

## ภัยจากสื่อลามกที่มากับเทคโนโลยีสารสนเทศ

### THE THREAT OF PORNOGRAPHY COMES TO INFORMATION TECHNOLOGY

ดำรัส อ่อนเฉวียง

Damras Onchawiank

สาขาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

damras@go.buu.ac.th

#### บทคัดย่อ

เรื่องของความกำหนัด กามารมณ์ และ เพศสัมพันธ์ ถือเป็นความรู้สึกตามสัญชาตญาณของมนุษย์[1] ดังนั้นจึงพบสื่อเรื่องเพศมีปรากฏในสังคมมานาน และมีพัฒนาการการนำเสนอข้อมูลดังกล่าวเรื่อยมาจนเข้าสู่ยุคเทคโนโลยีสารสนเทศในปัจจุบัน อย่างไรก็ตามเทคโนโลยีสารสนเทศเปรียบเสมือนดาบสองคม ที่นำถูกเสนอบริการที่ไม่สร้างสรรค์อย่างสื่อลามกบนที่นำเสนอผ่านเทคโนโลยีสารสนเทศในปัจจุบันซึ่งมีอยู่หลากหลายรูปแบบด้วยกัน เช่น การสนทนาออนไลน์ เว็บไซต์ลามก การติดต่อสื่อสารในสังคมออนไลน์ การดาวน์โหลดคลิปลามกและภาพลามก การอ่านการ์ตูนลามก และการอ่านเรื่องเล่าทางเพศ สื่อเหล่านี้มีลักษณะที่ชั่วร้าย หรือกระตุ้นให้ผู้พบเห็นมีความรู้สึกทางกามารมณ์และความกำหนัด ประกอบกับเทคโนโลยีสารสนเทศและการติดต่อสื่อสารที่เข้าถึงได้โดยง่าย และมีช่องทางนำเสนอหลายช่องทางหลายรูปแบบดังที่กล่าวมาข้างต้น ดังนั้นแล้วเด็กและเยาวชนจึงตกอยู่ในสภาวะเสี่ยงจากความไม่รู้เท่าทัน ซึ่งจะส่งผลกระทบต่อเด็กและเยาวชนทั้งต่อตัวบุคคลและต่อสังคมและวัฒนธรรมทั้งนี้เยาวชนซึ่งเป็นวัยที่มีความต้องการและมีความสนใจในเรื่องเพศตามพัฒนาการในการเรียนรู้ หากไม่ระมัดระวังก็อาจนำภัยอันตรายต่อร่างกาย จิตใจ และทรัพย์สินสู่ผู้ใช้และครอบครัวได้ในที่สุด

**คำสำคัญ:** สื่อลามก, ภัยจากสื่อลามก

#### Abstract

The erotic carnality and sex is an instinctive feeling of humanity. It has appeared in social media for many years. and there is the development of information presentation has been continuing until today. However, technology is like a double – edged sword which is not creative including the pornography's on information technology. There are a plenty of forms such as online chat porn sites, social network communications, downloading porn clips , pornography, porn comics, and sex stories. These are provocative and can encourage the feeling of sexual desire and the erotic of some spectators. Moreover, the information technology and communications can easily get through by multi-channel and formats as the writer mentioned above. Therefore, children and youth are in a complete state of ignorance knowingly risk which affect individuals, society and cultures. The youth, the age has a need and interest in sexuality by developmental learning. If they were not careful, it could be harmful to their bodies, minds, properties and families.

**Keyword:** Pornography, Threat of Pornography

## บทนำ

การศึกษาถือเป็นปัจจัยสำคัญที่อารยประเทศใช้เป็นนโยบายหลักในการพัฒนาประเทศ เนื่องจากการศึกษาเป็นกระบวนการเรียนรู้เพื่อความเจริญงอกงามของบุคคลและสังคมโดยการถ่ายทอดความรู้ การฝึกฝน การฝึกอบรม การสืบสานทางวัฒนธรรม การสร้างองค์ความรู้ อันเกิดจากการจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ และปัจจัยเกื้อหนุนให้บุคคลได้เรียนรู้ต่อเนื่องตลอดชีวิต เพื่อพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ไปสู่ความเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์สามารถดำรงชีวิต สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุขและมีคุณภาพในการที่จะพัฒนาประเทศต่อไป ภายใต้พัฒนาการของวิทยาการและเทคโนโลยีในยุค “โลกาภิวัตน์ (Globalization)” ที่ส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางสังคม เศรษฐกิจ และการเมือง ทุกประเทศก็ได้รับผลของกระแสโลกาภิวัตน์ และกระแสของเทคโนโลยีสารสนเทศอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ กล่าวคือเป็นยุคสมัยที่การเข้าถึงและเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารผ่านระบบเทคโนโลยีสารสนเทศ เป็นไปอย่างรวดเร็วและทั่วถึงนั่นเอง ขณะที่อุปกรณ์ที่ใช้ในการเข้าถึงแหล่งข้อมูลสารสนเทศราคาถูกลง ส่งผลให้การเข้าถึงเทคโนโลยีสารสนเทศ เป็นไปได้ง่าย สังคมโลกเชื่อมโยงสัมพันธ์กันมากขึ้นก่อให้เกิดแหล่งทรัพยากรการเรียนรู้ ขนาดใหญ่ มนุษย์สามารถย่อโลกอันกว้างใหญ่ไพศาล และมวลความรู้ทั้งหลายให้มาอยู่ในกำมือได้อย่างง่ายดาย เหล่านี้คือการเชื่อมโยงถ่ายทอดองค์ความรู้มีอย่างมากมายจากที่ไกล เรียกได้ว่าสังคมโลกเปิดกว้างทางองค์ความรู้ [1] หรือสังคมสารสนเทศ (Information Society) อันเป็นสังคมที่อุดมไปด้วยข้อมูลข่าวสารมีอัตราการผลิตและบริโภคข้อมูลข่าวสารเพิ่มขึ้นเป็นจำนวนมาก และกลายเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวัน [2] อย่างไรก็ตามเด็กและเยาวชนไทยในยุคปัจจุบันได้ให้ความสนใจและเลือกใช้สื่อมวลชนประเภทนี้มาก ทั้งเพื่อการสืบค้น เพื่อการเรียนรู้ เพื่อการปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคล ตลอดจนเพื่อการบันเทิงรูปแบบต่างๆ โดยข้อมูลสารสนเทศ เนื้อหาสาระหรือกิจกรรมที่นำเสนอบนเทคโนโลยีสารสนเทศ เผยแพร่อย่างเสรี ข้อมูลข่าวสารและกิจกรรมต่างๆ มีทั้งประโยชน์และโทษ เป็นกระแส

ข้อมูลข่าวสารที่แพร่กระจายอยู่ในเทคโนโลยีสารสนเทศจากทั่วทุกมุมโลก ยากที่จะคัดกรองหรือควบคุม ดังนั้นระบบเทคโนโลยีสารสนเทศจึงเปรียบเสมือนดาบสองคมที่ทั้งให้คุณและโทษขึ้นอยู่กับทางเลือกรับสื่อของเยาวชนผู้ใช้งาน โดยเฉพาะข้อมูลที่มีเนื้อหาลามก อันจะส่งผลร้ายต่อเด็ก และเยาวชนไทยได้อย่างมหันต์ทั้งตัวบุคคล และสังคมวัฒนธรรม

## เทคโนโลยีสารสนเทศ (Information Technology: IT)

ศูนย์เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร [3] ได้ให้ความหมายเกี่ยวกับเทคโนโลยีสารสนเทศไว้ว่า เทคโนโลยีสารสนเทศ หมายถึง เทคโนโลยีที่ใช้จัดการ สารสนเทศ เป็นเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องตั้งแต่การรวบรวม การจัดเก็บ ข้อมูล การประมวลผล การพิมพ์ การสร้างรายงาน การสื่อสารข้อมูล รวมถึงเทคโนโลยีที่ทำให้เกิดระบบการให้บริการ การใช้ และการดูแลข้อมูลด้วย

วิกิพีเดีย [4] ได้ให้ความหมายเกี่ยวกับเทคโนโลยีสารสนเทศไว้ว่า เทคโนโลยีสารสนเทศ หมายถึง การประยุกต์ใช้คอมพิวเตอร์และอุปกรณ์โทรคมนาคม เพื่อจัดเก็บ ค้นหา ส่งผ่าน และจัดดำเนินการข้อมูล โดยปกติก็ใช้แทนความหมายของเครื่องคอมพิวเตอร์และเครือข่ายคอมพิวเตอร์ และยังรวมไปถึงเทคโนโลยีการกระจายสารสนเทศอย่างอื่นด้วย เช่น โทรศัพท์และโทรศัพท์มือถือสาทรกรรมหลายอย่างเกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีสารสนเทศ ตัวอย่างเช่น ฮาร์ดแวร์ ซอฟต์แวร์ อิเล็กทรอนิกส์ อุปกรณ์กึ่งตัวนำ อินเทอร์เน็ต อุปกรณ์โทรคมนาคม การพาณิชย์ อิเล็กทรอนิกส์ และบริการทางคอมพิวเตอร์

