

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาของปัญหา

การสื่อสารในยุคปัจจุบันนี้ มีความสะดวก รวดเร็วและแพร่หลายเป็นอย่างมาก ด้วยการสื่อสารผ่านสื่อ “อินเทอร์เน็ต” ซึ่งเป็นสื่ออิเล็กทรอนิกส์ทางการสื่อสารสมัยใหม่ หรือที่เรียกว่า “สื่อใหม่” ที่มีความสำคัญจนกลายเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวัน “สื่อใหม่” หมายถึง สื่อที่ใช้เทคโนโลยีแผนใหม่ทั้งคอมพิวเตอร์และระบบสื่อสารดาวเทียม โดยเฉพาะสื่อที่ใช้คอมพิวเตอร์เป็นพื้นฐาน เป็นสื่อปฏิสัมพันธ์ ซึ่งสมรรถภาพของสื่อใหม่ สามารถให้ผู้ใช้เข้าถึงได้ทุกที่ทุกเวลา

ในยุคที่มีผู้คนใช้อินเทอร์เน็ตเพิ่มมากขึ้น ทำให้เว็บไซต์ต่างๆ เกิดขึ้นมากมายเพื่อเอาใจผู้ที่มีความหลากหลาย โดยเฉพาะ webware ประเภท social networking service (SNS) ซึ่งเป็นซอฟต์แวร์ที่ใช้งานบนอินเทอร์เน็ตเพื่อตอบสนองวิถีชีวิต ผู้คนได้ใช้งานกับอินเทอร์เน็ตมากขึ้น ไม่ว่าจะเป็นการหาข้อมูลต่างๆ หรือเป็นแหล่งเผยแพร่ข้อมูลส่วนตัว บทความรูปภาพผลงาน พบปะ แสดงความคิดเห็น แลกเปลี่ยนประสบการณ์ หรือความสนใจร่วมกัน และกิจกรรมอื่นๆ รวมไปถึงเป็นแหล่งข้อมูลจำนวนมากที่ผู้ใช้สามารถช่วยกันสร้างเนื้อหาขึ้นได้ตามความสนใจของแต่ละบุคคลจนเกิดเป็นสังคมออนไลน์ (ชิตินา ทองทับ, 2552: ระบบออนไลน์) นอกจากนี้ จูไรรัตน์ ทองคำชื่นวิวัฒน์ (2552: ระบบออนไลน์) ได้กล่าวว่า social networking service เป็นบริการผ่านเว็บไซต์ที่เป็นจุดโยงระหว่างบุคคลแต่ละคนที่มีเครือข่ายสังคมของตนเองผ่านเน็ตเวิร์คอินเทอร์เน็ต รวมทั้งเชื่อมโยงบริการต่างๆ อย่างอีเมล เมสเซ็นเจอร์ เว็บบอร์ด บล็อก ฯลฯ เข้าด้วยกันตั้งแต่ Hi5 Myspace Facebook Twister Bebo LinkedIn Multiply Ning และอื่นๆ อีกมากมาย ซึ่งทั้งหมดจะมีส่วนที่คล้ายกันคือ "การเพิ่มเพื่อน" ตามหลักการ Friend-of-A-Friend (FOAF) โดยปกติแล้วสิ่งที่ SNS ให้บริการพื้นฐานคือ การให้ผู้สนใจสร้าง profile ลงในเว็บ บางเว็บไซต์อนุญาตให้อัปโหลดไฟล์แบบต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นภาพ เสียง หรือ คลิปวิดีโอ จากนั้นก็จะมีเรื่องของการ comment มี personal message ให้คุยส่วนตัวกับเพื่อนบางคน และที่ต้องทำก็คือ การเข้าไปอ่าน และฝากข้อความติชมที่ profile ของคนอื่นเรื่อยๆ จากผลการสำรวจจากประเทศสหรัฐอเมริกา ยืนยันการใช้บริการ social network ที่เพิ่มสูงขึ้นอย่างต่อเนื่องทุกปี และเป็นที่ยอมรับในระดับต้นๆ ของโลกออนไลน์ ส่วนเว็บไซต์ที่มีจำนวนผู้เข้าชมสูงสุดทั่วโลก อันได้แก่ Myspace Facebook และ Orkut สำหรับเว็บไซต์ ที่มีอัตราการเติบโตเพิ่มขึ้นเป็นเท่าตัวคือ Facebook แต่สำหรับประเทศ

ไทยเว็บไซต์ที่มีความนิยมมากๆ คือ Hi5 Facebook และที่กำลังนิยมเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ คือ Twister (ธิดิมา ทองทับ, 2551: ระบบออนไลน์)

เครือข่ายสังคมออนไลน์ (social networking) มีจุดเริ่มต้นจากเว็บ classmates.com (ในปี พ.ศ. 2538) และเว็บไซต์ sixdegrees.com (ในปี พ.ศ. 2540) ซึ่งเป็นเว็บที่จำกัดการใช้งานเฉพาะนักเรียนที่เรียนในโรงเรียนเดียวกัน เพื่อสร้างประวัติ ข้อมูล ติดต่อสื่อสาร ส่งข้อความ และแลกเปลี่ยนข้อมูลที่สนใจร่วมกันระหว่างเพื่อนในลิสต์เท่านั้น ต่อมาเว็บ epinions.com (ในปีพ.ศ. 2542) ก็เกิดขึ้นจากการพัฒนาของ Jonathan Bishop โดยได้เพิ่มในส่วนของการที่ผู้ใช้สามารถควบคุมเนื้อหาและติดต่อถึงกันได้ไม่เพียงแต่เพื่อนในลิสต์ นับได้ว่าเป็นจุดเริ่มต้นของเครือข่ายสังคมออนไลน์ทั้งหลายที่ก่อกำเนิดต่อมา เช่น Hi5 Facebook และ Myspace เป็นต้น Facebook เป็นต้น แต่ดูเหมือนว่า Facebook จะมาแรงกว่าเว็บไซต์อื่น ด้วยการเพิ่มแอปพลิเคชันต่างๆ มากมายในปี 2550 แม้แต่ สตาร์บัค (Starbuck) ก็ยังมีส่วนร่วมในการโฆษณา และทำการตลาดให้กับสินค้าด้วยการสร้าง widget สำหรับผู้ใช้ Facebook ด้วยการส่งเมนูกาแฟต่างๆ ให้กับเพื่อนในเครือข่าย และยังเป็นพื้นที่ที่หลายแบรนด์ดังระดับโลกหมายปองจะขอเข้ามามีส่วนร่วม (ธิดิมา ทองทับ, 2551: ระบบออนไลน์)

เทคโนโลยีทางการสื่อสารสมัยใหม่อย่างการให้บริการเครือข่ายทางสังคม ในลักษณะเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์นั้นมีข้อดีคือสามารถสร้างความสัมพันธ์ทางการสื่อสารในรูปแบบใหม่ที่ไม่ได้จำกัดเฉพาะแต่การสนทนาซึ่งกันและกันเท่านั้น แต่ยังเป็นการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อน ลดช่องว่างทางระยะทางและเวลา ทำให้ได้พบเพื่อนเก่าและเพื่อนใหม่ ทำให้การสื่อสารง่ายและรวดเร็วมากขึ้นโดยไม่ใช่แค่การรู้จักกันในกลุ่มเล็กๆ เท่านั้น แต่ยังส่งผลให้เกิดการสื่อสารถึงกันครอบคลุมทั่วโลก

ความสำคัญของปัญหา

การนำเทคโนโลยีที่ทันสมัยมาใช้ ไม่เพียงก่อให้เกิดการพัฒนาประเทศ ให้มีความเจริญทัดเทียม เทียบเท่ากับต่างชาติเท่านั้น แต่เทคโนโลยียังนำมา ซึ่งวัฒนธรรมต่างชาติ โดยเฉพาะวัฒนธรรมตะวันตก ที่แฝงเข้ามาในรูปแบบต่างๆ แต่มีอิทธิพลอย่างสูง ในการเปลี่ยนแปลงวิถีชีวิตของคนไทย มีหลายตัวอย่างที่สะท้อนให้เชื่อว่า เมื่อความเจริญทางด้านเทคโนโลยีได้รับการพัฒนาให้มากขึ้นเพียงใด จิตใจ และสามัญสำนึกของคนไทยยิ่งสวนทาง กับความทันสมัยของเทคโนโลยีมากเท่านั้น ดังจะเห็นได้จากข่าวต่างๆ ที่นำเสนอผ่านสื่อมวลชน เช่น การใช้โทรศัพท์มือถือ หรือ กล้องวิดีโอถ่ายคลิปวิดีโอการร่วมเพศ ถ่ายรูปภาพตัวเองแบบที่โชว์เรื่อร่า เป็นต้น เป็นอีกหนึ่ง

กรณีศึกษา ที่มีผลกระทบต่อเยาวชนของชาติที่คนในสังคมนิ่งเฉย ปล่อยให้เหตุการณ์ดังกล่าวเกิดขึ้นซ้ำแล้วซ้ำเล่า โดยไม่ได้มีแนวทางแก้ไขที่ชัดเจน การใช้เทคโนโลยีที่ทันสมัย ในทางที่ไม่ถูกไม่ควร และส่งผลกระทบต่อสังคมในวงกว้าง ขาดเกินจะแก้ไข ดังเช่น กรณีข่าวพระสงฆ์ประพฤติผิดทางวินัย ล่อลวงเด็กสาวมัธยมต้นมาข่มขืน และล่าสุดกับพาดหัวข่าวฉาวภาพโป๊เปลือยที่มีข้อความเชิญชวนให้มีเพศสัมพันธ์กัน แบบสวิงกิ้ง หรือการแลกเปลี่ยนคู่นอน และได้กลายเป็นประเด็นร้อน ของกลุ่มคนที่นิยมสนทนา พบปะ แลกเปลี่ยนทัศนะกันผ่านทางอินเทอร์เน็ต หรือที่นิยมเรียกกันว่า สังคมออนไลน์ (จุลดิศ รัตนคำแปง, 2552: ระบบออนไลน์)



ภาพ 1 ลักษณะภาพถ่ายพฤติกรรมการแสดงออกทางเพศที่นำเสนอบนเครือข่ายสังคมออนไลน์
ที่มา: <http://iDyz-yeanii.hi5.com>



ภาพ 2 ลักษณะภาพถ่ายพฤติกรรมการแสดงออกทางเพศที่นำเสนอบนเครือข่ายสังคมออนไลน์
ที่มา: www.hi5.com

นอกจากเครือข่ายสังคมออนไลน์จะให้ประโยชน์แก่ผู้ใช้บริการหลากหลายประการแล้ว เช่น การติดต่อเพื่อนเก่าที่ไม่สามารถติดต่อได้ ก็สามารถมาเจอกันได้, เป็นการสร้างเครือข่ายสังคมใหม่ๆ ให้เกิดขึ้นทั่วทุกมุมโลก เป็นการฝึกภาษาอังกฤษได้ถ้ามีเพื่อนเป็นชาวต่างชาติ เป็นช่องทางในการทำธุรกิจ ด้านการตลาด การโฆษณา ซึ่งสามารถประหยัดงบประมาณหลายเท่าตัว และสามารถเจาะตรงต่อผู้บริโภคได้ สื่อมวลชนสามารถนำข่าว หรือบทความอาชญากรรม ที่เป็นภัยต่อสังคมมาเผยแพร่ได้ เป็นต้น แต่ในทางตรงกันข้ามก็มีผลเสียมากเช่นกัน ส่งผลให้เกิดปัญหาสังคมตามมา ดังต่อไปนี้ (จุลิส รัตนคำแปง, 2552: ระบบออนไลน์)

ผลเสียของเครือข่ายสังคมออนไลน์

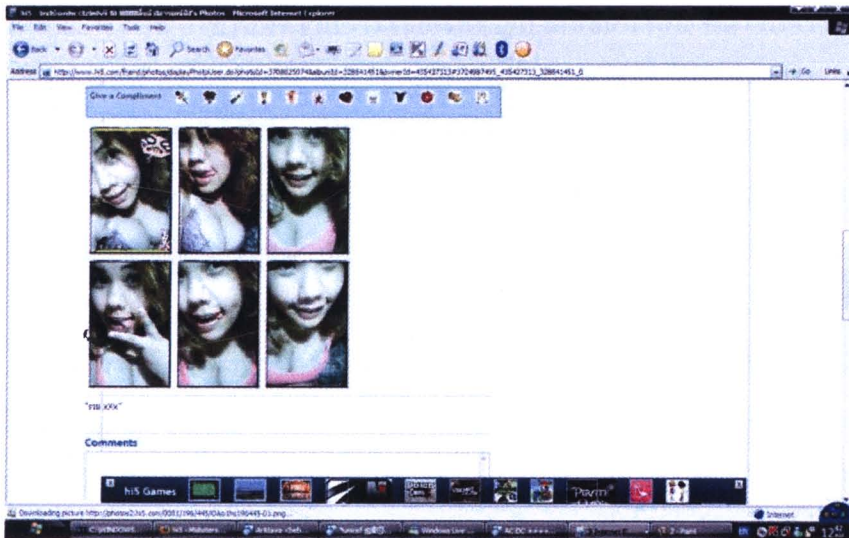
เกิดการหมกมุ่นอยู่ในโลกของอินเทอร์เน็ตมากเกินไป ทำให้เกิดผลกระทบทางด้านสุขภาพจิตและไม่สามารถแยกโลกแห่งความจริงออกจากโลกสมมติ และการสร้างปฏิสัมพันธ์กับคนรอบข้างไม่มีความจำเป็น เพราะการสนทนากับเพื่อนผ่านทางอินเทอร์เน็ตก่อให้เกิดความสนิทสนม และความน่าเชื่อถือไว้วางใจได้ง่ายกว่า เมื่อเกิดความสนิทสนมไว้วางใจแล้ว การคิดให้รอบคอบ ถึงความปลอดภัยจากคนแปลกหน้าที่รู้จักเพียงในโลกอินเทอร์เน็ตย่อมลดน้อยลง เป็นผลให้ถูกล่อลวงทางเพศได้ง่าย ดังเช่นที่เคยเกิดขึ้นในเว็บสนทนาออนไลน์ต่างๆ ที่ถูกนำเสนอผ่านสื่อมวลชนบ่อยครั้ง

เปิดช่องทางให้กลุ่มมิจฉาชีพกระทำอาชญากรรมได้ เนื่องจากเครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นเครือข่ายสาธารณะที่บุคคลทั่วไปสามารถเข้าชมได้ตลอด ไม่ว่าจะเป็นภาพนิ่ง หรือภาพเคลื่อนไหวอย่างภาพวิดีโอที่แสดงให้เพื่อนชมนั้น สามารถบันทึกและนำไปใช้เผยแพร่ได้ และบุคคลทั่วไปก็ยังสามารถเข้าชมได้เช่นกัน ด้วยเหตุนี้คลิปวิดีโอที่หลุดออกมาแพร่หลาย จนเป็นข่าวที่คนในสังคมวิพากษ์วิจารณ์กันมาก

ทำให้ผู้อื่นได้รับความเดือดร้อนจากการโกหกหลอกลวงและจากการแอบอ้างนำรูปคนอื่นมาใช้ เพื่อให้มีคนเข้าชมจำนวนมาก เป็นการละเมิดสิทธิส่วนบุคคล ก่อให้เกิดความเสื่อมเสียต่อบุคคลที่ถูกแอบอ้าง ซึ่งมีหลายเหตุผลที่ทำให้ เช่น ไม่มีความมั่นใจที่จะแสดงรูปตัวเองแต่ต้องการได้รับการยอมรับจากคนอื่น หรือมีเจตนาที่จะใส่ร้ายบุคคล ที่แอบอ้างให้ได้รับความอับอายเสียหาย เป็นต้น

การลงรูปภาพที่ล่อแหลม สื่อไปในทางลามกอนาจาร หรือแสดงความคิดเห็นข้อความ ในเชิงเชยชวนให้มีเพศสัมพันธ์กัน อาจเผยแพร่ไปยังเด็กหรือเยาวชน ซึ่งผู้ที่เข้าชมมีหลากหลายวัย และการแสดงความคิดเห็นพูดคุยแลกเปลี่ยนรูปภาพสามารถทำได้ง่าย เพราะไม่มี

การตรวจสอบ หรือควบคุมการดึงข้อมูล หรือรหัสของรูปภาพจากเว็บไซต์อื่น ที่นำมาลงในหน้าประวัติส่วนตัว



ภาพ 3 ตัวอย่างรูปแบบในหน้าเว็บไซต์ มีการตั้งชื่อรูปภาพว่า “ชวนxXx”
ที่มา: www.hi5.com

เครือข่ายสังคม ออนไลน์และการแบ่งปันข้อมูลเกิดจากการนำแอปพลิเคชันการใช้งานต่างๆ มาหลอมรวมเข้าด้วยกัน เช่น รูป วิดีโอ เพลง เอกสาร ข่าวสาร และข้อมูลส่วนตัว โดยทำให้ผู้ใช้สามารถแบ่งปันข้อมูลกันได้ตลอด 24 ชั่วโมง ซึ่ง 5 เหตุผลที่ทำให้คนทั่วโลกกระโจนเข้าสู่สังคมออนไลน์ ได้แก่ เพื่อใช้เวลาว่างร้อยละ 38 เข้ามาใช้งานเป็นประจำร้อยละ 22 ต้องการติดต่อกับเพื่อน ร้อยละ 21 ต้องการอัปเดต ข้อมูลให้คนอื่นรู้ร้อยละ 15 และต้องการอัปเดตข้อมูลของเพื่อน ร้อยละ 4 (เกรก ลอว์-สมิธ, 2552 อ้างใน น้ำเพชร จันทา, ม.ป.ป.: ระบบออนไลน์)

อินเทอร์เน็ตเข้ามาเร็วมากช่วงยุค globalization ทำให้เด็กหรือเยาวชนไม่สามารถกลั่นกรองเว็บต่างๆ เลยกลายเป็นเหยื่อนายทุน โดยเฉพาะเด็กในแถบเอเชียที่นิยมเล่นคอมพิวเตอร์มาก หากเทียบกับเด็กในยุโรปจะนิยมการเดินทางท่องเที่ยวมากกว่า ส่วนหนึ่งอาจเป็นเพราะเด็กไทยถูกกดดันจากสภาพของวัฒนธรรมที่ไม่สามารถแสดงตัวตนที่แท้จริงเมื่ออยู่ในที่สาธารณะได้ ดังนั้นฟังก์ชัน มือถือ คอมพิวเตอร์ จึงเป็นสื่อเพื่อแสดงความเป็นตัวตนแทน รวมถึงวัยรุ่นยุคนี้มีอารมณ์เหงาอย่างรุนแรง เพราะทุนนิยมที่สร้างให้คนอยู่แบบตัวใครตัวมัน คนจึงเหงามากขึ้นและต้องการหาคนมาอยู่ด้วย ประกอบกับวัยรุ่นเป็นวัยที่ต้องการการยอมรับจากกลุ่มเพื่อน ซึ่งเว็บไซต์

สังคมออนไลน์ทำให้ได้เพื่อนและสิ่งอื่นๆ ในลักษณะ full option คนจึงนิยมมาก (ดีไลฟ์, 2551: ระบบออนไลน์, เปี่ยมสุข เมนะเสวต 2552: ระบบออนไลน์)

นอกจากนี้ ปรเมศวร์ มินศิริ (2552:ระบบออนไลน์) อธิบายถึงด้านมืดของสังคมออนไลน์ว่า ขณะนี้ ปัญหาด้านมืดจากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ที่น่าจับตา คือ การโพสต์คอนเทนต์ที่ไม่เหมาะสม เช่นภาพแอบถ่าย ภาพลามกอนาจาร ที่นอกจากจะวนเวียนอยู่บนอินเทอร์เน็ตแล้วยังกระจายไปได้รวดเร็วผ่านเว็บไซต์ยอดนิยม คือ ไฮไฟว์ เฟซบุ๊ก และทวิตเตอร์ โดยเรื่องที่ต้องตระหนัก คือ การกล่าวเท็จ บนอินเทอร์เน็ต (false accusation) ที่ถือว่าเป็นปัญหาระดับโลก เพราะเป็นการละเมิดสิทธิส่วนบุคคล เป็นการแอบอ้างทำให้เสียชื่อเสียง เป็นต้น (จุลดิศ รัตนคำแปง, 2552: ระบบออนไลน์)

อย่างไรก็ตามเครือข่ายสังคมออนไลน์มีทั้งผลดีและผลเสียต่อผู้ใช้บริการ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับวิจารณญาณของแต่ละคน ที่จะพิจารณาว่าควรใช้เทคโนโลยีให้เกิดประโยชน์ในด้านใด เพราะเทคโนโลยีเปรียบเสมือนดาบสองคม ที่จะเกิดประโยชน์ต่อเมื่อเราได้เลือกใช้ถูกวิธี และก่อให้เกิดการสร้างสรรค์ หากเราเลือกใช้เทคโนโลยีไปในทางที่ไม่เหมาะสม ย่อมส่งผลให้เกิดผลเสียที่ย้อนกลับมาทำร้ายตัวเราเอง และก่อให้เกิดเป็นปัญหาสังคมที่ยากเกินกว่าจะแก้ไข ดังเช่นการแสดงออกของพฤติกรรมทางเพศของเยาวชนในปัจจุบัน ที่มีการโชว์รูปภาพที่ไม่เหมาะสม ก่อให้เกิดปัญหาและผลเสียตามมามากมาย จนบางครั้งยากจะควบคุม ดังที่ปรากฏเป็นข่าวว่าพบการหลอกลวง หรือใช้ไปทางที่เสื่อมเสียไม่เหมาะสม โดยเฉพาะกับวัยรุ่นที่ยังไม่บรรลุนิติภาวะ ขาดวุฒิภาวะในการตัดสินใจเรื่องต่างๆ (จุติมา ทองทับ, 2552: ระบบออนไลน์) ซึ่งปัญหาและผลเสียดังกล่าวกำลังขยายวงกว้างขึ้นจนเป็นกระแสนิยม ที่ไม่อาจหยุดยั้ง ดังนั้นผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาผลกระทบ ของการแสดงออกทางเพศ ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักศึกษาใน ระดับอุดมศึกษา ในจังหวัดเชียงใหม่เพื่อให้เป็นแนวทางในการป้องกันและแก้ไขดังกล่าว

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

การศึกษาเรื่อง ผลกระทบ ของการแสดงออกทางเพศ ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ ของนักศึกษามหาวิทยาลัยในระดับอุดมศึกษา มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษา

1. ลักษณะประชากรศาสตร์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยในระดับอุดมศึกษา ที่ใช้การสื่อสารผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์
2. พฤติกรรมการเปิดรับสื่อเครือข่ายสังคมออนไลน์ ของนักศึกษามหาวิทยาลัยในระดับอุดมศึกษา

3. พฤติกรรมการแสดงออกทางเพศ และสาเหตุของการแสดงออกทางเพศ ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์
4. ผลกระทบของพฤติกรรมการแสดงออกทางเพศ ในเครือข่ายสังคมออนไลน์

ขอบเขตของการวิจัย

ขอบเขตด้านประชากร

การวิจัยเรื่องผลกระทบของการแสดงออกทางเพศผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ ของนักศึกษาหญิงในระดับอุดมศึกษาครั้งนี้ ประชากรในการวิจัยคือ นักศึกษาเพศหญิง ที่มีอายุ ตั้งแต่ 18-24 ปี เพราะวัยรุ่นกลุ่มนี้เป็นกลุ่มที่มีการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ค่อนข้างมาก และส่วนมากไม่ได้อาศัยอยู่กับครอบครัวจะอยู่รวมกับเพื่อนมากกว่า ทำให้มีความกล้าในการแสดงออกทางเพศผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ เพราะไม่ได้อยู่ในความดูแลของผู้ปกครองอย่างใกล้ชิด

ขอบเขตด้านเนื้อหา การศึกษาครั้งนี้ครอบคลุมเนื้อหา ดังต่อไปนี้

1. พฤติกรรมการเปิดรับเครือข่ายสังคมออนไลน์ได้แก่
 - สาเหตุของการเปิดรับสื่อเครือข่ายสังคมออนไลน์
 - ความถี่ที่ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์
 - เวลา ระยะเวลาที่ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์
 - สถานที่ที่ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์
2. พฤติกรรมและสาเหตุของการแสดงออกทางเพศของนักศึกษาเพศหญิง ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ ได้แก่
 - รูปแบบการแสดงออก เช่นรูปภาพ สไลด์ คลิปวิดีโอ
 - สาเหตุของการโชว์ภาพที่ก่อให้เกิดการข่มขืนอาวมณ์ทางเพศ
 - การแสดงความเป็นตัวตน เพื่อแสดงเอกลักษณ์ของตนเอง ให้น่าดึงดูด
3. ผลกระทบจากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์
 - ปัญหาสังคมด้านพฤติกรรมการแสดงออกทางเพศของวัยรุ่น เช่น การโพสต์รูปภาพโป๊ เปลือย โชว์เรือนร่าง เป็นต้น

4. ปัจจัยอื่นๆ ของการสื่อสารผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่มีผลต่อการแสดงออกทางเพศของวัยรุ่น ได้แก่

- ปัจจัยส่วนบุคคล
- ครอบครัว
- กลุ่มเพื่อน
- ค่านิยมของสังคม
- สื่ออื่นๆ : โทรศัพท์ นิตยสาร เว็บไซต์อื่นๆ การ์ตูน และ สื่อที่มีภาพการ

แสดงออกทางเพศ

5. แนวทางในการป้องกันและแก้ไขปัญหาการแสดงออกทางเพศของวัยรุ่น

ขอบเขตด้านสถานที่

ศึกษาเฉพาะในพื้นที่จังหวัดเชียงใหม่เท่านั้น

ขอบเขตด้านระยะเวลา

การวิจัยครั้งนี้ศึกษาตั้งแต่ เดือนมกราคม 2553 – เดือนกันยายน 2554

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ผู้หญิงที่นิยมการโชว์รูปภาพที่เปิดเผยเรือนร่าง ทราบถึงผลกระทบที่จะเกิดขึ้น และสามารถนำไปแนวทางในการหลีกเลี่ยงปัญหาที่อาจเกิดขึ้นได้
2. เยาวชนและผู้ใช้อินเทอร์เน็ต สามารถนำผลการวิจัยมาศึกษา เพื่อเพิ่มความรู้ในการใช้ประโยชน์จากเครือข่ายสังคมออนไลน์ได้อย่างถูกต้อง และรู้ผลเสียจากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อเป็นการป้องกันตัวเองจากการใช้สื่อออนไลน์แบบผิดๆ
3. ผู้ปกครอง สามารถนำผลการวิจัย มาศึกษาและทำความเข้าใจกับเครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อให้รู้ทันบุตรหลาน และสามารถสังเกตพฤติกรรมของบุตรหลานการใช้สื่อออนไลน์ให้ถูกต้อง และอยู่ในขอบเขตอันควร

4. สถาบันการศึกษาต่าง ๆ สามารถนำผลงานวิจัยเป็นแนวทางในการปลูกฝังความคิดที่ดี และชี้ให้เห็นโทษของการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ในทางที่ผิด แก่วัยรุ่นและเยาวชนได้

5. หน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของวัยรุ่นและเยาวชนสามารถนำผลการวิจัยไปใช้ในการหาแนวทาง และสร้างความเข้าใจปัญหา เพื่อปรับปรุงและพัฒนาพฤติกรรมแสดงออกทางเพศของวัยรุ่น รวมทั้งเพื่อหาแนวทางในการแก้ไขปัญหา ที่เกี่ยวกับการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของวัยรุ่นและอาจป้องกันการเกิดอาชญากรรม จากการถูกล่อลวงจากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์

นิยามศัพท์ปฏิบัติการ

พฤติกรรมแสดงออกทางเพศ หมายถึง การโชว์ภาพ หรือรูปภาพสไลด์ ที่ค่อนข้างเปิดเผย หรือเปิดเผยเรื่อร่างกายบางส่วน หรือเปิดเผยอวัยวะเพศ ที่ก่อให้เกิดการยั่วยวนอารมณ์ทางเพศ เช่น ภาพถ่ายที่ใส่ชุดบิกินี เสื้อยกทรง-ชั้นใน กระโปรงสั้น เสื้อสายเดี่ยว เสื้อบางๆ หรือเปลือยป่าว เป็นต้น ลงในเครือข่ายสังคมออนไลน์ ในที่นี้จะจำแนกเป็น 3 ระดับ ดังนี้

ระดับพฤติกรรมแสดงออกทางเพศ หมายถึง ระดับที่วัยรุ่นโชว์ภาพ ซึ่งสามารถแบ่งออกได้เป็น 3 ระดับดังนี้

1. พฤติกรรมแสดงออกทางเพศระดับน้อย คือ การเปิดเผยเรื่อร่างกายบางส่วน เช่น การแต่งการนุ่งสั้น หรือเสื้อผ้าน้อยชิ้น และการใช้ภาษาไม่สุภาพ (ลามก) ในที่นี้จะเรียกว่ากลุ่ม A

2. พฤติกรรมแสดงออกทางเพศระดับปานกลาง คือ การเปิดเผยเรื่อร่างกายที่โป๊แต่ไม่เปลือย ในที่นี้จะเรียกว่ากลุ่ม B

3. พฤติกรรมแสดงออกทางเพศระดับมาก คือ การเปิดเผยเรื่อร่างกายช่วงบนหรือช่วงล่าง หรือเปิดเผยทั้งหมด รวมถึงภาพถ่ายที่สื่อพฤติกรรมทางเพศร่วมกับเพศตรงข้าม เช่น การจูบ ในที่นี้จะเรียกว่ากลุ่ม C

พฤติกรรมเปิดรับสื่อ หมายถึง ความถี่ที่เข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ เวลาที่ใช้เป็นจำ ระยะเวลา สถานที่และสาเหตุที่ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์

เครือข่ายสังคมออนไลน์ Social Networking Service (SNS) หมายถึง รูปแบบของเว็บไซต์ ในการสร้างเครือข่ายสังคม สำหรับผู้ใช้งานในอินเทอร์เน็ต เขียนและอธิบายความสนใจ และกิจการที่ได้ทำ และเชื่อมโยงกับความสนใจและกิจกรรมของผู้อื่น ในบริการเครือข่ายสังคม

มักจะประกอบไปด้วย การแชต (chat) ส่งข้อความ (sms) ส่งอีเมล (e-mail) วิดีโอ เพลง อัปโหลดรูป บล็อก เป็นต้น ซึ่งเป็นรูปแบบของสังคมประเภทหนึ่ง ที่มาออนไลน์อยู่บนอินเทอร์เน็ต (หรืออาจจะเรียกได้ว่าเป็นสังคมเสมือน (virtual communities) เครือข่ายสังคมที่เป็นที่นิยมมากในประเทศไทย ได้แก่ ไฮไฟว์ (hi5), เฟซบุ๊ก (Facebook) และทวิตเตอร์ (twister)

Hi5 (hi5.com) (ไฮไฟว์) หมายถึง เว็บไซต์ www.hi5.com ที่มีการเชิญชวนเพื่อนในอีเมลต่างๆ สมัครเข้ามาเป็นเพื่อนของเราหรืออาจจะเป็นเพื่อนของเพื่อนก็ได้ โดยระบบจะเพิ่ม (add) เมล์ให้เพื่อนรู้ ซึ่งรูปแบบใน Hi5 จะมีการโชว์รูปภาพ วิดีโอ เพลง ข้อมูลส่วนตัว รวมถึงการตกแต่งหน้าจอที่ดึงดูดใจ เพื่อนำเสนอตัวเอง และเป็นการแสดงตัวตนในอีกรูปแบบหนึ่งด้วย

Facebook (Facebook.com) (เฟซบุ๊ก) หมายถึง เว็บไซต์ www.facebook.com ซึ่งเป็น social network อีกรูปแบบหนึ่งที่มีการให้บริการครบทุกรูปแบบ ไม่ว่าจะเป็นรูปภาพ เนื้อเรื่อง การส่งข้อความ และการติดต่อที่เป็น real-time เช่นการเล่นเกมส์ ร่วมกัน ซึ่งการเล่นเกมส์ในเฟซบุ๊กถือว่าเป็นที่นิยมของคนไทยมาก เป็นต้น

Twitter (ทวิตเตอร์) (ทวิตอร์) หมายถึง เว็บไซต์ ที่ให้บริการเขียน บล็อก (Blog) ที่เมื่อเราสมัครเข้าเป็นสมาชิกแล้ว ก็จะมีบล็อก ไว้เขียนบอกสถานะของตนเองให้กับคนอื่นได้ทราบ โดยบล็อกของ twitterจะแตกต่างจากบล็อกทั่วไปก็ตรงที่เราสามารถโพสต์ข้อความได้ไม่เกิน 140 ตัวอักษรและสามารถที่จะส่งข้อความสั้นๆ ไปยังโทรศัพท์มือถือได้โดยที่ไม่จำเป็นต้องเปิดอินเทอร์เน็ตเข้าอ่านเหมือนบล็อกทั่วไป ซึ่งก็คือข้อความสั้นๆ ที่จะบอกกับใครต่อใครว่า “ตอนนี้คุณทำอะไรอยู่” ศัพท์เทคนิคเค้าเรียกบล็อกแบบนี้ว่า ไมโครบล็อก (microblog) ข้อดีของไมโครบล็อก ก็คือ สั้น ง่าย และรวดเร็ว ซึ่งเราสามารถบอกสถานะของเราให้กับเพื่อนทราบได้ด้วยกัน 4 ช่องทาง คือ

ผลกระทบของการแสดงออกทางเพศ หมายถึง ผลที่เกิดจากการแสดงออกทางเพศผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ ของกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งแบ่งเป็น 3 ระดับ คือ

1. ระดับบุคคล เช่น เกิดปัญหาเรื่องสุขภาพ ปัญหาการตั้งครรภ์ก่อนวัยอันควร
2. ระดับครอบครัว เช่น ทำให้ครอบครัวเสื่อมเสียชื่อเสียง ทำให้มีปัญหาเกี่ยวกับครอบครัว ครอบครัวโดนประณามหยามเหยียด
3. ระดับสังคม เช่น เพื่อนไม่คบ มีปากเสียงหรือทะเลาะวิวาทกับคนอื่น เพศตรงข้ามไม่เห็นคุณค่า เกิดการเลียนแบบในเรื่องที่ไม่เหมาะสม เป็นเหตุให้เกิดการล่อลวงและก่ออาชญากรรม

นักศึกษาหญิงในระดับอุดมศึกษา หมายถึง ผู้หญิงที่มีอายุตั้งแต่ 18-24 ปี ที่มีความสนใจและใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นประจำ

กิ๊ก หมายถึง เพื่อนหรือคนรักใหม่ ที่มีความสัมพันธ์ในเชิงชู้สาว แต่ไม่ใช่สามี ภรรยา หรือแฟนกัน

การอัปโหลดรูปภาพ หมายถึง การเพิ่มรูปภาพที่ถ่ายด้วยโทรศัพท์มือถือหรืออุปกรณ์อื่นๆ ลงในเครือข่ายสังคมออนไลน์ หรือการถ่ายโอนรูปภาพจากที่หนึ่ง ไปยังอีกที่หนึ่ง ยกตัวอย่างเช่น การถ่ายโอนรูปภาพที่ถ่ายด้วยโทรศัพท์มือถือ ไปยังเครือข่ายสังคมออนไลน์