

บทที่ 1 บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญของงานวิจัย

ในสังคมโลกยุคปัจจุบันความก้าวหน้าทางด้านโทรคมนาคมทำให้ข้อมูลข่าวสารสามารถส่งผ่านถึงกันทั่วโลกเกิดสังคมที่เรียกว่า “สังคมข้อมูลข่าวสาร” ซึ่งเป็นสังคมที่มีการใช้ข้อมูลข่าวสารในการดำเนินงานด้านต่างๆ มีการกระจายภาพ เสียง และข้อมูลไม่ว่าเหตุการณ์นั้นเกิดขึ้นที่ใดในโลกก็สามารถกระจายข่าวสารได้อย่างรวดเร็ว และแลกเปลี่ยนข่าวสารได้อย่างทั่วถึงกัน ความสามารถดังกล่าวเป็นผลมาจากเทคโนโลยีสารสนเทศที่ทำให้ระบบการสื่อสารเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ [1] ซึ่งข้อมูลข่าวสารถือเป็นปัจจัยสำคัญในการดำเนินธุรกิจทุกประเภทคนที่มีโอกาสในการเข้าถึงข้อมูลได้รวดเร็ว และลึกกว่าจะได้เปรียบคนที่เข้าถึงข้อมูลได้ช้ากว่าซึ่งเปรียบเสมือนชุมทรัพย์ข้อมูลข่าวสารที่คนส่วนใหญ่หันมาให้ความสนใจโดยมีนักวิทยาศาสตร์ และนักวิจัยจำนวนมากค้นคว้า และผลิตเทคโนโลยีสารสนเทศขึ้นมาจนเกิด “กระแสเทคโนโลยีสารสนเทศท่วมท้น” เป็นการเพิ่มขึ้นอย่างทวีคูณของเนื้อหาวิชา และปริมาณของเทคโนโลยีสารสนเทศที่ใช้กันอยู่ และรวมถึงเทคโนโลยีสารสนเทศที่เกิดขึ้นใหม่ซึ่งการเพิ่มจำนวนของเทคโนโลยีสารสนเทศนอกจากจะมีผลกระทบต่อการผลิต และเผยแพร่เอกสารแล้วยังมีผลกระทบซึ่งเป็นเรื่องยุ่งยากซับซ้อนต่อสถาบันการศึกษาที่ให้บริการสารสนเทศในเรื่องของการพัฒนาทรัพยากรสารสนเทศต่างๆ เพื่อให้มีความสมบูรณ์ครบถ้วน และสามารถให้บริการสืบค้นสารสนเทศอย่างมีประสิทธิภาพสถาบันการศึกษาจึงเข้ามามีบทบาทสำคัญในการเตรียมการ เพื่อรับมือปัญหาดังกล่าวโดยการพัฒนาเทคนิค และกลยุทธ์ต่างๆ เพื่อให้สามารถจัดการกับสารสนเทศจำนวนมากที่มีอยู่อย่างเหมาะสม และค้นหาสารสนเทศต่างๆ จากแหล่งสารสนเทศอื่นๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ [2]

พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของเยาวชนกับผลสำรวจของเอแบคโพลล์ในยุคที่เทคโนโลยีเจริญก้าวหน้าไปอย่างรวดเร็ว กิจกรรมต่างๆ กิจกรรมของผู้คนยุคไร้สายล้วนเกี่ยวข้องกับอินเทอร์เน็ตแทบทั้งสิ้น เนื่องจากความสะดวกสบาย ประหยัดทั้งเวลา และค่าใช้จ่าย อีกทั้งยังให้ความสนุกสนานเพลิดเพลินโดยไม่ต้องออกไปหาจากที่ไหน เพียงแค่มีอินเทอร์เน็ตอยู่ที่บ้านเราก็สามารถท่องไปได้ทั่วโลกแล้ว ด้วยเหตุนี้เองจึงทำให้วัยรุ่นหลายคนเลือกที่จะใช้ชีวิตแทบจะทั้งวันนั่งอยู่หน้าจอคอมพิวเตอร์แทนการออกไปทำกิจกรรมอย่างอื่นขณะที่นั่งสำรวจโลกอินเทอร์เน็ตอยู่นั้นความเพลิดเพลินทำให้ลืมภาระหน้าที่ของการเป็นนักเรียนนักศึกษา หมกมุ่นอยู่แต่กับสิ่งล่อตาล่อใจที่อยู่ในโลกอินเทอร์เน็ตทำให้ไม่สนใจการเรียนส่งผลให้เด็กบางคนที่ไม่รู้จักการแบ่งเวลาในการเล่นกับการเรียนมีผลการเรียนต่ำลง เนื่องจากติดอินเทอร์เน็ต คลั่งกิจกรรมออนไลน์ทั้งแชท-บล็อก-เกม ซึ่งกิจกรรมต่างๆ เหล่านี้นับวันจะยังมีเพิ่มขึ้น และเกิดผลกระทบขึ้นในสังคมอย่างมาก [3]

