

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาของปัญหาที่มาและความสำคัญ

ระบบสารสนเทศเป็นระบบที่ผสมผสานเทคโนโลยีสารสนเทศ (Information technology /IT) และการทำงานของผู้ใช้ทุกระดับในองค์กร เพื่อให้เกิดความคล่องตัวในการทำงานและการให้บริการ ที่รวดเร็ว แต่การเปลี่ยนรูปแบบของสังคมที่นำไปสู่ยุคของเทคโนโลยีสารสนเทศที่มีการรับรู้ข่าวสารและการสื่อสารรวดเร็วมากยิ่งขึ้นนั้นจึงทำให้กระบวนการสื่อสารผ่านทางไปรษณีย์มีการติดต่อกันน้อยลง เกิดเป็นการติดต่อกันทางอิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งเราเรียกว่า อีเมล (E-mail) แต่กระนั้นกระบวนการทางเทคโนโลยีสารสนเทศก็ได้หยุดนิ่งตามกาลเวลายังคงพัฒนารูปแบบของการสื่อสารต่อไปอีกอย่างไม่จำกัด โดยมีการปรับเปลี่ยนรูปแบบให้ผู้เล่นสามารถสื่อสารได้อย่างรวดเร็วมากยิ่งขึ้น ระบบการสื่อสารผ่านโปรแกรมที่ผู้เล่นได้ใช้ติดต่อกันอย่างแพร่หลายนั้น คือ IRC: The Internet Relay Chat ซึ่งเป็นการสนทนาหรือคุยกันผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต โดยสามารถโต้ตอบกันได้ในเวลาเดียวกัน (Real Time) นอกจากนั้นผู้เล่นยังสามารถสนทนาเป็นกลุ่ม หรือหลายคนในเวลาเดียวกันหรือจะเชิญผู้เล่นอื่นๆร่วมสนทนาเข้ามาสนทนาในห้องส่วนตัว (Private Room) ในการสื่อสารหรือเทคโนโลยีใหม่ๆ ของในสังคมปัจจุบัน การใช้อินเทอร์เน็ตปัจจุบันในไทย มีการขยายตัวและเจริญเติบโตขึ้นเรื่อยๆ โดยเฉพาะในกลุ่มผู้เล่นที่เป็นเด็กวัยรุ่น หรือผู้เล่นที่เป็นเด็กรุ่นใหม่ (The Young Generation) ซึ่งใช้อินเทอร์เน็ตเป็นสื่อกลางในการติดต่อสื่อสารโดยใช้วิธีการส่ง E-mail กับผู้เล่นคนอื่นๆ เกิดเป็นการพัฒนาความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลช่องทางใหม่ ซึ่งส่วนใหญ่จะเริ่มพัฒนามาตั้งแต่ยังไม่เคยรู้จักกันมาก่อนจนพัฒนากลายมาเป็นเพื่อนกันในเวลาต่อมา

ในอนาคตสังคมที่เกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์ที่มีคุณสมบัติที่เป็นสื่อกลาง ในการติดต่อสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ (Computer-Mediated Communication) หรือ CMC ซึ่งหมายถึงกระบวนการของการสื่อสารของมนุษย์ผ่านคอมพิวเตอร์มีความเกี่ยวข้องกับคนในสถานการณ์มีส่วนร่วมสนับสนุนการใช้สื่อเพื่อวัตถุประสงค์ต่าง ๆ ซึ่งคอมพิวเตอร์ถือเป็นองค์ประกอบสำคัญของการสื่อสารในปัจจุบัน การสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ CMC ที่ในสังคมไทยกำลังนิยมกันอย่างแพร่หลาย โดยเฉพาะอย่างยิ่งการหาเพื่อนใหม่หรือการสร้างความสัมพันธ์ของผู้เล่นที่ไม่เคยรู้จักกัน

มาก่อน โดยใช้เครื่องมือสมัยใหม่ที่เรียกว่า Instant Messenger Service (ไพลิน บุญเดช, 2544 : 43) เป็นบริการอย่างหนึ่ง บนอินเทอร์เน็ตที่ได้รับความนิยมอย่างมากในปัจจุบัน เป็นลักษณะบริการรับส่งข้อความแบบอัตโนมัติ สามารถโต้ตอบได้ในทันที ประกอบด้วยบริการชนิดจำพวก ICQ IRC PIRCH MSN หรือ เกมออนไลน์ต่างๆ โดยบริการต่างๆดังกล่าวมีความหมายและลักษณะดังนี้

ไอซีคิว (ICQ) คือ เป็นโปรแกรมที่ใช้เล่นสนทนาผ่านทางอินเทอร์เน็ต ที่ย่อมาจาก I SEEK YOU

