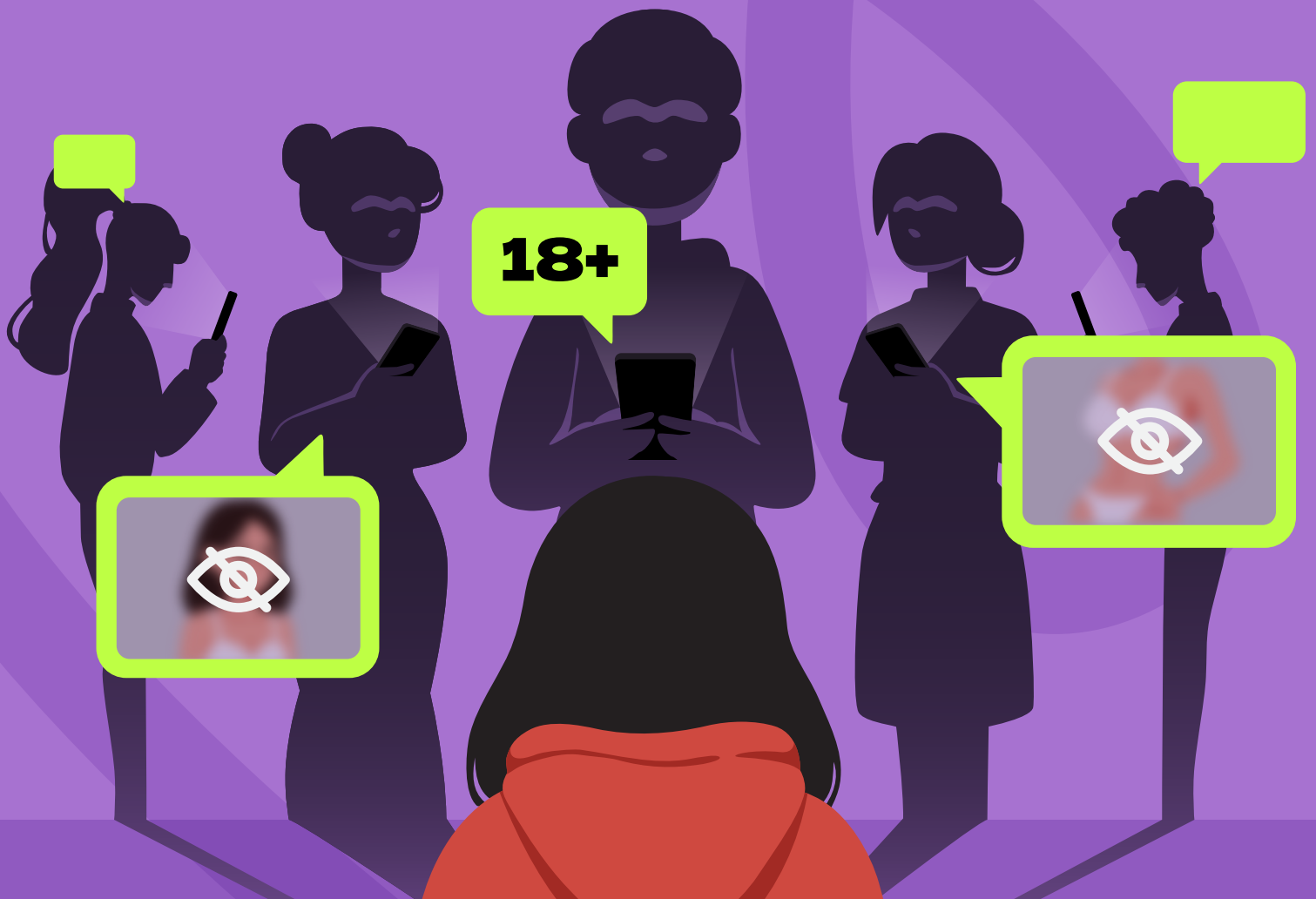


LEAKED

ทำความเข้าใจและแก้ไขปัญหา
เกี่ยวกับการผลิตเนื้อหาทางเพศ
ของเยาวชนในประเทศไทย



เจนนิเฟอร์ ชัทซ์, รั้งสิมา ดีสวัสดิ์, วีรวรรณ มอสบี้ & มาร์ค คาเวนนา

Evident

HUG
PROJECT

Financially Supported By

CHILDHOOD
WORLD CHILDHOOD FOUNDATION
FOUNDED BY R.M. QUEEN BECK OF SWEDEN



Evident เป็นบริษัทวิจัยขนาดเล็กที่ตั้งอยู่ในกรุงเทพมหานคร มีพันธกิจสำคัญในการใช้หลักฐานเชิงประจักษ์เพื่อขับเคลื่อนการเปลี่ยนแปลงทางสังคม โดยมุ่งเน้นการดำเนินโครงการวิจัยและการถ่ายทอดองค์ความรู้ไปสู่การปฏิบัติที่เป็นรูปธรรม เพื่อยกระดับแนวทางการคุ้มครองและดูแลเด็กทั่วโลก

โครงการอีก เป็นมูลนิธิซึ่งตั้งอยู่ในจังหวัดเชียงใหม่ ดำเนินงานด้านการคุ้มครอง ป้องกัน และฟื้นฟูเด็กที่อยู่ในภาวะเสี่ยง รวมถึงเยาวชนที่เผชิญการแสวงหาประโยชน์ทางออนไลน์ การล่วงละเมิดทางเพศ และการค้ามนุษย์ ทั้งนี้ โครงการอีกได้ให้การสนับสนุน Evident ในการเก็บข้อมูลภาคสนามผ่านการคัดเลือกโรงเรียนในเครือข่ายที่เกี่ยวข้องในพื้นที่ภาคเหนือ พร้อมทั้งอำนวยความสะดวกในการจัดเก็บข้อมูลเชิงประจักษ์

แนะนำการอ้างอิงข้อมูล:

เจนนิเฟอร์ ชัทซ์, รังสิมา ดีสวัสดิ์, วีรวรรณ มอสบี้ & มาร์ค คาเวนา (พ.ศ. 2568). *Leaked: ทำความเข้าใจและแก้ไขปัญหายาวกับ การผลิตเนื้อหาลามกทางเพศของเยาวชนในประเทศไทย*. อีวีเด็นท์ & โครงการอีก: กรุงเทพฯ

โครงการได้รับการสนับสนุนงบประมาณจาก:

มูลนิธิเด็กโลก (World Childhood Foundation)

มูลนิธิคุ้มครองเด็กจากการถูกล่วงละเมิดและการแสวงหาประโยชน์ทางเพศ ทำงานโดยความร่วมมือกับองค์กรภาคประชาชน ภาคธุรกิจ มูลนิธิ ตลอดจนผู้มีส่วนได้ส่วนเสียที่มีวิสัยทัศน์ร่วมกัน คือการสร้างโลกที่ปราศจากการล่วงละเมิดทางเพศต่อเด็ก มูลนิธิฯ ได้ลงทุนในการพัฒนานวัตกรรม ยุทธศาสตร์ และความร่วมมือเชิงรณรงค์ที่มุ่งยกระดับมาตรการคุ้มครองเด็ก และลดความเสี่ยงของกลุ่มเปราะบาง มูลนิธิฯ ได้รับการก่อตั้งขึ้นเมื่อปี พ.ศ. 2532 โดยสมเด็จพระราชินีซิลเวียแห่งราชอาณาจักรสวีเดน

คำนำ

ในปัจจุบัน โลกดิจิทัลไม่ได้เป็นเพียงพื้นที่แยกออกมาให้เยาวชน “เข้าไปใช้” ดังเช่นที่เคยเข้าใจกัน แต่กลับเป็นพื้นที่ที่พวกเขาเติบโต เรียนรู้ สร้างมิตรภาพ สำรวจอัตลักษณ์ และแสดงออกถึงตัวตน เป็นพื้นที่สำหรับความคิดสร้างสรรค์ ความสัมพันธ์ทางสังคม และความเป็นส่วนหนึ่งของชุมชน อย่างไรก็ตาม พื้นที่ออนไลน์อาจส่งผลให้เยาวชนเผชิญกับความเสี่ยงที่พัฒนาไปอย่างต่อเนื่อง ซึ่งแม้แต่ผู้ใหญ่ หน่วยงาน และระบบต่าง ๆ ยังไม่สามารถติดตามได้ทันทั่วถึง และด้วยลักษณะเฉพาะของโลกออนไลน์ เยาวชนจึงใช้ชีวิตน่าน้ำผู้ใหญ่อยู่หนึ่งก้าวเสมอ

มีการปรึกษาหารืออย่างกว้างขวางถึงวิธีการคุ้มครองให้เด็กปลอดภัยบนโลกออนไลน์ แต่มีจำนวนน้อยมากที่เริ่มต้นหรือแม้แต่เปิดโอกาสให้ “เสียงของเด็ก” ซึ่งเป็นเสียงที่สำคัญที่สุดได้เข้ามามีส่วนร่วม หากปราศจากความเห็นของเด็กแล้ว แม้จะมีกฎหมาย นโยบาย และโครงการต่าง ๆ ที่เกิดจากความตั้งใจที่ดีเพียงใด ก็ยังคงมีความเสี่ยงที่มาตรการเหล่านั้นจะไม่สามารถสะท้อนความเป็นจริงในชีวิตประจำวันของเด็กได้อย่างแท้จริง การรับฟังเสียงของเด็ก จึงไม่ใช่ทางเลือก หากเป็นรากฐานสำหรับการแก้ปัญหาที่แท้จริง

โครงการ *Leaked* เกิดขึ้นมาเพื่อเติมเต็มช่องว่างนั้น ในบริบทของประเทศไทยและในภูมิภาคเอเชียโดยรวม แม้เยาวชนจะเป็นกลุ่มที่ใช้อินเทอร์เน็ตมากที่สุดกลุ่มหนึ่งของโลก หากแต่การศึกษาวิจัย นโยบาย และโครงการที่สะท้อนประสบการณ์ชีวิตของเยาวชนยังคงมีจำกัด โครงการ *Leaked* จึงเสนอข้อมูลเชิงลึกใหม่ๆ เกี่ยวกับประเด็นที่อ่อนไหวมากที่สุดประเด็นหนึ่งในโลกดิจิทัล ซึ่งได้แก่การแสดงออกและประสบการณ์ทางเพศบนโลกออนไลน์ โครงการ *Leaked* ใช้วิธีการเข้าถึงเด็กโดยไม่ตัดสินล่วงหน้า และขอให้เยาวชนแลกเปลี่ยนมุมมองและเหตุผลในการผลิตเนื้อหาทางเพศ เยาวชนเลือกส่งเนื้อหาให้กับใคร จัดการอย่างไรเมื่อเผชิญปัญหา และที่สำคัญที่สุดคือการสอบถามความเห็นของเยาวชนต่อรูปแบบความช่วยเหลือที่พวกเขาต้องการและเห็นว่าจำเป็นอย่างไรอย่างแท้จริง

ข้อค้นพบของโครงการ *Leaked* ได้ท้าทายสมมุติฐานที่ใช้กันในแวดวงการคุ้มครองเด็กในประเด็นสำคัญดังกล่าว โดยแสดงให้เห็นว่า การแก้ไขปัญหาไม่สามารถจำกัดอยู่ที่การแนะนำให้เยาวชน “หลีกเลี่ยงความเสี่ยง” เพียงเท่านั้น เพราะความเป็นจริงในโลกออนไลน์ของเยาวชนมีความซับซ้อนกว่านั้นมาก ผลการศึกษาสะท้อนว่า พื้นที่ดิจิทัลสามารถสร้างความรู้สึกอิสระ แต่ก็แฝงด้วยความอันตรายในเวลาเดียวกัน เครื่องมือชุดเดียวกันที่ใช้เชื่อมต่อ สร้างสรรค์ และเปิดโอกาสให้มองเห็น

ยังอาจถูกใช้เพื่อกดดัน ควบคุม หรือแม้แต่ทำร้ายเยาวชนได้เช่นกัน ที่สำคัญ เยาวชนยืนยันว่า การหยุดใช้หรือการเอาตัวเองออกมาจากโลกออนไลน์ ไม่ใช่ทางเลือกที่สอดคล้องกับวิถีชีวิตจริงของพวกเขา

สิ่งที่ชัดเจนที่สุดของข้อมูลจากโครงการ *Leaked* คือความจำเป็นในการแก้ไขปัญหาที่ตรงต่อความต้องการของเยาวชน โดยเฉพาะการทำความเข้าใจถึงอิทธิพลของบรรทัดฐานเกี่ยวกับเพศ (Gender Norms) ความคาดหวังทางสังคม และพลวัตทางสังคมที่มีผลต่อประสบการณ์และความเสี่ยงที่เยาวชนต้องเผชิญ โดยมุ่งเปลี่ยนผ่านจากวิธีการที่ตั้งอยู่บนฐานของความกลัว ไปสู่กลยุทธ์ที่เน้นสร้างความเชื่อใจ สร้างพลังในโลกดิจิทัล ตลอดจนการฟื้นฟูเยียวยา พร้อมทั้งเฝ้าระวังรูปแบบคุณลักษณะของแพลตฟอร์มต่าง ๆ ที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ซึ่งส่วนใหญ่ขาดการกำกับดูแล และเห็นได้ชัดว่ามีอิทธิพลต่อการมีส่วนร่วมทางออนไลน์ของเยาวชน

เรามีความซาบซึ้งเป็นอย่างยิ่งต่อพันธมิตรจาก Evident และโครงการอื่นๆ อีกทั้งเยาวชนทุกคนที่เข้าร่วมในการวิจัยนี้ ความจริงใจและความกล้าหาญของเยาวชนสะท้อนให้เห็นชัดเจนในรายงานฉบับนี้ ทั้งนี้ ทางมูลนิธิฯ มั่นใจว่า การเผยแพร่รายงานการใช้ประโยชน์จากข้อค้นพบในรายงาน และการจัดกิจกรรมอบรมให้ความรู้เชิงนำร่องต่อจากนี้ไป จะช่วยให้ข้อมูลที่ได้จากการวิจัยก่อให้เกิดประโยชน์สูงสุด

หากร่วมมือกันแล้ว เราสามารถใช้ข้อมูลเชิงลึกนี้พัฒนาวิธีการแก้ไขปัญหาที่เหมาะสมและสอดคล้องกับวัฒนธรรมเพื่อลดความเสียหาย สนับสนุนความสัมพันธ์ที่เหมาะสมสำหรับเยาวชน และพัฒนาเครื่องมือที่เยาวชนพึงมีเพื่อความปลอดภัย มีเกียรติ และความมั่นใจในการใช้ชีวิตทั้งในโลกออนไลน์และออฟไลน์ เนื่องจากมูลนิธิเด็กโลกได้ดำเนินงานมา 25 ปี ร่วมกับผู้ที่ตั้งที่มีความมุ่งมั่น องค์กรภาคประชาสังคม บริษัท และมูลนิธิทั่วโลก เรายังคงมีความมุ่งมั่นขับเคลื่อนนวัตกรรม สร้างเสริมความร่วมมือ และสร้างอนาคตที่ปราศจากเด็กที่ถูกล่วงละเมิดทางเพศ

Paula Guillet de Monthoux

เลขาธิการใหญ่

มูลนิธิเด็กโลก



กิตติกรรมประกาศ

สิ่งแรกและสิ่งสำคัญที่สุดในการจัดทำรายงานฉบับนี้คือ**เยาวชน ทั้ง 1,916 คน** ที่ได้สละเวลาเข้าร่วมการสำรวจนี้จนเสร็จสมบูรณ์ ความตั้งใจมีส่วนร่วมอย่างเปิดเผยและจริงใจในการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับการตัดสินใจ พฤติกรรม และประเด็นด้านความปลอดภัยของเยาวชนบนโลกออนไลน์มีความสำคัญสูงสุดต่อการขับเคลื่อนการทำงานเพื่อปรับปรุงสถานการณ์ให้ดีขึ้น

นอกจากนี้ ขอขอบคุณผู้เข้าร่วมในการสัมภาษณ์หลักทั้ง **20 คน** ซึ่งได้ช่วยขยายความตามบริบทของประเด็นดังกล่าวข้างต้น การสนทนานี้ได้เติมเต็มช่องว่างที่มี อธิบายผลการวิจัยที่ซับซ้อน และเสริมความเข้าใจต่อข้อมูลเชิงปริมาณในมิติที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้น ผู้ให้สัมภาษณ์ประกอบด้วยผู้แทนเยาวชน ผู้สนับสนุนเยาวชน ที่รอดชีวิตจากประสบการณ์อันเลวร้ายที่ส่งผลกระทบต่อร่างกายและจิตใจ ผู้บังคับใช้กฎหมาย นักสังคมสงเคราะห์และบุคลากรด้านการศึกษา ซึ่งสามารถเข้าถึงได้ผ่านเครือข่ายที่กว้างขวางของเพื่อนของเราจาก**โครงการฮัก**

จาก**โครงการฮัก** ขอขอบคุณ**คุณกนิษฐา ตาหลวง และคุณ สลักจิต แก้วคำ** ที่ได้นำกลยุทธ์การสุ่มตัวอย่างสำหรับการวิจัยนี้ไปใช้ให้เกิดผลอย่างเป็นรูปธรรม ได้อำนวยความสะดวกในการเข้าถึงผู้เข้าร่วมจากโรงเรียนจำนวน 20 แห่ง ครอบคลุมทั้งพื้นที่เมืองและชนบทในเจ็ดจังหวัดภาคเหนือของประเทศไทย โดยได้ประสานงานกับโรงเรียนต่าง ๆ เพื่อถ่ายทอดความอ่อนไหวของประเด็นการวิจัยอย่างรอบคอบ สร้างความเข้าใจและความร่วมมือจากผู้นำในพื้นที่ ตลอดจนดูแลการบริหารจัดการด้านการขนส่งและการจัดเก็บข้อมูล แม้ในช่วงเวลาที่ประสบอุทกภัยครั้งใหญ่ และ**คุณญาณิศา มาลัยนาค** ที่เข้าร่วมทีมในเวลาต่อมา โดยได้สนับสนุนกระบวนการจัดการและการจัดเก็บข้อมูลให้เป็นไปอย่างราบรื่น

เราจะไม่สามารถมีข้อมูลที่สมบูรณ์และน่าเชื่อถือได้เลยหากปราศจากความเชี่ยวชาญของคุณ **Jonathan Mundell** ผู้มีบทบาทสำคัญในการออกแบบองค์ประกอบเชิงปริมาณของการสำรวจ เพื่อให้มั่นใจว่าข้อมูลที่ได้สามารถนำไปสู่การวิเคราะห์ที่ถูกต้องและแม่นยำสูงสุด นอกจากนี้ การคำนวณข้อมูลเชิงปริมาณจำนวนมากตามแผนงานการวิเคราะห์ของคุณ Jonathan ยังมีคุณูปการอย่างยิ่งต่อกระบวนการวิจัย

มีการจัดการประชุมแลกเปลี่ยนความคิดเห็นร่วมกับเยาวชนสองครั้ง เพื่อรับฟังความคิดเห็น (และปรับแก้ไข) ต่อเครื่องมือการสำรวจแรกเริ่มของเรา (พฤษภาคม 2567) และเพื่อยืนยัน

และตรวจสอบการวิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้น (มีนาคม 2568)

ท้ายสุดนี้ เราขอขอบคุณคณะที่ปรึกษาไทยและคณะที่ปรึกษาจากต่างประเทศ ที่ได้ให้คำแนะนำ ทบทวน และให้ข้อเสนอแนะที่ทรงคุณค่าตั้งแต่เริ่มต้นการวิจัย

คณะที่ปรึกษาไทย

Ilya Smirnoff

มูลนิธิสายเด็ก

กฤษฎ์วรรณ วรมิษฐ์

ศูนย์ประสานงานขับเคลื่อนการส่งเสริมและปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์ (กระทรวงพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์)

ดร. มาร์ค เจริญวงศ์

ผู้เชี่ยวชาญ/ที่ปรึกษาอิสระ

พ.ต.อ. มรกต แสงสระคู

กองบัญชาการตำรวจสืบสวนสอบสวนอาชญากรรมทางเทคโนโลยี

สันติ ศิริธีระเกษม

ยูนิเซฟ ประเทศไทย

Snow White Smelser

ผู้เชี่ยวชาญ/ที่ปรึกษาอิสระ

ดร. ศรีดา ตันทะอธิพานิช

มูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย

พญ. วนิดา เปาอินทร์

คณะแพทยศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

คณะที่ปรึกษาระหว่างประเทศ

Alexandra Johns

Asia Pacific Alliance

Ethel Quayle

University of Edinburgh

Lucy Thomas

Project Rockit

Nuria Lorenzo-Dus

University of Swansea

Ysrael (Ace) Diloy

Stairways Foundation

สารบัญ

สารบัญ	5
บทนำ	8
ภูมิหลัง	10
การวิจัยในปัจจุบัน	12
คำถามการวิจัย	12
ระเบียบวิธีวิจัย	13
ผู้เข้าร่วม	14
การสำรวจ	16
การสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลหลัก	16
การหารือกับกลุ่มเยาวชน	17
ข้อพิจารณาด้านจริยธรรม	17
ผลการวิจัย	18
ค้นหาพลังของตนในโลกดิจิทัล	18
การออนไลน์ตลอดเวลา	18
รูปแบบการเรียนรู้ความปลอดภัยดิจิทัลด้วยตนเอง	20
ความแตกต่างระหว่าง ทักษะดิจิทัล ‘เชิงเทคนิค’ (Hard Skills) และ ‘เชิงอารมณ์’ (Soft Skills)	22
พลัง ผลงาน และความเป็นสาธารณะ	26
เนื้อหาทางเพศ	29
อิทธิพลของโลกออนไลน์ และพัฒนาการทางเพศของเยาวชน	29
การเข้าถึงเนื้อหาทางเพศบ่อย ๆ ทำให้เรื่องดังกล่าวกลายเป็นสิ่งปกติ	30
การส่งต่อและการมีส่วนร่วมกับเนื้อหาทางเพศ	35
รูปแบบการส่งต่อเนื้อหาทางเพศ	35
ทำไมเยาวชนจึงส่งต่อเนื้อหาทางเพศ	36
เยาวชนตอบสนองต่อการได้รับเนื้อหาทางเพศที่มาจากเยาวชนคนอื่นอย่างไร	42
ผลลัพธ์ ความอันตราย และความรับผิดชอบ	45
ความอันตราย	45
การบีบบังคับ การถูกแสวงหาประโยชน์ และการกล่าวโทษ	48
ความรุนแรงของการตัดสินใจของเยาวชน	48
ความไม่แน่นอนและความสามารถในการควบคุม	50
เทคโนโลยีในฐานะปัจจัยส่งเสริม	50
ส่งต่อให้กับผู้ใด	52
บทสรุป	53
ข้อเสนอแนะ	54
เอกสารอ้างอิง	57

บทสรุปผู้บริหาร



ด้วยการสนับสนุนจากมูลนิธิเด็กโลก โครงการ *Leaked* ได้สำรวจว่าเยาวชนไทยมีส่วนในการสร้างและเผยแพร่เนื้อหาทางเพศบนโลกดิจิทัลอย่างไร โครงการนี้วางแนวทางการศึกษาโดยก้าวข้ามการอธิบายปัญหาด้วยความกลัว หรือสมมติฐานของผู้ใหญ่ และหันมาให้ความสำคัญกับเสียงสะท้อนและประสบการณ์จริงของเยาวชนโดยตรง การเก็บข้อมูลครอบคลุมเยาวชนจำนวน 1,916 คน อายุระหว่าง 9–17 ปี จากเจ็ดจังหวัดในภาคเหนือ ร่วมกับการรับฟังความคิดเห็นของแกนนำเยาวชนและการสัมภาษณ์เชิงลึกผู้ปฏิบัติงานด้านหน้า ผลการศึกษาทำให้เข้าใจแรงจูงใจ รูปแบบ ความเสี่ยง และผลกระทบจากการส่งต่อเนื้อหาทางเพศในกลุ่มเยาวชนได้ชัดเจนยิ่งขึ้น

เยาวชนในปัจจุบันเติบโตภายใต้สภาพแวดล้อมที่โลกดิจิทัลและโลกออฟไลน์ผสมผสานเข้าด้วยกันอย่างลึกซึ้ง แพลตฟอร์มสื่อสังคมออนไลน์เป็นพื้นที่สำคัญในการสร้างอัตลักษณ์ สานสัมพันธ์ และทดลองบทบาททางสังคม แต่ก็แฝงด้วยความเสี่ยงหลายประการ คุณลักษณะบางอย่างของแพลตฟอร์ม เช่น ข้อความที่ลบตัวเองอัตโนมัติ (Disappearing Messages) การสนทนาโดยไม่เปิดเผยตัวตน หรือการส่งต่อข้อมูลได้ทันที (Instant Sharing) ล้วนทำให้เยาวชนลดความระมัดระวังต่อพฤติกรรมที่เสี่ยงในโลกออนไลน์ ขณะเดียวกัน ระบบการมองเห็นและการโต้ตอบที่แพลตฟอร์มออกแบบขึ้นยังมีอิทธิพลต่อการตัดสินใจและการแสดงออกของเยาวชนอย่างมาก

ในประเทศไทย อิทธิพลจากวัฒนธรรมอินเทอร์เน็ตในระดับโลกอาจขัดแย้งกับบรรทัดฐานอนุรักษนิยมท้องถิ่นเกี่ยวกับเพศและการรักษาลงสนทน ซึ่งอาจส่งผลให้เยาวชนรู้สึกโดดเดี่ยวหรืออับอายเมื่อเกิดปัญหา

ข้อค้นพบสำคัญในรายงานมีดังต่อไปนี้

- **ความแพร่หลายและการเปิดเผย:** ร้อยละ 36 ของเยาวชนอายุระหว่าง 14–17 ปี เคยได้รับหรือเคยเห็นเนื้อหาทางเพศของบุคคลที่คาดว่ามีความอายุน้อยกว่า 18 ปี ในกลุ่มผู้ที่มีอายุ 15 ปี ตัวเลขดังกล่าวสูงกว่าครึ่งหนึ่ง (ร้อยละ 51) การเปิดเผยเนื้อหาทางเพศสูงขึ้นในกลุ่มเยาวชนที่มีความหลากหลายทางเพศ (ร้อยละ 49) เยาวชนกลุ่มชาติพันธุ์ (ร้อยละ 49) ผู้ที่อาศัยอยู่ในเขตเมือง (ร้อยละ 46) และผู้ที่ตั้งโปรไฟล์โซเชียลมีเดียเป็นสาธารณะแทนการเป็นส่วนตัว (ร้อยละ 43)

- **แรงจูงใจ:** เยาวชนรายงานแรงจูงใจที่หลากหลายในการส่งต่อเนื้อหาทางเพศ ได้แก่ การสร้างสถานะทางสังคม (ร้อยละ 48) ได้รับเงิน หรือรางวัลหรือเครดิตในเกม (ร้อยละ 45) แสวงหาการยืนยันทางความรู้สึก (ร้อยละ 40) การแสดงความเชื่อใจกันในความสัมพันธ์ (ร้อยละ 27) หรือเพื่อแสดงตัวตนในโลกออนไลน์ (ร้อยละ 24) บางรายมีแรงจูงใจจากความใคร่รู้ ในขณะที่บางรายถูกกดดันให้ลอกลวงหรือปิดบัง

- **เทคโนโลยีในฐานะปัจจัยส่งเสริม:** คุณลักษณะเฉพาะต่าง ๆ เช่น โหมดข้อความที่หายไปอัตโนมัติ การตั้งค่าโปรไฟล์สาธารณะ และกระบวนการยืนยันตัวตนที่ใช้ขั้นตอนเพียงเล็กน้อย เป็นการลดทอนเกณฑ์การเตือนภัยของเยาวชนในการส่งต่อเนื้อหาทางเพศ ซึ่งร้อยละ 56 ของกลุ่มเด็กโตรายงานว่า เทคโนโลยีทำให้การส่งต่อภาพเปลือยง่ายขึ้นไปจนขาดการพิจารณาอย่างรอบคอบ โดยเด็กผู้หญิงร้อยละ 62 จะตอบตกลงเป็นส่วนใหญ่ การมีกล้องคุณภาพดีในโทรศัพท์เคลื่อนที่ การมีแอปพลิเคชันส่งข้อความที่มีคุณสมบัติพิเศษต่าง ๆ เช่น ข้อความที่ลบตัวเองอัตโนมัติ และการขาดการตรวจสอบอายุผู้ใช้งานในหลายแพลตฟอร์ม ล้วนทำให้กระบวนการคัดกรองเนื้อหาลดลง ในขณะที่เดียวกันมีความเข้าใจว่าแพลตฟอร์มต่าง ๆ มีความสามารถในการช่วยเหลือผู้ใช้ได้ไม่ดีพอเมื่อเกิดปัญหา มีเพียงเยาวชนร้อยละ 22 ที่เคยรายงานเนื้อหาทางเพศของบุคคลที่คาดว่ามีความอายุน้อยกว่า 18 ปี และมีจำนวนมากที่แสดงความไม่พึงพอใจต่อระบบการตอบสนองต่อการรายงานเหตุที่ล่าช้าและขาดประสิทธิภาพ

- **มุมมองต่อความเสียหาย:** เยาวชนส่วนใหญ่มองว่าความเสียหายไม่ได้เกิดจากการส่งต่อเนื้อหาทางเพศ แต่เป็นการสูญเสียการควบคุมเนื้อหา ดังกล่าว กลุ่มเด็กโตจำนวนมากเชื่อว่า การส่งต่อภาพเปลือยจะนำไปสู่ปัญหา (ร้อยละ 95) โดยมีความกังวลสูงสุดดังต่อไปนี้ เนื้อหาถูกเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาต (ร้อยละ 81) ความรู้สึกผิด (ร้อยละ 76) ถูกกลั่นแกล้ง (ร้อยละ 70) และความกังวลใจ (ร้อยละ 68) เยาวชนหญิงและเยาวชนที่มีความหลากหลายทางเพศสามารถคาดคะเนถึงความเสียหายที่จะเกิดขึ้นได้มากกว่ากลุ่มอื่น ๆ ในขณะที่เยาวชนบางรายมองว่าการส่งต่อเนื้อหาต่าง ๆ เป็นการแสดงออกถึงความเชื่อใจหรือความใกล้ชิด และส่วนใหญ่มีความกังวลต่อผลกระทบที่จะตามมา หากเนื้อหาถูกเผยแพร่ออกไปนอกเหนือจากผู้รับที่ตั้งใจ

- เพศสภาพและบรรทัดฐานทางสังคม:** จากการสัมภาษณ์เชิงลึก ผู้ปฏิบัติงานด้านหน้าตั้งข้อสังเกตว่า บรรทัดฐานทางสังคมของไทย เช่น “เด็กผู้ชายไม่เสียหยา” และ “สมควรแล้วที่เด็กผู้หญิงได้รับความอับอาย” (หากประพจน์ตัวไม่เหมาะสม) เป็นตัวกำหนดประสบการณ์และการรายงานความเสียหาย ความคาดหวังของสังคมและการเหมารวมด้านเพศส่งผลต่อความเข้าใจและประสบการณ์ของเยาวชนต่อผลกระทบจากพฤติกรรมดังกล่าว มีแนวโน้มว่าเด็กผู้ชายจะไม่ดำเนินการใด ๆ เมื่อได้รับเนื้อหาที่ตนรู้สึกว่ามีอันตราย ในขณะที่เด็กผู้หญิงจะบล็อกหรือรายงานผู้ใช้ ทั้งนี้ เยาวชนมีแนวโน้มจะโทษตนเองเป็นส่วนใหญ่
- การขอความช่วยเหลือและการนิ่งเงียบ:** เยาวชนส่วนใหญ่รู้สึกไม่แน่ใจว่าต้องดำเนินการอย่างไรเมื่อเกิดปัญหาความหวาดกลัวต่อการถูกตัดสินหรือลงโทษทำให้เยาวชนหลีกเลี่ยงการขอความช่วยเหลือจากผู้ใหญ่ แม้เมื่อเกิดความเสียหายขึ้น ยังพบแนวโน้มที่การกล่าวโทษจะมุ่งไปยังบุคคลที่ปรากฏในเนื้อหาดังกล่าว แทนที่จะมุ่งไปยังผู้ที่ละเมิดความเชื่อใจหรือการยินยอมของเยาวชน
- การลังเลใจในการรายงานเหตุ:** เมื่อได้รับเนื้อหาทางเพศของบุคคลที่อายุต่ำกว่า 18 ปีนั้น ร้อยละ 44 ของผู้ตอบรายงานว่าได้บล็อกผู้ส่ง แต่ร้อยละ 44 เลือกที่จะไม่ดำเนินการใด ๆ ยังพบว่าเยาวชนชายมีพฤติกรรมบันทึกเนื้อหา (ร้อยละ 18) หรือส่งต่อเนื้อหาดังกล่าว (ร้อยละ 11) ในขณะที่เยาวชนหญิงจะบล็อก (ร้อยละ 56) หรือรายงานไปยังแพลตฟอร์มออนไลน์ (ร้อยละ 31) ในการนี้ เยาวชนจำนวนมากสะท้อนถึงการกล่าวโทษตนเอง โดยเกือบครึ่งหนึ่ง (ร้อยละ 44) เชื่อว่าบุคคลในภาพเป็นผู้ที่ต้องรับผิดชอบหากภาพเปลือยหลุดออกมา
- ความไม่ชัดเจนและความขัดแย้งทางกฎหมาย:** เยาวชนจำนวนมากไม่สามารถแยกแยะได้อย่างชัดเจนระหว่างการส่งต่อเนื้อหาทางเพศด้วยความยินยอมและการถูกบังคับ เนื้อหาทางเพศจำนวนมากเริ่มต้นจากการส่งโดยผ่านการยินยอม แต่กลับถูกเผยแพร่ต่อออกไปโดยไม่ได้รับความยินยอมหรือถูกบงการในภายหลัง หนึ่งในสี่ของผู้เข้าร่วมการสำรวจเชื่อว่าการส่งต่อภาพเปลือยเป็นที่ยอมรับได้ หากทั้งสองฝ่ายเห็นพ้องกัน ทั้งนี้ หนึ่งในสามไม่แน่ใจในเรื่องนี้ ซึ่งความกำกวมนี้ขัดแย้งกับกรอบกฎหมายของประเทศไทย ซึ่งกำหนดให้การส่งต่อเนื้อหาทางเพศในทุกรูปแบบของบุคคลผู้มีอายุต่ำกว่า 18 ปี เป็นความผิดทางอาญา แม้ทั้งสองฝ่ายจะยินยอมก็ตาม โดยกรอบกฎหมายนี้มีส่วนทำให้เกิดความหวาดกลัว การนิ่งเฉยและการรายงานเหตุที่ต่ำกว่าความเป็นจริง และเป็นความเสี่ยงสำคัญของการดำเนินคดีตามกฎหมาย

โครงการ *Leaked* สะท้อนให้เห็นว่าการผลิตเนื้อหาทางเพศด้วยตนเองในกลุ่มเด็กและเยาวชน ไม่สามารถได้รับการแก้ปัญหาผ่านมาตรการหลีกเลี่ยงความเสี่ยง หรือการตอบสนองเชิงลงโทษเพียงอย่างเดียว ผลการศึกษาได้แสดงให้เห็นว่า ปรากฏการณ์นี้เพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องในชีวิตประจำวันและเป็นส่วนหนึ่งของการเติบโตในโลกออนไลน์ ทั้งนี้ สิ่งสำคัญคือ เยาวชนย้ำว่าคุณสมบัติเฉพาะของแพลตฟอร์มต่าง ๆ มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมเป็นอย่างมาก หากแต่การสื่อสารในประเด็นดังกล่าวมักจะมุ่งเน้นไปที่พฤติกรรมของเยาวชน แต่ไม่ได้ตระหนักถึงพลังของกลไกการชักจูงจากระบบดิจิทัลที่เยาวชนต้องเผชิญ ผลการศึกษาของโครงการ *Leaked* เผยให้เห็นถึงแนวโน้มที่เยาวชนมักโทษตนเองเมื่อเกิดความเสียหาย และมองว่าตนต้องเป็นผู้รับผิดชอบต่อผลลัพธ์ทั้งหมดเพียงลำพัง

เยาวชนกำลังดำเนินชีวิตอยู่ในระบบดิจิทัลที่มีความซับซ้อน โดยขาดการแนะนำที่สามารถสะท้อนและเข้าใจต่อแรงกดดันที่พวกเขาเผชิญได้อย่างแท้จริง เมื่อโลกดิจิทัลมีบทบาทเป็นศูนย์กลางของชีวิตเยาวชนมากขึ้น ความจำเป็นเร่งด่วนจึงอยู่ที่การพัฒนากลไกการตอบสนองที่สะท้อนความเป็นจริงในชีวิตประจำวันของเยาวชน

รายงานฉบับนี้ เรียกร้องการเปลี่ยนแปลงจากรูปแบบการสื่อสารแบบเดิม ที่ตั้งอยู่บนพื้นฐานของความกลัวและมาตรการเชิงป้องกันแบบเหมารวม ไปสู่รูปแบบที่จริงจัง ลดความเสียหายและตอบสนองต่อความต้องการของเยาวชน พร้อมทั้งเรียกร้องให้นักวิชาการ ผู้กำหนดนโยบาย และพ่อแม่ผู้ปกครอง รับฟังเสียงของเยาวชนโดยไม่ตัดสินและสนับสนุนเยาวชนในการสร้างพลังของตนในโลกดิจิทัล สร้างความสัมพันธ์ที่เข้มแข็ง และมีเครื่องมือทางสังคมที่เหมาะสมกับบริบทของตนในการเรียนรู้เรื่องความสัมพันธ์และความยินยอมในโลกที่เชื่อมต่อกันนี้

ข้อมูลที่ปรากฏในรายงานฉบับนี้ จะถูกนำไปใช้ในระยะที่สองของโครงการ *Leaked* เพื่อจัดกิจกรรมอบรมให้ความรู้ที่ออกแบบร่วมกันกับเยาวชนและเพื่อเยาวชนในประเทศไทย กิจกรรมดังกล่าวมุ่งเน้นที่การลดความเสียหาย สร้างพลังของเยาวชนในโลกดิจิทัล และพัฒนาแนวทางที่คำนึงถึงบริบททางวัฒนธรรมของการยินยอม ความสัมพันธ์ และความเอาใจใส่เพื่อลดการกล่าวโทษตนเองของเยาวชน และตระหนักถึงความกดดันที่พวกเขาต้องเผชิญในเส้นทางการเติบโตภายใต้ระบบดิจิทัลที่ซับซ้อน

โลกดิจิทัลจะคงอยู่ต่อไป จึงถึงเวลาแล้วที่มาตรการด้านความปลอดภัยจะพัฒนาไปพร้อมกับเยาวชนที่ได้ใช้ชีวิตและเติบโตมาก่อนภายใต้บริบทดิจิทัลนี้

บทนำ

โลกดิจิทัลไม่ได้แยกออกจากชีวิตของเยาวชน แต่เป็นที่ซึ่งพวกเขาเติบโต สร้างมิตรภาพ สำรวจอัตลักษณ์ และแสดงออกถึงตัวตน ในประเทศไทยและหลายพื้นที่บนโลก เยาวชนมีแนวโน้มสร้างความสัมพันธ์ผ่านเทคโนโลยีแบบลึกซึ้งและซับซ้อนยิ่งขึ้น การส่งต่อเนื้อหาทางเพศ รวมถึงเนื้อหาทางเพศที่ผลิตขึ้นเองโดยเยาวชนยังเป็นประเด็นที่ถูกเข้าใจผิดและขาดความเข้าใจอย่างถ่องแท้ แม้ว่าปรากฏการณ์ดังกล่าวจะเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตออนไลน์ในปัจจุบัน เช่นเดียวกับพฤติกรรมเกี่ยวกับเพศอื่น ๆ ที่มักไม่ได้รับการพูดคุยอย่างเปิดเผย โดยเฉพาะเมื่อเกี่ยวข้องกับเด็กและเยาวชน

ตลอดสองทศวรรษที่ผ่านมา การพัฒนาเทคโนโลยีได้เกิดขึ้นอย่างรวดเร็วและก่อให้เกิดการปรึกษาหารือถึงความปลอดภัยของเด็กและเยาวชนที่อยู่ในโลกดิจิทัลอย่างฉับไว ประเด็นการหาหรือส่วนใหญ่่มักมุ่งเน้นไปที่ภัยคุกคามจากผู้ใหญ่ที่มีพฤติกรรมแสวงหาประโยชน์ทางเพศ เช่น การล่อลวงเด็ก การค้ามนุษย์ หรือการผลิตและเผยแพร่สื่อที่เกี่ยวข้องกับการล่วงละเมิดทางเพศต่อเด็ก ทั้งนี้ เมื่อชีวิตออนไลน์และออฟไลน์ผสมผสานเข้าด้วยกันอย่างต่อเนื่อง เยาวชนจึงเติบโตและพัฒนาตนเองภายใต้บริบทของโลกดิจิทัลมากขึ้น ส่งผลให้การพัฒนา การแสดงออกถึงอัตลักษณ์และการสำรวจความสัมพันธ์ทางสังคมของเยาวชนมองเห็นได้ชัดเจนและมีความซับซ้อนมากยิ่งขึ้น

โครงการ *Leaked* ได้รับการออกแบบมาเพื่อตอบโจทย์ความซับซ้อนดังกล่าว โดยไม่ยึดติดกับกรอบความคิดที่ผู้ใหญ่สร้างขึ้นเกี่ยวกับภัยคุกคามหรือความอันตราย แต่เน้นการสำรวจบริบทจริงของเยาวชนไทยทั้งประสบการณ์และกระบวนการ ที่เกี่ยวข้องกับการสร้างและส่งต่อเนื้อหาทางเพศของตนเองโดยปราศจากอคติ โครงการตั้งคำถามว่าเหตุใดเยาวชนจึงส่งต่อเนื้อหาดังกล่าว พวกเขาเลือกส่งให้กับใคร จัดการอย่างไร เมื่อเกิดความผิดพลาด และระบบทางสังคม กฎหมาย และเทคโนโลยีรอบตัวมีส่วนจูงใจหรือได้ตอบสนองพฤติกรรมเหล่านี้อย่างไร



หัวใจของโครงการ คือมุ่งเน้นให้เสียงของเยาวชนเป็นศูนย์กลาง เนื่องจากเห็นว่าการวิจัยและกิจกรรมการอบรมให้ความรู้เกี่ยวกับความปลอดภัยของเด็กในโลกออนไลน์ส่วนใหญ่ได้รับการออกแบบจากสมมุติฐานของผู้ใหญ่ มากกว่าจะมาจากประสบการณ์ตรงของเยาวชนที่ได้รับผลกระทบ ดังนั้น จึงได้ทำการสำรวจกับกลุ่มตัวแทนเยาวชนจำนวน 1,916 คน มีอายุระหว่าง 9 ถึง 17 ปี จากเจ็ดจังหวัดทางภาคเหนือของประเทศไทย ร่วมกับการปรึกษาหารือกับแกนนำเยาวชนและการสัมภาษณ์ผู้ปฏิบัติงานด้านหน้า โครงการ *Leaked* จึงได้เปิดเผยแรงจูงใจ รูปแบบความเสี่ยง และผลลัพธ์ของการส่งต่อเนื้อหาทางเพศของเยาวชน

เยาวชนสะท้อนว่า พื้นที่ดิจิทัลมอบทั้งความรู้สึกอิสระและความเสี่ยงไปพร้อมกัน แพลตฟอร์มบางแห่งเปิดโอกาสให้เชื่อมต่อ แสดงออกและเป็นที่ยอมรับ แต่ในขณะเดียวกันก็แฝงด้วยแรงกดดัน การถูกครอบงำจากผู้อื่น และความเสี่ยงต่อการถูกเปิดเผย เยาวชนจำนวนไม่น้อยกล่าวว่าตนมีทั้งความรู้สึกด้านบวกและด้านลบเกิดขึ้นพร้อมกัน แรงจูงใจในการส่งต่อเนื้อหาทางเพศของตนมีได้หลายรูปแบบ ไม่ว่าจะเป็นความอยากรู้อยากลอง ความสัมพันธ์ที่ต้องการการยอมรับ ความกดดันที่เกิดขึ้นในความสัมพันธ์ ผลประโยชน์ทางการเงิน หรือการเลียนแบบสิ่งที่คนอื่นทำ ขณะเดียวกัน เยาวชนบางส่วนรู้สึกมั่นใจและเชื่อว่าสามารถควบคุมสถานการณ์ได้ แต่ก็ยังมีอีกหลายคนที่ไม่มั่นใจว่ารู้สึกไม่มั่นใจ ขาดการสนับสนุน หรือไม่แน่ใจว่าจะจัดการอย่างไรเมื่อเกิดความผิดพลาด

เทคโนโลยีมีบทบาทสำคัญต่อปรากฏการณ์นี้ แพลตฟอร์มต่าง ๆ ถูกออกแบบมาเพื่อให้ส่งต่อเนื้อหาต่าง ๆ ได้อย่างรวดเร็ว ง่ายดาย และมักมาพร้อมกับผลตอบแทน ข้อความที่หายไปอัตโนมัติ บัญชีที่ไม่ระบุตัวตน และอัลกอริทึมที่เพิ่มการมองเห็นเป็นการลดเกณฑ์การเตือนภัยต่อพฤติกรรมเสี่ยง โดยแพลตฟอร์มเหล่านี้ให้ความช่วยเหลือเพียงน้อยนิดเมื่อเกิดความเสียหาย ในขณะที่ระบบการรายงานเหตุมักถูกมองว่ามีความซับซ้อนหรือขาดประสิทธิภาพ เยาวชนจำนวนมากจึงแสดงความคิดเห็นว่าไม่คาดหวังว่าการรายงานจะนำไปสู่ผลลัพธ์ใด ๆ หรือเกรงว่าจะถูกลงโทษเสียเองด้วยซ้ำ ภายใต้เงื่อนไขดังกล่าว แม้ว่าจะรู้สึกว่ามีบางอย่างผิดปกติ เยาวชนจำนวนมากเลือกที่จะไม่ดำเนินการใด ๆ เลย

บริบททางวัฒนธรรมของประเทศไทยได้เพิ่มระดับความซับซ้อนให้แก่ประเด็นนี้ยิ่งขึ้น บรรทัดฐานเชิงอนุรักษ์นิยมเป็นตัวกำหนดความคาดหวังทางด้านพฤติกรรมของแต่ละบุคคล โดยเฉพาะที่เกี่ยวกับเพศวิถี บรรทัดฐานนี้กดดันการสนทนาอย่างเปิดเผยเรื่องเพศ ความสัมพันธ์อันลึกซึ้ง หรือการแสดงออกบนโลกดิจิทัล ขณะที่เยาวชนจำนวนมากได้ซึมซับกับค่านิยมแบบเสรีและกระแสโลกผ่านวัฒนธรรมอินเทอร์เน็ต ซึ่งอาจขัดแย้งกับ

บรรทัดฐานทางสังคมที่ส่งเสริมการนิ่งเฉย การกล่าวโทษตนเอง และความอับอายในชีวิตจริง ความไม่สอดคล้องกันระหว่างสองระบบคุณค่านี้ ส่งผลให้เยาวชนเผชิญกับแรงกดดันในการตั้งคำถามหรือขอความช่วยเหลือ อีกทั้งยังส่งเสริมแนวโน้มของการกล่าวโทษตนเองและการรู้สึกอายเมื่อต้องเผชิญกับปัญหาที่เกิดขึ้น

เด็กผู้หญิง เยาวชนที่มีความหลากหลายทางเพศ และกลุ่มชาติพันธุ์เป็นกลุ่มที่มีความเปราะบางสูง มีแนวโน้มที่จะถูกตัดสิน และมีความกังวลต่อการถูกเปิดเผยตัวตนมากกว่ากลุ่มอื่น ในขณะที่เด็กผู้ชายบรรยายถึงความรู้สึกว่ามีความมั่นใจในโลกดิจิทัลมากกว่า แต่หลายคนกลับไม่สามารถแสดงความกังวลได้ เนื่องจากวัฒนธรรมทางสังคมยังคงตอกย้ำภาพลักษณ์ว่าผู้ชาย “ต้องไม่อ่อนแอ” และ “ต้องควบคุมสถานการณ์ได้เสมอ” ข้อค้นพบที่สำคัญในรายงานฉบับนี้จึงมิใช่เพียงความเสี่ยงที่เยาวชนเผชิญ แต่คือความรู้สึกโดดเดี่ยวและขาดการสนับสนุนที่เพียงพอในการหาหนทางและจัดการกับความเสี่ยงดังกล่าว

การสื่อสารเรื่องความปลอดภัยของเด็กในโลกออนไลน์ส่วนใหญ่มุ่งเน้นไปที่พฤติกรรมของเยาวชน โดยสนับสนุนให้เด็ก “ป้องกันตัวเอง” ผ่านการหลีกเลี่ยงพฤติกรรมเสี่ยงโดยสิ้นเชิง จนเว้นการกระทำบางอย่าง ส่งเสริมการบล็อกหรือรายงานสิ่งหรือบุคคลที่สร้างความอึดอัดใจ ซึ่งไม่ได้สะท้อนความเป็นจริงในโลกออนไลน์ เช่น การตัดสินใจบล็อกบุคคลหรือตัดความสัมพันธ์ตลอดไปจากการโพสต์เพียงหนึ่งครั้งมักไม่สอดคล้องกับพลวัตของความสัมพันธ์ในชีวิตจริง การสื่อสารดังกล่าวยังล้มเหลวในการยอมรับถึงปัจจัยทางสังคม จิตใจ และเทคโนโลยีที่มีผลต่อปฏิสัมพันธ์ของเยาวชน แพลตฟอร์มต่าง ๆ ได้รับการออกแบบมาเพื่อผลักดันและกระตุ้นให้ผู้ใช้สร้างปฏิสัมพันธ์ต่าง ๆ แต่ไม่ได้ตระหนักว่าการออกแบบเหล่านี้เองมีอำนาจกำหนดพฤติกรรมและสร้างแรงกดดันต่อเยาวชน ผลที่ตามมาคือการตีความปัญหามักถูกจำกัดอยู่ที่ “พฤติกรรมของเยาวชน” และนำไปสู่การกล่าวโทษตนเองเมื่อเกิดความเสียหาย

การสำรวจภายใต้โครงการ *Leaked* มุ่งทำความเข้าใจประเด็นเหล่านี้โดยปราศจากการตัดสิน พร้อมทั้งยอมรับว่า การสร้างและส่งต่อเนื้อหาทางเพศของเยาวชนอาจเกิดขึ้นจากความยินยอม หรือเกิดภายใต้แรงกดดัน การครอบงำ หรือการบีบบังคับหลายกรณีแทบไม่มีเส้นแบ่งได้อย่างชัดเจน ปัจจัยสำคัญอยู่ที่ความคิดและการตัดสินใจของเยาวชน ซึ่งยังอยู่ในระหว่างพัฒนา ทำให้มีข้อจำกัดในการจำแนกหรือทำความเข้าใจกับความซับซ้อนเหล่านี้ สิ่งที่เราเริ่มต้นจากความเชื่อใจอาจกลับกลายเป็นการละเมิดในภายหลัง ขณะที่สิ่งที่เคยเชื่อว่าเป็นเรื่องส่วนตัวระหว่างคนสองคน อาจถูกเผยแพร่สู่สาธารณะ โดยปราศจากความยินยอม

ภูมิหลัง



กว่าหนึ่งทศวรรษที่ผ่านมา ความสนใจต่อวิธีที่เยาวชนมีส่วนร่วม กับเทคโนโลยีดิจิทัลในมิติที่เกี่ยวข้องกับพัฒนาการทางเพศ ได้เพิ่มมากขึ้น แม้ว่าในหลายกรณี ประเด็นดังกล่าวจะปรากฏ ในลักษณะข่าวสารที่สร้างกระแสสังคม หรือได้รับการกำหนด เพียงเล็กน้อยในเชิงนโยบายและวาทกรรม อย่างไรก็ตาม งานวิจัยที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องได้ช่วยอธิบายถึงความซับซ้อนของ ปรากฏการณ์นี้ งานวิจัยต่าง ๆ เผยให้เห็นว่าการผลิตเนื้อหา ทางเพศด้วยตนเองของเยาวชน ทั้งที่ยินยอมและถูกบีบบังคับ นั้นมีจำนวนเพิ่มมากขึ้น Thorn ได้บันทึกการรายงานด้วย ตนเองของเด็กและเยาวชนในสหรัฐอเมริกาเกี่ยวกับการส่งต่อ เนื้อหาทางเพศว่ามีจำนวนเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องในช่วงเวลา กว่าสามปีที่ผ่านมา¹ ในการสำรวจในยุโรป Thorn พบว่าเด็ก และเยาวชนร้อยละ 8 ในประเทศเยอรมนี² และร้อยละ 6 ใน ประเทศฝรั่งเศส³ เชื่อว่าการส่งต่อเนื้อหาทางเพศของตนเอง เป็นเรื่องปกติ เช่นเดียวกับประเทศไทย งานวิจัยของโครงการ Disrupting Harm พบว่าร้อยละ 9 ของเด็กที่ใช้อินเทอร์เน็ต ได้ส่งภาพหรือวิดีโอเปลือยของตนในปีที่ผ่านมา⁴ การสำรวจ ระดับชาติที่จัดทำโดยไทยฮอตไลน์และศูนย์ประสานงาน ขับเคลื่อนการส่งเสริมและปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนใน การใช้สื่อออนไลน์ (ศปอ.) พบว่า ร้อยละ 26 ของเด็กรายงานว่า ได้เปลือยกายระหว่างการโทรผ่านวิดีโอ และร้อยละ 6 ได้ ส่งสื่อลามกอนาจารเด็กให้กับผู้อื่น⁵

ในขณะที่การประเมินการต่าง ๆ มีความแพร่หลายมากขึ้น ความรู้เกี่ยวกับแรงจูงใจต่อพฤติกรรมดังกล่าวยังคงมีอย่างจำกัด ข้อมูลจากโครงการ Disrupting Harm แสดงให้เห็นว่า เหตุผล ท้าไปสำหรับการส่งต่อเนื้อหาทางเพศ ได้แก่ กลัวที่จะสูญเสีย ความสัมพันธ์ การมีความรัก หรือถูกข่มขู่⁶ ในงานศึกษาวิจัย อีกชิ้นหนึ่ง กลุ่มพันธมิตรระดับโลก (WeProtect Global

Alliance) จัดการสนทนากลุ่ม (Focus groups) ในประเทศไทย โดยมีเด็กจำนวน 73 คนเข้าร่วม ผู้เข้าร่วมได้กล่าวถึงแรงจูงใจ ที่หลากหลาย เช่น ความตื่นเต้น ความสัมพันธ์ อิทธิพลจาก โซเชียลมีเดีย การยืนยันความรู้สึก ความกดดัน และแม้แต่ การแสวงหาประโยชน์ทางการเงิน⁷

สิ่งที่สำคัญคือ ผู้ที่กดดันหรือบังคับให้ผู้อื่นส่งเนื้อหาทางเพศโดย ไม่ได้ได้รับความยินยอมอาจไม่ได้เป็นผู้ใหญ่ที่ต้องการผลิตเนื้อหา การล่วงละเมิดเด็กเพื่อตอบสนองต่อความต้องการทางเพศ ของตนเองต่อไป ผู้กระทำความผิดอาจเป็นเพื่อน คนรู้จัก หรือคู่ ของตน และแรงจูงใจอาจรวมถึงการแก้แค้น การควบคุม การ กลั่นแกล้ง หรือแรงกดดันจากกลุ่มเพื่อน มากกว่าแค่การผลิต สื่อลามกอนาจารเด็กเท่านั้น งานวิจัยขนาดใหญ่ชิ้นหนึ่งของ สหรัฐอเมริกาพบว่า วัยรุ่นและคนหนุ่มสาวมักกดดันเพื่อนให้ ส่งต่อเนื้อหาทางเพศของตนบ่อยครั้ง บางครั้งเกิดขึ้นภายใต้ ความสัมพันธ์แบบคู่รักหรือเพื่อน⁸ ปฏิสัมพันธ์ระหว่างกัน ใน รูปแบบนี้อาจสะท้อนถึงความไม่สมดุลของอำนาจ เช่น อายุ หรือความแตกต่างของสถานภาพทางสังคม อย่างไรก็ตาม ตัวอย่างดังกล่าวท้าทายความคิดเชิงทวิภาคีที่แบ่งแยกระหว่าง “ผู้กระทำความผิด” และ “ผู้เสียหาย” อย่างชัดเจน⁹

การผลิตเนื้อหาทางเพศของเยาวชนไม่ได้เกิดจากการถูก บังการหรือบังคับเสมอไป เยาวชนบางส่วนเลือกที่จะส่งเนื้อหา ทางเพศของตนภายใต้ความสัมพันธ์ที่เชื่อใจกัน ในรูปแบบของ การสำรวจหรือเชื่อมความสัมพันธ์ระหว่างกัน การสำรวจของ สหราชอาณาจักรกับเด็กจำนวน 15,000 คน อายุ 11–16 ปี พบว่า เยาวชนส่วนใหญ่ที่ส่งต่อเนื้อหาดังกล่าว มีความเห็นว่า “ไม่มีเรื่องแย่ ๆ ตามมา” และแรงจูงใจหลักคือพวกเขากำลัง อยู่ในความสัมพันธ์¹⁰

- 1 Thorn & Benson Strategy Group (2023). [Youth Perspectives on Online Safety, 2022: an Annual Report of Youth Attitudes and Experiences](#).
- 2 Thorn. (2024). [Youth Perspectives on Online Safety in Germany](#).
- 3 Thorn. (2024). [Youth Perspectives on Online Safety in France](#).
- 4 ECPAT, INTERPOL, and UNICEF. (2022). [Disrupting Harm in Thailand: Evidence on online child sexual exploitation and abuse](#) Global Partnership to End Violence against Children.
- 5 Thai Hotline and Child Online Protection Action Thailand. (2022). Child Online Protection Guideline 3.0. Internet Foundation for the Development of Thailand.
- 6 ECPAT, INTERPOL, and UNICEF. (2022). [Disrupting Harm in Thailand: Evidence on online child sexual exploitation and abuse](#) Global Partnership to End Violence against Children
- 7 WeProtect Global Alliance and Praesidio Safeguarding (2023). [Child ‘self-generated’ sexual material online: children and young people’s perspectives](#). WeProtect Global Alliance.
- 8 Finkelhor, Turner & Colburn. (2022). [Prevalence of Online Sexual Offenses Against Children in the US](#). JAMA Network Open. 5(10):e2234471.
- 9 ECPAT Sweden. (2020). [“Everything that is not a Yes is a No”: A report about children’s everyday exposure to sexual crimes and their protective strategies](#) [Translated from Swedish]. ECPAT Sweden.

ข้อมูลเชิงประจักษ์ก่อให้เกิดคำถามสำคัญเกี่ยวกับวิธีการอธิบายลักษณะความสามารถของวัยรุ่น และระบุความอันตรายที่เกี่ยวข้องกับการส่งต่อเนื้อหาทางเพศของตน การแบ่งแยกเพียงว่า “ถูก” หรือ “ผิด” ไม่สามารถสะท้อนถึงความละเอียดอ่อนในการรับรู้และการตีความของเยาวชนได้อย่างรอบด้าน ตัวอย่างเช่น มีความจำเป็นที่จะต้องจำแนกความอันตรายโดยแยกความแตกต่างระหว่างสถานการณ์ที่การผลิตหรือส่งต่อเนื้อหาทางเพศด้วยความยินยอมและยังคงความเป็นส่วนตัวกับสถานการณ์ที่การยินยอมถูกละเมิดและความเชื่อใจถูกทำลาย¹¹ อนุสัญญาว่าด้วยสิทธิเด็กตระหนักถึงหลักการ ‘ความสามารถในการพัฒนาตามวัยของเด็ก’ สรุปโดยง่ายคือ การมีแนวคิดที่ว่าเมื่อเด็กเติบโตและมีวุฒิภาวะ พวกเขาจะมีความสามารถในการใช้สิทธิของตนในด้านความเป็นส่วนตัว การตัดสินใจ และการปกครองตนเอง¹² ซึ่งแนวคิดด้านการคุ้มครองเด็กที่มองว่า “เนื้อหาทางเพศทั้งหมดเป็นอันตรายเท่าเทียมกัน” อาจขัดแย้งกับหลักการดังกล่าว ความอันตรายจากการส่งต่อเนื้อหาทางเพศของตนยังคงมีอยู่อย่างต่อเนื่อง การส่งภาพถ่ายเพียงหนึ่งภาพให้เพื่อนอาจมีผลกระทบระยะยาวเพียงเล็กน้อย ในขณะที่ภาพที่ถูกเผยแพร่ต่อโดยไม่ได้รับความยินยอมอาจนำไปสู่การถูกกลั่นแกล้ง วิกฤติสุขภาพจิต หรือการแบล็กเมล์ งานวิจัยในประเทศสวีเดนพบว่า เยาวชนมีวิธีการลดอันตรายที่อาจเกิดขึ้น โดยหลีกเลี่ยงการถ่ายภาพที่เห็นใบหน้าของตน ซึ่งมาตรการดังกล่าวสร้างความรู้สึกถึงการ “ควบคุมได้” แม้ว่าจะไม่สามารถลดความเสี่ยงได้อย่างสิ้นเชิงก็ตาม¹³ โดยสรุป อันตรายที่เกิดขึ้นอาจมีทั้งมิติทางกายภาพ จิตใจ สังคม และกฎหมาย ทั้งนี้ ระดับความรุนแรงขึ้นอยู่กับเนื้อหาที่ถูกผลิต ความสัมพันธ์ระหว่างคู่ปฏิสัมพันธ์และความสามารถของเยาวชนในการเข้าถึงความช่วยเหลืออย่างเหมาะสม¹⁴

การกล่าวโทษผู้เสียหาย (Victim Blaming) ยังเป็นประเด็นที่ไม่เคยหายไปและอันตรายอย่างยิ่ง ผลการสำรวจชี้ให้เห็นว่าผู้ใหญ่และเด็กจำนวนมากมีความเชื่อสอดคล้องกันว่า การส่งภาพส่วนตัวถือเป็นความผิดของเด็กในภาพ แม้ว่าการเผยแพร่เนื้อหานั้นจะเกิดขึ้นโดยปราศจากความยินยอมของผู้ถูกกล่าวถึง

ก็ตาม ในประเทศไทยเยาวชนอาจไม่มีพื้นที่ในการรายงานเหตุการณ์ที่เป็นความลับหรือเชื่อถือได้ อีกทั้งยังมีความกังวลเกี่ยวกับผลทางกฎหมายหรือการถูกตัดสินจากสังคมที่จะตามมา ผู้บังคับใช้กฎหมายเองยอมรับว่า ผู้เสียหายซึ่งเข้ามาแจ้งความอาจถูกดำเนินคดีภายใต้กฎหมายไทย หากเนื้อหาดังกล่าวเข้าข่ายเป็นสื่อลามกอนาจารเด็ก (Child Sexual Abuse Material)¹⁵ การทำให้เนื้อหาทางเพศที่ผลิตด้วยตนเองทั้งหมดเป็นความผิดทางอาญา อาจสะท้อนถึงการละเลยต่อความละเอียดอ่อนของพฤติกรรมวัยรุ่นซึ่งอาจก่อให้เกิดความเสียหายตามมาได้

ผู้เชี่ยวชาญจำนวนมากในประเทศไทยและทั่วโลกใช้แนวทางด้านความปลอดภัยดิจิทัลผ่านการสื่อสารเชิงห้ามปราม เช่น “ห้ามส่งภาพเปลือย” ซึ่งขาดความไว้วางใจต่อเยาวชน และทำให้เยาวชนไม่กล้าเปิดเผยความจริงเมื่อเกิดความผิดพลาดขึ้น งานวิจัยแสดงให้เห็นว่า การส่งภาพเป็นครั้งคราวหรือเพียงครั้งเดียวก็อาจนำไปสู่อันตรายได้ ดังนั้น การลดจำนวนการส่งเพียงอย่างเดียวไม่สามารถรับประกันความปลอดภัยได้อย่างแท้จริง¹⁶

บริบททางสังคมก็เป็นองค์ประกอบที่ไม่อาจมองข้ามได้ สำหรับประเทศไทย การสนทนาเกี่ยวกับเพศ การยินยอม และความปลอดภัยทางดิจิทัลยังคงเป็นเรื่องต้องห้ามเป็นส่วนใหญ่ งานวิจัยฉบับหนึ่งในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้พบว่า เยาวชนจำนวนมากเห็นว่าเพศศึกษาที่มีในปัจจุบันล้าสมัยและไม่สอดคล้องกับชีวิตในโลกดิจิทัลของตน¹⁷ คุณค่าทางวัฒนธรรมเกี่ยวกับการรักษานวลสงวนตัว กรรมเก่า และบทบาททางเพศส่งผลต่อการมองตนเองและพฤติกรรมของเยาวชน ซึ่งนำไปสู่การนิ่งเฉย ความรู้สึกอับอาย และไม่สามารถขอความช่วยเหลือได้อย่างเหมาะสม จึงมีความจำเป็นในการพัฒนาโมเดลทางสังคมนิเวศวิทยา ที่สามารถทำความเข้าใจเชิงพลวัตระหว่างระบบแพลตฟอร์มดิจิทัล วัฒนธรรมกลุ่มเพื่อน และค่านิยมของครอบครัวอย่างรอบด้าน

¹⁰ Internet Matters. (2020). Look At Me Teens, Sexting and Risks. Kingston University, London.

¹¹ Witting, S. & Skelton, A. (2024). [A child rights-based approach to adolescents' sexuality](#), Leiden Law Blog, February 22, 2024.

¹² Lansdown, G. (2005). The Evolving Capacities of the Child. UNICEF Innocenti.

¹³ ECPAT Sweden. (2020). [“Everything that is not a Yes is a No”: A report about children's everyday exposure to sexual crimes and their protective strategies](#) [Translated from Swedish]. ECPAT Sweden.

¹⁴ Schmidt, F. et al., (2023). [The Mental Health and Social Implications of Non-consensual Sharing of Intimate Images on Youth: A Systematic Review](#), Trauma, Violence & Abuse: 15248380231207896.

¹⁵ ECPAT, INTERPOL, and UNICEF. (2022). [Disrupting Harm in Thailand: Evidence on online child sexual exploitation and abuse](#). Global Partnership to End Violence against Children.

¹⁶ Finkelhor et al., D. (2024). [How Risky is Online Sexting by Minors?](#) Journal of Child Sexual Abuse 33(2): 169-182.

¹⁷ Watson, K., & Singh, A. (2020). [Shifting the SRHR Narrative in Asia Pacific: A civil society perspective on advocating for and generating evidence](#). Asia Pacific Alliance for Sexual and Reproductive Health and Rights (APA).

การวิจัยในปัจจุบัน

ด้วยการสนับสนุนอย่างเต็มที่จากมูลนิธิเด็กโลก โครงการ *Leaked* ได้ดำเนินการสำรวจและจัดประชุมเพื่อรับฟังความคิดเห็น โดยมีจุดเด่นที่การรับฟังเสียงของเยาวชนโดยตรงโดยไม่ตัดสินล่วงหน้า การสำรวจดังกล่าวครอบคลุมกลุ่มตัวแทนเยาวชนจำนวน 1,916 คน อายุระหว่าง 9–17 ปี จากเจ็ดจังหวัดในภาคเหนือของประเทศไทย นอกจากนี้ ยังมีการปรึกษาหารือกับแกนนำเยาวชนและการสัมภาษณ์เชิงลึกกับผู้ปฏิบัติงานด้านหน้า แทนที่จะเริ่มต้นจากการรอบคอบที่ผู้ใหญ่เป็นผู้กำหนดด้านภัยคุกคามและความอันตราย โครงการได้เริ่มจากการสำรวจบริบทของเยาวชนในประเทศไทยถึงประสบการณ์และการรับมือกับเนื้อหาทางเพศที่ผลิตด้วยตนเองแบบไม่ตัดสิน โครงการได้ตั้งคำถามว่า เหตุใดเยาวชนจึงส่งเนื้อหาดังกล่าว ผู้ที่พวกเขาส่งให้คือใคร มีวิธีการใดในการรับมือเมื่อเกิดข้อผิดพลาดตลอดจนมาตรการทางสังคม กฎหมาย และเทคโนโลยีที่อยู่รอบตัวได้สนใจและตอบสนองต่อพฤติกรรมเหล่านั้นอย่างไร

สำหรับระยะที่สองของโครงการ ข้อมูลที่ได้จะถูกนำไปใช้ในการจัดกิจกรรมอบรมให้ความรู้ร่วมกันกับเยาวชนและเพื่อเยาวชนในประเทศไทย โดยมุ่งเน้นไปที่การสร้างแนวทางเพื่อลดความเสียหาย เสริมพลังของเยาวชนในโลกดิจิทัล และพัฒนาแนวคิดที่สอดคล้องกับบริบทวัฒนธรรมไทย โดยเฉพาะในเรื่องความยินยอม ความสัมพันธ์ที่ปลอดภัย และการดูแลซึ่งกันและกันเพื่อลดการกล่าวโทษตนเองและตระหนักถึงแรงกดดันที่เยาวชนเผชิญในระบบดิจิทัลที่มีความซับซ้อน

คำถามการวิจัย

แนวคำถามสำหรับระยะการวิจัย มีดังต่อไปนี้:

- เยาวชนในประเทศไทยผลิตเนื้อหาทางเพศของตนในรูปแบบใด
- เยาวชนในประเทศไทยมีมุมมองต่อการผลิตเนื้อหาทางเพศของตนอย่างไร รวมถึงมีทัศนคติและแรงจูงใจใดในการผลิตและส่งต่อเนื้อหาทางเพศ

- บรรทัดฐานทางสังคมและวัฒนธรรม ความกดดันจากกลุ่มเพื่อน สื่อ และแรงจูงใจอื่น ๆ ส่งผลต่อมุมมองและพฤติกรรมเกี่ยวกับการผลิตเนื้อหาทางเพศของตนอย่างไร
- เยาวชนมีความเข้าใจเกี่ยวกับความอันตรายที่เกี่ยวข้องกับการผลิตเนื้อหาทางเพศของตนอย่างไร และปัจจัยใดที่ลดหรือเพิ่มความอันตรายดังกล่าว
- เนื้อหาจากการถูกบังคับและไม่ถูกบังคับมีลักษณะคล้ายคลึงหรือแตกต่างกันอย่างไร ปัจจัยทางเทคโนโลยีใดที่ส่งผลต่อความแตกต่างนี้ และเยาวชนมองความแตกต่างนั้นอย่างไร
- มุมมองของเยาวชนต่อ ‘การยินยอมในการส่งต่อเนื้อหา’ ระหว่างบุคคลที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปี เป็นอย่างไร และมีความสอดคล้องหรือขัดแย้งต่อกฎหมายในปัจจุบันของไทยอย่างไร
- ประวัติและลักษณะของ ‘ผู้กระทำความผิด’ ที่มีส่วนร่วมในการส่งต่อเนื้อหาทางเพศของเด็ก ทั้งที่ถูกบังคับและไม่ถูกบังคับ เป็นอย่างไร
- ปัจจัยทางสังคมและบริบทใดเอื้อต่อหรือเป็นอุปสรรคต่อเยาวชนในการต่อรองและรับมือกับความไม่แน่นอนที่เกิดจากเทคโนโลยีและชีวิตในโลกออนไลน์ ซึ่งอาจขัดต่อบรรทัดฐานทางสังคมในปัจจุบัน
- ผู้มีบทบาทในเครือข่ายการคุ้มครองเด็ก ได้แก่ ผู้ปกครอง บุคลากรด้านการศึกษา นักสังคมสงเคราะห์ ผู้บังคับใช้กฎหมาย และนักกฎหมาย มีความเข้าใจและตอบสนองต่อประเด็นการผลิตเนื้อหาทางเพศของเยาวชนอย่างไร
- เด็กสามารถเข้าถึงความช่วยเหลือในรูปแบบใด และปัจจัยใดสามารถช่วยเหลือหรือเป็นอุปสรรคต่อการเข้าถึงความช่วยเหลือได้
- มีกฎหมายใดบ้างที่ถูกนำมาใช้เพื่อคุ้มครองสิทธิและประโยชน์ของเด็กจากผลกระทบเชิงลบของการผลิตและเผยแพร่เนื้อหาทางเพศ

ระเบียบวิธีวิจัย



โครงการ *Leaked* ดำเนินงานตั้งแต่เดือนตุลาคม 2566 ถึง กันยายน 2569 โดยแบ่งออกเป็นสองระยะสำคัญ รายงานฉบับนี้ นำเสนอผลการวิจัยจากระยะแรก ซึ่งเป็นการเก็บข้อมูลเชิงลึก และเข้มข้น เพื่อนำไปใช้ในการออกแบบกิจกรรมนำร่อง และ ดำเนินกิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการที่มีลักษณะเฉพาะสำหรับ เยาวชนในภาคเหนือของประเทศไทย

ระยะการวิจัย:

- การสำรวจเชิงปริมาณกับเด็กสองช่วงอายุ เกี่ยวกับความรู้ แรงจูงใจ ทักษะคิด และพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับการผลิต และเผยแพร่เนื้อหาทางเพศด้วยตนเอง ร่วมกับกลุ่ม เยาวชนจำนวน 1,916 คน โดยแยกแบบสอบถามให้ เหมาะสมตามช่วงวัย คือ สำหรับเยาวชนอายุ 9–13 ปี และ 14–17 ปี
- มีการสัมภาษณ์เชิงลึกกับผู้เชี่ยวชาญจำนวน 20 คน ได้แก่ ผู้นำเยาวชน ผู้สนับสนุนเยาวชนที่รอดชีวิตจาก ประสบการณ์อันเลวร้ายที่ส่งผลต่อร่างกายและจิตใจ เจ้าหน้าที่ผู้บังคับใช้กฎหมาย นักสังคมสงเคราะห์ และ บุคลากรด้านการศึกษา
- การประชุมหารือเชิงมีส่วนร่วมสองครั้งกับเยาวชน เพื่อให้ ข้อมูลและปรับปรุงเครื่องมือการสำรวจ (พฤษภาคม 2567) และเพื่อยืนยันและตรวจสอบการวิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้น (มีนาคม 2568)

ระยะการจัดกิจกรรมอบรมให้ความรู้:

- ข้อมูลที่ได้จากการวิจัยจะถูกนำมาใช้ในการพัฒนาเพื่อจัด กิจกรรมอบรมให้ความรู้ที่ให้ความสำคัญต่อการลดอันตราย พร้อมทั้งสะท้อนมุมมองของเยาวชนเป็นศูนย์กลาง โดย มุ่งเน้นให้ครอบคลุมหัวข้อดังต่อไปนี้ การสื่อสารเพื่อขอ และให้ความยินยอม (negotiating consent) ความกดดัน ทางสังคมและวัฒนธรรมเกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยี และ บทบาทของเทคโนโลยีในความสัมพันธ์สมัยใหม่

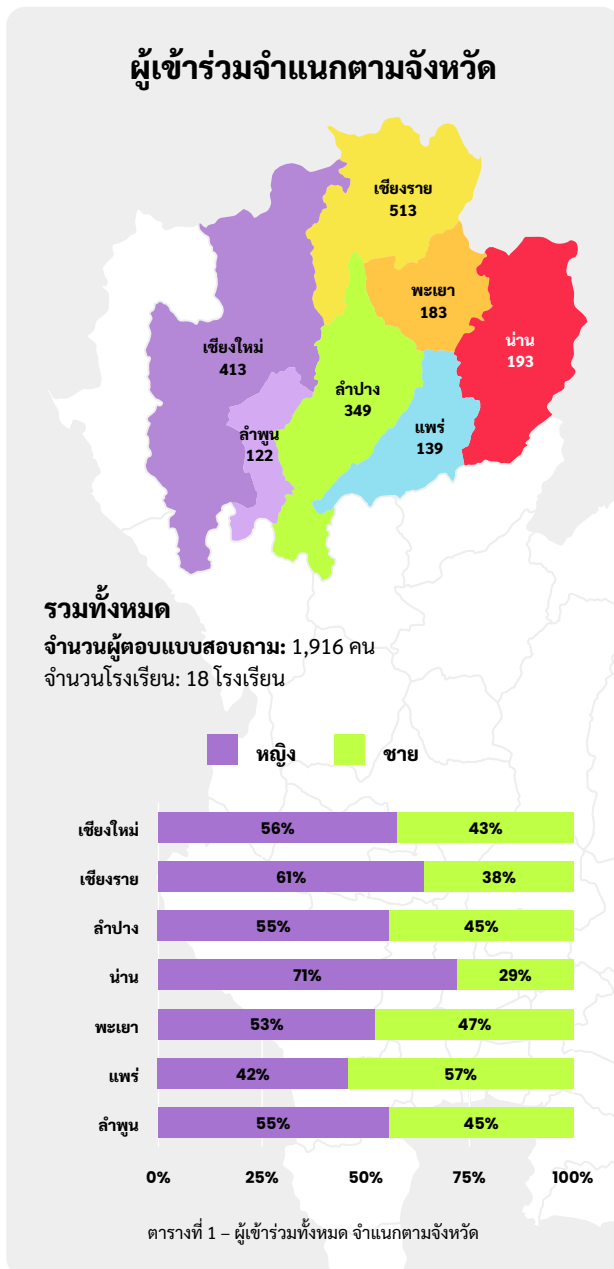
ผลลัพธ์จากรายงานฉบับนี้รวบรวมจากกิจกรรมที่เสร็จสิ้นแล้ว ในระยะการวิจัย ระหว่างเดือนสิงหาคม 2567 ถึงเดือนมีนาคม 2568

การวิจัยดังกล่าวได้รับการทบทวนด้านจริยธรรมโดยสถาบัน พัฒนาการคุ้มครองการวิจัยในมนุษย์ กระทรวงสาธารณสุข ในช่วงต้นปี 2567 และได้รับอนุญาตให้ดำเนินการในเดือน มิถุนายน 2567 ภายใต้รหัสอนุมัติ COA No. IHRP2024074



ผู้เข้าร่วม

โครงการใช้กลุ่มตัวอย่างจากเจ็ดจังหวัดในภาคเหนือของประเทศไทย ได้แก่ เชียงใหม่ เชียงราย ลำปาง น่าน แพร่ ลำพูน และพะเยา โดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยแบบสุ่มกลุ่มตัวอย่างอย่างง่าย (Randomized Sampling Methodology) เพื่อคัดเลือกผู้เข้าร่วมที่มีคุณสมบัติที่หลากหลาย และใช้ชุดลักษณะเฉพาะในการจำลองตัวแทนของประชากรเป้าหมายโดยรวมของเยาวชนที่มีอายุระหว่าง 9–17 ปี



จากการสำรวจสำมะโนประชากรปีพ.ศ. 2565 ของสำนักงานสถิติแห่งชาติ¹⁸ พบว่ามีเยาวชนอายุระหว่าง 9–17 ปี อาศัยอยู่ในภาคเหนือของประเทศไทยจำนวนประมาณ 1.2 ล้านคน โดยมีการกระจายตัวของประชากรในกลุ่มอายุและเพศค่อนข้างสมดุล และเพื่อสะท้อนโครงสร้างของประชากรดังกล่าว โครงการจึงได้คำนวณกลุ่มตัวอย่าง โดยแบ่งเป็นเยาวชนอายุ 9–13 ปี จำนวน 1,116 คน และอายุ 14–17 ปี จำนวน 884 คน

ทีมวิจัยได้จัดทำบัญชีรายชื่อโรงเรียนรัฐบาลและเอกชนทั้งในเขตเมืองและชนบทในภาคเหนือโดยอ้างอิงจากข้อมูลสาธารณะ และได้คัดเลือกโรงเรียนจำนวน 20 แห่งตามหลักเกณฑ์ ได้แก่ 1) ขนาดของโรงเรียน 2) ที่ตั้ง (เขตเมือง/ชนบท) 3) ประเภทโรงเรียน (รัฐบาล/เอกชน) เพื่อสะท้อนข้อมูลประชากรดังกล่าวข้างต้น ทั้งนี้ ในกระบวนการคัดเลือกทีมวิจัยได้ประสานงานกับโรงเรียนจำนวน 43 แห่ง อย่างไรก็ตาม โรงเรียนหลายแห่งได้ตอบปฏิเสธเนื่องจากข้อจำกัดด้านเวลา โดยโรงเรียนที่ปฏิเสธจะได้รับการแทนที่ด้วยโรงเรียนในบัญชีรายชื่อที่มีคุณสมบัติคล้ายคลึงกัน ท้ายที่สุดแล้ว นักเรียนจากโรงเรียน 18 แห่ง ได้รับเชิญเข้าร่วมเป็นกลุ่มตัวอย่าง

ตัวเลขเป้าหมายของผู้เข้าร่วมจากแต่ละโรงเรียนในสองช่วงอายุได้รับการคำนวณตามขนาดของโรงเรียน และสัดส่วนของกลุ่มตัวอย่างรวม เพื่อใช้เป็นแนวทางเบื้องต้นในการกำหนดเกณฑ์การคัดเลือกหรือการคัดออกผู้เข้าร่วม ทั้งนี้ ผู้เข้าร่วมทุกคนต้องมีคุณสมบัติตามเกณฑ์ดังต่อไปนี้ คือ ผู้เข้าร่วมใช้อินเทอร์เน็ตอย่างน้อยวันละหนึ่งครั้ง สามารถอ่านและเขียนภาษาไทยได้ และได้รับการลงนามจากผู้ปกครองในหนังสือแสดงความยินยอม และลงนามในหนังสือแสดงความยินยอมสำหรับเด็กด้วยตนเองก่อนเข้าร่วมการวิจัย

ตารางด้านล่างนี้แสดงให้เห็นการแบ่งส่วนอายุในกลุ่มตัวอย่างสุดท้าย ซึ่งประกอบด้วยเยาวชนอายุ 9–13 ปี จำนวน 979 คน (ร้อยละ 51) และเยาวชนอายุ 14–17 ปี จำนวน 937 คน (ร้อยละ 49) การแบ่งกลุ่มดังกล่าวมีวัตถุประสงค์เพื่อให้มั่นใจว่ามีขนาดกลุ่มตัวอย่างเพียงพอสำหรับการวิเคราะห์เปรียบเทียบเชิงอายุอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

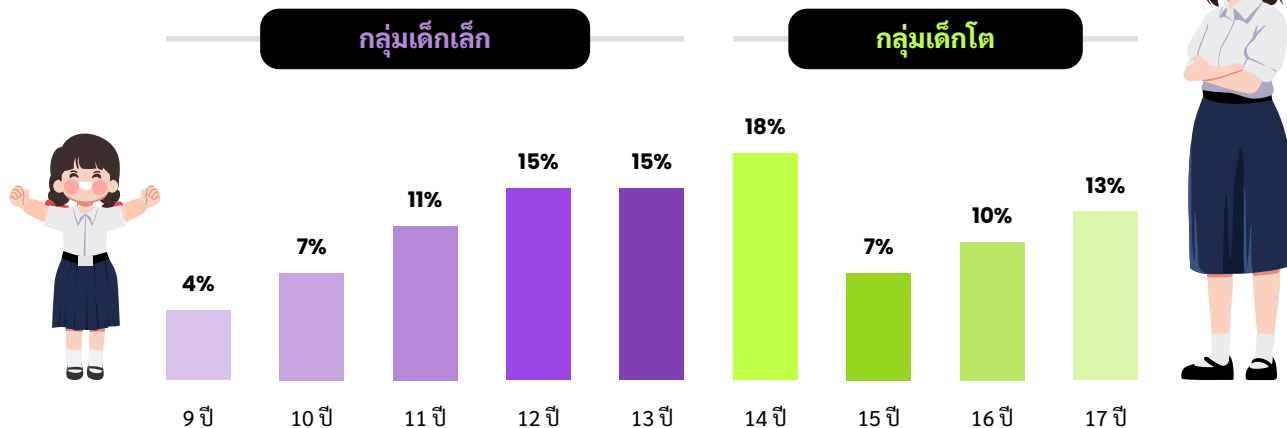


¹⁸

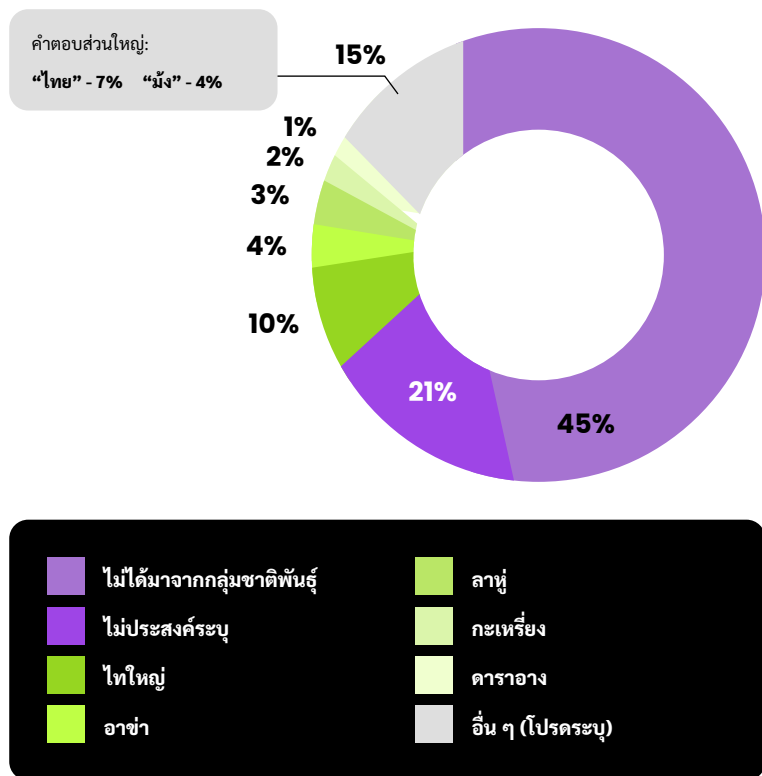
National Statistical Office. (2022). The 2022 Population and Housing Census. National Statistical Office of Thailand.