ปัญหาภัยเทคโนโลยีกำลังเป็นปัญหาสำคัญที่สร้างผลกระทบต่อสังคมในวงกว้าง โดยเฉพาะอย่างยิ่งกับเด็กและเยาวชน นอกจากนี้ยังปรากฏข้อเท็จจริงผ่านสื่อมวลชนเป็นจำนวนมากถึงภัยมืดที่แอบแฝงมากับปัญหาความเจริญของเทคโนโลยี เช่น ปัญหาการล่อลวงเพื่อกระทำทางเพศ การล่อลวงเพื่อประสงค์ต่อทรัพย์สิน และการล่อลวงเพื่อการค้ามนุษย์ เป็นต้น ทั้งนี้สภาพของปัญหาภัยเทคโนโลยี มีแนวโน้มทวีความรุนแรงมากขึ้น เพราะการเข้าถึงการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศของเด็กและเยาวชนที่เพิ่มสูงขึ้น จึงทำให้เด็กและเยาวชนที่ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในปัจจุบัน และในอนาคตมีความเสี่ยงในการถูกล่อลวง และคุกคามจากภัยเทคโนโลยี จากการที่เด็กเข้าไปใช้บริการเทคโนโลยีสารสนเทศที่ไม่เหมาะสม และเป็นบริการที่ไม่มีมาตรการจัดการควบคุมดูแลจากหน่วยงานที่เกี่ยวข้องอันเป็นผลให้มีเด็กอายุเฉลี่ยประมาณ 15 ปี หายออกจากบ้านถึง 26 ราย (สถิติปี 2546 - 2549) โดยเด็กกลุ่มนี้ได้เข้าไปใช้บริการอินเทอร์เน็ตทางโทรศัพท์ระบบออดิโอเท็กซ์ แชนแนลในระบบอินเทอร์เน็ต และเกมส์ออนไลน์ซึ่งการหายตัวออกจากบ้านไปของเด็กที่เข้าไปใช้บริการเทคโนโลยีสารสนเทศนับว่าทวีความรุนแรงมากยิ่งขึ้นเป็นลำดับ [4]

ปัจจุบันคอมพิวเตอร์ได้เข้ามามีบทบาทในทุกวงการ มีการนำคอมพิวเตอร์มาใช้ในงานต่างๆ โดยเฉพาะด้านการเรียนการสอน ด้านสังคมมีอยู่รอบตัวเริ่มมีการนำเอาคอมพิวเตอร์เข้ามาเกี่ยวข้องมากขึ้น ไม่ว่าจะเป็นการใช้บริการเกี่ยวกับธนาคาร การติดต่อสื่อสาร การเดินทาง หรือแม้แต่ข้อมูลตามห้างสรรพสินค้าต่างๆ ประชาชนทุกคนจึงจำเป็นต้องมีความรู้พื้นฐานที่จะไปใช้บริการเหล่านั้นได้ สถาบันการศึกษามุ่งพัฒนาความรู้เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ให้กับนักเรียนเริ่มตั้งแต่ระดับประถมศึกษาให้มีความรู้ความสามารถ [5] การพัฒนาคนให้มีความรู้ความสามารถเท่าทันความเจริญทางวิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยีเป็นความจำเป็นอย่างเร่งด่วนที่ประเทศต่างๆ ได้บรรจุเอาไว้เป็นส่วนหนึ่งของการจัดการศึกษาให้กับพลโลก [6] อิทธิพลของการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศสามารถนำมาใช้ประโยชน์หรืออาจมีโทษต่อเยาวชน การศึกษาพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศของนักเรียนทั้งในด้านวัตถุประสงค์การใช้งาน และด้านประโยชน์ที่ได้รับ ผลการศึกษาจะให้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อการวางแผนพัฒนาด้านเทคโนโลยีสารสนเทศสำหรับนักเรียน เพื่อเป็นแนวทางในการส่งเสริม หรือปรับปรุงการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศของนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นให้เกิดประสิทธิภาพของการศึกษา และการนำไปประยุกต์ใช้ต่อไป

