

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่อง “ ความรู้ ทัศนคติ และพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศทั่วไป กับการเปิดรับสื่อวารสารสนเทศ ของเด็กและเยาวชน ในเขตกรุงเทพมหานคร ” ได้ประมวลทฤษฎีและแนวคิดเพื่อเป็นกรอบแนวทางในการวิจัย คือ

1. ทฤษฎีการใช้และการสนองความพึงพอใจต่อสื่อ (Uses and Gratifications Approach)
2. ทฤษฎีการแสวงหาข่าวสาร (Information Seeking)
3. ทฤษฎีเกี่ยวกับกระบวนการเลือกเปิดรับข่าวสาร (Selective Process)
4. ทฤษฎีการสื่อสารนวัตกรรม (Communication and Innovation Theory)
5. การเปิดรับข่าวสารจากสื่อมวลชน (Mass Media Exposure)
6. ทฤษฎีช่องว่างของความรู้ ทัศนคติ และการยอมรับปฏิบัติ (Knowledge Attitude Practice - KAP)
7. แนวคิดที่เกี่ยวกับผลกระทบของเทคโนโลยีสารสนเทศ (Information Technology Effect)
8. แนวคิดที่เกี่ยวกับสื่อเทคโนโลยีในประเทศกำลังพัฒนา (Media Technologies in Developing Countries)

ทฤษฎีการใช้และการสนองความพึงพอใจต่อสื่อ

(Uses and Gratifications Approach)

งานวิจัยนี้ ได้ศึกษา การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ซึ่งพฤติกรรมการใช้นั้นจะสามารถอธิบายได้ด้วยทฤษฎี การใช้และการสนองความพึงพอใจต่อสื่อ

ทฤษฎีการใช้และการสนองความพึงพอใจต่อสื่อ ถูกพัฒนาขึ้นเป็นอีกแนวทางหนึ่งของการวิจัยสื่อสารมวลชน ซึ่งแต่เดิมนั้นงานวิจัยสื่อสารมวลชนนิยมศึกษาเกี่ยวกับ ผล (effects) ของ

สื่อที่มีต่อบุคคล การศึกษาในแนวนีเป็นการศึกษาแนวตรงข้ามกับความคิดเดิมกล่าวคือ ไม่ได้ศึกษาว่าบุคคลเป็น **ผู้ถูกระทำ** (passive person) ที่ต้องเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม หรือทัศนคติไปตามผลจากการสื่อสาร แต่พิจารณาในทางตรงข้ามว่าบุคคลเป็น **ผู้กระทำ** (active person) ที่มีความปรารถนาจะเลือกใช้สื่อเพื่อสนองความพอใจส่วนตัว

คาทซ์ (Katz อ้างถึงใน พัทณี เขยจรรยา, เมตตา วิวัฒนานุกูล และ ถิรนนท์ อนุวัชศิริวงศ์, 2538 : 199-200) เป็นคนแรกที่มีความเห็นว่างานวิจัยเกี่ยวกับ “ผล” หรืออิทธิพลของสื่อที่มีต่อบุคคลนั้น ควรให้ความสนใจด้อยลง แต่ควรให้ความสนใจต่องานวิจัยที่เกี่ยวกับ “การใช้” สื่อของบุคคลให้มากขึ้น โดยคาทซ์ชี้ให้เห็นว่า สื่อจะไม่มีอิทธิพลต่อบุคคลที่ไม่เลือกใช้สื่ออย่างแน่นอน และการเลือกใช้สื่อนั้นก็สืบเนื่องมาจากเหตุผลทางจิตวิทยา และความต้องการทางสังคมของแต่ละบุคคลนั้นๆ

เดวิสสัน (Davison อ้างถึงใน พัทณี เขยจรรยา, เมตตา วิวัฒนานุกูล และ ถิรนนท์ อนุวัชศิริวงศ์, 2538 : 199-200) เป็นอีกผู้หนึ่งที่ทำให้การสนับสนุนแนวคิดของคาทซ์โดยให้ข้อคิดว่าบุคคลทุกๆ คน มีความเกี่ยวพันอย่างยิ่งต่อสังคมและสภาพแวดล้อมรอบ ๆ ตัว ซึ่งสภาพแวดล้อมดังกล่าวเป็นสาเหตุให้แต่ละบุคคลมีความต้องการเลือกใช้สื่อ หรือเลือกรับข่าวสาร เพื่อสนองความพอใจ และสอดคล้องกับความต้องการทางสังคม

แม็คควอล (MacQuail : 1975 อ้างถึงใน พัทณี เขยจรรยา, เมตตา วิวัฒนานุกูล และ ถิรนนท์ อนุวัชศิริวงศ์, 2538 : 199-200) ได้ชี้ให้เห็นประโยชน์ของการศึกษาเกี่ยวกับการใช้และความพึงพอใจของสื่อไว้ 2 ประการคือ

1. เพื่อให้เข้าใจความสำคัญและความหมายของการเลือกใช้สื่อ
2. เพื่อเสนอแนะตัวแปรแทรก (intervening variables) ในการวิจัยเกี่ยวกับผลของสื่อ

นอกจากนั้นแม็คควอลยังสรุปว่า การศึกษาในแนวทางการใช้และความพึงพอใจต่อสื่อยังอยู่ในขอบเขตจำกัด เนื่องจากงานวิจัยที่ผ่านมายังไม่สามารถแสดงให้เห็นอย่างชัดเจนได้ว่า การที่

บุคคลมีความต้องการที่จะเลือกรับสื่อ หรือข่าวสารนั้น เป็นเพราะมีสาเหตุมาจากความคาดหวัง เพื่อแสวงหาความพึงพอใจ โดยได้รับอิทธิพลมาจากสภาพแวดล้อมในสังคมที่สร้างความต้องการ ดังกล่าวนั้น ให้แก่บุคคลอย่างแน่นอน แต่อย่างไรก็ตามมีงานวิจัยหลายงานที่สนับสนุนความคิด เกี่ยวกับการแสวงหาความพึงพอใจจากสื่อมวลชนในลักษณะต่าง ๆ กัน เช่น การแสวงหาความรู้ จากรายการข่าว การเปิดรับสื่อเพื่อหลีกเลี่ยงต่อปัญหาในชีวิตประจำวัน ความโดดเดี่ยว ความ วิตกกังวล ความเครียด หรือเพื่อสร้างความเชื่อมั่นให้แก่ตนเอง เพื่อแสวงหาข้อมูลในการสนทนา กับบุคคลอื่นในสังคม

เมอร์รีย์ และคิปแพคซ์ (Murray & Kippax, 1979 อ้างถึงใน พัทนี เษยจรรยา และ ประทุม ฤกษ์กลาง, 2540:23) ได้อธิบายเพิ่มเติมว่า บุคคลจะให้ความสนใจ รับรู้ และจดจำข่าวสารที่จะให้ความพึงพอใจ หรือสามารถตอบสนองความต้องการของตน บุคคลจะเปิดรับข่าวสาร เท่าที่เขาคิดว่ามีประโยชน์หรือสนองความพอใจของ เขาได้ และความต้องการต่าง ๆ ของบุคคล นั้น เป็นผลมาจากปัจจัยทางจิตวิทยา และสังคมของแต่ละบุคคลเช่น แรงจูงใจ ค่านิยม ฯลฯ บุคคลจะเลือกใช้สื่อหรือเนื้อหาข่าวสาร เพื่อสนองประโยชน์ส่วนตน จากความหลากหลายของ ความต้องการหรือประโยชน์ของสื่อมวลชนเหล่านี้ มีผู้ทำการวิเคราะห์องค์ประกอบเพื่อจัดประเภท ของความต้องการของผู้รับสื่อมวลชน พบว่า ความต้องการมี 4 ประการ คือ

1. ความต้องการสร้างเอกลักษณ์ของตน
2. ความต้องการมีการติดต่อทางสังคม
3. ความต้องการสิ่งแปลกใหม่และความบันเทิง
4. ความต้องการข้อความจริงและความรู้เกี่ยวกับโลก

จากความต้องการดังกล่าวนี้ ทำให้เกิดพฤติกรรมแสวงหา ข่าวสาร (information - seeking) ซึ่งผู้รับสารสนใจ เรื่องราวเหตุการณ์ต่าง ๆ และแสวงหาข่าวสารนั้นจากสื่อมวลชน พฤติกรรม การแสวงหาข่าวสารจึงเป็นพฤติกรรมอย่างหนึ่งซึ่งแสดงให้เห็นว่าประชาชนเลือกใช้สื่อ และ เนื้อหาข่าวสารอย่างไร และทำไม

นอกจากบุคคลจะให้ความสนใจกับข่าวสารที่สร้างความพึงพอใจแล้ว สื่อก็อาจก่อให้เกิดผลกระทบอื่น ๆ ที่เกิดตามมาได้ ดังที่ แคลปเปอร์ (Klapper, 1960 : 163-164) ได้กล่าวว่าผลกระทบของสื่อตามธรรมชาติ มีหลากหลายและประชาชนทั่วไปก็เชื่อว่าผลกระทบจากการเปิดรับสื่อที่มีความรุนแรง และมีลักษณะหนีความจริงจะก่อให้เกิด

1. เป็นอันตราย
2. เป็นอันตรายในทิศทางที่ไม่เจาะจง
3. ก่อให้เกิดพฤติกรรมและการเปลี่ยนแปลงโดยตรง
4. ส่งเสริมให้เกิดการกระทำที่ผิดกฎหมายในโรงเรียน
5. สามารถกระตุ้นให้เกิดความรุนแรง หรือ มีพฤติกรรมเกี่ยวกับ อาชญากรในสถานการณ์ที่ทำให้เครียด ท่ามกลางบุคคลปกติ
6. ทำให้คุณค่าหายไปจากชีวิต
7. ทำให้มีความรู้สึกร่วมโดยการหาทางออกด้วยความก้าวร้าว ซึ่งเป็นการสนองความต้องการทางจิตวิทยา และสังคมอย่างหนึ่ง

การนำทฤษฎี Uses and Gratifications Approach มาใช้ในงานวิจัยชิ้นนี้ ก็เพื่อเป็นการแสดงให้เห็นความสัมพันธ์ที่ว่า เด็กและเยาวชน จะเลือกใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ก็ต่อเมื่อมีความพึงพอใจในเทคโนโลยีสารสนเทศนั้น ๆ เพราะข่าวสารที่เด็กยอมรับเข้ามาจะเป็นประโยชน์โดยตรงต่อเด็ก เป็นต้นว่า ถ้าเด็กต้องการทราบเกี่ยวกับ วิดีโอเกม เด็กก็จะหาซื้อหนังสือที่เป็นการแนะนำการเล่นวิดีโอเกมมาอ่าน

ทฤษฎีการแสวงหาข่าวสาร

(Information Seeking)

ทฤษฎีการแสวงหาข่าวสารก็เป็นอีกทฤษฎีหนึ่ง ซึ่งแสดงให้เห็นถึงการเปิดรับข่าวสารเมื่อผู้รับสารมีความพอใจที่จะรับข่าวสารนั้น ๆ ก็จะมีประเมินคุณค่าของข่าวสารดังกล่าวว่ามีค่าพอกับการลงทุนแสวงหาข่าวสารหรือไม่ ในที่นี้ก็หมายถึงเด็กและเยาวชน จะแสวงหาข่าวสารก็ต่อเมื่อพวกเขาต้องการข่าวสารนั้นจริง ๆ

ชาร์ลส์ แอตคิน กล่าวว่าบุคคลจะเลือกรับข่าวสารใด จากสื่อมวลชนนั้น ขึ้นอยู่กับการ คัดคะแนนเปรียบเทียบระหว่างผลตอบแทน (reward value) กับการลงทุนลงแรง (expenditures) และพันธะผูกพัน (liabilities) ที่จะตามมา ถ้าผลตอบแทนหรือประโยชน์ที่จะได้รับ (เช่น การได้รับ ข่าวสารหรือความบันเทิงตามที่ต้องการ) สูงกว่าการลงทุนลงแรง (เช่นการลงทุนซื้อหาเพื่อให้ได้ มา) หรือการต้องใช้ความพยายามที่จะรับรู้หรือทำความเข้าใจแล้ว บุคคลย่อมแสวงหาข่าวสารนั้น (information seeking) แต่ถ้าผลประโยชน์ที่ได้รับน้อยกว่าการลงทุนลงแรง บุคคลก็อาจจะเฉยเมย ต่อข่าวสารนั้น (information ignoring) ในกรณีที่บุคคลเห็นว่าการรับข่าวสารนั้นจะก่อให้เกิดพันธะ ผูกพัน เช่น ทำให้เกิดความไม่พอใจ ไม่สบายใจ หรือความไม่แน่ใจมากขึ้น ก็อาจใช้วิธีหลีกเลี่ยง ข่าวสารนั้น (information avoidance) ในบางครั้งถ้าหากว่าความพยายามที่จะหลีกเลี่ยงหรือไม่รับ ข่าวสารต้องลงทุนลงแรงมากกว่าการรับข่าวสารนั้น บุคคลก็อาจจะต้องยอมรับข่าวสารนั้น ๆ ทั้ง ๆ ที่ไม่เต็มใจ (information yielding) เช่น ชอบดูโฆษณาในโทรทัศน์ เพราะไม่อยากเปลี่ยนสถานี (Charles Atkin : 1973 อ้างถึงใน พิระ จิรโสภณ , 2530 : 639)

ชาร์ลส์ แอตคิน ชี้ให้เห็นว่า การแสวงหาข่าวสารหรือความต้องการ การสื่อสารมวลชน ของปัจเจกบุคคลนั้น คือต้องการได้รับข่าวสาร (information) และความบันเทิง (entertainment) ความต้องการข่าวสารนั้นเกิดจากความไม่รู้ หรือไม่แน่ใจ (uncertainty) ของปัจเจกบุคคลที่มาจาก

1. การมองเห็นความไม่สอดคล้องต้องกันระหว่างระดับความรู้ของปัจเจกบุคคลนั้นกับ ระดับความต้องการที่อยากจะรู้เกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมภายนอก(extrinsic uncertainty) ยิ่ง เป็นเรื่องที่สำคัญ ก็ยิ่งอยากมีความรู้ความแน่ใจสูง
2. การมองเห็นความไม่สอดคล้องต้องกันระหว่างความรู้ที่มีอยู่ของปัจเจกบุคคลขณะนั้น กับความรู้ตามเป้าหมายที่ต้องการซึ่งกำหนดโดยระดับความสนใจส่วนบุคคลของปัจเจก บุคคลนั้นต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง (intrinsic uncertainty)

