



บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่อง การแพร่กระจายเทคโนโลยีสารสนเทศในประเทศไทย ได้ประมวล แนวคิด เพื่อเป็นกรอบแนวทางในการวิจัย ดังนี้

1. ทฤษฎีการสื่อสารนวัตกรรม
2. แนวคิดและความเป็นมาของความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงสารสนเทศและความรู้

2.1 ทฤษฎีการสื่อสารนวัตกรรม (Communication and Innovation Theory)

เทคโนโลยีสารสนเทศ ทั้งในประเภทที่ให้ข่าวสารและด้านความบันเทิง มีกระบวนการรับรู้ การยอมรับ และการใช้ที่จัดได้ว่าเป็นนวัตกรรมใหม่สำหรับคนไทย

นวัตกรรมหรือนวัตกรรม ตามความหมายของโรเจอร์สและชูเมคเกอร์ (Rogers and Shoemaker, 1971:19) คือความคิด (idea) การปฏิบัติ (practice) หรือวัตถุ (object) ซึ่งบุคคลพิจารณาเห็นว่าใหม่ ไม่ว่าจะสิ่งนั้นจะเป็นของใหม่โดยนับเวลาดังแต่แรกพบหรือไม่ แต่ขึ้นอยู่กับ การที่บุคคลรับรู้ว่าเป็นของใหม่โดยความเห็นของบุคคลเอง ซึ่งจะเป็นเครื่องตัดสินการตอบสนองของบุคคลที่มีต่อสิ่งนั้น ถ้าบุคคลเห็นว่าอะไรเป็นสิ่งใหม่สำหรับตน สิ่งนั้นก็จะเป็นนวัตกรรมสำหรับ คำว่านวัตกรรมในที่นี้จะหมายถึงเทคโนโลยีสารสนเทศ จึงไม่จำเป็นต้องเป็นความรู้ใหม่ ของบุคคล เพราะบุคคลอาจมีความรู้เกี่ยวกับสิ่งนั้นมาในระยะหนึ่งแล้วก็ได้ แต่ยังไม่ได้พัฒนาทัศนคติ ที่จะชอบหรือไม่ชอบ จะรับหรือปฏิเสธความใหม่ ของนวัตกรรม จึงอาจเป็นความใหม่ในเรื่องของ ความรู้ ทัศนคติ หรือเกี่ยวกับการตัดสินใจที่จะใช้นวัตกรรม

การแพร่ำนวัตกรรมเป็นการสื่อสารประเภทหนึ่งที่มีความคิดใหม่ สิ่งใหม่ หรือวิธีการใหม่ถูก เผยแพร่ หรือถูกถ่ายทอดจากแหล่งกำเนิดไปยังสมาชิกในระบบสังคม แต่การเผยแพร่ำนวัตกรรมมีความแตกต่างจากการสื่อสารตรงที่ การเผยแพร่ำนวัตกรรม เกี่ยวข้องกับสารที่เป็นความคิดใหม่ หรือวิธีการปฏิบัติใหม่ ในขณะที่การสื่อสารเกี่ยวข้องกับข่าวสารทุกประเภท และการเผยแพร่ำนวัตกรรมมุ่งไปที่การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมคือ การยอมรับหรือปฏิเสธำนวัตกรรม ส่วนการสื่อสารมุ่งเปลี่ยนแปลงในระดับและทัศนคติของผู้รับสาร (เสถียร เขยประทับ, 2525: 27)

1.ประเภทของบุคคลที่จะยอมรับนวัตกรรมมีลักษณะพื้นฐานที่แตกต่างกันดังนี้คือ

1.พวกชอบของใหม่ หรือผู้แนะนำนวัตกรรม (Innovator: Venturesome)

เป็นผู้ที่ชอบการเปลี่ยนแปลง เป็นบุคคลกลุ่มแรกที่มีการยอมรับนวัตกรรม และมีบทบาทในการแนะนำนวัตกรรมแก่ผู้อื่นด้วย จึงอาจเรียกได้ว่าเป็นผู้แนะนำนวัตกรรม

