

บทที่ 5

สรุปผล อภิปราย และข้อเสนอแนะ

งานวิจัยเรื่อง “ผลกระทบของการเสพติดอินเทอร์เน็ตต่อผู้ใช้ในประเทศไทย” เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ โดยผู้วิจัยมุ่งศึกษาพฤติกรรมเสพติดของผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตและผลกระทบของการเสพติดอินเทอร์เน็ต

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ต 541 คน ที่ได้จากการแยกผู้เสพติดและไม่เสพติดอินเทอร์เน็ตออกจากกัน ด้วยแบบสอบถามที่อ้างอิงและประยุกต์มาจากแบบสอบถามที่ใช้วัดพฤติกรรมเสพติดอินเทอร์เน็ตของ Kimberly S. Young (1996) และซังพงส์ ตั้งมณี, สามารถ สีจำปี (2544) โดยมีจำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ตที่ตอบแบบสอบถามออนไลน์บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตทั้งหมด 1,685 คน ภายในระยะเวลารวมทั้งสิ้น 4 เดือน

สำหรับการประมวลผลและการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยแบ่งออกเป็น 2 ส่วน คือ การวิเคราะห์เชิงพรรณนา และการวิเคราะห์เพื่อทดสอบสมมติฐาน โดยนำข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถามไปประเมินผลด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ SPSS (Statistical Package for the Social Sciences) ใช้สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) และสถิติเชิงอ้างอิง เพื่อคำนวณหาสถิติขั้นพื้นฐาน ค่าร้อยละ โดยใช้ตารางแจกแจงความถี่ ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

สรุปผลการวิจัย

5.1 ข้อมูลประชากรศาสตร์ของผู้เสพติดอินเทอร์เน็ต

จากการแจกแจงข้อมูลด้านประชากรศาสตร์ของผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตสามารถสรุปได้ว่า ผู้เสพติดส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง มีอายุระหว่าง 18 - 25 ปี มีระดับการศึกษาสูงสุดปริญญาตรี มีอาชีพนักเรียน / นิสิต / นักศึกษา มีรายได้ต่อเดือน 10,000 บาทหรือต่ำกว่า และมีสถานภาพโสด

5.2 ข้อมูลพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของผู้เสพติด

จากการแจกแจงข้อมูลพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของผู้เสพติดข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า ผู้เสพติดส่วนใหญ่มีระยะเวลาที่เริ่มใช้อินเทอร์เน็ตจนถึงปัจจุบัน 2 ปีขึ้นไป ใช้อินเทอร์เน็ตที่บ้านบ่อยที่สุด โดยใช้อินเทอร์เน็ต 2 - 4 ชั่วโมงต่อวัน ด้วยความถี่มากกว่า 6 ครั้งต่อสัปดาห์ และใช้บริการสนทนาผ่านห้องสนทนา, IM หรือโปรแกรมอื่นๆ บ่อยที่สุด

5.3 ข้อมูลลักษณะเทคโนโลยีของสื่ออินเทอร์เน็ตที่ดึงดูดให้ผู้เสพติดใช้อินเทอร์เน็ต

จากการแจกแจงข้อมูลลักษณะเทคโนโลยีของสื่ออินเทอร์เน็ตของผู้เสพติดพบว่า ลักษณะเทคโนโลยีของสื่ออินเทอร์เน็ตที่ดึงดูดให้ผู้เสพติดใช้อินเทอร์เน็ตมากที่สุดคือ อินเทอร์เน็ตมีความสามารถในการเข้าถึงข้อมูล (สามารถเข้าถึงข้อมูลโดยไม่จำกัด ไม่ว่าจะเป็นเรื่องเพศหรือเรื่องที่ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตสนใจ)

5.4 ข้อมูลพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ตของผู้เสพติด

จากการแจกแจงข้อมูลพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ตของผู้เสพติดพบว่า ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตส่วนใหญ่เสพติดข้อมูลข่าวสาร รองลงมาคือเสพติดความสัมพันธ์

5.5 ข้อมูลประชากรศาสตร์ของผู้เสพติดจำแนกตามพฤติกรรมการเสพติด

จากการแจกแจงข้อมูลประชากรศาสตร์ของผู้เสพติดจำแนกตามพฤติกรรมการเสพติดสามารถสรุปได้ว่า

1. ผู้เสพติดทางเพศส่วนใหญ่เป็นเพศชาย อายุ 18-25 ปี มีการศึกษาสูงสุดระดับปริญญาตรี มีอาชีพอาชีพนักเรียน / นิสิต / นักศึกษา และมีสถานภาพโสด
2. ผู้เสพติดความสัมพันธ์ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง อายุ 18-25 ปี มีการศึกษาสูงสุดระดับปริญญาตรี มีอาชีพนักเรียน / นิสิต / นักศึกษา และมีสถานภาพโสด
3. ผู้เสพติดเกมส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง อายุ 18-25 ปี มีการศึกษาสูงสุดระดับปริญญาตรี มีอาชีพนักเรียน / นิสิต / นักศึกษา และมีสถานภาพโสด
4. ผู้เสพติดข้อมูลข่าวสารส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง อายุ 18-25 ปี มีการศึกษาสูงสุดระดับปริญญาตรี มีอาชีพนักเรียน / นิสิต / นักศึกษา และมีสถานภาพโสด

5. ผู้เสพติดคอมพิวเตอร์ส่วนใหญ่เป็นเพศชาย อายุต่ำกว่า 18 ปี มีการศึกษาสูงสุดระดับต่ำกว่าปริญญาตรี มีอาชีพนักเรียน / นิสิต / นักศึกษา และมีสถานภาพโสด

ผู้เสพติดทางเพศและผู้เสพติดเกม เป็นเพศชายมากกว่าเพศหญิง ในขณะที่ผู้เสพติดความสัมพันธ์, ข้อมูลข่าวสาร และคอมพิวเตอร์เป็นเพศหญิงมากกว่าเพศชาย ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Young (1998) ที่ว่า เพศชายมีแนวโน้มที่จะเป็นผู้เสพติดทางเพศมากกว่าเพศหญิง โดยที่เพศหญิงจะเข้ามาเสพติดทางเพศเนื่องจากต้องการปิดบังรูปลักษณ์ภายนอกของตนเองและอาศัยการสื่อสารผ่านอินเทอร์เน็ตซึ่งสามารถตอบสนองความต้องการทางเพศได้อย่างไม่ยับยั้ง สำหรับเพศชายเสพติดทางเพศเนื่องจากต้องการปิดบังรูปลักษณ์ภายนอกของตนเองเช่นเดียวกับเพศหญิง เช่น หัวล้าน, ขนาดอวัยวะเพศ, น้ำหนักตัว เป็นต้น นอกจากนี้เพศชายยังเสพติดทางเพศปลดปล่อยความหงุดหงิดที่เนื่องมาจากปัญหาการไร้สมรรถภาพทางเพศ

ส่วนเพศหญิงมีพฤติกรรมการเล่นข้อมูลข่าวสารมากกว่าเพศชาย อาจเนื่องมาจากในโลกความเป็นจริงเพศหญิงยังคงเป็นเพศที่ไม่ได้รับการยกย่องให้เป็นผู้นำ ถูกสนับสนุนให้เป็นผู้ตามมากกว่า ดังนั้นเพศหญิงจึงใช้อินเทอร์เน็ตในการรับข้อมูลข่าวสาร และใช้ประโยชน์จากข่าวสารที่ได้รับโดยไม่มีขีดจำกัดในการพัฒนาศักยภาพและสติปัญญาของตนให้เท่าเทียมกับเพศชาย เพื่อเติมเต็มให้ส่วนนี้

ผู้เสพติดเสพติดทางเพศ, เสพติดความสัมพันธ์, เสพติดข้อมูลข่าวสาร มีอายุระหว่าง 18-25 ปี เนื่องจากช่วงอายุ 18-25 ปีนั้นเป็นช่วงที่อยู่ในวัยศึกษาเล่าเรียนในระดับอุดมศึกษา มีความจำเป็นที่จะต้องใช้อินเทอร์เน็ตในการศึกษาค้นคว้า เป็นเหตุให้ผู้เสพติดเข้ามาหลงใหลในเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตที่สามารถตอบสนองความต้องการของตนเองได้อย่างไม่มีขีดจำกัด