โดยสรุปแล้ว กล่าวได้ว่า การแสวงหาข่าวสารหรือการเลือกรับข่าวสารนั้น นอก จากเป็นการสนับสนุนทัศนคติ ความคิด ความเข้าใจที่มีอยู่เดิมแล้ว ยังเป็นการแสวงหาเพื่อการ นำไปใช้ประโยชน์ในทางอื่น ๆ เช่น เพื่อให้มีความรู้ ใช้เป็นแนวทางในการตัดสินใจแก้ปัญหา รวม

ทั้งเพื่อสนองความสนใจส่วนบุคคลและเพื่อความบันเทิงใจด้วย นอกจากนี้การที่บุคคลใดจะตัดสินใจแสวงหาข่าวสาร เจยเมยต่อข่าวสาร หรือหลีกเลี่ยงการเปิดรับข่าวสารนั้น ก็ขึ้นอยู่กับ การประเมินเปรียบเทียบถึงความพยายามที่ใช้ และผลตอบแทนในการที่จะรับรู้ข่าวสารใด ๆ ด้วย

ทฤษฎีที่เกี่ยวกับการเลือกเปิดรับข่าวสาร

(Selective Process)

ในการตัดสินใจที่จะทำสิ่งหนึ่งสิ่งใด มนุษย์มักจะเลือกที่จะ เชื่อ , คิด และ ทำ ตามความต้องการของตนเอง ในการเลือกนี้มนุษย์ต้องใช้ประสบการณ์หรือความรู้เดิมมาช่วยในการตัดสินใจ ในสถานการณ์การสื่อสารก็เช่นเดียวกัน เราจะทำการเลือกที่เราควรจะทำ การสื่อสารอย่างไร ตามความรู้สึก และตามความต้องการของเรา ในการสื่อสารของเรานั้นการเลือกของเรามี 4 ลักษณะ ซึ่งแต่ละลักษณะ มีความเกี่ยวข้องกันเป็นขั้นตอนดังนี้ ตามแนวคิดของแคลปเปอร์ (Klappre, 1963 : 68 อ้างถึงใน ประมะ สตะเวทิน , 2538 : 121-124)

1. การเลือกรับหรือการเลือกใช้ (selective exposure)

ในชีวิตประจำวันของเรานั้น เรามีโอกาสที่จะรับสารจากแหล่งสาร หรือผู้ส่งสาร (sources) ต่าง ๆ จำนวนมากมาย แต่เรามีเวลาและความสามารถที่จำกัดในการจะรับสารจากแหล่งต่าง ๆ หรือเรามีความพอใจหรือไม่พอใจต่อแหล่งสาร หรือผู้ส่งสารต่าง ๆ แตกต่างกันไป ดังนั้นเราจึงมักจะเลือกรับหรือเลือกใช้สารจากผู้ส่งสารที่เราพอใจเท่านั้น โดยปกติแล้วเราจะเลือกรับหรือเลือกใช้สารจากแหล่งที่เสนอความคิดและทัศนคติ ที่สอดคล้องกับความคิดและทัศนคติของเรา ทั้งนี้เพราะว่าโดยธรรมชาติแล้วคนเรามีความต้องการอย่างยิ่งที่จะปกป้อง (protect), รักษา (maintain), และส่งเสริม (enhance) ความเป็นตัวเองของตน (self-concept) จึงสรุปได้ว่า การเลือกรับหรือการเลือกใช้สารจากแหล่งหรือผู้ที่ส่งสารที่มีความคิดเห็นแตกต่างไปจากความคิดเห็น หรือทัศนคติของตน

2. การเลือกให้ความสนใจ (selective attention)

นอกจากการเลือกผู้ส่งสารแล้ว ขั้นตอนมาก็คือการเลือกให้ความสนใจต่อสารที่ได้รับ นักทฤษฎีด้านข่าวสาร (Information Theorist) กล่าวว่าสายตาของคนเราสามารถที่จะรับข้อมูลได้ 5 ล้านส่วนใน 1 วินาที แต่สมองของเราสามารถที่จะรับได้เพียง 500 ส่วนใน 1 วินาที ดังนั้นคนเราจึง

ต้องเลือกที่จะให้ความสนใจต่อสารเท่าที่สมองของคนจะรับสารนั้นได้ นอกจากเราเลือกสาร โดยอาศัยความสนใจที่เรามีต่อสารแล้ว เรายังเลือกรับสารที่สอดคล้องกับทัศนคติและความเชื่อดั้งเดิมของเรา และหลีกเลี่ยงที่จะรับสารที่ขัดแย้งกับทัศนคติและความเชื่อของเราด้วย

3. การเลือกรับรู้ และการเลือกตีความหมาย (selective perception and interpretation)

หลังจากที่เราเลือกรับสาร หรือเลือกใช้สารของผู้ส่งสารรายใดรายหนึ่ง เลือกให้ความสนใจต่อสารใดสารหนึ่งแล้ว เรายังเลือกรับรู้และเลือกตีความสารที่เราได้รับด้วย เราเลือกรับรู้และเลือกตีความหมายของสารตามประสบการณ์ของเรา เนื่องจากคนแต่ละคนมีประสบการณ์ต่างกัน ดังนั้นการรับรู้ และการตีความหมาย ของคนต่อสิ่งเดียวกันจึงไม่เหมือนกัน อุปสรรคหรือปัญหาของการสื่อสารอันเนื่องมาจากการเลือกรับรู้ และการเลือกตีความหมายของคนอยู่ตรงที่ว่า เรามักจะไม่ค่อยรู้ตัวว่า คนแต่ละคนมีความแตกต่างกัน มีประสบการณ์ที่แตกต่างกัน ดังนั้นการรับรู้หรือการตีความหมายของสิ่งที่เราได้พบจึงมีแตกต่างกันไปด้วย ความหมายรวมกัน (common meaning) หรือความเข้าใจรวมกัน (common understanding) ซึ่งเป็นหัวใจของการสื่อสารจึงไม่เกิดขึ้น หรือเกิดขึ้นน้อย ทำให้การสื่อสารผิดพลาดหรือล้มเหลว เพราะโดยปกติเมื่อเรารับสารมาแล้ว เราจะเลือกรับรู้ และเลือกตีความหมายสาร ในการเลือกรับรู้ และเลือกตีความหมายสารนี้ เรามักจะบิดเบือนสารเพื่อให้สอดคล้องกับทัศนคติ และความเชื่อของเรา

4. การเลือกจดจำ (selective retention)

นอกจากการเลือกรับรู้ และเลือกตีความหมายสารแล้ว เรายังเลือกจดจำเนื้อหาสาระของสารเข้าไว้เป็นประสบการณ์ของเรา เพื่อจะนำไปใช้ในโอกาสต่อไปด้วย ผลของการวิจัยได้แสดงให้เห็นว่า คนเราจะสามารถจดจำเรื่องที่สอดคล้องหรือสนับสนุนกับความคิดเห็นของเรา ได้ดีกว่าเรื่องที่ขัดแย้งหรือต่อต้านความคิดเห็นของเรา ดังนั้น การเลือกจดจำเนื้อหาสาระของสารที่เราได้รับ จึงเท่ากับเป็นการช่วยเสริมให้ทัศนคติหรือความเชื่อเดิมของเรามีความมั่นคงยิ่งขึ้น และเปลี่ยนแปลงได้ยากขึ้น

การเลือกรับข่าวสารยังมีองค์ประกอบย่อยที่มีบทบาทสำคัญ ต่อพฤติกรรมกรรมการเลือกสรรของมนุษย์ตามที่ชราม (Schramm, 1973 : 121-122) ได้กล่าวไว้ ดังนี้

1. ประสบการณ์ทำให้ผู้รับสารแสวงหาข่าวสารแตกต่างกัน
2. การประเมินสาระประโยชน์ของข่าวสาร ผู้รับข่าวสารจะแสวงหาข่าวสารเพื่อสนองจุดประสงค์ของตนอย่างใดอย่างหนึ่ง
3. ภูมิหลังแตกต่างกัน ทำให้มีความสนใจแตกต่างกัน
4. การศึกษาและสภาพแวดล้อม ทำให้มีความแตกต่างในพฤติกรรมการเลือกรับสื่อและเนื้อหาข่าวสาร
5. ความสามารถในการรับข่าวสาร เกี่ยวกับสภาพร่างกายและจิตใจที่ทำให้พฤติกรรม การเปิดรับข่าวสารต่างกัน
6. บุคลิกภาพ ทำให้มีผลต่อการเปลี่ยนแปลงทัศนคติการโน้มน้าวจิตใจและพฤติกรรม ของ ผู้รับสาร
7. อารมณ์ สภาพทางอารมณ์ของผู้รับสาร จะทำให้ผู้รับเข้าใจความหมายของข่าวสาร หรือ อาจเป็นอุปสรรค ของความเข้าใจความหมายของข่าวสารก็ได้
8. ทัศนคติ จะเป็นตัวกำหนดท่าทีของการรับและตอบสนองต่อสิ่งเร้า หรือข่าวสารที่ได้ พบ

เมื่อนำทฤษฎีที่เกี่ยวกับการเปิดรับข่าวสาร มาใช้เป็นกรอบในงานวิจัยขั้นนี้ ก็จะช่วยให้มองเห็นได้ว่าการที่เด็กและเยาวชนจะเลือกใช้เทคโนโลยีสารสนเทศชนิดใดชนิดหนึ่งนั้น จะต้องผ่านกระบวนการเลือกรับข่าวสารใดบ้าง

ทฤษฎีการสื่อสารนวัตกรรม

(Communication and Innovation Theory)

เทคโนโลยีสารสนเทศ ทั้งในประเภทที่ให้ข่าวสารและความบันเทิง มีกระบวนการรับรู้ การยอมรับ และการใช้ที่จัดได้ว่าเป็นนวัตกรรมใหม่ใหม่สำหรับสังคมไทย

นวัตกรรมหรือนวัตกรรม ตามความหมายของโรเจอร์สและชูเมคเกอร์ (Rogers and Shoemaker, 1971 : 19) คือความคิด (idea) การปฏิบัติ (practice) หรือวัตถุ (object) ซึ่งบุคคล

พิจารณาเห็นว่าใหม่ ไม่ว่าจะสิ่งนั้นจะเป็นของใหม่โดยนับเวลาตั้งแต่แรกพบหรือไม่ แต่ขึ้นอยู่กับ การที่บุคคลรับรู้ว่าเป็นของใหม่โดยความเห็นของบุคคลเอง ซึ่งจะเป็นเครื่องตัดสินการตอบ สนองของบุคคลที่มีต่อสิ่งนั้น ถ้าบุคคลเห็นว่าอะไรเป็นสิ่งใหม่สำหรับตน สิ่งนั้นก็จะเป็นนวัตกรรม สำหรับคำว่านวัตกรรมในที่นี้จะหมายถึงเทคโนโลยีสารสนเทศ จึงไม่จำเป็นต้องเป็นความรู้ใหม่ ของบุคคล เพราะบุคคลอาจมีความรู้เกี่ยวกับสิ่งนั้นมาในระยะหนึ่งแล้วก็ได้ แต่ยังไม่ได้พัฒนาทัศน คติที่จะชอบหรือไม่ชอบ จะรับหรือปฏิเสธความใหม่ ของนวัตกรรม จึงอาจเป็นความใหม่ในเรื่อง ของความรู้ ทัศนคติ หรือเกี่ยวกับการตัดสินใจที่จะใช้นวัตกรรม

การเผยแพร่ นวัตกรรมเป็นการสื่อสารประเภทหนึ่งที่ความคิดใหม่ สิ่งใหม่ หรือวิธีการใหม่ ถูกเผยแพร่ หรือถูกถ่ายทอดจากแหล่งกำเนิดไปยังสมาชิกในระบบสังคม แต่การเผยแพร่ นวัตกรรม มีความแตกต่างจากการสื่อสารตรงที่ การเผยแพร่ นวัตกรรม เกี่ยวข้องกับข่าวสารที่เป็นความคิด ใหม่ หรือวิธีการปฏิบัติใหม่ ในขณะที่การสื่อสารเกี่ยวข้องกับข่าวสารทุกประเภท และการเผยแพร่ นวัตกรรมมุ่งไปที่การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมคือ การยอมรับหรือปฏิเสธนวัตกรรม ส่วนการสื่อสารมุ่ง เปลี่ยนแปลงในระดับและทัศนคติของผู้รับสาร (เสถียร เขยประทับ, 2525 : 27)

ประเภทของบุคคลที่จะยอมรับนวัตกรรมมีลักษณะพื้นฐานที่แตกต่างกันดังนี้คือ

1. พวกชอบของใหม่ หรือผู้แนะนำนวัตกรรม (Innovator : Venturesome)

เป็นผู้ที่ชอบการเปลี่ยนแปลง เป็นบุคคลกลุ่มแรกที่มีการยอมรับนวัตกรรม และมีบทบาท ในการแนะนำนวัตกรรมแก่ผู้อื่นด้วย จึงอาจเรียกได้ว่าเป็นผู้แนะนำนวัตกรรม

2. พวกรับเร็วส่วนแรก หรือ ผู้นำความคิดเห็น (Early Adopters : Respect : influential)

เป็นพวกที่มีอิทธิพลในการชักชวนให้คนอื่น ๆ ในสังคมมีความคิดเห็นคล้อยตาม เป็นกลุ่ม ที่สองที่มีการยอมรับนวัตกรรม และเป็นกลุ่มที่สำคัญที่สุด บุคคลกลุ่มนี้มีบทบาทสำคัญต่อ กระบวนการยอมรับนวัตกรรมของบุคคลอื่น ๆ เพราะหากบุคคลกลุ่มนี้ยอมรับนวัตกรรมที่ได้รับการแนะนำจาก ผู้ชอบลองของใหม่ หรือผู้แนะนำนวัตกรรมแล้ว บุคคลอื่น ๆ ในสังคมก็จะยอมรับ

นวัตกรรมนั้น ๆ ตามไปด้วยแต่หาก กลุ่มที่ 2 นี้ไม่ยอมรับนวัตกรรม บุคคลอื่น ๆ ในสังคมก็จะไม่ยอมรับนวัตกรรมนั้นด้วยเช่นกัน

3. พวกรับเร็วส่วนมาก หรือ ผู้ยอมรับเร็ว (Early Majority : Deliberral)

เป็นพวกที่ยอมรับนวัตกรรมหลังจากที่พิจารณาอย่างรอบคอบแล้ว เพื่อไม่ให้เกิดความล้มเหลวหรือผิดพลาดในภายหลัง คนกลุ่มนี้มักจะยอมรับบรรทัดฐานของสังคมว่ามีความสำคัญมาก ดังนั้น ถ้ามีคนอื่นยอมรับนวัตกรรมกันมาก ๆ เขาก็จะปฏิบัติตามด้วย