ดังนั้นอาจสรุปได้ว่า เทคโนโลยีสารสนเทศ หมายถึง การประยุกต์ใช้คอมพิวเตอร์ อุปกรณ์โทรคมนาคม และซอฟต์แวร์ เพื่อการรวบรวม จัดเก็บ ค้นหา ส่งผ่าน จัดดำเนินการข้อมูล และนำเสนอข้อมูล

## สื่อลามก/ Pornography

### ความหมาย

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน [5] ให้คำนิยามคำว่า “ลามก” หมายถึง หยาบช้า เลว ทรม สกปรก อันเป็นที่น่ารังเกียจแก่ผู้อื่นในด้านความดีงาม

พล.ต.ต.อรุณ เนตรบุตร [6] อดีต ผบก.อก.บชน. กองบัญชาการตำรวจนครบาลได้ให้ความหมายสื่อลามก (Pornography) ไว้ คือ วัสดุอันมีลักษณะที่ทำให้ผู้พบเห็นมีความรู้สึกทางกามารมณ์และความกำหนัด โดยมีลักษณะให้เห็นภาพอวัยวะสืบบางอย่างหรือกิจกรรมในกามารมณ์หรือการร่วมประเวณี

ชนะชัย ผดุงจิตติ [7] ได้ให้ความหมายเกี่ยวกับสื่อลามกไว้ว่า สื่อลามกอนาจาร หมายถึง สิ่งที่ผู้พบเห็นแล้วมีความรู้สึกน่าอึดใจ บัดสี น่าอับอายเป็นสื่อที่แสดงออกในรูปของภาพเปลือยมนุษย์ ภาพอวัยวะเพศทั้งหญิงและชาย หรือภาพการร่วมเพศ โดยมีจุดประสงค์เพื่อให้ผู้พบเห็นเกิดความใคร่ทางกามารมณ์ ไม่ว่าจะเป็นภาพเขียน ภาพพิมพ์ภาพระบายสี สิ่งพิมพ์ รูปภาพ ภาพโฆษณา เครื่องหมาย รูปถ่าย ภาพยนตร์ แถบบันทึกเสียง แถบบันทึกภาพ หรือสิ่งอื่นใดก็ตาม หากมีลักษณะและจุดประสงค์ดังกล่าว ล้วนเป็นสื่อลามกทั้งสิ้น

ชัยยุทธ เลิศหทัยดี [8] ได้ให้ความหมายเกี่ยวกับสื่อลามกไว้ว่า “สื่อลามก” หมายถึง สิ่งของหรือวัตถุใด ๆ ก็ตาม ที่ผู้กระทำมีวัตถุประสงค์ ในการน้อมนำจิตใจของบุคคลทั่วไปที่ได้พบเห็นให้มีความรู้สึกไปในทางอูจจาต บัดสี น่ารังเกียจ เกิดกำหนัดหรือยั่วกามารมณ์ มีลักษณะเพื่อกระตุ้นความรู้สึกในทางเพศ โดยมีได้มุ่งหวังคุณค่าทางศิลปะ ความงามหรือวิทยาการความรู้ในแขนงใด

ดังนั้นอาจสรุปได้ว่า สื่อหรือวัสดุอันมีลักษณะที่ยั่วหรือกระตุ้นให้ผู้พบเห็นมีความรู้สึกทางกามารมณ์และความกำหนัด โดยมีนำเสนอให้เห็นภาพอวัยวะสืบบางอย่างหรือกิจกรรมในกามารมณ์หรือการร่วมประเวณี

### ความสำคัญของสื่อลามก

เรื่องของความกำหนัด กามารมณ์ และเพศสัมพันธ์ ถือเป็นความรู้สึกตามสัญชาตญาณของมนุษย์ ดังนั้นสื่อเรื่องเพศมีปรากฏในสังคมมาเนิ่นนานดังปรากฏ

เป็นรูปปั้นแกะสลักการร่วมเพศที่วัดขุจราโฮ (Khajuraho temples) [9] แต่ถูกจำกัดให้มีและให้ใช้ประโยชน์เฉพาะกลุ่มคนเช่นคู่สามีและภรรยา ทั้งนี้เป็นที่ยอมรับกันว่าผู้ที่จะสามารถเสพสื่อเหล่านี้ต้องเป็นผู้ใหญ่ มีวุฒิภาวะ มีความคิดถ่วงถ่วงในการบริโภคสื่อเหล่านั้นอย่างมีวิจรรย์ญาณ อย่างไรก็ตามสื่อลามกถือเป็นปัจจัยสำคัญที่ทำลายความเป็นมนุษย์ ในหลายๆประเด็น อาทิความสัมพันธ์ในครอบครัวลดลง ลดคุณค่าของมนุษย์ลง โดยเฉพาะผู้หญิงถูกมองและตัดสินโดยผ่านร่างกายมากกว่าอุปนิสัยหรือความงามในด้านอื่น ในขณะที่ผู้ชายมองผู้หญิงเหมือนเป็นกรรมกรรับทางเพศซึ่งถูกใช้เพื่อบำบัดความใคร่ นอกจากนี้สื่อลามกยังทำให้เยาวชนซึมซับการยอมรับในสิ่งที่ผิดศีลธรรม เช่น ความสำส่อนทางเพศในด้านสังคมสื่อลามกทำลายสังคม เพราะสามารถโน้มน้าวหรือกระตุ้นให้เกิดอารมณ์ทางเพศในลักษณะที่ผิดธรรมชาติหรือในลักษณะที่เหนี่ยวนำพฤติกรรมไปในทางที่ฝ่าฝืนต่อศีลธรรมอันดีของสังคมไทย เหล่านี้เป็นต้น

### รูปแบบของสื่อลามกที่นำเสนอผ่านเทคโนโลยีสารสนเทศ

การนำเสนอสื่อลามกผ่านเทคโนโลยีสารสนเทศสามารถทำได้โดยง่ายในปัจจุบัน อีกทั้งทำให้เป็นผลของการแพร่และการกระจายของสื่อดังกล่าวเป็นไปในวงกว้างและเข้าถึงได้ง่ายเช่นกัน ทั้งนี้มีรูปแบบการนำเสนอหลากหลายรูปแบบดังต่อไปนี้

1. สื่อสารผ่านเทคโนโลยีสารสนเทศเป็นแบบเท็กซ์โหมด (Text Mode) กล่าวคือ สื่อสารกันด้วยตัวอักษรไม่ว่าจะเป็นบทความเรื่องเล่า หรือข้อความ หรือการสนทนา (chat) ทั้งนี้ในอดีตเป็นการสนทนาผ่านคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคลที่เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต จนปัจจุบันถูกพัฒนามาเป็นการสนทนาผ่านโทรศัพท์เคลื่อนที่แบบสมาร์ตโฟน (Smart phone) ที่เชื่อมต่อเข้ากับระบบเทคโนโลยีสารสนเทศ ออกมาในรูปแบบของเซ็กส์โฟน (Sex Phone)

2. สื่อลามกในเว็บไซต์ที่มีการนำเสนอภาพหรือโพสข้อความที่มีเนื้อหายั่วกามารมณ์ ขณะที่มีการมีเว็บไซต์ลามกบริการทั้งที่มีค่าใช้จ่าย และแบบเข้าถึงอย่าง

อิสระ เว็บไซต์ลามกแตกต่างกับเว็บไซต์เพื่อความบันเทิงทั่วไป ที่ข้อความ บทความ เรื่องเล่าทางเพศ แกลอรี่ภาพ การ์ตูนลามก เสียง วิดีทัศน์ ที่สามารถเข้าชม และดาวน์โหลดได้โดยง่าย ตลอดจนการปฏิสัมพันธ์กันเช่น เว็บบอร์ด บอร์ดโพสตรูป การสนทนาผ่านเว็บไซต์ การเขียนเรื่องราวประสบการณ์ทางเพศและโฆษณาผ่านช่องทางดังกล่าว โดยออกแบบให้คล้ายกับเว็บไซต์ทั่วไปแต่เมื่อเข้าไปดูรายละเอียดของแต่ละส่วน ก็พบว่าบางเว็บไซต์ก็ยังมี ความเหลื่อม ความเหลื่อมที่ว่านี้ หมายถึง ภาพโป๊ โป๊ทุกภาพ แต่จะแทรกอยู่ในเนื้อหาอื่น

3. การแสวงหาผลประโยชน์ทางเพศและการค้ามนุษย์ในอินเทอร์เน็ต เรื่องเพศสัมพันธ์หรือเซ็กซ์ของผู้หญิงหรือเรื่องต่างๆ ของผู้หญิงเกี่ยวกับเรื่องเพศวิถี ถูกนำเสนอในพื้นที่สาธารณะมากขึ้น ทั้งนี้เนื่องจาก ผู้หญิงที่ต้องพึ่งเงินไขทางเศรษฐกิจจากผู้ชาย อันนำไปสู่การขายบริการทางเพศผ่านเครือข่ายเทคโนโลยีสารสนเทศหลายช่องทางไม่ว่าจะเป็นเว็บไซต์หาเพื่อน หรือสื่อสังคมออนไลน์

