

ผลกระทบของเทคโนโลยีสารสนเทศที่ส่งผลต่อพฤติกรรมเยาวชน

The Effect of Information Technology on Youth Behavior

ปรีชา พินชนศรี*
จิตติกร จันทพลาบูรณ์*

บทคัดย่อ

เทคโนโลยีสารสนเทศในปัจจุบันมีความจำเป็นอย่างยิ่งต่อการดำรงชีวิตของมนุษย์ ทั้งต่อตนเอง องค์กร และสังคม และสามารถสร้างความได้เปรียบในการแข่งขันในยุคที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ด้านการศึกษา รัฐบาลพยายามส่งเสริมและสนับสนุนให้ผู้เรียนได้รับการพัฒนาขีดความสามารถในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการศึกษาให้ทัดเทียมกับนานาชาติ โดยจัดหาเครื่องมือและจัดให้มีระบบการเรียนแบบอิเล็กทรอนิกส์เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต แต่ผลกระทบทางลบหรือผลเสียก็อาจเกิดขึ้นได้ถ้าขาดการควบคุมและดูแลอย่างจริงจัง ผลกระทบที่เกิดขึ้นกลายเป็นความขัดแย้งระหว่างผู้ควบคุม

ดูแลกับเยาวชน เนื่องจากความแตกต่างระหว่างผู้ควบคุมดูแลและเยาวชน ซึ่งไม่เข้าใจเทคโนโลยีสารสนเทศและรู้ไม่เท่าทันต่อการเปลี่ยนแปลงเทคโนโลยี เยาวชนจึงได้รับผลกระทบทั้งทางด้านร่างกายและจิตใจ แสดงความก้าวร้าวหรือมีพฤติกรรมเลียนแบบ ดังนั้น การแก้ไขปัญหาจากผลกระทบทางลบที่มีต่อเยาวชน โดยทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ พ่อ แม่ ผู้ปกครอง หน่วยงานทางสังคมทั้งภาครัฐและเอกชนต้องร่วมกันช่วยดูแล และติดตามพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศของเยาวชนเพื่อลดปัญหาที่จะส่งผลกระทบต่อเยาวชนให้น้อยลง

Abstract

At present, the Information Technology is essential for human life and social organization and able to create a competitive advantage in an era of rapid change. In education, the government is trying to promote and encourage the students to develop their ability to use technology to expand international education by providing the tools and e-learning systems for the students'

lifelong learning. However, the negative or adverse effects may occur if they lack the serious control and direction. The effect would become the conflict between supervisor and children due to differences between the supervisors and the youth who do not understand technology and do not perceive the changes of technology, the youth are affected both physically and mentally and

*อาจารย์ประจำคณะสหวิทยาการ มหาวิทยาลัยคริสเตียน

express the aggression or imitation behavior. Thus, the solutions of the negative effect on the youth of all concerned sections, including parents, the government and private organization would be taking this problem into

consideration, monitoring and following up the youth's behavior of information technology use in order to reduce the problem which effects on youth.

บทนำ

ปัจจุบันผู้ใหญ่ส่วนใหญ่มักเรียกเด็กและเยาวชนว่า Digital Native ซึ่งหมายถึงกลุ่มคนที่เกิดและเติบโตในยุคเทคโนโลยีสารสนเทศ เด็กและเยาวชนเกี่ยวข้องกับสิ่งต่างๆ ที่เป็นเทคโนโลยีสารสนเทศด้วยรูปแบบและช่องทางที่แสนง่ายดายในทุกที่และทุกเวลาที่ต้องการ เช่น Social Networking Instant-massing (IM) Video-Streaming การแชร์ภาพ และการใช้อินเทอร์เน็ตแบบเคลื่อนที่

แม้ว่าการให้คำแนะนำเกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตจะไม่ใช่วิธีการจำเป็นสำหรับเด็กและเยาวชนยุคเทคโนโลยีสารสนเทศ นอกจากนี้เด็กและเยาวชนยังสามารถพัฒนาทักษะเกี่ยวกับเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตได้อย่างรวดเร็วเมื่อเปรียบเทียบกับกลุ่มคนที่มีอายุมากกว่า แต่ทว่าการใช้งานที่ปราศจากคำแนะนำทำให้เด็กและเยาวชนนั้นยังคงเป็นเพียงผู้ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศมือสมัครเล่น ซึ่งนำไปสู่ข้อกังวลและปัญหาต่างๆ เกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่เหมาะสมและถูกต้อง ดังนั้นเพื่อให้ความรู้ในเรื่องดังกล่าวแก่เด็กและเยาวชน เด็กและเยาวชนจึงจำเป็นต้องพัฒนาความรู้ การคิดเชิงวิเคราะห์ รวมถึงทักษะการสื่อสารและการจัดการสารสนเทศ นอกจากนี้จากการเพิ่มขึ้นของธุรกิจและบริการในรูปแบบออนไลน์อาจส่งผลกระทบในทางลบต่อเด็กและเยาวชนอีกด้วย