4. พวกรับช้าส่วนมาก หรือ ผู้ยอมรับช้า (Late Majority : Skeptical)

เป็นพวกที่คล้อยตามยอมรับนวัตกรรมช้าหรือในระดับกลางๆกลุ่มนี้จะยอมรับนวัตกรรมตามผู้นำความคิดเห็น หรืออาจตามกลุ่มผู้รับเร็ว (กลุ่มที่ 2,3)

5. พวกช้าหลัง หรือ ผู้ยอมรับช้าที่สุด (Laggards : Tradition)

เป็นพวกที่ยึดมั่นกับประเพณีเดิมอย่างเหนียวแน่น จะคล้อยตามยอมรับนวัตกรรมช้าที่สุดกลุ่มนี้จะได้รับอิทธิพลจากทั้ง 3 กลุ่ม คือ กลุ่มที่ 2,3,4 แล้วจึงค่อย ๆ ยอมรับในที่สุด

6. พวกไม่ยอมรับเลย (Die-hard)

เป็นกลุ่มที่ไม่ยอมรับความคิดใหม่ หรือในแง่ทฤษฎีแล้วจะไม่ยอมรับเลย แต่ในความเป็นจริง เมื่อนวัตกรรมใหม่ถูกยอมรับในสังคม จนสมาชิกในสังคมไม่มีโอกาสใช้แนวทางปฏิบัติ หรือมีพฤติกรรมตามเดิม หรือใช้ผลผลิตเดิม กลุ่มนี้จะมีสภาพเหมือนกลุ่มผู้ยอมรับช้าที่สุดไปโดยปริยาย โดยเป็นการยอมรับแบบไม่มีทางเลือก (ชิรวัฒน์ นิจนตร. 2528 : 64 ; พัทธนี เขยจรรยา และคณะ. 2538 : 195-197)

การยอมรับนวัตกรรมนอกจากจะขึ้นอยู่กับบุคคล หรือผู้รับที่มีคุณลักษณะต่าง ๆ กันแล้วยังขึ้นอยู่กับคุณลักษณะของตัวนวัตกรรมนั้น ๆ ด้วย ว่ามีปัจจัยที่เป็นแรงจูงใจในการรับ-ไม่รับ หรือการรับช้า - รับเร็ว

คุณลักษณะของนวัตกรรม ต่าง ๆ กับการยอมรับ หรือไม่รับนวัตกรรม ตามแนวคิดของ โรเจอร์ และชูเมคเกอร์ (Rogers and Shoemaker, 1971 อ้างถึงในปริญญา ม้าลายทอง , 2539 : 18-19) ได้แบ่งออกไว้ดังนี้

1. ความได้เปรียบเชิงเทียบ (Relative advantage) คือการที่ผู้ยอมรับนวัตกรรมรู้สึก ว่านวัตกรรมนั้นดีกว่า มีประโยชน์มากกว่าสิ่งเก่าหรือวิธีปฏิบัติเก่าที่นวัตกรรมถูกนำมาใช้แทนที่ การวัดความได้เปรียบเชิงเทียบ อาจวัดในแง่ของเศรษฐกิจหรือวัดในแง่อื่น ๆ ก็ได้ เช่น ความเชื่อถือ ของสังคม เกียรติยศ ความสะดวกในการปฏิบัติงาน เป็นต้น

2. ความเข้ากันได้ (Compatibility) คือการที่ผู้ยอมรับนวัตกรรมรู้สึกหรือคิดว่า นวัตกรรม นั้นไปด้วยกันได้ หรือเข้ากันได้กับค่านิยมที่เป็นอยู่ ประสบการณ์ในอดีต ตลอดจนความต้องการ ของผู้ยอมรับนวัตกรรมที่เข้ากับค่านิยมและบรรทัดฐานของสังคมปัจจุบันไม่ได้ จะไม่ถูกยอมรับใน ระยะเวลาที่รวดเร็วเหมือนนวัตกรรมที่เข้ากันได้กับค่านิยมและบรรทัดฐานของสังคม การเข้ากันได้ ของนวัตกรรมกับสิ่งต่าง ๆ ที่กล่าวมาข้างต้น จะทำให้ผู้ยอมรับนวัตกรรมรู้สึกมั่นใจรู้สึกว่าจะไม่ต้องเสี่ยง ภัยมาก ทำให้นวัตกรรมมีความหมายสำหรับเขามากขึ้น

3. ความยุ่งยาก หรือความซับซ้อน (Complexity) คือระดับของความยากง่ายตาม สายตาหรือความรู้สึกของกลุ่มเป้าหมายในการที่จะเข้าใจหรือในการที่จะนำนวัตกรรมไปใช้ เราสามารถจัดประเภทนวัตกรรมทุกชนิดโดยพิจารณาจากการนำเอานวัตกรรมนั้นไปวางไว้บนแกนที่ เรียงลำดับตั้งแต่ง่ายที่สุดจนถึงยุ่งยากที่สุด บางอย่างง่ายแก่การเข้าใจและง่ายในการนำไปใช้ สำหรับกลุ่มเป้าหมาย แต่นวัตกรรมบางอย่างก็มีความซับซ้อนยุ่งยากแก่การเข้าใจและนำไปใช้

4. ความสามารถในการนำไปทดลองใช้ (Triability) คือระดับที่นวัตกรรมถูกนำไปทดลองใช้ในปริมาณจำกัดได้ ทั้งนี้เพราะนวัตกรรมที่สามารถถูกแบ่งออกเป็นส่วนย่อย ๆ เพื่อนำไปทดลองใช้ได้ จะช่วยลดความรู้สึกเสี่ยงภัยในการยอมรับนวัตกรรมของกลุ่มเป้าหมายให้น้อยลง

มีผลของการวิจัยหลายอันที่ชี้ให้เห็นว่าผู้ที่ยอมรับนวัตกรรมช้ากว่าคนอื่น ๆ มีแนวโน้มที่จะข้ามขั้นตอนของการนำนวัตกรรมไปทดลองใช้มากกว่าผู้ที่ยอมรับนวัตกรรมเร็ว เหตุที่เป็นเช่นนี้เนื่องจากผู้รับนวัตกรรมช้าเห็นตัวอย่างจากเพื่อนและบุคคลอื่น ๆ ที่ยอมรับนวัตกรรมไปแล้วเท่ากับเป็นการทดลองนวัตกรรมทางอ้อม ฉะนั้น การนำนวัตกรรมไปทดลองใช้จริง ๆ ในกลุ่มผู้ยอมรับนวัตกรรมช้าจึงมีความสำคัญน้อยลง

5. ความสามารถสังเกตเห็นผลได้ (Observability) คือ ระดับที่ผลของนวัตกรรมสามารถเป็นสิ่งที่สังเกตเห็นผลได้ ผลของนวัตกรรมบางชนิดสามารถสังเกตเห็นได้ง่าย แต่บางชนิดก็สังเกตเห็นได้ยาก ด้วยเหตุนี้นวัตกรรมที่มีส่วนเป็นรูปร่างจึงถูกยอมรับง่ายกว่า และเร็วกว่านวัตกรรมที่มีแต่ส่วนที่เป็นความคิดอย่างเดียว

สำหรับกระบวนการตัดสินใจเกี่ยวกับนวัตกรรม (Innovation Decision Process) ตามแนวคิดของโรเจอร์ส (Rogers, 1983 อ้างถึงใน สุกัญญา สุตบรรทัด , 2539 : 6-7) มี 6 ขั้นตอนดังนี้

1. **ขั้นรับทราบ หรือรับรู้ (Awareness Stage)** หมายถึงระยะเริ่มแรกที่บุคคลได้รับทราบข่าวสารความรู้เกี่ยวกับนวัตกรรม แต่ยังไม่ขาดรายละเอียดของนวัตกรรมนั้น ๆ
2. **ขั้นสนใจ (Interest Stage)** หมายถึงระยะที่บุคคลเกิดความสนใจนวัตกรรม และเริ่มแสวงหารายละเอียดเพิ่มเติมเกี่ยวกับนวัตกรรมให้มากยิ่งขึ้น

3. **ขั้นประเมินผล (Evaluation Stage)** เมื่อบุคคลนั้นได้รายละเอียดของนวัตกรรมเพิ่มเติมแล้ว ก็จะประเมินคุณค่าของนวัตกรรมนั้น โดยคำนึงถึงผลประโยชน์ ผลได้ผลเสียของการยอมรับหรือปฏิเสธนวัตกรรมนั้น

4. **ขั้นทดลอง (Trial Stage)** เป็นการนำนวัตกรรมไปใช้ในปริมาณจำกัด ในขั้นนี้บุคคลประยุกต์แนวความคิด โดยนำไปทดลองปฏิบัติเพื่อประกอบการตัดสินใจ

5. **ขั้นการยอมรับ (Adoption Stage)** หมายถึงบุคคลยอมรับ โดยนำนวัตกรรมมาใช้อย่างต่อเนื่อง และเต็มที่

ต่อมาโรเจอร์สได้อธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับความรู้ว่ามีอยู่ 3 ลักษณะคือ

1. ความรู้หรือความตระหนักว่านวัตกรรมนั้นมีอยู่
2. ความรู้ว่าจะใช้นวัตกรรมอย่างไรจะเหมาะสมซึ่งหมายความว่าจำเป็นต้องมีความรู้เพิ่มขึ้น
3. ความรู้เกี่ยวกับตัวนวัตกรรมนั้น ๆ เช่นรู้เกี่ยวกับตัวเทคโนโลยี สารสนเทศคืออะไร มีประสิทธิภาพอย่างไร มีกระบวนการทำงานอย่างไร

สำหรับการวัดความรู้ ทักษะคิด และพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยี สารสนเทศของเด็กและเยาวชนในงานวิจัยนี้ ส่วนหนึ่งเป็นผลมาจากเด็กและเยาวชนยอมรับนวัตกรรม คือเทคโนโลยีสารสนเทศ และเทคโนโลยีสารสนเทศนั้น ก็ถือเป็นเรื่องใหม่ ในสังคมไทย ดังนั้น การวัดความรู้ของเด็กและเยาวชนจึงจะกระทำในลักษณะกว้างๆ ที่เด็กและเยาวชนทั่วไปควรจะรู้เท่านั้น

สถานภาพทางเศรษฐกิจและสังคมที่มีผลต่อการยอมรับนวัตกรรม ตามที่โรเจอร์ส และชูเมคเกอร์ (Rogers and Shoemaker, 1971) ได้สรุปไว้มี 9 ประการด้วยกัน โดยนวัตกรรมในที่นี้ หมายถึงเทคโนโลยีสารสนเทศ ได้แก่

1. ผู้ยอมรับนวัตกรรมเร็วกว่า ผู้ที่ยอมรับช้ากว่า **ไม่มีความแตกต่างกัน** ในเรื่องอายุ
2. ผู้ยอมรับนวัตกรรมเร็วกว่า ได้รับการศึกษาในระบบโรงเรียน มากกว่า ผู้ยอมรับนวัตกรรมช้ากว่า
3. ผู้ยอมรับนวัตกรรมเร็วกว่า สามารถอ่านออกเขียนได้มากกว่าผู้ยอมรับนวัตกรรมช้ากว่า

4. ผู้ยอมรับนวัตกรรมเร็วกว่า มีสถานะทางสังคม **สูงกว่า** ผู้ยอมรับนวัตกรรมช้ากว่า
5. ผู้ยอมรับนวัตกรรมเร็วกว่า มีระดับการโต้แย้งทางสังคม **สูงกว่า** ผู้ยอมรับนวัตกรรมช้ากว่าหรือกล่าวอีกนัยหนึ่ง ผู้ยอมรับนวัตกรรมเร็วกว่า จะพยายามเลื่อนสถานะของตนเองในสังคมมากกว่า แม้จะไม่มีผลงานวิจัยมาสนับสนุนมากนัก แต่หลักฐานเท่าที่มีอยู่แสดงให้เห็นว่า ผู้ยอมรับนวัตกรรมเร็วกว่า ไม่เพียงแต่จะมีสถานะทางสังคมสูงกว่าเท่านั้น แต่ยังพยายามเลื่อนสถานะของตนเองไปสู่เบื้องสูงในระดับที่มากกว่าอีกด้วย และอาจให้การยอมรับนวัตกรรม เป็นวิธีการในการเลื่อนสถานะทางสังคมของตนเองให้สูงขึ้นไปเร็วขึ้น
6. ผู้ยอมรับนวัตกรรมเร็วกว่า เป็นเจ้าของทรัพย์สินที่มีค่า **มากกว่า** ผู้ยอมรับนวัตกรรมช้ากว่า
7. ผู้ยอมรับนวัตกรรมเร็วกว่า มีแนวโน้มที่จะทำอะไรเป็นธุรกิจ **มากกว่า** ผู้ยอมรับนวัตกรรมช้ากว่า
8. ผู้ยอมรับนวัตกรรมเร็วกว่า มีทัศนคติที่ดีต่อการกู้ยืมเงิน **มากกว่า** ผู้ยอมรับนวัตกรรมช้ากว่า
9. ผู้ยอมรับนวัตกรรมเร็วกว่า มีความเชี่ยวชาญในหน้าที่การงาน **มากกว่า** ผู้ยอมรับนวัตกรรมช้ากว่า

อย่างไรก็ตาม เมื่อบุคคลยอมรับนวัตกรรมไปแล้วมีโอกาสที่จะเลิกการยอมรับนวัตกรรมได้เช่นเดียวกันดังที่โรเจอร์ส (Rogers: 1983) กล่าวไว้ว่า การเลิกยอมรับนวัตกรรม (Discontinuance) คือ การตัดสินใจเลิกใช้หรือเลิกยอมรับ ปฏิเสธนวัตกรรมภายหลังจากที่ยอมรับนวัตกรรมแล้วในตอนต้น ซึ่งอาจแยกประเภทของการเลิกยอมรับนวัตกรรมออกเป็น 2 ประเภท คือ

1. การเลิกยอมรับนวัตกรรมและไปรับนวัตกรรมใหม่ที่ดีกว่าเดิม (A Replacement Discontinuance) ความหมายของคำว่าดีกว่าเดิม คือ ดีกว่าในความรู้สึกของผู้เปลี่ยนนวัตกรรมจากเก่าไปใหม่ ในสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว จะมีนวัตกรรมใหม่ ๆ เข้ามาเสมอ และเข้ามาแทนของเก่าซึ่งครั้งหนึ่งเคยเป็นนวัตกรรมในช่วงเวลานั้น ๆ

