

ภาวะคุกคามจากสังคมออนไลน์ (Social Network)

ภาวิณี อินทร์ทอง¹

ปัจจุบัน พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของผู้คนทั่วโลก รวมถึงผู้ใช้งานในประเทศไทย ได้เกิดการเปลี่ยนแปลง จากการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการท่องเที่ยว สืบค้นข้อมูล เป็นลักษณะการใช้เว็บไซต์ของสังคมออนไลน์ (Social Network) โดยมีอยู่หลากหลาย เช่น ไฮไฟฟ์ (Hi5) ทวิตเตอร์ (twitter) (www.twitter.com), มายสเปซ (MySpace) (www.myspace.com), เฟสบุ๊ก (Facebook) (www.facebook.com) เป็นต้น และ เฟสบุ๊กก็เป็นสังคมออนไลน์ในอีกรูปแบบหนึ่งที่ผู้ใช้นิยมเข้าใช้เป็นประจำทุกวัน เพื่อสร้างสังคมในโลกออนไลน์ตามรูปแบบที่ตนเองสามารถดูแลจัดการได้

สังคมออนไลน์ เป็นสังคมที่มีกิจกรรมต่าง ๆ ที่ทำร่วมกันในโลกออนไลน์ ทั้งที่อยู่ในเว็บไซต์เดียวกันหรือต่างเว็บไซต์ แต่ทุกคนก็จะสามารถติดตาม แบ่งปัน และกระจายข้อมูลข่าวสารโดยกลายเป็นสังคมขนาดใหญ่ได้ภายในระยะเวลาไม่นาน และเว็บไซต์ของสังคมออนไลน์ที่มีผู้นิยมใช้งานมากที่สุดทั้งในเมืองไทยและต่างประเทศ คือ เฟสบุ๊ก (www.facebook.com) โดยกระแสความนิยมเว็บสังคมออนไลน์แห่งนี้ ทำให้เกิดพฤติกรรมที่เรียกว่า “การเสพติดเฟสบุ๊ก” หรือที่นักจิตวิทยาเรียกว่า “Facebook Addiction Disorder” (FAD)

โจอันนา ลิพาร์ นักจิตวิทยามหาวิทยาลัยแคลิฟอร์เนีย แนะนำวิธีการตรวจตัวเอง 5 ประการ ว่ามีอาการเสพติดเฟสบุ๊กหรือไม่ ดังนี้ [1]

1. ขอมอดนอนเพิ่มเพื่อเล่นเฟสบุ๊ก
2. เสียเวลาเล่นเฟสบุ๊กมากกว่าวันละ 1 ชั่วโมงขึ้นไป
3. คลั่งไคล้หลงใหลการติดต่อกับ "คนรักเก่า" ผ่านเฟสบุ๊ก เช่น คนรักสมัยเรียน จนอาจสร้างปัญหากับครอบครัวปัจจุบัน
4. เลือกใช้เวลาท่อง เฟสบุ๊ก มากกว่าการตั้งใจทำงาน
5. รู้สึกกระวนกระวายใจ เครียด และวิตกกังวลเวลาต้องหยุดเล่นเฟสบุ๊ก

เฟสบุ๊ก เป็นรูปแบบการพัฒนาเว็บไซต์ โดยใช้ภาษาพีเอชพี (PHP) ในการเขียนโปรแกรม และใช้ฐานข้อมูลของมายเอสคิวแอล (MySQL) โดยใช้ภาษาที่หลากหลายในการเขียนเพื่อให้ได้ชุดคำสั่งควบคุมที่มีความยืดหยุ่นในการใช้งานสูง โดยอยู่ภายใต้กรอบระบบแบบ RPC “RPC หรือ Remote procedure call คือเทคนิคของซอฟต์แวร์ที่อนุญาตให้ แอปพลิเคชันทำการดำเนินการเรียกฟังก์ชันโดยผู้ถูกเรียกกำลังดำเนินการอยู่บนอีกเครื่องหนึ่ง”[2] โดยจะช่วยให้เว็บไซต์ทำงานได้อย่างต่อเนื่องและง่ายต่อการเชื่อมโยงกันอย่างหลากหลาย และมีการใช้ระบบแบบมาตรฐานเปิด (Open Source) มาใช้ เนื่องจากเฟสบุ๊กมีระบบการค้นหา

