

การกำหนดคำอธิบายและการให้ความหมายความรุนแรงในโลกออนไลน์:
กรณีศึกษานิสิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา ภาควิชาสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา
คณะรัฐศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ปีการศึกษา 2563
ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

Defining and Interpreting Online Violence:
A Case Study on Chulalongkorn University Students



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of Master of Arts in Sociology and Anthropology

Department of Sociology and Anthropology

FACULTY OF POLITICAL SCIENCE

Chulalongkorn University

Academic Year 2020

Copyright of Chulalongkorn University

หัวข้อวิทยานิพนธ์	การกำหนดคำอธิบายและการให้ความหมายความรุนแรงในโลกออนไลน์:กรณีศึกษาในสื่อดิจิทัลของมหาวิทยาลัย
โดย	น.ส.สุภาพร กมลฉ่ำ
สาขาวิชา	สังคมวิทยาและมานุษยวิทยา
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก	รองศาสตราจารย์ ดร.จูลณี เทียนไทย

คณะรัฐศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้บัณฑิตวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต

.....	คณบดีคณะรัฐศาสตร์
(รองศาสตราจารย์ ดร.เอก ตั้งทรัพย์วัฒนา)	
คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์	
.....	ประธานกรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ดร.สมนทิพย์ จิตสว่าง)	
.....	อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก
(รองศาสตราจารย์ ดร.จูลณี เทียนไทย)	
.....	กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย
(รองศาสตราจารย์ ดร.กังสดาล เข้าวัดพัฒนกุล)	

CHULALONGKORN UNIVERSITY

สุภาพร กมลฉ่ำ : การกำหนดคำอธิบายและการให้ความหมายความรุนแรงในโลกออนไลน์:กรณีศึกษานิสิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. (Defining and Interpreting Online Violence:A Case Study on Chulalongkorn University Students) อ.ที่ปรึกษาหลัก : รศ. ดร.จুলณี เทียนไทย

การวิจัยนี้ เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพที่มีวัตถุประสงค์ 1. เพื่อศึกษามุมมองของนิสิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยต่อการให้คำอธิบายและการให้ความหมายความรุนแรงในโลกออนไลน์ 2. เพื่อศึกษาทัศนคติที่มีต่อการแบ่งระดับความรุนแรงในโลกออนไลน์ และ 3. เพื่อวิเคราะห์การให้คำอธิบายและการให้ความหมายความรุนแรงในโลกออนไลน์ว่าเป็นผลมาจากแหล่งอิทธิพลทางสังคมอย่างไร โดยสัมภาษณ์นิสิตจุฬาฯ ที่มีอายุระหว่าง 18-23 ปี จำนวน 21 คน คัดเลือกผู้ให้ข้อมูลหลักทั้งหมด 15 คน และนำข้อมูลมาวิเคราะห์เชิงเนื้อหา ผลการวิจัยพบว่า นิสิตจุฬาฯ ให้คำอธิบายความรุนแรงในโลกออนไลน์ว่าเป็นความรุนแรงที่ปรากฏให้เห็นได้ตามความแตกต่างของแพลตฟอร์มและชุมชนออนไลน์ต่าง ๆ อีกทั้งความรุนแรงในโลกออนไลน์ยังสามารถอธิบายได้ด้วยเงื่อนไขด้านความแตกต่างของเพศ และช่วงวัย โดยความหมายของความรุนแรงในโลกออนไลน์จะเกี่ยวข้องกับการแสดงออกของคำพูดหรือการกระทำที่ส่งผลต่ออารมณ์และจิตใจของบุคคล การคุกคามและการละเมิดความเป็นส่วนตัว และเนื้อหาที่ถูกเผยแพร่ลงในสื่อออนไลน์ ขณะที่การแบ่งระดับความรุนแรงในโลกออนไลน์ออกเป็นระดับต่าง ๆ ได้ชี้ให้เห็นถึงทัศนคติของนิสิตจุฬาฯ ตามการรับรู้และประสบการณ์ที่หลากหลาย รวมถึงอิทธิพลของวัฒนธรรมไทย โดยเฉพาะอย่างยิ่งอิทธิพลจากครอบครัวที่ส่งผลต่อความคิดเรื่องความรุนแรงของกลุ่มเยาวชนโดยตรง การวิจัยนี้ จึงให้ต้องการชี้ให้เห็นถึงการศึกษเบื้องต้นที่จะเป็นองค์ความรู้พื้นฐานสำหรับนักวิจัยที่ต้องการศึกษาและสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับความรุนแรงในโลกออนไลน์ในเชิงลึก เพื่อนำมาพัฒนาแก้ไขป้องกันปัญหาความรุนแรงในโลกออนไลน์ได้ทันต่อยุคสมัย

สาขาวิชา สังคมวิทยาและมานุษยวิทยา ลายมือชื่อนิสิต

ปีการศึกษา 2563 ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาหลัก

6280131924 : MAJOR SOCIOLOGY AND ANTHROPOLOGY

KEYWORD: Online Violence Social Media Thai Youth

Supaporn Kamolchum : Defining and Interpreting Online Violence:A Case Study on Chulalongkorn University Students. Advisor: CHULANEE THIANTHAI, Ph.D.

This qualitative research has three objectives: 1. To explore students' perception of online violence description and interpretation, 2. To categorize the level of each online violence, and 3. To analyze how the description and interpretation is a result of social environment. The researcher utilized in-depth interview and pile sorting techniques in order to achieve these research objectives. The participants of the study were 21 students at Chulalongkorn University. The data from 15 out of 21 students, age 18 to 23, were selected and analyzed by using the intense content analysis. The results showed that the description and interpretation of online violence varied according to the platform types, online community groups, gender, and age range. In terms of the definition, online violence was defined as expressions of words or actions which affected a person's feelings and emotions, disparagement and privacy invasion, and social media content. Furthermore, the students' feelings toward online violence levels were associated with their attitudes, individual experiences, violent behavior of family members, and Thai cultural consideration in violence. In conclusion, this study served as a preliminary study which could shed light on future research studies in gaining more in-depth understanding of online violence and encourage a more up-to-date online violence prevention strategy.

Field of Study: Sociology and
Anthropology

Student's Signature

Academic Year: 2020

Advisor's Signature

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์นี้เป็นการวิจัยเรื่อง “การกำหนดคำอธิบายและการให้ความหมายความรุนแรงในโลกออนไลน์” จะไม่สามารถเสร็จสมบูรณ์ได้ด้วยตัวผู้วิจัยเพียงคนเดียว แต่สำเร็จได้ด้วยบุคคลผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับผู้วิจัย ดังนี้

ขอขอบคุณพ่อ แม่ พี่สาว และคนในครอบครัวของผู้วิจัยทุกคน ผู้อยู่เบื้องหลังความสำเร็จของผู้วิจัยที่ให้การสนับสนุนผู้วิจัยเสมอมา ตั้งแต่ให้กำลังใจ ให้คำปรึกษา และให้เงินทุนสำหรับค่าเล่าเรียนและทำวิจัย เพื่อให้ผู้วิจัยได้ทำวิทยานิพนธ์นี้ออกมาได้ดีที่สุด และสำเร็จการศึกษาอย่างที่ตั้งใจไว้

ขอขอบคุณนิสิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ทั้งเพศหญิง เพศชาย และเพศชายรักชาย

ทุกคน ที่เอื้อเพื่อให้ทั้งข้อมูลที่เป็นประโยชน์อย่างมากสำหรับการทำวิจัย ขอขอบคุณที่ได้สละเวลาให้ความร่วมมือในการสัมภาษณ์และทำแบบสอบถาม ทำให้ผู้วิจัยสามารถเก็บรวบรวมข้อมูลได้เป็นอย่างดี จนนำมาสู่การเขียนรายงานวิทยานิพนธ์ที่สมบูรณ์

ขอขอบคุณรองศาสตราจารย์ ดร. จุฬี เทียนไทย อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ของผู้วิจัย ผู้เปี่ยมด้วยความเมตตา ที่ได้สละเวลาอันมีค่าในการช่วยเหลือผู้วิจัยอย่างเต็มที่เสมอมา ทั้งช่วยอ่านงานวิจัย ให้ข้อเสนอแนะ และแก้ไขงานวิจัยนี้อย่างละเอียด ขอขอบคุณรองศาสตราจารย์ ดร. สุนทิพย์ จิตสว่าง และ รองศาสตราจารย์ ดร. กังสตาล เขาวัววัฒนกุล ผู้ที่ช่วยอ่านงานวิจัย วิจารณ์ และให้คำแนะนำ เพื่อให้ผู้วิจัยได้ทำวิทยานิพนธ์นี้ให้มีความสมบูรณ์ยิ่ง

สุดท้าย ขอขอบคุณอาจารย์ประจำภาควิชาสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา คณะรัฐศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยทุกท่าน ผู้ให้ความรู้ทั้งด้านทฤษฎีและทักษะในการทำงานที่เป็นประโยชน์ยิ่งในการทำวิทยานิพนธ์ และขอขอบคุณพี่กัญญกร ส่องสว่าง (พี่ตอง) ผู้ที่ช่วยประสานงานทุกอย่างเพื่อให้ผู้วิจัยได้ทำวิทยานิพนธ์ตั้งแต่ขั้นตอนแรกจนถึงขั้นตอนสุดท้ายให้สำเร็จไปได้ด้วยดีอย่างที่ตั้งใจไว้

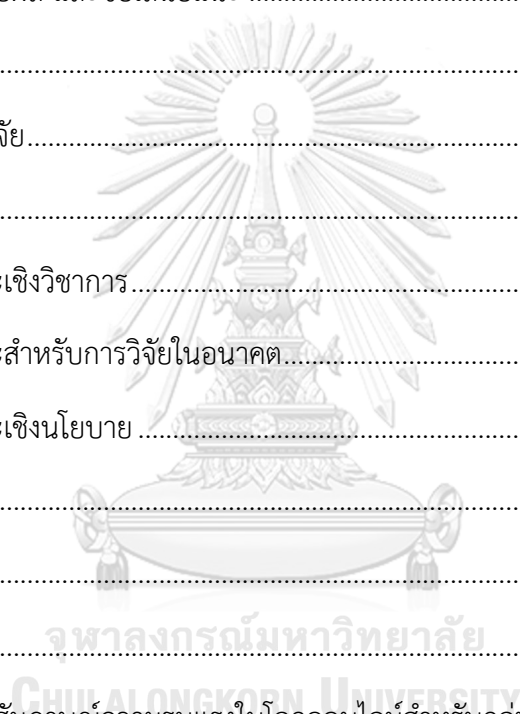
สุภาพร กมลฉ่ำ

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ค
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	ง
กิตติกรรมประกาศ.....	จ
สารบัญ.....	ฉ
สารบัญภาพ.....	ก
สารบัญตาราง.....	ข
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของการวิจัย.....	1
1.2 คำถามของการวิจัย.....	4
1.3 วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	4
1.4 ขอบเขตของการวิจัย.....	5
1.5 นิยามศัพท์.....	5
1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	7
บทที่ 2 วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง.....	10
2.1 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง.....	11
2.1.1 แนวคิดเกี่ยวกับความรุนแรง (Violence Concepts).....	11
2.1.2 แนวคิดเกี่ยวกับความรุนแรงในโลกออนไลน์ (Online Violence Concepts).....	16
2.1.3 แนวคิดเกี่ยวกับทัศนคติ (Attitude Concepts).....	24
2.1.4 แนวคิดเกี่ยวกับบริบทการเปลี่ยนแปลงทางสังคม (Social Influence Concepts).....	27
2.1.5 ทฤษฎีปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์ (Symbolic Interaction Theory).....	41
2.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	44

2.2.1 งานวิจัยในประเทศ.....	45
2.2.2 งานวิจัยต่างประเทศ.....	48
2.3 กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	49
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	51
3.1 ประชากรในการศึกษา.....	51
3.2 วิธีการสุ่มตัวอย่าง.....	51
3.3 วิธีการเก็บข้อมูล.....	53
3.3.1 เทคนิคการสัมภาษณ์ (Interview).....	53
3.3.2 เทคนิคการแบ่งกลุ่มและจัดลำดับ (Pile Sorting).....	54
3.4 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	55
3.4.1 แบบสัมภาษณ์ (Interview Form).....	55
3.4.2 แบบสอบถามการแบ่งระดับของประเภทความรุนแรงในโลกออนไลน์.....	58
3.5 การทดสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	61
3.6 การวิเคราะห์ข้อมูล.....	62
3.7 จริยธรรมการวิจัย.....	62
3.8 ระยะเวลาดำเนินการวิจัย.....	63
บทที่ 4 ผลการวิจัย.....	64
4.1 การกำหนดคำอธิบายและการให้ความหมายความรุนแรงในโลกออนไลน์.....	64
4.1.1 การกำหนดคำอธิบายความหมายความรุนแรงในโลกออนไลน์.....	65
4.1.1.1 คำอธิบายความหมายความรุนแรงในโลกออนไลน์จำแนกตามความแตกต่างของแพลตฟอร์มและชุมชนออนไลน์.....	66
4.1.1.2 คำอธิบายความหมายความรุนแรงในโลกออนไลน์จำแนกตามความแตกต่างของช่วงวัย เพศ และกลุ่มการเรียนรู้.....	83
4.1.2 การให้ความหมายความรุนแรงในโลกออนไลน์.....	101

4.2 การแบ่งระดับของประเภทความรุนแรงในโลกออนไลน์.....	110
4.3 แหล่งอิทธิพลอันเกิดจากปรากฏการณ์ทางสังคมที่ส่งผลต่อการกำหนดคำอธิบายและการให้ความ หมายความรุนแรงในโลกออนไลน์	120
4.3.1 ประสบการณ์ส่วนบุคคล.....	120
4.3.2 แหล่งปัจจัยด้านสังคม.....	125
4.3.3 แหล่งปัจจัยด้านเทคโนโลยี	133
บทที่ 5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	139
5.1 สรุปผลการวิจัย.....	139
5.2 อภิปรายผลการวิจัย.....	142
5.3 ข้อเสนอแนะ	147
5.3.1 ข้อเสนอแนะเชิงวิชาการ.....	147
5.3.2 ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยในอนาคต.....	147
5.3.3 ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย	148
บรรณานุกรม.....	150
บรรณานุกรม.....	151
ภาคผนวก.....	158
ภาคผนวก ก แบบสัมภาษณ์ความรุนแรงในโลกออนไลน์สำหรับกลุ่มตัวอย่าง.....	159
ภาคผนวก ข แบบสอบถามออนไลน์ที่สร้างจาก Google Forms	162
ภาคผนวก ค ใบรับรองโครงการวิจัย	166
ประวัติผู้เขียน.....	168



สารบัญภาพ

ภาพที่		หน้า
1	ตัวอย่างการติด Hashtag และการ Retweet ในแพลตฟอร์มทวิตเตอร์ของผู้วิจัย.....	66
2	ตัวอย่างการโพสต์รูปภาพในแพลตฟอร์มเฟซบุ๊กของผู้วิจัย.....	69
3	ตัวอย่างการโพสต์รูปภาพในแพลตฟอร์มอินสตาแกรมของผู้วิจัย.....	74
4	ตัวอย่างการโพสต์ข้อความในแพลตฟอร์มอินสตาแกรมของผู้วิจัย.....	74
5	การจัดลำดับความรุนแรงในโลกออนไลน์ตามระดับความรุนแรงมาก ปานกลาง และน้อย.....	

116



สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
1	วิธีการแสดงออกความรุนแรงจำแนกตามแพลตฟอร์มและชุมชนออนไลน์.....	82
2	การแบ่งระดับของประเภทความรุนแรงในโลกออนไลน์.....	
113		



บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของการวิจัย

ในยุคปัจจุบันที่การพัฒนาของเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารที่เป็นไปอย่างรวดเร็ว ไม่ว่าจะเป็นคอมพิวเตอร์ เครือข่ายอินเทอร์เน็ต และสื่อสังคมออนไลน์นั้น ได้มีส่วนสำคัญในการเปลี่ยนแปลงรูปแบบการดำเนินชีวิตและรูปแบบการติดต่อสื่อสารของเยาวชนในสังคมไทยไปอย่างมาก อินเทอร์เน็ตได้เปลี่ยนการสื่อสารแบบดั้งเดิมในโลกความเป็นจริงไปสู่การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในโลกเสมือนจริง หรือกล่าวได้ว่าอินเทอร์เน็ตและสื่อสังคมออนไลน์ได้เข้ามามีบทบาทสำคัญต่อเยาวชนไทยทั้งในด้านการรับรู้ข้อมูลข่าวสารและสถานการณ์ในสังคมได้อย่างทันท่วงที (Real Time) รวมถึงการใช้เพื่อการศึกษาค้นคว้า การติดต่อสื่อสาร การสร้างความสัมพันธ์ และการใช้เพื่อความบันเทิง เป็นต้น แต่อย่างไรก็ตาม หากเยาวชนมีการใช้อินเทอร์เน็ตและสื่อออนไลน์ไปในทางที่ผิด ขาดความรับผิดชอบในการเผยแพร่ข้อมูล หรือรู้เท่าไม่ถึงการณ์แล้ว ก็อาจนำไปสู่การก่อปัญหาอื่น ๆ ตามมาได้ โดยเฉพาะเด็กและเยาวชนที่เป็นกลุ่มประชากรที่อาจจะต้องตกเป็นเหยื่อหรือได้รับความรุนแรงได้ง่าย รวมถึงการที่เด็กและเยาวชนอาจกลายเป็นผู้ก่อปัญหาความรุนแรงเองได้จากการเผยแพร่ข้อมูลลงในสื่อออนไลน์ที่ขาดการไตร่ตรอง เป็นข้อมูลไม่เหมาะสม หรือเป็นข้อมูลที่ละเมิดผู้อื่น รวมถึงอาจมีการใช้งานอินเทอร์เน็ตที่มากเกินไป จนทำให้เกิดผลกระทบต่อการศึกษา สุขภาพ หรือความสัมพันธ์กับครอบครัวได้

อย่างไรก็ตาม แม้ว่าการเข้าถึงและการใช้งานอินเทอร์เน็ตที่เพิ่มมากขึ้นจะถือเป็นการเพิ่มโอกาสสำหรับการพัฒนาทักษะและการพัฒนาองค์ความรู้ให้กับวัยรุ่นและเยาวชนรุ่นใหม่ในสังคมไทยแล้ว แต่ในขณะเดียวกันก็ได้นำมาพร้อมกับความเสี่ยงและภัยออนไลน์รูปแบบต่าง ๆ ที่วัยรุ่นและเยาวชนไทยอาจประสบ โดยเฉพาะปัญหาความรุนแรงในโลกออนไลน์ที่มีมากขึ้น จากข้อมูลสถานการณ์พฤติกรรมเสี่ยงของเยาวชนไทยในปัจจุบัน โดยสถาบันสุขภาพเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ ปี พ.ศ. 2558 พบว่า การใช้สื่อสังคมออนไลน์ เป็นปัญหาพฤติกรรมเสี่ยงพฤติกรรมหนึ่งของวัยรุ่นและเยาวชนไทยจากพฤติกรรมเสี่ยงทั้งหมด 6 ปัญหา ได้แก่ (1) พฤติกรรมเสี่ยงต่ออุบัติเหตุและความปลอดภัย (2) พฤติกรรมที่ส่งผลต่อสุขภาพกายและสุขภาพจิต (3) พฤติกรรมทางเพศ (4) พฤติกรรมเสพติด เช่น ติดเกม ติดสื่อสังคมออนไลน์ และพฤติกรรมเกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ต (5) พฤติกรรม การเรียน และ (6) พฤติกรรมก้าวร้าว ละเมิดผู้อื่น และละเมิดกฎหมาย ขณะที่จากข้อมูลผลสำรวจของสำนักงานสถิติแห่งชาติ ใน ปี พ.ศ. 2562 ที่ทำการเก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์หัวหน้าครัวเรือน

และสมาชิกในครัวเรือนทั่วประเทศ พบว่า กลุ่มประชากรที่มีอายุระหว่าง 15-24 ปี ซึ่งจัดอยู่ในกลุ่มเยาวชนนั้น มีสัดส่วนการใช้อินเทอร์เน็ตสูงกว่าประชากรในกลุ่มอื่น ๆ โดยมีสัดส่วนการใช้โทรศัพท์มือถือและการใช้งานอินเทอร์เน็ตที่เพิ่มขึ้นและมีสัดส่วนของผู้ใช้สูงที่สุดเมื่อเทียบกับประชากรกลุ่มอายุอื่น ๆ (สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์, 2562) โดยกิจกรรมบนโลกออนไลน์ที่ได้รับความนิยมจากประชากรกลุ่มนี้มากที่สุดจะเป็นการเข้าใช้เพื่อสื่อสารบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network) การใช้งานส่วนตัวที่ส่วนใหญ่เป็นไปเพื่อความบันเทิง เช่น การดาวน์โหลดและอัปโหลดข้อมูล รูปภาพ วิดีโอ เพลง หรือภาพยนตร์บนเว็บไซต์ต่าง ๆ เป็นต้น (สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2563) ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงแนวโน้มการใช้งานอินเทอร์เน็ตและการมีวิถีชีวิตที่ผูกพันกับโลกออนไลน์ของกลุ่มวัยรุ่นและเยาวชนไทยได้เป็นอย่างดี อย่างไรก็ตาม แม้ว่าเทคโนโลยีการสื่อสารจะมีการพัฒนาไปอย่างรวดเร็วและก้าวหน้าขึ้นทุกวัน แต่ในขณะเดียวกัน การพัฒนาของเทคโนโลยีการสื่อสารสมัยใหม่เหล่านี้ กลับเริ่มชี้ให้เห็นถึงปัญหาที่ส่งผลในด้านลบต่อชีวิตประจำวันและความสัมพันธ์ของกลุ่มเยาวชนไทยมากขึ้น โดยโลกออนไลน์ได้กลายเป็นช่องทางสำหรับการรับรู้เกี่ยวกับความรุนแรงรูปแบบใหม่ของเยาวชนไทยที่มากกว่าการรับรู้ความรุนแรงที่เกิดขึ้นในโลกจริงหรือโลกออฟไลน์ที่ครอบคลุมถึงพฤติกรรมและการกระทำที่มุ่งไปที่การใช้กำลังทางกายเพื่อทำให้ผู้อื่นได้รับบาดเจ็บหรือเสียชีวิต แต่ปัจจุบันลักษณะของความรุนแรงยังถูกปรากฏในพื้นที่ออนไลน์ ซึ่งผู้กระทำความรุนแรงไม่จำเป็นต้องเปิดเผยตัวตน ทำให้ความรุนแรงสามารถเกิดขึ้นได้ทุกที่ทุกเวลา ทั้งความเสี่ยงจากเนื้อหาที่ไม่เหมาะสม ความเสี่ยงจากการพบคนแปลกหน้า การถูกคุกคามในโลกออนไลน์ ความเสี่ยงต่อการเสียชื่อเสียง การใช้ถ้อยคำสร้างความเกลียดชัง ความรุนแรงที่เกิดขึ้นในเว็บมีด รวมถึงการตกเป็นเหยื่อการถูกกลั่นแกล้งทางออนไลน์

ดังนั้น จะเห็นได้ว่า การเติบโตในสภาพแวดล้อมทางเศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรมที่แตกต่างกันนี้ ย่อมส่งผลต่อการหล่อหลอมวิถีคิด ค่านิยม มุมมอง ตลอดจนรูปแบบการใช้ชีวิตของมนุษย์ในแต่ละกลุ่มช่วงวัยที่ต่างกันได้ โดยสื่อสังคมออนไลน์ได้ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงวิถีชีวิต ค่านิยม ความเชื่อ และวัฒนธรรมบางอย่าง (สมชาย รัตนทองคำ, 2556) ซึ่งทำให้คนแต่ละรุ่นมีประสบการณ์และมุมมองต่อสิ่งต่าง ๆ ที่อาจแตกต่างกัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งประชากรที่เป็นกลุ่มคนรุ่นใหม่ ที่เกิดและเติบโตขึ้นมาในสภาพแวดล้อมใหม่ พร้อมกับการพัฒนาของเทคโนโลยีและสิ่งอำนวยความสะดวกรอบด้าน และมีรูปแบบการดำเนินชีวิตที่มีสื่อสังคมออนไลน์เป็นตัวขับเคลื่อนการติดต่อสื่อสารในชีวิตประจำวัน อีกทั้ง กลุ่มคนรุ่นใหม่ยังมีความสามารถในการใช้งานและมีการเรียนรู้เทคโนโลยีต่าง ๆ ได้อย่างรวดเร็ว เพราะสิ่งเหล่านี้ได้กลายเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวันของพวกเขา โดยเฉพาะการมีสมาร์ตโฟนเป็นของตัวเอง ซึ่งได้นำไปสู่การเผชิญกับความเสี่ยงและภัยออนไลน์ในรูปแบบต่าง ๆ ได้ง่าย ทุกที่ ทุกเวลา โดยเฉพาะปัญหาความรุนแรงในโลกออนไลน์ ซึ่งนับเป็นความ

รุนแรงรูปแบบใหม่ที่เกิดขึ้นมาได้นำไปสู่การเกิดผลกระทบต่อวัยรุ่นและเยาวชนไทยในด้านต่าง ๆ ทั้งด้านจิตใจ ด้านร่างกาย และด้านทรัพย์สิน อย่างไรก็ตาม จากการศึกษาเกี่ยวกับความรุนแรงในโลกออนไลน์ของสังคมไทยที่ผ่านมายังเป็นเพียงภาพสะท้อนบางส่วนต่อการรับรู้ของเยาวชนไทยที่มีต่อความรุนแรงในโลกออนไลน์ อีกทั้งยังไม่มีการศึกษาเกี่ยวกับเรื่องนี้โดยตรงและมักเป็นการศึกษาปรากฏการณ์แบบแยกส่วน เช่น การศึกษาถึงรูปแบบ สาเหตุ หรือผลกระทบที่เกิดขึ้นจากความรุนแรงในโลกออนไลน์ที่แยกจากกัน ซึ่งยังขาดความต่อเนื่องและมุมมองของเยาวชนไทยที่มีต่อประเด็นความรุนแรงในโลกออนไลน์ในแง่มุมเชิงลึกที่อาจแตกต่างไปจากมุมมองของนักวิชาการทั่วไป รวมถึงมุมมองความรุนแรงจากสื่อต่าง ๆ ที่ปัจจุบันไม่ได้มีเพียงแค่สื่อเก่า (Old Media) เช่น หนังสือพิมพ์ วิทยุ และโทรทัศน์ ที่ทำหน้าที่นำเสนอข้อมูล แต่ยังมีสื่อใหม่ (New Media) ที่ถือว่ามีอิทธิพลมากในยุคปัจจุบัน เพราะคนในสังคมสามารถเข้าถึงสื่อได้ง่าย และมีอำนาจในการสร้างข้อมูลข่าวสารมากขึ้น โดยสามารถเผยแพร่ได้ทั้งภาพและเสียงผ่านระบบอินเทอร์เน็ตที่เป็นการสื่อสารแบบสองทาง (Active Two-way Communication) อาทิ Blog Vlog Website Game community และเครือข่ายสื่อสังคมออนไลน์ต่าง ๆ (Social Media) ที่สามารถทำได้โดยทันที โดยเฉพาะการแสดงความคิดเห็นในเครือข่ายสังคมออนไลน์ ซึ่งทำให้การนิยามความรุนแรงอาจเปลี่ยนไปตามคอนเทนต์ต่าง ๆ ที่ถูกนำเสนอผ่านบริบทของสื่อใหม่

ด้วยเหตุผลข้างต้น จึงนำไปสู่ประเด็นการศึกษาในครั้งนี้ โดยผู้วิจัยสนใจที่จะศึกษาเกี่ยวกับการกำหนดคำอธิบายและการให้ความหมายความรุนแรงในโลกออนไลน์ โดยเน้นไปที่การศึกษามุมมองจากเยาวชนรุ่นใหม่ ซึ่งเป็นกลุ่มประชากรที่เติบโตมาในสภาพแวดล้อมทางสังคมและเทคโนโลยีที่มีการเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว มีสิ่งอำนวยความสะดวกในชีวิตอย่างรอบด้านที่สามารถตอบสนองกิจกรรมในชีวิตประจำวันได้เป็นอย่างดี ทั้งการรับข้อมูลข่าวสาร และการเข้าถึงสื่อต่าง ๆ นอกจากนี้ ยังนับเป็นกลุ่มประชากรที่มีการเปิดกว้างทางความคิด ซึ่งชี้ให้เห็นถึงการเปิดกว้างในการยอมรับประเด็นความแตกต่างที่มากขึ้นในสังคมไทย อีกทั้งยังเป็นกลุ่มประชากรที่มีความเชื่อมั่น กล้าคิด กล้าตั้งคำถาม มีความสามารถในการเรียนรู้และปรับตัวให้เข้ากับสิ่งแวดล้อมได้เป็นอย่างดี โดยเฉพาะอย่างยิ่งกลุ่มเยาวชนไทยในเมืองที่มีรูปแบบการดำเนินชีวิตที่ผูกพันกับเทคโนโลยี และมีโอกาสเข้าถึงและใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ในสัดส่วนที่มากกว่ากลุ่มเยาวชนไทยในชนบท โดยประชากรที่ผู้วิจัยเลือกศึกษาในครั้งนี้ได้แก่ นิสิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ซึ่งเป็นกลุ่มเยาวชนที่ศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาที่ตั้งอยู่พื้นที่ใจกลางเมืองที่มีความหนาแน่นและความหลากหลายทางประชากรสูง มีวิถีชีวิตที่เชื่อมโยงกับพื้นที่ศูนย์กลางต่าง ๆ ทางสังคม อาทิ พื้นที่ศูนย์กลางด้านการปกครอง การศึกษา การคมนาคมขนส่ง ตลอดจนพื้นที่การเกิดขึ้นของปรากฏการณ์ทางสังคมที่สำคัญ ๆ เช่น สถานการณ์ด้านการเคลื่อนไหวทางการเมือง เป็นต้น อีกทั้ง จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ยังเป็น

สถาบันอุดมศึกษาที่ได้รับการจัดอันดับความเป็นเลิศด้านวิชาการเป็นอันดับต้น ๆ ของประเทศ มีความหลากหลายของสาขาการเรียน ทั้งวิทยาศาสตร์สุขภาพ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี สังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ รวมถึงยังเป็นกลุ่มเยาวชนที่มีภูมิหลังทางสังคมและวัฒนธรรมที่หลากหลาย เพราะเป็นนิสิตที่มาจากหลายจังหวัดทั่วประเทศ มีความแตกต่างของพื้นฐานครอบครัว และสถานะทางเศรษฐกิจที่ต่างกัน ทำให้เยาวชนที่ศึกษาในสถาบันการศึกษาแห่งนี้มีโอกาสได้พบปะกับเพื่อนจากหลากหลายคณะ และนับเป็นการเปิดโอกาสทางการเรียนรู้และมุมมองใหม่ ๆ ให้กับตนเอง โดยการศึกษาครั้งนี้จะเน้นไปที่การวิเคราะห์มิติความรุนแรงในโลกออนไลน์ในเชิงลึก โดยไม่ละเลยถึงอิทธิพลที่เกี่ยวข้อง ซึ่งมีส่วนสำคัญในการหล่อหลอมวิถีคิด รูปแบบการดำเนินชีวิต และประสบการณ์ของนิสิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยแต่ละคน ดังนั้น การศึกษาในครั้งนี้ จึงเป็นสิ่งที่สามารถสะท้อนให้เห็นถึงมุมมองของกลุ่มเยาวชนรุ่นใหม่ในสังคมไทยที่อาจมองความรุนแรงในโลกออนไลน์ในระดับที่แตกต่างไปจากมุมมองของนักวิชาการหรือคนกลุ่มอื่น ๆ ในสังคม ซึ่งจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องศึกษาและทำความเข้าใจ โดยองค์ความรู้จากการศึกษาในครั้งนี้จะเป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อการทำความเข้าใจของสถาบันครอบครัว สถาบันการศึกษา รวมถึงสังคม ในด้านการเรียนรู้และการดำเนินชีวิตของเยาวชนรุ่นใหม่ในสังคมไทยมากขึ้น และยังสามารถนำไปใช้เป็นแนวทางในการออกแบบหลักสูตรหรือบทเรียนให้สอดคล้องกับความต้องการของกลุ่มเยาวชนรุ่นใหม่ ตลอดจนการสร้างภูมิคุ้มกันที่ดีในการใช้สื่อออนไลน์ให้กับเยาวชนไทย

1.2 คำถามของการวิจัย

อิทธิพลอันเกิดจากปรากฏการณ์ทางสังคม ซึ่งมีส่วนสำคัญในการหล่อหลอมทัศนคติ วิถีคิด รูปแบบการดำเนินชีวิต และประสบการณ์ของบุคคล ส่งผลต่อการให้คำอธิบายและการตีความหมาย ความรุนแรงในโลกออนไลน์ของนิสิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยอย่างไร

1.3 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาการให้คำอธิบายและการตีความหมายความรุนแรงในโลกออนไลน์ของนิสิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
2. เพื่อศึกษาทัศนคติที่มีต่อความรุนแรงในโลกออนไลน์ จากการแบ่งระดับของประเภทความรุนแรงในโลกออนไลน์จากมุมมองของนิสิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
3. เพื่อวิเคราะห์แหล่งอิทธิพลอันเกิดจากปรากฏการณ์ทางสังคมที่ส่งผลต่อการให้คำอธิบายและการตีความหมายความรุนแรงในโลกออนไลน์ของนิสิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

1.4 ขอบเขตของการวิจัย

1) ขอบเขตด้านเนื้อหา

ผู้วิจัยศึกษาเรื่องการกำหนดคำอธิบายและการให้ความหมายความรุนแรงในโลกออนไลน์ในกลุ่มนิสิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ที่ศึกษาในคณะต่าง ๆ ในปีการศึกษา 2563 แบ่งตามประเภทสายการเรียน เช่น คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี คณะวิทยาศาสตร์สุขภาพ คณะศิลปกรรมศาสตร์ ชั้นปีที่ 1-5 ที่มีอายุตั้งแต่ 18 ขึ้นไป ถึงอายุ 23 ปี ครอบคลุม 3 เพศ ได้แก่ เพศชาย เพศหญิง และเพศทางเลือก (ชายรักชาย) โดยเชื่อมโยงกับประเด็นทัศนคติ ที่มีต่อการจัดแบ่งระดับของประเภทความรุนแรงในโลกออนไลน์ และประเด็นแหล่งอิทธิพลอันเกิดจากปรากฏการณ์ทางสังคมที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ ประสบการณ์ส่วนตัว แหล่งปัจจัยด้านสังคม และแหล่งปัจจัยด้านเทคโนโลยี โดยเลือกศึกษาวิเคราะห์เชิงเนื้อหาและนำเสนอผลการศึกษาเชิงพรรณนา

2) ขอบเขตด้านพื้นที่

พื้นที่ที่ผู้วิจัยเลือกศึกษาแบ่งออกเป็น 2 พื้นที่คือ 1) พื้นที่ออฟไลน์ (Offline) ได้แก่ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย โดยเป็นพื้นที่สำหรับคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างที่จะเป็นผู้ให้ข้อมูลหลัก (Key Informants) สำหรับการวิจัยในครั้งนี้ และเป็นกลุ่มประชากรที่ผู้วิจัยจะใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบลูกโซ่เพื่อเก็บข้อมูลในพื้นที่ออนไลน์ต่อไป และ 2) พื้นที่ออนไลน์ (Online) ซึ่งเป็นพื้นที่ที่ผู้วิจัยจะใช้สำหรับการเก็บข้อมูลจากการใช้เทคนิคการสัมภาษณ์ออนไลน์และเทคนิคการแบ่งกลุ่มและการจัดลำดับ

1.5 นิยามศัพท์

การกำหนดคำอธิบาย (Defining) หมายถึง การศึกษาว่านิสิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยมีการกำหนดว่าอะไรคือสิ่งที่เรียกว่าเป็นความรุนแรงในโลกออนไลน์ มีเงื่อนไขใดบ้างเป็นตัวตัดสิน

การให้ความหมาย (Interpreting) หมายถึง การศึกษาว่านิสิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยมีการนิยามหรือให้ความหมายความรุนแรงในโลกออนไลน์ว่าหมายถึงอะไร

ทัศนคติ (Attitude) หมายถึง มุมมองการแบ่งระดับของประเภทความรุนแรงในโลกออนไลน์ที่สะท้อนให้เห็นถึงประสบการณ์ของนิสิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยแต่ละคน

นิสิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (Chulalongkorn University Students) หมายถึง เยาวชนที่ศึกษาในจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ในปีการศึกษา 2563 ในคณะต่าง ๆ ชั้นปีที่ 1-5 เพศชาย เพศหญิง และเพศทางเลือก อายุตั้งแต่ 18 ปีขึ้นไป ถึง 23 ปี ที่เคยมีประสบการณ์ความรุนแรงในโลกออนไลน์ อาทิ เคยพบเห็นหรือเคยถูกกลั่นแกล้งทางออนไลน์ เป็นต้น

ระดับความรุนแรงในโลกออนไลน์ (Level of Online Violence) หมายถึง การจำแนก ระดับความรุนแรงในโลกออนไลน์จากการประยุกต์ใช้แนวคิดการแบ่งระดับความรุนแรงจากผลที่จะตามมาของ เพ็ญศรี วัจนละญาณ (2552) โดยการวิจัยนี้ ได้แบ่งระดับความรุนแรงในโลกออนไลน์ ออกเป็น 3 ระดับ ดังนี้

1) ความรุนแรงระดับมาก หมายถึง ประเภทของความรุนแรงในโลกออนไลน์ ที่ก่อให้เกิดการเจ็บป่วยอย่างถาวร สามารถส่งผลกระทบต่อชีวิตรุนแรง ทำให้เกิดการสูญเสียหรือเกิดการตายได้ ซึ่งอาจเป็นทั้งการเจ็บป่วยทางกาย และการเจ็บป่วยทางใจ เช่น ภาวะซึมเศร้า เป็นต้น

2) ความรุนแรงระดับปานกลาง หมายถึง ประเภทของความรุนแรงในโลกออนไลน์ ที่ก่อให้เกิดการบาดเจ็บหรือเจ็บป่วยปานกลาง ส่งผลกระทบต่อการทำงานหรือการดำเนินกิจวัตรประจำวันต่อผู้ถูกกระทำเป็นเวลานาน เช่น ทำให้อนอนไม่หลับ วิตกกังวล เป็นต้น

3) ความรุนแรงระดับน้อย หมายถึง ประเภทของความรุนแรงในโลกออนไลน์ ที่ก่อให้เกิดการบาดเจ็บ เจ็บป่วย หรือเกิดผลกระทบต่อการทำงานหรือการดำเนินกิจวัตรประจำวันเพียงเล็กน้อย ไม่มีอันตรายต่อสุขภาพ เช่น ทำให้หงุดหงิด ไม่สบายใจ เป็นต้น

แหล่งอิทธิพลอันเกิดจากปรากฏการณ์ทางสังคม (Social Influence) หมายถึง อิทธิพลที่ส่งผลต่อการกำหนดคำอธิบายและการให้ความหมายความรุนแรงในโลกออนไลน์ของนิสิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยที่แตกต่างกัน เนื่องจากนิสิตแต่ละคนอาจมีการแสดงออกซึ่งการยอมรับและการต่อต้านปรากฏการณ์ทางสังคมต่าง ๆ ที่ย่อมมีส่วนสำคัญในการปลูกฝังและพัฒนาทัศนคติต่อภาพความรุนแรงในโลกออนไลน์ของตนเอง ประกอบด้วย

1) ประสบการณ์ส่วนบุคคล เช่น ประสบการณ์ความรุนแรงในโลกออนไลน์ที่เคยพบเห็น การเลือกตัดสินการกระทำที่เป็นหรือไม่เป็นความรุนแรงในโลกออนไลน์ และการเปิดรับข่าวสารในโลกออนไลน์ เป็นต้น

2) แหล่งปัจจัยด้านสังคม เช่น สถาบันการศึกษา สถาบันครอบครัว การเลือกรับวัฒนธรรม การมีส่วนร่วมทางการเมือง เป็นต้น

3) แหล่งปัจจัยด้านเทคโนโลยี เช่น ประเภทเว็บไซต์บนสื่อสังคมออนไลน์ แพลตฟอร์มต่างๆ ที่เลือกใช้ เป็นต้น

ทั้งนี้ ในการศึกษาครั้งนี้ ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับประเภทของความรุนแรงในโลกออนไลน์ ซึ่งพบว่า มีความรุนแรงในโลกออนไลน์ที่กลุ่มเยาวชนไทยจะพบเจอได้มาก 3 ประเภท ได้แก่

การกลั่นแกล้งออนไลน์ (Cyberbullying) หมายถึง การกระทำที่เป็นการก่อกวน หลอกลวง และคุกคามทำให้ผู้อื่นรู้สึกอับอาย เสียชื่อเสียง หรือสูญเสียความมั่นใจในการดำเนินชีวิต โดยสามารถกระทำได้หลากหลายช่องทาง ไม่ว่าจะเป็น เว็บไซต์ อีเมล โทรศัพท์มือถือ รวมถึงเครือข่ายทางสังคมอื่น ๆ

การใช้ถ้อยคำสร้างความเกลียดชัง (Hate Speech) หมายถึง การแสดงออกซึ่งการดูถูกเหยียดหยาม สร้างความเข้าใจผิด หรือลดทอนคุณค่าความเป็นมนุษย์ โดยมีเป้าหมายเพื่อการแบ่งแยกหรือการกีดกันทางสังคม โดยแสดงออกผ่านทางคำพูด ข้อความ หรือการสื่อความหมายในเชิงสัญลักษณ์อื่น ๆ ผ่านพื้นที่ออนไลน์ เช่น Facebook Line YouTube Twitter เป็นต้น

เว็บมืด (Dark Web) หมายถึง เว็บไซต์ที่ไม่ปรากฏในฐานข้อมูล Search Engine และไม่เปิดให้บุคคลภายนอกเข้าถึงได้ด้วยวิธีปกติ เช่น เว็บไซต์ใช้งานเฉพาะเครือข่ายภายในองค์กร หรือเว็บไซต์ที่เป็นฐานข้อมูลด้านความลับที่ไม่ต้องการเผยแพร่สู่สาธารณะ เป็นต้น

1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

การศึกษาในครั้งนี้ จะทำให้ได้รับองค์ความรู้ทั้งในด้านความรู้ทางวิชาการและด้านการนำไปประยุกต์ใช้ของหน่วยงานและสถาบันต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับเยาวชน เพื่อเป็นแนวทางสำหรับการป้องกันและแก้ไขปัญหาความรุนแรงในโลกออนไลน์ของกลุ่มเยาวชนไทย ดังนี้

1) ด้านองค์ความรู้ทางวิชาการ

การศึกษาในครั้งนี้ จะทำให้ได้องค์ความรู้เกี่ยวกับการให้คำอธิบายและการให้ความหมายความรุนแรงในโลกออนไลน์ของเยาวชนไทยรุ่นใหม่ ที่มีมุมมองที่แตกต่างไปจากมุมมองทางวิชาการ มุมมองจากสื่อ และมุมมองจากคนรุ่นอื่น ๆ ในสังคมไทย โดยข้อค้นพบจากการศึกษาครั้งนี้ ได้ชี้ให้เห็นถึงแหล่งอิทธิพลทางสังคมต่าง ๆ ที่มีส่วนในการพัฒนามุมมองและทัศนคติที่เยาวชนไทยมีต่อความรุนแรงในยุคปัจจุบัน ซึ่งจะก่อให้เกิดความเข้าใจเกี่ยวกับความรุนแรงในโลกออนไลน์ในมุมมองของเยาวชนไทยที่ลึกซึ้งยิ่ง โดยสามารถนำไปใช้ประยุกต์ใช้เข้ากับการศึกษาในศาสตร์ทางสังคมวิทยา (Sociology) ที่ศึกษาเกี่ยวกับความสัมพันธ์ของผู้คนในสังคมและปัญหาสังคมที่เกิดขึ้น ตัวอย่างเช่น ปัญหาเด็กติดเกมที่น่าไปสู่พฤติกรรมก้าวร้าวรุนแรงในเด็กที่ส่งผลให้ก่ออาชญากรรมหรือก่อปัญหาที่รุนแรงในสังคมตามมาได้ เช่น การชกต่อยกับเพื่อนร่วมชั้นเรียน การพกพาอาวุธไปโรงเรียน เป็นต้น หรือในกลุ่มเด็กที่ติดเกมนาน ๆ ที่ส่งผลทำให้มีอาการทางจิตและนำไปสู่พฤติกรรมทำร้ายตนเองและผู้อื่นได้ ซึ่งนับว่าเป็นตัวอย่างที่ชี้ให้เห็นถึงการเชื่อมโยงระหว่างปัญหาในโลกออนไลน์และปัญหาในโลกออฟไลน์ได้เป็นอย่างดี ตลอดจนการนำองค์ความรู้นี้ไปประยุกต์ใช้กับศาสตร์ทางอาชญา

วิทยา (Criminology) ที่ศึกษาเกี่ยวกับสภาพและสาเหตุของอาชญากรรม เพื่อนำไปสู่การหาวิธีการป้องกันและแก้ไขปัญหาสังคมต่าง ๆ ได้อย่างถูกต้องและเหมาะสมต่อไป ดังนั้น การเชื่อมโยงองค์ความรู้เกี่ยวกับความรุนแรงในโลกออนไลน์ ซึ่งนับว่าเป็นปัญหาหนึ่งที่เกิดขึ้นในสังคมไทยในปัจจุบัน เข้ากับการศึกษาในด้านอาชญาวิทยาและสังคมวิทยา จึงอาจนำไปสู่การผลักดันให้เกิดการพัฒนาและการบัญญัติกฎหมายหรือข้อบังคับต่างๆ ที่เหมาะสมกับสภาพสังคมไทยในปัจจุบัน โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ในด้านการนำความรู้ไปปรับใช้และแก้ไขปัญหาคความรุนแรงในโลกออนไลน์ ที่เป็นสาเหตุของการก่ออาชญากรรม

2) ด้านการนำไปประยุกต์ใช้

องค์ความรู้ที่ได้จากการศึกษาในครั้งนี้ ทำให้เกิดการบูรณาการด้านการทำงานร่วมกันของทุกฝ่าย ตั้งแต่ สถาบันครอบครัว สถาบันการศึกษา รวมถึงองค์กรต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับเยาวชน ในด้านการเฝ้าระวังและการแก้ไขป้องกันปัญหาคความรุนแรงในโลกออนไลน์ในอนาคต กล่าวคือ

(1) สถาบันครอบครัว มีความรู้ความเข้าใจในด้านการใช้สื่อของกลุ่มเยาวชนไทยมากขึ้น ซึ่งจะนำไปสู่การปลูกฝังความรู้ด้านการใช้สื่อให้กับเยาวชนอย่างเหมาะสม เช่น ทักษะการรู้เท่าทันสื่อในด้านการเข้าถึง การคิดวิเคราะห์แยกแยะข้อมูล และการเลือกใช้สื่อต่าง ๆ ได้อย่างปลอดภัย และสร้างสรรค์ ตลอดจนการให้ความรู้เกี่ยวกับผลจากการใช้งานสื่อออนไลน์ทั้งในด้านบวกและในด้านลบ เช่น การสร้างความสัมพันธ์กับผู้อื่น การโพสต์ข้อมูลหรือรูปภาพส่วนตัว เป็นต้น ที่เป็นการสร้างภูมิคุ้มกันด้านการใช้สื่อออนไลน์ให้กับเยาวชน นอกจากนี้ยังเป็นการส่งเสริมให้พ่อแม่ ผู้ปกครองหันมาให้ความสนใจ เปิดกว้าง และรับฟัง เมื่อเยาวชนต้องประสบกับปัญหาคความรุนแรงในโลกออนไลน์ เพื่อหาแนวทางแก้ไขปัญหาร่วมกันต่อไป

(2) สถาบันการศึกษา สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนและการออกแบบหลักสูตรให้สอดคล้องกับสถานการณ์ด้านการพัฒนาของเทคโนโลยีการสื่อสารที่เปลี่ยนแปลงไป โดยการส่งเสริมการสอนทักษะการรู้เท่าทันสื่อให้เยาวชน เพื่อปรับเปลี่ยนแนวคิดและสร้างความเข้าใจเรื่องความรุนแรงในโลกออนไลน์ทุกรูปแบบ รวมถึงการจัดกิจกรรมรณรงค์ในด้านการป้องกันและยุติการใช้ความรุนแรงระหว่างกัน

(3) องค์กรที่เกี่ยวข้องกับเยาวชน อาทิ กรมกิจการเด็กและเยาวชน กรมพินิจและคุ้มครองเด็กและเยาวชน สามารถนำไปใช้เป็นแนวทางปฏิบัติเพื่อป้องกันและแก้ไขปัญหาคความรุนแรงในโลกออนไลน์ ตัวอย่างเช่น การเพิ่มบทลงโทษผู้กระทำความรุนแรงในโลกออนไลน์ การเพิ่มมาตรการป้องกันด้านการใช้งานสื่อออนไลน์ของกลุ่มเยาวชน การประชาสัมพันธ์ช่องทางการติดต่อ

และช่องทางการขอรับความช่วยเหลือจากเจ้าหน้าที่ของหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เพื่อการแก้ไขปัญหา
ความรุนแรงที่เกิดขึ้นในโลกออนไลน์ได้อย่างทัน่วงที



บทที่ 2

วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาเรื่อง “การกำหนดคำอธิบายและการให้ความหมายความรุนแรงในโลกออนไลน์ กรณีศึกษานิสิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย” เป็นการศึกษาเกี่ยวกับการมุมมองของนิสิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยที่มีต่อความรุนแรงในโลกออนไลน์ โดยการวิเคราะห์บริบททางสังคมต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง วรรณกรรมที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ ครอบคลุมตั้งแต่การศึกษาความรุนแรงในรูปแบบดั้งเดิม ทั้งความหมาย ประเภท และสาเหตุของการเกิดความรุนแรง ซึ่งนับเป็นพื้นฐานการเกิดความรุนแรงในโลกออนไลน์ตามมาได้ โดยรูปแบบของความรุนแรงในโลกออนไลน์ที่เกิดขึ้น อาจมีการแสดงออกได้หลายรูปแบบและหลากหลายช่องทาง ซึ่งอาจทำให้นิสิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยมีมุมมองหรือทัศนคติต่อเรื่องความรุนแรงในโลกออนไลน์ที่แตกต่างกันได้ การศึกษาเกี่ยวกับทัศนคติ จึงจะทำให้เห็นภาพที่นิสิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยที่มีต่อความรุนแรงในโลกออนไลน์ได้ลึกซึ้งยิ่งขึ้น โดยเฉพาะการวิเคราะห์ถึงบริบทการเปลี่ยนแปลงทางสังคมต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง ซึ่งส่งผลต่อความคิด ประสบการณ์ และคำอธิบายความรุนแรงในโลกออนไลน์ที่นิสิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย แต่ละคนมี ซึ่งนิสิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อาจมีการนิยามความหมายความรุนแรงในโลกออนไลน์ในมิติที่แตกต่างกันได้ ขึ้นอยู่กับประสบการณ์ที่แต่ละคนเคยได้รับมา ดังนั้น ทฤษฎีปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์จึงเป็นทฤษฎีที่ถูกนำมาใช้สำหรับการวิเคราะห์และอภิปรายผลในการศึกษาครั้งนี้ เพื่อชี้ให้เห็นถึงการกำหนดคำอธิบายและการให้ความหมายความรุนแรงในโลกออนไลน์ของนิสิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ที่ละเอียด ลึกซึ้งยิ่งขึ้น

2.1 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

2.1.1 แนวคิดเกี่ยวกับความรุนแรง (Violence Concepts)

2.1.2 แนวคิดเกี่ยวกับความรุนแรงในโลกออนไลน์ (Online Violence Concepts)

2.1.3 แนวคิดเกี่ยวกับทัศนคติ (Attitude Concepts)

2.1.4 แนวคิดเกี่ยวกับบริบทการเปลี่ยนแปลงทางสังคม (Social Change Concepts)

2.1.5 ทฤษฎีปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์ (Symbolic Interaction Theory)

2.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

2.1.1 แนวคิดเกี่ยวกับความรุนแรง (Violence Concepts)

ผู้วิจัยเลือกศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับความรุนแรง ซึ่งเป็นความรุนแรงในรูปแบบดั้งเดิมหรือที่เกิดขึ้นในโลกจริง โดยจะเป็นการศึกษาถึงความหมายของความรุนแรง การศึกษาถึงประเภทของความรุนแรงตั้งแต่ในระดับปัจเจก ระดับระหว่างบุคคล และระดับกลุ่ม ที่สามารถแสดงออกได้ทั้งด้านร่างกาย ด้านจิตใจ ด้านเพศ รวมถึงด้านการละเลยทอดทิ้ง ตลอดจนการศึกษาถึงสาเหตุของการเกิดขึ้นของความรุนแรงที่มีความซับซ้อนจากการผสมผสานกันระหว่างปัจจัยส่วนบุคคลและปัจจัยทางสังคม ที่จะทำให้เข้าใจเกี่ยวกับบริบทความรุนแรงในโลกจริงมากยิ่งขึ้น

ความหมายของความรุนแรง

ความรุนแรงเป็นคำที่มีผู้ให้ความหมายไว้อย่างหลากหลาย ยกตัวอย่างดังต่อไปนี้

พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2525 ให้คำจำกัดความ “ความรุนแรง” ไว้ว่า หนักไป แรงไป องค์การอนามัยโลก (WHO, 2002) ให้ความหมายว่า เป็นความตั้งใจใช้กำลังหรืออำนาจทางกายข่มขู่ คุกคาม ทำร้ายตนเอง ผู้อื่น กลุ่มคนหรือสังคม ทำให้เกิดการบาดเจ็บ เสียชีวิต ทำร้ายจิตใจ ยับยั้งการเจริญงอกงาม กีดกันหรือปิดกั้นทำให้สูญเสียสิทธิบางประการ ขาดการได้รับในสิ่งที่สมควรจะได้รับ อรอนงค์ อินทรจิตร และ นรินทร์ กรินชัย (2542) ให้ความหมายว่า ความรุนแรงเป็นพฤติกรรมและการกระทำใด ๆ ที่เป็นการละเมิดสิทธิส่วนบุคคล ทั้งทางร่างกาย วาจา จิตใจ และทางเพศ โดยการบังคับขู่เข็ญ ทุบตี เตาะตอ่ย ตลอดจนคุกคาม จำกัด และกีดกันสิทธิเสรีภาพ ทั้งในที่สาธารณะและในการดำเนินชีวิตส่วนตัว ซึ่งเป็นผลหรืออาจจะเป็นผลให้เกิดความทุกข์ทรมานทั้งร่างกายและจิตใจแก่ผู้ถูกกระทำ ซึ่งสอดคล้องกับที่ William James Millar Mackenzie (1975) นักคิดชาวอเมริกัน ที่ให้ความหมายความรุนแรงว่า เป็นการใช้กำลังทางกายภาพเพื่อทำให้บาดเจ็บอย่างทรมานหรือเป็นเหตุให้เกิดการทำลายบุคคลหรือทรัพย์สิน โดยการใช้อำนาจนั้นมักเป็นสาเหตุให้เกิดความบาดเจ็บทางร่างกายหรือเป็นการแทรกแซงเสรีภาพส่วนบุคคล

นอกจากนี้ ฤทธยา อาชวณิชกุล (2539) ยังให้ความหมายความรุนแรงว่าหมายถึง การใช้วาจาหรือกำลังทางร่างกายหรืออาวุธในการทำร้ายผู้อื่น และเป็นการกระทำที่ออกนอกกริตนกรอยของวิถีปฏิบัติ อย่างไรก็ตาม Jean-Marie Domenech (1981) นักเขียนชาวฝรั่งเศสที่สนใจศึกษาเรื่องความรุนแรง กล่าวว่า สิ่งที่เราเรียกว่าเป็นความรุนแรงนั้น มาจากการมองในสามแง่มุมด้วยกัน คือ มุมมองทางจิตวิทยา ซึ่งเป็นการระบายโดยแสดงออกถึงอำนาจหรือการบังคับ แสดงถึงความไร้เหตุผล และเป็นรูปแบบแห่งการฆาตกรรม มุมมองทางจริยธรรม ซึ่งเป็นการล่วงละเมิดทรัพย์สินสมบัติและเสรีภาพของบุคคลอื่น และมุมมองทางการเมือง ที่เป็นการบังคับฉกฉวยอำนาจ หรือใช้อำนาจในทางที่ผิด

จากการให้คำจำกัดความความรุนแรงข้างต้น อาจสรุปได้ว่า ความรุนแรง หมายถึง การกระทำที่เป็นการล่วงละเมิดสิทธิส่วนบุคคล ไม่ว่าจะเป็นทางร่างกาย วาจา และจิตใจ ทั้งต่อตนเองและผู้อื่น และมีลักษณะของการบังคับ ชูเชื้อ ทำร้าย ทบตี คุกคาม รวมถึงการกีดกันเสรีภาพต่าง ๆ ซึ่งเป็นผลทำให้บุคคลเกิดการบาดเจ็บทั้งทางร่างกายและจิตใจ ซึ่งการกระทำที่แสดงออกถึงความรุนแรงเหล่านี้ อาจมีความแตกต่างไปจากความรุนแรงในโลกออนไลน์ เนื่องจากจะเห็นได้ว่า ความรุนแรงในโลกจริงนั้นมักเป็นความรุนแรงที่มีลักษณะของการเผชิญหน้ากันระหว่างผู้ถูกระทำและผู้กระทำความรุนแรง โดยจะเน้นไปที่การใช้กำลังทางกายเพื่อทำให้อีกฝ่ายได้รับบาดเจ็บ หรือได้รับผลกระทบในด้านร่างกายเป็นสำคัญ ขณะที่พื้นที่โลกออนไลน์ได้กลายเป็นพื้นที่ที่ลดโอกาสของการเผชิญหน้ากันโดยตรงระหว่างผู้ถูกระทำและผู้กระทำ ดังนั้น ผลกระทบจากความรุนแรงที่เกิดขึ้นในโลกออนไลน์ จึงอาจไม่ได้เป็นผลกระทบในด้านร่างกายหรือการทำให้ได้รับบาดเจ็บ แต่อาจเป็นการทำให้บุคคลได้รับผลกระทบในด้านอื่น ๆ เช่น ในด้านจิตใจ ซึ่งทำให้การนิยามความรุนแรงระหว่างโลกจริงกับโลกออนไลน์ อาจต่างกันในระดับของการได้รับผลกระทบที่ตามมาได้

ประเภทของความรุนแรง

เป็นการศึกษาถึงความรุนแรงประเภทต่าง ๆ ที่สามารถปรากฏให้เห็นได้ในโลกจริง ซึ่งมีการแบ่งแยกตามระดับของการเกิดขึ้นไว้อย่างชัดเจน รวมถึงวิธีที่ใช้ในการแสดงออกความรุนแรงในลักษณะต่าง ๆ มีรายละเอียดดังนี้

องค์การอนามัยโลก (WHO, 2002) ได้อธิบายประเภทของความรุนแรงและลักษณะของการกระทำความรุนแรงไว้ โดยแบ่งประเภทของความรุนแรงในเบื้องต้นเป็น 3 กลุ่มใหญ่ ๆ ดังนี้

1. ความรุนแรงต่อตนเอง (Self-directed Violence) หมายถึง ลักษณะความรุนแรงที่เกิดจากบุคคลกระทำต่อตนเอง โดยความรุนแรงประเภทนี้สามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภทย่อย ได้แก่

(1) พฤติกรรมการฆ่าตัวตาย ซึ่งรวมถึงการคิดฆ่าตัวตาย ความพยายามฆ่าตัวตาย และการฆ่าตัวตายโดยสมบูรณ์

(2) พฤติกรรมการทำร้ายตนเอง ซึ่งหมายถึง การกระทำให้ตนเองบาดเจ็บและพฤติกรรมทำร้ายตนเองอื่น ๆ ที่มุ่งร้ายต่อตนเองหรือทำให้ตนเองอยู่ในภาวะเสี่ยงอันตราย แต่ไม่จำเป็นต้องมีผลถึงชีวิต

2. ความรุนแรงระหว่างบุคคล (Interpersonal Violence) หมายถึง ความรุนแรงที่กระทำโดยบุคคลอื่น หรือกลุ่มบุคคลอื่น โดยความรุนแรงประเภทนี้สามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภทย่อย ได้แก่

(1) ความรุนแรงในครอบครัว หมายถึง ความรุนแรงที่เกิดขึ้นระหว่างสมาชิกในครอบครัว โดยที่ไม่จำเป็นต้องเกิดภายในบ้านเท่านั้น ได้แก่ ความรุนแรงต่อเด็ก ความรุนแรงระหว่างสามีภรรยา และความรุนแรงต่อผู้สูงอายุ

(2) ความรุนแรงในชุมชน หมายถึง ความรุนแรงที่เกิดขึ้นระหว่างบุคคลภายนอกบ้านที่คุ้นเคยกัน หรือเกิดจากบุคคลที่รู้จักกัน โดยไม่มีความสัมพันธ์ต่อกัน เป็นญาติพี่น้องกัน หรือคนแปลกหน้า เช่น การข่มขืนโดยคนแปลกหน้า การใช้ความรุนแรงทางกายระหว่างวัยรุ่น ความรุนแรงที่เกิดขึ้นในคูรั้ง และความรุนแรงที่เกิดขึ้นในสถานที่หรือสถาบันต่าง ๆ เช่น ความรุนแรงที่เกิดขึ้นในโรงเรียน ในที่ทำงาน และความรุนแรงที่เกิดขึ้นในสถานพยาบาลคนชรา เป็นต้น

3. ความรุนแรงระดับกลุ่ม (Collective Violence) หมายถึง ความรุนแรงที่กระทำโดยกลุ่มบุคคล เป็นความรุนแรงที่เกิดจากรัฐหรือประเทศ ซึ่งอาจเป็นการใช้ความรุนแรงโดยแอบแฝงอยู่ในรูปแบบของการใช้กฎหมายทางสังคมเป็นเครื่องมือในการก่อให้เกิดผลเสียต่อบุคคลและความไม่เท่าเทียมกัน หรือเลือกปฏิบัติระหว่างเพศ เป็นต้น ซึ่งความรุนแรงประเภทนี้สามารถแบ่งออกได้เป็น 3 ประเภทย่อย ได้แก่

(1) ความรุนแรงทางสังคม เป็นการใช้ความรุนแรงในประเด็นปัญหาทางสังคมนั้น ๆ ได้แก่ การกระทำอาชญากรรมหรือการใช้ความรุนแรงที่เกิดจากความเกลียดชัง เหยียดผิว หรือเหยียดเชื้อชาติ การกระทำของผู้ก่อการร้าย หรือการใช้ความรุนแรงโดยกลุ่มประท้วง

(2) ความรุนแรงทางการเมือง เป็นการใช้ความรุนแรงที่เกิดจากสงคราม ความขัดแย้ง และการใช้ความรุนแรงของรัฐ หรือความรุนแรงที่เกิดจากคนกลุ่มใหญ่ เช่น การใช้ความรุนแรงที่มีผลต่อร่างกายและจิตใจในสงคราม เป็นต้น

(3) ความรุนแรงทางเศรษฐกิจ เป็นการใช้ความรุนแรงโดยคนกลุ่มใหญ่ที่หวังผลทางเศรษฐกิจ รวมทั้งกิจกรรมที่ก่อให้เกิดการล้มเหลวทางเศรษฐกิจ ซึ่งอาจเกิดจากแรงจูงใจเพียงประการเดียวหรือหลาย ๆ ประการร่วมกันได้

สำหรับลักษณะของการกระทำความรุนแรง ซึ่งเป็นวิธีที่ใช้ในการแสดงออกถึงความรุนแรง องค์การอนามัยโลก (WHO, 2002) ได้ให้รายละเอียดไว้ดังนี้

1. ความรุนแรงทางร่างกาย (Physical Violence) หมายถึง การได้รับบาดเจ็บโดยผู้กระทำ ความรุนแรงต่อผู้ถูกกระทำ เช่น การทะเลาะวิวาท ตะ ต่อย และเป็นเหตุการณ์ที่ไม่ใช่อุบัติเหตุ

2. ความรุนแรงทางเพศ (Sexual Violence) หมายถึง การกระทำต่าง ๆ ที่มีเป้าหมายเพื่อใช้ผู้ถูกกระทำเป็นเครื่องตอบสนองความต้องการทางเพศของผู้กระทำ โดยอาจใช้กำลังบังคับ หลอกลวง ช่มชู้ ชักชวนให้สิ่งตอบแทน เป็นต้น

3. ความรุนแรงทางจิตใจ (Psychological Violence) หมายถึง การถูกทำร้ายจิตใจและควบคุมบังคับจิตใจ ทำให้รู้สึกอับอาย รู้สึกด้อยค่า หรือลดคุณค่าความเป็นมนุษย์ของผู้อื่นลง

4. ความรุนแรงจากความสูญเสียหรือการถูกละเลยทอดทิ้ง (Deprivation or Neglect Violence) หมายถึง การไม่ได้รับการดูแลเอาใจใส่ และการถูกละเลยทอดทิ้งในเรื่องปัจจัยสี่ในการดำรงชีวิต จนเกิดอันตรายต่อร่างกายและจิตใจ

จากประเภทของความรุนแรงข้างต้น จะเห็นว่า ความรุนแรงสามารถแบ่งออกได้เป็นหลายระดับทั้งในระดับปัจเจก ระดับระหว่างบุคคล และระดับกลุ่ม ที่ครอบคลุมถึงความรุนแรงในระดับย่อย ๆ ที่ต่างกันออกไป เช่น พฤติกรรมการทำร้ายตนเอง ความรุนแรงในครอบครัว หรือ ความรุนแรงทางการเมือง ซึ่งทำให้เห็นถึงประเภทของความรุนแรงและขอบเขตการเกิดขึ้นอย่างชัดเจน ซึ่งการจัดประเภทความรุนแรงในลักษณะนี้ อาจไม่สามารถนำมาใช้สำหรับการอธิบายเกี่ยวกับความรุนแรงในโลกออนไลน์ได้ เนื่องจากในบริบทของโลกออนไลน์ มีขอบเขตที่กว้างขวาง ซึ่งอาจทำให้การจัดประเภทของความรุนแรงในโลกออนไลน์เป็นไปได้ยาก อีกทั้งลักษณะของความรุนแรงในโลกออนไลน์อาจไม่ได้มีรูปแบบที่ตายตัว โดยเฉพาะการดำเนินกิจกรรมต่าง ๆ ในโลกออนไลน์ของเยาวชนไทยที่โลกออนไลน์ได้เอื้อให้กิจกรรมทุกอย่างสามารถดำเนินไปได้อย่างสะดวกและรวดเร็วเพราะไม่ได้ถูกจำกัดด้วยเงื่อนไขของพื้นที่และเวลา ซึ่งพบว่า ยังไม่มีนักคิดหรือนักวิชาการท่านใดที่อธิบายเรื่องการแบ่งระดับของความรุนแรงในโลกออนไลน์ไว้ว่าสามารถแบ่งเป็นระดับใดได้บ้าง และหากมีการแบ่งระดับความรุนแรงในโลกออนไลน์แล้ว จะมีเงื่อนไขใดบ้างในการพิจารณา

สาเหตุของความรุนแรง

ความรุนแรงเป็นปรากฏการณ์ที่มีความซับซ้อนอย่างมาก และมีรากฐานมาจากองค์ประกอบหลายอย่างรวมกัน สาเหตุของความรุนแรง จึงเกิดจากการผสมผสานกันระหว่างปัจจัยส่วนบุคคลและปัจจัยทางสังคม ทั้งนี้ สมาคมจิตวิทยาแห่งอเมริกา (APA, 2008) ระบุว่าสาเหตุของความรุนแรงมาจากสาเหตุต่าง ๆ ดังนี้

1. การแสดงออก (Expression) บุคคลใช้ความรุนแรงเพื่อเป็นการปลดปล่อยความรู้สึกโกรธหรือหงุดหงิด เป็นการที่บุคคลคิดว่าไม่มีคำตอบสำหรับปัญหาจึงกลายเป็นความรุนแรงในการแสดงออกอารมณ์ที่ปราศจากการควบคุม

2. ความต้องการควบคุมจัดการ (Manipulation) ซึ่งเกิดจากการเลือกใช้วิธีการควบคุมให้ผู้อื่นทำตามสิ่งที่ตนต้องการ รวมทั้งการแก้แค้นผู้อื่นหรือบุคคลที่ทำให้เจ็บปวด

3. ความรุนแรงเป็นพฤติกรรมที่เกิดจากการเรียนรู้ (Violence is a Learned Behavior) โดยสามารถเปลี่ยนแปลงได้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งหากความรุนแรงนั้นไม่ได้เกิดจากสาเหตุเพียงสาเหตุเดียว การใช้วิธีการใดวิธีการหนึ่งในการแก้ปัญหาจึงทำได้ยาก

จากสาเหตุของความรุนแรงข้างต้น จะเห็นได้ว่า ความรุนแรงอาจเกิดได้จากทั้งเงื่อนไขส่วนบุคคล โดยเฉพาะในเรื่องของการปลดปล่อยหรือระบายความตึงเครียดออกมาผ่านการใช้ความรุนแรง รวมถึงความพยายามในการแสดงอำนาจเพื่อการควบคุม หรือเพื่อให้ได้รับในสิ่งที่ต้องการ ขณะที่เงื่อนไขในด้านสังคม มักเกี่ยวข้องกับ การเรียนรู้ทางสังคมที่ทำให้บุคคลอาจมีวิธีการแสดงออกหรือรับมือกับความรุนแรงได้แตกต่างกัน ซึ่งจะเห็นได้ว่า เงื่อนไขต่าง ๆ เหล่านี้ ได้เป็นสาเหตุที่นำไปสู่การเกิดขึ้นของความรุนแรงในโลกจริง ซึ่งในขณะเดียวกันก็อาจกลายเป็นเงื่อนไขที่นำไปสู่การเกิดขึ้นของความรุนแรงในโลกออนไลน์ด้วยเช่นกัน เพราะจะเห็นได้ว่า เยาวชนไทยบางกลุ่มมีการเลือกใช้สื่อสังคมออนไลน์เป็นพื้นที่สำหรับแสดงออกถึงความต้องการและเป็นพื้นที่สำหรับแก้ปัญหาต่าง ๆ รวมถึงโลกออนไลน์ยังได้กลายเป็นพื้นที่ที่เยาวชนไทยสามารถเรียนรู้ได้อย่างรวดเร็วจากการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารที่หลากหลายทิศทาง ซึ่งการเรียนรู้นี้อาจนำไปสู่การเลียนแบบพฤติกรรมความรุนแรงหรือพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมในโลกออนไลน์ได้

จากความหมาย ประเภท และสาเหตุการเกิดความรุนแรงข้างต้น จะเห็นได้ว่า ความรุนแรงที่เกิดขึ้นในโลกจริง มักมีความหมายที่ครอบคลุมถึงพฤติกรรมหรือการกระทำที่เป็นการละเมิดสิทธิส่วนบุคคล ทั้งทางร่างกาย วาจา และจิตใจ ซึ่งแบ่งออกได้เป็นหลายระดับ ทั้งในระดับปัจเจก ระดับระหว่างบุคคล และระดับกลุ่ม ที่มีการนิยามขอบเขตของการเกิดขึ้นไว้อย่างชัดเจน โดยสาเหตุการเกิดขึ้นของความรุนแรงอาจเกิดได้จากทั้งเงื่อนไขส่วนบุคคลและเงื่อนไขด้านสังคมที่เป็นตัวผลักดันให้บุคคลกลายมาเป็นผู้กระทำความรุนแรงได้ อย่างไรก็ตาม จากคำอธิบายเกี่ยวกับความรุนแรงนี้ ได้ให้มิติในการมองความรุนแรงในโลกออนไลน์ที่ต่างออกไป กล่าวคือ จากเดิมที่ความรุนแรงอาจมีการแสดงออกผ่านการใช้กำลังทางกาย แต่ด้วยคุณสมบัติของโลกออนไลน์ที่ไม่ได้จำกัดในเรื่องของพื้นที่และเวลา อีกทั้งเหยื่อและผู้กระทำความรุนแรงไม่จำเป็นต้องเผชิญหน้ากันโดยตรง ซึ่งทำให้ความหมายของความรุนแรงอาจไม่ได้มีการนิยามที่ครอบคลุมถึงประเด็นการทำให้ได้รับบาดเจ็บทางกายและการเผชิญหน้ากันของเหยื่อกับผู้กระทำโดยตรง แต่นิสิตจุฬาฯ อาจมีการนิยามความหมายความรุนแรงในโลกออนไลน์ที่ครอบคลุมผลกระทบในด้านอื่น ๆ โดยเฉพาะในด้านจิตใจ ขณะเดียวกัน จากการแบ่งประเภทความรุนแรงออกเป็นประเภทต่าง ๆ ในโลกจริง เมื่อพิจารณาใน

บริบทของโลกออนไลน์ อาจกล่าวได้ว่า โลกออนไลน์ได้ขยายขอบเขตของการกระทำความรุนแรงที่กว้างมากขึ้น เพราะทุกคนอาจตกเป็นเหยื่อและอาจกลายเป็นผู้กระทำความรุนแรงได้ในขณะเดียวกัน การกระทำหนึ่ง ๆ ในโลกออนไลน์อาจส่งผลกระทบต่อเพียงคนบางคนหรือคนบางกลุ่ม หรืออาจส่งผลกระทบต่อเป็นวงกว้างในสังคม ดังนั้น ความรุนแรงในโลกออนไลน์ จึงอาจไม่ได้มีขอบเขตที่ตายตัวที่จะจัดได้ว่าเป็นความรุนแรงในระดับใด เพราะโลกออนไลน์ได้เอื้อให้ผู้คนได้แสดงออกและดำเนินกิจกรรมต่าง ๆ ได้อย่างอิสระ นอกจากนี้ ในด้านสาเหตุการเกิดขึ้นของความรุนแรง ซึ่งได้ชี้ให้เห็นถึงความเชื่อมโยงระหว่างกาเกิดความรุนแรงในโลกจริงกับโลกออนไลน์ การแสดงออกซึ่งความต้องการวิธีการรับมือ รวมถึงกระบวนการเรียนรู้ในโลกจริงที่อยู่ภายใต้แนวคิดความรุนแรงที่อาจนำไปสู่การผลิตซ้ำการกระทำต่าง ๆ เหล่านี้ในโลกออนไลน์ได้ อย่างไรก็ตาม ในบริบทของโลกออนไลน์อาจทำให้นิสิตจุฬาฯ มีการเรียนรู้เกี่ยวกับความรุนแรงได้ง่ายกว่าในโลกจริง เนื่องจากช่องทางการเปิดรับข้อมูลที่หลากหลายที่ทำให้เกิดการเรียนรู้ได้ง่ายและรวดเร็วกว่าในโลกจริง ซึ่งจากแนวคิดนี้ สามารถนำมาใช้เป็นกรอบในการศึกษาครั้งนี้คือ การวิเคราะห์เกี่ยวกับการให้คำอธิบายและการให้ความหมายของความรุนแรง ว่านิสิตจุฬาฯ มีมุมมองต่อความรุนแรงในโลกออนไลน์ว่าอย่างไร แตกต่างไปจากมุมมองความรุนแรงที่เคยพบเห็นในรูปแบบเดิมหรือไม่ ซึ่งจะสะท้อนให้เห็นถึงมุมมองหรือทัศนคติที่นิสิตจุฬาฯ แต่ละคนมีต่อความรุนแรงที่ปรากฏให้เห็นได้ในสังคมปัจจุบัน

2.1.2 แนวคิดเกี่ยวกับความรุนแรงในโลกออนไลน์ (Online Violence Concepts)

ปัจจุบันโลกออนไลน์ได้กลายเป็นพื้นที่สำหรับการสื่อสารและนำเสนอรูปแบบความรุนแรงใหม่ อาทิ การเผยแพร่ภาพถ่ายและวิดีโอส่วนตัวโดยไม่ได้รับอนุญาต การกลั่นแกล้งทางออนไลน์ (Cyberbullying) การใช้ประทุษวาจา เสียดสีและการเหยียดหยามในสื่อสังคมออนไลน์ การคุกคามทางออนไลน์ (Harassment) การแฮ็ก (Hacking) การฆ่าตัวตายในโลกออนไลน์ (Cyber-Suicide) การเปิดเผยภาพแหล่งเกิดเหตุความรุนแรงผ่านข่าวออนไลน์ เป็นต้น (Patton, Eschmann and Butler, 2013; Thianthai 2018) โดยเฉพาะการกลั่นแกล้งและการล่วงละเมิดทางออนไลน์ รวมถึงข้อความคุกคามที่ส่งผ่านสื่อสังคมออนไลน์ในหมู่ประชากรที่เป็นเด็กและเยาวชน อย่างไรก็ตาม ยังมีงานวิจัยและวรรณกรรมมากมายที่พยายามทำความเข้าใจเกี่ยวกับความรุนแรงในโลกออนไลน์อยู่น้อยมาก อีกทั้ง การศึกษาเกี่ยวกับความรุนแรงในโลกออนไลน์ในต่างประเทศมักมุ่งตรงไปที่การอธิบายประเภทและรูปแบบของความรุนแรงในโลกออนไลน์ที่ค่อนข้างหลากหลายและซ้อนทับกัน จึงทำให้ยังไม่มีกรอบประเภทความรุนแรงในโลกออนไลน์ไว้อย่างเป็นทางการ โดย Council of Europe (CoE, 2020) ได้แสดงให้เห็นถึงตัวอย่างของการแบ่งประเภทความรุนแรงในโลกออนไลน์ไว้ดังนี้

1) การคุกคามทางออนไลน์ (Cyber Harassment) เป็นรูปแบบความรุนแรงในโลกออนไลน์ที่มีขอบเขตกว้างที่สุด และมักเป็นการกระทำที่ต่อเนื่อง และมุ่งเป้าไปที่บุคคลเป็นการเฉพาะเจาะจง

โดยมักจะเกี่ยวข้องกับการละเมิดต่าง ๆ ผ่านคำพูด การกระทำ หรือการใช้ภาพ เพื่อสร้างความอับอาย ดูหมิ่น หรือคุกคามผู้อื่น เช่น การโพสต์ข้อความเท็จเพื่อให้เหยื่อได้รับความอับอายในหมู่เพื่อน ครอบครัว หรือเพื่อนร่วมงาน, การแอบอ้างเป็นผู้อื่นในโลกออนไลน์, การก่อกวนบุกรุกความเป็นส่วนตัวของเหยื่อโดยการเผยแพร่ข้อมูลที่ละเอียดอ่อน เช่น การแชร์ภาพโป๊เปลือย หรือหมายเลขประจำตัวประชาชนโดยไม่ได้รับอนุญาต นอกจากนี้ ยังรวมถึงการคุกคามทางเพศ โดยเฉพาะในผู้หญิงและเด็ก ผ่านคำพูดที่แสดงการดูหมิ่น เหยียดหยาม บนพื้นฐานของอัตลักษณ์ส่วนบุคคล

2) การละเมิดความเป็นส่วนตัวทางออนไลน์ (ICT-related Violations of Privacy) เกิดจากการเจาะระบบคอมพิวเตอร์ (Hack) ข้อมูลส่วนบุคคลของผู้อื่น และนำไปเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาต เช่น ข้อมูลเกี่ยวกับที่อยู่ หมายเลขโทรศัพท์ อีเมล ชื่อคู่สมรสและบุตร สถานะทางการเงิน หรือข้อมูลอื่น ๆ ซึ่งก่อให้เกิดความกลัว ความเครียด และความตื่นตระหนกอย่างมากต่อเหยื่อ

3) การแสวงหาผลประโยชน์ทางการค้าและการล่วงละเมิดทางเพศต่อเด็ก (Online Sexual Exploitation and Sexual Abuse of Children) เช่น การแบ่งปันภาพและวิดีโอการล่วงละเมิดทางเพศ การผลิตภาพอนาจารเด็ก การเสนอหรือทำสื่อลามกอนาจารเด็ก การชักชวนเด็กเพื่อจุดประสงค์ทางเพศ การบีบบังคับเด็กให้ค้าประเวณี หรือการกระทำอื่น ๆ เพื่อผลประโยชน์ทางการค้า ซึ่งความรุนแรงในโลกออนไลน์ประเภทนี้มักมุ่งเป้าหมายไปที่เด็กเป็นหลัก

4) การคุกคามทางออนไลน์ที่มีสาเหตุมาจากอคติ (ICT-related Hate Crime) เป็นความรุนแรงในโลกออนไลน์ที่ได้รับแรงจูงใจจากอคติต่อการรับรู้ลักษณะส่วนบุคคลหรือการรับรู้การเป็นสมาชิกกลุ่มของเหยื่อที่มีความแตกต่างทางเชื้อชาติ สีผิว ศาสนา ขาดิกำเนิด รสนิยมทางเพศ ความพิการทางร่างกายหรือจิตใจ ซึ่งความรุนแรงประเภทนี้อาจส่งผลต่อการเกิดอาชญากรรมที่ส่งผลกระทบร้ายแรงต่อบุคคลและสังคม

5) การคุกคามทางออนไลน์ที่เกี่ยวข้องกับความรุนแรงทางกายภาพโดยตรง (ICT-related Direct Threats or Actual Violence) เช่น การหลอกล่อเพื่อการฆาตกรรม การลักพาตัว การข่มขืน กระทำชำเรา หรือการชู้กรรโชกอื่น ๆ โดยมีลักษณะเป็นความรุนแรงที่ทำให้เกิดการบาดเจ็บหรือเสียชีวิต

6) อาชญากรรมไซเบอร์ (Cybercrime) ความรุนแรงในโลกออนไลน์บางประเภทถือได้ว่าเป็นความผิดทางอาญา หรือเป็นการกระทำที่ผิดกฎหมาย เช่น การเข้าถึงข้อมูลส่วนบุคคล การชู้กรรโชก หรือการกระทำอื่น ๆ ที่อาจนำไปสู่การทำร้ายร่างกายผู้อื่นได้