2.พวกรับเร็วส่วนแรก หรือ ผู้นำความคิดเห็น (Early Adopters: Respect:

influential)

เป็นพวกที่มีอิทธิพลในการชักชวนคนอื่น ๆ ในสังคมมีความคิดเห็นคล้ายตาม เป็นกลุ่มที่สองที่มีการยอมรับนวัตกรรม และเป็นกลุ่มที่สำคัญที่สุด บุคคลกลุ่มนี้มีบทบาทสำคัญต่อกระบวนการยอมรับนวัตกรรมของบุคคลอื่น ๆ เพราะหากบุคคลกลุ่มนี้ยอมรับนวัตกรรมที่ได้รับการแนะนำจาก ผู้ชอบลองของใหม่ ผู้ชอบลองของใหม่ หรือผู้แนะนำนวัตกรรมแล้ว บุคคลอื่น ๆ ในสังคมก็จะยอมรับนวัตกรรมนั้น ๆ ตามไปด้วยแต่หาก กลุ่มที่ 2 นี้ไม่ยอมรับนวัตกรรม บุคคลอื่น ๆ ในสังคมก็จะไม่ยอมรับนวัตกรรมนั้นด้วยเช่นกัน

3.พวกรับเร็วส่วนมาก หรือ ผู้ยอมรับเร็ว (Early Majority: Deliberate)

เป็นพวกที่ยอมรับนวัตกรรมหลังจากได้พิจารณาอย่างรอบคอบแล้ว เพื่อจะไม่ให้เกิดความล้มเหลวหรือผิดพลาดภายหลัง คนกลุ่มนี้มักจะยอมรับบรรทัดฐานของสังคมว่ามีความสำคัญมาก ดังนั้น ถ้ามีคนอื่นยอมรับนวัตกรรมกันมาก ๆ เขาก็จะปฏิบัติตามไปด้วย

4.พวกรับช้าส่วนมาก หรือ ผู้ยอมรับช้า (Late Majority: Skeptical)

เป็นพวกที่คล้ายตามยอมรับนวัตกรรมช้าหรือในระดับกลาง ๆ กลุ่มนี้จะยอมรับนวัตกรรมตามผู้นำความคิดเห็น หรืออาจตามกลุ่มผู้รับเร็ว

5.พวกช้าหลัง หรือ ผู้ยอมรับช้าที่สุด (Laggards: Tradition)

เป็นพวกที่ยึดมั่นกับประเพณีเดิมอย่างเหนียวแน่น จะคล้ายตามยอมรับนวัตกรรมช้าที่สุด กลุ่มนี้จะได้รับอิทธิพลจากทั้ง 3 กลุ่ม คือ กลุ่มที่ 2,3,4 แล้วจึงค่อย ๆ ยอมรับในที่สุด

6. พวกไม่ยอมรับเลย (Die-hard)

เป็นกลุ่มที่ไม่ยอมรับความคิดใหม่ หรือในแง่ทฤษฎีแล้วจะไม่ยอมรับเลย แต่ในความเป็นจริง เมื่อนวัตกรรมใหม่ถูกยอมรับในสังคม จนสมาชิกในสังคมไม่มีโอกาสใช้แนวทางปฏิบัติ หรือมีพฤติกรรมตามเดิม หรือใช้ผลผลิตเดิม กลุ่มนี้จะมีสภาพเหมือนกลุ่มผู้ยอมรับช้าที่สุดไปโดยปริยาย โดยเป็นการยอมรับแบบไม่มีทางเลือก (ชิรวัดน์ นิจนตร, 2528: 64; พัทณี เหยจรรยา และคณะ, 2538: 195-197)

การยอมรับนวัตกรรมนอกจากจะขึ้นอยู่กับบุคคล หรือผู้รับที่มีคุณลักษณะต่าง ๆ กันแล้วยังขึ้นอยู่กับคุณลักษณะของตัวนวัตกรรมนั้น ๆ ด้วย ว่ามีปัจจัยที่เป็นแรงจูงใจในการรับ ไม่รับ หรือการรับช้า รับเร็ว

