

## บทที่ 2

### แนวคิดและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง



แนวคิดและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเรื่อง "การใช้สื่อใหม่ในการตอบสนองความต้องการการสื่อสารเรื่องเพศของวัยรุ่นในยุคสังคมสารสนเทศ" ประกอบด้วย

1. แนวคิดเกี่ยวกับสังคมสารสนเทศ (Information society)
2. แนวคิดการสื่อสารผ่านตัวกลางคอมพิวเตอร์ (Computer-Mediated Communication)
3. แนวคิดเกี่ยวกับสื่อใหม่ (New Media)
4. อุตสาหกรรมสื่อลามกทางอินเทอร์เน็ต
5. แนวคิดเกี่ยวกับการสื่อสารเรื่องเพศ
6. ทฤษฎีการใช้และการสนองตอบความพึงพอใจ (Uses and Gratifications Approach)
7. แนวคิดเกี่ยวกับวัยรุ่น
8. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

#### แนวคิดเกี่ยวกับสังคมสารสนเทศ (Information society)

นับตั้งแต่อดีตที่การติดต่อสื่อสารของมนุษย์จะต้องอาศัยการติดต่อสื่อสารโดยใช้การแสดงกริยาท่าทางหรือการพูด ต่อมาก็เริ่มพัฒนาเป็นการติดต่อสื่อสารระหว่างบุคคลที่อยู่ห่างกันโดยระยะทาง เช่น การใช้คน หรือสัตว์เป็นพาหนะในการติดต่อสื่อสารระหว่างที่หนึ่งไปยังอีกที่หนึ่ง แต่เนื่องจากการติดต่อสื่อสารด้วยวิธีการดังกล่าวต้องเสียเวลามาก และอาจเกิดอุปสรรคนานัปการกว่าที่สารหรือข้อความจะถึงผู้รับปลายทาง หรือข้อความของผู้ส่งอาจไม่ไปถึงผู้รับปลายทางโดยที่ผู้ส่งอาจไม่ทราบ ดังนั้น มนุษย์จึงได้พยายามคิดค้นวิธีการติดต่อสื่อสารรูปแบบใหม่ เพื่อให้การติดต่อสื่อสารมีความปลอดภัย สะดวกและ รวดเร็วประหยัดเวลามากยิ่งขึ้น

การกำหนดรูปแบบหรือจัดระบบการติดต่อสื่อสารต่างๆ ต้องทำให้มีความปลอดภัยมากขึ้น จึงเกิดจากการผสมผสานระหว่างแนวความคิดริเริ่มแบบใหม่ ประกอบกับการพัฒนาของเทคโนโลยี จึงเกิดรูปแบบการสื่อสารใหม่ๆ อันได้แก่ การส่งไปรษณีย์ โทรเลข หรือการใช้อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ เช่น โทรศัพท์ หรือโทรสาร เป็นต้น จวบจนปัจจุบันเทคโนโลยีสารสนเทศ กลายเป็นตัวแปรสำคัญต่อการก้าวเข้าสู่ยุค “สังคมสารสนเทศ” (The Information Society) หรือที่เรียกว่า “ยุคของสังคมแห่งข้อมูลข่าวสาร”

แบบจำลองการเกิดสังคมในยุคสารสนเทศ หรือยุคหลังอุตสาหกรรม ของ Daniel Bell (1973) เสนอว่า โครงสร้างสังคมจะเปลี่ยนไป ตามความหลากหลายทางสังคม การเมือง และโครงสร้างวัฒนธรรม แสดงให้เห็นว่ารูปแบบของสังคมค่อยๆ ก่อตัวและสร้างจุดเด่นทางสังคมนั้นๆ Bell ได้กล่าวในหนังสือ The coming of the Post-Industrial Society ว่าลักษณะที่เป็นตัวบ่งชี้ของการเกิดสังคมข่าวสาร ประกอบด้วย

1. การเปลี่ยนแปลงจากสังคมที่เน้นการผลิตสินค้าเป็นสังคมที่เน้นการบริการ รวมทั้งการเจริญเติบโตอย่างรวดเร็วทางด้านการสาธารณสุข การศึกษา การค้นคว้าวิจัย การบริการจากภาครัฐ และอุตสาหกรรมไฮเทค
2. การมีศูนย์กลางของสถาบันความรู้ เช่น มหาวิทยาลัย เป็นแหล่งในการสร้างสรรค์นวัตกรรมทางเทคโนโลยี และการวางนโยบาย
3. การสร้างสรรค์เทคโนโลยีสมองกลแบบใหม่ เพื่อเป็นเครื่องมือสำคัญในการวิเคราะห์ระบบ และการสร้างทฤษฎี โดยมีพื้นฐานอยู่บนทฤษฎีความรู้ใหม่ การใช้คอมพิวเตอร์ในการคิดคำนวณกฎระเบียบและกระบวนการที่เป็นแบบแผน รวมทั้งการหาวิธีการใหม่ๆ ในการเรียบเรียงความรู้โดยใช้กระบวนการทางวิทยาศาสตร์
4. การยกย่องค่านิยมทางวิทยาศาสตร์และพุทธิปัญญา ว่าเป็นสิ่งจำเป็นของสังคม
5. แนวโน้มในการตัดสินใจอย่างเป็นระบบจะเปิดโอกาสให้ผู้เชี่ยวชาญทางด้านวิทยาศาสตร์และเศรษฐศาสตร์เข้าสู่กระบวนการทางการเมืองมากขึ้น บทบาทที่มีมากขึ้นของผู้ที่ประกอบอาชีพทางด้านการบริการจะลดความสำคัญของกลไกทางการตลาด
6. แนวโน้มการเข้าสู่ราชการของงานที่ต้องใช้ความคิดอาจทำลายกระบวนการทางความคิดและค่านิยมแบบดั้งเดิม

7. ความเปลี่ยนแปลงเหล่านี้จะนำไปสู่ระบบการสร้างตัวด้วยความพยายามและความสามารถของตน (Meritocracy) เนื่องจากความมั่งคั่งหรือทรัพย์สินสมบัติที่มีพื้นฐานมาจากความไม่เท่าเทียมได้เสื่อมลง
8. การเกิดและการแพร่ขยายของกลุ่มผู้เชี่ยวชาญทางด้านเทคโนโลยี ก่อให้เกิดการตั้งคำถามสำคัญเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างผู้เชี่ยวชาญทางด้านเทคโนโลยีกับผู้เชี่ยวชาญทางด้านการศึกษา

สังคมสารสนเทศ เป็นสังคมที่มีการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ (Information Technology) หรือที่เรียกว่า IT เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการบริหารจัดการ และการประกอบการด้านต่างๆ ให้เกิดประสิทธิภาพมากขึ้น และปัจจัยสำคัญที่พัฒนาสังคมไปสู่ "สังคมสารสนเทศ" อย่างรวดเร็ว ด้วยการพัฒนาระบบวิทยาการคอมพิวเตอร์ กับระบบการเชื่อมต่อระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ (Computer Networks) เข้าด้วยกัน

พัฒนาการของเทคโนโลยีสารสนเทศตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน มีส่วนสำคัญที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงรูปแบบการดำเนินชีวิตของคนส่วนใหญ่ โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อนำเทคโนโลยีด้านคอมพิวเตอร์ผสมผสานกับการสื่อสาร ทำให้กระบวนการสารสนเทศรูปแบบใหม่นี้กระจายไปทั่วโลกได้อย่างรวดเร็ว และมีการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา (John Naisbitt อ้างถึงใน สุกัญญา สุตบรรทัด 2539 : 7-10)

สังคมสารสนเทศหรือสังคมข่าวสาร (The information society) เป็นสังคมที่มีการใช้สารสนเทศรูปแบบต่างๆ เพื่อประกอบการตัดสินใจทั้งเพื่อประโยชน์ส่วนตนและประโยชน์ส่วนรวม การใช้สารสนเทศและบริการประเภทต่างๆ เช่น การรวบรวมและการจัดเก็บสารสนเทศให้เป็นระบบระเบียบเพื่อประสิทธิภาพในการค้นหาและเรียกใช้ในภายหลัง โดยสิ่งสำคัญที่ทำให้ได้สารสนเทศที่มีคุณภาพ ตรงกับความต้องการ ทันเวลา และสามารถประกอบการตัดสินใจ ได้แก่ เทคโนโลยีสารสนเทศ หรือที่เรียกกันย่อๆ ว่า IT ทั้งนี้ประกอบด้วยเทคโนโลยีต่างๆ ผสมผสานกัน เช่น เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ (Computer Technology) เทคโนโลยีการสื่อสารข้อมูล (Communication Technology) เป็นต้น

**คุณลักษณะของสังคมสารสนเทศ ได้แก่**

- เป็นสังคมที่มีการใช้สารสนเทศ โดยเน้นด้านอิเล็กทรอนิกส์เป็นปัจจุบันหลัก

- เป็นสังคมที่มีการใช้ IT เพื่อการได้มา จัดเก็บ ประมวลผล สืบค้น และเผยแพร่สารสนเทศให้ตรงกับความต้องการของผู้ใช้ อย่างถูกต้องและรวดเร็ว
- เป็นสังคมที่มีการใช้ผลิตภัณฑ์ หรืออุปกรณ์ที่มี Microprocessor เป็นตัวควบคุมการทำงาน
- เป็นสังคมที่ผู้ใช้สามารถใช้ IT ได้ทั้งทางตรงและทางอ้อม

สิ่งที่ปรากฏให้เห็นในปัจจุบันเกี่ยวกับคุณลักษณะของความเป็นสังคมสารสนเทศ คือ มีการใช้คอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล หรือ PC (Personal Computer) อย่างแพร่หลาย และมีการใช้ประโยชน์จากระบบเครือข่ายการสื่อสารด้วยคอมพิวเตอร์ขนาดใหญ่ การสื่อสารด้วยแสง (Fiber-optic) การสื่อสารผ่านดาวเทียม และเครือข่ายเคเบิล เช่น การส่งจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (E-mail) การติดต่อค้าขายด้วยระบบ EDI (Electronic Data Interchange) การจองตั๋วเครื่องบิน การค้นข้อมูลผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต การเรียนการสอนทางไกล เป็นต้น การปฏิวัติสารสนเทศนี้จะสามารถนำสารสนเทศไปสู่ประชาชนได้ครั้งละมหาศาล รวดเร็ว ครอบคลุม กว้างไกล และมีผลกระทบต่อชีวิตประจำวันของคนในสังคมปัจจุบันที่เป็นสังคมยุคข่าวสาร

E. Rogers (1988) ได้นิยามเทคโนโลยีสื่อสารใหม่ ที่ต่างไปจากเดิมว่า เป็นเทคโนโลยีหรือสิ่งอำนวยความสะดวกให้เกิดการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารบนฐานของคนจำนวนมากไปสู่คนจำนวนมากโดยผ่านระบบการสื่อสารที่มีคอมพิวเตอร์เป็นศูนย์กลางกระบวนการสื่อสารด้วยคอมพิวเตอร์ และการมีปฏิสัมพันธ์กันนี้ มีอิทธิพลต่อการสร้างกรอบวิเคราะห์ในการเปรียบเทียบสื่อใหม่และสื่อเก่า

### สื่อมวลชนกับสังคมสารสนเทศ

ในยุคอุตสาหกรรม สื่อมวลชนได้เจริญเติบโตและมีอิทธิพลอย่างมาก แต่เมื่อเข้าสู่ยุคสังคมสารสนเทศ การสื่อสารรูปแบบอื่นเข้ามาแบ่งปันอิทธิพลแทนที่สื่อมวลชนของสังคมอุตสาหกรรม อัตราการอ่านหนังสือพิมพ์รายวันลดลง ไม่ใช่ผลของความนิยมในโทรทัศน์เพิ่มมากขึ้น แต่หนังสือพิมพ์รายวันถูกคู่แข่งซึ่งเป็นหนังสือพิมพ์รายสัปดาห์ รายบัณฑิต ในท้องถิ่นแย่งผู้อ่านไป เนื่องจากการพิมพ์ทำได้สะดวกและรวดเร็วขึ้น ในขณะที่นิตยสารก็ประสบปัญหาเช่นเดียวกัน ผลกระทบของสังคมสารสนเทศ ไม่ได้จำกัดเฉพาะสื่อสิ่งพิมพ์ สื่อกระจายเสียง เช่นวิทยุก็มีการเปลี่ยนแปลงเช่นกัน จำนวนสถานีวิทยุเพิ่มขึ้น กลุ่มผู้ฟังวิทยุก็ถูกแบ่งแยกออกเป็นกลุ่มๆ

พัฒนาการทางการสื่อสารรูปแบบต่างๆ เท่าที่ได้กล่าวมาแล้วมีส่วนที่เหมือนกันอยู่ประการหนึ่ง คือ การแยกมวลชนออกจากกัน ในเวลาเดียวกันอิทธิพลของสื่อมวลชนซึ่งมีอย่างมากในสังคมอุตสาหกรรมเริ่มสิ้นสุดลงในขณะที่สังคมสารสนเทศที่เริ่มขึ้นใหม่ ให้การสนับสนุนต่อสื่อที่สร้างความเจริญของแต่ละบุคคล

คนในสังคมสารสนเทศจะได้รับสาระต่างๆ อย่างมาก และสม่ำเสมอในช่วงเวลาสั้นๆ เช่น ข่าวสั้น ความรู้ และสถิติจากคอมพิวเตอร์ รวมทั้งนิตยสารที่ให้สาระเกี่ยวกับเรื่องเฉพาะจุดประสงค์ที่สำคัญของการรับสารดังกล่าวมานี้ของคนในยุคสังคมสารสนเทศ ก็เพื่อแสวงหาแนวคิดใหม่ๆ และรวบรวมสาระต่างๆ เข้าด้วยกัน แต่แทนที่จะพยายามเอาสาระเหล่านี้จัดแบ่งไว้ในประเภทต่างๆ ตามมาตรฐานที่กำหนดขึ้น คนในสังคมจะสร้างมาตรฐานและแนวคิดของตนเองขึ้นจากสาระและข้อมูลที่มีอยู่ ผลก็คือ ผู้ที่อยู่ในสังคมจะเป็นตัวของตัวเอง ขจัดความเป็นมวลชน รวมทั้งอารยธรรมมวลชน (การศึกษาในยุคสารสนเทศ : เอกสารประกอบการสัมมนา)

#### แนวคิดการสื่อสารผ่านตัวกลางคอมพิวเตอร์ (Computer-Mediated Communication: CMC)

ปัจจุบันเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (Information and Communication Technologies : ICT) ได้เข้ามามีบทบาทสำคัญ ในชีวิตประจำวันของมนุษย์ ส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงรูปแบบการดำเนินชีวิตของมนุษย์ ทั้งในด้านสังคม วัฒนธรรม การเมือง รวมทั้งการปฏิสัมพันธ์ของคนในสังคม โดยเทคโนโลยีการสื่อสารดังกล่าวได้ถูกนำมาประยุกต์ใช้ในงานด้านการศึกษา สาธารณสุข การผลิต นำไปสู่ระบบเศรษฐกิจและสังคมใหม่ อันเป็นการพัฒนาประเทศในศตวรรษที่ 21 ให้เข้าสู่ยุคสังคมสารสนเทศ (Information Society)