จากประเภทของความรุนแรงในโลกออนไลน์ประเภทต่าง ๆ ข้างต้น จะเห็นว่า ความรุนแรงที่มักจะพบได้บ่อยในโลกออนไลน์คือ การคุกคามทางออนไลน์ ซึ่งมักเกี่ยวข้องกับพฤติกรรมที่หลากหลาย ผ่านทั้งคำพูด การกระทำ หรือการใช้ภาพที่มีจุดประสงค์เพื่อสร้างความอับอาย ดูหมิ่น หรือคุกคามผู้อื่น อย่างไรก็ตาม การคุกคามทางออนไลน์มีแนวโน้มที่จะเกิดขึ้นกับคนกลุ่มต่าง ๆ ในสภาพแวดล้อมที่แตกต่างกัน และจะส่งผลกระทบต่อที่แตกต่างกันออกไปในแต่ละบุคคล (Pew Research Center, 2014) โดยความรุนแรงในโลกออนไลน์สามารถนำไปสู่ความกลัวและความทุกข์ในระดับที่ใกล้เคียงกับความรุนแรงในโลกจริงได้ (Bocij, 2004; Finn, 2004; Wall, 2001) ซึ่งจากงานศึกษาที่ผ่านมาพบว่า เพศหญิงมีแนวโน้มที่จะตกเป็นเหยื่อความรุนแรงในโลกออนไลน์สูงกว่าเพศอื่น ๆ โดยเด็กผู้หญิงมีแนวโน้มที่จะตกเป็นเหยื่อการล่วงละเมิดทางออนไลน์ในรูปแบบของการหาคุในโลกออนไลน์ (Barlett and Coyne, 2014) แต่อย่างไรก็ตาม มีการพยายามตั้งคำถามว่าความแตกต่างทางนี้เป็นปัจจัยที่ส่งผลต่อการตกเป็นเหยื่อความรุนแรงในโลกออนไลน์หรือไม่ เนื่องจากงานศึกษาที่ผ่านมายังไม่มีคำอธิบายที่แน่ชัดสำหรับเรื่องนี้ อีกทั้ง บุคคลซึ่งเป็นผู้กระทำความรุนแรงในรูปแบบดั้งเดิมหรือในโลกจริงนั้น เป็นกลุ่มเดียวกับผู้ที่ก่อความรุนแรงในโลกออนไลน์หรือไม่ หรือโลกออนไลน์เป็นเพียงสถานที่ใหม่สำหรับบุคคลที่มีพฤติกรรมต่อต้านสังคมและแสดงการกระทำความรุนแรงออกมาผ่านสื่อสังคมออนไลน์ ซึ่งนับเป็นชนกลุ่มใหม่ที่แตกต่างกันไปจากเดิม

ทั้งนี้ รูปแบบของความรุนแรงในโลกออนไลน์สามารถปรากฏให้เห็นได้อย่างหลากหลาย โดยการศึกษาในครั้งนี้ จะยกตัวอย่างรูปแบบความรุนแรงในโลกออนไลน์ที่มักพบเห็น 3 ตัวอย่างด้วยกันคือ

1) การกลั่นแกล้งออนไลน์ (Cyberbullying)

ฤทัยชนนี และ รัตนยากร (2560) กล่าวว่า การกลั่นแกล้งออนไลน์ เป็นการเขียนข้อความที่เป็น การต่อว่า ดูถูก ล้อเลียน รวมถึงการใช้รูปภาพ คลิปวิดีโอที่เป็นข้อมูลส่วนตัวของผู้อื่น ทั้งที่เป็นความจริงและไม่เป็นความจริงเพื่อไปเผยแพร่หรือส่งต่อผ่านระบบอินเทอร์เน็ตโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อก่อกวน คุกคาม ทำให้ผู้อื่นได้รับความเสียหาย รู้สึกอับอาย รู้สึกเครียด เจ็บปวด สูญเสียความมั่นใจในการดำรงชีวิตอยู่ในสังคม และอาจนำไปสู่ปัญหาอาชญากรรมรุนแรงต่อไปได้ ชินดนัย ศิริสมฤทัย (2560) ให้ความหมายของการกลั่นแกล้งออนไลน์ว่าหมายถึง การกลั่นแกล้งหรือคุกคามผู้อื่นผ่านช่องทางออนไลน์ ไม่ว่าจะเป็นเว็บไซต์ อีเมล โทรศัพท์มือถือ ข้อความสั้น ๆ ผ่านแอปพลิเคชันต่าง ๆ รวมไปถึงเครือข่ายทางสังคม ซึ่งเป็นการกระทำโดยตั้งใจ และนำไปสู่ความตึงเครียดทางอารมณ์ ทำให้เกิดความทุกข์อย่างซ้ำ ๆ และต่อเนื่อง โดยสามารถเกิดขึ้นได้ทุกที่ทุกเวลา

จากความหมายของการกลั่นแกล้งออนไลน์ข้างต้น อาจกล่าวได้ว่า การกลั่นแกล้งออนไลน์ หมายถึง การกระทำที่ก่อความ หลอกลวง และคุกคามทำให้ผู้อื่นได้รับความเสียหาย รู้สึกอับอาย เจ็บปวด เครียด และอาจทำให้สูญเสียความมั่นใจในการดำเนินชีวิตได้ โดยการกลั่นแกล้งออนไลน์ สามารถกระทำได้หลากหลายช่องทาง ไม่ว่าจะเป็น เว็บไซต์ อีเมล โทรศัพท์มือถือ รวมถึงเครือข่ายทางสังคมอื่น ๆ เนื่องจากในปัจจุบันเทคโนโลยีการสื่อสารและอินเทอร์เน็ตสามารถเข้าถึงผู้งานใช้ได้ทุกที่ทุกเวลา อีกทั้งในโลกออนไลน์นั้น ผู้กระทำการกลั่นแกล้งไม่ได้มีการเผชิญหน้ากับเหยื่อจริง ๆ

ทั้งนี้ Robin M. Kowalski (2012) นักจิตวิทยา ผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษาพฤติกรรมกรรมการกลั่นแกล้งออนไลน์ ได้แบ่งลักษณะของการกลั่นแกล้งออนไลน์ออกเป็น 8 ลักษณะที่สำคัญ ได้แก่

1) Flaming คือ การทำให้โมโหด้วยข้อความที่ก้าวร้าวรุนแรง เช่น การโพสต์ด่าทอ การพูดจาให้ร้าย ส่อเสียด ผ่านช่องทางการสนทนา หรือหน้าโซเชียลมีเดียของผู้ถูกกระทำ เช่น เฟซบุ๊ก หรือไลน์

2) Harassment คือ การคุกคามข่มขู่ทำให้รู้สึกกลัว มีลักษณะเป็นการว่ากล่าวหรือใช้ถ้อยคำที่หยาบคาย ทำให้ผู้อื่นเสียความมั่นใจ

3) Outgoing and Trickery คือ การเผยแพร่ข้อมูลส่วนตัวหรือข้อมูลที่เป็นความลับของผู้อื่น เป็นการแบล็กเมล์กัน โดยมีการใส่ร้ายป้ายสี และแชร์ต่อกันไปอย่างกว้างขวาง เช่น ภาพหลุด

4) Denigration คือ การเผยแพร่ข้อมูลเท็จที่ทำให้ผู้อื่นเสียหาย ทำให้อับอาย ไม่ว่าจะเป็นการโพสต์ด่า ล้อเลียน ใส่ร้าย ผ่านช่องทางการสนทนา และอื่น ๆ

5) Impersonation คือ การปลอมเป็นผู้อื่นเพื่อสร้างความเสียหาย ทำให้เสื่อมเสียชื่อเสียง เช่น การถูกสวมรอยใช้เฟซบุ๊ก โดยโพสต์ข้อความที่หยาบคาย ให้ร้ายบุคคลอื่น รวมถึงการสร้าง ความเสียหายในรูปแบบต่าง ๆ

6) Cyber-Stalking คือ การคุกคามข่มขู่ผู้อื่นต่อเนื่องซ้ำ ๆ โดยการส่งข้อความ รูปภาพ วิดีโอ หรืออะไรก็ตามที่ทำให้ผู้อื่นรู้สึกกลัว อับอาย สูญเสียความมั่นใจ

7) Exclusion or Ostracism คือ การตัดขวางผู้อื่นจากกลุ่มสังคมออนไลน์กลุ่มต่าง ๆ เช่น กลุ่มไลน์ หรือเฟซบุ๊ก

8) Happy Slapping คือ การเผยแพร่ภาพถ่ายหรือวิดีโอประจานผู้อื่นในสื่อออนไลน์ ไม่ว่าจะเป็นคลิปสอนาจาร หรือคลิปที่ผู้ถูกกระทำโดนถูกรุมทำร้าย ก่อให้เกิดการแสดงความคิดเห็นที่เสียหายต่อผู้ถูกกระทำ

สอดคล้องกับที่ ฤทัยชนนี สิทธิชัย (2560) ได้จำแนกประเภทของพฤติกรรมการกลั่นแกล้งออนไลน์ออกเป็น 5 ประเภท ดังนี้

1) การนินทาหรือตำหนิผู้อื่น โดยการส่งข้อความในรูปแบบของการข่มขู่ คุกคาม รวมไปถึงการส่งข้อความที่หยาบคายเพื่อแสดงความไม่พอใจ

2) การหมิ่นประมาทผู้อื่น โดยการที่บุคคลโพสต์ หรือแชร์สิ่งที่ไม่เป็นความจริง หรือสิ่งที่ทำให้ผู้อื่นเสื่อมเสียผ่านสังคมออนไลน์ อีกทั้งยังรวมถึงการติดต่อภาพ คลิปวิดีโอ และนำไปเผยแพร่โดยที่ไม่ได้รับอนุญาต

3) การแอบอ้างชื่อผู้อื่น โดยการระบุตนเองเป็นคนอื่นในโลกออนไลน์ เช่น สวมรอยใช้เฟซบุ๊กผู้อื่นโพสต์เพื่อสร้างความเสียหายในรูปแบบต่าง ๆ

4) การนำความลับที่เป็นข้อมูลส่วนตัวของผู้อื่นไปเปิดเผย ซึ่งก่อให้เกิดความเสื่อมเสียจากการแชร์ต่อกันไปอย่างกว้างขวาง เช่น การตัดต่อรูปภาพ หรือการแอบถ่ายภาพหลุดมาโพสต์ประจาน

5) การลบหรือบล็อกผู้อื่นออกจากกลุ่มบนโลกออนไลน์ โดยเป็นการปิดกั้นบุคคลจากห้องสนทนา หรือกลุ่มต่าง ๆ บนโลกออนไลน์

จากลักษณะของการกลั่นแกล้งออนไลน์ข้างต้น จะเห็นว่า การกลั่นแกล้งออนไลน์มีลักษณะการกระทำหรือการแสดงออกได้หลากหลาย โดยมีเครือข่ายสื่อสังคมออนไลน์ทำหน้าที่เป็นเครื่องมือสำคัญในการแสดงออกซึ่งพฤติกรรมการกลั่นแกล้งในรูปแบบต่าง ๆ ที่อาจส่งผลกระทบต่อสภาพจิตใจของผู้ถูกกลั่นแกล้ง และอาจทำให้เกิดปัญหาสุขภาพจิตตามมาได้ โดยเฉพาะ

อย่างไรก็ตาม แม้ว่าการมีส่วนร่วมในการกลั่นแกล้งออนไลน์จะสามารถดำเนินไปได้ตลอดช่วงชีวิตของบุคคล แต่พบว่ามีความเสี่ยงที่จะลดลงหลังจากอายุที่มากขึ้น ซึ่งวัยรุ่นเป็นวัยที่มีส่วนร่วมในการกลั่นแกล้งออนไลน์มากที่สุด โดยพบว่าเพศหญิงมีความเสี่ยงที่จะตกเป็นเหยื่อ ขณะที่เพศชายมีความเสี่ยงที่จะเป็นผู้กระทำการกลั่นแกล้งออนไลน์ (Notar, Padgett and Roden, 2013)

2) การใช้ถ้อยคำสร้างความเกลียดชัง (Hate Speech)

มีนักวิชาการได้ให้ความหมายของการใช้ถ้อยคำสร้างความเกลียดชัง ไว้อย่างหลากหลายดังนี้

United Nations (2019) ให้ความหมายว่า Hate Speech คือ การสื่อสารในรูปแบบการพูด การเขียน หรือพฤติกรรมใด ๆ ที่โจมตีหรือใช้ภาษาที่ดูถูกเหยียดหยามหรือเลือกปฏิบัติ โดยอ้างถึงบุคคลหรือกลุ่มบุคคลบนพื้นฐานศาสนา เชื้อชาติ สัญชาติ สีผิว เพศ หรือเอกลักษณ์อื่น ๆ ที่ก่อให้เกิดการไม่ยอมรับความเกลียดชัง และในบางครั้งอาจทำให้เกิดความเสื่อมเสียและแตกแยกได้

อธิป จิตตฤกษ์ (2555) ให้ความหมายของ Hate Speech ไว้อย่างกว้าง ๆ ว่า หมายถึงคำพูดหรือการสื่อสารใด ๆ ก็ตามที่ทำให้เกิดความเกลียดชังและนำไปสู่การใช้ความรุนแรงทางกายภาพกับคนกลุ่มใดกลุ่มหนึ่ง

ณัชชา สิงพลอนันตชัย (2561) กล่าวว่า Hate Speech คือถ้อยคำ ข้อเขียน และการแสดงออกเชิงสัญลักษณ์ที่สร้างความเกลียดชัง ต่อบุคคลหรือกลุ่มบุคคล โดยจะมีลักษณะทั้งการใช้ภาษาที่หยาบคาย รุนแรง ดุฎก เหยียดหยาม ลดทอนคุณค่าของผู้อื่น สร้างความเข้าใจผิด รวมถึงกีดกันออกจากสังคม

พิรงรอง รามสูต (2556) ให้ความหมาย Hate Speech ว่าหมายถึง การใช้คำพูดหรือการแสดงออกทางความหมายใด ๆ ที่มีวัตถุประสงค์เพื่อโจมตีกลุ่มบุคคลหรือปัจเจกบุคคล โดยมุ่งไปที่ฐานของอัตลักษณ์ เช่น เชื้อชาติ ศาสนา สีผิว สถานที่เกิด อุดมการณ์ทางการเมือง อาชีพ หรือลักษณะอื่น ๆ ที่สามารถทำให้ถูกแบ่งแยกได้ โดยแสดงออกผ่านทางคำพูด ตัวอักษร ภาพวาด ภาพถ่าย ภาพเคลื่อนไหว ภาพยนตร์ เพลง หรือการสื่อความหมายในเชิงสัญลักษณ์อื่น ๆ ผ่านพื้นที่ออนไลน์ซึ่งสามารถเข้าถึงได้โดยมีเทคโนโลยีเครือข่าย หรือเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (พิรงรอง รามสูต, 2556)

ชาญชัย ชัยสุขโกศล (2555) นิยามความหมายของ Hate Speech ว่าเป็นการแสดงออก ทั้งทางคำพูด ข้อเขียนและการแสดงออกเชิงสัญลักษณ์อื่น ๆ ที่มีเจตนา สบประมาท หรือข่มขู่ผู้ถูกกล่าวถึงอย่างร้ายแรง ซึ่งโดยปกติแล้ว Hate Speech จะเกี่ยวข้องกับประเด็นเรื่องสีผิว เชื้อชาติ ศาสนา และเพศเป็นหลัก แต่ทั้งนี้สามารถขยายครอบคลุมไปยังประเด็นอื่น ๆ ได้ เช่น ประเด็นเรื่องชนชั้น ฐานะทางเศรษฐกิจ การศึกษา เป็นต้น

จากความหมายของ Hate Speech อาจสรุปได้ว่า Hate Speech หมายถึง การแสดงออกซึ่งความเกลียดชัง ดุฎก เหยียดหยาม สร้างความเข้าใจผิด หรือลดทอนคุณค่าความเป็นมนุษย์ของผู้อื่น โดยมีเป้าหมายเพื่อการแบ่งแยกหรือการกีดกันทางสังคม โดยจะแสดงออกผ่านทางคำพูด ข้อความ ภาพเคลื่อนไหว หรือการสื่อความหมายในเชิงสัญลักษณ์อื่น ๆ ผ่านพื้นที่ออนไลน์ เช่น Facebook Line YouTube Twitter เป็นต้น

ทั้งนี้ พิรงรอง รามสูต (2556) ได้แบ่งระดับของ Hate Speech ออกเป็น 3 ระดับ ดังนี้

1) การแสดงความเกลียดชังซึ่งไม่มีวัตถุประสงค์ชัดเจน เป็นเพียงการสะท้อนให้เห็นถึงอคติต่อเรื่องนั้น ๆ โดยอาจมีเจตนาหรือไม่มีเจตนาก็ได้

2) การโน้มน้าวใจผู้อื่นให้เกลียดชังกลุ่มใดกลุ่มหนึ่งหรือคนใดคนหนึ่งบนฐานของอัตลักษณ์ที่แตกต่าง เช่น เชื้อชาติ ชาติพันธุ์ ศาสนา เป็นต้น ซึ่งถือเป็นการสร้างความเข้าใจผิดระหว่างกัน

3) การโน้มน้าวหรือยุยงให้ผู้อื่นกระทำการอย่างใดอย่างหนึ่ง ซึ่งอาจเป็นการใช้ความรุนแรง อันเนื่องมาจากความเกลียดชัง โดยถือเป็นการสร้างความเกลียดชังที่ชัดเจนที่สุด และมีโอกาสนำไปสู่การเกิดการกระทำความผิดทางอาญาได้

นอกจากนี้ ญัตถยา สุขสงวน (2557) ยังได้อธิบายลักษณะที่ถือว่าเป็น Hate Speech ไว้เป็นลักษณะต่าง ๆ ดังนี้

- 1) การด่า ด้วยการใช้ภาษาที่หยาบคาย รุนแรง ดูถูกเหยียดหยาม
- 2) การสร้างความเข้าใจผิด การโน้มน้าวใจชักจูงให้เชื่อถือด้วยข้อมูลที่ผิด
- 3) การนิยามผู้อื่นในเชิงลดทอนคุณค่า ทำให้มีความหมายเชิงลบ กลายเป็นตัวตลก
- 4) การสื่อสารที่สร้างความรู้สึกแบ่งฝ่ายเป็นพวกเขาพวกเรา
- 5) การสื่อความหมายในเชิงปฏิเสธการอยู่ร่วมกัน เป็นการกีดกันออกจากสังคม
- 6) การตีตราเหมารวมในเชิงลบ
- 7) การยุยง ปลุกปั่น ให้ผู้อื่นร่วมเกลียดชัง รวมถึงสนับสนุนให้ใช้ความรุนแรงกับผู้ที่เห็นต่าง
- 8) การระดมกำลังชุกชุมด้วยกลุ่มบุคคลอย่างรุนแรง เช่น การเนรเทศ การประกาศเช่นฆ่า

จะเห็นว่า Hate Speech นับเป็นความรุนแรงในโลกออนไลน์รูปแบบหนึ่งที่ปรากฏให้เห็นได้ในสังคมปัจจุบัน ซึ่งบ่อยครั้งจะเห็นว่า Hate Speech มักปรากฏในรูปแบบของการโพสต์ข้อความผ่านสื่อสังคมออนไลน์เป็นส่วนใหญ่ เนื่องจากผู้กระทำการบางคนหรือบางกลุ่มสามารถเลือกที่จะไม่เปิดเผยตัวตน จึงทำให้เกิดความกล้าที่จะตอบโต้อีกฝ่ายด้วยความก้าวร้าวและรุนแรงมากขึ้นกว่าเดิม ขณะเดียวกัน สื่อสังคมออนไลน์ก็ได้ทำหน้าที่เป็นตัวกลางในการเผยแพร่เนื้อหาที่สร้างความเกลียดชังของคนในสังคมได้ในวงกว้าง ดังนั้น คำพูดและการสื่อสารในโลกออนไลน์จึงนับว่ามีความสำคัญอย่างมากในการแสดงออกซึ่งความต้องการหรือความเป็นตัวตนของบุคคลหรือกลุ่มบุคคลนั้น ๆ ได้

3) เว็บมืด (Dark Web)

โดยทั่วไปการเข้าถึงเว็บไซต์ของบุคคล สามารถแบ่งได้เป็น 2 ระดับ คือ ระดับ Surface Web หรือที่รู้จักกันในชื่อ World Wide Web โดยเว็บไซต์เหล่านี้สามารถถูกค้นหาได้จากเครื่องมือค้นหา (Search Engine) ทั่วไป เช่น Google, Yahoo, Bing เป็นต้น และระดับ Deep Web ซึ่งเป็นเว็บไซต์ที่ไม่ปรากฏในฐานข้อมูล Search Engine หรือเครื่องมือค้นหาทั่วไป และไม่เปิดให้บุคคลภายนอกเข้าถึงได้ด้วยวิธีปกติ เช่น เว็บไซต์ใช้งานเฉพาะเครือข่ายภายในองค์กร หรือเว็บไซต์ที่

เป็นฐานข้อมูลด้านความลับที่ไม่ต้องการเผยแพร่สู่สาธารณะ เช่น บันทึกด้านการแพทย์ รายงานของรัฐบาล และอื่น ๆ ซึ่งการจะเข้าถึงเว็บไซต์เหล่านี้จำเป็นต้องมีที่อยู่ของเว็บไซต์ (URL) เป็นการเฉพาะเจาะจง จึงจะสามารถเข้าถึงได้ (สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์, 2560) อย่างไรก็ตาม ภายใต้ Deep Web นี้ยังมีส่วนที่ลึกลงไปที่ไม่เป็นที่รับรู้และคนทั่วไปไม่สามารถเข้าถึงได้ โดยเว็บไซต์เหล่านี้จะถูกเรียกว่า “Dark Web หรือเว็บมืด” ซึ่งนับเป็นส่วนหนึ่งของ Deep Web โดยเว็บมืดเหล่านี้ เป็นเว็บไซต์ที่ต้องใช้วิธีหรือเครื่องมือพิเศษในการเข้าถึง เช่น การเข้าผ่านเครือข่าย TOR หรือ I2P (Invisible Internet Project) ซึ่งเป็นการเข้าถึงแบบไม่ระบุตัวตน และตรวจสอบเส้นทางย้อนกลับได้ยาก โดยหลักการทำงานของ TOR คือการสร้างเครือข่ายพิเศษขึ้นมา ทำให้ผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตที่เชื่อมต่ออยู่ไม่สามารถรู้ได้ว่ากำลังเข้าชมอะไร หรือเข้าชมจากที่ไหน (ศูนย์ข้อมูลและข่าวสืบสวนเพื่อสิทธิพลเมือง, 2562)

ทั้งนี้ สิ่งที่อยู่ในเว็บมืดนั้นค่อนข้างมีความหลากหลาย โดยเฉพาะการดำเนินกิจกรรมต่าง ๆ ที่ผิดกฎหมาย เช่น การทำธุรกรรมที่ผิดกฎหมาย เช่น บริการซื้อขายบัญชีธนาคาร บัตรเครดิต บัตรเงินสด การขโมย Account ต่าง ๆ บริการซื้อขายหนังสือเดินทาง บริการฟอกเงิน รวมไปถึงการซื้อขายอาวุธปืน ยาเสพติด สัตว์ป่า ตลอดจนบริการฆาตกรรม ทำร้ายร่างกาย และการค้ามนุษย์ ซึ่งการกระทำเหล่านี้จำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องปกปิดตัวตน ไม่ว่าจะเป็นผู้ให้บริการหรือผู้ใช้บริการ อาจกล่าวได้ว่า หัวใจสำคัญที่ดึงดูดให้ผู้คนเลือกที่จะใช้งานเว็บมืดเหล่านี้คือ สภาวะไร้ตัวตนบนอินเทอร์เน็ตนั่นเอง แต่อย่างไรก็ตาม ยังคงพบการถกเถียงกันในการดำเนินกิจกรรมบางอย่างในเว็บมืด เช่น การค้ามนุษย์ หรือการทารุณกรรมว่าเป็นเรื่องจริงหรือไม่ เพราะปัจจุบันยังไม่มีตัวอย่างที่เห็นได้ชัดโดยตรง เนื่องจากเหตุการณ์ต่าง ๆ ในเว็บมืดเหล่านี้ มักจะไม่ถูกเปิดเผยมาสู่สาธารณะได้โดยง่าย อย่างไรก็ตาม แม้ว่าเว็บมืดซึ่งถือได้ว่าเป็นพื้นที่ที่มีการดำเนินกิจกรรมต่าง ๆ มากมายที่ผิดกฎหมาย แต่ในขณะเดียวกัน ยังเป็นพื้นที่แหล่งข้อมูลที่เต็มไปด้วยองค์ความรู้ต่าง ๆ เช่น เป็นที่รวบรวมหนังสือหายาก ความรู้เฉพาะทาง รวมถึงแหล่งการนำเสนอข่าวสารบางอย่างที่ไม่ได้รับอนุญาตให้เผยแพร่สู่สาธารณะ ตลอดจนการพูดคุยสนทนากันในหัวข้อที่เปิดเผยต่อสาธารณะไม่ได้ เป็นต้น (ศูนย์ประสานการรักษาความมั่นคงปลอดภัยระบบคอมพิวเตอร์ประเทศไทย, 2560)

โดยสรุป จากตัวอย่างความรุนแรงในโลกออนไลน์ที่ยกมาข้างต้น จะเห็นว่า ศาสตร์ทางตะวันตกมุ่งเน้นไปที่การศึกษาเรื่องความรุนแรงที่เกิดขึ้นในโลกออนไลน์แต่ละประเภท รวมถึงวิธีการแสดงออกถึงความรุนแรงในลักษณะต่าง ๆ ความรุนแรงที่ปรากฏขึ้นในโลกออนไลน์นั้น สามารถเกิดขึ้นได้หลายรูปแบบ ทั้งการกลั่นแกล้งออนไลน์ การใช้ถ้อยคำสร้างความเกลียดชัง ที่อาจนำไปสู่ความรุนแรงในทางกายภาพได้ ตลอดจนความรุนแรงที่เกิดขึ้นในเว็บมืด และความรุนแรงในรูปแบบอื่น ๆ ที่ผู้กระทำการเลือกที่จะใช้สื่อสังคมออนไลน์เป็นช่องทางในการแสดงออกซึ่งความรุนแรง

เหล่านี้้นออกมา ในขณะที่สังคมไทยมุ่งเน้นไปที่การศึกษาเรื่องพฤติกรรมการณ์การกลั่นแกล้งออนไลน์เป็นสำคัญ รวมถึงยังไม่มีกรอบอธิบายว่าจริง ๆ แล้วความรุนแรงในโลกออนไลน์หมายถึงอะไร และมีวิธีการแสดงออกอย่างไรบ้าง ซึ่งจากแนวคิดนี้ ได้ให้กรอบในการตั้งคำถามสำหรับการศึกษาในครั้งนี้คือ แม้ว่ารูปแบบความรุนแรงในโลกออนไลน์ของสังคมตะวันตกและสังคมไทยที่มีผู้ศึกษามาแล้วนั้นค่อนข้างเป็นไปในลักษณะเชิงวิชาการและตายตัว แต่ในความเป็นจริง ความหมายและรูปแบบของความรุนแรงในโลกออนไลน์อาจเปลี่ยนแปลงได้ โดยนิสิตจุฬาฯ อาจมีการให้คำอธิบายเกี่ยวกับความรุนแรงในโลกออนไลน์ที่แตกต่างไปจากคำอธิบายของนักวิชาการคนอื่น ๆ ข้างต้นตามปัจจัยและเงื่อนไขที่เข้ามากำหนดมุมมองของนิสิตแต่ละคน ดังนั้น คำอธิบายเกี่ยวกับความหมายและรูปแบบความรุนแรงในโลกออนไลน์จึงอาจไม่ได้หยุดนิ่ง และสามารถเปลี่ยนแปลงได้

2.1.3 แนวคิดเกี่ยวกับทัศนคติ (Attitude Concepts)

ความหมายของทัศนคติ

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2525 ให้ความหมายของคำว่าทัศนคติว่าหมายถึงแนวความคิด โดยมาจากรากศัพท์ภาษาละตินว่า “aptus” แปลว่า โน้ม เอียง เหมาะสม นำมาใช้ในความหมายของ ทัศนคติ หมายถึง ท่าทีที่แสดงออกมาของบุคคล ซึ่งบ่งบอกถึงสภาพของจิตใจ ได้แก่ความรู้สึกหรืออารมณ์ที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง (Allport, 1967) นอกจากนี้ยังมีผู้ให้คำจำกัดความของทัศนคติไว้อย่างหลากหลาย ดังนี้

Louis Leon Thurstone (1967) กล่าวว่า ทัศนคติ เป็นเรื่องของความชอบ ความไม่ชอบ ความลำเอียง ความคิดเห็น ความรู้สึก และความเชื่อมั่นต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง หรือเรื่องใดเรื่องหนึ่ง ประสาร มาลากุล ณ อยุธยา (2527) กล่าวว่า ทัศนคติหมายถึงสภาวะความพร้อมทางจิตใจและระบบประสาทของบุคคลที่กำหนดทิศทางของท่าทีการแสดงออกในทางบวกหรือในทางลบต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง หรือสภาพการณ์ ขณะที่ Munn (1971) กล่าวว่า ทัศนคติ หมายถึงความรู้สึกและความคิดเห็นของบุคคลที่มีต่อสิ่งของ บุคคล สถานการณ์ สถาบันและข้อเสนอใด ๆ ในทางที่ยอมรับหรือปฏิเสธ ซึ่งมีผลทำให้บุคคลพร้อมที่จะแสดงปฏิกิริยาตอบสนองด้วยพฤติกรรมตามแนวความคิดเห็น

David Susman (2021) ให้ความหมายทัศนคติว่าหมายถึง ชุดของอารมณ์ความเชื่อและพฤติกรรมที่มีต่อวัตถุ บุคคล สิ่งของ หรือเหตุการณ์ใดเหตุการณ์หนึ่ง โดยทัศนคติมักเป็นผลมาจากประสบการณ์หรือการเลี้ยงดู และทัศนคติสามารถเปลี่ยนแปลงได้

นอกจากนี้ สุชา จันทร์เอม (2539) ยังให้ความหมายของทัศนคติว่าหมายถึง ความรู้สึกหรือท่าทีของบุคคลที่มีต่อบุคคล วัตถุสิ่งของ หรือสถานการณ์ต่างๆ โดยความรู้สึกหรือท่าทีนี้ จะเป็นไปในทำนองที่พึงพอใจหรือไม่พึงพอใจ เห็นด้วยหรือไม่เห็นด้วยก็ได้ สอดคล้องกับที่ Guilford (1939)

กล่าวว่า ทักษะคติ หมายถึง อารมณ์ที่ซับซ้อนของบุคคลในการที่จะยอมรับหรือไม่ยอมรับ ชอบหรือไม่ชอบต่อสิ่งต่าง ๆ เช่น บุคคล สถาบัน หรือเรื่องราวทางสังคม และ Kendler (1963) ที่กล่าวว่า ทักษะคติ คือ ภาวะความพร้อมของแต่ละบุคคลที่จะแสดงพฤติกรรมตอบสนองต่อสิ่งเร้าในสังคมรอบตัว หรือแนวโน้มที่จะแสดงพฤติกรรมในทางสนับสนุนหรือต่อต้านสภาพการณ์บางอย่าง บุคคล สถาบัน หรือแนวความคิดบางอย่าง

จากความหมายของทักษะคติที่กล่าวมาทั้งหมด พอที่จะสรุปความหมายของทักษะคติได้ว่า ทักษะคติ หมายถึง ความพร้อมทางจิตใจที่จะตอบสนองต่อสิ่งเร้าต่าง ๆ ตามความคิดเห็นและประสบการณ์ของแต่ละคน ที่จะทำให้เกิดพฤติกรรมออกมาในลักษณะชอบหรือไม่ชอบ เห็นด้วยหรือไม่เห็นด้วยต่อเรื่องใดเรื่องหนึ่ง หรือสิ่งใดสิ่งหนึ่ง อันจะมีผลต่อพฤติกรรมของบุคคลนั้นต่อไป

องค์ประกอบของทักษะคติ

Assael Henry (1995) เสนอว่าองค์ประกอบของทักษะคติประกอบด้วย 3 องค์ประกอบที่สำคัญ ได้แก่

1. องค์ประกอบด้านความรู้ ความเข้าใจ (The Cognitive Component) เป็นความคิดความเชื่อต่อสิ่งหรือประสบการณ์ต่างๆ และข้อมูลข่าวสารที่เกี่ยวข้อง
2. องค์ประกอบด้านความรู้สึก (The Affective Component) เป็นองค์ประกอบด้านความรู้สึก อารมณ์ ว่ามีความรู้สึกในทางบวกหรือลบต่อสิ่งนั้น แสดงให้เห็นความชอบหรือไม่ชอบ
3. องค์ประกอบด้านพฤติกรรม (The Conation Component) เป็นองค์ประกอบในการประพฤติ ปฏิบัติ แนวโน้มในการกระทำ ซึ่งองค์ประกอบด้านพฤติกรรมนี้ จะเป็นผลมาจากองค์ประกอบด้านความรู้ความเข้าใจและความรู้สึก

การเกิดและการเปลี่ยนแปลงทักษะคติ

วิสุตร ยังพลจันทร์ (2544) กล่าวว่า ทักษะคติเกิดขึ้นจากการเรียนรู้ของแต่ละบุคคล โดยมีประสบการณ์เป็นสิ่งที่เสริมสร้างทักษะคติที่แตกต่างกันไป ทักษะคติจึงถูกสร้างขึ้นได้โดยได้รับอิทธิพลจากสังคมที่อยู่รอบตัวบุคคลแต่ละคน ซึ่งปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเกิดทักษะคติของบุคคล ได้แก่

1. อิทธิพลจากวัฒนธรรม แต่ละสังคมมีวัฒนธรรมเป็นตัวกำหนดแบบแผน เพื่อใช้ในการดำเนินชีวิตของคนในสังคม วัฒนธรรมจึงมีอิทธิพลต่อความคิด ความเชื่อ และความรู้สึกของคนในสังคมเป็นอย่างมาก

2. อิทธิพลจากครอบครัว ครอบครัวเป็นสถาบันทางสังคมอันดับแรก ซึ่งมีอิทธิพลต่อทัศนคติของบุคคล โดยเฉพาะกับเด็กก่อนวัยเรียน เนื่องจากเด็กมีความคิดและความเชื่อคล้อยตามคำอบรมสั่งสอนของพ่อแม่ ดังนั้น ทัศนคติที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งหรือเรื่องใดเรื่องหนึ่งที่ได้รับการปลูกฝังจากครอบครัวจึงมักเปลี่ยนแปลงได้ยาก

3. อิทธิพลจากประสบการณ์ส่วนตัว ประสบการณ์ที่บุคคลได้รับมีส่วนสำคัญต่อการเกิดทัศนคติของบุคคลต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งได้ทั้งในทางบวกและทางลบ โดยเฉพาะประสบการณ์ที่รุนแรงหรือได้รับการกระทบกระเทือนทางจิตใจ ที่จะส่งผลไปถึงการเปลี่ยนแปลงทัศนคติ

4. อิทธิพลจากกลุ่มต่าง ๆ ในสังคม ได้แก่ กลุ่มเพื่อนสนิท เพื่อนร่วมงาน ครู และเพื่อนในโรงเรียน ซึ่งมีอิทธิพลต่อการพัฒนาทัศนคติของเด็กเป็นอย่างมาก นอกจากนั้นแรงกดดันจากภายนอกที่ทำให้บุคคลคล้อยตามก็นับว่ามีอิทธิพลสูงต่อการกำหนดทัศนคติให้ไปในทิศทางใดทิศทางหนึ่ง

5. อิทธิพลจากสื่อมวลชน เช่น หนังสือพิมพ์ วิทยุ โทรทัศน์ ภาพยนตร์ อินเทอร์เน็ต ล้วนมีบทบาทสำคัญต่อการชักจูงให้บุคคลเกิดทัศนคติต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งไปในทิศทางใดก็ได้ เนื่องจากสื่อมวลชนทำหน้าที่ป้อนข้อมูลข่าวสาร

ลักษณะของทัศนคติ

Theodore Mead Newcomb (1954) กล่าวว่า ทัศนคติของบุคคลขึ้นอยู่กับลักษณะของสิ่งแวดล้อมที่บุคคลได้รับ โดยอาจแสดงออกมาทางพฤติกรรมใน 2 ลักษณะคือ

1. ทัศนคติทางบวก (Positive Attitude) เป็นการแสดงออกในลักษณะพึงพอใจ เห็นด้วย หรือชอบ ทำให้บุคคลอยากกระทำ อยากเข้าใกล้ หรือแสดงออกพฤติกรรมในด้านดีต่อบุคคล เรื่องราว หรือสิ่งต่าง ๆ

2. ทัศนคติทางลบ (Negative Attitude) เป็นการแสดงออกในลักษณะไม่พึงพอใจ ไม่เห็นด้วย หรือไม่ชอบ ทำให้บุคคลเกิดความเบื่อหน่าย ซิงซัง อยากหนีห่างจากสิ่งนั้น สร้างความรู้สึกที่ไม่ดีต่อบุคคล เรื่องราว หรือสิ่งต่าง ๆ

สอดคล้องกับที่ประภาเพ็ญ สุวรรณ (2526) กล่าวถึงการแสดงออกทางทัศนคติ 2 ลักษณะคือ

1. การแสดงออกในทางพึงพอใจ หรือชอบ ถ้าคนมีทัศนคติแบบนี้ต่อสิ่งหนึ่งสิ่งใดจะทำให้คนอยากปฏิบัติ อยากได้ อยากเข้าใกล้สิ่งนั้น เรียกว่า ทัศนคติเชิงนิมาน (Positive)

2. แสดงออกในลักษณะไม่พึงพอใจ หรือไม่ชอบ ถ้าคนมีทัศนคติแบบนี้ต่อสิ่งหนึ่งสิ่งใด จะทำให้คนเบื่อหน่าย ชิงชัง อยากหนักให้ห่างจากสิ่งนั้น เรียกว่า ทัศนคติเชิงนิเสธ (Negative)

โดยสรุป จากการศึกษาแนวคิดทัศนคติ จะเห็นได้ว่า การเกิดทัศนคติของบุคคลต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง หรือเรื่องใดเรื่องหนึ่งนั้น ย่อมขึ้นอยู่กับองค์ประกอบด้านความรู้และความเข้าใจที่แตกต่างกัน โดยมักจะเกี่ยวข้องสัมพันธ์กับความรู้สึกของบุคคลที่อาจแสดงออกมาในรูปแบบทั้งทางบวกและทางลบ ซึ่งประสบการณ์การเรียนรู้ที่ผ่านมามีส่วนสำคัญในการสร้างทัศนคติของนิสิตจุฬาฯ แต่ละคนที่อาจมีการแสดงออกในลักษณะที่เห็นด้วยหรือไม่เห็นด้วยต่อเรื่องใดเรื่องหนึ่งได้ในระดับที่แตกต่างกัน ซึ่งจากแนวคิดนี้ได้นำมาใช้เป็นกรอบในการศึกษาคือ การศึกษาเกี่ยวกับอิทธิพลทางสังคมที่ส่งผลต่อการพัฒนาทัศนคติของนิสิตจุฬาฯ ที่อาจจะเห็นด้วยหรือไม่เห็นด้วยต่อการแบ่งประเภทความรุนแรงในโลกออนไลน์ รวมถึงการจัดลำดับของประเภทความรุนแรงในโลกออนไลน์ในระดับที่ต่างกัน และเมื่อบริบททางสังคมได้เปลี่ยนแปลงไป อาจทำให้ทัศนคติของนิสิตจุฬาฯ ซึ่งเป็นกลุ่มเยาวชนไทยรุ่นใหม่มีมุมมองต่อเรื่องความรุนแรงในโลกออนไลน์เปลี่ยนแปลงไปด้วยเช่นกัน ดังนั้น การศึกษาในครั้งนี้จึงจะชี้ให้เห็นถึงความรู้ความเข้าใจและทัศนคติของเยาวชนไทยรุ่นใหม่ภายใต้บริบททางสังคมที่หล่อหลอมมุมมองและความคิดของพวกเขาได้ในปัจจุบัน

2.1.4 แนวคิดเกี่ยวกับบริบทการเปลี่ยนแปลงทางสังคม (Social Influence Concepts)

ภายใต้การขับเคลื่อนสังคมไทยในยุค 4.0 ด้วยเทคโนโลยีและนวัตกรรมอย่างเต็มรูปแบบที่ภาครัฐพยายามผลักดันเพื่อนำไปสู่การยกระดับประเทศไทยไปสู่การเป็นประเทศที่พัฒนาแล้ว และมีการพัฒนาอย่างยั่งยืน ซึ่งส่งผลทำให้คนไทยมีรูปแบบการดำเนินชีวิตภายใต้เทคโนโลยีมากขึ้น ไม่ว่าจะเป็นด้านการใช้ชีวิต การเรียน การทำงาน โดยเฉพาะการพยายามปลูกฝังเกี่ยวกับความฉลาดทางดิจิทัลให้เด็กและเยาวชนไทยซึ่งป็นกลุ่มประชากรที่จะขับเคลื่อนประเทศในอนาคต โดยจะเห็นว่าการดำเนินชีวิตของเยาวชนในยุคนี้มีความผูกพันกับเทคโนโลยีมากขึ้น ทั้งในด้านการเรียน การทำงาน การสร้างความสัมพันธ์ หรือการพักผ่อนหย่อนใจ โดยเฉพาะการเลือกรับวัฒนธรรมใหม่ ๆ ดังจะเห็นได้จากวัฒนธรรมตะวันตกที่ค่อนข้างมีอิทธิพลต่อเด็กและเยาวชนไทย โดยเยาวชนไทยมีแนวโน้มที่จะเปลี่ยนแปลงค่านิยมเกี่ยวกับการใช้ชีวิตและการสื่อสารที่เป็นเหมือนสังคมตะวันตกมากขึ้น ซึ่งส่งผลต่อมุมมองวัฒนธรรมบางอย่างในสังคมไทยที่เปลี่ยนแปลงไป โดยเฉพาะประเด็นเรื่องสิทธิและเสรีภาพ ซึ่งพบว่าวัยรุ่นและเยาวชนไทยกล้าคิดกล้าแสดงออกต่อประเด็นต่าง ๆ ทางสังคมมากขึ้น โดยประเด็นทางการเมืองนับเป็นประเด็นหนึ่งที่เยาวชนไทยในปัจจุบันให้ความสนใจและนำมาพูดถึงในโลกออนไลน์กันอย่างแพร่หลาย อย่างไรก็ตาม การได้รับประสบการณ์การเลี้ยงดู ชัดเจน และการปลูกฝังเรื่องต่าง ๆ จากครอบครัวที่เยาวชนได้เติบโตมานับว่ามีส่วนสำคัญมากในการหล่อหลอมให้

เยาวชนที่จะเติบโตเป็นสมาชิกของสังคม ๆ หนึ่งมีความคิดและแนวการกระทำที่อาจจะเป็นไปตามบรรทัดฐานหรือไม่เป็นไปตามบรรทัดฐานที่สังคมคาดหวังไว้ ดังนั้น ภายใต้บริบทการเปลี่ยนแปลงของสังคมไทยที่เปลี่ยนไป จึงอาจส่งผลกระทบต่อมุมมองและให้คำอธิบายเกี่ยวกับความรุนแรงในโลกออนไลน์ของกลุ่มเยาวชนไทยได้ โดยบริบทการเปลี่ยนแปลงทางสังคมไทยที่สำคัญ ได้แก่ (1) สถานการณ์ด้านการขับเคลื่อนประเทศ Thailand 4.0 (2) สถานการณ์ด้านเทคโนโลยี (3) สถานการณ์ด้านการเลือกรับทางวัฒนธรรม (4) สถานการณ์ด้านการเมือง และ (5) สถานการณ์ด้านครอบครัว อธิบายได้ดังรายละเอียดต่อไปนี้

(1) สถานการณ์ด้านการขับเคลื่อนประเทศ Thailand 4.0

การผลักดันนโยบายประเทศไทย 4.0 (Thailand 4.0) เพื่อใช้เป็นโมเดลสำหรับการยกระดับขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศไปสู่การแข่งขันด้วยฐานขององค์ความรู้ และการใช้นวัตกรรมที่สามารถกระจายโอกาสในการพัฒนาอย่างทั่วถึง และคำนึงถึงสิ่งแวดล้อมอย่างยั่งยืนตามแนวทางที่แผนยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี ได้วางไว้ โดยผลจากการเคลื่อนตัวเข้าสู่ยุคปฏิวัติอุตสาหกรรมครั้งที่ 4 หรือ Industry 4.0 นี้ได้นำมาซึ่งการเปลี่ยนแปลงในทุกมิติ ทั้งด้านธุรกิจ การลงทุน และการใช้ชีวิต (สำนักเลขาธิการนายกรัฐมนตรี, 2560) โดยมีการปรับเปลี่ยนใน 4 มิติที่สำคัญ คือ

มิติที่ 1 ความมั่งคั่งทางเศรษฐกิจ (Economic Wealth) โดยลดการพึ่งพาเทคโนโลยีจากต่างประเทศ มุ่งขับเคลื่อนเศรษฐกิจด้วยนวัตกรรม เทคโนโลยี และความคิดสร้างสรรค์ และเปลี่ยนจากการเน้นภาคการผลิตสินค้าไปสู่ภาคบริการมากขึ้น

มิติที่ 2 ความอยู่ดีมีสุขของผู้คนในสังคม (Social Well-beings) โดยการส่งเสริมให้เกษตรกรใช้เทคโนโลยีการเกษตรเพื่อสร้างรายได้ให้เพิ่มมากขึ้น ยกกระดับธุรกิจเอสเอ็มอีและวิสาหกิจชุมชนด้วยเทคโนโลยีนวัตกรรม และสร้างระบบสวัสดิการสังคมภายใน 20 ปี

มิติที่ 3 การยกระดับศักยภาพและคุณค่าของมนุษย์ (Human Wisdom) การพัฒนาทุนมนุษย์ จำเป็นต้องคำนึงถึงการพัฒนามาตรฐานของเด็กไทย ยกกระดับคุณภาพของแรงงานให้สอดคล้องกับตลาดแรงงานและทิศทางการพัฒนาของประเทศ

มิติที่ 4 การรักษาสีเขียวสิ่งแวดล้อม (Environmental Wellness) เช่น ลดการปล่อยมลพิษ รู้จักอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและบริหารจัดการทรัพยากรอย่างมีประสิทธิภาพ มีพื้นที่ทางการเกษตรอินทรีย์ที่ได้รับการรับรองมาตรฐาน มีระบบการจัดการขยะอย่างยั่งยืนและถูกต้องตามหลักสุขาภิบาล

โดยรัฐบาลได้กำหนดทิศทางการพัฒนาโมเดล Thailand 4.0 ภายใต้หลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง ซึ่งประกอบไปด้วย 5 วาระ ได้แก่ วาระที่ 1 การเตรียมคนไทย 4.0 ให้พร้อมก้าวสู่โลกที่หนึ่ง

วาระที่ 2 การพัฒนาคลัสเตอร์เทคโนโลยีและอุตสาหกรรมแห่งอนาคต วาระที่ 3 การบ่มเพาะผู้ประกอบการและพัฒนาเครือข่ายวิสาหกิจที่ขับเคลื่อนด้วยนวัตกรรม วาระที่ 4 การเสริมความเข้มแข็งของเศรษฐกิจภายในประเทศผ่าน 18 กลุ่มจังหวัด และ 77 จังหวัด และวาระที่ 5 การบูรณาการอาเซียน เชื่อมประเทศไทยสู่ประชาคมโลก (กองบริหารงานวิจัยและประกันคุณภาพการศึกษา, 2560) ซึ่งจะเห็นว่า หนึ่งในวาระการขับเคลื่อนประเทศตามโมเดล Thailand 4.0 คือ การพัฒนาคนไทยให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ในศตวรรษที่ 21 และเตรียมคนไทย 4.0 สู่โลกที่หนึ่ง ซึ่งจำเป็นต้องผ่านกระบวนการเรียนรู้ต่าง ๆ ที่เป็นหัวใจสำคัญในการเปลี่ยนผ่านสังคมไทยไปสู่สังคมไทย 4.0 โดยเฉพาะการสร้างและพัฒนาเด็กและเยาวชนเพื่อเตรียมพร้อมสำหรับการเป็นพลเมืองในอนาคต เพื่อการเติบโตและอยู่รอดในศตวรรษที่ 21 ได้อย่างมีคุณภาพ โดยศูนย์เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร สำนักงานปลัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม (2563) ได้รวบรวมและสรุปรายละเอียดของทักษะชาวดิจิทัล ในศตวรรษที่ 21 โดยสะท้อนถึงคุณลักษณะและทักษะชีวิตในโลกยุคดิจิทัล ซึ่งสามารถแบ่งได้เป็น 3 ระดับ (สำนักงานส่งเสริมสังคมแห่งการเรียนรู้และคุณภาพเยาวชน, 2559) ดังนี้

ระดับที่ 1 การเป็นพลเมืองในยุคดิจิทัล (Digital Citizenship) เป็นความสามารถในการใช้เทคโนโลยีและสื่อในโลกยุคดิจิทัลได้อย่างเกิดประโยชน์ มีความรับผิดชอบและปลอดภัย

ระดับที่ 2 ความคิดสร้างสรรค์ในยุคดิจิทัล (Digital Creativity) เป็นความสามารถในการผนวกทักษะในการสร้างสรรค์ข้อมูลและเปลี่ยนความคิดใหม่ ๆ ให้เป็นความจริงด้วยการใช้เครื่องมือดิจิทัล

ระดับที่ 3 ผู้ประกอบการยุคดิจิทัล (Digital Entrepreneurship) เป็นความสามารถในการใช้สื่อดิจิทัลและเทคโนโลยีเพื่อแก้ปัญหาที่ท้าทายใหม่ ๆ ในโลกหรือเพื่อสร้างโอกาสใหม่ ๆ เพื่อส่งเสริมให้เยาวชนได้เรียนรู้ความพอดีในการใช้สื่อยุคดิจิทัลผ่านทักษะที่จำเป็นเพื่อให้เกิดการเรียนรู้และสามารถอยู่รอดได้ในฐานะพลเมืองในยุคดิจิทัล

ดังนั้น ความฉลาดทางดิจิทัลจึงครอบคลุมทั้งความรู้ ทักษะ ทศนคติและค่านิยมที่จำเป็นต่อการใช้ชีวิตในฐานะสมาชิกของโลกออนไลน์ หรือเป็นทักษะการใช้สื่อและการเข้าถึงสังคมในโลกออนไลน์ ซึ่งประกอบด้วยทักษะที่จำเป็น 8 ประการ ดังนี้ (ศูนย์เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร, 2563)

1) ทักษะในการรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง (Digital Citizen Identity) โดยจะต้องมีความสามารถในการสร้างสมดุล บริหารจัดการ รักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเองไว้ให้ได้ทั้งในส่วนของ

โลกออนไลน์และโลกความจริง โดยต้องทำความเข้าใจ แสดงออกซึ่งการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมบนโลกออนไลน์ในบริบทของการสร้างเครือข่ายทางสังคมออนไลน์อย่างเหมาะสม

2) ทักษะในการรักษาข้อมูลส่วนตัว (Privacy Management) ในด้านการบริหารจัดการข้อมูลส่วนตัว การแชร์ข้อมูลออนไลน์เพื่อป้องกันความเป็นส่วนตัวทั้งของตนเองและผู้อื่นซึ่งเป็นสิ่งสำคัญในการตระหนักในความเท่าเทียมกันทางดิจิทัล การเคารพในสิทธิของทุกคน รวมถึงมีวิจารณญาณในการรักษาความปลอดภัยของข้อมูลตนเองในสังคมดิจิทัล รู้ว่าข้อมูลใดควรเผยแพร่ ข้อมูลใดไม่ควรเผยแพร่และต้องจัดการความเสี่ยงของข้อมูลของตนในสื่อสังคมดิจิทัลได้

3) ทักษะในการคิดวิเคราะห์ที่มีวิจารณญาณที่ดี (Critical Thinking) ความสามารถในการวิเคราะห์แยกแยะระหว่างข้อมูลที่ถูกต้องและข้อมูลที่ผิด ข้อมูลที่มีเนื้อหาดีและข้อมูลที่เข้าข่ายอันตราย ซึ่งจำเป็นต้องมีความรู้ด้านเทคนิคเพื่อใช้เครื่องมือดิจิทัลได้อย่างเชี่ยวชาญ รวมถึงมีทักษะในการรู้คิดขั้นสูง เช่น ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณที่จำเป็นต่อการเลือก จัดประเภท วิเคราะห์ ตีความ และเข้าใจข้อมูลข่าวสาร มีความรู้และทักษะในสภาพแวดล้อมดิจิทัล เป็นผู้เข้าใจบริบทที่ดี และเป็นผู้สร้างเนื้อหาทางดิจิทัลที่ดี

4) ทักษะในการจัดสรรเวลาหน้าจอ (Screen Time Management) ทักษะในการบริหารเวลากับการใช้อุปกรณ์ยุคดิจิทัล รวมไปถึงการควบคุมเพื่อให้เกิดสมดุลระหว่างโลกออนไลน์และโลกภายนอก ซึ่งนับเป็นอีกหนึ่งความสามารถที่บ่งบอกถึงความเป็นพลเมืองดิจิทัลได้เป็นอย่างดี

5) ทักษะในการรับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์ (Cyberbullying Management) จากข้อมูลทางสถิติล่าสุด สถานการณ์ในเรื่อง Cyber bullying ของประเทศไทย มีค่าเฉลี่ยการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ในรูปแบบต่าง ๆ ที่สูงกว่าค่าเฉลี่ยโลกอยู่ที่ 47% และเกิดในรูปแบบที่หลากหลาย อาทิ การด่าทอกันด้วยข้อความหยาบคาย การตัดต่อภาพ สร้างข้อมูลเท็จ รวมไปถึงการตั้งกลุ่มออนไลน์กีดกันเพื่อนออกจากกลุ่ม ฯลฯ ดังนั้น ว่าที่พลเมืองดิจิทัลทุกคน จึงควรมีความสามารถในการรับรู้และรับมือการคุกคามข่มขู่บนโลกออนไลน์ได้อย่างชาญฉลาด เพื่อป้องกันตนเองและครอบครัวจากการคุกคามทางโลกออนไลน์ให้ได้

6) ทักษะในการบริหารจัดการข้อมูลที่ถูกใช้งานทั้งไว้บนโลกออนไลน์ (Digital Footprints) มีรายงานการศึกษาวิจัยยืนยันว่า คนรุ่น Baby Boomer หรือกลุ่มคนที่เกิดตั้งแต่ปี พ.ศ. 2487 – 2505 มักจะใช้งานอุปกรณ์คอมพิวเตอร์หรือโทรศัพท์เคลื่อนที่ของผู้อื่น และเปิดใช้งาน WiFi สาธารณะเสร็จแล้วมักจะละเลยไม่ลบรหัสผ่านหรือประวัติการใช้งานถึง 47% ซึ่งเสี่ยงมากที่จะถูกผู้อื่นสวมสิทธิขโมยตัวตนบนโลกออนไลน์ และเข้าถึงข้อมูลส่วนบุคคลได้อย่างง่ายดาย ดังนั้น ความเป็นพลเมือง

ดิจิทัล จึงต้องมีทักษะความสามารถที่จะเข้าใจธรรมชาติของการใช้ชีวิตในโลกดิจิทัล รวมไปถึงต้องเข้าใจผลลัพธ์ที่อาจเกิดขึ้น เพื่อการดูแลสิ่งเหล่านี้อย่างมีความรับผิดชอบ

7) ทักษะในการรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกออนไลน์ (Cybersecurity Management) ความสามารถในการป้องกันข้อมูลด้วยการสร้างระบบความปลอดภัยที่เข้มแข็งและป้องกันการโจรกรรมข้อมูลไม่ให้เกิดขึ้นได้

8) ทักษะในการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม (Digital Empathy) ความสามารถในการเห็นอกเห็นใจและสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่นบนโลกออนไลน์ พลเมืองดิจิทัลที่ดีจะต้องรู้ถึงคุณค่าและจริยธรรมจากการใช้เทคโนโลยี ต้องตระหนักถึงผลพวงทางสังคม การเมือง เศรษฐกิจ และวัฒนธรรมที่เกิดจากการใช้อินเทอร์เน็ต ข้อมูลข่าวสารออนไลน์ รวมถึงรู้จักสิทธิและความรับผิดชอบออนไลน์ อาทิ เสรีภาพในการพูด การเคารพทรัพย์สินทางปัญญาของผู้อื่น และการปกป้องตนเองและชุมชนจากความเสี่ยงออนไลน์ เช่น การกลั่นแกล้งออนไลน์ ภาพลามกอนาจารเด็ก เป็นต้น

จากข้อมูลข้างต้น จะเห็นได้ว่า การเข้าสู่ยุค 4.0 ของประเทศไทย นับเป็นปรากฏการณ์ทางสังคมหนึ่งที่เยาวชนรุ่นใหม่ต้องเผชิญ ดังนั้น การสื่อสารบนพื้นฐานของวิจรรณญาณและการรู้เท่าทันข้อมูล จึงนับว่าเป็นทักษะการเรียนรู้ที่สำคัญในการป้องกันและการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์อย่างเหมาะสม เพื่อหลีกเลี่ยงพฤติกรรมเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้นในโลกออนไลน์ ไม่ว่าจะเป็นการถูกละเมิดทางเพศ การกลั่นแกล้งออนไลน์ การเปิดเผยข้อมูลและความเป็นส่วนตัวบนสื่อออนไลน์จนทำให้เกิดความเสียหาย การใช้งานและพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม รวมถึงการผลิตซ้ำพฤติกรรมความรุนแรงของสื่อต่าง ๆ

(2) สถานการณ์ด้านเทคโนโลยี

จากรายงานผลการสำรวจพฤติกรรมผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ประจำปี พ.ศ. 2562 ของสำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (ETDA) พบว่า เมื่อจำแนกออกเป็นช่วงวัยต่าง ๆ กลุ่ม Gen Y (อายุ 19-38 ปี) มีค่าเฉลี่ยการใช้งานอินเทอร์เน็ตสูงสุด รองลงมา คือ Gen Z (อายุต่ำกว่า 19 ปี) ตามด้วย Baby Boomer (อายุ 55-73 ปี) และ Gen X (อายุ 39-54 ปี) ตามลำดับ และเมื่อจำแนกตามกลุ่มอาชีพ พบว่า นักเรียน/นักศึกษา มีการใช้งานอินเทอร์เน็ตเฉลี่ยมากที่สุด โดย Line เป็นแพลตฟอร์มที่มีการใช้งานมากที่สุด รองลงมาคือ Facebook นอกจากนี้ ผลสำรวจดัชนีชี้วัดความปลอดภัยบนสื่อออนไลน์สำหรับเด็ก (COSI: Child Online Safety Index) ของบริษัทเอ็ดวานซ์ อินโฟร์ เซอร์วิส (AIS) พบว่าร้อยละ 48 ของเด็กไทยเคยเกี่ยวข้องกับการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ และร้อยละ 41 เคยถูกกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ ขณะที่ปรากฏการณ์ข่าวปลอม (Fake News) ซึ่งนับเป็นอีกหนึ่งปรากฏการณ์ที่มักพบเห็นได้ในโลกออนไลน์ พบว่า Facebook เป็นช่องทาง

ที่มีการพูดถึงชาวปลอมมากที่สุดถึง 65% ตามด้วย Twitter 13% ข้อความจากสำนักข่าวต่าง ๆ 12% YouTube 6% Pantip 3% และ Instagram 1% (สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ, 2563) นอกจากนี้ กีฬา E-Sport หรือ Electronics Sport ยังเป็นอีกหนึ่งปรากฏการณ์ที่อยู่ในความสนใจของเด็กและเยาวชนรุ่นใหม่ โดยการกีฬาแห่งประเทศไทย (กกท.) ได้ประกาศยอมรับ E-Sport เป็นกีฬาอย่างเป็นทางการ เมื่อปี พ.ศ. 2560 และให้สมาคมไทยอีสปอร์ต เป็นสมาคมกีฬาอีสปอร์ตแห่งประเทศไทย แต่อย่างไรก็ตาม การศึกษาของสำนักงานคณะกรรมการสุขภาพแห่งชาติ (สช.) พบว่า กิจกรรม E-Sport อาจส่งผลกระทบต่อสุขภาพของเด็กและเยาวชน ทั้งในทางบวกและทางลบใน 5 ด้าน คือ ร่างกาย จิตใจ สติปัญญา สังคม และอารมณ์ โดยในด้านบวกนั้น จะทำให้รู้สึกผ่อนคลาย รู้สึกสนุกสนาน ผีกไหวพริบ และได้เพื่อนใหม่ ๆ ขณะที่ด้านลบ อาจทำให้มีอาการปวดกล้ามเนื้อ และออฟฟิศซินโดรมจากการเล่นเกมที่นานไป และอาจทำให้เด็กและเยาวชนมีพฤติกรรมก้าวร้าว ขาดทักษะการเรียนรู้ทางสังคม การเลียนแบบพฤติกรรมในเกม ติดเพื่อน ตลอดจนการไม่สามารถควบคุมความโกรธ รู้สึกหงุดหงิด และเครียดง่าย (สสส., 2563) อาจกล่าวได้ว่า ในยุคที่สื่อสังคมออนไลน์ได้เข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันของคนในสังคมเป็นอย่างมาก ได้ส่งผลให้คนในสังคมเสพติดสื่อสังคมออนไลน์กันมากขึ้น โดยเยาวชนอาจมีการเรียนรู้เกี่ยวกับลักษณะ ประเภท รวมถึงการพัฒนาทัศนคติที่มีต่อความรุนแรงผ่านสื่อสังคมออนไลน์ต่าง ๆ ตลอดจนการถ่ายทอดมุมมองเกี่ยวกับความรุนแรงนั้น ๆ ไปสู่คนอื่น ๆ ในสังคมได้

อย่างไรก็ตาม เมื่อเข้าสู่ศตวรรษที่ 21 ซึ่งนานาประเทศต่างให้ความสำคัญกับการนำเทคโนโลยีสารสนเทศ (Information Technology: IT) มาใช้เป็นเครื่องมือในการเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันทางด้านธุรกิจ อุตสาหกรรม และการบริการ ตลอดจนนำมาใช้เป็นเครื่องมือในการพัฒนาวัฒนธรรมของประเทศในทุกภูมิภาค รวมไปถึงการยกระดับคุณภาพการศึกษาที่มุ่งเน้นการพัฒนาประชาชนให้มีความพร้อมและเท่าทันกับการนำเทคโนโลยีไปใช้อย่างมีประสิทธิภาพ เพราะสื่อการสอนที่มีแค่หนังสือและตำราอาจตอบสนองการรับรู้และความต้องการของผู้เรียนในยุคใหม่ได้ไม่เต็มที่ แนวโน้มการศึกษาในระดับนานาชาติจึงได้มุ่งเน้นไปที่ทักษะความสามารถสำหรับการดำรงชีวิต การอ่านออกเขียนได้ รวมไปถึงทักษะพื้นฐานในการทำงาน การคิดวิเคราะห์ ความคิดสร้างสรรค์ โดยนำเทคโนโลยีสารสนเทศไปใช้ให้เกิดประโยชน์ ซึ่งปัจจุบันรูปแบบการจัดการเรียนการสอนไม่ได้มีเพียงครูที่ทำหน้าที่เป็นผู้สอนตามตำราหรือหนังสือเพียงอย่างเดียว แต่ยังสามารถนำเอาเทคโนโลยีสารสนเทศเข้ามาผสมผสานกับการจัดการศึกษามากยิ่งขึ้น ส่งผลให้การเรียนรู้เกิดความสะดวกและมีได้หลากหลายช่องทาง โดยผู้เรียนสามารถรับรู้ได้ด้วยการอ่าน การฟัง การดู ด้วยการนำเสนอข้อมูลในรูปแบบของอักษรภาพ เสียง ภาพเคลื่อนไหว รวมถึงการสร้างสถานการณ์เสมือน

จริง (Virtual Situation) รวมทั้งการปฏิสัมพันธ์และสร้างเครือข่ายให้สามารถติดต่อสื่อสารได้อย่างไร้ขอบเขต

โดยตัวอย่างนวัตกรรมเทคโนโลยีสารสนเทศที่นำมาใช้ในการศึกษา เช่น (1) การอ่านและการเขียนบล็อก (Blog) ซึ่งเป็นรูปแบบเว็บไซต์ประเภทหนึ่งที่ถูกเขียนขึ้นในลำดับที่เรียงตามเวลาในการเขียน ซึ่งจะแสดงข้อมูลที่เขียนล่าสุดไว้แรกสุด โดยปกติจะประกอบด้วยข้อความ ภาพ ลิงก์ และอาจรวมถึงสื่อต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นเพลงหรือวิดีโอในหลายรูปแบบ โดยจุดแตกต่างระหว่างบล็อกกับเว็บไซต์คือบล็อกจะเปิดให้ผู้เข้ามาอ่านข้อมูลสามารถแสดงความคิดเห็นต่อท้ายข้อความที่เจ้าของบล็อกเป็นคนเขียน ซึ่งทำให้ผู้เขียนสามารถได้ผลตอบกลับโดยทันที เช่น www.gotoknow.org เป็นต้น (2) Search Engine คือ โปรแกรมที่ช่วยในการสืบค้นหาข้อมูล โดยเฉพาะข้อมูลบนอินเทอร์เน็ต โดยครอบคลุมทั้งข้อความ รูปภาพ ภาพเคลื่อนไหว เพลง ซอฟต์แวร์ แผนที่ ข้อมูลบุคคล กลุ่มข่าว และข้อมูลอื่น ๆ ซึ่งส่วนใหญ่จะค้นหาข้อมูลจากคำสำคัญ (Keyword) ที่ผู้ใช้ป้อนเข้าไป เช่น Google, Bing, Yahoo เป็นต้น และ (3) Google Classroom ซึ่งเปิดให้บริการสำหรับทุกคนที่ใช้ Google Apps for Education ซึ่งเป็นชุดเครื่องมือเพิ่มประสิทธิภาพการทำงานที่ให้บริการฟรี ประกอบด้วย Gmail, เอกสาร และไดรฟ์ Classroom ที่ได้รับการออกแบบมาเพื่อช่วยให้ครูสามารถสร้างและเก็บงานได้โดยไม่ต้องใช้กระดาษ มีคุณลักษณะที่ช่วยประหยัดเวลา เช่น สามารถทำสำเนาของ Google เอกสารสำหรับนักเรียนแต่ละคนได้โดยอัตโนมัติ หรือแสดงความคิดเห็นและให้คะแนนโดยตรงได้แบบเรียลไทม์ (Real Time) ใน Classroom เป็นต้น อย่างไรก็ตาม มีงานวิจัยในต่างประเทศระบุว่าเด็กก่อนวัยเรียนมักจะมีควมคุ้นเคยกับอุปกรณ์ดิจิทัลก่อนที่พวกเขาจะได้สัมผัสกับหนังสือ และมีแนวโน้มที่เด็กที่อายุน้อยจะใช้เทคโนโลยีดิจิทัลมากขึ้นและอายุของการใช้งานครั้งแรกจะลดลง (Graafland, 2018) อีกทั้ง ยังเกิดข้อถกเถียงบางประการของคำว่า “ชาวดิจิทัล” ที่มีนัยยะหมายถึงเด็กที่เติบโตขึ้นมาท่ามกลางอุปกรณ์ดิจิทัล ซึ่งพวกเขาจะต้องรู้วิธีใช้เป็นอย่างดี แต่อย่างไรก็ตาม คำจำกัดความนี้ได้กลายเป็นที่วิพากษ์วิจารณ์ เนื่องจากนักวิชาการบางกลุ่มเห็นว่า เพียงแค่เด็กสามารถเข้าถึงอุปกรณ์ดิจิทัลหรือเครื่องมือออนไลน์ต่าง ๆ แต่ไม่ได้หมายความว่าเด็กเหล่านี้จะมีทักษะหรือความรู้ในการเป็นผู้ใช้อินเทอร์เน็ตที่ปลอดภัยและมีประสิทธิภาพ

จากข้อมูลข้างต้น ได้แสดงให้เห็นถึงผลลัพธ์ทั้งในด้านบวกและด้านลบของเทคโนโลยีการสื่อสารสมัยใหม่ แม้ในด้านหนึ่ง เทคโนโลยีเหล่านี้จะเป็นเหมือนกับเครื่องมือที่ช่วยอำนวยความสะดวกให้กับคนในสังคมมากขึ้น เช่น การเข้าถึงข้อมูลข่าวสาร การใช้อำนวยความสะดวกสำหรับการจัดการเรียนการสอน หรือใช้เป็นเครื่องมือในการสร้างความสัมพันธ์กับผู้อื่น แต่ในขณะเดียวกัน เทคโนโลยีเหล่านี้ ก็ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงจิตสำนึกหรือมุมมองการดำเนินชีวิตของคนในสังคมด้วย

เช่นกัน โดยเฉพาะความเสี่ยงจากความรุนแรงในโลกออนไลน์รูปแบบต่าง ๆ ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงปัญหาที่เกิดขึ้นจากการพัฒนาของเทคโนโลยีสมัยใหม่ได้เป็นอย่างดี

(3) สถานการณ์ด้านการเลือกรับทางวัฒนธรรม

ภายใต้ยุคกระแสโลกาภิวัตน์หรือโลกไร้พรมแดน ที่ทำให้เกิดการขยายตัวของอุตสาหกรรมระบบทุนนิยม และความก้าวหน้าของวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีไปอย่างรวดเร็ว ตลอดจนการเกิดแนวคิดการพัฒนาประเทศไปสู่ความทันสมัย (Modernity) และการหลั่งไหลของวัฒนธรรมต่าง ๆ อย่างมากมายโดยเฉพาะวัฒนธรรมตะวันตก ที่มีอิทธิพลก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงวิถีชีวิต ทักษะคิด และค่านิยมของคนในสังคมไทยเป็นอย่างมาก โดยเฉพาะอย่างยิ่งการก้าวเข้าสู่ยุคข้อมูลข่าวสาร (Information Age) ความเจริญก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยีและการพัฒนาของสื่อสังคมออนไลน์ที่ใช้เพื่อการติดต่อสื่อสารและแลกเปลี่ยนข้อมูลระหว่างผู้คนในสังคม ไม่ว่าจะเป็น LINE Facebook Twitter Instagram Snapchat WhatsApp WeChat เป็นต้น (สถาบันวิจัยประชากรและสังคม มหาวิทยาลัยมหิดล, 2562) ที่มีอิทธิพลอย่างมากต่อการเปลี่ยนแปลงค่านิยมของเด็กและเยาวชนไทยในปัจจุบัน ตั้งแต่การดำเนินชีวิตประจำวัน การศึกษา การเคลื่อนไหวทางการเมือง การสาธารณสุข และด้านอื่น ๆ อีกทั้ง สื่อสังคมออนไลน์ยังมีส่วนสำคัญในการกระตุ้นให้คนอยากแสดงความคิดเห็นต่อประเด็นต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในสังคม โดยเฉพาะความสามารถในการเขียนแสดงความคิดเห็นแบบนิรนามที่ไม่มีใครสามารถสืบค้นได้ว่าผู้เขียนคือใคร ทำให้สื่อสังคมออนไลน์ได้กลายเป็นแหล่งชุมนุมทางความคิด เป็นแหล่งความรู้ รวมถึงเป็นเครื่องมือโน้มน้าวจิตใจ และการวิพากษ์บนพื้นที่ดิจิทัล (สถาบันวิจัยประชากรและสังคม มหาวิทยาลัยมหิดล, 2562)

ทั้งนี้ จากผลการสำรวจพฤติกรรมในโลกออนไลน์ของคนไทย ของสำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (องค์การมหาชน) กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมในปี พ.ศ. 2561 พบว่า กิจกรรมในโลกออนไลน์ของคนไทยส่วนใหญ่เป็นไปเพื่อการค้นหาข้อมูลผ่าน Google ทำให้ปริมาณการเข้า Google สูงที่สุดเมื่อเทียบกับเว็บไซต์อื่น ๆ รองลงมา คือ Facebook ซึ่งเป็นสื่อสังคมออนไลน์เพื่อการติดต่อกับเพื่อน และ YouTube ซึ่งเป็นสื่อสังคมออนไลน์ประเภท TV และ VDO ที่ส่วนใหญ่เป็นไปเพื่อความบันเทิง นอกจากนี้ คนไทยยังใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการสนทนาด้วยการพิมพ์ข้อความแบบตอบโต้ทันที ทดแทนการโทรศัพท์มากขึ้น โดยแพลตฟอร์ม Line เป็นสื่อสังคมออนไลน์ประเภทการสนทนาที่คนไทยนิยมมากที่สุด รวมทั้งการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการอ่านและติดตามความคิดเห็นในประเด็นต่าง ๆ เช่น การเข้าไปอ่านและเขียนแสดงความคิดเห็น (Comment) ในเว็บไซต์ต่าง ๆ (สถาบันวิจัยประชากรและสังคม มหาวิทยาลัยมหิดล, 2562) อย่างไรก็ตาม การผลิตและเผยแพร่ข้อมูลในโลกออนไลน์ อาจแฝงไปด้วยข้อมูลที่ขาดความน่าเชื่อถือที่ถูกแพร่กระจายไป

ตามแพลตฟอร์มต่าง ๆ ได้อย่างรวดเร็ว โดยเฉพาะในแง่ของการบิดเบือนสาระจากความเป็นจริงที่สามารถกระทำได้ง่าย และสื่อสารออกไปในวงกว้างได้อย่างไร้ขีดจำกัด (กรมกิจการเด็กและเยาวชน, 2560) โดยเฉพาะอย่างยิ่งในกลุ่มเด็กและผู้สูงอายุ ซึ่งเป็นกลุ่มที่มีแนวโน้มจะได้รับความเสี่ยงจากความรู้เท่าไม่ถึงการณ์ หรือขาดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับเทคโนโลยีการสื่อสารสมัยใหม่มากกว่ากลุ่มอื่น ๆ

จากการศึกษาของจุลณี เทียนไทย และคณะ (2563) เกี่ยวกับการสร้างความเข้าใจในคุณลักษณะ พฤติกรรม และทัศนคติในอนาคตของชาวดิจิทัลไทย พบว่า ปัจจุบันเยาวชนรุ่นใหม่เติบโตมาในสังคมยุคดิจิทัล มีความกระตือรือร้นและตระหนักในของเรื่องสิทธิเสรีภาพเป็นอย่างมาก โดยเยาวชนรุ่นใหม่มองว่า สิทธิและเสรีภาพถือเป็นเรื่องสำคัญที่ทุกคนต้องให้ความสนใจ และจำเป็นอย่างยิ่งที่จะทำให้สังคมสามารถดำเนินไปได้อย่างเป็นปกติสุข โดยทุกคนควรคำนึงถึงการเคารพให้เกียรติต่อสิทธิและเสรีภาพของเพื่อนมนุษย์ด้วยกัน ซึ่งการให้ความสำคัญในเรื่องคุณธรรมของเยาวชนรุ่นใหม่ในด้านการเคารพสิทธิและเสรีภาพของตนเองและผู้อื่นนี้ พบว่าส่วนหนึ่งเป็นผลมาจากการเปิดรับสื่ออย่างสื่อสังคมออนไลน์ที่เข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวัน ซึ่งทำให้เยาวชนในยุคนี้ เกิดทักษะการเรียนรู้ มีความเชื่อมั่น และคำนึงถึงสิทธิในการแสดงออกของตนเองได้อย่างอิสระ โดยเฉพาะอย่างยิ่งประชากร เยาวชนชาวดิจิทัลรุ่นใหม่ในเขตกรุงเทพมหานคร ที่นับว่าเป็นกลุ่มประชากรที่ให้ความสำคัญกับเรื่องสิทธิเสรีภาพที่ตนเองพึงมีพึงได้รับ และการเคารพสิทธิเสรีภาพของผู้อื่นที่มักจะวิพากษ์เรื่องนี้ และนำมาเป็นส่วนหนึ่งของการประกอบการตัดสินใจในการสื่อสาร (จุลณี เทียนไทย และคณะ, 2563) นอกจากการตระหนักในเรื่องสิทธิและเสรีภาพแล้ว เยาวชนรุ่นใหม่ยังเป็นกลุ่มประชากรที่เติบโตขึ้นมาท่ามกลางความหลากหลายของค่านิยม และองค์ความรู้ต่าง ๆ ที่ถูกส่งผ่านระหว่างกันอย่างไร้ข้อจำกัดในด้านเวลาและสถานที่ ทำให้การปฏิสัมพันธ์ของเยาวชนในยุคนี้กับผู้อื่นหรือการมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งต่าง ๆ เป็นการกระทำผ่านสื่อสังคมออนไลน์เกือบทั้งสิ้น ไม่ว่าจะเป็นด้านการเรียน ด้านการทำงาน หรือด้านการสร้างความสัมพันธ์กับผู้อื่นก็ตาม

ดังนั้น จะเห็นได้ว่า การพัฒนาของเทคโนโลยีการสื่อสาร จึงนับเป็นปัจจัยสำคัญที่อำนวยความสะดวกสำหรับการสื่อสารและแลกเปลี่ยนข้อมูลของคนในสังคม โดยเฉพาะในด้านความหลากหลายทางวัฒนธรรม ที่ถือเป็นความท้าทายของเยาวชนรุ่นใหม่ในการดำรงชีวิตทั้งในปัจจุบันและอนาคต นิสิตจุฬาฯ ซึ่งนับเป็นเยาวชนกลุ่มหนึ่งที่เติบโตขึ้นมาพร้อม ๆ กับความเจริญก้าวหน้าทางสังคมและเทคโนโลยี อีกทั้งยังเป็นกลุ่มประชากรที่อาศัยอยู่ในพื้นที่ที่รายล้อมไปด้วยความหลากหลายทางประชากรและวัฒนธรรม โดยเฉพาะอย่างยิ่งวัฒนธรรมตะวันตก ที่เข้ามามีอิทธิพลทั้งในด้านการเรียน การทำงาน และการสื่อสารในชีวิตประจำวัน ซึ่งนิสิตแต่ละคนอาจจะมีการเลือกรับหรือต่อต้านวัฒนธรรมเหล่านี้ได้ในระดับที่แตกต่างกัน ขึ้นอยู่กับความสามารถในการเลือกรับ คัด

กรอกข้อมูล ตลอดจนการเรียนรู้และการปรับตัวต่อความแตกต่างทางวัฒนธรรมที่อาจส่งผลกระทบต่อสภาพจิตใจทั้งทางตรงและทางอ้อม ดังนั้น การเลือกรับหรือต่อต้านวัฒนธรรมบางอย่างจึงอาจส่งผลกระทบต่อค่านิยมหรือมุมมองที่นิสิตจุฬาฯ แต่ละคนมีต่อเรื่องใดเรื่องหนึ่งได้

(4) สถานการณ์ด้านการเมือง

ในสังคมยุคดิจิทัล ปฏิเสธไม่ได้ว่าอินเทอร์เน็ตได้ถูกนำมาใช้ประโยชน์ในเรื่องต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็น เศรษฐกิจ สังคม และการเมือง โดยสื่อสังคมออนไลน์นับว่าเป็นนวัตกรรมทางการสื่อสารใหม่ที่มีบทบาทอย่างมากในสังคมปัจจุบัน โลกออนไลน์ได้กลายเป็นพื้นที่ใหม่ที่ง่ายสำหรับการเริ่มต้นถกเถียง ประเด็นสาธารณะ และจุดกระแสการเคลื่อนไหวทางความคิดหรือแสดงจุดยืนในเรื่องต่าง ๆ อาทิ ความเหลื่อมล้ำทางสังคม การกีดกันทางเพศ หรือการเรียกร้องสิทธิต่าง ๆ เป็นต้น การเคลื่อนไหวทางสังคมผ่านเทคโนโลยีดิจิทัล จึงนับเป็นเครื่องมือที่คนในยุคปัจจุบันนำมาใช้เป็นตัวกลางในการออกมาเรียกร้องเพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางสังคมไปในทิศทางที่ต้องการ เนื่องจากสามารถสื่อสารออกไปได้ในวงกว้าง โดยเฉพาะอย่างยิ่งประเด็นการเคลื่อนไหวทางการเมือง ซึ่งนับว่าสื่อสังคมออนไลน์เป็นเครื่องมืออันทรงพลังที่ทำให้คนมารวมกันเป็นกลุ่มก้อนได้เป็นอย่างดี (โสภณ ศุภมังมี, 2563) อาจกล่าวได้ว่า สื่อสังคมออนไลน์ได้เข้ามามีบทบาทที่ช่วยให้คนในสังคมเชื่อมต่อกันง่ายขึ้น และระดมให้คนที่เห็นด้วยกับการเคลื่อนไหวออกมาย่างขึ้น นอกจากนี้ยังช่วยให้คนสามารถเข้าถึงข้อมูลข่าวสารได้ง่ายขึ้น เพราะการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารสามารถเกิดขึ้นได้แบบทันทีทันใด อีกทั้งข้อมูลอาจถูกป้องกันได้ยากขึ้นเมื่อเทียบกับสื่อกระแสหลัก เช่น โทรทัศน์ หนังสือพิมพ์ หรือวิทยุ (ณรงจญา ตัญญาพัฒน์กุล, 2563) ประกอบกับการพัฒนาที่เป็นไปอย่างรวดเร็วของสื่อสังคมออนไลน์ที่มีคุณสมบัติใหม่ ๆ เช่น สามารถถ่ายทอดสดได้ หรือสามารถแสดงอารมณ์ร่วมได้ ทำให้มีสื่อสังคมออนไลน์มีความเป็นพื้นที่ที่สามารถแสดงออกและดึงดูดให้คนหันมาสนใจมากขึ้น โดยเฉพาะเยาวชนรุ่นใหม่ในสังคม

