



นวัตกรรมการสื่อสารสังคมเครือข่ายการ์ตูนดิจิทัล “ไลน์เว็บตูน” กับการขับเคลื่อนปัญหาแม่วัยรุ่นในสังคมไทย



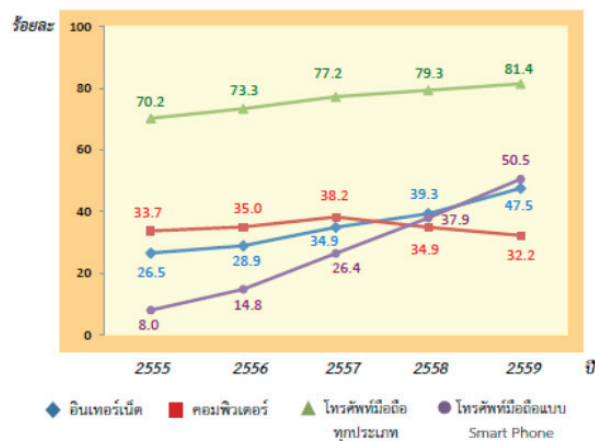
ณัฐพงษ์ สายพิณ

อาจารย์
คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยแม่โจ้

บทนำ

ในยุคดิจิทัลที่เทคโนโลยีสารสนเทศเข้ามามีบทบาทสำคัญในมิติของการสื่อสาร มีส่วนทำให้เกิดการเผยแพร่และ แลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารกันได้อย่างรวดเร็ว ส่งผลให้ผู้คนที่มาบริโภคสื่อสังคมออนไลน์กันมากขึ้นอย่างต่อเนื่อง ผู้ใช้งาน สื่อสังคมออนไลน์นั้นมีหลายกลุ่ม ทั้งผู้ใหญ่ ผู้สูงอายุ โดยเฉพาะเด็กและเยาวชน มีอัตราการใช้เครือข่ายสังคมที่สูงขึ้น ซึ่งเป็นช่องทางในการสร้างปฏิสัมพันธ์ในเครือข่ายการสื่อสารในลักษณะต่าง ๆ หนึ่งในนั้น คือ เครือข่ายการ์ตูนดิจิทัลไลน์เว็บตูน ที่มีบทบาทในการขับเคลื่อนสังคมรูปแบบหนึ่ง ด้วยการบรรจุคอนเทนต์การ์ตูนหลากหลายประเภท พร้อมกับการเป็นพื้นที่ แลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แสดงความคิดเห็นต่อคอนเทนต์นั้น ๆ ของกลุ่มคนหลากหลายวัยและประสบการณ์ ที่ต้องการ ร่วมแชร์ประสบการณ์ผ่านนวัตกรรมของการสื่อสาร ที่สามารถขับเคลื่อนให้สังคมเปลี่ยนแปลงได้ตลอดโดยไม่จำกัดระยะทางและเวลา

จำนวนผู้ใช้งานเทคโนโลยีการสื่อสารในปัจจุบัน



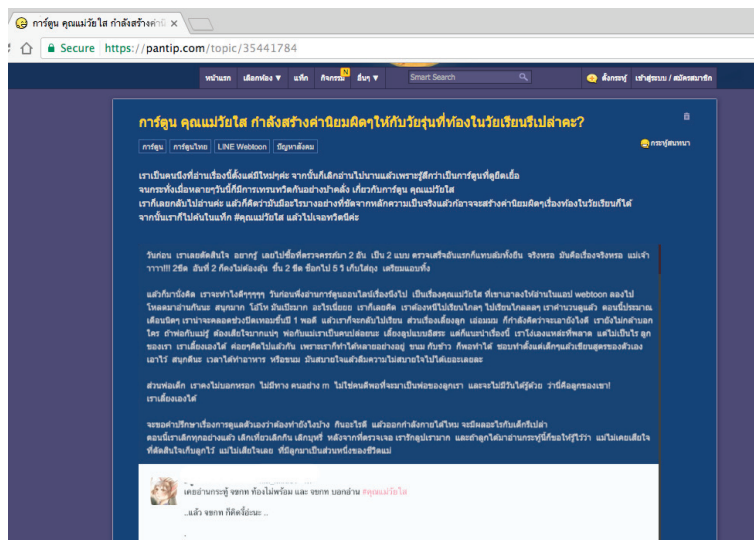
ภาพที่ 1 แสดงร้อยละของประชากรอายุ 6 ปีขึ้นไปที่ใช้คอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ต โทรศัพท์มือถือทุกประเภท และโทรศัพท์มือถือแบบ Smart Phone พ.ศ.2555-2559 (สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2560)

เมื่อปี พ.ศ.2559 สำนักงานสถิติแห่งชาติได้ทำการสำรวจประชากรอายุ 6 ปีขึ้นไป ประมาณ 62.8 ล้านคน พบว่ามีผู้ใช้คอมพิวเตอร์ 20.2 ล้านคน (ร้อยละ 32.2) ผู้ใช้อินเทอร์เน็ต 29.8 ล้านคน (ร้อยละ 47.5) และผู้ใช้โทรศัพท์มือถือ 51.1 ล้านคน (ร้อยละ 81.4) เมื่อพิจารณาแนวโน้มการใช้คอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ต และโทรศัพท์มือถือของประชากรกลุ่มนี้ในช่วงระยะเวลา 5 ปี ระหว่างปี พ.ศ.2555-2559 พบว่า ผู้ใช้คอมพิวเตอร์ลดลงจากร้อยละ 33.7 เป็นร้อยละ 32.2 ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตเพิ่มขึ้นจากร้อยละ 26.5 เป็นร้อยละ 47.5 ผู้ใช้โทรศัพท์มือถือทุกประเภทเพิ่มขึ้นจากร้อยละ 70.2 เป็นร้อยละ 81.4 และผู้ใช้โทรศัพท์มือถือแบบสมาร์ตโฟนเพิ่มขึ้นจากร้อยละ 8.0 เป็นร้อยละ 50.5 ซึ่งมีภาพรวมของการใช้เทคโนโลยีการสื่อสาร ที่สูงขึ้น สอดคล้องกับรายงานผลสำรวจพฤติกรรมผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ปี พ.ศ.2559 โดยสำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์

(องค์การมหาชน) กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ที่พบว่าคนไทยใช้อินเทอร์เน็ต 6.2 ชั่วโมงต่อวัน มากกว่าเมื่อ พ.ศ.2558 (ประมาณ 5.7 ชั่วโมงต่อวัน) อุปกรณ์ที่ใช้ในการเข้าถึงอันดับแรก คือสมาร์ตโฟน โดยมีผู้ใช้งานร้อยละ 85.5 และรองลงมาคือคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล 62% นี้คือ สิ่ง que แสดงให้เห็นถึงความก้าวหน้าแบบก้าวกระโดดของเทคโนโลยีการสื่อสารในยุคดิจิทัล

เทคโนโลยีการสื่อสารกับเครือข่ายสังคม : จากเว็บบอร์ดพันทิปสู่คอมเมนต์การ์ตูนดิจิทัล ไลน์เว็บตูน

