

บทความพิเศษ

นักสร้างสรรค์เนื้อหาทางเพศรุ่นใหม่ กับไซเบอร์เซ็กส์ จุดเปลี่ยนเพศวิถีในสังคมไทย

A new generation of sexual content creators. with
cybersex Changing point of sexuality in Thai society

อุษา บิ๊กกินส์¹

Ousa Biggins²

Received 9 september 2022

Revises 28 September 2021

Accepted 30 September 2022

บทนำ

ไซเบอร์เซ็กส์ (Cybersex) ช่วยสร้างประสบการณ์ทางเพศทั้งทางร่างกายและจิตใจ ไซเบอร์เซ็กส์ สามารถแบ่งได้เป็น 4 ประเภท ดังต่อไปนี้ คือ เนื้อหาทางเพศบนอินเทอร์เน็ต ไซเบอร์เซ็กส์แบบข้อความ (Text Cybersex) ไซเบอร์เซ็กส์บนเว็บแคม (Webcam Cybersex) และไซเบอร์เซ็กส์ทอย (Cyber-Sextoy)

OnlyFans เป็นเว็บไซต์ที่มีเนื้อหาหลากหลาย มีพื้นที่สำหรับอัปโหลดรูปภาพและวิดีโอ เปิดให้สมัครสมาชิก โดยมีค่าใช้จ่ายในการรับชมเนื้อหาเฉพาะบัญชีผู้ใช้ที่สนใจ จากคุณลักษณะดังกล่าวทำให้ OnlyFans ได้รับความนิยมและ

¹ รองศาสตราจารย์ ดร.คณะนิเทศศาสตร์และนวัตกรรมการจัดการ สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์

² 2 Assoc.Dr. School of Communication Art and Management Innovation ,NIDA

มีผู้สนใจผลิตคอนเทนต์ทุกประเภท ในยุคเทคโนโลยีพลิกผัน (Technology Disruption) คนสามารถผลิตสื่อและเผยแพร่ทางออนไลน์ได้ด้วยตนเอง จึงมีอาชีพใหม่เกิดขึ้น เป็นนักสร้างสรรค์เนื้อหาทางเพศ (Sexual Content Creator) ที่สามารถผลิตเนื้อหาทางเพศเผยแพร่ทาง OnlyFans เพื่อหารายได้พิเศษ โดยหากผลิตเนื้อหาที่น่าสนใจและมีคนติดตามก็จะทำรายได้ให้อย่างมาก จนไม่ต้องพึ่งงานประจำ

อย่างไรก็ตามผู้ใช้โซเชียลมีเดีย มีข้อพึงระวังถึงผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นกับตนเองและครอบครัว สำหรับผู้ส่งภาพและคลิปลามกจะเกิดผลสำคัญที่เกิดขึ้นกับตนเองและครอบครัว ได้แก่ สูญเสียการนับถือตนเอง ขาดความภาคภูมิใจในตนเอง และนอกจากนี้คลิปที่แชร์ผ่านทางโลกออนไลน์ ถือเป็นการทิ้งร่องรอยดิจิทัล (Digital Footprint)

ดังนั้น การสร้างภูมิคุ้มกันทางเพศให้กับเด็กและเยาวชน มี 3 เรื่องที่สำคัญคือการให้ความรู้เรื่องเพศศึกษา (Sexual Health Education) ส่งเสริมรู้เท่าทันสื่อทางเพศ (Sexual Media Literacy) และส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อทางเพศ (Sexual Media Literacy)

ปัจจุบัน การใช้โซเชียลมีเดีย เกิดขึ้นอย่างแพร่หลายในสังคมไทยและมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่องตามเทคโนโลยีการสื่อสารที่ก้าวไกล สามารถติดต่อกันได้หลายแพลตฟอร์ม โซเชียลมีเดีย (Cybersex) เป็นกิจกรรมและประสบการณ์ทางเพศที่ใช้เครือข่ายคอมพิวเตอร์เป็นสื่อกลางหรือที่เราเรียกว่า กิจกรรมทางเพศเสมือน (Virtual Sex) ซึ่งผู้เข้าร่วมไม่ได้มีกิจกรรมทางเพศทางกายภาพจริง ๆ การสำเร็จความใคร่เป็นองค์ประกอบสำคัญที่ทำให้โซเชียลมีเดียได้ตอบสนองความต้องการทางเพศอย่างสมบูรณ์

ไซเบอร์เซ็กส์ ช่วยสร้างประสบการณ์ทางเพศทั้งทางร่างกายและจิตใจ ประสบการณ์ที่ได้จากไซเบอร์เซ็กส์ (Cybersex) แบ่งได้เป็น 2 ลักษณะ คือ ประสบการณ์ทางจิตวิทยา (Psychological Experience) เป็นความรู้สึกพึงพอใจทางเพศที่เกิดจากการพูดคุยเกี่ยวกับเรื่องเซ็กส์ และการใช้เว็บแคม (Webcam) โดยไม่ต้องมีประสบการณ์ทางร่างกายแต่อย่างใด และ ประสบการณ์ทางร่างกาย (Physical Experience) เป็นความรู้สึกพึงพอใจทางเพศที่เกิดจากกิจกรรมที่กระทำต่อร่างกาย เช่น การสำเร็จความใคร่ด้วยตนเอง หลังจากดูคลิป หรือการใช้เซ็กส์ทอย (Sextoy) เป็นต้น

ไซเบอร์เซ็กส์ สามารถแบ่งได้เป็น 4 ประเภท ดังต่อไปนี้

1. เนื้อหาทางเพศบนอินเทอร์เน็ต มีลักษณะเป็นรูปโป๊ คลิปวิดีโอ ซึ่งมีเรื่องราวแนวอีโรติก (Erotic Story) มีทั้งที่รับชมฟรีและจ่ายค่าสมาชิกแบบตามความต้องการ (On-Demand)