การปฏิวัติอิเล็กทรอนิกส์ เป็นการเปลี่ยนแปลงครั้งสำคัญอีกครั้งหนึ่งของโลก อันทำให้เกิดรูปแบบการสื่อสารแบบไร้สาย ผู้คนสามารถสื่อสารและรับส่งข้อมูลทั่วถึงกันทั้งโลก ด้วยระบบคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต

Everett Rogers (อ้างถึงใน กาญจนาน แก้วเทพ : 2543 : 104) ได้เสนอแนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับ CMC หรือการสื่อสารผ่านตัวกลางคอมพิวเตอร์ ว่าเป็นมณฑลการศึกษาด้านการสื่อสารที่เริ่มก่อตัวและเติบโตเป็นสาขาวิชาที่แยกออกจากสังคมวิทยา จิตวิทยาสังคม และวาทวิทยา ประมาณปี 1950 เนื่องจากสื่ออิเล็กทรอนิกส์ และผลกระทบของสื่อใหม่เหล่านี้เริ่มดึงดูดความสนใจของนักวิจัย ทำให้ช่วงทศวรรษ 1960 การศึกษาสื่ออิเล็กทรอนิกส์ในสาขา new media

กลายเป็นศูนย์กลางการวิจัยด้านการสื่อสารที่ศึกษาเกี่ยวกับสื่อใหม่ที่แตกต่างไปจากการวิจัยด้านสื่อมวลชนอื่นๆ

คอมพิวเตอร์กลายเป็นช่องทางในกระบวนการสื่อสารที่มีบทบาทและก่อให้เกิดผลกระทบต่อสังคมและวัฒนธรรมในระดับโครงสร้าง ในวงวิชาการ CMC มีฐานะเป็นสาขาวิชาใหม่ที่เกิดจากความพยายามที่จะศึกษาสื่อใหม่ (New media technology) ที่มีความแตกต่างจากสื่อรุ่นก่อนอันได้แก่

1. CMC เป็นสื่อที่ไม่มีเงื่อนไขเรื่องเวลาในการเสนอเนื้อหา ทำให้สามารถใช้สื่อประเภทนี้ได้ตามความต้องการ (transient)
2. CMC กระจายตัวเองอยู่ทั่วไป (wide distributed)
3. CMC เป็นช่องทางในการนำเสนอที่หลากหลาย (multi-model)
4. CMC เป็นช่องทางที่ผู้สื่อสารสามารถปรับเปลี่ยนเนื้อหาได้ตามความเหมาะสม (manipulation of content)
5. CMC เป็นเครือข่ายคอมพิวเตอร์ที่เป็นสากล (universal medium) คือ สามารถแปลง (transformations) ข่าวสารที่ใช้สื่อสารอย่างสากลเหมือนเครื่องรับและส่งข่าวสารชนิดอื่นๆ

นอกจากนี้ คอมพิวเตอร์ยังถูกใช้ในฐานะที่เป็นสื่อกลางของการสื่อสารมวลชน ที่ทำหน้าที่คล้ายกับสื่อรุ่นเก่า แต่มีศักยภาพมากกว่าสื่อชนิดอื่นๆ เช่น โทรศัพท์ เป็นสื่อใหม่ ที่ถูกออกแบบให้มีหน้าที่เดียวคือ ถ่ายทอดสัญญาณเสียงเพียงอย่างเดียว ดังนั้นคอมพิวเตอร์จึงเป็นเทคโนโลยีที่สามารถแสดงศักยภาพในแง่วิธีการสื่อสารที่เทคโนโลยีเก่าทำได้ทั้งหมด และมีประสิทธิภาพมากกว่าด้วย

การนำคอมพิวเตอร์มาใช้เป็นสื่อกลางเพื่อการสื่อสาร หรือ CMC (Computer-Mediated Communication) หมายถึง ระบบการสื่อสารข้อมูลทั้งที่เป็นข้อความ ภาพ สัญลักษณ์ และเสียง ระหว่างคอมพิวเตอร์เครื่องหนึ่งไปสู่คอมพิวเตอร์อีกเครื่องหนึ่ง หรือหลายเครื่อง โดยใช้สื่อกลางคือระบบโทรคมนาคม (Telecommunication System) เช่น โทรศัพท์ เคเบิลใยแก้ว หรือดาวเทียม เป็นต้น

การใช้คอมพิวเตอร์เป็นสื่อกลางเพื่อการสื่อสารเกิดขึ้นในช่วงศตวรรษที่ 20 ภายหลังจากเกิดอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ไม่นานนัก Hiltz (อ้างถึงใน ดรุณี นีร์ญรักษ์ และคณะ : 2541) ได้แบ่งปรากฏการณ์การนำคอมพิวเตอร์มาใช้เป็น สื่อกลางเพื่อการสื่อสารออกเป็น 3 รูปแบบ ได้แก่

1. ปรากฏการณ์แทนที่ (Substitution) จะเกิดขึ้นเมื่อ CMC ถูกนำมาใช้แทนที่การสื่อสารในรูปแบบที่เคยเป็นมา เช่น การใช้จดหมายอิเล็กทรอนิกส์ หรือ E-mail แทนการใช้โทรเลขหรือโทรศัพท์ เป็นต้น
2. ปรากฏการณ์เสริม (Add-on) จะเกิดขึ้นเมื่อ CMC ถูกนำมาใช้ในขณะที่ใช้วิธีการสื่อสารแบบดั้งเดิมก็ยังคงอยู่ เช่น การอ่านผังรายการโทรทัศน์ทางอินเทอร์เน็ต ก่อนการดูโทรทัศน์ที่ต้องการ เป็นต้น
3. ปรากฏการณ์แผ่ขยาย (Expansion) คือ การใช้ CMC เพื่อการสื่อสารที่แตกต่างไปจากกระบวนการสื่อสารดั้งเดิม เช่น การอ่านหนังสือพิมพ์บนอินเทอร์เน็ต เป็นรูปแบบหนึ่งของวารสารสื่อหนังสือพิมพ์ แม้ว่าจะมีเนื้อหาเหมือนกันก็ตาม

ลักษณะเด่นที่สำคัญประการหนึ่งของการสื่อสารผ่านระบบคอมพิวเตอร์ คือ การนำเสนอข่าวสารที่รวดเร็ว สามารถตอบสนองผู้รับข่าวสารได้อย่างฉับพลัน ทำให้ได้รับข่าวตรงตามเวลาจริง (Real Time) สามารถส่งและรับข่าวสารได้ทันที หากเหตุการณ์มีการเปลี่ยนแปลงก็สามารถปรับเปลี่ยนข่าวได้ตลอดเวลา นอกจากนี้การสื่อสารบนเครือข่ายคอมพิวเตอร์ที่มีลักษณะของการมีปฏิสัมพันธ์ ซึ่งเป็นการสื่อสารแบบโต้ตอบกันได้ (Two-way communication) ผู้รับสารจะสามารถเข้าไปมีส่วนร่วมแสดงความคิดเห็นต่อเหตุการณ์นั้นได้ และสามารถส่งข้อความหรือความคิดเห็นต่างๆ กลับมายังผู้รับสารคนอื่นได้ทันที

จากงานวิจัยของ ดารินทร์ สวัสดิ์เสวี (2545) เรื่องการแปลงตัวตนในห้องสนทนาบนอินเทอร์เน็ต ได้กล่าวถึง บริบททางคอมพิวเตอร์ที่ช่วยให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงของการใช้ชีวิตประจำวันของมนุษย์ดังต่อไปนี้

#### 1. ความเป็นบริบทที่ลดความรู้สึกทางประสาทสัมผัสลง (Reduce Sensation)

การสื่อสารผ่านตัวกลางคอมพิวเตอร์อาศัยการพิมพ์ตัวอักษรในการสื่อสารระหว่างคู่สนทนา ทำให้ไม่มีโอกาสแสดงออกและรับรู้พฤติกรรม สีหน้า และท่าทางใดๆ จึงหมดโอกาสที่จะเข้าใจความหมายในสังคม (Social Meaning) จากการได้ยินที่แผ่มาในน้ำเสียง นอกจากนี้ยัง

ขาดปฏิสัมพันธ์ทางกายจากการสัมผัสเพื่อแสดงความรู้สึกเหมือนในโลกแห่งความจริงอีกด้วย ดังนั้นการสื่อสารในบริบทคอมพิวเตอร์ จึงทำให้ความรู้สึกทางประสาทสัมผัสทั้ง 5 ลดลงอย่างเห็นได้ชัด

## 2. ความเป็นบริบทที่มีสภาวะไร้ขอบเขต (Disinhibition)

การสื่อสารในบริบททางคอมพิวเตอร์เกิดขึ้นได้โดยไม่มีเงื่อนไขเรื่องเวลาและสถานที่ จึงทำให้ผู้สื่อสารภายใต้บริบทนี้ จำเป็นต้องสร้างบรรทัดฐานทางสังคม (Social Norms) และกฎเกณฑ์กติกา (Rules) ขึ้น เพื่อใช้ควบคุม จัดการกับสังคมใหม่นี้ จึงเป็นสาเหตุให้เกิดสภาวะไร้ขอบเขตดังต่อไปนี้

### 2.1 การปิดบังตัวตน (Anonymity)

บริบททางคอมพิวเตอร์ที่ไม่รู้ว่าใครเป็นใคร ทำให้บุคคลที่เข้ามาสามารถปิดบังตัวตนได้ตามต้องการ โดยไม่จำเป็นต้องบอกความจริงคู่สนทนาว่าเป็นใคร มาจากไหน บุคคลจึงสามารถแสดงออกอย่างอิสระโดยไม่ต้องกังวลว่าจะมีผู้อื่นรู้ว่าเป็นใคร

### 2.2 การมองไม่เห็นคู่สนทนา (Invisibility)

การสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์เป็นการสื่อสารแบบไม่เห็นหน้า ทำให้ไม่สามารถรู้ได้ว่า คู่สนทนามีลักษณะ รูปร่าง หน้าตาเป็นอย่างไร จึงไม่ต้องกังวลว่าจะถูกมอง หรือดูถูกอย่างไร ไม่ว่าจะสื่อสารอย่างไรก็ตาม ก็ไม่ต้องรับผิดชอบต่อคำพูดหรือการกระทำใดๆ

### 2.3 การไม่ต้องตอบโต้คู่สนทนาแบบทันทีทันใด (Asynchronicity)

การสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ทำให้บุคคลมีเวลาคิดหรือจินตนาการข้อความที่จะพิมพ์โต้ตอบกัน เพราะไม่จำเป็นต้องกระทำทันทีเหมือนในโลกแห่งความเป็นจริง บุคคลจึงสามารถไตร่ตรอง หรือทำธุระใดๆ ก่อนจะสื่อสารโต้ตอบก็ได้

### 2.4 การแบ่งแยกตัวตน (Dissociation)

ในโลกแห่งคอมพิวเตอร์ บุคคลสามารถสร้างตัวตนได้ตามจินตนาการ ซึ่งต่างไปจากโลกแห่งความเป็นจริง ทำให้สื่อสารกันได้อย่างไม่ต้องกังวล

### 2.5 ความเท่าเทียมกันทางสถานะ (Neutralizing of Status)

ในโลกอินเทอร์เน็ตไม่มีการแบ่งแยกชนชั้นวรรณะ ไม่มีลำดับชั้น ทุกคนสามารถเข้ามาสื่อสารกันได้อย่างเท่าเทียม



### 3. ความเป็นบริบทที่มีตัวตนที่หลากหลาย (Identity Flexibility)

ในสังคมอินเทอร์เน็ต บุคคลสามารถสร้างตัวตนได้มากตามที่ตนต้องการในเวลาเดียวกัน รวมทั้งยังสามารถที่จะเลือกบทบาทที่ต้องการแสดงเป็นตัวตนนั้นๆ และอาจเปลี่ยนไปเรื่อยๆ ตามการสนทนา

### 4. ความเป็นบริบทที่มีการรับรู้ที่แตกต่าง (Altered Perception)

คู่สนทนาจะสามารถรับรู้ได้เพียงการอ่านจากตัวอักษรเท่านั้น จึงอาจจะทำให้มีการตีความผิดพลาดได้ง่าย เนื่องจากตัวตนที่ปรากฏต่อผู้รับเกิดจากจินตนาการของผู้รับเอง ซึ่งอาจจะแตกต่างจากตัวตนจริงที่คู่สนทนาต้องการจะสื่อก็เป็นได้ ทำให้อาจมีการตีความและจินตนาการต่างกันไป

### แนวคิดเกี่ยวกับสื่อใหม่ (New media)

ระบบอินเทอร์เน็ตเป็นระบบเครือข่ายที่เชื่อมโยงคอมพิวเตอร์ทุกระบบทั่วโลกเข้าด้วยกัน รูปแบบการทำงานของอินเทอร์เน็ตพัฒนาจากระบบการสื่อสารแบบทิศทางเดียวมาเป็นการสื่อสารแบบสองทางที่โต้ตอบกันได้ทันที (Interactive) และแบบหลายสื่อ (Multimedia) ในประเทศไทย การเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตเริ่มมาจากระบบเครือข่ายในมหาวิทยาลัยในปี พ.ศ. 2530 และเชื่อมต่ออย่างเต็มรูปแบบในปี พ.ศ. 2535 (พัชนี เขยจรยา : 2541 : 89-90)

อินเทอร์เน็ตได้เพิ่มบทบาทและความสำคัญในด้านการสื่อสารมากขึ้นจนสามารถกลายเป็นช่องทางการสื่อสารที่สำคัญสำหรับปัจจุบันและในอนาคต ซึ่งนับว่าเป็นจุดเปลี่ยนที่น่าสนใจและสำคัญมากอีกครั้งของวงการสื่อสารมวลชน

อินเทอร์เน็ตเป็นเครือข่ายคอมพิวเตอร์ขนาดใหญ่และมีประสิทธิภาพ ที่ได้รับการพัฒนามาจากเครือข่ายทางทหารของประเทศสหรัฐอเมริกาในยุคสงครามเย็นที่เรียกว่า เครือข่ายอาร์พานีต (Advanced Research Projects Agency Network : ARPANET) ต่อมาเครือข่ายอาร์พานีตมีขนาดใหญ่ขึ้น และมีสมาชิกมากขึ้นจึงมีการพัฒนาเครือข่ายโดยใช้เทคนิคการโต้ตอบหรือ Protocol แบบพิเศษที่เรียกว่า TCP / IP (Transmission Control Protocol / Internet Protocol) ที่นำมาใช้ในการจัดการและแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารรูปแบบใหม่ที่เรียกว่า การสื่อสารด้วยอินเทอร์เน็ต (Internet - based Communication) (ดร.ณิ หิรัญรักษ์ : 2541)

