

# “เหวี่ยง” และ “วัน” ออนไลน์... ความขัดแย้งและการวิวาทในสื่อสังคมของวัยรุ่น

ภูเบศร์ สมุทรจักร\* กุลทิพย์ ศาสตราวุฒิจี\*\*

## บทคัดย่อ

ความขัดแย้งและการวิวาทของวัยรุ่นในสื่อสังคมเป็นประเด็นสำคัญที่กำลังได้รับความสนใจติดตามมากขึ้นตามความเข้มข้นของการใช้ชีวิตและการปะทะสังสรรค์ของวัยรุ่นในสื่อสังคม บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความขัดแย้งและการวิวาทของกลุ่มวัยรุ่นในสื่อสังคม โดยชี้ให้เห็นว่าความนิยมของการใช้สื่อสังคมในชีวิตประจำวันของกลุ่มวัยรุ่น และธรรมชาติเฉพาะของสื่อสังคม ทำให้เกิดความขัดแย้ง และการวิวาทของกลุ่มวัยรุ่นของสื่อเหล่านี้มีลักษณะเฉพาะ โดยเก็บข้อมูลเกี่ยวกับการสื่อสาร รวมทั้งความขัดแย้ง และการวิวาท ของวัยรุ่นผ่านสื่อสังคมด้วยเทคนิคการสนทนากลุ่ม 16 กลุ่ม ในพื้นที่กรุงเทพฯ และเชียงใหม่ แบ่งเป็นกลุ่มชาย และหญิง อย่างละ 8 กลุ่ม มีผู้ร่วมการสนทนากลุ่มทั้งสิ้น 101 คน ผลการวิจัยพบว่า ความขัดแย้งในกลุ่มวัยรุ่นส่วนใหญ่เป็นประเด็นเกี่ยวกับความสัมพันธ์ในกลุ่มเพื่อน และคนรัก การแข่งขันในการเรียนและสถานภาพทางสังคม ผลการศึกษายังพบความแตกต่างระหว่างชายและหญิง กล่าวคือ เพศชายจะมีการแสดงความขัดแย้งและการวิวาทในสื่อสังคมน้อยกว่าเพศหญิง นอกจากนี้ ความขัดแย้งและการวิวาทอาจเริ่มจากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นนอกสื่อสังคม และเข้าไปขยายผลในสื่อสังคม และจบลงด้วยการใช้ความรุนแรงทางกายและความสัมพันธ์ภายนอกสื่อสังคม

คำสำคัญ: ความขัดแย้ง การวิวาท สื่อสังคม วัยรุ่น สถานะเพศ

\* อาจารย์ประจำ สถาบันวิจัยประชากรและสังคม มหาวิทยาลัยมหิดล

\*\* รองศาสตราจารย์ คณะนิเทศศาสตร์และนวัตกรรมการจัดการ สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์

# Conflict and Quarreling in Social Media during Adolescence

*Bhubate Samutachak\**, *Kullatip Satararuji\*\**

## Abstract

Conflict and quarreling of adolescents in social media has gained increasing attention as the intensity of their time spent on and interactions within social media escalate. This paper aims to explore conflicts and quarrels among adolescents in social media and demonstrate that the popularity of social media usage among adolescents and the specific characteristics of social media lead to conflicts and quarrels. This study focuses on communication, conflict, and quarreling of adolescents through social media. Sixteen focus – groups were conducted in Bangkok and Chiang Mai, with equal numbers of male and female groups, totaling 101 participants. The results reveal that conflict and quarrel among adolescents mostly concerned relationships among friends and romantic partners, competition for school grades and socio – economic status. The study also documents gender aspects of conflict and quarrels in social media in that males are less likely involved in these disputes than females. In addition, conflict and quarreling are found to be initiated offline, expanded and intensified in social media, and may culminate in physical and relational aggression offline.

*Keywords: Conflict, Quarreling, Social media, Adolescents, Gender*

---

\* Lecturer, Institute for Population and Social Research, Mahidol University

\*\* Associate Professor, Graduate School of Communication Arts and Management Innovation, National Institute of Development Administration

## บทนำ

โลกยุคข้อมูลข่าวสารถูกขับเคลื่อนอย่างรวดเร็วโดยเครื่องมือสื่อสารประเภทต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นเครื่องคอมพิวเตอร์ทั้งแบบตั้งโต๊ะ (Desktop) และแบบพกพา (Notebook) ซึ่งพัฒนาจากเครื่องมือเพื่ออำนวยความสะดวกในการทำงานจนกลายเป็นอุปกรณ์สื่อสารเต็มรูปแบบรวมทั้งโทรศัพท์เคลื่อนที่ประเภทสมาร์ตโฟน (Smartphone) และแท็บเล็ต (Tablet) ที่มีการพัฒนาทั้งตัวเครื่องและรูปแบบให้มีความสวยงามและความสะดวกในการพกติดตัวตลอดจนโปรแกรมอำนวยความสะดวกประเภทต่างๆ ในระบบ Digital หรือที่มักเรียกโดยทั่วไปว่าโปรแกรมประยุกต์ หรือแอปพลิเคชัน (Application) สามารถขยายอรรถประโยชน์ของเครื่องมือสื่อสารแบบพกพาเหล่านี้แก่ผู้ใช้เป็นอย่างมากในชีวิตประจำวันจนทำให้อุปกรณ์เหล่านี้เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของการดำรงชีวิตปัจจุบันอย่างแนบสนิทวัยรุ่นเป็นผู้ใช้กลุ่มใหญ่ของเครื่องมือสื่อสารเหล่านี้เนื่องจากเป็นวัยที่มีการติดตามการเคลื่อนไหวของเทคโนโลยีและเปิดรับเพื่อเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ ได้อย่างรวดเร็ว รวมทั้งสามารถปรับตัวเพื่อใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีใหม่ๆ ได้อย่างคล่องแคล่ว จึงจะเห็นได้ว่าการติดต่อสื่อสารระหว่างวัยรุ่นกันเองและระหว่างวัยรุ่นกับสิ่งต่างๆ ที่อยู่แวดล้อมล้วนแต่ผ่านเครื่องมือสื่อสารและโปรแกรมประยุกต์ต่างๆ ในเครื่องมือสื่อสารเหล่านี้แทบทั้งสิ้น

สื่อสังคม (Social media) ซึ่งหมายถึงโปรแกรมประยุกต์ต่างๆ บนเครื่องมือสื่อสารเคลื่อนที่ที่ใช้ประโยชน์เพื่อการติดต่อสื่อสารระหว่างบุคคล ทั้งในระดับระหว่างบุคคลและในระดับกลุ่ม ได้เข้ามามีอิทธิพลต่อการดำรงชีวิตของคนในสังคมออนไลน์มากขึ้น โดยเฉพาะในระยะเวลา 10 ปีที่ผ่านมา ไม่ว่าจะเป็นโปรแกรมสนทนาผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์ตั้งแต่ยุคที่ใช้ ICQ, MSN, Pirch, Hi5, ฯลฯ รวมถึง Application ที่พัฒนาขึ้นมาใช้บนสมาร์ตโฟนและแท็บเล็ต อาทิ Facebook, Twitter, Pinterest, Scoop it ฯลฯ โปรแกรมการสนทนาเหล่านี้ทำให้เกิดเครือข่ายความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลมีการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารเป็นช่องทางการสร้างอิทธิพลทางความคิด