2.คุณลักษณะของนวัตกรรม ต่างกับการยอมรับหรือไม่รับนวัตกรรม ตามแนวคิดของ (Rogers and Shoemaker, 1971 อ้างถึงในอรุณญา ม้าลายทอง, 2539: 18-19) ได้แบ่งออกไว้ดังนี้

1. **ความได้เปรียบเชิงเปรียบเทียบ (Relative advantage)** คือการที่ผู้ยอมรับนวัตกรรมรู้สึกว่าการนวัตกรรมนั้นดีกว่า มีประโยชน์มากกว่าสิ่งเก่าหรือวิธีปฏิบัติเก่าที่นวัตกรรมถูกนำมาใช้แทนที่ การวัดความได้เปรียบเชิงเทียบ อาจวัดในแง่ของเศรษฐกิจหรือวันในแง่อื่น ๆ ก็ได้ เช่น ความเชื่อถือของสังคม เกียรติยศ ความสะดวกในการปฏิบัติงาน เป็นต้น

2. **ความเข้ากันได้ (Compatibility)** คือการที่ผู้ยอมรับนวัตกรรมรู้สึกหรือคิดว่า นวัตกรรมนั้นไปด้วยกันได้ หรือจะเข้ากันได้กับค่านิยมที่เป็นอยู่หรือประสบการณ์ในอดีต ตลอดจนความต้องการของผู้ยอมรับนวัตกรรมที่เข้ากับค่านิยมและบรรทัดฐานของสังคมปัจจุบันไม่ได้ จะไม่ถูกยอมรับในระยะเวลาที่รวดเร็วเหมือนนวัตกรรมที่เข้ากับค่านิยมและบรรทัดฐานของสังคม การเข้ากันได้ของนวัตกรรมกับสิ่งต่าง ๆ ที่กล่าวมาข้างต้น จะทำให้ผู้ยอมรับนวัตกรรมรู้สึกมั่นใจ รู้สึกว่าไม่ต้องเสี่ยงภัยมาก ทำให้นวัตกรรมมีความหมายสำหรับเขามากขึ้น

3.ความยุ่งยาก หรือความซับซ้อน (Complexity) คือระดับของความยากง่ายตามสายตาหรือความรู้สึกของกลุ่มเป้าหมายในการที่จะเข้าใจหรือในการที่จะนำเอานวัตกรรมไปใช้ เราสามารถจัดประเภทนวัตกรรมทุกชนิดโดยพิจารณาจากการนำเอานวัตกรรมนั้นไปวางไว้บนแกนที่เรียงลำดับตั้งแต่ง่ายที่สุดจนถึงยากที่สุด บางอย่างง่ายแก่การเข้าใจในการนำไปใช้สำหรับกลุ่มเป้าหมาย แต่นวัตกรรมบางอย่างก็มีความซับซ้อนยุ่งยากแก่การเข้าใจและนำไปใช้

4.ความสามารถในการนำไปทดลองใช้ (Trainability) คือระดับที่นวัตกรรมถูกนำไปทดลองใช้ในปริมาณจำกัดได้ ทั้งนี้เพราะนวัตกรรมที่สามารถถูกแบ่งออกเป็นส่วนย่อย ๆ เพื่อนำไปทดลองใช้ได้ จะช่วยลดความรู้สึกเสี่ยงภัยในการยอมรับนวัตกรรมของกลุ่มเป้าหมายให้น้อยลง

5.ความสามารถสังเกตเห็นผลได้ (Observability) คือระดับที่ผลของนวัตกรรมสามารถเป็นสิ่งที่สังเกตเห็นผลได้ ผลของนวัตกรรมบางชนิดสามารถสังเกตเห็นได้ง่าย แต่บางชนิดก็จะสังเกตเห็นได้ยากมากด้วยเหตุนี้นวัตกรรมที่มีส่วนเป็นรูปร่างจึงถูกยอมรับง่ายกว่า และเร็วกว่านวัตกรรมที่มีแต่ส่วนที่เป็นความคิดอย่างเดียว

