

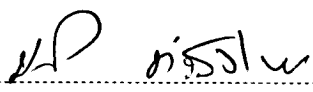
ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมตอบโต้จากการถูกรังแกบนพื้นที่ไซเบอร์
ของวัยรุ่นในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา
เขตกรุงเทพมหานคร

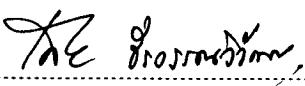
ภัททชญา คำพวง

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต (บริหารเทคโนโลยีสารสนเทศ)
คณะสถิติประยุกต์
สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์

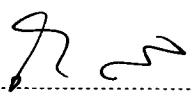
2559

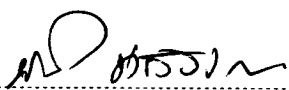
ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมตอบโต้จากการถูกรังแกบนพื้นที่ไซเบอร์ ของวัยรุ่นใน
สถานศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา เขตกรุงเทพมหานคร
ภัททชญา คำพวง
คณะสถิติประยุกต์

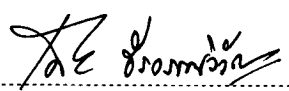
รองศาสตราจารย์  อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก
(ดร.พิพัฒน์ หิรัญชัยนิชชากร)

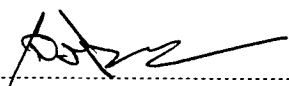
รองศาสตราจารย์  อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม
(ดร.เคื่อนเพ็ญ ชีววรรณวิวัฒน์)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ได้พิจารณาแล้วเห็นสมควรอนุมัติให้เป็นส่วนหนึ่งของ
การศึกษาตามหลักสูตรวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต (บริหารเทคโนโลยีสารสนเทศ)

รองศาสตราจารย์  ประธานกรรมการ
(ดร.โอม ศรีนิล)

รองศาสตราจารย์  กรรมการ
(ดร.พิพัฒน์ หิรัญชัยนิชชากร)

รองศาสตราจารย์  กรรมการ
(ดร.เคื่อนเพ็ญ ชีววรรณวิวัฒน์)

อาจารย์  กรรมการ
(ว่าที่ร้อยตรี ดร.เจริญชัย วงศ์วัฒน์กิจ)

อาจารย์  คณบดี
(ดร.ศิวิกา คุณภูโหนด)

บทคัดย่อ

ชื่อวิทยานิพนธ์

ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมตอบโต้จากการถูกรังแกบนพื้นที่
โซเชียล ของวัยรุ่นในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการ
การอาชีวศึกษา เขตกรุงเทพมหานคร

ชื่อผู้เขียน

นางสาวกัทธชา คำพวง

ชื่อปริญญา

วิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต (บริหารเทคโนโลยีสารสนเทศ)

ปีการศึกษา

2559

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาพฤติกรรมตอบโต้จากการถูกรังแกบนพื้นที่โซเชียล
โดยผ่านช่องทางการสื่อสารออนไลน์ 2) ศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจตอบโต้ จากการถูกรังแก
บนพื้นที่โซเชียล ของวัยรุ่นในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา
เขตกรุงเทพมหานคร ซึ่งการวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาเชิงปริมาณ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียน นักศึกษา
สังกัดอาชีวศึกษา ในเขตกรุงเทพมหานคร จำนวน 544 คน ได้มาโดยการสุ่มแบบแบ่งชั้นภูมิตามขนาด
ของสถานศึกษา ทำการสำรวจโดยมีแบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล และวิเคราะห์
ข้อมูลด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป โดยสถิติที่ใช้ ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
การทดสอบ Chi-Square, T-test (Independent Sample T-test) และการถดถอยลอจิสติก (Binary Logistic
Regression) นักเรียนนักศึกษาอาชีวศึกษาที่เป็นตัวอย่างของการศึกษานี้ส่วนใหญ่เป็นเพศชาย อาศัยอยู่กับ
บิดา มารดา ลักษณะที่อยู่อาศัยเป็นหมู่บ้าน/บ้านเดี่ยว กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นปวช. ประเภทวิชา
พาณิชยกรรม/บริหารธุรกิจ ส่วนใหญ่เคยถูกรังแกบนพื้นที่โซเชียลในรูปแบบการนินทา ล้อเลียน ด้วย
วิธีการส่งข้อความ โดยพฤติกรรมตอบโต้กลับผ่านช่องทาง Facebook ผลของการศึกษานี้ พบว่า ร้อยละ
52.21 มีการตอบโต้กลับ แบบแผนที่สำคัญคือ มักจะใช้อินเทอร์เน็ตที่บ้านตอบโต้กลับ ซึ่งจะใช้ใน
ช่วงเวลาหลังเลิกเรียน การตอบโต้กลับมีสาเหตุหลักในการตอบโต้มาจากการถูกรังแกก่อน โดยมีลักษณะ
การตอบโต้อยู่ในรูปแบบการนินทา ล้อเลียน ด้วยการส่งข้อความ และใช้ช่องทาง Facebook จาก
พฤติกรรมตอบโต้ดังกล่าวนี้ชี้ให้เห็นว่าได้มีการพิจารณาไตร่ตรองก่อนการตอบโต้ และจากผล
การวิเคราะห์ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจในตอบโต้จากการถูกรังแกบนพื้นที่โซเชียล พบว่า ปัจจัย
ด้านลักษณะของเพื่อน โดยเฉพาะความรุนแรงของเพื่อน และกลุ่มเพื่อนอ้างอิงซึ่งสะท้อนอยู่ในตัวแปร

(4)

ระดับชั้น และประเภทของอาชีวศึกษา ที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจในตอบโต้จากการถูกรังแกมากกว่าปัจจัยด้านลักษณะส่วนบุคคลและครอบครัว อันได้แก่ เพศ ลักษณะการอยู่อาศัย บุคลิกภาพ รูปแบบของการได้รับการอบรมเลี้ยงดู และความรู้เกี่ยวกับกฎหมายคอมพิวเตอร์

ABSTRACT

Title of Thesis	Factors Affecting Reaction Toward Cyberbullying Among Teenagers in Vocational Colleges in Bangkok
Author	Miss Phatthachada Khampuong
Degree	Master of Science (Information Technology Management)
Year	2016

This research aimed to study the reaction behaviors and effects, toward being threaten on cyberbullying of vocational students in Bangkok. The sample of 544 vocational students were drawn from vocational colleges in Bangkok, using simple random sampling method. The research was conducted quantitatively and the questionnaires were used to collect data. A statistical computer program was used for data analysis. The statistic used were the percentage, average, standard deviation, Chi-Square, T-test, and Binary Logistic Regression. The result indicated that 52.21 percent of the sample reacted toward being threaten on cyberbullying. The reactions were previously considered to respond cyberbullying. The reaction pattern was using household internet from 4 pm To 8 pm. The major reason of reaction was being formerly threaten on cyberbullying. The reactions were gossiping and teasing by sending message via Facebook. The research also revealed that the factors of friend characteristics especially violence which was significantly seen among vocational students, had more influence on the reactions toward being threaten on cyberbullying, than the factors of personalities and family, gender, place of residence, personality, family nurturing and computer crime act cognition.