<https://www.nso.go.th/nsoweb/main/summano/aE>

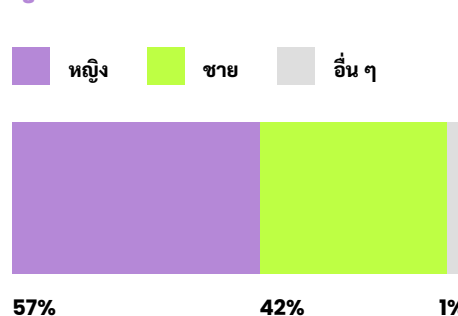
อายุของผู้เข้าร่วมการวิจัย



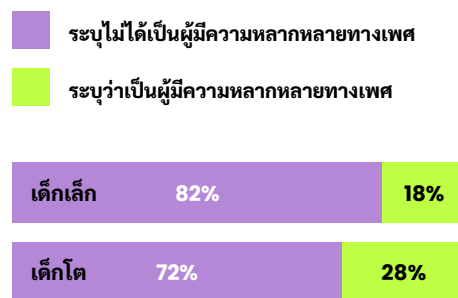
กลุ่มชาติพันธุ์



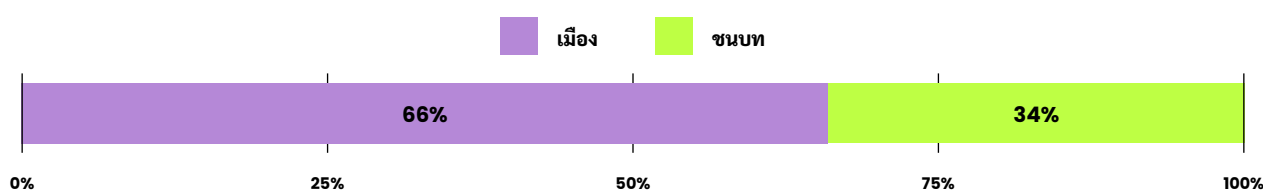
เพศของผู้เข้าร่วมการวิจัย



ผู้มีความหลากหลายทางเพศ



ที่อยู่อาศัยของผู้เข้าร่วมการวิจัย



ตารางที่ 2- กลุ่มตัวอย่างแบ่งตามกลุ่มชาติพันธุ์

การสำรวจ

เครื่องมือการสำรวจได้รับการออกแบบเพื่อประเมินความรู้ แรงจูงใจ ทศนคติ พฤติกรรม และบริบทที่เกี่ยวข้องกับการผลิต เนื้อหาทางเพศของของเด็กในประเทศไทย โดยพยายามที่จะสำรวจปัจจัยทางวัฒนธรรม สังคม และเทคโนโลยี ที่มีอิทธิพล ต่อพฤติกรรมของเยาวชนในประเทศไทย

การสำรวจได้จัดให้มีการปรึกษาหารือกับผู้แทนเยาวชนจาก สภาคเด็กและเยาวชนแห่งประเทศไทย ในการประชุมเชิงปฏิบัติการ ครึ่งวันในเดือนพฤษภาคม 2567 ซึ่งผู้เข้าร่วมให้ข้อเสนอแนะ เกี่ยวกับโครงสร้างแบบสอบถาม ภาษา และลำดับความสำคัญ ของหัวข้อที่นำเสนอ นอกจากนี้ ยังได้รับข้อเสนอแนะเพิ่มเติม จากคณะที่ปรึกษาของไทยและนานาชาติเพื่อให้แน่ใจว่า การสำรวจมีความสอดคล้องกับบริบททางสังคม ถูกต้อง ตามหลักจริยธรรม และสอดคล้องกับแนวปฏิบัติในระดับสากล

มีการจัดทำแบบสำรวจสองชุดเพื่อให้เหมาะสมกับคุณลักษณะ เฉพาะของเยาวชนแต่ละกลุ่มอายุ

แบบสำรวจสำหรับกลุ่มเด็กเล็ก (9–13 ปี) มีทั้งสิ้น 17 รายการ ประกอบด้วยรูปแบบปรนัยแบบมาตราส่วนระดับความคิดเห็น (Likert Scale) และคำถามปลายปิดเป็นส่วนใหญ่ คำถามใช้ ประโยคสั้น ๆ โดยใช้คำศัพท์ที่เข้าใจง่าย หลีกเลี่ยงศัพท์เฉพาะ และคำทับศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยคำนึงถึงสมาธิและระดับ การอ่านตามช่วงอายุ เด็กเล็กใช้เวลาเฉลี่ยในการทำแบบสำรวจ ประมาณ 28 นาที สำหรับกลุ่มนี้คำถามจำกัดเฉพาะการเก็บ ข้อมูลประชากร การใช้เทคโนโลยีและประสบการณ์ของเยาวชน ต่อปฏิสัมพันธ์ออนไลน์ (บางรายการสำรวจปฏิสัมพันธ์และ การเปิดเผยข้อมูลที่มีความเสี่ยง) ทั้งนี้ ได้ตัดคำถามที่มีความอ่อนไหวออกจากแบบสำรวจของเด็กกลุ่มนี้ และใช้คำถาม ดังกล่าวกับกลุ่มเด็กโตกว่าเท่านั้น

การสำรวจสำหรับกลุ่มเด็กโต (14–17 ปี) มีความซับซ้อนกว่า ประกอบด้วยรายการทั้งสิ้น 64 รายการ โดยส่วนใหญ่ยังคง เป็นรูปแบบปรนัย แบบมาตราส่วนความเห็น (Likert Scale) หรือคำถามปลายปิด อย่างไรก็ตาม คำถามชุดนี้ให้โอกาสเขียน คำตอบเพิ่มเติมได้โดยไม่บังคับ เพื่อเปิดโอกาสให้สะท้อน ความคิดเห็นเชิงลึก

การบริหารจัดการแบบสำรวจดำเนินการผ่านแท็บเล็ตบน แพลตฟอร์มออนไลน์ ซึ่งรองรับการใช้คุณสมบัติแบบสอบถาม เชิงตรรกะ (Survey Logic) ทำให้คำถามสามารถปรับเปลี่ยน จำนวนรายการโดยอัตโนมัติ ตามคำตอบที่ผู้เข้าร่วมเลือก ใน แต่ละข้อ เวลาเฉลี่ยในการตอบแบบสำรวจของกลุ่มเด็กโตคือ 32 นาที โดยมีคำถามเดียวกันกับแบบสำรวจของกลุ่มเด็กเล็ก

และมีหัวข้อเพิ่มเติมเพื่อหาคำตอบเกี่ยวกับประสบการณ์ที่ พบเห็นและการส่งต่อเนื้อหาทางเพศ ทศนคติ และแรงจูงใจ ในการส่งเนื้อหาเหล่านั้น และมุมมองของเด็กต่อความอันตราย ในการส่งเนื้อหาทางเพศ

การสำรวจครั้งนี้ดำเนินการในลักษณะการเก็บข้อมูลแบบกลุ่ม โดยมีผู้เข้าร่วมกลุ่มละประมาณ 10–20 คน ภายในเขตโรงเรียน ทั้งนี้ เจ้าหน้าที่ของโรงเรียนอาจอยู่ในบริเวณพื้นที่เก็บข้อมูล แต่ไม่ได้มีส่วนร่วมในการจัดเก็บข้อมูลโดยตรง ผู้เข้าร่วม ทุกคนตอบแบบสอบถามด้วยตนเองผ่านแท็บเล็ตที่เชื่อมต่อ อินเทอร์เน็ต ซึ่งนักวิจัยได้จัดเตรียมไว้ให้ ภายหลังจากที่ได้รับ หนังสือแสดงความยินยอมเป็นลายลักษณ์อักษรจากผู้ปกครอง และจากตัวเด็กแล้ว

การดำเนินงานภาคสนามนำโดยนักสังคมสงเคราะห์จากโครงการอีก ซึ่งได้รับการฝึกอบรมมาเป็นอย่างดี จึงมีความเชี่ยวชาญใน การจัดการประเด็นที่มีความละเอียดอ่อน เพื่อให้แน่ใจว่าการ ดำเนินงานคำนึงถึงความเห็นอกเห็นใจ ความอ่อนไหวทาง วัฒนธรรม และคุ้มครองสวัสดิภาพของผู้เข้าร่วม ผู้ดำเนินงาน มีหน้าที่ตรวจสอบหนังสือแสดงความยินยอมจากผู้ปกครอง และจากเด็ก ให้ความช่วยเหลือทางเทคนิค และเฝ้าสังเกต สัญญาณความเครียด ทั้งนี้ ข้อมูลส่วนบุคคลได้รับการปกปิด อย่างรัดกุมโดยหนังสือยินยอมในรูปแบบกระดาษถูกจัดเก็บ แยกจากคำตอบในแบบสอบถามออนไลน์ การจัดเก็บเอกสาร ดังกล่าว เป็นไปตามพระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล ของประเทศไทย การเข้าร่วมทั้งหมดเป็นไปโดยสมัครใจ และ ผู้เข้าร่วมมีสิทธิที่จะข้ามคำถามที่ไม่ต้องการตอบหรือถอนตัว ออกจากการสำรวจได้ตลอดเวลาโดยไม่ส่งผลกระทบใด ๆ

การสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลหลัก

การวิจัยได้ดำเนินการสัมภาษณ์เชิงคุณภาพกับผู้ให้ข้อมูลหลัก จำนวน 20 คน เพื่อขยายความเข้าใจเกี่ยวกับบริบทที่เกี่ยวข้อง กับประเด็นดังกล่าว การสัมภาษณ์ช่วยเติมเต็มช่องว่างของข้อมูล อธิบายผลการวิจัยเชิงปริมาณที่ซับซ้อน และเพิ่มความลึกซึ้งให้ กับผลการวิเคราะห์โดยรวม กลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลักประกอบด้วย ผู้แทนเยาวชน ผู้สนับสนุนเยาวชนที่รอดชีวิตจากประสบการณ์ อันเลวร้ายที่ส่งผลต่อร่างกายและจิตใจ เจ้าหน้าที่ผู้บังคับใช้ กฎหมาย ผู้เชี่ยวชาญด้านสังคมสงเคราะห์ และบุคลากร การศึกษา

ผู้ให้ข้อมูลหลักได้แบ่งปันความรู้และประสบการณ์ตรงเกี่ยวกับการผลิตเนื้อหาทางเพศของเยาวชนในประเทศไทย มุมมอง

เชิงลึกจากการสัมภาษณ์ช่วยให้เห็นภาพที่ครอบคลุมมากขึ้น ไม่เพียงแต่เชื่อมโยงกับผลการสำรวจเชิงปริมาณ แต่ยังสะท้อนถึงประเด็นที่มีความอ่อนไหว เช่น การแสวงหาผลประโยชน์ทางการค้าในการผลิตเนื้อหาทางเพศ และกรณีศึกษาเกี่ยวกับการเข้าถึงกลไกการช่วยเหลือและระบบยุติธรรม ข้อมูลเชิงคุณภาพเหล่านี้ได้ถูกบูรณาการเข้ากับข้อมูลเชิงปริมาณในรายงานฉบับนี้ เพื่อถ่ายทอดภาพรวมที่สมบูรณ์ของประเด็นอันซับซ้อน

การหารือกับกลุ่มเยาวชน

การประชุมกลุ่มย่อยจัดขึ้นเมื่อเดือนพฤษภาคม 2567 โดยเชิญเยาวชนจำนวน 9 คน จากสภาเด็กและเยาวชนแห่งประเทศไทย เข้าร่วมในงานเปิดตัวโครงการ ภายหลังจากงานเปิดตัว เยาวชนได้เข้าร่วมการประชุมหารือในกลุ่มปิด โดยได้ให้คำปรึกษาเกี่ยวกับแบบสำรวจร่างแรก การหารือดังกล่าวมุ่งเน้นการตรวจสอบความเหมาะสมของภาษาที่ใช้ในแบบสอบถาม ตลอดจนการพิจารณาว่าสถานการณ์จำลองที่ถูกออกแบบในแบบสำรวจสอดคล้องกับประสบการณ์จริงของเยาวชนหรือไม่ ผลลัพธ์จากการปรึกษาหารือนี้นำไปสู่การปรับปรุงถ้อยคำภาษาไทย รวมถึงการปรับรูปแบบคำถามและตัวเลือกคำตอบสำหรับข้อคำถามแบบปรนัยให้มีความชัดเจนและเหมาะสมมากขึ้น

การหารือกลุ่มย่อยกับเยาวชน อายุ 14–18 ปี จัดขึ้นเมื่อเดือนมีนาคม 2568 เพื่อหารือและตรวจสอบการวิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้นของทีมวิจัย และหาข้อมูลเพิ่มเติมสำหรับผลการวิจัยที่ดูผิดปกติ และเสริมข้อมูลเชิงลึกให้กับการวิเคราะห์ การหารือในช่วงนี้ส่งผลให้ทีมวิจัยทบทวนการวิเคราะห์ข้อมูลบางส่วนใหม่ และเปิดมุมมองที่สะท้อนกระแสนิยมต่าง ๆ โดยถูกนำเสนอไว้เป็นข้อมูลเชิงคุณภาพในรายงานฉบับนี้

ข้อพิจารณาด้านจริยธรรม

การวิจัยนี้คำนึงถึงการปกป้องคุ้มครองผู้มีส่วนร่วมในทุกขั้นตอนของการดำเนินงาน โดยมีนักสังคมสงเคราะห์ที่ผ่านการฝึกอบรมด้านการคุ้มครองเด็กทำหน้าที่อำนวยความสะดวกระหว่างการทำแบบสำรวจ ผู้ดำเนินการให้การช่วยเหลือผู้เข้าร่วมทั้งก่อน ระหว่าง และภายหลังการจัดเก็บข้อมูล หากโรงเรียนแจ้งว่าเยาวชนบางรายเป็นผู้ที่มีความเสี่ยง จะมีการตรวจสอบเพิ่มเติมภายหลังการทำแบบสำรวจ และในกรณีที่ผู้เข้าร่วมเปิดเผยว่ามีประสบการณ์ถูกละเมิดจริง จะได้รับการช่วยเหลือ

เพิ่มเติมผ่านกระบวนการคุ้มครองเด็กของโครงการฮัก (อย่างไรก็ตาม จากการเก็บข้อมูลครั้งนี้ไม่พบกรณีที่ต้องให้ความช่วยเหลือดังกล่าว) เนื่องจากประเด็นที่สำรวจมีความอ่อนไหว การมีเจ้าหน้าที่ของโครงการฮักซึ่งเป็นนักสังคมสงเคราะห์ที่มีประสบการณ์ เป็นผู้ดำเนินงานทั้งในส่วนของการสำรวจและการประชุมแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเยาวชน จึงมีความสำคัญอย่างยิ่ง ความเชี่ยวชาญในการจัดการประเด็นด้านการแสวงหาประโยชน์และการละเมิดทางเพศต่อเด็ก ส่งผลให้ผู้ดำเนินงานสามารถซักถามประเด็นที่อ่อนไหวได้อย่างเหมาะสม โดยเคารพต่อบริบททางวัฒนธรรมและรักษาบรรยากาศที่ปลอดภัยและเกื้อกูลสำหรับผู้เข้าร่วม

อีวีเดนซ์ทำหน้าที่จัดการฝึกอบรมและให้คำแนะนำแก่ผู้ดำเนินงานวิจัยเชิงลึกและทีมเก็บข้อมูลของโครงการฮัก โดยการฝึกอบรมนี้ครอบคลุมกระบวนการด้านจริยธรรม ขั้นตอนการสรรหาบุคคลมาเข้าร่วมการวิจัยและขั้นตอนของการให้ความยินยอมต่าง ๆ พร้อมทั้งให้คำแนะนำโดยละเอียดเกี่ยวกับการดำเนินงานสำรวจ

การสำรวจคำนึงถึงการขอความยินยอมอย่างต่อเนื่อง โดยเฉพาะในหัวข้อที่มีความอ่อนไหว และเน้นย้ำว่าผู้เข้าร่วมมีสิทธิ์ที่จะข้ามคำถามบางข้อ หยุดพัก หรือถอนตัวจากการวิจัยได้ทุกเมื่อ การวิจัยนี้ให้ความสำคัญกับความสมัครใจของผู้เข้าร่วม การรักษาความลับของข้อมูล และการลดความกังวลใจของผู้เข้าร่วมให้น้อยที่สุด

สำหรับการสัมภาษณ์เชิงลึก ผู้เข้าร่วมมีอายุตั้งแต่ 15 ปีขึ้นไป การสัมภาษณ์ผู้ใหญ่ดำเนินการโดยคุณรังสิมา ดีสวัสดิ์ จากอีวีเดนซ์ ซึ่งเป็นนักวิจัยที่มีประสบการณ์ยาวนานในการศึกษาหัวข้อที่มีความอ่อนไหว ขณะที่การสัมภาษณ์เยาวชน (อายุระหว่าง 15 ถึง 18 ปี) ดำเนินการโดยคุณกนิษฐา ตาหลวง นักสังคมสงเคราะห์จากโครงการฮัก ผู้มีประสบการณ์ทำงานร่วมกับเด็กผู้รอดชีวิตจากการถูกละเมิดและแสวงหาประโยชน์ทางเพศ



ผลการวิจัย

ค้นหาพลังของตนในโลกดิจิทัล

การออนไลน์ตลอดเวลา

ข้อมูลของโครงการ *Leaked* แสดงให้เห็นว่าเยาวชนในประเทศไทยส่วนใหญ่สามารถเข้าถึงอินเทอร์เน็ตได้ด้วยตนเองอย่างไม่จำกัด จากกลุ่มตัวอย่างในภาคเหนือ (n=1,770) พบว่าร้อยละ 91 ของเยาวชนที่มีอายุระหว่าง 9 ถึง 17 ปี มีอุปกรณ์ส่วนตัวที่เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตได้ โดยสัดส่วนการครอบครองอุปกรณ์สูงขึ้นตามอายุของเยาวชน สองในสามของเด็กอายุ 9 ปี มีอุปกรณ์เป็นของตนเอง สำหรับผู้มีอายุ 17 ปี ตัวเลขนี้สูงขึ้นถึงร้อยละ 97 และจากที่เคยใช้อุปกรณ์ร่วมกันเมื่อเด็กมีอายุมากขึ้นพบว่ามีการใช้อุปกรณ์ร่วมกันน้อยลงมาก ทั้งนี้ อาจมีความแตกต่างเล็กน้อยตามเขตพื้นที่อาศัยของเด็ก โดยพบว่าเด็กอายุต่ำกว่า 14 ปีที่อาศัยในเขตชนบท ร้อยละ 84 มีอุปกรณ์สื่อสารเป็นของตนเอง เมื่อเทียบกับเด็กที่อาศัยในเขตเมืองซึ่งมีอุปกรณ์สื่อสารเป็นของตนเองในอัตราร้อยละ 90 ทั้งนี้ การสำรวจพบว่ากลุ่มเด็กโตที่มีอายุ 14–17 ปี ไม่มีการใช้อุปกรณ์ร่วมกัน

งานวิจัยชิ้นอื่น ๆ ที่มีอยู่ในปัจจุบันชี้ให้เห็นว่าเยาวชนไทยเติบโตในโลกออนไลน์เป็นส่วนใหญ่ อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ถือเป็นของเล่นทั่วไปของเด็กปฐมวัย ร้อยละ 62 ของเด็กไทยที่มีอายุต่ำกว่า 5 ปี สามารถเข้าถึงอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ได้ และจากตัวเลขนี้มีเด็กจำนวนมากที่ใช้อุปกรณ์ดังกล่าวเป็นเวลาหลายชั่วโมงต่อวัน¹⁹ ผู้เข้าร่วมการสัมภาษณ์ของโครงการ *Leaked* ที่มีอายุ 18 ปีรายหนึ่ง ตั้งข้อสังเกตว่า “เราต้องยอมรับว่ายุคนี้เป็นยุคที่โซเชียลมีเดียเข้าถึงเด็กเยอะมาก แล้วบางคนเด็ก ป.2 มีโทรศัพท์เป็นของตัวเองแล้ว ซึ่งก็ได้รับการสนับสนุนจากพ่อแม่ นั่นแหละครับ” (K-1706-18)

นโยบายและการศึกษาวิจัยในประเทศไทยสะท้อนให้เห็นว่าอินเทอร์เน็ตมักถูกมองว่าเป็นสิ่งที่แยกออกจากชีวิตประจำวันมากกว่าที่จะถูกมองว่าเป็นส่วนหนึ่งที่ยึดโยงกับชีวิตจริง

ผู้กำหนดนโยบายยังคงกล่าวถึงการ ‘เข้าอินเทอร์เน็ต’ และมุ่งวัดเพียงจำนวน “ชั่วโมงที่ใช้บนโลกออนไลน์” ซึ่งเป็นมุมมองที่ไม่สอดคล้องกับสภาพความเป็นจริง เพราะสำหรับเยาวชนอินเทอร์เน็ตไม่ใช่สิ่งที่เข้าใช้เป็นครั้งคราวอีกต่อไป แต่เป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวัน ขอบเขตระหว่างโลกออนไลน์และออฟไลน์จึงมีความคลุมเครืออย่างมาก²⁰ สภาพแวดล้อมออนไลน์เป็นตัวกำหนดวิธีการเรียนรู้ สื่อสาร และแสดงบนแพลตฟอร์มต่าง ๆ เช่น อินสตาแกรม ดิกท็อก และยูทูบ ไม่ได้เป็นเพียงพื้นที่สำหรับให้เยี่ยมชมเท่านั้น แต่เป็นเวทีทางวัฒนธรรมและสังคม ที่ซึ่งค่านิยมถูกสร้าง อัตลักษณ์ถูกรังสรรค์ ความสัมพันธ์ดำเนินไป และทำให้การมองเห็นกลายเป็นคุณค่ารูปแบบหนึ่ง²¹ เยาวชนไทยไม่ได้มีตัวตนในโลกดิจิทัลที่แยกขาดจากชีวิตออฟไลน์ หากแต่การรับรู้และการวางตนในสังคมถูกบูรณาการเข้ากับตัวตนดิจิทัลอย่างแนบแน่นแล้ว

ระหว่างที่เยาวชนสำรวจสภาพแวดล้อมออนไลน์นั้น ระบบทางสังคม การศึกษา และกฎหมาย ที่สามารถนำทางและคุ้มครองเยาวชนอาจตามไม่ทันเสมอไป ในประเทศไทย การให้ความรู้และทักษะเรื่องการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างปลอดภัยในระบบโรงเรียนยังคงมีจำกัด จากการสัมภาษณ์ครูใหญ่จากโรงเรียนรัฐบาลในพื้นที่ทางไกลแห่งหนึ่ง พบความกังวลเกี่ยวกับการขาดหลักสูตรมาตรฐานและการฝึกอบรมด้านความปลอดภัยออนไลน์ โดยคุณครูให้ความเห็นว่า “ยังไม่มีหน่วยงานไหนเคยมาอบรมให้ความรู้เรื่องภัยออนไลน์ที่โรงเรียนผมเลยครับ” (K-1403-09) ข้อกังวลดังกล่าวสอดคล้องกับมุมมองของเจ้าหน้าที่องค์กรพัฒนาเอกชนรายหนึ่งทางภาคเหนือ ซึ่งทำงานเพื่อให้ความช่วยเหลือแก่เด็กที่ตกเป็นเหยื่อการละเมิดทางเพศออนไลน์ว่า “เด็ก ๆ ขาดความตระหนักและความรู้ว่าจะไรควรส่งต่อหรือไม่ควรส่ง” (K-1209-03) นอกจากนี้ เยาวชนอายุ 18 ปีคนหนึ่งได้สะท้อนถึงช่องว่างของการศึกษาในประเด็นดังกล่าว

¹⁹ UNICEF Thailand. (2024, June). Addressing the gaps: Ensuring every child in Thailand has an equal chance to thrive. Bangkok, Thailand: UNICEF Thailand.

²⁰ Naezer, M., & Ringrose, J. (2018). *Adventure, intimacy, identity and knowledge: Exploring how social media are shaping and transforming youth sexuality*. In C. McDaniels-Wilson, N. J. S. Brown, & L. S. Harkins (Eds.), *The Cambridge handbook of sexuality: New directions and approaches* (pp. 419–439). Cambridge University Press.



แม้โรงเรียนของเธอจะมีการสอนหัวข้อที่เกี่ยวข้องกับความปลอดภัยดิจิทัล แต่กลับรู้สึกว่าการสอนนั้นไม่ครอบคลุมและไม่ทันต่อการใช้งานจริง โดยกล่าวว่า “ที่โรงเรียนเก่าหนูมีสอนวิชาเกี่ยวกับออนไลน์อยู่ แต่มันไม่ได้เข้าถึงแกนกลางในการสอนหรือมันสอนเข้าไป จริง ๆ มันต้องสอนตั้งแต่เด็กเริ่มใช้มือถืออย่าง ป.1 หรือ ป.2 ค่ะ ไปสอนตอน ป.5 หรือ ป.6 แล้วมันก็อาจจะไม่ทัน” (K-1706-19)

ในประเทศไทย องค์กรพัฒนาเอกชน (NGO) ถือเป็นผู้มีบทบาทหลักในการจัดการฝึกอบรมแก่เยาวชนเกี่ยวกับความปลอดภัยออนไลน์ อย่างไรก็ตาม ความพยายามดังกล่าวมักมีลักษณะเป็นโครงการระยะสั้น และเผชิญข้อจำกัดทั้งด้านงบประมาณและระยะเวลา (K-1009-01) รูปแบบการฝึกอบรมเน้นการสื่อสารทางเดียว โดยเชิญวิทยากรมาบรรยายเพียงเท่านั้น เจ้าหน้าที่จากองค์กรพัฒนาเอกชนระหว่างประเทศแห่งหนึ่ง ซึ่งมีสำนักงานในประเทศไทย ตั้งข้อสังเกตว่าการอบรมเหล่านั้นมีลักษณะ “ปีหนึ่งทำครั้งเดียว ไม่มีความต่อเนื่อง ไม่มีแรงดึงดูดมากพอที่จะทำให้เด็กเกิดการเปลี่ยนแปลงในเชิงพฤติกรรม” (K-2603-10)

ในปัจจุบัน พ่อแม่ทั่วโลกส่วนใหญ่เติบโตขึ้นในช่วงที่อินเทอร์เน็ตเพิ่งเริ่มเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวัน กล่าวคือ พ่อแม่ของเด็กประถมศึกษาในปีพ.ศ. 2568 ส่วนใหญ่จบการศึกษาในระดับมัธยมศึกษาระหว่างปีพ.ศ. 2543–2553 ซึ่งเป็นช่วงเวลาที่ยินเทอร์เน็ตเริ่มแพร่หลาย แต่ยังคงขาดหลักสูตรหรือการศึกษาอย่างเป็นระบบด้านความปลอดภัยออนไลน์ ส่งผลให้เมื่อก้าวมาเป็นผู้ปกครอง พ่อแม่ต้องพึ่งพาประสบการณ์ส่วนตัวและทักษะที่สั่งสมจากการเรียนรู้ด้วยตนเองในการให้คำแนะนำแก่บุตรหลาน ในขณะเดียวกัน เทคโนโลยีมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ทักษะที่พ่อแม่เคยได้รับจากการใช้แพลตฟอร์มยุคแรก เช่น เฟซบุ๊ก ไม่เพียงพอที่จะรับมือกับความซับซ้อน

ของแพลตฟอร์มใหม่ ๆ และการเกิดขึ้นของปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ (Generative AI) เช่น ChatGPT ซึ่งได้เปลี่ยนโฉมหน้าของอินเทอร์เน็ตอย่างสิ้นเชิง ช่องว่างด้านทักษะดิจิทัลระหว่างรุ่นจึงปรากฏชัดเจนมากขึ้น ผู้อำนวยการของบ้านพักเด็กและครอบครัวของรัฐบาลแห่งหนึ่งในจังหวัดเชียงใหม่รายงานว่า (K-0710-07) สถานการณ์ยิ่งซับซ้อนขึ้นใน ‘ครอบครัวแห่งกลาง’ ซึ่งเด็กอยู่ในความดูแลของปู่ย่าตายายเนื่องจากพ่อแม่ต้องย้ายไปทำงานในเมืองใหญ่ ในสถานการณ์ดังกล่าว ปู่ย่าตายายมักไม่สามารถเข้าใจหรือก้าวทันประสบการณ์ความสนใจ และชีวิตในโลกดิจิทัลของเยาวชนได้ ข้อสังเกตนี้สอดคล้องกับคำอธิบายของหัวหน้าองค์กรพัฒนาเอกชนรายหนึ่งที่ว่า “พ่อแม่ส่วนใหญ่ก็ต้องออกไปทำงานหาเงินเลี้ยงครอบครัว ก็เลยปล่อยให้ลูกอยู่กับปู่ย่าตายาย ซึ่งช่องว่างระหว่างวัยเยอะมาก ปู่ย่าตายายก็พยายามจะสอน แต่เด็กไม่ฟัง เพราะเขารู้สึกว่าผู้ใหญ่ไม่เข้าใจ” (K-2304-13)

หากไม่มีการจัดการศึกษาเกี่ยวกับความปลอดภัยดิจิทัลที่มีคุณภาพและชัดเจนสำหรับทั้งผู้ปกครองและเยาวชน คนรุ่นใหม่ของไทยจะต้องเผชิญกับโลกออนไลน์เพียงลำพัง ภายใต้เงื่อนไขที่แพลตฟอร์มได้รับการออกแบบมาเพื่อกระตุ้นพฤติกรรมและดึงดูดการใช้งาน มีการประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ที่ซับซ้อน รวมถึงเนื้อหาที่มุ่งเร้าอารมณ์ความรู้สึกและพลวัตทางสังคมที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว

²¹ Third, A and Moody, L (2021). Our rights in the digital world: A report on the children’s consultations to inform UNCRC General Comment 25. (London and Sydney: 5Rights Foundation and Western Sydney University).

รูปแบบการเรียนรู้ความปลอดภัยดิจิทัลด้วยตนเอง

เมื่อขาดการศึกษาอบรมเกี่ยวกับความปลอดภัยทางดิจิทัลที่มีคุณภาพและครอบคลุม เยาวชนจึงกำลังเรียนรู้ทักษะดังกล่าวด้วยตนเอง ผลการศึกษาสะท้อนว่า ผู้ตอบแบบสำรวจร้อยละ 61 ยอมรับว่าตนเรียนรู้เกี่ยวกับความปลอดภัยบนโลกออนไลน์ด้วยตนเอง เกือบครึ่งหนึ่งตอบว่าพ่อแม่ (ร้อยละ 47) หรือโรงเรียน (ร้อยละ 47) เป็นแหล่งให้ข้อมูลได้บางส่วน แต่คุณภาพและประโยชน์ของข้อมูลดังกล่าวมีจำกัด ทั้งนี้ พ่อแม่หรือโรงเรียนพยายามปลูกฝังค่านิยมทางศีลธรรมและสอนเพียงหนึ่งครั้ง แทนที่จะสอนจากประสบการณ์ตรง สร้างความต่อเนื่อง และสอดคล้องกับชีวิตในโลกออนไลน์ของเยาวชนอย่างแท้จริง

บรรทัดฐานทางเพศมีบทบาทสำคัญเช่นกัน เด็กผู้หญิง (n=1,100) มีนัยสำคัญทางสถิติมากกว่าเด็กผู้ชาย (n=805) ในการเรียนรู้เกี่ยวกับความปลอดภัยดิจิทัลจากพ่อแม่ (ร้อยละ 51 เทียบกับร้อยละ 42) และโรงเรียน (ร้อยละ 50 เทียบกับร้อยละ 44)²² ตัวเลขดังกล่าวแสดงให้เห็นว่าพ่อแม่มีความกระตือรือร้นในการสอนเด็กผู้หญิงมากกว่า อาจเป็นผลมาจากมุมมองว่าเด็กผู้หญิงมีความเสี่ยงและ/หรืออาจเกิดผลเสียที่รุนแรงกว่าหากเกิดสิ่งผิดพลาดบนโลกออนไลน์²³

อายุและพื้นที่ที่อยู่อาศัยก็เป็นปัจจัยสำคัญที่กำหนดโอกาสของเยาวชนในการได้รับการศึกษาและการอบรมด้านความปลอดภัยดิจิทัล ผลการสำรวจพบว่า เยาวชนในชนบท (n=1,255) มีแนวโน้มที่จะรายงานว่าได้เรียนรู้ทักษะความปลอดภัยดิจิทัลด้วยตนเองมากกว่าเยาวชนในเมือง (n=657) โดยมีสัดส่วนร้อยละ 63 เทียบกับร้อยละ 58 ตามลำดับ มีรายงานว่าในประเทศไทย องค์กรพัฒนาเอกชน (NGO) เป็นหน่วยงานหลักในการจัดกิจกรรมให้ความรู้เกี่ยวกับความปลอดภัยดิจิทัล ทั้งนี้ กิจกรรมต่าง ๆ มักจะจุกอยู่ในเขตเมืองและในโรงเรียนที่มีชื่อเสียง นักสังคมสงเคราะห์จากภาครัฐที่ประจำอยู่ในภาคเหนือให้ความเห็นว่า “โครงการต่าง ๆ ที่ผมเห็นผมเห็นว่าเขาเข้าโรงเรียนดัง ๆ เป็นส่วนใหญ่ แต่พื้นที่ห่างไกลหรือชนชาติภาษาอื่น อาจจะยังขาดการประชาสัมพันธ์” (K-1006-17)

จากผลการสำรวจพบว่า ในกลุ่มเยาวชนที่มีอายุระหว่าง

14–17 ปี (n=937) ร้อยละ 79 รายงานว่าได้เรียนรู้ทักษะความปลอดภัยดิจิทัลด้วยตนเอง เทียบกับเพียงร้อยละ 44 ของเด็กอายุ 9–13 ปี (n=979) กลุ่มเด็กได้รับฟังคำแนะนำจากเพื่อนมากกว่า และแสดงความประสงค์ในการเรียนรู้ทักษะต่าง ๆ เพิ่มเติมในระหว่างการประชุมแลกเปลี่ยนความคิดเห็นร่วมกับเยาวชน มีเยาวชนชี้ให้เห็นถึงช่องว่างของความรู้ โดยเฉพาะในกลุ่มเด็กเล็ก เยาวชนชายอายุ 15 ปีคนหนึ่งกล่าวว่า “เด็กประถมไม่มีความรู้และข้อมูลเกี่ยวกับการใช้แอป” ซึ่งตรงกับมุมมองของเจ้าหน้าที่องค์กรพัฒนาเอกชนที่ให้ความช่วยเหลือผู้เสียหายซึ่งชี้ว่า เมื่อนักเรียนในระดับประถมศึกษาเริ่มใช้โซเชียลมีเดียโดยไม่ได้รับคำแนะนำที่เหมาะสม มักมีความเสี่ยงต่อการตกเป็นเหยื่อของการถูกล่อลวงทางออนไลน์ (K-2304-13)

กลุ่มผู้ตอบที่มีความหลากหลายทางเพศแสดงให้เห็นถึงการพึ่งพาตนเองในระดับสูง (n=381) โดยมีแนวโน้มในการเรียนรู้ทักษะความปลอดภัยดิจิทัลด้วยตนเอง และมีความประสงค์ในการเรียนรู้ทักษะดังกล่าวมากกว่ากลุ่มอื่น ๆ ความแตกต่างนี้อาจสะท้อนถึงการขาดแคลนการสนับสนุนที่เหมาะสม ครอบคลุม หรือสอดคล้องกับประสบการณ์ออนไลน์และออฟไลน์ของเยาวชนกลุ่มนี้ ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่า เยาวชนที่มีความหลากหลายทางเพศซึ่งรู้สึกโดดเดี่ยว ถูกปฏิเสธ หรือไม่มีใครมองเห็น อาจมองว่าโลกออนไลน์เป็นที่หลบภัยสำคัญ กล่าวคือ พื้นที่ดังกล่าวช่วยให้พวกเขาสามารถสร้างความสัมพันธ์กับผู้อื่น สำรวจอัตลักษณ์ที่เริ่มปรากฏชัด และเข้าถึงข้อมูลที่ไม่อาจหาได้จากบริบทออฟไลน์²⁴ อย่างไรก็ตาม ระหว่างการสำรวจโลกออนไลน์ เยาวชนกลุ่มนี้เผชิญกับความเสี่ยงเฉพาะด้าน เช่น การถูกเปิดเผยอัตลักษณ์โดยไม่สมัครใจ การถูกกีดกัน ความเกลียดชัง และการถูกละเมิดบนโลกออนไลน์ ประสบการณ์เหล่านี้มีอาจช่วยให้เกิดการเรียนรู้ทักษะความปลอดภัยออนไลน์โดยไม่รู้ตัว แต่ก็เพิ่มระดับความเปราะบางและความเสี่ยงในเวลาเดียวกัน²⁵ เจ้าหน้าที่องค์กรพัฒนาเอกชนรายหนึ่งกล่าวระหว่างการให้สัมภาษณ์ว่า “เรามีรายงานที่ทำกับกลุ่ม LGBT เรื่องสุขภาพจิตในปี 2022 ซึ่งพบชัดมากกว่ากลุ่ม LGBT มีความเสี่ยงที่จะถูกกลั่นแกล้ง (Bully) รวมถึงการกลั่นแกล้งทางออนไลน์สูงกว่ากลุ่มอื่น ๆ เด็กผู้หญิงย่อมได้รับผลกระทบอย่างชัดเจน ขณะเดียวกันเด็กผู้ชายก็เผชิญ

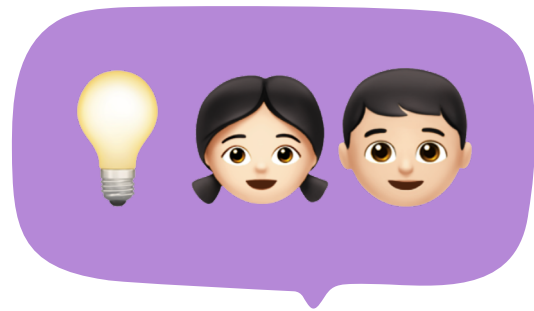
²² Result is statistically significant at the $p < .001$ level ($n = 1,916$).

²³ UNICEF East Asia and the Pacific Regional Office & Centre for Justice and Crime Prevention. (2020). Our lives online: Use of social media by children and adolescents in East Asia – opportunities, risks and harms. UNICEF.

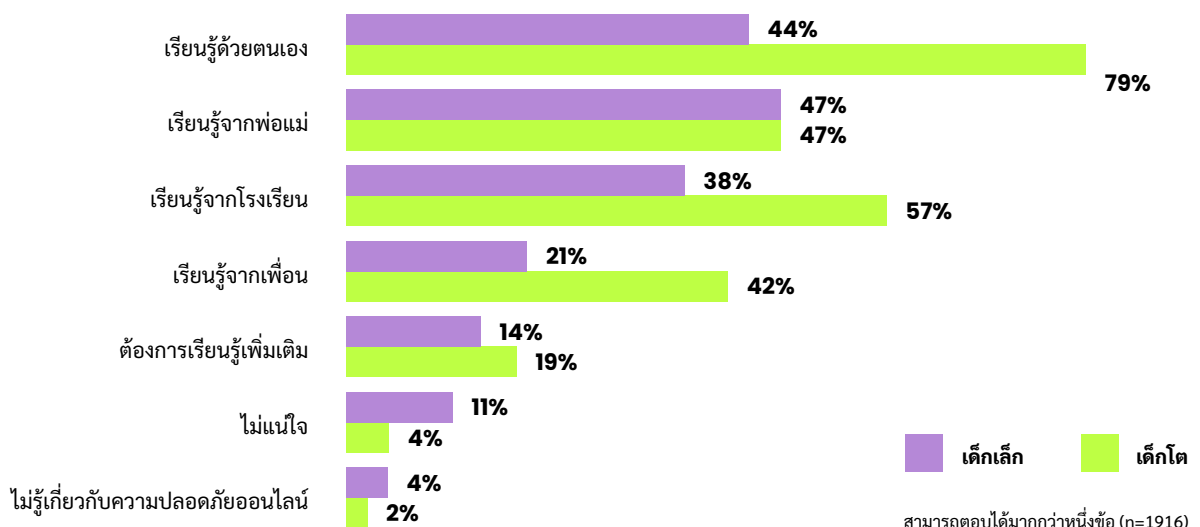
²⁴ Hillier, L., & Harrison, L. (2007). *Building Realities Less Limited Than Their Own: Young People Practising Same-Sex Attraction on the Internet*. Sexualities, 10(1), 82–100.

²⁵ Capaldi, M., Schatz, J., & Kavenagh, M. (2024). *Child sexual abuse/exploitation and LGBTQI+ children: Context, links, vulnerabilities, gaps, challenges and priorities*. Child Protection and Practice 1 100001.

ผลกระทบเช่นกัน ตัวอย่างเช่น หากมีการเผยแพร่ภาพที่เกี่ยวข้องกับเพศสัมพันธ์ ระหว่างชายกับชาย ภาพนั้นอาจส่งผลกระทบต่อความสัมพันธ์ของเด็กในอนาคต ทำให้การสร้างและรักษาความสัมพันธ์ที่ดี เป็นเรื่องยากอย่างมาก รวมถึงความสัมพันธ์ในครอบครัวด้วย” (“รายงานของ Save the Children (2023) เปิดเผยว่าความเสี่ยงด้านสุขภาพจิตที่สำคัญซึ่งกลุ่ม LGBTQ+ ในประเทศไทยเผชิญ²⁶ คือการถูกกลั่นแกล้งทางออนไลน์ (Online Bullying) รายงานดังกล่าวยังเน้นย้ำถึงความเปราะบางของเด็กชาย โดยระบุว่าการเผยแพร่ภาพถ่ายการมีเพศสัมพันธ์ระหว่างเพศเดียวกันโดยไม่ได้รับความยินยอมจากเจ้าของภาพ อาจสร้างผลกระทบเชิงลบในชีวิตจริงอย่างรุนแรง ไม่เพียงในมิติด้านจิตใจ แต่ยังรวมถึงผลกระทบต่อความสัมพันธ์ในครอบครัว เมื่อภาพดังกล่าวรั่วไหลออกไป บุคคลในภาพอาจเผชิญอุปสรรคในการรักษาหรือคงไว้ซึ่งความสัมพันธ์เชิงบวกกับครอบครัว”) (K-2603-10)



ความปลอดภัยออนไลน์ต่อกลุ่มอายุ



ตารางที่ 3 - ความปลอดภัยออนไลน์ต่อกลุ่มอายุ

แม้ว่าจะปรากฏชัดว่าการศึกษเกี่ยวกับความปลอดภัยดิจิทัลที่มีคุณภาพและครอบคลุมยังมีไม่เพียงพอ แต่ข้อมูลจาก Leaked ชี้ให้เห็นว่า เยาวชนในประเทศไทยสามารถเรียนรู้เกี่ยวกับความปลอดภัยดิจิทัลผ่านการเรียนรู้ด้วยตนเอง และการปะติดปะต่อองค์ความรู้จากแหล่งต่าง ๆ (ตามตารางที่ 3)

อย่างไรก็ตาม ข้อมูลเดียวกันยังสะท้อนว่า เยาวชนมีวิธีการรวบรวมและประมวลผลความรู้เพื่อสร้างทักษะที่พวกเขามองว่าสำคัญต่อการปกป้องตนเองในโลกออนไลน์ ซึ่งซับซ้อนกว่าระบบการจำแนกทักษะความปลอดภัยดิจิทัลที่ใช้อยู่ในปัจจุบันสามารถอธิบายได้

²⁶ Ojanen, T. T., Freeman, C., Kittiteerasack, P., Sakunpong, N., Sopitarchasak, S., Thongpibul, K., Tiansuwan, K., & Suparak, P. (2023). Mental health and well-being of children and youth with diverse SOGIESC in Thailand. Save the Children Thailand.

ความแตกต่างระหว่าง ทักษะดิจิทัล ‘เชิงเทคนิค’ (Hard Skills) และ ‘เชิงอารมณ์’ (Soft Skills)

แคมเปญรณรงค์และหลักสูตรการศึกษาเกี่ยวกับความปลอดภัยดิจิทัลในประเทศไทยมุ่งเน้นไปที่การระบุความเสี่ยง และแนะนำให้เยาวชนหลีกเลี่ยงความเสี่ยงเหล่านั้น²⁷ การสื่อสารมักนำเสนอในรูปแบบที่ไม่ซับซ้อน โดยยกประเด็นเรื่อง “อันตรายจากคนแปลกหน้า” เป็นแกนกลาง ซึ่งสะท้อนสมมติฐานว่าภัยคุกคามมาจากปัจจัยภายนอกที่เห็นได้ชัดเจน อย่างไรก็ตาม ความเสี่ยงถือเป็นส่วนหนึ่งของการมีปฏิสัมพันธ์ออนไลน์ และเนื่องจากโดยพื้นฐานแล้ว ทุกคนที่เยาวชนรู้จักทางออนไลน์ล้วนเริ่มต้นจากการเป็น “คนแปลกหน้า” ด้วยกันทั้งสิ้น ดังนั้นกรอบความคิดแบบดั้งเดิมที่มุ่งลดความเสี่ยงเพียงอย่างเดียวไม่สามารถอธิบายหรือรองรับประสบการณ์จริงของเยาวชนที่ใช้พื้นที่ดิจิทัลเพื่อสร้างมิตรภาพ เริ่มต้นความสัมพันธ์เชิงรักใคร่ สำรวจอัตลักษณ์ หรือพัฒนาความใกล้ชิดทางสังคมได้ ผลที่ตามมาคือ คำแนะนำเชิงป้องกันแบบดั้งเดิมไม่อาจตอบสนองต่อการตัดสินใจของเยาวชนที่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็วในโลกออนไลน์ ซึ่งมีลักษณะซับซ้อน ก้าวร้าว มีอารมณ์เข้ามาเกี่ยวข้อง และมักได้รับอิทธิพลจากแรงกดดันจากกลุ่มเพื่อนในระดับสูง

เนื่องจากการศึกษาด้านความปลอดภัยดิจิทัลในปัจจุบันยังคงมีลักษณะเรียบง่ายเกินไป จึงไม่สามารถช่วยให้เยาวชนรับรู้และทำความเข้าใจกับรูปแบบต่าง ๆ ของการบีบบังคับที่ซับซ้อนหรือฝึกฝนทักษะในการประเมินสถานการณ์ที่มีมิติทางอารมณ์ หรือแม้แต่สร้างความเชื่อมั่นในสัญชาตญาณของตนเอง เพื่อนำไปปรับใช้เป็นแนวทางในการดำเนินชีวิตอย่างปลอดภัยในโลกออนไลน์ได้อย่างแท้จริง

เพื่อแสดงให้เห็นชัดถึงประเด็นข้างต้น จึงได้จำแนกความแตกต่างระหว่างทักษะความปลอดภัยดิจิทัล ‘เชิงเทคนิค’ (Hard Skills) และ ‘เชิงอารมณ์’ (Soft Skills) ดังนี้

ทักษะความปลอดภัยดิจิทัล ‘เชิงเทคนิค’ (HARD SKILLS) และ ‘เชิงอารมณ์’ (SOFT SKILLS)

ทักษะความปลอดภัยดิจิทัลเชิงเทคนิค หมายถึง การปฏิบัติทางเทคนิค หรือมาตรการลดความเสี่ยงที่เยาวชนสามารถนำไปใช้ได้โดยตรง เช่น การตั้งค่าความเป็นส่วนตัว การยืนยันตัวตนสองขั้นตอน หรือการบล็อกและการรายงานเนื้อหาไม่พึงประสงค์ ซึ่งเป็นทักษะที่จำเป็นต้องมีในการศึกษาเรื่องความปลอดภัยดิจิทัล

แต่ที่มีความสำคัญไม่แพ้กันคือ **ทักษะเชิงอารมณ์** ได้แก่ ความสามารถในการประเมินความเสี่ยง รู้จักสัญญาณอันตรายในการมีปฏิสัมพันธ์ออนไลน์ รักษาขอบเขตทางดิจิทัลที่เหมาะสม สามารถปฏิเสธเมื่อถูกกดดัน หรือรู้จักเวลาและวิธีการถอนตัวจากปฏิสัมพันธ์ที่น่าอึดอัดใจหรือไม่ปลอดภัย ทักษะเชิงอารมณ์รวมทักษะทางสังคมและอารมณ์ในชีวิตจริงเข้าสู่บริบทดิจิทัล ทักษะดิจิทัลเชิงอารมณ์ ได้แก่ ความสามารถในการตัดสินใจ การอ่านสัญญาณทางสังคม ความมั่นใจในตนเอง และการควบคุมอารมณ์ คุณสมบัติดังกล่าวจะพัฒนาช่วงวัยรุ่น และพัฒนาต่อเนื่องผ่านประสบการณ์ที่ได้รับจากการมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่น ทั้งหมดนี้ ไม่ได้เป็นทักษะที่มีความเฉพาะเจาะจงสำหรับบริบทออนไลน์เท่านั้น จึงมักไม่ได้รับการกล่าวถึงในหลักสูตรการศึกษาอบรมเกี่ยวกับความปลอดภัยดิจิทัลเท่าไรนัก

เมื่อรวมกันแล้ว ทักษะเชิงเทคนิค’ (Hard Skills) และ ‘เชิงอารมณ์’ (Soft Skills) ก่อให้เกิด **พลังของตนในโลกดิจิทัล** (Digital Agency) ซึ่งเป็นความสามารถของเยาวชนในการตัดสินใจและควบคุมทิศทางชีวิตของตนเองในโลกดิจิทัล (Autonomy) มีความตระหนักรู้ และสามารถควบคุมตนเองได้ในสภาพแวดล้อมออนไลน์



²⁷ Naezer, M., & Ringrose, J. (2018). Adventure, intimacy, identity and knowledge: Exploring how social media are shaping and transforming youth sexuality. In C. McDaniels-Wilson, N. J. S. Brown, & L. S. Harkins (Eds.), *The Cambridge handbook of sexuality: New directions and approaches* (pp. 419–439). Cambridge University Press.

การให้ความสนใจเกี่ยวกับทักษะเชิงเทคนิค' หรือ Hard Skills เพียงอย่างเดียว โดยไม่ส่งเสริมการพัฒนาทักษะเชิงอารมณ์ หรือ Soft Skills นั้นไม่เพียงพอ เยาวชนควรรู้วิธีการบล็อก บัญชีผู้อื่น และควรรู้ด้วยว่าจะใช้ความรู้เมื่อใด เช่น ควรจะบล็อกเมื่อไหร่ เพราะอะไร และควรรับมือกับสิ่งที่จะตามมาอย่างไร

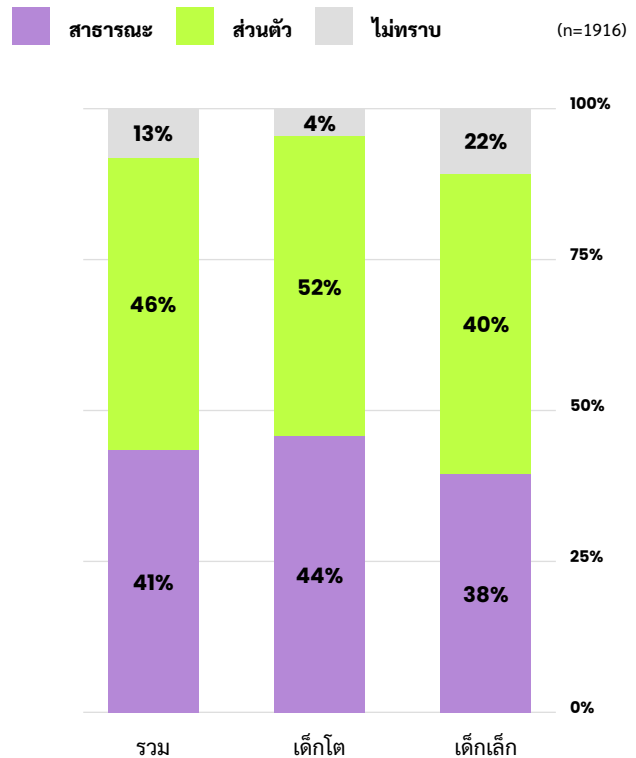
ในประเทศไทย ทักษะดังกล่าวข้างต้นมีความจำเป็นอย่างยิ่ง เนื่องจากค่านิยมทางสังคมที่ให้ความสำคัญต่อความสุภาพเรียบร้อยและการเคารพผู้อาวุโส อาจทำให้เยาวชนเผชิญความเสี่ยงมากขึ้น บ่อยครั้งที่บรรทัดฐานทางสังคมเน้นย้ำว่าเด็กควรสงบปากสงบคำและมีความประพฤติเรียบร้อย พฤติกรรมในอุดมคติคือการเชื่อฟังและความกตัญญู เด็กถูกมองว่าอยู่ในลำดับขั้นต่ำสุดของสังคมที่ให้ความสำคัญต่อลำดับชั้น และอาวุโส และคำว่า 'เด็ก' สะท้อนบทบาททางโครงสร้างที่ต่ำกว่า ไม่ใช่แค่เครื่องบอกถึงอายุหรือการเจริญเติบโตเท่านั้น²⁸ นักจิตวิทยาที่ปรึกษาในจังหวัดเชียงใหม่อธิบายเพิ่มเติมว่า “เด็ก ๆ ขาดทักษะในการปฏิเสธ หรือเมื่อปฏิเสธแล้วแต่เพื่อนก็ยังตื้อ...เราจึงควรสร้างความตระหนักให้เด็กรู้วิธีการสื่อสารและมีความ “เอื้อ” เช่น ตอนที่เพื่อนชวนทำสิ่งนี้ ฟังว่าหัวใจเราเป็นยังไง สอนให้เขามีความ “เอื้อ” ที่ร่างกายให้เขาคิดก่อน ไม่จำเป็นต้องตอบสนองในทันทีและให้ความรู้เกี่ยวกับผลลัพธ์ที่ตามมา รวมถึงผลกระทบทางด้านกฎหมายและความรู้เกี่ยวกับ digital footprint [ร่องรอยดิจิทัล]” (K-0904-11)

ทักษะความปลอดภัยดิจิทัล ‘เชิงเทคนิค’ (Hard Skills)

ผลการศึกษาของ *Leaked* แสดงให้เห็นถึงทักษะดิจิทัลเชิงเทคนิคของเยาวชน ตารางที่ 4 ชี้ให้เห็นว่า มีเพียงร้อยละ 4 ของกลุ่มเด็กโต และร้อยละ 22 ของกลุ่มเด็กเล็ก ที่ระบุว่าตนไม่รู้วิธีตั้งค่าความเป็นส่วนตัวเป็นส่วนตัว และร้อยละ 41 ระบุว่าตนตั้งค่าบัญชีเป็นส่วนตัว เด็กผู้หญิงจะเลือกเปิดหน้าโปรไฟล์ของบัญชีของตนเป็นสาธารณะมากกว่าเด็กผู้ชาย (ร้อยละ 44 เทียบกับร้อยละ 36) ข้อมูลนี้ชี้ให้เห็นว่าเยาวชนส่วนใหญ่มีความรู้และทักษะในการตัดสินใจด้านขอบเขตดิจิทัลของตน แม้ว่าอาจจะไม่เลือกวิธีที่ปลอดภัยที่สุดเสมอไป

เมื่อพบเห็นเนื้อหาไม่พึงประสงค์ หนึ่งในสามของกลุ่มตัวอย่างทั้งหมดตอบว่าตนได้บล็อกเนื้อหาดังกล่าว เกือบครึ่งหนึ่งของกลุ่มตัวอย่าง (ร้อยละ 46) ตอบว่าตนจะบล็อกและรายงานเนื้อหาทางแพลตฟอร์ม โดยส่วนใหญ่ (ร้อยละ 71) ตอบว่าตนจะบล็อกและรายงานเนื้อหาดังกล่าวหากไม่รู้จักผู้ส่งและบางราย (ร้อยละ 18) ความสัมพันธ์ระหว่างตนกับผู้ส่งไม่มีความสำคัญ เนื้อหาเพียงอย่างเดียวมากพอที่ตนจะตัดสินใจดำเนินการต่าง ๆ

รูปแบบบัญชี จำแนกตามกลุ่มอายุ



ตารางที่ 4 - รูปแบบบัญชี จำแนกตามกลุ่มอายุ

²⁸ UNICEF. (2023). *Connected, Engaged and Empowered? – A Landscape Analysis of Young People's Participation in Thailand*. Bangkok: UNICEF.

อย่างไรก็ตาม การรายงานและการบล็อกเนื้อหาไม่ได้มาจากความกลัวเสมอไป บางรายมองว่าเป็นความรับผิดชอบ เด็กหญิงอายุ 18 ปีคนหนึ่ง กล่าวว่า “คิดว่าเราอาจจะเป็นคนหนึ่งที่ช่วยเขาก็ได้ การที่เราเลือกที่จะรายงานก็คิดว่าเป็นทางเลือกที่ดี เพราะเป็นการป้องกันไม่ให้คนอื่นเห็น” แสดงให้เห็นว่าสำหรับเยาวชนบางคนแล้ว ความปลอดภัยทางดิจิทัลหมายถึงการสร้างโลกออนไลน์ที่มีความปลอดภัยสำหรับทุกคน ไม่ใช่เพียงการปกป้องตนเองเท่านั้น

ข้อค้นพบนี้แสดงให้เห็นว่าเยาวชนในประเทศไทยสามารถใช้และเข้าใจทักษะการบล็อก รายงาน และการตั้งค่าความเป็นส่วนตัว ความสามารถทางเทคนิคนี้เป็นพื้นฐานของการปกป้องคุ้มครองตนเองในโลกดิจิทัล อย่างไรก็ตาม ยังมีช่องว่างของทักษะเชิงเทคนิคอื่น ๆ เช่น เยาวชนจำนวนมากตอบว่าหนึ่งในสามเหตุผลหลักที่ตนเป็นเจ้าของบัญชีโซเชียลมีเดียหลายบัญชีเป็นเพราะการ “ลืมหัศผ่าน” ทั้งนี้ โดยรวมแล้วเยาวชนมีทักษะเชิงเทคนิคอยู่ในระดับดี แล้วเหตุใดเยาวชนจึงไม่เลือกทางเลือกที่ปลอดภัยที่สุด คำตอบคือทักษะดิจิทัลเชิงอารมณ์ไม่ได้รับความสำคัญเท่าที่ควร

ทักษะดิจิทัลเชิงอารมณ์

โดยลำพังแล้ว ทักษะดิจิทัลเชิงเทคนิคไม่สามารถสะท้อนทางเลือกที่ซับซ้อนและไม่หยุดนิ่งของเยาวชนในโลกดิจิทัลได้ เยาวชนจำนวนมากขาดการเข้าถึงการศึกษาที่สนับสนุนการพัฒนาทักษะดิจิทัลเชิงอารมณ์โดยเฉพาะ ในการนี้ มีสัญญาณจากข้อมูลของ *Leaked* ระบุว่าทักษะดังกล่าวสามารถพัฒนาได้ด้วยตนเองตามอายุและประสบการณ์ในโลกออนไลน์ แม้ไม่มีการสอนที่เฉพาะเจาะจงก็ตาม ปัญหาของการเรียนรู้ในรูปแบบดังกล่าวคือเด็กเล็กหรือผู้ใช้ที่อ่อนประสบการณ์มักมีความประมาทก่อนที่จะพัฒนาทักษะดิจิทัลเชิงอารมณ์ตามข้อสังเกตข้างต้น กลุ่มเด็กเล็กเป็นกลุ่มที่ตำรวจและผู้ให้บริการทางสังคมเห็นถึงอันตรายที่เพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง ผู้อำนวยการองค์การพัฒนาเอกชนแห่งหนึ่งเล่าประสบการณ์ที่มีว่า “เดี๋ยวนี้คนหลอก มันไม่ได้มาหลอกเด็กวัยรุ่นที่มีนม มีหน้าอก หรือวัยรุ่นตอนปลายแล้ว แต่เป้าหมายคือ ป.5 ป.6 ม.1 ซึ่งยังเป็นหุ่นตัวตรง ๆ อยู่เลย หรือแม้แต่คนที่เราทำกับตำรวจ แล้วเราเข้าไปในกลุ่มที่เค้ามีการแชร์ภาพของเด็ก เด็กส่วนใหญ่ก็อายุสิบต้น ๆ ” (K-2304-13)

ผลการวิจัยสะท้อนให้เห็นว่า เยาวชนส่วนใหญ่ไว้วางใจในปฏิสัมพันธ์บนโลกออนไลน์กับบุคคลที่ตนรู้จักในชีวิตจริงเท่านั้น เนื่องจากสามารถตรวจสอบตัวตน รวมถึงประเมินความต้องการและเจตนาได้อย่างมั่นใจมากกว่า²⁹ ในการสำรวจเราได้สอบถามเยาวชนว่า จะยอมรับได้หรือไม่หากเพื่อนบนโลกออนไลน์มีตัวตนที่แตกต่างจากที่กล่าวอ้าง เช่น มีอายุมากกว่า มีเพศสภาพหรือสัญชาติที่แตกต่าง หรือใช้รูปโปรไฟล์ปลอม โดยใช้มาตรวัดตั้งแต่ 1 (“รับไม่ได้เลย”) ถึง 10 (“รับได้มากที่สุด”) ผลการวิจัยพบว่า ในทุกสถานการณ์ ค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับต่ำ (น้อยกว่า 3.5) สะท้อนว่าเยาวชนส่วนใหญ่ไม่ยอมรับการหลอกลวงลักษณะดังกล่าว โดยสถานการณ์ที่ถูกปฏิเสธมากที่สุดคือ การใช้รูปโปรไฟล์ปลอม (ค่าเฉลี่ย 2.8) อย่างไรก็ตาม กลุ่มเด็กโตและเด็กผู้ชายมีแนวโน้มที่จะยอมรับสถานการณ์ดังกล่าวได้มากกว่ากลุ่มเด็กเล็กและกลุ่มเด็กผู้หญิง ซึ่งอาจสะท้อนว่า เมื่ออายุมากขึ้น เยาวชนอาจเกิดความคุ้นชินหรือมีความสามารถในการอดทนต่อการหลอกลวงบนโลกออนไลน์มากยิ่งขึ้น

ความระมัดระวังนี้เห็นได้ชัดเจนในการแชทออนไลน์แบบส่วนตัว ผู้ตอบเต็มใจที่จะแชทแบบส่วนตัวกับเพื่อนที่มีอายุน้อยกว่า 18 ปีที่ตนรู้จักในโลกออนไลน์อยู่แล้ว และมีจำนวนน้อยมากที่จะแชทกับผู้ใหญ่ที่ตนไม่รู้จักหรือบุคคลที่ไม่ได้ระบุอายุชัดเจน ร้อยละ 40 ตอบว่าตน ‘รับไม่ได้เลย’ ที่จะแชทแบบส่วนตัวกับผู้ใหญ่ที่ตนรู้จักทางออนไลน์เพียงอย่างเดียว

ทั้งหมดนี้มีผลกระทบต่อแนวโน้มในวงกว้าง เยาวชนมีแนวโน้มในการประเมินความเสี่ยงของตนจากการมีปฏิสัมพันธ์บนโลกออนไลน์โดยการเปรียบเทียบกับความปลอดภัยและความคุ้นเคยจากสภาพแวดล้อมออฟไลน์ เยาวชนเลือกที่จะระมัดระวัง โดยมักจำกัดความสัมพันธ์กับบุคคลที่ตนรู้จักในออนไลน์เท่านั้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งกับบุคคลที่ไม่มีเพื่อนร่วมกันหรือไม่สามารถตรวจสอบได้ เยาวชนยังมีมุมมองว่าคนแปลกหน้าที่เจอในชีวิตจริง มีความเสี่ยงมากกว่าบุคคลที่รู้จักทางออนไลน์ แสดงให้เห็นถึงความเข้าใจเกี่ยวกับความเสี่ยงในระดับหนึ่ง และความแตกต่างระหว่างโลกออนไลน์และออฟไลน์ไม่ได้ขึ้นอยู่กับแพลตฟอร์มมากนัก แต่เป็นความรู้สึกเกี่ยวกับการควบคุมและความคุ้นเคยที่มีต่อความสัมพันธ์ส่วนบุคคล³⁰ การศึกษาที่ชัดเจนครอบคลุมและส่งเสริมให้เยาวชนใช้สัญชาตญาณของตนเองในการตัดสินใจ จะสามารถเสริมสร้างทักษะดิจิทัลเชิงอารมณ์ที่เกิดขึ้นด้วยตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพ

²⁹ Third, A., Kennedy, U., Lala, G., Rajan, P., Sardarabady, S. & Tatam, L. (2024). *Protecting children from online grooming*. Young and Resilient Research Centre, Western Sydney University and Save the Children.

อย่างไรก็ตาม ยังคงต้องสังเกตต่อไปว่า พฤติกรรมเสี่ยงที่เกิดจากความเป็นเด็กที่อายุน้อยและระดับการระมัดระวังตน ไม่ได้กระจายอย่างเท่าเทียมกันในทุกกลุ่มอายุ ผู้ตอบแบบสอบถามที่มีอายุน้อยกว่า (อายุ 9–13 ปี, $n=979$) แสดงให้เห็นถึงความเต็มใจมากกว่าเด็กโตในการแชทแบบส่วนตัวกับบุคคลที่ตนไม่ทราบอายุ โดยวัดระดับคะแนนเป็น 10 ขั้น (1 หมายถึง “รับไม่ได้เลย” และ 10 หมายถึง “รับได้มากที่สุด”) ผลการประเมินพบว่า เด็กอายุน้อยกว่าให้คะแนนเฉลี่ยที่ 3.18 สำหรับการแชทกับบุคคลที่ตนไม่ทราบอายุ และ 2.68 สำหรับการแชทกับบุคคลที่ตนรู้จักในออนไลน์เพียงเท่านั้น แสดงให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงที่สำคัญ ในขณะที่กลุ่มเด็กโตอาจพบเจอความเสี่ยงดิจิทัลมากกว่ากลุ่มเด็กเล็ก แต่รูปแบบของการเข้าหาที่มีความเสี่ยงกลับปรากฏตั้งแต่ช่วงต้นของการใช้งานออนไลน์ซึ่งทำหยาสมมุติฐานที่ว่า การล่อลวงออนไลน์เป็นความเสี่ยงที่เกิดขึ้นกับกลุ่มเด็กโตเป็นหลัก ซึ่งสำหรับกลุ่มเด็กอายุน้อยกว่าที่เข้าสู่โลกดิจิทัลโดยมีประสบการณ์หรือมีวิจารณญาณจำกัด ความคุ้นเคยต่อการมีปฏิสัมพันธ์ออนไลน์อาจบดบังภัยคุกคามที่ซ่อนอยู่ และผลการวิจัยได้สนับสนุนข้อกังวลนี้ สังเกตได้ว่าแม้เด็กจะรู้จักความเสี่ยงในภาพรวมของการมีส่วนร่วมกับบุคคลที่ตนไม่รู้จัก เด็กจำนวนมากยังคงเลือกเข้าไปมีส่วนร่วมด้วยแรงจูงใจต่าง ๆ เช่น ความสนใจใคร่รู้ ความต้องการทางสังคมหรือความตั้งใจที่จะขยายเครือข่ายของตน เด็กในกลุ่มอายุนี้นักให้มีความสำคัญกับมิตรภาพและความตื่นเต้น และมีแนวโน้มที่จะตัดสินใจรับความเสี่ยงต่าง ๆ อย่างรวดเร็ว อาจดูเหมือนว่าเด็กมีความสามารถในการตัดสินใจด้วยตนเองในโลกดิจิทัลเพิ่มขึ้น แต่ความเป็นจริงคือ ผู้ใช้ที่เป็นเด็กเล็กยังคงมีความเสี่ยงต่อการถูกบงการ ก่อนที่พวกเขาจะพัฒนาทักษะเชิงอารมณ์ที่จำเป็นต่อการสำรวจและรับมือกับโลกออนไลน์³⁰ นักสังคมสงเคราะห์จากภาครัฐได้ย้ำถึงความกังวลข้างต้นว่า “จากเคสที่ทำมา อายุของเด็กจะอยู่ที่ประมาณ 8–11 ปี ขึ้นไปถึงอายุ 15 ปี” (K-0110-06) และเจ้าหน้าที่องค์กรพัฒนาเอกชนเห็นด้วยว่า “เราเห็นว่าเด็กอายุน้อยลง จะเห็นเลยว่าจาก ม.ปลาย กลายเป็น ม.ต้น และอาจจะถึงประถม คือ ป.5 ป.6 และ ม.1” (K-2304-13)

เราเห็นรูปแบบที่คล้ายกันของเยาวชนเกี่ยวกับความรอบคอบในการส่งต่อเนื้อหาต่าง ๆ ทางออนไลน์ จากการสำรวจ กลุ่มเด็กโต ($n=937$) ตอบว่าได้ส่งรูปและวิดีโอที่ไม่เกี่ยวข้องกับเรื่องเพศจำนวนหลายครั้ง ซึ่งมากกว่าการส่งเนื้อหาทางเพศ โดยเฉพาะการส่งให้เพื่อนที่รู้จักกันในชีวิตจริง เมื่อให้เด็กจัด

ระดับคะแนน จาก 1 หมายถึง (“รับไม่ได้เลย”) ถึง 10 (“รับได้มากที่สุด”) โดยถามว่าเด็กเต็มใจส่งต่อเนื้อหาทางเพศให้กับผู้รับกลุ่มต่าง ๆ อย่างไร ปรากฏว่าได้คะแนนเฉลี่ยต่ำกว่า 2.2 ในทางกลับกัน เนื้อหาที่ไม่เกี่ยวกับเรื่องเพศได้รับคะแนนสูงกว่า โดยเฉพาะในกลุ่มวัยรุ่นตอนต้น โดยคะแนนสูงสุดคือ 6.52 สำหรับการส่งต่อเนื้อหาให้แก่เพื่อนที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปี และรู้จักกันในชีวิตจริงด้วย ทั้งนี้ มีรูปแบบเดียวกันในกลุ่มเด็กโต กล่าวคือ มีผู้ตอบในกลุ่มเด็กโต (ที่มีอายุน้อยกว่า) ตอบว่ามีความเต็มใจมากกว่าเล็กน้อยในการส่งเนื้อหาที่ไม่เกี่ยวข้องกับเรื่องเพศ

เมื่อนำผลลัพธ์ทั้งหมดมาพิจารณาาร่วมกัน จะเห็นได้ว่าเมื่อเยาวชนเติบโตขึ้น พวกเขามีความตระหนักต่อความเสี่ยงดิจิทัลมากขึ้น และพัฒนาทั้งทักษะด้านเทคนิคและทักษะทางอารมณ์ที่เกี่ยวข้องกับความปลอดภัยออนไลน์ อีกทั้งยังสามารถใช้ทักษะเหล่านี้ได้อย่างกระตือรือร้น เยาวชนกำหนดขอบเขตตั้งคำถามและเลือกบุคคลหรือวิธีการ ที่ต้องการมีปฏิสัมพันธ์ด้วยแนวทางที่เยาวชนใช้เพื่อความปลอดภัยออนไลน์สะท้อนถึงความสามารถในการตัดสินใจด้วยตนเอง ซึ่งเปิดโอกาสให้มีการเสริมสร้างทักษะเหล่านี้และกระตุ้นให้เยาวชนใช้ความสามารถดังกล่าวต่อไป โดยเฉพาะผ่านการสร้างศักยภาพและการสอนที่ชัดเจนเกี่ยวกับทักษะดิจิทัลด้านอารมณ์

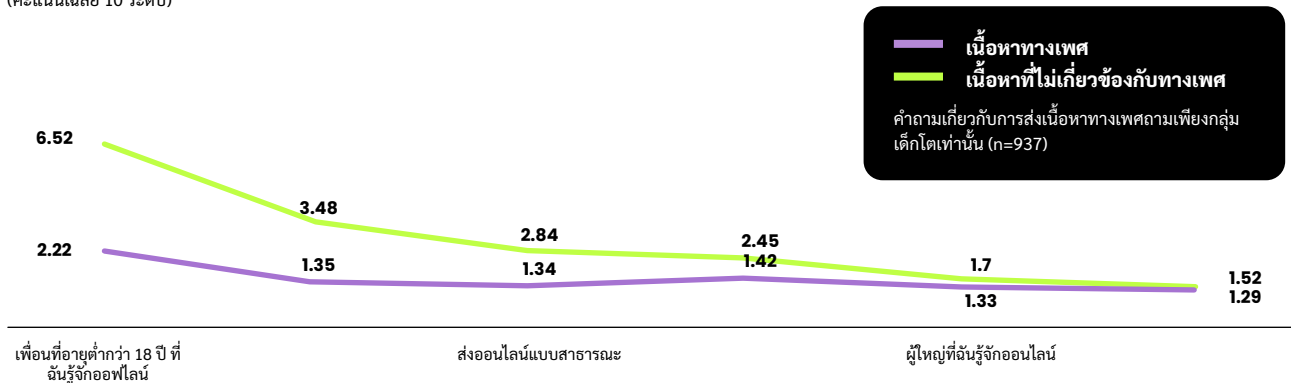


³⁰ Third, A., Kennedy, U., Lala, G., Rajan, P., Sardarabady, S. & Tatam, L. (2024). *Protecting children from online grooming*. Young and Resilient Research Centre, Western Sydney University and Save the Children.

³¹ Third, A., Kennedy, U., Lala, G., Rajan, P., Sardarabady, S. & Tatam, L. (2024). *Protecting children from online grooming*. Young and Resilient Research Centre, Western Sydney University and Save the Children.

ความน่าจะเป็นในการส่งเนื้อหาทางเพศ และการส่งเนื้อหาที่ไม่เกี่ยวข้องกับเรื่องเพศ

(คะแนนเฉลี่ย 10 ระดับ)



ตารางที่ 5 – ความน่าจะเป็นในการส่งเนื้อหาทางเพศ และการส่งเนื้อหาที่ไม่เกี่ยวข้องกับเรื่องเพศ

พลัง ผลงาน และความเป็นสาธารณะ

ความปลอดภัยดิจิทัลไม่ใช่เพียงการป้องกันตนเองจากอันตรายเท่านั้น แต่ยังเป็นวิธีที่การมีส่วนร่วมออนไลน์สะท้อนและสร้างตัวตนของเรา ดังนั้น ในมุมมองด้านความปลอดภัยดิจิทัล เราจำเป็นต้องก้าวข้ามความคิดที่มองว่าเยาวชนเป็นเพียงผู้ใช้หรือผู้บริโภคเทคโนโลยี แต่ควรออกแบบแนวทางด้านความปลอดภัยที่ไม่ใช่แค่การสร้างกำแพงป้องกันเยาวชนจากบุคคลภายนอกที่ประสงค์ร้าย

เยาวชนมีบทบาทเชิงรุกในโลกออนไลน์ พวกเขาเป็นทั้งผู้สร้างสรรค์คอนเทนต์และผู้ดูแลอัตลักษณ์ของตนเองในโลกดิจิทัล โดยมีศักยภาพในการตัดสินใจด้วยตนเองได้ พร้อมทั้งเข้าใจสภาพแวดล้อมที่ซับซ้อนที่เกิดขึ้นจากกลไกการมองเห็น อิทธิพลจากเพื่อน และการออกแบบของแพลตฟอร์มองค์ประกอบเหล่านี้มีทั้งผลเชิงบวกและเชิงลบต่อการพัฒนาความรู้ ความเข้าใจด้านความปลอดภัยทางออนไลน์

เมื่อเยาวชนต้องการโพสต์หรือส่งเนื้อหาใด ๆ การตัดสินใจของเยาวชนส่วนใหญ่ มักถูกกำหนดด้วยความกดดันทางสังคมและอารมณ์ที่ซับซ้อนเกินกว่าที่การอบรมให้ความรู้เรื่องความปลอดภัยทางดิจิทัลในปัจจุบันจะให้ได้ ในการประชุมแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับกลุ่มเยาวชน ผู้เข้าร่วมได้แสดงให้เห็นถึงความตระหนักรู้เกี่ยวกับความซับซ้อนของระบบนี้ และสามารถ

แยกแยะความแตกต่างระหว่างสิ่งที่ป็นจริงกับ ‘การแสดง’ ได้ เด็กผู้หญิงอายุ 15 ปี คนหนึ่งสะท้อนให้เห็นถึงการแยกระหว่างโลกออนไลน์และออฟไลน์ของตนว่า “ไม่เหมือนกัน ขนาดรูปในโซเชียลกับชีวิตจริงก็ไม่เหมือนกันแล้ว”

แม้ว่าเยาวชนจะตระหนักถึงบริบทในโลกออนไลน์และความระมัดระวังในการใช้สื่อออนไลน์ ทางเลือกของพวกเขายังคงถูกกำหนดและชี้นำโดยกลไกแพลตฟอร์มเชิงพาณิชย์ต่าง ๆ แพลตฟอร์มได้รับการออกแบบมาเพื่อให้ผลตอบแทนในรูปแบบการมองเห็น ความนิยม ผลงาน และการมีส่วนร่วม³² จากผลการศึกษาพบว่า ในกลุ่มเยาวชนที่ตั้งค่าบัญชีออนไลน์ของตนเป็นแบบสาธารณะ (n=1615) แทนที่จะเลือกตั้งค่าเป็นส่วนตัวเพื่อจำกัดการมองเห็น มีร้อยละ 30 ระบุว่าต้องการให้ผู้อื่นเห็นตนหรือแสดงให้โลกรู้ว่าตนเป็นใคร และร้อยละ 17 ระบุว่าต้องการความนิยมและชื่อเสียงเพิ่มเติม เด็กผู้หญิง (n=843) มีแนวโน้มสูงกว่าเด็กผู้ชายที่จะให้เหตุผลเรื่องการมองเห็นในการตั้งค่าโปรไฟล์เป็นสาธารณะ โดยร้อยละ 34 ของเด็กผู้หญิงในกลุ่มนี้ระบุว่าต้องการเป็นที่มองเห็น เทียบกับเพียงร้อยละ 23 ของเด็กผู้ชาย ข้อมูลดังกล่าวสะท้อนให้เห็นว่า “การมองเห็นผ่านสื่อสังคมออนไลน์” ได้กลายเป็นส่วนหนึ่งของอัตลักษณ์และคุณค่าของเยาวชน โดยเฉพาะในกลุ่มเด็กผู้หญิงอายุ 14–17 ปี

³² van der Hof, S., Lievens, E., Milkaite, I., Verdoodt, V., Hannema, T., & Liefwaard, T. (2020). The Child’s Right to Protection against Economic Exploitation in the Digital World. The International Journal of Children’s Rights, 28(4), 833-859. <https://doi.org/10.1163/15718182-28040003>



แพลตฟอร์มกำหนดสิ่งที่เราเห็นในโลกออนไลน์อย่างไร

สิ่งที่ผู้ใช้พบเห็นในโลกออนไลน์ไม่ใช่ความบังเอิญหรือเป็นอิสระ แทบทุกแพลตฟอร์มล้วนใช้ระบบแนะนำเนื้อหา (Recommendation Systems) ที่ทรงพลัง เพื่อกำหนดว่าเนื้อหาใดบ้างจะปรากฏในฟีด ระบบเหล่านี้ถูกออกแบบมาเพื่อกระตุ้นให้เกิดการมีส่วนร่วมสูงสุด แต่กลับขาดแรงจูงใจในการปกป้องสวัสดิภาพของผู้ใช้ หมายความว่าโดยหลักแล้วระบบจะผลักดันเนื้อหาที่สร้างความสนใจสูงสุด ซึ่งอาจรวมถึงโพสต์ที่สะท้อนอารมณ์ สุดโต่ง หรือแม้แต่เนื้อหาเกี่ยวกับเพศ³³

กลไกดังกล่าวเรียกว่า การออกแบบเพื่อโน้มน้าวจิตใจ (Persuasive Design) ซึ่งเป็นคุณสมบัติพิเศษ เช่น การเลื่อนหน้าจอแบบไม่มีที่สิ้นสุด (Infinite Scroll) และการเล่นวิดีโออัตโนมัติ (Autoplay) ระบบแนะนำ หรือ ‘อัลกอริทึม’ สามารถเรียนรู้จากพฤติกรรมของผู้ใช้ ทั้งการโต้ตอบ (เช่น กดไลก์ แสดงความคิดเห็น) และการไม่โต้ตอบ (เช่น ปล่อยค้างไว้บนหน้าจอ) เพื่อนำเสนอเนื้อหาที่ใกล้เคียงกันมากขึ้น เมื่อเวลาผ่านไป ระบบจะสร้างวงจรป้อนกลับ (Feedback Loop) ทำให้ผู้ใช้เห็นเนื้อหาที่กระตุ้นอารมณ์และความรู้สึกซ้ำ ๆ แม้จะไม่ได้ตั้งใจค้นหาตั้งแต่แรก³⁴ อีกทั้งยังมีรูปแบบการล่อลวงผู้ใช้งาน (Dark Patterns) ซึ่งเป็นกลยุทธ์การออกแบบที่จงใจทำให้ผู้ใช้ควบคุมตนเองได้ยาก ไม่ว่าจะเป็นการออกจากแพลตฟอร์ม เปลี่ยนการตั้งค่า หรือการควบคุมสิ่งที่ปรากฏ ตัวอย่างเช่น การใช้ป้ายกำกับที่คลุมเครือ เมนูที่ซับซ้อน หรือคำเริ่มต้นที่เปิดเผยข้อมูลมากกว่าที่ผู้ใช้ตั้งใจโดยไม่ได้แจ้งอย่างชัดเจน กลยุทธ์เหล่านี้

ทำให้เยาวชนเป็นกลุ่มที่มีความเสี่ยงสูง โดยเฉพาะเมื่อพวกเขาให้ความสำคัญกับการยอมรับจากเพื่อน การมองเห็น และกลไกรางวัลที่ถูกฝังอยู่ในแพลตฟอร์ม³⁵ แม้ผู้ใช้จะพยายามจัดการเนื้อหาที่ไม่ต้องการ เช่น การกด “ไม่สนใจ” หรือการเปลี่ยนการตั้งค่า แต่ก็มักส่งผลเพียงเล็กน้อย และอาจสร้างความรู้สึกท้อแท้ แม้ว่าผู้ใช้จะพยายามต้านเนื้อหาที่ไม่ต้องการออกไปด้วยการกด ‘ไม่สนใจ’ หรือเปลี่ยนการตั้งค่าใหม่แล้วก็ตาม อาจส่งผลเพียงเล็กน้อย ทำจนรู้สึกท้อใจที่จะใช้เครื่องมือดังกล่าวต่อไป

ระบบแนะนำของแพลตฟอร์มและคุณสมบัติต่าง ๆ ไม่ได้ถูกออกแบบมาเพื่อปกป้องผู้ใช้งาน แต่สร้างขึ้นเพื่อให้ผู้ใช้มีปฏิสัมพันธ์และใช้เวลาบนแพลตฟอร์มสูงสุด ระบบไม่ได้แยกแยะความแตกต่างระหว่างการมีส่วนร่วมที่เป็นประโยชน์และเพียงแค่มมีส่วนร่วมเท่านั้น³⁶

สำหรับเยาวชนที่ยังคงค้นหาตัวตน ความใกล้ชิด และการเป็นส่วนหนึ่งของสังคม สภาพแวดล้อมดิจิทัลที่กำหนดโดยคุณสมบัติข้างต้นสามารถสร้างความรู้สึที่เต็มไปด้วยความกดดันและทำลายต่อการสำรวจ โดยเฉพาะเมื่อเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับเรื่องเพศปรากฏอย่างแพร่หลายและดูเหมือนถูกทำให้เป็นเรื่องปกติ แม้แพลตฟอร์มอาจไม่ได้ตั้งใจให้เยาวชนส่งต่อเนื้อหาทางเพศของตนเอง แต่การออกแบบที่ให้คุณค่าแก่การมองเห็น การได้รับการยอมรับ และรางวัลทางสังคมออนไลน์ กลับเป็นการสร้างแรงจูงใจทางอ้อมให้เกิดพฤติกรรมดังกล่าว

³³ Narayanan, A. (2023). Understanding Social Media Recommendation Algorithms. Knight First Amendment Institute.

³⁴ Thorburn, L., Bengani, P., & Stray, J. (2022, January 21). How Platform Recommenders Work. Medium. Retrieved from <https://medium.com/understanding-recommenders/how-platform-recommenders-work-15e260d9a15a>

³⁵ Smith, K., Bullen, G., & Huerta, M. (2021). Dark Patterns in User Controls: Exploring YouTube’s Recommendation Settings. Superbloom. Retrieved from <https://superbloom.design/learning/blog/dark-patterns-in-user-controls-exploring-youtubes-recommendation-settings/>

³⁶ Smith, K., Bullen, G., & Huerta, M. (2021). Dark Patterns in User Controls: Exploring YouTube’s Recommendation Settings. Superbloom. Retrieved from <https://superbloom.design/learning/blog/dark-patterns-in-user-controls-exploring-youtubes-recommendation-settings/>

วัยรุ่นตอนต้นส่วนใหญ่ยังขาดความตระหนักหรือไม่เห็นความสำคัญของการตั้งค่าการเป็นส่วนตัว เด็กที่มีอายุ 9 ปี เป็นกลุ่มที่ขาดความตระหนักมากที่สุด (ร้อยละ 43, n=32) และกลุ่มที่มีอายุ 17 ปี เป็นกลุ่มที่เข้าใจมากที่สุด (ร้อยละ 3, n=7) สรุปได้ว่า ผู้ใช้งานจำนวนมากไม่ได้ตรวจสอบการตั้งค่าโปรไฟล์หรือมองว่าการตั้งค่าโปรไฟล์สาธารณะเป็นเรื่องปกติ สะท้อนให้เห็นว่าแพลตฟอร์มออนไลน์สามารถจูงใจค่านิยมของเราได้

‘การแสดงตน’ ในโลกออนไลน์อย่างต่อเนื่องเป็นทั้งโอกาสที่ดีและสร้างความกดดันไปพร้อมกัน ด้านหนึ่ง พื้นที่ดิจิทัลสามารถเปิดโอกาสให้เชื่อมต่อ ยืนยันความรู้สึก และแสดงออกถึงอิสรภาพได้ โดยเฉพาะกับผู้ที่รู้สึกว่าเป็น ‘ไม่มีใครมองเห็น’ ในชีวิตออฟไลน์ อย่างไรก็ตาม ในอีกด้านหนึ่ง ‘การแสดงตน’ ในโลกออนไลน์ก็อาจทำให้เกิดการเปรียบเทียบทางสังคม ความวิตกกังวลเกี่ยวกับบุคลิกภายนอก และแรงกดดันที่จะต้องมีส่วนร่วมกับแพลตฟอร์มอย่างต่อเนื่องเพื่อรักษาความสำคัญของตนเองเอาไว้³⁷ วัฒนธรรมของการแสดง (Culture of Performance) ที่ให้ความสำคัญกับ “ผลงาน” ในโลกออนไลน์ เช่นนี้ มีความเสี่ยง³⁸ ผลการวิจัยพบว่า เด็กโตมากกว่าครึ่งหนึ่ง (ร้อยละ 56, n=520) ระบุว่าตนตอบกลับคนแปลกหน้าที่เสนอว่าจะให้ความช่วยเหลือในการเพิ่มผู้ติดตามถ้าตนสามารถตรวจสอบบัญชีคน ๆ นั้นได้ บางส่วนตอบว่าตนจะตอบกลับเฉพาะคนแปลกหน้าที่มีเพื่อนร่วมกันเท่านั้น (ร้อยละ 40, n=377) หรือผู้ที่ตนรับรู้ว่าเป็นผู้ใหญ่ที่มีความเชี่ยวชาญ (ร้อยละ 37, n=345) ข้อค้นพบนี้สะท้อนให้เห็นชัดว่าความน่าเชื่อถือในโลกดิจิทัลที่แพลตฟอร์มเป็นผู้กำหนดคุณลักษณะเฉพาะ เช่น เครื่องหมายถูกสีน้ำเงิน จำนวนผู้ติดตาม หรือภาพลักษณ์ความเป็นมืออาชีพ สามารถมีอิทธิพลเหนือสัญญาณด้านความปลอดภัยของเยาวชน จนทำให้ทักษะความปลอดภัยดิจิทัลเชิงเทคนิคและอารมณ์ที่พวกเขามีอยู่ถูกลดทอนลง แม้ปฏิสัมพันธ์ลักษณะนี้อาจไม่ก่อให้เกิดอันตรายร้ายแรงหากเกิดขึ้นเป็นครั้งคราว แต่เมื่อประสบการณ์ดังกล่าวสะสมต่อเนื่องอาจค่อย ๆ บั่นทอนสัญญาณการปกป้องตนเองของเยาวชนในโลกออนไลน์ได้

สำหรับเยาวชนจำนวนมาก ความปรารถนาที่จะโด่งดังในโลกออนไลน์เป็นแรงขับเคลื่อนที่ทรงพลัง สะท้อนให้เห็นแรงจูงใจ

ด้านสังคมและจิตวิทยาของมนุษย์ที่ปรารถนาให้คนมองเห็น ต้องการเชื่อมโยงกับผู้อื่น และได้รับการยอมรับ³⁹ จากผลการวิจัย ประมาณหนึ่งในสามของเยาวชนแสดงความใฝ่ฝันที่จะเป็นอินฟลูเอนเซอร์ หรือเพิ่มจำนวนผู้ติดตาม โดยเลือกที่จะมีส่วนร่วมกับบัญชีที่ได้รับความนิยม คำตอบที่ได้จากคำถามปลายเปิดยังสะท้อนถึงแรงผลักดันของเยาวชนในการบรรลุเป้าหมายดังต่อไปนี้:

- “อยากให้คนอื่นเห็นตัวตนของฉัน”
- “เปิดให้บุคคลอื่น ที่เราไม่รู้จักสามารถดูการเคลื่อนไหวของเราได้ โดยไม่ต้องผ่านการเป็นเพื่อน”
- “เพราะอยากให้บางคนที่ยากจะรู้จักว่าตัวเราเป็นใครหน้าตาอย่างไร ให้สามารถเข้ามาดูได้”

ความปรารถนาของเยาวชนที่จะเป็นที่มองเห็นในโลกออนไลน์ ถูกหล่อหลอมผ่านกลไกการให้รางวัลการมีส่วนร่วมจากแพลตฟอร์มดิจิทัล ซึ่งมักสื่อสารอย่างแฝงเร้นว่าการได้รับความสนใจคือสัญลักษณ์ของความสำเร็จ คุณลักษณะเฉพาะที่จูงใจเหล่านี้ทำให้เยาวชนเข้ามามีส่วนร่วมมากขึ้นผ่านการกระตุ้นทางจิตวิทยาที่แนบเนียน ตัวอย่างเช่น การสร้างแรงจูงใจให้โพสต์ถูกมองเห็นมากขึ้นโดยมีผลตอบแทนแลกเปลี่ยน การกำหนดเกณฑ์เปรียบเทียบทางสังคม เช่น การนับจำนวนผู้ติดตาม หรือการหลังสารโดพามีนเมื่อคอนเทนต์กลายเป็นกระแส (Going Viral) เป็นต้น ซึ่งเป็นการเสริมสร้างพฤติกรรมที่อาจขัดแย้งกับทักษะและสัญญาณการปกป้องคุ้มครองตนเอง พร้อมทั้งทำลายความเป็นส่วนตัวและสวัสดิภาพของตนเอง⁴⁰

ในสถานการณ์นี้ ความแตกต่างระหว่างการล่อลวงและการตลาดระหว่างมิตรภาพและการสร้างแบรนด์ อาจไม่มีความชัดเจนอีกต่อไป เยาวชนอาจดูไม่ออกว่าการเข้าหาที่ดูไม่มีพิษภัยกลับซ่อนนัยที่มิเจตนาในการแสวงหาประโยชน์ไว้ สังคมของอินฟลูเอนเซอร์ที่ครอบครองแพลตฟอร์มต่าง ๆ เช่น ดีกิตอก ยูทูบ และอินสตาแกรม มักตอกย้ำความคิดที่ว่า การเป็นที่มองเห็นและเป็นที่ต้องการคือตัววัดคุณค่า ซึ่งสามารถสร้างแรงกดดันให้เยาวชนมีพฤติกรรมออนไลน์ในลักษณะการแสดงเพื่อแลกกับความสนใจ การยอมรับ หรือความเชื่อมโยงกับผู้อื่น โดยเฉพาะเด็กผู้หญิงและเยาวชนที่มีความหลากหลายทางเพศ

³⁷ van der Hof, S., Lievens, E., Milkaite, I., Verdoodt, V., Hannema, T., & Liefwaard, T. (2020). The Child’s Right to Protection against Economic Exploitation in the Digital World. *The International Journal of Children’s Rights*, 28(4), 833-859. <https://doi.org/10.1163/15718182-28040003>

³⁸ Livingstone, S. (2008). Taking Risky Opportunities in Youthful Content Creation: Teenagers’ Use of Social Networking Sites for Intimacy, Privacy and Self-Expression. *New Media & Society*, 10. <https://doi.org/10.1177/1461444808089415>

³⁹ Büttner, C. M., Lalot, F., & Rudert, S. C. (2023). Showing with whom I belong: The desire to belong publicly on social media. *Computers in Human Behavior*, 139, 107535. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2022.107535>

⁴⁰ van der Hof, S., Lievens, E., Milkaite, I., Verdoodt, V., Hannema, T., & Liefwaard, T. (2020). The Child’s Right to Protection against Economic Exploitation in the Digital World. *The International Journal of Children’s Rights*, 28(4), 833-859. <https://doi.org/10.1163/15718182-28040003>

เนื้อหาทางเพศ

อิทธิพลของโลกออนไลน์ และพัฒนาการทางเพศของเยาวชน

เด็กต้องประสบกับความเปลี่ยนแปลงที่ซับซ้อนในขณะที่เติบโตขึ้น พัฒนาศักยภาพ และก้าวเข้าสู่ผู้ใหญ่ที่มีความรับผิดชอบ พัฒนาการทางเพศถือเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการนี้ ซึ่งถูกกำหนดโดยคุณลักษณะทางร่างกายและจิตใจของแต่ละคน ควบคู่ไปกับบริบททางวัฒนธรรม ครอบครัว และสังคมที่รายล้อมพวกเขา⁴¹ ในขณะที่เทคโนโลยีและโลกออนไลน์เข้ามามีบทบาทสำคัญในชีวิตของเยาวชนมากขึ้นเรื่อย ๆ ปัจจุบันนี้จึงมีความสำคัญเช่นกัน

สิ่งที่เยาวชนเห็นและเรียนรู้เกี่ยวกับเพศและเพศวิถีจากสื่อออนไลน์ อาจขัดแย้งกับสิ่งที่ผู้ใหญ่ถ่ายทอดหรืออาจไม่มีการพูดคุยเรื่องนี้กับเยาวชนเลยด้วยซ้ำ ประเทศไทยมีวัฒนธรรมการนิ่งเงียบเกี่ยวกับการพูดคุยเรื่องเพศอย่างเปิดเผย⁴² เจ้าหน้าที่จากองค์กรพัฒนาเอกชนกล่าวถึงสภาพจิตไทยที่ว่า ‘อย่าชี้โพรงให้กระรอก’ สะท้อนทัศนคติของผู้ปกครองที่กังวลว่าเพศศึกษาอาจส่งเสริมกิจกรรมทางเพศโดยไม่ตั้งใจ (K-1009-01) เพราะเหตุนี้บรรทัดฐานทางสังคม (และข้อห้าม) เกี่ยวกับการพูดคุยเรื่องเพศและเพศวิถีส่งเสริมวัฒนธรรมการนิ่งเงียบไปในตัว ส่งผลให้เด็กไม่กล้าขอความช่วยเหลือเมื่อประสบปัญหาหรือความเสียหายทางเพศในโลกออนไลน์ นักสังคมสงเคราะห์รายหนึ่งกล่าวว่า “เด็กกลัวว่าจะถูกดูต่ำมากกว่าจะได้รับความช่วยเหลือ” (K-1209-03)

โรงเรียนส่วนใหญ่ยังคงมีการเรียนการสอนเรื่องเพศวิถีศึกษาอย่างจำกัด ตามที่เยาวชนที่เข้าร่วมในการประชุมแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเรากล่าว “คิดว่าโรงเรียนมีแทรกการสอนในวิชาเทคโนโลยีหรือสุขศึกษาแต่ว่าเนื้อหาไม่ได้เข้มข้น เด็กอาจจะไม่ได้เข้าใจขนาดนั้น” แม้ว่ารัฐบาลไทยจะส่งเสริมให้โรงเรียนสอนวิชาเพศวิถีศึกษา แต่ในทางปฏิบัติ การเรียนการสอนดังกล่าวมีความแตกต่างกันไปตามแต่ละโรงเรียน⁴³ รายงานของยูนิเซฟพบว่าแม้ว่ารัฐบาลไทยจะเสนอให้มีการจัดการเรียน

การสอนในหัวข้อดังกล่าว แต่หัวข้อที่มักสอนจริงในชั้นเรียนมักจำกัดอยู่ที่ด้านสุขอนามัย เช่น “อวัยวะสืบพันธุ์” “การตั้งครรรภ์เกิดขึ้นได้อย่างไร” และ “โรคติดต่อทางเพศสัมพันธ์” ในทางกลับกัน หัวข้อที่อยู่ในขอบเขตของ “สิทธิทางเพศและความเป็นพลเมือง” เช่น “สัมผัสที่ปลอดภัยสำหรับการแสดงความห่วงใยและความรัก” กลับไม่ได้รับการสอน รายงานยังระบุว่าครูจำนวนมากเลือกที่จะเน้นย้ำแต่ความเสี่ยงและผลกระทบด้านลบของเพศวิถีศึกษา โดยอาจเกิดจากข้อกังวลของครูว่าการสอนในเชิงบวกอาจถูกตีความว่าเป็นการส่งเสริมให้เยาวชนมีเพศสัมพันธ์ก่อนวัยอันควร ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นคือ หลักสูตรเพศศึกษามักมีลักษณะเน้นการเตือนภัยและการยับยั้ง มากกว่าการให้ความรู้ในมิติที่ครอบคลุม สมดุล และสอดคล้องกับประสบการณ์ชีวิตจริงของเยาวชน⁴⁴

ไม่น่าแปลกใจเลยที่ข้อมูลของ *Leaked* สะท้อนให้เห็นว่าเยาวชนไทยจำนวนมากเรียนรู้เรื่องเพศจากช่องทางออนไลน์ บางครั้งเกิดจากความสนใจใคร่รู้ หรือหาข้อมูลเกี่ยวกับสุขภาพทั้งนี้ในหลายกรณี โลกออนไลน์ยังกลายเป็นพื้นที่สำคัญในการสร้างความสัมพันธ์และการกำหนดอัตลักษณ์ของเยาวชน ซึ่งจะเข้าใจได้อย่างชัดเจนเมื่อดูจากกิจกรรมที่เยาวชนมักทำในโลกออนไลน์ดังข้อมูลต่อไปนี้

ผู้เข้าร่วมการสำรวจส่วนใหญ่ตอบว่าตนใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงและพักผ่อน (ร้อยละ 77, n=1482) ขณะเดียวกันผู้เข้าร่วมจำนวนมากรายงานว่าตนใช้สื่อออนไลน์ในการเข้าสังคมกับเพื่อน ๆ (ร้อยละ 61, n=1170) ระหว่างการประชุมแลกเปลี่ยนความคิดเห็นร่วมกับเยาวชน เด็กผู้หญิง อายุ 18 ปี กล่าวว่า “(หนู)เป็นเพื่อนในเกมมากกว่าผู้ปกครองช่วงโควิด” ครูใหญ่จากโรงเรียนแห่งหนึ่งในจังหวัดเชียงใหม่รายงานว่าเด็กสมัยนี้ใช้เวลาในโลกออนไลน์มากกว่าการอยู่กับผู้ใหญ่ ไม่ว่าจะเป็นพ่อแม่หรือครูก็ตาม “เราต้องยอมรับว่า เวลาที่เด็ก

⁴¹ Livingstone, S., & Mason, J. (2015). Sexual rights and sexual risks among youth online: A review of existing knowledge regarding children and young people's developing sexuality in relation to new media environments. EU Kids Online, London School of Economics and Political Science.