WWW (World Wide Web) หรือ เครือข่ายใยแมงมุม ได้รับการพัฒนาโดยห้องปฏิบัติการเซิร์น (CERN) กรุงเจนีวา ประเทศสวิตเซอร์แลนด์ ในปี พ.ศ. 2535 โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อเป็น

สื่อกลางสำหรับการเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารในรูปแบบของระบบหลายสื่อ (Multimedia) ที่สามารถเชื่อมโยงกันได้ทั่วโลก

WWW เป็นระบบที่เชื่อมโยงรายการ สารความรู้ ความบันเทิงไปยังจุดต่างๆ ทั่วโลกผู้ใช้จะสามารถเลือก ค้นหาข้อมูลตามต้องการโดยการระบุรหัส หรือชื่อเรียกตามมาตรฐานสากล เช่น www.yahoo.com เป็นต้น ในระบบ WWW จะประกอบด้วยข้อมูลหน้าต่างๆ มากมายกระจายอยู่บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่เรียกว่า เว็บเพจ (Web Page) โดยหน้าแรกของแต่ละเว็บจะเรียกว่า โฮมเพจ (Home Page)

เว็บเพจแต่ละหน้าจะมีทั้งข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว วีดีโอ และเสียงเพลง นอกจากนี้ยังสามารถกำหนดให้ภาพหรือข้อความเป็น ไฮเปอร์เท็กซ์ (Hypertext) คือ การเชื่อมต่อไปยังเอกสารอื่นๆ ซึ่งอยู่บน World Wide Web Server เดิม หรืออยู่ในอีกประเทศหนึ่งได้ โดยการพิมพ์รหัส หรือชื่อที่ต้องการ แล้วกดปุ่มที่เมาส์เท่านั้น

คอมพิวเตอร์เครือข่ายอินเทอร์เน็ต สามารถแบ่งได้เป็น 4 ประเภท ได้แก่

1. การสื่อสารระหว่างบุคคลแบบไม่พร้อมกัน (One-to-one Asynchronous communication) ได้แก่ จดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (E-mail)
2. การสื่อสารระหว่างกลุ่มแบบไม่พร้อมกัน (Many-to-many Asynchronous communication) ได้แก่ กลุ่มข่าว หรือเว็บบอร์ดต่างๆ (Electronic bulletin boards)
3. การสื่อสารระหว่างบุคคล หรือระหว่างกลุ่ม แบบพร้อมกัน (One-to-one One-to-few and One-to-many Synchronous communication) ได้แก่ การสนทนาทางคอมพิวเตอร์ (Chat or Chatroom)
4. การสื่อสารระหว่างบุคคล หรือระหว่างกลุ่ม แบบไม่พร้อมกัน (One-to-one One-to-many and Many-to-one Asynchronous communication) ได้แก่ เว็บไซต์ (Website)

บริการต่างๆ บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้มีการพัฒนาและปรับปรุงอยู่เสมอ โดยมีบริการใหม่ๆ เกิดขึ้นเพื่อสนองแก่ความต้องการของผู้ใช้อยู่มากมาย สำหรับบริการหลักๆ ที่มีให้บริการอยู่บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ได้แก่

- บริการรับส่งจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Mail หรือ E-Mail)

การใช้บริการรับส่งจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ จะมีลักษณะรูปแบบเช่นเดียวกับการส่งจดหมายทางไปรษณีย์ เพียงแต่จะเปลี่ยนเป็นการส่งจากระบบคอมพิวเตอร์ของผู้ส่งไปยังระบบคอมพิวเตอร์ของผู้รับผ่านทางเครือข่ายอินเทอร์เน็ต โดยเราสามารถส่งเอกสารจดหมายที่อยู่ในรูปแบบของดิจิทัล ไม่ว่าจะเป็น ตัวหนังสือ รูปภาพกราฟิก วิดีโอ โปรแกรม หรือเพิ่มข้อมูลประเภทต่างๆ ได้ โดยจะดำเนินการจัดส่งไปยังผู้รับภายในเวลาเพียงไม่กี่นาทีเท่านั้น จะเห็นได้ว่าการรับส่งจดหมายอิเล็กทรอนิกส์จะทำได้อย่างรวดเร็วและประหยัดค่าใช้จ่ายกว่าการส่งจดหมายธรรมดาหรือ EMS เป็นอย่างมาก ทำให้บริการนี้กลายเป็นบริการที่มีประโยชน์อย่างยิ่งโดยเฉพาะในการติดต่อทางธุรกิจ ในยุคปัจจุบัน

- บริการถ่ายโอนแฟ้มข้อมูล (File Transfer Protocol)

บริการนี้เป็นการรับ/ส่ง (Download/Upload) ข้อมูล โปรแกรม หรือเอกสารที่อยู่ในรูปแบบดิจิทัลจากคอมพิวเตอร์ที่อยู่ห่างไกลกันโดยไม่ต้องเสียค่าใช้จ่ายใดๆ มีองค์กรหลายๆ แห่งได้เปิดโอกาสให้ผู้ใช้ ภายนอกสามารถถ่ายโอนแฟ้มข้อมูลได้โดยไม่คิดมูลค่า บางบริษัทได้เปิดให้ผู้ใช้ Download โปรแกรมต่างๆ มาทดลองใช้ฟรี และหากผู้ใช้ประสงค์ จะใช้งานโปรแกรมหาดังกล่าวอย่างเป็นทางการก็สามารถ ลงทะเบียนสั่งซื้อได้ผ่านทางเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

- บริการเข้าใช้ระบบคอมพิวเตอร์ระยะไกล (Remote Login, Telnet)

ผู้ใช้งานจะสามารถเข้าไปใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ ไม่ว่าจะคอมพิวเตอร์เครื่องนั้นจะตั้งอยู่ใกล้หรือไกลได้ผ่านทางเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ทำให้ไม่ต้องเดินทางไปทำงานอยู่หน้าเครื่องคอมพิวเตอร์ นั้นโดยตรง สำหรับเครื่องคอมพิวเตอร์ดังกล่าวผู้ใช้งานผู้นั้นจะต้องได้รับการอนุญาตจากผู้ควบคุมเครื่องนั้นๆ ด้วยโดย ผู้ใช้จะต้องมีชื่อบัญชีและรหัสผ่านที่กำหนดให้ไว้สำหรับเข้าไปใช้งานด้วย มีศูนย์บริการหลายแห่งที่ได้เปิดเครื่องที่ให้บริการนี้ สาธารณะโดยอนุญาตให้เข้าไปใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ได้โดยไม่จำเป็นต้องมีชื่อบัญชีผู้ใช้ อย่างเป็นทางการ

- บริการแลกเปลี่ยนข้อมูลและความคิดเห็น (Usenet News)

ในเครือข่ายอินเทอร์เน็ตซึ่งมีผู้ใช้เป็นจำนวนมากทั่วโลก มีบุคคลหลากหลายประเภท ต่างก็มีความสนใจที่แตกต่างกันออกไป จึงได้มีการเพื่อจัดแบ่งกลุ่มผู้ใช้ที่มีความสนใจร่วมกันเข้ามามีส่วนร่วมเพื่อ แลกเปลี่ยนข่าวสาร ความรู้ และแสดงความคิดเห็นในหัวข้อต่างๆ ผ่านทางเครือข่ายอินเทอร์เน็ต โดยข้อมูลเหล่านี้จะถูกกระจายออกจากเครือข่ายหนึ่งไปยังเครือข่ายอื่นๆ ที่เชื่อมโยงถึงกันทั่วโลก ผู้ใช้บริการจึงสามารถรับข้อมูลข่าวสารต่างๆ ในระยะเวลาใกล้เคียงกัน โดยข้อมูลเหล่านี้จะถูกจัดแยกเป็นหัวข้อเรียกว่า กลุ่มข่าว (News Groups) ซึ่งในปัจจุบันมีกลุ่มข่าวและกลุ่มข่าวย่อยๆ มากมาย นับพันหัวข้อและครอบคลุมศาสตร์ทุกแขนง ไม่ว่าจะเป็นหัวข้อด้านวิทยาศาสตร์ คอมพิวเตอร์ กีฬา วัฒนธรรม เป็นต้น

- บริการติดต่อสนทนาออนไลน์ (Chat)

นอกจากการติดต่อถึงกันในลักษณะจดหมายอิเล็กทรอนิกส์แล้ว บริการที่ได้รับความนิยมอีกอย่างคือการสนทนาในรูปแบบของการตอบสนองอย่างทันที (Interactive) ผู้ใช้สามารถที่จะคุยโต้ตอบกันได้เสมือนกับได้มาสนทนากันในระยะใกล้ๆ โดยในปัจจุบันบริการนี้สามารถสนทนาโดยใช้ทั้ง ข้อความตัวอักษรภาพและเสียงได้ในขณะเดียวกัน

- บริการค้นหาข้อมูลและแสดงข้อมูลในลักษณะของ Gopher, Archie และ WAIS

เป็นกลุ่มโปรแกรมที่ช่วยอำนวยความสะดวกในการค้นหาข้อมูลที่ต้องการในอินเทอร์เน็ต ซึ่ง Gopher จะเป็นบริการการค้นหาในลักษณะเป็นเมนูลำดับขั้น ส่วน Archie เป็นการค้นหาที่เก็บข้อมูล ว่าอยู่ที่ใด และ WAIS เป็นการค้นหาข้อมูลจากแหล่งข้อมูลที่ถูกเก็บเอาไว้ ปัจจุบันข้อมูลส่วนใหญ่ที่มีให้ของบริการ เหล่านี้ได้ถูกพัฒนามาให้บริการในลักษณะของเครือข่ายเวิลด์ไวด์ (World Wide Web) แล้ว บริการเหล่านี้จึงได้รับความนิยมจากผู้ใช้น้อยลง

- บริการค้นหาและแสดงข้อมูลผ่านเครือข่ายเวิลด์ไวด์ (WWW : World Wide Web)

เครือข่ายเวิลด์ไวด์ หรือ World Wide Web เป็นบริการที่ดำเนินการอยู่บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่ได้รับความนิยมสูงที่สุดในปัจจุบัน เพราะบริการนี้จะใช้ตัวหนังสือและรูปภาพกราฟิกเข้ามามีส่วนช่วยในการ ดึงดูดความสนใจของผู้ใช้บริการ สามารถใช้บริการนี้เพื่อค้นหาข้อมูลต่างๆ ที่มีอยู่บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้ โดยปัจจุบันข้อมูลจะอยู่

ในลักษณะของมัลติมีเดีย (Multimedia) คือ มีทั้งตัวอักษร รูปภาพ เสียง และ ภาพเคลื่อนไหว ผู้ใช้สามารถค้นหาข้อมูลเกือบทุกประเภทผ่านทางเครือข่ายเวิลด์ไวด์อินเทอร์เน็ตได้ ไม่ว่าจะเป็นบทความ ข่าว งานวิจัยข้อมูลสินค้า หรือบริการต่างๆ สารบันเทิงประเภทต่างๆ แม้กระทั่งฟังบทเพลงหรือดูภาพยนตร์ก็ได้ ปัจจุบันบริการนี้ได้รับการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง เนื่องจากบริษัทธุรกิจหรือองค์กรต่างๆ ได้เล็งเห็นถึงแนวโน้มของการเจริญเติบโตของ บริการนี้ และได้พยายามหันเข้ามาทำธุรกิจบนเครือข่ายเวิลด์ไวด์อินเทอร์เน็ต โดยทำการ ประชาสัมพันธ์กิจการ โฆษณาสินค้าและดำเนินธุรกรรมต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นการซื้อขาย แลกเปลี่ยน สินค้าผ่านทางเครือข่ายเวิลด์ไวด์อินเทอร์เน็ตอย่างสะดวกและรวดเร็ว

ในประเทศไทยอินเทอร์เน็ตเกิดขึ้นเมื่อประมาณ พ.ศ. 2529 โดยนักวิชาการท่านหนึ่งของ สถาบันเทคโนโลยีแห่งเอเชีย (AIT) ได้เป็นผู้เริ่มใช้การส่งในลักษณะของจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (E-mail) (ดร.ณี นีรัญรักษ์ : 2541) เครือข่ายในช่วงแรกสร้างขึ้นแบบง่าย ๆ ด้วยการเชื่อมต่อผ่าน สายทองแดงที่มีความเร็วต่ำ ในปี พ.ศ.2535 เนคเทค (NECTEC) ได้จัดตั้ง E-mail Work Group (NWG) เพื่อศึกษาความต้องการใช้ E-mail ขณะเดียวกัน NWG ก็ได้จัดตั้งไทยสาร (Thai social / Scientific Academic and Research Network) โดยเชื่อมต่อกับต่างประเทศโดยผ่านเกตเวย์ (Gateway) ของจุฬา ในปี พ.ศ.2536 ไทยสารก็ได้ติดตั้งเกตเวย์ของตนเอง หลังจากนั้นอินเทอร์เน็ต ในประเทศไทยก็แพร่หลายมากขึ้นทั้งภาครัฐและเอกชน

ถึงแม้ว่าอินเทอร์เน็ตจะเป็นสื่อใหม่ที่แพร่หลายเข้ามาในประเทศไทยได้เพียงสิบกว่าปี เท่านั้น แต่มีการเจริญเติบโตอย่างรวดเร็วจากที่เคยใช้กันเฉพาะในกลุ่มนักวิชาการ นักวิจัย ปัจจุบัน อินเทอร์เน็ตกลายเป็นสื่อเพื่อการค้า บริการข่าวสาร และสื่อบันเทิง ของคนทุกกลุ่ม ตัวเลขอัตราการ ขยายตัวในปี พ.ศ. 2545 พบว่า มีบริษัทที่ให้บริการอินเทอร์เน็ตในประเทศไทยทั้งสิ้น 18 ราย และมีผู้ใช้อินเทอร์เน็ตประมาณ 23 ล้านคน ซึ่งกลุ่มที่ใช้บริการมากที่สุดอยู่ในช่วงอายุ 20-29 ปี ขณะที่กลุ่มอายุ 15-19 ปี มีอัตราการเติบโตในการใช้อินเทอร์เน็ตสูงที่สุด

นอกจากนี้เนคเทคได้ทำการสำรวจโดยใช้แบบสอบถามทางอินเทอร์เน็ต พบว่า กลุ่มผู้ใช้ ส่วนใหญ่ คือ กลุ่มนิสิตนักศึกษา หรือกลุ่มวัยทำงานตอนต้นเป็นส่วนมาก และส่วนใหญ่จะอาศัย อยู่ในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล และยังพบอีกว่า ผู้ใช้ส่วนใหญ่มีการศึกษาสูง กล่าวคือ มากกว่า 80% กำลังศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรีขึ้นไป และเกือบทั้งหมดมีความรู้ภาษาอังกฤษ สำหรับลักษณะการใช้ส่วนใหญ่ระบุว่าใช้เพื่อหาข้อมูล รองลงมาคือใช้สำหรับการติดต่อส่วนตัว และติดต่อธุรกิจ ส่วนการใช้เพื่อความบันเทิงปรากฏว่ามีไม่มากนักจากการตอบแบบสอบถาม