3.กระบวนการตัดสินใจเกี่ยวกับนวัตกรรม (Innovation Decision Process) ตามแนวคิดของโรเจอร์ส (Rogers, 1983 อ้างถึงในสุภัญญา สุตบรรทัด, 2539: 6-7) มี 6 ขั้นตอนดังนี้

1.ขั้นรับทราบ หรือรับรู้ (Awareness Stage) หมายถึงระยะเริ่มแรกที่บุคคลได้รับทราบข่าวสารความรู้เกี่ยวกับนวัตกรรม แต่ยังไม่ทราบรายละเอียดของนวัตกรรมนั้น 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 โดยนำนวัตกรรมมาใช้ อย่างต่อเนื่อง และเต็มที่ต่อมาโรเจอร์สได้อธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับความรู้ว่ามีอยู่ 3 ลักษณะคือ

1. ความรู้หรือความตระหนักว่านวัตกรรมนั้นมีอยู่
2. ความรู้ว่าจะใช้นวัตกรรมอย่างไรจะเหมาะสมซึ่งหมายความว่าจำเป็นต้องมีความรู้เพิ่มขึ้น
3. ความรู้เกี่ยวกับนวัตกรรมนั้น ๆ เช่นความรู้เกี่ยวกับตัวเทคโนโลยีสารสนเทศว่าคืออะไร

มีประสิทธิภาพอย่างไร มีกระบวนการทำงานอย่างไร

4. **สถานภาพทางเศรษฐกิจและสังคมที่มีผลต่อการยอมรับนวัตกรรม** ตามที่โรเจอร์ส และชูเมคเกอร์ (Rogers and Shoemaker, 1971) ได้สรุปไว้มี 9 ประการด้วยกัน โดยนวัตกรรมในที่นี้หมายถึงเทคโนโลยีสารสนเทศ ได้แก่

1. ผู้ยอมรับนวัตกรรมเร็วกว่า ผู้ที่ยอมรับช้ากว่าไม่มีความแตกต่างกันในเรื่องอายุ
2. ผู้ยอมรับนวัตกรรมเร็วกว่าได้รับการศึกษาในระบบโรงเรียนมากกว่าผู้ยอมรับนวัตกรรมช้ากว่า
3. ผู้ยอมรับนวัตกรรมเร็วกว่า สามารถอ่านออกเขียนได้มากกว่าผู้ยอมรับนวัตกรรมช้ากว่า
4. ผู้ยอมรับนวัตกรรมเร็วกว่า มีสถานะทางสังคม สูงกว่า ผู้ยอมรับนวัตกรรมช้ากว่า
5. ผู้ยอมรับนวัตกรรมเร็วกว่ามีระดับการได้ชั้นทางสังคมสูงกว่าผู้ที่ยอมรับนวัตกรรมช้ากว่าหรือกล่าวอีกนัยหนึ่ง ผู้ยอมรับนวัตกรรมเร็วกว่า จะพยายามเลื่อนสถานะของตนเองในสังคมมากกว่า แม้จะไม่มีผลการวิจัยมาสนับสนุนมากนัก แต่หลักฐานเท่าที่มี อยู่แสดงให้เห็นว่า ผู้ยอมรับนวัตกรรมเร็วกว่าและไม่เพียงแต่จะมีสถานะทางสังคมสูงกว่าเท่านั้นแต่ยังได้พยายามเลื่อนสถานะของตนเองไปสู่เบื้องสูงในระดับที่มากกว่าอีกด้วยและอาจให้การยอมรับนวัตกรรมเป็นวิธีการในการเลื่อนสถานภาพทางสังคมของตนเองให้สูงขึ้นไปเร็วขึ้น
6. ผู้ยอมรับนวัตกรรมเร็วกว่าเป็นเจ้าของทรัพย์สินมีค่ามากกว่าผู้ยอมรับนวัตกรรมช้ากว่า
7. ผู้ยอมรับนวัตกรรมเร็วกว่ามีแนวโน้มที่จะทำอะไรเป็นธุรกิจมากกว่าผู้ยอมรับนวัตกรรมช้ากว่า
8. ผู้รับนวัตกรรมเร็วกว่ามีทัศนคติที่ดีต่อการกู้ยืมเงินมากกว่าผู้ยอมรับนวัตกรรมช้ากว่า
9. ผู้รับนวัตกรรมเร็วกว่ามีความเชี่ยวชาญในหน้าที่มากกว่าผู้ยอมรับนวัตกรรมช้ากว่า

