

## เตือนภัยโจรหมกมุ่น โลกออนไลน์ เสี่ยงภัยทางเพศ

นำเสนอเมื่อ : 22 พ.ย. 2552



ภาพประกอบอินเทอร์เน็ต

## เตือนวัยโจ๋หมกมุ่น โลกออนไลน์ เสี่ยงภัยทางเพศ โดย ชาตรี บานชื่น (กรมสุขภาพจิต โลกออนไลน์ ทางเพศ)

อธิบดีกรมสุขภาพจิต เผย พบวัยรุ่นไทย หมกมุ่นอยู่กับโลกออนไลน์เพิ่มมากขึ้น เตือน มีโอกาสเสี่ยงสูงต่อการถูกล่อลวง และล่วงละเมิดทางเพศได้ง่าย ...

วันนี้ (22 ต.ค.) นพ.ชาตรี บานชื่น อธิบดีกรมสุขภาพจิต เปิดเผยว่า ปัจจุบันดิจิทัลล่อลวงเปรียบเสมือน เพื่อนผู้รู้ใจ และเป็นไลฟ์สไตล์ของวัยรุ่นไทย ที่ถึงแม้วันนี้ยังมีความสัมพันธ์แน่นแฟ้นกับโลกออนไลน์มากยิ่งขึ้น ซึ่งอาจกลายเป็นพฤติกรรมที่ส่งผลกระทบต่อวัยรุ่นได้ง่าย โดยเฉพาะช่วงนี้เป็นช่วงปิดเทอมวัยรุ่นจะมีเวลาว่างมาก อาจใช้เวลาส่วนใหญ่อยู่กับกิจกรรมของออนไลน์ ทั้งนี้ มีผลงานวิจัยที่น่าสนใจเกี่ยวกับพฤติกรรมในโลกออนไลน์ของวัยรุ่น

**ซึ่งระบุว่าเวลา 1 ใน 8 ของวัยรุ่นไทยจะใช้ชีวิตอยู่ในโลกออนไลน์  
บางรายมีพฤติกรรมออนไลน์ได้ตลอดทั้งวันทั้งคืนจนกระทั่งหลับนอน โดยผู้ชาย จะนิยมดาวน์โหลดไฟล์ต่างๆ และเล่นเกมออนไลน์ ในขณะที่ผู้หญิงนิยม Blog และฟังเพลง**

ปัจจุบันพบตัวเลขของสมาชิก Hi 5 ในไทยเพิ่มขึ้นเป็น 43 ล้านคน ซึ่งมากกว่าผู้ใช้ MSN ประมาณ 5 แสนคนเฉลี่ยแล้ว Hi5 มีสมาชิกใหม่เพิ่มขึ้นประมาณ 26,000 คนต่อวัน ในขณะที่คนไทยมีสถิติการใช้ MSN ติดอันดับที่ 9 ของโลกหรือประมาณ 4.25 ล้านคน ซึ่งเพิ่มขึ้นถึง 47 เปอร์เซ็นต์ โดย 49 เปอร์เซ็นต์ของวัยรุ่นจะเล่นเกมสไปรรมกับออนไลน์ไปด้วย และ 90 เปอร์เซ็นต์ของวัยรุ่นจะ Ad Game ที่เพื่อนฟอร์เวิร์ดให้ โดยจะใช้เวลาเฉลี่ยในการเล่นครั้งละไม่น้อยกว่า 25 นาที

อธิบดีกรมสุขภาพจิต กล่าวว่า นอกจากนี้ ยังพบว่าวัยรุ่นไทยใช้เวลาอยู่กับสื่อต่าง ๆ ต่อวันมากกว่าค่าเฉลี่ยตามปกติของคนเอเชียแปซิฟิกและสื่อ ที่พบว่ามีอิทธิพลต่อกลุ่มวัยรุ่นมากที่สุดคือ มือถือ คิดเป็น 69 เปอร์เซ็นต์ รองลงมาคือ อินเทอร์เน็ต 38 เปอร์เซ็นต์ และทีวี 31 เปอร์เซ็นต์ และยังพบอีกว่าคนไทยใช้มือถือมากที่สุดเป็นอันดับ 1 ของเอเชียเฉลี่ย 2.47 ชั่วโมงต่อวัน ส่วนใหญ่จะใช้มือถือเพื่อการรับ-ส่ง SMS โดยพบว่า ผู้ชายจะใช้มากกว่าผู้หญิงคิดเป็น 70% และ 68 % ทั้งนี้ สังคมในโลกออนไลน์ สื่อที่มีอิทธิพลต่อวัยรุ่นไทยมากที่สุดก็คืออินเทอร์เน็ต โดยพบว่าปัจจุบัน Hi5.com เป็นเว็บไซต์ยอดนิยมที่วัยรุ่นเข้าชมมากที่สุดคิดเป็น 52. % รองลงมาคือ Google 20% ตามลำดับ และเมื่อสำรวจถึงพฤติกรรมของการเข้าเว็บไซต์ของวัยรุ่นพบว่า เป้าหมายอันดับต้นๆ คือ การค้นหาเพื่อน คอยกับเพื่อน และการเล่นเกมออนไลน์ รองลงมาคือ หาข้อมูลความรู้เพื่อทำรายงาน ฟังเพลงออนไลน์ อ่านข่าวบันเทิง อ่านนิยาย และอ่านข่าวสารทั่วไป ฯลฯ

ช่วงปิดเทอมจึงเป็นช่วงเวลาที่ค่อนข้างเสี่ยง และน่าเป็นห่วง สำหรับวัยรุ่นไทยเพราะเด็กจะมีเวลาว่างมาก หลังจากที่ได้ตรากตรำกับการเรียนมานาน โอกาสที่เด็กจะขลุกอยู่กับหน้าจอคอมพิวเตอร์เพื่อค้นหาเพื่อนคุยหรือเล่นเกมออนไลน์จึงมีความเป็นไปได้สูง ทั้งสองประเด็นนี้อาจกลายเป็นภัยสังคมที่แฝงมากับโลกออนไลน์และสร้างปัญหาใหญ่ให้กับวัยรุ่นได้ นพ.ชาตรี ยังกล่าวด้วยว่า จากการสอบถามข้อมูลและพฤติกรรมเกี่ยวกับการสนทนาออนไลน์ในกลุ่มวัยรุ่นพบว่า **วัยรุ่นทั้งหญิงและชาย มากกว่า 20% เคยนัดพบกับคนแปลกหน้าและเคยมีเพศสัมพันธ์กับคนที่รู้จักผ่านการแชททางอินเทอร์เน็ต** โดยเฉพาะวัยรุ่นหญิงไทยที่นิยมแชทหาเพื่อนคุยทางอินเทอร์เน็ต จะมีโอกาสเสี่ยงสูงต่อการถูกล่อลวงไปข่มขืนหรือการถูกล่วงละเมิดทางเพศได้ง่าย ส่วนการเล่นเกมออนไลน์นั้นพบว่า ถ้าเด็กเล่นเกมเกิน 6 ชั่วโมงต่อวัน จะส่งผลทำให้ติดเกมได้ ซึ่งผลลบที่ตามมาจากปัญหาการติดเกมนั้น ปัจจุบันพบว่า เป็นปัญหาใหญ่ของสังคมไทยทั้งปัญหาเด็กหายออกจากบ้าน ปัญหาการก่ออาชญากรรม การจี้ปล้น ลักขโมย การขายบริการทางเพศ สิ่งเสพติด ฯลฯ เพราะปัญหาการติดเกมถือว่าเป็นไวรัสความรุนแรงชนิดหนึ่งที่นับวันจะทวีความรุนแรงขึ้นเรื่อยๆ

ขอขอบคุณเนื้อหาข่าว คุณภาพดี โดย: หนังสือพิมพ์ไทยรัฐ