

## บทที่ 2

### แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่อง การตัดสินใจของวัยรุ่นที่สื่อสารบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตนี้ ผู้วิจัยได้ใช้แนวคิดทฤษฎีในการวิเคราะห์ 3 แนวคิดคือ

1. แนวคิดเกี่ยวกับจริยธรรมและการตัดสินใจเชิงจริยธรรม
2. แนวคิดเกี่ยวกับค่านิยม
3. แนวคิดเรื่องลักษณะการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์

แนวคิดที่ 1 จะประยุกต์ใช้เป็นแบบจำลองในการตัดสินใจเชิงจริยธรรมอย่างมีระเบียบของวัยรุ่น แนวคิดที่ 2 จะใช้ในการอธิบายการตอบคำถามวิจัยที่ว่า ทำไมวัยรุ่นใช้หลักจริยธรรมนั้นในการตัดสินใจปฏิบัติต่อตนเองและผู้อื่นในห้องสนทนาบนอินเทอร์เน็ต ส่วนแนวคิดที่ 3 จะถูกนำมาใช้ในการอภิปรายผลการวิจัย

#### แนวคิดเกี่ยวกับจริยธรรมและการตัดสินใจเชิงจริยธรรม

จริยธรรม (สุกัญญา สุตบรรทัด, 2540) โดยทั่วไปมีความหมายใกล้เคียงกับจริยศาสตร์ (Ethics) ในเรื่องของปรัชญา ซึ่งเป็นเรื่องที่ค้นหาความจริงเกี่ยวกับคุณค่าของความประพฤติในสังคมว่า อย่างไรถือว่าถูก หรือดีควรประพฤติ และอย่างไรถือว่าผิด ถือว่าชั่วไม่ควรประพฤติ แล้ววางหลักกำหนดเป็นมาตรฐาน

Carter V. Good ได้ให้ความหมายของจริยธรรมไว้ว่าหมายถึงการปรับพฤติกรรมให้เข้ากับกฎเกณฑ์หรือมาตรฐานของความประพฤติที่ถูกต้องและดีงาม

Brown ได้กล่าวถึงจริยธรรมว่า จริยธรรมคือระบบของกฎเกณฑ์สำหรับแยกแยะการกระทำที่ถูกต้องออกจากกระทำที่ผิด คล้ายกับไวยากรณ์ที่เป็นระบบของกฎเกณฑ์สำหรับแยกแยะประโยคที่สร้างขึ้นไม่ได้ จริยธรรมนั้นไม่คงที่เหมือนไวยากรณ์ แต่จะมีวิวัฒนาการไปเสมอ จริยธรรมจะเปลี่ยนไปเพราะความขัดแย้งกันเอง เพราะอิทธิพลจากแหล่งอื่น หรือเพราะมีการสร้างสถานการณ์ใหม่ขึ้นมากมาย

อัจฉรา จตุจินดา ได้วิเคราะห์คำนิยามที่มีผู้เสนอไว้มากมาย จัดเป็นกลุ่มใหญ่ 3 กลุ่มคือ

1. จริยธรรมเป็นเรื่องของหลักการ กฎเกณฑ์ มาตรฐานและแนวทางในการปฏิบัติต่อเพื่อนมนุษย์ และสิ่งแวดล้อม
2. จริยธรรมเป็นเรื่องของการประพฤติ การปฏิบัติ และการกระทำต่อเพื่อนมนุษย์ และสิ่งแวดล้อม
3. จริยธรรมเป็นเรื่องของหลักการ กฎเกณฑ์ มาตรฐาน แนวทาง และเรื่องของการประพฤติปฏิบัติ และการกระทำต่อเพื่อนมนุษย์และสิ่งแวดล้อม

สรุปความหมายของจริยธรรมโดยส่วนใหญ่จะเห็นใกล้เคียงกันว่า จริยธรรมคือสิ่งที่เชื่อกันว่าเป็นความดีงามที่ควรยึดเป็นหลักในการประพฤติปฏิบัติ ทั้งต่อตนเอง ต่อผู้อื่นและต่อสังคม

### การตัดสินใจอย่างมีจริยธรรม

การตัดสินใจอย่างมีจริยธรรมว่า หมายถึงการตัดสินใจที่ชอบด้วยเหตุผล และด้วยมโนสำนึกที่แน่วแน่ว่าสิ่งที่ตนปฏิบัติลงไปนั้นเป็นสิ่งที่ถูกที่ชอบ

สังคมประชาธิปไตย เป็นสังคมของการอภิปรายถกเถียง คนในสังคมแลกเปลี่ยนความเห็นกันเพื่อตัดสินใจเลือกทางที่เห็นว่าดีที่สุดเพื่อไปสู่จุดมุ่งหมายที่ต้องการ เป็นความเคลื่อนไหวที่มีลักษณะเป็นกระบวนการ เป็นกิจกรรมที่ดำเนินไปอย่างเปิดเผย และต่อเนื่องไปเรื่อย ๆ (unfolding and ongoing activity) โดยมีกติกาว่าด้วยการคิดอย่างมีเหตุผล (rational thinking) เป็นกรอบ

เมื่อต่างคนต่างก็คิดอย่างมีเหตุผล แล้วใครเล่าคือผู้พิพากษา สังคมประชาธิปไตยไม่มีใครเป็นผู้พิพากษาว่าสิ่งนั้นผิด สิ่งนั้นถูก แต่สังคมนั้นแหละคือผู้พิพากษาตัวเอง เมื่อคนจำนวนมากเลือกแล้วว่า สิ่งนั้นผิด สิ่งนั้นถูก ก็หมายความว่าสังคมยอมรับในกติกานั้นแล้ว หากสังคมนั้นเป็นสังคมที่มีเหตุผลจริง สิ่ง que เลือกมาย่อมต้องด้วยเหตุผล ทว่าสิ่งที่สังคมคิดว่าถูกนั้นอาจจะผิดก็ได้ เวลาจะเป็นเครื่องพิสูจน์ ถ้าสิ่งที่คิดว่าถูกกลายเป็นผิด สังคมก็ต้องยอมรับในความผิดพลาดนั้นแล้วเริ่มต้นกระบวนการอภิปรายได้สวนกันต่อไปอีก

สังคมที่มีเหตุผล สิ่งที่เขาเลือกย่อมต้องด้วยเหตุผล แต่สังคมที่ไม่รู้จักใช้เหตุผล สิ่งที่เขาเลือกย่อมไร้เหตุผลไปด้วย อย่างไรก็ตามมีข้อสังเกตว่า สังคมที่ไม่รู้จักใช้เหตุผลมักจะเป็นสังคมที่

ไม่ชอบเลือกเป็นสังคมที่ยินดีจะถูกสอน และถูกบ่อนคำสั่งมากกว่า ดังนั้นการคิดอย่างมีเหตุผล (Rational Thinking) จึงเป็นกระบวนการที่สำคัญยิ่งเพราะแสดงคุณค่าของความเป็นมนุษย์ ซึ่งมีจุดเด่นคือการใช้สมอง โดยเฉพาะอย่างยิ่ง เมื่อการคิดอย่างมีเหตุผลนั้นสอดคล้องไปกับมโนสำนึกที่ซื่อสัตย์ ไม่หลอกตนเอง มีเจตนารมณ์ที่จะประพฤติดีประพฤติชอบด้วยแล้ว ก็ยิ่งมีความหมายและความสำคัญอย่างยิ่งสำหรับสังคมของผู้ที่เจริญแล้ว

การคิดอย่างมีเหตุผล เป็นกลไกที่ควบคุมการถกเถียงในสังคมประชาธิปไตย ทำให้กิจกรรมทั้งหลายดำเนินไปตลอดรอดฝั่ง เพราะทุกฝ่ายต่างก็ต้องน้อมรับฟัง (tolerate) ความคิดเห็นของผู้อื่นเป็นกลไกที่ยอมรับให้สังคมเป็นผู้พิพากษา เป็นกลไกที่ยอมรับในคุณค่าสูงสุดของมนุษย์คือ "ความคิด" อันนำมาซึ่งอำนาจในการใช้เหตุผล และเป็นกลไกที่ปฏิเสธความไร้เหตุผล (irrationality)

### พัฒนาการทางศีลธรรมของมนุษย์

ทฤษฎีที่เกี่ยวกับเรื่องนี้กล่าวว่า มนุษย์พัฒนาตัวเองขึ้นมาจากความไร้เหตุผล และความเคยชินกับการรับคำสั่ง มาสู่ความมีเหตุผลและรู้จักตัดสินใจด้วยตนเอง ได้แก่ทฤษฎีของ โคลเบิร์ก (Kohlberg) และเพอร์รี่ (Perry)

ทฤษฎีพัฒนาการเชิงศีลธรรมของโคลเบิร์ก (Kohlberg's Moral Development Theory) ทฤษฎีนี้แบ่งระดับการคิดเชิงศีลธรรมของมนุษย์ออกเป็น 6 ระดับ ซึ่งเรียกว่า ระดับทางศีลธรรมทั้งหก (The Six Moral Stages)

| ระดับที่  | นิยามความถูกต้อง                | เหตุผลที่ต้องทำให้ถูกต้อง        | ระดับมิติทางสังคม  |
|---|---------------------------------|----------------------------------|--|
| 1.ก่อนจารีตนิยมศีลธรรม<br>ขึ้นอยู่กับปัจเจกบุคคล<br>(Preconditional,<br>Heteronomous<br>Morality) | การไม่ผิดกฎ และ การ<br>เชื่อฟัง | ถ้าไม่ทำจะถูกผู้มีอำนาจลง<br>โทษ | มิติของการเอาตัวรอด ไม่<br>ใส่ใจในประโยชน์ของผู้<br>อื่น ไม่คิดในเชิงของความ<br>หลากหลายของความ<br>เห็น ต่างคนต่างอยู่ ต่าง<br>คนต่างทำ ในขณะที่<br>เดียวกันก็ไม่เข้าใจว่าอำนาจ<br>ของตนเองอยู่ที่ตรงไหน รู้ |

|  |  |  |  |
|--|--|--|--|
|  |  |  | แต่ว่ามีอำนาจที่เหนือกว่า<br>ตนดำรงอยู่  |
| 2.ปัจเจกชนนิยม มีความ<br>คิดเชิง "วิธีการ" มากกว่า<br>เชิง "เป้าหมาย" มีการ<br>แลกเปลี่ยนกัน<br>(Individualism, Instrum-<br>ental Purpose) | จะทำตามกฎก็ต่อเมื่อ<br>กฎนั้นสนองประโยชน์<br>ส่วนตัว ปฏิบัติเพื่อ<br>สนองความต้องการของ<br>ตนและปล่อยให้คนอื่น<br>ปฏิบัติอย่างเดียวกัน<br>ความถูกต้องคือการ<br>แบ่งเฉลี่ยกันอย่างเป็น<br>ธรรม มีข้อตกลงและ<br>สัญญาที่เป็นธรรม | เพื่อสนองประโยชน์ของ<br>บุคคลโดยตระหนักว่าคน<br>อื่นก็ต้องแสวงประโยชน์<br>เช่นเดียวกัน   | เป็นมิติปัจเจกชนนิยม<br>ชนิดเหนียวแน่น แต่คำนึง<br>ถึงผู้อื่นว่าต้องแสวง<br>ประโยชน์เช่นกัน จึงเกิด<br>ความขัดแย้ง การ<br>รวมขอมความขัดแย้งนี้<br>ขึ้นอยู่กับแต่ละกรณี ใคร<br>ถูกใครผิดต้องพิจารณา<br>เฉพาะราย |
| 3.การมีความสัมพันธ์<br>ระหว่างบุคคล<br>(Mutual Interpersonal<br>Relationships &<br>Expectations)   | ในชีวิตในบทบาทที่ผู้อื่น<br>คาดหวังหรือกำหนดให้<br>เช่นการเป็นลูกที่ดีหรือ<br>พ่อที่ดี ความเป็น "คน<br>ดี" เป็นเรื่องใหญ่ เพราะ<br>มันนำมาซึ่งความรัก<br>ความยกย่อง ความนับ<br>ถือ และความกตัญญู                               | เพราะความอยากจะเป็น<br>"คนดี" ในสายตาของตน<br>เองหรือผู้อื่นมีความเชื่อใน<br>ขนบธรรมเนียมประเพณีมี<br>ความอยากจะรักษา<br>ประเพณีที่ "ดี" ไว้   | เป็นมิติของบุคคลที่<br>สัมพันธ์กับผู้อื่น ตระหนัก<br>ในความรู้สึก สัญญา<br>หรือความคาดหวัง ของ<br>คนอื่น วางมันไว้เหนือ<br>ความต้องการส่วนตัว ขึ้น<br>อยู่กับคนอื่น ขึ้นอยู่กับ<br>สังคม                       |
| 4.ระบบทางสังคมและ<br>มโนสำนึก (Social<br>System and<br>Conscience)   | ทำตามหน้าที่ที่ตกลงไว้<br>เชื่อฟังกฎหมายยกเว้น<br>ในกรณีที่กฎหมายนั้น<br>ขัดแย้งอย่างรุนแรงกับ<br>หน้าที่บางอย่างที่ตนมี<br>ต่อสังคม ความถูกต้อง<br>คือประโยชน์ที่ตนทำให้<br>สังคม และ/หรือ กลุ่ม<br>องค์กรที่ตนมีพันธะ        | เพื่อให้องค์กรหรือสังคม<br>ดำเนินไปอย่างมีระบบ ไม่<br>แตกสลายลงกลางทาง<br>เพราะทุกคนรู้ในหน้าที่และ<br>พันธะสัญญา กระทำด้วย<br>มโนสำนึก ซึ่งมักขัดแย้งกับ<br>ระดับ 3 ความเชื่อในกฎ<br>และอำนาจ | มิติแห่งความหลายหลาย<br>ในความคิดเห็น ยอมรับ<br>ความเห็นของสังคมมา<br>เป็นกฎและบทบาท<br>พิจารณาความสัมพันธ์<br>ระหว่างคนในสังคมโดย<br>การดูว่าเขายืนอยู่ใน<br>ตำแหน่งใดในสังคม                                 |
| 5.พันธะทางสังคม หรือ<br>ประโยชน์กับสิทธิของ  | ความตระหนักรู้ว่าคน<br>อื่นกลุ่มอื่นต่างก็มีความ   | เพราะความรู้อันต้อง<br>อาศัยอยู่ได้กฎหมายอัน   | เป็นมิติว่าด้วยเงื่อนไข<br>ของการเข้าสู่สังคมเป็น  |