โดยหลังจากที่คณะกรรมการการเลือกตั้งได้ประกาศให้วันที่ 24 มีนาคม พ.ศ. 2562 เป็นวันเลือกตั้งสมาชิกสภาผู้แทนราษฎร ซึ่งนอกจากจะเป็นการเลือกตั้งครั้งแรกในรอบ 8 ปี นับตั้งแต่ปี พ.ศ. 2554 และเป็นการเลือกตั้งหลังรัฐประหารปี พ.ศ. 2557 แล้ว ยังถือเป็นการเลือกตั้งของผู้มีสิทธิเลือกตั้งครั้งแรก หรือ First Time Voter (ผู้ที่เกิดระหว่างปี พ.ศ. 2537-2544) ซึ่งยังไม่มีโอกาสเลือกตั้งนับตั้งแต่ปี พ.ศ. 2555 เป็นต้นมา ภายหลังเหตุการณ์การเลือกตั้งนี้ ได้ทำให้กระแสเรียกร้องการเปลี่ยนแปลงทางการเมืองของประเทศไทยเกิดขึ้นอีกครั้ง เมื่อกลุ่มนักศึกษาจากหลายสถาบันได้ออกมาเคลื่อนไหวแสดงความไม่พอใจต่อการทำงานของรัฐบาลชุดปัจจุบัน และการตัดสินยุบพรรคการเมืองพรรคหนึ่ง โดยเกิดกระแสการติดแฮชแท็กในสื่อสังคมออนไลน์ต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นเฟซบุ๊ก หรือทวิตเตอร์ อาทิ #เยาวชนปลดแอก #มีอบแฮมทาโร่ #ธรรมศาสตร์จะไม่ทน #ขีดเส้นตายไล่เผด็จ

การ #ให้มันจบที่รุ่นเรา เป็นต้น พร้อมข้อความที่วิพากษ์วิจารณ์รัฐบาลอย่างเข้มข้น รวมถึงเริ่มมีการนัดรวมตัว เกิดเป็นกิจกรรมแฟลชม็อบ (Flash Mob) ที่ดำเนินโดยกลุ่มนักศึกษาในหลายสถาบันทั่วประเทศ และยังขยายไปสู่นักเรียนในโรงเรียนมัธยมของประเทศหลายแห่ง ซึ่งนับเป็นปรากฏการณ์ตื่นตัวทางการเมืองของกลุ่มเยาวชนรุ่นใหม่ในประเทศไทยในรอบหลายปีที่ผ่านมา ซึ่งชี้ให้เห็นว่าโลกออนไลน์ได้กลายเป็นพื้นที่ที่กลุ่มเยาวชนรุ่นใหม่เลือกใช้สำหรับสร้างพื้นที่ชุมนุมออนไลน์ ด้วยลักษณะเฉพาะตัวของแพลตฟอร์มต่าง ๆ ที่ผู้ใช้งานสามารถเป็นเจ้าของได้หลายบัญชี มีต้นทุนต่ำ และให้ความรู้สึกของการเป็น “นิรนาม” ซึ่งทำให้ตอบโต้ภัยคุกคามของกลุ่มเยาวชนรุ่นใหม่ที่ต้องการแสดงออกความคิดเห็นในประเด็นอ่อนไหวและส่อเสียดในบริบทประเทศไทย อาจกล่าวได้ว่า สื่อสังคมออนไลน์ได้กลายเป็นพื้นที่สำหรับรวมตัวกันเพื่อแสดงความคิดเห็น พูดคุย และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นทางการเมือง อีกทั้งยังเป็นช่องทางในการรายงานความเคลื่อนไหวของการชุมนุมที่มีความรวดเร็ว และเป็นการเปิดพื้นที่สาธารณะที่ให้ประชาชนได้มีส่วนร่วมทางการเมืองมากขึ้น (พริดา ชัยอนันต์, 2563)

ทั้งนี้ จากการศึกษาของ พิมลพรรณ ไชยพันธ์ (2555) เรื่องการใช้สื่อออนไลน์ของเยาวชนไทยในการสื่อสารและการมีส่วนร่วมทางการเมืองพบว่า ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการมีส่วนร่วมทางการเมืองในบริบทออนไลน์ ประกอบด้วยปัจจัยต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็น การมีส่วนร่วมทางการเมืองในบริบทออฟไลน์ การมีส่วนร่วมทางการเมืองผ่านสื่อเดิม, ความสนใจในการเมือง, การรับรู้ความสามารถทางการเมืองของตนเอง, ความเชื่อถือในการเมือง และทัศนคติที่มีต่อศักยภาพของสื่ออินเทอร์เน็ตในการส่งเสริมการสื่อสารและมีส่วนร่วมทางการเมือง นอกจากนี้ กลุ่มเยาวชนที่มีการรวมกลุ่มกันเพื่อเคลื่อนไหวทางการเมือง มักจะเลือกใช้เว็บไซต์เครือข่ายสังคมอย่างเฟซบุ๊กเป็นช่องทางหลักของการสื่อสาร โดยมีการใช้ประโยชน์ในลักษณะต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็น การเปิดรับข้อมูลข่าวสารทางการเมืองและสังคม การสื่อสารและประสานงานภายในกลุ่ม การสื่อสารกับสาธารณะ การสร้างเครือข่าย การระดมสรรพกำลังในการเคลื่อนไหว การสร้างพื้นที่สาธารณะเฉพาะ รวมถึงการสร้างและพัฒนาอัตลักษณ์ทางการเมือง โดยมีปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้ประโยชน์จากสื่ออินเทอร์เน็ตของกลุ่มเยาวชน คือ 1) ข้อจำกัดด้านบุคลากร 2) ข้อจำกัดด้านงบประมาณ 3) ข้อจำกัดด้านเวลา 4) ความสามารถในการเข้าถึงสื่ออินเทอร์เน็ต 5) การตระหนักถึงความสำคัญและคุณประโยชน์ของสื่ออินเทอร์เน็ต 6) ช่องทางการสื่อสารผ่านสื่อประเภทอื่นนอกเหนือจากสื่ออินเทอร์เน็ต 7) ลักษณะกิจกรรมของกลุ่ม และ 8) ลักษณะของมวลชนเป้าหมาย หรือกลุ่มคนที่เยาวชนร่วมทำกิจกรรม

อาจกล่าวได้ว่า การเคลื่อนไหวทางการเมืองในยุคปัจจุบันได้นำเทคโนโลยีการสื่อสารสื่อสารอย่างสื่อสังคมออนไลน์เข้ามาเป็นสื่อกลางที่ทำให้ผู้คนในสังคมสามารถเข้าถึงได้อย่างรวดเร็วและกว้างขวาง ซึ่งได้ทำให้เกิดการขับเคลื่อนทางสังคมได้ในระดับที่ไม่แพ้การสื่อสารแบบมวลชน (สุรศักดิ์ ศรีธรรมกุล, 2563) โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ในยุคสังคมปัจจุบันที่มีกลุ่มเยาวชนจำนวนมากไม่น้อยได้ให้ความ

สนใจและแสดงความตื่นตัวกับประเด็นทางการเมืองมากขึ้น ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงทัศนคติหรือความคิดเห็นที่แตกต่างกันของคนแต่ละรุ่นในสังคมได้อย่างชัดเจน ทั้งความแตกต่างในด้านความคิด และประสบการณ์ที่คนแต่ละรุ่นเคยได้รับมา โดยโลกออนไลน์ได้กลายเป็นพื้นที่หนึ่งที่น่าสนใจ สามารถนำมาใช้ในการแสดงออกทางความคิดและมุมมองของตนเองที่มีต่อสภาพสังคมในปัจจุบันได้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการใช้สื่อออนไลน์เป็นพื้นที่ในการเรียกร้องสิทธิเสรีภาพ และการรวมตัวของคนที่มีความอุดมการณ์ร่วมกัน

(5) สถานการณ์ด้านครอบครัว

สถาบันครอบครัวนับเป็นสถาบันแรกที่ทำหน้าที่ในการถ่ายทอดค่านิยม ความเชื่อ ทัศนคติ ให้การอบรมเลี้ยงดู รวมทั้งกำหนดบุคลิกภาพ คุณลักษณะ และสร้างบรรทัดฐานทางสังคมให้แก่สมาชิกรุ่นใหม่ในครอบครัว อย่างไรก็ตาม ปัจจุบัน สังคมไทยได้เปลี่ยนจากที่เคยเป็นครอบครัวขนาดใหญ่กลายเป็นครอบครัวที่มีขนาดเล็กลงและมีความหลากหลายของครอบครัวมากขึ้น (กองทุนประชากรแห่งสหประชาชาติประจำประเทศไทย, 2558) เช่น ครอบครัวพ่อหรือแม่เลี้ยงเดี่ยว ครอบครัวที่อยู่คนเดียว ครอบครัวข้ามรุ่นหรือครอบครัวแห่งกลางที่ผู้สูงอายุอยู่กับหลานโดยไม่มีคนวัยทำงานอยู่ด้วย หรือครอบครัวเดี่ยวที่คู่สามีภรรยาอาศัยอยู่ด้วยกันโดยไม่มีบุตร ฯลฯ (ปัทมาว่าพัฒน์วงศ์, 2560) ซึ่งการเปลี่ยนแปลงโครงสร้างครอบครัวนี้ ได้สะท้อนให้เห็นถึงรูปแบบการอบรมเลี้ยงดูสมาชิกในครอบครัวที่เปลี่ยนไป กล่าวคือ การทำหน้าที่ในการอบรมเลี้ยงดูสมาชิกในครอบครัวลดน้อยลง มีสถาบันอื่นเข้ามาทำหน้าที่เหล่านี้แทน เช่น สถานรับเลี้ยงเด็ก โรงเรียน เป็นต้น รวมถึงการใช้เทคโนโลยีการสื่อสารเพื่อประโยชน์ในการอบรมเลี้ยงดูสมาชิกในครอบครัว โดยเฉพาะครอบครัวสมัยใหม่ที่พ่อแม่มีค่านิยมในการเลี้ยงลูกที่มีรูปแบบที่เข้มงวด และในบางครั้งอาจขัดกับธรรมชาติของเด็กหรือตามพัฒนาการของช่วงวัย โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ครอบครัวแห่งกลาง หรือครอบครัวข้ามรุ่น (Skip-Generation Family) ที่มีแนวโน้มเพิ่มขึ้นในสัดส่วนที่มากกว่ารูปแบบครอบครัวอื่น ๆ อย่างเห็นได้ชัด เนื่องจากภาวะความจำเป็นทางเศรษฐกิจ จึงทำให้พ่อแม่ต้องออกไปทำงานที่อื่น โดยงานศึกษาของปัทมา (2560) พบว่า เด็กที่ไม่ได้อยู่กับพ่อแม่ แต่อยู่กับปู่ย่าตายาย หรือผู้เลี้ยงดูคนอื่นในต่างจังหวัด ต้องเผชิญกับความเสี่ยงหลายด้าน เช่น ความเสี่ยงต่อการออกเที่ยวกลางคืน สูบบุหรี่ ดื่มเหล้า การมีเพศสัมพันธ์ก่อนวัยอันควร ตลอดจนการใช้สื่ออย่างไม่เหมาะสม ซึ่งจากข้อมูลในช่วงปีที่ผ่านมาสะท้อนให้เห็นว่ามีเด็กจำนวนไม่น้อยที่ไม่ได้อาศัยอยู่กับทั้งพ่อและแม่ ซึ่งเด็กกลุ่มนี้อาจมีแนวโน้มที่ต้องการการดูแลเป็นพิเศษ ทั้งในแง่ความมั่นคงทางเศรษฐกิจและความมั่นคงด้านจิตใจ นอกจากนี้ อาจต้องเผชิญกับข้อจำกัดในด้านช่องว่างระหว่างวัย รวมถึงการสื่อสารที่ผิดพลาดที่อาจนำไปสู่การใช้ความรุนแรงระหว่างกันได้ ซึ่งจากการศึกษาที่ผ่านมาพบว่า ความรุนแรงต่อผู้หญิงและบุคคลในครอบครัวไทยมีความชุกมากถึงร้อยละ 34.6 แม้จำนวนมากจะเป็นความ

รุนแรงด้านจิตใจ แต่ที่เป็นความรุนแรงทางร่างกายและทางเพศก็มีมากถึงร้อยละ 10 และ 5 ตามลำดับ (ศูนย์จัดการตามความรุนแรงในครอบครัวไทย, 2560) โดยในปี พ.ศ. 2560 มีสถิติเด็กและสตรีที่ถูกกระทำความรุนแรงและได้เข้ารับบริการศูนย์พึ่งได้ จำนวน 21,218 ราย ซึ่งมากกว่า 2 ใน 5 เป็นการกระทำความรุนแรงโดยบุคคลในครอบครัว และกว่าร้อยละ 80 ของเหตุการณ์ความรุนแรงในครอบครัว มีผู้กระทำเป็นเพศชาย ขณะที่ผู้ถูกกระทำเป็นเพศหญิง โดยมีสาเหตุหลักมาจากความหึงหวง นอกใจ การบันดาลโทสะ และอาการเมาจากสุราและเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ (สถาบันวิจัยประชากรและสังคม มหาวิทยาลัยมหิดล, 2562)

อย่างไรก็ตาม วิกฤตความรุนแรงในครอบครัวถือเป็นปัญหาสำคัญปัญหาหนึ่งที่เกิดการเปลี่ยนแปลงทางสังคมอย่างมาก เนื่องจากปัญหาดังกล่าวอาจนำไปสู่การเกิดปัญหาสังคมอื่น ๆ ตามมา เช่น ปัญหาการทารุณกรรม ปัญหาสิทธิเด็กและสตรี ปัญหาการล่วงละเมิดทางเพศ และปัญหาวัยรุ่น เป็นต้น ซึ่งปัญหาเหล่านี้ล้วนเป็นปัญหาที่นับวันจะยิ่งทวีความรุนแรงมากยิ่งขึ้น โดยเฉพาะปัญหาความรุนแรงที่เกิดขึ้นในเด็กและเยาวชน ไม่ว่าจะเป็น การทารุณกรรมเด็ก การไม่ได้ให้ความรักความอบอุ่นต่อเด็ก การข่มขู่ ด่าทอเด็กเพื่อระบายอารมณ์ หรือขู่บังคับให้เด็กทำในสิ่งที่ไม่ชอบ รวมถึงการทารุณทางเพศ (Sexual Abuse) (วิชญ์ พงศ์พันธุ์อนุสร, 2556) โดยสิริภิญญา อินทรประเสริฐ (2556) กล่าวว่า ปัญหาความรุนแรงในเด็กและเยาวชนเกิดขึ้นด้วยหลายเหตุปัจจัย ซึ่งสามารถแบ่งระดับการวิเคราะห์เกี่ยวกับสาเหตุความรุนแรงได้เป็น 3 ระดับคือ ปัจจัยระดับบุคคล ปัจจัยระหว่างบุคคล และปัจจัยระดับสังคมวัฒนธรรม ดังนี้

1) ระดับบุคคล โดยให้ความสำคัญที่เพศ อายุ และบุคลิกภาพของผู้กระทำความรุนแรงหรือผู้ได้รับความรุนแรง รวมถึงแนวคิดที่ด้วยบุคลิกภาพที่เปราะบาง ความเจ็บป่วยทางจิต การใช้สารเสพติด การดื่มแอลกอฮอล์ และกระบวนการในระดับบุคคลที่ส่งผลต่อพฤติกรรมความรุนแรง

2) ปัจจัยระหว่างบุคคล เน้นไปที่การวิเคราะห์ปัจจัยภายนอกที่ส่งผลต่อความสัมพันธ์ของคน โครงสร้างและบทบาทของครอบครัว และปฏิสัมพันธ์ของสมาชิก และการเรียนรู้ (Socialization) ในครอบครัวและสังคมซึ่งส่งผลต่อการเกิดพฤติกรรมความรุนแรง

3) ปัจจัยระดับสังคมวัฒนธรรม โดยให้ความสำคัญกับการวิเคราะห์ปัจจัยในระดับมหภาค ซึ่งมีสมมติฐานที่ว่า ความรุนแรงระหว่างบุคคลก่อรูปมาจากโครงสร้างทางสังคมที่เอื้อต่อการเกิดความรุนแรง เช่น ความไม่เป็นธรรม โครงสร้างทางสังคมที่ชายเป็นใหญ่ ปัญหาช่องว่างทางวัฒนธรรมและการเปลี่ยนแปลงแนวคิดทางวัฒนธรรม รวมถึงประเพณีที่ยอมรับความรุนแรง เป็นต้น

ทั้งนี้ อรอนงค์ อินทรวิจิตร (2542) (อ้างใน วิชญ์ พงศ์พันธุ์อนุสร, 2556) ได้สรุปสาเหตุของความรุนแรงในครอบครัวไว้ดังนี้

1) การขาดความพร้อมสำหรับการพัฒนาบุคลิกภาพของบุคคล การที่คนคนหนึ่งไม่ได้รับการอบรมเลี้ยงดูด้วยความรัก ความเข้าใจ ความเมตตา และเอื้ออาทรต่อกันระหว่างสมาชิกในครอบครัว หรือการที่คนคนหนึ่งเติบโตขึ้นมาในครอบครัวที่ชอบแสดงพฤติกรรมที่รุนแรงต่อกัน ทั้งทางร่างกาย วาจา และทัศนคติที่มีต่อเพศตรงข้ามในทางลบ อาจทำให้เกิดการซึมซับพฤติกรรม การกระทำ การใช้ วาจา และความคิดที่นำไปสู่การเบียดเบียนและการเอาเปรียบทางเพศ

2) ทัศนคติ ค่านิยม และความเชื่อที่ถูกถ่ายทอดมาจากศิลปะ วัฒนธรรม และขนบธรรมเนียม ประเพณีที่ให้ความสำคัญกับผู้ชายมากกว่าผู้หญิง โดยเชื่อว่าผู้ชายเป็นผู้นำ เป็นผู้สร้างกฎระเบียบ ควบคุมข้อบังคับทางสังคม รวมถึงผู้ชายเป็นผู้สร้างผลผลิตทางเศรษฐกิจ จึงมีอำนาจในการต่อรอง มี สิทธิมากกว่าผู้หญิง และได้ชื่อว่าเป็นเจ้าของ เป็นผู้ครอบครองผู้หญิง

3) สังคมและสิ่งแวดล้อม ในสังคมที่เอื้ออำนวยให้เกิดความรุนแรง เช่น การยอมรับว่าการที่ สามีภรรยาทะเลาะวิวาทต่อกันเป็นเรื่องธรรมดา คนอื่นไม่ควรเข้าไปยุ่งเกี่ยว ตลอดจนสื่อต่าง ๆ ที่ นำภาพและพฤติกรรมความรุนแรงในรูปแบบต่าง ๆ มาเสนอ จนกลายเป็นเรื่องธรรมดา หรือเป็น ความเคยชินที่จะเห็นความรุนแรงในครอบครัวเป็นเรื่องที่ปฏิบัติ

4) ประชาชนส่วนใหญ่ยังไม่เข้าใจและตระหนักถึงคำว่า สิทธิส่วนบุคคล สิทธิสตรี ตลอดจน สิทธิเด็ก จึงไม่สามารถปกป้องสิทธิส่วนบุคคลของตนได้ และไม่สามารถปกป้องสิทธิเด็กได้ ทำให้เกิด การละเมิดสิทธิต่าง ๆ เรื่อยมา

5) กฎหมายและข้อบังคับทางสังคมไม่เอื้ออำนวยในการลงโทษผู้กระทำผิดทางเพศอย่าง รุนแรงและฉับพลัน ทำให้เห็นว่าปัญหาความรุนแรงในครอบครัวเป็นเรื่องส่วนบุคคล ไม่ใช่เป็นปัญหา ของคนในสังคมโดยรวม

6) ความเจ็บป่วยทางจิตใจ อาการทางจิตและทางประสาท การดื่มสุราหรือเสพสารเสพติดที่ นำไปสู่พฤติกรรมความรุนแรงในครอบครัวและสังคม เช่น การฆ่าหรือการทำร้ายลูกและภรรยาเป็น ประจำเมื่อตกอยู่ในอาการเมาสุราหรือเกิดอาการประสาทหลอน ตลอดจนการฆ่าตัวตาย และฆ่า บุคคลอื่น

อาจกล่าวได้ว่า พื้นฐานการขัดเกลาและการเลี้ยงดูของครอบครัว จึงนับว่ามีความสำคัญอย่าง มากต่อเด็กที่เป็นสมาชิกในครอบครัวนั้น ๆ หากครอบครัวขาดการอบรมสั่งสอน รวมถึงละเลยการ ปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรม ค่านิยม ตลอดจนการหล่อหลอมบุคลิกภาพและพฤติกรรมที่พึงประสงค์ ให้กับเด็กและเยาวชน ก็อาจนำไปสู่วิถีคิดและแนวประพฤติปฏิบัติของเด็กและเยาวชนในทางที่ส่งผล เสียทั้งต่อตนเอง ครอบครัว และสังคมได้

โดยสรุป อาจกล่าวได้ว่า บริบทการเปลี่ยนแปลงทางสังคมที่ส่งผลต่อเยาวชนไทยมิได้หลากหลายมิติ ทั้งมิติด้านสถานการณ์การขับเคลื่อนประเทศไทยในยุค 4.0 การมีวิถีชีวิตภายใต้ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี การเลือกรับวัฒนธรรมที่หลากหลาย สถานการณ์การเคลื่อนไหวทางการเมือง รวมถึงด้านการใช้ชีวิตในครอบครัว โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การที่เยาวชนต้องเผชิญกับรูปแบบการใช้ชีวิตภายใต้เทคโนโลยีสมัยใหม่มากขึ้น ซึ่งหากเยาวชนขาดทักษะในการคิดวิเคราะห์ การรู้เท่าทัน รวมถึงการมีวิจารณญาณในการใช้สื่อที่ดีแล้ว ก็อาจนำไปสู่ปัญหาด้านพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่ไม่เหมาะสม และความเสี่ยงที่จะก่อให้เกิดปัญหาความรุนแรงรูปแบบต่าง ๆ ในโลกออนไลน์ตามมาได้ ซึ่งจากแนวคิดนี้ สามารถนำมาใช้เป็นกรอบสำหรับการตั้งคำถามในการศึกษาได้ คือ การเติบโตภายใต้บริบททั้งทางสังคมและวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน อาจเป็นปัจจัยสำคัญที่หล่อหลอมให้นิสิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยแต่ละคนมีวิธีคิดและมุมมองต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งหรือเรื่องใดเรื่องหนึ่ง ตลอดจนค่านิยมต่อการใช้ชีวิตในฐานะสมาชิกในโลกออนไลน์ที่แตกต่างกันได้ โดยเฉพาะประสบการณ์ที่นิสิตแต่ละคนเคยได้รับหรือเคยพบเจอมาที่จะช่วยขัดเกลาให้นิสิตแต่ละคนมีความเข้าใจต่อเรื่องใดเรื่องหนึ่งต่างกัน ซึ่งย่อมส่งผลต่อการกำหนดคำอธิบายและการให้ความหมายความรุนแรงในโลกออนไลน์

2.1.5 ทฤษฎีปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์ (Symbolic Interaction Theory)

ภายหลังการสิ้นสุดลงของนักสังคมวิทยาสมัยคลาสสิก ทฤษฎีสังคมวิทยาที่ถือกำเนิดขึ้นในยุโรปก็ได้ขยายตัวไปยังทวีปอเมริกา และนำไปสู่การก่อเกิดขึ้นของทฤษฎีทางสังคมวิทยาทฤษฎีหนึ่งที่มุ่งอธิบายเกี่ยวกับปรากฏการณ์สังคมด้วยมุมมองที่ให้ความสำคัญกับปัจเจกในฐานะเงื่อนไขที่มีอิทธิพลในการกำหนดการกระทำต่าง ๆ และการตีความหมายความจริงทางสังคม รวมถึงเรื่องราวในชีวิตประจำวันของมนุษย์ที่มีการกระทำโต้ตอบระหว่างกัน โดยทฤษฎีนี้มีชื่อว่า ทฤษฎีปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์ (Symbolic Interactionism) ซึ่งเป็นทฤษฎีที่ถูกพัฒนาขึ้นในช่วงกลางศตวรรษที่ยี่สิบและมีอิทธิพลอย่างมากต่อการศึกษารูปแบบทางสังคม โดยทฤษฎีนี้เชื่อว่า สังคมหรือโครงสร้างสังคมนั้นเกิดจากการที่มนุษย์มีปฏิสัมพันธ์กัน และการปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นนี้เองได้ทำให้มนุษย์สร้างสัญลักษณ์ขึ้นมาใช้ร่วมกัน โดยสามารถแบ่งกลุ่มนักคิดที่ศึกษาเกี่ยวกับทฤษฎีปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์ออกเป็น 2 สำนัก ได้แก่

1) สำนักชิคาโก (Chicago School) เป็นสำนักคิดทางสังคมวิทยาที่เกิดขึ้นที่มหาวิทยาลัยชิคาโก ในระหว่างปี ค.ศ. 1882-1930 ซึ่งนับว่าเป็นจุดกำเนิดนักสังคมวิทยาชาวอเมริกันรุ่นแรก โดยลักษณะเด่นของสำนักชิคาโกคือ การให้ความสำคัญกับการศึกษาสังคม โดยเน้นไปที่การศึกษาข้อมูลเชิงประจักษ์ โดยมุ่งการศึกษาสังคมวิทยาแนวจิตวิทยาที่เน้นความเข้าใจในเรื่องตัวตน (Self) ของมนุษย์ โดยนักคิดคนสำคัญในสำนักชิคาโกได้แก่ George Herbert Mead (1863-1931) ซึ่งเป็นนัก

สังคมวิทยาและนักจิตวิทยาสังคมที่สนใจศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมเชิงสังคมของมนุษย์และตัวตนที่มนุษย์สร้างขึ้น โดย Mead อธิบายว่า ปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์ หมายถึง ความคิด ประสบการณ์ และพฤติกรรม ซึ่งมีส่วนสำคัญต่อสังคม และมนุษย์จะสร้างความสัมพันธ์เหล่านั้นผ่านระบบสัญลักษณ์ (Symbols) โดยสัญลักษณ์ที่สำคัญที่สุดก็คือ ภาษา (Language) ซึ่งเป็นระบบสัญลักษณ์ขนาดใหญ่ที่ใช้แทนสิ่งต่าง ๆ หรือการกระทำต่าง ๆ ของบุคคลที่จะมีผลต่อความคิดและการกระทำของบุคคลอีกฝ่าย โดยบุคคลจะเรียนรู้ที่จะทำความเข้าใจว่าผู้อื่นคิดอะไรแล้วจึงตีความหมายสถานการณ์ต่าง ๆ ออกมา โดย Mead ได้ชี้ให้เห็นว่าในระหว่างกระบวนการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมนั้น มนุษย์จะมีการรับรู้บทบาท (Role-Taking) เพื่อที่จะสามารถโต้ตอบกับผู้อื่นในระหว่างการปฏิสัมพันธ์ได้ โดยตัวตนของมนุษย์จะประกอบด้วยสองส่วนย่อย คือ ตัวตน “I” ซึ่งหมายถึง ตัวตนที่บุคคลนั้น ๆ รับรู้เกี่ยวกับตัวเอง และตัวตน “Me” ซึ่งหมายถึงตัวตนของบุคคลตามความคิดของคนอื่น โดยบุคคลจะซึมซับตัวตนทั้งสองนี้ ทำให้เกิดเป็นตัวตนใหม่ที่สามารถอยู่ร่วมกันกับผู้อื่นได้ ซึ่ง Mead เชื่อว่า มนุษย์เราจะมีกรกระทำโดยการโต้ตอบหรือสื่อสารกับคนอื่น ๆ ในสังคม ซึ่งในกระบวนการโต้ตอบนี้ต่างก็มีการสื่อความหมายและตีความระหว่างกัน โดยความหมายจะยึดหยุ่นไปตามสถานการณ์และบริบททางสังคม (สุภางค์ จันทวานิช, 2559) ซึ่งกระทำผ่านสัญลักษณ์ ดังนั้น การปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์ จึงเป็นการกระทำโต้ตอบกันโดยอาศัยทั้งกระบวนการทางความคิด ความหมาย และระบบสัญลักษณ์ เพื่อให้มนุษย์สามารถดำเนินชีวิตอยู่ในสังคมร่วมกับผู้อื่นได้ (วรรณภา ศรีธีรรัตน์, 2550) ซึ่งจากแนวความคิดเรื่องปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์ของ Mead นี้ได้มีอิทธิพลต่อแนวความคิดของสำนักทฤษฎีปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์ในเวลาต่อมา

2) สำนักปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์ (Symbolic Interactionism) เป็นสำนักคิดที่มุ่งศึกษาสังคมในระดับจุลภาค และสนใจเรื่องราวในชีวิตประจำวันของมนุษย์ที่มีการกระทำโต้ตอบซึ่งกันและกัน โดยนักคิดคนสำคัญในสำนักปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์ ได้แก่ Herbert Blumer และ Erving Goffman

Herbert Blumer (1900-1987) เป็นนักสังคมวิทยาชาวอเมริกันที่ได้รับอิทธิพลจากงานของ Mead โดยเขาได้อธิบายเกี่ยวกับตัวตนเพิ่มเติมจาก Mead ไว้ว่า ความเป็นตัวตนนั้นจะเกิดขึ้นมาจากการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม โดยมโนทัศน์เกี่ยวกับตัวตนของบุคคลจะถูกสร้างขึ้นจากการที่คนอื่น ๆ ในสังคมตอบสนองต่อพวกเขาในสถานการณ์ต่าง ๆ หรือเหตุการณ์ต่าง ๆ ตามความหมายและความเข้าใจที่ได้เรียนรู้มาก่อนหน้า โดย Blumer อธิบายว่า มนุษย์จะเข้าไปอยู่ในกระบวนการสื่อสารและกระทำการต่าง ๆ ด้วยตัวเองตามความหมายที่พวกเขาให้กับสิ่งเหล่านั้น ดังนั้น ความหมาย (Interpretation or Meaning Making) จึงสามารถปรับเปลี่ยนไปได้ตามแต่ละบริบททางสังคม โดย Blumer ได้เสนอแนวคิดหลักของทฤษฎีปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์ไว้ดังนี้ (สุภางค์ จันทวานิช, 2559)

- 1) มนุษย์กระทำต่อสิ่งต่าง ๆ เช่น วัตถุ สถาบัน แนวคิด สถานการณ์ บุคคลอื่น หรือแม้แต่ตนเอง ตามความหมายที่ให้กับสิ่งเหล่านั้น
- 2) ความหมายของสิ่งต่าง ๆ เกิดขึ้นจากกระบวนการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมระหว่างบุคคลนั้นกับผู้อื่น
- 3) ความหมายถูกจัดและปรับเปลี่ยนไปตามสถานการณ์ทางสังคมที่บุคคลนั้นเผชิญอยู่
- 4) การกระทำทางสังคม เป็นผลจากการปรับเปลี่ยนความหมาย

โดย Blumer ได้นำแนวคิดเหล่านี้ไปอธิบายสังคมในอีกระดับ โดยระบุว่าสังคมไม่มีอะไรมากไปกว่าการมีปฏิสัมพันธ์กันของผู้คนในสังคมที่ก่อตัวขึ้น ดังนั้น ความเป็นจริงทางสังคมจึงไม่ใช่สิ่งที่จับต้องได้ แต่จะมีอยู่ในประสบการณ์ของมนุษย์เท่านั้น หรืออาจกล่าวได้ว่า ปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์ในมุมมองของ Blumer คือการที่ผู้คนในสังคมกระทำต่อสิ่งต่าง ๆ ตามความหมายของสิ่งนั้น ๆ ที่มีอยู่แล้ว ซึ่งความหมายเหล่านี้สามารถปรับเปลี่ยนผ่านการตีความของคนในสังคม ซึ่งจะทำให้มนุษย์ได้รับประสบการณ์ที่หลากหลายที่จะนำไปสู่มุมมองการตีความต่อเรื่องต่าง ๆ ต่อไป

ขณะที่ Erving Goffman (1922-1982) ซึ่งเป็นนักสังคมวิทยาชาวอเมริกันเช่นเดียวกับกับ Blumer ซึ่งเขาสนใจที่จะศึกษาในเรื่องปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในชีวิตประจำวันของมนุษย์ โดย Goffman ได้เสนอแนวคิดในการอธิบายการกระทำของมนุษย์ที่เรียกว่า การวิเคราะห์เชิงการละคร (Dramaturgy) ในหนังสือ The Presentation of Self in Everyday Life (1959) โดยอธิบายว่ามนุษย์จะมีการกระทำที่โต้ตอบกับผู้อื่นโดยการนำเสนอตัวตนให้ผู้อื่นได้เห็นหรือได้รู้จักผ่านการนำเสนอโดยภาษา คำพูดที่ใช้ กิริยาท่าทาง การแต่งกาย ฯลฯ ซึ่งในการนำเสนอตัวตนนี้ บุคคลจะใช้วิธีการแบบเดียวกับการเล่นละคร กล่าวคือ มนุษย์แต่ละคนกำลังแสดงอยู่บนเวทีที่หน้าเวทีมีผู้ชม ซึ่งได้แก่บุคคลอื่นที่กำลังมีปฏิสัมพันธ์ด้วย ซึ่งบนเวทีจะประกอบด้วยหน้าฉาก (Front Stage) ซึ่งหมายถึงการนำเสนอตัวตนที่ต้องการให้ผู้อื่นรับรู้ และหลังฉาก (Back Stage) ซึ่งหมายถึงความรู้สึกนึกคิดที่ไม่ต้องการเปิดเผยหรือนำเสนอให้ผู้อื่นรับรู้ เป็นตัวตนที่ซ่อนเอาไว้ โดยในแต่ละวันมนุษย์จะมีการเล่นละครเข้าไปเข้ามา ตัวตนของมนุษย์เป็นกระบวนการเคลื่อนไหวที่เปลี่ยนแปลงไปมาได้ เพื่อมุ่งให้ผู้อื่นเกิดความประทับใจ ซึ่งจากคำอธิบายของ Goffman นี้ได้ชี้ให้เห็นถึงความแตกต่างระหว่างอัตลักษณ์ส่วนบุคคลกับอัตลักษณ์ทางสังคม ซึ่งจะเห็นได้ว่าความเป็นตัวตนของบุคคลนั้นอาจไม่ได้มีความต่อเนื่องเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน บางส่วนแยกขาดจากกัน บางส่วนอาจมีการซ้อนทับกันได้ ดังนั้นตัวตนของบุคคลจึงอาจถูกนิยามไปตามสถานการณ์ต่าง ๆ และเปลี่ยนแปลงไปตามคาดหวังของบทบาทที่บุคคลผูกติดอยู่ (Sheldon Stryker, 1980)

อย่างไรก็ตาม สุภางค์ จันทวานิช (2559) ได้อธิบายเกี่ยวกับปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์ที่สอดคล้องกับคำอธิบายของสำนักปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์ไว้ว่า ปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์ คือการกระทำโต้ตอบระหว่างกันของมนุษย์ โดยอาศัยกระบวนการทางความคิด ความหมาย และสัญลักษณ์ หรือกล่าวได้ว่า ความหมายของสิ่งต่าง ๆ คือผลผลิตทางสังคมที่เกิดขึ้นผ่านกระบวนการปฏิสัมพันธ์ของผู้คนในสังคม ซึ่งความหมายอาจเปลี่ยนไปตามสถานการณ์และทิศทางของการกระทำของบุคคล ปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์ จึงประกอบด้วยการศึกษาและการกำหนดการกระทำระหว่างกันของมนุษย์ โดยมีสัญลักษณ์เป็นสื่อกลางในการปฏิสัมพันธ์ (Farganis, 2014)

จากแนวคิดหลักของทฤษฎีปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์ของทั้งสองสำนักข้างต้น จะเห็นได้ว่า ทฤษฎีปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์ เป็นทฤษฎีที่มุ่งเน้นไปที่การให้ความสำคัญกับมนุษย์ต่อการใช้ความหมายและการแสดงบทบาทของแต่ละคนในสังคม โดยปฏิสัมพันธ์ทางสังคมของมนุษย์เป็นส่วนสำคัญที่ช่วยในการกำหนดแบบแผนการกระทำและความคิด ซึ่งทำให้มนุษย์เกิดกระบวนการเรียนรู้ถึงความหมายและสัญลักษณ์ต่าง ๆ โดยความหมายเหล่านั้นสามารถปรับเปลี่ยนไปได้ ขึ้นอยู่กับการตีความภายใต้สถานการณ์ต่าง ๆ ที่แต่ละคนพบเจอได้แตกต่างกัน โดยการศึกษาในครั้งนี้ ได้นำแนวคิดของ Blumer ที่อธิบายเกี่ยวกับกระบวนการสื่อสารและการกระทำต่อสิ่งต่าง ๆ ของคนในสังคมที่จะเป็นไปตามความหมายที่พวกเขามีต่อสิ่งเหล่านั้น ซึ่งทำให้ความหมายสามารถปรับเปลี่ยนได้ตามสถานการณ์ทางสังคม และความเป็นจริงทางสังคมไม่ได้มีรูปแบบที่ตายตัว แต่จะถูกรับรู้และเปลี่ยนไปได้ตามประสบการณ์ที่แต่ละคนพบเจอ ซึ่งจากแนวคิดของ Blumer นี้สามารถนำมาใช้เป็นกรอบเพื่อทำความเข้าใจว่านิสิตจุฬาฯ แต่ละคนมีปฏิสัมพันธ์กับบริบทแวดล้อมทางสังคมอย่างไรที่นำไปสู่การให้คำอธิบายและการให้ความหมายความรุนแรงในโลกออนไลน์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในบริบทของโลกออนไลน์ซึ่งเป็นพื้นที่ที่ที่เอื้อให้คนในสังคมสามารถแสดงออกผ่านทางคำพูดและการกระทำได้อย่างอิสระ ดังนั้น จึงทำให้คำอธิบายและการให้ความหมายความรุนแรงในโลกออนไลน์ของนิสิตจุฬาฯ จึงอาจไม่ได้มีรูปแบบที่ตายตัว แต่จะขึ้นอยู่กับบริบททางสังคมต่าง ๆ ที่นิสิตแต่ละคนเข้าไปมีปฏิสัมพันธ์ด้วย

2.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

จากการศึกษาค้นคว้างานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความรุนแรงในโลกออนไลน์ พบว่า ในปัจจุบันยังมีงานศึกษาในเรื่องนี้ยังไม่มากนัก และงานวิจัยที่พบโดยส่วนใหญ่ยังเป็นการศึกษาเกี่ยวกับการกลั่นแกล้งออนไลน์ ซึ่งเป็นหนึ่งในรูปแบบของความรุนแรงในโลกออนไลน์ที่กลุ่มเยาวชนไทยจะประสบได้มาก โดยผู้วิจัยได้ทบทวนงานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งการรับรู้ ลักษณะ และปัจจัยต่าง ๆ ที่ส่งผลต่อการกลั่นแกล้งออนไลน์ นอกจากนี้ผู้วิจัยยังได้ทบทวนงานวิจัยที่เกี่ยวข้องบางส่วนเกี่ยวกับการใช้ถ้อยคำสร้างความเกลียดชัง ซึ่งจะชี้ให้เห็นรูปแบบความรุนแรงในโลกออนไลน์ในลักษณะของการกีดกัน

และการแบ่งแยกคนบางกลุ่มในสังคม ขณะทำงานศึกษาเกี่ยวกับความรุนแรงในโลกออนไลน์ประเภทอื่น ๆ ยังปรากฏให้เห็นได้น้อย ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้รวบรวมงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการกลั่นแกล้งออนไลน์ แบ่งเป็นหัวข้อต่าง ๆ ดังนี้

2.2.1 งานวิจัยในประเทศ

ณัฐรัชต์ สาเมาะ และคณะ (2557) ศึกษาเรื่อง “การรับรู้ของเยาวชนต่อการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์” ผลการศึกษาพบว่า เยาวชนให้ความหมายต่อการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ว่าหมายถึง การใช้โทรศัพท์มือถือหรืออินเทอร์เน็ตในการทำร้ายกัน ซึ่งการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์มีมิติที่สำคัญคือต้องสร้างความเสียหาย และสร้างความรำคาญต่อผู้ถูกระทำ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับเจตนาของผู้กระทำ และความสัมพันธ์ระหว่างผู้กระทำกับผู้ถูกระทำ โดยรูปแบบของการรังแกที่รับรู้ ประกอบด้วยการโจมตีหรือการใช้วาจาหยาบคายผ่านอินเทอร์เน็ตและโทรศัพท์มือถือ การคุกคามทางเพศออนไลน์ การแอบอ้างชื่อหรือตัวตนของผู้อื่นเพื่อให้ร้าย รวมไปถึงการสร้างกลุ่มขึ้นมาเพื่อโจมตีบุคคลอื่น ส่วนสาเหตุของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์นั้น ระบุว่าเกิดจากความเป็นนิรนามของพื้นที่ไซเบอร์ ความง่ายและสะดวกในการรังแกกัน และเป็นผลที่ต่อเนื่องมาจากการเกิดความรุนแรงในพื้นที่จริง โดยผลกระทบจากการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์จะส่งผลกระทบต่อทั้งในระดับบุคคล และระดับปฏิสัมพันธ์ทางสังคม

ชินดนัย ศิริสมฤทัย (2560) ศึกษาเรื่อง “การรับรู้ ทศนคติ และความตั้งใจในการเกิดพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์” ผลการศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีการรับรู้เกี่ยวกับการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ในระดับมาก โดยการรับรู้เกี่ยวกับการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ กลุ่มตัวอย่างเห็นด้วยมากที่สุดว่าการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์เป็นเรื่องที่ละเมิดสิทธิ์ส่วนบุคคล ในส่วนทัศนคติต่อการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ กลุ่มตัวอย่างเห็นด้วยมากที่สุดว่า พฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ เป็นสิ่งที่ไม่สมควรกระทำ นอกจากนี้ ในส่วนของความตั้งใจในการเกิดพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ ผลการศึกษายังชี้ให้เห็นว่า กลุ่มตัวอย่างมีแนวโน้มที่จะไม่แสดงพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์อย่างแน่นอนมากที่สุด ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าการรับรู้ และทัศนคติ มักจะมีความสัมพันธ์กับความตั้งใจในการเกิดพฤติกรรม

ปองกมล สุรัตน์ (2561) ศึกษาเรื่อง “การรังแกผ่านโลกไซเบอร์ในมิติสังคมวัฒนธรรม กรณีศึกษาเยาวชนไทยเจนเนอเรชั่น Z” ผลการศึกษาพบว่า มุมมองต่อการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ มีทั้งในมิติตัวบุคคล ได้แก่ มุมมองจากความรุนแรงตามประสบการณ์ตัวตน (Identity) ช่วงวัย การเงิน มิติด้านสังคม ได้แก่ ศาสนา วัฒนธรรมการลงโทษ และโครงสร้างหน้าที่สังคม และมิติเชิงนามธรรม ได้แก่ การรุกรานพื้นที่ (Space) และการใช้อำนาจ (Power) โดยเยาวชนจะรับรู้คุณค่าของประสบการณ์ที่เกิดขึ้นว่าทำให้เปลี่ยนแปลงทั้งพฤติกรรม สภาพภายใน และวุฒิภาวะ

พรชนก ดาวประดับ (2560) ศึกษาเรื่อง “รูปแบบและลักษณะการมีส่วนร่วมในการกลั่นแกล้งบนพื้นที่สาธารณะออนไลน์” ผลการศึกษาพบว่า ลักษณะประชากรที่ถูกกลั่นแกล้งบนพื้นที่สาธารณะออนไลน์ ส่วนใหญ่เป็นเพศชาย ซึ่งไม่ระบุช่วงอายุ ส่วนรูปแบบการกลั่นแกล้งบนพื้นที่สาธารณะออนไลน์ พบว่าส่วนใหญ่เป็นรูปแบบการล่อลวง โดยเนื้อหาการกลั่นแกล้งบนพื้นที่สาธารณะออนไลน์ที่ไม่เป็นคำพูด ส่วนใหญ่เป็นภาพนิ่ง และเนื้อหาที่เป็นคำพูด ส่วนใหญ่เป็นข้อความแสดงความรู้สึก

ดวงรัก จิรวัดนรังสี (2558) ศึกษาเรื่อง “ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความรู้ ทักษะ และพฤติกรรมของผู้ชมที่มีต่อภาพความรุนแรงในสื่อ ศึกษาผ่านภาพยนตร์เรื่อง Funny Games U.S. (2007)” ผลการศึกษาพบว่า ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความรู้ ทักษะ และพฤติกรรมของผู้ชมต่อภาพความรุนแรงในสื่อ ภาพยนตร์ตัวอย่าง ปรากฏ 3 ปัจจัย คือ 1) ปัจจัยทางวัฒนธรรมด้านศีลธรรม ซึ่งเป็นปัจจัยหนึ่งที่สังคมมักใช้เป็นเครื่องมือในการจัดการกับความชั่ว 2) ปัจจัยทางสังคม โดยสถาบันครอบครัวมักมีบทบาทสำคัญในการสร้างค่านิยมให้เด็กมองว่าความรุนแรงเป็นสิ่งที่ยอมรับได้และเป็นความหวังดีจากผู้อาวุโส โดยให้เหตุผลของการกระทำว่าเป็นไปเพื่อการสั่งสอน และ 3) ปัจจัยทางเทคนิคภาพยนตร์ โดยผู้ผลิตถือเป็นปัจจัยหนึ่งที่กำหนดแนวคิดการผลิตซ้ำภาพความรุนแรง จนผู้ชมเกิดความคุ้นชิน ส่งผลถึงการรับรู้ต่อภาพความรุนแรงที่เปิดรับอยู่นั้นเป็นเรื่องปกติ

บารเมษฐ์ ดวงเพชร (2559) ศึกษาเรื่อง “การคุกคามทางสื่อออนไลน์ต่อนักศึกษาระดับอุดมศึกษาในจังหวัดเชียงใหม่” ผลการศึกษาพบว่า ปัจจัยที่มีผลต่อการคุกคามทางสื่อออนไลน์ต่อนักศึกษาระดับอุดมศึกษาในจังหวัดเชียงใหม่เรียงตามลำดับ ได้แก่ 1) ปัจจัยส่วนบุคคล ได้แก่ การโพสต์ภาพหลุดหรือคลิปวิดีโอเพื่อทำให้เหยื่อรู้สึกอับอาย และการใช้สื่อออนไลน์โพสต์ในลักษณะข่มขู่ ทำให้เหยื่อเสื่อมเสียชื่อเสียง 2) ปัจจัยด้านสังคม พบว่า เพื่อนมีอิทธิพลมากที่สุด โดยการกลั่นแกล้งระหว่างเพื่อนในกลุ่มผ่านสื่อออนไลน์ได้นำไปสู่การลอกเลียนแบบวิธีการคุกคามไปยังผู้อื่น 3) ปัจจัยด้านเทคโนโลยี ได้แก่ การใช้สมาร์ตโฟนในการใช้งานสื่อออนไลน์ 4) ปัจจัยด้านจิตวิทยา ได้แก่ การถูกโพสต์ประจานทางสื่อออนไลน์ด้วยภาพที่น่าอับอายของตนเอง หรือภาพความสัมพันธ์เชิงชู้สาว ซึ่งทำให้เกิดความอับอายและเสื่อมเสียชื่อเสียงต่อสังคมรอบข้าง และ 5) ปัจจัยด้านครอบครัว ได้แก่ ปัญหาภายในครอบครัว เช่น ถูกคาดหวังทางการเรียน, การนอกใจของผู้เป็นบิดา เป็นต้น ทำให้เกิดความกดดันในการใช้ชีวิต และระบายความกดดันนั้นด้วยการคุกคามทางสื่อออนไลน์ต่อเหยื่อ

อนันต์ วิวัฒน์เดชา (2560) ศึกษาเรื่อง “ปัจจัยทางด้านเทคโนโลยีสื่อสังคมออนไลน์ต่อความรุนแรงของการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์” ผลการศึกษาพบว่า ลักษณะทางประชากรที่แตกต่างกัน

แสดงออกถึงพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตและสื่อสังคมออนไลน์ที่แตกต่างกัน และปัจจัยทางด้านเทคโนโลยีสื่อสังคมออนไลน์ เป็นส่วนสำคัญที่ทำให้เกิดผลกระทบในการกลั่นแกล้งที่รุนแรงมากขึ้น

หทัยภัทร โอสุวรรณ (2562) ศึกษาเรื่อง “ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ตของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในประเทศไทย” ผลการศึกษาพบว่า สาเหตุของพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ต ประกอบด้วยปัจจัยที่มีอิทธิพลทางตรงต่อพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ต ได้แก่ ปัจจัยด้านครอบครัว และปัจจัยส่วนบุคคล และปัจจัยที่มีอิทธิพลทางอ้อมต่อพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ต ได้แก่ ปัจจัยอินเทอร์เน็ตและสื่อ ปัจจัยด้านครอบครัว และปัจจัยด้านโรงเรียน

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับการกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ข้างต้น จะเห็นได้ว่า มีหลากหลายปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ อาทิ ปัจจัยทางวัฒนธรรม ปัจจัยทางสังคม ปัจจัยส่วนบุคคล ปัจจัยด้านครอบครัว ปัจจัยด้านเทคโนโลยี รวมถึงพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตและสื่อสังคมออนไลน์ที่แตกต่างกัน ที่ทำให้บุคคลมีการรับรู้ที่สามารถสะท้อนให้เห็นถึงทัศนคติที่มีต่อความรุนแรงในโลกออนไลน์ของบุคคลได้ อย่างไรก็ตาม ยังมีงานวิจัยที่ศึกษาเกี่ยวกับการใช้ถ้อยคำสร้างความเกลียดชัง (Hate Speech) ซึ่งนับเป็นความรุนแรงอีกรูปแบบหนึ่งที่เยาวชนไทยสามารถพบเห็นได้ในโลกออนไลน์ โดยจะมุ่งเน้นไปที่การกีดกันและการแบ่งแยกคนบางกลุ่มในสังคม ซึ่งผู้วิจัยได้ทำการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับ Hate Speech ดังนี้

พิรธรอง รามสุต (2556) ศึกษาเรื่อง “การกำกับดูแลสื่อออนไลน์ที่เผยแพร่เนื้อหาสร้างความเกลียดชัง” ผลการศึกษาพบว่า การสื่อสารเพื่อสร้างความเกลียดชังที่มีวัตถุประสงค์ มีแนวโน้มที่จะสร้างความเข้าใจที่ผิดหรือมีอคติต่อกลุ่มเป้าหมาย โดยจะพบในสื่อออนไลน์ประเภทกระดานสนทนา และเครือข่ายสังคมออนไลน์มากที่สุด ขณะที่ในเว็บไซต์ที่มีการแบ่งปันคลิปวิดีโอ จะมีเนื้อหาที่ขู่ข่มหรือทำให้เกิดความเกลียดชังอย่างร้ายแรงต่อกลุ่มเป้าหมายมากที่สุด ส่วนกลุ่มเป้าหมายหรือฐานความเกลียดชังในเรื่องอุดมการณ์ทางการเมืองจะพบมากที่สุด โดยวิธีการสื่อสารความเกลียดชังทั้งในระดับตั้งใจแบ่งแยก กีดกัน สร้างความเป็นเขา-เราต่อกลุ่มเป้าหมาย และขู่ข่มให้ใช้ความรุนแรงต่อกลุ่มเป้าหมายจะพบมากที่สุดในเครือข่ายสังคมออนไลน์

ณัชชา สิงพลอนันตชัย (2561) ศึกษาเรื่อง “ติ่งเกาหลี” กับการโจมตีด้วยถ้อยคำแห่งความเกลียดชัง ผลการศึกษาพบว่า ถ้อยคำหรือข้อความที่ใช้โจมตีกลุ่มติ่งเกาหลีที่พบบนเว็บไซต์ pantip.com นั้นเป็นถ้อยคำที่เข้าใจง่าย สื่อความหมายโดยตรง ซึ่งมีหลายคำเข้าข่ายเป็นถ้อยคำแห่งความเกลียดชัง เนื่องจากมีการกีดกันแบ่งแยก ลดทอนคุณค่าความเป็นมนุษย์ และเกิดซ้ำจนเป็นภาพเหมารวมของกลุ่มติ่งเกาหลีที่เปลี่ยนได้ยาก อีกทั้งถ้อยคำแห่งความเกลียดชังเหล่านี้ยังได้สะท้อนให้

เห็นอุดมการณ์และแนวคิดของสังคมไทยที่แฝงอยู่ ไม่ว่าจะเป็นอุดมการณ์ชายเป็นใหญ่, ความเป็นชาติ, อุดมการณ์ครอบครัว, แนวคิดเรื่องศาสนา, แนวคิดเรื่องเศรษฐกิจ และแนวคิดเรื่องความอาวุโส

2.2.2 งานวิจัยต่างประเทศ

Vandebosch and Cleemput (2008) ศึกษาเรื่อง “การให้ความหมายการกลั่นแกล้งผ่านโลกออนไลน์” จากกลุ่มเยาวชน อายุ 10-18 ปี จำนวน 279 คน ผลการศึกษาพบว่า เยาวชนมีการตีความว่าการกลั่นแกล้งผ่านโลกออนไลน์คือการกลั่นแกล้งผ่านอินเทอร์เน็ต โดยที่ผู้กระทำต้องมีเจตนาในการลงมือ และผู้ถูกกระทำจะได้รับความเจ็บปวดจากการกระทำนั้น ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงการมีอำนาจและทักษะทางเทคโนโลยีที่น้อยกว่าผู้กระทำ รวมถึงความสามารถในการปกปิดตัวตนของผู้กระทำ

Hinduja and Patchin (2010) ศึกษาเรื่อง “การกลั่นแกล้งบนอินเทอร์เน็ตในเยาวชน LGBTQ” ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนในกลุ่ม LGBTQ มากกว่า 72% รายงานว่าถูกกลั่นแกล้งจากเพื่อนที่โรงเรียน โดยเกือบสองเท่าของนักเรียน LGBTQ รายงานว่าถูกกลั่นแกล้งจากเพื่อนผ่านทางอินเทอร์เน็ต ซึ่งมีความเชื่อมโยงกับการถูกล่วงละเมิดที่มีพื้นฐานมาจากความแตกต่างด้านรสนิยมและอัตลักษณ์ทางเพศ

Abreu and Kenny (2018) ศึกษาเรื่อง “การกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ตในหมู่เยาวชน LGBTQ” โดยดำเนินการศึกษาในกลุ่มประชากรที่เป็นนักเรียนระดับมัธยมศึกษาต้น มัธยมศึกษาปลาย และนักศึกษาระดับมหาวิทยาลัยในหลายประเทศ ได้แก่ สหรัฐอเมริกา แคนาดา ออสเตรเลีย สวีเดน และสหราชอาณาจักร ผลการศึกษาพบว่า การกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ตในหมู่เยาวชน LGBTQ ได้นำไปสู่ผลกระทบด้านลบต่อเยาวชน LGBTQ ในด้านต่าง ๆ ได้แก่ ด้านจิตใจและอารมณ์ ส่งผลต่อความคิด ความซึมเศร้า การนับถือตนเองที่ต่ำลง และความพยายามในการฆ่าตัวตาย ด้านพฤติกรรม ส่งผลต่อความก้าวร้าวที่แสดงออกทางกายภาพ และด้านผลการเรียน ส่งผลทำให้เยาวชนมีเกรดเฉลี่ยที่ลดต่ำลง

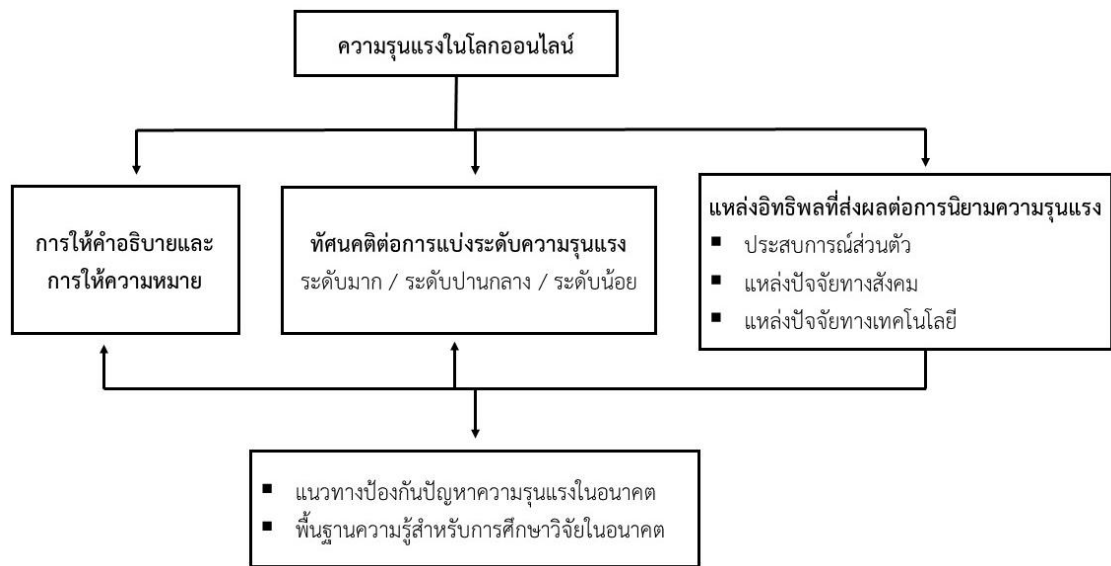
Delgado and Stefancic (2014) ศึกษาเรื่อง “Hate Speech in Cyberspace” ในประชากรชาวแอฟริกันอเมริกัน ชาวลาติน ผู้หญิง ยิว เกย์ และมุสลิม ผลการศึกษาพบว่า Hate speech เป็นส่วนหนึ่งของรูปแบบที่กว้างขึ้นของพฤติกรรมต่อต้านสังคม โดยส่วนใหญ่เชื่อว่าการเกิดขึ้นของอินเทอร์เน็ตได้ชี้ให้เห็นถึงพฤติกรรมทางอาญา รวมทั้งการโจรกรรมข้อมูล ภัยคุกคามทางการเงิน กลอุบายต่าง ๆ ที่เป็นการหลอกลวง ซึ่งปัจจุบันมักมุ่งเป้าไปที่ชนกลุ่มน้อย เกย์และเลสเบี้ยนผ่านรูปแบบการสื่อสารต่าง ๆ เช่น อีเมล เว็บไซต์ บล็อก ที่มักตอบสนองต่อเหตุการณ์เกี่ยวกับ

เชื้อชาติ โดยเฉพาะในปัจจุบันที่มีการพาดหัวข่าวและการให้บริการพื้นที่อินเทอร์เน็ตที่เป็นเวทีที่สามารถระบายอารมณ์ของผู้เขียนกับเป้าหมายนั้น ๆ ได้

โดยสรุป จากการทบทวนงานวิจัยที่เกี่ยวข้องข้างต้น ซึ่งได้ชี้ให้เห็นถึงตัวอย่างความรุนแรงในโลกออนไลน์ ทั้งการกลั่นแกล้งออนไลน์ การใช้ถ้อยคำสร้างความเกลียดชัง ซึ่งแสดงให้เห็นถึงการรับรู้ลักษณะ รวมถึงปัจจัยต่าง ๆ ที่ทำให้เกิดความรุนแรงในโลกออนไลน์ขึ้นมา อย่างไรก็ตาม ภายใต้งานศึกษาดังกล่าว ยังขาดมิติการวิเคราะห์เกี่ยวกับความรุนแรงในแง่มุมที่เจาะลึกเกี่ยวกับการให้คำอธิบายและการให้ความหมายความรุนแรงในโลกออนไลน์ภายใต้บริบทของสังคมไทยที่เปลี่ยนแปลงไปดังเช่นในปัจจุบัน โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การเปลี่ยนแปลงในด้านความคิดและค่านิยมของเยาวชนไทยรุ่นใหม่ที่เปิดกว้างมากขึ้น ซึ่งอาจทำให้กลุ่มเยาวชนไทยมีมุมมองต่อเรื่องความรุนแรงในโลกออนไลน์ที่แตกต่างไปจากมิติการมองเรื่องความรุนแรงในโลกออนไลน์ในรูปแบบเดิมได้ ดังนั้น การศึกษาในครั้งนี้ จึงแตกต่างไปจากการศึกษาที่ผ่านมา เพราะจะทำให้ได้รับมุมมองที่กว้างมากขึ้นเกี่ยวกับลักษณะ การแสดงออก รวมถึงเงื่อนไขต่าง ๆ ที่ส่งผลต่อการแสดงออกถึงความรุนแรงในโลกออนไลน์ที่หลากหลายได้

2.3 กรอบแนวคิดในการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นการศึกษาเกี่ยวกับความรุนแรงในโลกออนไลน์ โดยผู้วิจัยได้ใช้แนวคิดเกี่ยวกับความรุนแรง แนวคิดเกี่ยวกับความรุนแรงในโลกออนไลน์ แนวคิดเกี่ยวกับทัศนคติ แนวคิดเกี่ยวกับบริบทการเปลี่ยนแปลงทางสังคม และทฤษฎีปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์ ตลอดจนการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งในประเทศและต่างประเทศ เพื่อนำมาใช้อธิบายปรากฏการณ์ความรุนแรงในโลกออนไลน์และสร้างเป็นกรอบแนวคิดในการวิจัยครั้งนี้ว่า นิสิตจุฬาฯ มีการอธิบายและนิยามความรุนแรงในโลกออนไลน์ไว้ว่าอย่างไร มีมุมมองในการแบ่งระดับความรุนแรงในโลกออนไลน์ว่ามีระดับที่เท่ากันหรือไม่ หากมีระดับความรุนแรงที่ไม่เท่ากันแล้ว เป็นเพราะเหตุใด รวมถึงมีปัจจัยใดบ้างที่เข้ามากำหนดความคิดของนิสิตจุฬาฯ แต่ละคนที่ส่งผลต่อการนิยามและมุมมองต่อความรุนแรงในโลกออนไลน์ที่ต่างกัน แสดงกรอบแนวคิดในการวิจัยได้ดังนี้



บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษาเรื่อง “การกำหนดคำอธิบายและการให้ความหมายความรุนแรงในโลกออนไลน์ กรณีศึกษานิสิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย” เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ที่ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลกับนิสิตจุฬาฯ จากสองแหล่งพื้นที่ ได้แก่ พื้นที่โลกออฟไลน์และพื้นที่โลกออนไลน์ ซึ่งได้นำเทคนิคการสัมภาษณ์ (Online Interview) และเทคนิคการแบ่งกลุ่มและจัดลำดับ (Pile Sorting) มาประยุกต์ใช้ในการเก็บข้อมูล โดยผู้วิจัยได้เลือกใช้แบบสัมภาษณ์และแบบสอบถามออนไลน์มาเป็นเครื่องมือสำหรับการเก็บข้อมูลในครั้งนี้ มีระเบียบวิธีดำเนินการวิจัยต่าง ๆ ดังนี้

3.1 ประชากรในการศึกษา

ประชากรในการศึกษานี้ ได้แก่ นิสิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ที่มีอายุตั้งแต่ 18 ขึ้นไป ถึงอายุ 23 ปี ชั้นปีที่ 1-5 ที่กำลังศึกษาในปีการศึกษา 2563 คณะต่าง ๆ เช่น กลุ่มคณะมนุษยศาสตร์ และสังคมศาสตร์ กลุ่มคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี กลุ่มคณะวิทยาศาสตร์สุขภาพ และกลุ่มคณะศิลปกรรมศาสตร์ โดยผู้วิจัยจะเก็บข้อมูลทั้งจากเพศชาย เพศหญิง และเพศทางเลือก เนื่องจากแต่ละเพศอาจมีประสบการณ์ความรุนแรงในโลกออนไลน์ที่เหมือนหรือต่างกันได้ ซึ่งจากการลงภาคสนาม ช่วงเวลาที่ผู้วิจัยต้องดำเนินการหากลุ่มตัวอย่างที่เป็นผู้ให้ข้อมูลหลักสำหรับกรวิจัยนั้น ผู้วิจัยพบ นิสิตจุฬาฯ ที่เป็นเพศชายรักชาย (เกย์) คือเป็นบุคคลที่มีลักษณะภายนอกเหมือนกับผู้ชายทั่วไป แต่มีลักษณะของการชอบหรือรักในเพศเดียวกันที่มีประสบการณ์พบเจอความรุนแรงในโลกออนไลน์ ซึ่งตรงกับเกณฑ์การคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างที่ผู้วิจัยกำหนดไว้ และเป็นนิสิตเพศชายรักชายที่สนใจจะแบ่งปันเรื่องราวและประสบการณ์ของตนเองให้ผู้วิจัยฟัง โดยผู้วิจัยได้ทำการคัดเลือกผู้ให้ข้อมูลหลัก (Key Informant) จากผู้ให้ข้อมูลทั้งหมด 21 คน ที่ผู้วิจัยได้ทำการสัมภาษณ์เชิงลึกในครั้งแรก ให้เหลือเพียง 15 คน แบ่งเป็นนิสิตจุฬาฯ เพศชาย 5 คน เพศหญิง 5 คน และเพศชายรักชาย 5 คน เพื่อที่จะเป็นผู้ให้ข้อมูลหลักในการสัมภาษณ์เชิงลึกเพิ่มเติมในครั้งที่สอง ซึ่งเป็นนิสิตที่สามารถให้ข้อมูลเกี่ยวกับความรุนแรงในโลกออนไลน์ที่น่าสนใจและลึกซึ้ง

3.2 วิธีการสุ่มตัวอย่าง

การศึกษาในครั้งนี้ ใช้วิธีการสุ่มตัวอย่าง โดยแบ่งออกเป็น 2 ขั้นตอนคือ ในขั้นแรก ผู้วิจัยจะใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบลูกโซ่ (Snowball Sampling) จากผู้ให้ข้อมูลที่ได้จากการลงภาคสนามตามคณะต่าง ๆ ในมหาวิทยาลัย จากนั้นผู้วิจัยจะใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เพื่อหาผู้ให้ข้อมูลหลัก (Key Informants) ซึ่งเป็นนิสิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย โดย

ผู้วิจัยจะเริ่มจากการมองหากลุ่มตัวอย่างที่พอจะให้ข้อมูลสำหรับการวิจัยได้ เช่น โดยผู้วิจัยจะเริ่มจากการแนะนำตัวเอง และชี้แจงรายละเอียดเกี่ยวกับการวิจัยให้กับกลุ่มตัวอย่าง ประกอบด้วยวัตถุประสงค์ของการวิจัย ระยะเวลาที่จะใช้สำหรับการสัมภาษณ์และทำแบบสอบถาม รวมถึงประโยชน์ที่จะได้รับการวิจัยในครั้งนี้ เพื่อให้กลุ่มตัวอย่างประเมินและตัดสินใจว่าจะยินดีจะเข้าร่วมในการวิจัยหรือไม่ โดยจะต้องเป็นนิสิตจุฬาฯ ที่เคยได้รับหรือมีประสบการณ์เกี่ยวกับความรุนแรงในโลกออนไลน์มาก่อนไม่น้อยกว่า 1 ปี เช่น เคยพบเห็น เคยตกเป็นเหยื่อ หรือเคยเป็นผู้กระทำการกลั่นแกล้งออนไลน์ผ่านแพลตฟอร์มต่าง ๆ เช่น Facebook Line Twitter เป็นต้น ซึ่งหากกลุ่มตัวอย่างยินดีที่จะให้เข้าร่วมการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยจะทำการขอช่องทางการติดต่อกับกลุ่มตัวอย่างคนนั้น ๆ โดยเน้นไปที่ช่องทางการติดต่อผ่านแพลตฟอร์ม Line และ Facebook เป็นหลัก เนื่องจากเป็นแพลตฟอร์มที่สะดวกในการใช้งาน และมีฟังก์ชันของการโทร การส่งข้อความหรือรูปภาพ ที่กลุ่มตัวอย่างคุ้นเคยและใช้งานอยู่เป็นประจำในชีวิตประจำวัน ภายหลังจากติดต่อขอช่องทางการติดต่อกับกลุ่มตัวอย่างแล้ว ผู้วิจัยก็จะดำเนินการนัดวัน เวลา รวมถึงสถานที่สำหรับการสัมภาษณ์

ทั้งนี้ เนื่องด้วยช่วงเวลาที่ผู้วิจัยต้องดำเนินการเก็บข้อมูลในการวิจัย ยังอยู่ในช่วงการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (Covid-19) ในประเทศไทย ซึ่งส่งผลทำให้กลุ่มตัวอย่างบางคนอาจกังวลในด้านความปลอดภัยและความเสี่ยงที่จะติดเชื้อไวรัสดังกล่าวได้ รวมถึงเพื่อเป็นการรักษาระยะห่างระหว่างกันของคนในสังคม การเก็บข้อมูลด้วยวิธีการสัมภาษณ์ในครั้งนี้ ผู้วิจัยจึงได้เปิดโอกาสให้กลุ่มตัวอย่างสามารถเลือกรูปแบบการสัมภาษณ์ตามความสมัครใจของตนเองใน 2 รูปแบบด้วยกันคือ 1) การสัมภาษณ์แบบเผชิญหน้ากันกับผู้วิจัยตามสถานที่ต่าง ๆ ที่กลุ่มตัวอย่างและผู้วิจัยเห็นตรงกันว่าจะใช้สถานที่นั้น ๆ มีความเหมาะสมสำหรับการสัมภาษณ์ และ 2) การสัมภาษณ์ผ่านช่องทางออนไลน์ ซึ่งได้แก่ การโทรด้วยเสียง (Voice Call) ผ่านแพลตฟอร์ม Line และ Facebook และเมื่อกลุ่มตัวอย่างทำการเลือกรูปแบบของการสัมภาษณ์เสร็จเรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัยก็จะดำเนินการนัดหมายวันที่และเวลาสำหรับการสัมภาษณ์ต่อไป โดยผู้วิจัยจะเลือกใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบลูกโซ่ (Snowball Sampling) ไปเรื่อย ๆ จากกลุ่มตัวอย่างกลุ่มแรกและผู้วิจัยได้ช่องทางการติดต่อมาจากการลงภาคสนาม โดยผู้วิจัยจะให้กลุ่มตัวอย่างเหล่านี้ แนะนำเพื่อน หรือบุคคลที่กลุ่มตัวอย่างรู้จัก และเห็นว่าสามารถให้ข้อมูลสำหรับการวิจัยในครั้งนี้ได้ โดยให้กลุ่มตัวอย่างกลุ่มแรกทำการส่งช่องทางการติดต่อของกลุ่มตัวอย่างกลุ่มที่สองมาให้ผู้วิจัย โดยจะต้องได้รับอนุญาตจากกลุ่มตัวอย่างคนนั้น ๆ ก่อน ซึ่งหลังจากที่ผู้วิจัยได้ช่องทางการติดต่อกับกลุ่มตัวอย่างกลุ่มใหม่มาแล้ว ผู้วิจัยก็จะดำเนินการเช่นเดียวกับที่ดำเนินการกับกลุ่มตัวอย่างกลุ่มแรก คือ การแนะนำตนเอง การชี้แจงถึงรายละเอียดวัตถุประสงค์ และประโยชน์ของการวิจัย และหากกลุ่มตัวอย่างสมัครใจที่จะเข้าร่วมในการวิจัย ผู้วิจัยก็จะดำเนินการนัดหมายวันที่และเวลาเพื่อทำการสัมภาษณ์ต่อไป หลังจากนั้นผู้วิจัยจะใช้วิธีการสุ่ม

ตัวอย่างแบบลูกโซ่ (Snowball Sampling) ไปเรื่อย ๆ จนกว่าจะได้กลุ่มตัวอย่างที่สามารถเป็นผู้ให้ข้อมูลหลักสำหรับการวิจัยในครั้งนี้ได้ รวมทั้งสิ้น 15 คน

3.3 วิธีการเก็บข้อมูล

วิธีการเก็บข้อมูลสำหรับการศึกษาในครั้งนี้ ใช้ 2 เทคนิคในการเก็บข้อมูลด้วยกันคือ เทคนิคการสัมภาษณ์ (Interview) และเทคนิคการแบ่งกลุ่มและจัดลำดับ (Pile Sorting) มีรายละเอียดดังนี้

3.3.1 เทคนิคการสัมภาษณ์ (Interview)

1) การสัมภาษณ์แบบเผชิญหน้า หลังจากที่ได้ผู้วิจัยได้ช่องทางการติดต่อกับกลุ่มตัวอย่าง และได้ดำเนินการนัดวันที่ เวลา และสถานที่สำหรับการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างแล้ว ผู้วิจัยจึงได้ดำเนินการเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างด้วยวิธีการสัมภาษณ์แบบเผชิญหน้ากับกับผู้วิจัย ตามสถานที่ที่ผู้วิจัยและกลุ่มตัวอย่างเห็นตรงกันว่ามีความเหมาะสมที่จะใช้สำหรับการสัมภาษณ์ซึ่งได้แก่ พื้นที่บริเวณคณะต่าง ๆ ในจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เช่น ห้องสมุด พื้นที่มานั่งใต้อาคารเรียน ร้านกาแฟ เป็นต้น ซึ่งเป็นพื้นที่ที่ผู้คนไม่พลุกพล่าน และค่อนข้างมีความเป็นส่วนตัว เพื่อให้กลุ่มตัวอย่างได้มีส่วนร่วมในการให้ข้อมูลสัมภาษณ์ได้อย่างเต็มที่ ซึ่งระหว่างการสัมภาษณ์ผู้วิจัยจะทำการจดบันทึกผลการสัมภาษณ์ และบันทึกเสียงการสัมภาษณ์ ซึ่งผ่านการได้รับอนุญาตจากกลุ่มตัวอย่างเรียบร้อยแล้ว โดยจะใช้เวลาในการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างคนละไม่เกิน 60 นาที

2) การสัมภาษณ์แบบออนไลน์ (Online Interview) ในกรณีที่กลุ่มตัวอย่างเลือกรูปแบบการสัมภาษณ์แบบออนไลน์ ผู้วิจัยจะใช้แพลตฟอร์มไลน์ (Line) และเฟซบุ๊ก (Facebook) ในการสัมภาษณ์ โดยผู้วิจัยจะใช้การโทรด้วยเสียง (Voice Call) ก่อนในเบื้องต้น และหากผู้ให้ข้อมูลคนใดยินดีที่จะให้สัมภาษณ์ผ่านการโทรแบบเห็นหน้า (VDO Call) ผู้วิจัยก็จะเปลี่ยนไปใช้การสัมภาษณ์ด้วยการโทรแบบเห็นหน้าแทน เพื่อให้ผู้วิจัยจะสามารถสังเกตเห็นถึงลักษณะสีหน้าและท่าทางที่ผู้ให้ข้อมูลแต่ละคนแสดงออกมา ซึ่งนอกจากที่แพลตฟอร์มไลน์และเฟซบุ๊กจะมีฟังก์ชันการโทรด้วยเสียงและการโทรแบบเห็นหน้าแล้ว แต่ละแพลตฟอร์มยังมีฟังก์ชันการใช้งานที่เหมาะสมสำหรับการเก็บข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ที่ต่างกัน กล่าวคือ แพลตฟอร์ม Line ผู้ให้ข้อมูลสามารถที่จะส่งรูปภาพหรือวิดีโอที่เป็นตัวอย่างความรุนแรงในโลกออนไลน์ที่เคยพบเห็นให้กับผู้วิจัยได้อย่างสะดวกและมีความคมชัดมากกว่าแพลตฟอร์มอื่น ขณะที่ แพลตฟอร์ม Facebook เป็นแพลตฟอร์มที่ผู้วิจัยเห็นว่ามีเหมาะสำหรับการส่งลิงก์ข้อมูลแลกเปลี่ยนเกี่ยวกับข่าวความรุนแรงระหว่างผู้วิจัยกับกลุ่มตัวอย่างได้ง่าย รวมถึงการส่งลิงก์คำถามเพิ่มเติมเพื่อสอบถามข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างในลำดับถัดไป โดยผู้วิจัยจะให้กลุ่มตัวอย่างแต่ละคนเลือกช่องทางสำหรับการสัมภาษณ์ตามความสมัครใจที่กลุ่มตัวอย่างสะดวกที่จะให้ข้อมูล และจะดำเนินการนัดวันที่และเวลาตามที่กลุ่มตัวอย่างและผู้วิจัยเห็นว่ามีเหมาะสม

สำหรับการสัมภาษณ์ จากนั้นจึงเริ่มดำเนินการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่าง ซึ่งระหว่างการสัมภาษณ์ผู้วิจัย จะทำการจดบันทึกผลการสัมภาษณ์ และบันทึกเสียงการสัมภาษณ์ ซึ่งผ่านการได้รับอนุญาตจากกลุ่มตัวอย่างเรียบร้อยแล้ว โดยจะใช้เวลาในการสัมภาษณ์ไม่เกินคนละ 60 นาที

ทั้งนี้ ในระหว่างการสัมภาษณ์ หากกลุ่มตัวอย่างคนใดรู้สึกอึดอัดใจหรือไม่สบายใจที่จะตอบคำถามสัมภาษณ์ในบางคำถาม ผู้วิจัยจะมีมาตรการในการปกป้องและช่วยเหลือกลุ่มตัวอย่าง โดยการข้ามข้อคำถามนั้น ๆ หรือรอจนกว่ากลุ่มตัวอย่างรู้สึกสบายใจที่จะให้ข้อมูลต่อ หรือหากกลุ่มตัวอย่างคนใดไม่ต้องการที่จะให้ข้อมูลสำหรับการวิจัยแล้ว ผู้วิจัยก็จะขอยุติการสัมภาษณ์ และจะไม่นำข้อมูลการสัมภาษณ์ในส่วนนั้น ๆ มาใช้วิเคราะห์ผลการวิจัย

3.3.2 เทคนิคการแบ่งกลุ่มและจัดลำดับ (Pile Sorting)

จากเทคนิคการแบ่งกลุ่มและจัดลำดับ ซึ่งผู้วิจัยได้นำมาใช้สำหรับการเก็บข้อมูลในด้านการศึกษเกี่ยวกับทัศนคติที่มีต่อการแบ่งระดับของประเภทความรุนแรงในโลกออนไลน์ โดยผู้วิจัยจะนำเทคนิคนี้มาใช้สำหรับการเก็บข้อมูลแบบออนไลน์เท่านั้น เนื่องจากในช่วงระยะเวลาดำเนินการเก็บข้อมูลดังกล่าว เป็นช่วงที่สถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (Covid-19) ทวีความรุนแรงยิ่งขึ้น และมีผู้ติดเชื้อกระจายเป็นวงกว้างในสังคม ซึ่งการดำเนินการเก็บข้อมูลในส่วนนี้ จะแบ่งออกเป็น 2 ขั้นตอนคือ

ในขั้นแรก ผู้วิจัยสร้างแบบสอบถามออนไลน์ที่สร้างจาก Google Forms โดยแบบสอบถามจะแบ่งออกเป็น 2 ส่วนคือ ส่วนที่หนึ่ง เป็นการแบ่งระดับของประเภทความรุนแรงในโลกออนไลน์ โดยผู้วิจัยจะให้กลุ่มตัวอย่างทำการแบ่งระดับของประเภทความรุนแรงในโลกออนไลน์ออกเป็น 3 ระดับ คือ ระดับที่มีความรุนแรงมาก ระดับที่มีความรุนแรงปานกลาง และระดับที่มีความรุนแรงน้อย ตามความคิดของตนเอง ซึ่งข้อมูลของแบบสอบถามในส่วนที่หนึ่งนี้ จะทำให้ได้เห็นภาพรวมของทัศนคติที่นิสิตจุฬาฯ มีต่อความรุนแรงในโลกออนไลน์ โดยจะแสดงให้เห็นถึงแนวโน้มของการสนับสนุนหรือต่อต้านประเภทของความรุนแรงในโลกออนไลน์ประเภทต่าง ๆ และส่วนที่สอง คำถามเกี่ยวกับการแบ่งระดับของประเภทความรุนแรงในโลกออนไลน์ โดยผู้วิจัยจะให้กลุ่มตัวอย่างระบุประเภทของความรุนแรงในโลกออนไลน์ที่คิดว่ามีความรุนแรงมากที่สุด และมีความรุนแรงน้อยที่สุด พร้อมกับให้เหตุผล ซึ่งข้อมูลของแบบสอบถามในส่วนที่สองนี้ จะชี้ให้เห็นถึงมุมมองที่นิสิตจุฬาฯ มีต่อความรุนแรงในระดับที่แคบลงมา ซึ่งการให้เหตุผลสนับสนุนการเลือกระดับความรุนแรงในโลกออนไลน์ที่นิสิตจุฬาฯ คิดว่ามีระดับความรุนแรงมากที่สุดและน้อยที่สุด จะสะท้อนให้เห็นถึงประสบการณ์ที่หลากหลายของนิสิตแต่ละคน ที่นำไปสู่การพัฒนาทัศนคติต่อความรุนแรงในโลก

ออนไลน์ได้ชัดเจนยิ่งขึ้น โดยผู้วิจัยจะทำการส่งลิงก์ (Link) ของแบบสอบถามให้กลุ่มตัวอย่างภายหลังการสัมภาษณ์ และกลุ่มตัวอย่างจะใช้เวลาสำหรับทำแบบสอบถามไม่เกินคนละ 15 นาที

ในขั้นถัดมา ซึ่งเป็นขั้นการจัดลำดับของประเภทความรุนแรงในโลกออนไลน์ โดยผู้วิจัยจะวิเคราะห์ผลการจัดแบ่งประเภทความรุนแรงในโลกออนไลน์ที่อยู่ในกลุ่มระดับความรุนแรงมาก และทำการสรุปผลประเภทความรุนแรงในโลกออนไลน์ในกลุ่มระดับความรุนแรงมากออกเป็น 5 อันดับแรก ที่กลุ่มตัวอย่างส่วนมากจัดให้อยู่ในกลุ่มความรุนแรงระดับมาก จากนั้นจึงนำประเภทของความรุนแรงทั้ง 5 อันดับนี้ไปให้กลุ่มตัวอย่างจัดลำดับเพิ่มเติม โดยให้กลุ่มตัวอย่างจัดลำดับประเภทความรุนแรงในโลกออนไลน์ 5 ประเภทนี้ จากประเภทที่กลุ่มตัวอย่างคิดว่ามีความรุนแรงมากที่สุดไปยังประเภทที่มีความรุนแรงน้อยที่สุดตามลำดับ พร้อมกับถามเหตุผลที่เลือกจัดลำดับเช่นนั้น ซึ่งการเก็บข้อมูลในส่วนนี้ผู้วิจัยจะใช้วิธีการสัมภาษณ์ผ่านการโทรด้วยเสียง (Voice Call) ของแพลตฟอร์ม Line และ Facebook ซึ่งเป็นช่องทางการติดต่อช่องทางเดิมที่กลุ่มตัวอย่างเคยมีการติดต่อกับผู้วิจัย โดยจะใช้ระยะเวลาในการสัมภาษณ์ไม่เกินคนละ 15 นาที