ปัจจุบันเครือข่ายอินเทอร์เน็ตจัดเป็นเครือข่ายคอมพิวเตอร์ที่มีขนาดใหญ่ที่สุดซึ่งเชื่อมโยงเครือข่ายคอมพิวเตอร์ย่อยๆ และเครื่องคอมพิวเตอร์ที่ตั้งกระจายอยู่ตามสถานที่ต่าง ๆ ครอบคลุมเกือบทุกพื้นที่ทั่วโลกเข้าด้วยกัน ทำให้ผู้ใช้งานสามารถติดต่อสื่อสาร หรือแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารหรือค้นหาข้อมูลที่อยู่ห่างไกลคนละ มุมโลกได้อย่างสะดวก และรวดเร็ว อีกทั้งยังมีค่าใช้จ่ายที่ถูกกว่าการติดต่อสื่อสารในรูปแบบอื่นอีกด้วย ด้วยเหตุอันนี้ผู้ที่นิยมใช้บริการของเครือข่ายอินเทอร์เน็ตจึงประกอบไปด้วยบุคคลทุกเพศ ทุกวัย ทุกสาขาอาชีพ และทำให้อัตราการขยายตัวของจำนวนผู้ใช้งาน และจำนวนเครื่องคอมพิวเตอร์ที่เชื่อมต่อเข้าสู่เครือข่ายอินเทอร์เน็ตพุ่งสูงขึ้นอย่างรวดเร็วในระยะเวลาเพียงไม่กี่ปี รวมทั้งจำนวนข้อมูลข่าวสารและการให้บริการด้านต่างๆ ก็เพิ่มขึ้นอย่างมากมายเพื่อตอบสนองต่อความต้องการของจำนวนผู้ใช้งานที่เพิ่มขึ้น

ปริมาณผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทยที่เพิ่มขึ้น ในช่วงปี พ.ศ.2534-2548 ดังนี้

Year	Users	Source
2534	30	NECTEC
2535	200	NECTEC
2536	8,000	NECTEC
2537	23,000	NECTEC
2538	45,000	NECTEC
2539	70,000	NECTEC
2540	220,000	Internet Thailand/NECTEC
2541	670,000	Internet Thailand/NECTEC
2542	1,500,000	ISP Club/NECTEC
2543	2,300,000	ISP Club/NECTEC
2544	3,500,000	NSO/NECTEC (household survey)
2545	4,800,000	NECTEC (estimate)
2546	6,000,000	NECTEC (estimate)
2547	7,000,000	NECTEC (estimate)
2548	8,000,000	NECTEC (estimate)

ตารางแสดงจำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย Internet users in Thailand

(ที่มา : [http:// ntl.nectec.or.th/internet/user-growth.html](http://ntl.nectec.or.th/internet/user-growth.html))

คอมพิวเตอร์ได้สร้างปฏิสัมพันธ์ของคนโดยผ่านระบบ on-line จนทำให้เกิดเป็นสังคมใหม่หรือสังคมไซเบอร์ขึ้น และทำให้เราเริ่มมองเห็นว่าสังคมมนุษย์เริ่มมีการเปลี่ยนไป สังคมที่มีคอมพิวเตอร์เป็นสื่อกลาง เป็นสังคมที่มีการรวมตัวกันของสมาชิกกลุ่มเล็กๆ สังคมดังกล่าวไม่มีลักษณะร่วมด้านมณฑลที่ตั้ง แต่มีความสนใจร่วมกัน ผู้ที่มามีปฏิสัมพันธ์กันเป็นบุคคลที่ถูกคัดเลือกมาแล้วว่ามีลักษณะที่เป็นที่ต้องการ คือ มีความสนใจร่วมกัน และมีเป้าหมายตรงกันมากกว่าความบังเอิญ

สังคมในยุคคอมพิวเตอร์นี้เป็นแกนกลางในการดำเนินกิจการทั้งปวง นอกจากนี้ สมาชิกในสังคมจะเป็นผู้สร้าง รักษา และควบคุม พื้นที่ในโลกแห่งตาข่าย ซึ่งเกี่ยวพันกับเรื่องของอำนาจการออกกฎ การครอบงำ การยอม และการให้ความร่วมมือ ดังนั้นสังคมใหม่ในที่นี้จึงมิได้หมายถึงเพียงแค่ สถานที่ แต่หมายรวมถึงพื้นที่ ที่มีการเปลี่ยนแปลง โดยไม่ยึดอยู่กับแนวคิดเรื่องขอบเขต

### อุตสาหกรรมสื่อลามกทางอินเทอร์เน็ต

รศ.ดร.สังคิด พิริยะรังสรรค์ อาจารย์ประจำคณะเศรษฐศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย กล่าวว่า ขณะนี้สังคมไทยกำลังอยู่ในช่วงการเปลี่ยนแปลงครั้งใหญ่ จากยุคอุตสาหกรรมเข้าสู่ยุคสารสนเทศ

จากงานวิจัยของประเทศสหรัฐอเมริกา พบว่าธุรกิจเว็บไซต์สื่อลามกอนาจาร เป็นธุรกิจที่สร้างรายได้มากที่สุดในการทำธุรกิจทางสื่ออิเล็กทรอนิกส์ (E-Commerce) โดยคาดว่าสามารถสร้างรายได้ ไม่ต่ำกว่า 100 ล้านดอลลาร์ในแต่ละปีหรือประมาณ 4,000 ล้านบาท โดยธุรกิจสื่อลามกบนอินเทอร์เน็ตส่งผลกระทบต่อในแง่เศรษฐกิจทำให้เกิดการหลีกเลี่ยงภาษี และเป็นช่องทางหนึ่งของการฟอกเงิน ส่วนผลกระทบในแง่สังคม ก่อให้เกิดการเบี่ยงเบนพฤติกรรมของคนในสังคม การโน้ม้นำให้เกิดการเปลี่ยนแปลง ค่านิยมและวัฒนธรรมของสังคมไทย

เว็บไซต์ลามกภาษาไทย ที่สำนักงานตำรวจแห่งชาติได้รับแจ้งมีประมาณ 2,609 เว็บไซต์ โดยประเภทของเว็บไซต์ลามกบนอินเทอร์เน็ตที่มีมากที่สุด ได้แก่ เว็บขายสินค้าและเว็บบริการระบบกระดานข่าว เนื่องจากสามารถประกอบทำได้ง่าย และสามารถดึงดูดลูกค้า ให้เข้ามาใช้บริการได้เป็นจำนวนมาก โดยเฉลี่ยแล้วใน 1 วัน เว็บไซต์ลามก 1 เว็บจะมีคนเข้าใช้บริการประมาณ 20,000 คน ซึ่งในอนาคตเว็บบริการระบบกระดานข่าว มีแนวโน้มจะเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว (ฐานเศรษฐกิจ ปีที่ 23 ฉบับที่ 1,810 วันที่ 19-21 มิถุนายน 2546)

ที่มวิจัยธุรกิจลามกบนอินเทอร์เน็ต พบว่า จากการศึกษาเว็บโป๊เป็นเว็บที่มีคนใช้บริการมากที่สุดในโลก รวมทั้งประเทศไทยด้วย ผู้ที่เข้าไปดูส่วนใหญ่เป็นทั้งวัยรุ่นและนักศึกษา โดยสถิติการแจ้งเว็บผิดกฎหมายของสำนักงานตำรวจแห่งชาติ ตั้งแต่เดือนเมษายน 2545 ถึงเดือนมิถุนายน 2546 พบว่า มีการแจ้งเว็บผิดกฎหมายประเภทเว็บลามก อนุจาร ถึง 2,283 เว็บ เว็บไซต์ลามกอนุจาร (ภาษาไทย) เป็นประเภทที่มีการแจ้งเข้ามาสูงที่สุด ขณะที่ เว็บไซต์ลามกอนุจาร (ภาษาต่างประเทศ) เป็นอันดับรองลงมา (ตะลิ่ง เว็บลามกอาละวาดหนักกว่า 2 พันเว็บกวาดรายได้งาม 4 ล้านใน 2 ปี, 2546)

อุตสาหกรรมการผลิตสื่อลามกทางอินเทอร์เน็ต หรืออุตสาหกรรมทางเพศสมัยใหม่เริ่มต้นในช่วงทศวรรษที่ 50-60 และเติบโตขึ้นเรื่อยๆ อย่างรวดเร็วโดยมีแรงต้านเล็กน้อยจากชุมชนและผู้ออกกฎหมายบ้านเมือง ดังนั้นอุตสาหกรรมทางเพศจึงเติบโตมาพร้อมกับเสรีภาพและความหละหลวมของกฎหมายแต่ละประเทศ

แม้ว่าในบางประเทศจะอนุญาตให้มีอุตสาหกรรมทางเพศอย่างถูกต้อง แต่ในหลายประเทศก็ยังคงถือว่าผิดกฎหมาย ในประเทศไทยได้มีพระราชบัญญัติปราบปรามการทำให้แพร่หลายและการค้าวัตถุอันลามก พุทธศักราช 2471 ได้บัญญัติไว้ในมาตรา 3 เกี่ยวกับผู้ให้บริการสื่อลามก มีความผิดต้องระวางโทษ ตามมาตรา 4 ระบุเกี่ยวกับการช่วยทำให้แพร่หลายหรือช่วยในการค้าวัตถุหรือสิ่งอันลามก โดยการโฆษณาหรือทำให้ทราบกันทั่วไปว่ามีบุคคลทำให้แพร่หลาย หรือทำการค้า ทางตรงหรือทางอ้อม ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกินหกเดือนหรือปรับไม่เกินหนึ่งพันบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ จะเห็นได้ว่ากฎหมายได้มีบทลงโทษค่อนข้างต่ำ ทำให้เว็บไซต์ลามกเหล่านี้มีให้เห็นกันอย่างแพร่หลาย

อินเทอร์เน็ตกลายเป็นเครื่องมือที่ทำให้อุตสาหกรรมทางเพศขยายตัวอย่างรวดเร็ว ดังจะเห็นได้จากข้อมูลในบทความเรื่องอินเทอร์เน็ตและอุตสาหกรรมทางเพศกับภารกิจทางเพศระดับโลก ได้กล่าวไว้ว่า ในปี 1995 มีธุรกิจ 200 แห่งบนเว็บไซต์ที่ขายสินค้าและบริการทางด้านกามารมณ์ เมื่อค้นหาข้อมูลจากเว็บ Yahoo โดยใช้คำว่า sex จะสามารถหาหมายเลขโทรศัพท์ นารายชื่อซีดี รอดภาพยนตร์ลามก รายชื่อภาพยนตร์ลามก ซอฟต์แวร์ทางด้านกามารมณ์ และยังใช้ในการติดต่อเพื่อใช้บริการทางเพศในรูปแบบของการประชุมทางไกล (Live Video conferencing) ภายในเวลา 1 ปี มีรายชื่อเว็บต่างๆ เพิ่มขึ้นถึง 1676 ชื่อ คิดเป็น 4 เท่าจากรายชื่อเดิม

การแพร่ภาพลามกบนอินเทอร์เน็ต (Pomography) เป็นสิ่งไม่เหมาะสมกับวัฒนธรรมและวิถีชีวิตของคนไทย แต่สื่อมวลชนมักจะสร้างภาพเจ้าของเรือนร่างให้กลายเป็นต้นแบบของผู้ชมหรือผู้บริโภคสื่อ จนกลายเป็นแบบแผนในชีวิตประจำวัน เมื่อวัฒนธรรมการโชว์เรือนร่างกลายเป็น



เรื่องปกติในสังคม เกิดขึ้นผ่านสื่อไม่เว้นแต่ละวัน ธุรกิจที่เกี่ยวกับกามารมณ์จึงดูเหมือนจะเป็นเรื่องธรรมดาตามกระแสสังคม

นอกจากธุรกิจการขายสินค้าและบริการทางด้านกามารมณ์บนเว็บไซต์ ด้วยผลกำไรสูงตามจำนวนผู้บริโภคทำให้ธุรกิจสิ่งพิมพ์หลักในอุตสาหกรรมทางเพศต่างก็ย้ายมาสู่เว็บไซต์อย่างรวดเร็ว เช่น นิตยสารเพลย์บอยเริ่มลงเว็บเป็นครั้งแรกในปี 1994 เนื้อหาในเว็บไซต์ได้ออกแบบให้ถูกใจคนอ่านอายุน้อยและร่ำรวย ซึ่งส่วนใหญ่ราว 75 % ไม่ได้รับเป็นสมาชิกนิตยสารเพลย์บอย ในปี 1996 มีผู้เยี่ยมชมเว็บไซต์นี้เป็นอันดับที่ 11 ของเว็บไซต์ที่ได้รับความนิยม และในปีเดียวกันเมื่อนิตยสารเพนท์เฮาส์เริ่มเข้าอินเทอร์เน็ต ปรากฏว่า มีคนเข้าเว็บไซต์นี้สูงสุดเป็นประวัติการณ์

รายได้จากอุตสาหกรรมทางเพศบนอินเทอร์เน็ตจากวารสารด้านอินเทอร์เน็ตฉบับหนึ่ง รายงานว่า ในปี 1997 มีเว็บไซต์ของอุตสาหกรรมทางเพศประมาณ 10,000 แห่ง เว็บไซต์ขนาดกลางที่มีผู้เข้าชมประมาณ 50,000 ครั้งต่อวัน วันนี้สามารถทำเงินได้ราว 20,000 ดอลลาร์ต่อเดือน และในปี 1998 เว็บไซต์ที่ชื่อ Club Love มีคนเข้าชมมากกว่า 7 ล้านครั้งต่อวัน

นอกจากอุตสาหกรรมสื่อลามกจะเป็นอุตสาหกรรมที่มีผู้ให้ความสนใจอย่างมาก ให้ผลกำไรกับผู้ผลิตสูง และมีข้อบังคับทางกฎหมายน้อยทำให้ธุรกิจประเภทนี้เจริญเติบโตอย่างรวดเร็ว และดึงดูดให้ผู้ประกอบการรายใหม่เข้ามาทำธุรกิจประเภทนี้ ดังที่ได้เห็นจากรายงาน ในปี 1999 รายได้จากการขายเนื้อหาเรื่องเพศ (Adult Content) คิดเป็น 69% ของการขายเนื้อหาต่างๆ บนอินเทอร์เน็ต (พิทยา ว่องกุล : 2544)

จากการที่สื่อลามกถูกเผยแพร่ผ่านทางสื่อประเภทต่างๆ "สวนดุสิตโพล" มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต จึงทำการสอบถามความคิดเห็นไปยังกลุ่มเยาวชนไทยในเขตกรุงเทพฯ และปริมณฑล จำนวนทั้งสิ้น 1,391 คน เกี่ยวกับช่องทางการรับรู้เรื่องเพศ พบว่าสื่อลามกที่ใกล้ตัวเยาวชนไทยมากที่สุด อันดับที่ 1 คือ ซีดี/ดีวีดีวีซีดี อันดับที่ 2 เว็บโป๊ อันดับที่ 3 รูปภาพโป๊ อันดับที่ 4 หนังสือโป๊ อันดับที่ 5 วีดีโอโป๊ บทบาทของการนำเสนอภาพลามกอนาจาร (ภูษิตต์ ภูริปาณิก, 2548; 25)