2. ไซเบอร์เซ็กส์แบบข้อความ (Text Cybersex) เป็นการสนทนากันใช้คำที่ก่อให้เกิดอารมณ์ทางเพศ มีลักษณะแบบโต้ตอบกัน (Interactive) และแบบเรียลไทม์ (Real-Time) เป็นการใช้ตัวหนังสือ ไม่มีภาพและเสียง ใช้จินตนาการทางเพศ เป็นประสบการณ์ทางเพศแบบจิตวิทยา (Psychological Experience) และอาจเป็นแบบกายภาพ (Physical Experience) ได้เช่นกัน หากมีการพิมพ์ข้อความโต้ตอบกัน และสำเร็จความใคร่ด้วยตนเอง คู่สนทนาอาจเป็นคู่รักหรือคนแปลกหน้าก็ได้ Sexting เป็นการใช้อุปกรณ์มือถือพูดคุยเรื่องทางเพศ เป็นการส่ง รับและส่งต่อข้อความทางเพศอย่างเปิดเผย รูปภาพ หรือวิดีโอระหว่างโทรศัพท์มือถือของฝ่ายหนึ่งไปยังอีกฝ่ายหนึ่ง หรือการใช้คอมพิวเตอร์และกิจกรรมอื่น ๆ พิมพ์ข้อความหากันทั้งในเชิงยั่ววน ปลุกเร้า

หรือร่วมเพศเสมือน ผ่านสื่อภาษาและตัวอักษร เป็นการขยับความสัมพันธ์ให้ใกล้ชิดกันมากขึ้น ด้วยวิธีการเกี้ยวพาราสี (Courtship)

3. ไชเบอร์เซ็กส์บนเว็บแคม (Webcam Cybersex) เป็นการรับชมการแสดงทางเพศ เพื่อกระตุ้นเร้าอารมณ์ มีปฏิสัมพันธ์แบบเรียลไทม์ (Real Time) ภายใต้อาคารต่าง ๆ บางครั้งมีเพศสัมพันธ์กับคูรักของตนผ่านทางเว็บแคม บางครั้งอวดเรือนร่างของตนผ่านเว็บแคม ผู้ชมเป็นทั้งคูรัก คนรู้จักหรือคนแปลกหน้าก็ได้ มีทั้งที่ไม่เสียค่าใช้จ่ายและเสียค่าใช้จ่าย

4. ไชเบอร์เซ็กส์ทอย (Cyber-Sextoy) เป็นการใช้เทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตเชื่อมต่อกับอุปกรณ์ทางเพศ (Sextoy) เช่น อุปกรณ์ทางเพศมีลักษณะเหมือนอวัยวะเพศชาย หรือเหมือนอวัยวะเพศหญิง หรือ หน้าอก ปาก เป็นต้น เป็น ซึ่งทั้งสองฝ่ายใช้เซ็กส์ทอยเชื่อมต่อทางอินเทอร์เน็ตโดยไม่มีกิจกรรมทางเพศทางกายภาพต่อกัน (Rangsanviwatt, n.d.)

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องไชเบอร์เซ็กส์นั้นได้มีผู้ศึกษาถึงความสัมพันธ์ระหว่างไชเบอร์เซ็กส์กับทัศนคติทางเพศของวัยรุ่น โดยพบว่า กลุ่มวัยรุ่น ใช้ค้นหาทางสื่อสังคมออนไลน์ กูเกิ้ล (Google) สนใจเรื่องกิจกรรมทางเพศ และค้นหาที่บ้านของตนเองในตอนดึก ผลที่เกิดขึ้นตามมาคือช่วยปลุกอารมณ์ทางเพศ สำเร็จความใคร่ด้วยตนเอง หรือมีเพศสัมพันธ์กับคูรัก กลุ่มวัยรุ่นมีทัศนคติเกี่ยวกับ การอยู่กินกันแบบไม่แต่งงาน และการเสียตัวครั้งแรกเป็นเรื่องธรรมดา ส่วนความบริสุทธิ์ของผู้หญิงไม่ใช่เรื่องสำคัญเสมอไป

Biggins (2012) ได้ทำการวิจัยเรื่อง “ไชเบอร์เซ็กส์กับทัศนคติทางเพศของวัยรุ่น” จากการศึกษาแบบผสมผสานทั้งการวิจัยเชิงปริมาณและการวิจัยเชิงคุณภาพ ได้แก่ แจกแบบสอบถามให้กับวัยรุ่นตอนปลายอายุระหว่าง 18-21

ปี ในกรุงเทพมหานคร จำนวน 438 คน และสนทนากลุ่มวัยรุ่นที่ใช้ไซเบอร์เซ็กส์ที่มีอายุน้อยระหว่าง 18-21 ปี จำนวน 12 คน โดยแบ่งเป็นวัยรุ่นชาย 6 คนและวัยรุ่นหญิง 6 คน จากผลการวิจัยพบว่า

ช่องทางการสื่อสารเนื้อหาทางเพศของวัยรุ่นผ่านสื่ออินเทอร์เน็ต

กลุ่มตัวอย่างใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อค้นหาเรื่องทางเพศผ่านช่องทาง Google ค้นหาเนื้อหาทางเพศแบบภาพโป๊มากที่สุด สื่อสารโต้ตอบผ่าน MSN โดยการสนทนากันทางช่องทาง Chat คบหาเป็นเพื่อนสื่อสารสนทนาผ่าน Camfrog ทางห้องใช้ Password 100 จอ และเว็บ 4 Shared