เทคโนโลยีสารสนเทศมีอิทธิพลต่อการดำรงชีวิตของมนุษย์ ทั้งทางตรงและทางอ้อม โดยเฉพาะอย่างยิ่งในปัจจุบันเกือบทุกประเทศในโลกจะสร้างรายได้เปรียบในเชิงการแข่งขันด้วยการสร้างความรู้ทางด้านเทคโนโลยี เนื่องจากการเปลี่ยนแปลงด้านเทคโนโลยีภายใต้กระแสยุคโลกาภิวัตน์เข้ามาแทนที่ความได้เปรียบในด้านทรัพยากรธรรมชาติ สร้างความเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจได้อย่างรวดเร็ว ดังนั้น ความรู้ ความเข้าใจในเรื่องเกี่ยวกับ

เทคโนโลยีจึงมีความสำคัญ ในทางกลับกันความเจริญก้าวหน้าของเทคโนโลยีได้ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมเยาวชน ทั้งพฤติกรรมทางบวก คือการใช้เทคโนโลยีเพื่อการสร้างสรรค์ อาทิ การแข่งขันหุ่นยนต์ พฤติกรรมทางลบ คือการใช้เทคโนโลยีเพื่อความบันเทิงเพื่อส่งข้อมูลที่เป็นโทษโดยรู้เท่าไม่ถึงการณ์ การเสริมปฏิสัมพันธ์ทางลบ และต้องเรียนรู้ผลกระทบของเทคโนโลยีที่มีการเปลี่ยนแปลงส่งผลกระทบต่อตนเองและสังคม

เทคโนโลยีสารสนเทศกับพฤติกรรมเยาวชน

เพื่อให้มีความเข้าใจในเรื่องของเทคโนโลยีสารสนเทศและพฤติกรรมเยาวชนจึงได้ให้ความหมายของคำต่างๆ ดังนี้

เทคโนโลยีสารสนเทศ

บรรจง เชื้อนแก้ว (2552) ให้คำจำกัดความของเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร คือเทคโนโลยีทางอิเล็กทรอนิกส์ที่ผสมผสานระหว่างเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีการสื่อสารที่นำมาใช้ในการจัดการสารสนเทศได้แก่ การจัดเก็บ ประมวลผลเรียกใช้แลกเปลี่ยนนำเสนอหรือเผยแพร่ไปถึงมือผู้รับที่สามารถนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ได้ โดยในส่วนของเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ครอบคลุมถึงส่วนที่เป็นฮาร์ดแวร์ ซอฟต์แวร์ ฐานข้อมูล ระเบียบวิธีปฏิบัติและบุคลากรด้านคอมพิวเตอร์ ส่วนเทคโนโลยีการสื่อสารครอบคลุมถึงระบบเครือข่าย สถานี รวมถึงอุปกรณ์และช่องทางในการสื่อสาร ในการส่งผ่านและแลกเปลี่ยนสารสนเทศ

อัญญา พานิช (2550) ได้ให้คำจำกัดความของเทคโนโลยีสารสนเทศ คือความรู้หรือกระบวนการดำเนินงานใดๆ ที่อาศัยเทคโนโลยีทางด้านคอมพิวเตอร์ฮาร์ดแวร์ และคอมพิวเตอร์ซอฟต์แวร์ รวมถึงบริบทอื่นๆ เช่น ด้านจริยธรรม ผลกระทบอันเกิดจากการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ซึ่งมีองค์ประกอบ คือ เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์

กับเทคโนโลยีการสื่อสาร ซึ่งทำหน้าที่ในการเก็บ รับ บันทึก ข้อมูล ประมวลข้อสนเทศ การสื่อสารรวมถึงการแสดงผลของข้อมูลนั้น

สรุป เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร เป็นเทคโนโลยีที่ผสมผสานระหว่างเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีการสื่อสารที่นำมาใช้ในการจัดการสารสนเทศ ได้แก่ การนำข้อมูลเข้า การประมวลผล การจัดเก็บ การแสดงผลลัพธ์ และการรับ-ส่งข้อมูลเพื่อการแลกเปลี่ยนสารสนเทศ

พฤติกรรม

รัตนาวดี นาคมูล (2551) ได้ให้คำจำกัดความของพฤติกรรม คือ อาการ กิริยา ท่าทาง การกระทำ หรือกิจกรรมต่าง ๆ ของบุคคล

วัชร บุณมี (2554) ได้ให้คำจำกัดความของพฤติกรรม คือ การกระทำที่แสดงออก ความรู้สึกนึกคิด ความชอบในการกระทำการใดๆ ของบุคคล

สรุป พฤติกรรม หมายถึง การแสดงออกโดยการกระทำหรือกิจกรรมต่าง ๆ ของบุคคลที่แสดงออกมาตามความรู้สึกนึกคิดต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งโดยที่ผู้อื่นสามารถสังเกตได้

เยาวชน

อัญชลี ฉัตรกุล ณ อยุธยา (2546) ได้ให้คำจำกัดความของเยาวชน คือ บุคคลที่มีอายุในช่วงระหว่าง 15-24 ปีและมีสถานภาพโสด

