

ระดับการคุกคามทางเพศต่อวัยรุ่นหญิงผ่านพื้นที่เสมือนจริง

Degree of Sexual Harassment Against Female Adolescents in Virtual Space Interaction

อนุกุล มโนชัย (Anugoon Manochai)* ดร.ดุษฎิ์ आयुวัฒน์ (Dr.Dusadee Ayuwat)**

ดร.ชูพงศ์ สุทธิสา (Dr.Choopug Sutisa)***

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษา ระดับการคุกคามทางเพศต่อวัยรุ่นหญิงผ่านพื้นที่เสมือนจริง และปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับการถูกคุกคามทางเพศต่อวัยรุ่นหญิงผ่านพื้นที่เสมือนจริง ศึกษาในพื้นที่จังหวัดขอนแก่น เป็นการศึกษาเชิงปริมาณ เก็บรวบรวมข้อมูลโดยวิธีสัมภาษณ์ ด้วยแบบสัมภาษณ์ จำนวนกลุ่มตัวอย่าง เป็นนักเรียนหญิงในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6 ที่กำลังศึกษาในปีการศึกษา 2553 จำนวน 377 คน วิเคราะห์ข้อมูลด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป ในการวิเคราะห์ข้อมูลตัวแปรเดียว ใช้สถิติอย่างง่าย การวิเคราะห์ข้อมูลสองตัวแปร โดยการวิเคราะห์ตารางไขว้ และใช้สถิติไค-สแคว์ ผลการวิจัย พบว่า การถูกคุกคามทางเพศด้านวาจา การมองเห็น ส่วนมากอยู่ในระดับน้อย คิดเป็นร้อยละ 52.5 ในขณะที่วัยรุ่นหญิงที่ไม่ถูกคุกคามทางเพศ มีเพียงร้อยละ 29.7 การถูกคุกคามทางเพศด้านร่างกาย อยู่ในระดับน้อย คิดเป็นร้อยละ 1.3 ในขณะที่วัยรุ่นหญิงที่ไม่ถูกคุกคามทางเพศ คิดเป็นร้อยละ 97.1 การถูกคุกคามทางเพศโดยรวม ส่วนมากอยู่ในระดับน้อย คิดเป็นร้อยละ 56.8 ในขณะที่วัยรุ่นหญิงที่ไม่ถูกคุกคามทางเพศ คิดเป็นร้อยละ 29.7

ABSTRACT

The objectives of this study are as follow to examine the degree of threats to female adolescents in virtual space interactions and to study the factors that relationship on the degree of threats for female adolescents in virtual space interactions. This study took place in Khon Kaen. It was a qualitative analysis. The interviewing method was used for the data collection. Three hundred seventy seven (377) female students were interviewed, and during the year of 2010 they were studying in the 10th -12th grades. The analysis software program was used to analyze the data—using variable, simple statistics, two data variables, cross tabulation, Chi-Square tests. The research found that 52.5 % of sexual harassment was determined from the use words and was considered as low level. Meanwhile, 29.7 % of female teens in the study were not sexually abused. The number of female teens who were sexually abused was 1.3%, and this percentage was also considered as a low level. The percentage of

* ดุษฎีบัณฑิต หลักสูตรศิลปศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาสังคมวิทยา คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

** ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ประจำสาขาวิชาสังคมวิทยา คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

*** ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ประจำสาขาวิชาสังคมวิทยาและมนุษยวิทยา คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

the girls who were not sexually harassed was 97.1%. The overall percentage of sexual harassment was at a low level of approximately 56.8 %. While the percentage for female teenagers who were not sexually abused was 29.7 %.

คำสำคัญ : การคุกคามทางเพศ วัยรุ่นหญิง พื้นที่เสมือนจริง

Key Words : Sexual harassment, Female adolescents, Virtual space

บทนำ

สังคมไทยเดิมเป็นสังคมเกษตรและพัฒนาไปสู่สังคมอุตสาหกรรมเป็นระยะเวลานานกว่า 40 ปี ส่งผลให้มีการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการพัฒนาประเทศทั้งในส่วนของการผลิตและในส่วนของการบริโภค ผลการพัฒนาตามแนวทางทุนนิยมได้ส่งผลกระทบต่อครอบครัวเป็นอย่างมาก ดังจะเห็นได้จากโครงสร้างของครอบครัวเปลี่ยนแปลงไป การอยู่อาศัยในลักษณะครอบครัวเดี่ยวมีมากขึ้น มีครอบครัวเดี่ยวที่อยู่กันระหว่างพ่อ แม่ และลูก ร้อยละ 32.8 ในปี พ.ศ. 2548 และร้อยละ 32.4 ร้อยละ 31.7 ในปี พ.ศ. 2549 และปี พ.ศ. 2550 ตามลำดับ ขณะที่ครอบครัวที่อยู่กันตามลำพังคือลูกอยู่กับพ่อโดยไม่มีแม่ หรือลูกอยู่กับแม่โดยไม่มีพ่อ ในปี 2550 มีร้อยละ 7.2 การประกอบอาชีพของครอบครัวเป็นการทำงานนอกบ้านหรือทำงานนอกภาคเกษตรมากขึ้น จากประชากรเมื่อปี พ.ศ. 2549 จำนวน 65.29 ล้านคน ทำงานนอกภาคเกษตรถึง 21.25 ล้านคน หรือร้อยละ 60.29 และผู้ทำงานในอาชีพภาคเกษตรกรรมหรือหลังการทำงานในภาคเกษตรเสร็จสิ้น ยังได้เคลื่อนย้ายไปทำงานนอกภาคเกษตรกรรมเพื่อรับจ้างเพิ่มขึ้น [1] ความบีบคั้นทางเศรษฐกิจและความทันสมัยของสังคมส่งผลให้ความผูกพันใกล้ชิดระหว่างสมาชิกในครอบครัวเริ่มจางหายไป พ่อแม่มีเวลาให้ลูกน้อยลง คนแก่และหลานมีช่องว่างระหว่างวัย ไม่สามารถจะเข้าใจความต้องการของกันและกันได้ และจากอดีตที่ลูกเคยตามผู้ปกครองไปทำงานในไร่นา เปลี่ยนเป็นการไปเรียนหนังสือและต้องเดินทางไปเรียนต่างท้องถิ่นในระดับมัธยมศึกษา

ดังนั้นช่วงเวลาที่แต่ละครอบครัวจะอยู่กันพร้อมหน้าและทำกิจกรรมในครอบครัวร่วมกันก็น้อยลงกว่าอดีต [2] ความเป็นอยู่ของครอบครัวที่มีบุตรช่วยเหลือการทำงานรวมถึงอาชีพของครอบครัวก็ลดน้อยลง ที่เนื่องจากการศึกษาทำให้ครอบครัวลดการใช้แรงงานเด็กลง เมื่อบุตรเรียนในระดับชั้นที่สูงขึ้นพ่อแม่ต้องมีภาระเป็นค่าใช้จ่ายในการศึกษาเล่าเรียนของบุตร แสดงถึงพ่อแม่ในปัจจุบันได้ให้ความสำคัญกับสภาพทางสังคมของลูกจากการศึกษารวมถึงในเชิงวัตถุนิยม ประกอบกับนโยบายด้านการศึกษาของรัฐบาลเมื่อ พ.ศ. 2551 ได้เพิ่มการลงทุนด้านการศึกษาให้กับเด็กและเยาวชน ยกกระดานการศึกษาให้มีความมาตรฐาน ส่งเสริมและสนับสนุนให้เด็กและเยาวชนมีโอกาสได้รับการศึกษาอย่างทั่วถึง อย่างไรก็ตามการลงทุนจากรัฐเป็นเพียงการช่วยเหลือผู้เรียนและครอบครัวในบางส่วน ครอบครัวที่มีบุตรในวัยเรียนต้องรับภาระค่าใช้จ่ายเพื่อการศึกษา จากสภาพดังกล่าววิถีชีวิตของคนในครอบครัวที่ต้องต้องใช้เวลาส่วนใหญ่ทำงานหาเลี้ยงครอบครัวแล้ว ได้เพิ่มการทำงานมากขึ้นเป็นการเพิ่มรายได้ให้เพียงพอต่อการใช้จ่ายในครอบครัว อีกทั้งในด้านสภาพสิ่งแวดล้อมครอบครัวยังมีกิจกรรมอื่นภายนอกครอบครัวตามสภาพการดำเนินชีวิตของแต่ละครอบครัว การมีสังคมวัฒนธรรมตามวิถีของครอบครัวทำให้ครอบครัวมีความเป็นพลวัตจากทิศทางของสังคมมากขึ้น อีกทั้งมีครอบครัวที่มีสภาพการสมรสไม่ราบรื่นทำให้แยกทางกันเพิ่มมากขึ้น ดังเช่น มีคู่สมรสที่ไปจดทะเบียนหย่าในปี 2549 จำนวน 81,953 คู่ คิดเป็นร้อยละ 26.57 ของคู่ที่จดทะเบียนสมรส

ในปีเดียวกัน ซึ่งมีแนวโน้มสูงขึ้นมากเมื่อเทียบกับสถิติการจดทะเบียนหย่าเมื่อ 10 ปีย้อนหลังคือปี 2539 ที่หย่า 56,718 คู่ คิดเป็นร้อยละ 12.98 ของคู่สมรสที่จดทะเบียนปีเดียวกัน [3]

คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตได้แพร่กระจายมาสู่สังคมไทยอย่างรวดเร็ว โดยเฉพาะในกลุ่มวัยรุ่นอายุ 15 – 24 ปี มีการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตสูงกว่าทุกกลุ่มอายุ ถึงร้อยละ 50.0 [4] ซึ่งพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของวัยรุ่นได้ใช้เพื่อตอบสนองความสนใจ ทำให้วัยรุ่นเกิด เพลิดเพลินและน่าติดตาม ในลักษณะหลากหลาย มีการติดต่อสื่อสารทางจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (E-Mail) และการติดต่อสื่อสารโดยการสนทนาผ่านบริการเครือข่ายของอินเทอร์เน็ต (Chat) [5, 6, 7, 8] วัยรุ่นได้ใช้อินเทอร์เน็ตและใช้จดหมายอิเล็กทรอนิกส์ เพื่อเป็นช่องทางติดต่อสื่อสารในกลุ่มเพื่อน ข้อมูลที่มีอยู่ในอินเทอร์เน็ตมีเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมสะท้อนความรุนแรงที่เกิดจากเรื่องเพศ การข่มขืน การขายบริการทางเพศ การมีเพศสัมพันธ์หมู่ และการเปลี่ยนคู่นอน ภาพแอบถ่ายการมีเพศสัมพันธ์ระหว่างชายหญิง ตลอดจนกระทุ้ง เว็บบอร์ดแลกเปลี่ยนความคิดเห็น เว็บไซต์ลักษณะห้องสนทนา [9, 10]

อินเทอร์เน็ตจึงเป็นพื้นที่และอาณาเขตที่กว้างขวางในโลกของอิเล็กทรอนิกส์ที่เชื่อมเครือข่ายจากทั่วโลก ความพิเศษของพื้นที่แห่งนี้คือความรวดเร็วไร้พรมแดน ไร้ตัวตน ย่อโลก ที่ไร้พรมแดนให้เล็กลงที่ทำให้เยาวชนเข้าถึงข้อมูลทั้งที่เป็นข้อมูลที่เป็นข่าวสารที่มีประโยชน์ และข้อมูลที่เป็นความเสี่ยงที่อาจนำพาเยาวชนไปสู่ความเสี่ยงด้านต่างๆ โดยเฉพาะการถูกล่อลวงและการถูกคุกคามทางเพศ จึงถือว่าเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเป็นพื้นที่เสมือนจริงสาธารณะ (Public Virtual Space) ที่เปิดโอกาสให้ทุกคนได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็น และปะทะสังสรรค์กับบุคคลทั่วไปที่ตนเองไม่รู้จักคุ้นเคยผ่านการใช้อีเมลล์และห้องสนทนา การมีปฏิสัมพันธ์ที่เปิดกว้างในพื้นที่เสมือนจริงนี้ [11, 12] ดังที่ Jonathan [13] ได้ศึกษาแนวคิดเรื่องอารมณ์ พบว่ามนุษย์มีอารมณ์ที่หลากหลายมีการแสดงออกตามเงื่อนไขและสถานการณ์ที่

แตกต่างกัน ประหนึ่งว่า มีสถานที่จริงและบุคคลที่มีตัวตนจริงในการรับรู้ความรู้สึกและอารมณ์ นั่นคือการใช้สายตามอง การเห็นตัวหนังสือ การนึกคิดตามรูปภาพ และเสียง ที่สัมผัสได้โดยใช้สัมผัสของตนเองได้แก่ ใช้นิ้วในการอ่าน ใช้นิ้วในการฟัง ใช้ความรู้สึกรับรู้เรื่องราว จึงเป็นการรับรู้ตามประสบการณ์และคุณลักษณะของบุคคล สื่อกลางสิ่งนี้และ Holums [14] ได้กล่าวถึงความดึงดูด (Attraction) ของการสื่อสารทางพื้นที่เสมือนจริง ผู้ใช้มีอิสระในพื้นที่ใหม่ที่สร้างจินตนาการจนกลายเป็นวัฒนธรรมทางไซเบอร์ที่เป็นที่นิยม เรียกว่า “Popular Cyberculture” อีกทั้งเป็นการปลดปล่อย การทำให้เป็นอิสระ (Emancipation) ทำให้วัยรุ่นที่ชอบความแปลกใหม่ ความตื่นเต้นท้าทาย ได้รับการตอบสนอง แต่ด้วยประสบการณ์และวัยวุฒิที่ยังน้อย จึงมีโอกาสสูงที่วัยรุ่นจะตกเป็นเหยื่อการถูกระทำรุนแรงทางเพศจากผู้คนที่มียุติสนัยหลากหลายและเจตนาร้าย มาฉวยโอกาสทุกขณะ ในด้านของผู้หญิงที่ตกเป็นเหยื่อทางเพศนั้นมีเป็นสิ่งที่ยังคงมีอยู่ในสังคมที่มีแนวโน้มเพิ่มมากขึ้น แต่การดูแลช่วยเหลือ การป้องกันยังไม่สามารถป้องกันไม่ให้เกิดภัยดังกล่าวได้ โดยเฉพาะในกลุ่มวัยรุ่น เด็กนักเรียนที่กำลังเป็นวัยรุ่นนั้นมีความเสี่ยงเนื่องจากเด็กในวัยนี้ยังขาดความรู้และประสบการณ์ และวัยนี้ก็มีความอยากรู้อยากลอง ประกอบกับเป็นช่วงพัฒนาการตามวัยที่วัยรุ่นมีความสนใจ และสนุกเพลิดเพลินกับความเร้าใจของเว็บไซต์ในพื้นที่เสมือนจริง ดังนั้นจึงมีวัยรุ่นเป็นจำนวนมากที่เข้าสู่พื้นที่เสมือนจริงและขาดความระมัดระวังจนมีโอกาสถูกคุกคามทางเพศ โดยใช้แนวคิดทฤษฎีการคุกคามทางเพศของ Light and Doucet [15] แนวคิดของ Ecological Model ของ Urie Bronfenbrenner [16] นิเวศวิทยาภายใต้อิทธิพลของสังคม ได้ใช้ในการอธิบายความรุนแรงทางเพศได้อย่างครอบคลุม และกว้างขวางได้ดังนี้ 1) ระดับอิทธิพลของบุคคล (Individual – Level Influences) 2) ระดับอิทธิพลของความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล (Interpersonal Relationship – Level Influ-

ences) 3) ระดับอิทธิพลของชุมชน (Community - Level Influences) และ 4) ระดับอิทธิพลของโครงสร้างทางสังคม (Social - Level Influences) แนวคิดพื้นที่เสมือนจริงของ Holes [14] แนวคิดความไว้วางใจ แนวคิดเกี่ยวกับครอบครัว แนวคิดโครงสร้างทางสังคม

