

พฤติกรรมข่มเหงรังแกบนโลกไซเบอร์และปัจจัยที่เกี่ยวข้อง
ของนักเรียนมัธยมในเขตอำเภอเมือง จังหวัดเชียงราย*
CYBER BULLYING BEHAVIORAL AND RELATED FACTORS
OF HIGH SCHOOL STUDENTS IN MUENG DISTRICT
CHIANGRAI PROVINCE

พลอยพัชชา แก้ววิเศษ

Ploypatcha Kaewwiset

หน่วยวิจัยโรคเขตร้อน มหิดลออกฟอร์ด

Faculty of Tropical Medicine Mahidol-Oxford, Thailand

นันทรัตน์ มาตยาบุญ

Nantarat Matayaboon

มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

Chiang Mai University, Thailand

ลาวัลย์ สมบูรณ์

Lawan Somboon

วิทยาลัยเชียงราย

Chiang Rai College, Thailand

ศลิษา โกดีย์

Salisa Kodyee

มหาวิทยาลัยแม่ฟ้าหลวง

Mae Fah Luang University, Thailand

E-mail: salisa.kod@mfu.ac.th

บทคัดย่อ

บทความฉบับนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมข่มเหงรังแกบนโลกไซเบอร์และปัจจัยที่เกี่ยวข้องของนักเรียนมัธยมในเขตอำเภอเมือง จังหวัดเชียงราย เป็นงานวิจัยเชิงพรรณนา เก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 450 คน เลือกกลุ่มตัวอย่างโดยวิธีการสุ่มแบบชั้น เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แบบบันทึกข้อมูลทั่วไป 2) แบบสอบถามเกี่ยวกับพฤติกรรมการข่มเหงรังแกบนโลกไซเบอร์ และ 3) แบบสอบถามปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการเกิดพฤติกรรมการข่มเหงรังแกบนโลกไซเบอร์ วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติพรรณนา และสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนมัธยมมีพฤติกรรมการข่มเหงรังแกบนโลก

* Received 15 December 2020; Revised 27 April 2021; Accepted 30 April 2021



ไซเบอร์ในด้านการนินทาหรือด่าทอผู้อื่นบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ ที่ระดับคะแนน 1.77 และด้านการลบหรือการบล็อกผู้อื่นที่ไม่ชอบออกจากกลุ่มบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ ที่ระดับคะแนน 1.50 แปลผล คือ เคยมีพฤติกรรมนั้นนาน ๆ ครั้ง (1.50 – 2.50) ปัจจัยด้านอิทธิพลความรุนแรงจากพ่อหรือแม่สัมพันธ์กับพฤติกรรมข่มเหงรังแกบนโลกไซเบอร์ทุกด้าน ได้แก่ ด้านการนินทาหรือด่าทอผู้อื่น ($r = .226$) ด้านการหมิ่นประมาทผู้อื่น ($r = .136$) ด้านการแอบอ้างชื่อผู้อื่นในด้านลบ ($r = .119$) ด้านการนำความลับที่เป็นข้อมูลส่วนตัวหรือข้อมูลของผู้อื่นไปเปิดเผย ($r = .225$) และด้านการลบหรือบล็อกผู้อื่นที่ไม่ชอบออกจากกลุ่ม ($r = .128$) ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .01 ดังนั้นปัญหาการข่มเหงรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนมัธยมจึงยังเป็นปัญหาสำคัญที่ควรได้รับการแก้ไขอย่างจริงจัง จึงควรสอดแทรกแนวทางการป้องกันการข่มเหงรังแกบนโลกไซเบอร์และการลดความรุนแรงในครอบครัวในหลักสูตรสำหรับนักเรียนมัธยม

คำสำคัญ: นักเรียนมัธยม, พฤติกรรมข่มเหงรังแก, โลกไซเบอร์

Abstract

The objectives of this article were to study cyberbullying behavior and related factors among high school students in Muang District, Chiang Rai. The descriptive research collected from 450 samples which selected by using the stratified random sampling method. The research instruments were 1) the personal information record 2) the cyber bullying behavior questionnaires 3) the questionnaire of related influencing factors to the occurrence of bullying behaviors in the cyber world. The data was analyzed by descriptive statistics and Pearson product moment correlation coefficient. The study results found that high school students had the significant score of cyber bullying behavior in particular gossiping or flaming others on social networks (1.77) and deleting or blocking others from the group (1.50), which means that they had been seldom bullied. Parents' violence was the most influencing factors to the cyber bullying behavior on all dimensions including gossip or flaming ($r = .266$), defaming ($r = .136$), impersonating ($r = .119$), revealing others' personal secrets ($r = .225$), and deleting or blocking others from the group ($r = .128$) at the significant level of 01. Therefore, cyber bullying behaviors among high school students have remained a significant issue that should be addressed. Thus, the guideline of cyber bullying and domestic violence prevention guidelines should be integrated in the curriculum for high school students.

Keywords: High School Students, Bullying Behavioral, Cyber



บทนำ

พฤติกรรมกรรมการช่มเหงรังแก เป็นพฤติกรรมที่ตั้งใจทำให้ผู้อื่นเกิดความเจ็บปวดต่อร่างกาย เกิดผลกระทบทางจิตใจ เช่น เกิดความรู้สึกกลัว ทุกข์ใจ ซึ่งการช่มเหงรังแกเกิดขึ้นในทุกยุคทุกสมัยอาจเป็นการกระทำโดยตรงทางกาย เช่น ทบตี ตะต่อย มีเจตนาที่จะทำร้ายร่างกาย หรือการช่มชู่ด้วยคำพูด จงใจให้ผู้อื่นถูกปฏิเสธหรือถูกเพิกเฉยจากสังคม (สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ กรมสุขภาพจิต, 2561) ปัจจุบันความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีการติดต่อสื่อสารทางอินเทอร์เน็ตพัฒนาขึ้นอย่างรวดเร็วมีบทบาทสำคัญมากเด็กและเยาวชนมีการใช้อินเทอร์เน็ตในสัดส่วนที่สูงมากขึ้น ดังรายงานการสำรวจของสำนักงานสถิติแห่งชาติ ในปี 2557 - 2561 พบว่าประชากรอายุ 6 ปีขึ้นไป มีแนวโน้มใช้อินเทอร์เน็ตสูงขึ้น โดยในปี พ.ศ. 2561 พบว่าแต่ละช่วงอายุมีสัดส่วนการใช้อินเทอร์เน็ต ดังนี้ อายุ 6 - 14 ปี ร้อยละ 69.6 อายุ 15 - 24 ปี ร้อยละ 91.4 อายุ 25 - 34 ปี ร้อยละ 84.4 อายุ 35 - 49 ปี ร้อยละ 62.1 และ อายุ 50 ปี ขึ้นไป ร้อยละ 21.2 (สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2561) ดังนั้นอุบัติการณ์ของพฤติกรรมกรรมการช่มเหงรังแกกันบนโลกไซเบอร์ (Cyber Bullying) จึงพบสูงเพิ่มขึ้น สอดคล้องกับรายงานการวิจัยเรื่อง “การกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ในนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น” ซึ่งได้ดำเนินการร่วมมือกับอีก 13 มหาวิทยาลัยทั่วโลก พบว่า ร้อยละ 34.6 เคยกลั่น แกล้ง ร้อยละ 37.8 เคยเป็นผู้ถูกกลั่นแกล้ง ร้อยละ 39 เข้าไปร่วมวงในเหตุการณ์กลั่นแกล้งนั้นด้วย (กรมสุขภาพจิต, 2561)

พฤติกรรมช่มเหงรังแกบนโลกไซเบอร์จึงถือได้ว่าเป็นความรุนแรงในอีกรูปแบบที่เกิดขึ้นมาพร้อมกับการพัฒนาของเทคโนโลยีสารสนเทศ รูปแบบของการช่มเหงรังแกอาจเป็นการคุกคามผู้อื่นโดยการส่งข้อความ ภาพหรือวิดีโอ ผ่านเครื่องมือสื่อสารอิเล็กทรอนิกส์ต่าง ๆ ผ่านทางเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network) ทำให้ผู้อื่นรู้สึกทรมาน ดังการศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาตัวบ่งชี้พฤติกรรมช่มเหงรังแกบนโลกไซเบอร์ของเยาวชนในจังหวัดสงขลา ที่อธิบายว่าพฤติกรรมช่มเหงรังแกบนโลกไซเบอร์นั้น ประกอบด้วย 5 รูปแบบ คือ 1) การนิทาหรือด่าทอผู้อื่น 2) การหมิ่นประมาทผู้อื่น 3) การแอบอ้างชื่อของผู้อื่น 4) การนำความลับที่เป็นข้อมูลส่วนตัวของผู้อื่นไปเผยแพร่หรือส่งต่อ และ 5) การลบหรือบล็อกผู้อื่นออกจากกลุ่ม (ธัญญากร ตุดแก้ว, 2557) ซึ่งการช่มเหงรังแกบนโลกไซเบอร์แตกต่างจากการช่มเหงรังแกในรูปแบบอื่น เนื่องจากสามารถกระทำได้ทุกที่ ทุกเวลา จึงเป็นสาเหตุที่ทำให้มีเหตุการณ์การช่มเหงรังแกบนโลกไซเบอร์เกิดขึ้นได้โดยง่ายตาย (ฤทัยชนนี สิทธิชัย และธัญญากร ตุดแก้ว, 2560) ทำให้ผู้ที่ถูกช่มเหงรังแกเกิดความกลัว อับอาย ไม่ปลอดภัย ความภาคภูมิใจในตนเองลดลง และหากไม่ได้รับการแก้ไขก็อาจนำไปสู่ภาวะซึมเศร้า และคิดฆ่าตัวตาย นอกเหนือจากปัญหาด้านจิตใจแล้ว ผู้ที่ถูกช่มเหงรังแกบนโลกไซเบอร์ยังได้รับผลกระทบทางด้านการเรียนอันเนื่องมาจากความอับอาย ไม่กล้าไปโรงเรียน ทำให้เรียนไม่ทันเพื่อน เกิดเป็นปัญหาพฤติกรรม รวมถึงมีการใช้สารเสพติดและมีพฤติกรรมเสี่ยงทางเพศ (สุภาวดี เจริญวานิช, 2560)



การข่มเหงรังแกบนโลกไซเบอร์เกี่ยวข้องกับปัจจัยหลายประการ จำแนกเป็นปัจจัยส่วนบุคคลและปัจจัยด้านสิ่งแวดล้อม โดยปัจจัยส่วนบุคคล ได้แก่ พื้นฐานทางอารมณ์ ความรู้สึกมีคุณค่าในตนเอง ที่ส่งผลต่ออารมณ์และพฤติกรรมของเด็ก (ชุตินาถ ศักรินทร์กุล และอลิสสา วัชรเสสินธุ์, 2557); (Annual Bullying, 2016) ส่วนปัจจัยทางด้านสิ่งแวดล้อม ได้แก่ ครอบครัวที่เลี้ยงดูโดยใช้ความรุนแรง การอยู่ในกลุ่มเพื่อนที่ก้าวร้าวหรือชอบความรุนแรง พฤติกรรมความรุนแรงหรือการข่มเหงรังแกที่นำเสนอผ่านสื่อต่าง ๆ โดยเฉพาะสื่อออนไลน์ ซึ่งมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมข่มเหงรังแกของเด็กและเยาวชนอย่างมาก นอกจากนี้ อาจรวมไปถึงสถานะทางเศรษฐกิจและสังคม เชื้อชาติ ศาสนา วัฒนธรรมและค่านิยมต่าง ๆ ที่ล้วนเป็นปัจจัยที่ทำให้เกิดการข่มเหงรังแกในสังคม (สกล วรเจริญศรี, 2559) อีกทั้งในเด็กและเยาวชนซึ่งอยู่ในช่วงวัยรุ่นที่พัฒนาการตามวัย คือ กลุ่มเพื่อนมีความสำคัญต่อวัยรุ่น มีความต้องการยอมรับจากกลุ่มเพื่อน ทำตามเพื่อนเพื่อให้เป็นที่ยอมรับของกลุ่ม (พิมพ์ภาภรณ์ กลั่นกลิ่น, 2563)

แม้ว่าพฤติกรรมการถูกข่มเหงรังแกทางโลกไซเบอร์บางกรณีมีความผิดทางกฎหมาย ตาม พรบ. คอมพิวเตอร์ มาตรา 16 ที่ระบุว่าผู้ใดนำเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์ที่ประชาชนทั่วไป อาจเข้าถึงได้ซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์ที่ปรากฏเป็นภาพของผู้อื่นและภาพนั้นเป็นภาพที่เกิดจากการสร้างขึ้น ตัดต่อ เติม หรือดัดแปลง ด้วยวิธีการทางอิเล็กทรอนิกส์หรือวิธีการอื่นใดที่น่าจะ ทำให้ผู้อื่นนั้นเสียชื่อเสียง ถูกดูหมิ่น ถูกเกลียดชัง หรือได้รับความอับอาย ต้องระวางโทษจำคุก ไม่เกินสามปี และปรับไม่เกินสองแสนบาท (พระราชบัญญัติ ว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2560, 2560) แต่ข้อบังคับดังกล่าว ไม่ได้ทำให้พฤติกรรมการข่มเหงรังแกบนโลกไซเบอร์ลดลง ซึ่งผลกระทบดังกล่าวไม่เพียงแต่เป็นภัยที่กำลังคุกคามเยาวชนเท่านั้นแต่ยังส่งผลต่อชุมชนและสังคม ประกอบกับสังคมไทยในปัจจุบันเด็กและเยาวชนมีความสามารถในการเข้าถึงการใช้สมาร์โฟนและอินเทอร์เน็ตได้อย่างกว้างขวางและรวดเร็ว ตลอดจนความถี่ที่ใช้อุปกรณ์เหล่านี้มาก และมีแนวโน้มที่จะใช้เป็นเครื่องมือในการข่มเหงรังแกผู้อื่น หากไม่ได้รับการแก้ไขจะเป็นปัญหาพฤติกรรมในระยะยาวเนื่องจากเข้าใจว่าพฤติกรรมดังกล่าวเป็นเรื่องปกติ ดังนั้น ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมการข่มเหงรังแกทางไซเบอร์รวมถึงสาเหตุหรือปัจจัยของการเกิดพฤติกรรมนั้นของนักเรียนมัธยมในเขตอำเภอเมือง จังหวัดเชียงราย เพื่อให้ได้ข้อมูลเบื้องต้นในการนำไปพัฒนารูปแบบ แนวทางในการป้องกันและแก้ไขการเกิดพฤติกรรมข่มเหงรังแกบนโลกไซเบอร์ดังกล่าวต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการข่มเหงรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนระดับมัธยม ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดเชียงราย
2. เพื่อศึกษาปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการข่มเหงรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนระดับมัธยมในเขตอำเภอเมือง จังหวัดเชียงราย



วิธีดำเนินการวิจัย

รูปแบบของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นวิจัยเชิงพรรณนา เพื่อศึกษาพฤติกรรมชมเฮงรั้งแกบนโลกโซเชียล และปัจจัยที่เกี่ยวข้องของนักเรียนมัธยมในเขตอำเภอเมือง จังหวัดเชียงราย โดยปัจจัยที่อาจมีความสัมพันธ์กับการเกิดพฤติกรรมชมเฮงรั้งแกบนโลกโซเชียลแบ่งเป็น 2 ด้าน คือ 1) ปัจจัยส่วนบุคคล ได้แก่ ความรู้สึกมีคุณค่าในตนเอง เพศ ระดับการศึกษา พฤติกรรมการใช้อุปกรณ์สื่อสารอิเล็กทรอนิกส์ 2) ปัจจัยด้านสิ่งแวดล้อม ได้แก่ อิทธิพลความรุนแรงจากเพื่อน ความรุนแรงจากสื่อโทรทัศน์และความรุนแรงจากบิดามารดา

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ศึกษา คือ นักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับมัธยม ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดเชียงราย จากการสำรวจเบื้องต้นกลุ่มประชากรมีจำนวน 18,275 คน

กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับมัธยม ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดเชียงราย จากโรงเรียนระดับมัธยม จำนวน 13 แห่ง โดยกำหนดกลุ่มตัวอย่างจากตารางแสดงประชากรและกลุ่มตัวอย่างของ Krejcie, R. V. & Morgan, D. W. (Krejcie, R. V. & Morgan, D. W., 1970) ได้กลุ่มตัวอย่าง 375 คน และเพื่อป้องกันการสูญหาย ผู้วิจัยเพิ่มจำนวนกลุ่มตัวอย่างอีกร้อยละ 20 ดังนั้นใช้กลุ่มตัวอย่างในการศึกษาครั้งนี้จำนวน 450 คน

วิธีการได้มาซึ่งกลุ่มตัวอย่าง

วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างใช้วิธีการสุ่มแบบชั้น (Stratified Random Sampling) โดยกำหนดจำนวนกลุ่มตามสัดส่วนประชากรแต่ละโรงเรียน

กลุ่มตัวอย่างมีคุณสมบัติที่กำหนดไว้ (Inclusion Criteria) ดังนี้

1. ใช้อุปกรณ์สื่อสารอิเล็กทรอนิกส์ต่าง ๆ หรือสมาร์ทโฟน
2. ให้ความร่วมมือและยินดีเข้าร่วมในการศึกษาครั้งนี้

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ผู้วิจัยใช้ในการรวบรวมข้อมูล ประกอบด้วยแบบสอบถามจำนวน 3 ชุด ได้แก่

ชุดที่ 1 แบบบันทึกข้อมูลทั่วไป ประกอบด้วยข้อความเรื่อง เพศ อายุ ระดับการศึกษา ศาสนา สถานภาพครอบครัว และพฤติกรรมการใช้อุปกรณ์สื่อสารอิเล็กทรอนิกส์

ชุดที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับพฤติกรรมการชมเฮงรั้งแกบนโลกโซเชียล ดัดแปลงจากแบบสอบถามพฤติกรรมการชมเฮงรั้งแกบนโลกโซเชียลของเยาวชนในจังหวัดสงขลา ของธัญญากร ตุดแก้ว ประกอบด้วยการกระทำ 5 รูปแบบ คือ 1) การค้นหาหรือค้นหาผู้อื่น 2) การหมิ่นประมาทผู้อื่น 3) การแอบอ้างชื่อของผู้อื่น 4) การนำความลับที่เป็นข้อมูลส่วนตัวของผู้อื่นไปเผยแพร่หรือส่งต่อ และ 5) การลบหรือบล็อกผู้อื่นออกจากกลุ่ม (ธัญญากร ตุดแก้ว, 2557) ร่วมกับการทบทวนวรรณกรรม คำตอบมีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณ



ค่า (Rating Scale) ตรวจสอบคุณภาพโดยผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 5 ท่าน ได้ค่าดัชนีความตรงของเนื้อหา (Content Validity Index: CVI) .90 หาค่าความเชื่อมั่นโดยวิธีหาค่าความสอดคล้องภายใน (Internal Consistency) โดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์แอลฟาครอนบาค (Cronbach's Alpha Coefficient) ได้เท่ากับ .84

ชุดที่ 3 แบบสอบถามปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการเกิดพฤติกรรมข่มเหงรังแกบนโลกไซเบอร์ ผู้วิจัยสร้างขึ้นจากการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง ตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือโดยผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 5 ท่าน ได้ค่าดัชนีความตรงของเนื้อหา (Content Validity Index: CVI) .90 ตอนที่ 1 อธิพลความรุนแรง แบ่งเป็น 3 ลักษณะ ได้แก่ ความรุนแรงจากเพื่อน ความรุนแรงจากสื่อโทรทัศน์และความรุนแรงจากบิดามารดา กำหนดเกณฑ์ คือ ใช่ - ไม่ใช่ (Dichotomous Question) หาค่าความเชื่อมั่นโดยใช้วิธี Kuder - Richardson KR-20 ได้เท่ากับ .91 ตอนที่ 2 ความรู้สึกมีคุณค่าในตนเอง แปลผลเป็น 3 ระดับ ได้แก่ รู้สึกมีคุณค่าในตนเองระดับสูง รู้สึกมีคุณค่าในตนเองระดับปานกลางและรู้สึกมีคุณค่าในตนเองระดับต่ำ หาค่าความเชื่อมั่นโดยวิธีหาค่าความสอดคล้องภายใน (Internal Consistency) โดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์แอลฟาครอนบาค (Cronbach's Alpha Coefficient) ได้เท่ากับ .81

การเก็บรวบรวมข้อมูล

หลังจากที่ได้รับการพิจารณาจากคณะกรรมการจริยธรรมของคณะพยาบาลศาสตร์ วิทยาลัยเชียงราย เลขที่ EC092018003 แล้ว ผู้วิจัยเข้าพบผู้อำนวยการของโรงเรียนทั้ง 13 แห่ง เพื่อชี้แจงวัตถุประสงค์ วิธีการรวบรวมข้อมูล ขอความร่วมมือในการดำเนินการวิจัย พร้อมทั้งขออนุญาตรวบรวมข้อมูลและอบรมผู้ประสานงานแต่ละโรงเรียนเพื่อชี้แจงวัตถุประสงค์และวิธีการรวบรวมข้อมูล

ขั้นตอนการ

1. ผู้วิจัยสำรวจรายชื่อกลุ่มตัวอย่างที่จะศึกษาตามคุณสมบัติที่กำหนด
2. ผู้วิจัยเข้าพบกลุ่มตัวอย่างที่จะศึกษาและแนะนำตัวเองพร้อมทั้งชี้แจงวัตถุประสงค์ วิธีการรวบรวมข้อมูลของการวิจัยให้รับทราบ เพื่อขอความร่วมมือและขอความยินยอมเข้าร่วมการวิจัย
3. ผู้วิจัยส่งเอกสารคำชี้แจงโครงการวิจัยและเอกสารขอความยินยอมให้แก่ผู้ปกครองของกลุ่มตัวอย่างเพื่อขอความยินยอมให้เยาวชนในปกครองเข้าร่วมการวิจัย
4. ผู้วิจัยรวบรวมข้อมูล โดยแจกแบบสอบถามให้กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาตอบด้วยตนเอง
5. ผู้วิจัยนำแบบสอบถามทั้งหมดมาตรวจสอบความถูกต้องและครบถ้วน สมบูรณ์ด้วยตนเองก่อนนำข้อมูลไปวิเคราะห์โดยวิธีทางสถิติ



การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป IBM, SPSS Statistics เวอร์ชัน 20 โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. ข้อมูลส่วนบุคคลและพฤติกรรมชมแข่งวิ่งแถบโนโลกไซเบอร์วิเคราะห์โดยใช้สถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ การแจกแจงความถี่ หาค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
2. วิเคราะห์ความสัมพันธ์ของปัจจัยที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ อายุ ระดับการศึกษา และความรู้สึกมีคุณค่าในตนเองกับพฤติกรรมชมแข่งวิ่งแถบโนโลกไซเบอร์ ผู้วิจัยใช้สถิติสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เพียร์สันเนื่องจากข้อมูลมีการแจกแจงปกติ และปัจจัยที่ประกอบด้วยบทบาททางเพศ อิทธิพลความรุนแรงจากเพื่อน ความรุนแรงจากสื่อโทรทัศน์และความรุนแรงจากบิดามารดากับพฤติกรรมชมแข่งวิ่งแถบโนโลกไซเบอร์ ผู้วิจัยใช้สถิติสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบพอยท์ไบซีเรียล

ผลการวิจัย

ผลการศึกษาครั้งนี้พบว่ากลุ่มตัวอย่างร้อยละ 55.1 เป็นเพศหญิง ร้อยละ 44.9 เป็นเพศชาย ร้อยละ 29.8 อายุ 13 ปี ร้อยละ 16.9 อายุ 16 ปี ร้อยละ 16.2 อายุ 15 ปี และ 17 ปี เท่ากัน ระดับการศึกษาร้อยละ 50.9 กำลังศึกษาอยู่ในระดับมัธยมศึกษาตอนต้น และร้อยละ 49.1 กำลังศึกษาอยู่ในระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

สถานภาพครอบครัว ร้อยละ 72.4 บิดามารดาอยู่ด้วยกัน ร้อยละ 19.6 บิดามารดาหย่าร้าง ลักษณะครอบครัว ร้อยละ 66.7 เป็นครอบครัวเดี่ยว และร้อยละ 33.3 เป็นครอบครัวขยาย และความสัมพันธ์กันในครอบครัว ร้อยละ 71.1 อยู่ด้วยกันอย่างราบรื่น ร้อยละ 27.6 ทะเลาะกันบ้างแต่ไม่ใช้กำลัง และร้อยละ 1.3 ทะเลาะกันและใช้กำลัง

สำหรับผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์พบดังนี้

1. พฤติกรรมการชมแข่งวิ่งแถบโนโลกไซเบอร์ของนักเรียนระดับมัธยม ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดเชียงราย

อุปกรณ์ที่ใช้เพื่อสื่อสารในสังคมออนไลน์ ร้อยละ 72.4 ใช้โทรศัพท์มือถือ ร้อยละ 26.6 ใช้คอมพิวเตอร์ โดยมีความถี่การใช้อุปกรณ์สื่อสารอิเล็กทรอนิกส์ ร้อยละ 94.2 ใช้ทุกวัน ร้อยละ 4.7 ใช้สัปดาห์ละ 3 – 4 ครั้ง และ ร้อยละ 1.1 สัปดาห์ละ 1 – 2 ครั้ง ระยะเวลาเฉลี่ยในการใช้อุปกรณ์สื่อสารอิเล็กทรอนิกส์ต่อครั้ง ร้อยละ 26.2 ใช้ 1 - 2, 2 - 4 ชั่วโมง เท่ากัน ร้อยละ 18.9 ใช้นานมากกว่า 6 ชั่วโมง ร้อยละ 18.0 ใช้ 4 – 6 ชั่วโมง ร้อยละ 10.7 ใช้น้อยกว่า 1 ชั่วโมง และเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ใช้ในการติดต่อสื่อสารกับผู้อื่น ร้อยละ 94 ใช้ Facebook ร้อยละ 89.1 ใช้ Line ร้อยละ 72.2 ใช้ Instagram ร้อยละ 49.8 ใช้ Twitter และ ร้อยละ 42.2 ใช้ E-mail



ระดับพฤติกรรมกรรมการชมแห่งรังแกบนโลกไซเบอร์

ตารางที่ 1 ระดับพฤติกรรมกรรมการชมแห่งรังแกบนโลกไซเบอร์

พฤติกรรมกรรมการชมแห่งรังแกบนโลกไซเบอร์	ระดับพฤติกรรม		
	\bar{X}	S.D.	แปลผล
ด้านการค้นหาหรือตำหนิผู้อื่นบนเครือข่ายสังคมออนไลน์	1.77	0.63	เคยมีพฤติกรรมนั้นนานๆ ครั้ง
ด้านการหมิ่นประมาทผู้อื่นผ่านสังคมออนไลน์	1.15	0.37	ไม่เคยมีพฤติกรรม
ด้านการแอบอ้างชื่อผู้อื่นในด้านลบผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์	1.08	0.28	ไม่เคยมีพฤติกรรม
ด้านการนำความลับที่เป็นข้อมูลส่วนตัวหรือข้อมูลของผู้อื่นไปเปิดเผยผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์	1.13	0.31	ไม่เคยมีพฤติกรรม
ด้านการลบหรือการบล็อกผู้อื่นที่ไม่ชอบออกจากกลุ่มบนเครือข่ายสังคมออนไลน์	1.50	0.56	เคยมีพฤติกรรมนั้นนานๆ ครั้ง

จากตารางที่ 1 พฤติกรรมการชมแห่งรังแกบนโลกไซเบอร์ด้านการค้นหาหรือตำหนิผู้อื่นบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ มีค่าเฉลี่ย 1.77 และด้านการลบหรือการบล็อกผู้อื่นที่ไม่ชอบออกจากกลุ่มบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ มีค่าเฉลี่ย 1.50 แปลผลว่า เคยมีพฤติกรรมนั้นนาน ๆ ครั้ง (1.50 – 2.50) ส่วนด้านการหมิ่นประมาทผู้อื่นผ่านสังคมออนไลน์ ด้านการแอบอ้างชื่อผู้อื่นในด้านลบผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ และด้านการนำความลับที่เป็นข้อมูลส่วนตัวหรือข้อมูลของผู้อื่นไปเปิดเผยผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ มีค่าเฉลี่ย 1.15, 1.08 และ 1.13 ตามลำดับ แปลผลว่า ไม่เคยมีพฤติกรรม (1.00 – 1.49)

2. ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมกรรมการชมแห่งรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนระดับมัธยม ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดเชียงราย

ตารางที่ 2 ความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการใช้อุปกรณ์สื่อสารอิเล็กทรอนิกส์ ได้แก่ สมาร์ทโฟน แท็บเล็ต คอมพิวเตอร์ กับการเกิดพฤติกรรมชมแห่งรังแกบนโลกไซเบอร์

การใช้อุปกรณ์สื่อสารอิเล็กทรอนิกส์กับการเกิดพฤติกรรมชมแห่งรังแกบนโลกไซเบอร์	ด้านการค้นหาหรือตำหนิผู้อื่น	ด้านการหมิ่นประมาทผู้อื่น	ด้านการแอบอ้างชื่อผู้อื่นในด้านลบ	ด้านการนำความลับที่เป็นข้อมูลส่วนตัวหรือข้อมูลของผู้อื่นไปเปิดเผย	ด้านการลบหรือการบล็อกผู้อื่นที่ไม่ชอบออกจากกลุ่ม
ความถี่ของการใช้	-.171	.022	.058	.005	.006
	.135	.647	.221	.924	.895
ระยะเวลาการใช้	.179	.131	.032	.075	.163
	.000**	.005**	.500	.111	.001**



ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการใช้อุปกรณ์สื่อสารอิเล็กทรอนิกส์กับการเกิดพฤติกรรมกรรมช่มเหงรังแกบนโลกไซเบอร์ พบว่า ความถี่ของการใช้ไม่สัมพันธ์กับการเกิดพฤติกรรมช่มเหงรังแกบนโลกไซเบอร์ แต่พบว่าระยะเวลาการใช้กับด้านการนินทาหรือด่าทอผู้อื่นมีความสัมพันธ์กัน ($r = .179$) อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .01 ระยะเวลาการใช้กับด้านการหมิ่นประมาทผู้อื่นมีความสัมพันธ์กัน ($r = .131$) อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .01 และระยะเวลาการใช้กับด้านการลบหรือการบล็อกผู้อื่นที่ไม่ชอบออกจากกลุ่มมีความสัมพันธ์กัน ($r = .163$) อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .01

ตารางที่ 3 ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยด้านอิทธิพลความรุนแรงกับการเกิดพฤติกรรมช่มเหงรังแกบนโลกไซเบอร์

อิทธิพลความรุนแรงกับการเกิดพฤติกรรมช่มเหงรังแกบนโลกไซเบอร์	ด้านการนินทาหรือด่าทอผู้อื่น	ด้านการหมิ่นประมาทผู้อื่น	ด้านการแอบอ้างชื่อผู้อื่นในด้านลบ	ด้านการนำความลับที่เป็นข้อมูลส่วนตัวหรือข้อมูลของผู้อื่นไปเปิดเผย	ด้านการลบหรือการบล็อกผู้อื่นที่ไม่ชอบออกจากกลุ่ม
ฉันเคยเห็นหรือเคยได้รับความรุนแรงจากเพื่อนได้แก่ การทำร้ายร่างกาย จิตใจหรือทางเพศ	.180	.094	.035	.070	.157
ฉันเคยเห็นหรือเคยได้รับความรุนแรงจากพ่อหรือแม่ได้แก่ การทำร้ายร่างกาย จิตใจหรือทางเพศ	.226	.136	.119	.225	.128
ฉันเคยเห็นพฤติกรรมความรุนแรงจากสื่อโทรทัศน์หรือสังคมออนไลน์ (Social Network) ได้แก่ การทำร้ายร่างกาย จิตใจหรือทางเพศ	0.79	0.26	.062	.119	.105
	0.94	.575	.192	.012*	.026*

ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยด้านอิทธิพลความรุนแรงกับการเกิดพฤติกรรมช่มเหงรังแกบนโลกไซเบอร์ พบว่า การเคยเห็นหรือเคยได้รับความรุนแรงจากเพื่อนมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมกรรมช่มเหงรังแกบนโลกไซเบอร์ด้านการนินทาหรือด่าทอผู้อื่น ($r = .180$) และด้านการลบหรือการบล็อกผู้อื่นที่ไม่ชอบออกจากกลุ่ม ($r = .157$) อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ



.01 และมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการชมเหงรังแกบนไซเบอร์ด้านการหมิ่นประมาทผู้อื่น ($r = .094$) อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05

การเคยเห็นหรือเคยได้รับความรุนแรงจากพ่อหรือแม่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรม การชมเหงรังแกบนไซเบอร์ด้านการนินทาหรือด่าทอผู้อื่น ($r = .226$) ด้านการหมิ่นประมาทผู้อื่น ($r = .136$) ด้านนำความลับที่เป็นข้อมูลส่วนตัวหรือข้อมูลของผู้อื่นไปเปิดเผย ($r = .225$) และด้านการลบหรือการบล็อกผู้อื่นที่ไม่ชอบออกจากกลุ่ม ($r = .128$) อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .01 และมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการชมเหงรังแกบนไซเบอร์ด้านการแอบอ้างชื่อผู้อื่นใน ด้านลบ ($r = .119$) อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05

การเคยเห็นพฤติกรรมความรุนแรงจากสื่อโทรทัศน์หรือสังคมออนไลน์มีความสัมพันธ์ กับพฤติกรรมการชมเหงรังแกบนไซเบอร์ด้านการลบหรือการบล็อกผู้อื่นที่ไม่ชอบออกจากกลุ่ม ($r = .105$) อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .01 และมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการชมเหงรังแกบน ไซเบอร์ด้านนำความลับที่เป็นข้อมูลส่วนตัวหรือข้อมูลของผู้อื่นไปเปิดเผย ($r = .119$) อย่างมี นัยสำคัญที่ระดับ .05

ตารางที่ 4 ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยด้านความรู้สึกมีคุณค่าในตนเองกับการเกิด พฤติกรรมชมเหงรังแกบนโลกไซเบอร์

ความรู้สึกมีคุณค่า ในตนเองกับการ เกิดพฤติกรรมชม เหงรังแกบนโลก ไซเบอร์	ด้านการ นินทาหรือ ด่าทอผู้อื่น	ด้านการหมิ่น ประมาทผู้อื่น	ด้านการ แอบอ้างชื่อ ผู้อื่นในด้าน ลบ	ด้านการนำ ความลับที่เป็น ข้อมูลส่วนตัว หรือข้อมูลของ ผู้อื่นไป เปิดเผย	ด้านการลบ หรือการ บล็อกผู้อื่นที่ ไม่ชอบออก จากกลุ่ม
ความรู้สึกมีคุณค่า ในตนเอง	.164	.039	-.081	-.070	.022
	.174	.403	.086	.138	.648

ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยด้านความรู้สึกมีคุณค่าในตนเองกับการ เกิดพฤติกรรมชมเหงรังแกบนโลกไซเบอร์ไม่มีความสัมพันธ์กัน

อภิปรายผล

พฤติกรรมชมเหงรังแกบนโลกไซเบอร์เป็นปัญหาที่มีความซับซ้อน และพบได้ อย่างแพร่หลายในปัจจุบันโดยเฉพาะในเด็กวัยรุ่น มีงานวิจัยมากมายที่ระบุถึงผลเสียของปัญหา การรังแกกันทั้งในด้านร่างกายและจิตใจจากการถูกชมเหงรังแก จากการศึกษาพฤติกรรมชม เหงรังแกบนโลกไซเบอร์และปัจจัยที่เกี่ยวข้องของนักเรียนมัธยมในเขตอำเภอเมืองจังหวัด เชียงราย สามารถอภิปรายผลได้ตามวัตถุประสงค์ ดังนี้



1. ลักษณะพฤติกรรมกรรมการข่มเหงรังแกบนโลกโซเชียลเบอร์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดเชียงราย พบว่า มีพฤติกรรมนั้นนาน ๆ ครั้งในพฤติกรรมกรรมการข่มเหงรังแกบนโลกโซเชียลด้านการนินทาหรือด่าทอผู้อื่นบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ และด้านการลบหรือการบล็อกผู้อื่นที่ไม่ชอบออกจากกลุ่มบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของ อันยาพร ตุดแก้ว และคณะ ที่พบว่าสภาพปัญหาและสาเหตุของพฤติกรรมกรรมการข่มเหงรังแกบนโลกโซเชียลในมุมมองของเด็กนักเรียนมัธยมศึกษาเห็นว่าการนินทาและด่าทอผู้อื่นบนโลกโซเชียลเป็นเรื่องปกติธรรมดา และการลบหรือบล็อกผู้อื่นที่ไม่ชอบออกจากความเป็นเพื่อนหรือกลุ่มทำให้บุคคลที่ถูกข่มเหงรังแกด้วยวิธีนี้รู้สึกสับสน คับข้องใจ จนอาจเกิดความรู้สึกไม่ยอมมีชีวิตอยู่ ทั้งนี้เนื่องจากสื่อสังคมออนไลน์เป็นช่องทางหนึ่งที่ทำให้วัยรุ่นได้แสดงความคิดเห็นได้อย่างสะดวก ทำได้บ่อยครั้ง และให้ผลกระทบในวงกว้าง รวดเร็วและรุนแรง โดยไม่ต้องปะทะ เพราะไม่ได้อยู่ในสังคมหรือกลุ่มเพื่อน (อันยากร ตุดแก้ว และคณะ, 2562); (สุภาวดี เจริญวานิช, 2560) และยังสอดคล้องกับการศึกษาของ Wang, C. W. et al. ที่ทำการศึกษากิจกรรมข่มเหงรังแกบนโลกออนไลน์ ในนักเรียนมัธยมปลาย ประเทศไต้หวัน ที่พบว่านักเรียน 38 ใน 48 คนเคยถูกข่มเหงรังแกด้วยการนินทาหรือด่าทอในโลกโซเชียล ส่วนใหญ่จะเลือกใช้สื่อที่ได้รับความนิยม ทั้งเฟซบุ๊กส่วนตัวหรือเฟซบุ๊กกลุ่มเนื่องจากมีความสะดวกและสามารถเผยแพร่ไปสู่ผู้อื่นได้จำนวนมาก ก่อให้เกิดความอับอายแก่ผู้ที่ถูกข่มเหงรังแกได้มากกว่า อีกทั้งการที่ไม่ต้องระบุชื่อ ทำให้พฤติกรรมกรรมการข่มเหงรังแกด้านการนินทาหรือด่าทอดังกล่าวมีจำนวนเพิ่มมากขึ้น (Wang, C. W. et al., 2019); (อันยากร ตุดแก้ว และมาลี สบายยิ่ง, 2560) ซึ่งในบางรายงานพบว่า นักเรียนหรือเยาวชนส่วนใหญ่มองว่าการรังแกผ่านโลกโซเชียลเป็นเรื่องปกติของสังคมปัจจุบัน หรือบางรายงานกล่าวว่า ครอบครัวหรือครูที่รับรู้เรื่องการถูกข่มเหงรังแกมักจะเพิกเฉย เนื่องจากมองว่าเป็นเรื่องปกติ และไม่ได้เข้าไปแก้ไขปัญหาก็ยังทำให้พฤติกรรมกรรมการข่มเหงรังแกบนโลกโซเชียลยังมีอยู่ (ศศิประภา เกษสุพรรณ และคณะ, 2563)

2. ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมกรรมการข่มเหงรังแกบนโลกโซเชียลของนักเรียนระดับมัธยมนั้นมีอยู่หลายปัจจัยที่สัมพันธ์กัน สำหรับการศึกษานี้ พบว่าปัจจัยด้านการเคยเห็นหรือเคยได้รับความรุนแรงจากเพื่อน หรือได้รับจากพ่อแม่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมกรรมการข่มเหงรังแกทางโลกโซเชียลหลากหลายพฤติกรรม ไม่ว่าจะเป็นพฤติกรรมนินทาหรือด่าทอ การหมิ่นประมาท ด้านการแอบอ้างชื่อผู้อื่นในด้านลบ ด้านการนำความลับที่เป็นข้อมูลส่วนตัวหรือข้อมูลของผู้อื่นไปเปิดเผย รวมถึงการลบหรือการบล็อกผู้อื่นที่ไม่ชอบออกจากกลุ่ม ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของ Hernández, D. F. et al. ที่ได้ทำการทบทวนวรรณกรรมอย่างเป็นระบบเกี่ยวกับปัจจัยที่ส่งเสริมพฤติกรรมกรรมการข่มเหงรังแกบนโลกโซเชียล รายงานว่า การได้พบเห็นพฤติกรรมข่มเหงรังแกผู้อื่นรวมถึงมีประสบการณ์ได้รับการข่มเหงรังแกบนโลกโซเชียล เป็นปัจจัยที่ทำให้ผู้เห็นเหตุการณ์ (Bystander) ได้ลอกเลียนแบบพฤติกรรม และนำไปใช้เพื่อสร้างสถานการณ์ทางสังคมในกลุ่มให้เด่นขึ้น



รวมถึงปัจจัยทางด้านสิ่งแวดล้อม การได้อยู่ในกลุ่มเพื่อนที่มีพฤติกรรมก้าวร้าวหรือชอบความรุนแรง ก็เป็นปัจจัยเสริมที่ทำให้นักเรียนมีพฤติกรรมเปลี่ยนแปลงเพื่อให้เป็นที่ยอมรับของกลุ่ม (พัชรารณ ศรีสวัสดิ์ และคณะ, 2561); (Hernández, D. F. et al., 2018); (Nhung, L. N. A. et al., 2020); (Nixon, C. L., 2014)

การศึกษาในครั้งนี้ ยังพบอีกว่าระยะเวลาการใช้อุปกรณ์สื่อสารอิเล็กทรอนิกส์พบว่ามีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมข่มเหงรังแกบนโลกไซเบอร์ทั้งในด้านการนิทาหรือคำทอผู้อื่น ด้านการหมิ่นประมาทผู้อื่นและด้านการลบหรือการบล็อกผู้อื่นที่ไม่ชอบออกจากกลุ่ม ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของอัญมณี หล้าหนักและคณะ ที่พบว่า ผู้ที่ใช้เวลากับอินเทอร์เน็ตมากมีแนวโน้มที่จะมีพฤติกรรมกลั่นแกล้งหรือเป็นเหยื่อมากกว่า เพราะผู้ที่ใช้อินเทอร์เน็ตมากมีโอกาสนับแบบพฤติกรรมที่ถูกนำเสนอสู่โลกออนไลน์หรือบุคคลที่ตนชื่นชอบ (Net idol) หากบุคคลนั้นมีพฤติกรรมที่ดีมีศีลธรรม ก็จะทำให้เกิดพฤติกรรมเปลี่ยนแปลงในสิ่งที่ดี ในทางตรงกันข้าม หากบุคคลต้นแบบมีพฤติกรรมที่ไม่ดี ไร้ซึ่งศีลธรรม จริยธรรม ทำร้ายผู้อื่นในรูปแบบต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นความคิด การกระทำหรือคำพูดที่สื่อออกมา รวมถึงวัยรุ่น เป็นวัยที่กำลังค้นหาตัวเอง วุฒิภาวะทางด้านอารมณ์ยังไม่สมบูรณ์ ทำให้ขาดสติ คิดไตร่ตรองไม่รอบด้าน อาจส่งเสริมให้มีพฤติกรรมเปลี่ยนแปลงที่นำไปสู่การข่มเหงรังแกบนโลกไซเบอร์ได้ (อัญมณี หล้าหนัก และคณะ, 2563); (พัชรี บอนคำ, 2560)

นอกจากนี้ปัจจัยทางด้านครอบครัวยังเป็นปัจจัยที่สำคัญ ที่ส่งผลให้เด็กเยาวชนมีพฤติกรรมข่มเหงรังแกบนโลกไซเบอร์ ดังการศึกษาของ ฤทัยชนนี สิทธิชัย และธัญญกร ตุดเกื้อ ที่กล่าวว่าครอบครัวเป็นสถาบันพื้นฐานที่ทำหน้าที่อบรมสั่งสอนบุคคลที่เป็นสมาชิกในครอบครัวออกไปสู่สังคม แต่การที่พบเห็นความรุนแรงหรือได้รับประสบการณ์ข่มเหงรังแกจากครอบครัว บิดา มารดาหรือผู้ปกครองที่มีพฤติกรรมใช้ความรุนแรง คำทอ เด็กก็จะเกิดพฤติกรรมเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมที่ไม่ดีเหล่านั้นและปฏิบัติต่อผู้อื่นโดยคิดว่า เป็นพฤติกรรมที่บุคคลทั่วไปประพฤติต่อกัน (ฤทัยชนนี สิทธิชัย และธัญญกร ตุดเกื้อ, 2560) สอดคล้องกับการศึกษาของอัญมณี หล้าหนัก และคณะ พบว่า นักเรียนที่มีพฤติกรรมข่มเหงรังแกบนโลกไซเบอร์มีค่าเฉลี่ยคะแนนความผูกพันกับครอบครัวต่ำอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ เมื่อเทียบกับนักเรียนที่ไม่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมข่มเหงรังแก และในปัจจุบันสื่อและเทคโนโลยีมีบทบาทสำคัญเกี่ยวกับการดำเนินชีวิตประจำวันมากขึ้น สื่อในโลกออนไลน์มีอิทธิพลอย่างมากกับพฤติกรรมข่มเหงรังแกบนโลกไซเบอร์ ทั้งด้านความรุนแรงที่ได้รับจากการเล่นเกมส์ การเผยแพร่คลิปความรุนแรง การถูกทารุณกรรม และการคุกคาม (อัญมณี หล้าหนัก และคณะ, 2563); (สกล วรเจริญศรี, 2559) ซึ่งปัจจัยดังกล่าวล้วนเป็นปัจจัยที่เป็นสาเหตุกระตุ้น และมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมข่มเหงรังแกบนโลกไซเบอร์ ซึ่งบางครั้งอาจไม่ได้เกิดจากสาเหตุใดสาเหตุหนึ่งเพียงอย่างเดียว แต่อาจเกิดจากหลายปัจจัยที่มีความซับซ้อนและมีผลกระทบ



อย่างต่อเนื่อง ทั้งนี้อาจขึ้นกับเงื่อนไขอื่น เช่น อายุ ทักษะทางสังคม สภาพทางเศรษฐกิจและสังคม

สรุป/ข้อเสนอแนะ

พฤติกรรมกรรมการช่มเหงรังแกบนโลกไซเบอร์ยังคงเป็นปัญหาที่เกิดขึ้นในกลุ่มนักเรียนมัธยม โดยมีหลากหลายปัจจัยที่สัมพันธ์กับพฤติกรรมนี้ การศึกษานี้พบว่าปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมช่มเหงรังแกบนโลกไซเบอร์มากที่สุด คือ ปัจจัยด้านอิทธิพลความรุนแรงจากพ่อหรือแม่ รองลงมาคือ ปัจจัยด้านอิทธิพลความรุนแรงจากเพื่อนและจากสื่อโทรทัศน์หรือสังคมออนไลน์ ดังนั้นจึงควรรื้อสวดแทรกเรื่องพฤติกรรมกรรมการช่มเหงรังแกบนโลกไซเบอร์ไว้ในหลักสูตรการเรียนการสอน รวมถึงการณรงค์การลดความรุนแรงในครอบครัว ในกลุ่มเพื่อนและสื่อต่างๆ รวมถึงควรมีการศึกษาวิจัยเชิงทดลองเพื่อพัฒนารูปแบบหรือวิธีการส่งเสริม การป้องกัน พฤติกรรมช่มเหงรังแกบนโลกไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมเพื่อลดพฤติกรรมกรรมการช่มเหงรังแกบนโลกไซเบอร์ และขยายผลไปยังพื้นที่อื่น

เอกสารอ้างอิง

- กรมสุขภาพจิต. (2561). อย่าปล่อยให้เด็กถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ (Cyber Bullying). เรียกใช้เมื่อ 15 พฤศจิกายน 2563 จาก <https://www.dmh.go.th/news-dmh/view.asp?id=28079>
- ชุตินาถ ศักรินทร์กุล และอลิสรา วัชรสินธุ. (2557). ความสุขของการช่มเหงรังแกและปัจจัยด้านจิตสังคมที่เกี่ยวข้องในเด็กมัธยมต้น เขตอำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่. วารสารสมาคมจิตแพทย์แห่งประเทศไทย, 59(3), 221-230.
- ฉันทากร ตุดแก้ว. (2557). การพัฒนาตัวบ่งชี้พฤติกรรมกรรมการช่มเหงรังแกบนโลกไซเบอร์ของเยาวชนในจังหวัดสงขลา. ใน วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาพัฒนามนุษย์และสังคม. มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.
- ฉันทากร ตุดแก้ว และคณะ. (2562). การศึกษาสภาพปัญหาและสาเหตุของพฤติกรรมกรรมการช่มเหงรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้. วารสารปาริชาต มหาวิทยาลัยทักษิณ, 32(2), 157-167.
- ฉันทากร ตุดแก้ว และมาลี สบายยิ่ง. (2560). รูปแบบ ผลกระทบ และวิธีการจัดการเมื่อถูกรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักศึกษาวิทยาลัยแห่งหนึ่งในภาคใต้ของประเทศไทย. วารสารพฤติกรรมศาสตร์เพื่อการพัฒนา, 9(2), 220 – 236.
- พระราชบัญญัติ ว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2560. (2560). ราชกิจจานุเบกษา เล่ม 135 ตอนที่ 10 ก หน้า 24 (24 มกราคม 2560).



- พัชรภรณ์ ศรีสวัสดิ์ และคณะ. (2561). การพัฒนารูปแบบการป้องกันการข่มเหงรังแกในโรงเรียน. E-Journal Silpakorn, 11(1), 3653-3667.
- พัชรี บอนคำ. (2560). เติมนสติเยาวชนมีสติ อย่าหลงเลียนแบบคนไม่ดีในสื่อโซเชียล. เรียกใช้เมื่อ 1 ธันวาคม 2563 จาก <https://www.thaihealth.or.th/Content/37074-teen-เยาวชนมีสติ%20อย่าหลงเลียนแบบคนไม่ดีในสื่อโซเชียล.html.html>
- พิมพ์ภรณ์ กลั่นกลิ่น. (2563). การสร้างเสริมสุขภาพเด็กและวัยรุ่น ใน พิมพ์ภรณ์ กลั่นกลิ่น การพยาบาลเด็กและวัยรุ่น (หน้า 163). เชียงใหม่: สมาร์ทโคตรตั้งแอนด์เซอร์วิส.
- ฤทัยชนนี สิทธิชัย และ ธันยากร ตุดเกื้อ. (2560). พฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของเยาวชนในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้. วารวิทยบริการ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์, 28(1), 86-99.
- ศศิประภา เกษสุพรรณ และคณะ. (2563). การกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ต: การวัด การจัดกลุ่ม และความแตกต่างระหว่างเพศของนิสิตระดับปริญญาตรี. วารสารการศึกษาและการพัฒนาสังคม, 15(2), 397 – 408.
- สกล วรเจริญศรี. (2559). การข่มเหงรังแก. เรียกใช้เมื่อ 1 ธันวาคม 2563 จาก <http://ejournals.swu.ac.th/index.php/ENEDU/article/download/7818/7057>
- สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ กรมสุขภาพจิต. (2561). คู่มือปฏิบัติสำหรับการดำเนินการป้องกันและจัดการการรังแกกันในโรงเรียน. กรุงเทพมหานคร: ปิยอนด์ พับลิชชิง จำกัด.
- สำนักงานสถิติแห่งชาติ. (2561). การสำรวจการมี การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือน พ.ศ. 2561. เรียกใช้เมื่อ 1 พฤษภาคม 2563 จาก <http://www.nso.go.th/sites/2014/DocLib13/ด้านICT/เทคโนโลยีในครัวเรือน/2561/ict61-CompleteReport-Q1.pdf>
- สุภาวดี เจริญวานิช. (2560). การรังแกกันผ่านพื้นที่ไซเบอร์: ผลกระทบและการป้องกันในวัยรุ่น (เล่มที่ 25). วารสารวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี, 25(4), 639-648.
- อัญมณี หล้าหนัก และคณะ. (2563). ความสัมพันธ์ระหว่างความผูกพันกับพ่อแม่ เพื่อนและครูกับการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์. วารสารสมาคมจิตแพทย์แห่งประเทศไทย, 65(3), 245-256.
- Annual Bullying. (2016). Survey 2016- Bullying statistics in the UK. Retrieved June 3, 2020, from <https://www.ditchthelabel.org/annual-bullying-survey-2016/>
- Hernández, D. F. et al. (2018). A systematic Literature review of factors that Moderate bystanders' actions in cyberbullying. Journal of Psychosocial Research on Cyberspace, 12(4), 1-19.



- Krejcie, R. V. & Morgan, D. W. (1970). Determining Sample Size for Research Activities. *Educational and Psychological Measurement*, 30(3), 607-610.
- Nhung, L. N. A. et al. (2020). Cyber-bullying among adolescent at school. *A literature review*, 24(7), 9700-9712.
- Nixon, C. L. (2014). Current perspectives: the impact of cyberbullying on adolescent health. *Adolescent health, medicine and therapeutics*, 5(2014), 143-158.
- Wang, C. W. et al. (2019). "I felt angry, but I couldn't do anything about it": a qualitative study of cyberbullying among Taiwanese high school students. *BMC public health*, 19(1), 654-662.