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์เรื่องปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมตอบโต้จากถูกรังแกบนพื้นที่โซเชียลของวัยรุ่นในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา เขตกรุงเทพมหานคร สำเร็จลุล่วงได้เนื่องมาจากผู้เขียนได้รับความช่วยเหลือในการให้ข้อมูล คำปรึกษา ข้อเสนอ ความคิดเห็นและกำลังใจจากบุคคลหลายท่าน โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ผู้อำนวยการ ครู อาจารย์ เจ้าหน้าที่ และนักเรียน นักศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา ในเขตกรุงเทพมหานคร ให้ความร่วมมือในการเก็บข้อมูลแบบสอบถาม ซึ่งทำให้การศึกษาครั้งนี้มีความสมบูรณ์มากขึ้น

ขอขอบคุณพระคุณ รองศาสตราจารย์ ดร.พิพัฒน์ หิรัญวัฒน์ชกร ผู้ซึ่งเป็นอาจารย์ที่ปรึกษา และรองศาสตราจารย์ ดร.เดือนเพ็ญ ชีววรรณวิวัฒน์ ผู้ซึ่งเป็นอาจารย์ที่ปรึกษาร่วม ที่ได้กรุณาสละเวลาให้คำปรึกษา ข้อชี้แนะ ข้อเสนอแนะ และข้อคิดเห็นที่เป็นประโยชน์ต่อการทำวิทยานิพนธ์ในทุกขั้นตอน และขอขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พรพรรณ วีระปริยากร ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พัชรินทร์ ปัญญาธิ และ ว่าที่ร้อยตรี ดร.เจริญชัย วงศ์วัฒนกิจ เป็นผู้เชี่ยวชาญที่ได้กรุณาให้คำแนะนำในการศึกษาครั้งนี้

ขอขอบพระคุณ คณาจารย์ทุกท่านแห่งสถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์ที่ได้ถ่ายทอดความรู้และสร้างความรู้ และขอขอบคุณพระคุณเจ้าหน้าที่คณะสถิติประยุกต์ทุกท่านที่ให้ความช่วยเหลือในเรื่องต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องในการศึกษาครั้งนี้เป็นอย่างดี ขอขอบคุณเพื่อน ๆ ที่รักทุกคนของผู้เขียน สำหรับกำลังใจและความช่วยเหลือที่มีให้มาโดยตลอด

ท้ายสุด ผู้เขียนขอขอบพระคุณ และมอบความสำเร็จทั้งหมดจากการทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้แด่ คุณนุญต คำพวง และคุณแจ่มศรี คำพวง ผู้ซึ่งเป็นบิดา มารดา ของผู้เขียนที่เป็นผู้ช่วยส่งเสริมและสนับสนุน กระตุ้นเตือน เป็นกำลังใจ และให้ทุนทรัพย์ ตลอดจนเป็นแรงใจสำคัญยิ่งของผู้เขียนตลอดมา จนทำให้การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ประสบผลสำเร็จได้ตามที่ตั้งใจ

ภัททชญา คำพวง

ธันวาคม 2559

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	(3)
ABSTRACT	(5)
กิตติกรรมประกาศ	(6)
สารบัญ	(7)
สารบัญตาราง	(9)
สารบัญภาพ	(11)
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการศึกษา	5
1.3 ขอบเขตการศึกษา	5
บทที่ 2 แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	7
2.1 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	7
2.2 ผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	41
บทที่ 3 กรอบแนวคิดและวิธีการวิจัย	47
3.1 กรอบแนวคิด	47
3.2 ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย	49
3.3 นิยามเชิงปฏิบัติการ	50
3.4 ประชากรและการสุ่มตัวอย่าง	52
3.5 เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา	55
3.6 การทดสอบคุณภาพของเครื่องมือ	55
3.7 วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล	61
3.8 วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล	61

บทที่ 4 ผลการศึกษา	63
4.1 ประสิทธิภาพการถูกรังแกบนพื้นที่โซเชียล	63
4.2 พฤติกรรมการตอบโต้และการเปรียบเทียบระหว่างกลุ่มที่ตอบโต้และไม่ตอบโต้ในด้านต่าง ๆ	65
4.3 ผลการวิเคราะห์ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจตอบโต้หรือไม่ตอบโต้	86
บทที่ 5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	92
5.1 สรุปผลการวิจัย	92
5.2 การอภิปรายผลผลการวิจัย	95
5.3 ข้อเสนอแนะ	96
บรรณานุกรม	98
ภาคผนวก	106
ภาคผนวก ก แบบสอบถาม	107
ประวัติผู้เขียน	116

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
3.1 จำนวนประชากรและตัวอย่างของนักเรียน นักศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการ การอาชีวศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร	54
3.2 แสดงผลการวิเคราะห์ดัชนีความสอดคล้อง IOC ระหว่างข้อคำถามกับปัจจัยที่มี อิทธิพลต่อพฤติกรรม การตอบได้จากการถูกรังแกบนโลกโซเชียลของวัยรุ่น สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา ในเขตกรุงเทพมหานคร	57
3.3 ค่าความน่าเชื่อถือของแบบสอบถามในแต่ละด้าน	61
4.1 จำนวนและร้อยละของผู้ที่มีประสบการณ์ในการถูกรังแกบนพื้นที่โซเชียลจำแนก ตามลักษณะการถูกรังแกครั้งล่าสุด	64
4.2 จำนวนและค่าร้อยละพฤติกรรม การตอบได้จากการถูกรังแกบนโลกโซเชียล	65
4.3 ร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามการตอบได้และไม่ตอบได้ตาม ลักษณะส่วนบุคคล	68
4.4 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนวัดบุคลิกภาพ	70
4.5 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนวัดบุคลิกภาพ โดยแบ่งออกเป็นแบบเก็บตัว/แบบแสดงออก/แบบหัวนั้ไหวทางอารมณ์/ แบบมั่นคงทางอารมณ์	71
4.6 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนวัดการอบรมเลี้ยงดูและ ครอบครัว	75
4.7 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนวัดการอบรมเลี้ยงดูและ ครอบครัว โดยแบ่งเป็นรูปแบบการอบรมเลี้ยงดู/ความรุนแรงของครอบครัว	75
4.8 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนวัด ลักษณะของเพื่อน	78
4.9 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนวัด ลักษณะของ กลุ่มเพื่อน โดยแบ่งเป็นแรงสนับสนุนจากเพื่อน/ความรุนแรงของเพื่อน	79
4.10 ร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามการตอบได้และไม่ตอบได้ตามลักษณะ กลุ่มเพื่อนอ้างอิง	81

4.11	ระดับความรู้เกี่ยวกับกฎหมายคอมพิวเตอร์	83
4.12	การตอบโต้จำแนกตามระดับความรู้เกี่ยวกับกฎหมายคอมพิวเตอร์	84
4.13	แสดงผลการวิเคราะห์ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมตอบโต้จากการถูกรังแกบนพื้นที่โซเชียลของวัยรุ่นในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา เขตกรุงเทพมหานคร โดยใช้วิธีการวิเคราะห์ถดถอยเชิงพหุคูณ (Binary Logistic)	88

สารบัญภาพ

ภาพที่

หน้า

3.1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

48

3.2 Cyberbullying Model

49

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันความเจริญก้าวหน้าในการติดต่อสื่อสาร และเทคโนโลยี มีการพัฒนาก้าวหน้าอย่างรวดเร็ว และมีบทบาทต่อการดำรงชีวิตประจำวันของมนุษย์อย่างแพร่หลาย อีกทั้งยังมีการเปลี่ยนแปลงอย่างไม่หยุดนิ่งทำให้การใช้เทคโนโลยีในการติดต่อสื่อสารผ่านอินเทอร์เน็ตเพิ่มขึ้นเป็นจำนวนมาก จากข้อมูลทางสถิติ พบว่า แนวโน้มการใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทยจากคอมพิวเตอร์และโทรศัพท์มือถือของประชากรอายุ 6 ปีขึ้นไปในช่วงระยะเวลา 5 ปีระหว่างปี พ.ศ. 2552 ถึง พ.ศ. 2556 พบว่า ผู้ใช้คอมพิวเตอร์มีสัดส่วนเพิ่มขึ้นจากร้อยละ 29.3 (จำนวน 17.9 ล้านคน) เป็นร้อยละ 35.0 (จำนวน 22.2 ล้านคน) ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตเพิ่มขึ้นจากร้อยละ 20.1 (จำนวน 12.3 ล้านคน) เป็นร้อยละ 28.9 (จำนวน 18.3 ล้านคน) ผู้ใช้โทรศัพท์มือถือเพิ่มขึ้นจากร้อยละ 56.8 (จำนวน 34.8 ล้านคน) เป็นร้อยละ 73.3 (จำนวน 46.4 ล้านคน) (สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2557) ซึ่งการใช้งานอินเทอร์เน็ตในเครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นที่นิยมและสามารถติดต่อสื่อสารได้หลายช่องทาง อาทิ เช่น Facebook, Twitter, Instagram, YouTube, Application Line เป็นต้น เทคโนโลยีเหล่านี้เป็นสิ่งที่อำนวยความสะดวกในการติดต่อสื่อสารถึงกันได้ทั่วโลกและตลอด 24 ชั่วโมงอย่างไร้ขีดจำกัด โดยการใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือในประเทศไทยมีแนวโน้มเพิ่มมากขึ้น จากการสำรวจพบว่าการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ยอดนิยม เรียงตามลำดับคือ Facebook 92.1%, LINE 85.1%, Google+ 67%, Instagram 43.1%, Twitter 21%, WhatsApp 2.8% สถิติในภาพรวมพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีอัตราการใช้เน็ตเพิ่มขึ้นจากปีก่อน กลุ่มที่ใช้เน็ตมากที่สุดคือเพศที่สาม (58.3 ชั่วโมง/สัปดาห์) และกลุ่มอายุ Gen Y 15.34 ปี (54.2 ชั่วโมง/สัปดาห์) สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (องค์การมหาชน) หรือ สททอ. เผยแพร่ผลสำรวจพฤติกรรมผู้ใช้อินเทอร์เน็ตไทย ประจำปี พ.ศ. 2558 นอกจากนี้การใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์ถือได้ว่ามีคุณประโยชน์ต่อสังคมอย่างมาก อีกทั้งยังเป็นการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารระหว่างกันได้มากขึ้น ซึ่งถือว่าเป็นคุณประโยชน์ต่อสังคมอย่างมาก แต่อย่างไรก็ตามในการติดต่อสื่อสารผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์

