

บทที่ 1

บทนำ



ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

“อารยธรรมใหม่ จะปฏิวัติสมมติฐานเก่าของเราโดยสิ้นเชิง โลกกำลังเคลื่อนที่เข้าสู่ค่านิยมใหม่ เทคโนโลยีใหม่ ความสัมพันธ์ระหว่างภูมิศาสตร์กับการเมืองในรูปแบบใหม่ การดำเนินชีวิตแบบใหม่ การสื่อสารอย่างใหม่ การที่จะเข้าใจโลกเช่นนั้นได้ เราต้องปรับตัวของเราให้พร้อมที่จะรับสภาวะใหม่นั้น ซึ่งแน่ละย่อมไม่ใช่การถอยกลับไปใช้วิธีการแบบเก่า ๆ มาแก้ปัญหาใหม่”

จากคำกล่าวข้างต้นของอัลวิน ทอฟเฟอร์ (Alvin Toffler ,2539:14) นักวิชาการ และนักวิจารณ์สังคมชื่อดังที่ได้ทำนายไว้เมื่อปี ค.ศ.1980 ในหนังสือ **คลื่นลูกที่สาม (The Third Wave)** กำลังเริ่มชัดเจนมากขึ้น แม้ในประเทศไทยซึ่งเป็นประเทศกำลังพัฒนา ก็สามารถรับข่าวสาร และติดต่อสื่อสารถึงกันอย่างรวดเร็วเพียงใช้ปลายนิ้วสัมผัส นั่นคือ เทคโนโลยีสารสนเทศได้เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตคนในปัจจุบันจนยากที่จะแยกออกจากกันเสียแล้ว

ฐานะและบทบาทของเทคโนโลยีการสื่อสารจะเปลี่ยนไปจากยุคปัจจุบันอย่างมาก ในยุคอุตสาหกรรม ถนนคือความจำเป็นของการพัฒนา ทั้งทางสังคม การเมือง และเศรษฐกิจ และเราเคยคิดกันว่า การสื่อสารเป็นเพียงผลพวงหรือผู้ช่วยอำนวยความสะดวกของการพัฒนาเศรษฐกิจ แต่ในสังคมสารสนเทศ การคมนาคมด้วยถนน จะถูกแทนที่ด้วยการสื่อสารโทรคมนาคมที่จะเปลี่ยนฐานะไปเป็นความจำเป็นที่จะต้องมีแต่เบื้องต้น มิใช่ผลที่จะตามมาทีหลัง (กาญจนา แก้วเทพ, 2539 : 82)

เทคโนโลยีสารสนเทศ หรือ INFORMATION TECHNOLOGY : IT ที่กำลังมีความสำคัญต่อการพัฒนาสังคมและประเทศชาติ ได้ถูกให้คำจำกัดความ โดยสำนักงานเลขาธิการคณะกรรมการเทคโนโลยีสารสนเทศแห่งชาติว่า “ หมายถึงเทคโนโลยีหลายกลุ่มรวมกัน เพื่อก่อให้เกิดการติดต่อเชื่อมโยง หรือจัดหา การวิเคราะห์ประมวลผล การจัดเก็บและการจัดการ การเผยแพร่ และการใช้สารสนเทศ (ซึ่งครอบคลุมตั้งแต่ข่าวสารและข้อมูลดิบ จนถึงความรู้วิชาการ) ให้เกิดประโยชน์ในรูปแบบของการ สื่อ ต่างๆ ทั้ง เสียง, ภาพ, และตัวอักษร ด้วยวิธีทางอิเล็กทรอนิกส์” เทคโนโลยีสารสนเทศจึงประกอบด้วยเทคโนโลยีหลายประเภท อาทิเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ ฮาร์ดแวร์ ซอฟต์แวร์ และฐานข้อมูล เทคโนโลยีโทรคมนาคมระบบมีสายและไร้สาย ซึ่งรวมถึงระบบสื่อสารมวลชน (วิทยุ, โทรทัศน์) เทคโนโลยีอัตโนมัติในสำนักงาน โรงเรียน มหาวิทยาลัย โรงพยาบาล บ้าน ห้างสรรพสินค้า เป็นต้น (สำนักงานเลขาธิการคณะกรรมการเทคโนโลยีสารสนเทศแห่งชาติ, ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ, 2539 : 19)

จากคำนิยามดังกล่าว เทคโนโลยีสารสนเทศ จึงรวมถึง คอมพิวเตอร์รูปแบบต่าง ๆ เครื่องพิมพ์ จานคอม-แพกต์ โทรศัพท์ โทรสาร อุปกรณ์สลับสาย อินเทอร์เน็ต ดาวเทียม โยแก้วนนำแสง วิทยุติดตามตัว (Pager) โมเด็ม โทรศัพท์ เครื่องรับวิทยุ เครื่องเล่นอิเล็กทรอนิกส์ เกมคอมพิวเตอร์ เครื่องอ่านบาร์โค้ด เครื่องกวาดภาพสารกึ่งตัวนำ รวมถึงซอฟต์แวร์ระบบ และซอฟต์แวร์ประยุกต์ เฉพาะด้าน และเทคโนโลยีอื่น ๆ อีกเป็นจำนวนมาก เช่น ตู้ ATM (Automatic Teller Machine) และเครื่อง POS (Point of Sales) เป็นต้น

จะเห็นได้ว่าเทคโนโลยีสารสนเทศมีให้เลือกมากมายตามความต้องการของผู้ใช้ แม้กระทั่งเด็กและเยาวชนซึ่งจะเป็นกำลังสำคัญในการพัฒนาประเทศต่อไปในวันข้างหน้า ก็ยังสามารถเลือกใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่เหมาะสมกับความต้องการได้ เพราะโลกได้เจริญก้าวหน้าอย่างรวดเร็ว ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีสารสนเทศจากประเทศที่เจริญมากกว่า ก็จะไหลไปสู่ประเทศที่เจริญน้อยกว่า เด็กและเยาวชนไทยนั้นไม่สามารถจะหลีกเลี่ยงหนีไปจากยุคแห่งสังคมสารสนเทศไปได้อีกแล้ว จะทำได้ก็แต่เพียงปรับตัวและเรียนรู้ เพื่อใช้เทคโนโลยีสารสนเทศให้เหมาะกับชีวิตประจำ

วัน นับตั้งแต่วันที่จนถึงอนาคต จึงน่าเป็นห่วงว่าเด็กและเยาวชนควรจะเลือกเทคโนโลยีสารสนเทศอย่างไร จึงจะไม่ก่อให้เกิดปัญหา