จิราพร เยี่ยมขันติถาวร (2550) ได้ให้คำจำกัดความของเยาวชน คือ วัยรุ่นเพศชายและเพศหญิงที่อาศัยอยู่ในชุมชนที่มีอายุระหว่าง 15-24 ปี ที่เป็นทั้งผู้ที่กำลังเรียนหนังสือและที่ไม่ได้เรียนหนังสือ รวมทั้งผู้ที่สำเร็จการศึกษาแล้ว

สรุป เยาวชน หมายถึง วัยรุ่นเพศชายและเพศหญิงที่มีอายุในช่วงระหว่าง 15-24 ปี ที่มีสถานภาพโสด ยังไม่ได้สมรส หรือเป็นช่วงวัยหนุ่มสาว เป็นช่วงหัวเลี้ยวหัวต่อระหว่างการเป็นเด็กและผู้ใหญ่ เป็นช่วงที่กังวลเกี่ยวกับรูปลักษณ์และสิ่งรอบตัวมากเป็นพิเศษ

การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศของเยาวชน

กรกมล กำเนิดกาญจน์ (2551) ได้ศึกษาพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศของนักเรียนโรงเรียนสามเสนวิทยาลัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 1 สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ พบว่า นักเรียนมีพฤติกรรมระดับปฏิบัติใช้เพื่อความบันเทิง เป็นอันดับที่ 1 รองลงมาใช้เพื่อการติดต่อสื่อสารและใช้เพื่อการศึกษา ค้นคว้าเป็นอันดับที่ 2 และ 3 ตามลำดับ ส่วนใช้เพื่อทบทวนบทเรียนเป็นอันดับสุดท้าย

ปรลินทร์ เชี่ยวพราย (2554) ได้ศึกษาและเปรียบเทียบพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศของนักศึกษาหญิงและนักศึกษาชาย ระดับอาชีวศึกษาในโรงเรียนราชบุรีบริหารธุรกิจ พบว่า พฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศของนักศึกษาหญิงและนักศึกษาชาย ระดับอาชีวศึกษาในโรงเรียนราชบุรีบริหารธุรกิจ ด้านการศึกษา ด้านวัตถุประสงค์การใช้งาน และด้านความบันเทิงส่วนบุคคลอยู่ในระดับมาก

อรรณพ ธัญชนะ (2550) ได้ศึกษาพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารของนักศึกษาและบุคลากรของมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ พบว่า ด้านการศึกษานักศึกษาส่วนใหญ่ให้ในการค้นคว้าข้อมูลในการเรียนการสอน และการทำรายงาน ด้านความบันเทิงใช้เพื่อการดาวน์โหลดข้อมูลด้านความบันเทิง และติดตามข่าวสารด้านความบันเทิง

สรุป เยาวชนมีกิจกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่หลากหลายทั้งทางด้านการศึกษา ค้นคว้าข้อมูลในการเรียนการสอน ด้านความบันเทิงและการติดต่อสื่อสาร

ประโยชน์และผลกระทบของเทคโนโลยีสารสนเทศ

การใช้เทคโนโลยีในปัจจุบัน มีอิทธิพลและประโยชน์อย่างยิ่งทั้งต่อตนเอง องค์กรและสังคม เช่น ช่วยให้การติดต่อสื่อสารระหว่างกันเป็นได้ด้วยความสะดวกและรวดเร็ว การจัดระบบข่าวสารที่มีจำนวนมหาศาล การเก็บสารสนเทศในรูปแบบที่สามารถเรียกใช้ได้เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการผลิตสารสนเทศ

การจัดระบบอัตโนมัติเพื่อการเก็บ เรียกใช้และประมวลผลสารสนเทศ การจำลองแบบระบบการวางแผนและทำนายเพื่อทดลองกับสิ่งที่ยังไม่เกิดขึ้น การมีระบบที่สามารถอำนวยความสะดวกในการเข้าถึงสารสนเทศ ทำให้ผู้ใช้สารสนเทศมีทางเลือกที่ดีกว่า มีประสิทธิภาพมากกว่าสามารถแข่งขันกับผู้อื่นได้ดีกว่า และลดอุปสรรคเกี่ยวกับเวลาและระยะทางในการติดต่อสื่อสารระหว่างประเทศ

คอมพิวเตอร์จึงมีบทบาทมากที่สุดสำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศ และเป็นอุปกรณ์ที่มีความสำคัญอย่างยิ่งสำหรับผู้ที่ต้องการสารสนเทศ และผู้ที่ไม่ต้องการสารสนเทศก็ไม่สามารถหลีกเลี่ยงการใช้ประโยชน์สารสนเทศในด้านอื่นๆ ดังนั้น จึงกล่าวได้ว่าเทคโนโลยีสารสนเทศมีบทบาทและอิทธิพลอย่างมากในชีวิตประจำวันของคนในสังคม ซึ่งจำแนกเป็นด้านต่างๆ ได้ดังนี้