พันทิปดอทคอม ก่อตั้งโดย คุณวันฉัตร ผดุงรัตน์ แรกเริ่มเพื่อทำนิตยสารคอมพิวเตอร์ออนไลน์โดยใช้ชื่อว่า “พันทิป” ซึ่งเป็นการผสมคำจากคำว่าพัน (หนึ่งพัน) และคำว่าทิป (ข้อเสนอแนะพิเศษ, เคล็ดลับ) แต่ผลตอบรับจากผู้เยี่ยมชมกลับชื่นชอบที่จะใช้กระดานข่าวสาธารณะ (เว็บบอร์ด) ในการออกความคิดเห็นในด้านต่าง ๆ มากกว่ารูปแบบนิตยสาร อันเป็นผลกระทบจากเทคโนโลยีเครือข่ายสังคม จึงทำให้พันทิปดอทคอมเปลี่ยนเป้าหมายทางธุรกิจ เป็นการดำเนินงานทางด้านเว็บบอร์ด โดยหารายได้จากการโฆษณาเป็นหลัก และขยายรูปแบบการทำงานเป็นเว็บบอร์ดเป็นหมวดต่าง ๆ พันทิปดอทคอมก่อตั้งเมื่อวันที่ 7 ตุลาคม พ.ศ. 2539 เป็นเว็บไซต์ไทยที่ให้บริการเว็บบอร์ดของไทยที่มีชื่อเสียงมีห้องสนทนาหลายเรื่อง ปัจจุบันเป็นเว็บไซต์ ที่มีผู้เข้าชมจากประเทศไทยมากเป็น อันดับที่ 5 จากการจัดอันดับโดย Alexa ณ วันที่ 13 ตุลาคม พ.ศ.2559 เป็นรองเพียง Google.co.th, Youtube.com, Google.com และ Facebook.com โดยพันทิปถือเป็นเว็บไซต์สัญชาติไทยที่มีผู้เข้าชมสูงสุด ปัจจุบันพันทิปมีห้องทั้งหมด 35 ห้อง ซึ่งหนึ่งในนั้นมีห้องการ์ตูนที่แยกจากห้องเฉลิมไทยเมื่อวันที่ 1 เมษายน พ.ศ. 2556 ที่เป็นพื้นที่สาธารณะสำหรับแลกเปลี่ยนความคิดเห็นของคนที่น่าสนใจ การ์ตูนต่าง ๆ ทั้งการ์ตูนญี่ปุ่น การ์ตูนเกาหลี การ์ตูนไทย การ์ตูนฝรั่ง อะนิเมะ วาดการ์ตูน ของสะสม จากการ์ตูนคอสมเพลย์ เป็นต้น ซึ่งแต่ละกระทู้มักเป็นการแลกเปลี่ยนสนใจ ความคิดเห็น หรือปัญหาจากเนื้อหาก์ตูนที่มีผลกระทบกับสังคมดังภาพที่ 2 ที่มีสมาชิกเว็บบอร์ดตั้งกระทู้เรื่องการ์ตูนกับการสร้างค่านิยมที่ผิดให้กับวัยรุ่นที่ห้องโนวัยเรียน

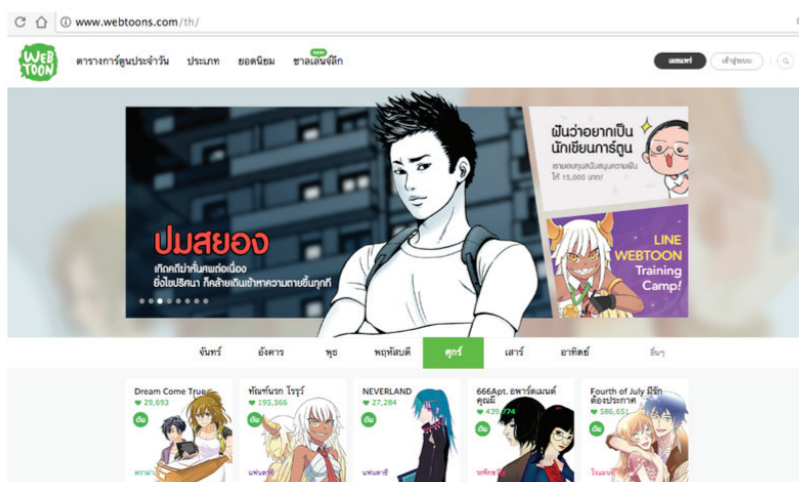


ภาพที่ 2 ห้องการ์ตูนของเว็บบอร์ดพันทิป ที่มีผู้ตั้งกระทู้การ์ตูนกับการสร้างค่านิยมที่ผิดให้กับวัยรุ่นที่ห้องโนวัยเรียน (พันทิปดอทคอม, 2560)

กลไกที่สำคัญที่จะนำมาช่วยในการพัฒนาเด็กและเยาวชนให้เป็นประชากรที่มีคุณภาพในสังคม คือ การขัดเกลาทางสังคม (Socialization) เด็กและเยาวชนเป็นวัยสำคัญที่มีกระบวนการขัดเกลาทางสังคมมากที่สุด การขัดเกลาทางสังคมนี้ จะช่วยให้เด็กและเยาวชนเรียนรู้คุณค่า กฎเกณฑ์ ระเบียบแบบแผนของสังคม อีกทั้งยังช่วยหล่อหลอม ความคิด ทักษะคติ ตลอดจนพฤติกรรมให้แสดงออกได้ในทางที่ถูกต้อง สอดคล้องกับสังคมส่วนรวม นอกจากนี้ ยังเป็นวิธีถ่ายทอดวัฒนธรรม ทำให้เด็กและเยาวชนสามารถปรับตัวเข้ากับวิถีชีวิตของสังคมที่ตนอาศัยอยู่ รวมทั้ง พัฒนาบุคลิกภาพของตนเองโดย ครอบครัวยุ กลุ่มเพื่อน สถานศึกษา และสื่อมวลชน ต่างก็เป็นตัวแทน ที่มีอิทธิพลในการทำหน้าที่ขัดเกลาทางสังคมให้แก่เด็กและเยาวชน หนึ่งในนั้น คือ สื่อการ์ตูนซึ่งทำหน้าที่เป็นเครื่องมือสำคัญ และมีส่วนในการสร้างค่านิยมการเลียนแบบเรื่องคุณค่า ความเชื่อ แบบอย่างของพฤติกรรม การปลูกฝัง ความรู้สึกนึกคิด ควบคู่ไปกับการให้ความเพลิดเพลินและความรู้ที่เด็กและเยาวชนจะได้รับจากการ์ตูนนั้น ๆ

