



บทที่ 1

บทนำ

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ในสังคมยุคข้อมูลข่าวสารดังเช่นทุกวันนี้ การสื่อสารรูปแบบต่างๆ ถูกพัฒนาขึ้นให้คนเราสื่อสารถึงกันง่ายที่สุดและสะดวกที่สุด การสื่อสารถึงกันด้วยคำพูด ผ่านทางโทรศัพท์เช่นในอดีตย่อมไม่เพียงพออีกต่อไปเราต้องการมากกว่านั้น เช่น ภาพ เสียง และข้อความที่เป็นตัวอักษร รวมทั้งข้อมูลคอมพิวเตอร์ ซึ่งอินเทอร์เน็ต (Internet) ได้เข้ามาตอบสนองความต้องการในจุดนี้

ปัจจุบันนี้เรากำลังก้าวเข้าสู่ยุคของการสื่อสารเสมือนจริง (Virtual Communication) โดยมีสื่อคอมพิวเตอร์เข้ามาเป็นสื่อกลาง ในด้านหนึ่งการสื่อสารแบบเสมือนจริงนี้จะเป็นรูปแบบการรื้อฟื้นการสื่อสารแบบเผชิญหน้า (Face to Face Communication) ขึ้นมาใหม่ เพราะผู้ส่งสารและผู้รับสารจะสนทนาพูดคุยกันได้แบบตัวต่อตัว (เช่น การ Chat ในห้องสนทนาของคอมพิวเตอร์) ข้อที่แตกต่างไปจากการสื่อสารแบบเผชิญหน้าอย่างเดิมก็คือ การเผชิญหน้านั้นเป็นการเผชิญกันในโลกของคอมพิวเตอร์ (Cyberspace) ไม่ใช่โลกทางกายภาพ (กาญจนา แก้วเทพ, 2543)

เทคโนโลยีด้านอินเทอร์เน็ตเจริญเติบโตควบคู่ไปกับเทคโนโลยีด้านคอมพิวเตอร์ และชีวิตของมนุษย์เราก็ต้องเกี่ยวพันกับเครือข่ายคอมพิวเตอร์นี้มากขึ้นทุกที อินเทอร์เน็ตมีการขยายตัวอย่างรวดเร็วและมีการปรับปรุงอยู่ตลอดเวลาตามเทคโนโลยีที่เปลี่ยนไป ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตบางคนอาจมองว่า อินเทอร์เน็ตเป็นแหล่งข้อมูลบันเทิงมหาศาลในเรื่องต่างๆ เช่น รายการภาพยนตร์, การเลือกซื้อสินค้า, โปรแกรมการท่องเที่ยวต่างๆ ฯลฯ บางคนอาจมองว่าเป็นห้องสมุดอิเล็กทรอนิกส์ขนาดใหญ่ที่เปิดบริการตลอดเวลาไม่มีวันปิดของทุกสาขาวิชา ไม่ว่าจะทางด้านศิลปะ, วิทยาศาสตร์, กฎหมาย, สังคม ฯลฯ และบางคนอาจจะมองว่า อินเทอร์เน็ตเป็นเครือข่ายที่ให้เข้าไปใช้งานคอมพิวเตอร์เครื่องอื่นจากระยะทางไกลได้ พร้อมทั้งรับส่งข้อความกับผู้อื่นผ่านไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ หรือ E-mail รวมไปถึงสนทนากับบุคคลอื่นในเครือข่ายอินเทอร์เน็ตโดยไม่จำเป็นต้องรู้จักกันเคยกันมาก่อนที่เรียกว่า แชท (Chat)