1. ด้านการแพทย์และสาธารณสุข เช่น การทำทะเบียนคนไข้ การวินิจฉัยโรค และการรักษาโรค เป็นต้น
2. ด้านอุตสาหกรรม เช่น ทุนยนต์อุตสาหกรรม การควบคุมวัสดุคงคลัง การคิดราคาต้นทุนสินค้า เป็นต้น
3. ด้านเกษตรกรรม เช่นการจัดทำระบบ ข้อมูลเพื่อการเกษตรและการพยากรณ์ความต้องการและพยากรณ์ผลผลิต เป็นต้น
4. ด้านการเงินการธนาคาร เช่น การบัญชี การฝากถอนเงิน การรับจ่าย การโอนเงินแบบอิเล็กทรอนิกส์ เป็นต้น
5. ด้านธุรกิจการบิน เช่น ใช้ในระบบการรักษาความปลอดภัย ระบบบันทึกตารางการบิน ข้อมูลการบิน เป็นต้น
6. ด้านกฎหมายและการปกครอง เช่น งานระบบข้อมูลและการประมวลผล การค้นหาข้อมูลต่างๆ ด้านกฎหมาย
7. ด้านการทหารและตำรวจ เช่น ใช้ในวงจรการสื่อสาร ใช้ในการควบคุม ประสานงานงานด้านการทหาร ใช้เป็นเครื่องมือในการผลิตยุทธโศปกรณ์
8. ด้านอุตสาหกรรมคอมพิวเตอร์และธุรกิจต่างๆ เช่น การจัดพิมพ์ต้นฉบับ การจัดพิมพ์รูปเล่ม การจัดทำหนังสือต่างๆ ให้เป็นไปอย่างรวดเร็วและทันต่อการใช้งาน
9. ด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เช่น การวิจัยทางด้านวิทยาศาสตร์ การค้นคว้าทดลอง การออกแบบโครงสร้าง เป็นต้น

10. ด้านการศึกษา ใช้คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศเป็นเครื่องมือในการศึกษา การบริหารจัดการในเรื่องต่างๆ และใช้เป็นเครื่องมือในการจัดการเรียนการสอน เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพและประสิทธิผลในการจัดการเรียนการสอน

ถึงแม้ว่าเทคโนโลยีสารสนเทศจะมีคุณประโยชน์อย่างมากต่อการดำเนินชีวิตของมนุษย์ในด้านต่างๆ แต่ผลกระทบทางลบหรือผลเสียก็อาจเกิดขึ้นได้ถ้าขาดการควบคุมและดูแลอย่างจริงจัง เช่น

1. ก่อให้เกิดความเครียดในสังคมมากขึ้น เนื่องจากมนุษย์ไม่ชอบการเปลี่ยนแปลง เคยทำอะไรแบบใด มักจะชอบทำแบบนั้น เช่น ไม่ชอบการเปลี่ยนแปลง แต่เทคโนโลยีสารสนเทศเข้าไปเปลี่ยนแปลง บุคคลที่รับการเปลี่ยนแปลงไม่ได้ จึงเกิดความวิตกกังวล จนกลายเป็นความเครียด กล่าวคือคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศจะทำให้คนตกงาน เพราะสิ่งเหล่านี้จะเข้ามาทดแทนมนุษย์

2. ก่อให้เกิดการรับวัฒนธรรมหรือการแลกเปลี่ยนวัฒนธรรมของคนในสังคมโลก เช่น ทำให้พฤติกรรมที่แสดงออกด้านการแต่งกายและการบริโภคเปลี่ยนแปลงไป การมอมเมาเยาวชนในรูปแบบของเกมอิเล็กทรอนิกส์ ส่งผลกระทบต่อพัฒนาอารมณ์และจิตใจของเยาวชน เกิดการกลืนวัฒนธรรมดั้งเดิมที่แสดงถึงเอกลักษณ์ของสังคมนั้น \

3. ก่อให้เกิดผลด้านศีลธรรม เทคโนโลยีสารสนเทศมีแนวโน้มที่สำคัญมากยิ่งขึ้น ด้วยเหตุนี้เยาวชนคนรุ่นใหม่จึงควรเรียนรู้ และเข้าใจเกี่ยวกับเทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อจะได้เป็นกำลังสำคัญในการพัฒนาเทคโนโลยีสารสนเทศให้ก้าวหน้า และเกิดประโยชน์ต่อประเทศต่อไป

4. การมีส่วนร่วมของคนในสังคมลดน้อยลง การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศทำให้เกิดความสะดวกรวดเร็ว ในการสื่อสารและการทำงาน แต่ในอีกด้านหนึ่งการมีส่วนร่วมของกิจกรรมทางสังคมที่มีการพบปะสังสรรค์กันจะน้อยลง ผู้คนมักอยู่แต่ที่บ้านหรือที่ทำงานของตนเองมากขึ้น