1.2 วัตถุประสงค์ของงานวิจัย

1. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนเทศบาล 3 ยูวบูรณ์บำรุงสังกัดเทศบาลเมืองหนองคาย
2. เพื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนเทศบาล3ยูวบูรณ์บำรุงสังกัดเทศบาลเมืองหนองคาย

1.3 ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย

1. ทราบถึงความแตกต่างของพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนเทศบาล 3 ยูวบูรณ์บำรุงสังกัดเทศบาลเมืองหนองคาย ที่เป็นประโยชน์ต่อการบริหารจัดการ การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ
2. ข้อเสนอแนะจากงานวิจัยจะเป็นประโยชน์ต่อการวางแผนพัฒนาด้านเทคโนโลยีสารสนเทศสำหรับนักเรียน

1.4 ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นงานวิจัยเชิงสำรวจ เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนเทศบาล 3 ยูวบูรณ์บำรุง สังกัดเทศบาลเมืองหนองคาย ผู้วิจัยกำหนดขอบเขตของการวิจัยดังนี้

1. กลุ่มประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่นักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนเทศบาล 3 ยูวบูรณ์บำรุง สังกัดเทศบาลเมืองหนองคายภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2554 ซึ่งประกอบด้วย นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 นักเรียน ชาย จำนวน 47 คน นักเรียนหญิงจำนวน 52 คน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 นักเรียนชาย จำนวน 32 คนนักเรียนหญิงจำนวน 47 คนและนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 นักเรียนชาย จำนวน 66 คน นักเรียนหญิงจำนวน 48 คน รวมทั้งสิ้น 292 คน

1.5 ข้อยกเว้นเบื้องต้น

การศึกษาเรื่องนี้ ศึกษาเฉพาะนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนเทศบาล 3 ยูวบูรณ์บำรุง สังกัดเทศบาลเมืองหนองคาย

1.6 สมมติฐานของการวิจัย

ผู้วิจัยตั้งสมมติฐานพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ที่มีเพศต่างกัน มีพฤติกรรมการใช้แตกต่างกัน

1.7 นิยามศัพท์

1. พฤติกรรม หมายถึง การแสดงออกหรือการกระทำที่เกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในเรื่องของความรู้สึก ความต้องการ ความนิยมชมชอบ สิ่งที่น่าสนใจหรือสิ่งที่ปรารถนา ซึ่งเป็นแรงจูงใจให้ที่มีความรู้สึกเสรีในการปฏิบัติตนในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ
2. เทคโนโลยีสารสนเทศ หมายถึง เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ ทั้งแบบที่สามารถเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตได้ และไม่สามารถเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตได้
3. นักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น หมายถึง นักเรียนชาย และนักเรียนหญิงที่กำลังศึกษาอยู่ในชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 และชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
4. สังกัดเทศบาลเมืองหนองคาย หมายถึง โรงเรียนที่อยู่ในความดูแลของเทศบาลเมืองหนองคายในงานวิจัยนี้คือ โรงเรียนเทศบาล 3 ยุวบูรณ์บำรุง
5. วัตถุประสงค์การใช้งาน หมายถึง ความที่ต้องการใช้งานเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ ในเรื่องของการศึกษา การสื่อสาร และความบันเทิง
6. ประโยชน์ที่ได้รับ หมายถึง ผลที่ได้รับจากการใช้คอมพิวเตอร์ ในด้านของการศึกษา การสื่อสาร และความบันเทิง