เปรียบเสมือนเหรียญสองด้านที่มีทั้งผลดีและผลเสียขึ้นได้หากมีการใช้ไปในทางที่ผิด (วิมลทิพย์ มุกสิกพันธ์, สุจินดา ย่องจีน และสาธิต จันทร์เจริญ, 2554)

ด้วยความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีสารสนเทศและระบบการสื่อสารที่ไร้ขีดจำกัดอย่างรวดเร็วที่ขาดสมดุลงานได้ส่งผลกระทบต่อปัญหาความมั่นคงในการดำเนินชีวิตต่อคนทุกกลุ่มทุกเพศทุกวัย โดยเฉพาะนักเรียน นักศึกษาที่มีสถิติการใช้อินเทอร์เน็ตมากเป็นอันดับหนึ่ง เมื่อเปรียบเทียบกับกลุ่มอื่น ๆ ซึ่งวัยรุ่นอาจขาดการกลั่นกรองในการเลือกรับหรือการนำไปปฏิบัติ จึงทำให้เครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นอีกช่องทางหนึ่งที่ทำให้เยาวชนมีอิสระในการเลือกที่จะกระทำความรุนแรงต่อกันมากขึ้นและเป็นสาเหตุของการเกิดการรังแกกันในประเภทใหม่ที่สามารถเกิดขึ้นได้ตลอดเวลา โดยผ่านเครื่องมือสื่อสารอิเล็กทรอนิกส์อย่างคอมพิวเตอร์และโทรศัพท์มือถือซึ่งเรียกว่า การรังแกบนโลกไซเบอร์ (Cyberbullying) จะเป็นลักษณะของการเขียนข้อความที่เป็นการต่อว่า ดูถูก ล้อเลียน อีกทั้งการใช้รูปภาพ คลิปวิดีโอที่เป็นข้อมูลส่วนตัวของผู้อื่นทั้งที่เป็นความจริงและไม่เป็นความจริงเพื่อไปเผยแพร่ ส่งต่อทางอินเทอร์เน็ตหรือโทรศัพท์มือถือเพื่อการก่อความทุกข์หรือทำให้คนอื่นได้รับความเสียหายอับอาย ซึ่งวิธีนี้เป็นการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพในการเผยแพร่กระจาย ได้อย่างรวดเร็วและทุกคนสามารถเข้าร่วมในการรับรู้ แสดงความคิดเห็นได้อย่างอิสระ ในขณะที่ผู้ถูกรังแกไม่สามารถตอบโต้ได้ โดยพฤติกรรมดังกล่าวจะนำมาซึ่งความรู้สึก เครียด เจ็บปวด อับอายและสูญเสียความมั่นใจในการดำรงชีวิตอยู่ในสังคมซึ่งในบางกรณีนำไปสู่ปัญหา อารมณ์รุนแรง (ศิวพร ปกป้อง และวิมลทิพย์ มุกสิกพันธ์, 2553)

การกลั่นแกล้งทางโลกไซเบอร์ มีจำนวนเพิ่มมากขึ้น ซึ่งเป็นปัญหามันตรายที่ผู้ใหญ่ อย่าง ผู้ปกครอง ครู อาจารย์ ควรให้การตระหนักและให้ความสนใจกับปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดจากพฤติกรรมเหล่านี้ได้ พฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางโลกไซเบอร์เป็นพฤติกรรมรุนแรง โดยพฤติกรรมต่าง ๆ เหล่านั้น เช่น การส่ง E-mail ส่งข้อความโต้ตอบใน ทางลามกอนาจาร ดูถูก ส่งข้อความให้ร้ายใน กระดาษข่าว และเผยแพร่เนื้อหาหมิ่นประมาทผ่านเว็บไซต์ ที่เป็นอันตรายและรุนแรง

จากการศึกษาพฤติกรรมรังแกบนพื้นที่ไซเบอร์ ภายในโรงเรียนของประเทศ ออสเตรเลีย (Cross, Shaw, Epstein, Monks, Dooley and Hearn, 2012) พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่ ในออสเตรเลียอายุ 10-14 ปี ไม่มีพฤติกรรมถูกรังแก และการรังแกผู้อื่นบนพื้นที่ไซเบอร์ มีเพียง ร้อยละ 6 ซึ่งให้เห็นว่า พวกเขามีพฤติกรรมรังแกผู้อื่น บนพื้นที่ไซเบอร์ ทุก 2-3 อาทิตย์หรือมากกว่านั้น แม้ว่าออสเตรเลียจะเป็นประเทศที่มีการรังแกบนพื้นที่ไซเบอร์อย่างมาก สำหรับงานวิจัย ที่พบในประเทศอังกฤษ และสหรัฐอเมริกา ของนักเรียนช่วงวัยเดียวกันมีพฤติกรรมรังแก บนพื้นที่ไซเบอร์เช่นกัน ในประเทศออสเตรียมีเพียงร้อยละ 6 ที่รังแกผู้อื่นบนพื้นที่ไซเบอร์ ทุก ๆ 2-3 อาทิตย์ หรือมากกว่านั้น และพบว่าร้อยละ 7 ของนักเรียน ที่รังแกผู้อื่นทุกอาทิตย์หรือทุกเดือน

ในด้านพฤติกรรมการรังแกบนพื้นที่ไซเบอร์ มีการรังแกกันต่อหน้าร้อยละ 87 ในขณะที่ผลการศึกษาของไทยพบว่าพฤติกรรมการข่มเหงรังแกผ่านโลกไซเบอร์ของเยาวชนไทยในเขตกรุงเทพมหานคร พบว่า นักเรียน นักศึกษา เพศชายและหญิง มีการรับรู้การถูกข่มเหงรังแกผ่านโลกไซเบอร์มากกว่า 1 ครั้งต่อเดือน เกินกว่าร้อยละ 50.0 และเยาวชนไทยที่เคยถูกรังแกโดยการคำทอผ่านมือถือและห้องสนทนา ร้อยละ 43.9 และเคยถูกส่งข้อความผ่านมือถือ อีเมล และเว็บไซต์ร้อยละ 29.9 (วิมลทิพย์ มุกสิกพันธุ์, ศิวพร ปกป้อง, นันทนัช สงศิริ และปองกมล สุรัตน์, 2552)

ปัญหาการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์จากการศึกษาในระดับโลก พบว่าความชุกของการถูกรังแก ตั้งแต่ร้อยละ 6.5 ถึงร้อยละ 72 และในงานวิจัยส่วนใหญ่พบว่าเยาวชนประมาณร้อยละ 20-40 ถูกรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ และในช่วงมัธยมศึกษาตอนต้นพบว่าการรังแกกันมากที่สุด โดยวัยรุ่นหญิงถูกรังแกมากกว่าวัยรุ่นชาย (Tokunaga, 2010) และรูปแบบของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์นั้น ก็มีตั้งแต่ การถูกนิทาหรือคำทอผ่านโทรศัพท์มือถือหรือห้องสนทนา การถูกข่มขู่หรือบีบบังคับ การถูกขโมยรูปภาพ การถูกคุกคามทางเพศออนไลน์ การถูกผู้อื่นนำข้อมูลส่วนตัวหรือข้อมูลที่เป็นความลับไปเผยแพร่ การแอบอ้างชื่อหรือตัวตนของผู้อื่นเพื่อให้ร้าย ตลอดจนการเผยแพร่คลิปวิดีโอที่เกี่ยวข้องกับผู้อื่นให้เกิดความเสียหาย เป็นต้น

