

## บทที่ 2

### ทฤษฎี แนวคิด และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษา การเกิดภัยอินเทอร์เน็ตต่อวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร เป็นเรื่องเกี่ยวกับสิ่งที่เป็นต้นเหตุความเสี่ยงในการเข้าใช้อินเทอร์เน็ตของวัยรุ่น เพื่อเข้ารับบริการของการเชื่อมต่อกับข้อมูลต่างๆ หรือเพื่อการสื่อสารแลกเปลี่ยนข้อมูลระหว่างกัน ซึ่งเป็นช่องทางที่แฝงไว้ด้วยอันตราย และจะกลายมาเป็นหนทางที่นำไปสู่ภัยที่ได้มาจากการใช้อินเทอร์เน็ตในหลาย ๆ กรณี อันส่วนมากเกิดขึ้นกับบุคคลภายในเมืองใหญ่อย่างกรุงเทพมหานคร โดยจะศึกษาถึงแนวทางของพฤติกรรม การใช้อินเทอร์เน็ตที่เป็นภัยต่อผลร้ายที่จะเกิดขึ้นกับวัยรุ่น จึงต้องทำการศึกษาทฤษฎีแนวคิด และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องทางด้านนี้ เพื่อใช้เป็นแนวทางในการที่จะทำการวิจัย โดยมีแนวคิดและทฤษฎีที่ได้นำมาใช้เป็นกรอบความคิดของการวิจัย ดังนี้ คือ

2.1 แนวความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับเทคโนโลยีระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต และ เกิดภัยจากอินเทอร์เน็ตที่มีผลกระทบต่อวัยรุ่น ( Internet Network and Internet Harm )

แนวความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับเทคโนโลยีระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต (Internet Network)

- 2.1.1 ความเป็นมาและความหมายของระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต
- 2.1.2 ประวัติความเป็นมาของอินเทอร์เน็ต
- 2.1.3 องค์ประกอบและการบริการในรูปแบบต่างๆของระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต
- 2.1.4 ความสัมพันธ์ระหว่างผลของอินเทอร์เน็ตและกลุ่มวัยรุ่น
- 2.1.5 สถิติที่เกี่ยวข้องกับอินเทอร์เน็ต

แนวความรู้เกี่ยวกับภัยจากอินเทอร์เน็ตและผลกระทบต่อวัยรุ่น (Internet Harm)

- 2.1.6 ประวัติความเป็นมา และสาเหตุของภัยจากการใช้เครือข่ายอินเทอร์เน็ต
- 2.1.7 ลักษณะการประทุษร้ายต่อสังคมบนอินเทอร์เน็ต
- 2.1.8 ประเภทของภัยอินเทอร์เน็ตที่มีผลต่อวัยรุ่น
- 2.1.9 ลักษณะของภัยอินเทอร์เน็ตในแต่ละประเภท

- 2.1.10 สัญญาณการเกิดภัยอินเทอร์เน็ตต่อวัยรุ่น
- 2.1.11 ลักษณะที่เป็นโทษจากผลของภัยอินเทอร์เน็ต
- 2.1.12 แนวทางการควบคุม และกฎหมาย ในการป้องกันภัยจากการใช้  
อินเทอร์เน็ต
- 2.1.13 สถิติจากการเกิดภัยอินเทอร์เน็ต
- 2.2 แนวคิดเกี่ยวกับสื่อและเทคโนโลยีสารสนเทศ (Media and Information Technology  
Concept)
- 2.3 แนวคิดเกี่ยวกับวัยรุ่น (Adolescence Concept)
  - 2.3.1 ลักษณะของวัยรุ่น
  - 2.3.2 ความต้องการของวัยรุ่น
  - 2.3.3 วัฒนธรรมวัยรุ่น
  - 2.3.4 วัฒนธรรมของการกระทำผิดของวัยรุ่น
  - 2.3.5 พฤติกรรมเบี่ยงเบนในช่วงวัยรุ่น
- 2.4 แนวคิดการกระทำผิดเด็กและเยาวชน (Juvenile Delinquency Concept)
  - 2.4.1 สาเหตุแห่งการกระทำผิดของเด็กและเยาวชน
  - 2.4.2 ปัจจัยที่มีผลต่อการกระทำผิด
- 2.5 แนวความคิดเกี่ยวกับเหยื่อ (Victim Concept)
- 2.6 ปัจจัยด้านพฤติกรรมเบี่ยงเบนที่มีผลต่อการกระทำผิดและการตกเป็นเหยื่อของวัยรุ่น  
ในกรณีการเกิดภัยอินเทอร์เน็ต
  - 2.6.1 ปัจจัยทางกายภาพหรือทางชีววิทยา
  - 2.6.2 ปัจจัยทางสังคม
  - 2.6.3 ปัจจัยทางจิตใจหรือทางจิตวิทยา
  - 2.6.4 ปัจจัยที่เกิดโอกาสหรือสถานที่
- 2.7 บทความ หนังสือ และผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
- 2.8 กรอบแนวความคิดในการวิจัย
- 2.9 สมมติฐานในการวิจัย
- 2.10 การนิยามตัวแปรเชิงปฏิบัติการ

## 2.1 แนวความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับเทคโนโลยีระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต และ เกิดภัยจากอินเทอร์เน็ตที่มีผลกระทบต่อวัยรุ่น ( Internet Network and Internet Harm )

### แนวความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับเทคโนโลยีระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต (Internet Network)

#### 2.1.1 ความเป็นมาและความหมายของระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

อินเทอร์เน็ต (Internet) ย่อมาจากคำว่า “International Network” หรือในปัจจุบันก็นิยมใช้อีก คำหนึ่งก็คือ Inter Connection Network ซึ่งก็คือ ระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ขนาดใหญ่ที่เชื่อมโยงเครือข่ายคอมพิวเตอร์ทั่วโลกเข้าด้วยกัน โดยเป็นการรวมเอาคำสองคำเข้าด้วยกันคือ International + Networking หรือเครือข่ายของนานาชาติที่ทุกคนมีส่วนร่วมเป็นเจ้าของ เรียกกันอีกอย่างหนึ่งว่า ไซเบอร์สเปซ (Cyberspace) โดยเป็นคำที่บัญญัติขึ้นใหม่โดย วิลเลียม กิบสัน (William Gibson) นักเขียนนวนิยายวิทยาศาสตร์ อยู่ในหนังสือชื่อ “นิวโรแมนเซอร์” ปี 2527 (Neuromancer, 1984) ซึ่งมีใจความสำคัญที่สามารถเลือกเส้นทางในการติดต่อ ได้หลาย ๆ เส้นทาง หรือจะเรียกได้ว่าเป็นการสื่อสารแบบไร้มิติได้ แม้จะใช้กฎเกณฑ์ หรือมาตรฐานของอุปกรณ์หรือเครื่องมือที่แตกต่าง ต่อมานิยมเรียกสั้น ๆ ว่า อินเทอร์เน็ต หรือ เน็ต สำหรับคำว่า อินเทอร์เน็ต (Internet) หากแยกศัพท์จะได้ออกมา 2 คำ คือ คำว่า Inter และคำว่า Net ซึ่ง Inter หมายถึงระหว่าง หรือท่ามกลาง และคำว่า Net มาจากคำว่า Network หรือเครือข่าย เมื่อนำความหมายของทั้ง 2 คำมารวมกัน จึงแปลได้ว่า การเชื่อมต่อกันระหว่างเครือข่ายซึ่งบรรจุข้อมูลต่าง ๆ มากมายเพื่อให้สามารถนำไปใช้ประโยชน์ในด้านต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นการศึกษา หาความรู้ การค้นคว้าวิจัย หรือความบันเทิง การจับจ่ายบริการ และอินเทอร์เน็ตเป็นศูนย์รวมสารพัดโปรแกรมใช้งาน ดังนั้นการให้ความหมายของคำว่า “อินเทอร์เน็ต” หรือ “ระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์” นั้นจึงสามารถตีความได้หลากหลายดังต่อไปนี้

กลาโน (Glano, 1994) ให้ความหมายของระบบเครือข่ายว่า หมายถึง การเชื่อมโยงและสร้างความสัมพันธ์เพื่อวัตถุประสงค์ในการแบ่งทรัพยากรภายในกลุ่ม เป็นความต้องการของผู้ใช้คอมพิวเตอร์เนื่องจากในช่วงแรก อุปกรณ์ทั้งหลายในระบบคอมพิวเตอร์ยังมีราคาค่อนข้างแพงมาก การเชื่อมโยงทรัพยากรเหล่านี้เข้าด้วยกันก็ส่งผลให้ผู้ใช้ในระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ สามารถใช้ทรัพยากรที่มีราคาแพงได้อย่างทั่วถึง (อ้างถึงใน SriThai Education Technology, 1999: ออนไลน์)

สหัส พรหมสิทธิ์ (2534) ให้ความหมายว่า ระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ คือ การเชื่อมโยงระบบคอมพิวเตอร์ที่กระจัดกระจาย อยู่ในที่ต่าง ๆ เข้าด้วยกันเพื่อให้สามารถติดต่อสื่อสารกันได้ด้วยวิธีที่ตกลงกันไว้เป็นการล่วงหน้า การสื่อความกันระหว่างคอมพิวเตอร์จะเป็นไปในรูปของการส่งข่าวสารข้อมูลในรูปของสัญญาณที่เป็นรหัส โดยจะส่งไปตามเส้นทางสื่อสาร เช่น สายโทรศัพท์ ช่องส่งสัญญาณดาวเทียม สายไฟฟ้า เส้นใยแก้วนำแสง เป็นต้น

กิดานันท์ มลิทอง (2539: 234) ให้คำนิยามของระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ว่าหมายถึงระบบการสื่อสารและแลกเปลี่ยนข้อมูล ที่สร้างขึ้นโดยการเชื่อมต่อระหว่างคอมพิวเตอร์ตั้งแต่ 2 เครื่องขึ้นไป โดยใช้แผ่นวงจรต่อประสานทำงานกับสายเคเบิลและทำงานด้วยระบบปฏิบัติการข่ายงาน

ไพโรจน์ คชชา (2542: 117-119) ให้ความหมายว่า อินเทอร์เน็ต คือระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ขนาดใหญ่ที่เชื่อมต่อกันทั่วโลก ต่อกับเครื่องคอมพิวเตอร์ทุกชนิด หรือเรียกว่าเป็นระบบเครือข่าย Network ที่เชื่อมโยงเครือข่ายข้อมูลต่างๆ ทั่วโลก

มานิจ อาจอินทร์ (2542) ให้ความหมายของคำว่า เครือข่ายคอมพิวเตอร์ว่า หมายถึง กลุ่มของเครื่องคอมพิวเตอร์ที่มีการ เชื่อมต่อเข้าด้วยกัน สามารถแลกเปลี่ยนข้อมูลและใช้อุปกรณ์ต่าง ๆ เช่น ดิสก์ เทป เครื่องพิมพ์ ฯลฯ ร่วมกันได้ ซึ่งในแต่ละหน่วยงานทั้งในภาครัฐ หรือเอกชนที่มีการติดตั้งเครือข่ายคอมพิวเตอร์ต่างก็ต้องรับผิดชอบเครือข่ายของตน

วิเศษศักดิ์ โคตรอาษา (2542: 208-210) ให้ความหมายว่า อินเทอร์เน็ต คือ เครือข่ายที่มีขนาดใหญ่ที่สุด ครอบคลุมพื้นที่กว้างที่สุดมีอัตราการขยายตัวเร็วที่สุด และมีสมาชิกภายในมากที่สุด

सानิตย์ ภายผาด (2542: 210) ให้ความหมายว่า อินเทอร์เน็ต คือ เป็นระบบเครือข่าย (Network) ที่เชื่อมโยงเครือข่ายมากมายหลากหลายเครือข่ายเข้าด้วยกัน มนุษย์พยายามที่จะใช้งานเครื่องคอมพิวเตอร์ให้เกิดประโยชน์สูงสุด จึงได้ทำการเชื่อมโยงคอมพิวเตอร์หลาย ๆ เครื่องเข้าด้วยกันเพื่อให้สามารถสื่อสาร แลกเปลี่ยน และใช้งานข้อมูลต่าง ๆ ร่วมกันได้ โดยผ่านทางสายสัญญาณในระบบ จึงเกิดเป็นระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ (Computer Network)

สำนักงานเลขานุการคณะกรรมการเทคโนโลยีแห่งชาติ (2545) อินเทอร์เน็ต (Internet) เป็นระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ ที่มีขนาดใหญ่ เครื่องคอมพิวเตอร์ทุกเครื่องทั่วโลก สามารถติดต่อสื่อสารถึงกัน ได้โดยใช้มาตรฐาน ในการรับส่งข้อมูลที่เป็นหนึ่งเดียว หรือที่เรียกว่า โพรโทคอล (Protocol) ซึ่งโพรโทคอล ที่ใช้บนระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต มีชื่อว่า ทีซีพี/ไอพี (TCP/IP : Transmission Control Protocol/Internet Protocol) ลักษณะของระบบอินเทอร์เน็ต เป็นเสมือนใยแมงมุม ที่ครอบคลุมทั่วโลก ในแต่ละจุดที่เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตนั้น สามารถสื่อสารกันได้หลายเส้นทาง ตามความต้องการ โดยไม่กำหนดตายตัว และไม่จำเป็นต้องไปตามเส้นทางโดยตรง อาจจะผ่านจุดอื่น ๆ หรือเลือกไปเส้นทางอื่นได้หลาย ๆ เส้นทาง การติดต่อสื่อสารผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต นั้นอาจเรียกว่า การติดต่อสื่อสารแบบไร้มิติ หรือ Cyberspace

ดังนั้นเมื่อนำการให้ความหมายต่าง ๆ มารวมกันจึงสามารถสรุปเป็นคำจำกัดความของอินเทอร์เน็ต ได้ว่า อินเทอร์เน็ตเป็นเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ระบบเครือข่ายย่อย ๆ ชนิดต่าง ๆ ที่เชื่อมต่อซึ่งกันและกัน โดยอาศัยเครือข่ายโทรคมนาคมเป็นตัวเชื่อมเครือข่าย ภายใต้มาตรฐานการเชื่อมโยงที่มีการติดต่อสื่อสาร แลกเปลี่ยนข้อมูลต่าง ๆ บนเครือข่ายที่เชื่อมต่อกันระหว่างของนานาชาติในลักษณะของการสื่อสารที่ไร้พรมแดน

## 2.1.2 ประวัติความเป็นมาของอินเทอร์เน็ต

### 2.1.2.1 กำเนิดอินเทอร์เน็ต

อินเทอร์เน็ตเป็นเทคโนโลยีสารสนเทศที่ถือกำเนิดเมื่อประมาณ 40 ปีที่แล้ว ถือกำเนิดขึ้นครั้งแรกในประเทศสหรัฐอเมริกาโดยเป็นการใช้งานทางทหาร ตั้งแต่ต้นที่ช่วงปีคริสต์ศตวรรษ 1960 (ประมาณปี 2503) ซึ่งเป็นยุคสงครามเย็น ระหว่าง สหรัฐ กับ โซเวียต มีความเสี่ยงทางการทหาร และความเป็นไปได้ ที่จะถูกโจมตี ด้วยอาวุธปรมาณู หรือ นิวเคลียร์ การทำลายล้าง ศูนย์คอมพิวเตอร์ และระบบการสื่อสารข้อมูล อาจทำให้เกิดปัญหาทางการรบ และในช่วงนี้ระบบคอมพิวเตอร์ มีมากมายหลากหลายแบบ นับเป็นอุปสรรคสำคัญ ทำให้ไม่สามารถแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร และโปรแกรมกันได้โดยสะดวก จึงมีแนวความคิด ในการวิจัยระบบที่สามารถเชื่อมโยงเครื่องคอมพิวเตอร์ และแลกเปลี่ยนข้อมูลระหว่างระบบที่แตกต่างกันได้ ดังนั้นเมื่อ พ.ศ. 2512 โดยองค์การทางทหารของสหรัฐอเมริกา ชื่อว่า ยู.เอส.ดีเฟนซ์ ดีพาร์ตเมนต์ ( U.S.Defence Department ) เป็นผู้คิดค้นระบบขึ้นมา มีวัตถุประสงค์ คือเพื่อให้คอมพิวเตอร์รู้จัก ค้นหาเส้นทางเชื่อมโยง และส่งข้อมูลโดยอัตโนมัติ (Dynamic Routing) เป็นระบบเครือข่ายที่ไม่มีวันตายแม้จะมีสงครามระบบ

การสื่อสารถูกทำลาย หรือตัดขาด แต่ระบบเครือข่ายแบบนี้ยังทำงานได้สำเร็จลุล่วงต่อไป ซึ่งระบบดังกล่าวจะใช้วิธีการส่งข้อมูลในรูปแบบ ของคลื่นไมโครเวฟ ฝ่ายวิจัยขององค์กรจึงได้จัดตั้งระบบเน็ตเวิร์กขึ้นมา เรียกว่า ARPAnet ย่อมาจากคำว่า Advance Research Project Agency net ซึ่งประสบความสำเร็จและได้รับความนิยมในหมู่ของหน่วยงานทหาร องค์กร รัฐบาล และสถาบันการศึกษาต่างๆ เป็นอย่างมาก จนทำให้มหาวิทยาลัยหลายแห่งในสหรัฐอเมริกานำมาพัฒนาใช้ประโยชน์ในการสื่อสารรับส่งจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Mail ที่เรียกกันสั้นๆ ว่า E-mail) รับส่งข่าวสารเพิ่มเอกสารต่าง ๆ ในงานวิจัยทางวิชาการ (สิรินทร์ ปาลศรี, 2542)

### 2.1.2.2 ประวัติความเป็นมาโดยลำดับ ของอินเทอร์เน็ต

ปี พ.ศ. 2500 (1957) โซเวียตได้ปล่อยดาวเทียม Sputnik ทำให้สหรัฐอเมริกาได้ตระหนักถึงปัญหาที่อาจจะเกิดขึ้น ดังนั้น ค.ศ. 2512 (1969) กองทัพสหรัฐต้องเผชิญหน้ากับความเสียหายจากการทหาร และความเป็นไปได้ในการถูกโจมตี ด้วยอาวุธปรมาณู หรือนิวเคลียร์ การถูกทำลายล้าง ศูนย์คอมพิวเตอร์ และระบบการสื่อสารข้อมูล อาจทำให้เกิดปัญหาทางการรบ และในยุคนี้ ระบบคอมพิวเตอร์ ที่มีหลากหลายมากมายหลายแบบ ทำให้ไม่สามารถแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร และโปรแกรมกันได้ จึงมีแนวความคิด ในการวิจัยระบบที่สามารถ เชื่อมโยงเครื่องคอมพิวเตอร์ และแลกเปลี่ยนข้อมูลระหว่างระบบที่แตกต่างกันได้ ตลอดจนสามารถรับส่งข้อมูลระหว่างกันได้อย่างไม่ผิดพลาด แม้ว่าคอมพิวเตอร์บางเครื่อง หรือสายรับส่งสัญญาณ เสียหายหรือถูกทำลาย กระทรวงกลาโหมอเมริกัน (DoD = Department of Defense) ได้ให้ทุนที่มีชื่อว่า DARPA (Defense Advanced Research Project Agency) ภายใต้การควบคุมของ Dr. J.C.R. Licklider ได้ทำการทดลอง ระบบเครือข่ายที่มีชื่อว่า DARPA Network และต่อมาได้กลายเป็น ARPANet (Advanced Research Projects Agency Network) และต่อได้มีการเริ่มพัฒนาระบบเครือข่ายจนเป็นระบบอินเทอร์เน็ตในที่สุด

อินเทอร์เน็ต ซึ่งเป็นโครงการของอาร์พานีต ARPAnet(Advanced Research Projects Agency Network) ซึ่งเป็นหน่วยงานที่สังกัด กระทรวงกลาโหม ของสหรัฐ (U.S.Department of Defense - DoD) ถูกก่อตั้งเมื่อประมาณ ปี ค.ศ.1960 (พ.ศ.2503) และได้ถูกพัฒนาเรื่อยมา

ต่อมาในปี ค.ศ.1969 (พ.ศ.2512) ARPA ได้รับทุนสนับสนุน จากหลายฝ่าย ซึ่งหนึ่งในผู้สนับสนุนก็คือ Edward Kenedy และเปลี่ยนชื่อจาก ARPA เป็น DARPA (Defense Advanced Research Projects Agency) พร้อมเปลี่ยนแปลงนโยบายบางอย่าง และในปี ค.ศ.1969(พ.ศ.2512) นี้เองที่ได้ทดลองการเชื่อมต่อคอมพิวเตอร์คนละชนิด จาก 4 แห่งเข้าหากันเป็นครั้งแรก คือ มหาวิทยาลัยแคลิฟอร์เนีย สถาบันวิจัยสแตมฟอร์ด มหาวิทยาลัยแคลิฟอร์เนีย และมหาวิทยาลัยยูทาห์ เครื่องข่ายทดลองประสบความสำเร็จอย่างมาก

ดังนั้นในปี ค.ศ.1975 (พ.ศ.2518) จึงได้เปลี่ยนจากเครือข่ายทดลอง เป็นเครือข่ายที่ใช้งานจริง ซึ่ง DARPA ได้โอนหน้าที่รับผิดชอบโดยตรง ให้แก่ หน่วยการสื่อสารของกองทัพสหรัฐ (Defense Communications Agency - ปัจจุบันคือ Defense Informations Systems Agency) แต่ในปัจจุบัน Internet มีคณะทำงานที่รับผิดชอบบริหารเครือข่ายโดยรวม เช่น ISOC (Internet Society) คณะวิศวกรรมศาสตร์หลัก, IAB (Internet Architecture Board) พิจารณามาตรฐานใหม่ใน Internet, IETF (Internet Engineering Task Force) พัฒนามาตรฐานที่ใช้กับ Internet ซึ่งเป็นการทำงานโดยอาสาสมัครทั้งสิ้น

ในปี ค.ศ.1980 (พ.ศ. 2523) คนทั่วไปเริ่มสนใจอินเทอร์เน็ตมากขึ้น มีการนำอินเทอร์เน็ตมาใช้ในเชิงพาณิชย์ บริษัท ห้างร้าน องค์กรเอกชนต่างๆ เริ่มมีการใช้อินเทอร์เน็ตในการประชาสัมพันธ์ธุรกิจ จนถึงมีการซื้อขายผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต (E-Commerce) จนเกิดกระแสต่อธุรกิจคอมพิวเตอร์ขึ้นมาอย่างในปัจจุบัน

ในปี ค.ศ.1983 (พ.ศ.2526) DARPA ตัดสินใจนำ TCP/IP (Transmission Control Protocol/Internet Protocol) มาใช้กับคอมพิวเตอร์ทุกเครื่องในระบบ ทำให้เป็นมาตรฐานของวิธีการติดต่อ ในระบบเครือข่าย Internet จนกระทั่งปัจจุบัน จึงสังเกตได้ว่า ในเครื่องคอมพิวเตอร์ทุกเครื่องที่จะต่อ Internet ได้จะต้องเพิ่ม TCP/IP ลงไปเสมอ เพราะ TCP/IP คือข้อกำหนดที่ทำให้คอมพิวเตอร์ทั่วโลกสื่อสารกันได้ถูกต้อง

ในปี ค.ศ.1985 (พ.ศ.2528) มูลนิธิวิทยาศาสตร์แห่งชาติของอเมริกา (NSF) ได้ให้เงินทุนในการสร้างศูนย์ซูเปอร์คอมพิวเตอร์ 6 แห่ง และใช้ชื่อว่า NSFNET อีกทั้งระบบอินเทอร์เน็ตถือเป็นเทคโนโลยีที่สมบูรณ์ พร้อมรองรับการใช้งานด้านการสื่อสาร แพร่ขยายไปในวงกว้าง ทั้ง

นักวิจัย นักพัฒนา และบุคคลทั่วไป ไม่จำกัดเฉพาะการทหารเท่านั้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งการใช้งาน อีเมล (E-Mail) เวิลด์ไวด์เว็บ (WWW) แชท (Chat) ฯลฯ

ในปี ค.ศ.1986 (พ.ศ.2529) มีการกำหนดชื่อโดเมน (Domain Name System) มีขึ้น เพื่อสร้างฐานข้อมูลแบบกระจาย (Distribution database) อยู่ในแต่ละเครือข่าย และให้ ISP(Internet Service Provider) ช่วยจัดทำฐานข้อมูลของตนเอง จึงไม่จำเป็นต้องมีฐานข้อมูลแบบรวมศูนย์ เหมือนแต่ก่อน

จากนั้นในปี ค.ศ.1990 (พ.ศ.2533) อาร์พารองรับภาระที่เป็นกระดูกสันหลัง (Backbone) ของระบบไม่ได้ จึงได้ยุติอาร์พารเน็ต และเปลี่ยนไปใช้ NSFNET และเครือข่ายขนาดมหึมาจนถึงทุกวันนี้ และเรียกเครือข่ายนี้ว่า อินเทอร์เน็ต โดยเครือข่ายส่วนใหญ่จะอยู่ในอเมริกา

ปัจจุบันอินเทอร์เน็ตเป็นกลุ่มเครือข่ายที่มีหลายองค์กรช่วยเหลือ และบริหารงานอยู่ และถือได้ว่าเอ็นเอสเอฟ (NSF) เป็นองค์กรนำที่มีบทบาทสำคัญเป็นอย่างยิ่งในระบบเครือข่าย อินเทอร์เน็ตมีคณะทำงานที่รับผิดชอบบริหารเครือข่ายโดยรวม เช่น ISOC (Internet Society) ทำหน้าที่ดำเนินกิจกรรมตามวัตถุประสงค์หลักของอินเทอร์เน็ต ภายใน ISOC มีกลุ่มทำงานย่อยหลายกลุ่ม เช่น IAB (Internet Architecture Board ) ทำหน้าที่พัฒนามาตรฐานที่ใช้กับอินเทอร์เน็ต และส่งต่อไปให้ ISOC พิจารณาอนุมัติ ทั้ง ISOC และ IETF เป็นกลุ่มที่ดำเนินงานโดยผู้เป็นอาสาสมัครทั้งนั้น อินเทอร์เน็ตได้เปลี่ยนสภาพจากเครือข่าย เพื่อการวิจัยไปเป็นเครือข่าย “มวลชน” มีผู้ใช้แทบทุกกลุ่มกระจายอยู่ทั่วโลก จนสามารถกล่าวได้ว่าอินเทอร์เน็ตเป็นเครือข่ายแห่งยุคโลกาภิวัตน์ที่เชื่อมโยงเข้าเป็นหนึ่งเดียว (วิเศษศักดิ์ โคตรอาษา, 2542: 214-215)

จากการที่อินเทอร์เน็ตเป็นเหมือนอู่บิดการณครั้งสำคัญของสังคมโลก ในช่วงรอยต่อระหว่างศตวรรษ ปัจจุบันหลักที่ทำให้อินเทอร์เน็ตเป็นปรากฏการณ์ของยุคสมัยและได้รับความนิยมอย่างสูงนั้นประกอบไปด้วย (ไพรัช รัชชพงษ์, 2541)

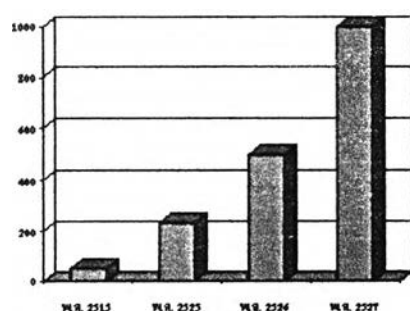
1. อินเทอร์เน็ตเป็นเทคโนโลยีเครือข่ายที่ใช้ง่าย ทำให้กลายเป็นบริการที่ประชาชนทั่วไปใช้ได้สะดวก โดยไม่จำเป็นต้องมีความรู้ด้านโปรแกรมคอมพิวเตอร์
2. อินเทอร์เน็ตเป็นเครือข่ายแห่งเครือข่าย (Network of Networks) ทำให้เกิดการเชื่อมโยงกันอย่างเสรีโดยไม่มีการปิดกั้น



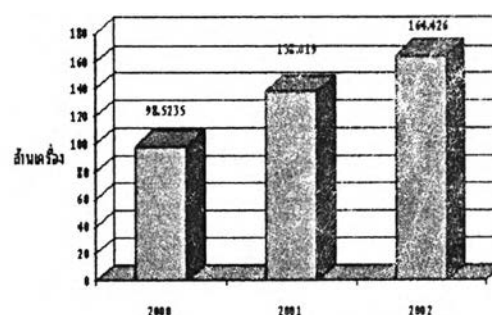
3. สามารถเผยแพร่ข้อมูลของตนเองสู่สังคมโลกได้ง่าย
4. การสื่อสารผ่านระบบไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ (E-Mail) เป็นการปฏิวัติระบบการสื่อสารทั่วโลกด้วยความเร็ว และแม่นยำ
5. สามารถแลกเปลี่ยนสาระความรู้ผ่านระบบ Bulletin Board และ Discussion Groups ต่าง ๆ ทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนความรู้กันได้อย่างกว้างขวาง และทั่วถึงมากขึ้น
6. มีเทคโนโลยีของการรับส่งข้อมูลผ่านระบบ File Transfer Protocol (FTP) ทำให้การรับส่งข้อมูลตั้งแต่เอกสาร 1 หน้า ไปจนถึงหนังสือทั้งเล่มเป็นไปได้อย่างสะดวก รวดเร็ว และประหยัด
7. มีการพัฒนาอยู่ตลอดเวลา เช่น การใช้ Internet Phone, Voice e-mail, Chat, การประชุมทางไกลผ่านอินเทอร์เน็ต
8. อินเทอร์เน็ตเป็นการปฏิวัติอุตสาหกรรม ในรูปแบบของ "พาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์" (Electronic Commerce)
9. มีรูปแบบของการสืบค้นข้อมูลของภาษา HTML (Hyper Text Markup Language) ซึ่งนอกจากจะสะดวกและง่ายต่อการใช้แล้ว ยังเป็นสภาพแวดล้อมที่อาจมีผลทางจิตวิทยา ให้ผู้ใช้ค้นหาข้อมูลลึกลงไปเป็นชั้น ๆ ด้วยคุณสมบัติของ Web Browser ในอินเทอร์เน็ต

ภาพที่ 1 ภาพแสดงการเจริญเติบโตของอินเทอร์เน็ต

จำนวนเครื่องคอมพิวเตอร์ที่ต่ออินเทอร์เน็ต  
ในช่วงปี 2515 - 2527



การเติบโตของอินเทอร์เน็ต



ที่มา : สำนักงานเลขาธิการคณะกรรมการเทคโนโลยีแห่งชาติ , 2545

### 2.1.2.3 ประวัติของอินเทอร์เน็ตในประเทศไทย

สำหรับอินเทอร์เน็ตในประเทศไทยนั้น ได้เริ่มในลักษณะการติดต่อกับอินเทอร์เน็ตในแบบการใช้บริการจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ ในปี พ.ศ. 2529 โดยอาจารย์กาญจนา กาญจนสุด จากสถาบันเทคโนโลยีแห่งเอเชีย (AIT) ร่วมกับอาจารย์โทโมโนริ คิมูระ จากสถาบันเดียวกัน ร่วมสร้างเครือข่ายคอมพิวเตอร์ โดยอาศัยโมเด็ม NEC ความเร็ว 2400 Baud เครื่องคอมพิวเตอร์พีซี NEC สายโทรศัพท์ทองแดง โดยเครือข่ายที่ได้ วิ่งด้วยความเร็ว 1200 - 2400 Baud และมีเสียงดังมาก จากนั้นได้ปรับเปลี่ยนไปใช้บริการไทยแพค ของการสื่อสารแห่งประเทศไทย ซึ่งใช้เทคโนโลยี X.25 ผ่านการหมุนโทรศัพท์ไปยังศูนย์บริการของการสื่อสารแห่งประเทศไทย ทำการรับส่งอีเมลล์กับมหาวิทยาลัยโตเกียว และมหาวิทยาลัยเมลเบิร์น โดยใช้โปรแกรม UUCP ตลอดจนส่งอีเมลล์ไปยังบริษัท UUNET ที่เวอร์จิเนีย สหรัฐอเมริกา และนำมาใช้กับงานของอาจารย์ และงานสอนนักศึกษาในเวลาต่อไป จึงนับได้ว่า อาจารย์กาญจนา กาญจนสุด เป็นบุคคลแรกที่เริ่มใช้จดหมายอิเล็กทรอนิกส์รายแรกของประเทศไทย

ในปี พ.ศ. 2531 หลังจากนั้นได้มีความร่วมมือระหว่างรัฐบาลออสเตรเลีย ภายใต้โครงการ The International Development Plan (IDP) ได้ให้ความช่วยเหลือกับมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ (มอ.) จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย และสถาบันเทคโนโลยีแห่งเอเชีย พัฒนาเครือข่ายคอมพิวเตอร์ไทยขึ้นมา โดยให้มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ และสถาบันเทคโนโลยีแห่งเอเชีย มีหน้าที่เป็นศูนย์กลางของประเทศไทยในการเชื่อมโยงไปที่เครื่องแม่ข่ายของมหาวิทยาลัยเมลเบิร์น และตั้งชื่อโครงการนี้ว่า TCSNet - Thai Computer Science Network โดยมีการติดต่อผ่านเครือข่ายวันละ 2 ครั้ง จ่ายค่าใช้จ่ายปีละ 4 หมื่นบาท และใช้ซอฟต์แวร์ SUNIII ซึ่งเป็นระบบปฏิบัติการ UNIX ประเภทหนึ่ง ที่แพร่หลายในเครือข่ายคอมพิวเตอร์ของออสเตรเลีย (Australian Computer Science Network - ACSNet) ซอฟต์แวร์ SUNIII เป็นโปรแกรม UNIX ที่สามารถรับส่งข้อมูลไปกลับได้เลยในการติดต่อครั้งเดียว ประกอบด้วยเครือข่ายการส่งข้อมูลระบบ Multiple Hops ทำให้แตกต่างจาก UUCP ตรงที่ผู้ใช้ไม่ต้องใส่คำสั่ง และบอกที่อยู่ของจุดหมายปลายทางผ่านระบบทางไกล เพราะเครือข่าย SUNIII สามารถหาที่อยู่ของปลายทาง และส่งข้อมูลได้เอง โปรแกรมนี้ทำงานได้ดีทั้งกับสายเช่าแบบถาวร (Dedicated Line) สายโทรศัพท์ธรรมดาที่ติดต่อแบบ Dial-up และสายที่ใช้ X.25 นอกจากนี้สถาบันเทคโนโลยีแห่งเอเชีย ยังเป็นศูนย์กลางเชื่อม (Gateway) ระหว่างประเทศไทย กับ UUNET อันส่งผลให้นักวิชาไทยทั่วไป สามารถใช้บริการจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ ได้อย่างกว้างขวาง

ในปี พ.ศ. 2534 อาจารย์ทวีศักดิ์ กอนันต์กุล อาจารย์ภาควิชาวิศวกรรมศาสตรมหาวิทาลัยธรรมศาสตร์ ได้จัดตั้งศูนย์อีเมลล์แห่งใหม่ โดยใช้โปรแกรม MHSNet และใช้โมเด็ม 14.4 Kbps (ซึ่งเร็วที่สุดในประเทศไทยในขณะนั้น) และทำหน้าที่แลกเปลี่ยนข้อมูลกับเครื่อง Munnari ของออสเตรเลีย กับมหาวิทยาลัยต่าง ๆ ในประเทศผ่านโปรแกรม UUCP เครื่องข่ายแห่งใหม่นี้ ประกอบด้วยมหาวิทยาลัยต่างๆ ใน TCSNet และมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ตลอดจนศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ (เนคเทค) และใช้ชื่อโครงการว่า "โครงการเชื่อมเครือข่ายไทยสารเข้ากับเครือข่ายอินเทอร์เน็ตต่างประเทศ"

หลังจากนั้นในปี พ.ศ. 2535 เนคเทค ก็ได้พัฒนาเครือข่ายอีกเครือข่ายขึ้นมา โดยใช้ X.25 ร่วมกับ MHSNet และใช้โปรโตคอล TCP/IP เกิดเป็นเครือข่ายไทยสาร "Thai Social/Scientific Academic and Research Network - ThaiSam"

ปลายปี พ.ศ. 2535 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เข้าซื้อสายครึ่งวงจร 9.6 Kbps จาก การสื่อสารแห่งประเทศไทย เพื่อเชื่อมกับ UUNET สหรัฐอเมริกา ทำให้จุฬาฯ เป็นศูนย์กลางแห่งใหม่สำหรับเครือข่ายภายใต้ชื่อ ThaiNet อันประกอบด้วย AIT, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ และมหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ และให้สมาชิกไทยสารใช้สายเชื่อมนี้ได้โดยผ่านทางเนคเทคอีกด้วย ภายใต้ระเบียบการใช้อินเทอร์เน็ต (Appropriate Use Policy - AUP) ของ The National Science Foundation (NSF)

ในปี พ.ศ. 2537 เนคเทค ได้เข้าซื้อสายเชื่อมสายที่สอง ที่มีขนาด 64 Kbps ต่อไปยัง บริษัท UUNet ทำให้มีผู้ใช้เพิ่มมากขึ้น จาก 200 คนในปี 2535 เป็น 5,000 คนในเดือนพฤษภาคม 2537 และ 23,000 คนในเดือนมิถุนายน ของปี 2537 AIT ทำหน้าที่เป็นตัวเชื่อมภายในประเทศระหว่าง ThaiNet กับ ThaiSam ผ่านสายเช่า 64 Kbps ของเครือข่ายไทยสาร

หลังจากนั้นในปี พ.ศ. 2538 รัฐบาลไทย เปิดบริการอินเทอร์เน็ตเชิงพาณิชย์ โดยมี บริษัทอินเทอร์เน็ตแห่งประเทศไทยจำกัด อันเป็นบริษัทถือหุ้นระหว่างการสื่อสารแห่งประเทศไทย องค์การโทรศัพท์แห่งประเทศไทย และสำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ (สวทช.) โดยใช้สายเช่าครึ่งวงจรขนาด 512 Kbps ไปยัง UUNet โดยถือว่าเป็นบริษัทผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตรายแรกของประเทศไทย และได้เพิ่มจำนวนจนเป็น 18 บริษัทในปัจจุบัน

ปัจจุบันนี้ระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตประกอบไปด้วยเครือข่ายย่อยจำนวนมากมาย แต่ละเครือข่ายบรรจุเพิ่มข้อมูลต่าง ๆ ที่เป็นประโยชน์ต่อการศึกษา ข้อมูลการค้า ข่าวสารและการบันเทิง ซึ่งเป็นข้อมูลทั้งในอดีตและปัจจุบัน ข้อมูลต่าง ๆ เหล่านี้ได้ถูกเก็บเป็นแฟ้มข้อมูลไว้ในฐานข้อมูล ดังนั้น การเข้าสู่เครือข่ายอินเทอร์เน็ตจะทำให้ผู้ใช้สามารถค้นหาข้อมูลข่าวสารจากเครือข่ายต่าง ๆ ของเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้สะดวก และรวดเร็ว นอกจากนี้ ผู้ใช้ยังสามารถติดต่อสื่อสาร และแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารกับผู้ใช้คอมพิวเตอร์เครื่องอื่น ๆ ในเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้อีกด้วย โดยการกระจายข่าวสารหรือการส่งจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (E-mail) ซึ่งสามารถทำได้อย่างรวดเร็วและไม่จำกัดจำนวน (วิทยา เรื่องพรวิสุทธิ, 2538 :22)

### 2.1.3 องค์ประกอบ และการให้บริการในรูปแบบต่าง ๆ ของระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

#### 2.1.3.1 สิ่งที่ต้องมีในการใช้งานระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

ในปัจจุบันการใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทยมีการขยายตัวอย่างต่อเนื่อง ปริมาณของเครื่องคอมพิวเตอร์ที่มีอยู่ในบ้านพักอาศัยได้เพิ่มปริมาณมากขึ้นรวมทั้งมีการใช้งานอินเทอร์เน็ตในที่พักอาศัยมากขึ้นตามไปด้วยเช่นกัน เครื่องคอมพิวเตอร์ส่วนใหญ่ที่จำหน่ายจะมีโมเด็มเป็นอุปกรณ์มาตรฐาน ซึ่งอุปกรณ์ชิ้นนี้มีส่วนสำคัญในการต่อเชื่อมกับเครือข่ายอินเทอร์เน็ตมากที่สุด ถ้าเราจะเชื่อมต่อกับเครือข่ายอินเทอร์เน็ตจำเป็นต้องใช้อุปกรณ์ใดบ้าง (สำนักงานเลขาธิการคณะกรรมการเทคโนโลยีแห่งชาติ, 2545: ออนไลน์)

(1) เครื่องคอมพิวเตอร์ (Computer) เป็นอุปกรณ์ส่วนสำคัญซึ่งมีผลต่อการรับข่าวสาร การเลือกเครื่องคอมพิวเตอร์มาใช้ในการท่องอินเทอร์เน็ตสามารถเลือกได้ทุกยี่ห้อ ทุกรุ่นทุกระบบ อาจจะเป็นเครื่องพีซี แม็ค หรือโน้ตบุ๊ก

(2) โมเด็ม (Modem) เป็นอุปกรณ์แปลงสัญญาณดิจิทัลจากคอมพิวเตอร์ให้เป็นสัญญาณอนาล็อกผ่านคู่สายโทรศัพท์ และแปลงสัญญาณกลับอีกครั้งให้กับเครื่องคอมพิวเตอร์

(3) คู่สายโทรศัพท์ (Telephone Line) การเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตจะต้องมีคู่สายโทรศัพท์อย่างน้อย 1 เลขหมาย เพื่อการเชื่อมต่อจากเครื่องของเราไปยังผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ต

(4) ผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ต (Internet Service Provider) หรือที่เรียกกันสั้นๆ ว่า ISP คือผู้ที่เชื่อมต่อสัญญาณอินเทอร์เน็ตจากประเทศไทยไปยังเครือข่ายอินเทอร์เน็ตในต่างประเทศ ซึ่งมีทั้งหน่วยงานสถาบันการศึกษาของรัฐและบริษัทเอกชนที่ให้บริการอินเทอร์เน็ตเชิงพาณิชย์

### 2.1.3.2 ส่วนประกอบต่างๆ ของระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

การใช้งานบนระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตนั้นจำเป็นที่จะต้องมีส่วนประกอบของโครงสร้างเข้าด้วยกัน เพื่อที่จะช่วยทำให้การทำงานของระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเป็นไปได้อย่างสมบูรณ์ อันประกอบด้วย (สำนักงานเลขาธิการคณะกรรมการเทคโนโลยีแห่งชาติ, 2545: ออนไลน์)

1. IP Address หรือ IP network number ภายใต้มาตรฐาน TCP/IP เครื่องคอมพิวเตอร์ทุกเครื่องที่เชื่อมต่อกัน จะต้องมีหมายเลขประจำตัวไว้อ้างอิงให้กับเครื่องคอมพิวเตอร์อื่นๆ ได้ทราบ เช่นเดียวกับเลขประจำตัวประชาชนของบุคคลแต่ละคน โดยหมายเลขอ้างอิงนี้ จะเป็นหมายเลขตำแหน่งของระบบ ซึ่งมีชื่อเรียกว่า IP network number หรือหมายเลข IP หมายเลขต่าง ๆ ต้องไม่ซ้ำกัน ดังนั้นจึงถูกควบคุมโดยหน่วยงาน (InterNIC - Internet Network Information Center) ขององค์กร Network Solution Incorporated (NSI) สหรัฐอเมริกา หรือจาก ISP ผู้ให้บริการทั่วไป ซึ่งได้ขอจาก InterNIC มาก่อนหน้านี้แล้ว

2. ชื่อโดเมน (Domain Name) ใน Internet หมายถึง ชื่อที่ถูกเรียกแทนการเรียกเป็นหมายเลขอินเทอร์เน็ต (IP Address) เนื่องจากการจดจำหมายเลข IP ถึง 16 หลัก ทำให้ยุ่งยากและไม่สามารถจำได้เวลาท่องเทียวไปในระบบอินเทอร์เน็ต จึงนำชื่อที่เป็นตัวอักษรมาใช้แทน ซึ่งมักจะเป็นชื่อที่สื่อความหมายถึงหน่วยงาน หรือเจ้าของเว็บไซต์นั้น ๆ โดยชื่อโดเมน เป็นชื่อที่ใช้ในการติดต่อสื่อสารระหว่างบุคคลต่อบุคคล แต่การติดต่อระหว่างคอมพิวเตอร์ในเครือข่าย ยังใช้ IP Address ดังนั้น ระบบจึงมีการติดตั้งโปรแกรม และเครื่องที่ทำหน้าที่เป็นตัว Lookup หรือดัชนี ในการเปิดดูบัญชีหมายเลข จากชื่อที่เป็นตัวอักษร หรือเรียกว่า Domain Name โดยที่เครื่องคอมพิวเตอร์ ที่ทำหน้าที่นี้เรียกว่า Domain Name Server หรือ Domain Server สิ่งที่ต้องทราบอีกอย่างหนึ่ง คือ ชื่อโดเมน เป็นสิ่งที่มนุษย์สร้าง และถือว่าเป็นทรัพย์สินทางปัญญา โดยแต่ละประเทศจะมีหน่วยงานรับผิดชอบการจดทะเบียนชื่อโดเมน เช่น ประเทศไทย รับผิดชอบโดย "ศูนย์สารสนเทศเครือข่ายประเทศไทย - THNIC : Thailand Network Information Center" ส่วนหลัก

สำคัญอีกประการหนึ่ง หลักการตั้งชื่อโดเมน (DNS) โดยการกำหนดชื่อใน DNS จะเรียงลำดับความสำคัญของชื่อจากขวาไปซ้าย โดยมีจุดคั่น เช่น moe.go.th จะอ่านได้ว่า th มาจากประเทศไทย, go หน่วยงานรัฐบาล (Government), moe ชื่อหน่วยงานในที่นี้คือ กระทรวงศึกษาธิการ (Ministry of Education) ดังนั้นแนวการตั้งชื่อโดเมน และความหมายโดยสากลมีอยู่ 2 ประเภท ดังนี้

(1) ชื่อโดเมนที่เป็นองค์กรอยู่ภายในประเทศสหรัฐอเมริกา

ชื่อโดเมน	ประเภทขององค์กรในสหรัฐอเมริกา	ความหมาย
Com	Commercial	สำหรับกลุ่มองค์กรการค้า
Net	Network Service	สำหรับกลุ่มองค์กรบริหารเครือข่าย
Gov	Governmental	สำหรับองค์กรของรัฐทั่วไป
Mil	Military	สำหรับกลุ่มองค์กรทหาร
Edu	Educational	สำหรับกลุ่มสถาบันการศึกษา
Org	Other organization	สำหรับองค์กรอื่น ๆ

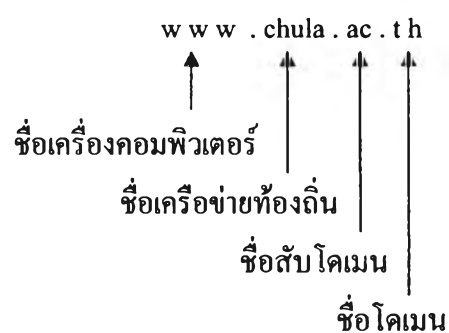
(2) ชื่อโดเมนของประเทศต่าง ๆ ซึ่งเป็นประเทศนอกเหนือจากสหรัฐอเมริกา (ชื่อโดเมนที่เป็นชื่อประเทศจะถูกขยายโดยการกำหนดประเภทขององค์กรในประเทศนั้น ๆ ซึ่งเรียกว่า "สับโดเมน") ดังตัวอย่างชื่อโดเมนที่เป็นชื่อย่อของประเทศ

ชื่อโดเมน	ชื่อประเทศ	ความหมาย
Th	Thailand	สำหรับประเทศไทย
Fr	France	สำหรับประเทศฝรั่งเศส
Uk	United Kingdom	สำหรับประเทศอังกฤษ
Jp	Japan	สำหรับประเทศญี่ปุ่น
Au	Australia	สำหรับประเทศออสเตรเลีย

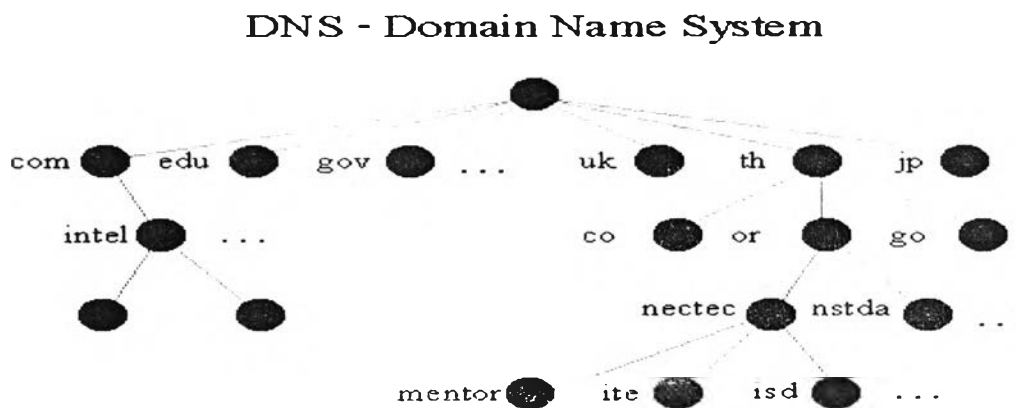
และตัวอย่างชื่อสับโดเมน ซึ่งเป็นส่วนขยายของชื่อโดเมน ดังตัวอย่างนี้

ชื่อสับโดเมน	คำอธิบาย	ความหมาย	ตัวอย่าง
Ac	Academic	สำหรับสถาบันการศึกษา	www.swu.ac.th
Co	Commercial	สำหรับธุรกิจการค้า	www.loxinfo.co.th
Or	Organizations	สำหรับกลุ่มองค์กรอื่น ๆ	www.nectec.or.th

สำหรับชื่อโดเมนที่อยู่ในเครือข่ายท้องถิ่นนั้นจะประกอบไปด้วย ชื่อเครือข่ายท้องถิ่น ซึ่งหมายถึงชื่อของเครือข่ายที่อยู่ในหน่วยงานนั้น ๆ ที่อยู่ตามส่วนต่าง ๆ เช่นจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย มีชื่อเครือข่ายว่า Chula, ชื่อเครื่องคอมพิวเตอร์ ซึ่งหมายถึงชื่อของเครื่องคอมพิวเตอร์ที่อยู่ภายในเครือข่ายท้องถิ่นนั้นๆ, ชื่อโดเมน, ชื่อสับโดเมน ตัวอย่างเช่น



ภาพที่ 2 ภาพแสดงระบบของชื่อโดเมนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต (DNS-Domain Name System)



ที่มา : สำนักงานเลขานุการคณะกรรมการเทคโนโลยีแห่งชาติ ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ, 2545

3. บราวเซอร์ เครื่องมือในการดูเว็ลด์ไวด์เว็บ ในการใช้งานอินเทอร์เน็ตนั้น เครื่องมือที่สำคัญในการใช้งานที่หลีกเลี่ยงไม่ได้คือ เว็บบราวเซอร์ (Web Browser) เพราะจะเป็นตัวแปรผลของภาษาเอชทีเอ็มแอล (HTML = HyperText Markup Language) ออกมาเป็นเอกสารที่แสดงทั้งข้อความ รูปภาพ เสียงและเสียง โปรแกรมเว็บบราวเซอร์ที่นิยมในปัจจุบัน ได้แก่

เน็ตสเคป คอมมิวนิเคเตอร์ (Netscape Communicator) ซึ่งเป็นโปรแกรมที่พัฒนาขึ้นมาสำหรับการแสดงผลเอกสารแบบเอชทีเอ็มแอล โดยเฉพาะก่อนโปรแกรมอื่นๆ (ยุคแรกใช้ชื่อ เน็ตสเคป เนวิกเตอร์ Netscape Navigator)

อินเทอร์เน็ต เอ็กซ์พลอเรอร์ (Internet Explorer) เป็นโปรแกรมเว็บบราวเซอร์ของค่ายไมโครซอฟท์ ที่พัฒนามาจากโปรแกรมต้นฉบับเดียวกันของเน็ตสเคป (NCSA Mosaic พัฒนาโดย University of Illinois at Urbana-Champaign)



4. TCP/IP ภาษากลางในการสื่อสารบนอินเทอร์เน็ต เป็นสิ่งจำเป็นกับการใช้อินเทอร์เน็ต เพราะปัจจุบันมีผู้ใช้อินเทอร์เน็ตจำนวนมากทั่วโลก แต่ทุกคนก็ใช้คอมพิวเตอร์ต่างแบบต่างรุ่นกัน ดังนั้นการสื่อสารระหว่างเครื่องคอมพิวเตอร์จะต้องอาศัยภาษากลางที่คอมพิวเตอร์สามารถเข้ากันได้ ซึ่งภาษากลางนี้มีชื่อทางเทคนิคว่า "โพรโทคอล" (Protocol) สำหรับโพรโทคอลมาตรฐานที่ใช้ในการสื่อสารบนอินเทอร์เน็ตมีชื่อเรียกว่า TCP/IP ซึ่งได้แพร่หลายไปทั่วโลก พร้อมๆ กับเครือข่ายอินเทอร์เน็ต และเป็นโพรโทคอลที่กำลังได้รับความนิยมอย่างมากในปัจจุบัน

การทำงานของโพรโทคอล TCP/IP จะแบ่งข้อมูลที่เครื่องคอมพิวเตอร์ส่งไปยังเครื่องอื่นไปส่วนย่อย ๆ (เรียกว่า แพ็กเก็ต : Packet) และส่งไปตามเครือข่ายอินเทอร์เน็ต โดยการกระจายแพ็กเก็ตเหล่านั้นไปหลายทาง โดยในแต่ละเส้นทางจะไปรวมกันที่จุดปลายทางและถูกนำมารวมกันเป็นข้อมูลที่สมบูรณ์ อีกครั้งหนึ่ง

รูปแบบการทำงานของโพรโทคอล TCP/IP ที่มีการแบ่งข้อมูลและจัดส่งเป็นส่วนย่อย จะสามารถช่วยป้องกัน ความผิดพลาดที่อาจเกิดขึ้นในการติดต่อสื่อสารได้ เพราะถ้าข้อมูลเกิดสูญหายก็จะเกิดเป็นเพียงบางส่วนเท่านั้น มิใช่หายไปทั้งหมด ซึ่งคอมพิวเตอร์ปลายทางสามารถตรวจหาข้อมูลที่สูญหายไปได้ และติดต่อให้คอมพิวเตอร์ต้นทางส่งเฉพาะข้อมูลที่หายไปมาใหม่อีกครั้งได้

#### 5. บริการต่างๆ ที่มีบนระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

อินเทอร์เน็ตเปรียบเสมือนชุมชนแห่งใหม่ของโลก จึงมีความเคลื่อนไหวอยู่ตลอดเวลา มีการนำเสนอบริการใหม่ ๆ ให้สมาชิกในเครือข่ายได้ใช้งานอย่างต่อเนื่อง ในที่นี้จะขอยกตัวอย่างบริการที่เป็นที่นิยมใช้กันมีดังนี้ (สำนักงานเลขาธิการคณะกรรมการเทคโนโลยีแห่งชาติ, 2545)

เว็ลด์ ไวด์ เว็บ หรือเครือข่ายใยแมงมุม หรือ WWW (World Wide Web) หรือเรียกสั้น ๆ ว่า "เว็บ" เป็นบริการหนึ่งที่อยู่บนระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ การพัฒนาของเครือข่ายใยแมงมุม ได้ดำเนินไปอย่างรวดเร็วและก้าวหน้าไปอย่างไม่หยุดยั้ง โดยเฉพาะอย่างยิ่งเทคโนโลยีด้านมัลติมีเดีย ทำให้เครือข่ายคอมพิวเตอร์เป็นการศึกษาในโลกไร้พรมแดนและกลายเป็นแหล่งทรัพยากรของกระบวนการเรียนการสอนที่สนองต่อกระบวนการเรียนรู้ได้เป็นอย่างดี

ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ (E-mail) เป็นบริการในระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ที่สำคัญที่มีผู้นิยมใช้บริการกันมากที่สุด สามารถส่งตัวอักษร ข้อความ เพิ่มข้อมูล ภาพ เสียง ผ่านระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ไปยังผู้รับ ซึ่งอาจจะเป็นคนเดียวหรือกลุ่มคน โดยทั้งที่ผู้ส่งและผู้รับเป็นผู้ใช้ที่อยู่ในระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์เดียวกัน ช่วยให้สามารถติดต่อสื่อสารระหว่างกันได้ทั่วโลก มีความสะดวก รวดเร็ว และสามารถสื่อสารถึงกันได้ตลอดเวลา โดยไม่ต้องคำนึงถึงว่าผู้รับจะอยู่ที่ไหน จะใช้เครื่องคอมพิวเตอร์อยู่หรือไม่ เพราะไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์จะเก็บข้อความเหล่านั้นไว้ เมื่อผู้รับเข้าสู่ระบบเครือข่ายเขาก็จะเห็นข้อความนั้นรออยู่แล้ว ความสะดวกเหล่านี้ทำให้นักวิชาการสามารถแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารถึงกันและกัน นักศึกษาสามารถปรึกษา หรือฝึกฝนทักษะกับอาจารย์ หรือเพื่อนนักศึกษาด้วยกันเอง โดยไม่ต้องคำนึงถึงเวลา และระยะทาง โดยผู้ใช้สามารถติดต่อสื่อสารกันได้ไม่ว่าจะอยู่ตรงส่วนใดของมุมโลก

ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์เป็นสื่อประเภทหนึ่งที่เหมาะสมในการเรียนรู้ และช่วยขจัดปัญหาในเรื่องของเวลา และระยะทาง ผู้เรียนจะรู้สึกอิสระและกล้าแสดงออกมากกว่าปกติ ตลอดจนสามารถเข้าถึงผู้เรียนเป็นรายบุคคลได้เป็นอย่างดี ในยุคสารสนเทศดังเช่นปัจจุบัน ระบบการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพจะมีบทบาทสำคัญในการพัฒนาสังคมให้เข้าถึงข้อมูลข่าวสารได้อย่างรวดเร็ว ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์เป็นรูปแบบการสื่อสารที่ทันสมัยรูปแบบหนึ่งที่มีความสำคัญ คือ

1. ทำให้การให้การติดต่อสื่อสารทั่วโลกเป็นไปอย่างรวดเร็วทันที ระยะทางไม่เป็นอุปสรรคสำหรับไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ ในทุกแห่งทั่วโลกที่มีเครือข่ายคอมพิวเตอร์เชื่อมต่อถึงกันได้ ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ก็สามารถเข้าไปสถานที่เหล่านั้นได้ทุกที่ ทำให้ผู้คนทั่วโลกติดต่อถึงกันได้ทันที ผู้รับสามารถจะรับข่าวสารจากไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ได้แทบจะทันทีที่ผู้ส่งจดหมาย ส่งข้อมูลผ่านทางคอมพิวเตอร์เสร็จสิ้น

2. ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์สามารถส่งจดหมายถึงผู้รับที่ต้องการได้ตลอดเวลา แม้ผู้รับจะไม่ได้อยู่ที่หน้าจอคอมพิวเตอร์ก็ตาม จดหมายจะถูกเก็บไว้ในตู้จดหมายของคอมพิวเตอร์และเป็นส่วนตัว จนกว่าเจ้าของ จดหมายที่มีรหัสผ่าน จะเปิดตู้จดหมายของตนเอง

3. ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์สามารถส่งจดหมายถึงผู้รับหลาย ๆ คนได้ในเวลาเดียวกันโดยไม่ต้องเสียเวลาส่งให้ทีละคน กรณีนี้จะใช้กับจดหมายที่เป็นข้อความเดียวกัน เช่น

หนังสือเวียน แจ้งข่าวให้สมาชิกในกลุ่มทราบ หรือเป็นการนัดหมายระหว่างสมาชิกในกลุ่ม เป็นต้น

4. การส่งจดหมายทางไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ ช่วยประหยัดเวลาในการเดินทางไปส่งจดหมายถึงผู้ไปรษณีย์ หรือที่ทำการไปรษณีย์ ประหยัดค่าใช้จ่ายในการส่ง เนื่องจากไม่ต้องคำนึงถึงปริมาณน้ำหนักและระยะทางของจดหมาย เหมือนกับไปรษณีย์ธรรมดา

5. ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์นั้น ผู้รับจดหมายสามารถเรียกอ่านจดหมายได้ทุกเวลาตามสะดวก โปรแกรมของไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์จะแสดงให้ทราบว่าในตู้จดหมายของผู้รับมีจดหมายกี่ฉบับ มีจดหมายที่อ่านแล้ว และยังไม่ได้อ่านกี่ฉบับ เมื่ออ่านจดหมายฉบับใดแล้ว หากต้องการลบทิ้งก็สามารถเก็บข้อความไว้ในรูปของแฟ้มข้อมูลได้ หรือจะพิมพ์ออกมาลงกระดาษก็ได้เช่นกัน หรืออาจแก้ไขข้อความบางอย่างในจดหมายนั้นจากจอภาพ แล้วส่งต่อไปยังผู้อื่นได้ด้วย

6. ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์สามารถที่จะถ่ายโอนแฟ้มข้อมูล (Transferring Files) แนบไปกับ จดหมายถึงผู้รับได้ ทำให้การแลกเปลี่ยนข่าวสารเป็นไปได้โดยสะดวก รวดเร็ว ทันเวลา และทันเหตุการณ์

จากความสำคัญของไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ ที่สามารถอำนวยความสะดวกให้กับผู้ใช้อย่างค้ำคานี้ ทำให้ในปัจจุบันไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ แทบจะกลายเป็นส่วนหนึ่งของทุกสำนักงานทุกแห่งทั่วโลก และในที่สุดเมื่อทุกบ้านมีคอมพิวเตอร์ใช้ สมาชิกในชุมชนโลกก็จะสามารถติดต่อกันผ่านทางคอมพิวเตอร์ การทำงานตามสำนักงานหรือสถานที่ต่างๆ จะถูกเปลี่ยนไปสู่การทำงานที่บ้านมากขึ้น โดยการรับส่งงานทางคอมพิวเตอร์

การถ่ายโอนแฟ้มข้อมูล (File Transfer Protocol : FTP) ในระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต การถ่ายโอนข้อมูลระหว่างเครื่องคอมพิวเตอร์กับเครื่องคอมพิวเตอร์ กระทำได้โดยง่าย ไม่ว่าเครื่องคอมพิวเตอร์ทั้งสองนี้จะอยู่ห่างกันเพียงใดก็ตาม เพียงแต่ผู้ใช้ใช้คำสั่งในการถ่ายโอนข้อมูลในเครือข่าย (FTP) ก็สามารถคัดลอกแฟ้มที่ต้องการได้ การโอนย้ายแฟ้มข้อมูลที่มักจะพบบ่อย ๆ แบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ การโอนย้ายจากเครือข่ายคอมพิวเตอร์มายังคอมพิวเตอร์ส่วนตัว (Download) และการโอนย้ายแฟ้มข้อมูลจากคอมพิวเตอร์ของเราไปยังคอมพิวเตอร์หลักในระบบเครือข่าย (Upload) ได้ ทั่วโลก

เทลเน็ต (Telnet) เป็นบริการในการเข้าไปใช้คอมพิวเตอร์เครื่องอื่นในเครือข่าย อินเทอร์เน็ต โดยการส่งงานที่เครื่องของผู้ใช้เอง เป็นการควบคุมการทำงานและการบังคับในระยะไกล การเรียกใช้บริการเทลเน็ตนั้นผู้ใช้จะต้องระบุที่อยู่ของโฮสต์หรือเซิร์ฟเวอร์ที่จะเข้าไปใช้เสียก่อน

บอร์ดข่าวสารบนอินเทอร์เน็ต (Usenet Newsgroup) หรือ กระดานแลกเปลี่ยนข่าวสาร (Usenet, BBS) เป็นการให้บริการแลกเปลี่ยนข่าวสาร แสดงความคิดเห็นในเรื่องราวและประเด็นต่างๆ ของผู้ใช้บริการทั่วโลก ตามความชอบและความสนใจร่วมกัน เป็นบริการที่มีผู้นิยมใช้มากอีกบริการหนึ่ง มีลักษณะคล้ายกับการใช้อีเมลล์ แต่แทนที่จะส่งจดหมายไปหาผู้รับโดยตรงอย่างอีเมลล์ จะเปลี่ยนเป็นการส่งข่าวไปยังศูนย์ที่เรียกว่า กลุ่มข่าว (Newsgroups) ซึ่งอาจเปรียบกลุ่มข่าวได้กับบอร์ดข่าวสารที่ใช้คิดประกาศให้ผู้สนใจได้รับทราบ

การสนทนาผ่านเครือข่าย (Chat, IRC, ICQ, Pirch) เป็นการประชุมหรือสนทนาผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์ เป็นการคุยกันเป็นกลุ่ม นิยมเรียกย่อ ๆ ว่า IRC (Internet Relay Chat) มีลักษณะคล้าย ๆ กับการทอล์ค (Talk) ซึ่งสามารถคุยเป็นการส่วนตัว หรือ เป็นกลุ่มก็ได้ โดยใช้การพิมพ์ข้อความโต้ตอบกันแบบทันทีทันใดในเวลาเดียวกัน (Real time) ข้อความนั้นจะไปปรากฏบนจอภาพของเครื่องคอมพิวเตอร์ของผู้ที่ติดต่อกันในเวลาอันรวดเร็ว เมื่อผู้รับอ่านข้อความนั้นแล้ว ก็สามารถพิมพ์ข้อความตอบกลับได้ในทันที ซึ่งในวงการการศึกษาสามารถนำมาใช้เพื่อการเรียนการสอนทางไกลได้ เราสามารถติดต่อกับบุคคลอื่นได้ทั่วโลก โดยการพิมพ์ข้อความถึงกัน การสนทนาดังกล่าวนี้นี้เราเรียกว่า Chatting ทำให้ผู้คนได้มีการแลกเปลี่ยนความรู้ ความคิดเห็น และประสบการณ์ได้อย่างสะดวก ประหยัดค่าใช้จ่ายเพราะลักษณะของการติดต่อกับผู้อื่นจะไม่ต้องเสียค่าบริการแบบโทรศัพท์ทางไกล

การสืบค้นข้อมูล (Gopher, Archie, World Wide Web) การใช้ความสามารถของเครือข่ายในการสืบค้นข้อมูลจากฐานข้อมูลต่าง ๆ ในอดีตการค้นหาผ่าน Gopher, Archie เป็นที่นิยมมาก แต่ในปัจจุบันนี้การค้นหาผ่านระบบค้นหา Search ของเครือข่ายเว็บไซต์ (World Wide Web = WWW) เป็นที่นิยมมากกว่า ด้วยรูปลักษณะใหม่ที่สวยงาม ประกอบด้วยภาพกราฟฟิก สี สัน เสียงที่ตื่นตื้นดีกว่า มีการกล่าวว่า WWW คือ การปฏิวัติและขับเคลื่อนโลกอินเทอร์เน็ตอย่างแท้จริง ข้อมูลความรู้หลากหลายในภาษาต่าง ๆ ถูกสร้างขึ้นทุก ๆ นาที ในปัจจุบันนี้คาดว่ามีมากกว่า 100 ล้านเว็บไซต์

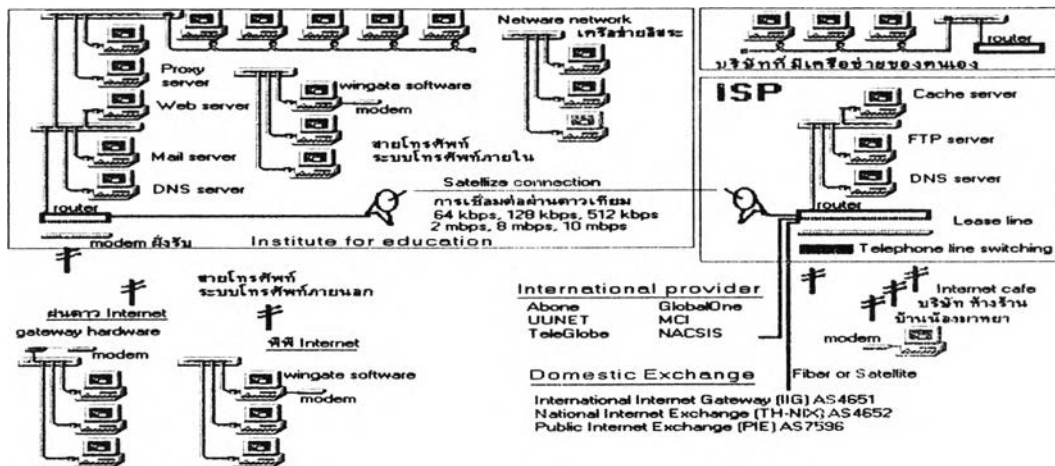
การซื้อขายสินค้าและบริการ (Electronic Commerce or E-Commerce) เป็นการซื้อขายสินค้าและบริการผ่านเครือข่าย เช่น ขายหนังสือ คอมแพคดิสก์ คอมพิวเตอร์ การท่องเที่ยว ฯลฯ ปัจจุบันมีบริษัทชั้นนำหมื่นแห่งใช้เครือข่ายอินเทอร์เน็ตในการทำธุรกิจและประสบความสำเร็จ เช่น Amazon.com, Dell Computer, Gateway Computer เพราะสามารถให้บริการลูกค้าได้ตลอด 24 ชั่วโมง จนมีการกล่าวว่านี้คือ ยุคของธุรกิจดอทคอม และเป็นกระแสความนิยมที่แพร่ไปทั่วโลกอย่างรวดเร็ว

การให้ความบันเทิง (Entertain) รูปแบบของบริการที่เน้นความบันเทิงเป็นหลัก ไม่ว่าจะเป็นการดูหนัง ฟังเพลง เล่นเกมส์ ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

บริการต่าง ๆ ตามที่ได้กล่าวมาแล้วนี้ นับได้ว่าเป็นแหล่งทรัพยากรที่อยู่ในรูปแบบของระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ ซึ่งการเชื่อมต่อเครือข่ายอิสระต่าง ๆ กว่าล้านเครือข่ายทั่วโลก อินเทอร์เน็ตมีขอบเขตความสามารถที่องค์กรต่าง ๆ จะใช้ในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารกันภายในองค์กรอื่น ๆ เทคโนโลยีฐานข้อมูลมีบทบาทในการที่จะทำให้ทรัพยากรสารสนเทศในองค์กรมีความเป็นไปได้บนเว็บตอนนี้เราจะมีข้อกล่าวถึงบทบาทฐานข้อมูลแบบไฮเปอร์มีเดียที่อยู่บนเว็บและการเพิ่มขึ้นของการใช้เว็บไซต์ในการเข้าถึงสารสนเทศที่จัดเก็บบันทึกไว้ในฐานข้อมูลโดยทั่วไปภายในองค์กรต่าง ๆ เว็บไซต์ต่าง ๆ จะจัดเก็บบันทึกสารสนเทศในรูปแบบของการเชื่อมต่อแบบสากลของหน้าต่าง ๆ ที่ประกอบไปด้วยตัวหนังสือ เสียง ภาพ และกราฟฟิกต่าง ๆ ด้วยการใช้ฐานข้อมูลไฮเปอร์มีเดีย ฐานข้อมูลนี้จะเข้าถึงการจัดการสารสนเทศด้วยการบันทึกชิ้นงานต่าง ๆ ของสารสนเทศในรูปแบบของโน้ต จุดเชื่อมต่อ ฐานข้อมูลแบบไฮเปอร์มีเดียจะยอมรับผู้ใช้ต่าง ๆ ในการเข้าถึงหัวข้อต่าง ๆ บนเว็บไซต์ ปัจจุบันส่วนใหญ่ยังคงกระทำอยู่ในรูปแบบหรือช่องทางแบบเก่าแต่การเพิ่มขึ้นของจำนวนลูกค้าและธุรกิจต่าง ๆ ที่ได้ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์มีขึ้นอย่างต่อเนื่อง (พิชัย สิริรัตนพลกุล, 2545)

อินเทอร์เน็ตในปัจจุบัน อาจจะเป็นคำที่รู้จักกันอย่างแพร่หลายและยิ่งใหญ่ที่สุดใน การดำเนินการทางเครือข่ายสากล ทั้งนี้จึงจำเป็นที่จะต้องมีการจัดการอย่างมีขั้นตอนและเป็นระบบ จึงจะสามารถนำมาทำให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อผู้เข้ามามีส่วนร่วมในการใช้งานอินเทอร์เน็ตต่อระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์นี้อย่างแท้จริง

ภาพที่ 3 : ภาพแสดงผังการเชื่อมต่อระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต



ที่มา : สำนักงานเลขาธิการคณะกรรมการเทคโนโลยีแห่งชาติ ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ, 2544

## 2.1.4 ความสัมพันธ์ระหว่างผลของอินเทอร์เน็ตและกลุ่มวัยรุ่น

มาวันนี้อินเทอร์เน็ตเป็นเทคโนโลยีที่ยากที่จะปฏิเสธ มันไม่ใช่ของฟุ่มเฟือย แต่เป็นของที่จำเป็นโดยเฉพาะ ในการทำธุรกิจ และการศึกษาค้นคว้า และเช่นเดียวกับทุกเทคโนโลยีที่มนุษย์คิดค้น เปรียบเสมือนชุมชนแห่งใหม่ของโลก ซึ่งรวมคนทั่วทุกมุมโลกเข้าด้วยกัน จึงทำให้มีบริการต่าง ๆ เกิดขึ้นใหม่ตลอดเวลา และถ้ามองในด้านที่มีความสัมพันธ์เกี่ยวกับเด็ก เยาวชน หรือ กลุ่มวัยรุ่นที่ให้ความสนใจทางด้านอินเทอร์เน็ตอย่างมาก ซึ่งผลของความสัมพันธ์นี้สร้างทั้งข้อดีที่เป็นประโยชน์และข้อจำกัดซึ่งก่อให้เกิดโทษในบางประการ ดังนี้

### 2.1.4.1 ประโยชน์ของระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตต่อกลุ่มวัยรุ่น

สร้างบทบาทด้านการศึกษา รูปแบบการศึกษาในยุคสารสนเทศต่างจากรูปแบบในอดีตหลายประการ การเรียนการสอนในยุคสารสนเทศมีความยืดหยุ่นทั้งเวลาและสถานที่ สร้าง

ความร่วมมือระหว่างอาจารย์และนักศึกษาโดยไม่มีข้อจำกัดด้านภูมิศาสตร์ นักศึกษามีความกระตือรือร้น ใฝ่รู้และค้นพบข้อมูลอันมีค่า มีแหล่งข้อมูลที่ไม่จำกัด นักศึกษามีส่วนในการกำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ โดยมีอาจารย์เป็น “ผู้ให้คำปรึกษา” เพื่อนำนักศึกษาไปสู่การค้นพบข้อมูลความรู้ สถานศึกษาเป็นเสมือนประตูสู่โลกกว้าง การประเมินความสามารถจะเป็นไปอย่างต่อเนื่อง โดยดูจากวัตถุประสงค์และการบรรลุวัตถุประสงค์ของนักศึกษาแต่ละคน การให้นักศึกษาทุกคนได้มีโอกาสทำงานกับเครือข่ายคอมพิวเตอร์และเข้าถึงทรัพยากรบนอินเทอร์เน็ตมีความสำคัญทางการศึกษา เสมือนหนึ่งมี “ห้องสมุดโลก” (Library of the World) เพียงปลายนิ้วสัมผัส ตัวอย่างเช่น ครูและนักเรียนสามารถค้นหาหรือสืบค้นข้อมูลจากแหล่งความรู้ต่าง ๆ ได้ทั่วโลกโดยไม่มีข้อจำกัดทางด้านสถานที่ และเวลา (Anywhere & Anytime) (ไฟโรจน์ เบาใจ, 2543: 5-8)

ประยุกต์ใช้ในปัจจุบันกับบริการที่หลากหลายของอินเทอร์เน็ต ก่อให้เกิดประโยชน์ต่อผู้ใช้บริการมากมาย และยังช่วยลดปัญหาความแตกต่างของวัฒนธรรม เชื้อชาติและเพศ ทั้งนี้ลักษณะของการประยุกต์ใช้จะประกอบไปด้วย การติดตามความเคลื่อนไหวต่าง ๆ ทั่วโลกได้อย่างรวดเร็วจากการรายงานข่าวของสำนักข่าวต่าง ๆ อยู่ รวมทั้งอ่านบทความเรื่องราวที่ลงในนิตยสารหรือวารสารต่าง ๆ ได้ฟรีโดยมีทั้งข้อความและภาพประกอบด้วย การรับส่งไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ทั่วโลกได้อย่างรวดเร็ว โดยไม่ต้องเสียเงินค่าตราไปรษณียากร ถึงแม้จะเป็นการส่งข้อความไปต่างประเทศก็ไม่ต้องเสียเงินเพิ่มขึ้นเหมือนการส่งจดหมาย การส่งไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์นี้ นอกจากจะส่งข้อความตัวอักษรแบบจดหมายธรรมดาแล้วยังสามารถส่งแฟ้มภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และเสียง พร้อมกันไปได้ด้วย การสนทนากับผู้อื่นที่อยู่ห่างไกลได้ทั้งในลักษณะการพิมพ์ข้อความและเสียง การถ่ายโอนแฟ้มข้อความ ภาพและเสียงจากที่อื่น ๆ รวมทั้งโปรแกรมต่าง ๆ ได้จากแหล่งที่มีผู้ให้บริการ การให้ความบันเทิงหลายรูปแบบ เช่น การฟังเพลง รายการวิทยุ การชมรายการโทรทัศน์ ภาพยนตร์ รวมไปถึงการแข่งขันเกมกับผู้อื่นได้ทั่วโลก การคิดประกาศข้อความที่ต้องการให้ผู้อื่นทราบได้อย่างทั่วถึง และการหาข้อมูล หรือการซื้อขายสินค้าและบริการต่าง ๆ เป็นต้น

#### 2.1.4.2 ข้อจำกัด และโทษของระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

โทษของอินเทอร์เน็ต มีหลากหลายลักษณะ ทั้งที่เป็นแหล่งข้อมูลที่เสียหาย, ข้อมูลไม่ดี ไม่ถูกต้อง, แหล่งซื้อขายประกาศของผิดกฎหมาย, ขาดบริการทางเพศ ที่รวมและติดต่อเข้าไปในเว็บไซต์ที่ไม่เป็นประโยชน์หรืออาจช่วยอุบายทำให้เป็นอันตราย ต่อตัวเองและสังคม ทั้งนี้จาก

การที่อินเทอร์เน็ตเป็นข่าวงานขนาดใหญ่ที่ไม่มีใครเป็นเจ้าของ ทุกคนจึงสามารถเข้าไปใช้หรือตีพิมพ์ประกาศข้อความได้ทุกเรื่อง บางครั้งข้อความนั้นอาจจะเป็นข้อมูลที่ไม่ถูกต้องหรือไม่ได้รับการรับรอง จึงเป็นวิจรรณญาณของผู้อ่านที่จะต้องใคร่ครวญข้อความที่อ่านนั้นด้วยว่าควรจะเชื่อถือได้หรือไม่

### 2.1.5 สถิติที่เกี่ยวข้องกับอินเทอร์เน็ต

ตัวเลขทางสถิติเป็นเครื่องมือในการรายงานที่สามารถชี้ความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งต่าง ๆ ที่มีความเกี่ยวข้อง เช่น บทบาท อิทธิพลจากความเปลี่ยนแปลง หรือแม้แต่อนาคตที่กำลังจะเกิดขึ้น ดังนั้น ตัวเลขทางสถิติจึงมีความสำคัญอย่างมากต่อการทำความเข้าใจสถานการณ์ที่เกิดขึ้น โดยเฉพาะเรื่องอยู่ในความสนใจ ณ ปัจจุบันนี้ คือ เรื่องของเทคโนโลยีสารสนเทศเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เป็นอุปกรณ์ชิ้นหนึ่ง ที่เป็นหลักใหญ่ และมีอิทธิพลต่อสังคมมนุษย์เป็นอย่างมาก ฉะนั้นรายงานทางสถิติต่อไปนี้จะเป็นการสรุปตัวเลขในด้านต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับอินเทอร์เน็ต ซึ่งจะเป็นตัวเลขที่สามารถบ่งบอกให้ทราบถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นได้ และลักษณะของการใช้อินเทอร์เน็ตของบุคคลทั่วไป ได้แก่ (สำนักงานสถิติแห่งชาติ กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร, 2546)

1. จำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ตแบ่งตามพื้นที่ และคิดอัตราร้อยละ โดยแบ่งเป็น กรุงเทพมหานคร ใช้อัตรา 26.8 ไม่ใช้อัตรา 73.1 พื้นที่ต่างจังหวัด ในเขตเทศบาล ใช้อัตรา 19.89 ไม่ใช้อัตรา 80.1 นอกเขตเทศบาล ใช้อัตรา 5.75 ไม่ใช้อัตรา 94.2 ตัวเลขทางสถิตินี้สามารถชี้ให้เห็นถึง การขยายตัวของอินเทอร์เน็ตที่ยังอยู่ในปริมาณที่จำกัด กระจัดกระจายตามเมืองใหญ่ ๆ ที่มีความพร้อมต่อความทันสมัย และอีกประเด็นหนึ่งคือ ยังสามารถที่จะเป็นช่องทางในการนำสู่การพัฒนาได้อีกในอัตราที่สูง

2. จำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ตจำแนกตาม เพศ กลุ่มอายุ และคิดอัตราร้อยละ โดยแบ่งเป็นชาย ใช้อัตรา 48.1 จากจำนวนผู้ใช้ทั้งหมด หญิง ใช้อัตรา 51.9 กลุ่มอายุที่มีอัตราเจริญเติบโตมากที่สุด คือ ช่วง 15 – 19 ปี จำนวนการใช้อยู่ที่ร้อยละ 29.5 ตัวเลขทางสถิตินี้สามารถชี้ให้เห็นถึงความแตกต่างที่มีตัวแปรเป็น เพศ และอายุ ที่มีแนวโน้มของสัดส่วนของการเรียนรู้ที่จะใช้อินเทอร์เน็ตอยู่ในระดับของวัยที่กำลังทำการศึกษา พร้อมกับการปรับรูปแบบชีวิตประจำวัน



3. จำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ตจําแนกตามระดับการศึกษา โดยระดับการศึกษาที่ใช้อินเทอร์เน็ตมากที่สุด คือ อุดมศึกษา จำนวนการใช้ร้อยละ 34.4 ตัวเลขทางสถิตินี้สามารถชี้ให้เห็นถึง ปริมาณและความสามารถต่อการใช้อินเทอร์เน็ตเพิ่มขึ้นตามอัตราความเจริญทางด้านสถานภาพการศึกษา

4. จำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ตจําแนกตามอาชีพ โดยอาชีพที่ใช้อินเทอร์เน็ตมากที่สุด คือ กลุ่มผู้ประกอบการวิชาชีพด้านต่าง ๆ ในอัตราร้อยละ 54.3 อาชีพที่ใช้บ่อยสุด คือ กลุ่มผู้ปฏิบัติงานที่มีฝีมือ ในด้านการเกษตร และการประมง ในอัตราร้อยละ 1.1 ตัวเลขทางสถิตินี้สามารถชี้ให้เห็นถึงอาชีพมีส่วนร่วมในการชักจูงต่อการใช้อินเทอร์เน็ต

5. จำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ตจําแนกตามสถานที่ใช้ โดยแบ่งเป็น ที่บ้านร้อยละ 21.7 ที่ทำงานร้อยละ 23.1 สถานศึกษาร้อยละ 48.0 ร้านอินเทอร์เน็ตร้อยละ 5.3 ตัวเลขทางสถิตินี้สามารถชี้ให้เห็นถึง ความพร้อมต่อการกระจายตัวของคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต และสภาพแวดล้อมที่เป็นพื้นที่ในการใช้อินเทอร์เน็ต

6. จำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ตจําแนกตามอัตราการเล่น โดยใช้อินเทอร์เน็ตเฉลี่ยเดือนละ 22 ครั้ง และดูประมาณ 55 เว็บไซต์ 923 หน้า ใช้เวลา 12:01:59 ชั่วโมง ครั้งละ 0:32:33 นาที ตัวเลขทางสถิตินี้สามารถชี้ให้เห็นถึง การเพิ่มความสัมพันธ์ให้กับอินเทอร์เน็ตให้เข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวัน

ด้านข้อมูลจากการสำรวจการใช้อินเทอร์เน็ตของกลุ่มนักเรียนในกรุงเทพมหานครในปี พ.ศ. 2542

1. พฤติกรรมก่อนการใช้อินเทอร์เน็ต นักเรียนส่วนใหญ่มีประสบการณ์การใช้อินเทอร์เน็ตเฉลี่ย 9.92 เดือน ใช้อินเทอร์เน็ตในโรงเรียน และเรียนรู้การใช้เน็ตจากเพื่อน เหตุผลของการใช้มากที่สุด คือ ความบันเทิงและมีประโยชน์ต่อการเรียน นักเรียนชาย นักเรียนสาขาวิทยาศาสตร์ นักเรียนในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล เรียนรู้เกี่ยวกับอินเทอร์เน็ตจากการอ่านหนังสือและค้นคว้าด้วยตนเอง

2. พฤติกรรมระหว่างการใช้อินเทอร์เน็ต นักเรียนใช้อินเทอร์เน็ตเฉลี่ยสัปดาห์ละ 6.67 ชั่วโมง เฉลี่ยครั้งละ 1.78 ชั่วโมง ใช้ในวันธรรมดาช่วงเวลากลางวัน โดยใช้ตามลำพัง นักเรียนส่วน

ใหญ่ใช้เวลาดาวน์โหลด เข้าเว็บไซต์ด้านความบันเทิง โดยเข้าเว็บไซต์ภาษาอังกฤษมากกว่าภาษาไทย ใช้ประโยชน์อิเล็กทรอนิกส์เพื่อติดต่อสื่อสารกับเพื่อน เมื่อพบสิ่งที่น่าสนใจบนอินเทอร์เน็ตนักเรียนใช้การบันทึกตำแหน่งเว็บไซต์ นักเรียนชายใช้อินเทอร์เน็ต ใช้ประโยชน์อิเล็กทรอนิกส์และเข้าเว็บไซต์ ภาษาอังกฤษมากกว่านักเรียนหญิง ส่วนนักเรียนหญิงใช้ร่วมกับเพื่อนและเข้าเว็บไซต์ภาษาไทย

### แนวความรู้เกี่ยวกับภัยอินเทอร์เน็ต และผลกระทบต่อวัยรุ่น (Internet Harm)

สังคมในปัจจุบันพัฒนาขนานไปกับความเจริญก้าวหน้าของเทคโนโลยีสารสนเทศ ที่ขยายตัวอย่างต่อเนื่อง โดยเฉพาะคอมพิวเตอร์ที่มีการเชื่อมต่อเครือข่ายฟิงสาย และไร้สายที่เข้าถึงทุกซอกทุกมุม ตลอดจนทำให้บริการทางอินเทอร์เน็ตที่ผุดขึ้นเป็นจำนวนมาก ปริมาณของผู้คนที่สูงในสังคมทุกเพศทุกวัยและโอกาสที่จะได้รับรู้ ได้บริโภค ได้เสพ หรือแม้แต่แสวงประโยชน์จากข่าวสารข้อมูล ก็ทวีมากขึ้นตามลำดับ และสำหรับลักษณะของพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของคนแต่ละคน แต่ละช่วงอายุ ก็จะพบว่าแตกต่างกันไป และแม้อายุเท่า ๆ กันแต่มีความสามารถทางภาษาหรือมีความสนใจในกิจกรรมแตกต่างกันก็จะมีวิธีการใช้แตกต่างกันด้วย ฉะนั้นสมาชิกของสังคมยุคสารสนเทศที่ใช้อินเทอร์เน็ตเป็นเครื่องมือ จึงได้รับทั้งสิ่งดีและสิ่งไม่ดี ได้เจอเจอกับสิ่งที่เป็นประโยชน์ และไร้ประโยชน์ ซึ่งในบางครั้งดูเหมือนกำลังนำตัวเองเข้าเสี่ยงกับภัย ที่แอบแฝงอยู่ โดยเฉพาะสมาชิกของสังคมในหมู่ของผู้เยาว์วัย หรือกลุ่มของวัยรุ่น

การที่อินเทอร์เน็ตเข้ามาแทรกอยู่ในสังคมยุคใหม่กลายเป็นปัจจัยที่ 5 ของชีวิตประจำวันของกลุ่มเยาวชนไปเสียแล้ว ซึ่งถ้าตัดโอกาสปิดกั้นตัวเองออกจากอินเทอร์เน็ตก็จะเท่ากับเป็นการตัดโอกาสทางการศึกษา เศรษฐกิจและสังคมออกไป ดังนั้นสิ่งที่ควรปฏิบัติ คือ ทำการเรียนรู้และหาวิธีใช้ประโยชน์จากอินเทอร์เน็ตให้มากที่สุดโดยไม่ไปรบกวนโอกาส และสิทธิในการใช้อินเทอร์เน็ต แต่ทั้งนี้ก็ควรมีการวางแผน และศึกษาควบคุมการใช้ที่เหมาะสม รู้จักที่จะป้องกันภัยอันตรายที่อาจจะเกิดขึ้น เพราะ อินเทอร์เน็ตเปรียบได้กับดาบสองคม

ปัจจุบันนี้ดูเหมือนกับคำว่า "อินเทอร์เน็ต" หรือ "เน็ต" จะเป็นคำที่คุ้นเคยกับคนไทยเรามากกว่าเมื่อสิบปีที่แล้ว เมื่อครั้งที่คอมพิวเตอร์ยังราคาแพงอยู่ ด้วยความที่มันเป็นเครื่องมือสารพัดประโยชน์ซึ่งช่วยให้คนเราทำงานได้ง่ายขึ้นและเร็วขึ้นกว่าแต่ก่อน คนไทยเราจึงนิยมจะมี

คอมพิวเตอร์เอาไว้ที่บ้านกัน โดยเฉพาะครอบครัวที่อาศัยอยู่ในเมืองใหญ่ ๆ อย่างกรุงเทพฯ หรือต่างจังหวัดที่เจริญแล้ว

เนื่องจากในปัจจุบันอินเทอร์เน็ตเข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันของผู้คนมากยิ่งขึ้น โดยเฉพาะในกลุ่มของวัยรุ่น ซึ่งแม้ว่าอินเทอร์เน็ตนั้นจะมีคุณสมบัติอย่างมหาศาล โดยเป็นทั้งเครื่องมือสื่อสารที่สะดวกรวดเร็ว และไร้พรมแดน ที่สำคัญเป็นแหล่งข้อมูลความรู้ที่ประมาณค่ามิได้ แต่อย่างไรก็ดี สังคมบนอินเทอร์เน็ตก็ไม่แตกต่างไปจากสังคมทั่ว ๆ ไปซึ่งมีทั้งคนดีและไม่ดี จึงปรากฏเหตุการณ์ที่บุคคลไม่ประสงค์ดี ใช้อินเทอร์เน็ตเป็นเครื่องมือในการกระทำผิดให้พบเห็นกันอยู่บ่อยครั้ง

## 2.1.6 ประวัติความเป็นมา ความหมาย และสาเหตุของภัยจากการใช้เครือข่ายอินเทอร์เน็ต

ย้อนกลับไปเมื่อกว่า 40 ปีที่แล้ว เมื่ออินเทอร์เน็ตเพิ่งถือกำเนิดขึ้นมา คงไม่มีใครคาดคิดว่าอินเทอร์เน็ตจะเติบโต และขยายตัวขึ้นจนกลายเป็นสังคมอีกสังคมหนึ่ง ที่มีประชากรล้นหลามใกล้เคียงกับสังคมบนโลกปกติ และคงไม่มีใครคาดคิดอีกเช่นกันว่า สังคมบนอินเทอร์เน็ตจะยุ่งเหยิง และมีภัยอันตรายได้ดังเพียงนี้ (ธนา ธนาธิวรกุล, 2544)

ประเทศไทยมีการนำเอาอินเทอร์เน็ตมาใช้งานหลายปีแล้ว ส่วนใหญ่เป็นการใช้งานภายในหน่วยงานราชการ สถาบันการศึกษา ต่อมาได้มีการนำเอาอินเทอร์เน็ตมาใช้งานในเชิงธุรกิจ สำหรับบุคคลทั่วไปในปี พ.ศ. 2537 ซึ่งในตอนนั้นก็ยังไม่ค่อยได้รับความนิยมมากนัก แต่สำหรับปี พ.ศ. 2539 นั้นกลับแตกต่างกันออกไป ผลจากการที่มีข่าวปรากฏบนหน้าหนังสือพิมพ์รายงานว่า มีการนำเอาภาพคารานักร้องวัยรุ่นมาตกแต่งใหม่เป็นภาพโป๊เปลือยแล้วนำภาพเหล่านั้นไปแจกจ่ายบนอินเทอร์เน็ต กระแสความสนใจในอินเทอร์เน็ตก็ถูกจุดประกายขึ้นมา ผู้คนทั่วไปเริ่มหันมาสนใจกับอินเทอร์เน็ตมากขึ้นทุกที ซึ่งอันตรายของอินเทอร์เน็ตที่พบเห็นได้ชัดเจนที่สุด น่าจะเป็นการใช้อินเทอร์เน็ตผิดประเภท ผิดวัตถุประสงค์ และใช้สื่อทางอินเทอร์เน็ตเพื่อกล่าวหา และโจมตีคู่แข่ง เพราะอินเทอร์เน็ตเป็นสื่อที่สามารถกระจายไปทั่วโลกได้อย่างรวดเร็ว แต่ถึงอย่างไรก็ตามอันตรายที่เกิดจากอินเทอร์เน็ตนั้นนับได้น้อยมากเมื่อเทียบกับประโยชน์ที่เราจะได้รับจากการใช้งาน

สาเหตุของภัยจากการใช้เครือข่ายอินเทอร์เน็ตก็มาจากการที่อินเทอร์เน็ตก็เหมือนกับสื่อสารมวลชนแขนงอื่นๆ ไม่ว่าจะเป็นวิทยุ-โทรทัศน์ หนังสือพิมพ์ ที่มีการเสนอข่าวสาร การ

โฆษณาชวนเชื่อ การแสดงความคิดเห็นต่อกรณีสาธารณะ ซึ่งย่อมจะมีความเห็นแย้งเป็นหลายฝักหลายฝ่าย มีการกระทบกระทั่งกัน แต่อินเทอร์เน็ตดูเหมือนจะมีความเป็นเสรีมากกว่าเพราะขาดองค์กรที่คอยควบคุม และมีผู้ผลิตสื่ออินเทอร์เน็ตจำนวนมาก เป็นเรื่องง่ายที่ใครสักคนจะสร้างเว็บไซต์ขึ้นมาหรือเข้าไปโพสต์ข้อความ กระทั่งในกระดานข่าว แม้เจ้าของเว็บไซต์จะคอยตรวจตราแต่ก็เป็นเรื่องยากที่จะตรวจสอบได้ทั้งหมด ดังนั้นสื่อ/ข้อความที่แสดงออกมาจึงอาจจะมีส่วนที่สร้างผลกระทบได้ในวงกว้าง

ยิ่งไปกว่านั้นสื่ออินเทอร์เน็ตยังมีขอบเขตที่กว้างขวางกว่า เป็นโลกที่ไร้พรมแดนไม่มีระยะทางเป็นตัวกำหนด เมื่อเรื่องราวถูกนำเสนอออกไปผลกระทบจึงครอบคลุมไปทั่วโลก ในปัจจุบันจำนวนเว็บไซต์ที่เผยแพร่เนื้อหาหรือภาพที่ไม่เหมาะสมหรือขัดต่อศีลธรรม จริยธรรม มีอยู่เป็นจำนวนมาก เช่น เว็บไซต์ที่ภาพลามกอนาจาร เว็บไซต์ที่สอนวิธีการก่อการร้าย สร้างวัตถุระเบิดชนิดต่าง ๆ มีแม้กระทั่งเว็บที่มีการหลอกลวงในการซื้อขายบริการ การล่อลวงทางเพศ จนถึงมีคตินิยมทางเพศเกิดขึ้น

ทุกวันนี้ ข่าวเรื่องภัยต่าง ๆ ซึ่งมีที่มาจากอินเทอร์เน็ต อาทิ การล่อลวง การหลอกลวง การหมิ่นประมาทบนอินเทอร์เน็ต เริ่มเป็นที่คุ้นหูกันบ่อยขึ้น แต่หากจะกล่าวไปแล้วคงไม่ใช่เรื่องแปลกนัก เพราะประชากรบนสังคมอินเทอร์เน็ตกับสังคมบนโลกปกติก็คือประชากรกลุ่มเดียวกัน ดังนั้นพฤติกรรมที่ปรากฏบนสังคมทั้งสองย่อมไม่ต่างกันมากนัก กล่าวคือ มีทั้งด้านดีที่เป็นประโยชน์และไม่ดีที่เป็นโทษ

ดังนั้นจากที่ได้กล่าวไปจึงสามารถนำมาสรุปความหมายของคำว่า “ภัยอินเทอร์เน็ต” ได้ว่าเป็นพฤติกรรมที่แสดงออกในทางที่ผิดหรือไม่สมควรต่อการใช้อินเทอร์เน็ตในลักษณะที่แตกต่างกันและอาจส่งผลกระทบที่เป็นโทษต่อตัวผู้ใช้อินเทอร์เน็ตเองหรือผู้ร่วมใช้คนอื่นได้ตามมา ทั้งนี้สามารถแบ่งภัยอินเทอร์เน็ตออกเป็น 2 ส่วน คือ ผู้กระทำและผู้ถูกกระทำ ซึ่งเห็นได้จากส่วนแรกมีจุดหมายเพื่อการใช้อินเทอร์เน็ตเป็นสื่อในการกระทำผิดในรูปแบบต่าง ๆ ต่อผู้ร่วมใช้อินเทอร์เน็ตด้วยกัน ส่วนที่สองคือการตกเป็นเหยื่อของตัวผู้ใช้อินเทอร์เน็ตจากการกระทำผิดในรูปแบบต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นของผู้ร่วมใช้อินเทอร์เน็ตด้วยกัน

### 2.1.7 ลักษณะการประทุษร้ายต่อสังคมบนอินเทอร์เน็ต

รูปแบบของการกระทำผิด ซึ่งเป็นภาพรวมของการประทุษร้ายต่อสังคมผู้ใช้อินเทอร์เน็ตทั้งหมด โดยมีการกระทำบนอินเทอร์เน็ตมีหลายรูปแบบ ดังนี้ (อิทธิพล ปรีดีประสงค์, 2543)

1. แอบถ่าย คือการตั้งกล้องถ่ายภาพเพื่อแอบถ่ายคนที่เข้าห้องน้ำ หรือลองเสื้อผ้า แล้วนำภาพไปเผยแพร่ทางอีเมลล์ หรือ เว็บไซต์
2. การใส่ความ กระทำผ่านกระดานข่าว อาจเป็นการใส่ความเพื่อทำลายคู่แข่งก็ได้ เช่น ตั้งกลุ่มแชทขึ้นมาเพื่อสร้างกระแส โดยใส่ข้อความให้อีกฝ่ายเสียหาย
3. การขายบริการทางเพศ โดยใช้อีเมลล์ และห้องแชทในการเสนอขายและต่อรองราคา อาจมีการเชื่อมต่อกล้องถ่ายรูปเข้ากับอินเทอร์เน็ตทำให้มองเห็นหน้าตาและรูปร่างของคู่ค้า
4. การเจาะระบบ คือการเข้าระบบคอมพิวเตอร์หรือเครือข่ายโดยไม่ได้รับอนุญาต เมื่อเข้าไปแล้วก็ไปสำรวจ แกะไข ลบ เปลี่ยนแปลงข้อมูล หรือขโมยข้อมูลไป ทำให้เจ้าของระบบเสียหาย
5. การขโมยเว็บไซต์หรือชื่อโดเมน ทำได้โดยการเข้าไปเปลี่ยนแปลงข้อมูลในฐานข้อมูลของผู้ดูแลระบบโดเมน โดยอาจเปลี่ยนชื่อเจ้าของโดเมนที่แท้จริงให้กลายเป็นชื่อของตนเอง หรือแก้ไขชื่อเครื่องเว็บเซิร์ฟเวอร์ให้เป็นเครื่องอื่นแทน ทำให้เจ้าของเข้าเว็บตัวเองไม่ได้
6. เผยแพร่ภาพลามกอนาจารบนอินเทอร์เน็ต ทางเว็บไซต์ อีเมลล์ หรือ ห้องสนทนาฯลฯ
7. การขโมยใช้บัตรเครดิตของผู้อื่น โดยขโมยเลขที่บัตรเครดิตมาใช้ซื้อสินค้าและบริการบนอินเทอร์เน็ต
8. ขโมยบัญชีอินเทอร์เน็ต คือแอบใช้บัญชีของคนอื่น หรือขโมยบัญชีมาขายต่อ
9. การพนันบนอินเทอร์เน็ต เช่น พนันบอล
10. การแชทด้วยภาษาหยาบคาย ข่มขู่ หรือคุกคามคนอื่น
11. การแพร่ไวรัสคอมพิวเตอร์ เพื่อให้เครื่องคอมพิวเตอร์และระบบเครือข่ายของคนอื่นไม่สามารถทำงานได้ตามปกติ
12. การล่อลวงโดยใช้อินเทอร์เน็ตเป็นสื่อ ส่งอีเมลล์นัดหมาย แชะทจนเหยื่อไว้วางใจแล้วลวงออกมาทำร้ายร่างกายหรือชิงทรัพย์
13. การชวนเชื่อให้ทำผิดกฎหมายหรือผิดศีลธรรม เช่น ชักชวนให้ร่วมเพศกับสัตว์ ร่วมเพศกับเด็ก เหยียดสีผิว โดยชี้นำว่าเป็นสิ่งดีที่คนนิยมทำกัน

ลักษณะของการประทุษร้ายต่อสังคมบนอินเทอร์เน็ตดังกล่าวเป็นรูปแบบของการกระทำผิดที่เกิดขึ้นโดยผู้ใช้อินเทอร์เน็ต ที่มีผลทั้งเป็นผู้กระทำและเป็นถูกระกระทำ ซึ่งส่งผลร้ายไปสู่สังคมผู้ใช้อินเทอร์เน็ตโดยรวม และเกิดเป็นภัยอินเทอร์เน็ตต่อวัยรุ่นตามมา

### 2.1.8 ประเภทของภัยอินเทอร์เน็ตที่มีผลต่อวัยรุ่น

จากการรับรู้ถึงภัยจากอินเทอร์เน็ต ทั้งที่มีอยู่ในปัจจุบันและที่อาจจะสามารถเกิดขึ้นในอนาคตได้นั้น ทำให้คณะกรรมการกิจการสตรี เยาวชนและผู้สูงอายุ วุฒิสภา จึงได้จัดตั้ง คณะอนุกรรมการแก้ไขปัญหาภัยจากเทคโนโลยีสารสนเทศ (อินเทอร์เน็ต) เพื่อทำการศึกษาประเภทของภัยที่เกิดขึ้นกับเด็ก เยาวชน วัยรุ่นและสตรี เพื่อทำการนำเสนอแนวทางป้องกัน แก้ไขและส่งเสริมทั้งในระดับนโยบายและมาตรการต่าง ๆ โดยคณะอนุกรรมการฯ ชุดนี้ ได้มอบหมายให้ “นางสาวมณฑนา สิตสุวรรณ” นักศึกษาปริญญาโทนิติศาสตร์ ธรรมศาสตร์ ดำเนินการศึกษาและประมวลภัยต่าง ๆ ที่สามารถเกิดขึ้นบนอินเทอร์เน็ต ซึ่งจากการนำรูปแบบของภัยที่เกิดขึ้นในกรณีต่าง ๆ มาทำการรวบรวมและจัดกลุ่ม ดังนั้นจึงสามารถสรุปประเภทของภัยจากอินเทอร์เน็ตได้ ซึ่งมืออยู่ด้วยกัน 7 ประการ โดยจำแนกออกได้ดังนี้ (โครงการอินเทอร์เน็ตสีขาว, 2546: ออนไลน์)

1. ภัยจากสื่อลามกอนาจารบนอินเทอร์เน็ต
2. ภัยจากการเข้าร่วมไปพูดคุยในโปรแกรมสนทนาบนอินเทอร์เน็ต
3. ภัยจากการค้าบริการทางเพศบนอินเทอร์เน็ต
4. ภัยจากการซื้อขายหรือได้รับข้อมูลที่อันตราย จากสินค้าที่ผิดกฎหมายบนอินเทอร์เน็ต
5. ภัยจากการเผยแพร่ข้อมูลต้องห้าม ข้อมูลที่เป็นความลับ เปิดเผยข้อมูลส่วนตัว หรือข้อมูลที่เป็นอันตรายต่อตัวเองและผู้อื่น และให้ข้อมูลการใส่ร้ายผู้อื่นลงบนอินเทอร์เน็ต
6. ภัยจากการใช้ประโยชน์เพื่อการพนันในลักษณะต่าง ๆ บนอินเทอร์เน็ต
7. ภัยจากการเล่นเกมที่มีเนื้อหาไม่เหมาะสมในลักษณะที่รุนแรง ล่อแหลมและละเมิดทางเพศ

ทั้งนี้ภัยที่เกิดขึ้นในสังคมอินเทอร์เน็ต ยังมีส่วนที่เป็นผลกระทบ ก่อปัญหาให้กับสังคมภายนอกที่มูลค่าความเสียหายทางด้านสังคม วัฒนธรรมประเพณี มากกว่าในเรื่องของเทคนิค ส่งผล

กระทบทั้งสภาพกาย และจิตใจต่อสังคม ซึ่งสาเหตุมาในรูปแบบของการใช้อินเทอร์เน็ตเป็นสื่อ สำหรับเผยแพร่ อันจะมีลักษณะดังต่อไปนี้

1. สืบถามกอนาจาร
2. ข้อมูลการซื้อขายของผิดกฎหมายผ่านเว็บไซต์
3. สร้างกิจกรรมล่อลวง เพื่อลวงละเมิดทางเพศ หรือทรัพย์สิน
4. เผยแพร่สิ่งที่มีศีลธรรม ทำให้ขาดจริยธรรม
5. สร้างความบันเทิงทำให้วัยรุ่นใช้เวลาหมดไปโดยเปล่าประโยชน์

จากรูปแบบและวิธีการเผยแพร่ดังกล่าวนี้ ต้องพึงระวัง พร้อมป้องกันไม่ให้วัยรุ่นเข้าไปยุ่งเกี่ยวกับความปลอดภัยในสวัสดิภาพของวัยรุ่น และเพื่อส่งเสริมวัฒนธรรมอันดีงามของประเทศให้คงอยู่ หลีกเลี่ยงการรับค่านิยมที่ไม่ดีงามซึ่งก่อให้เกิดปัญหามากกว่า หากไม่ใส่ใจเพียงแต่ต้องการสนองกระแสนิยมเท่านั้น

### 2.1.9 ลักษณะของภัยอินเทอร์เน็ตในแต่ละประเภท

ลักษณะของการเกิดภัยอินเทอร์เน็ตทั้ง 7 ประเภท ตามกำหนดของคณะกรรมการการแก้ไขปัญหามันจากเทคโนโลยีสารสนเทศ (อินเทอร์เน็ต) ที่ได้ระบุไว้ข้างต้น มีรายละเอียดขั้นตอน และสิ่งต่าง ๆ ที่มีความเกี่ยวข้องในแต่ละประเภทของรูปแบบการเกิดภัยอินเทอร์เน็ตดังนี้ (โครงการอินเทอร์เน็ตสีขาวเพื่อเยาวชน, 2546: ออนไลน์)

#### 2.1.9.1 ภัยประเภทที่ 1 สืบถามกอนาจาร

อินเทอร์เน็ต เป็นสื่อที่สามารถเข้าถึงฐานข้อมูลของสื่อลามกอนาจารประเภทต่าง ๆ ได้สะดวกกว่าสื่ออื่น จึงเกิดกิจกรรมที่เกี่ยวกับสื่อลามกหลาย ๆ รูปแบบขึ้นบนอินเทอร์เน็ต ไม่ว่าจะเป็นภาพลามกอนาจาร หรือภาพตัดต่อลามกบนอินเทอร์เน็ต รวมถึงการแพร่สื่อลามกอนาจาร โดยจะเห็นได้ว่าสิ่งที่สื่ออินเทอร์เน็ตมีเหนือกว่าสื่ออื่น ๆ คือ ไม่ต้องหาซื้อ มีความหลากหลาย มีกิจกรรมสมาชิกได้ตอบข่าวสาร ทำให้เกิดการติดตาม ซึ่งผลของภัยที่เกิดขึ้นยังรวมถึงอันตรายที่บางเว็บไซต์มีข้อมูลชักนำให้ทำในสิ่งที่ทำลายวัฒนธรรมโดยไม่รู้ตัว หรือปลูกฝังค่านิยมเรื่องเพศอย่างหมกมุ่น โดยสถานการณ์ในปัจจุบัน กลับกลายเป็นว่าสื่อลามกแพร่กระจายไปทั่วทุกหัว

ระแหง ทุก ๆ คนสามารถเข้าถึงสื่อลามกได้ง่ายขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งถ้าเด็กวัยรุ่นมีความสนใจในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อจุดประสงค์นี้ ขณะที่การควบคุมเป็นไปอย่างเข้มงวด ไม่ทันกับการขยายตัวของสื่อลามกบนอินเทอร์เน็ตที่เติบโตรวดเร็วยิ่งขึ้น โดยมีผู้ทำการสำรวจเว็บไซต์สื่อลามกออนไลน์กว่า 1,000 เว็บไซต์ พบว่า ธุรกิจเว็บไซต์ประเภทนี้มีการประกอบการแบ่งออกเป็น 4 ลักษณะ คือ (อิทธิพล ปรีดิประสงค์, 2546)

1. เว็บท่า ซึ่งจะเป็นแหล่งรวมรายชื่อเพื่อเชื่อมโยงเข้าสู่เว็บไซต์ลามกอนาจารอื่น ๆ มากมาย ส่วนใหญ่มีรายชื่อได้จากการขายโฆษณาบนหน้าเว็บไซต์
2. เว็บขายสินค้า เว็บประเภทนี้มีจำนวนมากที่สุด เพราะเป็นรูปแบบที่ทำรายได้ได้มากที่สุด โดยสินค้าที่นิยมขายคือวีซีดีภาพยนตร์ลามก
3. เว็บค่าบริการ เช่น ให้บริการดาวน์โหลดเสียงระหว่างการประชุม บริการข้อมูลเรื่องหรือประสบการณ์ทางเพศ รวมถึงเป็นช่องทางค่าบริการทางเพศ
4. เว็บบริการระบบกระดานข่าวและแชท (Chat)

นอกจากนี้ยังสามารถพบเจอสื่อลามกในรูปแบบการคุกคามทางเพศแบบอื่นๆ อีก เช่น การเข้าไปเยี่ยมชมเว็บไซต์บางเว็บแล้วมีภาพ POP UP โฆษณาเว็บอนาจารขึ้นมา หรืออาจมีอีเมลขยะจากเว็บอนาจารเหล่านี้มาปรากฏอยู่ในเมลล์บ็อกซ์ของตัวผู้ใช้อินเทอร์เน็ต

รายงานผลการสำรวจของนักวิจัยประจำโครงการศึกษาปัญหาพฤติกรรมของมนุษย์ในสังคมไทยบนอินเทอร์เน็ตเปิดเผยว่าปัญหาบนอินเทอร์เน็ตที่ถือได้ว่าเป็นความรุนแรงในปัจจุบัน ได้แก่ ปัญหาสื่อลามกบนอินเทอร์เน็ต ซึ่งยังเป็นอีกปัญหาหนึ่งที่ทำให้เกิดผลกระทบต่อสังคมในลักษณะต่าง ๆ เช่น ผู้ใช้บริการอินเทอร์เน็ตอาจเป็นผู้กระทำหรือผู้ถูกระทำได้ทั้งสองฝ่าย เห็นได้จากการถูกล่อลวงเพื่อลวงละเมิดทางเพศ หรือการแอบถ่ายและการตัดต่อภาพลามกแล้วนำไปเผยแพร่บนอินเทอร์เน็ต ซึ่งทำให้ผู้ถูกระทำได้รับความเสียหายรวมทั้งการอาศัยอินเทอร์เน็ตเป็นช่องทางในการค้าประเวณีโดยใช้วิธีการแอบแฝงอยู่ในรูปแบบของข้อความบนเว็บไซต์



ทั้งนี้จากตัวเลขการรับแจ้งเว็บไซต์ลามกอนาจารของสำนักงานตำรวจแห่งชาติ พบว่าตั้งแต่เดือนเมษายน 2545 จนถึงปัจจุบันมีการแจ้งเว็บไซต์ลามกเข้ามาทั้งสิ้น 3,113 เว็บไซต์ แบ่งเป็น เว็บไซต์ลามกภาษาไทยจำนวน 1,874 เว็บไซต์, เว็บไซต์ลามกภาษาต่างประเทศ 1,022 เว็บไซต์, เว็บไซต์ลามกที่เผยแพร่ภาพเด็ก 217 เว็บไซต์ แต่ถ้ามองไปในระดับโลก จะพบว่าทั่วโลกมีเว็บไซต์กว่า 4,300 ล้านเว็บไซต์ เฉพาะเรื่องเซ็กส์อย่างเดียวมีถึง 400 ล้านเว็บไซต์ ซึ่งเพียงแค่พิมพ์คำว่า “Porn” ซึ่งแปลว่า หนังสือลามกในเว็บไซต์ของเสิร์ชเอนจิน ชื่อตั้งอย่างถูกต้อง ภายใต้อินเทอร์เน็ต พบว่ามีเว็บไซต์ที่เกี่ยวข้องมากถึง 216,000,000 แห่ง บางเว็บไซต์มีบริการดาวน์โหลดหนังสือลามกให้คุณกันฟรีๆ ไม่ต้องเสียค่าใช้จ่าย และแถมมีรูปและวิดีโอคลิบลามกอนาจารเปิดให้คุณกันเพิ่มเติมอีกด้วย หรือถ้าภายในเวลา 0.11 วินาที หลังจากป้อนคำว่า “Nude” แปลว่า ภาพโป๊ ในเครื่องมือค้นหาเว็บไซต์ ใน Yahoo! พบว่ามีเว็บไซต์ที่เกี่ยวข้องถึง 21,500,000 แห่ง และล้วนมีภาพและเสียงเปิดให้คุณกันแบบไม่เสียค่าใช้จ่ายเช่นกัน บางแห่งไม่ต้องใส่อายุหรือระบุว่าตนเองเป็นใคร และหากเข้าไปในโปรแกรมสนทนาออนไลน์อย่าง “Pirch” ใช้คำสั่ง “/list channel” พบว่ามีห้องสนทนาที่เกี่ยวข้องกับเซ็กส์มากกว่า 20 ห้องและล้วนชักชวนให้มีเพศสัมพันธ์หรือหาคุณอน

### 2.1.9.2 ภัยประเภทที่ 2 โปรแกรมสนทนา

การแชท (Chat) คือการพิมพ์ข้อความคุยกันโดยผ่านโปรแกรมสำหรับแชท โดยเฉพาะ เช่น Pirch, ICQ, Msn Messenger ฯลฯ หรือผ่านห้องสนทนาในเว็บไซต์ต่าง ๆ จุดประสงค์ส่วนใหญ่ของผู้ใช้ มีทั้งต้องการมีเพื่อนมาก ๆ การหาเพื่อนคุยแก้เหงา แสวงหาความสัมพันธ์กับผู้อื่น หากผ่านทางอินเทอร์เน็ต หรือแลกเปลี่ยนความรู้ ความคิดเห็นในเรื่องที่สนใจเหมือนกัน การแชท จึงมีทั้งข้อดี ข้อเสีย ขึ้นอยู่กับตัวผู้ใช้งานว่าจะเลือกใช้ประโยชน์จากการสนทนาออนไลน์นี้แบบใด

ลักษณะของพูดคุยในโปรแกรมสนทนาในปัจจุบันมีรูปแบบเฉพาะตัว กล่าวคือ ใช้ภาษาแชท ที่กำลังเป็นคำพูดขบขันนิยมของผู้ที่ใช้อินเทอร์เน็ต ซึ่งเป็นการใช้ภาษาที่แปลกแหวกแนวออกไป ผิดจากไวยากรณ์และการสะกด รวมทั้งผิดจากความหมายเดิม ๆ ของคำนั้นไป ทั้งนี้ ผู้ใช้ต้องการให้สะดวกต่อการพิมพ์ข้อความ จึงตัดทอนคำหรือประโยคให้สั้นลง หรือตั้งคำศัพท์ใหม่ ๆ ขึ้นมาเพื่อง่ายต่อการใช้งาน และต่อมาก็มีผู้ใช้งานมากขึ้นเป็นวงกว้าง เกิดเป็นภาษาได้รับความนิยมจากคนกลุ่มนั้นไป ซึ่งภาษาแชทนี้หากใช้เพียงเฉพาะในห้องสนทนาก็คงไม่มีปัญหา

อะไร แต่เมื่อมันถูกนำมาใช้สนทนาในชีวิตประจำวัน ทั้งในการติดต่อสื่อสารทั่วไป หรือการสนทนาอย่างเป็นทางการ ก็อาจก่อผลเสียที่เรียกว่า ภาษาวิบัติได้

แต่ควรให้ความสำคัญอยู่ที่ รูปแบบการสนทนาที่อาจนำไปสู่การเสี่ยงภัย อินเทอร์เน็ตในประเภทนี้ ได้แก่ การสนทนาในห้องสนทนาที่ต้องห้าม หรือห้องสนทนาเฉพาะกลุ่มที่มีเนื้อหาไม่เหมาะสมต่อการรับรู้ของเยาวชน มีลักษณะของการคุกคามทางเพศ เช่น ห้องสนทนาที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องเพศ การซื้อขายบริการต่าง ๆ หรือการพูดคุยในเรื่องอื่น ๆ ที่ไม่สมควรมาก ซึ่งในโปรแกรมการสนทนา ก็จะมีห้องสนทนาเหล่านี้ปะปนอยู่ด้วย หรือในกรณีที่น่าร้ายแรงมาก ๆ อาจมีการพูดคุยถึงเรื่องเพศ เรื่องลามกอนาจาร ชักชวนให้เราร่วมกิจกรรมเซ็กส์แชทด้วย บอกให้เราทำตามเช่น ถอดเสื้อผ้า หรือให้สนทนาด้วยคำพูดขั้ววนต่าง ๆ เพื่อให้เขาเกิดอารมณ์ ความรู้สึกทางเพศ ไปจนถึงการสำเร็จความใคร่ หรือบางรายอาจส่งรูปภาพลามกอนาจารมาให้ดู

การที่เด็กวัยรุ่นเข้าเล่นในโปรแกรมสนทนา นี้ จะมีโอกาสเข้าถึงข้อมูลเหล่านี้ได้ง่ายมาก เพราะชื่อห้องสนทนาก็จะบ่งบอกอยู่แล้วว่า จะมีการพูดคุยกันเกี่ยวกับเรื่องใด เช่น ห้องขายบริการ หรือห้องเซ็กส์แชท ซึ่งวัยรุ่นคนใดที่มีความอยากรู้อยากเห็น หรือมีความต้องการพูดคุยเกี่ยวกับเรื่องนี้ ก็สามารถเข้าไปพูดคุยกับบุคคลในห้องนั้น ๆ ได้อย่างง่ายดาย ซึ่งเป็นกรณีหนึ่งที่น่าเป็นห่วงอย่างมากก็คือ ถ้าเด็กวัยรุ่นอาจจะได้คุยกับผู้ที่ป็นอาชญากร หรือบุคคลที่มีความประสงค์ร้าย ซึ่งนำไปสู่การล่อลวง หรือเหตุการณ์ที่ไม่พึงประสงค์ต่าง ๆ ได้เช่นเดียวกัน ถึงแม้ว่าเด็กวัยรุ่นจะไม่ได้เข้าไปในห้องที่คุยเกี่ยวกับเรื่องที่ไม่เหมาะสมก็ตาม แต่บุคคลอันตรายเหล่านี้ ก็สามารถแฝงตัวเป็นคนดี แอบมาพูดคุยกับเด็ก หรือแม้แต่จะมีการระวังป้องกันตัว ก็อาจถูกล่อลวงให้ทำตามในบางเรื่อง จนอาจก่อให้เกิดความเสียหายร้ายแรงต่าง ๆ ได้ในที่สุด เช่น การคุกคามทางเพศ การขอมหาเลข โทรศัพท์ การขอที่อยู่ หรือการนัดพบกัน เหล่านี้ล้วนก่อให้เกิดความเสียหายทั้งสิ้น หากผู้ที่เราพูดคุยด้วยนั้นมีความประสงค์ร้าย ซึ่งผู้ที่ถูกล่อลวงนั้นไม่สามารถล่วงรู้ได้เลยว่าคนที่เราพูดคุยด้วยนั้นเป็นคนดีหรือไม่ และข้อมูลที่เขาให้ นั้นสามารถเชื่อถือได้เพียงไร

ในทางกลับกัน วัยรุ่นที่ไม่ประสงค์ดี ก็อาจใช้ช่องทางนี้กระทำความผิดเสียเอง โดยกลายเป็นผู้ใช้โปรแกรมในการสนทนาไปแสดงพฤติกรรมในการหลอกลวงผู้อื่น หรือการนัดหมายล่อลวงไปกระทำในสิ่งที่ผิด ๆ อัน ไม่สมควรก็เป็นได้ ซึ่งผู้ที่ตกเป็นเหยื่อส่วนมากต่อภัยประเภทนี้

มักเป็นผู้หญิงที่มองโลกในแง่ดี เพราะความหลงเชื่อคนง่าย ไว้ใจผู้คนมากเกินไปจนอาจเกิดภัยแก่ตนเอง

รายงานผลการสำรวจของนักวิจัยประจำโครงการศึกษาปัญหาพฤติกรรมของมนุษย์ในสังคมไทยบนอินเทอร์เน็ต เปิดเผยว่า ปัญหาบนอินเทอร์เน็ตส่วนใหญ่ในปัจจุบัน มักเป็นการละเมิดสิทธิทั้งในส่วนบุคคลและสาธารณะผ่านทางโปรแกรมสนทนาต่าง ๆ เช่น เพิร์ช (Pirch) ไอซีคิว (ICQ) เน็ตมีตติ้ง (Net Meeting) ไออาร์ซี (IRC) รวมทั้งผ่านทางกระทู้ในเว็บบอร์ด (Webbord) ตามเว็บไซต์ต่าง ๆ

ดังนั้นข้อที่ควรระมัดระวัง เพื่อนำมาใช้สังเกตในการสนทนาผ่านโปรแกรมสำหรับแชทจึง ได้แก่

1. สังเกตให้ดีหากมีคนเข้ามาคุยและ ถามโน่นถามนี่มาก ๆ โดยไม่บอกอะไรเลย หรือถ้าบอกก็อาจเชื่อถือไม่ได้ คำถามที่โดนถามมักจะเป็นคำถามส่วนตัวมาก ๆ เช่น ชักถามประวัติส่วนตัว ลักษณะนิสัย ชอบสินค้ายี่ห้อไหน ทีมไหน ขอรูป ขอชื่อและเบอร์โทรศัพท์ ถามอีเมลหรือชื่อโรงเรียน หรือบางรายเจาะลึกไปถึงเรื่องเพศอย่างไม่อายกัน จงตั้งข้อสังเกตในแง่ร้ายไว้ก่อน โดยเฉพาะหากคู่สนทนาให้ของกำนัลหรือข้อเสนออะไรดี ๆ หรือแสดงท่าทีว่าสนใจคุณมาก ๆ ดังนั้นคุณจึงไม่ควรให้ข้อมูลส่วนตัว เช่น ชื่อ นามสกุลจริง เบอร์โทรศัพท์หรือรูปถ่ายแก่คนที่เราคุยด้วย เพราะถ้าโชคไม่ดีคนที่เราคุยด้วยเป็นมิจฉาชีพ เขาสามารถนำข้อมูลส่วนตัวเราไปสร้างความเสียหาย หรือเอารูปเราไปตัดต่อได้

2. คนที่เราคุยด้วยอาจขออนัดพบเป็นการส่วนตัว แนะนำว่า ถ้าไม่แน่ใจจริง ๆ อย่า นัดเจอเพื่อนที่แชทคุยกัน หรือถ้าจะไปเจอกัน ควรหาเพื่อนไปด้วยอย่างน้อย 1 คน เพื่อความปลอดภัย และเมื่อมีเหตุฉุกเฉินจะได้ช่วยเหลือกันได้

3. ไม่ว่าจะคุยกับใคร อย่าปักใจเชื่อสิ่งที่เขาบอกทั้งหมด ไม่ว่าจะเห็นรูปร่างหน้าตา อายุ หรือสถานภาพอื่น ๆ เพราะทุกอย่างสามารถสร้างขึ้นได้ และคนที่เราคุยด้วยอาจมีเจตนาไม่ดี อาจจะล่อลวงเราไปทำมิดีมิร้าย อย่างที่ได้ยินข่าวอาชญากรรมจากการนัดหมายออนไลน์ เกิดขึ้นหลายคดี ซึ่งเป็นอุทาหรณ์สอนใจได้เป็นอย่างดี

4. เมื่อพบความผิดปกติในการพูดคุยกัน เช่น มีข้อความที่ส่งไปทางเรื่องเพศ หรือ ขอนัดเจอตามลำพัง ให้ตั้งข้อสงสัย และหาทางหลีกเลี่ยงทันที

### 2.1.9.3 กัยประเภทที่ 3 การค้าบริการทางเพศ

นับวัน เรื่องของ “ ฟรีเซ็กซ์ ” หรือการแสดงออกเรื่องเพศแบบเสรี เหมือนกับ วัฒนธรรมตะวันตก จะยิ่งเห็นได้ชัดในหมู่วัยรุ่นไทย ซึ่งเริ่มเป็นปัญหาที่ใหญ่ขึ้น และยากที่จะ แก้ไข ดังที่เราได้รับรู้ข่าวจากสื่อต่าง ๆ หรือได้เห็นมากับตา ซึ่งจะเห็นได้ว่า วัยรุ่นสมัยนี้กล้าที่จะ เปิดเผยเรื่องเพศมากขึ้น เช่น การอยู่ด้วยกันทั้ง ๆ ที่ยังเป็นนักเรียน นักศึกษา, การกอดจูบลูบลำกััน ในที่สาธารณะ โดยสิ่งเหล่านี้ทำให้เกิดการกระตุ้นอารมณ์ของวัยรุ่น อีกทั้งยังส่งเสริมให้มีการซื้อ ขายบริการทางเพศตามมามากมาย ซึ่งวิธีการหนึ่งที่ได้รับการนิยมนในการซื้อขายบริการทางเพศ คือ การใช้ช่องทางสื่อสารผ่านอินเทอร์เน็ต

อินเทอร์เน็ตถูกใช้เป็นตัวกลางเพื่อนำไปสู่การค้าบริการทางเพศ ผ่านช่องทางการ ใช้งานต่าง ๆ ที่มีอยู่อย่างมากมายบนอินเทอร์เน็ต เนื่องจากสาเหตุที่มีความสะดวกรวดเร็ว ทำ ได้ง่ายและมุ่งตรงสู่กลุ่มเป้าหมายโดยตรง ที่สำคัญคือ ผลตอบรับที่ได้จากความนิยมที่เกิดขึ้นกับ ผู้ใช้อินเทอร์เน็ต เห็นได้จากการเติบโตอย่างต่อเนื่องของสื่อลามกบนอินเทอร์เน็ตและธุรกิจที่มี ความเกี่ยวเนื่องกับสิ่งเหล่านี้ โดยส่งผลให้นำประโยชน์มาสู่ผู้จัดทำอย่างมหาศาล ซึ่งขั้นตอนใน การค้าบริการทางเพศเริ่มจากการที่มีเว็บไซต์เรื่องเกี่ยวกับเพศในแนวลามกอนาจารอยู่อย่างมากมาย สามารถเข้าถึงง่าย ค้นหาได้ทั่วไป โดยช่วยเป็นตัวกลางในการค้าบริการ ส่งเสริมให้พูดคุยเรื่อง เพศอย่างเสรี มีเว็บบอร์ดให้โพสต์ข้อความโฆษณา และเชิญชวน อีกทั้งยังมีเนื้อที่ที่ให้ผู้ใ้ อินเทอร์เน็ตที่อยู่ที่บ้านสามารถส่งรูปและข้อความมาลงได้ ซึ่งในเว็บไซต์บางแห่ง อาจมีหญิง สาวโพสต์รูปโป๊ของตัวเอง พร้อมทั้งชักชวนให้มีเพศสัมพันธ์ และรวมทั้งขายบริการทางเพศไป พร้อม ๆ กัน โดยผ่านทาง การติดต่อสื่อสารทางเว็บไซต์หรือโปรแกรมสนทนาต่าง ๆ บน อินเทอร์เน็ต

อีกพฤติกรรมหนึ่งที่น่ามาสู่การค้าบริการทางเพศบนอินเทอร์เน็ต คือ การ ถ่ายภาพของตัวเองในท่าทางที่อนาจาร แล้วนำไปลงในเครื่องคอมพิวเตอร์ตามร้านเน็ตทั่ว ๆ ไป โดยใช้ชื่ออี-เมลต่าง ๆ และจัดทำเว็บไซต์ส่งออกเผยแพร่ทางอินเทอร์เน็ต แลมีชื่ออี-เมลบอกให้

ทราบว่าติดต่อได้ที่ไหนถ้าสนใจ โดยกลุ่มบุคคลพวกนี้จะมีชื่อต่าง ๆ เพื่อตอบรับกับความนิยมจากผู้ซื้ออีกทางหนึ่ง และเป็นการส่งเสริมการขายไปพร้อม ๆ กันด้วย

ตัวอย่างการค้าบริการทางเพศบนอินเทอร์เน็ตในปัจจุบันที่มีให้พบเห็นกันเช่นวิธีการหาเงินด้วยวิธีการประกาศขายบริการทางเพศผ่านทางเว็บไซต์มีชื่อ และมีเข้าไปใช้บริการมาก ๆ ดังเช่น THAISXSTORY.COM ซึ่งเว็บไซต์ดังกล่าวเป็นเว็บไซต์ที่โฆษณาขายบริการทางเพศทั้งแบบสวิงกิ้งหรือแลกเปลี่ยนคู่นอน และเซ็กซ์หมู่ เป็นสิ่งที่มีนิยมนำมาขายในหมู่วัยรุ่นมากขึ้นทุกที เมื่อวัยรุ่นนั้นเริ่มใช้อินเทอร์เน็ตเป็นช่องทางติดต่อคนที่มีความนิยมเหมือนกัน ด้วยการลงประกาศหาคู่สวิงกิ้งกันในเว็บบอร์ดที่มีเกือบอยู่ทุกเว็บไซต์เรื่องเพศ โดยมีการระบุราคาในการแลกเปลี่ยนคู่นอนที่ 1,500 บาท หากต้องการกลับนอนกับเพื่อนหญิง ก็ให้ราคา 2,500 บาท ราคาต่ำสุดคือ นั่งดูตนเองกับเพื่อนหญิงร่วมเพศกันในราคา 1,000 บาท เป็นต้น

#### 2.1.9.4 กัยประเภทที่ 4 การซื้อขายสินค้าที่เป็นอันตราย

การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อหาข้อมูลความรู้เกี่ยวกับสินค้าต่าง ๆ รวมถึงการทำการซื้อขายสินค้าเหล่านั้น เป็นสิ่งที่ได้รับความนิยมจากผู้ใช้อินเทอร์เน็ตเป็นอย่างมาก โดยเฉพาะในหมู่วัยรุ่นผู้ซึ่งใช้อินเทอร์เน็ตอยู่เป็นประจำ ถ้าจะทำการซื้อสินค้าใด ๆ ก็มักที่จะเข้ามาตรวจสอบข้อมูลบนอินเทอร์เน็ตของสินค้านั้นก่อน หรือไม่ถ้าถูกใจก็ทำการซื้อขายบนอินเทอร์เน็ตโดยตรงเลย ซึ่งในปัจจุบันการซื้อขายสินค้าประเภทมือสอง (สินค้าใช้แล้ว) บนอินเทอร์เน็ตได้รับความนิยมอย่างมากจากกลุ่มวัยรุ่นที่ต้องการประหยัดค่าใช้จ่ายให้กับตัวเอง การที่สิ่งนี้ได้รับความนิยมก็ด้วยเหตุที่ผู้ที่มีความต้องการซื้อสินค้าสามารถค้นหาข้อมูลหรือข่าวสารเกี่ยวกับสินค้าและบริการต่าง ๆ ทั่วโลกอย่างรวดเร็ว ประหยัดเวลาและค่าใช้จ่ายโดยไม่จำเป็นต้องเดินทางไปถึงร้านค้า หรือผ่านพ่อค้าคนกลาง และยังสามารถแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับสินค้าหรือบริการกับผู้ซื้อรายอื่น หรือมีโอกาสสัมผัสกับสินค้าหรือบริการก่อนการตัดสินใจซื้อ เช่น ฟังตัวอย่างเพลง อ่านเรื่องย่อของหนังสือ หรือชมบางส่วนของ VDO ก่อนที่จะตัดสินใจซื้อ ทำให้ผู้ซื้อที่มีข้อมูลในการตัดสินใจเพิ่มมากขึ้น

แต่การเรียนรู้ข้อมูลเกี่ยวกับสินค้าต่าง ๆ และการทำการซื้อขายสินค้าบนอินเทอร์เน็ตก็ไม่ใช่มีแต่เรื่องที่ดีเสมอไป เนื่องจากไม่สามารถควบคุมตรวจสอบข้อมูลความรู้และสินค้าต่าง ๆ ที่มีอยู่อย่างมากมายมหาศาลบนอินเทอร์เน็ตได้ ดังนั้นจึงอาจมีข้อมูลและสินค้าที่

เป็นสิ่งที่ไม่สมควร เป็นอันตราย หรือผิดกฎหมายออกเผยแพร่บนอินเทอร์เน็ตได้ ซึ่งสิ่งนี้ก็มีอยู่มากมายบนอินเทอร์เน็ตเช่นเดียวกัน โดยอาจเป็นข้อมูลของสิ่งจำพวก ยาเสพติด ยาปลูกเชื้อ ยาเสพติด ปืน เครื่องซ้อดไฟฟ้า สิ่งที่เกี่ยวข้องเรื่องเพศ ของลามกอนาจารต่าง ๆ รวมถึงวิธีการทำผิด กลโกง การให้ข้อมูลที่เป็นเท็จต่าง ๆ เป็นต้น ที่สำคัญ คือ สินค้าจำพวกนี้ยังมีวิธีทำเสนอสินค้าที่พิเศษกว่าสินค้าปกติทั่วไป โดยอาจใช้ได้หลายวิธีเช่น แฝงอยู่ในเว็บไซต์อื่นที่ต้องการใช้บริการ จัดส่งเป็นหน้าจอกาโฆษณาที่คอมพิวเตอร์เราโดยตรงเวลาใช้อินเทอร์เน็ต หรือจัดส่งข้อความเชิญชวนต่าง ๆ มาให้ผ่านทางอีเมลส่วนตัว เป็นต้น โดยทั้งนี้ยังมีเรื่องของการฉ้อโกงกันบนอินเทอร์เน็ตอีกมากมาย เหตุต่าง ๆ เหล่านี้เกิดขึ้นมาพร้อมกับวิธีการพัฒนาบริการทางอินเทอร์เน็ตที่เดิมโตขึ้นอย่างรวดเร็ว และยิ่งเมื่อแนวโน้มการให้บริการอินเทอร์เน็ตสูงขึ้นเท่าใดและรวมกับพื้นที่ให้บริการสามารถขยายเพิ่มไปได้มากขึ้นเท่าไร โอกาสที่จะรับรู้ข้อมูลในสิ่งที่ผิดถูกหลอกถูกฉ้อ โกงก็ย่อมเพิ่มมากขึ้นตามไปด้วย แต่ถ้ารู้จักสังเกตวิธีการ และระวังป้องกันไว้ก่อน ความเสี่ยงภัยต่อสิ่งนี้ และเสียหายก็จะเกิดขึ้นลดลง ซึ่งสิ่งที่อาจเกิดขึ้นได้จากการซื้อขายสินค้าผ่านทางอินเทอร์เน็ตที่ต้องระวัง คือ

1. สินค้าไม่มีตัวตนจริง (ถูกหลอกเอาหมายเลขบัตรเครดิต)
2. สินค้าไม่มีคุณภาพ หรือชำรุด
3. ได้รับสินค้าช้า
4. ได้รับสินค้าไม่ตรงที่สั่ง
5. สินค้าอาจมีที่มาไม่ถูกต้อง (ผิดกฎหมาย)
6. ติดตามและร้องเรียนการซื้อขายจากเจ้าของเว็บไซต์ยาก
7. ข้อมูลสินค้าที่ได้เป็นเท็จ หรือเป็นข้อมูลอันตราย (ผิดกฎหมาย)

### 2.1.9.5 ภัยประเภทที่ 5 การเผยแพร่ข้อมูลต้องห้าม

อินเทอร์เน็ตเป็นแหล่งฐานข้อมูลจำนวนมากที่รวบรวมเรื่องราวสิ่งในลักษณะต่าง ๆ นานาไว้มากมายหลายแห่งหลายมุม ผู้ที่ใช้งานอินเทอร์เน็ตทั้งผู้ให้บริการและผู้รับบริการ สามารถนำข้อมูลอะไรก็ได้ไม่จำกัดส่งขึ้นไปอยู่บนอินเทอร์เน็ตได้อย่างเสรี การควบคุมดูแลข้อมูลต่าง ๆ ที่อยู่บนอินเทอร์เน็ตยังไม่มีกฎเกณฑ์ที่รัดกุมมากนัก ดังนั้นจึงมีการเผยแพร่ข้อมูลที่ไม่เหมาะสมปะปนอยู่ด้วย ลักษณะของข้อมูลเช่นนี้มีตั้งแต่ การเผยแพร่ข้อมูลต้องห้าม (ข้อมูลที่เป็นความลับ) เปิดเผยข้อมูลส่วนตัว ข้อมูลที่เป็นอันตรายต่อตัวเองและผู้อื่น ข่าวดลือ ข้อความเท็จ และให้ข้อมูลการใส่ร้ายผู้อื่นลงบนอินเทอร์เน็ต ตัวอย่างของข้อมูลเหล่านี้ ได้แก่ การระบุชื่อบนเว็บไซต์ หรือห้องสนทนาตามที่ต่าง ๆ การกล่าวถึงบุคคลหนึ่ง ๆ ว่ากระทำผิดอย่างไร การให้หมายเลขโทรศัพท์ของผู้หญิงคนหนึ่ง โดยอ้างว่าเป็นผู้หญิงค้าบริการทางเพศ การนำข้อมูลส่วนตัวของผู้อื่นไปลงไว้บนอินเทอร์เน็ต จากนั้นก็ส่งเว็บแอดเดรสไปให้เพื่อนๆ ในกลุ่มคูหาอีเมลล์ ข้อความกล่าวร้ายคู่แข่งทางการค้า คู่แข่งทางการเมือง ข้อความให้ระวังอย่าไปรับประทานอาหารที่ร้านโน้นร้านนี้ ให้ระวังสินค้ายี่ห้อต่าง ๆ เรื่องลับเฉพาะของดารา ข้อความในเว็บไซต์ที่เข้าข่ายชักจูงใจให้ร่วมธุรกิจ หรือขอร้อง ขอความช่วยเหลืออย่างน่าสงสาร ข้อความที่ระบุนาฬิกาถึงบุคคลใดบุคคลหนึ่งในลักษณะของการหมิ่นประมาท รวมถึงการให้ข้อมูลอันตราย เช่น สอนทำระเบิด ข้อมูลการก่อการร้าย โดยอธิบายขั้นตอนการทำอย่างละเอียด เป็นต้น ข้อมูลเหล่านี้จะมีเนื้อความที่ใช้หลักจิตวิทยาหลอกล่อให้ผู้อ่านหลงเชื่อ จึงทำให้ข้อมูลที่ได้อ่านต่าง ๆ นี้ได้ก่อความเสียหายไม่มากนักน้อยให้เกิดขึ้นกับสังคม และบุคคลที่มีความเกี่ยวข้อง ทั้งผู้ที่ใช้อินเทอร์เน็ตและไม่ใช้ก็ได้

จากผลสำรวจความเห็นของเด็กวัยรุ่น 5,500 คน ถึงศึกษาแนวโน้มความนิยมของวัยรุ่นพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต พบว่า 80% ของเด็กเหล่านี้นิยมอ่านหรือแพร่ข่าวซุบซิบบนอินเทอร์เน็ต และกว่าครึ่งใช้เว็บไซต์แกล้งเพื่อนเพื่อความสนุกของตน

ลักษณะของข้อมูลที่เป็นเท็จบนอินเทอร์เน็ต ได้แก่

1. ส่วนใหญ่มีหัวข้อที่ชักจูงใจให้อยากอ่าน เช่น โป๊วระวัง..., ขอสู้แรง... ฯลฯ โดยอาจจะระบุถึงตัวผู้เสียหาย เช่น ยี่ห้อสินค้า ชื่อร้านอาหาร ฯลฯ เนื้อความอาจจะอ้างอิงถึงตัวเลข

สถิติ บุคคลหรือหลักฐานที่น่าเชื่อถือ เนื้อหาส่วนใหญ่จะเป็นเรื่องที่น่าตกใจ เหลือเชื่อ เพื่อสร้างกระแสให้เกิดการเข้าใจผิด

2. บางเรื่องกล่าวถึงเรื่องคารา ซึ่งส่วนมากจะมีลักษณะเหมือนนำเรื่องไม่ดีของคาราคคนนั้น ๆ มาแฉ โดยอาจจะอ้างว่ารู้จากคนในวงใน หรือคนที่ใกล้ชิดกับคาราคคนนั้น แต่เนื้อหา มักจะเหมือนเป็นการเล่าด้วยอารมณ์ส่วนตัว มากกว่าข้อเท็จจริง

3. ข้อความขอความช่วยเหลือ ขอเรียไโรเงิน โดยจะบรรยายสภาพเป็นเรื่องราวให้ดู รันทด น่าสงสาร เพื่อขอความเห็นใจ ข้อความในลักษณะนี้อาจจะมีบางข้อความที่ต้องการความช่วยเหลือจริงๆ ให้พิจารณาช่วยเหลือเป็นกรณี ๆ ไป และควรสงสัยทันทีเมื่อเกิดการเรียไโรเงิน ขอให้โอนเงินเข้าบัญชี ฯลฯ

4. ข้อความ หรืออีเมลชักชวนให้ร่วมธุรกิจ ให้ค่าตอบแทนสูง ๆ ที่ล่อตาล่อใจ หรือ บอกว่าจะให้เงิน ให้มรดกต่าง ๆ ผู้ไม่ประสงค์ดีจะติดต่อกับเหยื่อทางอีเมลให้เหยื่อตายใจ แล้ว อาจจะชวนให้ไปพบกันโดยส่งตัวเครื่องบินมาให้ ฯลฯ

ผลเสียข้อมูลที่เป็นเท็จบนอินเทอร์เน็ต ได้แก่

1. ถ้าคุณชอบส่งฟอร์เวิร์ดเมลล์ วันดีคืนดี คุณอาจตกเป็นผู้ต้องหาในฐานะที่ส่งเมลล์ เนื้อหาพาดพิงถึงผู้เสียหาย ดังเช่น ในกรณีที่หญิงสาวส่งเมลล์แอบถ่ายที่ห้างดัง แต่เมื่อตรวจสอบแล้ว ไม่ใช่เรื่องจริง เธอจึงตกเป็นผู้ต้องหาไปโดยปริยาย

2. ถ้าคุณหลงเชื่อข้อความขอความช่วยเหลือทางการเงิน และประสงค์ดีให้ความช่วยเหลือไป คุณอาจเสียทรัพย์สินเงินทองไม่มากนักน้อยได้

3. ตกเป็นเหยื่อของมิจฉาชีพที่ล่อลวงให้คุณร่วมธุรกิจด้วย หรือสัญญาว่าจะให้เงิน ถ้าเกิดคุณหลงเชื่อปฏิบัติตาม คุณอาจเสียทั้งเงินทองที่เคยเก็บหอมรอมริบ อาจถูกหลอกไปข่มขืน หรือฆาตกรรมได้



4. ในเบื้องต้น คุณอาจจะเสียทั้งความรู้สึก และเสียเวลา เมื่อภายหลังคุณได้พบว่าตัวเองถูกหลอก เพราะเรื่องที่คุณได้อ่านมานั้น ไม่ใช่เรื่องจริง

ข้อควรปฏิบัติเพื่อไม่ตกเป็นเหยื่อข้อมูลที่เป็นเท็จบนอินเทอร์เน็ต ได้แก่

1. ควรใช้วิจารณญาณในการอ่านข้อความที่มีลักษณะเข้าข่ายข่าวลือ ไม่ว่าจะมาในรูปแบบของอีเมล หรือข้อความที่โพสต์ไว้ตามเว็บบอร์ดตามเว็บไซต์ต่าง ๆ ไม่ควรเชื่อโดยทันที ฟังระลึกไว้เสมอว่า ทุกอย่างในอินเทอร์เน็ตไม่ใช่เรื่องจริงเสมอไป การสร้างเรื่องขึ้นมาหลอกกันเป็นสิ่งที่ทำได้ง่ายมาก

2. เมื่อได้รับเมลล์ข่าวลือ ไม่ควรส่งต่อหรือส่งเมลล์ต่อไปให้บุคคลอื่น ถ้าตนเองยังไม่แน่ใจว่าเรื่องนั้นเป็นเรื่องจริงหรือเปล่า เพราะคุณอาจตกเป็นเครื่องมือที่จะช่วยประโคมข่าวลือนั้น ซึ่งอาจจะสร้างความเสียหายให้คนที่ถูกพาดพิงถึง หรือแม้กระทั่งทำให้คุณตกเป็นผู้ต้องหาโดยไม่ได้ตั้งใจ ดังที่ได้กล่าวมาแล้ว

3. ไม่ควรติดต่อกับใครในอินเทอร์เน็ต ครอบงำที่คุณยังไม่แน่ใจจริง ๆ แม้ว่าข้อความที่คุณได้อ่านมันช่างช่วยวนใจ อย่างข้อความที่บอกว่าถ้าติดต่อไปแล้วจะให้เงิน หรือถ้าร่วมธุรกิจด้วยจะได้รับค่าตอบแทนสูงจนน่าตกใจ รวมไปถึงข้อความที่ขอความช่วยเหลือทางการเงินต่าง ๆ

ข้อมูลที่เป็นเท็จต่าง ๆ บนอินเทอร์เน็ต ย่อมมีทั้งเชื่อถือได้ และเชื่อถือไม่ได้ อย่างไรก็ตาม ควรสังเกตให้ดีว่าแหล่งข่าวนั้นมีหลักฐานพอให้เชื่อถือได้มากน้อยแค่ไหน ฟังระลึกไว้เสมอว่าอินเทอร์เน็ตเป็นเพียงช่องทางหนึ่งในการเผยแพร่เท่านั้น ส่วนข้อมูลที่เกิดขึ้นจะน่าเชื่อถือหรือไม่ ผู้รับข้อมูลเท่านั้นต้องใช้วิจารณญาณในการตัดสินใจ

#### 2.1.9.6 ภัยประเภทที่ 6 การพนัน

การพนันบนอินเทอร์เน็ตได้ถูกพัฒนาขึ้นมาเรื่อยๆ หนึ่งในนั้น คือ ธุรกิจเกมพนันทางอินเทอร์เน็ต ถือเป็นเกมพนันอีกรูปแบบหนึ่งที่กำลังแทรกซึมเข้ามาใน สังคมไทย โดยเฉพาะในกลุ่มคนรุ่นใหม่ที่ใช้ชีวิตอยู่กับเทคโนโลยี ที่มักใช้ประโยชน์จากอินเทอร์เน็ตเพื่อหาข้อมูลและทำการพนันฟุตบอล ซึ่งเป็นปัญหาที่ยังจะทวีความรุนแรงยิ่งขึ้นในอนาคต เพราะสามารถเข้าถึงผู้

เล่น ได้ตลอด 24 ชั่วโมง และยากที่จะตรวจสอบได้ ส่วนการขายเครือข่ายสมาชิกของบริษัทรับ  
 แทนพนักงานอินเทอร์เน็ต ซึ่งส่วนมากเป็นบริษัทจากต่างประเทศ จะมีกลยุทธ์ การหาลูกค้าที่  
 หลากหลาย อย่างการสร้างแรงจูงใจให้ผู้เล่นอินเทอร์เน็ตเข้าไปชมเว็บไซต์การพนัน และลองร่วม  
 ทายผล ซึ่งส่วนใหญ่ในครั้งแรก ๆ จะทายถูกและได้รับเงิน รางวัลจริง จนสมัครเล่นอย่างเป็นจริง  
 เป็นจังในที่สุด รวมถึงระบบการขายสมาชิกแบบการขายตรง และแชร์ลูกโซ่ โดยจะทำได้ว่าเป็น  
 การเปิดธุรกิจใหม่ เมื่อเห็นว่าผู้สนใจ มากแล้ว บริษัทก็จะจัดสัมมนาใหญ่เปิดตัวเว็บไซต์ มีการ  
 มอบรางวัลให้กับผู้ที่หาสมาชิกได้มากที่สุด และแจกเงินรางวัลให้กับผู้ที่ทายผลการออกสลากได้  
 ถูกต้อง เพื่อเป็น สิ่งล่อใจให้สมาชิกเข้ามาเล่นเกม หรือหาสมาชิกมาเพิ่มมากขึ้น จากข้อมูลดังกล่าว  
 ที่ออกมา ถือว่าเป็นเรื่องน่าเป็นห่วงอย่างมาก ทั้งทางด้านเศรษฐกิจที่มีเม็ดเงินหลายหมื่นล้านบาท  
 ต่อปีที่ไหลออกนอกประเทศ ผ่านทางการเล่นพนัน รวมทั้งปัญหาสังคมที่จะตามมา เนื่องจากผู้ที่  
 เล่นพนันกลุ่มใหญ่กลับกลายเป็นนักเรียนนักศึกษา ซึ่งเป็น กลุ่มคนที่มีการศึกษา และเป็นกำลัง  
 สำคัญของประเทศ ที่ต้องมาตกเป็นทาสการพนัน และอาจจะส่งผลกระทบต่อไปถึงบางรายที่เสียพนันและ  
 ไม่มีเงินจ่าย ก็ต้องไปทำธุรกิจผิดกฎหมายอย่างการค้ายาบ้า หรือขายบริการทางเพศ หรือในบางราย  
 ที่ไม่สามารถหาเงินมาใช้หนี้ได้ ก็ถูกขู่กรรโชก ทำร้ายร่างกาย จนถึงอุ้มไปฆ่าทิ้ง กลายเป็นปัญหา  
 อาชญากรรมในสังคมขึ้นมา

นักพนันทั้งหลายในปัจจุบันไม่ต้องไปตามสถานที่รับพนันต่าง ๆ เช่น ลาสเวกัส  
 มาเก๊า เก็นดิง สถานบันเทิงแถวสามเหลี่ยมทองคำ หรือแม้แต่ตามบ่อนพนันในเมืองกรุงอีกต่อไป  
 เพราะถึงแม้จะอยู่สถานที่อยู่อาศัยที่สามารถใช้อินเทอร์เน็ตได้ ทุกคนก็สามารถจะเล่นพนันจริงกับ  
 เจ้ามือบนอินเทอร์เน็ตได้เหมือนกัน โดยมีบรรยากาศเหมือนสถานคาสิโนเลิศทั่วไป หรือแม้แต่เสียง  
 ขานแตรข่าลูกเต๋า เพราะเทคโนโลยีมัลติมีเดียที่ให้ภาพและเสียงได้สมจริง จะขาดก็คงแต่ไม่มีคน  
 คอยบริการเครื่องดื่มหรืออาหารให้เท่านั้น การพนันก็เป็นอีกปัญหาหนึ่งที่แพร่ขยายขึ้นมา พร้อม  
 กับการเติบโตของอินเทอร์เน็ตเมื่อประมาณ 3-4 ปีมาแล้ว จนกระทั่งปัจจุบันมีเว็บไซต์มากมายที่ทำ  
 ธุรกิจเรื่องรับพนัน โดยเฉพาะ ที่พบได้มากที่สุดคือเว็บไซต์ที่เป็นคาสิโนแบบออนไลน์ คือ เราสามารถ  
 จะเข้าไปเล่นการพนันชนิดต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็น สล็อตแมชชีน แบล็คแจ็ก บัคคาราท์ รูเล็ตท์ หรือ  
 เกมส่คาสิโนอื่นๆ โดยมีการได้และเสียเงินกันจริงๆ ด้วย

นอกจากการพนันประเภทคาสิโนแล้ว ยังมีเว็บไซต์การพนันชนิดอื่น ๆ อีก เรียกว่า  
 แทบทุกอย่างที่คนเราพนันกันในโลกแห่งความเป็นจริง ต่างก็สามารถพนันได้บนอินเทอร์เน็ต เช่น  
 การแข่งม้า สุนัข การพนันกีฬาชนิดต่าง ๆ ทั้งกอล์ฟ เทนนิส ฟุตบอล แม้กระทั่งพนันการขึ้นลงของ

ดัชนีหลักทรัพย์สินก็มี แต่ส่วนใหญ่แล้วเว็บไซต์พวกนี้มักไม่ได้เป็นเจ้าของเอง เพียงแต่เป็นตัวแทนรับไปพินันกับเจ้ามืออีกต่อหนึ่ง

มาตรการป้องกันที่พอจะกระทำได้ในปัจจุบัน คือ ทุกฝ่ายควรจะให้ความร่วมมือกันในการแก้ไขไม่ว่าจะเป็นทั้งฝ่ายผู้ปกครอง ครู และรัฐบาล ในส่วนของผู้ปกครองและครู จะต้องให้ความรู้เกี่ยวกับ โทษของการพนัน รวมทั้งให้คำแนะนำและสอดส่องดูแลเมื่อบุตรหลานเล่นอินเทอร์เน็ต ต้องยอมรับว่าคงไม่สามารถจับปัญหาดังกล่าวให้หมดไปในเวลาอันรวดเร็วได้ และในส่วนของรัฐบาลต้องเร่งดำเนินการคือลดผู้เล่นการพนันในระบบให้เหลือน้อยที่สุด โดยเฉพาะกลุ่มนักเรียน นักศึกษา ไม่ว่าจะเป็นการให้ความรู้ความเข้าใจ หรือเพิ่ม บทลงโทษให้หนักขึ้น รวมทั้งควบคุมเว็บไซต์เกี่ยวกับการพนันฟุตบอลที่มีอยู่อย่างเข้มงวด นอกจากนี้ภาครัฐจะต้องช่วยกันรณรงค์และปลูกจิตสำนึกให้เด็กไทยเล่น อินเทอร์เน็ต แบบสร้างสรรค์ เพื่อจะได้ช่วยให้ปัญหาการพนันชนิดต่าง ๆ โดยเฉพาะฟุตบอลบนอินเทอร์เน็ต ได้ลดความรุนแรงลง

#### 2.1.9.7 กัยประเภทที่ 7 การเล่นเกมออนไลน์

การเล่นเกมออนไลน์ทำให้ได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลิน อันเป็นลักษณะพื้นฐานของเด็กและคนทั่วไปที่ต้องการลิ้มความรู้สึกรื่น รื่น พัฒนาการของเกมออนไลน์สร้างความสนุกสนานเพลิดเพลินมากกว่าการเล่นเกมนอื่น ๆ ด้วยความบันเทิงสมัยใหม่ที่มีความเหมือนจริง ทำให้เด็กๆ หลงใหล ใหลเวลาในการเล่นยาวนาน และถือว่าการเล่นเกมออนไลน์เป็นการคลายเครียดทางหนึ่ง

เกมออนไลน์สามารถทำให้ผู้เล่นได้ใช้จินตนาการสร้างตัวละครตามที่ตนต้องการ ได้ออกมาเป็นรูปรธรรม ตัวอย่างเช่น ถ้าเด็กวัยรุ่นอาจอยากต้องการเป็นคนมีอำนาจ เขาสามารถสร้างตัวละครที่มีบุคลิกเปี่ยมอำนาจอย่างที่ตนปรารถนาได้ในเกมออนไลน์

ลักษณะพิเศษของเกมออนไลน์ คือ สามารถชดเชยทางสังคมเพื่อหนีสภาพความเป็นจริงได้ อันเนื่องมาจาก การเล่นเกมออนไลน์ไม่ต้องแสดงตัวว่าตนเป็นใคร มีพื้นที่อย่างไร ทำให้ไม่ต้องถูกกำหนดคติตราจากสังคม เด็กวัยรุ่น สามารถอยู่ในเกมได้อย่างสบายใจ มีโลกส่วนตัว มีชุมชนที่ไม่สามารถหาได้ในชีวิตจริง ไม่จำเป็นต้องไปโรงเรียน ไม่มีการบ้าน มีแต่ทางหาความภาคภูมิใจให้ชีวิต ไม่ว่าจะเป็นการ ได้เงินในเกม การได้ตำแหน่งต่าง ๆ ทางสังคมจากในเกม และ

ด้วยความสวยงามของตัวละครเป็นสิ่งแรกที่ดึงดูดสายตา หน้าจอทั้งหน้าเต็มไปด้วยการดำเนินชีวิตตัวละคร ตามแต่ผู้เล่นจะเลือก ผ่านการต่อสู้ ผาดโผน ตื่นเต้นด้วยเสียงประกอบตลอดทาง ด้วยเหตุนี้จึงเปรียบได้กับ “เกมมีชีวิต” ตัวอย่างของเกมในลักษณะนี้ เช่น เกมเร็กนาร์็อคที่ได้รับความนิยมจากเด็กวัยรุ่นไทยอย่างมาก นอกจากนี้ การเล่นเกมออนไลน์มีการใช้จ่ายในเกม โดยการซื้อของ มีตลาดแลกเปลี่ยนสินค้า การมีรายได้ หรือการมีของนั้นจัดว่าเป็นชั้น หรือระดับ (class) ของสังคมที่ทำให้เกิดการยอมรับ เด็กบางคนที่มีความสามารถในการหาของมาเพื่อให้มีสถานภาพสูงกว่าคนอื่นจึงยอมยกของนั้นให้คนอื่นผ่านตัวละครในเกม แล้วรับเงินสดนอกเกม การทำเช่นนี้ทำให้เด็กวัยรุ่นบางคนมีรายได้จากการเล่นเกม

นอกจากนี้ยังมีเกมที่ได้รับความนิยมอื่น ๆ อีก ได้แก่ เกมที่ขายความรุนแรงเป็นหลัก และมีการทำการรบระหว่างกัน หรือทำลายเมือง เกมในลักษณะนี้อาจทำให้ได้รับผลเสียจากความรุนแรงและก้าวร้าวของเกมได้ เช่น คูม, เคาน์เตอร์สไตรค์, มอร์ทัล คอมแบท เป็นต้น และยังมีเกมอีกที่ส่อไปในทางลามก และปลุกฝังพฤติกรรมเลวร้ายให้ผู้เล่น เช่น เกมลามกอนาจาร แสดงการร่วมเพศ การข่มขืนให้เห็น และยังมีเกมออนไลน์วิปริตมาก ๆ ที่ได้รับความนิยมจากวัยรุ่น คือ เกมแข่งกันรุมโทรม 30 ต่อ 1 สารพัดเกมปลุกอารมณ์หื่น ลวงครุไปข่มขืน เป็นต้น รวมทั้งยังมีเกมออนไลน์ จะมีการส่งเสริมในทางที่ผิด ๆ เช่น สมมติว่า ผู้เล่นเป็นผู้ก่อการร้าย มีการลอบวางระเบิด หลบ รปภ. สอนให้เป็น แสกเกอร์ เป็นต้น

จากการสำรวจของสำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี แห่งชาติในปี 2546 พบว่า เด็กวัยรุ่นที่เล่นเกมออนไลน์ มีเวลาในการเล่นเฉลี่ย 9.2 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ เสียค่าใช้จ่ายระหว่างต่ำกว่า 500 ถึง 3,000 บาทขึ้นไป ซึ่งเฉลี่ยอยู่ที่ 2,500 บาทขึ้นไปต่อเดือนต่อคน สาเหตุของการเล่นเกมเพื่อความสนุกและสะใจเท่านั้น

การพัฒนาให้สามารถเล่นออนไลน์ได้ผ่านทั้งระบบ Intranet และ Internet โดยปัจจุบันเราสามารถแบ่งเกมออนไลน์แบ่งออกได้เป็น 7 ประเภทตามลักษณะ ได้แก่

1. เกมประเภท Action เน้นการบังคับและการตัดสินใจที่รวดเร็วเป็นหลัก ปกติเกมประเภทนี้จะมีการดำเนินเรื่องไม่ซับซ้อน ข้อดีคือ การฝึกประสาทสัมผัส และการตัดสินใจเฉพาะหน้า เช่น เกม Rockman, Pacman เป็นต้น

<sup>4</sup> 2. เกมประเภท Adventure เป็นเกมแบบมีเนื้อเรื่อง เน้นการแก้ปัญหาอย่างเป็นขั้นตอน เกมประเภทนี้จะไม่เน้นการเคลื่อนไหวที่รวดเร็ว แต่จะฝึกให้ผู้เล่นตั้งสติและวิเคราะห์ โจทย์อย่างเป็นระเบียบ

3. เกมประเภท Simulation เน้นที่การจำลองสถานการณ์บางอย่าง เช่นเกมจำลอง การขับรถไฟ (TSLG-Train simulation) เกมจำลองการทำสงคราม (War simulation) โดยจะมีฉาก จำลองที่เสมือนจริง

4. เกมประเภท Strategy เป็นเกมประเภทวางแผนการรบ เกิดจากการต้องการ จำลองสมรรถุทางทหาร ผู้เล่นต้องศึกษารูปแบบแนวทางคุณสมบัติพิเศษของตัวละครที่มีอยู่ เพื่อแก้ปัญหา ทาวิธีเอาชนะ เช่น Front mission (TBS) เป็นต้น

5. เกมประเภท Role Playing Game เป็นเกมที่ผู้เล่นจะถูกสมมติ หรือเลือกสมมติ ให้ตัวเองมีบทบาทใดบทบาทหนึ่งในเกม เพื่อค้นหาสิ่งของหรือไขปริศนา มีฉากจบได้หลาย รูปแบบ มีลักษณะคล้ายเกมประเภท Adventure แต่มีการผูกเรื่องและใช้ภาษามากกว่า เช่น Final fantasy, Dragon quest เป็นต้น

6. เกมประเภท Sport เป็นเกมจำลองการแข่งขันกีฬาต่าง ๆ โดยใช้กติกาเหมือนจริง เช่น ฟุตบอล สนุกเกอร์ กอล์ฟ เป็นต้น

7. เกมประเภท Hybrid เป็นเกมที่เกิดขึ้นภายหลังเมื่อเกมสายต่าง ๆ เริ่มอิมตัว ผู้เล่น ต้องการความหลากหลายในการเล่นมากยิ่งขึ้น ทำให้เกิดความคิดที่จะผสมผสานรูปแบบของการ เล่นเกมแบบต่าง ๆ เข้าด้วยกัน

การศึกษาถึงผลกระทบของนวัตกรรมทางเทคโนโลยีนั้น โทษของเกมออนไลน์ ในปัจจุบัน โดยสรุปแล้วอาจกล่าวได้ว่า ผลกระทบด้านลบที่เกิดขึ้นจากการใช้เทคโนโลยี สารสนเทศอย่างไม่เหมาะสม อย่างเกมออนไลน์นั้น สามารถแบ่งออกเป็นประเด็นใหญ่ๆ ได้ 3 ประเด็นได้แก่

## 1. ผลจากเกมที่มีเนื้อหาที่รุนแรง ได้แก่ เกมการต่อสู้แบบต่างๆ

ความรุนแรงก้าวร้าวนั้นมีอยู่เป็นปกติในสื่อทุกชนิด ไม่ว่าจะเป็นโทรทัศน์หนังสือ ภาพยนตร์ ไม่เฉพาะแต่ในเกม แต่ความดึงดูดใจของเกม นั่นคือ การที่เด็กได้มีส่วนร่วมโดยผู้เล่นได้ลงมือกระทำเอง “Action” ในอดีตที่ผ่านมามีหลาย ๆ ประเทศให้ความสำคัญกับการวิจัยถึงผลกระทบจากเกม พบว่า เกมที่มีเนื้อหาที่รุนแรง จะส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมของเด็กทั้งในปัจจุบัน และระยะยาวซึ่งสังเกตได้จากการเปลี่ยนแปลงทางอารมณ์ภายหลังจากการเล่นเกมน้อย ๆ เนื้อหาของเกมจะค่อย ๆ ซึมซับจนก่อให้เกิดพฤติกรรมก้าวร้าว นำความรุนแรงในเกมมาใช้กับชีวิตจริงได้ เช่น ใช้ความรุนแรงในการแก้ไขปัญหาเมื่อเกิดความขัดแย้งกับผู้อื่น สังคมในหลาย ๆ ประเทศจึงได้ทำการจัดแบ่งระดับความรุนแรงของเกมออกเป็นหลายระดับ เพื่อให้สะดวกต่อการจัดการ และการควบคุมการเล่นของเด็กให้มีเนื้อหาที่เหมาะสมกับวัย แต่บางกรณีก็ไม่สามารถสรุปได้อย่างชัดเจนถึงความสัมพันธ์ระหว่างความรุนแรงของเนื้อหาเกม ที่ส่งผลกระทบต่อปรับเปลี่ยนพฤติกรรม การแสดงออกของเด็ก เนื่องจาก ความก้าวร้าวนี้มาจากปัจจัยแวดล้อมหลายประการ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ประวัติกฎมหลังของเด็ก การอบรมเลี้ยงดูในครอบครัว อันเป็นสภาพแวดล้อมในชีวิตจริงของเด็กแต่ละคนที่ต้องประสบพบเจอทุกวัน

## 2. ผลจากการใช้เวลาว่างอย่างไม่เหมาะสม ก่อให้เกิดผลกระทบดังต่อไปนี้

2.1 ผลต่อสุขภาพ จากการใช้เวลานั่งหน้าเครื่องคอมพิวเตอร์เป็นเวลานาน โดยไม่มีการเปลี่ยนอิริยาบถ ไม่ระวังเรื่องการรับประทานอาหารและการนอนอย่างเหมาะสม ตรงตามเวลาที่ควร จะส่งผลทำให้สุขภาพเสื่อมโทรม โดยเฉพาะกับผู้เล่นที่ไม่สามารถควบคุมตนเองได้

2.2 ผลกระทบต่อผลการเรียน เนื่องจากเด็กใช้เวลากับความบันเทิงที่ได้รับจากเกม มากจนเกินไป ส่งผลกระทบต่อหน้าที่หลักของเด็กและเยาวชน ก็การศึกษาและการเรียนรู้เพื่อเป็นผู้ใหญ่ที่ดีและมีคุณภาพต่อไปในอนาคต

## 3. ผลจากการเสียค่าใช้จ่ายในการเล่น

จากการสำรวจของสำนักงานเลขาธิการคณะกรรมการเทคโนโลยีสารสนเทศแห่งชาติ แสดงให้เห็นอย่างชัดเจนว่ายังมีเด็กและวัยรุ่นอีก กลุ่มหนึ่ง ซึ่งเสียค่าใช้จ่ายในการเล่น

มออนไลน์เดือนหนึ่งมากกว่า 3,000 บาท ซึ่งถ้าอนาคตการเล่นเกมนออนไลน์ได้รับความนิยมเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ โอกาสที่เด็กจะเสียค่าใช้จ่ายไปกับเรื่ องนี้ย่อมมีมากขึ้น และหากพวกเขาไม่สามารถขอเงินจากพ่อแม่มาเล่นเกมได้ อาจจะหาทางออกอื่น ๆ เช่น ขโมยเงิน ขโมยสิ่งของไปขาย เพื่อให้ได้เงินมาเล่นเกม ซึ่งนำไปสู่ปัญหาอาชญากรรมที่เพิ่มขึ้น

ลักษณะของเด็กติดเกมที่ต้องระวัง คือ

1. ไม่สามารถควบคุมตัวเองให้เล่นในเวลาที่กำหนดทำให้ใช้เวลาในการเล่นนานติดต่อกันหลาย ๆ ชั่วโมง หรือเล่นนานขึ้นเรื่อย ๆ จากเดิมไม่กี่ชั่วโมงต่อวันเพิ่มเป็นหลายชั่วโมงต่อวัน บางคนเล่นข้ามวันข้ามคืน
2. หากถูกบังคับให้เลิกหรือหยุดเล่น จะต่อต้านหรือมีปฏิกิริยาหงุดหงิดไม่พอใจอย่างรุนแรง บางคนถึงขั้นก้าวร้าว
3. การเล่นเกมมีผลกระทบต่อหน้าที่ความรับผิดชอบของเด็ก เช่น เด็กไม่สนใจการเรียน ไม่สนใจที่จะทำการบ้าน หนีเรียน หรือแอบหนีออกจากบ้านเพื่อจะไปเล่นเกม การเรียนตกลงอย่างมาก ละเลยการเข้าสังคมหรือทำกิจกรรมร่วมกับครอบครัว
4. บางรายอาจมีปัญหาพฤติกรรมอื่น ๆ ร่วมด้วย เช่น โกหก ลักขโมย (เพื่อนำเงิน ไปเล่นเกม) ดื้อรั้น ต่อต้าน แยกตัว เก็บตัว ฯลฯ

#### 2.1.10 สัญญาณการเกิดภัยอินเทอร์เน็ตต่อวัยรุ่น

ภัยที่เกิดจากสังคมบนอินเทอร์เน็ตในรูปแบบต่าง ๆ ที่มีผลต่อวัยรุ่น จะมีข้อสังเกตสัญญาณของภัยอันตรายที่จะเกิดขึ้นจากการใช้อินเทอร์เน็ต พฤติกรรมที่เปลี่ยนไปของวัยรุ่น อาจเป็นสัญญาณอันตรายที่บ่งชี้ว่าเขากำลังเผชิญกับภัยและความเสี่ยงอยู่ ดังจะมีข้อสังเกตได้ดังต่อไปนี้

1. เก็บตัวอยู่แต่ในห้อง นั่งหน้าเครื่องคอมพิวเตอร์ตลอดเวลา อาจหลงใหลสิ่งใดสิ่งหนึ่งเป็นพิเศษ เช่น เว็บไซต์ที่ไม่เหมาะสม เกมออนไลน์ การพนันออนไลน์ เพื่อนใหม่ชาวต่างชาติต่างเพศ หรือต่างอายุ

2. ตื่นสายและง่วงนอนในตอนกลางวัน อาจเกิดจากไม่ได้นอน เพราะเล่นเกมหรือแชทกับผู้อื่นมาทั้งคืน

3. พุดจาหายบาย ก้าวร้าวมากขึ้น อาจเข้าห้องสนทนาต้องห้าม (Chat Room) คบเพื่อนใหม่ ๆ อาจคิดเกมที่ใช้ความรุนแรง

4. ชอบไปร้านคอมพิวเตอร์ - อิเล็กทรอนิกส์คนเดียว ซึ่งอาจกำลังลงทำอะไรบางอย่างที่ได้มาจากอินเทอร์เน็ต เป็นต้นว่า เจาะระบบคอมพิวเตอร์ผู้อื่น (hack) หรือขโมยข้อมูล

5. เก็บเพิ่มข้อมูล รูปภาพมากมายไว้เต็มเครื่องคอมพิวเตอร์ อาจเป็นรูปภาพลามก เกมของต้องห้าม หรือของมีลิขสิทธิ์ที่แอบคัดลอกมาทางอินเทอร์เน็ต

6. เก็บรูปภาพคนแปลกหน้าไว้ หรือมีของแปลกๆ อยู่ในห้อง อาจไม่ใช่ภาพเด็กกรุณาคราวเดียวกัน

7. พุดคุยโทรศัพท์กับคนแปลกหน้า มีจดหมายหรือพัสดุที่ไม่ระบุชื่อ - ที่อยู่ผู้ส่งมาหาให้ตัววัยรุ่นผู้ใช้อินเทอร์เน็ตเป็นประจำ

8. ซ่อนหน้าจอการใช้งานคอมพิวเตอร์ทันทีที่มีผู้เข้าไปใกล้ ซึ่งอาจกำลังทำอะไรที่เป็นสิ่งผิด เช่น ดูเว็บไซต์ไม่เหมาะสม หรือคุยกับคนแปลกหน้า

9. มีค่าใช้จ่ายมากขึ้น ออกนอกบ้านบ่อยขึ้น อาจมาจากการติคเซทหรือเล่นเกมที่หลายชั่วโมง อาจสั่งซื้อสินค้าแปลก ๆ หรือไม่ก็อาจมีเพื่อนใหม่ที่ต้องนัดพบกันบ่อย ๆ

10. มีรายการที่ผู้ปกครองไม่ได้ใช้จ่าย ปรากฏอยู่ในใบแจ้งรายการใช้บัตรเครดิตของผู้ปกครอง ซึ่งอาจมาจากการใช้บัตรของผู้ปกครองสั่งซื้อหนังสือ เกม ใช้บริการเว็บไซต์ที่ไม่เหมาะสมหรือสั่งซื้อของต้องห้าม

ถ้าวัยรุ่นมีพฤติกรรมเหล่านี้แล้ว นั่นอาจหมายถึงจุดเริ่มของความเสี่ยง และโอกาสในการเกิดภัยขึ้นกับเยาวชนที่ใช้อินเทอร์เน็ตได้ ( ศรีดา ตันทะอริพานิช, 2547)



### 2.1.11 ลักษณะที่เป็นโทษจากผลของภัยอินเทอร์เน็ต

การใช้อินเทอร์เน็ตกันในปัจจุบันนั้น ส่งผลให้เกิดพฤติกรรมในหลาย ๆ รูปแบบ ทั้งนี้ ลักษณะของพฤติกรรมที่มีรูปแบบการเป็นโทษจากผลของการใช้อินเทอร์เน็ตก็เป็นหนึ่งในนั้นเช่นกัน ซึ่งสามารถที่จะแจกแจงได้ดังต่อไปนี้

(1) โรคติดอินเทอร์เน็ต (Webaholic) นักจิตวิทยาชื่อ Kimberly S. Young ได้ศึกษาพฤติกรรมของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตอย่างมากเป็นจำนวน 496 คน โดยเปรียบเทียบกับบรรทัดฐาน ซึ่งใช้ในการจัดว่า ผู้ใดเป็นผู้ที่ติดการพนัน การติดการพนันประเภทที่ถอนตัวไม่ขึ้น มีลักษณะคล้ายคลึงกับ การติดอินเทอร์เน็ต เพราะทั้งสองอย่าง เกี่ยวข้องกับการล้มเหลว ในการควบคุมความต้องการของตนเอง โดยไม่มีส่วนเกี่ยวข้องกับสารเคมีใด ๆ (อย่างสุรา หรือยาเสพติด) คำว่า อินเทอร์เน็ต ในการศึกษาวิจัยเรื่องนี้ หมายถึงถึง ตัวอินเทอร์เน็ตเอง ระบบออนไลน์ (อย่างเช่น AmericaOn-line, CompuServe, Prodigy) หรือระบบ BBS (Bulletin Board Systems) และการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ได้ระบุว่า ผู้ที่มีคุณสมบัติดังต่อไปนี้ อย่างน้อย 4 อย่าง เป็นเวลานานอย่างน้อย 1 ปีถือได้ว่า มีอาการติดอินเทอร์เน็ต (สำนักงานเลขาธิการคณะกรรมการเทคโนโลยีแห่งชาติ, 2545: ออนไลน์)

- รู้สึกหมกมุ่นกับอินเทอร์เน็ต แม้ในเวลาที่ไม่ได้ต่อกับอินเทอร์เน็ต
  - มีความต้องการใช้อินเทอร์เน็ตเป็นเวลานานขึ้น
  - ไม่สามารถควบคุมการใช้อินเทอร์เน็ตได้
  - รู้สึกหงุดหงิดเมื่อต้องใช้อินเทอร์เน็ตน้อยลงหรือหยุดใช้
  - ใช้อินเทอร์เน็ตเป็นวิธีในการหลีกเลี่ยงปัญหาหรือคิดว่าการใช้อินเทอร์เน็ตทำให้ตนเองรู้สึกดีขึ้น
  - หลีกเลี่ยงในครอบครัวหรือเพื่อน เรื่องการใช้อินเทอร์เน็ตของตัวเอง
  - การใช้อินเทอร์เน็ตทำให้เกิดการเสี่ยงต่อการสูญเสียงาน การเรียน และความสัมพันธ์
- ยังใช้อินเทอร์เน็ตถึงแม้ว่าต้องเสียค่าใช้จ่ายมาก
- มีอาการผิดปกติ อย่างเช่น หดหู่ กระวนกระวายเมื่อเลิกใช้อินเทอร์เน็ต
  - ใช้เวลาในการใช้อินเทอร์เน็ตนานกว่าที่ตัวเองได้ตั้งใจไว้

สำหรับผู้ใช้อินเทอร์เน็ต ที่ไม่เข้าข่ายข้างต้นเกิน 3 ข้อในช่วงเวลา 1 ปี ถือว่ายังเป็นปกติ จากการศึกษาวิจัย ผู้ที่ใช้อินเทอร์เน็ตอย่างหนัก 496 คน มี 396 คนซึ่งประกอบไปด้วย เพศชาย 157 คน และเพศหญิง 239 คน เป็นผู้ที่เรียกได้ว่า "ติดอินเทอร์เน็ต" ในขณะที่อีก 100 คนยังนับเป็นปกติ ประกอบด้วยเพศชาย และเพศหญิง 46 และ 54 คนตามลำดับ สำหรับผู้ที่จัดว่า "ติดอินเทอร์เน็ต" นั้นได้แสดงลักษณะอาการของการติด (คล้ายกับการติดการพนัน) และการใช้อินเทอร์เน็ต อย่างหนักเหมือนกับ การเล่นการพนัน ความผิดปกติในการกินอาหาร หรือสุราเรื้อรัง มีผลกระทบต่อ การเรียน อาชีพ สภาพทางสังคมและเศรษฐกิจของคนคนนั้น ถึงแม้ว่าการวิจัยที่ผ่านมาได้แสดงให้เห็นว่า การติดเทคโนโลยีอย่างเช่น การคิดเล่นเกมส์ ส่วนใหญ่จะเกิดขึ้นกับเพศชายแต่ผลลัพธ์ข้างต้น แสดงให้เห็นว่า ผู้ที่ติดอินเทอร์เน็ต ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง วัยกลางคนและไม่มียานพาหนะ

(2) เรื่องอนาจารผิดศีลธรรม(Pornography/Indecent Content) เรื่องของข้อมูลต่าง ๆ ที่มีเนื้อหาไปในทางผิดศีลธรรม ลามกอนาจาร หรือรวมถึงภาพ โป๊เปลือยต่าง ๆ นั้นเป็นเรื่องที่มีมานานพอสมควรแล้วบนโลกอินเทอร์เน็ต แต่ไม่โจ่งแจ้งเนื่องจากสมัยก่อนเป็นยุคที่ระบบอินเทอร์เน็ตยังไม่พัฒนา มากนักทำให้ไม่มีภาพออกมา แต่ในปัจจุบันภัยเหล่านี้เป็นที่โจ่งแจ้งบนอินเทอร์เน็ตและสิ่งเหล่านี้ปิดกั้นได้ยาก และสามารถเข้าสู่เด็ก และกลุ่มวัยรุ่นได้ง่ายโดยผู้ปกครองไม่สามารถที่จะให้ความดูแลได้เต็มที่ เพราะอินเทอร์เน็ตนั้นเป็นโลกที่ไร้พรมแดนและเปิดกว้างทำให้สื่อเหล่านี้สามารถเผยแพร่ไปได้รวดเร็วจนเราไม่สามารถจับกุมหรือเอาผิดผู้ที่ทำสิ่งเหล่านี้ขึ้นมาได้

- รู้สึกหมกมุ่นกับอินเทอร์เน็ต แม้ในเวลาที่ไม่ได้ต่อกับอินเทอร์เน็ต
- มีความต้องการใช้อินเทอร์เน็ตเป็นเวลานานขึ้น
- ไม่สามารถควบคุมการใช้อินเทอร์เน็ตได้
- รู้สึกหงุดหงิดเมื่อต้องใช้อินเทอร์เน็ตน้อยลงหรือหยุดใช้
- ใช้อินเทอร์เน็ตเป็นวิธีในการหลีกเลี่ยงปัญหาหรือคิดว่าการใช้อินเทอร์เน็ตทำให้

ตนเองรู้สึกดีขึ้น

- หลอกคนในครอบครัวหรือเพื่อน เรื่องการใช้อินเทอร์เน็ตของตัวเอง
- การใช้อินเทอร์เน็ตทำให้เกิดการเสี่ยงต่อการสูญเสียงาน การเรียน และความสัมพันธ์

ยังใช้อินเทอร์เน็ตถึงแม้ว่าต้องเสียค่าใช้จ่ายมาก

- มีอาการผิดปกติ อย่างเช่น หดหู่ กระวนกระวายเมื่อเลิกใช้อินเทอร์เน็ต
- ใช้เวลาในการใช้อินเทอร์เน็ตนานกว่าที่ตัวเองได้ตั้งใจไว้

ซึ่งอาการดังกล่าว ถ้ามีมากกว่า 4 ประการในช่วง 1 ปี จะถือว่าเป็นอาการติดอินเทอร์เน็ต ซึ่งส่งผลกระทบต่อระบบร่างกาย ทั้งการกิน การขับถ่าย และกระทบต่อการเรียน สภาพสังคมของคน ๆ นั้นต่อไป (สำนักงานเลขาธิการคณะกรรมการเทคโนโลยีแห่งชาติ, 2545: ออนไลน์)

(3) ผลกระทบต่อวัฒนธรรม สังคม และธุรกิจที่เกี่ยวข้อง เนื่องจากเทคโนโลยีสารสนเทศ จะมีผลกระทบต่อสังคมมากน้อยเท่าใดขึ้นอยู่กับว่ามนุษย์จะเลือกใช้มันอย่างไร ในโลกปัจจุบัน แรงผลักดันทางเศรษฐกิจมักจะมีบทบาทสูง ในการกำหนดทิศทางของเทคโนโลยี เป็นที่ทราบกันดีว่า เทคโนโลยีการสื่อสารทั้งในอดีตและปัจจุบัน โดยเฉพาะอินเทอร์เน็ตได้เปลี่ยนโฉมสังคม และธุรกิจต่อความบันเทิงไปอย่างมาก ในอนาคตธุรกิจ บันเทิงนี้แหละจะเป็นตัวทำเงินให้แก่ผู้ประกอบการ และผู้ให้บริการทางด้านการสื่อสารโทรคมนาคม บังเอิญธุรกิจบันเทิงเป็นธุรกิจที่มีอิทธิพลอย่างสูงกับแนวความคิด ความอ่านของผู้คนในสังคม เพราะเป็นวิถีทางหนึ่งที่ผู้ร่วมบันเทิงได้รับอิทธิพลทางความคิดจากผู้อื่นที่ร่วมอยู่ในวงบันเทิง และยอมรับสถานภาพว่า คนก็เป็นส่วนหนึ่งของสังคมนั้น ๆ การถ่ายทอดแนวความคิดระหว่างบุคคลในสังคมนั้น ก็เป็นส่วนหนึ่งของสิ่งที่เราเรียกว่าวัฒนธรรม แต่การเปลี่ยนแปลงพัฒนาเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตในระยะต่อไปนั้น จะเปิดโอกาสให้มีการสื่อสารจากจุดต่าง ๆ เพราะฉะนั้นจึงเป็นที่คาดกันไว้ว่า จะมีผลกระทบต่อวัฒนธรรมอีกครั้งหนึ่ง เราอาจจะได้ความหลากหลายกลับคืนมา แต่ความหลากหลายนี้คงจะมีลักษณะแตกต่างจากที่เคยมีอยู่เดิมอย่างแน่นอน ส่งผลถึงทิศทางของการรับนวัตกรรม และรูปแบบการใช้อินเทอร์เน็ต ซึ่งสามารถสร้างประโยชน์ และโทษจากความเสี่ยงของภัยอินเทอร์เน็ตในรูปแบบต่าง ๆ (สถาบันวิจัยเพื่อการพัฒนาประเทศไทย, 2542: ออนไลน์)

#### 2.1.12 แนวทางการควบคุม และกฎหมาย ในการป้องกันภัยจากการใช้อินเทอร์เน็ต

โลกปัจจุบันคงไม่มีใครปฏิเสธว่า "อินเทอร์เน็ต" เป็นสื่อที่รวดเร็วที่สุดในการเข้าถึงข้อมูล ข่าวสารและสามารถเข้าสู่โลกอินเทอร์เน็ตก็สามารถหาเรื่องราวที่อยากรู้ได้ทุกเรื่อง ซึ่งเป็นเหตุที่ทำให้เกิดภัยจากการใช้อินเทอร์เน็ตได้จากที่ได้กล่าวไป

ข้อมูลจากคณะกรรมการเฉพาะกิจ ขร่างกฎหมายอาชญากรรมทางคอมพิวเตอร์ ตามคำสั่งคณะกรรมการเทคโนโลยีสารสนเทศแห่งชาติ ได้สรุปความคิดเห็นได้ 11 ทางต่อแนวทางการควบคุม ดังนี้

1. การตั้งตำรวจสากล เพื่อปราบปรามอาชญากรคอมพิวเตอร์

2. การตั้งศาลอิเล็กทรอนิกส์สากล (Virtual Court) เพื่อตัดสินคดีความผ่านการประชุมทางไกล เพื่อความสะดวกของจำเลย และเจ้าทุกข์ กรณีที่อยู่คนละประเทศ
3. ไอเอสพี ให้ความร่วมมือกับเว็บมาสเตอร์ เพื่อเปิดเผยไอพีแอสเซทของผู้กระทำผิด
4. กำหนดความรับผิดชอบของไอเอสพี เว็บ โฮสติ้ง และเว็บมาสเตอร์ให้ชัดเจน
5. การจำแนกหมวดหมู่ของเว็บไซต์ ให้ชัดเจน เพื่อสะดวกในการจัดประเภทเว็บไซต์ ที่มีความล่อแหลม (Harmful Web) อาทิ ให้ใช้นามสกุล ". sex "
6. บัญญัติให้การประทุษร้ายบนเน็ต เป็นความผิดทางอาญาตามหลักสากล ไม่ใช่เฉพาะกฎหมายแต่ละประเทศเท่านั้น
7. บัญญัติให้อำนาจศาล ที่จะพิจารณาคดีอาญาได้ แม้จำเลยขาดนัด
8. ลูกค้าต้องลงทะเบียน เมื่อใช้บริการอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ และแนวคิดการมีบัตรประจำตัว (ID Card) เพื่อใช้บริการอินเทอร์เน็ตสาธารณะ หรืออินเทอร์เน็ตคาเฟ่ ซึ่งสามารถตรวจสอบรายละเอียด ของผู้ใช้ได้ทันที
9. รัฐบาลของแต่ละประเทศ ให้มีการร่วมมือกัน เพื่อปราบปรามคดี ทั้งในและต่างประเทศ
10. เพิ่มโทษในกรณีที่ประทุษร้ายบนเน็ต
11. รัฐบาลส่งเสริมกลุ่มเอ็นจีโอ ให้ช่วยสอดส่องอาชญากรรม

ในการนำ "บทกำหนดโทษ" และ "การค้นหาผู้กระทำผิด" เป็นตัวตั้งของการบัญญัติกฎหมาย โดยเหตุผลของ การป้องกันการประทุษร้าย อาจกลายเป็นดาบสองคม และอาจจะมองในแง่มุมที่ไม่รอบด้าน เพราะพิจารณาเพียงด้านเดียว คือด้านที่ไม่เป็นประโยชน์หรือด้านที่เป็นโทษ เมื่อพิจารณาในมุมกลับ จะมีปัญหาอยู่หลายประการ อาทิเช่น การให้สิทธิตำรวจ ในการพิจารณา "เว็บที่เป็นอันตราย" หรือ "เว็บที่ใส่ร้ายผู้บริสุทธิ์" เมื่อมองมุมกลับจะเห็นว่า หากไม่กำหนดให้ชัดว่า อะไรที่เรียกว่า อันตราย หรือ การใส่ร้าย ผู้ที่ทำเว็บไซต์ จะขาดเสรีภาพในการแสดงความคิดเห็นที่บริสุทธิ์ เหมือนกับ มีระบบตรวจสอบ และง่ายต่อการยุติกิจกรรม ของเว็บต่าง ๆ เพียงเพื่อป้องกัน "การประทุษร้าย" แต่กำลังเปิดช่อง ให้เกิดการกลั่นแกล้ง และขัดขวางพัฒนาการของระบบเครือข่าย (พันธุ์ทิพย์ กาญจนะจิตรา สายสุนทร, 2543: ออนไลน์)

สำหรับแนวทางการป้องกันและแก้ไขที่มีการนำเสนอ โดยภาพกว้างสำหรับภัยที่เกิดกับผู้ใช้อินเทอร์เน็ตที่เป็นวัยรุ่น มีดังนี้คือ (โครงการอินเทอร์เน็ตสีขาวเพื่อเยาวชน, 2546: ออนไลน์)

1. กระทรวงวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ต้องเป็นหลักในการสกัดสื่อเลวร้ายเหล่านี้
2. กวดขันจับกุมอย่างจริงจังต่อเนื่องกับผู้เผยแพร่ภัยเหล่านี้บนอินเทอร์เน็ต
3. กวดขันจับกุมและปิดร้านอินเทอร์เน็ตที่ปล่อยให้มีการแพร่หลายภัยเหล่านี้
4. ประชาชนและผู้ปกครองช่วยสอดส่องดูแล เมื่อพบให้รีบแจ้งฝ่ายรับผิดชอบเข้าจัดการ

ขณะนี้ มีโครงการที่ช่วยในการป้องกันภัยจากอินเทอร์เน็ตต่อเยาวชน ที่จัดตั้งโดยสำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย (สกว.) ชื่อ "โครงการชวนเพื่อนท่องเว็บ" โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อป้องกันสื่อที่ไม่เหมาะสมจากอินเทอร์เน็ต โดยให้เยาวชนเองทำหน้าที่ "เซ็นเซอร์" และแลกเปลี่ยนความคิดเห็น แนะนำเว็บไซต์แก่กันและกัน เว็บไซต์ไหนมีเนื้อหาเหมาะสมและมีประโยชน์ หรือเว็บไซต์ไหนไม่มีสาระเป็นอันตราย (ประชาชื่น, 2547: 33)

ผู้ที่มีบทบาทสำคัญที่สุดในการควบคุมการเกิดภัยจากอินเทอร์เน็ต คือ ผู้ปกครองที่จำเป็นจะต้องหัดเรียนรู้การใช้อินเทอร์เน็ตด้วย ไม่อย่างนั้นก็สื่อสารกับบุตรหลานก็จะเกิดความไม่เข้าใจ และไม่รู้เรื่องราวบุตรของตนทำอะไรหรือคุยอะไรกับเพื่อน ๆ ใช้เวลากับอินเทอร์เน็ตกับบุตรหลานบ้าง หรือไม่ก็ให้ซักถามพูดคุยและ สังเกตพฤติกรรมของลูกอย่างสม่ำเสมอ อันที่จริงก็เหมือนการดูแลบุตรหลานโดยทั่วไป คือ คบเพื่อน จะเล่นกีฬา หรือจะทำกิจกรรมอะไร เราก็อยากให้อยู่ในสายตาของผู้ปกครอง การเรียนรู้อินเทอร์เน็ตก็เพื่อจะคอยช่วยเหลือและชี้แนะบุตรหลาน ให้ได้รับแต่สิ่งดี ๆ ไม่ได้มีเจตนาจะรู้มาก รู้ทัน เพื่อคอยสอดแทรกหรือคุมเข้มเสียจนเสียอิสระเสียความเป็นส่วนตัว (โครงการอินเทอร์เน็ตสีขาวเพื่อเยาวชน, 2546) รูปแบบการดูแลควบคุมบุตรหลานเพื่อช่วยลดภัยที่อาจเกิดขึ้นจากการใช้อินเทอร์เน็ตได้มีประสิทธิภาพ คือ การให้ผู้ปกครองเข้าไปมีส่วนร่วมกับการใช้อินเทอร์เน็ตของบุตรหลานอย่างถูกจังหวะและเหมาะสมเป็นสำคัญ (ศรีดา ตัน ทะอธิพานิช, 2544)

อินเทอร์เน็ตเป็นแหล่งความรู้ที่ใหญ่ที่สุด และทวีความสำคัญมากขึ้นทุกขณะ เด็ก ๆ ต้องการอินเทอร์เน็ตทั้งที่โรงเรียน ที่บ้าน แม้ในชีวิตการทำงาน คุณพ่อคุณแม่ควรส่งเสริมให้บุตรหลานได้นำอินเทอร์เน็ตไปใช้ในชีวิตประจำวัน และตัวผู้ปกครองเองก็ควรเข้ามาเรียนรู้อินเทอร์เน็ตด้วย เริ่มเสียแต่วันนี้ แล้วจะเห็นว่าไม่ยากอย่างที่คิด

### 2.1.13 สถิติจากการเกิดภัยอินเทอร์เน็ต

ตามสถิติที่สำนักงานเลขาธิการคณะกรรมการเทคโนโลยีแห่งชาติ ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ (NECTEC) ให้ข้อมูลว่าจำนวนคนไทยที่ใช้อินเทอร์เน็ตมีมากขึ้นเรื่อย ๆ ทุกปี จนถึง 6 ล้านคน ในปี 2546 และในจำนวนนี้มีเยาวชนรวมอยู่ด้วย NECTEC กล่าวว่า เยาวชนวัยนี้จะใช้อินเทอร์เน็ต เพื่อความเพลิดเพลินบันเทิงใจมากที่สุด และความบันเทิงที่ได้จากอินเทอร์เน็ตนี้แหละ อาจมีข้อมูลไม่เหมาะสมหรือเป็น "ภัยซ่อนเร้น" ด้วยได้

เอแบคโพลล์ สำรวจกิจกรรมที่ไม่สร้างสรรค์ของเยาวชนวัยรุ่นพบว่า สัดส่วนของเยาวชนวัยรุ่นในกิจกรรมที่ไม่สร้างสรรค์กลับสูงขึ้น กล่าวคือ เยาวชนดูหนังสื่อ อินเทอร์เน็ต ภาพยนตร์ ลามกอนาจาร เพิ่มมากขึ้นจากร้อยละ 25.5 เป็นร้อยละ 38.1

ไทยคดีเน็ต ได้ระบุตัวเลขสถิติปริมาณผู้ใช้อินเทอร์เน็ตที่เป็นเด็ก เยาวชนหรือวัยรุ่นว่ามีการเติบโตอย่างรวดเร็ว ผลสำรวจในต่างประเทศจะไม่ระบุว่า 1 ใน 5 ของเด็ก ที่เล่นเซทรูม เคยถูกชักชวนให้มีเพศสัมพันธ์ 9 ใน 10 ของเด็กอายุ 9 ถึง 16 ปี เคยดูสื่อลามกในอินเทอร์เน็ต 25% ของเด็กที่เคยถูกชักชวนให้มีเพศสัมพันธ์กับพ่อแม่ ภัยที่มาพร้อมกับอินเทอร์เน็ตซึ่งมีผลโดยตรงต่อเด็กและเยาวชน อยู่ที่อินเทอร์เน็ตกลายเป็นช่องทางในการติดต่อซื้อขายเด็ก เป็นแหล่งแลกเปลี่ยนข้อมูลการกระทำต่อเด็ก การซื้อขายแลกเปลี่ยนสื่อลามกเด็ก เป็นช่องทางติดต่อกับเด็ก รวมทั้งการที่เด็กได้รับเนื้อหาไม่เหมาะสม ส่วนผลการสำรวจในไทยนั้น แหล่งใหญ่ ๆ ที่เด็ก จะใช้อินเทอร์เน็ตอยู่ในโรงเรียน 41% บ้าน 31% อินเทอร์เน็ตคาเฟ่ 24% โดยพ่อแม่ส่วนใหญ่ 40% ควบคุมการใช้อินเทอร์เน็ตของเด็กอย่างไม่ค่อยใกล้ชิด ที่ใกล้ชิดมากมี 24% และพ่อแม่ถึง 68% ไม่ได้ติดตั้งโปรแกรมกั้นกรองเนื้อหาไม่เหมาะสมในคอมพิวเตอร์ของลูก มีเพียง 15% เท่านั้นที่ติดตั้งโปรแกรม และอีก 17% ไม่รู้เรื่องเลย รวมทั้งสถานที่ซึ่งน่าไว้วางใจอย่างโรงเรียน พ่อแม่ก็ไม่ทราบว่าจะติดตั้งโปรแกรมดังกล่าวหรือไม่ถึง 71% โดยพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต 58% ของเด็ก และ 90% ของเยาวชนใช้สม่ำเสมอ หรือทุกวัน 85% ของเด็ก และ 87% ของเยาวชน ไม่เคยได้รับการอบรมการใช้อินเทอร์เน็ตมาก่อน 39% ของเด็ก และ 80% ของเยาวชน มักใช้อินเทอร์เน็ตตามลำพัง สำหรับสิ่งที่พวกเขาได้พบในอินเทอร์เน็ตนั้น 18% ได้รู้จักเพื่อนใหม่ 12.41% ถูกนัดพบหรือถูกขอนัดให้พบเพื่อนบนอินเทอร์เน็ต 19.31% พบรูปภาพหรือข้อความลามก 11.04% ตั้งใจเข้าเว็บไซต์ลามก อีก 20% พบเว็บไซต์ลามกโดยไม่ได้ตั้งใจ 11.72% ให้ข้อมูลที่ไม่เป็นความจริงเกี่ยวกับตนเอง และ 3.45% ถูกทำให้ไม่สบายใจโดยคนที่รู้จักบนอินเทอร์เน็ต ส่วนการเล่นเซทรูม

นั้น เด็กจำนวนมากที่สุดถึง 74% ใช้หาเพื่อนใหม่ 44.5% ใช้หาข้อมูล 10.7% ใช้หาแฟน 44.8% เคยพบคนรู้จักทางอินเทอร์เน็ตแล้ว และ 70% ต้องการไปพบคนที่รู้จักทางอินเทอร์เน็ต ข้อมูลระบุอีกว่า มีเด็ก 50% และเยาวชน 91% มีคนรู้จักบนอินเทอร์เน็ต เด็ก 39% และเยาวชน 75% มีเพื่อนบนอินเทอร์เน็ต เด็ก 27% และเยาวชน 55% เคยเรื่องต้องห้าม หรือความลับบนเน็ต เด็ก 21% และเยาวชน 52% ให้ข้อมูลส่วนตัวแก่เพื่อนบนอินเทอร์เน็ต เด็ก 8% และเยาวชน 16% พบว่า ข้อมูลส่วนตัวเคยถูกนำไปเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาต ส่วนมากเกิดผลกระทบด้านลบตามมา ส่วนการซื้อขายภาพลามกคาราบอนอินเทอร์เน็ตนั้น เด็ก 30% และเยาวชน 52% ไม่เห็นว่าเป็นปัญหา เยาวชน 71% เคยคูเวียบลามกอย่างน้อยหนึ่งครั้ง 45% เข้าไปคุ้ยคุ้ยเป็นประจำ และ 73% ของกลุ่มนี้รู้สึกผิดที่ทำเช่นนั้น เด็กและเยาวชน 92% ที่เล่นแซทรูมเคยถูกชวนให้คุยเรื่องเซ็กซ์ แต่เด็กส่วนมากจะเปลี่ยนเรื่องคุย หาก 17% ของเด็กก็คุยด้วย เพราะไม่คิดว่ามีอันตราย หากเด็ก 8% เล่นแซทรูมไปเลย อย่างไรก็ตาม เมื่อพบประสบการณ์เลวร้ายบนอินเทอร์เน็ต มีเด็กประมาณ 25% ที่คุยกับพ่อแม่ แต่ประมาณ 25% เช่นกันที่คุยกับเพื่อน หรือเก็บเป็นความลับ และไม่มีเด็กคนไหนนำเรื่องเหล่านี้ไปเล่าให้ครูฟัง

จากสถิติที่ตัวเลขที่กล่าวมาข้างต้นจะสามารถบอกได้ว่าการใช้อินเทอร์เน็ตจะเกิดประโยชน์ขึ้นได้อย่างมากมาย หากวัยรุ่นได้รับคำแนะนำ ได้รับการส่งเสริม ได้รับทราบข้อมูลที่ เป็นประโยชน์ต่อการตัดสินใจ จะช่วยให้หันมาใช้อินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์ สามารถทำให้เกิด การพัฒนาความรู้ได้อย่างดีขึ้น แต่ส่วนใหญ่ยังขาดความเข้าใจและเข้าไปในทางบันเทิงเป็น ส่วนมาก ดังนั้นจึงมีโอกาสสูงจากการเสี่ยงภัยจากอินเทอร์เน็ต

สำหรับการสำรวจทางสถิติในหัวข้อเรื่อง “ความปลอดภัยของนักศึกษาหญิง ณ วันนี้” ของ สวณคูสิตโพล สถาบันราชภัฏสวนคูสิต ได้สอบถามความคิดเห็นของนักศึกษาหญิงตามมหาวิทยาลัย ต่างๆ ในเขตกรุงเทพฯ จำนวนทั้งสิ้น 1,392 คน โดยสำรวจระหว่างวันที่ 21 – 22 มกราคม 2547 และได้กล่าวถึงรายงานผลทางสถิติที่เกี่ยวข้องกับภัยอินเทอร์เน็ตในนักศึกษาที่เป็นเยาวชนหญิงว่า เนื่องจากในปัจจุบันนี้ภัยต่าง ๆ ทั้งในเรื่องของชีวิตและทรัพย์สินของประชาชนมีเพิ่มขึ้น โดยเฉพาะ ที่เกิดกับวัยรุ่นผู้หญิงและนักศึกษาหญิงที่นับวันมักจะยิ่งเพิ่มขึ้น โดยผลสรุปที่ได้ในกรณี ที่เกี่ยวข้องกับอินเทอร์เน็ตนั้น ในกรณีภัยที่ “นักศึกษาหญิง” คิดว่ามีความเสี่ยงมากที่สุด ได้ผลว่า ภัย จากอินเทอร์เน็ตอยู่ในอันดับที่ 9 คือ 4.15% ส่วนในกรณีภัยที่ “นักศึกษาหญิง” กลัวมากที่สุด พร้อมทั้งสาเหตุและวิธีป้องกัน ภัยจากอินเทอร์เน็ตอยู่ในอันดับที่ 9 อีกเช่นกัน คือ 4.15% โดย กล่าวถึงความคิดเห็นของสาเหตุและการป้องกันว่า สาเหตุมาจาก การช่วยจากสื่อที่ไม่เหมาะสม

,ไม่มีการจัดการที่เป็นระบบเป็นระเบียบ,การไว้ใจคนแปลกหน้า ฯลฯ และวิธีการป้องกัน คือ ปรามปรามสื่อลามกอนาจาร,ทางภาครัฐควรเข้ามาดูแลในเรื่องอินเทอร์เน็ตกับ เยาวชน,พ่อแม่หรือ ผู้ปกครองควรดูแลเอาใจใส่ในเรื่องการเล่นอินเทอร์เน็ตของลูกมากขึ้น ฯลฯ

ตารางที่ 3 : ภาพผลการรับแจ้งเว็บผิดกฎหมาย โดยแบ่งตามประเภท พ.ศ. 2546

ประเภท	จำนวน	%
เว็บลามก อนาจาร ( ภาษาไทย )	3,713	36.52 %
เว็บลามก อนาจาร ( ภาษาต่างประเทศ )	1,638	16.11 %
เว็บลามก อนาจาร ( ภาพเด็ก )	692	6.81 %
เว็บขาย วัตถุลามก อนาจาร ( ภาษาไทย )	1,308	12.87 %
เว็บขาย วัตถุลามก อนาจาร ( ภาษาต่างประเทศ )	132	1.3 %
เว็บขาย สินค้า ละเมิดลิขสิทธิ์	486	4.78 %
เว็บขาย สิ่งผิดกฎหมาย อื่น ๆ	893	8.78 %
เว็บขาย บริการทางเพศ	351	3.45 %
การพนัน ( ภาษาไทย )	174	1.71 %
การพนัน ( ภาษาต่างประเทศ )	59	0.58 %
เว็บที่เป็นภัยต่อความมั่นคงของชาติ และสถาบัน	721	7.09 %
รวม	10,167	100%

ที่มา : สำนักงานตำรวจแห่งชาติ



## 2.2 แนวคิดเกี่ยวกับสื่อและเทคโนโลยีสารสนเทศ (Media and Information Technology Concept)

อินเทอร์เน็ตเป็นการสื่อสารในระบบของเทคโนโลยีสารสนเทศที่มีความสำคัญและถือได้ว่าเป็นการเชื่อมต่อระหว่างข้อมูลต่าง ๆ ในปัจจุบัน อีกทั้งยังมีการปรับเปลี่ยนความสามารถให้มีรูปแบบใช้งานได้อย่างหลากหลาย และมีความสะดวกรวดเร็วเพิ่มมากยิ่งขึ้นตลอดเวลา จึงทำให้จำนวนผู้ใช้ที่มีอยู่ทั่วโลกเพิ่มจำนวนขึ้นตามไปด้วย สิ่งนี้ทำให้เกิดผลของการเปลี่ยนแปลงที่ตามมาต่าง ๆ นานา ทั้งด้านวัฒนธรรมของสังคม ลักษณะความเป็นอยู่ รูปแบบการดำรงชีวิต ดังนั้นทำให้มีแนวคิดต่าง ๆ เกิดขึ้นมาเพื่อจะอธิบายผลที่เกิดขึ้นจากการเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของการสื่อสารโดยเทคโนโลยีสารสนเทศต่อการใช้ชีวิตของมนุษย์ ซึ่งมีแนวคิดที่เกี่ยวข้องต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

### 1. แนวคิดหลังทันสมัย (Post-Modernism) ด้านสื่อและเทคโนโลยีที่ทันสมัย (Douglas Kellner, 2002)

ทฤษฎีหลังสมัยใหม่ (postmodern) เกิดขึ้นในมิติทางสังคมวัฒนธรรมที่เชื่อมโยงกับระบบทุนนิยมในระดับโลก อันเป็นลักษณะพหุของสื่อสมัยใหม่ เทคโนโลยีข้อมูลข่าวสารและคอมพิวเตอร์ และการขยายรูปแบบแนวใหม่ในทางการเมือง สังคมวัฒนธรรม และวิถีชีวิตประจำวัน

Jean Baudrillard กล่าวถึง รูปแบบใหม่ของวัฒนธรรมในเชิงทฤษฎีต่อวิถีการทำให้ปรากฏ (the modes of simulation) และ “อภิความจริง” (hyperreality) เมื่อเขาอธิบายถึงการเกิดขึ้นของสื่อและไซเบอร์สเปซ (cyberspaces) ของเทคโนโลยีสมัยใหม่ ซึ่งเปรียบได้กับสิ่งที่เป็นโลกที่เขาเรียกว่า simulacra (ภาพเสมือน), ที่ซึ่งพวกเขาไม่อาจจำแนกความแตกต่างระหว่าง “ความจริง” (reality) และ “ความจริงเสมือน” (simulation) ออกจากกันได้อีกแล้ว ภาพเสมือน (simulacra) มันไม่ได้เป็นตัวแทนความจริงของสิ่งใดเลย เว้นแต่ตัวของพวกมันเอง มันไม่มีความจริงอื่นอีกซึ่งมันอ้างอิงถึง และสิ่งเหล่านี้จะนำไปสู่การสร้างอาณาจักรอันเป็นอิสระของตัวมันเองเกี่ยวกับความจริง (ที่จริงมาก ๆ) (hyper reality) และได้มาบิบทบาทที่สำคัญอันหนึ่งในชีวิตประจำวัน พร้อมกันนั้นมันก็ไปทำลายล้างสังคมด้วย ส่วนการที่ระบบต่าง ๆ นั้น ไม่ได้ถูกต่อต้าน เพราะพวกเขาจะถูกล่อลวงแทน - โดยที่เขาหมายถึง การล่อลวงให้ตกอยู่ในภาวะจำยอม (see particularly “Seduction”)

ความสำคัญของรูปแบบวัฒนธรรม และพื้นที่ของประสบการณ์ทางวัฒนธรรม (fields of cultural experience) โดยประกาศว่า “นี่เป็นจุดจบของเศรษฐศาสตร์การเมือง” และอ้างถึงวิถีของวัฒนธรรมสื่อและคอมพิวเตอร์ว่าเป็นสิ่งทรงพลังที่จะเปลี่ยนแปลงโลกในปัจจุบัน เขาเชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างเทคโนโลยีสมัยใหม่ รูปแบบวัฒนธรรม และโครงสร้างใหม่ของระบบทุนนิยมโลกเข้าด้วยกัน

แนวหลังสมัยใหม่จึงเป็นการศึกษาวัฒนธรรมที่เชื่อมโยงกันระหว่างการบริโภคแนวใหม่กับลัทธิทุนนิยมโลก โดยสำนักแฟรงเฟิร์ตสกุลอธิบายว่า สังคมมวลชนและวัฒนธรรมนำปัจเจกชนไปสู่วัฒนธรรมที่ถูกทำให้เหมือนกัน โดยผ่านการควบคุมของบรรษัทองค์กรขนาดใหญ่ รัฐ และสื่อ ซึ่งแตกต่างกับรูปแบบผู้บริโภคในระบบทุนนิยมตามแนวคิดหลังสมัยใหม่ ผู้บริโภคนั้นเป็นสิ่งที่แตกแยก มีลักษณะเฉพาะ เน้นสุนทรียะ และกามารมณ์ ซึ่งเน้นความแตกต่าง ทางเลือก และเสรีภาพของปัจเจกมากกว่าแนวคิดช่วงที่ผ่านมา แนวหลังสมัยใหม่จึงก่อเกิดรูปแบบที่แตกต่างหลากหลายของการศึกษาวัฒนธรรม และวิธีการศึกษาสื่อและวัฒนธรรม โดยให้ความสนใจกับผลกระทบของเทคโนโลยีสมัยใหม่ที่มีส่วนกำหนดสังคมวัฒนธรรม การเกิดขึ้นของเศรษฐกิจและวัฒนธรรมระดับโลก การเคลื่อนไหวและการเมืองแนวใหม่จึงตั้งคำถามต่ออำนาจทางการเมือง การครอบงำ และการต่อต้าน

Lyotard ได้กล่าวถึงเรื่องของเทคโนโลยีสารสนเทศว่า กำลังค่อย ๆ กำจัดและถอนรากถอนโคนมนุษยชาติเรา โดยการพัฒนาเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์อันซ้ำของมากยิ่งกว่าที่เคย ด้วยความสามารถที่จะผลิตตัวของมันเอง และเริ่มมีอยู่ทั่วไปทุกหนทุกแห่งอย่างต่อเนื่องในจักรวาลเมื่อโลกได้ถึงกาลสิ้น

การที่ต้องเผชิญกับเทคโนโลยีสมัยใหม่และสื่อที่หลากหลาย เช่น ไซเบอร์สเปซ (cyberspace) จึงต้องการแนววิเคราะห์ในอีกรูปแบบหนึ่ง โดยเฉพาะแนวการศึกษาแบบยุคหลังสมัยใหม่ ที่ให้ความสนใจต่อความสัมพันธ์ระหว่างเทคโนโลยีสมัยใหม่กับรูปแบบวัฒนธรรมแบบใหม่ วัฒนธรรมสื่อที่เกิดขึ้นในบริบทของความไม่เสมอภาคกันทั้งในเชื้อชาติ ชนชั้น ความเป็นเพศ จึงต้องมีการศึกษาถึงอำนาจและการครอบงำด้วย การเกิดขึ้นของไซเบอร์สเปซทำให้มีแนวทางใหม่ ๆ ของ วิถีของการผลิต ปฏิสัมพันธ์ และอัตลักษณ์ ในวัฒนธรรมคอมพิวเตอร์ เช่นเดียวกับการเกิดขึ้นที่สาธารณะ (public culture) ที่มีลักษณะของความสัมพันธ์เชิงอำนาจและการปะทะสังสรรค์กัน

สิ่งที่มีผลต่อการเปลี่ยนแปลงสื่อและวัฒนธรรมในอนาคต คือ การพัฒนาของอุตสาหกรรมข้อมูล ข่าวสารและบันเทิงที่จะเกิดขึ้นในโลกของไซเบอร์สเปซ (สมเกียรติ ตั้งนโม, 2545)

## 2. แนวคิดที่เกี่ยวกับสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศในประเทศที่กำลังพัฒนา

Jarice & Uma (1990 :3-5) ได้กล่าวว่าความแตกต่างระหว่างประเภทสื่อ และสารสนเทศ นั้นไม่ได้อยู่ที่คำจำกัดความ แต่มันแสดงให้เห็นถึงมุมมองที่สำคัญทางประวัติศาสตร์ ตามความหมายแล้วคำว่า “เทคโนโลยีสื่อ” หมายถึง ประเภทของเทคโนโลยีระบบการสื่อสารทุก ๆ ประเภท ที่มีวัตถุประสงค์ในการใช้งานที่จำกัด อย่างไรก็ตามคำว่า “เทคโนโลยีสารสนเทศ” เป็นคำที่มีความหมายกว้างและก็ครอบคลุมถึงเทคโนโลยีเพื่อการสื่อสารในรูปแบบที่ใหม่ ทันสมัย และมีความสมบูรณ์กว่า เช่น คอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ต ดาวเทียม เป็นต้น

เทคโนโลยีสารสนเทศในปัจจุบันนี้ มีรูปแบบที่สำคัญ 2 ชนิดของสารสนเทศ อิเล็กทรอนิกส์ ประเภทที่หนึ่งถูกเรียกว่า “Telematic” หรือสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศขนาดใหญ่ และจัดอยู่ในกลุ่มพวก คอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ต โทรศัพท์ ดาวเทียม และอย่างอื่น ๆ ที่เป็น สาธารณูปโภคขนาดใหญ่ กระบวนการและอุปกรณ์ที่ต้องใช้ในการส่งข่าวสาร ส่วนประเภทที่สอง เป็นเทคโนโลยีที่ถูกเรียกว่า “Ethnotronic” หรือสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศขนาดเล็ก เช่น เทป คลาสเสท เครื่องแฟกซ์ เครื่องถ่ายเอกสาร เครื่องคิดเลข เป็นต้น เทคโนโลยีสารสนเทศพวกนี้มีอยู่หลากหลายปะปนกันระหว่าง “Telematic” และ “Ethnotronic” ด้วยความหลากหลายของการทำงานจากอุปกรณ์ แม้ว่าประเทศกำลังพัฒนาจะมีระดับของความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีที่แตกต่างกัน แต่ก็กล่าวได้ว่า สื่อเทคโนโลยีสารสนเทศขนาดเล็กในประเทศกำลังพัฒนามีการใช้กันหลากหลายมากกว่าสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศขนาดใหญ่ โดยประเทศที่พัฒนาแล้ว และหน่วยงานระหว่างประเทศนั้นเข้ามามีบทบาทสำคัญในการพัฒนาสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศขนาดใหญ่ และเล็กมาสู่ประเทศที่กำลังพัฒนา

สื่อเทคโนโลยีสารสนเทศขนาดใหญ่ และเล็ก ถูกจัดตั้งอย่างแตกต่างในสังคม จึงสามารถแบ่งรูปแบบการสื่อสารออกเป็นหลาย ๆ ระดับ

1. การสื่อสารระหว่างมนุษย์และเครื่องจักรที่เชื่อมต่อกับระบบเทคโนโลยี
2. การสื่อสารระหว่างบุคคลผ่านระบบเทคโนโลยี

3. การสื่อสารระหว่างระบบเทคโนโลยีผ่านมนุษย์
4. การสื่อสารระหว่างกลุ่มและระบบสังคม

รูปแบบการสื่อสารเกิดขึ้นมาในสมัยปัจจุบัน ระบุว่ามิตีความสัมพันธ์ทางการสื่อสารมีทั้ง เป็นสื่อทางเดียวกัน และหลายทาง เช่น ภาพยนตร์ วิทยุ โทรทัศน์ หรือ วีดีโอ อยู่ในจำพวกสื่อระดับ เดียวกัน ในขณะที่คอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ตเครือข่าย โทรศัพท์ เป็นแบบสองทาง หรือหลายมิติ สื่อเทคโนโลยีสารสนเทศที่มีหลายมิตินี้เอง ที่ก่อให้เกิดการกระจายตัวของข้อมูลสู่กัน เช่น เกิดการ ผสมกันของกิจกรรมต่าง ๆ มาปะปนกัน ทั้งในประเทศที่พัฒนาแล้ว และกำลังพัฒนา เนื่องมาจาก ความสลับซับซ้อนของธรรมชาติของวัฒนธรรมของกลุ่มประเทศเหล่านั้น ซึ่งมีลักษณะเฉพาะตัว

การพัฒนาสาธารณูปโภคทางการสื่อสารที่เป็นระบบขั้นพื้นฐานก็เป็นสิ่งจำเป็น เช่น คู่ สายโทรศัพท์ พลังงาน ระบบการถ่ายทอดข้อมูล เพื่อนำทางไปสู่สื่อเทคโนโลยีสารสนเทศขนาด ใหญ่ (เทคโนโลยีโทรคมนาคมการถ่ายเทข้อมูลของคอมพิวเตอร์ผ่านระบบอินเทอร์เน็ต) ก็เป็นสิ่ง ที่มีประโยชน์ที่ช่วยสนับสนุนให้เกิดความประหยัด ประสิทธิภาพ เชื่อถือได้ระหว่างการ ติดต่อสื่อสารและการส่งผ่านข้อมูลต่าง ๆ แต่สิ่งนี้ก็ทำให้เกิดปัญหาขึ้นมาได้เช่นกัน คือ ปัญหา เรื่องความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับเครื่องจักร ปฏิกริยาตอบโต้ของมนุษย์ในเรื่องความเหมาะสม ของเทคโนโลยีต้องงานเฉพาะอย่าง เช่นการนั่งหน้าเครื่องคอมพิวเตอร์เป็นเวลานาน ๆ โดยไม่ได้พัก ซึ่งจะเห็นถึงปัญหาที่ว่า การสื่อสารระหว่างมนุษย์ด้วยกันอาจที่จะลดลง เนื่องจากการใช้เทคโนโลยี สารสนเทศที่มากขึ้น เข้าแทนที่การมีปฏิสัมพันธ์โดยตรงของมนุษย์ ประเด็นที่เสนอเหล่านี้มีผล ต่อการตัดสินใจของแต่ละประเทศทั้งประเทศที่พัฒนาแล้ว และกำลังพัฒนา อันต้องมีการวาง นโยบายรองรับกับเทคโนโลยีสารสนเทศที่จะเข้ามาพร้อมความทรงประสิทธิภาพที่เพิ่มขึ้นอยู่อย่าง ตลอดเวลา ซึ่งนั่นก็หมายถึงผลกระทบต่อสังคมที่เสี่ยงมากกว่าเดิม และเป็นปัญหามากขึ้นตาม กาลเวลา

### 3. แนวคิดที่เกี่ยวกับผลกระทบของเทคโนโลยีสารสนเทศ

Jim Willis (1993) ได้กล่าวถึงอิทธิพลของเทคโนโลยีสารสนเทศสมัยใหม่จะเข้ามา มี อิทธิพลต่อวิถีชีวิตของมนุษย์ ผู้คนจะทำการติดต่อกันอย่างมากมายและไร้ขอบเขต เป็นการเพิ่ม ระดับของความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ที่อยู่ร่วมกันในสังคม บุคลิกภาพของคนจะเปลี่ยนไป จะเกิด การดูดซึมบุคลิกภาพของผู้อื่นมาเป็นของเรา (A population of the self, or an absorption of

others into ourselves) การรับรู้ภาพลักษณ์ของผู้อื่นซ้ำทำให้รู้สึกเสียความมั่นใจในตนเองไป และ จะเกิดการวัดมาตรฐานใหม่ ๆ จากการที่ตนสามารถดูดซับสิ่งใหม่ที่ได้รับรู้มาใช้เป็นการแสดง มาตรฐานของตนเอง รูปแบบการกระทำของผู้คนทั้งหลายจะขึ้นอยู่กับผู้อื่น หรือ ขึ้นอยู่กับกันและ กัน (Interdependence) สภาพเหล่านี้อาจขยายไปสู่ระดับชาติหรือสากล ผู้คนติดต่อข้ามวัฒนธรรม ทำให้ได้รับรู้ และชื่นชมสิ่งที่ดีงามของคนอื่น การติดต่อทางการเมือง ธุรกิจ ศิลปะ การศึกษา ล้วนนำมาซึ่งการพึ่งพาระหว่างกัน หรือขึ้นต่อกันทั้งสิ้น

จากการรับอิทธิพลของเทคโนโลยีสารสนเทศที่มีความหลากหลายทางวัฒนธรรมเข้าไป อย่างต่อเนื่องในปริมาณที่มาก ๆ นั้นอาจก่อให้เกิดอาการที่เรียกว่า “จักรวรรดินิยมทางวัฒนธรรม” (Culture Imperialism) ซึ่งเป็นลักษณะของการยึดติดกับวัฒนธรรมของผู้อื่นมากเกินไป จนกลาย มาเป็นความหวังและความใฝ่ฝัน ที่ได้ทะยานไปสูงเกินความเป็นจริงที่จะสามารถรับไว้ได้ ดังนั้น อาจก่อให้เกิดผลลบต่อตนเองได้ แต่ก็ย่อมมีผลดีตามมาคู่กัน เช่น ให้นำแนวคิดใหม่ ๆ รับรู้ความ เสื่อมสภาพ ความคิดสร้างสรรค์ เป็นต้น

ยุคแห่งโลกาภิวัตน์ และ ยุคแห่งสารสนเทศ (สุกัญญา สดขรรค์, 2540 :47-51) การเข้ามา มีส่วนร่วมของเทคโนโลยีสารสนเทศในปัจจุบันที่เป็นยุคแห่งโลกาภิวัตน์ และยุคแห่งสารสนเทศ จะทำให้เกิดความจริงเทียม (Virtual reality) ขึ้นนั่นคือ จะเกิดเทคโนโลยีใหม่ ๆ ที่สร้างสถานการณ์ จำลองขึ้นมาให้คนได้สัมผัส สถานการณ์นั้นเหมือนจริงในหลาย ๆ ประการ และลบล้างผู้ใช้ให้ลง ไปสัมผัสด้วยระบบที่มีประสิทธิภาพของเทคโนโลยีสารสนเทศ เช่น อินเทอร์เน็ต ซึ่งสามารถสร้าง ได้ทั้งตัวอักษร ภาพ วีดีโอ เสียง ให้ผู้ใช้ได้เข้าไปมีส่วนร่วมด้วย รับทุกข์และสุขเสมือนจริงทุก ประการ เพียงแต่ว่ามัน “ไม่จริง”

การได้ลงไปสัมผัสกับความจริงเทียม จะทำให้มนุษย์ได้สามารถทดลองความถูกต้องผิดจาก เครื่องก่อนการนำไปปฏิบัติจริงได้ แต่ถ้าความจริงเทียมที่ผ่านเข้ามาสู่การรับรู้อย่างมากและไม่ขาด สายแล้วนั้น อาจจะทำให้เกิดความฉงนสนเท่ห์อย่างใหญ่หลวง สิ่งที่มาตามก็คือ การแยกไม่ออกว่า อะไรแท้ อะไรเทียม อันจะเป็นคลื่นแห่งความสับสนอย่างใหม่ของมนุษยชาติ

ณ เวลปัจจุบันนี้ ลักษณะของโลกที่เราอาศัยอยู่กำลังจะหดรัดลงทุกวัน ดูจะเป็นเรื่อง ที่คนจำนวนมากแทบจะไม่คำนึงถึงผลกระทบหลากหลายของมัน พร้อม ๆ กันขณะเดียวกัน กลับมี ภาพอีกภาพหนึ่งที่ถูกสร้างขึ้นซ้อนเข้ามา ทำให้เกิดความปั่นป่วนและสับสน เปรียบได้กับมีโลก

อีกใบหนึ่งที่ดูเหมือนกับเป็นคู่แข่งกับโลกที่เป็นอยู่ในปัจจุบัน เป็นรูปแบบที่ไม่เคยมีมาก่อน แต่แล้ววันหนึ่งก็เกิดขึ้น โดยเริ่มจากจุดเล็ก ๆ แล้วขยายวงกว้างขึ้น จนในที่สุดก็ดูเหมือนกับว่าโลกในแบบที่เป็นอยู่ทุกวันนี้ได้หดเล็กลงกลายเป็นเพียงแค่วัฏหนึ่ง ที่มีพื้นที่ไม่ใหญ่มาก และยังสามารถติดต่อสื่อสารกันได้อย่างตลอดเวลา แต่ที่สำคัญคือเวทีแห่งนี้กลับสามารถครอบคลุมและย่อพื้นที่อันกว้างใหญ่ไพศาลที่รวบรวมประเทศทุกหนทุกแห่งที่อยู่บนโลกใบนี้ ไว้ในสิ่งที่เรียกว่า “โลกเทียม” ซึ่งเป็นโลกที่ไร้พรมแดนระหว่างประเทศ (วรพรรณ พงศ์สวัสดิ์, 2540) และพยายามรับวัฒนธรรมที่หลากหลายให้กลายมาเป็นการสร้างมาตรฐานกลางที่เป็นหนึ่งเดียว เพื่อเป็นรูปแบบของการแสดงขั้นตอนต่อการสื่อสารที่เป็นเอกลักษณ์ซึ่งมีความหมายระหว่างกัน สิ่งที่เกิดขึ้นนี้อาจเรียกได้อีกชื่อว่า โลกแห่งไซเบอร์สเปซ (Cyberspace) หรือ อภิมิติ เป็นเขตแดนของการสื่อสารแบบดิจิทัล ที่ผู้คนสามารถติดต่อสื่อสารถึงกันด้วยโทรคอมพิวเตอร์ หรือการสื่อสารโทรคมนาคมที่ทำงานประสานสนิทกับคอมพิวเตอร์ ผ่านระบบอินเทอร์เน็ตที่ประกอบไปด้วยการพูดคุย ปรีกษา แลกเปลี่ยนกัน จากกลุ่มเล็ก ๆ ขยายออกเป็นกลุ่มที่ใหญ่และมีจำนวนผู้เข้าร่วมมากขึ้น โดยแพร่กระจายออกไปอย่างมหาศาลทั่วโลก และแต่ละกลุ่มก็สามารถติดต่อสื่อสารถึงกันประจวบอยู่ในบริเวณเดียวกัน บ้านเดียวกัน เมืองเดียวกัน หรือ ประเทศเดียวกัน ดังนั้นจึงกลายเป็นอีกรูปแบบของการรวมตัวกันเพื่อมีปฏิสัมพันธ์ หรือกระทำการกิจกรรมบางประการระหว่างกัน จนเป็นส่วนหนึ่งของพื้นฐานในการสร้างสังคมในมิติใหม่ที่มีอาณาเขตอันไร้ขีดจำกัด ซึ่งเปรียบได้กับเป็น “สังคมเสมือน” ที่ไม่สามารถระบุรายละเอียดของการมีตัวตน ประวัติบุคคลที่แน่นอน หรือกำหนดวัตถุประสงค์ที่แท้จริงได้ ผู้ที่ร่วมอยู่ในสังคมแห่งนี้ จะมีตัวตนในแบบที่ต้องการ และแสวงหาบทบาทหน้าที่ที่ตนเองได้ใฝ่ฝัน เพื่อกระทำการที่ตนปรารถนา ทั้งที่อาจไม่สามารถกระทำได้เมื่ออยู่ในโลกแห่งความเป็นจริง โดยทั้งนี้ก็ย่อมต้องมีรากฐานที่เป็นเกณฑ์จากโลกของความเป็นจริง คอยเป็นแนวทางต่อการสร้างสรรค์ออกต่อ ๆ ไป ตามที่ประสิทธิภาพความสามารถของเทคโนโลยีที่สร้างโลกเสมือนแห่งนี้จะเอื้ออำนวยและได้สนองตอบความต้องการดังกล่าว ฉะนั้นจึงเป็นเพียงการกระทำต่อการสื่อสารบนพื้นฐานของความต้อง เพื่อเป็นที่แสดงออก หรือการเข้าร่วมกิจกรรมต่าง ๆ โดยเป็นไปตามข้อตกลงของกฎระเบียบทางสังคมที่อาจมีได้ทั้งกฎเกณฑ์ภายใน และภายนอกโลกเสมือนแห่งนี้

นั่นก็คือ โลกแห่งการเชื่อมต่อที่มีข้อมูลจำนวนมากมหาศาลถูกเก็บไว้ในเครื่องคอมพิวเตอร์ โดยผ่านระบบอินเทอร์เน็ต ดังนั้น หน้าที่ที่สายโทรศัพท์ถูกตัดขาด ปลั๊กคอมพิวเตอร์ถูกถอดออก หรือขาดการจ่ายกระแสไฟฟ้าเป็นพลังงานในการหล่อเลี้ยง อารยธรรมของโลกเทียมหรือสังคมเสมือนที่ไร้พรมแดนทั้งหมดก็จะดับมอดลง สิ่งนี้ชี้ให้เห็นถึงขีดจำกัดที่เป็นปัจจัยสำคัญต่อการคง

อยู่และมีตัวตนของรูปแบบการเชื่อมต่อในระบบอินเทอร์เน็ตที่เป็นตัวสร้างสรรค์สิ่งต่างๆที่มีลักษณะแปลกใหม่ขึ้นมา ซึ่งก็เป็นการช่วยให้เห็นว่าทุกอย่างที่เกิดขึ้นนั้นเป็นสิ่งที่ถูกสร้างเรียนแบบจำลองขึ้นมาทั้งหมด

ถ้ามองว่าสิ่งนี้เป็นสื่ออีกชนิดหนึ่งที่มีเทคโนโลยีระดับสุดยอดเป็นกำลังเสริมที่ทำให้เกิดการข้ามขั้นไปเป็นสื่อที่ไร้พรมแดนที่ได้รับการตอบสนองและความนิยมเป็นอย่างมาก ทั้งนี้อาจทำให้บทบาทของสื่อทางด้านอื่นนั้นถูกลดคุณค่าลง และการก้าวก้าวข้ามสายงานกันและกัน จนยากที่จะระบุว่าสื่อใดเป็นสื่อใดได้แน่ชัด ทำให้โลกของสื่อถูกแทนที่ด้วยกระแสออนไลน์ เช่น ข่าวออนไลน์ จุดนี้จะทำให้โลกเทียมเข้ามามีบทบาทต่อการชี้นำในวิถีชีวิตคน เพราะโลกเทียมจะกำหนดการใช้ชีวิตของคนในสังคม กำหนดการได้ประโยชน์จากการมีชีวิตอยู่ในสังคม และบางทีอาจกำหนด ความยากคิมิเงิน ความทุกข์ความสุข ให้แก่สังคมมนุษย์ก็เป็นได้

เป็นเรื่องน่าสังเกตว่า การสร้างโลกเทียม หรือ สังคมเสมือนให้เกิดเป็นสิ่งใหม่ขึ้นมา นั้นย่อมต้องผ่านการศึกษาค้นคว้ามาเป็นอย่างดี แต่อันที่จริงแล้ว เป็นแค่เพียงการศึกษาที่หยุดอยู่ด้านหนึ่งด้านเดียว กล่าวคือ เป็นการศึกษาแค่เพียงภายนอกที่มองอยู่แค่ในเรื่องเชิงคุณประโยชน์ การใช้งาน การเพิ่มประสิทธิภาพ แก้ไขปัญหาทางเทคนิคที่เกี่ยวข้อง หรือโอกาสแข่งขันทางธุรกิจเท่านั้น โดยปราศจากความสนใจ หรือมองข้ามสิ่งที่จำเป็นอย่างการทำความเข้าใจในแง่มุมที่ต่างออกไป เช่น เรื่องการวิเคราะห์ผลกระทบของเหตุการณ์ที่อาจเกิดขึ้น ผู้ที่ตกเป็นเป้าหมายจากผลที่เกิดขึ้น เรื่องของการถือครองอำนาจของคนบางกลุ่ม ผู้ที่เสียผลประโยชน์ ขอบเขตของสิทธิความเป็นส่วนตัว หรือ เรื่องของอันตรายจากภัยในรูปแบบใหม่ๆ ที่จะเกิดขึ้นตามมา เป็นต้น ทั้ง ๆ ที่จริงแล้ว เรื่องเหล่านี้ก็ถือเป็นเรื่องที่เป็นปัจจัยของส่วนประกอบที่สำคัญในฐานะการเข้ามามีบทบาทอันเป็นส่วนร่วมตัวหนึ่งของสังคม และมีผลกระทบต่อส่วนรวมแต่กลับละเลยไป

การนำแนวคิดเรื่องผลกระทบจากเทคโนโลยีสารสนเทศมาใช้ในกรอบการศึกษาครั้งนี้ ก็เพื่อทำให้มองเห็นเทคโนโลยีทั้งสองแง่มุม และยังทำให้สามารถมองถึงอนาคตข้างหน้า ว่าหากผู้ที่เข้ามามีส่วนร่วม ไม่แยกแยะการเลือกใช้เทคโนโลยีสารสนเทศให้ถูกวิธีแล้วนั้น ก็อาจจะเกิดผลเสียจนยากที่จะแก้ได้ทัน เนื่องจากเทคโนโลยีอันทรงประสิทธิภาพของสิ่งนี้นั้นสามารถกระจายตัวตามการติดต่อสื่อสารถึงกันได้ในเวลาอันสั้น รวดเร็ว และมีส่วนต่อการเปลี่ยนแปลงบทบาทต่อการดำเนินชีวิต

### 2.3 แนวคิดเกี่ยวกับวัยรุ่น (Adolescence Concept)

วัยรุ่นเป็นวัยเปลี่ยนจากเด็กไปสู่ผู้ใหญ่ เป็นวัยที่อยู่ระหว่างความเป็นเด็กกับความเป็นผู้ใหญ่ หรือเป็นวัยย่างเข้าสู่ความเป็นหนุ่มสาว ซึ่งก็ไม่อาจจะกำหนดลงไปให้แน่นอนว่าควรจะสิ้นสุดเมื่อใด แต่ก็จะกำหนดได้จากการเปลี่ยนแปลงทางร่างกายและรูปร่างเป็นสำคัญ โดยแบ่งเป็นระยะต่าง ๆ (สุพัตรา สุภาพ, 2546)

1. ก่อนวัยรุ่น (Pre-adolescence) ระหว่างอายุ 10-12 ปี
2. วัยแรกรุ่น (Early adolescence) ระหว่างอายุ 13-16 ปี
3. วัยรุ่นตอนปลาย (Late adolescence) ระหว่างอายุ 17-21 ปี

การแบ่งนี้ก็ไม่ได้เป็นกฎเกณฑ์ตายตัว ซึ่งก็แล้วแต่ผู้ที่ต้องการศึกษานำไปประยุกต์และเป็นแนวทางในการศึกษา และเมื่อเรามองถึงคำว่า “วัยรุ่น” มีผู้ให้ความหมายที่อธิบายถึงลักษณะของวัยรุ่นไว้อย่างหลากหลาย ซึ่งได้แก่

J. C Coleman (1980) กล่าวว่า วัยรุ่น หรือ Adolescence มาจากคำภาษาละตินว่า Adolescence หมายถึง การก้าวสู่วุฒิภาวะวัยรุ่นเป็นวัยที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างมากในทุก ๆ ด้าน ทั้งทางด้าน ทั้งทางด้านร่างกาย สติปัญญา บุคลิกภาพ และสังคม (อ้างถึงใน ไชยรัตน์ บุตรพรหม, 2531)

Elizabeth. B. Hurlock (1974: 104-107) กล่าวว่า วัยรุ่น (Adolescence) คือ วัยที่อยู่ในระยะกำลังเปลี่ยนแปลงจากเด็กไปสู่ผู้ใหญ่อยู่ระหว่างวัยที่กำลังจะเริ่มเป็นหนุ่มสาว จนถึงวัยที่จะเป็นผู้ใหญ่ หากจะพิจารณาตามช่วงอายุ จะพบว่ามีการให้คำนิยามที่แตกต่างกัน ทั้งนี้เพราะเด็กแต่ละคนจะเติบโตเข้าสู่วัยรุ่นไม่พร้อมกันเป็นเพียงโดยประมาณเท่านั้น ช่วงวัยรุ่นนั้นเป็นวัยหัวเลี้ยวหัวต่อ เป็นวัยแห่งการปรับตัว เป็นวัยแห่งปัญหา และเป็นวัยที่มีความเครียดเรื้อรังทางอารมณ์ วัยรุ่นเป็นวัยพายุบูแคม (Storm and Stress) อารมณ์วู่วาม เจ้าคิดเจ้าแค้น ตัดสินใจเร็วและรุนแรง อาจเกิดการทะเลาะวิวาทกันด้วยสาเหตุเพียงเล็กน้อยด้วยอารมณ์เพียงวูบเดียวได้ การแสดงออกโดยทั่วไปของวัยนี้มักจะมีอะไรที่ผิดปกติ เช่น ชอบแต่งตัวแปลก ๆ, ดัดทรงผมใหม่, พูดภาษาแสลง คือ ผิดปกติ แต่การแสดงแปลก ๆ ของวัยรุ่นนี้ แท้จริงก็เป็นธรรมชาติของวัยรุ่นเอง



Jeronne A. Dusek (1987: 377-380) กล่าวว่า วัยรุ่นถือในช่วงต่อของการพัฒนาการจากวัยเด็กไปสู่วัยผู้ใหญ่ เป็ยวัยแห่งการสร้างสมการเรียนรู้ ความคิด ความเชื่อต่าง ๆ ที่เขาได้รับจากภายนอก เพื่อนำมาหล่อหลอมบุคลิกภาพให้มีเอกลักษณ์ของตน เพื่อเป็นผู้ใหญ่ในวันข้างหน้า

ราชบัณฑิตยสถาน (2525: 8) วัยรุ่น (Adolescence) คือ ช่วงระยะเวลาหนึ่งในการเจริญเติบโตของมนุษย์ คือ ระยะเวลาแตกเนื้อหนุ่มสาว ซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นของการพัฒนาทางเพศ ซึ่งดำเนินไปอย่างรวดเร็วกับวัยผู้ใหญ่เต็มตัว

สุชา จันทรเอม (2538: 2-3) ให้ความหมายว่า วัยรุ่น คือ วัยที่สิ้นสุดความเป็นเด็ก เป็นวัยที่เป็นสะพานจากเด็กไปสู่ผู้ใหญ่ ไม่มีเส้นที่ชัดเจนแน่นอนว่าเริ่มเมื่อใดและสิ้นสุดเมื่อใด แต่เป็นการกำหนดที่ความเปลี่ยนแปลงทางด้านร่างกาย และรูปร่างเป็นสิ่งสำคัญ และถ้าจะกำหนดลงไปว่าเริ่มเมื่อใดก็ถือว่าระยะที่เพศหญิงเริ่มมีประจำเดือน (Menstruation) และเพศชายเริ่มมีการหลั่งน้ำอสุจิ (Sperm)

สุพัตรา สุภาพ (2546: 58) กล่าวว่า วัยรุ่น (Adolescence) เป็นวัยที่เด็กจะพ้นจากสภาพของความเป็นผู้เยาว์ และเริ่มเข้าสู่สภาวะของความเป็นหนุ่มสาว มีการเปลี่ยนแปลงทางร่างกายและจิตใจ เพื่อที่จะก้าวไปสู่การเป็นผู้ใหญ่เต็มตัว มีการแปรปรวนของอารมณ์และจิตใจ ซึ่งความแปรปรวนของอารมณ์เป็นสาเหตุให้มีพฤติกรรมแปลก ๆ มีความต้องการที่จะให้เป็นที่ยอมรับในกลุ่มเพื่อน และต้องการความเป็นอิสระจากผู้ปกครอง เป็นต้น

### 2.3.1 ลักษณะของวัยรุ่น

วัยรุ่นจึงเป็นวัยที่เริ่มแตกเนื้อหนุ่มสาว (Puberty) จนกระทั่งบรรลุนิติภาวะ ซึ่งมีผลกระทบกระเทือนต่อความเจริญในด้านอื่น ๆ ด้วย เช่น มีการแปรปรวนของอารมณ์ เป็นเหตุที่ทำให้มีพฤติกรรมแปลก ๆ ที่เป็นเช่นนี้เพราะมีอารมณ์อ่อนไหวง่าย เต็มไปด้วยความหึงหวง มีอุดมคติสูงส่ง มักจะมองสิ่งต่าง ๆ ในแง่ดีเพราะยังไม่เคยมีประสบการณ์ของโลกที่แท้จริงและถ้าเกิดผิดหวังแล้วไม่ได้ดังใจปรารถนา ก็จะเสียใจมากกินไม่ได้นอนไม่หลับ เข้าทำนองที่ว่า ถ้ารักก็รักสุดใจ ถ้าเกลียดก็เกลียดสุดขีด เช่นกัน ไม่ค่อยจะเดินทางสายกลาง แต่อารมณ์และอาการเหล่านี้จะเปลี่ยนแปลงไปตามวันเวลาที่ผ่านไปของที่รักจะหมดความสนใจในระยะเวลาอันสั้น นักจิตวิทยาเรียกเด็กวัยนี้ว่าเป็นวัยพายุแคะ (Storm and stress) โดยเฉพาะในรายที่ชอบเก็บตัวและไม่ชอบที่จะ

ระบอบความในใจ โดยถ้าเกิดผิดหวังในด้านต่าง ๆ อาจจะตัดสินใจฆ่าตัวตายได้ ตามปกติจะเป็นวัย  
 เจ้าอารมณ์และมีบางรายถึงกับอาฆาตพยาบาทหรือไม่ก็ตอบโต้อย่างรุนแรง เข้าทำนองอารมณ์ไม่  
 คงที่ บางครั้งผู้ใหญ่อาจไม่เข้าใจ ทำให้เกิดปัญหาในการมีความสัมพันธ์ต่อกัน และสิ่งสำคัญอีก  
 อย่างนี้คือ วัยนี้เพื่อนจะมีความหมายมากและมักเห็นว่าเพื่อนเป็นสิ่งจำเป็นที่ขาดเสียไม่ได้ ใน การ  
 ทำอะไรทุกอย่าง มักต้องอาศัยเพื่อน มิฉะนั้นมักจะเล่าให้เพื่อนฟังหรือขอความเห็น ขอคำปรึกษา  
 และปรับทุกข์ร้อนของคนมากกว่าจะหันไปหาบิดามารดา ฉะนั้นวัยรุ่นโดยทั่วไปจึงมักจะมี ความ  
 รักดีต่อกัน ปัญหาจึงปรากฏเสมอว่าถ้าหากไปร่วมกับเพื่อนไม่ดีก็อาจนำไปในทางที่เสีย แม้เด็ก  
 บางคนอาจไม่อยากจะทำในสิ่งไม่ดี แต่เมื่อเพื่อนพูดสับประมาทหรือกลัวเพื่อนโกรธ ก็อาจจะทำ  
 อะไรที่ไม่ดีไปด้วย อีกทั้งปัญหาในวัยนี้มักจะให้ความสำคัญการหาความรู้ และความสนใจในเรื่อง  
 เพศมาก โดยที่ยังอาจใช้วิธีที่ไม่ถูกต้องเหมาะสมจนก่อให้เกิดความเชื่อ และความสำนึกที่ผิด ๆ ได้  
 ในส่วนลักษณะของวัยรุ่นอื่น ๆ ของวัยรุ่นก็ยังรวมถึงการสร้างบุคลิกภาพต่าง ๆ เป็นของตนเอง  
 โดยเฉพาะ และต้องการความเป็นอิสระในหลาย ๆ ด้าน เช่น การมีเพื่อน การคบหาคนรัก แนว  
 ทางการดำเนินชีวิต อาชีพในอนาคต เป็นต้น โดยที่ไม่ชอบให้มีผู้ใหญ่มาคอยควบคุมดูแล จึงทำให้  
 ปัญหาวัยรุ่นเป็นเรื่องของปัญหาที่ไม่มีที่สิ้นสุดและมีการต่อเนื่องไปเรื่อย ๆ

### 2.3.2 ความต้องการของวัยรุ่น

ความต้องการของมนุษย์ โดยเฉพาะของวัยรุ่นมักจะขึ้นอยู่กับค่านิยม ที่แต่ละคนยึดถือและ  
 ส่วนใหญ่ก็มักจะยึดถือค่านิยมในกลุ่มที่ตนเข้าร่วมด้วย แต่ค่านิยมนั้นอาจสามารถปรับเปลี่ยนได้  
 ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับเหตุการณ์และสิ่งแวดล้อมที่มีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา โดยสรุปแล้วความ  
 ต้องการของวัยรุ่นนั้น กลุ่มที่มีอิทธิพลมากต่อกลุ่มนี้ คือ ความต้องการที่เป็นจริงของตนเองบวกกับ  
 ความต้องการของสังคม (คือกลุ่มที่ตนเข้าร่วมด้วย) อันที่จริงความต้องการของวัยรุ่นคล้าย ๆ กับ  
 ความต้องการของมนุษย์โดยทั่ว ๆ ไปในสังคม กล่าวคือ ต้องการความมั่นคง ต้องการการยอมรับ  
 ต้องการประสบการณ์ใหม่ ๆ ฯลฯ ดังเห็นได้จากลักษณะของประเภทความต้องการของวัยรุ่น  
 ดังต่อไปนี้ (สุพัศตรา สุภาพ, 2546)

1. ต้องการความรัก ความรักในที่นี้มีหลายแบบ คือ รักพ่อแม่ญาติพี่น้อง รักเพื่อนรัก  
 พวกพ้อง ในขณะที่เด็กมักอยากให้เพื่อนรัก รักตัวเอง อยากดี อยากมีความสำเร็จ รักเพื่อนต่างเพศ  
 เช่น หญิงรักชาย ชายรักหญิง ซึ่งเป็นความรักแบบหนุ่มสาว ฯลฯ อันที่จริงความรักในรูปแบบ

ต่าง ๆ ที่กล่าวมาข้างต้นเป็นสิ่งจำเป็นที่บุคคลที่มีการพัฒนาอย่างปกติควรพึงมี มิฉะนั้นอาจจะเป็นปัญหาแก่ตัวเอง และสังคมได้ แต่ปัญหาอยู่ที่ทำอย่างไรถึงจะเกิดความเหมาะสมแก่วัย

2. ต้องการความสนุกสนานเพลิดเพลิน ซึ่งส่วนมากมักจะออกมาในรูปของกิจกรรม เช่น กีฬา เกมส้อมพิวเตอร์ หรือ เรื่องของความบันเทิงต่าง ๆ

3. ต้องการความเป็นอิสระ ความต้องการนี้จะรุนแรงมากในวัยนี้ เพราะเป็นวัยอยู่ระหว่างวัยเด็กกับวัยผู้ใหญ่ จึงอยากจะได้แสดงออกซึ่งความเป็นตัวของตัวเอง ฉะนั้นจึงไม่ชอบให้ผู้ใหญ่ม้าก้าวก่ายในชีวิตของคน ไม่ชอบให้ใครมาสอน มาคอยช่วยเหลือ บางคนจึงทำอะไรโดยผู้ใหญ่ไม่รู้ไม่เห็น

4. ต้องการได้รับการยกย่อง ต้องการมีชื่อเสียง วัยนี้เป็นวัยที่อยากให้สังคมยอมรับหรือชมเชย หรืออยากเด่น อยากดัง เช่น อยากเป็นนักกีฬาที่เก่ง เป็นขวัญใจ ฯลฯ หรืออาจจะออกมาในแง่ให้การเทศน์ผู้ที่ตนเองชื่นชอบ โดยใช้ความพยายามในแง่ต่าง ๆ เพื่อการแสดงให้เห็นซึ่งสามารถได้รับความพยายามในความชื่นชอบของตน

5. มีอุดมคติสูง วัยรุ่นยังอยู่ในวัยที่เรียนรู้ทางทฤษฎี และยังไม่เคยออกไปประสบกับสภาพความเป็นจริง เลขมองข้ามความเป็นจริงไปบ้าง คือ เป็นพวกอุดมคตินิยม (Idealist) มากกว่ามุ่งไปในทางปฏิบัติได้จริง ๆ (Pragmatist) ซึ่งบางครั้งก็ตกเป็นเครื่องมือของผู้ที่มีอำนาจ มีอิทธิพล มีบารมีแสวงหาผลประโยชน์ได้ เพราะวัยรุ่นมักจะเป็นพวกอุดมคติแรงกล้า มีความกล้าเสี่ยง และมีพลังผลักดันสูง เชื่อคนง่าย โดยไม่คิดว่ามนุษย์ในโลกอาจมีวิธีการที่ลึกซึ้ง มีลักษณะไปในทางไม่สุจริต และอาจแสวงหาผลประโยชน์ส่วนตัวได้

จุดอ่อนสำคัญของวัยรุ่นอีกประการหนึ่ง คือ ถ้ามีความเชื่อแล้วมักจะเชื่ออย่างจริงจัง แต่ขณะเดียวกันก็มีความระแวงไม่ยอมเชื่ออะไรง่าย ๆ นอกจากจะมีหลักฐานมาอ้างอิงให้เชื่อถือ ( มีบ้างเหมือนกันที่พวกแสวงหาประโยชน์ทำให้เชื่อจนได้ จนทำให้เกิดการหลอกลวงตามมา ) และถ้าเชื่อแล้วเกิดไม่เป็นจริงจะเปลี่ยนความเชื่อถืออย่างรวดเร็ว

6. มีความสนใจในเรื่องเพศ และเพื่อนต่างเพศ เป็นวัยที่ต้องการความรู้ ความเข้าใจทางเพศอย่างถูกต้อง ถ้าถูกกีดกันจะแสดงออกทางอ้อมโดยการปิดบัง และพูดคุยเฉพาะในกลุ่มเพศเดียวกันหาความรู้จากการได้ยินได้ฟังคนอื่นพูด ซึ่งอาจจะถูกบ้างผิดบ้าง หรือไม่ก็อ่านจากหนังสือ เรื่องเพศที่มีขายตามท้องตลาด ซึ่งอาจเป็นหนังสือประเภทลามก เราความรู้สึกทางเพศก็ได้ โดยเฉพาะภาพยนตร์ที่เกี่ยวกับความรักและเรื่องเพศ หรือไม่ก็รับจากสื่ออินเทอร์เน็ต เป็นต้น

นอกจากอยากจะรู้เรื่องเพศแล้ว ยังเป็นวัยที่สนใจเพื่อนต่างเพศ ถ้าหากถูกขัดขวางทุกท่วง อาจจะทำให้จิตใจหดหู่ ขุ่นมัว และอาจขัดขวางไม่ยอมทำตามผู้ใหญ่ เพราะเป็นวัยรักแบบหลงใหลใฝ่ฝันหรือเป็นความรักแบบรุนแรงวิจิตรพิสดาร โดยมากมักจะรักโดยไม่มีอุดมการณ์ คือออกมาในรูปของการเพื่อฝัน และอาจจะเปลี่ยนแปลงและสิ้นสุดในตัวของมันเอง ด้วยเหตุนี้จึงอาจกล่าวได้ว่า เป็นความรักในแง่ของความรู้สึก ไม่เหมือนกับความรักของผู้ใหญ่ที่มีแนวโน้มนิยมยึดหลักความเป็นจริงเข้ามาประกอบด้วย

7. ต้องการการรวมกลุ่ม เพื่อนมีความสำคัญมาก เป็นวัยที่อยากให้เป็นเพื่อนยอมรับ เพราะฉะนั้นจึงพยายามทำตามเพื่อน แม้บางครั้งจะขัดกับความรู้สึกส่วนตัวก็ตาม เพราะกลัวเพื่อนจะไม่รักหรือว่าไม่มีสปีริต หรือไม่ก็ไม่กล้าขัดใจเพื่อน เป็นต้น

8. ต้องการการยอมรับจากผู้ใหญ่ คือ อยากให้ผู้ใหญ่ยอมรับบ้างว่ามีความสามารถหรือมีประโยชน์ต่อสังคม เพราะฉะนั้นผู้ใหญ่ไม่ควรจะเพิกเฉย ควรให้วัยรุ่นช่วยรับผิดชอบในกิจกรรมบางอย่าง จะช่วยให้วัยรุ่นรู้จักความรับผิดชอบ เป็นตัวของตัวเองหรือช่วยตัวเองได้มากขึ้น

9. ต้องการแบบอย่างที่ดี วัยรุ่นในปัจจุบันแม้จะชอบความเป็นอิสระ ก็ยังอยากได้คำแนะนำจากผู้ใหญ่ที่ดี ผู้ใหญ่จะต้องเป็นปูชนียบุคคลที่ดี วัยรุ่นถึงจะมีแนวโน้มนิยมที่ดีได้ ผู้ใหญ่จะต้องคอยนำทางคอยตักเตือนเมื่อทำผิด และให้รางวัลบ้างเมื่อทำดี ถ้าขาดสิ่งนี้แล้วเด็กก็จะขาดการนำทางในการดำเนินชีวิตที่ถูกต้องในอนาคต

10. ต้องการความปลอดภัย และความมั่นคง คือ อยากได้หลักประกันว่าถ้าหากทำในสิ่งที่ดีแล้วจะไม่ถูกลงโทษหรือไม่เป็นที่พอใจของผู้ใหญ่ เพราะในสายตาของผู้ใหญ่สิ่งที่วัยรุ่นคิดว่าดีแล้วอาจจะไม่ดีในทรรศนะของผู้ใหญ่ก็ได้ แต่โดยทั่วไปแม้วัยรุ่นจะทำพลาดพลั้งไปบ้างสังคม

มักจะให้อภัยเพราะสังคมถือว่ายังเป็นผู้ที่อยู่ในวัยศึกษา และส่วนใหญ่ยังเป็นวัยที่ต้องพึ่งพาพ่อแม่ ผู้ปกครองทั้งทางด้านเศรษฐกิจ สังคมและจิตใจ

11. ต้องการประสบการณ์ใหม่ ๆ ความต้องการนี้อาจจะรุนแรง และหาความพอใจโดยทางใดทางหนึ่งให้จนได้ ซึ่งผู้ใหญ่บางคนก็มักจะกีดกันห้ามไม่ให้หนุ่มสาวรับความสนุกสนาน เพลิดเพลินทั้ง ๆ ที่ไม่ก่อให้เกิดอันตรายแต่อย่างใด ซึ่งผลที่ตามมาคือ เกิดการช้อนเร้น หลอกหลวง และในที่สุดอาจจะเกิดเสื่อมเสีย เพราะ เป็นวัยที่ความรักกับความเกลียดชังไถ่กันมาก

12. ความรู้สึกรุนแรง เช่น ถ้าเกิดความสมหวังก็ชื่นชมซาบซึ้ง ตื้นตัน ถ้าผิดหวังก็จะแค้นใจ น้อยใจในวาสนาของคน ความรู้สึกนี้จะรุนแรงผิดธรรมดา บางครั้งก็อาจจะออกไปในรูปแบบที่ว่าเป็นเพราะตัวเองผิด บางคนจึงอาจฆ่าตัวตายได้ถ้าเกิดผิดหวังในบางเรื่อง เช่น ความรัก การสอบไล่ตก หรือถูกพ่อแม่ดูว่ากล่าว เป็นต้น

13. ต้องการมีอนาคต ต้องการความสำเร็จ เป็นวัยที่อยากรับผิดชอบ อยากพึ่งตนเอง ฝันถึงจุดหมายในอนาคต เช่น วิธีการดำเนินชีวิต คู่ครอง อาชีพที่พึงประสงค์ เป็นต้น

ดังนั้นจะเห็นได้ว่าวัยรุ่นเป็นช่วงที่มีลักษณะเฉพาะต่อความต้องการในการตอบสนองของการดำเนินชีวิตต่างจากช่วงอื่น ตามสิ่งที่ให้ความสนใจ และความต้องการของตัวบุคคลที่แตกต่างกัน จึงทำให้ปัญหาที่เกิดขึ้นกับวัยรุ่นมีอยู่มากมายหลายต่างคนก็ต่างรูปแบบ กล่าวคือสาเหตุของปัญหาที่เกิดขึ้นนั้นก็อาจมาจาก ปัจจัยพื้นฐานหลาย ๆ ปัจจัยมาประกอบกันด้วย เช่น ทั้งการเลี้ยงดู การเอาใจ ความรู้การศึกษา สภาพแวดล้อม หรือสิ่งต่าง ๆ ที่ได้พบเห็นและให้ความสนใจกับสิ่งใหม่ เพื่อนำมาเป็นส่วนหนึ่งของการดำเนินชีวิต (อย่างการให้การตอบรับและความสนใจในการใช้อินเทอร์เน็ตของกลุ่มวัยรุ่น) เป็นต้น จากตัวแปรต่าง ๆ เหล่านี้อาจนำมาสู่ลักษณะของพฤติกรรมของวัยรุ่นที่แตกต่างออกไปจากบรรทัดฐานเดิม ซึ่งพฤติกรรมแสดงออกมานี้อาจเป็นทั้งพฤติกรรมในแง่บวกหรือทิศทางที่ดี และพฤติกรรมในแง่ลบ ทิศทางที่ไม่ดี เป็นการกระทำที่ผิด ไม่ได้การยอมรับจากสังคม หรืออาจถึงขั้นเป็นภัยต่อสังคมจนได้รับการต่อต้าน ซึ่งรูปแบบของพฤติกรรมดังกล่าวที่วัยรุ่นแสดงออกมานั้นอาจเรียกได้ว่าเป็นลักษณะของพฤติกรรมเบี่ยงเบน

### 2.3.3 วัฒนธรรมวัยรุ่น (Youth Culture)

ในสังคมหนึ่ง ๆ นั้นสามารถมีวัฒนธรรมรองหรือวัฒนธรรมย่อย ๆ (Subculture) ได้หลายวัฒนธรรม ซึ่งเกิดขึ้นตามลักษณะวิถีทางของกลุ่มบุคคลที่มีการยึดมั่นในการประพฤติปฏิบัติตามรูปแบบความสัมพันธ์ที่มีต่อกันของคนในกลุ่ม ดังเช่น วัฒนธรรมย่อยเฉพาะท้องถิ่นเชื้อชาติ กลุ่มวิชาชีพ กลุ่มของพฤติกรรมกระทำ กลุ่มของชนชั้น และรวมทั้งการแบ่งวัฒนธรรมรองตามวัย ดังเช่นในส่วนของวัฒนธรรมที่อยู่ในกลุ่มของวัยรุ่น ทั้งนี้จึงทำให้แต่ละกลุ่มของวัฒนธรรมย่อยมีแนวทางความคิด พฤติกรรมที่เป็นแบบแผนของระบบสัญลักษณ์เป็นของตัวเอง ซึ่งเห็นได้จากความหมายของวัฒนธรรมรอง ที่มีการกล่าวถึงเรื่องของ บรรทัดฐานและค่านิยมที่แตกต่างจากวัฒนธรรมหลักของสังคม วัฒนธรรมรองอาจแสดงออกทางการใช้ภาษาที่แตกต่าง ประเพณีเฉพาะ หรือพิธีกรรมทางสังคมของสมาชิกของวัฒนธรรมรองนั้น (วารุณี ภูริสินสิทธิ์, 2531) ซึ่งแนวความคิดวัฒนธรรมรองได้ถูกนำมาใช้อธิบายในเรื่องของวัฒนธรรมวัยรุ่น และวัฒนธรรมการกระทำผิดของวัยรุ่น โดยเสนอว่าการกระทำผิดของวัยรุ่นเป็นผลจากการที่บุคคลยึดมั่นและปฏิบัติตามค่านิยมของวัฒนธรรมรองที่เป็นปฏิปักษ์ต่อค่านิยมของวัฒนธรรมหลักของสังคม

วัยรุ่นเป็นวัยที่เปลี่ยนแปลงอย่างลึกซึ้ง และละเอียดอ่อนในความเชื่อ ค่านิยม และวิถีชีวิต เนื่องจากวัยรุ่นเป็นวัยที่มีการเปลี่ยนแปลงทั้งสภาพร่างกาย จิตใจ อารมณ์และสังคม เป็นวัยที่ยอมรับสิ่งใหม่ได้รวดเร็วและมากกว่ากลุ่มอื่น ทั้งนี้ก็เป็นเพราะวัฒนธรรมวัยรุ่นซึ่งมีลักษณะแตกต่างจากวัฒนธรรมของกลุ่มสังคมในวัยอื่นมาก อันเนื่องมาจากหลายปัจจัย ตามธรรมชาติของวัยรุ่นมีการพัฒนาการทางด้านร่างกายที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว เป็นลักษณะที่ใกล้เคียงกับผู้ใหญ่ ช่วงเวลาที่เป็นวัยรุ่นเป็นช่วงเวลาที่ต้องเผชิญกับการบีบบังคับหรือความกดดันด้านจิตใจ และสับสนวุ่นวายในการดำเนินชีวิต จึงจำเป็นต้องดำเนินชีวิตอยู่เพียง “marginal man” ซึ่งนั่นก็คือสถานภาพทางสังคมของเขาค่อนข้างจะคลุมเครือ ทั้งนี้สังคมไม่ได้ถือว่าเขาเป็นผู้ใหญ่ แต่ในขณะที่เดียวกันก็ไม่ถือว่าเป็นเด็ก ไม่ได้ได้รับอนุญาตให้มีส่วนร่วมในกิจกรรมที่เป็นเอกลักษณ์ของผู้ใหญ่ ทำให้วัยรุ่นสับสนในบทบาทที่เขาต้องแสดง พวกเขาต้องการแสดงให้คนอื่นเห็นว่าเขาโตเป็นผู้ใหญ่ แต่ก็ไม่สามารถทำได้ดีเท่าผู้ใหญ่ ทำให้วัยรุ่นขาดความมั่นคงในจิตใจ วัยรุ่นเป็นวัยที่ต้องการหาความมั่นคงให้แก่จิตใจตนเอง เป็นวัยที่ต้องการการยอมรับจากคนรอบข้างโดยเฉพาะเพื่อนในรุ่นราวคราวเดียวกัน วัยรุ่นในกลุ่มเดียวกันจึงมักจะทำอะไรคล้าย ๆ กันเพื่อแสดงความเป็นพวกเดียวกันของคนในกลุ่ม ขณะเดียวกันก็พยายามทำให้ตนเองแปลกและแตกต่างไปจากกลุ่มอื่นเพื่อการดึงดูดความสนใจ การยอมรับ (เสริน ปุณณะหิตานนท์, 2524)

Coleman (1980) มองว่า การกระทำของวัยรุ่นเป็นการกระทำที่แตกต่างจากระบบค่านิยม ความเชื่อ และพฤติกรรมที่เป็นมาตรฐานในวัฒนธรรมกระแสหลัก กลุ่มวัยรุ่นจะมีมาตรฐานของกลุ่ม ซึ่งไม่เหมือนกับวัฒนธรรมหลัก (อ้างถึงใน ไชยรัตน์ นุตรพรหม, 2531)

Dunphy (1980) มองว่า ผู้ใหญ่ไม่สามารถควบคุมวัฒนธรรมวัยรุ่นได้สำเร็จแม้แต่ประเทศที่มีการควบคุมเรื่องวัฒนธรรมอย่างเข้มข้นนั้น วัยรุ่นก็ยังเป็นอิสระจากค่านิยมหลักของสังคม (อ้างถึงใน วารุณี ภูริสินสิทธิ์, 2531)

Barbara (1986) มองว่า รูปแบบการดำเนินชีวิตของวัยรุ่นที่มีมาตรฐานของค่านิยม ความเชื่อ และพฤติกรรมอันเป็นลักษณะเฉพาะของวัยรุ่น แตกต่างจากมาตรฐานของวัฒนธรรมหลัก (อ้างถึงใน วารุณี ภูริสินสิทธิ์, 2531)

Atwater (1992) กล่าวว่า ตั้งแต่วัยเด็กจนกระทั่งถึงวัยรุ่น บุคคลจะใช้เวลาส่วนใหญ่อยู่กับเพื่อน แม้ว่าบ่อยครั้งที่พ่อแม่หรือผู้ใหญ่ไม่สามารถเข้าไปอยู่ในพื้นที่ของ “เพื่อนของวัยรุ่น” แต่วัยรุ่นส่วนใหญ่ก็ยังให้ความสำคัญกับพ่อแม่ของพวกเขา และให้พวกเขาเป็นผู้แนะนำในเรื่องสำคัญๆ ในขณะที่เดียวกันกลุ่มเพื่อนก็มีอิทธิพลมากขึ้นในเรื่องอื่น ๆ อย่างเช่น การแต่งกาย การปฏิสัมพันธ์ ฯลฯ ดังนั้นสามารถพูดได้ว่าวัยรุ่นให้ความสำคัญพ่อแม่ของตนและกลุ่มเพื่อนในฐานะเป็นกลุ่มอ้างอิงที่แตกต่างกัน (อ้างถึงใน วารุณี ภูริสินสิทธิ์, 2531)

ลักษณะโดยทั่วไปของวัฒนธรรมรองหรือวัฒนธรรมย่อยก็คือรูปแบบ (Style) กล่าวคือ กลุ่มที่มีวัฒนธรรมย่อยที่โดดเด่นแตกต่างไปจากกลุ่มอื่น ๆ ก็คือกลุ่มที่มีการใช้รูปแบบในเชิงสัญลักษณ์รูปแบบหนึ่ง ๆ และที่สำคัญรูปแบบนี้ทำให้เกิดตัวบ่งชี้ (Indicator) ด้วยกันหลายประการ รูปแบบแสดงให้เห็นถึงการเป็นสมาชิกของวัฒนธรรมย่อยหนึ่ง ๆ ซึ่งมีลักษณะที่ปรากฏออกมาอย่างไม่สนใจหรืออย่างต่อต้านค่านิยมหลักของสังคม ดังนั้นรูปแบบของวัฒนธรรมย่อยจึงมีองค์ประกอบหลัก 3 ส่วนได้แก่

1. ลักษณะที่ปรากฏ กล่าวคือ เป็นลักษณะที่ปรากฏออกมาภายนอกซึ่งอาจประกอบด้วย เครื่องแต่งกายข้าวของเครื่องใช้ เป็นต้น
2. การประพฤติปฏิบัติตัว กล่าวคือ เป็นลักษณะของการกระทำหรือการแสดงออก โดยมีวิธีการหรือกิริยาท่าทางต่าง ๆ

### 3. ภาษาของกลุ่ม กล่าวคือ เป็นลักษณะของการใช้ภาษาที่เป็นคำศัพท์พิเศษหรือมีวิธีการพูดที่แตกต่างเฉพาะกลุ่ม

นอกจากนี้แล้ว รูปแบบของวัฒนธรรมย่อยยังครอบคลุมไปถึงรูปแบบในการดำเนินชีวิต (lifestyle) อีกด้วย (วิภาวี วิโรจน์พันธุ์, 2539)

ดังนั้นรูปแบบของวัฒนธรรมวัยรุ่นที่มีความประพคติ การแสดงออก และการกระทำต่างๆ ของตนเองในลักษณะที่เหมือน ๆ กัน จึงสามารถอธิบายได้ว่ามาจากอิทธิพลในกลุ่มของหมู่วัยรุ่นด้วยกันเอง เสมือนหลักการดำเนินชีวิตที่จำเป็นต้องยึดถือและปฏิบัติตามตามแนวทางเดียวกันและตอบสนองซึ่งกันและกัน เพื่อประโยชน์ต่อการสื่อสารและการแสดงความต้องการของภายในกลุ่มคน ทั้งนี้เมื่อเปรียบเทียบกับกรเข้าใช้บริการอินเทอร์เน็ตของวัยรุ่นแล้ว ก็สามารถเปรียบได้กับเข้าไปอยู่ในอีกสังคมหนึ่ง ที่มีวัฒนธรรม การมีปฏิสัมพันธ์ การแสดงออกซึ่งเป็นแบบฉบับของกลุ่มคน ซึ่งสามารถเทียบเท่าระดับของสังคมจริง ดังนั้นวัยรุ่นจึงสามารถแสดงออกถึงความต้องการของตนได้อย่างเต็มที่ โดยที่มีลักษณะของพฤติกรรมกรตอบโต้กันและกันในทางความเข้าใจเป็นวัฒนธรรมของกลุ่มตัวเองเป็นพื้นฐาน

#### 2.3.4 วัฒนธรรมของการกระทำผิดของวัยรุ่น (The Delinquent Subculture)

Thorsten Sellin (1938) ได้กล่าวถึงทฤษฎีเกี่ยวกับวัฒนธรรมรองของเด็กวัยรุ่นที่กระทำผิดนี้ว่า เป็นความขัดแย้งทางวัฒนธรรมที่เกิดจากการเปลี่ยนแปลงทางสังคมในแต่ละสังคมก่อให้เกิดความแตกต่างของคนในสังคมนั้นมากขึ้น ซึ่งนำไปสู่การพัฒนาความแตกต่างทางวัฒนธรรมของคนแต่ละกลุ่มในสังคม ถ้าวัฒนธรรมของคนกลุ่มใดไปขัดแย้งกับบรรทัดฐานหลักของสังคม คนในกลุ่มที่ยึดมั่นปฏิบัติตามค่านิยมของตนก็จะกลายเป็นผู้กระทำผิดไปได้ ซึ่งในลักษณะนี้อาจมองว่าพฤติกรรมต่าง ๆ อย่างการกระทำผิดของวัยรุ่นเกิดมาจากความขัดแย้งของวัฒนธรรมรองและวัฒนธรรมหลักของสังคมได้ (อ้างถึงใน ผจงจิตต์ อธิคมนันท์, 2529)

Richard Cloward & Lloyd E. Ohlin ได้กล่าวถึงทฤษฎีเกี่ยวกับวัฒนธรรมรองของเด็กวัยรุ่นที่กระทำผิดนี้ว่าเป็นเรื่องของการเข้าถึงโอกาส กล่าวคือโอกาสที่จำกัดในการบรรลุจุดหมายในวิถีทางที่ชอบธรรมหรือถูกต้องตามกฎหมายจะทำให้เกิดการผลักดันให้วัยรุ่นต้องเลือกวิถีทางที่ไม่ชอบธรรมหรือผิดกฎหมายต่อไปในการได้มาซึ่งจุดหมายนั้น หรืออีกนัยหนึ่งคือ



สภาพแวดล้อมที่ทำให้เด็กวัยรุ่นมีโอกาสเรียนรู้วิถีทางที่ไม่ชอบธรรมในการได้มาซึ่งสิ่งที่ต้องการ เป็นปัจจัยผลักดันให้เด็กมีพฤติกรรมที่ผิดกฎหมายในขณะที่วัยรุ่นซึ่งอยู่ในสภาพแวดล้อมที่ไม่มีโอกาสให้เรียนรู้วิถีทางที่ไม่ชอบธรรม วัยรุ่นกลุ่มนี้ก็จะไม่มีพฤติกรรมที่ละเมิดระเบียบกฎเกณฑ์หรือกฎหมาย (อ้างถึงใน วารุณี ภูริสินสิทธิ์, 2531)

Albert K. Cohen (1966) ได้กล่าวถึงทฤษฎีเกี่ยวกับวัฒนธรรมรองของเด็กวัยรุ่นที่กระทำผิดนี้ว่า ความคับข้องใจที่มีต่อการแสดงความต้องการของคนที่มีสังคมไม่ได้รับการตอบสนอง จนเกิดความไม่พอใจและการต่อต้านซึ่งจะนำไปสู่การเกิดขึ้นความร่วมมือกันในกลุ่มมีความไม่พอใจด้วยกัน เพื่อสร้างค่านิยมและสถานภาพในกลุ่มให้มีบรรทัดฐานเป็นของตนเองขึ้นมาใหม่และสามารถที่จะใช้ชดเชยการตอบสนองที่สูญหายไป (อ้างถึงใน อรรถ สุวรรณบุบผา, 2518)

ดังนั้นจะเห็นได้ว่าวัฒนธรรมการกระทำผิดของกลุ่มวัยรุ่นนั้นส่วนมากเกิดจากการเรียนรู้ที่จะกระทำผิดเพื่อให้ได้มาซึ่งการตอบสนองตามจุดประสงค์ที่ตนเองต้องการ โดยการเลือกใช้ชีวิตที่เลขประสพผลสำเร็จต่อการปฏิบัติมาเป็นพื้นฐานในครั้งต่อ ๆ ไป และส่วนมากแนวทางการกระทำผิดที่ได้ก็มาจากอิทธิพลของสร้างค่านิยมและบรรทัดฐานที่มีต่อสถานภาพในกลุ่มเพื่อนด้วยกันที่เป็นผู้ชี้นำวิถีทางให้เกิดการกระทำขึ้น ทั้งนี้เช่นเดียวกับกับการกระทำผิดของวัยรุ่นที่สอดคล้องกับที่เกิดขึ้นบนอินเทอร์เน็ตที่มีจุดเริ่มจากอิทธิพลของแนวทางวัฒนธรรมที่มีต่อการเรียนรู้ในหมู่เพื่อนด้วยกัน บวกกับโอกาสที่ได้รับจากการใช้อินเทอร์เน็ต จนมาถึงความแตกต่างของแต่ละบุคคล การแสดงออกต่าง ๆ นานาจากความรู้สึกและความต้องการที่มีต่อการใช้อินเทอร์เน็ตเป็นประเด็นสำคัญซึ่งตามมาด้วยลักษณะของพฤติกรรมการกระทำผิดที่เป็นวัฒนธรรมที่เกิดขึ้นของวัยรุ่น

### 2.3.5 พฤติกรรมเบี่ยงเบนในช่วงวัยรุ่น

พฤติกรรมของเด็กวัยรุ่นที่มีความขัดแย้งหรือแตกต่างไปจากบรรทัดฐานของสังคมถือเป็นพฤติกรรมเบี่ยงเบน ซึ่งมีความรุนแรงของการกระทำในระดับต่าง ๆ ได้แก่ระดับที่เบี่ยงเบนไม่มากหรือเป็นระดับการกระทำผิด ส่วนลักษณะพฤติกรรมเบี่ยงเบนของวัยรุ่นมีการแสดงออกทางหลายรูปแบบ เช่น แสดงออกตามการเล็งดูของครอบครัว การหาเอกลักษณ์ให้แก่ตนเอง การเลียนแบบ การทันสมัย ค่านิยมของกลุ่มเพื่อนหรือกระแสสังคม ความผิดปกติทางร่างกายหรือบกพร่องทางบุคลิกภาพ แสดงออกทางอารมณ์ การถูกบีบคั้นจากระบบการศึกษา และไม่มีเป้าหมายในชีวิต เป็นต้น

วัยรุ่นเป็นวัยที่มีพัฒนาการที่เพิ่มขึ้นอย่างมากในหลาย ๆ ด้านและมีภาวะตามวัยที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะของวัยเมื่อเทียบกับช่วงชีวิตช่วงอื่น เป็นวัยที่ต้องเผชิญกับปัญหาท้าทายในแทบทุกเรื่อง ดังนั้นจึงเป็นวัยของการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมให้เข้ากับการพัฒนาในหลาย ๆ สิ่งอาทิเช่น ในด้านพัฒนาการทางเพศ พัฒนาการเกี่ยวกับตนเอง เริ่มมีการต่อต้าน ชัดขึ้นหรือไม่เห็นด้วย เริ่มมีความต้องการแยกตัวและเป็นตัวของตัวเอง ให้ความสำคัญกับตนเองในลักษณะหลงตัว มีการพัฒนาด้านความคิดอ่าน และมีความเข้าใจในสิ่งที่ป็นนามธรรม ทั้งนี้ผู้ที่ป็นปกติก็จะสามารถที่จะปรับตัวรับกับพัฒนาการดังกล่าวได้ หรือในผู้ที่ผิดปกติก็อาจจะทำให้เกิดปัญหาไม่สามารถปรับตัวรับการพัฒนานำไปสู่การกระทำผิดจากพฤติกรรมที่เบี่ยงเบนในทิศทางใดทางหนึ่งได้ (โสภา ซปีลมันน์, 2536: 114)

การที่วัยรุ่นแสดงออกถึงพฤติกรรมของการกระทำผิดหรือเบี่ยงเบนเกิดขึ้นมาก ๆ ในสังคม นั้น เท่ากับว่าเป็นเหมือนสัญญาณเตือนภัยที่ชี้ให้เห็นว่าบรรทัดฐานต่าง ๆ และผู้รับผิดชอบในสังคมมีจุดที่ล้มเหลวในการควบคุมสมาชิกในสังคมให้อยู่ในระเบียบ จึงจำเป็นที่จะต้องพิจารณาหาข้อบกพร่องและหาทางแก้ไข เพื่อหาวิธีป้องกันและนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงที่ดีขึ้นต่อไป (จันทน์ อภิวัฒน์สิทธิ์, 2545)

พฤติกรรมเบี่ยงเบนในลักษณะของการกระทำผิดของวัยรุ่น แอนนา ฟรอยด์ (Anna Freud) ให้แนวความคิดในเรื่องนี้ว่า การกระทำผิด คือ ความล้มเหลวของการได้รับกระบวนการเรียนทางสังคมของเด็ก อันได้แก่ ภูมิทัศน์ที่ถูกร่างขึ้นภายในจิตใจของเด็กเพื่อให้สามารถทนต่อสภาพแวดล้อมภายนอกที่มีอิทธิพลทางลบต่อเด็กเมื่อโตขึ้นผ่านครอบครัว โดยบิดามารดา และหน่วยอื่น ๆ ของสังคมที่มีความเกี่ยวข้องกับพัฒนาการของเด็ก ทั้งนี้การกระทำผิดจะพัฒนาขึ้นจากโอกาสที่เกิดขึ้นในกลุ่มเพื่อนที่กระทำผิด ในช่วงวัยนี้มีความต้องการแยกตัวเองเป็นอิสระจากพ่อแม่ เพื่อมารวมกลุ่มกับเพื่อนเป็นเหมือนการเข้าร่วมแก๊งและสร้างความต้องการและค่านิยมตามทิศทางของวัยรุ่นด้วยกัน ซึ่งสิ่งนี้ได้ชี้ให้เห็นถึงความสำคัญของค่านิยมที่ได้รับการปลูกฝังมา รวมไปถึงปัญหาการพัฒนาจิตใจหากขาดในส่วนมโนธรรมจะเป็นตัวจูงนำไปสู่การกระทำผิดได้ (โสภา ซปีลมันน์, 2536)

### พฤติกรรมเบี่ยงเบนของวัยรุ่นที่เกิดจากสื่อ

ผลกระทบจากสื่อต่าง ๆ โดยเฉพาะอินเทอร์เน็ตที่จะเกิดตามมา ซึ่งมีตั้งแต่ระดับการเรียนรู้ การนำมามีความและเปลี่ยนแปลงความคิด ทักษะคิด และการแสดงออกซึ่งพฤติกรรม ผลที่จะเกิดขึ้นตามมาจากสื่อในแง่ลบ รุนแรงหรือหนีความเป็นจริง อาจทำให้มีพฤติกรรมเลียนแบบ ปลุกฝังนิสัยทางด้านการกระทำผิด กระตุ้นให้บุคคลแสดงพฤติกรรมที่รุนแรงก้าวร้าว และทำให้การติดตามเพื่อตอบสนองความต้องการทางสังคมและจิตวิทยาอันอาจจะทำให้ผลเสียต่อพฤติกรรมที่เบี่ยงเบนเช่นการกระทำผิดได้ (อ้างถึงใน ลำคำ โพธิ์กระจ่าย, 2534)

ในปัจจุบันสื่อต่าง ๆ อย่างอินเทอร์เน็ตนั้น เป็นปัจจัยที่มีส่วนสำคัญอย่างมากในการกระตุ้นให้เกิดการกระทำผิดของวัยรุ่น อิทธิพลที่สำคัญของสื่อที่เกี่ยวข้องกับปัญหาของการกระทำผิดของวัยรุ่นนั้น เห็นได้จากการเป็นแหล่งสะท้อนให้เกิดความรู้สึกลอยตามทางด้านลบ เพราะสิ่งที่คนอยากรู้ พร้อมทั้งจะเรียนรู้หรือพร้อมที่จะทำตามตรงกับสิ่งซึ่งสื่อได้ให้ข้อมูลในการเผยแพร่ ดังนั้นการที่เด็กวัยรุ่นได้เรียนรู้เกี่ยวกับสิ่งที่เป็นลบต่อสังคมหรือพฤติกรรมที่เป็นลบในสังคมผ่านสื่อต่าง ๆ จะทำให้ตกอยู่ใต้อิทธิพลดังกล่าวได้ แต่ทั้งนี้จะต้องได้รับอิทธิพลผ่านทางหน่วยอื่น ๆ ทางสังคมมาก่อนด้วย ได้แก่ ครอบครัว โรงเรียน และสิ่งแวดล้อมรอบ ๆ ตัว สิ่งเหล่านี้ทำให้เห็นถึงความสัมพันธ์ของการถ่ายทอดข้อมูลที่เป็นอันตรายหรือวิธีการกระทำผิดผ่านสื่อกลาง ซึ่งจะทำให้มีอิทธิพลสูงมากต่อการคล้อยตามและกระทำตาม โดยเฉพาะอาจทำให้เกิดการช่วยต่อการเลียนแบบ สิ่งนี้จะเป็นอันตรายอย่างมากต่อวัยรุ่นที่ยังอ่อนสติปัญญาและเหตุผล อันจะทำให้เกิดการยอมรับคล้อยตามได้ง่าย (โสภา ซปีลมันน์, 2536)

ด้านสังคมวิทยาได้ให้ความคิดเห็นในเรื่องนี้ว่า พฤติกรรมการกระทำผิดเด็กและเยาวชนหรือวัยรุ่นเหมือนกับพฤติกรรมทางสังคมอื่น ๆ คือสามารถเรียนรู้กันได้จากขบวนการของสื่อมวลชน ซึ่งสื่อดังกล่าวในบางเรื่องก่อให้เกิดความสนใจ คล้อยตามในหมู่คนบางประเภท ภายใต้สถานการณ์บางอย่างและจะมีผลบางประการขึ้นในภายหลัง และผู้กระทำผิดเพราะถูกรอบงำโดยอิทธิพลของเนื้อหาหรือข้อมูลที่มีการนำเสนอผ่านสื่อชนิดต่าง ๆ มักได้แก่ผู้ที่มีทุนเดิมในนิสัยใจคอและความประพฤตินี้ไม่ได้อยู่แล้ว (ปริญญ์ ปราชญานุพร, 2530)

ดังนั้นจะเห็นได้ว่ารูปแบบของพฤติกรรมเบี่ยงเบนของเยาวชนหรือวัยรุ่นมิได้หลายลักษณะดังที่ได้กล่าวไปนั้นขึ้นอยู่กับปัจจัยต่าง ๆ ที่เขามากระทบ ซึ่งในกรณีการใช้อินเทอร์เน็ต

ของกลุ่มวัยรุ่นในปัจจุบัน มีรูปแบบของพฤติกรรมเบี่ยงเบนอยู่ด้วยกันหลายลักษณะทั้งในด้านการกระทำ นิสัย หรือจิตใจ เพราะการให้บริการและความสามารถของอินเทอร์เน็ตที่มีอยู่อย่างไร้ขีดจำกัด จึงทำให้เป็นที่ยอมรับกันทั่วไปในสังคมว่าเป็นนวัตกรรมที่สามารถใช้ได้สารพัดประโยชน์และหาสิ่งใดที่จะนำมาเปรียบเทียบได้ยาก ซึ่งจุดนี้เองจึงทำให้เกิดการผลักดันให้วัยรุ่นหรือเยาวชนคนรุ่นใหม่ได้เข้ามามีส่วนร่วมในการเรียนรู้กิจกรรมในครั้งนี้ แต่จากประเด็นดังกล่าวทำให้การใช้อินเทอร์เน็ตนั้นกลายเป็นการใช้แบบไม่รู้ทิศทาง ขาดการควบคุมและความเข้าใจที่ถูกต้องถึงผลกระทบที่จะตามมา จากจุดนี้จึงทำให้มีส่วนเกิดพฤติกรรมเบี่ยงเบนที่ก่อให้เกิดภัยอินเทอร์เน็ตขึ้นหลายประเภท เป็นปัญหาเข้ามาคุกคามชีวิตปัจจุบันของคนในยุคโลกาภิวัตน์ โดยปัญหานี้เราสามารถแบ่งพฤติกรรมเบี่ยงเบนที่เป็นภัยอินเทอร์เน็ตที่เกิดจากวัยรุ่นได้ 2 ลักษณะ คือ วัยรุ่นที่ผู้กระทำความผิดเอง และวัยรุ่นที่ตกเป็นเหยื่อของกระทำผิด

#### 2.4 แนวคิดการกระทำผิดของเด็กและเยาวชน (Juvenile Delinquency)

เด็กและเยาวชนถือได้ว่าเป็นเวลาเดียวกับช่วงวัยรุ่น โดยลักษณะของการกระทำผิดที่เกิดขึ้นนั้นจึงจัดเป็นส่วนหนึ่งของหลักทฤษฎีอาชญาวิทยา และทัณฑวิทยา (Criminology and Penology) แต่ไม่ถือว่า การกระทำผิดของเด็กและเยาวชน เป็นอาชญากรรม (Crime) เช่นการกระทำผิดของผู้ใหญ่ และไม่เรียกเด็กและเยาวชนที่กระทำผิดว่าอาชญากร (Criminal) แต่เรียกการกระทำผิดของเด็กและเยาวชนว่า การกระทำผิด หรือพฤติกรรมเบี่ยงเบน (Delinquency) และเรียกเด็กและเยาวชนที่กระทำผิดว่า Delinquent , Delinquent Child หรือ Juvenile Delinquent (บุญเพราะ แสงเทียน, 2542)

การกระทำผิดของเด็กและเยาวชนเป็นปัญหาสำคัญที่ประสบอยู่แทบทุกสังคม ยิ่งสังคมมีความเจริญทางวัตถุเพิ่มขึ้นมากเท่าใด ประสิทธิภาพในการควบคุมความประพฤติในสังคมเกี่ยวกับมาตรฐานด้านศีลธรรม คุณธรรม บรรทัดฐานพฤติกรรม และความเป็นอยู่ของสมาชิกในสังคมก็ลดลงทุกที เมื่อพิจารณาแล้วจะเห็นได้ว่าการกระทำผิดของเด็กและเยาวชนมากที่สุดอยู่ในช่วงวัยรุ่น เพราะมีโอกาสเกิดพฤติกรรมเบี่ยงเบนที่เป็นอันตรายต่อสังคมได้ง่าย (โสภา ชีปิลมันน์, 2536)

การกระทำผิดของเด็กและเยาวชนนั้น ส่วนใหญ่แล้วพฤติกรรมใดที่ถูกมองว่าไม่ดีสำหรับเด็กและเยาวชนหรือวัยรุ่นที่ไม่เป็นไปตามบรรทัดฐานค่านิยมของสังคมจะถือว่าเป็นพฤติกรรมของการกระทำผิดของวัยรุ่นทั้งสิ้น (วารุณี ภูริสินสิทธิ์, 2531)

การกระทำผิดของเด็กและเยาวชนเป็นลักษณะพฤติกรรมบางรูปแบบที่ขัดแย้งหรือต่อต้านสังคม ทำให้เกิดการเสียระเบียบทั้งในทางสังคมและตัวบุคคล และมีความหมายครอบคลุมไปถึงผลการใช้ค่านิยมวินิจฉัยความประพฤติว่าเป็นสิ่งที่พึงปรารถนาหรือไม่พึงปรารถนา ภายในกรอบของบรรทัดฐานและกฎหมายของสังคม (เสริน ปุณณะหิตานนท์, 2523)

#### 2.4.1 สาเหตุแห่งการกระทำผิดของเด็กและเยาวชน

สาเหตุแห่งการกระทำผิดของเด็กและเยาวชน โดยทั่วไปอาจศึกษาได้เป็น 3 แง่ด้วยกัน คือ ในแง่ของกฎหมาย สังคมวิทยา และจิตวิทยา ได้แก่ (บุญเพราะ แสงเทียน, 2542)

2.4.1.1 สาเหตุแห่งการกระทำผิดของเด็กและเยาวชนในแง่ของกฎหมาย นักกฎหมายถือว่าสาเหตุแห่งการกระทำผิดของเด็กและเยาวชนเกิดจากความเข้าใจผิดความรู้เท่าไม่ถึงการณ์หรือการถูกหลอกล่อใช้จากผู้ใหญ่ จึงไม่ถือว่า การกระทำผิดของเด็กและเยาวชนเป็นการกระทำผิดในทางอาญา ไม่ถือว่าเป็นอาชญากรรม (Crime) ถือว่าเป็นเพียงพฤติกรรมเบี่ยงเบน (Delinquency) เท่านั้น เมื่อเด็กและเยาวชนกระทำผิดก็จะไม่ลงโทษในทางอาญา (Penalty) แต่จะใช้วิธีการสำหรับเด็กและเยาวชน (Measures for children and young persons) แทนการลงโทษ เพื่อแก้ไขความประพฤติ (Rehabilitation) ตัวของเด็กและเยาวชนผู้กระทำผิดก็ไม่เรียกว่าเป็นอาชญากร แต่เรียกว่า ผู้กระทำผิดหรือผู้มีพฤติกรรมเบี่ยงเบน (Delinquent หรือ Juvenile Delinquent)

2.4.1.2 สาเหตุแห่งการกระทำผิดของเด็กและเยาวชนในแง่ของสังคมวิทยา ทางด้านสังคมวิทยา อธิบายถึงสาเหตุแห่งการกระทำผิดของเด็กและเยาวชนว่า มาจากการที่เด็กและเยาวชนนั้นคบหาสมาคมกับคนที่ความประพฤติไม่ดี อาศัยอยู่ในสภาพแวดล้อมที่ไม่ดีเด็กและเยาวชนเป็นผู้ที่ยังมีจิตใจอ่อนแอ ไม่มั่นคง จึงถูกชักนำ ครอบงำได้ง่ายตัวอย่างที่ไม่ดีของบุคคลที่แวดล้อมตัวเด็กและเยาวชน หล่อหลอมให้เด็กและเยาวชนประพฤติดีไปจากบรรทัดฐานของสังคมและกลายเป็นการกระทำผิดในที่สุดจากสถิติของศาลเยาวชนและครอบครัวกลางปรากฏว่า ปัจจัยเป็นสาเหตุสำคัญของการกระทำผิดของเด็กและเยาวชนก็คือ สภาพครอบครัวที่แตกแยก

(Broken Home) ความยากจน การขาดการศึกษา การอาศัยอยู่ในชุมชนแออัดซึ่งแวดล้อมไปด้วย มิจฉาชีพ คนจรจัด และเป็นแหล่งมั่วสุมทางอบายมุข

2.4.1.3 สาเหตุแห่งการกระทำผิดของเด็กและเยาวชนในแง่ของจิตวิทยา ทางด้าน สังคมวิทยา อธิบายถึงสาเหตุแห่งการกระทำผิดของเด็กและเยาวชนไว้หลายทฤษฎีบางทฤษฎีก็ เกี่ยวข้องกับทางชีววิทยาด้วย กล่าวคืออธิบายว่าการกระทำผิดของเด็กและเยาวชนมีเหตุมาจาก ความผิดปกติทางร่างกาย เช่นการมีอวัยวะที่ผิดปกติ ความผิดปกติทางจิต เช่น โรคประสาท โรค จิต หรือปัญญาอ่อน เป็นต้น ความผิดปกติพวกนี้อาจถูกถ่ายทอดทางพันธุกรรมซึ่งอาจเป็นมาโดย กำเนิด หรืออาจเกิดจากการเจ็บไขั้รวมถึงอุบัติเหตุที่เกิดภายหลัง ซึ่งสาเหตุดังกล่าวเป็นปมด้อย หรือแนวโน้มที่มีส่วนผลักดัน ให้อารมณ์ของเด็กแปรปรวน มองโลกในแง่ร้าย มีพฤติกรรมเป็น ปฏิปักษ์ต่อสังคม และกระทำความผิดได้ง่าย และบางครั้งก็อาจกระทำผิดรุนแรงผิดปกติด้วย จาก สถิติของศาลเยาวชนและครอบครัวกลาง ปรากฏว่าเด็กและเยาวชนที่กระทำผิดมักมีสาเหตุมาจาก ความผิดปกติทางด้านจิตใจและอารมณ์เป็นส่วนใหญ่ แต่อย่างไรก็ตามความบกพร่องทางจิตนี้มีใช้ สาเหตุแห่งการกระทำผิดโดยตรงหากแต่ทำให้สภาพจิตใจของเด็กและเยาวชนอ่อนแอ ไม่สามารถ ควบคุมอารมณ์ได้ เป็นเหตุให้ขาดความยับยั้งชั่งใจจึงกระทำความผิดง่ายกว่าคนทั่วไป

ประเภทของสาเหตุแห่งการกระทำผิดของเด็กและเยาวชนนั้น สามารถที่จะแบ่ง ประเภทออกเป็น 2 หัวข้อใหญ่ ๆ ได้ดังต่อไปนี้ คือ (บุญเพราะ แสงเทียน, 2542)

1. สาเหตุที่เกิดจากสิ่งแวดล้อม (สาเหตุภายนอก) แบ่งออกได้เป็น 4 ประการ คือ

สาเหตุจากสิ่งแวดล้อมภายในครอบครัว ได้แก่ การแตกร้างภายในครอบครัว (การตาย หรือการหย่าร้าง) การไม่สามัคคีปรองดองกันในครอบครัว ความยากจน ความสกปรก รกรุงรังของบ้านเรือนหรือการที่พ่บ้านตั้งอยู่ในแหล่งเสื่อมโทรม บิดามารดาเป็นคนไม่ดีประพฤติชั่ว เป็นตัวอย่างที่ไม่ดีแก่เด็กหรือสั่งสอนให้เด็กประพฤติชั่วเพื่อแสวงหาผลประโยชน์จากเด็ก การที่ บิดามารดาปล่อยปละละเลย ไม่ดูแลเอาใจใส่สั่งสอนหรือให้การศึกษา การเข้มงวดกวดขันมาก เกินไปหรือตามใจเด็กมากเกินไปจนเสียคน

สาเหตุจากสิ่งแวดล้อมภายนอกครอบครัว ได้แก่ สิ่งแวดล้อมทางสังคมที่ไม่ดีต่าง ๆ การคบเพื่อนชั่ว ได้ตัวอย่างที่ไม่ดีจากสิ่งเร้าต่าง ๆ (แหล่งบันเทิงที่ชั่วกามารมณ์ สื่อลามกในรูปแบบต่าง ๆ ) การขาดสถานที่พักผ่อนหย่อนใจและสิ่งจรรโลงใจที่ดี

สาเหตุจากสิ่งแวดล้อมที่เกิดจากสถานการณ์ของบ้านเมือง ได้แก่ ตัวอย่างไม่ดีต่าง ๆ ในสังคม (โดยเฉพาะในละแวกบ้าน) การขัดกันทางวัฒนธรรมขนบธรรมเนียมและประเพณี ผลสะท้อนจากการปฏิบัติอันอยู่ติธรรมของเจ้าหน้าที่ฝ่ายบ้านเมือง ผลจากการตกต่ำทางเศรษฐกิจ และค่าครองชีพสูง

สาเหตุจากสิ่งแวดล้อมที่เกิดจากสถานการณ์อื่น ๆ ได้แก่ การขาดที่อยู่อาศัยที่เหมาะสม ขาดการศึกษา และขาดการอบรมที่ดีจากผู้ปกครอง การขาดแคลนเครื่องอุปโภคบริโภคที่จำเป็น ทำให้เกิดการกระทำผิดเกี่ยวกับทรัพย์สินมากขึ้น กรณีสงคราม หรือความวุ่นวายในบ้านเมืองเกิดการรบราฆ่าฟันกันทำให้เด็กเยาวชนหรือวัยรุ่นมีจิตใจกระด้างหยาบซ่า

## 2. สาเหตุที่เกิดจากตัวของเด็กและเยาวชนเอง แบ่งออกได้เป็น 3 ประการ คือ

สาเหตุทางพันธุกรรม นักอาชญาวิทยา ชื่อ Cesare Lombroso (1835-1909) กล่าวว่า ความประพฤติหรือสัญชาตญาณบางอย่างของมนุษย์นั้นสามารถถ่ายทอดจากบิดามารดาสู่บุตรหลานได้ไม่มากนักน้อย เช่น ความบกพร่องทางจิตใจของบิดามารดา อาจถ่ายทอดมายังบุตรได้ ทำให้บุตรขาดความยับยั้งชั่งใจในการกระทำผิด ซึ่งโรคภัยไข้เจ็บบางอย่างก็อาจคิดไปถึงบุตรได้เช่นกัน

สาเหตุจากความไม่สมประกอบทางกาย ความไม่สมประกอบทางกายเป็นสาเหตุหนึ่งที่ทำให้เด็กกระทำผิด เพราะการมีร่างกายไม่สมประกอบนั้นเป็นสาเหตุให้เด็กวัยนี้ถูกล้อเลียนจากเพื่อนเล่นหรือเป็นที่รังเกียจจากคนทั่วไปทำให้เด็กเกิดปมด้อย และต้องการหาทางชดเชยโดยทำให้ตนเด่นหรือทำให้ตนเป็นที่ยอมรับในสังคม ซึ่งบางครั้งเป็นการกระทำเด่นในทางที่ผิด

สาเหตุจากความไม่สมประกอบทางจิต ปกติคนเรานั้นย่อมมีความรู้สึกหรือสัญชาตญาณต่าง ๆ คล้ายคลึงกัน มีความโลภ ความโกรธ ความหลง และความรู้สึกทางเพศ เป็น

คืน แต่การแสดงออกเพื่อตอบสนองความรู้สึกเหล่านั้นแตกต่างกันออกไปในแต่ละคนขึ้นอยู่กับ การศึกษาอบรมและภาวะแวดล้อม องค์ประกอบอย่างหนึ่งที่ทำให้การแสดงออกของแต่ละคนผิด แยกไปจากผู้ที่มีจิตใจมั่นคงกล่าวคือผู้มีจิตบกพร่องอย่างขาดวิจรรณญาณและความยับยั้งชั่งใจใน การแสดงออกซึ่งพฤติกรรม เป็นเหตุให้เกิดเป็นการกระทำผิดขึ้นได้

นอกจากสาเหตุหลัก ๆ ของการกระทำผิดเด็กและเยาวชนทั้งสองประการแล้ว ยัง อีกรมีแนวคิดที่ใช้อธิบายถึงการกระทำผิดนี้ได้อีกส่วนหนึ่ง คือ การสมาคมที่แตกต่าง (Theory of Differential Association) ซึ่งเป็นแนวคิดที่สร้างขึ้นโดย Edwin H. Sutherland (1970) โดยเนื้อหาที่ สำคัญของแนวคิดนี้จะอยู่ที่ การกระทำผิดของบุคคลนั้นจะได้อาจจากการเรียนรู้ของการเข้ากลุ่มสังคม ที่มีความแตกต่างกันไป โดยสามารถแบ่งออกได้ 9 ประการด้วยกัน ได้แก่

1. พฤติกรรมการกระทำผิดเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นจากการเรียนรู้มิใช่มีมาแต่กำเนิดหรือ สืบทอดทางสายเลือด
2. พฤติกรรมการกระทำผิดเรียนรู้จากการพบปะสังสรรค์หรือการมีปฏิสัมพันธ์ กับผู้อื่น ซึ่งในกระบวนการติดต่อสื่อสารทั้งทางคำพูดและอากัปกริยา
3. การเรียนรู้พฤติกรรมกรรมการกระทำผิดเกิดขึ้นในกลุ่มที่มีความใกล้ชิดกันเป็น ส่วนตัวเป็นด้านหลัก
4. การเรียนรู้พฤติกรรมกรรมการกระทำผิดรวมถึง การเรียนรู้ทั้งกลวิธีในการประกอบ อาชญากรรมและทิศทางเฉพาะของแรงจูงใจ แรงผลักดัน การให้เหตุผล และทัศนคติของการ กระทำผิด
5. ทิศทางเฉพาะของแรงจูงใจและแรงผลักดันแสดงออกในรูปของความเชื่อถือที่ มีต่อบทบัญญัติของกฎหมาย หรือไม่มีความเชื่อถือที่มีต่อบทบัญญัติ ซึ่งขึ้นอยู่กับสภาพแวดล้อม ในบางสังคมจะมีความเชื่อถือในกฎหมาย ในขณะที่บางสังคมไม่มีความเชื่อถือ
6. การที่วัยรุ่นกระทำผิดเพราะว่าได้เรียนรู้ด้านที่พึงพอใจต่อการละเมิดกฎหมาย มากกว่าด้านที่ไม่พึงพอใจต่อการละเมิดกฎหมาย กล่าวคือบุคคลที่กลายเป็นผู้กระทำผิดเพราะได้ สัมพันธ์ติดต่อกับแบบแผนของการกระทำผิดและห่างเหินจากแบบแผนที่ต่อต้านการกระทำผิด
7. การสมาคมที่แตกต่างอาจแปรเปลี่ยนในความถี่ ช่วงเวลา ความก่อนหลัง และ ความเข้มข้น หมายความว่า ถ้าวัยรุ่นมีความสัมพันธ์กับการกระทำผิดถี่หรือบ่อย ๆ และอยู่ในช่วง เวลานาน โอกาสที่วัยรุ่นจะกระทำผิดไปด้วยก็มีมากขึ้น นอกจากนี้ ถ้าวัยรุ่นนั้นมีความสัมพันธ์กับ การกระทำผิดในช่วงต้น ๆ ของชีวิต พฤติกรรมการกระทำผิดจะเกิดขึ้นและติดตัวไปจนตลอดชีวิต



ในด้านความเข้มข้น หมายถึง แหล่งที่เป็นแบบแผนของการกระทำผิดเป็นที่ขบถมากน้อยเพียงไรต่อวัยรุ่น และวัยรุ่นมีปฏิกิริยาทางอารมณ์สัมพันธ์กับการสมาคมนั้นเพียงไร ถ้าเข้มข้นมาก โอกาสที่เด็กจะยอมรับและปฏิบัติตามแบบแผนก็เกิดขึ้นได้มาก

8. กระบวนการเรียนรู้พฤติกรรมของการกระทำผิดที่สัมพันธ์กับแบบแผนการกระทำผิด และแบบแผนที่ต่อต้านการกระทำผิด ซึ่งเกี่ยวข้องกับกลไกทั้งหมดของการเรียนรู้สิ่งอื่น ๆ อีกด้วย

9. ในขณะที่พฤติกรรมของการกระทำผิดเป็นการแสดงออกของความต้องการหรือค่านิยมต่างๆ ไป แต่พฤติกรรมของการกระทำผิดไม่สามารถอธิบายได้จากความต้องการหรือค่านิยมโดยทั่วไปเพียงอย่างเดียวเท่านั้น

โดยสรุปแล้วสาเหตุสำคัญที่สุดที่ทำให้วัยรุ่นกระทำผิดคือการที่วัยรุ่นนั้นมีการสมาคมกับกลุ่มคนที่กระทำผิด ในขณะที่ผู้ที่ไม่ได้กระทำผิด คือ ผู้ที่การมาสมาคมกับกลุ่มที่ต่อต้านการกระทำผิด (ปริชญ์ ปราชญานุพร, 2530)

ดังนั้นหลักการสำคัญการสมาคมที่แตกต่าง คือ ลักษณะที่เกิดขึ้นของการอยู่ร่วมกัน การเรียนรู้ และการมีปฏิสัมพันธ์กันของกลุ่มที่แตกต่าง ๆ กันในแต่ละบุคคล ซึ่งจะนำมาสู่การแสดงออกที่แตกต่างกันตามอิทธิพลของการรวมกลุ่มที่ได้รับ โดยในกรณีกลุ่มของการใช้อินเทอร์เน็ต รูปแบบของพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตในลักษณะต่าง ๆ กันที่แสดงออกไป อาจนำมาจากแนวทางการใช้งานของกลุ่มนั้น ๆ ทั้งนี้ลักษณะการใช้อินเทอร์เน็ตของวัยรุ่นจึงมีผลสัมพันธ์กับการเลือกคบเพื่อนและการเข้ากลุ่มของวัยรุ่นที่จะชี้นำการเรียนรู้และการใช้งานอินเทอร์เน็ตของตัววัยรุ่นผู้นั้นเอง และนำผลไปสู่การเรียนแบบพฤติกรรมหรือการถูกผลักดันไปสู่พฤติกรรมของการกระทำผิดบนอินเทอร์เน็ตขึ้นได้ โดยตามหลักการแนวคิดที่ไ้กล่าวไว้

#### 2.4.2 ปัจจัยที่มีผลต่อการกระทำผิด

จากแนวทางการศึกษาสาเหตุแห่งการกระทำผิดของเด็กและเยาวชนดังที่ได้กล่าวมานั้น สอดคล้องกับการวิจัยถึงสาเหตุแห่งอาชญากรรมหรือการกระทำผิดที่ได้มีมาตั้งแต่ศตวรรษที่ 19 กล่าวไว้ คือ จากสำนัก Positive School เป็นผู้ได้ศึกษาถึงสาเหตุที่เกิดจากความบกพร่องทางกายภาพ และการถ่ายทอดทางกรรมพันธุ์ ต่อมาเมื่อการศึกษาทางสังคมวิทยาได้ขยายกว้างออกไป โดยเคอร์โคม์ ได้ให้ความสนใจต่อสาเหตุของอาชญากรรมหรือการกระทำผิดในแง่สังคมวิทยา

และพร้อม ๆ กับที่ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของฟรอยด์ ก็ได้เข้ามามีบทบาทสำคัญในการวิเคราะห์สาเหตุ อีกด้วย จึงทำให้ตั้งแต่ศตวรรษที่ 20 เป็นต้นมานั้น ได้เป็นที่ยอมรับกันโดยทั่วไปว่าสาเหตุของ อาชญากรรมและการกระทำผิดมีปัจจัยที่เกี่ยวข้องผสมผสานกันอยู่ 3 ประการ คือ (อรัน สุวรรณ นุบผา, 2518)

1. ปัจจัยทางกายภาพหรือทางชีววิทยา ได้แก่ (ปริชญ์ ปราชญานุพร, 2530)

- สาเหตุทางร่างกาย เช่น ระบบประสาท ต่อมไร้ท่อต่าง ๆ
- ร่างกายพิการหรือผิดส่วนทำให้เกิดปมด้อย และหาทางแสดงปมเด่นด้วยการ ประกอบการกระทำผิด
- พลังกายส่วนเกิน
- เพศที่แตกต่าง
- ระดับช่วงอายุ

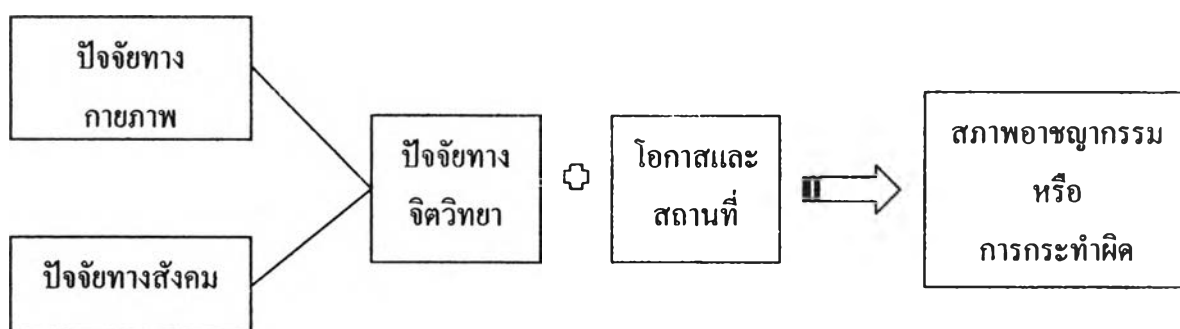
2. ปัจจัยทางสังคม การกระทำผิดของวัยรุ่นนั้นไม่จำเป็นว่าบุคคลดังกล่าวจะต้องป่วย หรือร่างกายจิตใจผิดปกติ เพราะทุกคนเกิดมามีปัญหาด้วยกันทั้งนั้น การกระทำผิดจึงเป็น อาการตอบสนองต่อปัญหาของแต่ละคน ซึ่งปัจจัยทางสังคมก็เป็นส่วนสำคัญ ซึ่งมีองค์ประกอบ ได้แก่ ครอบครัว เศรษฐกิจ ชุมชน วัฒนธรรม การศึกษา ศาสนา การพักผ่อนหย่อนใจ สื่อมวลชน

3. ปัจจัยทางจิตใจหรือทางจิตวิทยา ได้แก่ สัญชาตญาณ ความรู้สึก อารมณ์ ทศนคติ ความผิดหวัง ความขัดแย้งกัน ความคิด อาการทางจิต

ปัจจัยที่มีผลต่อสาเหตุการกระทำผิดที่มีผลต่อสาเหตุดังกล่าว มีผู้นำมาอธิบายเป็นแผนภูมิ คือ ศาสตราจารย์ เฮร์แมนน์ แมนน์ไฮม์ (Professor Hermann Mannheim) โดยกล่าวไว้ว่าปัจจัย ต่อการกระทำผิดทั้ง 3 ปัจจัยดังกล่าว แสดงให้เห็นถึงสภาพจิตของบุคคลเปรียบเสมือนตัวแปลง สภาพที่สำคัญยิ่ง เพราะลำพังปัจจัยทางกายภาพหรือปัจจัยทางสังคมในสภาพที่โดดเดี่ยว คือ ยัง ไม่ได้ผ่านตัวแปลงสภาพหรือปัจจัยทางจิตใจย่อมไม่ก่อให้เกิดอาชญากรรมหรือการกระทำผิด แต่ ถ้าเมื่อใดปัจจัยทางสังคมและกายภาพมีอิทธิพลเหนือปัจจัยทางด้านจิตใจเสียแล้ว การเปลี่ยนแปลง สภาพจิตของบุคคลแม้แต่เพียงเล็กน้อย อาจมีส่วนผลักดันให้ปัจจัยต่าง ๆ มีอิทธิพลที่จะนำไปสู่ สภาพของอาชญากรรมหรือการกระทำผิดได้ ในที่นี้จึงถือว่าสภาพจิตมีความสำคัญยิ่ง ทั้งนี้เพราะ

ปัจจัยทางด้านจิตใจแต่เพียงอย่างเดียว ถ้ามีการเปลี่ยนแปลงก็อาจจะนำไปสู่สภาพอาชญากรรมหรือการกระทำผิดได้เช่นเดียวกัน ไม่ว่าปัจจัยทางสังคมและกายภาพจะมีอิทธิพล อยู่หรือไม่ (อรัน สุวรรณบุบผา, 2518)

ภาพที่ 4 : ภาพแผนภูมิแสดงปัจจัยที่มีผลต่อการกระทำผิด



ที่มา : (อ้างถึงใน ผจงจิตต์ อธิคมนันทะ, 2529: 67)

ดังนั้นจะเห็นได้ว่ารูปแบบของการกระทำผิดมีสาเหตุมาจากหลายปัจจัยด้วยกัน โดยเฉพาะกรณีการกระทำผิดของวัยรุ่นที่เป็นภัยอินเทอร์เน็ตซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของพฤติกรรมเบี่ยงเบน อาจเกิดจากปัจจัยที่เป็นสาเหตุเบื้องต้นอยู่ 3 ประการ คือ ปัจจัยทางด้านกายภาพ ปัจจัยทางสังคม ปัจจัยทางจิตวิทยา ร่วมกับสภาพโอกาสและสถานที่ที่เอื้ออำนวย ดังที่เห็นในภาพประกอบที่ 4 จึงทำให้เกิดพฤติกรรมเบี่ยงเบนที่เป็นการกระทำผิดอันเป็นภัยในการใช้อินเทอร์เน็ตได้ ซึ่งในบางกรณีนั้นอาจมีผลถึงคนในส่วนใหญ่ของสังคมได้ดังจะเห็นได้จากความสามารถที่พัฒนาไปสู่รูปแบบของอาชญากรรมที่ผิดกฎหมายได้ เช่น อาชญากรรมที่ว่าด้วยการล่อลวง การข่มขืน การใส่ความ รวมถึงอาชญากรรมคอมพิวเตอร์ และอาชญากรรมทางเศรษฐกิจ เป็นต้น

## 2.5 แนวความคิดเกี่ยวกับเหยื่อ (Victim Concept)

คำว่า “เหยื่อ” มีความหมายว่า การตกเป็นเหยื่อของผู้ร้ายหรือผู้ที่กระทำความผิดต่าง ๆ ไปจากที่ถูกระเบียบ กฎเกณฑ์ หรือกฎหมายข้อบังคับของบ้านเมือง (อ้างถึงใน อัมฉพ ชูบำรุง, 2538)

สาเหตุของการเกิดสภาวะสังคมที่นำไปสู่อาชญากรรมหรือการกระทำผิดมีมากขึ้นอยู่ตลอด และทำให้เหยื่อของการกระทำผิดนั้นมีมากขึ้นตามไปด้วย สาเหตุดังกล่าวได้แก่ ความยากจนและความเสื่อมโทรมของสิ่งแวดล้อม ความเป็นอยู่ที่ขาดระเบียบวินัยและขาดคุณธรรม ความเป็นอยู่ที่ขาดความร่วมมือในการป้องกันและปราบปรามอาชญากรรมหรือการกระทำผิด เจ้าหน้าที่บังคับใช้กฎหมายขาดความจริงจังในการปฏิบัติงาน ขาดความมั่นคงในครอบครัว และขาดผู้นำที่มีความสามารถ เป็นต้น

ปัจจัยในการพิจารณาในการแยกประเภทของเหยื่อ สามารถแบ่งได้ 2 ประการ คือ (อัมฉพ ชูบำรุง, 2538)

1. การประกอบภาระกิจในชีวิตประจำวัน เป็นการดำเนินชีวิตตามความจำเป็นเพื่อให้ชีวิตคงอยู่หรืออยู่รอด หรือเอาตัวรอดได้ นับเป็นสิ่งจำเป็นหรือไม่มีวิธีที่จะหลีกเลี่ยงได้ของชีวิต และการประกอบกิจนั้นเป็นสิ่งที่เกี่ยวพันซับซ้อนกับเรื่องอื่น ๆ อีกหลายเรื่อง คือ เกี่ยวพันกับผู้อื่น เวลา สถานที่ ตลอดทั้งวัตถุปัจจัยต่าง ๆ คำว่ากิจ จึงยังมีความหมายถึง ชีวิตที่เกี่ยวกับและไม่เกี่ยวกับงานอาชีพ หรือเป็นการประกอบกิจของคนตามลักษณะหน้าที่ที่แตกต่างกันออกไป

2. วัตถุประสงค์ของการประกอบกิจ เรื่องของวัตถุประสงค์ของการประกอบกิจนี้ถือว่าทุกคนทำงานทุกอย่างโดยมีวัตถุประสงค์ ไม่ว่าจะการกระทำนั้นจะมีความโลก ความโกรธ ความหลง เจ็บปอนอยู่ด้วยหรือไม่ก็ตาม วัตถุประสงค์ของการกระทำกิจเป็นสิ่งสำคัญที่ทำให้เกิดพฤติกรรม การจะตกเป็นเหยื่อหรือไม่ขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ของการกระทำ จะทำด้วยความตั้งใจหรือไม่ตั้งใจก็ย่อมมีวัตถุประสงค์อยู่เสมอ ดังนั้นการประกอบกิจใด ๆ จึงมีวัตถุประสงค์แฝงอยู่มากมาย

### 2.5.1 ประเภทของเหยื่อ

จากหลักการพิจารณาในการแยกประเภทของเหยื่อที่ได้กล่าวไปนั้นทำให้สามารถนำมาผนวกกันเกณฑ์ในการแบ่งประเภทของเหยื่อ ซึ่งสามารถแยกได้เป็น 3 ประเภท คือ (อัมฉพ ชู บำรุง, 2538)

1. เหยื่อที่มีส่วนช่วยทำให้เกิดกับอาชญากรรมหรือการกระทำผิด เหยื่อประเภทนี้เป็นเหยื่อที่ทำให้ผู้กระทำผิดโกรธเคืองหรือเกิดความโลภหรือเกิดความหลงขึ้นมาก็ได้และการช่วยนั้นมิได้หมายความว่าช่วยในปัจจุบันทันทีแล้วทำให้เกิดการกระทำผิดขึ้น แต่ยังคงหมายรวมถึงการช่วยไว้ก่อนหน้าการเกิดการกระทำผิดก็ได้ ทั้งนี้จึงทำให้เกิดการกระทำผิดนานาชนิด ทั้งที่รุนแรงและไม่รุนแรง ทั้งนี้เกี่ยวกับการเมืองและไม่เกี่ยวกับการเมือง ผู้ช่วยก็ไม่จำกัดวัย จำกัดเพศ ผู้ช่วยจึงมีทั้งหญิงทั้งชาย ทั้งคนแก่ คนหนุ่ม เด็ก เยาวชนและวัยรุ่น

2. เหยื่อที่ปฏิบัติตนหรือดำรงตนอยู่ตามปกติ เหยื่อประเภทนี้ประกอบกิจในชีวิตประจำวันของคนโดยมิได้ระแคะระคายว่าเหตุร้ายจะเกิดขึ้นแก่ตน ทำงานหรือดำเนินชีวิตตามปกติจะทำด้วยความประมาทหรือไม่ประมาทก็ถือว่าเป็นเรื่องปกติ เป็นเหยื่อที่ไม่ได้เกี่ยวข้องกับผู้ที่กระทำผิด ไม่ได้โกรธ ไม่ได้ช่วยต่อการกระทำผิดทั้งในอดีตและปัจจุบัน เหยื่อมีความบริสุทธิ์ในการประกอบกิจเสมอ เหยื่อประเภทนี้มีทุกเพศทุกวัย อาจเกิดทั้งแบบรุนแรงและไม่รุนแรง ตกเป็นเหยื่อที่โหดเมื่อไรก็ได้ ไม่จำกัดเวลาสถานที่หรือสถานการณ์

3. ผู้ที่ตกเป็นเหยื่อตนเอง เหยื่อประเภทนี้เป็นเหยื่อที่มีวัตถุประสงค์ที่จะทำให้ตนเองได้รับในสิ่งที่ปรารถนา ความปรารถนาที่สำคัญก็ได้แก่ความสุข แต่ความสุขของเหยื่อประเภทนี้ที่แท้ก็เป็นความสุขจอมปลอมจากการหลงผิดอยู่ตลอดเวลา ที่เกิดจากความพอใจหรือความยินยอมของตนเอง โดยการกระทำผิดของเหยื่อดังกล่าวนี้นั้นบางครั้งก็เรียกว่าอาชญากรรมไร้เหยื่อ

ดังนั้นจะเห็นได้ว่าในกรณีของภัยอินเทอร์เน็ต เมื่อวัยรุ่นผู้เข้าไปใช้อินเทอร์เน็ตและมีพฤติกรรมเบี่ยงเบนในการกระทำผิดตามประเภทของภัยต่าง ๆ ขึ้น ก็ต้องมีผู้ได้รับผลจากการกระทำดังกล่าวต่อการใช้อินเทอร์เน็ตครั้งดังกล่าวไม่ว่าจะเป็นตัวเองหรือผู้อื่น โดยเปรียบได้กับการมีผู้กระทำก็ย่อมต้องมีผู้ที่ถูกกระทำหรือตกเป็นเหยื่อตามมาเป็นเรื่องธรรมดา ซึ่งก็ขึ้นอยู่กับว่าวัยรุ่นผู้ใช้อินเทอร์เน็ตคนนั้นจะตกเป็นเหยื่อของลักษณะการกระทำผิดประเภทใดที่เป็นภัยจากการ

ใช้อินเทอร์เน็ต และตามจุดประสงค์ของการใช้อินเทอร์เน็ตนั้นเพื่อสิ่งใด ซึ่งก็จะเป็นตัวตัดสินว่า เป็นผู้ตกเป็นเหยื่อในกลุ่มใด และผลที่จะตามมาจากการตกเป็นเหยื่อนั้นจะมีความรุนแรงขนาดไหน อย่างเช่น ภัยจากอินเทอร์เน็ตประเภท การเล่นเกม การพนัน การรับชมสื่อลามก อาจตกอยู่ใน กลุ่มของผู้ตกเป็นเหยื่อตนเองได้ เป็นต้น

## 2.6 ปัจจัยด้านพฤติกรรมเบี่ยงเบนที่นำไปสู่การเกิดภัยอินเทอร์เน็ตของวัยรุ่น ทั้งจากเหตุการณ์ กระทำผิดและการตกเป็นเหยื่อ

เมื่อนำหลักของปัจจัยที่เป็นสาเหตุของการกระทำผิดและประเภทของเหยื่อที่ได้กล่าวไป มาทำการเปรียบเทียบกับกรณีการเกิดภัยอินเทอร์เน็ตของวัยรุ่นแล้ว ทำให้ทราบปัจจัยที่เป็นสาเหตุ ของพฤติกรรมเบี่ยงเบนที่มีความเกี่ยวข้องกับการกระทำผิดและการตกเป็นเหยื่อในการใช้ อินเทอร์เน็ตอันเป็นภัยต่อวัยรุ่น ได้ โดยสามารถแบ่งตามหลักของ 4 ปัจจัยที่เป็นสาเหตุต่อ ดังต่อไปนี้

### 2.6.1 ปัจจัยทางกายภาพ

ภัยอินเทอร์เน็ตที่เกิดขึ้นในช่วงอายุของวัยรุ่นนั้น ส่วนหนึ่งเป็นผลสืบเนื่องมาจาก ความสัมพันธ์ในด้านปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับกายภาพหรือชีววิทยาของตัววัยรุ่นเอง ซึ่งในกรณีของภัย อินเทอร์เน็ตนี้ความเชื่อมโยงของภัยที่เกิดขึ้นมาจากปัจจัยความแตกต่างทางเพศของวัยรุ่น ซึ่งจาก การทบทวนแนวคิด วรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเกิดภัยอินเทอร์เน็ตในด้านต่าง ๆ พบว่า เพศมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการใช้และภัยอินเทอร์เน็ต ซึ่งเห็นได้จาก รูปแบบการ แสดงความต้องการทางเพศของพฤติกรรมวัยรุ่นตามที่ได้กล่าวไป และข้อมูลทางสถิติที่ว่าด้วย พฤติกรรมของการใช้อินเทอร์เน็ตระบุว่าผู้ใช้ที่เป็นวัยรุ่นเพศหญิงมากกว่าเพศชาย แต่กลุ่มวัยรุ่น ชายมีแนวโน้มทางสถิติที่จะนำไปสู่ภัยอินเทอร์เน็ตมากกว่ากลุ่มวัยรุ่นหญิง จากการสำรวจของ สำนักงานสถิติแห่งชาติ กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร และสำนักงานเลขาธิการ คณะกรรมการเทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ สำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยีแห่งชาติ จึงสรุปได้ว่า วัยรุ่นชายมีโอกาสเกิดภัยอินเทอร์เน็ตมากกว่าวัยรุ่นหญิง

## 2.6.2 ปัจจัยทางสังคม

ภัยอินเทอร์เน็ตที่เกิดขึ้นในช่วงอายุของวัยรุ่นนั้น ส่วนหนึ่งเป็นผลสืบเนื่องมาจากความสัมพันธ์ในด้านปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับสังคมของตัววัยรุ่น ซึ่งในกรณีของภัยอินเทอร์เน็ตนี้ความเชื่อมโยงของภัยที่เกิดขึ้นมาจากหลาย ๆ ปัจจัยด้วยกัน ได้แก่ ความแตกต่างทางการดูแลเอาใจใส่จากครอบครัว ความแตกต่างของพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของกลุ่มเพื่อน และความแตกต่างทางเศรษฐกิจรายได้ ซึ่งจากการทบทวนแนวคิด วรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเกิดภัยอินเทอร์เน็ตในด้านต่าง ๆ พบว่า ความแตกต่างทางด้านต่าง ๆ ของสังคมมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการใช้และภัยอินเทอร์เน็ต โดยแบ่งตามประเภทของปัจจัยได้ดังนี้

### 2.6.2.1 ครอบครัวกับพฤติกรรมวัยรุ่น

ครอบครัวถือว่าเป็นหน่วยย่อยที่สุดซึ่งวัยรุ่นจะต้องเกี่ยวข้องกับ โดยทั่วไปสังคมจะประกอบไปด้วย บิดา มารดา บุตร พี่น้อง และญาติ ในสภาพของครอบครัวปัจจุบันจะมีลักษณะที่เป็นครอบครัวขนาดเล็ก ประกอบด้วยบิดามารดาและบุตรเท่านั้น ซึ่งปัญหาที่มักจะมีในครอบครัวประเภทนี้ โดยเฉพาะครอบครัวที่อยู่ในเมืองก็คือ ต่างคนต่างไม่ค่อยได้สนใจกัน ไม่ได้มีโอกาสได้พบปะสนทนากัน ยิ่งถ้าพ่อแม่มีกิจกรรมอื่นทางสังคมเพิ่มอีกนอกจากหน้าที่ประจำแล้ว ก็จะทำให้ลูกต้องอยู่ตามลำพังมากขึ้น

### อิทธิพลของครอบครัวที่มีต่อพฤติกรรมวัยรุ่น

การที่วัยรุ่นต้องอยู่ตามลำพัง หรือได้อยู่ตามลำพังและอยู่กับครอบครัวที่มีพ่อแม่พร้อมกันนั้น จะทำให้พฤติกรรมที่แสดงออกเป็นต่าง ๆ กล่าวคือ วัยรุ่นที่มีครอบครัวที่อบอุ่นมีความยุติธรรม จะทำให้เป็นคนที่มีเหตุผล กล้าตัดสินใจโดยอาศัยเหตุประกอบ มีความเชื่อมั่นในตนเอง พฤติกรรมที่มักจะมีแสดงออกเป็นพฤติกรรมที่สังคมให้การยอมรับ ส่วนวัยรุ่นที่ครอบครัวขาดความอบอุ่น หรือพ่อแม่มีความเข้มงวดเกินไป หรือครอบครัวที่ขาดพ่อหรือแม่ จะทำให้พฤติกรรมของวัยรุ่นอาจแสดงออกได้หลายประการที่สังคมไม่ให้การยอมรับ เช่น ก้าวร้าว เกร ดุด่าเสียดสี หรือถูกเพื่อนชักจูงไปในทางเลื่อมเสีย การตัดสินใจหรือการแสดงพฤติกรรมต่าง ๆ เป็นไปโดยอิทธิพลของเพื่อนมากกว่าครอบครัว ดังนั้นจึงสามารถสรุปประเด็นของอิทธิพลที่มีต่อพฤติกรรมวัยรุ่นได้ดังนี้

1. บรรยากาศภายในครอบครัว การที่พ่อแม่ให้การเลี้ยงดูโดยใช้วิธีที่มีความเป็นประชาธิปไตย ขอมรับฟังความคิดเห็นของลูก จะทำให้ลูกมีความอบอุ่น กล้าแสดงความคิดเห็น จะทำให้ลูกมีความสุข รักครอบครัว พฤติกรรมที่แสดงออกก็จะเป็นพฤติกรรมที่ไปในทางที่ดี ตรงกันข้ามกับครอบครัวที่เลี้ยงดูลูกอย่างเข้มงวด เต็มไปด้วยกฎระเบียบต่าง ๆ จะทำให้ลูกมีพฤติกรรมไปในทางเก็บกด ไม่พยายามแสดงความคิดเห็น หลีกหนีไม่ยอมพบหน้าพ่อแม่ เบื่อครอบครัว จนบางครั้งอาจคบเพื่อนที่ไม่ดี หรือหาสิ่งอื่นมาชดเชย เป็นต้น

2. การอบรมเลี้ยงดู การที่พ่อแม่คอยให้กำลังใจ เอาใจใส่ลูกเป็นประจำ ลูกก็จะตอบสนองด้วยการแสดงพฤติกรรมที่ดี แต่ถ้าหากทางบ้านขาดความอบอุ่นวัยรุ่นก็จะพยายามหาเพื่อนนอกบ้าน ซึ่งในบางครั้งถ้าได้เพื่อนไม่ดี อาจทำให้เป็นคนมีปัญหาได้

3. ค่านิยมของพ่อแม่ การที่พ่อแม่มีเวลาอยู่กับลูกนาน ๆ ดังนั้นพ่อแม่ควรเป็นต้นแบบที่ดีให้แก่ลูก วัยรุ่นเป็นวัยที่พยายามหาต้นแบบ เพื่อค้นหาตนเอง ดังนั้นบุคคลที่อยู่ใกล้ชิดอย่างพ่อแม่ควรทำตัวให้เป็นแบบอย่าง เพราะโอกาสที่วัยรุ่นจะเอาเป็นแบบอย่างในการเลียนแบบนั้นมีมาก

การอบรมที่ออกมาจากพ่อแม่ผู้ปกครอง ซึ่งนับเป็นการอบรมเบื้องต้นที่สำคัญที่สุด เพราะเป็นการอบรมที่ใกล้ชิดและมีความผูกพันอย่างลึกซึ้ง และมีอิทธิพลต่ออารมณ์ ทัศนคติ และแบบของความประพฤติเป็นอย่างยิ่ง โดยมีรูปแบบของการอบรม 2 วิธี คือ

1. ทางตรง ด้วยการบอกกล่าวอย่างชัดเจนพอควร ว่าอะไรควรทำ อะไรไม่ควรทำ อะไรถูก อะไรผิด เป็นต้น ซึ่งได้ผลต่อการพัฒนาบุคลิกภาพอย่างมาก เนื่องจากมีการชี้ทางและแนะแนวทางในการปฏิบัติแก่บุคคลอย่างจงใจและเจตนา เพื่อให้บุคคลนั้นสามารถวางตัวได้อย่างถูกต้องเหมาะสมต่อไปในสถานการณ์ต่าง ๆ

2. ทางอ้อม เป็นการอบรมโดยไม่รู้ตัว เป็นสิ่งที่เด็กได้รู้ได้เห็นจากการประพฤติของพ่อแม่ผู้ปกครอง เป็นสิ่งที่เด็กได้รู้ได้เห็นทั้งในด้านที่ดีและไม่ดี จนเกิดการเรียนรู้ซึมซาบเข้าไปในจิตใจ ซึ่งเด็กอาจจะนำไปตัวอย่างพฤติกรรมการปฏิบัติได้ในอนาคตหรือมีผลต่อการพัฒนาบุคลิกภาพต่อไป



จากองค์ประกอบที่ได้กล่าวมาทำให้อิทธิพลจากครอบครัวมีผลกับการแสดงออกของพฤติกรรมวัยรุ่นตามที่ได้กล่าวไป อีกทั้งยังมีผลการสำรวจของศาลเยาวชนและครอบครัวในปี พ.ศ.2537 ยังระบุว่าสภาพครอบครัวมีผลต่อการกระทำผิดของวัยรุ่นและเยาวชนมาเป็นลำดับที่แรกถึงร้อยละ 33.31 จึงสามารถสรุปในกรณีที่เกี่ยวข้องกับภัยอินเทอร์เน็ตของวัยรุ่นได้ว่า วัยรุ่นที่ได้รับการดูแลเอาใจใส่จากผู้ปกครองในระดับต่ำมีโอกาสเกิดภัยอินเทอร์เน็ตมากกว่าวัยรุ่นที่ได้รับการดูแลเอาใจใส่จากผู้ปกครองในระดับสูง

### 2.6.2.2 กลุ่มเพื่อน

คนเรามักจะถูกอบรมจากเพื่อนที่อายุเท่า ๆ กัน หรือมากกว่า โดยตอนวัยเด็กก็จะเป็นกลุ่มเพื่อนเล่น พอวัยรุ่นจะเป็นกลุ่มเพื่อนฝูง พอเป็นวัยรุ่นผู้ใหญ่ก็จะมีเพื่อนที่สนิทสนมคบค้าสมาคมกับบุคคลที่มีสถานภาพทางสังคมเท่าเทียมกัน ดังนั้นจะเห็นได้ว่า กลุ่มเพื่อนจึงเป็นกลุ่มที่มีความสำคัญเป็นอย่างมาก โดยเฉพาะในสังคมปัจจุบันที่บุคคลชอบยึดเพื่อนเป็นแนวทางในการปฏิบัติ เพื่อให้เพื่อนให้การยอมรับ และเป็นการแสดงความเป็นพวกเดียวกัน

กลุ่มเพื่อนที่มีความสำคัญในการอบรม คือ

1. สอนอำนาจที่ไม่ใช่ของใคร โดยเฉพาะเป็นการเรียนรู้กฎเกณฑ์ต่าง ๆ จากการมีส่วนร่วมด้วย
2. ผลักดันทดลองกฎเกณฑ์ของผู้ใหญ่ที่ได้วางเอาไว้ ปกติถ้าวัยรุ่นอยู่ในกลุ่มเพื่อน ๆ มักจะกล้าทำอะไรที่ขัดแย้งหรือลองผิดกับผู้ใหญ่มากกว่าอยู่เพียงคนเดียว และในขณะที่เดียวกันก็อยากจะทดลองดูว่า กลุ่มตนจะคัดค้านกับผู้ใหญ่ได้แค่ไหน เชื่อถือได้เพียงไร
3. ถ่ายทอดระเบียบวิธีและคุณค่าที่ผู้ใหญ่ต้องการหรือไปในทางตรงข้าม หรืออาจจะถ่ายทอดคุณค่าตามที่ผู้ใหญ่ต้องการ หากกลุ่มสนับสนุนระเบียบและค่านั้น

จากความสัมพันธ์ที่สำคัญของอิทธิพลจากกลุ่มเพื่อนที่มีกับการแสดงออกของพฤติกรรมวัยรุ่นตามที่ได้กล่าวไป รวมทั้งมีผลการสำรวจของศาลเยาวชนและครอบครัวในปี พ.ศ. 2537 ยังระบุว่า การคบเพื่อนและการถูกชักจูงนั้นมีผลต่อการกระทำผิดของวัยรุ่นและเยาวชนมาเป็น

ลำดับสองที่ร้อยละ 32.96 จึงสามารถสรุปในกรณีที่เกี่ยวข้องกับอินเทอร์เน็ตของวัยรุ่นได้ว่า วัยรุ่นที่อยู่ในกลุ่มเพื่อนที่มีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตที่เป็นภัยในระดับสูงมีโอกาสเกิดกับอินเทอร์เน็ตมากกว่าวัยรุ่นที่อยู่ในกลุ่มเพื่อนที่มีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตที่เป็นภัยในระดับต่ำ

### 2.6.2.3 เศรษฐกิจรายได้

จากการที่สภาพผู้กระทำผิดส่วนใหญ่ในประเทศไทย ปัจจัยเรื่องรายได้เป็นเหตุผลหนึ่งที่ทำให้เกิดการกระทำผิด (อ้างถึงใน อรัน สุวรรณบุบผา, 2518) จึงทำให้ระดับรายได้ของวัยรุ่นมีความสัมพันธ์ต่อการเกิดภัยจากการใช้อินเทอร์เน็ตของวัยรุ่นซึ่งเห็นได้จาก อินเทอร์เน็ตเป็นสื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่ประกอบไปด้วยอุปกรณ์ที่ทำการเชื่อมต่อเพื่อเข้าสู่อินเทอร์เน็ต ประกอบด้วย เครื่องคอมพิวเตอร์ โมเด็ม ฯลฯ ซึ่งอุปกรณ์ต่างๆ เหล่านี้ล้วนมีราคาค่อนข้างสูง กล่าวคือ ผู้ที่มีรายได้สูงย่อมมีโอกาสที่จะใช้อินเทอร์เน็ตมากกว่าผู้ที่มีรายได้ต่ำ ซึ่งสอดคล้องกับแนวความคิดทางด้านนิเทศศาสตร์ที่พบว่า ผู้ที่มีรายได้สูง มักมีการเลือกใช้สื่อหลายประเภทมากขึ้น เนื่องจากการใช้สื่อในระบบของสังคมจำเป็นต้องมีค่าใช้จ่าย ทำให้ผู้ที่มีรายได้สูงย่อมมีอำนาจการซื้อสูงกว่า และเมื่อมีรายได้เพิ่มขึ้นมักหมายถึง ระดับการศึกษา ตำแหน่งหน้าที่การงานที่สูงขึ้นไปด้วย จึงมักถูกผลักดันให้มีความจำเป็นต้องเรียนรู้หาข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ ให้ทันต่อเหตุการณ์อยู่เสมอ ทำให้เปิดรับสื่อมากกว่ากลุ่มอื่น นอกจากนี้อาจมีเวลาให้ครอบครัวน้อยลง ซึ่งในกรณีนี้สมาชิกในครอบครัวอาจหันไปใช้สื่อมากขึ้น (อ้างถึงใน ธนัสส์ เกษมไชยานันท์, 2544: 26; กาญจนา แก้วเทพ, 2541: 183) และอีกทั้งยังมีผลการสำรวจของศาลเยาวชนและครอบครัวในปี พ.ศ. 2537 ยังระบุว่าสภาพทางเศรษฐกิจมีผลต่อการกระทำผิดของวัยรุ่นและเยาวชนมาเป็นลำดับสามที่ร้อยละ 11.36 ดังนั้นจึงสามารถสรุปได้ว่า จากความสัมพันธ์ที่สำคัญของอิทธิพลจากระดับรายได้ที่มีกับการแสดงออกของพฤติกรรมวัยรุ่นตามที่ได้กล่าวไป จึงสามารถสรุปในกรณีที่เกี่ยวข้องกับอินเทอร์เน็ตของวัยรุ่นได้ว่า วัยรุ่นที่มีรายได้สูงมีโอกาสเกิดกับอินเทอร์เน็ตมากกว่าวัยรุ่นที่มีรายได้ต่ำ และวัยรุ่นที่มีรายได้รวมของครอบครัวสูงมีโอกาสเกิดกับจากเราใช้อินเทอร์เน็ตมากกว่าวัยรุ่นที่มีรายได้รวมของครอบครัวต่ำ

### 2.6.3 ปัจจัยทางจิตใจ

ภัยอินเทอร์เน็ตที่เกิดขึ้นในช่วงอายุของวัยรุ่นนั้น ส่วนหนึ่งเป็นผลสืบเนื่องมาจากความสัมพันธ์ในด้านปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับจิตใจหรือทางจิตวิทยาของตัววัยรุ่นเอง ซึ่งในกรณีของภัย

อินเทอร์เนตนี้ความเชื่อมโยงของภัยที่เกิดขึ้นมาจากปัจจัยทางภาวะอารมณ์แตกต่างกันของวัยรุ่น ซึ่งจากการทบทวนแนวคิด วรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเกิดภัยอินเทอร์เนตในด้านต่าง ๆ พบว่า ภาวะอารมณ์มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการใช้และภัยอินเทอร์เนต ซึ่งเห็นได้จากลักษณะความสอดคล้องของการแสดงพฤติกรรมและอารมณ์ของวัยรุ่นที่เกิดควบคู่กันไป

### 2.6.3.1 อารมณ์

คำว่า อารมณ์ (Emotion) รากศัพท์มาจากภาษาลาตินว่า “Emovere” มีความหมายตรงกับคำว่า To stir up, Agitate or Excite ซึ่งหมายถึงสภาวะที่ร่างกายถูกกระตุ้นทำให้ปั่นป่วนหรือตื่นเต้น มีนักจิตวิทยาหลายท่านที่ได้ให้คำนิยามของคำว่าอารมณ์ไว้ว่า (สุชา จันทรเฒ, 2542)

Lazarus (1970) อารมณ์เป็นความรู้สึกที่จะเข้าหาบางอย่าง เมื่อได้ประเมินว่าสิ่งนั้นเป็นสิ่งที่ดีหรือมีประโยชน์ และความรู้สึกที่จะถอยหนีเมื่อได้ประเมินว่า สิ่งนั้นเป็นสิ่งที่ไม่ดีหรืออันตราย โดยจะประเมินสิ่งเร้าต่าง ๆ ตามความเหมาะสมและความสำคัญ ดังนั้นการตอบสนองทางอารมณ์จึงขึ้นอยู่กับ การคิด การเข้าใจเฉพาะบางอย่าง หรือขึ้นอยู่กับ การประเมิน (อ้างถึงใน สุชา จันทรเฒ, 2542)

Izard (1971) ได้ให้ความหมายของอารมณ์ไว้ว่า เป็นลักษณะของพฤติกรรมที่แสดงออกถึงความเปลี่ยนแปลงทางด้านร่างกาย ประสาทสัมผัส และปรากฏการณ์ของลักษณะท่าทาง (อ้างถึงใน สุชา จันทรเฒ, 2542)

Young (1973) ได้ให้ความหมายของอารมณ์ไว้ว่า เป็นกระบวนการหรือสภาวะทางด้านความรู้สึกที่ถูกกระทบให้หวั่นไหว ซึ่งจะแสดงออกมาในรูปของการเปลี่ยนแปลงร่างกายทาง กล้ามเนื้อเรียบ ต่อมต่างๆ และพฤติกรรมรวม (อ้างถึงใน สุชา จันทรเฒ, 2542)

พรหมทิพย์ ศิริวรรณนุศย์ (2530) ได้ให้ความหมายของอารมณ์ไว้ว่า เป็นสภาพการเปลี่ยนแปลงของร่างกายและจิตใจอันเนื่องมาจากปฏิสัมพันธ์ระหว่างสิ่งเร้าและอินทรีย์ และการแสดงโต้ตอบนั้นเป็นไปตามสถานการณ์

สรุปได้ว่า อารมณ์ ก็คือ การแสดงออกของภาวะจิตใจที่ได้รับการกระทบหรือกระตุ้นจากสิ่งเร้า ทำให้เกิดปฏิกิริยาตอบสนองออกมา ทำให้ร่างกายเกิดการเปลี่ยนแปลงจากผลกระทบหรืออาจทำให้จิตใจปั่นป่วนไม่เป็นปกติ ความรู้สึกรุนแรง แต่การเปลี่ยนแปลงนั้นก็มักควบคู่ไปกับกล้ามเนื้อเสมอ

### 2.6.3.2 อารมณ์ของวัยรุ่น

วัยรุ่น เป็นวัยที่เป็นหัวเลี้ยวหัวต่อของชีวิต มีความรู้สึกที่เรื่อต่อสิ่งเร้าซึ่งอยู่รอบ ๆ ตัวเขา ที่แตกต่างกันออกไป ส่วนมากมักแสดงออกไปในทางที่รุนแรง ซึ่งจำเป็นอย่างมากที่ต้องทำความเข้าใจกับอารมณ์ของวัยรุ่น เพราะมีฉะนั้นแล้วจะเห็นพวกวัยรุ่นเป็นคนที่ผิดปกติ (Abnormal) จากคนอื่นไป โดยในขณะนี้อารมณ์ที่เกิดขึ้นมักจะมีสาเหตุมาจากความเข้มงวดกดดันของผู้ใหญ่ และปัญหาระหว่างเพื่อนต่างเพศ หากความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนต่างเพศเป็นไปอย่างราบรื่นเขาก็จะรู้สึกเป็นสุข แต่เมื่อมีบางสิ่งบางอย่างจะผิดปกติไป เขาก็จะเกิดความเศร้าโศกอย่างรุนแรง เด็กในวัยนี้จะมีความกังวลเกี่ยวกับอนาคตของตน อารมณ์ของเด็กในวัยนี้ เช่นเดียวกับเด็กวัยอื่นๆ แต่แตกต่างกันในด้านความรุนแรง การแสดงปฏิกิริยาตอบสนองต่ออารมณ์ และชนิดของสิ่งเร้าที่ทำให้เกิดอารมณ์ ทั้งนี้การแสดงอารมณ์ของวัยรุ่นมักเกิดขึ้นอยู่เสมอ

1. อารมณ์โกรธ ในวัยนี้มีอารมณ์โกรธบ่อยครั้งกว่าอารมณ์อื่น ๆ สาเหตุที่สำคัญนั้นมี 2 ประการ คือ ความรู้สึกด้อยเนื่องมาจากถูกข่มขู่ให้เด่น ถูกกีดกันมิให้เด่น ถูกกีดกันสิทธิ ถูกวิจารณ์ คำหยาบ ประชด ซึ่งทำให้รู้สึกว่าเป็นคนไร้ค่า อีกประการหนึ่ง คือ การถูกแทรกแซง ขัดขวาง กิจนิสัยหรือการถูกรบกวนในขณะที่ทำกิจกรรม เช่น ถูกรบกวนในขณะที่ดูหนังสือ หรือถูกปลุกให้ตื่นในขณะที่กำลังหลับ โดยส่วนใหญ่เด็กชายจะแสดงอาการ โกรธที่รุนแรงมากกว่าหญิง และมีระยะเวลาการ โกรธนานกว่าเด็กในวัยก่อน ทั้งนี้เนื่องจากพยายามสกัดกั้นความโกรธเอาไว้ แต่ความโกรธเหล่านี้จะหายไปต่อเมื่อได้ออกกำลังกาย เล่นดนตรี หรือทำกิจกรรมที่ตนสนใจ

2. อารมณ์กลัว ในวัยนี้จะกลัวน้อยลง แต่จะมีความกังวลเข้ามาแทน หากเกิดความกลัว ไม่ว่าจะรุนแรงหรือไม่ก็ตาม เด็กมักจะไม่มีวิงหนี จะหยุดอยู่กับที่ หากรู้ล่วงหน้าก่อนว่าจะต้องเผชิญกับสถานการณ์หรือเหตุการณ์ที่ไม่พอใจ เขามักจะหลีกเลี่ยงจากเหตุการณ์หรือสถานการณ์นั้น โดยหาข้อแก้ตัวต่าง ๆ

3. อารมณ์กังวล ลักษณะความกังวลที่แสดงออกมาทางอารมณ์ เช่น กังวลเกี่ยวกับรูปร่างของตนเอง ทำตัวเป็นที่ขึ้นชอบของคนอื่น ด้านการงาน เพื่อนฝูง ครอบครัว และความยุติธรรม จะเกิดความ รู้สึกว่า มันยังไม่พอเพียง ต่อมาก็มักจะกังวลโดยพิจารณาใน 4 ด้าน คือ เศรษฐกิจและสังคม สภาพครอบครัว ความสำเร็จและล้มเหลวที่ได้รับ และคนที่สนิทสนมกำลังได้รับความทุกข์อย่างหนัก ส่วนสิ่งที่วัยนี้กังวลมากที่สุด คือ ทำงานหรือเรียน ไม่ดีเท่าที่ควร สร้างความประทับใจแก่คนอื่นไม่มากเท่าที่ควร

4. อารมณ์ริษยา ระยะนี้เด็กมักจะแสดงความเป็นเจ้าของในสิ่งที่ตนเองรัก เช่น ถ้ามีเพื่อน ต่างเพศที่คนสนใจ ก็จะพยายามแสดงให้ผู้อื่นรู้ว่า คนสนใจและแสดงความเป็นเจ้าของทันที และถ้ามีคู่แข่งก็อาจพุดใจมดึกลับหลัง

5. อารมณ์อิจฉา สิ่งสำคัญของเด็กในวัยนี้ก็คือความภาคภูมิใจ เด็กเห็นเพื่อนที่มีฐานะที่ดี ซึ่งจะสามารถมีสิ่งของที่ทุกคนมีได้ มีคนเชื่อถือเอาใจ ทำให้ตนเองอยากได้อยากมีสิ่งของเหล่านั้นบ้าง จึงก่อให้เกิดอารมณ์อิจฉาขึ้นได้ แต่จะแสดงออกโดยการ บ่นบ่นสาธยายตนเอง ว่าตนเองอาภัพ เพื่อน ๆ ที่คนอิจฉา โชคดี ดังนั้นจึงพยายามหางานทำ เพื่อให้ได้เงินมาซื้อของที่ตนอยากได้ บางครั้งอาจถึงกับขโมย

6. อารมณ์รักหรือชอบพอเด็กจะแสดงอารมณ์ มุ่งไปที่คนใดคนหนึ่ง และมักจะ เป็นไปในทางรุนแรง บางครั้งอาจชอบพอเพื่อนเพศเดียวกันเป็นพิเศษ เพื่อหยก่ข่องเป็นที่พึ่งทางใจ แต่เมื่อโตขึ้นจะมีการปรับตัวดีขึ้น เรื่องความรักแสดงออกกับเพศตรงข้ามในทางที่ถูก

7. อารมณ์อยากรู้อยากเห็น วัยนี้จะเริ่มหาหนังสืออ่าน เข้าห้องสมุด รวมถึงการ ต้องการไปเที่ยวในที่ต่าง ๆ กับเพื่อน

8. อารมณ์สนุกสนาน (Joy) การพึงพอใจในสิ่งนั้น ๆ มักจะแสดงออกโดยการ หัวเราะ สามารถมองในสถานการณ์ใดสถานการณ์หนึ่งและทำได้ ระบายอารมณ์ได้ อารมณ์นี้จะมีเกือบทุกวัย

9. อารมณ์อ่อนไหวง่าย วัยนี้มักมีความผันแปรและมักหวั่นไหวง่ายไปตามสิ่งล่อเร้าจะเห็นได้จากการรักง่าย หน่ายเร็วในเรื่องความรักเพื่อน ความรักเพศตรงข้าม ทางด้านความโกรธเคืองวัยรุ่น มักโกรธง่าย แต่สามารถบรรเทาโทสะได้เร็วเช่นกัน

### 2.6.3.3 ประเภทของอารมณ์

จากลักษณะของอารมณ์วัยรุ่นต่าง ๆ ที่ได้กล่าวไปนั้น สามารถจัดแบ่งเป็นประเภทอารมณ์ของวัยรุ่นไว้อย่างหลัก ๆ ได้ 3 ประการ กล่าวคือ (สุชา จันทรเฒ, 2540)

1. ประเภทก้าวร้าวรุนแรง เช่น โกรธ อิจฉา ริษยา เกือบชัง เป็นต้น
2. ประเภทเก็บกดเอาไว้ เช่น กลัว วิดกกังวล เศร้าใจ อ่อนไหวง่าย กระทบกระช่อนใจ
3. สนุกสนาน เช่น ความรัก ชอบ สุขสบาย พอใจ ตื่นเต้น อยากรู้อยากเห็น เป็นต้น

จากลักษณะของอารมณ์ของวัยรุ่นที่ได้กล่าวมาจึงเห็นได้ว่ามีความสัมพันธ์กับการแสดงพฤติกรรมต่าง ๆ อีกทั้งยังมีผลการสำรวจของศาลเยาวชนและครอบครัวในปี พ.ศ.2537 ยังระบุว่าสภาพภาวะอารมณ์มีผลต่อการกระทำผิดของวัยรุ่นและเยาวชนมาเป็นลำดับหนึ่งที่ร้อยละ 33.31 ทั้งนี้จึงสามารถสรุปได้ว่าภาวะอารมณ์ต่าง ๆ มีผลต่อโอกาสเกิดภัยจากการใช้อินเทอร์เน็ตของวัยรุ่น โดยเฉพาะอารมณ์รุนแรง กล่าวคือ วัยรุ่นที่มีอารมณ์ก้าวร้าวรุนแรงมีโอกาสเกิดภัยอินเทอร์เน็ตมากกว่าวัยรุ่นที่มีอารมณ์เก็บกดหรือสนุกสนาน

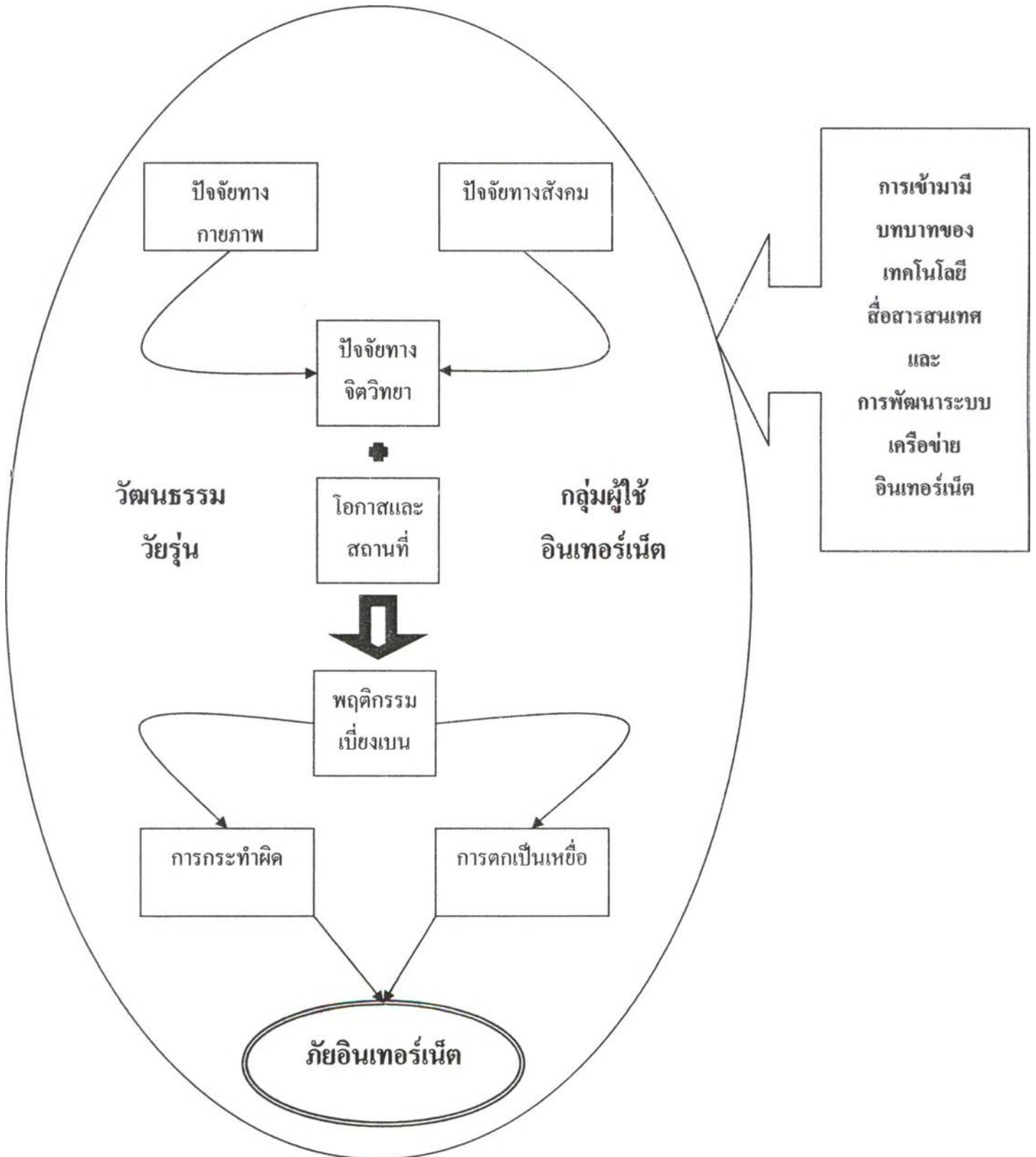
### 2.6.4 ปัจจัยที่เกิดโอกาสและสถานที่

ภัยอินเทอร์เน็ตที่เกิดขึ้นในช่วงอายุของวัยรุ่นนั้น โดยส่วนมากเป็นผลสืบเนื่องมาจากความสัมพันธ์ในด้านปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับโอกาสหรือสถานที่ของตัววัยรุ่นเป็นสำคัญ ซึ่งในกรณีของภัยอินเทอร์เน็ตนี้ สามารถเชื่อมโยงปัจจัยที่เป็นต้นเหตุในการเกิดภัยได้หลาย ๆ ปัจจัยด้วยกัน ได้แก่ โอกาสจากความแตกต่างของประสบการณ์ ความถี่ และระยะเวลาการใช้อินเทอร์เน็ตของวัยรุ่น โดยรวมกับปัจจัยทางด้านของสถานที่ในการใช้อินเทอร์เน็ตของวัยรุ่นอีกด้วย ซึ่งจากการทบทวนแนวคิด วรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเกิดภัยอินเทอร์เน็ตในด้านต่าง ๆ พบว่าความแตกต่างทางด้านต่าง ๆ ของโอกาสหรือสถานที่ที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการใช้และภัยอินเทอร์เน็ต จากหลักการของแนวคิดการกระทำผิดของเด็ก เยาวชน ซึ่งชี้ให้เห็นว่าปัจจัยด้าน

โอกาสหรือสถานที่เป็นแรงจูงใจในการผลักดันมุ่งสู่เป้าหมายในทางที่ผิดหรือเป็นอันตรายได้ กล่าวคือ ทั้งการกระทำผิดและการตกเป็นเหยื่อของโอกาสในการเกิดภัยอินเทอร์เน็ตของวัยรุ่น ดังนั้นจึงสามารถสรุปถึงปัจจัยทางด้านโอกาสและสถานที่ต่าง ๆ โดยแยกประเภท ได้แก่ วัยรุ่นที่มีประสบการณ์ใช้อินเทอร์เน็ตสูงมีโอกาสเกิดภัยอินเทอร์เน็ตมากกว่าวัยรุ่นที่มีประสบการณ์ใช้อินเทอร์เน็ตต่ำ วัยรุ่นที่มีความถี่ใช้อินเทอร์เน็ตสูงมีโอกาสเกิดภัยอินเทอร์เน็ตมากกว่าวัยรุ่นที่มีความถี่ใช้อินเทอร์เน็ตต่ำ วัยรุ่นที่มีระยะเวลาใช้อินเทอร์เน็ตมากมีโอกาสเกิดภัยอินเทอร์เน็ตมากกว่าวัยรุ่นที่มีระยะเวลาใช้อินเทอร์เน็ตน้อย และวัยรุ่นที่ใช้อินเทอร์เน็ตภายนอกสถานที่อยู่อาศัยมีโอกาสเกิดภัยอินเทอร์เน็ตมากกว่าวัยรุ่นที่ใช้อินเทอร์เน็ตภายในสถานที่อยู่อาศัย

จากปัจจัยทั้ง 4 ด้านที่เป็นสาเหตุของพฤติกรรมเบี่ยงเบนที่มีความเกี่ยวข้องกับการกระทำผิดและการตกเป็นเหยื่อในการใช้อินเทอร์เน็ตอันเป็นภัยต่อวัยรุ่นนั้นสามารถนำมาสรุปเป็นภาพที่ 5 เพื่อประกอบของโครงสร้างการเกิดภัยอินเทอร์เน็ตได้ดังนี้

ภาพที่ 5 : โครงสร้างปัจจัยด้านพฤติกรรมเบี่ยงเบนที่นำไปสู่การเกิดภัยอินเทอร์เน็ตของวัยรุ่น ทั้งจากเหตุการณ์กระทำผิดและการตกเป็นเหยื่อ





## 2.7 บทความ หนังสือ และผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### 2.7.1 บทความ และเอกสารที่เกี่ยวข้อง

คณะกรรมการเทคโนโลยีสารสนเทศแห่งชาติ (2545) ศึกษาเรื่อง อินเทอร์เน็ตคาบสองคมที่ต้องการเร่งสร้างภูมิคุ้มกัน โดยเสนอว่า ปัจจุบันอินเทอร์เน็ต คือ ความอิสระที่คิดหรือทำอะไรก็ได้โดยไม่จำเป็นต้องให้ข้อมูลจริง จึงทำให้อินเทอร์เน็ตกลายเป็นเครื่องมือของการประทุษร้าย โดยใช้ข้อดีหรือประโยชน์ที่มีอยู่อย่างมหาศาลของอินเทอร์เน็ตเป็นช่องทางในการกระทำผิดและสร้างความเสื่อมเสียให้กับสังคม แต่ในอีกมุมหนึ่งนั้น อินเทอร์เน็ตเป็นเทคโนโลยีที่มีคุณค่า ดังนั้นจึงสามารถสร้างคุณหรือโทษให้กับผู้ใช้ได้ หากแต่ผู้ใช้นั้นต้องเป็นผู้เลือกเองว่าจะใช้อินเทอร์เน็ตเป็นแหล่งของการแสวงหาและแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารที่มีอยู่ทั่วโลก หรือจะใช้อินเทอร์เน็ตเป็นแหล่งของการกระทำหรือแสดงพฤติกรรมที่เป็นภัยต่อทั้งตนเองและผู้อื่น

การจะทำให้เกิดความเสี่งต่อภัยจากอินเทอร์เน็ตมีโอกาสน้อยที่สุดนั้น ก็ได้มีการเสนอว่าวิธีการที่ควบคุมดูแลพฤติกรรมของเด็กและเยาวชนที่ดีที่สุด คือ ให้ผู้ปกครองเป็นผู้สร้างภูมิคุ้มกันที่คัดต่อความคิดในการแยกแยะและจิตใจที่เข้มแข็ง โดยวิธีการเรียนรู้วิธีการใช้ประโยชน์อินเทอร์เน็ตที่เพลิดเพลิน พร้อมกับการสร้างเกราะปกป้องตนเองจากภัยที่อาจเกิดขึ้น

กรมบังคับคดี (2546) ศึกษาเรื่อง พิชอินเทอร์เน็ต โดยพบว่า เยาวชนเป็นกลุ่มที่มีความเสี่ยงกับปัญหาบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตมากที่สุด เนื่องจากสาเหตุ ความไร้เดียงสาของตัวเองแล้ว ความเข้าใจเรื่องประโยชน์และโทษจากการใช้งานบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตในตัวผู้ปกครองก็ยังมีน้อยด้วยเช่นกัน อันมาจากเหตุที่ว่า ส่วนใหญ่พ่อแม่จะไม่ใส่ใจรับรู้ว่าลูกของตนไปทำอะไรบ้างบนอินเทอร์เน็ต และไม่มีทางรู้เลยว่าจะไปพบข้อมูลในลักษณะใดบ้าง เพราะคิดว่าบุตรหลานของตนกำลังใส่ใจหาความรู้จากโอกาสทางโลกของการออนไลน์แต่เพียงอย่างเดียว เนื่องจากความไม่เข้าใจอินเทอร์เน็ตอย่างจริงจังและไม่ค่อยมีเวลา ประกอบกับความไม่รู้ของเยาวชนยังทำให้ปัญหาการละเมิดสิทธิถูกลามใหญ่โตมากขึ้น ซึ่งอาจทำให้เกิดแนวทางต่อการกระทำผิดในอนาคต ดังนั้นแนวทางแรก คือ ต้องเริ่มจากการให้ความรู้กับพ่อแม่ว่าอินเทอร์เน็ตคืออะไร มีข้อดีและข้อเสียอย่างไรบ้าง เพื่อให้ผู้ปกครองเข้าใจและเข้ามาดูแลบุตรหลานอย่างถูกวิธีปลอดภัยจากสิ่งร้ายที่อาจเกิดขึ้น ตัวอย่างของภัยจากอินเทอร์เน็ตได้แก่ การนัดพบเพื่อนใหม่ทางอินเทอร์เน็ตและ

นำไปสู่การล่อลวงหรือการตัดต่อภาพของเยาวชนที่โพสต์ไว้ตามเว็บไซต์และเผยแพร่เป็นแนวลามกอนาจาร

สิ่งที่เกิดขึ้นบนอินเทอร์เน็ตอีกประการหนึ่ง คือ การเกิดปรากฏการณ์ข้ามสื่อกัน ระหว่างอินเทอร์เน็ตและสื่อหลักอื่น ๆ อาทิ วิทยุ โทรทัศน์ และหนังสือพิมพ์ โดยเห็นได้จากการนำเรื่องที่เป็นประเด็นร้อนจากสื่อต่าง ๆ มาเผยแพร่บนอินเทอร์เน็ตรวมทั้งประเด็นร้อนจากสื่อต่าง ๆ มาเผยแพร่บนสื่อหลัก จึงทำให้การสื่อสารลักษณะดังกล่าวมีผลกระทบในวงกว้างมากขึ้น ดังนั้น หากสารสนเทศที่ได้รับเป็นพิษภัยก็ย่อมส่งผลกระทบต่อบุคคลหลายฝ่ายอย่างแน่นอน

ฉะนั้น ณ ปัจจุบัน ปัญหาสังคมบนโลกสมมติในเครือข่ายอินเทอร์เน็ตไม่ได้เป็นเพียงเรื่องที่เกิดและจบกันผ่านตัวอักษรและจอภาพเท่านั้น หากแต่มันสามารถลุกลาม ขยายวงมาสู่ชีวิตจริงอย่างมีรูปร่าง ซึ่งที่ผ่านมาก็มีตัวอย่างกันให้เห็นอยู่เรื่อย ๆ ซึ่งถ้าเป็นเช่นนี้แล้วอินเทอร์เน็ตอาจกลายเป็นแหล่งเสื่อมโทรมออนไลน์ จนแก้ไขไม่ได้ในที่สุด

**นพมาศ ประสิทธิ์มณฑล (2546)** ศึกษาเรื่องการเผยแพร่รูปอนาจารผู้เยาว์ (Child Pornography) พบว่าการเผยแพร่รูปอนาจารผู้เยาว์ทางอินเทอร์เน็ตนั้น นอกจากจะยากในการติดตามจับกุมผู้กระทำผิด เนื่องจากอาจเป็นกรณีกระทำร่วมกันระหว่างผู้เผยแพร่ กับผู้ดาวน์โหลด หรือผู้ซื้อในหลายประเทศ นอกจากนั้น บางประเทศมิได้มีกฎหมายเฉพาะเกี่ยวกับการปกป้องสิทธิของผู้เยาว์ ในเรื่องการเผยแพร่ภาพอนาจาร และยังมีปัญหาในทางกฎหมายอีกด้วยว่า บางกรณีผู้เผยแพร่นำรูปของผู้เยาว์มาตัดต่อให้อยู่ในสภาพไม่นุ่งห่มเสื้อผ้า ทั้งที่รูปจริงมิได้อยู่ในสภาพเปลือยหรืออนาจารแต่อย่างใด หรือแม้กระทั่ง การสร้างภาพดิจิทัลให้เป็นรูปอนาจารผู้เยาว์ จะเป็นกรณีที่กฎหมายจะบังคับใช้กับผู้กระทำการตัดแปลงหรือสร้างรูปดังกล่าวได้หรือไม่ ปัญหายังไม่เป็นที่ยุติ จึงเป็นเรื่องน่าติดตามเป็นอย่างยิ่งว่ากฎหมายอเมริกันในเรื่องนี้จะถูกตีความไปได้ไกลแค่ไหน

**โครงการอินเทอร์เน็ตสีขาวเพื่อเยาวชน (2546)** ศึกษาเรื่อง ภัยและความเสี่ยงบนอินเทอร์เน็ต พบว่าภัยจากอินเทอร์เน็ตสามารถจัดแบ่งเป็นกลุ่มออกมาได้ดังต่อไปนี้

#### (1) ภัยจากเว็บไซต์

##### 1.1 เว็บไซต์ที่มีเนื้อหาไม่เหมาะสม

มีเว็บไซต์จำนวนมากที่มีเนื้อหาไม่เหมาะสมสำหรับเด็กและเยาวชน คำว่า "เหมาะสม" ในที่นี้ พ่อแม่ผู้ปกครองควรเป็นผู้พิจารณาเอง เนื่องจากของต้องห้ามของแต่ละคนแต่ละประเทศ อาจแตกต่างกัน โดยทั่วไปเนื้อหาที่ไม่น่าจะเหมาะสมกับเด็ก ได้แก่ เว็บไซต์ที่มีเนื้อหาทางเพศ ชัดเจน เนื้อหาแสดงถึงความรุนแรง ลัทธิความเกลียดชัง คำคำทอ เนื้อหาทารุณโหดร้าย การฆ่า เว็บไซต์ที่ส่งเสริมการใช้ยา สิ่งเสพติด หรือของมีค่า เว็บไซต์ที่ให้บริการด้านการพนัน เว็บไซต์ที่มีเนื้อหาอันตราย เช่น สอนวิธีทำระเบิด ปรุงยาพิษ หรือ วิธีฆ่าตัวตาย เป็นต้น

### 1.2 การกรอกข้อมูลบนเว็บไซต์

การเข้าใช้บริการเว็บไซต์ บางครั้งต้องกรอกข้อมูลส่วนตัวบางอย่าง เช่น ชื่อ ที่อยู่ เบอร์โทรศัพท์ หรือ บางครั้งก็หมายเลขบัตรเครดิต จะแน่ใจได้อย่างไรว่าข้อมูลที่กรอกจะถูกเก็บเป็นความลับ ไม่มีการส่งต่อไปให้ใคร หรือ จะแน่ใจได้อย่างไรว่าเว็บไซต์ที่กรอกข้อมูลเป็นเว็บไซต์ของบริษัทที่ขายสินค้าจริง ๆ ไม่ได้มีใครสร้างหน้าจอกเพื่อหลอกเอาหมายเลขบัตรเครดิตของเราไปก่อนกรอกข้อมูลใด ๆ อย่าลืมตรวจสอบนโยบายคุ้มครองข้อมูลส่วนตัว (Privacy Policy) และดูความน่าเชื่อถือของเว็บไซต์เสียก่อน

### 1.3 การสร้างเว็บไซต์

ปัจจุบันนี้มีเครื่องมือมากมายที่ช่วยให้การสร้างเว็บไซต์เป็นเรื่องง่าย แลยังมีผู้ให้บริการจำนวนมากให้พื้นที่ในการเผยแพร่เว็บไซต์โดยไม่คิดค่าใช้จ่าย ประเด็นอยู่ที่เราเขียนอะไรก็ได้ลงในเว็บของเรา และคนเป็นล้านบนอินเทอร์เน็ตก็เข้ามาอ่านสิ่งที่เราเขียนได้ ดังนั้น การใส่ข้อมูลส่วนตัว รูปถ่าย การวิพากวิจารณ์ การใส่ผลงานของผู้อื่นลงในเว็บเพจ อาจนำภัยมาสู่ตนเองหรือครอบครัวได้

(2) ภัยจากห้องสนทนา ห้องสนทนาเป็นสถานที่สาธารณะ ที่เล็กๆ มักเข้าไปหาเพื่อนใหม่ บางครั้งเป็นการคุยกันสองคน แต่บางครั้งก็คุยกันเป็นกลุ่ม ซึ่งคนที่อยู่ในห้องจะเห็นข้อความทั้งหมด จึงเป็นไปได้ที่จะมีคนไม่หวังดีแอบฟังการสนทนาและเก็บข้อมูลบางอย่างไปหาประโยชน์ในภายหลัง จงระมัดระวังการพูดคุยในเรื่องส่วนตัว การนัดพบกับคนแปลกหน้า หรือ ข้อเสนอที่ดีเกินไปก็อย่าไปรับ จงอย่าเชื่ออะไรง่ายๆ และอย่าลืมเล่าพฤติกรรมของเพื่อนใหม่ในห้องสนทนาให้ผู้ปกครองฟัง

มีความเป็นไปได้ ที่เด็ก ๆ อาจโต้เถียง ชัดแย้งกันในห้องสนทนา เนื่องจากการสนทนาแบบนี้ ไม่ได้เห็นสีหน้า น้ำเสียง ท่าทางประกอบ จึงอาจตีความตัวหนังสือไปในทางที่เลวร้าย รุนแรงกว่าความเป็นจริงได้ ควรหลีกเลี่ยงการพูดล้อเสียด ใช้คำที่สุภาพและเคารพผู้อื่น การใช้อารมณ์ขันต่างๆ ให้ใช้สัญลักษณ์ประกอบเพื่อให้คู่สนทนาเข้าใจ

(3) ภัยจากอีเมลล์ อันตรายที่อาจเกิดจากอีเมลล์ มาจากคนแปลกหน้าที่พยายามใช้อีเมลล์ติดต่อกับลูกของท่าน ซึ่งอาจเป็นเด็กด้วยกันที่ต้องการหาเพื่อน หรืออาจเป็นผู้ใหญ่ที่ต้องการล่อลวงเด็ก อาจเป็นอีเมลล์โฆษณาขายสินค้าต้องห้าม เช่น สินค้าทางเพศ อาวุธปืน หรือเกมรุนแรง เด็กอาจใช้อีเมลล์ติดต่อกับคนแปลกหน้า สั่งซื้อสินค้า หรือบอกข้อมูลของครอบครัว ซึ่งอาจส่งผลร้ายโดยไม่คาดคิดก็ได้

จงระมัดระวังเรื่องการติดต่อกับคนแปลกหน้าทางอีเมลล์ หากมีของแนบมากับอีเมลล์ก็อย่าเพิ่งเปิด เพราะอาจเป็นเว็บไซต์ต้องห้าม หรือของผิดกฎหมาย อย่าให้ข้อมูลหรือสั่งซื้ออะไร จนกว่าจะได้ปรึกษากับผู้ปกครองเสียก่อน

(4) ภัยจากกลุ่มข่าว กลุ่มข่าวคือ สถานที่บนอินเทอร์เน็ตที่คนเข้าไปแลกเปลี่ยนความคิดเห็น เรื่องราว รูปภาพ มีการพูดคุยกันในหลาย ๆ หัวข้อ ทั้งเรื่องกีฬา ศาสนา ดนตรี งานอดิเรก ฯลฯ ซึ่งมีบางหัวข้อไม่เหมาะสมกับเด็ก กลุ่มข่าวบางกลุ่มถูกใช้เป็นสถานที่ติดต่อ แลกเปลี่ยน ซื้อขายของต้องห้ามด้วย ดังนั้นจงระมัดระวังในการเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่มข่าว เด็ก ๆ ไม่ควรเข้าร่วมกลุ่มข่าวที่ไม่แน่ใจก่อนที่จะขออนุญาตผู้ปกครอง

บางครั้งการแสดงความคิดเห็นที่ขัดแย้งกัน การวิพากวิจารณ์ผู้อื่นในกลุ่มข่าว อาจทำให้เกิดปัญหา เนื่องจากมีคนจำนวนมากเข้ามาอ่านเนื้อหาในกลุ่มได้ จงระมัดระวังการแสดงความคิดเห็น โดยให้ระลึกลูกอยู่เสมอว่า ที่นี่คือเวทีสาธารณะที่มีคนหลายล้านเข้ามาอ่าน และอาจมีคนเอาข้อความของคุณไปบอกต่อแล้วสร้างปัญหาได้

(5) ภัยจากการละเมิดลิขสิทธิ์ ของจำนวนมากบนอินเทอร์เน็ตนั้นมีเจ้าของ ไม่ว่าจะเป็นรูปภาพ เพลง วิดีโอ เนื้อหาต่าง ๆ ดังนั้นการนำของเหล่านี้ไปใช้โดยไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของย่อมผิดกฎหมาย มีข้อผ่อนผันบ้างสำหรับการนำไปใช้เพื่อการศึกษา อย่างไรก็ตามควรตรวจสอบเรื่องลิขสิทธิ์ทุกครั้ง และอ้างอิงแหล่งที่มาให้ชัดเจน

**Lee Hammel (2001)** เรื่องอินเทอร์เน็ตเป็นอันตรายสำหรับเยาวชน โดยสามารถสรุปได้ว่า บอนอินเทอร์เน็ตมีภาพลามกอนาจารอยู่มากและส่วนมากเป็นรูปลามกของเด็กและเยาวชน ซึ่งมีอยู่ถึง 80 % มีทั้งรูปแบบหญิงและชาย ที่เป็นเช่นนี้ก็เพราะว่าอินเทอร์เน็ตนั้นเป็นสื่อที่สามารถควบคุมได้ยาก อีกทั้งกฎเกณฑ์ที่ดั่งขึ้นมานั้นก็ยังไม่สามารถแก้ไขปัญหาได้ ดังนั้นวิธีการแก้ไขไม่ให้เด็กและเยาวชนได้รับรู้สื่อประเภทเหล่านี้ที่ดีที่สุดตอนนี้ คือ การดูแลเอาใจใส่การใช้อินเทอร์เน็ตของเด็กและเยาวชน หรือบุตรหลานอย่างใกล้ชิด

**LaRoi Lawton (2002)** เรื่องการใช้อินเทอร์เน็ตที่ปลอดภัยสำหรับเยาวชนและผู้ปกครอง โดยสามารถสรุปได้ว่า การจัดตั้งโครงการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยมีผลดีในการให้ข้อมูลผู้ปกครองเพื่อสามารถทำความเข้าใจในการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตอย่างถูกต้องและยังบอกถึงข้อมูลภัยอันตรายต่าง ๆ ที่มาจากการใช้อินเทอร์เน็ตอีกด้วย ทั้งนี้เมื่อผู้ปกครองผ่านการเรียนรู้ข้อมูลของรูปแบบภัยอันตรายจากการใช้อินเทอร์เน็ตแล้ว ก็สามารถนำมาปรับใช้กับการดูแลเด็กเดือนบุตรหลานหรือเยาวชน เพื่อให้ใช้อินเทอร์เน็ตได้อย่างมีความปลอดภัย และผู้ปกครองเองก็พร้อมให้คำปรึกษาในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อให้เกิดประสิทธิภาพ ซึ่งจะตามด้วยประโยชน์สูงสุดต่อตัวบุตรหลานหรือเยาวชนเอง

## 2.7.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

**อัญชนา บุญเรือง (2540)** ศึกษาเรื่องการเปรียบเทียบพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศของหญิงและชายในองค์กรธุรกิจ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาเปรียบเทียบพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ทศนคติดต่อเทคโนโลยีต่อสารสนเทศ ความต้องการข่าวสารข้อมูลจากเทคโนโลยีสารสนเทศ โอกาสในการเข้าถึงข้อมูลจากเทคโนโลยีสารสนเทศ และปัญหาและอุปสรรคที่การขึ้นจากการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศของผู้หญิงและผู้ชายไทยในองค์กรธุรกิจ โดยกลุ่มตัวอย่างเป็นบุคลากรหญิงและชาย ซึ่งทำงานในองค์กรธุรกิจที่เป็นบริษัทจดทะเบียนในตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย จำนวน 400 คน เครื่องที่ใช้เก็บข้อมูล คือ แบบสอบถาม การวิเคราะห์ข้อมูลใช้การหาร้อยละ การทดสอบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยโดยใช้ T-test และ ประมวลผลโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป SPSS for MS Window

ผลจากการวิจัยพบว่า

1. พฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ

เมื่อจำแนกพฤติกรรมตามเพศพบว่า ผู้ชายและผู้หญิงมีความแตกต่างกัน ในเรื่องของการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ โดยผู้ชายมีการใช้ CD-Rom /Multimedia และ Internet มากกว่าผู้หญิง ผู้หญิงมีการใช้เครื่องโทรสารมากกว่าผู้ชาย นอกจากนี้ไม่พบความแตกต่าง

เมื่อจำแนกพฤติกรรมตามตำแหน่งงานพบว่า ผู้หญิงและผู้ชายมีความแตกต่างกัน ในเรื่องของการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ โดยผู้ชายมีการใช้ CD-Rom /Multimedia มากกว่าผู้หญิง ผู้หญิงมีการใช้ เคเบิลทีวี โทรศัพท์มือถือ และเครื่องโทรสาร มากกว่าผู้ชาย นอกจากนี้ไม่พบความแตกต่าง

เมื่อจำแนกพฤติกรรมตามองค์กรธุรกิจพบว่า ผู้ชายและผู้หญิงมีความแตกต่างกัน ในเรื่องของการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ โดยผู้ชายมีการใช้ CD-Rom /Multimedia และ Internet มากกว่าผู้หญิง ผู้หญิงมีการใช้ อีเมลล์ เคเบิลทีวี และเครื่องโทรสาร มากกว่าผู้ชาย นอกจากนี้ไม่พบความแตกต่าง

2. ทักษะคติของผู้หญิงและผู้ชายต่อเทคโนโลยีสารสนเทศ เมื่อจำแนกตามเพศ ตำแหน่งงาน องค์กรธุรกิจ พบว่า ผู้หญิงและผู้ชายมีทัศนคติต่อเทคโนโลยีสารสนเทศ ไม่แตกต่างกัน

3. ความต้องการข่าวสารข้อมูลผู้หญิงและผู้ชายจากเทคโนโลยีสารสนเทศเมื่อจำแนกตามเพศ ตำแหน่งงาน องค์กรธุรกิจ พบว่า ผู้หญิงและผู้ชายมีความต้องการข่าวสารข้อมูลจากเทคโนโลยีสารสนเทศไม่แตกต่างกัน

4. โอกาสในการเข้าถึงข้อมูลผู้หญิงและผู้ชายจากเทคโนโลยีสารสนเทศเมื่อจำแนกตามเพศ ตำแหน่งงาน องค์กรธุรกิจ พบว่า ผู้หญิงและผู้ชายมีโอกาสในการเข้าถึงข้อมูลจากเทคโนโลยีสารสนเทศ ไม่แตกต่างกัน

5. ปัญหาและอุปสรรคที่เกิดขึ้นจากการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเมื่อจำแนกตามเพศ ตำแหน่งงาน องค์กรธุรกิจ พบว่า ผู้หญิงและผู้ชายมีปัญหาและอุปสรรคที่เกิดขึ้นจากเทคโนโลยีสารสนเทศ ไม่แตกต่างกัน

**วรรณ พงศ์สวัสดิ์ (2540)** ศึกษาเรื่อง ความรู้ ทักษะคติ และพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศทั่วไปกับการเปิดรับสื่อวารสารสนเทศของเด็กและเยาวชนในเขตกรุงเทพมหานคร โดยการวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างความรู้ ทักษะคติ และ

พฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ และการเปิดรับสื่อวารสารสนเทศ โดยศึกษาจากเด็กและเยาวชนที่มีลักษณะประชากร และพื้นฐานด้านครอบครัวที่แตกต่างกัน วิธีวิจัยใช้แบบสอบถามกับเด็กและเยาวชนในเขตกรุงเทพมหานคร จำนวน 210 คน

ผลการวิจัยพบว่า

1. เรื่องความรู้ ทัศนคติ และพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ ไม่มีความสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน ณ ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

2. พฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ กับการเปิดรับสื่อข่าวสารจากสื่อวารสารสนเทศ มีความสัมพันธ์ในทางบวกหรือในเชิงสอดคล้องกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

3. ระหว่างความรู้ ทัศนคติ และพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ และการเปิดรับสื่อวารสารสนเทศ แตกต่างไปตามลักษณะทางประชากรของเด็กและเยาวชน ในด้าน อายุ สถานที่ศึกษา ระดับการศึกษา ระดับการศึกษาของบิดา ระดับการศึกษาของมารดา บุคคลที่อาศัยด้วย และลักษณะที่อยู่อาศัย อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ แต่ไม่แตกต่างกันในลักษณะทางประชากรอื่น ๆ ที่นำมาศึกษา เช่น เพศ ค่าใช้จ่ายที่ผู้ปกครองให้ในแต่ละเดือน รายได้รวมของครอบครัวโดยเฉลี่ยต่อเดือน ฯลฯ

สินเลิศ สุขุม (2543) ศึกษาเรื่องปัจจัยที่มีผลต่อประสิทธิภาพในการป้องกันปราบปรามอาชญากรรมคอมพิวเตอร์ของเจ้าหน้าที่ตำรวจกองบังคับการสืบสวนสอบสวนคดีเศรษฐกิจ โดยการวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อประสิทธิภาพในการป้องกันปราบปรามอาชญากรรมคอมพิวเตอร์ของเจ้าหน้าที่ตำรวจกองบังคับการสืบสวนสอบสวนคดีเศรษฐกิจ โดยเก็บรวบรวมข้อมูลและประมวลผลอย่างเป็นระบบ จากแบบสอบถามจำนวน 100 ชุด และจากการสัมภาษณ์เจ้าหน้าที่ตำรวจในกองบังคับการสืบสวนสอบสวนคดีเศรษฐกิจของการปฏิบัติงานจำนวน 10 คน แล้วนำมาวิเคราะห์หาค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าไคสแควร์ ซึ่งการทดสอบพบความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ผลการวิจัยพบว่า ปัจจัยที่มีผลต่อประสิทธิภาพในการป้องกันปราบปรามอาชญากรรมทางคอมพิวเตอร์ของเจ้าหน้าที่ตำรวจกองบังคับการสืบสวนสอบสวนคดีเศรษฐกิจ ได้แก่ ปัจจัยในด้านระยะเวลาในการทำงานเกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์ และความสามารถเกี่ยวกับการใช้คอมพิวเตอร์

### รัชฎาวรรณ ชั่ววด (2544) ศึกษาเรื่องอาชญากรรมคอมพิวเตอร์บนอินเทอร์เน็ต

ผลจากการศึกษาพบว่าการประกอบกิจกรรมบนอินเทอร์เน็ตมีความแตกต่างกับการประกอบกิจกรรมที่เกิดขึ้นโดยทั่วไป จึงส่งผลให้เกิดความแตกต่างในการพิจารณาการกระทำ ความผิดของอาชญากรรมคอมพิวเตอร์และอาชญากรรมทั่วไป คือ วัตถุประสงค์การกระทำความผิดที่ เปลี่ยนไปเป็นสิ่งที่ไม่สามารถจับต้องได้ หรือไม่มีลักษณะทางกายภาพ วิธีการกระทำความผิด รูปแบบใหม่ ที่อาจไม่ต้องการกระทำทางกายภาพ ระยะเวลาในการกระทำความผิดที่เปลี่ยนไป ความรวดเร็วในการกระทำความผิด และการไม่มีอาณาเขตของการกระทำความผิดที่ชัดเจน

จากการศึกษากรณีการเกิดอาชญากรรมคอมพิวเตอร์บนอินเทอร์เน็ตในต่างประเทศและในประเทศไทย พบว่า ความรุนแรงและความเสียหายที่ต่างประเทศได้รับจากกรณีที่เกิดขึ้นนั้น มากกว่าประเทศไทย อย่างไรก็ตามกรณีการเกิดอาชญากรรมคอมพิวเตอร์บนอินเทอร์เน็ตในประเทศไทยมีแนวโน้มที่จะเพิ่มมากขึ้น เนื่องจากปัจจุบันกฎหมายอาชญากรรมคอมพิวเตอร์ยังไม่สามารถนำมาบังคับใช้ได้ เพราะอยู่ในกระบวนการบัญญัติกฎหมาย ซึ่งธรรมชาติของผู้กระทำผิด หากประเทศใดไม่มีมาตรการที่สามารถลงโทษกับผู้กระทำผิดได้อย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล ผู้กระทำผิดจะมุ่งก่ออาชญากรรมในประเทศนั้น

จตุรรัตน์ นกแก้ว (2545) ศึกษาเรื่องสารสนเทศเด็กไทยบนอินเทอร์เน็ต โดยสามารถสรุปความสัมพันธ์ระหว่างการพัฒนาการของเด็กไทยกับการรับข้อมูลสารสนเทศบนอินเทอร์เน็ตว่ามีความสำคัญเช่นไร โดยพบว่า สารสนเทศมีความสำคัญต่อการพัฒนาเด็กในหลายปัจจัย แบ่งเป็น

1. ความสำคัญของสารสนเทศที่มีต่อเด็ก โดยตรง ประกอบด้วย
  - 1.1 การเสริมสร้างพัฒนาการด้านต่าง ๆ ของเด็ก
  - 1.2 สนองความต้องการพื้นฐานทางธรรมชาติ
  - 1.3 สนองความต้องการความอยากรู้อยากเห็น
  - 1.4 เสริมสร้างนิสัยรักการอ่าน
2. ความสำคัญของสารสนเทศที่มีต่อครอบครัว ประกอบด้วย
  - 2.1 เสริมความรู้ ความเข้าใจ ในเรื่องพัฒนาการเด็ก
  - 2.2 เสนอทางเลือกในการแก้ปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในครอบครัว
  - 2.3 เพิ่มพูนความรู้ และประสิทธิภาพ การดำเนินงานในครอบครัว



ลักษณะสารสนเทศสำหรับเด็กไทยสามารถจัดแบ่งประเภทที่มีการนำเสนอบนอินเทอร์เน็ตได้ดังต่อไปนี้

1. เด็กและการอบรมเลี้ยงดู
2. การเสริมสร้างพัฒนาการเด็ก
3. สุขภาพเด็ก มารดา และ ครอบครัว
4. สนทนาถามตอบ กิจกรรม ข่าวประชาสัมพันธ์สมาชิก
5. การซื้อขายผลิตภัณฑ์เด็ก

โดยประเภทของกลุ่มสารสนเทศดังกล่าวก็ได้มีการจัดกิจกรรมไว้เพื่อเด็กเข้าใช้บริการตามรูปแบบของกิจกรรมดังต่อไปนี้

1. แหล่งสารสนเทศเด็ก
2. ภาพถ่ายเด็ก ครอบครัว การประกวด
3. ศิลปกรรม ดนตรี เพลง
4. การวาดภาพ การประกวดวาดภาพ
5. สารสนเทศอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง

**ไชรรัตน์ บุตรพรหม (2545)** ศึกษาเรื่องปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการคิดอินเทอร์เน็ตของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร โดยการวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาพฤติกรรมการคิดอินเทอร์เน็ตของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร โดยศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยด้านประชากร , ปัจจัยด้านครอบครัว และปัจจัยด้านบุคลิกภาพกับพฤติกรรมการคิดอินเทอร์เน็ต เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสอบถามและแบบสัมภาษณ์ กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ วัยรุ่นที่ใช้บริการอินเทอร์เน็ตในร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่และห้องคอมพิวเตอร์ของสถานศึกษาทั้งรัฐและเอกชนทั่วเขตกรุงเทพมหานคร จำนวน 300 คน และผู้เชี่ยวชาญทางด้านจิตเวชศาสตร์และนิเทศศาสตร์ จำนวน 5 ท่าน

ผลการศึกษาพบว่า วัยรุ่นส่วนใหญ่มีพฤติกรรมคิดอินเทอร์เน็ตอยู่ในระดับต่ำ จากกลุ่มตัวอย่างทั้งหมดมีวัยรุ่นผู้ถูกวินิจฉัยว่ามีพฤติกรรมคิดอินเทอร์เน็ตจำนวน 79 คน คิดเป็นร้อยละ 26.3 และปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมคิดอินเทอร์เน็ต ได้แก่ ระดับการศึกษา, สถานภาพสมรสของบิดามารดา, ความสัมพันธ์ในครอบครัว และบุคลิกภาพทางด้านอารมณ์

สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ (2546) ศึกษาเรื่องปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตในทางที่ผิด โดยการวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตในทางที่ผิดของนักศึกษา จากการใช้วิธีสุ่มตัวอย่างแบบอับัติการณณ์ ด้วยแบบสอบถามจำนวน 218 ชุด ตอบโดยนักศึกษาจาก มหาวิทยาลัย 2 แห่ง รวมทั้งสิ้น 6 คณะ และนำมาประมวลผลด้วยเครื่องคอมพิวเตอร์โปรแกรม SPSS 10.0 เพื่อวิเคราะห์ข้อมูล

ผลจากการสำรวจพบว่า

1. กลุ่มตัวอย่างทั้งหมดมีเพศชายและเพศหญิงใกล้เคียงกัน โดยเป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 3 อายุระหว่าง 19 -21 ปี เป็นส่วนใหญ่ และเป็นนักศึกษาที่เรียนอยู่ในคณะ พาณิชยศาสตร์และการบัญชีมากที่สุด โดยจะใช้เวลาเล่นอินเทอร์เน็ตต่อครั้งประมาณ 2 ชั่วโมง เพื่อสืบค้นหาข้อมูลผ่านเครือข่ายไยแมงมุม (World Wide Web) และการรับส่งจดหมาย (Electronic Mail: E - mail) เป็นส่วนใหญ่ ในด้านครอบครัวของนักศึกษา ส่วนใหญ่อาศัยอยู่กับบิดามารดาที่มีอาชีพรับราชการหรือรัฐวิสาหกิจ นักศึกษาสนิทสนมกับมารดามากที่สุดและส่วนใหญ่ครอบครัวไม่มีปัญหาทางด้านเศรษฐกิจ

2. นักศึกษามหาวิทยาลัยในกรุงเทพมหานครมีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตในทางที่ผิด เรื่องการเข้าไปดูภาพหรือข้อความพร้อมภาพอนาจารมากที่สุด รองลงมาคือ การพิมพ์คำสนทนาที่หยาบคาย เช่น เกี้ยวพาราสี คำสบถ การพิมพ์คำสนทนาเกี่ยวกับเซ็กส์ เช่นคำพูดสองแง่สามง่าม คำพูดเกี่ยวกับการมีเพศสัมพันธ์ การเข้าไปดูหนังวีดีโอเรทเอ็กซ์ การเข้าไปแก้ไขหรือปรับแก้โปรแกรมการทำงาน โดยเข้าไปแทรกแซงการปฏิบัติงานของเครื่องขณะกำลังประมวลผลอยู่ การเข้าไปปลอมแปลง จดเว้น หรือปรับแก้ข้อมูลบางอย่างเพื่อบิดเบือนความเป็นจริงตามลำดับ และพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตในทางที่ผิดน้อยที่สุดคือ การเข้าไปหาข้อมูลความลับของสถาบันการศึกษาหรือองค์กรอื่น โดยไม่ได้รับอนุญาตเพื่อผลประโยชน์ของตนเอง ซึ่งถ้ามองในภาพรวมแล้วพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตในทางที่ผิดของนักศึกษาอยู่ในระดับต่ำ

3. ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตในทางที่ผิดของนักศึกษา ได้แก่ ปัจจัยด้านระยะเวลาที่ใช้เล่นอินเทอร์เน็ตต่อครั้ง ปัจจัยด้านภูมิหลังการอบรมเลี้ยงดูของครอบครัวและปัจจัยด้านเพื่อนในสถาบันที่ต่างกัน ส่วนปัจจัยด้านเพศ อายุ ชั้นปี และระยะเวลาที่เล่นอินเทอร์เน็ตตั้งแต่ครั้งแรกจนถึงปัจจุบันที่ต่างกัน ไม่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตในทางที่ผิดของนักศึกษามหาวิทยาลัยในกรุงเทพมหานคร

4. แนวทางป้องกันและแก้ไข ควรจะเริ่มต้นตั้งแต่ครอบครัวที่บิดามารดาจะต้องเป็นผู้ชี้แนะ และควบคุมพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมของบุตร ส่วนนักศึกษาเองก็ควรปฏิบัติตนอย่างเหมาะสม เลือกคบเพื่อนที่ดี ในสถาบันการศึกษาก็ควรมีหลักสูตรการเรียนการสอนที่ถูกต้อง ผู้บริหารและคณาจารย์ในสถาบันก็ต้องสอดส่องดูแลพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของนักศึกษาอย่างทั่วถึง มีระบบป้องกันการสืบค้นข้อมูลที่ทันสมัย อีกทั้งรัฐบาลก็ควรมีกฎหมายควบคุมอย่างรัดกุมในองค์กรของรัฐและธุรกิจภาคเอกชนด้วย

ชาติรศ การะเวก, เสาวพร เมืองแก้ว, วราภรณ์ ธาระวานิช และกอบกุล สรรพกิจจางง (2546) ศึกษาเรื่องพฤติกรรมและจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาพฤติกรรมในการใช้อินเทอร์เน็ตของนิสิตนักศึกษามหาวิทยาลัยของรัฐในกรุงเทพมหานคร โดยการวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์หลักขณะพฤติกรรมในการใช้อินเทอร์เน็ตของนิสิตนักศึกษามหาวิทยาลัยของรัฐในกรุงเทพมหานคร ซึ่งได้ทำการสำรวจจากกลุ่มตัวอย่างที่เป็นนิสิตนักศึกษามหาวิทยาลัยรัฐ 6 แห่ง รวม 420 คน

ผลจากการสำรวจพบว่าส่วนใหญ่ใช้อินเทอร์เน็ตมาเป็นเวลา 1-2 ปี และใช้ไม่ต่ำกว่า 5 ครั้งต่อสัปดาห์ ครั้งละไม่น้อยกว่า 4 ชั่วโมง โดยใช้ในช่วงเวลา 18.00-24.00 น. มากที่สุด ส่วนจุดมุ่งหมายของการใช้อินเทอร์เน็ตพบว่า 86.4% ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิง ส่วนเนื้อหาที่บันเทิงที่นักศึกษาเปิดรับมากที่สุด 93.6% เพื่อท่องเว็บไซต์ สนองความต้องการทางอารมณ์ รองลงมา 88.6% ชมภาพยนตร์และดนตรี และ 81.7% เล่นเกมอินเทอร์เน็ต ส่วนจุดมุ่งหมายรองลงมา 64.8% ใช้เพื่อการศึกษา โดย 81.2% ใช้เพื่อติดตามข่าวสารการศึกษา รองลงมา 79.8% ใช้ค้นคว้า งานวิจัยเพื่อเป็นข้อมูลประกอบการเรียน และ 74% ใช้เพื่อตรวจสอบผลการเรียน และจุดมุ่งหมายสุดท้าย 46.7% ใช้เพื่อติดต่อธุระส่วนตัว 86.2% ใช้เพื่อติดต่อสื่อสารกับเพื่อน

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งนี้ พบว่ากลุ่มตัวอย่างถึง 42.1% ใช้อินเทอร์เน็ตเกี่ยวกับเรื่องเพศ ซึ่งเป็นเรื่องที่น่าเป็นห่วง ดังนั้น ผู้ปกครองและครูควรให้ความสนใจในเรื่องนี้มากขึ้น ถึงแม้จะเป็นนิสิตนักศึกษาแต่ยังอยู่ในช่วงหัวเลี้ยวหัวต่อ นอกจากนี้ยังพบอีกว่า กลุ่มตัวอย่าง 26.4% ระบุว่ามหาวิทยาลัยเป็นแหล่งความรู้เกี่ยวกับอินเทอร์เน็ต และมีเพียง 4.5% ระบุว่าผู้ปกครองเป็นแหล่งความรู้เกี่ยวกับอินเทอร์เน็ต ดังนั้น มหาวิทยาลัยควรที่จะพัฒนาระบบการจัดการศึกษา ให้เป็นแหล่งความรู้ด้านอินเทอร์เน็ตที่ถูกต้องและเหมาะสมกับนิสิตนักศึกษา และควรส่งเสริมให้ความรู้แก่ผู้ปกครองเกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ต และกระตุ้นให้ตระหนักในบทบาท และหน้าที่อันสำคัญในการเป็นที่ปรึกษาแก่เด็กในปกครองด้วย

**Mark E. Ellis, Mary Anne Magiera (2000)** ศึกษาเรื่องเกี่ยวกับการข่มขืนจากการใช้อินเทอร์เน็ตที่เป็นเด็กและเยาวชน โดยสามารถสรุปได้ว่า มีการเข้าไปสำรวจการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการนัดหมายในห้องสนทนา ซึ่งผู้วิจัยปลอมตัวเป็นเด็กหญิงอายุ 13 ปีไปร่วมใช้ห้องสนทนาบนอินเทอร์เน็ตในเวลา 19.00 – 21.00 โดยพบว่ามีการให้ความสนใจจากผู้ร่วมใช้คนอื่นและตามด้วยการสนทนาในรูปแบบต่างๆ ซึ่งผู้วิจัยนำมาสรุปได้ว่า ประมาณ 80 % จากผู้ที่ได้รับความสนใจในการสนทนาบนอินเทอร์เน็ตนั้นจะอยู่ในกลุ่มอายุ 10 – 14 ปี และพบอีกว่ามีเด็กและเยาวชนที่ตกเป็นเหยื่อการข่มขืนจากการใช้อินเทอร์เน็ตนัดหมาย เกิดขึ้นแล้ว 150 คน ซึ่งผู้กระทำเป็นผู้ชายที่อายุมากกว่า

**Andrade, Jennifer (2003)** ศึกษาเรื่องผลกระทบของการสนับสนุนให้เยาวชนใช้อินเทอร์เน็ต โดยสามารถสรุปได้ว่า มีการเพิ่มขึ้นของเยาวชนที่ใช้อินเทอร์เน็ตในทุก ๆ ส่วน จากการสนับสนุนของภาครัฐ เอกชน ภาคธุรกิจ หรือโรงเรียน โดยเฉพาะการเข้าสู่ข้อมูลทางด้านความบันเทิง อย่างไรก็ตาม การเพิ่มขึ้นของผู้ให้บริการเครือข่ายและการแข่งขันเพื่อสร้างผลกำไรก็ทำให้การใช้อินเทอร์เน็ตมีความสะดวกและง่ายดายมากขึ้น จึงทำให้ผลที่ตามมาคือภัยอันตรายที่มาจากการใช้อินเทอร์เน็ต เช่น การติดอินเทอร์เน็ต การเขียนเรื่องลามก การลักพาตัว เป็นต้น แต่การเพิ่มเวลาเล่นอินเทอร์เน็ตของเยาวชนนั้นไม่ได้มาจากการสนับสนุนจากสังคม จำแนกเพิ่มเติมนั้นคือ ควรมีความเข้าใจในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อคอยดูแลเยาวชนให้สามารถเล่นอินเทอร์เน็ตได้อย่างถูกต้องและควรเสริมกฎระเบียบเพื่อการควบคุมการใช้อินเทอร์เน็ตที่เหมาะสมให้แก่เยาวชน

## 2.8 กรอบแนวคิดในการวิจัย

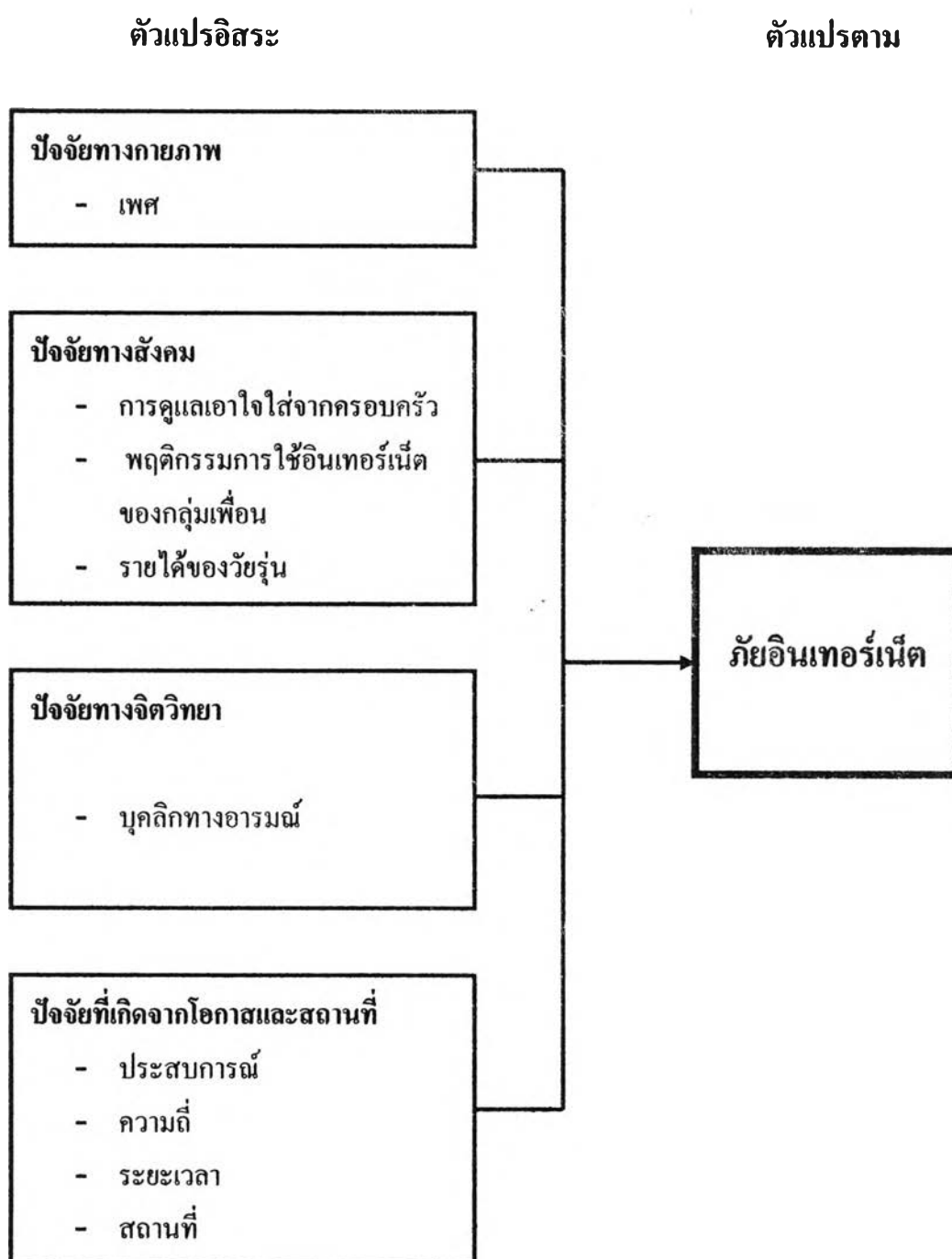
การศึกษาเรื่อง ผู้วิจัยต้องการศึกษาการเกิดภัยอินเทอร์เน็ตต่อวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร ผู้วิจัยสามารถสร้างกรอบแนวคิดและกำหนดตัวแปรในการวิจัยได้ดังนี้

ตัวแปรอิสระ แบ่งออกเป็น 4 กลุ่ม คือ

1. ปัจจัยทางกายภาพ ได้แก่ เพศ
2. ปัจจัยทางสังคม ได้แก่ การดูแลเอาใจใส่จากครอบครัว พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของกลุ่มเพื่อน และรายได้ของวัยรุ่น
3. ปัจจัยทางจิตใจหรือทางจิตวิทยา ได้แก่ บุคลิกทางอารมณ์
4. ปัจจัยที่เกิดโอกาสและสถานที่ ได้แก่ ประสบการณ์การใช้อินเทอร์เน็ตของวัยรุ่น ความถี่การใช้อินเทอร์เน็ตของวัยรุ่น ระยะเวลาการใช้อินเทอร์เน็ตของวัยรุ่น และสถานที่ในการใช้อินเทอร์เน็ตของวัยรุ่น

ตัวแปรตาม ได้แก่ ภัยอินเทอร์เน็ต

ภาพที่ 6 : กรอบแนวคิดในการวิจัย



## 2.9 สมมติฐานการวิจัย

จากกรอบแนวคิดในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยต้องการศึกษาการเกิดภัยอินเทอร์เน็ตต่อวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร ดังนั้น จึงได้กำหนดปัจจัยต่าง ๆ ตามกรอบแนวคิดข้างต้น และได้ตั้งสมมติฐานการวิจัย โดยแยกเป็นแต่ละปัจจัย ดังนี้

ข้อสมมติฐานที่มีผลต่อโอกาสในการเกิดภัยจากการใช้อินเทอร์เน็ตต่อวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร ที่นำมาศึกษา ได้แก่

1. วัยรุ่นชายมีโอกาสเกิดภัยอินเทอร์เน็ตมากกว่าวัยรุ่นหญิง
2. วัยรุ่นที่ไม่ได้รับการดูแลเอาใจใส่จากผู้ปกครองมีโอกาสเกิดภัยอินเทอร์เน็ตมากกว่าวัยรุ่นที่ได้รับการดูแลเอาใจใส่จากผู้ปกครอง
3. วัยรุ่นที่อยู่ในกลุ่มเพื่อนที่มีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตที่เป็นภัยในระดับสูงมีโอกาสเกิดภัยอินเทอร์เน็ตมากกว่า วัยรุ่นที่อยู่ในกลุ่มเพื่อนที่มีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตที่เป็นภัยในระดับต่ำ
4. วัยรุ่นที่มีรายได้สูงมีโอกาสเกิดภัยอินเทอร์เน็ตมากกว่าวัยรุ่นที่มีรายได้ต่ำ
5. วัยรุ่นที่มีอารมณ์ก้าวร้าวรุนแรงมีโอกาสเกิดภัยอินเทอร์เน็ตมากกว่าวัยรุ่นที่มีลักษณะอารมณ์อื่น ๆ
6. วัยรุ่นที่มีประสบการณ์ใช้อินเทอร์เน็ตสูงมีโอกาสเกิดภัยอินเทอร์เน็ตมากกว่าวัยรุ่นที่มีประสบการณ์ใช้อินเทอร์เน็ตต่ำ
7. วัยรุ่นที่มีความถี่ใช้อินเทอร์เน็ตสูงมีโอกาสเกิดภัยอินเทอร์เน็ตมากกว่าวัยรุ่นที่มีความถี่ใช้อินเทอร์เน็ตต่ำ
8. วัยรุ่นที่มีระยะเวลาใช้อินเทอร์เน็ตมากมีโอกาสเกิดภัยอินเทอร์เน็ตมากกว่าวัยรุ่นที่มีระยะเวลาใช้อินเทอร์เน็ตน้อย
9. วัยรุ่นที่ใช้อินเทอร์เน็ตภายนอกสถานที่อยู่อาศัยมีโอกาสเกิดภัยอินเทอร์เน็ตมากกว่าวัยรุ่นที่ใช้อินเทอร์เน็ตภายในสถานที่อยู่อาศัย

## 2.10 การนิยามตัวแปรเชิงปฏิบัติการ

(1) ภัยอินเทอร์เน็ต หมายถึง รูปแบบของภัยที่เกิดขึ้นกับการใช้อินเทอร์เน็ตของวัยรุ่นที่มีอยู่สองลักษณะ คือ ลักษณะของการกระทำผิด และลักษณะของการตกเป็นเหยื่อ ซึ่งจากลักษณะดังกล่าว จึงสามารถแบ่งภัยอินเทอร์เน็ตได้ 7 ประเภทดังนี้ (โครงการอินเทอร์เน็ตสีขาว, 2546)

1. การแพร่สื่อลามก มีทั้งที่เผยแพร่ภาพลามกอนาจาร หรือภาพการสมสู่ ภาพตัดต่อลามกลงบนอินเทอร์เน็ต
2. การเข้าร่วมไปพูดคุยในโปรแกรมสนทนาประเภทต่าง ๆ หรือ การ Chat แล้วนำไปสู่การกระทำผิดลักษณะต่าง ๆ เช่น การนัดหมายไปทำในสิ่งที่ผิด หรือพฤติกรรมการล่อลวงในลักษณะต่าง ๆ
3. การค้าบริการทางเพศ หรือมีการโฆษณาเพื่อซื้อขายบริการ รวมทั้งชักชวนให้เข้ามาสมัครค้าบริการทางเพศชนิดต่าง ๆ บนอินเทอร์เน็ต
4. การซื้อขายและหาข้อมูลสินค้าอันตรายหรือผิดกฎหมายบนอินเทอร์เน็ต
5. การเผยแพร่ข้อมูลต้องห้าม (ข้อมูลที่เป็นอันตราย) ข้อมูลที่เป็นความลับ เปิดเผยข้อมูลส่วนตัว และการให้ร้ายผู้อื่นบนอินเทอร์เน็ต
6. การใช้ประโยชน์เพื่อการพนันในลักษณะต่าง ๆ บนอินเทอร์เน็ต เช่น การเข้าไปเล่นพนันบนอินเทอร์เน็ต หาข้อมูลเพื่อการพนัน
7. การเล่นเกมที่มีเนื้อหาไม่เหมาะสมในลักษณะที่รุนแรง ล่อแหลมและละเมิดทางเพศ

โดยหลักในการวินิจฉัยกลุ่มวัยรุ่นตัวอย่างเกี่ยวกับโอกาสในการเกิดภัยอินเทอร์เน็ต คือ ถ้าหากผู้ตอบแบบสอบถามตอบคำถามในส่วนของรางวัลโอกาสในการเกิดภัยอินเทอร์เน็ตได้คะแนนเท่ากับหรือสูงกว่าค่ากลางของแบบสอบถาม คือ 2.50 คะแนน ผู้นั้นก็จะถูกวินิจฉัยว่าเป็นผู้ที่มีโอกาสสูงในการเกิดภัยอินเทอร์เน็ต

(2) วัยรุ่น หมายถึง บุคคลที่มีอายุตั้งแต่ 10 – 21 ปี แต่สำหรับการวิจัยครั้งนี้ จะศึกษาวัยรุ่นที่มีอายุตั้งแต่ 17 ปีไปจนถึง 22 ปี ซึ่งเป็นวัยที่กำลังศึกษาอยู่ในชั้นมัธยมศึกษา จนถึงระดับอุดมศึกษา เนื่องจากเป็นวัยแห่งการศึกษาเรียนรู้ และมีความสัมพันธ์กับการใช้อินเทอร์เน็ตที่ชัดเจน โดยแบ่งเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่



วัยรุ่นชาย คือ กลุ่มวัยรุ่นเพศชายที่มีการใช้อินเทอร์เน็ตตามสถานศึกษาหรือสถานที่ให้บริการอินเทอร์เน็ตในแหล่งต่าง ๆ

วัยรุ่นหญิง คือ กลุ่มวัยรุ่นเพศหญิงที่มีการใช้อินเทอร์เน็ตตามสถานศึกษาหรือสถานที่ให้บริการอินเทอร์เน็ตในแหล่งต่าง ๆ

(3) การดูแลเอาใจใส่จากครอบครัว หมายถึง ลักษณะการดูแลเอาใจใส่การใช้อินเทอร์เน็ตของวัยรุ่นจากครอบครัว โดยแบ่งเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่

วัยรุ่นที่ได้รับการดูแลเอาใจใส่จากผู้ปกครองในระดับต่ำ คือ กลุ่มของวัยรุ่นที่มีการดูแลเอาใจใส่การใช้อินเทอร์เน็ตหรือได้รับคำแนะนำในการใช้อินเทอร์เน็ตที่ถูกต้องเหมาะสมจากครอบครัวเป็นบางครั้ง หรือไม่มีเลย

วัยรุ่นที่ได้รับการดูแลเอาใจใส่จากผู้ปกครองในระดับสูง คือ กลุ่มของวัยรุ่นที่มีการดูแลเอาใจใส่การใช้อินเทอร์เน็ตหรือได้รับคำแนะนำในการใช้อินเทอร์เน็ตที่ถูกต้องเหมาะสมจากครอบครัวสม่ำเสมอหรือบ่อยครั้ง

(4) พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของกลุ่มเพื่อน หมายถึง ลักษณะของพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตในกลุ่มเพื่อนของวัยรุ่น โดยแบ่งเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่

วัยรุ่นที่อยู่ในกลุ่มเพื่อนที่มีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตที่เป็นภัยในระดับน้อย คือ กลุ่มเพื่อนของวัยรุ่นที่มีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตในทางที่เป็นภัยตามที่กำหนดไว้ 7 ประเภท ในระดับที่น้อย คือ มีแนวโน้มความสัมพันธ์กับภัยอินเทอร์เน็ตบ้างไม่เกิน 3 ประเภท

วัยรุ่นที่อยู่ในกลุ่มเพื่อนที่มีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตที่เป็นภัยในระดับมาก คือ กลุ่มเพื่อนของวัยรุ่นที่มีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตในทางที่เป็นภัยตามที่กำหนดไว้ 7 ประเภท ในระดับที่ปานกลางถึงมาก คือ มีแนวโน้มความสัมพันธ์กับภัยอินเทอร์เน็ตมากกว่า 3 ประเภทขึ้นไป

(5) รายได้ของวัยรุ่น หมายถึง รายได้ของวัยรุ่นที่ได้รับจากผู้ปกครอง หรือบุคคลอื่นที่มีความสัมพันธ์ใกล้ชิด รวมทั้งรายรับจากการทำงานพิเศษและที่อื่น ๆ รวมกัน โดยแบ่งออกเป็น 2 กลุ่มด้วยกัน ซึ่งทำการแบ่งจากค่าเฉลี่ยกลางตามรายได้ของกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด ได้แก่

กลุ่มวัยรุ่นที่มีรายได้น้อย คือ วัยรุ่นผู้ที่มีรายได้น้อยต่อเดือนอยู่ในระดับต่ำกว่า หรือเท่ากับค่าเฉลี่ยรายได้ของกลุ่มตัวอย่าง คือ 3,975 บาท

กลุ่มวัยรุ่นที่มีรายได้สูง คือ วัยรุ่นผู้ที่มีรายได้น้อยต่อเดือนอยู่ในระดับสูงกว่าค่าเฉลี่ยรายได้ของกลุ่มตัวอย่าง คือ 3,975 บาทขึ้นไป

(6) **อารมณ์ของวัยรุ่น** หมายถึง ลักษณะอารมณ์ของวัยรุ่น โดยแบ่งเป็น 3 กลุ่ม ได้แก่

อารมณ์ของวัยรุ่นแบบก้าวร้าวรุนแรง หมายถึง ลักษณะของอารมณ์วัยรุ่นที่ประกอบไปด้วยอารมณ์โกรธ อิจฉา ริษยา เกลียดชัง

อารมณ์ของวัยรุ่นแบบเก็บกด หมายถึง ลักษณะของอารมณ์วัยรุ่นที่ประกอบไปด้วยอารมณ์กลัว วิดกกังวล เศร้าใจ อ่อนไหวง่าย ระวังกลัว ระวังกลัว

อารมณ์ของวัยรุ่นแบบสนุกสนาน หมายถึง ลักษณะของอารมณ์วัยรุ่นที่ประกอบไปด้วยอารมณ์ของความรัก ชอบ สุขสบาย พอใจ ตื่นเต้น อยากรู้อยากเห็น

(7) **ประสบการณ์การใช้อินเทอร์เน็ตของวัยรุ่น** หมายถึง วัยรุ่นที่มีความสามารถและความชำนาญในการใช้อินเทอร์เน็ต ซึ่งสังเกตจากระยะการใช้อินเทอร์เน็ต โดยแบ่งเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่

วัยรุ่นที่มีประสบการณ์ใช้อินเทอร์เน็ตต่ำ คือ กลุ่มวัยรุ่นตัวอย่างที่มีประสบการณ์ใช้อินเทอร์เน็ตไม่เกินค่ากลางของแบบสอบถาม คือ 3 ปี

วัยรุ่นที่มีประสบการณ์ใช้อินเทอร์เน็ตสูง คือ กลุ่มวัยรุ่นตัวอย่างที่มีประสบการณ์ใช้อินเทอร์เน็ตมากกว่าค่ากลางของแบบสอบถาม คือ 3 ปีขึ้นไป

(8) **ความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ตของวัยรุ่น** หมายถึง ระดับความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ตของวัยรุ่นภายในหนึ่งสัปดาห์ โดยแบ่งเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่

วัยรุ่นที่มีความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ตต่ำ คือ กลุ่มวัยรุ่นตัวอย่างที่มีระดับความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ตไม่เกินค่ากลางของแบบสอบถาม คือ 4 ครั้งต่อสัปดาห์

วัยรุ่นที่มีความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ตสูง คือ กลุ่มวัยรุ่นตัวอย่างที่มีระดับความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ตมากกว่าค่ากลางของแบบสอบถาม คือ 4 ครั้งต่อสัปดาห์ขึ้นไป

(9) ระยะเวลาการใช้อินเทอร์เน็ตของวัยรุ่น หมายถึง การใช้ระยะเวลาอยู่กับการเล่นอินเทอร์เน็ตของวัยรุ่น โดยแบ่งเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่

วัยรุ่นที่มีระยะเวลาใช้อินเทอร์เน็ตน้อย คือ กลุ่มวัยรุ่นตัวอย่างที่มีการใช้ระยะเวลาในการเล่นอินเทอร์เน็ตไม่เกินค่ากลางของแบบสอบถาม คือ 2 ชั่วโมงต่อครั้ง

วัยรุ่นที่มีระยะเวลาใช้อินเทอร์เน็ตมาก คือ กลุ่มวัยรุ่นตัวอย่างที่มีการใช้ระยะเวลาในการเล่นอินเทอร์เน็ตมากกว่าค่ากลางของแบบสอบถาม คือ 2 ชั่วโมงต่อครั้งขึ้นไป

(10) สถานที่ในการใช้อินเทอร์เน็ตของวัยรุ่น หมายถึง ลักษณะของสถานที่ในการใช้อินเทอร์เน็ตของวัยรุ่น โดยแบ่งเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่

วัยรุ่นที่ใช้อินเทอร์เน็ตภายในสถานที่อยู่อาศัย คือ การใช้อินเทอร์เน็ตตามบ้าน หรือที่พิกัดอื่น ๆ ของกลุ่มวัยรุ่นตัวอย่าง

วัยรุ่นที่ใช้อินเทอร์เน็ตภายนอกสถานที่อยู่อาศัย คือ การใช้อินเทอร์เน็ตตามสถานศึกษา หรือสถานที่ต่าง ๆ ที่ให้บริการอินเทอร์เน็ตแก่กลุ่มวัยรุ่นตัวอย่าง

เมื่อได้ทราบถึงทฤษฎี แนวคิด และงานวิจัย เพื่อเป็นแนวทางของโครงสร้างการวิจัยการเกิดภัยอินเทอร์เน็ตต่อวัยรุ่นในบทที่ 2 เรียบร้อยแล้ว เนื้อหาในส่วนต่อไปจะกล่าวถึงความสัมพันธ์ที่เกี่ยวข้องกับระเบียบวิธีวิจัยที่ใช้ครั้งนี้ ซึ่งสามารถรับรู้ขั้นตอนในการวิจัย และวิธีการวิเคราะห์ข้อมูลที่เป็นหลักในการตัดสินใจผลที่ได้จากการวิจัยครั้งนี้ โดยจะนำเสนอต่อไปในส่วนของบทที่ 3