



แสงอรุณ เกื้อสุข
nukwan81@hotmail.com

เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารหรือ ไอซีที ทุกชนิดเมื่อมีประโยชน์ต้องมีโทษ โดยเฉพาะกับเทคโนโลยี “อินเทอร์เน็ต” ที่เป็นเรื่องยากต่อการเข้าใจให้ถ่องแท้ในระยะเวลาสั้น ๆ ดังนั้น ผู้ใช้งานต้องมีความสนใจและใส่ใจอย่างจริงจังจึงมีจะนั้นอาจจะเกิดความเข้าใจผิดถูกต้องแล้วนำไปใช้งานแบบผิด ๆ แต่ถ้าหากจะคิดจากพื้นฐานความเป็นจริงในโลกยุคปัจจุบันแล้วอินเทอร์เน็ตเป็นสิ่งที่คุณทั่วโลกหลีกเลี่ยงไม่ได้ เพราะมีการพัฒนาอยู่ตลอดเวลาและประโยชน์ก็มีมากมายเกินกว่าที่จะนำเอาโทษของมันมาเป็นข้ออ้างในการใช้งาน และจำกัดเสรีภาพการสื่อสารบนเครือข่ายไร้พรมแดนเช่นนี้

การพัฒนาเทคโนโลยีสารสนเทศจนสามารถนำมาใช้ประโยชน์ได้อย่างมากมาย นับได้ว่าเป็นยุคของเทคโนโลยีสารสนเทศหรือยุคข้อมูลข่าวสาร ซึ่งก่อให้เกิดประโยชน์ต่อมวลมนุษย์อย่างมหาศาล ยิ่งผลทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลง การเปลี่ยนแปลงอะไรก็ตามย่อมมีผลกระทบต่อบุคคล องค์กรหรือสังคม



รูปที่ 1 การสื่อสารบนเครือข่ายไร้พรมแดน



รูปที่ 2 เปรียบเทียบจำนวนเครื่องคอมพิวเตอร์และการใช้อินเทอร์เน็ต พ.ศ.2547-2550 ของประเทศไทย

ปัญหาสังคมที่มาจากเทคโนโลยีสารสนเทศในปัจจุบัน

“ไซเบอร์เซ็กซ์” ในอังกฤษผู้ชายมีอาการเสพติดทางเพศเพิ่มจำนวนมากขึ้น คนเหล่านี้จะหมกมุ่น คอยแต่หารูโป๊ตามเว็บไซต์ต่าง ๆ ดูแทบจะไม่เป็นอันทำอะไรจากการสำรวจแพทย์ผู้ให้การบำบัดรักษา 43 ราย มีจำนวนมากเกือบ 80% ที่ยอมรับว่า อาการดังกล่าวนับเป็นปัญหาของสังคม



รูปที่ 3 การสื่อสารผ่านโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่สามารถเห็นทั้งภาพและเสียงในปัจจุบัน

เว็บโซเชียลออนไลน์ “สาวไซด์ไลน์” ชายตัวผ่านอินเทอร์เน็ต มีทั้งนักเรียน นักศึกษาปริญญาตรี ปริญญาโทจนถึงสาวออฟฟิศ ซึ่งสามารถพบเห็นได้ทั่วไปในโลกไอทีในปัจจุบัน ส่วนที่ผู้หญิงที่ต้องการขายบริการ ก็สามารถส่งข้อมูลของตัวเองเข้าไปให้ผู้ดูแลเว็บไซต์ได้คัดเลือกเข้าไปในระดับ “วีไอพีเหม่เบอร์ สาวไซด์ไลน์ที่คิดแล้ว” เพื่อเพิ่มหรืออัพค่าตัว เปรียบเสมือน “สินค้าแบรนด์เนม” ขึ้นดี ผู้ชมทั่วไปสามารถเข้าชมได้ ซึ่งเมื่อเปิดเข้าไปจะพบมีภาพหญิงสาวทั้งที่เป็นนักเรียน นักศึกษาระดับปริญญาตรี ปริญญาโทไปยันสาวออฟฟิศและพริตตี้ รวมทั้งหญิงสาวอายุ 17 ปี เข้ามาเสนอขายบริการทางเพศกันอย่างไม่สะทกสะท้าน แลบบอกสัดส่วนต่าง ๆ ตลอดจนราคาค่าบริการแต่ละครั้ง ที่มีตั้งแต่ราคา 1,000-8,000 บาท และบางรายยังเสนอขายบริการทางเพศแบบ “เหมาจ่าย” เป็นเดือน เดือนละ 20,000-30,000 บาท ต่อการร่วมหลับนอนมีเซ็กซ์ด้วย 8-10 ครั้งต่อเดือนส่งผลให้สังคมและวัฒนธรรมเสื่อมทรามลงไปมาก ข้ำยังเป็นการสร้างค่านิยมที่ผิด ๆ ขัดแย้งกับการดำเนินวิถีชีวิตแบบชาวพุทธตลอดจน