4. คลิปวิดีโอ (video clip) การให้บริการสื่อภาพเคลื่อนไหวหรือ คลิปวิดีโอ (video clip) ภายใต้แนวคิด "เว็บ 2.0" ซึ่งเปิดกว้างให้พลเมืองเน็ตร่วมแบ่งปัน และแก้ไขเนื้อหาในเว็บด้วยตัวเองทั้งตัวโปรแกรมประเภทนี้ยังออกแบบให้มีการ "ทำซ้ำ" หรือ เผยแพร่คลิปไปตามเว็บไซต์อื่นๆ ได้โดยไม่มีข้อจำกัด ดังนั้นสื่อลามกจึงถูกนำเสนอผ่านช่องทางสื่อสังคมออนไลน์ ตลอดจนการดาวน์โหลดคลิปลามกอย่างง่ายดาย

5. การสนทนาผ่านกล้องเว็บแคม (Web Cam) ปัจจุบันการสนทนานอกจากจะเป็นการสนทนาทางกระดาน บอนอีเมลล์ รวมไปถึงการสนทนาเรื่องเพศที่โดยผ่านกล้องเว็บแคม หรือเซ็กซ์แคม (Sex Cam) ซึ่งเป็นประเด็นร้อนอยู่ในปัจจุบันว่าการสนทนาดังกล่าวขยายวงกว้างจนทำให้มีกลุ่มที่แอบนำเทคโนโลยีดังกล่าวนี้มาใช้ในทางที่ไม่เหมาะสมในรูปแบบ การขายบริการบนเว็บแคม ทั้งนี้ในอดีตเป็นการสนทนาผ่านคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคลที่เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต จนปัจจุบันถูกพัฒนามาเป็นการสนทนาผ่านโทรศัพท์เคลื่อนที่แบบสมาร์ทโฟน (Smart

phone) ที่เชื่อมต่อเข้ากับระบบเทคโนโลยีสารสนเทศ ที่ง่ายต่อการเข้าถึงและตอบสนองการใช้งานได้เป็นอย่างดี

6. สื่อสังคมออนไลน์ (Social Network) กลุ่มมุงความสัมพันธ์ทางเพศ (Sexual Encounters) ได้ใช้จุดเด่น "เว็บ 2.0" อาทิเฟซบุ๊ก (www.facebook.com), ทวิตเตอร์ (www.twitter.com) เพื่อสร้างหน้าโฮมเพจ แก้ไขเนื้อหาในเว็บด้วยตัวเอง ร่วมแบ่งปัน และรวมกลุ่มกัน และที่สำคัญเป็นเครื่องมือพบปะกันเพื่อนำไปสู่กิจกรรมในชีวิตจริง ยกตัวอย่างเช่นกลุ่ม "สวิงกิ้ง" กลุ่ม "สมาคมนิยม sex" เป็นต้น

7. เกมลามก (Porn game) เนื่องจากวิวัฒนาการของเกมจะก้าวหน้าไปพร้อมๆ กับการพัฒนาของเทคโนโลยี และส่งผลให้ปัญหาเรื่องเด็กติดเกมจะเพิ่มมากขึ้นแน่นอน แต่ที่น่าห่วงคือพัฒนาการของเกมที่จะทำให้มีความสมจริงมากขึ้น โดยตนเพิ่งได้รับข้อมูลจากโปรดิวซ์เซอร์รายการโทรทัศน์รายหนึ่ง นำข้อมูลและตัวอย่างเกมชนิดหนึ่งมาให้ตนดู พบว่าเกมดังกล่าวมีลักษณะเป็นเกมการร่วมเพศ และที่สำคัญการเล่นเกมจะมีความสมจริงมากมีเนื้อหาที่ไปในทางลามกสอนให้ผู้เล่นมีพฤติกรรมที่หยาบคาย กระตุ้นให้เกิดความอยากรู้อยากเห็นในเรื่องเพศ รวมถึงเกมที่ฝึกทักษะในการเล่นลามก [10] ยกตัวอย่างเช่น เกม 3 Feel เกมลามก ให้จับคู่ผ่านเน็ต เมคเลิฟ [11] มีลักษณะเป็นเกมออนไลน์ ที่ให้ผู้เล่นเลือกตัวละครว่าจะชายหรือหญิง และในขณะที่เล่นเกมพอไปเจอผู้เล่นที่เป็นเพศตรงกันข้าม ก็สามารถที่จะมีเซ็กซ์กันได้ โดยผู้เล่นจะสามารถบังคับให้ตัวละครของเรามีเซ็กซ์ในท่าต่างๆ ได้ ส่วนสถานที่ในการมีเซ็กซ์ก็ยังมีให้เลือกด้วยเช่น ในห้องนอน ในสวนสาธารณะ ในรถไฟใต้ดิน เป็นต้น

เทคโนโลยีสารสนเทศเปรียบเสมือนดาบสองคมที่นำถูกเสนอบริการที่ไม่สร้างสรรค์อย่างสื่อลามกบนที่นำเสนอผ่านเทคโนโลยีสารสนเทศในปัจจุบันซึ่งมีการนำเสนออยู่หลากหลายรูปแบบด้วยกัน เช่น การสนทนาออนไลน์ เว็บไซต์ลามก การติดต่อสื่อสารในสังคมออนไลน์ (Social Network) การดาวน์โหลดคลิปลามกและภาพ

ลามก การอ่านการ์ตูนลามก และการอ่านเรื่องเล่าทางเพศ เป็นต้น

### สถานการณ์ของสื่อลามกผ่านเทคโนโลยีสารสนเทศ

ในยุคของเทคโนโลยีสารสนเทศตอบสนองการนำเสนอข้อมูลข่าวสารได้เป็นอย่างดีในปัจจุบัน มีการนำเสนอสื่อลามกผ่านเทคโนโลยีสารสนเทศในปริมาณสูง ทั้งในระดับกลุ่มคน องค์กร หรือรายบุคคล ขณะที่เยาวชนมีการเข้าถึงสื่อลามกดังกล่าวมีความถี่สูงเช่นเดียวกัน รายละเอียดดังต่อไปนี้

1. ปริมาณสื่อลามกที่ถูกนำเสนอผ่านเทคโนโลยีสารสนเทศ ข้อมูลจากสำนักข่าวรอยเตอร์ส (www.reuters.com) ได้รายงานไว้ในเดือนมิถุนายน 2553 ว่าทั่วโลกมีเว็บไซต์ลามกประมาณ 370 ล้านเว็บ และหากค้นหาคำภาษาอังกฤษว่า “SEX” ใน “กูเกิล” (www.google.com) จะพบผลการค้นหาว่า 3,900 ล้านรายการ และหากค้นหาด้วยคำภาษาไทยว่า “เซ็กซ์” จะพบกว่า 1.4 ล้านรายการ คิดเป็นร้อยละ 25 ของการค้นหาบนอินเทอร์เน็ตทั้งหมด [12] ขณะที่การสำรวจจำนวนเว็บไซต์ที่เกี่ยวข้องกับเว็บลามก [13] พบว่ามีจำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในไทย กลุ่มที่มีอัตราการเติบโตสูงสุดคือกลุ่มเด็กอายุต่ำกว่า 20 ปี เป็นที่น่าสังเกตคือข้อความหรือชื่อที่นำจะปลอดภัยสำหรับเด็กในการค้นหาด้วยระบบสืบค้น (search engine) กลับนำไปสู่เว็บไซต์ลามก เช่น Disney, Action man, Barbie, Pokemon, Alice, หรือ My Little Pony เป็นต้น นอกจากนี้ยังมีกลุ่มเว็บที่จัดตั้งขึ้นโดยมีวัตถุประสงค์ที่ชัดเจนสำหรับกลุ่มสนใจเรื่องเพศต่างๆ อีก อาทิเช่น คำว่า “แอบถ่ายนักศึกษา” มีผลจากการค้นหาทั้งหมด 1,130 รายการหรือใช้คำว่า “Thai sex” มีผลจากการค้นหาทั้งหมดประมาณ 1,570,000 รายการ หากสืบค้นในกูเกิล โดยคำว่า “สวิงกิ้ง” จะพบผลการค้นหาประมาณ 4,650,000 รายการ หากใช้คำเดียวกันสืบค้นในเฟซบุ๊ก (www.facebook.com) ผลการค้นหาประมาณ 102 รายการ หากใช้คำว่า “สมาคมนิยม sex” สืบค้นในเฟซบุ๊ก จะพบผลการค้นหาประมาณ 108 รายการ เป็นต้น