เราคงไม่ต้องการเห็นเครื่องคิดเลขและคอมพิวเตอร์ที่แสนฉลาด พร้อมกับเด็กไทยที่แม้แต่จะบวก ลบ คูณ หาร ก็ยังไม่สามารถจะทำได้ด้วยการนับนิ้วมือของตัวเอง การเลือกรับของต่างประเทศเข้ามา แต่ใช้ด้วยวิธีการแบบไทย ตัวอย่างของการนำเทคโนโลยีเป็นกรณีตัวอย่างที่ชัดเจนที่สุด และที่รับรู้กันมากที่สุดในสังคม คือกรณีของโทรศัพท์มือถือ และเพจเจอร์ โดยรูปแบบและเนื้อหาแล้ว เทคโนโลยี ถูกประดิษฐ์ขึ้นมาเพื่อวัตถุประสงค์ในการใช้ แต่เมื่อเรานำสิ่งเหล่านี้เข้ามาในสังคมไทย แม้ว่าโดยรูปแบบของเทคโนโลยีแล้วจะอยู่ในยุคสังคมข่าวสาร แต่วัฒนธรรมในการใช้สิ่งเหล่านี้ยังอยู่ในยุคศักดินาเป็นอย่างมาก เพราะเทคโนโลยีเหล่านี้ถูกนำมาใช้เป็นเครื่องหมายแสดงสถานภาพของผู้ใช้ เช่นเดียวกับวัตถุ แสดงฐานะของบุคคลในสังคมแบบ เจ้าขุนมูลนาย อากาไม่ลงตัวพอดีของการรับวัฒนธรรมใหม่เข้ามาในสังคมนั้นก่อให้เกิดความขัดแย้งและการกระทบกระทั่งกันอยู่ในชีวิตประจำวันและในประเด็นนี้ สังคมไทยยังคงต้องทำการบ้านต่อไปที่จะหล่อหลอมคนของเราให้รับวัฒนธรรมจากภายนอกมาแบบให้ครบทั้งชุด เช่นกรณีของการเลือกรับแบบเพียงแคระดับผิวเผินเป็นแฟชั่น โดยไม่ได้ศึกษาให้ละเอียดรอบคอบ ตัวอย่างที่ชัดเจนคือ การรับเอาคอมพิวเตอร์เข้ามาอย่างรวดเร็วในสังคมไทย ด้านที่เราเลือกรับเข้ามาอย่างรวดเร็วที่สุดคือ ตัวเครื่องคอมพิวเตอร์ ส่วนที่เริ่มคิดกันช้าลง คือการผลิตซอฟต์แวร์ และส่วนที่คิดถึงกันน้อยที่สุดคือ วัฒนธรรมของประชาชนไทยในส่วนของข้อมูลข่าวสาร สำนักของคนไทยโดยทั่วไปในเรื่องการเห็นความสำคัญของข่าวสารการเก็บรวบรวมข้อมูล การใช้ข้อมูลยังอยู่ห่างไกลจากระบบประมวลผลของเครื่องคอมพิวเตอร์อยู่หลายโยชน์ (กาญจนา แก้วเทพ, 2539 : 42, 66-67)

เทคโนโลยีสารสนเทศที่ใช้ข้อมูลข่าวสารที่เป็นประโยชน์กับเด็กและเยาวชน ได้เริ่มเข้าสู่โรงเรียนต่าง ๆ ทั่วประเทศไทยแล้ว เนื่องจากรัฐบาลเห็นความสำคัญของการแลกเปลี่ยนกันทางการศึกษา และผลกระทบที่อาจจะเกิดขึ้นกับเด็กและเยาวชน หากรับเทคโนโลยีสารสนเทศและนำไปใช้ไม่ถูกต้อง จึงได้เกิดโครงการ School NET โครงการเครือข่ายคอมพิวเตอร์เพื่อโรงเรียนไทย ซึ่งเป็นเครือข่ายคอมพิวเตอร์ที่เชื่อมต่อโรงเรียนต่าง ๆ ในประเทศไทยเข้าด้วยกัน โดยมีกรม-

สามัญศึกษาเป็นผู้ประสานงานฝ่ายโรงเรียน สำนักงานเลขาธิการคณะกรรมการเทคโนโลยีสารสนเทศแห่งชาติเป็นฝ่ายประสานงานด้านนโยบายและกลยุทธ์ ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ (NECTEC) เป็นฝ่ายประสานงานด้านเทคนิค โดยมีจุดประสงค์คือ ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศมาช่วยยกระดับการศึกษาของเยาวชนไทย เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยตนเอง จากแหล่งความรู้ต่างๆ ที่มีอยู่ในโลก และเพื่อใช้เป็นเครื่องมือสื่อสาร แลกเปลี่ยนความรู้ระหว่างโรงเรียนกับโรงเรียนระหว่างครูกับครู ครูกับนักเรียน หรือนักเรียนด้วยตนเอง อันเป็นการสนองตอบนโยบายของประเทศ ตามแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 8 ที่มุ่งเน้นการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ รวมทั้งยังเป็นการดำเนินการตามนโยบายเทคโนโลยีสารสนเทศแห่งชาติ หรือ IT 2000 (<http://www.k12.nectec.or.th>)

ส่วนเทคโนโลยีสารสนเทศที่ให้ความบันเทิงแก่เด็กและเยาวชน ก็มีหลายรูปแบบเช่นกัน เช่น เกม ซึ่งถือเป็นเทคโนโลยีสารสนเทศชนิดหนึ่งอาจอยู่ในรูปของเครื่องเล่นอิเล็กทรอนิกส์ วิดีโอเกม หรือเกมคอมพิวเตอร์ที่เด็ก ๆ เล่นกันตามบ้าน, อาเขตเกม (Arcade Game) ซึ่งมักจะมีตามห้างสรรพสินค้า ผู้เล่นต้องใช้เหรียญ 5 หรือ 10 บาท หยอดเกมเพื่อให้เครื่องทำงาน รูปแบบของเครื่องอาจมีลักษณะเป็นตู้ที่มีหน้าจอ หรือเป็นสิ่งต่าง ๆ ตามแต่จะจำลองให้เหมือนเนื้อหาในเกมนั้น ๆ เช่น ถ้าเป็นเกมรถแข่ง ก็จะใช้พวงมาลัยแทนการกดปุ่มบนแป้นหรือคันโยก (Joy stick) ถ้าเป็นเกมตกปลาจะใช้คันเบ็ดแทนแป้นกด แต่ถ้าเป็นเกมนักรบก็จะมีปืนที่มีแสงเลเซอร์ยิงไปที่หน้าจอ เกมต่าง ๆ เหล่านี้ได้ถูกออกแบบให้มีความสมจริง สามารถโต้ตอบกับผู้เล่นได้ หรือ Interactive รวมทั้งผู้เล่นยังควบคุมเกมได้ตามที่ต้องการ

กิจกรรมยามว่างของเด็กไทย 3 อันดับแรก คือ ดูโทรทัศน์ เล่นกีฬา และเล่นวิดีโอเกม (ผู้จัดการ Weekend 2 ฉบับที่ 1071/82 เมษายน, 2537 : 4 อ้างถึงในกุลธิดา ธรรมวิวัฒน์, 2538 : 3) ในระยะหลัง ๆ วิดีโอเกมยิ่งครองใจเด็ก ๆ มากขึ้น เนื่องจากวงการการค้าเครื่องเล่นประเภทนี้หันมาพัฒนาเกมกันอย่างจริงจัง เพิ่มความสนุกสนานและซับซ้อน ทำให้เหมือนจริงจนผู้เล่นมีความรู้สึกเหมือนกับว่าเป็นส่วนหนึ่งของฉากเหตุการณ์ในเกม หรือเป็นพระเอกเสียเอง ประกอบกับการผนวกคุณลักษณะเด่นของสื่อโทรทัศน์ ที่สามารถนำเสนอได้ทั้งภาพและเสียงประกอบการเล่นที่เร้า

ใจ และที่เหนือกว่าสื่อโทรทัศน์ก็คือ โทรทัศน์เป็นสื่อทางเดียว ในขณะที่วิดีโอเกมเป็นสื่อสองทาง เพราะผู้เล่นสามารถมีปฏิกริยาโต้ตอบกับจอโทรทัศน์ได้ตลอดเวลา เส้นเรื่องของวิดีโอเกมจึงอยู่ที่ ACITON คือผู้เล่นได้ลงมือกระทำเอง (สอนราม, 2540 : 20-21)

เกมต่าง ๆ ได้ก่อให้เกิดอุตสาหกรรมประเภทต่าง ๆ ที่อาศัยความคลั่งไคล้ไหลหลงของเด็ก สร้างสินค้าแบบซื้อตัวละครในเกมที่เด็ก ๆ ชอบ เช่น ผ้าเช็ดหน้า ผ้าขนหนู ปากกา ดินสอ ขนมขบเคี้ยว หรือแม้กระทั่งภาพยนตร์ สำนักพิมพ์บางแห่งถือโอกาสพิมพ์หนังสือคู่มือวิธีเล่นเกม ซึ่งเด็ก ๆ จะหาซื้อมาอ่านราวกับเป็นหนังสือเฉลยข้อสอบที่พลาดไม่ได้ วิดีโอเกมจึงไม่ได้เป็นเพียง “ของเด็กเล่น” ยิ่งพูดถึงความแพร่กระจายตลอดจนอิทธิพลของมันแล้วเราเห็นจะต้องยอมรับว่า มันเป็นยิ่งกว่า “สื่อ” และมีผลกระทบมากกว่าสื่ออีกหลาย ๆ ชนิดอย่างไม่น่าเชื่อ (วิภา อุตมจันทร์, 2533 :23)