ชนบธรรมเนียมประเพณีของชนชาติไทย



รูปที่ 4 โซเชียลออนไลน์ “สาวไซด์ไลน์” ชายตัวผ่านอินเทอร์เน็ต

เด็กติดเกมส์ เป็นสิ่งที่พ่อแม่เครียดที่สุดกว่าได้ในยุคนี้ เด็กไทยเล่นเกมต่อสู่ทะลุ 50% หวันแยกชีวิตออกจากความรุนแรงไม่ได้ ดังกรณีที่เป็นข่าวมาแล้วนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 6 ใช้มีดจี้ชิงทรัพย์ ก่อคดีโหดลงงโซเฟอร์แท็กซี่มาชิงทรัพย์ในซอยเปลี่ยวใช้มีด 2 เล่ม กระหน้าแทงทรวง ถูกจับขณะลากศพเหยื่อไปไว้เบาะหลังแล้วพยายามขับรถหลบหนีทั้งที่จับไม่เป็นนี่คงเป็นสัญญาณอะไรซักอย่างที่น่าบ่งบอกว่าเราควรจะทำอะไรกับบุตรหลานของเราควรจะหาทางป้องกันและแก้ไขอย่างไร



รูปที่ 5 การเล่นเกมส์ก่อให้เกิดพฤติกรรมเลียนแบบ

จากการสำรวจจํานวนเกมส์ทางภาคเหนือ กลาง ตะวันออกเฉียงเหนือ และได้ จํานวน 100 ร้าน พบว่าเกมส์ออนไลน์และเกมส์ออฟไลน์ ส่วนใหญ่เป็นเกมส์ที่ใช้ความรุนแรงถึง 60 เปอร์เซ็นต์ อีกทั้งชาวเด็ก ป.6 ที่ผูกคอตาย สาเหตุเพราะทำเลียนแบบเกมส์



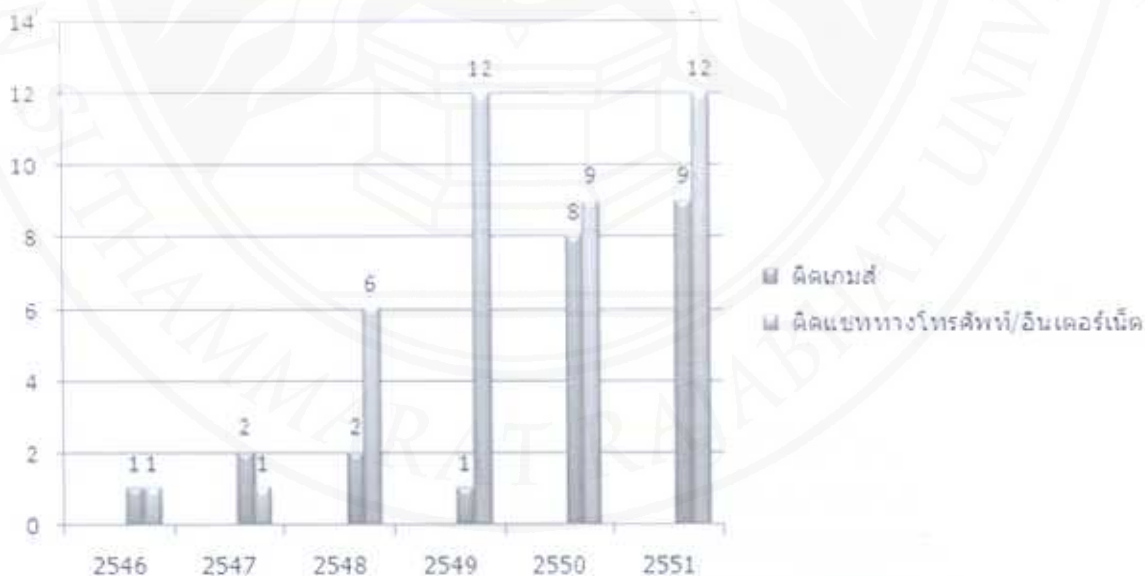
รูปที่ 6 การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ตามร้านอินเทอร์เน็ต