⁴² Puchakanit P., & Rhein, D. (2022). *Student Perceptions of Sexual Harassment in Thailand: Origins and Impact*,” *Sexuality & Culture* 26, no. 1: 116-135.

⁴³ Napamas Srikwan, Pimpaporn Klunklin, Kasara Sripichyakan, Decha Tamdee, Sumalee Lirtmunlikaporn, Saifon Aekwarangkoon. (2024). Implementation of Comprehensive Sexuality Education in Primary Schools in a Province of Northern Thailand. *Pacific Rim Int J Nurs Res*. Vol.28, No.1, January-March 2024. pp.53-70.

⁴⁴ Ministry of Education and UNICEF. (2016). *Review of Comprehensive Sexuality Education in Thailand*.

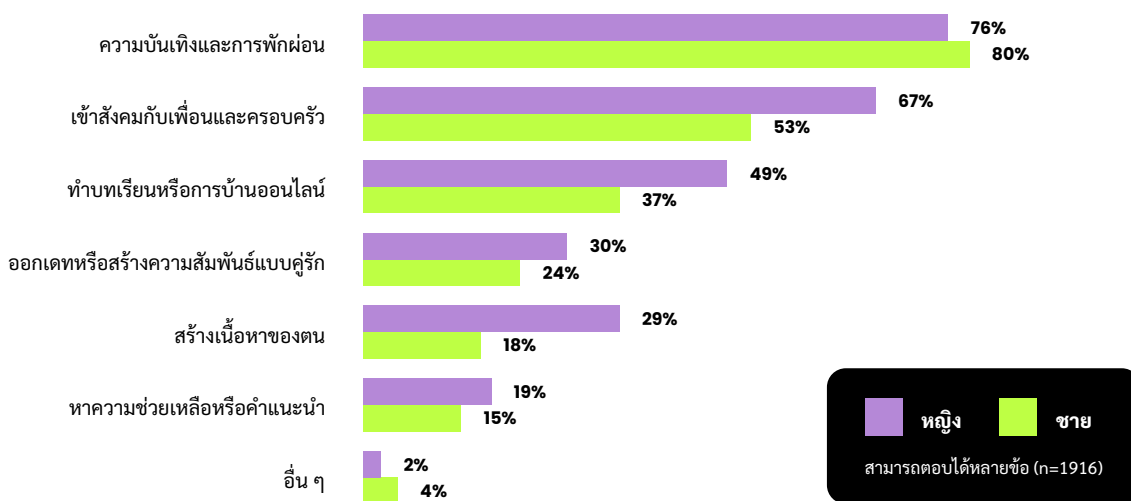
ให้กับสื่อออนไลน์มีมากกว่าที่เด็กให้กับผู้ใหญ่ ไม่ว่าจะเป็นพ่อ แม่หรือครู ฉะนั้นการจะช่วยหยุดตรงนั้น พื้นฐานครอบครัว เป็นเรื่องสำคัญ” (K-1305-16)

มากกว่าหนึ่งในสี่ของผู้เข้าร่วมสำรวจ (ร้อยละ 27, n=524) ระบุว่าตนใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อออกเดทหรือสร้างความสัมพันธ์แบบคู่รัก เยาวชนหญิง อายุ 18 ปี รายหนึ่งกล่าวถึงประสบการณ์ความสัมพันธ์แบบคู่รักออนไลน์ว่าเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวัน “เราเองก็มีแฟนออนไลน์ มีเซ็กส์คอลกัน” และเยาวชนชาย อายุ 18 ปี มองว่า “แอปหาคู่อยู่ในชีวิตประจำวันของเรา แต่มันก็อาจจะมีคนที่ใช้ที่ถูกต้องและไม่รู้ ใช้ไปเรื่อย ๆ โดยไม่ได้คิดอะไร” (K-1706-18) การสำรวจเรื่องเพศในกลุ่มเยาวชนสะท้อนให้เห็นถึงการใช้แพลตฟอร์มหาคู่ออนไลน์ และการส่งต่อภาพส่วนตัว ผู้อำนวยการองค์กรพัฒนาเอกชนแห่งหนึ่งตั้งข้อสังเกตว่า “เด็กอยากมีประสบการณ์ทางเพศ

สมัยนี้เขาหาได้จากโลกออนไลน์ เด็กอาจจะอยู่ในการกำกับดูแลของพ่อแม่ตลอด การที่เขาจะไปทดสอบการมีเพศสัมพันธ์จึงทำได้ จึงต้องไปใช้ช่องทางออนไลน์” (K-1209-02)

แม้จะมีสัดส่วนที่น้อยกว่า แต่ก็ยังเป็นประเด็นที่น่าสนใจว่าร้อยละ 18 ของผู้ตอบทั้งหมด (n=345) รายงานว่าตนใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อแสวงหาความช่วยเหลือหรือคำแนะนำที่เกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์และเพศสัมพันธ์ ประเด็นนี้สะท้อนอย่างชัดเจนจากคำบอกเล่าของเยาวชนหญิงอายุ 18 ปี ในการประชุมแลกเปลี่ยนความคิดเห็นร่วมกับเยาวชน โดยเธอก้าวว่า เยาวชนใช้อินเทอร์เน็ตในการหาข้อมูลเพื่อ “ปรึกษาเรื่องการออกหัก โดนเท การท้องก่อนวัย” โลกออนไลน์สร้างพื้นที่ให้เยาวชนสามารถตั้งคำถามต่อประเด็นที่อาจสร้างความอึดอัดใจ หรือเรื่องต้องห้ามที่ไม่สามารถพูดคุยได้กับพ่อแม่ ครู หรือแม้แต่เพื่อนสนิทก็ตาม

กิจกรรมออนไลน์ของเยาวชน จำแนกตามเพศ



ตารางที่ 6 – กิจกรรมออนไลน์ของเยาวชน จำแนกตามเพศ

การเข้าถึงเนื้อหาทางเพศบ่อย ๆ ทำให้เรื่องดังกล่าวกลายเป็นสิ่งปกติ

ในขณะที่เยาวชนบางส่วนค้นหาคำตอบเกี่ยวกับเรื่องเพศสัมพันธ์และความสัมพันธ์จากโลกออนไลน์อย่างสม่ำเสมอ แต่บางส่วนอาจพบเห็นเนื้อหาทางเพศโดยไม่ตั้งใจผ่านการเข้าแพลตฟอร์มที่ใช้ประจำวัน ขอบเขตระหว่างการเรียนรู้ความบันเทิง และการเข้าถึงเนื้อหาต่าง ๆ มักไม่มีความชัดเจน ผลการศึกษาบ่งชี้ว่าเยาวชนไม่ได้ตั้งใจค้นหาเนื้อหาทางเพศออนไลน์เสมอไป แต่เนื้อหาเหล่านี้ถูกป้อนให้เยาวชนผ่านระบบอัลกอริทึมแนะนำจากแพลตฟอร์มที่พวกเขาใช้ การเข้าถึงเนื้อหาดังกล่าวมักเกิดโดยอัตโนมัติ ไม่ได้ตั้งใจ และถูกกำหนดด้วยปัจจัยหลายอย่าง

ข้อมูลเชิงลึกจากการวิจัยพบว่าเยาวชนให้คำจำกัดความ “เนื้อหาทางเพศ” หลากหลาย เยาวชนมองว่าเนื้อหาทางเพศครอบคลุมมากกว่าภาพถ่ายหรือวิดีโอของการมีเพศสัมพันธ์และรูปเปลือยกาย แต่รวมถึงเสียงทางเพศด้วย (เช่น เสียงคราง) ข้อมูลเกี่ยวกับสุขอนามัยทางเพศ หรือแผนภาพกายวิภาคภาพร่างกายที่เปลือยบางส่วน ข้อความเกี่ยวกับเพศสัมพันธ์หรือนิยายโรแมนติคหรือแม้แต่บุคคลที่แต่งกายเต็มตัวแต่แสดงท่าทางยั่ววนทางเพศ ที่น่าสนใจคือ เมื่อเปรียบเทียบระหว่างเพศ พบว่าผู้หญิง (ร้อยละ 51, n=478) มีแนวโน้มมองว่าเนื้อหาดังกล่าวเป็น “เนื้อหาทางเพศ” มากกว่าผู้ชาย

(ร้อยละ 45, n=421) โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ผู้ตอบที่เป็นผู้หญิง มีจำนวนมากกว่าผู้ชายอย่างชัดเจนที่มองว่า “เนื้อหาทางเพศ” มีความหมายหลากหลาย (คำถามนี้ใช้กับกลุ่มเด็กโตเท่านั้น)

ระบบอัลกอริทึมของแพลตฟอร์มเป็นกลไกสำคัญที่ผลักดันเนื้อหาทางเพศไปถึงเยาวชน แม้หลายแพลตฟอร์มจะประกาศห้ามเผยแพร่เนื้อหาประเภทนี้ แต่ในทางปฏิบัติ แพลตฟอร์มอย่าง ดิกด็อก อินสตาแกรม และยูทูบกลับยังคงส่งเสริมและแพร่กระจายเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับเรื่องเพศ (ซึ่งเยาวชนเองนิยามว่าเป็น ‘เนื้อหาทางเพศ’) โครงสร้างอัลกอริทึมของแพลตฟอร์มเหล่านี้ (เช่น อัลกอริทึมแนะนำฟีด การเล่นอัตโนมัติ และการวนลูปเพื่อโปรโมทเนื้อหาที่กำลังเป็นกระแสไวรัล) มีบทบาทสำคัญในการกำหนดสิ่งที่เยาวชนมองเห็น โดยเนื้อหาที่มีองค์ประกอบทางเพศมักได้รับการขยายการมองเห็น เนื่องจากระบบให้ความสำคัญกับจำนวนการเข้าชมและการมีส่วนร่วม⁴⁵ เสี่ยงที่เป็นกระแสไวรัล (เช่น เสียงต้นฉบับ - T.O.N) และการเต้นแบบ ‘เซ็กซี่’ สร้างแรงจูงใจให้เยาวชนเลียนแบบท่าเต้น และผลิตเนื้อหาลักษณะเดียวกัน เนื่องจากมีโอกาสสูงที่จะได้รับการโปรโมตจากอัลกอริทึม ส่งผลให้ยอดเข้าชมและการมีส่วนร่วมเพิ่มขึ้น นอกจากนี้เยาวชนเล่าถึงกระแสไวรัล เช่น “การปาระเบิด” ซึ่งเป็นการส่งภาพเปลือยโดยใช้ระบบการเข้ารหัสหรือโหมดข้อความที่หายไปอัตโนมัติ เยาวชนหญิงอายุ 18 ปี คนหนึ่งอธิบายถึงกระแสดังกล่าวว่า “เพิ่งรู้เรื่องเทรนด์วัยรุ่นที่เป็นการปาระเบิด... ส่งรูปในไอจีให้เห็นแค่รอบเดียว”

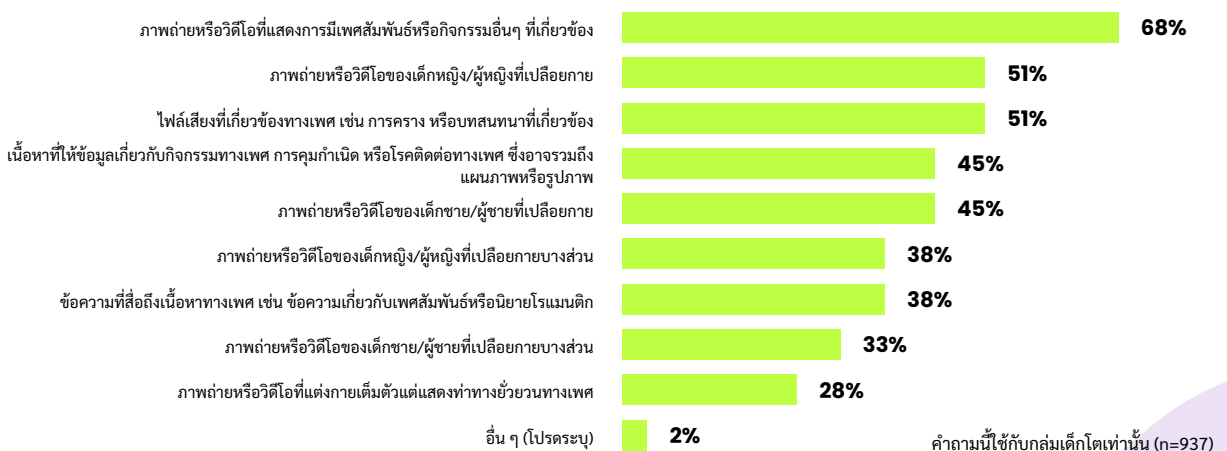
ผลการวิจัยระบุว่าการเปิดเผยเนื้อหาทางเพศต่อเยาวชนแตกต่างกันอย่างชัดเจนตามแพลตฟอร์มหรือเกมที่ใช้ โดยแหล่งที่เยาวชนพบเห็นเนื้อหาทางเพศมากที่สุด ได้แก่ เฟซบุ๊ก

(ร้อยละ 65, n=1245) ดิกด็อก (ร้อยละ 57, n=1097) และยูทูบ (ร้อยละ 48, n=910) แพลตฟอร์มทั้งสามยังเป็นแพลตฟอร์มที่มีอัตราการใช้สูงสุดในกลุ่มผู้ตอบ (มากกว่าร้อยละ 95 ในแต่ละแพลตฟอร์ม) แม้ว่าจะมีผู้ตอบที่ใช้ทวิตเตอร์น้อยกว่า (มีผู้ใช้ร้อยละ 58) แต่กลับมีการรายงานว่าพบเจอเนื้อหาทางเพศสูงถึงร้อยละ 80 ของผู้ใช้แพลตฟอร์มนี้ จากการศึกษาพบว่าการพบเห็นเนื้อหาทางเพศไม่มากนักน้อยบนทุกแพลตฟอร์มและเกมจำนวน 18 แห่ง ที่ถูกระบุในการศึกษา

การเข้าถึงเนื้อหาทางเพศมีความแตกต่างระหว่างกลุ่มอายุ ผู้ตอบที่เป็นกลุ่มเด็กอายุน้อยกว่ารายงานพบเห็นเนื้อหาทางเพศในแพลตฟอร์ม เช่น ยูทูบ โรบล็อทซ์ และฟรีไฟร์ สูงกว่าทั้งที่แพลตฟอร์มเหล่านี้มักจะมีภาพลักษณ์ของการเป็นมิตรกับเด็กก็ตาม ผู้ตอบที่เป็นกลุ่มเด็กโตพบเห็นเนื้อหาทางเพศบนทวิตเตอร์ เฟซบุ๊ก อินสตาแกรม และดิสคอร์ด ซึ่งสะท้อนว่าการเข้าถึงเนื้อหาทางเพศ ไม่ได้เกิดขึ้นในแพลตฟอร์มที่ ‘มีความเสี่ยง’ เท่านั้น แต่แอบแฝงไว้ในพื้นที่ที่เด็กอายุน้อยมักใช้งาน ผู้ให้สัมภาษณ์หลัก อายุ 18 ปี คนหนึ่งกล่าวถึงประสบการณ์ของตนที่พบเจอเนื้อหาที่มีความเสี่ยงบนยูทูบว่า “ในยูทูบ พี่อาจจะคิดว่าเป็นแอปธรรมดาใช้ใหม่คะ แต่มันมีเนื้อหาเช่น GTA หรือคอนเทนต์ที่ล่อแหลมมาก ๆ ทั้ง ๆ ที่เป็นช่องของเด็ก เช่นเกี่ยวกับเกมส์ แต่การพูดของเขาสอดแทรกไปด้วยคำใหม่ ๆ เนื้อหาเกี่ยวกับเพศ ใช้คำแสดงที่เกี่ยวกับอวัยวะเพศ หรือภาษาที่ใช้ในคุก แล้วมันเป็นช่องที่ต้องการติดตามกลุ่มเป้าหมายเด็กด้วย” (K-1706-19)

เนื้อหาทางเพศที่เยาวชนพบเจอบ่อยที่สุดเป็นลักษณะที่ผู้ใช้เป็นผู้อัปโหลดเนื้อหาทางเพศด้วยตนเอง มักเป็นเนื้อหาที่ถ่าย

องค์ประกอบใดถือเป็นเนื้อหาทางเพศสำหรับเยาวชน



ตารางที่ 7 – องค์ประกอบใดถือเป็นเนื้อหาทางเพศสำหรับเยาวชน

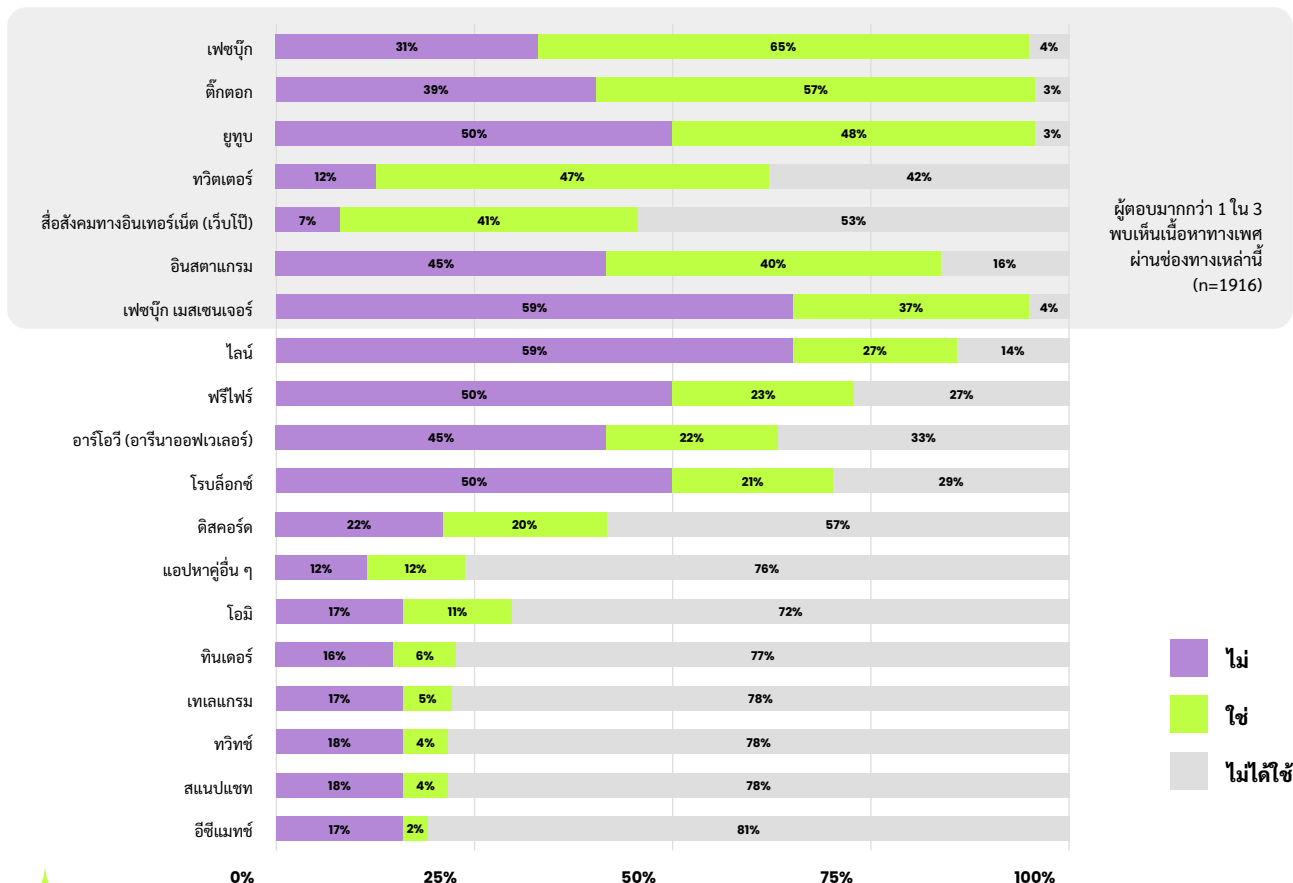
และส่งต่อโดยผู้ใช้อื่น ๆ ไม่ว่าจะเป็นเพื่อนในกลุ่มเดียวกัน หรือผู้ใหญ่ ซึ่งสอดคล้องกับคำจำกัดความที่กว้างของเยาวชน ต่อคำว่าเนื้อหาทางเพศ ซึ่งอาจปรากฏในคอมเมนต์ ไลฟ์สด แชนกลุ่ม ข้อความส่วนตัว แพนฟอรั่ม และการโต้ตอบในเกม ที่มีผู้เล่นหลายคน การประชุมแลกเปลี่ยนความคิดเห็นร่วมกับ เยาวชนยืนยันว่า การพบเห็นเนื้อหาทางเพศในแชทออนไลน์ แบบกลุ่มถือเป็นเรื่อง “ปกติ” ในประสบการณ์ของพวกเขา โดยเฉพาะในกลุ่มแชทด้อมหรือฟอรั่มที่มีวัฒนธรรมย่อย เฉพาะตัว เยาวชนหญิงอายุ 15 ปีรายหนึ่งเล่าประสบการณ์ว่า “เพื่อนโดนดึงเข้าไปในกลุ่มที่แชร์กันเรื่องของรูปภาพโป๊เปลือย” และเยาวชนหญิงอายุ 15 ปี อีกรายหนึ่งเสริมว่า “มีคนส่ง ภาพ 18+ มาในเกม ทั้งที่ไม่รู้จักกัน” แสดงให้เห็นว่าเนื้อหา ทางเพศที่ไม่พึงประสงค์สามารถปรากฏขึ้นในบริบทของ กิจกรรมดิจิทัลปกติทั่วไป

นอกจากนี้ เนื้อหาทางเพศถูกเผยแพร่ให้เยาวชนเห็นผ่านการ โฆษณาแบบกำหนดเป้าหมาย (Targeted Advertising) ระหว่าง การประชุมแลกเปลี่ยนความคิดเห็นร่วมกับเยาวชน แอปพลิเคชัน หาคู่ถูกหยิบยกขึ้นมาพูดถึงด้วยเช่นกัน เยาวชนหญิงอายุ 15 ปี เล่าว่า “เวลาบางทีเล่นไอจีหรือดีกติกดอาก็มีโฆษณาแอปหาคู่

เขาก็สอนวิธีเข้าไป สอนว่าเล่นยังไง” และเยาวชนชายอายุ 15 ปี อธิบายว่าโฆษณาแบบกำหนดเป้าหมายเป็นเหตุผลหลัก ที่ทำให้นักเรียนระดับประถมศึกษาารู้จักแอปพลิเคชันหาคู่ “เป็น เพราะโฆษณา อย่างเวลาเล่นเกม โฆษณาที่จะเข้ามาได้ คือ แอปหาคู่เยอะมากเลยครับ ภาษาที่ใช้ก็เป็นภาษาของผู้ใหญ่ แล้วมีเด็กเล่นเกมเยอะ แล้วโฆษณาก็ชอบโผล่ขึ้นมา แอป ที่หารายได้จากการเติมเกมสไม่ได้ เขาจะรับโฆษณาเพื่อเพิ่ม รายได้ ผมเคยกดเข้าไปดูอยู่ เราก็เล่นตามที” (K-2106-20)

ในกรณีอื่น ๆ เนื้อหาทางเพศถูกแฝงอยู่ในแอปพลิเคชันผ่านการ เล่นเกมหรือลักษณะเฉพาะภายในแอปพลิเคชัน เยาวชนชาย อายุ 15 ปี อ้างถึงเกม Grand Theft Auto (GTA) ว่า “เกม GTA ถ้าเราขับรถไปที่สถานท้อโครและใช้บริการก็จะเห็น” และ เยาวชนอีกสองราย (ผู้หญิงและผู้ชาย อายุ 18 ปี) ในการประชุม แลกเปลี่ยนความคิดเห็นร่วมกับเยาวชนยืนยันว่า “เห็นเนื้อหา ทางเพศในเกมได้ เช่น ใน ROV [Arena of Valor] จะมีแซททา เป็นข้อความเชิง 18+ หรือคุกคาม” ในขณะที่เยาวชนหญิง อายุ 18 ปีอีกคนหนึ่งเล่าว่าตนได้เรียนรู้เกี่ยวกับ GTA ผ่าน เพื่อนมัธยมปลาย “เพื่อนหนูส่วนใหญ่ ที่โรงเรียนมัธยมเล่น เกมนี้กันเยอะ” และเสริมว่า “ในเกมมีตัวละครที่สามารถ

การพบเห็นเนื้อหาทางเพศในแอปพลิเคชัน เว็บไซต์ และเกม



ตารางที่ 8 - การพบเห็นเนื้อหาทางเพศในแอปพลิเคชัน เว็บไซต์ และเกม

ใช้บริการทางเพศจากตัวละครผู้หญิงได้ สามารถแต่งตัวไปเปลี่ยนได้ ล่วงละเมิดได้ ในเกมนี้เค้าจะเปิดไม่ศรัทธาได้ มีคำพูดที่สื่อถึงเรื่องเพศ มันเหมือนเมืองที่เราไปเดินเล่นได้คะ หนูเห็นสตรีมเมอร์ที่พูดจาลามก ๆ แล้วก็เล่น GTA แล้วก็บอกว่า เล่นกันสนุก ๆ แบบนี้คะ” (K-1706-19)

โดยทั่วไปผู้คนมักพูดถึงเนื้อหาทางเพศในลักษณะที่เป็นอันตรายหรือแบบสุดโต่ง ข้อมูลของเรากลับสะท้อนว่าเยาวชนมองเรื่องนี้เป็นส่วนหนึ่งของโลกออนไลน์ จากตารางที่ 9 เมื่อให้จัดระดับความอันตรายของเนื้อหาออนไลน์แต่ละประเภท ผู้ตอบแบบสำรวจให้คะแนนทุกรายการมากกว่า 5 จากคะแนนเต็ม 10 แปลว่าผู้ตอบมองว่าเนื้อหาแต่ละประเภทมีความเสี่ยงเพียงเล็กน้อย อย่างไรก็ตาม เนื้อหาที่หาลองให้ข้อมูลผิด ๆ และเนื้อหาทางเพศของเด็ก ได้รับการจัดระดับว่าอันตรายมากกว่าเนื้อหาทางเพศของผู้ใหญ่ ทั้งนี้ เป็นที่น่าสังเกตว่าจากคะแนนเฉลี่ยที่ 7.06 ผู้ตอบที่มีอายุน้อยกว่าจะจัดระดับเนื้อหาทางเพศของผู้ใหญ่ว่ามีความอันตรายมากกว่าที่ผู้ตอบที่มีอายุมากกว่า (7.39 เทียบกับ 6.71) ส่งสัญญาณว่าเมื่อเวลาผ่านไป เด็กอาจรู้สึกถึงอันตรายน้อยลง หรือเกิดความรู้สึกเคยชินต่อเนื้อหาดังกล่าว ผลการศึกษาชี้ให้เห็นว่าการเข้าถึงเนื้อหาทางเพศออนไลน์ อาจไม่ได้ทำให้เด็กรู้สึกตกใจหรือมองเป็นเรื่องผิดปกติแต่อย่างใด ในทางกลับกัน สำหรับเยาวชนแล้ว สิ่งเหล่านี้แฝงอยู่ในแพลตฟอร์มที่พวกเขาใช้มากที่สุด จนสร้างและสะท้อนบรรทัดฐานทางดิจิทัลที่เด็กใช้อยู่ทุกวัน

ผลจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญหลายท่านได้ยืนยันว่าเนื้อหาทางเพศกลายเป็นเรื่องปกติในกลุ่มเยาวชนแล้ว เจ้าหน้าที่ตำรวจจากชุดปฏิบัติการปราบปรามการล่อลวงทางเพศต่อเด็กทางอินเทอร์เน็ตกล่าวว่า “โซเชี่ยลมีเดียที่น้อง ๆ เข้าไปใช้งาน มีให้เห็นอยู่แล้วว่าการถ่ายภาพที่มีลักษณะโป๊เปลือย เขาก็เลยมองว่าเป็นเรื่องปกติ ไม่ได้ผิดอะไร เป็นเรื่องที่ทำได้” (K-1704-12) และผู้เชี่ยวชาญหลายท่านได้ตั้งข้อสังเกตอีกว่าเยาวชนอาจลอกเลียนแบบพฤติกรรมจากสิ่งที่ตนเห็นออนไลน์จากผู้มีชื่อเสียงและอินฟลูเอนเซอร์ที่ใส่ชุดวาบหวาม หรือเห็นจากเนื้อหาที่ปรากฏในเว็บโป๊ก็ตาม (K-1209-02; K-2603-10)

หนึ่งในตัวชี้วัดที่สะท้อนว่าเนื้อหาทางเพศออนไลน์ได้กลายเป็นสิ่ง “ปกติ” คือ การตอบสนองของเยาวชนต่อการเผชิญเนื้อหา ผลการวิจัยพบว่า ผู้ตอบส่วนใหญ่ระบุว่าตนไม่สนใจเนื้อหา ดังกล่าวหรือไม่ได้กระทำการใดกับเนื้อหาที่พบเจอ (ร้อยละ 70, n=1340) ชี้ให้เห็นว่าเยาวชนส่วนใหญ่ไม่ได้รู้สึกตกใจหรือมองเห็นว่าเนื้อหาทางเพศเป็นสิ่งผิดปกติ มีกลุ่มเล็ก ๆ ตอบว่าตนเซฟเนื้อหาไว้ส่งต่อให้เพื่อน (ร้อยละ 8, n=155) เพราะ

รู้สึกว่าเป็นความบันเทิงในรูปแบบหนึ่ง (ร้อยละ 7, n=135) หรือมีส่วนน้อยมากที่ตอบว่าพยายามลอกเลียนแบบเนื้อหา ดังกล่าว (ร้อยละ 3, n=59)

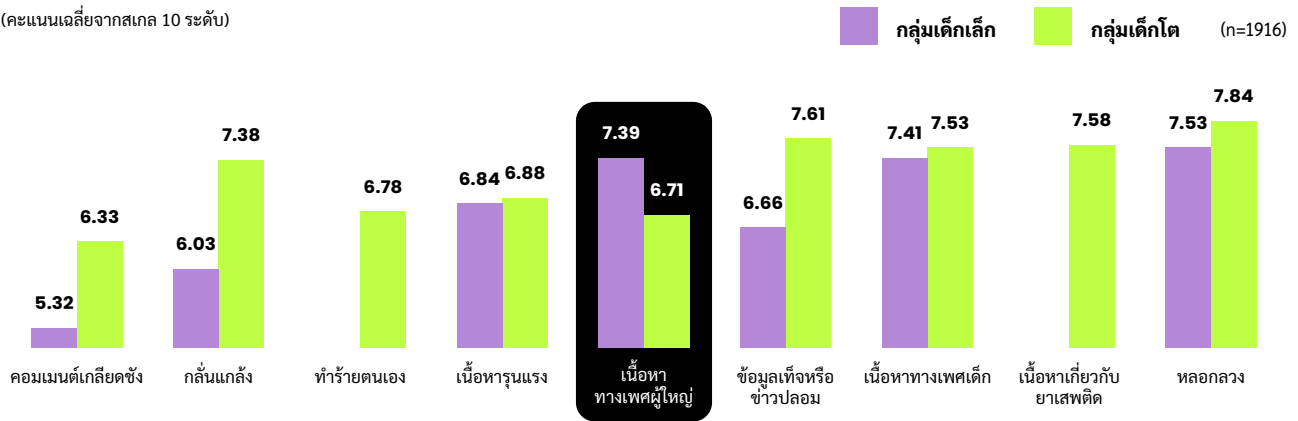
เด็กผู้หญิง (n=1100) มีแนวโน้มจัดอันดับเนื้อหาทางเพศของผู้ใหญ่ว่ามีความอันตรายสูงกว่าเด็กผู้ชาย โดยมีคะแนนเฉลี่ยที่ 7.48 (เต็ม 10) เทียบกับ 6.46 ในกลุ่มเด็กผู้ชาย (n=805) ความแตกต่างระหว่างเพศนี้สะท้อนให้เห็นจากพฤติกรรมดังต่อไปนี้ คือ หนึ่งในสามของผู้ตอบแบบสำรวจทั้งหมด (n=1916) ระบุว่าเมื่อพบเห็นเนื้อหาทางเพศ ตนจะบล็อก (ร้อยละ 33, n=636) หรือรายงานไปยังแพลตฟอร์ม (ร้อยละ 33, n=626) และเมื่อได้รับเนื้อหาทางเพศจากบุคคลที่ตนไม่รู้จัก เด็กผู้หญิงจะปกป้องตนเองมากกว่าเด็กผู้ชาย โดยในกลุ่มเด็กผู้หญิง ร้อยละ 40 ตอบว่าตนจะบล็อกผู้ส่งและร้อยละ 36 ตอบว่าตนจะรายงาน สำหรับกลุ่มเด็กผู้ชาย ร้อยละ 25 ตอบว่าตนจะบล็อก และร้อยละ 28 ตอบว่าตนจะรายงาน ในขณะเดียวกันเด็กผู้ชายจะมีส่วนร่วมกับเนื้อหาดังกล่าวมากกว่าเด็กผู้หญิง เด็กชายร้อยละ 12 เทียบกับเด็กหญิงร้อยละ 4 ระบุว่าตนจะเซฟภาพเก็บไว้เล่น ๆ และเด็กชายร้อยละ 10 เทียบกับเด็กหญิงร้อยละ 7 ตอบว่าตนจะส่งต่อให้กับเพื่อน⁴⁶ โดยเฉพาะเมื่อได้รับเนื้อหาทางเพศจากบุคคลที่ตนไม่รู้จัก

“เวลาบางทีเล่นไอจีหรือ
ทิกตอกก็มีโฆษณาแอปหาคู่
เขาก็สอนวิธีเข้าไป
สอนว่าเล่นยังไง”



สิ่งที่เยาวชนมองว่าเป็นความอันตรายในโลกออนไลน์

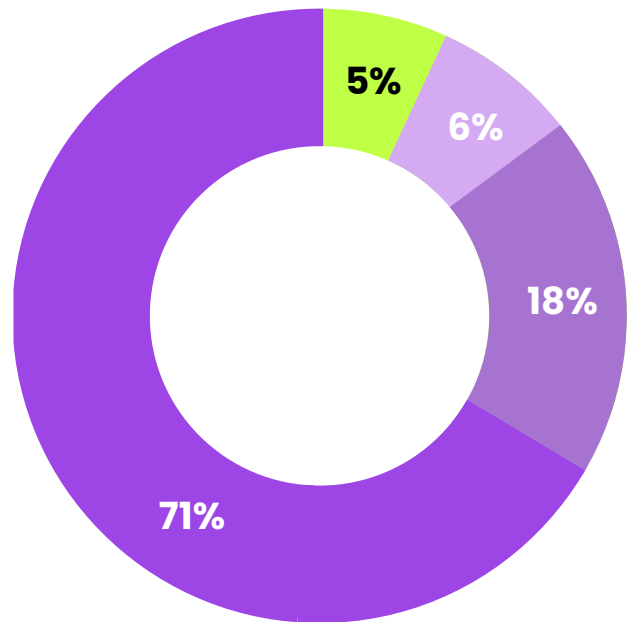
(คะแนนเฉลี่ยจากสเกล 10 ระดับ)



ตารางที่ 9 – สิ่งที่เยาวชนมองว่าเป็นความอันตรายออนไลน์

ตามที่ปรากฏในตารางที่ 10 กลุ่มที่ตอบว่าตนจะบล็อกหรือรายงานเนื้อหาทางเพศนั้น ร้อยละ 71 ตอบว่าตนมักจะบล็อกหรือรายงานบัญชีผู้ใช้ของคนที่ไม่รู้จักมาก่อน แม้ประเด็นนี้จะสื่อให้เห็นว่าเยาวชนมีความตระหนักรู้เกี่ยวกับความเสี่ยงในการได้รับเนื้อหาทางเพศจากคนที่ไม่รู้จัก อย่างไรก็ตาม อัตราการบล็อกหรือรายงานลดลงอย่างน่าเป็นห่วงเมื่อเนื้อหามาจากบุคคลที่เยาวชนรู้จัก เยาวชนอาจรู้สึกอึดอัดใจหรือไม่ต้องการรับเนื้อหาทางเพศหรือมีปฏิสัมพันธ์ใด ๆ แต่ความไม่แน่ใจหรือความกลัวว่าจะทำให้ผู้อื่นไม่พอใจ อาจทำให้เยาวชนไม่กล้าปฏิเสธ ซึ่งขัดต่อสุขภาพจิตหรือทักษะทางด้านดิจิทัลและผลประโยชน์สูงสุดของตนในเชิงความปลอดภัยดิจิทัล

ผลการศึกษาเหล่านี้ล้วนสะท้อนให้เห็นว่าเยาวชนกำลังสำรวจโลกออนไลน์เพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง และเป็นพื้นที่ซึ่งเนื้อหาทางเพศถูกบ่อนให้เห็นตลอดเวลา แม้ว่าจะไม่ได้ตั้งใจค้นหาก็ตาม ในขณะที่เยาวชนเริ่มเคยชินกับการเห็นเนื้อหาดังกล่าวและได้ทำตามขั้นตอนเพื่อหลีกเลี่ยงหรือรายงานเนื้อหาเหล่านั้น โดยเฉพาะเมื่อได้รับเนื้อหาทางเพศจากบุคคลที่ตนไม่คุ้นเคย สะท้อนว่าเยาวชนพยายามปกป้องขอบเขตของตนเอง แม้ว่าเนื้อหาทางเพศจะถูกมองว่าเป็นสิ่งที่พบเห็นได้ทั่วไปแล้วก็ตาม



ประเภทของบัญชีผู้ใช้ที่เยาวชนบล็อก

- บัญชีผู้ใช้ที่ตนรู้จักในโลกออนไลน์เท่านั้น
- บัญชีผู้ใช้ที่ตนรู้จักในโลกออนไลน์และออฟไลน์
- ไม่มีความแตกต่าง ไม่ว่าจะรู้จักหรือไม่ก็ตาม
- บัญชีผู้ใช้ที่ตนไม่รู้จักเลย

คำถำมนี้ถามเฉพาะกลุ่มเด็กโตที่ตอบว่าตนเคยบล็อก/รายงานบัญชีผู้ใช้ออนไลน์ (n=412)

ตารางที่ 10 – ประเภทของบัญชีผู้ใช้ที่เยาวชนบล็อก

การส่งต่อและการมีส่วนร่วม กับเนื้อหาทางเพศ

รูปแบบการส่งต่อเนื้อหาทางเพศ

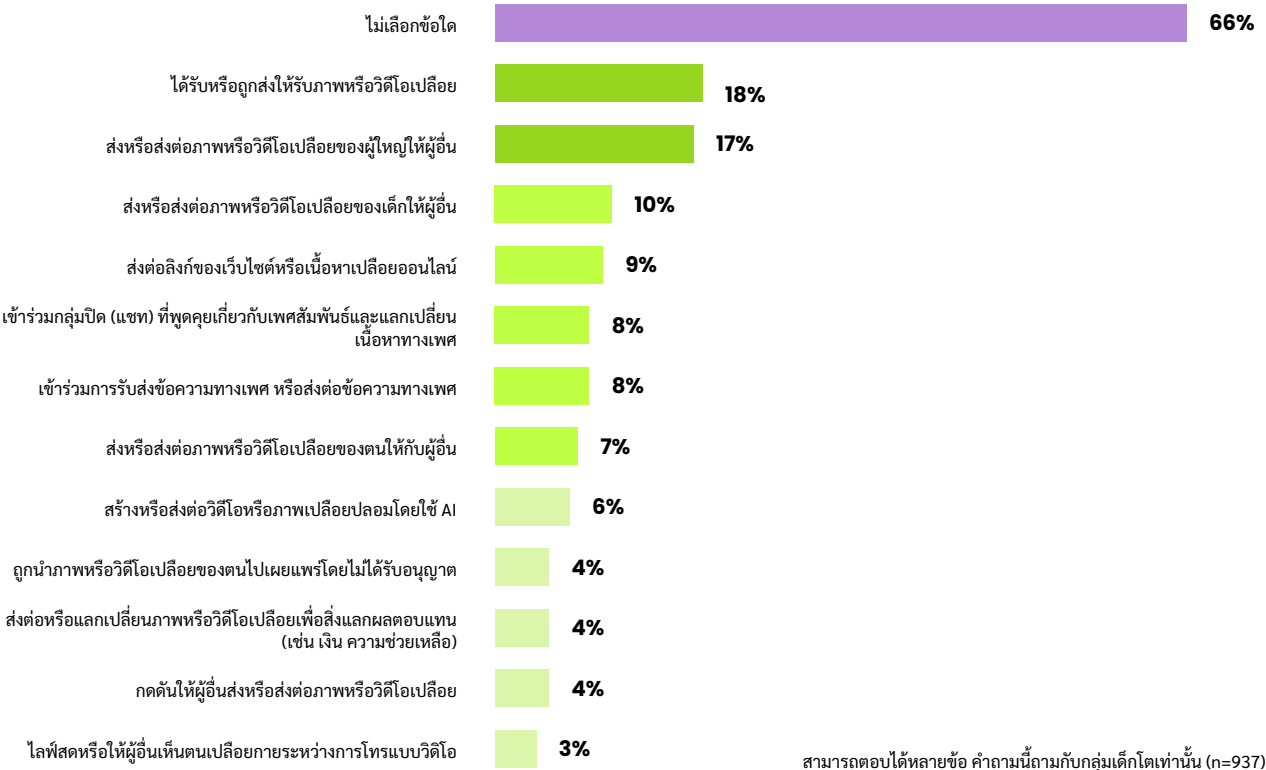
ในการวิจัยครั้งนี้ คำถามที่เกี่ยวกับเนื้อหาทางเพศถูกใช้เฉพาะกับกลุ่มเด็กโตเท่านั้น โดยทุกคำถามมุ่งเน้นให้ผู้ตอบสะท้อนถึงพฤติกรรมของกลุ่มเพื่อน มากกว่าการรายงานประสบการณ์ส่วนบุคคล แม้วิธีการดังกล่าวอาจทำให้ได้ข้อมูลเชิงลึกเฉพาะบุคคลน้อยกว่า แต่มีวัตถุประสงค์เพื่อให้เยาวชนกล้าที่จะตอบแบบสำรวจอย่างตรงไปตรงมามากที่สุด

ผลการศึกษาพบว่า เด็กโตจำนวนไม่น้อยรับรู้ว่าเป็นเพื่อนของตนเคยส่งต่อเนื้อหาทางเพศ ทั้งเนื้อหาทางเพศทั่วไปและเนื้อหาที่ผลิตขึ้นเอง หนึ่งในสามของผู้ตอบ (ร้อยละ 34, n=323) ระบุว่ารู้จักเพื่อนที่โรงเรียนที่เคยส่งหรือรับเนื้อหาทางเพศแบบใดแบบหนึ่งเมื่อเดือนที่ผ่านมา โดยส่วนใหญ่ตอบว่า “ได้รับ” มากกว่า

“ส่ง” โดยเฉพาะอย่างยิ่งการได้รับเนื้อหาทางเพศที่ผลิตขึ้นเองโดยไม่ได้รับขอ (ร้อยละ 18, n=164) รองลงมาคือการส่งต่อหรือรีโพสต์เนื้อหาทางเพศของผู้ใหญ่ (ร้อยละ 17, n=162) นอกจากนี้ ยังพบพฤติกรรมเสี่ยง แม้จะเกิดขึ้นในสัดส่วนที่น้อยกว่า เช่น การกดดันให้ผู้อื่นส่งต่อหรือแลกเปลี่ยนเนื้อหาทางเพศ รวมถึงการไลฟ์สดเนื้อหาทางเพศ ตามรายละเอียดที่ปรากฏในตารางที่ 11

ภายในข้อบ่งชี้นี้มีความแตกต่างระหว่างเพศให้เห็นเล็กน้อย แต่ยังไม่ปรากฏรูปแบบที่ชัดเจน เด็กผู้ชายมักจะตอบว่าตนรู้จักบุคคลที่ตนส่งหรือรับภาพเปลือยมากกว่าเด็กผู้หญิงเล็กน้อย โดยเป็นเด็กผู้ชายร้อยละ 21 (n=82) เทียบกับเป็นเด็กผู้หญิง

ฉันรู้จักใครสักคนที่โรงเรียนซึ่งเคยทำสิ่งเหล่านี้ในช่วงเดือนที่ผ่านมา



สามารถตอบได้หลายข้อ คำถามนี้ถามกับกลุ่มเด็กโตเท่านั้น (n=937)

ตารางที่ 11 – ความรู้เกี่ยวกับการส่งต่อเนื้อหาทางเพศของเพื่อน

ร้อยละ 15 (n=78)⁴⁷ เด็กผู้ชายมักจะรายงานเพื่อนที่ส่งต่อเนื้อหาทางเพศของผู้ใหญ่ให้ตนมากกว่าเด็กผู้หญิง (ร้อยละ 20 เทียบกับร้อยละ 15)⁴⁸ ในขณะที่เด็กผู้หญิงมักจะรายงานเพื่อนที่ส่งภาพเปลือยของผู้ที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปี มากกว่าเด็กผู้ชาย (ร้อยละ 11 เทียบกับร้อยละ 9)⁴⁹ หากไม่คำนึงถึงความแตกต่างนี้ ประมาณหนึ่งในห้าของเยาวชนตอบว่าตนรู้จักบุคคลที่ได้ส่งต่อหรือได้รับเนื้อหาดังกล่าว โดยเป็นสัดส่วนที่สูงกว่าที่คาดการณ์ไว้

ในกลุ่มผู้ตอบที่ระบุว่าตนมีความหลากหลายทางเพศ (n=258) พบว่าความชุกของพฤติกรรมการส่งต่อหรือรับเนื้อหาทางเพศ มีสัดส่วนสูงกว่อย่างชัดเจน โดยร้อยละ 44 ของเยาวชนกลุ่มนี้ รายงานว่าตนรู้จักบุคคลในโรงเรียนที่มีการส่งต่อหรือรับเนื้อหาทางเพศภายในเดือนที่ผ่านมา ขณะที่ในกลุ่มผู้ตอบที่ไม่ได้ระบุว่ามีความหลากหลายทางเพศพบในสัดส่วนที่ต่ำกว่า คือร้อยละ 31⁵⁰

ผลการศึกษาที่น่าสนใจพบว่า การตั้งคำถามชี้ผู้ที่มีความสัมพันธ์กับความแตกต่างในการพบเห็นเนื้อหาทางเพศ ผู้ตอบที่ตั้งคำถามนี้เป็นสาธารณะ (n=410) มีแนวโน้มสูงกว่าที่จะรับรู้ถึงการส่งต่อเนื้อหาทางเพศในกลุ่มเพื่อน โดยร้อยละ 41 (n=170) ของกลุ่มนี้รายงานว่าเคยเห็นการส่งต่อและได้รับเนื้อหาทางเพศระหว่างกลุ่มเพื่อน ขณะที่ในกลุ่มผู้ที่ตั้งคำถามเป็นส่วนตัว (n=143) พบในสัดส่วนต่ำกว่าคือร้อยละ 29⁵¹

เยาวชนที่ตั้งคำถามชี้ของตนเป็นสาธารณะมีแนวโน้มที่จะถูกบุคคลแปลกหน้าเข้าหาในโลกออนไลน์มากกว่า เหตุผลง่าย ๆ คือ คนแปลกหน้าสามารถเข้าถึงโปรไฟล์และเนื้อหาของพวกเขาได้โดยตรง จากข้อมูลที่น่าเสนอข้างต้น เยาวชนจำนวนมากเลือกตั้งคำถามสาธารณะด้วยเหตุผลดังต่อไปนี้ได้แก่ ต้องการเพิ่มจำนวนผู้ติดตาม และกระตุ้นให้เกิดการสร้างปฏิสัมพันธ์กับเนื้อหาของตน

นอกจากนี้ เมื่อคำนึงถึงว่าเยาวชนมีทักษะดิจิทัลเชิงเทคนิคสูง จึงเป็นไปได้ที่พวกเขาจะเลือกทำแบบนี้ แม้จะรู้ว่ามีความเสี่ยงสูงกว่าก็ตาม อย่างไรก็ตาม อย่างไรก็ดี เยาวชนอาจยังไม่ตระหนักถึงขอบเขตของความเสียหายอย่างเต็มที่ จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ พบรูปแบบต่าง ๆ มากมายที่คนแปลกหน้าพยายามใช้ในการเข้าหาเยาวชนอย่างต่อเนื่อง จนแทบจะคาดเดารูปแบบได้ ผู้ให้ข้อมูลยกตัวอย่างที่หลากหลาย เช่น สัญญาว่าจะให้เงินเพื่อแลกเปลี่ยนกับภาพส่วนตัวของเด็กหรือการขอนัดเจอตัวจริง (K-0605-15)

ทำไมเยาวชนจึงส่งต่อเนื้อหาทางเพศ

แม้ว่าจะมีการวิเคราะห์ของผู้เชี่ยวชาญอยู่บ่อยครั้งถึงเหตุผลที่เยาวชนมีพฤติกรรมดังกล่าว การศึกษาของโครงการ *Leaked* มีความแตกต่าง โดยเฉพาะในการถามเยาวชน ว่าพวกเขาคิดว่ากลุ่มเพื่อนของตนส่งเนื้อหาทางเพศเพราะอะไร

คำตอบของเยาวชนมีทั้งความหลากหลายและซับซ้อน สิ่งที่น่าประหลาดใจคือแรงจูงใจที่หลากหลายอันเป็นผลมาจากปัจจัยแวดล้อมดังที่ได้กล่าวไปแล้ว เช่น ต้องการให้คนมองเห็น สร้างปฏิสัมพันธ์ เพื่อให้ได้รางวัล และเพียงเพราะรู้สึกว่าเป็นเรื่องปกติในขณะนั้น จากผู้ตอบจำนวน 323 คน ที่รายงานว่าตนรู้จักกับใครสักคนที่โรงเรียนที่เคยส่งต่อเนื้อหาทางเพศ โดยมีแรงขับเคลื่อนทั้งสี่นกรูปแบบ ได้แก่ เพื่อให้คนมองเห็น เพื่อผลตอบแทน เพื่อให้ตนเองรู้สึกดี เพื่อแสดงความเชื่อใจ เพราะถูกหลอกลวง หรือเพราะทำตามคนอื่น

⁴⁷ ผลลัพธ์มีนัยสำคัญทางสถิติในระดับ $p < .001$

⁴⁸ ผลลัพธ์มีนัยสำคัญทางสถิติในระดับ $p < .05$

⁴⁹ ผลลัพธ์มีนัยสำคัญทางสถิติในระดับ $p < .05$

⁵⁰ ผลลัพธ์มีนัยสำคัญทางสถิติในระดับ $p < .001$

⁵¹ ผลลัพธ์มีนัยสำคัญทางสถิติในระดับ $p < .001$



เพื่อให้คนมองเห็น

เหตุผลที่พบมากที่สุดคือเพื่อให้คนอื่นมองเห็น เกือบครึ่งหนึ่ง (ร้อยละ 48, n=155) ของผู้ตอบ ที่ระบุว่าตนเคยได้รับเนื้อหาทางเพศนั้นเชื่อว่า ผู้ที่ส่งให้ต้องการได้รับยอดไลค์ จำนวนผู้ติดตาม หรือจำนวนผู้เข้าชมออนไลน์ ผลการศึกษานี้สอดคล้องกับข้อค้นพบก่อนหน้านี้ที่ระบุว่า เยาวชนมักตั้งค่าบัญชีเป็นสาธารณะเพราะต้องการ “การมองเห็น” “การแสดงตัวตน” หรือการเป็นที่นิยมและมีชื่อเสียง ในโลกดิจิทัลการได้รับความสนใจจากยอดไลค์สถานะของผู้ใช้ให้สูงขึ้นได้ ส่งผลให้การส่งภาพเปลือยเป็นทางเลือกของการแสวงหาการยอมรับ โดยเฉพาะเยาวชนที่สัมผัสและซึมซับพฤติกรรมลักษณะนี้อย่างต่อเนื่องผ่านฟีดของแพลตฟอร์ม ซึ่งเกิดจากทั้งการติดตามผู้ใช้บางรายและจากการแนะนำของอัลกอริทึม การเปลี่ยนแปลงดังกล่าวสะท้อนให้เห็นว่าการส่งภาพเปลือยเพื่อสร้างการมองเห็นและการยอมรับกำลังกลายเป็นบรรทัดฐานที่แพร่หลายมากขึ้นในโลกออนไลน์

ผลการศึกษาสอดคล้องกับมุมมองของผู้ปฏิบัติงานด้านหน้า ซึ่งให้ความเห็นว่าเยาวชนมองการมีปฏิสัมพันธ์และจำนวนผู้ติดตามในโซเชียลมีเดียสูงขึ้นว่าเป็นการได้รับการยอมรับและเป็นส่วนหนึ่งของสังคม “เด็กอยากได้รับการยอมรับ และอยากเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม” (K-0710-07) นักจิตวิทยากล่าวว่า “เด็กรู้สึกว่าคุณค่าเมื่อได้รับความสนใจ” (K-0904-11) และเยาวชนอายุ 18 ปีกล่าวว่า “มีเพื่อนและรุ่นน้องที่ลงภาพนู้ดของตนเอง ซึ่งผมได้คุยกับเขา เขาบอกว่า เขาต้องการการยอมรับ ต้องการความสนใจ สิ่งที่เขาลงไปเนี่ย เขาก็ไม่ได้ด้อยกว่าคนอื่นนะ เขาก็มีความภูมิใจในรูปร่างของตนเอง แต่การแสดงออกอาจจะขาดตกบกพร่องไปบ้าง คือไม่รู้ว่าจะผลที่ตามมาจะเกิดอะไรขึ้นบ้าง คนเหล่านี้ มีความสามารถและมีความกล้าแสดงออก แต่ว่าอาจจะยังไม่มีพื้นที่หรือโอกาสให้เขาได้แสดงออก เขาจึงเลือกใช้วิธีนี้ เพื่อให้ได้การยอมรับจากสังคม” (K-1706-18)

เจ้าหน้าที่มูลนิธิสายเด็กที่ให้ความช่วยเหลือเด็กที่ถูกละเมิดออนไลน์และเด็กที่อาศัยอยู่ในศูนย์พักพิงชั่วคราว สังเกตว่าเด็กที่มีความเปราะบาง โดยเฉพาะเด็กที่เคยถูกทอดทิ้งหรือไม่ได้รับความอบอุ่นจากครอบครัวอาจมองว่าร่างกายของตนเป็นเพียงของไม่เก๋อย่างที่เขามีอยู่ ซึ่งสามารถแสดงออกหรือรับความรักจากผู้อื่นได้ เด็กบางรายจึงส่งภาพเปลือยของตนเพื่อเรียกร้องความสนใจ การยอมรับ หรือความรู้สึกเชื่อมต่อที่หาไม่ได้จากที่อื่น เจ้าหน้าที่มูลนิธิสายเด็กกล่าวว่า “เด็กต้องการความรัก แต่ไม่มีสิ่งใดแทนนอกจากการร่างกายของตน

เด็กมองว่าเขาจะได้รับการยอมรับหากโชว์ร่างกายตนให้ผู้อื่นดู” (K-0605-15)



เพื่อผลตอบแทน

ร้อยละ 45 ของเยาวชนระบุว่าเงิน ของขวัญ เครดิตโทรศัพท์ หรือของขวัญในเกม เป็นแรงจูงใจในการส่งเนื้อหาทางเพศของตน แม้ว่าแบบสอบถามไม่ได้ถามถึงการแลกเปลี่ยนเชิงพาณิชย์โดยตรง แต่แนวโน้มที่เยาวชนมองว่า “เนื้อหาทางเพศของตนสามารถสร้างรายได้” กลับเป็นประเด็นที่ได้รับการหารืออย่างเข้มข้นระหว่างการประชุมแลกเปลี่ยนความคิดเห็นร่วมกับกลุ่มเยาวชนเด็กหญิง อายุ 15 ปี เล่าถึงความเชื่อมโยงระหว่างสถานะในเกมกับการส่งเนื้อหาทางเพศว่า “การเล่นเกมนอนไลน์จนติดเกม นำมาซึ่งความอิจฉาริษยา อยากได้อะไรก็มี อยากมีเงินเติมเกมเติมสกิน จึงยอมถ่ายภาพ ถ่ายคลิปเพื่อแลกเงิน” มุมมองนี้สอดคล้องกับประสบการณ์ของนักสังคมสงเคราะห์ภาครัฐที่เห็นว่า เมื่อเยาวชนติดเกมออนไลน์ แต่ไม่สามารถเลื่อนขั้นของตนในเกมได้ จะกระทำเกือบทุกวิถีทางเพื่อให้ได้รับสิ่งของเสมือนจริงในเกม เพราะรู้สึกถูกกดดันที่ต้องตามเพื่อนในเกมให้ทัน และการเลื่อนขั้นในเกมส่วนใหญ่ต้องใช้เงินดิจิทัลภายในเกม เหรียญหรือสกุลเงินของแต่ละเกม “ผมเห็นว่าแพลตฟอร์มเกมมันเป็นเหมือนชุมชนหนึ่งที่เด็กเข้าไปคุยกัน จีบกัน สร้างความสัมพันธ์ หรือบางทีก็ชิงกัน เช่นคนหนึ่งอาจจะบอกว่าเลเวลของฉันทันเพิ่มขึ้นแล้วนะ ทำไมเลเวลของเธอยังไม่ขยับอีก” (K-1006-17)

เยาวชนอายุ 18 ปี รายหนึ่งอธิบายถึงความเชื่อมโยงระหว่างการแสวงหาความนิยมในโซเชียลมีเดียกับความต้องการหารายได้ว่า “หนูคิดว่าเยาวชนไทยต้องการเป็นที่ยอมรับในโซเชียล [มีเดีย] อยากมีผู้ติดตามเยอะ ๆ พอมีผู้ติดตามเยอะ ก็สามารถรีวิวลินค้าได้ ได้รับปัจจัยเป็นเงิน เป็นทอง ถูกปลุกฝังด้วยความเชื่อว่า ใครที่มีผู้ติดตามเยอะ ๆ เป็นคนดัง เป็นคนสำคัญ” (K-1706-19) เจ้าหน้าที่องค์กรพัฒนาเอกชนให้ความเห็นคล้ายคลึงกันถึงมิติเชิงพาณิชย์ของการมีตัวตนในโลกออนไลน์ของเยาวชนว่า “แรงจูงใจของการได้ยอดไลค์และยอดฟอล ไม่ใช่แค่ต้องการการยอมรับทางสังคม แต่เป็นเส้นทางไปสู่ชื่อเสียงและเงินทองด้วย คือการมีคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น เช่น ถ้าคุณมีผู้ติดตามหนึ่งหมื่นคน เจ้าของสินค้าอาจจะติดต่อมาให้คุณโชว์สินค้าสักครั้งหรือสองครั้ง คุณก็อาจจะได้เงิน 1,000-2,000 บาทแล้ว” (K-2304-13)

อย่างไรก็ตาม เราไม่ควรมองว่า ความต้องการหารายได้ของเยาวชนว่าเป็นความโลภ “การชนะเช่นการได้เงิน ได้รางวัล เป็นความภูมิใจแบบหนึ่ง อาจจะทดแทนบางอย่างที่เขาไม่ได้ในโลกของความเป็นจริง เพราะฉะนั้นเด็กที่เล่นเกม หรือต้องการหาเงิน มันไม่ใช่ความโลภ แต่เขาอยู่ในโลกของการเรียนรู้ เขากำลังเติบโต ยิ่งเขาชนะได้แต้ม ได้เหรียญอะไรต่าง ๆ มันหมายความว่าเขามีคุณค่ามากขึ้น มันไม่ได้ตรงไปตรงมาว่าเป็นเรื่องของการเห็นแก่เงิน จริง ๆ แล้วเด็กแต่ละคนมีข้างหลังที่ไม่เหมือนกัน” (K-0402-08) มุมมองนี้แสดงให้เห็นถึงความสำคัญของการเข้าใจแรงขับเคลื่อนทางจิตสังคมและอารมณ์ในเบื้องลึกของเยาวชน โดยเฉพาะเมื่อความมีอิสระภาพทางการเงินถูกผูกไว้กับคุณค่าและอัตลักษณ์ของตน



เพื่อให้รู้สึกดีเกี่ยวกับตนเอง

ร้อยละ 40 ของเยาวชนให้ความเห็นว่าตนคิดว่าการส่งต่อเนื้อหาทางเพศมีความเกี่ยวข้องกับแรงจูงใจทางด้านอารมณ์ เช่น ต้องการการยอมรับ การยืนยันความรู้สึก หรือเพิ่มความมั่นใจในตัวเอง อีกร้อยละ 24 ตอบว่าเป็นเพราะได้รับคำชมหรือรู้สึกว่าเป็นที่ยอมรับของผู้อื่น อย่างไรก็ตาม การประเมินว่าเพราะเหตุใดผู้อื่นถึงส่งเนื้อหาทางเพศของตนนั้น ไม่ได้สอดคล้องกับความเชื่อส่วนบุคคลของคน ๆ นั้น เกี่ยวกับผลกระทบของการส่งต่อเนื้อหาทางเพศ มีผู้เข้าร่วมการสำรวจเพียงร้อยละ 3 ที่ตอบว่าตนเชื่อว่าการส่งต่อเนื้อหาทางเพศจะเพิ่มความมั่นใจในตัวเอง ในขณะที่ร้อยละ 48 ไม่เห็นด้วย และอีกร้อยละ 13 ไม่เลือกฝั่งใด สะท้อนให้เห็นว่ามีช่องว่างระหว่างการเชื่อมโยงพฤติกรรมของผู้อื่นกับการมองพฤติกรรมของตนเอง ซึ่งความไม่สอดคล้องนี้เป็นประเด็นหลักที่สำคัญมาก ในขณะที่เยาวชนเชื่อว่าผู้อื่นส่งต่อเนื้อหาทางเพศเพื่อเพิ่มความมั่นใจในตัวเอง แต่กลับไม่เชื่อ (หรือไม่สมัครใจจะบอกว่าเชื่อ) ว่าตนจะส่งต่อเนื้อหาทางเพศของตนด้วยเหตุผลนี้ ดังนั้น การส่งเสริมให้เยาวชนได้เลือก และเชื่อมั่นในความคิดของตนเอง มากกว่าสิ่งที่ตนคิดว่ากลุ่มเพื่อนจะมองตัวเองอย่างไร อาจนำไปสู่การปรับเปลี่ยนพฤติกรรมที่มีประสิทธิภาพ แม้จะดูเหมือนว่ามุมมองจากกลุ่มเพื่อนเห็นว่าการส่งต่อเนื้อหาทางเพศของตนมีข้อดี แต่เมื่อถามเยาวชนเป็นรายบุคคล กลับได้รับคำตอบเดียวกันว่าตนไม่คิดว่าการกระทำดังกล่าวจะสามารถเพิ่มความมั่นใจในตัวเองได้

โดยเฉพาะอย่างยิ่ง เด็กผู้หญิงส่วนใหญ่ไม่เห็นด้วยกับสมมติฐานเรื่องการเพิ่มความมั่นใจในตัวเอง (ร้อยละ 88 ของเด็กผู้หญิง) และรู้สึกว่าการส่งต่อเนื้อหาทางเพศเป็นเรื่องที่เปิดเผยมากเกินไป หรือมีความเสี่ยงทางสังคม การส่งเนื้อหาเพื่อเรียกความสนใจอาจเกิดขึ้นได้ แต่ไม่ได้หมายความว่าจะเป็นที่ยอมรับได้

เป็นที่ชัดเจนแล้วว่าโซเชียลมีเดียส่งเสริมภาพชีวิตในอุดมคติ โดยให้ความสำคัญกับความสวยงาม รูปร่างที่สมบูรณ์แบบ ความมั่งคั่ง และความสำเร็จเชิงวัตถุ “ค่านิยมบนโลกอินเทอร์เน็ตให้ความสำคัญกับการดูดีหรือมีรูปร่างที่สมบูรณ์แบบ โดยมีรางวัลเป็นเหรียญ ยอดไลค์ หรือการยอมรับในโลกออนไลน์ สิ่งเหล่านี้ส่งผลต่อทัศนคติของเด็กที่อาจเชื่อมโยงการถ่ายภาพส่วนตัวกับความมั่นใจและคุณค่าของตัวเอง” (K-0402-08) ผู้อำนวยการบ้านพักเด็กและครอบครัวแห่งหนึ่งกล่าวถึงเยาวชนที่ตนดูแลว่ามีความหมกมุ่นกับรูปร่างของตนเองสูง “จากประสบการณ์ของเรา สาเหตุที่เด็กรู้สึกดีเกี่ยวกับตัวเองมาก่อนแรงจูงใจอย่างการมีชื่อเสียงในโซเชียลมีเดีย การได้ของขวัญ หรือการเล่นเกมนั้น คนคนหนึ่งที่เราดูแลอยู่ เขาจะภาคภูมิใจในรูปร่างของเขามาก และมักจะพูดว่าเขาชอบหุ่นของเขาเอง โดยเฉพาะหน้าอกมาก เราไม่แน่ใจว่าน้องแชร์ภาพเพื่อให้ได้รับการยอมรับหรืออะไร แต่มันชัดเจนว่าเขาให้ความสำคัญกับรูปลักษณ์ภายนอกมากที่สุด” (K-2504-14)



เพราะถูกหลอกลวงจากบุคคลในโลกออนไลน์

ร้อยละ 34 (n=109) ของผู้ตอบกล่าวว่าตนรู้จักบุคคลที่ถูกหลอกให้ส่งเนื้อหาทางเพศ และอีกร้อยละ 25 (n=80) ตอบว่าตนรู้จักคนที่ถูกกดดันให้ส่งเนื้อหาทางเพศ ซึ่งความกดดันนี้สามารถปรากฏในรูปแบบที่แนบเนียน เช่น รูปโป๊ไร้เปลือม การครอบงำความรู้สึก หรือการร้องขอซ้ำ ๆ โดยอ้างเป็นมุกตลก เป็นการท้าทาย หรือทดสอบความเชื่อใจ โดยรวมแล้ว ร้อยละ 8 ของผู้ตอบเห็นด้วยว่าการถูกกดดันจากเพื่อนหรือคนรักให้ส่งเนื้อหาทางเพศของตนเกิดขึ้นเป็น “ปกติ” เมื่อจำแนกตามเพศ ร้อยละ 8 ของเด็กผู้หญิงและเด็กผู้ชายเห็นด้วยกับประเด็นข้างต้น ในขณะที่ร้อยละ 13 ของเยาวชนที่มีความหลากหลายทางเพศเห็นด้วยกับคำกล่าวนี้นี้ เมื่อเทียบกับร้อยละ 6 ของผู้ที่ไม่ได้มีความหลากหลายทางเพศ⁵² รูปแบบเหล่านี้แสดง

ให้เห็นถึงระดับความแตกต่างของสิ่งที่เรียกว่า ‘ความกดดัน’ และ แม้จะมีสัญญาณในทางบวกที่เยาวชนมองว่าความกดดันไม่ใช่เรื่อง ‘ปกติ’ แต่สามารถเห็นได้ชัดว่าเยาวชนยังคงพบเจอกับความกดดันทั้งทางตรงและทางอ้อมให้ส่งเนื้อหาทางเพศ

หนึ่งในสามของเยาวชนระบุว่าเพื่อนของตนอาจถูกบีบบังคับให้ส่งเนื้อหาทางเพศผ่านการถูกล่อลวงหรือบนการทางออนไลน์ แสดงให้เห็นว่า เยาวชนมีความตระหนักรู้เกี่ยวกับความเสี่ยงต่อการถูกบีบบังคับ มากกว่าที่ผู้ที่ทำงานด้านการคุ้มครองเด็กมักจะเข้าใจ การสร้างความตระหนักรู้และฝึกอบรมเกี่ยวกับความปลอดภัยออนไลน์มักจะสื่อสารถึงความจำเป็นในการสร้างความตระหนักให้เด็กถึงความเสี่ยงในการถูกบังคับให้ส่งเนื้อหาทางเพศ ในขณะที่จำนวนเด็ก ร้อยละ 33 จะไม่ใช่ทุกคน แต่ถือเป็นสัดส่วนใหญ่ของเยาวชนที่ทราบถึงความเสี่ยงดีอยู่แล้ว ในการตอบแบบสำรวจ เยาวชนได้เน้นถึงความเสี่ยงและผลกระทบเชิงลบเกี่ยวกับการส่งต่อเนื้อหาทางเพศในกลุ่มเยาวชน ดังต่อไปนี้:

- “อาจจะโดนหลอกให้ส่งภาพอนาจารแล้วนำไปแบล็กเมล”
- “อาจถูกข่มเหงให้ทำเรื่องที่ไม่ดี”
- “การส่งภาพโป๊เป็นสิ่งที่ไม่ดีอยู่แล้ว ไม่ว่าจะเด็กหรือผู้ใหญ่ เป็นผลเชิงลบทั้งคนที่ส่งและคนที่ได้รับภาพนั้น คนที่ได้รับภาพจะเกิดความสนใจอยากได้รูปภาพนั้นเพิ่มอีก จึงอาจจะส่งผลกระทบต่อหลอกหลวง ส่งต่อให้กับผู้อื่น ข่มขู่บุคคลที่ไม่ยินยอมจนกลายเป็นเรื่องใหญ่ต่าง ๆ การใช้ชีวิตการเรียน ส่วนบุคคลที่ส่งภาพอาจจะพบเจอผู้ไม่หวังดี นำภาพไปปล่อยในโลกออนไลน์ เกิดการอับอาย ไม่อยากใช้ชีวิต”

แม้เยาวชนจะจัดอันดับให้เหตุผลดังกล่าวอยู่ลำดับที่สี่ในการตอบแบบสำรวจก็ตาม แต่ประเด็นนี้ยังคงถูกกล่าวถึงซ้ำหลายครั้ง โดยผู้ปฏิบัติงานด้านหน้าในการวิจัยของโครงการ Leaked นักสังคมสงเคราะห์รายหนึ่งอธิบายว่า “เด็กที่ติดต่อเรามักถูกล่อลวงให้ถ่ายและแชร์ภาพส่วนตัว ไม่ใช่เด็กที่ตั้งใจถ่าย” (K-1209-03) อีกคนหนึ่งเสริมว่า “ในกรณีออนไลน์ ผู้กระทำความผิดส่วนใหญ่มักเป็นคนแปลกหน้า แต่ในกรณีการล่วงละเมิดทางเพศในชีวิตจริง ผู้กระทำมักเป็นคนใกล้ชิดที่เด็กเชื่อใจ” (K-1209-02) คำบอกเล่าของผู้ปฏิบัติงานสะท้อนถึงความแตกต่างระหว่างแรงจูงใจที่ผู้ใหญ่คาดคิด กับความคิดเห็นที่เยาวชนสะท้อนออกมา ซึ่งอาจเกิดขึ้นเพราะผู้ปฏิบัติงานด้านหน้ามักต้องจัดการกับกรณีต่าง ๆ ที่ร้ายแรง ซึ่งเด็กขอความช่วยเหลือจากผู้ให้บริการ จึงคุ้นชินกับสถานการณ์เลวร้ายที่สุดที่ตนเองเคย

ได้รับรู้ หนึ่งในผู้ให้สัมภาษณ์กล่าวว่า “สำหรับโครงการ Leaked เป็นการเก็บข้อมูลจากเด็กที่คุมนั่งใจไปหา เด็กไม่ต้องเปิดเผยตัวตน จึงสามารถแสดงความเห็นได้อย่างอิสระ แต่ในงานของเราเด็กเป็นฝ่ายติดต่อเข้ามาเอง จึงแตกต่างกัน เพราะสิ่งที่เราได้รับคือเรื่องราวจากเด็กที่เผชิญปัญหาจริงและยินยอมเปิดเผย ไม่ใช่การเล่าประสบการณ์ของผู้อื่น” (K-0605-15)

ผู้ปฏิบัติงานด้านหน้าอธิบายถึงรูปแบบต่าง ๆ ที่ผู้ร้ายใช้ล่อลวงเด็ก โดยบีบบังคับให้เด็กผลิตภาพหรือวิดีโอทางเพศออนไลน์ นักสังคมสงเคราะห์จากองค์กรพัฒนาเอกชนแห่งหนึ่งกล่าวว่า “เด็กผู้ชายแสดงความสนใจในเรื่องเพศมากกว่า จึงมักจะถูกล่อลวงโดยคนแปลกหน้าทางออนไลน์ให้ถ่ายภาพโป๊ และถูกแบล็กเมลในภายหลัง เด็กชายยังถูกหลอกโดยคนไม่รู้จริงที่ปลอมตัวเป็นรุ่นพี่ผู้หญิง โดยมักจะเรียกตัวเอง ‘พี่สาว’ คำนิยมของสังคมที่ว่า ‘ผู้ชายไม่เสียหายอะไร’ ทำให้เด็กผู้ชาย ตัดสินใจง่ายกว่าที่จะส่งภาพลับของตัวเอง ตรงกันข้ามกับเด็กผู้หญิงที่มักจะได้รับ การติดต่อผ่านทางโซเชียลมีเดีย และถูกชักชวนให้ย้ายไปคุยแบบส่วนตัวหรือคุยเรื่องเพศในแอปอื่น มักเป็นการพูดคุยแบบเต็มใจในตอนแรก โดยไม่ได้ตระหนักถึงผลกระทบในทางลบที่อาจตามมา” (K-1209-03)

เจ้าหน้าที่ตำรวจจากชุดปฏิบัติการปราบปรามการล่วงละเมิดทางเพศต่อเด็กทางอินเทอร์เน็ต (TICAC) กล่าวถึงกลยุทธ์ทั่วไปที่ผู้กระทำความผิดใช้โดยเริ่มจาก “หลอกจะให้เงิน เชิญเป็นดารา ขวนให้แก้ม้า และทำให้เปิดกล้อง” (K-1704-12)



เพื่อแสดงความเชื่อใจ

ผลการศึกษานี้สอดคล้องกับข้อมูลการวิจัยของสหรัฐอเมริกา⁵³ และสวีเดน⁵⁴ หนึ่งในสี่ของผู้ตอบแบบสำรวจ (ร้อยละ 27) ตอบว่าตนคิดว่าบุคคลอื่นส่งต่อเนื้อหาทางเพศเพื่อแสดงความเชื่อใจหรือความใกล้ชิด แต่ความคิดดังกล่าวไม่ได้ถูกยอมรับอย่างกว้างขวางเหมือนที่สังคมคาดการณ์ มีเพียงร้อยละ 4 ของผู้ตอบที่เห็นด้วยว่าตน “ส่งต่อเนื้อหาทางเพศเพื่อแสดงออกถึงความเชื่อใจ” ในขณะที่ร้อยละ 81 ไม่เห็นด้วยหรือไม่เห็นด้วยอย่างมาก เด็กผู้หญิงมักจะปฏิเสธโดยทันที (ไม่เห็นด้วยร้อยละ 86) ในขณะที่เด็กผู้ชายก็ไม่ได้คิดแตกต่างกันมากนัก (ไม่เห็นด้วยร้อยละ 75) ข้อมูลนี้สะท้อนถึงความแตกต่างระหว่าง

⁵³ Thorn. (2020). *Self-generated child sexual abuse material: Youth attitudes and experiences in 2019*. Thorn.

⁵⁴ ECPAT Sweden. (2020). “Everything that is not a Yes is a No”: A report about children’s everyday exposure to sexual crimes and their protective strategies [Translated from Swedish]. ECPAT Sweden.

เจตนาที่ถูกสมมติไว้ล่วงหน้ากับพฤติกรรมที่เกิดขึ้นจริงในทางปฏิบัติ ทั้งยังใกล้เคียงกับประเด็นเรื่อง “รางวัลเชิงอารมณ์” ที่ชี้ว่ามีความคลาดเคลื่อนระหว่างความคิดกระแสหลักกับมุมมองของเยาวชนต่อการกระทำของตนเอง

ข้อมูลนี้ขัดแย้งกับกับมุมมองที่ได้รับจากการสัมภาษณ์ ซึ่งรวมถึงการสัมภาษณ์เยาวชน ซึ่งย้ำถึงความสำคัญของความเชื่อใจของเยาวชนต่อการส่งต่อภาพเปลือยของตน ผู้ให้ข้อมูลชายอายุ 18 ปีคนหนึ่ง กล่าวว่า “เด็กเชื่อว่าภาพเหล่านั้น จะเป็นความลับระหว่างคนสองคน” (K-1706-18) และนักสังคมสงเคราะห์คนหนึ่งเสริมว่า “มันเกี่ยวกับความรู้สึก และความไว้วางใจกัน เด็กผู้หญิงจะต้องคบเป็นแฟนกันก่อนที่จะตัดสินใจส่งภาพไป โดยมองว่าการแลกภาพส่วนตัวเป็นเครื่องหมายของความรัก” (K-1209-03) ในขณะที่ครูใหญ่ผู้ให้ข้อมูลหลักเสริมว่า “เมื่อเด็กชายและเด็กหญิงเป็นแฟนกัน พวกเขามักจะไว้วางใจซึ่งกันและกันและส่งภาพส่วนตัวให้กันดู พอเลิกกัน ภาพเหล่านั้นอาจจะถูกแชร์ต่อได้” (K-1403-09)

ผู้ให้ข้อมูลหญิงอายุ 18 ปี อธิบายอย่างละเอียดเกี่ยวกับความผูกพันทางใจที่มีผลต่อการตัดสินใจมีปฏิสัมพันธ์ออนไลน์ว่า “มันมักจะเริ่มจากการคุยกับใครสักคนบนโลกออนไลน์ ที่เราไม่เคยเจอกันมาก่อน พอคุยไปทุกวัน ๆ ก็กลายเป็นความผูกพัน ถ้าอีกคนหนึ่งขอภาพส่วนตัว เด็กบางคนอาจจะรู้สึก ถ้าไม่ส่งให้ คนที่คุยด้วยอาจจะหายไป เพราะเขาเคยชินที่ต้องคุยกับคนนั้นทุกวันก็เลยไม่อยากเสียคนนั้นไป เลยยอมส่งภาพให้เพื่อรักษาความสัมพันธ์ไว้” (K-1706-19)

มุมมองข้างต้นแสดงให้เห็นว่าสำหรับเยาวชนจำนวนมากแล้ว การตัดสินใจส่งภาพส่วนตัวอาจไม่ได้เกิดจากความหุนหันพลันแล่น หรือถูกหลอกล่อเสมอไป แต่มีรากฐานมาจากมิติต่าง ๆ ในความสัมพันธ์ การพึ่งพาทางอารมณ์ และความเชื่อว่าจำเป็นต้องรักษาความไว้วางใจซึ่งกันและกันเพื่อพัฒนาความสัมพันธ์แบบคนรัก ไม่ว่าสถานการณ์จะเป็นแบบใด ความไม่แน่นอนนี้แสดงถึงโอกาสในการสื่อสารที่ส่งเสริมการตัดสินใจที่เหมาะสมในฐานะของงานเชิงป้องกัน



เพราะคนอื่นก็ทำ

แรงจูงใจข้อสุดท้ายที่เยาวชนกล่าวถึงบ่อยครั้งที่สุด คืออิทธิพลที่ได้รับจากกลุ่มเพื่อน ผู้เข้าร่วมการสำรวจคิดว่าเยาวชนส่งต่อเนื้อหาทางเพศเพราะเห็นผู้อื่นทำ แต่การวิจัยแสดงให้เห็นถึงแรงจูงใจที่มากกว่าการลอกเลียนแบบ โดยร้อยละ 31 ระบุว่าเยาวชนส่งต่อเนื้อหาทางเพศเพราะเห็นเพื่อนทำ ร้อยละ 23 ระบุว่าเยาวชนอาจรู้สึกว่ามีความจำเป็นต้องส่งภาพของตนบ้างเนื่องจากเคยได้รับเนื้อหาประเภทนั้นมาก่อน และร้อยละ 22 เชื่อมโยงพฤติกรรมดังกล่าวว่าเป็นการทำตามไอดอล เซเลบบริตี้ หรืออินฟลูเอนเซอร์ที่เยาวชนติดตามหรือถูกป้อนให้เห็นผ่านอัลกอริทึมของแพลตฟอร์ม ผลการศึกษาเหล่านี้ชี้ให้เห็นถึงระบบนิเวศของปัจจัยต่าง ๆ ซึ่งล้วนมีอิทธิพลต่อการตัดสินใจของเยาวชน เช่น ความสัมพันธ์ส่วนตัว กระแสของโซเชียลมีเดีย พฤติกรรมของบุคคลที่มีอิทธิพลต่อสังคม และวัฒนธรรมต่าง ๆ ที่แพลตฟอร์มส่งเสริม เป็นต้น

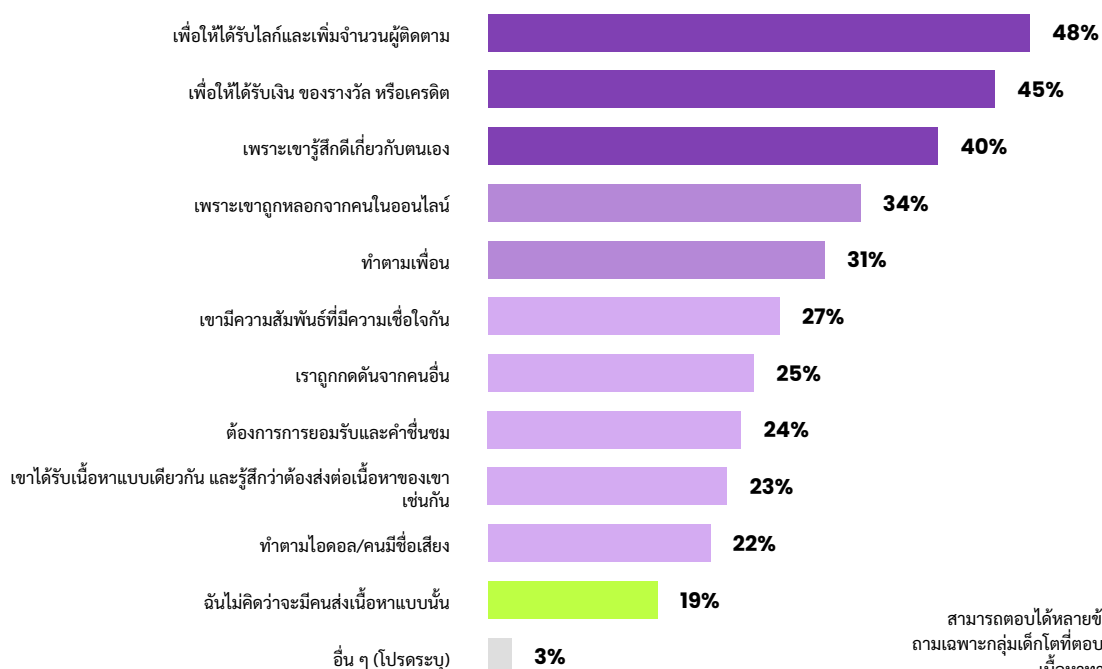


มิติด้านความสัมพันธ์ในกลุ่มเพื่อนมักส่งอิทธิพลต่อพฤติกรรมของเยาวชนตลอดมา และการตัดสินใจส่งต่อภาพส่วนตัวก็เช่นกัน “เด็กแสวงหาการยอมรับจากกลุ่มเพื่อน เมื่อมีการทำพฤติกรรมบางอย่างเป็นเรื่องปกติภายในกลุ่ม เช่น การแชร์ภาพส่วนตัว คนที่ไม่ทำอาจจะรู้สึกว่าคุณไม่ได้เป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม ความกดดันนี้ไม่ได้สะท้อนเพียงความต้องการที่แท้จริงของเด็กเสมอไป แท้จริงแล้วเด็กกลัวการถูกปฏิเสธ ในกลุ่มวัยรุ่น การพูดคุยโอ้อวดเรื่องเพศมักถูกมองว่าเป็นเรื่องปกติ เด็กบางคนอาจแต่งเรื่องขึ้นมาเพื่อให้ดูว่าตนเองมีประสบการณ์มากกว่า สิ่งนี้เป็นเรื่องของจิตวิทยาสังคม เด็กวัยรุ่นกลัวว่าตัวเองจะไม่มีสถานะทัดเทียมกับเพื่อน” (K-1209-04)

ตรงกันข้ามกับแนวคิดที่มุ่งเน้นการคุ้มครองเป็นหลัก เยาวชน

ไม่ได้ส่งต่อเนื้อหาทางเพศเพียงเพราะถูกกดดันหรือบังคับ แต่มีปัจจัยที่กว้างและละเอียดอ่อนอื่น ๆ มาจูงใจเยาวชน สำหรับเยาวชนจำนวนมาก แรงจูงใจหลาย ๆ ข้อรวมกันเป็นตัวกำหนดพฤติกรรม เช่น ต้องการความสนใจ ได้รับเงินหรือรางวัล รู้สึกดี เชื่อมต่อกับบุคคลอื่น หรือทำตามผู้มีชื่อเสียง ทางเลือกเหล่านี้เกิดขึ้นในบริบทที่ซับซ้อน ขาดการควบคุม และครอบงำโดยแพลตฟอร์มที่ขับเคลื่อนด้วยผลกำไรซึ่งประสงค์ให้เกิดการมีส่วนร่วมสูงสุดและให้รางวัลจากการมองเห็น ความไม่ชัดเจนในโลกดิจิทัลระหว่างความเป็นส่วนตัวกับความเป็นสาธารณะส่งผลให้มีการส่งต่อเนื้อหาต่าง ๆ โดยไม่พิจารณาให้รอบคอบถึงผลที่อาจตามมา นำกังวลใจว่าเราเห็นการส่งต่อเนื้อหาส่วนใหญ่เกิดขึ้นโดยไม่มีเจตนาชัดเจน แต่เป็นผลจากการถูก ‘กระตุ้น’ และปัจจัยหลายอย่างประกอบรวมกัน

เหตุผลในการส่งต่อเนื้อหาทางเพศ



สามารถตอบได้หลายข้อ และคำถามนี้ถามเฉพาะกลุ่มเด็กโตที่ตอบว่าตนเคยได้รับเนื้อหาทางเพศ (n=323)

ตารางที่ 12- เหตุผลในการส่งต่อเนื้อหาทางเพศ

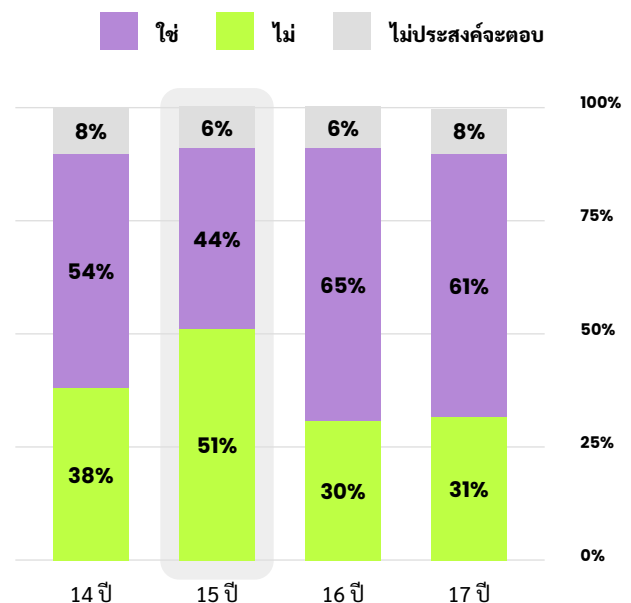


เยาวชนตอบสนองต่อการได้รับ เนื้อหาทางเพศที่มาจากเยาวชน คนอื่นอย่างไร

ในขณะที่เยาวชนส่วนใหญ่ (ร้อยละ 56, n=528) ตอบว่าตนไม่เคยเห็นเนื้อหาทางเพศของบุคคลที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปี แต่ร้อยละ 36 (n=341) ตอบว่าตนเคยเห็นหรือได้รับเนื้อหาทางเพศจากบุคคลที่ตนเชื่อว่ามีอายุต่ำกว่า 18 ปี (ร้อยละ 7 เลือกที่จะไม่ตอบ) การพบเห็นเนื้อหาดังกล่าวมีความแตกต่างระหว่างกลุ่มอายุ ในกลุ่มที่มีอายุ 15 ปี มีเยาวชนจำนวนมากกว่าครึ่งหนึ่งเล็กน้อย (ร้อยละ 51) ตอบว่าตนได้รับเนื้อหาดังกล่าว ซึ่งสูงกว่ากลุ่มอายุอื่น ๆ ภายในกลุ่มเด็กโตด้วยกัน ที่มีสัดส่วนระหว่างร้อยละ 30-38

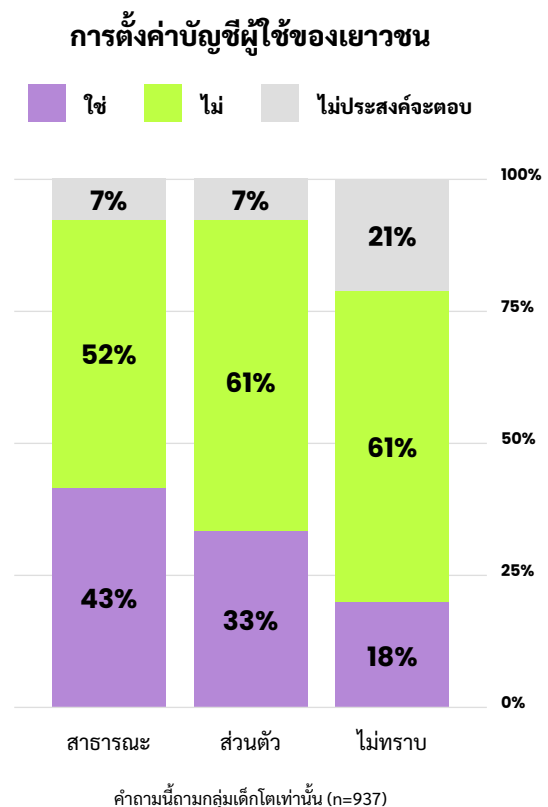
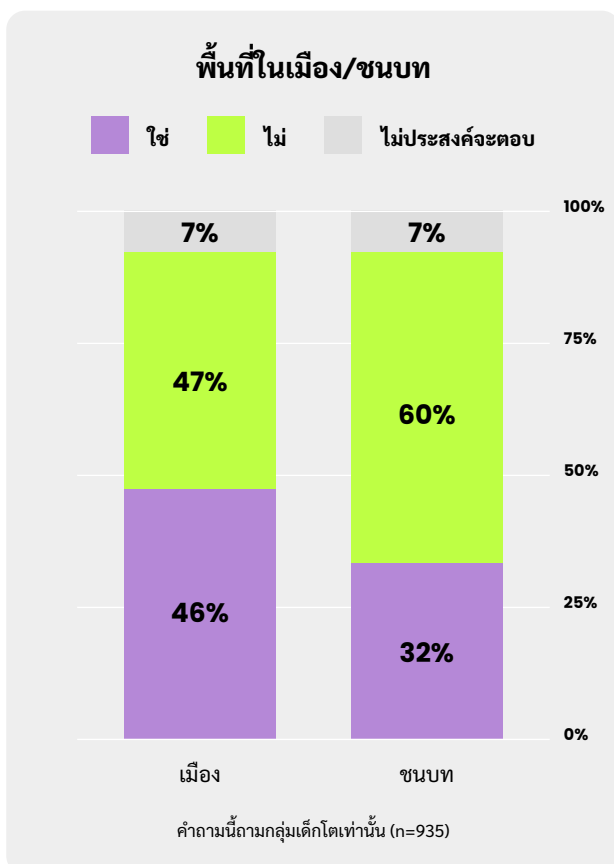
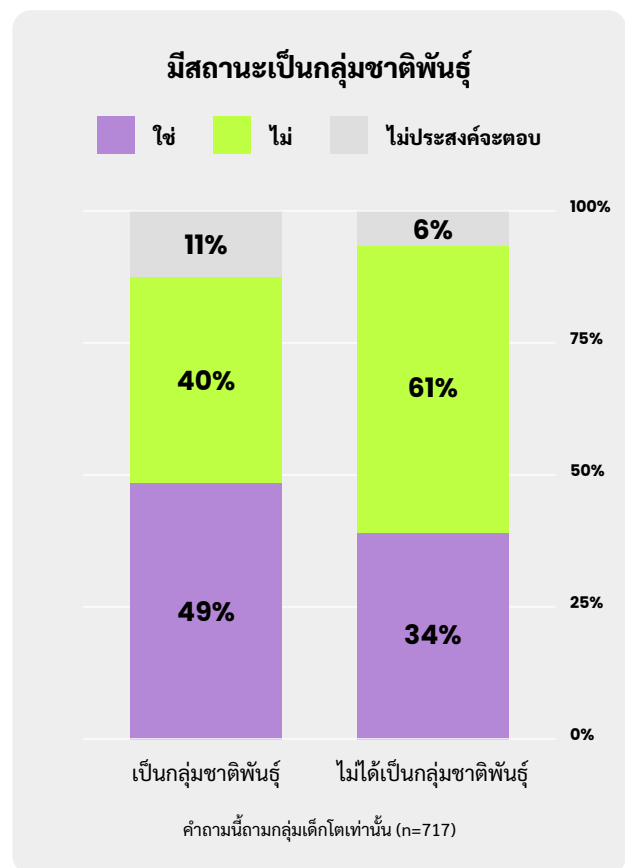
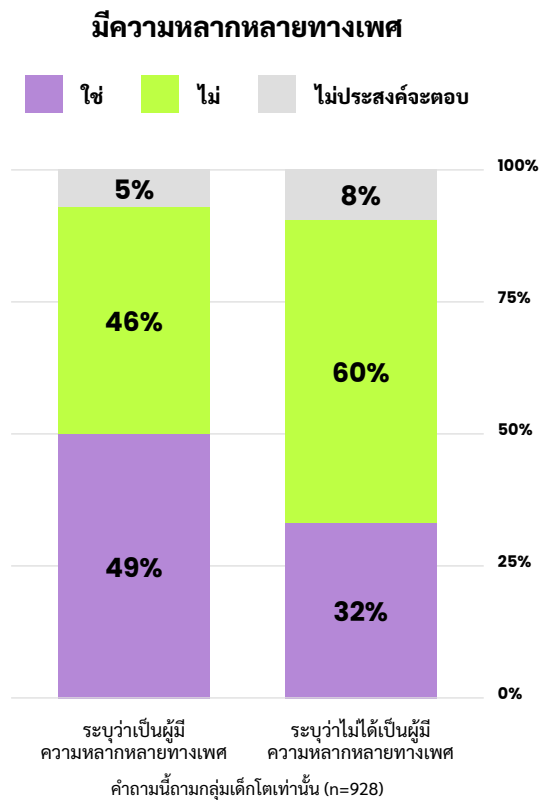
เกือบครึ่งหนึ่ง (ร้อยละ 49, n=126) ของผู้ตอบที่มีความหลากหลายทางเพศระบุว่าตนเคยได้รับหรือเห็นภาพดังกล่าวเทียบกับกลุ่มที่ไม่มีมีความหลากหลายทางเพศ (ร้อยละ 32) เช่นเดียวกัน ผู้ตอบที่เป็นกลุ่มชาติพันธุ์ (ร้อยละ 49) และพื้นที่ในเมือง (ร้อยละ 46) มักระบุว่าเคยเห็นมากกว่ากลุ่มที่ไม่ใช่กลุ่มชาติพันธุ์ (ร้อยละ 34) หรือพื้นที่ในชนบท (ร้อยละ 32) ผู้ตอบที่ตั้งค่าเป็นสาธารณะในบัญชีโซเชียลมีเดียมีความโดดเด่นมาก ร้อยละ 43 ตอบว่าตนเคยได้รับหรือเห็นเนื้อหาดังกล่าว ตัวเลขนี้มีนัยสำคัญเมื่อเทียบกับกลุ่มที่ตั้งค่าเป็นส่วนตัว (ร้อยละ 33) หรือกลุ่มที่ไม่ทราบการตั้งค่าบัญชีของตน (ร้อยละ 18)

ได้รับหรือเห็นเนื้อหาทางเพศของบุคคล ที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปี



ตารางที่ 13 - ได้รับหรือเห็นเนื้อหาทางเพศของบุคคลที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปี

ได้รับหรือเห็นเนื้อหาทางเพศของบุคคลที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปี



การรายงานการพบเห็นด้วยตนเองสะท้อนถึงมุมมองของกลุ่มเพื่อน ร้อยละ 34 ระบุว่าตนรู้จักเพื่อนที่โรงเรียนที่ส่งต่อหรือได้รับเนื้อหาทางเพศภายในเดือนที่แล้ว ตัวเลขนี้แสดงให้เห็นว่าเยาวชนไม่ได้เพียงทราบเกี่ยวกับพฤติกรรมนี้ แต่อาจเห็นรูปภาพเดิม ๆ วนเวียนอยู่ในเครือข่ายของเพื่อน อีกนัยหนึ่งคือ เนื้อหาทางเพศที่ได้รับอาจเป็นเนื้อหาเดียวกับเนื้อหาที่กำลังถูกส่งต่อในโรงเรียน ตอกย้ำว่าเนื้อหาทางเพศโดยเฉพาะของผู้ที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปี สามารถแพร่กระจายไปอย่างรวดเร็วและกว้างขวางเพียงใด ผ่านเครือข่ายของโรงเรียนหรือกลุ่มเพื่อน

เมื่อถามเยาวชนว่าทำอะไรเมื่อได้รับเนื้อหาทางเพศของผู้ที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปี คำตอบที่ได้รับมีหลายรูปแบบ โดยเกือบครึ่งหนึ่ง (ร้อยละ 44) ของผู้ตอบกล่าวว่าตนบล็อกผู้ที่ส่งเนื้อหาให้ตน และสัดส่วนเท่ากัน (ร้อยละ 44) ยอมรับว่าไม่ได้ทำอะไรเลย ทั้งนี้ มีสัดส่วนน้อย (ร้อยละ 22) ตอบว่าได้รายงานเนื้อหาต่อแพลตฟอร์ม ในขณะที่คนอื่น ๆ บอกเพื่อนหรือพี่น้อง (ร้อยละ 14) และมีร้อยละ 10 ที่เซฟเนื้อหาไว้ และร้อยละ 8 ตอบว่าตนได้ส่งต่อเนื้อหาดังกล่าว

มีความแตกต่างระหว่างเพศอย่างเห็นได้ชัด เด็กผู้หญิงส่วนใหญ่ตอบคำถามที่แสดงถึงการปกป้องตนเอง ร้อยละ 56 ตอบว่าตนบล็อกผู้ส่ง และร้อยละ 31 ตอบว่าตนรายงานเนื้อหาดังกล่าวเทียบกับคำตอบของเด็กผู้ชาย มีเพียงร้อยละ 28 และ 1 ตามลำดับ ที่ตอบในเชิงปกป้องตัวเอง⁵⁵ เด็กผู้ชายมักจะไม่ทำอะไรเลย (ร้อยละ 53)⁵⁶ เซฟเนื้อหา (ร้อยละ 18)⁵⁷ หรือส่งต่อให้กับผู้อื่น (ร้อยละ 11)⁵⁸

กลุ่มผู้ตอบที่มีความหลากหลายทางเพศแสดงให้เห็นถึงการตอบสนองในหลายรูปแบบเมื่อเทียบกับเพื่อนที่ไม่ได้มีความหลากหลายทางเพศ ดังต่อไปนี้ บล็อก (ร้อยละ 44) รายงาน (ร้อยละ 24) และเซฟรูปภาพ (ร้อยละ 13) ซึ่งให้เห็นว่าเยาวชนกลุ่มนี้มีขั้นตอนการตัดสินใจที่ซับซ้อนกว่ากลุ่มอื่นว่าจะดำเนินการอย่างไรต่อไป

การที่เกือบครึ่งหนึ่งของผู้ตอบที่เคยได้รับเนื้อหาทางเพศของบุคคลที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปี ระบุว่าตนไม่ได้ดำเนินการใด ๆ ถือเป็นคำตอบที่เผยให้เห็นข้อค้นพบที่สำคัญมาก และชี้ให้เห็นถึงประเด็นที่กล่าวไว้ข้างต้นว่า เนื้อหาทางเพศกลายเป็นสิ่งปกติของสังคม ซึ่งการได้รับเนื้อหาดังกล่าวไม่ได้กระตุ้นให้เกิดความตื่นตกใจ การดำเนินการใด ๆ หรือไม่แม้แต่สร้างความอัดอั้นใจให้แก่เยาวชนจำนวนมาก ข้อค้นพบนี้สะท้อนรูปแบบที่ได้รับบุไว้ข้างต้นของรายงานฉบับนี้ เช่น การปรากฏเนื้อหาทางเพศบนแพลตฟอร์มอย่างแพร่หลาย ขอบเขตที่ไม่ชัดเจนระหว่างพื้นที่ดิจิทัลที่เป็นสาธารณะและพื้นที่ส่วนตัว การเห็นเนื้อหาดังกล่าวตั้งแต่อายุน้อยจนกลายเป็นส่วนหนึ่งของพื้นหลังในโลกดิจิทัลเมื่อเวลาผ่านไป ผู้คนเริ่มคุ้นเคยกับการพบเห็นเนื้อหาทางเพศ แม้ว่าจะไม่ได้ร้องขอหรือถูกส่งต่อกันมาตามกระแสและทำให้เป็นเรื่องตลก จนเราอาจจะรู้สึกเป็นเรื่องปกติธรรมดาในที่สุด อย่างไรก็ตาม การที่เยาวชนไม่ได้ดำเนินการใด ๆ ไม่ได้หมายความว่าพวกเขาเห็นชอบ แต่อาจสะท้อนให้เห็นว่า พวกเขาตอบสนองน้อยลงหรือรู้สึกเกินควบคุม ในบริบทเช่นนี้ การนิ่งเฉยสามารถมองได้ว่าเป็นภาพสะท้อนของการเปลี่ยนแปลงบรรทัดฐานดิจิทัลในสังคมที่ทำให้เนื้อหาทางเพศถูกมองว่าเป็นเรื่องปกติและการเพิกเฉยกลายเป็นเรื่องง่ายกว่าการดำเนินการใด ๆ

⁵⁵ ผลลัพธ์มีนัยสำคัญทางสถิติในระดับ $p < .001$

⁵⁶ ผลลัพธ์มีนัยสำคัญทางสถิติในระดับ $p < .05$

⁵⁷ ผลลัพธ์มีนัยสำคัญทางสถิติในระดับ $p < .001$

⁵⁸ ผลลัพธ์มีนัยสำคัญทางสถิติในระดับ $p < .05$

ผลลัพธ์ ความอันตราย และความรับผิดชอบ

ความอันตราย

วาทกรรมที่เกี่ยวกับความอันตรายในโลกออนไลน์มักถูกมองผ่านมิติที่แบนราบและมีแนวโน้มของแนวคิดด้านการคุ้มครองเด็กซึ่งมักแบ่งขั้ว ‘อันตราย หรือ ไม่อันตราย’ เท่านั้น การสำรวจของโครงการ *Leaked* ตั้งใจสร้างพื้นที่ให้เยาวชนสามารถแสดงความคิดเห็นที่ซับซ้อนได้หลายแง่มุม โดยชุดข้อมูลของโครงการ *Leaked* ชี้ให้เห็นมุมมองของเยาวชนเกี่ยวกับการส่งต่อเนื้อหาทางเพศได้ชัดเจน ไม่ว่าจะเป็นเกิดจากความสมัครใจ การถูกขอให้ส่ง หรือถูกเผยแพร่โดยไม่ได้รับความยินยอม ล้วนสร้างความเสียหายได้หลายรูปแบบ ทั้งนี้ คำตอบของเยาวชนบ่งบอกว่ามีลำดับขั้นตอนและความซับซ้อนของความอันตรายที่เกิดขึ้น เยาวชนกล่าวถึงผลที่ตามมาทั้งทางด้านจิตใจ สังคม กฎหมาย และความปลอดภัย และเยาวชนจำนวนมากสะท้อนให้เห็นถึงความสำคัญของผลกระทบที่ตามมาภายในกลุ่มเพื่อน แพลตฟอร์ม และส่วนบุคคล

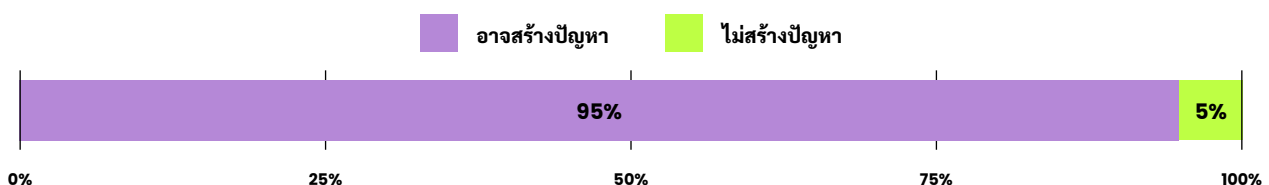
ความอันตรายของการผลิตหรือส่งต่อเนื้อหาทางเพศ ไม่ได้ถูกกำหนดอย่างตายตัว แต่เป็นสิ่งที่อาจเกิดขึ้นเมื่อเนื้อหาดังกล่าวถูกเผยแพร่ออกไป โดยที่เจ้าของเนื้อหาไม่สามารถควบคุมได้ การไม่ได้ให้ความยินยอมถือเป็นหัวใจสำคัญในการอธิบายเกี่ยวกับความอันตราย ซึ่งสอดคล้องกับหลักฐานข้างต้นที่ชี้ว่า เยาวชนอาจมองการส่งต่อเนื้อหาทางเพศในเชิงบวกได้⁵⁹

แต่ผลกระทบเชิงลบจะถูกกล่าวถึงอย่างชัดเจนเมื่อเนื้อหาดังกล่าวถูกส่งต่อไปโดยไม่ได้รับความยินยอม^{60, 61}

ข้อมูลของ *Leaked* สะท้อนถึงประเด็นดังกล่าวเช่นกัน เมื่อพูดถึงความอันตรายที่อาจเกิดขึ้นได้นั้น เยาวชนให้ความสนใจต่ออันตรายที่อาจเกิดขึ้นเมื่อตนสูญเสียการควบคุมเนื้อหาของตนเท่านั้น กลุ่มเด็กโต (ร้อยละ 95, n=886) เชื่อว่าการส่งต่อเนื้อหาทางเพศสามารถสร้างปัญหาได้ ดังที่แสดงในตารางที่ 19 เมื่อให้ระบุรายละเอียดของปัญหา การเผยแพร่เนื้อหาทางเพศโดยไม่ได้รับความยินยอมเป็นความกังวลสูงสุดของเยาวชน (ร้อยละ 81)

ความกังวลใจอื่น ๆ ได้แก่ รู้สึกเสียใจ (ร้อยละ 76) อาจถูกกลั่นแกล้ง (ร้อยละ 70) รวมถึงรู้สึกแย่เกี่ยวกับตนเอง (ร้อยละ 68) ขัดแย้งกับครอบครัวและเพื่อน (ร้อยละ 67) และถูกแบล็กเมล (ร้อยละ 61) ความกังวลเกี่ยวกับปัญหาที่อาจตามมาจากสถาบัน เช่น การมีปัญหากับโรงเรียนหรือเจ้าหน้าที่ตำรวจ ได้รับการกล่าวถึงน้อยกว่า (ร้อยละ 47) ชี้ให้เห็นว่าสำหรับเยาวชนส่วนใหญ่แล้วความเสียหายทางสังคมและจิตใจเป็นเรื่องใหญ่มากกว่าการถูกล่วงโทษอย่างเป็นทางการ หรือเยาวชนอาจยังไม่ตระหนักถึงผลกระทบทางกฎหมายที่อาจเกิดขึ้นจากการกระทำของตนได้

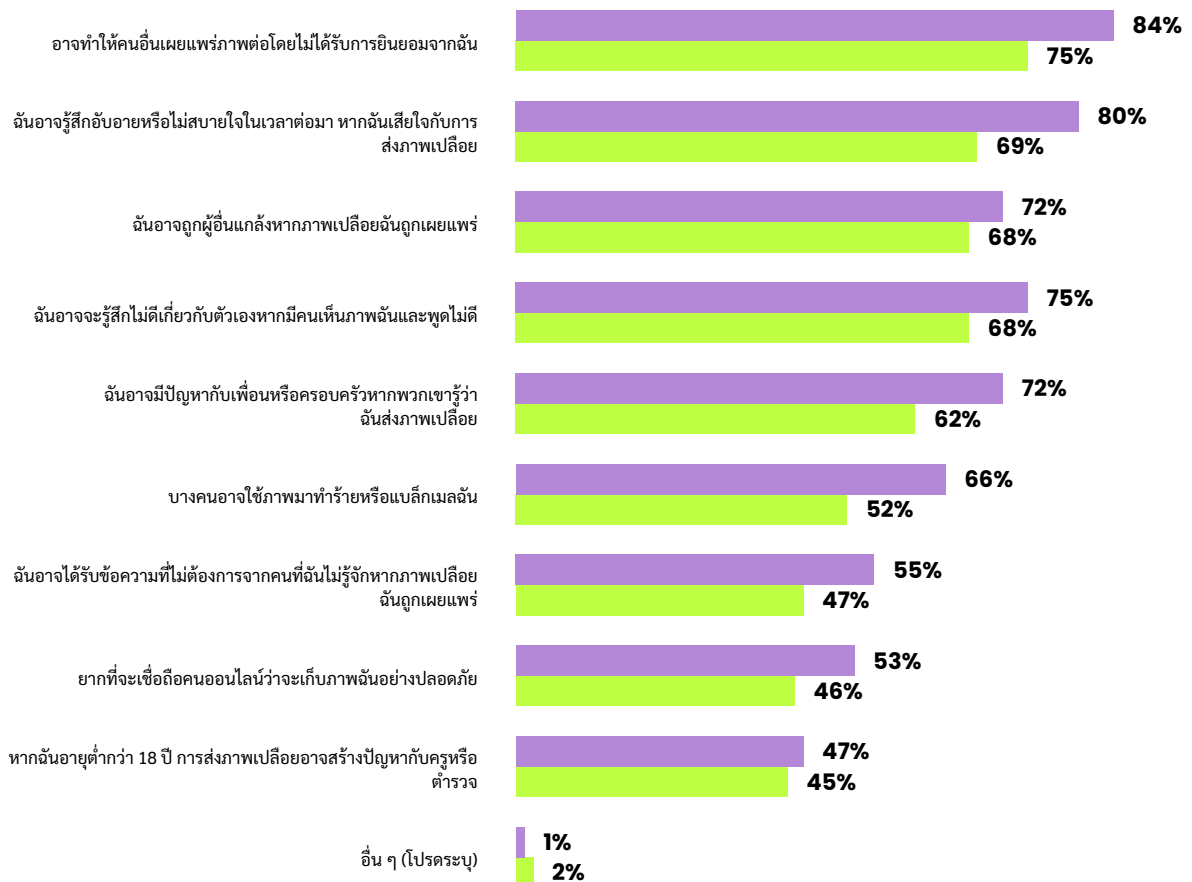
การส่งต่อเนื้อหาทางเพศที่ผลิตด้วยตนเอง



ตารางที่ 15 – มุมมองเกี่ยวกับปัญหาที่อาจตามมาจากเนื้อหาทางเพศที่ผลิตด้วยตนเอง

- ⁵⁹ Van Ouytsel, J., Lu, Y., & Temple, J. R. (2022). *An exploratory study of online early sexual initiation through pressured and unwanted sexting*. *Journal of Sex Research*, 59(6), 742–748.
- ⁶⁰ Mori, C., Temple, J. R., Browne, D., & Madigan, S. (2019). *Association of Sexting with Sexual Behaviors and Mental Health among Adolescents: A systematic review and Meta-analysis*. *JAMA Pediatrics*, 173(8), 770–779.
- ⁶¹ Van Ouytsel, J., Lu, Y., & Temple, J. R. (2022). *An exploratory study of online early sexual initiation through pressured and unwanted sexting*. *Journal of Sex Research*, 59(6), 742–748.

ผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นเมื่อส่งต่อเนื้อหาทางเพศของตน จำแนกตามเพศ



เมื่อถามถึงความเสียหาย ผลกระทบทางจิตใจและสังคมได้รับการกล่าวถึงบ่อยที่สุด (n=886) โดยร้อยละ 94 ตอบว่าเกิดความทุกข์ทางจิตใจ และร้อยละ 94 ตอบว่าเป็นความเสียหายเชิงสังคม คำตอบอื่น ๆ ยังอธิบายถึงความรู้สึกกลายใจ ความอับอาย ความเครียด และรุนแรงถึงขั้นมีความคิดอยากฆ่าตัวตาย ซึ่งสะท้อนถึงผลกระทบต่อคุณค่าในตัวเองและความมั่นใจในตนเองเมื่อพบว่าเนื้อหาทางเพศของตนอาจสร้างความเสียหายประเภทต่าง ๆ ได้ เยาวชนอีกส่วนหนึ่งกล่าวถึงการถูกตัดสินจากคนรอบข้าง โดนินินทาว่าร้ายหรือรู้สึกอับอายอดสู่อีกทั้งอาจนำมาซึ่งความทุกข์ที่ยาวนานประหนึ่งเงาที่ติดตามตัว โดยเฉพาะเมื่อเนื้อหาดังกล่าวถูกแพร่กระจายเป็นวงกว้าง

“มีคนเอาเรื่องของเยาวชนคนนั้นมาพูดอย่างเสีย ๆ หาย ๆ และทำให้ฉันอับอาย อาจส่งผลถึงการคิดสั้นหรือการฆ่าตัวตาย”

“เช่น อับอายต่อสังคม ชีวีเคร้า เป็นต้น”

“โดนสังคมว่าและอับอายจากสังคมภายนอก”

มุมมองของเยาวชนแต่ละกลุ่มต่อความเสี่ยงและความอันตรายมีความแตกต่างกัน ดังที่ปรากฏในตารางที่ 16 มีแนวโน้มว่าเด็กผู้หญิงจะเกิดผลกระทบทางอารมณ์มากกว่าเด็กผู้ชาย

สามารถตอบได้หลายข้อ
คำถามนี้ถามเฉพาะกลุ่มเด็กโต ที่ตอบว่าตนเชื่อว่าการส่งต่อเนื้อหาทางเพศอาจสร้างปัญหาตามมา (n=886)

ตารางที่ 16 – มุมมองเกี่ยวกับผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นเมื่อส่งต่อเนื้อหาทางเพศของตน จำแนกตามเพศ

เล็กน้อย ซึ่งเด็กผู้หญิงร้อยละ 85 เชื่อว่าหากมีภาพของผู้ใดถูกเผยแพร่ต่อไปจะทำให้ผู้นั้นรู้สึกแย่ เทียบกับร้อยละ 78 ในเด็กผู้ชาย และเด็กผู้หญิงจะเน้นย้ำถึงความเสียใจมากกว่า รวมถึงผลกระทบเกี่ยวกับโรงเรียน (เช่น การขาดเรียน หรือผลกระทบต่อการเรียน) ผู้ตอบที่มีความหลากหลายทางเพศมีแนวโน้มจะเลือกผลกระทบเกือบทุกข้อที่ปรากฏในแบบสำรวจ โดยเฉพาะข้อที่เกี่ยวกับความเป็นไปได้ในการถูกส่งต่อรูปภาพโดยไม่ได้รับความยินยอม (ร้อยละ 89 เทียบกับร้อยละ 77 ในกลุ่มที่ไม่มีความหลากหลายทางเพศ) และการถูกกลั่นแกล้ง (ร้อยละ 76 เทียบกับร้อยละ 68) สัดส่วนดังกล่าวแสดงให้เห็นถึงมุมมองเกี่ยวกับความเสี่ยงของแต่ละกลุ่ม เนื่องจากเป็นกลุ่มที่ถูกเพ่งเล็งมากกว่า หรือเป็นกลุ่มที่ตระหนักถึงผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นได้มากกว่า



มิติเกี่ยวกับเพศสภาพ และผลกระทบต่อจิตสังคมจากความเสียหายที่เกิดจากเนื้อหาทางเพศที่ผลิตด้วยตนเองของเยาวชน

เมื่อเนื้อหาทางเพศถูกส่งต่อโดยไม่ได้รับความยินยอม หรือเยาวชนถูกบังคับให้ผลิตเนื้อหาดังกล่าว ล้วนสร้างผลกระทบทางอารมณ์และจิตใจต่อเยาวชนในรูปแบบที่คล้ายคลึงกัน ไม่ว่าจะเป็นเพศใด ผลกระทบดังกล่าวได้แก่ ความอับอาย ความวิตกกังวล การขาดเรียน และอาจพยายามฆ่าตัวตาย ในบางกรณี ผู้ปฏิบัติงานด้านหน้ากล่าวว่า บรรทัดฐานและความคาดหวังทางสังคมมีผลกระทบต่อประสบการณ์และการขอความช่วยเหลือของเยาวชน อีกทั้งบรรทัดฐานทางสังคมที่แพร่หลายในสังคมไทยว่า “ผู้ชายไม่เสียหายนะไร” อาจส่งผลให้เด็กผู้ชายปิดบังความเสียหายที่เกิดขึ้น รวมถึงโทษตนเองเพื่อหลีกเลี่ยงการถูกมองว่าทำสิ่งที่ขัดต่อบรรทัดฐานนี้ ตามที่ผู้เชี่ยวชาญสองคนกล่าวในการสัมภาษณ์ว่า “เด็กผู้ชายรู้สึกอับอายและไม่อยากบอกใครว่าเกิดอะไรขึ้น” (K-1209-04) และ “เด็กผู้ชายมักจะพยายามแก้ปัญหาด้วยตัวเองก่อน ก่อนที่จะตัดสินใจขอความช่วยเหลือจากคนอื่น” (K-1009-01)

ในกรณีที่มีเด็กผู้ชายมาเกี่ยวข้อง โดยทั่วไปพ่อแม่จะมีความกังวลใจน้อยกว่าเกี่ยวกับภาพหลุด อย่างไรก็ตาม พื้นฐานทางเศรษฐกิจและสังคมของครอบครัวมีผลต่อกรณีข้างต้นด้วย “ถ้าเป็นเด็กผู้ชายที่มาจากครอบครัวที่มีฐานะ พ่อแม่จะค่อนข้างซีเรียสกับเรื่องภาพหลุดมากกว่า” นักสังคมสงเคราะห์ภาครัฐกล่าวเสริม (K-0110-06) ในทางกลับกัน มีข้อกังวลทางสังคมมากขึ้นเมื่อเนื้อหาทางเพศของเด็กผู้หญิงถูกเผยแพร่ออกไป สะท้อนว่าผลกระทบต่อเหตุการณ์ดังกล่าวสร้างความเสียหายต่อชื่อเสียงของเด็กผู้หญิงมากกว่า ภายใต้บริบทนี้ เด็กผู้หญิงตกเป็นผู้เสียหายที่ถูกกล่าวโทษ โดยมีความคิดเห็นที่แสดงว่า “เด็กผู้หญิงเป็นฝ่ายเสียหาย” และเด็กผู้หญิง “สมควรแล้วที่ต้องอับอาย (เพราะประพฤติตัว

ไม่เหมาะสม)” (K-1009-01) เจ้าหน้าที่องค์กรพัฒนาเอกชนรายหนึ่งเสริมว่า เนื่องจากบรรทัดฐานทางเพศ เด็กผู้หญิงจึงมีแนวโน้มที่จะรายงานความเสียหายมากกว่า อาจเป็นเพราะเด็กผู้หญิงรู้สึกว่าคุณสามารถขอความช่วยเหลือได้ (K-0605-15) เยาวชนที่มีความหลากหลายทางเพศกลับเผชิญกับความเปราะบางเป็นสองเท่า “น้อง LGBT บางคนกลัวทำให้พ่อแม่ผิดหวัง หรือกลัวถูกดูต่ำถ้าอัตลักษณ์ทางเพศของตัวเองถูกเปิดเผย กลายเป็นเพิ่มความเครียดและความเปราะบางเข้าไปอีกชั้นหนึ่ง” (K-1009-01)

แม้จะมีมุมมองและผลกระทบตามเพศสภาพที่แตกต่างกัน เด็กทุกคนมีความกังวลและต้องการความช่วยเหลือคล้ายคลึงกัน “เด็กทุกคนมีความต้องการคล้าย ๆ กัน คือต้องการให้ช่วยลบภาพออกจากระบบ กลัวว่าผู้ปกครองจะรู้ หรือกลัวจะมีผลกระทบกับการเรียนหรือที่โรงเรียน และกลัวว่าจะเสียชื่อเสียง โดยเฉพาะเด็กที่มีโปรไฟล์ดี เช่น เด็กที่เรียนเก่ง หรือมีความสามารถโดดเด่น” (K-2304-13)

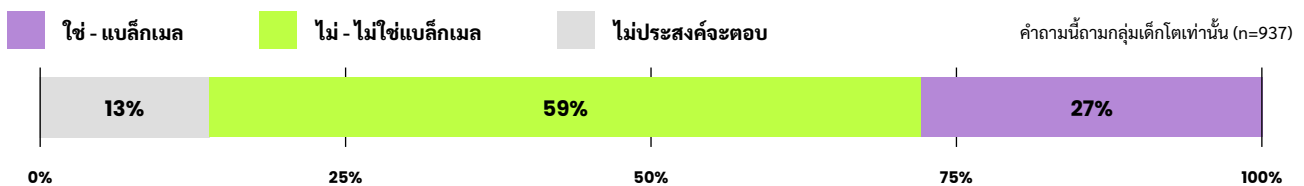
กรอบการดำเนินงานเกี่ยวกับความปลอดภัยในโลกดิจิทัลปัจจุบันไม่สามารถตอบสนองต่อความซับซ้อนของปัญหาได้ และแนวทางส่วนใหญ่กำหนดให้เด็กผู้หญิงเป็นผู้เสียหาย และเด็กผู้ชายเป็นผู้กระทำ ซึ่งขัดแย้งกับความอันตรายของบรรทัดฐานทางเพศและกระตุ้นให้เกิดความตื่นตระหนกทางศีลธรรม และกล่าวโทษเทคโนโลยีว่าสร้างปัญหา ในขณะที่ละเลยพลวัตทางสังคมและระบบของแพลตฟอร์มที่กระตุ้นพฤติกรรมต่าง ๆ ในบริบทเช่นนี้ การแสดงออกทางดิจิทัลของเยาวชนถูกมองว่าผิดปกติ ในขณะที่โอกาสในการสร้างการมีส่วนร่วมของเยาวชนอย่างมีจริยธรรมหรือเสริมพลังกลับถูกมองข้าม

การบีบบังคับ การถูกแสวงหาประโยชน์ และการกล่าวโทษ

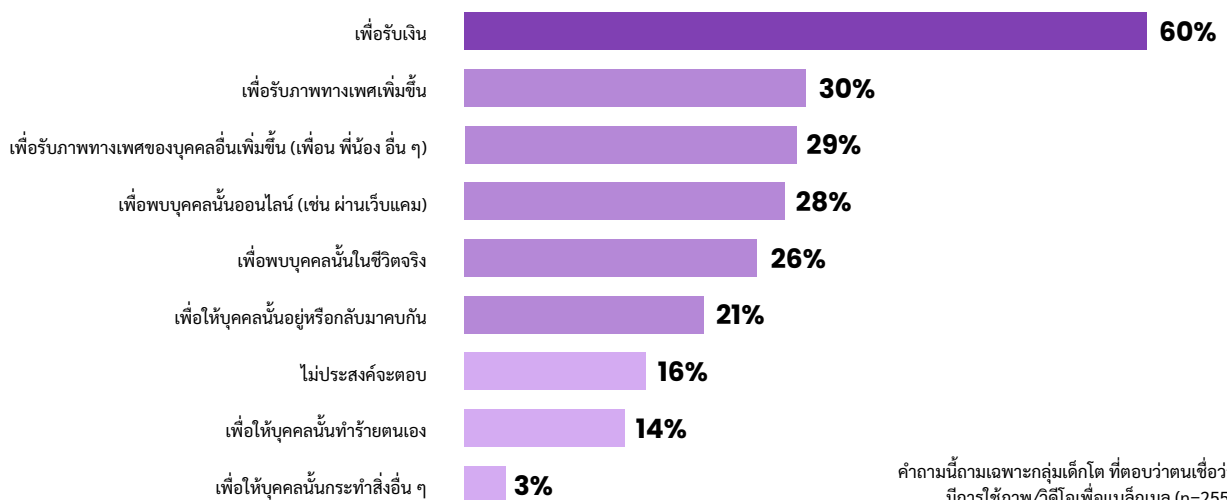
เมื่อเยาวชนเผชิญกับความเจ็บปวดทางจิตใจและการถูกกีดกันทางสังคม พวกเขามักชี้ให้เห็นถึงอันตรายจากเนื้อหาทางเพศที่สร้างขึ้นเอง ได้แก่ การแสวงหาประโยชน์ การแบล็กเมล และผลกระทบทางความปลอดภัยดิจิทัล ร้อยละ 27 (n=255) ของผู้เข้าร่วมการสำรวจระบุว่า เป็นเรื่องปกติที่ภาพถ่ายส่วนตัวจะถูกนำไปเพื่อแบล็กเมล ในกลุ่มนี้ ร้อยละ 60 (n=153) ระบุว่าจุดประสงค์ของการแบล็กเมล คือเพื่อเรียกเงิน ในขณะที่

เหตุผลอื่น ๆ ได้แก่การบีบบังคับให้ส่งภาพเพิ่มขึ้นหรือยอมทำตามคำสั่งอื่น ๆ ซึ่งมีสัดส่วนที่สูงในกลุ่มผู้ตอบที่มีความหลากหลายทางเพศ (ร้อยละ 35, n= 90 เทียบกับร้อยละ 25 ของกลุ่มที่ไม่มีความหลากหลายทางเพศ) ชี้ให้เห็นว่าเยาวชนกลุ่มนี้อาจมีประสบการณ์การถูกแบล็กเมลจากเนื้อหาทางเพศแบบมีนัยสำคัญ

เป็นเรื่องปกติที่ภาพถ่ายหรือคลิปวิดีโอถูกนำมาใช้เพื่อแบล็กเมล



รูปแบบการแบล็กเมลที่พบบ่อยที่สุด



ตารางที่ 17 - เยาวชนเชื่อว่าโดยทั่วไปมีการใช้เนื้อหาทางเพศเพื่อแบล็กเมล

ความรุนแรงของการตัดสินเยาวชน

เมื่อสอบถามว่าใครควรเป็นผู้รับผิดชอบหากเนื้อหาทางเพศถูกเผยแพร่ออกไป เยาวชนให้คำตอบที่หลากหลายอย่างน่าสนใจ เกือบครึ่งหนึ่ง (ร้อยละ 44, n=149) ตอบว่าบุคคลที่ปรากฏในภาพควรเป็นผู้รับผิดชอบ เนื่องจากเป็นผู้ตัดสินใจผลิตหรือส่งเนื้อหา (ในตอนต้น) อีกร้อยละ 31 (n=105) กล่าวโทษบุคคลที่ส่งต่อเนื้อหา ในขณะที่ร้อยละ 6 กล่าวโทษผู้ปกครอง และมี

สัดส่วนน้อยมากที่กล่าวถึงแพลตฟอร์มหรือผู้ดูแลเนื้อหา นั้น ผลการศึกษาสะท้อนให้เห็นว่าเยาวชนมีแนวโน้มกล่าวโทษตนเองเมื่อตกเป็นผู้เสียหาย แม้ว่าบุคคลนั้น ๆ จะถูกหลอกลวงหรือถูกแสวงหาประโยชน์ก็ตาม การวิจัยก่อนหน้านี้⁶² กล่าวถึงความน่าจะเป็นที่การสื่อสารแบบเดิมมุ่งเน้นการ “ปกป้องตนเอง” ซึ่งเป็นการป้องกันการกล่าวโทษตนเองให้กับเยาวชน

⁶² ECPAT International (2022). *Disrupting Harm – Conversations with Young Survivors about Online Child Sexual Exploitation and Abuse*. Global Partnership to End Violence against Children.

รูปแบบการตอบสนองนี้สอดคล้องกับวิธีที่เยาวชนใช้ประเมินระดับความอันตราย เมื่อให้เยาวชนจัดอันดับความอันตรายของสถานการณ์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการส่งเนื้อหาทางเพศผ่านสเกล 10 ระดับ (n=937) สถานการณ์ที่เยาวชนเห็นว่าอันตรายที่สุดคือการถูกละเมิดโดยผู้อื่น และคำตอบที่ได้รับคะแนนสูงสุดคือ “แฟนเก่าปล่อยภาพส่วนตัวของฉัน” (คะแนนเฉลี่ยคือ 6.68) ตามด้วยคะแนนที่ใกล้เคียงมากคือ “มีคนใช้ภาพเปลือยของฉันมาแบล็กเมลฉัน” (คะแนนเฉลี่ยคือ 6.65) ในขณะที่ผลกระทบที่ตามมาเชิงกฎหมาย ได้แก่ การถูกตั้งข้อหาว่ามีสื่อลามกอนาจารเด็กไว้ในครอบครองกลับได้รับการจัดอันดับต่ำกว่ามาก⁶³ ผู้ตอบที่เป็นเด็กผู้หญิงและเด็กที่มีความหลากหลายทางเพศจัดอันดับความอันตรายต่อสถานการณ์ต่าง ๆ สูงกว่าเด็กผู้ชาย⁶⁴ แปลว่าเด็กกลุ่มนี้มีความอ่อนไหวต่อความเสี่ยงเชิงสัมพันธ์และชื่อเสียงสูงกว่าและน่าจะพบกับผลกระทบที่รุนแรงกว่า

ความแตกต่างนี้น่าสนใจอย่างยิ่ง ในขณะที่เยาวชนตระหนักถึงอันตรายร้ายแรงที่เกิดจากการละเมิดความเชื่อใจกัน การถูกหลอกล่อ หรือถูกผู้อื่นบังคับ แต่ก็ยังกล่าวโทษบุคคลที่เป็นผู้ผลิตและส่งเนื้อหาทางเพศในตอนแรก แสดงให้เห็นว่าบรรทัดฐานเกี่ยวกับความรับผิดชอบส่วนบุคคลและการกล่าวโทษตนเองสูงมาก แม้จะรู้ว่าความเสียหายเกิดขึ้นจากการกระทำของผู้อื่นก็ตาม สิ่งนี้สะท้อนความเชื่อของสังคมว่าผู้เสียหายจากภัยของโลกดิจิทัลต้องรับผิดชอบต่อความเปราะบางของตนเอง จึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งในการทำหายความเชื่อที่ทรงพลังนี้ โดยเปลี่ยนจากการกล่าวโทษผู้เสียหาย ไปที่ประเด็นเรื่องการละเมิดความยินยอม ความเชื่อใจ และการกระทำที่เป็นอันตรายของผู้กระทำความผิด เพื่อสร้างสภาพแวดล้อมที่เสริมพลังเยาวชนและลดการตัดสิน เพื่อให้เยาวชนสามารถสำรวจความสัมพันธ์ในโลกดิจิทัลได้อย่างเหมาะสม

ระหว่างการประชุมแลกเปลี่ยนความคิดเห็นร่วมกับเยาวชนเด็กหญิงอายุ 15 ปี แสดงความคิดเห็นว่า หากภาพถ่ายทางเพศของเธอถูกเผยแพร่โดยไม่ได้รับความยินยอม จะถือเป็นความรับผิดชอบของเธอแต่เพียงผู้เดียว โดยกล่าวว่า “เป็นกรรมของหนู” สะท้อนให้เห็นว่าเธอจะต้องยอมรับความเสียหายที่เกิดจากการกระทำของเธอเอง ขณะเดียวกันเด็กชายอายุ 15 ปี ที่เป็นผู้เข้าร่วมในการสัมภาษณ์หลักเสริมถึงความรู้สึกยอมจำนนว่า “ผมคงบอกเพื่อนให้ทำใจ เพราะภาพมันหลุดไปแล้ว มันแก้ไขอะไรไม่ได้แล้ว ง่ายที่สุดคือให้เขาปิดเครื่อง[โทรศัพท์]ไปเลย แล้วไม่ต้องเปิดอีก หรืออาจจะบอกให้เขาบล็อกคน ๆ นั้น

ไปเลย เผลอ ๆ แค่นี้ไม่เกิน 1-4 ปี ภาพก็หายไหมดแล้ว ไม่มีใครจำได้หรอก แต่ก็คิดว่าน่าจะแนะนำให้เขาบอกพ่อแม่หรือครูด้วย ปกติเราไม่ได้คุยเรื่องแบบนี้กับผู้ใหญ่” (K-2106-20)

มุมมองข้างต้นแสดงถึงบรรทัดฐานทางสังคม รวมถึงการตีความแนวคิดทางสังคมและศาสนา (เช่น กรรม) ซึ่งส่งผลให้เยาวชนกล่าวโทษตนเองและหลีกเลี่ยงการขอความช่วยเหลือ ในขณะที่ความเชื่อเกี่ยวกับ ‘กรรม’ มักส่งเสริมการดำรงชีวิตอย่างมีจริยธรรม แต่หากถูกตีความและเข้าใจไปในทางที่ผิด อาจส่งผลต่อการกระทำใด ๆ ที่ต้องการต่อต้านความไม่เป็นธรรม สถานการณ์ดังกล่าวส่งเสริมวัฒนธรรมการนิ่งเฉยต่อความรุนแรงต่อเด็กได้ เยาวชนจำนวนมากโดยเฉพาะผู้ที่ได้รับความเสียหายทั้งที่ไม่ได้ให้ความยินยอม ประสบกับความอับอาย และรู้สึกว่าการตนต้องเป็นผู้รับผิดชอบในสิ่งที่เกิดขึ้นกับตน การทำให้ความรุนแรงเป็นเรื่องปกติไม่เพียงตอกย้ำการตีตรา แต่ทำลายและขัดขวางการสร้างความเข้าใจของเยาวชนเกี่ยวกับสิทธิดิจิทัลและความเป็นส่วนตัวอีกด้วย ความล้มเหลวในการแก้ไขปัญหาเหล่านี้ขยายความเสียหายไปยังเยาวชนที่พบเห็นเหตุการณ์ โดยเป็นการตอกย้ำวัฒนธรรมการนิ่งเฉยและการตีตรา การแก้ไขปัญหานี้จำเป็นต้องใช้วิธีการที่คำนึงถึงบริบททางวัฒนธรรม โดยท้าทายบรรทัดฐานการกล่าวโทษผู้เสียหายและข้ออ้างของการกระทำของผู้กระทำความผิด ไปสู่การยอมรับสิทธิของเยาวชนและอำนาจในการตัดสินใจของพวกเขา พร้อมทั้งส่งเสริมให้เยาวชนสามารถเข้าถึงความคุ้มครองและบริการช่วยเหลือที่เหมาะสมได้

⁶³ ผลลัพธ์มีนัยสำคัญทางสถิติในระดับ $p < .001$

⁶⁴ ผลลัพธ์มีนัยสำคัญทางสถิติในระดับ $p < .001$

ความไม่แน่นอนและความสามารถในการควบคุม

แม้เยาวชนจะตระหนักถึงผลลัพธ์เชิงลบที่อาจเกิดขึ้นได้ แต่เยาวชนส่วนใหญ่ยังคงแสดงความไม่แน่ใจเกี่ยวกับผลกระทบโดยรวมของการส่งต่อเนื้อหาทางเพศ เมื่อถามว่าการส่งเนื้อหาทางเพศมีผลกระทบเชิงบวกหรือเชิงลบ (n=937) ร้อยละ 73 ตอบว่าตนไม่แน่ใจ และมีเพียงร้อยละ 24 ที่ตอบชัดเจนว่าจะส่งผลกระทบเชิงลบ ร้อยละ 3 ของผู้ตอบกล่าวว่าการส่งเนื้อหาทางเพศอาจมีผลในเชิงบวก โดยมีจำนวนผู้ตอบ 51 คน และในจำนวนนี้ให้เหตุผลว่า เป็นการสร้างความเชื่อใจ (ร้อยละ 29) ร้อยละ 24 (n=12) ตอบว่าเป็นวิธีปกติของการสื่อสาร และร้อยละ 22 (n=11) ตอบว่าตนได้ระมัดระวังที่จะไม่ให้ใบหน้าหรือลักษณะเฉพาะของตนปรากฏในภาพ ทำให้รู้สึกว่าเป็นฝ่ายควบคุมสถานการณ์

นอกเหนือจากกลุ่มเพื่อน มีเพียงร้อยละ 8 (n=66) ของกลุ่มเด็กโตที่เห็นด้วยอย่างยิ่งว่าเป็นเรื่องปกติสำหรับผู้ใหญ่ที่จะส่งเนื้อหาทางเพศให้แก่กันระหว่างที่คบกัน ในขณะที่ร้อยละ 45 (n=419) ไม่เลือกคำตอบใด ชี้ให้เห็นว่าเยาวชนจำนวนมากไม่แน่ใจว่าสิ่งใดคือขอบเขตของความสัมพันธ์ที่รับได้ของผู้ใหญ่และสิ่งใดถือเป็นความเสี่ยงหรือความไม่เหมาะสม เด็กจำนวนมากที่ไม่เลือกคำตอบใดชี้ให้เห็นถึงความไม่แน่นอนของประเด็นดังกล่าว แม้ว่าการจับกันในโลกออนไลน์จะไม่ใช่ว่าปรากฏการณ์ใหม่ และอาจเป็นที่ที่ผู้ใหญ่หลายคนพบกัน และอาจเคยส่งเนื้อหาทางเพศให้แก่กันด้วย แต่กลับไม่มีใครพูดคุยกับเยาวชนเกี่ยวกับพื้นที่และพฤติกรรมในโลกดิจิทัลเหล่านี้ เยาวชนจึงขาดแบบอย่างและถูกบังคับให้ตัดสินใจด้วยตนเองเมื่อเผชิญสถานการณ์ต่าง ๆ

ความไม่แน่นอนนี้สะท้อนให้เห็นจากคำตอบของคำถามข้ออื่น ๆ ด้วย โดยหนึ่งในสี่ของผู้ตอบ (ร้อยละ 26, n=243) เห็นด้วยหรือเห็นด้วยอย่างยิ่งว่าถือเป็นเรื่องที่ยอมรับได้หากการส่งเนื้อหาทางเพศได้รับความยินยอมจากทั้งสองฝ่าย ในขณะที่ร้อยละ 36 (n=337) ไม่เลือกคำตอบใด และร้อยละ 40 ไม่เห็นด้วยในระดับหนึ่ง ตัวเลขนี้สะท้อนว่าเยาวชนยังคงไม่แน่ใจเกี่ยวกับประเด็นเรื่องความใกล้ชิด ความเป็นส่วนตัว และการให้ความยินยอมในโลกดิจิทัล

เทคโนโลยีในฐานะปัจจัยส่งเสริม

เทคโนโลยีมีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมให้เยาวชนส่งต่อเนื้อหาทางเพศ แต่กลับยังไม่ได้รับการตรวจสอบที่เพียงพอโดยเยาวชนที่เข้าร่วมในการสำรวจครั้งนี้ตระหนักถึงประเด็นนี้เป็นอย่างดี สิ่งที่เยาวชนเห็นด้วยมากที่สุดคือ เทคโนโลยีทำให้การส่งต่อภาพเปลื้องง่ายเกินไปจนขาดการพิจารณาถึงผลที่อาจตามมาอย่างรอบคอบ ร้อยละ 56 (n=524) ของผู้ตอบที่เป็นเด็กโตเห็นด้วยและเห็นด้วยอย่างยิ่งต่อประเด็นข้างต้น ในกลุ่มเด็กผู้หญิง สัดส่วนนี้เพิ่มเป็นร้อยละ 62 (n=333)

ทั้งนี้ พลวัตของการส่งต่อเนื้อหาทางเพศไม่สามารถแยกออกจากคุณสมบัติพิเศษต่าง ๆ ของแพลตฟอร์ม บรรทัดฐานทางวัฒนธรรมและสังคมที่กำลังถูกสร้างขึ้น (ทั้งที่มีความตั้งใจโดยแพลตฟอร์ม และทั้งที่ไม่ได้ตั้งใจโดยผู้ใช้) ภายใต้การใช้งานบนแพลตฟอร์มต่าง ๆ

โทรศัพท์เคลื่อนที่ที่มีกล้องคุณภาพดีในราคาที่เข้าถึงได้ แม้จะเป็นเทคโนโลยีที่เกิดขึ้นไม่นาน แต่กลับกลายเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวันอย่างรวดเร็ว เมื่อผนวกเข้ากับบริการทางดิจิทัล เช่น การส่งข้อความเข้ารหัส การส่งข้อความที่ลบตัวเองอัตโนมัติ และเครื่องมืออื่น ๆ ที่ช่วยให้การสื่อสารเป็นไปอย่างรวดเร็วและไร้อุปสรรค ยิ่งทำให้ขั้นตอนการกลั่นกรองก่อนการผลิตหรือการส่งต่อเนื้อหาลดลง ประกอบกับธรรมชาติของวัยรุ่นที่อยู่ในช่วงพัฒนาตัวตนและมักแสดงพฤติกรรมเสี่ยง ส่งผลให้มีหลายปัจจัยที่เอื้อต่อการกระทำที่ไม่เหมาะสม และอาจทำให้เกิดความเสียหายในภายหลัง แพลตฟอร์มต่าง ๆ เช่น อินสตาแกรม ไลน์ และเมสเซนเจอร์ เปิดโอกาสให้ผู้ใช้สื่อสารแบบสองต่อสองอย่างรวดเร็วโดยแทบไม่มีข้อจำกัด ทั้งยังไม่มีกระบวนการยืนยันตัวตนหรืออายุอย่างเข้มงวด นอกจากนี้ คุณสมบัติพิเศษ เช่น ข้อความหรือภาพที่ลบตัวเอง การเข้ารหัส และฟิลเตอร์แต่งภาพ ล้วนส่งผลต่อการรับรู้ของผู้ใช้เกี่ยวกับ “การควบคุมตนเอง” ที่ดูคล่องแคล่ว รวดเร็ว และไม่ถาวร ทั้งที่ในความเป็นจริง เนื้อหาอาจคงอยู่ถาวรและก่อให้เกิดผลกระทบระยะยาว ข้อมูลจากโครงการ *Leaked* สะท้อนมุมมองดังกล่าว โดยกลุ่มเด็กโต ร้อยละ 14 (n=7) ระบุว่า การส่งต่อเนื้อหาทางเพศไม่น่าจะก่อให้เกิดปัญหา เนื่องจากใช้แพลตฟอร์มหรือแอปพลิเคชันที่มองว่า “ปลอดภัย” ซึ่งชี้ให้เห็นว่าคุณสมบัติของแพลตฟอร์มมีอิทธิพลต่อการประเมินความเสี่ยงของเยาวชนโดยตรง

เมื่อรวมกับแรงจูงใจก่อนหน้านี้ที่เกี่ยวข้องกับการแสดงตัวตนในโลกออนไลน์ เช่น การได้รับยอดกดไลค์ การโต้ตอบ (Reaction) จำนวนผู้ติดตาม และการถูกมองเห็นตามกลไกอัลกอริทึมเนื้อหาทางเพศจึงอาจถูกมองว่าเป็นสิ่งที่มีมูลค่าเชิงพาณิชย์ในโลกดิจิทัล โดยเป็นทั้งวิธีการที่รวดเร็วในการแสดงความพึงพอใจ ความน่าดึงดูดใจ ความสัมพันธ์ที่ลึกซึ้ง หรือการได้รับการยอมรับทางสังคม

ในอีกด้านหนึ่ง เทคโนโลยียังเอื้อให้การเผยแพร่เนื้อหาทางเพศที่ไม่ได้รับอนุญาตเป็นไปอย่างง่ายดาย เครื่องมือดิจิทัล เช่น การถ่ายภาพหน้าจอ การบันทึกวิดีโอหน้าจอ และการเชื่อมต่อกับแอปพลิเคชันอื่น ๆ ช่วยให้สามารถบันทึกและส่งต่อเนื้อหาได้โดยที่ผู้ส่งไม่ทราบ บางกรณีเนื้อหาถูกบันทึกเก็บไว้ แลกเปลี่ยนหรือเผยแพร่ซ้ำในกลุ่มส่วนตัว ซึ่งล้วนก่อให้เกิดความเสียหายต่อผู้ที่เกี่ยวข้อง

จากการสัมภาษณ์ผู้ปฏิบัติงานด้านหน้า พบความกังวลว่ามาตรการของแพลตฟอร์มดิจิทัลยังไม่เพียงพอในการจัดการปัญหาที่เกิดจากคุณสมบัติพิเศษต่าง ๆ รวมถึงการกรองรายงานเนื้อหาที่เป็นอันตรายซึ่งยังไม่มีประสิทธิภาพ ผู้ให้ข้อมูลรายหนึ่งระบุว่า “เรายังไม่เห็นหลักฐานว่าเขากรองเนื้อหาอย่างไรโดยเฉพาะบนแพลตฟอร์มเกมต่าง ๆ ” (K-2603-10) เจ้าหน้าที่ตำรวจรายงานการเผยแพร่ลิงก์ภาพเปลือยเด็กในแอปพลิเคชัน X ซึ่งสะท้อนถึงความท้าทายในการบังคับใช้กฎหมายเกี่ยวกับการครอบครองสื่อทางเพศของเด็ก (K-1704-12) ผู้ให้ข้อมูลอายุ 15 ปีคนหนึ่ง เรียกร้องให้บริษัทเกมเพิ่มความรับผิดชอบ โดยเฉพาะการโฆษณาภายในเกม พร้อมแนะว่า “อย่างพวกแอปหาคู่ในเกม มีเด็ก ๆ เล่นเกมเยอะ ควรจะมี AI หรือเทคโนโลยีบางอย่างในการดักจับหรือบล็อกเนื้อหาทางเพศในเกม เพื่อให้เป็นที่ปลอดภัยสำหรับทุกคน” (K-2106-20)

ท้ายที่สุด ยังพบว่าการทำงานของเครื่องมือรายงานและระบบคัดกรองเนื้อหายังไม่มีประสิทธิภาพเพียงพอ ทั้งในแง่การบังคับใช้ที่ไม่สม่ำเสมอ ความยุ่งยากในการใช้งาน และผลลัพธ์ที่ไม่เป็นรูปธรรม ทำให้เยาวชนจำนวนมากขาดความมั่นใจว่าการรายงานจะนำไปสู่การแก้ไขปัญหาอย่างแท้จริง ผู้ให้ข้อมูลอายุ 18 ปีรายหนึ่งสะท้อนความไม่พอใจเกี่ยวกับความซับซ้อนของกระบวนการรายงาน โดยเฉพาะเมื่อเกี่ยวข้องกับกรณีที่มีเด็กเป็นผู้เสียหาย “ตอนนี้เราต้องกรอกรายงานหลายครั้ง หรือหลายคนต้องกรอกรายงานพร้อมกันจากหลายบัญชี จึงจะมีการดำเนินการ หากเด็กคนหนึ่งต้องการรายงานภาพหลุด มักใช้เวลานานมากกว่าที่แพลตฟอร์มจะตอบสนอง เด็กบางคนกดรายงานซ้ำแล้วซ้ำเล่า แต่ก็ยังไม่มียะไรเกิดขึ้น ทำให้รู้สึกเครียด

และสิ้นหวังมาก” ประสบการณ์ดังกล่าวสะท้อนถึงช่องว่างความรับผิดชอบของแพลตฟอร์มดิจิทัล และผลกระทบทางจิตใจที่เกิดขึ้นกับเยาวชน ซึ่งพยายามปกป้องตนเองบนโลกออนไลน์ แต่กลับไม่ได้รับการสนับสนุนอย่างเพียงพอ

ผู้ตอบบางรายแสดงความกังวลว่าจะถูกกล่าวโทษ ถูกลงโทษ หรือถูกแบนจากแพลตฟอร์มหากตนกรอกรายงาน ผลการศึกษา (n=341) สะท้อนให้เห็นว่ามีการรายงานอย่างเป็นทางการในสัดส่วนที่ค่อนข้างต่ำ โดยมีเพียงร้อยละ 22 ของผู้ตอบที่ระบุว่าได้รายงานภาพที่เกี่ยวข้องกับผู้ที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปีต่อแพลตฟอร์ม ในขณะที่ร้อยละ 44 เลือกบล็อกผู้ส่ง และอีกร้อยละ 44 ไม่ได้ดำเนินการใด ๆ รูปแบบดังกล่าวสะท้อนถึงการที่เนื้อหาทางเพศเริ่มถูกมองว่าเป็นเรื่องปกติ อีกทั้งยังชี้ให้เห็นถึงความไม่มั่นใจ ความอึดอัดใจ และความสงสัยต่อระบบการรายงาน เยาวชนจำนวนมากกล่าวว่าตนเรียนรู้เรื่องความปลอดภัยดิจิทัลด้วยตนเอง ซึ่งช่วยอธิบายว่าทำไมพวกเขาจึงมีความเชื่อมั่นต่ำต่อกลไกอย่างเป็นทางการ เช่น การคัดกรองเนื้อหาหรือระบบการรายงาน แม้ว่าการสำรวจครั้งนี้ไม่ได้ถามโดยตรงถึงประสบการณ์การใช้เครื่องมือรายงานในแพลตฟอร์ม แต่รูปแบบพฤติกรรมดังกล่าวบ่งชี้ว่า โครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลไม่ได้เพียงสนับสนุนการส่งต่อเนื้อหาทางเพศเท่านั้น หากยังอาจกลายเป็นอุปสรรคต่อการดำเนินการแก้ไขปัญหาอย่างมีประสิทธิภาพเมื่อเกิดเหตุการณ์ขึ้นจริง





ส่งต่อให้กับผู้ใด

เมื่อสอบถามว่าโดยทั่วไปแล้วเนื้อหาทางเพศมักถูกส่งต่อให้กับใคร คำตอบที่พบบ่อยที่สุดคือ ‘ไม่ทราบ’ ในกลุ่มเด็กโตที่ยอมรับว่ามีการส่งต่อเนื้อหาทางเพศภายในกลุ่มเพื่อน ร้อยละ 38 (n=122) ระบุว่าตนไม่แน่ใจว่าผู้รับเป็นใคร

สำหรับกลุ่มที่สามารถระบุได้ คำตอบที่พบบ่อยที่สุดคือการส่งต่อให้กับบุคคลที่รู้จักในชีวิตจริง (ร้อยละ 30, n=98) รองลงมาคือผู้ที่รู้จักผ่านออนไลน์แต่ไม่เคยพบเจอในชีวิตจริง (ร้อยละ 23, n=74) และในสัดส่วนที่น้อยกว่ามาก (ร้อยละ 9, n=29) ระบุว่าบุคคลเหล่านั้นเป็นคนที่รู้จักผ่านโลกออนไลน์ ก่อนที่จะได้พบเจอกันในชีวิตจริงภายหลัง ข้อมูลนี้ชี้ให้เห็นว่าเยาวชนส่วนใหญ่ไม่ได้คาดหวังว่าจะมีการพบกันในโลกออฟไลน์ หลังจากการรู้จักกันผ่านโลกออนไลน์ รูปแบบที่สอดคล้องกันดังกล่าวสะท้อนว่า แม้การติดต่อสื่อสารออนไลน์จะกลายเป็นเรื่องปกติ แต่เยาวชนจำนวนมากยังคงแยกเส้นแบ่งระหว่างความสัมพันธ์ใกล้ชิดในโลกออนไลน์กับชีวิตจริงอย่างชัดเจน

ความแตกต่างทางเพศมีความชัดเจนในการรับรู้เกี่ยวกับการส่งต่อเนื้อหาทางเพศ (n=323) โดยเด็กผู้ชายมักเข้าใจว่าเนื้อหาทางเพศถูกส่งให้กับบุคคลที่รู้จักในชีวิตจริงมากกว่าเด็กผู้หญิงอย่างมีนัยสำคัญ (ร้อยละ 35 เทียบกับร้อยละ 26)⁶⁵ ขณะที่เด็กผู้หญิงมักคาดการณ์ว่าเนื้อหาถูกส่งต่อให้กับบุคคลที่รู้จักทางออนไลน์เท่านั้น (ร้อยละ 29 เทียบกับร้อยละ 16)

เมื่อพิจารณาตามอายุพบความแตกต่างที่สำคัญเช่นกัน (n=323) กลุ่มอายุ 14–16 ปี ส่วนใหญ่เลือกตอบว่า “ไม่ทราบ” ในขณะที่กลุ่มอายุ 17 ปี มีความมั่นใจมากกว่า และแสดงการรับรู้ที่แบ่งออกเกือบเท่ากันระหว่างผู้ที่รู้จักในชีวิตจริง (ร้อยละ 29) และผู้ที่รู้จักทางออนไลน์เท่านั้น (ร้อยละ 28) ความแตกต่างนี้สะท้อนถึงประสบการณ์ดิจิทัลและการขยายเครือข่ายทางสังคมตามวัย รวมทั้งการตระหนักรู้มากขึ้นเกี่ยวกับเส้นทางการแพร่กระจายของเนื้อหา

อีกประเด็นที่น่าสนใจปรากฏในกลุ่มย่อยที่ตอบว่า ผู้รับเป็นบุคคลที่พบเจอทางออนไลน์ก่อนและพบตัวจริงในเวลาต่อมา แม้ว่าจะเป็นสัดส่วนเพียงร้อยละ 9 (n=29) แต่สะท้อนรูปแบบที่ต่างออกไป โดยในกลุ่มนี้ เยาวชนร้อยละ 31 (n=9) เชื่อว่าผู้รับเป็นผู้ใหญ่ และอีกร้อยละ 31 (n=9) ไม่ทราบอายุผู้รับแตกต่างจากกลุ่มที่ตอบว่า “รู้จักในชีวิตจริง” (n=98) ซึ่งร้อยละ 63 (n=62) เชื่อว่าผู้รับมีอายุต่ำกว่า 18 ปี และเพียงร้อยละ 9 (n=9) เชื่อว่าเป็นผู้ใหญ่ ข้อมูลนี้บ่งชี้ว่าการมีปฏิสัมพันธ์ในโลกออฟไลน์หลังจากการพบในโลกออนไลน์ ทำให้เยาวชนตระหนักถึงความเป็นไปได้ที่ผู้รับอาจเป็นผู้ใหญ่มากขึ้น



บทสรุป



เราเริ่มการวิจัยครั้งนี้ด้วยสมมติฐานว่า การส่งต่อเนื้อหาทางเพศเป็นส่วนหนึ่งของการสำรวจทางเพศตามปกติในยุคปัจจุบัน อย่างไรก็ตาม ผลการศึกษาจากโครงการ *Leaked* ชี้ให้เห็นภาพที่แตกต่างออกไปเล็กน้อย แม้เยาวชนจะมีส่วนร่วมในการส่งต่อเนื้อหาทางเพศในฐานะการแสดงความรู้ การจีบ หรือการสานสัมพันธ์ แต่ส่วนใหญ่กลับระบุว่าสาเหตุมาจากแรงกดดัน การบงการ หรือการขาดความสามารถในการปฏิเสธ แม้บางคนจะตระหนักถึงความเสี่ยง แต่ก็ไม่สามารถปฏิเสธเพื่อน คู่รัก หรือแรงกดดันทางสังคมที่มีอิทธิพลมากกว่าความเสี่ยงนั้น

สิ่งที่เห็นได้ชัดคือ เทคโนโลยีทำให้กระบวนการเหล่านี้ “ง่ายขึ้น” ง่ายขึ้นกระทำได้ไม่ผ่านการไตร่ตรอง ง่ายขึ้นสูญเสียการควบคุม และง่ายขึ้นผู้อื่นสามารถบันทึก ส่งต่อ หรือแสวงหาผลประโยชน์จากเนื้อหาได้โดยง่าย แพลตฟอร์มจำนวนมากถูกออกแบบมาเพื่อกระตุ้นการตอบสนองที่รวดเร็วและเพิ่มการมองเห็น แต่ไม่ได้คำนึงถึงความปลอดภัยหรือประโยชน์ที่แท้จริง คุณลักษณะเฉพาะ เช่น ข้อความที่หายไปอัตโนมัติ บัญชีที่ไม่ระบุตัวตน และอัลกอริทึมที่ให้รางวัลแก่เนื้อหาทางเพศ ล้วนสร้างสภาพแวดล้อมที่ยากต่อการควบคุมและสามารถก่อให้เกิดอันตรายได้อย่างรวดเร็ว ขณะเดียวกัน เครื่องมือสำหรับการรายงานกลับซับซ้อนและไร้ประสิทธิภาพ ส่งผลให้เยาวชนต้องเผชิญกับปัญหาและหาทางปกป้องตนเองเกือบทั้งหมด

สิ่งที่ปรากฏจากการวิจัยสะท้อนให้เห็นถึงความซับซ้อนที่มากกว่าที่ผู้ใหญ่ส่วนใหญ่ยอมรับ เยาวชนกำลังสำรวจโลกที่ขอบเขตระหว่างการตัดสินใจด้วยตนเองกับการถูกบังคับระหว่างการแสดงตัวตนกับความอับอาย และระหว่างการเชื่อมต่อกับความเสี่ยงไม่ชัดเจน การตัดสินใจผลิตหรือส่งต่อเนื้อหาทางเพศของเยาวชนไม่ได้เกิดจากความหุนหันพลันแล่นเพียงอย่างเดียว

แต่ส่วนใหญ่เป็นผลมาจากความต้องการทางจิตใจ พลวัตระหว่างเพื่อน อิทธิพลของโซเชียลมีเดีย หรือช่วงเวลาที่มีความเปราะบาง เมื่อเกิดปัญหา ความเสียหายไม่ได้จำกัดอยู่เพียงแค่การส่งต่อเนื้อหา แต่รวมถึงการสูญเสียการควบคุม การละเมิดความเชื่อใจ และการถูกตัดสินจากสังคม

เยาวชนจำนวนมากโทษตนเอง บางรายเชื่อว่าตนสมควรได้รับโทษ ขณะที่บางรายรู้สึกว่าคุณไม่สามารถขอความช่วยเหลือจากใครได้ วัฒนธรรมที่ยึดโยงกับแนวคิดเรื่องกรรม การอ่อนน้อมถ่อมตน และบทบาททางเพศ ยิ่งทำให้เกิดความเจ็บปวด โดยเฉพาะในกลุ่มเด็กผู้หญิง เยาวชนที่มีความหลากหลายทางเพศ และเยาวชนจากกลุ่มชาติพันธุ์ ที่มักเผชิญความอับอาย การกีดกันทางสังคม และความกลัวต่อการถูกตัดสินในระดับสูง เยาวชนเพียงส่วนน้อยที่สามารถเปิดใจพูดคุยกับพ่อแม่ ครู หรือ เจ้าหน้าที่ ซึ่งชี้ให้เห็นถึงความจำเป็นเร่งด่วนในการสร้างพื้นที่ปลอดภัยที่เยาวชนสามารถขอความช่วยเหลือหรือซักถามได้ โดยไม่ถูกลงโทษหรือตัดสินเชิงศีลธรรม

แม้ในภาพรวม เยาวชนไม่ได้ประมาท หากแต่มีความระมัดระวัง คิดวิเคราะห์ และทบทวนตนเอง แต่ยังคงเผชิญความไม่แน่นอนในการสำรวจโลกดิจิทัลที่ขอบเขตไม่ชัดเจน อีกทั้งยังมีเพียงส่วนน้อยที่เชื่อมั่นต่อระบบการช่วยเหลือที่มีอยู่ ความพยายามด้านความปลอดภัยดิจิทัลในปัจจุบันส่วนใหญ่ยังคงตั้งอยู่บนฐานของการห้ามปราม การสร้างความกลัว หรือการปิดกั้น ซึ่งล้มเหลวในการทำความเข้าใจประสบการณ์จริงที่เยาวชนเผชิญ

ดังนั้น หากต้องการสร้างความปลอดภัยดิจิทัลที่มีประสิทธิภาพ การเริ่มต้นจากการรับฟังเสียงของเยาวชนและยอมรับความจริงที่พวกเขาพบเจอ ถือเป็นสิ่งสำคัญที่สุด

ข้อเสนอแนะ

1. จัดให้มีการสอนเพศวิถีศึกษาที่ยึดหลักสิทธิในยุคดิจิทัล

เด็กทุกคนมีสิทธิในการเข้าถึงการศึกษาที่เตรียมพร้อมสำหรับเด็กในชีวิตจริง ซึ่งรวมถึงประเด็นเกี่ยวกับร่างกายและความสัมพันธ์ และควรครอบคลุมถึงประสบการณ์และปฏิสัมพันธ์ในโลกดิจิทัลด้วย

1.1. เพศวิถีศึกษา (Comprehensive Sexuality Education)

ควรได้รับการปลูกฝังตั้งแต่อายุยังน้อย ไม่เพียงเพื่อป้องกันอันตรายต่อเด็ก แต่เป็นรากฐานเชิงรุกสำหรับการสร้างความตระหนักรู้คุณค่าในตนเอง (Self-worth) อำนาจในการตัดสินใจเลือกเกี่ยวกับตนเอง (Autonomy) ขอบเขต (Boundaries) ความปรารถนา (Desire) และความเห็นอกเห็นใจ (Empathy) การศึกษาดังกล่าวควรครอบคลุมประสบการณ์ที่หลากหลาย ที่เกี่ยวข้องกับเพศสภาพและเพศวิถี รวมถึงพูดคุยเกี่ยวกับความพึงพอใจ (Pleasure) และความยินยอม (Consent) และเตรียมพร้อมเด็กสำหรับการสร้างความสัมพันธ์ที่เหมาะสม เคารพซึ่งกันและกัน ทั้งในโลกออนไลน์และออฟไลน์

1.2. ที่สำคัญ เพศวิถีศึกษาควรได้รับการบูรณาการร่วมกับการเรียนรู้ด้านสิทธิดิจิทัล (Digital Rights) และหน้าที่พลเมืองดิจิทัล (Digital Citizenship) เมื่อเด็กสร้างความสัมพันธ์ แสดงออกถึงตัวตน และเผชิญความเสี่ยงมากขึ้นในโลกดิจิทัล การศึกษาจึงควรสะท้อนความเป็นจริงในโลกดิจิทัลเช่นกัน การสร้างความตระหนักรู้เกี่ยวกับคุณสมบัติเฉพาะต่าง ๆ ของแพลตฟอร์ม (เช่น อัลกอริทึมที่จงใจ และระบบการมองเห็นข้อมูล) ความเข้าใจเกี่ยวกับความเป็นส่วนตัวของข้อมูล ความยินยอมในการส่งต่อเนื้อหา ร่องรอยดิจิทัล (Digital Footprints) และสิทธิในการเพิกถอนความยินยอม นอกจากนี้ ควรรวมถึงวิธีการรับมือกับแรงกดดันจากกลุ่มเพื่อน ความสัมพันธ์บนโลกออนไลน์หรือปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันเมื่อเล่นเกม และสามารถจำแนกและรับมือกับพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับการบงการ การบีบบังคับ และการแสวงหาประโยชน์ได้

1.3. บทเรียนควรมีความเหมาะสมกับช่วงวัย รอบด้าน และตั้งอยู่บนพื้นฐานสิทธิมนุษยชนและความเท่าเทียมทางเพศ และควรยอมรับว่ามีเด็กจำนวนมากที่ใช้อินเทอร์เน็ตในการขอความช่วยเหลือ สืบหาสิ่งที่ดึงดูดใจ หรือสร้างความสัมพันธ์ ดังนั้น การศึกษาจึงควรจัดให้เด็กมีชุดเครื่องมือในการประเมินความเสี่ยง แสดงออกถึงสิทธิของตน และสามารถขอความช่วยเหลือก่อนจะเกิดความเสียหายขึ้นโดยปราศจากอคติ

1.4. เพศวิถีศึกษาควรจัดทำโดยภาครัฐ และบูรณาการอยู่ในหลักสูตรแกนกลางของกระทรวงศึกษาธิการ และกำหนดให้ใช้จริง โดยไม่ใช่เป็นเพียงข้อเสนอแนะ ทั้งนี้ ให้เป็นไปตามดุลยพินิจของผู้นำของโรงเรียนในแต่ละแห่ง การบูรณาการที่แท้จริงต้องรวมถึงการลงทุนด้านการอบรมฝึกสอน และสนับสนุนบุคลากรของโรงเรียนที่มีหน้าที่จัดการเรียนการสอนเกี่ยวกับเพศวิถีศึกษา เพื่อให้มั่นใจว่าผู้ใหญ่จะสามารถให้ความช่วยเหลือได้อย่างเต็มที่ โดยปราศจากความรู้สึกอับอาย การตีตรา หรือการลงโทษ ทั้งยังช่วยลดภาระไม่ให้บุคลากรต้องรับมือกับข้อสงสัยของรัฐบาลเพียงลำพัง

1.5. การเข้าถึงหลักสูตรเพศวิถีศึกษาอย่างสม่ำเสมอและเท่าเทียมเป็นสิ่งจำเป็น โดยเฉพาะสำหรับเด็กในชุมชนที่ขาดแคลนทรัพยากร การศึกษานอกระบบ หรือกลุ่มที่มีความเสี่ยงต่อการถูกกีดกันทางสังคมสูง

2. การกำหนดระเบียบให้กับแพลตฟอร์มดิจิทัล

เด็กมีสิทธิในการได้รับการคุ้มครองจากอันตราย ซึ่งรวมถึงอันตรายที่เกิดจากการออกแบบคุณลักษณะเฉพาะและระบบแนะนำของแพลตฟอร์มดิจิทัล ซึ่งระบบดังกล่าวมักนำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับเพศ มีลักษณะที่เร้าใจ หรือล่อหลอกผู้ใช้ที่เป็นเด็ก เนื่องจากแพลตฟอร์มจำนวนมากถูกออกแบบโดยมุ่งเน้นการสร้างการมีส่วนร่วมสูงสุด โดยมีได้คำนึงถึงความปลอดภัยเป็นหลัก ดังนั้น การกำหนดระเบียบข้อบังคับด้านความปลอดภัยสำหรับเด็กจึงเป็นสิ่งจำเป็น เพื่อส่งเสริมและคุ้มครองสิทธิเด็กในโลกออนไลน์

2.1. แพลตฟอร์มดิจิทัลต้องรับผิดชอบต่อวิธีการที่ระบบของตนเผยแพร่เนื้อหาที่มีลักษณะทางเพศ หรือไม่เหมาะสมต่อช่วงวัย แม้เมื่อเด็กจะไม่ได้ตั้งใจค้นหา โดยควรมีมาตรการจำกัดการเข้าถึงเนื้อหาสำหรับเด็กผ่านระบบอัลกอริทึมแนะนำ ข้อความอัตโนมัติ และการโฆษณาแบบเจาะจงกลุ่มเป้าหมาย อีกทั้งควรมีตัวคัดกรองเนื้อหาที่เหมาะสมและสอดคล้องกับช่วงวัยที่สามารถทำงานอัตโนมัติเมื่อผู้ใช้งานเป็นเด็ก

2.2. แพลตฟอร์มควรพัฒนาเครื่องมือสำหรับรายงานเนื้อหาและประสบการณ์อันตรายให้เข้าถึงได้ง่ายและสอดคล้องกับช่วงวัยของเด็ก เครื่องมือดังกล่าวควรปรากฏอย่างเด่นชัด ใช้งานง่าย และตอบสนองต่อการรายงานและความกังวลของเด็กได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2.3. ระบบแนะนำควรได้รับการตรวจสอบอย่างต่อเนื่องโดยนักวิจัยอิสระ เพื่อประเมินผลกระทบที่มีต่อเด็ก ผู้ตรวจสอบควรพิจารณาว่าอัลกอริทึมก่อให้เกิดความเสี่ยงเพิ่มขึ้นหรือสร้างเนื้อหาที่บิดเบือนหรือไม่ รวมทั้งวิเคราะห์ผลกระทบที่เด็กในแต่ละช่วงวัยอาจเผชิญคุณลักษณะเฉพาะต่าง ๆ ของแพลตฟอร์มที่กระตุ้นให้เกิดการเปรียบเทียบ ความอับอาย หรือการใช้งานอย่างไม่สามารถควบคุมได้ เช่น การแสดงจำนวนผู้ติดตามที่เปิดให้เห็นเป็นสาธารณะ การนับจำนวนการใช้งานอย่างต่อเนื่อง และฟิลเตอร์ที่เปลี่ยนรูปลักษณะในเชิงยั่วยวนทางเพศ ไม่ควรเปิดให้เด็กใช้งานได้ อีกทั้ง ควรกำหนดให้แพลตฟอร์มพัฒนาคุณสมบัติพิเศษที่สร้างเสริมให้เกิดการเห็นคุณค่าในตนเอง มีความเห็นอกเห็นใจ และการปลุกฝังพฤติกรรมบนโลกออนไลน์ที่เหมาะสมสำหรับเด็ก

3. จากการลงโทษสู่การคุ้มครอง

เด็กที่ได้รับผลกระทบจากการส่งต่อเนื้อหาทางเพศของตน ควรได้รับการคุ้มครองและช่วยเหลือ ไม่ใช่รับโทษ ต้องมีการเปลี่ยนแปลงค่านิยมในระดับโครงสร้างทั้งทางสังคม กฎหมาย และแนวทางการตอบสนองต่อพฤติกรรมเหล่านี้ของเด็กอย่างเป็นระบบ

3.1. แทนที่การโทษเด็กด้วยการดูแล บรรทัดฐานทางสังคมที่เป็นอันตรายซึ่งสร้างความอับอายหรือตีตราเด็ก (โดยเฉพาะประเด็นที่เกี่ยวข้องกับเพศ) ควรถูกท้าทายอย่างจริงจัง ผู้ใหญ่ รวมถึงผู้ปกครอง ครู ผู้บังคับใช้กฎหมาย และบุคลากรทางการแพทย์ ควรให้ความช่วยเหลือเยาวชนด้วยความเห็นอกเห็นใจและเข้าใจ ไม่ด่วนตัดสินหรือกล่าวโทษ และการช่วยเหลือควรสะท้อนชีวิตจริงของเด็ก มากกว่าที่จะสะท้อนความไม่สบายใจหรือความตื่นตระหนกทางศีลธรรมของผู้ใหญ่

3.2. ภายใต้กฎหมายปัจจุบันของไทย ภาพถ่ายทางเพศใด ๆ ของผู้ที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปี อาจถูกจัดว่าเป็นเนื้อหาการล่วงละเมิดเด็ก แม้ว่าจะถูกผลิตด้วยตนเองและส่งต่อด้วยความยินยอมพร้อมใจก็ตาม กรอบกฎหมายปัจจุบันไม่สามารถแยกแยะระหว่างพฤติกรรมการถูกแสวงหาประโยชน์และพฤติกรรมตามพัฒนาการได้ เช่น วัยรุ่นที่กำลังเรียนรู้เกี่ยวกับความสัมพันธ์ที่ลึกซึ้งหรือสัมพันธ์ภาพต่าง ๆ ทั้งนี้ เราไม่ได้เสนอให้เปลี่ยนคำจำกัดความของเนื้อหาการล่วงละเมิดทางเพศเด็ก (Child Sexual Abuse Material) อย่างไรก็ตาม **ควรบัญญัติข้อกำหนดที่ชัดเจนเพื่อคุ้มครองเด็กจากการถูกดำเนินคดี** เด็กที่ผลิตหรือส่งต่อเนื้อหาทางเพศของตนไม่ควรถูกดำเนินคดีหรือตีตราว่าเป็นผู้กระทำความผิด แต่ควรได้รับสวัสดิการการคุ้มครอง การศึกษา และการช่วยเหลือที่คำนึงถึงความเปราะบาง และความกดดันทางสังคมและเทคโนโลยีที่เด็กต้องเผชิญ

3.3. จำเป็นต้องลงทุนมากขึ้นเพื่อเสริมสร้างศักยภาพให้แก่หน่วยงานต่าง ๆ เช่น กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ โรงเรียนรัฐบาล ผู้ให้บริการสาธารณสุข และเจ้าหน้าที่คุ้มครองเด็ก เพื่อสามารถให้ความช่วยเหลือแก่เด็กโดยคำนึงถึงบาดแผลทางใจ (Trauma Informed) มีความละเอียดอ่อนทางเพศภาวะ (Gender Sensitive) และอยู่บนพื้นฐานของสิทธิเด็ก ซึ่งรวมถึงได้รับการฝึกอบรมเกี่ยวกับพัฒนาการเด็ก ความปลอดภัยออนไลน์ การยินยอม พฤติกรรมในโลกดิจิทัล และกรอบกฎหมาย เพื่อให้มั่นใจว่า ความช่วยเหลือดังกล่าวได้สัดส่วน โดยมีเด็กเป็นศูนย์กลาง และหลีกเลี่ยงการกล่าวโทษและการสร้างบาดแผลซ้ำซ้อนทางจิตใจ





4. ให้พวกเขาได้พูด: สร้างพื้นที่ปลอดภัยสำหรับเด็กโดยปราศจากอคติ

เด็กมีสิทธิในการแสดงออก สะท้อนความกังวล และได้รับการรับฟังในสภาพแวดล้อมที่ปราศจากความกลัว ความอับอาย หรือการลงโทษ พื้นที่ปลอดภัยสำหรับการพูดคุยเกี่ยวกับพฤติกรรมเสี่ยงและแรงจูงใจที่เกี่ยวข้องที่เด็กพบเจอ ถือเป็นความจำเป็นอย่างยิ่งในการสนับสนุนเด็กที่กำลังเผชิญกับการตัดสินใจเหล่านี้

ดังที่ผู้เข้าร่วมการสนทนาที่มีอายุ 18 ปีรายหนึ่งกล่าวว่า: “ทุกวันนี้เด็กจำนวนมากมีภาวะซึมเศร้า เพราะส่วนใหญ่ไม่สามารถพูดคุยกับพ่อแม่ได้ จึงหันไปขอคำแนะนำจากเพื่อนในโลกออนไลน์แทน”

เพื่อส่งเสริมสิทธิเด็กด้านการมีส่วนร่วมและการคุ้มครอง:

- 4.1. สนับสนุนให้พ่อแม่และผู้ปกครองสร้างสภาพแวดล้อมในครอบครัวที่เปิดกว้างและมีความเห็นอกเห็นใจ เป็นสถานที่ที่เด็กรู้สึกสบายใจที่จะพูดคุยเกี่ยวกับประเด็นที่มีความอ่อนไหว เช่น ความสัมพันธ์ อัตลักษณ์ และประสบการณ์ออนไลน์ โดยปราศจากความกลัวที่จะถูกตัดสินหรือลงโทษ
- 4.2. การจัดให้มีระบบการช่วยเหลือในเชิงฟื้นฟูและเยียวยาในโรงเรียนมากกว่าการลงโทษ ครูควรได้รับการฝึกอบรมอย่างเหมาะสม และได้รับการสนับสนุนเช่นกัน เพื่อให้พร้อมรับฟัง ช่วยเหลือ และนำทางนักเรียนในการเผชิญความท้าทายต่าง ๆ ได้ด้วยวิธีการที่เป็นประโยชน์และสร้างสรรค์
- 4.3. ส่งเสริมวัฒนธรรมที่ยอมรับว่าความผิดพลาดเป็นส่วนหนึ่งของการเติบโต แทนที่การตีตราหรือทำให้เด็กโดดเดี่ยว สังคมควรมุ่งเน้นความเห็นอกเห็นใจ การส่งเสริมความรับผิดชอบ และการให้คำแนะนำที่เหมาะสม



เอกสารอ้างอิง

- 5Rights Foundation. (2023). **Disrupted childhood: The cost of persuasive design**.
- Büttner, C. M., Lalot, F., & Rudert, S. C. (2023). Showing with whom I belong: The desire to belong publicly on social media. *Computers in Human Behavior*, 139, 107535. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2022.107535>
- Capaldi, M., Schatz, J., & Kavenagh, M. (2024). Child sexual abuse/exploitation and LGBTQI+ children: Context, links, vulnerabilities, gaps, challenges and priorities. *Child Protection and Practice*, 1 100001. <https://doi.org/10.1016/j.chipro.2024.100001>
- ECPAT International (2022). **Disrupting Harm – Conversations with Young Survivors about Online Child Sexual Exploitation and Abuse**. Global Partnership to End Violence against Children.
- ECPAT Sweden. (2020). **“Everything that is not a Yes is a No”: A report about children’s everyday exposure to sexual crimes and their protective strategies [Translated from Swedish]**. ECPAT Sweden.
- ECPAT, INTERPOL, and UNICEF. (2022). **Disrupting Harm in Thailand: Evidence on online child sexual exploitation and abuse**. Global Partnership to End Violence against Children
- Finkelhor, D., Sutton, S., Turner, H., & Colburn, D. (2024). How Risky is Online Sexting by Minors?. *Journal of child sexual abuse*, 33(2), 169–182. <https://doi.org/10.1080/10538712.2024.2324838>
- Finkelhor, D., Turner, H., & Colburn, D. (2022). Prevalence of online sexual offenses against children in the US. *JAMA Network Open*, 5(10), e2234471. <https://doi.org/10.1001/jamanetworkopen.2022.34471>
- Hillier, L., & Harrison, L. (2007). Building Realities Less Limited Than Their Own: Young People Practicing Same-Sex Attraction on the Internet. *Sexualities*, 10(1), 82–100. <https://doi.org/10.1177/1363460707072956>
- Internet Matters. (2020). **Look At Me Teens, Sexting and Risks**. Kingston University, London.
- Lansdown, G. (2005). **The Evolving Capacities of the Child**. UNICEF Innocenti.
- Livingstone, S. (2008). Taking Risky Opportunities in Youthful Content Creation: Teenagers’ Use of Social Networking Sites for Intimacy, Privacy and Self-Expression. *New Media & Society*. 10. <https://doi.org/10.1177/1461444808089415>
- Livingstone, S., & Mason, J. (2015). **Sexual rights and sexual risks among youth online: A review of existing knowledge regarding children and young people’s developing sexuality in relation to new media environments**. EU Kids Online, London School of Economics and Political Science.
- Ministry of Education & UNICEF. (2016). **Review of Comprehensive Sexuality Education in Thailand**.
- Mori, C., Temple, J. R., Browne, D., & Madigan, S. (2019). Association of Sexting with Sexual Behaviors and Mental Health among Adolescents: A systematic review and Meta-analysis. *JAMA Pediatrics*, 173(8), 770–779. <https://doi.org/10.1001/jamapediatrics.2019.1658>
- Naezer, M., & Ringrose, J. (2018). Adventure, intimacy, identity and knowledge: Exploring how social media are shaping and transforming youth sexuality. In C. McDaniels-Wilson, N. J. S. Brown, & L. S. Harkins (Eds.), *The Cambridge handbook of sexuality: New directions and approaches* (pp. 419–439). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781108116121.022>
- Narayanan, A. (2023). **Understanding Social Media Recommendation Algorithms**. Knight First Amendment Institute.
- National Statistical Office. (2022). The 2022 Population and Housing Census. National Statistical Office of Thailand. <https://www.nso.go.th/nsoweb/main/summano/aE>
- Ojanen, T., Freeman, C., Kittiteerasack, P., Sakunpong, N., Sopitarchasak, S., Thongpibul, K., Tiansuwan, K., & Suparak, P. (2023). **Mental health and well-being of children and youth with diverse SOGIESC in Thailand**. Save the Children Thailand.
- Puchakanit, P., & Rhein, D. (2022). Student perceptions of sexual harassment in Thailand: Origins and impact. *Sexuality & Culture: An Interdisciplinary Quarterly*, 26(1), 116–135. <https://doi.org/10.1007/s12119-021-09881-2>

- Schmidt, F., Varese, F., Larkin, A., & Bucci, S. (2024). The mental health and social implications of nonconsensual sharing of intimate images on youth: A systematic review. *Trauma, Violence & Abuse*, 25(3), 2158–2172. <https://doi.org/10.1177/15248380231207896>
- Srikwan, N., Klunklin, P., Sripichyakarn, K., Tamdee, D., Lirtmunlikaporn, S., & Aekwarangkoon, S. (2023). Implementation of Comprehensive Sexuality Education in Primary Schools in a Province of Northern Thailand. *Pacific Rim International Journal of Nursing Research*, 28(1), 53–70. <https://doi.org/10.60099/prijnr.2024.264799>
- Smith, K., Bullen, G., & Huerta, M. (2021). Dark Patterns in User Controls: Exploring YouTube’s Recommendation Settings. *Superbloom*. Retrieved from <https://superbloom.design/learning/blog/dark-patterns-in-user-controls-exploring-youtubes-recommendation-settings/>
- Thai Hotline and Child Online Protection Action Thailand. (2022). Child Online Protection Guideline 3. 0. Internet Foundation for the Development of Thailand.
- Third, A and Moody, L (2021). **Our rights in the digital world: A report on the children’s consultations to inform UNCRC General Comment 25**. 5Rights Foundation; Western Sydney University.
- Third, A., Kennedy, U., Lala, G., Rajan, P., Sardarabady, S. & Tatam, L. (2024). Protecting children from online grooming. Young and Resilient Research Centre, Western Sydney University and Save the Children. <https://doi.org/10.26183/5dzk-5920>
- Thorburn, L., Bengani, P., & Stray, J. (2022, January 21). How Platform Recommenders Work. Medium. Retrieved from <https://medium.com/understanding-recommenders/how-platform-recommenders-work-15e260d9a15a>
- Thorn & Benson Strategy Group (2023). **Youth Perspectives on Online Safety, 2022: an Annual Report of Youth Attitudes and Experiences**. Thorn.
- Thorn. (2020). **Self-generated child sexual abuse material: Youth attitudes and experiences in 2019**. Thorn.
- Thorn. (2024). **Youth Perspectives on Online Safety in France**. Thorn.
- Thorn. (2024). **Youth Perspectives on Online Safety in Germany**. Thorn.
- UNICEF East Asia and the Pacific Regional Office & Centre for Justice and Crime Prevention. (2020). **Our lives online: Use of social media by children and adolescents in East Asia – opportunities, risks and harms**. UNICEF.
- UNICEF Thailand. (2024). **Addressing the gaps: Ensuring every child in Thailand has an equal chance to thrive**. UNICEF Thailand.
- UNICEF. (2023). **Connected, Engaged and Empowered? – A Landscape Analysis of Young People’s Participation in Thailand**. UNICEF.
- van der Hof, S., Lievens, E., Milkaite, I., Verdoodt, V., Hannema, T., & Liefwaard, T. (2020). The Child’s Right to Protection against Economic Exploitation in the Digital World. *The International Journal of Children’s Rights*, 28(4), 833–859. <https://doi.org/10.1163/15718182-28040003>
- van Ouytsel, J., Lu, Y., & Temple, J. R. (2022). An exploratory study of online early sexual initiation through pressured and unwanted sexting. *Journal of Sex Research*, 59(6), 742–748. <https://doi.org/10.1080/00224499.2021.1963650>
- Watson, K., & Singh, A. (2020). **Shifting the SRHR Narrative in Asia Pacific: A civil society perspective on advocating for and generating evidence**. Asia Pacific Alliance for Sexual and Reproductive Health and Rights.
- WeProtect Global Alliance and Praesidio Safeguarding (2023). **Child ‘self-generated’ sexual material online: children and young people’s perspectives**. WeProtect Global Alliance.
- Witting, S. & Skelton, A. (2024). **A child rights-based approach to adolescents’ sexuality**, Leiden Law Blog, February 22, 2024.