2 การตัดสินใจเลิกการยอมรับนวัตกรรมเพราะไม่พอใจกับคุณสมบัติ (ผลหรือ ประโยชน์) ของนวัตกรรม (A Disenchantment Discontinuance) ความไม่พอใจนี้อาจมาจากการที่นวัตกรรมไม่เหมาะสมกับผู้ใช้อย่างไร และไม่ได้เกิดประโยชน์มากกว่าการปฏิบัติแบบเก่าที่เคยใช้มา บางทีอาจเป็นเพราะองค์การภาครัฐบาลมีคำสั่งว่า นวัตกรรมนั้นไม่ปลอดภัยในระยะยาว หรือมีผลข้างเคียงที่เป็นอันตรายต่อสุขภาพ หรือการเลิกยอมรับนวัตกรรมอาจมาจากการใช้นวัตกรรมอย่างผิด ๆ จึงไม่ก่อให้เกิดประโยชน์กับบุคคลนั้น ซึ่งการใช้นวัตกรรมอย่างผิด ๆ มักจะเกิดกับผู้ยอมรับนวัตกรรมช้ากว่า มากกว่าผู้ยอมรับนวัตกรรมเร็วกว่า ผู้มีการศึกษาสูงกว่าจะมีความเข้าใจขั้นตอนความรู้เชิงวิทยาศาสตร์และสามารถนำผลที่เกิดจากนวัตกรรมมาถ่วงประโยชน์ได้อย่างเต็มที่ ผู้ที่รับนวัตกรรมช้ามักเป็นคนที่ด้อยฐานะทางการเงินทำให้เกิดการยอมรับช้า และเป็นสาเหตุนำไปสู่การเลิกยอมรับเพราะนวัตกรรมนั้นไม่เหมาะสมกับฐานะทางเศรษฐกิจ

ตามแนวคิดที่โรเจอร์ส และชูเมคเกอร์ที่ได้สรุปไว้ สามารถนำมาเปรียบเทียบกับกรับนวัตกรรมเทคโนโลยีสารสนเทศของเด็กและเยาวชนได้ โดยดูจาก สถานภาพทางเศรษฐกิจและสังคม ประเภทของบุคคลและ กระบวนการตัดสินใจ

ทฤษฎีการเปิดรับข่าวสารจากสื่อมวลชน

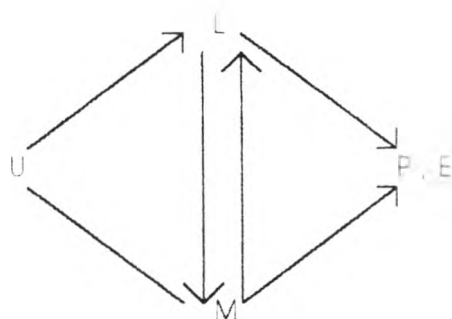
(Mass Media Exposure)

หมายถึงการที่เด็กและเยาวชนเปิดรับสื่อมวลชนหรือสื่อวารสารสนเทศ ประเภทต่าง ๆ อันได้แก่ การอ่านหนังสือพิมพ์ นิตยสาร วารสาร จุลสาร การรับฟังวิทยุ การดูโทรทัศน์ เคเบิลทีวี หรือคอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ต และการชมภาพยนตร์จะมีเหตุผลที่ขึ้นอยู่กับปัจจัยใดบ้าง

เลอร์เนอร์ (Daniel Lerner , 1968 : 60) ได้ทำการศึกษาที่ประเทศตะวันออกกลางในปี ค.ศ. 1950 และเสนอแนวความคิดที่ว่า เมื่อมีการขยายตัวของชุมชนจนกลายเป็นเมือง (Urbanization) จะช่วยให้เกิดการพัฒนาทางการเรียนรู้ นั่นคือระดับการรู้หนังสือที่สูงขึ้น จะทำให้การรับสื่อมวลชนแพร่หลายมากขึ้น และในทำนองเดียวกัน เมื่อชุมชนมีความก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยีจากการพัฒนาอุตสาหกรรมมากขึ้น สังคมจะขยายขอบข่ายของสื่อมวลชน และการขยายตัวของสื่อ

มวลชนนี้เองจะช่วยยกระดับการรู้หนังสือมากขึ้นด้วย ซึ่งจะกระตุ้นให้ความสนใจและเข้าร่วมในกระบวนการพัฒนาทางด้านเศรษฐกิจและการเมืองมากขึ้น การมีส่วนร่วมของประชาชนจัดได้ว่าเป็นเป้าหมายสำคัญของสังคมสมัยใหม่ ซึ่งเลอร์เนอร์ (Danial Lerner , 1958 : 56-60) ได้กำหนดตัวแปรขึ้นในลักษณะเป็นเหตุเป็นผลซึ่งกันและกัน (Causal Relationship) ขึ้น 4 ตัวแปร คือการขยายตัวของสังคมนคร (Urbanization) การเปิดรับสื่อมวลชน (Mass Media Exposure) ระดับการรู้หนังสือ (Literacy) และการเข้ามามีส่วนร่วมในกระบวนการเมืองและเศรษฐกิจ (Political and Economic Participation) โดยให้องค์ประกอบเหล่านี้มีความสัมพันธ์ในเชิงบวก โดยมีระบบการสื่อสารมวลชนเป็นองค์ประกอบหลัก ซึ่งหมายความว่า ระบบสื่อสารมวลชนนั้น มีวิวัฒนาการควบคู่กันไปกับระบบสังคม เศรษฐกิจ วัฒนธรรม และการเมืองซึ่งสามารถอธิบายเป็นแผนภาพได้ดังนี้

แผนภาพที่ 1 แสดงความสัมพันธ์ของปัจจัยต่าง ๆ ตามแนวคิดของเลอร์เนอร์ (Danial Lerner , 1963 : 342)



U หมายถึงการทำให้เป็นเมือง (Urbanization)

L หมายถึงการรู้หนังสือ (Literacy)

M หมายถึงการเปิดรับสื่อมวลชน (Mass Media Exposure)

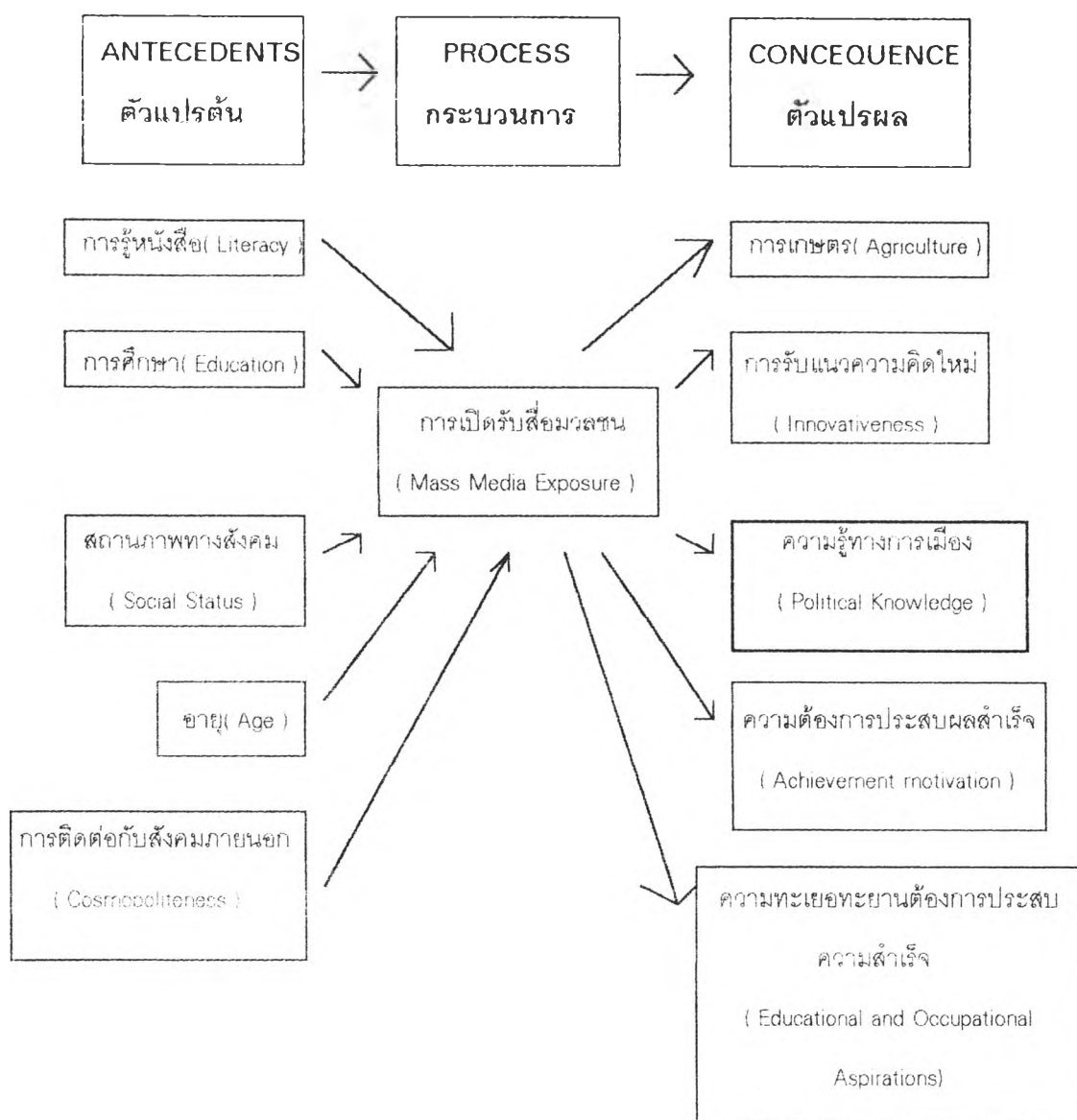
P, E หมายถึงการมีส่วนร่วมทางการเมือง และเศรษฐกิจ (Political and Economic Participation)

จากแผนภาพข้างต้นนี้พอสรุปได้ว่า กระบวนการพัฒนาจะเริ่มต้นเมื่อกลุ่มชนอพยพเคลื่อนย้ายจากท้องถิ่นชนบทเข้าไปยังท้องถิ่นในเมือง เมื่อประชาชนรวมตัวกันมากขึ้นในเขตนคร จะช่วยให้ระบบการศึกษาขยายตัวกว้างออกไป ทำให้ระดับการรู้หนังสือและการศึกษาขยายตัวแพร่หลายออกไป เมื่อคนรู้หนังสือมากขึ้นก็จะมีโอกาสรับทราบข่าวสารต่าง ๆ จากสื่อมวลชนมาก

ตามไปด้วย การรับทราบข่าวสารนี้เอง จะช่วยเพิ่มความรู้ความเข้าใจของประชาชนไปด้วยในตัว นอกจากนี้สื่อมวลชนจะช่วยกระตุ้นให้คนสนใจและเข้าร่วมในกระบวนการพัฒนาทางการเมือง และเศรษฐกิจมากขึ้น การมีส่วนร่วมของประชาชนถือว่าเป็นเป้าหมายสำคัญของสังคมสมัยใหม่

ต่อมา โรเจอร์ส (Rogers, 1969:50) ได้ทำการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างการเปิดรับสื่อมวลชนกับตัวแปรอื่นที่เขาเห็นว่าเป็นการทำให้บุคคลมีคุณลักษณะของคนสมัยใหม่ขึ้น เช่น ความรู้ด้านการเมือง (Political Knowledge) การตัดสินใจรับแนวความคิดใหม่ (Innovativeness) พลังกระตุ้นให้ประสบความสำเร็จ (Achievement Motivation) จากนั้นโรเจอร์ส ได้จำแนกตัวแปรต่าง ๆ ออกเป็น ตัวแปรต้น (Antecedents) ตัวแปรกลาง (Intervening) และตัวแปรผล (Consequences) แล้วกำหนดเป็นกรอบทัศน์ (Paradigm) แสดงความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องขึ้น และสรุปแนวความคิดของเขาได้ดั่งว่า การรู้หนังสือ การเปิดรับสื่อมวลชน และการติดต่อกับสังคมภายนอก ซึ่งถือเป็นตัวแปรต้นนั้น ต่างก็มีส่วนช่วยให้บุคคลที่ยังล้าหลังได้มีโอกาสเผชิญกับแนวคิดและสิ่งแปลก ๆ ใหม่ ๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งจากภายนอกสังคมของตนเอง

แผนภาพที่ 2 แสดงกระบวนการที่คนเปิดรับสื่อมวลชนตามแนวความคิดของโรเจอร์ส



จากแบบจำลองข้างต้นนี้ สรุปได้ว่า การเปิดรับสื่อมวลชนเป็นปัจจัยสำคัญอย่างยิ่งในการทำให้คนมีความทันสมัย ทั้งนี้เพราะบุคคลที่รู้หนังสือมีการศึกษาดี มีสถานภาพทางสังคมสูง มีอายุพอสมควร และมีประสบการณ์ภายนอกสังคม จะเปิดรับสื่อมวลชนและจากการเปิดรับสื่อมวลชนนี้เองนำมาสู่ความเป็นคนทันสมัย คือสามารถที่จะเข้าใจบทบาทของผู้อื่นได้ มีความกล้าที่จะยอมรับนวัตกรรม มีความรู้ทางการเมือง มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ และมีความมุ่งหวังในด้านการศึกษาและอาชีพด้วย ซึ่งแสดงว่าการเปิดรับสื่อมวลชนเป็นสิ่งที่ขาดไม่ได้สำหรับการทำให้ทันสมัย

ชแรมม์ (Schramm, 1974) ได้อธิบายว่า สัดส่วนของการเลือกเปิดรับของผู้รับสารในการที่จะตัดสินใจเพื่อเปิดรับข่าวสารนั้นเป็นดังนี้

โอกาสในการเลือกเปิดรับ	=	$\frac{\text{ความเข้มของการได้รางวัลตามที่ถูกรับรู้} - \text{ความเข้มของการถูกลงโทษตามที่ถูกรับรู้}}{\text{ความพยายามที่ต้องใช้ตามที่ถูกรับรู้}}$
------------------------	---	---

โอกาสของการเลือกเปิดรับดังกล่าวจะเพิ่มมากขึ้น ก็เมื่อผู้รับสารคิดว่าข่าวสารนั้นมีประโยชน์มาก หรือเมื่อผู้รับสารรู้ว่าข่าวสารมีโทษหรือผลเสียน้อย ซึ่งช่วยอธิบายได้ว่าทำไมคนเราจึงเลือกเปิดรับสื่อโทรทัศน์อยู่ที่บ้าน มากกว่าการไปชมภาพยนตร์ ทั้งนี้เนื่องจากใช้ความพยายามน้อยกว่า