ในขณะที่เรากำลังชื่นชมกับอินเทอร์เน็ตในฐานะเทคโนโลยีที่ถ่ายทอดข้อมูลได้รวดเร็วที่สุด เทคโนโลยีความรู้ที่ไม่มีที่สิ้นสุด และการสื่อสารที่รวดเร็วไว้ตัวตน แต่ทว่าสิ่งที่มีประโยชน์อย่างมหาศาล ก็มีภัยหรือผลที่ไม่พึงประสงค์แอบแฝง เนื่องจากอินเทอร์เน็ตเป็นสื่อที่ไม่สามารถควบคุมได้ ทั้งนี้อาจเป็นช่องทางให้ผู้ไม่ประสงค์ดีดำเนินการอันเกิดผลกระทบทางลบได้ สังคมเคยประณามอินเทอร์เน็ตว่าเป็นว่าเป็นสิ่งชั่วร้าย ชั่ว และสิ่งดึงดูดวัยรุ่นสู่ปัญหาต่างๆ ให้ตกอยู่ภายใต้อิทธิพลของการใช้งานอินเทอร์เน็ตได้ เช่น ผู้ใหญ่วัยทำงานให้ความสนใจกับข้อมูลข่าวสาร หุ่น ธุรกิจการค้าบนอินเทอร์เน็ต สำหรับวัยรุ่นแล้วอินเทอร์เน็ตมีบริการหลากหลายรูปแบบรองรับความต้องการได้เป็นอย่างดี อินเทอร์เน็ตเป็นแหล่งที่สามารถสร้างสัมพันธภาพได้ง่าย เป็นแหล่งรวบรวมเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับความบันเทิง แต่ก็แฝงไปด้วยความเสี่ยงและภัยอันตรายที่อาจเกิดขึ้นตามมา ประเด็นในทางลบที่มักกล่าวกันคือ ปัญหาเกี่ยวกับวัยรุ่น ปัญหาการล่วงละเมิดสิทธิส่วนบุคคลและการล่วงละเมิดทางเพศ

บางคนสงสัยว่า มีอะไรที่น่ากลัวในไซเบอร์สเปซ ทำไมหลายคนถึงต้องจ่อมจมอยู่หน้าจอคอมพิวเตอร์เป็นวันๆ ทั้งๆ ที่ 'การเดินทาง' ในอินเทอร์เน็ต แทบจะไม่มีอะไรตื่นเต้นเลย มีแต่ข้อมูลซ้ำๆ ยิ่งคนที่สนใจเฉพาะด้าน ก็จะหมกมุ่นอยู่กับข้อมูลเดิมๆ ที่ไม่มีอะไรเปลี่ยนแปลงมากนัก หรือคนที่ชอบเรื่องทางเพศ ก็มีแต่รูปสาว ๆ สวย ๆ เปลือยกายด้วยท่าทางที่ไม่น่าดู นั่นคือมุมมองของคน 'ออฟไลน์' แต่ถ้าคน 'ออนไลน์' แล้ว มักจะตอบเหมือนกับบอกใครๆ มาแล้วหลายครั้งว่า "ถ้าไม่ลอง ก็ไม่รู้หรือว่า 'ไซเบอร์สเปซมีเสน่ห์แค่ไหน'" (จุดประกายวรรณกรรม, 2544) ผู้ที่เคยใช้อินเทอร์เน็ตส่วนใหญ่คงทราบดีว่าเครือข่ายคอมพิวเตอร์นี้มีเสน่ห์เข้ายวนชวนให้หลงใหลเพียงใด ดังนั้นจึงไม่น่าแปลกที่ผู้ที่สนใจทางด้านคอมพิวเตอร์อยู่บ้างจะรู้สึก ติดอินเทอร์เน็ตหลังจากที่ได้เรียนรู้และทดลองใช้เพียงไม่นาน การใช้งานอินเทอร์เน็ตนั้นหากใช้ในปริมาณที่เหมาะสมก็จะก่อให้เกิดประโยชน์แก่ตัวผู้เสพติดอินเทอร์เน็ต หากรู้จักใช้ รู้จักควบคุมพอดีพอเหมาะ หากใช้น้อยเกินไปก็อาจทำให้พลาดโอกาสในการรับข้อมูลข่าวสารที่เป็นประโยชน์ที่จะเกิดจากการใช้งานได้ แต่หากใช้อินเทอร์เน็ตมากเกินไปก็ทำให้เสียเวลาในการทำกิจกรรมอื่นๆ