อย่างไรก็ตามถึงแม้ คำว่า “การรังแกในพื้นที่ไซเบอร์” จะถูกคิดขึ้นมาเพียงแค่วันไม่ถึงสิบปี แต่ปรากฏการณ์นี้ก็ขยายตัวจนเป็นปัญหาสำคัญเกือบทั่วโลก (Shariff, 2008) รวมทั้งในสังคมไทย จากการสำรวจของ วิมลทิพย์ มุกสิกพันธุ์ และคณะ (2552) กับวัยรุ่น 2500 คนทั่วประเทศ ผลการสำรวจพบว่ามีวัยรุ่น 842 คน หรือคิดเป็น 43.1% ระบุว่าตนเองเคยถูกรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ ซึ่งการรังแกที่นักเรียน นักศึกษาเป็นผู้กระทำและถูกกระทำมากที่สุดคือ การนิทาและคำทอผู้อื่น เคยกระทำร้อยละ 20.1 และถูกกระทำร้อยละ 25.2 รองลงมาคือ การถูกส่งข้อความก่อกวนหรือดูหมิ่น อย่างซ้ำ ๆ เคยกระทำร้อยละ 13.5 ถูกกระทำร้อยละ 21 ส่วนที่พบน้อยที่สุดคือ การแอบอ้างชื่อหรือตัวตนของผู้อื่นเพื่อให้ร้าย กระทำร้อยละ 7.7 และถูกกระทำ 10.4 และจากการศึกษาเรื่อง การรังแกในพื้นที่ ไซเบอร์ของวัยรุ่นหญิงไทยในปี 2555 ยังพบว่า เยาวชนหญิงร้อยละ 45.4 เคยถูกรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ ซึ่งแบ่งเป็นการรังแกในลักษณะการโจมตี ข่มขู่ออนไลน์ 41.4% ถูกคุกคามทางเพศออนไลน์ 5.3% และถูกบันทึกและเผยแพร่ข้อมูลออนไลน์ในลักษณะให้ร้าย 16.3% (พิมพ์วิทย์ บุญมงคล และคณะ, 2555) อย่างไรก็ตามคำว่า การรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ กำลังขยายตัวจนเป็นปัญหาสำคัญเกือบทั่วโลกโดยการรังแกดังกล่าวอาจจะมีอันตรายถึงขั้นเสียชีวิต จากการฆ่าตัวตายหรือถูกฆ่าตาย เพราะผลกระทบในด้านจิตใจจากการถูกรังแกนั้นค่อนข้างที่จะมีความร้ายแรง (Smith, 2008) จากข้อมูลที่ปรากฏทั้งจากการศึกษาวิจัยและจากการนำเสนอข่าวผ่านสื่อ ต่าง ๆ ของสื่อมวลชน ตามที่ได้กล่าวมาในข้างต้น จึงสะท้อนให้เห็นว่าปรากฏการณ์ในลักษณะของการรังแก

ในพื้นที่ไซเบอร์นั้นไม่ใช่ปัญหาเล็ก ๆ แต่กลับกลายเป็นปัญหาใหญ่ที่ส่งผลกระทบต่อสังคมในวงกว้าง เพราะนอกจากปัญหาดังกล่าวจะส่งผลกระทบโดยตรงต่อคุณภาพชีวิตของคนในสังคม แล้วยังส่งผลกระทบในแง่ของการดำเนินชีวิตของตัวกลุ่มเยาวชนเองอีกด้วย

จะนั้นจากปัญหาพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของเยาวชนถือว่าเป็นภัยเงียบที่กำลังคุกคามเยาวชนไทยในปัจจุบัน เช่น กรณีข่าวข้าราชการโพสต์เหยียดเด็กป๊ม (ผู้จัดการออนไลน์, 2559) และคลิปดาราทำร้ายคนขับรถจักรยานยนต์ อีกทั้งบังคับให้กราบรถ จนเป็นกระแส “กราบรถกู” ดร.มานะ กล่าวว่า กระแสสังคมที่เกิดขึ้นกับกรณี “กราบรถกู” สามารถเรียกได้ว่าเป็นการรวมกันของ “โซเชียล แซงชั่น” (Social Sanction) หรือมาตรการลงทัณฑ์ทางสังคม กับ “ไซเบอร์บูลลี่” (Cyberbullying) (มานะ ศรียาภิวัฒน์, 2559) ซึ่งหมายถึงการแสดงความคิดเห็นด้วยอารมณ์ การด่าทอด้วยคำที่รุนแรง และหยาบคาย เหมารวมไปถึงญาติพี่น้องของผู้กระทำผิด เป็นต้น จากกรณีดังกล่าวจึงเป็นเรื่องที่ทุกคนควรให้ความสนใจและตระหนักถึงผลกระทบอื่น ๆ ที่ตามมาเพราะส่วนใหญ่อาจจะทำไปเพราะความคึกคะนองเท่านั้นและไม่ได้คำนึงถึงผลกระทบที่อาจตามมา ทั้งนี้ผลกระทบนี้ไม่ได้เกิดขึ้นเฉพาะตัวเยาวชนเท่านั้นแต่ยังรวมถึงชุมชน สังคมและประเทศชาติตามมา ดังนั้นการที่จะลดความเสี่ยงต่อการเกิดพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของเยาวชน และลดผลกระทบที่เกิดจากสภาวะดังกล่าวถือได้ว่าเป็นความท้าทายที่หน่วยงาน องค์กรภาครัฐ เอกชน ท้องถิ่น ภาครีต่าง ๆ รวมทั้งสถาบันครอบครัว ตัวเยาวชนเองซึ่งถือได้ว่ามีความละเอียดอ่อนและมีความสำคัญที่สุดที่จะต้องร่วมมือกันอย่างจริงจังเพื่อให้เยาวชนได้รับการพัฒนาในทุกมิติและที่สำคัญ วิมลทิพย์ กล่าวว่า เด็กในเขตกรุงเทพฯ ที่ทำ Cyberbullying เป็นเด็กดี แต่ด้านมืดคือ การใช้โลกไซเบอร์ทำร้ายผู้อื่น หรืออัตราส่วน Cyberbullying ของเด็กอาชีวศึกษามีมากกว่าของเด็กที่เรียนสายสามัญ ส่วนหนึ่งเป็นเรื่องของสภาพแวดล้อมและ ความรุนแรง วิมลทิพย์ มุสิกพันธ์ และคณะ (2554)

เนื่องจากปัญหาการรังแกที่เกิดขึ้นอาจส่งผลกระทบต่อผู้ถูกรังแกหรือ ถูกคุกคาม จนกระทั่งทำให้มีปฏิกิริยาตอบโต้ต่อสถานการณ์ที่เกิดขึ้น ดังนี้ 1) การเตรียมตัวต่อสู้กับสิ่งที่มาคุกคาม 2) การใช้ความก้าวร้าว 3) การหลีกเลี่ยง และ 4) การนิ่งเฉยหรือไม่มีปฏิกิริยาตอบโต้ โดยผู้ที่ถูกรังแกบนพื้นที่ไซเบอร์นั้นจะได้รับผลกระทบทางจิตใจจึงส่งผลให้มีการตัดสินใจในการกระทำการตอบโต้หรือไม่ตอบโต้จากการถูกรังแก นั้นแสดงถึงพฤติกรรมทางสังคมซึ่งจะมีผลกระทบหรืออิทธิพลต่อพฤติกรรมที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง

จากการทบทวนสภาพปัญหาดังกล่าว ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาพฤติกรรมตอบโต้จากการถูกรังแกบนพื้นที่ไซเบอร์ของวัยรุ่น อันเนื่องมาจากพฤติกรรมตอบโต้และไม่ตอบโต้จากการใช้เทคโนโลยีผ่านช่องทางการสื่อสารออนไลน์ ซึ่งเป็นเรื่องที่กำลังแพร่หลาย และเป็นเรื่องสำคัญของ

สังคมไทยในปัจจุบัน เนื่องจากการตัดสินใจตอบโต้ ส่งผลให้ผู้ตอบโต้กลายเป็น Cyberbullying ดังนั้นการศึกษาครั้งนี้จึงนำงานวิจัยที่ศึกษานั้นมาพัฒนาเพื่อหาปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจตอบโต้หรือไม่ตอบโต้จากการถูกรังแกบนพื้นที่โซเชียล โดยกลุ่มตัวอย่างที่น่าสนใจในการศึกษาครั้งนี้เป็นวัยรุ่นสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา เขตกรุงเทพมหานคร และศึกษาผู้ที่ถูกรังแกบนพื้นที่โซเชียล ผลจากการศึกษานี้เพื่อป้องกันพฤติกรรมตอบโต้จากการรังแกบนพื้นที่โซเชียล และร่วมกันหาแนวทางในการแก้ไขปัญหา อีกทั้งการศึกษานี้เป็นข้อมูลเพื่อนำไปสู่การพัฒนาพฤติกรรมของวัยรุ่นในสถานศึกษาและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องต่อไป

1.2 วัตถุประสงค์ของการศึกษา

1.2.1 ศึกษาพฤติกรรมตอบโต้จากการถูกรังแกบนพื้นที่โซเชียล ของวัยรุ่นในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา เขตกรุงเทพมหานคร โดยผ่านช่องทางการสื่อสารออนไลน์

1.2.2 ศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจตอบโต้จากการถูกรังแกบนพื้นที่โซเชียล ของวัยรุ่นในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา เขตกรุงเทพมหานคร

1.3 ขอบเขตการศึกษา

1.3.1 ขอบเขตด้านประชากร และตัวอย่าง

ประชากรของการศึกษานี้เป็นวัยรุ่นในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา เขตกรุงเทพมหานคร ที่เคยถูกรังแกบนพื้นที่โซเชียล ถ้ากรณีเคยถูกรังแกบนพื้นที่โซเชียลมากกว่า 1 ครั้ง จะเก็บข้อมูลการโต้ตอบเฉพาะการถูกรังแกครั้งล่าสุดเท่านั้น

1.3.2 ขอบเขตทางด้านเนื้อหา

1) ศึกษาพฤติกรรมการตอบโต้กลับจากการที่เคยถูกรังแกบนพื้นที่โซเชียลผ่านช่องทางการสื่อสารออนไลน์ของวัยรุ่น ที่ศึกษาอยู่ในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา เขตพื้นที่กรุงเทพมหานคร ถ้ามีการตอบโต้กลับหลายครั้งศึกษาเฉพาะการตอบโต้กลับครั้งแรกเท่านั้น

2) ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตอบโต้จากการถูกรังแก ได้แก่ ลักษณะส่วนบุคคล บุคลิกภาพ การอบรมเลี้ยงดูและครอบครัว ลักษณะของเพื่อนและกลุ่มเพื่อนอ้างอิง และความรู้เกี่ยวกับกฎหมายคอมพิวเตอร์ ที่มีผลต่อพฤติกรรมการตอบโต้จากการถูกรังแกบนพื้นที่ไซเบอร์ ของวัยรุ่นในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา เขตกรุงเทพมหานคร

1.3.3 ขอบเขตด้านเวลา

การเก็บข้อมูลอยู่ในระหว่าง เดือนธันวาคม พ.ศ. 2558 ถึง พฤษภาคม พ.ศ. 2559

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้เป็นการศึกษาเกี่ยวกับ ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมตอบโต้จากการถูกรังแกบนพื้นที่โซเชียลของวัยรุ่นในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา เขตกรุงเทพมหานคร ผู้วิจัยจึงได้ทบทวนและศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำมาใช้เป็นแนวทางในการสร้างกรอบแนวคิดในงานวิจัย ซึ่งประกอบด้วยแนวคิดและทฤษฎีดังนี้

2.1 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

2.1.1 แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมและบุคลิกภาพ

2.1.1.1 ความหมายของพฤติกรรม

พัชร ไซยฤกษ์ (2545) และศุภักษร สุจินพรหม (2547) ได้กล่าวว่า พฤติกรรมคือ ทุกสิ่งทุกอย่างที่เป็นการกระทำของร่างกายในแต่ละวัน โดยเริ่มตั้งแต่ตื่นนอนตอนเช้า หาว เหยียดแขนขา แต่งตัว กินอาหารเช้า ไม่เพียงแต่เท่านั้นยังมีการกระทำอีกมากมายจนกระทั่งเรากลับไปที่เตียงนอนและนอนหลับ นั่นหมายความว่าตลอดวันหนึ่งที่ผ่านมาเราต้องเดิน พูด เรียน ทำงาน เล่น หัวเราะ ร้องไห้ กัณยา สุวรรณแสง (2532) และชนิตา ธรรมมิกวัน (2551) พฤติกรรมที่เป็นกริยา อาการ ลีลา บทบาท ท่าที การประพฤติ ปฏิบัติ การกระทำที่แสดงออกให้ปรากฏสัมผัสได้ด้วยประสาทสัมผัสทางใดทางหนึ่งของประสาทสัมผัสทั้ง 5 หรือสามารถวัดได้ด้วยเครื่องมือ อาจสรุปความหมายของพฤติกรรมว่าเป็นกริยา อาการ บทบาท ทุกสิ่งทุกอย่างที่เป็นการกระทำของร่างกาย ซึ่งเป็นกิจกรรมที่แสดงออกโดยสามารถสังเกตและวัดได้ด้วยเครื่องมือ พฤติกรรมต่าง ๆ จะมีรูปแบบของพฤติกรรม โดยพฤติกรรมจะต้องประกอบไปด้วยสิ่งเร้า (Stimulus) ซึ่งหมายถึง สิ่งแวดล้อมที่มีอิทธิพลหรือมีผลกระทบต่ออินทรีย์ แบ่งได้ดังนี้ ประการแรกคือ สิ่งเร้าภายนอก หมายถึง สิ่งที่อยู่ภายนอกตัวคนไม่ว่าจะเป็นรูปธรรมหรือนามธรรมซึ่งมีผลกระทบให้อินทรีย์แสดงพฤติกรรม ประการที่สองคือ สิ่งเร้าภายใน คือ การทำงานของอวัยวะต่าง ๆ ในร่างกายของมนุษย์ซึ่งจะกระตุ้นอินทรีย์ทำให้รู้สึกหิวกระหาย เหนื่อยล้า เจ็บปวด และคำว่า อินทรีย์ (Organism)

มีความหมายว่าสิ่งมีชีวิต หมายถึง มนุษย์และสัตว์แม้ว่าเราจะศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมของมนุษย์ แต่การศึกษาสัตว์อื่นจะทำให้เข้าใจลักษณะโดยทั่วไปของชีวิตดียิ่งขึ้นโดยใช้สัตว์มาทำการทดลอง ซึ่งในบางสถานการณ์สามารถนำมาทดลองกับมนุษย์ได้ และสุดท้ายคือการตอบสนอง (Response) หมายถึง พฤติกรรมที่อินทรีย์แสดงออกมาโดยการยิ้มเป็นการตอบสนองเมื่อมีการชมเชยเป็นสิ่งเร้า และการนอนหลับเป็นการตอบสนองเมื่อมีอาการเหนื่อยล้าเป็นสิ่งเร้า (ชนิตา ธรรมมัทวัน, 2551; สมชาย สิริพัฒนากุล, 2544) และจากรูปดังกล่าวสามารถอธิบายกฎเกณฑ์เกี่ยวกับพฤติกรรมได้ดังนี้

- 1) พฤติกรรมทุกอย่างย่อมมีสาเหตุเป็นการอธิบายให้ทราบว่าอินทรีย์จะมีพฤติกรรมอย่างไร ต้องมีสิ่งเร้าใดสิ่งเร้าหนึ่งมากระตุ้นเสมอ
- 2) สาเหตุที่เหมือนกันอาจจะมีพฤติกรรมที่ต่างกัน หมายถึง เมื่อบุคคลพบกับสาเหตุใดสาเหตุหนึ่งจะมีพฤติกรรมตอบสนองต่อสิ่งนั้นไม่เหมือนกัน แต่ทุกคนมีความรู้สึกนึกคิดไม่เหมือนกัน การกระทำก็ย่อมต่างกัน และ
- 3) สาเหตุที่แตกต่างกันอาจมีพฤติกรรมที่เหมือนกัน บุคคลที่พบสาเหตุที่ต่างกันหลาย ๆ อย่างจะมีพฤติกรรมตอบสนองต่อสาเหตุเหล่านั้นเหมือนกัน

จากความหมายของพฤติกรรมข้างต้น สามารถสรุปได้ว่าพฤติกรรมหรือการกระทำนั้นเป็นกริยาที่มนุษย์แสดงออกในแต่ละวัน ทำให้ผู้สนใจเกี่ยวกับมนุษย์พยายามศึกษาพฤติกรรมมนุษย์ซึ่งได้ข้อสรุปเกี่ยวกับที่มาของพฤติกรรมมีดังนี้ 1) พฤติกรรมที่ติดมาแต่กำเนิด (Inborn Behavior) ซึ่งเป็นพฤติกรรมที่อินทรีย์สามารถตอบสนองต่อสิ่งเร้าโดยไม่ต้องมีการเรียนรู้มาก่อน 2) พฤติกรรมที่เกิดจากการเรียนรู้ (Learned Behavior) เป็นพฤติกรรมที่เกิดขึ้นเนื่องมาจากได้รับการฝึกฝน อบรมหรือได้รับจากประสบการณ์ ซึ่งเป็นผลทำให้อินทรีย์สามารถตอบสนองต่อสิ่งเร้าได้ โดยพฤติกรรมลักษณะนี้มีอยู่ทั้งในมนุษย์และสัตว์ซึ่งในมนุษย์พฤติกรรมส่วนใหญ่จะเป็นอาการตอบสนองที่เกิดจากการเรียนรู้ทั้งสิ้น (ถวิล ธาราโกชน และศรัณย์ คำวิสุข, 2545)

2.1.1.2 ปัจจัยที่มีผลต่อการแสดงพฤติกรรม

มนุษย์สามารถแสดงออกทางพฤติกรรมได้ตลอดเวลาไม่ว่าจะเป็นพฤติกรรมในทางบวกหรือพฤติกรรมในทางลบก็ย่อมเกิดขึ้นได้กับทุกคนในทุกเวลา โดยพฤติกรรมที่เกิดขึ้นอยู่กับปัจจัยต่าง ๆ ดังนี้ ประการแรก ปัจจัยทางด้านสรีรวิทยา เป็นปัจจัยพื้นฐานทางชีวภาพของมนุษย์ซึ่งจะเป็นสิ่งเร้าที่สำคัญตัวหนึ่งที่ทำให้เกิดพฤติกรรมนับตั้งแต่พฤติกรรมอย่างง่ายตลอดจนพฤติกรรมที่มีความซับซ้อนในชีวิตประจำวันล้วนแต่เกี่ยวข้องกับระบบทางสรีระของมนุษย์ทั้งสิ้น ซึ่งเป็นปัจจัยเริ่มแรกที่วางรูปแบบของพฤติกรรมต่าง ๆ ประการที่สอง ปัจจัยด้านสิ่งแวดล้อม ในชีวิตประจำวันของมนุษย์ต้องเรียนรู้และพบสภาพสิ่งแวดล้อมต่าง ๆ ตลอดเวลา ซึ่งสิ่งใดที่ปรากฏเด่นชัดกับบุคคลสิ่งนั้นจะทำหน้าที่เป็นสิ่งเร้ากระตุ้นให้บุคคลเกิดพฤติกรรมและจะมีความแตกต่างกันไปตามสภาพของสิ่งแวดล้อม ประการที่สาม ปัจจัยทางด้านสังคม เนื่องจาก

มนุษย์ไม่สามารถที่จะอยู่คนเดียวได้ ต้องพึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกัน ต้องติดต่อกัน มนุษย์จึงต้องมาอยู่ร่วมกันกลายเป็นชุมชนหรือเรียกว่า สังคมและเมื่อมีสังคมเกิดขึ้นคนในสังคมนั้นก็จะตั้งข้อตกลงร่วมกัน เรียกว่า โครงสร้างทางสังคม ซึ่งจะทำให้มนุษย์แสดงออกซึ่งพฤติกรรมที่สังคมนั้น ๆ เห็นพ้องเป็นลักษณะต่าง ๆ ที่เป็นแบบแผนพฤติกรรมของสังคมและ ปัจจัยทางด้านทัศนคติ ทัศนคติเป็นเรื่องราวของความรู้สึกที่มีลักษณะเป็นนามธรรมและเป็นตัวการสำคัญที่กำหนดพฤติกรรมของมนุษย์ ทัศนคติเกิดขึ้นในตัวบุคคลไม่ใช่สิ่งที่ติดตัวบุคคลมาตั้งแต่เกิด โดยเกิดขึ้นจากบุคคลได้เรียนรู้ จากประสบการณ์ต่าง ๆ ในสังคม ดังนั้นทัศนคติจึงเปลี่ยนแปลงได้ พัทรี ไชยฤกษ์ (2545) แต่เนื่องจากมนุษย์มีความแตกต่างกันทั้งร่างกาย ด้านความต้องการ ด้านพฤติกรรม และด้านอื่น ๆ ความแตกต่างนี้ยังมีอีกหลายปัจจัยไม่ว่าจะเป็น พันธุกรรม ที่หมายถึง การถ่ายทอดบุคลิกลักษณะจาก ปู่ ย่า ตา ยาย พ่อแม่ สู่ลูกหลาน มีลักษณะทางกายและทางสติปัญญาหรือแม้แต่สิ่งแวดล้อม อันหมายถึง สิ่งต่าง ๆ ที่อยู่รอบตัวเป็นสิ่งที่กระตุ้นให้บุคคลแสดงออกโดยการโต้ตอบในลักษณะต่าง ๆ ซึ่งมีผลต่อพฤติกรรมของมนุษย์ ได้แก่ สิ่งแวดล้อมทางบ้าน เช่น การอบรมเลี้ยงดู ฐานะ ทางเศรษฐกิจ สังคมของครอบครัวบรรยากาศภายในบ้าน สิ่งเหล่านี้ล้วนมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของเด็ก ไม่เพียงเท่านั้นยังรวมไปถึง สิ่งแวดล้อมทางโรงเรียน ซึ่งได้แก่ ครู อาจารย์ เพื่อนนักเรียน สภาพบรรยากาศภายในโรงเรียนและอีกปัจจัยที่ถือได้ว่ามีความสำคัญมากเช่นกัน คือ สิ่งแวดล้อมทางชุมชน ได้แก่ ขนบธรรมเนียมถือสารมวชนต่าง ๆ ก็ล้วนแล้วแต่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของมนุษย์ ซึ่งต่อมาในหน่วยงานที่ใหญ่ขึ้นจะเรียกว่า วัฒนธรรม (Culture) คนที่อยู่ในชั้นของสังคมที่แตกต่างกันรวมไปถึง เพศ อายุ ความเชื่อ ค่านิยม ประสบการณ์ อาชีพ สิ่งเหล่านี้ล้วนแต่ทำให้บุคคลมีพฤติกรรมแตกต่างกัน และสุดท้ายที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมต่าง ๆ คือ ประเทศ โดยจะมีอิทธิพลโน้มนำให้ลักษณะพฤติกรรมและนิสัยใจคอต่างกัน ซึ่งสิ่งต่าง ๆ ที่ได้กล่าวมาข้างต้นก็ล้วนแล้วแต่มีอิทธิพลส่งผลต่อพฤติกรรมของมนุษย์ทั้งสิ้น (สิริพร สุทธิพรณิวัฒน์, 2545)

จากปัจจัยที่มีอิทธิพลส่งผลต่อการเกิดพฤติกรรมที่กล่าวมาข้างต้น สามารถสรุปได้ว่า มนุษย์แสดงออกทางพฤติกรรมได้ตลอดเวลาไม่ว่าจะเป็นพฤติกรรมในทางบวกหรือในทางลบ ซึ่งก็ย่อมเกิดขึ้นได้กับทุกคนในทุกเวลา โดยพฤติกรรมที่เกิดขึ้นนั้นจะขึ้นอยู่กับปัจจัยต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นพฤติกรรมที่ซับซ้อนในชีวิตประจำวัน ปัจจัยทางด้านสิ่งแวดล้อม ปัจจัยทางด้านสังคม ปัจจัยทางด้านทัศนคติ โดยสิ่งต่าง ๆ ที่กล่าวมาล้วนเป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการแสดงพฤติกรรมของมนุษย์ทั้งสิ้น

2.1.1.3 บุคลิกภาพที่ส่งผลต่อพฤติกรรม

บุคลิกภาพ (Personality) มาจากรากศัพท์ภาษาละตินว่า Persona ซึ่งแปลว่าหน้ากากที่ตัวละครกรีกและโรมันในสมัยก่อนสวมใส่ เพื่อแสดงบุคลิกภาพลักษณะที่แตกต่างกันให้ผู้ดูสามารถเห็นได้แม้ในระยะไกล (นิภา นิธยาน, 2530: 25) บุคลิกภาพเป็นลักษณะที่บุคคลแสดงออกอันเกิดจากสภาวะทุกอย่างที่ประกอบกันขึ้นเป็นตัวบุคคล รวมถึงคุณสมบัติหรือคุณลักษณะทางจิตใจซึ่งมีอิทธิพลต่อการกระทำของบุคคลในสถานการณ์ต่าง ๆ รวมทั้งการพัฒนาการและบทบาทของคุณลักษณะเหล่านั้น

Hilgard (1965: 109) กล่าวว่า บุคลิกภาพหมายถึง ลักษณะส่วนรวมของบุคคลแต่ละคนอันเป็นแนวทางในการปรับตัวให้เข้ากับสิ่งแวดล้อม ซึ่งแต่ละคนจะมีรูปแบบของการแสดงออกทางพฤติกรรมต่างกัน

Bernard (1970: 110) กล่าวว่า บุคลิกภาพเป็นผลรวมทั้งหมดของท่าทางรูปร่าง ลักษณะทางกาย และพฤติกรรมที่แสดงออก แนวโน้มการกระทำ ขอบเขตความสามารถที่ซ่อนเร้นอยู่ภายในและที่แสดงออกมาให้เห็น

Smith, Sarason and Sarason (1982: 412) กล่าวถึงบุคลิกภาพว่า หมายถึง การรับรู้พฤติกรรมรวมทั้งหมดของบุคคลใดบุคคลหนึ่งทั้งในสิ่งที่มองเห็นได้เช่น ความคิด ความสนใจ ซึ่งจะทำให้บุคคลอื่นสามารถที่จะเข้าใจและแยกแยะความแตกต่างของบุคคลนั้นจากบุคคลอื่นได้

ทฤษฎีบุคลิกภาพของ Eysenck (1969) ซึ่งนำการศึกษาของ จุง มาศึกษา และปรับปรุง โดยจัดกลุ่มลักษณะนิสัย (Trait) ด้วยวิธีวิเคราะห์องค์ประกอบ (Factor Analysis) เกิดเป็นทฤษฎีสองมิติของ Eysenck (1969) เขาได้ให้ความสำคัญต่อปัจจัยชีวภาพว่าเป็นตัวกำหนดบุคลิกภาพของบุคคลมากกว่าปัจจัยสิ่งแวดล้อม ความน่าสนใจเพราะเขานำมิติแสดงตัว-เก็บตัว (Extroversion-Introversion) มาผสมกับอีกมิติหนึ่งคือ มั่นคง-หวั่นไหวทางอารมณ์ (Stability-Neuroticism) เป็นการเพิ่มมิติความไวของอารมณ์เข้ามา เนื่องด้วยเห็นว่าอารมณ์มีส่วนสัมพันธ์เกี่ยวข้องกับปฏิกิริยาที่บุคคลจะแสดงออก แนวคิดเรื่องระบบประสาทที่มีผลต่อลักษณะแสดงตัว-เก็บตัวของบุคคล ได้รับการสนับสนุนว่ามีความเป็นจริงจากงานวิจัยหลายชิ้น (Goldstein, 1994, p.609) เมื่อนำทั้งสองมิติมาสร้างความสัมพันธ์กันจะได้บุคลิกภาพ 4 แบบ ได้แก่

1) บุคลิกภาพแบบเก็บตัว-แบบแสดงตัว (Eysenck, 1969) ได้ให้คำจำกัดความไว้ดังนี้

(1) บุคลิกภาพแบบเก็บตัว หมายถึง ลักษณะเฉยเมย ไม่ชอบสังคมกับผู้อื่น มองปัญหาเข้าสู่ตนเอง ชอบอ่านและค้นคว้าคนเดียวมากกว่าการเข้าสังคมกับผู้อื่น สนุกกับคนยาก ดำเนินชีวิตประจำวันด้วยความเคร่งขรึม และชอบความมีระเบียบเรียบร้อยในชีวิต ควบคุมความรู้สึก

พอใจ ไม่พอใจไว้มาก ไม่ใคร่แสดงกริยาก้าวร้าวออกมาตรง ๆ อารมณ์ไม่เปลี่ยนแปลงง่าย ค่อนข้างถือ บางครั้งมองโลกในแง่ร้าย ยึดถือแบบมาตรฐานจรรยาบรรณของสังคมมาก บุคลิกภาพแบบเก็บตัว หมายถึง ลักษณะเงียบเฉย ไม่ชอบสังคมกับผู้อื่น มองปัญหาเข้าสู่ตนเอง ชอบอ่านและค้นคว้าคนเดียวมากกว่าการเข้าสังคมกับผู้อื่น สนุกกับคนยาก ดำเนินชีวิตประจำวันด้วยความเคร่งขรึม และชอบความมีระเบียบเรียบร้อยในชีวิต ควบคุมความรู้สึกพอใจ ไม่พอใจไว้มาก ไม่ใคร่แสดงกริยา ก้าวร้าวออกมาตรง ๆ อารมณ์ไม่เปลี่ยนแปลงง่าย ค่อนข้างถือ บางครั้งมองโลกในแง่ร้าย ยึดถือแบบ มาตรฐานจรรยาบรรณของสังคมมาก

(2) บุคลิกภาพแบบแสดงออก หมายถึง ลักษณะน่าคบ เป็นมิตรมีอัธยาศัย ไมตรี ชอบงานสังคมมีเพื่อนมาก อยากรู้อยากเห็นกับคนอื่น ๆ ด้วย ชอบทำกิจกรรมที่ทำให้ตื่นเต้น ชอบเสี่ยง อดทนต่อสถานการณ์ โดยทั่วไปค่อนข้างผุ่ผลัน ชอบแสดงตกลงบนัน ให้เกิดการหัวเราะขึ้น พร้อมทั้งจะโต้ตอบเสมอ ชอบการเปลี่ยนแปลงใหม่ มีความสุขใจ ชอบความสะดักสบาย มักมองโลกในแง่ดี และชอบความสนุกสนานร่าเริง มีแนวโน้มที่จะแสดง ความก้าวร้าว และความไม่พอใจออกมาง่าย ไม่สามารถเก็บความรู้สึกได้

2) บุคลิกภาพแบบหวั่นไหวทางอารมณ์-แบบมั่นคงทางอารมณ์ (Neuroticism-Stability) Eysenck, (1969)

(1) บุคลิกภาพแบบหวั่นไหวทางอารมณ์ หมายถึง เป็นลักษณะของบุคคลที่ มักจะเชื่อมโยงความกังวลเข้ากับสิ่งเร้าที่เป็นกลา รู้สึกวิตกกังวลต่อทุกสิ่งทุกอย่างที่เกิดขึ้น แม้ใน สถานการณ์หรือสภาพแวดล้อมที่ไม่ก่อให้เกิดอันตราย

(2) บุคลิกภาพแบบมั่นคงทางอารมณ์ หมายถึง เป็นลักษณะที่มี การแสดงออกที่มีอารมณ์เยือกเย็นและมีสุขภาพจิตที่ดี คือ มีสุขภาพของอารมณ์ ความคิด ความรู้สึก และการกระทำที่ดี รวมทั้งการปรับตัวอยู่ในสภาพแวดล้อมได้ดี

จากบุคลิกภาพที่กล่าวมาข้างต้น สามารถสรุปได้ว่าบุคลิกภาพส่งผลต่อพฤติกรรม การแสดงออกทางปัจจัยชีวภาพเป็นลักษณะสองมิติ คือ บุคลิกภาพแบบแสดงตัว-บุคลิกภาพ แบบเก็บตัว และบุคลิกภาพแบบมั่นคง-บุคลิกภาพแบบหวั่นไหวทางอารมณ์ ซึ่งจะส่งผลต่อ พฤติกรรมทั้งสิ้น

2.1.2 แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมการรังแก-การตอบโต้

พฤติกรรมการรังแกเป็นพฤติกรรมของบุคคลหรือกลุ่มบุคคลที่มีเจตนาให้ผู้อื่นได้รับความเดือดร้อนทั้งทางกาย ทางวาจาและทางสังคม ซึ่งสามารถให้ความหมายและอธิบายสาเหตุของ พฤติกรรมการรังแกไว้ ดังนี้