ตามแนวคิดที่โรเจอร์ส และชูแมคเกอร์ที่ได้สรุปไว้ สามารถนำมาเปรียบเทียบกับ การเข้าถึง และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในกรุงเทพมหานครได้ โดยดู จาก สถานภาพทางเศรษฐกิจและสังคม ประเภทของบุคคลและ กระบวนการตัดสินใจ

2.2 แนวคิดและความเป็นมาของความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงสารสนเทศและความรู้

ตามที่ ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ (สารสนเทศ: 2544) ได้ แบ่งปัจจัยที่ส่งผลต่อความไม่เสมอภาคในการเข้าถึงสารสนเทศและความรู้นั้น พอจะสรุปได้เป็น กลุ่มปัจจัยหลัก 3 ประการคือ ปัจจัยด้านโครงสร้างพื้นฐานสารสนเทศ ปัจจัยด้านลักษณะของ ประชากร และปัจจัยด้านนโยบายของภาครัฐ โดยแต่ละปัจจัยมีเครื่องชี้ที่สามารถสะท้อนให้เห็นถึง ความไม่เสมอภาคของการเข้าถึงสารสนเทศและความรู้ดังนี้

1. ปัจจัยเกี่ยวกับโครงสร้างพื้นฐานสารสนเทศ (Information Infrastructure)

ความพร้อมของโครงสร้างพื้นฐานที่ต่างกันในแต่ละพื้นที่จะก่อให้เกิดโอกาสในการเข้าถึง สารสนเทศและความรู้ต่างกัน ตัวชี้วัดเกี่ยวกับโครงสร้างพื้นฐานสารสนเทศ ได้แก่ โอกาสในการใช้ ไฟฟ้า การใช้โทรศัพท์ และโทรศัพท์มือถือ การแพร่กระจายของการใช้คอมพิวเตอร์ การใช้งานอิน- เทอร์เน็ต และการใช้งานดาวเทียม

2. ปัจจัยเกี่ยวกับความแตกต่างของลักษณะของประชากร (Population Group)

ความแตกต่างของลักษณะของประชากรเป็นอีกสาเหตุหนึ่งที่ทำให้เกิดความไม่เสมอภาค ด้านการเข้าถึงข่าวสารข้อมูลสารสนเทศผ่านเทคโนโลยีสารสนเทศ โดยเฉพาะอย่างยิ่งความไม่ เสมอภาคที่เกิดขึ้นในประเทศ โดยตัวแปรเกี่ยวกับลักษณะของประชากรที่ใช้เป็นเครื่องชี้วัด ได้แก่ รายได้ ระดับการศึกษา ลักษณะของเชื้อชาติ และวัฒนธรรม เพศ/อายุ ถิ่นที่อยู่อาศัย โครงสร้าง ทางครอบครัว และพื้นฐานด้านภาษาที่ใช้

3. ปัจจัยด้านนโยบาย (Geopolitics)

นโยบายของรัฐบาลเป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่มีส่วนสำคัญในการเพิ่มหรือลดความเหลื่อมล้ำใน การเข้าถึงสารสนเทศและความรู้ ตัวอย่างเช่น นโยบายด้านการเปิดเสรีเทคโนโลยีทำให้มีการแข่ง ขันกันมากขึ้น ราคาสินค้าและบริการด้านสารสนเทศลดลง ส่งผลให้ประชาชนมีโอกาสเข้าถึง สารสนเทศได้มากขึ้น