ไม่เพียงแต่หนังสือที่เป็นคู่มือของการเล่นเกม ซึ่งตีพิมพ์จำหน่ายในท้องตลาดมากมาย ทั้งรายสัปดาห์ รายปักษ์ รายเดือน และรายเฉพาะกิจ (เช่น เปิดประตูสู่โลกของ TAMAGOTCH) โดยที่แต่ละเล่มจะมีราคาสูง ใช้กระดาษอาร์ตมันเป็นภาพสื่ออย่างดี มีคำอธิบาย เกมต่าง ๆ ที่กำลังนิยมในท้องตลาด หรือกำลังจะเข้าสู่ท้องตลาด แม้แต่หนังสือพิมพ์ในหน้าเด็ก และเยาวชน ก็ยังมีเนื้อหาสาระที่เกี่ยวกับการเล่นเกมเช่นกัน นอกจากนั้นสื่อวิทยุก็มีรายการที่สอน การใช้อินเทอร์เน็ต (INTERNET) โดยจะพาเข้าไปใน Web ต่าง ๆ นั้นหมายความว่าสื่อต่าง ๆ กำลังมีวัตถุประสงค์ที่จะแสดง “จุดขาย” ของตนเอง โดยใช้ “สินค้า” ซึ่งก็คือ เกม หรือ เทคโนโลยีสารสนเทศใหม่ ๆ มาล่อตาล่อใจ “กลุ่มเป้าหมาย” ที่เป็น เด็กและเยาวชน เพื่อให้ ซื้อ หรือ บริโภค สินค้าของตน

เด็กและเยาวชนเป็นวัยแห่งการเรียนรู้ และเป็นพลังสำคัญในการพัฒนาประเทศชาติในอนาคต โดยเฉพาะมูลนิธิเพื่อการพัฒนาเด็กได้มีรายงานสำรวจ พบว่า วัยเด็ก เป็นวัยที่ซึมซับสิ่งต่าง ๆ ได้ง่าย และยังไม่มีความตระหนักรู้ที่จะแยกแยะเหตุผลได้อย่างละเอียดรอบคอบ เด็กจึงมักจะตกอยู่ใต้อิทธิพลของสื่อต่าง ๆ ที่ผู้ผลิตหรือผู้เผยแพร่สิ่งเหล่านั้นพยายามชักจูงโน้มน้าวให้

เด็กบริโภคสื่อของตน ทั้งนี้เพื่อหวังผลทางการค้า โดยขาดความรับผิดชอบต่อพิษภัยที่อาจเกิดขึ้นต่อร่างกาย อารมณ์ และจิตใจของเด็ก นับวันสื่อที่ไม่เหมาะสมสำหรับเด็กก็ยิ่งแพร่หลายในรูปแบบต่างๆ มากขึ้นทุกที (มูลนิธิเพื่อการพัฒนาเด็ก: 1 อ้างถึงในกุลธิดา ธรรมวิภาชน์, 2539 : 1)

มูลนิธิเพื่อการพัฒนาเด็ก(ม.พ.ด.)ยังได้จัดการเสวนาเรื่อง**“คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตกับเยาวชนในยุคโลกาภิวัตน์”** ซึ่งสรุปผลเสวนาได้ว่า แนวโน้มความต้องการและความนิยมใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตของเยาวชนจะสูงขึ้น เนื่องจากรัฐมีนโยบายสนับสนุนและส่งเสริมการเรียนการสอนในโรงเรียนด้วยระบบการเรียนการสอนทางไกล และระบบมัลติมีเดียซึ่งสามารถสื่อสารได้ทั้ง 2 ทาง คือทั้งภาพและเสียง เช่น โครงการ SchoolNET **ผลดี** และ **ผลเสีย** ของการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ **“คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต”** จากการเสวนาพบว่า

ในแง่บวก คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตจะเปิดโลกกว้างทางการศึกษาแก่เด็ก และเยาวชน เกิดการแลกเปลี่ยนอย่างกว้างขวางในด้านภาษา วัฒนธรรม โดยเฉพาะภาษาอังกฤษ ช่วยเสริมการประมวลความคิดอย่างครบวงจร และเสริมสร้างจินตนาการสร้างสรรค์ อีกทั้งเกิดชุมชนแบบใหม่ขึ้นในโลก คนสามารถรู้จักกันโดยไม่ต้องเห็นหน้ากัน และใช้เป็นช่องทางการศึกษา และเรียนรู้พฤติกรรมต่าง ๆ ของเด็กทั้งทางด้านจิตใจ อารมณ์ และจินตนาการ

ในแง่ลบ บางคนต้องพึ่งพาเทคโนโลยีมากจนอารมณ์แปรปรวนเมื่อคอมพิวเตอร์ของเครื่องอำนวยความสะดวกชำรุดหรือขัดข้องขึ้นมา และยังส่งผลต่อกล้ามเนื้อประสาทตาของผู้ใช้ติดต่อกันเป็นเวลานาน ปัญหาการไม่สามารถสกัดกั้นข้อมูลที่ไม่เป็นประโยชน์อย่างภาพลามกอนาจาร หรือการค้าบริการทางเพศ และที่ผู้ปกครองอาจมองข้ามไปเป็นการปลูกฝังค่านิยมด้านวัตถุ ซึ่งมีผลต่อทัศนคติและความเชื่อของเด็กต่อไปในอนาคต รวมทั้งยังเป็นตัวดึงดูดความสนใจของเด็กให้สนใจสิ่งแวดล้อมรอบข้างน้อยลง โดยเฉพาะกับสิ่งมีชีวิต ในการเสวนายังได้ยกตัวอย่างการสร้าง**“โฮมเพจ”** (HOME PAGE) ที่มีพิษภัยหรือเกิดผลร้ายเช่น โฮมเพจของชาวอเมริกันที่ชื่อ DON'T! BUY! THAI!ต่อต้านการซื้อสินค้าไทยทุกชนิด เนื่องจากเห็นว่าประเทศไทยไม่แก้ปัญหาค้าประเวณี้เด็กอย่างจริงจัง หรือช่อง CHAT ROOM ซึ่งผู้ใช้

อินเทอร์เน็ต สามารถพูดคุยกันได้หลายเครื่องพร้อมกัน ก็ปรากฏว่าผู้ใช้ส่วนใหญ่เป็นเยาวชน และเนื่องจากแต่ละคนอยู่กันคนละสถานที่ จึงเกิดการละเมิดสิทธิทางเพศ สิทธิส่วนบุคคล การใช้คำลามกหยาบคาย การแสดงความก้าวร้าวเกือบดต่อคู่สนทนา เช่น การชวนร่วมเพศ การใช้รูปถ่ายแล้วสมอ้างว่าเป็นตนอยู่บ่อยครั้ง

ทางออก ที่ผู้ร่วมเสวนาฝากไว้ก็คือ ให้รัฐออกกฎหมายที่สามารถดำเนินการกับกรณีดังกล่าวได้โดยตรง และให้เอกชนที่ให้บริการอินเทอร์เน็ตเพิ่มบทบาทในการระงับสิ่งที่ไม่เหมาะสม รวมทั้งเพิ่มโฮมเพจที่สร้างสรรค์สำหรับเยาวชนขึ้นมาแทน (มติชน, 2538 : 18)