3.4 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลสำหรับการวิจัยในครั้งนี้ ได้แก่ แบบสัมภาษณ์ และแบบสอบถามการแบ่งระดับของประเภทความรุนแรงในโลกออนไลน์ ดังนี้

3.4.1 แบบสัมภาษณ์ (Interview Form)

ผู้วิจัยได้ค้นคว้าตามแนวทางการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง จากนั้นจึงสร้างแบบสัมภาษณ์ (Interview Form) โดยกำหนดข้อความสำหรับการสัมภาษณ์ แล้วนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความเหมาะสมของเนื้อหา ภาษาที่ใช้ รวมถึงความสอดคล้องและความครอบคลุมของข้อความตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย แล้วจึงทำการปรับแก้ไขแบบสัมภาษณ์ ก่อนที่จะนำไปใช้เก็บข้อมูลจริง โดยระหว่างการสัมภาษณ์ผู้วิจัยจะทำการจดบันทึกผลการสัมภาษณ์ และบันทึกเสียงการสัมภาษณ์ ซึ่งผ่านการได้รับอนุญาตจากผู้ให้ข้อมูลเรียบร้อยแล้ว และจะทำการถอดเทปบันทึกเสียงการสัมภาษณ์ด้วยตัวของผู้วิจัยเอง โดยแบบสัมภาษณ์จะประกอบไปด้วยแนวคำถามในการสัมภาษณ์ ซึ่งอาจมีการเปลี่ยนแปลงหรือเพิ่มเติมข้อความได้ตามความเหมาะสม ขึ้นอยู่กับสถานการณ์ขณะสัมภาษณ์ เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ครบถ้วนตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ซึ่งแบบสัมภาษณ์ประกอบด้วยแนวคำถามทั้งปลายปิดและปลายเปิด แบ่งเนื้อหาออกเป็น 3 ส่วนคือ 1) ลักษณะทั่วไปทางประชากรและพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต 2) การกำหนดคำอธิบายและการให้ความหมายความรุนแรงในโลกออนไลน์ และ 3) แหล่งอิทธิพลอันเกิดจากปรากฏการณ์ทางสังคมที่ส่งผลต่อการกำหนดคำอธิบาย

และการให้ความหมายความรุนแรงในโลกออนไลน์ มีคำถามจำนวนทั้งสิ้น 15 ข้อ มีแนวคำถามในการสัมภาษณ์ดังนี้

ส่วนที่ 1 ลักษณะทั่วไปทางประชากรและพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์

Q1: รบกวนน้องช่วยแนะนำตัวคร่าวๆ เกี่ยวกับ อายุ ชั้นปี คณะ

Q2: ปกติน้องใช้สื่อออนไลน์ประเภทไหนบ้าง ประเภทไหนที่ใช้บ่อยที่สุด และเพราะอะไรจึงเลือกใช้สื่อเหล่านี้ มีการใช้เพื่อวัตถุประสงค์ที่แตกต่างกันอย่างไร

Q3: อุปกรณ์ที่น้องใช้เชื่อมต่อสื่อออนไลน์คืออะไร ระยะเวลาที่ใช้นานแค่ไหนต่อวัน และใช้สื่อออนไลน์สื่อสารกับใครเป็นส่วนใหญ่

ส่วนที่ 2 การกำหนดคำอธิบายและการให้ความหมายความรุนแรงในโลกออนไลน์

Q4: พฤติกรรมแบบใดที่น้องเรียกว่าเป็นความรุนแรงในโลกออนไลน์ ลองยกตัวอย่างความรุนแรงในโลกออนไลน์ที่น้องเคยพบเห็น หรือเป็นประสบการณ์ที่เคยเกี่ยวข้องโดยตรงกับความรุนแรงบนโลกออนไลน์ ขอให้เล่าประสบการณ์ดังกล่าวให้ฟัง

Q5: สื่อแบบไหนที่น้องพบเห็นความรุนแรงในโลกออนไลน์บ่อยที่สุด

Q6: ถ้าน้องจะให้คำอธิบายความรุนแรงในโลกออนไลน์ อะไรคือสิ่งที่ทำให้ตัดสินใจเรียกว่าสิ่งนั้นคือความรุนแรงในมุมมองของน้อง

Q7: โดยสรุปแล้วในมุมมองของน้อง น้องคิดว่าความรุนแรงในโลกออนไลน์น่าจะหมายถึงอะไร ขอให้นิยามตามความเข้าใจของตัวเอง

แนวคำถามในการสัมภาษณ์ (ต่อ)

ส่วนที่ 3 แหล่งอิทธิพลอันเกิดจากปรากฏการณ์ทางสังคมที่ส่งผลต่อการกำหนดคำอธิบายและการให้ความหมายความรุนแรงในโลกออนไลน์

ประสบการณ์ส่วนบุคคล

Q8: น้องคิดว่าอะไรคือสาเหตุสำคัญที่ทำให้ความรุนแรงในโลกออนไลน์เกิดขึ้น

Q9: น้องคิดว่าประสบการณ์ที่เคยถูกกระทำ ความรุนแรง หรือพบเห็นความรุนแรงในโลกออนไลน์ที่แต่ละคนเคยได้รับมา มีผลต่อการมองว่าอะไรรุนแรงหรือไม่รุนแรงในโลกออนไลน์หรือไม่ อย่างไร

แหล่งปัจจัยด้านสังคม

Q10: น้องคิดว่าพื้นฐานการเลี้ยงดูจากครอบครัวมีส่วนในการสร้างค่านิยมให้เด็กมองว่าความรุนแรงเป็นสิ่งที่ยอมรับได้ หรือยอมรับไม่ได้ หรือไม่ อย่างไร ลองอธิบาย

Q11: นอกจากพื้นฐานการเลี้ยงดูจากครอบครัวแล้ว น้องคิดว่าสถานการณ์ด้านการเคลื่อนไหวทางการเมือง มีผลต่อมุมมองที่มีต่อความรุนแรงในโลกออนไลน์หรือไม่ อย่างไร

แหล่งปัจจัยด้านเทคโนโลยี

Q12: น้องคิดว่าเทคโนโลยีสมัยใหม่ มีผลต่อการเรียนรู้และถ่ายทอดความรุนแรงในโลกออนไลน์ไปสู่คนอื่นหรือไม่ เพราะอะไร

Q13: น้องคิดว่าการเปิดเผยตัวตนในโลกออนไลน์ มีผลต่อการตกเป็นเหยื่อการกระทำ ความรุนแรงในโลกออนไลน์หรือไม่ อย่างไร

Q14: แล้วการเปิดรับข่าวสารจากสื่อออนไลน์ประเภทต่าง ๆ มีส่วนทำให้เกิดความรุนแรงในโลกออนไลน์ที่มากขึ้นหรือไม่ อย่างไร

Q15: สุดท้ายน้องคิดว่า สื่อออนไลน์มีส่วนในการผลิตซ้ำภาพความรุนแรง จนทำให้คนในสังคมเกิดความเคยชิน หรือรับรู้ภาพความรุนแรงว่าเป็นเรื่องปกติหรือไม่ อย่างไร

จากแนวคำถามในการสัมภาษณ์ข้างต้น ซึ่งแบ่งออกเป็น 3 ส่วน โดยคำถามในแต่ละส่วนจะ
ให้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์สำหรับการวิเคราะห์ผลการศึกษาด้านต่าง ๆ ดังนี้

ส่วนที่ 1 ลักษณะทั่วไปทางประชากรและพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ คำถามในส่วนนี้ จะ
ช่วยให้ผู้วิจัยเห็นภาพด้านการใช้งานสื่อออนไลน์ที่มีวัตถุประสงค์ที่แตกต่างหลากหลายกันไปของนิสิต
จุฬาฯ แต่ละคน รวมถึงการเลือกใช้อุปกรณ์ดิจิทัลที่เชื่อมต่อสื่อออนไลน์ ซึ่งอาจมีผลกระทบต่อระยะเวลาการ
เข้าใช้งานสื่อออนไลน์ที่แตกต่างกันได้ อันจะเป็นข้อมูลพื้นฐานที่นำไปสู่การวิเคราะห์ผลการศึกษได้
ในลำดับต่อไป

ส่วนที่ 2 การกำหนดคำอธิบายและการให้ความหมายความรุนแรงในโลกออนไลน์ คำถามใน
ส่วนนี้ จะช่วยให้ผู้วิจัยเห็นมุมมองของนิสิตจุฬาฯ ที่มีต่อการให้คำอธิบายเกี่ยวกับลักษณะที่นิสิตแต่ละ
คนมองว่าเป็นลักษณะของการกระทำที่เป็นความรุนแรงในโลกออนไลน์ รวมถึงมุมมองที่มีต่อการ
นิยามความหมายความรุนแรงในโลกออนไลน์ภายใต้ความรู้ความเข้าใจและประสบการณ์ที่นิสิตแต่ละ
คนเคยได้รับมา อันจะนำไปสู่การตอบวัตถุประสงค์ของการวิจัยในข้อที่หนึ่งได้

ส่วนที่ 3 แหล่งอิทธิพลอันเกิดจากปรากฏการณ์ทางสังคมที่ส่งผลต่อการกำหนดคำอธิบาย
และการให้ความหมายความรุนแรงในโลกออนไลน์ คำถามในส่วนนี้ จะช่วยให้ผู้วิจัยเห็นถึงปัจจัยต่าง
ๆ ที่ส่งผลทำให้นิสิตจุฬาฯ แต่ละคน มีมุมมองการอธิบายเกี่ยวกับลักษณะของความรุนแรงในโลก
ออนไลน์ ซึ่งอาจมีเงื่อนไขต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องที่ส่งผลต่อการให้คำอธิบาย รวมถึงการวิเคราะห์เกี่ยวกับ
บริบทต่าง ๆ ที่ส่งผลต่อการให้ความหมาย เพื่อให้ได้รับมุมมองการให้ความหมายความรุนแรงในโลก
ออนไลน์ของนิสิตจุฬาฯ ที่ละเอียดลึกซึ้ง อันจะนำไปสู่การตอบวัตถุประสงค์ของการวิจัยในข้อที่สาม
ได้

3.4.2 แบบสอบถามการแบ่งระดับของประเภทความรุนแรงในโลกออนไลน์

ผู้วิจัยได้แบ่งประเภทของความรุนแรงในโลกออนไลน์ออกเป็นประเภทต่าง ๆ ตามแนวทาง
การทบทวนวรรณกรรม ได้ทั้งหมด 23 ประเภท โดยข้อมูลในแบบสอบถามที่ระบุเกี่ยวกับประเภท
ความรุนแรงในโลกออนไลน์ จะประกอบด้วยข้อความที่ระบุประเภทของความรุนแรงในโลกออนไลน์
ประเภทต่าง ๆ ทั้ง 23 ประเภทเท่านั้น ไม่มีภาพประกอบ เพื่อเป็นการหลีกเลี่ยงอคติที่อาจเกิดขึ้นกับ
กลุ่มตัวอย่างได้ โดยแบ่งเนื้อหาของแบบสอบถามออกเป็น 2 ส่วนคือ ส่วนที่หนึ่ง การแบ่งระดับของ
ประเภทความรุนแรงในโลกออนไลน์ โดยผู้วิจัยจะให้กลุ่มตัวอย่างแต่ละคนทำการแบ่งระดับของ
ประเภทความรุนแรงในโลกออนไลน์ออกเป็น 3 ระดับ คือ ระดับที่มีความรุนแรงมาก ระดับที่มีความ
รุนแรงปานกลาง และระดับที่มีความรุนแรงน้อย ตามความคิดของตนเอง และส่วนที่สอง การตอบ
คำถามเกี่ยวกับการแบ่งระดับของประเภทความรุนแรงในโลกออนไลน์ โดยผู้วิจัยจะให้กลุ่มตัวอย่าง

ระบุประเภทของความรุนแรงในโลกออนไลน์ที่ตนเองคิดว่าจะมีความรุนแรงมากที่สุด และมีความรุนแรงน้อยที่สุด พร้อมกับอธิบายเหตุผล ประกอบด้วยข้อคำถาม 2 ข้อ แสดงรายละเอียดของแบบสอบถามดังต่อไปนี้

ส่วนที่ 1 การแบ่งระดับของประเภทความรุนแรงในโลกออนไลน์

ให้ทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับความรุนแรงที่ตรงกับความคิดเห็นของท่านมากที่สุด

ประเภทความรุนแรงในโลกออนไลน์	ระดับความรุนแรง		
	มาก (3)	ปานกลาง (2)	น้อย (1)
1. การโพสต์คำด้วยถ้อยคำที่หยาบคาย ผ่านหน้าโซเชียลมีเดียของผู้อื่น			
2. การเผยแพร่ข้อมูลส่วนตัว โดยไม่ได้รับอนุญาต			
3. การเผยแพร่ข้อมูลเท็จทำให้ผู้อื่นเสียหาย อับอาย			
4. การแอบอ้างเป็นผู้อื่นเพื่อสร้างความเสียหาย ทำให้เสื่อมเสียชื่อเสียง			
5. การคุกคามข่มขู่ผู้อื่นต่อเนื่องซ้ำ ๆ ทำให้ผู้อื่นรู้สึกกลัว สูญเสียความมั่นใจ			
6. การลบหรือบล็อกผู้อื่นออกจากกลุ่มสังคมออนไลน์			
7. การเผยแพร่ภาพหรือวิดีโอประจานผู้อื่น			
8. การนินทาผู้อื่นผ่านช่องทางการสนทนา			
9. การสร้างบัญชีสื่อสังคมออนไลน์ขึ้นใหม่เพื่อการกลั่นแกล้งโดยเฉพาะ			
10. การคุกคามทางเพศผ่านถ้อยคำที่แสดงการดูหมิ่นเหยียดหยาม			
11. การแชร์ภาพหรือวิดีโอการล่วงละเมิดทางเพศ			
12. การผลิตสื่อลามกอนาจารเด็ก			
13. การชักชวนหรือล่อลวงเด็กเพื่อจุดประสงค์ทางเพศ			
14. การยุง ปลุกปั่น ให้ผู้อื่นร่วมเกลียดชังบนฐานอัตลักษณ์ที่แตกต่าง			
15. การหลอกล่อเพื่อการฆาตกรรม ลักพาตัว ข่มขืน ชูกรรโชก			
16. การนิยามผู้อื่นในเชิงลดทอนคุณค่าความเป็นมนุษย์			

ประเภทความรุนแรงในโลกออนไลน์	ระดับความรุนแรง		
	มาก (3)	ปานกลาง (2)	น้อย (1)
17. การสื่อสารที่สร้างความรู้สึกแบ่งฝ่ายเป็นพวกเขาพวกเรา			
18. การตีตราเหมารวมกลุ่มบุคคลในเชิงลบ			
19. การระดมกำลังชุกคามอย่างรุนแรง เช่น การเนรเทศประกาศเช่นฆ่า			
20. การทำธุรกรรมที่ผิดกฎหมาย เช่น บัตรเครดิต หนังสือเดินทาง			
21. การบริการฆาตกรรม ทำร้ายร่างกายในเว็บมืด (Dark Web)			
22. การกระทำที่เข้าข่ายการค้ามนุษย์			
23. การโพสต์คลิปวิดีโอทำร้ายหรือรังแกสัตว์			

ส่วนที่ 2 คำถามเกี่ยวกับการแบ่งระดับของประเภทความรุนแรงในโลกออนไลน์

1. ท่านคิดว่าความรุนแรงในโลกออนไลน์ประเภทใด (ข้อใด) มีระดับ "รุนแรงมากที่สุด" เพราะเหตุใด

.....

.....

.....

2. ท่านคิดว่าความรุนแรงในโลกออนไลน์ประเภทใด (ข้อใด) มีระดับ "รุนแรงน้อยที่สุด" เพราะเหตุใด

.....

.....

.....

3.5 การทดสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือสำหรับการเก็บรวบรวมข้อมูลในครั้งนี้ ได้แก่ แบบสัมภาษณ์ และแบบสอบถามการแบ่งระดับของประเภทความรุนแรงในโลกออนไลน์ ซึ่งผู้วิจัยได้นำเครื่องมือที่สร้างขึ้นไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) และความเหมาะสมของภาษาที่ใช้ รวมถึงความสอดคล้องและความครอบคลุมของข้อความถาม จากนั้นผู้วิจัยจะนำแบบสัมภาษณ์และแบบสอบถามการแบ่งระดับของประเภทความรุนแรงในโลกออนไลน์ที่มีการปรับแก้ไขเรียบร้อยแล้วไปทำการทดสอบเบื้องต้น (Pre-test) เพื่อทดสอบความเข้าใจและการสื่อความหมายของข้อความถามกับกลุ่มคนที่มีคุณสมบัติใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่าง กล่าวคือ เป็นเยาวชนที่เคยประสบหรือเคยพบเห็นเหตุการณ์ความรุนแรงในโลกออนไลน์มาเป็นระยะเวลาไม่น้อยกว่า 3 ปี โดยเกณฑ์การเลือกกลุ่ม Pre-test คนแรก จะใช้วิธีเดียวกันกับการสุ่มตัวอย่างในการวิจัยคือ การเข้าไปติดต่อกับกลุ่มตัวอย่างจากการลงภาคสนามคณะต่าง ๆ ในจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย และจะใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบลูกโซ่ (Snowball Sampling) ต่อไป จนครบจำนวนกลุ่ม Pre-test 4-6 คน โดยคณะเพศและวัย เพื่อให้แบบสัมภาษณ์และแบบสอบถามการแบ่งระดับของประเภทความรุนแรงในโลกออนไลน์ สามารถนำมาวัดและเก็บข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาในประเด็นต่าง ๆ ได้ อันจะนำมาซึ่งผลการวิจัยที่ครอบคลุมตามวัตถุประสงค์ โดยผู้วิจัยจะทดสอบคุณภาพของแบบสัมภาษณ์และแบบสอบถามการแบ่งระดับของประเภทความรุนแรงในโลกออนไลน์ในด้านความเที่ยงตรง และความเชื่อมั่น มีวิธีการดังนี้

1. การทดสอบความเที่ยงตรง (Validity) ก่อนการจัดทำแนวคำถามในการสัมภาษณ์ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับความรุนแรงในโลกออนไลน์ โดยศึกษาค้นคว้าจากงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง จากนั้นจึงสร้างแบบสัมภาษณ์ และแบบสอบถามการแบ่งระดับของประเภทความรุนแรงในโลกออนไลน์ โดยค้นคว้าตามแนวทางการทบทวนเอกสารให้ตรงตามวัตถุประสงค์แล้วจึงนำไปปรึกษาผู้เชี่ยวชาญเพื่อตรวจสอบความเหมาะสมของเนื้อหาและความครอบคลุมในทุกประเด็นของวัตถุประสงค์การวิจัย

2. การทดสอบความเชื่อมั่น (Reliability) ผู้วิจัยนำแบบสัมภาษณ์และแบบสอบถามการแบ่งระดับของประเภทความรุนแรงในโลกออนไลน์ ไปทดสอบความเชื่อมั่นโดยการสัมภาษณ์กลุ่มเยาวชนที่มีคุณสมบัติใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่าง เริ่มต้นจำนวน 4-6 คน หลังจากนั้นจึงนำข้อมูลที่ได้ไปวิเคราะห์ข้อความถามเพื่อปรับปรุงแก้ไขให้เหมาะสม พร้อมกับนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบอีกครั้ง เพื่อนำไปใช้เก็บข้อมูลจริง

3.6 การวิเคราะห์ข้อมูล

ใช้การวิเคราะห์เชิงเนื้อหา (Content Analysis) โดยแบ่งข้อมูลสำหรับการวิเคราะห์ออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่

1) **ข้อมูลจากการสัมภาษณ์** สามารถนำมาใช้ตอบวัตถุประสงค์การวิจัยสองข้อ คือ ข้อที่ 1 เพื่อศึกษาการกำหนดคำอธิบายและการให้ความหมายความรุนแรงในโลกออนไลน์ของนิสิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย และข้อที่ 3 เพื่อศึกษาอิทธิพลอันเกิดจากปรากฏการณ์ทางสังคมที่มีผลต่อการกำหนดคำอธิบายและการให้ความหมายความรุนแรงในโลกออนไลน์ของนิสิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย โดยผู้วิจัยจะนำข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์มาอ่านซ้ำและขีดเน้นคำสำคัญ หลังจากนั้นจะนำคำสำคัญเหล่านั้นมาจัดกลุ่มแนวคำตอบ (Theme) ที่เกิดขึ้นในแต่ละวัตถุประสงค์การวิจัยและเชื่อมโยงหาความสัมพันธ์ของปรากฏการณ์และหาข้อสรุป โดยแสดงผลการวิจัยจะเป็นเชิงพรรณนาจากการคัดเลือกคำพูดที่กลุ่มตัวอย่างได้ให้สัมภาษณ์ ซึ่งแสดงให้เห็นภาพรวมของคำอธิบายความรุนแรงในโลกออนไลน์ได้ดีที่สุดมานำเสนอเพื่อให้ผู้อ่านได้เข้าใจบริบทที่ลึกซึ้งมากขึ้น ทั้งนี้ ในกรณีที่มีข้อมูลขัดแย้งกัน ผู้วิจัยจะทำการตรวจสอบข้อมูลซ้ำและนำข้อมูลแต่ละกลุ่มมาวิเคราะห์ใหม่อีกครั้งเพื่อเชื่อมโยงหาข้อมูลที่ถูกต้อง อันจะนำไปสู่การตอบวัตถุประสงค์การวิจัยได้

2) **ข้อมูลจากเทคนิคการแบ่งกลุ่มและจัดลำดับ** สามารถนำมาใช้ตอบวัตถุประสงค์การวิจัยข้อที่ 2 คือ เพื่อศึกษาทัศนคติที่มีต่อความรุนแรงในโลกออนไลน์ โดยแบ่งระดับของประเภทความรุนแรงในโลกออนไลน์จากมุมมองของนิสิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย โดยผู้วิจัยจะนำข้อมูลที่ได้จากการทำแบบสอบถามมาวิเคราะห์ด้วยวิธีการหาค่าความถี่ของคำตอบในแต่ละข้อคำถาม เพื่อสรุปผลการแบ่งระดับของประเภทความรุนแรงในโลกออนไลน์ พร้อมทั้งนำคำอธิบายที่กลุ่มตัวอย่างได้อธิบายเพิ่มเติมไว้เกี่ยวกับเหตุผลสำหรับการแบ่งประเภทและจัดลำดับประเภทความรุนแรงในโลกออนไลน์ที่มีระดับความรุนแรงมากที่สุดและน้อยที่สุดมาวิเคราะห์เชื่อมโยงหาความสัมพันธ์และหาข้อสรุป และนำเสนอผลการวิจัยเชิงพรรณนา

3.7 จริยธรรมการวิจัย

การวิจัยนี้ได้ผ่านการรับรองจากคณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในคน กลุ่มสหสถาบัน ชุดที่ 2 สังคมศาสตร์ มนุษยศาสตร์ และศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย โดยยึดหลักเคารพในบุคคลเป็นสำคัญ ซึ่งผู้วิจัยจะคำนึงถึงการให้ข้อมูลและความยินยอมโดยสมัครใจของผู้เข้าร่วมการวิจัย การให้อิสระในการตัดสินใจ โดยข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ ผู้วิจัยจะขออนุญาตบันทึกเสียงของผู้เข้าร่วมการวิจัย และจะถอดเทปบันทึกเสียงด้วยตัวผู้วิจัยเอง และจะขออนุญาตเก็บไว้ในคลังเก็บข้อมูลระหว่างดำเนินการวิจัยและจะดำเนินการทำลายข้อมูล ตลอดจนข้อมูลอื่น ๆ

ทั้งหมดที่เกี่ยวข้องกับนิตินายหลังเสร็จสิ้นการวิจัยภายในเดือนสิงหาคม พ.ศ. 2564 โดยจะทำลายข้อมูลโดยการลบไฟล์เสียง ไฟล์ถอดเทปบันทึกเสียงทิ้ง และใช้เครื่องย่อยกระดาษย่อยแบบสัมผัสภาษา และการตีประเภทความรุนแรงในโลกออนไลน์ทั้งหมด ในคำถามสัมภาษณ์บางคำถาม นิสิตอาจรู้สึกอึดอัด หรืออาจรู้สึกไม่สบายใจอยู่บ้างกับบางคำถาม นิสิตมีสิทธิ์ที่จะไม่ตอบคำถามเหล่านั้นได้ รวมถึงผู้เข้าร่วมการวิจัยมีสิทธิ์ถอนตัวออกจากโครงการนี้เมื่อใดก็ได้ตามความประสงค์ โดยไม่ต้องแจ้งเหตุผลให้ทราบล่วงหน้า ซึ่งการถอนตัวออกจากกรวิจัยจะไม่มีผลกระทบทางลบใดๆ ต่อการเรียนและการทำงานของผู้เข้าร่วมการวิจัยทั้งสิ้น โดยข้อมูลส่วนตัวของผู้เข้าร่วมการวิจัยจะถูกเก็บรักษาไว้เป็นความลับ ไม่เปิดเผยชื่อผู้เข้าร่วมการวิจัย เปิดเผยต่อสาธารณะเป็นรายบุคคล และจะรายงานผลการวิจัยเป็นภาพรวมเท่านั้น ไม่มีข้อมูลใดในการรายงานที่จะนำไปสู่การระบุตัวตนของผู้เข้าร่วมการวิจัยได้

3.8 ระยะเวลาดำเนินการวิจัย

เริ่มตั้งแต่การทบทวนวรรณกรรม ในเดือนสิงหาคม พ.ศ. 2563 จนถึงการดำเนินการเก็บข้อมูลทั้งเก็บข้อมูลภาคสนาม และเก็บข้อมูลแบบออนไลน์ จนสิ้นสุดเมื่อเขียนวิทยานิพนธ์ฉบับสมบูรณ์ ถึงเดือนมิถุนายน พ.ศ. 2564

บทที่ 4

ผลการวิจัย

การศึกษาเรื่อง การกำหนดคำอธิบายและการให้ความหมายความรุนแรงในโลกออนไลน์ กรณีศึกษานิสิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย สามารถแบ่งผลการศึกษาออกเป็นหัวข้อย่อยหัวข้อต่าง ๆ ตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ได้แก่ (1) การกำหนดคำอธิบายและการให้ความหมายความรุนแรงในโลกออนไลน์ (2) การแบ่งระดับของประเภทความรุนแรงในโลกออนไลน์ และ (3) แหล่งอิทธิพลอันเกิดจากปรากฏการณ์ทางสังคมที่ส่งผลต่อการกำหนดคำอธิบายและการให้ความหมายความรุนแรงในโลกออนไลน์ โดยแต่ละหัวข้อมีรายละเอียดดังนี้

4.1 การกำหนดคำอธิบายและการให้ความหมายความรุนแรงในโลกออนไลน์

ในอดีต การพบเห็นความรุนแรงนับเป็นเหตุการณ์หนึ่ง ที่สร้างความตื่นตัวไปพร้อม ๆ กับ ความวิตกกังวลให้กับผู้คนในสังคมและคนรอบข้างที่พบเห็น ไม่ว่าจะเป็น การทะเลาะวิวาทกันของ กลุ่มวัยรุ่น การทำร้ายทุบตีเด็กและคนชรา การใช้กำลังบังคับขู่เข็ญผู้อื่น หรือการกระทำอื่น ๆ ที่คน ในสังคมมองว่าไม่เหมาะสม ไม่เป็นที่ยอมรับ และผิดต่อบรรทัดฐานทางสังคม อย่างไรก็ตาม จาก วิวัฒนาการของสังคมที่นำไปสู่การพัฒนาของเทคโนโลยีและนวัตกรรมต่าง ๆ ที่ทันสมัย ซึ่งทำให้ สังคมไทยก้าวเข้าสู่ยุคเทคโนโลยีดิจิทัลและอินเทอร์เน็ตอย่างเต็มรูปแบบ โดยเทคโนโลยีได้เข้ามาเป็น ตัวช่วยในการผสมผสานวิถีชีวิตและกิจกรรมทางสังคมที่เกิดขึ้นระหว่างโลกความจริงกับโลกออนไลน์ เข้าไว้ด้วยกัน โดยอินเทอร์เน็ตได้ทำหน้าที่เป็นตัวเร่งการสื่อสารและการสร้างความสัมพันธ์ของผู้คนใน สังคมให้เป็นไปอย่างรวดเร็ว โดยเฉพาะในยุคปัจจุบันที่ผู้คนเข้าถึงอินเทอร์เน็ตได้ง่ายกว่าในสมัยก่อน มากเพียงแค่มีสมาร์ตโฟน ซึ่งดูเหมือนว่าการพัฒนาของเทคโนโลยีการสื่อสารที่ทันสมัยเหล่านี้ อาจ ไม่ได้สร้างความน่าตื่นเต้นให้กับกลุ่มเยาวชนไทยรุ่นใหม่ที่มีวิถีชีวิตผูกพันและคุ้นเคยกับการมีอุปกรณ์ ดิจิทัลอยู่ข้าง ๆ กาย แต่สิ่งที่น่าจะสร้างความตื่นเต้นและดึงดูดความสนใจของเยาวชนไทยในยุค ปัจจุบัน อาจเป็นสิ่งที่อุปกรณ์ดิจิทัลเหล่านี้ได้นำพวกเขาต้องไปเผชิญหน้ากับภัยจากการใช้สื่อสังคม ออนไลน์รูปแบบต่าง ๆ ที่นับวันยิ่งทวีความซับซ้อนและเกิดความขัดแย้งใหม่ ๆ มากขึ้นเรื่อย ๆ อย่างไรก็ตาม การเผชิญหน้ากับภัยออนไลน์ได้สะท้อนให้เห็นถึงปัญหาทางสังคมปัญหาหนึ่งที่กลุ่ม เยาวชนไทยต้องพบ อาทิ การกลั่นแกล้งทางออนไลน์ Hate Speech การละเมิดความเป็นส่วนตัว อาชญากรรม ความรุนแรงด้านเพศ ไปจนถึงความรุนแรงที่ส่งผลกระทบต่อจิตใจในรูปแบบต่าง ๆ ซึ่ง ชี้ให้เห็นว่า โลกออนไลน์จึงไม่ได้เป็นเพียงพื้นที่สำหรับการศึกษาค้นคว้าข้อมูลใหม่ ๆ สำหรับเยาวชน ไทยเท่านั้น แต่โลกออนไลน์ยังได้กลายเป็นพื้นที่ที่จุดประกายปัญหาที่ส่งผลกระทบต่อจิตใจและ

ร่างกายของเยาวชนไทยได้ และปัญหาเหล่านี้เองได้ถูกนิยามว่าเป็นความรุนแรงรูปแบบใหม่ที่เกิดขึ้นในสังคมไทย ซึ่งดูเหมือนจะรุนแรงและสร้างผลกระทบที่มากกว่าความรุนแรงในโลกจริง ดังนั้น การนิยามคำว่าความรุนแรงจึงจำเป็นต้องคำนึงถึงบริบทที่เกี่ยวข้องด้วย ซึ่งปัจจุบันความรุนแรงไม่เพียงถูกนิยามหรือปรากฏให้เห็นแค่ในโลกความจริงเท่านั้น แต่ความรุนแรงยังถูกนิยามผ่านบริบทของโลกออนไลน์ ซึ่งได้นำไปสู่การตั้งคำถามที่น่าสนใจตามมาคือ แล้วอะไรคือเส้นแบ่งระหว่างความรุนแรงในโลกจริงกับความรุนแรงในโลกออนไลน์

4.1.1 การกำหนดคำอธิบายความหมายความรุนแรงในโลกออนไลน์

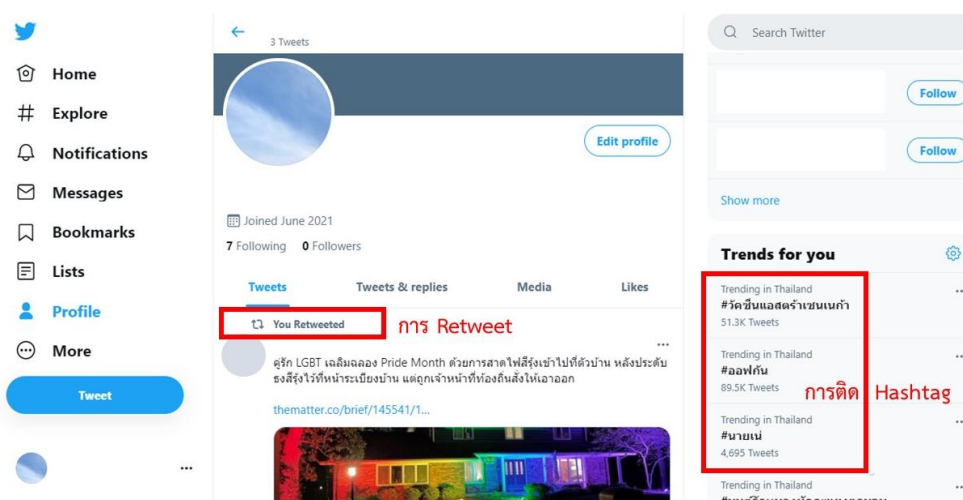
จากการใช้เทคนิคการสัมภาษณ์เพื่อรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับการกำหนดคำอธิบายความหมายความรุนแรงในโลกออนไลน์ พบว่า นิสิตจุฬาฯ ได้กำหนดคำอธิบายความหมายความรุนแรงในโลกออนไลน์ โดยระบุว่า ความรุนแรงในโลกออนไลน์เป็นรูปแบบความรุนแรงที่จะต้องมีการแสดงออกผ่านการเชื่อมต่อทางอินเทอร์เน็ตและอุปกรณ์ดิจิทัลต่าง ๆ เช่น สมาร์ทโฟน ไอแพด แท็บเล็ต คอมพิวเตอร์ โน้ตบุ๊ก เป็นต้น โดยรูปแบบของความรุนแรงจะปรากฏให้เห็นได้บนแพลตฟอร์มต่าง ๆ แพลตฟอร์มใดแพลตฟอร์มหนึ่งในโลกออนไลน์ที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันของนิสิตจุฬาฯ อาทิ Facebook Twitter Instagram Line TikTok เป็นต้น ซึ่งในแต่ละแพลตฟอร์มนี้ต่างก็มีเอกลักษณ์ที่ไม่เหมือนกัน ไม่ว่าจะเป็นรูปแบบของเนื้อหา (Content) ที่ถูกเผยแพร่ ฟังก์ชันการใช้งาน รวมไปถึงค่านิยมของผู้ใช้งานในแต่ละแพลตฟอร์ม โดยการเกิดขึ้นของแพลตฟอร์มเหล่านี้ ได้กลายเป็นศูนย์กลางที่รวบรวมคอนเทนต์ที่หลากหลายในทุก ๆ หัวข้อที่เป็นประเด็นทางสังคม รวมถึงเรื่องความรุนแรงด้วย อีกทั้งความรุนแรงยังปรากฏให้เห็นได้ตามชุมชนออนไลน์ชุมชนต่าง ๆ อาทิ ชุมชนเกมออนไลน์ ซึ่งเป็นกลุ่มสังคมออนไลน์ที่เกิดจากการรวมตัวกันของผู้เล่นเกมตั้งแต่ 2 คนขึ้นไปผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่มีการเชื่อมต่อเข้ากับอุปกรณ์ต่าง ๆ เช่น โทรศัพท์มือถือ คอมพิวเตอร์ โดยผู้เล่นเกมสามารถจะมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เล่นเกมคนอื่น ๆ ได้ เช่น การแชทและการเปิดไมค์พูดคุยกัน เป็นต้น และชุมชนนิยายออนไลน์ ซึ่งเป็นกลุ่มสังคมออนไลน์ที่รวบรวมผลงานของนักเขียนนิยายคนต่าง ๆ ผ่านทางอินเทอร์เน็ต โดยจะมีทั้งเนื้อหา ภาษา และพล็อตเรื่องที่หลากหลาย ซึ่งเว็บไซต์และแอปพลิเคชันอ่านนิยายออนไลน์ต่าง ๆ ในปัจจุบันได้พัฒนารูปแบบให้ผู้อ่านเข้าได้ถึงง่ายขึ้น ทำให้อ่านสามารถอ่านนิยายได้ทุกที่ทุกเวลา โดยแต่ละชุมชนออนไลน์จะมีการแสดงออกถึงความรุนแรงในลักษณะที่เป็นลักษณะเฉพาะของชุมชนนั้น ๆ ซึ่งนอกจากบริบทความรุนแรงในโลกออนไลน์ที่ถูกเผยแพร่บนแพลตฟอร์มต่าง ๆ และชุมชนต่าง ๆ ในโลกออนไลน์แล้ว จากการศึกษายังพบว่าความรุนแรงในโลกออนไลน์ยังถูกนิยามได้จากเงื่อนไขด้านความแตกต่าง ทั้งความแตกต่างของเพศ ความแตกต่างของช่วงวัย และความแตกต่างของกลุ่มการเรียนรู้ อธิบายได้ดังนี้

4.1.1.1 คำอธิบายความหมายความรุนแรงในโลกออนไลน์จำแนกตามความแตกต่างของแพลตฟอร์มและชุมชนออนไลน์

ความรุนแรงที่เกิดขึ้นในโลกออนไลน์ ซึ่งปรากฏให้เห็นผ่านแพลตฟอร์มต่าง ๆ ในโลกออนไลน์โดยแพลตฟอร์มแต่ละแพลตฟอร์มได้เปิดพื้นที่สำหรับความรุนแรงในโลกออนไลน์ที่มีการแสดงออกในลักษณะที่แตกต่างกัน โดยแพลตฟอร์มที่โดดเด่นที่นิสิตจุฬาฯ มีการใช้งานและเห็นว่าการแสดงออกเรื่องความรุนแรงที่ค่อนข้างมาก ประกอบด้วยแพลตฟอร์มต่าง ๆ ดังนี้

1) ทวิตเตอร์ (Twitter)

แพลตฟอร์มทวิตเตอร์ เป็นแพลตฟอร์มที่นิสิตจุฬาฯ มองว่ามีการแสดงออกเรื่องความรุนแรงที่มากที่สุด ด้วยวิธีการใช้งานที่เอื้อให้ผู้ใช้ทวิตเตอร์ไม่จำเป็นต้องระบุตัวตนที่ชัดเจนเหมือนกับแพลตฟอร์มอื่น ๆ อย่างเฟซบุ๊ก หรือ อินสตาแกรม รวมถึงฟังก์ชันของการทำงานในด้านการกดติดตาม (Follow) การสร้างบัญชี (Account) ของผู้ใช้ทวิตเตอร์ที่ไม่จำเป็นต้องคำนึงถึงอัตลักษณ์ส่วนตัวหรืออัตลักษณ์ของบุคคลอีกฝ่ายที่ต้องการกดติดตาม โดยฟังก์ชันการใช้งานที่นิสิตจุฬาฯ มองว่าถือเป็นจุดเด่นสำหรับแพลตฟอร์มทวิตเตอร์คือ การติด # (Hashtag) ที่เป็นการติดตามกระแสแบบเรียลไทม์ (Real Time) ที่ทำให้ผู้ใช้ทวิตเตอร์สามารถติดตามข่าวสารได้อย่างรวดเร็ว โดยเฉพาะการพูดคุยในเรื่องต่าง ๆ ที่เป็นกระแสสังคม รวมถึงฟังก์ชันการทวีต (Retweet) ที่ทำให้ประเด็นต่าง ๆ ที่กำลังถูกพูดถึงในสังคมนั้น ๆ มีการเผยแพร่ต่อ ๆ กันไปได้อย่างรวดเร็ว ซึ่งเป็นสิ่งหนึ่งที่ทำให้นิสิตจุฬาฯ มองว่าแพลตฟอร์มทวิตเตอร์เป็นแพลตฟอร์มที่สามารถเผยแพร่เนื้อหาความรุนแรงในโลกออนไลน์ได้มากกว่าแพลตฟอร์มอื่น ๆ อีกทั้งที่มาของเนื้อหาที่ถูกเผยแพร่ในแพลตฟอร์มทวิตเตอร์ยังมาจากได้หลากหลายแหล่งข้อมูล ซึ่งอาจจะมีความน่าเชื่อถือมากน้อยในระดับที่ต่างกัน



ภาพที่ 1 ตัวอย่างการติด Hashtag และการ Retweet ในแพลตฟอร์มทวิตเตอร์ของผู้วิจัย

โดยลักษณะของความรุนแรงที่พบเห็นได้ในแพลตฟอร์มทวิตเตอร์ นิสิตจุฬาฯ มองว่า ส่วนใหญ่จะเป็นในเชิงคำพูด การใช้ภาษา การใช้ถ้อยคำที่กล่าวถึงผู้อื่นในด้านที่ไม่ดี อาจจะเป็นในลักษณะของการซ้ำเติม เหน็บแนบ การขุดคุ้ยประวัติส่วนตัวในด้านที่ไม่ดีแล้วนำมาเผยแพร่ โดยใช้การติดแฮชแท็ก เพื่อให้เกิดการแพร่กระจายของข้อมูลออกไปในวงกว้าง ขณะที่การใช้รูปภาพหรือวิดีโอเพื่อเผยแพร่เนื้อหาความรุนแรง นิสิตจุฬาฯ มองว่าอาจไม่ได้เป็นที่นิยมในแพลตฟอร์มทวิตเตอร์มากนัก

“การติด # คำคนอื่น ดูเป็นปรากฏการณ์ที่แบบมีชื่อคนนั้นคนนี้ แล้วก็ภายใน # ทวิตเตอร์ก็อาจจะมีคนเข้าไปขุดคุ้ยเกี่ยวกับคน ๆ นั้นหรืออาจจะเป็นการแบบว่าเอาคน ๆ นั้นมาพูดถึงในโลกออนไลน์ซึ่งอาจจะเป็นในด้านที่ไม่ดี สังคมนี้กับในทวิตเตอร์มันคล้าย ๆ กัน แบบว่าเห็นใครพลาดพร้อมเหยียบบ๊อง มันเหมือนแบบเราเอาความเป็น 9 เต็ม 10 ของเรามันอยู่บนบอร์ดคนทั้งโลก แล้วแบบคนอื่นก็อาจจะมองว่า เฮ้ย! 9 เต็ม 10 มันก็โอเคแล้ว เก่งแล้ว แต่บางคนมันมองแค่ตรง 1 ไง”

(นิสิตกลุ่มคณะวิทยาศาสตร์สุขภาพ เพศหญิง อายุ 22 ปี)

“เคยเห็นเป็นคำพูดมากกว่า แบบที่เค้าแบบแซะ จิกกัดกัน แบบเนี่ยครับ อย่างเช่นในทวิตเตอร์มันก็จะจะมีแบบชาว LGBTQ หลายคนที่ไม่ถูกหน้ากันเอง กัดกันเอง แซะกันเองไรเงี้ย”

(นิสิตกลุ่มคณะสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ เพศชายรักชาย อายุ 22 ปี)

“ทวิตเตอร์นี้ชัดเจนมากกว่าแบบเป็นเชิงคำพูดอะ น้อยมากที่จะเป็นแบบรูปภาพหรือวิดีโอ ส่วนใหญ่จะเป็นคำพูดเลย แล้วก็สิ่งที่ทวิตเตอร์รุนแรง ที่มองว่าอาจจะรุนแรงกว่าแพลตฟอร์มอื่น เพราะว่าด้วยความที่เร็ว ทวิตเตอร์เป็นแพลตฟอร์มอะไรที่เร็วมาก ข่าวสารหรือว่าอะไรอย่างเนี่ยจะมาเร็วกว่าแพลตฟอร์มอื่น ข่าวเผยแพร่รวดเร็วมาก ก็คือเหมือนแบบเวลาอะไรเกิดขึ้นสักอย่าง ในทวิตเตอร์ต้องรู้ก่อน มันจะมี # ขึ้นมา ด้วย ความที่มันเป็นแพลตฟอร์มแรกที่คนเข้าไปดู เข้าไปถกกันเรื่องปัญหา มันอาจจะมีทั้งจริง ไม่จริง แล้วมันก็เป็นแพลตฟอร์มที่เค้าเรียกว่าอะไรอะ หาข้อมูล support ยาก เพราะว่ามันไม่เหมือนเฟซบุ๊กที่แบบแปะลิงก์ได้ IG ก็แปะลิงก์ได้ ก็สามารถรู้ที่มาข่าวสารได้ แบบว่าในทวิตเตอร์เนี่ยส่วนใหญ่ที่เห็นมันก็คือ wording เป็นแบบคำพูดร้ายยาว มีรูปภาพบ้าง แล้วก็ติด # ซึ่งก็ไม่ว่าจริงหรือไม่จริง มันก็อาจจะจะเป็นเหมือนดาบสองคมอะ ข่าวมันเร็วก็จริง แต่ว่าผู้เสพข่าว ถ้า

เกิดว่าคุณไม่มีวิจารณญาณหรือว่ากลั่นกรองข่าวให้ดีพอ คุณก็อาจจะเชื่อในสิ่งที่มีด ๆ ไปก็ได้ ซึ่งมันอาจจะนำไปสู่การก่อให้เกิดความรุนแรง ก่อให้เกิดความเกลียดชัง ทั้งที่บางทีมันจริงหรือไม่จริงก็ไม่รู้ แต่ว่าเรารู้ไปแล้ว”

(นิสิตกลุ่มคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เพศชายรักชาย อายุ 22 ปี)

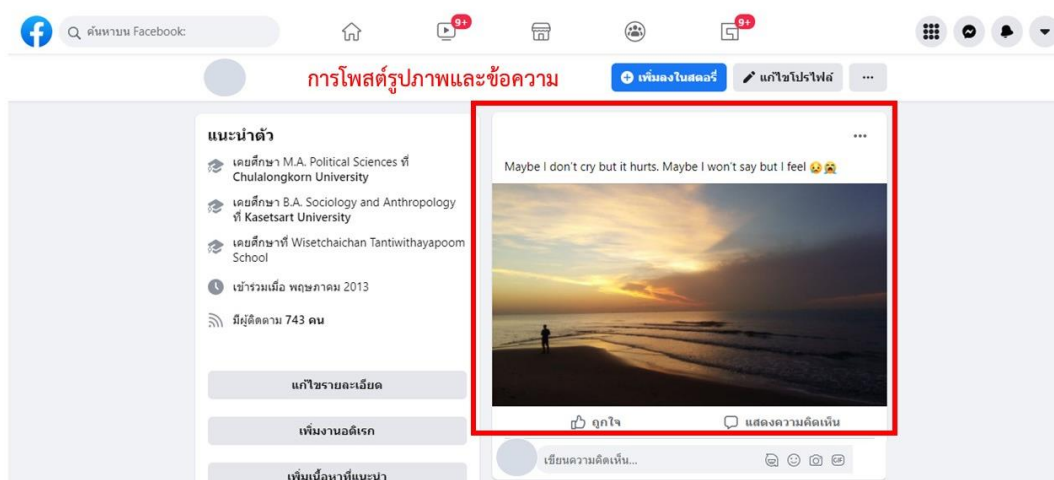
“ทวิตเตอร์มันเป็นแพลตฟอร์มที่รู้สึกว่ามันเผยแพร่ประเด็นต่าง ๆ ได้ง่ายและรวดเร็วมาก คือไม่ว่าจะเรื่องรุนแรงหรือไม่รุนแรงก็ตาม แต่ถ้าเป็นความรุนแรงที่เกิดขึ้นในทวิตเตอร์ มองว่า จะเป็นไปในลักษณะการเอาคนอื่นมาพูดถึง มาวิพากษ์วิจารณ์ ในมุมมองตัวเองอะ ซึ่งมันอาจจะจริงหรือไม่จริงก็ได้ ซึ่งบางทีคนที่เค้าตกเป็นเป้าตรงนี้ เวลาที่เค้าเข้ามาอ่าน มันก็อาจจะส่งผลกระทบต่อเค้าได้ แบบอาจทำให้เค้าเครียด ไม่สบายใจ ซึ่งมันก็คือความรุนแรงที่เค้าได้รับนะ ทั้งที่จริง ๆ มันอาจจะไม่ได้เป็นแบบนั้นเลย คือทวิตเตอร์มันง่ายมาก ต่อการจะชูประเด็นอะไรขึ้นมาสักอย่าง ยิ่งเป็นเรื่องที่คนในสังคมให้ความสนใจ อยู่ในกระแสด้วย มันก็ถูกเผยแพร่ ถูกเอามาพูดถึงซ้ำแล้วซ้ำอีก คือแค่ทวิตมัน มันก็ทำให้มีคนรับรู้เพิ่มขึ้น ๆ ไปแล้วอะ ยิ่งแบบคนที่ใช้แอปหลุมอะไรแบบนี้ ซึ่งก็คิดว่ามีเยอะด้วยนะ แบบมีไว้แสดงความคิดเห็นต่อประเด็นต่าง ๆ ที่มันอาจจะลุ่มเสี่ยง ซึ่งอีกเคานต์เหล่านี้ มันยังทำให้อันตราย ความรุนแรงยิ่งถูกเผยแพร่ได้ง่ายอะ เพราะเค้าก็จะเปิดเป็นสาธารณะ ไม่ได้กังวลว่าจะมีใครตามใครว่า เพราะก็ไม่รู้ว่าคน ๆ นี้คือใคร”

(นิสิตกลุ่มคณะสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ เพศหญิง อายุ 21 ปี)

2) เฟซบุ๊ก (Facebook)

แพลตฟอร์มเฟซบุ๊ก เป็นแพลตฟอร์มที่นิสิตจุฬาฯ มองว่าเป็นแพลตฟอร์มขนาดใหญ่ที่รวบรวมคอนเทนต์ที่หลากหลายเกือบทุกประเภทในโลกออนไลน์เข้าไว้ด้วยกัน ซึ่งได้ทำให้แพลตฟอร์มเฟซบุ๊กเป็นแพลตฟอร์มที่มีจำนวนผู้ใช้งานมากและครอบคลุมคนทุกช่วงวัย ซึ่งแม้ว่าวัฒนธรรมของผู้ใช้งานเฟซบุ๊กจะมีความหลากหลาย แต่จุดสำคัญที่นิสิตจุฬาฯ มองว่าคนส่วนใหญ่มักจะให้ความสนใจร่วมกันในแพลตฟอร์มเฟซบุ๊กคือ การใช้รูปภาพที่สามารถสื่อสารกันได้อย่างชัดเจน รวมไปถึงวิดีโอที่ดึงดูดความสนใจของผู้ใช้งานคนอื่น ๆ อีกทั้งเฟซบุ๊กยังมีความซับซ้อนในการโต้ตอบของเจ้าของบัญชีที่สามารถทำได้หลากหลายช่องทาง ไม่ว่าจะเป็นการแสดงความคิดเห็น การส่งข้อความ การกดแชร์ การโทรสนทนาด้วยเสียง (Voice call) การโทรสนทนาแบบเห็นหน้า (VDO call) รวมไปถึง

การสร้างกลุ่มที่มีทั้งแบบสาธารณะและแบบส่วนตัว โดยลักษณะความรุนแรงที่นิสัยดูๆ สามารถเห็นได้ในแพลตฟอร์มเฟซบุ๊ก จะมีทั้งการใช้ถ้อยคำและการใช้ภาษาที่รุนแรงผ่านการแสดงความคิดเห็นได้รูปภาพ วิดีโอ และการโพสต์แสดงความคิดเห็นในเชิงด่าทอ เหยียดหยาม ใส่ร้าย รวมถึงประจานเพื่อให้ผู้อื่นได้รับความเสียหาย ตลอดจนความรุนแรงที่ปรากฏผ่านคลิปวิดีโอต่าง ๆ ที่มีเนื้อหารุนแรง เช่น คนทะเลาะวิวาทกัน เป็นต้น



ภาพที่ 2 ตัวอย่างการโพสต์รูปภาพและข้อความในแพลตฟอร์มเฟซบุ๊กของผู้วิจัย

นอกจากนี้ ความรุนแรงที่เกิดขึ้นในแพลตฟอร์มเฟซบุ๊ก ยังปรากฏให้เห็นได้ในลักษณะของการตั้งเพจเพื่อล้อเลียนกระแสสังคมต่าง ๆ เช่น เพจล้อเลียนนางงาม เพจล้อเลียนฟุตบอล รวมถึงการนำเสนอข่าวในลักษณะที่มีการพาดหัวข่าวที่รุนแรง และการส่งข้อความโดยตรงในช่องสนทนาในเฟซบุ๊ก (Messenger) ในเชิงคุกคามทางเพศ เป็นต้น ซึ่งจะเห็นได้ว่า รูปแบบความรุนแรงที่ปรากฏขึ้นในแพลตฟอร์มเฟซบุ๊กนี้ค่อนข้างมีความหลากหลาย และครอบคลุมความรุนแรงเกือบทุกรูปแบบที่เป็นปรากฏให้เห็นได้ในแพลตฟอร์มอื่น ๆ ในโลกออนไลน์

“ขอเป็นยกตัวอย่างแทนแล้วกัน ตัวอย่างเช่น เรื่องของการถ่ายวิดีโอลงเฟซบุ๊ก ที่จะเป็นวิดีโอเกี่ยวกับเรื่องความรุนแรง เรื่องการทะเลาะกัน การด่าทอกัน การใช้กำลังในการต่อสู้กันอะครับ ซึ่งผมอะสามารถเห็นได้บ่อยมาก ๆ ในเฟซบุ๊กพวกนี้ แล้วเค้าก็จะมีการแชร์ต่อกันมาเรื่อย ๆ แล้วทีนี้ เมื่อคนเข้าไปดูพวกนี้เยอะ ๆ แล้วมันก็เลยทำให้มองเห็นว่า เฮ้ย! เรื่องพวกนี้

มันเป็นเรื่องธรรมดาตามาก ๆ เลยนะ เราสามารถทำแบบนี้ได้เรื่อย มีหน้าซำยังสามารถถ่าย
เผยแพร่เองได้ด้วย เป็นเหมือนกับการสร้างค่านิยมที่ผมมองว่ามันไม่ใช่เรื่องที่ดีให้กับสังคม”

(นิสิตกลุ่มคณะสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ เพศชายรักชาย อายุ 21 ปี)

“จะเห็นได้บ่อยพวกเรื่องข่าวสาร เวลาเขามีเรื่อง มีพาดหัวข่าวที่โพสต์ลงในอินเทอร์เน็ต
ในเฟซบุ๊กก็จะมีเป็นแบบไป comment อะไรประมาณนี้ค่ะ บางทีก็มีการ comment ในเชิง
ด่าทอกัน บูลลี่กัน ก็คือเหมือนกับคนหลายคนคิดไม่เหมือนกัน แต่เค้ากำลังแชร์อยู่บน
แพลตฟอร์มเดียวกัน อยู่บนเฟซบุ๊กเหมือนกัน เค้าก็จะแบบเกิดการปะทะกันในโลกออนไลน์
ผู้ที่ถูกบูลลี่เขาก็เกิดความเครียดอาจจะเป็นโรควิคิมเศร้า ทำให้แบบว่าคิดสั้นอะไร
ประมาณนี้”

(นิสิตกลุ่มคณะศิลปกรรมศาสตร์ เพศหญิง อายุ 22 ปี)

“ผมก็อาจจะเจอเป็นพวก comment ด่าทอ comment เหยียด คือประมาณนั้นอะครับ
เป็นเหมือนพูดจาเสียดสี แล้วก็เหมือนใส่ร้ายบ้างก็มี คือประมาณว่าเป็นการใช้คำที่ค่อนข้าง
รุนแรง นอกจากพวกที่จะเป็น comment ผมก็เคยเจอเป็นภาพหรือแชทที่แคปมาแล้วก็
เป็นเหมือนกับเอามาประจาน บางทีก็จะมี sensor บ้าง แล้วก็อาจจะมีการทักมาแบบว่า
sexual harassment”

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

(นิสิตกลุ่มคณะสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ เพศชาย อายุ 21 ปี)

“จริง ๆ มันก็คล้าย ๆ กันทุกแพลตฟอร์มแหละทางด้านการแสดงออกถึงความรุนแรง ก็
อาจจะเป็นในเรื่องของ wording ที่แสดงออกมา การใช้ wording ที่มีความรุนแรง แต่ว่าใน
ส่วนของเฟซบุ๊กอาจจะแสดงแบบว่าครบ กว่าทุกด้านหน่อย เพราะว่าคอนเทนต์ที่มันแสดงใน
แพลตฟอร์มเฟซบุ๊กอะ มันครบทั้งที่เป็นแบบ wording วิดีโอ รูปภาพ สำหรับประเทศไทย
เฟซบุ๊กมันคือครบ แต่กับแพลตฟอร์มอื่นมันอาจจะมียางอย่างที่ยังไม่ได้ทำเฟซบุ๊ก ที่เห็น
ส่วนใหญ่ในเฟซบุ๊กก็น่าจะเป็น comment รองลงมาคือรูปภาพ แล้วก็วิดีโอน่าจะท้ายสุดเลย
ก็จะคู่ ๆ กันระหว่าง comment กับรูปภาพ ก็คือรูปภาพนี่จะชัดมากแบบตามเพจที่มันเป็น
เพจเฉพาะกลุ่ม ที่เห็นชัดเลยก็จะเป็นพวกแบบเพจนางงาม เพจฟุตบอล เพจล้อเลียนก็จะ

ชอบลงคอนเทนต์อะไรที่เป็นแบบว่าบูลลี่ anti นู่นนี่ เพจก็หาอะไรอย่างเนี่ย ฟุตบอลสองทีม
แต่งรูปภาพมาบูลลี่กัน ที่เห็นความรุนแรงในเฟซบุ๊กบ่อยเพราะบางทีคลิปความรุนแรงมัน
อาจจะอยู่ในเฟซบุ๊กเป็นอาทิตย์อะกว่าเค้าจะตามมาลบ กว่าจะหาเจอ”

(นิสิตกลุ่มคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เพศชาย อายุ 21 ปี)

3) ไลน์ (Line)

แพลตฟอร์มไลน์เป็นแพลตฟอร์มที่นิสิตจุฬาฯ มองว่าเป็นแพลตฟอร์มที่ค่อนข้างมีความเป็น
ส่วนตัวมากกว่าแพลตฟอร์มอื่น ๆ ซึ่งมีไว้ใช้เพื่อการติดต่อสื่อสารระหว่างกันโดยตรง ไม่ว่าจะเป็นในกลุ่ม
เพื่อน ครอบครัว กลุ่มที่ทำงาน หรือกลุ่มคนต่าง ๆ ที่มีความสนใจร่วมกัน รวมถึงลักษณะของ
ฟีเจอร์ต่าง ๆ ทั้งการรูปแบบการส่งข้อความ การส่งรูปภาพหรือวิดีโอที่สามารถส่งให้เพื่อนหลายคนได้
พร้อมกันในครั้งเดียว รวมถึงการโทรสนทนาด้วยเสียง (Voice call) การโทรสนทนาแบบเห็นหน้า
(VDO call) ซึ่งนับว่าเป็นเอกลักษณ์ที่ทำให้แพลตฟอร์มไลน์ได้รับความนิยมแทบจะทุกกลุ่มประชากร
ในสังคมไทย โดยรูปแบบความรุนแรงนิสิตจุฬาฯ มองว่าจะปรากฏให้เห็นผ่านแพลตฟอร์มไลน์นี้ จะ
เป็นไปในลักษณะของการส่งต่อข้อมูลต่าง ๆ ซึ่งนิสิตจุฬาฯ มองว่า ข้อมูลที่ถูกส่งต่อในไลน์อาจมีความ
น่าเชื่อถือในระดับที่น้อยกว่าข้อมูลที่ถูกส่งต่อในแพลตฟอร์มอื่น ๆ โดยมักจะเป็นไปในลักษณะของ
การส่งต่อข้อมูลแบบลูกโซ่ที่ไม่ได้มีหลักฐานมารองรับข้อมูลดังกล่าวไว้อย่างชัดเจน ซึ่งการส่งต่อข้อมูล
กันในแพลตฟอร์มไลน์นี้อาจนำไปสู่การสร้างความเข้าใจผิดให้กับคนในสังคมได้ รวมถึงความรุนแรงที่
เกิดขึ้นในลักษณะของ การโดนเจาะระบบข้อมูลส่วนตัว การถูกหลอกลวง การถูกกีดกันจากกลุ่มต่าง
ๆ และการใช้ถ้อยคำหรือภาษาที่อาจไปกระทบกับความรู้สึกของผู้ที่อ่านข้อความหรือได้รับข้อความ
นั้น ๆ ได้

“รูปแบบของความรุนแรงในไลน์ จริงๆ น่าจะเป็นเหมือนพวกแบบการถูกล่อลวงอะ ด้วย
ความที่มันเป็นเหมือนแบบแพลตฟอร์มที่ใหญ่พอ ๆ กับเฟซบุ๊ก คือคนเล่นเยอะพอกับเฟซบุ๊ก
เป็น Top two ของแพลตฟอร์มออนไลน์ที่คนไทยนิยมเล่น เฟซบุ๊กมันจะเน้นไปในส่วนของ
คอนเทนต์ ส่วนใหญ่คนจะไม่ค่อยเข้าไปแชทคุยใน messenger เนอะ ก็จะคุยกันในไลน์ แต่
ว่ามันอาจจะก่อให้เกิดความรุนแรงได้ อย่างเช่น ถ้าโดนแฮกไลน์ก็อาจจะโดนล่อลวงได้ ไลน์นี้
คือถูกแฮกง่ายมาก อย่างเพื่อนแบบว่าโดนแฮกไลน์ 5 6 คนแล้วอะ และแฮกแบบมายืมตั้งค์
อะ พันหนึ่งสองพัน อะไรแบบนี้ มันแฮกง่ายอะ แคเหมือนประมาณว่า ถ้ารู้ว่าเราใช้อีเมล

อะไร รู้ว่าเราใช้เบอร์โทรอะไร บางทีก็สามารถแยกได้แล้ว เพราะบางคนที่เค้าจะมี user name ไลน์อะไรแบบนี้ เค้าก็จะใช้แค่เบอร์โทรกับอีเมล ซึ่งถ้าเกิดว่าสื่อบุคคลก็สามารถกดว่าสื่อบุคคลได้ มันก็สามารถไปเปลี่ยนได้ คือมันอาจจะไม่ได้เป็นแบบ คน ๆ นั้นจะไปใช้ความรุนแรงได้ แต่ว่าพูดในกรณีที่ว่ามันเป็นแพลตฟอร์มที่สามารถก่อให้เกิดความรุนแรงได้แบบ เยอะ แต่ว่าจะจะเป็นแบบหลอก ล่อลวง ยืมเงิน ด่าทอ ในไลน์”

(นิสิตกลุ่มคณะสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ เพศหญิง อายุ 20 ปี)

“ส่วนใหญ่ข้อมูลที่มาจากในไลน์เป็นข้อมูลที่น่าเชื่อถือน้อยกว่าแพลตฟอร์มอื่น ๆ เพราะมันเป็นเหมือนการแบบแชร์ข่าวกันปากต่อปาก อย่างเช่นน้ำมะนาวรักษาโควิด น้ำมะนาวรักษามะเร็ง กินไข่แดงกินไข่ขาวอะไรอย่างเนี่ย มันจริงหรือไม่จริง มันเป็นลักษณะแชร์ต่อกันมาซึ่งไม่รู้ว่าคุณมูลนั้นมันมีความน่าเชื่อถือมากน้อยแค่ไหน มันอาจจะจั่วหัวมาว่ามาจากมหาลายนั่น คณะนี้ แล้วปิดท้ายด้วยการแชร์ต่อให้เพื่อน ให้คนรู้จัก ประมาณว่าจดหมายลูกโซ่ส่งกันไปเรื่อย ๆ แล้วก็ทีนี้ก็ได้ ก็จะมีเรื่องโดนให้ออกจากกลุ่มอะ บางทีคนที่เค้าโดดดีออกจากกลุ่มมันไม่ใช่ทุกคนที่แบบน่าสงสาร ถ้าเหตุผลของการโดนดีออกจากกลุ่มมาจากความแบบบูลลี่ มาจากความรุนแรง แบบไม่ยอมรับคน ๆ นั้น คิดต่าง แต่ว่าการคิดต่างอะไรแบบนี้มันก็ไม่ใช่ว่าเหตุผลมากพอที่จะไปดีเค้าออกจากกลุ่ม คิดว่าบางทีมันก็ต้องมาคุยกัน เธอมีความผิดแบบนี้ละ เธอไม่เหมาะสมะ ก็ขอให้เค้าออกจากกลุ่มไปดี ๆ แต่ว่าถ้ามันเกินเยียวยา แบบว่าคนนั้นชอบแชร์ข่าวแบบผิด ๆ ชอบชักจูงคนนี่ไปทำอย่างนั้นอย่างนี้ หรือว่าชอบแอดคนในกลุ่มไลน์ยืมตังค์เติมเกม คือเป็นคนทีก่อให้เกิดความรุนแรงซะเอง แล้วเค้าจะต้องโดนดีออกจากกลุ่ม ก็ต้องปล่อยเค้าไป ต้องพิจารณาเป็นกรณีไป เพราะว่าเราเอาเคล็ดลับไปตัดสินอีกเคล็ดลับไม่ได้ มันต้องแบบดู detail ว่าอะไรคือฉนวนที่แท้จริงที่ทำให้คุณโดนดีออกจากกลุ่ม อะไรอย่างเนี่ย”

(นิสิตกลุ่มคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เพศชาย อายุ 21 ปี)

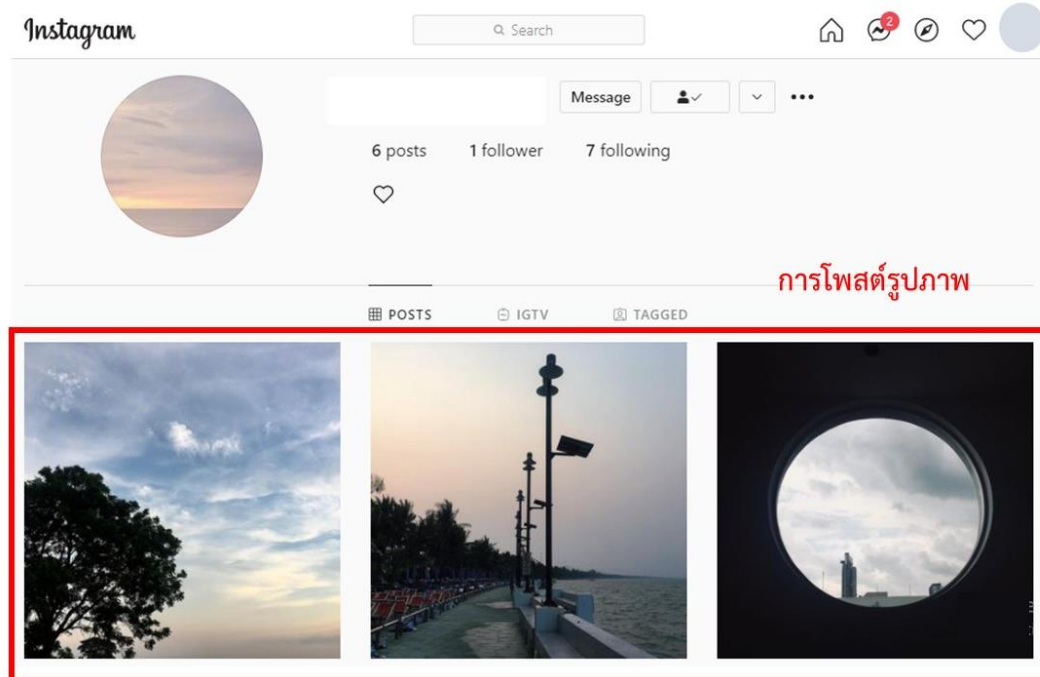
“คิดว่าน่าจะเป็นการที่เราเห็นได้แค่ตัวอักษรที่เค้าสื่อออกมา แต่เราจะไม่สามารถรับรู้ได้ถึงอารมณ์อะ อารมณ์ที่ เค้าส่งออกมาว่าเป็นยังไง ซึ่งคิดว่าตรงนี้แหละมันทำให้เป็นตัวจุดประกายได้ง่ายมาก อย่างเช่น เหมือนแบบเราพิมพ์ในไลน์อย่างเนี่ย คือเราจะเห็นได้แค่สื่อหรือว่าตัวอักษรที่เค้าส่งมา เค้าสื่อสารยังไง แต่เราไม่รู้เลยว่าอารมณ์ตอนนั้นที่เค้าส่งกลับ

มามันเป็นยังไง ที่คำบางคำอย่างเนี่ย มันอาจจะเป็นคำที่ soft มาก คือคนพิมพ์อะไม่ได้คิดอะไร แต่คนอ่านคิดว่ามันงอนไปแล้วหรือเปล่า โมโหอะไรกู ก็ทำให้แบบเกิดความรู้สึกลึก ๆ และความรู้สึกตรงนี้ถ้ามันสะสมไปนาน ๆ ก็คิดว่าแบบเป็นปัญหาทางด้านจิตใจ อาจจะทำให้คนพวกนี้ไปสร้างปัญหาหรืออาจก่อให้เกิดความรุนแรงได้ในอนาคต”

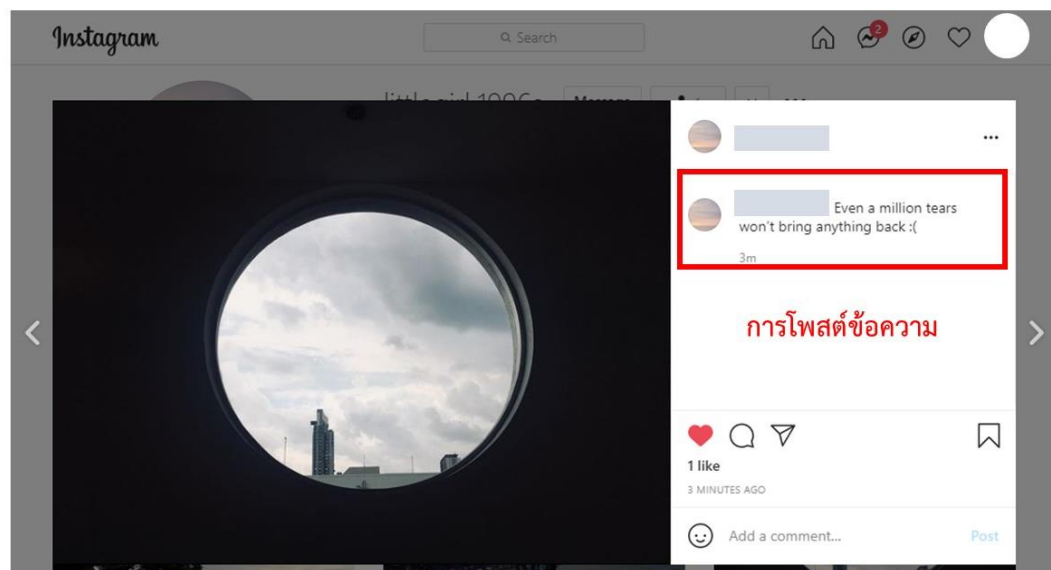
(นิสิตกลุ่มคณะศิลปกรรมศาสตร์ เพศหญิง อายุ 22 ปี)

4) อินสตาแกรม (Instagram)

อินสตาแกรมเป็นแพลตฟอร์มที่นิสิตจุฬาฯ มองว่ามีลักษณะเป็นแพลตฟอร์มที่จะมีคอนเทนต์ที่มุ่งไปที่การนำเสนอรูปภาพและวิดีโอเป็นหลัก โดยเน้นการเลื่อนดูไปเรื่อย ๆ ของเรื่องราวที่ถูกนำเสนอลงในแพลตฟอร์มอินสตาแกรม โดยเฉพาะการนำเสนอเกี่ยวกับไลฟ์สไตล์และกิจกรรมต่าง ๆ ในชีวิตประจำวันของบุคคล อีกทั้งยังเป็นแพลตฟอร์มที่สามารถใช้แฮชแท็กได้เหมือนกับแพลตฟอร์มทวิตเตอร์ โดยจะเป็นไปในลักษณะของการใช้เพื่อแยกหมวดหมู่ในการติดตามหัวข้อต่าง ๆ เช่น เพลง ภาพยนตร์ ร้านอาหาร สถานที่ท่องเที่ยว เป็นต้น ซึ่งนับว่าเป็นลักษณะเด่นที่ทำให้แพลตฟอร์มอินสตาแกรมแตกต่างไปจากแพลตฟอร์มอื่น ๆ ได้อย่างชัดเจน เพราะมีการใช้งานที่ค่อนข้างง่าย ไม่ซับซ้อน โดยลักษณะของความรุนแรงที่นิสิตจุฬาฯ สามารถพบเห็นได้ในแพลตฟอร์มอินสตาแกรมได้แก่ การแสดงความคิดเห็นได้รูปภาพและวิดีโอของผู้ใช้งานคนอื่น ๆ ซึ่งมักจะเป็นไปในลักษณะของการวิพากษ์วิจารณ์ การล้อเลียนรูปร่างหน้าตา และการใช้ถ้อยคำที่ก้าวร้าวรุนแรง นอกจากนี้ ยังอาจพบเห็นความรุนแรงในแพลตฟอร์มอินสตาแกรมได้ในลักษณะของรูปภาพที่เป็นการรายงานข่าวต่าง ๆ ที่มีเนื้อหาที่รุนแรงและขาดระบบป้องกันการเผยแพร่ข้อมูลที่ดี ซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อความรู้สึกของผู้ใช้งานบางคนที่เขาไปอ่านข่าวนั้น ๆ ได้ ในขณะที่คอนเทนต์อื่น ๆ เช่น การส่งข้อความโดยตรง (Direct Message) ในแพลตฟอร์มอินสตาแกรม นิสิตจุฬาฯ มองว่ายังคงพบเห็นเกี่ยวกับเรื่องความรุนแรงได้น้อยเมื่อเทียบกับแพลตฟอร์มอื่น ๆ คือจะมีเพียงการใช้ภาษาหรือถ้อยคำที่รุนแรงผ่านการส่งข้อความโดยตรงเท่านั้น



ภาพที่ 3 ตัวอย่างการโพสต์รูปภาพในแพลตฟอร์มอินสตาแกรมของผู้วิจัย



ภาพที่ 4 ตัวอย่างการโพสต์ข้อความในแพลตฟอร์มอินสตาแกรมของผู้วิจัย

“ส่วนใหญ่ใน IG คนจะลงแต่รูปภาพสวย ๆ ไม่มีใครลงรูปภาพแบบ blame ใครหรือทำร้ายใคร แต่ส่วนใหญ่ความรุนแรงจะแสดงออกในรูปแบบของการ comment แบบว่าใช้ถ้อยคำรุนแรง

การบูลลี่ ใด ๆ อะไรอย่างเนี่ย ส่วนใหญ่จะมาใน comment เน้นไปที่รูป อาจจะเป็นรูปในชีวิตประจำวันของเค้า แต่ว่าคน comment อกติต่อตัวเจ้าของ account ก็คือเหมือน comment ไปเลย ที่เห็นชัดก็พวกดารา เวลาที่มีข่าวฉาวหรือข่าวอะไรไม่ดี comment ทุกรูปเลย ถ้าเกิดว่าไปตามนะ ได้ comment ดาราทุกรูปเลย ไม่ว่าจะดีหรือไม่ดี”

(นิสิตกลุ่มคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เพศทางเลือก อายุ 21 ปี)

“น่าจะเป็นพวก comment ต่าง ๆ นะ แบบเวลามีคนโพสรูป ซึ่งส่วนมากที่จะมองว่าเป็นความรุนแรงน่าจะเป็นตาม comment ใต้รูปที่เป็นรูปเค้าอะ แบบไปว่าเกี่ยวกับรูปร่างเค้าบ้าง แบบนั้นแบบนี้ไม่เหมาะบ้าง แสดงความคิดเห็นในเชิงที่ไม่ดีอะ เหมือนไปตัดลิ้นแทนเค้า แต่ถ้าจะเห็นได้ชัดน่าจะอยู่ในกลุ่มพวกดารานะ หรือพวกคนที่มีชื่อเสียง เพราะเค้าถือว่าเป็นบุคคลสาธารณะ ซึ่งส่วนมากก็จะเปิดเป็น public ที่ให้คนได้เข้าไปส่องไปได้ มันเลยทำให้เค้าอาจจะต้องเจอกับความคิดเห็นที่มันหลากหลายของคนในสังคม เพราะคนแต่ละกลุ่มเค้าก็จะมี Mindset ที่ไม่เหมือนกัน ใน IG ที่ชัดสุด ก็น่าจะเป็น comment ใต้รูป ส่วนถ้าคอนเทนต์อื่น ๆ อย่างวิดีโอที่จะสื่อไปถึงความรุนแรงได้จริง ๆ อาจจะไม่ค่อยนะ เพราะใน IG คนที่ใช้เค้าก็จะเลือกลงแต่ภาพหรือวิดีโอที่มันดี ๆ แบบว่าเป็นเรื่องการใช้ชีวิตที่มีความสุข กิจกรรมที่ทำแล้ว happy ถ้าความรุนแรงมองว่าจะเป็นตาม IG พวกสำนักข่าวต่าง ๆ มากกว่า ที่อาจจะแบบมีการนำเสนอข่าวที่มันเป็นข่าวความรุนแรง ซึ่งแต่ละสำนักก็จะมีจรรยาบรรณต่างกัน คือจะมีทั้งที่เซนเซอร์บ้างไม่เซนเซอร์บ้าง อย่างการนำเสนอข่าวคนที่ถูกข่มขืนอะไรแบบเนี่ย มันก็ควรจะมีการเซนเซอร์เหยื่อที่ไม่ทำให้รู้ว่าคน ๆ นั้นเป็นใคร เพราะลงข่าวที่ มันก็ถูกเผยแพร่ ถูกส่งต่อได้ในวงกว้าง”

(นิสิตกลุ่มคณะสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ เพศหญิง อายุ 20 ปี)

5) ตี๊กต็อก (TikTok)

ตี๊กต็อกเป็นแพลตฟอร์มที่นิสิตจุฬาฯ มองว่าเป็นแพลตฟอร์มใหม่ที่เกิดขึ้นมาซึ่งมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวที่มีความโดดเด่นกว่าแพลตฟอร์มอื่น ๆ ในด้านของการนำเสนอคอนเทนต์ที่เป็นคลิปวิดีโอสั้น ๆ ที่มีความยาวประมาณเพียง 1 นาที ซึ่งอาจจะเป็นคลิปที่มีความแตกต่างในด้านการเล่าเรื่องหรือคอนเทนต์ที่หลากหลายที่สามารถดึงดูดความสนใจของคนในสังคมได้เป็นอย่างดี เช่น การทำชาเลนจ์ต่าง ๆ เป็นต้น โดยคอนเทนต์วิดีโอที่พบในแพลตฟอร์มตี๊กต็อกนั้น ส่วนใหญ่มักจะเน้นไปที่การ

สร้างความสนุกสนานและวัตถุประสงค์เพื่อความบันเทิงของผู้ใช้งานเป็นหลัก ซึ่งนับเป็นแพลตฟอร์มใหม่ที่เด็กและเยาวชนไทยหันมาใช้งานกันเป็นจำนวนมาก โดยลักษณะของความรุนแรงที่นิสิตจุฬาฯ มองว่าสามารถพบเห็นได้ในแพลตฟอร์มตึกตอกคือ การวิพากษ์วิจารณ์คอนเทนต์วิดีโอของผู้อื่นผ่านการทำรีแอคคิปลและการแสดงความคิดเห็นใต้คลิป โดยเฉพาะในล้อเลียนหรือวิพากษ์วิจารณ์เกี่ยวกับรูปร่างหน้าตาของผู้ใช้งาน การใช้ถ้อยคำที่รุนแรง หยาบคาย และการแสดงความคิดเห็นในลักษณะของการคุกคามทางเพศ โดยเฉพาะในเพศหญิงที่จะพบได้มาก

“ตึกตอกมันเป็นวิดีโอ แล้วมันสามารถเสฟได้ง่ายกว่ารูปภาพหรือข้อความ เด็กเล่นเยอะด้วย ผมให้ไปเป็นอันดับ 1 เรื่องของสื่อที่มันเผยแพร่ง่าย แล้วมันไม่มีการปิดกั้นที่ถาวร เช่น ถ้ามีคลิปอันหนึ่งเป็นไวรัล คนดูเยอะ เยาวชนในสมัยนี้จะมองเห็นการกดถูกใจหรือการเข้าชมส่วนใหญ่เป็นที่ตั้ง ทำยังไงถึงจะมีคนดูเยอะ ทำยังไงถึงจะมีคนกดถูกใจเยอะ ก็คือทำตามเขาคลิปนี้รุนแรงแล้วคนชอบ ลองทำตามอาจจะส่งผลให้คน ๆ นั้นรุนแรงไปด้วย”

(นิสิตกลุ่มคณะวิทยาศาสตร์สุขภาพ เพศชาย อายุ 21 ปี)

“ถ้าเป็นตึกตอก ส่วนใหญ่มันจะมีเหมือนโควท เหมือนประมาณว่ามีคลิปคน ๆ หนึ่ง ทำคลิปวิดีโอแบบนี้ แล้วพอคลิปจบแล้วมันก็จะมียกคนมาทำคลิปต่อจากคนนี้ เหมือนอารมณ์ประมาณว่าวิพากษ์วิจารณ์คลิปนั้นอะ เหมือนเป็นรีแอคคิปลอะ มันมีทั้งคนเห็นด้วยหรือไม่เห็นด้วย หรือว่าบางทีก็มาเป็นเอฟเฟคคนตัวลอย ๆ แล้วข้างหลังก็เป็นพื้นหลังเหตุการณ์ที่เค้าวิจารณ์อะไรแบบนี้ ส่วนใหญ่ถ้าเป็นคนที่ทำคอนเทนต์ใหม่ ๆ ส่วนใหญ่จะเป็นเนื้อหาที่เป็นในแง่ลบอะ มาเพื่อวิจารณ์ เพื่อด่า เอาคลิปใครมาทำได้หมด เพราะว่าถึงตึกตอกจะไม่ให้ดาวน์โหลด แต่ว่าเดี๋ยวนี้เทคโนโลยีมันก็สามารถอัปวิดีโอหน้าจอได้ เราก็สามารถเอาคลิปใครมาเป็นของเราก็ได้ โดยที่ไม่ต้องแคร์เลย แล้วก็ comment ก็มีบ้าง ส่วนใหญ่จะเป็นการเหยียด เพราะว่าเดี๋ยวนี้กระแสในเรื่องของ body shaming มาเยอะที่สุดเลยในตึกตอกอะ แล้วก็จะมีคนที่แบบว่า แบ่งออกเป็น 2 ฝั่งคือพวกที่สนับสนุนความหลากหลายของคนสนับสนุนให้คนมีความมั่นใจในตัวเอง กับกลุ่มที่แบบคลัง beauty standard ความงามตามมาตรฐานอะ ว่าควรจะเป็นแบบไหน ๆ ควรจะต้องเป็นแบบนี้ คุณเป็นคนอ้วน คนผิวเข้ม คุณเป็นคนที่ต้องใส่เสื้อผ้าแนวนี้ หรือว่าคุณเดินแบบนี้ไม่ได้ เดินแล้วไม่ได้ดูสวยเลย อย่างเช่นจะมีเด็กที่แบบกล่องโทรทัศน์ไม่ได้ดี ตัวท้วม ๆ หน้อย มาเดินเพลงลิซ่า อะไรแบบนี้ ก็จะไม่โดน