5.การละเมิดสิทธิเสรีภาพส่วนบุคคล เช่น การเผยแพร่ข้อมูลหรือรูปภาพต่อสาธารณชน ซึ่งข้อมูลบางอย่างอาจไม่เป็นความจริงหรือยังไม่ได้พิสูจน์ความถูกต้องออก

สู่สาธารณะชน ก่อให้เกิดความเสียหาย ต่อบุคคลโดยไม่สามารถป้องกันตนเองได้ การละเมิดสิทธิส่วนบุคคลเช่นนี้ ต้องมีกฎหมายออกมาคุ้มครองเพื่อนำข้อมูลต่างๆ มาใช้ในทางที่ถูกต้อง

6. ก่อให้เกิดช่องว่างทางสังคม การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศจะเกี่ยวข้องกับการลงทุนเพื่อจัดหาอุปกรณ์สำหรับการเข้าถึงสารสนเทศ เช่น เครื่องคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต เป็นต้น ทำให้ผู้ยากจนก็ไม่มีโอกาสรู้จักกับเทคโนโลยีสารสนเทศ

7. ก่อให้เกิดอาชญากรรมบนเครือข่าย ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีสารสนเทศก่อให้เกิดปัญหาใหม่ขึ้น เช่น ปัญหาอาชญากรรม ตัวอย่างเช่น อาชญากรรมในรูปของการขโมยความลับ การขโมยข้อมูลสารสนเทศ การให้บริการสารสนเทศที่มีการหลอกลวง รวมถึงการบ่อนทำลายข้อมูลและไวรัสคอมพิวเตอร์

8. ก่อให้เกิดปัญหาด้านสุขภาพ นับตั้งแต่คอมพิวเตอร์เข้ามามีบทบาทในการทำงาน การศึกษามันทั้ง ฯลฯ การจ้องมอง คอมพิวเตอร์เป็นเวลานาน มีผลเสียต่อสายตา เช่น ทำให้สายตาผิดปกติ มีอาการแสบตา เวียนศีรษะ นอกจากนั้นยังมีผลต่อสุขภาพจิต เกิดโรคทางจิตประสาทต่างๆ

สรุป เทคโนโลยีสารสนเทศมีบทบาทและความสำคัญอย่างยิ่งทั้งต่อตนเอง องค์กร และสังคม ช่วยให้การติดต่อสื่อสารระหว่างกันเป็นได้ด้วยความสะดวกและรวดเร็ว สามารถอำนวยความสะดวกในการเข้าถึงสารสนเทศได้อย่างง่ายดายและมีประสิทธิภาพ เทคโนโลยีสารสนเทศยังมีบทบาทและอิทธิพลอย่างมากในชีวิตประจำวันของคนในสังคม ทั้งในด้านการแพทย์และสาธารณสุข ด้านอุตสาหกรรม ด้านเกษตรกรรม ด้านการเงินและการธนาคาร ด้านธุรกิจการบิน ด้านกฎหมายและการปกครอง ด้านการทหารและตำรวจ ด้านอุตสาหกรรมการพิมพ์และธุรกิจต่างๆ ด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี และด้านการศึกษา

อย่างไรก็ตามหากขาดการควบคุม ดูแลการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ถูกต้องและเหมาะสมก็อาจก่อให้เกิดผลเสียตามมา ได้แก่ ก่อให้เกิดอาชญากรรมทางเทคโนโลยีสารสนเทศ เช่น การลักลอบใช้ข้อมูลข่าวสารมนุษย์มีปฏิสัมพันธ์กันน้อยลง ความสัมพันธ์กับผู้อื่นลดลง

เกิดสังคมใหม่ขึ้นซึ่งเป็นสังคมที่ไม่ต้องพึ่งพาอาศัยกัน และทำให้เกิดการแพร่วัฒนธรรมและกระจายข่าวที่ไม่เหมาะสมได้อย่างรวดเร็ว เป็นต้น

การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในทางลบนั้นมียังมีผลมาจากความแตกต่างกันระหว่างผู้ดูแลเยาวชนในการเข้าถึงข้อมูล และเยาวชน เช่น ครูผู้สอนส่วนหนึ่งไม่ยอมรับกระแสของเทคโนโลยี ทำให้ไม่สามารถก้าวตามหรือมีความรู้เพียงพอในการเข้าถึงเทคโนโลยีสารสนเทศ รวมถึงไม่ทันการเรียนรู้ในเรื่องเทคโนโลยีของผู้เรียน ทำให้ไม่สามารถเฝ้าระวังการเข้าถึงแหล่งข้อมูลที่ไม่เหมาะสมซึ่งอาจนำไปสู่ผลกระทบที่ร้ายแรงต่อการศึกษของผู้เรียน ปัญหาที่มีความรุนแรงขึ้นทุกวันได้แก่ สิ่งมอมเมาเยาวชนแบบออนไลน์ที่อยู่ในรูปแบบที่หลากหลายเป็นอุปสรรคต่อการศึกษา ในปัจจุบันการเข้าถึงข้อมูลออนไลน์ต่าง ๆ ของเยาวชนนั้นเป็นไปอย่างง่ายดายบนโลกอินเทอร์เน็ต พ่อ แม่ หรือผู้ปกครองที่มีความเข้าใจเทคโนโลยีน้อยมากอาจไม่สามารถรู้เท่าทันต่อการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยี การป้องกันหรือการควบคุมดูแลจึงทำได้ยาก จึงเป็นปัญหาที่เกิดขึ้นในสังคมที่มีความรุนแรงมากยิ่งขึ้น