วัตถุประสงค์การวิจัย

เพื่อศึกษาระดับการคุกคามทางเพศต่อวัยรุ่นหญิงผ่านพื้นที่เสมือนจริง และปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับการถูกคุกคามทางเพศต่อวัยรุ่นหญิงผ่านพื้นที่เสมือนจริง

วิธีการวิจัย

ระเบียบวิธีวิจัย การวิจัยครั้งนี้ ได้วิเคราะห์และหาข้อสรุปชั่วคราวจากข้อมูลเชิงคุณภาพในการศึกษากระบวนการที่วัยรุ่นหญิงถูกคุกคามทางเพศผ่านพื้นที่เสมือนจริง จากนั้นจึงใช้วิธีเชิงปริมาณ (Quantitative Approach) มาศึกษาระดับการคุกคามทางเพศต่อวัยรุ่นหญิงผ่านพื้นที่เสมือนจริง

การกำหนดขอบเขตของการวิจัย กำหนดออกเป็น 3 ลักษณะ คือ

1. ขอบเขตด้านเนื้อหา ประกอบด้วย

1.1 ช่องทางที่ใช้ติดต่อสื่อสารในพื้นที่เสมือนจริงประกอบด้วย 3 ช่องทาง ได้แก่ 1) ห้องสนทนา (Chat Room) 2) กระดานข่าวแสดงความคิดเห็น (Web Board) และ 3) ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ (E-Mail)

1.2 การคุกคามทางเพศผ่านพื้นที่เสมือนจริง มี 2 ลักษณะ คือ 1) การคุกคามทางเพศด้านวาจา/การมองเห็น (Verbal / Virtual Harassment) ครอบคลุมพฤติกรรมที่วัยรุ่นหญิงถูกกระทำจากผู้คุกคามที่สื่อหรือแสดงออกถึงการคุกคามทางเพศ ในด้านพฤติกรรมหรือการแสดงออกด้านวาจา การแสดงสัญลักษณ์ที่มีความหมายทางเพศ จากการเล่าเรื่องตลกกลามกอนาจาร (Risque Jokes) การ

พูดจาสัปดน (Off-color Remark) ข้อเสนอแบบที่ไม่พึงประสงค์ (Unwanted Propositions) การข่มขู่ (Threat) การให้อนุญาต (Passes) รูปภาพเกี่ยวกับเรื่องเพศ หรือล่อลวงละเมิดในเชิงแนะนำ (Suggestive, Violent or Sexual Photographs) ภาพติดผนัง การ์ตูนทางเพศ (Pin-ups, Cartoon) การให้ของขวัญเกี่ยวกับทางเพศแบบไม่พึงประสงค์ (Unwanted Sexual Compliments) การจีบเกี้ยวที่มากเกินไปกว่าปกติ (Excessive Flirting) และข้อเสนอให้มีนัด (Requests for Dates) โดยผ่านการพิมพ์ เสียงผ่านไมโครโฟน การโพสภาพ การมองเห็นจากกล้องเว็บแคม โดยผู้ถูกคุกคามยังไม่ได้ถูกสัมผัสทางร่างกาย 2) การคุกคามทางเพศด้านร่างกาย (Physical Harassment) ครอบคลุมพฤติกรรมที่วัยรุ่นหญิงถูกกระทำจากผู้คุกคามที่สื่อหรือแสดงออกถึงการคุกคามทางเพศ จากการสัมผัสบางส่วนของร่างกายแบบไม่พึงประสงค์ (Unwanted Touching on Any Part of the Body) การสัมผัสหน้าอกและสะโพก (Touching on Breast and Hips) การปิดหรือถูบล้างร่างกายของอีกคนหนึ่งแบบไม่พึงประสงค์ (Unwanted Brushing Against Another Body) การยืนใกล้ชิดเกินไป (Standing Too Close) และการถูก จู่โจมเข้าถึงตัว (Physical Attack) ในลักษณะล่วงเกินทางเพศ พยายามข่มขืน (Attempt to Rape) และข่มขืน (Rape) โดยนำมาจากแนวคิดของ Light and Doucet [15]

2. ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการเก็บข้อมูลเชิงปริมาณ สำหรับศึกษาระดับการคุกคามทางเพศผ่านพื้นที่เสมือนจริงของวัยรุ่นหญิง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6 ในจังหวัดขอนแก่น ที่กำลังศึกษาในปีการศึกษา 2553 จำนวน 19,432, คน ที่เป็นผู้ที่ใช้พื้นที่เสมือนจริงในชีวิตประจำวัน โดยใช้การติดต่อสื่อสารอย่างน้อยจาก 1 ช่องทาง คือจากการสนทนาในห้องสนทนา (Chat Room) และ/หรือจากกระดานข่าวแสดงความคิดเห็น (Web Board) และ/หรือจาก

การใช้ประโยชน์อีเล็คทรอนิกส์ (E- Mail) ขนาดตัวอย่าง (Sample Size) ได้จากการอ้างอิงตารางสุ่มของ Krejcie and Morgan [17] เมื่อประชากร 15,000 คน ขนาดตัวอย่างมีจำนวน 375 คน เมื่อขนาดกลุ่มตัวอย่างมากขึ้นให้คำนวณกลุ่มตัวอย่างที่เกิน 15,000 ผู้วิจัยจึงคำนวณตามค่าตารางที่กำหนดเมื่อประชากรมากขึ้น 5,000 คน ขนาดตัวอย่างเพิ่มขึ้นอีก 2 คน ซึ่งกลุ่มประชากรวัยรุ่นหญิง จำนวน 4,432 คน ค่าคำนวณได้ 1.77 ขนาดตัวอย่างจึงมีทั้งสิ้น 377 คน การสุ่มตัวอย่างใช้วิธีสุ่มแบบแบ่งชั้น (Stratified Sampling) จากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาขอนแก่น เขต 1-5 สุ่มได้อำเภอละ 1 แห่ง จากนั้นสุ่มด้วยวิธีอย่างง่าย (Simple Random Sampling) เพื่อหาตัวแทนโรงเรียนจากอำเภอละ 2 โรงเรียน จำนวน 10 โรงเรียน แล้วคำนวณหาสัดส่วน (Probability Proportional Sampling) เพื่อหาตัวแทนนักเรียนวัยรุ่นหญิงจาก 10 โรงเรียน จำนวน 377 คน การสุ่มตัวอย่างใช้วิธีสุ่มแบบแบ่งชั้น (Stratified Sampling) จากสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาขอนแก่น เขต 1-5 สุ่มได้อำเภอละ 1 แห่ง จากนั้นสุ่มด้วยวิธีอย่างง่าย (Simple Random Sampling) เพื่อหาตัวแทนโรงเรียนจากอำเภอละ 2 โรงเรียน จำนวน 10 โรงเรียน แล้วคำนวณหาสัดส่วน (Probability Proportional Sampling) เพื่อหาตัวแทนนักเรียนวัยรุ่นหญิงจาก 10 โรงเรียน จำนวน 377 คน