ในสังคมปัจจุบันที่ถูกจำกัดด้วยเงื่อนเวลา ความใกล้ชิดสนิทสนมในครอบครัว ดูเหมือนจะลดน้อยลงกว่าแต่ก่อนมาก สภาวะทางเศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อมต่างๆ เป็นเหตุให้ทั้งพ่อแม่ ต้องออกไปทำงานนอกบ้าน ทำให้มีเวลาสำหรับการพูดคุย อบรมสั่งสอนให้ความอบอุ่นแก่เด็กๆ และเยาวชนน้อยลงไป เด็กจึงใช้เวลาว่างส่วนใหญ่หลังกลับจากโรงเรียนในวันหยุด และระหว่างปิดเทอมอยู่กับสื่อวารสารสเนทศ หรือเทคโนโลยีสเนทศ โดยฟังวิทยุ อ่านหนังสือพิมพ์ และนิตยสารต่างๆ หรือการเล่นวีดีโอเกม เล่นอินเทอร์เน็ต ดูโทรทัศน์ ดูวีดีโอโฮมเธียเตอร์ เป็นต้น

สื่อวารสารสเนทศที่มีสมรรถนะ คือสื่อที่มี 3 คุณลักษณะ รุก (Range) เร็ว (Speed) แรง (Power) ในการรุกข่าวสารของสื่อวารสารสเนทศจะต้องเคลื่อนที่ไปข้างหน้าได้โดยไม่สยบต่อพื้นที่ หมายความว่า สามารถเข้าถึงได้ทุกแห่งที่ต้องการข่าวสาร สื่อวารสารสเนทศจะต้องใช้เทคโนโลยีใหม่ ๆ ที่จะดึงดูดดึงข่าวสารจากในที่ที่ถูกซุกซ่อน และแน่นอนแม้เทคโนโลยีนั้นจะมีสมรรถนะสูงมากในการเจาะทะลวงกำแพงแห่งวัตถุและระยะทาง แต่ผู้ประสงค์จะเก็บความลับก็จะมีเทคโนโลยีที่ป้องกันการเจาะทะลวงเช่นกัน (เอกสารประกอบการสอน สุกัญญา สุตบรรทัด, 2540 : 13)

สื่อวารสารสเนทศได้เกิดขึ้นอย่างมากมายในประเทศไทย โดยเฉพาะสื่อใหม่ ๆ ได้เกิดขึ้นมาจากการรวมคุณประโยชน์ของสื่อต่าง ๆ เข้าไว้ด้วยกัน เป็นต้นว่า โทรศัพท์มือถือ ซึ่งเป็นสื่อที่พกพาสะดวก ใช้โทรสื่อสารติดต่อถึงกันได้ตลอดเวลาทุกสถานที่ ก็ได้ถูกผนวกคุณประโยชน์จนกลายเป็น

เป็น โทรสาร หรือเป็นคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล หรือแม้กระทั่ง หนังสือพิมพ์ซึ่งถือว่าเป็นสื่อที่มีจุดประสงค์ที่จะกระจายออกไปในวงกว้าง (Board Cast) และเป็นสื่อที่เก่า แต่ก็ถูกนำมาปรับปรุงเพิ่มคุณประโยชน์ให้กลายเป็นสื่อใหม่ ที่ผู้ใช้สามารถรับทราบข่าวสารได้โดยการอ่านจากหน้าจออินเทอร์เน็ต มีรูปแบบการนำเสนอข่าวสารที่เป็นแบบมัลติมีเดีย คือมีทั้งภาพเคลื่อนไหว แสง สี เสียง ตัวอักษร แต่ยังคงรูปแบบของหนังสือเหมือนเดิม โดยกลายเป็นการสื่อสารแบบเฉพาะเจาะจง (Narrow Cast) ซึ่งเราเรียกหนังสือพิมพ์ลักษณะนี้ว่า หนังสือพิมพ์ดิจิทัล (Digital Newspaper) หรือหนังสือพิมพ์ออนไลน์

เช่นเดียวกับที่ จอห์น ไนส์บิทท์ (John Naisbitt) อ้างถึงในเอกสารการสอน สุกัญญา สุตบรรทัด, 2540 :41-42) ได้กล่าวไว้ในหนังสือ Global Paradox ว่า จะเกิดการผสมกลมกลืนระหว่างเทคโนโลยี เกิดวงศ์ใหม่คือ โทรศัพท+โทรทัศนคอมพิวเตอร์ อันจะช่วยให้การสื่อสารของมนุษย์เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น เมื่อเริ่มเกิดวงศ์ใหม่นี้ขึ้น คนในวงการธุรกิจจะเริ่มใช้กันก่อน และหลังจากนั้นก็เคลื่อนไปสู่บุคคลทั่วไปมากขึ้น จนกลายเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวันของพวกเขา คนตัวเล็ก ๆ ที่ไร้ความหมายในอดีตจะกลายเป็นพลังสำคัญที่บริษัทขายเทคโนโลยีต้องคำนึงถึง เพราะต่อไปนี้ส่วนแยกย่อยจะเป็นส่วนสำคัญ

จอห์น สคัลลีย์ (John Sculley) ได้เสนอคล้าย ๆ กันว่า ยุคหลังอุตสาหกรรมจะเกิดสังคมที่อุตสาหกรรมขนาดยักษ์ 4 อย่างเข้ามารวมตัวกัน ได้แก่ คอมพิวเตอร์ อิเล็กทรอนิกส์ การสื่อสาร และข่าวสาร สิ่งที่จะเกิดก็คือ เราสามารถย่อที่ทำงานลงบนฝ่ามือได้ ด้วยการใช้อุปกรณ์ขนาดเล็กที่สื่อสารได้ สั่งงานและโต้ตอบกันได้ด้วยการเขียน หรือด้วยปาก เครื่องทุกชนิดไร้สาย ทุกอย่างทำงานได้อย่างราบรื่นไม่ติดขัดและน่าเบื่อเหมือน อีเมล (E-Mail) ทำกันโดยส่งสารไป ถ้าผู้รับไม่อยู่ มันจะแช่รออยู่ในเครื่องจนกว่าจะมีคนมาดึงข้อมูลออก แต่ในวันหน้าหากส่งไปแล้วผู้รับไม่อยู่ เราอาจบ่นคำสั่งว่า “ ถ้าไม่มีผู้รับภายในสองชั่วโมง ส่งต่อไปที่เลขา ถ้าไม่มีผู้รับอีก ส่งไปที่เพจโฟนหรือโทรศัพทมือถือ หรือคอมพิวเตอร์ที่บ้าน ” (เอกสารการสอน สุกัญญา สุตบรรทัด , 2540 :42)

ทั้งเทคโนโลยีสารสนเทศ และสื่อวารสารสนเทศเหล่านี้ ได้เข้ามามีบทบาทในการเจริญเติบโตของเด็กและเยาวชน และในขณะเดียวกันสิ่งต่าง ๆ เหล่านี้ก็มีส่วนในการเสริมสร้างความรู้ ความประพฤติ ปลูกฝังความรู้สึกนึกคิดต่อเด็กและเยาวชนอย่างมาก ทั้งในด้านบวกและด้านลบ โดยผลกระทบนี้จะมากหรือน้อย ก็ขึ้นอยู่กับ การเปิดรับข่าวสารและประสบการณ์ของเด็กและเยาวชนแต่ละคน หากว่าเด็กกำลังให้ความสนใจกับเทคโนโลยีสารสนเทศอย่างมาก เด็กก็จะเปิดรับข่าวสารจากสื่อวารสารสนเทศเกี่ยวกับเทคโนโลยีสารสนเทศมาก และมีแนวโน้มที่จะเชื่อมาก เป็นเงาตามตัว ซึ่งในอดีตเด็กอาจจะได้รับการสั่งสอน หรือการปลูกฝังเรื่องเหล่านี้จากสถาบันครอบครัว