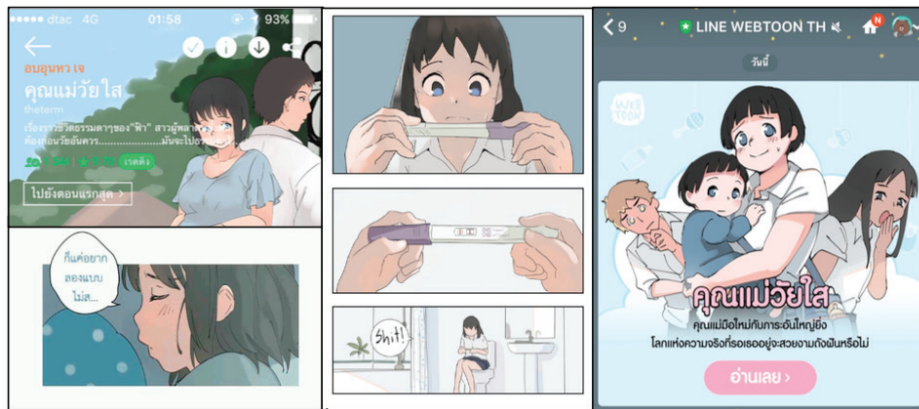
การ์ตูนถือได้ว่าเป็นสื่อที่มีความใกล้ชิดกับชีวิตประจำวันมาก เนื่องจากเป็นสื่อที่ให้ความเพลิดเพลิน เข้าใจเนื้อเรื่อง ได้ง่าย ตื่นเต้น น่าติดตาม นอกจากจะให้ความบันเทิงแก่ผู้ชมแล้ว การ์ตูนยังทำหน้าที่เป็นสื่อบอกเล่าความเป็นไปในสังคมในช่วงเวลานั้น ๆ ด้วย รวมทั้งนำเสนอเรื่องราวและเนื้อหาสาระ อันประกอบด้วยเกร็ดความรู้ ความคิด คุณธรรม จริยธรรม วัฒนธรรม วิถีชีวิต ตลอดจนค่านิยมที่สังคมของสังคมได้เป็นอย่างดี อย่างไรก็ตามการ์ตูนที่มีคุณภาพ มักจะสอดแทรกแง่คิด ด้านคติสอนใจไว้ด้วยโดยไม่ให้เด็กและเยาวชนรู้สึกว่าถูกสอนอยู่ (การประชุมปฏิบัติการเรื่องการ์ตูนเพื่อพัฒนาเด็ก, 2523) ด้วยการกระตุ้นหรือเร้าให้เกิดพฤติกรรมหรือค่านิยมต่าง ๆ ซึ่งหมายความว่า หากเด็กและเยาวชนคนใดได้รับความพึงพอใจ หรือได้รับการยอมรับจากคนในสังคมในการกระทำบทบาทใด ๆ ของตนดังที่ลอกเลียนมาจากตัวละครที่เห็นในเรื่อง เด็กและเยาวชนคนนั้นก็เกิดความรู้สึกมีคุณค่าในตนเองต่อบทบาทนั้น ๆ ที่ตนได้กระทำ อาจส่งผลให้ประพฤติปฏิบัติเช่นนั้นหรือยึดถือ ค่านิยมนั้นอีกต่อไปเรื่อย ๆ ซึ่งจะเท่ากับเป็นการที่เด็กและเยาวชนในฐานะที่เป็นสมาชิกคนหนึ่งคนในสังคม ได้เกิดการเรียนรู้ ถึงพฤติกรรม ค่านิยมที่เป็นที่ยอมรับ และเป็นที่ต้องการของคนในสังคมจากตัวละครในการ์ตูนที่ได้ชม ในขณะที่เดียวกัน ก็อาจทำให้ผู้รับสารที่เป็นเด็กและเยาวชนได้มองเห็นผลลัพธ์ของการกระทำ พฤติกรรม หรือยึดถือค่านิยมที่สังคมปฏิเสธ ไปพร้อม ๆ กับการเรียนรู้ ว่าหากปฏิบัติพฤติกรรม หรือค่านิยมที่สังคมไม่ต้องการจะมีผลลัพธ์การกระทำในทางลบดังที่เห็นจากการ์ตูนเรื่องดังกล่าว (ดวงรัตน์ กมลโบล, 2535) โดยการที่ปฏิบัติตามพฤติกรรม และค่านิยมดังกล่าวจะเกิดขึ้นได้ ส่วนหนึ่งต้องอาศัยความชื่นชอบที่ผู้ชมมีต่อตัวละคร เพราะโดยปกติแล้วการเลียนแบบของเด็กและเยาวชนมักจะเลียนแบบ ทำตาม พฤติกรรม หรือการแต่งตัวตามตัวละครที่ตนเองชื่นชอบ (มนชัย นินนาทนนท์, 2526) และในทางตรงกันข้าม การ์ตูนที่ด้อยคุณภาพก็สามารถ สร้างค่านิยมและทัศนคติที่ไม่ถูกต้องให้แก่เด็กและเยาวชนได้เช่นกัน

กระแสเรื่องราวเกี่ยวกับการ์ตูนญี่ปุ่น การ์ตูนเกาหลี รวมถึงการ์ตูนไทย ทั้งด้านการ์ตูนรายสัปดาห์ ฉบับตีพิมพ์ (หรือมังงะ) จากสำนักพิมพ์ผู้ถือลิขสิทธิ์ ตลอดจนแอนิเมชันจากผู้ผลิตรายต่าง ๆ นั้น ได้รับความนิยมนิยมจากเด็กและเยาวชน เสมอมา เมื่อเทคโนโลยีเข้ามามีบทบาททางการสื่อสารมากขึ้น การ์ตูนจึงเป็นหนึ่งในสื่อที่มีการเปลี่ยนแปลงรูปแบบมาเป็น e-book และเริ่มทำในรูปแบบการ์ตูนดิจิทัลมากขึ้น โดยที่ Line ประเทศไทย ได้เปิดตัวแอปพลิเคชันอ่านการ์ตูนในชื่อว่า Line Webtoon โดยมีคุณ จูน กุคิม เป็นผู้อำนวยการและผู้ก่อตั้งขึ้น Line Webtoon เป็นแอปพลิเคชันอ่านการ์ตูน ที่สามารถอ่านได้ฟรี และมีการอัปเดตตอนใหม่ทุกสัปดาห์อย่างต่อเนื่อง ใช้ได้ทั้งบนสมาร์ตโฟน และแท็บเล็ตบน iOS และ Android ยังสามารถอ่านการ์ตูนบนคอมพิวเตอร์ผ่านทางเว็บไซต์ webtoons.com ได้ด้วย เปิดให้บริการในประเทศไทย ตั้งแต่เดือนพฤศจิกายน พ.ศ.2557 ได้รับกระแสตอบรับที่ดีทั้งจากคอการ์ตูน และผู้ใช้ทั่วไปเป็นอย่างมาก มีการรวบรวม การ์ตูนสนุก ๆ หลากหลายแนวมาให้ผู้อ่าน ซึ่งการ์ตูนแต่ละเรื่องจะแสดงแยกหมวดเอาไว้ เช่น แอ็คชั่น ตลก โรแมนติก อบอุ่นหัวใจ และอื่น ๆ รวมถึง แสดงตารางการ์ตูนประจำวันตั้งแต่วันจันทร์ถึงวันอาทิตย์ เช่น หมวดชีวิตประจำวัน แฟนตาซี ตลก เป็นต้น ผู้อ่านสามารถโหวตให้คะแนนการ์ตูนที่น่าสนใจจากสัญลักษณ์ดาว 3 ดาวหรือ 5 ดาว เพื่อเป็นตัวเลือกหรือเปรียบเทียบ สำหรับติดตามอ่านการ์ตูนเรื่องต่าง ๆ จนกระทั่งเดือนมีนาคม พ.ศ.2558 Line Webtoon ได้เปิดตัว “ซาลเลนจี้ลิก” แพลตฟอร์มสำหรับเปิดรับผลงานการ์ตูนออนไลน์จากบุคคลทั่วไป เพื่อเผยแพร่ผลงานตนเองใน Line Webtoon ถือเป็นการสนับสนุนวงการการ์ตูนไทยให้นักเขียนได้มีพื้นที่ในการแสดงผลฝีมือของตนเองสู่สายตาชาวโลก