คนวิพากษ์วิจารณ์ ช่างกล้าอะไรแบบนี้ ช่างน้ำ หมูตอน อ้วนดำ ก็ว่าไป แต่ส่วนใหญ่คนเค้าไม่ได้สนใจว่าจะแชร์ ก็ดู แล้วก็เลื่อนผ่านไปเรื่อย ๆ”

(นิสิตกลุ่มวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เพศชายรักชาย อายุ 22 ปี)

“ถ้ากดเข้าไปดูใน comment มันแทบจะมีหมดอะ ไม่ว่าจะคน ๆ นั้นจะเป็นแบบภายนอกดูไม่ดี กับคนที่แบบอาจจะดูดี ก็อาจจะโดน sexual harassment ได้ อย่างเช่นว่าคนที่ทำคอนเทนต์ในเรื่องของแบบ sexy content อะ ในตึกตอกมันก็มี มันจะมี comedy เชิงแบบว่าไลฟ์สไตล์ พวกแบบ sexy content ผู้ชาย ผู้หญิง ประมาณ 90% ใน comment ส่วนใหญ่เป็น sexual harassment หมดเลย แบบพูดจาทะลวง เหมือนมันจะคิดที่คนกด like เยอะ คนกดแชร์เอามาขึ้นก่อน แล้วก็มันก็จะจดจำว่าเราเสพคอนเทนต์ ประมาณไหน มันก็จะขึ้นให้เราเยอะ แต่ในตึกตอกเหมือนทางองค์กรเค้าจะไม่ได้ส่งเสริมทางด้านคลิปที่เป็นรุนแรง หรือว่าหนัก ๆ การใช้ความรุนแรงเค้าก็จะไม่สนับสนุน เค้าก็จะบล็อก มันก็จะมีคนที่แบบว่ามีคอนเทนต์หนัก ๆ เอามาลงเหมือนกัน แต่ว่าตัดแบบสับๆ อะ แบบแค่เล่าให้ฟังว่าคลิปนี้เป็นไง แต่ไม่สามารถเอามาลงในตึกตอกได้”

(นิสิตกลุ่มคณะสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ เพศหญิง อายุ 21 ปี)

อย่างไรก็ตาม แต่ละแพลตฟอร์มในโลกออนไลน์ ย่อมกำหนดเนื้อหาการนำเสนอและมีฟังก์ชันการตอบสนองต่อการใช้งานที่แตกต่างกัน ซึ่งอาจช่วยให้หัวข้อหรือเนื้อหาความรุนแรงที่ปรากฏอยู่ในโลกออนไลน์มีขอบเขตการแพร่กระจายที่ต่างกัน อาทิ แพลตฟอร์มทวิตเตอร์ซึ่งเป็นแพลตฟอร์มที่มีฟังก์ชันการกด Retweet หรือการโพสต์ข้อความซ้ำจากผู้ใช้ท่านคนอื่น ๆ ในหน้าโปรไฟล์ของตนเอง ซึ่งทำให้มีการแพร่กระจายเนื้อหาความรุนแรงออกไปได้อย่างรวดเร็วและกว้างขวางในทางตรงกันข้าม แพลตฟอร์มในโลกออนไลน์แพลตฟอร์มอื่น ๆ อย่างไลน์หรืออินสตาแกรม อาจเป็นแพลตฟอร์มที่ให้ความรู้สึกถึงความเป็นส่วนตัวของผู้ใช้งานมากกว่า จึงทำให้เนื้อหาของความรุนแรงอาจถูกจำกัดอยู่ในแวดวงที่แคบกว่าแพลตฟอร์มทวิตเตอร์ได้

นอกจากบริบทความรุนแรงในโลกออนไลน์ที่สามารถพบเห็นได้ในแต่ละแพลตฟอร์มที่แตกต่างกันในโลกออนไลน์แล้ว ความรุนแรงยังอาจปรากฏให้เห็นได้ในชุมชนออนไลน์ชุมชนต่าง ๆ ซึ่งเปิดโอกาสให้สมาชิกในโลกออนไลน์ได้ติดต่อ สื่อสาร และแบ่งปันข้อมูลเกี่ยวกับเรื่องราวต่าง ๆ ระหว่างกัน ซึ่งถือเป็นการขยายพื้นที่ของการปฏิสัมพันธ์ให้กับคนในสังคม โดยชุมชนออนไลน์ที่กลุ่ม

เด็กและเยาวชนไทยในปัจจุบันมีการเข้าถึงและใช้งานในชีวิตประจำวัน อาทิ ชุมชนเกมออนไลน์ ชุมชนนิยายออนไลน์ ซึ่งแต่ละชุมชนจะแสดงให้เห็นถึงรูปแบบความรุนแรงในโลกออนไลน์ในลักษณะที่ต่างกัน ดังนี้

1) ชุมชนเกม (Game Community)

ชุมชนเกมออนไลน์นับเป็นอีกพื้นที่หนึ่งในโลกออนไลน์ที่นิสิตจุฬาฯ มองว่ามีการสื่อสารและแสดงออกเรื่องความรุนแรงได้ โดยเฉพาะในยุคปัจจุบันที่รูปแบบของการเล่นเกมได้เปลี่ยนไปจากเดิมที่เป็นการเล่นเกมแบบคนเดียวมาเป็นการเล่นเกมร่วมกันกับคนอื่น ๆ โดยที่ไม่จำเป็นต้องรู้จักกัน อีกทั้งคนอื่น ๆ ที่ไม่ใช่ผู้เล่นยังสามารถรับชมการเล่นเกมนั้น ๆ ได้จากการถ่ายทอดสดของผู้เล่นให้คนอื่น ๆ ได้เข้าชมหรือที่เรียกกันว่าการสตรีม (Stream) เกม ซึ่งนับว่าเป็นปรากฏการณ์ในโลกออนไลน์ ปรากฏการณ์หนึ่งที่ได้รับกระแสการตอบรับอย่างดีของเด็กและวัยรุ่นในสังคมไทย โดยลักษณะของความรุนแรงที่นิสิตจุฬาฯ เห็นว่าจะปรากฏให้เห็นได้ในชุมชนเกมออนไลน์ คือ การใช้คำพูดที่รุนแรง ก้าวร้าว หยาบคาย รวมถึงการวิพากษ์วิจารณ์เกี่ยวกับความสามารถของผู้เล่นอีกฝ่าย ซึ่งการกระทำเหล่านี้สามารถแสดงออกผ่านทั้งการพิมพ์แสดงความคิดเห็นและการพูดด้วยเสียงผ่านไมค์ระหว่างเล่นเกม โดยเฉพาะคุณสมบัติของเกมบางเกมที่ไม่จำเป็นต้องเปิดเผยตัวตนของผู้เล่น ซึ่งทำให้การแสดงออกความรุนแรงในลักษณะการใช้คำพูดที่รุนแรง หยาบคาย ทวีความรุนแรงยิ่งขึ้น เพราะอีกฝ่ายจะไม่สามารถรับรู้ได้ว่าคือใคร นอกจากนี้ ความรุนแรงที่ปรากฏในชุมชนออนไลน์ ยังรวมถึงการโพสต์ประจานเพื่อให้บุคคลอีกฝ่ายเกิดความอับอาย โดยเฉพาะผู้ที่ขาดความรู้และขาดทักษะในการเล่น

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

“ในเกมหลัก ๆ เยนนะ ก็พิมพ์ด่ากันแหละ ไม่ก็เปิดไมค์ด่า แล้วแต่เกมด้วยนะ บางทีมันเหมือนเป็นคาแรคเตอร์ด้วย มีทั้งคนถือและไม่ถือ ถ้าจะมองเป็นความรุนแรงไหม บางทีก็เหมือนสลับไปเป็นลิสันมั้ง แต่ก็ยังเป็นความรุนแรงแหละ เพราะเด็กอาจจะเลียนแบบได้ บางคนก็ดูได้ บางคนก็เลือกที่จะไม่ดู บางคนก็ด่าจนทะเลาะกับ streamer ด้วยก็มี ขึ้นอยู่กับคน คือคิดว่าสำหรับผู้ใหญ่ก็ไม่รุนแรงนะ แต่ถ้าสำหรับเด็กมันรุนแรง เพราะมันไม่เหมาะสมอะไรแบบนี้”

(นิสิตกลุ่มศิลปกรรมศาสตร์ เพศหญิง อายุ 22 ปี)

“คือถ้าเป็นเมื่อก่อนคุณอาจจะเล่นเกมกับตัวเอง แต่ว่าเดี๋ยวนี้มันคือการแบบ stream อะ เป็นการ เล่นแล้วก็มีคนดู แต่ว่าคุณก็ยังแสดงกิริยาที่มันไม่เหมาะสมออกมา แบบมีการด่า

กัน ใช้คำหยาบ แล้วคนที่ดูส่วนใหญ่ก็เป็นเด็ก แต่ที่เห็นส่วนใหญ่คือทุกคนมองว่ามันเป็น fun fact มันคือเรื่องตลกอะ คือสังคมเกมคือการที่ด่าอะไรแบบเนี่ย มันคือตลกอะ มันมีคนเข้าไป ขำ หัวเราะ 555 แบบว่าใช่ ๆ อ่อนจัง แบบเห็นด้วย อะไรแบบเนี่ย แต่ว่ามันก็ไม่ได้เป็นแบบนี้ซะหมดเพราะว่าบางคนที่เค้าเล่น เค้าแบบเล่นได้ดีมันก็มี แต่ว่ามันก็ขึ้นอยู่กับว่าแต่ละกลุ่มเป็นยังไง มันก็เหมือนแบบธรรมดาทั่วไปในสังคม มีทั้งคนดีคนไม่ดี ในสังคมเกมมันก็ทั้งคนดีคนไม่ดีอะ มันก็มีทั้งคนเล่นเกมดีกับเล่นเกมไม่ดี เล่นเกมดีในที่นี้หมายความว่าแบบ เล่นเกมแล้วทำคอนเทนต์ดี กับอีกกลุ่มหนึ่งคือทำคอนเทนต์ที่มันแบบว่าอาจจะมีการใช้คำพูดที่ไม่ดี ส่วนใหญ่ความรุนแรงมันจะเกิดจากเกมที่เราเล่น join กับเพื่อน อย่างเช่นพวกเกม ROV มันจะมีแบบว่าเราเชิญเพื่อนหรือว่าคนรู้จัก หรือว่าใครก็ไม่รู้มาเล่นเกมกับเรา มันเป็นเกมที่แบบต้องแข่งขันกันอะ ซึ่งจะมองเห็นได้ชัดเลย เกมที่เราต้องแข่งขันกับคนอื่นมันจะมีความรุนแรงเยอะกว่าเกมที่เราต้องแข่งขันกับตัวเองอะ”

(นิสิตกลุ่มคณะสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ เพศชาย อายุ 22 ปี)

“การใช้คำพูดอันดับหนึ่งเลย ซึ่งมันน่าตกใจตรงที่ว่าคำพูดนั้นมันแบบว่าออกมาจากเด็กที่ยังประถมด้วยซ้ำ เพราะว่าในชุมชนเกม ก็สามารถเดาได้เลยว่ากลุ่มคนที่อยู่ในนั้นประมาณเกินครึ่ง ให้ 70% เลยด้วยซ้ำที่ยังไม่บรรลุนิติภาวะ ยังเป็นเยาวชนอยู่เยอะมาก แล้วก็เดี๋ยวนี้เด็กประถมหรือว่ามอดันอะไรแบบนี้ ก็แบบว่าเป็น gamer เป็น streamer กันเยอะมาก แล้วคำพูดที่ออกมามันเป็นความรุนแรง การใช้คำหยาบ มีแบบเชิงบูลลี่คนแพ้อ้ออ่อน กะโหลกกะลา เล่นแบบนี้ไม่ต้องมาเล่นเลย ข้อเสียก็คือเหมือนเราไม่รู้ว่ามีอีกฝ่ายหนึ่งคือใคร เราก็เลยสามารถที่จะแสดงกิริยาแบบนี้ออกมาได้ เหมือนแบบความรู้สึกมันก็จบอยู่แค่เกมนั้นเกมเดียว เพราะว่าคนเค้าคิดว่ามันไม่ใช่เป็นคนที่เราอยู่ด้วย มันไม่ใช่แบบผู้มีส่วนได้ส่วนเสียกับชีวิตเรา มันคือคนที่มาแบบมาอยู่ในชีวิตเราแค่ประมาณ 10 15 นาที ต่อเกมอะ บางทีอาจจะเยอะไป ให้แค่ประมาณ 5 นาทีต่อเกม แค่นั้น แต่ว่า 5 นาทีนั้นอะ คุณคือแบบแสดงความเกรี้ยวกราด แสดงอารมณ์ออกมาได้แบบจัดจ้าน”

(นิสิตกลุ่มคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เพศชายรักชาย อายุ 22 ปี)

“ส่วนมากใน community เกม จะมีคนมาสอบถามข้อมูลค่อนข้างบ่อยอยู่ ที่นี้สิ่งที่รู้สึกว่าเป็นความรุนแรง คือเหมือนเวลาเค้ามาสอบถามข้อมูลจะเจอคนที่แนะนำให้ข้อมูลดี ๆ อันนี้ก็

ถือว่าโอเค ก็จะมีอีกประเภทหนึ่งที่ว่าให้เค้าไปหาข้อมูลในอินเทอร์เน็ต หรือว่าเค้าหาข้อมูลไม่ได้ ซึ่งรู้สึกเหมือนทำให้เจ้าของโพสต์โดนประจาน แล้วก็เกิดความอับอาย อันนี้รู้สึกว่า เป็นความรุนแรง ถ้าเจอกับตัวโดยตรงจะเป็นการคุกคามด้วยคำพูด เวลาเล่นเกม ในเกม บางเกม รู้สึกว่าไม่ค่อยมีผู้หญิงมาเล่น พอเราใช้เสียงตอนสื่อสาร เค้าก็รู้สึกว่าเป็นผู้หญิง เค้าก็จะ blame เรา ว่าเราเนี่ยไม่สามารถช่วยเหลือทีมเขาได้ หรือว่าไม่มีประโยชน์”

(นิสิตกลุ่มคณะสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ เพศหญิง อายุ 23 ปี)

2) ชุมชนนิยายออนไลน์ (Fiction Community)

นอกจากชุมชนเกมออนไลน์ที่แสดงให้เห็นถึงรูปแบบหนึ่งของความรุนแรงที่เกิดขึ้นในโลกออนไลน์แล้ว ชุมชนนิยายออนไลน์ ยังเป็นอีกหนึ่งชุมชนในโลกออนไลน์ที่นิสิตจุฬาฯ มองว่ามีการแสดงออกถึงความรุนแรงด้วยเช่นกัน โดยลักษณะของความรุนแรงที่สามารถพบเห็นได้ชุมชนนิยายออนไลน์ จะเป็นไปในลักษณะของการใช้ภาษาที่หยาบคาย รุนแรงผ่านการเล่าเรื่องในฉากต่าง ๆ รวมถึงพล็อตเรื่องที่มีเนื้อหาในเชิงคุกคามทางเพศ (Sexual Harassment) และการวิพากษ์วิจารณ์รูปร่าง (Body Shaming) ของตัวละคร ซึ่งนิสิตจุฬาฯ มองว่า คอนเทนต์ที่ถูกเผยแพร่ผ่านชุมชนนิยายออนไลน์นี้ อาจจะทำให้เด็กและเยาวชนที่เข้ามาอ่านเกิดการซึบซับและเลียนแบบพฤติกรรมความรุนแรงของตัวละครเหล่านี้ได้ และอาจนำไปสู่การก่อความรุนแรงทั้งในโลกออนไลน์และโลกจริงตามมาได้

“ส่วนใหญ่จะเป็นนิยายเก่าที่ดั่ง ๆ เคยเจอแบบรุนแรงด้วย ส่วนใหญ่ภาษาในนิยายที่ใช้คือหยาบมาก เพราะว่ามัน real อะ บางทีถ้าเราดูแบบซีรีส์ที่เค้าตัดมาจากนิยาย ก็คือจะเป็นเวอร์ชันที่ฟุ้งใส่วาเสียด เคยไปตามดูที่เป็นเวอร์ชันนิยายมาบ้าง ก็คือ dark มันก็เหมือนจะเขียนเป็นเรทนู่นนี่นั่น แต่มันก็ทำได้แค่เหมือนรายการโทรทัศน์ คือขึ้นเป็นเรทให้ดูเฉย ๆ ใครก็เข้าไปอ่านได้ เองง่าย ๆ เราจะเข้าไปสมัครดูอะไรสักอย่าง ทุกคนก็จะ เลือกว่าอายุเกิน 18 เพื่อที่จะให้ตัวเองบรรลุนิติภาวะ เพื่อให้ AI ยอมรับ เพราะว่ามันตั้งขั้นต่ำว่าต้องอายุ 18 ปี ก็เหมือนกันนิยาย เช่นเหมือนเค้าเขียนว่านิยายนี้มีเนื้อหาความรุนแรงแล้วก็เหมาะกับคนที่มีความอายุ 18 ปีขึ้นไป แต่ว่าใครก็สามารถเข้าไปอ่านได้”

(นิสิตกลุ่มคณะสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ เพศหญิง อายุ 20 ปี)

“ในแอปอ่านนิยาย มีทั้งทางเพศ การใช้คำพูด การ body shaming แล้วก็ sexual harassment ส่วนใหญ่จะเป็นพวกฉาก ไม่รู้ว่าจะเป็นการ body shaming ได้ไหม อารมณ์ประมาณว่า พล็อตเรื่องทั่วไปเลย แบบตัวนางเอกอาจจะแบบกะโหลกกะลามาก่อน แล้วก็ไม่มีใครชอบ อาจจะเป็นคนตัวดำ ตัวอ้วน แล้วก็ไปแอบชอบคนหน้าตาดี แล้วก็โดนเค้าบูลลี่ กลับ แล้วก็มาทำแบบนี้ ๆ ได้รับแรงบันดาลใจ แต่ก็มองว่ามันส่งเสริมให้คนมี beauty standard มากขึ้น อารมณ์ประมาณว่าถ้าคุณตัวอ้วน ตัวดำ คุณก็จะไม่สมหวังในความรัก ซึ่งนิยายมันจะเป็นแบบนี้ มันจะขายความ perfect อะ แล้วก็เหมือนละครไทย นิยายเก่า ๆ ก็มาจากละครไทย ส่วนใหญ่มันจะมีครอบครัวคนจนกับครอบครัวคนรวยอะไรอย่างเนี่ย แล้วคนจนก็เข้าไปอยู่กับคนรวย ผลสุดท้ายก็ปลุกฝังว่าถ้าคุณจะประสบความสำเร็จคุณก็ต้องทำแบบนั้น เป็นแบบคนรวย ตอนจบก็จะสมหวัง ใช้ชีวิตแบบนั้น ไม่มีใครกลับมาใช้ชีวิตแบบบ้าน ๆ”

(นิสิตกลุ่มคณะสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ เพศหญิง อายุ 21 ปี)

“ถ้าเป็นนิยาย คือนิยายบางเรื่องเหมือนเจอการใช้ความรุนแรงกับตัวละคร อาจจะไม่ได้อยู่จริงก็ได้ แต่มันคือความรุนแรง หรือแบบถ้าเป็นรูปภาพส่วนใหญ่จะเป็นการ์ตูนนะ พวกอนิเมะ ส่วนใหญ่คนจะรู้อยู่แล้ว อย่างเช่น ถ้าเป็นแบบขอมบี้ ก็ต้องเห็นภาพที่รุนแรงอยู่แล้ว แบบทำใจมาแล้วว่าต้องเจอภาพความรุนแรง หรือว่าการ์ตูนไททัน ที่มีตัดแขน ตัดหัว ตัดขา มันเลือกดูได้ แต่บางครั้งมันก็เหมือนเสพความรุนแรงไปเรื่อย ๆ แบบเสพติดความรุนแรงในสื่อ อาจจะเสพติดเลยก็ได้”

(นิสิตกลุ่มคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เพศชาย อายุ 19 ปี)

ตารางที่ 1 วิธีการแสดงออกความรุนแรงจำแนกตามแพลตฟอร์มและชุมชนออนไลน์

แพลตฟอร์มและชุมชนออนไลน์	วิธีการแสดงออกความรุนแรง
 ทวิตเตอร์ (Twitter)	การติดแฮชแท็ก (#) และ การกด Retweet
 เฟซบุ๊ก (Facebook)	รูปภาพและวิดีโอที่สื่อถึงความรุนแรงอย่างชัดเจน การสร้างเพจเพื่อล้อเลียน
 ไลน์ (Line)	การเจาะระบบข้อมูลส่วนตัว การส่งต่อข้อมูลแบบลูกโซ่ การถูกกีดกันออกจากกลุ่ม
 อินสตาแกรม (Instagram)	การใช้ถ้อยคำที่ก้าวร้าวรุนแรงแสดงความคิดเห็นได้ รูปภาพและวิดีโอของบุคคล
 ตีกต็อก (TikTok)	การวิจารณ์คอนเทนต์วิดีโอของผู้อื่นผ่านการทำรีแอค คลิปและการแสดงความคิดเห็นได้คลิป
 ชุมชนเกมออนไลน์	การใช้คำพูดที่รุนแรง หยาดคาย วิจัยความสามารถของผู้เล่นอีกฝ่าย ผ่านการพิมพ์แสดงความคิดเห็นและการพูดด้วยเสียงผ่านไมค์ระหว่างเล่นเกม
 ชุมชนนิยายออนไลน์	การใช้ภาษาที่หยาดคายเล่าเรื่องในฉากต่าง ๆ รวมถึงพล็อตเรื่องที่มีเนื้อหาในเชิงคุกคามทางเพศ และวิจารณ์รูปร่าง (Body Shaming) ของตัวละคร

โดยสรุป จากลักษณะความรุนแรงที่ปรากฏให้เห็นผ่านแพลตฟอร์มและชุมชนออนไลน์ต่าง ๆ ข้างต้น ได้ชี้ให้เห็นถึงรูปแบบของความรุนแรงในโลกออนไลน์ที่หลากหลายที่เยาวชนไทยประสบโดยผ่านการนำเสนอตามคอนเทนต์ต่าง ๆ ในโลกออนไลน์ อาทิ รูปภาพ วิดีโอ ข้อความ การติดแฮชแท็ก การแสดงความคิดเห็น การกดโต้ตอบ รวมถึงฟังก์ชันของการโทรต่าง ๆ ซึ่งจะเห็นได้ว่ารูปแบบความรุนแรงที่พบผ่านแพลตฟอร์มและชุมชนออนไลน์ส่วนใหญ่นั้น มักจะเป็นไปในลักษณะของการใช้ถ้อยคำและภาษาที่ก้าวร้าวรุนแรงที่ทำให้ผู้อื่นได้รับความเสียหาย โดยเฉพาะการใช้ถ้อยคำเพื่อแสดงความคิดเห็นในเชิงคุกคาม ด่าทอ ล้อเลียน หรือวิพากษ์วิจารณ์เจ้าของบัญชีผู้ใช้งานแพลตฟอร์มคนอื่น ๆ ซึ่งสามารถพบเห็นได้ตามหน้าโซเชียลมีเดียของผู้ใช้งานได้ทั่วไป นอกจากนี้ ยังอาจพบการ

กระทำความรุนแรงในโลกออนไลน์ในลักษณะของการปิดกั้นหรือการขัดขวางออกจากกลุ่มสังคมออนไลน์บนแพลตฟอร์มต่าง ๆ อาทิ เฟซบุ๊ก ไลน์ ซึ่งนับว่าเป็นแพลตฟอร์มที่เด็กและเยาวชนไทยส่วนใหญ่เลือกใช้สำหรับเป็นช่องทางในการติดต่อสื่อสารกับคนกลุ่มต่าง ๆ ในสังคม ไม่ว่าจะเป็นกลุ่มเพื่อน ครอบครัว กลุ่มทำงาน ตลอดจนกลุ่มอื่น ๆ ที่เด็กและเยาวชนได้เข้าไปมีปฏิสัมพันธ์ด้วย

4.1.1.2 คำอธิบายความหมายความรุนแรงในโลกออนไลน์จำแนกตามความแตกต่างของช่วงวัย เพศ และกลุ่มการเรียนรู้

พื้นฐานความแตกต่างของบุคคล นับตั้งแต่ลักษณะการพูดจา การแต่งกาย กลุ่มเพื่อน ครอบครัว รวมถึงวิถีคิด วิธีการมองโลก ส่งผลให้บุคคลมีแนวโน้มที่จะมีลักษณะของความสนใจ ค่านิยม ทักษะคิด และแรงจูงใจในการแสดงออกซึ่งการกระทำและพฤติกรรมต่าง ๆ ที่แตกต่างกันออกไป โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเติบโตขึ้นมาในสภาพแวดล้อมทางสังคมที่ต่างกัน กลุ่มคนที่เกิดในยุคเก้าศูนย์ย่อมมีวิถีคิดวิธีการมองโลกที่ต่างไปจากเด็กรุ่นใหม่ที่เกิดในยุคปัจจุบัน เด็กผู้หญิงและเด็กผู้ชายต่างก็ได้รับการปลูกฝังบทบาทที่เหมาะสมกับเพศของตนเองมาตั้งแต่ในวัยเด็ก ตลอดจนการได้รับการศึกษาของบุคคลที่เหมาะสมกับความต้องการและความสนใจของตนเองเพื่อเป็นแนวทางสำหรับการพัฒนาอาชีพและการเติบโตเป็นประชากรที่มีคุณภาพในอนาคต ซึ่งพื้นฐานความแตกต่างทั้งหลายเหล่านี้ ถือเป็นเงื่อนไขสำคัญที่ได้ส่งผลให้กลุ่มเยาวชนมีมุมมองต่อเรื่องความรุนแรงในลักษณะที่ต่างกันออกไป โดยนิตินิตยสารฯ ได้มีการนิยามและให้คำอธิบายเรื่องความรุนแรงในโลกออนไลน์ภายใต้เงื่อนไขของความแตกต่างด้านช่วงวัย เพศ และกลุ่มการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน ดังต่อไปนี้

1) ความแตกต่างด้านช่วงวัย

หลายครั้งที่ความแตกต่างระหว่างช่วงวัยได้นำไปสู่การเกิดปัญหาในด้านการใช้ชีวิตและด้านการทำงานร่วมกันกับผู้อื่นในสังคม เพราะคนในแต่ละช่วงวัยจะมีมุมมองทางความคิดที่หลากหลายแตกต่างกัน และยังมีระยะห่างของช่วงวัยที่มากขึ้น ก็ยิ่งชี้ให้เห็นถึงช่องว่างทางความคิดของประชากรในแต่ละกลุ่มช่วงวัยได้เป็นอย่างดี อีกทั้งยังชี้ให้เห็นถึงการได้รับประสบการณ์ที่หลากหลายของคนในแต่ละช่วงวัยที่แตกต่างกันไปตามบริบททางสังคมที่เปลี่ยนแปลงไปด้วย ซึ่งในบริบทสังคมปัจจุบันนับว่าเทคโนโลยีและสื่อสังคมออนไลน์ได้เข้ามามีบทบาทต่อคนในสังคมไทยอย่างมาก และได้ทำให้คนในสังคมไทยอาจต้องประสบกับภัยออนไลน์และการเผชิญหน้ากับความรุนแรงรูปแบบต่าง ๆ ในโลกออนไลน์ได้ โดยเงื่อนไขในด้านช่วงวัยที่ต่างกันได้เป็นปัจจัยหนึ่งที่ส่งผลต่อคำอธิบายและการนิยามลักษณะความรุนแรงในโลกออนไลน์ของคนในแต่ละกลุ่มที่ไม่เหมือนกัน โดยสามารถแบ่งการวิเคราะห์ลักษณะความรุนแรงในโลกออนไลน์จากความแตกต่างของประชากรในแต่ละกลุ่มช่วงวัยออกเป็น 3 กลุ่มได้ดังนี้

1.1) วัยเด็ก

วัยเด็กนับเป็นช่วงวัยที่สำคัญต่อการเรียนรู้และการได้รับการปลูกฝังในเรื่องต่าง ๆ โดยเฉพาะการเรียนรู้เกี่ยวกับบทบาทของตนเองและการอยู่ร่วมกันกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างเหมาะสม โดยเทคโนโลยีการสื่อสารที่ทันสมัยในปัจจุบัน ได้ทำให้เด็กที่เติบโตมาในยุคนี้สามารถรับรู้ข้อมูลข่าวสารจากสื่อต่าง ๆ ได้อย่างรวดเร็ว แต่ในขณะเดียวกัน หากขาดการได้รับการกลั่นกรองและการสร้างความเข้าใจในด้านการใช้สื่อต่าง ๆ ที่ดีแล้ว ก็อาจทำให้เด็กมีการเรียนรู้พฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมจากสื่อต่าง ๆ ตามมาได้ โดยลักษณะความรุนแรงที่นิสิตจุฬาฯ มองว่าในช่วงวัยเด็กจะสามารถประสบได้ในโลกออนไลน์นั้น ส่วนหนึ่งจะเป็นความรุนแรงที่ต่อเนื่องมาจากความรุนแรงในโลกจริง อาทิ การไม่ได้รับการยอมรับจากกลุ่มเพื่อน การถูกล้อเลียนเกี่ยวกับรูปร่าง ความสามารถทางการเรียน หรือสิ่งที่เป็นปมด้อยในตัวเด็ก ซึ่งรูปแบบของความรุนแรงเหล่านี้สามารถทำซ้ำได้ในพื้นที่ของโลกออนไลน์ ได้แก่ การถูกกีดกันจากกลุ่มสังคมออนไลน์กลุ่มต่าง ๆ การถูกกลั่นแกล้งด้วยการโพสต์รูปภาพล้อเลียน หรือรูปภาพที่สร้างความอับอาย การถูกนินทาผ่านช่องการสนทนา และการถูกวิพากษ์วิจารณ์บนแพลตฟอร์มต่าง ๆ เช่น ไลน์ เฟซบุ๊ก เป็นต้น โดยสาเหตุของความรุนแรงเหล่านี้ นิสิตจุฬาฯ มองว่าส่วนหนึ่งมีสาเหตุมาจากการขาดความรู้ความเข้าใจและการมีวุฒิภาวะทางอารมณ์ที่อาจจะต่ำกว่าคนในช่วงวัยอื่น ๆ ดังนั้น การแสดงออกถึงความรุนแรงในโลกออนไลน์ในช่วงวัยเด็ก จึงเป็นลักษณะของความรุนแรงที่อาจจะเกิดจากความไม่ตั้งใจ ขาดการยั้งคิดที่ส่งผลต่อการกระทำที่ส่งผลกระทบต่อผู้อื่นได้รับความเสียหาย

“ส่วนใหญ่เด็กที่เข้าไปอยู่ในโลกออนไลน์ ถ้าเป็นช่วงวัยเรียน ส่วนใหญ่ก็จะเป็น content เรื่องการเรียน ความรุนแรงที่เกิดขึ้นอาจจะมาในเรื่องของคะแนนสอบ อย่างเช่นคนที่เรียนได้ที่ 1 เกิดการเปรียบเทียบ มันไม่เชิงความรุนแรงแต่เหมือนแสดงความเหลื่อมล้ำในสังคม คุณเป็นคนประเภทนี้ละ ๆ พอมันมีการแบ่งสังคมหรือชนชั้นในห้อง มันก็จะตามมาด้วยการแบ่งพรรคแบ่งพวก และมันก็จะตามมาในโลกออนไลน์ เรื่องของกลุ่ม ความขัดแย้ง คิดว่ามันน่าจะเกิดในโลกกายภาพก่อน แล้วลามมาในโลกออนไลน์ ประมาณว่าพอมันมีอะไรเข้ามา รบกวนจิตใจ สัญชาตญาณของเด็กก็จะแบบขาดความคิดความเข้าใจ”

(นิสิตกลุ่มคณะสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ เพศชาย อายุ 21 ปี)

“ถ้าเป็นกลุ่มเด็ก ก็น่าจะเป็นเรื่องการล้อเลียนกันมากกว่า ชื่อพ่อชื่อแม่ แต่ยุคนี้อาจจะไม่ค่อยมีแล้ว จะไปในทางล้อเลียนเรื่องรูปร่างมากกว่า อ้วน ผอม อะไรแบบนี้ ซึ่งคิดว่ามันสำคัญนะ เพราะตรงนี้นั่นก็จะทำให้เด็กบางคนฝังใจ เพราะเค้ามีประสบการณ์ในวัยเด็กเป็นแบบนี้ มันเหมือนมีปมด้อยอะ”

(นิสิตกลุ่มคณะสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ เพศหญิง อายุ 21 ปี)

นอกจากนี้ ความรุนแรงในโลกออนไลน์ที่กลุ่มวัยเด็กจะประสบได้ จะเป็นไปในลักษณะของความรุนแรงที่เกิดจากการเข้าชมคอนเทนต์ต่าง ๆ เช่น วิดีโอ รูปภาพ หรือเว็บไซต์ที่มีเนื้อหารุนแรง ตัวอย่างเช่น ฉากต่อสู้กันในเกม ภาพข่าวคดีฆาตกรรม คลิปวิดีโอทำร้ายร่างกาย เป็นต้น โดยเฉพาะรูปแบบของคอนเทนต์ต่าง ๆ ที่มีการกำหนดช่วงอายุของผู้ใช้งานไว้ว่าต้องไม่ต่ำกว่า 18 ปีบริบูรณ์ ซึ่งนิสิตจุฬาฯ มองว่าคอนเทนต์เหล่านี้ ล้วนเป็นช่องทางที่จะทำให้กลุ่มวัยเด็กอาจได้รับความรุนแรงที่ส่งผลกระทบต่อจิตใจของพวกเขาได้ อีกทั้งยังอาจนำไปสู่การลอกเลียนแบบพฤติกรรมความรุนแรงตามมาได้

“มันก็มีได้หลากหลาย ส่วนมากก็พวกคอนเทนต์ต่าง ๆ ที่ถูกเผยแพร่ในสื่อออนไลน์แหละ พวกข่าว พวกรูปภาพ วิดีโอ คือมีได้หมด อย่างข่าวบางข่าวที่มันมีการนำเสนอออกมา เด็กโดนทำร้ายบ้าง โดนทำอนาจารบ้าง หรือพวกข่าวฆ่ากัน ยิ่งกัน มันก็คือข่าวที่มันรุนแรงทั้งหมด ไม่ใช่รุนแรงแค่เด็กหรอก แต่เด็กเขาอาจจะ sensitive ได้ง่ายกว่าไง อาจจะยังไม่มีภูมิคุ้มกันต่อเรื่องพวกนี้ พอมาเจออะไรแบบนี้เข้าก็อาจจะรับไม่ได้ รู้สึกแยะ มันก็คือความรุนแรงสำหรับพวกเขาอะ”

(นิสิตกลุ่มคณะสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ เพศหญิง อายุ 21 ปี)

“ก็อาจจะเป็นพวกเว็บ 18+ ที่เค้าขึ้นเรทไว้ ที่เขาต้องขึ้นไว้ก็แน่นอนว่ามันอาจจะมีเนื้อหาที่รุนแรง ไม่เหมาะสมกับเด็ก ทั้งในเชิงเพศ หรือเนื้อหาที่มันรุนแรงมาก ๆ อะ แบบฆ่ากัน มีเลือดออก คือมันเป็นภาพที่ไม่น่าดูอะไรแบบนี้ แต่จริง ๆ มันก็ห้ามไม่ได้ไง เด็กเค้าก็เข้าดูได้

อยู่ที่ มันควบคุมยาก พอเด็กเห็นก็อาจจะลอกเลียนแบบ แล้วก็ไปทำกับคนอื่น ๆ ในชีวิตจริงได้”

(นิสิตกลุ่มคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เพศชายรักชาย อายุ 19 ปี)

“ที่เห็นชัดก็อาจจะจะเป็นพวกเกมต่าง ๆ ที่เด็กเล่นกัน โดยเฉพาะในเด็กผู้ชายอะ อย่างพวกเกมที่ยิงกัน เตะต่อยกัน เด็กบางคนเวลาเล่นเค้าก็จะรู้สึกอินไปกับมัน รู้สึกสนุกสนาน โดยอาจจะซึมซับความรุนแรงมาโดยไม่รู้ตัว คือมันก็อาจจะไม่ได้ผิดที่เกม เพราะถ้าเป็นคนที่มีวุฒิภาวะหน่อย เขาก็อาจจะแยกแยะได้ว่า มันนี่เกม เล่นแล้วก็จบ ไม่ได้เอาความรุนแรงจากเกมมาใช้ในชีวิตจริง แต่ด้วยความถ้าเป็นเด็ก เค้าอาจจะยังคิดไม่ได้ ก็เลยเกิดการเรียนรู้ เกิดพฤติกรรมลอกเลียนแบบตามเกม”

(นิสิตกลุ่มคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เพศชาย อายุ 21 ปี)

1.2) วัยรุ่นและวัยทำงาน

จากข้อมูลที่ได้จากเทคนิคการสัมภาษณ์ ซึ่งทำให้ผู้วิจัยเลือกจัดให้วัยรุ่นและวัยทำงานอยู่ในกลุ่มเดียวกันนั้น เนื่องจากในสองช่วงวัยนี้ ถือเป็นช่วงวัยที่มีพัฒนาการทางความคิดที่มีความเป็นเหตุเป็นผล มีความเป็นนามธรรม ตลอดจนมีความเป็นอิสระในการเลือกตัดสินใจในชีวิตของตนเอง อีกทั้งยังเป็นช่วงวัยที่คนเริ่มแสดงออกถึงจุดยืนและความต้องการของตนเองอย่างชัดเจน โดยลักษณะความรุนแรงในโลกออนไลน์ที่นิสิตจุฬาฯ มองว่าคนในกลุ่มวัยรุ่นและวัยทำงานมักประสบได้นั้นจะเป็นไปในลักษณะของความรุนแรงที่เกิดขึ้นจากความแตกต่างทางความคิดและอุดมการณ์ ซึ่งความรุนแรงจะถูกส่งผ่านการใช้ภาษาและถ้อยคำที่รุนแรงบนแพลตฟอร์มต่าง ๆ ในโลกออนไลน์ เช่น การโพสต์ข้อความแสดงการโต้ตอบระหว่างกันในเฟซบุ๊กที่มีสาเหตุมาจากความไม่พอใจ การส่งข้อความที่มีเนื้อหาหยาบคาย มีลักษณะเป็นการคุกคามในช่องการสนทนาของแพลตฟอร์มต่าง ๆ รวมถึงการถูกวิพากษ์วิจารณ์เกี่ยวกับลักษณะรูปร่าง (Body Shaming) ของบุคคล ที่มักจะจะเป็นไปในลักษณะของการเปรียบเทียบ ล้อเลียน ซึ่งส่งผลให้บุคคลเกิดความรู้สึกอับอายและรู้สึกเหมือนถูกลดทอนคุณค่าในตัวเอง อย่างไรก็ตาม นอกจากการถูกตอบโต้ด้วยการใช้ถ้อยคำที่รุนแรงและการถูกวิพากษ์วิจารณ์ในโลกออนไลน์แล้ว รูปแบบความรุนแรงที่วัยรุ่นและวัยทำงานยังประสบได้ในโลกออนไลน์ยังได้แก่ การถูกคว่ำบาตร (Boycott) การถูกกลั่นแกล้ง และการถูกกีดกันจากกลุ่มทางสังคมกลุ่มต่าง ๆ ในออนไลน์ที่มีสาเหตุมาจากอคติด้านความแตกต่างและการไม่ได้รับการยอมรับจากสังคมหรือในกลุ่มเพื่อน เป็นต้น

“ผมรู้สึกว่าคุณวัยรุ่นเนี่ย คุณจะค่อนข้างมีความคิด มีอารมณ์ มีพลังที่รุนแรงอะครับ แล้วคุณก็จะปล่อยออกมาผ่านคำพูดหมดเลย แบบว่าคุณคิดอะไร หรือว่ามี passion ก็คือแบบว่าเป็นอารมณ์ที่มีต่อเรื่อง ๆ หนึ่ง หรือแบบว่ามีอารมณ์ทางด้านลบต่อเรื่อง ๆ หนึ่ง อะไรอย่างเนี่ยครับ คุณก็จะปล่อยออกมาทางคำพูดหมดเลย เพราะผมรู้สึกว่าเรามีพลังที่รุนแรง ส่วนผู้ใหญ่ที่ผมสังเกตและพบเจอ คือเค้าจะแบบว่ามีความแตกต่างจากวัยรุ่นก็คือ ถ้าวัยรุ่นเนี่ยจะเป็นเรื่องของอารมณ์ใช้มั๊ยครับ แต่ถ้าเป็นวัยผู้ใหญ่เนี่ย ผมรู้สึกว่ามันอยู่ที่ความคิดเป็นอุดมการณ์ของคุณเค้าว่า เค้าเชื่อในสิ่ง ๆ หนึ่งแล้ว พอปรากฏว่ามันมีบางสิ่งที่ไม่ค่อยตรงกับที่เค้าต้องการ ไม่ใช่ดี ไม่ตรงกับสิ่งที่เค้าเชื่ออยู่ มันก็จะทำให้เค้ารู้สึกว่า อยากจะเถียงแล้วก็ตามต่อต้าน แต่ว่าเพียงแค่มันแสดงออกมาในทางที่รุนแรง”

(นิสิตกลุ่มคณะสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ เพศชายรักชาย อายุ 21 ปี)

“ส่วนมากมองว่ามันจะเป็นความรุนแรงที่เกิดขึ้นโดยไม่ตั้งใจ คืออยู่ในวัยที่แบบอยากรู้อยากลอง มันเป็นวัยที่ทำให้เรียนรู้ การที่ได้เจอสังคมใหม่ที่กว้างขึ้น ถ้าเป็นสังคมออนไลน์ น่าจะเป็นเรื่อง mildest เกี่ยวกับกลุ่ม ถ้าเราไปทำอะไรที่มันรับไม่ได้ ความรุนแรงก็อาจจะเกิดขึ้น เช่น การ boycott การบูลลี่ บางทีเค้าไม่มาบอกนะว่าทำแบบนี้มันไม่ดี ไม่ควร แต่ก็ banned ไปเลย ซึ่งบางทีพอมันมีอย่างนี้เยอะ ไม่ได้มีการยอมรับจากสังคมจริง มันก็จะสะสม ๆ ทีนี้มันก็จะลามถึง mental health หรือการพูดถึงรูปร่างหน้าตาคนอื่น ทั้งที่จริง ๆ เจตนาเค้าไม่ได้หวังร้าย เค้าหวังดี แต่ว่าด้วย wording ที่เค้าพูดออกมาแบบค่อนข้างที่จะส่งผลต่อจิตใจคนฟัง ยังเป็นเด็กรุ่นใหม่ เค้าก็ค่อนข้างที่จะซีเรียสกับเรื่องพวกนี้”

(นิสิตกลุ่มคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เพศชาย อายุ 21 ปี)

1.3) วัยสูงอายุ

โดยธรรมชาติวัยสูงอายุจะเป็นช่วงวัยที่มีการเปลี่ยนแปลงทั้งด้านจิตใจและด้านการใช้ชีวิตทางสังคมที่ค่อนข้างมากกว่าคนในช่วงวัยอื่น ๆ โดยเฉพาะประสิทธิภาพในการเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ ที่ลดลง ซึ่งเป็นสาเหตุหนึ่งที่ทำให้ผู้สูงอายุอาจมีข้อจำกัดในด้านการสร้างความสัมพันธ์กับผู้อื่น โดยเฉพาะกับคนที่อยู่ในช่วงวัยที่ต่างกัน โดยลักษณะความรุนแรงในโลกออนไลน์ที่ได้จากการสัมภาษณ์นิสิตจุฬาฯ มองว่าผู้สูงอายุมักจะประสบได้นั้น ส่วนหนึ่งมีสาเหตุมาจากกระแสของเทคโนโลยีที่รวดเร็ว ซึ่งบางครั้งทำให้ผู้สูงอายุไม่รู้เท่าทันสื่อในโลกออนไลน์ และอาจนำไปสู่โอกาส

เสียงที่จะหลงเชื่อข้อมูลผิด ๆ (Fake News) ทำให้ผู้สูงอายุมักตกเป็นเหยื่อของมิจฉาชีพในโลกออนไลน์ที่เข้ามาหลอกลวงได้ง่าย เช่น การหลงเชื่อภาพตัดต่อ การถูกหลอกซื้อสินค้าที่ไม่มีคุณภาพ เป็นต้น เนื่องจากที่ผ่านมาผู้สูงอายุเติบโตมาในยุคที่มีแค่การสื่อสารทางเดียว อย่างหนังสือพิมพ์ หรือสำนักข่าวต่าง ๆ ที่ผ่านการกลั่นกรองแล้วว่ามีที่น่าเชื่อถือ ต่างไปจากในยุคปัจจุบันที่ไม่ว่าใครก็สามารถเป็นผู้สร้างข่าวหรือข้อเท็จจริงต่าง ๆ ในโลกออนไลน์ได้ รวมถึงความรุนแรงที่เกิดจากการไม่ได้รับความสนใจจากกลุ่มเพื่อน ญาติพี่น้อง หรือการใช้ภาษาที่สื่อสารกันในแพลตฟอร์มต่าง ๆ ในโลกออนไลน์ที่ผู้สูงอายุมองว่าอาจทำให้ตนเองเสื่อมเสียชื่อเสียงได้ เช่น ภาษาส่อเสียด ก้าวร้าว ล้อเลียน เป็นต้น ขณะเดียวกัน นิสิตจุฬาฯ มองว่าผู้สูงอายุบางส่วนอาจกลายมาเป็นกลุ่มคนที่มีการเผยแพร่เนื้อหาความรุนแรงในโลกออนไลน์ได้ด้วยเช่นกัน ในลักษณะของการรับข้อมูลและการส่งต่อข้อมูลที่ขาดซึ่งการไตร่ตรอง ที่นำไปสู่การสร้าง ความเข้าใจผิด และก่อให้เกิดปัญหาความรุนแรงอื่น ๆ ตามมาได้

“คือคนสูงอายุเค้าจะมีสิ่งที่เหมือนกันอย่างหนึ่งคือ เค้าไม่สามารถที่จะตามกระแสโลกาภิวัตน์ได้ทันอะ บางทีสิ่งที่เด็กทำอยู่นี้ มันอาจจะจะเป็นสิ่งที่ normal มากในสังคมโลกอะ แต่บางทีคนแก่ที่เข้ามาดู เขาก็จะแบบรุนแรง อย่างเช่น ถ้าการที่ผู้ชายผู้หญิงอยู่ด้วยกันก่อนแต่งงาน เค้าอาจจะมองว่ามันเป็นสิ่งที่ผิด เป็นความรุนแรง หรือว่าคนลักขโมย อาจจะเป็นค่านิยมของคนสมัยก่อนว่าเป็นคนไม่ดี แต่ถ้าสมัยนี้ก็อาจมองเป็นเรื่องของ art คือเหมือนการไม่ได้รับการยอมรับจากเด็กรุ่นใหม่ก็ถือว่าเป็นความรุนแรงเหมือนกัน คือมีคนเถียง คือถ้าย้อนกลับไปตอนที่เค้าเป็นเด็ก คือเค้าอาจจะจะเป็นเด็กที่แบบเคยต้องเชื่อฟังคนเฒ่าคนแก่ เค้าก็จะมีภาพจำว่าคนสูงอายุคือคนที่มีประสบการณ์ สั่งสมความรู้ ได้รับการยอมรับจากสังคม แล้วพอเค้าเติบโตขึ้นมา เค้าก็คาดหวังให้เด็กยุคนี้ปฏิบัติเหมือนกับตอนที่เค้าเป็นเด็ก แต่มันไม่ใช่ เพราะว่าแนวความคิดของเด็กมันเปลี่ยนไป แต่มันก็แล้วแต่คนด้วยนะว่าเขาทันต่อการเปลี่ยนแปลงขนาดไหน เขาจะมีอีโก้ (Ego) เป็นของตัวเอง คือเค้าจะไม่สามารถยอมรับได้ที่มีเด็กมาวิพากษ์วิจารณ์ตัวเขา”

(นิสิตกลุ่มคณะสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ เพศหญิง อายุ 21 ปี)

“ถ้าวัยรุ่นเนี่ยจะคุ้นชินกับการ blame กันในโลกออนไลน์ สบถกันในโลกออนไลน์ แต่พวกคนสูงอายุเค้าอาจจะ มองว่ามันไม่เหมาะสม อย่างเช่น การถูกวิพากษ์วิจารณ์ในโลกออนไลน์ อาจจะเป็นแบบ comment หรืออะไรก็ได้ แบบการแคปรูป แคปเนื้อหาต่าง ๆ แล้วเอามาเขียน

บรรยาย ๆ ต่อ ไล่ความค่าตัวเองลงไป ซึ่งเด็กรุ่นใหม่ก็จะมองว่ามันเป็นสิทธิของเขา เขาสามารถทำได้ แต่ผู้สูงอายุอาจจะมองว่ามันไม่ใช่สิ่งที่ถูกต้อง เพราะมันทำให้เขาอาจจะเสีย เสีย หรือถ้ามันเป็นคือเรื่องจริง เขาก็อาจจะไม่สามารถยอมรับความจริงได้ ส่วนหนึ่งก็ด้วยการโตมาในสังคมที่มันต่างกันด้วยแหละ ที่มันช่วยหล่อหลอมความคิดของเขากับคนรุ่นเราที่ไม่เหมือนกัน คือสังคมเปลี่ยน กฎเกณฑ์หรือบรรทัดฐานบางอย่างมันก็เปลี่ยนไปด้วย แต่ที่นี้ผู้สูงอายุเค้าก็อาจจะแบบว่า ยังยึดติดอยู่กับความเข้าใจเดิม ๆ ไม่ว่าจะถูกจะผิด เหมือนมี mindset แบบนี้ ๆ ซึ่งมันเปลี่ยนยากมาก ดังนั้น การที่เด็กรุ่นใหม่ทำอะไรที่มันแตกต่างไปจากรุ่นเค้า เค้าก็อาจจะมองว่ามันไม่เหมาะสม มันรุนแรงนะ เพราะว่าตอนที่พวกเค้าอายุเท่าพวกเรา เขายังไม่ทำแบบนี้เลย มันไม่ถูกต้อง”

(นิสิตกลุ่มคณะสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์อายุ เพศหญิง 22 ปี)

“มันก็ลำบากนิดนึง มันน่าจะอยู่ที่สภาพแวดล้อมความเป็นอยู่มากกว่า ที่มันอาจจะส่งผลมากกว่าช่วงวัย แต่ช่วงวัยมันก็น่าจะเป็นปัจจัยหนึ่งเหมือนกัน เค้าเรียกว่าอะไร คือชุดความคิดที่แต่ละคน แต่ละช่วง แต่ละ Gen มันก็ไม่เหมือนกัน แล้วยังคนแก่ ๆ ที่เค้ามาใช้สื่อโซเชียล บางทีเค้าใช้เค้าไม่ระวัง บางทีก็อาจจะไปเสพอะไรบางอย่างที่มันไม่ถูกต้อง แบบว่า fake news ในโลกโซเชียลมีเดียมันก็เยอะมาก มันก็เกิดการกระจายข่าว แล้วก็เกิดการเรียนรู้อะไรที่มันผิด ๆ ไป แต่เค้าก็เชื่ออะ เหมือนเค้ารู้ ก็แค่จำ แต่ว่าไม่ได้เกิดการไตร่ตรอง”

(นิสิตกลุ่มคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เพศชาย อายุ 21 ปี)

จากข้อมูลข้างต้น จะเห็นได้ว่า การอยู่ในช่วงวัยที่แตกต่างกันได้เป็นเงื่อนไขหนึ่งที่ทำให้คนมีการรับรู้และพบเจอกับความรุนแรงในโลกออนไลน์ในรูปแบบที่แตกต่างกันออกไปได้ โดยมักจะเกี่ยวข้องกับประสบการณ์ต่าง ๆ ที่คนในแต่ละช่วงวัยจะมีได้ต่างกัน เช่น ในกลุ่มวัยเด็ก ซึ่งเป็นช่วงวัยที่อาจมีทักษะการคิดไตร่ตรองและทักษะการแยกแยะข้อมูลข่าวสาร รวมถึงการมีวุฒิภาวะทางอารมณ์ที่อาจจะน้อยกว่าในช่วงวัยอื่น ๆ ซึ่งทำให้กลุ่มวัยเด็กอาจถูกชักจูงและถูกหลอกลวงได้ง่ายในโลกออนไลน์ ขณะที่ในกลุ่มวัยรุ่นและวัยทำงาน ซึ่งเป็นกลุ่มที่มีความเป็นตัวของตัวเองสูง มีทักษะการคิดวิเคราะห์และการพิจารณาไตร่ตรองสิ่งต่าง ๆ ได้มากกว่าในช่วงวัยเด็ก รวมถึงยังเป็นช่วงวัยที่มีความเชื่อมั่นในตัวเองค่อนข้างสูง ความรุนแรงที่คนในช่วงวัยนี้อาจจะได้รับส่วนใหญ่มักมีสาเหตุมาจากการมีความคิดและการกระทำที่แตกต่างไปจากคนส่วนใหญ่ในสังคม ซึ่งอาจไม่เป็นที่ยอมรับสำหรับคนบาง

คนหรือคนบางกลุ่ม และนำไปสู่การถูกวิพากษ์วิจารณ์อย่างเข้มข้นในโลกออนไลน์ตามมาได้ และวัยสูงอายุ ซึ่งเป็นช่วงวัยที่จะประสบกับความรุนแรงในลักษณะของการถูกพุดถึงหรือการถูกวิพากษ์วิจารณ์ในระดับที่ผู้สูงอายุมองว่าเป็นการกระทำที่ไม่ให้เกียรติ ไม่ให้ความเคารพผู้ที่อาวุโสกว่าในสังคม อีกทั้งยังเป็นการกระทำที่อาจทำให้พวกเขาเสื่อมเสียชื่อเสียงได้

2) ความแตกต่างด้านเพศ

หลายครั้งที่ความแตกต่างระหว่างเพศ ได้ถูกนำไปใช้เป็นเหตุผลสำหรับสร้างความชอบธรรมให้กับความเหลื่อมล้ำที่เกิดขึ้นในสังคมไทย ซึ่งนำไปสู่กระบวนการต่อรองและการเรียกร้องความเท่าเทียมให้เกิดขึ้นกับคนทุกเพศในสังคม อย่างไรก็ตาม แม้ว่าในสังคมไทยในปัจจุบันจะมีแนวโน้มที่เปิดกว้างในประเด็นเรื่องความแตกต่างทางเพศมากขึ้น แต่ก็ปฏิเสธไม่ได้ว่าแนวคิดเรื่องการเลือกปฏิบัติระหว่างเพศยังคงพบเห็นได้ในสังคมไทยอยู่ โดยความแตกต่างทางเพศนี้ได้เป็นปัจจัยหนึ่งที่ทำให้การนิยามความรุนแรงในโลกออนไลน์แตกต่างกันไปได้ตามกลุ่มคนในเพศต่าง ๆ โดยแบ่งลักษณะของความรุนแรงในโลกออนไลน์ที่แต่ละเพศต้องพบเจอออกเป็น 3 กลุ่ม ดังนี้

2.1) เพศหญิง

เพศหญิงยังคงเป็นเพศที่นิสิตจุฬาฯ มองว่าเป็นเพศที่ถูกกดทับและเสี่ยงที่จะตกเป็นเหยื่อความรุนแรงในสังคมไม่ว่าจะเป็นโลกจริงหรือโลกออนไลน์ก็ตาม โดยลักษณะความรุนแรงที่นิสิตจุฬาฯ มองว่าเพศหญิงมักจะประสบในโลกออนไลน์ได้มากที่สุดได้แก่ การถูกคุกคามทางเพศ ผ่านภาษาที่ใช้ในส่วนของการแสดงความคิดเห็นได้รูปภาพ วิดีโอ รวมถึงการส่งข้อความโดยตรง เช่น การส่งภาพโป๊เปลือย การชักชวนเพื่อจุดประสงค์ทางเพศ ผ่านช่องทางการสนทนาในแพลตฟอร์มต่าง ๆ อาทิ เฟซบุ๊ก อินสตาแกรม ไลน์ เป็นต้น รวมถึงการถูกวิจารณ์เกี่ยวกับรูปร่าง หน้าตา การแต่งกาย หรือพฤติกรรมที่ขัดต่อค่านิยมของสังคมไทย เช่น การตกอยู่ในสถานะมีมือที่สาม ซึ่งคนในสังคมไทยมองว่าเป็นเรื่องที่ร้ายแรงและยอมรับไม่ได้ ซึ่งประเด็นดังกล่าวมักเป็นประเด็นที่เพศหญิงจะถูกนำมาพุดถึงและถูกวิพากษ์วิจารณ์อย่างเข้มข้นในโลกออนไลน์ นอกจากนี้ เพศหญิงอาจจะเผชิญกับความรุนแรงในโลกออนไลน์ในแง่ของการถูกกล่าวถึงที่ไม่ได้เป็นการถูกกล่าวถึงโดยตรง เช่น การถูกกล่าวถึงในโพสต์ต่าง ๆ ของผู้ใช้งานคนอื่น ๆ ในเชิงเหน็บแนบ ให้ร้าย รวมถึงการถูกสร้างเรื่องราวเท็จเกี่ยวกับตนเองซึ่งทำให้ตนเองเกิดความอับอาย และเสื่อมเสียชื่อเสียง

“ในสังคมไทยระบบชายเป็นใหญ่มันก็ยังมีอยู่ คือผู้ชายกับผู้หญิงก็อาจจะได้รับผลกระทบไม่เหมือนกัน อย่างผู้หญิงใส่บิกินีไปทะเล ก็จะมีโดน comment แบบคุกคามทางเพศ แต่ถ้าเป็น

ผู้ชายถอดเสื้อ ก็จะแบบหุ่นดีจิ้ง หกแพค ทั้งที่มันก็คล้าย ๆ กันอะ แต่มุมมองของคนที่อ่านก็จะมองว่าของผู้หญิงมันรุนแรงกว่า เพราะว่ามันอาจจะมีกระแสในเรื่องของ feminist มาด้วย มันเลยเป็นเรื่องที่มองว่าการมา comment ผู้หญิง มันเห็นได้ง่ายกว่า คือมันก็ไม่ค่อยเห็นผู้ชายมาเรียกร้องแบบผู้หญิงขนาดนั้น คือผู้หญิงถูกให้ความสำคัญมากกว่า”

(นิสิตกลุ่มคณะสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ เพศชายรักชาย อายุ 21 ปี)

“ถ้าเป็นเพศหญิงที่เห็นได้ชัดเลย น่าจะเป็นเรื่องถูกคุกคามต่าง ๆ แบบ comment ในเชิงคุกคาม แบบเวลาที่มีการโพสต์รูปภาพ คนที่มีรูปร่างหน้าตาดี เวลาโพสต์รูปอะไรแบบนี้ ก็อาจจะมีคนมา comment แบบสวยจัง อยากได้เป็นแม่ของลูก แบบน่ากินมาก อะไรแบบนี้ ที่มันไม่ได้เป็นการสื่อความหมายตรง ๆ แต่จะเป็นแบบอ้อม ๆ แต่คนที่เข้ามาอ่านเค้าก็น่าจะรู้ว่าต้องการสื่อถึงอะไร แต่มันก็คงขึ้นอยู่กับคนด้วยนะ บางคนถ้ามีคนมาพูด มาแสดงความคิดเห็นแบบนี้ เค้าก็อาจจะชอบ รู้สึกภูมิใจในตัวเอง แต่บางคนเค้าก็มองว่ามันเป็นการคุกคามเค้าอะ เป็นความรุนแรงที่ยอมรับไม่ได้ หรือแบบพวกการบูลลี่เรื่องรูปร่างอะ ผอมไป อ้วนไป แต่งชุดอะไร ไม่สวยเลย อะไรแบบนี้ ซึ่งพวกนี้ส่วนมากจะเห็นใน comment ก็เจอได้หมดในแพลตฟอร์มต่าง ๆ หรือการโพสต์แซะกัน ด่ากันในโซเชียล อันนี้มันก็น่าจะเจอได้ทุกเพศไม่ใช่แค่เพศหญิงหรอก แต่ส่วนมากที่จะเห็นคือเพศหญิง เพราะว่าความผู้หญิงอะ ก็จะชอบแสดงออกมากกว่าเพศชายอยู่แล้ว เลยทำให้เห็นความรุนแรงได้ง่ายกว่า”

(นิสิตกลุ่มวิทยาศาสตร์สุขภาพ เพศหญิง อายุ 22 ปี)

“จะเป็นการบูลลี่เรื่องร่างกายรูปร่างหน้าตามากกว่า แบบในเฟซบุ๊ก IG ก็เห็นได้หมด เหมือนคนที่ไปวิพากษ์วิจารณ์เค้าก็ไม่ได้คิดอะไร ใส ๆ แต่ความคิดตัวเอง ไม่เห็นสวยเลย แต่งชุดอะไร หุ่นไม่ดีเลย คือตัดสินที่ภายนอก ทั้งที่ตัวเองก็อาจจะไม่ได้ดีไปกว่าเขาเลย แต่เหมือนทำไปเพื่อความสนุก ได้ความสะใจ แต่คนที่เค้าอ่าน เค้าก็รู้สึกไม่ดี เป็นความรุนแรงสำหรับเค้าที่เห็นบ่อย ๆ ก็จะเป็นพวกดาราผู้หญิงอะไรแบบนี้ หรือแบบพวกข่าวชู้สาวอะไรแบบนี้อะ คือจะผิดไม่ผิดยังไงไม่รู้ แต่รู้สึกว่าถ้ามีกระแสอะไรแบบนี้เกิดขึ้น ผู้หญิงจะถูกโจมตีมากกว่าผู้ชาย เหมือนทุกคนพร้อมซ้ำเติม ไปโพสต์หน้าไทม์ไลน์เค้าบ้าง comment ใต้โพสต์ ใต้รูปภาพเค้าบ้าง ทั้งที่เราก็มารู้ว่าจริงไม่จริง แต่ก็ตัดสินไปแล้ว ทำให้เขาเสียหายไปแล้ว โดยที่

คนโพสต์อาจจะไม่ได้คิดอะไร เหมือนแค่แสดงความคิดเห็นต่อเรื่อง ๆ หนึ่ง แต่ไม่ได้คิดว่ามันจะรุนแรงกับคนอื่นหรือเปล่า”

(นิสิตกลุ่มคณะสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ เพศหญิง อายุ 20 ปี)

2.2) เพศชาย

สำหรับความรุนแรงในโลกออนไลน์ที่นิสิตจุฬาฯ มองว่าสามารถพบเห็นได้ในเพศชายนั้น มีตั้งแต่รูปแบบความรุนแรงทั่ว ๆ ไปที่สามารถพบเจอได้ในทุกเพศ เช่น การถูกวิพากษ์วิจารณ์เกี่ยวกับรูปร่าง หน้าตา หรือการถูกกล่าวถึงโดยใช้ภาษาและถ้อยคำที่รุนแรง หยาดคาย ไปจนถึงลักษณะความรุนแรงที่นิสิตจุฬาฯ มองว่าเป็นลักษณะที่อาจจะเห็นได้ชัดในกลุ่มเพศชาย คือ การไม่ได้รับการยอมรับจากกลุ่มเพื่อนและสังคมรอบข้าง ด้วยเหตุผลในด้านของการมีค่านิยมบางอย่างที่แตกต่างไปจากผู้ชายส่วนใหญ่ในสังคมไทย รวมถึงการถูกเหมารวมที่เกิดจากอคติทางเพศ ในด้านการถูกตัดสินที่ไม่ได้รับการปฏิบัติอย่างเป็นธรรมจากคนในสังคม ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงความไม่เท่าเทียมกันระหว่างเพศที่ได้รับอิทธิพลจากวัฒนธรรมไทยอย่างชัดเจน โดยเฉพาะการแสดงความคิดเห็นในเรื่องรูปร่างของเพศตรงข้ามที่ชี้ให้เห็นถึงบริบทความรุนแรงที่แตกต่างกันระหว่างเพศที่ผู้ชายมักจะได้รับผลกระทบที่มากกว่า ตัวอย่างเช่น การที่ผู้ชายไปแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับลักษณะรูปร่างของผู้หญิงได้รูปภาพหรือวิดีโอที่มีการเผยแพร่ลงในแพลตฟอร์มต่าง ๆ ในสื่อออนไลน์ ซึ่งคนในสังคมส่วนใหญ่มองว่าการกระทำในลักษณะดังกล่าวถือเป็นการไม่ให้เกียรติเพศหญิงและเข้าข่ายคุกคามทางเพศ ในขณะที่หากผู้หญิงมีการแสดงความคิดเห็นในลักษณะเดียวกันกับเพศชาย คนในสังคมส่วนใหญ่มองว่าเป็นเหมือนกับการชื่นชม ให้คุณค่าและไม่ถูกนับว่าเป็นการคุกคามทางเพศ อย่างไรก็ตาม อาจไม่ใช่ผู้ชายทุกคนที่จะเห็นด้วยกับแนวคิดดังกล่าว ดังจะเห็นได้จากตัวอย่างการออกมาเคลื่อนไหวของผู้ชายบางคนหรือบางกลุ่มเพื่อเรียกร้องความยุติธรรมจากการถูกคุกคามทางเพศ รวมถึงการออกมาเรียกร้องในเรื่องความไม่เท่าเทียมกันของสิทธิบางอย่างที่สังคมไทยได้ให้อำนาจกับเพศหญิงที่มากกว่า ขณะเดียวกัน ก็สะท้อนให้เห็นถึงมุมมองของเยาวชนเพศหญิงที่เข้าใจและมองว่าในความเป็นจริงแล้วเพศชายอาจจะประสบกับความรุนแรงที่ไม่ต่างไปจากเพศของตน โดยเฉพาะในเรื่องการถูกตัดสินจากการกระทำในโลกออนไลน์ เช่น การโพสต์แสดงความคิดเห็นที่เป็นการวิจารณ์ฝ่ายตรงข้าม ที่เพศหญิงและเพศชายจะได้รับผลกระทบที่ต่างกัน

“น่าจะเป็นการไม่ถูกยอมรับจากเพื่อน การไม่โดนยอมรับจากสังคม แล้วก็บางที่ผู้ชายบางคนก็มองในเรื่องของ sexual harassment จะเห็นว่าเดี๋ยวนี้ไม่ได้มีแค่ผู้หญิงนะที่โดน sexual

ประเด็นต่าง ๆ ที่ทำให้คนในสังคมมีการรับรู้และมีมุมมองต่อเพศ LGBTQ ในแง่ลบบนแพลตฟอร์มใด แพลตฟอร์มหนึ่งในโลกออนไลน์ เช่น แพลตฟอร์มทวิตเตอร์ เฟซบุ๊ก เป็นต้น

“ที่เรียกว่าความรุนแรงในโลกออนไลน์ ไม่แน่ใจว่านิยามว่ายังไงนะคะ แต่ตอนนั้นเคยไปดู วิดีโอของคน ๆ หนึ่ง น่าจะเป็นเรื่องดังอยู่เหมือนกัน คือเค้าเป็นคนทำงาน น่าจะเป็นพวก ไฟแนนซ์ แต่เค้าเป็น CEO แล้วเค้ามีน้องที่เป็นในกลุ่ม LGBTQ ตอนนั้นมีผู้บริหารบริษัทหนึ่ง เค้าออกมาพูดแบบว่าอาจจะไม่เหมาะกับกลุ่มคน LGBTQ เท่าไหร่ ตอนนั้นเหมือนเค้าจะ กลับไปย้อนดูวิดีโอตอนที่เค้าพูด แล้วก็เหมือนมีพนักงานบอกว่า เอ้ย ทำไมถึงมาทำงานให้ บริษัทนี้ ไม่รู้หรือว่าเนี่ยผู้บริหารเค้าเป็นคนแบบนี้ ๆ แล้วเค้าก็ตัดคลิปนี้ลงยูทูป ตัดเล่น ๆ ด้วยซ้ำไม่ได้มีคนติดตามในยูทูปอะไรขนาดนั้น แต่ว่ามีคนเห็นแล้วก็เอามาเป็นประเด็น ใหญ่โตบนทวิตเตอร์ หลังจากนั้นอะ คือมันก็มีคนไปว่าเค้าค่อนข้างเยอะในโลกออนไลน์ แล้ว มันลามไปถึงที่บริษัทที่เค้าทำงาน คือเค้าตกงาน มีความคิดที่จะฆ่าตัวตาย อะไรทำนองนี้”

(นิสิตกลุ่มคณะสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ เพศหญิง อายุ 21 ปี)

“สังคมไทยในตอนนี้ก็ยังไม่ได้รับรองในเรื่องนี้ ก็อาจจะแบบทำให้ถูกบูลลี่ ถูกรังแก แบบมอง เค้าเป็นตัวประหลาด เหมือนแบบตอนเด็ก ๆ เรามีเพื่อนตุ๊ดอยู่คนหนึ่งในระดับเรียน แล้วก็แบบ เด็กอะ แล้วเด็กในห้องก็แบบ เรียกฮิตุ๊ด ตู๊ดไปไหน อะไรแบบนี้ โดยที่เค้าพูดแบบไร้เดียงสา เค้าพูดเหมือนเป็นเรื่องปกติที่ล้อกัน ซึ่งมันไม่ใช่เลย น้องคนนั้นที่ถูกกล่าวหาว่าเป็นตุ๊ด ๆ เขาก็รู้สึกแย่”

(นิสิตกลุ่มคณะศิลปกรรมศาสตร์ เพศหญิง อายุ 21 ปี)

“ส่วนใหญ่ก็น่าจะเป็นเหยียดกัน บูลลี่กันอะ ในเชิงทางเพศ แบบเคยเห็นดาราที่เขาเป็นเพศ ชายแต่แต่งตัวผู้หญิง ก็จะมีโดนเหยียด โดนบูลลี่ ในแบบ comment อะไรแบบนี้ หรือแบบ เคยเห็นที่มีชาวผู้ชายแต่งงานกัน ก็จะมีเห็นพวก comment เหยียดเต็มไปหมด”

(นิสิตกลุ่มคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เพศชายรักชาย อายุ 22 ปี)

จากข้อมูลข้างต้น จะเห็นได้ว่า ความแตกต่างทางเพศได้นำไปสู่ประสบการณ์การเผชิญหน้ากับความรุนแรงในโลกออนไลน์ของเพศต่าง ๆ ที่แตกต่างกัน รวมถึงยังชี้ให้เห็นถึงอคติของคนในสังคมไทยบางส่วนที่มีต่อกลุ่มความหลากหลายทางเพศ อย่างไรก็ตาม ลักษณะของความรุนแรงที่เห็นได้ชัดจากการนิยามภายใต้พื้นฐานความแตกต่างระหว่างเพศนี้ พบว่าความรุนแรงที่ทุกเพศจะพบได้ คือความรุนแรงในลักษณะที่เป็นการคุกคามที่มีสาเหตุมาจากอคติทางเพศต่อการรับรู้ลักษณะของบุคคลที่มีความแตกต่างในด้านรสนิยมทางเพศหรือมุมมองที่มีต่อเรื่องเพศ ซึ่งความรุนแรงประเภทนี้อาจส่งผลต่อการเกิดอาชญากรรมที่ส่งผลกระทบต่อชีวิตของบุคคลตามมาได้ โดยเฉพาะในกลุ่มที่เป็นเพศ LGBTQ ที่คนในสังคมบางส่วนยังไม่ให้การยอมรับและมองว่าเป็นกลุ่มคนที่มีรูปแบบการดำเนินชีวิตที่แตกต่างไปจากคนทั่วไปในสังคม เช่น ค่านิยมเรื่องการแต่งกาย ค่านิยมเรื่องการใช้ชีวิตคู่ เป็นต้น ทั้งนี้ การศึกษาในครั้งนี้ ซึ่งเป็นการศึกษามุมมองเรื่องความรุนแรงในโลกออนไลน์กับกลุ่มตัวอย่างที่เป็นเพศชายรักชาย พบว่า นิสิตจุฬาฯ ที่เป็นเพศชายรักชายมีมุมมองเรื่องนี้ว่า ลักษณะความรุนแรงในโลกออนไลน์ที่พบในกลุ่มเพศของตนเองนั้นจะมีได้หลากหลาย ตั้งแต่การถูกวิพากษ์วิจารณ์ในด้านลบ การถูกแสดงท่าทางรังเกียจ การใช้คำพูดที่รุนแรง ไม่เหมาะสม รวมถึงการถูกทำให้รู้สึกว่าเป็นตัวตลกในสังคม เนื่องจากการมีรสนิยมทางเพศที่แตกต่างไปจากสรีระร่างกายของตนเอง มีการแต่งกาย และมีวิถีชีวิตที่ต่างไปจากผู้ชายทั่ว ๆ ไปในสังคม

“มีตั้งแต่บูลลี่ คำว่าสารพัด แสดงท่าที่รังเกียจ โดนทั้งคำพูดคำจาต่อทอ กระแนะกระแหน เหมือนมองว่าคนที่เป็นเกย์ผิดธรรมชาติ ไม่ปกติ เพราะมีความชอบ มีรสนิยมที่แตกต่างไปจากตัวเอง แล้วก็มองว่าเป็นเรื่องผิดแปลก ยิ่งสื่อบ้านเราชอบนำเสนอเกย์เป็นตัวตลก มีพฤติกรรมประหลาด มันเลยแบบฝังอยู่ในความคิดเหมารวมของคน ว่าแบบเกย์ไม่น่าคบ ไม่ได้หรือเพศอื่น ๆ ก็ตาม LGBTQ ก็โดนเหมือนกัน คือยังไงก็โดนเหยียดเหมารวมอยู่ดี ซึ่งก็ห้ามไม่ได้หรอก”

(นิสิตกลุ่มคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เพศชายรักชาย อายุ 22 ปี)

อย่างไรก็ตาม ปัจจุบันสังคมไทยเริ่มเปิดกว้างและมีมุมมองต่อเรื่องเพศที่เปลี่ยนไป โดยเริ่มมีการยอมรับในเรื่องความหลากหลายมากขึ้น และมีอคติในเรื่องเพศลดน้อยลง สะท้อนให้เห็นจากวงการละคร ซีรีส์ หรือภาพยนตร์ที่ผลิตเนื้อหาเกี่ยวเพศทางเลื้อยกออกมาเพิ่มขึ้น และกระแสตอบรับของคนในสังคมไทยก็ดีขึ้น ได้รับความนิยมนมากขึ้น ทำให้นิสิตจุฬาฯ บางส่วนมองว่าความแตกต่างระหว่างเพศอาจไม่ได้เป็นเงื่อนไขสำคัญที่ส่งผลต่อการได้รับความรุนแรงในโลกออนไลน์ของกลุ่มคนที่

มีเพศที่แตกต่างกัน เพราะนอกจากเพศหญิงที่ถูกมองว่าเป็นเพศที่มักจะได้รับ ความรุนแรงได้บ่อยกว่า เพศอื่น ๆ แล้ว ปัจจุบันในกลุ่มเพศชายและเพศ LGBTQ ก็ยังเป็นกลุ่มคนที่ได้รับความรุนแรงในโลก ออนไลน์ได้เช่นเดียวกัน โดยเฉพาะการแสดงออกถึงความรุนแรงในกลุ่มคนที่ เป็นเพศเดียวกัน ตัวอย่างเช่น การเหยียดหยามกลุ่มคนที่ เป็นเพศ LGBTQ จากกลุ่มคนที่ เป็นเพศ LGBTQ ด้วยตัวเอง หรือการล้อเลียนรูปร่าง (Body Shaming) ของผู้หญิงด้วยตัวเอง เป็นต้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งในยุคที่ โลกออนไลน์ได้กลายเป็นพื้นที่ที่บุคคลไม่ว่าจะเป็นเพศใดก็ตามสามารถสร้างตัวตนใหม่ขึ้นมาได้ ซึ่ง นับเป็นตัวตนที่ทำให้กฎเกณฑ์หรือบรรทัดฐานทางสังคมไม่ได้มีประสิทธิภาพมากพอที่จะเข้าไปกำกับ บบบาทและการกระทำของบุคคลได้ เนื่องจากสภาวะของการไร้ตัวตนในโลกออนไลน์ที่ทำให้ผู้กระทำ ความรุนแรงรู้สึกปลอดภัยที่จะกระทำมากกว่าในโลกจริง

“คิดว่าเพศไม่ได้มีผล เพราะว่าบางทีคนที่โดน สมมติว่ามี การ banned คนหนึ่งในทวีตเตอร์ บางทีก็ยังไม่รู้ด้วยซ้ำว่าคนนั้นเพศอะไร อายุเท่าไร คืออันนี้จริง ๆ ถ้าตอบกว้าง ๆ มันก็จะ เป็นใครก็ได้ บางทีในทวีตยังเห็นคนที่ เป็น LGBTQ โปสต์ด่าตัวเองเลย”

(นิสิตกลุ่มคณะสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ เพศหญิง อายุ 21 ปี)

“ถ้าหลัก ๆ เลยก็จะเป็นผู้หญิงแหละ เพราะว่าในเรื่องของการเรียกร้องทางด้าน feminist มันก็คือมีมานานแล้ว แต่ว่าในยุคนี้มันอาจจะ มีพวงในเรื่องของ LGBT ร่วมกับกลุ่มความ หลากหลายทางเพศไปด้วย มันก็ไม่ได้มีแค่ผู้หญิงกลุ่มเดียวที่เป็นผู้ถูกกระทำ เดี่ยวนี้มัน หลากหลายมาก ถึงขั้นว่าผู้ชายบางคนเค้าก็ออกมาตีแผ่ระบุว่า ผู้ชายก็สามารถเป็นผู้ถูก คุกคามได้เหมือนกัน เหมือนเคยไปอ่านเจอมาอะไรก็อย่าง ที่เค้าบอกว่า คนเรามักจะทำนิสัย แยะ ๆ ใส่คนอื่น ทั้งที่จริง ๆ นิสัยแบบนั้นเราไม่ได้ชอบหรอก เผลอทำไปเองโดยที่ไม่รู้ตัว อย่างเช่นคน ที่ไปเหยียด LGBTQ ที่เป็นเพศความหลากหลายก็จะเป็นพวกกลุ่มเดียวกัน เป็น LGBT เหมือนกัน หรือผู้หญิงที่แบบไปว่าเกี่ยวกับ body shaming ก็จะเป็นผู้หญิงเหมือนกัน บางทีก็แบบ ทำไมแบบอ้วนจังเลย ทั้งที่แบบตัวเองก็ไม่ใช่นอมน ๆ ตัวเองก็อ้วนเหมือนกัน แต่ คุณก็ไปว่าเค้าแล้ว เพราะว่าสิ่งที่มันกดทับอยู่ในใจคุณอย่างเนี่ย แล้วมันรู้สึกแบบคุณต้องการ ระบาย แล้วคุณก็ระบายมันออกมา”

(นิสิตกลุ่มคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เพศชาย อายุ 22 ปี)

“คือคิดว่าปัจจุบัน มันเปิดกว้างมาก คนมีอคติน้อยลงเรื่องเพศ คือมองว่าทุกเพศก็เท่าเทียมกันหมด มันเป็นเรื่องที่ยอมรับกันได้ในสังคมปัจจุบัน การที่มีเพศต่างกันมันเลยอาจจะไม่ใช่เหตุผลสำคัญที่จะทำให้คนตกเป็นเหยื่อความรุนแรงในโลกออนไลน์ได้ เพราะไม่ว่าใครก็เจอได้หมด บางทีอาจจะอยู่เฉย ๆ ด้วยซ้ำ เหมือนพอมันเป็นโลกออนไลน์ มันก็เห็นแค่มุมหนึ่งเล็ก ๆ ที่แสดงออก บางทีเราอาจจะเข้าไปดูคอนเทนต์อะไรที่มันมากกระทบกับตัวเรา แบบอาจจะไม่ได้ตั้งใจเข้าไปดู แต่พออ่านแล้วก็รู้สึกไม่ดี ไม่สบายใจ เหมือนกระทบความรู้สึกเราอะ คือก็ไม่รู้ว่าจะเรียกความรุนแรงไหม แต่หลัก ๆ คงอยู่ที่ตัวเนื้อหาที่เราเสพมากกว่าเพศผู้หญิงไม่จำเป็นต้องเป็นเพศที่ถูกคุกคามเสมอไป เพศอื่น ๆ ก็โดนเหมือนกัน เพศชาย LGBT บางทีผู้หญิงเองอาจจะกลายเป็นฝ่ายที่ไปคุกคามเพศอื่นด้วยซ้ำ เรื่องนี้มันอยู่ที่จิตสำนึกเลย ถ้าคุณคิดได้ คุณก็คงไม่ไปคุกคามคนอื่น แต่บางคนก็ขาดความยั้งคิด อาจจะไป comment ไปโพสต์อะไรที่อาจจะไม่ได้มีเจตนาจะสื่อไปในทางไม่ดีอะ แต่คนในสังคมมันก็มีหลากหลายเนอะ คำก็อาจจะตีความได้ในหลายแง่มุม จะมองว่ารุนแรงหรือไม่รุนแรงก็ได้ ก็ต้องดูหลาย ๆ อย่างประกอบกัน ไม่ใช่แค่ว่าเพศอะไร”

(นิสิตกลุ่มคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เพศชายรักชาย อายุ 21 ปี)