¹ สาขาคอมพิวเตอร์ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม จังหวัดพิษณุโลก, 65000

ข้อมูลจำนวนมาก จึงมีการสร้างรูปแบบการกระจายข้อมูลซ้ำ ๆ หรือเคยมีการค้นหาก่อนหน้าออกมาอยู่ในรูปแบบของข้อมูลในหน่วยความจำ และแยกการดึงข้อมูลใหม่ตามเวลาจริงไว้คนละชุด

เฟสบุ๊ก เปิดตัวในปีพ.ศ. 2547 โดย “มาร์ก ซักเกอร์ เบิร์ก” นักศึกษาจากมหาวิทยาลัยฮาร์วาร์ด และเพื่อนอีก 2 คน โดยเป็นเครือข่ายภายในรั้วมหาวิทยาลัยที่นักศึกษาเข้ามาอัปเดตและแบ่งปันข้อมูลส่วนตัว รูปภาพและข้อมูลได้ จนได้รับความนิยมมากขึ้น และจากมหาวิทยาลัยฮาร์วาร์ดกระจายสู่มหาวิทยาลัยอื่น ๆ และขยายกลุ่มเรื่อย ๆ จนปัจจุบันมีผู้สนใจจากทั่วโลกเข้าลงทะเบียนใช้งานกว่า 24 ล้านคน หรือเฉลี่ยมีผู้ลงทะเบียนใหม่กว่า 100,000 รายต่อวัน [3]



รูปที่ 1 ผู้ก่อตั้งเฟสบุ๊ก

ที่มา : <http://writer.dek-d.com/kiatsin/story/view.php?id=432597>. 2008.

เฟสบุ๊กมีส่วนประกอบภายในเว็บอยู่ 3 ส่วนหลัก ๆ คือ

1. ส่วนของข้อมูลส่วนบุคคล

โปรไฟล์ (Profile) เป็นส่วนของข้อมูลหลัก ซึ่งจะมีข้อมูลส่วนบุคคล ข้อความ รายการเพื่อน กลุ่ม การจัดการความเป็นส่วนตัว เป็นต้น ซึ่งคนในเครือข่ายจะสามารถเข้ามาดูได้

โดยหน้าโปรไฟล์จะเป็นหน้าหลักที่ผู้ใช้งานสามารถแสดงความเป็นส่วนตัวของตนเองได้ ซึ่งจะประกอบด้วยข้อมูลพื้นฐาน เช่น อีเมล, เพศ, วันเดือนปีเกิด หรือข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเพื่อน ๆ ของผู้ใช้งาน และคนในเครือข่ายก็จะสามารถดูได้

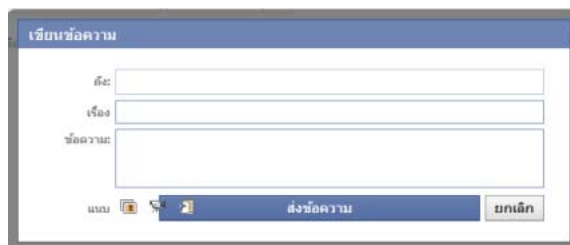


รูปที่ 2 ตัวอย่างส่วนของหน้าโปรไฟล์เฟสบุ๊ก

ส่วนของหน้าโปรไฟล์เฟสบุ๊คจะประกอบด้วยส่วนต่าง ๆ ตัวอย่างเช่น

1) ส่วนของข้อความ (Inbox)

เป็นส่วนที่ใช้เก็บข้อความที่ต้องการความเป็นส่วนหนึ่งของระหว่างผู้ใช้งานบนเฟสบุ๊ค ซึ่งผู้ใช้งานอื่นจะไม่สามารถอ่านได้



รูปที่ 3 ส่วนของข้อความ บนเฟสบุ๊ค

2) ส่วนข้อมูลเพื่อน (Friends)