ผู้เสพติดทั้ง 5 ประเภทกล่าวคือ เสพติดทางเพศ, เสพติดความสัมพันธ์, เสพติดข้อมูลข่าวสารและเสพติดคอมพิวเตอร์นั้น มีอาชีพนักเรียน/นิสิต/นักศึกษา เนื่องมาจากปัจจุบันรัฐบาลและสถาบันการศึกษาสนับสนุนให้มีการใช้อินเทอร์เน็ตเป็นส่วนหนึ่งในการศึกษา รวมทั้งบรรจุการเรียนการสอนเกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ตไว้ในหลักสูตรอีกด้วย สถาบันการศึกษาในระดับอุดมศึกษาจะให้สิทธิ์ในการใช้อินเทอร์เน็ตจาก Server ของสถาบันการศึกษาโดยไม่ต้องเสียค่าใช้จ่าย รวมไปถึงการใช้ Internet Account และ Email Address กับนิสิต/นักศึกษาอีกด้วย ทำให้การเข้าถึงสื่ออินเทอร์เน็ตเป็นไปได้โดยง่ายดาย ผู้เสพติดจึงสามารถเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตได้ตามความต้องการอย่างไม่มีขีดจำกัด

ผู้เสพติดทั้ง 5 ประเภทกล่าวคือ เสพติดทางเพศ, เสพติดความสัมพันธ์, เสพติดข้อมูลข่าวสารและเสพติดคอมพิวเตอร์นั้น มีสถานภาพโสด ซึ่งอาจเนื่องมาจากผู้เสพติดที่มีสถานภาพโสดไม่มีภาระหน้าที่ในการดูแลครอบครัวของตนเอง มีเวลาว่างมากกว่าผู้เสพติดที่มีสถานภาพสมรสแล้ว ผู้เสพติดจึงเลือกที่จะใช้เวลาว่างไปกับการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต เพื่อความบันเทิง สนุกสนานและผ่อนคลาย ส่วนผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่มีสถานภาพสมรสแล้วมีภาระในการดูแลครอบครัวของตนเอง

5.6 ข้อมูลพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของผู้เสพติดจำแนกตามพฤติกรรมการเสพติด

จากการแจกแจงข้อมูลพฤติกรรมอินเทอร์เน็ตของผู้เสพติดจำแนกตามพฤติกรรมการเสพติดพบว่า

1. ผู้เสพติดทางเพศส่วนใหญ่มีประสบการณ์การใช้อินเทอร์เน็ต 2 ปีขึ้นไป โดยใช้อินเทอร์เน็ตจากบ้านบ่อยที่สุด ใช้อินเทอร์เน็ต 2-4 ชั่วโมงต่อวัน ด้วยความถี่มากกว่า 6 ครั้งต่อสัปดาห์ และใช้บริการสนทนาผ่านห้องสนทนา IM (Instant Message) หรือโปรแกรมต่างๆ มากที่สุด
2. ผู้เสพติดความสัมพันธ์ส่วนใหญ่มีประสบการณ์การใช้อินเทอร์เน็ต 2 ปีขึ้นไป โดยใช้อินเทอร์เน็ตจากบ้านบ่อยที่สุด ใช้อินเทอร์เน็ต 2-4 ชั่วโมงต่อวัน ด้วยความถี่มากกว่า 6 ครั้งต่อสัปดาห์ และใช้บริการสนทนาผ่านห้องสนทนา IM (Instant Message) หรือโปรแกรมต่างๆ มากที่สุด
3. ผู้เสพติดเกมส่วนใหญ่มีประสบการณ์การใช้อินเทอร์เน็ต 2 ปีขึ้นไป โดยใช้อินเทอร์เน็ตจากบ้านบ่อยที่สุด ใช้อินเทอร์เน็ต 4-6 ชั่วโมงต่อวัน ด้วยความถี่มากกว่า 6 ครั้งต่อสัปดาห์ และใช้บริการเกมออนไลน์มากที่สุด
4. ผู้เสพติดข้อมูลข่าวสารส่วนใหญ่มีประสบการณ์การใช้อินเทอร์เน็ต 2 ปีขึ้นไป โดยใช้อินเทอร์เน็ตจากบ้านบ่อยที่สุด ใช้อินเทอร์เน็ต 2-4 ชั่วโมงต่อวัน ด้วยความถี่มากกว่า 6 ครั้งต่อสัปดาห์ และใช้บริการไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ (E-mail)
5. ผู้เสพติดคอมพิวเตอร์ส่วนใหญ่มีประสบการณ์การใช้อินเทอร์เน็ต 2 ปีขึ้นไป โดยใช้อินเทอร์เน็ตจากบ้านบ่อยที่สุด ใช้อินเทอร์เน็ต 2-4 ชั่วโมงต่อวัน ด้วยความถี่มากกว่า 6 ครั้งต่อสัปดาห์ และใช้บริการเกมออนไลน์มากที่สุด

ผู้เสพติดทั้ง 5 ประเภทกล่าวคือ เสพติดทางเพศ, เสพติดความสัมพันธ์, เสพติดข้อมูลข่าวสารและเสพติดคอมพิวเตอร์นั้น มีประสบการณ์การใช้อินเทอร์เน็ต 2 ปีขึ้นไป เนื่องจากผู้ที่มีประสบการณ์การใช้อินเทอร์เน็ตสูงนั้นจะมีความรู้เกี่ยวกับอินเทอร์เน็ตมากกว่า มีความชำนาญในการใช้อินเทอร์เน็ตได้อย่างคล่องแคล่ว และทราบถึงบริการอินเทอร์เน็ตที่ผู้ใช้

สามารถนำบริการอินเทอร์เน็ตเหล่านั้นมาตอบสนองความต้องการของตนเองได้อย่างหลากหลายกว่าผู้ที่มีประสบการณ์การใช้อินเทอร์เน็ตต่ำ นอกจากนี้ยังใช้อินเทอร์เน็ตจากบ้านบ่อยที่สุด เนื่องจากบ้านเป็นสถานที่ที่สะดวกในการใช้อินเทอร์เน็ตมากที่สุด ผู้เสพติดสามารถใช้บริการต่างๆ ได้อย่างอิสระ ไม่ต้องถูกควบคุม และไม่มีผู้อื่นเข้ามารบกวนรับรู้กับพฤติกรรมในการใช้อินเทอร์เน็ตของตนเอง รวมทั้งยังไม่ต้องระมัดระวังในเรื่องเวลาที่ใช้อีกด้วย รวมไปถึงจะใช้อินเทอร์เน็ตในเวลาที่มากกว่า 6 ครั้งต่อสัปดาห์ สอดคล้องกับการศึกษาวิจัยของ Young (1996) ว่า 54% ของผู้เสพติดไม่ต้องการที่จะลดเวลาในการใช้ หรือหยุดใช้อินเทอร์เน็ต ส่วนอีก 46% นั้นบอกว่าพวกเขาประสบกับการที่ไม่สามารถหยุด หรือลดเวลาในการใช้ได้ในหลายๆ ครั้ง ดังนั้นผู้เสพติดจะใช้เวลาไปกับอินเทอร์เน็ตมากเท่าที่จะมากได้

ในขณะที่ผู้เสพติดทางเพศ, ความสัมพันธ์, ข้อมูลข่าวสาร และคอมพิวเตอร์ ใช้อินเทอร์เน็ตในปริมาณ 2-4 ชั่วโมงต่อวัน ส่วนผู้เสพติดเกมจะใช้อินเทอร์เน็ตในปริมาณ 4-6 ชั่วโมงต่อวัน จะเห็นได้ว่าผู้เสพติดเกมจะใช้อินเทอร์เน็ตในปริมาณที่มากกว่าผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตประเภทอื่น ซึ่งอาจเนื่องมาจากผู้เสพติดเกมส่วนใหญ่ใช้บริการเกมออนไลน์ ซึ่งเกมออนไลน์เหล่านี้มีลักษณะที่ใช้ผู้เล่นสะสมประสบการณ์ของตัวเองที่เล่นอย่างต่อเนื่อง เพื่อแข่งขันกับผู้ร่วมเล่นในเกมออนไลน์นั้นๆ ดังนั้นผู้เสพติดติดใจจะมีแรงจูงใจที่จะใช้เวลาในการเล่น เพื่อให้ตัวเองที่เล่นพัฒนาไปสู่ระดับประสบการณ์ที่สูงขึ้นเรื่อยๆ ในขณะที่การเสพติดประเภทอื่นไม่ได้สร้างแรงจูงใจให้กับผู้เสพติดมากนัก ผู้เสพติดจะเข้ามาให้บริการอินเทอร์เน็ตเพื่อตอบสนองความต้องการของตน เมื่อบรรลุถึงความต้องการของตนก็หยุดการใช้อินเทอร์เน็ต