รายงานการวิจัยหลายฉบับในต่างประเทศพบว่า ผู้ที่ใช้เวลาส่วนใหญ่ไปกับกาออนไลน์อินเทอร์เน็ต จะเป็นบุคคลที่มีนิสัยชอบปลีกตัวจากสังคมและพยายามหลีกเลี่ยงออกไปเรื่อยๆ โดยไม่รู้สึกรำคาญหรือหงุดหงิดแต่อย่างใด (Griffith, 1996; Potera, 1998; Young, 1999) ส่วนอาการติดหรือเสพติดอินเทอร์เน็ตนี้จะมีระดับความรุนแรงมากน้อยต่างกันไปในแต่ละคน มีตั้งแต่แค่ขยับเล่นไปจนถึงขั้น "เสพติด" ผู้ที่เสพติดอย่างหนักอาจมีอาการแยกตัวจากสังคมและมีโลกของตนเอง นั่นคือโลกไซเบอร์ รวมทั้งหากเสพติดหนักมากจริงๆ ก็อาจเข้าขั้นคลั่งอินเทอร์เน็ตไปเลยก็ได้

ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตในปริมาณที่มากจนทำให้เกิดผลเสียต่อชีวิตของผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตและบุคคลรอบข้างในระดับที่ไม่สามารถควบคุมได้ ซึ่งเราเรียกพฤติกรรมการใช้ในระดับนี้ว่า “การเสพติดอินเทอร์เน็ต” (Internet Addiction) จากการสำรวจของ Jupiter Communication, Inc (New York) (อ้างถึงใน ธนิกานต์ มาฆะศิริานนท์, 2545) พบว่าผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตในสหรัฐอเมริกา มีผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตจำนวน 5 - 10% ที่แสดงลักษณะว่ามีการเสพติดอินเทอร์เน็ต นอกจากนี้ยังได้มีการศึกษาพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ตในประเทศไทยโดย ชัชพงศ์ ตั้งมณี และสามารถ สีจำปี (2544) โดยสำรวจจากนิสิตกลุ่มตัวอย่างขนาด 80 คน พบว่า นิสิตปริญญาตรีคณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย มี 10% ของกลุ่มตัวอย่างที่มีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตในขั้นเสพติด และงานวิจัยของธนิกานต์ มาฆะศิริานนท์ (2545) ที่ได้ทำการวิจัยเชิงสำรวจกลุ่มตัวอย่างผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตในประเทศไทย จำนวน 914 คน พบว่ามีผู้ที่เสพติดอินเทอร์เน็ตสูงถึง 217 คน คิดเป็น 23.74 % ซึ่งถือว่าเป็นปริมาณที่สูงมาก

หลายประเทศในแถบเอเชีย ได้แก่ เกาหลีใต้ สิงคโปร์ มีมาตรการในการควบคุมป้องกันการเสพติดสื่ออินเทอร์เน็ตอย่างเป็นทางการแล้ว เนื่องจากในประเทศดังกล่าวมีปริมาณการเชื่อมต่อกับเครือข่ายอินเทอร์เน็ตสูงมาก จนอาจจะกลายเป็นปัญหาสังคมในอนาคต เช่นในกรณีชายชาวเกาหลีใต้วัย 24 ปีรายหนึ่ง เกิดอาการหัวใจวายและเสียชีวิตหลังจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่ร้านให้บริการอินเทอร์เน็ตแห่งหนึ่ง ติดต่อกันโดยไม่หยุดพักเป็นเวลานานถึง 86 ชั่วโมง (สำนักข่าวไทย, วันที่ 29 พ.ย. 2545) ถือเป็นเหตุการณ์ที่แสดงให้เห็นถึงอาการติดเกมออนไลน์ทางอินเทอร์เน็ตอย่างรุนแรงของชาวเกาหลีใต้ รัฐบาลเกาหลีใต้จึงจัดตั้งศูนย์เพื่อป้องกันการเสพติดอินเทอร์เน็ตขึ้น เพื่อแก้ปัญหาการเสพติดอินเทอร์เน็ต ในประเทศสิงคโปร์ก็เช่นกัน รัฐมนตรีที่รับผิดชอบงานด้านกฎหมายและกิจการภายในประเทศ ได้แสดงความวิตกและแถลงถึงโอกาสเสี่ยงที่ประชาชนหลายพันคนในสิงคโปร์จะติดอินเทอร์เน็ต จึงเป็นที่น่าเป็นห่วงว่าในอนาคตใกล้นี้ประเทศไทย อาจจะต้องเผชิญหน้ากับปัญหาการเสพติดอินเทอร์เน็ตดังเช่นประเทศเพื่อนบ้านได้ประสบอยู่ในปัจจุบัน