3. ขอบเขตด้านพื้นที่ที่ใช้ในการศึกษา พื้นที่ที่ใช้ในการศึกษา คือพื้นที่จังหวัดขอนแก่น

เครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้คือ แบบสัมภาษณ์ (Interview Schedule) ที่ผู้วิจัยได้นำข้อสรุปชั่วคราวที่ค้นพบจากการศึกษาวิธีเชิงคุณภาพมาเป็นข้อมูลประกอบกับแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องจึงได้สร้างแบบสัมภาษณ์และทดลองใช้เครื่องมือ (Try Out) กับวัยรุ่นหญิงที่คุณสมบัติใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน วิเคราะห์หาค่าความเที่ยงตรงของเครื่องมือโดยใช้สูตร

การหาสัมประสิทธิ์อัลฟาของครอนบาค (Cronbach's Alpha Coefficient) เพื่อหาค่าความเชื่อมั่นของแบบสัมภาษณ์ทั้งชุด โดยใช้วิธีการทางสถิติ ด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป SPSS for Windows ผลการวิเคราะห์ความเชื่อมั่นของแบบสัมภาษณ์ทั้งชุด ได้ค่า Cronbach's Alpha Coefficient = 0.86

แบบสัมภาษณ์ที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ แบ่งออกเป็น 10 ส่วน ได้แก่ ส่วนที่ 1 แบบสัมภาษณ์ข้อมูลทั่วไปของวัยรุ่นหญิงและครอบครัว ส่วนที่ 2 แบบสัมภาษณ์สัมพันธภาพในครอบครัว ส่วนที่ 3 แบบสัมภาษณ์การเห็นคุณค่าในตนเอง ส่วนที่ 4 แบบสัมภาษณ์บทบาทของผู้ปกครองในการใช้พื้นที่เสมือนจริงของวัยรุ่น ส่วนที่ 5 แบบสัมภาษณ์อิทธิพลของกลุ่ม ส่วนที่ 6 แบบสัมภาษณ์การคบเพื่อนต่างเพศ ส่วนที่ 7 แบบสัมภาษณ์การใช้พื้นที่เสมือนจริง ส่วนที่ 8 แบบสัมภาษณ์ความไว้วางใจในพื้นที่เสมือนจริง ส่วนที่ 9 แบบสัมภาษณ์ประสบการณ์การถูกกดขี่ทางเพศ และ ส่วนที่ 10 แบบสัมภาษณ์การถูกคุกคามทางเพศผ่านพื้นที่เสมือนจริง สำหรับส่วนที่ 10 นี้ เป็นตัวแปรที่มีการวัดแบบช่วงสเกล โดยการถูกคุกคามทางเพศระดับน้อย มีค่าคะแนนอยู่ระหว่าง 0-5 การถูกคุกคามทางเพศระดับปานกลาง มีค่าคะแนนอยู่ระหว่าง 6-17 การถูกคุกคามทางเพศระดับมาก มีค่าคะแนนอยู่ระหว่าง 18-26

การตรวจสอบข้อมูล

การตรวจสอบข้อมูลผู้วิจัยได้ตรวจสอบขณะอยู่ในสนาม โดยตรวจสอบข้อมูลทุกข้อคำถามว่าผู้ตอบได้ตอบครบถ้วนทุกข้อ โดยผู้วิจัยเป็นผู้ตรวจสอบแบบสัมภาษณ์ทุกฉบับ หากพบว่าการตอบแบบสัมภาษณ์ไม่ครบถ้วนผู้วิจัยได้ให้ผู้ช่วยวิจัยไปถามให้ครบทุกข้อ ลำดับต่อมาคือการตรวจสอบข้อมูลที่นำไปบันทึกในตารางข้อมูลโปรแกรมสำเร็จรูป SPSS โดยตรวจทาน 2 ครั้งในทุกข้อคำถาม

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ (Quantitative Analysis) วิเคราะห์ข้อมูล โดยวิธีการทางสถิติ ด้วยคอมพิวเตอร์โปรแกรมสำเร็จรูป SPSS for Windows จำแนกสถิติในการวิเคราะห์ ดังนี้

1. การวิเคราะห์ข้อมูลตัวแปรเดียว (Univariate Analysis) สถิติที่ใช้กับตัวแปรเดียว ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เพื่อทราบการกระจายข้อมูลเบื้องต้นของกลุ่มตัวอย่างที่ทำการศึกษา

2. การวิเคราะห์ข้อมูลสองตัวแปร (Bivariate Analysis) สถิติที่ใช้ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรต่างๆ กับการคุกคามทางเพศ คือ การวิเคราะห์ตารางไขว้ (Crosstabulation) โดยนำตัวแปรการพักอาศัย อิทธิพลของกลุ่มเพื่อน พฤติกรรมการคบเพื่อนต่างเพศ โครงสร้างครอบครัว สถานภาพสมรสของบิดามารดา อาชีพของบิดา อาชีพของมารดา รายได้ของครอบครัว บทบาทผู้ปกครองในการใช้เสมือนจริงของวัยรุ่น สมพันธภาพในครอบครัว ประสบการณ์การถูกกดขี่ทางเพศ การเห็นคุณค่าในตัวเอง ช่องทางของพื้นที่เสมือนจริง ระยะเวลาที่พัฒนาความสัมพันธ์ เครือข่ายสังคมออนไลน์ และความไว้วางใจในพื้นที่เสมือนจริง ที่มีการจัดแบ่งกลุ่มแล้วมาวิเคราะห์ร่วมกับตัวแปรตาม คือ การถูกคุกคามทางเพศ ทั้งนี้เพื่อให้ได้ภาพการกระจายของตัวแปรตามในแต่ละลักษณะของตัวแปรอิสระ ซึ่งจะสามารถทราบได้ว่า วัยรุ่นหญิงมีคุณลักษณะอย่างไรบ้าง ที่มีผลต่อการถูกคุกคามทางเพศมาก ซึ่งจะสามารถเห็นกลุ่มเป้าหมายที่จะต้องได้รับการพัฒนาปรับปรุงเพื่อให้มีการถูกคุกคามทางเพศลดลง และใช้สถิติไค-สแควร์ (Chi-square) เพื่อบ่งชี้ความสัมพันธ์ ระหว่างตัวแปรดังกล่าวว่า มีนัยสำคัญหรือไม่

ผลการวิจัย สรุปและการอภิปรายผล

1. ข้อมูลทั่วไปของวัยรุ่นหญิง จะนำเสนอถึงระดับชั้นเรียน อายุ ลำดับที่ของบุตร จำนวน พี่น้องในครอบครัว สถานที่ตั้งของโรงเรียน การมีชีวิตของบิดา

มารดา ดังนี้ ระดับชั้นเรียน พบว่า นักเรียนกำลังศึกษาในชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 35.6 อายุของนักเรียนโดยเฉลี่ยเท่ากับ 16.8 ปี ส่วนใหญ่มีอายุ 17 ปี คิดเป็นร้อยละ 34.2 อายุน้อยที่สุด คือ 15 ปี คิดเป็นร้อยละ 7.2 และอายุมากที่สุด คือ 19 ปี คิดเป็นร้อยละ 1.1 ลำดับที่ของบุตรเป็นบุตรคนที่ 1 มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 53.8 รองลงมาเป็นบุตรคนที่ 2 คิดเป็นร้อยละ 35.8 จำนวนพี่น้องในครอบครัวมีจำนวน 2 คน มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 62.9 เมื่อพิจารณาถึงสถานที่ตั้งของโรงเรียน พบว่า โรงเรียนตั้งอยู่ในเขตเทศบาลมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 81.7 การมีชีวิตของบิดามารดา ทั้งบิดามารดายังมีชีวิตอยู่มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 95.0 ทั้งบิดามารดาถึงแก่กรรมแล้วคิดเป็นร้อยละ 0.3 ผู้ที่นักเรียนพักอาศัยอยู่ด้วยอยู่กับ บิดา มารดามากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 61.3 รองลงมา คือ อยู่กับบิดาหรือมารดา คิดเป็นร้อยละ 12.5 และอยู่โดยลำพังคนเดียว คิดเป็น ร้อยละ 5.8

2. ปัจจัยด้านคุณลักษณะส่วนบุคคล ได้แก่ ลักษณะการพักอาศัยของวัยรุ่นหญิง อิทธิพลของกลุ่มเพื่อน และพฤติกรรมการคบเพื่อนต่างเพศ

2.1 การพักอาศัย พบว่า การพักอาศัยขณะที่มาเรียนหนังสือ พักที่บ้านตัวเอง มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 79.7 รองลงมาคือ พักที่หอพัก คิดเป็นร้อยละ 10.1

2.2 อิทธิพลของกลุ่มเพื่อน

ผลการวิเคราะห์อิทธิพลของกลุ่มเพื่อน ซึ่งประกอบด้วย การมีพฤติกรรมทำตามกลุ่มเพื่อน จากข้อคำถามทั้งหมด 10 ข้อ พบว่า วัยรุ่นหญิงมีคะแนนอิทธิพลของกลุ่มเพื่อนอยู่ระหว่าง 0-17 คะแนน และมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 6.75 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 2.937 โดยที่อิทธิพลของกลุ่มเพื่อนอยู่ในระดับปานกลาง คิดเป็นร้อยละ 57.3 รองลงมาคือ ระดับน้อย คิดเป็นร้อยละ 36.6 และระดับมาก คิดเป็นร้อยละ 6.1

2.3 พฤติกรรมการคบเพื่อนต่างเพศ

ผลการวิเคราะห์ พฤติกรรมการคบเพื่อนต่างเพศ ซึ่งประกอบด้วย ความเป็นอิสระจาก

การควบคุมของผู้ปกครองในด้านการคบเพื่อน การเที่ยวกลางคืน การนัดเที่ยวกับเพศตรงข้ามหรือการมีคูรัก จากข้อคำถามทั้งหมด 12 ข้อ พบว่า วัยรุ่นหญิงมีคะแนนพฤติกรรมการคบเพื่อนต่างเพศ อยู่ระหว่าง 0-10 คะแนน และมีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 4.11 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 2.214 โดยที่พฤติกรรมการคบเพื่อนต่างเพศ อยู่ในระดับปานกลาง คิดเป็นร้อยละ 54.9 รองลงมาคือระดับน้อย คิดเป็นร้อยละ 40.3 และระดับมาก คิดเป็นร้อยละ 4.8

3. ปัจจัยด้านครอบครัว ได้แก่ โครงสร้างครอบครัว สถานภาพสมรสของบิดามารดา อาชีพของบิดา อาชีพของมารดา รายได้ของครอบครัว บทบาทของผู้ปกครองในการใช้พื้นที่เสมือนจริงของวัยรุ่น และสัมพันธภาพในครอบครัว โครงสร้างครอบครัว ส่วนใหญ่นักเรียนอยู่ด้วยกันเฉพาะบิดา มารดา ลูก คิดเป็นร้อยละ 48.8 รองลงมาคือ อยู่ด้วยกันทั้งบิดา มารดา ลูกและตา ยาย คิดเป็นร้อยละ 21.5 อยู่ด้วยกันเฉพาะญาติฝ่ายบิดา มารดา คิดเป็นร้อยละ 4.8 สถานภาพสมรสของบิดามารดา บิดา มารดาอยู่ด้วยกันมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 79.6 รองลงมาคือ บิดา มารดา หย่า/แยกทางกัน คิดเป็นร้อยละ 13.3

อาชีพของบิดา มารดา พบว่า ส่วนใหญ่บิดามีอาชีพรับราชการ/พนักงานรัฐวิสาหกิจมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 31.6 รองลงมา คือ อาชีพเกษตรกร คิดเป็นร้อยละ 24.7 อาชีพของมารดา ทำธุรกิจส่วนตัวมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 24.1 รองลงมา คือ อาชีพรับราชการ/พนักงานรัฐวิสาหกิจ และอาชีพเกษตรกร คิดเป็นร้อยละ 23.9 และ 23.3 ตามลำดับ รายได้ของครอบครัว ในรอบปีที่ผ่านมา มีรายได้ส่วนมากอยู่ที่ 23,000 บาท ครอบครัวที่มีรายได้น้อยที่สุด คือ 1,000 บาท มากที่สุด คือ 150,000 บาท โดยครอบครัวที่มีรายได้น้อยกว่า 15,000 บาท มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 36.6 รองลงมาคือ มีรายได้ 15,001-30,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 24.1

บทบาทของผู้ปกครองในการใช้พื้นที่เสมือนจริงของวัยรุ่น ซึ่งประกอบด้วยการถ่ายทอดประสบการณ์ การให้ความรู้กับบุตรในการใช้พื้นที่

เสมือนจริง การดูแลควบคุมบุตรในการใช้พื้นที่เสมือนจริง จากข้อคำถามทั้งหมด 12 ข้อ พบว่า มีคะแนนบทบาทของผู้ปกครองในการใช้พื้นที่เสมือนจริงของวัยรุ่น อยู่ระหว่าง 1-12 คะแนน และมีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 6.94 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 2.192 โดยที่บทบาทของผู้ปกครองในการใช้พื้นที่เสมือนจริงของวัยรุ่น อยู่ในระดับปานกลาง คิดเป็นร้อยละ 60.7 รองลงมาคือ ระดับมาก คิดเป็นร้อยละ 24.4 และระดับน้อย คิดเป็นร้อยละ 14.9

สัมพันธภาพในครอบครัว การวิเคราะห์สัมพันธภาพในครอบครัว ซึ่งประกอบด้วยการชื่นชมคุณค่าของสมาชิกในครอบครัว การติดต่อสื่อสารที่ตรงกัน และมีการยอมรับซึ่งกันและกัน จากข้อคำถามทั้งหมด 11 ข้อ พบว่า วัยรุ่นหญิงมีคะแนนสัมพันธภาพในครอบครัวอยู่ระหว่าง 3-11 คะแนน และมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 10.34 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 1.236 โดยที่สัมพันธภาพในครอบครัว อยู่ในระดับมาก คิดเป็นร้อยละ 91.8 รองลงมาคือ ระดับปานกลาง คิดเป็นร้อยละ 6.9 และระดับน้อย คิดเป็นร้อยละ 1.3

4. ปัจจัยด้านโครงสร้างทางสังคม ได้แก่ ประสบการณ์การถูกกดขี่ทางเพศ และการเห็นคุณค่าในตนเอง

4.1 ประสบการณ์การถูกกดขี่ทางเพศ ซึ่งประกอบด้วยประสบการณ์การชักชวน บังคับให้ทำตามเพื่อนต่างเพศ ได้แก่ บังคับให้ไปเที่ยวกลางคืน บังคับให้หารายได้ การใช้สิ่งกระตุ้นอารมณ์เพศ บังคับให้มีเพศสัมพันธ์ จากข้อคำถามทั้งหมด 10 ข้อ พบว่า วัยรุ่นหญิงมีคะแนนประสบการณ์การถูกกดขี่ทางเพศ อยู่ระหว่าง 1-10 คะแนน และมีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 0.26 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.914 โดยที่ประสบการณ์การถูกกดขี่ทางเพศ อยู่ในระดับน้อย คิดเป็นร้อยละ 97.6 รองลงมาคือ ระดับปานกลาง คิดเป็นร้อยละ 1.9 และระดับมาก คิดเป็นร้อยละ 0.5

4.2 การเห็นคุณค่าในตนเอง

ผลการวิเคราะห์ การเห็นคุณค่าในตนเอง ซึ่งประกอบด้วยการรับรู้ประเมินตนเองใน

ความสามารถ ความสำคัญ ความสำเร็จ จากข้อคำถามทั้งหมด 7 ข้อ พบว่า วัยรุ่นหญิงมีคะแนนการเห็นคุณค่าในตนเอง อยู่ระหว่าง 0-28 คะแนน และมีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 21.57 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 2.608 โดยที่การเห็นคุณค่าในตนเอง อยู่ในระดับมาก คิดเป็น ร้อยละ 53.1 รองลงมาคือระดับปานกลาง คิดเป็นร้อยละ 44.6 และระดับน้อย คิดเป็นร้อยละ 2.4

5. ปัจจัยด้านการใช้พื้นที่เสมือนจริง ได้แก่ ช่องทางของพื้นที่เสมือนจริง ระยะเวลาที่พัฒนาความสัมพันธ์ในพื้นที่เสมือนจริง เครือข่ายสังคมออนไลน์ และความไว้วางใจในพื้นที่เสมือนจริง วัยรุ่นหญิงให้เหตุผลในการติดต่อสื่อสาร เพื่อใช้ติดต่อเพื่อนใหม่มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 63.1 รองลงมาคือ ตามกระแสนิยมและคลายเหงา คิดเป็นร้อยละ 41.1 และ 39.0 ตามลำดับ สถานที่ที่นักเรียนใช้ในการติดต่อสื่อสารบ่อยๆ มากที่สุดคือ ที่บ้าน คิดเป็นร้อยละ 50.7 รองลงมาคือ ร้านบริการอินเทอร์เน็ต และสถานศึกษา คิดเป็นร้อยละ 26.3 และ 9.8 ตามลำดับ ในส่วนของช่องทางของพื้นที่เสมือนจริง หรือช่องทางในการติดต่อสื่อสารกับเพื่อนต่างเพศที่สนิทที่สุด ใช้ช่องทาง E-Mail มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 53.6 รองลงมาคือ Chat Room และ Web Board คิดเป็นร้อยละ 28.4 และ 6.6 ตามลำดับ ทั้งนี้มีวัยรุ่นหญิงที่ไม่มีเพื่อนต่างเพศที่สนิท คิดเป็นร้อยละ 11.4 ระยะเวลาที่รู้จักเพื่อนต่างเพศ ใช้เวลามากกว่า 36 เดือน มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 40.8 รองลงมาคือใช้เวลา 13-24 เดือน และ 1-6 เดือน คิดเป็นร้อยละ 16.4 และ 15.4 ตามลำดับ สมาชิกเครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นสมาชิกเครือข่าย Facebook มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 71.9 รองลงมาคือ สมาชิกเครือข่าย Hi 5 และ Twitter คิดเป็นร้อยละ 67.6 และ 10.1 ตามลำดับ

ผลการวิเคราะห์ความไว้วางใจในพื้นที่เสมือนจริง ซึ่งประกอบด้วยการทำความรู้จัก การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น การเปิดเผยข้อมูลส่วนตัว การเชื่อมั่น ฟังพา การให้ความสนิทสนม จากข้อคำถามทั้งหมด 18 ข้อ พบว่า วัยรุ่นหญิงมีคะแนนความไว้วางใจในพื้นที่เสมือนจริง อยู่ระหว่าง 18-53 คะแนน และ

มีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 35.64 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 6.972 โดยที่ความไว้วางใจในพื้นที่เสมือนจริง อยู่ในระดับปานกลาง คิดเป็นร้อยละ 62.9 รองลงมาคือ ระดับมาก คิดเป็นร้อยละ 20.4 และระดับน้อย คิดเป็นร้อยละ 16.7

6. การถูกคุกคามทางเพศผ่านพื้นที่เสมือนจริง ได้แก่ การถูกคุกคามทางเพศด้วยวาจา การมองเห็น การถูกคุกคามทางเพศด้านร่างกาย

ผลการวิเคราะห์การถูกคุกคามทางเพศผ่านพื้นที่เสมือนจริง ซึ่งประกอบด้วย การถูกคุกคามทางเพศด้วยวาจา การมองเห็น การถูกคุกคามทางเพศด้านร่างกาย จากข้อคำถามทั้งหมด 30 ข้อ โดยจำแนกระดับพฤติกรรมการถูกคุกคามเป็น 3 ระดับ คือ ถูกคุกคามเป็นประจำ ถูกคุกคามเป็นบางครั้ง และไม่ถูกคุกคาม พบว่า วัยรุ่นหญิงมีคะแนนการถูกคุกคามทางเพศโดยรวม อยู่ระหว่าง 0-26 คะแนน โดยที่การถูกคุกคามทางเพศโดยรวม อยู่ในระดับน้อย คิดเป็นร้อยละ 56.8 รองลงมาคือ ระดับปานกลาง คิดเป็นร้อยละ 11.7 และระดับมาก คิดเป็นร้อยละ 1.9 (ดังตารางที่ 1)

6.1 การถูกคุกคามทางเพศด้วยวาจา การมองเห็น

ผลการวิเคราะห์การถูกคุกคามทางเพศด้วยวาจา การมองเห็น ซึ่งประกอบด้วย การเล่าเรื่องตลกกลามกอนาจาร การพูดจาสับตบ การให้ข้อเสนอแบบที่ไม่พึงประสงค์ การข่มขู่ การให้อนุญาตรูปภาพเกี่ยวกับเรื่องเพศ หรือล้วงละเมิดในเชิงแนะนำ การให้ภาพติดผนัง การตุนทางเพศ การให้ของขวัญเกี่ยวกับทางเพศแบบไม่พึงประสงค์ การจีบเกี้ยวที่มากเกินไปกว่าปกติ ข้อเสนอให้มินัด จากข้อคำถามทั้งหมด 18 ข้อ พบว่า วัยรุ่นหญิงมีคะแนนการถูกคุกคามทางเพศด้วยวาจา การมองเห็น อยู่ระหว่าง 0-22 คะแนน โดยที่การถูกคุกคามทางเพศ ด้วยวาจา การมองเห็น อยู่ในระดับน้อย คิดเป็นร้อยละ 52.5 รองลงมาคือ ระดับปานกลาง คิดเป็นร้อยละ 15.1 และระดับมาก คิดเป็นร้อยละ 2.7

6.2 การถูกคุกคามทางเพศด้านร่างกาย

ผลการวิเคราะห์การถูกคุกคามทางเพศด้านร่างกาย ซึ่งประกอบด้วย การสัมผัสบางส่วน ของร่างกาย การสัมผัสหน้าอกและสะโพก การปิดหรือ ปล่อยร่างกาย การยื่นใกล้ชิดเกินไป การจู๋โงมเข้าถึง เข้าถึงตัวในลักษณะล่วงเกินทางเพศที่แสดงถึงการ พยายามข่มขืน การจู๋โงมเข้าถึงตัวในลักษณะล่วงเกิน ทางเพศที่แสดงถึงการข่มขืน จากข้อคำถามทั้งหมด 12 ข้อ พบว่า วัยรุ่นหญิงมีคะแนนการถูกคุกคามทางเพศ ทางด้านร่างกาย อยู่ระหว่าง 0-4 คะแนน โดยที่การ ถูกคุกคามทางเพศด้านร่างกาย อยู่ในระดับน้อย คิด เป็นร้อยละ 1.3 รองลงมาคือ ระดับปานกลาง คิดเป็น ร้อยละ 1.1 และระดับมาก คิดเป็นร้อยละ 0.5

การวิเคราะห์ ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับการ คุกคามทางเพศผ่านพื้นที่เสมือนจริง ระหว่างปัจจัยด้าน คุณลักษณะส่วนบุคคล ปัจจัยด้านครอบครัว ปัจจัยด้าน โครงสร้างสังคม และปัจจัยพื้นที่เสมือนจริง กับการ คุกคามทางเพศผ่านพื้นที่เสมือนจริง จากการวิเคราะห์ ตารางไขว้พิจารณาจากค่าความสัมพันธ์ Pearson Chi-Square พบว่า

ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับการคุกคามทาง เพศด้านวาจา การมองเห็น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ ระดับ 0.01 ได้แก่ อิทธิพลของกลุ่มเพื่อน ประสบการณ์ การถูกกดขี่ทางเพศ ระยะเวลาที่พัฒนาความสัมพันธ์ จำนวนเครือข่ายสังคมออนไลน์ และความไว้วางใจใน พื้นที่เสมือนจริง

ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับการคุกคามทาง เพศด้านร่างกาย อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ 0.01 ได้แก่ อิทธิพลของกลุ่มเพื่อน พฤติกรรมการคบ เพื่อนต่างเพศ สัมพันธภาพในครอบครัวและความไว้วางใจในพื้นที่เสมือนจริง ส่วนปัจจัยที่มีความสัมพันธ์ กับการคุกคามทางเพศด้านร่างกาย อย่างมีนัยสำคัญ ทางสถิติ ที่ระดับ 0.05 ได้แก่ การเห็นคุณค่าในตนเอง

ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับการคุกคามทาง เพศโดยรวม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ 0.01 ได้แก่ อิทธิพลของกลุ่มเพื่อน พฤติกรรมการคบเพื่อน ต่างเพศ จำนวนเครือข่ายสังคมออนไลน์ และความไว้วางใจในพื้นที่เสมือนจริง ส่วนปัจจัยที่มีความสัมพันธ์ กับการคุกคามทางเพศด้านร่างกาย อย่างมีนัยสำคัญ ทางสถิติ ที่ระดับ 0.05 ได้แก่ ระยะเวลาที่พัฒนาความสัมพันธ์

ความสัมพันธ์

ตารางที่ 1 ร้อยละของวัยรุ่นหญิงจำแนกตามระดับการ คุกคามทางเพศผ่านพื้นที่เสมือนจริง

ระดับการคุกคามทางเพศผ่านพื้นที่เสมือนจริง	ร้อยละ
การถูกคุกคามทางเพศ ด้านวาจา การมองเห็น	
ไม่ถูกคุกคาม (0 คะแนน)	29.7
ระดับน้อย (1-7 คะแนน)	52.5
ระดับปานกลาง (8-14 คะแนน)	15.1
ระดับมาก (15-22 คะแนน)	2.7
รวม	100.0(377)
— $\chi^2=3.85$ S.D.=4.15 Min=0.0 Max=22.0	
ระดับการคุกคามทางเพศด้านร่างกาย	
ไม่ถูกคุกคาม(0 คะแนน)	97.1
ระดับน้อย (1 คะแนน)	1.3
ระดับปานกลาง (2-3 คะแนน)	1.1
ระดับมาก (4 คะแนน)	0.5
รวม	100.0(377)
— $\chi^2=0.06$ S.D.=0.41 Min=0.0 Max=4.0	
ระดับการคุกคามทางเพศโดยรวม	
ไม่ถูกคุกคาม(0 คะแนน)	29.7
ระดับน้อย (1-8 คะแนน)	56.8
ระดับปานกลาง (9-16 คะแนน)	11.7
ระดับมาก (17-26 คะแนน)	1.9
รวม	100.0 (377)
— $\chi^2=3.92$ S.D.=4.28 Min=0.0 Max=26.0	

ผลการวิจัยสนับสนุนว่า วัยรุ่นหญิงถูกคุกคามทางเพศ พิจารณาจากระดับการถูกคุกคามทางเพศ ด้านวาจา การมองเห็น โดยมีคนที่รู้จักทางอินเทอร์เน็ต มาบอกรักมากถึงร้อยละ 45.5 และถูกขอเป็นแฟนจากคนที่รู้จักทางอินเทอร์เน็ตถึงร้อยละ 41.5 นอกจากนี้ยังได้รับรูปภาพเกี่ยวกับเรื่องเพศและได้รับการดูที่มีภาพและข้อความบรรยายการร่วมเพศถึงร้อยละ 34.0 และ ร้อยละ 25.5 ตามลำดับ อีกทั้งได้รับข้อความในลักษณะสองแง่สามง่าม และได้รับข้อความที่สัปดน ถึงร้อยละ 32.8 และ 28.1 ตามลำดับ ในส่วนของการถูกคุกคามทางเพศด้านร่างกาย วัยรุ่นหญิงถูกคุกคามด้านร่างกายในลักษณะยืนเบียดชิดและเอียงตัวเบียดชิดคิดเป็นร้อยละ 1.9 และ 1.6 ตามลำดับ ซึ่งส่วนมากการคุกคามทางเพศกับวัยรุ่นหญิงเกิดขึ้นในลักษณะถูกคุกคามทางเพศด้านวาจา การมองเห็น เมื่อวัยรุ่นหญิงรับนัดหรือออกไปพบกับเพื่อนต่างเพศจึงถูกคุกคามทางเพศด้านร่างกาย ซึ่งเกิดขึ้นหลังจากรู้จักกันผ่านพื้นที่เสมือนจริง การมีอิสระในการใช้พื้นที่เสมือนจริง ความดึงดูดของพื้นที่เสมือนจริงที่ทำให้ผู้ใช้มีอิสระที่สร้างจินตนาการจนกลายเป็นความครอบงำพื้นที่เสมือนจริงถูกสร้างมาเพื่อสนองความต้องการทุกรูปแบบ รวมถึงการปลดปล่อย [14] การที่วัยรุ่นหญิงได้รับการใช้ที่แพร่กระจาย เป็นความมีเสรีที่อาจมีภัยมาสู่วัยรุ่นหญิงได้ ท่ามกลางที่สังคมมีการเปลี่ยนแปลงพัฒนาทางเทคโนโลยีผู้ปกครองควรสอดส่อง ดูแลการใช้พื้นที่เสมือนจริงของบุตร ดังที่ Ben-Ze, ve [18] ยังพบถึง ความเปิดเผย (Openness) ที่ใกล้ชิดสนิทสนม โดยเฉพาะในพื้นที่เสมือนจริงที่มีความเป็นส่วนตัวสูง จะส่งผลให้มีความผูกพันในอารมณ์ และการให้ความใกล้ชิดกับคนแปลกหน้าปฏิสัมพันธ์ของวัยรุ่นหญิงที่เกิดในพื้นที่เสมือนจริงสามารถแสดงผ่านสื่อได้หลายอย่าง เช่น การสนทนาในห้องสนทนา (Chat Room) กระดานข่าวแสดงความคิดเห็น (Web Board) การใช้ไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ (E-Mail) และสอดคล้องกับ Gambetta ในการให้ความไว้วางใจตามสภาพแวดล้อมทางสังคมและประสบการณ์ของบุคคล การมีปฏิสัมพันธ์บนพื้นที่

เสมือนจริงนี้ดำเนินการไปกับวัยรุ่นได้รู้จักคนที่หลากหลาย มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น การเล่าเรื่องทั่วไป รวมถึงเปิดเผยเรื่องส่วนตัวมากขึ้น อีกทั้งในพื้นที่เสมือนจริงมีการพึ่งพากันในหลายๆด้าน เช่น ปรีกษาเรื่องการเรียน เรื่องส่วนตัว เรื่องปัญหาครอบครัว สิ่งเหล่านี้ได้ทำให้เกิดความไว้วางใจต่อกันจนตั่งกล่าวซึ่งจากผลการศึกษาเชิงคุณภาพ วัยรุ่นหญิงให้ความเชื่อมั่นต่อกันสนทนาในเวลาไม่นาน และให้ความไว้วางใจคู่สนทนา โดยคู่สนทนาได้สร้างความไว้วางใจต่อวัยรุ่นหญิง การแสดงความสนใจ การมีเวลาให้ในลักษณะการเอาใจใส่ หากผู้ใช้พื้นที่เสมือนจริงที่สื่อสารกับวัยรุ่นสร้างความสัมพันธ์ไปสู่โอกาสที่ถูกหลอกลวง วัยรุ่นจึงมีโอกาสเกิดความเสี่ยงจากการถูกคุกคามทางเพศผ่านพื้นที่เสมือนจริง สอดคล้องกับแนวคิดของ อิทธิพลของสังคม (Ecological Model) ของ Bronfenbrenner ได้ใช้ในการอธิบายความรุนแรงทางเพศ ที่เริ่มตั้งแต่คุกคามทางเพศด้วยวาจา/การมองเห็น (Verbal/Virtual Harassment และวัยรุ่นหญิงยังมีความเสี่ยงจากการนัดหมายและถูกคุกคามทางเพศด้านร่างกาย (Physical Harassment) ที่วัยรุ่นหญิงได้รับพฤติกรรมจากผู้คุกคามที่สื่อหรือแสดงออกถึงการคุกคามทางเพศจากการสัมผัส

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะเชิงวิชาการ

จากการศึกษาครั้งนี้ได้ใช้แนวคิดการคุกคามทางเพศของ Light and Doucet [15] ที่แบ่งการคุกคามทางเพศเป็น 2 ลักษณะใหญ่ๆ ประการที่ 1 คือ การคุกคามทางเพศด้านวาจา/การมองเห็น (Verbal/Virtual Harassment) ที่วัยรุ่นหญิงได้รับพฤติกรรมจากผู้คุกคามที่สื่อหรือแสดงออกผ่านพื้นที่เสมือนจริงในเรื่องเพศในด้านพฤติกรรมหรือการแสดงออกด้านวาจา การคุกคามทางเพศประการที่ 2 คือ การคุกคามทางเพศด้านร่างกาย (Physical Harassment) ที่วัยรุ่นหญิงได้รับพฤติกรรมจากผู้คุกคามที่สื่อหรือแสดงออกถึงการคุกคามทางเพศจากการสัมผัส จากการศึกษาเกี่ยวกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ก็ยัง

สามารถพบการคุกคามทางเพศ (ดังตารางที่ 1) จึงแสดงว่าแนวคิดนี้สามารถใช้ในการศึกษาการคุกคามทางเพศได้

2. ข้อเสนอแนะเชิงพัฒนา

ข้อเสนอแนะต่อสถาบันการศึกษา จากการศึกษ พบว่า

1) ระดับการคุกคามทางเพศต่อวัยรุ่นหญิงผ่านพื้นที่เสมือนจริง จากการถูกคุกคามทางเพศด้านวาจา การมองเห็น การคุกคามทางเพศด้านร่างกาย และการคุกคามทางเพศโดยรวม ที่สามารถนำผลการศึกษาไปพัฒนากับวัยรุ่นหญิงในการลดความรุนแรงในการถูกคุกคามทางเพศผ่านพื้นที่เสมือนจริงได้ โรงเรียนสามารถนำแนวคิดของ Bronfenbrenner มาจัดสิ่งแวดล้อมให้เหมาะสมกับการพัฒนาการของวัยรุ่น นำแนวคิดของ Finkelhor มาใช้ในการสอนเรื่องครอบครัวและวัฒนธรรม วัยรุ่นหญิงต้องมีสัมพันธภาพที่ดีและให้ความสำคัญกับครอบครัว ให้ความใกล้ชิดกับครอบครัว และให้รับฟังคำแนะนำในการคบเพื่อน และการคบเพื่อนต่างเพศของวัยรุ่นหญิงจากจากผู้ปกครอง

2) นักเรียนในระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ถูกคุกคามทางเพศด้านวาจา การมองเห็น ในระดับมาก ทางโรงเรียนควรให้ความรู้ จัดหามาตรการ เกี่ยวกับความเสี่ยงในพื้นที่เสมือนจริง ให้เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทางสังคม

3) หน่วยงานทางการศึกษาที่เกี่ยวข้อง โดยเฉพาะระดับนโยบาย ควรหากลไกในการเพิ่มเนื้อหาของหลักสูตรในเรื่องของการใช้อินเทอร์เน็ตให้เป็นประโยชน์ และปลอดภัย รมรงค์ให้เข้าใจ และระมัดระวังการคุกคามทางเพศ ที่เป็นผลจากการมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนต่างเพศในพื้นที่เสมือนจริง โดยเฉพาะนักเรียนในระดับมัธยมศึกษาที่อยู่ในช่วงวัยรุ่น

เอกสารอ้างอิง

1. National Statistical Office Thailand. 2008. Core social indicators of Thailand 2008. Bangkok: Bangkokblog. Thai.
2. Rattana Jantao and Wirat Wongpinunwatana. 2005. A study of communication behavior in rural families to strengthen their family ties. Khon Kaen: Faculty of Humanities and Social Science, Khon Kaen University. Thai.
3. General Register Office, Ministry of Interior. 2007. Statistics of marriage and divorce registration. Bangkok: General Register Office. (Pamphlet). Thai.
4. National Statistical Office Thailand. 2009. Report of the children and youth survey 2009. Bangkok: Text & Journal Publication, Co., Ltd. Thai.
5. Jiracha Thaonthong. 1999. Factors affecting personal interest demand of public universities in Bangkok. Master of Science Thesis in Business Economics, Graduate School, Kasetsart University. Thai.
6. Bundit Pongchai. 2000. Behavior and factors influencing choosing of internet service provider. Independent Study, Master of Business Administration, Graduate School, Kasetsart University. Thai.
7. Orn-uma Srisutipan. 200. Opinion, media exposure and lifestyle of internet users in Bangkok. Mass Communication Thesis, Thammasat University. Thai.

8. Usapan Srisakulprasert. 2002. Factors influencing media usage and satisfaction toward internet usage. [n.p.p.]: Valaya Alongkorn Rajabhat University. Thai.
9. Supaksorn Pridasuthijit. 2002. Behavior of daily internet usage of high school students case study of TriamUdomSakka Pattanakran School. [n.p.p.]: The National Institute of Development Administration (NIDA). Thai.
10. Wannee Jarernsuppayanan. 2000. Behavior and satisfaction of internet user in Bangkok. Bangkok: Kasetsart University. Thai.
11. Jean, B. 1994. Simulacra and simulation. translated by Sheila Faria Glaer. Ann Arbor: University of Michigan Press.
12. Cohen, E. 2005. Cyberspace as /and space. Georgetown University Law Center Retrieved June 26, 2007, from <http://www.paper.ssrn.com/sol3/paper.cfm?>
13. Jonathan, HT. 2002. The structure of sociology theory. USA: Wadsworth Publishing Company
14. Holmes, D. 2005. Communication theory media, technology, society. India: TJ International, Padstow, cornwall.
15. Light, J., and Doucet, HE. 1995. Sexual harassment in the workplace, A guide to prevention. California: USA.
16. Rice, FP., and Dolgin, KG. 2008. The adolescent: Development, relationship, and culture. 12th ed. USA.
17. Krejcie, RV., and Morgan, DW. 1970 Determining sample size for research activities. Education and psychology measurement, 30(2), 607-610.
18. Ben-Ze've, A. 2003. Privacy, emotional closeness, and openness in Cyberspace. Computer in human behavior 19. Retrieved December 2, 2009, from <http://www.elsevier.com/locate/comphumbeh>.