3) ความแตกต่างด้านกลุ่มการเรียนรู้

นอกจากบริบทความรุนแรงในโลกออนไลน์ที่ถูกนิยามผ่านความแตกต่างในด้านช่วงวัยและเพศแล้ว เจ็อนไขความแตกต่างด้านกลุ่มการเรียนรู้ ยังเป็นอีกหนึ่งเจ็อนไขที่นำมาใช้สำหรับการนิยามความรุนแรงในโลกออนไลน์ โดยนิติจุฬาฯ ส่วนหนึ่งมองว่าเนื้อหาของการเรียน กลุ่มเพื่อน และบรรยากาศในคณะในกลุ่มการเรียนรู้ที่ต่างกัน มีผลต่อการหล่อหลอมแนวความคิดเรื่องความรุนแรงในโลกออนไลน์ของเยาวชนที่แตกต่างกันได้ ซึ่งในที่นี้สามารถแบ่งมุมมองการอธิบายเรื่องความรุนแรงในโลกออนไลน์ตามกลุ่มการเรียนรู้ได้เป็น 2 กลุ่มใหญ่ ๆ ที่แตกต่างกัน คือ

3.1) กลุ่มคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

นิติจุฬาฯ มองว่าในกลุ่มเยาวชนที่ศึกษาในกลุ่มคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์นั้น จะมีมุมมองต่อเรื่องความรุนแรงในโลกออนไลน์ในมิติของการวิเคราะห์และการทำความเข้าใจเกี่ยวกับพฤติกรรมความรุนแรงที่ลึกซึ้งมากกว่าเยาวชนที่เรียนในกลุ่มการเรียนรู้วิทยาศาสตร์หรือกลุ่มการเรียนรู้อื่น ๆ โดยการกำหนดคำอธิบายความหมายความรุนแรงในโลกออนไลน์ของเยาวชนในกลุ่มนี้ จะมีลักษณะเป็นการวิเคราะห์ปรากฏการณ์ความรุนแรงผ่านการเชื่อมโยงทฤษฎีและแนวคิดทางสังคม

เป็นหลัก โดยเน้นไปที่การทำความเข้าใจความคิดและการกระทำของปัจเจกบุคคล ตลอดจนการเชื่อมโยงกับบริบทและโครงสร้างทางสังคมที่แตกต่างกันไปในแต่ละสังคมที่ส่งผลต่อมุมมองคำอธิบาย ความรุนแรงในโลกออนไลน์ที่มีความละเอียดและลึกซึ้งมากกว่ากลุ่มเยาวชนที่เรียนในกลุ่มการเรียนรู้ กลุ่มอื่น ๆ เช่น กลุ่มคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี กลุ่มคณะวิทยาศาสตร์สุขภาพ เป็นต้น

“คิดว่าค่อนข้างส่งผล คือถ้าพูดไปก็เหมือนอวยคณะตัวเอง อย่างรัฐศาสตร์ก็อักษร หรือที่เป็นสายศิลป์ คิดว่าเด็กจะมีความ empathy มากกว่า คิดว่าเข้าใจคนมากกว่า อย่างเราเรียนสังคมเราก็จะมองสังคมลึกกว่าเพราะ เราไม่ได้มองสังคมหรือการกระทำแบบหยาบ ๆ บางอย่างเด็กฝั่งวิทย์ก็อาจจะไม่เข้าใจก็ได้ อาจจะมองหยาบกว่าเราก็ได้”

(นิสิตกลุ่มคณะสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ เพศชายรักชาย อายุ 21 ปี)

“น่าจะส่งผลนะ คืออย่างเราเรียนสังคม มันก็ทำให้เข้าใจสังคมในระดับที่มันมากกว่าคนที่เรียนสายวิทยาศาสตร์อยู่แล้ว เพราะด้วยตัววิชาหรือหลักสูตรใด ๆ ที่มันเหมือนปลูกฝังเราสอนให้เราคิดแบบนี้ ๆ คือมันอาจจะไม่ใช่ทั้งหมด แต่คิดว่ามันส่งผล เด็กสังคมเวลาวเคราะห์อะไรก็ต้องดูเรื่องบริบทสังคมที่มันเกี่ยวข้องด้วย เช่น อาจจะเรื่องโครงสร้างสังคมที่เป็นอยู่ในปัจจุบัน บรรทัดฐานต่าง ๆ ในสังคมนั้น หรือพวกการใช้กฎหมายที่มีอยู่ คือมันก็เป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับความรุนแรงนะ ทั้งในโลกจริงและโลกออนไลน์ แต่มันต่างกันตรงการวิเคราะห์ว่าความรุนแรงเกิดในพื้นที่ไหน ยิ่งสังคมมีการเปลี่ยนแปลงไปด้วย การวิเคราะห์มันก็ไม่ได้หยุดนิ่งตามการเปลี่ยนแปลงอะ เราก็ต้องตามให้ทัน ถ้าจะให้บอกว่ามันแตกต่างกันยังไง คงมองว่าเป็นเรื่องของทฤษฎีวิเคราะห์รายละเอียดที่อาจจะลึกซึ้งหรือไม่ลึกซึ้งต่างกันมากกว่า รวมถึงการมีเหตุผลหรือพหุทฤษฎีที่มารองรับเหตุการณ์ความรุนแรงนั้น ๆ ที่อาจจะต่างกันได้”

(นิสิตกลุ่มคณะสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ เพศหญิง อายุ 20 ปี)

3.2) กลุ่มคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

นิสิตจุฬาฯ มองว่าในกลุ่มเยาวชนที่ศึกษาในกลุ่มคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี จะมีมุมมองและการวิเคราะห์เรื่องความรุนแรงในโลกออนไลน์ที่ต่างไปจากเยาวชนที่เรียนในกลุ่มคณะ

มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ กล่าวคือ เยาวชนที่เรียนในกลุ่มคณะวิทยาศาสตร์จะมีวิธีการวิเคราะห์และนิยามความรุนแรงในโลกออนไลน์ที่อาจมุ่งเน้นไปที่การคำนึงถึงหลักของความเป็นเหตุเป็นผล และนอกจากการอธิบายเรื่องความรุนแรงที่ต้องมีทฤษฎีมารองรับแล้ว อาจต้องพิจารณาเรื่องของหลักฐานที่เกี่ยวข้องกับรูปแบบความรุนแรงในโลกออนไลน์ที่เกิดขึ้นด้วย ซึ่งนิสิตจุฬาฯ มองว่าการให้คำอธิบายเรื่องความรุนแรงของเยาวชนที่เรียนในกลุ่มคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีในแง่ này อาจเป็นมุมมองการอธิบายความรุนแรงในโลกออนไลน์ในระดับที่ลึกซึ้งน้อยกว่ากลุ่มเยาวชนที่เรียนในกลุ่มคณะสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ ที่อาจจะให้มุมมองการอธิบายเรื่องความรุนแรงที่เห็นภาพได้ชัดเจนมากกว่า ให้รายละเอียดของคำอธิบายได้มากกว่า จากการได้รับองค์ความรู้จากศาสตร์สาขาที่เรียนที่มีลักษณะเฉพาะ ตลอดจนการได้รับการปลูกฝังวิธีคิดในลักษณะของการศึกษาวิจัยทางสังคม

“เด็กที่สายวิทย์บางทีเหมือนแบบจะไม่เชื่ออะไรง่าย ๆ ทุกอย่างต้องอิงเหตุผล แบบเวลาอ่านข่าว ก็จริงหรือ ต้องไป search อีกรอบเพื่อดูว่าเขาลงข่าวอะไร มีลักษณะเหมือนย่ำคิดย่ำทำ ต้องหาหลักฐานมาสนับสนุนความคิดตัวเอง แต่ตัวที่จะทำให้ต่างกันของแต่ละกลุ่ม มองว่าน่าจะเป็นในเรื่องของความอินมากกว่า อินกับเรื่องนั้น ๆ อินกับความรุนแรง แล้วก็ในเรื่องการให้ข้อมูล การรับรู้ข้อมูลที่เป็นเชิง deep detail คิดว่าเด็กสังคมอาจจะทำได้ดีกว่า”

(นิสิตกลุ่มคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เพศชายรักชาย อายุ 21 ปี)

“รู้สึกว่ามันก็อาจจะมีผล แต่ไม่ได้มาก คือเด็กที่เรียนในสายการเรียนต่าง ๆ เค้าก็จะมีวิธีการเรียน หรือกระบวนการคิดที่มันต่างกัน ซึ่งมองว่าตรงนี้อาจเป็นสิ่งที่ทำให้มีมุมมองต่อเรื่องความรุนแรงต่างกันได้ แน่แน่นอนอย่างเด็กสายวิทย์ เค้าก็จะถูกสอนมาเลยว่าคุณต้องมีกระบวนการคิดที่เป็นเหตุเป็นผลนะ มีลำดับความคิดแบบนี้ ๆ นะ มีขั้นตอนอะไรบ้างก็ว่าไป ที่สำคัญต้องมีหลักฐานมาสนับสนุน คือถ้าเป็นเรื่องความรุนแรงก็อาจจะไม่ได้มองแค่เรื่องผลกระทบกับความรู้สึกอย่างเดียว เค้าก็อาจจะต้องพิจารณาถึงองค์ประกอบอื่น ๆ ด้วย เช่น รูปแบบความรุนแรงคืออะไร ใครเป็นเหยื่อ ใครเป็นคนทำ หรือกระบวนการอย่างไรที่แสดงออกความรุนแรงออกมา ช่วงเวลาไหนอะไรแบบนี้ ถ้าถามว่ามันแตกต่างจากเด็กสายสังคมไหม มันอาจจะแตกต่างแค่ในเรื่ององค์ความรู้ หรือความเข้าใจหรือเปล่า ไม่แน่ใจเหมือนกัน แบบว่าเด็กที่เรียนพวกสายสังคมเค้าก็จะมีวิธีการเรียนรู้ที่อาจจะทำให้เข้าใจคนมากกว่า เข้าใจสังคมได้มากกว่า เข้าใจการกระทำหรือพฤติกรรมของคนได้ดี คืออาจจะเน้น

ไปที่ตัวบุคคลอะ เน้นการวิเคราะห์ไปที่นิสัย บุคลิกภาพ ออกแนวจิตวิทยา แต่เด็กวิทย์ก็อาจจะไม่ได้มองในเชิงที่ลึกซึ้งแบบนั้น”

(นิสิตกลุ่มคณะสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ เพศหญิง อายุ 21 ปี)

อย่างไรก็ตาม นิสิตจุฬาฯ บางส่วนมองว่าการเรียนในกลุ่มคณะที่ต่างกันนั้นไม่ได้เป็นเงื่อนไขสำคัญที่จะมีผลต่อมุมมองการให้คำอธิบายเรื่องความรุนแรงในโลกออนไลน์ได้ เพราะองค์ความรู้เกี่ยวกับเรื่องความรุนแรงถือเป็นองค์ความรู้ที่ในปัจจุบันทุกคนสามารถเรียนรู้และเข้าใจได้เองแม้ว่าจะไม่เคยได้รับการศึกษาในศาสตร์สาขาวิชาต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องโดยเฉพาะ เนื่องจากปัจจุบันที่เทคโนโลยีดิจิทัลและเทคโนโลยีการสื่อสารที่ทันสมัยได้ทำให้คนทุกกลุ่มในสังคม ไม่เพียงแค่เด็กและเยาวชนเท่านั้นที่สามารถเข้าถึงข้อมูลต่าง ๆ ได้อย่างหลากหลายช่องทาง อีกทั้งการไหลเวียนของข้อมูลที่มีความสะดวกรวดเร็ว ยังทำให้คนในสังคมเกิดกระบวนการเรียนรู้ที่รวดเร็วยิ่งขึ้นตามไปด้วย โดยเฉพาะปรากฏการณ์ความรุนแรงในโลกออนไลน์ที่นับว่าเป็นปรากฏการณ์ทางสังคมปัจจุบันที่เยาวชนอาจประสบได้ตลอดเวลาจากการมีรูปแบบการดำเนินชีวิตที่ผูกพันอยู่กับสื่อสังคมออนไลน์และมีการเข้าถึงได้ง่ายมากกว่าในอดีตมาก ดังนั้น เงื่อนไขด้านความแตกต่างของกลุ่มการเรียน จึงอาจไม่ได้เป็นเงื่อนไขที่ส่งผลต่อคำอธิบายและการนิยามความรุนแรงในโลกออนไลน์ที่จะสามารถระบุถึงความแตกต่างของคำอธิบายเรื่องความรุนแรงในโลกออนไลน์ของเยาวชนที่เรียนในกลุ่มการเรียนที่ต่างกันได้ อย่างชัดเจน

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

“เมื่อก่อนมองว่าต่าง แต่ว่าคุณนี่คิดว่าไม่ต่างนะ ด้วยความที่มันเป็นโลกออนไลน์ ทุกอย่างมันก็ถึงกัน แต่ก่อนอาจจะของเด็กสายสังคมที่อธิบายเรื่องความรุนแรงจากคณะนี้ ๆ แต่ว่าเดี๋ยวนี้เป็นพวกเกี่ยวกับองค์ความรู้ด้านความรุนแรง เช่น การคุกคามทางเพศ สิทธิสตรี สิทธิเด็ก อะไรพวกนี้มันอยู่ในอินเทอร์เน็ตอยู่แล้ว มันกลายเป็นพวกคอนเทนต์ที่ทุกคนทุกอาชีพ แม้แต่คนที่ไม่ได้เรียนเขาก็สามารถรู้สิ่งพวกนี้ได้ ก็เลยมองว่ามัน แทบจะไม่ต่างกัน เพราะจริง ๆ ทุกคณะก็ควรจะมีความเป็นมนุษย์เป็น base อยู่แล้ว แล้วแต่ไลฟ์สไตล์ของคนที่ยื่นแต่ละคณะมากกว่า”

(กลุ่มคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เพศชายรักชาย อายุ 22 ปี)

โดยสรุป จากเงื่อนไขด้านความแตกต่างของช่วงวัย เพศ และกลุ่มการเรียนรู้ข้างต้น ซึ่งส่วนหนึ่งได้ชี้ให้เห็นถึงเส้นแบ่งของการนิยามความหมายของความรุนแรงในโลกออนไลน์ ที่มีปัจจัยด้านความแตกต่างเข้ามาเกี่ยวข้อง โดยชี้ให้เห็นถึงองค์ประกอบด้านความรู้ ความเข้าใจของนิสิตจุฬาฯ ในลักษณะที่เป็นความคิด และความเชื่อต่อประสบการณ์ต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับการนิยามความรุนแรงในโลกออนไลน์ เช่น ทักษะการแยกแยะข้อมูล วุฒิภาวะทางอารมณ์ ความเชื่อมั่นในตนเอง ความต้องการนำเสนอตัวตน ค่านิยมต่าง ๆ ตลอดจนพื้นฐานการเรียนรู้ที่นิสิตแต่ละคนเคยได้รับมา ซึ่งสิ่งเหล่านี้ล้วนส่งผลต่อการนิยามความรุนแรงในโลกออนไลน์ของคนในแต่ละกลุ่มที่ต่างกันออกไป คนที่อยู่ในช่วงวัยเดียวกันอาจมีแนวโน้มที่จะนิยามความรุนแรงในโลกออนไลน์ในลักษณะที่ใกล้เคียงกันได้ เนื่องจากผ่านกระบวนการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับบริบททางสังคมในช่วงเวลาเดียวกัน ขณะที่ความแตกต่างทางเพศ แม้ในด้านหนึ่งจะชี้ให้เห็นถึงรูปแบบความรุนแรงในโลกออนไลน์ที่แต่ละเพศจะประสบได้ต่างกัน แต่ในอีกด้านหนึ่งก็ชี้ให้เห็นถึงการเปิดกว้างด้านความหลากหลายและพื้นฐานด้านความเท่าเทียมที่มนุษย์ทุกคนควรจะได้รับไม่ว่าจะเป็นเพศใดก็ตาม อย่างไรก็ตาม สิ่งสำคัญสำหรับการให้คำอธิบายเรื่องความรุนแรงของเยาวชนในด้านองค์ความรู้ที่เป็นองค์ความรู้เฉพาะจากการได้รับการปลูกฝังจากศาสตร์การเรียนรู้ศาสตร์ต่าง ๆ อาจไม่เพียงพอที่จะทำให้เยาวชนให้คำอธิบายความรุนแรงในโลกออนไลน์ที่ชี้ให้เห็นถึงความแตกต่างของคำอธิบายในกลุ่มเยาวชนกลุ่มอื่น ๆ ที่อาจจะได้รับหรือไม่ได้รับการเรียนรู้ในศาสตร์สาขาวิชาเฉพาะที่เกี่ยวกับเรื่องความรุนแรงได้ เพราะปัจจุบันต้องยอมรับว่าเยาวชนรุ่นใหม่มีการเรียนรู้ผ่านอินเทอร์เน็ตที่มีความสะดวกรวดเร็วและสามารถเข้าถึงข้อมูลได้หลากหลายช่องทาง ซึ่งในบางครั้งอาจเป็นการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพมากกว่าการได้รับการเรียนรู้จากในห้องเรียน

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย CHULALONGKORN UNIVERSITY

4.1.2 การให้ความหมายความรุนแรงในโลกออนไลน์

ปัจจุบัน ผู้คนสามารถเข้าถึงโลกออนไลน์ได้ง่ายกว่าในสมัยก่อนมาก โดยเฉพาะเมื่อมีโซเชียลมีเดียที่ไม่ว่าจะเป็นเด็ก วัยรุ่น วัยทำงาน หรือแม้แต่ผู้สูงอายุก็ตามที่สามารถเข้าถึงโลกออนไลน์และสามารถรับรู้ข้อมูลที่หลากหลายได้ภายในระยะเวลาเพียงเสี้ยววินาที เพียงแค่สัมผัสหน้าจอสมาร์ตโฟน แต่อย่างไรก็ตาม ทุกสิ่งทุกอย่างที่เกิดขึ้นในโลกใบนี้ล้วนมีทั้งมุมมองทั้งในด้านดีและด้านลบ การใช้งานโซเชียลมีเดียก็เช่นเดียวกัน ที่แม้ในด้านหนึ่งจะช่วยให้ผู้คนในสังคมมีการติดต่อสื่อสารกันได้อย่างสะดวกและรวดเร็วมากขึ้น แต่ในขณะเดียวกันก็ได้แสดงให้เห็นถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นจากการใช้เทคโนโลยีการสื่อสารสมัยใหม่เหล่านี้ด้วยเช่นกัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งการมีช่องโหว่ของการใช้งานที่นำไปสู่การเกิดปัญหาความรุนแรงในโลกออนไลน์ที่ล้วนมีผลกระทบต่อเด็กและเยาวชนไม่ว่าทางใดก็ทางหนึ่ง ไม่ว่าจะเป็นภาพ เสียง หรือเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมที่มีการเผยแพร่ลงในโลกออนไลน์ โดยคอน

เทนต์บางอย่างในสื่อสังคมออนไลน์อาจนำมาซึ่งภัยออนไลน์รูปแบบต่าง ๆ ที่กระทบถึงตัวเด็กและเยาวชนได้ อาทิ การถูกกลั่นแกล้งรังแก ถูกติดตาม คุกคาม ถูกล่อลวงทางเพศ รวมถึงความเสี่ยงจากการเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวที่มากเกินไป ซึ่งประสบการณ์การรับรู้เกี่ยวกับภัยออนไลน์ต่าง ๆ เหล่านี้อาจเป็นเงื่อนไขสำคัญที่ทำให้เด็กและเยาวชนไทยแต่ละคนมีมุมมองต่อเรื่องความรุนแรงที่ไม่เหมือนกัน ตลอดจนการให้ความหมายคำว่า “ความรุนแรงในโลกออนไลน์” ที่ต่างกันไปได้ ซึ่งจากการศึกษาพบว่า นิสิตจุฬาฯ มีการให้ความหมายความรุนแรงในโลกออนไลน์ภายใต้บริบทการวิเคราะห์ความหมายความรุนแรงโดยเกี่ยวข้องใน 3 มิติ ด้วยกันคือ 1) ผลกระทบทางอารมณ์และจิตใจ 2) การคุกคามและการละเมิดความเป็นส่วนตัว และ 3) เนื้อหาที่ถูกเผยแพร่ลงในสื่อสังคมออนไลน์ มีรายละเอียดดังนี้

1) ความรุนแรงในโลกออนไลน์เกี่ยวข้องกับผลกระทบทางอารมณ์และจิตใจ

ในอดีตหากพูดถึงคำว่า “ความรุนแรง” หลาย ๆ คนอาจจะนึกถึงเรื่องของการใช้กำลังเพื่อทำร้ายทางร่างกายให้ได้รับบาดเจ็บหรือเสียชีวิตเพียงอย่างเดียว แต่ปัจจุบันที่สังคมไทยได้เข้าสู่ยุคเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเต็มรูปแบบ ซึ่งได้เปลี่ยนวิถีชีวิตของผู้คนในสังคมให้มีความผูกพันกับเทคโนโลยีและสื่อสังคมออนไลน์มากยิ่งขึ้น การนิยามความรุนแรงจึงไม่ได้ถูกนิยามแค่ในบริบทโลกความจริงอีกต่อไป ทำให้ขอบเขตของความรุนแรงอาจไม่ได้ถูกจำกัดแค่เพียงความหมายที่ครอบคลุมถึงการใช้กำลังทางกายเป็นหลัก แต่เรายังสามารถพบเห็นความรุนแรงที่ปราศจากการใช้กำลังทางกาย ซึ่งเป็นความรุนแรงที่ปรากฏให้เห็นได้ในโลกออนไลน์ ไม่ว่าจะเป็น ความรุนแรงทางคำพูดหรือการใช้อารมณ์ ที่ทำให้ภาพของความรุนแรงถูกนิยามในลักษณะที่ต่างไปจากความรุนแรงในโลกจริง จากเดิมที่มีการรับรู้ว่าความรุนแรงเป็นเรื่องของการใช้กำลังทางกายเพื่อทำร้าย ช่มชู้ คุกคาม หรือทำให้ได้รับบาดเจ็บไปสู่การรับรู้ว่าความรุนแรงที่เกิดขึ้นในโลกออนไลน์จะเป็นความรุนแรงที่ไม่ได้ส่งผลกระทบต่อบุคคลโดยตรง แต่จะมีลักษณะที่ทำให้บุคคลเสียความรู้สึก หดหู่ อับอาย ไม่สบายใจ สูญเสียความมั่นใจในตนเอง ไปจนถึงการถูกลดทอนคุณค่าความเป็นมนุษย์ โดยนิสิตจุฬาฯ มีการให้ความหมายความรุนแรงในโลกออนไลน์ที่ครอบคลุมถึงความรุนแรงรูปแบบต่าง ๆ ที่ปรากฏให้เห็นได้ในสื่อสังคมออนไลน์ โดยจะมีการแสดงออกผ่านทั้งการใช้คำพูด ถ้อยคำ ภาษาที่ใช้สื่อสารกัน รวมถึงการกระทำต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในโลกออนไลน์ และส่งผลกระทบต่อบุคคลได้ทั้งทางร่างกาย จิตใจ หรือทรัพย์สิน โดยผลกระทบต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นนี้อาจกระทบไปถึงสุขภาพของบุคคลที่ได้รับความรุนแรงตามมาได้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งผลกระทบในด้านจิตใจ เพราะอาจทำให้ผู้ที่ได้รับผลกระทบจากความรุนแรงในโลกออนไลน์ในลักษณะนี้เกิดความหวาดระแวง หดหู่ นอนไม่หลับ ซึมเศร้า ไปจนถึงพฤติกรรมการฆ่าตัวตายได้

“ความรุนแรงในโลกออนไลน์ คือความรุนแรงที่เกิดขึ้นในโลกปกติทุกรูปแบบ แต่ว่ามันแค่ย้ายไปในแพลตฟอร์ม มันแค่ย้ายจากการกระทำโดยตรงเป็นการกระทำโดยอ้อม อาจจะเป็นการถ่ายคลิป อาจจะเป็นคำพูด หรืออะไรก็ได้ คือมันเป็นทุกอย่างบนโลกออนไลน์ มันอาจจะไม่ได้กระทบต่อเราโดยตรง มันอาจจะไม่ใช่ใครต่อเราตรง ๆ ตบเราตรง ๆ แต่ว่ามันอาจจะเป็นการพูดลอย ๆ ก็ได้”

(นิสิตกลุ่มคณะสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ เพศหญิง อายุ 22 ปี)

“มันได้หลายอย่างมากเลยอะ มันก็ได้หลากหลายรูปแบบ เป็นการกระทำที่เหมือนทำให้คน ๆ หนึ่งรู้สึกไม่สบายใจ อาจจะเป็นทั้งกายภาพหรือว่าทางอารมณ์ แต่ว่าพื้นที่ digital อาจจะเป็นแค่ทางอารมณ์มากกว่า ก็อย่างเช่น ความรุนแรงกับคน ๆ หนึ่งเลย เช่น การมาหลอกหรือการแบบพูดจาหยาบคาย หรือว่าความรุนแรงแบบคุกคามทางเพศ หรือว่าความรุนแรงในระดับการสื่อสาร message บางอย่างที่มีมันจะไปมีผลกับทางการเมืองก็ได้ หรือเรื่องทางเพศก็ได้ คือมันอาจจะไม่ได้ไปกระทบใครตรง ๆ แต่ว่ามันเหมือนมีอะไรแบบนี้เยอะ ๆ มันป่วนความคิดกันได้ง่าย ยึดพื้นที่ทางอินเทอร์เน็ตใด ๆ”

(นิสิตกลุ่มคณะสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ เพศหญิง อายุ 21 ปี)

“ความรุนแรงในโลกออนไลน์ หมายถึง การกระทำที่ใช้สื่อออนไลน์เป็น pathway ในการที่จะไปทำให้ผู้อื่นได้รับความกระทบกระเทือน อาจจะในด้านจิตใจ แล้วอาจจะสะท้อนไปถึงร่างกายและสุขภาพของเค้า

(นิสิตกลุ่มคณะวิทยาศาสตร์สุขภาพ เพศหญิง อายุ 22 ปี)

“ความรุนแรงในโลกออนไลน์น่าจะเป็นสิ่งที่ทำให้คนได้รับผลจริง ๆ ไม่ว่าจะ เป็นทางด้านจิตใจหรือว่าแบบอื่น ๆ ไม่รู้เหมือนกัน แต่ถ้ามันส่งผลต่อชีวิตจริง ๆ ทำให้เราเสียความรู้สึก ก็คิดว่ามันน่าจะเป็นความรุนแรงแล้วอะ”

(นิสิตกลุ่มคณะสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ เพศหญิง อายุ 21 ปี)

“คือถ้าเอาแบบกายภาพมันต้องแบบโดนแล้วบาดเจ็บ แต่ถ้าเป็นสุขภาพจิตก็คงเป็นเรื่องของความรู้สึกอะครับ อาจจะมีรู้สึกหดหู่อะไรแบบนี้”

(นิสิตกลุ่มวิทยาศาสตร์สุขภาพ เพศชาย อายุ 21 ปี)

“รู้สึกว่าจะถ้าเกิดเป็นความรุนแรงได้ก็ต่อเมื่อทำให้เกิดความอับอาย เกิดความเสียหายกับผู้ที่รับฟัง คือเหมือนถ้าเกิดเขาได้รับความอับอาย โดนประจาน หรือว่าโดนว่าในที่สาธารณะอย่างนี้ อันนี้ถือว่าเป็นความรุนแรง”

(กลุ่มนิสิตคณะสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ เพศหญิง อายุ 23 ปี)

จากการให้ความหมายความรุนแรงในโลกออนไลน์ของนิสิตจุฬาฯ ข้างต้น ซึ่งชี้ให้เห็นถึงความหมายของความรุนแรงในโลกออนไลน์ที่ถูกนิยามจากผลกระทบที่เกิดขึ้นกับตัวบุคคล โดยมุ่งเน้นไปที่ผลกระทบทางอารมณ์และจิตใจเป็นหลัก ซึ่งนับว่าเป็นผลกระทบที่สร้างความเสียหายให้กับบุคคลในระดับที่ไม่ยิ่งหย่อนไปกว่าผลกระทบจากความรุนแรงทางกาย โดยการนิยามความหมายความรุนแรงในโลกออนไลน์ของนิสิตจุฬาฯ ในมิตินี้ ได้สะท้อนให้เห็นถึงองค์ประกอบด้านความรู้สึกของบุคคล ในส่วนของการมีภูมิคุ้มกันและวิธีการรับมือกับอารมณ์และความรู้สึกของตนเอง ซึ่งองค์ประกอบด้านความรู้สึกนี้ ส่วนหนึ่งมีพื้นฐานมาจากการได้รับการปลูกฝังและการขัดเกลาทางสังคมที่ส่งผลต่อภูมิคุ้มกันและวิธีการจัดการกับปัญหาต่าง ๆ ของบุคคล โดยเฉพาะพื้นฐานด้านการได้รับการเลี้ยงดูและการขัดเกลาจากครอบครัวที่เยาวชนเติบโตมา ซึ่งพบว่าประสบการณ์ในวัยเด็กได้มีส่วนสำคัญมากต่อการที่เด็กจะเติบโตมาเป็นเยาวชนและเป็นผู้ใหญ่ที่มีวิธีการรับมือกับปัญหาต่าง ๆ รวมถึงวิธีจัดการกับอารมณ์และความรู้สึกของตนเอง โดยเฉพาะอย่างยิ่งเด็กที่เคยมีประสบการณ์ตรงเกี่ยวกับความรุนแรงมาก่อน เช่น เคยถูกทำร้ายร่างกาย ถูกดูถูกลงว่ากล่าวด้วยอารมณ์ที่รุนแรง รวมถึงการใช้คำพูดที่ไม่เหมาะสม ที่ส่งผลกระทบต่อความรู้สึกของเด็ก เช่น ทำให้เด็กรู้สึกด้อยค่า ตกใจกลัวหรือไม่มั่นใจในตนเอง ซึ่งเป็นผลกระทบทางลบที่สร้างบาดแผลทางใจให้กับเด็กในระยะยาวได้

2) ความรุนแรงในโลกออนไลน์เกี่ยวข้องกับการคุกคามและการละเมิดความเป็นส่วนตัว

สังคมไทยในปัจจุบันเริ่มมีการพูดถึงเรื่องสิทธิความเป็นส่วนตัว (Right of Privacy) กันมากขึ้น โดยเฉพาะในกลุ่มเด็กวัยรุ่นและเยาวชนยุคใหม่ในสังคมไทย ที่มองว่าการเคารพและการให้เกียรติต่อสิทธิและเสรีภาพของเพื่อนมนุษย์ด้วยกันเป็นเรื่องที่สำคัญมาก อย่างไรก็ตาม จากการเข้ามาของอินเทอร์เน็ตที่มีบทบาทสำคัญในการเชื่อมโยงผู้คนในสังคมที่อยู่ห่างไกลเข้าไว้ด้วยกัน รวมถึงยังมี

บทบาทสำคัญในชีวิตประจำวันของผู้คนในหลากหลายมิติ ซึ่งในมิติหนึ่งอินเทอร์เน็ตได้เปิดพื้นที่ให้บุคคลได้มีการแสดงออกและนำเสนอตัวตนในด้านต่าง ๆ ให้คนในสังคมได้รับรู้ ทั้งในพื้นที่ส่วนตัวและพื้นที่สาธารณะในโลกออนไลน์ ซึ่งนิสัยดูพาท มองว่าการแสดงออกและการนำเสนอตัวตนในส่วนนี้เองที่เป็นเงื่อนไขสำคัญเงื่อนไขหนึ่งที่จะทำให้บุคคลตกเป็นเหยื่อหรือได้รับผลกระทบจากความรุนแรงในโลกออนไลน์ตามมาได้ โดยเฉพาะความรุนแรงที่มาจากกรถูกคุกคามและถูกละเมิดความเป็นส่วนตัวโดยนิสัยดูพาทฯ ได้ให้นิยามความหมายของความรุนแรงในโลกออนไลน์ไว้ว่า ความรุนแรงในโลกออนไลน์มีลักษณะเป็นการมุ่งเป้าไปที่การสร้างคามเสียหายหรือคุกคามความเป็นส่วนตัวของผู้อื่น เช่น การโพสต์แสดงความคิดเห็นในพื้นที่ส่วนตัวของผู้อื่นในเชิงคุกคาม ไม่ให้เกียรติ ไม่คำนึงถึงความ เป็นมนุษย์ การนำรูปภาพส่วนตัวของผู้อื่นมาเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาต การถูกหลอกลวงด้วยข้อมูลต่าง ๆ โดยใช้คำพูดหรือถ้อยคำที่สร้างความเสียหายให้กับผู้อื่น รวมถึงการถูกพาดพิงในพื้นที่ออนไลน์ ซึ่งทำให้ผู้ที่ถูกพาดพิงถึงนั้นได้รับผลกระทบในด้านการเสื่อมเสียชื่อเสียงตามไปด้วย สะท้อนให้เห็นถึงมุมมองของเยาวชนไทยในด้านการให้ความสำคัญกับสิทธิและเสรีภาพของบุคคลได้เป็นอย่างดี เพราะแม้ว่าการใช้งานสื่อออนไลน์จะเป็นการเปิดพื้นที่ให้คนในสังคมได้แบ่งปันเรื่องราวความเป็นส่วนตัวสู่สาธารณะมากขึ้น แต่คนในสังคมยังมองว่าการถูกวิจารณ์ผ่านการแสดงความคิดเห็นในเชิงลบในพื้นที่ออนไลน์นั้น ยังเป็นเรื่องที่ยอมรับไม่ได้ในวัฒนธรรมไทย เพราะฉะนั้น การกระทำในโลกออนไลน์ในลักษณะต่าง ๆ ที่สามารถส่งผลกระทบต่ออารมณ์และจิตใจของบุคคล รวมถึงทำให้บุคคลเสื่อมเสียชื่อเสียงได้นั้น จึงถือเป็นการรุกรานและละเมิดความเป็นส่วนตัวที่เยาวชนไทยมองว่าเป็นความรุนแรง ขณะเดียวกัน ข้อมูลการสัมภาษณ์ ยังได้ชี้ให้เห็นถึงความระมัดระวังในการใช้สื่อออนไลน์ของผู้ใช้งาน เพราะบางคนอาจมีการเปิดเผยข้อมูลไว้บนเครือข่ายสังคมออนไลน์ ซึ่งผู้ใช้งานส่วนใหญ่อาจไม่ได้ตระหนักถึงผลกระทบที่จะเกิดขึ้น เช่น ชื่อ ที่อยู่ รูปประจำตัว อีเมล หมายเลขโทรศัพท์ สถานที่ทำงาน หรือรายละเอียดการเดินทาง ที่ผู้ใช้งานคนอื่น ๆ อาจนำไปเผยแพร่ต่อกันไปในโลกออนไลน์ เพื่อสร้างความเสียหายให้กับบุคคลได้ เช่น การถูกแบล็คเมล การถูกเจาะระบบข้อมูลส่วนตัว เป็นต้น

“คือมันก็ไม่สามารถมีอะไรไปตัดสินได้หรอกว่าอะไรรุนแรงหรือไม่รุนแรง มันขึ้นอยู่กับคนที่ไปเสพ ว่าคุณรับได้มากน้อยแค่ไหน แล้วมันก็จะมึบรรทัดฐานของมันอยู่ มันก็จะมีเส้น standard ของมันอยู่กลาย ๆ ว่าแบบถ้าคุณก้าวข้ามผ่านเส้นนั้นไปได้ ก็คือคุณผิด ทุกคนก็จะเห็นด้วย เหมือนมันจะมีเส้นแบบแบ่งชัดเจนที่ทุกคนจะมีอยู่ในหัวเลยว่าอันนี้คือรุนแรง สมมติว่าแบบด่าพ่อ ด่าแม่ ชูท่าอะไรแบบเนี่ย เหมือนทุกคนก็คงจะมองว่าอันนี้คือความรุนแรง อันนี้คือการคุกคาม แต่มันก็จะมีคนบางกลุ่มที่รับได้ เค้าก็จะแบบว่ามองข้ามผ่านไป

ว่ามันไม่ใช่ความรุนแรง คิดว่ามันก็ขึ้นอยู่กับคนที่มองมากกว่า”

(นิสิตกลุ่มคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เพศชายรักชาย อายุ 22 ปี)

“การละเมิดสิทธิส่วนบุคคลได้ไหม แบบว่าอันนี้คือเรื่องส่วนตัวของเค้า ไม่ควรไปแบบทำให้เค้าเสียหาย อันนี้น่าจะเป็นเกณฑ์ตัดสินได้มากกว่า เหมือนใช้คำพูดสร้างความเสียหายให้เค้า”

(นิสิตกลุ่มคณะสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ เพศหญิง อายุ 20 ปี)

“อย่างเช่นการใช้สื่อออนไลน์แบบเค้าตั้งกระทู้มาจี้ครีบ แล้วบางทีผู้อื่นเห็น อาจจะเป็นกระทู้สาธารณะ แล้วมีการพาดพิงถึงบุคคลที่สามมากล่าวถึงในกระทู้นั้น แล้วมีคนอื่นที่ไม่รู้จักกับคนนั้นด้วย มาทำการแบบ cyberbullying เหมือนพูดว่า มา blame เค้า คนที่เป็นเหยื่อคนนั้น โดยที่ไม่รู้ ไม่ได้สนใจว่าเนื้อหา อาจจะถูกจริงผิดจริง อะไรอย่างเนี่ยครับ คือไม่ได้สนใจเนื้อความดูแค่หน้าปกอย่างเดียว”

(นิสิตกลุ่มคณะวิทยาศาสตร์สุขภาพ เพศชาย อายุ 21 ปี)

“สมมติมันมีข่าวบางข่าวที่มันเป็นแบบว่าค่อนข้างผิดต่อบรรทัดฐานของสังคม มันจะมีการแบบว่าไปพิมพ์ ไป comments ในพื้นที่ส่วนตัวของดาราหลาย ๆ ท่าน เป็นเชิงที่ไม่ค่อยดีเท่าไร ดูจะเป็นในเชิงความรุนแรง อาจทำให้คนเจ็บปวด”

(นิสิตกลุ่มคณะวิทยาศาสตร์สุขภาพ เพศหญิง อายุ 21 ปี)

“คิดว่ามันมีหลายแบบมากเลย ถ้าอย่างในระดับแบบปัจเจกก็คือ จินตนาการถึงแบบการมาให้ร้ายการมาพูดจาไม่ดีต่อกัน หรือว่าการหลอกผ่านโลกออนไลน์ ที่นี้ถ้าไม่ใช่ระดับบุคคลก็คิดว่า คิดถึงเรื่องแบบ hate speech ต่าง ๆ ที่เค้าสื่อสารออกมา ที่คนหลายคนจะรับข้อความนั้น ๆ ได้อะไรแบบเนี่ย ก็เหมือนอาชญากรรมทั่ว ๆ ไปเลย ก็คือหลอกเอาเงินใด ๆ รวมถึงการส่งสารอะไรบางอย่าง บิดเบือน fake news หรือแบบว่าสร้าง ideology อะไรก็ไม่รู้ให้คนอะไรแบบเนี่ย อย่างเช่นไปคุกคามเค้า ไปชู้ทำนู่นทำนี่ แล้วก็แบบเหมือนล้อเลียน

เขา ไม่เคารพกันเลย มันเป็นความรุนแรงรูปแบบหนึ่ง รวมถึงการอาชญากรรมทางเพศที่แบบ
เอารูปของใครใด ๆ มาลง ก็เป็นอีกอย่างหนึ่งที่เห็นบ่อย คิดว่าเป็นความรุนแรงหนึ่ง
เหมือนกัน”

(นิสิตกลุ่มคณะสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ เพศหญิง อายุ 21 ปี)

จากการให้ความหมายความรุนแรงในโลกออนไลน์ของนิสิตจุฬาฯ ข้างต้น ซึ่งชี้ให้เห็นถึง
ความหมายของความรุนแรงในโลกออนไลน์ที่ถูกนิยามขึ้นจากเงื่อนไขของการคุกคามและละเมิด
ความเป็นส่วนตัวทางออนไลน์ ซึ่งนับเป็นรูปแบบของความรุนแรงในโลกออนไลน์ที่มีลักษณะของการ
มุ่งเป้าไปที่บุคคลเป็นการเฉพาะเจาะจง ผ่านคำพูด การกระทำ หรือการใช้ภาพ ที่เป็นการเผยแพร่
ข้อมูลส่วนบุคคลเพื่อการกลั่นแกล้ง หรือเพื่อสร้างความเสียหายให้กับผู้อื่น แต่ในอีกด้านหนึ่ง จากการ
ให้ความหมายความรุนแรงในโลกออนไลน์ข้างต้น ก็ได้ชี้ให้เห็นถึงความระมัดระวังในการใช้สื่อสังคม
ออนไลน์ของผู้ใช้งานคนต่าง ๆ เพราะผู้ใช้งานบางคนอาจมีการเปิดเผยข้อมูลไว้บนเครือข่ายสังคม
ออนไลน์ที่คนส่วนใหญ่อาจไม่ได้ตระหนักถึงผลกระทบที่จะเกิดขึ้นจากการที่ผู้อื่นอาจจะเข้าถึงและใช้
ข้อมูลส่วนตัวของตนเอง ไม่ว่าจะเป็น ชื่อ ที่อยู่ รูปประจำตัว อีเมล หมายเลขโทรศัพท์ สถานที่ทำงาน
หรือรายละเอียดการเดินทางต่าง ๆ ที่มีการเผยแพร่ในสื่อสังคมออนไลน์ ไปใช้เพื่อสร้างความเสียหาย
ให้กับบุคคลได้ โดยเฉพาะแพลตฟอร์มเฟซบุ๊กซึ่งเป็นแพลตฟอร์มอันดับต้น ๆ ที่คนในสังคมส่วนใหญ่มี
การใช้งานในลักษณะของการนำเสนอตัวตน การแลกเปลี่ยน และการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้งานคนอื่น
ๆ ซึ่งปัจจุบันต้องยอมรับว่าโซเชียลมีเดียได้กลายเป็นช่องทางการติดต่อสื่อสารช่องทางหลักที่คนใน
สังคมเลือกใช้ เพราะสามารถกระจายข้อมูลได้อย่างรวดเร็ว ขณะเดียวกันโซเชียลมีเดียก็ได้กลายเป็น
สาเหตุที่ทำให้ภัยออนไลน์ในด้านการคุกคามและการละเมิดสิทธิส่วนบุคคลนั้นทวีความรุนแรงยิ่งขึ้น
ตามไปด้วย

3) ความรุนแรงในโลกออนไลน์เกี่ยวข้องกับเนื้อหาที่ถูกเผยแพร่ลงในสื่อสังคมออนไลน์

สื่อสังคมออนไลน์นับว่าเป็นเครื่องมือหนึ่งซึ่งช่วยในการสร้างความสัมพันธ์ให้กับคนกลุ่มต่าง ๆ ในสังคม
โดยเน้นไปที่กระบวนการรับและส่งข้อมูลระหว่างกันของผู้ใช้งาน โดยบุคคลสามารถสร้างเนื้อหาต่าง ๆ
ขึ้นได้ตามความสนใจและความต้องการของตนเอง ทั้งในลักษณะของรูปภาพ ข้อความ คลิปวิดีโอ
ตลอดจนคอนเทนต์อื่น ๆ ที่ต้องการเผยแพร่ลงไปในสื่อสังคมออนไลน์ ทั้งนี้ แม้ลักษณะของสื่อสังคม
ออนไลน์ จะเป็นสื่อที่เอื้อต่อการแพร่กระจายของข้อมูลข่าวสารออกไปอย่างรวดเร็วและเป็น
กว้างขวาง แต่เนื้อหาที่ถูกเผยแพร่และมีการกระจายไปอย่างรวดเร็วในสื่อสังคมออนไลน์นั้น หากขาด
การกลั่นกรองและความระมัดระวังในการเผยแพร่ข้อมูลแล้วก็อาจนำไปสู่ผลกระทบในด้านต่าง ๆ ที่

ไม่คาดคิดตามมาได้ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การเผยแพร่ข้อมูลที่รุนแรงและไม่เหมาะสมในสื่อสังคมออนไลน์ โดยนิสิตจุฬาฯ มองว่าตัวเนื้อหา (Content) ที่ถูกเผยแพร่ลงในสื่อสังคมออนไลน์ ไม่ว่าจะเป็นรูปภาพ วิดีโอ ข้อความ หรือเนื้อหาอื่น ๆ นั้น มีส่วนต่อมุมมองการให้คำอธิบายเกี่ยวกับการนิยามความหมายความรุนแรงในโลกออนไลน์ กล่าวคือ ความรุนแรงในโลกออนไลน์นั้นมักจะเกี่ยวข้องกับเนื้อหาที่ถูกเผยแพร่ลงในแพลตฟอร์มหรือเครือข่ายออนไลน์ต่าง ๆ โดยเนื้อหาเหล่านี้ จะต้องเป็นเนื้อหาที่มีความรุนแรง อาทิ รูปภาพล้อเลียน การตัดต่อรูปภาพหรือคลิปวิดีโอแล้วเผยแพร่ลงในสื่อออนไลน์ การข่มขู่ในลักษณะของการโพสต์แสดงความคิดเห็น การใช้ Hate Speech ข้อความที่แสดงการดูถูกเหยียดหยาม ภาษาที่หยาบคาย ภาพและวิดีโอที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับความรุนแรง เช่น การใช้กำลังทะเลาะวิวาท การทารุณกรรม ภาพอุบัติเหตุที่มีผู้ได้รับบาดเจ็บหรือเสียชีวิต เป็นต้น ซึ่งเนื้อหาที่ถูกเผยแพร่ในโลกออนไลน์เหล่านี้ ได้นำไปสู่ผลกระทบหรือสร้างความเสียหายให้กับบุคคลได้ในทางใดทางหนึ่ง เช่น ทำให้บุคคลรู้สึกอับอาย ทุกข์ใจ กลัว หดหู่ รวมไปถึงความเสียหายในด้านชื่อเสียง ด้านร่างกาย และด้านทรัพย์สินของบุคคลตามมาได้

“ความรุนแรงในโลกออนไลน์เป็นการแสดงออกทางคำพูดหรือการกระทำหรือสิ่งต่าง ๆ ที่ก่อให้เกิดความเสียหายต่อบุคคลใดบุคคลหนึ่ง ไม่ว่าจะเป็นคำพูด การกระทำ บางทีอาจมาในรูปแบบของรูปภาพหรือการล้อเลียน อย่างเช่น การเอาสิ่งที่เขาถามมาทำเป็นมีม (meme) ล้อเลียน แล้วเผยแพร่ออกไปในวงกว้าง”

(นิสิตกลุ่มคณะสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ เพศหญิง อายุ 23 ปี)

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

“ถ้าเป็นรูปภาพที่รุนแรงก็คือเป็นรูปภาพที่มันเป็นสิ่งที่น่ากลัว สมมติเราชอบหมา แต่ว่ามีคนแกล้งหมา อย่างนี้ก็จะเรียกว่ารุนแรงก็ได้ แต่ถ้ารุนแรงเลยก็คือ พวกคนทะเลาะกัน ใช้ความรุนแรง หลัก ๆ ก็เป็นพวกทางกาย คำด่า คำทอ ทำลายสิ่งของ เอาพวกแบบร่างกายไปลงกับ

สิ่งของ อะไรประมาณนี้ แต่ถ้าเป็นพวก text ตัวอักษรอย่างนี้ คำว่ารุนแรงของพวกนั้นก็ น่าจะเป็นการใช้ถ้อยคำ”

(นิสิตคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เพศชาย อายุ 22 ปี)

“ผมมองว่าเนื้อหาของสิ่งที่โพสต์ลงไปในโลกออนไลน์ มันสามารถพิจารณาได้ว่าอะไรคือ ความรุนแรงหรือไม่รุนแรง ผมมองว่าไม่ว่าจะเป็นการใช้คำพูด หรือว่าสื่อ หรือเนื้อหาที่เป็น พวกวิดีโอ ถ้ามันสร้างให้เกิดความเสียหายต่อบุคคลอีกฝ่าย มันก็ถือเป็นความรุนแรงได้ครับ ผม ตัวอย่างเช่น comment คือถึงแม้ว่าจะเป็นการพูดลอย ๆ ถ้าเกิดเป็นคำพูดเชิงแบบว่า ค่อนข้างใส่ร้ายป้ายสี ทำให้เกิดความเสียหายต่อบุคคลอีกคนหนึ่ง มันก็ถือเป็นความรุนแรง ถ้าเกิดสรุปโดยรวมก็คือ เหมือนกับการใช้ผลกระทบหรือความเสียหายที่เกิดขึ้นจากตัว content เป็นตัววัดว่าเป็นความรุนแรงไหม ประมาณนั้น”

(นิสิตคณะสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ เพศชายรักชาย อายุ 21 ปี)

“นอกจาก comment แล้ว ผมก็ยังเจอเป็นพวกวิดีโอครับ ที่แบบว่าถ่ายการใช้ความรุนแรง แบบให้เห็นเลย แต่ว่ามันเป็นวิดีโอที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับความรุนแรง เลยคิดว่าอันนั้นก็น่าจะใช้ เกี่ยวด้วย อย่างเช่นการใช้ความ รุนแรงแบบว่าผ่านทะเลาะกันอะไรนี้ครับ แล้วก็เกิดการตบตี กันโน่นนี่นั่น แล้วก็อาจจะไม่เชิงใช้กำลัง แต่ก็เป็นการด่าทอกันรุนแรง”

(นิสิตคณะสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ เพศชายรักชาย อายุ 21 ปี)

จากการให้ความหมายความรุนแรงในโลกออนไลน์ของนิสิตจุฬาฯ ข้างต้น ชี้ให้เห็นถึงความหมายของความรุนแรงในโลกออนไลน์ที่ถูกนิยามขึ้นจากเนื้อหาที่ถูกลำเสนอและเผยแพร่ลงในโลกออนไลน์ ซึ่งต้องยอมรับว่าคอนเทนต์ต่าง ๆ ที่ถูกผลิตขึ้นในสื่อสังคมออนไลน์เหล่านี้ได้ดึงดูดเด็กและเยาวชนไทยในปัจจุบันจำนวนมากให้หันไปเสพคอนเทนต์ต่าง ๆ บนโลกออนไลน์แทนการเสพคอนเทนต์ในสื่อดั้งเดิม อย่างสื่อโทรทัศน์และสื่อวิทยุ เนื่องจากสื่อสังคมออนไลน์ได้ทำหน้าที่ในการเปิดกว้างด้านการผลิตคอนเทนต์ที่หลากหลาย มีความสร้างสรรค์ และน่าสนใจมากกว่าคอนเทนต์ที่ถูกลำเสนอผ่านสื่อแบบดั้งเดิม เช่น ผลิตละครไทยที่กลุ่มเยาวชนเห็นว่ามีความซ้ำซากจำเจ เป็นต้น โดยจะเห็นว่าในแพลตฟอร์มแต่ละแพลตฟอร์มนั้น ต่างก็มีข้อกำหนดในการเผยแพร่คอนเทนต์ที่หลากหลายแตกต่างกัน อีกทั้งยังเร่งการพัฒนาพีเจอรี่ใหม่ ๆ ในการเผยแพร่ข้อมูล เพื่อเป็นการดึงดูดผู้ใช้งานให้มากขึ้น อย่างไรก็ตาม การพัฒนาของสื่อสังคมออนไลน์นี้ ในขณะเดียวกันก็ได้ชี้ให้เห็นถึงการเพิ่มขึ้นของโอกาสสำหรับการสร้างเนื้อหาความรุนแรงและเพิ่มช่องทางการแสดงออกถึงความรุนแรงรูปแบบต่าง ๆ ในโลกออนไลน์ที่มากขึ้นตามไปด้วย ซึ่งหากขาดระบบด้านการป้องกันและการเผยแพร่ข้อมูลด้านความรุนแรงที่ดีแล้ว ย่อมนำไปสู่การที่ผู้ใช้งานสื่อออนไลน์คนต่าง ๆ อาจจะได้รับ

ผลกระทบจากความรุนแรงในรูปแบบใดรูปแบบหนึ่งตามมาได้ โดยเฉพาะในกลุ่มเด็กและเยาวชนที่มีแนวโน้มจะได้รับผลกระทบจากความรุนแรงในโลกออนไลน์มากกว่าคนในช่วงวัยอื่น ๆ

โดยสรุป จากการให้ความหมายความรุนแรงในโลกออนไลน์ของนิสิตจุฬาฯ ซึ่งพบว่า นิสิตจุฬาฯ มีการให้ความหมายความรุนแรงในโลกออนไลน์ที่ครอบคลุมความหมาย 3 ความหมายด้วยกัน คือ 1. ความรุนแรงในโลกออนไลน์ หมายถึง การกระทำใด ๆ ก็ตามที่เกิดขึ้นในโลกออนไลน์และส่งผลกระทบต่อทางอารมณ์และจิตใจของผู้อื่น 2. ความรุนแรงในโลกออนไลน์ หมายถึง การกระทำใด ๆ ก็ตามที่เกิดขึ้นในโลกออนไลน์ ซึ่งเป็นการกระทำที่มีลักษณะเป็นการคุกคามและละเมิดความเป็นส่วนตัวของผู้อื่น และ 3. ความรุนแรงในโลกออนไลน์ หมายถึง ความรุนแรงที่เกิดจากเนื้อหาที่ถูกเผยแพร่ลงในสื่อสังคมออนไลน์ โดยเนื้อหาเหล่านั้น มีลักษณะเป็นเนื้อหาที่รุนแรงที่สร้างผลกระทบหรือสร้างความเสียหายให้กับผู้อื่น ซึ่งจากการให้ความหมายความรุนแรงในโลกออนไลน์เหล่านี้ ได้ชี้ให้เห็นถึงการให้ความหมายความรุนแรงในโลกออนไลน์ของนิสิตจุฬาฯ ที่อยู่ภายใต้อิทธิพลของการเรียนรู้และการได้รับประสบการณ์ที่หลากหลาย รวมถึงอิทธิพลจากครอบครัว อิทธิพลจากสื่อ และอิทธิพลจากการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยี ซึ่งทำให้ความหมายของความรุนแรงในโลกออนไลน์สามารถปรับเปลี่ยนไปได้ตามสิ่งต่าง ๆ ที่นิสิตจุฬาฯ แต่ละคนเข้าไปมีปฏิสัมพันธ์ด้วยในช่วงเวลานั้น ๆ ทำให้ความหมายของความรุนแรงในโลกออนไลน์จึงไม่ได้ถูกนิยามความหมายในลักษณะที่ตายตัว เช่น ความรุนแรงในโลกออนไลน์คือการแสดงออกในด้านารกลั่นแกล้ง การใช้ถ้อยคำสร้างความเกลียดชัง อาชญากรรม หรือความรุนแรงที่เกิดขึ้นในเว็บไซต์ต่าง ๆ ในโลกออนไลน์ แต่ความหมายของความรุนแรงในโลกออนไลน์ในที่นี่จะถูกปรับเปลี่ยนไปตามเงื่อนไขและองค์ประกอบที่ถูกนำมาวิเคราะห์ความหมายร่วมกัน

อย่างไรก็ตาม จากข้อมูลจะเห็นได้ว่า ความรุนแรงในโลกออนไลน์ที่นิสิตจุฬาฯ ได้นิยามไว้นั้น จะเป็นการนิยามความรุนแรงในโลกออนไลน์ ที่ไม่ได้ถูกนิยามตามลักษณะของการกระทำรุนแรง เหมือนกับการศึกษาที่ผ่านมา เช่น ความรุนแรงทางร่างกาย ความรุนแรงทางเพศ ความรุนแรงทางจิตใจ หรือความรุนแรงจากความสูญเสียหรือการถูกละเลยทอดทิ้ง โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ลักษณะของความรุนแรงทางร่างกายที่นิสิตจุฬาฯ ไม่ได้นิยามว่าเป็นลักษณะที่จะปรากฏให้เห็นได้จากความรุนแรงในโลกออนไลน์

4.2 การแบ่งระดับของประเภทความรุนแรงในโลกออนไลน์

ภัยบนโลกออนไลน์ถือเป็นปัญหาสังคมในยุคปัจจุบันที่เกิดขึ้นได้ทุกวัน และเป็นปัญหาที่กำลังได้รับความสนใจจากคนในสังคมอย่างมาก เพราะถือเป็นปัญหาที่ส่งผลกระทบต่อลบบททั้งกับผู้ที่กระทำ

และผู้ถูกระทำ อีกทั้งวิธีการแสดงออกถึงความรุนแรงก็เปลี่ยนไปจากในอดีตที่เคยใช้ โดยจะเป็นลักษณะของความรุนแรงที่มุ่งเน้นไปที่การทำร้ายด้านอารมณ์และความรู้สึก ตลอดจนคำพูดที่รุนแรงต่อผู้ถูกระทำเป็นสำคัญ และอาจไม่ได้มีผลกระทบในด้านร่างกายโดยตรง อีกทั้งยังลดโอกาสของการเผชิญหน้ากันโดยตรงระหว่างผู้กระทำและผู้ถูกระทำ เพราะสื่อสังคมออนไลน์ช่วยให้การติดต่อสื่อสารของผู้คนสามารถเกิดขึ้นได้ แม้ว่าจะอยู่คนละพื้นที่ก็ตาม อีกทั้งยังช่วยให้บุคคลที่เข้าเป็นสมาชิกในโลกออนไลน์ไม่จำเป็นต้องระบุตัวตนที่แท้จริง หรือสามารถสร้างตัวตนใหม่ขึ้นมาได้ ดังนั้นการแสดงออกถึงความรุนแรง ไม่ว่าจะเป็นทางอารมณ์ การใช้ภาษา และการแสดงออกทางความคิดในพื้นที่ออนไลน์จึงเกิดขึ้นได้ง่าย เช่น การสร้างตัวตนขึ้นมาใหม่เพื่อไปกลั่นแกล้งผู้อื่น หรือนำไปใช้ในสื่อที่ไม่เหมาะสม เป็นต้น โดยโลกออนไลน์ได้ขยายขอบเขตของการกระทำความรุนแรงที่กว้างขวางขึ้น เพราะถือเป็นพื้นที่สาธารณะอย่างหนึ่งที่สมาชิกในสังคมสามารถนำเสนอข้อมูลและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันได้อย่างเสรี โดยเฉพาะในกลุ่มวัยรุ่นและเยาวชนไทยที่มีความเสี่ยงต่อการประสบกับภัยออนไลน์ต่าง ๆ ที่ไม่อาจควบคุมหรือคาดเดาได้ ทั้งเรื่องของการถูกกลั่นแกล้ง Fake News และอาชญากรรมออนไลน์

จากการทบทวนวรรณกรรม จะเห็นว่าความรุนแรงในโลกออนไลน์นั้นสามารถมีหลายประเภท อาทิ การคุกคามทางออนไลน์ การละเมิดความเป็นส่วนตัวทางออนไลน์ การคุกคามทางออนไลน์ที่เกี่ยวข้องกับความรุนแรงทางกายภาพโดยตรง นอกจากนี้ ยังรวมถึงพฤติกรรมการกลั่นแกล้งออนไลน์ต่าง ๆ ที่แสดงออกโดยการโจมตี ชูทำร้าย ใช้ถ้อยคำหยาบคาย คุกคามทางเพศ ผ่านช่องทางการสนทนาหรือหน้าโซเชียลมีเดียของผู้อื่น รวมถึงการเผยแพร่ข้อมูลที่เป็นความลับ การขัดขวางผู้อื่นจากกลุ่ม เป็นต้น รวมถึงความรุนแรงที่ปรากฏในรูปแบบของ Hate Speech ที่เป็นการแสดงออกซึ่งการดูถูกเหยียดหยาม หรือลดทอนคุณค่าความเป็นมนุษย์ของผู้อื่น และความรุนแรงที่เกิดขึ้นจากการดำเนินกิจกรรมที่ผิดกฎหมายในเว็บมืด ซึ่งจากตัวอย่างของประเภทความรุนแรงในโลกออนไลน์เหล่านี้ แม้นิยามหนึ่งได้ชี้ให้เห็นถึงรูปแบบของการแสดงออกถึงความรุนแรงในลักษณะที่หลากหลาย แต่อย่างไรก็ตาม การศึกษาที่ผ่านมายังไม่ได้ชี้ให้เห็นชัดว่าความรุนแรงที่เกิดขึ้นในโลกออนไลน์ในแต่ละประเภทในมุมมองของเยาวชนรุ่นใหม่ นั้น จะมีการจัดแบ่งระดับของประเภทความรุนแรงในโลกออนไลน์เท่ากันหรือไม่ และใช้หลักการคิดใดในการแบ่งระดับของประเภทความรุนแรงในโลกออนไลน์ โดยองค์ความรู้ที่ได้รับจากการศึกษานี้จะช่วยในการต่อยอดและสร้างความเข้าใจเรื่องความรุนแรงในโลกออนไลน์ที่เยาวชนในสังคมไทยประสบได้เป็นอย่างดี

ดังนั้นผู้วิจัยได้นำเทคนิคการแบ่งกลุ่มและจัดลำดับ (Pile Sorting) มาใช้สำหรับการเก็บข้อมูลเกี่ยวกับทัศนคติที่มีต่อการแบ่งระดับของประเภทความรุนแรงในโลกออนไลน์ เพื่อศึกษาว่าประเภทความรุนแรงในโลกออนไลน์แต่ละประเภทไม่ได้มีการตีความในระดับความรุนแรงที่เท่ากัน

และหากมีระดับความรุนแรงที่แตกต่างแล้ว เป็นเพราะเหตุใด ทั้งนี้ จากการที่ผู้วิจัยได้ทบทวนวรรณกรรมในเรื่องความรุนแรงในโลกออนไลน์ ทำให้ผู้วิจัยสามารถแบ่งประเภทของความรุนแรงในโลกออนไลน์ออกได้เป็นทั้งหมด 23 ประเภท และได้สร้างแบบสอบถามออนไลน์จาก Google Forms เพื่อใช้สำหรับเก็บข้อมูลในเบื้องต้น โดยผู้วิจัยได้ให้กลุ่มตัวอย่างทำการแบ่งระดับของประเภทความรุนแรงในโลกออนไลน์ออกเป็น 3 กลุ่มคือ คือ กลุ่มที่มีความรุนแรงมาก กลุ่มที่มีความรุนแรงปานกลาง และกลุ่มที่มีความรุนแรงน้อย ซึ่งจากผลการศึกษาพบว่า นิสิตจุฬาฯ มีการเลือกแบ่งกลุ่มของประเภทความรุนแรงในโลกออนไลน์ โดยมีแนวโน้มที่จะเลือกให้ประเภทความรุนแรงในโลกออนไลน์ประเภทต่าง ๆ จัดอยู่ในกลุ่มความรุนแรงระดับมาก กล่าวคือ จากประเภทของความรุนแรงในโลกออนไลน์ทั้งหมด 23 ประเภท นิสิตจุฬาฯ ส่วนใหญ่เลือกแบ่งให้ประเภทความรุนแรงในโลกออนไลน์ 21 ประเภท เป็นความรุนแรงที่มีระดับมาก และมีเพียง 2 ประเภทเท่านั้น ที่ถูกแบ่งให้อยู่ในกลุ่มความรุนแรงระดับปานกลางและความรุนแรงระดับน้อย ดังนี้

กลุ่มที่ 1 ความรุนแรงระดับมาก ประกอบด้วยความรุนแรงในโลกออนไลน์ประเภทต่าง ๆ ได้แก่

- 1) การโพสต์คำด้วยถ้อยคำที่หยาบคาย ผ่านหน้าโซเชียลมีเดียของผู้อื่น
- 2) การเผยแพร่ข้อมูลส่วนตัว โดยไม่ได้รับอนุญาต
- 3) การเผยแพร่ข้อมูลเท็จทำให้ผู้อื่นเสียหาย อับอาย
- 4) การแอบอ้างเป็นผู้อื่นเพื่อสร้างความเสียหาย ทำให้เสื่อมเสียชื่อเสียง
- 5) การคุกคามข่มขู่ผู้อื่นต่อเนื่องซ้ำ ๆ ทำให้ผู้อื่นรู้สึกกลัว สูญเสียความมั่นใจ
- 6) การเผยแพร่ภาพหรือวิดีโอประจานผู้อื่น
- 7) การสร้างบัญชีสื่อสังคมออนไลน์ขึ้นใหม่เพื่อการกลั่นแกล้งโดยเฉพาะ
- 8) การคุกคามทางเพศผ่านถ้อยคำที่แสดงการดูหมิ่น เหยียดหยาม
- 9) การแชร์ภาพหรือวิดีโอการล่วงละเมิดทางเพศ
- 10) การผลิตสื่อลามกอนาจารเด็ก
- 11) การชักชวนหรือล่อลวงเด็กเพื่อจุดประสงค์ทางเพศ
- 12) การยุยง ปลุกปั่น ให้ผู้อื่นร่วมเกลียดชังบนฐานอัตลักษณ์ที่แตกต่าง
- 13) การหลอกล่อเพื่อการฆาตกรรม ลักพาตัว ข่มขืน ชูกรรโชก
- 14) การนิยามผู้อื่นในเชิงลดทอนคุณค่าความเป็นมนุษย์
- 15) การสื่อสารที่สร้างความรู้สึกแบ่งฝ่ายเป็นพวกเขาพวกเรา
- 16) การตีตราเหมารวมกลุ่มบุคคลในเชิงลบ
- 17) การระดมกำลังชู้คุกคามอย่างรุนแรง เช่น การเนรเทศ ประกาศเช่นฆ่า

- 18) การทำธุรกรรมที่ผิดกฎหมาย เช่น บัตรเครดิต หนังสือเดินทาง
- 19) การบริการฆาตกรรม ทำร้ายร่างกายในเว็บมืด (Dark Web)
- 20) การกระทำที่เข้าข่ายการค้ามนุษย์
- 21) การโพสต์คลิปวิดีโอทำร้ายหรือรังแกสัตว์

กลุ่มที่ 2 ความรุนแรงระดับปานกลาง ได้แก่ การลบหรือบล็อกผู้อื่นออกจากกลุ่มสังคมออนไลน์

กลุ่มที่ 3 ความรุนแรงระดับน้อย ได้แก่ การค้นหาผู้อื่นผ่านช่องทางการสนทนา

ตารางที่ 2 การแบ่งระดับของประเภทความรุนแรงในโลกออนไลน์

ประเภทความรุนแรงในโลกออนไลน์	ระดับความรุนแรง		
	มาก (3)	ปานกลาง (2)	น้อย (1)
1. การโพสต์คำด้วยถ้อยคำที่หยาบคาย ผ่านหน้าโซเชียลมีเดียของผู้อื่น	✓		
2. การเผยแพร่ข้อมูลส่วนตัว โดยไม่ได้รับอนุญาต	✓		
3. การเผยแพร่ข้อมูลเท็จทำให้ผู้อื่นเสียหาย อับอาย*	✓		
4. การแอบอ้างเป็นผู้อื่นเพื่อสร้างความเสียหาย ทำให้เสื่อมเสียชื่อเสียง	✓		
5. การคุกคามข่มขู่ผู้อื่นต่อเนื่องซ้ำ ๆ ทำให้ผู้อื่นรู้สึกกลัว สูญเสียความมั่นใจ	✓		
6. การลบหรือบล็อกผู้อื่นออกจากกลุ่มสังคมออนไลน์		✓	
7. การเผยแพร่ภาพหรือวิดีโอประจานผู้อื่น*	✓		
8. การค้นหาผู้อื่นผ่านช่องทางการสนทนา			✓
9. การสร้างบัญชีสื่อสังคมออนไลน์ขึ้นใหม่เพื่อการกลั่นแกล้งโดยเฉพาะ	✓		
10. การคุกคามทางเพศผ่านถ้อยคำที่แสดงการดูหมิ่นเหยียดหยาม	✓		
11. การแชร์ภาพหรือวิดีโอการล่วงละเมิดทางเพศ	✓		
12. การผลิตสื่อลามกอนาจารเด็ก	✓		
13. การชักชวนหรือล่อลวงเด็กเพื่อจุดประสงค์ทางเพศ*	✓		

ประเภทความรุนแรงในโลกออนไลน์	ระดับความรุนแรง		
	มาก (3)	ปานกลาง (2)	น้อย (1)
14. การยุยง ปลุกปั่น ให้ผู้อื่นร่วมเกลียดชังบนฐานอัตลักษณ์ที่แตกต่าง	✓		
15. การหลอกล่อเพื่อการฆาตกรรม ลักพาตัว ข่มขืน ชู้กรรโชก*	✓		
16. การนิยามผู้อื่นในเชิงลดทอนคุณค่าความเป็นมนุษย์	✓		
17. การสื่อสารที่สร้างความรู้สึกรังเกียจเป็นพวกเขาพวกเรา	✓		
18. การตีตราเหมารวมกลุ่มบุคคลในเชิงลบ	✓		
19. การระดมกำลังชู้คุกคามอย่างรุนแรง เช่น การเนรเทศประกาศเช่นฆ่า	✓		
20. การทำธุรกรรมที่ผิดกฎหมาย เช่น บัตรเครดิต หนังสือเดินทาง	✓		
21. การบริการฆาตกรรม ทำร้ายร่างกายในเว็บมืด (Dark Web)*	✓		
22. การกระทำที่เข้าข่ายการค้ามนุษย์	✓		
23. การโพสต์คลิปวิดีโอทำร้ายหรือรังแกสัตว์	✓		

หมายเหตุ: * คือ ประเภทความรุนแรงในโลกออนไลน์ที่กลุ่มตัวอย่างที่ทำแบบสอบถามออนไลน์ทั้งหมด เลือกจัดให้เป็นประเภทความรุนแรงในโลกออนไลน์ที่อยู่ในระดับรุนแรงมาก

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

จากข้อมูลข้างต้น จะเห็นได้ว่า นิสิตจุฬาฯ ส่วนใหญ่มีแนวโน้มที่จะแบ่งความรุนแรงในโลกออนไลน์ประเภทต่าง ๆ อยู่ในกลุ่มที่รุนแรงมาก โดยพิจารณาได้จากเงื่อนไข 2 เงื่อนไขที่สำคัญคือ 1) ความรุนแรงในโลกออนไลน์ เป็นความรุนแรงที่สามารถส่งผลกระทบต่อบุคคลหรือกลุ่มบุคคลได้ในหลายด้าน ไม่ว่าจะเป็นผลกระทบด้านจิตใจ ด้านอารมณ์ ด้านเพศ ด้านทรัพย์สิน หรืออาจนำไปสู่ผลกระทบในด้านร่างกายตามมาได้ ตัวอย่างเช่น การแอบอ้างเป็นผู้อื่น โดยใช้ภาพและชื่อของผู้อื่นโดยไม่ได้รับอนุญาต หรือการนำภาพของผู้อื่นมาตัดต่อและดัดแปลงแก้ไขโดยที่เจ้าของภาพไม่ยินยอม จนทำให้ผู้เป็นเจ้าของภาพเสียชื่อเสียง ได้รับความอับอาย หรือทำให้รู้สึกไม่ปลอดภัย อีกทั้ง ยังอาจมีการแบล็กเมลล์ด้วยการนำความลับหรือภาพลับของผู้อื่นมาเปิดเผยเพื่อให้เกิดการแฉต่อกันไปอย่างกว้างขวาง เพื่อใช้เป็นเครื่องมือต่อรองผลประโยชน์จากผู้ถูกกระทำได้ ซึ่งจากตัวอย่างของความรุนแรงในโลกออนไลน์นี้ได้ชี้ให้เห็นว่า นอกจากผลกระทบในด้านจิตใจและอารมณ์ที่ผู้ถูกกระทำจะ

ได้รับแล้ว ผู้ถูกกระทำอาจได้รับผลกระทบในด้านร่างกายและด้านทรัพย์สินที่เกิดขึ้นในโลกจริงตามมาได้ หรืออาจกล่าวได้ว่า ผลกระทบของความรุนแรงที่เกิดขึ้นในโลกจริงกับโลกออนไลน์มีส่วนร่วมที่เชื่อมโยงถึงกัน ยิ่งในยุคปัจจุบันที่อินเทอร์เน็ตเป็นสิ่งที่อยู่ใกล้ตัวมากขึ้น ทำให้เวลาที่ใช้ไปกับอินเทอร์เน็ตของผู้คนก็มีมากขึ้น และได้นำไปสู่โอกาสที่จะประสบกับความรุนแรงในโลกออนไลน์ ไม่ว่าจะในฐานะผู้กระทำหรือผู้ถูกกระทำก็มีมากขึ้นตามไปด้วย และ 2) ความรุนแรงในโลกออนไลน์ มีส่วนในการส่งเสริมพฤติกรรมเลียนแบบให้กับเยาวชน โดยเฉพาะในปัจจุบันที่สื่อสังคมออนไลน์มีการสื่อสารรวดเร็วและเป็นวงกว้าง แต่ยังไม่มีความมาตรฐานด้านการกำกับควบคุมเนื้อหาที่ถูกนำเสนอเหมือนกับสื่อหลัก อย่างวิทยุหรือโทรทัศน์ ทำให้เนื้อหาที่ถูกเผยแพร่ลงในสื่อสังคมออนไลน์เต็มไปด้วยการโต้ตอบแบบรุนแรง หยาดคาย ก้าวร้าว ฯลฯ ตัวอย่างเช่น การไลฟ์สดฆ่าตัวตายหรือทำร้ายตัวเอง สิ่งเหล่านี้ถือเป็นพฤติกรรมความรุนแรงที่มีแนวโน้มที่เยาวชนจะเกิดการเลียนแบบขึ้นได้ อีกทั้งยังสามารถสร้างกระแสหรือค่านิยมพฤติกรรมทางลบของเยาวชนให้เกิดขึ้นได้ในสังคม อาทิ การเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารที่นำเสนอความรุนแรงซ้ำ ๆ หรือการนำเสนอข้อมูลข่าวสารด้วยอารมณ์หรือความคิดเห็นที่รุนแรง รวมถึงการให้ความสำคัญกับบุคคลที่มีพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม ที่ถือเป็นการส่งต่อและขยายความรุนแรงหรือการเกิดพฤติกรรมเลียนแบบในทางลบของเยาวชนมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้ แม้ว่าเหตุการณ์ความรุนแรงที่เกิดขึ้นจะจบไปแล้ว แต่เนื้อหาความรุนแรงที่ถูกถ่ายทอดออกมาผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ต่าง ๆ อาจจะถูกบันทึกไว้ และสามารถนำมาเผยแพร่จากสื่อต่าง ๆ ได้อีก ซึ่งนอกจากจะเป็นการตอกย้ำความรู้สึกของผู้ที่ต้องเผชิญกับความรุนแรงแล้ว ยังเป็นสิ่งหนึ่งที่สามารถกระตุ้นให้เกิดพฤติกรรมเลียนแบบความรุนแรงได้อีกด้วย โดยเฉพาะโลกออนไลน์ที่มีอิทธิพลยิ่งต่อเยาวชนรุ่นใหม่ในสังคมไทย ทั้งในด้านวิถีชีวิต พฤติกรรม วิถีคิด และตัวตน ทำให้เยาวชนที่มีการเข้าถึงเทคโนโลยีที่เป็นเครื่องมือติดต่อสื่อสารอยู่ตลอดเวลา จึงโอกาสสูงที่จะลอกเลียนแบบพฤติกรรมความรุนแรงได้

ดังนั้น จะเห็นได้ว่า แม้ในด้านหนึ่ง เทคโนโลยีการสื่อสารเหล่านี้จะเป็นเหมือนกับเครื่องมือที่ช่วยอำนวยความสะดวกให้กับคนในสังคมมากขึ้น แต่ในขณะเดียวกันก็ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงจิตสำนึกหรือมุมมองการดำเนินชีวิตของเยาวชนรุ่นใหม่ด้วยเช่นกัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเผชิญกับความเสี่ยงจากความรุนแรงในโลกออนไลน์รูปแบบต่าง ๆ อย่างไรก็ตาม แม้การสื่อสารผ่านสื่อสังคมออนไลน์จะเป็นการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารที่อาจจะไม่แตกต่างไปจากการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารผ่านช่องทางอื่น ๆ แต่บริบทและบรรยากาศของการตอบโต้ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ก็นับว่ามีลักษณะเฉพาะหลายประการ เช่น การไม่ได้เผชิญหน้ากับคู่สนทนา การตีความจากภาพและสัญลักษณ์ได้อย่างหลากหลาย การไม่มีระบบคัดกรองเนื้อหาที่เผยแพร่ในสื่อสังคมออนไลน์ หรือการพัฒนาของแพลตฟอร์มใหม่ ๆ ที่มีการพัฒนาตลอดเวลา โดยเฉพาะการได้รับอนุญาตให้ไม่เปิดเผย

ตัวตนของผู้ใช้งาน ซึ่งเป็นปัจจัยที่เอื้อให้เกิดการกระทำความรุนแรงได้ง่ายขึ้น อาจกล่าวได้ว่า โลกออนไลน์ได้กลายเป็นเวทีใหม่สำหรับการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมที่ทำให้เยาวชนรุ่นใหม่สามารถพูดและทำสิ่งต่าง ๆ โดยไม่เปิดเผยตัวตนได้ในระดับหนึ่ง รวมถึงข้อจำกัดด้านการถูกควบคุมกำกับดูแลจากพ่อแม่หรือผู้ปกครองที่ลดน้อยลง

เมื่อพิจารณาการแบ่งประเภทของความรุนแรงในโลกออนไลน์ จากผลการศึกษาพบว่า นิสิตจุฬาฯ มีการจัดลำดับประเภทของความรุนแรงในโลกออนไลน์ โดยเรียงลำดับจากประเภทที่คิดว่าจะมีความรุนแรงมาก มีความรุนแรงปานกลาง และมีความรุนแรงน้อย ได้แก่ การหลอกล่อเพื่อการฆาตกรรม ลักพาตัว ช่มชู้ ชูกรรโชก การลบหรือบล็อกผู้อื่นออกจากกลุ่มสังคมออนไลน์ และการนินทาผู้อื่นผ่านช่องทางการสนทนา ตามลำดับ แสดงดังรูป



ภาพที่ 5 การจัดลำดับความรุนแรงในโลกออนไลน์ตามระดับความรุนแรงมาก ปานกลาง และน้อย

จากข้อมูลข้างต้น จะเห็นว่า ประเภทความรุนแรงในโลกออนไลน์ที่นิสิตจุฬาฯ เห็นว่ามีความรุนแรงมากที่สุด คือ การหลอกล่อเพื่อการฆาตกรรม ลักพาตัว ช่มชู้ ชูกรรโชก เพราะความรุนแรงในโลกออนไลน์ประเภทนี้ สามารถนำทำให้บุคคลอีกฝ่ายได้รับความเสียหาย ไม่ว่าจะเป็นทางด้านร่างกาย จิตใจ หรือทรัพย์สิน และปัจจุบันยิ่งทวีความรุนแรงมากขึ้น โดยเฉพาะเรื่องความเสียหายที่เกิดจากวิธีการที่หลากหลายในการหลอกลวงผู้ถูกกระทำความรุนแรงผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ เช่น อีเมล เฟซบุ๊ก ไลน์ ทวิตเตอร์ ฯลฯ ในการสัมภาษณ์พบว่า นิสิตจุฬาฯ ได้ยกตัวอย่างรูปแบบการหลอกล่อที่ผู้กระทำความรุนแรงประเภทนี้ใช้ไว้หลายแบบ ไม่ว่าจะเป็นการสวมรอยเข้าไปพูดคุยผ่านสื่อสังคมออนไลน์ จากนั้นจึงออกกลอุบายเพื่อให้เหยื่อหลงเชื่อว่ามีตัวตนจริง โดยเฉพาะอย่างยิ่งผู้ถูกกระทำที่เป็นผู้หญิงที่มักตกเป็นเหยื่อความรุนแรงในด้านการถูกล่อล่อเพื่อการลักพาตัว ช่มชู้

รวมถึงการฆาตกรรม นอกจากนี้ ความรุนแรงที่เกิดจากการล่อลวงเพื่อการฆาตกรรม ลักพาตัว ช่มชู้ ชูกรรโชก ยังถือเป็นเรื่องใกล้ตัวกลุ่มเยาวชน เพราะเยาวชนสามารถพบเห็นได้มากจากการนำเสนอข่าว ทั้งจากสื่อโทรทัศน์ วิทยุ หรือสื่อสังคมออนไลน์ต่าง ๆ จึงทำให้กลุ่มเยาวชนมองว่าความรุนแรงในโลกออนไลน์ประเภทนี้มีระดับความรุนแรงมากที่สุด อย่างไรก็ตาม ความรุนแรงในด้านการล่อลวงและการก่ออาชญากรรมทางโลกออนไลน์นั้นมีแนวโน้มมากขึ้น เนื่องจากการเพิ่มจำนวนของสื่อสังคมออนไลน์ชนิดต่าง ๆ ที่มากขึ้น รวมถึงการติดต่อสื่อสารผ่านแพลตฟอร์มต่าง ๆ บนสมาร์ตโฟนที่มีลักษณะเป็นส่วนตัวมากขึ้น ทำให้ยากต่อการตรวจสอบ

“การล่อลวงเพื่อการฆาตกรรม ลักพาตัว ช่มชู้ ชูกรรโชก เพราะเป็นการกระทำที่ทำให้ผู้อื่นถึงแก่ความตาย รวมถึงอาจจะเป็นการส่งเสริมให้เกิดพฤติกรรมเลียนแบบ เนื่องจากการใช้ช่องทางออนไลน์สามารถก่อเหตุได้ง่ายขึ้น”

(กลุ่มนิสิตคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เพศชาย อายุ 22 ปี)

“การล่อลวงเพื่อการฆาตกรรม ลักพาตัว ช่มชู้ ชูกรรโชก เพราะทำให้ผู้อื่นได้รับความเสียหายทั้งด้านจิตใจและด้านอื่น ๆ หลาย ๆ ด้าน”

(กลุ่มนิสิตคณะสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ เพศหญิง อายุ 21 ปี)