1. วัฒนธรรมการใช้ชีวิตของเด็กและเยาวชน เรื่องชีวิตไซเบอร์ โดยสำรวจกลุ่มตัวอย่างเด็กและเยาวชน ทั้ง สิ้น 3,360 คน ครอบคลุมตั้งแต่ระดับประถมศึกษา มัธยมศึกษา อาชีวศึกษาและอุดมศึกษา ใน 7 ภาค ได้แก่ ภาคเหนือตอนบน ภาคเหนือตอนล่าง ภาคกลาง ภาคตะวันออก ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ภาคใต้ กรุงเทพมหานครและปริมณฑล รวม 14 จังหวัด พบว่าเยาวชนใช้เวลา 1 ใน 3 ของชีวิตกับสื่อเทคโนโลยีต่าง ๆ เช่น ดูหนังจากซีดี วีซีดี วีดีโอ 2 ชั่วโมง เล่นเกมคอมพิวเตอร์ 2 ชั่วโมงเยาวชนไทยเผชิญกับสื่อประเภทรหัสลับไทยที่มีฉากยั่วยู่ทางเพศหรือฉากรุนแรง ๓ ฉาก ทุก 1 ชั่วโมง และเยาวชนร้อยละ 30 เสพสื่อลามก (การ์ตูน วีซีดี เว็บโป๊ ภาพโป๊ทางมือถือ) เป็นประจำส่วนเยาวชนอาชีวะเป็นกลุ่มที่เข้าไปดูเว็บโป๊ อัตราส่วนมากที่สุด คือร้อยละ 37.7 ตามมาด้วยเยาวชนในระดับมหาวิทยาลัย ร้อยละ 31.6 นอกจากนั้นเยาวชนร้อยละ 41.4 กล่าวว่าใช้สื่ออินเทอร์เน็ตด้านความบันเทิงมากกว่าความรู้ [14] นอกจากนี้ยังพบว่าเยาวชนไทยมากกว่า ร้อยละ 80 มีการเปิดรับสื่อลามกอนาจารผ่านอินเทอร์เน็ต โดยดูจากสมาร์ตโฟน ผ่านโปรแกรมต่างๆ โดยพบวัยรุ่นส่วนใหญ่เปิดรับสื่อลามกบนอินเทอร์เน็ต มีความถี่เฉลี่ย 1 - 3 ครั้งต่อสัปดาห์และมีระยะเวลาในการเปิดรับสื่อลามกบนอินเทอร์เน็ตแต่ละครั้งเฉลี่ยครั้งละ 1 ชั่วโมง โดยรู้จักเว็บไซต์ลามกบนอินเทอร์เน็ตเฉลี่ยประมาณ 1 - 3 เว็บไซต์ โดยมีเหตุผลหลักคือการอยากรู้ อยากลอง ต้องการปลดปล่อยอารมณ์ทางเพศ และว่างไม่มีอะไรทำตามลำดับ

3. การรับสื่อลามกผ่านเทคโนโลยีสารสนเทศ เมื่อเทคโนโลยีสารสนเทศได้ถูกพัฒนาและเป็นที่รู้จักมากขึ้นด้วยอินเทอร์เน็ตและเทคโนโลยีเว็บ 2.0 (web 2.0) อันเป็นอีกก้าวสำคัญของสังคมออนไลน์ที่ผู้ใช้ทั่วไปสามารถสร้างหน้าเพจ หรือบล็อก (Blog) ได้โดยง่าย บทความ เนื้อหาสาระ หรือคลิปวิดีโอ สามารถนำเสนอได้โดยผู้ใช้เองจากปฏิสัมพันธ์ดังกล่าวส่งผลให้อินเทอร์เน็ตกลายเป็นที่นิยมของเยาวชนในยุคปัจจุบัน ทั้งนี้ จากการศึกษาพบว่าพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตมีความสัมพันธ์กับการ

เข้าถึงสื่อลามกของเด็กและเยาวชนไทย [15] ขณะที่อินเทอร์เน็ตได้กลายเป็นแหล่งรวมสื่อลามกอนาจารจากสื่อทุกประเภทเข้าไว้ด้วยกัน ด้วยความสะดวกในการเชื่อมต่อ ประกอบกับระบบมัลติมีเดียบนอินเทอร์เน็ต ช่วยกระตุ้นให้ผู้บริโภคนิยมเสพสื่อลามกอนาจารผ่านอินเทอร์เน็ตมากขึ้น สื่อลามกทั้งตัวอักษร บทความ ภาพเสียงจึงถูกนำเสนอผ่านอินเทอร์เน็ตได้ง่าย ทั้งในส่วนที่มาจากผู้ดูแลเว็บไซต์เอง และจากผู้ใช้บริการอินเทอร์เน็ตทั่วไป ดังนั้นการเข้าถึงเว็บไซต์ลามกในฐานะที่เป็นสื่อที่ก่อให้เกิดผลกระทบทางสังคมตามมาหลายประเด็นตามมา

การพัฒนาการของเทคโนโลยีสารสนเทศ ประกอบกับมีกลุ่มคนที่มุ่งผลประโยชน์จากสื่อลามกการใช้เทคโนโลยีในทางที่ผิด กล่าวคือผลักดันหรือสร้างเทคโนโลยีมาให้สอดคล้องกับพฤติกรรมของตนส่งผลให้ปริมาณสื่อลามกที่ถูกนำเสนอผ่านเทคโนโลยีสารสนเทศมีปริมาณสูง ในขณะที่เยาวชนซึ่งเป็นวัยอยากรู้อยากลอง โดยเฉพาะเยาวชนในสถาบันอุดมศึกษาที่พักอาศัยคนละที่กับผู้ปกครอง มีวัฒนธรรมการใช้อินเทอร์เน็ต และเลือกรับสื่อลามกในที่สุด

## ภัยจากสื่อลามกที่ถูกนำเสนอผ่านเทคโนโลยีสารสนเทศ

### เผชิญหน้ากับสื่อลามกที่สังคมมองว่าผิด หากแต่ได้ไม่ยากเย็นนัก

ในยุคเทคโนโลยีสารสนเทศและการติดต่อสื่อสารที่เข้าถึงได้โดยง่าย ขณะที่การนำเสนอสื่อลามกผ่านเทคโนโลยีสามารถทำได้โดยไม่ลำบากอีกทั้งยังมีหลากหลายรูปแบบ เช่น การสนทนาออนไลน์ เว็บไซต์ลามก การติดต่อสื่อสารในสังคมออนไลน์ การดาวน์โหลดคลิปลามกและภาพลามก การอ่านการ์ตูนลามก และการอ่านเรื่องเล่าทางเพศ สื่อเหล่านี้มีลักษณะที่ยั่ว หรือกระตุ้นให้ผู้พบเห็นมีความรู้สึกทางกามารมณ์และความกำหนัดได้เป็นอย่างดี ดังนั้นแล้วเด็กและเยาวชนจึงตกอยู่ในสภาวะเสี่ยงจาก จากความไม่รู้เท่าทันสื่อสื่อลามกดังกล่าว

### การดำรงอยู่ของสื่อลามก

ในยุคเทคโนโลยีสารสนเทศและการติดต่อสื่อสารที่เข้าถึงได้โดยง่าย ขณะที่การนำเสนอสื่อลามกผ่านเทคโนโลยีสามารถทำได้โดยไม่ลำบากอีกทั้งยังมีหลากหลายรูปแบบ เช่น การสนทนาออนไลน์ เว็บไซต์ลามก การติดต่อสื่อสารในสังคมออนไลน์ การดาวน์โหลดคลิปลามกและภาพลามก การอ่านการ์ตูนลามก และการอ่านเรื่องเล่าทางเพศ สื่อเหล่านี้มีลักษณะที่ยั่ว หรือกระตุ้นให้ผู้พบเห็นมีความรู้สึกทางกามารมณ์และความกำหนัดได้เป็นอย่างดี ดังนั้นแล้วเด็กและเยาวชนจึงตกอยู่ในสภาวะเสี่ยงจาก จากความไม่รู้เท่าทันสื่อสื่อลามกดังกล่าว

### การดำรงอยู่ของสื่อลามก

สื่อลามกถือเป็นสื่อที่เป็นสื่อเป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้ลายความเป็นมนุษย์ และปัญหาต่อสังคมและวัฒนธรรม หากแต่ยังดำรงอยู่ในสังคมมาโดยตลอด โดยเฉพาะที่ถูกนำเสนอผ่านเทคโนโลยีสารสนเทศด้วยเหตุผลหลายประการ ดังต่อไปนี้

1) การแสวงหาประโยชน์ทางเพศเชิงพาณิชย์ผ่านระบบเทคโนโลยีสารสนเทศ เป็นการกระทำเพื่อหารายได้จากสื่อลามกหลายรูปแบบ เช่น เว็บไซต์ลามกที่ต้องมีการใช้เงินเป็นค่าสมัครสมาชิก การประกาศขายแผ่นซีดีลามกผ่านเว็บไซต์ การขายดาวน์โหลดคลิปวีดิทัศน์ลามก เป็นต้นซึ่งเป็นการบั่นทอนและคุกคามความเป็นมนุษย์ทั้งทางด้านร่างกาย สังคม และจิตใจของเยาวชน การแสวงหาประโยชน์ทางเพศเชิงพาณิชย์ยังคงมีอยู่ในสังคมเพราะมีผู้ที่ต้องการใช้เด็กเพื่อสนองอารมณ์ทางเพศของตน