สถิติคนตายแบ่งตามประเภทภัยเทคโนโลยี



รูปที่ 7 สถิติคนตายแบ่งตามประเภทภัยเทคโนโลยี

ที่มา : ศูนย์ข้อมูลคนตายเพื่อต่อต้านการค้ามนุษย์ ภายใต้ มูลนิธิกระจกเงา



รูปที่ 8 สถิติคนตายแบ่งตามปี

ที่มา : ศูนย์ข้อมูลคนตายเพื่อต่อต้านการค้ามนุษย์ ภายใต้ มูลนิธิกระจกเงา

ผลกระทบด้านอื่น ๆ มีดังนี้

1. ก่อให้เกิดความเครียดในสังคมมากขึ้น เนื่องจากมนุษย์ไม่ชอบการเปลี่ยนแปลง เคยทำอะไรแบบใดมักจะชอบทำอย่างนั้นไม่ชอบการเปลี่ยนแปลง แต่เทคโนโลยีสารสนเทศเข้าไปเปลี่ยนแปลง บุคคลที่รับการเปลี่ยนแปลงไม่ได้จึงเกิดความวิตกกังวล จนกลายเป็นความเครียด กลัวว่า คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศจะทำให้คนตกงาน เพราะสิ่งเหล่านี้จะเข้ามาทดแทนมนุษย์

2. ก่อให้เกิดการรับวัฒนธรรมหรือแลกเปลี่ยนวัฒนธรรมของคนในสังคมโลกทำให้พฤติกรรมที่แสดงออก ด้านการแต่งกายและการบริโภคเปลี่ยนแปลงไป การมอมเมาเยาวชนในรูปแบบของเกมส์ อิเล็กทรอนิกส์ ส่งผลกระทบต่อการพัฒนาอารมณและจิตใจของเยาวชน เกิดการกลืนวัฒนธรรมดั้งเดิมซึ่งแสดงถึงเอกลักษณ์ของสังคมนั้น ๆ

3. ก่อให้เกิดผลด้านศีลธรรม การติดต่อสื่อสารที่รวดเร็วในระบบเครือข่ายมีผลก่อให้เกิดโลกไร้พรมแดน แต่เมื่อพิจารณาศีลธรรมของแต่ละประเทศพบว่ามีความแตกต่างกัน ประเทศต่าง ๆ ผู้คนอยู่ร่วมกันได้ด้วยจารีตประเพณี และศีลธรรมดั้งเดิมของประเทศนั้น ๆ การแพร่ภาพหรือข้อมูลข่าวสารที่ไม่ดีไปยังประเทศต่าง ๆ มีผลกระทบต่อความรู้สึกของคนในประเทศนั้น ๆ ที่นับถือศาสนาแตกต่างกัน

4. การมีส่วนร่วมของคนในสังคมลดน้อยลง การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศทำให้เกิดความสะดวก รวดเร็วในการสื่อสาร และการทำงาน แต่ในอีกด้านหนึ่งการมีส่วนร่วมของกิจกรรมทาง สังคมที่มีการพบปะสังสรรค์กันจะมึนน้อยลง ผู้คนมักอยู่แต่ที่บ้านหรือที่ทำงานของตนเองมากขึ้น

5. การละเมิดสิทธิเสรีภาพส่วนบุคคลโดยการเผยแพร่ข้อมูลหรือรูปภาพต่อสาธารณชน ซึ่งข้อมูลบางอย่างอาจไม่เป็นจริงหรือยังไม่ได้พิสูจน์ความถูกต้อง ออกสู่สาธารณชน ก่อให้เกิดความเสียหายต่อบุคคลโดยไม่สามารถป้องกันตนเองได้ การละเมิดสิทธิส่วนบุคคลเช่นนี้ต้องมีกฎหมายออกมาให้ความคุ้มครองเพื่อให้ นำข้อมูลต่าง ๆ มาใช้ในทางที่ถูกต้อง