ส่วนผู้เสพติดทางเพศและผู้เสพติดความสัมพันธ์ ใช้บริการสนทนาผ่านห้องสนทนา IM (Instant Message) หรือโปรแกรมต่างๆ มากที่สุด ผู้เสพติดเกมออนไลน์และผู้เสพติดคอมพิวเตอร์ใช้บริการเกมออนไลน์มากที่สุด ในขณะที่ผู้เสพติดข้อมูลข่าวสารใช้บริการไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ (E-mail) มากที่สุด

5.7 ข้อมูลลักษณะเทคโนโลยีที่ดึงดูดให้ใช้อินเทอร์เน็ตของผู้เสพติดจำแนกตามพฤติกรรมการเล่น

จากการแจกแจงข้อมูลลักษณะเทคโนโลยีที่ดึงดูดให้ใช้อินเทอร์เน็ตของผู้เสพติดจำแนกตามพฤติกรรมการเล่นพบว่า

1. ผู้เสพติดทางเพศส่วนใหญ่ใช้อินเทอร์เน็ตเนื่องจากเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตมีความสามารถใช้สื่อโดยไม่เห็นซึ่งกันและกัน รองลงมาคือมีความสามารถในการเข้าถึงข้อมูล

2. ผู้เสพติดความสัมพันธ์ส่วนใหญ่ใช้อินเทอร์เน็ตเนื่องจากเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตมีความยืดหยุ่นเรื่องเวลา รองลงมาคือเป็นสื่อที่มีลักษณะ Multi-media
3. ผู้เสพติดเกมส่วนใหญ่ส่วนใหญ่ใช้อินเทอร์เน็ตเนื่องจากเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตมีความสามารถในการเข้าถึงข้อมูล รองลงมาคือมีลักษณะโต้ตอบสองทาง
4. ผู้เสพติดข้อมูลข่าวสารส่วนใหญ่ใช้อินเทอร์เน็ตเนื่องจากเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตมีความสามารถในการเข้าถึงข้อมูล รองลงมาคือเป็นสื่อที่มีลักษณะ Multi-media
5. ผู้เสพติดคอมพิวเตอร์ส่วนใหญ่ ใช้อินเทอร์เน็ตเนื่องจากเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตมีความสามารถในการเข้าถึงข้อมูล รองลงมาคือเป็นสื่อที่มีลักษณะ Multi-media

ผู้เสพติดทางเพศส่วนใหญ่เข้ามาใช้อินเทอร์เน็ตเนื่องจากอินเทอร์เน็ตเป็นสื่อที่สามารถใช้ได้โดยไม่เห็นซึ่งกันและกัน รองลงมาคือความสามารถในการเข้าถึงข้อมูล เนื่องจากลักษณะการใช้สื่อโดยไม่เห็นซึ่งกันและกันนี้มีความสัมพันธ์กับลักษณะการใช้สื่อโดยไม่ต้องระบุชื่อ ซึ่งจะช่วยปกปิดตัวตนที่แท้จริงของผู้ใช้ เป็นลักษณะที่ทำให้ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่มีพฤติกรรมทางเพศสามารถแสดงความต้องการของตนเองออกมาได้อย่างเต็มที่ เป็นอิสระ และไม่ประหม่าในการใช้บริการอินเทอร์เน็ตไปกับเรื่องทางเพศ ไม่ว่าจะเป็นการสนทนาเรื่องทางเพศ การดูภาพโป๊ การแสดงออกเกี่ยวกับเรื่องทางเพศ ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตแต่ละคนสามารถเข้าไปใช้บริการได้อย่างอิสระ โดยที่ไม่ทราบว่ามีผู้กำลังทำการสื่อสารด้วยนั้นเป็นใคร ด้วยลักษณะเทคโนโลยีดังกล่าวบวกกับลักษณะเทคโนโลยีของสื่ออินเทอร์เน็ตที่มีความสามารถในการเข้าถึงข้อมูล การดูรูปโป๊ การจินตนาการเรื่องเพศโดยไม่จำกัด ไม่ว่าจะเป็นเรื่องเพศ หรือเรื่องที่น่าสนใจดึงดูดทำให้ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตเข้ามาใช้อินเทอร์เน็ตจนถึงขั้นเสพติดในที่สุด

ผู้เสพติดความสัมพันธ์ส่วนใหญ่เข้ามาใช้อินเทอร์เน็ตเนื่องจากอินเทอร์เน็ตมีความยืดหยุ่นเรื่องเวลา รองลงมาคือเป็นสื่อที่มีลักษณะ Multi-media ดังที่ ธนิกานต์ มาฆะศิริวานนท์ (2545) ได้กล่าวว่า อินเทอร์เน็ตนำเสนอบริการที่ช่วยยืดหยุ่นอุปสรรคเรื่องเวลาให้กับผู้ใช้ คือ อินเทอร์เน็ตสามารถสื่อสารได้ทั้งทันทีทันใดในเวลาจริง (Synchronous Communication) คือ การที่ผู้ใช้คอมพิวเตอร์ออนไลน์เข้าไปในเวลาเดียวกัน ติดต่อสื่อสารกันผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เช่น การสนทนาผ่านห้องสนทนา (Chat Room) ในอีกด้านหนึ่งการสื่อสารผ่านไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ (E-mail) และกลุ่มข่าวสาร (News Groups) ก็เป็นการสื่อสารกันในเวลาที่แตกต่างกัน (Asynchronous Communication) ซึ่งผู้ใช้ไม่จำเป็นต้องมีปฏิสัมพันธ์สื่อสารกันในเวลาเดียวกัน นอกจากนั้นอินเทอร์เน็ตยังช่วยให้บุคคลที่อยู่ต่างสถานที่และเวลากันได้เข้ามาอยู่ในเวลาเดียวกันในอินเทอร์เน็ต ทำให้รู้สึกใกล้ชิดกันมีประสบการณ์ร่วมกัน รวมทั้งอินเทอร์เน็ตมีความสามารถในการสื่อสารที่มีสื่อเป็นศูนย์กลางหลากหลายรูปแบบ เช่นการสนทนาผ่านทาง IM (Instant Message) หรือโปรแกรมอื่นๆ ผู้เสพติดสามารถสื่อสารด้วยตัวอักษร, สื่อสารด้วย

เสียง หรือแม้กระทั่งสื่อสารด้วยภาพผ่านกล้อง (Web Camera) ซึ่งลักษณะเทคโนโลยีของสื่ออินเทอร์เน็ตที่กล่าวมาข้างต้นสามารถตอบสนองความต้องการของผู้เสพติดได้อย่างเต็มที่

ผู้เสพติดเกมส่วนใหญ่เข้ามาใช้อินเทอร์เน็ตเนื่องจากอินเทอร์เน็ตมีความเข้าถึงข้อมูลโดยไม่จำกัด รองลงมาคือเป็นสื่อที่มีลักษณะโต้ตอบสองทาง ผู้เสพติดเกมนั้นนอกจากจะเป็นผู้เสพติดการเล่นเกมทางอินเทอร์เน็ตหรือเกม Interaction Online แล้วยังหมายรวมไปถึงผู้ชื่นชอบการประมูลสินค้าออนไลน์ คลังคลังการแลกเปลี่ยนสินค้าผ่านอินเทอร์เน็ต และเสพติดการพนันออนไลน์อีกด้วย ลักษณะเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตที่สามารถเข้าถึงข้อมูลโดยไม่จำกัดจึงเป็นลักษณะเทคโนโลยีที่ดึงดูดผู้เสพติดใช้อินเทอร์เน็ตได้ เนื่องจากผู้เสพติดสามารถใช้บริการเกมออนไลน์ และค้นหาข้อมูลเกี่ยวกับเกมออนไลน์ได้ทางอินเทอร์เน็ต รวมทั้งสามารถเข้าถึงข้อมูลเกี่ยวกับการประมูลสินค้า การแลกเปลี่ยนสินค้า และการเล่นเกมพนันผ่านทางอินเทอร์เน็ตได้อีกด้วย นอกจากนี้การที่อินเทอร์เน็ตเป็นสื่อที่มีลักษณะโต้ตอบสองทางทำให้อินเทอร์เน็ตมีลักษณะที่โดดเด่นกว่าสื่ออื่นในอดีต เนื่องจากมีคุณสมบัติของการปฏิสัมพันธ์กันระหว่างผู้ใช้ โดยปกติแล้วบุคคลนั้นมีความต้องการที่จะมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่น และสิ่งรอบตัวเป็นพื้นฐานอยู่แล้ว และกิจกรรมในอินเทอร์เน็ต การเล่นเกมออนไลน์ ก็มีลักษณะของการปฏิสัมพันธ์ ผู้เล่นนั้นสามารถที่จะติดต่อสื่อสารกันในขณะเล่นได้ ซึ่งสิ่งเหล่านี้กระตุ้นให้บุคคลรู้สึกมีส่วนร่วม และเสมือนจริง บุคคลสามารถเข้ามามีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่น และชุมชนในอินเทอร์เน็ตได้ โดยไม่กดดันเหมือนในชีวิตจริง ทำให้พวกเขาารู้สึกพึงพอใจ และยึดติดกับรูปแบบการปฏิสัมพันธ์ในอินเทอร์เน็ตมากกว่าชีวิตจริง

ผู้เสพติดข้อมูลข่าวสารส่วนใหญ่เข้ามาใช้อินเทอร์เน็ตเนื่องจากอินเทอร์เน็ตมีความสามารถในการเข้าถึงข้อมูลโดยไม่จำกัด รองลงมาคือเป็นสื่อที่มีลักษณะ Multi-Media สอดคล้องกับแนวคิดทฤษฎีเรื่องลักษณะเทคโนโลยีของสื่ออินเทอร์เน็ตที่ว่า อินเทอร์เน็ตนั้นเป็นแหล่งข้อมูลข่าวสารที่ไม่ถูกควบคุม โดยสถาบันต่างๆ การค้นหาข้อมูลข่าวสารนี้สามารถให้ความพึงพอใจแก่ผู้ใช้ได้ เนื่องจากอินเทอร์เน็ตนี้เป็นสื่อที่อิสระ ผู้ใช้สามารถเข้าถึงข้อมูลข่าวสารโดยไม่จำกัด ไม่ว่าจะเป็นเรื่องเพศ หรือเรื่องอื่นใดที่ผู้ใช้มีความสนใจ อินเทอร์เน็ตนั้นเป็นสื่อที่ใช้สามารถแสวงหาข่าวสารได้ความต้องการของตนเอง และในผู้ที่ไม่มีความมั่นใจในตนเอง ไม่ยอมรับคุณค่าของตนเอง การแสวงหาความรู้ในอินเทอร์เน็ตก็ช่วยเพิ่มความรู้ ความเชี่ยวชาญ ทำให้ผู้ใช้เกิดความยอมรับในตนเองได้ ความสามารถในการตอบสนองความต้องการทางด้านข้อมูล ทำให้ผู้เสพติดที่เข้ามาใช้อินเทอร์เน็ตเนื่องจากลักษณะเทคโนโลยีนี้ มีพฤติกรรมการเสพติดข้อมูลข่าวสารมากกว่าผู้เสพติดที่เข้ามาใช้อินเทอร์เน็ตเนื่องจากลักษณะเทคโนโลยีอื่นๆ

ผู้เสพติดคอมพิวเตอร์ส่วนใหญ่เข้ามาใช้อินเทอร์เน็ตเนื่องจากอินเทอร์เน็ตมีความสามารถในการเข้าถึงข้อมูลโดยไม่จำกัด รองลงมาคือเป็นสื่อที่มีลักษณะ Multi-Media ผู้เสพติดคอมพิวเตอร์ จะเสพติดการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ต่างๆ รวมทั้งเสพติดการเล่นเกมส์ในคอมพิวเตอร์ เข้ามาใช้อินเทอร์เน็ตเนื่องจากอินเทอร์เน็ตเป็นแหล่งข้อมูลข่าวสารขนาดใหญ่ รวมทั้งมีข้อมูลที่ผู้เสพติดต้องการทราบ เช่น ข้อมูลเกี่ยวกับการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ต่างๆ มีโปรแกรมคอมพิวเตอร์และเกมส์ให้ดาวน์โหลด ซึ่งข้อมูลต่างๆ เหล่านี้ล้วนแล้วแต่เป็นข้อมูลที่มีความทันสมัย มีการปรับปรุงข้อมูลอย่างต่อเนื่องและรวดเร็ว รวมทั้งการมีลักษณะเป็นสื่อ Multi-media ผู้เสพติดสามารถใช้งานได้อย่างหลากหลายก็เป็นปัจจัยที่ดึงดูดให้ผู้เสพติดใช้อินเทอร์เน็ต

5.8 ข้อมูลผลกระทบจากการเสพติดอินเทอร์เน็ตของผู้เสพติดจำแนกตามพฤติกรรมการเสพติด

จากการแจกแจงข้อมูลผลกระทบจากการเสพติดอินเทอร์เน็ตของผู้เสพติดจำแนกตามพฤติกรรมการเสพติดพบว่า

1. ผู้เสพติดทางเพศส่วนใหญ่ได้รับผลกระทบทางด้านความสัมพันธ์ทางสังคม รองลงมาคือผลกระทบด้านสุขภาพ
2. ผู้เสพติดความสัมพันธ์ส่วนใหญ่ได้รับผลกระทบทางด้านสุขภาพ รองลงมาคือผลกระทบด้านความสัมพันธ์ทางสังคม
3. ผู้เสพติดเกมส์ส่วนใหญ่ได้รับผลกระทบทางด้านสุขภาพ รองลงมาคือผลกระทบด้านความสัมพันธ์ทางสังคม
4. ผู้เสพติดข้อมูลข่าวสารได้รับผลกระทบทางด้านสุขภาพ รองลงมาคือผลกระทบด้านความสัมพันธ์ทางสังคม
5. ผู้เสพติดคอมพิวเตอร์ส่วนใหญ่ได้รับผลกระทบทางด้านสุขภาพ รองลงมาคือผลกระทบด้านความสัมพันธ์ทางสังคม

ผู้เสพติดทั้ง 5 ประเภทกล่าวคือ เสพติดทางเพศ, เสพติดความสัมพันธ์, เสพติดข้อมูลข่าวสารและเสพติดคอมพิวเตอร์นั้น ได้รับผลกระทบจากการเสพติดอินเทอร์เน็ตคล้ายคลึงกันทั้ง 5 ประเภท คือได้รับผลกระทบด้านสุขภาพ และด้านความสัมพันธ์ทางสังคม โดยที่ผู้เสพติดความสัมพันธ์, เสพติดข้อมูลข่าวสารและเสพติดคอมพิวเตอร์ ได้รับผลกระทบด้านสุขภาพมากเป็นอันดับแรก และได้รับผลกระทบด้านความสัมพันธ์ทางสังคมรองลงมา ในขณะที่ผู้เสพติดทางเพศได้รับผลกระทบด้านความสัมพันธ์ทางสังคมเป็นอันดับแรก รองลงมาคือผลกระทบด้านสุขภาพ