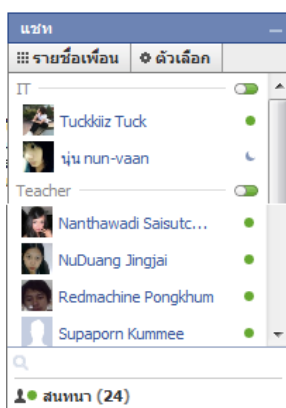
เป็นส่วนที่ใช้สำหรับค้นหาและเก็บข้อมูลของเพื่อน โดยใช้ผู้ใช้งานสามารถสร้างสังคมออนไลน์ โดยการค้นหาผู้ใช้งานและจัดเก็บข้อมูลเพื่อนแต่ละคนได้เอง



รูปที่ 4 ส่วนข้อมูลของเพื่อน

3) ระบบแชต (Chat)

เป็นส่วนที่ผู้ใช้สามารถติดต่อสื่อสารกันในรูปแบบเวลาจริง โดยไม่ต้องติดตั้งแอปพลิเคชัน (Application) เพิ่มเติม หรือ ไม่ต้องสร้างรายชื่อเพื่อนออกมาเหมือนระบบการสนทนาของ MSN



รูปที่ 5 ระบบแชต

2. ส่วนของแอปพลิเคชัน

ในส่วนนี้จะมีแอปพลิเคชันให้ผู้ใช้งานในระบบเฟสบุ๊ค สามารถแสดงกิจกรรม รูปภาพ หรือ เหตุการณ์ต่าง ๆ ของตนเองได้ โดยมีส่วนประกอบต่าง ๆ ตัวอย่างเช่น

1) โปรแกรมรูปภาพ (Photos)

เฟสบุ๊คมีโปรแกรมรูปภาพเพื่อให้ผู้ใช้สามารถอัปโหลดภาพได้ไม่จำกัด และสามารถสร้าง อัลบั้มของตนเองได้ โดยในการอัปโหลด ผู้ใช้สามารถปรับแต่งหมุนภาพถ่าย เพิ่มคำอธิบายรูปภาพ หรือ แท็ก (Tag) คนในภาพถ่ายได้อีกด้วย เพื่อให้เครือข่ายเพื่อนเข้ามาดูและแสดงความคิดเห็นได้เช่นเดียวกัน และผู้ใช้งาน ยังสามารถจำกัดในอัลบั้มของตนเองได้ว่า จะให้เฉพาะเครือข่ายของตนเองดูเท่านั้น หรือให้ทุก ๆ คนสามารถ เข้ามาดูได้ ซึ่งเป็นการกำหนดความเป็นส่วนตัวในอีกรูปแบบหนึ่ง



รูปที่ 6 โปรแกรมรูปภาพ

2) โปรแกรมกลุ่ม (Groups)

ในส่วนนี้ผู้ใช้งานสามารถเห็นกลุ่มของเพื่อนได้ โดยสามารถเข้าร่วมกลุ่มและ สร้างกลุ่มใหม่ หรือเรียกดูกลุ่มต่าง ๆ ตามที่ต้องการได้



รูปที่ 7 ตัวอย่างโปรแกรมกลุ่ม

3) โปรแกรมโพสต์ (Posted Items)

โปรแกรมโพสต์รายการในโปรไฟล์ เป็นวิธีที่สะดวกในการแบ่งปันสิ่งที่ต้องการบนเครือข่ายออนไลน์ โดยผู้ใช้งานสามารถโพสต์ข้อความ เว็บไซต์ บล็อกวิดีโอและเพลง หรือเนื้อหาต่าง ๆ ภายในเฟสบุ๊ค ของตนเองได้

รูปที่ 8 โปรแกรมโพสต์

3. ส่วนของพีเจอร์

เป็นส่วนที่ช่วยเพิ่มความสะดวกให้ผู้ใช้ในการใช้งานผ่านเฟสบุ๊คได้ง่ายมากยิ่งขึ้น เช่น การแสดงผล การใช้งานผ่านโทรศัพท์มือถือ การแชร์ข้อมูล เป็นต้น

จากตัวอย่างรูปแบบการใช้งานของเฟสบุ๊ค จึงทำให้เห็นว่า เครือข่ายสังคมออนไลน์ในปัจจุบัน หรือ สังคมเสมือนจริง จะสามารถถูกสร้างได้โดยง่ายกว่าการสร้างสังคมในโลกจริง โดยสังคมออนไลน์ เป็นโลกที่ผู้ใช้งาน สามารถดูแล จัดการ สร้างเครือข่ายเพื่อน หรือกลุ่มคนที่ตนเองต้องการจะรู้จัก ค้นหา และสามารถแบ่งปัน แลกเปลี่ยน ข้อมูล วิดีโอ หรือการแสดงความคิดเห็นด้านต่าง ๆ ได้ง่ายดาย

แต่อย่างไรก็ตาม เมื่อกล่าวถึงระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตนั้นย่อมต้องกล่าวถึงเรื่องของความปลอดภัยของข้อมูลด้วยเช่นกัน และเมื่อมีการสร้างสังคมออนไลน์ขึ้น ผู้ใช้งานหลายคนก็อยากที่จะให้ข้อมูลของตนเองนั้นมีความเป็นส่วนตัวอย่างแน่นอน ระบบการใช้งานของเฟสบุ๊ค เมื่อเทียบกับการใช้งานของไอวีไพล์แล้ว เฟสบุ๊ค ก่อนข้างจะเป็นสังคมที่มีความเป็นส่วนตัวน้อย แต่ในการสร้างเครือข่ายออนไลน์นั้น เฟสบุ๊คจะสามารถพัฒนาการสร้างระบบเครือข่ายออนไลน์ได้รวดเร็วมากกว่า เนื่องจากการใช้งานของเฟสบุ๊คนั้น มีรูปแบบการสนทนาในรูปแบบของการแชท (Chat) ซึ่งเป็นการสนทนาในรูปแบบสองทิศทาง (Full Duplex หรือ Both-way) โดยผู้ใช้งานสามารถส่งข้อมูลได้พร้อม ๆ กันทั้ง 2 ทิศทาง และมีลักษณะวิธีการพูดคุยโดยการพิมพ์ข้อความลงไป ทำให้ผู้ใช้งานสามารถสนทนาได้อย่างอิสระ จึงเป็นส่วนสำคัญที่ทำให้ผู้คนในสังคมออนไลน์ สามารถสนทนากันและสนิทสนมกันได้อย่างรวดเร็ว รวมถึงเฟสบุ๊คมีรูปแบบการใช้งานที่มีแอปพลิเคชันหลากหลายให้ผู้ใช้งานเข้าไปใช้ ซึ่งแอปพลิเคชันที่ผู้ใช้งานนิยมเข้าไปพักผ่อนคลายเครียดคือ การเล่นเกมบนเฟสบุ๊ค

การเล่นเกม ถือเป็นพฤติกรรมที่นักเรียน นักศึกษา มีอาการที่เรียกว่า เสพติดเกม มายาวนาน แต่การเล่นในรูปแบบแรกเริ่ม จะเป็นลักษณะของการเล่นเกมในรูปแบบออฟไลน์ คือ เป็นการเล่นโดยใช้เครื่องคอมพิวเตอร์เครื่องเดียวในการเล่น โดยผู้เล่นจะมีการแข่งขันกับซอฟต์แวร์เกมนั้น ๆ ที่ผู้ผลิตพัฒนามาบนตัวเกม แต่ในปัจจุบัน โลกของสังคมออนไลน์นั้น ได้มีการพัฒนาการเล่นเกมนั้นๆ ขึ้นมามากมาย เช่น ออดิชั่น (www.audition.in.th) หรือ โยวกัง (www.yulgang.in.th) เป็นต้น ซึ่งเป็นลักษณะการเล่นเกมที่ผู้เล่น สามารถสนทนาพูดคุยกันในเกมได้ ทำให้เกิดการสร้างโลกสังคมออนไลน์ขึ้น แต่ทว่าในเกมเหล่านี้ หากผู้ใช้ต้องการใช้งาน จะต้องมีการ์ดคอมพิวเตอร์ที่มีประสิทธิภาพค่อนข้างสูงจนทำให้ผู้เล่นหลายคนไม่สามารถที่จะเข้าเล่นเกมได้ แต่การพัฒนาเกมในเฟสบุ๊ค เป็นรูปแบบเกมที่ไม่จำเป็นต้องใช้ทรัพยากรเครื่องคอมพิวเตอร์ที่มีประสิทธิภาพสูง และระบบเกมในเฟสบุ๊คยังสามารถสร้างกลุ่มสังคมออนไลน์ย่อย ๆ ได้มากขึ้นด้วย เนื่องจาก

หลายคนรู้จักกันผ่านทางระบบเกมบนเฟสบุ๊ค เพราะการเล่นเกมนบนเฟสบุ๊คนั้นจะต้องมีการแชร์ทรัพยากรของเกม และจะต้องมีการสร้างกลุ่มเฉพาะของเกมนั้น ๆ เพื่อให้ระดับ (Level) ของผู้เล่นมีการปรับสูงขึ้น โดยเกมในเฟสบุ๊คมีอยู่มากมาย เช่น เกมเลี้ยงสัตว์ (Pet Society) เกมสร้างโรงแรม (Hotel City) เกมสร้างภัตตาคาร (Restaurant) เกมสร้างร้านขนม (Baking Life) เป็นต้น แต่เกมที่ผู้เล่นนิยมเล่นกันมาก เช่น เกมปลูกผัก หรือ ฟาร์มวิว (Farmville) โดยผู้เล่นยังมีเพื่อนในระบบเครือข่ายของตนเองมากเท่าไร ก็จะสามารถแชร์ทรัพยากรได้มากขึ้นเท่านั้น และจะสามารถสิ่งปลูกสร้างบนพื้นที่ของตนเองได้มากตามที่ต้องการ

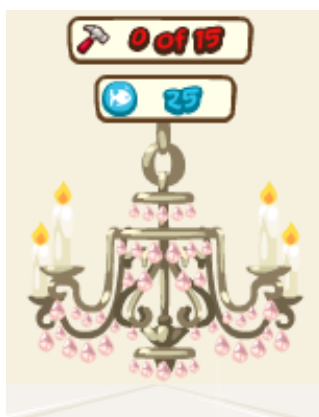


รูปที่ 9 ตัวอย่างการเล่นเกมนปลูกผักบนเฟสบุ๊ค

โดยสังคมออนไลน์ที่ผู้ใช้งานได้สร้างขึ้นมานั้น จะคล้ายกับสังคมในโลกจริง เนื่องจากจะมีกลุ่มคนที่รวมตัวกันมาคล้ายกับหมู่บ้าน จังหวัด หรือประเทศ และมีการซื้อขายสินค้าในโลกออนไลน์โดยใช้ระบบเงินในโลกออนไลน์ ซึ่งสามารถถูกเรียกสกุลเงินได้หลากหลาย เช่น เดน (Den) เอ็ม (M) เป็นต้น โดยผู้ใช้งานสามารถเลือกกิจกรรมที่ทำแล้วได้เงิน เช่น การปลูก การก่อสร้าง การซื้อสินค้ามาขายในระบบออนไลน์ หรือระบบเกมออนไลน์ แล้วจะทำให้ผู้ใช้งานมีเงินมากในระบบสังคมออนไลน์ จากนั้น ผู้ใช้งาน สามารถแปรสภาพเงินที่ได้จากการทำกิจกรรมบนระบบออนไลน์ หรือจากการเล่นเกมออนไลน์ เป็นเงินที่ใช้อยู่จริงในโลกมนุษย์ เช่น การขายสินค้าในเกม โดยอาจจะเป็นสินค้าที่ไม่มีอยู่แล้ว หรือ สินค้าหายาก และให้ผู้ใช้งานอื่น ๆ โอนเงินจริงเข้าสู่บัญชีของเจ้าของ และเจ้าของจะจัดส่งสินค้าในโลกออนไลน์ให้ผู้โอน เป็นต้น โดยลักษณะการซื้อขายแบบนี้จะต้องใช้ความไว้วางใจจากเครือข่ายผู้เล่นเป็นอย่างมาก หรือแม้กระทั่งผู้ผลิตเกมออนไลน์เอง มีการสร้างสินค้า หรืออุปกรณ์ที่มีลักษณะโดดเด่นเป็นพิเศษโดยมีจำนวนหรือระยะเวลาในการซื้อขายจำกัด และผู้ใช้งานสามารถเป็นเจ้าของได้โดยจะต้องชำระเงินผ่านบัตรเครดิต หรือผ่านระบบโทรศัพท์เท่านั้น จึงจะสามารถมีครอบครองได้ ดังนั้น ในปัจจุบัน จึงเกิดปัญหาการลักขโมย การจี้ปล้น เพื่อให้ได้เงินมาซื้อสินค้าในโลกออนไลน์