ขณะที่ประเภทของความรุนแรงในโลกออนไลน์ที่นิสิตจุฬาฯ ส่วนใหญ่จัดอยู่ในกลุ่มความรุนแรงปานกลาง ซึ่งได้แก่ การลบหรือบล็อกผู้อื่นออกจากกลุ่มสังคมออนไลน์ เนื่องจากนิสิตบางคนมองว่าเป็นเรื่องของการยอมรับของบุคคลมากกว่า ว่าจะยอมรับได้มากน้อยเพียงใด บางคนอาจไม่ได้มองว่าการถูกลบหรือถูกบล็อกออกจากกลุ่มสังคมออนไลน์กลุ่มต่าง ๆ เป็นความรุนแรง เพราะอาจไม่ได้สร้างผลกระทบหรือความเสียหายให้กับตนเอง และลักษณะของการแสดงออกซึ่งการกระทำดังกล่าว เป็นเพียงพฤติกรรมทางสังคมรูปแบบหนึ่งที่ผู้คนต้องมีปฏิสัมพันธ์กัน ต้องใช้ชีวิตร่วมกันกับผู้อื่น โลกออนไลน์เป็นเพียงพื้นที่ที่สะท้อนให้เห็นถึงการที่บุคคลอยู่ในพื้นที่สาธารณะที่ทุกคนสามารถเข้าออกได้ตลอดเวลา และกฎเกณฑ์ต่าง ๆ อาจมีความยืดหยุ่นมากกว่าในโลกความเป็นจริง เช่น หากบุคคลต้องการความเป็นส่วนตัว หรือมีมุมมองที่ไม่ตรงกับสมาชิกคนอื่น ๆ ในโลกออนไลน์ บุคคลก็สามารถที่จะนำตัวเองออกมาจากพื้นที่นั้น ๆ ได้ เช่น การเปลี่ยนแพลตฟอร์มในการติดต่อสื่อสาร หรือการลบบัญชีในเครือข่ายสังคมออนไลน์ต่าง ๆ ซึ่งถือเป็นเสรีภาพที่ทุกคนมีได้อย่างเต็มที่ในโลก

ออนไลน์ ขณะที่บางคนอาจมองว่า การถูกลบหรือถูกล็อกออกจากกลุ่มสังคมออนไลน์กลุ่มต่าง ๆ ถือเป็นความรุนแรง เป็นการกระทำที่ส่งผลกระทบต่อทางจิตใจและความรู้สึก เนื่องจากมีสาเหตุมาจากการมีอคติหรือการไม่ได้การยอมรับในด้านความแตกต่าง จนนำไปสู่การถูกล็อกปฏิบัติที่ไม่เท่าเทียมกับสมาชิกคนอื่น ๆ ในกลุ่มสังคมออนไลน์ ดังนั้น การลบหรือบล็อกผู้อื่นออกจากกลุ่มสังคมออนไลน์ จึงนับเป็นประเภทความรุนแรงในโลกออนไลน์ที่นิสิตจุฬาฯ ส่วนใหญ่มองว่าเป็นรูปแบบความรุนแรงที่ไม่ได้มีระดับที่มากหรือน้อยจนเกินไป ขึ้นอยู่กับมุมมองของผู้ถูกระงับที่มีต่อเรื่องความรุนแรงมากกว่า

นอกจากนี้ จากการสัมภาษณ์นิสิตจุฬาฯ เรื่องการแบ่งกลุ่มความรุนแรงในโลกออนไลน์ พบว่า ประเภทความรุนแรงในโลกออนไลน์ที่นิสิตจุฬาฯ ส่วนใหญ่เห็นว่ามีความรุนแรงน้อยที่สุด ได้แก่ การนิทาผู้อื่นผ่านช่องทางการสนทนา ซึ่งถือเป็นการแสดงออกหนึ่งของการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ที่กำลังเกิดขึ้นอย่างกว้างขวางในปัจจุบัน โดยเหตุผลที่นิสิตจุฬาฯ เห็นว่าการนิทาผู้อื่นผ่านช่องทางการสนทนามีความรุนแรงในระดับที่น้อยกว่าความรุนแรงในโลกออนไลน์ประเภทอื่น ๆ อาจเนื่องมาจากการนิทาผู้อื่นผ่านช่องทางการสนทนานั้น เป็นประเภทของความรุนแรงที่สร้างความเสียหายให้กับบุคคลหรือกลุ่มบุคคลในขอบเขตที่แคบกว่าความรุนแรงในโลกออนไลน์ประเภทอื่น ๆ เพราะเป็นการกระทำที่มีแค่คนบางคนหรือคนบางกลุ่มเท่านั้นที่รับรู้ มีลักษณะเป็นส่วนตัว ไม่ได้ถูกเผยแพร่ในที่สาธารณะได้โดยง่าย และการเป็นกระทำที่อาจไม่ได้เริ่มต้นด้วยเจตนาที่จะทำร้ายใครหรือทำให้ผู้อื่นเสียหาย นอกจากนี้ การนิทายังถือเป็นพฤติกรรมทางสังคมอย่างหนึ่งที่แสดงออกมาในรูปแบบของการสื่อสาร ซึ่งปัจจุบันแม้การนิทาจะเป็นพฤติกรรมที่ไม่ถูกรับรองในสังคมไทย แต่ก็ปฏิเสธไม่ได้ว่ายังสามารถพบเห็นพฤติกรรมการนิทาได้อย่างง่ายดายและเป็นปกติในสังคมไทย เช่น ชาวซูชิบิตารา หรือการพูดถึงบุคคลที่สามเพื่อความสนุกในกลุ่มเพื่อนของตนเอง เป็นต้น รวมถึงเยาวชนในยุคนี้ ซึ่งเป็นกลุ่มประชากรที่เติบโตมาพร้อม ๆ กับอินเทอร์เน็ตและเครือข่ายสังคมออนไลน์ต่าง ๆ ซึ่งทำให้พวกเขามีการเรียนรู้และมีความชำนาญในการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์เป็นอย่างดี เช่น เฟซบุ๊ก ทวิตเตอร์ หรืออินสตาแกรม ที่ได้กลายเป็นช่องทางที่เยาวชนไทยรุ่นใหม่นิยมใช้เพื่อแบ่งปันเรื่องราว ความรู้สึก รวมไปถึงแสดงความคิดเห็นต่อประเด็นต่าง ๆ ในสังคม ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าเยาวชนในยุคปัจจุบัน มีความคุ้นชินกับการสื่อสารโดยผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์มากกว่าการสื่อสารแบบเผชิญหน้าและการปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นในโลกความจริง ซึ่งปฏิเสธไม่ได้เลยว่ารูปแบบของการสื่อสารที่เกิดขึ้นในพื้นที่ออนไลน์ โดยเฉพาะการนิทาผู้อื่นผ่านช่องทางการสนทนาในหมู่เยาวชนไทยนี้ ส่วนใหญ่ยังคงเป็นการพูดคุยสนทนาเพื่อสร้างความสนุกสนานและเพื่อเป็นการเสริมสร้างความสัมพันธ์ภายในกลุ่มของตนเอง แม้ว่าเนื้อหาในบทสนทนานั้น ๆ จะทำให้ผู้อื่นได้รับความเสียหายก็ตาม

“การนินทาผู้อื่นผ่านช่องทางการสนทนา เพราะการนินทามีความเป็นส่วนตัว รู้กันเพียงในกลุ่มและเหยื่อยังไม่ถูกขับออกจากสังคมแบบการบล็อก”

(กลุ่มนิสิตคณะสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ เพศชายรักชาย อายุ 21 ปี)

“การนินทาผู้อื่นผ่านช่องทางการสนทนา เพราะหากเป็นการนินทาลับหลังก็ถือว่าไม่รุนแรงมาก”

(กลุ่มนิสิตคณะวิทยาศาสตร์สุขภาพ เพศชาย อายุ 21 ปี)

“การนินทาผู้อื่นผ่านช่องทางการสนทนา เนื่องจากสร้างความเสี่ยงในวงที่แคบกว่าประเภทอื่น ๆ”

(กลุ่มนิสิตคณะสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ เพศหญิง อายุ 21 ปี)

“การนินทาผู้อื่นผ่านช่องทางการสนทนา เพราะว่าเป็นสิทธิส่วนบุคคลในการพูด ทุกคนสามารถพูดได้”

(กลุ่มนิสิตคณะสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ เพศชาย อายุ 23 ปี)

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

CHULALONGKORN UNIVERSITY

โดยสรุป จะเห็นได้ว่า นิสิตจุฬาฯ มีการตีความความรุนแรงในโลกออนไลน์ทั้ง 23 ประเภทในระดับความรุนแรงที่ไม่เท่ากัน โดยแสดงให้เห็นว่า นิสิตจุฬาฯ มีการตัดสินใจเลือกแบ่งกลุ่มความรุนแรงในโลกออนไลน์ตามการรับรู้และประสบการณ์ที่เป็นความคิดความเชื่อของตนเอง โดยจะเห็นได้ชัดหากมีการใช้ภาษา ถ้อยคำ หรือเป็นการกระทำที่รุนแรงที่สามารถส่งผลกระทบต่อตนเองและผู้อื่น ให้ได้รับความเสียหายได้ ซึ่งได้ชี้ให้เห็นถึงเงื่อนไขด้านอารมณ์ความรู้สึกที่ส่งผลอย่างมากต่อการแบ่งกลุ่มความรุนแรงในโลกออนไลน์ของนิสิตจุฬาฯ แต่ละคน รวมถึงการดำเนินชีวิตที่อยู่ภายใต้กรอบของวัฒนธรรมในสังคมไทยที่ได้หล่อหลอมให้นิสิตจุฬาฯ มีค่านิยมในการมองพฤติกรรมความรุนแรงบางอย่างว่าเป็นเรื่องที่เคยชิน และไม่ทำให้ถูกมองว่าเป็นปัญหาที่สามารถสร้างความเสียหายหรือผลกระทบต่อให้กับผู้อื่นในสังคมได้

4.3 แหล่งอิทธิพลอันเกิดจากปรากฏการณ์ทางสังคมที่ส่งผลต่อการกำหนดคำอธิบายและการให้ความหมายความรุนแรงในโลกออนไลน์

ในแต่ละสังคมย่อมมีวัฒนธรรมต่าง ๆ ที่เป็นตัวกำหนดความคิด ความเชื่อ และแบบแผนการดำเนินชีวิตของคนในสังคมให้เข้าไปในทิศทางเดียวกันและเป็นไปตามที่สังคมคาดหวังไว้ โดยพบว่า อิทธิพลของครอบครัวและอิทธิพลของสื่อต่าง ๆ นับเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อความคิดและการกระทำของประชากรที่เป็นเยาวชนรุ่นใหม่ในสังคมไทย โดยครอบครัวนับว่าเป็นสถาบันแรกที่มีบทบาทต่อบุคคลในการอบรมบ่มนิสัยหล่อหลอมบุคลิกภาพและคุณลักษณะของสมาชิกที่เป็นไปตามความคาดหวังของสังคม โดยสิ่งแวดล้อมภายในครอบครัวไม่ว่าจะในทางบวกหรือทางลบต่างก็มีผลต่อคุณลักษณะทางด้านร่างกาย สังคม อารมณ์ และจิตใจของสมาชิกในครอบครัวในรูปแบบต่าง ๆ ดังนั้นเยาวชนที่เกิดและเติบโตมาจากครอบครัวแบบใด ก็ย่อมได้รับการถ่ายทอดแนวความคิด ทักษะคติ และพฤติกรรมต่าง ๆ ติดมาจากครอบครัวเดิมไม่มากก็น้อย ซึ่งพื้นฐานความแตกต่างในด้านครอบครัวนี้ทำให้เยาวชนอาจมีประสบการณ์การเรียนรู้ที่ต่างกัน ซึ่งประสบการณ์ในส่วนนี้เองที่นับว่ามีส่วนสำคัญมากต่อการกำหนดมุมมองและทัศนคติที่บุคคลจะมีต่อเรื่องใดเรื่องหนึ่ง และนอกจากอิทธิพลจากครอบครัวแล้วนั้น ปัจจุบันต้องยอมรับว่า สื่อต่าง ๆ ยังมีอิทธิพลกับคนในสังคมอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ โดยเฉพาะอิทธิพลจากสื่อใหม่ (New Media) อาทิ เฟซบุ๊ก ทวิตเตอร์ ไลน์ ที่นอกจากจะเพิ่มความสะดวกในการติดต่อสื่อสารแล้ว สื่อใหม่เหล่านี้ยังมีบทบาทสำคัญในการเปลี่ยนพฤติกรรมการรับข้อมูลข่าวสารของผู้คนในยุคปัจจุบัน และมีบทบาทสำคัญต่อการชักจูงให้บุคคลเกิดทัศนคติต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งไปในทิศทางใดก็ได้ โดยเฉพาะกับกลุ่มเยาวชนไทยที่ใช้เวลาไปกับสื่อสังคมออนไลน์วันละหลายชั่วโมง จนอาจนำไปสู่การเกิดปัญหาด้านการใช้สื่อตามมา อีกทั้ง ยังส่งผลโดยตรงในเรื่องของการเรียนรู้ทางสังคม โดยเฉพาะอิทธิพลที่มีต่อเด็กและวัยรุ่นที่ยังรู้เท่าไม่ถึงการณ์ ไม่มีทักษะการแก้ไขปัญหาที่ดีพอที่อาจมีการเลียนแบบพฤติกรรมได้ โดยผู้วิจัยได้แบ่งปัจจัยสำคัญต่าง ๆ ที่ส่งผลต่อการกำหนดคำอธิบายและการให้ความหมายความรุนแรงในโลกออนไลน์ของนิสิตจุฬาฯ ออกเป็น 3 ปัจจัย ได้แก่ (1) ประสบการณ์ส่วนบุคคล (2) แหล่งปัจจัยด้านสังคม และ (3) แหล่งปัจจัยด้านเทคโนโลยี มีรายละเอียดดังนี้

4.3.1 ประสบการณ์ส่วนบุคคล

การได้รับประสบการณ์ที่หลากหลายผ่านการเรียน การใช้ชีวิต หรือประสบการณ์ในด้านต่าง ๆ ที่ได้รับจากสังคมรอบข้าง ถือเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อการแสดงออกซึ่งคำพูดและการกระทำต่าง ๆ ของบุคคล โดยเฉพาะการมีวุฒิภาวะอารมณ์ ความคิด และค่านิยมที่มีต่อเรื่องใดเรื่องหนึ่งก็นับว่าเป็นเงื่อนไขสำคัญที่ส่งผลต่อการแสดงออกซึ่งตัวตนของบุคคล ทั้งตัวตนในโลกจริงและตัวตนในโลกออนไลน์ บางคนอาจใช้พื้นที่ของโลกออนไลน์เพื่อระบาย พุดคุย แบ่งปันเรื่องราวส่วนตัว

แลกเปลี่ยนความคิด รวมถึงการแสดงออกถึงความรุนแรงในลักษณะต่าง ๆ ได้ ซึ่งจากการศึกษาพบว่า ประสบการณ์ส่วนตัวสามารถส่งผลต่อการให้คำอธิบายและการให้ความหมายความรุนแรงในโลกออนไลน์ของนิสิตจุฬาฯ โดยแบ่งเป็น 2 ด้านที่สำคัญ ได้แก่

1) ด้านความรู้ความเข้าใจ

การได้รับการเรียนรู้และพื้นฐานด้านความรู้ความเข้าใจ มีส่วนสำคัญที่ทำให้เยาวชนมีมุมมองต่อเรื่องความรุนแรงในโลกออนไลน์ที่ได้ต่างกันได้ ทั้งในมุมมองลักษณะของผู้กระทำความรุนแรงและผู้ถูกระทำความรุนแรงในโลกออนไลน์ กล่าวคือ ในลักษณะของผู้กระทำความรุนแรงมักจะเกี่ยวข้องกับปัจจัยในด้านการขาดความรู้ความไม่เข้าใจ หรือการมองไม่เห็นผลของการกระทำของตนเอง รวมถึงการมีวุฒิภาวะทางอารมณ์ที่ต่ำของบุคคล ซึ่งนำไปสู่ประสิทธิภาพในการควบคุมคำพูดและการกระทำของตนเองในระดับที่ลดน้อยลง และทำให้บุคคลอาจแสดงออกในลักษณะที่รุนแรงในโลกออนไลน์ได้ เช่น การโพสต์ข้อความที่ใช้ภาษาและถ้อยคำที่หยาบคายเพื่อระบายความตึงเครียด หรือความไม่พอใจที่มีต่อเรื่องใดเรื่องหนึ่ง เป็นต้น โดยเงื่อนไขด้านการไร้วัดตนในโลกออนไลน์ได้กลายเป็นสิ่งที่ทำให้ผู้ใช้งานบัญชีสื่อสังคมออนไลน์บัญชีต่าง ๆ กล้าที่จะแสดงออกถึงความรุนแรงที่มากขึ้น

“โดยส่วนใหญ่แล้ว การที่เกิดความรุนแรงขึ้นในสื่อออนไลน์เนี่ยครับ ผมค่อนข้างจะให้ปัจจัยหลัก หมายถึงการกระทำที่มาจากตัวปัจเจกบุคคลจริง ๆ แต่ทุกคนมันจะมีความคิด ค่านิยม และวิถีการดำเนินชีวิตที่มันต่างกัน ซึ่งมันจะส่งผลต่อตัวตนที่เค้าเป็นในโลกออนไลน์อีกด้วย แล้วก็มันจะมีเรื่องของพวกปัญหาสังคมที่บางอย่างมากดทับหรือสร้างตัวตนให้คนบางคนผิดปกติเนี่ย อาจจะไม่ได้เป็นคนที่ชอบใช้ความรุนแรง แต่ว่าเปลี่ยนมาเป็นผู้กระทำในโลกออนไลน์แทน”

(นิสิตกลุ่มคณะสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ เพศชายรักชาย อายุ 21 ปี)

“คิดว่ามีประสบการณ์ส่วนตัว เพราะว่าแต่ละคนเค้าก็มีสิ่งที่ชอบและไม่ชอบแตกต่างกัน และพอมันมาอยู่ในโลกออนไลน์ อย่างที่ว่า บางคนรู้หน้าไม่รู้ใจ บางคนอาจไปเจอคำพูดแบบนี้ บางทีไม่รู้จ๊กกันแต่คุณก็ตัดสินฉันไปแล้ว บางคนก็แบบอาจจะประสบการณ์เยอะหน่อย ปมในใจเยอะ อันนั้นก็ไม่ได้ อันนี้ก็ไม่ได้ แต่คุณคิดว่ามันไม่ดีเฉย ๆ ไม่ได้ใจ แบบมีการไปพิมพ์ว่าเค้า ไปตาเค้าว่าไม่ดี อะไรแบบเนี่ย มันเป็นการตัดสินเค้าไปเลย แต่คิดว่าสิ่งที่มันจะทำให้เกิดความรุนแรงได้ ก็คือเหมือนแบบเป็นตัวจุดฉนวนตัวสุดท้าย ก็น่าจะเป็นเกี่ยวกับเรื่องของ

วุฒิภาวะทางอารมณ์ คือแบบถ้าคนกลุ่มนี้เค้าเถียงกัน แต่ว่าเค้ามีวุฒิภาวะทางอารมณ์ที่มันดี เค้าก็จะมองแค่ว่าสิ่งที่เค้าเถียงกันมันก็คือความรู้ทางวิชาการที่มากมาเถียงกัน และพอได้ข้อสรุป มันก็จบตรงนั้น ไม่ได้มีเรื่องอารมณ์มาเกี่ยวข้อง แต่ถ้าเกิดบางคนที่มีแบบว่าเถียงอยู่นั่นแหละ ไม่ฟังไม่อะไรเลย ก็อาจจะมึนในเรื่องของอารมณ์เข้ามาเกี่ยว อาจจะทำให้เกิดความรุนแรงจากที่แบบเถียง ๆ กันอยู่ ลักพักแบบ อ้าว เลื่อนลงไปต่อกันเฉยเลย มันก็อาจเกิดความรุนแรงได้”

(นิสิตกลุ่มคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เพศชายรักชาย อายุ 22 ปี)

“ถ้าเป็นแต่ก่อนคือคนที่เค้าจะสามารถแสดงออกในเชิงกายภาพให้เห็นเลย ไม่ได้มีสื่อโซเชียลบางอย่าง คือเค้าต้องเป็นคนที่มีแบบสังคมไม่ยอมรับพอสมควร หรือไม่มีปัญหาหนักมาก ๆ แล้วก็ไปจะไปลงกับใคร แต่ว่าในยุคปัจจุบันที่สื่อโซเชียลมีเดีย หรือว่ามีแพลตฟอร์มอะไรที่ให้เค้าแสดง คือคนสามารถที่จะแสดงความร้ายกาจของตัวเองได้ง่ายมาก ไม่ว่าจะทนต์ได้มากหรือน้อยก็จะไปลงตรงนั้น ก็คือกลุ่มคนที่มีปัญหา คือมันก็สามารถทำได้ง่ายขึ้น คือคนที่เค้าคิดว่าอยากทำ ๆ มันจะมีคนที่อยากทำอยู่แล้วก็เก็บกดอยู่ในใจ แต่ว่าไม่กล้าทำ มันคือการที่กระทำออกในเชิงที่แบบมองเห็นและจับต้องได้ ซึ่งบางคนก็มีความระอาย กลัวเสียหน้า กลัวคนรู้ กลัวคนเห็น กลัวมีหลักฐานจับอะไรอย่างนี้ แต่พอเป็นโลกสื่อโซเชียลอะ เราจะสามารถเป็นใครก็ได้ เราจะสามารถปลอมเป็นคนนั้น เป็นคนนี้ แล้วก็ไปทำร้ายเค้า แบบว่าคุณก็ไม่ได้ผิดอะไรเลยก็ได้เหมือนกัน”

(นิสิตกลุ่มคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เพศชาย อายุ 22 ปี)

จากข้อมูลข้างต้น ได้ชี้ให้เห็นถึงความรู้ความเข้าใจเรื่องความรุนแรงในโลกออนไลน์ของนิสิตจุฬาฯ โดยนิสิตจุฬาฯ มีการรับรู้ถึงความรุนแรงในโลกออนไลน์เป็นการกระทำที่ไม่เหมาะสมและเป็นสิ่งที่ไม่ควรเกิดขึ้นในสังคม ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงทัศนคติที่นิสิตจุฬาฯ มีต่อเรื่องความรุนแรงในโลกออนไลน์ในด้านลบ โดยการเกิดขึ้นของทัศนคติเรื่องความรุนแรงของนิสิตจุฬาฯ นี้ ส่วนหนึ่งเป็นผลมาจากการที่นิสิตแต่ละคนเคยได้รับประสบการณ์ที่หลากหลาย ทั้งประสบการณ์การรับรู้เกี่ยวกับความรุนแรงในรูปแบบดั้งเดิม และประสบการณ์การรับรู้เกี่ยวกับความรุนแรงที่เกิดขึ้นในบริบทออนไลน์ ซึ่งประสบการณ์ทั้งสองส่วนนี้ได้ส่งผลให้นิสิตจุฬาฯ แต่ละคนมีการให้คำอธิบายและตีความหมายความรุนแรงในโลกออนไลน์ที่แตกต่างกัน ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงองค์ประกอบของทัศนคติในด้านความเข้าใจ

และด้านความคิดจากการรับรู้ประสบการณ์เรื่องความรุนแรงจากหลายแหล่งข้อมูล ทั้งในพื้นที่ออฟไลน์และพื้นที่ออนไลน์

2) ด้านการเปิดเผยข้อมูลส่วนตัว

การเปิดเผยข้อมูลส่วนตัว ถือเป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้บุคคลอาจได้รับผลกระทบจากความรุนแรงในโลกออนไลน์ได้ในระดับที่แตกต่างกัน เช่น การเปิดเผยชื่อ นามสกุล รูปร่าง หน้าตา เพศ อายุ หรือรายละเอียดการเดินทางไปยังสถานที่ต่าง ๆ บนแพลตฟอร์มใดแพลตฟอร์มหนึ่งในโลกออนไลน์ ซึ่งการเปิดเผยข้อมูลเหล่านี้ในโลกออนไลน์อาจนำไปสู่การเกิดขึ้นของความรุนแรงในโลกจริงตามมาได้ โดยเฉพาะการเกิดอาชญากรรมในรูปแบบต่าง ๆ

“เกือบ 100% เลยครับ เพราะถ้าเรากระทำการใดสักอย่าง สมมติว่าเป็นเรื่องของโซเชียลมีเดีย ไม่ว่าจะ เป็น Line IG เฟซบุ๊ก อย่างเฟซบุ๊กกับ IG เนี่ยมันเชื่อมกันอยู่แล้ว ข้อมูลมันลิงก์หากัน การใส่รหัสหรือว่าการใส่ชื่อที่อยู่อะไรอย่างเนี่ย มันสามารถตามตัวได้ง่าย เกิดการผิดกฎหมายอะไรสักอย่าง เราอาจจะโดนข้อหาอะไรได้ง่าย ๆ เหมือนกันกับความรุนแรงกับการเปิดเผยข้อมูล เพราะว่าข้อมูลในส่วนนี้อาจจะเป็นข้อมูลส่วนตัวของเราก็จริง แต่ว่าเมื่อเราลงไปเปิดเผยในโซเชียลมีเดีย ชื่อมันก็บอกอยู่แล้ว โซเชียลมันแปลว่าสังคม ทุกคนจะรู้หมดถ้าเรานำไปเผยแพร่”

(นิสิตกลุ่มคณะสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ เพศชาย อายุ 23 ปี)

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

CHULALONGKORN UNIVERSITY

“แน่นอน ถ้าเราไม่เปิดเผยตัวตน ไม่ใส่ข้อมูลลงไปเลย เราทำอะไร คำก็จะตามตัวเราไม่ได้ แต่ว่าถ้าสมมติเราแบบใส่หน้าโปรไฟล์ตัวเอง ชื่อนามสกุลจริง เช็คอินผ่านสื่อออนไลน์ แบบว่าเราอาจจะโพสต์ทำให้คนอื่นเค้าหมั่นไส้ เค้าอาจจะมาตามตัวเราได้”

(นิสิตกลุ่มคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เพศชายรักชาย อายุ 19 ปี)

“ส่งผลแน่นอน อย่างเช่น การเปิดเผยหน้าตา เปิดเผยเพศ อายุ ก็จะเหมือนมีโอกาที่จะถูกนำข้อมูลส่วนนี้ไปเผยแพร่ หรือทำให้เกิดความเสียหายต่อตัวบุคคลได้ค่อนข้างสูงกว่าบุคคลที่ปิดข้อมูลไว้ เหมือนบางคนเค้าเช็คอินหรืออะไรใด ๆ คีอมันก็มีแนวโน้มที่จะทำให้โดนหลอกมากขึ้นอะค่ะ แต่ว่าเหมือนถ้าอย่างที่เป็น case แบบพ่อแม่ที่โพสต์ต่าง ๆ เกี่ยวกับลูกเยอะเกิน

เหมือนเคยได้ยินว่ามันก็มีการลักพาตัวเกิดขึ้น เพราะพ่อแม่อธิบายทุกอย่างลงไปโซเชียลมีเดีย แล้วทำให้คนที่จะก่อความรุนแรงเค้าก็รู้ หรือว่าแบบการหลอกมันน่าจะง่ายขึ้นนะ เป็นเรา ๆ คงไปคิดว่าคนนั้นเค้าทำอะไร มีรสนิยมแบบไหนเพื่อเนียนไปหลอก ถ้าเป็นอาชญากรไรเงี้ย”

(นิสิตกลุ่มคณะสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ เพศหญิง อายุ 21 ปี)

“คือการเปิดเผยข้อมูลในโลกออนไลน์อะไรอย่างเนี่ย มันมีทั้งข้อดีและข้อเสียแหละ มันเหมือนดาบสองคมอะ เหมือนแบบวิถีเน็ตไอดอล ก็คือคนที่เปิดเผยชีวิตทุกอย่างในโลกออนไลน์ให้กับคนที่เข้ามาเสพ มาเรียนรู้เค้า แต่มันก็เหมือนดาบสองคมแหละ เพราะว่าการที่คุณเปิดเผยมากเกินไปว่าวันนี้เรามาทัวร์หมู่บ้าน แล้วบ้านเค้าอยู่ตรงนี้ มันก็จะเป็นเหมือนกับแบบความเสี่ยงอะ มันคือสิ่งที่เขาก็ต้องแลกกับชื่อเสียง ซึ่งมันทำให้เกิดความรุนแรงบ่อย ก็ให้เห็นได้หลาย ๆ ชาวพวยทูปเบอร์คนนี้โดนขโมยกล้องตัวละ 20 ล้านอย่างเนี่ย โดนขโมยคอมพิวเตอร์ โดนขโมยโน้ตบุ๊ค โดนขึ้นบ้านแงะบ้านก็เพราะเงี้ยแหละ คือสิ่งที่เค้าเปิดเผยตัวตนออกไปในโลกออนไลน์ ใช่มันส่งผลกระทบต่อโลกจริง เพราะว่าเราเหมือนรู้หน้าไม่รู้ใจอะ เราก็ไม่รู้ว่าแบบใครที่เค้าจะมาดูโปรไฟล์เราบ้าง แต่เหมือนไม่ใช่การเปิดเผยตัวตนอย่างเดียวหรอก การเปิดเผยเรื่องบางเรื่องที่มีมันเป็นเรื่องส่วนตัว หรือข้อมูลบางอย่างที่มันเป็นความลับของเรา และอยู่ดี ๆ มันหลุดไปแบบเนี่ย อย่างเช่นบางคนแบบรักกันมาก รักกันมานาน อะไรแบบเนี่ย แต่พอมีเรื่องของการเมืองมาไ่มะ คนนิ่งเอาไปลงในเฟซบุ๊กเลยว้า แบบไม่ชอบฝ่ายนี้ ทั้งที่ความคิดเค้าอาจจะไม่ตรงกับอีกฝ่าย ก็เลยกลายเป็นว่าผิดใจกันไปเลย ก็ทำให้เกิดความรุนแรงขึ้น วันรุ่งขึ้นก็มาด่ากัน ตีกัน ทั้งที่แบบเป็นเรื่องแค่นี้”

(นิสิตกลุ่มคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เพศชายรักชาย อายุ 22 ปี)

จากข้อมูลข้างต้น จะเห็นได้ว่า แม้ว่าเครือข่ายสื่อสังคมออนไลน์จะมีประโยชน์อย่างมากต่อรูปแบบการดำเนินชีวิตของมนุษย์และช่วยส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ทางสังคมทั้งในโลกออนไลน์และโลกออฟไลน์ของบุคคล แต่ในขณะเดียวกันสื่อสังคมออนไลน์เหล่านี้ ก็อาจเปิดโอกาสให้มีคนเข้าถึงข้อมูลและนำข้อมูลเหล่านั้นไปใช้ในทางที่ผิดได้ โดยเฉพาะการเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวของบุคคลที่มากเกินไปที่อาจนำไปสู่การประสบกับภัยออนไลน์ต่าง ๆ ตามมา เช่น การถูกแบล็กเมล์ การถูกใส่ร้ายป้ายสี การ

ถูกโพสต์ประจาน และการถูกหลอกหลวงผ่านอินเทอร์เน็ต ซึ่งก่อให้เกิดความเสียหายกับบุคคลที่เป็นเจ้าของบัญชีออนไลน์บัญชีต่าง ๆ ได้

โดยสรุป อาจกล่าวได้ว่า อิทธิพลจากประสบการณ์ส่วนตัวได้ส่งผลทำให้นิสิตจุฬาฯ แต่ละคน มีการรับรู้เกี่ยวกับภาพความรุนแรงในโลกออนไลน์ในมุมมองที่แตกต่างกันออกไป โดยเฉพาะ ประสบการณ์ที่มีผลต่อการสร้างความรู้ความเข้าใจ และประสบการณ์ด้านการเปิดเผยตัวตนในโลกออนไลน์ ซึ่งนับว่ามีส่วนสำคัญต่อการเกิดทัศนคติของนิสิตจุฬาฯ ต่อเรื่องความรุนแรงได้ทั้งในทางบวก และทางลบซึ่งเป็นมุมมองความรุนแรงที่ถูกกรองผ่านความคิดและความรู้สึก โดยเฉพาะการได้รับ ประสบการณ์ตรงที่จะส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงทัศนคติได้ง่าย นิสิตบางคนอาจมีทักษะในการ แยกแยะข้อมูลข่าวสารได้ดี บางคนได้รับการเรียนรู้ ชัดเจน รวมถึงการปลูกฝังค่านิยมเกี่ยวกับความ รุนแรงในลักษณะที่ต่างกันออกไป ซึ่งในส่วนนี้เอง ได้ทำให้นิสิตจุฬาฯ แต่ละคนมีการนิยามความ รุนแรงในโลกออนไลน์ในระดับที่ต่างกัน ซึ่งชี้ให้เห็นถึงกระบวนการทางความคิดและกระบวนการรับรู้ ที่เกี่ยวข้องับประสบการณ์เรื่องความรุนแรงที่ถือเป็นความจริงทางสังคมของพวกเขาในรูปแบบหนึ่ง

4.3.2 แหล่งปัจจัยด้านสังคม

สาเหตุของการกระทำความรุนแรงที่เกิดขึ้น บางครั้งเป็นผลมาจากการมีความคิดความเชื่อ ของคนในสังคม ตลอดจนรูปแบบความรุนแรงที่แฝงมากับค่านิยมหรือการสืบทอดผ่านทางวัฒนธรรม ประเพณี จนเกิดเป็นการยอมรับว่ากระการทำความรุนแรงบางอย่างเป็นเรื่องปกติที่เกิดขึ้นได้ในสังคม โดยการศึกษาในครั้งนี้ สามารถแบ่งปัจจัยด้านสังคมที่ส่งผลต่อมุมมองเรื่องการกำหนดคำอธิบายและ การให้ความหมายความรุนแรงในโลกออนไลน์ออกเป็น 2 ด้านที่สำคัญ ได้แก่

1) ด้านการได้รับการเลี้ยงดูจากครอบครัว

ครอบครัวนับเป็นสถาบันทางสังคมที่มีความใกล้ชิดและมีอิทธิพลต่อการสร้างความคิดและ ค่านิยมเกี่ยวกับความรุนแรงในโลกออนไลน์ให้กับกลุ่มเยาวชนมากที่สุด โดยเฉพาะในครอบครัวที่มีการ ปลูกฝังว่าความรุนแรงเป็นเรื่องปกติ (Normalize) เช่น การพูดจารุนแรงใส่กันของสมาชิกใน ครอบครัว การไม่ได้รับคำแนะนำด้านการใช้สื่อหรือไม่ได้รับคำอธิบายเกี่ยวกับภาพหรือเนื้อหาที่ถูก นำเสนอผ่านสื่อต่าง ๆ อย่างเหมาะสมจากผู้ปกครอง ซึ่งอาจทำให้เยาวชนเกิดการเรียนรู้และซึมซับจน นำไปสู่ความเคยชินและยอมรับว่าความรุนแรงเป็นเรื่องปกติที่เกิดขึ้นได้ในสังคม รวมถึงการอยู่ใน พื้นที่หรือสภาพแวดล้อมที่มีความรุนแรง (Domestic Violence) เช่น หมู่บ้าน ชุมชน เป็นต้น ซึ่งสิ่ง เหล่านี้ล้วนส่งผลต่อมุมมองและ การสร้างภูมิคุ้มกันต่อเรื่องความรุนแรงให้กับกลุ่มเยาวชนได้ กล่าวคือ เยาวชนที่เติบโตมาในสภาพ แวดล้อมของครอบครัวที่มีการขัดเกลา ให้ความรักความห่วงใย

เป็นอย่างดี อาจทำให้มีการรับมือหรือสามารถมองข้ามการกระทำบางอย่างที่ส่งผลต่อความรู้สึกของตนเองได้ ขณะที่เยาวชนที่เติบโตมาโดยขาดการได้รับคำแนะนำจากผู้ปกครอง ขาดความรักความอบอุ่น และการปลูกฝังค่านิยมต่อเรื่องความรุนแรงที่ถูกต้อง อาจนำไปสู่การแสดงออกซึ่งการกระทำที่ไม่เหมาะสมและพฤติกรรมความรุนแรงในโลกออนไลน์ได้ เช่น การมองว่าการล้อเลียนลักษณะด้อยของเพื่อนเป็นเรื่องปกติในชีวิตจริง ซึ่งอาจนำไปสู่การผลิตซ้ำการกระทำเหล่านี้ในโลกออนไลน์ตามมาได้

“จริง ๆ อะ เรื่องความคิดนี้ ถึงมันจะเป็นความคิดที่ผมมองว่า มันค่อนข้าง conservative ก็ตาม แต่มันก็ยังเป็นเรื่องจริงอยู่ดีที่ว่า การเลี้ยงดูของครอบครัวเป็นพื้นฐานสำคัญในการสร้างความคิด ค่านิยม และทำให้คน ๆ หนึ่ง เติบโตมาเป็นคนแบบไหน เพราะว่าคนที่ครอบครัวปลูกฝังเรื่องบางเรื่องตั้งแต่เด็ก แล้วทำมาเรื่อย ๆ จนกระทั่งเค้าเริ่มเติบโตมาเป็นผู้ใหญ่เนี่ย มันจะทำให้เค้ามองว่าเรื่องเหล่านั้นเป็นเรื่องธรรมดา การที่ครอบครัวใช้ความรุนแรง มันก็ทำให้เค้ารู้สึกยอมรับว่า เนี่ยแหละคือสิ่งที่มันยอมรับได้ในสังคม คือสิ่งที่ฉันสามารถทำได้นะ ดูอย่างตัวอย่างของเด็กคนหนึ่งเค้าฆ่าพ่อตัวเอง อันนี้เป็นชาวนานแล้ว แต่ผมจำไม่ได้เหมือนกันว่าจากไหน คือเด็กคนนั้นเค้าฆ่าพ่อตัวเอง เพราะว่ารู้สึกว่ามีคนเค้าไม่พอใจ อาจจะเป็นเรื่องการทะเลาะหรืออะไรสักอย่าง แต่เนื่องจากว่า พ่อเค้าเนี่ยได้ใช้ความรุนแรงกับแม่ในครอบครัวไว้ เห็นกันอยู่ทุกวัน มันเลยส่งผลให้เค้า อันนี้มันก็เป็นหลักฐานหนึ่งที่ทำให้เห็นว่าการเลี้ยงดูมันก็มีส่วนสำคัญในการสร้าง

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

CHULALONGKORN UNIVERSITY

ความคิด ค่านิยมของคน ๆ หนึ่ง ซึ่งมันก็จะส่งผลต่อการกระทำการใช้ความรุนแรงในโลกออนไลน์ด้วยเช่นกัน”

(นิสิตกลุ่มคณะสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ เพศชายรักชาย อายุ 21 ปี)

“คือคิดว่าแบบจากประสบการณ์คนใกล้ตัว คือเค้าโตมาในพื้นที่ที่มี domestic violence เค้าจะเป็นคนที่มีลักษณะชอบใช้กำลังในการทำทุกสิ่งทุกอย่าง ก็เลยสังเกตวิธีการใช้โซเชียลมีเดียเค้า ก็คือเค้าก็จะแบบทำตามอารมณ์ ความโกรธ ก็เลยคิดว่ามันน่าจะเกี่ยวนะ”

(นิสิตกลุ่มคณะสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ เพศหญิง อายุ 21 ปี)

“น่าจะมีผลนะคะ เพราะว่าถ้าในครอบครัวที่มีการ normalize การพูดจากรุนแรงกัน มีการทำให้รู้สึกเคยชิน ทำให้รู้สึกเป็นปกติ ก็จะทำให้เด็กคนนั้นรู้สึกว่าสิ่งนั้นเป็นสิ่งที่ไม่รุนแรง ในขณะที่บางคน ในครอบครัวอาจจะไม่ได้มีการ normalize ไม่ได้มีการพูดกันด้วยคำพูดที่รุนแรง หรือว่าการใช้สื่อในด้านที่รุนแรง ก็ทำให้เค้าอาจจะรู้สึกตระหนกในสิ่งนั้นว่าสิ่งนั้นมันรุนแรงนะ ทำให้คนอื่นรู้สึกแย่ หรือเค้าอาจจะรู้สึกแย่อะเวลาที่มีคนมาพูดใส่”

(นิสิตกลุ่มคณะวิทยาศาสตร์สุขภาพ เพศหญิง อายุ 22 ปี)

“คือเหมือนประมาณว่าแต่ละคนไม่สามารถทนรับความรู้สึก หรือคำพูด หรือการกระทำที่รุนแรง คือ แต่ละคนมันไม่สามารถรับสิ่งเหล่านี้ได้เท่า ๆ กัน ทุกคนต่างมีภูมิคุ้มกันที่ต่างต่างกัน หลายคนอาจจะแบบเติบโตมาในครอบครัวที่แบบว่าอาจจะได้รับความรักความห่วงใย อาจจะทำให้เค้าสามารถมองข้ามคำพูดบางคำได้ แต่ว่าบางคนอาจได้รับการกระทบกระเทือนกับสิ่งนั้นมากกว่า เพราะฉะนั้นประสบการณ์ส่วนตัวจะทำให้แต่ละคนมีภูมิคุ้มกันที่ต่างต่างกัน ทำให้แบบว่าประสบการณ์ส่วนตัวมีผลต่อการรับที่ต่างต่างกัน”

(นิสิตกลุ่มคณะวิทยาศาสตร์สุขภาพ เพศหญิง อายุ 22 ปี)

“อาจจะอยู่ที่ส่วนบุคคลด้วย เรียกว่าเป็นเรื่องของการเห็นรูปแบบซ้ำ ๆ หรือเขาเรียกว่าเหมือนการทำซ้ำ หรือเห็นตัวอย่าง อาจจะตัวอย่างจากสื่อ จากคนในครอบครัว อย่างเช่น เขารู้สึกว่าการล้อเลียนเพื่อนที่เขารู้จักกันเป็นเรื่องปกติ เขาก็อาจรู้สึกว่าการล้อเลียนแบบนี้เป็นเรื่องปกตินะ แล้วก็มาผลิตซ้ำการกระทำแบบนี้ในโลกออนไลน์”

(นิสิตกลุ่มคณะศิลปกรรมศาสตร์ เพศหญิง อายุ 22 ปี)

“คิดว่ามีส่วน คือมองว่าพื้นฐานครอบครัวเป็นสิ่งที่พบเจอตั้งแต่เด็ก ถูกปลูกฝังในสภาพแวดล้อมแบบเนี่ยมาตั้งแต่เด็ก ๆ จนโตขึ้นมาเรื่อย ๆ ถ้าเกิดเขาถูกปลูกฝังว่าสิ่งที่เขาเจอตอนนี้มันเป็นเรื่องปกตินะ ตั้งแต่เด็ก ๆ เขาก็จะจำว่าสิ่งนี้เป็นเรื่องปกติ แล้วอาจจะส่งผลมาให้เขากระทำในวัยผู้ใหญ่ หรือบางที อย่างเช่นตอนดูละครพวกนี้ ถ้าเกิดดูละครแล้ว บางละครเขาจะเรทไว้ที่ 13+ เด็กดูในวัย 6 ขวบ 7 ขวบ เขาไม่มีผู้ใหญ่ให้คำแนะนำ เขาก็อาจจะ

รู้สึกว่าเป็นละครเนียเป็นเรื่องปกติ ผู้ใหญ่ก็ไม่ได้ทำอะไร นั่นแบบนี้ก็เป็นเรื่องปกติที่เขาสามารถทำได้”

(นิสิตกลุ่มคณะสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ เพศชาย อายุ 23 ปี)

“คิดว่าส่งผลมาก เพราะว่าเหมือนครอบครัวมันก็เป็นสถาบันแรกที่ได้เกิดการเรียนรู้ ซึ่งถ้าอย่างเป็นแบบครอบครัวที่เค้าเลี้ยงลูกมาแบบดีมาก ทะนุถนอมมากอะไรแบบเนีย ไม่เคยตี ไม่เคยอะไรเลย เค้าก็จะมองว่าแค่การที่คุณเอามือไปตี ไปตบคนแบบเนีย หรือว่าตีมือแรง ๆ เกิดการจิกเกิดการผลักอะไรอย่างเนีย มันก็คือความรุนแรงที่ยอมรับไม่ได้ แต่สำหรับบางคนที่ถูกเลี้ยงดูมาแบบทรมานมาตั้งแต่เด็ก เขาอาจจะมองว่าแค่การสะกิดกัน ตีกัน มันก็คือการหยอกล้อกันธรรมดา เพราะว่าความรุนแรงแต่ก่อนมันอาจจะแสดงออกได้โดยการลงมือทำไปเลย แต่ว่าด้วยตอนนี้ สื่อโซเชียลทำให้เค้าแสดงออกได้ง่ายขึ้น เค้าก็จะแสดงออกไปเลย”

(นิสิตกลุ่มคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เพศชาย อายุ 19 ปี)

จากข้อมูลข้างต้น ได้ชี้ให้เห็นถึง อิทธิพลจากครอบครัว ซึ่งถูกนับว่าเป็นปัจจัยสำคัญที่มีผลต่อการสร้างภูมิคุ้มกันของเยาวชนในการมองว่าการกระทำหรือพฤติกรรมใดเป็นความรุนแรงหรือไม่เป็นความรุนแรงในโลกออนไลน์ โดยเฉพาะการเติบโตขึ้นมาในครอบครัวที่ชอบแสดงพฤติกรรมที่รุนแรง ที่อาจทำให้เกิดการซึมซับพฤติกรรมความรุนแรงในรูปแบบต่าง ๆ ตามมาได้ ซึ่งได้ชี้ให้เห็นถึงกระบวนการเรียนรู้ทางสังคมผ่านความสัมพันธ์กับคนในครอบครัว ที่เป็นแหล่งความรู้พื้นฐานลำดับแรกของมนุษย์ที่ประกอบด้วยชุดของบรรทัดฐานและความคาดหวังทางสังคมต่าง ๆ ที่นำไปสู่การกำหนดพฤติกรรมที่เหมาะสมหรือไม่เหมาะสมให้กับสมาชิกในสังคมได้ ไม่ว่าจะเป็นในโลกจริงหรือโลกออนไลน์ก็ตาม

2) ด้านความสัมพันธ์ของกลุ่มเพื่อน

นอกจากปัจจัยในด้านการได้รับการเลี้ยงดูจากครอบครัวซึ่งเป็นสภาพแวดล้อมทางสังคมที่มีอิทธิพลต่อกลุ่มเยาวชนแล้ว กลุ่มเพื่อนยังนับเป็นอีกหนึ่งปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการกำหนดค่านิยมในการแสดงออก ทศนคติ และพฤติกรรมของกลุ่มเยาวชนด้วยเช่นกัน เนื่องจากในช่วงวัยนี้เป็นวัยที่ต้องการความเป็นที่ยอมรับและการเข้าสังคมกับกลุ่มเพื่อน ทำให้กลุ่มเพื่อนจึงมีอิทธิพลต่อความคิดและการปฏิบัติตนของกลุ่มเยาวชนอย่างมาก ซึ่งจากข้อมูลพบว่า สาเหตุของพฤติกรรมความรุนแรง

มักมีพื้นฐานมาจากความสัมพันธ์กับเพื่อนในโลกออฟไลน์มาก่อน เช่น การแกล้งหรือหยอกล้อกันใน กลุ่มเพื่อน ที่อาจนำไปสู่การสร้างความรู้สึกว่าถูกคุกคาม หรือส่งผลต่ออารมณ์และความรู้สึกของผู้ที่ ถูกกลั่นแกล้งในด้านลบได้ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ในปัจจุบันที่โลกออนไลน์ได้ให้อำนาจแก่เยาวชนได้ แสดงออกอย่างเต็มที่ ซึ่งทำให้การแสดงออกในกลุ่มเยาวชนนั้น หากขาดการพิจารณาไตร่ตรองอย่าง รอบคอบแล้ว ก็อาจนำไปสู่การก่อให้เกิดพฤติกรรมก้าวร้าวรุนแรง หรือพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมต่าง ๆ ที่สามารถส่งผลกระทบต่อผู้อื่นไม่สบายใจหรือเดือดร้อนได้ เช่น การใช้คำพูดที่หยาบคายระหว่าง กัน การล้อเลียน การนำรูปส่วนตัวมาโพสต์เพื่อให้เพื่อนคนอื่น ๆ เข้าไปแสดงความเห็นกันอย่าง สนุกสนาน การนินทากัน เป็นต้น

“คิดว่าน่าจะเป็นการกลั่นแกล้งกันนี้แหละ ซึ่งอาจจะมีสาเหตุมาจากในโลกจริงก่อน แล้ว นำมาสู่การกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ เช่น เด็กคนนี้เป็นที่ยอมรับของเพื่อนในห้อง ตอนที่ อยู่ในห้องเรียนก็อาจจะโดนล้อ โดนเพื่อนแกล้งเป็นประจำอยู่แล้ว พอมาเป็นในโลกออนไลน์ มันก็แค่เปลี่ยนช่องทางการกลั่นแกล้งอะ เช่น อาจจะโดนเอารูปส่วนตัวมาโพสต์ แล้วเพื่อน ๆ หรือคนอื่น ๆ ก็จะเข้าไป comment กันอย่างสนุกสนาน โดยไม่ได้คิดว่าจะทำให้เด็กคนนั้น จะได้รับผลกระทบใด ๆ หรือแบบไปเอาคนนั้นคนนี้ไปนินทากันลับหลัง พอไปรู้เข้า เราก็รู้สึก ว่ามันน่าจะเป็นความรุนแรงกับเด็กคนนั้น ๆ อยู่แล้ว เพราะคงไม่มีใครชอบที่จะให้คนอื่นมา พุดถึงเราเสีย ๆ หาย ๆ”

(นิสิตกลุ่มคณะสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ เพศหญิง อายุ 21 ปี)

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

“คือเราก็ต้องดูก่อน เขาอาจจะมองว่าเราไปกลั่นแกล้งรังแกเค้าก็ได้ สมมติคุณไปทำอะไรสัก อย่างในออนไลน์ คือคุณคิดว่ามันถูก แต่ว่ามันส่งผลกระทบต่อคนอื่น มันทำให้คนอื่น เดือดร้อน คุณอาจจะคิดว่าไม่เป็นไร มันอาจจะ แค่เล่น ๆ ไม่ได้แบบว่าจริงจัง แบบแค่หยอก ล้อ แกล้งเพื่อนอย่างเนี่ย แต่ว่าเพื่อนไม่ได้สนุกด้วย เพื่อนมันเดือดร้อน เค้าอาจจะคิดว่า เราบูลลี่เค้า ไปด่าว่าเค้า ในจุดที่เค้าคิดว่ามันไม่เป็นไร แบบว่าไม่หวังดี ต้องการที่ จะโจมตี เป็นพวกที่ไม่เปิดรับความคิดคนอื่น”

(นิสิตกลุ่มคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เพศชาย อายุ 21 ปี)

“ก็คิดว่าเกี่ยวนะคะ มันอาจจะไม่ใช่ปัจจัยหลัก แต่ว่ามันก็มีส่วนเพราะว่าแบบว่าที่เรียน การเรียนใน ที่นี้มันก็ไม่ได้หมายถึงแค่เรียนกับอาจารย์หรือว่าวิชาที่สอน แต่ก็หมายถึงแบบว่าเพื่อน บรรยากาศในคณะหรือว่าเพื่อนที่แบบคิดไปในทางเนี่ย อย่างเช่นเพื่อนในคณะ เค้าก็จะเป็นคนที่คิดใส่ใจเรื่องประเด็นปัญหาสังคมแล้วเอามา พูดถึงมากหน่อย เมื่อเทียบกับคนที่อยู่ในคณะอื่น”

(นิสิตกลุ่มคณะสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ เพศหญิง อายุ 21 ปี)

3) ด้านการเคลื่อนไหวทางการเมือง

นอกจากปัจจัยด้านสภาพแวดล้อมและพื้นฐานการเลี้ยงดูจากครอบครัวและด้านความสัมพันธ์ของกลุ่มเพื่อนแล้ว สถานการณ์ด้านการเคลื่อนไหวทางการเมือง ยังเป็นอีกหนึ่งปัจจัยด้านสังคมที่มีผลต่อมุมมองความรุนแรงในโลกออนไลน์ของกลุ่มเยาวชนด้วยเช่นกัน โดยเฉพาะการมีความคิดและอุดมการณ์ที่ต่างกันไปสู่การโต้แย้ง ถกเถียง และก่อให้เกิดการใช้ความรุนแรงในโลกออนไลน์ เช่น การใช้สื่อสังคมออนไลน์เป็นเครื่องมือสำหรับยุยง ปลุกปั่น หรือสร้างชุดความคิดที่ผิด ๆ ให้กับคนในสังคม จนนำไปสู่การใช้ความรุนแรงในโลกจริง ซึ่งในด้านหนึ่งชี้ให้เห็นว่า โลกออนไลน์ได้กลายเป็นพื้นที่ ๆ หนึ่งที่ให้อำนาจกับผู้คนในสังคมได้สร้างหรือนำเสนอเรื่องราวต่าง ๆ ที่ตนเองต้องการ ซึ่งอาจทำให้คนในสังคมมีการรับรู้ข้อมูลเพียงด้านเดียว ดังนั้น มิติการมองความรุนแรงระหว่างโลกจริงกับโลกออนไลน์ ในบางครั้งจึงอาจแตกต่างกันได้อย่างสิ้นเชิง โดยเฉพาะสถานการณ์ด้านการเคลื่อนไหวทางการเมือง ซึ่งเป็นปรากฏการณ์ทางสังคมที่มักถูกหยิบยกขึ้นมาพูดถึงกันอย่างเข้มข้นในโลกออนไลน์

“คิดว่ามีผลอย่างมากเลยครับ ถ้าไปในด้านการเมืองนะครับ เพราะว่าอย่างโทรทัศน์ วิทยุ มันก็ถือว่าเป็นสื่อหลักของการนำเสนอข่าวเป็นวงกว้างเนาะ ต้องยอมรับว่ายังมีผู้บริโภคนจำนวนมากที่เป็นผู้ชมอยู่ ถ้าข่าวนำเสนอในด้านใดออกไป บางทีเค้าอาจจะไม่รู้เหตุการณ์นั้นจริง ๆ อาจจะมีการบิดเบือนข่าว มีการนำเสนอข่าวนั้นไป ก็อาจจะส่งผลต่อความคิดเค้าได้ ทำให้เค้าเข้าใจผิดพลาดไป”

(นิสิตกลุ่มคณะวิทยาศาสตร์สุขภาพ เพศชาย อายุ 21 ปี)

“ก็ต้องยอมรับแหละว่า ในสังคมก็จะมีทั้งคนดีและคนไม่ดี ซึ่งคนกลุ่มหลังนี้แหละที่จะทำให้เกิดการยุบยงเหมือนเป็นตัวที่ไปเร่งปฏิกิริยาเกิดความรุนแรงได้ง่ายขึ้น หรือว่าเกิดความรุนแรงที่หนักขึ้น อย่างเช่น ยุบยงด้วยการใส่สื่อที่มันแบบผิด ๆ ใส่ชุดความคิดที่มันผิด ๆ ทั้งที่มันอาจจะไม่ได้เป็นเรื่องจริง แต่ว่าทำให้เกิดการเกลียด โกรธ หนักยิ่งขึ้น จนไปถึงขั้นว่าลงไม้ลงมือกัน ทำให้เป็นความรุนแรงได้เหมือนกัน”

(นิสิตกลุ่มคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เพศชายรักชาย อายุ 22 ปี)

“น่าจะทวีความรุนแรงยิ่งขึ้นนะ บางครั้งเราอ่าน เราก็แบบโกรธเลยนะ ทั้งที่เราก็ไม่รู้ว่าข่าวจริง ข่าวปลอม แต่ไม่รู้อะ เราอ่านไปละ เราโกรธแล้ว ถ้าเราอยู่ในโลกความเป็นจริง ถ้าเรารู้จักบุคคลที่เค้ากระทำความรุนแรงกัน ก็อาจจะรู้ว่าคนที่ทำอาจจะไม่ตั้งใจก็ได้ แต่บางครั้งถ้าอยู่ในโลกออนไลน์เราจะมองเห็นแค่นั้น ๆ เดียว คนนี้ทำร้ายเค้านะ คนนี้คือคนผิด ทั้งที่เราไม่รู้จักเค้าเลยนะ แต่คิดว่าคนนี้ผิดแน่นอน เราจะดูแค่นี้ มันเลยต่างกันในมุมมองมากกว่า”

(นิสิตกลุ่มคณะสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ เพศชาย อายุ 20 ปี)

อย่างไรก็ตาม นิสิตจุฬาฯ บางส่วนมองว่าความคิดเห็นที่แตกต่างกันนั้นเป็นเรื่องปกติที่สามารถพบเห็นได้ในสังคม โดยเฉพาะในสังคมปัจจุบันที่คนมีแนวโน้มกล้าที่จะแสดงความคิดเห็นของตัวเองต่อประเด็นต่าง ๆ ทางสังคมมากขึ้น และสถานการณ์ด้านการเคลื่อนไหวทางการเมืองเป็นเพียงส่วนหนึ่งของปรากฏการณ์ทางสังคมที่เกิดขึ้นมาชั่วขณะ โดยโลกออนไลน์ได้สร้างโอกาสและสภาพแวดล้อมใหม่สำหรับการแสดงออกทางความคิดของคนในสังคม ซึ่งประเด็นทางการเมืองนับเป็นประเด็นที่เด็กและเยาวชนยุคปัจจุบันหันมาให้ความสนใจกันเป็นจำนวนมากแม้ว่าจะไม่ได้อยู่ในสถานการณ์จริงก็ตาม อาจกล่าวได้ว่า โลกออนไลน์เป็นพื้นที่ทางสังคมใหม่ที่ให้ประชาชนทุกกลุ่มในสังคมได้มีส่วนร่วมทางการเมืองมากขึ้น โดยสื่อสังคมออนไลน์ได้กลายเป็นพื้นที่สำหรับการรวมตัวเพื่อแสดงความคิดเห็น พูดคุย และแลกเปลี่ยนระหว่างกัน รวมไปถึงยังเป็นช่องทางในการรายงานความเคลื่อนไหวที่มีความรวดเร็วสำหรับการนำเสนอข้อมูลที่กลุ่มเยาวชนรุ่นใหม่เลือกใช้ในปัจจุบัน

“จริง ๆ มันก็น่าจะเกี่ยวทุกเรื่อง คือถ้ามันมีประเด็นอะไรขึ้นมาปุ๊บ มันก็ต้องมีคนที่จะเห็นต่างกันมากเถียงกันอยู่แล้ว ไม่ว่าจะเป็นเรื่องอะไร เรื่องการเมือง เรื่องส่วนตัว ดารา มันเถียงกันได้หมด มันไม่จำเป็นต้องเป็นเรื่องการเมืองอย่างเดียว”

(นิสิตกลุ่มคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เพศชาย อายุ 22 ปี)

“อันนี้คิดว่าเหมือนมันเป็นเทรนด์โดยรวมมากกว่า คนในปัจจุบันมีแนวโน้มที่จะกล้าแสดงความคิดเห็นของตัวเองออกมากขึ้น เพื่อให้ได้อะไรบางอย่างที่ต้องการ ไม่ได้คิดว่าเรื่องการเมืองอย่างเดียวที่ทำให้คนออกมาแสดงความคิดเห็น สุดท้ายแล้วมันก็ขึ้นอยู่กับแต่ละคน แบบว่ารับได้มาน้อยแค่ไหน แต่ว่าคือในโลกออนไลน์มันอาจจะ boundary มากกว่า ถ้าสมมติเราถกออกจากแอฟนี่แล้ว เราก็อาจจะพอนี้จากตรงนั้นไปได้บ้าง ต่างกับโลกจริง มันก็จะยากกว่า”

(นิสิตกลุ่มคณะสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ เพศหญิง อายุ 21 ปี)

“มันขึ้นอยู่กับตัวคนอะครับ ถ้าคนนั้น aware เรื่องการเมืองอยู่แล้ว หรือว่ามีความเป็นพลเมืองโลกอยู่แล้ว เขาก็น่าจะแบบเข้าใจว่าสิ่งที่ทำมันคือเรื่องปกติ มันทำเพื่อสังคม แต่ว่าถ้าคนนั้นเค้าแบบเป็นเด็กที่เห็นความรุนแรงต่าง ๆ เป็นเรื่องที่สนุก เขาก็อาจจะเอามาใช้ยิ่งกว่าเดิม มันก็ขึ้นอยู่กับตัวเด็กด้วย”

(นิสิตกลุ่มคณะวิทยาศาสตร์สุขภาพ เพศหญิง อายุ 21 ปี)

โดยสรุป อาจกล่าวได้ว่า ทั้งพื้นฐานด้านการได้รับการเลี้ยงดูจากครอบครัวและสถานการณ์ด้านการเคลื่อนไหวทางการเมืองต่างก็เป็นแหล่งปัจจัยด้านสังคมที่มีส่วนสำคัญที่ส่งผลต่อการพัฒนามุมมองการให้คำอธิบายและการให้ความหมายความรุนแรงในโลกออนไลน์ของเยาวชนไทยรุ่นใหม่ โดยเฉพาะอย่างยิ่งสถาบันครอบครัว ซึ่งมีบทบาทอย่างมากในการหล่อหลอมและปลูกฝังภาพความรุนแรงให้กับเด็กและเยาวชนที่เป็นสมาชิกในครอบครัวนั้น ๆ เพราะจะทำให้เด็กและเยาวชนอาจเกิดการเรียนรู้และซึมซับจนนำไปสู่การยอมรับว่าความรุนแรงเป็นเรื่องปกติ และอาจส่งผลกระทบต่อการศึกษาเป็นผู้กระทำความรุนแรงในโลกออนไลน์ตามมาได้

4.3.3 แหล่งปัจจัยด้านเทคโนโลยี

จากความก้าวหน้าและการพัฒนาของเทคโนโลยีการสื่อสารซึ่งได้มีบทบาทสำคัญต่อวิถีชีวิตและสังคมของมนุษย์ โดยเฉพาะการนำเสนอข้อมูลข่าวสารของสื่อต่าง ๆ ที่นับว่าเป็นปัจจัยหนึ่งที่มีอิทธิพลต่อความคิดและพฤติกรรมของเด็กและเยาวชนไทยเป็นอย่างมากไม่ว่าจะเป็นทั้งทางบวกและทางลบอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ ซึ่งการที่เด็กและเยาวชนได้เห็นสื่อที่มีการนำเสนอภาพข่าวความรุนแรงเข้าไปเข้ามา อาจทำให้เด็กและเยาวชนเกิดการซึมซับพฤติกรรมความรุนแรงเหล่านั้นเข้าไปได้โดยไม่รู้ตัว และอาจนำไปสู่การเกิดพฤติกรรมเลียนแบบความรุนแรงในรูปแบบต่าง ๆ ตามมาได้ โดยการศึกษาในครั้งนี้ สามารถแบ่งปัจจัยด้านเทคโนโลยีที่ส่งผลต่อมุมมองเรื่องการกำหนดคำอธิบายและการให้ความหมายความรุนแรงในโลกออนไลน์ออกเป็น 2 ด้านที่สำคัญ ได้แก่

1) ด้านการพัฒนาของเทคโนโลยี

การพัฒนาของเทคโนโลยีการสื่อสารสมัยใหม่ เป็นปัจจัยหนึ่งที่มีผลต่อการเรียนรู้และถ่ายทอดความรุนแรงในโลกออนไลน์ให้กับเยาวชนในสังคมไทย โดยเทคโนโลยีการสื่อสารได้มีบทบาทในการช่วยเพิ่มพื้นที่หรือขอบเขตการรับรู้ความรุนแรงในโลกออนไลน์ที่กว้างขวางมากขึ้น โดยเฉพาะการสื่อสารผ่านแพลตฟอร์มต่าง ๆ ที่เอื้อให้เกิดการรับรู้ภาพความรุนแรงได้ง่ายขึ้น เช่น การไม่มีระบบที่คัดกรองเนื้อหาที่ถูกเผยแพร่ลงในสื่อสังคมออนไลน์ การไม่ได้จำกัดอายุของผู้ใช้งาน รวมถึงการพัฒนาของลักษณะเฉพาะ Features ใหม่ ๆ ที่ดึงดูดให้ผู้คนเข้ามาใช้งานกันมากขึ้น ซึ่งปัจจัยต่าง ๆ เหล่านี้ ได้นำไปสู่ความเสี่ยงที่เยาวชนจะพบเห็นความรุนแรงในโลกออนไลน์ได้ง่ายขึ้น และมีผลต่อการเรียนรู้และถ่ายทอดพฤติกรรมความรุนแรงในโลกออนไลน์ให้กับเยาวชนในสังคมไทยได้

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

“คือเด็กสามารถที่จะเข้าถึงโลกของอินเทอร์เน็ตได้ง่ายขึ้น ทั้งที่แต่ก่อนอะ เด็กกว่าจะได้จับโทรศัพท์จะต้องเลยวัยที่แบบวัยรุ่นไปแล้ว ซึ่งวัยเด็กคือวัยแห่งการเรียนรู้แหละ ส่วนใหญ่สถาบันครอบครัวจะเป็นปัจจัยหลักเลยที่ส่งผลต่อเด็ก แต่ว่าในยุคปัจจุบันนี้มันไม่ใช่แล้ว เทคโนโลยีที่เด็กเสพมันก็จะเป็นส่วนหนึ่งทำให้เกิดการเรียนรู้ได้เร็วขึ้น ถ้าเด็กคนนั้นไปเสพสื่อในเรื่องของความรุนแรง หรือว่าอะไรแบบเนี่ย มันทำให้เกิดการเรียนรู้ที่เร็วขึ้น เกิดพฤติกรรมเลียนแบบ แล้วพอเกิดพฤติกรรมเลียนแบบอย่างเนี่ย กลุ่มเด็กมันจะมีธรรมชาติที่มันเหมือนกัน ก็คือจะชอบอยู่กันเป็นกลุ่ม ๆ ก็จะไปจับกลุ่มเกิดการเรียนรู้ แล้วก็แลกเปลี่ยน

ความรุนแรง แบบไม่ชอบกันก็ตีกันเลย มันเอื้อให้เกิดความรุนแรงให้ง่ายขึ้น ในกรณีถ้าผู้ปกครองไม่ดูแลหรือว่ามีเวลาที่ดูแลน้อยลงอย่างเนี่ย คือมันจะมีโอกาสทำให้เกิดความรุนแรงได้ง่ายยิ่งขึ้น”

(นิสิตกลุ่มคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เพศชายรักชาย อายุ 22 ปี)

“มันมีผลอยู่แล้วครับ ยิ่งมันไฮเทคมาก ยิ่งพัฒนาที่มันเข้าถึงได้ง่าย อย่าง YouTube Twitter IG หรือ Facebook มันพัฒนาให้ไม่ Sensor ลือ มันก็จะทำให้สิ่งที่เป็นความรุนแรงหรืออะไรแบบเนี่ยออกมาได้ง่ายมากขึ้น เด็กก็จะซึมซับได้ง่ายขึ้น”

(นิสิตกลุ่มคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เพศชาย อายุ 21 ปี)

“น่าจะมียู่อแล้ว เพราะว่าบางอย่างที่ควรจะมี sensor ไม่ให้เด็กดู มันก็อาจจะไม่ได้ sensor แล้วในสมัยนี้ไม่ได้มีคนช่วยกรองว่าอายุเท่าไรดูได้ คือแค่มีสมาร์ตโฟนเด็กก็แบบดูได้หมดแล้ว แต่ว่าถ้าเป็นสมัยก่อน ถ้าดูทีวี ก็โอเคเด็กไม่น่าจะนั่งดูคนเดียวน่าจะมียู่อด้วย”

(นิสิตกลุ่มคณะวิทยาศาสตร์สุขภาพ เพศหญิง อายุ 22 ปี)

“คิดว่ามีส่วน คือ มันก็ไม่ได้ผิดที่เทคโนโลยีด้วยนะ คือถ้ามันไม่ได้มีกฎหมายหรือระบบที่รองรับแบบการคัดกรอง ลือที่มันจะมีผลได้ คือเราจะไม่ได้โทษเกมว่าเกมผิดหรืออะไรอย่างนี้ แต่เราลองจินตนาการว่า สมมติว่าเราอยู่ในบ้าน เราสามารถเข้าถึงแบบลือที่มันแย่มาก ๆ พวก dark web เข้าถึงเกมที่มันควรจะมี 20+ แต่เราอายุแค่มอดต้นอะไรอย่างเนี่ย เราก็คิดว่ามันมีความเสี่ยงที่จะทำให้เค้าเห็นและเรียนรู้ที่จะทำแบบนั้น แล้วถ้ายังขาดคำแนะนำจากสังคมรอบตัวอะ มันก็อาจจะยังมีแนวโน้มมากขึ้น แต่คือมันไม่ใช่ทั้งหมด สุดท้ายเค้าก็ตัดสินใจเองได้ว่าเค้าจะทำยังไง แต่คิดว่าแบบมันมีผลแน่ ๆ พอเป็นเทคโนโลยีที่มันกว้างขึ้นเรื่อย ๆ มันก็มีแนวโน้มที่จะเป็นแบบนั้นมากขึ้นเรื่อย ๆ ถ้าอย่างในประเทศไทยมันไม่ได้มีระบบที่รับรองขนาดนั้น”

(นิสิตกลุ่มคณะสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ เพศหญิง อายุ 21 ปี)

อย่างไรก็ตาม หากเทคโนโลยีมีการพัฒนาไปในทิศทางที่ช่วยคัดกรองเนื้อหาที่ถูกเผยแพร่ลงในสื่อสังคมออนไลน์ที่มีประสิทธิภาพมากขึ้น อาจทำให้ช่องทางการรับรู้เกี่ยวกับความรุนแรงในโลกออนไลน์ของเยาวชนมีน้อยลง อีกทั้งเทคโนโลยีการสื่อสารสมัยใหม่อาจเป็นเพียงตัวกลางที่เชื่อมต่อผู้คนในสังคมเข้าไว้ด้วยกัน เพื่อการเรียนรู้ พุดคุย และแลกเปลี่ยนข้อมูลระหว่างกัน แต่ไม่สามารถเป็นตัวตัดสินได้ว่าบุคคลใดหรือกลุ่มบุคคลใดที่จะได้รับความรุนแรงหรือไม่ได้รับความรุนแรงในโลกออนไลน์ ขึ้นอยู่กับมุมมองและทัศนคติที่ตัวปัจเจกบุคคลมีต่อความรุนแรงในโลกออนไลน์มากกว่า และหากบุคคลมีวิจารณญาณในการใช้สื่อที่ดี รวมถึงการควบคุมตนเองที่ดี ย่อมส่งผลต่อการรับมือและมุมมองต่อความรุนแรงในโลกออนไลน์ที่ต่างออกไปได้ เทคโนโลยีการสื่อสารสมัยใหม่จึงเป็นเพียงปัจจัยหนึ่งที่มีส่วนในการปลูกฝังและพัฒนามุมมองที่มีต่อความรุนแรงในโลกออนไลน์ทางอ้อมเท่านั้น

“ผมมองด้านของการพัฒนาแล้วกัน พัฒนานี้แน่นอนมันต้องดีขึ้น ผมมองว่าอนาคตนี้สมมติว่าเป็นเฟซบุ๊ก ก็ได้ เขาพิจารณาว่าก่อนจะโพสต์นี่ เป็นการสแกนข้อความที่ดี ๆ ว่ารุนแรง ก็อาจจะแบบว่าทำให้ปิดการมองเห็นได้น้อยลง อาจจะส่งผลให้ความรุนแรงน้อยลง ถ้าผู้พัฒนาเลือกที่จะปิดกั้นบางอย่าง เห็นว่า account นี้ เป็น account ของเยาวชนอะไรอย่างนี้ ก็อาจปิดการมองเห็นได้น้อยลง ผมว่าส่งผลน้อย ถ้าพัฒนาไปด้านที่ดี แต่ถ้าไม่ได้พัฒนาในด้านของตัวซอฟต์แวร์ แต่ไปพัฒนาที่ผู้คนที่ใช้มากขึ้น ใช้ได้เยอะขึ้นก็อาจจะส่งผลขึ้นอยู่กับว่าเขาพัฒนาอะไร”

(นิสิตกลุ่มคณะสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ เพศชาย อายุ 23 ปี)

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

“ความรุนแรงมันน่าจะอยู่ที่ตัวบุคคลมากกว่า อาจจะไม่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยี เพราะว่าเทคโนโลยีเป็นตัวกลางในการสื่อสารเฉย ๆ เป็นพื้นที่ในการแสดงความคิดเห็น บางทีคนเรามันยังรุนแรงขึ้นเรื่อย ๆ เค้าก็จะโพสต์ลงไปแบบนั้น”

(นิสิตกลุ่มคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เพศชายรักชาย อายุ 19 ปี)

2) การผลิตซ้ำและการนำเสนอข้อมูล

นอกจากการพัฒนาของเทคโนโลยีแล้ว การพัฒนาของสื่อสังคมออนไลน์ยังนับเป็นปัจจัยหนึ่งที่มีส่วนทำให้เยาวชนเกิดการรับรู้ความรุนแรงในโลกออนไลน์ที่เพิ่มมากขึ้น เช่น ภาพหรือวิดีโอที่มี

เนื้อหาเกี่ยวกับความรุนแรงที่ถูกเผยแพร่ลงในแพลตฟอร์มต่าง ๆ ซึ่งได้กลายเป็นเงื่อนไขสำคัญที่ทำให้สื่อสังคมออนไลน์มีส่วนในการผลิตซ้ำภาพความรุนแรงให้กับเยาวชน ตัวอย่างเช่น รูปภาพเด็กหิวโหยในแอฟริกาที่ถูกนำเสนอในแพลตฟอร์มต่าง ๆ แม้ว่าในมุมมองหนึ่งจะเป็นการนำเสนอเพื่อประชาสัมพันธ์ด้านการช่วยเหลือ แต่ในขณะเดียวกันก็ทำให้คนในสังคมเกิดความเคยชินและไม่ทำให้รู้สึกว่าเป็นปัญหาหลักของสังคม การนำเสนอข่าวครบรอบ 1 ปี กราดยิงโคราช ซึ่งนับว่าเป็นการตอกย้ำภาพความรุนแรงให้กลับขึ้นมาในสังคมอีกครั้ง หรือการนำเสนอข่าวที่เด็กนักเรียนถูกรุกระทำอนาจาร ซึ่งเป็นข่าวที่มักมีการนำเสนอให้เห็นเป็นประจำทุกปี ซึ่งตัวอย่างการนำเสนอข่าวความรุนแรงเหล่านี้ จึงเป็นเหมือนการผลิตซ้ำในด้านการรับรู้เกี่ยวกับความรุนแรงที่ทำให้คนในสังคมเกิดความเคยชินและมองว่าความรุนแรงเป็นเรื่องปกติในสังคม

“ยิ่งเหมือนสื่อออนไลน์เป็นตัวที่เข้าถึงได้ง่าย ไม่ได้จำกัดอายุของผู้ใช้ ถึงจะจำกัด แต่จริง ๆ ก็ไม่ได้จำกัด ไม่สามารถยืนยันตัวตนของผู้ใช้จริง ๆ ได้ และยังพบเจอมาก ๆ ก็ยิ่งผลิตซ้ำ ยิ่งเป็นการฝังตัวอย่างสิ่งที่พบเห็นลงไปให้ผู้ใช้อีกมากขึ้น จะเป็นพวกเฟลซบุ๊กพวกนี้ เพราะเหมือนข้อมูลในเฟซบุ๊กไม่ได้ผ่านการกรอง หรือว่าไม่ได้ผ่านการคัดเลือกมาว่าอันไหนเหมาะสมกับอายุช่วงวัยไหน ๆ บุคคลที่ไม่สามารถแยกแยะได้ว่าข้อมูลแต่ละอันเป็นยังไง เข้าไปเสพมาก ๆ เข้าก็อาจจะส่งผลได้”

(นิสิตกลุ่มคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เพศชาย อายุ 20 ปี)

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

“คือสื่อออนไลน์เนี่ย ถ้ายังเด็กใช้ เขาก็จะไม่รู้ว่าสิ่งที่เขาพบเห็นตอนนี้มันรุนแรงหรือเปล่านั้นผู้ใหญ่ให้คำแนะนำยาก เขาก็ยังจำว่าสิ่งนี้ถูกนะ ๆ จนบางครั้งการใช้สื่อออนไลน์หรืออุปกรณ์สมัยใหม่ก็มีส่วนช่วยในการปลูกฝังความรุนแรงให้กับเด็ก ๆ เหมือนยังใช้สื่อมาก ยิ่งผูกพันมาก เหมือนยังเห็นตัวอย่าง อาจจะเห็นตัวอย่างที่ไม่เหมาะสม อาจจะส่งผลได้”

(นิสิตกลุ่มคณะวิทยาศาสตร์สุขภาพ เพศหญิง อายุ 22 ปี)

“คิดว่ามันเป็นไปได้ เพราะมันเป็นพื้นที่ที่ไม่ต้องเสียง หรือแคร์อะไร มันสามารถแชร์ให้ทุกคนเห็นแทบทุกอย่าง search อะไรก็เจอ สมมติเป็นรูปคนที่อยู่ในแอฟริกาแล้วกัน เป็นรูปเด็กหิวโหย ก็เลยคิดว่าถ้าตอนที่เราเห็นครั้งแรกมันน่าจะแบบ มันคงเศร้ามาก ๆ แต่ทุกวันนี้มันเห็นง่ายมาก แบบอยู่ ๆ ก็เป็น fake news ในข่าวนู่นนี่นั่น คิดว่าในรูปแบบหนึ่งเค้าพยายาม

เสนอเพื่อช่วยเหลือก็จริง แต่อีกมุมหนึ่งมันเหมือนผลิตซ้ำภาพ ซ้ำ ๆ ซึ่งเราอาจจะไม่ได้ขึ้นไปกับมันก็ได้ ไม่ได้รู้สึกว่ามันเป็นปัญหาหลักก็ได้”

(นิสิตกลุ่มคณะสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ เพศหญิง อายุ 21 ปี)

“ตัวอย่างเช่น การถ่ายวิดีโอลงเฟซบุ๊ก ที่จะเป็นวิดีโอเกี่ยวกับเรื่องความรุนแรง เรื่องการทะเลาะกัน การด่าทอกัน การใช้กำลังในการต่อสู้กันอะครึบ ซึ่งผมอะสามารถเห็นได้บ่อยมาก ๆ ในเฟซบุ๊กพวกนี้ แล้วเค้าก็จะมีการแชร์ต่อกันมาเรื่อย ๆ แล้วทีนี้ เมื่อคนเค้าเข้าไปดูพวกนี้เยอะ ๆ แล้วมันก็เลยทำให้มองเห็นว่า เฮ้ย เรื่องพวกนี้มันเป็นเรื่องธรรมดา มาก ๆ เลยนะ เราสามารถทำแบบนี้ได้เรื่อย มีหน้าซำยังสามารถ่ายเผยแพร่เองได้ด้วย เป็นเหมือนกับการสร้างค่านิยมที่ผมมองว่ามันไม่ใช่เรื่องที่ดีให้กับสังคม และนอกจากพวกแพลตฟอร์มโซเชียลมีเดีย เค้าก็ยังมีสถาบันสื่อ พวกข่าวเสี่ยครึบ ที่นำเสนอความรุนแรงออกมา แต่ว่าโดยตัวเนื้อหาเนี่ย ไม่ได้สร้างความตระหนักถึงความผิดของผู้กระทำ ตัวอย่างเช่น เรื่องของลุงพลที่เค้าเป็นผู้ต้องสงสัยในคดีการฆาตกรรม แต่ปรากฏว่าสื่อกลับทำให้เรื่องเนี่ยมาทำให้เค้าโด่งดัง และคนเราก็มองว่ามันเป็นเรื่องที่เค้าให้คุณค่า กลายเป็น deception เป็นการรับรู้ตระหนักผิด ๆ ไป”

(นิสิตกลุ่มคณะสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ เพศชายรักชาย อายุ 21 ปี)

“มีอยู่ครั้งนึงคะ เห็นแว๊ป ๆ นะคะ จำไม่ได้ว่าสื่ออะไรของเพจอะไรนะคะ เห็นแชร์ในเฟซบุ๊กนี้ละคะ จำได้ว่า ตอนนั้นอายุประมาณมอสองมอสาม มันมีคนเผยแพร่ภาพที่แบบตอนสงครามตะวันออก เขาจะจับนักโทษมา แล้วทีนี้มันมีการแบบว่าปล่อยคลิป แล้วก็ตัดหัว ตัดแบบตัดจริง ๆ เลย คือ shock มาก ตอนนั้น สะเทือนใจมาก หนูคิดว่าถ้าเกิดว่าเค้าทำแบบนี้ไปเรื่อย ๆ เผยแพร่สื่อที่แบบมีความรุนแรงไปเรื่อย ๆ คนที่เขาเห็น พอเขาเห็นบ่อย ๆ แล้วเขาก็สร้างความเคยชิน เรื่องราวแบบนี้ก็เคยเกิดขึ้น ไม่มีอะไรหรอก พวกข่าวเค้าเอามาลง มีการตบตีกัน มีการทะเลาะกัน มีการฆ่ากัน เพราะบางทีก็รู้สึกว่บางสำนักข่าวก็แรงเกินไป ไม่เหมาะสมยังไงก็ไม่รู้”

(นิสิตกลุ่มคณะศิลปกรรมศาสตร์ เพศหญิง อายุ 22 ปี)

“เหมือนมันก็เป็นเหตุการณ์แบบความรุนแรงหนักมาก ซึ่งคนในพื้นที่เค้ารู้สึกว่ามันเป็นบาดแผลในใจเค้า เค้าก็ไม่อยากต้องมารับรู้ แต่ด้วยความที่ข่าวมันดังมาก แล้วก็พวกสำนักข่าวหรือว่าพวกสื่ออะไรแบบนี้ คือเค้าก็ต้องยอมรับว่าเค้าเป็นองค์กรที่ต้องแสวงหากำไร ข่าวไหนขายได้เค้าก็เล่นข่าวไปยาว ๆ เลย มันก็ทำให้ข่าวเนี่ยอยู่ในสื่อไปยาวขึ้น แล้วคนกลุ่มเนี่ย เค้าเสพสื่อเค้าก็จะรู้สึกมันก็คือความรุนแรงที่เค้าพยายามอยากจะลืม แต่เค้าลืมไม่ได้ เพราะว่ามันก็มีให้เห็นอยู่ในสื่อทั่วไป แคมป์โทรศัพท์เปิดขึ้นมาก็เจอแล้ว หรือไม่โทรศัพท์คนไปช่องไหนก็เจอข่าวนี้ ซึ่งมันทำให้ภาพความรุนแรงนั้นมันย้อนกลับมา อย่างที่ผ่านมาไม่นาน มันก็เพิ่งครบ 1 ปี ข่าวกราดยิงโคราช ก็มีข่าวหลายสำนักเอามาลงว่าครบรอบ 1 ปี กราดยิงโคราช เอามาทำ scoop กันอีก ก็เหมือนเป็นการตอกย้ำภาพความรุนแรงขึ้นมาอีก หรือข่าวเด็กที่โดนครูกระทำอนาจาร ก็มีให้เห็นทุกปี แต่ทุกคนก็มองว่ามันเป็นเรื่องแบบปกติไปแล้วนะ ทุกคนมองว่ามันเป็นเรื่องชินชา ก็คิดว่าสื่อก็ทำหน้าที่ของเค้าแหละ ก็นำเสนอข่าวแต่สิ่งที่ทำให้มันแบบยังชินชาก็น่าจะเป็นในเรื่องของบทลงโทษทางกฎหมายที่มันอาจจะยังไม่แรง ก็ทำได้แค่นั้น ประชาชนก็ทำได้แค่ระวังตัว”