แม้ว่ารัฐบาลไทยจะพยายามออกกฎหมายเพื่อควบคุมสื่อลามกประเภทต่างๆ แต่ก็เกินไปอย่างเชื่องช้า ไม่ทันกับการเติบโตของธุรกิจการผลิตและจัดจำหน่ายสื่อลามก ผลก็คือ สื่อดังกล่าวยังเจริญงอกงาม และแทรกซึมอยู่ทั่วไป ในรูปแบบที่เอื้อต่อการบริโภคของคนทุกระดับและทุกวัย และเอื้อผลประโยชน์ให้กับกลุ่มผู้ทำธุรกิจดังกล่าว โดยมุ่งเน้นที่เด็กและเยาวชนเป็นหลัก

## แนวคิดเกี่ยวกับการสื่อสารเรื่องเพศ

ประเด็นเรื่องเพศเป็นเรื่องละเอียดอ่อน เนื่องจากชนบทรรมนิยมประเพณี และวัฒนธรรมของสังคมตะวันออก เป็นแบบ Traditionalism เน้นการเชื่อฟังผู้ใหญ่โดยไม่จำเป็นต้องถือเรื่องเหตุผล แต่ถือตามอาวุโส ทำให้แบบแผนต่างๆ ที่ถูกกำหนดหรือทำต่อๆ กันมา จำเป็นต้องทำต่อๆ กันไปอย่างไม่มีเงื่อนไข สิ่งหนึ่งก็คือ เรื่องเพศ ที่ต้องถูกขจัดหรือเก็บกดไว้ ไม่อาจแสดงออกได้ตามความพึงพอใจของตน หรือเราอาจเรียกลักษณะเช่นนี้ว่าเป็นเรื่องต้องห้าม (Taboo Communication) ของสังคมไทย

การนำเสนอเรื่องราวทางเพศถือเป็นทาบู้ข้อหนึ่งในสังคมไทย ดังที่ ฟรอยด์ กล่าวไว้ว่า ทาบู้ (Taboo) หรือ กฎข้อห้าม จะเกิดขึ้นเมื่อมีความต้องการอย่างแรงกล้าที่จะกระทำสิ่งหนึ่งสิ่งใด สิ่งที่อยู่คู่กับทาบู้ คือ ความปรารถนาที่จะละเมิดทาบู้ ดังนั้นเรื่องเพศในสังคมไทยยิ่งซ่อนเร้นปกปิดมากเท่าใด คนในสังคมก็ยิ่งอยากรู้และแสวงหามากขึ้นเท่านั้น

ทัศนคติเรื่องเพศเริ่มเปลี่ยนไปภายหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 ที่มีการติดต่อกับชาติตะวันตกมากขึ้น ทำให้ได้รับแนวคิด วัฒนธรรม แบบตะวันตกมาหลายด้าน รวมทั้งเรื่องแบบแผนการดำเนินชีวิตของชาย หญิง มีการพบปะพูดคุยกันมากขึ้น สังคมเปลี่ยนจากสังคมชนบทเป็นสังคมเมืองมากขึ้นวัยรุ่นต้องเข้าไปอยู่รวมกันในสังคมใหม่ๆ เช่น โรงเรียน ทำให้ได้รับค่านิยมทางสังคมและวัฒนธรรมจากกลุ่มใหม่ ซึ่งอาจจะสนับสนุนหรือขัดแย้งกับค่านิยมเดิมๆ และกลายเป็นเหตุผลให้วัยรุ่นใช้เป็นข้ออ้างในการรับวัฒนธรรมแบบใหม่ๆ กลางๆ

แม้ว่ากระทรวงศึกษาธิการจะได้บรรจุเนื้อหาเรื่องเพศศึกษาไว้ในหลักสูตรตั้งแต่ พ.ศ. 2521 แต่ไม่สามารถเข้าถึงผู้เรียนได้ดี อันเนื่องมาจากสาเหตุหลายประการได้แก่

1. เนื้อหาวิชาแบบกว้างๆ โดยเฉพาะในระดับชั้นประถมศึกษา เนื้อหาเน้นทางด้านสังคมทั่วไปที่เป็นพื้นฐานมากกว่าจะเป็นสังคมวัฒนธรรม ที่เกี่ยวข้องกับเรื่องเพศ ส่วนเนื้อหาธรรมชาติทางเพศ ก็ไม่เป็นไปตามพัฒนาการทางเพศ สำหรับเนื้อหาวิชาในระดับชั้นมัธยมศึกษา ก็ไม่ตรงปัญหาวัยรุ่น ไม่ทันสมัย ไม่ตอบสนองความอยากรู้อยากเห็นของวัยรุ่น
2. ทัศนคติของผู้สอนเพศศึกษา มีทัศนคติที่ไม่ดีต่อเรื่องเพศ เพราะสังคมไทยยังคงคิดว่า เรื่องเพศเป็นสิ่งน่าอาย ไม่ควรเปิดเผย ประกอบกับการสอนเพศศึกษา เป็นสิ่งละเอียดอ่อน จะมีผลต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้อย่างมาก ทำให้ผู้สอนเพศศึกษา เขินอายในการทำกิจกรรมการสอนต่างๆ

3. กระบวนการเรียนการสอน การสอนเพศศึกษาที่ผ่านมา ส่วนใหญ่ใช้วิธีการบรรยาย เป็นเหตุให้ผู้เรียนไม่ได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้
4. สื่อการเรียนการสอนเรื่องเพศมีน้อย ไม่ทันสมัย ทำให้ไม่น่าสนใจ ไม่กระตุ้นการเรียนรู้ นอกจากนี้ยังมีปัจจัยอื่นๆ ซึ่งมีผลต่อการจัดการเรียนการสอนเพศศึกษา เช่น การบริหารจัดการนโยบาย และบรรยากาศในโรงเรียน ฯลฯ (ยุพา พูนซ้ำ : กองวางแผนครอบครัวและประชากร กรมอนามัย)

โครงสร้างสังคมปัจจุบันเปลี่ยนไปจากเดิมทำให้ ค่านิยม บรรทัดฐาน อุดมคติที่สืบทอดมาเสื่อมคลายลง ผู้คนส่วนใหญ่แสวงหาความรู้ เพื่อสร้างสถานะภาพทางเศรษฐกิจ และสังคม สื่อมวลชนจึงกลายเป็นจักรกลหลักที่มีส่วนสำคัญในการให้ข้อมูลข่าวสาร ความรู้ (Information) ต่างๆ

#### ทฤษฎีการใช้สื่อและสนองตอบความพึงพอใจ (Uses and Gratifications Approach)

ทฤษฎีการใช้สื่อและความพึงพอใจเป็นทฤษฎีหนึ่งของการศึกษาบทบาทหน้าที่ของสื่อมวลชนต่อผู้รับสาร ว่าผู้รับสารแต่ละคนใช้สื่อเพื่อทำหน้าที่อะไรบ้าง โดย Blumler McQuail และ Brown (อ้างใน กาญจนา แก้วเทพ : 2543 : 309) ได้จัดหมวดหมู่และแบ่งบทบาทหน้าที่ของสื่อเป็น 4 กลุ่มใหญ่ คือ

1. ความเพลิดเพลิน (Diversion) ที่กล่าวถึงการใช้สื่อเพื่อหนีจากความเครียดในชีวิตประจำวัน (Escapist media) หรือหลบหนีจากปัญหา
2. มนุษยสัมพันธ์ (Personal Relation) เป็นการใช้สื่อเพื่อร่วมเสริมสร้างความสัมพันธ์กับคนในสังคม
3. เอกลักษณ์ของปัจเจกบุคคล (personal Identity) เป็นการใช้สื่อเพื่ออ้างอิง ตอกย้ำ และเสริมสร้างเอกลักษณ์ของตนกับคนในกลุ่มสังคม
4. ติดตามข่าวสาร (Surveillance) เพื่อรับรู้ข่าวสารอันเป็นหน้าที่หลักของสื่อ

โดยทั่วไป ผู้รับสารที่เปิดรับสารมักจะแสวงหาข่าวสารเพื่อนำมาใช้ประโยชน์ด้านใดด้านหนึ่ง ซึ่งผู้รับสารไม่ได้รับสารจากอิทธิพลบางประการของสื่อมวลชน แต่จะเป็นผู้ตัดสินใจเลือกรับและใช้สื่อประเภทต่างๆ เพื่อสนองความต้องการ (Needs) ของตนเป็นหลัก โดยมีงานวิจัยของ

Katz และคณะ (อ้างใน ยุกต เบ็ญจรงค์กิจ : 2542 : 60) ที่สนับสนุนแนวคิดเกี่ยวกับการตัดสินใจใช้สื่อของผู้รับสารเกิดจากสนองตอบความต้องการของตัวผู้รับสารเป็นหลัก

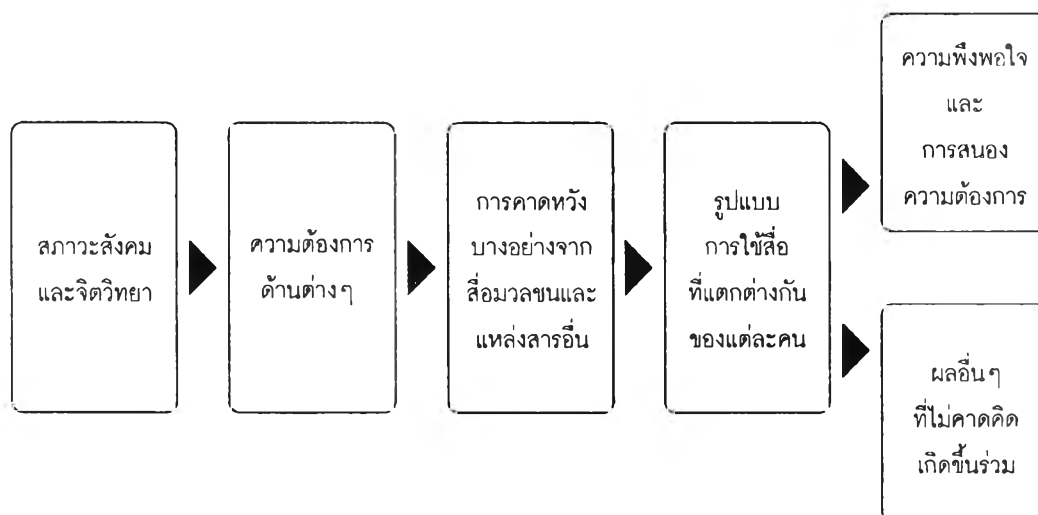
ศิริชัย ศิริกายะ และกาญจนา แก้วเทพ (2531 : 110-112) ได้ศึกษาและปรับปรุงชุดตัวแปรความต้องการที่ผู้รับสารต้องการจากสื่อมวลชนที่ แมคเคเวล และคณะที่ได้เคยสร้างไว้ เพื่อให้สอดคล้องกับการใช้สื่อโดยผู้รับสาร ดังนี้

1. ความต้องการสารสนเทศ
  - 1.1 เพื่อทราบถึงเหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกับตนเอง สภาพปัจจุบันที่อยู่รอบตัว และสภาพปัจจุบันของสังคมและโลก
  - 1.2 เป็นเครื่องมือในการแสวงหาข้อแนะนำในทางปฏิบัติ หรือความคิดเห็น และการตัดสินใจ
  - 1.3 สนองตอบต่อความสนใจ และความอยากรู้อยากเห็น
  - 1.4 ให้การเรียนรู้ เป็นการศึกษาด้วยตนเอง
  - 1.5 สร้างความรู้สึกที่มั่นคง โดยใช้ความรู้ที่ได้มาจากสื่อ
2. ต้องการเสริมสร้างควมมีเอกลักษณ์ให้แก่บุคคล
  - 2.1 เสริมสร้างค่านิยมส่วนบุคคล
  - 2.2 เป็นตัวแบบในการแสดงพฤติกรรมต่างๆ
  - 2.3 แสดงออกร่วมกับค่านิยมของคนอื่นๆ ในสื่อมวลชน
  - 2.4 มองทะลุลึกเข้าไปภายในตัวเอง
3. ความต้องการเพื่อการรวมตัว และปฏิสัมพันธ์ทางสังคม
  - 3.1 มองทะลุเข้าไปในสภาพแวดล้อมของผู้อื่น
  - 3.2 แสดงออกร่วมกับผู้อื่น และเกิดความรู้สึกการเป็นเจ้าของ
  - 3.3 นำไปใช้ในการสนทนาและปฏิสัมพันธ์ทางสังคม

- 3.4 ใช้แทนเพื่อน
- 3.5 ช่วยในการดำเนินตามบทบาททางสังคม
- 3.6 สร้างสายสัมพันธ์กับครอบครัว เพื่อนและสังคม
- 4. ความต้องการความบันเทิง
  - 4.1 การหลีกเลี่ยงหรือหลีกเลี่ยงจากปัญหาต่างๆ
  - 4.2 การผ่อนคลาย
  - 4.3 ได้วัฒนธรรมที่เป็นของแท้ และได้รับความสนุกสนานทางสุนทรียะ
  - 4.4 ฆ่าเวลา หรือเพื่อให้ใช้เวลาให้หมดไป
  - 4.5 ปลดปล่อยอารมณ์
  - 4.6 เป็นการกระตุ้นทางเพศ

จากการศึกษาวิจัยการใช้สื่อและความพึงพอใจของชาวอิสราเอล ของแคทซ์ และคณะ ในปี 1973 พบว่า สื่อมีส่วนช่วยพอสมควรในการสนองความต้องการต่างๆ โดยเฉพาะบุคคลที่ค่อนข้างสันโดษ ไม่มีการติดต่อใกล้ชิดกับบุคคลอื่น สื่อจะมีประโยชน์สูงในการสนองตอบความต้องการ และยังพบอีกว่าสื่อช่วยในการสนองความต้องการที่จะหนีจากสภาพที่เป็นจริงได้ดี (Escape)

ในปี 1974 แคทซ์ และคณะ ได้สร้างแบบจำลองที่การวิจัยการใช้ประโยชน์ และความพึงพอใจไว้ดังนี้



รูปที่ 1 แบบจำลองการวิจัยการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจ

งานวิจัยชิ้นนี้ได้กลายเป็นต้นแบบการวิจัยการใช้สื่อและความพึงพอใจของผู้รับสารในยุค ต่อมา และทำให้นักวิจัยเล็งเห็นถึงความสำคัญและแบบจำลองที่ได้จากการวิจัยครั้งนี้ คือ สภาวะสังคม และจิตวิทยามีผลต่อความต้องการด้านต่างๆ ของบุคคล ทำให้บุคคลเกิดการ คาดหวังจากสื่อมวลชนและแหล่งสาร ทำให้รูปแบบการใช้สื่อแตกต่างกัน ซึ่งทำให้ได้รับความพึง พ้อใจจากการใช้สื่อนั้นๆ และการสนองความต้องการได้ โดยอาจจะมีผลอื่นๆ ที่ไม่คาดคิดเกิดขึ้น ร่วมด้วย