พฤติกรรมในการเปิดรับเนื้อหาทางเพศผ่านสื่ออินเทอร์เน็ตของวัยรุ่น

กลุ่มตัวอย่างได้พูดเกี่ยวกับเซ็กส์หรือกิจกรรมทางเพศมากที่สุด ค้นหาเรื่องทางเพศ ในปริมาณความถี่มากที่สุดที่ 1-2 วันต่อสัปดาห์ ใช้อินเทอร์เน็ตต่อวันในการค้นหาเรื่องเพศมากที่สุดน้อยกว่า 2 ชั่วโมง ช่วงเวลาในการใช้อินเทอร์เน็ตในการค้นหาเรื่องทางเพศมากที่สุดในช่วงกลางดึก ค้นหาเรื่องทางเพศมากที่สุดที่บ้านตนเอง สาเหตุที่ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เปิดรับเนื้อหาทางเพศมากที่สุด เพราะอยากรู้อยากเห็น มีพฤติกรรมในการสื่อสารเรื่องเพศทางสื่อออนไลน์มากที่สุดในการเข้าชมภาพโป๊ ภาพเปลือย และภาพการมีเพศสัมพันธ์

กลุ่มวัยรุ่นชายเป็นดีเจ มีการดูโชว์ คุยกัน แลกกันโชว์และนัดพบกัน สถานที่ใช้อินเทอร์เน็ตที่บ้านในห้องนอน หอพัก และโรงเรียน เมื่อเล่นแล้วปลุกอารมณ์ทางเพศ สำเร็จความใคร่ด้วยตนเอง มีเพศสัมพันธ์กับคูรัก ส่วนกลุ่มวัยรุ่นหญิงสนใจชมการมีเพศสัมพันธ์ระหว่างผู้หญิงด้วยกัน สถานที่ใช้อินเทอร์เน็ตที่บ้านในห้องนอน หอพัก และโรงเรียน ผลจากการเปิดรับทำให้รู้

เทคนิค รู้สึกผ่อนคลาย มีเพศสัมพันธ์กับคู่อรัก และบางคนที่ไม่มียู่อรักก็จะมีรู้สึก
เครียด

**ทัศนคติทางเพศของวัยรุ่นที่เปิดรับเนื้อหาทางเพศผ่านสื่อ
อินเทอร์เน็ต** กลุ่มตัวอย่างเห็นว่า การอยู่กินกันแบบไม่แต่งงาน กลุ่มวัยรุ่นชาย
คิดว่าเป็นเรื่องธรรมดา ส่วนกลุ่มวัยรุ่นหญิงคิดว่าเรื่องแต่งงานเป็นเรื่องที่
ผู้ใหญ่เห็นว่า สำคัญและอยากให้ทำถูกต้องตามประเพณี แต่สำหรับวัยรุ่นแล้ว
ควรคบหากันก่อนจะแต่งงานกัน การเสียตัวครั้งแรก ส่วนใหญ่กลุ่มวัยรุ่นหญิงที่
ร่วมสนทนากลุ่ม เคยเสียตัวกับผู้ชายและบางคนเคยมีความสัมพันธ์ทางเพศกับ
ผู้หญิงที่เป็นคู่อรักกัน ความบริสุทธิ์ของผู้หญิง ส่วนใหญ่เห็นว่าความบริสุทธิ์ของ
ผู้หญิงเป็นเรื่องสำคัญ แต่บางคนก็คิดว่าไม่สำคัญเพราะคู่อรักยอมรับได้

สำหรับการเปิดรับสื่อออนไลน์แบบเซ็กส์ตึง (Sexting) นั้น มักจะ
เปิดรับสื่อทางออนไลน์ยูทูบและได้รับอิทธิพลจากเพื่อนให้เปิดรับสื่อภาพโป๊
มากที่สุดและนิยมแชร์ภาพและคลิปให้กับเพื่อนทางออนไลน์

บทบาทที่เปลี่ยนไปจาก “ผู้ชม” เป็น “ผู้แสดง”

ปัจจุบันโซเชียลมีเดียที่เผยแพร่หลายทางช่องทางต่าง ๆ ได้มี
หลากหลายรูปแบบ ทำให้ผู้รับชมผ่านทางสื่อออนไลน์ สามารถสร้างเนื้อหาสื่อ
ได้ด้วยตนเอง เปลี่ยนบทบาทจากการเป็นผู้จ่ายเงินเพื่อรับชม เป็นผู้แสดง
บทบาททางเพศผ่านสื่อออนไลน์และได้รับค่าตอบแทนจากการสร้างคอนเทนต์
ดังกล่าว เป็นอาชีพอิสระที่ทำรายได้ให้กับผู้แสดงจำนวนมาก โดยเฉพาะใน
เว็บไซต์ OnlyFans

OnlyFans เป็นเว็บไซต์ที่มีเนื้อหาหลากหลาย มีพื้นที่สำหรับอัปโหลดรูปภาพและวิดีโอ เปิดให้สมัครสมาชิก โดยมีค่าใช้จ่ายในการรับชมเนื้อหาเฉพาะบัญชีผู้ใช้ที่สนใจ เว็บไซต์ดังกล่าวเกิดขึ้นในประเทศอังกฤษ ตั้งแต่ปี ค.ศ. 2016 และได้รับความสนใจจากผู้ผลิตคอนเทนต์ทุกประเภท ทั้งด้านดนตรี ฟิตเนส การออกกำลังกาย อาหาร หรือคอร์สเรียน ไม่ได้มีข้อจำกัดเกี่ยวกับคอนเทนต์อายุของผู้สร้างสร้งงาน และกลุ่มเป้าหมายของผู้ใช้งาน ทำให้สะดวกในการสร้างคอนเทนต์สำหรับผู้ใหญ่ (เนื้อหาทางเพศ) หรือเนื้อหา 18+ เป็นจำนวนมาก จนแพร่หลายในประเทศไทยและมีคนสนใจสร้างคอนเทนต์ทางเพศทั้งในรูปแบบการถ่ายเซ็กซี่ วิดีโอการมีเพศสัมพันธ์ เป็นต้น โดยมีสมาชิกประมาณ 120 ล้านคน และผู้ผลิตคลิปวิดีโอประมาณ 1 ล้านคน มีรายได้ประมาณ 2,360 ล้านดอลลาร์สหรัฐ ในปี พ.ศ. 2563

ในยุคเทคโนโลยีพลิกผัน (Technology Disruption) เป็นยุคที่ผู้ใช้สามารถสร้างเนื้อหาได้ด้วยตนเอง (User Generated Content) คนสามารถผลิตสื่อและเผยแพร่ทางออนไลน์ได้ด้วยตนเอง บางคนจึงไม่ได้เป็นผู้เสพสื่อทางเพศเพียงอย่างเดียว แต่ได้ปรับเปลี่ยนบทบาทมาเป็นผู้สร้างสื่อ หรือที่เรียกว่ามี อาชีพเป็นนักสร้างสรรค์เนื้อหาทางเพศ (Sexual Content Creator) นั่นเอง ผู้ที่สร้างคอนเทนต์ผู้ใหญ่และมีผู้ติดตามจำนวนมากก็สามารถสร้างรายได้เสริมนอกเหนือจากงานประจำที่ทำ ทำให้ OnlyFans เป็นที่นิยมอย่างรวดเร็ว

นักสร้างสรรค์เนื้อหาทางเพศรุ่นเยาว์ (Youth Sexual Creator) อาชีพใหม่ที่มีรายได้ดี

เมื่อ OnlyFans เริ่มเปิดใช้อย่างเป็นทางการในปี ค.ศ. 2016 โดย Timothy Stokely ซึ่งเป็นนักลงทุนด้านเทคโนโลยีชาวอังกฤษ ซึ่งประสบความสำเร็จอย่างมากจนได้รับฉายาว่า “KING OF HOMEMADE PORN” แรงบันดาลใจเกิดจากผู้สร้างสรรค์เนื้อหาผู้ใหญ่ส่วนใหญ่ไม่มีพื้นที่เผยแพร่ผลงานของตนเอง เนื่องจากไม่ว่า เฟซบุ๊ก (Facebook) อินสตาแกรม (Instagram) หรือ ตี๊กต็อก (TikTok) มักมีระบบ AI คอยตรวจจับเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมหรือเนื้อหาที่ล่อแหลมสื่อไปทาง 18+ (Starfish Academy, n.d.)

ในช่วงสถานการณ์โควิด-19 ที่คนไม่สามารถออกจากบ้านได้ และใช้เวลาส่วนใหญ่อยู่กับอินเทอร์เน็ต พบว่าในปี ค.ศ. 2019 ยอด Users ของ OnlyFans มีเพียง 8 ล้านคน ต่อมาในเดือนมกราคม ปี ค.ศ. 2020 มีจำนวนผู้ใช้เพิ่มมากขึ้นถึง 85 ล้านคน และในกลางปี ค.ศ. 2021 มีจำนวนผู้ใช้งานมากถึง 120 ล้านคน

สำหรับยอดการสมัครสมาชิก (Subscription) มากถึง 2,000 ล้านดอลลาร์สหรัฐ จากรายงานของ UK's Companies House มีการเติบโตมากถึง 615% ในระหว่างปี ค.ศ. 2019 จนถึง ค.ศ. 2020 นอกจากนี้บริษัทยังจ่ายเงินให้กับผู้สร้างสรรค์เนื้อหา 6 ล้านดอลลาร์ หรือ 195 ล้านบาททุกวัน

นักสร้างสรรค์เนื้อหาทางเพศที่เป็นวัยรุ่นผลิตเนื้อหาทางเพศเผยแพร่ทาง OnlyFans เพื่อหารายได้พิเศษ โดยหากผลิตเนื้อหาที่น่าสนใจและมีคนติดตามก็จะทำรายได้ให้กับวัยรุ่นโดยไม่ต้องพึ่งงานประจำ แม้ทาง OnlyFans จะมโนบายในการกำหนดอายุผู้ใช้งานแต่เคยมีรายงานว่า มีผู้สมัครใช้

OnlyFans ที่อายุต่ำกว่า 18 ปี ใช้ ID ปลอมหรือแอบใช้พาสปอร์ตของคนในครอบครัวมาสมัคร ลงทะเบียนใช้งาน โดยให้ออนเงินเข้าบัญชีทางโทรศัพท์มือถือ และข้อมูลจาก Youthworks และ University of Kingston พบว่าวัยรุ่นอายุระหว่าง 14-15 ปี มีแนวโน้มส่งภาพที่เปิดเผยเรือนร่างผ่านช่องทางออนไลน์มากเป็น 2 เท่าของวัยอื่น ๆ (The Growth Master Team, 2021)

วัยรุ่นไทยบางคนก็ได้สร้างเนื้อหาทางเพศผ่านทาง OnlyFans และนิยมใช้ทวีตเตอร์เผยแพร่คลิปลามกอนาจารหรือเสนอขายบริการทางเพศ ชายคลิบ 18+ ของตัวเองผ่านทวีตเตอร์หรือใช้ทวีตเตอร์ดึงให้คนมาสมัครเป็นสมาชิกเข้ากลุ่มลับของตนเองใน OnlyFans ซึ่งสามารถสร้างรายได้อย่างมากในกลุ่มวัยรุ่นนางกล่าวว่า ในยุคปัจจุบันนอกจากวัยรุ่นจะเปิดรับสารที่มีเนื้อหาทางเพศเพื่อการผ่อนคลายแล้ว ยังมีบทบาทในสร้างสรรค์เนื้อหาต่าง ๆ เพื่อเสริมรายได้ให้กับตนเองและครอบครัวอีกด้วย แต่สิ่งที่สังคมเริ่มกังวลคือวัยรุ่นที่มีอายุน้อยและเผยแพร่เนื้อหาทางเพศผ่านสื่อดังกล่าว อาจส่งผลให้เกิดค่านิยมทางเพศที่ผิด และความไม่เท่าทันทางเพศของวัยรุ่นก็อาจส่งผลให้ตกเป็นเหยื่อในสังคมได้ (Prachachatturakij, 2021)

นอกจากนี้ การผลิตเนื้อหาทางเพศทาง Only Fans ยังเป็นการกระทำที่ผิดกฎหมายอีกด้วย นักสร้างสรรค์เนื้อหาทางเพศ (Sex Creator) หรือพอร์นฮับเบอร์ (Porn Hubber) เป็นอาชีพที่ใช้ร่างกายหารายได้เลี้ยงชีพ โดยนำภาพและคลิปของตนเองในลักษณะลามกอนาจารเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์ ผ่านเว็บไซต์หรือแอปพลิเคชันต่าง ๆ รวมถึงกลุ่มลับต่าง ๆ ที่เปิดรับสมาชิกและมี

การเรียกเก็บค่าเข้ากลุ่ม การกระทำความผิดแล้วยังถือว่าผิดกฎหมาย ตามประมวลกฎหมายอาญา มาตรา 287 ระบุความผิดไว้ 3 รูปแบบดังนี้

1. ทำ ผลิต มีไว้ นำเข้าส่งออกหรือเผยแพร่สื่อลามกอนาจารเพื่อการค้า แจกจ่ายหรือแสดงอวดแก่ประชาชน
2. การค้าสื่อลามกอนาจารเช่นให้ทุน เป็นคนกลางรับของไปขายต่อ แจกจ่าย แสดงอวด หรือให้เช่าสื่อลามกอนาจาร
3. โฆษณาว่าสื่อลามกอนาจารหาได้จากที่ใด เพื่อช่วยให้แพร่หลาย หรือให้ประโยชน์ทางการค้า

หากละเมิดกฎหมายดังกล่าวระวางโทษจำคุกไม่เกิน 3 ปีปรับไม่เกิน 60,000 บาท รวมถึงกรณีนี้อาจผิดในพระราชบัญญัติคอมพิวเตอร์มาตรา 14/4 ระวางโทษจำคุกไม่เกิน 5 ปีและปรับไม่เกิน 100,000 บาท

ดังนั้น ผู้ผลิตเนื้อหาทางเพศมีความผิดทางกฎหมาย แม้ว่าจะเผยแพร่ทาง Only Fans ซึ่งมีการคัดกรองอายุเข้มข้น แต่ก็มี การนำเนื้อหาดังกล่าวไปเผยแพร่ที่เป็นสาธารณะในวงกว้าง

การเผยแพร่ที่เป็นสาธารณะดังกล่าว ผู้ผลิตเนื้อหาทางเพศ ยังไม่ได้รับการรับรองคุ้มครองลิขสิทธิ์อีกด้วย กรมทรัพย์สินทางปัญญาจะคุ้มครองงานสร้างสรรค์ที่ขบด้วยกฎหมายเท่านั้น ดังนั้นสื่อลามกจึงไม่ได้รับการคุ้มครองทางกฎหมาย ไม่สามารถเอาผิดกับผู้ละเมิดลิขสิทธิ์และทำให้เจ้าของผลงานสูญเสียรายได้

จุดเปลี่ยนเพศวิถีในสังคมไทยกับกิจกรรมทางเพศไร้พรมแดน

วิถีทางเพศที่เป็นแบบไทย ๆ มักจะเป็นเรื่อง “รักนวลสงวนตัว” ถือเป็นกรอบเรื่องเพศสำหรับกุลสตรีไทย และการมีเพศสัมพันธ์กับคนที่เราแต่งงานด้วยเท่านั้น เรื่องเพศที่ถูกต้องเหมาะสมควรเป็นแบบ “ผัวเดียวเมียเดียว” ควรมีการควบคุมอารมณ์ความต้องการ ไม่ควรกระตุ้นเร้าความต้องการทางเพศ หรือยุ่งเกี่ยวกับเรื่องทางเพศมากนัก การแสดงออกทางเพศอย่างโจ่งแจ้งถือเป็นเรื่องน่าอับอาย นอกจากนั้น ชายไทยไม่ควรสำส่อนทางเพศ และควรมีความรับผิดชอบไม่ข่มเหงผู้หญิง

เมื่อได้รับอิทธิพลจากสื่อต่างประเทศและยุคสมัยเริ่มเปลี่ยนไป มุมมองเรื่องเพศวิถีจึงเปลี่ยนแปลงตามไปด้วย วัยรุ่นปัจจุบันมีเสรีภาพในการคบเพื่อนต่างเพศมากขึ้น การแสดงออกทางเพศในที่สาธารณะมีมากขึ้น ทำให้เรื่องเพศไม่ใช่เรื่องลับและเป็นเรื่องน่าอายอีกต่อไป

ในยุคดิจิทัลเรื่องเพศเป็นกิจกรรมที่ไร้พรมแดน คนเราสามารถมีเพศสัมพันธ์กันผ่านสมาร์ตโฟน คอมพิวเตอร์ และในโลกอินเทอร์เน็ตแบบเรียลไทม์ (Real-Time) อินเทอร์เน็ตสามารถสร้างประสบการณ์ร่วม กระตุ้นเร้าให้เกิดอารมณ์ทางเพศและสนองความต้องการทางเพศได้ มีการแสดงและพูดคุยผ่านวิดีโอคอล บางคนกล่าวว่า “ไซเบอร์เซ็กส์เป็นเพศวิถีแห่งศตวรรษที่ 21” เกิดจากพัฒนาการของเทคโนโลยีสื่อสาร ไซเบอร์สเปซ (Cyber Space) ได้เข้ามามีอิทธิพลต่อสนิยมทางเพศและเพศวิถีอย่างชัดเจน จนนำไปสู่เพศสัมพันธ์ออนไลน์ เช่น Live Webcam ใน Camfrog หรือ Internet Pornography และเกิดคำว่า เซ็กติ่ง “Sexting” ตั้งแต่ปี ค.ศ. 2005 พฤติกรรมการส่งรูปเปลือยหรือรูปกึ่งเปลือยพร้อมข้อความที่มีความหมายทาง

เพศให้กับผู้อื่นทั้งส่งผ่านโทรศัพท์มือถือและเครือข่ายออนไลน์ต่าง ๆ เช็กตั้งอาจถูกส่งโดยเจตนาซึ่งเป็นสื่อลามกของตนเอง หรือส่งภาพลามกของผู้อื่นโดยผู้นั้นไม่ให้ความยินยอม นอกจากนี้ ยังอาจถูกส่งไปยังผู้ที่ไม่ต้องการได้รับอีกด้วย

ผลกระทบจากไซเบอร์เซ็กส์

ผู้ใช้ไซเบอร์เซ็กส์ มีข้อพึงระวังถึงผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นกับตนเองและครอบครัว สำหรับผู้ส่งภาพและคลิปลามกจะเกิดผลสำคัญที่เกิดขึ้นกับตนเองและครอบครัว ได้แก่ สูญเสียการนับถือตนเอง ขาดความภาคภูมิใจในตนเอง และนอกจากนี้คลิปที่แชร์ผ่านทางโลกออนไลน์ ถือเป็นการทิ้งร่องรอยดิจิทัล (Digital Footprint)

การทิ้งร่องรอยทางดิจิทัล หมายถึง สิ่งที่เคยโพสต์ในสื่อสังคมออนไลน์ รวมทั้งการท่องอินเทอร์เน็ต ไม่ว่าจะเป็นเว็บไซต์ที่เปิด อีเมลที่ส่งหรือข้อมูลส่วนบุคคลที่ป้อนเข้าสู่ระบบบริการออนไลน์ ซึ่งแบ่งได้เป็น 2 ประเภท คือ ร่องรอยทางดิจิทัลที่เกิดโดยไม่เจตนา (Passive Digital Footprint) ได้แก่ IP Address ที่เว็บเซิร์ฟเวอร์บันทึกไว้เมื่อเราเข้าไปเยี่ยมชมเว็บไซต์ ประวัติการค้นหาออนไลน์ที่ถูกบันทึกไว้โดยโปรแกรมค้นหา (Search Engines) ร่องรอยทางดิจิทัลที่เกิดขึ้นโดยเจตนา (Active Digital Footprint) เป็นข้อมูลที่ใช้ใจบันทึกอยู่ในระบบ เช่น อีเมล การเขียนบล็อก การโพสต์ข้อความในโซเชียลมีเดีย ทุกข้อความที่ทวีต ทุกสเตตัสที่โพสต์หรือกดไลค์ในเฟซบุ๊ก ทุกรูปที่โพสต์ลงบนอินสตาแกรมล้วนแล้วแต่เป็นร่องรอยทางดิจิทัลทั้งสิ้น เมื่อข้อมูลทางดิจิทัลที่เผยแพร่ไปแล้วก็ยากที่นำออกจากระบบ

หากวัยรุ่นซึ่งยังมีอนาคตไกลโพสต์ภาพโป๊ เปลือยวาบหวีว สื่อที่มีเนื้อหาทางเพศล่อแหลม หรือถ่ายคลิปตนเองที่มีความสัมพันธ์กับคู่อริ



ในขณะนั้นเผยแพร่ทาง OnlyFans การสร้างสรรค์เนื้อหาทางเพศสามารถสร้างรายได้อย่างรวดเร็ว แต่วางจรรยาบรรณข้างต้นและหาเงินได้ไม่นานนัก สิ่งที่จะเกิดขึ้นตามมาคือ แรงกดดันจากครอบครัว พ่อแม่ พี่น้องและญาติ เมื่ออายุมากขึ้น แต่เนื้อหาเหล่านี้ยังทิ้งร่องรอยดิจิทัลอยู่ในโลกออนไลน์ ก็อาจส่งผลกระทบต่อผู้โพสต์ที่จะต้องคอยตอบคำถามลูกหลานและคนใกล้ชิด รวมทั้งคู่ชีวิตของตนเองต่อไป

สำหรับผู้เสฟไซเบอร์เซ็กส์เป็นเวลานาน สิ่งที่จะเกิดขึ้นคือการเสพติดเซ็กส์ การใช้เวลาเกือบทั้งหมดไปกับภาพโป๊ มีความสัมพันธ์กับผู้ขายบริการทางเพศ การนอกใจ มีความสัมพันธ์จากกิจกรรมและประสบการณ์ทางเพศที่ใช้คอมพิวเตอร์เป็นสื่อกลาง (Cybersex) คนที่เสพติดเซ็กส์จะมีความคิดและพฤติกรรมย่ำคิดย่ำทำ สูญเสียความสามารถในการควบคุมตนเอง เสียเงิน เสียเวลา เสียความสัมพันธ์ในครอบครัว และมีความต้องการเสพติดเซ็กส์ที่มีระดับความรุนแรงเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ นั่นเอง

การรู้เท่าทันสื่อทางเพศ (Sexual Media Literacy) เป็นภูมิคุ้มกันสำคัญของกลุ่มวัยรุ่น

ปัจจุบันเทคโนโลยีสารสนเทศมีผลต่อกระทบต่อการดำเนินชีวิตของวัยรุ่น การสำรวจการใช้สื่อสังคมออนไลน์จากเยาวชนไทยโดยนิด้าโพล ปี พ.ศ. 2559 พบว่า สื่อสังคมออนไลน์เกิดผลกระทบต่อสังคมเช่นพฤติกรรมเลียนแบบอย่างไม่เหมาะสม และผลกระทบต่อสุขภาพ เช่น พฤติกรรมก้าวร้าว รวมถึงปัญหาพฤติกรรมทางเพศที่สื่อมีอิทธิพลอย่างมาก การที่วัยรุ่นเข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์ได้อย่างง่ายดาย อาจทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม ทั้งที่พึงประสงค์และไม่พึงประสงค์ จากการวิจัยพบว่า เยาวชนในมหาวิทยาลัยเข้าถึง

สื่อทางเพศผ่านเว็บไซต์อนาจาร ร้อยละ 42.90 และเฟซบุ๊ก ร้อยละ 69.20 และพบว่า การสื่อสารผ่านสื่อสังคมออนไลน์โดยเฉพาะวัยรุ่นที่มีความสนใจเรื่องเพศ อาจทำให้เกิดพฤติกรรมทางเพศที่ไม่เหมาะสม และพฤติกรรมเลียนแบบตามสื่อ จนเกิดปัญหาเช่น การขายบริการทางเพศผ่านทางอินเทอร์เน็ต การโชว์โป๊เปลือย การเปลี่ยนคู่นอนและการมีเพศสัมพันธ์ก่อนวัยอันควร หากวัยรุ่นรู้เท่าทันสื่อทางเพศก็จะสามารถป้องกันการถูกจู่โจมจากเนื้อหาของสื่อทางเพศได้ (Muanpetch et al., 2020)

วัยรุ่นมีปฏิสัมพันธ์กับแหล่งข้อมูลที่มีอิทธิพลทางเพศ ความเป็นอยู่ ความรู้ ทักษะ การสื่อสาร ทักษะ และพฤติกรรมทางเพศ แหล่งข้อมูลเหล่านี้มีทั้ง มุมมองและประสบการณ์ของตนเอง ครอบครัว เพื่อน คู่รัก โรงเรียน สื่อ หมอ ชุมชน วัฒนธรรมและศาสนา

มุมมองและประสบการณ์ของตนเอง ได้แก่ สถานะทางเศรษฐกิจสังคม ระดับการศึกษา โรคซึมเศร้า การใช้ยาและการแต่งงานในวัยเด็ก

ครอบครัว การสื่อสารระหว่างผู้ปกครองและเด็กถือว่าเป็นเรื่องสำคัญที่จะขัดเกลาเรื่องเพศ

เพื่อนถือว่ามีค่ามากในด้าน ความตั้งใจทางเพศ (Sexual Intention) การศึกษาในโรงเรียน ให้ความรู้ด้านสุขภาพทางเพศและเพศศึกษา การคุมกำเนิด

สื่อ มีอิทธิพลทั้งที่เป็นข้อความ แอปพลิเคชันทางโทรศัพท์มือถือ ภาพโป๊เปลือยทางสื่อ โดยเฉพาะสื่อสังคมมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมทางเพศ และอาจทำให้มีความก้าวร้าวทางเพศและมีอิทธิพลทางความเชื่อเรื่องเพศ

แหล่งข้อมูลทางการแพทย์ เกี่ยวกับการส่งเสริมสุขภาพ การวางแผนครอบครัว การคุมกำเนิดสำหรับวัยรุ่น เพื่อป้องกันความเสี่ยงจากการมีเพศสัมพันธ์ (Sexual Risk)

ชุมชน วัฒนธรรม และศาสนา ชุมชนชนบทหรือเมือง ค่านิยมและความเชื่อทางศาสนามีผลต่อการหล่อหลอมทางเพศ

การสร้างภูมิคุ้มกันทางเพศให้กับเด็กและเยาวชน มี 3 เรื่องที่สำคัญคือ

การให้ความรู้เรื่องเพศศึกษา (Sexual Health Education) สำหรับวัยรุ่น ช่วงอายุ 13-18 ปี เป็นวัยที่ควรได้รับความรู้เรื่องเพศอย่างถูกต้อง และรอบด้านเพื่อให้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงทั้งทางร่างกาย จิตใจและอารมณ์ สร้างทักษะของเพศสัมพันธ์ที่ปลอดภัย ร่วมกับความรับผิดชอบเพื่อให้สามารถแยกแยะได้ว่า ไม่ใช่เรื่องสนุกเพียงอย่างเดียวแต่ควรคำนึงถึงผลที่จะตามมา

ส่งเสริมรู้เท่าทันสื่อทางเพศ (Sexual Media Literacy) หมายถึง การที่บุคคลรับรู้ เข้าใจ ตนเองและผู้อื่น เกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงทางด้านร่างกาย จิตใจและอารมณ์ที่เกิดขึ้น ตามธรรมชาติของช่วงวัย ยอมรับความหลากหลายของวิถีชีวิตทางเพศและสัมพันธ์ภาพ ทางเพศ เรียนรู้เรื่องเพศอย่างเหมาะสม เลือกรับรู้สื่อ ข้อมูล ข่าวสาร จากแหล่งต่าง ๆ เกี่ยวกับเรื่องเพศอย่างมีวิจารณญาณ รวมถึง ปฏิบัติตนอย่างถูกต้อง ดูแลสุขภาพทาง เพศ รู้จักป้องกันตนเองจากการมีเพศสัมพันธ์ที่ไม่ปลอดภัย เห็นคุณค่าในตนเอง สามารถตัดสินใจอย่างมีสติ พร้อมรับผิดชอบผลที่ตามมา รวมทั้งจัดการกับปัญหาและปรับตัวกับสถานการณ์ที่เกิดขึ้นได้ สำหรับคุณลักษณะของบุคคลที่มีการรู้เท่าทันเรื่องเพศในวัยรุ่น คือ ลักษณะของบุคคลที่แสดงออกเกี่ยวกับเรื่องเพศใน 4 ด้าน อันประกอบด้วย ด้าน ความรู้ ความเข้าใจ และความคิด ด้านการ

ประยุกต์ใช้ความรู้ ด้านความสามารถในการ เฝ้าระวังปัญหา และด้าน
ความสามารถในการปรับตัวฟื้นคืน ส่วนแนวทางการพัฒนาเพื่อเสริมสร้างการ
รู้เท่าทันเรื่องเพศจะเน้นการมีส่วนร่วมของวัยรุ่นเป็นหลัก โดยแบ่งออกเป็น
2 กลุ่ม ได้แก่ กิจกรรมที่มุ่งเน้นพัฒนากระบวนการคิด และกิจกรรมที่มุ่งเน้น
พัฒนาทักษะ ในการสร้างสัมพันธ์และปฏิสัมพันธ์กับคนอื่น