ผลการวิจัยที่ได้สอดคล้องกับการศึกษาวิจัยของ Steve Thompson (1996) ที่ได้สำรวจกลุ่มตัวอย่าง 104 คน พบว่า 72% นั้นมีพฤติกรรมการเล่นอินเทอร์เน็ต และ 33% ของผู้เสพติดเห็นว่า การใช้อินเทอร์เน็ตที่มากเกินไปนั้นส่งผลกระทบต่อทางลบกับชีวิตของพวกเขา และในกลุ่มนี้ 47% บอกว่าได้รับผลกระทบทางกาย เช่น การมองเห็นที่ไม่ชัดเจน เสียสายตา ปักผ่อนไม่เพียงพอ ฯลฯ ในขณะที่เดียวกันผลการวิจัยที่ได้ขัดแย้งกับผลการวิจัยของ Young (1998) ที่พบว่าผู้เสพติด 58% เห็นว่า ผลกระทบด้านการเรียนนั้นมีความรุนแรงที่สุด รองลงมาเป็นผลกระทบทางด้านความสัมพันธ์ 53% ผลกระทบด้านอาชีพการงาน 51% และปัญหาทางด้านร่างกาย 0%

5.9 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงอนุมาน เพื่อทดสอบสมมติฐาน

สมมติฐานข้อที่ 1 ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่มีลักษณะทางประชากรศาสตร์แตกต่างกัน มีพฤติกรรมการเล่นอินเทอร์เน็ตแตกต่างกัน

1. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่มีเพศ, อายุ, ระดับการศึกษา แตกต่างกันมีพฤติกรรมการเล่นอินเทอร์เน็ตทางเพศแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05 ในขณะที่อาชีพ และสถานภาพสมรสไม่มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นอินเทอร์เน็ต

2. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่มีอายุ, ระดับการศึกษา, อาชีพ แตกต่างกันมีพฤติกรรมการเล่นอินเทอร์เน็ตแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05 ในขณะที่เพศ และสถานภาพสมรสไม่มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นอินเทอร์เน็ต

3. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่มีอายุ, ระดับการศึกษา, อาชีพ แตกต่างกันมีพฤติกรรมการเล่นเกมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05 ในขณะที่เพศ และสถานภาพสมรสไม่มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกม

4. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่มีเพศ, อายุ, ระดับการศึกษา, อาชีพ และสถานภาพสมรส แตกต่างกันมีพฤติกรรมการเล่นอินเทอร์เน็ตข้อมูลข่าวสารแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05

5. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่มีอายุ, ระดับการศึกษา, อาชีพ แตกต่างกันมีพฤติกรรมการเล่นอินเทอร์เน็ตคอมพิวเตอร์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05 ในขณะที่เพศ และสถานภาพสมรสไม่มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นอินเทอร์เน็ต

สมมติฐานข้อที่ 5 ผู้เสพติดที่มีพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ตแตกต่างกันได้รับผลกระทบจากการเสพติดอินเทอร์เน็ตแตกต่างกัน

ผู้เสพติดที่มีพฤติกรรมการเสพติดแตกต่างกันได้รับผลกระทบจากการเสพติดอินเทอร์เน็ตแตกต่างกัน ทั้งผลกระทบด้านความสัมพันธ์ทางสังคม ผลกระทบด้านการเรียน/การทำงาน ผลกระทบด้านสุขภาพ ผลกระทบด้านการเงิน และผลกระทบด้านจิตใจ

อภิปรายผลการวิจัย

อินเทอร์เน็ตเป็นสื่อที่เข้าถึงได้ง่าย เปิดโอกาสให้ผู้ใช้ทุกเพศ ทุกวัย ไม่ว่าจะเป็นเพศหญิงหรือชาย เด็กหรือผู้ใหญ่ได้ใช้ประโยชน์จากอินเทอร์เน็ตได้อย่างไม่มีขีดจำกัด ผู้วิจัยจึงได้ทำการวิจัยเพื่อศึกษาความสัมพันธ์ของความแตกต่างของลักษณะทางประชากรศาสตร์กับความแตกต่างของพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ตทั้ง 5 ประเภท ผลการวิจัยปรากฏว่าผู้เสพติดที่มีลักษณะประชากรศาสตร์แตกต่างกัน มีพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ตแตกต่างกัน กล่าวคือ ผู้เสพติดที่มีเพศ อายุ ระดับการศึกษา อาชีพ และสถานภาพสมรสแตกต่างกัน มีพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ตแต่ละประเภทมากขึ้นแตกต่างกันไป ยกตัวอย่างเช่น เพศชายมีพฤติกรรมการเสพติดทางเพศมากกว่าเพศหญิง ในขณะที่เพศหญิงมีพฤติกรรมการเสพติดข้อมูลข่าวสารมากกว่าเพศชาย หรือผู้เสพติดที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปีมีพฤติกรรมการเสพติดคอมพิวเตอร์มากกว่าผู้เสพติดในช่วงอายุอื่น นอกจากนี้ตัวอย่างความแตกต่างของลักษณะทางประชากรศาสตร์ด้านระดับการศึกษา ได้แก่ ผู้เสพติดที่มีการศึกษาสูงกว่าระดับปริญญาตรี มีพฤติกรรมการเสพติดข้อมูลข่าวสารมากกว่าผู้เสพติดที่มีศึกษาระดับปริญญาตรีและต่ำกว่าปริญญาตรี เป็นต้น รวมไปถึงความแตกต่างของลักษณะประชากรศาสตร์ด้านสถานภาพสมรส เช่น ผู้เสพติดที่มีสถานภาพสมรสแล้วมีพฤติกรรมการเสพติดข้อมูลข่าวสารมากกว่าผู้เสพติดที่มีสถานภาพโสด

นักวิจัยให้ความหมายของพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ตไว้ว่า พฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ต คือ พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตที่ผิดปกติ ซึ่งเหมือนกับพฤติกรรมการเสพติด บุคคลนั้นจะใช้เวลาทั้งวันออนไลน์เข้าอินเทอร์เน็ต โดยไม่อยากหยุดหรือออกจากการใช้อินเทอร์เน็ต บุคคลจะละทิ้งกิจกรรมในชีวิตจริง ทำให้ความสัมพันธ์ในสังคมรอบข้างของบุคคลนั้นเริ่มลดน้อยลง ผู้วิจัยจึงทำการวิจัยเพื่อศึกษาถึงความสัมพันธ์ระหว่างความแตกต่างของพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต อันได้แก่ ประสบการณ์การใช้อินเทอร์เน็ต ปริมาณการใช้อินเทอร์เน็ต ความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ต สถานที่ใช้บริการอินเทอร์เน็ต และบริการอินเทอร์เน็ตที่ใช้ กับความแตกต่างของพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ตแต่ละประเภท

ผลการวิจัยปรากฏว่า ผู้เสพติดที่มีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตแตกต่างกัน มีพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ตแตกต่างกัน ยกตัวอย่างเช่น ผู้เสพติดที่ใช้อินเทอร์เน็ตจากสถานให้บริการอินเทอร์เน็ตมีพฤติกรรมการเสพติดเกมมากกว่าผู้เสพติดที่ใช้อินเทอร์เน็ตจากบ้าน ที่ทำงาน และสถานศึกษา, ผู้เสพติดที่ใช้อินเทอร์เน็ตน้อยกว่า 2 และ 4-6 ชั่วโมงต่อวันมีพฤติกรรมการเสพติดความสัมพันธ์มากกว่าผู้เสพติดที่ใช้อินเทอร์เน็ตมากกว่า 6 ชั่วโมงต่อวัน, ผู้เสพติดที่มีความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ต 6 ครั้งต่อสัปดาห์มีพฤติกรรมการเสพติดความสัมพันธ์มากกว่าผู้เสพติดที่มีความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ตในช่วงความถี่อื่น, ผู้เสพติดที่ใช้บริการไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์มีพฤติกรรมการเสพติดเกมมากกว่าผู้เสพติดที่ใช้บริการเกมและห้องเว็บไซต์ เป็นต้น

สอดคล้องกับที่ธนิกันต์ (2545) ได้กล่าวถึงลักษณะประชากรศาสตร์ที่มีความสัมพันธ์กับลักษณะทางจิตใจของผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตไว้ว่า เพศและวัยที่แตกต่างกันนี้อาจก่อให้เกิดการเสพติดการใช้ประโยชน์ที่แตกต่างกัน เพราะความต้องการของบุคคลนั้นอาจแตกต่างกันไป โดยเพศชายจะแสวงหาอำนาจ สถานภาพ การครอบครอง พวกเขาจะแสวงหาแหล่งข้อมูลข่าวสารที่มากมาย การเล่นเกมที่รุนแรง การแสดงออกในเรื่องเพศผ่านทาง การสนทนา (chat) และมีการเข้าใช้เว็บไซต์เกี่ยวกับเรื่องทางเพศ ในขณะที่เพศหญิงจะ ใช้การสนทนา (chat) เพื่อแสวงหาการได้รับการสนับสนุน การยอมรับ ความสัมพันธ์กับเพื่อนหรือคู่รัก ความรู้สึกเป็นเจ้าของในสภาพแวดล้อมที่ไม่กดดัน ส่วนวัยรุ่นนั้นก็อาจจะมองหาความมั่นใจในตนเอง ต้องการได้รับการยอมรับ

Maressa Hecht Orzack (1999) กล่าวว่า ในสังคมปัจจุบันนี้คนได้ยึดติดกับอินเทอร์เน็ตมากขึ้นทุกที ๆ ไม่เพียงแต่การเข้าไปหาข้อมูลข่าวสาร แต่ก็เพื่อความบันเทิงด้วยการเสพติดอินเทอร์เน็ตนั้นเกิดได้กับทุกคนทุกเพศทุกวัย เด็กอาจถูกดึงดูดจากเกมในอินเทอร์เน็ต วัยรุ่นนั้นอาจถูกดึงดูดจากการสนทนาในอินเทอร์เน็ต พวกเขานั้นจะหาอินเทอร์เน็ตเพื่อสนองความต้องการของเขา เพื่อจัดการกับความกระวนกระวาย เพื่อปรับเปลี่ยนอารมณ์ของบุคคล หรือเพื่อหลีกเลี่ยงปัญหาในชีวิต

นอกจากนั้น Graciela และคณะ (2001) ทำการสำรวจพบว่า ผู้ใช้ที่มีอายุ 40-50 ปีใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อให้รู้เท่าทันเหตุการณ์ ใช้หาข้อมูลต่างๆ และส่งไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ โดยไม่สนใจการสนทนาผ่านอินเทอร์เน็ต ผู้ใช้อายุ 30-40 ปี ใช้อินเทอร์เน็ตในการปฏิบัติภาระหน้าที่หรือเกี่ยวกับการทำงานของตน เช่น ค้นหาข้อมูล และไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ บางก็สนทนาทางอินเทอร์เน็ต แต่ส่วนใหญ่แล้วไม่สนใจว่าพวกเขาจะขาดการติดต่อสื่อสารในสังคมไซเบอร์ และส่วนใหญ่จะใช้อินเทอร์เน็ตจากสถานที่ทำงาน ผู้ใช้อายุ 20-30 ปีจะใช้อินเทอร์เน็ตในปริมาณที่มากกว่า ส่วนใหญ่มีสถานภาพโสด ใช้อินเทอร์เน็ต 10-30 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ และรู้สึก

หุดหมู่เมื่อไม่ได้ใช้ ส่วนผู้ใช้อายุ 10-20 ปี ทั้งเพศหญิงและเพศชายจะใช้อินเทอร์เน็ตไปกับการสนทนาโดยใช้นามแฝง กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ยอมรับว่าจะรู้สึกขุ่นเคืองเมื่อไม่ได้ใช้อินเทอร์เน็ตในการติดต่อสื่อสาร ใช้อินเทอร์เน็ตโดยเฉลี่ย 20 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ โดยที่ครึ่งหนึ่งของกลุ่มตัวอย่างเพศชายใช้อินเทอร์เน็ตประมาณ 30-40 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ และรู้สึกสิ้นหวังเมื่อไม่ได้ใช้ นอกจากนั้นกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อทำการบ้าน และหาเพื่อนใหม่ๆ และจะลดการออกจากบ้านและการทำกิจกรรมอื่น ส่วนผู้ใช้ที่อายุต่ำกว่า 10 ปี มักใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อเข้าไปในเว็บไซต์ของโรงเรียนและเว็บไซต์ต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับ การเรียน และมักใช้อินเทอร์เน็ตจากสถานศึกษาหรือสถานที่ทำงานของผู้ปกครอง

สามารถสรุปได้ว่าผู้เสพติดที่มีลักษณะทางประชากรศาสตร์และพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตแตกต่างกัน เกิดการเสพติดการใช้ประโยชน์ที่แตกต่างกัน เป็นสาเหตุให้เกิดพฤติกรรมเสพติดที่แตกต่างกันออกไป เพื่อสนองความต้องการที่แตกต่างกัน

Griffiths (1995) ได้นำเสนอแนวคิด "การเสพติดเทคโนโลยี" (Technological Addiction) ขึ้น โดยได้ระบุไว้ว่า การเสพติดเทคโนโลยีนั้นเป็นการเสพติดทางพฤติกรรม คือเสพติดที่การกระทำ (Behavioral Addiction) เช่นเดียวกับการเสพติดการพนัน โดยมีได้เป็นการเสพติดทางสารเคมี (non-chemical) เกี่ยวข้องกับการที่บุคคลมีปฏิสัมพันธ์กับเครื่องมือ ซึ่งอาจจะเป็นในลักษณะทางเดียว (Passive) เช่น การดูโทรทัศน์ หรือลักษณะโต้ตอบ 2 ทาง (Active) เช่น การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ สิ่งที่เขาสนใจศึกษาคือ อะไรคือพฤติกรรมที่คนปฏิบัติอย่างสม่ำเสมอ และตกย้ำทำให้คนเกิดการเสพติด และได้ระบุว่าการเสพติดอินเทอร์เน็ตนั้นก็เป็นส่วนหนึ่งในการเสพติดเทคโนโลยี ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้ทำการศึกษาถึงลักษณะเทคโนโลยีเฉพาะที่ทำให้สื่ออินเทอร์เน็ตมีความแตกต่างจากสื่ออื่น และดึงดูดให้ผู้เสพติดเข้ามาใช้อินเทอร์เน็ต เช่น ความสามารถในการยืดหยุ่นเรื่องเวลาหรือสถานที่ ความสามารถในการเข้าถึงข้อมูลโดยไม่จำกัด ความเป็นสื่อที่ใช้งานได้หลากหลาย (Multi-media) เป็นต้น โดยผู้วิจัยได้ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างความแตกต่างของเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตที่ดึงดูดให้ผู้เสพติดใช้อินเทอร์เน็ต กับความแตกต่างของพฤติกรรมเสพติดอินเทอร์เน็ตแต่ละประเภท

ผลการวิจัยปรากฏว่า ผู้เสพติดที่เข้ามาใช้อินเทอร์เน็ตเนื่องจากเทคโนโลยีของสื่ออินเทอร์เน็ตที่แตกต่างกัน มีพฤติกรรมเสพติดอินเทอร์เน็ตแตกต่างกัน เนื่องมาจากผู้เสพติดแต่ละคนที่เข้ามาใช้อินเทอร์เน็ตนั้น ถูกดึงดูดด้วยเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตที่แตกต่างกัน อันเป็นตัวนำให้ผู้เสพติดการใช้บริการอินเทอร์เน็ตแตกต่างกันออกไป โดยที่เทคโนโลยีของสื่ออินเทอร์เน็ตนั้นสามารถตอบสนองความต้องการของผู้ใช้ได้ตลอดเวลา สามารถกระตุ้นเปลี่ยนแปลงอารมณ์ของผู้ใช้ ซึ่งเรียกได้ว่าอินเทอร์เน็ตสามารถเข้าถึงอารมณ์ และความรู้สึก

ของผู้ใช้ได้ ด้วยประโยชน์ที่หลากหลาย และรูปแบบที่สามารถเข้าถึงความต้องการของผู้ใช้ ทำให้เกิดพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ตที่แตกต่างกันไปตามเทคโนโลยีที่ดึงดูดให้ผู้เสพติดใช้อินเทอร์เน็ต ยกตัวอย่างเช่น ผู้เสพติดที่เข้ามาใช้อินเทอร์เน็ตเนื่องจากเทคโนโลยีของสื่ออินเทอร์เน็ตสามารถใช้ได้โดยไม่เห็นซึ่งกันและกันและมีพฤติกรรมเสพติดทางเพศมากกว่าผู้เสพติดที่เข้ามาใช้อินเทอร์เน็ตเนื่องจากเทคโนโลยีของสื่ออินเทอร์เน็ตสามารถยืดหยุ่นเรื่องเวลา, สามารถยืดหยุ่นเรื่องสถานที่, สามารถใช้โดยไม่ต้องระบุชื่อ, เปลี่ยนแปลงอัตลักษณ์ได้, โต้ตอบสองทาง, เข้าถึงข้อมูลอย่างไม่จำกัด, ให้สถานภาพที่เท่าเทียม, ความเป็น Multi-media และสื่อสารแบบอวัจนภาษา เป็นต้น

การเสพติดอินเทอร์เน็ตนั้นครอบคลุมถึงพฤติกรรมและปัญหาจากการที่ไม่สามารถควบคุมพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต Young และนักจิตวิทยาคนอื่น ๆ นั้นระบุว่า การใช้อินเทอร์เน็ตที่มากเกินไปนั้น จะเป็นเป็นอันตรายและส่งผลกระทบต่อจิตใจ สุขภาพร่างกาย และสังคม ผู้วิจัยได้เห็นแนวโน้มที่การเสพติดอินเทอร์เน็ตจะส่งผลกระทบต่อด้านลบที่ร้ายแรงมากยิ่งขึ้นเรื่อยๆ จึงได้ทำการศึกษาถึงผลกระทบของการเสพติดอินเทอร์เน็ต โดยแบ่งผลกระทบที่ผู้เสพติดได้รับออกเป็น 5 ด้าน ได้แก่ ด้านความสัมพันธ์ทางสังคม ด้านการเรียน/การทำงาน ด้านสุขภาพ ด้านการเงิน และด้านจิตใจ โดยที่มุ่งเน้นที่จะศึกษาว่าพฤติกรรมการเสพติดมีความสัมพันธ์กับผลกระทบจากการเสพติดอินเทอร์เน็ตหรือไม่ รวมทั้งศึกษาถึงความสัมพันธ์ระหว่างความแตกต่างของผลกระทบจากการเสพติดอินเทอร์เน็ตทั้ง 5 ด้าน กับความแตกต่างของพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ตทั้ง 5 ประเภท

ผลการศึกษาวิจัยปรากฏว่า พฤติกรรมการเสพติดทั้ง 5 ประเภทมีความความสัมพันธ์กับผลกระทบจากการเสพติดอินเทอร์เน็ตทั้ง 5 ด้านอยู่ในระดับที่แตกต่างกัน เช่น พฤติกรรมการเสพติดทางเพศ, พฤติกรรมการเสพติดความสัมพันธ์, พฤติกรรมการเสพติดเกม มีความสัมพันธ์กับผลกระทบจากการเสพติดอินเทอร์เน็ตด้านความสัมพันธ์ทางสังคมอยู่ในระดับปานกลาง และพฤติกรรมการเสพติดคอมพิวเตอร์ มีความสัมพันธ์กับผลกระทบจากการเสพติดอินเทอร์เน็ตด้านความสัมพันธ์ทางสังคมอยู่ในระดับต่ำ นอกจากนั้นพฤติกรรมการเสพติดข้อมูลข่าวสาร มีความสัมพันธ์ไปในทางตรงข้ามกับผลกระทบจากการเสพติดอินเทอร์เน็ตด้านความสัมพันธ์ทางสังคมอยู่ในระดับต่ำ เป็นต้น

นอกจากนั้นยังพบว่าผู้เสพติดที่มีพฤติกรรมการเสพติดแตกต่างกันได้รับผลกระทบจากเสพติดอินเทอร์เน็ตแตกต่างกัน ยกตัวอย่างเช่น ผู้เสพติดที่มีพฤติกรรมการเสพติดเกมได้รับผลกระทบจากการเสพติดอินเทอร์เน็ตด้านการเรียน/การทำงานมากกว่าผู้เสพติดข้อมูลข่าวสาร,

ผู้เสพติดที่มีพฤติกรรมเสพติดทางเพศได้รับผลกระทบจากการเสพติดอินเทอร์เน็ตด้านจิตใจมากกว่าผู้เสพติดข้อมูลข่าวสาร เป็นต้น

จากผลการศึกษาผลกระทบจากการเสพติดอินเทอร์เน็ตที่ยกตัวอย่างมาข้างต้น พบสิ่งที่น่าสนใจซึ่งเป็นข้อเท็จจริงของการศึกษาค้างนี้ คือ พฤติกรรมการเสพติดข้อมูลข่าวสารซึ่งเป็นพฤติกรรมการเสพติดประเภทที่มีจำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทยเป็นผู้เสพติดมากที่สุดนั้น เป็นประเภทการเสพติดที่ได้รับผลกระทบจากการเสพติดทั้ง 5 ด้านน้อยที่สุดเมื่อเปรียบเทียบกับพฤติกรรมการเสพติดประเภทอื่น ได้แก่ พฤติกรรมการเสพติดทางเพศ พฤติกรรมการเสพติดความสัมพันธ์ พฤติกรรมการเสพติดเกม และพฤติกรรมการเสพติดคอมพิวเตอร์

เนื่องจากพฤติกรรมการเสพติดข้อมูลข่าวสารเป็นการใช้อินเทอร์เน็ตในการรับหรือค้นหาข้อมูลข่าวสารที่มากเกินไป ซึ่งพฤติกรรมการเสพติดข้อมูลข่าวสารนี้หากไม่ได้เสพติดในระดับที่รุนแรงมากก็อาจจะก่อให้เกิดประโยชน์กับตัวผู้เสพติดเองในด้านการเรียน/การทำงานหรือการดำเนินชีวิตประจำวันมากกว่าโทษที่จะได้รับ รวมทั้งบุคคลภายในครอบครัวหรือบุคคลรอบข้างเห็นว่าพฤติกรรมการเสพติดข้อมูลข่าวสารของผู้เสพติดเป็นประโยชน์กับตัวผู้เสพติด และไม่คาดคิดว่าการเสพติดข้อมูลข่าวสารจะส่งผลกระทบในเชิงลบ จึงไม่มีการห้ามปรามหรือทะเลาะเบาะแว้งกันถึงพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตขั้นเสพติด รวมทั้งผู้เสพติดไม่จำเป็นที่จะปกปิดหรือปลีกตัวไปอยู่คนเดียวเพื่อใช้อินเทอร์เน็ต ผู้เสพติดสามารถใช้อินเทอร์เน็ตขณะที่มีบุคคลอื่นอยู่ด้วยได้ จึงไม่ทำให้การปฏิสัมพันธ์กับบุคคลรอบข้างลดลงไปมากนัก

นอกจากนั้นผู้เสพติดข้อมูลข่าวสาร สามารถใช้อินเทอร์เน็ตจากที่ใดก็ได้โดยไม่ต้องปกปิดพฤติกรรมการเสพติดของตนดังที่ได้กล่าวข้างต้น ดังนั้นผู้เสพติดจึงสามารถใช้อินเทอร์เน็ตโดยไม่ต้องเสียค่าใช้จ่ายจากสถานบันการศึกษาหรือสถานที่ทำงาน นอกจากนั้นเว็บไซต์หรือบริการอินเทอร์เน็ตที่ผู้เสพติดข้อมูลข่าวสารต้องการใช้นั้นไม่ได้ถูกจำกัดจากผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ต ภาครัฐ เครือข่ายของสถานที่ทำงานหรือสถาบันการศึกษา ไม่จำเป็นต้องใช้อินเทอร์เน็ตความเร็วสูง สามารถเข้าถึงได้โดยง่าย รวมไปถึงไม่จำเป็นต้องเสียค่าใช้จ่ายไปอุปกรณ์หรือบริการเสริมต่างๆ เช่น กล้องที่ใช้กับโปรแกรมสนทนา (web camera), ค่าชั่วโมงเล่นเกมออนไลน์, แผ่นโปรแกรมคอมพิวเตอร์หรือเกม เป็นต้น

รวมถึงพฤติกรรมการเสพติดข้อมูลข่าวสารนั้น ไม่จำเป็นที่จะต้องใช้อินเทอร์เน็ตต่อเนื่องกันเป็นเวลานาน ผู้เสพติดอาจเข้ามาใช้อินเทอร์เน็ตเป็นช่วงเวลาสั้นๆ เพื่อโต้ตอบไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ ถ่ายโอนข้อมูล หรือโต้ตอบกระดานข่าว แต่เป็นไปด้วยความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ตสูง จึงไม่ส่งผลกระทบด้านสุขภาพต่อตัวผู้เสพติดมากนัก สำหรับตัวผู้เสพติดข้อมูล

ข่าวสารเองนั้นก็ไม่มีความรู้สึกว่าพฤติกรรมกาเสพติดของตนนั้นเป็นสิ่งที่ผิดหรือจะส่งผลกระทบต่อในทางลบกับตนเอง จึงไม่มีความกังวลหรือหวาดระแวงในการใช้อินเทอร์เน็ต ดังนั้นจึงควรมีการศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมกาเสพติดและผลกระทบจากการเสพติดของผู้เสพติดประเภทนี้ต่อไปในเชิงลึก เพื่ออธิบายข้อเท็จจริงที่ปรากฏในงานวิจัยชิ้นนี้ได้ละเอียดมากยิ่งขึ้น

ข้อจำกัดในงานวิจัย

1. คำถามที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้มีลักษณะเป็นตัวเลือก โดยมีคำถามปลายเปิด 1 ข้อ เพื่อถามผู้เสพติดถึงผลกระทบจากการเสพติดอินเทอร์เน็ตอื่นๆ ที่ได้รับ แต่ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ไม่ตอบคำถามปลายเปิดนั้น
2. ผู้ตอบแบบสอบถามมีลักษณะทางประชากรศาสตร์ค่อนข้างกระจุกตัวอยู่ในกลุ่มที่คล้ายคลึงกัน เนื่องจากจุดอ่อนของการสุ่มตัวอย่างแบบเทคนิคก้อนหิมะ (Snow ball) ทั้งที่ผู้วิจัยได้กระจายแบบสอบถามไปตามช่องทางอื่นๆ เช่น กระดานข่าว ห้องสนทนา เกมออนไลน์ แล้วก็ตาม
3. คำถามในการวิจัยครั้งนี้ค่อนข้างตรงไปตรงมา ทำให้ผู้ตอบแบบสอบถามบางคนมีความกังวลหรือรู้สึกไม่สบายใจในการตอบแบบสอบถามตามความเป็นจริง

ข้อเสนอแนะในการวิจัย

ข้อเสนอแนะต่อภาครัฐ

1. ภาครัฐควรที่จะประชาสัมพันธ์โครงการที่ได้จัดขึ้นเพื่อควบคุมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างเหมาะสมให้มากยิ่งขึ้น เพื่อรณรงค์ให้ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตตื่นตัวและให้ความร่วมมือกับภาครัฐ เช่น โครงการ Cyber Clean ของกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ที่จัดทำเว็บไซต์เพื่อรับแจ้งเว็บไซต์ที่ไม่เหมาะสม มีประโยชน์ต่อผู้ใช้อินเทอร์เน็ตมาก หากแต่มีผู้ใช้อินเทอร์เน็ตเพียงไม่มากนักที่ทราบถึงโครงการนี้

ข้อเสนอแนะต่อผู้เสพติด

1. ผู้เสพติดควรแบ่งเวลาให้เหมาะสม ใช้อินเทอร์เน็ตในปริมาณที่เหมาะสม โดยไม่ละเลยภาระหน้าที่ที่ต้องรับผิดชอบ ไม่ว่าจะเป็นการเรียน การทำงาน หรือการดูแลครอบครัว หากมีการแบ่งเวลาการทำกิจกรรมต่างๆ ให้เหมาะสมแล้วนั้น ปัญหาการเสพติดอินเทอร์เน็ตก็จะลดน้อยลง
2. ผู้เสพติดควรตระหนักถึงผลกระทบจากการเสพติดอินเทอร์เน็ต ทั้งที่ส่งผลต่อตนเอง ครอบครัว และสังคม เพื่อที่จะเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการใช้เน็ตของตนให้ เป็นไปอย่างเหมาะสม
3. ผู้เสพติดควรตระหนักว่าบุคคลในอินเทอร์เน็ตหรือในโลกเสมือนนั้น อาจไม่ประสงค์ดีกับผู้ใช้จริง ดังนั้นการติดต่อ หรือการพบปะบุคคลเหล่านั้นในขณะ off-line อาจนำพาไปสู่อาชญากรรมได้
4. ผู้เสพติดควรให้ความสำคัญกับบุคคลรอบข้าง ไม่ว่าจะเป็นครอบครัวหรือเพื่อนให้ มากยิ่งขึ้น หากิจกรรมอื่นทำเมื่อมีเวลาว่าง เพื่อลดปริมาณการใช้เน็ตลง ทั้งยังช่วย เสริมสร้างสถาบันครอบครัวให้แข็งแรงขึ้นอีกด้วย

ข้อเสนอแนะต่อนักนิเทศศาสตร์และสื่อสารมวลชน

1. ประชาสัมพันธ์ และเผยแพร่ข้อมูลข่าวสาร เกี่ยวกับผลกระทบจากการเสพติด อินเทอร์เน็ตให้ผู้ใช้เน็ตและประชาชนทั่วไป เพื่อให้ตระหนักถึงภัยอันตรายและผลเสีย ของการเสพติดอินเทอร์เน็ต
2. ร่วมมือกับภาครัฐให้การรณรงค์ให้ผู้ใช้เน็ตอย่างเหมาะสม ประชาสัมพันธ์โครงการต่างๆ ที่ภาครัฐจัดขึ้น
3. สอดแทรกเกร็ดความรู้ สาระ หรือข้อคิดต่างๆ เกี่ยวกับการใช้เน็ตและ ผลกระทบจากการเสพติดเน็ตลงไปในภาพยนตร์ ละคร หรือเพลง เพื่อเตือนใจผู้ใช้ อินเทอร์เน็ต

ข้อเสนอแนะในการวิจัย

1. ลักษณะคำถามในแบบสอบถามเพื่อแยกแยะผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตและพฤติกรรม การเสพติดอินเทอร์เน็ตควรเป็นคำถามในเชิงจิตวิทยา เพื่อให้ผู้ตอบแบบสอบถามตอบคำถาม ได้อย่างไม่ต้องกังวล หรือรู้สึกลำบากใจ

2. ควรพัฒนาเกณฑ์ในการวัดพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ตให้มีความละเอียดยิ่งขึ้น เนื่องจากเกณฑ์ที่ใช้ในปัจจุบันเป็นได้พัฒนามาจากเกณฑ์ในการวัดพฤติกรรมการเสพติดการพนัน

3. ค้นหาวิธีการในการศึกษาถึงประเภทของการเสพติดอินเทอร์เน็ตว่ามีการเสพติดอินเทอร์เน็ตประเภทอื่นอีกหรือไม่

4. ในการวิจัยต่อไปควรทำการวิจัยเชิงคุณภาพควบคู่ไปด้วย มีการสัมภาษณ์ผู้เสพติดและศึกษาพฤติกรรมการเสพติดของผู้เสพติดอย่างใกล้ชิด เพื่อให้ได้ข้อมูลพฤติกรรมการเสพติดและผลกระทบจากการเสพติดที่ละเอียดยิ่งขึ้น

5. ในงานวิจัยต่อไปควรทำการศึกษาแนวคิดในแต่ละประเภทของการเสพติด โดยเลือกศึกษาเพียงประเภทพฤติกรรมการเสพติดเดียวเท่านั้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งควรศึกษาถึงพฤติกรรมและผลกระทบจากการเสพติดข้อมูลข่าวสาร ที่การวิจัยขั้นนี้ได้พบข้อเท็จจริงที่น่าสนใจเกี่ยวกับผลกระทบที่ผู้เสพติดข้อมูลข่าวสารได้รับ เพื่อให้ได้ข้อมูลพฤติกรรมการเสพติดและผลกระทบจากการเสพติดที่ละเอียดยิ่งขึ้น