(นิสิตกลุ่มคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เพศชายรักชาย อายุ 22 ปี)

จากข้อมูลข้างต้น ได้ชี้ให้เห็นถึงอิทธิพลจากสื่อมวลชน ในด้านการนำเสนอข่าวสารที่มีการนำเสนอผ่านทั้งภาพของข่าวและภาษาที่ใช้ที่สื่อถึงความรุนแรง ที่อาจทำให้เด็กและเยาวชนในสังคมเกิดการเรียนรู้ ยอมรับ และเลียนแบบพฤติกรรมความรุนแรงได้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการนำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับความรุนแรงในสื่อสังคมออนไลน์ที่ถูกตรวจสอบได้ยากขึ้นเมื่อเทียบกับสื่อกระแสหลัก อย่างโทรทัศน์ หนังสือพิมพ์ หรือวิทยุ ดังนั้น สื่อสังคมออนไลน์จึงนับว่ามีบทบาทสำคัญมากที่จะชักจูงหรือ โน้มน้าวให้เยาวชนไทยเกิดทัศนคติต่อเรื่องใดเรื่องหนึ่งไปในทิศทางใดทิศทางหนึ่งได้

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

ผลการวิจัยเรื่อง “การกำหนดคำอธิบายและการให้ความหมายความรุนแรงในโลกออนไลน์ กรณีศึกษานิสิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย” เป็นการศึกษาปรากฏการณ์ทางสังคมที่เกี่ยวข้องกับความรุนแรงในโลกออนไลน์ประเภทต่าง ๆ โดยนิสิตจุฬาฯ แต่ละคนต่างก็เคยได้รับหรือมีประสบการณ์ความรุนแรงในโลกออนไลน์ที่ต่างกัน ซึ่งความหลากหลายของประสบการณ์เหล่านี้เองได้ส่งผลต่อมุมมองและทัศนคติที่มีต่อความรุนแรงในโลกออนไลน์ของนิสิตจุฬาฯ แต่ละคนที่ต่างกันไปด้วย โดยผลการวิจัยได้ชี้ให้เห็นถึงแหล่งอิทธิพลที่ส่งผลต่อมุมมองและทัศนคติที่มีต่อความรุนแรงในโลกออนไลน์ของนิสิตจุฬาฯ ที่สำคัญ 3 แหล่งอิทธิพลด้วยกันคือ อิทธิพลจากประสบการณ์ส่วนตัว อิทธิพลจากครอบครัว และอิทธิพลจากสื่อใหม่ โดยการศึกษาครั้งนี้สามารถสรุปผลการวิจัย อภิปรายผลการวิจัย และมีข้อเสนอแนะดังนี้

5.1 สรุปผลการวิจัย

การศึกษาเรื่องความรุนแรงในโลกออนไลน์ โดยใช้เทคนิคการสัมภาษณ์ และเทคนิคการแบ่งกลุ่มและจัดลำดับ ซึ่งเป็นแนวทางการศึกษาที่เหมาะสมกับการศึกษาในประเด็นที่ผู้วิจัยมุ่งเน้น โดยประกอบด้วย การศึกษาเกี่ยวกับการให้คำอธิบายและการให้ความหมายความรุนแรงในโลกออนไลน์ ทัศนคติที่มีต่อความรุนแรงในโลกออนไลน์ และแหล่งอิทธิพลอันเกิดจากปรากฏการณ์ทางสังคมที่ส่งผลต่อการให้คำอธิบายและการให้ความหมายความรุนแรงในโลกออนไลน์ของนิสิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย โดยสามารถสรุปผลการวิจัยได้ 3 ประการดังต่อไปนี้

1) การให้คำอธิบายและการให้ความหมายความรุนแรงในโลกออนไลน์

การให้ความหมายความรุนแรงในโลกออนไลน์ของนิสิตจุฬาฯ เกี่ยวข้องกับ 3 เงื่อนไขที่สำคัญด้วยกัน คือ ผลกระทบด้านอารมณ์และจิตใจ การคุกคามและละเมิดความเป็นส่วนตัว และ เนื้อหาที่ถูกเผยแพร่ลงในสื่อสังคมออนไลน์ ซึ่งจากการให้ความหมายความรุนแรงในโลกออนไลน์ภายใต้บริบทของ 3 เงื่อนไขนี้ ได้ชี้ให้เห็นถึงประสบการณ์ความรุนแรงที่นิสิตจุฬาฯ เคยได้รับมา ซึ่งมีส่วนสำคัญมากที่ทำให้นิสิตจุฬาฯ แต่ละคนประเมินได้ว่ากระทำหรือพฤติกรรมใดที่เป็นลักษณะของความรุนแรงในโลกออนไลน์ ทำให้ความหมายของความรุนแรงในโลกออนไลน์จึงไม่ใช่เป็นเพียงแค่การรับรู้เกี่ยวกับภาพหรือการกระทำ ณ ช่วงเวลานั้น ๆ แต่ยังคงเชื่อมโยงเข้ากับอิทธิพลจากความรู้ ความทรงจำ และประสบการณ์ของนิสิตจุฬาฯ แต่ละคนด้วย จากผลการวิจัยจึงชี้ให้เห็นว่า การให้ความหมายความรุนแรงในโลกออนไลน์ จึงเป็นกระบวนการที่มีความต่อเนื่องและไม่เป็นนิยามที่สิ้นสุด เพราะการให้

ความหมายจะเกิดขึ้นจากการโต้ตอบกลับไปกลับมาระหว่างประสบการณ์และการตีความหมายของบุคคลตลอดเวลา ซึ่งการได้รับข้อมูลและประสบการณ์ใหม่ ๆ อาจทำให้นิสิตจุฬาฯ มีการเปลี่ยนแปลงขอบเขตการให้ความหมายความรุนแรงในโลกออนไลน์ไปได้ ซึ่งจากข้อมูลได้ชี้ให้เห็นถึงการนิยามความรุนแรงในโลกออนไลน์ที่ไม่ได้เป็นการนิยามถึงการใช้กำลังทางกายเพื่อทำร้ายผู้อื่นให้ได้รับอันตราย ทำให้ผู้อื่นเสียหายหรือสูญเสียทรัพย์สิน แต่ลักษณะของความรุนแรงในโลกออนไลน์จะถูกนิยามในลักษณะที่มีความเป็นนามธรรมมากขึ้น กล่าวคือ การที่บุคคลสามารถรับรู้ความรุนแรงได้ทางความคิดและความรู้สึก แทนการรับรู้ผลกระทบที่เกิดขึ้นทางร่างกาย ซึ่งได้ชี้ให้เห็นถึงเส้นแบ่งระหว่างความรุนแรงในโลกออฟไลน์กับความรุนแรงในโลกออนไลน์ได้อย่างชัดเจน

ขณะเดียวกัน ความรุนแรงในโลกออนไลน์ยังถูกอธิบายด้วยเงื่อนไขของความแตกต่าง โดยจากผลการศึกษาได้ชี้ให้เห็นว่า นิสิตจุฬาฯ ให้ความสำคัญกับความหมายของความรุนแรงที่แสดงผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันของตนเอง ที่มีการนำเสนอผ่านคอนเทนต์ที่หลากหลายที่เป็นการเสริมสร้างภาพลักษณ์ของแต่ละแพลตฟอร์มในโลกออนไลน์ที่ต่างกัน ทั้งภาพประกอบ วิดีโอ การใช้เสียง ตัวอักษร การพาดหัวเรื่อง ที่มีความสำคัญอย่างมากต่อการให้คำอธิบายลักษณะความรุนแรงในโลกออนไลน์ โดยคอนเทนต์ในแต่ละแพลตฟอร์มที่ถูกนำเสนอขึ้น อาจช่วยให้หัวข้อหรือเนื้อหาความรุนแรงที่ปรากฏถูกส่งต่อและถูกรับรู้ในขอบเขตที่ต่างกัน ตัวอย่างเช่น ทวิตเตอร์ซึ่งเป็นแพลตฟอร์มที่มีฟังก์ชันการติดแฮชแท็ก (#) และกด Retweet ซึ่งนับเป็นช่องทางที่ทำให้มีการแพร่กระจายเนื้อหาความรุนแรงออกไปได้อย่างแพร่หลายและรวดเร็วที่สุด เพราะเนื้อหาบนทวิตเตอร์ ส่วนใหญ่จะถูกสื่อสารผ่านตัวหนังสือ และมักจะพูดถึงสิ่งที่กำลังเกิดขึ้นหรือสิ่งที่อยู่ในกระแสที่เยาวชนรุ่นใหม่สนใจ ขณะที่แพลตฟอร์มเฟซบุ๊กอาจทำให้เนื้อหาความรุนแรงถูกจำกัดอยู่ในแวดวงที่แคบกว่า เพราะเนื้อหาความรุนแรงมีโอกาสที่จะถูกส่งต่อให้กับเพื่อน ครอบครัว หรือกลุ่มผู้ใช้งานคนอื่น ๆ ที่มีความสนใจร่วมกันเท่านั้น ดังนั้น จากผลการวิจัยจึงชี้ให้เห็นว่าการอธิบายลักษณะความรุนแรงที่ปรากฏขึ้นในพื้นที่ออนไลน์แบบเหมารวมจึงไม่สามารถทำได้ เพราะลักษณะความรุนแรงย่อมสัมพันธ์กับแพลตฟอร์มหรือพื้นที่ออนไลน์ส่วนต่าง ๆ ที่แบ่งขอบเขตของความรุนแรงในรูปแบบที่ต่างกัน ซึ่งความแตกต่างในส่วนนี้เองได้เป็นตัวกระตุ้นให้นิสิตจุฬาฯ แต่ละคนเกิดการตัดสินใจว่าการกระทำใดที่เป็นความรุนแรงหรือไม่เป็นความรุนแรงในโลกออนไลน์

เมื่อพิจารณาถึงความแตกต่างของช่วงวัย พบว่า การอยู่ในช่วงวัยที่ต่างกันได้เป็นเงื่อนไขหนึ่งที่ทำให้นิสิตจุฬาฯ มองว่า บุคคลจะมีการรับรู้และพบเจอกับความรุนแรงในโลกออนไลน์ในรูปแบบที่แตกต่างกันออกไป โดยมักจะเกี่ยวข้องกับประสบการณ์ต่าง ๆ ของคนในแต่ละช่วงวัย โดยเฉพาะเยาวชนรุ่นใหม่ที่ต้องยอมรับว่าเป็นกลุ่มประชากรที่ไม่สามารถปฏิเสธหรือปิดกั้นการเข้าใช้อินเทอร์เน็ตและสื่อสังคมออนไลน์ได้ ซึ่งทำให้ประชากรกลุ่มนี้มีแนวโน้มที่จะได้รับประสบการณ์ความ

รุนแรงในโลกออนไลน์มากกว่าคนในช่วงวัยอื่น ๆ โดยรูปแบบความรุนแรงที่นิสิตจุฬาฯ เห็นว่ากลุ่มเยาวชนไทยรุ่นใหม่มักจะประสบได้นั้น จะเป็นไปได้ในลักษณะของการถูกวิจารณ์เกี่ยวกับรูปร่าง การถูกกลั่นแกล้ง และการถูกกีดกันจากกลุ่มสังคมออนไลน์ ขณะที่เมื่อพิจารณาถึงความแตกต่างทางเพศ แม้ว่าจะทำให้เยาวชนที่มีเพศที่ต่างกันอาจได้รับประสบการณ์ความรุนแรงในโลกออนไลน์ที่แตกต่างกันแล้ว แต่อย่างไรก็ตาม นิสิตจุฬาฯ ทั้งเพศหญิง เพศชาย และเพศชายรักชาย มองว่า ปัจจุบันสังคมไทยเริ่มเปิดกว้างและมีมุมมองต่อเรื่องเพศที่เปลี่ยนไป โดยเริ่มมีการยอมรับในเรื่องความหลากหลายมากขึ้นและมีอคติในเรื่องเพศลดน้อยลง ดังนั้น จากผลการวิจัยจึงชี้ให้เห็นว่า ความแตกต่างระหว่างเพศอาจไม่ได้เป็นเงื่อนไขสำคัญที่ส่งผลต่อคำอธิบายความรุนแรงในโลกออนไลน์ของกลุ่มคนที่มีความแตกต่าง โดยเฉพาะอย่างยิ่งในยุคที่โลกออนไลน์ได้กลายเป็นพื้นที่ที่เยาวชนรุ่นใหม่สามารถแสดงความคิดและแสดงจุดยืนของตนเองได้อย่างชัดเจน นอกจากนี้ เมื่อพิจารณาถึงความแตกต่างของกลุ่มการเรียนรู้แล้ว แม้ว่านิสิตจุฬาฯ ส่วนหนึ่งจะมองว่าเยาวชนที่เรียนในกลุ่มการเรียนรู้ที่ต่างกันนั้น อาจทำให้มีการวิเคราะห์และทำความเข้าใจเกี่ยวกับความรุนแรงในโลกออนไลน์ที่มีความละเอียดและลึกซึ้งในระดับต่างกัน แต่จากผลการวิจัยได้ชี้ให้เห็นว่า ความแตกต่างในด้านกลุ่มการเรียนรู้ไม่ได้มีน้ำหนักมากพอที่จะนำมาใช้เป็นเงื่อนไขสำหรับการนิยามความรุนแรงในโลกออนไลน์ของกลุ่มเยาวชนที่ต่างกันได้ เพราะการให้คำอธิบายเกี่ยวกับความรุนแรงในโลกออนไลน์ จะขึ้นอยู่กับความคิดและประสบการณ์ที่นิสิตจุฬาฯ แต่ละคนมี ประกอบกับแนวโน้มการใช้งานและการเข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์ของเยาวชนรุ่นใหม่ในปัจจุบันที่สามารถเข้าถึงและใช้งานได้เหมือน ๆ กัน ทำให้เยาวชนทุกคนสามารถประสบกับความรุนแรงในโลกออนไลน์และนิยามความรุนแรงในลักษณะที่ไม่ต่างกันได้

2) การแบ่งระดับความรุนแรงในโลกออนไลน์

จากระดับความรุนแรงในโลกออนไลน์ทั้ง 23 ประเภท ซึ่งนิสิตจุฬาฯ เห็นว่าแต่ละประเภะนั้นจะมีระดับความรุนแรงที่ไม่เท่ากัน โดยจากผลการวิจัยได้ชี้ให้เห็นว่า เหตุผลสำหรับการตัดสินใจเลือกแบ่งระดับความรุนแรงในโลกออนไลน์ของนิสิตจุฬาฯ แต่ละคนนั้น อยู่ภายใต้เงื่อนไขของการรับรู้และประสบการณ์ที่นิสิตจุฬาฯ แต่ละคนมีในด้านความรู้และความเชื่อ โดยประสบการณ์ที่ผ่านมาจะทำให้นิสิตจุฬาฯ แต่ละคนได้รับข้อมูลที่ไม่ว่ากัน รวมถึงการมีหลักคิดที่ไม่เหมือนกันที่อาจจะเกิดจากการได้รับการเลี้ยงดูในวัยเด็ก การได้รับการศึกษา หรือสังคมที่เติบโตมา โดยสิ่งต่าง ๆ เหล่านี้ ล้วนเป็นเหตุผลที่ทำให้นิสิตจุฬาฯ แต่ละคนมองว่าประเภทของความรุนแรงในโลกออนไลน์แต่ละประเภะนั้นจะส่งผลกระทบต่อในระดับที่ต่างกันได้ นอกจากนี้ อิทธิพลของวัฒนธรรมยังมีส่วนสำคัญในการหล่อหลอมความคิดและค่านิยมของเยาวชนรุ่นใหม่ได้ โดยวัฒนธรรมไทยได้มีส่วนทำให้พฤติกรรมความรุนแรงบางอย่างกลายเป็นเรื่องธรรมดาหรือยอมรับได้ในสังคม เช่น พฤติกรรมการชูปชิตินินทากันในบริบทสังคมไทยที่สะท้อนให้เห็นถึงการถูกทำให้กลายเป็นวัฒนธรรมอย่างหนึ่งในกลุ่มวัยรุ่นและ

เยาวชนรุ่นใหม่ในสังคมไทยในด้านการสร้างความเชื่อใจและการส่งเสริมความสัมพันธ์ที่แน่นแฟ้นในกลุ่มของตนเอง ซึ่งปัจจุบันเทคโนโลยีดิจิทัลได้เข้ามามีบทบาทในการขยายขอบเขตของพฤติกรรมดังกล่าวให้ทำได้ง่ายขึ้น เพราะเป็นการกระทำที่มีการรับรู้แค่คนเฉพาะกลุ่มและยากต่อการตรวจสอบ อีกทั้ง ยังเป็นพฤติกรรมที่ไม่ถูกนับว่าเป็นสิ่งที่ผิดและควรมีบทลงโทษในสังคมไทยด้วย ดังนั้น จากผลการวิจัยจึงชี้ให้เห็นว่า นอกจากโลกออนไลน์จะเป็นพื้นที่ที่ใช้สำหรับการติดต่อสื่อสารในหมู่เยาวชนรุ่นใหม่ที่สะดวกรวดเร็วแล้ว โลกออนไลน์ยังได้ให้อำนาจแก่เยาวชนรุ่นใหม่ที่ใช้เพื่อแสดงออกถึงความรุนแรงที่อาจนำไปสู่ความคึกคะนองและการยอมรับการกระทำบางอย่างในสังคมว่าเป็นเรื่องปกติอีกด้วย

3) แหล่งอิทธิพลที่ส่งผลต่อการให้คำอธิบายและให้ความหมายความรุนแรงในโลกออนไลน์

จากผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่า อิทธิพลที่ส่งผลต่อคำอธิบายเรื่องความรุนแรงในโลกออนไลน์ของนิสิตจุฬาฯ ประกอบด้วย 3 แหล่งอิทธิพลด้วยกันคือ 1) อิทธิพลจากประสบการณ์ส่วนตัว ที่ทำให้นิสิตจุฬาฯ แต่ละคนมีการรับรู้เกี่ยวกับความรุนแรงในโลกออนไลน์ในมุมมองที่ต่างกันออกไป โดยเฉพาะประสบการณ์ที่มีผลต่อการสร้างความรู้ความเข้าใจเรื่องความรุนแรง และประสบการณ์ด้านการเปิดเผยตัวตนในโลกออนไลน์ 2) อิทธิพลจากครอบครัวและกลุ่มเพื่อน ที่มีผลต่อการสร้างภูมิคุ้มกันและมุมมองความรุนแรงในโลกออนไลน์ของเยาวชนรุ่นใหม่ในสังคมไทย โดยเฉพาะในครอบครัวที่มีการปลูกฝังว่าความรุนแรงเป็นเรื่องปกติ ที่ทำให้เยาวชนเกิดการซึมซับพฤติกรรมความรุนแรงและการแสดงออกถึงความรุนแรงในรูปแบบต่าง ๆ ตามมาได้ และ 3) อิทธิพลจากสื่อ ที่มีส่วนในการเปลี่ยนแปลงมุมมองของเยาวชนรุ่นใหม่ต่อเรื่องความรุนแรง โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเผชิญกับความเสี่ยงจากความรุนแรงในโลกออนไลน์รูปแบบต่าง ๆ โดยสื่อใหม่ได้มีบทบาทในการช่วยเพิ่มพื้นที่หรือขอบเขตการรับรู้ความรุนแรงที่กว้างขวางมากขึ้น โดยเฉพาะการสื่อสารผ่านแพลตฟอร์มต่าง ๆ ที่เอื้อให้เกิดการรับรู้ภาพความรุนแรงได้ง่ายขึ้น เช่น การไม่ได้เผชิญหน้ากับคู่สนทนาโดยตรง การไม่มีระบบคัดกรองเนื้อหาที่ไม่เหมาะสม รวมถึงการนำเสนอข่าวสารผ่านทั้งภาพและภาษาที่ใช้ที่สื่อถึงความรุนแรง ที่อาจทำให้เยาวชนในสังคมเกิดการเรียนรู้ ยอมรับ และเลียนแบบพฤติกรรมความรุนแรงได้

5.2 อภิปรายผลการวิจัย

ผู้วิจัยนำผลการวิจัยมาอภิปรายผลภายใต้กรอบแนวคิดที่ได้จากการทบทวนวรรณกรรมเกี่ยวกับเรื่องความรุนแรงในโลกออนไลน์ทั้งในสังคมไทยและสังคมตะวันตก จากนักคิดและนักวิชาการคนต่าง ๆ ซึ่งจากทบทวนวรรณกรรมพบว่า การให้คำอธิบายความรุนแรงในโลกออนไลน์ที่ผ่านมามักเป็นการให้คำอธิบายความรุนแรงในโลกออนไลน์ที่มุ่งตรงไปที่การนิยามความหมายและการจัดประเภทของความรุนแรงในโลกออนไลน์ที่มีลักษณะตายตัว โดยนัยนี้ การวิจัยในครั้งนี้ จึงเป็น

การศึกษาที่ต้องการชี้ให้เห็นถึงการนิยามความรุนแรงในโลกออนไลน์ที่ต่างไปจากการนิยามในความหมายเดิมตามที่องค์การอนามัยโลก (2002) ได้ระบุไว้ และที่ Council of Europe (2020) ได้มีการจัดแบ่งประเภทความรุนแรงในโลกออนไลน์ไว้ โดยการศึกษาครั้งนี้ จะเป็นการศึกษาเพื่อต่อยอดองค์ความรู้ดังกล่าวใน 3 เรื่องที่สำคัญ ได้แก่ 1) ขอบเขตของความรุนแรงที่กว้างขึ้นจากการนิยามความหมายความรุนแรงในโลกออนไลน์บนพื้นฐานด้านความแตกต่างของแพลตฟอร์ม ชุมชนออนไลน์ ช่วงวัย และเพศ 2) การตีความประเภทของความรุนแรงในโลกออนไลน์ในระดับความรุนแรงที่ไม่เท่ากัน และ 3) อิทธิพลที่ส่งผลต่อมุมมองเรื่องความรุนแรงในโลกออนไลน์ โดยผลการวิจัยชี้ให้เห็นถึงความสอดคล้อง ความขัดแย้ง การต่อยอดองค์ความรู้เดิม และการสร้างองค์ความรู้ใหม่ใน 3 เรื่องดังต่อไปนี้

1) การให้คำอธิบายและการให้ความหมายความรุนแรงในโลกออนไลน์

เมื่ออภิปรายเชื่อมโยงผลการวิจัยเข้ากับแนวคิดความรุนแรงในโลกออนไลน์ในส่วนทบทวนวรรณกรรม พบว่า ผลการวิจัยมีทั้งความสอดคล้องและขัดแย้งกับแนวคิดในบางส่วน กล่าวคือ ความหมายความรุนแรงในโลกออนไลน์สอดคล้องตามการนิยามความหมายความรุนแรงในโลกออนไลน์ตามที่ Council of Europe (2020) ได้อธิบายไว้คือ ความรุนแรงในโลกออนไลน์จะเกี่ยวข้องกับการละเมิดต่าง ๆ ทั้งคำพูด การกระทำ หรือการใช้ภาพ เพื่อสร้างความอับอาย ดูหมิ่น หรือคุกคามผู้อื่น เช่น การโพสต์ข้อความเท็จเพื่อให้เหยื่อได้รับความอับอาย การแอบอ้างเป็นผู้อื่นในโลกออนไลน์ การก่อกวนบุกรุกความเป็นส่วนตัว รวมถึงการคุกคามทางเพศ อย่างไรก็ตาม ข้อค้นพบจากการวิจัยขัดแย้งกับการให้ความหมายความรุนแรงในโลกออนไลน์ของ Council of Europe (2020) เนื่องจากผลการวิจัยพบว่า ความหมายความรุนแรงในโลกออนไลน์ที่นิสิตจุฬาฯ ได้ให้นิยามไว้ นั้น ครอบคลุมถึงผลกระทบของความรุนแรงที่ไม่ได้เป็นผลกระทบโดยตรงที่จะทำให้บุคคลได้รับบาดเจ็บหรือเสียชีวิตได้ แต่จะเป็นผลกระทบโดยอ้อมในด้านการทำร้ายจิตใจและอารมณ์ของบุคคลเป็นสำคัญ ดังนั้นผลกระทบของความรุนแรงที่เกิดขึ้นในโลกจริงกับโลกออนไลน์จึงอยู่ในระดับที่ต่างกัน

เมื่อวิเคราะห์การให้ความหมายความรุนแรงในโลกออนไลน์ที่ถูกให้ความหมายผ่านการพิจารณาภายใต้เงื่อนไขต่าง ๆ พบว่า ผลการวิจัยมีส่วนในการต่อยอดองค์ความรู้เดิม กล่าวคือ ความหมายของความรุนแรงในโลกออนไลน์ เป็นความหมายที่ถูกนิยามขึ้นภายใต้เงื่อนไขต่าง ๆ ที่นิสิตจุฬาฯ แต่ละคนเข้าไปมีประสบการณ์ร่วมกับโลกออนไลน์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งประเภทของสื่อสังคมออนไลน์ที่ใช้งาน และวิธีการตีความที่นิสิตจุฬาฯ แต่ละคนเลือกใช้ ทำให้ความหมายของความรุนแรงในโลกออนไลน์ถูกปรับเปลี่ยนไปตามประสบการณ์ที่พบเจอทั้งในอดีตและปัจจุบัน ซึ่งข้อค้นพบดังกล่าวนำไปต่อยอดแนวคิดในทฤษฎีปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์ของ Blumer (1969) ที่ได้อธิบายไว้ว่า

ผู้คนจะกระทำการบางอย่างต่อสิ่งต่าง ๆ ตามความหมายของสิ่งที่มีอยู่แล้ว โดยความหมายจะถูกจัดและปรับเปลี่ยนไปตามสถานการณ์ทางสังคมที่บุคคลนั้นเผชิญอยู่ โดยในที่นี้ ความหมายของความรุนแรงในโลกออนไลน์จะถูกปรับเปลี่ยนไปเรื่อย ๆ ตามการพบเจอของคนเอนต์ต่าง ๆ ที่ถูกเผยแพร่ลงในแต่ละแพลตฟอร์ม ซึ่งย่อมมีรูปแบบการแสดงออกถึงความรุนแรงในโลกออนไลน์ที่ต่างกันตามขอบเขตของเนื้อหาที่เจ้าของแต่ละแพลตฟอร์มอนุญาตให้นำเสนอลงในสื่อสังคมออนไลน์ ทำให้ความหมายของความรุนแรงในโลกออนไลน์จึงไม่ได้มีรูปแบบที่ตายตัว จากการพัฒนาของแพลตฟอร์มออนไลน์ ทั้งข้อมูลที่ถูกนำเสนอ ฟังก์ชันการใช้งาน และฟีเจอร์ใหม่ ๆ ที่ถูกพัฒนาอยู่ตลอดเวลา ซึ่งทำให้เนื้อหาความรุนแรงในโลกออนไลน์ถูกแพร่กระจายในขอบเขตที่ต่างกัน ดังนั้น ความหมายความรุนแรงในโลกออนไลน์ จึงเป็นผลมาจากการประเมินสถานการณ์ในโลกออนไลน์ที่นิสิตจุฬาฯ เข้าไปมีปฏิสัมพันธ์ด้วย ทำให้ความหมายความรุนแรงในโลกออนไลน์ไม่มีนิยามที่ตายตัว และเปลี่ยนแปลงได้ตามประสบการณ์ร่วมกับโลกออนไลน์ที่แต่ละบุคคลมี ทำให้การนิยามความรุนแรงในโลกออนไลน์ที่สังคมตะวันตกได้อธิบายไว้นั้น จึงไม่สามารถนำมาใช้อธิบายการให้ความหมายความรุนแรงในโลกออนไลน์ในบริบทของสังคมไทยในมุมมองของเยาวชนไทยรุ่นใหม่ได้ทั้งหมด เนื่องจากการให้ความหมายความรุนแรงในโลกออนไลน์ดังกล่าว ยังไม่สอดคล้องกับสภาพสังคมไทย โดยเฉพาะในกลุ่มวัฒนธรรมย่อยของเยาวชนที่มีความหลากหลาย รวมถึงการรับรู้ผ่านประสบการณ์ในชีวิตประจำวันที่เยาวชนแต่ละคนพบเจอได้ต่างกัน

นอกจากนี้ เมื่ออภิปรายข้อค้นพบในการวิจัยเข้ากับแนวคิดเรื่องความรุนแรงในโลกออนไลน์ ในประเด็นเส้นแบ่งความรุนแรงในโลกออนไลน์จากความแตกต่างของเพศ พบว่ามีข้อค้นพบที่มีทั้งส่วนที่สอดคล้องและขัดแย้งกับแนวคิดและงานวิจัยบางเรื่อง กล่าวคือ เพศหญิงยังคงเป็นเพศที่นิสิตจุฬาฯ มองว่ามักประสบกับความรุนแรงในโลกออนไลน์มากที่สุด โดยลักษณะความรุนแรงที่เพศหญิงประสบในโลกออนไลน์มากที่สุดคือ การถูกคุกคามทางเพศ และการถูกวิจารณ์เกี่ยวกับรูปร่างหน้าตา ซึ่งสอดคล้องกับที่ Barlett and Coyne (2014) ได้กล่าวไว้ว่า เพศหญิงมีแนวโน้มที่จะตกเป็นเหยื่อความรุนแรงในโลกออนไลน์สูงกว่าเพศอื่น ๆ และพบว่ารูปแบบความรุนแรงในโลกออนไลน์ที่นิสิตจุฬาฯ เพศชายรักชายประสบในโลกออนไลน์ คือการถูกคุกคามและถูกละเมิดทางออนไลน์ที่มีสาเหตุมาจากอคติด้านความแตกต่างในรสนิยมทางเพศ สอดคล้องกับงานศึกษาของ Hinduja and Patchin (2010) ที่อธิบายไว้ว่า เยาวชนที่เป็นกลุ่มเพศ LGBTQ มักประสบกับความรุนแรงในโลกออนไลน์ซึ่งถูกเชื่อมโยงเข้ากับพื้นฐานความแตกต่างในด้านรสนิยมทางเพศและอัตลักษณ์ทางเพศ ส่วนข้อค้นพบที่ขัดแย้งกับแนวคิดจากการทบทวนวรรณกรรมคือ นอกจากเพศหญิงที่เป็นเพศที่มักประสบกับความรุนแรงในโลกออนไลน์แล้ว กลุ่มเพศชายรักชาย ยังเป็นเพศที่ประสบกับความรุนแรงในโลกออนไลน์ได้

ไม่น้อยไปกว่าเพศหญิง ตั้งแต่การใช้คำพูดล้อเลียนลักษณะทางเพศ การถูกวิจารณ์ในด้านลบ ถูกแสดงท่าทางรังเกียจ รวมถึงการถูกทำให้รู้สึกว่าเป็นตัวตกในสังคม

2) การแบ่งระดับความรุนแรงในโลกออนไลน์

เมื่ออภิปรายผลการวิจัยในเรื่องการแบ่งระดับความรุนแรงในโลกออนไลน์ พบว่า ผลการวิจัยมีความสอดคล้องและขัดแย้งกับแนวคิดจากการทบทวนวรรณกรรม กล่าวคือ สอดคล้องกับที่ Council of Europe (2020) ได้อธิบายไว้ว่า ความรุนแรงในโลกออนไลน์บางประเภทถือได้ว่ามีความผิดทางอาญา หรือเป็นการกระทำที่ผิดกฎหมาย เช่น การขู่กรรโชก หรือการกระทำอื่น ๆ ที่นำไปสู่การทำร้ายร่างกายผู้อื่น ซึ่งจากข้อค้นพบในการวิจัยแสดงให้เห็นว่า การหลอกล่อเพื่อการฆาตกรรม ลักพาตัว ข่มขืน ขู่กรรโชก เป็นประเภทความรุนแรงในโลกออนไลน์ที่ถูกจัดว่ามีระดับความรุนแรงมากที่สุด เพราะเป็นความรุนแรงที่ทำให้ผู้ถูกกระทำได้รับผลกระทบในด้านต่าง ๆ ที่ครอบคลุมเป็นวงกว้าง เพราะนอกจากผลกระทบด้านจิตใจแล้ว ยังนำไปสู่ผลกระทบด้านการสูญเสียทรัพย์สิน และผลกระทบทางด้านร่างกายตามมาได้ ไม่ว่าจะเป็นการทำให้ได้รับบาดเจ็บ พิการ และเสียชีวิต นอกจากนี้ ผลการวิจัยยังพบว่า การนิทาผู้อื่นผ่านช่องทางการสนทนา ที่ถูกจัดให้เป็นประเภทความรุนแรงในโลกออนไลน์ที่มีระดับความรุนแรงน้อยที่สุด ยังชี้ให้เห็นถึงความสอดคล้องกับที่ Dunbar (1998) ได้อธิบายเรื่องการนิทาผ่านช่องทางการสนทนาไว้ว่า การนิทาถือเป็นเครื่องมือหนึ่งในการสร้างความสัมพันธ์ทางสังคมที่ทรงพลังให้กับผู้คนในสังคมได้เป็นอย่างดี ซึ่งจากการวิจัยพบว่า อิทธิพลของวัฒนธรรมไทยทำให้นิสิตจุฬาฯ ซึ่งเป็นกลุ่มเยาวชนรุ่นใหม่มีความคุ้นชินและมองว่าการนิทาผู้อื่นผ่านช่องทางการสนทนานั้นส่วนใหญ่จะเป็นไปเพื่อสร้างความสนุกสนานและเพื่อเสริมสร้างความสัมพันธ์ภายในกลุ่ม ซึ่งถือเป็นพฤติกรรมทางสังคมอย่างหนึ่งที่เกิดขึ้นเป็นปกติในสังคมไทย อย่างไรก็ตาม เมื่อวิเคราะห์ถึงการแบ่งประเภทความรุนแรงในโลกออนไลน์ที่อยู่ในระดับปานกลาง พบว่า ผลการวิจัยมีส่วนในการสร้างองค์ความรู้ใหม่เรื่องการให้คำอธิบายความรุนแรงในโลกออนไลน์ที่ยังไม่มีนักวิชาการชาวไทยหรือต่างประเทศอธิบายไว้ โดยการแบ่งระดับความรุนแรงในโลกออนไลน์ระดับปานกลางนี้ ได้แสดงให้เห็นถึงเรื่องของการเลือกยอมรับหรือไม่ยอมรับต่อการกระทำต่าง ๆ ของบุคคลที่จะส่งผลกระทบกับตนเองหรือไม่ส่งผลกระทบกับตนเอง ซึ่งถือเป็นเสรีภาพที่ทุกคนมีได้อย่างเต็มที่ในพื้นที่สาธารณะที่เป็นโลกออนไลน์

3) แหล่งอิทธิพลที่ส่งผลต่อการให้คำอธิบายและให้ความหมายความรุนแรงในโลกออนไลน์

เมื่อวิเคราะห์แหล่งอิทธิพลที่ส่งผลต่อมุมมองเรื่องความรุนแรงในโลกออนไลน์ของนิสิตจุฬาฯ ซึ่งพบว่ามีทั้งส่วนที่สอดคล้องและขัดแย้งกับที่ วิสุตร ยังพลชั้น (2544) ได้อธิบายถึงอิทธิพล

ต่อการเกิดทัศนคติของบุคคลไว้ กล่าวคือ อิทธิพลจากประสบการณ์ส่วนตัว อิทธิพลจากครอบครัว และอิทธิพลจากสื่อ โดยผลการวิจัยได้ชี้ให้เห็นถึงอิทธิพลจากประสบการณ์ส่วนตัว ในด้านการรับรู้ที่มีผลต่อการสร้างความรู้ความเข้าใจและทัศนคติที่มีต่อความรุนแรงในโลกออนไลน์ทั้งในทางบวกและทางลบต่อการกระทำที่เป็นความรุนแรงในโลกออนไลน์ ขณะที่อิทธิพลจากครอบครัว ถูกนับว่าเป็นปัจจัยสำคัญที่มีผลต่อการสร้างภูมิคุ้มกันของบุคคลในเรื่องความรุนแรง โดยเฉพาะอย่างยิ่งในครอบครัวที่มีการปลูกฝังว่าความรุนแรงเป็นเรื่องปกติซึ่งอาจทำให้เยาวชนเกิดการจดจำ เรียนรู้ และยอมรับว่าความรุนแรงเป็นเรื่องปกติที่เกิดขึ้นได้ในสังคม นอกจากนี้ อิทธิพลจากสื่อใหม่ยังได้เข้ามาช่วยเพิ่มพื้นที่หรือขอบเขตของความรุนแรงในโลกออนไลน์ที่กว้างขวาง และแม้ว่าการสื่อสารผ่านสื่อสังคมออนไลน์จะเป็นการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารที่ไม่แตกต่างไปจากการสื่อสารผ่านช่องทางอื่น ๆ แต่บริบทและบรรยากาศของการตอบโต้ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ก็นับว่ามีลักษณะเฉพาะหลายประการที่แตกต่างไปจากสื่อเก่า เช่น การไม่ได้เผชิญหน้ากับคู่สนทนาโดยตรง การตีความจากภาพและสัญลักษณ์ได้อย่างหลากหลาย การไม่มีระบบคัดกรองเนื้อหาที่ถูกเผยแพร่ในสื่อสังคมออนไลน์ หรือการพัฒนาของแอปพลิเคชันใหม่ ๆ ที่เปลี่ยนแปลงตลอดเวลา โดยเฉพาะการได้รับอนุญาตให้ไม่เปิดเผยตัวตนของผู้ใช้งาน ซึ่งเป็นปัจจัยที่เอื้อให้เกิดการกระทำความรุนแรงได้ง่ายขึ้น อาจกล่าวได้ว่าโลกออนไลน์ได้กลายเป็นเวทีใหม่สำหรับการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมที่ทำให้เยาวชนรุ่นใหม่สามารถพูดและทำสิ่งต่าง ๆ โดยไม่เปิดเผยตัวตนได้ในระดับหนึ่ง รวมถึงข้อจำกัดด้านการถูกควบคุมกำกับดูแลจากพ่อแม่หรือผู้ปกครองที่ลดน้อยลง (Williams and Guerra, 2007) อย่างไรก็ตาม ข้อค้นพบจากการวิจัย พบว่า หากสื่อต่าง ๆ มีการพัฒนาไปในทิศทางที่มีระบบช่วยคัดกรองเนื้อหาเกี่ยวกับความรุนแรงที่ถูกเผยแพร่ลงในสื่อสังคมออนไลน์ที่มีประสิทธิภาพมากพอ จะทำให้โอกาสการรับรู้เกี่ยวกับความรุนแรงในโลกออนไลน์ของเยาวชนมีลดน้อยลงไปด้วย ดังนั้น สื่อสังคมออนไลน์จึงเป็นเพียงตัวกลางที่เชื่อมต่อเยาวชนรุ่นใหม่ในสังคมไทยเข้าไว้ด้วยกัน เพื่อการเรียนรู้ พูดคุย และแลกเปลี่ยนข้อมูลระหว่างกัน แต่สื่อสังคมออนไลน์ไม่ได้เป็นเงื่อนไขหรือเป็นตัวตัดสินได้ว่าบุคคลใดหรือกลุ่มบุคคลใดที่จะได้รับความรุนแรงหรือไม่ได้รับความรุนแรงในโลกออนไลน์ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับมุมมอง ทัศนคติ และประสบการณ์ในโลกออนไลน์ที่เยาวชนรุ่นใหม่แต่ละคนมี ซึ่งขัดแย้งกับที่วิสุตร ยังพลจันทร์ (2544) ได้อธิบายเรื่องอิทธิพลจากสื่อไว้ว่า อิทธิพลจากสื่อส่วนนี้มีบทบาทสำคัญต่อการชักจูงให้บุคคลเกิดทัศนคติต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งไปในทิศทางใดก็ได้ เนื่องจากสื่อมวลชนทำหน้าที่ป้อนข้อมูลข่าวสาร

โดยสรุป จะเห็นได้ว่าการกำหนดคำอธิบายและการให้ความหมายความรุนแรงในโลกออนไลน์ของนิสิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เป็นผลมาจากการมีปฏิสัมพันธ์ที่ซับซ้อนของนิสิตแต่ละคนกับโลกออนไลน์ที่ถือเป็นบริบททางสังคมที่มีขอบข่ายกว้างขวาง ที่ทำให้นิสิตจุฬาฯ แต่ละคนสามารถเรียนรู้และได้รับประสบการณ์ได้หลากหลาย ซึ่งประสบการณ์ที่หลากหลายเหล่านี้เองได้ส่งผล

ต่อการพัฒนามุมมองและทัศนคติในการอธิบายเรื่องความรุนแรงในโลกออนไลน์ของนิสิตจุฬาฯ แต่ละคนที่ต่างกันออกไป โดยพื้นฐานการเลี้ยงดูจากครอบครัวถูกนับว่าเป็นปัจจัยที่สำคัญที่สุดที่มีผลต่อการสร้างภูมิคุ้มกันและมุมมองว่าการกระทำใดเป็นความรุนแรงหรือไม่เป็นความรุนแรงในโลกออนไลน์ และมีปัจจัยด้านสื่อและเทคโนโลยีการสื่อสารสมัยใหม่ที่ได้เข้ามาช่วยเพิ่มพื้นที่การรับรู้ความรุนแรงในโลกออนไลน์ของเยาวชนรุ่นใหม่ในสังคมได้ง่ายขึ้น

5.3 ข้อเสนอแนะ

5.3.1 ข้อเสนอแนะเชิงวิชาการ

จากผลการวิจัย ซึ่งชี้ให้เห็นถึงการอธิบายเรื่องความรุนแรงในโลกออนไลน์ที่นับเป็นปัญหาสำคัญปัญหาหนึ่งที่กลุ่มวัยรุ่นและเยาวชนรุ่นใหม่ในสังคมไทยในปัจจุบันมีแนวโน้มที่จะประสบมากกว่าคนในวัยอื่น ๆ ดังนั้น จึงควรมีการส่งเสริมบทบาทของสถาบันครอบครัวและสถาบันการศึกษา มีการปลูกฝังค่านิยม ทัศนคติ รวมถึงการให้คำแนะนำด้านการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างเหมาะสม เพื่อให้เยาวชนเกิดการเรียนรู้ จดจำ ตลอดจนนำมาใช้เป็นแนวปฏิบัติในชีวิตประจำวันได้อย่างถูกต้อง อาทิ การสร้างความตระหนักถึงความสำคัญของการเลือกใช้อินเทอร์เน็ตประเภทต่าง ๆ และการกำหนดระยะเวลาในการใช้งานสื่อออนไลน์อย่างเหมาะสม รวมถึงการสอนให้เยาวชนรู้จักคิด วิเคราะห์ข้อมูล และใช้งานสื่อออนไลน์อย่างถูกวิธี เพราะข้อมูลข่าวสารที่อยู่ในสื่อออนไลน์นั้น มีทั้งข้อมูลข่าวสารที่น่าเชื่อถือและไม่น่าเชื่อถือ ซึ่งอาจนำไปสู่การที่เยาวชนจะถูกหลอกหลวงหรือหลงเชื่อข้อมูลที่ผิด ๆ จากสื่อออนไลน์ได้ โดยแนวทางเหล่านี้จะเป็นการลดโอกาสการประสบปัญหาความรุนแรงในโลกออนไลน์ของกลุ่มเยาวชนไทยได้ในอนาคต

5.3.2 ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยในอนาคต

สำหรับทิศทางการวิจัยในอนาคต ควรมีการส่งเสริมให้เกิดการศึกษาวิจัยเพิ่มเติมเพื่อทำความเข้าใจถึงรูปแบบความรุนแรงที่เปลี่ยนไปตามบริบทการเปลี่ยนแปลงทางสังคมไทย เพราะจากผลการวิจัยจะเห็นได้ว่า นิยามความรุนแรงในโลกออนไลน์ได้เปลี่ยนไปจากนิยามในความหมายเดิม โดยเฉพาะการนิยามความรุนแรงที่เกิดจากความแตกต่างของเพศสภาพ เพราะการมีเพศสภาพที่ต่างกันของเยาวชนนั้น ทำให้เยาวชนแต่ละคนอาจได้รับประสบการณ์ความรุนแรงที่ต่างกันได้ ดังนั้น การศึกษาในประเด็นดังกล่าว จึงจะทำให้เกิดมุมมองความเข้าใจเกี่ยวกับคำอธิบายความรุนแรงในโลกออนไลน์ที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้น อันจะนำไปสู่การพัฒนาแนวทางแก้ไขป้องกันปัญหาความรุนแรงที่เกิดขึ้นในกลุ่มเยาวชนได้อย่างเหมาะสม

5.3.3 ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

จากผลการวิจัย ได้ชี้ให้เห็นถึงอิทธิพลจากรูปแบบการเลี้ยงดูของครอบครัว กลุ่มเพื่อน และสื่อใหม่ที่มีผลต่อการรับรู้และมุมมองความเข้าใจเรื่องความรุนแรงในโลกออนไลน์ของกลุ่มเยาวชน ดังนั้น การวิจัยนี้ จึงต้องการเสนอให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในเชิงนโยบาย เพื่อให้บุคคล ครอบครัว หรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง นำผลการวิจัยนี้ไปปรับใช้ในการควบคุมดูแล ป้องกัน รวมถึงใช้เป็นแนวทางแก้ปัญหาความรุนแรงในกลุ่มเยาวชน ดังข้อเสนอต่อไปนี้

1) จากผลการวิจัย ซึ่งแสดงให้เห็นถึงตัวอย่างการนิยามความรุนแรงในโลกออนไลน์ผ่านมุมมองของกลุ่มเยาวชนไทยที่เป็นนักศึกษาในระดับอุดมศึกษาที่เป็นการนิยามความรุนแรงในโลกออนไลน์โดยแบ่งตามความจำเพาะของแพลตฟอร์มและเพศสภาพ ดังนั้น จึงควรมีการเสริมสร้างความรู้ความเข้าใจให้แก่เยาวชนไทย เกี่ยวกับลักษณะความรุนแรงในโลกออนไลน์ อันจะเป็นประโยชน์สำหรับการจัดการตนเองและการมีภูมิคุ้มกันที่ดี ทำให้เยาวชนไม่ตกเป็นเหยื่อและไม่กลายเป็นผู้กระทำความรุนแรงในโลกออนไลน์ในกลุ่มเยาวชนด้วยกันเองหรือกับคนอื่น ๆ ในสังคม อาทิ การประยุกต์ใช้องค์ความรู้ของสถาบันการศึกษาเพื่อการจัดการเรียนการสอนและออกแบบหลักสูตรเฉพาะ เพื่อให้เยาวชนมีการเรียนรู้ ทำความเข้าใจ และตระหนักในเรื่องความรุนแรงในโลกออนไลน์ได้ดียิ่งขึ้น

2) การส่งเสริมการสร้างค่านิยมและพฤติกรรมที่ดีในกลุ่มเยาวชนด้วยตนเอง เนื่องจากอิทธิพลของกลุ่มเพื่อน นับว่ามีส่วนสำคัญมากต่อการสนับสนุนให้เยาวชนเกิดการใช้ความรุนแรงกับเพื่อนหรือคนอื่น ๆ ได้โดยไม่รู้ตัว อีกทั้งยังมีส่วนสำคัญในการสร้างค่านิยมที่ทำให้เยาวชนมองว่าความรุนแรงเป็นเรื่องธรรมดาที่เกิดขึ้นและยอมรับได้ ดังนั้น จึงควรเน้นไปที่การส่งเสริมการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับเพื่อนในกลุ่มเยาวชนที่มีความหลากหลาย อาทิ การยึดหลักสิทธิและเสรีภาพในการอยู่ร่วมกันของเยาวชน การเข้าไปช่วยเหลือและปกป้องเพื่อนที่ตกเป็นเหยื่อความรุนแรงในโลกออนไลน์ การไม่สนับสนุนและช่วยยับยั้งเมื่อเพื่อนไปแกล้ง ล้อเลียน หรือใช้ความรุนแรงกับผู้อื่น เพื่อเป็นการลดโอกาสการเกิดปัญหาความรุนแรงของกลุ่มเยาวชนในโลกออนไลน์ได้ต่อไป

3) การส่งเสริมนโยบายที่เกี่ยวข้องกับการจัดการความรุนแรงในครอบครัว เนื่องจากผลการวิจัยพบว่าพื้นฐานด้านการได้รับการเลี้ยงดูจากครอบครัวสามารถส่งผลต่อมุมมองของเยาวชนไทยที่มีต่อความรุนแรงว่าเป็นเรื่องปกติและทำให้เยาวชนคุ้นชินกับการกระทำความรุนแรงได้ ดังนั้น หน่วยงานภาครัฐและเอกชนที่มีบทบาทดูแลเรื่องความรุนแรงในครอบครัว อาทิ กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ ศูนย์พิทักษ์และคุ้มครองสิทธิเด็ก เป็นต้น จึงสามารถนำองค์ความรู้จากการวิจัยนี้ไปปรับใช้เพื่อออกมาตรการหรือดำเนินนโยบายที่ครอบคลุมการกำกับดูแลครอบครัวที่

มีการใช้ความรุนแรงในเด็กและเยาวชน อันจะเป็นการป้องกันพฤติกรรมเลียนแบบการใช้ความรุนแรงในครอบครัวที่เป็นสาเหตุทำให้เยาวชนอาจการกลายเป็นผู้กระทำความรุนแรงในโลกออนไลน์ได้ ตลอดจนการปรับนโยบายในด้านการให้ความช่วยเหลือ ปกป้อง และคุ้มครองเยาวชนที่ครอบคลุมถึงเรื่องความรุนแรงในโลกออนไลน์ที่เยาวชนแต่ละคนอาจประสบได้

4) บุคคลหรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง อาทิ นักจิตวิทยา แพทย์ หรือองค์กรที่รับให้คำปรึกษา เรื่องความรุนแรงในเด็กและเยาวชนโดยเฉพาะ สามารถนำองค์ความรู้จากการวิจัยนี้ไปใช้ประเมินสาเหตุหรือปัจจัยเสี่ยงที่ทำให้เกิดความรุนแรงในโลกออนไลน์ของเยาวชน รวมถึงการประเมินระดับความรุนแรงในโลกออนไลน์จากมุมมองและประสบการณ์ของเยาวชน และการประเมินผลกระทบที่เกิดขึ้น เช่น ปัญหาสุขภาพจิตที่ตามมาของเยาวชนที่ได้รับความรุนแรงในโลกออนไลน์ เพื่อนำไปสู่แนวทางการแก้ไขได้ตรงตามสาเหตุ รวมถึงการให้คำแนะนำที่สอดคล้องกับประสบการณ์ตามช่วงวัย



บรรณานุกรม



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

- กรมกิจการเด็กและเยาวชน. (2560). *แผนกลยุทธ์กรมกิจการเด็กและเยาวชน ฉบับที่ 1 พ.ศ. 2560 – 2564*. กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์.
- กฤตยา อาชวนิจกุล. (2539). ความรุนแรงต่อผู้หญิง: ภัยเงียบ ภัยมืด และภัยสว่าง บนทุกเส้นทางชีวิตผู้หญิง ใน *เอกสารการประชุมวิชาการผู้หญิงกับสุขภาพ เรื่อง รื้อสร้างองค์ความรู้ผู้หญิงกับสุขภาพ*. กรุงเทพฯ: สถาบันวิจัยระบบสาธารณสุข.
- กองทุนประชากรแห่งสหประชาชาติประจำประเทศไทย. (2558). *รายงานสถานการณ์ประชากรไทย พ.ศ. 2558 โฉมหน้าครอบครัวไทย ยุคเกิดน้อย อายุยืน*. กองทุนประชากรแห่งสหประชาชาติประจำประเทศไทย อาคารสหประชาชาติ กรุงเทพฯ.
- จูลณี เทียนไทย และคณะ. (2563). *การสร้างความเข้าใจในคุณลักษณะ พฤติกรรม และทัศนคติในอนาคตของชาวดิจิทัลไทย*. สำนักงานการวิจัยแห่งชาติ.
- จูลณี เทียนไทย. (2559). *โครงการผลกระทบของสื่อสังคมออนไลน์ต่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรมไทยในมุมมองของนักมานุษยวิทยา*. สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย.
- ชาญชัย ชัยสุขโกศล. (2555). *Hate Speech และข้อมูลที่อันตราย: ทางเลือกวิธีตอบโต้ทางการเมือง*. สืบค้น 8 ธันวาคม 2563, จาก <http://chaisuk.files.wordpress.com/2011/06/hatespeech-alternative-respond-full-report-may0311.pdf>
- ชินดนัย ศิริสมฤทัย. (2560). *การรับรู้ ทัศนคติ และความตั้งใจในการเกิดพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกโซเชียล*. มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- ณรจญา ตัญญาพัฒน์กุล. (2563). *#WhatsHappeninginThailand: เมื่อการเมืองออนไลน์ลงสู่ท้องถนน – สุรัชนี ศรีไย*. สืบค้น 10 พฤษภาคม 2564, จาก <https://www.the101.world/surachanee-sriyai-interview/#>
- ณัชชา สิงพลอนันตชัย. (2561). *ตั้งเกาหลีกับการโจมตีด้วยถ้อยคำแห่งความเกลียดชัง*. วิทยาลัยสหวิทยาการ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ณัตถยา สุขสงวน. (2557). *การปฏิรูปสื่อเพื่อควบคุมการเผยแพร่เนื้อหาสื่อที่สร้างความเกลียดชัง*. สำนักวิชาการ สำนักงานเลขาธิการวุฒิสภา.
- ดวงรัก จิรวัดนรังสี. (2558). *ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความรู้ ทัศนคติ และพฤติกรรมของผู้ชมที่มีต่อภาพความรุนแรงในสื่อ ศึกษาผ่านภาพยนตร์เรื่อง Funny Games U.S. (2007)*. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

- บารเมษฐ์ ดวงเพชร. (2559). การคุกคามทางสื่อออนไลน์ต่อนักศึกษาระดับอุดมศึกษาในจังหวัด เชียงใหม่. มหาวิทยาลัยแม่โจ้.
- ประสาร มาลากุล และคณะ. (2527). รูปแบบการพัฒนาทัศนคติต่อการประหยัดพลังงาน. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ปองกมล สุรัตน์. (2561). การรังแกผ่านโลกไซเบอร์ในมิติสังคมวัฒนธรรม: กรณีศึกษาเยาวชนไทย เจเนอเรชัน Z. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ปองกมล สุรัตน์. (2553). พฤติกรรมการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ระหว่างวัยรุ่น: กรณีศึกษานักเรียน ระดับชั้นมัธยมศึกษาและอาชีวศึกษาเขตกรุงเทพมหานคร (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ). มหาวิทยาลัยมหิดล.
- ปัทมา ว่าพัฒนางศ์. (2560). การอยู่อาศัยร่วมกันของสมาชิกในครัวเรือนไทย พ.ศ. 2539 – 2560: การจำแนกรูปแบบด้วยกลุ่มวิจัย. สถาบันวิจัยประชากรและสังคม มหาวิทยาลัยมหิดล.
- พรชนก ดาวประดับ. (2560). รูปแบบและลักษณะการมีส่วนร่วมในการกลั่นแกล้งบนพื้นที่สาธารณะ ออนไลน์. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- พิมลพรรณ ไชยนันท์. (2555). สื่อออนไลน์กับการสื่อสารทางการเมืองของเยาวชนไทย. จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย.
- พิรงรอง รามสูต รัตนันท์ และคณะ. (2556). การกำกับดูแลสื่อที่เผยแพร่เนื้อหาที่สร้างความเกลียดชัง. ศูนย์ศึกษานโยบายสื่อ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พริดา ชัยอนันต์. (2563). อินเทอร์เน็ตกับการเคลื่อนไหวทางการเมือง. สืบค้น 2 พฤษภาคม 2564, จาก <https://natchapblog.wordpress.com>
- เพ็ญศรี วัจฉละญาณ. (2552). เอกสารประกอบการสัมมนาการประเมินผลกระทบทางสุขภาพ 2550. กรมอนามัย.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2525). พจนานุกรมภาษาไทย. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์อักษรเจริญทัศน์.
- ฤทัยชนนี สิทธิชัย และ ฉันทยากร ตุดแก้ว. (2560). พฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของเยาวชนในสามจังหวัดชายแดนใต้. วิทยบริการ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์, 28(1), 86 -99.
- ฤทัยชนนี สิทธิชัย. (2560). พฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของวัยรุ่นสงขลา. คณะมนุษยศาสตร์และสังคม มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.
- วรรณภา ศรีธัญรัตน์. (2550). ทฤษฎีปฏิสัมพันธ์สัญลักษณ์: การประยุกต์ใช้. วารสารคณะพยาบาลศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น, 20, 3-4.
- วิษณุ พงศ์พันธ์อนุสร. (2556). วิฤตการณ์แก้ไขปัญหาความรุนแรงในครอบครัวด้วยพระราชบัญญัติคุ้มครองผู้ถูกกระทำด้วยความรุนแรงในครอบครัว พ.ศ. 2550. มหาวิทยาลัยมหิดล.

- วิสูตร ยังพลพันธ์. (2544). *ความตระหนักในความสำคัญของการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมของพนักงานปฏิบัติการคลังน้ำมันบริษัท ปตท. จำกัด (มหาชน) (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารบัณฑิต)*. สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.
- ศูนย์จัดการตามความรุนแรงในครอบครัวไทย. (2560). *รายงานผลการสำรวจระดับประเทศ 2560 ความรุนแรงในครอบครัวไทยต่อผู้หญิงและบุคคล. คณะแพทยศาสตร์โรงพยาบาลรามาธิบดี มหาวิทยาลัยมหิดล*.
- ศูนย์เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร. (2563). *ทักษะดิจิทัล ก้าวสู่พลเมืองในศตวรรษที่ 21*. สืบค้น 6 พฤศจิกายน 2563, จาก <https://www.ops.go.th/main/index.php/knowledge-base/article-pr/1355-gotocitizens21st>.
- ศูนย์ประสานการรักษาความมั่นคงปลอดภัยระบบคอมพิวเตอร์ประเทศไทย. (2560). *Dark Web คืออะไร? อธิบายแบบเข้าใจง่าย*. สืบค้น 1 ตุลาคม 2563, จาก <https://www.thaicert.or.th/newsbite/2017-07-26-03.html>
- สถาบันสุขภาพเด็กและวัยรุ่นราชชนครินทร์. (2558). *จิตเวชศิริราช DMS 5*. กรุงเทพฯ: คณะแพทยศาสตร์ศิริราช.
- สมชาย รัตนทองคำ. (2556). *ปัจจัยทางสังคมและวัฒนธรรมที่ส่งผลกระทบต่อการศึกษา*. สืบค้น 1 ตุลาคม 2563, จาก <https://ams.kku.ac.th/aalearn/resource/edoc/tech/56web/2social56.pdf>
- สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ. (2563). *จับตาทิศทางสุขภาพคนไทย ปี 2563*. สำนักพัฒนาภาคีสัมพันธ์และวิเทศสัมพันธ์ และสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ.
- สำนักงานส่งเสริมสังคมแห่งการเรียนรู้และคุณภาพเยาวชน. (2559). *8 ทักษะความฉลาดทางดิจิทัลที่จำเป็นต่อการเรียนรู้ของเด็กเยาวชนในศตวรรษที่ 21*. สืบค้น 6 พฤศจิกายน 2563, จาก <http://www.qlf.or.th/Home/Contents/1137>
- สำนักงานสถิติแห่งชาติ. (2562). *สรุปผลที่สำคัญการใช้ไอซีทีของเด็กและเยาวชน พ.ศ. 2562*. สืบค้น 16 พฤศจิกายน 2563, จาก <http://www.nso.go.th>
- สำนักงานสถิติแห่งชาติ. (2563). *สรุปผลที่สำคัญการสำรวจการมีการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือน พ.ศ. 2562*. สืบค้น 24 พฤษภาคม 2564, จาก <http://www.nso.go.th>
- สิริภิญญา อินทรประเสริฐ. (2556). *อิทธิพลของสื่อที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมความรุนแรงของเด็กและเยาวชนในกรุงเทพมหานคร*. มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต.
- สุชา จันทร์เอม. (2539). *จิตวิทยาทั่วไป*. (พิมพ์ครั้งที่ 9). กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิชจำกัด.

- สุภางค์ จันทวานิช. (2559). *ทฤษฎีสังคมวิทยา*. (พิมพ์ครั้งที่ 7). โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุรศักดิ์ ศรีธรรมกุล. (2563). การเคลื่อนไหวทางสังคมในยุคดิจิทัล. *วารสารมหาจุฬาลงกรณ์*, 7(10). สืบค้นจาก file:///C:/Users/User/Downloads/247520-Article%20Text-866222-1-10-20201028.pdf
- โสภณ ศุภมั่งมี. (2563). จากโลกไซเบอร์สู่ท้องถนนเพราะการเปลี่ยนแปลงต้องเกิดขึ้นในโลกแห่งความจริง. สืบค้น 10 พฤษภาคม 2564, จาก <https://www.gqthailand.com/views/article/real-change-happens-on-the-streets>
- หทัยภัทร ไอสุวรรณ. (2562). ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ตของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในประเทศไทย. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อชิป จิตตฤกษ์. (2555). *Hate Speech: ความเข้าใจเบื้องต้นและประเด็นพิจารณาในการปราบปราม*. สืบค้น 8 ธันวาคม 2563, จาก <http://www.prachatai.com/journal/2012/11/43747>
- อนันต์ วิวัฒน์เดชา. (2560). ปัจจัยทางด้านเทคโนโลยีสื่อสังคมออนไลน์ต่อความรุนแรงของการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- อรอนงค์ อินทรจิตร และ นรินทร์ กรินชัย. (2542). *ผู้หญิงและเด็ก: เหยื่อความรุนแรงในครอบครัว*. กรุงเทพฯ: สถาบันจิตวิทยาออนไลน์.

ภาษาอังกฤษ

- Arnold W. Green. (2010). *The dynamic nurse-patient relationship: Function process and principle*. New York: G.P. Putnams Sons Press.
- Assael Henry. (1995). *Consumer behavior and marketing action*. South-Western College Publishing Cincinnati: Ohio.
- Charles E. Notar, Sharon Padgett, and Jessica Roden. (2013). Cyberbullying: A review of the literature. *Universal Journal of Educational Research*, 1(1), 1-9.
- Chester A. Insko. (1967). *Theories of attitude change*. New York: Appleton Century Crofts, Inc.
- Council of Europe. (2020). *Cyberviolence*. Retrieved 18 March 2020 from www.coe.int
- Dan Olweus. (1995). Bullying or peer abuse at school: Facts and intervention. *Psychological Science*, 4(6), 196-200.

- David Ludden. (1998). *Grooming, gossip, and the evolution of language*. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press.
- David Susman. (2021). *Attitudes and behavior in psychology*. Retrieved 20 March 2021 from <https://www.verywellmind.com/attitudes-how-they-form-change-shape-behavior-2795897>
- Desmond U. Patton, Robert D. Eschmann, and Dirk A. Butler. (2013). Internet banging: New trends in social media, gang violence, masculinity, and hip hop. *Computers in Human Behavior*, 29(5), A54–A59.
- George H. Mead. (1936). *Movements of thought in the nineteenth century*. Edited by Merritt H. Moore. Chicago: University of Chicago.
- Gordon W. Allport. (1967). *Readings in attitude theory and measurement*. Edited by Martin Fishbein. New York: John Wiley and Son, Inc.
- Harry C. Triandis. (1971). *Attitude and attitude change*. New York: John Wiley & Sons, Inc.
- Harvey R. Bernard. (2002). *Research methods in anthropology: Qualitative and quantitative approaches*. New York: Rowman & Littlefield publishers, Inc.
- Herbert Blumer. (1969). *Symbolic interactionism: Perspective and method*. University of California, Berkeley. New Jersey: Prentice-Hall, Inc.
- Howard H. Kendler. (1963). *Basic psychology*. New York: Appleton Century Crofts, Inc.
- James Farganis. (2014). *Readings in social theory: The classic tradition to post-modernism*. The McGraw-Hill Companies, Ins.
- Jean-Marie Domenech. (1981). Violence and philosophy. *Violence and its causes*. Paris: The United Nation.
- Johan Galtung. (1981). The specific contribution of peace research to the study of violence: Typologies. *Violence and its causes*. Paris: The United Nation.
- Jonathan Donner. (2010). Research approaches to mobile use in the developing world: A review of the literature. *The Information Society*, 24(3), 140-159.
- Julie H. Graafland. (2018). New technologies and 21st century children: Recent trends and outcomes. *OECD Education Working Papers*. Retrieved 24 January 2021 from <https://dx.doi.org/10.1787/e071a505-en>.

- Kirk R. Williams and Nancy G. Guerra. (2007). Prevalence and predictors of internet bullying. *Journal of Adolescent Health*, 41(6), S14–S21.
- Louis L. Thurstone. (1967). *Attitude can be measured*. New York: John Wiley & Sons Inc.
- Norman L. Munn. (1971). *Introduction to psychology*. Boston: Houghton Mifflin Co.
- Paul Bocij. (2004). *Cyberstalking: Harassment in the internet age and how to protect your family*. Westport: Praeger.
- Richard Delgado and Jean Stefancic. (2014). *Hate speech in cyberspace*. Wake Forest University. Retrieved 24 May 2021 from https://scholarship.law.ua.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1626&context=fac_articles
- Robert C. Bartlett and Sarah Coyne. (2014). A meta-analysis of sex differences in cyber-bullying behavior: The moderating role of age. *Aggressive Behavior*, 40(5), 474–488.
- Roberto L. Abreu and Maureen C. Kenny. (2018). *Cyberbullying and LGBTQ youth: A systematic literature review and recommendations for prevention and intervention*. Retrieved 19 March 2021 from <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC7163911/>
- Robin M. Kowalski, Susan P. Limber, and Patricia W. Agatston. (2012). *Cyberbullying: Bullying in the digital age*. A John Wiley & Sons, Ltd.
- Sameer Hinduja and Justin W. Patchin (2020). *Bullying, cyberbullying, and LGBTQ students*. Cyberbullying Research Center. Retrieved 24 May 2021 from <https://cyberbullying.org/bullying-cyberbullying-sexual-orientation-lgbtq.pdf>
- Sheldon Stryker. (1980). *Symbolic interactionism a social structural version*. California: Benjamin Cummings Publishing.
- Theodore M. Newcomb. (1954). *Social psychology*. New York: Dryden Press.
- Vandebosch Heidi and Katrien V. Cleemput. (2008). Defining cyberbullying: A qualitative research into the perceptions of youngsters. *Cyberpsychology & Behavior*, 11(4), 499-503.

William James Millar Mackenzie. (1975). *Power, violence, and decision*. England: Penguin Books.

World Health Organization. (2002). *World report on violence and health*. Geneva: World Health Organization.





ภาคผนวก ก แบบสัมภาษณ์ความรุนแรงในโลกออนไลน์สำหรับกลุ่มตัวอย่าง



แบบสัมภาษณ์สำหรับกลุ่มตัวอย่าง

การวิจัยเรื่อง: การกำหนดคำอธิบายและการให้ความหมายความรุนแรงในโลกออนไลน์:
กรณีศึกษานิสิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ชื่อผู้วิจัย: นางสาวสุภาพร กมลฉำ ตำแหน่ง นิสิตปริญญาโท คณะรัฐศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

คำชี้แจง

แบบสัมภาษณ์นี้ จัดทำขึ้นเพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับการกำหนดคำอธิบายและการให้ความหมายความรุนแรงในโลกออนไลน์ ซึ่งเป็นกรวิจัยเชิงคุณภาพ โดยเก็บข้อมูลจากนิสิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยคณะต่าง ๆ โดยแบ่งเนื้อหาของแบบสัมภาษณ์ออกเป็น 3 ส่วนคือ 1) ลักษณะทั่วไปทางประชากรและพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ 2) การกำหนดคำอธิบายและการให้ความหมายความรุนแรงในโลกออนไลน์ และ 3) แหล่งอิทธิพลอันเกิดจากปรากฏการณ์ทางสังคมที่ส่งผลต่อการให้คำอธิบายและการตีความหมายความรุนแรงในโลกออนไลน์ มีคำถามจำนวนทั้งสิ้น 15 ข้อ ใช้ระยะเวลาในการสัมภาษณ์ประมาณ 30 นาที

ส่วนที่ 1 ลักษณะทั่วไปทางประชากรและพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์

Q1: รบกวนน้องช่วยแนะนำตัวคร่าวๆ เกี่ยวกับ อายุ ชั้นปี คณะ

Q2: ปกติน้องใช้สื่อออนไลน์ประเภทไหนบ้าง ประเภทไหนที่ใช้บ่อยที่สุด และเพราะอะไรจึงเลือกใช้สื่อเหล่านี้ มีการใช้เพื่อวัตถุประสงค์ที่ต่างกันอย่างไร

Q3: อุปกรณ์ที่น้องใช้เชื่อมต่อสื่อออนไลน์คืออะไร ระยะเวลาที่ใช้นานแค่ไหนต่อวัน และใช้สื่อออนไลน์สื่อสารกับใครเป็นส่วนใหญ่

ส่วนที่ 2 การกำหนดคำอธิบายและการให้ความหมายความรุนแรงในโลกออนไลน์

Q4: พฤติกรรมแบบใดที่น้องเรียกว่าเป็นความรุนแรงในโลกออนไลน์ ลองยกตัวอย่างความรุนแรงในโลกออนไลน์ที่น้องเคยพบเห็น หรือเป็นประสบการณ์ที่เคยเกี่ยวข้องโดยตรงกับความรุนแรงบนโลกออนไลน์ ขอให้เล่าประสบการณ์ดังกล่าวให้ฟัง

Q5: สื่อแบบไหนที่น้องพบเห็นความรุนแรงในโลกออนไลน์บ่อยที่สุด

Q6: ถ้าน้องจะให้คำอธิบายความรุนแรงในโลกออนไลน์ อะไรคือสิ่งที่ทำให้ตัดสินใจเรียกว่าสิ่งนั้นคือความรุนแรงในมุมมองของน้อง

Q7: โดยสรุปแล้วในมุมมองของน้อง น้องคิดว่าความรุนแรงในโลกออนไลน์น่าจะหมายถึงอะไร ขอให้นิยามตามความเข้าใจของตัวเอง

ส่วนที่ 3 แหล่งอิทธิพลอันเกิดจากปรากฏการณ์ทางสังคมที่ส่งผลต่อการกำหนดคำอธิบายและการให้ความหมายความรุนแรงในโลกออนไลน์

ประสบการณ์ส่วนบุคคล

Q8: น้องคิดว่าอะไรคือสาเหตุสำคัญที่ทำให้ความรุนแรงในโลกออนไลน์เกิดขึ้น

Q9: น้องคิดว่าประสบการณ์ที่เคยถูกกระทำความรุนแรง หรือพบเห็นความรุนแรงในโลกออนไลน์ที่แต่ละคนเคยได้รับมา มีผลต่อการมองว่าอะไรรุนแรงหรือไม่รุนแรงในโลกออนไลน์หรือไม่ อย่างไร

แหล่งปัจจัยด้านสังคม

Q10: น้องคิดว่าพื้นฐานการเลี้ยงดูจากครอบครัวมีส่วนในการสร้างค่านิยมให้เด็กมองว่าความรุนแรงเป็นสิ่งที่ยอมรับได้ หรือยอมรับไม่ได้ หรือไม่ อย่างไร ลองอธิบาย

Q11: นอกจากพื้นฐานการเลี้ยงดูจากครอบครัวแล้ว น้องคิดว่าสถานการณ์ด้านการเคลื่อนไหวทางการเมือง มีผลต่อมุมมองที่มีต่อความรุนแรงในโลกออนไลน์หรือไม่ อย่างไร

แหล่งปัจจัยด้านเทคโนโลยี

Q12: น้องคิดว่าเทคโนโลยีสมัยใหม่ มีผลต่อการเรียนรู้และถ่ายทอดความรุนแรงในโลกออนไลน์ไปสู่คนอื่นหรือไม่ เพราะอะไร

Q13: น้องคิดว่าการเปิดเผยตัวตนในโลกออนไลน์ มีผลต่อการตกเป็นเหยื่อการกระทำรุนแรงในโลกออนไลน์หรือไม่ อย่างไร

Q14: แล้วการเปิดรับข่าวสารจากสื่อออนไลน์ประเภทต่าง ๆ มีส่วนทำให้เกิดความรุนแรงในโลกออนไลน์ที่มากขึ้นหรือไม่ อย่างไร

Q15: สุดท้ายน้องคิดว่า สื่อออนไลน์มีส่วนในการผลิตซ้ำภาพความรุนแรง จนทำให้คนในสังคมเกิดความเคยชิน หรือรับรู้ภาพความรุนแรงว่าเป็นเรื่องปกติหรือไม่ อย่างไร

ภาคผนวก ข แบบสอบถามออนไลน์ที่สร้างจาก Google Forms



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

แบบสอบถามการแบ่งระดับของประเภทความรุนแรงในโลกออนไลน์

คำชี้แจง: แบบสอบถามนี้ จัดทำขึ้นเพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับการแบ่งระดับของประเภทความรุนแรงในโลกออนไลน์ ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการวิจัยเรื่อง "การกำหนดคำอธิบายและการให้ความหมายความรุนแรงในโลกออนไลน์" โดยเก็บข้อมูลจากนิสิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยคณะต่างๆ

แบ่งเนื้อหาของแบบสอบถามออกเป็น 2 ส่วนคือ

- 1) การแบ่งระดับของประเภทความรุนแรงในโลกออนไลน์ 23 ประเภท
- 2) คำถามเกี่ยวกับการแบ่งระดับของประเภทความรุนแรงในโลกออนไลน์

*จำเป็น

การแบ่งระดับของประเภทความรุนแรงในโลกออนไลน์ *

	รุนแรงมาก (3)	รุนแรงปานกลาง (2)	รุนแรงน้อย (1)
1. การโพสต์คำด้วยถ้อยคำที่หยาบคาย ผ่านหน้าโซเชียลมีเดียของผู้อื่น	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. การเผยแพร่ข้อมูลส่วนตัว โดยไม่ได้รับอนุญาต	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. การเผยแพร่ข้อมูลเท็จทำให้ผู้อื่นเสียหาย อับอาย	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. การแอบอ้างเป็นผู้อื่นเพื่อสร้างความเสียหาย ทำให้เสื่อมเสียชื่อเสียง	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5. การคุกคามข่มขู่ผู้อื่นต่อเนื่องซ้ำ ๆ ทำให้ผู้อื่นรู้สึกกลัว สูญเสียความมั่นใจ	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6. การลบหรือบล็อกผู้อื่นออกจากกลุ่มสังคมออนไลน์	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

7. การเผยแพร่ภาพหรือวิดีโอประจานผู้อื่น	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8. การนินทาผู้อื่นผ่านช่องทางสารสนเทศ	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9. การสร้างบัญชีสื่อสังคมออนไลน์ขึ้นใหม่เพื่อการกลั่นแกล้งโดยเฉพาะ	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10. การคุกคามทางเพศผ่านถ้อยคำที่แสดงการดูหมิ่นเหยียดหยาม	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
11. การแชร์ภาพหรือวิดีโอการล่วงละเมิดทางเพศ	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
12. การผลิตสื่อลามกอนาจารเด็ก	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
13. การชักชวนหรือล่อลวงเด็กเพื่อจุดประสงค์ทางเพศ	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
14. การยุยง ปลุกปั่น ให้ผู้อื่นร่วมเกลียดชังบนฐานอัตลักษณ์ที่แตกต่าง	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
15. การหลอกล่อเพื่อการขาดกรรม สักพาด้วข่มขืน ชู้กรรโชก	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
16. การนินยามผู้อื่นในเชิงลดทอนคุณค่าความเป็นมนุษย์	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
17. การสื่อสารที่สร้างความรู้สึกแบ่งฝ่ายเป็นพวกเขาพวกเรา	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
18. การตีตราเหมารวมกลุ่มบุคคลในเชิงลบ	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
19. การระดมกำลังขูคุกคามอย่างรุนแรง เช่น การเนรเทศ ประกาศเช่นฆ่า	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

20. การทำธุรกรรมที่ผิดกฎหมาย เช่น บัตรเครดิต หนังสือเดินทาง	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
21. การบริการขาดกรรมทำร้ายร่างกายในเว็บมืด (Dark Web)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
22. การกระทำที่เข้าข่ายการค้ามนุษย์	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
23. การโพสต์คลิปวิดีโอทำร้ายหรือรังแกสัตว์	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY



ภาคผนวก ค ใบรับรองโครงการวิจัย

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY



คณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในคน กลุ่มสหสถาบัน ชุดที่ 2
 สังคมศาสตร์ มนุษยศาสตร์ และศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
 อาคารจามจุรี 1 ชั้น 1 ห้อง 114 ถนนพญาไท แขวงวังใหม่ เขตปทุมวัน กรุงเทพมหานคร 10330
 โทรศัพท์ : 0 2218 3210-11 E-mail: curec2.ch1@chula.ac.th

COA No. 065/2564

ใบรับรองโครงการวิจัย

โครงการวิจัยที่ 019/64 การกำหนดคำอธิบายและการให้ความหมายความรุนแรงในโลกออนไลน์: กรณีศึกษา นิสิต
 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ผู้วิจัยหลัก นางสาวสุภาพร กมลฉ่ำ

หน่วยงาน คณะรัฐศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

คณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในคน กลุ่มสหสถาบัน ชุดที่ 2 สังคมศาสตร์ มนุษยศาสตร์ และ
 ศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย พิจารณาจริยธรรมการวิจัยโดยยึดหลัก ของ Declaration of Helsinki,
 the Belmont report, CIOMS guidelines และ The international conference on harmonization – Good
 clinical practice (ICH-GCP) อนุมัติให้ดำเนินการศึกษาวิจัยเรื่องดังกล่าวได้

ลงนาม ธีระพันธ์ เหลืองทองคำ
 (ศาสตราจารย์กิตติคุณ ดร.ธีระพันธ์ เหลืองทองคำ)
 ประธานคณะกรรมการ

ลงนาม พงษ์ ฤกษ์
 (ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.หนึ่งหทัย แร่งผลสัมฤทธิ์)
 กรรมการและเลขานุการ

รูปแบบการพิจารณาทบทวน: แบบเต็มขั้นตอน

วันที่รับรอง: 29 มีนาคม 2564

วันหมดอายุ: 28 มีนาคม 2565

เอกสารที่คณะกรรมการรับรอง

1. ข้อเสนอโครงการวิจัย
2. ประวัติและผลงานของผู้วิจัย
3. เอกสารข้อมูลสำหรับกลุ่มตัวอย่าง/ผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย
4. หนังสือยินยอมเข้าร่วมในการวิจัย (ยกเว้น)
5. แบบสอบถาม และแบบสัมภาษณ์



เลขที่โครงการ.....	019/64
วันที่รับรอง.....	29 มี.ค. 2564
วันหมดอายุ.....	28 มี.ค. 2565

เงื่อนไข

1. ผู้วิจัยรับทราบว่าเป็นการผิดจริยธรรม หากดำเนินการเก็บข้อมูลการวิจัยก่อนได้รับการอนุมัติจากคณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยฯ
2. หากใบรับรองโครงการวิจัยหมดอายุ การดำเนินการวิจัยต้องยุติ เมื่อต้องการต่ออายุต้องขออนุมัติใหม่ล่วงหน้าไม่ต่ำกว่า 1 เดือน พร้อมส่งรายงานความก้าวหน้าการวิจัย
3. ต้องดำเนินการวิจัยตามที่ระบุไว้ในโครงการวิจัยอย่างเคร่งครัด
4. ใช้เอกสารข้อมูลสำหรับกลุ่มตัวอย่าง/ผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย ใบยินยอมของกลุ่มตัวอย่างหรือผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย และเอกสารเชิญเข้าร่วมวิจัย (ถ้ามี) เฉพาะที่ประทับตราคณะกรรมการเท่านั้น
5. หากเกิดเหตุการณ์ไม่พึงประสงค์ร้ายแรงในสถานที่เก็บข้อมูลที่ขออนุมัติจากคณะกรรมการ ต้องรายงานคณะกรรมการภายใน 5 วันทำการ
6. หากมีการเปลี่ยนแปลงการดำเนินการวิจัย ให้ส่งคณะกรรมการพิจารณารับรองก่อนดำเนินการ
7. โครงการวิจัยไม่เกิน 1 ปี ส่งแบบรายงานสิ้นสุดโครงการวิจัย (AF 03-13) และบทคัดย่อผลการวิจัยภายใน 30 วัน เมื่อโครงการวิจัยเสร็จสิ้น สำหรับโครงการวิจัยที่เป็นวิทยานิพนธ์ให้ส่งบทคัดย่อผลการวิจัย ภายใน 30 วัน เมื่อโครงการวิจัยเสร็จสิ้น ทั้งนี้เพื่อเป็นหลักฐานในการปิดโครงการ
8. โครงการวิจัยที่ได้รับการอนุมัติโครงการโดยการพิจารณาทบทวนแบบยกเว้น (Exemption review) ปฏิบัติตามเงื่อนไข ข้อ 1,6 และ 7 เท่านั้น

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	สุภาพร กมลฉำ
วัน เดือน ปี เกิด	25 ตุลาคม 2539
สถานที่เกิด	อ่างทอง
วุฒิการศึกษา	ศิลปศาสตรบัณฑิต (สังคมวิทยาและมานุษยวิทยา) มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
ที่อยู่ปัจจุบัน	305 ปิยะวรรณ อพาร์ทเมนต์ 219/3 ซอยพระรามที่ 2/69 แสมดำ เขตบาง ขุนเทียน กทม. 10150



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY