8. ความรุนแรงในวัยรุ่น อันธพาลหรือคึกคะนอง พิดพลั้งหรือตั้งใจ?

ไม่ว่าความรุนแรงที่เกิดขึ้นจากวัยรุ่นจะด้วย 'ตั้งใจ' หรือ 'พลั้งพลาด' ไปก็ตาม สังคมไทยไม่ควรปล่อยให้วัยรุ่นโดดเดี่ยว เราทุกคนควรมีสำนึกใหม่ว่าอย่ารักเพียงลูกตน ต้องช่วยดูแลลูกคนอื่นด้วย เรื่องอย่างนี้ ผู้ใหญ่ที่เคยผ่านประสบการณ์วัยรุ่นต้องช่วยกันพิจารณาอย่างลึกซึ้ง เพื่อคลี่คลายปัญหาที่เกิดขึ้น

ปี 2547 เป็นอีกปีหนึ่งที่สะท้อนสถานการณ์การใช้ความรุนแรงในกลุ่มวัยรุ่นไทยที่สูงขึ้นจนน่าตกใจ เฉพาะในเขตกรุงเทพมหานคร รายงานของกองบัญชาการตำรวจนครบาลระบุว่าระหว่างเดือนตุลาคม 2546 - สิงหาคม 2547 มีเหตุการณ์วัยรุ่นตีกันมากกว่า 3,000 ครั้ง!!![1] หลากหลายเหตุการณ์ความรุนแรงที่เกิดขึ้นโดยกลุ่มวัยรุ่น นำมาซึ่งคำถามต่อสังคมไทยในปัจจุบันว่าเกิดอะไรขึ้นกับเยาวชนที่เป็นอนาคตสำคัญของชาติเหล่านี้ และอะไรเป็นแรงผลักดันที่ให้เด็กวัยรุ่นก่อความรุนแรง 'ผิดพลั้ง' หรือว่า 'ตั้งใจ'

รูปแบบของความรุนแรงในวัยรุ่น ณ ปี 2547

วัยรุ่นรวมกลุ่มกับเพื่อนเป็นเสมือนพลังผลักดันสู่ความสำเร็จ หากสิ่งที่กระทำเป็นไปอย่างสร้างสรรค์ แต่อาจเป็นผลร้ายต่อสุขภาพของสังคมหากวัยรุ่นขาดการยับยั้งชั่งใจ ดังรูปแบบการก่ออาชญากรรมของกลุ่มวัยรุ่นที่รวบรวมได้ในปี 2547 สะท้อนให้เห็นถึงความอ่อนแอและตกต่ำอย่างรุนแรงทั้งสถาบันครอบครัวและสังคมไทย (ในที่นี้ไม่ได้รวมเรื่องอาชญากรรมทางเพศไว้ เพราะกล่าวแล้วในสถานการณ์เด่นลำดับที่ 4)

- **วัยรุ่นปล้นทรัพย์** เมื่อต้องการเงินไปเที่ยว โดยเล็งเหยื่อที่ไม่มีทางสู้และมาคนเดียว โจรวัยรุ่นใช้รถจักรยานยนต์พร้อมอาวุธมีดตระเวนล่าเหยื่อยามค่ำคืน ดังเช่นเหตุร้ายที่เกิดขึ้นในตอนค่ำของวันที่ 5 มกราคม 2547 โจรวัยรุ่น 3 คน ปล้นชิงทรัพย์นักศึกษาชาย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ 2 รายซ้อนในเวลาใกล้เคียงกันที่ป้ายรถเมล์ โดยเหยื่อถูกตีที่ท้ายทอยจนสลบ ส่วนอีกรายถูกฟันด้วยอาวุธมีดที่สีข้างด้านซ้าย ข้อมือขวาและที่ริมฝีปากจนต้องเย็บถึง 50 เข็ม[2]

โทรศัพท์มือถือนับเป็นทรัพย์สินท็อปฮิตที่โจรวัยรุ่นมักจับจ้องเพราะปล้นง่ายขายง่าย ตัวอย่างเช่น กรณีเด็กชายวัย 15 ปีที่จังหวัดยโสธร ขณะกำลังขี่รถจักรยานยนต์กลับบ้านถูกวัยรุ่น 4 คน ใช้รถจักรยานยนต์ 2 คันเป็นพาหนะตามถีบจนรถล้มแล้วใช้มีดฟันจนนิ้วเกือบขาด แล้วปล้นเอาโทรศัพท์มือถือไป วันถัดมาตำรวจก็สามารถจับกุมคนร้ายได้ สิ่งที่น่ากังวล คือโจรวัยรุ่นได้สารภาพว่าเลียนแบบมาจากภาพยนตร์แนวอาชญากรรม[3]

ยังมีเหตุการณ์สะเทือนขวัญเพราะแม้อยู่ในวัดก็ไม่สามารถรับรองถึงความปลอดภัยได้ ดังกรณีเมื่อวันที่ 19 สิงหาคม 2547 โจรวัยรุ่นวัย 17 ปี ขณะที่กำลังพยายามเข้าไปโจรกรรมทรัพย์สินภายในวัด บังเอิญแม่ชีเดินผ่านมาเห็นแล้วร้องตะโกน จึงใช้มีดอีโต้ที่พกติดตัวกระหน่ำฟันที่ศีรษะ ใบหน้า และแขนหลายครั้งหวังฆ่าปิดปาก แพทย์ต้องเย็บถึง 205 เข็ม[4]

- **วัยรุ่นกวนเมือง** นอกจากการทะเลาะวิวาทที่มีให้เห็นเป็นประจำแล้ว ยังทำลายทรัพย์สินของทางราชการ ไม่ว่าจะเป็นตู้โทรศัพท์สาธารณะ ไฟสัญญาณจราจร ทุบรถชาวบ้านที่จอดทิ้งไว้ในเวลากลางคืน ซึ่งเป็นการกระทำที่ปราศจากความเกรงกลัวกฎหมายและเจ้าหน้าที่ตำรวจ ดังเช่นที่จังหวัดเชียงใหม่เมื่อเดือนมกราคม วัยรุ่นแก๊งจักรยานยนต์เผาร้านค้าริมถนนถนนสายเชียงใหม่-ลำพูนภายในช่วงเวลาเดียวกันถึง 4 แห่ง โดยไม่ทราบสาเหตุของการกระทำ[5]

หรือกรณีที่สังคมต้องช็อคกับการเสียชีวิตของ 'นฤเบศร์ มิกจิก' ดาวตลกร่างแคระหลังถูกปาด้วยก้อนหินเข้ากลางแสกหน้าทำให้กะโหลกร้าว จากคำสารภาพของผู้ต้องหาวัย 17 ปี ระบุว่าทำไปด้วยอารมณ์โมโหและไม่ตั้งใจเพราะรถตู้ที่ผู้ตายโดยสารมาเปิดไฟสูงใส่ ส่วนก้อนหินที่กลายเป็นอาวุธนั้น ตนพกไว้เพื่อปาสุนัขที่ชอบไล่เห่าเท่านั้น[6]

วัยรุ่นนักซิ่ง ก่อความรำคาญจากเสียงท่อไอเสียที่ถูกปรับแต่งเพื่อแผดเสียงให้ดังสะใจ บวกเข้ากับการขับขี่ที่โลดโผนพร้อมจะท้าทายกับความตาย โดยไม่คำนึงถึงเพื่อน หรือแฟนสาวที่ซ้อนท้าย หรือแม้แต่ชีวิตตนเอง จึงเป็นภาระหนักของตำรวจที่ทำการปราบปรามแก๊งซิ่งมอเตอร์ไซค์ มีตำรวจหลายรายบาดเจ็บจากการโดนวัยรุ่นขับมอเตอร์ไซค์เฉี่ยวชน และประชาชนที่ว่ากล่าวตักเตือนกลับถูกวัยรุ่นพาพรรคพวกย้อนกลับมารุมทำร้ายได้รับบาดเจ็บก็มี

นอกจากนี้ยังมีการก่อกวนกลับและทำลายทรัพย์สินสาธารณะ ดังเหตุการณ์ที่เกิดในกรุงเทพมหานคร เมื่อวันที่ 12 กันยายน 2547 ตำรวจกว่า 50 นาย จากสถานีตำรวจนครบาลพญาไท ตั้งด่านจับกุมแก๊งรถจักรยานยนต์กวนเมืองที่ขี่รถเป็นกลุ่ม เกิดการต่อต้านโดยวัยรุ่นรวมกลุ่มกันขี่รถจักรยานยนต์ไปทุบทำลายป้อมควบคุมสัญญาณไฟจราจรในเขตพื้นที่พญาไทจนได้รับความเสียหาย[7]

- **วัยรุ่นตะลุมบอน** เรามักได้รับรู้ข่าววัยรุ่นชายยกพวกตีกันอยู่เป็นประจำอย่างไม่เกรงกลัวกฎหมาย และพบบ่อยครั้งที่มีการทำร้ายกันด้วยอาวุธปืน และประชาชนถูกลูกหลงได้รับบาดเจ็บจนเสียชีวิต ดังเหตุการณ์วัยรุ่นสาดยิงกันบนรถเมล์จนทำให้โปรแกรมเมอร์หนุ่มอนาคตไกล วัย 27 ปี พนักงานบริษัทแห่งหนึ่งในจังหวัดสมุทรสาคร ถูกยิงที่ขมับซ้ายทะลุขมับขวา และเสียชีวิตในเวลาต่อมาท่ามกลางความเสียใจของครอบครัว ที่เศร้าเสียใจไม่แพ้กันก็คือกรณีของนักศึกษาชั้นปีที่ 3 สถาบันเทคโนโลยีช่างกลปทุมวันถูกแทงบนรถเมล์และพลัดตกรถจนเสียชีวิตบริเวณป้ายรถโดยสารประจำทางโดยคู่อริต่างสถาบัน
- **วัยรุ่นฆาตกร** มีให้เห็นหลายคดีนับตั้งแต่รับจ้างฆ่าด้วยเงินไม่กี่บาท ฆ่าเพื่อล้างแค้น ฆ่าเพื่อหวังทรัพย์สินเงินทอง ตลอดจนฆ่าเพื่อปิดปากหลังจากข่มขืน แต่ที่น่าสลดและประหลาดใจเห็นจะเป็นกรณี เด็กชายวัย 15 ปี ฆ่าเหยื่อสาวอย่างโหดเหี้ยม เพียงเกิดอารมณ์ใคร่และต้องการเงิน และหลังจากก่อคดีก็กลับเข้าบ้านราวกับไม่มีอะไรเกิดขึ้น เมื่อถูกจับกุมก็รับสารภาพอีกทั้งยังบอกด้วยว่า 'เหยื่อ' มีจิตใจเมตตาปราณีเคยเอื้อเฟื้อให้ขนมกินเป็นประจำ[8] ?!?

สำรวจใจวัยรุ่น...ทำไมต้องใช้ความรุนแรง

สำนักวิจัยเอแบคโพลล์ มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ ได้ทำการวิจัยเกี่ยวกับพฤติกรรมความรุนแรงในวัยรุ่นเรื่อง 'การสำรวจความเสี่ยงในการใช้ความรุนแรงแก้ปัญหาของนักเรียนชาย กรณีศึกษา: นักเรียนชายระดับมัธยมปลายและสายอาชีวะในเขตกรุงเทพมหานคร' ในปี 2546 พบว่าปัจจัยด้านสื่อที่มีอิทธิพลต่อการใช้ความรุนแรงของวัยรุ่น ดังนี้[9]

ตารางที่ 1 ประเภทของสื่อที่มีอิทธิพลต่อการใช้ความรุนแรงของวัยรุ่น

ลำดับที่	ประเภทของสื่อ (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)	ร้อยละ
1	ภาพยนตร์	57.9
2	การชักจูงและสนับสนุนจากเพื่อน	56.3
3	ข่าวความรุนแรงที่เกิดขึ้นในสื่อต่างๆ	43.8
4	เกมส์ตู้ / เกมส์คอมพิวเตอร์	32.4
5	อินเตอร์เน็ต	30.8
6	รายการทีวี	27.2
7	อื่นๆ อาทิ หนังสือนิยาย / การ์ตูน เป็นต้น	23.4

ที่มา: สำนักวิจัยเอแบคโพลล์ มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ www.abac-ksc.poll.th.org

อีกหนึ่งงานวิจัยซึ่งแสดงให้เห็นว่าสังคมไทยกำลังเผชิญกับภาวะที่น่าตกใจคือ ผลวิจัยของสำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย (สกว.) ที่ชี้ว่า **นักเรียนตีกันมีเฉพาะ 'เด็กไทยชาติเดียว'!**[10] และการตีกันเป็นรูปแบบหนึ่งของการต่อต้านสังคมของกลุ่มเยาวชน ข้อค้นพบจากงานวิจัยนี้ระบุว่า ในช่วง 10 ปีที่ผ่านมา ปัญหาวัยรุ่นยกพวกตีกันจะเกิดขึ้นเฉพาะเมื่อมีการแข่งขันกีฬา แต่ปัจจุบันสาเหตุการตีกันเกิดจากการเที่ยวเตร่หาความสำราญ เช่น การชมคอนเสิร์ต งานตามโรงเรียนและห้างสรรพสินค้า จากการสำรวจพบว่า การยกพวกตีกันในที่สาธารณะ คิดเป็น 78 % ส่วนงานกีฬาซึ่งเคยเป็นชนวนให้เกิดการวิวาทเพียง 16 % เท่านั้น

จากผลการศึกษาทั้งของไทยและต่างประเทศชี้ชัดว่า ความรุนแรงที่เกิดขึ้นในครอบครัวหรือที่พบเห็นในชุมชนทำให้เด็กเกิดความคุ้นเคยกับความรุนแรง ซึ่งส่งผลให้กลายเป็นผู้ก่อความรุนแรงได้ในท้ายที่สุด นั่นคือ **การซึมซับวัฒนธรรมความรุนแรง** ไม่ว่าจะจากในบ้าน ในชุมชน ในกลุ่มเพื่อน หรือสื่อต่างๆ โดยเฉพาะภาพยนตร์และโทรทัศน์ หรือจากสังคมวงกว้างที่นิยมใช้ความรุนแรงแก้ไขปัญหา ทั้งหมดนี้คือปัจจัยที่กระตุ้นให้เกิดการก่อความรุนแรงสืบเนื่องต่อๆ ไปได้[11]

ดังตัวอย่างข้อค้นพบจากวิทยานิพนธ์ระดับปริญญาเอกเรื่อง 'เด็กช่าง' ที่ชี้ชัดถึงผลของวัฒนธรรมการใช้ความรุนแรงในเยาวชนกลุ่มนี้ว่า 'ความเป็นเด็กช่าง' **คือ การปฏิเสธกฎเกณฑ์กติกาในระดับสังคมที่ใหญ่กว่า การยอมรับความเสี่ยงเป็นวิถีชีวิตที่เป็นเอกลักษณ์สำคัญ เพราะเด็กช่างมักมีข้อขัดแย้งระหว่างสถาบัน การใช้ความรุนแรงเพื่อช่วงชิงการนำ และรักษาไว้ซึ่งศักดิ์ศรีของสถาบันจึงเป็นเรื่องปกติ**[12]

การดึงพลังแห่งการทำลายให้กลายเป็นพลังแห่งการสร้างสรรค์ ถือเป็นเรื่องท้าทายทั้งสถาบันครอบครัวและสถาบันการศึกษาหรืออาจเรียกได้ว่าทุกภาคส่วนของสังคม ทำอย่างไรที่สังคมทุกภาคส่วนจะเข้ามาร่วมมือกันแก้ปัญหาทั้งที่ต้นเหตุและปลายเหตุ และร่วมกันสร้างภูมิคุ้มกันให้วัยรุ่นให้พ้นจากพฤติกรรมแห่งความรุนแรงได้

เริ่มต้นจาก**รัฐ** ที่ควรกำหนดนโยบายด้านเด็กเป็นวาระแห่งชาติที่มีเป้าหมายตรงกัน มีมาตรการให้เด็กทำกิจกรรมและทำงานในระหว่างเรียนรู้ ระบบหลักสูตรการศึกษาต้องยืดหยุ่นเชื่อมโยงให้ความสำคัญกับงานขั้นพื้นฐานที่จำเป็นในการแก้ปัญหาความรุนแรงในวัยรุ่น ได้แก่

การสร้างระบบข้อมูลอย่างถูกต้องเพื่อเฝ้าระวังสถานการณ์ และปัญหาของเด็กและเยาวชนทุกจังหวัดครอบคลุมทั่วประเทศ ต้องส่งเสริมรายการโทรทัศน์ วิทยุ สื่อมวลชน ที่มีรายการเพื่อเด็กเยาวชน ครอบครัวและการศึกษาในช่วงหัวค่ำอย่างเพียงพอและมีคุณภาพและสร้างสังคมที่ปลอดภัยให้กับเด็กจากสิ่งแวดล้อมที่อันตรายและรุนแรง เช่น ควบคุมปราบปรามสื่อลามกอนาจาร จัดโซนนิ่งร้านอินเตอร์เน็ตคาเฟ่ เกมที่ใช้ความรุนแรง เช่น เกมมอเตอร์ไซค์ซิ่ง และอื่นๆ[13]

ปัจจัยสำคัญที่มีอิทธิพลต่อความรุนแรงในวัยรุ่นก็คือ **สื่อต่างๆ** รัฐต้องตรวจสอบกลั่นกรองสื่อต่างๆ ที่จะกระตุ้นให้เกิดความรุนแรง โดยเฉพาะสื่อภาพยนตร์ที่เป็นต้นเหตุสำคัญที่ก่อให้เกิดการเลียนแบบเรื่องความรุนแรง ควรต้องมีการจัดประเภทภาพยนตร์ ยับยั้งไม่ให้เด็กเล็กได้ชมภาพยนตร์ที่รุนแรง เพราะอาจจะมีผลสั่งสมให้เขาจดจำเอามาใช้เมื่อโตเป็นวัยรุ่น และส่งเสริมให้มีการพัฒนาสื่ออื่นให้ลดความรุนแรงหรือช่วยทำให้เกิดสุนทรียรสมากขึ้น โดยเฉพาะสื่อเพลง เพราะการฟังเพลงเป็นวิธีการสำคัญที่วัยรุ่นชายเลือกใช้เมื่อเขาเกิดปัญหากดดันคับข้องใจขึ้นมา[14]

ถัดมาคือ **สถาบันครอบครัว** มีส่วนสำคัญอย่างยิ่งในกระบวนการอบรมขัดเกลาบุตรหลาน แต่ด้วยเงื่อนไขทางเศรษฐกิจในปัจจุบันที่ทุกคนต้องดิ้นรนทำงาน จึงมีเวลาไม่มากพอที่จะรับทราบรับฟังปัญหาลูกๆ เวลาช่วงเย็นและกลางคืนควรเป็นเวลาสำคัญต่อครอบครัว ในระหว่างการรับประทานอาหารร่วมกันหรือดูโทรทัศน์ร่วมกัน แต่กลับเกิดขึ้นน้อย หรือบางครอบครัวไม่เคยเกิดขึ้นเลย สภาพที่ว่านี้เกิดกับครอบครัวทั้งที่ยากจนและร่ำรวย

ดังนั้นหน่วยงานควรเปิดโอกาสให้พนักงาน เจ้าหน้าที่ สามารถนำลูกหลานมาอยู่ใกล้ชิดพ่อแม่หลังเลิกเรียนหรือวันปิดเรียน หรือให้สิทธิพิเศษแก่เด็กโตร่วมฝึกงานกับพ่อแม่ในวันปิดภาคเรียน เพื่อให้ได้เรียนรู้กันและกัน สำหรับเด็กที่อยู่ในครอบครัวที่ใช้ความรุนแรง องค์กรเอกชนหรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องมีความจำเป็นต้อง เข้าไปมีส่วนร่วมรณรงค์ลดความรุนแรง บำบัดครอบครัวที่มีปัญหาอันเนื่องมาจากเศรษฐกิจ การติ่มสุรา ติดยา ทั้งนี้ต้องเกิดจากความสมัครใจ

จากบ้านหากเชื่อมมาที่ **สถาบันการศึกษา** ภาระสำคัญของโรงเรียนต่อการแก้ปัญหาวัยรุ่น คือต้องมีบทบาทในการสร้างพลังความคิด การฝึกให้เด็กใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ เช่น ส่งเสริมการหารายได้หรือการบำเพ็ญประโยชน์เพื่อสังคม สร้างโครงการเพื่อดึงพลังในทางสร้างสรรค์ของวัยรุ่นวัยเรียนออกมาและส่งเสริมผลักดันอย่างต่อเนื่องและเป็นรูปธรรม[15]

สำหรับเด็กที่มีแนวโน้มกระทำผิดง่าย ไม่ควรกีดกันเด็กออกจากสังคม ซึ่งเป็นการผลักให้เด็กกลุ่มดังกล่าวที่มีปัญหาเหมือนกันต้องเข้ามาอยู่รวมกัน แต่สถาบันการศึกษาควรร่วมมือกับพ่อแม่ในการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมความรุนแรงของเด็ก พร้อมทั้งสร้างความเข้าใจในทางบวกต่อผู้ปกครอง เพื่อเป็นพลังในการช่วยเหลือเด็กกลุ่มดังกล่าวให้ออกจากวงจรของความรุนแรง ซึ่งส่งผลดีทั้งต่อตัวเด็กเอง ครอบครัว และสังคมโดยรวม

ขณะเดียวกัน ควรมีการสร้างและพัฒนา "กลุ่มเพื่อน" ที่มีคุณภาพขึ้นมา เพื่อให้วัยรุ่นมีช่องทางที่จะคบค้าสมาคมกับกลุ่มเพื่อนที่จะช่วยนำพาชีวิตไปในทางสร้างสรรค์ เนื่องจากเพื่อนเป็นสื่อบุคคลที่มีอิทธิพลมากที่สุดสำหรับวัยรุ่น ดังนั้น ควรจะส่งเสริมให้วัยรุ่นที่มีคุณภาพมีความคิดสร้างสรรค์ได้ทำกิจกรรมที่จะดึงดูดกลุ่มเพื่อนคนอื่นๆ ให้เข้ามาร่วมพัฒนาตนเองให้มากขึ้น

คำถามสุดท้ายตรงนี้ที่ควรนำมาพิจารณา ก็คือ รัฐ ครอบครัว โรงเรียน หรือชุมชน ได้พยายามมากพอหรือยังในการขจัดวงจรวัฒนธรรมการใช้ความรุนแรงในเด็กวัยรุ่นไทย และร่วมกันสร้างเสริมนำพลังล้นเกินของวัยรุ่นที่อาจหมุนไปสู่การทำลายล้างนี้ไปใช้อย่างสร้างสรรค์ เพราะหากทำได้ย่อมช่วยให้ 'วัยรุ่น' มองเห็นคุณค่าที่แท้จริงของตัวเอง

ดังตัวอย่างที่กำลังจะเกิดขึ้นในช่วงปิดเทอมเดือนเมษายน 2548 ที่รัฐบาลอนุมัติเงิน 200 ล้านบาทเพื่อสนับสนุนให้นักเรียนนักศึกษาสามารถหารายได้ระหว่างหยุดเรียน เน้นกิจกรรมส่งเสริมองค์ความรู้ในการพัฒนาเยาวชนในสถานศึกษาเป็นสำคัญ เช่น ดนตรี กีฬา หรือคอมพิวเตอร์[16] คงต้องร่วมกันคิดต่อว่า สำหรับวัยรุ่นนอกสถานการศึกษา หรือที่ทำงานแล้วรัฐและเอกชนจะร่วมมือกันสร้างเสริมและสนับสนุนพลังทางบวกได้อย่างไร

เพราะหากเราสามารถดึงคุณค่าและตัวตนที่สร้างสรรค์ของวัยรุ่นออกมาใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อตัวเอง และส่วนรวมได้มากเท่าไรปัญหาความรุนแรงในวัยรุ่นก็น่าจะลดน้อยถอยลงมากเท่านั้น