

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยครั้งนี้มุ่งศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการใช้งานอินเทอร์เน็ตของนักเรียนโรงเรียนสงวนหญิง จังหวัดสุพรรณบุรี

ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องหรือใกล้เคียง โดยนำเสนอตามลำดับต่อไปนี้

1. ความหมายของอินเทอร์เน็ต
2. ที่มาของอินเทอร์เน็ต
3. ความสำคัญของอินเทอร์เน็ต
4. ประโยชน์ของอินเทอร์เน็ต
5. บริการอินเทอร์เน็ต
6. พฤติกรรมและพฤติกรรมการใช้งานอินเทอร์เน็ต
7. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1. ความหมายของอินเทอร์เน็ต

ครรชิต มาลัยวงศ์ (2540) กล่าวว่า ได้อธิบายว่าอินเทอร์เน็ต เป็นเครือข่ายคอมพิวเตอร์ขนาดใหญ่โตที่สุดของโลกปัจจุบันนี้ อินเทอร์เน็ตเชื่อมโยงไปยังคอมพิวเตอร์ ขนาดใหญ่ทั่วโลกนับล้านเครื่องเข้าด้วยกัน คอมพิวเตอร์ขนาดใหญ่เหล่านี้ยังเชื่อมโยงไปยังคอมพิวเตอร์ขนาดเล็กอีกมากมาย ทำให้มีผู้ที่เป็นสมาชิกเครือข่ายอินเทอร์เน็ตอยู่ทั่วโลกหลายสิบล้านคน

ความหมายของอินเทอร์เน็ตเราอาจกล่าวได้ว่า เป็นระบบเครือข่ายของเครือข่ายคอมพิวเตอร์ขนาดใหญ่ ที่โยงใยคอมพิวเตอร์ทั่วทุกมุมโลกเข้าด้วยกัน ภายใต้มาตรฐานการเชื่อมโยงเดียวกันคือ TCP/IP ทำให้ผู้ใช้เครือข่ายคอมพิวเตอร์สามารถสื่อสาร แลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารและใช้บริการต่างๆ บนเครือข่ายได้ ด้วยคอมพิวเตอร์ต่างชนิด ต่างระบบ หรือใช้อุปกรณ์และซอฟต์แวร์ต่างกัน

2.2. ความสำคัญของอินเทอร์เน็ต

ทรูปลูกปัญญา (2552) กล่าวว่า ในปัจจุบันอินเทอร์เน็ตมีบทบาทและมีความสำคัญต่อชีวิตประจำวันของคนเราเป็นอย่างมาก เพราะทำให้วิถีชีวิตเราทันสมัยและทันเหตุการณ์อยู่เสมอ เนื่องจากอินเทอร์เน็ตจะมีการเสนอข้อมูลข่าวสารปัจจุบัน และสิ่งต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นให้ผู้ใช้ทราบเปลี่ยนแปลงไปทุกวัน สารสนเทศที่เสนอในอินเทอร์เน็ตจะมีมากมายหลายรูปแบบเพื่อสนองความสนใจและความต้องการของผู้ใช้ทุกกลุ่ม อินเทอร์เน็ตจึงเป็นแหล่งสารสนเทศสำคัญสำหรับทุกคน เพราะสามารถค้นหาสิ่งที่ตนสนใจได้ในทันทีโดยไม่ต้องเสียเวลาเดินทางไปค้นคว้าในห้องสมุด หรือแม้แต่การรับรู้ข่าวสารทั่วโลกก็สามารถอ่านได้ในอินเทอร์เน็ตจากเว็บไซต์ต่าง ๆ ของหนังสือพิมพ์

การเชื่อมต่อคอมพิวเตอร์จำนวน มากทำให้เครือข่ายอินเทอร์เน็ต มีการแลกเปลี่ยน ข้อมูลข่าวสารที่เป็นประโยชน์อย่างมากมาย กิจกรรมทางการเมือง เศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรมและการศึกษา ถูกเชื่อมโยงให้เข้าถึงกันและกันอินเทอร์เน็ต เป็นแหล่งสารสนเทศที่สำคัญ มีเรื่องราวต่างๆ มากมายทั้ง ความรู้ ความบันเทิง หลายรูปแบบเพื่อสนองความต้องการ ความสนใจสำหรับบุ คคลทุกวงการและทุก สาขาอาชีพ การเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต ทำให้คนทั่วโลก ต่างเพศ ต่างวัย ต่างเชื้อชาติ ศาสนา สามารถ ติดต่อกันสื่อสารแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารกันได้อย่างไม่มีข้อจำกัด

ดังนั้นอินเทอร์เน็ตจึงมีความสำคัญกับวิถีชีวิตของคนเราในปัจจุบันเป็นอย่างมากในทุก ๆ ด้าน ไม่ว่าจะเป็นบุคคลที่อยู่ในวงการธุรกิจ การศึกษา ต่างก็ได้รับประโยชน์จากอินเทอร์เน็ตด้วยกัน ทั้งนั้น

ด้านการศึกษา

- 1.สามารถใช้เป็นแหล่งค้นคว้าหาข้อมูล ไม่ว่าจะเป็นข้อมูลทางวิชาการ ข้อมูลด้านการบันเทิง ด้าน การแพทย์ และอื่นๆ ที่น่าสนใจ
- 2.ระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต จะทำหน้าที่เสมือนเป็นห้องสมุดขนาดใหญ่
- 3.นักศึกษาในมหาวิทยาลัย สามารถใช้อินเทอร์เน็ต ติดต่อกับมหาวิทยาลัยอื่นๆ เพื่อค้นหาข้อมูลที่กำลัง ศึกษาอยู่ได้ ทั้งที่ข้อมูลที่เป็น ข้อความ เสียง ภาพเคลื่อนไหวต่างๆ เป็นต้น

ด้านธุรกิจและการพาณิชย์

- 1.ค้นหาข้อมูลต่าง ๆ เพื่อช่วยในการตัดสินใจทางธุรกิจ
- 2.สามารถซื้อขายสินค้า ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต
- 3.ผู้ใช้ที่เป็นบริษัท หรือองค์กรต่างๆ ก็สามารถเปิดให้บริการ และสนับสนุนลูกค้าของตน ผ่านระบบ เครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้ เช่น การให้คำแนะนำ สอบถามปัญหาต่างๆ ให้แก่ลูกค้า แจกจ่ายตัวโปรแกรม ทดลองใช้ (Shareware) หรือโปรแกรมแจกฟรี (Freeware) เป็นต้น

ด้านการบันเทิง

- 1.การพักผ่อนหย่อนใจ สันทนาการ เช่น การค้นหาวารสารต่าง ๆ ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ที่ เรียกว่า Magazine Online รวมทั้งหนังสือพิมพ์และข่าวสารอื่นๆ โดยมีภาพประกอบ ที่จอคอมพิวเตอร์ เหมือนกับวารสาร ตามร้านหนังสือทุกๆ ไป
- 2.สามารถฟังวิทยุผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้
- 3.สามารถดึงข้อมูล (Download) ภาพยนตร์ตัวอย่างทั้งภาพยนตร์ใหม่ และเก่า มาดูได้

จากเหตุผลดังกล่าว พอจะสรุปได้ว่า อินเทอร์เน็ต มีความสำคัญ ในรูปแบบ ดังนี้

- 1.การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่ทันสมัย
- 2.การติดต่อสื่อสารที่สะดวก และรวดเร็ว
- 3.แหล่งรวบรวมข้อมูลแหล่งใหญ่ที่สุดของโลก

โดยสรุปอินเทอร์เน็ต ได้นำมาใช้เป็นเครื่องมือที่จำเป็นสำหรับงานไอที ทำให้เกิดช่องทางในการเข้าถึงข้อมูลที่รวดเร็ว ช่วยในการตัดสินใจ และบริหารงานทั้งระดับบุคคลและองค์กร

2.3. ประวัติความเป็นมาของอินเทอร์เน็ต

eye eye 52,นามแฝง (ม.ป.ป.) กล่าวไว้ว่า อินเทอร์เน็ต (Internet) เป็นเครือข่ายคอมพิวเตอร์ ซึ่งเริ่มก่อตั้งโดยกระทรวงกลาโหมสหรัฐอเมริกา อินเทอร์เน็ตในยุคแรกๆ ประมาณปี พ .ศ. 2512 เป็นเพียงการนำคอมพิวเตอร์จำนวนไม่กี่เครื่องมาเชื่อมต่อกันโดยสายส่งสัญญาณเพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลระหว่างเครื่องคอมพิวเตอร์ ภารกิจหลักเพื่อใช้ในงานวิจัยทางทหาร โดยใช้ชื่อว่า "อาร์ปา" รูปแบบเครือข่ายอาร์ปาเน็ตไม่ได้ต่อเชื่อมโฮสต์ (Host) คอมพิวเตอร์เข้า ถึงกันโดย ตรง หากแต่ใช้คอมพิวเตอร์ เรียกว่า IMP เชื่อมต่อกันทางสายโทรศัพท์เพื่อทำหน้าที่ด้านสื่อสารโดยเฉพาะซึ่งแต่ละ IMP สามารถเชื่อมต่อได้หลายโฮสต์

กำเนิดอาร์ปาเน็ต วันที่ 2 กันยายน พ.ศ. 2512 ได้มีการทดลองเชื่อมโยง IMP

ปี 2515 หลังจากที่เครือข่ายทดลองอาร์ปา ประสบความสำเร็จ ก็ได้มีการปรับปรุงหน่วยงาน จาก อาร์ปา มาเป็น ดาร์พา

ปี 2526 อาร์ปาเน็ตได้แบ่งเป็น 2 เครือข่าย ด้านงานวิจัยใช้ชื่อว่า อาร์ปาเน็ต เหมือนเดิม ส่วน เครือข่ายของกองทัพใช้ชื่อ มิลเน็ต (MILNET: Military Network) ซึ่งมีการเชื่อมต่อโดยใช้โปรโตคอล TCP/IP เป็นครั้งแรก ในปี 2528 มูลนิธิวิทยาศาสตร์แห่งชาติอเมริกา (NSF) ได้ให้เงินทุนในการสร้าง ศูนย์ซูเปอร์คอมพิวเตอร์ 6 แห่งและใช้ชื่อว่า NSFNET

ในปี 2533 อาร์ปาเน็ตไม่สามารถที่จะรองรับภาระที่เป็นเครือข่ายหลัก (Backbone) ของระบบ ได้ อาร์ปาเน็ตจึงได้ยุติลง และเปลี่ยนไปใช้ NSFNET และเครือข่ายอื่นๆ แทน มาจนเป็นเครือข่ายขนาดใหญ่ จนกระทั่งถึงทุกวันนี้ โดยเรียกเครือข่ายว่า อินเทอร์เน็ต (Internet) โดยเครือข่ายส่วนใหญ่จะอยู่ในอเมริกาปัจจุบันนี้มีเครือข่ายย่อยมากมายทั่วโลก

2.4. ประโยชน์ของอินเทอร์เน็ต

ไฮเทค สกาย (2556) กล่าวไว้ว่า ในปัจจุบันมีการใช้งานอินเทอร์เน็ตกันอย่างแพร่หลายไปทั่วทุกมุมโลก แต่ละคนก็ใช้ประโยชน์ของอินเทอร์เน็ตไปในหลายด้านต่างๆมากมายในชีวิตประจำวันของเรา ทั้งด้านการศึกษา เชิงพาณิชย์ ธุรกิจ ความบันเทิง และอื่นๆ วันนี้เราจะมากล่าวถึงประโยชน์ของอินเทอร์เน็ตในแต่ละด้าน ดังต่อไปนี้