วัยรุ่นเป็นวัยที่ใช้และได้รับอิทธิพลจากสื่อสังคมเหล่านี้มากกว่ากลุ่มวัยอื่นๆ ส่วนหนึ่งอาจเนื่องมาจากธรรมชาติทางจิตวิทยาของวัยรุ่นเองที่เริ่มใช้ชีวิตกับกลุ่มเพื่อนมากขึ้นและมีความสุขกับการทำความรู้จักกับเพื่อนใหม่และทดลองเรียนรู้สิ่งที่ไม่เคยทำมาก่อน เกาะติดกระแสความนิยม ทำให้ปรับตัวรับกับเทคโนโลยีใหม่ได้อย่างรวดเร็วกว่าวัยอื่นๆ (Early adopter) ทำให้วัยรุ่นเปิดรับและเป็นผู้นำในการใช้สื่อสังคมประเภทต่างๆ เพื่อการติดต่อสื่อสารกับเพื่อนๆ จนทำให้เกิดข้อสังเกตว่าการ “เสพติด” สื่อสังคมเหล่านี้อาจก่อให้เกิดผลเสียต่อพฤติกรรมและพัฒนาการของวัยรุ่น อาทิ การจัดสรรเวลาอย่างไม่เหมาะสม การเสียสมาธิในการทำกิจกรรมอย่างอื่น โดยเฉพาะกิจกรรมการเรียนรู้ การขาดการปะทะสังสรรค์กับสมาชิกคนอื่นๆ ในครอบครัว การถูกล่อลวงและข่มเหงรังแก (Cyber bully) (Hellström et al., 2015; วิมลทิพย์ และศิวพร, 2554) รวมทั้งการแสดงตัว และการแสดงอารมณ์ในสื่อสังคมเหล่านี้ ซึ่งแม้บางส่วนเป็นพื้นที่ส่วนตัว แต่ก็มีส่วนที่เปิดสู่สาธารณะ อาจทำให้เกิดผลเสียต่อวัยรุ่นตามมาได้

ความขัดแย้งที่อาจเกิดขึ้นจากการปะทะสังสรรค์ทางสังคมเป็นประเด็นที่มีความสำคัญอย่างมากโดยเฉพาะในกลุ่มวัยรุ่น เนื่องด้วยเป็นช่วงวัยที่พบว่าเกิดความขัดแย้งระหว่างบุคคลมากที่สุด (Laursen & Collins, 1994) วัยรุ่นในปัจจุบันใช้เวลาอยู่กับพ่อแม่ ผู้ปกครอง และคนในครอบครัวลดน้อยลง แต่ใช้เวลาค่อนข้างมากในการสื่อสารกับกลุ่มเพื่อน และคนรักที่กำลังเข้ามามีบทบาทใกล้ชิดกับตัวเองเพิ่มมากขึ้นผ่านพื้นที่ในสื่อสังคมซึ่งมีลักษณะเฉพาะที่ทำให้การสื่อสารมีความแตกต่างจากภาวะทั่วไป ความขัดแย้งและการทะเลาะวิวาทในสื่อสังคมจึงเป็นสิ่งที่วัยรุ่นสัมผัสและมีส่วนร่วมในชีวิตประจำวันที่คุณกรุ่น อย่างเจียบงันอยู่ในเครื่องมือสื่อสาร และอาจปะทุออกมาภายนอกตามที่เห็นข่าวสร้างความวิตกให้แก่สังคม

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความขัดแย้งและการวิวาทของกลุ่มวัยรุ่นในสื่อสังคม โดยชี้ให้เห็นว่าความนิยมของการใช้สื่อสังคมในชีวิตประจำวันของกลุ่มวัยรุ่น และธรรมชาติเฉพาะของสื่อสังคม ทำให้เกิดความขัดแย้ง และการวิวาทของกลุ่มวัยรุ่นในสื่อเหล่านี้มีลักษณะเฉพาะ

## ธรรมชาติเฉพาะของสื่อสังคมที่นำไปสู่ความขัดแย้ง

สื่อสังคมนับเป็นสื่อที่สร้างการเปลี่ยนแปลงเกี่ยวกับการสื่อสารอย่างกว้างขวางอย่างไม่เคยปรากฏมาก่อน สื่อสังคมและเครื่องมือสื่อสารสมัยใหม่ทำให้การสื่อสารมวลชนอยู่ในมือของคนทั่วไปอย่างทั่วถึง โดยเฉพาะเมื่อเครื่องมือสื่อสารมีราคาที่ถูกลงอย่างมาก ทำให้ไม่ว่าจะอยู่ในวัยใดและมีเศรษฐกิจสถานะในระดับใดสามารถส่งข้อความเพื่อสื่อถึงความคิดเห็น ความรู้สึกนึกคิดไปได้ทั่วโลก ซึ่งแต่ก่อนจะมีแต่เพียงผู้ที่มีอำนาจทางสังคม หรือเศรษฐกิจเท่านั้นที่จะสามารถเป็นข่าว และได้รับการถ่ายทอดผ่านสื่อที่ทรงอำนาจในยุคเก่า ไม่ว่าจะเป็นโทรทัศน์ วิทยุ และสิ่งพิมพ์ประเภทต่างๆ

เนื่องจากสื่อสังคมเป็นสื่อที่บุคคลทั่วไปสามารถทำได้ไม่จำกัด มีต้นทุนในการผลิตที่ต่ำ การระบุตำแหน่งแห่งที่ทำได้ยาก เป็นอุปสรรคต่อการตรวจสอบตัวตนที่แท้จริง ทำให้สมาชิกในสื่อสังคมมีความเป็นนิรนาม (Anonymity) สูง (Werner et al., 2010) ทั้งนี้การเปิดเผยตัวตนเล็กน้อยเพียงใด ในช่องทางใด ขึ้นอยู่กับความพึงพอใจของตนเอง ลักษณะความเป็นนิรนามของผู้ใช้สื่อสังคมนี้ ทำให้สมาชิกในสื่อสังคมมีอิสรภาพในการแสดงความคิดเห็น แสดงอารมณ์ และการแสดงตน โดยปราศจากกรอบต่างๆ ทางสังคม ความเป็นอิสระในการแสดงความคิดเห็น แสดงอารมณ์ และแสดงตัวตนนี้เองที่ทำให้พฤติกรรมที่แสดงออกในสื่อสังคม กับในโลกแห่งความเป็นจริง แตกต่างกันได้ คนที่ขี้อาย หรือมีความด้อยทางสถานภาพหรือกายภาพ อาจสามารถแสดงตนได้อย่างมั่นใจเมื่ออยู่ในสื่อสังคม และอาจมากถึงขั้นไม่สามารถบังคับตนให้อยู่ในกรอบที่ตนเองเป็นอยู่ในโลกแห่งความเป็นจริง (Deindividuation) (Diener, 1980)

นอกจากนี้ สื่อสังคมยังมีลักษณะความพร่องของสาร (Absence of contextual cues) (Giuseppe & Galimberti, 2003) กล่าวคือ แม้การสื่อสารในสื่อสังคม จะสามารถส่งสารได้ทั้งภาพ และเสียง ไม่ต่างอะไรจากสื่อโทรทัศน์ แต่การสนทนาระหว่างบุคคลมักใช้การส่งข้อความด้วยตัวหนังสือเป็นสำคัญ แม้จะมีการส่งภาพนิ่ง หรือภาพเคลื่อนไหวบ้าง แต่ไม่มากเท่ากับการสื่อสารผ่านการพิมพ์ตัวอักษร แม้ภายหลังจะมีการประดิษฐ์ “สติ๊กเกอร์” ซึ่งเป็นภาพวาด หรือภาพกึ่งวาดกึ่งถ่าย เพื่อช่วยในการสื่ออารมณ์ และความหมาย แต่ก็ยังนับว่ามีความขาดพร่องของข้อมูล ไม่ว่าจะเป็นภาษากายต่างๆ (Kenesics) ระยะห่าง (Proxemics) การสัมผัส (Haptics) ไม่เหมือนกับการสื่อสารแบบเผชิญหน้า (Face-to-face) ซึ่งทำให้การสื่อสารไม่สมบูรณ์เท่าที่ควร ความพร่องของสารเช่นนี้อาจทำให้การสื่อสาร และการตีความผิดไปจากที่ตั้งใจไว้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการสื่อสารในกลุ่มวัยรุ่นปัจจุบันที่เปิดการสื่อสารผ่านสื่อสังคมหลายช่องทาง และทำให้การส่งสารต้องทำอย่างสั้น และรวดเร็ว การพร่องของสารเช่นนี้จะยิ่งทำให้การเข้าใจความหมายบกพร่องได้โดยง่าย และนำไปสู่ความขัดแย้ง การวิวาท และการแสดงอารมณ์รุนแรง (McKenna & Bargh, 2000) นอกจากนี้ การสื่อสารผ่านสื่อสังคมที่มีความพร่องของสารเช่นนี้ ยังทำให้ผู้ส่งสารแสดงออกความรู้สึกโดยยึดความคิดเห็น และลักษณะของตนเองเป็นสำคัญ คำนี้ถึงความรู้สึกของผู้อื่นน้อยลง มีความอ่อนไหวต่อสภาวะรอบข้างน้อยลง

