

บทที่ 5

บทสรุป

การศึกษา “ความสัมพันธ์ระหว่างสื่อออนไลน์แคมฟร็อกกับทัศนคติทางเพศของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร” การศึกษาในครั้งนี้เป็นงานวิจัยแบบการสำรวจ (Survey research) โดยใช้แบบสอบถาม ซึ่งจะสอบถามวัยรุ่นที่เล่นแคมฟร็อกในเขตกรุงเทพมหานครจำนวน 400 คน ซึ่งผู้ทำวิจัยได้สรุปผลการศึกษาโดยแบ่งออกเป็น 4 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลเบื้องต้นของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 พฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์แคมฟร็อก

ตอนที่ 3 ข้อมูลเกี่ยวกับทัศนคติที่มีผลต่อพฤติกรรมทางเพศของวัยรุ่นเขตกรุงเทพมหานคร

ตอนที่ 4 การทดสอบสมมติฐาน

สรุปผลการวิจัย

ตอนที่ 1 ข้อมูลเบื้องต้นของผู้ตอบแบบสอบถาม

ผลการศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่างเป็นเพศชาย มีอายุต่ำกว่า 20 ปีมากที่สุดส่วนใหญ่มีการศึกษาระดับปวช./ปวส. มีอาชีพนักเรียน / นักศึกษา และกลุ่มตัวอย่างรายได้ ต่ำกว่า 5,000 บาทมากที่สุด

ตอนที่ 2 พฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์แคมฟร็อก

ผลการศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีการเปิดรับสื่อออนไลน์แคมฟร็อกอาทิตย์ละ 2 – 3 วันมากที่สุด ส่วนใหญ่มีระยะเวลาในการเปิดรับสื่อออนไลน์แคมฟร็อก 1 – 2 ชั่วโมง / วันกลุ่มตัวอย่างเปิดรับสื่อออนไลน์แคมฟร็อกช่วงกลางวัน (12.01-18.00 น) เปิดรับสื่อออนไลน์แคมฟร็อกที่ร้านอินเทอร์เน็ต/เกมส์ มากที่สุด และกลุ่มตัวอย่างมีวัตถุประสงค์ในการเล่นแคมฟร็อกเพื่อได้ผ่อนคลายความเครียดมากที่สุด

ตอนที่ 3 ทัศนคติที่มีต่อพฤติกรรมทางเพศ

ผลการศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีระดับทัศนคติที่มีต่อพฤติกรรมทางเพศในภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง โดยมีค่าเฉลี่ยที่ 3.01 เมื่อพิจารณาในแต่ละประเด็น พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีระดับทัศนคติที่มีต่อพฤติกรรมทางเพศในเรื่องกีฬาและกิจกรรมต่าง ๆ เช่น อ่านหนังสือ ท่องเที่ยว ฟังดนตรี เล่นกีฬา ปลูกต้นไม้ หรือทำกิจกรรมเป็นประโยชน์อื่น ๆ เป็นการระบายอารมณ์ ความใคร่ที่เหมาะสมมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยที่ 3.73 เห็นด้วยระดับมาก รองลงมาคือ การอ่านการ์ตูนลามก

และสื่อลามก เช่น วีซีดี วีดีโอ เป็นต้น เพื่อเรียนรู้เกี่ยวกับเรื่องเพศซึ่งเป็นเรื่องธรรมชาติโดยมีค่าเฉลี่ยที่ 3.44 เห็นด้วยระดับมากและกลุ่มตัวอย่างมีระดับทัศนคติที่มีต่อพฤติกรรมทางเพศในเรื่องการชมคลิปลามก หรือถ่ายคลิปลามกเป็นเรื่องปกติน้อยที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยที่ 2.28 เห็นด้วยระดับน้อย

ตอนที่ 4 การทดสอบสมมติฐาน

สมมติฐานที่ 1 ที่ว่า ลักษณะทางประชากรศาสตร์ที่แตกต่างกันมีผลต่อทัศนคติในการใช้สื่อแคมฟร็อกแตกต่างกันหรือไม่โดยการทดสอบไคสแควร์ (Chi-Square) ผลการทดสอบสมมติฐาน พบว่า เพศ อายุ การศึกษา และรายได้ ไม่มีความสัมพันธ์กับทัศนคติในการใช้สื่อแคมฟร็อกอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ (Sig < .05) จึงปฏิเสธสมมติฐานแต่ในด้านอาชีพ พบว่า ค่า Sig. = 0.000 ซึ่งน้อยกว่า 0.05 ดังนั้น ประชากรศาสตร์ที่แตกต่างกันด้านอาชีพมีความสัมพันธ์กับทัศนคติในการใช้สื่อแคมฟร็อกอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ (Sig < .05) จึงยอมรับสมมติฐาน

สมมติฐานที่ 2 พฤติกรรมการใช้สื่อแคมฟร็อกมีผลต่อทัศนคติในการใช้สื่อแคมฟร็อกหรือไม่ โดยการทดสอบไคสแควร์ (Chi-Square) ผลการทดสอบสมมติฐาน พบว่า พฤติกรรมการใช้สื่อแคม-ฟร็อก ไม่มีผลต่อทัศนคติในการใช้สื่อแคมฟร็อกจึงปฏิเสธสมมติฐาน

อภิปรายผล

จากผลการศึกษา พบว่า กลุ่มตัวอย่างเป็นเพศชาย คิดเป็นร้อยละ 56.8 มีอายุต่ำกว่า 20 ปีมากที่สุดส่วนใหญ่มักมีการศึกษาระดับปวช./ปวส. มีอาชีพนักเรียน / นักศึกษา และกลุ่มตัวอย่างรายได้ ต่ำกว่า 5,000 บาทมากที่สุดจากผลการศึกษา จะพบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ที่เล่นแคมฟร็อกจะเป็นผู้ชายมากกว่าผู้หญิง ซึ่งจำนวนก็ไม่ต่างกันมากนัก ผู้เล่นส่วนใหญ่มีอายุต่ำกว่า 20 ปี ซึ่งก็สอดคล้องกับระดับการศึกษาและอาชีพ ที่ส่วนใหญ่เป็นนักเรียนนักศึกษา รายได้ก็จะต่ำกว่า 5,000 บาท ซึ่งอาจเป็นเพราะกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ยังไม่สามารถหารายได้ด้วยตัวเองและกำลังศึกษา ทำให้มีรายได้น้อย สอดคล้องกับผลการศึกษาของธนัสต์ เกษมไชยานันท์ที่ได้ศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการใช้เว็บไซต์ของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในกรุงเทพมหานครผลปรากฏว่ากลุ่มตัวอย่างที่ใช้งานอินเทอร์เน็ตเพศชายและเพศหญิงมีสัดส่วนที่เท่ากัน โดยมากกว่าครึ่งเป็นผู้มีอายุ 18-25 ปี โดยส่วนใหญ่มีรายได้ระดับ 5,000-15,000 บาท

ด้านพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์แคมฟร็อก จากผลการศึกษา จะพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีการเปิดรับสื่อออนไลน์แคมฟร็อกอาทิตย์ละ 2 – 3 วัน มากที่สุด ส่วนใหญ่มีระยะเวลาในการเปิดรับสื่อออนไลน์แคมฟร็อก 1 – 2 ชั่วโมง / วันกลุ่มตัวอย่างเปิดรับสื่อออนไลน์แคมฟร็อกช่วงกลางวัน (12.01-18.00 น) เปิดรับสื่อออนไลน์แคมฟร็อกที่ร้านอินเทอร์เน็ต/เกมส์ มากที่สุด และกลุ่ม

ตัวอย่างมีวัตถุประสงค์ในการเล่นแคมฟร็อกเพื่อได้ผ่อนคลายความเครียดมากที่สุด จากพฤติกรรมของการใช้สื่อออนไลน์แคมฟร็อก จะเห็นได้ว่า กลุ่มตัวอย่างมีการเล่นแคมฟร็อกไม่บ่อยมากนัก แต่ก็สม่ำเสมอ และเล่นไม่นานมากนัก ช่วงเวลาที่เล่น เนื่องจากเป็นช่วงปิดเทอม กลุ่มตัวอย่างจึงมีการเล่นในช่วงกลางวันมากที่สุด แต่ในช่วงค่ำกลุ่มตัวอย่างก็มีการเล่นที่มาก ไม่แตกต่างกันมากนัก ทั้งนี้เป็นเพราะ ช่วงกลางวันและช่วงค่ำ เป็นช่วงที่ผู้เล่นว่าง เป็นเวลาหลังจากเรียนหนังสือ ทำให้มีการเล่นในช่วงเวลานี้มากที่สุด รวมถึงสถานที่ที่มีการเล่นสื่อออนไลน์แคมฟร็อกคือ ที่ร้านอินเทอร์เน็ต/เกมส์ มากที่สุด ทั้งนี้เป็นเพราะ กลุ่มผู้เล่นจะสามารถเล่นร่วมกับเพื่อน ๆ ได้ในเวลาเดียวกัน ผลการศึกษาพฤติกรรมการเล่นออนไลน์แคมฟร็อกนั้น สอดคล้องกับผลการศึกษาของอรอุมา ศรีสุทธิพันธ์ ได้ศึกษาเรื่องความคิดเห็นและพฤติกรรมการเปิดรับสื่ออินเทอร์เน็ตกับรูปแบบการดำเนินชีวิตของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในเขตกรุงเทพมหานครปรากฏผลว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีความถี่ในการใช้สื่ออินเทอร์เน็ตในระดับต่ำเพียง 1-3 ครั้งต่อสัปดาห์และมีระยะเวลาในการเปิดรับสื่ออินเทอร์เน็ต 2 ชั่วโมงต่อครั้ง โยกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ใช้อินเทอร์เน็ตมานานกว่า 1-2 ปี เวลาที่นิยมมากที่สุดคือช่วงเวลากลางคืน

ด้านทัศนคติที่มีต่อพฤติกรรมทางเพศผลการศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีระดับทัศนคติที่มีต่อพฤติกรรมทางเพศในภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง ทั้งนี้จากข้อคำถามเกี่ยวกับทัศนคติส่วนใหญ่จะเป็นทัศนคติเกี่ยวกับพฤติกรรมทางเพศในทางไม่เหมาะสม ดังนั้น กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่จึงมีทัศนคติเกี่ยวกับพฤติกรรมทางเพศในระดับปานกลาง เมื่อพิจารณาในแต่ละประเด็น พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีระดับทัศนคติที่มีต่อพฤติกรรมทางเพศในเรื่องกีฬาและกิจกรรมต่าง ๆ เช่น อ่านหนังสือ ท่องเที่ยว ฟังดนตรี เล่นกีฬา ปลูกต้นไม้ หรือทำกิจกรรมเป็นประโยชน์อื่น ๆ เป็นการระบายอารมณ์ ความใคร่ที่เหมาะสมมากที่สุด ทั้งนี้เป็นเพราะกิจกรรมต่าง ๆ เหล่านี้ มักจะเป็นข้อมูล ข่าวสาร หรือความรู้ที่ทั้งอาจารย์ ผู้ปกครอง ตลอดจนหนังสือต่าง ๆ ได้เผยแพร่ให้เห็นว่าเป็นพฤติกรรมที่เหมาะสมสำหรับวัยรุ่น ดังนั้นกลุ่มตัวอย่างจึงมีทัศนคติที่เห็นด้วยในระดับมากที่สุด แต่ในประเด็นอื่นนั้น ซึ่งจากข้อคำถามเรื่องพฤติกรรมทางเพศนั้น จะเป็นคำถามเชิงลบ จะพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีระดับทัศนคติที่มีต่อพฤติกรรมทางเพศในเรื่องการชมคลิปลามก หรือถ่ายคลิปลามกเป็นเรื่องปกติที่น้อยที่สุด มีการเห็นด้วยระดับน้อย ซึ่งถือว่ากลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมทางเพศที่เหมาะสม แต่ในประเด็นที่น่าจะพิจารณา พบว่า กลุ่มตัวอย่างเห็นด้วยกับเรื่องการอ่านการ์ตูนลามกและสื่อลามก เช่น วีซีดี วีดีโอ เป็นต้น เพื่อเรียนรู้เกี่ยวกับเรื่องเพศซึ่งเป็นเรื่องธรรมชาติ โดยเห็นด้วยระดับมาก ทั้งนี้อาจเป็นเพราะ การชมสื่อลามกเป็นสิ่งที่วัยรุ่นส่วนใหญ่สนใจ สอดคล้องกับแนวคิดเกี่ยวกับวัยรุ่นและพัฒนาการวัยรุ่นของศรีเรือน แก้วกังวล ที่ว่า หากนับการเริ่มต้นของความเป็นวัยรุ่นตามลักษณะ

พัฒนาการแล้ว สิ่งที่เห็นชัดเจนที่สุดว่าช่วงวัยรุ่นเริ่มก็คือการเปลี่ยนแปลงทางกายภายนอก เช่น ความสูง ผิวหนัง รูปร่างหน้าตา การมีหน้าอก การเปลี่ยนแปลงในทางร่างกายคือ สมองพัฒนาเต็มที่ ฮอริโมนเพศเริ่มทำงาน ส่วนการเปลี่ยนแปลงลักษณะทางกายก็มีการเปลี่ยนแปลงในลักษณะอื่นด้วยเช่น ค่านิยม ความสนใจ และความสนใจในเพศตรงข้าม และยังคงคล้อยกับการศึกษาของสุพรรณิกา จันทรจิรานวัฒน์ได้ศึกษา อิทธิพลของสื่อลามกที่มีผลต่อการกระทำผิดเกี่ยวกับเพศของเด็กและเยาวชน ผลการศึกษา พบว่าเด็กและเยาวชนกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่จะดูและรับสื่อลามกครั้งแรกเมื่ออายุ 14-17 ปี รองลงมาคือ 10-13 ปี โดยเด็กและเยาวชนดูสื่อลามกกับเพื่อนมากที่สุด และเด็กและเยาวชนส่วนใหญ่รับชมสื่อลามกทางวีซีดีหรือดีวีดีมากที่สุด รองลงมาคือประเภทของภาพยนตร์

สำหรับการทดสอบสมมติฐานที่ว่า ลักษณะทางประชากรศาสตร์ที่แตกต่างกันมีทัศนคติในการใช้สื่อแคมพรีอากแตกต่างกัน ผลการทดสอบ พบว่า ลักษณะทางประชากรศาสตร์ด้านเพศ อายุ การศึกษา และอาชีพที่แตกต่างกัน ไม่มีผลต่อทัศนคติที่มีต่อการใช้สื่อแคมพรีอากแต่กลุ่มตัวอย่างที่มีลักษณะทางประชากรศาสตร์ด้านรายได้ ที่แตกต่างกัน มีผลต่อทัศนคติที่มีต่อการใช้สื่อแคมพรีอากทั้งนี้จากข้อคำถามเกี่ยวกับทัศนคติส่วนใหญ่จะเป็นทัศนคติเกี่ยวกับพฤติกรรมทางเพศในทางไม่เหมาะสม ผลการทดสอบจึงพบว่า ผู้ที่มีรายได้มากกว่า 10,001 บาท ซึ่งเป็นกลุ่มที่มีความรู้ มีหน้าที่การงานที่ ย่อมมีทัศนคติเกี่ยวกับพฤติกรรมทางเพศที่เหมาะสม จึงทำให้มีระดับทัศนคติน้อยกว่าผู้อื่น ส่วนสมมติฐานที่ 2 นั้น พบว่า พฤติกรรมการใช้สื่อแคมพรีอาก ไม่มีผลต่อทัศนคติในการใช้สื่อแคมพรีอากทั้งนี้อาจเป็นเพราะ โดยส่วนใหญ่กลุ่มตัวอย่างมีทัศนคติเกี่ยวกับพฤติกรรมทางเพศที่เหมาะสม ซึ่งถึงแม้กลุ่มตัวอย่างจะมีพฤติกรรมการใช้สื่อแคมพรีอากก็จะมีผลต่อทัศนคติเกี่ยวกับพฤติกรรมทางเพศ

ข้อเสนอแนะ

1. จากผลการศึกษา พบว่า กลุ่มตัวอย่างเห็นด้วยกับเรื่องการอ่านการ์ตูนลามกและสื่อลามก เช่น วีซีดี วีดีโอ เป็นต้น เพื่อเรียนรู้เกี่ยวกับเรื่องเพศซึ่งเป็นเรื่องธรรมชาติ โดยเห็นด้วยระดับมาก ดังนั้น หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เช่น กลุ่มผู้ปกครอง อาจารย์ เจ้าหน้าที่ตำรวจ ควรมีบทบาทในการควบคุมสื่อลามกต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นวีซีดี ดีวีดี หรือภาพยนตร์โดยต้องเข้มงวดและปราบปรามอย่างจริงจังและบิดามารดาควรดูแลบุตรหลานของตนให้มีพฤติกรรมที่เหมาะสมต่อไป

2. จากผลการศึกษา พบว่ากลุ่มตัวอย่างเปิดรับสื่อออนไลน์แคมพรีอากที่ร้านอินเทอร์เน็ต/เกมส์ มากที่สุด และมักจะเล่นในช่วงกลางวันและช่วงเย็น ดังนั้น หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

ควรมีตรวจตรา และเอาใส่วัยรุ่น หรือบุตรหลานในการเล่นอินเทอร์เน็ต เพราะอาจทำให้มีการติดเกมส์ และนำมาซึ่งพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมได้

ข้อเสนอแนะในการศึกษาครั้งต่อไป

ควรมีการศึกษากลุ่มประชากรที่หลากหลายกว่านี้ และมีการศึกษาในเชิงคุณภาพ เพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงลึก และมีรายละเอียดมากขึ้น เพื่อนำมาปรับปรุงแนวทางการให้ความรู้ การควบคุม การปราบปรามการเล่นอินเทอร์เน็ตที่เหมาะสมสำหรับเยาวชน และวัยรุ่นให้มีความเหมาะสมยิ่งขึ้นไป