ประโยชน์อินเทอร์เน็ตต่อการศึกษาศึกษา

1. เครือข่ายอินเทอร์เน็ต ทำให้ระบบการเรียนการสอนในห้องเรียนเดิมเปลี่ยนไปเป็นการเปิดโลกของนักเรียนให้รับรู้ข่าวสาร สังคม วัฒนธรรมทั่วโลก
2. ทำให้ผู้เรียนจัดหาข้อมูลสารสนเทศได้อย่างมากมาย หลายประเภท ไม่ว่าจะเป็นรูปแบบข้อความ ภาพ เสียง

3. ทำให้ผู้เรียนฝึกทักษะการสืบค้นข้อมูลได้ทุกที่ ทุกเวลาและมีอิสระ
4. สนับสนุนการสื่อสารและการร่วมมือกันระหว่างผู้เรียนด้วยกัน ผู้ปกครอง ครู
5. ฝึกทักษะการใช้ภาษาอังกฤษ

ประโยชน์อินเทอร์เน็ตต่อด้านธุรกิจและเชิงพาณิชย์

1. เป็นแหล่งค้นหาข้อมูลเพื่อช่วยในการตัดสินใจทางธุรกิจ
2. สามารถซื้อ – ขายสินค้าผ่านระบบอินเทอร์เน็ต
3. บริษัทหรือองค์กรต่างๆสามารถให้บริการและสนับสนุนลูกค้าผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้ เช่น การให้คำแนะนำ ตอบปัญหาต่างๆให้แก่ลูกค้า เป็นต้น
4. ทำการตลาด การโฆษณาผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

ประโยชน์อินเทอร์เน็ตต่อด้านความบันเทิง

1. ค้นหา Magazine online รวมทั้งหนังสือพิมพ์และข่าวสารอื่นๆได้
2. ฟังวิทยุผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้
3. สามารถดึงดาวน์โหลด (Download) ภาพยนตร์ตัวอย่างทั้งภาพยนตร์ใหม่และเก่ามาดูได้นอกจากนี้ ยังมีประโยชน์มีความสำคัญในรูปแบบอื่นๆอีก

1. ส่งจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (Email) ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ซึ่งเหมือนกับการส่งจดหมายแบบเดิมแต่การส่งอีเมลจะรวดเร็วกว่ามาก

2. โอนถ่ายข้อมูล ค้นหา และเรียกข้อมูลจากแหล่งต่างๆมาเก็บไว้ในเครื่องของเราได้ ทั้งข้อมูลประเภทตัวหนังสือ รูปภาพ และเสียง

3. ค้นข้อมูลข่าวสารที่มีอยู่มากมายจากแหล่งข้อมูลต่างๆทั่วโลกได้ ผ่าน World wide Web

4. สื่อสารด้วยข้อความ Chat เป็นการพูดคุยโดยพิมพ์ข้อความตอบกัน การสนทนากันผ่านอินเทอร์เน็ตเปรียบเสมือนเรานั่งอยู่ในห้องสนทนาเดียวกัน แม้อยู่คนละประเทศหรือคนละซีกโลกก็ตาม

2.5. บริการบนอินเทอร์เน็ต

ระบบอินเทอร์เน็ตมีเครือข่ายทั่วโลกจึงมีผู้นิยมใช้ผ่านบริการต่าง ๆ ดังนี้

1. E-mail (Electronics mail) หรือไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ เป็นบริการรับส่งข้อความผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์ ผู้ใช้สามารถส่งข้อมูลข่าวสารไปยังผู้รับคนอื่น ๆ ได้ ถ้าผู้รับมีที่อยู่ตามข้อกำหนดการใช้ E-mail

2. World Wide Web หรือ WWW เป็นบริการข้อมูลบนอินเทอร์เน็ตที่ได้รับความนิยมสูง ในปัจจุบันจุดเด่นของ WWW ที่มีเหนือบริการอื่นๆ ในอินเทอร์เน็ต ได้แก่ ความง่ายในการใช้งานและรูปแบบการแสดงผลแบบไฮเปอร์เท็กซ์ที่เชื่อมโยงจากข้อมูลชุดหนึ่งไปสู่ข้อมูลอีกชุดหนึ่ง ซึ่งจะมีทั้งแบบข้อความปกติหรือมัลติมีเดีย เสียง ภาพนิ่ง และภาพเคลื่อนไหว

3. IRC (Internet Relay Chat) เป็นการสนทนาโต้ตอบกันบนอินเทอร์เน็ต โดยเป็นการพิมพ์ข้อความหรือใช้เสียง โดยอาจสนทนากัน เป็นกลุ่มหรือระหว่างบุคคล 2 บุคคลก็ได้ การสนทนาในรูปแบบนี้เป็นที่นิยมมาก เนื่องจากการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นพบพูดคุยได้ทันที เรียกว่า Talks หรือ Chat

4. ประโยชน์ของการใช้อินเทอร์เน็ต

1. เครือข่ายอินเทอร์เน็ต ทำให้ระบบการเรียนการสอนในห้องเรียนเดิม เปลี่ยนไปเป็นการเปิดโลกของนักเรียนให้รับรู้ข่าวสาร สังคม วัฒนธรรมทั่วโลก
2. ทำให้ผู้เรียนจัดหาข้อมูลสารสนเทศได้อย่างมากมาย หลายประเภท ไม่ว่าจะเป็นรูปแบบข้อความ ภาพ เสียง
3. ทำให้ผู้เรียนฝึกทักษะการสืบค้นข้อมูลได้ทุกที่ ทุกเวลาและมีอิสระ
4. สนับสนุนการสื่อสารและการร่วมมือกัน ระหว่างผู้เรียนด้วยกัน ผู้ปกครอง ครู
5. ฝึกทักษะการใช้ภาษาอังกฤษ

5.โทษของการใช้อินเทอร์เน็ตติดต่อกันหลายชั่วโมง

1. อินเทอร์เน็ตเป็นระบบอิสระ ไม่มีเจ้าของ ทำให้การควบคุมกระทำ ได้ยาก
2. มีข้อมูลที่มีผลเสียเผยแพร่อยู่ปริมาณมาก
3. ไม่มีระบบจัดการข้อมูลที่ดี ทำให้การค้นหากกระทำ ได้ไม่ดีเท่าที่ควร
4. ข้อมูลบางอย่างอาจไม่จริง ต้องดูให้ถี่เสียก่อน อาจถูกหลอกลวง-กลั่นแกล้งจากเพื่อน
5. ถ้าเล่นอินเทอร์เน็ตมากเกินไปอาจเสียการเรียนได้พฤติกรรมและสิ่งที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรม

อินเทอร์เน็ตถือได้ว่าเป็นบริการสาธารณะและมีผู้ใช้จำนวนมาก เพื่อให้การใช้งานเป็นไปอย่างถูกต้องและมีประสิทธิภาพ ผู้ที่เข้ามาใช้ควรมีกฎกติกาที่ปฏิบัติร่วมกัน เพื่อป้องกันปัญหาที่จะเกิดขึ้นจากการใช้งานที่ผิดวิธี ในที่นี้ขอแยกเป็น 2 ประเด็น คือ

1. มารยาทของผู้ใช้ อินเทอร์เน็ต ในฐานะบุคคลที่เข้าไปใช้บริการต่างๆ ที่มีอยู่ในอินเทอร์เน็ต แบ่งออกเป็น 4 ด้าน คือ

ด้านการติดต่อสื่อสารกับเครือข่าย ประกอบด้วย

1. ในการเชื่อมต่อเข้าสู่เครือข่ายควรใช้ชื่อบัญชี (Internet Account Name) และรหัสผ่าน (Password) ของตนเอง ไม่ควรนำของผู้อื่นมาใช้ รวมทั้งนำไปกรอกแบบฟอร์มต่างๆ
2. ควรเก็บรักษารหัสผ่านของตนเองเป็นความลับ และทำการเปลี่ยนรหัสผ่านเป็นระยะๆ รวมทั้งไม่ควรแอบดูหรือถอดรหัสผ่านของผู้อื่น
3. ควรวางแผนการใช้งานล่วงหน้าก่อนการเชื่อมต่อกับเครือข่ายเพื่อเป็นการประหยัดเวลา
4. เลือกล่าเหยื่อเฉพาะข้อมูลและโปรแกรมต่างๆ เท่าที่จำเป็นต่อการใช้งานจริง
5. ก่อนเข้าใช้บริการต่างๆ ควรศึกษากฎ ระเบียบ ข้อกำหนด รวมทั้งธรรมเนียมปฏิบัติของแต่ละเครือข่ายที่ต้องการติดต่อ

ด้านการใช้ข้อมูลบนเครือข่าย ประกอบด้วย

1. เลือกใช้ข้อมูลที่มีความน่าเชื่อถือมีแหล่งที่มาของผู้เผยแพร่และที่ติดต่อ
2. เมื่อนำข้อมูลจากเครือข่ายมาใช้ ควรอ้างอิงแหล่งที่มาของข้อมูลนั้น และไม่ควรแอบอ้างผลงานของผู้อื่นมาเป็นของตนเอง
3. ไม่ควรนำข้อมูลที่เป็นเรื่องส่วนตัวของผู้อื่นไปเผยแพร่ก่อนได้รับอนุญาต

ด้านการติดต่อสื่อสารระหว่างผู้ใช้ ประกอบด้วย

1. ใช้ภาษาที่สุภาพในการติดต่อสื่อสาร และใช้คำให้ถูกความหมาย เขียนถูกต้องตามหลักไวยากรณ์
2. ใช้ข้อความที่สั้น กระชับรัดกุมเข้าใจง่าย
3. ไม่ควรนำความลับ หรือเรื่องส่วนตัวของผู้อื่นมาเป็นหัวข้อในการสนทนา รวมทั้งไม่ใส่ร้ายหรือทำให้บุคคลอื่นเสียหาย
4. หลีกเลี่ยงการใช้ภาษาที่ดูถูกเหยียดหยามศาสนา วัฒนธรรมและความเชื่อของผู้อื่น
5. ในการติดต่อสื่อสารกับผู้อื่นควรสอบถามความสมัครใจของผู้ที่ติดต่อด้วย ก่อนที่จะส่งแฟ้มข้อมูล หรือโปรแกรมที่มีขนาดใหญ่ไปยังผู้ที่เรติดต่อด้วย
6. ไม่ควรส่งไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ (E-mail) ที่ก่อความรำคาญ และความเดือดร้อนแก่ผู้อื่น เช่น จดหมายลูกโซ่

ด้านระยะเวลาในการใช้บริการ ประกอบด้วย

1. ควรคำนึงถึงระยะเวลาในการติดต่อกับเครือข่าย เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้ใช้คนอื่นๆ บ้าง
2. ควรติดต่อกับเครือข่ายเฉพาะช่วงเวลาที่ต้องการใช้งานจริงเท่านั้น

2. มารยาทของผู้ใช้อินเทอร์เน็ต ในฐานะบุคคลที่ทำหน้าที่เผยแพร่ข้อมูล ข่าวสารต่างๆ ลงบนอินเทอร์เน็ต ประกอบด้วย

1. ควรตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูล และข่าวสารต่างๆ ก่อนนำไปเผยแพร่บนเครือข่าย เพื่อให้ได้ข้อมูลที่แท้จริง
2. ควรใช้ภาษาที่สุภาพ และเป็นทางการในการเผยแพร่สิ่งต่างๆ บนอินเทอร์เน็ต และควรเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารต่างๆ ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ
3. ควรเผยแพร่ข้อมูล และข่าวสารที่เป็นประโยชน์ในทางสร้างสรรค์ ไม่ควรนำเสนอข้อมูลข่าวสารที่ขัดต่อศีลธรรมและจริยธรรมอันดี รวมทั้งข้อมูลที่ก่อให้เกิดความเสียหายต่อผู้อื่น
4. ควรบีบอัดภาพหรือข้อมูลขนาดใหญ่ก่อนนำไปเผยแพร่บนอินเทอร์เน็ต เพื่อประหยัดเวลาในการดึงข้อมูลของผู้ใช้
5. ควรระบุแหล่งที่มา วันเดือนปีที่ทำการเผยแพร่ข้อมูล ที่อยู่ เบอร์โทรศัพท์ของผู้เผยแพร่ รวมทั้งควรมีคำแนะนำ และคำอธิบายการใช้ข้อมูลที่ชัดเจน
6. ควรระบุข้อมูล ข่าวสารที่เผยแพร่ให้ชัดเจนว่าเป็นโฆษณา ข่าวลือ ความจริง หรือความคิดเห็น

7.ไม่ควรเผยแพร่ข้อมูล ข่าวสาร รวมทั้งโปรแกรมของผู้อื่นก่อนได้รับอนุญาตจากเจ้าของ และที่สำคัญคือไม่ควรแก้ไข เปลี่ยนแปลงข้อมูลของผู้อื่นที่เผยแพร่บนเครือข่าย

8.ไม่ควรเผยแพร่โปรแกรมที่น่าค วามเสียหาย เช่น ไวรัสมัลแวร์เข้าสู่ระบบเครือข่าย และควรตรวจสอบแฟ้มข้อมูล ข่าวสาร หรือโปรแกรมว่าปลอดไวรัส ก่อนเผยแพร่เข้าสู่ระบบอินเทอร์เน็ต

2.6. พฤติกรรม

จิตวิทย์ (ม.ป.ป.) กล่าวไว้ว่าความหมายของคำว่า "พฤติกรรม" เราหมายถึงการกระทำที่แสดงออกมาโดยสังเกตเห็นได้ หรือสามารถใช้เครื่องวัดได้ ในทางจิตวิทยาเราจะแยกความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งเร้าอินทรีย์และการตอบสนองออกมาในรูปแบบเช่นนี้คือ

สิ่งเร้า ==> อินทรีย์ ==> การตอบสนอง

เราจะวิเคราะห์ว่า สิ่งเร้าอะไรจะเร้าอินทรีย์ใด ให้แสดงการตอบสนองเป็นพฤติกรรม ได้อย่างไร ในการศึกษาพฤติกรรมของแต่ละบุคคลก็คือ เราจะพยายามวิเคราะห์ว่า เราได้รับการเร้าอย่างไรบ้าง จึงได้แสดงการตอบสนองออกมาเช่นนี้

พฤติกรรมและประสบการณ์

เราได้ใช้คำว่า "พฤติกรรม" กับการกระทำที่เราสังเกตได้ เช่น การวิ่ง การพูด การกิน โดยเน้นที่ว่าสังเกตได้ แต่พฤติกรรมไม่กินความไปถึง "ความหมาย" ของคำพูด แต่คำพูดเป็นพฤติกรรม

การที่เราจะจงว่า พฤติกรรมหมายถึง สิ่งที่เกิดขึ้นได้ทำให้เราชัดเจนว่าการศึกษาแบบวิทยาศาสตร์ในเรื่อง ทางจิตวิทยา จะศึกษาแต่เฉพาะสิ่งที่ผู้ศึกษาทำการสังเกตได้เท่านั้น แต่จะไม่เจาะลึกไปถึงระดับเหตุผล เช่น เราสังเกตว่า นาย ก .กำลังยิ้ม พฤติกรรมของนาย ก . ก็คือเขายิ้ม แต่เราจะไม่ให้คำตอบว่าทำไมเขาจึงยิ้ม

เรามีคำที่คล้ายๆกันอีกคำหนึ่งกับคำว่าพฤติกรรมก็คือคำว่า ประสบการณ์ ประสบการณ์ หมายถึงการกระทำที่มีเรื่องระยะเวลาและสภาพที่กำหนดมาให้อันหนึ่ง การจะทำความเข้าใจกับพฤติกรรมของคน ต้องมีความเข้าใจเรื่องกระบวนการทำงานของประสบการณ์ พฤติกรรมนั้นจะรวมทั้งด้านความคิดและความรู้สึก และก่อนที่เราจะรู้ว่า ทำไมเราจึงคิด รู้สึกหรือกระทำเช่นนั้น เราต้องคิด รู้สึกหรือกระทำเช่นนั้นเสียก่อน

ยิ่งเราเข้าใจประสบการณ์ของมนุษย์มากขึ้นเท่าไร เราก็ยิ่งเข้าใจอธิบายและทำนายพฤติกรรมของมนุษย์ได้มากขึ้นเพียงนั้น เราอาจจะขยายประสบการณ์และปรับปรุงพฤติกรรมของเขาได้ ศาสตร์ทางจิตวิทยาเป็นถนนทางหนึ่งที่มีมุ่งตรงไปสู่เป้าหมายนี้

การรู้การทำงานของระบบประสาทแต่เพียงอย่างเดียวไม่ได้ช่วยให้เราอธิบายพฤติกรรมทั้งหมดของคนได้

วิวัฒนาการและพฤติกรรม

พฤติกรรมช่วยให้คนและสัตว์ปรับตัวให้เข้ากับสิ่งแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ สัตว์ชั้นต่ำแสดงพฤติกรรมผลัดกันข องการวิวัฒนาการ เพื่อให้เป็นไปตามหลักของการอยู่รอด พฤติกรรมใดที่แสดงออกแล้วปรับตัวเข้ากับสิ่งแวดล้อมได้ พฤติกรรมนั้นก็คงอยู่ได้ พฤติกรรมใดที่แสดงออกมาแล้วมีการปรับตัวได้น้อยกว่า พฤติกรรมนั้นก็ต้องสูญสลายไป

เมื่อพูดถึงพฤติกรรมของคน มีหลายคนคิดถึงคำว่า "สัญชาตญาณ" ซึ่งหมายถึงพฤติกรรมที่เราทำได้ติดตัวมาแต่กำเนิด เช่น มีสัญชาตญาณที่รักลูก คนมีสัญชาตญาณในการต่อสู้ แต่การใช้คำว่า "สัญชาตญาณ" แบบนี้มีลักษณะหละหลวม ไม่เป็นวิทยาศาสตร์และไม่ถูกต้องนัก เพราะเราได้ไปเนอกับพฤติกรรม ที่แสดงเพราะการถูกบีบบังคับ หรือยอมทำตามโดยอัตโนมัติ เข้ากับพฤติกรรมที่เราได้รับติดตัวมาตั้งแต่กำเนิด (ในอีกความหมายหนึ่งคือไม่ต้องเรียนก็ได้)

กฎเกณฑ์เกี่ยวกับพฤติกรรม กฎเกณฑ์ที่เป็นหลักใหญ่ๆเกี่ยวกับพฤติกรรมมีดังนี้คือ

1) พฤติกรรมทุกอย่างต้องมีสาเหตุ เป็นลักษณะความคิดแบบ วิทยาศาสตร์ว่า ไม่ปรากฏการณ์ใดเกิดขึ้นโดยปราศจากสาเหตุ อินทรีย์จะแสดงการตอบสนองเป็นพฤติกรรมอะไรออกมา ก็ต้องมีสิ่งเร้ามากระตุ้นเสมอ สิ่งเร้าที่มากระตุ้นนั้นทำให้คนเกิดแรงจูงใจ ซึ่งอาจจะเห็นได้ชัดโดยผู้แสดงรู้สึกตัวหรือผู้อื่นอาจสืบสาเหตุได้ง่าย หรืออาจจะมองเห็นไม่ชัดเจน ผู้กระทำก็ไม่รู้สึกตัวว่าทำอย่างนี้เพราะแรงจูงใจอะไร หรือผู้อื่นพยายามมาค้นหาแรงจูงใจก็สืบหาต้นตอได้ยาก ปัญหาของการค้นหาสาเหตุของการกระทำของคน ก็อยู่ตรงที่ว่าเราไม่รู้ว่าจะอะไรเป็นแรงจูงใจให้คนแสดงพฤติกรรมนั้นๆ

แรงจูงใจมี 2 ลักษณะคือ แรงจูงใจ ที่เป็นสิ่งเร้าที่สามารถทำให้อินทรีย์แสดงพฤติกรรมออกมาได้ว่า เรียกแรงจูงใจฉับพลัน (aroused motive)เช่น เวลาหิวข้าวเราก็เดินไปหาอาหารกิน ส่วนอีกประเภทหนึ่งคือแรงจูงใจสะสม (motivational disposition) เป็นแรงจูงใจที่ไม่ได้ทำให้อินทรีย์แสดงพฤติกรรมออกมาทันที แต่ได้เก็บสะสมเอาไว้ เพราะฉะนั้นในบางครั้ง การแสดงพฤติกรรมในครั้งหนึ่งๆ นอกจากจะมีแรงจูงใจฉับพลันแล้ว ยังอาจมีแรงจูงใจแอบแฝงที่สะสมออกมาด้วย พฤติกรรมที่ประกอบด้วยแรงจูงใจทั้งสองประเภท อาจจะมีลักษณะเด่นให้สังเกตได้ คือความเข้มข้นของพฤติกรรมค่อนข้างสูงเนื่องจาก แรงผลักดันจากแรงจูงใจสะสม เราอาจอธิบายกรณีไม่ชัดก้านเดียวหรือน้ำผึ้งหยดเดียว หรือการกระทำอะไรไม่สมเหตุสมผลก็อธิบายได้ด้วยหลักการของแรงจูงใจนี้เช่นกัน

2) สาเหตุที่เหมือนกันอาจแสดงพฤติกรรมที่แตกต่างกัน เป็นหลักที่พูดว่าต่างจิตต่างใจ ตัวอย่างนี้พบได้เสมอในชีวิตประจำวัน คนสองคนไปดูหนังเรื่องเดียวกัน ออกมามีทัศนคติที่ไม่เหมือนกัน

3) สาเหตุที่แตกต่างกันอาจแสดงพฤติกรรมที่เหมือนกัน เวลาที่เราเห็นคนร้องไห้ นั้น เรายังบอกสรุปไม่ได้ว่า เขาร้องไห้เพราะ ดีใจ เสียใจ ตกใจ หรือตื่นเต้น

4) พฤติกรรมต่างที่สะสมกันมานานจนเป็นนิสัยหรือทัศนคติ ถ้าจะทำการเปลี่ยนแปลงลักษณะนิสัยเหล่านี้ก็ต้องใช้เวลาอันเกือบจะเท่ากับระยะเวลาของการสร้างสม

เนื่องจากนิสัยเกิดจากการแสดงพฤติกรรมเดียวกันจนซ้ำซากเป็นรูปแบบ เมื่อเกิดเป็นรูปแบบแล้วจะเกิดลักษณะอย่างหนึ่งคือ มีแนวโน้มที่จะคงเอาไว้ ยิ่งถ้าผ่านช่วงแห่งการเปลี่ยนแปลงไปแล้ว (เช่น วัยรุ่น) หรือรูปแบบนิสัยนั้นได้ก่อตัวมาเป็นระยะเวลาาน แนวโน้มแห่งการคงตัวยิ่งสูง เพราะฉะนั้นในการเปลี่ยนแปลงลักษณะนิสัย ทักษะคิด หรือวิถีคิดของบุคคลจึงต้องใช้เวลาแห่งการปรับตัว โดยพิจารณาเงื่อนไขอื่นๆ เช่น ช่วงเวลาในการสะสมนิสัย วัยของบุคคล และถ้าเรามีวิธีการที่ดีในการเปลี่ยนแปลง ก็อาจช่วยให้ย่นระยะเวลาให้สั้นลง

ข้อสรุปทั่วไปก็คือ นิสัยก่อตัวมายาวนาน ก็ย่อมต้องการช่วงระยะแห่งการเปลี่ยนแปลงมากขึ้นด้วย คนมีอายุมีแนวโน้มเปลี่ยนแปลงได้ยากกว่าเด็ก เพราะเรื่องระยะอย่างหนึ่ง เมื่อวัยวิกฤต (critical period) แห่งการเปลี่ยนแปลงอีกอย่างหนึ่ง

ปัจจัยต่างๆที่มีอิทธิพลต่อการแสดงพฤติกรรม

เพื่อสะดวกแก่ความเข้าใจ จะได้ทำการแบ่งปัจจัยต่างๆที่มีอิทธิพลต่อการแสดงพฤติกรรมของบุคคลออกเป็น ๓ ประการคือ ปัจจัย ทางด้านชีววิทยา ปัจจัยด้านจิตใจ ปัจจัยทางด้านสังคม แต่การแบ่งนี้ก็มิได้หมายความว่าปัจจัยเหล่านี้จะแบ่งแยกกันจริงๆ เราแบ่งเพื่อความสะดวกในการศึกษาเท่านั้นเอง อีกประการหนึ่ง เราจะไม่กล่าวถึงปัจจัยทางด้านจิตใจมากนัก เพราะเนื้อหาทั้งหมดในวิชาจิตวิทยา นี้ก็คืออิทธิพลของปัจจัยทางด้านจิตใจ จะเน้นปัจจัยทางด้านชีววิทยาและด้านสังคม

ปัจจัยทางด้านชีววิทยา

หมายถึง น้ำ แสงสว่าง ความร้อน ปัจจัยเหล่านี้เป็นปัจจัยเบื้องต้นที่ปฏิเสธไม่ได้เลย เพราะเป็นปัจจัยที่สนองความต้องการขั้นพื้นฐานของชีวิต ดูจากกระยะเริ่มแรกของชีวิต มนุษย์มีความต้องการทางวัตถุเหล่านี้ทั้งนั้น เราจะมีความต้องการปัจจัยทางวัตถุเหล่านี้เมื่อเกิดภาวะขาดสมดุลขึ้นในร่างกาย เช่น ถ้าร่างกายขาดน้ำ ขาดอาหาร ก็จะต้องหาน้ำและอาหารบำบัด เพื่อให้ร่างกายเข้าสู่สภาวะสมดุล เช่นเดิม

ปัจจัยทางด้านชีววิทยา

เป็นสิ่ง ไร้ตัวสำคัญตัวหนึ่งที่ทำให้พฤติกรรมเริ่มตั้งแต่การแสดงพฤติกรรมอย่างง่ายๆ ตรงไปตรงมา ไม่สับสน เช่น เวลาเราหิว เราก็จะเดินไปหาอาหารกิน จนถึงพฤติกรรมที่ซับซ้อน เช่น ประเพณีการเล่นสงกรานต์ในฤดูร้อนของไทย ถ้าเราลองศึกษารูปแบบวัฒนธรรมประเพณีและสืบสวนไปให้ลึกซึ้ง จะพบว่ามีพื้นฐานอยู่บนปัจจัยทางชีววิทยาเกือบทั้งสิ้น ศิลปะการเต้นรำรำเคียวของไทย ก็มาจากพื้นฐานการทำมาหากิน เพลงลูกทุ่งของไทยมักจะหนีไม่พ้นการกล่าวถึงการประกอบอาชีพ การทำการผลิต การหาปัจจัยทางวัตถุมาตอบสนองตนตามความต้องการ ในบางครั้งเราอาจจะหาต้นตอ เช่นนี้ไม่ได้เนื่องจากรูปแบบวัฒนธรรมนั้นลึกซึ้งหรือซับซ้อนเกินไป

ในระดับย่อยได้มีการทดลองถึง ความสำคัญของปัจจัยทางชีววิทยา โดยการเอาภาพที่คลุมเครือให้คนที่หิวน้ำหรือหิวอาหารดู ผลปรากฏว่าคนที่ดูนั้นจะใส่ความหมายใหม่ของภาพตามความ

ต้องการของเขา เช่น คนหิวน้ำจะบอกว่า เห็นภาวนั้นเป็นแก้วน้ำ หรือภาพเครื่องดื่ม เป็นต้น อีกตัวอย่างหนึ่งของการทดลองที่แสดงให้เห็นการบิดเบือนการรับรู้ ให้เป็นไปตามความต้องการพื้นฐานก็คือ การให้เด็กพ่อแม่ยากจน กับเด็กพ่อแม่ร่ำรวย ลองประมาณขนาดของเงินเหรียญ เด็กยากจนจะประมาณเงินเหรียญได้สูงกว่าความจริง ส่วนเด็กพ่อแม่ร่ำรวยจะประมาณได้ต่ำกว่าความจริง

นักจิตวิทยาในกลุ่มเกสตัลท์ได้กล่าวถึงกลุ่มรับรู้ที่บิดเบือนว่า สาเหตุหนึ่งที่ทำให้บุคคลบิดเบือนการรับรู้ต่อสิ่งเร้า ก็เนื่องมาจากความต้องการของตน เพราะฉะนั้นในทางกลับกัน เราอาจตรวจสอบความต้องการของบุคคล โดยดูจากการแสดงพฤติกรรมของเขาว่า ได้บิดเบือนไปในแง่ใด หรือแม้แต่ตรวจสอบความต้องการของตัวเองโดยดูว่าเราตีความหมายสิ่งเร้าออกมาในรูปแบบใด

สรุปสุดท้ายเกี่ยวกับปัจจัยทางด้านชีววิทยา ก็คือ ปัจจัยทางด้านชีววิทยาเป็นปัจจัยที่ทุกคนปฏิเสธไม่ได้ คนทุกคนต้องเกิดความต้องการทางด้านวัตถุอยู่เสมอ แต่เราจะสนองความต้องการอย่างไรให้ถูกต้อง สอนองด้วยวิธีใดและสนองอยู่ในระดับใด จึงเรียกว่าพอดี

พฤติกรรมมนุษย์

พัชราพร มาตย์วิเศษ (ม.ป.ป.) กล่าวไว้ว่า พฤติกรรม (Behavior) คือ กริยาอาการที่แสดงออกหรือปฏิกิริยาโต้ตอบเมื่อเผชิญกับสิ่งเร้า (Stimulus) หรือสถานการณ์ต่าง ๆ อาการแสดงออกต่าง ๆ เหล่านี้ อาจเป็นการเคลื่อนไหวที่สังเกตได้หรือวัดได้ เช่น การเดิน การพูด การเขียน การคิด การเต้นของหัวใจ เป็นต้น

ส่วนสิ่งเร้าที่กระทบแล้วก่อให้เกิดพฤติกรรมก็อาจจะเป็นสิ่งเร้าภายใน (Internal Stimulus) และสิ่งเร้าภายนอก (External Stimulus)

สิ่งเร้าภายใน ได้แก่ สิ่งเร้าที่เกิดจากความต้องการทางกายภาพ เช่น ความหิว ความกระหาย สิ่งเร้าภายในนี้มีอิทธิพลสูงที่สุดในการกระตุ้นเด็กให้แสดงพฤติกรรม และเมื่อเด็กเหล่านี้โตขึ้นในสังคม สิ่งเร้าใจภายในจะลดความสำคัญลง สิ่งเร้าภายนอกทางสังคมที่เด็กได้รับรู้ในสังคมจะมีอิทธิพลมากกว่าในการกำหนดว่าบุคคลควรแสดงพฤติกรรมอย่างไรต่อผู้อื่น

สิ่งเร้าภายนอก ได้แก่ สิ่งกระตุ้นต่าง ๆ สิ่งแวดล้อมทางสังคมที่สามารถสัมผัสได้ด้วยประสาททั้ง 5 คือ หู ตา คอ จมูก การสัมผัส

สิ่งเร้าที่มีอิทธิพลที่จะจูงใจให้บุคคลแสดงพฤติกรรม ได้แก่ สิ่งเร้าที่ทำให้บุคคลเกิดความพึงพอใจที่เรียกว่า การเสริมแรง (Reinforcement) ซึ่งแบ่งออกได้เป็น 2 ชนิด คือ การเสริมแรงทางบวก (Positive Reinforcement) คือ สิ่งเร้าที่พอใจทำให้บุคคลมีการแสดงพฤติกรรมเพิ่มขึ้น เช่น คำชมเชย การยอมรับของเพื่อน ส่วนการเสริมแรงทางลบ (Negative Reinforcement) คือ สิ่งเร้าที่ไม่พอใจหรือไม่พึงปรารถนาเข้ามาใช้เพื่อลดพฤติกรรมที่ไม่พึงปรารถนาให้น้อยลง เช่น การลงโทษ เด็กเมื่อล้าขโมย การปรับเงินเมื่อผู้ขับขี่ยานพาหนะไม่ปฏิบัติตามกฎจราจร เป็นต้น มนุษย์โดยทั่วไปจะพึงพอใจกับการได้รับการเสริมแรงทางบวกมากกว่าการเสริมแรงทางลบ

วิธีการเสริมแรงทางบวก กระทำได้ดังนี้

1. การให้อาหาร น้ำ เครื่องยังชีพ เป็นต้น
2. การให้แรงเสริมทางสังคม เช่น การยอมรับ การยกย่อง การชมเชย ฯลฯ
3. การให้รางวัล คะแนน แต้ม ดาว เป็นต้น
4. การให้ข้อมูลย้อนกลับ (Information Feedback) เช่น การรับแจ้งว่าพฤติกรรมที่กระทำนั้น ๆ เหมาะสม
5. การใช้พฤติกรรมที่ชอบกระทำมากที่สุดมาเสริมแรงพฤติกรรมที่ชอบกระทำน้อยที่สุดเป็นการวางเงื่อนไข เช่น เมื่อทำการบ้านเสร็จแล้วจึงอนุญาตให้ดูทีวี เป็นต้น

องค์ประกอบพื้นฐานของพฤติกรรม

1. ความต้องการ (Needs and Want) Abraham Maslow ได้จัดลำดับความต้องการของมนุษย์เป็น 5 ชั้น คือ
 - 1.1 ความต้องการทางด้านร่างกาย (Physiological Needs) เช่น ต้องการอาหาร น้ำ ขับถ่าย เพศ พักผ่อน เป็นต้น
 - 1.2 ความต้องการความมั่นคงและปลอดภัยในชีวิต (Safety and Security Needs)
 - 1.3 ความต้องการด้านสังคม (Social Needs) ได้แก่ การต้องการความรัก ต้องการให้สังคมยอมรับ (Belongingness Needs)
 - 1.4 ความต้องการที่จะมีชื่อเสียงเกียรติยศ (Esteem needs) ต้องการได้รับการยกย่องจากผู้อื่น
 - 1.5 ความต้องการความสำเร็จของตน (Self-Actualization Needs) อยากรู้จักในทุกอย่าง
- ความต้องการพื้นฐานของมนุษย์ออกเป็น 2 อย่างคือ
1. ความต้องการทางกาย เช่น อาหาร น้ำ ขับถ่าย เพศ พักผ่อน
 2. ความต้องการทางใจและสังคม ทั้งนี้แตกต่างตามประสบการณ์ของแต่ละบุคคล
- เช่น ความต้องการความรัก ความสำเร็จ การยอมรับและการยกย่องจากสังคม ความมั่นคงทางเศรษฐกิจ ความก้าวหน้าในชีวิตส่วนตัวและการทำงาน เป็นต้น

แรงจูงใจ

แรงจูงใจ (Motivation) หมายถึง ความเต็มใจของบุคคลในการที่จะอุทิศกายและใจในการปฏิบัติงาน เพื่อให้บรรลุเป้าหมาย โดยได้รับรางวัลเป็นผลตอบแทนการกระทำนั้น ๆ

การจูงใจอาจแบ่งเป็นแรงจูงใจและสิ่งจูงใจ

แรงจูงใจ หมายถึง ความปรารถนาที่จะกระทำกิจกรรมใด กิจกรรมหนึ่งที่ตนคิดว่ามีคุณค่าสำหรับตน แรงจูงใจอาจเกิดจากสิ่งเร้าภายในหรือภายนอกก็ได้ ถ้าเป็นสิ่งเร้าภายในอาจเกิดจากแรง

ขับ ดังนั้น จึงควรทำความเข้าใจกับคำว่า “แรงขับ ” แรงขับ คือ แรงผลักดันที่เกิดขึ้นภายในตัวของบุคคลอันเนื่องมาจากความต้องการ

สิ่งจูงใจ (Incentives) คือ สิ่งเร้าที่มากกระตุ้นทำให้บุคคลแสดงพฤติกรรมออกมา เช่น รางวัล คำชมเชย

แรงจูงใจ แบ่งเป็น 2 ประเภท คือ

1. แรงจูงใจปฐมภูมิ (Primary motive) เป็นแรงจูงใจที่เกิดจากความต้องการของร่างกาย เช่น ความหิว ความกระหาย การต้องการพักผ่อน

2. แรงจูงใจทุติยภูมิ (Secondary motive) เป็นแรงจูงใจทางสังคมที่เกิดขึ้นจากการเรียนรู้ ซึ่งมี 3 ชนิด ดังนี้

2.1 แรงจูงใจใฝ่สัมพันธ (Affiliation motive) เป็นแรงจูงใจที่ทำให้บุคคลมีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกับบุคคลอื่น ๆ เพื่อให้ได้มาซึ่งการยอมรับของบุคคลในสังคม บุคคลจึงจำเป็นต้องรับต้องรู้จักเห็นอกเห็นใจคนอื่น เอาใจใส่คนอื่นช่วยเหลือคนอื่น และแสดงให้ผู้อื่นเห็นว่าตนสามารถช่วยสังคมได้ จึงเป็นแรงจูงใจให้แสดงพฤติกรรมที่จะได้รับการยอมรับจากผู้อื่น ผู้ที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมพันธสูงจะชอบทำงานร่วมกับผู้อื่น และเห็นอกเห็นใจผู้อื่น

2.2 แรงจูงใจใฝ่อำนาจ (Power motive) เป็นแรงจูงใจที่บุคคลต้องการเหนือผู้อื่น เพราะมีความรู้สึกว่าการมีอำนาจสามารถที่จะบันดาลทุกสิ่งทุกอย่างได้ตามที่ต้องการ จึงเกิดความต้องการที่จะมีอิทธิพลเหนือผู้อื่น ทำให้เกิดแรงผลักดันที่จะเป็นแรงจูงใจใฝ่อำนาจ บุคคลที่คิดว่าตนเองไม่ทัดเทียมผู้อื่นในด้านความรู้ ฐานะทางเศรษฐกิจ หรือการศึกษา จะพยายามแสวงหาอำนาจ บุคคลที่มีแรงจูงใจใฝ่อำนาจสูงจะเป็นผู้ที่ชอบแสดงตนในลักษณะผู้นำ ชอบถกเถียงโต้แย้งผู้อื่น

2.3 แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ (Achievement motive) เป็นแรงจูงใจที่เกิดจากความคาดหวังความสำเร็จในกิจกรรมของบุคคลใดบุคคลหนึ่ง ทั้งนี้บุคคลนั้นจะต้องมีการประเมินผลเปรียบเทียบกับผลงานของตนเองกับผู้อื่นหรือเปรียบเทียบกับมาตรฐานที่สังคมถือว่าดี ลักษณะของบุคคลที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูง จะพยายามทำงานให้สำเร็จ จะเลือกงานที่เหมาะสมและเป็นไปตามความสามารถ มีความตั้งใจในการทำงาน และสามารถทำงานให้สำเร็จได้ตามเป้าหมาย

องค์ประกอบที่มีส่วนสัมพันธ์กับแรงจูงใจ มี 2 ประการ

1. องค์ประกอบภายนอก ได้แก่ สิ่งแวดล้อมภายนอกที่อาจทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม
2. องค์ประกอบภายใน ได้แก่

2.1 ความต้องการ (Needs) ถ้าบุคคลมีความต้องการที่จะทำสิ่งหนึ่งสิ่งใดให้สำเร็จ แรงจูงใจที่จะพยายามทำเพื่อให้ประสมผลสำเร็จจะมีมาก

2.2 เจตคติ (Attitudes) หมายถึง ความเชื่อหรือความรู้สึกที่บุคคลมีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง หรือต่อบุคคลใดบุคคลหนึ่งอาจจะแสดงออกมาในลักษณะของความชอบหรือไม่ชอบพึงพอใจหรือไม่พึงพอใจ

ได้ หากบุคคลมีเจตคติที่ดีต่องาน หัวหน้า น้างานหรือเพื่อนร่วมงาน บุคคลนั้นก็จะมีความสุขหรือความพอใจที่จะทำงานนั้นๆ ตลอดจนพอใจที่จะทำงานกับหัวหน้างานและเพื่อนร่วมงานดังกล่าว ซึ่งจะเป็แรงผลักดันให้บุคคลปฏิบัติงานได้บรรลุเป้าหมาย ได้ทั้งประโยชน์ของตนและองค์กร แต่ถ้าหากเกิดเจตคติที่ไม่ดีต่องาน ความสำเร็จของงานก็ย่อมจะเปลี่ยนไป

2.3 ค่านิยม (Values) เป็นการที่มองว่าสิ่งนั้น ๆ มีคุณค่า ดังนั้นบุคคลจึงพยายามเลือกกิจกรรมที่จะกระทำตามค่านิยมที่ตนมี เช่น ชอบใช้ของนอก เป็นต้น

2.4 ความวิตกกังวล (Anxiety) หากบุคคลมีความวิตกกังวลในการทำงานจะทำให้เกิดอุปสรรคได้ แต่ถ้าบุคคลนั้นมีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูงอาจจะทำให้ความวิตกกังวลเปลี่ยนไป และสามารถประสบผลสำเร็จในการทำงาน

การรับรู้ (Perception)

การรับรู้ หมายถึง การแปลหรือการตีความจากการรับรู้สัมผัส โดยแปลความหมาย ออกเป็นสิ่งที่ใดสิ่งหนึ่งที่มี ความหมาย หรือที่เรา รู้จัก หรือเข้าใจ มนุษย์สามารถที่จะรับรู้สิ่งต่าง ๆ ได้โดยอาศัย อวัยวะสัมผัสต่าง ๆ ของร่างกาย และการที่มนุษย์จะสามารถรับรู้และมีปฏิกิริยาโต้ตอบสิ่งภายนอกได้ดี มากน้อยเพียงใดขึ้นอยู่กับประสบการณ์ ความต้องการ ความสนใจ สภาพแวดล้อมและลักษณะของสิ่ง ที่มาเร้าอีกด้วยบางครั้งการรับรู้ของมนุษย์เบี่ยงเบน หรือผิดพลาดไปจากความจริง ซึ่งเราเรียกว่า “ภาพ ลวงตา” ทั้งนี้อาจเกิดจาก

๑. ขนาดเปรียบเทียบ (Size contrasts) เนื่องจากสิ่งเร้านั้นอยู่ในสิ่งแวดล้อมที่ต่างกัน หรืออยู่ใกล้ สิ่งแวดล้อมที่ต่างกัน จะทำให้เกิดภาพลวงตาได้

๒. การเคลื่อนไหว มนุษย์มีความรู้เกี่ยวกับการเคลื่อนไหว มีความรู้สึก เหมือนกับตนเองเคลื่อนไหว ไปด้วย เช่น อยู่บนรถไฟขบวนที่จอดอยู่ แต่เมื่อรถไฟอีกขบวนหนึ่งออก เขาจะรู้สึกเหมือนรถไฟขบวนที่ ตนนั่งเคลื่อนที่ไปด้วย

องค์ประกอบที่จะมีส่วนเกี่ยวข้องกับการรับรู้ คือ เรื่องของความสามารถสิ่งจูงใจ เจตคติและ ประสบการณ์ในอดีต รวมทั้งการคาดคะเนล่วงหน้าถึงสิ่งที่จะเกิดขึ้น ทั้งหมดนี้จะมีผลกระทบต่อการรับรู้ และต่อพฤติกรรมที่จะแสดงออกมา การรับรู้จะสมบูรณ์เพียงใดนั้น ขึ้นอยู่กับสภาวะภายในของ บุคคล คือ การเรียนรู้ ค่านิยม ความเชื่อ ประสบการณ์ จากการรับรู้ในอดีต และสภาวะภายนอก คือ สิ่งแวดล้อมทั้งหมด ทั้งสองสภาวะดังกล่าวจะเป็นปัจจัยกำหนดแนวทางในการสื่อสารความเข้าใจ ระหว่างบุคคลทุกแง่ทุกมุม

สิ่งที่ทำให้กระบวนการรับรู้ของแต่ละบุคคลแตกต่างกันออกไปมี 2 สาเหตุคือ

1. ปัจจัยภายนอกที่สร้างให้เกิดความสนใจ

1.1 ความเข้มของสี แสง เสียงหรือรส ถ้าความเข้มมากจะสามารถดึงดูดความสนใจได้ดีกว่า ความเข้มน้อย

- 1.2 ขนาด สิ่งของที่มีขนาดใหญ่มักดึงดูดความสนใจได้ดีกว่า
- 1.3 ความแปลกใหม่และสิ่งที่แสดงให้เห็นมีลักษณะตรงข้ามกัน (Novelty and contrast) จะดึงดูดความสนใจได้ดีกว่า
- 1.4 ตำแหน่งที่ตั้ง (Position) ถ้าตั้งอยู่ในตำแหน่งที่เหมาะสมจะเรียกความสนใจได้ดีกว่า
- 1.5 การเคลื่อนไหว (Movement) สิ่งที่เคลื่อนไหวจะเรียกร้องความสนใจได้ดีกว่า
- 1.6 การแสดงให้เห็นเด่นในลักษณะโดดเดี่ยว (Isolation)
- 1.7 ระยะทาง (Distance) การมองในระยะไกล และระยะใกล้จะรับรู้แตกต่างกัน

2. ปัจจัยภายในที่สร้างให้เกิดความสนใจ

2.1 การจูงใจ (Motivation) คนจะเลือกรับรู้เฉพาะสิ่งที่ตรงกับสิ่งจูงใจที่มีอยู่ในตนเอง หรือสิ่งที่ตนสนใจ

2.2 บุคลิกท่าทาง (Personality) บุคคลจะเลือกที่จะรับรู้บางอย่างที่สอดคล้องกับบุคลิกท่าทางของตนเอง

2.3 การคาดหวัง (Expectation) บุคคลมักจะรับรู้ในสิ่งที่ตนคาดหวังไว้เท่านั้น สาเหตุที่ก่อให้เกิดความเปลี่ยนแปลงในกระบวนการรับรู้ การเปลี่ยนแปลงในกระบวนการรับรู้ของบุคคล เป็นผลเนื่องมาจากแต่ละบุคคลมีความแตกต่างกันในด้านบุคลิกภาพ ภูมิหลัง ประสบการณ์ในอดีต เป็นต้น

ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการรับรู้ มีดังนี้

1. ทางด้านสรีระ (Physiology) การรับรู้ผิดพลาดที่เกิดจากการรับสัมผัสต่าง ๆ ผิดพลาด เช่น การมองเห็นไม่ชัดเจน การได้ยินไม่ชัด
2. ทางด้านครอบครัว (Family) ทักษะคิด ค่านิยม ที่บุคคลได้รับรู้มาจากครอบครัวตั้งแต่เล็กจะมีอิทธิพลต่อการรับรู้ในปัจจุบัน
3. วัฒนธรรม (Culture) วัฒนธรรมและสังคมที่บุคคลนั้นอาศัยอยู่จะมีอิทธิพลต่อการรับรู้
4. การเรียนรู้ (Learning) คือ กระบวนการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม เนื่องจากบุคคลนั้น ๆ ได้รับประสบการณ์ หรือการฝึกฝน พฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลงนี้อาจจะเป็นไปในทางที่เหมาะสมหรือไม่เหมาะสมก็ได้

การเรียนรู้เกิดจากประสบการณ์ และความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งเร้าและปฏิกิริยาตอบสนอง เช่น การทดลองของ Ivan Pavlov นักสรีระวิทยาชาวรัสเซีย ที่ได้ศึกษาเกี่ยวกับความสัมพันธ์ของปฏิกิริยาตอบสนองอัตโนมัติระหว่างน้ำลายในปากและน้ำย่อยในกระเพาะอาหารของสุนัขกับเสียงระฆัง ที่ตีเวลาเขาให้อาหารสุนัข สุนัขจะเกิดการเรียนรู้ว่าตนจะได้รับอาหารหากได้ยินเสียงระฆัง จึงเป็นการเรียนรู้ที่เกิดจากประสบการณ์และความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งเร้าที่เกิดจากประสบการณ์ และความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งเร้าและปฏิกิริยาตอบสนอง

การเรียนรู้

การเรียนรู้ จะเกิดขึ้นได้ต้องมีองค์ประกอบดังนี้

1. การจูงใจ คือ การที่บุคคลได้รับการกระตุ้นอันเนื่องมาจากแรงผลักดันหรือความต้องการ ทำให้บุคคลนั้นต้องขวนขวายที่จะต้องพยายามเรียนรู้
2. เป้าประสงค์ บุคคลนั้นต้องมีเป้าประสงค์ที่จะเรียนรู้เพื่อสนองหรือบำบัดความต้องการของตนเอง
3. รางวัลและการลงโทษ การชมเชยและการให้รางวัลจะทำให้เกิดความสนใจในการเรียนรู้ เกิด เพราะต้องการหลีกเลี่ยงจากการลงโทษ แต่ความสนใจที่เกิดขึ้นในลักษณะนี้ จะหมดไปเร็วเมื่อการลงโทษนั้นหมดไป ความพึงพอใจในการเรียนรู้ ในขณะที่เดียวกันการลงโทษก็สามารถมีผลทำให้เกิดความสนใจในการเรียนรู้
4. ความสนใจและจุดมุ่งหมายในระยะยาว บุคคลที่มีความสนใจและมีความมุ่งหมายในระยะยาวจะเกิดการเรียนรู้ได้ดีเพราะเห็นประโยชน์ ผู้ที่มีความสนใจในสิ่งต่าง ๆ อย่างกว้างขวางมีแนวโน้มที่จะเรียนรู้ได้ดีกว่าผู้ที่มีความสนใจในวงแคบ
5. การมีส่วนร่วมและการเรียนรู้ภายในกลุ่ม การทำงานเป็นกลุ่มมีส่วนช่วยให้บุคคล มีความสนใจและเจตคติที่จะร่วมมือกัน การใช้วิธีการอภิปรายและการตัดสินใจในกลุ่ม โดยสมาชิกของกลุ่มเองจะมีอิทธิพลต่อการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของบุคคล
6. เจตคติและความคิดรวบยอด (Attitude and Concept)

ความหมายของเจตคติ

“เจตคติ” (Attitude) คือ สภาพความรู้สึกของบุคคลที่มีต่อสิ่งเร้าและสิ่งแวดล้อมต่าง ๆ รอบตัว เช่น บุคคล วัตถุสิ่งของหรือสถานการณ์ต่าง ๆ ความรู้สึกนี้อาจเป็นไปในทางบวกหรือลบ เช่น ชอบหรือไม่ชอบ เจตคติของบุคคลย่อมแสดงถึงความรู้ความเข้าใจของบุคคลที่มีต่อสิ่งเร้านั้น

องค์ประกอบของเจตคติ

1. ความรู้ความเข้าใจหรือความเชื่อของบุคคลที่มีต่อสิ่งเร้านั้น ๆ
2. อารมณ์หรือความรู้สึกของบุคคลที่มีต่อสิ่งเร้านั้น ๆ ถ้าบุคคลเกิดความรู้สึกชอบเนื่องจากรู้ว่าสิ่งนั้นดีมีประโยชน์
3. พฤติกรรม คือ การแสดงออกของบุคคลต่อสิ่งเร้านั้น ถ้าบุคคลมีความรู้เกี่ยวกับสิ่งเร้าใด ความรู้สึกชอบหรือไม่ชอบจะเกิดตามมา และบุคคลนั้นจะแสดงออกซึ่งพฤติกรรมตามเจตคติที่คนมีอยู่

ลักษณะของเจตคติ

1. เจตคติเป็นสิ่งที่บุคคลเรียนรู้ และสร้างให้เกิดขึ้นในตนเองได้ไม่ว่าจะเป็นทางบวกหรือทางลบก็ตาม
2. เจตคติเป็นสิ่งที่ค่อนข้างคงที่ยากแก่การเปลี่ยนแปลง เนื่องจากหากบุคคลใดมีเจตคติที่ดีหรือไม่ดีต่อสิ่งใดหรือบุคคลใดแล้ว ความเชื่อจะฝังติดแน่นยากแก่การเปลี่ยนแปลง
3. เจตคติของบุคคลมีแนวโน้มที่จะต่อต้านสิ่งที่จะมาเปลี่ยนแปลงเจตคตินั้น

4. เจตคติเป็นรากฐานของแรงจูงใจ และเป็นตัวกำหนดแนวทางในการรับรู้ของบุคคล เช่น หากเราไม่ชอบสิ่งใด เรามักมองไม่เห็นข้อดีของสิ่งนั้น

5. เจตคติย่อมจะถ่ายทอดออกมาเป็นพฤติกรรมของบุคคลนั้นเสมอไม่ว่าจะตั้งใจ หรือไม่ก็ตาม

ความหมายของความคิดรวบยอด

“ความคิดรวบยอด” (Concept) หมายถึง ความคิดขั้นสุดท้ายหรือขั้นสรุปในสิ่งใดสิ่งหนึ่ง เป็นความเข้าใจที่บุคคลสร้างขึ้นหรือสรุปจากเรื่องราวต่าง ๆ เช่น การทำงานอย่างซื่อสัตย์สุจริตเป็นความดี เป็นต้น

ความคิดรวบยอดเกิดจากสาเหตุ 6 ประการ

1. การสังเกตพิจารณา
2. การเปรียบเทียบความคล้าย – ความแตกต่าง
3. การคัดเลือกเฉพาะสิ่งที่สำคัญเอาไว้
4. รวบรวมสิ่งที่คัดเลือกไว้เข้าเป็นหมวดหมู่
5. สร้างความหมายให้เข้าใจง่าย เพื่อใช้ในโอกาสต่อไป

ดังนั้น ถ้าบุคคลมีเจตคติที่ดีหรือไม่ดีต่อเรื่องใดแล้ว ความคิดรวบยอดในเรื่องนั้น ๆ ก็จะโน้มเอียงไปตามเจตคติที่เกิดขึ้น ทั้งเจตคติและความคิดรวบยอดจะเป็นตัวกำหนดพฤติกรรม หากบุคคลใดมีความเข้าใจมีความรู้สึกชอบหรือไม่ชอบสิ่งใด จะมีพฤติกรรมเบี่ยงเบนไปตามนั้น

6. ความสนใจและความตั้งใจ (Interest and Attention) คุณลักษณะที่สำคัญและเห็นได้ชัดของการรับรู้ คือการที่บุคคลจะรับรู้ได้เพียงบางอย่างที่ปรากฏชัดอยู่ในขณะนั้น ส่วนที่เหลืออยู่ไม่กระจ่างชัดก็จะไม่เกิดการรับรู้ นั่นคือเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นรอบ ๆ ตัวเรา บุคคลจะรับรู้ได้เพียงบางส่วนนั้น เนื่องจากความสนใจและความตั้งใจอันเป็นตัวการสำคัญในการรับรู้มีจำกัด ส่วนที่เหลืออยู่จะไม่ได้ได้รับความสนใจเลย และความสนใจนี้อาจไม่คงที่จะเปลี่ยนแปลงได้ เมื่อมีสิ่งอื่นที่มีอำนาจเหนือกว่ามาแทนที่

ปัจจัยที่ทำให้ความสนใจของมนุษย์เปลี่ยนแปลง

1. ปัจจัยภายนอก

1.1 ความเข้มและขนาด (Intensity & Size) เสียงดังและขนาดใหญ่จะเรียกร้องความสนใจได้มาก

1.2 ลักษณะตรงข้าม (Contrast) การที่เกิดสภาวะตรงกันข้ามเป็นการเปลี่ยนแปลงในการรับรู้ให้บุคคลเกิดความสนใจได้ เช่น ในท่ามกลางความเงียบมีเสียงของตึกที่พื้น เป็นต้น

1.3 การซ้ำ (Repetition) การซ้ำ ๆ จะเรียกร้องความสนใจได้

1.4 การเคลื่อนไหว (Movement) การเคลื่อนไหวจะก่อให้เกิดความสนใจ เนื่องจากบุคคลมักจะไวต่อสิ่งเร้าที่เคลื่อนไหวอยู่ไปมา เพราะตาของบุคคลมักจะสะดุดกับการเคลื่อนไหวโดยไม่ตั้งใจ

2. ปัจจัยภายใน

2.1 แรงจูงใจ (Motives) สามารถก่อให้เกิดความสนใจ

2.2 การกำหนดหรือการคาดหวัง (Set or Expectancy) มีบทบาทสำคัญที่จะชี้ทางว่าจะรับรู้อะไร เช่น ถ้าได้รับคำบอกเล่าล่วงหน้าว่าจะถูกถามเกี่ยวกับอะไรจะก่อให้เกิดความสนใจ ตั้งใจในเรื่องนั้นเป็นพิเศษเป็นที่น่าสังเกตว่ามนุษย์ในแต่ละวัยมีช่วงความสนใจ และเรื่องที่จะสนใจ จต่างกัน การกำหนดกิจกรรมต่างๆ ควรคำนึงถึงช่วงความสนใจและวัยของบุคคลด้วยเพราะ กิจกรรมนั้น ๆ อาจไม่ได้รับผลดีเท่าที่ควร

การตัดสินใจ (Decision Making)

“การตัดสินใจ” คือ การตกลงใจว่าจะกระทำหรือไม่กระทำสิ่งหนึ่งสิ่งใด การตัดสินใจที่ดีหรือไม่ดีจะเป็นตัวกำหนดการกระทำ ซึ่งมีผลต่อชีวิตของบุคคลและต่อปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคล

ประเภทของการตัดสินใจ

1. การตัดสินใจระยะสั้น เป็นการตัดสินใจที่มีการเสี่ยงหรือความไม่แน่นอนน้อยมากและเป็นการตัดสินใจที่ต้องทำเป็นประจำ

2. การตัดสินใจระยะยาว จำเป็นต้องมีการวางแผนเกี่ยวกับอนาคตเสมอ จึงมีการเสี่ยงและมีความไม่แน่นอนอยู่มาก

ขั้นตอนในการตัดสินใจ

1. นิยามและวิเคราะห์ปัญหา หมายถึง การรู้จักปัญหาและวิเคราะห์ปัญหาเพื่อศึกษาตัวแปรต่าง ๆ พร้อมทั้งหาข่าวสารเพิ่มเติม

2. พัฒนาและคิดหาคำตอบไว้เลือก เป็นการมองปัญหาในแง่มุมต่างๆ และพยายามหาคำตอบที่ดีที่สุดไว้ใช้ในการแก้ปัญหา

3. เลือกคำตอบใดคำตอบหนึ่ง เป็นการเลือกคำตอบที่ดีที่สุด โดยคำนึงถึงเวลาพลังงาน เงิน ทั้งนี้ต้องอาศัยประสบการณ์ ความรู้และคำแนะนำ

4. ประเมินค่าของคำตอบและตัดสินใจ เป็นคำตอบที่คิดว่าดีที่สุดแล้ว และเมื่อนำไปใช้แล้วพบข้อบกพร่อง นักตัดสินใจที่ดีจะต้องพร้อมที่จะรับข่าวสารข้อมูลใหม่ เพื่อนำมาปรับแผนของตนให้สอดคล้องกับสถานะที่เปลี่ยนแปลงไป

ลักษณะบุคลิกภาพที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจ

1. การเสี่ยง คนส่วนใหญ่กลัวการเสี่ยงและไม่กล้าตัดสินใจ

2. เจตคติต่อความสำเร็จและความล้มเหลว การกลัวความล้มเหลวหรือความสำเร็จของการตัดสินใจ ทำให้ขาดประสบการณ์

3. การลำเอียงของบุคคล ความต้องการ อารมณ์และทำให้อคติการตัดสินใจลำเอียง

4. ความเด็ดเดี่ยว บางคนลังเลไม่กล้าตัดสินใจมักหลบเลี่ยงปัญหา

5. ประสบการณ์ เป็นสิ่งช่วยในการตัดสินใจ ประสบการณ์ที่นำมาใช้ต้องเหมาะสมกับความ ต้องการของสถานการณ์ปัจจุบัน ทั้งนี้ประสบการณ์ในอดีตอาจเป็นเพียงส่วนประกอบส่วนหนึ่งในการ ตัดสินใจเท่านั้น

6. การแสวงหาคำแนะนำ การแสวงหาคำแนะนำเป็นข้อมูลประกอบที่จะนำมาร่วมใช้ในการ ตัดสินใจ เป็นการเปิดใจกว้างรับฟังคำแนะนำของผู้อื่น แต่ถ้าฟังคำแนะนำของผู้อื่นมากเกินไปอาจจะทำ ให้ตัดสินใจได้ไม่ถูกต้องและลดความเชื่อมั่นในตนเอง

ลักษณะพฤติกรรมที่พึงประสงค์และไม่พึงประสงค์ของมนุษย์

พฤติกรรมของมนุษย์เมื่อพิจารณาด้านความสำคัญที่มีผลกระทบต่อสังคม อาจแบ่ง ได้เป็น 2 ประเภท ดังนี้

1. พฤติกรรมที่พึงประสงค์
2. พฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์

พฤติกรรมที่พึงประสงค์ ควรมีลักษณะดังต่อไปนี้

1. ไม่เป็นพิษภัยหรือเป็นที่เดือดร้อนแก่คนอื่น ๆ เช่น ไม่ขโมย ไม่พูดหลอกลวง
2. เป็นผู้มีน้ำใจ รู้จักแบ่งปันให้ซึ่งกันและกัน ไม่เป็นคนเห็นแก่ตัวมาก เกินไป รู้จักที่จะเสียสละ มีความ เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ ช่วยเหลือบุคคลอื่น
3. ควบคุมอารมณ์ เพื่อรักษาใจและความคิดให้อยู่ในสภาวะปกติ ไม่ควรแสดงออกถึงอารมณ์โกรธบ่อยๆ
4. มีสัมมาคารวะ นอบน้อมถ่อมตน ไม่ทำเบ่ง อวดดี ดูถูกเหยียดหยามผู้อื่น
5. ยินดีชื่นชมในคุณงามความดีและความสามารถของบุคคลอื่น
6. ไม่หวงความคิด ความรู้ ความดีที่ตนมี พร้อมทั้งจะบอกเล่าให้คนอื่นทราบ

พฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ ได้แก่

1. กระวนกระวายและเครียด (Restlessness and tension)
2. ก้าวร้าวและทำลาย (Aggression and destructiveness)
3. นิ่งเฉย (Apathy)
4. เพ้อฝัน (Fantasy)
5. พฤติกรรมซ้ำรอย (Stereotype)

สิ่งที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรม

1. พันธุกรรม คือ การถ่ายทอดบุคลิกลักษณะจากปู่ย่า ตา ยาย พ่อแม่สู่ลูกหลาน มีลักษณะทางกายและ ทางสติปัญญา
2. สิ่งแวดล้อม หมายถึง สิ่งต่างๆ ที่อยู่รอบตัวเป็นสิ่งเร้ากระตุ้น ให้บุคคลแสดงออกได้ตอบในลักษณะ ต่างๆ กัน ซึ่งมีผลต่อพฤติกรรมของมนุษย์ได้แก่

2.1. สิ่งแวดล้อมทางบ้าน เช่น การอบรมเลี้ยงดู ฐานะทางเศรษฐกิจและสังคมของครอบครัว บรรยากาศภายในบ้าน สิ่งเหล่านี้ล้วนมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของเด็กมาก

2.2. สิ่งแวดล้อมทางโรงเรียน อันได้แก่ ครูอาจารย์ เพื่อนนักเรียน สภาพบรรยากาศภายในโรงเรียน

2.3. สิ่งแวดล้อมทางชุมชน ได้แก่ ขนบธรรมเนียม สื่อสารมวลชนต่างๆ ก็ล้วนแล้วแต่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรม

2.4. วัฒนธรรม คนที่อยู่ในชั้นของสังคมที่แตกต่างกัน มีพื้นฐานทางสังคมที่แตกต่างกัน จะมีพฤติกรรมต่างกัน เพศ อายุ ความเชื่อ ค่านิยม ฯลฯ

2.5. ภูมิประเทศ มีอิทธิพลโน้มน้าว ให้ลักษณะนิสัยใจคอและพฤติกรรมต่างกัน

การจูงใจให้เกิดพฤติกรรม

พฤติกรรมเป็นผลมาจากมนุษย์แสดงปฏิกิริยาตอบสนองต่อสิ่งเร้า หรือแรงจูงใจ พฤติกรรมบางอย่างมีแรงจูงใจหลายอย่างรวมกัน ซึ่งปัจจัยในการจูงใจให้เกิดพฤติกรรม (กันยา สุวรรณแสง ,ม.ป.ป.) ได้แก่

1. แรงจูงใจทางกาย เป็นแรงจูงใจที่เกิดจากความต้องการทางร่างกาย เช่น ความหิว ความกระหาย

2. แรงจูงใจทางสังคม เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นภายหลังการเรียนรู้ อาจแบ่งออกได้หลายอย่าง ดังนี้

2.1. แสดงความต้องการทางสังคมที่คล้อยตามขนบธรรมเนียม นิยมประเพณี วัฒนธรรมของชุมชนของตน

2.2. ความต้องการอย่างเดียวกัน อาจทำให้คนเรามีพฤติกรรมไม่เหมือนกัน เช่น เมื่อต้องการศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติม บางคนเข้าห้องสมุด ในขณะที่บางคนค้นคว้าจากอินเทอร์เน็ต

2.3. พฤติกรรมอย่างเดียวกันอาจเนื่องมาจากความต้องการที่แตกต่างกันได้ เช่น บางคนชอบใช้อินเทอร์เน็ตเพราะต้องการหาความรู้ ในขณะที่บางคนต้องการความบันเทิง

2.4. พฤติกรรมอย่างใดอย่างหนึ่ง อาจสนองความต้องการได้มากกว่าหนึ่งอย่างในเวลาเดียวกัน เช่น นักเรียนที่ใช้อินเทอร์เน็ตเพราะต้องการข่าวสารข้อมูล และความเพลิดเพลิน

อย่างไรก็ตามสำหรับนักเรียนมัธยมศึกษา ซึ่งอยู่ในช่วงวัยรุ่น ยังมีปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมอีก ดังนี้

1. ปัจจัยทางบ้าน เนื่องจากนักเรียนใช้เวลาอยู่บ้านเป็นส่วนมาก ปัจจัยทางบ้านจึงมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของนักเรียนวัยรุ่นเป็นอย่างมากสิ่งต่าง ๆ ที่มีอยู่และเกิดขึ้นในบ้านล้วนส่งผลถึงพฤติกรรม เช่น ความสัมพันธ์ภายในครอบครัว จำนวนสมาชิกภายในบ้าน ความพร้อมของครอบครัว ฐานะทางเศรษฐกิจ สภาพแวดล้อม สิ่งอำนวยความสะดวก เป็นต้น

2. ปัจจัยทางโรงเรียน เป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของนักเรียนเป็นอย่างมาก ถึงแม้ว่านักเรียนจะใช้เวลาอยู่โรงเรียนน้อยกว่าอยู่บ้าน แต่โรงเรียนก็เป็นสถานที่ ที่นักเรียนได้เรียนรู้สิ่งต่างๆ ปัจจัยทาง

โรงเรียน เช่น ประเภทของโรงเรียน ขนาดของโรงเรียน ชื่อเสียงของโรงเรียน สภาพแวดล้อมภายในโรงเรียน

3. ปัจจัยทางชุมชน ถือได้ว่าเป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมที่สำคัญอีกประการหนึ่งการที่นักเรียนได้อยู่ในท่ามกลางชุมชนแบบใด ก็จะมีแนวโน้มที่จะแสดงพฤติกรรมตามแบบอย่างที่ได้พบเห็น ปัจจัยทางชุมชน เช่น ขนาดของชุมชน ที่ตั้งและสภาพแวดล้อม เป็นต้น

4. เพื่อน ถือได้ว่าเป็นอิทธิพลที่สำคัญที่สุดของวัยรุ่น เพราะวัยรุ่นเป็นวัยที่ต้องการ การยอมรับจากกลุ่มเพื่อน สังคมของวัยรุ่นส่วนใหญ่จึงเป็นสังคมของเพื่อน โดยอิทธิพลของกลุ่มเพื่อน

