

# รหัสมืด: การถอดรหัสผลกระทบของคอนเทนต์อันตรายต่อจริยธรรมเยาวชน

## Dark Code: Decoding the Impact of Harmful Content on Youth Ethics

น้ำฝน แหวนเงิน

Namfon Waenngoan

โรงเรียนนวมรดิศวิทยาคมรัชมังคลาภิเษก

Nuannoradit Wittayakom Rajamangkhaphisek School, Thailand

Corresponding Author, E-mail: namfon@ndr.ac.th

### บทคัดย่อ

บทความวิชาการนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลกระทบของคอนเทนต์ที่เป็นอันตรายต่อจริยธรรมของเยาวชนในยุคดิจิทัล และเสนอแนวทางการป้องกันในหลายระดับ ทั้งในระดับครอบครัว สถานศึกษา และสังคม โดยเน้นการเสริมสร้างทักษะชีวิตและภูมิคุ้มกันทางจริยธรรมแก่เยาวชน เพื่อให้สามารถใช้ชีวิตในโลกดิจิทัลได้อย่างปลอดภัยและมีความรับผิดชอบ คอนเทนต์ที่เป็นอันตรายต่อจริยธรรมเยาวชนเป็นประเด็นที่มีความสำคัญอย่างยิ่งในยุคดิจิทัล โดยสามารถแบ่งการพิจารณาออกเป็นสองส่วนหลัก ผลกระทบต่อเยาวชนการเปิดรับคอนเทนต์อันตรายส่งผลกระทบต่อเยาวชนในหลายมิติ ด้านพัฒนาการทางจริยธรรม เยาวชนอาจเกิดความสับสนในการแยกแยะความถูกผิด เนื่องจากการนำเสนอพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมในรูปแบบที่ชวนให้เลียนแบบ ด้านอารมณ์และจิตใจ การรับชมเนื้อหารุนแรงหรือการกลั่นแกล้งอาจลดทอนความเห็นอกเห็นใจผู้อื่น และส่งผลต่อความฉลาดทางอารมณ์ ด้านพฤติกรรม เยาวชนอาจซึมซับและเลียนแบบพฤติกรรมเสี่ยงที่พบเห็นในสื่อ โดยขาดการไตร่ตรองถึงผลที่จะตามมา แนวทางการป้องกันจำเป็นต้องดำเนินการในหลายระดับ เริ่มจากระดับครอบครัว ผู้ปกครองควรให้คำแนะนำและกำกับดูแลการใช้สื่อดิจิทัลของเยาวชนอย่างใกล้ชิด สร้างการสื่อสารที่เปิดกว้างเพื่อให้เยาวชนกล้าปรึกษาเมื่อพบเนื้อหาที่ไม่เหมาะสม ระดับสถานศึกษาควรจัดการเรียนการสอนด้านการรู้เท่าทันสื่อ พัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และการตัดสินใจอย่างมีวิจารณญาณ ระดับสังคมต้องสร้างความร่วมมือระหว่างภาครัฐ ผู้ให้บริการแพลตฟอร์ม และภาคประชาสังคม ในการพัฒนาระบบนิเวศดิจิทัลที่ปลอดภัยมาตรการเชิงป้องกันที่มีประสิทธิภาพควรมุ่งเน้นการเสริมสร้างภูมิคุ้มกันภายในให้แก่เยาวชนมากกว่าการใช้การควบคุมจากภายนอกเพียงอย่างเดียว โดยการพัฒนาทักษะชีวิต ความเข้มแข็งทางจริยธรรม และความสามารถในการปกป้องตนเองจากภัยในโลกดิจิทัล ควบคู่ไปกับการสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้และพัฒนาอย่างสร้างสรรค์การแก้ไขปัญหาจำเป็นต้องอาศัยความ

ร่วมมือจากทุกภาคส่วน โดยคำนึงถึงความสมดุลระหว่างการปกป้องเยาวชนและการส่งเสริมให้เยาวชนพัฒนาทักษะที่จำเป็นในการใช้ชีวิตในยุคดิจิทัลอย่างปลอดภัยและมีความรับผิดชอบ

**คำสำคัญ:** รหัสมืด; คอนเทนต์อันตราย; จริยธรรมเยาวชน

## Abstract

This academic article aims to study the impact of harmful content on the ethics of youth in the digital age and propose preventive measures at multiple levels, including the family, educational institutions, and society. The focus is on enhancing life skills and ethical resilience in young people to enable them to navigate the digital world safely and responsibly. Harmful content to the ethics of youth is a critical issue in the digital age, which can be examined in two main aspects: the effects on youth. Exposure to harmful content affects youth in various dimensions. In terms of moral development, youth may become confused in distinguishing right from wrong due to the presentation of inappropriate behaviors in ways that encourage imitation. In terms of emotions and psychology, exposure to violent or bullying content can reduce empathy for others and impact emotional intelligence. In terms of behavior, youth may absorb and mimic risky behaviors they see in the media, without considering the consequences. Preventive measures must be implemented at various levels, starting with the family. Parents should provide guidance and closely monitor the digital media use of youth, fostering open communication so that youth feel comfortable seeking advice when encountering inappropriate content. At the educational level, media literacy education should be provided, developing critical thinking and decision-making skills. At the societal level, collaboration among the government, platform providers, and civil society is necessary to develop a safe digital ecosystem. Effective preventive measures should focus on building internal resilience in youth, rather than relying solely on external control. This involves developing life skills, ethical strength, and the ability to protect oneself from digital dangers, while also creating an environment conducive to creative learning and development. Solving this issue requires cooperation from all sectors, balancing the protection of youth and promoting the development of necessary skills for living safely and responsibly in the digital age.

**Keywords:** Dark Code; Harmful Content; Youth Ethics



## บทนำ

ในยุคดิจิทัลที่เทคโนโลยีสารสนเทศเข้ามามีบทบาทสำคัญในชีวิตประจำวันของมนุษย์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งเยาวชน การเข้าถึงข้อมูลข่าวสารบนโลกออนไลน์เป็นเรื่องง่ายดายเพียงปลายนิ้วสัมผัส อย่างไรก็ตาม โลกออนไลน์ก็เต็มไปด้วยข้อมูลที่หลากหลาย ทั้งข้อมูลที่มีประโยชน์และข้อมูลที่เป็นอันตราย ซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อพัฒนาการทางด้านจิตใจและจริยธรรมของเยาวชนได้อย่างมาก

สังคมไทยกำลังเผชิญกับความท้าทายที่ซับซ้อนและทวีความรุนแรงขึ้นอย่างต่อเนื่อง โดยเฉพาะอย่างยิ่งประเด็นที่เกี่ยวข้องกับผลกระทบของคอนเทนต์อันตรายที่มีต่อพัฒนาการทางจริยธรรมของเยาวชน ซึ่งนับวันยิ่งทวีความรุนแรงและกว้างขวางมากยิ่งขึ้น (วันชัย วงษาสนธิ, 2562) การเปลี่ยนแปลงอย่างก้าวกระโดดของเทคโนโลยีการสื่อสารได้สร้างพื้นที่ดิจิทัลที่ไร้พรมแดน ส่งผลให้เยาวชนไทยเข้าถึงข้อมูลข่าวสารได้อย่างไร้ขีดจำกัด ข้อมูลจากสำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (สพธอ.) เผยแพร่ว่า ในปี พ.ศ. 2563 เยาวชนไทยอายุระหว่าง 15-24 ปี ใช้เวลากับอินเทอร์เน็ตเฉลี่ย 10.2 ชั่วโมงต่อวัน โดยเข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์สูงถึงร้อยละ 95 ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงความเสี่ยงต่อการรับรู้และเสพบริโภคคอนเทนต์ที่ไม่เหมาะสม (สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์, 2564) จากการศึกษาของกรมสุขภาพจิตพบว่า คอนเทนต์อันตรายที่ส่งผลกระทบต่อจริยธรรมเยาวชนสามารถแบ่งออกเป็น 5 ประเภทหลัก ประกอบด้วย

1. คอนเทนต์ความรุนแรง ซึ่งนำเสนอเนื้อหาที่มีการกระทำรุนแรง การทำร้ายร่างกาย หรือการนำเสนอความรุนแรงในรูปแบบต่าง ๆ
2. คอนเทนต์ทางเพศ ที่มีการนำเสนอเนื้อหาลามกอนาจาร หรือมีเนื้อหาที่ยั่วยู่ทางเพศ
3. คอนเทนต์ยั่วยู่ทางอารมณ์ ที่กระตุ้นให้เกิดความรุนแรงหรือพฤติกรรมเบี่ยงเบน
4. คอนเทนต์ที่ส่งเสริมพฤติกรรมเสี่ยง เช่น การใช้สารเสพติด การพนัน หรือพฤติกรรมที่เป็นอันตรายต่อตนเอง
5. คอนเทนต์ที่มีความคิดสุดโต่ง ซึ่งนำเสนอแนวคิดที่ขัดต่อศีลธรรมและค่านิยมของสังคม (พรรณทิพย์ ศิริวรรณบุศย์, 2561)

นักจิตวิทยาจากจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยชี้ให้เห็นถึงผลกระทบที่นำวิตกกังวล การเปิดรับคอนเทนต์อันตรายอย่างต่อเนื่องส่งผลให้เยาวชนเกิดการบิดเบือนทางความคิด ขาดวิจารณญาณ และมีแนวโน้มของพฤติกรรมก้าวร้าวที่เพิ่มมากขึ้น (สุวรรณา ภูสุวรรณ, 2562)

## สถิติและความรุนแรงของปัญหา

ข้อมูลจากสำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ (กสทช.) เผยสถิติที่น่าเป็นห่วงว่า ในปี พ.ศ. 2565 มีการร้องเรียนเกี่ยวกับคอนเทนต์ที่ไม่เหมาะสมสำหรับเยาวชนมากกว่า 1,200 กรณี โดยเฉพาะอย่างยิ่งบนแพลตฟอร์มโซเชียลมีเดีย (คณะกรรมการกิจการกระจายเสียงฯ, 2565)



ความซับซ้อนและการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของสื่อดิจิทัลสร้างความท้าทายอย่างยิ่งต่อหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมได้พยายามออกมาตรการต่าง ๆ แต่ยังไม่สามารถแก้ปัญหาได้อย่างครอบคลุมและมีประสิทธิภาพเพียงพอ (กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม, 2566)

### บทบาทของผู้ปกครองและสถาบันการศึกษา

การมีส่วนร่วมของผู้ปกครองและสถาบันศึกษามีความสำคัญอย่างยิ่งในการป้องกันและลดผลกระทบจากคอนเทนต์อันตราย การให้ความรู้ การสร้างภูมิคุ้มกันทางปัญญา และการสื่อสารอย่างเปิดกว้างจะช่วยเสริมสร้างความตระหนักรู้และวิจารณญาณให้กับเยาวชน (อรพินท์ ชูเชิด, 2564)

ในยุคแห่งการปฏิวัติดิจิทัล (Digital Revolution) สังคมมนุษย์กำลังเผชิญกับความท้าทายที่ซับซ้อนและไร้พรมแดนอย่างไม่เคยปรากฏมาก่อน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในบริบทของการสื่อสารและการเข้าถึงข้อมูลข่าวสารที่ไร้ขีดจำกัด กระแสโลกาภิวัตน์ทางสารสนเทศได้สร้างปรากฏการณ์ "รหัสมืด" (Dark Code) ที่ส่งผลกระทบต่อพัฒนาการทางจริยธรรมของเยาวชน (Livingstone & Third, 2017)

### บริบทการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยี

การเติบโตอย่างรวดเร็วของเทคโนโลยีสารสนเทศในทศวรรษที่ผ่านมาได้สร้างระบบนิเวศดิจิทัลที่ซับซ้อนและทรงอิทธิพล จากรายงานของสำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (2565) พบว่า ประเทศไทยมีอัตราการใช้อินเทอร์เน็ตสูงถึงร้อยละ 84.3 โดยเยาวชนอายุระหว่าง 15-24 ปี เป็นกลุ่มที่มีการใช้งานสูงสุดถึงร้อยละ 99.0 สถานการณ์นี้สะท้อนให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วในรูปแบบการเข้าถึงและบริโภคสื่อของคนรุ่นใหม่

### ปรากฏการณ์ "รหัสมืด"

"รหัสมืด" หมายถึง เนื้อหาดิจิทัลที่มีความซับซ้อน อันตราย และไร้การควบคุม ซึ่งแทรกซึมเข้าสู่ชีวิตประจำวันของเยาวชนอย่างแนบเนียน งานวิจัยของ ธงชัย สิทธิกุล (2564) ชี้ให้เห็นว่า คอนเทนต์อันตรายเหล่านี้ครอบคลุมตั้งแต่เนื้อหาที่มีความรุนแรง เพศ ยาเสพติด ไปจนถึงแนวคิดที่บ่อนทำลายค่านิยมและจริยธรรมทางสังคม

### มิติทางจิตวิทยาและสังคม

นักจิตวิทยาพัฒนาการ เช่น Erikson (1968) ได้อธิบายถึงความเปราะบางของเยาวชนในช่วงวัยรุ่นว่าเป็นช่วงวิกฤตของการสร้างอัตลักษณ์ ซึ่งการเผชิญกับคอนเทนต์อันตรายอาจส่งผลกระทบต่อพัฒนาการทางบุคลิกภาพและจริยธรรม กล่าวคือ เยาวชนอยู่ในสภาวะที่เปิดรับและง่ายต่อการหลอกล่อมทางความคิด

### ผลกระทบเชิงประจักษ์

การศึกษาของ วรากรณ์ สามโกเศศ (2562) พบว่า เยาวชนที่เปิดรับคอนเทนต์อันตรายอย่างต่อเนื่องมีแนวโน้มที่จะ

-ลดทอนความเห็นอกเห็นใจผู้อื่น



- มีพฤติกรรมก้าวร้าวเพิ่มมากขึ้น
- ละเลยค่านิยมทางวัฒนธรรมดั้งเดิม
- มีความชินชากับความรุนแรง

### ความท้าทายในการจัดการ

ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีได้สร้างความท้าทายให้กับกลไกการควบคุมและคุ้มครองเยาวชนแพลตฟอร์มสื่อสังคมออนไลน์ต่างๆ ยังคงมีช่องโหว่ในการกลั่นกรองเนื้อหาที่เป็นอันตราย (Boyd, 2014)

### สรุป

"รหัสมืด" ไม่ใช่เพียงปรากฏการณ์ทางเทคโนโลยี แต่เป็นวิกฤตทางจริยธรรมที่ท้าทายความอยู่รอดทางสังคมและวัฒนธรรม การทำความเข้าใจและหาแนวทางรับมืออย่างเป็นระบบจึงเป็นความจำเป็นเร่งด่วน

## แนวคิดด้านสื่อดิจิทัลและจริยธรรม

ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม (Social Learning Theory) ที่พัฒนาโดย Albert Bandura (1977) เป็นกรอบแนวคิดสำคัญที่อธิบายกระบวนการเรียนรู้พฤติกรรมผ่านการสังเกตและการมีปฏิสัมพันธ์ในบริบทสังคม โดยเฉพาะอย่างยิ่งในยุคดิจิทัลที่การเรียนรู้เกิดขึ้นอย่างรวดเร็วและไร้พรมแดน

### กลไกการเรียนรู้ในสื่อดิจิทัล

#### 1. การสังเกตและเลียนแบบ

- เยาวชนสามารถเรียนรู้พฤติกรรมผ่านคอนเทนต์ออนไลน์ได้อย่างง่ายดาย
- influencer และสื่อสังคมออนไลน์กลายเป็นแบบอย่างหลักในการหล่อหลอมพฤติกรรม

#### 2. กระบวนการถอดรหัสทางสังคม

การตีความหมายจากสื่อดิจิทัลผ่านประสบการณ์ส่วนตัว การตีความหมายจากสื่อดิจิทัลผ่านประสบการณ์ส่วนตัวเป็นกระบวนการที่บุคคลทำความเข้าใจและให้ความหมายกับเนื้อหาดิจิทัลโดยอาศัยพื้นฐานจากประสบการณ์ชีวิตของตนเองในการตีความ ผู้รับสารจะนำประสบการณ์ส่วนตัว ความรู้ ความเชื่อ และค่านิยมที่สั่งสมมาตลอดชีวิตมาเป็นกรอบในการทำความเข้าใจเนื้อหา ตัวอย่างเช่น เมื่อรับชมภาพยนตร์เรื่องหนึ่ง คนที่เคยผ่านประสบการณ์คล้ายคลึงกับตัวละครอาจเข้าใจและรู้สึกร่วมกับเรื่องราวได้ลึกซึ้งกว่าคนที่ไม่เคยมีประสบการณ์นั้น การตีความในลักษณะนี้ทำให้การรับสื่อดิจิทัลเป็นประสบการณ์ที่มีความเป็นส่วนตัวและแตกต่างกันไปในแต่ละบุคคล แม้จะรับชมเนื้อหาเดียวกัน แต่การตีความและความรู้สึกที่เกิดขึ้นอาจไม่เหมือนกัน เพราะแต่ละคนมีภูมิหลังและประสบการณ์ชีวิตที่แตกต่างกัน นอกจากนี้ บริบททางสังคมและวัฒนธรรมยังมีอิทธิพลต่อการตีความด้วย เช่น คนที่เติบโตมาในสังคมที่ต่างกันอาจมองสัญลักษณ์หรือการกระทำบางอย่างในสื่อดิจิทัลด้วยมุมมองที่แตกต่างกัน ทำให้เกิดการตีความและการให้ความหมายที่หลากหลาย



การตระหนักถึงอิทธิพลของประสบการณ์ส่วนตัวต่อการตีความสื่อดิจิทัลจึงมีความสำคัญ เพราะช่วยให้เราเข้าใจว่าเหตุใดคนจึงมีมุมมองและการตีความที่แตกต่างกัน และนำไปสู่การเปิดใจรับฟังความคิดเห็นที่หลากหลายมากขึ้น

**การสร้างความหมายร่วมกันในพื้นที่ดิจิทัล** การสร้างความหมายร่วมกันในพื้นที่ดิจิทัล (Co-creation of Meaning in Digital Spaces) เป็นกระบวนการที่ผู้ใช้งานในสังคมดิจิทัลร่วมกันสร้าง ต่อบรรณ และกำหนดความหมายของสิ่งต่าง ๆ ผ่านการมีปฏิสัมพันธ์บนแพลตฟอร์มดิจิทัล

Jenkins (2006) อธิบายว่าวัฒนธรรมการมีส่วนร่วม (Participatory Culture) ในยุคดิจิทัลทำให้ผู้ใช้งานสามารถสร้างและแบ่งปันเนื้อหาได้อย่างกว้างขวาง นำไปสู่การสร้างความหมายร่วมกันในชุมชนออนไลน์ เช่น การใช้แฮชแท็กในโซเชียลมีเดียเพื่อสร้างการรับรู้และความหมายร่วมกันในประเด็นทางสังคม

Castells (2010) นำเสนอแนวคิดเรื่องสังคมเครือข่าย (Network Society) ที่อธิบายว่าเทคโนโลยีดิจิทัลทำให้เกิดการเชื่อมโยงระหว่างผู้คน และนำไปสู่การสร้างวาทกรรมและความหมายร่วมกันในระดับโลก ผ่านการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและประสบการณ์บนแพลตฟอร์มดิจิทัล

van Dijck (2013) ชี้ให้เห็นว่าการสร้างความหมายร่วมกันในพื้นที่ดิจิทัลมีความซับซ้อน เพราะมีปัจจัยหลายอย่างเข้ามาเกี่ยวข้อง ทั้งอัลกอริทึมของแพลตฟอร์ม พลวัตทางสังคม และผลประโยชน์ทางธุรกิจ ซึ่งล้วนมีอิทธิพลต่อการกำหนดความหมายในพื้นที่ดิจิทัล

การสร้างความหมายร่วมกันในพื้นที่ดิจิทัลจึงเป็นกระบวนการที่มีความเป็นพลวัตสูง และสะท้อนให้เห็นถึงอำนาจของผู้ใช้งานในการกำหนดความหมายทางสังคมและวัฒนธรรมผ่านการมีส่วนร่วมบนแพลตฟอร์มดิจิทัล

### แนวคิดพัฒนาการทางจริยธรรม (Moral Development Concept)

**ทฤษฎีพัฒนาการทางจริยธรรมของ Kohlberg** (Lawrence Kohlberg, 1958) อธิบายพัฒนาการทางจริยธรรมผ่าน 3 ระดับหลักในแต่ละระดับแบ่งการพัฒนาได้ระดับละ 2 ชั้น

#### 1. ระดับก่อนกฎเกณฑ์ (Preconventional level)

ขั้นที่ 1 การถูกลงโทษและการเชื่อฟัง ในขั้นนี้บุคคลจะยอมทำตามคำสั่งของผู้มีอำนาจเหนือตนโดยไม่มีเงื่อนไข เพื่อป้องกันไม่ให้อตัวเองถูกลงโทษ หรือเกิดประโยชน์กับตัวเองมากกว่า

ขั้นที่ 2 ใช้หลักการแสวงหารางวัล ขั้นนี้บุคคลจะสนใจทำตามกฎข้อบังคับ เพื่อประโยชน์หรือความพอใจ ของตนเอง เด็กจะเน้นความสำคัญของการได้รับรางวัลและคำชมเชย

#### 2. ระดับตามกฎเกณฑ์ (Conventional level)

ขั้นที่ 3 ความคาดหวังและการยอมรับในสังคม บุคคลจะให้ความสำคัญกับกลุ่มเพื่อนมาก จะทำทุกอย่างเพื่อให้เพื่อนยอมรับ โดยส่วนใหญ่จะทำตามในสิ่งที่ตนตัดสินว่าคนอื่นจะเห็นด้วยหรือยอมรับ เพื่อให้เป็นที่ยอมรับของกลุ่มเพื่อน

ขั้นที่ 4 กฎและระเบียบ ขั้นนี้บุคคลจะใช้หลักการกระทำตามหน้าที่ จะเข้าใจในหน้าที่ของตนเอง เข้าใจกฎระเบียบของสังคมมากขึ้น ส่งผลให้เกิดพฤติกรรมที่ไม่ขัดต่อกฎเกณฑ์สังคม



### 3. ระดับเหนือเกณฑ์(Post conventional level)

ขั้นที่ 5 สัญญาสังคมหรือหลักการทำตามคำมั่นสัญญา ขั้นนี้บุคคลจะใช้หลักการเคารพในเหตุผลของตนเอง เคารพการตัดสินใจของตนเอง และการทำตามคำมั่นสัญญา เพื่อไม่ให้ผู้อื่นบอกว่าเป็นคนขาดเหตุผลหรือกล่าวได้ว่าในขั้นนี้บุคคลจะเห็นแก่ประโยชน์ส่วนรวมมากกว่าส่วนตัว

ขั้นที่ 6 หลักการคุณธรรมสากล ขั้นนี้จะพบในขั้นของผู้ใหญ่ หรือบุคคลที่มีจริยธรรมขั้นสูงสุดที่จะยึดตาม หลักสากลของผู้เจริญแล้ว โดยจะคำนึงถึงความถูกต้องและยุติธรรม มีความละเอียดใจในการกระทำชั่วและเกรงกลัวบาป

### บริบทดิจิทัลกับพัฒนาการทางจริยธรรม

การศึกษาของ วิศนี ศิลตระกูล (2564) ซึ่งให้เห็นว่า สื่อดิจิทัลส่งผลกระทบต่อพัฒนาการทางจริยธรรมใน 3 มิติหลัก

#### 1. การบิดเบือนค่านิยม

- การลดทอนความสำคัญของบรรทัดฐานทางสังคม
- การสร้างค่านิยมใหม่ที่ขัดต่อจริยธรรมดั้งเดิม

#### 2. ความเร็วของการรับข้อมูล

- การขาดเวลาในการไตร่ตรองและวิเคราะห์
- การตัดสินใจทางจริยธรรมที่ขาดความลึกซึ้ง

#### 3. การเปลี่ยนแปลงทางความคิด

- การรับรู้และซึมซับค่านิยมข้ามวัฒนธรรมอย่างรวดเร็ว
- ความสับสนทางอัตลักษณ์และค่านิยม

### สรุป

สื่อดิจิทัลกำลังสร้างความท้าทายอย่างยิ่งต่อกระบวนการพัฒนาทางจริยธรรมของเยาวชน การทำความเข้าใจกลไกการเรียนรู้ทางสังคมและพัฒนาการทางจริยธรรมจึงเป็นเครื่องมือสำคัญในการออกแบบยุทธศาสตร์การคุ้มครองและพัฒนาเยาวชน

### การรู้ทันจากการใช้สื่อออนไลน์

ด้าน “ดร.นพ. ไพโรจน์ เสาน่วม” รักษาการ ผอ.สำนักสร้างเสริมระบบสื่อ และสุขภาพทางปัญญา (สำนัก 11) (สสส, online). กล่าวเสริมว่า พ่อแม่ผู้ปกครองสามารถสอนให้ลูกหลาน รู้เท่าทันภัยจากการใช้สื่อออนไลน์ได้ ดังนี้

1. สอนให้เด็กจัดการตัวตนและชื่อเสียงออนไลน์ รับผิดชอบต่อการกระทำบนโลกออนไลน์
2. สอนให้ใช้เวลาออนไลน์อย่างพอเหมาะพอดี ไม่ส่งผลเสียต่อสุขภาพ การงาน และชีวิตด้านอื่น
3. สอนให้ยืดหยุ่น เข้มแข็ง รับมือกับการกลั่นแกล้งได้ดี
4. สอนให้รักษาความปลอดภัย ตั้งรหัสผ่าน ป้องกันไวรัสคอมพิวเตอร์ และการโจมตีระบบ
5. สอนให้รักษาความเป็นส่วนตัว ปกป้องข้อมูลส่วนบุคคล ไม่ละเมิดลิขสิทธิ์
6. สอนให้คิดวิเคราะห์ สืบค้น แยกแยะ ไม่เชื่อทุกอย่างที่เห็นหรือรับมา



7. สอนให้ตระหนักการกระทำบนโลกออนไลน์ ย่อมมีร่องรอยให้ตามสืบตามตัวได้เสมอ
8. สอนให้เข้าใจให้อภัย เห็นอกเห็นใจคนอื่น บริหารจัดการอารมณ์ตนเองบนโลกออนไลน์

## สรุป

**ปัญหา:** คอนเทนต์อันตรายที่แพร่หลายในโลกออนไลน์มีผลกระทบต่อเยาวชนในหลายด้าน เช่น ด้านพัฒนาการทางจริยธรรม อารมณ์ จิตใจ และพฤติกรรม โดยเฉพาะการรับชมเนื้อหาที่มีความรุนแรงหรือการกลั่นแกล้งออนไลน์ ซึ่งอาจทำให้เยาวชนเกิดความสับสนในการแยกแยะระหว่างสิ่งที่ถูกและผิด ลดทอนความเห็นอกเห็นใจผู้อื่น และอาจทำให้พวกเขาซึมซับพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมจนเริ่มเลียนแบบพฤติกรรมเหล่านั้น

### ผลกระทบ

1. **ด้านพัฒนาการทางจริยธรรม:** เยาวชนอาจไม่สามารถแยกแยะความถูกต้องจากความผิดได้อย่างชัดเจน เนื่องจากได้รับการนำเสนอพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมในสื่อออนไลน์
2. **ด้านอารมณ์และจิตใจ:** การรับชมเนื้อหารุนแรงหรือการกลั่นแกล้งอาจทำให้เยาวชนขาดความเห็นอกเห็นใจผู้อื่น และส่งผลเสียต่อความฉลาดทางอารมณ์
3. **ด้านพฤติกรรม:** การเห็นพฤติกรรมเสี่ยงในสื่อดิจิทัลอาจทำให้เยาวชนเลียนแบบและกระทำพฤติกรรมเหล่านั้นโดยขาดการไตร่ตรองถึงผลลัพธ์ที่อาจตามมา

### แนวทางการแก้ไข

1. **ระดับครอบครัว:** ผู้ปกครองควรให้คำแนะนำและควบคุมการใช้สื่อดิจิทัลของบุตรหลานอย่างใกล้ชิด พร้อมทั้งสร้างบรรยากาศการสื่อสารที่เปิดกว้างเพื่อให้เยาวชนสามารถพูดคุยเกี่ยวกับปัญหาหรือเนื้อหาที่พบเจอ
2. **ระดับสถานศึกษา:** ควรสอนทักษะการรู้เท่าทันสื่อ การพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ และการตัดสินใจอย่างมีวิจารณญาณ
3. **ระดับสังคม:** ต้องมีความร่วมมือระหว่างภาครัฐ ผู้ให้บริการแพลตฟอร์ม และภาคประชาสังคม ในการสร้างสภาพแวดล้อมดิจิทัลที่ปลอดภัยและเหมาะสมสำหรับเยาวชน

### ข้อเสนอแนะ

1. **เสริมสร้างภูมิคุ้มกันภายใน:** ควรเน้นการพัฒนาทักษะชีวิตและความเข้มแข็งทางจริยธรรมของเยาวชน โดยการสร้างความสามารถในการปกป้องตนเองจากภัยในโลกดิจิทัล
2. **สร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้:** สนับสนุนกิจกรรมที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์ และช่วยพัฒนาเยาวชนในทางที่เป็นประโยชน์
3. **ความร่วมมือจากทุกภาคส่วน:** การแก้ไขปัญหาจำเป็นต้องอาศัยความร่วมมือจากทุกภาคส่วน ทั้งภาครัฐ ภาคเอกชน และประชาสังคม โดยมุ่งเน้นการเสริมสร้างภูมิคุ้มกันภายในให้กับเยาวชน เพื่อให้พวกเขาสามารถใช้ชีวิตในโลกดิจิทัลได้อย่างปลอดภัยและมีความรับผิดชอบ





## เอกสารอ้างอิง

- ณัฐพร กาญจนภูมิ. (2565). *พฤติกรรมกรเรียนรู้อองเยาวชนในยุคดิจิทัล*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ผาสุข อินทรารุช. (2564). *พลวัตสื่อดิจิทัลกับพฤติกรรมเยาวชน*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วรการณ สามโกเศศ. (2562). *จริยธรรมในยุคดิจิทัล*. กรุงเทพฯ: โครงการตำราวิชาการ.
- วันชัย วงษาสนธิ์. (2562). พฤติกรรมเสี่ยงของวัยรุ่นในยุคดิจิทัล. *วารสารพฤติกรรมศาสตร์*, 25(2), 45-60.
- วิศนี ศิลตระกูล. (2564). *จริยธรรมดิจิทัล: การเปลี่ยนผ่านทางสังคม*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์. (2563). *รายงานผลการสำรวจพฤติกรรมผู้ใช้อินเทอร์เน็ตประเทศไทย*. กรุงเทพฯ: กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม.
- Bandura, A. (1977). *Social learning theory*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Castells, M. (2010). *The rise of the network society* (2<sup>nd</sup> ed.). Wiley-Blackwell.
- Hootsuite & We Are Social. (2565). *Digital Report Thailand*. Retrieved June 13, 2024, from <https://www.digitalreport.asia>
- Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: Where old and new media collide*. New York: New York University Press.
- Kohlberg, L. (1958). *The development of modes of moral thinking and choice in the years 10 to 16* (Doctoral Dissertation). University of Chicago.
- Van Dijck, J. (2013). *The culture of connectivity: A critical history of social media*. Oxford: Oxford University Press.