Internet Relay Chat หรือ IRC คือ ระบบเครือข่าย Client/Server (ผู้ใช้บริการ/ผู้ให้บริการ) อำนวยความสะดวกในการสื่อสารสนทนากันระหว่างเครื่องคอมพิวเตอร์ในลักษณะ Text หรือ การส่งข้อความโต้ตอบกัน ผู้เล่นสามารถที่จะจัดตั้ง Channel ห้องสนทนาหรือกลุ่มสนทนา ของตัวเองในการที่จะสนทนาพร้อม ๆ กันหลาย ๆ คนหรือต้องการสนทนาในลักษณะส่วนตัว ก็สามารถที่จะทำได้บางห้องสนทนา (Channel) ก็จะมีการตั้งกระทู้ (TOPIC) ไว้ในการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นหรือข้อมูลข่าวสารระหว่างกัน

Pirch ย่อมาจาก PolaGeek's IRC Hack ซึ่งเป็นโปรแกรมการสนทนาแบบระบบ IRC ที่สามารถใช้ในการสนทนาที่ได้รับความนิยมอีกโปรแกรมหนึ่ง ที่ผู้เล่นสามารถใช้สนทนาผ่านทางโปรแกรม ได้เช่นเดียวโปรแกรมสนทนาอื่นๆ

MSN (Microsoft Messenger Service)เป็นการบริการการสนทนาแบบโต้ตอบกัน โดยเป็นลักษณะบริการชนิดหนึ่งชื่อว่า “Instant Messenger Service” ลักษณะของบริการชนิดนี้ เป็นการพิมพ์ข้อความโต้ตอบกัน โดยปรากฏข้อความต่างๆ ที่สนทนากันบนหน้าจอทันที นอกจากนั้นยังเกิดบริการเสริมต่างๆ พ่วงตามมาประกอบด้วย

- การเก็บข้อความที่ส่งมาขณะที่ผู้เล่นไม่ออนไลน์และแจ้งเตือนเมื่อมีการออนไลน์ครั้งต่อไป
- การรับไฟล์ส่งไฟล์
- สนทนาด้วยเสียง
- สนทนากับโทรศัพท์โดยตรง
- แสดงรายชื่อและสถานะของบุคคลอื่นๆ ที่ต้องการสนทนาด้วย ฯลฯ

คุณสมบัติต่างๆ เหล่านี้ขึ้นอยู่กับผู้ออกแบบซอฟต์แวร์และระบบของเซอร์ฟเวอร์ Instant Messenger Service ที่ผู้เล่นรู้จักกันมากในหมู่ผู้เล่นเว็บแคม (Webcam) โดยผู้เล่นสามารถเว็บแคม (Webcam) สนทนาผ่าน ได้อย่าง ไม่แตกต่างกัน (ไพลิน บุญเดช, 2544 : 43)

แคมฟรอก (Camfrog) เป็นโปรแกรมที่สามารถติดต่อสื่อสารได้ 2 ทาง (Two - Way Communication) ซึ่งเป็นการพูดคุย (Chat) ระหว่างบุคคลที่เป็นชุมชนทางอินเทอร์เน็ต โดยแบ่งออกเป็นห้องๆ ตามหัวข้อในการสนทนา โดยในปัจจุบันจะมี 2 โชนหลักๆ คือ โชนทั่วไป (General) และ โชนผู้ใหญ่ (18+ Only) ซึ่งการพูดคุยจะมีการผนวกกับกล้อง (Web Camera หรือ Web Cam) โดย ผู้เล่นสามารถลงทะเบียนใช้งานเหมือนโปรแกรมสนทนาทั่วไป หลังจากนั้นจึงสามารถเข้าไปเลือกห้องสนทนาพูดคุยได้หลายๆ คนพร้อมกัน

เมื่อเข้าไปแล้วโปรแกรมจะแสดงว่ามีคนใช้บริการภายในห้องกี่คน และใครที่เป็นเจ้าของห้อง (Owner) ในปัจจุบันปัญหาที่พบ คือ การแสดงโจรกรรมในรูปแบบต่างๆ ผ่านกล้อง ไม่ว่าจะเป็นการโชว์เปลื้องผ้า การแสดงท่าทางเล้าโลม การสำเร็จความใคร่ด้วยตนเอง รวมไปถึงการมีเพศสัมพันธ์ทั้งแบบเห็นหน้าและไม่เห็นหน้า ในอดีตจะเป็นชาวต่างชาติโชว์ แต่ปัจจุบันจะเป็นคนไทยโชว์เสียมากกว่า โดยการเปิดห้องของคนไทยขึ้นมาเอง ซึ่งประเทศไทยถือว่าเป็นกลุ่มผู้เล่นมากเป็นอันดับที่ 3 ของโลก

ในขณะที่เดียวกันการสนทนาผ่านโปรแกรมแคมฟรอก (Camfrog) ได้เป็นที่แพร่หลายในหมู่ผู้เล่นระดับนักศึกษาและระดับคนทำงานมากขึ้น เนื่องจากการผ่อนคลายและเป็นการพบปะสังสรรค์ในการได้พูดคุยกับกลุ่มเพื่อนหรือเพื่อนใหม่ที่ผู้เล่นที่ไม่เคยรู้จักกันมาก่อน โดยถือเป็นการแลกเปลี่ยนในรูปแบบความคิดเห็นต่างๆ ซึ่งขึ้นอยู่กับผู้เล่นที่จะใช้สอยกับผลให้เกิดประโยชน์ของตัวเครื่องมือในการสื่อสารไม่จะเป็นการส่งงานหรือแลกเปลี่ยนงานในเรื่องต่าง ประกอบถึงความสะดวกสบายของตัวผู้เล่นและทำให้เพลิดเพลินไปกับลูกเล่นของตัวโปรแกรมที่มีฟังก์ชันงานต่างๆ ที่ให้ผู้เล่นได้เล่นกันนอกเหนือจากการสนทนาการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ CMC ที่ในสังคมไทยกำลังให้ความนิยมในขณะนี้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการหาเพื่อนใหม่หรือการสร้างความสัมพันธ์กับคนที่ไม่เคยรู้จักมาก่อน และจากการสำรวจของมาสเตอร์การ์ด (กรุงเทพธุรกิจ, 28 เมษายน 53 : 8) พบว่า การสนทนาออนไลน์กับครอบครัวและเพื่อนฝูงได้พิสูจน์แล้วว่าเป็นวิธีที่ประสบความสำเร็จมากที่สุด สำหรับการติดต่อเป็นประจำทุกวัน แล้วชาวไทยร้อยละ 20 นิยมสนทนา (Chat) ออนไลน์โดยเฉลี่ยสัปดาห์ละครั้ง รูปแบบการสร้างความสัมพันธ์การสื่อสารออนไลน์ที่มีการพัฒนามาเห็นหน้าตากันแบบในชีวิตจริง ในปัจจุบันนี้ความสัมพันธ์ทางอินเทอร์เน็ตกำลังให้ความสนใจในแง่ของผลประโยชน์และผลกระทบจากการใช้ เช่นที่ กิดดิกันภัย (กาญจนา แก้วเทพ และคณะ, 2543 : 11) ได้กล่าวว่า มีนักวิชาการไม่น้อยที่เสนอว่าวิธีการมองคอมพิวเตอร์ควรจะเป็นการมองเพื่อแสวงหาจุดดีเพื่อนำมาใช้กับ การสื่อสารในชีวิตประจำวันให้เกิดประโยชน์สูงสุด อาทิ กระดานข่าว (Bulletin Board) สามารถ สร้างสายสัมพันธ์และมิตรภาพในหมู่คนที่อาจจะไม่มีโอกาสได้พบกันเลยถ้าไม่มีคอมพิวเตอร์ CMC อาจช่วยเพิ่มพูน

ภาพลักษณ์ของตัวเอง (Self - image) ทำให้ชัดเจนและรู้จักตัวเองยิ่งขึ้น และนำไปสู่ความรู้สึกที่ตัวเองต้องควบคุมตนเอง (Self - control) ที่อดีตไม่เคยรู้สึกเลยก็เป็นได้ นอกจากนี้ CMC ยังเอื้อต่อบรรยากาศความเป็นประชาธิปไตยโดยอาศัยเครือข่าย Computer Network Democracy ที่มีการจัดตั้งแล้วในหลายประเทศเป็นเวทีประชาธิปไตยที่ทุกเสียง มีความเท่าเทียมกันในการแสดงความคิดเห็น ซึ่งอินเทอร์เน็ตที่มีการเปิดให้ใช้งานอย่างเสรีถือเป็นประโยชน์ต่อการดำเนินชีวิตทั้งทางภาคธุรกิจและความสะดวกสบายในการสื่อสาร แต่ทว่ากลุ่มคนบางส่วนได้นำมาใช้ในทางที่ผิดแปลกออกไปตามความต้องการของผู้ใช้ที่กำลังเป็นปัญหาในปัจจุบัน