สื่อวารสารสนเทศซึ่งทุกวันนี้ได้เจริญก้าวหน้า ทั้งในด้านเครื่องมือ การสื่อสารที่ทันสมัย และรวดเร็ว รวมทั้งจำนวนของสื่อที่มีอยู่อย่างแพร่หลาย ทำให้สื่อวารสารสนเทศหรือสื่อมวลชน กลายเป็นสถาบันที่สำคัญอีกสถาบันหนึ่ง ที่ช่วยให้เด็กที่มี โอกาสเรียนหนังสืออยู่ในโรงเรียนหรือเด็กที่ไม่มีโอกาสได้เล่าเรียนสูงขึ้นไป สามารถแสวงหาข่าวสาร ความรู้เพื่อนำมาปรับปรุงการดำเนินชีวิต ความเป็นอยู่ อาชีพ เพื่อให้เขาเหล่านั้นเป็นผู้ที่มีประโยชน์ต่อสังคมช่วยพัฒนาประเทศชาติในอนาคต ดังนั้นแม้สื่อวารสารสนเทศจะมีวิธีที่เสนอข่าวสารแตกต่างกันไปตามวิธีการเฉพาะตัวของสื่อแต่ละชนิด แต่ในฐานะของผู้สะท้อนสังคมก็ต้องเสนอข่าวสารที่เป็นความจริง มีรูปแบบที่เหมาะสม และต้องให้สารนั้นสัมฤทธิ์ผลตามกระบวนการสื่อสาร คือผู้ส่งสาร (SOURCE) ข่าวสาร (MESSAGE) โดยผ่านช่องทาง (CHANNEL) ไปสู่ผู้รับสาร (RECEIVER)

จากสภาพของผลกระทบต่าง ๆ ที่เทคโนโลยีสารสนเทศและสื่อวารสารสนเทศ มีต่อเด็กและเยาวชนไทยในขณะนี้ และจะทวีคูณขึ้นในอนาคต จึงมีความจำเป็นที่จะต้องมีการศึกษาวิจัย เพื่อแสวงหาข้อมูลที่เป็นประโยชน์ ทั้งในทางการวางแผนให้เกิดผลในทางสร้างสรรค์ และประโยชน์ทางองค์ความรู้ด้านวารสารสนเทศ จึงน่าที่จะศึกษาถึงการรับรู้ ทักษะคติที่เกี่ยวกับเทคโนโลยีสารสนเทศของเด็กและเยาวชน รวมไปถึงความรู้ความเข้าใจ และพฤติกรรมการใช้ว่าพวกเขาเหล่านั้นใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในทางใด และมีการเปิดรับข่าวสารจากสื่อวารสารสนเทศ หรือสื่อมวลชนเพื่อช่วยตอบสนองความสนใจของพวกเขาหรือไม่ คำตอบที่จะได้ น่าจะ

เป็นประโยชน์โดยตรงทางการเสนอข่าวสารด้านเทคโนโลยีสารสนเทศที่เหมาะสมกับเด็กและเยาวชน และที่สำคัญที่สุดคือจะเป็นประโยชน์ ในการวางแผนพัฒนาเทคโนโลยีสารสนเทศระดับชาติ โดยคำนึงถึงเด็กและเยาวชนที่จะเป็นแกนนำในการพัฒนาประเทศในอนาคตเป็นหลัก

คำถามนำวิจัย

1. เด็กและเยาวชนมีความรู้ความเข้าใจต่อเทคโนโลยีสารสนเทศอย่างไร
2. เด็กและเยาวชนมีทัศนคติต่อเทคโนโลยีสารสนเทศอย่างไร
3. เด็กและเยาวชนมีพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ และมีวัตถุประสงค์ที่ใช้
อย่างไร
4. เด็กและเยาวชนมีการเปิดรับข่าวสารจากสื่อวารสารสนเทศ เช่น สื่อสิ่งพิมพ์
สื่ออิเล็กทรอนิกส์ และสื่อคอมพิวเตอร์อย่างไร
5. ความรู้ ทัศนคติ และพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศของเด็กและเยาวชนมี
ความสัมพันธ์กันหรือไม่ อย่างไร
6. ความรู้ ทัศนคติ และพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ของเด็กและเยาวชนมี
ความสัมพันธ์กับการเปิดรับสื่อวารสารสนเทศหรือไม่ อย่างไร
7. ความแตกต่างระหว่างพื้นฐานทางเศรษฐกิจและสังคมของเด็กและเยาวชน มี
ความสัมพันธ์กับความรู้ ทัศนคติ และพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ และสื่อ
วารสารสนเทศหรือไม่ อย่างไร

วัตถุประสงค์ในการวิจัย

1. เพื่อศึกษาความรู้ ทักษะ และพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศของเด็กและเยาวชน
2. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเปิดรับสื่อวารสารสนเทศของเด็กและเยาวชน
3. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างความรู้ ทักษะ และพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ของเด็กและเยาวชน
4. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเปิดรับสื่อวารสารสนเทศ กับความรู้ ทักษะ และพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ของเด็กและเยาวชน
5. เพื่อศึกษาความรู้ ทักษะ และพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ รวมทั้งการเปิดรับสื่อวารสารสนเทศ ของเด็กและเยาวชน ที่มีพื้นฐานทางเศรษฐกิจและสังคมที่แตกต่างกัน

ขอบเขตของการวิจัย

ในงานวิจัยนี้จะเลือกศึกษากลุ่มตัวอย่างประชากรที่เป็นนักเรียนนักศึกษาในเขตกรุงเทพมหานครเท่านั้น เนื่องจากเป็นเขตเมือง มีความเจริญ และสามารถรับเทคโนโลยีสารสนเทศใหม่ ๆ ได้อย่างรวดเร็ว รวมไปถึงมีการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและเปิดรับสื่อวารสารสนเทศอย่างแพร่หลาย

สมมติฐานการวิจัย

1. ความรู้ทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ ทักษะทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ และพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศของเด็กและเยาวชน ต่างมีความสัมพันธ์ซึ่งกันและกันในทางบวก
2. ปริมาณการเปิดรับข่าวสารจากสื่อวารสารสนเทศ มีความสัมพันธ์ในทางบวก กับความรู้ ทักษะ และพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ของเด็กและเยาวชน

3. เด็กและเยาวชนที่มีลักษณะทางประชากร และพื้นฐานครอบครัวสูงกว่า มีแนวโน้มที่จะมีความรู้ ความเข้าใจ มีทัศนคติ และมีพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศต่างกัน

นิยามศัพท์

เทคโนโลยีสารสนเทศ (Information Technology : IT) ในงานวิจัยนี้ แบ่งออกเป็นสองประเภทคือ เทคโนโลยีสารสนเทศทั่วไป กับเทคโนโลยีที่เป็นสื่อวารสารสนเทศ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

เทคโนโลยีสารสนเทศทั่วไป (General IT) หมายถึงเทคโนโลยีสารสนเทศที่นำเสนอสารสนเทศที่เป็นข้อมูล ความรู้ และความบันเทิงโดยทั่วไป ไม่ได้เน้นข่าวสารประจำวัน เช่น

- โทรศัพท์มือถือหมายถึงเครื่องมือทางการสื่อสารชนิดหนึ่งสามารถติดต่อสื่อสารถึงกันได้โดยการพูดคุย หรืออาจจะส่ง FAX ผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์ Note Book โดยใช้ระบบ 800, 900, 1800 DIGITAL ฯลฯ และจะสามารถรับสัญญาณโดยใช้โทรศัพท์นี้ได้ตลอดเวลา ทุกสถานที่ที่นำไปด้วย
- อีเมลล์ (E-mail) หรือ Electronic mail หมายถึง การรับส่งจดหมายทางอิเล็กทรอนิกส์ โดยผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์ไปยังผู้หนึ่งผู้ใดซึ่งอยู่ที่ไหนก็ได้ทั่วโลก ผู้ใดก็ตามที่มีที่อยู่ (ACCOUNT) บนInternet ก็สามารถส่งข้อความถึงกันโดยใช้บริการInternet ส่วนคนรับก็สามารถเปิดจดหมายอ่าน เขียนจดหมายตอบ ลบทิ้ง หรือเก็บข้อความที่ได้รับไว้ ในรูปของแฟ้มข้อมูลเพื่อนำมาอ่าน หรือพิมพ์ออกมาเก็บไว้บนกระดาษสำหรับอ่านภายหลังก็ได้
- โทรสาร หรือ แฟกซ์ (Fax) หมายถึง การส่งสำเนาเอกสารทางอิเล็กทรอนิกส์เพื่อให้กลายเป็นเอกสารใหม่ที่ปลายทาง เครื่องส่งโทรสารจะกวาดภาพบนกระดาษ และแปลงเป็นรูปแบบที่เหมาะสมกับการส่งผ่านทางสายโทรศัพท์ เครื่องรับโทรสารจะ

แปลงรหัสและพิมพ์สำเนาภาพตามต้นฉบับ เครื่องโทรสารแต่ละเครื่องนั้นเป็นได้ทั้ง สแกนเนอร์ แฟกซ์โมเด็ม และเครื่องพิมพ์ รวมทั้งเราสามารถนำแผ่นวงจรที่มีทั้งแฟกซ์ และโมเด็มไปติดไว้ในคอมพิวเตอร์ของเราได้

- วิดีโอเกม หมายถึง สื่อบันเทิงที่ประกอบด้วย โทรทัศน์ (แทนจอภาพ) ต่อเข้ากับเครื่องเล่นเกมที่มีช่องสำหรับใช้ใส่ดิสก์เกม และปุ่มสำหรับกดโต้ตอบกับเครื่อง (Joy Stick) โดยเนื้อหาของเกมจะมีหลายแบบ
- คอมพิวเตอร์เกม หมายถึง สื่อบันเทิงชนิดหนึ่งที่ประกอบด้วยหน้าจอคอมพิวเตอร์ ตัวเครื่อง แป้นพิมพ์ โดยผู้เล่นจะนำแผ่น DISC ใส่ไปในเครื่องเพื่อเล่นเกม
- เกมกต. เครื่องเล่นอิเล็กทรอนิกส์ หมายถึง สื่อบันเทิงที่มีขนาดพกพา สามารถนำติดตัวไปได้ รวมถึง TAMAGOTCH หรือสัตว์เลี้ยงคอมพิวเตอร์ด้วย
- อาเขตเกม (Arcade Game) หมายถึง เครื่องเล่นที่อยู่ตามห้างสรรพสินค้ามีลักษณะเป็นตู้มีจอภาพ หรืออาจจำลองเป็นแบบต่าง ๆ ตามเนื้อหาของเกม ผู้เล่นต้องใช้เหรียญ 5 , 10 บาท หยอดในช่องเพื่อเริ่มเล่นเกม แต่หากเป็นอาเขตเกมตามบ้านก็จะมีลักษณะเดียวกัน แต่ตัวเครื่องจะมีอีกระบบที่สามารถเล่นได้โดยไม่ต้องหยอดเหรียญ และมีราคาสูงมาก
- อินเทอร์เน็ต (Internet) หมายถึง ระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ขนาดใหญ่ที่เชื่อมต่อกันเพื่อการสื่อสาร ค้นคว้าข้อมูล การแลกเปลี่ยนข้อมูลกันได้ โดยไม่กำหนดเวลาและสถานที่ และข่าวสารความรู้ทั่วไป ในขณะเดียวกันก็ถือเป็นสื่อวารสารสนเทศ ที่ส่งผ่านข่าว และความคิดเห็นเช่นเดียวกับสื่อหนังสือพิมพ์ วิทยุ และโทรทัศน์ แต่ในส่วนนี้ กำหนดให้เป็นสื่อที่ให้ความบันเทิง

- โฮมเธียเตอร์ (Home Theatre) หมายถึง เครื่องเล่นวีดีโอที่ใช้เล่นตามบ้าน หรือ เครื่องเล่นวีดีโอดีวีดี (Viedio Disc) สามารถถ่ายทอดภาพและเสียงออกมาเหมือนกับชมอยู่ในโรงภาพยนตร์
- เคเบิลทีวี (Cable Television) หมายถึง บริการโทรทัศน์ตามสายหรือทางสายที่ทำงาน โดยระบบการส่งสัญญาณภาพและเสียง หรือรายการโทรทัศน์จากสถานีผลิตรายการ ส่งผ่านสายเคเบิล ไปยังเครื่องรับผู้ชมที่บ้าน หรือไปยังพื้นที่ที่ไม่สามารถรับ สัญญาณโทรทัศน์ปกติได้ชัดเจน โดยการบอกรับเป็นสมาชิก และเสียค่าธรรมเนียม บริการ
- โทรทัศน์ผ่านจานรับดาวเทียม (Satellite Television) หมายถึง บริการโทรทัศน์ที่ทำงาน โดย ระบบดาวเทียมสามารถรับสัญญาณภาพ และ เสียง หรือรายการโทรทัศน์จาก ต่างประเทศโดยส่งผ่านจากจานดาวเทียม ที่ติดตั้งไว้ที่บ้าน หรือสถานที่ที่ต้องการรับ ชม
- เพจเจอร์ (Pager) หมายถึง เครื่องมือสื่อสารชนิดหนึ่งมีขนาดเล็กมาก สามารถ รับสารและแปลงสัญญาณเป็นตัวอักษรหรือเสียงได้ ผู้ใช้สามารถพกพาได้ด้วยการ เหน็บที่เข็มขัด หรือกระเป๋า โดยจะรับข้อความได้ทุกเวลาทุกสถานที่ที่นำสื่อนี้ไปด้วย สำหรับในสื่อนี้ ไม่รวมสื่อเพจเจอร์ที่มีบริการแจ้งข่าวสาร

สื่อวารสารสนเทศ (Journalism Media) หมายถึง สื่อมวลชนทั้งใหม่และเก่า ทั้งสื่อ สิ่งพิมพ์ เช่น หนังสือพิมพ์ นิตยสาร สื่ออิเล็กทรอนิกส์ เช่น วิทยุ โทรทัศน์ ภาพยนตร์ และสื่อ คอมพิวเตอร์ เช่น หนังสือพิมพ์ดิจิทัล อินเทอร์เน็ต รวมทั้งโทรศัพท์ และเพจเจอร์ที่บริการข่าว สาร โดยทั่วไปสื่อวารสารสนเทศจะหมายถึง สื่อที่นำเสนอข่าวสารที่มีองค์ประกอบของความเป็น ข่าว (News elements) นำเสนอตามวาระ เน้นความสด ความเร็ว และเป็นข่าวสารที่ผลิตโดย องค์การสื่อมวลชน และองค์กรธุรกิจข่าวสารต่าง ๆ สำหรับสื่อวารสารสนเทศนี้ แบ่งเป็นกลุ่มสื่อเก่า และสื่อใหม่ดังนี้

สื่อเก่า (Old Media) ได้แก่ หนังสือพิมพ์ , นิตยสาร , วารสาร , หนังสืออ่านทั่วไป (ที่ไม่ใช่หนังสือเรียน) , หนังสือที่เกี่ยวกับเทคโนโลยีสารสนเทศ หรือคอมพิวเตอร์ , วิทยุ , โทรทัศน์