|   |   |  |   |
|---|---|--|---|
| <p>ปัจเจกบุคคล (Social Contract or Utility&amp;Individual Rights)</p> | <p>เห็นมีค่านิยมที่ต่างกัน ไป ซึ่งต่างคนต่างก็จะ ต้องยอมในความหลากหลายนั้นยกเว้นแต่ในเรื่อง "ชีวิต" และ "เสรีภาพ" ซึ่งทุกสังคมจะต้องมี โดยไม่คำนึงถึงว่าคนส่วนใหญ่ในสังคมจะมีค่านิยมอันใด</p>   | <p>เป็นเงื่อนไขที่คนในสังคม จะอยู่ร่วมกันได้โดยไม่ไป ล่วงละเมิดสิทธิของผู้อื่น และเพราะความรู้อันจะ ต้องยอมรับในทางเลือก ของ "คนส่วนใหญ่"</p>      | <p>มิติของคนที่มีเหตุผลได้ ยอมรับพันธะในการอยู่ ร่วมกับบุคคลอื่น เพื่อเข้าสู่กระบวนการที่เต็มไปด้วยข้อตกลงและสัญญา และยอมรับว่าในกระบวนการดังกล่าวตนจะต้องขัดแย้งกับผู้อื่นในบางครั้ง และจะต้องประสพความยากยิ่งในการจำยอมรับ เสี่ยงส่วนใหญ่</p>   |
| <p>6.หลักการทางจริยธรรมสากล(Universal Ethical Principles)</p>         | <p>เดินตามหลักการที่ตน ได้เลือกแล้ว เมื่อกฎระเบียบขัดแย้งกับหลักการ บุคคลจะเลือกหลักการ อันได้แก่หลักการที่ว่าด้วยความยุติธรรมในสังคม ความเสมอภาค สิทธิมนุษยชนับถือผู้อื่นว่าเขาเหล่านั้นล้วนมีศักดิ์ศรีในการเกิดมาเป็นมนุษย์ทั้งสิ้น</p> | <p>เพราะตนมีความเชื่อว่าตน คือมนุษย์ที่มีเหตุผล ตนคือ ผู้ที่มีส่วนให้หลักศีลธรรม เหล่านี้ดำรงอยู่อย่างเป็น สากลตนจึงต้องยึดมั่น อย่างเคร่งครัด</p> | <p>มิติของความเห็นเชิงศีลธรรมอันมีผลต่อการจัดระเบียบสังคม เป็นมิติที่บุคคลตระหนักรู้ในธรรม สภาวะอันมีอยู่ในตนเป็น มิติของคนที่มีเหตุผล ตระหนักรู้และ ยอมรับว่า บุคคลเกิดมาเป็นเป้า หมายมิใช่เป็นเครื่องมือ หมายความว่าบุคคล เกิดมาด้วยคุณค่าที่ทุกคนต้องยอมรับ มิใช่เป็น คนไร้ค่าไร้สมองที่จะถูกผู้มีอำนาจใช้เป็นเครื่องมือ</p> |

เมื่อมองจากระดับพัฒนาการทางศีลธรรมของโคลเบิร์ต จะเห็นว่า ระดับต่ำสุดของมนุษย์ คือระดับที่ไม่รู้จักคิดด้วยตนเอง ความคิดแคบสั้นอยู่แต่ในกรอบของความเป็นตนของตน ไม่สามารถยอมรับความอยู่เป็นอยู่ของบุคคลอื่น พัฒนาการของมนุษย์ในแต่ละขั้นตอขึ้นขึ้นอยู่กับความสามารถที่จะคิด ความสามารถในการยอมรับคนอื่น ยอมรับพันธะสัญญาของการใช้ชีวิตร่วมกัน จนถึงขั้นสูงสุดคือการที่มนุษย์นั้นยอมรับในคุณค่าแห่งความเป็นมนุษย์ของตนเองและเพื่อน

ร่วมโลก มีความเชื่อว่าตนเป็นส่วนหนึ่งที่จะทำให้โลกดำรงอยู่ได้ในหลักการของความยุติธรรมและความเท่าเทียมกัน

ทัศนะของโคลเบอร์กเชื่อในความสามารถในการใช้เหตุผลของมนุษย์ และตรงความสามารถเช่นนี้เองที่มนุษย์สามารถนำมาใช้ในการตัดสินใจสร้างพฤติกรรมอย่างมีเหตุผลและชอบด้วยศีลธรรมได้แม้พฤติกรรมนั้นๆ มองอย่างเผินๆ อาจจะได้ศีลธรรม แต่ถ้ามนุษย์มีเหตุผลที่คนทั่วไปซึ่งมีสติสัมปชัญญะครบถ้วนสามารถจะยอมรับได้ ก็อาจถือว่าคนๆ นั้นสามารถสร้างความชอบธรรมให้กับพฤติกรรมของเขาได้

ทัศนะของโคลเบอร์ก คล้ายคลึงกับเพอริ (William G Perry Jr) ซึ่งได้ทำการประเมินพัฒนาการทางศีลธรรมของนักศึกษาในมหาวิทยาลัย โดยแบ่งออกเป็นระดับดังนี้

ระดับที่ 1 นักศึกษามองโลกแบบแบ่งขั้ว คือ ขั้วแห่งความดี ความถูกต้อง กับ ขั้วแห่งความชั่ว ความผิด คำตอบที่ถูกอยู่ที่พระเจ้า ผู้ซึ่งใช้อำนาจของพระองค์ผ่านตัวกลางคือผู้ปกครองหรือครูหรือพระ (ผู้สอน) สิ่งที่ถูกย่อมถูกเสมอ สิ่งที่ผิดย่อมผิดเสมอ เทียงแท้ไม่แปรผัน ความรู้ความดีจะมีมากเพียงไรขึ้นอยู่กับปริมาณของพฤติกรรมที่สร้างขึ้นมาด้วยความพากเพียรยิ่งและด้วยความเชื่อฟังว่ามีปริมาณมากเพียงไร

ระดับที่ 2 นักศึกษามองเห็นความแตกต่างของความเห็น มองเห็นความไม่แน่ใจ (uncertainty) ว่าอะไรกันแน่ที่ถูกอะไรที่แน่ที่ผิด ผู้มีอำนาจเพียงแต่สรุปว่า "นี่คือบทเรียนที่เราต้องหาคำตอบด้วยตนเอง"

ระดับที่ 3 นักศึกษายอมรับในความหลากหลาย ยอมรับในความไม่กระจ่างชัดว่าอะไรถูกหรือผิด ยอมรับว่ามีสิ่งที่ไม่รู้ ไม่แน่ว่าจะถูกหรือผิด แต่เป็นการยอมรับในกรอบของการรอการวินิจฉัยของผู้มีอำนาจ เขารู้ว่าเขาสามารถแสดงความเห็นได้เพื่อให้ได้คะแนนดีเช่นในการสอบ แต่ยังไม่แน่ใจว่าผู้มีอำนาจหรือครูมีมาตรฐานอะไรในการให้เกรดเช่นนั้น

ระดับ 4 ก. นักศึกษาขยายกรอบของความไม่แนใจนั้นออกไปสู่กรอบของการวิเคราะห์เจาะลึก เพื่อหาคำตอบด้วยตนเอง ถึงระดับนี้เขาเชื่อในสิทธิในการแสดงความเห็นของปัจเจกบุคคลเขาสำนึกว่ากรอบแห่งการวิเคราะห์ของเขาย่อมขัดแย้งกับกรอบของผู้มีอำนาจ หรือ ข. นักศึกษาค้นพบวิธีการให้เหตุผลเชิงคุณภาพในบริบทที่เกี่ยวข้องเฉพาะเรื่อง (qualitative contextual

relativistic reasoning) หมายความว่าเราสามารถดึงเรื่องบางเรื่องมาวิเคราะห์เป็นรายๆ ไป แต่ก็ยังอยู่ในกรอบของผู้มีอำนาจ

ระดับที่ 5 นักศึกษาตระหนักถึงความรู้และค่านิยมที่ปวง (รวมทั้งของผู้มีอำนาจ, ของครู) เป็นเรื่องที่มีเนื้อหาแก่นสารเฉพาะตัว (contextual and relativistic) เขาจะมองเรื่องแต่ละเรื่องเป็นกรณีๆ ไป เมื่อเป็นเช่นนี้ เขาก็จะมีความเข้าใจว่า การมองแบบแบ่งขั้วเช่นในอดีตนั้นมีความสำคัญน้อยกว่าสิ่งที่เขาค้นพบใหม่

ระดับที่ 6 นักศึกษาเข้าใจถึงความจำเป็นที่จะต้องวางตัวเองไว้ในเสี้ยวของโลกที่เขาคิดว่าเขาพึงใจที่สุด เกี่ยวข้องและมีความหมายต่อตัวเขาที่สุด (relativistic world) แล้วเขาก็ยอมรับหลักการบางอย่างเพื่อจะอยู่ร่วมในระบบที่เขาเลือกแล้วนั้น (personal Commitment) เป็นต้นว่า เขาเชื่อในแนวคิดของแลมเบิร์ต เขาจะรับหลักการของแลมเบิร์ตและประพฤติปฏิบัติไปในแนวนั้นสอดคล้องกับอีกหลายคน เป็นกลุ่มหนึ่งที่สร้างกิจกรรมร่วมกับคนอื่น ๆ และทำให้ระบบสังคมดำเนินไปได้ (ลักษณะเช่นนี้จะแตกต่างจากการยอมรับหลักการของผู้มีอำนาจโดยไม่ได้ตั้งคำถามเพราะเชื่อในความเที่ยงแท้ไม่ผันแปรไปได้ในระบบ ไม่ถูก ก็ ผิด)

ระดับที่ 7 นักศึกษายอมหลักการในเฉพาะด้านที่เขาพอใจ

ระดับที่ 8 นักศึกษามีประสบการณ์จากการประพฤติปฏิบัติโดยใช้หลักการที่เขายอมรับแล้วนั้น และเริ่มมีความสามารถในการตัดสินใจด้วยตนเอง เริ่มเรียนรู้ว่าเขาจะรับผิดชอบเรื่องนั้นในระดับในสไตล์ของเขาเอง

ระดับที่ 9 นักศึกษามีประสบการณ์ในการสร้างความเป็นตัวของตัวเอง ประสบการณ์ทำให้เขาพัฒนาลักษณะที่แสดงให้ผู้อื่นเห็นได้ว่า “นี่แหละคือตัวเขา” ประสบการณ์เหล่านี้สั่งสมมาจากวิธีการตัดสินใจกรณีปัญหาต่างๆ ด้วยความรับผิดชอบในสไตล์ของเขาเอง นักศึกษาตระหนักว่าการยอมรับหลักการใดหรือการยอมรับภาระหน้าที่ใดนั้นแท้ที่จริงแล้วมันเกิดขึ้นจากพัฒนาการอย่างเป็นทางการ ผ่านการตัดสินใจอย่างเปิดเผย ซึ่งทำให้ผู้อื่นมองเห็นและเข้าใจว่านี่คือวิถีชีวิตของเขาหรือชีวิตของเขาต้องเป็นอย่างนี้

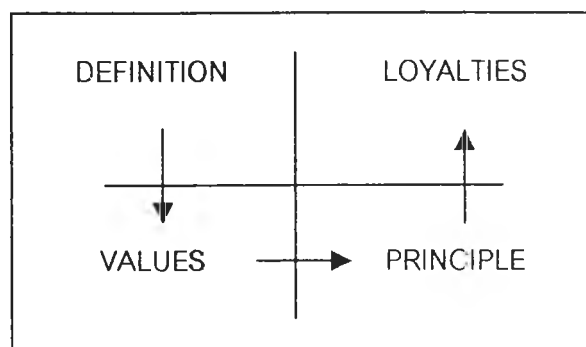
แนวคิดของเพอร์รี่ เปรียบเทียบพัฒนาการของคนในสังคมกับพัฒนาการของนักศึกษาที่ต้องตกอยู่ใต้อำนาจคือครู ตอนแรกนักศึกษาเชื่อครูเพราะครูมีอำนาจ สิ่งที่ครูพูดย่อมถูก ไม่มีทางผิด แต่ต่อมาภายหลังนักศึกษาเริ่มมองเห็นว่าความถูกและผิดนั้นไม่แน่นอน วันนี้ถูกพรุ่งนี้อาจผิดก็ได้แม้แต่สิ่งที่ครูสอน ดังนั้น นักศึกษาจึงต้องมาวิเคราะห์เอง เลือกลงทางของเขาเอง ผีกัดตัดสินใจด้วยหลักการที่ตนเองเลือกจนมีประสบการณ์และกลายเป็นเครื่องบ่งชี้ว่า เมื่อเขาเป็น เขาต้องตัดสินใจเช่นนี้ เพราะ "นี่คือเขา"

ทั้งโคลเบิร์ต และเพอร์รี่ ล้วนสรรเสริญความเป็นตัวของตัวของมนุษย์ มนุษย์สร้างตัวมนุษย์เอง มนุษย์เป็นหมายในตัวเองมิใช่เป็นเครื่องมือของใคร มนุษย์ที่มีเหตุผลสามารถที่จะเลือกตัดสินใจได้ว่า จะปฏิบัติอย่างไรจึงจะถือว่ามีศีลธรรม

ในการตัดสินใจเชิงจริยธรรมของวัยรุ่นที่สื่อสารบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต มีประเด็นมากมายที่จะเข้ามาเป็นส่วนประกอบในการเลือกของคนๆหนึ่งอาจจะไม่เป็นที่พอใจของคนอีกคนหนึ่งได้ ดังนั้น บุคคลจึงพึงเลือกอย่างระมัดระวังให้สามารถตอบข้อข้องใจให้เป็นที่ยอมรับได้อย่างเป็นสากลและวิธีการเลือกของเขานั้นเท่ากับเป็นเครื่องบ่งชี้ความเป็นตัวของตัวเองด้วย

### กล่องของพอตเตอร์ (Potter Box)

การคิดเชิงศีลธรรมมีระบบในตัวของมันเอง ก่อนการตัดสินใจในเรื่องใดเรื่องหนึ่งเขาย่อมมีระบบการตัดสินใจของตัวเองที่อาศัยตัวแปรต่าง ๆ ทั้งในด้านค่านิยม และความรู้สึกนึกคิดที่เขามีต่อสังคมและโลกในขณะนั้น ดังเช่นที่ ดร.ราล์ฟ (Ralph Potter) แห่งมหาวิทยาลัยฮาร์วาร์ด ได้เขียนแผนผังของการตัดสินใจนี้ขึ้น เป็นแผนผังเชิงวิเคราะห์ทางจิตวิทยา ออกมาเป็นมิติ 4 มิติด้วยกัน ดังนี้





1. DEFINITION - ขั้นตอนแรกผู้ใช้ Potter Box จะต้องสามารถให้นิยามของสถานการณ์ที่เกิดขึ้นก่อนได้ว่า กำลังเกิดอะไรขึ้นกับเขา วิทยาลัยที่มีการพูดคุยกับเพื่อนต่างประเทศในห้องสนทนาบนอินเทอร์เน็ต กำลังถูกชักชวนให้ออกไปพบกันข้างนอกเพื่อมีเพศสัมพันธ์กัน นับได้ว่าเป็นสถานการณ์ที่เกิดขึ้น

2. VALUE – เป็นลักษณะของค่านิยมที่มีอยู่ ซึ่งจะสามารถใช้ได้ สถานการณ์นั้นๆ อาจจะมีอยู่ค่านิยมเดียวหรือหลายค่านิยมก็ได้ ซึ่งจะถูกเลือกปฏิบัติในภายหลัง จากสถานการณ์ในข้อที่ 1 วิทยาลัยที่ถูกชักชวนจะมีค่านิยมให้เลือกคือ ค่านิยมทางศีลธรรม ค่านิยมทางวัฒนธรรมและสังคม และค่านิยมของตัวเอง

3. PRINCIPLE – หลักการที่จะถูกนำมาใช้เป็นเหตุผลสนับสนุนการตัดสินใจเลือกยึดหลักค่านิยมในข้อ 2 ซึ่งตามแนวคิดทางวารสารศาสตร์นั้น ผู้ที่เป็นมืออาชีพ (Professional) จะมีหลักการในการปฏิบัติอยู่เช่น ความเป็นกลาง ตรงกันข้ามสำหรับวิทยาลัยที่ไม่มีความเป็นมืออาชีพ เมื่อต้องเข้ามาทำหน้าที่เป็นผู้ส่งสารเหมือนมืออาชีพ แต่ไม่มีหลักการในการปฏิบัติเหมือนกับมืออาชีพ ในงานวิจัยนี้จึงจะข้ามเรื่องของหลักการที่วิทยาลัยจะใช้ในการตัดสินใจ

4. LOYALTIES – การเลือกภักดี เมื่อเกิดสถานการณ์ให้เลือกตัดสินใจแล้ว ทำยสุดท้ายก็ต้องมีการตัดสินใจเลือกปฏิบัติเกิดขึ้น ไม่ว่าจะเป็นการตกลงหรือไม่ตกลง ยินยอมหรือปฏิเสธ ซึ่งในกรณีนี้วิทยาลัยกำลังถูกชักชวนให้มีเพศสัมพันธ์นั้น ถ้าวิทยาลัยมีค่านิยมมาให้เลือก 3 ค่านิยมได้แก่ ค่านิยมทางศีลธรรม ค่านิยมทางวัฒนธรรมและสังคม และค่านิยมของตัวเอง หากวิทยาลัยมีการปฏิบัติจากสถานการณ์มีคนชวนไปมีเพศสัมพันธ์คือ เลือกที่จะปฏิเสธ เพราะผิดศีลธรรม นั้นแสดงว่าวิทยาลัยเลือกภักดีค่านิยมทางศีลธรรม

สำหรับ Potter Box นี้ เมื่อนำไปใช้จะต้องใช้อย่างซื่อสัตย์และเอาจริงเอาจัง และจะต้องมองว่า มิติทั้งสี่นี้เป็นวงกลมและเชื่อมโยงเข้าหากันและกัน และเชื่อมโยงซึ่งกันและกัน Potter Box ที่แสดงให้เห็นในที่นี้แม้จะเป็นการวิเคราะห์การตัดสินใจที่เกิดขึ้นแล้ว แต่มิได้หมายความว่า จะนำไปใช้ประกอบการพิจารณาประเด็นที่เกิดขึ้นในอนาคตมิได้ เพราะโมเดลนี้สร้างขึ้นมาเพื่อเป็นระบบของการคิดอย่างมีเหตุผล คำนึงถึงทั้งค่านิยมทางสังคมวิทยา และเมื่อนำมาประยุกต์ใช้ในเรื่องการวิเคราะห์การตัดสินใจเชิงจริยธรรมของวิทยาลัยที่สื่อสารบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต จึงจำเป็นต้องเข้าใจกฎเกณฑ์และค่านิยมของวิทยาลัย โดยจะต้องทำความเข้าใจกฎเกณฑ์นี้ตายตัวหรือสามารถละเมิดได้ในบางขณะ

## แนวคิดเรื่องค่านิยม

ในสังคมมนุษย์นั้น เรามีความเชื่อว่าค่านิยมมีความสำคัญเป็นอันมากต่อพฤติกรรมของมนุษย์ เพราะค่านิยมจะเป็นเครื่องตัดสินใจ กำหนดหรือผลักดันให้บุคคลแสดงพฤติกรรมโน้มเอียงไปทางใดทางหนึ่ง ค่านิยมจึงเป็นพลังซ่อนเร้นอยู่ภายใต้พฤติกรรมทางสังคมส่วนใหญ่ของมนุษย์ (อ้างอิงใน คณะกรรมการศึกษาวิจัยปัญหาสังคม, 2531)

Dictionary of the Social Science ได้ให้คำจำกัดความของค่านิยมไว้ว่า ค่านิยมเป็นความเชื่อ ความคิดที่คนสนใจและยึดถือว่าเป็นมาตรฐาน (Standard) ในการประพฤติปฏิบัติ

มิลตัน โรคิช (Milton Rokeach) ได้ให้ความหมายของค่านิยมว่า ค่านิยมเป็นความเชื่ออย่างหนึ่งที่มีลักษณะยั่งยืนถาวร ซึ่งเป็นแนวทางของความประพฤติ (Mode of conduct) หรือเป็นเป้าหมายในการดำเนินชีวิต (End-state of Existence) เป็นสิ่งที่ตนเองหรือสังคมเห็นดีเห็นชอบ สมควรที่จะยึดถือปฏิบัติมากกว่าวิถีปฏิบัติหรือเป้าหมายชีวิตอย่างอื่น

เดวิด เครทซ์ และคณะ (David Kretch and others) ให้คำจำกัดความของค่านิยมไว้ว่า ค่านิยมเป็นความเชื่อเกี่ยวกับว่าสิ่งใดเป็นสิ่งที่พึงปรารถนาหรือสิ่งที่ไม่พึงปรารถนา ค่านิยมจะสะท้อนให้เห็นวัฒนธรรมของสังคม และเป็นสิ่งที่สังคมยึดถือร่วมกันอย่างกว้างขวาง บุคคลโดยยอมรับค่านิยมใดเป็นของตน ค่านิยมนั้นก็จะเป็นเป้าหมายในชีวิตของบุคคลนั้น

ค่านิยมหรือความเชื่อ การยึดถือความผูกพันต่อสิ่งหนึ่งสิ่งใดต่อไปนี้เป็นสิ่งที่ปัจเจกบุคคลแทนค่าในแต่ละเรื่องราวแตกต่างกัน ซึ่งในการวิจัยครั้งนี้แบ่งออกเป็น 3 ประเภทได้แก่

### ค่านิยมทางศีลธรรม (Moral Value)

เกิร์ต ได้กล่าวถึงการตัดสินใจทางศีลธรรมของคน โดยการยกประเด็นขึ้นมาก่อนว่า หลักการทางศีลธรรมมีอะไรบ้างที่คนทั้งโลกทุกศาสนายอมรับได้ว่า นี่คือข้อปฏิบัติที่ดี คนที่มีสติสัมปชัญญะสมควรประกอบทุกคนต้องยอมรับหลักศีลธรรมที่ว่านี้ว่าดี และจะต้องปฏิบัติตามอย่างเคร่งครัดจึงจะได้ชื่อว่ามีศีลธรรม และชอบธรรม

เกิร์ต ได้กล่าวถึงหลักการศีลธรรมดังกล่าวว่า ประกอบด้วย

1. การไม่ฆ่า
2. การไม่สร้างความเจ็บปวด
3. การไม่ทำให้พิการ
4. การไม่ทำให้สูญเสียอิสรภาพ
5. การไม่ทำให้ผู้อื่นหมดความสุข
6. การไม่หลอกหลวง
7. การรักษาสัญญา
8. การไม่คดโกง
9. การเคารพกฎหมาย
10. การปฏิบัติตามหน้าที่

หัวข้อแรก เป็นการหลีกเลี่ยงที่จะกระทำสิ่งที่ทุกคนไม่ปรารถนาให้เกิดขึ้น และหัวข้อสุดท้ายเป็นการหลีกเลี่ยงการกระทำที่ อาจจะสร้างสิ่งที่ไม่พึงปรารถนา สำหรับการวิจัยครั้งนี้จะใช้หลักทางศีลธรรมของเกิร์ต 3 ข้อคือ การไม่สร้างความเจ็บปวด, การไม่ทำให้ผู้อื่นหมดความสุข และการรักษาสัญญา

หลักความเชื่อและความยึดถือในศาสนา สิ่งศักดิ์สิทธิ์หรือจุดมุ่งหมายอันสูงสุดในจักรวาลถือเป็นค่านิยมทางศีลธรรมหลักของคนไทย ดังนั้นในการวิจัยนี้ จะให้หลักค่านิยมทางศาสนาพุทธเข้ามาประกอบวิเคราะห์เพราะชาวไทยโดยส่วนใหญ่นับถือศาสนาพุทธ โดยจัดหมวดหมู่ของเกณฑ์ทางพุทธศาสนาเพื่อให้อภิปรายค่านิยมทางศีลธรรมได้แก่

1. ศีล 5
2. อบายมุข 6
3. ทิศทั้ง 6

### เกณฑ์ในการตัดสินจริยธรรมทางพุทธศาสนา

สุขสันต์ จันทะโชโต (2528) แบ่งเกณฑ์ในการตัดสินทางจริยธรรมดังนี้คือ

1. พิจารณาเจตนาของผู้กระทำ พุทธปรัชญาถือเอาเจตนาเป็นสำคัญในการพิจารณาการกระทำใดว่าดีหรือชั่ว เพราะถือว่าเจตนาอันนั้นคือกรรม เจตนาอันนั้นจัดเป็นมโนกรรมเพราะเกิด

ขึ้นก่อน เช่นการที่วัยรุ่นนัดพบกันนอกอินเทอร์เน็ตนั้น ถ้าเจตนาที่นัดเจอเพื่อล่อลวงไปกระทำการที่ไม่ดีต่างๆ ก็ถือว่าเป็นสิ่งที่ขัดต่อค่านิยมทางศีลธรรม

2. ภาวะของบุคคล กล่าวคือบุคคลได้ประพฤติดนเหมาะสมแก่สถานภาพของตนหรือไม่
3. ผลของเจตนา ว่าสิ่งที่ได้กระทำไปก่อให้เกิดผล 10 ประการของเกิร์ตหรือไม่

ดังนั้นการวิจัยครั้งนี้จะศึกษาว่า วัยรุ่นมีเจตนาที่จะกระทำการใดดังต่อห้ามข้อปฏิบัติทางศาสนาพุทธดังนี้คือ (พิฑูร มลิวัลย์, 2540)

## ศีล 5

ศีล แปลว่าความประพฤติเรียบร้อย เป็นปกติทางกายและวาจา ศีลที่คฤหัสถ์ควรรักษาเป็นนิตยนั้นได้แก่ เบญจศีล หรือ ศีล 5 คือ

1. ปาณาติปาตา เวรมณี เว้นจากทำชีวิตสัตว์ให้ตกลงไป
2. อทินนาทานา เวรมณี เว้นจากถือเอาสิ่งของที่เจ้าของเขาไม่ได้ให้ด้วยอาการแห่งขโมย
3. กาเมสุมิจฉาจารา เวรมณี เว้นจากประพฤติดมิดในกาม
4. มุสาวาทา เวรมณี เว้นจากพูดเท็จ
5. สุราเมรัยมัชฌมาทัญฐานา เวรมณี เว้นจากดื่มน้ำเมา คือสุราและเมรัยอันเป็นที่ตั้งแห่งความประมาท

การวิจัยจะใช้หลักศีล 5 ในข้อ3 เว้นจากประพฤติดมิดในกาม และข้อ 4 เว้นจากการพูดเท็จ เพื่อใช้เป็นเกณฑ์ตัดสินความเป็นค่านิยมทางศีลธรรม

## อบายมุข 6

อบายมุขแปลว่าเหตุเครื่องฉิบหาย ช่องทางแห่งความเสื่อม เหตุย่อยยับแห่งโมคคทรัพย์ มี 6 อย่างคือ

1. ดื่มน้ำเมา (และเสพของเสพติดให้โทษ) มีโทษ 6 อย่างคือ
  - 1.1 เสียทรัพย์
  - 1.2 ก่อการทะเลาะวิวาท
  - 1.3 เกิดโรค

- 1.4 ถูกตีเตี๊ยน
- 1.5 ไม่รู้จักอาย
- 1.6 ทอนกำลังปัญญา
  
2. เที้ยวกกลางคีน มีโทษ 6 อย่างคือ
  - 2.1 ชื่อว่าไม่รักษาตัว
  - 2.2 ชื่อว่าไม่รักษาลูกเมีย
  - 2.3 ชื่อว่าไม่รักษาทรัพย์สมบัติ
  - 2.4 เป็นที่ระแวงของคนทั้งหลาย
  - 2.5 มักถูกไล่ความ
  - 2.6 ได้รับความลำบาก (เพราะเป็นทางมาแห่งความเดือดร้อน)
  
3. เที้ยวดูการเล่น มีโทษตามเรื่องทีไปดู อันทำให้เสียการงานและเสียเวลาทั้ง 6 กรณีคือ
  - 3.1 รำที่เ็นไปทีนั้น
  - 3.2 ชับร้องทีเ็นไปทีนั้น
  - 3.3 ดิดีตีเป่าทีเ็น ไปทีนั้น
  - 3.4 เสภาทีเ็นไปทีนั้น
  - 3.5 เพลงทีเ็นไปทีนั้น
  - 3.6 เถิดเทิงทีเ็น ไปทีนั้น
  
4. เล่นการพนัน มีโทษ 6 อย่างคือ
  - 4.1 เมื่อชนะยอมก่อเวร
  - 4.2 เมื่อแพ้ย่อมเสียตายทรัพย์ทีเสียไป
  - 4.3 ทรัพย์ยอมฉิบหาย
  - 4.4 ไม่มีใครเชื่อถือถ้อยคำ
  - 4.5 เป็นที่หมิ่นประมาทของเพื่อน
  - 4.6 ไม่มีใครประสงค์จะแต่งงานด้วย
  
5. คบคนชั่วเป็นมิตร มีโทษ 6 อย่างคือ
  - 5.1 นำให้เป็นนักเลงการพนัน
  - 5.2 นำให้เป็นนักเลงเจ้าชู้

- 5.3 นำให้เป็นนักแสดงหลัก
  - 5.4 คนหลงเขาด้วยของปลอม
  - 5.5 นำให้เป็นคนหลงเขาซึ่งหน้า
  - 5.6 นำให้เป็นคนหัวไม้
6. เกียรติร้านทำการงาน มีโทษตามเหตุที่นึกเป็นข้ออ้างผิดเพี้ยนไม่ทำงาน (อันเป็นเหตุให้ทรัพย์สินเก่าเสื่อมไป ทรัพย์สินใหม่ก็ไม่เกิดขึ้น) 6 กรณีคือ
    - 6.1 มักอ้างว่า หนาวหนัก แล้วไม่ทำการงาน
    - 6.2 มักอ้างว่า ร้อนหนัก แล้วไม่ทำการงาน
    - 6.3 มักอ้างว่า เวลาเย็นแล้ว แล้วไม่ทำการงาน
    - 6.4 มักอ้างว่า ยังเข้าอยู่ แล้วไม่ทำการงาน
    - 6.5 มักอ้างว่า หิวหนัก แล้วไม่ทำการงาน
    - 6.6 มักอ้างว่า อิ่มหนัก แล้วไม่ทำการงาน

สำหรับอบายมุข 6 นั้นผู้วิจัยจะนำเอาอบายมุขข้อ 2 คือการเที่ยวกลางคืนไปเป็นเกณฑ์ คำนิยมทางศีลธรรม

## ทิศทั้ง 6

ทิศ 6 หมายความว่า บุคคลประเภทต่างๆ ที่มีความสัมพันธ์กับทางสังคมเปรียบเหมือน 6 ทิศที่อยู่รอบตัวเรา อันได้แก่

1. ปุรัตถิมทิศ ทิศเบื้องหน้า คือ ทิศตะวันออก ได้แก่ มารดา บิดา
2. ทักขิณทิศ ทิศเบื้องขวา คือ ทิศใต้ ได้แก่ ครู อาจารย์
3. ปัจฉิมทิศ ทิศเบื้องหลัง คือ ทิศตะวันตก ได้แก่ บุตร ภรรยา
4. อุตตรทิศ ทิศเบื้องซ้าย คือ ทิศเหนือ ได้แก่ มิตร สหาย
5. เภฏฐิมทิศ ทิศเบื้องต่ำ คือ ทิศเบื้องล่าง ได้แก่ บ่าว
6. อุปริมทิศ ทิศเบื้องบน คือ สมณพราหมณ์

สำหรับการวิจัยครั้งนี้จะใช้เกณฑ์ทิศปรัถิมทิศ ทิศเบื้องหน้า คือ ทิศตะวันออก ได้แก่ มารดา บิดา เป็นผู้ผู้อุปการะแก่บุตรธิดามาก่อน มาเป็นเกณฑ์ทางศีลธรรมของวัยรุ่น ซึ่งวัยรุ่นมีหน้าที่จะพึงปฏิบัติบิดา มารดา และผู้ปกครองดังนี้คือ

บุตร ธิดา จะต้องบำรุงท่าน ปฏิบัติต่อท่านด้วยสถาน 5 คือ

1. ท่านเลี้ยงมาแล้ว เลี้ยงท่านตอบ
2. ช่วยทำกิจของท่าน
3. ดำรงวงศ์สกุล
4. ประพฤติตนให้เป็นคนควรรับทรัพย์มรดก
5. เมื่อท่านล่วงลับไปแล้ว ทำบุญอุทิศให้ท่าน

สิ่งเหล่านี้สามารถจะสรุปเป็นค่านิยมทางศีลธรรมที่ใกล้เคียงกับเกิร์ตคือ การตอบแทนพระคุณพ่อแม่ โดยการที่จะไม่ทำให้พ่อแม่เสียใจ

### ค่านิยมทางวัฒนธรรมและสังคม (CULTURE VALUE)

สังคม คือบุคคลที่มีชีวิตหลายบุคคลรวมกันอยู่เป็นกลุ่มเป็นก้อน ตั้งภูมิลำเนาเป็นหลักแหล่ง ณ ที่ใดที่หนึ่งเป็นประจำ มีขอบเขตที่อยู่อาศัยเป็นสัดส่วนเป็นเวลานานพอสมควร นานพอที่จะเรียนรู้และปรับปรุงตนเองให้เข้ากันได้ สมาชิกในสังคมจะมีความสัมพันธ์กันและติดต่อกันทั้งทางตรงและทางอ้อม มีความสัมพันธ์ติดต่อกันและกัน มีส่วนคล้ายคลึงกันและร่วมกันในวิถีการกินอยู่หลับนอนตลอดจนประเพณีต่าง ๆ มีความสนใจร่วมกันในด้านการครองชีพด้านจิตใจ บุคคลในสังคมเดียวกันต่างก็มีความรู้สึกว่าเป็นส่วนหนึ่งของส่วนรวม มีจุดมุ่งหมายแห่งหน้าที่รับผิดชอบในชีวิตคล้ายคลึงและร่วมกัน

สังคมเป็นระบบของสายใยแห่งความสัมพันธ์ที่บุคคลในสังคมมีต่อกัน อันรวมไปถึงระบบแห่งกฎเกณฑ์ประเพณีการแบ่งงานและหน้าที่ การควบคุม ฯลฯ ซึ่งกลุ่มบุคคลในสังคมได้สร้างสรรคขึ้นมาเพื่อการอยู่ร่วมกันอย่างมีระเบียบแบบแผน (รัชนีกร เศรษฐโชติ, 2523)

วัฒนธรรม คือวิถีหรือดำเนินแห่งชีวิตของชุมชนมนุษย์หนึ่งซึ่งอยู่ร่วมกันในที่หนึ่งหรือประเทศหนึ่งโดยเฉพาะ กล่าวได้ว่าวัฒนธรรมคือ

1. ทุกสิ่งทุกอย่างที่เป็นนิสัยหรือความประพฤติที่เคยชินของสังคม ซึ่งมนุษย์เองเป็นผู้สร้าง และปรับปรุงจากธรรมชาติ และเรียนรู้จากกันและกัน
2. สิ่งที่มีมนุษย์เปลี่ยนแปลง ปรับปรุงหรือสร้างขึ้นมาเพื่อความเจริญของงามของชีวิตส่วนรวม สามารถถ่ายทอดได้ เรียนรู้ได้ เอาอย่างกันได้สืบต่อกันไป
3. ความคิดเห็น ความรู้สึก การประพฤติปฏิบัติใดๆ ของบุคคลส่วนรวมที่เหมือนกัน โดยแสดงออกมาทางภาษาหรือทางด้านความเชื่อถือ และระเบียบประเพณี
4. มรดกของสังคม เป็นสิ่งที่มนุษย์มีได้จากการเรียนรู้จากคนอื่น ทั้งที่ตายไปแล้วและยังมีชีวิตอยู่ โดยรับความรู้นั้นไว้เป็นมรดกตกทอดกันมาเป็นลำดับ

สำหรับการวิจัยเรื่องการตัดสินใจเชิงจริยธรรมของวัยรุ่นที่สื่อสารบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ผู้วิจัยได้เลือกวัฒนธรรมมาเป็นเกณฑ์ค่านิยมดังนี้คือ

1. แนวคิดความเป็นผู้ชาย
2. แนวคิดความเป็นผู้หญิง
3. การคบหาสมาคมระหว่างชายหญิงของไทย
4. สมบัติผู้ดี

### แนวคิดความเป็นผู้ชาย (Masculinity)

J.A.Doyle (อ้างจาก Julia T.Wood, 1999) ได้ระบุถึงแนวคิดของความเป็นผู้ชายว่ามี 5 แนวคิดได้แก่

1. ต้องไม่เป็นผู้หญิง (Don't be female)  
โดยตั้งแต่วัยเด็ก เด็กผู้ชายจะถูกเรียนรู้ว่า จะต้องไม่คิด แสดงออก หรือรู้สึกแบบผู้หญิง เพราะจะถูกสอนว่า เด็กผู้หญิงต่ำต้อยกว่า เด็กผู้ชายที่มีความอ่อนไหวหรืออ่อนแอ จะถูกมองว่าเป็นลูกแหงเหมือนผู้หญิง
2. ต้องประสบความสำเร็จ (Be successful)  
ผู้ชายได้รับการคาดหวังว่าจะต้องประสบความสำเร็จในอาชีพการงาน และจะไม่ได้รับการยอมรับ ถ้าผู้ชายเลือกที่จะอยู่กับบ้าน ดูแลลูก หรือถ้าภรรยาได้รับเงินเดือนมากกว่า สำหรับเด็กผู้ชาย ความสำเร็จคือ การที่ตนเองมีความสามารถด้านกีฬาหรือการเรียน เมื่อเติบโตขึ้นมา ความสำเร็จไม่ได้จำกัดอยู่เพียงแค่ทำดีได้ดี แต่ต้องดีกว่า มีกำลังมากกว่า ได้รับเงินเดือนมากกว่า



### 3. ต้องก้าวร้าว (Be Aggressive)

ในวัยเด็ก เด็กผู้ชายจะเรียนรู้การพูดหยาบคาย เอะอะ โดยเด็กผู้ชายจะถูกปลุกฝังว่าต้องต่อสู้ และไม่วิ่งหนีจากการต่อสู้ หรือพ่ายแพ้ต่อฝ่ายตรงข้าม โดยเฉพาะทางด้านภารกิจกีฬา จะส่งเสริมความก้าวร้าว รุนแรง และหยาบคายให้กับผู้ชาย รวมทั้งการเป็นทหารก็ปลุกฝังความก้าวร้าวด้วยเช่นกัน โดยสอนให้ผู้ชายต้องต่อสู้ ทำให้ผู้อื่นบาดเจ็บ อดทนต่อความเจ็บปวด และต้องชนะเท่านั้น โดยมีสโลแกนว่า เพื่อให้คุณเป็นผู้ชายที่แท้จริง

### 4. ต้องเป็นที่สนใจทางเพศ (Be sexual)

ผู้ชายได้รับการคาดหวังว่าจะต้องมีคู่นอนเป็นจำนวนมาก รวากับว่าเพศสัมพันธ์เป็นวิธีที่ผู้ชายจะพิสูจน์ตัวเองถึงความเป็นผู้ชายที่แท้จริง ผู้ชายที่มีภรรยาหลายคนอาจได้รับการยกย่องนับถือจากเพื่อนฝูงและผู้คนโดยทั่วไป เนื่องจากเป็นการแสดงว่าตนเองมีความสามารถในการเลี้ยงดูผู้หญิงอื่น

### 5. ต้องมีความเชื่อมั่นในตัวเอง (Be confident)

ผู้ชายต้องมีความเชื่อมั่น, มีอิสระ ผู้ชายที่แท้จริงจะไม่ต้องการคนอื่น โดยเฉพาะผู้หญิง ผู้ชายจะดูแลตัวเอง และไม่เชื่อคนอื่น ที่สำคัญผู้ชายจะไม่ปล่อยให้ความรู้สึกควบคุมตัวเอง

## แนวคิดความเป็นผู้หญิง (Femininity)

J.A.Doyle ได้ระบุถึงแนวคิดของความเป็นผู้หญิงว่ามี 5 แนวคิดได้แก่

### 1. ใส่ใจในรูปลักษณ์ (Appearance still counts)

ผู้หญิงจะถูกตัดสินจากรูปลักษณ์ ว่าต้องสวย รูปร่างผอม และแต่งตัวดี จึงจะเป็นที่ต้องการของผู้อื่น โดยตั้งแต่ในวัยเด็ก เด็กผู้หญิงจะได้รับตุ๊กตา และเสื้อผ้า รวมทั้งเครื่องสำอางค์สำหรับเด็กและเครื่องประดับผม สิ่งเหล่านี้ปลุกฝังให้ผู้หญิงพยายามทำให้ตัวเองดูดี

### 2. มีความอ่อนไหว และเอาใจใส่ต่อผู้อื่น (Be sensitive and caring)

ผู้หญิงได้รับการคาดหวังว่าจะต้องดูแลเอาใจใส่ผู้อื่น มีอัธยาศัยดี มีความรับผิดชอบและเป็นมิตรกับผู้อื่น เช่น เด็กผู้หญิงจะต้องรับหน้าที่ดูแลผู้สูงอายุในครอบครัวที่ป่วยหรือไม่สามารถช่วยเหลือตัวเองได้

### 3. ได้รับการปลุกฝังในทางลบจากผู้อื่น (Negative treatment by others)

สังคมได้ให้คุณค่าที่ต่างกันระหว่างความเป็นผู้ชายกับความเป็นผู้หญิง โดยการเรียนรู้จากสังคม ผู้หญิงได้รับการปลูกฝังว่า ผู้ชายจะต้องได้รับการรับถือและโอกาสที่มากกว่า สังคมจะให้คุณค่ากับผู้ชายมากกว่าผู้หญิง

4. เป็น Superwoman (Be superwoman)

เป็นอีกลักษณะหนึ่งของความเป็นผู้หญิงที่สังคมคาดหวังว่า ผู้หญิงต้องสามารถทำได้ทุกอย่าง ไม่ใช่เพียงแค่เป็นแม่ และแม่บ้าน หรือออกไปทำงานนอกบ้านได้อย่างใดอย่างหนึ่งเท่านั้น ผู้หญิงต้องทำได้ทั้งหมด คือต้องมีครอบครัวที่สมบูรณ์ และประสบความสำเร็จในอาชีพการงาน

5. มีความหมายของความเป็นผู้หญิงที่หลากหลาย (There is no single meaning of feminie anyone)

ในปัจจุบัน สังคมไม่ได้มีความคิดที่เห็นตรงกันว่าผู้หญิงเป็นใครหรืออะไรที่ผู้หญิงควรทำ ควรคิด และควรเป็น ผู้หญิงที่เลือกที่จะอยู่กับบ้านเลี้ยงลูก อาจจะถูกวิพากษ์วิจารณ์จากผู้ชายและผู้หญิงหลายคน และอาจได้รับการยอมรับจากบางคน ในขณะที่เดียวกัน บางคนอาจไม่สนใจเลยก็ได้ ซึ่งสถานการณ์เช่นนี้ทำให้ผู้หญิงในปัจจุบันเกิดความสับสนในการปฏิบัติตัวในสังคม

### การคบหาสมาคมระหว่างชายหญิงของไทย

ในการสมาคมกับสุภาพสตรีนั้นเป็นหน้าที่ของฝ่ายชายที่จะต้องบังคับใจตนเองจงดี มิฉะนั้นอาจมีราคีแก่สตรีได้ง่าย จะต้องแสดงตนเป็นผู้ช่วยเหลือสตรีเพศอย่างดีที่สุด คือการวะต่อสตรี ยินดีช่วยเหลือรับภาระจากสตรี เป็นผู้ป้องกันสตรีในยามจำเป็น ช่วยสงวนศักดิ์ของสตรี และบรรเทาจิตใจสตรีในทางที่ชอบ ส่วนสตรีนั้นโดยอุปมาก็คือดอกไม้ ซึ่งย่อมจะมีมดและแมลงชอบไต่ต่อม สตรีจึงต้องให้ความสำคัญในการครองตัวของสตรี ให้ทรงไว้ซึ่งความบริสุทธิ์โดยการรู้จักสงวนตัวและวางตนให้เหมาะสม (จำรัส เทพหัสดิน ณ อยุธยา, 2534)

### สมบัติผู้ดี

เจ้าพระยาเสด็จสุเรนทราธิบดี (อ้างจากเอกสารการสอนชุดวิชา แนวคิดไทย หน่วยที่ 7-11, 2533) ได้กล่าวถึงลักษณะของผู้ดีได้แก่

1. ผู้ดีย่อมมีความเรียบร้อย
2. ผู้ดีย่อมไม่ทำอุจาดลามก

3. ผู้ดียอมมีสัมมาคารวะ
4. ผู้ดียอมมีกิริยาเป็นที่รัก
5. ผู้ดียอมเป็นผู้มีสง่า
6. ผู้ดียอมไม่เห็นแก่ตัวฝ่ายเดียว
7. ผู้ดียอมเป็นผู้ใจดี
8. ผู้ดียอมปฏิบัติการทำงานดี
9. ผู้ดียอมไม่ประพฤตินิโคร
10. ผู้ดียอมสุจริตซื่อตรง

จากวัฒนธรรมทางสังคมที่กล่าวมาข้างต้น สามารถสรุปเป็นเกณฑ์ลักษณะค่านิยมทางวัฒนธรรมและสังคม ที่วัยรุ่นสามารถใช้ยึดถือปฏิบัติในงานวิจัยครั้งนี้ ได้แก่

1. หญิงควรจะรู้จักรักษาวลสงวนตัวไว้เท่าที่ / ชายควรไม่ทำให้หญิงเสื่อมเสีย
2. การสุจริตซื่อตรง
3. การไม่ชิงสุกก่อนห่าม
4. การไม่ทำอุจาดลามก

### ค่านิยมของวัยรุ่น (TEENAGER VALUE)

วัยรุ่นหรือ Adolescence มาจากคำในภาษาลาตินซึ่งหมายถึง การก้าวสู่วุฒิภาวะ วัยรุ่นเป็นวัยที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างมากในทุกๆ ด้าน ทั้งด้านร่างกาย สติปัญญา บุคลิกภาพและสังคม เป็นวัยช่วงต่อของพัฒนาการจากวัยเด็กไปสู่ผู้ใหญ่ ซึ่งกำลังค้นหาเอกลักษณ์ของตนเอง มีความสามารถรู้จักตนและคนอื่น ซึ่งลักษณะของการค้นหาเอกลักษณ์ของตนเองเป็นสาเหตุหนึ่งของการลองผิดลองถูกในวัยรุ่น (ชวณพิศ สันติโรจน์ประไพ, 2534)

ที่เรียกว่าวัยรุ่นนั้น ถือเอาระยะเวลาช่วงชีวิตที่คั่นกลางระหว่างความเป็นเด็กกับความเป็นผู้ใหญ่ ยังไม่มีเส้นขีดแบ่งที่ชัดแจ้งลงไปว่า จากอายุเท่าไรถึงเท่าไรนั้นเดือนถึงเท่าไรปีจึงจะนับเป็นวัยรุ่น วัยรุ่นจะมีลักษณะพิเศษตรงที่จะเป็นเด็กก็ไม่ใช่ เป็นผู้ใหญ่ก็ไม่เชิง เป็นประเภทที่คาบเกี่ยวกันอยู่ในช่วงอายุ แบ่งออกได้เป็น 3 ระยะเวลาคือ (ชัยนาถ นาคบุปผา, 2518)

- ก. วัยเริ่มเข้าสู่วัยรุ่น (Puberty)

เด็กผู้หญิงจะมีอายุอยู่ระหว่าง 12-14 ปี

เด็กผู้ชายจะมีอายุอยู่ระหว่าง 14-16 ปี

ข. วัยรุ่นตอนต้น (Early Adolescence)

เด็กผู้หญิงจะมีอายุอยู่ระหว่าง 14-18 ปี

เด็กผู้ชายจะมีอายุอยู่ระหว่าง 16-18 ปี

ค. วัยรุ่นตอนปลาย (Late Adolescence)

ทั้งเด็กผู้หญิงและผู้ชาย จะมีอายุอยู่ระหว่าง 18-21 ปี

นักจิตวิทยาชื่อ ซิกมัน ฟรอยด์ และพวคนักจิตวิทยาในสำนักจิตวิเคราะห์ เชื่อว่าเรื่องเพศ เป็นเรื่องสำคัญที่สุด และเป็นต้นตอสาเหตุแห่งปัญหาพฤติกรรมต่างๆ ไม่จำกัดเฉพาะผู้ใหญ่แต่ใน พวกเด็กก็แสดงอาการความรู้สึกทางเพศให้ปรากฏ ทั้งนี้เรื่องของจิตวิทยาในระยะวัยรุ่นถือว่า มีบทบาทสำคัญเพราะวัยรุ่นจัดเป็นวัยพายุแคม คือมีความรุนแรงติดอยู่กับกิจกรรมเกือบทุกอย่างที่ เขากระทำ การปรับตัวของชีวิตในวัยรุ่นเป็นไปอย่างสลับซับซ้อนยิ่งขึ้น เรื่องของความต้องการทาง เพศเขามีอิทธิพลอย่างสูงในระยะนี้ ความปรารถนาทางเพศจะผลักดันชีวิตของเขาให้ออกไปเผชิญโลก กว้างขวางออกไปยิ่งขึ้น (John E. horrocks, 1976)

### ความเพ้อฝัน และความต้องการปมเด่นในสังคมของวัยรุ่น

เด็กวัยรุ่นต่างเพ้อฝันและปรารถนาจะมีเพื่อนต่างเพศมากที่สุด ด้วยเหตุว่าวัยวะทางเพศ เจริญเติบโตพร้อมที่จะทำงาน ฝ่ายเด็กชายก็มีน้ำอสุจิในถุงอสุจิ เด็กหญิงก็เริ่มมีไข่ที่สมบูรณ์พร้อม ที่จะเป็นพ่อเป็นแม่ผู้ให้กำเนิดได้ เด็กหนุ่มมักมี “นางเอกในฝัน” หรือผู้หญิงในอุดมคติ ส่วนเด็ก หญิงก็จะมี “ผู้ชายในอุดมคติของเขา” เด็กในวัยหนุ่มสาวมีความมุ่งหวังที่จะได้สิ่งใดก็ตามที่ สมบูรณ์แบบไม่มีมลทิน การเลือกคู่ครองของหนุ่มสาวก็เป็นที่ไปตามนี้ด้วย

การค้นหาคคนในอุดมคติ (Mr. or Ms. Right) ในสังคมอินเทอร์เน็ตทำได้สมบูรณ์แบบ เพราะบริการได้ดีกว่าการลงโฆษณาหาคู่ หรือการแนะนำตัวกันในที่สาธารณะ จึงนับเป็นช่องทาง ที่ง่ายต่อการเลือกหาคคนในอุดมคติ ซึ่งหากยังไม่ใช่เขาคคนนั้นก็สามารหาคคนอื่น ๆ ต่อไปได้ อย่าง ง่ายดายและไม่เสียเวลามากเท่าช่องทางอื่นที่ใช้อย่างหาคู่ได้ (Patricia Wallace, 1999)

เนื่องจากกลัวว่าในข้างต้นแล้วว่า เด็กวัยหนุ่มสาวมีอาการที่รุนแรงที่สุด เมื่อผิดหวังเรื่องใด ก็มักจะตัดสินใจทำอะไรไปอย่างไม่ได้พิจารณาให้รอบคอบ อันนับว่าอันตรายอย่างยิ่ง การเกิดความคิดเพื่อฝัน มักเกิดจากความต้องการทางด้านต่างๆ ดังนี้

1. ความต้องการทางด้านร่างกาย บางครั้งก็ก่อให้เกิดความแพ้ฝันได้ เช่น ความต้องการมีเพศสัมพันธ์ทางเพศในวัยรุ่นนั้นก็ส่งผลให้แพ้ฝันว่าได้มีเพศสัมพันธ์กับเพศตรงข้าม ส่งผลให้ต้องหาช่องทางเพื่อให้เกิดการปฏิบัติจริง เช่นใช้อินเทอร์เน็ตหาคู่เพื่อจะได้มีความสัมพันธ์ทางเพศด้วย
2. ความต้องการทางด้านสังคม เด็กในวัยนี้มีความต้องการที่จะเข้าร่วมกิจกรรมในสังคม แต่ถ้าเกิดปัญหาแก่เขาจนเข้าร่วมสังคมไม่ได้ เช่นเพื่อนฝูงไม่คบหาด้วยก็อาจจะแพ้ฝันถึงเพื่อนกลุ่มใหม่ที่ยอมรับตนเอง รวมไปถึงการมีความสัมพันธ์ทางเพศกับเพศตรงข้ามเพื่อให้เพื่อนในสังคมยอมรับว่าเท่
3. ความต้องการทางด้านจิตใจเป็นสิ่งที่ทำให้วัยรุ่นเกิดการแพ้ฝันมากกว่าสิ่งอื่นๆ เช่น ขาดความรักความอบอุ่นจากครอบครัว ก็แพ้ฝันว่าจะได้มีใครสักคนที่มาให้ความรัก และค้นหาจากอินเทอร์เน็ตซึ่งมีความง่ายและสะดวก หากไม่พอใจคนนี้ก็ยังสามารถหาคนรักต่อไปได้ โดยไม่ต้องเสียเวลาในการสร้างความสัมพันธ์และหาคู่มากเท่าช่องทางอื่นๆ

### ทฤษฎีจิตสังคม (Psychosocial personality theory)

อีริกสัน (Erik H. Erikson) นักจิตวิทยาคลินิก นักการศึกษาและนักทฤษฎีจิตวิทยาได้ศึกษาเกี่ยวกับพัฒนาการทางบุคลิกภาพ และอธิบายความสัมพันธ์ระหว่างร่างกายกับสิ่งแวดล้อมว่า มีอิทธิพลต่อพัฒนาการทางบุคลิกภาพของบุคคล ซึ่งเน้นว่าพัฒนาการของมนุษย์เป็นกระบวนการที่แสดงถึงวิวัฒนาการของร่างกาย จิตใจ และสังคม พัฒนาการต่างๆ จะดำเนินไปอย่างต่อเนื่องกันไปอย่างมีแบบแผน การจะพัฒนาได้ดีหรือไม่ดีนั้น ขึ้นอยู่กับการประสบความสำเร็จในแต่ละช่วงอายุ โดยแบ่งระยะพัฒนาการออกเป็น 8 ระยะและเปรียบเทียบกับทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของซิกมันด์ ฟรอยด์ ดังนี้คือ

| ช่วงวัย | ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ | ทฤษฎีจิตสังคม                                 |
|---------|-------------------|---|
| 40 + ปี | ↑                 | 8 ความมั่นคงทางจิตใจ<br>หรือความห่อถ้อย       |
| 22-40   | ↑                 | 7 เป็นหลักให้ผู้อื่นเป็นผู้ให้ หรือเจือยชา    |
| 18-21   | ↑                 | 6 ความรักหรือโดดเดี่ยว                        |
| 13-17   | ขั้นวัยรุ่น       | 5 ความมีเอกลักษณ์หรือลับสน                    |
| 6-12    | ขั้นแฝง           | 4 ความมีคุณค่า ความขยันขันแข็งหรือความด้อย    |
| 3-5     | ขั้นอวัยวะเพศ     | 3 ความคิดริเริ่มหรือความรู้สึกผิด             |
| 1-3     | ขั้นทวาร          | 2 ความรู้สึกเป็นตัวของตัวเองหรือความอาย สงสัย |
| 0-1     | ขั้นปาก           | 1 ความรู้สึกไว้วางใจหรือไม่ไว้วางใจ           |

ตารางเปรียบเทียบทฤษฎีจิตวิเคราะห์และทฤษฎีจิตสังคม

จากทฤษฎีจิตสังคมของอีริคสันนี้ จะเห็นว่าช่วงระยะวัยรุ่นเป็นช่วงของการพัฒนาความมีเอกลักษณ์แห่งตน ซึ่งเด็กจะแสวงหาเอกลักษณ์ประจำที่ตนขึ้นชม ส่วนมากก็คือบุคคลที่เป็นเพศตรงข้าม จึงพบว่าเด็กวัยรุ่นจะเริ่มมีความรักในเพศตรงข้าม ซึ่งอีริคสันเชื่อว่าความรักของวัยรุ่นนี้มิได้เกิดจากความรู้สึกทางเพศโดยสิ้นเชิง แต่เกิดขึ้นเพราะการแสวงหาเอกลักษณ์ประจำตนในผู้อื่นนั่นเอง

วัยรุ่นที่เริ่มมีความรักกับเพื่อนต่างเพศนั้น ส่วนใหญ่จะชอบคุยกันทางจดหมายหรือคุยกันตัวต่อตัว และมักจะเป็นเรื่องพรรณนาถึงความดีของอีกฝ่ายหนึ่ง นั่นคือลักษณะที่ตนต้องการเป็นเช่นนั้น แล้วจะค่อยๆพัฒนาตนเองไปสู่การมีบุคลิกตามที่ตนประสงค์ มีความภูมิใจในตนเองและอย่างเข้าสู่ความเป็นผู้ใหญ่ ส่วนผู้ที่ไม่สามารถแสวงหาเอกลักษณ์ของตนได้จะเกิดความสับสนเคืองคว้างเพราะไม่รู้ว่าจะตนเองอยากเป็นอะไรแน่ และในที่สุดก็จะไม่เป็นตัวของตัวเอง สุดแต่ใครจะพาไป

### แนวคิดเรื่องความรัก

ความรัก (Affection) เป็นปฏิกริยาทางอารมณ์อย่างหนึ่งที่แสดงต่อบุคคลหรือสิ่งของ ความรักเพื่อนต่างเพศในวัยรุ่น เกิดจากวัยรุ่นเป็นวัยที่ตื่นตัวทางเพศ ตามธรรมชาติเด็กวัยรุ่นจะเริ่มมีความรักทางเพศโดยคิดว่าตนเองเป็นผู้ใหญ่แล้ว ควรมีความรักทางเพศอย่างผู้ใหญ่เขาปฏิบัติกัน ดังนั้นเด็กทั้งชายและหญิงจะเริ่มสนใจและรักเพศตรงข้าม ความรักในวัยรุ่นขั้นแรกจะมี

ความรักแบบ “เมื่อเลือก” อาจจะมีความรักทางเพศคราวเดียวหลายคน จัดว่าเป็น “ฉากผ่าน” ของความรักในชีวิตวัยรุ่น

ความรักทางเพศนี้ถ้าไม่ระมัดระวังให้ดีอาจเป็นอันตรายแก่ชีวิตเด็กได้ โดยเฉพาะวัยรุ่นหญิง ถ้าปล่อยตัวปล่อยใจให้ใครเขาๆแล้ว อาจจะต้องเสียใจไปตลอดชีวิตหรือทำให้ต้องคิดสั้น และทำสิ่งที่คนเขาไม่ทำกัน นอกจากนี้ถ้าไม่รู้จักใช้ความรักทางเพศในทางที่ถูกต้องแล้วอาจจะมีผลกระทบเนื่องถึงการเรียนของเด็กด้วย

วัยรุ่นในเมืองได้รับอิทธิพลจากสิ่งแวดล้อมมากเช่น จากสื่อมวลชน ทำให้วัยรุ่นบางส่วนรับเอาอิทธิพลของวัฒนธรรมตะวันตกเข้ามาใช้ โดยมีการรักอิสระมีการนัดพบเพื่อนต่างเพศกันตามลำพัง ตลอดจนมีความสัมพันธ์ทางเพศจนถึงขนาดได้เสียกันก่อนแต่งงาน การที่วัยรุ่นชายหญิงมีความสัมพันธ์ทางเพศกันมักจะเป็นเพราะ เพศหญิงคิดว่าเป็นความรัก จึงยอมสละได้ แต่แท้จริงแล้วเพศชายอาจทำไปเพียงเพื่อต้องการความพอใจ ถูกใจเท่านั้น ไม่ได้มีความรัก การยกย่องให้เกียรติ ดังจะเห็นได้ว่ามีวัยรุ่นหญิงมาทำแท้งเนื่องจากฝ่ายชายไม่รับผิดชอบในการตั้งครรภ์มากมาย

ลักษณะของการต้องการความรักในวัยรุ่นจะใช้สำหรับศึกษาว่า เป็นแรงจูงใจที่ทำให้วัยรุ่นได้เข้าไปสื่อสารเรื่องเพศใน Chat room หรือไม่ และได้ทำให้เกิดความสัมพันธ์ในลักษณะใด เป็นต้นว่า วัยรุ่นต้องการความรักจากเพศตรงข้าม จึงได้เข้าไปแสวงหาใน Chat room และถูกหลอกให้รักให้หลงเพราะความรักในวัยรุ่นเป็นเพียงฉากผ่าน จึงทำให้เกิดความเสียใจอันจะก่อให้เกิดพฤติกรรมอื่นๆ แสดงออกมาหลังจากที่ถูกหลอกไปแล้ว

วันทนีย์ วาสิกะลิน ได้ให้ความเห็นถึงการที่วัยรุ่นมีเพศสัมพันธ์นั้นเนื่องมาจาก

1. เป็นการสนองความปรารถนาทางเพศ และสนองความพอใจทางด้านร่างกายและจิตใจ เป็นความสนุกสนาน
2. เป็นการพิสูจน์ว่ามีความสามารถทางเพศ ไม่เป็นผู้ผิดปกติในเรื่องเพศ
3. เป็นการเตรียมตัวก่อนเข้าสู่ภาวะการสมรส หรือเป็นการปรับความต้องการทางเพศของทั้ง 2 ฝ่ายให้เข้ากันได้
4. เป็นการผูกมัดฝ่ายตรงข้ามสำหรับผู้หญิงบางครั้ง เป็นเพราะความรักต่อเพศตรงข้าม
5. เป็นการทำตามความนิยมของสังคมในปัจจุบัน

สิ่งที่เกิดขึ้น ทำให้ผู้หญิงอาจเกิดปัญหาการตั้งครรภ์นอกสมรส ถูกตำหนิจากสังคม โดยการศึกษาในสตรีที่ตั้งครรภ์ที่ไม่ได้สมรสของ ดังเช่นที่ Von Der Ahe พบมูลเหตุที่ทำให้มีเพศสัมพันธ์ครั้งแรกกับผู้ชาย มีจำนวนร้อยละ 20 ที่ตอบว่าเป็นเพราะความอยากรู้ อยากเห็นเนื่องจากมีความรู้ในเรื่องเพศไม่มากพอ (สรรค์ ศรีเพ็ญและวัณเพ็ญ บุญประกอบ, 2518)

ดังนั้นจากหลักแนวคิดทางจิตวิทยาและจิตสังคม รวมไปถึงแนวคิดเรื่องความรัก ต้องการปมเด่นและแรงขับทางเพศจึงสรุปได้ว่าหลักค่านิยมของวัยรุ่นได้แก่

1. การแสวงหาความรัก และ
2. การแสวงหาความสัมพันธ์ทางเพศ

### แนวคิดเรื่องลักษณะการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์

#### โลกความฝัน (Cyberspace)

Michael Benedikt (2000) อธิบายว่า โลกความฝันเป็นจักรวาลใหม่ที่ถูกสร้างขึ้นมาซ้อนทับโลกความจริง โดยคงอยู่ในโลกคอมพิวเตอร์ Robert Wells (1998) ได้เปรียบเทียบโลกความฝันว่าเป็นสวนในฝัน (The dream garden) โดยเขาได้อธิบายสภาพสวนในอุดมคติว่า จะไม่มีความเจ็บปวด ไม่มีความโกรธ ไม่มีความไม่สะดวกสบาย ธรรมชาติจะดูดีสมบูรณ์ไปทั้งหมด คุณจะรู้สึกปลอดภัยในสวนแห่งนี้ และทุกสิ่งทุกอย่างในสวนจะอยู่ภายใต้การควบคุมของคุณ

พื้นที่ของสวนในฝันถูกพรรณนาถึงความสวยงามและความน่าอยู่โดยมีลักษณะดังนี้คือ (อ้างอิงแล้วใน Robert Wells, 1998)

1. มีรูปแบบเป็นพื้นที่ส่วนตัวที่จะได้อยู่ได้ด้วยการควบคุมของสวน
2. พื้นที่ในสวนจะมีความเป็นส่วนตัวและถูกกำหนดพื้นที่อย่างระมัดระวังโดยแปลงต้นไม้ริมสนามอย่างชัดเจน
3. ภายในสวนเป็นพื้นที่สำหรับคนในบ้านหรือสมาชิกที่ได้รับการต้อนรับซึ่งมีความเป็นส่วนบุคคล สถาปัตยกรรมศาสตร์และประวัติศาสตร์ของสวนมีแหล่งกำเนิดซึ่งไม่เป็นที่รับรู้โดยทั่วไป
4. สวนแห่งความฝันจะถูกประกอบกันด้วยผลผลิตจำนวนมาก และคงอยู่ด้วยความรื่นรมย์ในการใช้ผลผลิตนั้น
5. พื้นที่แห่งนี้จะทันสมัย เป็นที่น่าพอใจของเจ้าของสวน และถูกสร้างด้วยความพิถีพิถัน



6. สนวนในฝันจะมีสี่ส้น มีความเป็นมิตรและมีชีวิตชีวา
7. เราต้องการให้สภาพสวนในฝันคงอยู่เช่นนี้ เรากลัวการเปลี่ยนแปลง การสูญเสียและความสับสนจะเกิดขึ้นในพื้นที่แห่งนี้
8. พื้นที่แห่งนี้ไม่สามารถพรรณนาได้โดยการเกิดปฏิสัมพันธ์ แต่พรรณนาได้จากการเข้าใช้
9. หากจะวิเคราะห์สวนในฝัน เราต้องรู้จุดประสงค์หรือแก่นของสวนแห่งนี้เสียก่อนว่ามีความสัมพันธ์อย่างไรกับรูปแบบของภาพการ์ตูนและเกมส์

เมื่อนำสภาพโดยรวมของสวนในฝันมาเปรียบเทียบกับห้องสนทนาบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตจะเห็นว่า ห้องสนทนาถูกมองว่าเป็นพื้นที่ซึ่งสวยงามเหมือนกับโลกความฝัน ซึ่งในโลกความฝันผู้เข้าไปอยู่จะมีความเป็นส่วนตัว มีข้อมูลไหลเวียนอยู่เป็นจำนวนมาก ไม่ต่างกับข้อมูลของสื่อมวลชน แต่โลกความฝันจะคงอยู่ได้จากการที่มีคนเข้าไปใช้ข้อมูลเหล่านั้นและได้รับความพึงพอใจ นั่นคือพื้นที่แห่งนี้จะคงอยู่ได้โดยการที่มีสมาชิกเข้าไปใช้พื้นที่ สภาพโลกความฝันจะอยู่ภายใต้การควบคุม มีสี่ส้น มีชีวิตชีวา และผู้เข้าใช้โลกความฝันได้รับความเป็นมิตร สภาพโลกความฝันจะไม่มีการเปลี่ยนแปลง การสูญเสีย หรือความสับสนเกิดขึ้น ถ้าเกิดสภาพวุ่นวายขึ้นมา เราสามารถหนีไปอยู่โลกความฝันแห่งใหม่หรือย้ายห้องสนทนาได้อย่างง่ายดาย ไม่เหมือนการเปลี่ยนแปลงโลกจริงซึ่งลำบากและใช้เวลานาน หากต้องการจะศึกษาโลกความฝันให้เข้าใจ ผู้ศึกษาจะต้องทราบว่าคุณภาพโลกความฝันที่กำลังจะศึกษานั้นถูกสร้างขึ้นมาจากเพื่อวัตถุประสงค์อะไร

แนวคิดการมองลักษณะของโลกความฝันหรือห้องสนทนาบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตอย่างสวยงามนั้น จะถูกนำมาใช้ในสนับสนุนการตัดสินใจที่เป็นอิสระของวัยรุ่น ซึ่งเป็นผลมาจากการเข้าใช้โลกความฝัน

### การเปลี่ยนอัตลักษณ์

Kathryn Woodward (1997) ได้กล่าวว่า อัตลักษณ์คือสิ่งที่ทำให้เรารู้ตัวเราเองว่า เราคือใคร และเราจะดำเนินความสัมพันธ์กับคนอื่น ๆ ตลอดจนโลกที่แวดล้อมตัวเราอยู่อย่างไร อัตลักษณ์เป็นสิ่งที่กำหนดทางเดินให้เรา เป็นสิ่งที่บ่งบอกว่า ใครเป็นพวกเดียวกับเรา และใครที่แตกต่างจากเรา ในโลกความฝัน Kevin Robins (1995) อธิบายถึงความเหมือนจริงที่ถูกสร้างขึ้นมีผลทำให้อัตลักษณ์กลายเป็นสิ่งที่เสถียรและเป็นทางเลือกที่มีความอิสระ ขึ้นอยู่กับผู้ใช้ว่าต้องการจะมีอัตลักษณ์แบบใด ทั้งนี้การสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์เกิดในบริบทที่ไม่รู้ว่าใครเป็นใคร แต่ถ้าให้เวลาไม่นานคนจะค่อยๆ สร้างอัตลักษณ์ on-line (on-line identities) ขึ้นมาได้ E.M. Reid (อ้าง

อิงแล้วในกิตติ กัมภี, 2543) กล่าวว่า ผู้ใช้ IRC (ห้องสนทนาประเภทหนึ่ง) สามารถแสดง และลองบุคลิกภาพในแบบต่างๆ ซึ่งโดยปกติแล้วจะถูกสังคมกำหนดหรือยับยั้งไม่ให้เห็น

ลักษณะของผู้สื่อสารจะสัมพันธ์กับอัตลักษณ์ที่ถูกสร้างในโลกความฝัน ทั้งนี้โดยอาศัยบุคลิกภาพ (เช่น สำนวนภาษาที่ชอบใช้ชอบพูดเป็นประจำ) ในชีวิตประจำวัน ผู้สื่อสารจะสามารถสร้างอัตลักษณ์ขึ้นมาใหม่ซึ่งอาจจะมีลักษณะ (และแสดงบุคลิกภาพของผู้สื่อสาร) ที่ไม่แตกต่างไปจากเดิม แตกต่างไปจากเดิมบ้าง หรือแตกต่างอย่างสิ้นเชิงก็อาจเป็นไปได้ (อ้างอิงแล้วในกิตติ กัมภี, 2543) เนื่องจากอัตลักษณ์เป็นสิ่งที่ค่อนข้างเป็นนามธรรม ไม่สามารถจับต้องได้ การกำหนดอัตลักษณ์ในห้องสนทนาจึงเกิดขึ้นด้วยการที่เรารับรู้ว่าเป็นใคร เช่น เมื่อวัยรุ่นได้เข้าไปสนทนาในห้องสนทนาเรื่องเพศ วัยรุ่นจะกำหนดอัตลักษณ์ตนเองว่าเป็น ผู้สื่อสารในเรื่องเพศ แต่เมื่อวัยรุ่นคนเดียวกันได้เข้าไปสื่อสารในห้องสนทนาเรื่องทั่วไป อัตลักษณ์จะถูกกำหนดให้เป็น ผู้สื่อสารในเรื่องทั่วไป ซึ่งเมื่ออัตลักษณ์ต่างกันแล้ว คุณลักษณะก็จะแตกต่างกันไปด้วยเช่น เมื่อเป็นผู้สื่อสารเรื่องเพศ วัยรุ่นสนทนาจะมีจุดประสงค์หลักคือสนทนาในเรื่องเพศ แต่เมื่ออัตลักษณ์เปลี่ยนไปเป็นผู้สื่อสารเรื่องทั่วไป วัยรุ่นคนเดิมจะมีคุณลักษณะคือสนทนาเรื่องทั่วไป โดยอาจจะไม่มีการสนทนาเรื่องเพศเลย

### รูปแบบพฤติกรรมกรรมการสื่อสารในห้องสนทนาบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

ศุภิสรา ทดลา (2542) ได้วิจัยเรื่องรูปแบบพฤติกรรมกรรมการสื่อสารในห้องสนทนาบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ซึ่งอธิบายไว้ว่า ภายในชุมชนจำลองประกอบไปด้วยสมาชิกที่อยู่ร่วมกันภายในชุมชน มีการปฏิสัมพันธ์กัน มีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกัน ซึ่งสามารถแบ่งสภาพสังคมหรือบริบทที่เกิดขึ้นภายในชุมชนจำลองได้ดังนี้คือ

#### 1. สภาพไร้การขัดขวางและการควบคุม (Disinhibition)

สภาพไร้การขัดขวางนั้นกระหนาบรูปแบบพฤติกรรมกรรมการสื่อสารในห้องสนทนาโดยรูปแบบพฤติกรรมที่แสดงออกของผู้สนทนานั้น หากวิเคราะห์ตั้งแต่การเริ่มเข้าห้องสนทนาจนกระทั่งออกจากห้องสนทนานั้น พบว่าผู้สนทนามีอิสระในการแสดงออกอย่างเต็มที่ เช่น การเปิดเผยของธนาวัฒน์ เสรีวัฒนารัตน์ เมื่อวันที่ 12 พฤศจิกายน 2542 ว่า "หลังจากที่ผมเข้าห้องแล้ว ผมจะพูดคำว่าหวัดดีก่อน ถ้ายังไม่มีใครคุยด้วย ผมจะคอยแทรกเวลาเขาคุยกัน...."

## 2. สภาวะไม่มีขอบเขตในการสร้างความหมาย (Deconstructing Boundaries)

ในรูปแบบการสื่อสารในห้องสนทนาบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตนั้น คู่สนทนาอาจอยู่ห่างกันเป็นพันกิโลเมตร ไม่สามารถเห็นภาษากายได้ จึงมีการใช้ตัวอักษรเป็นสัญลักษณ์แทนอารมณ์ของผู้สื่อสาร

## 3. สภาวะการไม่รู้ผู้กระทำ (Anonymity)

สภาวะไม่รู้ผู้กระทำนั้นหมายถึง สภาวะที่ไม่รู้ว่าผู้สื่อสารเป็นใคร อยู่ที่ไหน มีตัวตนในโลกแห่งความจริงเป็นอย่างไร ซึ่งผู้สนทนาไม่สามารถตรวจสอบความเป็นจริงได้ในสภาพแวดล้อมในห้องสนทนาบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ซึ่งทำให้เกิดปรากฏการณ์เหล่านี้ได้แก่

- 3.1 การปลอมตัว (Fictitious) คือการกำหนดความเป็นตัวตนในอุดมคติของผู้สนทนา ไม่ว่าจะเป็นอายุ เพศ การศึกษา แม้กระทั่งเชื้อชาติหรือศาสนา
- 3.2 การหลอกลวง (Deception) คือการที่ผู้สนทนาไม่ได้แสดงข้อมูลหรือข้อเท็จจริงของตนเอง หรือเรื่องราวในการสนทนา
- 3.3 ความเป็นตัวตนหลากหลาย (Multiple Identities) ผู้สนทนาในห้องสนทนาบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตมีอิสระที่จะสามารถแสดงได้หลายบทบาท ทำให้เกิดความเป็นตัวตนหลากหลาย
- 3.4 การเปลี่ยนเพศ (Gender Swapping) การสื่อสารในห้องสนทนาผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ทำให้เราไม่รู้ว่าคู่สนทนาเป็นใคร จึงสามารถเปลี่ยนเพศได้ ซึ่งรูปแบบการสื่อสารในห้องสนทนาส่วนใหญ่พบว่า เพศชายจะชอบสนทนากับเพศหญิง และเพศหญิงจะชอบสนทนากับเพศชาย

## 4. จินตนาการ (Fantasy)

ผู้สื่อสารสามารถจินตนาการให้ตนเองเป็นคนๆหนึ่งที่มีลักษณะที่แตกต่างกันในแต่ละครั้งที่สนทนา รวมทั้งการสร้างภาพรู้สนทนาของเราว่ามีหน้าตา ลักษณะ ท่าทาง

อย่างไรก็ตามข้อความที่คู่สนทนาได้บอกมา เป็นการสร้างจินตนาการของผู้สื่อสาร ซึ่งก่อนให้เกิดรูปแบบการสื่อสารที่น่าสนใจ

## การสร้างความดึงดูดใจในการสนทนา

การสร้างรูปแบบการสื่อสารที่น่าสนใจนั้นจะถูกนำมาใช้เพื่ออธิบายพฤติกรรมที่วัยรุ่นกระทำในชุมชนเทียมหรือโลกความฝันโดย Patricia Wallace (1999) ได้ศึกษาจิตวิทยาในอินเทอร์เน็ตและพบว่าปัจจัยที่ทำให้คนเกิดความชอบและความรักกันในอินเทอร์เน็ตมีดังต่อไปนี้

### 1. รูปลักษณ์ภายนอก ลึงดึงดูดทางกายภาพ

การมีหน้าตาที่หล่อหรือสวยเป็นข้อได้เปรียบทางกายภาพที่จะทำให้คนมาชอบคุณได้ งานวิจัยของ Snyder, M., Tanke, E.D., and Berscheid นักเรียนปี 1 ของมหาวิทยาลัยมิเนโซตาถูกทดสอบให้พูดโทรศัพท์กับผู้หญิงที่ไม่เคยรู้จักกันมาก่อน โดยแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มแรกได้ข้อมูลว่าผู้หญิงที่จะคุยด้วยสวยมาก กลุ่มที่สองได้ข้อมูลว่าผู้หญิงที่จะคุยด้วยไม่สวย ผลการทดลองปรากฏว่าผู้ชายกลุ่มแรกที่คุยกับผู้หญิงสวย ปฏิบัติต่อผู้หญิงดีมาก และเป็นมิตรจนจบการสนทนา แต่อีกกลุ่มจะไม่ได้ให้ความสนใจคู่สนทนาที่คิดว่าไม่สวยเลย การที่จะสามารถทำให้คนมารักมาชอบในอินเทอร์เน็ตก็เช่นกัน ถ้าทำให้คู่สนทนาคิดว่าคนที่คุยด้วยเป็นคนหน้าตาดี ก็ย่อมทำให้เขาเกิดความประทับใจและชอบคนที่กำลังคุยด้วย

### 2. การดึงดูดใจที่มองไม่เห็น

การไม่ได้เห็นหน้ากันเลยก็เป็นสิ่งดึงดูดใจอย่างหนึ่งเพราะการคุยในอินเทอร์เน็ตใช้การพิมพ์แทนคำพูด บางคนเมื่ออยู่ในห้องเรียนไม่ได้รับความสนใจเพราะหน้าตา บุคลิกไม่ดี แต่ในอินเทอร์เน็ตอย่างน้อยก็ทำให้เกิดการรู้จักกันเพราะไม่รู้จักกันมาก่อนเลย จึงเกิดความเท่าเทียมกันทั้งคนหน้าตาดีและไม่ดี แต่ในอนาคตถ้ามีการพัฒนาระบบวีดีโอหรือพูดผ่านเสียงได้ดีและสะดวก ความเท่าเทียมนี้ก็อาจจะเปลี่ยนไป

### 3. ความใกล้ชิด

เหตุผลหนึ่งที่ทำให้การสนับสนุนว่าความใกล้ชิดทำให้เกิดความชอบเพราะทำให้คนมีความคาดหวังถึงความสัมพันธ์ในอนาคต Josept Walther พิสูจน์ว่าการคาดหวังถึงอนาคตของคนในอินเทอร์เน็ตเป็นปัจจัยที่ทำให้คนๆหนึ่งทำดีกับอีก เขาแบ่งการทดลอง

ออกเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มแรกให้จับคู่ทำงานโดยมีเงื่อนไขว่าต้องทำงานด้วยกันจนจบโครงการ กลุ่มที่ 2 ให้จับคู่โดยให้เปลี่ยนคู่ทุกๆขั้นตอนการทำงาน ผลปรากฏว่ากลุ่มที่ 1 มีความรักใคร่สนิทสนมกันมากกว่ากลุ่มที่ 2

ความใกล้ชิดและคุ้นเคยในอินเทอร์เน็ตที่เรียกว่าจุดตัดผ่านของความถี่ (Intersection Frequency) แสดงให้เห็นว่าถ้าคุณได้เจอคนนั้นบ่อยแค่ไหนในอินเทอร์เน็ต ได้มีโอกาสสนทนากันบ่อยก็อาจทำให้เกิดความรักใคร่ชอบพอกันได้ การส่ง e-mail หากันบ่อยๆก็เพิ่มระดับของสัมพันธ์ภาพเช่นกัน

#### 4. ความคิดที่คล้ายกัน

งานวิทยานิพนธ์ของ Geoffrey Hultin แห่งมหาวิทยาลัย Simon Fraser วิเคราะห์สารที่ตีพิมพ์ประกาศในอินเทอร์เน็ตพบว่า คนมีแนวโน้มชอบคนที่มีความคล้ายกันด้านทัศนคติและความคิด ครั้งแรกมีชายจีนมาติดประกาศหาเพื่อนในอินเทอร์เน็ต และได้รับการตอบกลับจากหญิงจีนอย่างรวดเร็ว แต่หลังจากคู่สนทนาหญิงบอกว่าเธอเป็นหนอนหนังสือ ดูโทรทัศน์ สอนเปียโน และขับรถแข่ง ในขณะที่ชายจีนบ้ารถ ไม่ชอบการอ่าน หลังจากนั้นข้อความที่ส่งหากันของพวกเขาก็ลดจำนวนลง และเลิกติดต่อในที่สุด

การดึงดูดใจในอินเทอร์เน็ตมีลักษณะหนึ่งคือถ้าได้คุยหรือรู้จักกับคนที่มีทัศนคติหรือความคิดเดียวกับเรา เราก็จะเกิดความชอบเขาและอาจจะพัฒนาเป็นความรักในที่สุด

#### 5. ความสัมพันธ์แบบเกือกูลกัน

ในอินเทอร์เน็ตนั้นผู้ถูกวิจัยโดยมากแสดงผลว่าเหตุการณ์เมื่อการจับคู่ของคนที่ต้องการความช่วยเหลือกับคนที่ช่วยเหลือคนอื่น จะเป็นไปได้ดีดังเช่นงานวิจัยที่ Stanford University ผู้หญิงที่เข้าร่วมงานทดลองมีความฉลาดมาก ทำงานร่วมกับคนเก่งและไม่เก่ง ปรากฏว่าผู้หญิงฉลาดชอบทำงานกับคนไม่เก่ง แสดงว่าคนเรามีความสุขกับการช่วยเหลือเพื่อนที่ต้องการความช่วยเหลือ

ในอินเทอร์เน็ตก็มีรูปแบบเดียวกับถ้าคุณช่วยเหลือคนอื่นที่ต้องการความช่วยเหลือได้ คุณก็จะเป็นที่รักของเขา และถ้าคุณต้องการความช่วยเหลือ คุณก็จะมีเพื่อนมาดึงดูดใจเขาชอบเหมือนกัน

## 6. ใครชอบเรา เราก็ชอบเขา

เมื่อคนชอบคุณ คุณมีแนวโน้มจะชอบเขากลับ เพราะคุณจะถูกเยินยอและความน่าดึงดูดใจของคนนั้นที่มีต่อคุณจะมากยิ่งขึ้น ในอินเทอร์เน็ตมีคนที่มีเจตนาบางอย่างให้ศึกษาเช่น เขาชอบคุณ ยกย่องคุณ ส่ง e-mail หาคุณ และมีข้อมูลเพิ่มเติมว่าเขาชอบคุณ คุณจะรู้สึกว่ามีค่าและสนใจเขา นี่คือการประเด็นว่าคุณมีวิธีอะไรแสดงให้คนรู้ว่าคุณชอบใคร สิ่งที่สำคัญคือการใส่ใจตอบข้อความเขาในการพูดคุย เห็นด้วยและสนับสนุนเขา

## 7. อารมณ์ขัน

คนสนุกน่าดึงดูดใจกว่า ในอินเทอร์เน็ตก็เต็มไปด้วยอารมณ์ขัน Melissa Bekelja Wanzer และผู้ร่วมงานใช้แบบสอบถามเกี่ยวกับอารมณ์ขันและความน่าดึงดูดใจของสังคม พบว่าระดับความน่าดึงดูดใจจะเกี่ยวเนื่องกับประเภทของอารมณ์ขันที่เกิดขึ้น ในอินเทอร์เน็ตอารมณ์ขันไม่ได้ทำให้แตกต่างจากกายภาพเลย คนส่วนใหญ่มีแนวโน้มจะตอบโต้พูดคุยกับคนที่มีอารมณ์ขัน เช่นคนที่เข้ามาใน Chat พูดจาดลกในห้องกลางก็ทำให้เขากลายเป็นจุดศูนย์กลางของความสนใจไปได้

## 8. การเปิดเผยเรื่องส่วนตัว

การพัฒนาความสัมพันธ์ไปใกล้ชิดมากขึ้นคือการเปิดเผยเรื่องส่วนตัว การศึกษาของ Malcolm Park และ Kory Floyd ชี้ให้เห็นว่าการเปิดเผยเรื่องส่วนตัวเป็นส่วนสำคัญในการสร้างความสัมพันธ์ในอินเทอร์เน็ต เขาใช้หลักฐานที่คนในอินเทอร์เน็ตบอกว่า ฉันรู้สึกวางใจคนๆนี้เกี่ยวกับทุกสิ่งหรือ ฉันบอกคนๆนี้เสมอว่ารู้สึกอย่างไร แต่บางคนก็ไม่เคยเปิดเผยเรื่องส่วนตัวเลย

อย่างไรก็ตาม Joseph Walther กลับบอกว่าคนมีแนวโน้มจะเปิดเผยมากในอินเทอร์เน็ต เพราะว่าไม่รู้จักคู่สนทนา มีทั้งความปลอดภัยทางกายภาพและรู้สึกสนิท เพราะคุยอย่างไรก็ได้ ไม่ต้องกังวลถึงความจริงที่ว่าหน้าตาเป็นอย่างไร รวมไปถึงการแต่งตัวและน้ำหนัก

แนวคิดเรื่องการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ข้างต้นนั้น จะถูกนำมาใช้ในการอธิบายผลการวิจัย เพื่ออธิบายผลการวิจัยเชิงวิชาการให้เห็นได้อย่างชัดเจน

## สมมติฐานการวิจัย

1. เพศและประเภทห้องสนทนาที่แตกต่างกันจะมีผลทำให้การเลือกตัดสินใจปฏิบัติต่อตนเอง และผู้อื่นในแต่ละสถานการณ์แตกต่างกันออกไป
2. เพศและประเภทห้องสนทนาที่แตกต่างกันจะมีผลทำให้การเลือกใช้หลักจริยธรรมแตกต่างกันออกไป

## นิยามศัพท์

|                                |  |
|--------------------------------|--|
| วัยรุ่น                        | ชายและหญิงไทย อายุตั้งแต่ 12-21 ปี   |
| หลักจริยธรรม                   | หลักจริยธรรมที่วัยรุ่นจะเลือกใช้ในการตัดสินใจได้แก่ <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ค่านิยมทางศีลธรรม</li> <li>2. ค่านิยมทางวัฒนธรรมและสังคม</li> <li>3. ค่านิยมของวัยรุ่น</li> </ol>  |
| ค่านิยมทางศีลธรรม              | เป็นหลักค่านิยมที่ยึดคุณค่าทางศีลธรรมของเกิร์ดและหลักทางพุทธศาสนาได้แก่ <ol style="list-style-type: none"> <li>1. การไม่สร้างความเจ็บปวด แก่พ่อแม่ผู้ปกครอง คือไม่ทำให้พ่อแม่ผู้ปกครองเสียใจกับการกระทำของเรา</li> <li>2. การเว้นจากการประพฤติผิดในกาม ได้แก่การไม่มัวเมาในกามารมณ์</li> <li>3. เว้นจากการพูดเท็จ คือการไม่พูดโกหก</li> <li>4. ไม่เที่ยวกลางคืนเพราะเป็นเหตุเครื่องทำให้เกิดความหายนะ</li> </ol> |
| หลักค่านิยมทางวัฒนธรรมและสังคม | วัฒนธรรมและสังคมของไทยที่เป็นแบบแผนซึ่งให้ยึดถือปฏิบัติกัน เพราะเห็นว่าเป็นสิ่งที่ดีงามได้แก่ <ol style="list-style-type: none"> <li>1. หญิงรู้จักรักษานวลสงวนตัว / ชายไม่ทำให้หญิงเสื่อมเสีย</li> <li>2. การสุจริตซื่อตรงเช่น ไม่โกหกถือเป็นสมบัติผู้ดี</li> <li>3. การไม่ชิงสุกก่อนห่าม</li> <li>4. การไม่ทำอุจาดลามก รวมไปถึงการยุ่งเกี่ยวกับเรื่องลามก</li> </ol>  |

|                               |   |
|-------------------------------|---|
| หลักค่านิยมของวัยรุ่น         | จากการใช้หลักทฤษฎีทางจิตวิทยาที่เกี่ยวข้องกับวัยรุ่น ซึ่งมีเรื่องของแรงขับทางเพศ ความเพ้อฝันและต้องการความเด่นในวัยรุ่น การแสวงหาความรักและการแสวงหาความสัมพันธ์ทางเพศ ทำให้สรุปได้ว่าค่านิยมที่วัยรุ่นเห็นว่าเป็นสิ่งที่ไม่ผิดได้แก่   |
|                               | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. การแสวงหาความรัก คือการกระทำที่จะทำให้เกิดโอกาสคบหากันในลักษณะคนรัก</li> <li>2. การแสวงหาเพศสัมพันธ์ คือการกระทำที่จะนำไปสู่การมีความสัมพันธ์ทางเพศ</li> </ol>  |
| ห้องสนทนา                     | ห้องสนทนาภาษาไทย ที่มีการสนทนาเป็นภาษาไทยบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต (Chat room) โดยการเข้าโปรแกรม PIRCH ใช้เครือข่าย WEBMASTER เซิร์ฟเวอร์ irc.webmaster.com:6667 เท่านั้น   |
| สถานการณ์ที่ปฏิบัติต่อตนเอง   | <p>สถานการณ์จำลองได้แก่</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. มีคนถามข้อมูลส่วนตัวได้แก่ ชื่อ เบอร์โทรศัพท์ และรูปถ่าย</li> <li>2. มีคนมาจีบในอินเทอร์เน็ต</li> <li>3. มีคนเสนอจะส่งรูปลามกอนาจารมาให้ดู</li> <li>4. มีคนนัดออกไปเที่ยวกลางคืนนอกอินเทอร์เน็ต</li> <li>5. มีคนชวนไปมีเพศสัมพันธ์</li> </ol> |
| สถานการณ์ที่ปฏิบัติต่อผู้อื่น | <p>สถานการณ์จำลองได้แก่</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. โทหาคู่สนทนาเกี่ยวกับข้อมูลส่วนตัวของเรา</li> <li>2. จีบคู่สนทนา</li> <li>3. ส่งรูปลามกอนาจารไปให้คู่สนทนา</li> <li>4. นัดคู่สนทนาออกไปเที่ยวกลางคืนนอกอินเทอร์เน็ต</li> <li>5. ชวนคู่สนทนาไปมีเพศสัมพันธ์</li> </ol>                         |
| เพศชาย                        | ผู้ที่อยู่ในห้องสนทนาเป็นกลุ่มตัวอย่างที่ผู้วิจัยเก็บข้อมูล แล้วให้ข้อมูลว่าเป็นเพศชาย  |
| เพศหญิง                       | ผู้ที่อยู่ในห้องสนทนาเป็นกลุ่มตัวอย่างที่ผู้วิจัยเก็บข้อมูล แล้วให้ข้อมูลว่าเป็นเพศหญิง   |



## เป็นเพศหญิง

## ประเภทห้องสนทนา

ประเภทของห้องที่สนทนาที่วัยรุ่นจะเข้าไปสนทนากันบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต แบ่งออกเป็น 2 ประเภทคือ

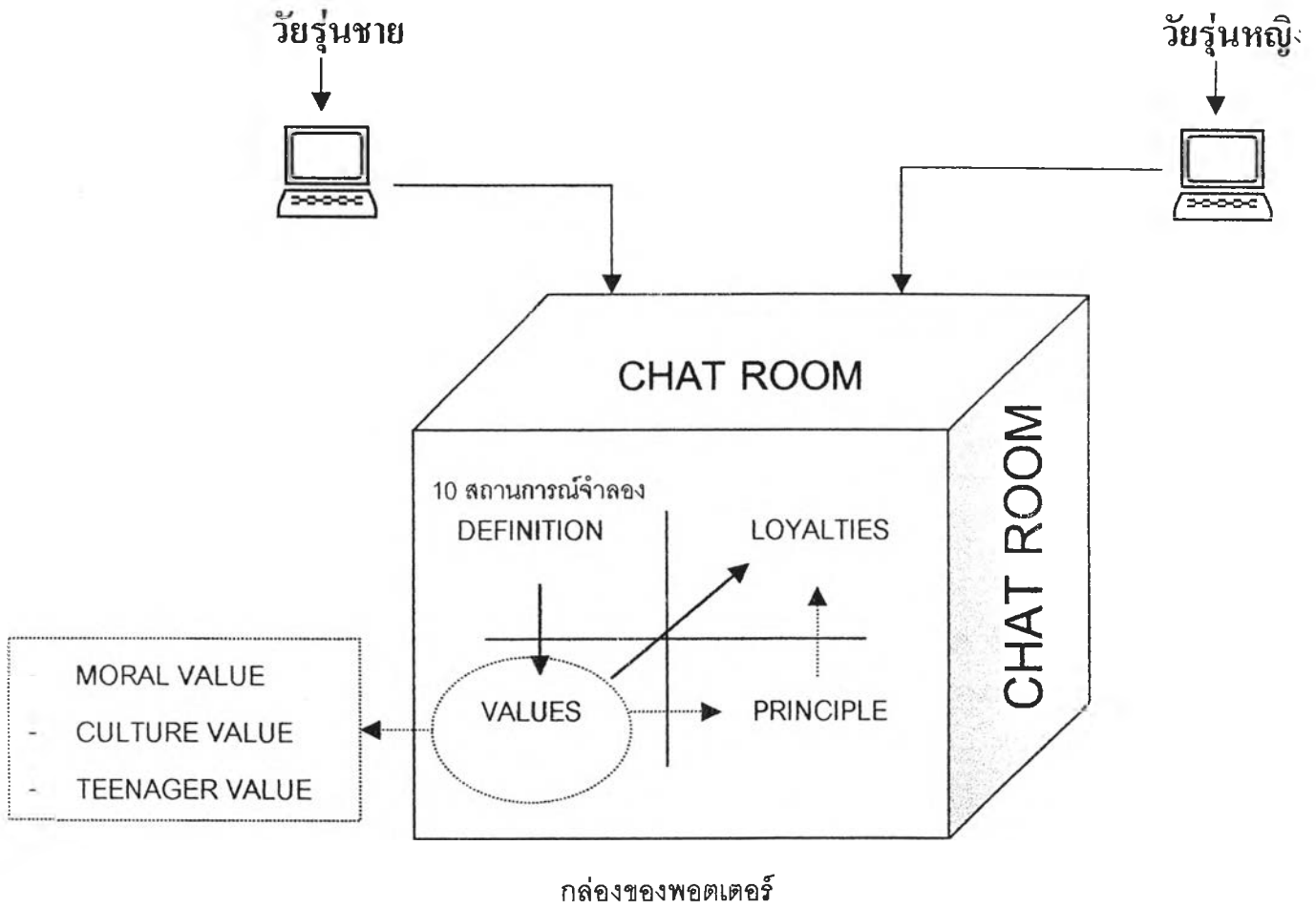
1. ห้องสนทนาเรื่องเพศ ได้แก่ห้องที่มีคำเหล่านี้ประกอบอยู่ในชื่อห้อง ได้แก่ เซ็กส์, เลี้ยว, SEX, ซักว่าว, ช่วยตัวเอง, ชายตัว, รัก, แฟนและจีบ
2. ห้องสนทนาเรื่องทั่วไป ได้แก่ห้องที่ไม่มีคำดังเช่นตัวอย่างข้อ 1 ประกอบทั้งหมด

## สถานการณ์

เหตุการณ์จำลองที่ให้วัยรุ่นที่สื่อสารบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เกิดการตัดสินใจ แบ่งออกเป็นระดับดังนี้คือ

1. ระดับทำความรู้จัก - ได้แก่ การมีคนมาถามข้อมูลส่วนตัวของเรา และการโกหกคู่สนทนาเกี่ยวกับข้อมูลส่วนตัวของเรา
2. ระดับทำความสนิทสนม -- ได้แก่การมีคนมาจีบและการไปจีบคู่สนทนา
3. ระดับสนิทสนม - มีคนเสนอจะส่งรูปลามกมาให้และการส่งรูปลามกอนาจารไปให้คู่สนทนา
4. ระดับพัฒนาไปสู่พฤติกรรม - มีคนนัดออกไปเที่ยวกลางคืนและชวนคู่สนทนาออกไปเที่ยวกลางคืน
5. ระดับพฤติกรรม - มีคนชวนไปมีเพศสัมพันธ์ และชวนคู่สนทนาไปมีเพศสัมพันธ์

### กรอบแนวคิดงานวิจัย



การวิจัยเรื่องการตัดสินใจเชิงจริยธรรมของวัยรุ่นที่สื่อสารบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตนี้ จะใช้กรอบแนวคิดตั้งข้างต้นเป็นขอบเขตในการวิจัย เริ่มจากเมื่อวัยรุ่นได้เข้ามาในห้องสนทนาประเภทต่างๆ แล้วจะได้พบกับสถานการณ์จำลอง 10 สถานการณ์ แบ่งเป็นได้แก่สถานการณ์ที่ต้องตัดสินใจปฏิบัติต่อตนเอง และสถานการณ์ที่ต้องตัดสินใจปฏิบัติต่อผู้อื่น แต่ละสถานการณ์มีระดับของความเล็งไม่เท่ากัน วัยรุ่นต้องเลือกตัดสินใจยอมรับความเสี่ยงหรือปฏิเสธที่จะไม่ยอมรับความเสี่ยง ทั้งนี้ผู้วิจัยจะศึกษาว่าวัยรุ่นเลือกใช้หลักค่านิยมใดมาใช้ประกอบในการตัดสินใจของเขา ซึ่งได้กำหนดค่านิยมให้วัยรุ่นเลือก 3 ค่านิยมได้แก่ ค่านิยมทางศีลธรรม ค่านิยมทางวัฒนธรรมและสังคม และค่านิยมของวัยรุ่น

ผู้วิจัยได้ประยุกต์ใช้ POTTER BOX ซึ่งเป็นเครื่องมือที่ใช้วิเคราะห์การตัดสินใจเชิงวารสารศาสตร์กับงานวิจัยนี้ แต่ตัววัยรุ่นเองไม่ใช่ผู้เชี่ยวชาญด้านการสื่อสารเหมือนสื่อมวลชนที่จำเป็นต้องมีหลักการ (Principle) ดังนั้นจึงจะข้ามส่วนของ หลักการ ไปถึงการเลือกภักดี (Loyalities) โดยเมื่อวัยรุ่นเลือกใช้ค่านิยมใด ในการประกอบการตัดสินใจต่อสถานการณ์แต่ละระดับ ก็จะมีหมายความว่าวัยรุ่นได้เลือกภักดีกับค่านิยมนั้น

ตัวแปรที่จะถูกนำมาใช้พิจารณาความแตกต่างกันของการเลือกตัดสินใจกระทำในแต่ละสถานการณ์ได้แก่ตัวแปรเรื่อง เพศและประเภทห้อง ซึ่งจะถูกนำมาทำการวิเคราะห์ว่า เพศที่แตกต่างกันจะทำให้มีการตัดสินใจเชิงจริยธรรมที่แตกต่างกันหรือไม่ และประเภทห้องสนทนาที่ผู้สนทนาเข้าไปสนทนาที่แตกต่างกัน จะทำให้ลักษณะการตัดสินใจเชิงจริยธรรมแตกต่างกันหรือไม่