นอกจากหน่วยประกอบหลักในแบบจำลองนี้ ในบรรดาแบบจำลองการวิจัยเกี่ยวกับการ สสนองตอบความต้องการต่างๆ ยังได้รวม ความคิดสำคัญเกี่ยวกับเรื่อง มูลเหตุจูงใจ และทางเลือก เชีงหน้าที่ เพื่อสนองตอบความต้องการนั้นๆ ด้วย (เดนิส แมคเคเวล, และสเวน วินดาหุล, 2537 : 127)

James Lull (อ้างถึงใน เดนิส แมคเคเวล, และสเวน วินดาหุล, 2537 : 127) ได้ทำการวิจัย เกี่ยวกับการใช้สื่อเพื่อประโยชน์ทางด้านสังคม (Social Uses) ด้วยการเข้าร่วมสังเกตการใช้สื่อ ภายในครอบครัว โดยได้ให้กรอบความคิดสำหรับการศึกษาเรื่องการใช้สื่อเพื่อประโยชน์ทางด้าน สังคม ว่ามี 5 ประเภท ได้แก่

1. ด้านการจัดวางโครงสร้างในชีวิตประจำวัน หมายถึง การใช้สื่อเพื่อเป็นพื้นฐานในการแสวงหาเพื่อน การดำเนินกิจการ การสนทนาพูดคุยในชีวิตประจำวันให้เป็นไปอย่างปกติ
2. ด้านความสัมพันธ์กับผู้คน หมายถึง สื่อสามารถทำหน้าที่ในการพบปะ แลกเปลี่ยน โดยมีการจัดเตรียมหัวข้อสนทนาให้ได้พูดคุย แสดงความคิดเห็น และได้แย้งกัน เพื่อเป็นจุดร่วมของความคิดทั้งหลายในสังคม
3. ด้านการติดต่อ สนทนา หรือหลีกเลี่ยงที่จะพบปะผู้คน หมายถึง สื่อจะเป็นเครื่องมือช่วยส่งเสริมความสัมพันธ์ ผ่อนคลายความตึงเครียด หรือในทางตรงข้ามอาจจะเป็นเครื่องช่วยในการหลีกเลี่ยงการติดต่อสัมพันธ์กับผู้อื่น
4. ด้านการเรียนรู้ทางสังคม หมายถึง กระบวนการสังคมประกิตในรูปแบบต่างๆ
5. ด้านสมรรถภาพและการควบคุม หมายถึง สื่อจะช่วยเสริมบทบาทในฐานะที่เป็นผู้นำทางความคิดจากการรับสื่อก่อนใครในกลุ่ม และเตรียมรับสถานการณ์ก่อนผู้อื่น

การใช้ประโยชน์จากสื่อมวลชน หมายถึง กระบวนการที่ค่อนข้างสลับซับซ้อน ที่เนื้อหาข่าวสารจะถูกบริโภคภายใต้เงื่อนไขทางด้านหน้าที่บางอย่าง และการบริโภคเนื้อหาดังกล่าวก็ยังคงถูกคาดหวังว่าจะได้รับความพึงพอใจอย่างที่ต้องการด้วย

Katz กล่าวว่า ความพึงพอใจ (Gratifications) คือ การที่ผู้รับสารมองเห็นว่าสื่อสามารถช่วยสนองความต้องการ (Need) ได้ ความพึงพอใจแบ่งออกเป็น ความพึงพอใจที่แสวงหาจากสื่อ (Gratifications sought) และความพึงพอใจที่ได้รับจากสื่อ (Gratifications satisfaction) (ยุบล เบ็ญจรงค์กิจ อ้างใน Palmgreen และ คณะ : 2542)

ผลกระทบจากการใช้สื่อของเด็กและเยาวชนอาจจะทำให้ผู้ใช้เกิดการแยกตัวออกจากผู้อื่นและสังคม (Social Isolating) หรือเกิดการเสพย์ติดสื่อมากเกินไป ซึ่งย่อมเกิดผลกระทบหลายประการ เช่น ทำให้การใช้เวลาในกิจกรรมทางสังคมแบบปกตินี้ลดลง การปรับตัวเข้ากับสังคมได้ไม่ดี ห่างเหินจากกลุ่มสังคมอื่นที่ไม่ใช่สังคมกลุ่มบริโภคสื่อกลุ่มเดียวกัน เป็นต้น (ศิริชัย ศิริกาเยะ : เอกสารประกอบการเรียน)

## แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับวัยรุ่น

### แนวคิดเรื่องเพศ

Kirkendall (อ้างถึงใน สุชาติ โสมประยูร : 2541 : 4) ได้อธิบายว่า เรื่องเพศมีความหมาย และขอบเขตกว้างมาก สรุปสาระสำคัญได้ดังนี้

1. เรื่องเพศเป็นแรงผลักดันที่สำคัญอย่างหนึ่ง ซึ่งทำให้คนเราเกิดความปรารถนาที่จะประสบความสำเร็จ และสามารถกระทำ หรือแสดงพฤติกรรมในรูปแบบต่างๆ เพื่อให้บรรลุตามที่ได้ตั้งใจไว้
2. เรื่องเพศเป็นแรงกระตุ้นหรือเครื่องเร้าใจอันทรงพลัง ที่ทำให้เพศชายและหญิงเกิดความสนใจซึ่งกันและกัน เพื่อช่วยทำให้การประกอบกิจการต่างๆ เป็นไปอย่างรวดเร็ว
3. เรื่องเพศเป็นสิ่งที่สามารถกำหนดบทบาท กิริยา ท่าทาง ลักษณะการดำเนินชีวิตของคนเรา อย่างเห็นได้ชัด แต่ก็ไม่ได้หมายความว่าเพศใดจะสำคัญยิ่งน้อยกว่าเพศใด
4. เรื่องเพศเป็นธรรมชาติที่แฝงอยู่ในร่างกายและจิตใจของคนเราอย่างลึกซึ้งและถาวร ซึ่งจะแสดงบทบาทที่สำคัญที่สุดในชีวิตรัก และการครองเรือน
5. เรื่องเพศสามารถลดบันดาลให้ชีวิตมีความต่อเนื่องจากช่วงชีวิตหนึ่งสู่ช่วงชีวิตหนึ่ง โดยกระบวนการสืบพันธุ์ ซึ่งความต่อเนื่องนี้จะช่วยถ่ายทอดลักษณะของพ่อแม่สู่ลูกต่อไป

คนส่วนใหญ่มักจะให้ความหมาย "เรื่องเพศ" เพียงส่วนเดียว นั่นก็คือ ความต้องการหรือความรู้สึกทางเพศ (Sexuality) ในบางครั้งเรื่องเพศจึงถูกมองว่าเป็นเรื่องเช็กส์ในทำนองพฤติกรรมที่เป็นอันตราย และสื่อความหมายในทางที่ไม่สุภาพ หยาบ สกปรก และผิดปกติ ทำให้เรื่องเพศกลายเป็นเรื่องปกปิดซ่อนเร้น และเป็นสิ่งต้องห้ามในสังคม

เรื่องเพศเป็นปัจจัยที่สำคัญอย่างยิ่งต่อชีวิตและความเป็นอยู่ของมนุษย์ ชาวตะวันตกในยุคหนึ่งได้กล่าวเน้นถึงเรื่องเพศ หรือกามารมณ์ ว่าเป็นปัจจัยที่มีความสำคัญเป็นอันดับสอง รองจากเรื่องอาหาร และเป็นหนึ่งในปัจจัย 3 ประการ คือ อาหาร กามารมณ์ และสังคม (Food Sex and Social) ในยุคต่อมา นักปรัชญาชาวอเมริกันที่ชื่อ Will Durant ได้กล่าวไว้ว่า "รองจากความหิว เรื่องเพศเป็นสัญชาตญาณที่รุนแรงที่สุดและเป็นปัญหาที่ใหญ่ที่สุดด้วย"



Freud เชื่อว่า เรื่องเพศเป็นเรื่องสำคัญที่สุดในชีวิตคนเรา เพราะเรื่องเพศเป็นสาเหตุที่ทำให้เกิดพฤติกรรมต่างๆ เขาได้กล่าวอีกว่า เรื่องความรู้สึกทางเพศของมนุษย์มีมาตั้งแต่เกิด ไม่ใช่มีภายหลังหรือตอนเป็นผู้ใหญ่ ในขณะที่ Calderone นายแพทย์ชาวอเมริกัน มองว่า เรื่องเพศเป็นเรื่องของชีวิตจริงและความเป็นอยู่ที่ทุกคนกำลังเผชิญและแสดงออก กล่าวคือ มนุษย์มีความสัมพันธ์กับเรื่องเพศตั้งแต่เกิด มีเอกลักษณ์ทางเพศแสดงให้รู้ เช่น การตั้งชื่อ การเลือกของใช้ให้เหมาะกับเพศนั้นๆ เป็นต้น

ลักษณะหรือธรรมชาติของความรู้เรื่องเพศ แบ่งตามเนื้อหาออกเป็น 4 ลักษณะ ดังนี้

1. ลักษณะทางชีววิทยา (Biological aspect) ได้แก่ เรื่องเกี่ยวกับกายวิภาคและสรีระของมนุษย์
2. ลักษณะทางสุขวิทยา (Hygienic aspect) ได้แก่ เรื่องที่เกี่ยวกับสุขภาพ ข้อควรระวังและสุขปฏิบัติเกี่ยวกับอวัยวะเพศ เป็นต้น
3. ลักษณะทางจิตวิทยา (Psychological aspect) ได้แก่ เรื่องที่เกี่ยวกับจิตใจและอารมณ์ เช่น การเปลี่ยนแปลงด้านจิตใจของวัยรุ่น แรงดันทางเพศ การระบายอารมณ์ เป็นต้น
4. ลักษณะทางสังคมวิทยา (Sociological aspect) ได้แก่ เรื่องเกี่ยวกับการปรับตัวเข้ากับสังคม กฎเกณฑ์ทางสังคม เช่น ความสัมพันธ์ระหว่างเพศ การเลือกคู่ครอง เพศสัมพันธ์ เป็นต้น

ความรู้เรื่องเพศทั้ง 4 ประเภท จะมีความสัมพันธ์กัน เนื่องจากเรื่องเพศเป็นเรื่องที่ไม่สามารถแยกออกจากชีวิตในส่วนตัวส่วนหนึ่งได้ ดังนั้น ถ้าวัยรุ่นได้รับความรู้เหล่านี้เพียงพอก็จะทำให้วัยรุ่นสามารถใช้สื่อใหม่ในการแสวงหา และสื่อสารเรื่องเพศได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม

### แนวคิดเรื่องแรงจูงใจ

#### **ความหมายของแรงจูงใจ**

นักจิตวิทยาหลายคนได้ให้ความหมายของคำว่า แรงจูงใจ (motivation) ที่แตกต่างกันออกไป เนื่องจากมีความหมายกว้าง ซับซ้อน และละเอียดอ่อน แต่ละคนจึงมีมุมมองที่แตกต่างกัน เช่น

Houston J. (1985) กล่าวว่า แรงจูงใจ คือ องค์ประกอบ (factors) ที่กระตุ้นและกำหนดทิศทางของพฤติกรรม

Kagan และ Havemann (1968) ให้คำจำกัดความว่า แรงจูงใจ คือ ความปรารถนาที่จะบรรลุเป้าประสงค์ที่ได้จากการเรียนรู้ได้ก่อให้เกิดคุณค่าแก่ปัจเจกบุคคล

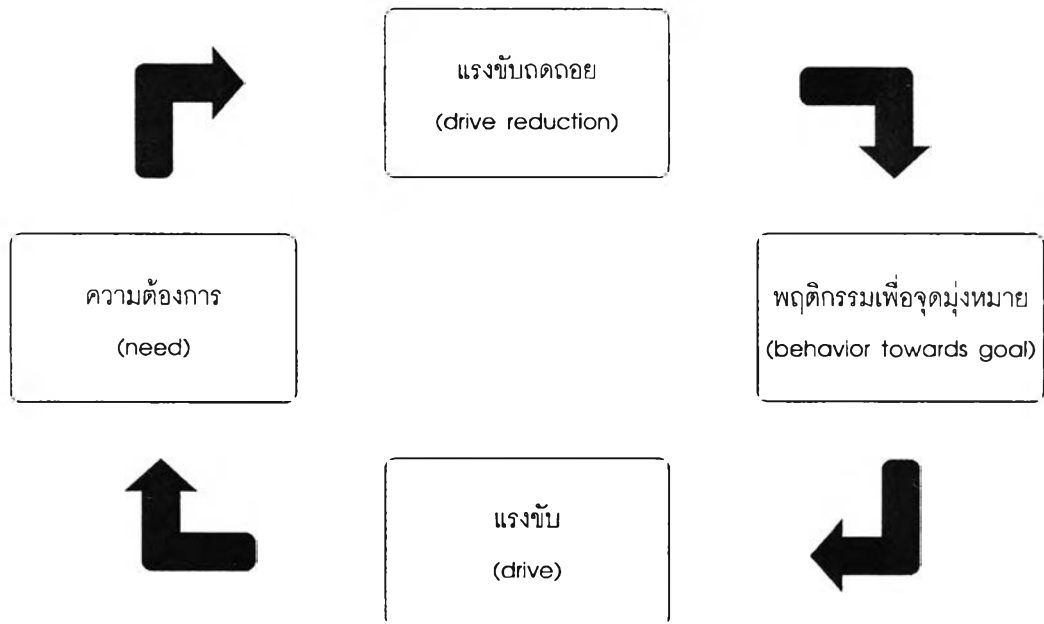
อารีย์ พันธุ์ณี (2534) การจูงใจ (motivation) หมายถึง การนำปัจจัยต่างๆ ที่เป็นแรงจูงใจมาผลักดันให้บุคคลแสดงพฤติกรรมอย่างมีทิศทาง เพื่อบรรลุจุดหมายหรือเงื่อนไขที่ต้องการ ปัจจัยต่างๆ ที่นำมาใช้อาจจะเป็นเครื่องล่อ รางวัล การลงโทษ การทำให้เกิดการตื่นตัว รวมทั้งการทำให้เกิดความคาดหวัง

Motivation หรือ Motive มาจากภาษาละติน แปลว่า การเคลื่อนไหวที่มีแรงดัน ทำให้คนหรือสัตว์ หรือสิ่งของอยู่นิ่งไม่ได้ แรงจูงใจเป็นขบวนการที่เกิดขึ้นตลอดเวลา เพราะมีความต้องการไม่สิ้นสุดจึงมีวงจรของแรงจูงใจหรือขั้นตอนของแรงจูงใจตลอดเวลา เพื่อลดแรงขับ และเพื่อให้เกิดความพึงพอใจในตัวของแต่ละบุคคล (อริยา คูหา : 2545)