รูปที่ 10 ตัวอย่างสินค้าบนโลกออนไลน์ที่มีการจำกัดระยะเวลาซื้อ
ที่มา : www.facebook.com



รูปที่ 11 ตัวอย่างการซื้อสินค้าในโลกออนไลน์ โดยการใช้จำนวนผู้เล่นเข้ามาแชร์เพื่อให้ได้จำนวนที่ต้องการ
ที่มา : www.facebook.com



รูปที่ 12 ตัวอย่างสินค้าในเกมออนไลน์ที่ผู้เล่นจะต้องมีการชำระเงินผ่านระบบบัตรเครดิตหรือโทรศัพท์ เท่านั้น
ที่มา : www.facebook.com

และในปัจจุบัน ผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตมีการเปลี่ยนพฤติกรรมจากการใช้งานบนโลกออนไลน์ เพื่อแสวงหาความรู้ พักผ่อนคลายเครียด เปลี่ยนมาเป็นการเสพติดสังคมออนไลน์ ซึ่งผู้ใช้งานที่มีลักษณะอาการดังกล่าว ควรจะได้รับการบำบัด เนื่องจาก มีการเสพติดกับโลกแห่งความฝัน ความฉาบฉวยบนโลกออนไลน์ที่ไม่มีอยู่จริง และในบางรายไม่สามารถแยกแยะระหว่างโลกออนไลน์กับโลกแห่งความจริงออกจากกันได้ ทำให้เกิดสภาวะการยึดติดโลกออนไลน์ ทำทุกอย่างเพื่อที่จะได้มาซึ่งความสุขบนโลกออนไลน์ และใช้เวลาทุกนาทีอยู่บนโลกออนไลน์ที่ตนเองสร้างขึ้น

บทสรุป

อย่างไรก็ดีระบบเฟสบุ๊คไม่ใช่ปัญหาในการเสพติดสังคมดังกล่าว แต่ผู้ใช้งานเองที่เป็นปัญหา เนื่องจากผู้ใช้งานไม่สามารถควบคุมพฤติกรรมการใช้โซเชียลมีเดียได้ โดยผู้ใช้งานบางคนยอมอดนอนเพื่อเล่นเฟสบุ๊ค บางคนใช้เวลาทำงาน เวลาเรียน เวลาอยู่กับครอบครัว เพื่อมาแชร์ในสังคมออนไลน์บนเฟสบุ๊ค ทำให้พฤติกรรมของมนุษย์มีการเปลี่ยนแปลงไปจึงส่งผลกระทบต่อการใช้ชีวิตและสุขภาพจิตของผู้ใช้งานเอง

ดังนั้น ภาครัฐ และหน่วยงานต่าง ๆ จึงควรจะมีการกำหนดนโยบาย มาตรการในการใช้งานระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต รวมถึงครอบครัวควรใช้เวลา และตรวจสอบการใช้งานระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตของลูกหลาน เพื่อนฝูง ญาติพี่น้อง ว่ามีการใช้ระบบเครือข่ายออนไลน์เพื่อประโยชน์ใดบ้าง และตัวผู้ใช้งานเอง ควรจะมีการกำหนดช่วงเวลาในการใช้งานอย่างเหมาะสม เพื่อไม่ให้สังคมออนไลน์มีผลกระทบต่อการใช้ชีวิตในปัจจุบัน จนทำให้เกิดสภาวะ “เสพติดสังคมออนไลน์” กันจนหมดหนทางแก้ไข

เอกสารอ้างอิง

¹ หนังสือพิมพ์ข่าวสด

² <http://munbie.tripod.com/quit3.htm>

³ <http://www.oknation.net/blog/print.php?id=106309> . 2007.

ชาติชาย วิเชรัตน์, เฟสบุ๊ค ทกมม. บริษัทอุปัติส จำกัด ,2553