แคมฟรอก (Camfrog) เป็นตัวโปรแกรมที่คล้ายกับ IRC (The Internet Relay Chat) ต่างกันที่สามารถมองเห็นหน้าตาของผู้ใช้ที่สนทนาด้วยได้ และสามารถสังเกตพฤติกรรมของกลุ่มสนทนาได้ ยิ่งไปกว่านั้น การที่เข้าห้องกลุ่มสนทนาได้นั้นผู้ใช้จะต้องทำตามมารยาทและกฎของเจ้าของห้องสนทนาที่ได้กำหนดไว้ หากสามารถรับตามข้อตกลงผู้เล่นสามารถเข้าร่วมสนทนากับสมาชิกภายในห้องได้ และสามารถสังเกตพฤติกรรมของสมาชิกภายในห้องที่มีชื่อร่วมเข้ากลุ่มสนทนาภายในห้อง หากผู้สนทนาคนใดหรือสมาชิคนั้นเต็มใจที่เปิดกล้องให้ผู้เล่นก็สามารถมองเห็นและสังเกตถึงพฤติกรรมของผู้ร่วมสนทนาภายในห้อง ที่ร่วมกลุ่มได้แคมฟรอก (Camfrog) เป็นซอฟต์แวร์ของบริษัทแคมแชร์ (Camshare) สามารถให้ผู้เล่นสามารถแลกเปลี่ยนภาพหรือแสดงพฤติกรรมต่างๆ ผ่านกล้องวิดีโอและเสียงผ่านทางอินเทอร์เน็ต โดยโปรแกรมนั้นสามารถใช้ในการประชุมออนไลน์โดยมีผู้เล่นได้หลายคนพร้อมกัน แคมฟรอก (Camfrog) แตกต่างจากโปรแกรมทั่วไปโดยผู้เล่นสามารถใช้โปรแกรมบนเซิร์ฟเวอร์ (Server) ของตัวเองได้ ในปัจจุบันแคมฟรอก (Camfrog) สามารถพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และการแสดงภาพพฤติกรรมต่างๆ ผ่านกล้องวิดีโอได้ รวมถึงการสนทนาเรื่อง การท่องเที่ยว กีฬา ภาษา วัฒนธรรม และเล่นเกมตอบปัญหาผ่านออนไลน์ แม้แต่เรื่องพฤติกรรมทางเพศ หรือการร่วมเพศผ่านกล้องขณะออนไลน์ภายในแคมฟรอก (Camfrog) ซึ่งแคมฟรอก (Camfrog) มีการใช้งานแบ่งออกเป็นห้อง โดยแต่ละห้องจะแบ่งออกตามหัวข้อ

ในการสนทนา เช่นห้องสำหรับสนทนาภาษาอังกฤษ ภาษาอิตาลี ภาษาเยอรมัน สำหรับฝึกภาษา ซึ่งรวมไปถึงภาษามือสำหรับคนพิการที่มีการเปิดไว้ให้คนพิการได้มีโอกาสสนทนาออนไลน์ หลายห้อง นอกจากนี้ยังมีห้องสำหรับพูดคุยเรื่องเพลง หรือเล่าเรื่องผี อย่างไรก็ตามการใช้งาน ส่วนใหญ่ในแคมฟรอก (Camfrog) เป็นการใช้งานสำหรับชมและแสดงภาพลามกทางอินเทอร์เน็ต ในประเทศไทยซึ่งคนไทยเป็นกลุ่มผู้ใช้บริการโปรแกรมแคมฟรอก (Camfrog) มากเป็นอันดับที่ 3 ของโลก ซึ่งจากการใช้งานที่มีการถูกวิพากษ์วิจารณ์สูงมากในประเทศไทย ได้มีข่าวออกมาว่า ทางกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT) พยายามห้ามการใช้งาน

แคมฟรอก (Camfrog) ในประเทศไทย ซึ่งสามารถก่อให้เกิดปัญหาการขายบริการทางเพศ สำหรับเยาวชน

แคมฟรอก (Camfrog) เป็นซอฟต์แวร์ (Software) สามารถให้ผู้ใช้สามารถแลกเปลี่ยนภาพจากเว็บแคม (WebCam) และเสียงผ่านทางอินเทอร์เน็ต โดยโปรแกรมนี้สามารถใช้ให้มีการประชุมออนไลน์ได้หลายคนพร้อมกัน แคมฟรอก (Camfrog) แตกต่างจากโปรแกรมทั่วไปโดยผู้ใช้สามารถใช้โปรแกรมบนเซิร์ฟเวอร์ของตัวเองได้ ในปัจจุบันแคมฟรอก (Camfrog) มีการพูดคุย แลกเปลี่ยนความคิด และการแสดงวิดีโอ หลายอย่างรวมถึงเรื่อง การท่องเที่ยว กีฬา ภาษา วัฒนธรรม เล่นเกม ตอบปัญหาออนไลน์ แม้แต่เรื่องทางเพศ หรือการร่วมเพศออนไลน์ในแคมฟรอก (Camfrog)

แคมฟรอก (Camfrog) มีการใช้งานแบ่งออกเป็นห้องโดยแต่ละห้องจะแบ่งออกตามหัวข้อในการสนทนา เช่นห้องสำหรับพูดคุยภาษาอังกฤษ ภาษาอิตาลี ภาษาเยอรมัน สำหรับฝึกภาษา ซึ่งรวมไปถึงภาษามือสำหรับคนพิการที่มีการเปิดไว้ให้คนพิการได้มีโอกาสคุยกันออนไลน์หลายห้อง นอกจากนี้ยังมีห้องสำหรับพูดคุยเรื่องเพลง หรือเล่าเรื่องผี อย่างไรก็ตามการใช้งานส่วนใหญ่ในแคมฟรอก (Camfrog) เป็นการใช้งานสำหรับชมและแสดงลามกทางอินเทอร์เน็ต ซึ่งถือได้ว่าโปรแกรมแคมฟรอก (Camfrog) เป็นโปรแกรมที่สามารถแสดงออกในเรื่องของพฤติกรรมต่างๆของผู้สนทนา ภายในห้องสนทนาที่เข้าไปร่วมบริการและสามารถสร้างความเป็นตัวของตัวเองหรือจินตนาการอีกมุมของตัวเองออกผ่านทางสื่อได้ และยังรวมไปถึงเป็นสื่อสาธารณะที่มีความสำคัญที่วัยรุ่นใช้เป็นพื้นที่ของการแสดงออกของกลุ่มวัยรุ่นอีกด้วย

จุดเปลี่ยนที่ทำให้คนสนใจโปรแกรมแคมฟรอก (Camfrog) มากขึ้น เนื่องมาจากการประโคมข่าวผ่านสื่อต่างๆ การบอกต่อๆ กันมา รวมไปถึงการติข่าวของหน่วยงานราชการบางแห่งที่พยายาม เข้าไปแก้ไขปัญหานั้นๆ ที่ยังไม่มีมาตรการที่ชัดเจน จึงกลายเป็นการจุดประกายให้เกิดปัญหาหนักขึ้นเรื่อยๆ การระบาดแพร่หลายของสื่อลามก ยิ่งในสังคมที่ไม่มีการเรียนการสอนที่ถูกต้อง ในเรื่องเพศศึกษาให้เป็นภูมิด้านทานสื่อเหล่านี้ก็ยิ่งทำให้ความหมายเกี่ยวกับเพศ หยาบร้ายหรือชั่วช้าลามกลงเรื่อยๆ (คมชัดลึก, 17 กุมภาพันธ์ 50) ในขณะที่บ้านเมืองและเศรษฐกิจเริ่มถดถอย มีบุคคลว่างงานเป็นจำนวนมาก แต่รัฐบาลยังแย่งชิงกับอำนาจและผลประโยชน์ของตนเองอยู่ นั้นสิ่งที่เกิดขึ้นตามมาคือการว่างงาน และสิ่งเร้าเหล่านี้ก็ถือเป็นช่องทางหนึ่งที่สามารถทำให้กลุ่มคนว่างงาน วัยรุ่น และ วัยทำงานเข้ามาพูดคุยสนทนาและสร้างความสนใจมากขึ้นเมื่อมีการสร้างความสัมพันธ์เพื่อผ่อนคลายในเรื่องทางเพศเกิดขึ้น

แต่ผู้เข้าใช้บริการบางส่วนพยายามเข้าไปร่วมบริการของสื่อเพื่อหาสิ่งที่นำเสนอเกี่ยวกับการแสดงลามกอนาจาร และเพื่อสื่อสารความสัมพันธ์พูดคุยกันเพื่อตอบสนองความต้องการระหว่าง คู่สนทนากับความสุขของตนเอง หรือเข้าไปบันทึกภาพเพื่อการค้า มีหน้าจ้ออาจเป็นการล่อลวง เพื่อผลประโยชน์ต่างที่ไม่หวังอันพึงประสงค์ โดยผู้บริการอาจไม่รู้ถึงภัยที่กำลังเกิดขึ้นกับตัวเอง ดังตัวอย่างที่เราพบเห็นทางสื่อต่างๆ ในปัจจุบันตามหนังสือพิมพ์หน้าหนึ่งที่มีการนำเสนอผ่านสื่อออกมาไม่เว้นแต่ละวัน ดังเช่นบทความของสื่อต่างได้มีการเปิดผลการวิจัยผู้อำนวยการสถาบันรามจิตติ (ข่าวสด , 24 กันยายน 51) กล่าวว่า ต้นทางของปัญหาเหล่านี้ คือ สภาพครอบครัวที่อ่อนแอ ซึ่งไม่ได้ส่งผล ทำให้เด็กเสียชีวิตเท่านั้น ยังมีปัญหาทะเลาะวิวาท ล่วงละเมิดทางเพศยาเสพติด ยิ่งพื้นที่เจริญปัญหาสังคมยิ่งเกิดเป็นเงาตามตัว มีมหาวิทยาลัยจำนวนมากที่ไหนก็มีปัญหา มากที่นั่น ทั้งหอพัก ร้านเหล้า โต๊ะสนุก เป็นแพ็คเกจที่ไม่มีกติกากฎการแก้ปัญหารองรับ นอกจากนี้เด็กเยาวชนเสพสื่อติดเกมอินเทอร์เน็ตมากขึ้น แลกรุงเทพระวังมีร้านอินเทอร์เน็ตจดทะเบียนเป็นทางการ 5,000 ร้าน แต่ไม่จดใบสั่งซึ่งมีถึง 15,000 ร้าน นอกจากนั้นยังพบว่าแถวหน้ามหาวิทยาลัยรามคำแหง มีร้านอินเทอร์เน็ตที่ให้บริการสำหรับกลุ่มเกย์โดยเฉพาะ มีการเปิดแคมฟรอก (Camfrog) ปลอ่ยของหน้าจ้อ กลายเป็นปัจเจกนิยม แต่กฎหมายไม่ได้เข้าไปกระทำการแต่อย่างใด จากที่กล่าวมาทั้งหมดนี้ จะเห็นได้ว่าความเจริญก้าวหน้าของเทคโนโลยีการสื่อสาร โดยเฉพาะ อินเทอร์เน็ต ซึ่งมีผลต่อประชากรไทยในกลุ่มวัยรุ่นและวัยทำงาน ที่ได้มีโอกาสเปิดรับข้อมูลและแสวงหาข้อมูลเกี่ยวกับเรื่องเพศได้อย่างกว้างขวางขึ้นและเป็นไปโดยง่าย โดยการสร้างกลุ่มสังคมเสมือนลงบนอินเทอร์เน็ตที่มีนักโปรแกรมเมอร์ที่จัดเขียนโปรแกรมเพื่อประโยชน์นำมาใช้ในการผ่อนคลายเรื่องทางเพศ

ปัญหาที่เกิดขึ้นกับตัวผู้ที่เล่นสนทนาผ่านเว็บแคม (Camfrog) หรือพวกเล่นอินเทอร์เน็ตขายเซ็กซ์ หาเงินเลียนแบบต่างประเทศ (MGR Online : 2 ก.พ. 2547) โดยการใช้เว็บแคม (Camfrog) เป็นช่องทางด้วยการใช้กล้องจับถ่ายทอดสดการมีเพศสัมพันธ์ขณะ Chat กับสมาชิกผ่านเว็บแคม (Camfrog) และเริ่มระบาดเป็นที่น่าหวั่นใจในหมู่นักท่องอินเทอร์เน็ตทั้งในเด็กและผู้ใหญ่ โดยผู้ประกอบการส่วนใหญ่ที่ปล่อยให้ลูกหลานอยู่กับโลกอิเล็กทรอนิกส์ต้องรู้เท่าทันเพราะ อินเทอร์เน็ต คือ ภัยในบ้านที่พร้อมจะฆ่าคนได้หากไม่รู้จักเลือกในการเสพข้อมูลแต่ในขณะที่คนทั่วไปที่เข้ามาสนทนากับการพูดคุยในบอร์ดห้องเว็บแคม (Webcam) กับเพื่อนทั่วทุกมุม โลก จะมีสักกี่คนที่จะรู้ว่าคนกลุ่มๆหนึ่งที่มีการเปิดห้องของเว็บแคม (Webcam) ขึ้นมานั้นจะใช้สื่อเหล่านี้ที่ ออกแบบมา เพื่อประโยชน์ทางการสื่อสารเป็นช่องทางในการหาเงินกับเทคโนโลยีเหล่านี้โดยใช้เรื่องเพศเป็นตัวล่อ เพื่อสร้างความสนใจให้กับห้องตนเองให้อยู่ในระดับต้น กลุ่มผู้ใช้โปรแกรมสนทนาจะมีอายุตั้งแต่ 15 ปี ขึ้นไป ส่วนใหญ่จะเป็นผู้หญิงมากกว่าผู้ชาย และกลุ่มเกย์ ซึ่งข้อมูล

เหล่านี้มาจากการตั้งชื่อห้องของหน้าเว็บบอร์ดก่อนเลือกเข้าห้องสนทนา โดยเมื่อเห็นห้องสนทนา มีคนจำนวนมากเท่าไรหรือเท่ากับความน่าสนใจในการเข้าไปเพื่อสนทนาภายในห้องก็ยิ่งดึงดูดผู้เล่น มากเท่านั้น

จากการจัดทำโครงการของนักศึกษากลุ่มหนึ่งโดยใช้โครงการที่ชื่อว่า แคมฟรอก (Camfrog) สร้างสรรค์ ไม่ใช่แค่สนุก ซึ่งผลการทำโครงการนี้ได้มีการแก้ไขปัญหาเกี่ยวกับการใช้ อินเทอร์เน็ตโดยเน้นไปที่ผู้ใช้โปรแกรมแคมฟรอก (Camfrog) เพื่อสร้างมุมมองและภาพลักษณ์ทำให้เกิดข้อดีกับโปรแกรมแคมฟรอก (Camfrog) มากยิ่งขึ้น โดยกรรมวิธีในการทำโครงการนี้ได้สร้างความมั่นใจให้กับบุคคลทั่วไปได้เห็นถึงประโยชน์ทางด้านการศึกษาผ่านทางโปรแกรม แคมฟรอก (Camfrog) โดยแสดงให้เห็นถึงการจัดทำโครงการได้อย่างเห็นได้ชัดว่าโปรแกรม แคมฟรอก (Camfrog) สามารถนำไปใช้ประโยชน์ในการใช้สอยได้อย่างแท้จริง เพราะฉะนั้น แคมฟรอก (Camfrog) ก็คือรูปแบบหนึ่งของเทคโนโลยีไซเบอร์ในยุคโลกาภิวัตน์ ที่ผู้สนทนาได้เลือกเป็นพื้นที่หรือปริมาตร ของการแสดงออกความเป็นตัวตนตามความต้องการต่างๆ ไม่เว้น แต่เรื่องเพศ เพราะฉะนั้นอาจจะพบว่ากลุ่มวัยรุ่นจะใช้โปรแกรมแคมฟรอก (Camfrog) เพื่อ เป็นพื้นที่ในการแสดงออกอย่างเต็มที่ จึงไม่แปลกเลยที่วัยรุ่นนั้น ได้มีความนิยมในการใช้ โปรแกรมแคมฟรอก (Camfrog) เพื่อเป็นพื้นที่สาธารณะที่แสดงถึงมิติของการผสมผสานของ เทคโนโลยีที่รวมเอาเสียง และภาพจากการสนทนา การแสดง ดิจิทัล เสียงเพลง และการจ้องมองมาไว้ด้วยกัน ไซเบอร์ได้สร้างความแปรเปลี่ยนให้กับระบบวัฒนธรรมของเราอย่างมาก คือทำให้เกิด สังคมแบบเครือข่ายที่เชื่อมโยงการไหล การถ่ายเทข้อมูล ทำให้เกิดพื้นที่เสมือนจริงกระจายข้อมูลสู่ คนหมู่มาก ลดระยะเวลาในการไหลเวียนหรือถ่ายทอดข้อมูล

ความสนใจในการศึกษา “ พฤติกรรมและทัศนคติด้านเพศของวัยรุ่นที่เป็นผลมาจากการ สนทนาผ่านโปรแกรมแคมฟรอก (Camfrog) ” ทั้งนี้โปรแกรมแคมฟรอก (Camfrog) ถือเป็นสื่อที่มีการเข้าถึงของกลุ่มทุกเพศทุกวัย ยิ่งเป็นแหล่งที่วัยรุ่นสามารถเข้าไปค้นคว้าและสื่อสารจากการ สนทนาเกี่ยวกับเรื่องทางเพศได้มากที่สุด ซึ่งสามารถที่จะกระตุ้นความเปลี่ยนแปลงทางร่างกายและ จิตใจที่ส่งผลต่อเยาวชนในวัยนี้อย่างมาก โดยเฉพาะเรื่องที่ตั้งครรภ์ไทยยังไม่ยอมเปิดรับและ การสอนเกี่ยวกับเรื่องทางเพศอย่างเปิดเผย สื่อเหล่านี้ย่อมเป็นช่องทางที่ง่ายต่อการเข้าถึง และง่าย ต่อกลุ่มผู้หวังผลประโยชน์เพื่อหาช่องทางในการทำมาหากิน การศึกษานี้จำเป็นต้องศึกษาเกี่ยวกับ สาระสำคัญของประโยชน์เกี่ยวกับพฤติกรรมและทัศนคติด้านเพศของวัยรุ่นที่เป็นผลจากการ สนทนาภายในห้องสนทนา (Chatroom) ของโปรแกรมแคมฟรอก (Camfrog) เพื่อให้เข้าถึงทัศนคติ และพฤติกรรมทั้งสองด้านของวัยรุ่นและเพื่อลดด้านไม่ดีของมุมมองในสังคมในการจับจ้อง และปรณามว่าการเล่นแคมฟรอก (Camfrog) คือพฤติกรรมเสี่ยงเสมือนเป็นอาชญากรรมทางเพศ

และอาชญากรรมทางด้านจริยธรรมศีลธรรมเพียงอย่างเดียว ซึ่งทัศนคติและพฤติกรรมของวัยรุ่นที่สนทนาค่าผ่าน โปรแกรมแคมฟรอก (Camfrog) อาจจะมีมุมมองที่มีทั้งแง่บวกและลบก็ได้ขึ้นอยู่กับแนวความคิดของตัววัยรุ่นภายใน ห้องสนทนาเองซึ่งผู้วิจัยทำการวิจัยเกี่ยวกับมุมมองทั้งสองมุมมองนี้ เพื่อให้สอดคล้องกับสถานการณ์ของข่าวทางด้านสังคมในปัจจุบันและส่งผลกระทบต่อด้านทัศนคติของวัยรุ่นอย่างไร ผู้วิจัยจึงเลือกศึกษาพฤติกรรมและทัศนคติด้านเพศของผู้สนทนาเพื่อให้ได้ผลงานวิจัยเพื่อเป็นประโยชน์ต่อสังคมและเท่าทันต่อกระแสนิยมในขณะนี้

1.2 ปัญหาวิจัย

จากความสนใจที่ต้องศึกษาหัวข้อเรื่อง ของคำถามงานวิจัยครั้งนี้ คือ

1. วัยรุ่นมีพฤติกรรมการสนทนาค่าผ่าน โปรแกรมแคมฟรอก (Camfrog) อย่างไร
2. วัยรุ่นที่สนทนาค่าผ่าน โปรแกรมแคมฟรอก (Camfrog) มีทัศนคติด้านเพศอย่างไร

1.3 วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการสนทนาโปรแกรมแคมฟรอก (Camfrog) ของวัยรุ่น
2. เพื่อศึกษาทัศนคติด้านเพศของวัยรุ่นที่มีผลมาจากการสนทนาค่าผ่าน โปรแกรมแคมฟรอก (Camfrog)

1.4 ขอบเขตของการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยศึกษา “ปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมและทัศนคติของวัยรุ่นที่ใช้โปรแกรมสนทนาแคมฟรอก (Camfrog)” โดยกำหนดขอบเขตการวิจัยเป็นกลุ่มวัยรุ่นตั้งแต่อายุ 18 ปี ถึง 25 ปี ที่สนทนาค่าผ่าน โปรแกรมแคมฟรอก (Camfrog) ระยะเวลา 3 เดือนขึ้นไป เนื่องจากกลุ่มตัวอย่างเหล่านี้เป็นกลุ่มตัวอย่างที่มีวัยและวุฒิภาวะในการให้ข้อมูลในงานวิจัย

1.5 นิยามศัพท์

โปรแกรมแคมฟรอก(Camfrog) หมายถึง โปรแกรมที่สามารถติดต่อสื่อสารได้ 2 ทาง (Two-way Communication) ซึ่งเป็นการพูดคุย (Chat) ระหว่างบุคคลที่เป็นชุมชนทางอินเทอร์เน็ต โดยแบ่งออกเป็นห้องๆ สนทนา ตามหัวข้อในการสนทนา โดยในปัจจุบันจะมี 2 โชนหลักๆ คือ โชนทั่วไป (General) และ โชนผู้ใหญ่ (18+ only) ซึ่งการพูดคุยจะมีการผนวกกับกล้อง (Web Camera หรือ Web Cam) โดยผู้สนใจสามารถลงทะเบียนใช้งานเหมือนโปรแกรมสนทนาทั่วไป หลังจากนั้น จึงสามารถเข้าไปเลือกห้องสนทนาพูดคุยได้หลายๆ คนพร้อมกัน

การพัฒนาความสัมพันธ์ หมายถึง ความสัมพันธ์ฉันเพื่อนในโลกออนไลน์ (Online friends) ในอินเทอร์เน็ต ที่พัฒนามาจากกลุ่มคนที่ไม่เคยรู้จักกันมาก่อนมาพบเจอกัน ในอินเทอร์เน็ต ทำให้เกิดความสัมพันธ์กัน โดยที่ไม่ต้องเริ่มความสัมพันธ์จากอายุ เพศ เชื้อชาติ และความสัมพันธ์ระหว่างกันจะมีความสนิทสนมกันมากขึ้น เริ่มจากการสื่อสารที่กว้างๆ หรือคุยเรื่องราวทั่วไป จนถึงการคุยกันด้วยเรื่องราวที่ลึกซึ้งมากขึ้นและเป็นส่วนตัวมากยิ่งขึ้น

พฤติกรรม หมายถึง การแสดงออกท่าทีของวัยรุ่นผ่านการสนทนาผ่านโปรแกรมแคมฟรอก (Camfrog) ในเรื่องของ

1) การใช้ คือ ระยะเวลาในการสนทนา ช่วงเวลา ประเด็นในการสนทนา

2) การแสดงออก คือ การสนทนาความรู้ความเชื่อ ความคิดเห็นในการสนทนา การเปิดเผยตนเอง

ทัศนคติด้านเพศ หมายถึง การแสดงความคิดเห็นของผู้สนทนาภายในห้องโปรแกรมแคม ฟรอก (Camfrog) กับการแสดงพฤติกรรมทางเพศของผู้ร่วมสนทนาภายในห้องสนทนาผ่านกล้องเว็บแคมภายในห้องสนทนาผ่านโปรแกรมแคมฟรอก (Camfrog)

วัยรุ่น หมายถึง กลุ่มคนอยู่ช่วงอายุตั้งแต่ 18 ถึง 25 ปี ที่ เป็นนักศึกษามหาวิทยาลัยและเริ่มทำงาน โดยเป็นผู้สนทนาโปรแกรมแคมฟรอก (Camfrog) เป็นประจำซึ่งจะต้องสนทนามาแล้วอย่างน้อย 3 เดือนขึ้นไป

1.6 ประโยชน์ที่ได้รับ

1. เรียนรู้พฤติกรรมการใช้โปรแกรมแคมฟรอก (Camfrog) และรับรู้ถึงพฤติกรรมการใช้งานของโปรแกรมแคมฟรอก (Camfrog) เพื่อสร้างหรือทำให้เกิดประโยชน์ในการใช้สนทนาภายในโปรแกรมแคมฟรอก (Camfrog)

2. ทราบถึงทัศนคติด้านเพศของวัยรุ่นในการใช้โปรแกรมแคมฟรอก (Camfrog) และนำมาปรับแก้ไขถึงปัญหาที่อาจจะส่งเกิดขึ้นในด้านเพศเพื่อที่จะสามารถป้องกันภัยที่จะตามมาแก่ผู้เล่นได้

3. เข้าใจถึงปัญหาที่เกิดขึ้นเกี่ยวกับโปรแกรมแคมฟรอก (Camfrog) ในปัจจุบัน และป้องกันกับพฤติกรรมต่างๆที่เกิดขึ้นขณะที่เล่นโปรแกรมแคมฟรอก (Camfrog)