แรงจูงใจจึงเป็นตัวแปรสำคัญที่มีอิทธิพลให้คนเราแสดงพฤติกรรม เพื่อสนองความต้องการ กระบวนการเกิดแรงจูงใจเกิดขึ้นอย่างเป็นวัฏจักร ดังนี้

- ความต้องการ (need)
- แรงขับ (drive)
- พฤติกรรมเพื่อจุดหมาย (behavior towards goal)
- แรงขับถดถอย (drive reduction)

ความต้องการ (need) เกิดจากสภาวะขาดสมดุลที่บุคคลไม่มีสิ่งที่ทำให้ร่างกายดำเนินชีวิตไปได้อย่างปกติสุข ไม่ว่าจะเป็นความต้องการภายในหรือภายนอก ขณะที่เราอยู่ในสภาวะที่ต้องการ แรงขับ (drive) หรือความต้องการที่มีอำนาจสูงจะกระตุ้นให้บุคคลนั้นแสดงพฤติกรรมให้เข้าสู่สภาวะสมดุล (behavior towards goal) แรงขับจะลดลง (drive reduction) หลังจากบุคคลได้รับการตอบสนองความต้องการของตน หรือได้สร้างภาวะสมดุลให้เกิดขึ้นในร่างกายแล้ว



รูปที่ 2 วัฏจักรของการเกิดแรงจูงใจ

อริยา คูหา (2545) แบ่งประเภทของแรงจูงใจออกเป็น 3 ประเภท คือ

1. แรงจูงใจทางสรีรวิทยา (Physiological Motivation) เป็นแรงจูงใจปฐมภูมิ เป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน บุคคลจะแสดงพฤติกรรมเพื่อลดแรงขับ และลดความต้องการเพื่อเข้าสู่ภาวะผ่อนคลาย หรือดูดยภาพ ความต้องการอาหาร การพักผ่อน การขับถ่าย เป็นต้น
2. แรงจูงใจทางจิตวิทยา (Psychological Motivation) เป็นแรงจูงใจที่มีผลทางด้านจิตใจ ต้องการการสนองตอบทางด้านจิตใจ เพื่อสร้างความรู้สึกรเป็นสุข เช่น การได้รับการดูแลเอาใจใส่ ความรัก ความอบอุ่น เป็นต้น
3. แรงจูงใจทางสังคม (Social Motivation) เป็นแรงจูงใจที่เกิดจากการเรียนรู้ในฐานะที่เป็นสมาชิกของสังคม แรงจูงใจจะมากหรือน้อยขึ้นอยู่กับประสบการณ์ และสภาพแวดล้อมรอบตัวบุคคลนั้นๆ

## ทฤษฎีแรงจูงใจของมาสโลว์ (Maslow's Hierarchy of Need Theory)

ความต้องการของมนุษย์แบ่งออกเป็นชั้นๆ เริ่มจากชั้นต่ำสุดไปสู่ชั้นสูงสุด โดยที่มนุษย์จะมีความต้องการชั้นสูงได้นั้น ต้องได้รับการตอบสนองในชั้นต้นก่อน มาสโลว์ เชื่อว่า มนุษย์แสดงพฤติกรรมเพื่อแสวงหาสิ่งที่บ่าบับตรงกับความต้องการของตน ความต้องการจึงเป็นบ่อเกิดของแรงจูงใจ ส่วนในเรื่องการเรียนรู้ และการแสดงพฤติกรรมอันเกิดจากแรงผลักดันภายในตัวบุคคลนั้น ทุกคนจะมีแรงภายในที่จะไปถึงสภาพที่เรียกว่า "Self-actualization" หมายถึง ความสามารถที่จะประสบความสำเร็จ การตระหนักในความสามารถของตนเอง การยอมรับในตนเอง

มาสโลว์ ได้แบ่งความต้องการของมนุษย์ออกเป็น 5 ชั้น (บางตำราบอกว่ามี 7 ชั้นบ้าง 5 ชั้นบ้าง ในชั้นที่ 6 : ความต้องการที่จะรู้และเข้าใจ ชั้นที่ 7 : ความต้องการทางสุนทรียะ) ได้แก่

ชั้นที่ 1 ความต้องการทางสรีรวิทยา (Physiological need) เป็นความต้องการพื้นฐานที่สำคัญที่สุดในการดำรงชีวิต ได้แก่ อาหาร น้ำ อากาศ เครื่องนุ่งห่ม ยารักษาโรค การขับถ่าย การหายใจ ความต้องการทางเพศ

ชั้นที่ 2 ความต้องการความปลอดภัย (Safe and Security need) เป็นความต้องการการปกป้องคุ้มครอง ความรู้สึกปลอดภัยไม่มีความวิตกกังวล ความมั่นคงทางจิต และความปลอดภัยทางร่างกาย

ชั้นที่ 3 ความต้องการความรักและเป็นเจ้าของ (Belongingness and love need) ความต้องการในชั้นนี้จะเกิดขึ้นตามความต้องการที่สูงขึ้น คือ เมื่อ 2 ชั้นแรกได้รับการตอบสนองอย่างดี ความต้องการในชั้นนี้ก็เกิดขึ้นตามมา และความต้องการประเภทนี้คนที่ยิ่งขาดมาก ก็จะมีต้องการชดเชยมากยิ่งขึ้นด้วย

ชั้นที่ 4 ความต้องการที่จะได้รับการยกย่องและการยอมรับ (Esteem need) เป็นความต้องการทำให้ตนเองมีคุณค่าในสายตาของตนเองและผู้อื่น ต้องการให้คนอื่นยอมรับ นับถือตนเอง และมองเห็นคุณค่า ความสามารถของตนเอง

ชั้นที่ 5 ความต้องการที่จะเข้าใจตนเองอย่างถ่องแท้ (Self-actualization) คือ การที่บุคคลต้องการพัฒนาความสามารถตนเองให้สูงขึ้น เป็นความต้องการบริสุทธิ์ไม่มีสิ่งใดแอบแฝง ส่วนใหญ่แล้วบุคคลจะไม่สามารถพัฒนาถึงขั้นนี้ได้ เพราะโดยธรรมชาติของมนุษย์มักต้องการให้คนอื่นยอมรับความสามารถของตน ดังนั้นจึงมักจะมองข้าม และไม่ค่อยยอมรับความสามารถของผู้อื่นอย่างจริงจัง (อริยา คูหา : 2545 : 60-63)

จะเห็นว่า ความต้องการของมนุษย์นั้น จะเกิดอย่างเป็นลำดับขั้น ถ้าไม่สามารถผ่านในขั้นใดขั้นหนึ่งก่อน ก็จะไม่สามารถบรรลุความต้องการในขั้นถัดมา ในทางกลับกัน ถ้ายังได้รับการตอบสนองก็ยิ่ง ต้องการเพิ่มขึ้นเป็นลำดับ

### แนวคิดจิตวิทยาวัยรุ่น

วัยรุ่น (Adolescent) เป็นวัยที่ย่างเข้าสู่ความเป็นผู้ใหญ่ แม้ว่าในทางกฎหมายจะถือว่าผู้มีอายุ 18 ปีบริบูรณ์ จึงจะเป็นผู้ที่มีความรับผิดชอบในการกระทำสิ่งใดด้วยตนเอง แต่ปัจจุบันเป็นที่ยอมรับกันว่า ช่วงวัยรุ่นได้ขยายออกไปเป็นช่วงอายุประมาณ 12-25 ปี เนื่องจากระบบการศึกษาที่ทำให้เด็กอยู่ในสถานศึกษานานขึ้น จึงทำให้ช่วงเวลาการใช้ชีวิตในวัยทำงานยืดออกไป อีกทั้งรูปแบบชีวิตสมัยใหม่ทำให้เด็กมีวุฒิภาวะทางจิตใจ (Maturity) ช้ากว่ายุคสมัยที่ผ่านมา (ศรีเรือน แก้วกังวาล : 2545)

ระยะของวัยรุ่นแบ่งตามลักษณะทางกายภาพ แบ่งได้เป็น 3.ระยะ (สุชา จันทรโณม : 2529) คือ

#### 1. วัยเริ่มเข้าสู่วัยรุ่น (Puberty)

ร่างกายจะเจริญเติบโตทางเพศอย่างสมบูรณ์ สัดส่วนต่างๆของร่างกายจะเปลี่ยนแปลง โดยเฉพาะอวัยวะเพศ และการเจริญเติบโตของทรวงอก เป็นช่วงเวลาที่บ่งบอกว่ากำลังก้าวเข้าสู่วัยรุ่น

#### 2. วัยรุ่นตอนต้น (Early Adolescent)

มีการเปลี่ยนแปลงทั้งร่างกาย จิตใจ และความนึกคิด ในด้านจิตใจนั้น ส่วนใหญ่เกิดจากการเปลี่ยนแปลงทางร่างกายเป็นหลัก

#### 3. วัยรุ่นตอนปลาย (Late Adolescent)

พัฒนาการของวัยรุ่นเริ่มเข้าสู่วุฒิภาวะที่สมบูรณ์ มักมีการพัฒนาด้านจิตใจมากกว่าร่างกาย วัยรุ่นตอนปลายมักพยายามปรับร่างกายให้เข้ากับสภาพแวดล้อม โดยพยายามตัดสินใจแก้ปัญหาด้วยตนเอง และพยายามลอกเลียนแบบพฤติกรรมของผู้ใหญ่

### ลักษณะและความต้องการของวัยรุ่น

- ความหมายของความต้องการ

ราศรี ธรรมนิยม (2539) กล่าวว่า ความต้องการเป็น ความมุ่งหวัง ความประสงค์ อยากรได้ อยากรเป็น ความต้องการ (Need) เป็นความต้องการที่ขาดไม่ได้ เช่น คนเราต้องการอาหาร อากาศ สืบพันธุ์ และขับถ่ายของเสีย ในทางจิตวิทยากล่าวได้ว่า ความต้องการจะเป็นแรงผลักดันให้เกิดพฤติกรรม

เมื่อสภาวะร่างกายขาดสมดุลย์ มนุษย์จึงต้องการการสนองตอบความต้องการทางร่างกาย เพื่อเติมเต็มสิ่งที่ขาด เมื่อมีการสนองตอบ เช่น ได้รับอาหารยามหิว ได้รับการตอบสนองทางเพศ เป็นต้น ร่างกายก็จะเกิดความสมดุลย์ ทำให้จิตใจเป็นสุข ในขณะที่ก่อนที่จะได้รับการตอบสนอง อาจมีลักษณะของอาการต่างๆ เกิดกับร่างกาย เช่น เครียด ปวดศีรษะ วุ่นวายใจ เราจึงต้องพยายามสนองตอบความต้องการดังกล่าว เพื่อให้พ้นจากความทุกข์ เมื่อร่างกายได้รับการสนองตอบอาการดังกล่าวก็จะหมดไป ร่างกายก็จะเข้าสู่สมดุลย์อีกครั้ง แต่ความต้องการสามารถกลับมาได้อีก トラบโดที่มนุษย์ยังมีชีวิตความต้องการก็จะอยู่ในตัวเราตลอดเวลา

ในสังคมปัจจุบัน ผู้ที่มีความต้องการทางเพศ และไม่สามารถหาทางระบายออกทางใดทางหนึ่งได้ ก็จะเข้ามาใช้บริการการตอบสนองความต้องการในอินเทอร์เน็ต โดยเฉพาะวัยรุ่น ยิ่งไม่สามารถระบายออกในทางอื่นมากขึ้นเท่าใดก็ยิ่งใช้อินเทอร์เน็ตมากขึ้นเท่านั้น จนกลายเป็นการหมกมุ่น ทั้งนี้เพราะลักษณะทางจิตวิทยาของอินเทอร์เน็ตซึ่งมีลักษณะสำคัญ 3 ประการ (ศรีศักดิ์ จามรมาน : ปัญหาอินเทอร์เน็ตเช็กลิสต์ (1)) คือ

1. การเข้าถึงสามารถเข้าสู่เว็บไซต์ลามก หรือห้องสนทนาพูดคุยเฉพาะเรื่องเพศ สามารถใช้ง่ายและตอบสนองความพึงพอใจทางเพศได้อย่างสะดวก และอาจจะเสพยาติดได้ในที่สุด
2. การควบคุมในสังคมอินเทอร์เน็ต หรือโลกไซเบอร์เป็นบรรยากาศไร้ตัวตน และการไม่รู้จักกัน (Anonymous) ซึ่งทำให้คนส่วนใหญ่ละเลยข้อห้ามที่เกี่ยวกับเรื่องเพศหลายอย่างไป ทำให้สามารถปลดปล่อยจินตนาการทางเพศที่เก็บกดไว้ได้โดยไม่ต้องกลัวว่าจะมีใครรู้จัก
3. ความตื่นเต้น การวิจัยทางจิตวิทยาพบว่า การติดใจในภาพลักษณ์รูปร่างของเพศตรงข้าม และเรื่องเพศของมนุษย์ เป็นความจริงเกี่ยวกับเรื่องของจินตนาการและความเพ้อฝันของ

ตนเองเป็นส่วนใหญ่นั้น แม้จะไม่เห็นรูปร่างหน้าตาจริงของเพศตรงข้ามก็สามารถทำให้เกิดความตื่นเต้นได้ ด้วยการพูดคุยเชิงเพศ หรือพูดเล่าโลม

วัยรุ่นเป็นวัยที่มีความรู้สึกไวต่อสิ่งเร้าต่างๆ ที่มากระตุ้น โดยเฉพาะเรื่องเพศที่อยู่ในความสนใจตามลักษณะพัฒนาการของวัยรุ่นอยู่แล้ว ดังนั้นจึงควรให้ความสำคัญ และสนใจต่อการใช้ชีวิตและการปรับตัวในสังคมปัจจุบันที่มีวิวัฒนาการทางเทคโนโลยีที่ล้ำสมัยอย่างอินเทอร์เน็ต หากใช้ในทางที่ไม่ถูกต้องอาจเกิดผลเสียอย่างคาดไม่ถึงก็เป็นได้

ด้วยลักษณะและการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วด้านร่างกายและจิตใจ ทำให้วัยรุ่นเกิดความสงสัย และพยายามสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับความเปลี่ยนแปลงต่างๆ รวมทั้งเรื่องเพศ

### งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

เกศรา ชั่งชวลิต (2544) ได้ศึกษาเรื่อง “การแสวงหาข่าวสาร การรับรู้ประโยชน์ และความพึงพอใจในการสื่อสารผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เพื่อการเรียนรู้ของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในเขตกรุงเทพมหานคร” พบว่า ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑลจะแสวงหาข่าวสารตามความต้องการของตนเอง หรือผ่านสื่อที่ตนคุ้นเคย และเข้าถึงได้สะดวก และในบรรดาสื่อ 4 ประเภท อันได้แก่ สื่ออินเทอร์เน็ต สื่อบุคคล สื่อมวลชน และสื่อเฉพาะกิจ สื่อที่คนส่วนใหญ่ใช้ในการแสวงหาข่าวสาร คือ สื่ออินเทอร์เน็ต ส่วนสื่ออินเทอร์เน็ตในลักษณะเว็บไซต์บริการข่าวสารเป็นสื่อที่ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตแสวงหามากที่สุด