สื่อใหม่ (New Media) ได้แก่ สื่อดังต่อไปนี้

- เพจเจอร์ (Pager) หมายถึง เครื่องมือสื่อสารชนิดหนึ่งมีขนาดเล็กมาก สามารถรับสารและแปลงสัญญาณเป็นตัวอักษรหรือเสียงได้ และยังมีบริการแจ้งข่าวสารจากบริษัทผู้ให้บริการด้วย ผู้ใช้สามารถพกพาได้ด้วยการหนีบที่เข็มขัด หรือกระเป๋า โดยจะรับข้อความได้ตลอดเวลาทุกสถานที่ที่นำสื่อนี้ไปด้วย
- อินเทอร์เน็ต (Internet) หมายถึง ระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ขนาดใหญ่ที่เชื่อมต่อกันเพื่อการสื่อสาร ค้นคว้าข้อมูล การแลกเปลี่ยนข้อมูลกันได้ โดยไม่กำหนดเวลาและสถานที่ ในที่นี้กำหนดให้เป็นสื่อที่แจ้งข่าวสาร และความคิดเห็น เช่น หนังสือพิมพ์ดิจิตอล (Digital Newspaper)
- เคเบิล ทีวี (Cable Television) หมายถึง บริการโทรทัศน์ตามสายหรือทางสายที่ทำงานโดยระบบการส่งสัญญาณภาพและเสียง หรือรายการโทรทัศน์จากสถานีผลิตรายการส่งผ่านสายเคเบิล ไปยังเครื่องรับผู้ชมที่บ้าน หรือไปยังพื้นที่ที่ไม่สามารถรับสัญญาณโทรทัศน์ปกติได้ชัดเจน โดยการบอกรับเป็นสมาชิก และเสียค่าธรรมเนียมบริการ ในที่นี้หมายถึง เคเบิลทีวีที่แจ้งข่าวสาร ความคิดเห็น มีส่วนประกอบของข่าว เช่น รายการข่าวของ BBC , CNBC , NBC , CNN เป็นต้น
- โทรทัศน์ผ่านจานรับดาวเทียม DTH (Satellite Television) หมายถึง บริการโทรทัศน์ที่ทำงานโดยระบบดาวเทียม สามารถรับสัญญาณภาพ และ เสียง หรือรายการโทรทัศน์จากต่างประเทศโดยส่งผ่านจากจานดาวเทียม ที่ติดตั้งไว้ที่บ้าน หรือสถานที่ที่ต้องการรับชม ในที่นี้หมายถึง โทรทัศน์ผ่านดาวเทียม ที่แจ้งข่าวสาร ความคิดเห็น มีส่วนประกอบของข่าว เช่นรายการข่าวของ BBC , CNBC , NBC , CNN เป็นต้น

- วิดีโอเท็กซ์ (Videotex) เป็นการสื่อสารข้อมูลแบบสองทาง เพื่อการรับส่งข่าวสาร ประเภทตัวอักษร เสียง และภาพเข้าไว้ด้วยกัน โดยส่งมายังโทรทัศน์ คอมพิวเตอร์ ผ่านทางสายสัญญาณ ชนิดของวิดีโอเท็กซ์ที่ส่งมามากจะเป็นข่าว พยากรณ์อากาศ และหุ้น เพื่อให้ผู้ใช้บริการที่อยู่ห่างไกล โทรทัศน์เข้ามาเพื่อค้นหาข้อมูล ฝ่ายผู้ใช้จะต้องมีจอรับภาพหรือเครื่องรับโทรทัศน์ โทรทัศน์ โมเด็ม (modem) และเครื่องรับข่าวสารข้อมูล (datacommunication) เวลาใช้ต้องผ่านโทรทัศน์ไปยังศูนย์ข้อมูลเพื่อเรียกข้อมูลจากศูนย์ให้ปรากฏบนจอภาพ นอกจากการเรียกข้อมูลแล้ว ยังอาจใช้คอมพิวเตอร์ของศูนย์ ช่วยทำงานได้อีกด้วย เช่นการสั่งซื้อสินค้าหรือจองบัตรชมการแสดงต่าง ๆ เป็นต้น การรับส่งข้อมูลทำได้โดยผ่านสาย โทรทัศน์เส้นใยแก้วนำแสง รวมทั้งการส่งสัญญาณผ่านดาวเทียมด้วยVideotex ได้รับการพัฒนาขึ้นในยุโรปและมีชื่อเรียกต่าง ๆ กันในแต่ละประเทศ คือ อังกฤษเรียกว่า “ Prestel ” ญี่ปุ่นเรียกว่า “ Captain ” แคนาดา เรียกว่า “ Teledon ” (Malloy 1983 : 117 อ้างถึงใน กิดานันท์ มะลิตทอง : 115)
- เทเลเท็กซ์ (Teletext) หมายถึง การสื่อสารข้อมูลแบบการสื่อสารทางเดียว (one-way communication) โดยการส่งข้อมูลทางโทรทัศน์ ซึ่งจะมีข้อมูลเป็นตัวอักษรและภาพกราฟิกแต่ไม่มีเสียง การส่งข้อมูลอาศัยช่วงว่างสัญญาณ (blanking signal) ของการส่งโทรทัศน์ ซึ่งการส่งโทรทัศน์ทั่วไปนั้นในแต่ละสัญญาณภาพจะมีช่วงหนึ่งที่ว่างอยู่ก่อนจะถึงภาพต่อไป จึงมีการนำช่องว่างนี้มาใช้ในการส่งข้อมูล ระบบ Teletext ได้ชื่อเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า “หนังสือพิมพ์ทางโทรทัศน์” (TV-Newspaper) เพราะผู้รับสามารถเลือกอ่านข่าวสารประเภทต่าง ๆ ได้ตามหน้าที่ต้องการเช่นเดียวกับการอ่านหนังสือพิมพ์ ในขณะนี้ประเทศไทยมีการส่ง Teletext อยู่ 2 สถานี คือ สถานีโทรทัศน์ช่อง 9 ทำการส่ง Teletext ในช่วงกลางวันของวันธรรมดา เพื่อเสนอข่าวแก่ผู้ชมโดยไม่ต้องเสียค่าใช้จ่ายใดๆ ทั้งสิ้น ผู้รับสามารถอ่านข่าวได้ตามลำดับหน้าที่เสนอ แต่ไม่สามารถเลือกหน้าที่ต้องการได้เอง แต่ถ้าเป็นการส่ง Teletext ที่ผู้รับต้องเสียเงินเป็นสมาชิกดังสถานีโทรทัศน์ช่อง 5 ทำการส่งอยู่ในปัจจุบันนี้ ทางเครื่องโทรทัศน์ของผู้รับต้องมีอุปกรณ์ decoder เพื่อแปลงสัญญาณให้ภาพปรากฏบนจอ และสามารถเลือกชมข้อมูลข่าวสาร และหน้าที่ต้องการอ่านได้เองโดยใช้ remote control การส่ง

Teletext ลักษณะนี้ จะส่งไปพร้อมรายการปกติของทางสถานี โดยที่ผู้รับสามารถเรียกชม Teletext ได้โดยการกดปุ่ม remote control เพื่อเรียกข้อความที่ต้องการอ่านขึ้นมาได้หรือจะให้ข้อความปรากฏเป็นภาพซ้อนรายการที่กำลังชมอยู่ขณะนั้นก็ได้ ข้อมูลข่าวสารที่ส่งมีมากมายหลายประเภท เช่น ข่าวธุรกิจที่ดิน ข่าวการศึกษา ข่าวสารด้านการเงิน / ธนาคาร เกร็ดความรู้ ทดสอบความรู้ หรือประกาศโฆษณารับสมัครงาน

เด็กและเยาวชน หมายถึง ผู้ที่มีอายุตั้งแต่ 6-25 ปี

- เด็ก คือ บุคคลที่มีอายุตั้งแต่ 6-14 ปี
- เยาวชน คือ บุคคลที่มีอายุตั้งแต่ 15-25 ปี แต่สำหรับการวิจัยครั้งนี้ จะศึกษาเด็กที่มีอายุตั้งแต่ 12 ปี (ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1) จนถึงระดับอุดมศึกษา เนื่องจากเป็นวัยแห่งการเรียนรู้ และเริ่มที่จะมีความสัมพันธ์กับเทคโนโลยีสารสนเทศที่ชัดเจน

ความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีสารสนเทศ หมายถึง คำถามวัดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับเทคโนโลยีสารสนเทศประเภทต่าง ๆ เป็นต้นว่า รู้จัก เข้าใจ และรู้ว่าจะนำไปใช้ประโยชน์ได้อย่างไร โดยวัดจากคำถามจำนวน 10 ข้อ (ดูภาคผนวกที่ 1)