2) การบริโภคนิยมของเยาวชน เนื่องจากเยาวชนบางส่วนถูกผลักดันให้ต้องค้าประเวณี ไม่เพียงเฉพาะในฐานะที่เป็นส่วนหนึ่งของชนชั้นล่างที่พยายามจะหนีความยากจนเท่านั้น แต่ในฐานะที่เป็นส่วนหนึ่งของชนชั้นกลางผู้ปรารถนารายได้ที่เพิ่มขึ้นเพื่อการใช้จ่าย แร่กดดันจากเพื่อนร่วมสังคมหรือโฆษณาโน้มน้าวใจ และคุณค่าที่สังคมตั้งไว้สำหรับสินค้าหรือราคาแพง หรือสินค้าและบริการที่หรูหรา ชักนำให้พวกเขาแลกเปลี่ยนบริการ

ทางเพศกับเงินหรือสินค้าอย่างอื่นที่แสดงถึงฐานะทางสังคมตัวอย่างของปรากฏการณ์ดังกล่าวเป็นที่รู้จักกันในนาม “เอ็นโจ โคไซ” (Enjo Kosai) [16] หรือ “การออกเดทโดยได้รับผลตอบแทน” (Compensated Dating) อันหมายถึงผู้ใหญ่สามารถซื้อบริการทางเพศจากเยาวชนได้โดยปกติการซื้อขายจะกระทำผ่านทางโทรศัพท์มือถือ โปรแกรมแชทไลน์ (Line Application) หรือเว็บไซต์ทางอินเทอร์เน็ต ความเชื่อผิดๆ หลายอย่างเกี่ยวกับกระแสการบริโภคนิยมและการบริการทางเพศจากเยาวชน และแนวโน้มที่ไม่มองว่าเยาวชนขายบริการทางเพศเหล่านี้เป็นเหยื่อของการแสวงหาประโยชน์ทางเพศ ยิ่งส่งผลให้เกิดความเพิกเฉยและละเลยต่อสิทธิที่เยาวชนแทนที่จะได้รับความคุ้มครอง

3) ความไม่ชัดเจนระหว่างศิลปะ หรือลามกของเยาวชน ก่อนอื่นเรามาทำความเข้าใจเกี่ยวกับคำที่เกี่ยวข้องก่อนดังนี้

3.1 ศิลปะ ภาพเปลือย (Nude) หมายถึง ศิลปะที่มนุษย์ได้สร้างสรรค์ขึ้นโดยใช้รูปทรง โครงสร้างของมนุษย์หรือร่างกายของมนุษย์ มาเป็นสื่อในการแสดงออก ผสมผสานกับความคิดของศิลปินลงไปในผลงาน [17]

3.2 ลามก (Pornographic) หมายถึง สื่อ วัสดุ หรือการกระทำมีลักษณะที่ทำให้ผู้พบเห็นมีความรู้สึกทางกามารมณ์และความกำหนัด โดยมีนำเสนอให้เห็นภาพอวัยวะสืบพันธุ์บางอย่างหรือกิจกรรมในกามารมณ์หรือการร่วมประเวณี

3.3 อนาจาร (Indecent) หมายถึง การกระทำอันไม่สมควรทางเพศ ไม่ว่าจะเป็นการกอด จับ ลูบคลำ หรือแตะต้องเนื้อตัวร่างกาย ซึ่งต้องเกี่ยวกับเรื่องประเวณีหรือเพื่อสนองความใคร่ และรวมไปถึงการทำให้ อับอายขายหน้าในทางเพศด้วย โดยมาก เป็นเรื่อง กอด จับ ลูบ คลำ ปล้ำ จับต้องของสงวนหรือบังคับให้ผู้ถูกระทำจับต้องอวัยวะเพศของผู้กระทำผิด และการกระทำตามมาตรานี้ ไม่จำเป็นต้องเป็นการกระทำที่ขาย การกระทำต่อหญิงเท่านั้น แม้ขายกระทำต่อชาย หรือหญิงกระทำต่อหญิง ก็เป็นความผิดได้ทั้งสิ้น [18] ดังนั้นสื่อ

อนาจารอาจหมายถึง สื่อที่ถ่ายทอดพฤติกรรม หรือการกระทำที่ไม่สมควรทางเพศ และรวมไปถึงการทำให้ผู้อื่น อับอายขายหน้าในทางเพศด้วย

คำเหล่านี้มีความหมายที่แตกต่างกันอย่างที่กล่าวมาข้างต้น ทั้งนี้สื่อโป๊อย่างมีศิลปะ มีมาตั้งแต่ยุคโบราณ มาจนถึงปัจจุบันศิลปะภาพเปลือย (Nude) เป็นที่ยอมรับต่อสังคมโลก โดยไม่ถือเป็นเรื่องลามก หรืออนาจาร จึงไม่ผิดกฎหมาย รวมถึงกฎหมายว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ ทั้งนี้ศาสตราจารย์ พิเศษ อารี สุทธิพันธ์ [19] ผู้บุกเบิกงานศิลปะศึกษาในเมืองไทย ได้เสนอหลักการพิจารณาศิลปะกับอนาจาร ไว้ 4 ประการดังนี้

1) ให้อุทิศเจตนาของผู้ทำงานนั้น ๆ ว่ามีเจตนาอะไรแฝงอยู่หรือไม่ 2) ให้อุทิศปฏิภพของผู้ชม ถ้าเป็นงานศิลปะ ผู้ชมจะสามารถดูได้อย่างเปิดเผยแต่ 3) งานศิลปะยิ่งนานไปยิ่งมีคุณค่ามากขึ้นเรื่อย ๆ แต่อนาจารยิ่งนานยิ่งเสื่อมค่าลง 4) ให้อุทิศฝีมือ หรือ ความสามารถในการถ่ายทอดของศิลปินว่าถ่ายทอดได้อารมณ์มากน้อยเพียงใด

4) สัญชาตญาณ และความอยากรู้อยากลอง โดยเฉพาะในเยาวชนซึ่งช่วงวัยนี้ อารมณ์จะปั่นป่วนเปลี่ยนแปลงง่าย หงุดหงิดง่าย เครียดง่าย โกรธง่าย อาจเกิดอารมณ์ซิมเซรั้าโดยไม่มีสาเหตุได้ง่าย อารมณ์ที่ไม่ดีเหล่านี้ อาจทำให้เกิดพฤติกรรมเกร่ ก้าวร้าว มีผลต่อการเรียนและการดำเนินชีวิต ในวัยรุ่นตอนต้น การควบคุมอารมณ์ยังไม่ค่อยดีนัก บางครั้งยังทำอะไรตามอารมณ์ตัวเองอยู่บ้าง แต่จะค่อยๆ ดีขึ้นเมื่ออายุมากขึ้น ในขั้นนี้ขั้นสนใจเพศตรงข้าม (Genital Stage) [20] อารมณ์เพศวัยนี้จะมีมาก วัยนี้เป็นวัยรุ่นเริ่มตั้งแต่อายุ 12 ปีขึ้นไป เด็กเริ่มสนใจเพศตรงข้าม มีแรงจูงใจที่จะรักผู้อื่น มีความต้องการทางเพศ ความเห็นแก่ตัวลดลง ต้องการเป็นอิสระจากพ่อแม่ เป็นระยะเริ่มต้นของวัยผู้ใหญ่ ต้องการความสนใจ การยอมรับจากสังคม และมีการเตรียมตัวเป็นผู้ใหญ่ ทำให้มีความสนใจเรื่องทางเพศ หรือมีพฤติกรรมทางเพศ เช่น การสำเร็จความใคร่ด้วยตนเอง ซึ่งถือว่าเป็นเรื่องปกติในวัยนี้ แต่พฤติกรรมบางอย่างอาจเป็นปัญหา เช่น เบี่ยงเบนทางเพศ กามวิปริต หรือการมีเพศสัมพันธ์ใน

วัยรุ่น จากการศึกษาของสำนักข่าวเอบีซี โดยทำโพลสำรวจพบว่าผู้ชายคิดถึงเรื่องการร่วมเพศทุกวันร้อยละ 70 ส่วนผู้หญิง ร้อยละ 34 จำนวนค่าเฉลี่ยคุณอนตลอดชีวิตของผู้ชายคือ 20 คน ส่วนผู้หญิง 6 คน รวมทั้งสองเพศ 13 คน การเข้าไปดูเว็บลามกอนาจารของผู้ชายคือร้อยละ 34 ผู้หญิงคือร้อยละ 10 อายุเฉลี่ยของการมีเพศสัมพันธ์ครั้งแรกของทั้งสองเพศคือ 16 ปี และจากการสำรวจของคุณเร็กซ์พบว่า มนุษย์ร่วมเพศเฉลี่ย 110 ครั้งในหนึ่งปี หรือเฉลี่ย 2 ครั้งในหนึ่งสัปดาห์ [21]

๕) เพศศึกษา (Sex Education) หมายถึง การศึกษาเกี่ยวกับการมีความสัมพันธ์ทางเพศระหว่างบุคคลสองคน มีความหมายครอบคลุมทั้งระหว่างบุคคลต่างเพศ และบุคคลเพศเดียวกัน เพื่อสนองความต้องการทางเพศของทั้งสองฝ่าย ส่วนพฤติกรรมของสัตว์จะเรียกว่า การผสมพันธุ์ การร่วมเพศหรือการผสมพันธุ์เป็นกิจกรรมปกติของสัตว์ที่สืบพันธุ์โดยอาศัยเพศ เป็นกิจกรรมที่เริ่มต้นการปฏิสนธิเพื่อให้เกิดชีวิตใหม่ ทั้งนี้ เรื่องเพศศึกษา สำหรับเยาวชน ถูกบรรจุไว้ในหลักสูตรทั้งการศึกษาขั้นพื้นฐาน [22] โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้เยาวชนได้ศึกษา ฝึกปฏิบัติ และประยุกต์ใช้เกี่ยวกับสุขศึกษา พลศึกษา เรื่องเกี่ยวกับระบบต่างๆ ของร่างกาย เป้าหมายชีวิต ปัญหาเกี่ยวกับเพศศึกษา อาหารและโภชนาการ เสริมสร้างสุขภาพ โรคที่ถ่ายทอดทางพันธุกรรม ปลอดภัยจากการใช้ยา ผลกระทบจากสารเสพติด อันตรายรอบตัว และทักษะชีวิตเพื่อสุขภาพจิต เพื่อใช้ประโยชน์ในการวางแผนพัฒนาสุขภาพของตนเองและครอบครัว นำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันในการดำเนินชีวิตของตนเอง และครอบครัวได้อย่างเหมาะสม ปลอดภัย ดังนั้น สื่อการเรียนการสอนประกอบบทเรียนที่ปรากฏ จึงออกมาในลักษณะ ให้ความรู้ มากกว่าช่วยคุณากรรม

อย่างไรก็ตาม เด็กและเยาวชนถือว่าขาดมีวุฒิภาวะ และขาดความรู้เกี่ยวกับการพิจารณาสื่ออย่างรู้เท่าทัน ประกอบกับสัญชาตญาณของมนุษย์ จึงเป็นเรื่องยากที่เยาวชนจะทำความเข้าใจว่าสิ่งนั้นเป็น “ศิลปะ” หรือ “ลามก” ตลอดจนยากที่เยาวชนจะทำความเข้าใจว่าสิ่งนั้น

เป็น “ประโยชน์ต่อการดำรงชีวิต” หรือ “โทษต่อการดำรงชีวิต” ได้อย่างเหมาะสม

### ผลกระทบจากการเปิดรับสื่อลามกผ่านเทคโนโลยีสารสนเทศ

สื่อลามกมีผลกระทบต่อเด็กและเยาวชนทั้งต่อบุคคลและต่อสังคมและวัฒนธรรม เยาวชนซึ่งเป็นวัยที่มีความต้องการและมีความสนใจในเรื่องเพศตามพัฒนาการในการเรียนรู้ หากไม่ระมัดระวังก็อาจนำภัยอันตรายต่อร่างกาย จิตใจ และทรัพย์สินสู่ผู้ใช้และครอบครัวได้ ทั้งในทางที่ตั้งใจและพลัดหลงเข้าไปได้ ดังจะนำเสนอต่อไปนี้

#### ผลกระทบต่อตัวบุคคล

1. สื่อลามกส่งผลกระทบต่อด้านความจำที่สั้นลง จากการวิจัยของเรื่อง Pornographic picture processing interferes with working memory-performance ของมหาวิทยาลัย ‘ดุยส์บวร์ก เอสเซิน’ (Universität Duisburg-Essen) ประเทศเยอรมนี พบว่าการดูหนังโป๊ภาพโป๊ ให้ความจำสั้นลงร้อยละ 13 [23]

2. สื่อลามกส่งผลกระทบต่อความอารมณ์ทางเพศ และการมีเพศสัมพันธ์ก่อนวัยอันควร ทั้งนี้เนื่องมาจาก สื่อลามกเพิ่มความอยากรู้อยากเห็น อยากรู้อยากลองให้กับเด็กและเยาวชน [24] นอกจากนี้ ในหลายๆ กรณี การที่เด็กเข้าร่วมกิจกรรมทางเพศโดยไม่สมัครใจหรือเกิดการล่อลวง บังคับข่มขู่ หรือความเท่าไม่ถึงการณ์ ซึ่งอาจกล่าวได้ว่าเป็นการแสวงหาประโยชน์อันมิชอบจากความเยาว์วัยของเด็กที่ ยังไม่มีความสามารถในการตัดสินใจเพียงพอเกี่ยวกับความเหมาะสมของการมีเพศสัมพันธ์ และการสำรวจของเอแบคโพลล์พบว่า เด็กวัยรุ่นร้อยละ 19.7 ยอมรับว่ามีเพศสัมพันธ์ครั้งแรกเพราะดูสื่อลามกบนอินเทอร์เน็ต [25]

3. สื่อลามกส่งผลกระทบต่อปัญหาทางจิตกับผู้เกี่ยวข้อง ซึ่งส่วนใหญ่ผู้ที่ตกเป็นเหยื่อของสื่อลามก อย่างไรก็ดีตั้งแต่นั้นจะมีสภาวะจิตที่ย่ำแย่ ซ้ำร้ายไปกว่านั้น ในกรณีของสื่อลามกเด็กหรือเยาวชนบนอินเทอร์เน็ต หรือ ผลกระทบร้ายแรงต่อตัวเด็กหรือเยาวชนทำนั้นอาจขยายเป็นวงกว้างกว่า กล่าวคือ ภาพหรือคลิปวิดีโอบันทึกการล่วงละเมิด



ทางเพศต่อเด็กดังกล่าวจะถูกส่งผ่านต่อ กันไปและ หมุนเวียนอยู่ในโลกไซเบอร์ไม่มีวันสิ้นสุด สร้างบาดแผล ทางใจให้กับเด็กผู้ปรากฏในสื่อลามกยากที่จะ เยียวยาหรือ ลบเลือนออกไปได้ โดยเฉพาะในช่วงเริ่มแรกของวัยรุ่น หรืออายุประมาณ 13 ปี อาจส่งผลกระทบต่อพัฒนาการ และการบำบัดเด็กในระยะยาว เหล่านี้ทำให้เกิดปัญหา ต่างๆ ตามมาเช่น เป็นโรคซึมเศร้า เก็บตัว เกิดความอับ อาย หรือบางรายอาจคิดสั้น และยังมีผลกระทบต่อทางจิตกับ ผู้รับชมสื่อเช่น เมื่อเด็กหรือบุคคลที่มีสภาวะทางจิต บกพร่องได้รับสื่อลามกเป็นระยะเวลาหนึ่งหรือมีจำนวน มาก อาจทำให้เกิดพฤติกรรมเลียนแบบอันเนื่องมาจากการรับสื่อจนเป็นโรคติดสื่อลามกดังกล่าว

4. สื่อลามกส่งผลต่อการถูกหลอกลวงของเด็ก และเยาวชน เนื่องจากการอบรมสั่งสอนกันมากกลับ กลายเป็นสิ่งที่ตรงกันข้าม กับสิ่งที่เรียกว่า “ธรรมชาติ” ของเด็กวัยรุ่นที่พยายามจะพาตัวเองให้หลุดพ้นจากความ เป็นเด็ก ความอยากรู้อยากเห็นรับรู้วัฒนธรรมนอกบ้าน นอกโรงเรียนมากขึ้นต้องการมีปฏิสัมพันธ์กับคนอื่นมากขึ้น อยากรู้จักความรัก ความเปลี่ยนแปลงทางร่างกาย จิตใจ อารมณ์ความรู้สึก เปลี่ยนไปเร็วจนผู้ปกครองตามไม่ทัน และความอยากรู้ อยากรอง อยากรู้อยากเข้าไปทำความ รู้จักกับโลกภายนอก เหล่านี้ส่งผลให้เยาวชนเข้าสู่พื้นที่ของ อินเทอร์เน็ตเพื่อการมีตัวตนอย่างที่ตนเองอยากจะเป็น และเป็นที่ยอมรับของคนอื่นในอินเทอร์เน็ต ซึ่งในโลก ออนไลน์ดังกล่าวหลายคนมีสังคม มีตัวตน มีคนรู้จัก มีคน ยอมรับ มีแฟน มีคนรักในพื้นที่ของอินเทอร์เน็ตและใน อินเทอร์เน็ตก็มีพื้นที่ที่เรียกว่า มุมมืดในโลกออนไลน์ หรือ มุมของสื่อทางลบ ที่มีเรื่องราวทางเพศ มีภาพ ข้อความ มีความเป็นจริง มีความเกินจริง ที่ดึงดูดความสนใจของเด็ก และเยาวชน รวมทั้งผู้ที่สนใจสิ่งเหล่านี้ นำไปสู่การชักจูง หรือเตรียมเด็กให้มีทัศนคติที่พร้อมถูกล่วงละเมิด โดยการ เตรียมเด็กดังกล่าวกระทำ ในช่วงการพบปะสังสรรค์กับ เด็กออนไลน์ โดยทำให้เด็กเกิดความไว้วางใจเพื่อล่อลวง ให้พวกเขาตกอยู่ในสถานการณ์ที่จะถูกล่วงละเมิด ทั้งนี้วุฒิ ภาวะของเยาวชนและเยาวชนการเรียนรู้ของเยาวชนยังไม่ พัฒนาเพียงพอที่จะเข้าใจในเรื่องความ เหมาะสมของเรื่อง