ดารินทร์ สวัสดิ์เสวี (2545) ศึกษาเรื่อง การแปลงตัวตนในห้องสนทนาบนอินเทอร์เน็ต พบว่า ในกลุ่มห้องสนทนาประเภท SEX จะมีการสนทนาที่มุ่งเน้นไปในเรื่องทางเพศหรือทางกามารมณ์ทั้งสิ้น คำพูดที่ใช้ก็จะสื่อไปในทางเชกส์อย่างชัดเจน ชื่อที่ตั้งก็บ่งบอกชัดเจนถึงจุดมุ่งหมายของกลุ่ม เช่น ห้องมหาลัยสาวชายตัว สำหรับเด็กสาวที่เรียนอยู่ระดับมหาวิทยาลัยเข้าไปขายบริการ และสำหรับเพศชายที่ต้องการซื้อบริการของนิตสาวเข้าไปสนทนาต่อราคา ห้องเกย์กรุงเทพ เป็นห้องที่เกย์ทุกประเภทเข้าไปหาคู่ควงหรือคู่นอน โดยคำพูดที่ใช้จะค่อนข้างหยาบคาย แสดงถึงการระบายอารมณ์ที่เก็บกดอยู่ข้างใน ตัวตนที่ปรากฏในห้องสนทนา ส่วนใหญ่เป็นเพศชาย อายุ 18-25 ปี การศึกษาระดับปริญญาตรี โสด อาศัยอยู่ในกรุงเทพฯ และมักเป็นพวกว่างงาน

เนื่องจากสังคมไทยยังเป็นสังคมที่มีจารีตประเพณีและค่านิยมขบเซตจำกัดในการแสดงอารมณ์ทางเพศ การพูดคุยเรื่องเซ็กส์ในที่ชุมชนจึงเป็นสิ่งที่ไม่ควรทำ โดยเฉพาะเพศหญิงจึงมักจะพบเพศชายในห้องสนทนาประเภทนี้มากกว่า และยังเป็นวัยรุ่น ซึ่งเป็นวัยที่กำลังอยากรู้อยากทดลองในเรื่องเซ็กส์ เพราะเป็นวัยกำลังก้าวเข้าสู่ความเป็นผู้ใหญ่ และต้องการประสบการณ์แปลกใหม่นี้

ดวงฤทัย พงศ์ไพฑูรย์ (2544) ได้ทำการวิจัยเกี่ยวกับการเปิดรับข่าวสาร ความรู้ และทัศนคติเกี่ยวกับเพศศึกษาของวัยรุ่น พบว่าวัยรุ่นที่มีเพศต่างกันจะมีความรู้และทัศนคติเรื่องเพศศึกษาต่างกัน

พรทิพย์ พัฒนานุสรณ์ (2543) ได้ทำการวิจัยเกี่ยวกับการแสวงหาข้อมูลเกี่ยวกับประเด็นทางเพศผ่านอินเทอร์เน็ตของวัยรุ่น พบว่า วัยรุ่นจะใช้อินเทอร์เน็ตในการหาข้อมูลทางเพศประมาณสัปดาห์ละ 1 ครั้ง ครั้งละ 1-2 ชั่วโมง ในช่วงเวลากลางคืน คือ 20.01-24.00 น. โดยจะใช้วิธีการแชนมากที่สุด รองลงมาคือ Search Engine วัยรุ่นส่วนใหญ่จะเห็นว่าการค้นหาข่าวสารเกี่ยวกับประเด็นทางเพศเป็นเรื่องส่วนตัวและต้องแอบผู้ปกครอง เพราะถ้าผู้ปกครองทราบจะเข้าใจว่าหมกมุ่น ใจแตก และจะถูกห้ามใช้อินเทอร์เน็ตอีกต่อไป ทำให้วัยรุ่นต้องปกปิด ปิดบังเพราะกลัวถูกจับได้

เพ็ญทิพย์ จิรพินนุสรณ์ (2539) ได้ศึกษาเรื่อง “พฤติกรรมกรรมการแสวงหาข่าวสารผ่านสื่อมวลชนและอินเทอร์เน็ต ของนักศึกษาและบุคลากรของสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ” พบว่า วัตถุประสงค์หลักของการแสวงหาข่าวสารผ่านสื่อมวลชนและอินเทอร์เน็ตของนักศึกษาและบุคลากรเป็นการเปิดรับข้อมูลข่าวสารเพื่อสนองความต้องการของตน นักศึกษาและบุคลากรต้องการข้อมูลข่าวสารจากสื่อมวลชนในประเภทบันเทิงและข่าวมากที่สุด ส่วนบริการอินเทอร์เน็ตที่นักศึกษาและบุคลากรใช้มากที่สุด คือ เวิลด์ไวด์เว็บ เนื่องจากสามารถสื่อสารได้ทั้งเสียง ภาพ ตัวอักษร และภาพเคลื่อนไหว การแสวงหาข้อมูลข่าวสารและการสืบค้นทำได้โดยไม่ต้องเปิดตั้งแต่หน้าแรกเหมือนหนังสือทั่วไป แต่จะเป็นการเลือกเปิดรับเฉพาะข้อมูลข่าวสารที่ต้องการเท่านั้น แต่ก็จะมีปัญหาข้อมูลข่าวสารมากเกินไปจนไม่สามารถเลือกเปิดรับข้อมูลข่าวสารที่ตนต้องการได้อย่างแท้จริง

รัตนาวลี เกียรตินิยมศักดิ์ (2542) ศึกษาเรื่องมณฑลสาธารณะของการสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์ : กรณีศึกษา [www.pantip.com](http://www.pantip.com) และ [www.sanook.com](http://www.sanook.com) พบว่า หน้าที่หนึ่งของการสื่อสารในกระดานเสวนา หรือเว็บบอร์ด คือ การเป็นที่ปรึกษาส่วนตัวให้กับผู้ใช้งาน โดย



แบ่งเป็น 2 ประเภท คือ การปรึกษาปัญหาชีวิต และการปรึกษาปัญหาทางร่างกายและเพศ เนื่องจากการสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์เป็นการสื่อสารแบบไม่เห็นหน้าซึ่งกันและกันทำให้ผู้ใช้กล้าที่จะเปิดเผยปัญหาเรื่องเพศในที่สาธารณะได้อย่างไม่รู้สึกเขินอาย

จากการศึกษายังพบอีกว่า ปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นในมณฑลสาธารณะของการสื่อสารผ่านสื่อกลางคอมพิวเตอร์ทำให้เกิดปรากฏการณ์สำคัญดังนี้

- ผู้ใช้งานใช้เป็นช่องทางการสื่อสารต้องห้าม เช่น เรื่องราวที่ผิดศีลธรรม เรื่องหยาบคาย ลามกอนาจาร เรื่องที่สังคมโดยทั่วไปไม่ยอมรับ เป็นต้น
- สื่อที่สะท้อนโลกแห่งความเป็นจริงและโลกแห่งจินตนาการ เป็นสถานที่แสดงสภาพความเป็นจริงและในขณะเดียวกันก็เป็นโลกที่ผู้ใช้งานสร้างขึ้นเพื่อหลบหนีจากโลกแห่งความเป็นจริง (escapist) โดยการปรุงแต่งตนเองให้เป็นไปตามที่ตนปรารถนาแต่ไม่สามารถเป็นในโลกแห่งความเป็นจริง ผู้ใช้งานจะสวมบทบาทที่ตนต้องการ โดยไม่เขินอายว่าเป็นสิ่งที่ไม่พึงปฏิบัติในที่สาธารณะ เช่น การปลดปล่อยอารมณ์ การแสดงความก้าวร้าวและอารมณ์ทางเพศ เป็นต้น
- การเป็นคนแปลกหน้าที่คุ้นเคย (Familiar stranger) ผู้ใช้งานสามารถปลดปล่อยบทบาท และหน้าที่ที่ตนได้รับ ไม่มีใครรู้และไม่อยากรู้ว่าผู้ใช้งานคนนั้นเป็นใคร ผู้ใช้งานจึงรู้สึกสะดวกใจที่จะเล่า บอก เรื่องราวของตนเองให้ผู้อื่นรับรู้ได้ในเว็บบอร์ด เพราะในโลกแห่งความเป็นจริง บุคคลไม่สามารถปรึกษาปัญหาเหล่านี้ได้จากคนรอบตัว เพราะมีบทบาทหรือหน้ากากรวมอยู่ บุคคลจะต้องการใครสักคนที่ไม่รู้จักรับรู้ปัญหาของเขาเท่านั้น การเป็นคนไม่รู้จักกัน (Anonymity) ทำให้บุคคลรู้สึกปลอดภัย และสามารถแสดงความเป็นตนเองได้อย่างแท้จริงในการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์

ล้ำค่า โพรธีกระจ่าง (2534) ได้ศึกษาเรื่องการใช้และความพึงพอใจจากสื่อของเด็กและเยาวชนที่มี พฤติกรรมเบี่ยงเบน พบว่า การใช้สื่อมวลชนของเด็กและเยาวชนจะขึ้นอยู่กับความต้องการที่แตกต่างกันออกไป ส่วนมากจะคาดหวังสื่อ และเนื้อหาของสื่อจะทำให้เกิดความพึงพอใจอย่างใดอย่างหนึ่ง และความพึงพอใจนั้นยังมีความสัมพันธ์กับลักษณะพื้นฐานบางประการของเด็ก คือ ยิ่งเด็กคาดหวังว่าจะได้รับความพึงพอใจจากสื่อมวลชนเท่าไร เด็กก็จะเปิดรับสื่อมากเท่านั้น นอกจากนี้การใช้สื่อและเนื้อหาของสื่อก็เป็นสิ่งที่มีความสำคัญต่อผลกระทบที่เด็กจะได้รับจากการใช้สื่อเช่นกัน

## สมมติฐานการวิจัย

จากการทบทวนแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง สามารถนำมาเป็นแนวทางกำหนดสมมติฐานในงานวิจัยนี้ได้ดังนี้

สมมติฐานที่ 1 : วัยรุ่นที่มีลักษณะพื้นฐานส่วนบุคคลต่างกันจะมีการใช้ช่องทางในการสื่อสาร แสวงหาข่าวสารเรื่องเพศต่างกัน

สมมติฐานที่ 2 : วัยรุ่นที่มีลักษณะพื้นฐานส่วนบุคคลต่างกันจะมีแรงจูงใจในการสื่อสารและแสวงหาข่าวสารเรื่องเพศต่างกัน

สมมติฐานที่ 3 : วัยรุ่นมีแนวโน้มที่จะประเมินสื่อใหม่ว่ามีความได้เปรียบมากกว่าสื่อดั้งเดิมในการตอบสนองด้านการสื่อสารและการให้ข่าวสารเรื่องเพศ

## นิยามศัพท์

จากการทบทวนแนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องสามารถนำมาเป็นแนวทางในการนิยามศัพท์และตัวแปรในงานวิจัยนี้ได้ดังนี้

- สื่อใหม่ (new media) หมายถึง สื่อทางด้านอิเล็กทรอนิกส์ และ ดิจิทัล ซึ่งสามารถกระจายข่าวสารไปได้อย่างรวดเร็ว และกว้างไกล เช่น คอมพิวเตอร์เครือข่ายอินเทอร์เน็ต เครือข่ายการสื่อสารโทรคมนาคมต่างๆ
  - สื่อใหม่ ในที่นี้ หมายถึง
    1. คอมพิวเตอร์เครือข่ายอินเทอร์เน็ต สามารถแบ่งได้เป็น 4 ประเภท ได้แก่
      - 1.1 จดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (E-mail)
      - 1.2 กระดานข่าว (web board)
      - 1.3 เว็บไซต์ต่างๆ (website)
      - 1.4 ห้องสนทนา (Chatroom) / โปรแกรมสนทนา เช่น MSN
    2. ระบบออดิโอเท็กซ์ (Audio text) หรือระบบการให้บริการข้อมูลผ่านทางโทรศัพท์
    3. เคเบิลทีวี
    4. วีซีดีและดีวีดี
- สื่อดั้งเดิม (old media) : สื่อสิ่งพิมพ์ และ สื่ออิเล็กทรอนิกส์ อันได้แก่ หนังสือพิมพ์ นิตยสาร หนังสือต่างๆ วิทยุ และโทรทัศน์

- สื่อดั้งเดิม ในที่นี้ หมายถึง สื่อสิ่งพิมพ์ และ สื่ออิเล็กทรอนิกส์ อันได้แก่ หนังสือพิมพ์ นิตยสาร หนังสือต่างๆ วิทยุ โทรทัศน์ สื่อบุคคล ภาพยนตร์ และวีดีโอ
- การสื่อสารเรื่องเพศ หมายถึง การอ่าน การแสวงหา และการถ่ายทอดแลกเปลี่ยนข้อมูล ความคิดเห็น และความต้องการบริโภคข่าวสารเรื่องเพศของวัยรุ่นกับแหล่งข้อมูลผ่านช่องทางการสื่อสารต่างๆ
- ข่าวสาร (Information) หมายถึง ข้อมูลที่รับรู้เพื่อลดความไม่รู้ (uncertainty) และเพิ่มความรู้ของผู้รับสาร ทั้งในลักษณะเป็นผู้แสวงหา หรือ ผู้รุกและผู้รับ (active and passive) ในรูปแบบ ภาพ เสียง และตัวอักษร
- เรื่องเพศ หมายถึง ข้อมูล ข่าวสารที่เกี่ยวกับเพศ โดยแบ่งออกเป็น
  1. เพศศึกษา (sex education) คือ การให้ความรู้เกี่ยวกับเรื่องเพศในแง่การศึกษา เช่น สุขศึกษา สรีระศาสตร์ พฤติกรรมทางเพศ เป็นต้น
  2. ข้อมูลลามก อนาจาร (sex) คือ ข่าวสารที่มีเนื้อหาทางเพศที่ขัดต่อวัฒนธรรมและสังคมไทย และเป็นข้อมูลที่ผิดกฎหมาย เช่น ภาพโป๊ ข้อมูลที่สร้างหรือกระตุ้นอารมณ์ทางเพศ
- วัยรุ่น หมายถึง ช่วงวัยที่อยู่ระหว่างความเป็นเด็กและความเป็นผู้ใหญ่ คือ ช่วงอายุประมาณ 17-25 ปี เนื่องจากมีความสนใจ และสงสัยเกี่ยวกับเรื่องเพศ และพร้อมที่จะแสวงหาข่าวสารด้วยตัวเอง ซึ่งในงานวิจัยนี้จะกำหนดโดยใช้นิสิต นักศึกษาในระดับอุดมศึกษาจากสถาบันการศึกษาทั่วประเทศ
- ภูมิภาคนี้ หมายถึง ที่อยู่อาศัย ซึ่งในงานวิจัยนี้ แบ่งเป็น กรุงเทพมหานคร ภาคเหนือ ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ และภาคใต้ โดยเลือกจังหวัดที่มหาวิทยาลัย ระดับอุดมศึกษาชั้นนำของประเทศตั้งอยู่