สำหรับประเทศไทยในปัจจุบัน ปัญหาการเสพติดอินเทอร์เน็ตนั้นก็ได้รับความรุนแรงมากขึ้นทุกวัน มีปกครองหลายรายนำบุตรหลานของตนเข้าบำบัดอาการเสพติดอินเทอร์เน็ตกับนักจิตวิทยา เนื่องจากมีอาการติดอินเทอร์เน็ตติดคอมพิวเตอร์ โดยที่เด็กเหล่านี้จะสนทนาหรือแชททางอินเทอร์เน็ต โดยบางรายถึงขั้นใช้อินเทอร์เน็ตโฟนซึ่งจะเห็นภาพและได้ยินเสียงของผู้สนทนา เด็กชายรายหนึ่งอายุ 14 ปี มีอาการป่วยทางจิตสืบเนื่องมาจากการเสพติดอินเทอร์เน็ตประเภทลามก เมื่อเห็นผู้หญิงจะเข้าไปจับหน้าอกทันทีไม่เว้นแม้กระทั่งแม่ของตนเอง (เดลินิวส์, ฉบับวันที่ 15 พ.ย. 2545)

ทุกวันนี้เกือบทุกประเทศทั่วโลกต่างตระหนักดีว่า อินเทอร์เน็ตเป็นเทคโนโลยีที่มีประโยชน์อย่างมหาศาล แต่ในขณะเดียวกันก็ยังมีนำมาซึ่งโทษภัยมหันต์ด้วย ภัยที่กล่าวถึง อาจจะได้เกิดได้กับสิ่งต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับอินเทอร์เน็ต เช่น ตัวข้อมูล หรือกระบวนการปฏิบัติงานผ่านอินเทอร์เน็ต แต่ที่ร้ายแรงที่สุดคือภัยที่เกิดขึ้นกับตัวบุคคล ไม่ว่าจะเป็นการเผยแพร่ภาพลามกอนาจารบนอินเทอร์เน็ต หรือการล่อลวงเด็กไปทำลามกอนาจารในการนัดพบกันครั้งแรก หลังรู้จักกันผ่านอินเทอร์เน็ต ต่างเป็นสิ่งที่ชี้ชัดถึงอันตรายที่จะเกิดขึ้นกับตัวบุคคล (ลลิตา รัตนศรีไทย, 2545) งานวิจัยที่ผ่านมาส่วนใหญ่มุ่งเน้นในการศึกษาพฤติกรรมเสพติดอินเทอร์เน็ตของผู้เสพติดอินเทอร์เน็ต ซึ่งเป็นการศึกษาถึงอาการเสพติดและปัจจัยที่ก่อให้เกิดการเสพติดอินเทอร์เน็ต แต่มีงานวิจัยที่มุ่งศึกษาถึงผลกระทบจากการใช้หรือการเสพติดอินเทอร์เน็ตกลับมีจำนวนน้อยมาก ทั้งๆ ที่การเสพติดอินเทอร์เน็ตนั้นได้ส่งผลกระทบต่อตัวผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตและบุคคลใกล้ชิดมากขึ้นเรื่อยๆ โดยที่ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตไม่รู้ตัว

ผู้วิจัยคาดการณ์ว่าแนวโน้มของจำนวนผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตมีแนวโน้มที่จะสูงขึ้นอย่างต่อเนื่องในอนาคต และปัญหาการเสพติดอินเทอร์เน็ตจะกลายเป็นปัญหาที่จะส่งผลกระทบต่อสังคม การศึกษาเล่าเรียนของเยาวชน การประกอบอาชีพของบุคคลทำงาน รวมทั้งการติดอินเทอร์เน็ตยังทำลายสุขภาพก่อให้เกิดอาการทางจิตและโรคต่างๆ ต่อผู้เสพติดอินเทอร์เน็ต หรือแม้กระทั่งความสุข ความสัมพันธ์กับคนในครอบครัวและบุคคลที่อยู่รอบข้าง กระทบที่สุดต่อจิตวิญญาณของผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตเอง ดังนั้นผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาถึงผลกระทบทางลบที่เกิดจากการเสพติดอินเทอร์เน็ต เพื่อนำความรู้ดังกล่าวไปเผยแพร่ให้ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตได้ตระหนักถึงผลกระทบที่จะเกิดขึ้นจากการใช้อินเทอร์เน็ตในปริมาณที่มากเกินไป อีกทั้งยังเป็นการสร้างภูมิคุ้มกันให้กับเด็กและเยาวชนที่อาจรู้เท่าไม่ถึงการณ์ ไม่มีวิจยารณญาณในการเลือกใช้สื่ออย่างถูกต้องและเหมาะสม รวมไปถึงเพื่อเป็นประโยชน์ในการวางนโยบายควบคุมสื่อและการแก้ไขปัญหาการเสพติดอินเทอร์เน็ตของในประเทศไทยต่อไป

คำถามนำวิจัย

1. ลักษณะทางประชากรศาสตร์มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ตหรือไม่ อย่างไร
2. พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ตหรือไม่ อย่างไร
3. ลักษณะเทคโนโลยีของสื่ออินเทอร์เน็ตที่ดึงดูดให้ผู้เสพติดใช้อินเทอร์เน็ต มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ตหรือไม่ อย่างไร

4. พฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ตของผู้เสพติดมีความสัมพันธ์กับผลกระทบจากการเสพติดหรือไม่ อย่างไร

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ตของผู้เสพติดอินเทอร์เน็ต
2. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของผู้เสพติดอินเทอร์เน็ต
3. เพื่อศึกษาลักษณะเทคโนโลยีของสื่ออินเทอร์เน็ตที่ดึงดูดให้ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตใช้อินเทอร์เน็ต
4. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ตกับผลกระทบจากการเสพติดที่ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตได้รับ
5. เพื่อศึกษาผลกระทบจากการเสพติดอินเทอร์เน็ตที่ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตได้รับ

ข้อสมมติฐาน

พฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ต แบ่งออกได้เป็น 5 ประเภท ตามการแบ่งประเภทของผู้เสพติดอินเทอร์เน็ต คือ เสพติดทางเพศ (Cybersexual Addiction), เสพติดความสัมพันธ์ (Cyber-Relational Addiction), เสพติดเกม (Net Gaming), เสพติดข้อมูลข่าวสาร (Information Overload), เสพติดคอมพิวเตอร์ (Computer Addiction)

ลักษณะเทคโนโลยีของสื่ออินเทอร์เน็ตที่ดึงดูดให้ผู้เสพติดใช้อินเทอร์เน็ต อย่างน้อยแบ่งออกได้เป็น 12 ลักษณะ คือ ความยึดหยุ่นเรื่องเวลา, ความยึดหยุ่นเรื่องสถานที่, การใช้อินเทอร์เน็ตโดยไม่ต้องระบุชื่อ, การใช้อินเทอร์เน็ตโดยไม่เห็นซึ่งกันและกัน, ความสามารถเปลี่ยนแปลงอัตลักษณ์, ความสามารถเปลี่ยนแปลงการรับรู้ของผู้เสพติดอินเทอร์เน็ต, การโต้ตอบสองทาง, ความสามารถในการเข้าถึงข้อมูล, การให้สถานภาพที่เท่าเทียมกันแก่ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ต และความสามารถเข้าถึงความต้องการทางจิตใจ, ความสามารถใช้งานได้หลายอย่างในสื่อเดียว และความเป็นสื่อที่มีประสิทธิภาพในการสื่อสารแบบอวัจนภาษา

ผลกระทบจากการเสพติดอินเทอร์เน็ตที่ผู้เสพติดได้รับ สามารถแบ่งออกได้เป็น 6 ด้าน คือ ผลกระทบทางด้านความสัมพันธ์ทางสังคม, ผลกระทบทางการเรียน, ผลกระทบทางการทำงาน, ผลกระทบทางด้านสุขภาพ, ผลกระทบทางการเงิน และผลกระทบทางด้านจิตใจ

จากลักษณะพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ต, ลักษณะเทคโนโลยีของสื่ออินเทอร์เน็ตที่ดึงดูดให้ผู้เสพติดใช้อินเทอร์เน็ต และผลกระทบจากการเสพติดอินเทอร์เน็ตที่ผู้เสพติดได้รับดังกล่าวข้างต้น สามารถนำมาตั้งเป็นสมมติฐานได้ดังนี้

1. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่มีลักษณะทางประชากรศาสตร์แตกต่างกันมีพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ตแตกต่างกัน
2. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตที่มีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตแตกต่างกันมีพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ตแตกต่างกัน
3. ผู้เสพติดที่เข้ามาใช้อินเทอร์เน็ตเนื่องจากความน่าดึงดูดของลักษณะเทคโนโลยีของสื่ออินเทอร์เน็ตที่แตกต่างกัน มีพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ตที่แตกต่างกัน
4. พฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ตมีความสัมพันธ์กับผลกระทบจากการเสพติดอินเทอร์เน็ต
5. ผู้เสพติดที่มีพฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ตแตกต่างกันได้รับผลกระทบจากการเสพติดอินเทอร์เน็ตแตกต่างกัน

นิยามศัพท์

1. ลักษณะทางประชากรศาสตร์ หมายถึง ลักษณะของผู้เสพติดอินเทอร์เน็ต อินเทอร์เน็ต อันได้แก่ เพศ, อายุ, ระดับการศึกษา, อาชีพ, รายได้ และสถานภาพสมรส
2. ลักษณะเทคโนโลยีของสื่ออินเทอร์เน็ต หมายถึง ลักษณะเทคโนโลยีของสื่ออินเทอร์เน็ตที่มีความพิเศษ สามารถดึงดูดให้ผู้คนเข้ามาใช้ ยึดติด หรือเสพติดได้ ซึ่งแบ่งออกเป็น 10 ลักษณะ (ธนิกานต์ มาฆะศิริวานนท์, 2545) ได้แก่ ความยืดหยุ่นเรื่องเวลา, ความยืดหยุ่นเรื่องสถานที่, การใช้สื่อโดยไม่ต้องระบุชื่อ, การใช้สื่อโดยไม่เห็นซึ่งกันและกัน, ความสามารถเปลี่ยนแปลงอัตลักษณ์, ความสามารถเปลี่ยนแปลงการรับรู้ของผู้เสพติดอินเทอร์เน็ต, การโต้ตอบสองทาง, ความสามารถในการเข้าถึงข้อมูล, การให้สถานภาพที่เท่าเทียมกันแก่ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ต และความสามารถเข้าถึงความต้องการทางจิตใจ และนอกเหนือจากนั้นผู้วิจัยยังได้เพิ่มลักษณะเทคโนโลยีของสื่ออินเทอร์เน็ตอีก 2 ลักษณะไว้ในการวิจัยนี้ คือ อินเทอร์เน็ตเป็นสื่อที่ใช้งานได้หลากหลาย และเป็นช่องทางการสื่อสารด้วยอวัจนภาษาที่มีประสิทธิภาพ

3. พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต หมายถึง ลักษณะการใช้อินเทอร์เน็ตของผู้ตอบแบบสอบถาม อันได้แก่ ประสบการณ์ในการใช้อินเทอร์เน็ต จำนวนชั่วโมงที่ใช้อินเทอร์เน็ต สถานที่ที่ใช้อินเทอร์เน็ต และบริการอินเทอร์เน็ตที่ใช้

- ประสบการณ์การใช้อินเทอร์เน็ต หมายถึง ระยะเวลาตั้งแต่เริ่มใช้อินเทอร์เน็ตครั้งแรกจนถึงปัจจุบัน

- สถานที่ใช้อินเทอร์เน็ต หมายถึง สถานที่ที่ใช้เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต ได้แก่ บ้าน ที่ทำงาน สถานศึกษา ร้านให้บริการอินเทอร์เน็ต

- ปริมาณในการใช้อินเทอร์เน็ต หมายถึง ระยะเวลาที่เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตและความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ต

- บริการอินเทอร์เน็ตที่ใช้ หมายถึง ประเภทของบริการในอินเทอร์เน็ตที่ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตเลือกใช้ โดยที่ผู้วิจัยได้แบ่งออกเป็น 6 ประเภท ได้แก่ สนทนาผ่านห้องสนทนา IM (Instant Message) หรือโปรแกรมอื่นๆ, ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ (E-mail), เกมออนไลน์ (Game Online), กระดานข่าวหรือกลุ่มข่าวสารต่างๆ (News Group) การค้นหาข้อมูล, การถ่ายโอนแฟ้มข้อมูล/Download ข้อมูลต่างๆ, ท่องเว็บไซด์ต่างๆ (Surfing the Internet)

4. ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ต หมายถึง ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตอินเทอร์เน็ตที่พฤติกรรมตามที่ Young (1996) ได้ระบุไว้ในแบบทดสอบที่ใช้วัดพฤติกรรมเสพติดอินเทอร์เน็ต 8 ข้อ คือ รู้สึกถูกรบกวนงาโดยอินเทอร์เน็ต (มีการคิดถึงเรื่องที่ผ่านมาในกิจกรรมอินเทอร์เน็ต และคาดการณ์ถึงสิ่งที่จะเกิดขึ้นต่อไปในอินเทอร์เน็ต), รู้สึกต้องการใช้เวลากับอินเทอร์เน็ตมากขึ้น เพื่อให้บรรลุถึงความพอใจ, ไม่สามารถควบคุมพฤติกรรมการใช้หรือหยุดการใช้อินเทอร์เน็ต, รู้สึกหมดหวัง โมโห โกรธ รู้สึกกดดัน กระสับกระส่าย เมื่อต้องหยุดใช้อินเทอร์เน็ต, ใช้เวลาในอินเทอร์เน็ตมากกว่าที่ตั้งใจไว้, สูญเสียความสัมพันธ์ทางสังคม หน้าที่การงาน การเรียน หรือโอกาสต่างๆเพราะการใช้อินเทอร์เน็ต, โกหก/ปกปิดครอบครัว เพื่อนฝูง หรือบุคคลรอบข้างเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต, ใช้อินเทอร์เน็ตเป็นหนทางหลีกเลี่ยงปัญหาหรือบรรเทาผ่อนคลายอารมณ์ ความรู้สึกกดดัน

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้นำแบบทดสอบดังกล่าวมาประยุกต์ใช้กับมาตรวัดแบบประเมินค่าที่ซับซ้อน ตั้งมณี และสามารถ สิจำปี ได้ใช้ในการวิจัย เพื่อช่วยให้ผู้ตอบแบบสอบถามรู้สึกสะดวกสบายใจในการตอบแบบสอบถามมากขึ้น นอกจากนั้นผู้วิจัยยังได้ประยุกต์แบบสอบถามให้มีรายละเอียดของการใช้บริการอินเทอร์เน็ต 5 ด้าน เพื่อแบ่งผู้เสพติดออกเป็น 5 ประเภท คือ ผู้เสพติดทางเพศ, ผู้เสพติดความสัมพันธ์, ผู้เสพติดเกม, ผู้เสพติดข้อมูลข่าวสาร และผู้เสพติดคอมพิวเตอร์ โดยที่ผู้วิจัยจะแยกผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตออกจากผู้ไม่เสพติดจากการตอบแบบสอบถาม หากผู้ตอบแบบสอบถามตอบคำถามว่า “บ่อยครั้งมาก” หรือ

“บ่อยครั้ง” ตั้งแต่ 5 ข้อขึ้นไป ในแต่ละด้านการใช้บริการอินเทอร์เน็ตอย่างน้อย 1 ด้าน ถือว่าเป็นผู้เสพติดอินเทอร์เน็ต

5. พฤติกรรมการเสพติดอินเทอร์เน็ต หมายถึง พฤติกรรมที่นำไปสู่การเสพติดอินเทอร์เน็ต 5 ประเภท ตามการแบ่งลักษณะพฤติกรรมการเสพติดของ Center for On-line Addiction คือ

- เสพติดทางเพศ (Cybersexual Addiction) หมายถึง การเสพติดเรื่องทางเพศในอินเทอร์เน็ต ผู้เสพติดจะแสวงหากิจกรรมทางเพศเพื่อตอบสนองความต้องการของตัวเอง เช่น การพูดคุยสนทนาเรื่องเพศ การดูรูปโป๊ การจินตนาการเรื่องทางเพศ การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อเป็นการแสดงออกเรื่องเพศ

- เสพติดความสัมพันธ์ (Cyber-Relational Addiction) หมายถึง การเสพติดความสัมพันธ์กับบุคคลที่ได้พบในอินเทอร์เน็ต โดยผ่านการใช้ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์, ห้องสนทนา, กระดานข่าวหรือกลุ่มข่าวสาร และการแสวงหาความรักในโลกอินเทอร์เน็ต

- เสพติดเกม (Net Gaming) หมายถึง การเสพติดการเล่นเกมหางอินเทอร์เน็ต การเล่นเกม interaction online การประมูลสินค้าออนไลน์และคลังคลังการแลกเปลี่ยนสินค้ากันผ่านอินเทอร์เน็ต รวมไปถึงการเสพติดการพนันออนไลน์ด้วย

- เสพติดข้อมูลข่าวสาร (Information Overload) หมายถึง การเสพติดข้อมูลข่าวสาร มีการใช้อินเทอร์เน็ตในการหาข้อมูลข่าวสารที่มากเกินไป โดยเป็นการรวบรวมข้อมูลทั้งที่ไม่เกี่ยวกับงาน

- เสพติดคอมพิวเตอร์ (Computer Addiction) หมายถึง การเสพติดการใช้โปรแกรมต่างๆ และการเล่นเกมในคอมพิวเตอร์

ขอบเขตของการศึกษา

การศึกษาวิจัยครั้งนี้มุ่งศึกษาผลกระทบจากการเสพติดอินเทอร์เน็ต ที่ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตในประเทศไทยได้รับ ภายใต้กระบวนการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ (CMC : Computer-Mediated Communication) โดยเก็บข้อมูลจากผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ในช่วงระยะเวลาเดือนมีนาคม - กรกฎาคม พ.ศ. 2547

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เพื่อนำผลการศึกษาวิจัยไปเผยแพร่ให้ผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตอินเทอร์เน็ตได้ตระหนักถึงผลกระทบที่จะเกิดขึ้นจากการใช้อินเทอร์เน็ตในปริมาณที่มากเกินไป
2. เพื่อสร้างภูมิคุ้มกันให้กับเด็ก เยาวชน และผู้เสพติดอินเทอร์เน็ตอินเทอร์เน็ตให้อยู่ห่างจากภัยอันตรายที่จะเกิดขึ้นจากการใช้อินเทอร์เน็ต และมีวิจารณญาณในการเลือกใช้สื่ออย่างถูกต้องและเหมาะสม
3. เพื่อนำผลการศึกษาวิจัยไปใช้ประโยชน์ในการวางนโยบายควบคุมป้องกันการเสพติดอินเทอร์เน็ตในประเทศไทย