ผู้ดูแลเยาวชนในการเข้าถึงข้อมูลจะต้องยึดมั่นในความมีจริยธรรมเป็นสำคัญและต้องปลูกฝังจริยธรรมในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศให้แก่เยาวชนให้มากขึ้นเพื่อให้เกิดการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในทางสร้างสรรค์มากกว่าเพื่อการทำลาย เช่นการปลูกฝังความมีวินัยสามารถควบคุมตนเองได้ การใช้วิธีการจัดการสิ่งแวดล้อมร่วมไปกับการแก้ไขตัวเยาวชน การสร้างสัมพันธภาพที่ดีโดยการปรับเปลี่ยนวิธีการสื่อสารให้มีคุณภาพ และการเปลี่ยนแปลงสิ่งที่เป็นหัวใจสำคัญ เช่น การมีกิจกรรมสร้างสรรค์เพื่อเป็นทางเลือกและเป็นทางออกให้กับเยาวชน การสร้างรอยยิ้มในครอบครัวและในใจของพ่อแม่เอง และที่สำคัญที่สุดคือการเริ่มการเปลี่ยนแปลงที่ตัวผู้ปกครองที่จะต้องเรียนรู้ ติดตาม อย่าคาดหวังในผลลัพธ์ที่เร็วเกินไป อย่าเพิ่งแค่คิดว่าได้ทำเพียงพอแล้ว การเปลี่ยนแปลงของตัวผู้ปกครองจะนำความสุขมาให้ในที่สุด

สุรศักดิ์ ปาเฮ (2555) นอกจากนี้ภาครัฐยังได้กำหนดยุทธศาสตร์การเสริมสร้างทักษะและประสิทธิภาพทางการเรียนรู้สำหรับผู้เรียนซึ่งส่วนใหญ่เป็นกลุ่มเยาวชนในยุคแห่งศตวรรษที่ 21 ซึ่งได้เสนอทักษะด้านการเรียนรู้

และนวัตกรรม (Learning and Innovation skills) โดยเน้นให้ผู้เรียนมีทักษะ ดังนี้

1. ความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม (Creatively and Innovation) ประกอบด้วย

1.1 การคิดสร้างสรรค์ (Think Creativity) เป็นการระดมสมอง สร้างสรรค์สิ่งแปลกใหม่ เสริมสร้างทางความคิดและสติปัญญาที่มีความละเอียดในการคิดวิเคราะห์เพื่อนำไปสู่การปรับปรุงและพัฒนางาน

1.2 การทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างสร้างสรรค์ (Work Creativity with Others) เปิดใจกว้างและยอมรับต่อมุมมองใหม่ๆ เป็นผู้นำต่อการสร้างสรรค์งานมีความรู้ ความเข้าใจในสภาพการณ์ที่เป็นข้อเท็จจริงหรือข้อจำกัดโดยการยอมรับความคิดหรือสภาพการณ์ใหม่ๆ ที่เกิดขึ้น เข้าใจวิธีการสร้างสรรค์นวัตกรรม รวมทั้ง นำความผิดพลาดมาปรับปรุงแก้ไขและพัฒนาอย่างต่อเนื่อง

1.3 การนำเอานวัตกรรมมาสู่การปฏิบัติ (Implement Innovations) ให้เกิดคุณประโยชน์ต่อการปรับใช้และพัฒนาจากผลแห่งนวัตกรรมที่นำมาใช้

2. การคิดเชิงวิพากษ์และการแก้ไขปัญหา (Critical Thinking and Problem Solving) ประกอบด้วย

2.1 ประสิทธิภาพของการใช้เหตุผล (Reason Effectively) ได้เหมาะสมตามสถานการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้น

2.2 การใช้วิธีการเชิงระบบ (Use Systems Thinking) สามารถคิดวิเคราะห์เป็นระบบหรือครบกระบวนการคิด

2.3 ประสิทธิภาพในการตัดสินใจ (Make Judgments and Decisions) วิเคราะห์ ประเมินสถานการณ์ในการยอมรับและความน่าเชื่อถือ สังเคราะห์ และเชื่อมโยงระหว่างข้อมูล ตีความหมายและให้ข้อสรุปบนฐานการวิเคราะห์ที่มีความน่าเชื่อถือมากที่สุด สะท้อนได้อย่างมีวิจารณญาณบนพื้นฐานแห่งประสบการณ์และกระบวนการเรียนรู้

2.4 การแก้ปัญหา (Solve Problems) ที่มีความแตกต่างและสามารถกำหนดประเด็นคำถามสำคัญที่จะนำไปสร้างเป็นจุดเน้นในการแก้ปัญหาตามสถานการณ์ที่เหมาะสมและดีที่สุด