เพศ จึงเป็นช่องทางสำหรับมิจฉาชีพในการบังคับหรือ ล่อลวงให้เยาวชนมีกิจกรรมทางเพศหรือการถ่ายภาพยั่ว ยุทางเพศต่างๆ

### ผลกระทบต่อสังคมและวัฒนธรรม

1. สื่อลามกทำลายครอบครัว ความสัมพันธ์ทางเพศ (Sexual Encounters) ในภาพยนตร์และหนังสือที่มี เนื้อหาลามก เกือบทั้งหมดจะแสดงออกในคนที่ยังไม่ แต่งงาน หรือเป็นเรื่องราวของบุคคลที่มีคู่หรือแต่งงานอยู่ แล้ว ดังนั้นสื่อลามกได้ทำให้ความสัมพันธ์ในครอบครัวมี ความสำคัญลดลง

2. สื่อลามกทำลายความเป็นมนุษย์ สื่อลามก อนาจารถูกครอบงำโดยความสัมพันธ์ทางเพศ ราวกับว่า มันเป็นรูปแบบที่สำคัญของชีวิต มันลดคุณค่าของมนุษย์ลง โดยการมองดูเพียงร่างกายเท่านั้นผู้หญิงถูกมองและตัดสิน โดยผ่านร่างกายไม่ใช่อุปนิสัย เรื่องราวต่างๆ ขาดเค้าโครง เรื่องของอุปนิสัย รูปภาพต่าง ๆ ก็เป็นเพียงลักษณะทาง กายวิภาคมากกว่าหน้าตา

3. สื่อลามกเป็นตัวสร้างให้เยาวชนเกิดความเคย ชินต่อการยอมรับในสิ่งที่ผิดศีลธรรม เช่น ความสำส่อน ทางเพศ การล่วงละเมิดสิทธิผู้อื่น อีกทั้งอาจกระตุ้นให้เด็ก เยาวชนอยากรู้อยากเห็นเพิ่มมากขึ้นอีก

4. สื่อลามกทำลายสังคม เนื่องจาก ในสังคมที่ พบเห็นสื่อลามกอนาจารได้ง่ายจำนวนของการทำผิดทาง เพศที่รุนแรง เช่น การข่มขืนเพิ่มขึ้นอย่างมาก ความสัมพันธ์ของชายและหญิงโดยทั่วไปถูกแทรกแซงด้วย ความกลัวและความระแวง สื่อลามกเกี่ยวพันกับคดี อาชญากรรมทั่วไป [26] และการกระทำผิดเกี่ยวกับเพศ จากการเข้าถึงสื่อลามกอนาจารด้วยวิธีการหรือในลักษณะ ของการทราบจากทางเว็บไซต์ต่างๆ ทางอินเทอร์เน็ต ส่ง ให้ผลการกระทำผิดเกี่ยวกับเพศ [27]

5. การใช้เทคโนโลยีในทางที่ผิด อย่างที่กล่าวมา ข้างต้นว่า กลุ่มคนที่มุ่งผลประโยชน์จากสื่อลามกจะเป็นตัว ผลักดันหรือสร้างเทคโนโลยีมาให้สอดคล้องกับพฤติกรรมของ ตน ทำให้ปัญหาสื่อลามกมีปริมาณสูง และนำเสนอผ่าน เทคโนโลยีสารสนเทศหลากหลายรูปแบบทั้ง ข้อความ

ภาพนิ่ง หรือ คลิปวีดิทัศน์ (video clip) และเข้าถึงได้ง่ายขึ้น

6. ปัญหาสำคัญอีกประการ คือ ความรู้ไม่เท่าทันของปัญหาสังคม ครอบครัวสถาบันการศึกษาตามปัญหาไม่ทันเช่นกันและที่สำคัญปัญหาเกี่ยวกับพิษภัยทางอินเทอร์เน็ต จะมีการแสดงความเห็นและเป็นเพียงการแก้ปัญหาแบบปลายเหตุ หลายครั้งที่มีประกาศสั่งปิดเว็บไซต์ลามก แต่เว็บไซต์เหล่านั้นก็จะมีวิธีการต่าง ๆ ที่จะเปิดตัวเว็บไซต์ของตัวเองขึ้นมาอีก สิ่งเหล่านี้สะท้อนให้เห็นถึงมาตรการความรับผิดชอบที่ต้องแก้ไขปัญหาย่างเร่งด่วนและต่อเนื่อง กลไกของรัฐต้องตระหนักและมีวิธีจัดการกับสถานการณ์เหล่านี้ พร้อมทั้งสะท้อนให้เห็นถึงผลลัพธ์ในการจัดการของผู้เสพสื่อ คือการเจริญเติบโตของธุรกิจประเภทนี้ และขยายขอบเขตของปัญหาการคุกคามทางเพศ และการละเมิดสิทธิมนุษยชนให้แก่ขยายออกไปตามกระแสโลกาภิวัตน์อย่างไม่มิชอบเขตและไม่มีแนวโน้มว่าจะลดลง อย่างไรก็ตามจากการสำรวจของเอแบคโพลล์พบว่า เด็กวัยรุ่นร้อยละ 19.7 ยอมรับว่ามีเพศสัมพันธ์ครั้งแรกเพราะดูสื่อลามกบนอินเทอร์เน็ต

จากการศึกษาผลกระทบของสื่อลามกต่อเด็กและเยาวชนทั้งต่อตัวบุคคลและต่อสังคมและวัฒนธรรมแสดงให้เห็นว่าสื่อลามกที่ถูกนำเสนอหลากหลายรูปแบบถือเป็นตัวการสำคัญต่อการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ โดยเฉพาะเยาวชนซึ่งถือเป็นช่วงวัยที่อยากรู้อยากลองและส่งผลให้เป็นปัญหาสังคมในที่สุด

### แนวทางแก้ปัญหา

ในสภาวะของสังคมโลกยุคโลกาภิวัตน์ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีสารสนเทศที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ขณะที่กระแสการเปลี่ยนแปลงของสังคมที่เป็นไปตามยุคโลกาภิวัตน์นั้นย่อมมีการนำเสนอข้อมูลและสารสนเทศ ที่มีทั้งความเหมาะสมและไม่เหมาะสมต่อเด็กและเยาวชนโดยเฉพาะสื่อลามกอนาจาร ซึ่งไม่สามารถสกัดกั้นนำเสนอข้อมูลสารสนเทศดังกล่าวได้ทั้งหมด ทำให้เยาวชนในสังคมไทยอยู่ในภาวะที่น่าเป็นห่วง อันเนื่องมาจากผลของการเปิดรับสื่อลามกอนาจารผ่านเทคโนโลยีสารสนเทศที่สามารถเข้าถึงได้ง่ายและสะดวก

ทุกเวลา ดังนั้นการจะให้ความรู้ไม่ว่าจะเป็นการศึกษาหรือการจัดการเรียนการสอนควรมุ่งสร้างภูมิคุ้มกันการติดสื่อลามกผ่านเทคโนโลยีสารสนเทศ ควรเน้นกระบวนการพัฒนาภูมิคุ้มกันการติดสื่อลามกผ่านเทคโนโลยีสารสนเทศที่ขึ้นได้ด้วยตนเอง กล่าวคือการสร้างพื้นฐานให้เยาวชนเกิดแนวปฏิบัติตนต่อสื่อลามกที่ถูกนำเสนอผ่านเทคโนโลยีสารสนเทศ และมีภูมิคุ้มกันได้ในที่สุด จำเป็นต้องมีการออกแบบการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับสภาวะดังกล่าว เพื่อพัฒนาเยาวชนให้มีภูมิคุ้มกันการติดสื่อลามกผ่านเทคโนโลยีสารสนเทศ บนพื้นฐานการเรียนรู้ตลอดชีวิตเป็นสิ่งสำคัญ ผู้เขียนได้เห็นถึงความสำคัญและความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องมีการออกแบบการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับสภาวะดังกล่าว ทั้งนี้เพื่อใช้พัฒนาเยาวชนให้มีภูมิคุ้มกันการติดสื่อลามกผ่านเทคโนโลยีสารสนเทศ ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในสภาพจริง นั่นคือ การออกแบบการเรียนการสอนที่มุ่งสร้างภูมิคุ้มกันการติดสื่อลามกผ่านเทคโนโลยีสารสนเทศ โดยผู้สอนออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนออกแบบสภาพแวดล้อมการเรียนรู้เพื่อสร้างภูมิคุ้มกันการติดสื่อลามกผ่านเทคโนโลยีสารสนเทศ ในขณะที่เยาวชนเป็นผู้ค้นหาความรู้ และประมวลความรู้ตามแบบแผนการจัดการเรียนการสอนที่ผู้สอนออกแบบไว้อันจะนำไปสู่การพัฒนาภูมิคุ้มกันการติดสื่อลามกผ่านเทคโนโลยีสารสนเทศอย่างเหมาะสม ทั้งนี้จะเป็นประโยชน์ต่อเยาวชนสถาบันการศึกษา ประชาชน สังคม และประเทศชาติ ทั้งในทางวิชาการและทางปฏิบัติต่อไป