ความเหลื่อมของเวลา (Asynchronism) เป็นอีกลักษณะหนึ่งที่มีสื่อสังคมแตกต่างจากการสื่อสารแบบเผชิญหน้า แม้การส่งสารจะสามารถทำได้ตลอดเวลา และระยะเวลาจากการส่งสารถึงการรับสารค่อนข้างรวดเร็ว รวมทั้งปัจจุบันที่เครื่องมือรับสารอยู่ในมือของวัยรุ่นตลอดเวลา แต่ผู้รับสารสามารถที่จะตอบรับและตอบโต้ทันที หรือประวิงเวลาไว้เพื่อตอบโต้ภายหลัง ลักษณะการเหลื่อมของเวลาเช่นนี้ไม่เกิดขึ้นในการสื่อสารแบบเผชิญหน้า ที่ผู้ส่งสารสามารถรู้ได้ทันทีว่าสารไปถึงผู้รับ และผู้รับสารต้องตอบโต้ทันที แม้นักวิชาการหลายคนให้ความเห็นว่า การประวิงเวลาไว้ ไม่ตอบโต้ทันที น่าจะทำให้ผู้รับสารสามารถใช้วิจารณญาณใคร่ครวญ หรือใช้เวลาปรับสภาพจิตใจให้อยู่ในระดับปกติก่อนที่จะตอบโต้ เป็นการลดความรุนแรง ในกรณีที่เป็นความขัดแย้ง หรือการทะเลาะวิวาท (Werner et al., 2010) แต่ก็มีความเป็นไปได้ว่า การประวิงเวลา และใช้เวลาใคร่ครวญนั้น อาจทำให้ผู้รับสารหาวิธีตอบโต้ได้รุนแรงมากขึ้น

## ความขัดแย้ง และการจัดการความขัดแย้งในวัยรุ่นและพวงรอบ

วรรณกรรมที่เกี่ยวกับจิตวิทยาวัยรุ่นกล่าวถึงความขัดแย้งระหว่างบุคคล (Interpersonal conflicts) และ การใช้ความรุนแรงก้าวร้าว แยกออกจากกันแม้จะเป็นเรื่องที่มีความเกี่ยวเนื่องกัน ทั้งนี้เนื่องจากความขัดแย้งอาจนำไปสู่การใช้ความรุนแรงก้าวร้าว (Aggression) หรือไม่ได้ อีกทั้งความรุนแรงที่เกิดขึ้น อาจเป็นความรุนแรงก้าวร้าวทางกายภาพ (Physical aggression) เช่น การใช้กำลังทำร้ายทางกายหรือทรัพย์สิน หรือเป็นความรุนแรงก้าวร้าวทางความสัมพันธ์ (Relational aggression) ซึ่งเป็นการจงใจทำร้ายผู้อื่นด้วยการทำลายความสัมพันธ์ฉันเพื่อนและสถานภาพทางสังคม (Crick & Grotpeter, 1995) ส่วนใหญ่เป็นการแสดงออกโดยใช้คำพูด และวิธีการอื่นๆ ที่ไม่เกี่ยวกับการใช้กำลัง (Crick et al., 1996)

ความขัดแย้งระหว่างบุคคล หมายรวมถึง การไม่ลงรอยกันของพฤติกรรม (In-compatible behaviors) การไม่เห็นด้วย (Disagreement) และการเป็นปรปักษ์ (Opposition) (Shantz, 1987; Garvey, 1984; Hay, 1984) ความขัดแย้งมีองค์ประกอบต่างๆ ได้แก่ ความถี่และความรุนแรงของเหตุการณ์ (Frequency and intensity) ประเด็นของความขัดแย้ง (Issue) การริเริ่มและการขัดขวางการริเริ่ม (Initiation and opposition) ทางออกของความขัดแย้ง (Resolution) และผลของความขัดแย้ง (Outcome)

นอกจากนี้ นักสังคมวิทยาที่ใช้มุมมองทางด้านความสัมพันธ์ในสังคม (Social relational models) ยังมองเห็นว่า ความใกล้ชิด (Closeness) และลักษณะของความสัมพันธ์แบบปิดหรือแบบเปิด (Closed and open relationship) สามารถอธิบายลักษณะและความรุนแรงของความขัดแย้งได้ว่า บุคคลที่มีความสัมพันธ์แบบปิด อาทิ พ่อแม่กับลูก หรือญาติพี่น้อง ซึ่งมีความผูกพันทางสายเลือด ขนบประเพณี และกฎหมาย จะต่างพยายามหลีกเลี่ยงความขัดแย้ง และถึงแม้จะมีความขัดแย้ง ก็จะต่างฝ่ายต่างพยายามประนีประนอมจะไม่ให้ไปถึงระดับที่จะทำลายเสถียรภาพของความสัมพันธ์ ซึ่งแตกต่างจากบุคคลที่มีความสัมพันธ์แบบเปิด เช่น กลุ่มเพื่อน หรือคนรู้จัก ที่เมื่อเกิดความขัดแย้งแล้วมักจะมีการประนีประนอมน้อยกว่ากลุ่มที่มีความสัมพันธ์แบบปิดจนนำไปสู่ความขัดแย้งรุนแรงได้ นอกจากนี้ ความสัมพันธ์แบบที่มีการพึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกัน (Interdependence) ก็จะทำให้มีความพยายามในการประนีประนอมสูงกว่าบุคคลที่ไม่มีการพึ่งพาอาศัยกัน

ความขัดแย้งในวัยรุ่น ส่วนใหญ่เป็นประเด็นที่เกี่ยวข้องผูกพันกับกิจวัตรประจำวันของวัยรุ่น ซึ่งเกี่ยวข้องกับการเรียน ความสัมพันธ์กับเพื่อน ความรัก และสถานภาพในโรงเรียน Duncan (2004) ศึกษาความขัดแย้งในกลุ่มวัยรุ่นหญิงระดับชั้นมัธยม พบว่า ความขัดแย้งที่นำไปสู่การทะเลาะวิวาทส่วนใหญ่ที่เกี่ยวกับความสัมพันธ์กับเพื่อน ความอิจฉาริษยาภายในกลุ่ม และการแข่งขันด้านการเรียน นอกจากนี้ Krasnova et al. (2013) ซึ่งศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อสังคม เฟสบุ๊ก ยังพบว่า ความอิจฉาริษยาในสถานภาพของเพื่อนที่โดดเด่นกว่าตนเองเป็นต้นเหตุนำไปสู่ความขัดแย้ง และการทะเลาะวิวาทอื่นๆ อีกทั้ง ความหึงหวงทั้งที่มีต่อเพื่อน และคนรัก โดยมีบุคคลที่สามเข้ามาแล้วทำให้ระดับความสัมพันธ์ระหว่างตนเอง กับเพื่อนหรือกับคนรักลดลง นำไปสู่ความขัดแย้งและการทะเลาะวิวาทที่สำคัญในกลุ่มวัยรุ่นหญิง