ทัศนคติที่มีต่อเทคโนโลยีสารสนเทศ หมายถึง การประเมินความรู้สึกและความคิดเห็นในเรื่องที่เกี่ยวกับเทคโนโลยีสารสนเทศว่า รู้สึกเห็นด้วย/ไม่เห็นด้วย พอใจ/ไม่พอใจ โดยการตอบคำถามในเชิงประเมินระดับความคิดเห็น 5 ระดับจากมากไปหาน้อย ในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีสารสนเทศต่าง ๆ จำนวน 12 ข้อ

พฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ หมายถึง วัตถุประสงค์ในการใช้ เพื่อความบันเทิง / เพื่อติดต่อสื่อสาร / หรือเพื่อรับข่าวสาร ความบ่อยในการใช้ เวลาที่ใช้เฉลี่ยต่อสัปดาห์ ประเภทของเทคโนโลยีสารสนเทศที่ใช้ การติดตามอ่าน หรือหาข้อมูลข่าวสารที่เกี่ยวกับเทคโนโลยีสารสนเทศ การเข้าศึกษาอบรมเกี่ยวกับเทคโนโลยีสารสนเทศต่างๆ

ปริมาณการเปิดรับสื่อวารสารสนเทศ หมายถึง ความถี่ เวลาที่ใช้ และ จำนวนที่เปิดรับสื่อสิ่งพิมพ์ เช่นหนังสือพิมพ์ , นิตยสาร , วารสาร , หนังสือเล่ม , จุลสาร รวมทั้ง สื่ออิเล็กทรอนิกส์ เช่นวิทยุ โทรทัศน์ เคเบิลทีวี ดาวเทียม เพจเจอร์ และ คอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ต เป็นต้น

พื้นฐานของครอบครัว หมายถึง ระดับการศึกษาของบิดามารดา รายได้ ฐานะของครอบครัว อาชีพ ตำแหน่งของบิดามารดา ระดับรายได้ของเด็กและเยาวชนในแต่ละเดือน บุคคลที่อาศัยอยู่ด้วย ลักษณะที่อยู่อาศัย

- ระดับการศึกษาของบิดามารดา หมายถึงวุฒิการศึกษาของบิดามารดา แบ่งเป็น
 1. ประถมศึกษา
 2. มัธยมศึกษา
 3. อาชีวศึกษา
 4. มหาวิทยาลัย (ปริญญาตรี)
 5. สูงกว่าปริญญาตรี
- รายได้ หรือฐานะของครอบครัวหมายถึง บิดามารดา และสมาชิกคนอื่น ๆ ในครอบครัว ที่มีรายได้ (จำนวนเงิน) ใน 1 เดือน แบ่งเป็น
 1. ต่ำกว่า 3,000 บาท
 2. ประมาณ 3,000 - 5,000 บาท
 3. ประมาณ 5,001 - 10,000 บาท
 4. ประมาณ 10,001 - 30,000 บาท
 5. ประมาณ 30,001 - 50,000 บาท
 6. ประมาณ 50,001 - 100,000 บาท
 7. สูงกว่า 100,000 บาท
- อาชีพของบิดา มารดา หรือผู้มีรายได้หลักในครอบครัว แบ่งเป็น
 1. รับราชการ / รัฐวิสาหกิจ
 2. ธุรกิจส่วนตัว / งานบริษัทเอกชน

3. รับจ้างทั่วไป / ใช้แรงงาน / เกษตรกรรม (ทำนา , ทำสวน , ทำไร่)

4. ไม่ได้ทำงาน

- ตำแหน่งของงานบิดา มารดา แบ่งเป็น

1. เจ้าของกิจการ

2. ผู้บริหารระดับสูง

3. ผู้บริหารระดับกลาง / ล่าง

4. พนักงาน

5. อาชีพอิสระ

6. ผู้ใช้แรงงาน

- ระดับรายได้ของเด็กและเยาวชน หมายถึง รายได้ที่บิดา มารดา ให้กับเด็ก และเยาวชน เป็น รายวัน / รายสัปดาห์ / หรือ รายเดือน

1. ต่ำกว่า 500 บาท

2. ประมาณ 500 - 1,000 บาท

3. ประมาณ 1,001 - 2,000 บาท

4. ประมาณ 2,001 - 3,000 บาท

5. สูงกว่า 3,000 บาท

- บุคคลที่อาศัยอยู่ด้วย หมายถึงบุคคลที่เด็กและเยาวชนอยู่อาศัยร่วมกัน แบ่งเป็น

1. บิดามารดา

2. ญาติ

3. บุคคลอื่น ๆ

- ลักษณะที่อยู่อาศัย หมายถึง ความเป็นเจ้าของว่ามีลักษณะเป็นบ้านของตนเอง หรือบ้านเช่า และประเภท หรือลักษณะของตัวบ้าน แบ่งเป็น

1. บ้านเดี่ยวมีบริเวณ

2. ทาวน์เฮ้าส์

3.ห้องแถว หรือตึกแถว

4.คอนโดมิเนียม

5.แฟลต

ลักษณะประชากร หมายถึง เพศ สถานที่ที่กำลังศึกษา ระดับการศึกษา อายุ ของเด็ก และเยาวชน

- เพศ หมายถึง

1 ชาย

2 หญิง

- สถานที่ที่กำลังศึกษา หมายถึงสังกัดของกลุ่มตัวอย่าง แบ่งเป็น

1 โรงเรียนสาธิต

2 โรงเรียนเอกชน

3.โรงเรียนสังกัดกรมสามัญศึกษา

4.มหาวิทยาลัยเอกชน

5 มหาวิทยาลัยของรัฐบาล

6 สถาบันราชภัฏ

- ระดับการศึกษาของเด็กและเยาวชน หมายถึง การแบ่งกลุ่มตามระดับการศึกษาของเด็กและเยาวชน แบ่งเป็น

1. มัธยมศึกษาตอนต้น (ม.1-ม.3)

2. มัธยมศึกษาตอนปลาย (ม.4-ม.6)

3. อุดมศึกษา (ปี 1 - ปี 4)

- อายุ หมายถึงระดับอายุของกลุ่มตัวอย่าง

1. อายุ 12-14 ปี

2. อายุ 15-17 ปี

3. อายุ 18-19 ปี

4. อายุ 19 ปีขึ้นไป

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้ทราบถึงความรู้ ความคิด วัตถุประสงค์ ความสนใจ และใช้เวลาไปกับเทคโนโลยีสารสนเทศของเด็กและเยาวชนไทย
2. ทราบถึงพฤติกรรมประจำวันของเด็กและเยาวชนในการเปิดรับข่าวสารผ่านสื่อวารสารสนเทศ ทั้งสื่อดั้งเดิม และสื่อใหม่ ๆ
3. เป็นประโยชน์ต่อการสร้างสรรค์ผลงาน พัฒนาการด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ รวมไปถึงการปรับปรุงด้านการให้บริการและการรับผิดชอบต่อสังคมของหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีสารสนเทศ ที่เหมาะสมกับความรู้ ทักษะ และพฤติกรรมการใช้ของเด็กและเยาวชนที่มีต่อเทคโนโลยีสารสนเทศ
4. เป็นประโยชน์ต่อการวางแผนพัฒนาการด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ รวมไปถึงการปรับปรุงด้านการให้บริการ และการรับผิดชอบต่อสังคมของหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีสารสนเทศที่เหมาะสมกับความรู้ ทักษะ และพฤติกรรมการใช้ของเด็กและเยาวชนที่มีต่อเทคโนโลยีสารสนเทศ
5. เป็นประโยชน์สำหรับสื่อมวลชน ทางด้านการเสนอข่าวสารทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อความเหมาะสมสำหรับเด็กและเยาวชน