กิจกรรมเพื่อเสริมสร้างและพัฒนาการรู้เท่าทันเรื่องเพศในลักษณะที่
เน้นการมีส่วนร่วมของวัยรุ่นเป็น หลัก (Participative Learning) โดยประมวล
จากความต้องการของกลุ่มวัยรุ่นเองซึ่งเป็น ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียทางตรงร่วมกับ
ข้อมูลที่น่าเชื่อถือจากกลุ่มผู้ที่มีความรู้ ความเชี่ยวชาญ และปฏิบัติงานเกี่ยวข้อง
กับวัยรุ่น ได้แก่ กิจกรรมที่มุ่งเน้นพัฒนากระบวนการคิด และกิจกรรมที่มุ่งเน้น
พัฒนาทักษะ ในการสร้างสัมพันธ์และปฏิสัมพันธ์กับคนอื่น

ส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อทางเพศ (Sexual Media Literacy)

สถาบันการศึกษาและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรส่งเสริมทั้งหลักสูตร
และกิจกรรมที่พัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์เรื่องเพศ โดยเฉพาะ
ทักษะในการสร้างสรรค์ วิเคราะห์และประเมินค่าสื่อเพื่อให้วัยรุ่นไทยมี
พฤติกรรมทางเพศที่พึงประสงค์

การส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อทางเพศ เป็นการพัฒนาการจัดกิจกรรม
พัฒนาการรู้เท่าทันสื่อทางเพศกับวัยรุ่น โดยมีความรอบรู้ในการป้องกัน
เพศสัมพันธ์ก่อนวัยอันควรที่เน้นการรู้เท่าทันสื่อผ่านกิจกรรม 6 องค์ประกอบ
ที่ครอบคลุมหัวข้อความรู้สุขภาพด้านเพศในปัจจุบัน ได้แก่ 1) การเข้าถึง
ข้อมูลสุขภาพและบริการสุขภาพ (Access) ประกอบด้วย กิจกรรมการเข้าถึงสื่อ
พื้นฐานความรู้สุขภาพทางเพศและพฤติกรรมเสี่ยงทางเพศของกลุ่มเป้าหมาย

การปรับทัศนคติต่อการมีเพศสัมพันธ์ก่อนวัยอันควร เรียนรู้ผ่านมุมมองของวัยรุ่น 2) ความรู้ ความเข้าใจ (Cognitive) ประกอบด้วยกิจกรรมการให้ความรู้เนื้อหาสุขภาพด้านเพศผ่านสื่อต่าง ๆ ให้สามารถอธิบายถึงความเข้าใจความสามารถในการนำเนื้อหาด้านสุขภาพไปปฏิบัติ 3) การตอบโต้และซักถาม แลกเปลี่ยน (Communication Skill) ประกอบด้วย กิจกรรมการพัฒนาทักษะการสื่อสารข้อมูลความรู้ด้านสุขภาพทางเพศและพัฒนาทักษะการสื่อสารการโน้มน้าวให้บุคคลอื่นเข้าใจยอมรับข้อมูลการปฏิบัติตนที่ถูกต้องเกี่ยวกับสุขภาพทางเพศ 4) ทักษะการตัดสินใจ (Decision Skill) ประกอบด้วยกิจกรรมพัฒนาทักษะการตัดสินใจด้วยการวิเคราะห์เชิงเหตุผล สามารถเลือกตัดสินใจเกี่ยวกับสุขภาพทางเพศของตนเองได้ หลังจากได้รับข้อมูล 5)การจัดการตนเอง (Self-management) ประกอบด้วยกิจกรรมการกำหนดเป้าหมาย วางแผนปฏิบัติ และสามารถปฏิบัติตามแผนที่กำหนดได้ 6) การบอกต่อประกอบด้วย กิจกรรมการบอกต่อข้อมูลสุขภาพที่น่าเชื่อถือ เพื่อชี้แนะแนวทางสุขภาพทางเพศที่ดีให้กับผู้อื่น

การสร้างความตระหนักของสื่อ (Media Aware) เป็นการสร้างแรงจูงใจและทักษะด้านการสื่อสารสุขภาพทางเพศ (Sexual Health Communication) นอกจากนี้ยังช่วยในการพัฒนาความคิดเชิงวิเคราะห์ (Critical Thinking) เกี่ยวกับข้อความของสื่อและให้ความรู้ที่ถูกต้องเกี่ยวกับสุขภาพ เพศ และความรัก

กล่าวโดยสรุป ไซเบอร์เซ็กส์เป็นสิ่งที่เกิดขึ้น แพร่หลายและยากที่จะควบคุม และเกิดขึ้นพร้อมกับมุมมองด้านเปลี่ยนเพศวิถีในสังคมไทย แต่สิ่งที่เราสามารถช่วยกันป้องกันปัญหาที่อาจเกิดขึ้นตามมาได้ ก็คือ การสร้างภูมิคุ้มกันทางไซเบอร์ให้กับคนในสังคมโดยเฉพาะเด็กและเยาวชนซึ่งเป็นกลุ่มเปราะบาง

โดยการให้ความสำคัญกับการให้ความรู้เรื่องเพศศึกษา ส่งเสริมรู้เท่าทันสื่อทางเพศ และส่งเสริมการรู้เท่าทันสื่อทางเพศ

เอกสารอ้างอิง

- Biggins, O. (2012). *Cybersex and sexual attitude of adolescents. (Research report)*. Bangkok: Dhurakijpundit University.
- Muanpetch, C. et al. (2020). Social media literacy on sex and sexual behaviour of adolescents in Thailand. *Research Journal of Health Science*. 14(2), 23-31.
- Prachachatthurakij. (2021, 25 September). *Sex creator-sex worker, technology changes, career changes*. Retrieved from <http://www.prachachat.net>
- Rangsanviwatt, L. (n.d.). Cybersex: when sex issue crosses the border. Retrieved from <http://www.thainetizen.org>
- Starfish Academy. (n.d.). *Onlyfans and adolescents, and what parents must aware*. Retrieved from <http://www.starfishlabz.com>
- The Growth Master Team (2021, 22 September). *Case study: OnlyFans, hot of the year online platform and strategy to build the growth about 615%*. Retrieved from <http://www.thegrowthmaster.com>