จากแนวคิดที่ ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ หรือ เนคเทค ได้สรุปเอาไว้ สามารถนำปัจจัยหลัก 3 ด้าน มาเป็นแนวในการที่จะทราบถึงการแพร่กระจายของเทคโนโลยีสารสนเทศในประเทศไทยได้ โดยดูว่า โครงสร้างพื้นฐาน ปัจจัยด้านประชากร และนโยบายของภาครัฐนั้น ในส่วนใดบ้างที่มีผลกระทบต่อการแพร่กระจายของเทคโนโลยีสารสนเทศ

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

วรพรรณ พงศ์สวัสดิ์ (2540) ได้วิจัยเรื่อง ความรู้ ทักษะ และพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศทั่วไปกับการเปิดรับสื่อวารสารสนเทศของเด็กและเยาวชนในเขตกรุงเทพมหานคร พบว่า ความรู้ ทักษะ และพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ และการเปิดรับสื่อวารสารสนเทศ แตกต่างไปตามลักษณะทางประชากรของเด็กและเยาวชน ในด้าน อายุ สถานที่ศึกษา ระดับการศึกษา ระดับการศึกษาของบิดา และมารดา บุคคลที่อาศัยด้วย และลักษณะที่อยู่อาศัย อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ แต่ไม่แตกต่างกันในลักษณะทางประชากรอื่น ๆ เช่น เพศ ค่าใช้จ่ายที่ผู้ปกครองให้ในแต่ละเดือน รายได้รวมของครอบครัวโดยเฉลี่ยต่อเดือน

ปราวีณา สุวรรณรัฐโชติ (2541) ศึกษาเรื่อง กรณีศึกษากระบวนการยอมรับเทคโนโลยีสารสนเทศในโรงเรียน พบว่า สภาพการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในโรงเรียนแบ่งออกเป็น 3 ด้านคือ (1) การเปลี่ยนแปลงของโรงเรียน ได้แก่ การเปลี่ยนแปลงด้านภาพลักษณ์ และการที่ยอมรับของโรงเรียนต่อสังคม (2) การเปลี่ยนแปลงของครู ได้แก่ การเปลี่ยนแปลงด้านบทบาทภาระหน้าที่ การติดต่อสื่อสารของครู (3) การเปลี่ยนแปลงของนักเรียน ได้แก่ การรู้จักสืบค้นข้อมูลจากแหล่งในโลกกว้าง

รัฐสภา แก่นแก้ว (2541) ศึกษาเรื่อง การใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ในกิจการสถานีโทรทัศน์ พบว่า ในด้านสถานภาพการใช้งานเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ในปัจจุบัน สถานีโทรทัศน์ทุกแห่งได้นำเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เข้ามาใช้ในประเภทและระบบของงานที่ต่างกันหลายลักษณะ ได้แก่ งานสร้างภาพกราฟฟิก และตัวอักษร งานสร้างภาพพิเศษบนฉากหลัง ระบบกล้อง และการควบคุมแสงเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์มีประโยชน์สำหรับกิจการสถานีโทรทัศน์ ได้แก่ ช่วยลดค่าใช้จ่ายในการผลิตรายการช่วยลดเวลาในการผลิต ช่วยเพิ่มสีสันและสร้างเทคนิคพิเศษให้กับภาพ ช่วยลดทรัพยากรในการผลิต โดยมีปัญหา 3 ด้านคือ ปัญหาด้านฮาร์ดแวร์ ซอฟต์แวร์ และด้านบุคลากร

ในด้านของการคิดเห็นที่เกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ ในกิจการสถานนีโทรทัศน์ในอนาคตพบว่า เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ จะเข้ามามีบทบาทเพิ่มขึ้นในการทำงานทุกด้าน ทั้งในด้านการผลิตรายการ กระบวนการทำงานด้านข่าว และงานควบคุมการออกอากาศ