วัยรุ่นมีวิธีการแสดงออกถึงความขัดแย้ง หรือการแสดงความเป็นปรีภักษ์ทั้งทางกายภาพ (Physical) และสัมพันธ์ภาพ (Relational) ซึ่งในวรรณกรรมความขัดแย้งในกลุ่มวัยรุ่นมีข้อสรุปที่ค่อนข้างชัดเจนว่า กลุ่มวัยรุ่นชายจะมีแนวโน้มการแสดงออกความขัดแย้งด้วยวิธีทางกายภาพมากกว่าทางสัมพันธ์ภาพ ส่วนกลุ่มผู้หญิงมีแนวโน้มที่จะใช้วิธีทางสัมพันธ์ภาพมากกว่าทางกายภาพ ส่วนหนึ่งเนื่องมาจากค่านิยมในสังคมที่ปลูกฝังบทบาทและการแสดงตัวของเด็กผู้ชายและเด็กผู้หญิงที่แตกต่างกัน รวมถึงการอบรมเลี้ยงดูภายใต้ค่านิยมแบบดั้งเดิม

อย่างไรก็ตาม ในโลกสื่อสังคมที่อนุญาตให้การปะทะสังสรรค์ทำได้เพียงผ่านตัวอักษร เสียง และรูปภาพนิ่ง และรูปภาพเคลื่อนไหว ทำให้ความขัดแย้งและความเป็นปรีภักษ์แสดงได้แต่เพียงในมิติทางสัมพันธ์ภาพ ซึ่งในแง่นี้วัยรุ่นมักใช้วิธีการข่มขู่ที่จะตัดออกจากกลุ่มในสื่อสังคม การใช้คำพูดแง่ลบกระทบเสียดสี การเปิดเผยข้อมูลความลับซึ่งสำหรับกลุ่มเพื่อนสนิทถือว่าเป็นการยุติความสัมพันธ์ โดยเฉพาะในกลุ่มวัยรุ่นหญิงซึ่งให้คุณค่าและความสำคัญต่อความสัมพันธ์สูงกว่าวัยรุ่นชาย การหันไปแสดงความสนิทสนมกับคนอื่นเพื่อให้เกิดความอิจฉาและขุ่นเคือง การเมินเฉยต่อการสนทนา และความคิดเห็น การสร้างสถานการณ์เพื่อให้ฝ่ายตรงข้ามรู้สึกละอาย การสร้างว่าตนเองเจ็บปวดเดือดร้อนเพื่อให้ผู้อื่นมองฝ่ายตรงข้ามว่าเป็นคนผิด (Krasnova et al., 2013; Schad et al., 2008) ซึ่งพฤติกรรมเหล่านี้แตกต่างไปจากประเด็นที่เกี่ยวกับการข่มเหงรังแกในสื่ออิเล็กทรอนิกส์ (Cyber bully) ซึ่งส่วนใหญ่เป็นการกระทำโดยบุคคลที่ไม่สามารถระบุได้ว่าเป็นใคร แต่ความขัดแย้งและการแสดงออกของความขัดแย้งที่กล่าวมานี้เป็นการกระทำภายในกลุ่มเพื่อนที่ปรากฏตัวชัดเจนในสื่อสังคม

แม้จะยังไม่มีการสรุปว่าความขัดแย้งและการวิวาทเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นกับความสัมพันธ์ส่วนใหญ่ หรือไม่อาจทราบได้ว่าพฤติกรรมเหล่านี้มีปริมาณเป็นสัดส่วนเท่าใด หรือมีความถี่เพียงใดในสื่อสังคมของกลุ่มเพื่อนวัยรุ่น และหากเมื่อพิจารณาการปะทะสังสรรค์ประจำวันในสื่อสังคมของวัยรุ่น เหตุการณ์เหล่านี้อาจเกิดขึ้นไม่บ่อยนัก แต่เมื่อพิจารณาถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นจะเห็นได้ว่าเหตุการณ์เหล่านี้เป็นส่วนน้อยที่มีความสำคัญยิ่ง (Significant minority)

ผลกระทบที่เกิดจากความขัดแย้งและการวิวาทสามารถแบ่งออกได้เป็นสองประการ คือผลกระทบต่อพฤติกรรม การปะทะสังสรรค์ในอนาคต และผลกระทบที่มีต่อตัวบุคคล (Laursen & Collins, 1994) สำหรับผลกระทบที่มีต่อพฤติกรรมการปะทะสังสรรค์ในอนาคตนั้น เกี่ยวข้องกับการเปลี่ยนแปลง หรือสูญเสียเสถียรภาพของความสัมพันธ์ ทำให้การปะทะสังสรรค์เปลี่ยนรูปแบบ เช่น ไม่สนิทสนมเหมือนแต่ก่อน หรือการแลกเปลี่ยนทรัพยากรต่างๆ ทั้งที่จับต้องได้จับต้องไม่ได้มีปริมาณที่เปลี่ยนแปลงไป สำหรับผลกระทบที่มีต่อตัวบุคคลนั้น เกี่ยวข้องกับสภาพทางจิตใจ การสูญเสียความมั่นใจ และศักดิ์ศรี (Self-esteem) (Silverberg & Steinberg, 1987) การเสียดสี (Disorder) (Patterson et al., 1991) หนีออกจากบ้าน (Adams et al., 1985) หนีเรียน หรือย้ายโรงเรียน (Berndt & Keefe, 1992) และอาจถึงขั้นฆ่าตัวตาย (Corder et al., 1974)

ดังที่ได้กล่าวแล้วว่า สถานภาพและการยอมรับในกลุ่มเพื่อนมีความสำคัญเป็นอย่างยิ่งต่อวัยรุ่น การเกิดความขัดแย้ง หรือการสูญเสียสัมพันธภาพ หรือการตกเป็นเป้าสายตา จึงเป็นเรื่องยิ่งใหญ่ในชีวิตสำหรับวัยรุ่น

## ข้อมูลและการวิเคราะห์

บทความนี้ใช้ข้อมูลจากโครงการวิจัย “การใช้สื่อสังคม (Social media) ของวัยรุ่นเพื่อนเรียนรู้การใช้ชีวิตในสังคม” ซึ่งได้รับการสนับสนุนจากปัญญาสมาคมเพื่อการวิจัยความเห็นสาธารณะแห่งประเทศไทย เก็บข้อมูลระหว่างเดือนสิงหาคม – กันยายน 2556 โดยใช้เทคนิคการสนทนากลุ่ม (Focus group discussion) โดยผู้ร่วมการสนทนากลุ่มเป็นนักเรียนในโรงเรียนสามัญ และอาชีวศึกษา ซึ่งมีอายุระหว่าง 14–16 ปี เก็บข้อมูลใน 2 พื้นที่ ได้แก่ กรุงเทพฯ และต่างจังหวัด โดยพื้นที่ต่างจังหวัดนั้น เลือกเก็บข้อมูลที่จังหวัดเชียงใหม่ เนื่องจากสถิติการใช้อินเทอร์เน็ต ของจังหวัดเชียงใหม่มีอันดับสูงสุด (สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2556) โดยเก็บข้อมูลพื้นที่ละ 4 โรงเรียน แบ่งเป็นโรงเรียนสายสามัญที่มีเศรษฐกิจฐานะ (Social – economic status) ระดับกลาง – สูง 1 โรงเรียน และระดับกลาง – ล่าง 1 โรงเรียน และโรงเรียนสายอาชีพแบ่งตามเศรษฐกิจฐานะเช่นเดียวกัน โดยเศรษฐกิจฐานะของโรงเรียนพิจารณาจากค่าใช้จ่ายในการเล่าเรียนเป็นหลัก ในแต่ละโรงเรียนแบ่งกลุ่มการสนทนาตามเพศออกเป็นกลุ่มชาย 1 กลุ่ม และหญิง 1 กลุ่ม ทำให้มีกลุ่มสนทนาพื้นที่ละ 8 กลุ่ม รวม 2 พื้นที่เป็น 16 กลุ่ม มีผู้ให้ข้อมูลทั้งสิ้น 101 คน แบ่งเป็นชาย 50 คน หญิง 51 คน โดยสนทนากลุ่มละ 6–8 คน ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้ติดต่อกับเครือข่ายของครูแนะแนว ในสถานศึกษาต่างๆ ที่มีลักษณะตามเกณฑ์ และอยู่ในพื้นที่ที่คัดเลือกไว้ โดยขอให้ครูแนะแนวติดต่อกับนักเรียนที่ใช้สื่อสังคมในการติดต่อสื่อสาร และยินดีที่จะเข้าร่วมการสนทนากลุ่ม