จากสูตรดังกล่าวแสดงให้เห็นว่าคนเรามีแนวโน้มที่จะเปิดรับข่าวสาร ที่ใช้ความพยายามน้อย เช่น ข่าวสารต่าง ๆ ที่อยู่ใกล้ตัว และแสวงหาได้ง่าย และเป็นข่าวสารที่มีประโยชน์ต่อตัวเอง

การใช้ทฤษฎีการเปิดรับข่าวสารจากสื่อมวลชน จึงทำให้ทราบว่าเด็กและเยาวชนมีการเปิดรับข่าวสารสื่อมวลชนและสื่อวารสารสนเทศในเรื่องเทคโนโลยีสารสนเทศที่เขาสนใจอย่างไรบ้าง และมีปัจจัยใดบ้างที่เป็นเหตุจูงใจเด็กและเยาวชนในการเปิดรับสื่อมวลชนและสื่อวารสารสนเทศนั้น ๆ

ทฤษฎีช่องว่างของความรู้ ทักษะคติ และการยอมรับปฏิบัติ

(Knowledge Attitude Practice - KAP)

โรเจอร์ส (Rogers , 1971 อ้างถึงใน ธวัชชัย พานิชยากรณ์ , 2539 : 28-29) เรียก KAP ว่า ช่องว่างของความรู้ ทักษะคติ และการยอมรับปฏิบัติของผู้รับสาร หรือ KAP = gap โดยเป็นการศึกษาที่เน้นผลกระทบของการสื่อสารต่อตัวผู้รับสาร ซึ่งจะสะท้อนถึงพฤติกรรมการสื่อสารโดยละเอียดของผู้รับสาร ที่มักจะละเลยในการศึกษาการสื่อสารก่อนหน้านั้น ซึ่งขาดการพิจารณาอย่างเป็นกระบวนการอย่างลึกซึ้ง หรือขาดความเป็นเหตุเป็นผลในการปรับใช้ทฤษฎี

KAP ถูกนำมาใช้เป็นเครื่องมือในการปรับเปลี่ยนสังคม โดยพยายามแสดงให้เห็นถึงการสื่อสารหรือสื่อมวลชนในฐานะตัวแปรต้น ที่สามารถเป็นตัวนำการพัฒนาเข้าไปสู่ชุมชนได้ด้วยการอาศัย KAPเป็นตัวแปรตามในการวัดความสำเร็จของการสื่อสารเพื่อการพัฒนา อันเนื่องมาจากการยอมรับความเปลี่ยนแปลงในกลุ่มผู้รับสาร ว่าความรู้ ทักษะ และพฤติกรรมของผู้รับสารเปลี่ยนแปลงไปในทางบวกหรือไม่ ถ้าไม่ เพราะอะไร และอย่างไรเป็นอุปสรรค นอกจากนั้นยังอาจศึกษาถึงความสัมพันธ์ในลักษณะสายโซ่ ที่เริ่มจากความรู้ ไปสู่ทัศนคติ และกลายเป็นพฤติกรรมต่อไป

KAP เป็นแนวความคิดที่ใกล้เคียงกับการแพร่พันธุ์กรรม ทั้ง2อย่างเป็นส่วนเสริมกันในการอธิบายปรากฏการณ์ทางการสื่อสารในประเทศเกษตรกรรม หรือประเทศกำลังพัฒนา การที่แนวความคิดทั้งสองไปด้วยกันได้ก็เพราะว่า การแพร่พันธุ์กรรมสามารถเป็นตัวแปรต้น ในขณะที่ KAPเป็นตัวแปรตาม กล่าวคือการเผยแพร่พันธุ์กรรมเป็นกลไกของการยอมรับสาร (นวัตกรรม) ของผู้รับสาร เมื่อรับสารแล้วจะเกิดผลอย่างไรต่อ KAP

ผลกระทบที่เกิดขึ้นกับปัจเจกชนผู้รับสารที่สำคัญ อาจจำแนกได้เป็น 3 ลักษณะคือ

1. K (Knowledge): ความรู้ เป็นการรับรู้เบื้องต้น ซึ่งบุคคลส่วนมากจะได้รับผ่านประสบการณ์โดยการเรียนรู้จากการตอบสนองต่อสิ่งเร้า แล้วจัดระบบเป็นโครงสร้างของความรู้ที่ผสมผสานระหว่างความจำกับสภาพจิตวิทยา ด้วยเหตุนี้ความรู้จึงเป็นความจำที่เลือกสรรให้สอดคล้องกับสภาพจิตใจของตนเอง ความรู้จึงเป็นกระบวนการภายใน ที่ผู้อื่นจะรับรู้ได้จากการอนุมาน มากกว่าการสังเกตได้โดยตรง แต่อย่างไรก็ตามความรู้ อาจส่งผลต่อพฤติกรรมที่แสดงออกของมนุษย์ต่อไป

2. A (Attitude): ทัศนคติ เป็นสิ่งที่สามารถบอกได้ว่า บุคคลนั้นคิดหรือรู้สึกอย่างไรกับคนรอบข้าง วัตถุ หรือสิ่งแวดล้อม โดยทัศนคตินั้นมีรากฐานมาจากความเชื่อที่อาจส่งผลถึงพฤติกรรมในอนาคตได้ ทัศนคติจึงเป็นเพียงความพร้อมที่จะตอบสนองต่อสิ่งเร้า และเป็นพรมแดนเชื่อมโยงระหว่างความรู้กับพฤติกรรม หรือเป็นมิติของการประเมินเพื่อแสดงว่า ชอบหรือไม่ชอบต่อประเด็นหนึ่ง ๆ

3. P (Practice): พฤติกรรม การที่บุคคลมีพฤติกรรมที่แตกต่างกัน ก็เนื่องมาจากการมีความรู้ และทัศนคติที่แตกต่างกัน ความแตกต่างของความรู้และทัศนคติเกิดขึ้นมาจากการเปิดรับสื่อ และความแตกต่างกันในการแปลความหมายสารที่ตนเองได้รับ จึงก่อให้เกิดประสบการณ์สิ่งสมที่แตกต่างกัน อันมีผลกระทบต่อพฤติกรรมของบุคคล โดยทั่วไปแล้วการโน้มน้าวพฤติกรรมการสื่อสารสามารถเกิดขึ้นได้ทุกระดับ ตั้งแต่ระดับปัจเจกชน คนข้างเคียง (กลุ่ม) จนถึงระดับสังคม (สถานการณ์) และโรเจอร์สยังได้อธิบายว่า แม้ในกรณีทั่วไปเมื่อบุคคลมีความรู้ และทัศนคติเช่นไร ก็จะแสดงพฤติกรรมไปตามความรู้และทัศนคติที่มีอยู่ นั่นคือ จะเกิดขึ้นอย่างสอดคล้องกันหรือมีความสัมพันธ์กัน แต่จะไม่เป็นเช่นนี้เสมอทุกกรณีไป ทั้งนี้เป็นเพราะในบางกรณีอาจเกิด KAP - gap ขึ้นได้

ในการเปิดช่องว่างของความรู้ ทัศนคติ และการปฏิบัติ โรเจอร์ส (Rogers : 1983) ได้เสนอวิธีแก้ไข 4 วิธีการ คือ

1. การให้ความรู้เกี่ยวกับวิธีการใช้ให้มากขึ้น นั่นคือต้องให้ความรู้กับกลุ่มเป้าหมายเกี่ยวกับวิธีการใช้ หรือการปฏิบัติต่อสิ่งที่เผยแพร่ให้ นั้น ให้เข้าใจอย่างแท้จริง
2. ให้คำแนะนำในการปฏิบัติ สามารถทำได้โดยใช้เจ้าหน้าที่ส่งเสริมเข้าไปติดต่อกับสมาชิกที่ต้องการรับนวัตกรรม โดยใช้คำแนะนำอย่างใกล้ชิด
3. การให้รางวัลแก่ผู้ที่ยอมรับนวัตกรรม หรือการยอมรับปฏิบัติ เพื่อเป็นการจูงใจแก่สมาชิกอื่นๆ ที่ยังไม่ยอมรับ
4. การใช้กลยุทธ์ในการโน้มน้าวใจ โดยวิธีการใช้สื่อบุคคลที่เป็นเจ้าหน้าที่ ส่งเสริมผู้นำทางความคิดเข้าไปติดต่อกับสมาชิกหรือกลุ่มเพื่อนฝูง เพื่อโน้มน้าวใจสมาชิกให้เกิดการยอมรับปฏิบัติอีกต่อหนึ่ง

จากแนวความคิดที่เกี่ยวกับ KAP นั้นมีตัวแปรที่สำคัญคือความรู้ ทัศนคติ และพฤติกรรมที่สามารถเป็นกรอบความคิดของงานวิจัยนี้ กล่าวคือ ข้าราชการด้านเทคโนโลยีสารสนเทศที่เสนอผ่านสื่อวารสารสนเทศซึ่งเด็กและเยาวชนเปิดรับนั้น เป็นการให้ข่าวสารเพื่อให้กลุ่มเป้าหมายมี

ทัศนคติในทางบวกกับเทคโนโลยีสารสนเทศ และในที่สุดก็คือการนำไปสู่พฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศนั่นเอง

แนวคิดที่เกี่ยวกับผลกระทบของเทคโนโลยีสารสนเทศ

วิลลิส (Jim Willis, 1994 อ้างถึงในเอกสารการสอน สุกัญญา สุตบรรทัด , 2540 : 7) ได้กล่าวถึงอิทธิพลของมัลติมีเดีย และ “ชาวเทอร์โบ” ที่จะเข้ามามีอิทธิพลต่อวิถีชีวิตของมนุษย์ ผู้คนจะติดต่อกันมากมาย เป็นการ “ระเบิด” ของความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ที่อยู่ร่วมกันในสังคม บุคลิกภาพของคนจะเปลี่ยนไป จะเกิดการดูดซึมบุคลิกภาพของผู้อื่นมาเป็นของเรา (A population of the self, or an absorption of others into ourselves) การรับรู้ภาพลักษณ์ของผู้อื่น ซ้ำ ๆ ซาก ๆ ทำให้ตนเองเสียความมั่นใจในตนเอง หญิงสาวที่เคยมีมาตรฐานในการวัดสถานะของตนเอง คือ “แม่และภรรยาที่ดี” จะเห็นโมเดลใหม่ ๆ ของความเป็นผู้หญิง ที่ตนสามารถจะดูดซับมาใช้เป็นของตนเองได้ ผู้คนจะขึ้นอยู่กับผู้อื่น หรือขึ้นอยู่กับกันและกัน (interdependence) สภาพเหล่านี้อาจขยายไปสู่ระดับชาติหรือระดับสากล ผู้คนติดต่อกันข้ามค่านิยม ข้ามวัฒนธรรม ทำให้ได้รับรู้ และชื่นชมสิ่งที่ดีงามของคนอื่น การติดต่อทางการเมือง ธุรกิจ ศิลปะ การศึกษา ล้วนนำมาซึ่งการพึ่งพาระหว่างกัน หรือขึ้นต่อกันทั้งสิ้น

โทรทัศน์ซึ่งเต็มไปด้วยรายการบันเทิงจากตะวันตก วีดีโอ การสื่อสารดาวเทียม อาจก่อให้เกิด “จักรวรรดินิยมทางวัฒนธรรม” (Culture Imperialism) ซึ่งมักสร้างความเจ็บปวดและ ผลลบโดยมาก เพราะความหวังและความไม่ฝัน ได้ทะยานไปสูงเกินความเป็นจริงจะสามารถรับไว้ได้ แต่มันก็เป็นผลดี เช่น ให้แนวคิดใหม่ ๆ ค่านิยมทางประชาธิปไตย ให้ความหวังและความฝันใหม่ ๆ ในเชิงสร้างสรรค์ ซึ่งประเทศมีความต้องการอย่างมาก

สุกัญญา สุตบรรทัด (เอกสารการสอน สุกัญญา สุตบรรทัด , 2540 : 47-51) กล่าวไว้ว่า ในยุคแห่งโลกาภิวัตน์ และยุคแห่งสารสนเทศ จะมีความจริงเทียม (virtual reality) เกิดขึ้นนั่นคือจะเกิด เทคโนโลยีใหม่ ๆ ที่สร้างสถานการณ์จำลองขึ้นมาให้คนได้สัมผัส สถานการณ์นั้นเหมือนจริง

มาก และลากดึงผู้ใช้งานไปสัมผัสด้วยระบบมัลติมีเดีย มีทั้งตัวอักษร ภาพ วีดีโอ เสียง ด้วยรูปแบบของทิวทัศน์สัมพันธ์ ให้ผู้ใช้ได้เข้าไปมีส่วนร่วมด้วย รับประทานและสุขเหมือนจริงทุกประการ เพียงแต่ว่ามัน “ไม่จริง”

การลงไปสัมผัสกับความจริงเทียม จะทำให้มนุษย์ได้สามารถทดลองความถูกต้องจากเครื่องก่อนการนำลงไปปฏิบัติจริง การทดลองเข้าสู่สงครามในความจริงเทียม จะทำให้ทหารได้รับความรู้จากการทดลองในการใช้อาวุธ โดยไม่จำเป็นต้องเกิดสงครามเสียก่อน แต่ความจริงเทียมที่ผ่านเข้ามาสู่การรับรู้อย่างไม่ขาดสาย จะก่อให้เกิดความฉงนสนเท่ห์อย่างใหญ่หลวง เพื่อแยกไม่ออกว่าอะไรแท้ อะไรเทียม อันจะเป็นคลื่นแห่งความสับสนอย่างใหม่ของมนุษยชาติ

กล่าวโดยสรุป คือทฤษฎีทางวารสารศาสตร์ หนีโซ่อื่นใดไม่นอกจากวิวัฒนาการที่สืบต่อกันดุจสายโซ่ทางประวัติศาสตร์ สภาวะหนึ่งเป็นเงื่อนไขให้เกิดอีกสภาวะหนึ่ง ต่างก็เป็นเหตุผลซึ่งกันและกัน อากาศที่โลกที่เราอาศัยอยู่กำลังจะหดแคบลงทุกวัน ดูจะเป็นเรื่องที่คนจำนวนมากแทบจะรับไม่ได้อยู่แล้ว ทว่าขณะเดียวกัน กลับมีภาพอีกภาพหนึ่งซ้อนเข้ามา ทำให้เกิดความปั่นป่วนและสับสน เปรียบได้กับมีดาวคู่แฝดกับดาวโลกเกิดขึ้น เป็นดาวที่ไม่เคยมีมาก่อน แต่แล้ววันหนึ่งก็เกิดขึ้น เป็นจุดเล็ก ๆ แล้วขยายวงกว้างขึ้น จนในที่สุดก็ดูเหมือนกับว่าโลกได้หดเล็กลงกลายเป็นหมู่บ้าน แต่ดาวคู่แฝดดวงนั้นกลับกลายเป็นประเทศอันกว้างใหญ่ไพศาล มันคือ **โลกเทียม** ที่ประเทศทั้งหมดไร้พรมแดนจนกลายเป็นประเทศเดียวกัน หรือเรียกว่าโลกแห่งไซเบอร์สเปซ (Cyberspace) หรืออภิมิติ เป็นเขตแดนของการสื่อสารแบบดิจิทัล ที่ผู้คนสามารถติดต่อสื่อสารถึงกันด้วยโทรศัพท์คอมพิวเตอร์ หรือระบบสื่อสารโทรคมนาคมที่ทำงานประสานสนิทกับคอมพิวเตอร์ พุดคุยกัน ปรีक्षाกัน แลกเปลี่ยนกัน จากกลุ่มเล็ก ๆ ขยายออกเป็นกลุ่มใหญ่จำนวนมากมายามหาศาลทั่วโลก และแต่ละกลุ่มก็สามารถติดต่อสื่อสารถึงกันประดุจอยู่ในบ้านเดียวกัน เมืองเดียวกัน ประเทศเดียวกัน

นั่นคือโลกที่ข้อมูลจำนวนมหาศาลถูกเก็บไว้ในเครื่องคอมพิวเตอร์ ดังนั้น ทันทีที่โทรศัพท์ถูกตัดขาด เครื่องแฟกซ์ถูกปิด และถอดปลั๊กคอมพิวเตอร์ออก อารยธรรมของโลกเทียมทั้งโลกก็จะ

ดัดแปลง โลกเทียมนอกจากตัวของมันเองจะไร้พรมแดนแล้ว เทคโนโลยีระดับสุดยอดยังทำให้สื่อไร้พรมแดนด้วย นั่นคือเป็นการยากลำบากที่จะแยกว่าสื่อใดเป็นสื่อโทรทัศน์ วิทยุ หนังสือพิมพ์ เหมือนกับที่ได้แยกออกจากกันเด็ดขาดอย่างทุกวันนี้ เพราะสายงานแต่ละสายจะก้าวข้ามกันและกัน จนยากที่จะระบุว่าสื่อใดเป็นสื่อใดแน่ชัด โลกของสื่อมวลชนถูกแทนที่ด้วยชาวออนไลน์ จุดนี้เองที่โลกเทียมจะมีบทบาทในวิถีชีวิตคน เพราะโลกเทียมจะกำหนดการใช้ชีวิตของคนในสังคม กำหนดการได้ประโยชน์จากการมีชีวิตอยู่ในสังคม และบางที่อาจกำหนด ความเป็นความจน ความทุกข์ความสุข ให้แก่เราอีกต่างหาก

การนำแนวคิดเรื่องผลกระทบจากเทคโนโลยีสารสนเทศมาใช้ในงานวิจัยนี้ ก็เพื่อทำให้มองเห็นเทคโนโลยีทั้งสองแง่มุม และยังทำให้สามารถมองถึงอนาคตข้างหน้า ว่าหากเด็กและเยาวชนไม่แยกแยะการเลือกใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ก็อาจเกิดผลเสียจนยากที่จะแก้ได้ทัน เนื่องจากเทคโนโลยีนั้นสามารถติดต่อสื่อสารถึงกันได้ในเวลารวดเร็ว

แนวคิดที่เกี่ยวกับสื่อเทคโนโลยีในประเทศที่กำลังพัฒนา

เจโรซ์ และอูมา (Jarice & Uma 1990 : 3-5) ได้กล่าวว่าความแตกต่างระหว่างสื่อ และสารสนเทศไม่ได้สำคัญอยู่ที่คำจำกัดความ แต่มันแสดงให้เห็นถึงมุมมองที่สำคัญทางประวัติศาสตร์ ตามความแล้วคำว่า “เทคโนโลยีสื่อ” หมายถึงระบบโทรศัพท์ (Telephony) วิทยุ และโทรทัศน์ รวมไปถึงเทคโนโลยีทุกประเภท ที่ครั้งหนึ่งมีวัตถุประสงค์ในการใช้งานที่จำกัด อย่างไรก็ตาม คำว่า “เทคโนโลยีสารสนเทศ” เป็นคำที่มีความหมายกว้างและก็ครอบคลุมถึงเทคโนโลยีการสื่อสาร เช่น คอมพิวเตอร์ ดาวเทียม และรวมถึงสื่อแบบเก่า ๆ เช่นเครื่องบันทึกวีดีโอ เครื่องบันทึกเทป เครื่องเล่นซีดี และเครื่องเทคโนโลยีสื่อสารสมัยใหม่ที่มีความสมบูรณ์ และมีการสื่อสารที่ทันสมัย เช่นคอมพิวเตอร์กับโทรศัพท์ โทรศัพท์กับวีดีโอ และดาวเทียมกับคอมพิวเตอร์

เทคโนโลยีสารสนเทศในปัจจุบันนี้ เป็นอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ และใช้แผงวงจร และซิลิคอนชิป รูปแบบที่สำคัญชนิดของสารสนเทศอิเล็กทรอนิกส์ ถูกเรียกว่า “Telematic” หรือสื่อ

ขนาดใหญ่ และจัดอยู่ในพวกเทคโนโลยีอย่าง คอมพิวเตอร์ โทรศัพท์ ดาวเทียม ทีวี วิดีโอ วีดีโอ และอย่างอื่น ๆ ที่ใช้สาธารณูปโภคขนาดใหญ่ เวลาเราพูดถึงเทคโนโลยีTelematicเราหมายความว่า เป็นนัยว่า เรากำลังพูดถึงกระบวนการของการส่งข่าวสารและอุปกรณ์ที่ต้องใช้ในการส่งข่าวสาร นั้น ๆ

เทคโนโลยีในแบบที่สองถูกเรียกว่า “Ethnotronic” หรือสื่อขนาดเล็ก เช่นเครื่องพิมพ์ดีด เทปคลาสเสท เครื่องแฟกซ์ เครื่องฉายเอกสาร เครื่องคิดเลข นาฬิกาแบบดิจิตอล และอุปกรณ์ เทคโนโลยีส่วนต่ออื่น ๆ เทคโนโลยีสารสนเทศพวกนี้มีอยู่หลากหลายเคละเคลกันระหว่างTelematic และEthnotronic ด้วยความหลากหลายของการใช้งานจากอุปกรณ์ที่มี รวมทั้งระบบคอมพิวเตอร์ อุปกรณ์สำนักงานอัตโนมัติ การถ่ายทอดเสียง ภาพ และข้อความ และการคิดได้เอง (AI) แม้ว่า ประเทศกำลังพัฒนาจะมีระดับของความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีที่แตกต่างกัน แต่ก็กล่าวได้ว่า สื่อขนาดเล็กในประเทศกำลังพัฒนามีการใช้กันหลากหลายมากกว่าสื่อขนาดใหญ่ ประเทศพัฒนาแล้ว และหน่วยงานระหว่างประเทศ มีบทบาทสำคัญในการขยายบทบาทของสื่อขนาดใหญ่ และเล็กในประเทศกำลังพัฒนา

เทคโนโลยีสื่อขนาดใหญ่ และเล็กใหม่ ๆ ถูกจัดตั้งอย่างแยกต่างในสังคมของพวกเขา การปฏิบัติด้านการสื่อสารก่อให้เกิดการสื่อสารในหลาย ๆ ระดับ

1. การสื่อสารระหว่างมนุษย์และเครื่องจักรที่เชื่อมต่อกับระบบเทคโนโลยี
2. การสื่อสารระหว่างบุคคลผ่านระบบเทคโนโลยี
3. การสื่อสารระหว่างระบบเทคโนโลยีผ่านมนุษย์
4. การสื่อสารระหว่างกลุ่มและระบบสังคม

รูปแบบพวกนี้เกิดขึ้นมาในสมัยปัจจุบันซึ่งความสัมพันธ์ระหว่าง และในหมู่นักวิชาการ สื่อสาร เป็นทั้งมิติหรือทางเดียวกัน และหลายทาง ภาพยนตร์ วิทยุ ทีวี และวีดีโอ อยู่ในจำพวกสื่อระดับเดียวกัน ในขณะที่คอมพิวเตอร์ โทรศัพท์ เครื่องข่ายแฟกซ์ เป็นแบบสองทางหรือหลายมิติในแง่ที่ว่า มีรวมทั้งระบบที่มีสายและไม่มีสาย และเน้นในรูปแบบที่เป็นตัวส่งมากกว่าตัวรับ

เทคโนโลยีมีมิติเดียวทำให้เกิดสถานการณ์ที่ขัดแย้งกันโดยทำให้มีศูนย์กลางเป็นแบบปิรามิด ระบบชั้น แต่อีกทางหนึ่งการพัฒนาของกลุ่มและเครือข่ายเทคโนโลยีที่เน้นการกระจาย เน้นความหลากหลาย และประชาธิปไตย เทคโนโลยีแบบหลายมิติก่อให้เกิดกิจกรรมต่าง ๆ มากมาย ทั้งประเทศที่พัฒนาแล้ว และกำลังพัฒนา เนื่องจากความสลับซับซ้อนของธรรมชาติของพวกเขา จึงมีลักษณะเฉพาะ

ระบบสาธารณูปโภคขั้นแรก ๆ ที่จำเป็นต่อการพัฒนาสังคมคือ การคมนาคม อันดับที่สองคือพลังงาน สามคือความสามารถในการสื่อสารทางไกล เช่นสาธารณูปโภคทางการสื่อสาร อย่างโทรศัพท์ แฟกซ์ เทเลกซ์ และการถ่ายทอดข้อมูล ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญจึงเกิดความจำเป็นในการพัฒนาระบบสาธารณูปโภคขั้นที่สี่ของ “สื่อขนาดใหญ่” ที่รวมทั้งกระบวนการและเทคโนโลยีการถ่ายเทข้อมูลผ่านคอมพิวเตอร์และโทรคมนาคม เพื่อช่วยสนับสนุนและให้แน่ใจว่ามีราคาประหยัด มีประสิทธิภาพ เชื่อถือได้ แต่สิ่งนี้ทำให้เกิดปัญหาเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับเครื่องจักร ปฏิกริยาตอบโต้ของมนุษย์ในเรื่องความเหมาะสมของเทคโนโลยีต้องงานเฉพาะอย่าง เช่น พนักงานไม่สามารถนั่งหน้าเครื่องคอมพิวเตอร์เป็นชั่วโมง ๆ โดยไม่ได้ออก และไม่มีปัญหาการปวดตา ปวดหลังหรือความเครียดอื่น ๆ เราต้องพูดถึงปัญหาการสื่อสารของมนุษย์ที่อาจจะลดลงเนื่องจากการใช้เครื่องจักรที่อาจจะมาแทนมนุษย์ ประเด็นเหล่านี้เกี่ยวกันอย่างแน่นอนต่อสิ่งที่แต่ละประเทศจะพิจารณา ต้องเสี่ยงเติมฟันในสังคมชาวยุโรป

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยที่เกี่ยวกับเทคโนโลยีสารสนเทศ

อรวรรณ ปิลันท์ไธวาท และ คณะ (2536) ได้ทำการศึกษาวิจัยในเรื่องเทคโนโลยีสารสนเทศ และบทบาทพัฒนาสังคมไทย พบว่า เทคโนโลยีในสำนักงาน ให้ผลทางบวกมากกว่าทางลบ แต่มีข้อจำกัดในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ นั่นคือปัญหาทางด้านความพร้อม และความชำนาญในการนำมาใช้ของบุคลากร หรือผู้เชี่ยวชาญ แต่ก็มีแนวโน้มว่า จะมีการนำเทคโนโลยีสารสนเทศมาใช้เพิ่มมากขึ้น

สุกัญญา สุตบรรทัด (2539) ศึกษาวิจัยเชิงสำรวจความรู้ทัศนคติและการยอมรับของประชาชนต่อเทคโนโลยีสารสนเทศ พบว่า ความแตกต่างระหว่างกลุ่มอาชีพเท่านั้น ที่ส่งผลกระทบต่อความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีสารสนเทศ ส่วนเพศ รายได้ และความแตกต่างระหว่างจังหวัดไม่ส่งผลกระทบต่อความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีสารสนเทศ

สำหรับทัศนคติของประชาชนก็พบว่า คนต่างจังหวัดจะมอง IT ในแง่บวก มากกว่าคนกรุงเทพฯ และนักการเมืองมีทัศนคติในเชิงบวกกับ IT มากที่สุด ส่วนอุปสรรคของการรับ IT คือไม่มีเงินซื้อเทคโนโลยี

สิ่งที่ประชาชนยังเห็นว่า IT มีประโยชน์คือ

- ช่วยให้ทำงานได้สะดวก
- ช่วยให้มีความรู้มาก ๆ
- ช่วยในการสื่อสารและสร้างความเข้าใจกับบุคคลอื่น
- ช่วยให้หาเงินได้มาก ๆ อยู่ดีกินดี
- ช่วยให้ชีวิตอยู่ในสังคมที่สงบสันติ สบายฉันทิ
- ช่วยให้สามารถได้รับบริการจากรัฐได้สะดวกรวดเร็วขึ้น
- ช่วยให้สังคมสามารถรักษาระดับวัฒนธรรมอันดีงามไว้ได้

นอกจากนั้น ประชาชนก็ยังเห็นว่าการที่จะทำให้คนสนใจ IT รัฐบาลควรจะ

- เพิ่มการประชาสัมพันธ์ผ่านสื่อมวลชนอันดับ 1
- จัดตั้งศูนย์ IT ให้กระจายไปทั่วประเทศ
- มีการรณรงค์ใช้คอมพิวเตอร์ในสถานศึกษา

งานวิจัยที่เกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

दनัย หวังบุญชัย (2538) ได้วิจัยเรื่อง ปัจจัยที่มีต่อผลการตัดสินใจ และสร้างคามพึงพอใจในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศของหนังสือพิมพ์รายวัน โดยมีจุดประสงค์เพื่อศึกษาสภาพ และพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ของบุคลากรในองค์กรธุรกิจหนังสือพิมพ์ราย

วัน และการรับรู้ปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจ ในการเลือกใช้เทคโนโลยีสารสนเทศของบุคลากรระดับผู้บริหาร รวมไปถึงปัจจัยที่สร้างความพึงพอใจจากการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศของบุคลากรระดับปฏิบัติการ

ซึ่งผลการวิจัยพบว่า บุคลากรมีพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ในระดับปานกลาง มีอุปกรณ์ที่ใช้เป็นประจำคือโทรศัพท์ในสำนักงาน เครื่องคอมพิวเตอร์ เพจเจอร์ และโทรสาร ลักษณะงานที่ใช้บ่อยคืองานด้านการพิมพ์เอกสาร การสื่อสารระหว่างบุคคล และการเรียกใช้ฐานข้อมูล

ส่วนบุคลากรที่มีระดับการศึกษา หรือมีประสบการณ์ทางด้านการศึกษา การดูงาน เกี่ยวกับเทคโนโลยีสารสนเทศ และการสังกัดองค์กรหนังสือพิมพ์ที่แตกต่างกัน จะมีพฤติกรรมการใช้อุปกรณ์ทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศโดยรวมแตกต่างกันตามไปด้วย ในขณะที่สถานภาพทางด้านอื่น เช่น เพศ อายุ อายุการทำงานไม่มีความแตกต่าง

บุคลากรระดับผู้บริหารที่มีระดับการศึกษา และประสบการณ์ทางด้านการศึกษา การดูงาน การสัมมนาที่แตกต่างกัน จะมีการตัดสินใจที่ต่างกัน ในขณะที่สถานภาพทางด้านอื่นเช่น เพศ อายุ อายุการทำงานกลับไม่มีความแตกต่าง

ทางด้านปัจจัยที่สร้างความพึงพอใจในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ของบุคลากรในระดับปฏิบัติการ พบว่าผู้ที่มีเพศ และอายุการทำงานในวิชาชีพสื่อสารมวลชนที่แตกต่างกัน จะมีความพึงพอใจในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศทางด้านที่สนับสนุนประโยชน์ต่อการบรรณาธิกรณ , การคัดเลือกข่าว , การนำเสนอข่าว , ปัจจัยทางด้านการยอมรับผลกระทบต่อตัวบุคลากรผู้ใช้โดยตรง ที่แตกต่างกัน

งานวิจัยที่เกี่ยวกับทฤษฎีการใช้และการสนองความพึงพอใจ

ชลพรรษ์ ธัมสัทยา (2539) ศึกษาการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจของผู้รับข้อความข่าวผ่านสื่อเพจเจอร์ (วิทยุติดตามตัว) พบว่าความต้องการในการเลือกใช้สื่อเพจเจอร์เพื่อเปิดรับข่าวมีเหตุผลที่เกิดขึ้นจากสภาวะทางจิตใจของผู้ใช้และสังคม ซึ่งต่อมาผู้ใช้อีกจะใช้ประโยชน์จากข่าวในระดับมากน้อยต่างกันไป และได้รับความพึงพอใจต่อข่าวตามคุณลักษณะของข่าวที่มีต่อผู้ใช้

ผลการวิจัยยังพบว่าผู้รับข้อความข่าวที่มีอายุแตกต่างกัน มีความต้องการในการเลือกใช้เพจเจอร์ และระดับของการใช้ประโยชน์จากข่าวแตกต่างกัน

เพศ รายได้ และอาชีพของผู้รับข้อความข่าว จะมีความต้องการที่ไม่แตกต่างในการเลือกใช้สื่อเพื่อการรับข่าว และการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจต่อข่าว

ผู้ใช้ส่วนหนึ่งมีความต้องการรับข่าว โดยเกิดขึ้นจากสภาวะทางสังคมคือต้องการ แสวงหาประสบการณ์ในการใช้สื่อใหม่ ๆ ที่มีเทคโนโลยีที่ทันสมัย เพื่อให้เป็นคนทันสมัย จึงเกิดพฤติกรรมการใช้สื่อนั้นเป็นผลตามมา

งานวิจัยที่เกี่ยวกับการเปิดรับสื่อของเด็ก และเยาวชน

สุกัญญา ติระวนิช และ นันทริกา คุ่มไพโรจน์ (2528) ได้วิจัยเรื่อง อิทธิพลของสื่อต่อเด็กในกรุงเทพมหานคร พบว่า เด็กคนหนึ่ง ๆ เป็นเจ้าของสื่อหลายชนิด แต่สื่อที่ชอบมากที่สุด หรือเปิดรับมากที่สุด นั้นไม่มีความสัมพันธ์กับทัศนคติ หมายความว่า แม้สื่อที่เด็กระบุว่าชอบน้อยกว่า ก็อาจมีอิทธิพลต่อทัศนคติของเด็กได้มากกว่า แต่ระดับชั้นเรียนหรืออายุเป็นตัวแปรที่มีอิทธิพลต่อทัศนคติของเด็กมากที่สุด นั้นแสดงว่าทัศนคติของเด็กเปลี่ยนแปลงไปตามกาลเวลา และพฤติกรรมการรับสื่อของเด็กก็ได้เปลี่ยนแปลงไปด้วย

เพชรชมพู เทพพิพิธ (2533) ทำการวิจัยเรื่อง ความสัมพันธ์ระหว่างความชอบหนังสือการ์ตูน รายการโทรทัศน์ และเกมคอมพิวเตอร์ กับพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กรุงเทพมหานคร พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่ชอบเล่นเกมคอมพิวเตอร์มาก มีแนวโน้มที่จะมีพฤติกรรมก้าวร้าวมาก เพราะคอมพิวเตอร์เป็นของเล่นที่นำกลไกทางวิทยาศาสตร์ และลักษณะเดิมของเกมมารวมกัน จึงสามารถเสนอข้อมูลที่บันทึกได้ทันที ผู้เล่นจึงรู้สึกสนุกสนาน ตื่นเต้น ทำท่าย ที่สามารถโต้ตอบกับเกมที่กำลังเล่นอยู่ในขณะนั้นได้ และบริษัทผู้ผลิตก็ยังทำการศึกษาค้นคว้าวิจัยธรรมชาติของเด็กที่เป็นกลุ่มเป้าหมาย และรู้ว่าเด็กต้องการและสนใจอะไร จึงผลิตเกมที่มีเนื้อหาสอดคล้องกับธรรมชาติของเด็ก ซึ่งส่วนมากเป็นเกมประเภทต่อสู้ ชกมวย สงคราม ผจญภัย เด็กจึงเห็นภาพการใช้ความรุนแรงในการแก้ปัญหา และได้เป็นผู้บงการฆ่าศัตรูเอง

เกมคอมพิวเตอร์ที่เด็กนิยมเล่นในเมืองไทยมักเป็นเกมที่มีเนื้อหารุนแรง และอาจมีผลกระทบต่อพฤติกรรมของ ผู้เล่นทำให้มีพฤติกรรมก้าวร้าวขึ้น ตามแนวคิดของกลุ่มทฤษฎีการเรียนรู้ กล่าวหาพฤติกรรมก้าวร้าวเป็นรูปแบบหนึ่งของพฤติกรรมสังคมที่เกิดจากการเรียนรู้ การเลียนแบบ ซึ่งสิ่งเหล่านี้มีอยู่ในเกมคอมพิวเตอร์ การให้คะแนนในเกมคอมพิวเตอร์จะเป็นการเสริมแรง ทำให้เด็กเกิดพฤติกรรมที่ก้าวร้าวมากขึ้น และเลียนแบบพฤติกรรมของตัวเองในเกม เนื่องจากเด็กมีความพร้อมที่จะเลียนแบบอยู่แล้ว เมื่อตัวเองแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว เด็กก็สังเกตและจดจำไว้เพื่อแสดงออกในโอกาสที่เหมาะสม และเด็กจะเกิดความคับข้องใจเมื่อไม่สามารถเอาชนะเกมได้ ดังนั้นเกมที่มีความซับซ้อนมากก็จะอยู่ในตลาดได้นาน เพราะเด็กต้องเริ่มต้นใหม่เมื่อไม่สามารถเอาชนะเกมได้

นอกจากนี้ยังพบว่า กลุ่มตัวอย่างที่ชอบอ่านหนังสือการ์ตูน ดูรายการโทรทัศน์ และเล่นเกมคอมพิวเตอร์ประเภทบวกและลบมาก มีแนวโน้มที่จะมีพฤติกรรมก้าวร้าวมาก ส่วนกลุ่มตัวอย่างที่ชอบอ่านหนังสือการ์ตูนและดูโทรทัศน์ประเภทกลาง ๆ จะไม่มีพฤติกรรมก้าวร้าวมากขึ้น เพราะในหนังสือการ์ตูน รายการโทรทัศน์ และเกมคอมพิวเตอร์ประเภทบวกและลบที่มีเนื้อหารุนแรง และตัวแบบแสดงความก้าวร้าวทั้งกายและวาจา เด็กจึงเรียนรู้พฤติกรรมเหล่านั้นโดยการ

สังเกตและจดจำ และเรียนรู้พฤติกรรมทางตรงจากเกมคอมพิวเตอร์ว่า **กดแล้วฆ่า** เมื่อเด็กต้องการต่อสู้หรือฆ่าศัตรู เด็กก็จะกดปุ่มบังคับ เมื่อฆ่าได้ก็จะได้คะแนนเพิ่มขึ้นเป็นการเสริมแรง

ล้ำค่า โปติกกระจำง (2535) ศึกษาการใช้และความพึงพอใจจากสื่อของเด็กและเยาวชนที่มีพฤติกรรมเบี่ยงเบน พบว่า ในการสนองความต้องการอย่างใดอย่างหนึ่ง เด็กมีทางเลือกอยู่หลายช่องทาง ไม่ว่าจะเป็นการใช้สื่อมวลชน สื่อบุคคล หรือการทำกิจกรรมอื่น ๆ ต่างก็ขึ้นอยู่กับความต้องการของเด็กที่แตกต่างกันออกไป รวมทั้งตัวแปรด้านภูมิหลังของประชากรที่เกี่ยวกับพัฒนาการของเด็ก เช่นอายุ และการศึกษาของพ่อแม่ ผู้ปกครอง ซึ่งจะมีบทบาทกับเด็กมากเมื่อเด็กมีอายุน้อยและมีการศึกษาน้อย แต่จะลดบทบาทลงในเด็กที่มีอายุและการศึกษาสูงขึ้น

สื่อมวลชนที่เด็กเปิดรับสูงสุดคือโทรทัศน์ โดยเนื้อหาที่เด็กชอบคือประเภทสื่กลั๊บลับเขย่าขวัญ บทบาทที่เด็กชอบมากที่สุดคือตัวเอกที่มีนิสัยก้าวร้าว หรือมีบทบาทการต่อสู้ และยังพบว่าเด็กส่วนใหญ่ได้รับผลกระทบจากการใช้สื่อมากกว่าจะได้รับผลกระทบบด้านทัศนคติในทางก้าวร้าว และทัศนคติในเรื่องเพศ)

เด็กส่วนมากใช้สื่ออย่างมีจุดมุ่งหมายโดยคิดว่าสื่อ หรือเนื้อหาของสื่อ จะทำให้เกิดความพึงพอใจอย่างใดอย่างหนึ่ง และความพึงพอใจนั้นยังมีความสัมพันธ์กับลักษณะพื้นฐานบางประการของเด็ก คือยังเด็กคาดว่าจะได้รับความพึงพอใจจากสื่อมากเท่าไร เด็กก็จะเปิดรับสื่อมากเท่านั้น นอกจากนั้นการใช้สื่อและเนื้อหาของสื่อก็เป็นสิ่งที่มีความสำคัญต่อผลกระทบที่เด็กได้รับจากการใช้สื่อเช่นกัน

กุลธิดา ธรรมวิภาชน์ (2538) ศึกษาเรื่องความคิดเห็นของบิดามารดาต่อพฤติกรรมอันเป็นผลจากการเปิดรับสื่อวิดีโอเกมของบุตร (สำรวจจากบิดามารดาของนักเรียนชายระดับมัธยมศึกษาตอนต้นในกรุงเทพมหานคร) โดยกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง (เป็นมารดา) และบุตรของกลุ่มตัวอย่างกลุ่มนี้ โดยมากเล่นวิดีโอเกมมา 4 - 6 ปี และเล่นประมาณ 1 - 2 วันต่อ

สัปดาห์ (ใช้เวลา 1 - 2 ชม ต่อวัน) ชอบเล่นเกมที่มีเนื้อหาประเภทต่อสู้หรือ ACITON และมักจะเล่นวิดีโอเกมที่บ้าน และ ร้านที่มีเครื่องให้เช่า หรือบ้านเพื่อน

กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ เคยจำกัดเวลาในการเล่นวิดีโอเกมของบุตร แต่ไม่มีส่วนเลือกเกมให้บุตรเล่น โดยกลุ่มตัวอย่างกว่าครึ่งไม่เคยร่วมเล่นวิดีโอเกมกับบุตร อย่างไรก็ตามพบว่าโดยเฉลี่ยแล้วกลุ่มตัวอย่างรับรู้พฤติกรรมกาเปิดรับสื่อวิดีโอเกมของบุตรในระดับสูง

กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ คิดว่าการเปิดรับสื่อวิดีโอเกมมีผลต่อพฤติกรรมที่แสดงออกของบุตรอยู่บ้าง แต่ไม่มากนัก ดังนั้นพฤติกรรมที่แสดงออกอันเป็นผลจากการเปิดรับสื่อวิดีโอเกมของบุตรจึงอยู่ในระดับปกติ แต่การเปิดรับสื่อวิดีโอเกมไม่มีผล หรือมีผลน้อยมากต่อพฤติกรรมด้านการเรียนของบุตร เพราะแม้ว่าบุตรจะเปิดรับสื่อวิดีโอเกม แต่พวกเขาก็ยังมีความสนใจต่อการเรียนในระดับสูง แต่ก็พบว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เห็นว่า วิดีโอเกมมีประโยชน์อยู่ในระดับต่ำ และมีโทษอยู่ในระดับปานกลางสำหรับบุตร และการเล่นวิดีโอเกมไม่มีผลกระทบต่อกาเปิดรับสื่อมวลชนของบุตร

เรวดี คงสุภาพกุล (2538) ได้ศึกษาเรื่องการใช้ระบบอินเทอร์เน็ตของนิสิตนักศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร โดยแบ่งเป็น สาขาวิชาที่ศึกษา การมีคอมพิวเตอร์ส่วนตัว ปริมาณการใช้ความถี่ในการใช้ พบว่า สาขาวิชาที่ศึกษา เป็นเหตุผลสำคัญต่อการที่นิสิตตัดสินใจขอมับัญชี เพื่อการเรียนรู้การใช้บริการ และยังรวมไปถึงการค้นคว้างานวิจัย หรือ ข้อมูลวิชาการ และ การค้นคว้าข้อมูลนักศึกษา ตลอดจน การคุยกับเพื่อน

ส่วนการมีคอมพิวเตอร์ส่วนตัว ก็มีความสัมพันธ์กับความบ่อยในการใช้ระบบ หรือกาใช้งาน ทั้งในด้านการค้นคว้าเพิ่มเติมที่ห้องเรียนและการค้นคว้าข้อมูลที่บ้าน และปริมาณการใช้ค้นหาข้อมูลนิสิตนักศึกษา

ในด้านปริมาณการใช้ นั้น กลับไม่มีความสัมพันธ์กับ ความรู้และทัศนคติต่อระบบ อินเทอร์เน็ต

ความบ่อยในการใช้ระบบ ก็พบว่า จะสัมพันธ์กับ การแลกเปลี่ยนความรู้กับเพื่อนต่างสถาบัน หรือเพื่อนต่างประเทศ รวมไปถึงการค้นคว้าเพื่อศึกษาต่อ และการพิมพ์จดหมายข่าว หรือ งานมัลติมีเดีย แต่สำหรับการค้นคว้าข้อมูลด้านวิชาการ หรือการค้นคว้าข้อมูลห้องสมุดพบว่า นิสิตจะใช้บ่อยก็ต่อเมื่อต้องการ แลกเปลี่ยนข้อมูลกับเพื่อนต่างประเทศ หรือการค้นคว้าเพื่อศึกษาต่อ ส่วนการคุยกับเพื่อน นิสิตจะใช้บ่อยก็ต่อเมื่อต้องการแลกเปลี่ยนความรู้กับเพื่อนต่างประเทศ หรือ การพิมพ์จดหมายข่าว

ส่วนอุปสรรคในการใช้ระบบ คือปัญหาระบบและปัญหาบุคลากร

ยุบล เบ็ญจรงค์กิจ และ คณะ (2534) ได้ศึกษาวิจัยถึง องค์การใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ในสถาบันอุดมศึกษา พบว่า ปริมาณการใช้คอมพิวเตอร์อยู่ในระดับปานกลาง ผู้ใช้มีความพอใจในการใช้ปฏิบัติงานมาก โดยเฉพาะอย่างยิ่งในกรณีเก็บรวบรวมข้อมูลการทำงานจะดีขึ้นกว่าเดิม และความก้าวหน้าของเทคโนโลยีใหม่ จะทำให้สะดวกในการเดินทางและการติดต่อสื่อสาร

งานวิจัยที่เกี่ยวกับทฤษฎีการสื่อสารนวัตกรรม และการยอมรับนวัตกรรม

ตริงษา เกล้าละม่อม (2534) ศึกษาสภาพการณ์และลักษณะระงของการใช้วิทยุติดตามตัวในประเทศไทย พบว่า ผู้ใช้วิทยุติดตามตัวมีความต้องการที่จะใช้วิทยุติดตามตัวอยู่แล้ว เนื่องจากวิทยุติดตามตัวสามารถช่วยให้ผู้ใช้ติดต่อสื่อสารได้สะดวกรวดเร็วขึ้นในขณะที่อยู่นอกสถานที่ และในอนาคตมีแนวโน้มว่าอาจมีการใช้วิทยุติดตามตัวในเรื่องส่วนตัวมากขึ้น เนื่องจากคนมีเวลาให้กันน้อยลง และมีโอกาสที่จะพบปะแบบเผชิญหน้ากันน้อย สิ่งเหล่านี้จะทำให้คนต้องอาศัยเครื่องมือสื่อสารในการติดต่อสื่อสารในเรื่องทั่วไป ทั้งเรื่องงาน และชีวิตประจำวัน รวมทั้งกลุ่มผู้ใช้ อาจขยายจากกลุ่มเดิมคือ กลุ่มที่มีรายได้ตั้งแต่ 10,000 - 20,000 ต่อเดือนเป็นกลุ่มที่มีราย

ได้ต่ำกว่านี้ และต่อไปวิทยุติดตามตัวจะมีราคาถูกลง โดยจะเปลี่ยนจากสินค้าหรือของใช้เฉพาะกิจ เป็นสินค้าหรือของใช้ในชีวิตประจำวัน

อวัชชัย พานิชยากรณ์ (2539) ศึกษาเรื่องการศึกษาพฤติกรรม การเปิดรับข่าวสาร ความรู้ทัศนคติ และการมีส่วนร่วมในการใช้เครือข่ายสารสนเทศห้องสมุดจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (จุฬาลิเน็ต) ของนิสิต และบุคลากรภายในจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย พบว่า พฤติกรรม การเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับเครือข่ายจุฬาลิเน็ต ของ อาจารย์ นิสิต และนักวิชาการในจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ไม่มีความสัมพันธ์กับความรู้ในเรื่องเครือข่ายจุฬาลิเน็ต แต่มีความสัมพันธ์ทางบวกกับทัศนคติที่มีต่อเครือข่ายจุฬาลิเน็ตของอาจารย์ และนักวิชาการภายในจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ไม่พบความสัมพันธ์ในส่วนของนิสิต นอกจากนี้ยังมีความสัมพันธ์ทางบวกกับการมีส่วนร่วมในการใช้เครือข่ายจุฬาลิเน็ตของอาจารย์ นิสิต และนักวิชาการภายในจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ความรู้ในเรื่องเครือข่ายจุฬาลิเน็ต มีความสัมพันธ์ทางบวกกับทัศนคติที่มีต่อเครือข่ายจุฬาลิเน็ตของอาจารย์ นิสิต และนักวิชาการภายในจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย และยังมี ความสัมพันธ์ทางบวกกับการมีส่วนร่วมในการใช้เครือข่ายจุฬาลิเน็ต นิสิต และนักวิชาการภายในจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ทัศนคติที่มีต่อเครือข่ายจุฬาลิเน็ต มีความสัมพันธ์ทางบวกกับการมีส่วนร่วมในการใช้เครือข่ายจุฬาลิเน็ตของนิสิต และนักวิชาการ ภายในจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (ไม่พบความสัมพันธ์ในส่วนของอาจารย์)

พฤติกรรม การเปิดรับข่าวสาร และความรู้ในเรื่องเครือข่ายจุฬาลิเน็ต สามารถจะอธิบายการมีส่วนร่วมในการใช้เครือข่ายจุฬาลิเน็ตของอาจารย์และนิสิตได้

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเปิดรับข่าวสารสื่อมวลชนทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ

อาภรณ์ ปิยะเวช (2538) ศึกษาเรื่องผลกระทบของเครื่องเล่นอิเล็กทรอนิกส์ ต่อพฤติกรรมการสื่อสารของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นศึกษาเฉพาะโรงเรียนในเขตกรุงเทพมหานคร พบว่าเครื่องเล่นอิเล็กทรอนิกส์ ไม่ได้ปิดกั้นการรับสารของเด็ก ๆ จากสื่อสารมวลชน เพราะเด็กใช้เครื่องเล่นอิเล็กทรอนิกส์ควบคู่ไปกับสื่อสารมวลชน และยังพูดคุยกับผู้อื่นมากกว่าเดิม (หมายถึงก่อนเล่นเครื่องเล่นอิเล็กทรอนิกส์) แต่เด็ก ๆ ก็ยอมรับว่าเครื่องเล่นอิเล็กทรอนิกส์ทำให้เกิดผลเสียต่อสายตาของเขา แต่สำหรับเรื่องราคาของเครื่องเล่นนั้น เด็ก ๆ ก็เห็นว่าไม่แพงจนเกินไป (ผู้ปกครองของกลุ่มตัวอย่างมีรายได้ตั้งแต่ 9,000 บาท ถึง 67.9%)

อำไพศรี โสประทุม (2539) ศึกษาเรื่องพฤติกรรมการเปิดรับข้อมูลข่าวสาร และปัจจัยบางประการที่มีผลต่อการยอมรับการสื่อสารคอมพิวเตอร์ระบบอินเทอร์เน็ต ของผู้ใช้คอมพิวเตอร์ในเขตกรุงเทพมหานคร พบว่า สื่อมวลชน มีความสัมพันธ์กับความถี่บ่อยในการใช้ และ ความต้องการเผยแพร่อินเทอร์เน็ต ส่วนสื่อบุคคล มีความสัมพันธ์กับความถี่บ่อยในการใช้ ความจำเป็นใช้ในการติดต่อสื่อสารในงานธุรกิจปัจจุบัน และ อินเทอร์เน็ต ช่วยในการพัฒนาการทำงาน ทางด้านสื่อเฉพาะกิจ ก็จะมีความสัมพันธ์กับระยะเวลาในการตัดสินใจใช้อินเทอร์เน็ต

ส่วนสถานภาพทางเศรษฐกิจและสังคม ก็พบว่าบางประเด็นมีความสัมพันธ์กับการยอมรับอินเทอร์เน็ต ทางด้านคุณลักษณะของอินเทอร์เน็ต ก็มีความสัมพันธ์กับการยอมรับอินเทอร์เน็ต บางประเด็น อันดับสุดท้ายคือความทันสมัยของบุคคล ในบางประเด็นจะมีความสัมพันธ์กับการยอมรับอินเทอร์เน็ต

อริญญา ม้าลายทอง (2539) ศึกษาการเปิดรับข่าวสาร และการใช้การสื่อสารผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ของพนักงานในกลุ่มบริษัทล็อกซเลย์ จำกัด (มหาชน) พบว่า เพศ , ตำแหน่ง, ลักษณะสายงาน, และการเข้ารับการสัมมนาอภิปราย หรืออบรมเกี่ยวกับการสื่อสารผ่านระบบอินเทอร์เน็ต ไม่มีผลต่อการยอมรับการสื่อสารผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ในขณะที่อายุ,ระดับการศึกษา , ระยะเวลาใช้การสื่อสารผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต , และความถี่ใน

การเข้ารับการสัมมนาหรืออบรมเกี่ยวกับการสื่อสารผ่านระบบอินเทอร์เน็ต มีผลต่อการยอมรับ การสื่อสารผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

ลักษณะของการสื่อสารผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต มีความสัมพันธ์กับการยอมรับ การสื่อสารผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ในเชิงบวก

สวนพฤติกรรมในการเปิดรับข่าวสารจากสื่อต่างๆ พบว่า ผู้ใช้การสื่อสารผ่านระบบเครือข่าย อินเทอร์เน็ต จะมีพฤติกรรมในการเปิดรับข่าวสารจากสื่อบุคคลประเภทเพื่อนร่วมงานมากที่สุด สำหรับความถี่ในการเปิดรับข่าวสารเกี่ยวกับการสื่อสารผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตนั้น มีความสัมพันธ์กับการยอมรับการสื่อสารผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

งานวิจัยต่างประเทศ

AKIBA A. COHEN, MARK R. LEVY , KAREN GOLDEN (1988) ได้วิจัย Children's Uses and Gratifications of Home VCR's Evolution or Revolution พบว่า VCRs หรือ Video Cassette Recorder ซึ่งเป็นสื่อชนิดใหม่ (ในสมัยนั้นคือเมื่อ 10 ปีที่แล้ว) จะถูกเด็ก ๆ เลือกใช้เป็นอันดับแรก (จากสื่อแบบเดิมๆ 6 สื่อ คือ หนังสือพิมพ์, วิทยุ, โทรทัศน์, หนังสือ, ภาพยนตร์, และเทปเพลง) ชนิดที่ว่าเป็นกรณี วิจัยการใช้สื่อและวิทยุ แต่ผลการวิจัยกลับพบว่า เด็กจะเลือกใช้ VCRs ต่อเมื่อเขาต้องการพักผ่อน เพิ่มความบันเทิง ซึ่งสื่อโทรทัศน์ไม่สามารถสนองตอบความต้องการของเด็กได้ ถ้าหากเด็กต้องการทราบสถานการณ์ของโลกก็จะเลือกใช้สื่อ หนังสือพิมพ์ ถ้าต้องการความสนุกสนาน ก็จะไปดูภาพยนตร์

อย่างไรก็ตามระดับความพึงพอใจของเด็กในการเลือกใช้สื่อต่างๆ ที่ประกอบด้วย VCRs, เทปเพลง, ภาพยนตร์ นั้น สามารถใช้แทนกันได้ ดังนั้นจึงสรุปได้ว่าเด็ก ๆ มากมายใช้ VCRs แต่ VCRs นั้นไม่ได้ก่อให้เกิดการปฏิบัติทางการสื่อสารของเด็ก

DEBRA LIEBERMAN (1981) ได้ทำการวิจัยเรื่อง Reading, Television and Computer Children's Patterns of Media Use and Academic Achievement โดยกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียน

ระดับ 4, 5, 6 และ 8 จากโรงเรียน 5 แห่งในมลรัฐแคลิฟอร์เนีย รวม 653 คน เพื่อศึกษาลักษณะการใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ การศึกษาการเขียนโปรแกรมรวมทั้งการทำกรบ้านด้วยเครื่องคอมพิวเตอร์ การเล่นเกมด้วยเครื่องไมโครคอมพิวเตอร์ และการเล่นเกมตามศูนย์การค้า และสถานที่เล่นเกมทั่วไป เครื่องมือที่ใช้เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับการใช้สื่อ และแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านของนักเรียน พบว่า

1. การทำงานด้วยเครื่องคอมพิวเตอร์ จะสัมพันธ์กับสภาพทางเศรษฐกิจด้วย ผู้ที่จะมีเครื่องอยู่ที่บ้านต้องมีฐานะทางเศรษฐกิจสูง และเพศชายจะชอบใช้คอมพิวเตอร์มากกว่าตลอดจนมีกิจกรรมทางสังคมน้อยกว่าเพศหญิง
2. การเล่นเกมคอมพิวเตอร์จะสัมพันธ์กับสภาพทางเศรษฐกิจและสังคม ส่วนใหญ่ผู้เล่นมักเป็นเพศชาย มีผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านต่ำ ดูโทรทัศน์บ่อย และมีการใช้เงินตุนาการต่ำ
3. การเล่นเกมตามศูนย์การค้า จะสัมพันธ์กับสภาพทางเศรษฐกิจแลสังคม ส่วนใหญ่ผู้เล่นมักเป็นเพศชาย ดูโทรทัศน์บ่อย และไม่ชอบการอ่าน
4. มีความแตกต่างระหว่างเพศชายและเพศหญิง โดยเพศชายจะมีพฤติกรรมเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์มากกว่า