### บทสรุป

เทคโนโลยีสารสนเทศเปรียบเสมือนดาบสองคม ที่นำเสนอบริการที่ไม่สร้างสรรค์อย่างสื่อลามกบนที่นำเสนอผ่านเทคโนโลยีสารสนเทศในปัจจุบันซึ่งมีอยู่หลากหลายรูปแบบด้วยกัน ทั้งนี้สื่อลามกถือเป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้กลายเป็นมนุษย์ ในหลายๆประเด็น อาทิ ความสัมพันธ์ในครอบครัวลดลง ลดคุณค่าของมนุษย์ลงโดยเฉพาะผู้หญิงถูกมองและตัดสินโดยผ่านร่างกายไม่ใช่อุปนิสัย ในขณะที่ผู้ชายมองดูผู้หญิงเหมือนไม่ใช่บุคคลแต่เป็นกรรมกรรับทางเพศซึ่งถูกใช้เพื่อบำบัดความใคร่ นอกจากนี้สื่อลามก

ยังทำให้เยาวชนซึมซับ การยอมรับในสิ่งที่ผิดศีลธรรม เช่น ความส่อเลาะทางเพศ ในด้านสังคมสื่อลามกทำลายสังคม สื่อลามกเพราะสามารถโน้มนำหรือกระตุ้นให้เกิดอารมณ์ทางเพศในลักษณะที่ผิดธรรมชาติหรือในลักษณะที่เหนี่ยวนำพฤติกรรมไปในทางที่ฝืนต่อศีลธรรมอันดีของสังคมไทย อย่างไรก็ตามแนวทางการแก้ปัญหา ควรมุ่งพัฒนาด้านการศึกษา การจัดการเรียนการสอนให้เยาวชนเป็นผู้มีภูมิคุ้มกันการติดสื่อลามกผ่านเทคโนโลยีสารสนเทศ และรู้เท่าทันสื่อลามกที่นำเสนอในรูปแบบต่างๆ เพื่อให้เยาวชนใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในทางที่เหมาะสม ไม่เป็นปัญหาต่อสังคมและประเทศชาติอีกต่อไป

### เอกสารอ้างอิง

- [1] ชมพู โภทิรัมย์. (2551). **ศตวรรษที่ 21 ปัจจัยการผลิตที่ทำหาย ก้าวอย่างไรที่ต้องปรับของไทย**. สืบค้นเมื่อ 19 พฤศจิกายน 2554, จาก <http://www.dllibrary.spu.ac.th:8080/ศตวรรษที่%2021%20ปัจจัยการผลิตที่ทำหาย>.
- [2] วีรพงษ์ พวงเล็ก. (2554). สื่อลามกบนอินเทอร์เน็ต: อันตรายที่พึงระวังและแนวทางแก้ปัญหาต่อเยาวชนไทย. *Executive Journal*. 223–233.
- [3] ศูนย์เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร. (2557). ความหมายของเทคโนโลยีสารสนเทศ. สืบค้นเมื่อ 3 มีนาคม 2557, จาก <http://www.ops.go.th/ictc/index.php/ictc-km/it-library/48-it-articles/89-information-technology?showall=&start=1>
- [4] วิกิพีเดีย. (2557). **เทคโนโลยีสารสนเทศ**. สืบค้นเมื่อ 3 มีนาคม 2557, จาก <http://th.wikipedia.org/wiki/เทคโนโลยีสารสนเทศ>.
- [5] ราชบัณฑิตยสถาน. (2542). **พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2542**. กรุงเทพฯ: อักษรเจริญทัศน์.
- [6] สยามรัฐ. (2553, 1 กันยายน). **เว็บลามกอนาจารเซ็นเซอร์อย่างเดียวไม่ได้ผล**. หน้า 3.
- [7] ณะชัย ผดุงธิตติ. (2545). **สื่อลามกกับผู้กระทำความผิดทางเพศ**. คณะสังคมสงเคราะห์ศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
- [8] ชัยยุทธ เลิศหทัยดี. (2556). **ปัญหากฎหมายเกี่ยวกับธุรกิจการค้ามนุษย์บนสื่ออิเล็กทรอนิกส์:ศึกษารณิ การขายบริการทางเพศบนเว็บแคม**. นิติศาสตร์มหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยศรีปทุม
- [9] Liveindia.com. (1997). **Temple of love Khajuraho**. Retrieved 23 December 2011 from <http://www.liveindia.com/khajuraho>.
- [10] อิทธิพล ปรีดีประสงค์; และ พันธุ์ทิพย์ สายสุนทร. (2556, 1 มิถุนายน). รัฐควรคิดอย่างไรต่อปัญหาเกมคอมพิวเตอร์?. *telecom Journal*. 19.
- [11] บัณฑิต ศรีไพศาล. (2551). แฉ! ภัย "เกมลามก" ตัวใหม่! มี "ตัวโยกเอา-แถมแเซต" เพิ่มความเสียวได้?. สืบค้นเมื่อ 5 มีนาคม 2556, จาก <http://www.familymediawatch.org/index.php?lay=show&ac=article&id=538774614&Ntype=2>
- [12] ศรีศักดิ์ จามรมาน. (2553, 19 กันยายน). รายงานเรื่องไอที: สื่อลามกอนาจารออนไลน์ทั่วโลก.
- [13] สำนักงานพัฒนาระบบข้อมูลข่าวสารสุขภาพ. (2555). สื่อลามก ภัยคุกคามเด็ก. สืบค้นเมื่อ 1 เมษายน 2556, จาก [http://www.hiso.or.th/hiso/health\\_news/health\\_story4\\_2.php](http://www.hiso.or.th/hiso/health_news/health_story4_2.php)
- [14] ไทยโพสต์. (2550, 11 มกราคม). เด็กไทยล่อแหลมเสฟสื่อร้ายวันละ๗. 1–3.
- [15] ไชนิล สมบูรณ์;และ พรพรม ชมงาม. (2555). **ความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตกับการเข้าถึงสื่อลามกของเด็กและเยาวชนไทยในเขตกรุงเทพฯ**. เอกสารประกอบการประชุมวิชาการ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.

- [16] องค์การเอดส์แพท อินเทอร์เน็ตเนชั่นแนล. (2550). พิมพ์ครั้งที่ 3. **บุจฉา-วิสัยนา ว่าด้วยการแสวงหาประโยชน์ทางเพศเชิงพาณิชย์จากเด็ก**. กรุงเทพฯ: ศาลาแดง
- [17] พิเชษฐ สุทรโชติ. (2555). ศิลปะภาพเปลือย. สืบค้นเมื่อ 27 มีนาคม 2557, จาก <http://www.suphan.dusit.ac.th/report/phichet/p13.pdf>
- [18] ทวีเกียรติ มีนะกนิษฐ. (2556). หลักกฎหมายกฎหมายอาญาภาคทั่วไป. (พิมพ์ครั้งที่ 13). กรุงเทพฯ: ซีเอ็ดดูเคชั่น
- [19] อารี สุทธิพันธ์. (2528). **ศิลปนิยม**. กรุงเทพฯ: กระดาษสา.
- [20] Sigmund Freud. (1920). **A General Introduction to Psychoanalysis**. New York: Boni and Liveright.
- [21] วิกิพีเดีย. (2554). **การร่วมเพศ**. สืบค้นเมื่อ 27 มีนาคม 2557, จาก <http://th.wikipedia.org/wiki/การร่วมเพศ>.
- [22] สำนักงานส่งเสริมการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย. (2555). **หนังสือเรียนสาระทักษะการดำเนินชีวิต รายวิชา สุขศึกษา พลศึกษา (ทช31002) ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย(ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2554)**. สำนักงานการศึกษานอกโรงเรียน. สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ.
- [23] Laier, C., Schulte, F. P., & Brand, M. (2013). **Pornographic picture processing interferes with working memory-performance**. June 12, 20-, Available.
- [24] ชนะชัย ผดุงจิตติ. (2545). **สื่อลามกกับผู้กระทำความผิดทางเพศ**. คณะสังคมสงเคราะห์ศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
- [25] ครูหุຍ. (2553, 25 พฤศจิกายน). **เยาวชน ท้อง แท้ง**. มติชน, หน้า 6.
- [26] ศรีศักดิ์ จามรมาน. (2553, 19 กันยายน). **รายงานเรื่องไอที: สื่อลามกอนาจารออนไลน์ทั่วโลก**.
- [27] ยุพาพร ปิวะพงษ์. (2554). **อิทธิพลของสื่อลามกที่มีผลต่อการกระทำความผิดทางเพศของเด็ก และเยาวชน ศึกษาเฉพาะกรณี: ศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชนในเขตกรุงเทพมหานคร และปริมณฑล**. ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยมหิดล.
- [28] ชาตินันต์ พุชานานนท์. (2551). **ปัจจัยทางสื่อลามกอนาจารที่มีผลต่อการกระทำผิดเกี่ยวกับเพศของผู้ต้องขัง วัยหนุ่มในทัณฑสถานวัยหนุ่มกลางจังหวัดปทุมธานี**. ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต. สาขาอาชญาวิทยา และความยุติธรรมทางอาญา. บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหิดล.