันที่เรียกว่า Network Control Protocol (NCP) ทำหน้าที่ควบคุมการรับส่งข้อมูล การตรวจสอบความผิดพลาดในการส่งข้อมูล และตัวกลางที่เชื่อมต่อคอมพิวเตอร์ทุกเครื่องเข้าด้วยกัน และมาตรฐานนี้ก็มีจุดอ่อนในการขยายระบบ จนต้องมีการพัฒนามาตรฐานใหม่ พ.ศ. 2525 ได้มีมาตรฐานใหม่ออกมา คือ Transmission Control Protocol/Internet Protocol (TCP/IP) อันเป็นก้าวสำคัญของอินเทอร์เน็ต เนื่องจากมาตรฐานนี้ทำให้คอมพิวเตอร์ต่างชนิดกัน สามารถรับส่งข้อมูลไปมาระหว่างกันได้ เปรียบเสมือนเป็นหัวใจของอินเทอร์เน็ตเลยทีเดียว

จากระบบปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ ที่มีอยู่ในยุคนั้น ไม่สามารถตอบสนองการสื่อสารได้ บริษัทเบลล์ (Bell) ได้ให้ทุนการศึกษาแก่ ห้องทดลองที่มีชื่อเสียงที่สุดแห่งหนึ่ง ในสมัยต่อมา คือ Bell's Lab ให้ทดลองสร้าง ระบบปฏิบัติการแห่งอนาคต (ของคนในยุคนั้น) เดนิส ริสซี และเคเน็ท ทอมสัน ได้ออกแบบ และพัฒนาระบบที่มีชื่อว่า UNIX ขึ้น และแพร่หลายอย่างรวดเร็ว พร้อม ๆ กับการแพร่หลายของระบบ Internet เนื่องจากความสามารถ ในการสื่อสารของ UNIX และมีการนำ TCP/IP มาเป็นส่วนหนึ่งของระบบปฏิบัติการนี้ด้วย

พ.ศ. 2529 มูลนิธิวิทยาศาสตร์แห่งชาติ สหรัฐอเมริกา (National Science Foundation - NSF) ได้วางระบบเครือข่ายขึ้นมาอีกระบบหนึ่ง เรียกว่า NSFNet ซึ่งประกอบด้วยซูเปอร์คอมพิวเตอร์ 5 เครื่องใน 5 รัฐ เชื่อมต่อเพื่อประโยชน์ทางการศึกษา และค้นคว้าทางวิทยาศาสตร์ และมีการใช้มาตรฐาน TCP/IP เป็นมาตรฐานหลักในการรับส่งข้อมูล ส่งผลให้การใช้งานเครือข่ายเป็นไปอย่างรวดเร็ว หลังจากนั้นก็มีเครือข่ายอื่น ๆ เกิดขึ้นมาเช่น UUNET, UUCP, BitNet, CSNet เป็นต้น และ

ต่อมาได้เชื่อมต่อกัน โดยมี NSFNet เป็นเครือข่ายหลัก ซึ่งเปรียบเสมือนกระดูกสันหลังของเครือข่าย (Backbone)

ในปี พ.ศ. 2530 เครือข่าย ARPANET ได้รวมกับ NSFNET และลดบทบาทตัวเองลงมา เปลี่ยนไปใช้บทบาทของ NSFNet แทน และเลิกระบบ ARPANET ในปีพ.ศ. 2534

ในปัจจุบัน Internet เป็นการต่อโยงทางตรรกะ (Logic) ของระบบคอมพิวเตอร์นับล้านๆ เครื่อง และโยงกับระบบ Wide Area Network (WAN) ต่างๆ เช่น MILNET, NSFNET, CSNET, BITNET หรือแม้แต่ เครือข่ายทางธุรกิจ เช่น IBMNET, CompuServe Net และอื่น ๆ ภายได้โปรโตคอล ที่มีชื่อว่า TCP/IP โดยที่ขนาดของเครือข่าย ครอบคลุมไปทั่วโลก รวมทั้งประเทศไทย และมีการขยาย ขอบเขตออกไป อย่างไม่หยุดยั้ง

ระบบ Internet เป็นการนำเครือข่ายขนาดใหญ่ที่สุดของโลก ที่มีการต่อเสมือนกับใยแมงมุม หรือ World Wide Web หรือเรียกย่อ ๆ ว่า WWW (มีการบัญญัติศัพท์ว่า เครือข่ายใยพิภพ) ในระบบนี้ เราสามารถเปรียบเทียบ Internet ได้ สองลักษณะคือ ลักษณะทางกายภาพและทางตรรกะ ในทางกายภาพ (Physical) นั้น Internet เป็นเครือข่ายที่รับอิทธิพลจาก เครือข่ายโทรศัพท์โดยตรง ในสหรัฐอเมริกา บริษัทที่เป็นผู้ให้บริการ Internet ก็เป็นบริษัทที่ทำธุรกิจ ทางโทรศัพท์ เช่น MCI, AT&T, BELL เป็นต้น และอีกลักษณะหนึ่ง ที่มีความเด่นของระบบ คือลักษณะทางตรรกะหรือ LOGICAL CONNECTION ที่เป็นเสมือนใยแมงมุมครอบคลุมโลกไว้

อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย

ปี พ.ศ. 2529 อาจารย์กาญจนา กาญจนสุด จากสถาบันเทคโนโลยีแห่งเอเชีย (AIT) ร่วมกับ อาจารย์โทโมโนริ คิมูระ จากสถาบันเดียวกัน ร่วมสร้างเครือข่ายคอมพิวเตอร์ โดยอาศัย

1. โมเด็ม NEC ความเร็ว 2400 Baud
2. เครื่องคอมพิวเตอร์พีซี NEC
3. สายโทรศัพท์ทองแดง

โดยเครือข่ายที่ได้ วิ่งด้วยความเร็ว 1200-2400 Baud และมีเสียงดังมาก จากนั้นได้ปรับเปลี่ยนไปใช้บริการไทยแพค ของการสื่อสารแห่งประเทศไทย ซึ่งใช้เทคโนโลยี X.25 ผ่านการหมุนโทรศัพท์ไปยังศูนย์บริการของการสื่อสารแห่งประเทศไทย ทำการรับส่งอีเมลกับมหาวิทยาลัยโตเกียว และมหาวิทยาลัยเมลเบิร์น โดยใช้โปรแกรม UUCP ตลอดจนส่งอีเมลไปยังบริษัท UUNET ที่เวอร์จิเนีย สหรัฐอเมริกา และนำมาใช้กับงานของอาจารย์และงานสอนนักศึกษาในเวลาต่อไป

หลังจากนั้นมีความร่วมมือระหว่างรัฐบาลออสเตรเลียภายใต้โครงการ The International Development Plan (IDP) ได้ให้ความช่วยเหลือกับมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ (มอ.) จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย และสถาบันเทคโนโลยีแห่งเอเชีย พัฒนาเครือข่ายคอมพิวเตอร์ไทยขึ้นมา ในปี พ.ศ. 2531 โดยให้มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์และสถาบันเทคโนโลยีแห่งเอเชีย มีหน้าที่เป็นศูนย์กลางของประเทศไทยในการเชื่อมโยงไปที่เครื่องแม่ข่าย ของมหาวิทยาลัยเมลเบิร์น และตั้งชื่อโครงการนี้ว่า TCSNet - Thai Computer Science Network โดยมีการติดต่อผ่านเครือข่ายวันละ 2 ครั้ง จ่ายค่าใช้จ่ายปีละ 4 หมื่นบาท และใช้ซอฟต์แวร์ SUNIII ซึ่งเป็นระบบปฏิบัติการ UNIX ประเภทหนึ่ง ที่แพร่หลายในเครือข่ายคอมพิวเตอร์ของออสเตรเลีย (Australian Computer Science Network - ACSNet) ซอฟต์แวร์ SUNIII เป็น โปรแกรม UNIX ที่สามารถรับส่งข้อมูลไปกลับได้เลยในการติดต่อครั้งเดียว ประกอบด้วยเครือข่ายการส่งข้อมูลระบบ Multiple Hops ทำให้แตกต่างจาก UUCP ตรงที่ผู้ใช้ไม่ต้องใส่คำสั่งและบอกที่อยู่ของจุดหมายปลายทางผ่านระบบทางไกล เพราะเครือข่าย SUNIII สามารถหาที่อยู่ของปลายทางและส่งข้อมูลได้เอง โปรแกรมนี้ทำงานได้ดีทั้งกับสายเช่าแบบถาวร (Dedicated Line) สายโทรศัพท์ธรรมดาที่ติดต่อแบบ Dial-up และสายที่ใช้ X.25 นอกจากนี้สถาบันเทคโนโลยีแห่งเอเชียยังเป็นศูนย์เชื่อมต่อ (Gateway) ระหว่างประเทศไทย กับ UUNET อันส่งผลให้นักวิชาการไทยทั่วไป สามารถใช้บริการจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ ได้อย่างกว้างขวาง

ปี พ.ศ. 2534 อาจารย์ทวีศักดิ์ กอนันตกุล อาจารย์ภาควิชาวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ได้จัดตั้งศูนย์อีเมลแห่งใหม่ โดยใช้โปรแกรม MHS Net และใช้โมเด็ม 14.4 Kbps (ซึ่งเร็วที่สุดในประเทศไทยในขณะนั้น) และทำหน้าที่แลกเปลี่ยนข้อมูลกับเครื่อง Munnari ของออสเตรเลีย กับมหาวิทยาลัยต่าง ๆ ในประเทศผ่านโปรแกรม UUCP เครือข่ายแห่งใหม่นี้ ประกอบด้วยมหาวิทยาลัยต่าง ๆ ใน TCSNet และมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ตลอดจนศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ (เนคเทค) และใช้ชื่อโครงการว่า “โครงการเชื่อมต่อเครือข่ายไทยสารเข้ากับเครือข่ายอินเทอร์เน็ตต่างประเทศ” หลังจากนั้นเนคเทค ก็ได้พัฒนาเครือข่ายอีกเครือข่ายขึ้นมา โดยใช้ X.25 รวมกับ MHS Net และใช้โปรโตคอล TCP/IP เกิดเป็นเครือข่ายไทยสาร "Thai Social/Scientific Academic and Research Network Thai Sarn" ในปี พ.ศ. 2535

ปลายปี พ.ศ. 2535 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เช่าซื้อสายครั้งวงจร 9.6 Kbps จากการสื่อสารแห่งประเทศไทย เพื่อเชื่อมกับ UUNET สหรัฐอเมริกา ทำให้จุฬาฯ เป็นศูนย์กลางแห่งใหม่สำหรับเครือข่ายภายใต้ชื่อ Thai Net อันประกอบด้วย AIT, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ และมหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ และให้สมาชิกไทยสามารถใช้สายเชื่อมนี้ได้โดยผ่านทางเนคเทคอีกด้วย ภายใต้ระเบียบการใช้อินเทอร์เน็ต (Appropriate Use Policy - AUP) ของ The National Science Foundation (NSF) และปี 2537 เนคเทคได้เช่าซื้อสายเชื่อมสายที่สอง ที่มีขนาด 64 Kbps ต่อไปยังบริษัท UUNet ทำให้มีผู้ใช้เพิ่มมากขึ้น จาก 200 คนในปี 2535 เป็น 5,000 คนในเดือนพฤษภาคม 2537 และ 23,000 คนในเดือนมิถุนายน ของปี 2537 AIT ทำหน้าที่เป็นตัวเชื่อมภายในประเทศระหว่าง Thai Net กับ Thai Sam ผ่านสายเช่า 64 Kbps ของเครือข่ายไทยสาร

ปี พ.ศ. 2538 รัฐบาลไทย เปิดบริการอินเทอร์เน็ตเชิงพาณิชย์ โดยมีบริษัทอินเทอร์เน็ตแห่งประเทศไทย จำกัด เป็นบริษัทถือหุ้นระหว่างการสื่อสารแห่งประเทศไทย องค์การโทรศัพท์แห่งประเทศไทย และสำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ (สวทช.) โดยใช้สายเช่าครั้งวงจรขนาด 512 Kbps ไปยัง UUNet โดยถือว่าเป็นบริษัทผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตรายแรกของประเทศไทย เนคเทค (2548)

ความสำคัญของอินเทอร์เน็ต

ปัจจุบันมีการใช้กันอินเทอร์เน็ตอย่างกว้างขวาง เนื่องจากเป็นแหล่งข้อมูลที่ลึกและกว้าง สามารถแลกเปลี่ยนข้อมูลถึงกันได้ทั่วโลก ไม่ว่าจะเป็นด้านข่าวสาร ความรู้ ความบันเทิง หรือช่องทางทำธุรกิจ อินเทอร์เน็ตเข้ามามีบทบาทต่อชีวิตประจำวันของเราอย่างมากหลายด้าน เนคเทค (2548) ได้จัดประเภทความสำคัญของอินเทอร์เน็ตที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันของคนเราไว้ดังนี้

ด้านการศึกษา

1. สามารถใช้เป็นแหล่งค้นคว้าหาข้อมูล ไม่ว่าจะเป็นข้อมูลทางวิชาการ ข้อมูลด้านการบันเทิง ด้านการแพทย์ และอื่นๆ ที่น่าสนใจ
2. ระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต จะทำหน้าที่เสมือนเป็นห้องสมุดขนาดใหญ่

3. นักศึกษาในมหาวิทยาลัย สามารถใช้อินเทอร์เน็ต ติดต่อกับมหาวิทยาลัยอื่นๆ เพื่อค้นหาข้อมูลที่กำลังศึกษาอยู่ได้ ทั้งที่ข้อมูลที่เป็น ข้อความ เสียง ภาพเคลื่อนไหวต่างๆ เป็นต้น

ด้านธุรกิจและการพาณิชย์

1. ค้นหาข้อมูลต่างๆ เพื่อช่วยในการตัดสินใจทางธุรกิจ
2. สามารถซื้อขายสินค้า ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต
3. ผู้ใช้ที่เป็นบริษัทหรือองค์กรต่างๆ ก็สามารถเปิดให้บริการและสนับสนุนลูกค้าของตนผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้ เช่น การให้คำแนะนำ สอบถามปัญหาต่าง ๆ ให้แก่ลูกค้า แจกจ่ายตัวโปรแกรมทดลองใช้ (Shareware) หรือ โปรแกรมแจกฟรี (Freeware) เป็นต้น

ด้านการบันเทิง

1. การพักผ่อนหย่อนใจ สันทนาการ เช่น การค้นหาวารสารต่าง ๆ ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ที่เรียกว่า Magazine Online รวมทั้งหนังสือพิมพ์และข่าวสารอื่น ๆ โดยมี ภาพประกอบที่จอคอมพิวเตอร์เหมือนกับวารสาร ตามร้านหนังสือทั่วไป
2. สามารถฟังวิทยุผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้
3. สามารถดึงข้อมูล (Download) ภาพยนตร์ตัวอย่างทั้งภาพยนตร์ใหม่และเก่ามาดูได้

จากเหตุผลดังกล่าว พอจะสรุปได้ว่า อินเทอร์เน็ต มีความสำคัญ ในรูปแบบ ดังนี้

1. การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ทันสมัย
2. การติดต่อสื่อสารที่สะดวก และรวดเร็ว
3. แหล่งรวบรวมข้อมูลแหล่งใหญ่ที่สุดของโลก

อินเทอร์เน็ต ได้นำมาใช้เป็นเครื่องมือที่จำเป็นสำหรับงานไอที ทำให้เกิดช่องทางในการเข้าถึงข้อมูลที่รวดเร็ว ช่วยในการตัดสินใจ และบริหารงานทั้งระดับบุคคลและองค์กร

บริการในอินเทอร์เน็ต

บริการบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้มีการพัฒนาและปรับปรุงอยู่เสมอ โดยมีบริการใหม่ๆ เกิดขึ้นเพื่อสนองแก่ความต้องการของผู้ใช้อยู่มากมาย สำหรับบริการหลัก ๆ ที่มีให้บริการอยู่บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เนคเทค (2548) ได้กล่าวถึงไว้ ดังนี้

1. บริการรับส่งจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Mail หรือ E-Mail)

การใช้บริการรับส่งจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ จะมีลักษณะรูปแบบเช่นเดียวกับการส่งจดหมายทางไปรษณีย์ เพียงแต่จะเปลี่ยนเป็นการส่งจากระบบคอมพิวเตอร์ของผู้ส่งไปยังระบบคอมพิวเตอร์ของผู้รับผ่านทางเครือข่ายอินเทอร์เน็ต โดยเราสามารถส่งเอกสารจดหมายที่อยู่ในรูปแบบของดิจิทัล ไม่ว่าจะเป็น ตัวหนังสือ รูปภาพกราฟิก วิดีโอ โปรแกรม หรือแฟ้มข้อมูลประเภทต่างๆ ได้ โดยจะดำเนินการจัดส่งไปยังผู้รับภายในเวลาเพียงไม่กี่นาทีเท่านั้น จะเห็นได้ว่าการรับส่งจดหมายอิเล็กทรอนิกส์จะทำได้อย่างรวดเร็วและประหยัดค่าใช้จ่ายกว่าการส่งจดหมายธรรมดาหรือ EMS เป็นอย่างมาก ทำให้บริการนี้กลายเป็นบริการที่มีประโยชน์อย่างยิ่ง โดยเฉพาะในการติดต่อทางธุรกิจในยุคปัจจุบัน

2. บริการถ่ายโอนแฟ้มข้อมูล (File Transfer Protocol)

บริการนี้เป็นการรับ/ส่ง (Download/Upload) ข้อมูล โปรแกรม หรือเอกสารที่อยู่ในรูปแบบดิจิทัลจากคอมพิวเตอร์ที่อยู่ห่างไกลกัน โดยไม่ต้องเสียค่าใช้จ่ายใด ๆ มีองค์กรหลาย ๆ แห่งได้เปิดโอกาสให้ผู้ใช้ภายนอกสามารถถ่ายโอนแฟ้มข้อมูลได้โดยไม่คิดมูลค่า บางบริษัทได้เปิดให้ผู้ใช้ Download โปรแกรมต่างๆ มาทดลองใช้ฟรี และหากผู้ใช้ประสงค์จะใช้งานโปรแกรม ดังกล่าวอย่างเป็นทางการก็สามารถลงทะเบียนสั่งซื้อได้ผ่านทางเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

3. บริการเข้าใช้ระบบคอมพิวเตอร์ระยะไกล (Remote Login, Telnet)

ผู้ใช้งานจะสามารถเข้าไปใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ ไม่ว่าจะคอมพิวเตอร์เครื่องนั้นจะตั้งอยู่ใกล้หรือไกลได้ผ่านทางเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ทำให้ไม่ต้องเดินทางไปทำงานอยู่หน้าเครื่องคอมพิวเตอร์นั้นโดยตรง สำหรับเครื่องคอมพิวเตอร์ดังกล่าวผู้ใช้งานผู้นั้นจะต้องได้รับการอนุญาตจากผู้ควบคุมเครื่องนั้น ๆ ด้วย โดยผู้ใช้งานจะต้องมีชื่อบัญชีและรหัสผ่านที่กำหนดให้ไว้สำหรับเข้าไปใช้งานด้วย มีศูนย์

บริการหลายแห่งที่ได้เปิดเครื่องทำให้บริการนี้สาธารณะโดยอนุญาตให้เข้าไปใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ได้โดยไม่จำเป็นต้องมีชื่อบัญชีผู้ใช้อย่างเป็นทางการ

4. บริการแลกเปลี่ยนข้อมูลและความคิดเห็น (Usenet News)

ในเครือข่ายอินเทอร์เน็ตซึ่งมีผู้ใช้เป็นจำนวนมากทั่วโลก มีบุคคลหลากหลายประเภทต่างก็มีความสนใจที่แตกต่างกันออกไป จึงได้มีการเพื่อจัดแบ่งกลุ่มผู้ใช้ที่มีความสนใจร่วมกันเข้ามามีส่วนร่วมเพื่อ แลกเปลี่ยนข่าวสาร ความรู้ และแสดงความคิดเห็นในหัวข้อต่าง ๆ ผ่านทางเครือข่ายอินเทอร์เน็ต โดยข้อมูลเหล่านี้จะถูกกระจายออกจากเครือข่ายหนึ่งไปยังเครือข่ายอื่น ๆ ที่เชื่อมโยงถึงกันทั่วโลก ผู้ใช้บริการจึงสามารถรับข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ ในระยะเวลาใกล้เคียงกัน โดยข้อมูลเหล่านี้จะถูกจัดแยกเป็นหัวข้อ เรียกว่า กลุ่มข่าว (News Groups) ซึ่งในปัจจุบันมีกลุ่มข่าวและกลุ่มข่าวย่อย ๆ มากมายนับพันหัวข้อและครอบคลุมศาสตร์ทุกแขนงไม่ว่าเป็นหัวข้อด้านวิทยาศาสตร์ คอมพิวเตอร์ กีฬา วัฒนธรรม เป็นต้น

5. บริการติดต่อสนทนาออนไลน์ (Chat)

นอกจากการติดต่อถึงกันในลักษณะจดหมายอิเล็กทรอนิกส์แล้ว บริการที่ได้รับความนิยมอีกอย่างคือการสนทนาในรูปแบบของการตอบสนองอย่างทันที (Interactive) ผู้ใช้สามารถที่จะคุยโต้ตอบกันได้เสมือนกับได้มาสนทนากันในระยะใกล้ ๆ โดยในปัจจุบันบริการนี้สามารถสนทนาโดยใช้ทั้ง ข้อความตัวอักษร ภาพและเสียงได้ในขณะเดียวกัน

6. บริการค้นหาข้อมูลและแสดงข้อมูลในลักษณะของ Gopher, Archie และ WAIS

เป็นกลุ่มโปรแกรมที่ช่วยอำนวยความสะดวกในการค้นหาข้อมูลที่ต้องการในอินเทอร์เน็ต ซึ่ง Gopher จะเป็นบริการการค้นหาในลักษณะเป็นเมนูลำดับขั้น ส่วน Archie เป็นการค้นหาที่เก็บข้อมูลว่าอยู่ที่ใดและ WAIS เป็นการค้นหาข้อมูลจากแหล่งข้อมูลที่ถูกเก็บเอาไว้ ปัจจุบันข้อมูลส่วนใหญ่ที่มีให้บริการของเหล่านี้ได้ถูกพัฒนามาให้บริการในลักษณะของเครือข่ายใยแมงมุม (World Wide Web: WWW) แล้ว บริการเหล่านี้จึงได้รับความนิยมจากผู้ใช้น้อยลง

7. บริการค้นหาและแสดงข้อมูลผ่านเครือข่ายเวิลด์ไวด์

เครือข่ายเวิลด์ไวด์ หรือ World Wide Web เป็นบริการที่ดำเนินการอยู่บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่ได้รับความนิยมสูงที่สุดในปัจจุบัน เพราะบริการนี้จะใช้ตัวหนังสือและรูปภาพ กราฟิก เข้ามามีส่วนช่วยในการดึงดูดความสนใจของผู้ใช้บริการ สามารถใช้บริการนี้เพื่อค้นหาข้อมูลต่าง ๆ ที่มีอยู่บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้ โดยปัจจุบันข้อมูลจะอยู่ในลักษณะของมัลติมีเดีย (Multimedia) คือ มีทั้งตัวอักษร รูปภาพ เสียง และภาพเคลื่อนไหว ผู้ใช้สามารถค้นหาข้อมูลเกือบทุกประเภทผ่านทางเครือข่ายเวิลด์ไวด์นี้ได้ ไม่ว่าจะเป็นบทความ ข่าว งานวิจัยข้อมูลสินค้า หรือบริการต่าง ๆ สารระบับนึ่งประเภทต่าง ๆ แม้กระทั่งฟังบทเพลงหรือดูภาพยนตร์ก็ได้ ปัจจุบันบริการนี้ได้รับการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง เนื่องจากบริษัทธุรกิจหรือองค์กรต่างๆ ได้เล็งเห็นถึงแนวโน้มของการเจริญเติบโตของบริการนี้ และได้พยายามหันเข้ามาทำธุรกิจบนเครือข่ายเวิลด์ไวด์นี้ โดยทำการประชาสัมพันธ์กิจการ โฆษณาสินค้าและดำเนินธุรกรรมต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นการซื้อขาย แลกเปลี่ยนสินค้าผ่านทางเครือข่ายเวิลด์ไวด์นี้ได้อย่างสะดวกและรวดเร็ว

แนวโน้มการใช้อินเทอร์เน็ต

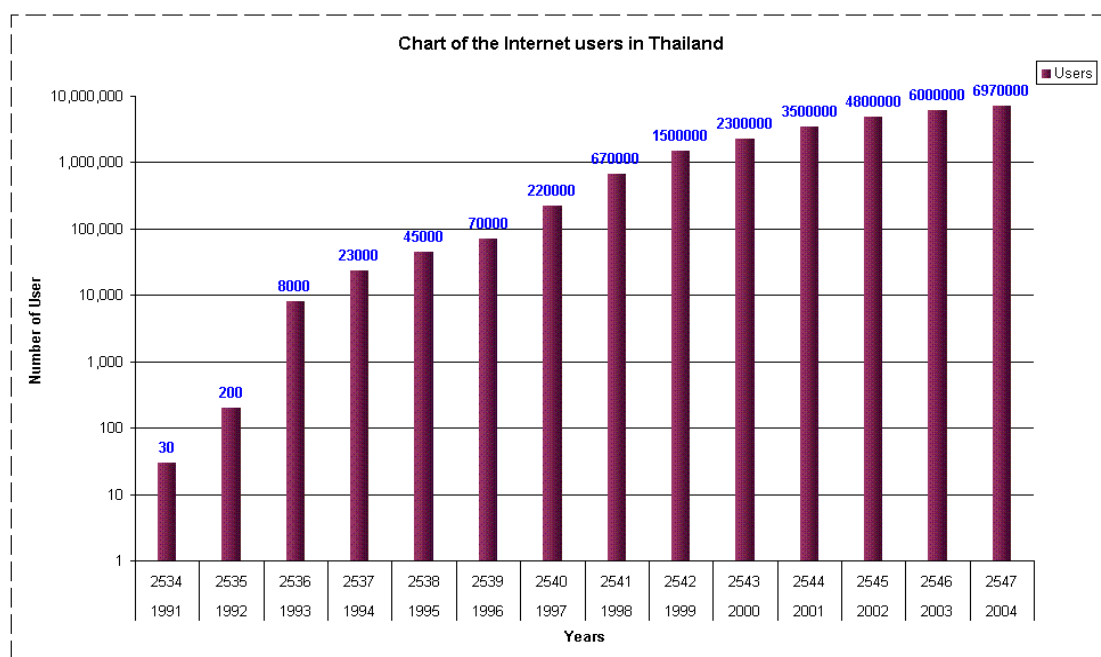
เป็นที่แน่นอนแล้วว่าในอนาคตอินเทอร์เน็ตจะเข้ามามีส่วนร่วมกับชีวิตประจำวันของคนเรามากขึ้นและจะช่วยอำนวยความสะดวกในการทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ แนวโน้มในการใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทยก็เพิ่มจำนวนมากขึ้นทุกปี ดังสถิติที่ได้จากศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ แสดงในตารางที่ 1

ตารางที่ 1 แสดงสถิติผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ตั้งแต่ปี พุทธศักราช 2534 - 2547

Year	Year A.D.	Users	Source
2534	1991	30	NECTEC
2535	1992	200	NECTEC
2536	1993	8,000	NECTEC
2537	1994	23,000	NECTEC
2538	1995	45,000	NECTEC
2539	1996	70,000	NECTEC
2540	1997	220,000	Internet Thailand/NECTEC

ตารางที่ 1 (ต่อ)

Year	Year A.D.	Users	Source
2541	1998	670,000	Internet Thailand/NECTEC
2542	1999	1,500,000	ISP Club/NECTEC
2543	2000	2,300,000	ISP Club/NECTEC
2544	2001	3,500,000	NSO/NECTEC (household survey)
2545	2002	4,800,000	NECTEC (estimate)
2546	2003	6,000,000	NECTEC (estimate)
2547	2004	6,970,000	NECTEC (estimate)



ภาพที่ 1 สถิติผู้ใช้อินเทอร์เน็ตตั้งแต่ปีพุทธศักราช 2534 - 2547

ที่มา: ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ, สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ (2547)

จากภาพที่ 1 จะเห็นได้ว่าสถิติผู้ใช้อินเทอร์เน็ตสูงขึ้นอย่างต่อเนื่องทุกปี จากปีพุทธศักราช 2534 มีผู้ใช้อินเทอร์เน็ตเพียง 30 ราย และในปีต่อๆ มาได้ทวีจำนวนเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว ถึงปีพุทธศักราช 2547 มีจำนวนผู้ใช้ถึง 6,970,000 และมีแนวโน้มว่าจะสูงขึ้นอย่างต่อเนื่อง

ตารางที่ 2 สถิติการใช้งานตามหมวดหลักของเว็บไซต์

Year- Month	อินเทอร์เน็ต	บันเทิง	ธุรกิจ	ข่าว	บุคคล- สังคม	เกม	คอม พิวเตอร์	หน่วยงาน ราชการ	การ ศึกษา
2003-01	23.5%	31.69%	13.01%	7.87%	5.96%	4.52%	3.61%	2.54%	2.03%
2003-02	24.32%	31.92%	12.89%	7.68%	5.61%	4.99%	2.72%	2.66%	2.07%
2003-03	23.74%	30.33%	13.45%	7.57%	4.99%	6.54%	2.72%	2.66%	2.07%
2003-04	24.16%	33.71%	10.57%	7.06%	7.02%	5.44%	2.61%	2.63%	2.08%
2003-05	27.72%	34.25%	7.92%	6.08%	5.62%	5.53%	2.72%	2.69%	1.82%
2003-06	25.8%	30.37%	5.64%	5.31%	6.17%	4.72%	2.36%	2.46%	2.3%
2003-07	25.42%	30.2%	7.49%	5.38%	5.84%	3.81%	2.29%	2.42%	2.28%
2003-08	25.4%	29.31%	7.39%	6.83%	6.1%	3.67%	1.99%	2.31%	1.98%
2003-09	27.22%	25.76%	7.94%	6.83%	5.78%	4.58%	2.06%	2.34%	2.01%
2003-10	28.22%	26.84%	8.14%	7.4%	6.34%	5.77%	1.93%	2.09%	1.92%
2003-11	28.85%	25.35%	9.44%	7.75%	6.02%	4.63%	1.88%	2.25%	2.31%
2003-12	27.76%	24.93%	10.08%	7.91%	6.1%	6.09%	1.76%	1.86%	1.91%
2004-01	26.27%	26.03%	11.11%	7.01%	5.98%	5.94%	1.85%	1.75%	2.01%
2004-02	26.29%	25.69%	11.21%	7.21%	5.91%	5.78%	1.97%	1.77%	2.11%
2004-03	25.5%	24.7%	9.46%	7.56%	5.98%	6.19%	2.49%	1.94%	2.4%
2004-04	28.68%	21.29%	6.43%	7.12%	6.24%	6.61%	2.19%	1.73%	2.74%
2004-05	30.74%	19.36%	6.99%	7.11%	6.22%	6.73%	1.98%	1.75%	2.56%
2004-06	31.37%	19.56%	6.76%	7.34%	6.39%	6.01%	1.88%	1.87%	2.53%
2004-07	30.56%	20.7%	6.36%	7.46%	6.61%	5.83%	1.83%	1.88%	2.45%
2004-08	28.71%	21.6%	6.51%	7.68%	5.8%	6.23%	1.98%	2%	2.36%
2004-09	29.93%	21.74%	6.47%	7.22%	5.57%	6%	2%	1.51%	2.06%
2004-10	29.29%	21.24%	6.18%	7.08%	6.27%	6.52%	2.22%	1.64%	1.88%
2004-11	30%	19.85%	6.68%	7.23%	5.38%	5.77%	2.09%	1.78%	2.72%
2004-12	30.3%	20.62%	5.86%	7.7%	5.83%	6.73%	1.79%	1.61%	2.09%
2005-01	29.48%	22.02%	4.79%	7.94%	5.94%	5.92%	1.87%	2.16%	2.02%
2005-02	28.24%	20.19%	4.51%	7.88%	8.88%	5.7%	2.53%	1.89%	2.09%
2005-03	26.3%	19.81%	4.4%	7.07%	11.56%	6.53%	2.56%	2.35%	1.81%
2005-04	26.37%	19.51%	5.86%	6.77%	11.25%	5.63%	2.45%	1.32%	2.2%
2005-05	26.78%	19.57%	6.54%	6.67%	11.25%	5.03%	2.43%	1.21%	2.06%
2005-06	28.02%	18.82%	6.18%	7.11%	10.47%	4.58%	2.5%	1.51%	2.14%

ที่มา: ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ, สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์

และเทคโนโลยี แห่งชาติ (2547)

จาก สถิติการใช้งานตามหมวดหลักของเว็บไซต์เห็นได้ว่าหมวดที่มีผู้นิยมเข้าใช้มากที่สุด คือ ด้านบันเทิง และอินเทอร์เน็ต ส่วนที่เข้าใช้น้อย คือประเภทหน่วยงานราชการและการศึกษา ซึ่งที่จริงแล้วด้านหน่วยงานราชการและการศึกษาคงจะเป็นสิ่งที่ให้ประโยชน์กับผู้เรียกใช้ข้อมูลได้มากที่สุด แสดงให้เห็นว่าผู้ใช้อินเทอร์เน็ตส่วนมากมีจุดมุ่งหมายในการใช้อินเทอร์เน็ตเพียงเพื่อเป็นการผ่อนคลายหรือหาความสนุกสนานความบันเทิงเป็นส่วนใหญ่

ประโยชน์ของอินเทอร์เน็ตต่อการจัดการศึกษา

เราสามารถใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อประโยชน์ในการศึกษาในหลายรูปแบบ ไม่ว่าจะเป็นด้านการค้นคว้าข้อมูลด้านการเรียน การติดต่อสื่อสารระหว่างครูและนักเรียนเพื่อถามตอบปัญหาเรื่อง การเรียน ตลอดจนการจัดการศึกษาทางไกล ดังที่ กิดานันท์ (2540) กล่าวถึงไว้ดังนี้

1. การค้นคว้า เนื่องจากอินเทอร์เน็ตเป็นข่ายงานที่รวมข่ายงานต่างๆ มากมายเข้าไว้ด้วยกัน ซึ่งทำให้สืบค้นข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ ทั่วโลก เพื่อการค้นคว้าวิชาในเรื่องที่สนใจทุกสาขาวิชาเพื่อนำมาใช้ในการเรียนการสอน และการวิจัย

2. การเรียนและการติดต่อสื่อสาร ผู้สอนและนักเรียนสามารถใช้อินเทอร์เน็ตในการเรียน และติดต่อสื่อสารกันได้ โดยที่ผู้สอนจะเสนอเนื้อหาบทเรียนโดยใช้โปรแกรมยี่อเล็กทรอนิกส์เพื่อให้ผู้เรียนเปิดอ่านเรื่องราวกันได้ โดยที่ผู้สอนจะเสนอเนื้อหาบทเรียนหรือการเสนอในลักษณะของคอมพิวเตอร์ช่วยสอน

3. การศึกษาทางไกล การใช้อินเทอร์เน็ตในการศึกษาทางไกล อาจจะใช้ในรูปแบบของการสื่อสารตามที่กล่าวไว้แล้วในเรื่องของการเรียนและติดต่อสื่อสาร โดยการใช้บทเรียนที่มีอยู่ในโปรแกรมยี่อเล็กทรอนิกส์แทนหนังสือเรียน ผู้เรียนจะเปิดอ่านบทเรียน เมื่อใดก็ได้แล้วแต่เวลาว่างของตนและสามารถเก็บบทเรียนนั้นไว้ทบทวนได้ตามรูปแบบการศึกษาทางไกลจากหลาย ๆ ท่านที่กล่าวมาจะเห็นได้ว่า รูปแบบการใช้อินเทอร์เน็ตในวงการศึกษาที่มีอยู่มากมายหลายรูปแบบ ไม่ว่าจะเป็นการใช้เพื่อการติดต่อสื่อสารระหว่างกัน การค้นคว้าข้อสนเทศที่อยู่บนอินเทอร์เน็ตจนกระทั่งการศึกษาทางไกล

จากคุณสมบัติและปัจจัยต่าง ๆ ที่อินเทอร์เน็ตมีให้แก่ผู้ใช้นั้น เป็นโอกาสในการนำมาใช้ประโยชน์ทางการศึกษาในรูปแบบต่าง ๆ ซึ่งมีสาระสำคัญต่อการศึกษาเป็นอย่างมาก ดังนี้

1. เปิดโอกาสให้ครูอาจารย์ นักเรียน และนักศึกษา สามารถเข้าถึงแหล่งความรู้ที่หลากหลาย หรือเสมือนหนึ่งมี “ห้องสมุดโลก” (Library of the World) เพียงปลายนิ้วสัมผัส เช่น ครูและนักเรียนสามารถค้นหาหรือสืบค้นข้อมูลจากแหล่งความรู้ต่างๆ ได้ทั่วโลกโดยไม่มีข้อจำกัด ทางด้านสถานที่ และเวลา (Anywhere & Anytime) คนอาจารย์และนักเรียนที่ด้อยโอกาส อันเนื่องมาจากความห่างไกลทุรกันดารขาดแหล่งห้องสมุดที่ดี สามารถค้นหาข้อมูลข่าวสารและความรู้ได้อย่างเท่าเทียมกันมากยิ่งขึ้นเด็กนักเรียนเองสามารถร่วมกันผลิตข้อมูลในแขนงต่าง ๆ เช่น ข้อมูลเกี่ยวกับพันธุ์พืช ธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม ข้อมูลทางประวัติศาสตร์ ชุมชน ศิลปะ วัฒนธรรมท้องถิ่น ภูมิปัญญาชาวบ้าน เพื่อเผยแพร่แลกเปลี่ยนกับเด็กทั่วโลก ในขณะที่ครูสามารถนำเนื้อหาทางวิชาการที่มีประโยชน์ เช่น บทความทางวิชาการ เอกสารการสอนลงในเว็บไซต์เพื่อให้นักเรียนได้ศึกษาและแลกเปลี่ยนภายในวงการซึ่งกันและกัน

2. พัฒนาการสื่อสารระหว่างครูกับนักเรียน ซึ่งมีผลสืบเนื่องมาจากการที่อินเทอร์เน็ต สามารถให้บริการไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ที่มีความสะดวก รวดเร็ว แม่นยำ และง่ายต่อการใช้ ทำให้เกิดการสื่อสารเพิ่มมากขึ้นในระบบการศึกษา ทั้งที่เป็นการสื่อสารระหว่างครูกับครู ครูกับนักเรียน และระหว่างนักเรียนกับนักเรียนเอง ซึ่งในปัจจุบันคณาจารย์จำนวนมากในหลายสถาบันทั้งระดับมัธยมศึกษา และอุดมศึกษาได้ใช้เครือข่ายคอมพิวเตอร์เป็นสื่อกลางในการให้การบ้าน รับการบ้านและตรวจส่งคืนการบ้าน ในขณะที่เด็กนักเรียนสามารถช่วยส่งเสริมการทำงานกลุ่ม การปรึกษาหารือกับครูและเพื่อนนักเรียนในเชิงวิชาการ

3. เปลี่ยนบทบาทของครูและนักเรียน การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการเรียนการสอนจะทำให้บทบาทของครูปรับเปลี่ยนไปจากการเน้นความเป็น “ผู้สอน” มาเป็น “ผู้แนะนำ” มากขึ้น ในขณะที่กระบวนการเรียนรู้ของนักเรียนจะเป็นการเรียนรู้ “เชิงรุก” มากขึ้น ทั้งนี้เนื่องจากฐานข้อมูลในอินเทอร์เน็ตเป็นปัจจัยบวกที่สำคัญที่จะเอื้ออำนวยให้นักเรียนสามารถเรียนและค้นคว้าได้ด้วยตนเอง (independent learning) ได้สะดวกรวดเร็วและมากยิ่งขึ้นแต่อย่างไรก็ตาม ก็มีความจำเป็นที่จะต้องตระหนักว่า บทบาทและรูปแบบที่จะปรับเปลี่ยนไปนี้จะต้องมีการเตรียมการที่ดีควบคู่ไปด้วย โดยเฉพาะอย่างยิ่งในส่วนของครูที่จะต้องวางแผนการ “ชี้แนะ” ให้รัดกุมเพื่อให้การเรียนรู้ของเด็กมีประสิทธิภาพผลดีขึ้น ปรับจากการเรียนตามครูสอน (passive learning) มาเป็นการเรียนรู้วิธีเรียน (learning how to learn) และเป็นการเรียนด้วยความอยากรู้ (active learning) อย่างมีทิศทาง

ข้อพึงระวังในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการศึกษา

ในการสืบค้นข้อมูลบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเป็นข้อมูลที่ไม่ได้มีการรับรองจากผู้เชี่ยวชาญ องค์กรหรือสถาบันใด เพราะผู้ใช้เครือข่ายทุกคนมีสิทธิที่จะนำเสนอความคิดเห็น เผยแพร่ข่าวสาร ตั้งคำถาม แสดงคำตอบ อย่างเป็นอิสระ ดังนั้น หน้าที่ในการตรวจสอบข้อมูลที่ต้องการนำมาอ้างอิง จึงตกอยู่กับผู้ใช้อย่างยิ่ง จึงต้องใช้วิจารณญาณในการเลือกสรรข้อมูลต่าง ๆ (ถนอมพร, 2539)

ภัยของอินเทอร์เน็ต

อินเทอร์เน็ตเป็นเครื่องมือที่ให้ประโยชน์อย่างมากในด้านของการค้นคว้าข้อมูลและติดต่อสื่อสารต่าง ๆ ให้สามารถที่จะส่งถึงกันได้อย่างรวดเร็วทุกสารทิศทั่วโลก การใช้อินเทอร์เน็ตนั้นก่อประโยชน์อย่างมากมาแต่ในขณะเดียว อินเทอร์เน็ตก็ปราศจากปราการใดๆ ที่จะป้องกันเด็ก หรือบุคคลใด ให้พ้นจากภัยอันตรายที่แอบแฝงอยู่อย่างมากมา ไม่ว่าจะเป็นการขโมยข้อมูลที่ไม่เหมาะสมกับวัย หรือข้อความหลอกลวงไม่เป็นความจริง การเผยแพร่ภาพลามกอนาจาร การล่อลวงจากการพูดคุยผ่านห้องสนทนาออนไลน์ และอื่นๆ อีกมาก ดังที่ อิทธิพล (2543) ได้เรียบเรียงจากรายงานการเสวนาทางวิชาการเรื่อง “การประทุษร้ายต่อสังคม บนเน็ต” กล่าวถึงการกระทำผิดซึ่งเป็นการประทุษร้ายต่อสังคมโดยมีการกระทำบนอินเทอร์เน็ตที่มีหลายรูปแบบ ดังนี้

1. แอบถ่าย คือการตั้งกล้องถ่ายภาพเพื่อแอบถ่ายคนที่เข้าห้องน้ำหรือลองเสื้อผ้าแล้วนำภาพไปเผยแพร่ทางอีเมลหรือเว็บไซต์
2. การใส่ความ กระทำผ่านกระดานข่าว อาจเป็นการใส่ความเพื่อทำลายคู่แข่งก็ได้ เช่น ตั้งกลุ่มเข้าขี้ขี้มาเพื่อสร้างกระแส โดยใส่ข้อความให้อีกฝ่ายเสียหาย
3. การขายบริการทางเพศ โดยใช้อีเมลและห้องแชทในการเสนอขายและต่อรองราคา อาจมีการเชื่อมต่อกล้องถ่ายรูปเข้ากับอินเทอร์เน็ตทำให้มองเห็นหน้าตาและรูปร่างของกลุ่มค้า
4. การเจาะระบบ คือการเข้าระบบคอมพิวเตอร์หรือเครือข่ายโดยไม่ได้รับอนุญาต เมื่อเข้าไปแล้วก็ไปสำรวจ แกะไข ลบ เปลี่ยนแปลงข้อมูลหรือขโมยข้อมูลไป ทำให้เจ้าของระบบเสียหาย

5. การขโมยเว็บไซต์หรือชื่อโดเมน ทำได้ โดยการเข้าไปเปลี่ยนแปลงข้อมูลในฐานข้อมูลของผู้ดูแลระบบโดเมน โดยอาจเปลี่ยนชื่อเจ้าของโดเมนที่แท้จริงให้กลายเป็นชื่อของตนเองหรือแก้ไขชื่อเครื่องเว็บเซิร์ฟเวอร์ให้เป็นเครื่องอื่นแทน ทำให้เจ้าของเข้าเว็บตัวเองไม่ได้
6. เผยแพร่ภาพลามกอนาจารบนอินเทอร์เน็ต ทางเว็บไซต์ อีเมล หรือ ห้องสนทนา ฯลฯ
7. การขโมยใช้บัตรเครดิตของผู้อื่น โดยขโมยเลขที่บัตรเครดิตมาใช้ซื้อสินค้าและบริการบนอินเทอร์เน็ต
8. ขโมยบัญชีอินเทอร์เน็ต คือแอบใช้บัญชีของคนอื่นหรือขโมยบัญชีมาขายต่อ
9. การพนันบนอินเทอร์เน็ต เช่น พนันบอล
10. การแชทด้วยภาษาหยาบคาย ข่มขู่ หรือคุกคามคนอื่น
11. การแพร่ไวรัสคอมพิวเตอร์ เพื่อให้เครื่องคอมพิวเตอร์ และระบบเครือข่ายของคนอื่นไม่สามารถทำงานได้ตามปกติ
12. การล่อลวง โดยใช้อินเทอร์เน็ตเป็นสื่อ ส่งอีเมลนัดหมาย แชทจนเหยื่อไว้วางใจแล้ว ลวงออกมาทำร้ายร่างกายหรือชิงทรัพย์
13. การชวนเชื่อให้ทำผิดกฎหมายหรือผิดศีลธรรม เช่น ชักชวนให้ร่วมเพศกับสัตว์ ร่วมเพศกับเด็ก เหยียดสีผิว โดยชี้นำว่าเป็นสิ่งดีที่คนนิยมทำกัน

แนวทางในการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย

อินเทอร์เน็ตก็เหมือนกับสังคมทั่วไปที่มีภัยอันตรายมากมาย แอบแฝงอยู่ สิ่งทีพ่อแม่ผู้ปกครองและครูอาจารย์เป็นห่วงที่สุดเห็นจะได้แก่ เนื้อหาที่ไม่เหมาะสมที่มีอยู่บนอินเทอร์เน็ต ไม่ว่าจะเป็นเนื้อหาลามกอนาจาร เนื้อหารุนแรง การพนันต่างๆ ฯลฯ ซึ่งเด็กๆ อาจเข้าถึงได้ แม้ว่าจะโดยเจตนาหรือไม่ก็ตาม อันตรายอีกอย่างหนึ่งคือคนที่ติดต่อด้วยบนอินเทอร์เน็ตนั้น ไม่สามารถตรวจสอบได้ว่ามีตัวตนอยู่จริงหรือไม่ เป็นคนคนเดียวกันกับที่ลงทะเบียนแจ้งไว้หรือไม่ สิ่งทีพุดคุยสื่อสาร

แลกเปลี่ยนกันบนอินเทอร์เน็ตก็ยากแก่การตรวจสอบว่าเป็นเรื่องจริงหรือเท็จ ยังมีความเสี่ยงอื่นๆ อีกบนอินเทอร์เน็ต เช่น การติดเชื้อไวรัสคอมพิวเตอร์ การจากระบบ การสั่งซื้อสินค้าต้องห้าม โดยใช้บัตรเครดิตของผู้ปกครอง การแอบใช้บัญชีอินเทอร์เน็ตของผู้อื่น การละเมิดลิขสิทธิ์ ข้อมูลหรือรูปภาพ ตลอดจนการที่เด็กและเยาวชนใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงด้านเดียว โดยไม่คำนึงถึงการทำให้เกิดประโยชน์ในทางเพิ่มพูนความรู้ คุ่มค่ากับเวลาและสตางค์ที่เสียไป อย่างไรก็ตามการปฏิบัติตัวอย่างระมัดระวังในการออนไลน์ การสอดส่องดูแลบุตรหลานและเด็กนักเรียนของผู้ปกครองและครู จะช่วยลดความเสี่ยงต่อภัยอันตรายที่อาจเกิดขึ้น ตลอดจนการบริหารเวลาที่ไม่เหมาะสมของเด็กต่อไปนี้เป็นแนวทางในการออนไลน์อย่างปลอดภัยของเด็ก และเยาวชน 30 ประการ (นิรนาม, 2548)

1. กำหนดแนวทางการใช้อินเทอร์เน็ตร่วมกับผู้ปกครองก่อนที่จะออนไลน์ ตกลงเรื่องเวลาในการใช้อินเทอร์เน็ตในแต่ละวัน กิจกรรมออนไลน์ที่ทำได้หรือทำไม่ได้ หลังจากคุ้นเคยกับอินเทอร์เน็ตแล้วจึงค่อยปรับเปลี่ยนแนวทางนี้ พิมพ์แนวทางดังกล่าวติดไว้ใกล้ๆ เครื่องคอมพิวเตอร์เพื่อเอาไว้ใช้อ้างอิง และเตือนใจขณะที่ออนไลน์
2. ไม่แชร์รหัสผ่าน (Password) กับใคร
3. ก่อนที่จะแชร์ข้อมูลส่วนตัวใดๆ กันคนแปลกหน้า ให้ขออนุญาตจากผู้ปกครองเสียก่อน
4. ตรวจสอบชื่อ URL ให้แน่ใจเสียก่อนที่จะกดคีย์บอร์ด พิมพ์ตัวสะกดให้ถูกต้องเพื่อให้มั่นใจว่าจะเข้าไปยังเว็บไซต์ที่ต้องการ
5. ตรวจสอบกับพ่อแม่ผู้ปกครองก่อนที่จะเข้าไปในห้องสนทนาเนื่องจากห้องสนทนาแต่ละห้องมีคนต่างประเภทกันอยู่ จึงต้องแน่ใจก่อนว่าเป็นห้องที่เหมาะสมและผู้ปกครองยอมรับได้
6. ถ้าสิ่งที่พบเห็นหรือได้รับก่อให้เกิดความรู้สึกรังเกียจไม่สบายใจให้เลิกใช้บริการนั้นเสียอย่าลืมนแจ้งผู้ปกครองและครูด้วย
7. อย่าส่งรูปตัวเองออกไปให้ใครทางอีเมล จนกว่าจะได้รับอนุญาตจากพ่อแม่ผู้ปกครองเสียก่อน

8. ถ้าได้รับอีเมลข่มขู่ ภัยคุกคาม ก่อความ หรืออะไรก็ตามที่ทำให้รู้สึกอึดอัดไม่สบายใจ ไม่ต้องโต้ตอบแต่ให้แจ้งพ่อแม่ผู้ปกครองหรือครู
9. จงจำไว้ว่า เรื่องที่ได้อ่านบนอินเทอร์เน็ตไม่ใช่เรื่องจริงเสมอไป
10. อย่าบอกอายุจริง จนกว่าจะได้รับอนุญาตจากพ่อแม่ผู้ปกครองเสียก่อน
11. อย่าใช้ชื่อ-นามสกุลจริง จนกว่าจะได้รับอนุญาตจากพ่อแม่ผู้ปกครองเสียก่อน
12. อย่าบอกที่อยู่ที่บ้านให้ใครบนอินเทอร์เน็ตทราบ
13. ขออนุญาตผู้ปกครองก่อนลงชื่อในสัญญา หรือรับข้อเสนออะไรก็ตามบนอินเทอร์เน็ต
14. อย่าให้หมายเลขบัตรเครดิตของผู้ปกครองหรือของคนอื่น ก่อนที่จะได้รับอนุญาต
15. จงจำไว้ว่า เมื่อออนไลน์ ทุกสิ่งที่เกิดขึ้นอยู่กับตัวเราเอง อย่าทำอะไรที่ไม่ต้องการจะทำ
16. อย่าเปิดไฟล์หรืออีเมลที่มาจากคนที่ไม่รู้จัก เนื่องจากไม่ทราบว่ามียะไรอยู่ภายใน อาจเป็นไวรัสคอมพิวเตอร์หรือข้อมูลที่ไม่เหมาะสมก็ได้
17. ตั้งคอมพิวเตอร์ในห้องนั่งเล่น ห้องรวมของครอบครัว อย่าตั้งในห้องส่วนตัว
18. อย่านัดพบกับคนแปลกหน้าที่รู้จักกันบนอินเทอร์เน็ต โดยไม่ขออนุญาตจากผู้ปกครอง ถ้าจำเป็นต้องนัดพบก็ให้นัดพบในที่สาธารณะและไปพร้อมกับพ่อแม่ผู้ปกครอง
19. จำไว้ว่า ข้อมูลข่าวสารส่วนตัวที่แชร์กับคนบนอินเทอร์เน็ต อาจถูกคนอื่นล่วงรู้ได้ จงระมัดระวังให้มาก
20. อย่าให้หมายเลขโทรศัพท์กับคนบนอินเทอร์เน็ต

21. พูดคุยกับพ่อแม่ผู้ปกครองหรือครูอย่างสม่ำเสมอ ถึงสถานที่ที่ไปตลอดจนกิจกรรม ที่ทำ และสิ่งที่พบเห็นในระหว่างการออนไลน์
22. เลือกใช้ชื่อปลอมหรือนามแฝง ที่แตกต่างจากชื่อจริง ในการออนไลน์
23. ก่อนที่จะเข้าไปยังพื้นที่สาธารณะบนอินเทอร์เน็ต เช่น ร่วมห้องสนทนาหรือการอภิปรายโต้ตอบ ควรตัดสินใจร่วมกับพ่อแม่ผู้ปกครองเสียก่อน ว่าจะให้ใช้อีเมลแอดเดรสในการติดต่อร่วมกิจกรรมหรือไม่
24. ถ้าคนที่ออนไลน์ด้วยกันซักถามคำถามส่วนตัวมากๆ ให้สงสัยในแง่ร้ายเอาไว้ก่อน และให้หยุดการสนทนานั้นเสีย
25. ระวังอย่าให้ชื่อ ที่อยู่ เบอร์โทรศัพท์ของโรงเรียน กับคนบนอินเทอร์เน็ต
26. จงจำไว้ว่า คนที่ออนไลน์อาจไม่เป็นอย่างที่เขากล่าวอ้าง เนื่องจากการปลอมเป็นใครสักคนหนึ่งบนอินเทอร์เน็ตนั้นทำได้ง่ายมาก
27. ในการออนไลน์ อย่าทำอะไรที่เราคิดว่าจะไม่ทำในชีวิตจริง
28. จงระวังเรื่องข้อเสนอฟรี เช่น ของขวัญหรือเงิน เพราะไม่มีทางทราบได้ว่าสิ่งจูงใจคืออะไร จงปฏิเสธ และอย่าลืมบอกพ่อแม่ผู้ปกครอง
29. จงปฏิบัติต่อคนอื่นในสิ่งที่ตัวเองอยากให้คนอื่นปฏิบัติตอบ อย่าใช้ภาษาแย่ๆ หรือส่งอะไรที่ไม่เหมาะสมออกไปในการออนไลน์
30. ถ้าไม่ต้องการออนไลน์ ปุ่ม “disconnect” มีอยู่เสมอ ต้องการใช้เมื่อใดก็กดได้เลย

ศัพท์ที่ควรรู้เมื่อใช้อินเทอร์เน็ต

อินเทอร์เน็ต เป็นคำที่หลายคนคุ้นหูและเป็นที่รู้จักกันดีในขณะนี้ แต่ยังมีคำศัพท์ต่างๆ ในการใช้อินเทอร์เน็ตที่ยังเป็นสิ่งใหม่สำหรับบางคน ดังนั้นถ้าเรารู้จักคำศัพท์ที่ใช้กับอินเทอร์เน็ตจะเป็นการเพิ่มความเข้าใจในสื่อสารกันได้มากขึ้น ญาณพล และ ศรีดา (2546) ได้รวบรวมคำศัพท์อินเทอร์เน็ตที่ควรรู้ไว้ดังนี้

1. ไอเอสพี (ISP - Internet Service Provider) คือ บริษัทผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ต
2. อินเทอร์เน็ตยูสเซอร์ (Internet User) คือ ผู้ใช้อินเทอร์เน็ต
3. การโทรเข้า (Dialup) คือการเชื่อมโยงคอมพิวเตอร์ส่วนตัวหรือพี ซี เข้ากับระบบอินเทอร์เน็ตโดยผ่านเครือข่ายโทรศัพท์
4. โมเด็ม (Modem) คือ อุปกรณ์ที่ใช้แปลงสัญญาณกลับไปกลับมาระหว่างสัญญาณคอมพิวเตอร์และสัญญาณโทรศัพท์ เนื่องจากคอมพิวเตอร์ต้นทางต้องส่งข้อมูลผ่านสายโทรศัพท์ไปยังคอมพิวเตอร์อีกเครื่องที่อยู่ปลายทาง จึงจำเป็นต้องส่งภาษาที่เครือข่ายโทรศัพท์เข้าใจไปก่อนแล้วไปแปลงสัญญาณกลับที่ปลายทางภายหลัง
5. อินเทอร์เน็ตแอ็กเค๊าท์ (Internet Account) หรือ บัญชีอินเทอร์เน็ต คือ บัญชีสิทธิ หรือ เวลาในการใช้งานอินเทอร์เน็ตที่เราตกลงไว้กับไอเอสพีโดยจะมี ยูสเซอร์ไอดีและ พาสเวิร์ด ไว้ให้เราใช้ในการเข้าสู่ระบบ
6. ยูสเซอร์เนม (User Name) หรือ ยูสเซอร์ไอดี (User ID) หรือ ล็อกอินเนม (Login Name) คือชื่อบัญชีประจำตัวเรา ใช้ในการเข้าสู่ระบบอินเทอร์เน็ต ยูสเซอร์เนม ต้องใช้คู่กับพาสเวิร์ด
7. พาสเวิร์ด (Password) หรือ รหัสผ่าน ใช้คู่กับยูสเซอร์เนม ในการเข้าสู่ระบบอินเทอร์เน็ต
8. ล็อกอิน (Login) การเข้าสู่ระบบ
9. ล็อกเอาท์ (Logout) การออกจากระบบ

10. เวิลด์ ไวด์ เว็บ หรือ เว็บ (WWW - World Wide Web) คือ บริการเรียกดูข้อมูลแบบ มัลติมีเดีย ประกอบด้วยตัวหนังสือ รูปภาพ เสียง หรือ ภาพยนตร์ โดยข้อมูลจะถูกจัดไว้เป็นหน้าๆ ที่เรียกว่าเว็บเพจ (Web page) ซึ่งหน้าแรกที่เข้าถึงจะเรียกว่าโฮมเพจ

11. โฮมเพจ (Home page) มีการเชื่อมโยงข้อมูลโดยใช้ไฮเปอร์เท็กซ์ (Hypertext) คือเมื่อผู้ใช้งานที่ข้อความไฮเปอร์เท็กซ์ ก็จะสามารถกระโดดไปดูข้อมูลจากแหล่งอื่นเพิ่มเติม ได้อีกตามที่อยู่เขียน ได้ออกแบบไว้ การกระโดดไปตามแต่ผู้ใช้งานจะกดนี้เอง ทำให้เรียกระบบนี้ว่าเว็บ (Web) ซึ่งหมายถึง ใยที่ชักไปมาเป็นตาข่ายเหมือนแมงมุมการจัดเอกสารในลักษณะดังกล่าวใช้ภาษาที่ เรียกว่า HTML หรือ Hypertext Markup Language

12. เว็บไซต์ (Web Site) คือ เว็บเพจหลายๆ หน้ามารวมกัน แล้วตั้งชื่อเพื่อบอกแหล่งที่อยู่ บนอินเทอร์เน็ต (Address หรือ URL)

13. ยูอาร์แอล (URL Uniform Resource Locator) หรือ แอดเดรส (Address) เป็นชื่อของ เว็บไซต์เพื่อบอกแหล่งที่อยู่ของเว็บไซต์นั้นๆ บนอินเทอร์เน็ต

14. เบราเซอร์ (Browser) หรือเว็บเบราว์เซอร์ เป็นโปรแกรมที่ใช้อ่านเว็บเพจ โดยจะแปล คำรหัสโปรแกรมทางคอมพิวเตอร์ ให้เป็นภาพและเสียงตามที่อยู่สร้างเว็บเพจนั้นกำหนดไว้ โปรแกรม เบราเซอร์ที่นิยมใช้กันมากได้แก่ ไออีหรืออินเทอร์เน็ตเอ็กซ์พลอเรอร์ (IE- Internet Explorer), เน็ตสเคป นาวีเกเตอร์ (Netscape Navigator), โอเปร่า (Opera) เป็นต้น เบราเซอร์ทำหน้าที่เหมือนกับทีวีคือมี เครื่องรับสัญญาณจากนั้นแปลสัญญาณแสดงบนหน้าจอทีวีให้เราเห็นว่า ตรงจุดไหนแสดงรูปอะไร สีอะไรและมีเสียงพูดว่าอย่างไร

15. เว็บเซิร์ฟเวอร์ (Web Server) คือ เครื่องคอมพิวเตอร์ที่ใช้เก็บเว็บไซต์และคอยให้บริการ เมื่อมีคนเรียกดูเว็บไซต์ เว็บเซิร์ฟเวอร์หนึ่งตัวอาจเก็บเว็บไซต์หลายตัวคล้ายๆ ห้องสมุด 1 แห่ง ก็เก็บหนังสือได้หลายเล่ม

16. ไอพีแอดเดรส (IP address) คือหมายเลขประจำเครื่องคอมพิวเตอร์หรืออุปกรณ์ที่ใช้ เชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ต เช่น 203.150.3.242 คือ หมายเลขเครื่องของเว็บไซต์ของสำนักงานตำรวจ แห่งชาติ

17. โดเมนเนม (Domain Name) หรือ ชื่อโดเมน คือ ชื่อเรียกเสมือนเช่น www.police.go.th เป็นชื่อโดเมนของเว็บไซต์สำนักงานตำรวจแห่งชาติ อ่านว่า เวิร์ด ไซด์ เว็บ คอต โพลิส คอต จีโอ คอต ทีเอช ชื่อโดเมนนี้มีความสำคัญมากเพราะบ่งบอกประเภทของหน่วยงานและสถานที่จดทะเบียนการใช้งาน ชื่อโดเมนถูกแบ่งเป็นกลุ่มๆ และลงท้ายด้วยรหัสย่อของประเทศ เช่น ประเทศไทยลงท้ายด้วย .th ประเทศสิงคโปร์ลงท้ายด้วย .sg ประเทศอังกฤษลงท้ายด้วย .uk ยกเว้นเว็บไซต์ที่จดทะเบียนในประเทศสหรัฐอเมริกาไม่ต้องลงท้ายด้วย .us

18. เว็บมาสเตอร์ (Webmaster) คือ ผู้ที่ดูแลเว็บไซต์หรือกำหนดนโยบายของเว็บไซต์ เช่น webmaster@police.go.th เป็นผู้ดูแลเว็บไซต์ของสำนักงานตำรวจแห่งชาติ

19. อีเมลแอดเดรส (E-mail Address) หรือ ที่อยู่อีเมล ชื่ออีเมล หรืออาจเรียกสั้นๆ ว่าอีเมล ใช้ในการติดต่อกันบนระบบอินเทอร์เน็ต ประกอบด้วยยูสเซอร์เนมแล้วกันด้วยเครื่องหมาย @ (อ่านว่า แอ็ท) ตามด้วยที่อยู่บนอินเทอร์เน็ต ซึ่งได้แก่ ชื่อเครื่องคอมพิวเตอร์ หรือ ชื่อโดเมน เช่น somchai@police.go.th อ่านว่า สมชายแอ็ท โพลิส คอต จีโอ คอต ทีเอช เป็นอีเมลของนายสมชาย เป็นต้น

20. อีเมล (E-mail) คือการรับ-ส่งจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ โดยการใส่หัวข้อจดหมายพิมพ์ข้อความ แล้วทำหน้าที่ของส่งถึงผู้รับด้วยอีเมลแอดเดรส จดหมายจะถูกส่งผ่านเครือข่ายไปยังผู้จดหมายปลายทางภายในเวลา 2-3 วินาที แม้จะอยู่ไกลถึงต่างประเทศ หากผู้รับกำลังใช้อินเทอร์เน็ตอยู่ก็สามารถเรียกอ่านและตอบกลับจดหมายได้ทันที หากผู้รับยังไม่ได้เปิดเครื่องคอมพิวเตอร์ จดหมายก็จะเข้าสู่ผู้จดหมายที่ เรียกว่า เมลบ็อกซ์ (Mail box) และเก็บอยู่ในนั้นจนกว่าเจ้าของจะมาเปิดอ่าน (Read) ส่งต่อ (Forward) ตอบจดหมาย (Reply) หรือ ลบทิ้ง (Delete) โปรแกรมที่นิยมใช้ในการรับ - ส่งอีเมลได้แก่ ไลน์ (Pine), เอ้าท์ลุค (Outlook), เน็ตสเคปเมสเซนเจอร์ (Netscape Messenger) เป็นต้น

21. เว็บบอร์ด (Web board หรือ Message board) หรือ กระดานข่าว เป็นการฝากข้อความหรือคำถามไว้บนเว็บเซิร์ฟเวอร์ เพื่อให้มีคนอื่นมาร่วมแสดงความคิดเห็นหรือช่วยตอบคำถาม เว็บบอร์ดถูกใช้เป็นเวทีระดมความรู้ ความคิดเห็นและประกาศข่าวสารต่าง ๆ เว็บบอร์ดแบ่งเป็นกลุ่ม ๆ ตามความสนใจของผู้ใช้เช่น กลุ่มถาม - ตอบปัญหาคอมพิวเตอร์ กลุ่มถกประเด็นการเมือง กลุ่มพูดคุยเรื่องดาราศาสตร์ ฯลฯ เว็บบอร์ดยังถูกใช้เป็นที่กลางในการพูดคุยระหว่างเว็บมาสเตอร์กับผู้ใช้เยี่ยมชมเว็บไซต์ ระหว่างครูกับนักเรียน และระหว่างโรงเรียนกับทางบ้านด้วย

22. โพสต์ (Post) คือ การพิมพ์ข้อความส่งเข้าไปแสดงในเว็บบอร์ดกระทู้ คือ ข้อความแต่ละอันที่ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตโพสต์แสดงความคิดเห็นหรือเปิดประเด็นในเรื่องต่าง ๆ ไว้ในเว็บบอร์ด

23. อัปโหลด (Upload) คือ การนำเอาข้อมูล ไฟล์ หรือ รูปภาพ ขึ้นไปไว้บนเครื่องคอมพิวเตอร์บนอินเทอร์เน็ต

24. ดาวน์โหลด (Download) คือ การทำสำเนาข้อมูล เพิ่มข้อมูลหรือรูปภาพจากอินเทอร์เน็ตลงมาไว้ที่เครื่องคอมพิวเตอร์ของเรา

25. เซิร์ชเอ็นจิน (Search Engine) หรือ โปรแกรมค้นหา เป็นโปรแกรมช่วยค้นข้อมูลที่เรากำลังต้องการที่มีอยู่บนอินเทอร์เน็ต โดยการป้อนคำสำคัญ (Keyword) โปรแกรมค้นหาอาจอยู่ในรูปของเว็บไซต์ที่รวบรวมรายชื่อเว็บไซต์อื่นๆ อีกมากมายโดยแบ่งแยกเป็นหมวดหมู่ไว้ชัดเจนก็ได้

26. แชท (Chat) คือการพูดคุยสื่อสาร โดยการพิมพ์ข้อความโต้ตอบกันทันที สามารถพูดคุยกันได้หลายคนพร้อม ๆ กัน เมื่อพิมพ์ไปหนึ่งประโยค ทุกคนจะมองเห็นข้อความพร้อมกันหมด หรือจะเลือกคุยกันเป็นการส่วนตัวสองต่อสองก็ได้การแชทนั้นจะแบ่งเป็นห้องเสมือนตามหัวข้อการสนทนาเรียกว่า แชทรูม (Chatroom) เราสามารถสร้างแชทรูมเองได้ จำนวนแชทรูมจึงมีหลายหมื่นหลายพันห้อง ใครอยากคุยห้องไหนก็ต้องเข้าไปในห้องเสมือนนั้น ๆ การแชทอาจทำผ่านทางเว็บเพจธรรมดา หรือ ใช้โปรแกรมแชทโดยเฉพาะก็ได้ เช่น ไอซีคิว (ICQ), เพิร์ช (PITCH), เอ็มเอสเอ็น (MSN), ไออาร์ซี (IRC) เป็นต้น

แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมวัยรุ่น

พฤติกรรมวัยรุ่น

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช (2541) ได้อธิบายความหมายและความสำคัญของพฤติกรรมวัยรุ่น ไว้ดังนี้

1. ความหมายของพฤติกรรมวัยรุ่น คำว่าพฤติกรรมวัยรุ่น (adolescent behavior) เป็นคำรวมของคำว่า พฤติกรรม และคำว่า วัยรุ่น คำทั้งสองมีความหมายดังนี้

1.1 พฤติกรรม (behavior)

1.1.1 ความหมายของคำว่า “พฤติกรรม” พฤติกรรม หมายถึง การกระทำทุกอย่างของมนุษย์ ไม่ว่าจะการกระทำนั้นผู้กระทำจะทำได้โดยรู้ตัวหรือไม่ก็ได้ก็ตาม ไม่ว่าจะคนอื่นจะสังเกตการกระทำนั้นได้หรือไม่ก็ตาม และไม่ว่าการกระทำนั้นจะพึงประสงค์หรือไม่พึงประสงค์ก็ตาม ดังนั้น การเดิน การยืน การคิด การตัดสินใจ การปฏิบัติตามหน้าที่ การละทิ้งหน้าที่ เป็นพฤติกรรมทั้งสิ้น

1.1.2 ประเภทของพฤติกรรม การจัดประเภทของพฤติกรรมขึ้นอยู่กับหลักเกณฑ์ที่ใช้จัด ในที่นี้จะใช้หลักการสังเกต หลักการรู้ตัว และหลักการยอมรับทางสังคมเป็นหลักเกณฑ์ในการจัด

ก. เมื่อใช้หลักการ “สังเกต” เป็นหลักเกณฑ์ในการจัดประเภทแล้ว พฤติกรรมจะมี 2 ประเภท คือ พฤติกรรมที่ผู้อื่นสังเกตได้ หรือพฤติกรรมภายนอก (overt behavior) เช่น การเดิน การวิ่ง การอ่าน หนังสือ พฤติกรรมประเภทนี้แบ่งตามวิธีการสังเกตได้ 2 ลักษณะ คือ

1) พฤติกรรมโมล่า ได้แก่ พฤติกรรมที่ผู้อื่นสังเกตได้โดยตรงไม่ต้องอาศัยเครื่องมือใด ๆ ช่วย เช่น การเดิน การวิ่ง เป็นต้น

2) พฤติกรรมโมเลกุล ได้แก่ พฤติกรรมที่ต้องอาศัยเครื่องมือช่วยจึงจะสังเกตได้ เช่น ความดันโลหิต กระแสประสาท เป็นต้น

พฤติกรรมที่ผู้อื่นสังเกตไม่ได้ หรือพฤติกรรมภายใน (covert behavior) เช่น ความสนใจ การคิด การจำ การตัดสินใจ พฤติกรรมเหล่านี้เป็นความในใจ รู้ได้เฉพาะเจ้าตัวเท่านั้น คนอื่นจะรู้เมื่อเจ้าตัวบอก หรือแสดงออกด้วยการกระทำให้ทราบ แต่ถ้าเจ้าตัวไม่บอกให้ทราบเราต้องใช้วิธีสันนิษฐานจากการกระทำแทน เช่น ขณะที่ครู สอนอยู่หน้าชั้นมีนักเรียนคนหนึ่งหันหน้ามาทางครูตลอดเวลา ยกมือถามบ่อยๆ ตอบคำถามครูเสมอ ทำงานที่ครูมอบจนเสร็จ ครูก็จะสันนิษฐานจากการกระทำเหล่านี้ว่านักเรียนสนใจการเรียน เป็นต้น

ข. เมื่อใช้หลักการ “รู้ตัว” เป็นเกณฑ์ในการจัดประเภทแล้ว พฤติกรรมแบ่งได้เป็น 2 ลักษณะ ดังนี้

1) พฤติกรรมที่ผู้กระทำรู้ตัว และจงใจกระทำพฤติกรรมนั้น เช่น การอับอาย การพุดคุย นักจิตวิเคราะห์ เช่น ฟรอยด์เรียกพฤติกรรมประเภทนี้ว่า พฤติกรรมจิตสำนึก (conscious)

2) พฤติกรรมที่ผู้กระทำไม่รู้ตัว เช่น ความฝัน หรือคนที่พูดคำว่านะครับนะครับ โดยไม่รู้ตัว นักจิตวิเคราะห์เรียกพฤติกรรมประเภทนี้ว่าพฤติกรรมจิตใต้สำนึก (unconscious)

ค. เมื่อใช้หลัก “การยอมรับทางสังคม” เป็นเกณฑ์ในการจัดประเภทแล้ว พฤติกรรมจัดได้เป็น 2 ลักษณะ คือ

1) พฤติกรรมที่พึงประสงค์ (desirable behavior) ได้แก่ พฤติกรรมที่สังคมยกย่องว่า ดี ถูก และควรกระทำ เช่น การทำตามหน้าที่ ทำตามจารีตประเพณี เป็นต้น

2) พฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ (undesirable behavior) ได้แก่ พฤติกรรมที่สังคมประณามว่า เลว ผิด และไม่ควรกระทำ เช่น การฆ่ามนุษย์ การกระทำผิดกฎหมายบ้านเมือง เป็นต้น

ดังนั้น พฤติกรรมจึงหมายถึง การกระทำทุกอย่างของมนุษย์ ทั้งที่สังเกตได้และสังเกตไม่ได้ โดยตรง ผู้กระทำอาจรู้ตัวหรือไม่รู้ตัว และเป็นพฤติกรรมที่พึงประสงค์หรือไม่พึงประสงค์ ก็ตาม

พฤติกรรมวัยรุ่นในที่นี้ จะมุ่งเน้นถึงเด็กวัยรุ่นที่อยู่ใน โรงเรียนหรือนักเรียนวัยรุ่นมากกว่าเด็กวัยรุ่นนอกระบบโรงเรียน และต่อแต่นี้ไป เมื่อกล่าวถึงเด็กวัยรุ่นจะหมายถึงนักเรียนวัยรุ่น

ความสำคัญของพฤติกรรมเด็กวัยรุ่น

ความสำคัญของพฤติกรรมเด็กวัยรุ่นจะแบ่งเป็น 2 ระดับ คือ ความสำคัญระดับตัวเด็กวัยรุ่น และความสำคัญระดับประเทศ

1. ระดับตัวเด็ก : พฤติกรรมเด็กวัยรุ่นเป็นพื้นฐานของชีวิตในวัยผู้ใหญ่

วัยรุ่นเป็นช่วงชีวิตที่พัฒนาทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญาอย่างสูง จนกล่าวได้ว่าเป็นช่วงชีวิตที่พัฒนาศักยภาพอย่างเต็มที่ ดังนั้นประสบการณ์ที่เด็กวัยรุ่นได้รับในช่วงนี้ จะช่วยพัฒนาศักยภาพทั้งมิติด้านปริมาณและคุณภาพทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญาของตัวเด็กวัยรุ่นเอง และศักยภาพที่พัฒนาแล้วในวัยรุ่นก็จะเป็พื้นฐานของชีวิตในวัยผู้ใหญ่ต่อไป

2. ระดับประเทศ : พฤติกรรมเด็กวัยรุ่นเป็นเครื่องชี้อนาคตของชาติ

ทุกรัฐบาลต่างตระหนักถึงพฤติกรรมเด็กวัยรุ่นโดยกล่าวว่าพฤติกรรมของเด็กวัยรุ่นเป็นเครื่องชี้อนาคตประเทศ ทั้งนี้เนื่องจากการกระทำของเด็กวัยรุ่นจะเป็นผู้สืบทอดวัฒนธรรมขนบธรรมเนียมประเพณี ตลอดจนปกป้องรักษาเอกราชและความเป็นชาติไว้ ทั้งจะทำให้สังคมพัฒนาสืบต่อไป จากการตระหนักถึงความสำคัญของพฤติกรรมเด็กวัยรุ่นนี้ รัฐบาลจึงกำหนดนโยบายพัฒนาเด็กและเยาวชนไว้ในแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ โดยมุ่งพัฒนาเด็กวัยรุ่นที่อยู่ในระบบโรงเรียนและนอกระบบโรงเรียนโดยมุ่งเน้นพัฒนาด้านสุขภาพกายและจิต พัฒนาสติปัญญาและความสามารถ พัฒนาด้านอาชีพ และพัฒนาด้านบุคลิกภาพเสมอมา

ดังนั้นทุกหน่วยงานและทุกสถาบันที่เกี่ยวข้องกับเด็กวัยรุ่น เช่น ครอบครัว โรงเรียน และชุมชน จึงมีหน้าที่ช่วยกันส่งเสริมและสนับสนุนให้เด็กวัยรุ่นมีพฤติกรรมตามศักยภาพสูงสุด ทั้งด้านปริมาณและคุณภาพถูกต้อง การพยากรณ์ก็จะถูกต้องตามมาด้วย การพยากรณ์จึงเป็นการทดสอบว่าเข้าใจสาเหตุถูกต้องหรือไม่ได้วิธีหนึ่งด้วย

เพื่อความควบคุมพฤติกรรมมนุษย์ การควบคุมหมายถึง การสร้างพฤติกรรมหรือการระงับพฤติกรรม เช่น การสร้างให้มีพฤติกรรมมีระเบียบวินัยเกิดขึ้นในโรงเรียน การระงับไม่ให้มีพฤติกรรมติดยาเสพติดในโรงเรียน เป็นต้น

การควบคุมจะมีประสิทธิภาพหรือไม่ขึ้นอยู่กับเข้าใจสาเหตุของพฤติกรรม และถ้าความเข้าใจถูกต้องก็จะควบคุมได้อย่างมีประสิทธิภาพ

จากจุดมุ่งหมายของนักจิตวิทยาเพื่อเข้าใจ พยากรณ์และควบคุมพฤติกรรมนี้ เป็นจุดมุ่งหมายที่เหมือนกับนักวิทยาศาสตร์แขนงวิชาอื่นๆ เช่น ฟิสิกส์ เคมี ชีววิทยา ซึ่งมุ่งเข้าใจ พยากรณ์ และควบคุมเช่นกัน แต่จิตวิทยาต่างจากวิทยาศาสตร์แขนงอื่นเพียงประเภทของปรากฏการณ์ที่ศึกษาเท่านั้น คือ ชีววิทยาศึกษาวัตถุที่มีชีวิต เคมี และฟิสิกส์ศึกษาวัตถุที่ไม่มีชีวิต ส่วนจิตวิทยาศึกษาพฤติกรรมของมนุษย์

ความสำคัญของจิตวิทยาต่อการศึกษาพฤติกรรมเด็กวัยรุ่น จากหน้าที่ของนักจิตวิทยาที่มุ่งเข้าใจสาเหตุ ช่วยพยากรณ์และควบคุมพฤติกรรมนั้น จึงกล่าวได้ว่า จิตวิทยามีความสำคัญต่อการศึกษาพฤติกรรมเด็กวัยรุ่น ดังต่อไปนี้

1. ช่วยให้เข้าใจสาเหตุพฤติกรรมของเด็กวัยรุ่น
2. ช่วยพยากรณ์พฤติกรรมของเด็กวัยรุ่น
3. เสนอแนวทางควบคุมพฤติกรรมของเด็กวัยรุ่นนั่นเอง

ตัวอย่างที่แสดงถึงผลจากการศึกษาทางจิตวิทยาต่อการศึกษาพฤติกรรมวัยรุ่น เช่น การศึกษาของ บี เอฟ สกินเนอร์ (B.F. Skinner) นักจิตวิทยาชาวอเมริกัน อธิบายว่า เงื่อนไขเสริมแรงและเงื่อนไขลงโทษเป็นสาเหตุของพฤติกรรม โดย พยากรณ์ว่า ภายหลังจากที่นักเรียนวัยรุ่นแสดงพฤติกรรมหนึ่งในสถานการณ์หนึ่งแล้ว ได้รับตัวเสริมแรงในสถานการณ์ที่คล้ายคลึงกันนั้น โอกาสการเกิดพฤติกรรมนั้นๆ จะเพิ่มขึ้น แต่ถ้าให้การลงโทษหลังจากที่แสดงพฤติกรรมหนึ่งในสถานการณ์หนึ่งแล้ว ในสถานการณ์ที่คล้ายคลึงกันนั้น โอกาสการเกิดพฤติกรรมนั้นๆ จะลดลง จากการเข้าใจสาเหตุและพยากรณ์พฤติกรรมได้เช่นนี้ ก็จะนำไปสู่การควบคุมพฤติกรรมเด็กวัยรุ่นได้ โดยการให้ตัวเสริมแรงหลังแสดงพฤติกรรมเมื่อต้องการให้เด็กวัยรุ่นแสดงพฤติกรรมที่พึงประสงค์และให้การลงโทษหลังแสดงพฤติกรรม เมื่อไม่ต้องการให้เด็กวัยรุ่นแสดงพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์

แนวคิดของนักวิชาการต่อสาเหตุพฤติกรรมเด็กวัยรุ่น

ในหมู่นักจิตวิทยาและนักวิทยาศาสตร์ทั่วไปถือกันว่า ปรากฏการณ์ใดๆ ในธรรมชาติย่อมมีสาเหตุ รวมทั้งพฤติกรรมของเด็กวัยรุ่นซึ่งปรากฏการณ์อย่างหนึ่งในธรรมชาติก็ย่อมมีสาเหตุด้วยบุคคลจำนวนมากทั้งในอดีตและปัจจุบันเชื่อเช่นนี้ ดังนั้น บุคคลเหล่านี้จึงพยายามหาสาเหตุมาอธิบายพฤติกรรมของมนุษย์เสมอมา

ในหัวเรื่องนี้จะเสนอแนวคิดของนักวิชาการ 6 แนวคิดที่อธิบายสาเหตุของพฤติกรรมของมนุษย์รวมทั้งเด็กวัยรุ่นด้วย แนวคิดทั้งหมดได้แก่ แนวคิดของนักจิตวิเคราะห์ นักสรีระจิตวิทยา นักปัญญานิยม นักมานุษยนิยม นักพฤติกรรมนิยม และแนวคิดทางพุทธศาสนา

1. แนวคิดของนักจิตวิเคราะห์ (psychodynamic model) นักจิตวิเคราะห์แต่ละท่านมีแนวคิดต่อสาเหตุพฤติกรรมต่างกัน ในที่นี้จะเสนอแนวคิดของ فروยด์ เป็นตัวแทนของกลุ่มจิตวิเคราะห์

ซิกมันด์ فروยด์ (Sigmund Freud) นักจิตวิทยาชาวออสเตรียน ได้พัฒนาทฤษฎีบุคลิกภาพของมนุษย์ในตอนต้นศตวรรษที่ 20 และเรียกจิตวิทยาของตนว่า จิตวิเคราะห์ (psychoanalysis) ซึ่งครอบคลุมวิธีการวิเคราะห์จิต ทฤษฎีโครงสร้างและพัฒนาการของจิต และวิธีบำบัดความผิดปกติของจิต

فروยด์ระบุว่าเด็กวัยรุ่นเป็นวัยที่พอใจและสนใจเพศตรงข้าม และเริ่มมีความสัมพันธ์ทางเพศ ซึ่ง فروยด์เรียกลักษณะของเด็กวัยรุ่นเช่นนี้ว่า วุฒิภาวะทางเพศ (genital stage)

فروยด์อธิบายสาเหตุพฤติกรรมของเด็กวัยรุ่นว่าเกิดจากสัญชาตญาณ คือสัญชาตญาณชีวิต และสัญชาตญาณความตาย ซึ่งสัญชาตญาณทั้งสองเป็นแรงขับให้เด็กวัยรุ่นแสดงพฤติกรรม

สัญชาตญาณชีวิตจะผลักดันให้แสดงพฤติกรรมที่แสวงหาความสุข ความสบายและหลบเลี่ยงความทุกข์ความเจ็บปวดท้งปวง ส่วนสัญชาตญาณความตายจะผลักดันให้แสดงพฤติกรรมก้าวร้าว ทำลายสิ่งของ ทำลายบุคคลอื่นและรวมทั้งทำลายตนเองด้วย

2. แนวคิดของนักสรีระจิตวิทยา (psychophysiological model) นักสรีระจิตวิทยาอธิบายว่าพฤติกรรมภายนอกท้งปวง เช่น การพูด การเดิน การทำงานของหัวใจ ต่อมเหงื่อ ฯลฯ เป็นผลจากการทำงานของสรีระทางกาย อันได้แก่ สมอระบบประสาท ระบบกล้ามเนื้อ ต่อมมีท่อและต่อมไม่มีท่อ ถ้าระบบสมอง ระบบประสาทผิดปกติ พฤติกรรมของเด็กก็จะผิดปกติไปด้วย

ดังนั้น ในทรรศนะของนักสรีระจิตวิทยาแล้ว การทำงานของสรีระทางกาย สมอง และระบบประสาทต่อมต่าง ๆ เป็นสาเหตุของพฤติกรรมเด็กวัยรุ่น

3. แนวคิดของนักปัญญานิยม (Cognitive model) นักปัญญานิยม อธิบายว่าพฤติกรรมภายนอกมีสาเหตุมาจากพฤติกรรมทางปัญญา คือ การรับรู้ ความรู้ความเข้าใจ ความคิดที่มีเหตุผล ความเชื่อ ค่านิยม เช่น เมื่อเด็กวัยรุ่นรู้ว่าเพื่อนมีความจริงใจกับตนก็จะแสดงพฤติกรรมคล้อยตามแต่ถ้ารู้ว่าเพื่อนไม่จริงใจกับตนก็จะต่อต้าน การแสดงพฤติกรรม คล้อยตามหรือต่อต้านเกิดจากการรับรู้ การตัดสินใจ ซึ่งเป็นพฤติกรรมทางปัญญา

4. แนวคิดของนักมานุษยนิยม (The humanistic model) นักมานุษยวิทยา เช่น มาสโลว์ (Abraham Maslow) อธิบายว่า มนุษย์เกิดมาพร้อมกับแรงคลใจที่จะพัฒนาศักยภาพของตน

ด้วยเหตุนี้ มาสโลว์จึงมีแนวความคิดว่า แรงคลใจหรือความต้องการ 5 ประการ เป็นสาเหตุของพฤติกรรมได้แก่

1. ความต้องการทางสรีระอันได้แก่ ความต้องการที่ใช้สนองความต้องการขั้นแรกสุด คือ ความหิว ความกระหาย ฯลฯ

2. ความต้องการสวัสดิภาพ อันได้แก่ ความต้องการความปลอดภัย ซึ่งเป็นความต้องการ หลังจากความต้องการตอบสนอง ความต้องการขั้นที่ 2 นี้จะเกิดขึ้นได้เมื่อความต้องการขั้นที่ 1 ได้รับการตอบสนอง

3. ความต้องการความรัก เป็นต้องการที่มีความสัมพันธ์อันดีระหว่างบุคคล ระหว่างเพื่อน คนรัก สามีภรรยา พ่อแม่ลูก และความต้องการขั้นที่ 3 นี้จะเกิดขึ้นได้เมื่อความต้องการขั้นที่ 2 ได้รับการตอบสนอง

4. ความต้องการความนิยมนับถือในตนเองเป็นความต้องการยอมรับ พอใจ และภูมิใจ ในตนเองและความต้องการยอมรับ พอใจ และภูมิใจในตนเองและความต้องการขั้นที่ 4 จะเกิดเมื่อ ความต้องการขั้นที่ 3 ได้รับการตอบสนอง

5. ความต้องการพัฒนาศักยภาพของตน มนุษย์จะศึกษาเพราะต้องการรู้ เพราะใจรัก เพราะอยากทำเหตุผลเหล่านี้กล่าวได้ว่าเป็นความต้องการสูงสุด เมื่อมนุษย์ได้รับการตอบสนอง ความต้องการ 4 ขั้นแรก

ดังนั้น ในทฤษฎีนักมานุษยนิยม แรงคลอใจที่จะสนองความต้องการ ในแต่ละขั้นคือ สาเหตุของพฤติกรรม

5. แนวคิดของพฤติกรรมนิยม (The behaviors tic mode) นักพฤติกรรมนิยมอธิบายว่า พฤติกรรมของมนุษย์ทุกเพศ ทุกวัย เกิดจากการเรียนรู้ความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมกับสิ่งแวดล้อม

สกินเนอร์ (B.F. Skinner) นักจิตวิทยาชาวอเมริกันซึ่งเป็นนักจิตวิทยาของกลุ่มพฤติกรรมนิยม คนหนึ่งอธิบายว่าพฤติกรรมมีสาเหตุมาจากการเรียนรู้ความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมกับเงื่อนไข ผลกรรม อันได้แก่ เงื่อนไขเสริมแรงและเงื่อนไขลงโทษ เช่น พฤติกรรมเดินดิสโก้แล้วเพื่อนชม ว่า เก่ง ขยันเรียนแล้วได้คะแนนสูง แสดงพฤติกรรมเป็นหัวโจกแล้วจะได้เป็นหัวหน้าแก๊ง คำชมของ เพื่อนที่ชมว่าเก่ง การได้คะแนนสูง ได้เป็นหัวหน้าแก๊ง เป็นตัวเสริมแรงที่ทำให้เด็กเดินดิสโก้ ขยัน เรียน และการเป็นหัวโจกเพิ่มขึ้น แต่ถ้าลอกข้อสอบแล้วครูปรับตกทุกวิชา ข้ามถนนนอกทางม้าลาย

แล้วถูกตำรวจจับ การถูกปรับตักและตำรวจจับ เป็นการลงโทษ เด็กจะยุติการลอกข้อสอบ ยุติการข้ามถนนนอกทางม้าลายลง

ดังนั้นการเรียนรู้ความสัมพันธ์ว่าถ้าแสดงพฤติกรรมหนึ่งแล้วจะได้เงื่อนไขเสริมแรงมนุษย์จะแสดงพฤติกรรมนั้นซ้ำอีก แต่ถ้ารู้ว่าถ้าแสดงพฤติกรรมหนึ่งแล้วจะได้รับการลงโทษจะยุติการแสดงพฤติกรรมนั้น

6. แนวคิดทางพุทธศาสนา

พระพุทธเจ้าอธิบายว่า คัมภีร์เป็นสาเหตุของพฤติกรรมคัมภีร์ 3 ประเภท

1. กามตัณหา ความอยากได้ลาภ ยศ สรรเสริญ สุข
2. ภวตัณหา ความอยากเป็น โน่นเป็นนี่ เช่น อยากเป็นเศรษฐี อยากเป็นคารา
3. วิภวตัณหา ความไม่อยากเป็น โน่นเป็นนี่ อยากพ้นจากสภาพที่ไม่ปรารถนา ทั้งปวง ตัณหาจะเป็นความต้องการทางจิต แล้วผลักดันให้เกิดกรรมหรือพฤติกรรมให้เกิดขึ้นตลอดไปจนกว่าจะหลุดพ้นจากตัณหาจึงจะหมดกรรม

แนวคิดเรื่องสาเหตุของพฤติกรรมทั้ง 6 แนวคิดนี้เสนอแนวคิดแยกจากกัน นักจิตวิทยาหลายท่านกล่าวว่าพฤติกรรมอย่างหนึ่งอาจมาจากหลายสาเหตุ เช่น การร้องไห้อาจมีสาเหตุมาจากการถูกตี หรืออาจมีสาเหตุมาจากการเสียใจก็ได้ หรือสาเหตุหนึ่งอย่างอาจแสดงได้หลายพฤติกรรม เช่น เสียใจอาจแสดงด้วยการอยู่คนเดียวเงียบ ๆ ไปเที่ยวเสพยาเสพติด เป็นต้น

นอกจากนี้สาเหตุของพฤติกรรมยังเกิดได้ทุกสถานที่ เช่น ที่บ้าน โรงเรียน หรือในชุมชน ดังนั้น จึงกล่าวได้ว่า บ้าน(ครอบครัว) โรงเรียน(ครู เพื่อน) ชุมชน(วัด ห้องสมุด สถานเริงรมย์ สื่อมวลชน) มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมวัยรุ่น

อารมณ์และพฤติกรรมนักเรียนวัยรุ่น

อารมณ์เป็นความรู้สึกที่เกิดจากการที่ร่างกายถูกสิ่งเร้ามากระตุ้น โดยทั่วไปนักจิตวิทยาจะแบ่งประเภทของอารมณ์ออกเป็น 2 ประเภท คือ อารมณ์ทุกข์หรืออารมณ์ที่ก่อให้เกิดความทุกข์ และอารมณ์สุขหรืออารมณ์ที่ก่อให้เกิดความสุข การเกิดอารมณ์ทั้งสองประเภทนี้ ย่อมจะส่งผลกระทบต่อความสัมพันธ์และพฤติกรรมทางสังคมของมนุษย์ทุกวัย ตัวอย่างเช่น นักเรียนวัยรุ่นคนหนึ่งผิดหวังจากเพื่อนทำให้เกิดอารมณ์เครียด และการแสดงพฤติกรรมทางสังคมที่ไม่เหมาะสมอื่นๆ ได้อีก เช่น คนก้าวร้าว ก่อการทะเลาะวิวาท เป็นต้น

ลักษณะสำคัญของอารมณ์ของนักเรียนวัยรุ่น

อารมณ์ของนักเรียนวัยรุ่นมักจะเกิดขึ้นได้ง่ายเร้าร้อน รุนแรง และเปลี่ยนแปลงได้ง่าย นักจิตวิทยาได้เรียกการแสดงออกของอารมณ์ของนักเรียนวัยนี้ว่า วยพายุบุแคม (storm and stress) ซึ่งหมายถึงอารมณ์ที่เปลี่ยนแปลงได้ง่าย รุนแรง อ่อนไหว สามารถเปลี่ยนแปลงจากอารมณ์หนึ่งไป อีกรวมหนึ่งได้ค่อนข้างง่ายและรวดเร็ว

เกี่ยวกับลักษณะอารมณ์ของนักเรียนวัยรุ่นนี้ ปรียา (2527) ได้อธิบายไว้ดังนี้

1. มีความรุนแรง บางทีสาเหตุของอารมณ์จะเป็นสาเหตุเพียงเล็กน้อย เช่น การที่พ่อแม่ห้ามเที่ยว หรือห้ามคบเพื่อนบางคน อาจจะทำให้เด็กวัยรุ่นบางคนมีอารมณ์รุนแรงจนถึงกับคิดฆ่าตัวตาย
2. เปลี่ยนแปลงได้ง่าย อารมณ์ของนักเรียนวัยรุ่นส่วนใหญ่จะไม่คงที่ไม่สม่ำเสมอ อารมณ์บางอย่างอาจเกิดขึ้นได้อย่างรวดเร็ว และหายไปได้อย่างรวดเร็ว เช่น อารมณ์โกรธ อารมณ์ดีใจ เป็นต้น
3. ขาดการควบคุมการแสดงทางอารมณ์ เมื่อวัยรุ่นมีอารมณ์จะแสดงออกมาอย่างเปิดเผย เช่น การถกเถียง การกระแทกกระทั้น เป็นต้น แต่อย่างไรก็ตาม การควบคุมอารมณ์ของนักเรียนวัยรุ่นนี้ขึ้นอยู่กับอายุด้วยกล่าวคือ ถ้าหากมีอายุมากการควบคุมอารมณ์ก็ยิ่งทำได้มากขึ้น

อารมณ์บางชนิดโดยเฉพาะอย่างยิ่งอารมณ์ที่เกิดจากความผิดหวัง แม้ในตอนแรกจะแสดงออกอย่างรุนแรง แต่เมื่อนานเข้าแม้จะลดความรุนแรงลงไปก็ตาม แต่อารมณ์นี้จะติดค้างอยู่ในใจของนักเรียนวัยรุ่นอยู่นานจนบางครั้งทำให้จิตใจเศร้าว่าเหว่ จนกระทั่งเกิดความเครียดขึ้นได้

สาเหตุของการเกิดอารมณ์รุนแรงในนักเรียนวัยรุ่น

ดังได้กล่าวตอนต้นแล้วว่า นักเรียนวัยรุ่นนั้นมักจะแสดงอารมณ์ที่รุนแรง วู่วามและเปลี่ยนแปลง อยู่เสมอสาเหตุสำคัญที่ทำให้เกิดลักษณะเช่นนี้มี 2 ประการ

1. สาเหตุจากการเปลี่ยนแปลงทางกาย สำหรับสาเหตุนี้สามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ประการ คือ

1.1 การเปลี่ยนแปลงทางร่างกายรวดเร็ว เป็นที่ทราบกันดีแล้วว่า นักเรียนวัยรุ่นเป็นช่วงระยะเวลาที่ร่างกายมีการเปลี่ยนแปลงทั้งด้านรูปร่าง สัดส่วน และสรีระภายใน การปฏิบัติงานต่าง ๆ ของต่อมไร้ท่อ สิ่งเหล่านี้จะให้นักเรียนวัยรุ่นเกิดความวิตกกังวลเกี่ยวกับร่างกายของตน นอกจากนี้วัยรุ่นยังเป็นวัยที่ชอบออกกำลังกาย ต้องการอาหาร และการพักผ่อนอย่างพอเพียงด้วย ดังนั้นถ้าหากขาดอาหารหรือได้รับการพักผ่อนไม่เพียงพอแล้วจะทำให้เกิดอารมณ์เสียได้ง่าย

1.2 การเข้าสู่วุฒิภาวะทางเพศหรือสรีระเร็วหรือช้า นักเรียนวัยรุ่นที่เข้าสู่วุฒิภาวะทางเพศหรือสรีระช้าหรือเร็วกว่าเพื่อนจะทำให้เกิดอารมณ์วิตก เพราะเกรงว่าตนเองจะผิดปกติไปจากคนอื่น ทำให้ไม่เป็นที่ยอมรับของสังคมได้

2. สาเหตุทางสภาพแวดล้อม จากการศึกษาโดยทั่วไปว่า การที่เด็กนักเรียนวัยรุ่นมีอารมณ์รุนแรงนั้นมีสาเหตุมาจากสภาพแวดล้อมทางสังคมมากกว่าสาเหตุอื่นเนื่องมาจากการเปลี่ยนแปลงทางร่างกาย เพราะวัยรุ่นเป็นวัยที่ต้องการปรับตัวให้เข้ากับสภาพแวดล้อมใหม่ทั้งโรงเรียน เพื่อน และสิ่งอื่น การที่ต้องทำดังนี้ทำให้นักเรียนวัยรุ่นมีความรู้สึกว่าคุณค่าความมั่นคง เปลี่ยนแปลงได้ง่าย สาเหตุที่ทำให้นักเรียนวัยรุ่นมีความรู้สึกเช่นนี้มี

2.1 การปรับตัวต่อสิ่งแวดล้อมใหม่ ในระยะตอนต้นของวัยรุ่นคือระยะที่นักเรียนกำลังเริ่มเข้าสู่โรงเรียนมัธยมศึกษา เป็นระยะที่เด็กต้องปรับตัวค่อนข้างมากความจริงในระยะนี้เด็กยังต้องการความอบอุ่นและความรักจากพ่อแม่ แต่ในขณะที่เดียวกันก็พยายามปิดบังสิ่งเหล่านี้เพื่อแสดง

ให้เห็นว่าตนเป็นอิสระ และสามารถช่วยตนเองได้เท่าเทียมกับเพื่อนๆ สาเหตุนี้บางครั้งทำให้เด็กเกิดความกังวล หงุดหงิด ไม่แน่ใจในตนเอง เกรงว่าจะไม่สามารถทำได้ตามที่ผู้ใหญ่มุ่งหวัง

2.2 การปรับตัวทางสังคมต่อเพื่อนต่างเพศ ปัญหานี้ นักเรียนวัยรุ่นจะมีความวิตกกังวลเป็นอย่างมากที่จะทำตัวให้เหมาะสมกับเพศตรงข้าม ทั้งในด้านการพูดการวางตัว จนบางครั้งทำให้เกิดการวิตกกังวลและเกิดความเครียด หรือเกิดความตื้นตันในบางครั้ง

2.3 ปัญหาด้านการศึกษาเล่าเรียน การเรียนในระดับมัธยมศึกษาหรือระดับวิทยาลัยเป็นระดับการศึกษาที่นักเรียนวัยรุ่นจะต้องช่วยตนเองมากกว่าการเรียนในระดับประถมศึกษา การเรียนจะต้องใช้ความพยายามมากขึ้นยิ่งถ้าหากคิดถึงการเลือกเรียนวิชาชีพในอนาคตด้วยแล้วก็ยิ่งจะทำให้เกิดความวิตกกังวลมากขึ้น กลัวว่าจะไม่มีงานทำ กลัวว่าจะได้เงินเดือนน้อย เป็นต้น

2.4 ปัญหาอื่น ๆ นอกจากนี้ยังมีปัญหาอื่นๆ อีกหลายประการ เช่น ปัญหาเรื่องการอบรมเลี้ยงดู สภาพเศรษฐกิจของครอบครัว ความสัมพันธ์ภายในครอบครัว เป็นต้น สิ่งเหล่านี้ย่อมมีผลทำให้นักเรียนวัยรุ่นมีอารมณ์รุนแรงได้

ประเภทของอารมณ์ในนักเรียนวัยรุ่น

อารมณ์ของนักเรียนวัยรุ่นสามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภทใหญ่ คือ อารมณ์ทุกข์ อารมณ์สุข

1. อารมณ์ทุกข์เป็นภาวะอารมณ์ที่เกิดขึ้นกับบุคคลในเมื่อความต้องการไม่ได้รับการตอบสนองหรือถูกขัดขวาง สำหรับอารมณ์ทุกข์ของนักเรียนวัยรุ่นมีหลายประการ เช่น ความกลัว ความกังวลใจ ความวิตกกังวล ความโกรธ ความอิจฉาริษยา ความทุกข์โศก และความรู้สึกลึบผิด เป็นต้น

2. อารมณ์สุขมีลักษณะตรงข้ามกับอารมณ์ทุกข์ เป็นที่น่าสังเกตว่าอารมณ์สุขของนักเรียนวัยรุ่นนั้นมักจะได้รับ การสนใจจากนักจิตวิทยาหรือนักวิจัยน้อยกว่าอารมณ์ทุกข์ สำหรับอารมณ์สุขในนักเรียนวัยรุ่นมีความรักและความร่าเริงสนุกสนาน

ความสัมพันธ์ระหว่างอารมณ์และพฤติกรรมของเด็กนักเรียนวัยรุ่น

เมื่อนักเรียนวัยรุ่นมีอารมณ์รุนแรงแล้ว แต่ละคนอาจจะแสดงพฤติกรรมที่แตกต่างกันได้
ดังนี้

1. การแสดงอาการตึงเครียดทางประสาท การแสดงพฤติกรรมประเภทนี้ทำในรูปแบบที่แตกต่างกันออกไป เช่น การควบนิ้ว กัดเล็บ ดึงผม ดึงผม ครอบหน้า ซบหน้า ลงกับฝ่ามือ เป็นต้น
2. การแสดงอารมณ์ออกอย่างรุนแรง เรียกว่าเป็นการ “ระเบิด” อารมณ์ออกมาที่ทำได้ การระเบิดอารมณ์คือการที่นักเรียนวัยรุ่นเปลี่ยนแปลงอารมณ์จากอารมณ์หนึ่งเป็นตรงข้ามในเวลาอันรวดเร็วและไม่สมเหตุสมผล
3. ก้าวร้าว ได้แก่ การทะเลาะวิวาท โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อรวมกันเป็นกลุ่ม พฤติกรรมที่แสดงออกค่อนข้างชัด เช่น การยกพวกตีกัน
4. อารมณ์เศร้าหมอง เมื่อผิดหวังนักเรียนวัยรุ่นที่มีอารมณ์อ่อนไหวจะเกิดการเศร้าหมองและกระทำการอย่างไม่คาดคิดได้ เช่น เมื่อถูกห้ามคบเพื่อนหรือออกนอกบ้าน บางคนอาจจะแสดงกิริยาเงิบเหงาซึมเศร้า แต่บางคนอาจแสดงกิริยารุนแรงถึงทำตนเองได้
5. หลบหลีกปัญหา เมื่อเผชิญปัญหานักเรียนวัยรุ่นอาจแสดงออกโดยการไม่ยอมรับรู้และหลีกเลี่ยงปัญหา ซึ่งกรณีเช่นนี้อาจจะเป็นอันตรายภายหลังได้ โดยการที่นักเรียนวัยรุ่นไปจินตนาการหรือสร้างโลกของตนเองโดยพยายามหลีกเลี่ยงความจริง จนในที่สุดหลุดจากความเป็นจริงได้

บุคลิกภาพและพฤติกรรมนักเรียนวัยรุ่น

บุคลิกภาพเป็นส่วนหนึ่งของมนุษย์ บุคลิกภาพเกิดจากการผสมผสานขององค์ประกอบด้านอื่น ๆ อันได้แก่ ทางกาย อารมณ์ สติปัญญา และสังคม นักจิตวิทยา กล่าวว่าบุคลิกภาพเป็นผลงานของความคิด ความรู้สึกที่บุคคลมีต่อตนเอง โดยประเมินจาก 2 แหล่งคือ การประเมินจากความคิดของตนเอง และความเข้าใจหรือความรู้สึกที่เจ้าตัวคิดว่าคนอื่นมีต่อตน บุคลิกภาพเป็นลักษณะและ

พฤติกรรมเฉพาะตัวที่บุคคลแสดงออกหรือตอบสนองต่อสิ่งแวดล้อม ไม่ว่าจะเป็นบุคคล สังคม หรือ เหตุการณ์ต่างๆ (มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, 2544)

บทบาทหน้าที่ของผู้ปกครองและครูต่อพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของนักเรียน

บุคคลสำคัญที่จะช่วยเยาวชนให้สร้างเสริมลักษณะนิสัยการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างมีสติ และ เกิดประโยชน์ คือ ครู อาจารย์ พ่อแม่ ผู้ปกครอง โดยเฉพาะคุณครูที่สามารถสอน และกำหนดให้นักเรียนปฏิบัติตามโจทย์ที่กำหนดได้ เช่น มอบหมายงานให้ค้นคว้าเรื่องใดเรื่องหนึ่งเพื่อรวบรวมเป็นเนื้อหา มอบหมายให้หาข่าวประจำวันมารายงานหน้าชั้นเรียน นอกจากนั้นอาจต้องแนะนำเครื่องมือที่ใช้สำหรับค้นหาข้อมูลหรือแนะนำวิธีการอ่านเนื้อหาและที่สำคัญคือการให้คำแนะนำวิธีการร่วมกิจกรรมในเว็บไซต์ หรือถูกดัดใจต่าง ๆ สอนถึงที่มาที่ไปของสิ่งต่าง ๆ ที่มีอยู่ในเว็บไซต์ให้เยาวชน ได้รู้ว่าสิ่งใดในเว็บไซต์ที่เป็นคุณและโทษ

ต่อจากสถาบันการศึกษาหลังจากที่เยาวชนกลับบ้าน พ่อแม่ ผู้ปกครองควรให้การเอาใจใส่ กับบุตรหลานให้ใกล้ชิดมากขึ้นในเวลาที่บุตรหลานใช้อินเทอร์เน็ตที่บ้าน หากไม่แน่ใจว่า บุตรหลานของท่านมีความรู้ มีวิจารณญาณในการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์มากน้อยเพียงใด พ่อแม่ ผู้ปกครองจะต้องเป็นที่เลี้ยงแทนคุณครูในการทำหน้าที่ชี้แนะและให้คำปรึกษาจนกว่าจะมั่นใจและไว้วางใจได้ว่าบุตรหลานของตนเองกล้าแกร่งพอที่จะเอาชนะกับสิ่งชั่วร้ายทั้งหลายได้ ไม่นอกกลุ่ม นอกจาก นำเวลาไปใช้กับการสร้างสรรค์สิ่งดี ๆ เกิดเป็นผลงานและได้รับคำยกย่องชมเชยมากกว่า คำตักเตือน ทั้งนี้ คุณครู อาจารย์ และผู้ปกครองควรที่จะเพิ่มศักยภาพของตนเองเกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ต ทำความรู้จักโลกของอินเทอร์เน็ตให้มากขึ้น หรือเรียนรู้ให้เท่าทันกับบุตรหลานเพื่อเป็นเพื่อนเดินทางในโลกของอินเทอร์เน็ตที่สามารถให้ความปลอดภัยกับบุตรหลานในระหว่างทางได้อย่างมีสวัสดิภาพ ทำให้เยาวชนไม่หันเหไปผิดทาง จนรับรู้ได้ว่าเว็บไซต์ที่อยู่ในมมมีดในโลกอินเทอร์เน็ตนั้นไม่น่าสนใจเท่ากับ ประโยชน์ของอินเทอร์เน็ตที่มีมากกว่าโทษหากไม่เข้าไปยุ่งเกี่ยวกับสิ่งที่ไม่ดีเท่านั้นเอง (นิรนาม, 2548)

กฎแห่งความปลอดภัยที่ควรแนะนำบุตรหลาน

1. ไม่ให้ข้อมูลส่วนตัว ไม่ว่าจะเป็นชื่อ นามสกุล ที่อยู่ เบอร์โทรศัพท์ ชื่อโรงเรียน หรือข้อมูลของครอบครัว

2. ไม่นัดพบกับใคร นอกจากจะได้รับอนุญาตจากท่าน
3. ไม่ได้ตอบกับบุคคลหรือข้อความที่ทำให้รู้สึกไม่สบายใจ
4. เมื่อพบเห็นภาพหรือได้รับข้อความที่ทำให้รู้สึกไม่ดี ให้รีบบอกท่าน ซึ่งท่านจะไม่ดูคำตำหนิ หรือทำให้เขาารู้สึกแย่หรือผิดที่ไปเกี่ยวข้องกับเหตุการณ์นั้น

วิธีสอดส่องดูแลการใช้อินเทอร์เน็ตของบุตรหลาน

1. ติดตั้งเครื่องคอมพิวเตอร์ในห้องรวมของครอบครัว ควรมองเห็นจอการใช้งานเป็นระยะ
2. หากบุตรหลานใช้อินเทอร์เน็ตเก่งกว่าท่าน ให้เขาแนะนำวิธีการใช้งาน โปรแกรมต่าง ๆ และท่านควรศึกษาหาความรู้เพิ่มเติม โดยการเข้าร่วมหลักสูตรการฝึกอบรมสำหรับผู้ปกครองที่ทางโรงเรียนจัดให้
3. ส่งเสริมให้บุตรหลานใช้อินเทอร์เน็ตในทางสร้างสรรค์ ให้เป็นกิจกรรมร่วมกันของคนในครอบครัว หากเวลาอินเทอร์เน็ตที่บ้านเป็นช่วงเวลาแห่งความสุข เขาก็จะมีเวลาไปสนใจกับกิจกรรมด้านลบน้อยลง

เมื่อท่านชำนาญการใช้อินเทอร์เน็ตแล้ว

1. ตรวจสอบเวลาในการออนไลน์ของบุตรหลานว่าเพิ่มมากขึ้นหรือไม่และเขาใช้ทำกิจกรรมใด
2. ตรวจสอบรายการเว็บไซต์ที่เขาไปเยี่ยมชมมา
3. ตรวจสอบบิลค่าโทรศัพท์ บิลจากไอเอสพีและสลิปรายการใช้จ่ายบัตรเครดิตของท่าน
4. ติดตั้งโปรแกรมกั้นกรองเนื้อหาไม่เหมาะสมต่าง ๆ แต่ต้องระลึกไว้เสมอว่า ไม่มีโปรแกรมตัวไหนทำงานได้ดีสมบูรณ์ 100% และบุตรหลานอาจจะจับการทำงาน of โปรแกรมเองได้ ทางที่ดีควรติดต่อให้ ไอ เอส พี เป็นผู้จัดการกั้นกรองให้

5. ติดตามข่าวคราวเรื่องความปลอดภัยบนอินเทอร์เน็ตอย่างสม่ำเสมอ

การใช้งานอินเทอร์เน็ตที่อื่น

1. สอบถามโรงเรียนว่ามีนโยบายด้านความปลอดภัยในการใช้อินเทอร์เน็ตหรือไม่ อย่างไร
2. สอบถามผู้ปกครองท่านอื่นว่าที่บ้านมีถูกศึกษาในการใช้อินเทอร์เน็ตหรือไม่ และเคร่งครัดเพียงใด ท่านสามารถปรึกษาหารือกับเขาได้ เพราะอย่างน้อยทุกคนก็เป็นพ่อแม่ที่มีความห่วงใยต่อความปลอดภัยของบุตรหลานเหมือนกัน
3. ตรวจสอบนโยบายการให้บริการอินเทอร์เน็ตของร้านที่บุตรหลานชอบไปใช้งาน ดูว่าส่งเสริมการค้นคว้าหาความรู้หรือ เพื่อความบันเทิง สภาพแวดล้อมของร้านแลดูโปร่ง และเป็นระเบียบ หรือคู่มือกลับซับซ้อนเป็นแหล่งมั่วสุม

หลักปฏิบัติเพื่อช่วยให้ลูกห่างไกล ภัยจากการใช้อินเทอร์เน็ต

1. ใช้เวลาออนไลน์กับลูก นอกจากจะช่วยให้คุณได้ใกล้ชิดลูกมากขึ้น เป็นการเสริมสร้างความสัมพันธ์อันดีในครอบครัวแล้ว ยังช่วยให้คุณเรียนรู้อินเทอร์เน็ตไปพร้อมๆ กับลูกได้อีกด้วย อาจจะทำให้ลูกเป็นไค้พาคู่มือท่องอินเทอร์เน็ตก็ได้และเมื่อพบปัญหา คุณก็สามารถดูแลลูกได้อย่างใกล้ชิด
2. เปิดอกพูดคุย อธิบายถึงผลดี ผลเสียของอินเทอร์เน็ต ชี้แจงให้ลูกคุณเข้าใจเกี่ยวกับอันตรายจากผู้ไม่ประสงค์ดีทางอินเทอร์เน็ต เช่น การล่อลวงทางเพศ การก่อความวุ่นวาย รวมไปถึงภัยอื่น เช่น การพนัน ยาเสพติด ฯลฯ และสนับสนุนการใช้อินเทอร์เน็ตไปในทางที่มีประโยชน์ เช่น หาข้อมูลเรื่องเรียน นันทนาการต่างๆ ฯลฯ
3. วางคอมพิวเตอร์ให้ลูกที่ ให้อยู่ในห้องนั่งเล่นหรือห้องกลางของบ้านที่สมาชิกในครอบครัวสามารถเดินผ่านไปมาได้เพื่อให้ลูกออนไลน์อยู่ในสายตาคุณ ได้รู้ว่าพวกเขาทำอะไรบ้าง หรือในกรณีที่ลูกต้องการความช่วยเหลือ คุณจะ ได้ให้คำแนะนำอย่างทันที่

4. ให้โปรแกรมเป็นผู้ช่วย ลองสอบถามจากผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตของคุณหรือค้นหาโปรแกรมช่วยกรองเว็บไซต์จากอินเทอร์เน็ต เช่น โปรแกรม Cyber Patrol ฯลฯ ในเบื้องต้น คุณสามารถป้องกันเว็บไซต์ที่ไม่เหมาะสมได้ เมื่อคุณเข้าใน Microsoft Internet Explorer คลิกที่เมนู Tool เลือก Internet Option จะมีส่วนให้กำหนดความเหมาะสมในการใช้งานว่าจะให้แสดงภาษาและภาพได้ในระดับใด รวมทั้งสามารถกำหนดได้ว่าเว็บไซต์ใดที่เป็นอันตราย

5. ตรวจสอบอยู่เสมอ ว่าลูกใช้ Account อะไรในการออนไลน์บ้าง รวมทั้งตรวจดูอีเมลลูกว่ามีเมลที่น่าสงสัยหรือไม่ ถ้ากลัวจะเกิดปัญหาในเรื่องความเป็นส่วนตัว แนะนำว่าให้บอกลูกให้ทราบ และตกลงกันให้เข้าใจ อธิบายถึงเหตุผลว่าที่คุณต้องตรวจสอบ

6. ใช้ประโยชน์ให้คุ้มค่า สอนลูกถึงการรู้จักใช้ประโยชน์จากทรัพยากรบนอินเทอร์เน็ตอย่างเต็มที่ เช่น การค้นหาข้อมูลต่างๆ ในเรื่องเรียน และบันเทิงที่เหมาะสม

7. ดูคอมพิวเตอร์ที่ลูกใช้นอกบ้าน ควรคำนึงถึงการใช้อินเทอร์เน็ตนอกบ้านของลูกด้วย เช่น ที่โรงเรียน หรือที่บ้านเพื่อน ว่ามีความปลอดภัยหรือไม่ เพียงใด

8. อย่าโทษลูก ถ้าเกิดปัญหาเรื่องการคุกคามจากเพื่อนทางอินเทอร์เน็ตเกิดขึ้น เช่น การพูดคุยเรื่องเพศ แม้ว่าลูกคุณจะเป็นฝ่ายเต็มใจพูดคุยกับอีกฝ่ายก็ตาม เมื่อคุณพบเจอปัญหาให้บอกกล่าวกับลูกดีๆ ไม่ดูตำหนิว่ากล่าว เพราะลูกอาจจะกำลังตกเป็นเหยื่อของการล่อลวงทางเพศจากคนแปลกหน้าที่ชักชวนให้พูดคุยทางแชทรวม

9. สร้างจิตสำนึกที่ดีให้กับเด็ก ควรให้การดูแลด้วยการปลูกจิตสำนึกให้เด็กมีศีลธรรมที่งดงาม

10. สอนลูกให้จำข้อห้ามเหล่านี้ให้ขึ้นใจ

10.1 อย่างนัดพบเพื่อนที่รู้จักกันในอินเทอร์เน็ต

10.2 อย่าให้รูปถ่ายแก่คนที่ไม่รู้จักกันเป็นการส่วนตัว

10.3 อย่างบอกข้อมูลส่วนตัว เช่น ชื่อนามสกุลจริง ชื่อโรงเรียน เบอร์โทรศัพท์ ฯลฯ

- 10.4 อย่าดาวน์โหลดรูปภาพจากเว็บไซต์ที่ไม่น่าไว้วางใจ อาจเป็นการเปิดโอกาสในการเข้าถึงรูปโป๊ได้
- 10.5 อย่าตอบข้อความในเว็บบอร์ดที่ชวนทะเลาะ ก้าวร้าว และหยาบคาย
- 10.6 อย่าเชื่อคำบอกเล่าทุกอย่างในอินเทอร์เน็ต มันไม่จริงเสมอไป
- 10.7 ไม่นัดพบกับใคร โดยไม่ขออนุญาตจากพ่อแม่ หรือบอกให้พ่อแม่รู้

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยในประเทศ

ศิวาพร (2545) ได้ทำการวิจัยเรื่องการเปรียบเทียบความคาดหวัง และสภาพปฏิบัติจริงเกี่ยวกับการเรียนคอมพิวเตอร์ ของศึกษาเอกคอมพิวเตอร์กลุ่มสถาบันราชภัฏภาคตะวันตก กลุ่มตัวอย่าง คือนักศึกษาเอกคอมพิวเตอร์จำนวน 321 คน จากกลุ่มสถาบันราชภัฏภาคตะวันตก ซึ่งประกอบด้วยสถาบันราชภัฏเพชรบุรี สถาบันราชภัฏหมู่บ้านจอมบึง สถาบันราชภัฏนครปฐม และสถาบันราชภัฏกาญจนบุรี เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเป็นแบบสอบถาม วิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าคลาดเคลื่อนมาตรฐานของค่าเฉลี่ย การทดสอบค่าทีแบบเป็นคู่ ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้ นักศึกษามีความคาดหวังในการเรียนอยู่ในระดับมากที่สุด 5 ด้าน คือ ด้านอาจารย์ผู้สอน ด้านเนื้อหาวิชา ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน ด้านสื่อการเรียนการสอน และด้านสถานที่ ส่วนสภาพปฏิบัติจริงที่ปฏิบัติได้อยู่ในระดับมากที่สุดได้แก่ ด้านอาจารย์ผู้สอน ด้านเนื้อหาวิชา ด้านกิจกรรมการเรียนการสอนด้านสถานที่ และอยู่ในระดับปานกลางได้แก่ ด้านสื่อการเรียนการสอน

ศุภกานฎา (2545) ได้ทำการวิจัยเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างการเปิดรับสื่ออินเทอร์เน็ตที่มีเนื้อหาทางเพศกับความรู้ และพฤติกรรมทางเพศของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร กลุ่มตัวอย่างคือนักเรียนวัยรุ่นที่กำลังศึกษาอยู่ในชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายของโรงเรียนสังกัดกรมสามัญศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร จำนวน 362 คน เก็บข้อมูลโดยให้กลุ่มตัวอย่างตอบแบบสอบถามด้วยตนเองระหว่างวันที่ 15 ธันวาคม 2545 ถึง 31 มกราคม 2546 วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การจำแนกพหุและสถิติสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ แบบเพียร์สัน ผลการศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่างร้อยละ 65.7 เคยเปิดรับสื่ออินเทอร์เน็ตที่มี เนื้อหาทางเพศ เหตุผลของการเปิดรับ

ร้อยละ 46.6 ต้องการหาความรู้ ร้อยละ 23.1 ต้องการปลูกเรื้อและระบายอารมณ์ทางเพศ สำหรับความรู้เรื่องเพศร้อยละ 46.7 มีความรู้ระดับสูง ร้อยละ 45.6 มีความรู้ระดับปานกลาง มีเพียงร้อยละ 7.7 เท่านั้นที่มีความรู้ระดับต่ำส่วน พฤติกรรมทางเพศพบว่า ร้อยละ 47.2 เคยสำเร็จความใคร่ด้วยตนเอง ร้อยละ 9.7 เคยมีพฤติกรรมรักร่วมเพศ ร้อยละ 17.4 เคยร่วมเพศ และเมื่อหาความ สัมพันธ์ระหว่างปัจจัยพื้นฐานกับการเปิดรับสื่ออินเทอร์เน็ตที่มีเนื้อหาทางเพศพบว่า มีเพียงเพศกับรายได้ที่มีความสัมพันธ์กับจำนวนครั้งในการเปิดรับสื่อ

สิริพร (2545) ได้ทำการศึกษาเรื่องปัจจัยที่สัมพันธ์กับพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของนักศึกษาศูนย์กลางสถาบันเทคโนโลยีราชมงคล การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมก่อนการใช้ ระหว่างการใช้และหลังการใช้อินเทอร์เน็ต และปัจจัยที่สัมพันธ์กับพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของนักศึกษาศูนย์กลางสถาบันเทคโนโลยีราชมงคล โดยศึกษาจากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 1,201 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเป็นแบบสอบถามการศึกษาพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต การวิเคราะห์ข้อมูลใช้สถิติร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าคลาดเคลื่อนมาตรฐานของค่าเฉลี่ย และค่าสหสัมพันธ์คาโนนิกอล ผลการวิเคราะห์ สหสัมพันธ์คาโนนิกอล พบว่า ตัวแปรอิสระที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมก่อนการใช้ ระหว่างการใช้ และหลังการใช้อินเทอร์เน็ต มีสัดส่วนที่แสดงความสัมพันธ์ คิดเป็นร้อยละ 29.10, 9 และ 59 ตามลำดับ โดยมีปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการใช้ อินเทอร์เน็ต ได้แก่ ประสิทธิภาพเฉลี่ยในการใช้คอมพิวเตอร์ เวลาเฉลี่ยในการใช้คอมพิวเตอร์เหตุผลในการใช้อินเทอร์เน็ต การติดต่ออินเทอร์เน็ตโดยใช้ แอ็กเคซึอินเทอร์เน็ตของสถาบันจากที่บ้าน และทัศนคติเกี่ยวกับอินเทอร์เน็ต ด้านการมีความรู้รอบตัว

ชัยวัฒน์ (2546) ได้ทำการศึกษาวิจัยสถานภาพการใช้อินเทอร์เน็ต ในโรงเรียนสังกัดกรมสามัญศึกษาจังหวัดขอนแก่น การวิจัยในครั้งนี้เป็นการศึกษาประชากรเป็นโรงเรียนที่มีการเชื่อมต่อบริบบอินเทอร์เน็ต ผู้ตอบแบบสอบถาม คืออาจารย์หัวหน้าหมวดคอมพิวเตอร์หรืออาจารย์ผู้ดูแลระบบคอมพิวเตอร์ซึ่งเป็นตัวแทนของโรงเรียนมัธยมศึกษาสังกัดกรมสามัญศึกษาในจังหวัดขอนแก่น ปีการศึกษา 2546 ทั้งสิ้น 48 โรงเรียน ผลการวิจัยสรุปได้ว่า

1. สถานภาพการใช้อินเทอร์เน็ตในโรงเรียนสังกัดกรมสามัญศึกษาจังหวัดขอนแก่นพบว่า โรงเรียนส่วนใหญ่เป็นสมาชิก School Net มีการใช้คิดเป็นร้อยละ 62.50 สถานที่ตั้งเครื่องคอมพิวเตอร์ที่เชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ตนั้นตั้งอยู่ที่ห้องคอมพิวเตอร์มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 87.50 เนื่องจากใช้ในการจัดการเรียนการสอน พบว่าโรงเรียนส่วนใหญ่มีการสอนอินเทอร์เน็ต คิดเป็นร้อยละ 89.60 โดยเฉพาะระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย การสอนอินเทอร์เน็ตจะแทรกอยู่ในวิชาที่เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์

ทุกวิชา เช่นวิชาคอมพิวเตอร์เบื้องต้น เทคโนโลยีสารสนเทศ เป็นต้น สถานภาพการใช้อินเทอร์เน็ตสำหรับบุคลากรในโรงเรียน พบว่าครูส่วนใหญ่ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการศึกษาค้นคว้ามากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 100 ส่วนนักเรียนใช้ในการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ มากที่สุดคิดเป็นร้อยละ 95.60 ด้านค่าใช้จ่ายเกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ตในโรงเรียนนั้นค่าใช้จ่าย ส่วนใหญ่เป็นค่าสมาชิกอินเทอร์เน็ตและค่าโทรศัพท์ที่เพิ่มขึ้น โดยเฉลี่ยไม่เกิน 1,000 บาท

2. ปัญหาความต้องการการใช้อินเทอร์เน็ตในโรงเรียนสังกัดกรมสามัญศึกษาจังหวัดขอนแก่น ปัญหาและอุปสรรคในด้านการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตสามารถอยู่ในระดับปานกลางและปัจจัยรายด้านที่ศึกษา พบว่า ปัญหาด้านงบประมาณยังขาดแคลนงบประมาณในด้านใช้คอมพิวเตอร์ และค่าใช้จ่ายด้านอินเทอร์เน็ตสูงเกินไป อยู่ในระดับปานกลาง ปัญหาด้านบุคลากร ยังขาดแคลนบุคลากรที่มีความรู้ ทักษะด้านคอมพิวเตอร์ ปัญหาอยู่ในระดับปานกลางปัญหาด้านขาดแคลนเครื่องคอมพิวเตอร์ และอุปกรณ์ต่อพ่วงเครื่องคอมพิวเตอร์ที่เชื่อมต่อ

ชูชาติ (2546) ได้ทำการวิจัยเรื่องเจตคติต่อการใช้อินเทอร์เน็ตของนักศึกษาโปรแกรมวิชาด้านคอมพิวเตอร์ สถาบันราชภัฏกลุ่มรัตนโกสินทร์ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการดำเนินการวิจัยครั้งนี้เป็นนักศึกษาโปรแกรมวิชาด้านคอมพิวเตอร์ในสถาบันราชภัฏกลุ่มรัตนโกสินทร์ ภาคเรียน ที่ 2 ปีการศึกษา 2545 จำนวน 353 คน ได้มาโดยวิธีการสุ่มอย่างง่ายโดยการจับสลากนักศึกษาเป็นรายบุคคล จากแต่ละโปรแกรมวิชา สรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

1. นักศึกษาโปรแกรมวิชาด้านคอมพิวเตอร์ ในสถาบันราชภัฏกลุ่มรัตนโกสินทร์ มีเจตคติต่อการใช้อินเทอร์เน็ตอยู่ในระดับปานกลาง ทั้งโดยภาพรวมและรายด้าน 3 ด้าน คือ ความชอบที่มีต่อการใช้อินเทอร์เน็ต ความวิตกกังวลที่มีต่อการใช้อินเทอร์เน็ต และความเชื่อมั่นที่มีต่อการใช้อินเทอร์เน็ต ส่วนอีก 2 ด้าน คือ ด้านการยอมรับการใช้อินเทอร์เน็ต และด้านโอกาสในการใช้อินเทอร์เน็ตอยู่ในระดับสูง

2. นักศึกษาโปรแกรมวิชาด้านคอมพิวเตอร์ที่มีเพศแตกต่างกัน มีเจตคติต่อการใช้อินเทอร์เน็ตแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งโดยภาพรวมและรายด้าน 3 ด้าน คือ ในด้านการยอมรับการใช้อินเทอร์เน็ต ความชอบที่มีต่อการใช้อินเทอร์เน็ตและความวิตกกังวลที่มีต่อการใช้อินเทอร์เน็ต ส่วนอีก 2 ด้าน คือ ด้านโอกาสในการใช้อินเทอร์เน็ต และด้านความเชื่อมั่นที่มีต่อการใช้อินเทอร์เน็ต ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. นักศึกษาโปรแกรมวิชาด้านคอมพิวเตอร์ที่มีระดับชั้นปีแตกต่างกันมีเจตคติต่อการใช้อินเทอร์เน็ต ทั้ง 5 ด้าน และรวมทุกด้านไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

4. นักศึกษาโปรแกรมวิชาด้านคอมพิวเตอร์ที่เรียน โปรแกรมวิชาด้านคอมพิวเตอร์แตกต่างกันมีเจตคติต่อการใช้อินเทอร์เน็ตไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งโดยภาพรวมและรายด้าน 3 ด้าน คือ ในด้านความชอบที่มีต่อการใช้อินเทอร์เน็ต ความวิตกกังวลที่มีต่อการใช้อินเทอร์เน็ต และความเชื่อมั่นที่มีต่อการใช้อินเทอร์เน็ต ส่วนอีก 2 ด้าน ในด้านการยอมรับการใช้อินเทอร์เน็ตและด้านโอกาสในการใช้อินเทอร์เน็ตแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

วอนชนก (2546) ได้ศึกษาวิจัยเรื่องการศึกษาพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของนักศึกษาปริญญาตรีในสาขาวิชาด้านคอมพิวเตอร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ คือนักศึกษาระดับปริญญาตรี ที่ศึกษาในสาขาวิชาด้านคอมพิวเตอร์ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2545 ของสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง จำนวน 284 คน ผลการวิจัยพบว่า พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของนักศึกษาปริญญาตรี ในสาขาวิชาด้านคอมพิวเตอร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง สามารถแบ่งได้ดังนี้

1. ด้านวัตถุประสงค์ของการใช้อินเทอร์เน็ต

1.1 นักศึกษามีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต เพื่อการศึกษาตามหลักสูตรในภาพรวม อยู่ในระดับ ปานกลาง

1.2 นักศึกษามีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต เพื่อการศึกษานอกหลักสูตรในภาพรวม อยู่ในระดับ ปานกลาง

1.3 นักศึกษามีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต เพื่อความบันเทิงและความสนุกสนาน ในภาพรวม อยู่ในระดับปานกลาง

1.4 นักศึกษามีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต เพื่อการประกอบอาชีพและธุระส่วนตัว ในภาพรวม อยู่ในระดับปานกลาง

2. นักศึกษามีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต ด้านประเภทของการบริการที่ใช้บนอินเทอร์เน็ต ส่วนใหญ่ เป็นพฤติกรรมในระดับน้อยโดยพฤติกรรมที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด 3 อันดับแรก คือ World Wide Web การรับส่งจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ และการสนทนาโต้ตอบแบบ Online (Chatting) ตามลำดับ ส่วนพฤติกรรมที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ โกอเฟอร์ (Gopher)

3. นักศึกษามีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตด้านประเภทของข้อมูลที่ต้องการจากอินเทอร์เน็ต ส่วนใหญ่เป็นพฤติกรรมในระดับมาก โดยพฤติกรรมที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด 3 อันดับแรก คือคอมพิวเตอร์ เพลง และดนตรีและอินเทอร์เน็ต และบันเทิงทั่วไป ตามลำดับ ส่วนพฤติกรรมที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ ข้อมูลด้านราชการ

ศุภักษร (2547) ได้ทำการวิจัยเรื่องพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตและทัศนคติเกี่ยวกับอินเทอร์เน็ตของนักศึกษา คณะครุศาสตร์ สถาบันราชภัฏบุรีรัมย์ กลุ่มประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักศึกษา คณะครุศาสตร์ ระดับปริญญาตรี ที่ลงทะเบียนในภาคฤดูร้อน ปีการศึกษา 2546 จากสถาบันราชภัฏบุรีรัมย์ จำนวน 300 คน ผลการวิจัยพบว่า 1) นักศึกษาส่วนใหญ่ มีทัศนคติเกี่ยวกับอินเทอร์เน็ตอยู่ในระดับดี 2) การมีวิชาเรียนเกี่ยวข้องกับอินเทอร์เน็ต ความต้องการส่วนตัวที่จะเรียนรู้เทคโนโลยีอินเทอร์เน็ต 3) นักศึกษาส่วนใหญ่ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อดูรายงานผลการเรียน ฟังเพลง ฟังวิทยุและดูข่าว

งานวิจัยต่างประเทศ

Tillotson et al. (1995) ได้ทำการศึกษาผู้ที่ใช้อินเทอร์เน็ตผ่านระบบออนไลน์ UTLINK ห้องสมุดมหาวิทยาลัยโตรอนโต ประเทศแคนาดา เพื่อศึกษาความแตกต่างในการใช้บริการอินเทอร์เน็ตในด้านสภาพประชากร เพศ วัตถุประสงค์ แหล่งสารสนเทศที่ติดต่อ ความพึงพอใจต่อ สารสนเทศที่ได้รับและความพึงพอใจต่อบริการ เครื่องมือที่ใช้ คือ แบบสำรวจผ่านระบบออนไลน์ UTLINK ของมหาวิทยาลัย กลุ่มประชากร คือ ผู้ที่ติดต่อผ่านระบบออนไลน์ UTLINK ผลการวิจัยพบว่า ผู้ใช้ส่วนใหญ่มีคอมพิวเตอร์พร้อมโมเด็มเป็นของตนเอง โดยการติดต่อจากบ้านพัก ส่วนใหญ่เป็นนักศึกษาชาย ระดับปริญญาตรี วัตถุประสงค์ในการติดต่อคือ เพื่อค้นหาสารสนเทศ เพื่อนันทนาการ อ่านข่าวสารส่งจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ แหล่งสารสนเทศที่ติดต่อ คือ 1) ฐานข้อมูลรายชื่อหนังสือห้องสมุดมหาวิทยาลัย York 2) National Capital FreeNet ซึ่งนักศึกษาพบว่า เป็น Site ที่สามารถที่จะขอ E-Mail Accounts ได้โดยไม่ต้องเสียค่าใช้จ่าย และ 3) Gopher ของมหาวิทยาลัย Minnesota สารสนเทศที่ได้รับนำไปใช้ตามความสนใจส่วนตัว เพื่อการวิจัย เพื่อวิชาชีพ เพื่อการศึกษา เพื่อทำวิทยานิพนธ์

และวัตถุประสงค์อื่นๆ โดยส่วนใหญ่ไม่เกิดความพึงพอใจในสารสนเทศที่ได้รับ กลุ่มผู้ใช้ที่มีความถี่ในการใช้แตกต่างกันจะมีระดับความพึงพอใจที่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ และผู้ที่พบสารสนเทศที่ต้องการมักจะใช้ทุกวันหรือทุกสัปดาห์ ผู้ใช้ที่มีคอมพิวเตอร์เป็นของตนเองจะมีความถี่ในการใช้น้อยกว่าผู้ที่เรียนหรือทำงานในสาขาวิชาคอมพิวเตอร์หรือสารสนเทศศาสตร์ สิ่งที่ใช้ต้องการคือขอให้ปรับปรุงเมนูเพื่อเข้าถึงแหล่งบริการ E-Mail, Telnet, FTP, Gopher, Usenet และบริการสารสนเทศของมหาวิทยาลัยต่างๆ

Frazier (1995 อ้างถึงใน คมกริช, 2544) ได้ศึกษาคำเตือนสำหรับนักเรียนที่ใช้บริการกระดานข่าว สาธารณะบนอินเทอร์เน็ต จากการศึกษาพบว่า อินเทอร์เน็ตก็มีลักษณะคล้ายๆ กับเทคโนโลยีอื่นๆ ที่ยังมีความเปราะบางสามารถนำไปใช้ในทางที่ผิดได้ เช่น การลวงละเมิดทางเพศ และภาพลามกอนาจารบนอินเทอร์เน็ต เป็นต้น โรงเรียนสามารถป้องกันนักเรียนจากปัญหาเหล่านี้ได้โดยใช้ LinQ และผลิตภัณฑ์ใหม่ๆ ในการจำกัดการใช้อินเทอร์เน็ต

Shih et al. (1998) ได้ศึกษาเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างทัศนคติของนักเรียน แรงจูงใจ ลักษณะทางการเรียน กลวิธีการเรียนรู้ รูปแบบการเรียน ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนการสอนผ่านเว็บในลักษณะการศึกษาทางไกล ผลการวิจัยพบว่าไม่มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญระหว่างผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกับปัจจัยอื่นๆ แต่จากการสังเกตพบว่า ผู้เรียนสนุกกับการเรียนการสอนผ่านเว็บสามารถควบคุมตนเองได้โดยมีแรงจูงใจและความคาดหวังสูงจาก การเรียนการสอนผ่านเว็บ ผู้เรียนจะสนใจในการตรวจสอบเกรดมากกว่าการสื่อสารในชั้นเรียนกับผู้สอนผ่านอีเมล นอกจากนี้ผู้วิจัยยังเสนอแนะว่าผู้สอนควรมีกิจกรรมทางการเรียนการสอนร่วมกับผู้เรียนเพื่อช่วยควบคุมผู้เรียนให้เรียนได้ดีขึ้น

กรุงเทพมหานคร (2546) ในขณะที่ไทยกำลังเตรียมตัวรับมือปัญหาเกม ด้วยการออกมาตรการจัดระเบียบต่างๆ ขึ้น ซึ่งจะเหมาะสมกับสถานการณ์เพียงใดนั้น การมองเปรียบเทียบกับประเทศเพื่อนบ้านที่มีประสบการณ์มาก่อน น่าจะทำให้ภาพชัดเจนขึ้น ซึ่งประเทศเพื่อนบ้านที่อยู่ในเขตทวีปเอเชีย

เกาหลีใต้ น่าจะเป็นกรณีศึกษาที่น่าสนใจที่สุดจากสถิติพบว่าเกือบ 1 ใน 4 ของวัยรุ่นในประเทศนี้ ติดเกมออนไลน์กันอย่างอมแงม ซึ่งเป็นอัตราส่วนที่ทำให้เกาหลีใต้กลายเป็นตลาดเกมออนไลน์ที่ใหญ่ที่สุดแห่งหนึ่งของโลกไปแล้วโดยในปีที่แล้วผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมคาดประมาณรายได้ไว้ราว 374,500 ล้านบาท

เด็กที่นิยมเล่นเกมก็มีตั้งแต่ช่วงประถมไปจนถึงมัธยมต้นและปลาย โดยตัวเลขจากสถาบันบริการข้อมูลข่าวสารการวิจัย และการศึกษาของเกาหลี ซึ่งสำรวจนักเรียนชั้นในกลุ่มมัธยมราว 2,509 ราย ในเดือนกรกฎาคมปีที่แล้ว ระบุว่าราว 27.5% ของนักเรียนระดับมัธยมต้นยอมรับว่าตนเป็นพวกติดเกมออนไลน์ซึ่งเป็นสัดส่วนที่มากกว่ากลุ่มนักเรียนมัธยมปลายซึ่งอยู่ที่ระดับ 23.8% เพียงเล็กน้อย

1 ใน 4 ของผู้ตอบแบบสอบถามเผยว่า ตนใช้อินเทอร์เน็ตเฉลี่ยราว 3 ชั่วโมง ต่อวัน ขณะที่อีก 24.3% ตอบว่าตนใช้เน็ตราว 2-3 ชั่วโมงต่อวัน ซึ่งพฤติกรรมขอดคิดก็หนีไม่พ้นการเข้าไปเล่นเกม โดยมีสัดส่วนราว 38.3% ตามมาด้วยการฟังเพลง หรือชมภาพยนตร์ อีเมล และท่องเน็ตทั่วไป และที่น่าตกใจก็คือ ราว 60% ของเด็กกลุ่มนี้ เปิดเผยว่า ตนเคยถูกล่วงละเมิดผ่านเครือข่ายออนไลน์

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต ผู้วิจัยสามารถสรุปประเด็นสำคัญได้ว่า ในปัจจุบันสถาบันการศึกษาไม่ว่าจะเป็นระดับมหาวิทยาลัยหรือระดับมัธยมศึกษาได้มีการนำอินเทอร์เน็ตเข้ามาใช้เพื่อกิจกรรมด้านการเรียนการสอน การค้นคว้าข้อมูลต่าง ๆ และการติดต่อสื่อสาร พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของนักศึกษาด้านประเภทของข้อมูลที่ต้องการจากอินเทอร์เน็ตที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด 3 อันดับแรก คือ คอมพิวเตอร์ เพลงและดนตรี อินเทอร์เน็ตและบันเทิงทั่วไป ตามลำดับ ส่วนข้อมูลที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุดคือ ข้อมูลด้านราชการ อินเทอร์เน็ตมีลักษณะคล้ายเทคโนโลยีอื่นๆ ที่มีความเปราะบางสามารถนำไปใช้ในทางที่ผิดได้ เช่นการเผยแพร่สิ่งลามกอนาจาร การล่วงละเมิดทางเพศ ปัญหาการติดอินเทอร์เน็ตระบาดไปทั่วทั้งในประเทศไทยและต่างประเทศ ส่วนมากเด็กที่ติดอินเทอร์เน็ตมีตั้งแต่ระดับประถมไปจนถึงมัธยม สาเหตุเนื่องจากต้องการเข้าไปเล่นเกมออนไลน์และการสนทนาออนไลน์ ขณะนี้ประเทศไทยกำลังออกมาตรการต่างๆ ขึ้นมาใช้เพื่อเตรียมตัวรับมือกับปัญหาดังกล่าว