ภาพที่ 3 แอปพลิเคชัน Line Webtoon (ไลน์เว็บตูน, 2560)

การ์ตูน เรื่อง “คุณแม่วัยใส” เป็นผลงานการแต่งและเขียนโดยนายพีรพัชร เลขกุล ซึ่งเป็นดิจิทัลคอนเทนต์ ที่เผยแพร่ในเว็บตูนครั้งแรกในซาเลนจี้ลิก และได้รับกระแสตอบรับที่ดีจนได้นำมาเผยแพร่ในหน้าหลักของเว็บตูน ตอนแรกเมื่อ วันที่ 30 ตุลาคม พ.ศ.2559 เป็นการนำเสนอเรื่องราวการ์ตูน โดยเปรียบเทียบกับชีวิตจริงของหญิงวัยรุ่นที่ตั้งครรภ์ไม่พร้อม มีตัวละครหลักของเรื่องคือ “ฟ้า” ที่พบเจอกับทางออก และสามารถผ่านพ้นทุกวิกฤต ในระหว่างที่ตั้งครรภ์ไม่พร้อมได้ ซึ่งถูกจัดอยู่ในหมวดของดิจิทัลคอนเทนต์ ในเว็บตูน ประเภท “อบอุ่นหัวใจ” เพราะมีเนื้อหาที่ต้องการให้กำลังใจเด็กหญิงทุกคนที่กำลังตกอยู่ในภาวะเดียวกัน มีพื้นฐานการเขียนเรื่องราวที่มาจากปัญหาสังคม ทำหน้าที่สะท้อนความเป็นจริงของสังคมอีกด้าน เพื่อสร้างความตระหนักในการป้องกัน และแก้ปัญหาท้องไม่พร้อมของแม่วัยใส การ์ตูนเรื่องนี้มีผู้อ่านให้การติดตามเป็นจำนวน กว่า 1,500,000 คน โดยได้เรตติ้งถึง 9.70 ซึ่งดำเนินเรื่องราวมาจบซีซั่น ที่ 1 ในตอนที่ 63 เมื่อวันที่ 27 มกราคม พ.ศ.2560 รวมระยะเวลาเผยแพร่ 1 ปี 3 เดือน นับตั้งแต่การเผยแพร่มา และกำลังจะดำเนินเรื่องราวภาคต่อในซีซั่นที่ 2 ในเดือนสิงหาคม พ.ศ.2560 นี้



ภาพที่ 4 การ์ตูน เรื่อง “คุณแม่วัยใส” และตัวละครหลัก “ฟ้า” (ไลน์เว็บตูน, 2560)

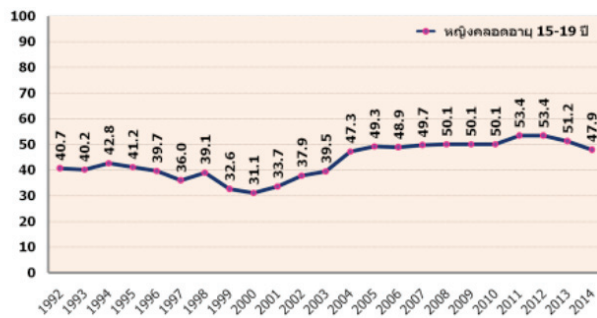
การเข้ามาอ่านการ์ตูนเรื่องดังกล่าวนั้นเปรียบได้กับการรวมกลุ่มเพื่อสื่อสารสังคมเดียวกันในเครือข่ายสังคมอีกรูปแบบหนึ่ง โดยเฉพาะกลุ่มคนที่ชื่นชอบการอ่านการ์ตูนหลายๆ กัน ในการหากกลุ่มคนที่มีความสนใจร่วมกัน ด้วยเครือข่ายการ์ตูนในลักษณะนี้ ทำให้เกิดประสบการณ์ใหม่ในการสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ส่งสารกับผู้รับสาร ด้วยการติดตามอ่าน และรวมไปถึงพูดคุยกันอย่างสนุกสนาน ภายใต้พื้นที่คอมเมนต์ใต้การ์ตูนในแต่ละตอน (Episode) ซึ่งมีความเป็นปฏิสัมพันธ์แบบเรียลไทม์ (Realtime) เมื่อมีผู้อ่านคอมเมนต์ ผู้เขียนเรื่องก็สามารถรับรู้ได้ทันทีเช่นกัน โดยทางแอปพลิเคชัน Line Webtoon ได้เปิดช่องทางการสื่อสารดังกล่าวที่มีลักษณะเป็นเว็บบอร์ดที่มีฟังก์ชันคล้ายกับพันทิป ไว้ดังภาพที่ 5



ภาพที่ 5 คอมเมนต์จากผู้อ่านในไลน์เว็บตูน ปฏิสัมพันธ์แบบเรียลไทม์ระหว่างผู้เขียนและผู้อ่าน (ไลน์เว็บตูน, 2560)
จากเรื่องจริงสู่การ์ตูนตีแผ่สังคมไทย : แม่วัยรุ่น ท้องวัยเรียน

