

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาวิจัยเรื่อง “ผลกระทบของการเสพติดอินเทอร์เน็ตต่อผู้ใช้ในประเทศไทย” (Internet Addiction Effects on Users in Thailand) ซึ่งศึกษาเกี่ยวกับ พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของผู้ที่มีพฤติกรรมเสพติดอินเทอร์เน็ต และผลกระทบที่เกิดจากการเสพติดอินเทอร์เน็ต มีแนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง สามารถแบ่งออกเป็น 5 หัวข้อใหญ่ๆ ดังนี้

1. แนวคิดเรื่องการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ (Computer-Mediated Communication : CMC)
2. แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต (Internet Usage)
3. แนวคิดเกี่ยวกับการเสพติดอินเทอร์เน็ต (Internet Addiction)
4. แนวคิดเกี่ยวกับผลกระทบของสื่อ (Media Effects)
5. ทฤษฎีเทคโนโลยีสื่อสารเป็นตัวกำหนด (Technology Determinism)

แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

แนวคิดเรื่องการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ (Computer-Mediated Communication : CMC)

การวิจัยเกี่ยวกับผลกระทบของการเสพติดอินเทอร์เน็ตต่อผู้ใช้ในประเทศไทย ในครั้งนี้ ถือเป็นงานวิจัยทางด้านสื่อสารมวลชน เนื่องจากอินเทอร์เน็ตเป็นสื่อใหม่ที่ผู้ใช้สามารถติดต่อสื่อสารกับผู้ใช้คนอื่นๆ ที่เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตทั้งในขณะเดียวกันทันทีทันใดในเวลาจริง (Synchronous) และต่างเวลากันได้ (Asynchronous) ทั้งยังเป็นการลบมิติด้านเวลา (Time) และสถานที่ (Space) ในหมดไป ทำให้ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตสามารถติดต่อสื่อสารกันได้ทั่วโลกไม่ว่าในเวลาใดก็ตาม อีกทั้งยังเป็นสื่อที่รวมเอาลักษณะเฉพาะของสื่ออื่นๆ เช่น โทรทัศน์ โทรศัพท์ วิทยุ มารวมไว้ในสื่อเดียว (Multimedia)

กิตติ กันภัย (2543) ได้กล่าวถึงเรื่องการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ ไว้ในหนังสือ “มองสื่อใหม่ มองสังคมใหม่” โดยได้กล่าวถึงความหมายของ CMC ซึ่ง Joseph B. Walther (1992)



ให้ความหมาย CMC อย่างกว้างๆ ว่า คือการประชุมโดยอาศัยคอมพิวเตอร์ (Computer Conferencing) และการใช้ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Mail) ซึ่งเกิดขึ้นและดำเนินไปในเวลาเดียวกัน (Synchronous) หรือต่างเวลากัน (Asynchronous) โดยที่ผู้ส่งสารใส่รหัส (Encode) ลงไปในเนื้อหาสาร (Text Messages) ซึ่งจะถูกถ่ายทอด (Relayed) จากคอมพิวเตอร์ของผู้ส่งสารไปสู่คอมพิวเตอร์ของผู้รับสาร ดังนั้น อุปกรณ์คอมพิวเตอร์จึงเป็นสิ่งที่ขาดไม่ได้สำหรับ CMC และโดยเฉพาะอย่างยิ่ง ระบบเชื่อมโยงระหว่างคอมพิวเตอร์ของผู้ส่งสาร และผู้รับสารที่จะทำหน้าที่เป็นสะพานลำเลียงสารที่ถูกใส่รหัส

Sproull, Kiesler & Zubrow (อ้างถึงในศุภนิสา ทดลา, 2542) มีความเห็นว่าการศึกษารื่องการใช้คอมพิวเตอร์เป็นตัวกลางในการสื่อสาร ส่วนใหญ่จะศึกษาในแนวเทคโนโลยีที่เป็นเครื่องมือในการสื่อสารมากกว่าที่จะศึกษาโครงสร้างสภาพแวดล้อม มีงานวิจัยไม่มากนักที่ศึกษาการสื่อสารในรูปแบบนี้ในแง่นี้ในแง่มนุษย์และสังคม ซึ่งจะศึกษาบทบาทเฉพาะบุคคลในรูปแบบพฤติกรรมที่แสดงออกในการสื่อสาร และเป็นที่น่าสังเกตว่าการศึกษาในแง่มนุษย์และสังคม จะมีประโยชน์และสามารถเข้าใจถึงผลกระทบของเทคโนโลยีทางด้านคอมพิวเตอร์ที่มีผลต่อพฤติกรรมของมนุษย์และการติดต่อซึ่งกันและกัน

Rogers (อ้างถึงใน กิตติ กันภัย, 2543) ได้นิยามเทคโนโลยีการสื่อสารใหม่ (New Communication Technologies) หรือ สื่อใหม่ (New Media) ที่แตกต่างไปจากนิยามเดิมว่าเป็นเทคโนโลยีหรือสื่อที่เอื้ออำนวยให้เกิด “การแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารบนฐานของคนจำนวนมาก ไปสู่คนจำนวนมาก ผ่านระบบการสื่อสารที่มีคอมพิวเตอร์เป็นศูนย์กลาง”

หลังจากสาขา New Media เริ่มเติบโตขึ้น ก็เริ่มมีผู้ให้คำนิยามของคำว่า “สื่อใหม่” ที่แตกต่างออกไปจากเดิม เช่น Sonia Livingstone และ Leah A. Lievrouw ที่กล่าวว่า “สื่อใหม่เกี่ยวข้องกับอีกหลายๆ เรื่อง ไม่ใช่เพียงแค่เรื่องเทคโนโลยีเท่านั้น ข้อมูลข่าวสารที่เชื่อมโยงกันเป็นเครือข่าย และเทคโนโลยีการสื่อสาร เป็นสื่อแสดงให้เห็นปฏิสัมพันธ์อย่างสลับซับซ้อนและหลากหลาย ระหว่างปรากฏการณ์ทางเศรษฐกิจ การเมือง พฤติกรรม วัฒนธรรม และสถาบัน”

กิตติ กันภัย ได้สรุปไว้ว่า “เทคโนโลยี” เป็นตัวการสำคัญที่ทำให้เกิดผลสะท้อนต่อสังคมในวงกว้าง รวมทั้งส่งผลต่อความสนใจในวงวิชาการที่มีต่อสื่อใหม่ ซึ่งกำเนิดจากเทคโนโลยีใหม่ จึงเกิดเป็นสาขาการศึกษา “New Media” ที่มี “CMC” เป็นศูนย์กลางของการศึกษา ผลการศึกษาและถกเถียงของนักวิชาการต่อเรื่องดังกล่าวสามารถอธิบายได้ 2 แนวทางคือ แนวทางแรก เสนอผลต่อสังคมและคนในสังคม โดยเน้นตัวคอมพิวเตอร์ในฐานะที่

เป็นอุปกรณ์ถ่ายทอดลำเสียงข้อมูล เป็นปัจจัยหลักที่ทำให้เกิดผล และแนวทางที่สองคือ ผลของ CMC ที่ทำให้เกิดชุมชนที่ซึ่งมีลักษณะเฉพาะที่มีประเด็นแอบแฝงภายในมากมาย

ผลต่อสังคมและคนในสังคม โดยมีจุดเน้นที่การใช้คอมพิวเตอร์ส่วนตัว (Personal Computers) ในฐานะที่เป็นอุปกรณ์ลำเสียงถ่ายทอดข้อมูลข่าวสารเป็นตัวก่อผล

J.W. Chesebro และ D.G. Bonsall ได้รวบรวมงานวิจัยเกี่ยวกับ CMC ที่ปรากฏ และแยกแยะผลกระทบทางสังคมจากการใช้คอมพิวเตอร์ในฐานะที่เป็นอุปกรณ์ถ่ายทอดลำเสียง ข้อมูลข่าวสารออกเป็น 9 ประเด็นดังต่อไปนี้ (อ้างถึงใน กิตติ กันภัย, 2543)

1. คอมพิวเตอร์เป็นสื่อที่สื่อสารแบบเลือกที่รักมักที่ชัง (Selective) ค่อนข้างมาก

คอมพิวเตอร์ที่ถูกอาศัยการพิมพ์ถูกใช้สร้างขึ้นปฏิสัมพันธ์ในสังคมโอกาสในการแสดง อวัจนภาษาจะหมดไปทันที คอมพิวเตอร์ทำให้ผู้สื่อสารหมดโอกาสที่จะเห็นการแสดงออก ทางสีหน้าและท่าทางอื่นๆ ของคู่สื่อสาร การสื่อสารด้วยคอมพิวเตอร์ยังทำให้ผู้สื่อสารมองไม่เห็นร่องรอยเกี่ยวกับบุคลิกภาพ (Personal Clues) โดยปกติจะปรากฏอยู่ในการสื่อสารด้วยการเขียนจดหมายโต้ตอบแบบต่างๆ เช่น ลายมือ เครื่องเขียนที่ใช้ ฯลฯ นอกจากนั้นการพิมพ์ด้วยคอมพิวเตอร์ยังทำให้ผู้สื่อสารหมดโอกาสที่จะเข้าใจความหมายทางสังคม (Social Meaning) ที่แฝงในน้ำเสียง ระดับเสียง และคุณภาพของเสียงของผู้สื่อสารอีกด้วย เช่น เสียงดังฟังชัด มีความหมายแสดงถึงความมั่นใจและการมีภูมิรู้ของผู้สื่อสาร ด้วยเหตุดังกล่าวจึงกล่าวได้ว่า การสื่อสารด้วยการพิมพ์ด้วยคอมพิวเตอร์ จึงจัดเป็นการสื่อสารที่ไม่สมบูรณ์ หากเปรียบเทียบกับ การสื่อสารแบบเห็นหน้าค่าตากัน (Face-to-Face Communication)

อาจกล่าวโดยสรุปได้ว่า ช่องทางการสื่อสารด้วย CMC ที่อาศัยการพิมพ์เป็นหลัก นี้ สามารถถ่ายทอดลำเสียงข้อมูลข่าวสารประเภทเลือกที่รัก คือเอาเฉพาะที่ถูกเขียนลงมาเป็น ตัวหนังสือเท่านั้น และมักที่ชังกับข้อมูลประเภทที่ถ่ายทอดได้โดยวิธีการสื่อสารแบบอื่นๆ ซึ่ง ข้อมูลประเภทนี้มีความสำคัญในแง่สามารถสร้างความเข้าใจทางสังคมได้ อากการเลือกที่รักมักที่ชังของ CMC นี้ จึงทำให้เกิดผลกระทบต่อกระบวนการสื่อสารที่มีคุณสมบัติ “ไม่ถึงพร้อมด้วยความหมาย” ดังที่กล่าวข้างต้น

2. เทคโนโลยีที่เป็นมิตรและเป็นภัยต่อสังคม

ลักษณะความสัมพันธ์ทางสังคมของบรรดาผู้ใช้ CMC ได้หลากหลาย แต่ลักษณะหนึ่งที่โดดเด่นคือ “ความไม่ปรากฏตัวตนที่แท้” (Impersonal) หรือ “การแสดงตนให้ปรากฏท่ามกลาง” (Social Presence) นั้นมีน้อยหรือเป็นไปในลักษณะถดถอย

R.D. Gratz และ P.J. Salem กล่าวว่า CMC มีแนวโน้มคุกคามต่อความสัมพันธ์ของมนุษย์ กล่าวคือ เวลาที่ผู้ใช้คอมพิวเตอร์ใช้ไปนั้น ถูกใช้ไปเพื่อประสบการณ์ที่ไม่ได้เป็นไปเพื่อสังคม (nonsocial experience) แต่เป็นไปเพื่อ “การสะท้อนตัวตน” (self reflective) มากเกินไป แทนที่จะเป็นการเพิ่มความเข้าใจต่อสังคมและวัฒนธรรมอันเป็นการพัฒนาหรือขยายตัวตน ปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลในบริบทคอมพิวเตอร์เป็นการแสดงปมหลงใหลในตนเอง (Narcissistic Act)

นอกจากนั้น CMC ยังก่อผลสะท้อนต่อความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลในแง่ “เวลา” ที่ใช้ไปกับคอมพิวเตอร์ที่นับวันจะมากขึ้นเรื่อยๆ และจะไปลดทอนเวลาที่ใช้กับการติดต่อแบบเห็นหน้าค่าตากันของคนในสังคม ความหลงใหลได้ปลื้มกับคอมพิวเตอร์ (Computer Obsession) ได้เกิดขึ้นแล้วในทุกมุมโลก

ลักษณะความสัมพันธ์อีกประการหนึ่งที่พบใน CMC คือ การลวงหลอก (Deception) เช่น การไม่เปิดเผยหรือโกหกอายุ ที่พบได้ทั่วไปในการสนทนาทางคอมพิวเตอร์ ทั้งนี้อาจเป็นเพราะผู้สื่อสารไม่รู้สึกว่าตัวเองจะต้องรับผิดชอบในการโกหกหลอกลวงนั้น และเพราะไม่มีบทลงโทษที่เป็นรูปธรรม

ถึงแม้ว่าคอมพิวเตอร์จะถูกมองในเชิงวิพากษ์ว่า อาจสร้างและกำลังก่อผลกระทบต่อกันและความสัมพันธ์ของคนในสังคมในเชิงลบ แต่ก็ยังมีนักวิชาการจำนวนไม่น้อยที่เสนอว่าวิธีการมองคอมพิวเตอร์ควรจะเป็นการมองเพื่อแสวงหาจุดดี เพื่อนำมาใช้ในการสื่อสารในชีวิตประจำวันให้เกิดประโยชน์สูงสุด จุดดีดังกล่าวเช่น กระดานข่าว (Bulletin Boards) สามารถสร้างความสัมพันธ์และมีมิตรภาพในหมู่คนที่อาจจะไม่มีโอกาสได้พบกันเลยก็ได้ถ้าไม่มีคอมพิวเตอร์ CMC อาจช่วยเพิ่มพูนภาพลักษณ์ของตัวตน (Self-image) ทำให้ชัดเจนและรู้จักตัวเองยิ่งขึ้น และนำไปสู่ความรู้สึกที่ว่าต้องควบคุมตัวเอง (Self-control) ที่อดีตอาจไม่เคยรู้สึกเลยก็เป็นได้

3. งานและความสัมพันธ์ทางสังคม

เครือข่ายเชื่อมโยงของคอมพิวเตอร์ถูกออกแบบมาเพื่อเอื้ออำนวยต่อการแลกเปลี่ยนสารสนเทศ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในบริบทของธุรกิจการงาน สภาพแวดล้อมของการทำงาน เครือข่ายคอมพิวเตอร์มีบทบาทหนุนให้เกิดความคิดสร้างสรรค์นวัตกรรมใหม่ๆ รวมทั้งสร้างความคล่องตัว และเพิ่มการมีส่วนร่วมในองค์กร อย่างไรก็ตามก็ดีเครือข่ายคอมพิวเตอร์นี้ไม่อาจทำให้เกิดการปฏิสัมพันธ์ส่วนบุคคลแบบเห็นหน้าค่าตากันได้ คอมพิวเตอร์กำลังเข้ามาเสริมและ

แทนที่การสื่อสารในองค์กรในรูปแบบอื่นๆ เช่น การพบปะพูดคุยแบบเห็นหน้าค่าตากัน การโทรศัพท์ และการเขียนบันทึกหรือรายงานส่งถึงกัน

ในขณะที่คอมพิวเตอร์มีบทบาทต่อการทำงาน และวิถีชีวิตของคนทำงานในองค์กร คอมพิวเตอร์ก็มีบทบาทต่อคนทั่วไปในแง่การแยกตัวออกไปจากสังคมของคนหมู่มาก ไปสู่กลุ่มย่อย (Isolated Clique) การแยกตัวออกไปนี้จะช่วยสร้างความรู้สึกมีส่วนร่วมกับสังคมทั้งระบบที่มีขนาดใหญ่ แต่จะแสวงหากลุ่มอ้างอิงใหม่ๆ ภายนอกระบบใหญ่ (External References) นั้น การเคลื่อนที่เพื่อแสวงหาความสัมพันธ์กับกลุ่มอ้างอิงใหม่ๆ

4. คอมพิวเตอร์ไม่มีประสิทธิภาพในการแก้ไขความขัดแย้ง

การประชุมที่ใช้คอมพิวเตอร์เป็นสื่อมีประสิทธิภาพน้อยกว่าการประชุมแบบดั้งเดิม (อยู่ในสถานที่เดียวกันเห็นหน้าค่าตากัน ได้ตอบด้วยอวัจนภาษาได้) เพื่อแก้ไขปัญหาและความขัดแย้ง ในการประชุม "Teleconference" ผู้ร่วมประชุมต้องใช้เวลาและคำพูดมากกว่าเพื่อแก้ไขปัญหาและความขัดแย้ง ทั้งนี้เพราะการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ไม่สามารถใช้อวัจนภาษาและจังหวะในการพูด (Vocal Cues) ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญต่อการแก้ปัญหาและความขัดแย้ง

5. คอมพิวเตอร์เป็นช่องทางการสื่อสารด้วยอวัจนภาษาที่มีประสิทธิภาพ

การสื่อสารด้วยการพิมพ์ผ่านแป้นพิมพ์ของคอมพิวเตอร์ ส่วนใหญ่จะใช้จำนวนประโยคและจำนวนคำเพื่อสื่อความหมายน้อยกว่าการสื่อสารแบบพูดคุย หรือต้องใช้เสียง ในบริบท CMC ผู้สื่อสารจะตัดประโยคและคำที่รุ่มร่ามออก เหลือเป็นประโยคที่ไม่สมบูรณ์ (ด้วยรูปแบบ) แต่ให้ความหมายได้ตามที่ต้องการ ถ้อยคำมักถูกตัดตอน ย่นย่อ แปลงให้เป็นคอมพิวเตอร์แลง เพื่อลดปริมาณการใช้ถ้อยคำลง การตัดทอนนี้จะช่วยให้เกิดความรวดเร็วในการแลกเปลี่ยนสาร แต่ในขณะเดียวกันก็อาจจะลดรายละเอียดที่มีค่าควรแก่การจะเสียสละเวลาสื่อสารได้

6. คอมพิวเตอร์เป็นอุปกรณ์ทุ่นเวลา

ถึงแม้ว่าการประชุม "Teleconference" จะแก้ปัญหาและความขัดแย้งได้อย่างไม่ค่อยมีประสิทธิภาพดีเท่าการประชุมแบบเห็นหน้าค่าตากัน แต่ในเรื่องระยะเวลาแล้ว การประชุมแบบนี้ประหยัดเวลาได้มากกว่า ทั้งนี้เพราะผู้สื่อสารเน้นการสื่อสารเพื่อใช้งาน โดยใช้ประโยคและคำน้อยกว่า รวมทั้งพยายามหลีกเลี่ยงประเด็นที่เป็นเรื่องระหว่างบุคคล กล่าวได้ว่า การประชุมลักษณะนี้มีประสิทธิภาพในแง่ของการใช้เวลามากกว่าการประชุมแบบดั้งเดิม

7. ระบบวัฒนธรรมใหม่

การประชุม “Teleconference” กระดานข่าว และระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ ลักษณะต่างๆ ผลักดันให้ผู้ใช้กระโจนเข้าสู่ระบบวัฒนธรรมและสิ่งแวดล้อมใหม่ การปฏิสัมพันธ์ในบริบท CMC เกิดขึ้นได้โดยไม่มีเงื่อนไขเรื่องเวลาและสถานที่ (Nonspatial and Nontemporal Environments) การแลกเปลี่ยนการสารสนเทศรวมทั้งการสื่อสารในลักษณะต่างๆ กระทำโดยอาศัยสายโทรศัพท์และระบบไมโครโพรเซสเซอร์ ซึ่งเอื้ออำนวยให้ผู้สื่อสารไม่รู้สึกรู้ว่าสถานที่ที่แท้จริงในการสื่อสาร (No Sense of Place) หรืออาจกล่าวได้ว่าสถานที่ที่ใช้ในการสื่อสารภายในเครือข่ายคอมพิวเตอร์ มีลักษณะเฉพาะตัว (Unique) แตกต่างไปจากนิยามของสถานที่ที่เป็นสิ่งแวดล้อมทางสังคมทั่วไปที่ที่เรื่องของเวลาและสถานที่ทางกายภาพเข้ามาเกี่ยวข้อง ในสถานการณ์การสื่อสารภายใต้บริบทเช่นนี้ ผู้สื่อสารจำเป็นต้องสร้างบรรทัดฐานทางสังคม (Social Norms) และกฎเกณฑ์กติกาศึกษาขึ้นมาเพื่อใช้ควบคุม จัดการบริหารสังคมใหม่นี้ โดยนัยนี้ การสื่อสารของมนุษย์ด้วยคอมพิวเตอร์ได้สร้าง “ความเป็นจริงชนิดใหม่” (New Reality) สำหรับผู้ใช้ระบบดังกล่าว

8. กระตุ้นให้เกิดการสื่อสารด้วยสื่อทางเลือกชนิดอื่นๆ

การใช้สื่อต่างๆ ขยายวงกว้างมากขึ้น เมื่อมีการใช้คอมพิวเตอร์เป็นสื่อในการสื่อสาร ทั้งนี้อาจเป็นเพราะคอมพิวเตอร์เองก็ไม่มีคุณสมบัติพร้อมในการทำหน้าที่เสมือนมนุษย์ (เช่น แสดงอารมณ์ความรู้สึกไม่ได้) มนุษย์จึงจำเป็นต้องอาศัยสื่ออื่นๆ เข้าช่วย เพื่อเติมเต็มความหมายระหว่างกระบวนการสื่อสาร ตัวอย่างที่เห็นได้ชัดที่สุดสำหรับผลกระทบในประเด็นนี้คือ การใช้คอมพิวเตอร์อย่างแพร่หลายจะนำมาซึ่งปริมาณการสื่อสารด้วยสื่อที่จะต้องใช้ในการเขียนเพื่อการติดต่อกันเป็นหลัก นั่นคือ การเขียนจะกลายเป็นสิ่งสำคัญมากขึ้น เช่น คนในสังคมจะเขียนจดหมายโต้ตอบกันมากขึ้น

9. ลดการสื่อสารที่มีผู้นำเป็นศูนย์กลาง (Leader-centered Communication)

Kiesler, Siegel และ McGuire (1984) พบว่า บทบาทที่หลากหลายของสมาชิกในกลุ่มที่สื่อสารด้วยคอมพิวเตอร์จะลดน้อยลงและไม่มีเสถียรภาพ คือไม่มีผู้นำที่มีบทบาทผู้นำถาวร และไม่มีผู้ตามหรือคนอื่นๆ ที่เป็นสมาชิกในกลุ่มจะมีบทบาทอื่นใดที่ตายตัวไม่เปลี่ยนแปลง

Cushman และ Cahn ยังสรุปด้วยว่า การสื่อสารอย่างเป็นทางการแลกเปลี่ยนข้อมูลสารสนเทศซึ่งกันและกันอย่างเท่าเทียม สไตล์การบริหารแบบใหม่นี้มีลักษณะเป็นแนวราบ (Lateral) แนวทะแยงมุม (Diagonal) จากส่วนล่างขึ้นไปสู่ส่วนบน (Bottom Up) หรือแนวต่างๆ ดังกล่าวที่ผสมผสานกัน การสื่อสารดังกล่าวแตกต่างไปจากการสื่อสารของ

ทางการ ตรงที่ก่อให้เกิดการเชื่อมต่อในแนวระนาบ (Horizontal Link) ที่ทุกคนมีโอกาสสูงเท่าเทียมในการแลกเปลี่ยนสารสนเทศ ในการให้บริการซึ่งกันและกัน ซึ่งปรากฏการณ์นี้เป็นสาระสำคัญของสังคมอุตสาหกรรมยุคหลังสมัยใหม่

CMC กับสังคมไซเบอร์

อีกแนวทางหนึ่งในการทำความเข้าใจ CMC ที่ก่อให้เกิดผลกับสังคมคือ การฉายภาพความสัมพันธ์ระหว่าง CMC กับสังคมชนิดใหม่ที่เกิดขึ้น ซึ่งได้รับการขนานนามว่า “สังคมไซเบอร์” (Cybersociety) อันถือเป็นตอนต่อของผลสะท้อนขั้นแรกคือ แบบแผนความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับมนุษย์เริ่มเปลี่ยนไป

Licklider และ Taylor ได้เสนอธรรมชาติของชุมชนที่สัมพันธ์กับ CMC ว่า ชุมชนที่มีคอมพิวเตอร์เป็นสื่อกลาง (Computer-mediated Community) ประกอบด้วย สมาชิกที่อยู่ต่างที่ (Geographically Separated Members) บางครั้งสมาชิกเหล่านี้ก็รวมตัวกันเป็นกลุ่มเล็กๆ และบางครั้งก็เล่นบทบาทฉายเดี่ยว ชุมชนที่ว่าไม่ได้มีลักษณะร่วมด้านมณฑลที่ตั้ง (Common Location) แต่มีความสนใจร่วม (Common Interest) ผู้ที่บุคคลจะปฏิสัมพันธ์ด้วยในระหว่างที่กำลัง “Online” คือ บุคคลที่ได้รับการคัดเลือกมาแล้วอย่างดีว่าเป็นผู้มีคุณสมบัติสำคัญคือ มีความสนใจและ เป้าหมายตรงกัน (Commonality of Interest and Goals) มากกว่าที่จะถูกเลือกเพราะบังเอิญอยู่ใกล้ๆ กัน

Jones กล่าวว่า ภาพส่วนที่หายไปคือคำอธิบายเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างพื้นที่ (Space) กับสังคม (Social) ที่ต้องอธิบายไปพร้อมๆ กัน นอกจากนั้นสิ่งที่ละเลยไม่ได้คือการอธิบายความสัมพันธ์ระหว่างความสัมพันธ์ทางสังคม (Social Relations) กับวัตรปฏิบัติที่มีมิติเรื่องพื้นที่ (Spatial Practice) ค่านิยม (Values) และความเชื่อ (Beliefs) เข้ามาเกี่ยวข้อง Jones (1998) ยังเสริมด้วยว่า ความสามารถของสมาชิกในชุมชนในการสร้าง (Create) รักษา (Maintain) และควบคุม (Control) พื้นที่ เกี่ยวพันกับเรื่องอำนาจการออกกฎ การครอบงำหรือการมีอำนาจเหนือ การยอมตาม การขัดขืน และการให้ความร่วมมือ ซึ่งเป็นเกณฑ์ที่ใช้ในการทำความเข้าใจธรรมชาติของชุมชน

การทำความเข้าใจกับสังคมไซเบอร์ในแง่ที่เป็นชุมชนที่กำลังเกิดขึ้น อาจจบลงได้ด้วยข้อสรุปของ Thomas Bender ที่กล่าวว่าสังคมวิทยาชุมชนแบบเน้นพื้นที่ (Locality-based Action) เกินไป สำหรับ Bender แล้ว ชุมชนไม่ได้นิยามในลักษณะที่เป็นสถานที่ (Places) แต่เป็นเครือข่ายทางสังคม (Social Networks) นิยามในลักษณะนี้มีประโยชน์ต่อการศึกษาชุมชน

ใน "Cyberspace" 2 ประการคือ การนิยามมีจุดเน้นอยู่ที่การปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญในการก่อร่างชุมชน ประการที่สอง การนิยามไม่ได้พุ่งเป้าไปที่ตัวสถานที่ที่เป็นกายภาพ ชุมชนในความหมายใหม่คือความหมายของพื้นที่ (Space) และสถานที่ (Place) ที่เปลี่ยนไป ที่ไม่ต้องยึดอยู่กับแนวคิดเรื่องขอบเขต (Territory) นั้นเอง

ลักษณะเทคโนโลยีของสื่ออินเทอร์เน็ต

อินเทอร์เน็ตเป็นเทคโนโลยีการสื่อสารรูปแบบใหม่ ซึ่งเป็นเทคโนโลยีที่นับวันจะก้าวเข้ามามีบทบาทต่อการดำเนินชีวิตของผู้คนในสังคมในยุคข้อมูลข่าวสารเช่นทุกวันนี้มากขึ้นทุกที เนื่องด้วยสื่ออินเทอร์เน็ตเป็นสื่อที่มีความพิเศษแตกต่างออกไปจากสื่อที่เราใช้สื่อสารกันในอดีต ด้วยประโยชน์และความสามารถที่หลากหลายของอินเทอร์เน็ต ทำให้อินเทอร์เน็ตสามารถดึงดูดผู้ใช้ให้เข้ามายึดติด หรือเสพติดได้ ดังที่ ธนิกันต์ มามะศิริรานนท์ (2545) ได้ทบทวนวรรณกรรมเกี่ยวกับลักษณะของอินเทอร์เน็ตกับการตอบสนองความต้องการ สามารถสรุปลักษณะเทคโนโลยีของสื่ออินเทอร์เน็ต ได้ดังนี้

1. ความยืดหยุ่นเรื่องเวลา

อินเทอร์เน็ตนำเสนอบริการที่ช่วยยืดหยุ่นอุปสรรคเรื่องเวลาให้กับผู้ใช้ คืออินเทอร์เน็ตสามารถสื่อสารได้ทั้งทันทีทันใดในเวลาจริง (Synchronous Communication) คือการที่ผู้ใช้คอมพิวเตอร์ออนไลน์เข้าไปในเวลาเดียวกัน ติดต่อสื่อสารกันผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เช่น การสนทนาผ่านห้องสนทนา (Chat Room) ในอีกด้านหนึ่งการสื่อสารผ่านไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ (E-mail) และกลุ่มข่าวสาร (News Groups) ก็เป็นการสื่อสารกันในเวลาที่แตกต่างกัน (Asynchronous Communication) ซึ่งผู้ใช้ไม่จำเป็นต้องมีปฏิสัมพันธ์สื่อสารกันในเวลาเดียวกัน นอกจากนั้นอินเทอร์เน็ตยังช่วยให้บุคคลที่อยู่ต่างสถานที่และเวลากันได้เข้ามาอยู่ในเวลาเดียวกันในอินเทอร์เน็ต ทำให้รู้สึกใกล้ชิดกันมีประสบการณ์ร่วมกัน

2. ความยืดหยุ่นเรื่องสถานที่

ผู้ใช้สามารถติดต่อสื่อสารกับบุคคลอื่นได้ทั่วโลก โดยไม่ต้องคำนึงถึงสถานที่อยู่จริง ช่วยให้เกิดความรวดเร็วสะดวกสบายแก่ผู้ใช้ ผู้ใช้จะรู้สึกเหมือนกับว่าได้สนทนาอยู่ในที่เดียวกัน สามารถแสดงความคิดเห็นหรือความต้องการในอินเทอร์เน็ตได้ โดยไม่ต้องคำนึงถึงปัจจัยทางภูมิศาสตร์ สามารถเคลื่อนย้ายจากสถานที่หนึ่งไปอีกที่หนึ่งได้ โดยไม่ต้องเคลื่อนย้ายทางกายภาพ

ลักษณะของสื่อทางด้านนี้ช่วยชดเชยความต้องการทางสังคมได้ เนื่องจากในชีวิตจริงเมื่อบุคคลไม่สามารถหาบุคคลรอบข้างเพื่อแบ่งปันความคิด ความสนใจหรือความต้องการได้ ก็จะได้จากอินเทอร์เน็ต และด้วยความง่ายในการค้นหาบุคคลที่เหมือนกับเรา หรืออย่างที่เรากำลังต้องการ ทำให้บุคคลสามารถสร้างกลุ่มที่จะคอยยอมรับความคิดเห็น หรือช่วยแก้ปัญหาซึ่งอาจจะมาจากสถานที่ต่างๆ กันไป

3. การใช้สื่อโดยไม่ต้องระบุชื่อ (Anonymity)

บุคคลสามารถเข้าไปมีปฏิสัมพันธ์กันโดยไม่มีใครมองเห็นซึ่งกันและกันในอินเทอร์เน็ต ด้วยธรรมชาติของสื่อที่ไม่สามารถรู้ได้ว่าผู้ใช้คือใคร ผู้ใช้จึงไม่จำเป็นต้องเปิดเผยชื่อหรือที่อยู่จริง ผู้ใช้จะรู้สึกสะดวกสบายใจกับการใช้ และยังเปิดโอกาสให้ผู้ใช้ได้แสดงออกถึงความต้องการที่แท้จริง แสดงออกได้อย่างอิสระ ดังนั้นผู้ใช้จึงสามารถเปิดเผยความลับของตนเอง ถกเถียงเรื่องปัญหา หรือแสดงอัตลักษณ์ความต้องการของตนเองที่ไม่กล้าทำในโลกแห่งความเป็นจริง หรือไม่เคยคิดจะทำได้

ลักษณะการใช้สื่อโดยไม่ต้องระบุชื่อนี้ช่วยทำให้บุคคลที่ต้องการเติมเต็มความต้องการทางจิตใจและสังคม มีอิสรภาพให้การแสดงออกอย่างเต็มที่ สามารถเติมเต็มจินตนาการของตนเองได้ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของเพศสัมพันธ์ ความรุนแรง การสมมติเป็นคนอื่น ก่อให้เกิดความมั่นใจในการแสดงออกโดยไม่ต้องกังวลว่าจะมีผู้อื่นรู้จักตัวตนที่แท้จริงของเรา ลักษณะของสื่อนี้ทำให้ผู้ที่มีความกังวลทางจิตอ่อนแอ หรือผู้ที่มีปัญหาทางสังคมได้รับความพึงพอใจ และกล้าที่จะแสดงออกซึ่งความต้องการที่แท้จริงได้ในอินเทอร์เน็ต

4. ลักษณะการใช้สื่อโดยไม่เห็นซึ่งกันและกัน

การใช้สื่ออินเทอร์เน็ตนั้นการมองเห็นหรือการได้ยินเสียงของผู้สนทนายังคงถูกจำกัดอยู่ ถึงแม้จะมีเทคโนโลยีภาพและเสียงของผู้สนทนาเข้ามาอำนวยความสะดวกบ้างแล้วก็ตาม โดยส่วนใหญ่ผู้สนทนาในอินเทอร์เน็ตจะติดต่อกันโดยการพิมพ์ภาษา พิมพ์ข้อความ เนื่องจากการไม่เห็นฝ่ายตรงข้าม ทำให้การพิมพ์นั้นพยายามใส่อารมณ์และความรู้สึกมากขึ้น ซึ่งจากการสื่อสารผ่านอักษรที่ใส่ความรู้สึกนี้จะทำให้ผู้ใช้เกิดจินตนาการ ความเพ้อฝันได้ ผู้ใช้นั้นจะไม่สามารถติดต่อสัมพันธ์กับผู้อื่นทางกายภาพได้ ทำให้เกิดความรู้สึกปลอดภัย กล้าเข้ามาใช้โดยไม่ประหมา

ลักษณะการใช้สื่อโดยไม่เห็นซึ่งกันและกันนี้มีความสัมพันธ์กับลักษณะการใช้สื่อโดยไม่ต้องระบุชื่อ ซึ่งจะช่วยปกปิดตัวตนที่แท้จริงของผู้ใช้ เป็นลักษณะที่ทำให้ผู้ใช้สามารถแสดงออกได้อย่างเต็มที่ และมีอิสระ มีความมั่นใจมากยิ่งขึ้น

5. ลักษณะที่สนับสนุนให้ผู้ใช้สามารถเปลี่ยนแปลงอัตลักษณ์ของตนเอง

ด้วยลักษณะของการขาดการมองเห็นซึ่งกันและกัน และการติดต่อสื่อสารนั้นก็ทำได้เพียงจากการพิมพ์ข้อความ บุคคลจึงสามารถเลือกตัวตนที่จะเป็นได้ โดยอาจจะแสดงบางส่วนที่เป็นตัวเอง จินตนาการถึงสิ่งที่ยากจะเป็น หรือเป็นในสิ่งที่ไม่ใช่ตนเอง บุคคลจะสามารถแสดงออก ระบายความต้องการหรืออารมณ์ และสนทนาในสิ่งที่เขาไม่กล้า หรือไม่สามารถทำได้ในชีวิตจริง บุคคลจะใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อแสดงออก และได้รับประสบการณ์ในแง่มุมที่ต่างไปจากอัตลักษณ์ของตนเอง บางคนจะสร้างบุคลิกออนไลน์ของตนเองโดยเฉพาะ เพื่อเติมเต็มความต้องการและความฝันของตน

ผู้คนมีแนวโน้มที่จะมีชีวิตออนไลน์ที่แตกต่างจากชีวิตจริง บุคคลย่อมมีกลุ่มออนไลน์ มีเพื่อนและกิจกรรมที่ต่างจากที่ทำในชีวิตจริง และท่ามกลางกลุ่มและกิจกรรมที่หลากหลายในออนไลน์ บุคคลสามารถเลือกที่จะเข้าร่วมได้ บุคคลจะได้รับโอกาสในการได้รับการสนับสนุนความคิด และอัตลักษณ์จากคนในกลุ่ม

ความสามารถในการเปลี่ยนแปลงตนเองในออนไลน์นี้ขึ้นอยู่กับอารมณ์ และปรารถนาของผู้ใช้ ซึ่งทำให้ผู้ใช้สามารถหลบหนีจากปัญหาทางอารมณ์ จากสถานการณ์ที่เป็นปัญหา หรือความทุกข์ทรมานของตนเอง เช่น ผลการเรียนที่ตกต่ำ การถูกไล่ออกจากงาน ปัญหาในชีวิตสมรส ฯลฯ

6. ลักษณะที่สามารถเปลี่ยนแปลงการรับรู้ของผู้ใช้

การใช้อินเทอร์เน็ตนั้นสามารถเปลี่ยนแปลงการรับรู้ หรือการมีสติสัมปชัญญะของบุคคลได้ ในขณะที่บุคคลใช้บริการในอินเทอร์เน็ต เขาจะผสมกลมกลืนความคิดและจิตใจเข้ากับสภาพแวดล้อมในอินเทอร์เน็ต ซึ่งทำให้เกิดสภาวะที่เหมือนกับความฝัน ดึงดูดให้ผู้คนสนใจ เป็นการเปลี่ยนแปลงสติการรับรู้ให้บุคคลเข้าสู่ภาวะที่เหมือนกับความฝัน ทำให้บุคคลเกิดจินตนาการโดยให้ความปลอดภัย และความเสมือนจริง โดยได้ขยับขยายประสบการณ์ขอบเขตความเป็นจริงให้กับผู้ใช้ ซึ่งจินตนาการในเรื่องเพศเหล่านี้สามารถช่วยสนองความต้องการของบุคคลที่ถูกชุกชอนไว้ได้ ไม่ว่าจะเป็นจินตนาการในเรื่องเพศ หรือความสัมพันธ์ในรูปแบบต่างๆ

ความฝันและจินตนาการจะดอกย้าให้บุคคลมีพฤติกรรมที่หมกมุ่น และในผู้ที่มีภาวะทางจิตอ่อนแอ มีปัญหาด้านบุคลิกภาพ และขาดความสัมพันธ์ในสังคมนี้ ความเพ้อฝัน

และจินตนาการเสมือนจริง ก็จะช่วยชดเชยความต้องการที่ขาดหาย และดึงดูดให้ผู้ใช้อุบัติกรเข้าถึงความต้องการที่แท้จริงได้

7. ลักษณะการโต้ตอบสื่อสาร 2 ทาง

อินเทอร์เน็ตมีลักษณะที่โดดเด่นกว่าสื่ออื่นในอดีต เนื่องจากมีคุณสมบัติของการปฏิสัมพันธ์กันระหว่างผู้ใช้ โดยปกติแล้วบุคคลนั้นมีความต้องการที่จะมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่น และสิ่งรอบตัวเป็นพื้นฐานอยู่แล้ว และกิจกรรมในอินเทอร์เน็ต เช่น การสนทนาในห้องสนทนา การค้นหาข้อมูลในเว็บไซต์ บริการที่ให้ผู้ใช้อสามารถเข้ามาใช้พร้อมกัน เช่นการเล่นเกมออนไลน์ ก็มีลักษณะของการปฏิสัมพันธ์ ผู้เล่นนั้นสามารถที่จะติดต่อสื่อสารกันในขณะเล่นได้ ซึ่งสิ่งเหล่านี้กระตุ้นให้บุคคลรู้สึกมีส่วนร่วม และเสมือนจริง บุคคลสามารถเข้ามามีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่น และชุมชนในอินเทอร์เน็ตได้ โดยไม่กดดันเหมือนในชีวิตจริง ทำให้พวกเขาารู้สึกพึงพอใจ และยึดติดกับรูปแบบการปฏิสัมพันธ์ในอินเทอร์เน็ตมากกว่าชีวิตจริง

8. ความสามารถในการเข้าถึงข้อมูล

อินเทอร์เน็ตนั้นเป็นแหล่งข้อมูลข่าวสารที่ไม่ถูกควบคุม โดยสถาบันต่างๆ การค้นหาข้อมูลข่าวสารนี้สามารถให้ความพึงพอใจแก่ผู้ใช้ได้ เนื่องจากอินเทอร์เน็ตนี้เป็นสื่อที่อิสระ ผู้ใช้สามารถเข้าถึงข้อมูลข่าวสารโดยไม่จำกัด ไม่ว่าจะเป็นเรื่องเพศ หรือเรื่องอื่นใดที่บุคคลมีความสนใจ อินเทอร์เน็ตนั้นเป็นสื่อที่ใช้สามารถแสวงหาข่าวสารได้ความต้องการของตนเอง และในผู้ที่ไม่มี ความมั่นใจในตนเอง ไม่ยอมรับคุณค่าของตนเอง การแสวงหาความรู้ในอินเทอร์เน็ตก็ช่วยเพิ่มความรู้ ความเชี่ยวชาญ ทำให้บุคคลเกิดความยอมรับในตนเองได้

9. การให้สถานภาพที่เท่าเทียมกันแก่ผู้ใช้

อินเทอร์เน็ตให้สถานภาพที่เท่าเทียมกันแก่ผู้ใช้ในการเข้าถึงข้อมูลและความรู้ต่างๆ รวมถึงการแสดงความคิดเห็น ทุกคนในอินเทอร์เน็ตจะได้รับโอกาสที่เท่าเทียมกันในการแสดงตนเอง โดยไม่สนใจฐานะทางสังคม เชื้อชาติ เพศ ฯลฯ ซึ่งในชีวิตจริงนั้นบุคคลอาจไม่กล้า หรือไม่คิดที่จะแสดงความคิดเห็นออกมา ลักษณะของสื่อในข้อนี้ทำให้บุคคลรู้สึกมีอำนาจในการเข้าถึงข้อมูลและข่าวสารต่างๆ ทำให้บุคคลรู้สึกมีคุณค่าในตนเอง และยอมรับความสามารถของตนเองได้ ซึ่งมันก็ช่วยชดเชยความรู้สึกให้แก่บุคคลที่รู้สึกว่าตนเองต่ำต้อยและไม่มีคุณค่า ดังนั้นพวกเขาจึงพยายามคงอยู่ในสภาพแวดล้อมในอินเทอร์เน็ตนานๆ เพื่อให้ได้รับการยอมรับทั้งจากตนเองและบุคคลอื่น

10. ความสามารถในการเข้าถึงความต้องการทางจิตใจ

อินเทอร์เน็ตเป็นสื่อที่ช่วยชดเชยและสนองความต้องการที่หลากหลายให้แก่ผู้ใช้ได้ อินเทอร์เน็ตเป็นสถานที่ที่ช่วยให้บุคคลสามารถหลบหนีจากชีวิต และผ่นคลาย บุคคลจะได้รับความพึงพอใจทั้งจากทางเรื่องงาน ความสัมพันธ์กับบุคคลอื่น ความรัก จากกิจกรรมทางใดทางหนึ่งในอินเทอร์เน็ต ซึ่งทำให้บุคคลยึดติดกับความพึงพอใจที่ได้รับนี้ บุคคลจะเข้าใช้อินเทอร์เน็ตเรื่อยๆ เพื่อให้ได้รับความพึงพอใจ ลักษณะเช่นนี้ของอินเทอร์เน็ตทำให้บุคคลรู้สึกมีอำนาจในการเข้าถึงข้อมูลและข่าวสารต่างๆ ทำให้บุคคลรู้สึกมีคุณค่าในตนเอง และยอมรับความของตนเองได้ ซึ่งมันก็ช่วยชดเชยความรู้สึกให้แก่บุคคลที่รู้สึกว่าตนเองต่ำต้อยและไม่มีคุณค่า ดังนั้นพวกเขาจึงพยายามคงอยู่ในสภาพแวดล้อมในอินเทอร์เน็ตนานๆ เพื่อให้ได้รับการยอมรับทั้งจากตนเองและบุคคลอื่น

นอกจากที่รณิกานต์ (2545) ได้ทบทวนวรรณกรรมเกี่ยวกับลักษณะเทคโนโลยีของสื่ออินเทอร์เน็ตไว้ 10 ข้อแล้ว ผู้วิจัยยังได้ศึกษาเพิ่มเติมจากหนังสือมองสื่อใหม่ มองสังคมใหม่ ของกิตติ กันภัย (2545) ที่กล่าวถึงการสื่อสารผ่านตัวกลางคอมพิวเตอร์ในสังคมยุคสารสนเทศ และได้เพิ่มลักษณะเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตอีก 2 ข้อ เป็นข้อที่ 11 และ 12 ดังนี้

11. ลักษณะความเป็นสื่อที่ใช้งานได้หลากหลาย

อินเทอร์เน็ตมีความสามารถในการสื่อสารที่มีสื่อเป็นศูนย์กลางหลากหลายรูปแบบ ลักษณะนี้เองที่ทำให้อินเทอร์เน็ตมีความแตกต่างจากสื่อชนิดอื่นๆ ที่เกิดขึ้นก่อน เช่น โทรศัพท์ซึ่งถูกออกแบบให้มีหน้าที่เดียวคือถ่ายทอดสัญญาณเสียง อาจกล่าวได้ว่าอินเทอร์เน็ตเป็นเทคโนโลยีการสื่อสารที่มีเอกลักษณ์ชนิดแรก ที่สามารถแสดงศักยภาพในแง่วิธีการสื่อสารที่เทคโนโลยีเก่าทำได้ทั้งหมด และออกจะมากกว่าเสียด้วย

12. ลักษณะการเป็นช่องทางสื่อสารด้วยอวัจนภาษาที่มีประสิทธิภาพ

การสื่อสารผ่านทางอินเทอร์เน็ตหรือแป้นพิมพ์คอมพิวเตอร์ จะใช้จำนวนประโยคและจำนวนคำเพื่อสื่อความหมายน้อยกว่าการสื่อสารแบบพูดคุย หรือต้องใช้เสียง ผู้ใช้สามารถตัดคำที่รุ่มร่ามออก เหลือเป็นประโยคที่ไม่สมบูรณ์ (ด้วยรูปแบบ) แต่ให้ได้รับความตามต้องการ ถ้อยคำมักถูกตัดทอน ย่นย่อ แปลงให้เป็นคอมพิวเตอร์แลง เพื่อลดปริมาณการใช้ถ้อยคำลง การตัดทอนนี้จะช่วยให้เกิดความรวดเร็วในการแลกเปลี่ยนสาร แต่ในขณะเดียวกันก็อาจจะลดรายละเอียดที่มีค่าควรแก่การจะเสียสละเวลาสื่อสารได้

ผู้วิจัยได้นำแนวคิดเกี่ยวกับการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ หรือ CMC นี้มาเป็นกรอบในการศึกษาว่าการสื่อสารภายใต้บริบทของการสื่อสารผ่านตัวกลางคอมพิวเตอร์นั้น ทำให้สื่อ

อินเทอร์เน็ตมีฐานะเป็นสื่อสารมวลชนอย่างไร และลักษณะเทคโนโลยีใดของสื่ออินเทอร์เน็ตที่สามารถดึงดูดให้ผู้ใช้เข้ามาเยี่ยมชมหรือเสพติดได้

แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต (Internet Usage)

เทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตก้าวสู่สังคมไทยมานานหลายปี แต่ไม่ค่อยจะแพร่หลายเท่าไรนัก อันเนื่องมาจากสาเหตุหลาย ๆ ประการไม่ว่าจะเป็นในเรื่องของการเชื่อมต่อสายสื่อสารระหว่างประเทศและภายในประเทศที่มีราคาสูง การติดตั้งล่าช้า คุณภาพของสายต่างๆ หรือในแง่ที่สังคมไทยยังไม่ค่อยจะให้ความสำคัญกับสารสนเทศมากนัก

จวบจนปัจจุบันความต้องการใช้อินเทอร์เน็ตกลับพุ่งขึ้นอย่างน่าแปลกใจ จำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทยได้เพิ่มขึ้นจากประมาณหกแสนคนในปลายปี พ.ศ.2541 เป็นกว่าหนึ่งล้านคนในต้นปี พ.ศ.2543 และคาดว่าจะเพิ่มเป็นสิบสองล้านคนในปลายปี พ.ศ.2549 (ศรีศักดิ์ จามรมาน, 2543)

เนื่องจากปัจจุบันหลายฝ่ายพยายามผลักดันให้นักเรียน นักศึกษา ได้มีโอกาสได้ค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมจากการเรียนการสอนในแต่ละวันทางอินเทอร์เน็ต ซึ่งทางภาครัฐ เอกชน หรือรัฐวิสาหกิจที่มองเห็นช่องทางในอนาคต ได้ร่วมกันสนับสนุนอย่างเต็มที่ไม่ว่าจะเป็นไม่ว่าจะเป็นการขอยกหมายเลขโทรศัพท์พร้อมเล่นอินเทอร์เน็ตฟรี หรือการลดราคาชั่วโมงอินเทอร์เน็ตแข่งกันของกลุ่มผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ต หรือการขยายความกว้างของสัญญาณระหว่างประเทศ ทำให้ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตส่วนใหญ่ได้มีโอกาสเลือกเวลาในการท่องอินเทอร์เน็ตตามความต้องการ หรือความเป็นส่วนตัวมากขึ้น

เรามักจะสังเกตเห็นว่าผู้คนในหมู่บ้านจัดสรรทั้งหลายในชุมชนเมืองที่ห่างกันเพียงรั้วกันนั้น จะรู้จักกันน้อยมากต่างคนต่างอยู่ ชีวิตผู้คนส่วนใหญ่จะใช้เวลาอยู่บนท้องถนน ที่ทำงาน นี่ถือว่าเป็นอยู่ของสังคมไทยในเมือง แต่อินเทอร์เน็ตกำลังจะก่อให้เกิดชุมชนใหม่ที่อาจจะเรียกว่า สังคมอินเทอร์เน็ต (Cyber Village, Cyber Community หรือ Internet Community) สังคมที่วันนี้เป็นสังคมที่ไม่ต้องรู้จักหน้าคำตาเป็นส่วนตัว แต่จะพบปะกันเป็นประจำบนกระดานข่าวอิเล็กทรอนิกส์ (Electronics Bulletin Board หรือ Newsgroup) จะมีข่าวเรื่องราวต่าง ๆ ให้อ่านตามความสนใจ ใครมีปัญหาอะไรก็ตามแล้วจะมีคนหาคำตอบมาให้ บางทีมีหัวข้อสนทนาหลากหลายที่หยาบยกขึ้นมาถกเถียงกัน บางครั้งก็มีถึงกับใช้ถ้อยคำรุนแรงเกิดขึ้นด้วย

สังคมอินเทอร์เน็ตไม่มีขอบเขตในทางภูมิศาสตร์หรือทางกายภาพ รูปร่างและขนาดของสังคมจึงไม่แน่นอน ขึ้นอยู่กับว่าเทคโนโลยีการติดต่อสื่อสารจะขยายขอบเขตไปถึงผู้ใช้แค่ไหน แต่เป็นสังคมที่มีการตั้งเป็นรูปแบบแผน สมาชิกในสังคมอินเทอร์เน็ตจะมีหมายเลขประจำตัวประจำกลุ่มเพื่อใช้ในการติดต่อสื่อสาร และมีองค์กรคอยดูแล ควบคุมให้การดำเนินการของสมาชิกเป็นไปอย่างมีระเบียบ จึงนับว่าเป็นสังคมในรูปแบบใหม่ที่น่าสนใจในสังคมสารสนเทศ

นอกเหนือจากการที่เกิดขึ้นมาอย่างมีแบบแผนจากการจัดตั้งแล้ว ภายในสังคมอินเทอร์เน็ตยังมีการพัฒนาวัฒนธรรมของตนเองขึ้นมาอย่างน่าสนใจ อาจจะไม่ใช้กฎเกณฑ์ที่เคร่งครัดตายตัว แต่ก็เป็นการย่ำยีที่แนะนำให้สมาชิกในสังคมถือปฏิบัติ มารยาทในการใช้อินเทอร์เน็ตจึงเป็นกลไกในการควบคุมสมาชิกในสังคมอินเทอร์เน็ตขั้นแรกที่สมาชิกควรยึดถือปฏิบัติ เหมือนกับเป็นวัฒนธรรมทางเทคโนโลยีสารสนเทศ มารยาททางอินเทอร์เน็ตจะให้คำแนะนำให้เห็นว่าสิ่งใดควรทำหรือไม่ควรทำในการติดต่อสื่อสารกันภายในสังคมอินเทอร์เน็ต เหมือนเป็นมารยาทในการพูดโทรศัพท์ การแต่งกาย การรับประทานอาหาร การปฏิบัติตัวต่อหน้าผู้ใหญ่ ในสังคมที่ผู้คนอาศัยอยู่จริง ซึ่งถึงแม้ว่าผู้คนอาจจะมองสิ่งต่างๆ ที่มีความเหมาะสมที่แตกต่างกันออกไป แต่ก็คงไม่มีกฎกติกา มารยาทใดที่จะทำให้ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตพอใจได้

กลไกอีกอย่างหนึ่งสำหรับการควบคุมสังคมอินเทอร์เน็ตให้อยู่อย่างปกติสุข คือ การกำหนดให้มีจรรยาบรรณสำหรับเครือข่าย หรือ Netics ซึ่งเป็นคำผสมระหว่าง Net กับ Ethics เป็นจรรยาบรรณร่วมกันของการใช้เครือข่าย เปรียบเสมือนกับเป็นมารยาทหรือสิ่งที่ควรประพฤติปฏิบัติในสิ่งที่เราทำอยู่เป็นประจำทุกๆ วัน แต่จรรยาบรรณเป็นสิ่งที่ครอบคลุมในประเด็นหลักๆ ที่กว้างกว่า เป็นเหมือนกับเสาหลักที่ใกล้เคียงกับกฎหมาย เพียงแต่ยังไม่มีบทลงโทษสำหรับผู้ฝ่าฝืนเท่านั้น

สำหรับสังคมไทยมีความพยายามในหลายๆ ด้าน ที่จะทำให้จรรยาบรรณเหล่านี้มีความผิดทางกฎหมาย เพื่อใช้เป็นการทำโทษผู้ที่ละเมิด เช่น กฎหมายทรัพย์สินทางปัญญา กฎหมายอาญา แต่อุปสรรคที่สังคมไทยกำลังประสบคือ องค์กรที่เกี่ยวข้องกับกฎหมายตามเทคโนโลยีไม่ทัน ทำให้ไม่สามารถที่จะออกหรือปรับปรุงกฎหมายให้มีความทันสมัย และบังคับใช้กับสภาวะการณ์ที่เปลี่ยนแปลงไปของสังคมได้

แต่ทว่าในปัจจุบันผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตทั้งหลาย ยังคงไม่ยอมควบคุมลักษณะข้อมูลที่ไม่เหมาะสมทั้งที่ทำได้ไม่ยาก อาจเป็นเพราะเหตุผลทางด้านการตลาด ทำให้ผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ต หรือแม้แต่สถาบันการศึกษาของรัฐหรือเอกชนบางแห่งได้เลือกที่จะให้ความสำคัญเป็น

อิสระในด้านสิทธิมนุษยชนต่อผู้ใช้อินเทอร์เน็ต ให้ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตได้เป็นผู้เลือกบริโภคข่าวสารและบริการต่าง ๆ บนอินเทอร์เน็ตด้วยตนเอง ซึ่งสามารถแบ่งบริการในอินเทอร์เน็ตได้เป็นดังนี้ (เสกสรร แสงสีสด, 2542)

1. การบริการทางธุรกิจ

อินเทอร์เน็ตเป็นช่องทางใหม่ทางการค้า เพราะผู้ขายสามารถประกอบธุรกิจทางการค้าผ่านหน้าจอคอมพิวเตอร์ที่เชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ต ลูกค้าสามารถชมภาพและรายละเอียดของสินค้าเพื่อใช้ในการตัดสินใจได้ทันที ณ เครื่องของลูกค้าเอง ผู้ขายเพียงแค่อัดเตรียมข้อมูลลงในคอมพิวเตอร์ของตน ก็สามารถบริการขายลูกค้าได้ทั่วโลกพร้อมๆ กัน โดยไม่ต้องสิ้นเปลืองงบประมาณในการประชาสัมพันธ์มากเท่าวิธีอื่น อินเทอร์เน็ตได้กลายเป็นตลาดแห่งใหม่ เพราะสามารถซื้อสินค้าและชำระเงินผ่าน อินเทอร์เน็ตได้โดยตรง เพียงแต่ลูกค้าจะต้องมีบัตรเครดิต โดยการสั่งซื้อสินค้าต่างๆ ได้โดยกรอกหมายเลขบัตร แล้วระบุ สินค้าที่ต้องการ และสินค้าจะถูกส่งมาทางไปรษณีย์และเงินจะถูกหักจากบัญชีบัตรเครดิต

2. การบริการข้อมูลข่าวสาร

สื่อทางอินเทอร์เน็ตสามารถเข้าถึงผู้บริโภคที่มีกำลังซื้อค่อนข้างสูงได้เป็นจำนวนมาก ผู้ผลิตสื่อเผยแพร่ผ่านทางอินเทอร์เน็ต จึงสามารถทำกำไรจำนวนมากจากการขายโฆษณาบนสื่อของตน ทำให้มีผู้สนใจผลิตสื่อรูปแบบต่างๆ ในอินเทอร์เน็ตเพิ่มขึ้นทุกๆ วัน ผู้ที่มีความรู้ความชำนาญไม่ว่าเรื่องใดๆ สามารถเผยแพร่ความรู้ของตนไปยังผู้คนทั่วโลกได้โดยง่าย เช่น ถ้ามีความชำนาญในการทำอาหารไทย ก็สามารถนำข้อมูลการทำอาหารไทยพร้อมกับภาพประกอบไปใส่ไว้ในคอมพิวเตอร์ที่เชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ต เพื่อให้ผู้คนที่สนใจอาหารไทยทั่วโลกได้รับทราบอย่างง่ายดาย ในทางกลับกันก็สามารถค้นหาข้อมูลได้แทบทุกชนิดจาก โดยอาจจะอาศัยเครื่องมือค้นหาในอินเทอร์เน็ตซึ่งมีประสิทธิภาพสูงและมีให้เลือกมากมาย

3. การพบปะและสนทนากับผู้คน

นอกจากข้อมูลที่เป็นเพียงภาพ และตัวอักษรบนอินเทอร์เน็ต ยังสามารถส่งจดหมายที่เรียกว่า "อีเมลล์ (Electronic Mail : E-mail)" หรือ พิมพ์ประโยคโต้ตอบกับผู้คนแม้จะอยู่กันคนละซีกโลก ยิ่งไปกว่านั้นยังสามารถคุยโต้ตอบผ่านอินเทอร์เน็ต ในลักษณะ โทรศัพท์ไปทั่วโลกโดยไม่ต้องเสียค่าโทรศัพท์ได้อีกด้วย

4. การบริการซอฟต์แวร์

ในอินเทอร์เน็ตมีบริการซอฟต์แวร์ที่ทันสมัยให้ใช้ได้ใช้ และสามารถโอนย้ายซอฟต์แวร์จากอินเทอร์เน็ต มาใช้ในเครื่อง คอมพิวเตอร์ได้อีกด้วย

5. ความบันเทิง

เนื่องจากอินเทอร์เน็ตสามารถใช้สื่อต่างๆ ได้มากมาย เช่น ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียงและภาพสามมิติ จึงมีความสามารถในการนำเสนอความบันเทิงรูปแบบ เช่น เพลง รายการวิทยุ เกม ได้เป็นอย่างดี (พันจันทร์ ธนวัฒน์เสถียร และกรภัทร์ สุทธิดารา, 2540 อ้างใน เสกสรร แสงสีสด, 2542)

นอกจากนี้ยังมีผู้พยายามนำจุดเด่นของอินเทอร์เน็ตมาประยุกต์ใช้ในการเรียน การสอน ซึ่งจะขอเพิ่มประโยชน์เป็นข้อที่ 6 และ 7 ดังนี้

6. การศึกษา

ในระบบการศึกษาได้นำอินเทอร์เน็ตเข้ามาใช้ในการศึกษามากขึ้น ทั้งช่วยในการสืบค้นข้อมูล และในการเรียนการสอนด้วย

7. การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อประชาสัมพันธ์ทางการศึกษา

เนื่องจากสื่ออินเทอร์เน็ตเป็นสื่อที่มีจุดเด่นในด้านของการเข้าถึงได้ตลอดเวลา และไม่จำกัดระยะทาง นอกจากนี้ยังมีปฏิสัมพันธ์ได้อย่างรวดเร็ว จึงได้มีการนำมาใช้ในการประชาสัมพันธ์หน่วยงาน หน่วยงานทางการศึกษาก็เช่นเดียวกันได้นำสื่ออินเทอร์เน็ตไปใช้ในการประชาสัมพันธ์ทางการศึกษา

ผู้วิจัยได้นำกรอบแนวคิดเรื่องพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต มาเป็นกรอบในการศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมการสื่อสารผ่านอินเทอร์เน็ตของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในปัจจุบัน ว่ามีลักษณะเป็นอย่างไร รวมไปถึงพฤติกรรมใดที่อาจมีแนวโน้มที่จะก่อให้เกิดพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ตของผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตได้บ้าง

แนวคิดเกี่ยวกับการเสพติดอินเทอร์เน็ต (Internet Addiction)

Young (1998) ให้ความหมายของ "อาการเสพติดอินเทอร์เน็ต" (Internet Addiction Disorder : IAD)ว่า เป็นการเสพติดชีวิตสมัยใหม่ ซึ่งผู้เสพติดจะถึงถึงขั้นมาจากความทุกข์ทรมาน และผลที่จะเกิดขึ้นภายหลังก็จะคล้ายคลึงกับการเสพติดที่เกิดขึ้นจากสุรา การพนัน บุหรี่ การซื้อสินค้า และสิ่งเสพติดอื่นๆ โดยที่ผู้มีอาการเสพติดนั้นพยายามที่จะแสวงหาสิ่งแวดล้อมเสมือนที่น่าหลงใหลมากกว่าในชีวิตจริง

Kiesler (อ้างถึงใน Tori DeAngelis, 2000) ได้ศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้ อินเทอร์เน็ต และกล่าวถึงความหมายของ “การเสพติดอินเทอร์เน็ต” (Internet Addiction) ว่า “การเสพติด” นั้นถูกเข้าใจกันไปในทางที่ผิดว่าเป็นพฤติกรรมที่อยู่ในเกณฑ์ที่เกิดขึ้นมากเกินไป ยังไม่มีงานวิจัยใดที่เป็นหลักฐานยืนยันว่า เป็นอาการเสพติดอินเทอร์เน็ตที่สามารถแยกออกจาก ปัญหาความอ้างว้างหงอยเหงา ปัญหาเกี่ยวกับการพนัน หรือการลุ่มหลงการใช้อินเทอร์เน็ตเป็น ระยะเวลายาวนานได้

ในช่วงปี ค.ศ.1990 ผู้คนเริ่มถูกมอมเมาโดยอินเทอร์เน็ต ที่ซึ่งข้อมูลมหาศาลสามารถ ถูกสืบค้นได้ ข้อมูลทุกๆ เรื่องถูกรวบรวมเอาไว้เหมือนเป็นองค์ความรู้ของโลก พร้อมทั้งจะ สนองตอบต่อความต้องการของทุกคนที่สามารถเข้าถึงอินเทอร์เน็ต มีผู้คนบางกลุ่มรู้สึกไม่ เพียงพอในการใช้ชั่วโมงอินเทอร์เน็ต บางคนได้แต่นั่งอยู่หน้าคอมพิวเตอร์ต้องการใช้เวลา ทั้งหมดในการติดต่อกับจักรวาลแห่งความรู้นั้น พฤติกรรมดังกล่าวถูกเรียกว่า “การตอบสนอง ความต้องการด้วยข้อมูล” (Information Masturbation) (Davis, 1999) ด้วยเทคโนโลยีที่เติบโต ก้าวหน้าขึ้นและความสามารถที่ผู้คนจะใช้ประโยชน์จากอินเทอร์เน็ตเพิ่มมากขึ้น เหตุนี้จึงนำพา ผู้คนไปสู่อาการของการเสพติดอินเทอร์เน็ต อย่างไรก็ตามยังคงมีข้อโต้แย้งว่าได้เกิดการเสพ ติดอินเทอร์เน็ตขึ้นจริงหรือไม่

ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตจะออกจากบ้านน้อยลง เข้าไปตรวจดูไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ เชื่อมต่อ กับอินเทอร์เน็ตในเวลาที่ทำงานและมองเห็นว่าการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตนั้นมีความสำคัญยิ่งกว่า งานที่ทำ ผู้ใช้จำนวนมากใช้เวลามากมายไปกับการพูดคุยผ่านคอมพิวเตอร์มากกว่าการพูดคุย แบบเผชิญหน้ากัน การใช้เวลาไปกับการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตนั้นได้เข้ามาแทรกแซงมีบทบาท กับชีวิตและส่งผลกระทบต่อหน้าที่การงาน การศึกษา และการเข้าสังคม ขณะที่ จำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ตเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง ผู้ที่ได้รับผลกระทบจากการเสพติดอินเทอร์เน็ตก็ มากขึ้นด้วยเช่นกัน

ปัญหาที่ใหญ่ที่สุดของการเสพติดอินเทอร์เน็ตก็คือ การมองไม่เห็นการเสพติดจริงๆ มีข้อโต้แย้งกันว่า ผู้คนเข้ามาเสพติดอินเทอร์เน็ต หรือผู้คนใช้อินเทอร์เน็ตกันมากขึ้น และยังมี การโต้แย้งกันอีกว่า การใช้อินเทอร์เน็ตนั้นเป็นสิ่งที่ไม่ดีหรือไม่ แพทย์บางคนเรียกการใช้ อินเทอร์เน็ตมากผิดปกตินี้ว่า IAD หรือ “Internet Addiction Disorder” บางคนก็จัดว่าเป็นเพียง แนวโน้มที่จะนำไปสู่โรค ในขณะที่บางคนยังปฏิเสธว่ามีการเสพติดอินเทอร์เน็ตเกิดขึ้นจริง แต่ ในความเป็นจริงแล้วการเสพติดอินเทอร์เน็ตกำลังจะเป็นปัญหาที่เราต้องเร่งแก้ไข ไม่ว่าจะการใช้ อินเทอร์เน็ตมากผิดปกตินั้นจะเป็นการเสพติดจริงๆ หรือเป็นเพียงแนวโน้มที่จะทำให้เกิดโรค ดังเช่นการติดการพนันทำให้ผู้คนไม่สามารถควบคุมตัวเองได้ การเสพติดอินเทอร์เน็ตเป็นโรคที่

จะปรากฏออกมาให้เห็นจากผู้คนที่เข้าไปค้นหาโลกอีกโลกหนึ่งบนหน้าจอคอมพิวเตอร์ที่ชวนให้ ลุ่มหลงมากกว่าชีวิตในโลกแห่งความเป็นจริง (Melissa Connors, 1999)

ปัจจัยที่สำคัญที่สุดที่ทำให้ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตเสพติดอินเทอร์เน็ตนั้นก็คือ ความเบื่อ หน่าย ความรู้สึกอ้างว้างโดดเดี่ยว อินเทอร์เน็ตที่ประกอบไปด้วยห้องสนทนาและข้อมูลที่ไม ล้นสุดสามารถตอบสนองความต้องการได้ ห้องสนทนาเป็นแหล่งพบปะพูดคุยในเรื่องเกี่ยวกับ เพศและเรื่องโรแมนติค หรือเป็นที่พบปะพูดคุยกับผู้ที่อยู่รอบโลก ซึ่งเหมือนเป็นสิ่งที่ดึงดูดใจ ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตเป็นอันดับแรก รวมไปถึงเกมออนไลน์ที่สามารถสร้างอัตลักษณ์ (Identity) ของ ตนเองขึ้นมาได้ แม้ว่าจะไม่ตรงกับความเป็นจริงเลยก็ตาม แม้ว่าการสร้างอัตลักษณ์นั้นจะไม่ได้ เป็นเครื่องชักจูงหลักที่ทำให้ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตกลายเป็นผู้เสพติดอินเทอร์เน็ต แต่ถ้ามองใน ด้านผลกระทบทางจิตวิทยาของอินเทอร์เน็ตแล้วอัตลักษณ์ได้แสดงบทบาทที่สำคัญเลยทีเดียว อัตลักษณ์เป็นปัจจัยที่สำคัญปัจจัยหนึ่งในชีวิตของทุกคน หากปราศจากการมีอัตลักษณ์ หรือมี การสับสนเกี่ยวกับอัตลักษณ์ ผู้คนเหล่านั้นก็ยากที่จะคบหาสมาคมกับผู้อื่นได้ ดังนั้นจึงอาศัย การติดต่อสื่อสารกับผู้อื่นโดยทางอ้อมผ่านทางอินเทอร์เน็ต ผู้คนที่ไม่มีความมั่นใจและไม่ได้รับการ ยกย่องสรรเสริญก็ไม่ต้องกังวลว่าคนที่กำลังทำการติดต่อสื่อสารด้วยนั้น จะคิดกับตนเอง อย่างไร ผู้ใช้อาจจะสร้างความเป็นตัวตนของตนเองให้ดีขึ้นอย่างไรก็ได้ ไม่ว่าจะเป็น ตำแหน่ง หน้าที่การงาน สถานภาพการสมรส หรือลักษณะบุคลิกนิสัย ซึ่งเป็นปัญหาสำคัญของการเสพติด อย่างไรก็ตามนี้เป็นผลกระทบทางด้านสังคมวิทยา ผู้คนจำนวนมากกล่าวถึงอินเทอร์เน็ตว่า เหมือนกับการท่องเที่ยว ในการเดินทางแต่ละครั้งนั้นผู้ใช้อินเทอร์เน็ตจะไม่รู้ว่าการเดินทางนี้จะ นำตนเองไปที่ไหน ปัญหาอยู่ที่ว่าผู้ใช้อินเทอร์เน็ตเหล่านั้นใช้เวลามากมายไปกับอินเทอร์เน็ต และถอยห่างออกจากสังคมปกติ หลีกหนีความจริงเข้าไปในวัฒนธรรมที่ไม่มีดินแดนหรือความ เป็นอยู่ที่แท้จริง ในสังคมที่ถูกขนานนามว่า “Cyber Community” และปล่อยปลละเลยกิจกรรม ต่างๆ ที่สำคัญไป เช่น การให้เวลากับครอบครัว การเข้าสังคม หน้าที่การงาน และการเอาใจใส่ ดูแลสุขภาพ การใช้อินเทอร์เน็ตในทางที่ผิดถูกอ้างเป็นปัจจัยสนับสนุนในการหย่าร้าง ครอบครัว แยกแยก และการลี้ภัยในหน้าที่การงาน (Orzack อ้างถึงใน joesessays.com)

ผู้ชาย ผู้หญิง หรือเด็ก ต่างก็มีโอกาสที่จะเป็นผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตทั้งสิ้น ผู้คนไม่ได้ ตระหนักว่าตนในฐานะที่เป็นผู้ใช้อินเทอร์เน็ตผู้หนึ่ง มีโอกาสที่จะตกเป็นทาสของคอมพิวเตอร์ ของตนเอง และปล่อยให้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตมากำหนดชีวิต อินเทอร์เน็ตเต็มไปด้วย ปัญหาของการพนัน การเสพติดเช็ทส์ และผู้ไม่สมหวังในรัก ผู้คนใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อหลีกหนี ความเป็นจริง ไปสู่สังคมเสมือน (Virtual Community) ทั้งๆ ที่ความคาดหวังของสังคมในการ ใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต เป็นเพียงแค่การใช้เพื่อการสื่อสาร การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ซึ่งกันและกัน

หากแต่ผู้ชายและผู้หญิงที่เป็นผู้เสพติดอินเทอร์เน็ต จะมีรูปแบบของพฤติกรรมการเสพติดที่แตกต่างกันไปตามเพศ ดังที่ Cooper (อ้างใน Tori DeAngelis, 2000) ได้กล่าวถึงรูปแบบพฤติกรรมที่แตกต่างกันระหว่างผู้ชายและผู้หญิงไว้ว่า “ผู้หญิงจะใช้เวลาส่วนใหญ่ไปกับการพูดจาจีบกัน หรือมีความสัมพันธ์ทางเพศผ่านอินเทอร์เน็ตกับเพศตรงข้าม ในห้องสนทนาที่มีการพูดคุยเกี่ยวกับเรื่องทางเพศ ในขณะที่ผู้ชายถูกดึงดูดเข้าสู่เว็บไซต์ลามก ผู้ชายต้องการที่จะดูสิ่งที่สามารถกระตุ้นเร้าและให้ความสำคัญไปกับเรื่องประสบการณ์ทางเพศ ขณะที่ผู้หญิงสนใจเกี่ยวกับการสร้างความสัมพันธ์และการปฏิสัมพันธ์”

ตลอดมาในอเมริกาการติดสุราและติดยาเสพติดมีผลกระทบคล้ายคลึงกันในระดับนักเรียน ในขณะที่ทั้งสองปัญหานี้ปรากฏให้เห็น การเสพติดอินเทอร์เน็ตก็เป็นปัญหาใหม่อีกปัญหาหนึ่ง นักเรียนจำนวนมากไม่ยอมนอนทั้งคืน พูดคุยกับเพื่อนในอินเทอร์เน็ต ท่องเว็บ และเล่นเกมออนไลน์ เมื่อเดินผ่านย่านที่อยู่อาศัยไม่ว่าจะเป็นช่วงใดของวันก็จะได้ยินเสียงจากการส่งข้อความสนทนาผ่านอินเทอร์เน็ตของนักเรียนนักศึกษา เพื่อสนทนากับผู้คนที่ไม่ว่าจะเป็นผู้คนที่อยู่อีกซีกหนึ่งของโลก หรือแม้แต่ผู้คนที่อยู่ในห้องข้างๆ นักเรียนเหล่านี้พยายามหลีกเลี่ยงออกไปจากเรื่องเรียนและงานของตนเอง เช่นเดียวกับผู้ที่ติดสุราและยาเสพติดเป็น ในบางกรณีการเสพติดอินเทอร์เน็ตทำให้ครอบครัวแตกแยก ดังเช่นที่เกิดขึ้นกับครอบครัวของผู้ติดสุรา คู่สมรสที่สามีหรือภรรยา นั่งอยู่หน้าคอมพิวเตอร์ทั้งวันจะปล่อยปละละเลยครอบครัว และอาจจะขาดงานเนื่องจากการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างไม่ยั้ง

ผู้ที่มีประวัติการป่วยเนื่องจากการใช้อินเทอร์เน็ต จะใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อเป็นหนทางในการหลีกเลี่ยงความเป็นจริง เป็นหนทางที่จะแสวงหาความสุข เช่นเดียวกับผู้ที่ติดยาเสพติด ซึ่งการเสพติดอินเทอร์เน็ตนั้นก็ส่งผลกระทบในด้านลบต่อผู้เสพติดเอง

Young (1998) อธิบายถึงวงจรการเสพติดอินเทอร์เน็ตไว้ดังนี้ “การหลีกเลี่ยงเป็นสิ่งที่ไม่ยั่งยืน เมื่อผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตหยุดการใช้อินเทอร์เน็ต (Log Off) หน้าจอของโลกแห่งความเพ้อฝัน (Fantasy World) ถูกปิดลง ปัญหาในชีวิตจริงก็หวนกลับมา และในขณะที่นั้นผู้เสพติดก็จะสามารถทนอยู่กับปัญหานั้นได้ยากยิ่งขึ้น เกิดความกดดันมากขึ้น อ้างว้างหงอยเหงามากขึ้น และมีความรู้สึกผิดของการปลดปละละเลยสามีหรือภรรยา และครอบครัวมาเพิ่มเป็นภาระอันหนักหน่วง นั่นเป็นสาเหตุให้ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต (On-line) บ่อยครั้งมากขึ้น ใช้เวลากับอินเทอร์เน็ตยาวนานมากขึ้น เพื่อแสวงหาสิ่งที่สามารถจัดการกับความรู้สึกปวดร้าวในชีวิตจริง และไล่ตามความรู้สึกดีๆ ที่จดจำได้จากครั้งสุดท้ายที่เค้าได้เข้าไปในห้อง

สนทนาหรือในกลุ่มใหม่ ซึ่งเหมือนกับวงจรของผู้ติดสุรา ดื่มเพื่อหลีกเลี่ยงปัญหา รู้สึกแย่งเมื่อสร้าง จึงดื่มเพิ่มขึ้นเพื่อกำจัดความรู้สึกไม่ดีเหล่านั้นออกไป”

อาการของการเสพติดอินเทอร์เน็ตมีลักษณะเฉพาะ แบ่งออกเป็น 2 ลักษณะใหญ่ๆ คือ ทางจิตใจ และทางร่างกาย (Melissa Connors, 1999)

1. อาการทางจิตใจ (Psychological Symptoms) ได้แก่

- 1) มีความรู้สึกตื้ออึดใจในขณะที่ใช้อินเทอร์เน็ต
- 2) ไม่สามารถที่จะหยุดการทำกิจกรรมอินเทอร์เน็ตได้
- 3) มีความต้องการที่มีเวลาใช้อินเทอร์เน็ตมากขึ้นเรื่อยๆ
- 4) ปล่อยปลະละเลยครอบครัวและเพื่อน
- 5) รู้สึกว่างเปล่า ไม่เบิกบาน หงุดหงิด เมื่อไม่ได้ใช้อินเทอร์เน็ต
- 6) โทกหนาย้างและครอบครัวเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต
- 7) มีปัญหาเกี่ยวกับการเรียนหรือการทำงาน

2. อาการทางร่างกาย (Physical Symptoms) ได้แก่

1) กลุ่มอาการอุโมงค์ข้อมือ (Carpal Tunnel Syndrome) เนื่องจาก ทำงานซ้ำๆ ที่บริเวณข้อมือ ทำให้เอ็นรอบๆ ข้อมือหนาตัวขึ้นแล้วไปกดเส้นประสาทที่วิ่งผ่าน ทำให้เกิดอาการชา

- 2) ตาแห้ง
- 3) ปวดศีรษะ
- 4) ปวดหลัง
- 5) ทานอาหารผิดปกติ อาจทานไม่ครบมื้ออาหาร
- 6) ไม่สนใจความสะอาดของร่างกาย
- 7) มีปัญหาการนอนหลับ เปลี่ยนแปลงพฤติกรรมนอน

เป็นที่น่าแปลกใจว่าอาการทางจิตใจของผู้ที่มีอาการเสพติดอินเทอร์เน็ตมีความคล้ายคลึงกันกับอาการทางจิตใจของผู้ที่ติดสุรา ผู้ที่ติดสุราจะรู้สึกดีในขณะที่อยู่ในอาการมึนเมา มากกว่าในเวลาปกติ ผู้ที่เสพติดอินเทอร์เน็ตก็เช่นกัน จะรู้สึกดีในขณะที่ได้เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต มากกว่าในขณะที่ไม่ได้เชื่อมติดอินเทอร์เน็ต ผู้ที่ติดสุราต้องการที่จะดื่มสุรามากขึ้นเรื่อยๆ ในขณะที่ผู้ที่เสพติดอินเทอร์เน็ตต้องการเวลาที่เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตมากขึ้นเรื่อยๆ ผู้ที่ติดสุราจะไม่สนใจครอบครัวและเพื่อนในขณะที่กำลังอยู่ในการอาการมึนเมา เหมือนกับผู้ที่เสพติดอินเทอร์เน็ตจะไม่เอาใจใส่ครอบครัวและเพื่อนในขณะที่กำลังท่องเว็บ หรือได้สนทนาผ่านอินเทอร์เน็ต ผู้ที่ติดสุราจะรู้สึกหงุดหงิด ไม่เบิกบาน เมื่อไม่ได้ดื่มสุรา ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตก็จะ

รู้สึกอย่างนั้นเช่นเดียวกัน เมื่อไม่ได้เชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ต บ่อยครั้งอาการมีนเมาเป็นสาเหตุให้ผู้ ที่ติดสุราโกหกเกี่ยวกับสาเหตุที่ทำให้ต้องใช้เวลาทั้งหมดไปกับสุราเช่นเดียวกับผู้เสพติด อินเทอร์เน็ต การใช้เวลามากมายไปกับการดื่มสุราทำให้ผู้ที่ติดสุรามีผลการเรียนตกต่ำ หรือ ทำงานได้อย่างไม่มีประสิทธิภาพ ผู้ที่เสพติดอินเทอร์เน็ตก็เช่นกัน ผู้ที่ติดสุราต้องได้รับความ ทุกข์ทรมานจากอาการทางร่างกาย เช่น ตับและสมองถูกทำลาย ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตก็จะต้อง ทนทุกข์กับความสับสนของร่างกาย ปัญหาการนอนหลับ อาการปวดศีรษะ ถึงแม้ว่าอาการจะ เหมือนกันอย่างน้อยน่าอัศจรรย์ หากแต่การติดสุราเป็นที่รู้จักกันว่าเป็นการเสพติดทางการแพทย์ ในขณะที่การเสพติดอินเทอร์เน็ตไม่ใช่ อาการเสพติดอินเทอร์เน็ตรุนแรงกว่าการติดสุรา จึง จำเป็นที่จะทำให้นานาชาติได้รับรู้ว่าการเสพติดอินเทอร์เน็ตเป็นเหมือนกับการเสพติดทาง การแพทย์ และสามารถรักษาให้หายได้

การเสพติดอินเทอร์เน็ตเหมือนกับการเสพติดอื่นสามารถรักษาให้หายได้ มีกลุ่มที่ ให้ การช่วยเหลือผู้ที่ติดสุรา ภัยพิบัติ สิ่งที่ทำให้เกิดอาการมีนเมาต่างๆ และอาหาร แต่ยังไม่มียุทธศาสตร์ ให้การช่วยเหลือผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตปรากฏให้เห็นในสังคม แต่อาจจะสามารถพบกลุ่มที่ให้การ ช่วยเหลือผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตได้บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต มีการส่งไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์เพื่อ แจ้งให้ทราบข่าวสารของการเสพติดอินเทอร์เน็ต ผู้ที่ต้องการความช่วยเหลือสามารถหาการ ช่วยเหลือได้ในห้องสนทนาโดยการพูดคุยกับผู้อื่นเกี่ยวกับอาการเสพติดของตนเอง เปรียบ เหมือนกับการพบกันของผู้ที่ติดสุราเกิดขึ้นที่ร้านเหล้า ดังนั้นจึงไม่มีใครเคยได้รับการรักษาให้ หาย การที่จะให้ความช่วยเหลือผู้เสพติดอินเทอร์เน็ต กลุ่มที่ให้การช่วยเหลือจำเป็นต้องมีการ พบปะผู้เสพติดเหล่านั้นในโลกแห่งความเป็นจริง มีการปฏิสัมพันธ์กันอย่างแท้จริงจึงจะให้การ ช่วยเหลือได้

Young (1996) ได้ใช้แบบทดสอบที่มีพื้นฐานมาจากการวัดระดับพฤติกรรมการณ์การพนัน ของบุคคล เพื่อทำการวัดพฤติกรรมการณ์การเสพติดอินเทอร์เน็ต บุคคลใดที่ตอบว่า "ใช่" 5 ข้อขึ้นไป จะถูกจัดว่าเข้าข่ายพฤติกรรมการณ์การเสพติดอินเทอร์เน็ต แบบทดสอบดังกล่าวประกอบด้วยคำถาม ดังต่อไปนี้

1. คุณรู้สึกถูกรบกวนงาโดยอินเทอร์เน็ตหรือไม่ (มีการคิดถึงเรื่องที่ผ่านมาใน กิจกรรมอินเทอร์เน็ต และคาดการณ์ถึงสิ่งที่จะเกิดขึ้นต่อไปในอินเทอร์เน็ต)
2. คุณรู้สึกต้องการใช้เวลากับอินเทอร์เน็ตมากขึ้นเพื่อให้บรรลุถึงความพอใจหรือไม่
3. คุณไม่สามารถควบคุมพฤติกรรมการณ์การใช้หรือหยุดการใช้อินเทอร์เน็ตบ่อยครั้งหรือไม่

4. คุณรู้สึกหมดหวัง โมโห โกรธ รู้สึกกดดัน กระสับกระส่าย เมื่อต้องหยุดใช้อินเทอร์เน็ตหรือไม่
5. คุณมักใช้เวลาในอินเทอร์เน็ตมากกว่าที่ตั้งใจไว้หรือไม่
6. คุณสูญเสียความสัมพันธ์ทางสังคม หน้าที่การงาน การเรียน หรือโอกาสต่างๆ เพราะการใช้อินเทอร์เน็ตหรือไม่
7. คุณโกหก/ปกปิดครอบครัว เพื่อนฝูง หรือบุคคลรอบข้างเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตหรือไม่
8. คุณใช้อินเทอร์เน็ตเป็นหนทางหลีกเลี่ยงปัญหา หรือบรรเทาผ่อนคลายอารมณ์ ความรู้สึกกดดันหรือไม่

สาเหตุของการเสพติดอินเทอร์เน็ต

ในเรื่องของการเสพติดสื่อ นั้น ปัจจัยที่ส่งผลต่อการเสพติด อาจจำแนกออกได้เป็น 2 ด้านหลักๆ คือ ด้านสรีระ และด้านจิตวิทยา ซึ่งการเสพติดอินเทอร์เน็ตก็เป็นไปในทำนองเดียวกันดังนี้ (ธนิกานต์ มาชะศิริรานนท์, 2545)

1. ด้านสรีระ

ลักษณะทางสรีรวิทยาของบุคคลนั้นมีความสัมพันธ์กับความเสี่ยงในการเสพติดอินเทอร์เน็ตได้ โดยมีหลักฐานทางวิทยาศาสตร์ที่ว่า สารเคมีในร่างกายของเรานั้นจะมีปฏิกิริยาโต้ตอบกับพฤติกรรมบางอย่าง ในลักษณะเช่นเดียวกับการติดยาเสพติด นักวิทยาศาสตร์ได้ศึกษาความสัมพันธ์ของการเสพติดกับการทำงานของระบบสมอง พบว่า สารเคมีโดปามีนในสมองนั้นมีความสัมพันธ์กับความรู้สึกพึงพอใจ และความอึดอึดใจ โดยระดับโดปามีนจะเพิ่มสูงขึ้น ไม่เพียงแต่จากการดื่มแอลกอฮอล์ และการใช้ยาเสพติดเท่านั้น แต่รวมถึงจากการพนัน การรับประทานช็อกโกแลต การกอด การได้รับคำชมเชยยกย่อง และจากการใช้สื่อที่สามารถสร้างความพึงพอใจ เช่น โทรทัศน์ และอินเทอร์เน็ตด้วย และเมื่อพฤติกรรมเหล่านี้ทำให้ระดับโดปามีนสูงขึ้น เราก็จะรู้สึกพึงพอใจ และต้องการที่จะทำสิ่งนั้นเพิ่มขึ้นอีก ซึ่งทำให้บุคคลเข้าสู่ภาวะการเสพติด

นอกจากนี้ลักษณะของสื่อที่มีภาพเคลื่อนไหว แสงไฟสว่าง เช่น สื่อโทรทัศน์ วิดีโอเกม คอมพิวเตอร์เกม และอินเทอร์เน็ต ก็อาจทำให้เกิดการทำงานของสมองที่ผิดปกติ ซึ่งอาจก่อให้เกิดพฤติกรรมการเสพติดได้ โดยจากงานวิจัยของ Thomas Mulholland พบว่า เพียงแค่ 30 วินาที หลังจากบุคคลได้เริ่มดูโทรทัศน์ สมองก็จะเริ่มสร้างคลื่นอัลฟา ทำให้บุคคลรู้สึกเหมือน

- E-mail บุคคลนั้นจะเสพติดการเช็ค การเขียน และการส่งไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์กับบุคคลอื่น
- Chat Room เป็นการยึดติดการสนทนาในเรื่องที่สนใจกับบุคคลอื่นในห้องสนทนาคอมพิวเตอร์
- News Group บุคคลจะเข้ามามีส่วนร่วมอ่าน ส่งต่อ ข้อมูลข่าวสาร ทั้งข่าวที่ทันสมัย เป็นประเด็นอยู่ในปัจจุบัน เรื่องข่าขั้น หรือเรื่องที่บุคคลสนใจร่วมกันให้แก่กัน
- Cyber Affair เป็นการหาความสัมพันธ์ทางจิตใจ แสวงหาความรักในโลกออนไลน์ ซึ่งเป็นการแสวงหาความสัมพันธ์เพื่อทดแทนความต้องการในชีวิตจริง

3. Net Gaming เป็นการเสพติดการเล่นเกมนทางอินเทอร์เน็ต การเล่นเกม Interaction Online การยึดมั่นการพนันออนไลน์ การประมูลสินค้าออนไลน์ และคลังไคล้การแลกเปลี่ยนสินค้ากันในอินเทอร์เน็ต

4. information Overload เป็นการเสพติดข้อมูลข่าวสาร มีการใช้อินเทอร์เน็ตในการหาข้อมูลข่าวสารที่มากเกินไป โดยเป็นการรวบรวมข้อมูลทั้งที่เกี่ยวข้องและไม่เกี่ยวกับงาน

5. Computer Addiction เป็นการเสพติดการใช้โปรแกรมต่างๆ และการเล่นเกมนทางคอมพิวเตอร์

ผลกระทบจากการเสพติดอินเทอร์เน็ต

ในเรื่องของผลกระทบของการเสพติดอินเทอร์เน็ตนั้น ผู้วิจัยได้นำความมาจากที่ ธนิกานต์ มาพะศิริานนท์ (2545) ได้ทำการทบทวนวรรณกรรม ดังนี้

การเสพติดอินเทอร์เน็ตนั้นครอบคลุมถึงพฤติกรรมและปัญหาจากการที่ไม่สามารถควบคุมพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต Young และนักจิตวิทยาคนอื่น ๆ นั้นระบุว่า การใช้อินเทอร์เน็ตที่มากเกินไปนั้น จะเป็นอันตรายและส่งผลกระทบต่อจิตใจ สุขภาพร่างกาย และสังคม

บุคคลที่มีลักษณะพฤติกรรมเสพติดอินเทอร์เน็ตนั้นจะได้รับผลกระทบทางจิตใจ และสังคมจากการใช้อินเทอร์เน็ตแตกต่างไปจากผู้ใช้อินเทอร์เน็ตทั่วไป เช่น ไม่สามารถควบคุมพฤติกรรมการใช้ได้ มีการคิดถึงสิ่งที่เกิดขึ้นในอินเทอร์เน็ตและรอคอยที่จะใช้อินเทอร์เน็ตครั้งต่อไป รู้สึกโมโห หงุดหงิดเมื่อถูกขัดจังหวะการใช้ ไม่ว่าจะจากบุคคลรอบกวน หรือระบบ

อินเทอร์เน็ตมีปัญหา ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อหลบหลีกปัญหา ระบายอารมณ์ ฯลฯ โดยจากการศึกษาของ ชัชพงศ์ ตั้งมณี และสามารถ สีจำปี (2544) พบว่า กลุ่มผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตจะได้รับผลกระทบทางจิตใจและสังคมจากการใช้อินเทอร์เน็ตทุกประการในปริมาณที่สูงกว่ากลุ่มที่ไม่เสพติด

การเสพติดอินเทอร์เน็ตนั้นส่งผลกระทบต่อสังคม หน้าที่การงาน การเรียน การเงิน ชีวิตของบุคคล และบุคลิกภาพ ได้เช่นเดียวกับการเสพติดการพนัน แอลกอฮอล์ ยาเสพติด จะส่งผลให้บุคคลละทิ้งสังคม รวมทั้งความรู้สึกกดดัน และเปล่าเปลี่ยวมากยิ่งขึ้น

Ivan Goldberg (1997) ระบุว่า การใช้อินเทอร์เน็ตที่มากเกินไปจะส่งผลให้เกิดปัญหาต่อร่างกาย สังคมและภาวะจิตใจ เช่น การพักผ่อนไม่เพียงพอ ปัญหาชีวิตสมรส การละทิ้งหน้าที่การงาน การเรียน

จากผลการวิจัยของ Young (1996) พบว่า การเสพติดอินเทอร์เน็ตนั้น จะทำให้ผู้เสพติดรู้สึกถูกละเลย ส่งผลกระทบให้ผู้เสพติดเกิดภาวะซึมเศร้าที่รุนแรงยิ่งขึ้น ก่อให้เกิดปัญหาในครอบครัว การไม่ลงรอยกัน ปัญหาการหย่าร้าง ส่งผลกระทบต่อประสิทธิภาพและประสิทธิผลในการเรียนและการทำงาน สูญเสียค่าใช้จ่ายจำนวนมาก และสูญเสียอาชีพ โดย Young นั้นได้แบ่งปัญหาที่เกิดขึ้นจากการเสพติดอินเทอร์เน็ตออกเป็น 5 กลุ่ม ดังนี้

1. ปัญหาทางด้านการเรียน การใช้เวลาไปกับอินเทอร์เน็ตมากๆ จะทำให้นักเรียน นักศึกษาละทิ้งเวลาทำการบ้าน ศึกษาหาความรู้ และไม่สนใจการเรียน
2. ปัญหาทางด้านความสัมพันธ์กับผู้อื่น ความสัมพันธ์กับผู้อื่นนั้น จะได้รับผลกระทบจากการใช้อินเทอร์เน็ตที่มากเกินไปของบุคคลอย่างรุนแรง ไม่ว่าจะเป็นความสัมพันธ์กับคู่รัก ครอบครัว หรือเพื่อนสนิท ผู้เสพติดจะละทิ้งครอบครัว หน้าที่ประจำวัน เพื่อที่จะเข้าไปใช้อินเทอร์เน็ต ผู้เสพติดจะใช้เวลากับบุคคลรอบข้างในชีวิตน้อยลง เพื่อที่จะมีเวลาใช้อินเทอร์เน็ตมากขึ้น

Tom Keenan นักวิชาการสาขา Computer Science, University of Calgary ได้กล่าวถึงผลกระทบในด้านนี้ไว้ว่า การเสพติดอินเทอร์เน็ตนั้นส่งผลให้คนปลีกคนจากสังคม และบางคนก็เสพติดมันเหมือนกับยาเสพติด

นอกจากนี้ Robert Kraut และคณะ (1998) พบว่า คนที่เสพติดนั้นจะเพิ่มเวลาที่เขาใช้ออนไลน์ และจะลดความสัมพันธ์และการสื่อสารกับครอบครัว หรือแม้แต่สังคมรอบตัว

3. ปัญหาทางด้านการเงิน ผู้เสพติดนั้นจะสูญเสียค่าใช้จ่ายเป็นจำนวนมากไปกับกิจกรรมในอินเทอร์เน็ต ไม่ว่าจะเป็นค่าบริการการใช้อินเทอร์เน็ต ค่าโทรศัพท์ การจับจ่ายซื้อสินค้าทางอินเทอร์เน็ต การพนันออนไลน์

4. ปัญหาทางด้านอาชีพการงาน การเสพติดอินเทอร์เน็ตนั้นทำให้ประสิทธิภาพในการทำงานลดลง การพักผ่อนที่ไม่เพียงพอ ทำให้บุคคลไม่สามารถทำงานได้อย่างเต็มที่ หรือการใช้อินเทอร์เน็ตในที่ทำงานโดยไม่เกี่ยวกับเรื่องงานก็ตาม

ผลการวิจัยของ Robert Half (1996) ที่ได้สำรวจบริษัท Top 1000 บริษัทของรัฐ ในสหรัฐอเมริกา พบว่า ผู้บริหาร 55% นั้นเชื่อว่าการใช้เวลามากเกินไปกับอินเทอร์เน็ตในเรื่องที่ไม่เกี่ยวกับธุรกิจนั้น ทำให้ประสิทธิภาพประสิทธิผลของพนักงานลดลง

5. ปัญหาทางด้านร่างกาย การใช้อินเทอร์เน็ตที่มากเกินไปนั้น ทำให้เกิดการพักผ่อนที่ไม่เพียงพอ เสียสายตาเนื่องจากการจ้องคอมพิวเตอร์เป็นเวลานานๆ ฯลฯ

Young (1998) พบว่าจากปัญหา 5 กลุ่มนี้ ผู้เสพติด 58% ได้เห็นว่า ปัญหาทางด้าน การเรียนนั้นถูกกระทบรุนแรงที่สุด รองลงมาก็เป็นปัญหาทางด้านความสัมพันธ์ 53% ปัญหาทางด้านการเงิน 52% ปัญหาทางด้านอาชีพ 51% และปัญหาทางด้านร่างกาย 0%

Young (1998) ได้จัดลำดับ 10 อันดับกิจกรรมที่ได้รับผลกระทบจากการใช้ อินเทอร์เน็ตที่มากเกินไปดังนี้ (เรียงจากมากไปน้อย)

1. เวลาที่ให้กับคู่รักหรือครอบครัว
2. ภารกิจ หน้าที่ประจำวัน
3. เวลาพักผ่อน
4. การอ่านหนังสือ
5. การดูโทรทัศน์
6. เวลาที่ใช้กับเพื่อน
7. การออกกำลังกาย
8. กิจกรรมงานอดิเรก
9. กิจกรรมเพศสัมพันธ์
10. กิจกรรมทางสังคมอื่นๆ

นักวิจัยนั้นได้ทำการศึกษา และได้ผลการวิจัยที่สนับสนุนการเกิดผลเสีย ในผู้เสพติด อินเทอร์เน็ตดังนี้ Steve Thompson (1996) นั้นได้สำรวจกลุ่มตัวอย่าง 104 คน พบว่า 72% นั้น มีพฤติกรรมเสพติดอินเทอร์เน็ต และ 33% ของผู้เสพติดนั้นระบุว่า การใช้อินเทอร์เน็ตที่มากเกินไปนั้นส่งผลกระทบต่อทางลบกับชีวิตของพวกเขา และในกลุ่มนี้ 47% ได้รับผลกระทบทางร่างกาย เช่น การมองเห็นที่ไม่ชัดเจน เสียสายตา พักผ่อนไม่เพียงพอ ฯลฯ

Jenet Marahn - Martin (1997) ศึกษา นักศึกษาใน Bryant College พบว่า 72% ของผู้เสพติดรายงานว่า พวกเขาได้รับผลกระทบกับการเรียน ปัญหาความสัมพันธ์กับบุคคลอื่น ประสบกับความกดดัน ได้รับผลกระทบทางอารมณ์ ทำให้อารมณ์แปรปรวน

นอกจากนี้ Brenner และ Scherer (1997) ยังได้ทำการศึกษาผลกระทบจากการติดอินเทอร์เน็ตในนักศึกษา University of Texas พบว่า พวกเขาเห็นว่าการเสพติดอินเทอร์เน็ตนั้นส่งผลให้เกิดปัญหาต่อประสิทธิผลทางด้านการเรียน และความสัมพันธ์ทางสังคมของพวกเขา

ผู้วิจัยได้ใช้แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ตมาเป็นกรอบในการศึกษาถึงลักษณะพฤติกรรมกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ต และอาการของเสพติดอินเทอร์เน็ตที่เกิดขึ้นทั้งทางด้านร่างกายและด้านจิตใจเป็นว่อย่างไร รวมไปถึงศึกษาว่าพฤติกรรมกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ตได้ส่งผลกระทบต่อผู้เสพติดอย่างไรบ้าง

แนวคิดเกี่ยวกับผลกระทบของสื่อ (Media Effects)

Jenning Bryant และ Dolf Zillman (2000) ได้กล่าวถึงผลกระทบของสื่อแบบปฏิสัมพันธ์ และได้รวบรวมผลงานวิจัยเกี่ยวกับผลกระทบของสื่อแบบปฏิสัมพันธ์ ไว้ใน Media Effects : Advances in Theory and Research สามารถสรุปสาระสำคัญดังนี้

ปัจจุบันการผสมผสานความก้าวหน้าของคอมพิวเตอร์ การสื่อสาร และสินค้าอุปโภคด้านอิเล็กทรอนิกส์ ได้สร้างปรากฏการณ์ทางด้านโอกาสใหม่ ทั้งทางด้านส่วนบุคคลและองค์กร ซึ่งสามารถจะเพิ่มผลผลิตและประสิทธิผลต่อกิจกรรมประจำวันได้ ในปี 1980 เทคโนโลยี เช่น ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์, การประชุมทางไกลผ่านทางจอภาพ, การฝากข้อความเสียง ฯลฯ เริ่มมีอิทธิพลต่อการดำเนินชีวิตประจำวัน ในปี 1990 อินเทอร์เน็ตได้ทำให้เกิดปรากฏการณ์ที่จะเข้าถึงผู้บริโภคหม่มากในขณะที่ต้นทุนต่ำ ซึ่งก่อให้เกิดผลดีต่อองค์กรไปจนถึงต่อตัวบุคคล ทั้งนี้การที่ผู้คนสามารถติดต่อและสื่อสารกันได้อย่างง่ายดายนั้น ซึ่งผลกระทบต่อองค์กรได้มีการศึกษาและบันทึกไว้ และเพิ่งเริ่มจะมีการศึกษาผลกระทบต่อปัจเจกบุคคล

การขยายขีดความสามารถของเทคโนโลยี เทคโนโลยีที่มีผลกระทบสูงสุดทั้งทางด้านข้อมูลและความบันเทิงคือ เทคโนโลยีดิจิทัล (digital technology) ในอดีตเทคโนโลยีอนาล็อก (analog technology) สามารถที่จะทำงานได้เพียงแค่หน้าที่เดียว แต่เทคโนโลยีดิจิทัลอุปกรณ์ต่างๆ ในปัจจุบันสามารถทำหน้าที่ได้หลายหน้าที่มากขึ้น เช่น อุปกรณ์สื่อสาร โทรศัพท์ และ

อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์อื่นๆ ภายใต้อุปกรณ์เพียงหนึ่งอย่าง ผู้คนสามารถทำงานที่บ้าน สนทนา (chat) ดูรายการบันเทิงต่างๆ จับจ่ายสินค้า หรือแม้กระทั่งการทำรายการธนาคาร นอกเหนือจากนั้นได้มีการพัฒนาเทคโนโลยีของกลุ่มอุตสาหกรรมต่างๆ เพื่อที่จะพัฒนาสื่อที่สามารถโต้ตอบได้

Stipp (1998) ได้ชี้ให้เห็นว่าคนส่วนมากยังใช้โทรทัศน์เพื่อความบันเทิงและการพักผ่อน ในขณะที่ใช้คอมพิวเตอร์เป็นแหล่งข้อมูล และพบว่าผู้ใช้คอมพิวเตอร์ส่วนใหญ่ไม่ได้ลดปริมาณการดูโทรทัศน์ลง มีผู้ใช้คอมพิวเตอร์จำนวนไม่มากนักที่ลดการชมโทรทัศน์ลง ผู้คนบางคนเท่านั้นที่ใช้งานคอมพิวเตอร์เพื่อดูโทรทัศน์ อย่างไรก็ตามจากข้อมูลทางประชากรศาสตร์ และข้อมูลทางด้านจิตวิทยาพบว่า การค้นหาข้อมูลและการสนทนาทางอินเทอร์เน็ตสามารถที่จะผ่อนคลายความเครียดจากงานและครอบครัวได้มากกว่าการดูโทรทัศน์

ภายใต้สื่อแบบดั้งเดิม โทรทัศน์ได้สร้างสังคมเสมือนขึ้นเมื่อผู้ชมมีการสนทนาพูดคุยกันในเรื่องของรายการโทรทัศน์หรือประเด็นที่น่าสนใจในโทรทัศน์ ในขณะที่กลุ่มผู้ใช้อินเทอร์เน็ตยังการสร้างสังคมเสมือนยังคงเป็นปัญหาอยู่ เพราะไม่มีการพูดคุยกันเกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างโทรทัศน์

ความสัมพันธ์กันระหว่างการชมโทรทัศน์หรือการใช้คอมพิวเตอร์นั้น ถูกพบว่าการชมโทรทัศน์เป็นปัจจัยเกื้อหนุนให้เกิดการใช้งานคอมพิวเตอร์หรืออินเทอร์เน็ต เช่น ผู้ชมที่ต้องการชมรายการ ESPN มีการเข้าไปใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อค้นหาตัวอย่างรายการและตารางเวลาออกอากาศทางเว็บไซต์

เรื่องของการปฏิสัมพันธ์ (Interactivity) ได้ถูกถกเถียงกันมาตั้งแต่ 2 ทศวรรษที่ผ่านมา ทั้งการปฏิสัมพันธ์และผลกระทบของการปฏิสัมพันธ์ เป็นเสมือนหน้าที่อย่างหนึ่งของกิจกรรมคอมพิวเตอร์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งเกม อีกทั้งยังเป็นการเพิ่มรูปแบบให้กับโทรทัศน์ Rogers (1998) ได้แสดงให้เห็นหน้าที่ที่สำคัญของสื่อใหม่ (New Media) แต่การปฏิสัมพันธ์ไม่เรื่องที่จะเข้าใจได้ง่ายนักในการมองเพียงมิติเดียว

Fortin (1997) ได้ชี้ให้เห็นถึงมิติของการปฏิสัมพันธ์ เขาสรุปว่าการปฏิสัมพันธ์นั้นทำให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงจากการสื่อสารทางเดียวที่เป็นที่ยอมรับกันอย่างแพร่หลายในรูปแบบการสื่อสารดั้งเดิม ไปเป็นการเปลี่ยนบทบาทของผู้ส่งและผู้รับ (ซึ่งอาจเป็นได้ทั้งมนุษย์และเครื่องจักร) ผู้ใช้ปลายทางมีระดับในการควบคุมการเข้าถึง, เวลา, ลำดับของข้อมูล, รูปแบบ

ความบันเทิงและบริการ อยู่ในระดับสูง การสื่อสารแบบปฏิสัมพันธ์สามารถเป็นได้ทั้งในเวลาเดียวกัน (Synchronous) และต่างเวลากัน (Asynchronous)

Bryant และ Love (1996) ได้ชี้ให้เห็นมิติหลายๆ มิติ ที่ทำให้สื่อแบบปฏิสัมพันธ์แตกต่างไปจากเดิม ซึ่งได้รวมมิติของการเลือกสรร, การปฏิสัมพันธ์, ธุรกิจ, ความเป็นส่วนตัว และเรื่องเกี่ยวกับมิติ เช่น โทรทัศน์เคเบิลหรือดาวเทียม ทำให้เกิดทางเลือกมากขึ้น ปัจจุบันแนวทางการพัฒนาของเคเบิลดิจิทัลและดาวเทียมคือ การเพิ่มจำนวนช่องให้มากขึ้นและให้เข้าถึงได้ตลอดเวลา

คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตถูกทำให้มีความสามารถในการเลือก, ความสามารถในการเปลี่ยนแปลง (Modify) ให้มากที่สุด อย่างไรก็ตามมีข้อโต้แย้งว่า กิจกรรมที่มีมากมายบนอินเทอร์เน็ตมีรากฐานอยู่บนระดับของการเลือกสรรที่สูง ในขณะที่การเปลี่ยนแปลงเนื้อหาหรือการปฏิสัมพันธ์นั้นกลับถูกจำกัด

Mckenna และ Bargh (1999) ชี้ให้เห็นว่าการสื่อสารระหว่างบุคคล ส่วนใหญ่เป็นการใช้อินเทอร์เน็ตจากบ้าน นอกเหนือไปจากไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์แล้ว ยังมีห้องสนทนา, กระดานข่าว และชุมชนอิเล็กทรอนิกส์ งานวิจัยของพวกเขาเกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์ระหว่างลักษณะนิสัยส่วนบุคคล และความแตกต่างของแต่ละบุคคล ซึ่งมุ่งศึกษาถึงลักษณะความอดสูและการบีบบังคับจิตใจ และ/หรือความกังวลใจ, ความเหงา, รูปแบบการดำเนินชีวิตที่น่าตื่นเต้นและเรื่องเกี่ยวกับปลอดภัย

Rockwell และ Bryant (1999) ได้สำรวจถึงความแตกต่างของระดับการปฏิสัมพันธ์ และผลกระทบของการปฏิสัมพันธ์ ไปจนถึงผลกระทบของบุคลิกลักษณะนิสัยที่สนองต่อสื่อแบบปฏิสัมพันธ์ พบว่าการปฏิสัมพันธ์ที่เพิ่มมากขึ้นได้เพิ่มความสนุกสนานให้กับรายการ และยังมีส่วนช่วยให้เด็กมีประสบการณ์บันเทิงมากขึ้นด้วย

Fortin (1997) ได้พบผลกระทบทางด้านบวกของการปฏิสัมพันธ์ที่อาจเกิดจากการเรียนรู้และการเปลี่ยนแปลงทัศนคติ แม้ว่าการศึกษาส่วนใหญ่นั้นจะไม่นำไปสู่ข้อสรุปหรือล้มเหลวที่ก็ตาม การศึกษาของ Fortin พบว่าผลกระทบของการปฏิสัมพันธ์มีระดับเท่าๆ กับการเข้าถึงสื่อ ถึงแม้ว่าจะไม่เห็นผลกระทบปรากฏอย่างชัดเจนก็ตาม

ผลกระทบต่อความสัมพันธ์ทางสังคม

Oravec (2000) ได้ชี้ให้เห็นว่าปัจจุบันที่ปรึกษาทางด้านครอบครัวต้องเผชิญหน้ากับอินเทอร์เน็ตที่เป็นเสมือนสื่อกลางของประเด็นและปัญหาครอบครัว อย่างไรก็ตามแม้ว่าบ่อยครั้งที่อินเทอร์เน็ตถูกเป็นแพะรับบาปสำหรับบางประเด็นที่หาสาเหตุไม่ได้ ในทางกลับกันการใช้อินเทอร์เน็ตในบ้านก็สามารถเป็นต้นเหตุของความขัดแย้งในครอบครัว (ตัวอย่างเช่น ในกรณีของการควบคุมการเข้าถึงข้อมูลและความบันเทิง เช่นการดูภาพลามกอนาจารโดยที่มีเด็กวัยรุ่นอยู่ในบ้าน) ยิ่งการควบคุมคนที่คุ้นเคยใกล้ชิดด้วยแล้วยิ่งยากต่อการควบคุม การจัดสรรเวลาก็ได้รับผลกระทบจากปริมาณเวลาที่ใช้อินเทอร์เน็ตที่เพิ่มขึ้นของสมาชิกในบ้าน

มีงานวิจัยจำนวนไม่น้อย มุ่งเน้นที่จะศึกษาถึงผลกระทบในทางลบของอินเทอร์เน็ตในเรื่องของการปลีกตัวออกจากสังคมและการเสพติดอินเทอร์เน็ต Nie และ Ebring (2000) พบว่าอินเทอร์เน็ตทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในชีวิตของผู้ใช้ 36% ของครอบครัวกลุ่มตัวอย่างที่ใช้อินเทอร์เน็ตมากกว่า 5 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ และส่งผลกระทบอย่างรุนแรงต่อ 15% ที่ใช้อินเทอร์เน็ต 10 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ หรือมากกว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนหนึ่งบอกว่าพวกเขาใช้เวลา กับเพื่อนหรือครอบครัวและร่วมทำกิจกรรมนอกบ้านน้อยลง

ตรงข้ามกับการอภิปรายผลการวิจัยของ Kraut et al (1998), McKenna และ Bargh (1999) ที่พบว่าการใช้อินเทอร์เน็ตก่อให้เกิดผลกระทบที่เป็นประโยชน์อย่างมาก เช่น การเปิดเผยตัวเองมากขึ้น, ลดความรู้สึกห่างเหินและแบ่งแยก, ลดความกดดัน, การได้รับความยอมรับและชื่นชมจากผู้อื่น

McKenna และ Bargh (1999) ชี้ให้เห็นว่าผู้คนที่ต้องการแสดงความเป็นจริงหรือตัวตนในข้างในออกมา ได้ใช้อินเทอร์เน็ตเป็นสื่อกลางที่จะแสดงตัวตนออกมาให้ผู้อื่นเห็น โดยจะพยายามกำหนดบุคลิกลักษณะของตนเอง ให้แตกต่างจากสิ่งที่ตนเองเป็นอยู่ในโลกแห่งความเป็นจริง ถึงแม้ว่าอินเทอร์เน็ตจะมีเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมรวมอยู่ด้วย (เช่นภาพอนาจารเด็ก) ก็ตาม รายงานการวิจัยหลายชิ้นก็ยังแสดงให้เห็นถึงผลกระทบที่เป็นประโยชน์ สำหรับคนที่ซื่อาย, กลัวการเข้าสังคม, ซี้เหงา

นอกจากนั้น McKenna และ Bargh (1999) ยังพบอีกว่าการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลในอินเทอร์เน็ตนั้น ทำได้รวดเร็วกว่าการสร้างความสัมพันธ์กันแบบเผชิญหน้าในชีวิตจริง และจะเป็นการดีถ้ามีการพบกันทางอินเทอร์เน็ตก่อนการพบการแบบเผชิญหน้า

Jeffrey Cole (2000) พบว่าสองในสามของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตชาวอเมริกัน ปฏิเสธว่าอินเทอร์เน็ตก่อให้เกิดการปลีกตัวออกจากสังคม มากกว่า 75% บอกว่าพวกเขาไม่รู้สึกรู้ว่าพวกเขาไม่ใส่ใจกับบุคคลรอบข้างและเพื่อนอันเป็นผลของการสนทนาในห้องสนทนา ผู้ตอบแบบสอบถามบางคนรู้สึกว่าคุณไม่ใส่ใจครอบครัวเพราะนำเอาผลกระทบของอินเทอร์เน็ตไปเปรียบเทียบกับโทรทัศน์ ผู้ใช้ส่วนใหญ่บอกว่าประโยชน์อิเล็กทรอนิกส์, เว็บไซต์ และห้องสนทนาทำให้เกิดผลกระทบในทางบวก ในการสร้างเพื่อนใหม่และสื่อสารกับครอบครัวมากขึ้น เกือบครึ่งหนึ่งของผู้ตอบแบบสอบถามรายงานว่า พวกเขาได้ใช้เวลาบางส่วนไปกับการใช้อินเทอร์เน็ตร่วมกับสมาชิกในครอบครัว ในขณะที่ผู้ปกครองรายงานว่าอินเทอร์เน็ตส่งผลกระทบในด้านลบต่อผลการเรียนของเด็ก

การเสพติดอินเทอร์เน็ต

การเสพติดอินเทอร์เน็ตเป็นผลกระทบในทางลบอีกอย่างหนึ่งของการใช้อินเทอร์เน็ต ซึ่งวัยรุ่นเพศชายมีแนวโน้มที่จะเป็นผู้เสี่ยงต่อการเสพติดอินเทอร์เน็ต แต่บางงานวิจัยกลับพบความแตกต่างของลักษณะทางประชากรศาสตร์ Ptrie และ Gunn (1998) แสดงให้เห็นว่าผู้หญิงที่มีอายุมากกว่า มักจะให้ความร่วมมือที่ดีในการศึกษาวิจัยและคิดว่าตนเองเป็นผู้เสพติดอินเทอร์เน็ต นอกจากนี้อัตราส่วนของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตเพศหญิงก็ได้เพิ่มสูงขึ้นอย่างรวดเร็ว ปัญหาอย่างหนึ่งที่เกิดขึ้นก็คือ การศึกษาเกี่ยวกับการเสพติดอินเทอร์เน็ตนั้นมักจะเป็นการให้ผู้ใช้ประเมินการเสพติดของตนเอง แต่อย่างไรก็ตามพวกเขาได้พบว่าการใช้อินเทอร์เน็ตปริมาณมาก มีความสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญ กับความรู้สึกสลดหดหู่ (Depression) และการเฝ้าครุ่นคิดแต่เรื่องตนเอง (Introversion)

การค้นหาสาเหตุของการเสพติดเป็นกุญแจสำคัญของการศึกษาเช่นเดียวกับการศึกษาผลกระทบของสื่ออื่น นี่อาจจะเป็นการที่ผู้คนในสังคมเริ่มใช้อินเทอร์เน็ตในการติดต่อสื่อสารกับเพื่อนหรือครอบครัวก็ได้ แต่ในทางตรงกันข้ามก็ยังมีกลุ่มคนบางกลุ่มที่มีห้องสนทนาและกระดานข่าวเป็นเสมือนบ้านหลังที่สอง เพื่อที่จะหลีกเลี่ยงการปฏิสัมพันธ์แบบเผชิญหน้า ในขณะที่เดียวกันได้สร้างความรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งในสังคมขึ้นในอินเทอร์เน็ตไปด้วย เพราะผู้ใช้สามารถกำหนดอัตลักษณ์ของตนเอง ทั้งด้านอายุ ระดับการศึกษาฐานะ และอัตลักษณ์ด้านอื่นๆ ให้ดีขึ้นกว่าความเป็นจริงได้ตามต้องการ

ผู้วิจัยได้นำเอาแนวคิดเกี่ยวกับผลกระทบของสื่อ มาเป็นกรอบในการศึกษาผลกระทบของการเสพติดอินเทอร์เน็ต ว่าสื่ออินเทอร์เน็ตได้ส่งผลกระทบต่อปัจเจกบุคคล และสังคมอย่างไรบ้าง โดยที่ผู้วิจัยจะศึกษาผลกระทบของสื่อในด้านลบเท่านั้น

ทฤษฎีเทคโนโลยีสื่อสารเป็นตัวกำหนด (Technology Determinism)

ธนิกันต์ มาชะคิรานนท์ (2545) ได้ทำศึกษาทฤษฎีเทคโนโลยีสื่อสารเป็นตัวกำหนดไว้ในแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง ในงานวิจัยเรื่อง “พฤติกรรมกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ต และปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับการเสพติดอินเทอร์เน็ต” ซึ่งสามารถสรุปสาระสำคัญได้ดังนี้

กลุ่มทฤษฎีเทคโนโลยีเป็นตัวกำหนดนี้ ให้ความสนใจในเรื่องเทคโนโลยีการสื่อสารกับสังคม โดยมีแนวคิดที่ว่า เทคโนโลยีนั้นเป็นสาเหตุหลักในการสร้างผลกระทบ สร้างการเปลี่ยนแปลงให้เกิดกับสังคม สถาบัน และปัจเจกบุคคล นอกเหนือไปจากนั้น McLuhan นักทฤษฎีในกลุ่มนี้ยังมองไปถึงผลกระทบต่อตัวบุคคลในความรู้สึก การรับรู้ทางประสาทสัมผัส ซึ่งเป็นผลกระทบทางด้านจิตวิทยาต่อตัวบุคคล และเป็นพื้นฐานของผลกระทบทางสังคมส่วนใหญ่ เขาได้ให้ความสนใจเรื่องเทคโนโลยีกับประสบการณ์ของปัจเจกบุคคล โดยมองว่าเทคโนโลยีสื่อสารนั้นได้ช่วยขยายขยายประสบการณ์ของมนุษย์ให้กว้างออกไป

สื่อทุกชนิดจะขยายผัสสะหรือประสบการณ์ของมนุษย์ จนทำให้คนจำนวนมากจะไปรู้เรื่องราวที่ไหนก็ได้ (Space) ภายในเวลาที่รวดเร็ว (Time) ในการขยายประสบการณ์ของมนุษย์ McLuhan สนใจในรูปแบบของสื่อ มิใช่ที่ตัวเนื้อหาสื่อ แต่ก็ไม่ได้ปฏิเสธว่าเนื้อหาในสื่อ นั้นสามารถส่งผลกระทบต่อบุคคล เขาเชื่อว่าสิ่งที่สามารถเปลี่ยนแปลงบุคคลได้อย่างมากนั้น ไม่ใช่ที่ตัวสารที่ส่งผ่านสื่อ แต่เป็นตัวสื่อเอง ดังที่ได้กล่าวเอาไว้ว่า “เพียงแค่ตัวสื่อก็เป็นสารแล้ว” (Medium is the Message) ซึ่งเมื่อสื่อมีการพัฒนาเปลี่ยนแปลง ก็จะสร้างผลกระทบให้เกิดการเปลี่ยนแปลงกับประสบการณ์ของมนุษย์

อินเทอร์เน็ตซึ่งเป็นสื่อใหม่ในยุคสังคมสารสนเทศนี้ ก็ได้รวบรวมข้อดีของทั้งโทรทัศน์ หนังสือ และโทรศัพท์เข้าไว้ด้วยกัน ซึ่งสร้างความแตกต่างจากสื่อในยุคก่อนด้วยลักษณะของสื่อที่สามารถเข้าถึงข้อมูลข่าวสารได้ตลอด 24 ชั่วโมง มีความยืดหยุ่นในเรื่องของเวลาและสถานที่ มีลักษณะที่ทำให้ผู้ใช้มีปฏิสัมพันธ์กัน สามารถเข้าถึงความต้องการและความรู้สึกภายในจิตใจของบุคคลได้อย่างเต็มที่ บุคคลสามารถขยายประสบการณ์ของตนเอง โดยสามารถกำหนดตัวตนได้ใหม่อย่างอิสระ ติดต่อกับบุคคลทั่วโลกได้ทันที มีสังคมที่ตนเองต้องการได้ เรียกได้ว่าสื่ออินเทอร์เน็ตสามารถดึงดูด และเข้าถึงอารมณ์ของบุคคลได้มากอย่างไม่เคยมีสื่อใดทำได้มาก่อน แสดงให้เห็นว่าการพัฒนาและเปลี่ยนแปลงรูปแบบของสื่อ นั้น ก่อให้เกิดผลกระทบต่อบุคคลโดยสามารถขยายประสบการณ์ของบุคคลได้

ผู้วิจัยใช้ทฤษฎีเทคโนโลยีการสื่อสารเป็นตัวกำหนด มาเป็นกรอบในการศึกษา ผลกระทบต่อตัวบุคคลอันเป็นผลมาจากเทคโนโลยีของสื่อเป็นตัวกำหนด ว่าสื่ออินเทอร์เน็ตที่มี การพัฒนาขีดความสามารถทางเทคโนโลยี ได้เปลี่ยนแปลงและส่งผลกระทบต่อตัวผู้ใช้ที่ใช้ อินเทอร์เน็ตในปริมาณมากจนมีพฤติกรรมเสพติดอย่างไรบ้าง

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยภายในประเทศ

ชัชพงศ์ ตั้งมณี และ สามารถ สีจำปี ได้ทำการวิจัยเชิงบุกเบิก (Exploratory Study) สํารวจพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของนิสิตระดับปริญญาตรี คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย รวมไปถึงสัดส่วนของนิสิตที่ใช้อินเทอร์เน็ตจนถึงขั้นเสพติด พบว่า นิสิตเกือบทั้งหมดใช้อินเทอร์เน็ตและเห็นด้วยถึงประโยชน์ของอินเทอร์เน็ต กิจกรรมบน อินเทอร์เน็ตที่ใช้บ่อยที่สุด คือ การใช้เพื่อค้นหาข้อมูล การใช้ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์และการ เล่นเกมจากงานวิจัยชิ้นนี้

ธนิกานต์ มาพะศิริวานนท์ (2545) ได้ทำการวิจัยเชิงสำรวจเกี่ยวกับพฤติกรรม การเสพติดอินเทอร์เน็ต และปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับการเสพติดอินเทอร์เน็ต ของผู้ใช้อินเทอร์เน็ต ในประเทศไทย พบว่าผู้ที่เสพติดอินเทอร์เน็ตจะใช้เวลาในอินเทอร์เน็ตสูงกว่าผู้ที่ไม่เสพติด ผู้ที่เสพติดจะมีการใช้บริการจากอินเทอร์เน็ตเพื่อตอบสนองความต้องการทางด้านอารมณ์ สังคม และจิตใจสูงกว่า แต่จะใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการแสวงหาข่าวสารน้อยกว่าผู้ที่ไม่เสพติด

ในการวิจัยเรื่อง “ผลกระทบของการเสพติดอินเทอร์เน็ตของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตใน ประเทศไทย” ครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาประชากรที่แตกต่างจากงานวิจัยของชัชพงศ์ ตั้งมณี และสามารถ สีจำปี คือไม่ได้ทำการศึกษาพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของนิสิตเท่านั้นแต่เป็น การศึกษาพฤติกรรมเสพติดอินเทอร์เน็ตของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย และได้ นำวิธีการวัดการเสพติดอินเทอร์เน็ตที่ใช้มาตรวัดแบบประเมินค่า มาประยุกต์ใช้ในแบบสอบถาม เกี่ยวกับลักษณะการเสพติดอินเทอร์เน็ต รวมทั้งผู้วิจัยได้ทำการศึกษาต่อยอดจากงานวิจัยของ ธนิกานต์ มาพะศิริวานนท์ โดยได้ศึกษาลักษณะพฤติกรรมเสพติดของผู้เสพติดอินเทอร์เน็ต ในประเทศไทย ว่าผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตเสพติดอินเทอร์เน็ตในลักษณะใด และ ศึกษาต่อไปถึงผลกระทบของการเสพติดอินเทอร์เน็ตที่เกิดขึ้นอีกด้วย

งานวิจัยต่างประเทศ

Jonathan J. Kandell (1998) ได้ทำการวิจัยเกี่ยวกับการเสพติดอินเทอร์เน็ต ในแง่ผลกระทบของเพศ, อายุ, ภาวะสลดหดหู่ และการครุ่นคิด (Internet "addiction" : the effects of sex, age, depression and introversion) โดยการสำรวจพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต ความเชื่อ และทัศนคติที่มีต่ออินเทอร์เน็ต ภายใต้การเลือกกลุ่มตัวอย่างด้วยวิธี Self-selecting จำนวน 445 คน ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตที่เป็นผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตมีจำนวนเท่าๆ กัน ระหว่างหญิงและชาย และต่างก็มีอายุประมาณ 30 ปี ซึ่งขัดแย้งกับรูปแบบที่เคยปรากฏว่าผู้เสพติดอินเทอร์เน็ต คือ กลุ่มเด็กชายวัยรุ่น ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตเพศหญิงสมควรใจที่จะให้ความร่วมมือในงานวิจัยมากขึ้น และอัตราส่วนของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตที่เป็นเพศหญิงก็มากขึ้นอย่างรวดเร็ว

จากงานวิจัยนี้ทำให้ผู้วิจัยได้ทราบถึงลักษณะพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต ความเชื่อ และทัศนคติที่มีต่ออินเทอร์เน็ตของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตอย่างกว้างๆ นอกจากนี้ยังได้ทราบถึงผลกระทบของเพศ อายุ และภาวะทางอารมณ์ที่มีผลกระทบต่อการใช้เสพติดอินเทอร์เน็ต รวมไปถึงความสัมพันธ์ระหว่างการใช้อินเทอร์เน็ตในปริมาณมากและทัศนคติที่ดีต่ออินเทอร์เน็ต ผู้วิจัยจะนำข้อมูลเกี่ยวกับลักษณะพฤติกรรมใช้และการเสพติดนี้ มาเป็นส่วนช่วยในการอธิบายลักษณะพฤติกรรมเสพติดอินเทอร์เน็ตในการวิจัยครั้งนี้ ซึ่งมีความแตกต่างกันในบริบททางสังคมและวัฒนธรรม

Young K.S. (1996) ได้ทำการวิจัยเกี่ยวกับอาการเสพติดอินเทอร์เน็ต (Internet Addiction : The Emergence of a New Clinical Disorder) ซึ่งเป็นอาการผิดปกติชนิดใหม่ทางการแพทย์ โดยที่ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตได้กลับกลายเป็นผู้เสพติดอินเทอร์เน็ต ดังเช่นที่เห็นในการเสพติดสุรา หรือยาเสพติดชนิดอื่น และส่งผลกระทบในต่อการเรียน สังคม และหน้าที่การงาน โดยที่การวิจัยครั้งนี้ได้นำรูปแบบที่ถูกประยุกต์จากเกณฑ์วัดผู้เสพติดการพนัน DSM-IV (APA, 1994)

Young K.S. (1997) ได้ทำการวิจัยเพื่อค้นหาสิ่งที่ทำให้เกิดการเสพติดอินเทอร์เน็ต และอธิบายถึงสาเหตุของการเสพติด (What makes the Internet Addictive : Potential Explanations for Pathological Internet) ซึ่งงานวิจัยชิ้นนี้ได้แสดงให้เห็นว่าอาการผิดปกติของการใช้อินเทอร์เน็ต มีความสัมพันธ์เกี่ยวโยงกับปัจจัยที่สำคัญทางสังคม จิตวิทยา และการก่อให้เกิดผลเสียต่อหน้าที่การงาน ซึ่งงานวิจัยในด้านการเสพติดก่อนหน้านี้ได้พบการเสพติดยาเสพติด เสพติดสุรา เสพติดการพนัน และแม้กระทั่งเสพติดวิดีโอเกม อย่างไรก็ตามยังมีการอธิบายว่าอะไรที่ทำให้เกิดรูปแบบพฤติกรรมสื่อสารผ่านตัวกลางคอมพิวเตอร์ปรากฏ

อยู่น้อยมาก ดังนั้นงานวิจัยชิ้นนี้จึงเป็นศึกษาเชิงสำรวจกลุ่มผู้ใช้อินเทอร์เน็ตจำนวน 396 คน โดยใช้วิธีการที่ประยุกต์มาจากเกณฑ์ในการวัดอาการผิดปกติเนื่องจากการเล่นการพนัน DSM-IV (APA, 1995) และวิเคราะห์ในเชิงคุณภาพเพื่อให้เห็น ผลปรากฏว่าการใช้อินเทอร์เน็ตในด้านการสื่อสารเพื่อข้อมูล ซึ่งเป็นการสื่อสารในทางเดียวนั้นเป็นปัจจัยที่ก่อให้เกิดการเสพติดที่น้อยที่สุด และปัจจัยที่ทำให้เกิดการเสพติดมากที่สุดเป็นการสื่อสารแบบที่มีการปฏิสัมพันธ์ตอบโต้ซึ่งก็คือ ห้องสนทนา ซึ่งสามารถทำให้หลงใหลได้ง่าย มีการสร้างบรรยากาศในการสร้างความสัมพันธ์ ความตื่นเต้นในเรื่องทางเพศ และแสดงให้เห็นทางเลือกใหม่

จากการศึกษางานวิจัยทั้ง 2 ชิ้น ของ Young ผู้วิจัยได้ทราบถึงข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับลักษณะทางประชากรศาสตร์ ลักษณะพฤติกรรมการใช้ที่แตกต่างกัน ระยะเวลาในการใช้อินเทอร์เน็ต ปริมาณการใช้อินเทอร์เน็ตต่อสัปดาห์ การใช้ประโยชน์จากอินเทอร์เน็ต และผลกระทบที่เกิดขึ้นจากการใช้อินเทอร์เน็ตของผู้ใช้อินเทอร์เน็ต รวมไปถึงประเด็นทางจิตวิทยาที่เสริมแรงอยู่ภายใต้กระบวนการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ ระดับความดึงดูดที่แตกต่างกันระหว่างการสื่อสารแบบทางเดียว และการสื่อสารแบบปฏิสัมพันธ์โต้ตอบ ซึ่งสามารถใช้เป็นเครื่องมือในการค้นหาความสัมพันธ์ทางสังคมและการเติมเต็มในทางเพศได้โดยตรง การยอมรับและพลังอำนาจของอินเทอร์เน็ต อีกทั้งยังทราบถึงลักษณะความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นภายใต้กระบวนการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ งานวิจัยทั้ง 2 ชิ้นนี้ เป็นการศึกษาผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในบริบทของสังคมตะวันตก ซึ่งถือว่าเป็นงานวิจัยนำร่องที่ผู้วิจัยนำมาใช้ศึกษาลักษณะพฤติกรรมของผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตในบริบทของสังคมตะวันออก

David N. Greenfield (1999) ได้ทำการวิจัยเกี่ยวกับลักษณะทางด้านจิตวิทยาของการเสพติดอินเทอร์เน็ต (Psychological Characteristics of Compulsive Internet Use : A Preliminary Analysis) ซึ่งการวิจัยชิ้นนี้ได้พยายามที่จะกำหนดพื้นที่ของการใช้อินเทอร์เน็ตและการใช้อินเทอร์เน็ตในทางที่ผิด ข้อมูลถูกเก็บโดยการใช้แบบสอบถามซึ่งมีคำถามเกี่ยวกับพฤติกรรมและการใช้อินเทอร์เน็ต ข้อค้นพบหลักที่ได้สนับสนุนงานวิจัยที่มีมาก่อนหน้านั้นคือ ร้อยละหกของการสำรวจเป็นอยู่ในเกณฑ์เสพติดอินเทอร์เน็ต งานวิจัยชิ้นนี้ยังแสดงให้เห็นว่าปัจจัยที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะเกี่ยวข้องกับเรื่องเกี่ยวกับเพศบนอินเทอร์เน็ต รวมไปถึงการศึกษาปัจจัยที่เกี่ยวกับการเสพติดอินเทอร์เน็ตโดยใช้ regression analysis พบว่า เกือบ 46 % ของตัวแปรการเสพติดอินเทอร์เน็ตได้ถูกนำมาใช้ในการศึกษานี้

จากงานวิจัยชิ้นนี้ ทำให้ผู้วิจัยทราบถึงเอกลักษณ์เฉพาะตัวของแต่ละปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับเรื่องเพศในอินเทอร์เน็ต และสนับสนุนการสังเกตการณ์ความก้าวหน้าของการพัฒนา Virtual Sex ไปเป็นความสัมพันธ์แบบ Real Time Sex ลักษณะของปัจจัยที่มีเอกลักษณ์

เฉพาะตัวด้านจิตวิทยาของการใช้อินเทอร์เน็ต และมีความสัมพันธ์ที่ชัดเจนต่อกัน และได้แสดงให้เห็นธรรมชาติการเสพติดของการใช้อินเทอร์เน็ตส่วนบุคคล ซึ่งผู้วิจัยจะนำข้อมูลเกี่ยวกับปัจจัยที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะนี้ มาเป็นส่วนช่วยในการอธิบายลักษณะการเสพติดอินเทอร์เน็ต

Joshua Benjamin และ Ferraro Cooper (1999) ได้ทำการวิจัยเกี่ยวกับผลกระทบของการใช้อินเทอร์เน็ตของวัยรุ่น (The internet's effect on teenagers) ซึ่งมุ่งเน้นที่จะศึกษาผลกระทบของการใช้อินเทอร์เน็ตของวัยรุ่น โดยได้การศึกษาตัวแปรเพศ ระดับผลการศึกษาเฉลี่ย ปริมาณเวลาที่ใช้ในอินเทอร์เน็ต และได้ทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างปริมาณเวลาที่ใช้ในอินเทอร์เน็ตกับระดับผลการศึกษาเฉลี่ย ซึ่งผลการวิจัยปรากฏว่า วัยรุ่นที่ใช้เวลาไปกับอินเทอร์เน็ตในปริมาณมากจะมีผลการศึกษาเฉลี่ยที่ต่ำกว่าวัยรุ่นที่ใช้เวลากับอินเทอร์เน็ตในปริมาณน้อยกว่า

งานวิจัยนี้ทำให้ผู้วิจัยทราบถึง ความสัมพันธ์ระหว่างปริมาณเวลาที่ใช้ในอินเทอร์เน็ตกับระดับผลการศึกษาเฉลี่ย ว่าปริมาณการใช้อินเทอร์เน็ตมีผลกระทบต่อผลการศึกษาเฉลี่ยของวัยรุ่น และผู้วิจัยได้นำเอาข้อเท็จจริงนี้มาใช้เป็นส่วนหนึ่งในการวางแผน และตั้งคำถามในแบบสอบถามที่ใช้ในงานวิจัยเรื่อง ผลกระทบของการเสพติดอินเทอร์เน็ตของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทยครั้งนี้