อมลยา ศิริชนะ (2542) ศึกษาเรื่อง ความรู้ ทักษะ และการใช้ประโยชน์จากอินเทอร์เน็ตของนักเรียนในโรงเรียนดีเด่นด้านส่งเสริมกิจกรรมอินเทอร์เน็ตตามโครงการเครือข่ายคอมพิวเตอร์เพื่อโรงเรียนไทย พบว่า ความรู้เกี่ยวกับอินเทอร์เน็ตไม่มีความสัมพันธ์กับปริมาณการใช้อินเทอร์เน็ต ความรู้เกี่ยวกับอินเทอร์เน็ตมีความสำคัญกับทัศนคติที่มีต่ออินเทอร์เน็ต แต่ค่าความสัมพันธ์ที่พบอยู่ในระดับต่ำ และทัศนคติที่มีต่ออินเทอร์เน็ตมีความสัมพันธ์กับการใช้ประโยชน์จากอินเทอร์เน็ต ทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ เพื่อรับทราบข้อมูลข่าวสาร เพื่อทำให้เป็นคนทันสมัยในยุคสังคมสารสนเทศ เพื่อติดต่อสื่อสารและเพื่อหาความบันเทิง

เสกสรร สายสีสอด (2542) วิจัยในเรื่อง การใช้ประโยชน์จากอินเทอร์เน็ตของนักศึกษา อาจารย์ และผู้บริหารสถาบันราชภัฏอุดรธานี พบว่า นักศึกษาใช้ประโยชน์จากอินเทอร์เน็ตในด้านสนับสนุนการเรียนรู้ด้วยตนเองและประหยัดเวลาในการค้นคว้ามากที่สุด อาจารย์ใช้ประโยชน์จากอินเทอร์เน็ตด้านฐานข้อมูลทางการศึกษาที่กว้างขวางและหลากหลายมากที่สุด ส่วนผู้บริหารใช้ประโยชน์จากอินเทอร์เน็ตด้านการเรียนรู้ด้วยตัวเองมากที่สุด ส่วนข้อเสนอแนะพบว่านักศึกษามีข้อเสนอด้านการเพิ่มเครื่องคอมพิวเตอร์ให้ใช้งานได้อย่างสะดวกมากที่สุด

ผศ.ดร.วรรณวิภา ดิตถะสิริ (2544) วิจัยเรื่อง ความคิดเห็นในเรื่องที่เกี่ยวกับสถานภาพของ IT และการวางแผนยุทธศาสตร์ด้าน IT ในปัจจุบันที่กำลังเผชิญอยู่ และที่คาดว่าจะจะเป็นในอนาคต (อ้างในสารเนคเทค, 2544: 27) พบว่า ผู้บริหาร คณาจารย์ เจ้าหน้าที่ และนักศึกษาในมหาวิทยาลัยไทยที่มีความกระตือรือร้นในเรื่องการใช้สรรพประโยชน์จากไอที และให้ความสนใจถึงประโยชน์ของไอที อย่างไรก็ตามการลงทุนด้านซอฟต์แวร์นั้นยังคงมีน้อยกว่าด้านฮาร์ดแวร์ ทั้งในด้านการบริหารและวิชาการ ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงความสามารถของสถาบันที่จะพัฒนาซอฟต์แวร์ด้วยตนเองในขณะที่ฮาร์ดแวร์นั้นปล่อยให้ป็นงานของบริษัทผู้ขายเสียส่วนใหญ่ ในแง่การการใช้เครือข่ายคอมพิวเตอร์ การจัดให้มีการฝึกอบรม และงานสนับสนุนให้บริการด้านไอที นั้นผู้ใช้พอใจอยู่ในระดับปานกลาง ข้อมูลชี้ให้เห็นว่า การมีอยู่และประสิทธิภาพของทรัพยากรบุคคลและเงินทุนเป็นปัญหาสำคัญที่กระทบต่อการพัฒนาด้านไอที ในมหาวิทยาลัยไทยในปัจจุบันนี้