จากน่านาทัศนะของผู้อ่านการ์ตูนดิจิทัลเรื่อง “คุณแม่วัยใส” ในไลน์เว็บตูนที่มีการคอมเมนต์กันถึงประเด็นความเหมือนกันในชีวิตของตัวละครหลักกับผู้อ่าน หรือทัศนะที่แตกต่างในการมองเห็นถึงความไม่เหมาะสมเรื่องเพศ ซึ่งในกระทู้พันทิปและคอมเมนต์ไลน์เว็บตูน มีผู้เปิดพื้นที่สาธารณะ (Public Sphere) ในการแสดงความคิดเห็น ประเด็นดังกล่าว ของทั้งสองเครือข่ายสังคมนี้ แสดงให้เห็นถึงสังคมไทยในปัจจุบันนี้ว่าประสบปัญหาเด็กที่ท้องไม่พร้อม หรือตั้งครรภ์ในวัยเรียน สูงมากอันเนื่องมาจากการมีเพศสัมพันธ์ก่อนวัยอันควร สู่การกลายเป็นปัญหาที่สำคัญและมีผลกระทบต่อเด็กและเยาวชน อย่างมาก ภาวะการตั้งครรภ์ก่อนวัยอันควรนี้คือการตั้งครรภ์ที่ทั้งฝ่ายหญิงและฝ่ายชายยังไม่พร้อม ซึ่งพฤติกรรมที่สุ่มเสี่ยง ให้มีเพศสัมพันธ์ที่ไม่ปลอดภัยนี้ นอกจากเป็นเหตุนำไปสู่การตั้งครรภ์ไม่พร้อมแล้ว พ่อแม่วัยรุ่นมักมีปัญหาและลงเอยด้วยการหย่าร้าง ที่สำคัญยังขาดโอกาสทางการศึกษา ข้ำรายการตั้งครรภ์ในวัยรุ่นถูกทำให้กลายเป็นสัญลักษณ์ความหย่อนคล้อยทางศีลธรรม ความเสื่อมถอยของศาสนา ความล้มเหลวของการเลี้ยงดูบุตร กลายเป็นตั้งครรภ์ที่ไม่พร้อม และยังเกี่ยวโยงไปถึงโครงสร้างสังคม ทรัพยากรของรัฐ และระเบียบวาระแห่งชาติ ซึ่งจากข้อมูลของสำนักเลขาธิการสภา การศึกษา ในปี พ.ศ.2556 พบว่าร้อยละ 32 ต้องออกจากการศึกษา จึงเป็นไปได้ว่าวัยรุ่นที่คลอดปีละกว่า 100,000 คนนั้น คือแม่วัยรุ่นที่ตั้งครรภ์ในช่วงศึกษา ส่วนใหญ่ต้องหยุดเรียน และไม่สามารถกลับไปเรียนต่อได้ ที่สำคัญยังไม่มีความพร้อม ในการเลี้ยงดูบุตร สุดท้ายต้องออกจากระบบการศึกษา บางคนตัดสินใจด้วยการทำแท้ง ซึ่งเป็นเรื่องที่ดีทางศีลธรรมอย่างมาก ส่งผลกระทบต่อจิตใจต่อผู้ทำ และยังส่งผลเสียต่อด้านร่างกายอีกด้วย จากรายงานสถิติของกระทรวงสาธารณสุขพบว่า อัตราการออกจากโรงเรียนด้วยเหตุดังกล่าว ในกลุ่มนักเรียนประถมศึกษา ระหว่างปีการศึกษา 2548-2555 เพิ่มขึ้นจากร้อยละ 0.9 เป็น 2.7 กลุ่มมัธยมศึกษา ตอนต้น เพิ่มขึ้นจากร้อยละ 5.1 เป็น 6.2 และกลุ่มมัธยมศึกษาตอนปลาย จากร้อยละ 4.2 เป็น 6.5 และส่วนมากยังเป็นวัยที่กำลังศึกษาอยู่ เมื่อเกิดการตั้งครรภ์อาจจะต้องออกจากสถานศึกษา

อัตราการคลอดในวัยรุ่นอายุ 15-19 ปี ต่อหญิงอายุ 15-19 ปี 1,000 คน



ที่มา: สถิติสาธารณสุข

ภาพที่ 6 อัตราการคลอดในวัยรุ่นอายุ 15-19 ปี ต่อหญิงอายุ 15-19 ปี 1,000 คน (สำนักอนามัยการเจริญพันธุ์, 2557)

จากรายงานสังเคราะห์การวิเคราะห์สถานการณ์การตั้งครรภ์ของวัยรุ่นในประเทศไทย (สถิติสาธารณสุข และ สำนักอนามัยการเจริญพันธุ์, 2557) ตั้งแต่ พ.ศ. 2547-2556 จำนวนการคลอดบุตรของวัยรุ่นที่สูงที่สุด มีอายุระหว่าง 15-19 ปี โดยเฉพาะอย่างยิ่งในวัย 18-19 ปี ซึ่งเป็นช่วงอายุที่สามารถแต่งงานได้ตามกฎหมายแล้ว ในขณะที่จำนวน การคลอดในช่วงอายุ 15-17 ปี เพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องตั้งแต่ปี พ.ศ.2547-2554 และเพิ่มสูงสุดในช่วง พ.ศ.2553-2554 จากนั้นมีแนวโน้มลดลง ตั้งแต่ พ.ศ.2554-2556 สำหรับแม่วัยรุ่นอายุ 18-19 ปี นั้น จำนวนคลอดลดลงใน พ.ศ.2547-2549 จากนั้น จึงค่อย ๆ เพิ่มขึ้นระหว่าง พ.ศ.2550-2554 แต่ลดลงอีกครั้งใน พ.ศ.2555-2556

ความรุนแรงของปัญหาการตั้งครรภ์ในวัยเด็กและเยาวชนในปัจจุบันนี้ มีจำนวนแม่วัยรุ่น อายุไม่ถึง 20 ปี เพิ่มขึ้น ต่อเนื่อง โดยเฉพาะ 10 ปีที่ผ่านมา มีอัตราการท้องไม่พร้อมเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ สูงเป็นอันดับ 2 ของอาเซียน พบอายุน้อยสุดเพียง 10 ปี จากสถิติการคลอดในประเทศไทยปี 2556 จำนวน 740,000 ราย เป็นแม่วัยรุ่นถึง 120,000 ราย คิดเป็นร้อยละ 16.8 เพิ่มขึ้น ร้อยละ 3 โดยพบ ปัจจัยสำคัญของปัญหา คือขาดการดูแลอย่างเหมาะสม จากครอบครัว ขาดทักษะชีวิต และสิ่งยั่วยุจากสื่อที่เข้าถึงง่าย และล่าสุดเมื่อเดือนพฤษภาคม พ.ศ.2560 ผลสำรวจพฤติกรรมสุขภาพตามบัญญัติแห่งชาติ พบว่ามีสถิติการตั้งครรภ์ที่มากขึ้นในเด็กหญิงอายุ 10-14 ปี จำนวน 1,000 คน มีอัตราคลอดบุตร ถึง 1.5 คน สาเหตุจากความอยากรู้อยากลอง ไม่เข้าใจเรื่องคุมกำเนิด ประมาท อีกทั้งเด็กที่ตั้งครรภ์มักมาจากครอบครัวแตกแยก เลิกคบเพื่อนไม่ดี และมีแหล่งมั่วสุมเที่ยวเตร่ในพื้นที่ที่เสี่ยง

สังคมเครือข่ายและการเคลื่อนไหวทางสังคม

อินเทอร์เน็ตเป็นสิ่งที่เพิ่มความสามารถในการฝึกกำลังของผู้เข้าร่วมเครือข่าย โดยที่การเคลื่อนไหวทางสังคมนั้น มีความเชื่อมโยงซึ่งกันและกันเป็นเครือข่ายจากขนาดเล็ก สู่ขนาดใหญ่ระดับภูมิภาค ตลอดจนถึงระดับโลก ซึ่งเครือข่ายเหล่านี้ ประกอบไปด้วย องค์กรพัฒนาเอกชน (Non-government organization-NGOs) กลุ่มอาสาสมัครเพื่อสังคม กลุ่มสิทธิมนุษยชน หรือกลุ่มคุ้มครองผู้บริโภค เป็นต้น ในทัศนะของ M.Castells (2009) ให้คำจำกัดความของขบวนการเคลื่อนไหวไว้ว่า แต่ละขบวนการให้ความสำคัญกับเทคโนโลยี ข้อมูล ข่าวสาร ในฐานะเป็นโครงสร้างพื้นฐานขององค์กร (Organization Infrastructure) โดยมีพื้นที่สาธารณะอันเป็นพื้นที่ในโลกทางสังคม ซึ่งปัจเจกบุคคลมาพบปะพูดคุยและอภิปรายกันอย่างเสรี ในประเด็นปัญหาทางสังคม ประเด็นจากการอภิปราย ได้เถียงปัญหา ข้อมูล ข่าวสารต่าง ๆ จะถูกตีแผ่แลกเปลี่ยนกันในพื้นที่สาธารณะ ก่อให้เกิดการรับรู้ร่วมกันและนำไปสู่การตัดสินใจ เข้าร่วมกิจกรรมทางสังคมของสาธารณชนในอันดับต่อไป พื้นที่สาธารณะจึงเป็นอาณาบริเวณที่เกี่ยวข้องกับการสื่อสาร การสร้างความรู้สึกเป็นส่วนรวม (ความรู้สึกของประชาชน) ในขอบเขตของพื้นที่นามธรรม เฉกเช่นเครือข่ายสื่อสังคมออนไลน์ในพันทิปและเว็บตูนในที่นี้ อีกทั้งยังมองว่าการเคลื่อนไหวทางสังคมไม่ต้องแยกแยะหรือเลว ก้าวหน้าหรือถอยหลัง เนื่องจากขบวนการทางสังคมทั้งหลายล้วนแล้วแต่เป็นเครื่องแสดงว่า เราคือใคร และชี้แนวทางการเปลี่ยนแปลงสังคม แต่การเปลี่ยนแปลงดังกล่าวอาจนำไปสู่ทั้งการเปลี่ยนแปลงที่ดีและไม่ดี อาจกล่าวโดยสรุปว่า “การเคลื่อนไหวทางสังคม คือ การรวมกลุ่มเพื่อกระทำการรวมหมู่ ซึ่งส่งผลให้มีการเปลี่ยนแปลง ระบบคุณค่าและสถาบันของสังคมไม่ทางใดก็ทางหนึ่ง”

การขับเคลื่อนปัญหาแม่วัยรุ่นในสังคมไทยในที่นี้ จึงเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับการสื่อสารกันในแบบที่เน้นในเรื่องของความเป็นเครือข่าย ซึ่งเป็นความสัมพันธ์ทางอำนาจในการสื่อสารที่สำคัญ สำหรับการสื่อสารในเครือข่ายการ์ตูนดิจิทัล ไลน์เว็บตูนนี้ นับเป็นการนำเข้าวัฒนธรรมจากต่างประเทศด้วยการเล่าเรื่องผ่านการ์ตูน อันจะสะท้อนให้เห็นถึงวิถีคิด และ ลักษณะเฉพาะของสังคมในแต่ละประเทศ ไลน์เว็บตูนมาจากเกาหลี จึงมีคอนเทนต์หลายประเภท ทั้งดราม่า ระทึก ตลก โรแมนติก แอ็คชั่น ฯลฯ ซึ่งเป็นการจัดหมวดหมู่ของคอนเทนต์การ์ตูนไว้ และก็มีคอนเทนต์ที่เป็นของประเทศไทยเองด้วย เปรียบเสมือนการชิมช้อปวัฒนธรรมจากต่างถิ่นเข้ามาบางครั้งแตกต่างกันบางครั้งเหมือนกันด้วยบริบททางสังคม

นวัตกรรมเครือข่ายสังคมกับการขับเคลื่อนปัญหาแม่วัยรุ่นในสังคมไทย

การตั้งครมในวัยรุ่นมักถูกทำให้มีหน้าตาเป็นสถิติตัวเลขและกราฟ ไม่ใช่เพราะเป็นเรื่องท้องเรื่องไส้ อัตรการเกิด การตายที่เป็นทางประชากรศาสตร์เท่านั้น แต่ถูกสถาปนาให้เป็นดัชนีชี้วัดและสัญญาณอันตรายของสังคมพอนเพะ จากอุปกรณ์สื่อสารเทคโนโลยีสมัยใหม่ที่ขยายช่องทางให้เยาวชนมีเพศสัมพันธ์ง่ายขึ้น สอดคล้องกับทัศนะของ DeFleur (1989) ซึ่งให้ข้อมูลเกี่ยวกับอิทธิพลของสื่อภาพยนตร์ อันเป็นสื่อที่มีคุณลักษณะเอื้อต่อการโน้มน้าวใจอย่างสูงว่า ในช่วงปี ค.ศ.1920 เด็กอเมริกันนับล้านคนได้ดูหนังแทบทุกอาทิตย์ร่วมกับพ่อแม่ และมีปรากฏการณ์ ที่แสดงให้เห็นว่าเด็ก ๆ พวกนี้เลียนแบบคำพูดและการกระทำการแต่งกายจากภาพยนตร์ นอกจากนี้ยังส่งอิทธิพลมาถึงเด็กและเยาวชนในประเทศไทยที่มีพฤติกรรมเปลี่ยนแบบจากสื่อประเภทอื่น ๆ ด้วย ทั้งละคร และการ์ตูน ซึ่งประเด็นที่สำคัญ คือ “ความรุนแรง” (Violence) และ “เรื่องเพศ” (Sex) สอดคล้องกับกานต์ เขาวนนิรัตน์ชัย (2557) ได้ทำการวิจัยเรื่องผลกระทบจากการบริโภคสื่อที่มีต่อเด็ก พบว่า เด็กทุกคนสามารถเข้าถึงสื่อได้อย่างง่ายผ่าน สมาร์ทโฟน (Smart Phone) และแท็บเล็ต (Tablet) เด็กยังไม่สามารถ แยกแยะเนื้อหาที่ดี และไม่ดีได้ ผู้ปกครองจึงต้องดูแลอย่างใกล้ชิด เนื้อหาปัจจุบันถูกนำเสนอแบบกึ่งสำเร็จรูปมีความรวดเร็ว แต่เนื้อหากลับมีคุณภาพต่ำ รวมถึงสื่อ หลาย ๆ สื่อ ยังมีการนำเสนอความรุนแรงผ่านเรื่องตลก ในส่วนเนื้อหาของสื่อในปัจจุบันนั้น กลุ่มตัวอย่างทุกคนมองว่าผลกระทบในปัจจุบันอยู่ในขั้นวิกฤต จำนวนประชากรเด็กมีสูง แต่รายการที่มีสาระกลับมีน้อย ซึ่งผลจากการบริโภคสื่อในแง่ของพฤติกรรมนั้นจะทำให้เด็กมีพัฒนาการที่ขาดช่วง ซึ่งสิ่งเหล่านี้เป็นเพราะกฎหมายการควบคุมสื่อในเด็กและเยาวชนของประเทศไทยที่ไม่เข้มข้น ประกอบกับสื่อใหม่ที่เด็กสามารถเข้าถึงได้ง่าย ทำให้ขาดการไตร่ตรองในการรับสาร เปรียบกับสีนามิที่ถาโถมเข้าสู่เด็ก สิ่งที่ทำให้ดีที่สุดที่สุดคือผู้ปกครองต้องปรับตัวให้ทัน กับสื่อใหม่ ๆ ใช้สื่อให้เป็น และเข้าไปมีส่วนร่วมกับเด็ก รวมถึงสอนวิธีความคิดไปพร้อม ๆ กับการรับชม