3. การสื่อสารและการมีส่วนร่วม (Communication and Collaboration) ประกอบด้วย

3.1 การสื่อสารและการมีส่วนร่วม (Communication Clearly) สร้างความถูกต้องชัดเจนในการสื่อความหมาย ทั้งการพูด การเขียนหรือการใช้ทักษะอื่นๆ ในรูปแบบต่างๆ

3.2 การรับฟังที่สามารถถอดรหัสความหมาย การสรุปเป็นความรู้ สร้างคุณค่าและเกิดความสนใจใฝ่รู้

3.3 ใช้สื่อเทคโนโลยีหลากหลายและรู้วิธีการใช้สื่อได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3.4 สื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพในสภาพแวดล้อมหรือบริบทที่ต่างกัน

3.5 มีความสามารถในการเป็นผู้นำในการทำงานและเกิดการยอมรับในที่ทำงาน

3.6 สร้างการมีส่วนร่วมในความรับผิดชอบ ในภารกิจงาน และแต่ละคนมองเห็นคุณค่าของการทำงานเป็นหมู่คณะ

4. ทักษะด้านสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยี (Information, Media and Technology Skills) ประกอบด้วย

4.1 ความรู้พื้นฐานด้านสารสนเทศ

4.1.1 การเข้าถึงสารสนเทศได้อย่างมีประสิทธิภาพและการประเมินสารสนเทศได้อย่างมีวิจารณญาณ

4.1.2 การใช้และการจัดการสารสนเทศอย่างสร้างสรรค์ และมีความรู้ที่จะประยุกต์ใช้สารสนเทศตามกรอบแห่งคุณธรรมจริยธรรม

4.2 ความรู้พื้นฐานด้านสื่อ

4.2.1 ความสามารถในการใช้สื่อ เข้าใจวิธีการใช้ การผลิตสื่อและมีความรู้ที่จะประยุกต์ใช้สื่อได้ตามกรอบแห่งคุณธรรมจริยธรรม

4.2.2 ความสามารถในการผลิตสื่อสร้างสรรค์ มีความรู้ เข้าใจต่อการใช้สื่ออย่างสร้างสรรค์ และสนองต่อความแตกต่างในเชิงวัฒนธรรมอย่างรอบด้าน

4.3 ความรู้พื้นฐานด้านไอที ใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือเพื่อการวิจัย การจัดการองค์กร การประเมิน และการสื่อสารทางสารสนเทศ ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการสื่อสารการสร้างเครือข่าย และมีความรู้พื้นฐาน

ในการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ได้ตามกรอบแห่งคุณธรรมจริยธรรมที่มีข้อมูลหลากหลายรอบด้าน

สรุป การเรียนรู้และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศของเยาวชนมีความสำคัญอย่างยิ่งซึ่งหมายความว่า จะใช้อย่างไรให้มีประสิทธิภาพ มีคุณธรรม จริยธรรม วิจารณ์ญาณ และรู้เท่าทัน ก่อให้เกิดประโยชน์แก่ตนเอง และสังคมโดยรวม การที่เยาวชนไม่ทราบหรือไม่เกิด

การเรียนรู้จากการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ถูกต้องและเหมาะสมจะส่งผลกระทบทางลบหรือผลเสียต่อเยาวชน ซึ่งอาจมีผลมาจากความแตกต่างกันทางด้านทักษะการใช้เทคโนโลยีระหว่างผู้ดูแลเยาวชนในการเข้าถึงข้อมูล และเยาวชน การที่จะลดการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในทางลบนั้น พ่อ แม่ ผู้ปกครอง หน่วยงานทั้งภาครัฐและเอกชน หรือผู้ที่ควบคุมดูแลต้องร่วมมือกันในการป้องกัน ควบคุม และแก้ไขผลกระทบทางลบที่จะเกิดต่อเด็กและเยาวชน