จากการสนทนากลุ่มกับผู้ให้ข้อมูลเขตต่างจังหวัด 50 คน พบว่า โปรแกรมสื่อสังคมยอดนิยมสำหรับวัยรุ่นในการสื่อสังคมอันดับ 1 คือ Facebook โดยสื่อสังคมที่ผู้ให้ข้อมูลใช้สื่อสารพูดคุยกับเพื่อน (Chat) ได้แก่ Line ส่วนโปรแกรม Twitter, Instagram (IG) และ Whatsapp พบมีความนิยมรองลงมา อย่างไรก็ตาม จากการศึกษาพบว่ามีโปรแกรมในรูปแบบอื่นที่ผู้ให้ข้อมูลใช้ เช่น Skype, Tango, WeChat ส่วนโปรแกรม Flickr, Grindr, Jack'd, Four Square ซึ่งเป็นโปรแกรมที่เป็นที่นิยมในต่างประเทศ พบว่า กลุ่มผู้ให้ข้อมูลรู้จักและใช้น้อยมาก

## ผลการศึกษา

### ความผูกพันของวัยรุ่นกับสื่อสังคม

หากจะกล่าวว่าวัยรุ่นใช้สื่อสังคมผ่านโทรศัพท์มือถือ หรือเครื่องมือสื่อสารประเภทต่างๆ อาทิ แท็บเล็ตและเครื่องคอมพิวเตอร์แบบพกพา มากเสียจนกระทั่งเรียกได้ว่าเสพติด ก็คงจะถูกเพียงส่วนเดียวเพราะแท้จริงแล้วสิ่งที่วัยรุ่นขาดไม่ได้คือการพูดคุยสื่อสารแบบต่อเนื่องและตลอดเวลาไปกับกลุ่มเพื่อนๆ เพราะก่อนที่จะมีโทรศัพท์มือถือ อากาการคุยโทรศัพท์ (แบบมีสาย) นานๆ ติดต่อกันเป็นชั่วโมงจนเป็นที่รำคาญของผู้ใหญ่ก็เกิดขึ้นแล้ว และในยุคการสื่อสารไร้สายเช่นนี้ เครื่องมือสื่อสารที่สามารถติดตามตัววัยรุ่นไปที่ใดก็ได้ยิ่งทำให้การพูดคุยสื่อสารทำได้สะดวกยิ่งขึ้นกว่าแต่ก่อน และทำให้ปริมาณการสื่อสารของวัยรุ่นมากขึ้นตามไปด้วย เพียงแต่อากาการพูดคุยเปลี่ยนจาก

การถือโทรศัพท์แบบหุกลายมาเป็นอาการกั่มหน้าพิมพ์ข้อความผ่านโปรแกรมสื่อสังคมหลากหลายที่ห้อยอยู่ตลอดเวลา จนกลายเป็นปรากฏการณ์ “สังคมกั่มหน้า” ในปัจจุบัน

ในการสนทนากลุ่มเพื่อศึกษาความผูกพันระหว่างวัยรุ่นกับโทรศัพท์มือถือซึ่งเป็นหนึ่งในเครื่องมือสื่อสารที่ใช้กันมากที่สุดโดยถามว่า “อยากบอกอะไรกับโทรศัพท์มือถือ” ผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่บอกถึงการชอบคุณแสดงความห่วงใย เนื่องจากการที่ต้องทำงานหนัก เช่น “อย่าโกรธนะที่ทำตกบ่อย” รวมทั้ง “ขอโทษนะที่ไม่ได้ดูแลเอาใจใส่เลย” ซึ่งไม่เพียงแต่สะท้อนปริมาณและความสมบุกสมบันในการใช้โทรศัพท์มือถือ แต่ยังแสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์กับเครื่องมืออิเล็กทรอนิกส์ประเภทนี้ ราวกับเป็นสิ่งมีชีวิตหรือเป็นเพื่อนที่มีความผูกพันใกล้ชิดกัน

ในโรงเรียนบางแห่งผู้ร่วมการสนทนากลุ่มเล่าว่าผู้บริหารโรงเรียนเห็นว่านักเรียนกำลังใช้สื่อสังคมผ่านเครื่องมือสื่อสารเหล่านี้มากเกินไป จนอาจเป็นอุปสรรคต่อผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา รวมถึงทำให้เกิดมารยาทที่ไม่เหมาะสมไม่ควรในสังคม ได้มีการออกระเบียบห้ามนักเรียนนำเครื่องมือสื่อสารเหล่านี้โดยเฉพาะโทรศัพท์มือถือและแท็บเล็ตมาที่โรงเรียน ทำให้นักเรียนต้องหาวิธีการต่างๆ ในการลักลอบนำติดตัวเข้ามาแม้กระทั่งการซ่อนไว้ในรองเท้า การขาดจากวงสนทนาออนไลน์ในกลุ่มต่างๆ อาจทำให้วัยรุ่น “พลาด” จากความเคลื่อนไหวอย่างต่อเนื่องในสังคมออนไลน์

สื่อสังคมทำให้โทรศัพท์มือถือและเครื่องมือสื่อสารอื่นๆ ในปัจจุบันเป็นมากกว่าการใช้เพื่อพูดคุยอย่างแต่ก่อน แต่ได้ผนวกเข้ากับวิถีชีวิต (Lifestyle) ของวัยรุ่นแทบทุกขณะ ตั้งแต่ตื่นจนถึงเข้านอน ส่วนใหญ่จะเป็นเพื่อการบันเทิง เช่น การดูภาพยนตร์ การฟังเพลง และเล่นเกมออนไลน์ ซึ่งมีทั้งประเภทเล่นเพื่อฆ่าเวลาในเวลาสั้นๆ กับเล่นอย่างเอาจริงเอาจังที่ต้องใช้เวลาเล่นคราวละหลายชั่วโมง เช่น Hon (Hero of Newerth) วัยรุ่นใช้คำว่า “ตี Hon”) ซึ่งขณะนี้กำลังได้รับความนิยมสูงสุดในกลุ่มวัยรุ่นชาย นอกนั้นได้แก่ DotA FiFa LoL (League of Legends) และ Audition เกมออนไลน์เหล่านี้นับว่าเป็นโปรแกรมสื่อสังคมอีกประเภทหนึ่ง เนื่องจากกลุ่มผู้เล่นสามารถติดต่อสื่อสารปะทะสังสรรค์กันในเกมโดยที่ผู้เล่นอยู่คนละที่ได้