ทางออก นโยบาย : การติดตามผลจาก พรบ.คุ้มครองแม่วัยรุ่น

แม้การ์ตูนเรื่องดังกล่าวจะถูกวิพากษ์วิจารณ์จากสังคมออนไลน์ว่าเป็นสื่อที่ทั้งโลกสวย และสร้างค่านิยมเรื่องเพศ ในทางที่ไม่ถูกต้องอย่างในประเด็นความเป็นแบบอย่างที่ไม่ดีแก่เด็กและเยาวชน แต่ในอีกมุมหนึ่งก็มีการนำเสนอ แง่มุมที่ดีในมิติอื่น ๆ ออกมาอยู่ไม่น้อย เช่นกัน โดยเฉพาะประเด็นของความรับผิดชอบต่อการกระทำหลังจากที่เกิดภาวะ “ท้องไม่พร้อม” และการให้กำลังใจ

แก่ผู้ที่ประสพภาวะเช่นเดียวกันกับตัวละครในเรื่อง จากการทำสัมภาษณ์ของผู้เขียนและผู้แต่งการ์ตูนเรื่อง “คุณแม่วัยใส” ที่เพิ่งจบซีซั่นแรกไปเมื่อต้นปี ด้วยยอดผู้ติดตามอ่านในหลักล้านคน โดยมีตัวเอกอย่าง “ฟ้า” ที่ถูกออกแบบให้เธอแก้ปัญหา ตั้งครรถไม่พร้อม ด้วยการปิดบังผู้ปกครองและแฟน หลังรู้ว่าตัวเองว่าท้องกับแฟนหนุ่มในช่วงหัวเลี้ยวหัวต่อ จบชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 6 นับจากนั้น มีผู้คอยให้การช่วยเหลือ และสามารถสะสมเงินที่ได้มาจากการหลอกผู้ปกครองว่าจะนำมาจ่ายค่าเล่าเรียน จนสามารถคลอดลูกและเลี้ยงดูได้ด้วยตัวเอง นั่นก็เป็นการชวนผู้อ่านให้ตั้งคำถามระหว่างบทบาทของ การเป็น “ลูกที่แม่” หรือเป็น “แม่ที่ดี” ให้กับสังคมเครือข่ายไม่น้อย



ภาพที่ 7 บทสนทนาส่วนหนึ่งในการ์ตูน : บทบาทของ “ลูกที่แม่” หรือ “แม่(วัยรุ่น)ที่ดี” (ไลน์เว็บตูน, 2560)

ความรุนแรงของปัญหาการตั้งครรถในวัยเด็กและเยาวชนในปัจจุบันนี้ มีพระราชบัญญัติการป้องกันและแก้ไขปัญหา การตั้งครรถในวัยรุ่น พ.ศ.2559 อันมีเป้าหมายสำคัญในลดการตั้งครรถในวัยรุ่น โดยพิจารณาจากการลดอัตราการคลอด ลงครึ่งหนึ่งภายใน พ.ศ. 2567 เมื่อเทียบกับ พ.ศ. 2556 ซึ่งจากนี้อีก 7 ปี ผู้คนที่แวะเวียนอยู่ในสังคมเครือข่าย คงต้องช่วยกันดู ต่อไปว่าปัญหาดังกล่าวจะลดระดับความรุนแรงลงได้ตามที่มีหน่วยงานภาครัฐเข้ามามีบทบาทในการผลักดันเชิงนโยบายด้วยหรือไม่ พลังของเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ช่วยกันผลักดัน ปัญหาสังคมที่ไม่ใช่เป็นเพียงแค่ปิดความรับผิดชอบไปให้เป็นขององค์กร ไตองค์กรหนึ่ง แต่ทุกภาคส่วนต้องเข้ามาช่วยกันช่วยกันขับเคลื่อนและสร้างความร่วมมือเพื่อเปลี่ยนแปลงค่านิยมบางอย่าง ให้เป็นไปตามครรลองที่ควร นับตั้งแต่สถาบันครอบครัว โรงเรียน กระทรวง หน่วยงานทั้งภาครัฐ ภาคเอกชน และภาคสังคม ที่เกี่ยวข้อง ต้องร่วมกันสร้างความเข้าใจในการให้บริการด้านสุขภาพพยาบาล สังคมสงเคราะห์ การกระจายโอกาส ความรู้ ข้อมูลเกี่ยวกับ สิทธิอนามัยเจริญพันธุ์ การบริการยุติการตั้งครรถ หรือการทำแท้งที่ปลอดภัยและทั่วถึง รวมถึงเรื่อง เพศศึกษา ทั้งนอกและในสถานศึกษา ต้องมีวิธีการสื่อสารประเด็นการคุมกำเนิด ทำอย่างไรไม่ต้อง การข่มกลั่นอารมณ์ทางเพศ ซึ่งเป็นสิ่งที่ นักวิชาการ NGO ด้านการสื่อสารเรื่องเพศต้องไม่นิ่งดูตาย ต้องผนวกเอานวัตกรรมการสื่อสารสังคมเครือข่ายให้ สามารถ ขับเคลื่อนปัญหาในสังคมไทยให้ได้ ไม่ปล่อยให้ปัญหาระดับปัจเจกเหมือนอย่างที่ผ่านมา





ภาพที่ 8 บทสนทนาส่วนหนึ่งในการ์ตูน: ความท้าทายในการสร้างความเข้าใจ ในการสื่อสารเรื่องเพศแก่เด็กและเยาวชน (ไลน์เว็บตูน, 2560)

บทสรุป

ปัญหาแม่ ‘วัยรุ่น’ ที่ต้องแก้ไขในยุคนี้ จึงไม่ใช่ลดจำนวนแม่วัยรุ่นที่ตั้งครรภ์ หากแต่เป็นขยายกรอบความรู้ กรอบค่านิยม กรอบทัศนคติของสมาชิกในสังคมมากกว่า จึงน่าจะมีตัวชี้วัดด้วยการกระจายทรัพยากร คุณภาพของรัฐ สวัสดิการ ฯลฯ เพราะ ภูมิภาคทางสังคมในยุคดิจิทัลที่เทคโนโลยีสารสนเทศเข้ามามีบทบาทสำคัญ ในมิติของนวัตกรรมการสื่อสารสังคม เครือข่ายพลังของมวลชนในการสร้างปฏิสัมพันธ์ด้วยการคอมเมนต์ในปัญหาดังกล่าว ทั้งในเว็บตูนจนตามไปถึงพื้นที่บนนั้น แสดงให้เห็นว่าพลังของเครือข่ายสังคม เป็นกุญแจสำคัญในการขับเคลื่อนปัญหาแม่วัยรุ่นในสังคมไทย ■



เอกสารอ้างอิง

- กาญจนา แก้วเทพ. (2552). **การวิเคราะห์สื่อ: แนวคิดและเทคนิค**. กรุงเทพฯ: คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- กาญจนา แก้วเทพ. (2554). **ผู้คนที่หลากหลายในการสื่อสาร: เด็ก สตรี และผู้สูงวัย**. กรุงเทพฯ: โครงการเมธีวิจัย อาวุโส คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- กาญจนา แก้วเทพ และคณะ. (2555). **สื่อที่ใช้ ของใครที่ชอบ: การ์ตูน โทรทัศน์ท้องถิ่น แฟนคลับ**. กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.
- กานต์ เขาวรรณนิตติชัย. (2557). ผลกระทบจากการบริโภคสื่อที่มีต่อเด็ก. น. c1-c11. ใน เอกสารการประชุมวิชาการ ปัญญาภิวัฒน์ ครั้งที่ 4. นนทบุรี: สถาบันการจัดการปัญญาภิวัฒน์.
- จุฑามาส ศรีโมรา. (2545). **การวิเคราะห์เนื้อหาภาพยนตร์การ์ตูนของไทยทางโทรทัศน์ในด้านการขัดเกลาทักษะสังคม**. กรุงเทพฯ: วิทยานิพนธ์ปริญญาโท. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ชานันท์ ยอดหงษ์. (2560). เมื่อวัยรุ่นท้อง ‘ไม่พร้อม’. [ออนไลน์]. แหล่งที่มา: <https://thematter.com/thinkers/teenage-pregnancy/17788> (8 กุมภาพันธ์ 2560).
- ชาติริ บัวคลี่. (2557). สื่อที่มีอิทธิพลต่อปรากฏการณ์ ‘แม่วัยรุ่น ท้องวัยเรียน’. **วารสารวิชาการมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์** 34,3 (กรกฎาคม - กันยายน): 104-115.
- ตปากร พุทเทศ. (2553). **การผลิตและการรับรู้ความเป็นไทยในการ์ตูนแอนิเมชันไทยที่แพร่ภาพทางโทรทัศน์ (พ.ศ.2551-2553)**. กรุงเทพฯ: วิทยานิพนธ์ปริญญาโท. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ปริญชาติ จรุงจิตรประชารมย์. (2553). **การสื่อสารปฏิสัมพันธ์ทางสังคมถึงความจริง และการเรียนรู้ค่านิยมส่งเสริมสังคมจากภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นชุดมาสค์ไรเดอร์ของกลุ่มแฟนคลับ**. กรุงเทพฯ: วิทยานิพนธ์ปริญญาโท. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- ประชาชาติธุรกิจ ออนไลน์. นายกาห้วงปัญหาคุณแม่วัยใส ผากวัยรุ่นหญิงรักษนวลสงวนตัว อายาเอาอย่าง วัฒนธรรมอื่น. [ออนไลน์]. แหล่งที่มา: http://www.prachachat.net/news_detail.php?newsid=1437479_959 (3 สิงหาคม 2560).
- ประไพพิศ เขมะชิต และคณะ. (2552). การศึกษาเพศวิถีของวัยรุ่นตั้งครรภ์ในวัยเรียน. วารสารร่วมพฤษ 27,2 (กุมภาพันธ์ - พฤษภาคม): 75-133.
- พีพีทีวีไทยแลนด์ดอทคอม. (2560). เปิดใจ “ผู้แต่งการ์ตูนคุณแม่วัยใส” ยืนยัน “ฟ้า” มีตัวตน จริงในสังคม. [ออนไลน์]. แหล่งที่มา: <https://www.pptvthailand.com/news/31913> (3 กุมภาพันธ์ 2560).
- มติชนออนไลน์. (2560). ไทยต้องไม่พร้อมสูงอันดับ 2 ในอาเซียน อายุน้อยสุด 10 ขวบ รามาฯ ตั้งคลินิกให้คำปรึกษาทั้งระบบ. [ออนไลน์]. แหล่งที่มา: <http://www.matichon.co.th/news/32339> (3 กุมภาพันธ์ 2560).
- วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี. (2560). พันทิป.คอม. [ออนไลน์]. แหล่งที่มา: <https://th.wikipedia.org/wiki/%E0%B8%9E%E0%B8%B1%E0%B8%99%E0%B8%97%E0%B8%B4%E0%B8%9B.%E0%B8%84%E0%B8%AD%E0%B8%A1> (3 สิงหาคม 2560).
- ศรัญญา ชูเฟิง. (2556). **ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการเลียนแบบของนักศึกษาระดับปริญญาตรี สถาบันอุดมศึกษาเอกชนในเขตกรุงเทพมหานคร**. กรุงเทพฯ: วิทยานิพนธ์ปริญญาโท. มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- สถานีโทรทัศน์สีกองทัพบกช่อง 7. (2560). **สธ. ห่วงปัญหาแม่วัยใส หลังพบสถิติเด็กตั้งครรภ์ อายุเฉลี่ย 10-14 ปี**. [ออนไลน์]. แหล่งที่มา: <http://news.ch7.com/detail/230729> (3 สิงหาคม 2560).
- สุพรรณ ตั้งทวีวัฒนา. (2544). **ผลกระทบของภาพยนตร์การ์ตูนญี่ปุ่นทางโทรทัศน์เรื่อง “เนรน้อยเจ้าปัญญา” ที่มีต่อผู้ชม**. กรุงเทพฯ: วิทยานิพนธ์ปริญญาโท. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ. (2560). **9 ภารกิจแก้ปัญหาการ ตั้งครรภ์ในวัยรุ่น**. [ออนไลน์]. แหล่งที่มา: <http://www.thaihealth.or.th/Content/35268> (3 สิงหาคม 2560).
- สำนักงานสถิติแห่งชาติ. (2560). **เยาวชน...คนกลุ่มเสี่ยง**. [ออนไลน์]. แหล่งที่มา: http://service.nso.go.th/nso/nso_publish/citizen/news/news_youth.jsp (3 สิงหาคม 2560).
- สำนักยุทธศาสตร์ สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (องค์การมหาชน). (2559). **รายงานผลสำรวจพฤติกรรมผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ปี 2559**. กรุงเทพฯ: กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร.
- องค์การยูนิเซฟประจำประเทศไทย. (2558). **การวิเคราะห์สถานการณ์การตั้งครรภ์ของวัยรุ่นในประเทศไทย รายงาน สังเคราะห์**. กรุงเทพฯ: องค์การยูนิเซฟประจำประเทศไทย.
- เอ็มไทยเทค. (2560). **ไลน์เว็บตูน (LINE Webtoon) ประกาศเปิดตัวซาลเลนจี้ลิก ชิงโอกาส ทองเป็นนักวาดมืออาชีพ**. [ออนไลน์]. แหล่งที่มา: <http://tech.mthai.com/mobile-tablet/47816.html> (3 สิงหาคม 2560).
- ไอที 24 ชั่วโมง. (2560). **Line Webtoon แอพอ่านการ์ตูนภาคภาษาไทย จาก Line พร้อมวิธีใช้**. [ออนไลน์]. แหล่งที่มา: <https://www.it24hrs.com/2014/line-webtoon-thailand>(3 สิงหาคม 2560).
- Castell, M. (2009). **Communication Power**. UK: Oxford.