6. เกิดช่องว่างทางสังคม การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศจะเกี่ยวข้องกับการลงทุน ผู้ใช้จึงเป็นชนชั้นในอีกระดับหนึ่งของสังคม ในขณะที่ชนชั้นระดับรองลงมาไม่มีจำนวนมากกลับไม่มี โอกาสใช้ และผู้ที่ยากจนก็ไม่มีโอกาสรู้จักกับเทคโนโลยีสารสนเทศ

7. อาชญากรรมบนเครือข่าย ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีสารสนเทศก่อให้เกิดปัญหาใหม่ ๆ ขึ้น เช่น ปัญหาอาชญากรรม ตัวอย่างเช่น อาชญากรรมในรูปของการขโมยความลับ การขโมย ข้อมูลสารสนเทศ การให้บริการ สาธารณะที่มีการหลอกลวง รวมถึงการบ่อนทำลายข้อมูลและไวรัส

8. ก่อให้เกิดปัญหาด้านสุขภาพ นับตั้งแต่คอมพิวเตอร์เข้ามามีบทบาทในการทำงาน การศึกษา บันเทิง ฯลฯ การจ้องมองคอมพิวเตอร์เป็นเวลานาน ๆ มีผลเสียต่อสายตาซึ่งทำให้สายตาสั้น มีอาการแสบตา เวียนศีรษะ นอกจากนั้นยังมีผลต่อสุขภาพจิต เกิดโรคทางจิตประสาท

การแก้ปัญหาโลก(โรค)ในยุคไอที

มนุษย์มีศักยภาพในการพัฒนาพลังในตนเองซึ่งให้ผลทั้งทางบวกและทางลบ พลังที่ว่าคือพลังจิต โดยใช้ร่างกายเป็นเครื่องพัฒนาจิตให้ทำงาน หากใช้ในทางที่ถูกต้อง ก็จะส่งผลดีแก่ร่างกายและจิตใจ เกิดพลังสติหลังสมาธิ และพลังปัญญา เป็นเหตุนำมาซึ่งสุขภาพดีทั้งทางกายและจิตใจ

มนุษย์เป็นสิ่งมีชีวิตที่ประกอบขึ้นด้วยรูปและนาม รูปคือร่างกายที่ประสาทสัมผัสได้ว่ามีอยู่จริง ส่วนนามคือจิตหรือจิตใจ

จิตเป็นพลังงานชนิดหนึ่งมีการเกิดและดับเร็วที่สุด มีความถี่ของคลื่นสั้นที่สุด เคลื่อนที่เร็วที่สุด ไม่มีสิ่งกีดขวางใดสามารถกั้นทางเดินของจิตได้จิตสามารถรู้เห็นเข้าใจ จึงเป็นตัวรู้ คิด นึก ทำหน้าที่รับสิ่งกระทบเข้าปรุงเป็นอารมณ์ ร่างกายเป็นเครื่องมือให้จิตได้ใช้งาน เช่น จิตใช้สมองในการคิด ใช้ปากในการพูด กิน ใช้มือในการหยิบจับสิ่งของ ใช้ขาในการเดิน ใช้ส่วนของร่างกายสัมผัสสัร่อน เย็น และจิตสุดท้ายทำหน้าที่เก็บสะสมผลของการกระทำ คือเมื่อใดที่คิดแล้ว พูดแล้ว ทำแล้ว จิตจะเก็บสิ่งสมผลของการกระทำไว้ในจิต

ดังนั้นควรจะแก้ไขกันที่จิตใจเป็นต้นเหตุ เมื่อ
จิตใจดีการกระทำก็จะดีตามมานั่นเอง

เอกสารอ้างอิง

[Online]. http://www.pattanakit.net/images/1181496062/e_commerce_1_neu_resize.jpg, [19 ส.ค.2552].

[Online]. service.nso.go.th/nso/nsopublish/service/survey/ict_hh50.pdf, [19 ส.ค.2552].

[Online]. <http://news.teenee.com/etc/19374.html>, [19 ส.ค.2552].

[Online]. <http://www.dj-camfrog.com/index.php?action=printpage%3Btopic=3.0>, [19 ส.ค.2552].

[Online]. http://news.impactmsn.com/articles_hn.aspx?id=278207&ch=hn, [19 ส.ค.2552].

[Online]. http://campus.sanook.com/story_picture/m/01836_002.jpg, [19 ส.ค.2552].