พฤติกรรมการใช้สื่อสาร

ในการแสวงหาข้อมูลข่าวสารผ่านอินเทอร์เน็ต ผู้ใช้สามารถที่จะควบคุมข้อมูลข่าวสารที่ต้องการเปิดรับหรือเลือก ปฏิเสธข้อมูลข่าวสารที่เห็นว่าไม่น่าสนใจได้อย่างสะดวก ปัจจัยที่สำคัญที่ใช้ประกอบการตัดสินใจรับข่าวสารแตกต่างกันออกไปตามแต่ละบุคคล มีดังนี้

1. ความสะดวกในการใช้ บุคคลจะเลือกใช้สื่อที่อยู่ใกล้ตัวและมีความสะดวกในการใช้มากที่สุด
2. ความเด่น บุคคลเลือกให้ความสนใจกับสาร ที่มีจุดเด่นต่างไปจากสารอื่น
3. ประสบการณ์ ทำให้ผู้รับสารแสวงหาข่าวสารต่างกัน
4. การใช้ประโยชน์ของข่าวสาร ผู้รับสารจะแสวงหาข่าวสารเพื่อสนองวัตถุประสงค์อย่างใด อย่างหนึ่ง
5. การศึกษาและสถานะทางสังคม การศึกษาและชั้นทางสังคมมีอิทธิพลอย่างยิ่งต่อการเลือกของ ผู้รับสาร

เยาวชนเป็นทรัพยากรที่สำคัญ หากเยาวชนมีคุณภาพ หมายความว่า โอกาสที่ประเทศนั้นจะพัฒนาไปในอนาคตนั้นมีมาก จึงได้มีการส่งเสริมให้มีการพัฒนาเยาวชนในด้านต่างๆ ในเรื่องของการศึกษา ปัจจุบันเทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทด้านการเรียนการสอนเป็นอย่างมาก เทคโนโลยีสารสนเทศจะก่อให้เกิดประโยชน์ก็ต่อเมื่อมีการใช้งานที่เหมาะสมรูปแบบการควบคุมให้มีการใช้งานตามวัตถุประสงค์หรือการใช้งานที่เหมาะสม

นอกจากเนื้อหาต่างๆ ในอินเทอร์เน็ตแล้วสิ่งที่เป็นอันตรายจากการใช้งานในอินเทอร์เน็ตสำหรับเด็กนั้น ยังมีอีกหลายด้าน เช่น ใช้ในการสนทนา ทักทายกับบุคคลอื่นทางหน้าจอกอมพิวเตอร์ที่ไม่รู้จัก จากโปรแกรมต่างๆ ไม่ว่าจะเป็น Pirch chaticq และแฝงในเว็บไซต์ต่างๆ ที่มีให้บริการกันมากมายเหลือเกิน และกำลังเป็นที่นิยมอย่างมากในหมู่วัยรุ่น หรือบางครั้ง แม้แต่ผู้ใหญ่ หรือวัยทำงานก็ไม่วายที่จะ เข้ามาใช้บริการกับเขาด้วย ปัจจุบันนี้มีเกมออนไลน์ ซึ่งส่วนใหญ่เป็นเกมที่ค่อนข้างรุนแรง ไม่ได้พัฒนากระบวนการคิดและความคิดริเริ่มสร้างสรรค์นัก แต่เกมต่างๆ เหล่านี้ทำให้เกิดลักษณะนิสัยก้าวร้าว การใช้ความรุนแรง ไม่มีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่นนอกจากจอกอมพิวเตอร์ และธุรกิจนี้ได้ขยายตัวอย่างรวดเร็ว ทำให้เยาวชนหมกมุ่นอยู่กับเรื่องการเล่นผ่านอินเทอร์เน็ต ซึ่งเยาวชนได้ใช้เวลาที่ไม่ก่อประโยชน์ ใช้เวลาหมดไปวันหนึ่งเท่านั้น และยังเสียเงินค่าเช่าชั่วโมง โดยไม่ได้ความรู้อะไร

เพิ่มเติมเลย เสียการเรียน เพราะหมกมุ่นอยู่กับเกม การสนทนาออนไลน์ และยิ่งก่อให้เกิดปัญหาที่รุนแรง ดังมีข่าวที่เยาวชน รู้จักกันทางอินเทอร์เน็ต และนัดเจอกัน ก่อให้เกิดคดีข่มขืน และคดีอื่นอีกมากมาย ยืน ภู่วรรณ และสมชาย นำประเสริฐชัย . (2546). กล่าวถึงปัญหาอินเทอร์เน็ตกับเยาวชนไทยไว้ตอนหนึ่งว่า สิ่งที่น่ากลัวมา อาจเป็นเรื่องของโรคระบาดทางอินเทอร์เน็ตที่ชื่อว่า IAD (Internet Addiction Disaster) และโรค Webaholic โรคทั้งสองโรคนี้เป็นโรคติดอินเทอร์เน็ตเหมือนกัน มักมีความต้องการในการใช้คอมพิวเตอร์ออนไลน์สูง ซึ่งโรคนี้จะมีผลร้ายทั้งในเรื่องของสุขภาพของผู้ติดเอง ทั้งในเรื่องสายตา ความสมดุลทางอารมณ์และปัญหานี้จะเป็นจุดเริ่มของการก่อตัวสำหรับปัญหาอื่นๆ ที่ตามมา เช่น ประสิทธิภาพของการเรียน และการทำงานลดต่ำลง และค่าใช้จ่ายในการใช้บริการและการเชื่อมต่อสูงมากขึ้น

โรคติดอินเทอร์เน็ตนี้ส่วนใหญ่เป็นกับเด็กวัยรุ่นทั่วโลก ในประเทศไทยเองก็มีผู้ติดโรคนี้เป็นจำนวนไม่น้อย ส่วนใหญ่มักเป็นนิสิต นักศึกษา ที่ติดการท่องเว็บ ดาวน์โหลดโปรแกรม รูปภาพ ไฟล์ หรือพูดคุยสนทนากับผู้อื่นในอินเทอร์เน็ต โดยจะทำทุกครั้งที่มีโอกาส ไม่ว่าจะตึกเพียงใด หากคนที่ติดอินเทอร์เน็ตนี้ไม่สามารถทำได้จะเกิดอาการหงุดหงิด เป็นทุกข์ เหมือนคนติดยาแต่ไม่ได้เสพ

นอกจากที่กล่าวมาแล้วยังมีอีกเรื่องหนึ่งที่น่าเป็นห่วง คือการเข้าไปใช้บริการในเว็บไซต์ต่างๆ ที่ไม่เหมาะสม เช่นเว็บไซต์ลามกอนาจาร ที่มีอยู่จำนวนมาก โดยการเข้าไปใช้บริการเว็บนั้นๆ ง่ายตายมาก ถึงแม้ว่าในสถานที่ราชการ หรือสถานศึกษาบางแห่งจะเข้าไปสกัดกั้น ไม่ให้เข้าไปใช้บริการบนเว็บนั้นได้ แต่ก็ไม่สามารถสกัดกั้นได้ เนื่องจากยังมีสถานที่ที่คอยรองรับการบริการแบบเช่าชั่วโมงให้กับเยาวชน ซึ่งมีกระจายอยู่ทั่วไป ข้อมูลเว็บไซต์เหล่านั้นมีออกมาหลากหลายรูปแบบ เพื่อดึงดูดความสนใจไม่ว่าจะนำเสนอเป็นภาพนิ่ง วิดีโอ ภาพยนตร์ ฯลฯ จึงทำให้ธุรกิจด้านสื่อลามกมีผู้ใช้บริการมากขึ้น จากการใช้เยาวชนของเราได้เข้าไปดูในเว็บไซต์ต่างๆเหล่านี้ อาจก่อให้เกิดปัญหาตามมาอย่างมากมาย เช่น ปัญหาการมีเพศสัมพันธ์ก่อนวัยอันควร ปัญหาโรคเอดส์ ปัญหาครอบครัว ฯลฯ

2.7. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

เนื่องจากอินเทอร์เน็ตได้เข้ามามีบทบาทในสถาบันการศึกษา จึงมีผู้ทำการศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต ไว้ดังนี้

องอาจ ฤทธิ์ทองพิทักษ์ (2539) ได้ศึกษาเรื่อง พฤติกรรมการสื่อสารผ่านระบบเวปไซด์ไวด์เว็บของนักศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร พบว่า

1. นักศึกษาส่วนใหญ่มีการใช้การสื่อสารผ่านระบบเวปไซด์ไวด์เว็บที่มหาวิทยาลัย และสนใจเปิดรับเนื้อหาประเภทบันเทิงมากที่สุด

2. นักศึกษาที่มีความแตกต่างกันในเรื่อง เพศ อายุ และความเป็นเจ้าของเครื่องคอมพิวเตอร์ มีพฤติกรรมการสื่อสารผ่านระบบเวปไซด์ไวด์เว็บแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ โดยเพศชายมี

พฤติกรรมการสื่อสารผ่านระบบเวลาด์ไวด์เว็บมากกว่าเพศหญิงและนักศึกษาที่เป็นเจ้าของเครื่องคอมพิวเตอร์มีพฤติกรรมการสื่อสารผ่านระบบเวลาด์ไวด์เว็บมากกว่านักศึกษาไม่เป็นเจ้าของเครื่องคอมพิวเตอร์

3. นักศึกษามีการใช้ประโยชน์จากระบบเวลาด์ไวด์เว็บ เพื่อการพัฒนาตนเองในด้านวิชาการและทักษะการใช้งานระบบเวลาด์ไวด์เว็บ และใช้ระบบเวลาด์ไวด์เว็บในการตอบสนองความต้องการด้านข่าวสารและการพักผ่อนหย่อนใจ

วอนชนก ไชยสุนทร (2546) ได้ศึกษาเรื่อง การศึกษาพฤติกรรมการใช้อินเตอร์เน็ตของนักศึกษาปริญญาตรี ในสาขาวิชาด้านคอมพิวเตอร์ พบว่า

1. นักศึกษาระดับปริญญาตรี ในสาขาวิชาด้านคอมพิวเตอร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ส่วนใหญ่เป็นเพศชายมากกว่าเพศหญิง

2. นักศึกษาส่วนใหญ่ใน 1 สัปดาห์ มีการใช้อินเตอร์เน็ตทุกวัน รองลงมาใช้ประมาณ 3-4 ครั้ง/สัปดาห์, ประมาณ 5-6 ครั้ง/สัปดาห์ และประมาณ 1-2 ครั้ง/สัปดาห์ ตามลำดับ

3. นักศึกษาส่วนใหญ่มีระยะเวลาโดยเฉลี่ยในการใช้อินเตอร์เน็ตในแต่ละครั้งระหว่าง 1-2 ชั่วโมง รองลงมา คือ ระหว่าง 3-4 ชั่วโมง, มากกว่า 4 ชั่วโมง และน้อยกว่า 1 ชั่วโมง ตามลำดับ

4. นักศึกษาส่วนใหญ่ใช้อินเตอร์เน็ตระหว่างเวลา 18.01-24.00 น. รองลงมาใช้ระหว่างเวลา 12.01-18.00 น., ระหว่างเวลา 00.01-06.00 น. และระหว่างเวลา 06.01-12.00 น. ตามลำดับ
นักศึกษากลุ่มใหญ่ใช้อินเตอร์เน็ตที่บ้าน รองลงมาใช้ที่สถาบันที่ศึกษา ใช้ที่ร้านอินเทอร์เน็ต ตามลำดับ