ผู้วิจัยได้สอบถามเกี่ยวกับเกมออนไลน์ที่กำลังเป็นที่นิยม โดยให้ผู้ให้ข้อมูลเรียงลำดับเกมที่ตนเองเล่นมากที่สุด 3 อันดับแรก ซึ่งพบว่า เกม Hero of Newerth (Hon) เป็นเกมที่ได้รับความนิยมสูงสุดในลำดับที่ 1 ทั้งในกรุงเทพฯ และต่างจังหวัด นอกจากนี้ จากการศึกษายังพบว่า กลุ่มวัยรุ่นชายนิยมเล่นเกมออนไลน์ที่มีลักษณะเป็นเกมต่อสู้ กีฬา ได้แก่ Hon (Hero of Newerth) DotA FiFa LoL (League of Legends) และ Audition ในขณะที่วัยรุ่นหญิงนิยมเล่นเกมแต่งตัวเกมทำอาหาร เกมฆ่าเวลา เช่น Candy crush, Audition, Love beat เป็นต้น การใช้เวลาอย่างต่อเนื่องวันละหลายชั่วโมงกับกิจกรรมต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นการสนทนา การดูภาพยนตร์ การฟังเพลง ตลอดจนการเล่นเกมออนไลน์เหล่านี้ สะท้อนให้เห็นว่า สื่อสังคมกลายเป็นเครื่องมือสำคัญที่วัยรุ่นมีความผูกพัน อยู่ใกล้ชิด และมีติดตัวอยู่ตลอดเวลา

## การแสดงความอับอาย ความขัดแย้ง และความก้าวร้าวของวัยรุ่นในสื่อสังคม

ไม่เพียงแต่การบันเทิงเท่านั้นที่วัยรุ่นใช้ประโยชน์จากสื่อสังคม การปลดปล่อยความรู้สึกอันเนื่องมาจากการเปลี่ยนแปลงทั้งทางร่างกายจิตใจ รวมทั้งสภาพแวดล้อมรอบตัวของวัยรุ่นก็กระทำได้อย่างง่ายดายและเปิดเผยผ่านสื่อสังคม การ “เพ้อ” หรือ “เว่รวัว” ซึ่งหมายถึงการโพสต์ข้อความแสดงความรู้สึกที่สื่อไปในทางเหวอาเศร้า

ผิดหวัง อารมณ์รักหลง ไม่สมหวัง หรือการ “เหยียง” อันเป็นการแสดงอารมณ์ฉุนเฉียวเนื่องจากความไม่พอใจ ซึ่งอาจแสดงลอยๆ โดยไม่ระบุชื่อหรือกล่าวถึงใครเพื่อให้คนอื่นได้รับรู้ความรู้สึกนึกคิดของตัวเอง และหากต้องการระบุบุคคลที่ตนต้องการให้รับรู้ก็สามารถทำได้ด้วยการ “แท็ก” ชื่อคนนั้นลงไป พฤติกรรมเหล่านี้ ทำให้สื่อสังคมเป็นพื้นที่ทางอารมณ์ที่อิสระ โดยอารมณ์เหล่านั้นจะได้รับการตอบสนองจากสังคมออนไลน์ด้วยการ “กดไลค์” “ขอแชร์” หรือ “เมนต์” ซึ่งหมายถึง Comment หรือการแสดงความคิดเห็นต่อจากข้อความที่โพสต์ รวมทั้งการเปลี่ยนภาพโปรไฟล์ (Profile) อันหมายถึงภาพประจำตัวที่สมาชิกในสื่อสังคมเห็น เช่น การเปลี่ยนภาพโปรไฟล์เป็นสีดำ ซึ่งเรียกว่า “ขึ้นจอดำ” เป็นการแสดงความไม่พอใจ หรือไม่สบายใจ

นอกจากนี้ สื่อสังคมยังเป็นพื้นที่สำหรับการหาข้อมูลทั้งที่เป็นข้อมูลทั่วไปตามความสนใจของตนเองและข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการเรียน การใช้ชีวิตการแก้ปัญหาต่างๆ รวมทั้งการติดตามข่าวสารบ้านเมือง ซึ่งผู้ให้ข้อมูลบอกว่า เป็นเหมือน “การอ่านหนังสือพิมพ์” ทว่ามีลักษณะการสื่อสารในระดับภาษาและการใช้สัญลักษณ์ที่ “โดนใจ” วัยรุ่นได้มากกว่า และตั้งใจให้วัยรุ่นเข้าไปมีส่วนร่วมกับเหตุการณ์ มีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็นได้ดีกว่า อีกทั้งสื่อสังคมยังเป็นพื้นที่สำหรับการช้อปปิ้งซึ่งจะสามารถหาของที่ถูกใจได้มากกว่าและง่ายกว่าการไปเดินหาซื้อตามห้างสรรพสินค้า

ด้วยเหตุนี้เมื่อถามว่าเวลาว่างส่วนใหญ่ทำอะไร จึงไม่น่าแปลกใจที่วัยรุ่นส่วนใหญ่จะบอกว่า “เล่นมือถือ” ซึ่งหมายถึงการท่องไปในโลกสื่อสังคมต่างๆ ทั้งอ่าน ตอบ และโพสต์บนเฟซบุ๊ก การตอบไลน์ ดูอินสตาแกรม อ่านทวิตเตอร์ ค้นหาข้อมูลในแอปพลิเคชันต่างๆ และวนกลับมาที่เฟซบุ๊กอีกครั้ง เป็นเช่นนี้จนกระทั่งจะมีการขัดจังหวะเพื่อไปทำกิจกรรมอื่นในโลกออฟไลน์

แม้สื่อสังคมได้เข้าไปผสานอยู่กับแทบทุกท่วงจังหวะของการใช้ชีวิตของวัยรุ่น แต่ก็ยังพบว่าวัยรุ่นบางกลุ่มมีการสร้างวินัยในการ “เล่นมือถือ” ซึ่งในวิจัยชั้นนี้ศึกษาเฉพาะกลุ่มนักเรียนมัธยมปลายและนักเรียนสายอาชีพ ชั้นปีที่ 1-3 พบว่า ส่วนใหญ่มีวินัยในการใช้สื่อสังคม ส่วนหนึ่งอาจเป็นเพราะกฎระเบียบของโรงเรียน ข้อจำกัดด้านงบประมาณการซื้อชั่วโมงบริการอินเทอร์เน็ต ซึ่งพบว่าส่วนน้อยเท่านั้นที่ซื้อชั่วโมงบริการแบบไม่มีจำกัด (Unlimited) ทำให้ต้องใช้สัญญาณไวไฟ (Wifi) ฟรีตามที่ต่างๆ หรือเฉพาะที่บ้าน จึงทำให้เวลาที่สามารถเล่นมือถือได้เป็นช่วงพักรับประทานอาหารกลางวันระหว่างเดินทางและที่บ้านเท่านั้น

การที่วัยรุ่นมีความผูกพันกับการใช้สื่อสังคมอย่างเข้มข้น อันเนื่องจากสื่อสังคมเป็นพื้นที่สำหรับดำเนินกิจกรรมแทบทุกอย่างในชีวิตประจำวันนี้ ทำให้วัยรุ่นเพิ่มเวลาที่อยู่ในโลกเสมือนจริงมากขึ้น และอยู่ในโลกนอกสื่อสังคมน้อยลง สะท้อนให้เห็นว่า โลกในสังคมเสมือนจริงตอบสนองความต้องการภายใน และธรรมชาติของวัยรุ่นได้อย่างมาก และการที่วัยรุ่นติดพัน (Engage) กับกิจกรรมต่างๆ ในสื่อสังคมออนไลน์ทำให้ชุมชนในโลกเสมือนจริงขยายตัวใหญ่ขึ้น มีธรรมเนียม ธรรมชาติ และวัตรปฏิบัติ ที่มีลักษณะเฉพาะ ไม่ว่าจะเป็นการทำความรู้จัก การทักทาย การแสดงความคิดเห็น การโต้เถียงแสดงความขัดแย้ง การแสดงอารมณ์ การแสดงความก้าวร้าว ฯลฯ

### สถานะเพศของการแสดงความคิดเห็น

การที่สื่อสังคมสัมผัสกับทุกจังหวะชีวิตทุกช่วงกิจกรรมและห้วงอารมณ์ของวัยรุ่นนี้เองที่ทำให้โปรแกรมสื่อสังคมต่างๆ ได้รับความนิยมอย่างมากในหมู่วัยรุ่น อย่างไรก็ตาม พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมมีปริมาณและความถี่มากน้อยแตกต่างกันตามเพศ ผลการศึกษา พบว่า เพศชายมีปริมาณการใช้สื่อสังคมน้อยกว่าเพศหญิงโดยเฉพาะ

ในกลุ่มที่มีการใช้เวลาทำกิจกรรมอื่นนอกสื่อสังคม อาทิ กีฬา หรือเกมคอมพิวเตอร์ ในขณะที่เพศหญิงยังคงเป็นเพศที่สนุกสนานกับการพูดคุยสัพเพเหระซึ่งกลุ่มวัยรุ่นใช้คำว่า “เม้าท์มอย” เกี่ยวกับเพื่อนฝูง นักร้อง ดารา และกระแสความคลั่งเกาหลีสื่อสังคมมากกว่าชาย

การศึกษาที่ผ่านมาให้ข้อสรุปค่อนข้างชัดเจนว่า ผู้หญิงเป็นเพศที่ได้รับการอบรมสั่งสอน เลี้ยงดูให้สงวนกิริยาวาจา เก็บอารมณ์และคำพูดมากกว่าเพศชาย ทำให้การแสดงออกทางอารมณ์และความขัดแย้งมีแนวโน้มที่จะใช้วิธีทางความสัมพันธ์ (Relational aggression) มากกว่าการใช้วิธีทางกำลัง (Physical aggression) อีกทั้งเกมออนไลน์ที่กลุ่มวัยรุ่นหญิงส่วนใหญ่เล่นก็มีความแตกต่างจากผู้ชายเล่น จากการศึกษา พบว่า เกมออนไลน์ที่ผู้ชายเล่นส่วนใหญ่จะเป็นเกมที่มีความรุนแรงเข้ามาเกี่ยวข้อง ไม่ว่าจะเป็นการโจมตี ศักสงคราม การใช้อาวุธ ในขณะที่ผู้หญิงส่วนใหญ่ชอบเล่นเกมเก็บแต้มคะแนน รูปภาพสวยงาม เนื้อหาไม่มีความรุนแรง

เมื่อถามถึงการแสดงความขัดแย้งในสื่อสังคม พบว่า วัยรุ่นชายแสดงความขัดแย้งในสื่อสังคมน้อยกว่าวัยรุ่นหญิง วัยรุ่นชายสื่อสารผ่านการพิมพ์ตัวหนังสือเพื่อตอบโต้ หรือแสดงอารมณ์ในสื่อสังคม น้อยกว่ากลุ่มวัยรุ่นหญิง โดยส่วนใหญ่ให้ข้อมูลว่า “ผู้ชายไม่เพ้อมาก” หรือ “ผู้ชายไม่พูดมาก”

จากการสนทนากลุ่ม พบว่า กลุ่มผู้หญิงทุกกลุ่มรายงานว่ามีการแสดงความขัดแย้ง ความไม่พอใจ จนถึงขั้นทะเลาะวิวาทในสื่อสังคม ไม่ว่าจะเป็นในเฟซบุ๊ก หรือในไลน์ ซึ่งส่วนใหญ่เป็นกรณีที่เกิดขึ้นจากพฤติกรรมนอกสื่อสังคม แต่ใช้พื้นที่สื่อสังคมเพื่อการแสดงความรู้สึก แต่เป็นการแสดงอารมณ์โดยอ้อม เช่น การพูดขี้มอลอยๆ โดยไม่ได้กล่าวหาใครโดยตรง เพื่อให้คนที่เบ้าหมายรู้ตัว ซึ่งในบางครั้งการกล่าวลอยๆ อาจมีความชัดเจนมากจนทุกคนรู้ว่าบุคคลเป้าหมายคือใคร หรือมีการกล่าวหาในในกลุ่มที่ไม่มีบุคคลเป้าหมาย แต่สมาชิกในกลุ่มนั้นสามารถใช้วิธี “แท็ก” หรือ “แชร์” ไปยังบุคคลเป้าหมายเพื่อให้รู้ตัว จากนั้นสมาชิกคนอื่นๆ ในสื่อสังคมจะเริ่มรู้ว่ามี ความขัดแย้งเกิดขึ้น และการสนทนาในห้องสนทนาจะเจียบลงชั่วคราว อาจมีการเปิดห้องสนทนาแยกกลุ่มย่อยในกลุ่มที่ไม่ใช่คู่กรณีเพื่อพูดคุยเกี่ยวกับกรณีที่เกิดขึ้น

การตอบโต้อาจเกิดขึ้น หรือไม่เกิดขึ้น และเป็นการตอบโต้ระหว่างคู่กรณี หรือกลุ่มเพื่อนๆ ของคู่กรณีทั้งสองฝ่ายเข้ามาตอบโต้กัน แล้วแต่สถานการณ์ แต่จากการสนทนากลุ่ม มี 2 กรณีในกลุ่มวัยรุ่นหญิงที่พบว่าความขัดแย้งในสื่อสังคมนำไปสู่การวิวาทโดยใช้กำลัง และตามด้วยการใช้ความรุนแรงทางความสัมพันธ์

ในกรณีแรก เป็นวัยรุ่นหญิงจากโรงเรียนสามัญในเชียงใหม่ เศรษฐฐานะปานกลางถึงต่ำ รายงานว่าความขัดแย้งเกิดขึ้นจากการที่รุ่นพี่ไม่พอใจในความโดดเด่น (Popular) ของนักเรียนรุ่นน้อง และมีการมองหน้ารุ่นน้องอย่างไม่เป็นมิตร มีการเดินประกบประชิดตัวแต่ไม่ได้ลงมือใช้กำลังแต่อย่างใด รุ่นน้องไม่กล้าเดินคนเดียวหรือเข้าห้องน้ำคนเดียวในโรงเรียน เป็นเหตุให้รุ่นน้องไปโพสต์ข้อความเพื่อระบายความในใจ และแสดงความไม่พอใจด้วยถ้อยคำรุนแรง ทำให้พี่สาวของรุ่นน้องซึ่งจบจากโรงเรียนดังกล่าวไปแล้วและเห็นการโพสต์ข้อความของน้องสาว รวมทั้งข้อความต่างๆ ในลำดับถัดมาซึ่งมีการขยายเรื่องราวกลายเป็นความขัดแย้งระดับกลุ่ม เข้ามาโพสต์ข้อความตอบโต้ร่วมด้วยจนในที่สุดเกิดการวิวาทโดยใช้กำลังระหว่างสองฝ่าย

ส่วนในอีกกรณีหนึ่ง เป็นวัยรุ่นหญิงจากโรงเรียนสายอาชีพในกรุงเทพฯ ที่ความขัดแย้ง และการวิวาทเกิดขึ้นจากการหึงหวงในทางซู้สาว ซึ่งฝ่ายหญิงคนหนึ่งพบว่าแฟนหนุ่มของตัวเองไปกดไลค์ในเฟซบุ๊กของผู้หญิงอีกคนหนึ่ง และพบว่าเริ่มมีการแลกเปลี่ยนคอมเมนต์ระหว่างกันมากขึ้น แม้จะไม่ชัดเจนและโจ่งแจ้ง ทำให้เริ่มมีการโพสต์ข้อความ

ที่ส่อไปในทางไม่เป็นมิตรและทำทนาย จนในที่สุดนำไปสู่การทำร้ายร่างกายกลุ่มในบริเวณโรงเรียน

จากการวิวาททั้งสองกรณีที่เกิดขึ้นทั้งในสื่อสังคม และการใช้ความรุนแรงทางกายภาพในโลกจริง สะท้อนให้เห็นว่า พื้นที่ของโลกเสมือนจริงและโลกจริง มีความซ้อนเหลื่อมกันอยู่ ไม่ได้ขาดจากกันเป็นเอกเทศ สมาชิกที่อยู่ในโลกเสมือนจริงส่วนหนึ่งเป็นกลุ่มเดียวกับสมาชิกที่อยู่ในโลกจริง รวมทั้งมีความใกล้ชิดทางด้านพื้นที่ ซึ่งสมาชิกในกลุ่มซ้อนเหลื่อมที่อยู่ใกล้กันนี้เอง มีแนวโน้มที่จะเกิดความขัดแย้ง ทะเลาะวิวาท ที่สามารถนำไปสู่ความรุนแรงทางกายภาพได้มากกว่ากลุ่มที่อยู่ไกลกัน

## บทสรุป

ความขัดแย้งเป็นการแสดงความคิดเห็น และการแสดงอารมณ์ ที่ไม่จำเป็นต้องนำไปสู่การใช้ความรุนแรง ทั้งด้วยการใช้กำลัง และการใช้ความลัษณ์ ลักษณะเฉพาะของสื่อสังคม ทั้งความเป็นนิรนาม ความพร้อมของสาร และความเหลื่อมของเวลา อาจทำให้การสื่อสารตามปกตินำไปสู่ความขัดแย้งได้โดยง่าย นอกจากนี้ ความรวดเร็ว และความเข้าถึงอย่างครอบคลุมและกว้างขวาง ทำให้พื้นที่ของการปะทะสังสรรค์ในสื่อสังคมเพิ่มมากขึ้น แม้จะทำให้การสื่อสารมีประสิทธิภาพเพิ่มขึ้น แต่ก็อาจเพิ่มโอกาสในการเกิดความขัดแย้งมากขึ้นเช่นกัน

วัยรุ่นเป็นกลุ่มที่คลุกคลีกับสื่อสังคม โดยผ่านโปรแกรมประยุกต์ที่หลากหลายเพิ่มช่องทางและโอกาสในการติดต่อสื่อสารอย่างมาก อย่างไรก็ตาม วัยรุ่นเป็นวัยที่เผชิญกับการเปลี่ยนแปลงทั้งทางร่างกาย จิตใจ และสังคมมากมาย ประกอบกับการขาดประสบการณ์และวิจารณญาณ อาจทำให้การแสดงออกทางอารมณ์ การตีความ และการตอบโต้ที่ผิดพลาด นำไปสู่ความขัดแย้งที่รุนแรงทั้งทางร่างกาย และความลัษณ์ ซึ่งอาจจะส่งผลเสียหายต่อตนเองและบุคคลแวดล้อมอย่างรุนแรง

## เอกสารอ้างอิง

- วิมลทิพย์ มุสิกพันธ์ และศิวพร ปกป้อง. (2554). ปัจจัยที่มีผลต่อทัศนคติ และพฤติกรรม การกระทำการรุนแรงทางกายภาพและการข่มเหงรังแกผ่านโลกโซเชียลของเยาวชนไทย. *ภัยไซเบอร์: ภัยคุกคามรูปแบบใหม่ของสังคมไทย: ผลสำรวจความคิดเห็นสาธารณะเกี่ยวกับภัยไซเบอร์และกฎหมายที่เกี่ยวข้อง*, ปัญญาสมาพันธ์เพื่อการวิจัยความเห็นสาธารณะแห่งประเทศไทย. มปป.
- สำนักงานสถิติแห่งชาติ. (2556). *สำรวจการมี การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือน พ.ศ. 2555*. กรุงเทพมหานคร: สำนักสถิติพยากรณ์.
- Adams, G., Gullotta, T., & Clancy, M. (1985). Homeless adolescents: A descriptive study of similarities and differences between runaways and throwaways. *Adolescence*, 20(79): 715 – 724.
- Berndt, T., & Keefe, K. (1992). Friends' influence on adolescents' perceptions of themselves in school. In D.H. Schunk & J.L. Meece (Editors.). *Students' perceptions in the classroom*. 51 – 73. Hillsdale, NJ: Erlbaum.
- Corder, B., Shorr, W., & Corder, R. (1974). A study of social and psychological characteristics of adolescent suicide attempters in an urban disadvantaged area. *Adolescence*, 9(33): 1 – 6.
- Crick, N., & Grotpeter, J. (1995). Relational aggression, gender and social psychological adjustment. *Child Development*, 66(3): 710 – 722.

- Crick, N., Bigbee, M., & Howes, C. (1996). Gender differences in children's normative beliefs about aggression: How do I hurt thee? Let me count the ways. *Child Development, 67*(3): 1003 – 1014.
- Diener, E. (1980). De-individuation: The absence of self-awareness and self-regulation in group members. In P. Paolus (Editor). *The psychology of group influences*, 1160 – 1171. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates, Inc.
- Duncan, N. (2004). It's important to be nice, but it's nice to be important: Girls, popularity and sexual competition. *Sex Education, 4*(2): 137 – 148.
- Garvey, C. (1984). *Children's talk*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Giuseppe, R. & Galimberti, C. (2003). *Towards cyberpsychology: Mind, cognitions, and society in the internet age*. Amsterdam: IOS Press, 53 – 73.
- Hay, D. (1984). Social conflict in early childhood. In G. Whitehurst (Editor). *Annals of child development, 1*, 1 – 44. Greenwich, CT: JAI Press.
- Hellström, L., Persson, L., & Hagquist, C. (2015). Understanding and defining bullying – Adolescents' own views, *Archives of Public Health, 73*: 4.
- Krasnova, H., Wenninger, H., Widjaja, T., & Buxmann, P. (2013). Envy on Facebook: A hidden threat to users' life satisfaction? *The 11<sup>th</sup> International Conference on Wirtschaftsinformatik, 27<sup>th</sup> February – 1<sup>st</sup> March 2013*, Leipzig, Germany.
- Laursen, B., Collins, W. (1994). Interpersonal conflict during adolescence, *Psychological Bulletin, 115*(2): 197 – 209.
- McKenna, K., & Bargh, J. (2000). Plan 9 from cyberspace: The implications of the internet for personality and social psychology. *Personality and Social Psychology Review, 4*(1): 57 – 75.
- Patterson, G., Capaldi, D., & Bank, L. (1991). An early started model for predicting delinquency. In D. J. Pepler & K. Rubin (Editors.), *The development and treatment of childhood aggression*, 139, 301 – 329. Cambridge, England: Cambridge University Press.
- Schad, M., Szwedo, D., Antonishak, J., Hare, A., & Allen, J. (2008). The Broader context of relational aggression in adolescent romantic relationships: Predictions from peer pressure and links to psychosocial functioning. *Journal of Youth and Adolescence, 37*(3): 346 – 358.
- Shantz, C. (1987). Conflict between children. *Child Development, 58*(2): 283 – 305.
- Silverberg, S., & Steinberg, L. (1987). Adolescent autonomy, parent – adolescent conflict, and parental well – being. *Journal of Youth and Adolescence, 16*(3): 293 – 312.
- Werner, N., Bumpus, M., & Rock, D. (2010). Involvement in Internet Aggression During Early Adolescence. *Journal of Youth and Adolescence, 39*(6): 607 – 619.