เอกสารอ้างอิง

- กรมกมล กำเนิดกาญจน์. (2550). พฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศของนักเรียนโรงเรียนสามเสนวิทยาลัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา กรุงเทพมหานคร เขต 1 สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาบริหารการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต.
- กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร. (2552). แผนแม่บทเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ฉบับที่ 2. [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อวันที่ 11 กุมภาพันธ์ 2560 , จาก www.mict.go.th/ewt_news.php?nid=74.
- กระทรวงศึกษาธิการ.พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2542. [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อวันที่ 8 มกราคม 2560 , จาก [http://www.moe.go.th/edtechfund/fund/images/stories/laws/prb_study\(final\).pdf](http://www.moe.go.th/edtechfund/fund/images/stories/laws/prb_study(final).pdf).
- กาญจนภาพร อินทาวงศ์. (2552). ความสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบการจัดการความขัดแย้งของผู้บังคับบัญชาและความไว้วางใจต่อผู้บังคับบัญชากับความพึงพอใจต่อการบังคับบัญชา. วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยาอุตสาหกรรมและองค์การ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- กิตติศักดิ์ กองหนูเพชรและคณะ. พื้นฐาน เทคโนโลยีสารสนเทศ ช่วงชั้นที่ 4 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 - 6 สสวท. [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อวันที่ 10 กรกฎาคม 2560, จาก http://neung.kaengkhohi.ac.th/information1/techno_3_2.html
- จิราพร เยี่ยมขันติถาวร. (2550). การดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ของเยาวชนในชุมชนเมือง : กรณีศึกษาชุมชนหมู่ที่ 3 อำเภอธัญบุรี จังหวัดปทุมธานี. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการวิจัยและพัฒนาเมือง บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม.
- ชูพันธ์ ชมพูนจันทร์. เทคโนโลยีและการเปลี่ยนแปลงที่ส่งผลต่อประชาคมโลก. [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อวันที่ 11 กุมภาพันธ์ 2560 , จาก http://www.baanjommyut.com/library/global_community/07.html.
- ฐิตารีย์ งามกิจพิชัย.ประโยชน์ของเทคโนโลยีสารสนเทศ. [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อวันที่ 11 กุมภาพันธ์ 2560 , จาก <http://blog.eduzones.com/moobo/78858>.
- ดวงพร หุตุรัมย์. (2550). การลดพฤติกรรมติดเกมออนไลน์ของเยาวชน : กรณีศึกษาผู้ผ่านการอบรมจากศูนย์ป้องกันและแก้ไขปัญหาดังกล่าว สสถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์. วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาพัฒนามนุษย์และสังคม(สหสาขาวิชา) บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- ธนาพร มาสกุล. (2547). ความสัมพันธ์ระหว่างวุฒิภาวะทางอารมณ์ของผู้บริหารกับวิธีการแก้ปัญหาความขัดแย้งในการปฏิบัติงานของผู้ใต้บังคับบัญชา. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการบริหารการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์.
- บรรจง เชื้อนแก้ว. (2552). รูปแบบการบริหารเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารสำหรับสถาบันอุดมศึกษาไทย. วิทยานิพนธ์ปริญญาปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาสารสนเทศศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- ปรลินทร์ เชี่ยวพราย. (2554). ศึกษาและเปรียบเทียบพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศของนักศึกษาหญิงและนักศึกษาชาย ระดับอาชีวศึกษาในโรงเรียนราชบุรีบริหารธุรกิจ. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรอุตสาหกรรมมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี.
- นันทิดา นิวงษา. ผลกระทบของเทคโนโลยีสารสนเทศ. [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อวันที่ 2 มิถุนายน 2560, จาก <http://www.satit.su.ac.th/soottin/471301/impactOfTechno.pdf>.
- รัตนาวดี นาคมูล. (2551). การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยการปฏิบัติหน้าที่กับพฤติกรรมการปฏิบัติหน้าที่ของคณะกรรมการเครือข่ายกองทุนหมู่บ้านระดับตำบล จังหวัดอุดรธานี. วิทยานิพนธ์รัฐประศาสนศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการบริหารและพัฒนาประชาคมเมืองและชนบท มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี.
- วัชร บุญมี. (2554). การศึกษาพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศของนักศึกษาหญิงและนักศึกษาชายระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง(ปวส.)ในวิทยาลัยเทคนิคหนองคาย. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรอุตสาหกรรมมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี.
- ศูนย์คุณธรรม(องค์การมหาชน).การแก้ปัญหาเด็กติดเกม. [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อวันที่ 11 กุมภาพันธ์ 2560, จาก http://www.moralcenter.or.th/ewt_news.php?nid=878&filename=index.
- สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ. การรู้ดิจิทัล (Digital literacy). [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อวันที่ 9 กรกฎาคม 2560, จาก <https://www.nstda.or.th/th/nstda-knowledge/142-knowledges/2632>.
- สุรศักดิ์ ปาเฮ. (2551). ทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21.[ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อวันที่ 8 มกราคม 2560 ,จาก <http://www.addkute3.com>.
- สมบัติ บุญเลี้ยง. (2550). ความขัดแย้งภายในครอบครัวของประชาชนในเขตอำเภอเมือง จังหวัดเพชรบูรณ์. รายงานการวิจัยสาขาวิชารัฐประศาสนศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์.
- อัญญา พานิช. (2550). องค์ประกอบประสิทธิผลองค์กร. วิทยานิพนธ์ปริญญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารการศึกษา ภาควิชาการบริหารการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- อัญชลี ฉัตรกุล ณ อยุธยา. (2546). พฤติกรรมสุขภาพเยาวชนในสังคมเมือง. วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาการวิจัยและพัฒนาเมือง บัณฑิตวิทยาลัย สถาบันราชภัฏจันทรเกษม.
- อรณพ ชนัญชนะ. (2550). พฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารของนักศึกษาและบุคลากรของมหาวิทยาลัยเชียงใหม่. วิทยานิพนธ์ปริญญาเศรษฐศาสตรมหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