2.1.2.1 ความหมายของพฤติกรรมการรังแก

การรังแกเป็นการแสดงพฤติกรรมของเด็กเกรหรือพฤติกรรมของคนพาล ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของพฤติกรรมก้าวร้าวที่เริ่มต้นด้วยการเข้าไปควบคุมผู้อื่นอย่างไม่ยุติธรรม ทั้งทางกาย ทางใจและรวมถึงความรู้สึกโดยเป็นการแสดงพฤติกรรมที่ไปทำร้ายร่างกายและทำร้ายจิตใจโดยเจตนาจนทำให้ผู้อื่นเกิดความกลัว เกิดความทุกข์และได้รับบาดเจ็บ ซึ่งเป็นพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมของผู้ที่มีพลังอำนาจมากกว่าโดยใช้วิธีการบีบบังคับผู้มีพลังอำนาจน้อยกว่า และเป็นเหตุที่เกิดขึ้นระหว่างเด็กคนเดียวกันอย่างต่อเนื่องและสม่ำเสมอ ซึ่งเป็นพฤติกรรมของคนส่วนน้อยที่ควรพิจารณาเป็นกรณีพิเศษ และอาจจะเป็นส่วนหนึ่งของคนที่มีความจิตใจไม่ปกติโดยมักสร้าง ความรำคาญ ความลำบากใจ ความเดือดร้อนต่อคนรอบข้างทั้งทางจิตใจ อารมณ์ ความรู้สึก (เกษตรชัย และหิมี, 2554)

นอกจากนี้ พฤติกรรมการรังแกจะเป็นพฤติกรรมของบุคคลที่พยายามแสดงถึงอำนาจในการปกครอง การควบคุม การข่มขู่ผู้อื่นให้กลัว ซึ่งเป็นพฤติกรรมของผู้ที่มีรูปร่าง ร่างกายที่ใหญ่แข็งแรง และเรียนไม่ค่อยเก่ง ที่ไปแสดงต่อบุคคลที่เล็กกว่า อ่อนแอกว่า เรียนเก่งกว่า และไม่มีทางสู้หรือไม่มีทางป้องกัน รวมถึงการแสดงพฤติกรรมการขู่ขู่อย่างสม่ำเสมอโดยการก่อวินาศกรรม ล้อเลียน กล่าวหาว่าร้าย และทำร้าย โดยตั้งใจต้องการทำอันตรายผู้อื่นอย่างไม่ลดละหรือเป็นการแสดงความประพฤติที่ไม่เหมาะสม นำรังเกียจ ซึ่งเป็นการละเมิดกฎระเบียบและบรรทัดฐานทางสังคมซึ่งเป็นการแสดงให้เห็นว่าตนเองมีอำนาจหรือฐานะที่สูงกว่า (เกษตรชัย และหิมี, 2554)

จากความหมายของพฤติกรรมการรังแกที่กล่าวมาข้างต้น สามารถสรุปได้ว่าการแสดงพฤติกรรมการรังแกเป็นพฤติกรรมของบุคคลหนึ่งที่แข็งแรงหรือกลุ่มบุคคลที่มีเจตนาทำให้ผู้อื่น ได้รับความเดือดร้อนและได้รับอันตราย ไม่ว่าจะเป็นการทำร้ายร่างกายให้ได้รับบาดเจ็บ การทำร้ายอารมณ์ ความรู้สึก ให้เจ็บใจ ด้วยคำพูด สีสหน้า แววดา และการล้อเลียนในรูปแบบต่าง ๆ รวมไปถึงการละเมิดกฎระเบียบ บรรทัดฐานทางสังคมซึ่งแสดงให้เห็นว่าตนเองมีอำนาจหรือฐานะที่สูงกว่า

2.1.2.2 ประเภทของพฤติกรรมการรังแก

โดยทั่วไปพฤติกรรมการรังแกแบ่งออกเป็น 3 ประเภท ดังนี้ พฤติกรรมการรังแกทางร่างกาย พฤติกรรมการรังแกทางวาจา และพฤติกรรมการรังแกทางสังคม (เกษตรชัย และหิมี, 2554)

1) การรังแกทางร่างกาย (Physical Bullying) เป็นการแสดงพฤติกรรมที่มองเห็นอย่างเป็นรูปธรรมโดยมักจะม้หลักฐานเกิดขึ้นไม่ว่าจะเป็นรอยแผล บวม รอยฟกช้ำ และ

รอยเลือดซึ่งเป็นการแสดงพฤติกรรมที่ทำให้ผู้อื่นได้รับบาดเจ็บทางร่างกาย อาทิเช่น การตบ ตี แหย่ ชก เตะ กัด ข่วน และข่วนสิ่งของใส่ เป็นต้น

2) การรังแกทางวาจา (Verbal Bullying) เป็นการแสดงพฤติกรรมการรังแกด้วยคำพูดที่ไปทำร้ายอารมณ์ความรู้สึก และจิตใจของผู้อื่น อาทิเช่น การด่าว่าเหน็บแนม โดยใช้วาจาหยาบคาย สบประมาท ล้อเลียนรูปร่าง หน้าตา ผิวพรรณ ศาสนา ความพิการ จุดด้อย ผลการเรียน ฐานะทางสังคม เศรษฐกิจ หรือการใช้โทรศัพท์เพื่อการรบกวนและส่งอีเมลเพื่อกล่่าวหา หรือเพื่อขู่ข่มขู่ข่มขู่

3) การรังแกทางสังคม (Social Bullying) เป็นพฤติกรรมที่แสดงให้เห็นถึงการรุกรานเกี่ยวกับสัมพันธภาพระหว่างบุคคลหรือระหว่างกลุ่มบุคคล ซึ่งเป็นลักษณะของการทำร้ายอารมณ์ ทำร้ายความรู้สึก ทำร้ายจิตใจเช่นเดียวกับการรังแกทางวาจา อาทิเช่น การแสดงการรังแก กีดกันไม่ให้เข้าร่วมกลุ่มกิจกรรม กีดกันไม่ให้เข้ากลุ่ม ไม่ให้ความสนใจ เป็นต้น

จากประเภทของพฤติกรรมการรังแกที่กล่าวมาข้างต้น สามารถสรุปได้ว่า พฤติกรรมการรังแก สามารถแบ่งออกได้เป็น 3 ประเภท คือ พฤติกรรมการรังแกทางร่างกาย พฤติกรรมการรังแกทางวาจาและพฤติกรรมการรังแกทางสังคม แต่ในงานวิจัยผู้วิจัยแบ่งพฤติกรรมการรังแกออกเป็น 2 ประเภท นั่นคือ พฤติกรรมการรังแกทางวาจา (Verbal Bullying) ซึ่งเป็นการแสดงด้วยคำพูดที่ไปทำร้ายอารมณ์ความรู้สึกและจิตใจผู้อื่น เช่น การด่าว่าเหน็บแนม ใช้วาจาหยาบคาย สบประมาท ล้อเลียนรูปร่าง หน้าตาผิวพรรณ ศาสนา จุดด้อย ความพิการ ผลการเรียน ฐานะทางสังคม เศรษฐกิจ การใช้โทรศัพท์เพื่อการรบกวน ส่งอีเมลเพื่อกล่่าวหาและการขู่ข่มขู่ข่มขู่ ประเภทที่ 2 คือ พฤติกรรมการรังแกทางสังคม (Social Bullying) เป็นพฤติกรรมที่แสดงให้เห็นถึงการเข้าไปรุกรานเกี่ยวกับสัมพันธภาพระหว่างบุคคลหรือระหว่างกลุ่มบุคคลซึ่งเป็นการทำร้ายอารมณ์ ทำร้ายความรู้สึก และทำร้ายจิตใจ

2.1.2.3 สาเหตุของพฤติกรรมการรังแก

สาเหตุที่ทำให้เกิดพฤติกรรมรังแกและพฤติกรรมที่นำมาซึ่งปัญหาที่เกิดขึ้นจากเยาวชนมีดังนี้ (พรทิพย์ อินทรโชติ, 2536; วิณี ชิตเชิดวงศ์, 2537; ผดุง อารยะวิญญู, 2542)

1) ความบกพร่องส่วนตัวของเด็ก เป็นความบกพร่องที่เกิดขึ้นจากความเจริญเติบโตในด้านต่าง ๆ ของเด็กที่ช้าหรือเร็วผิดปกติ ความบกพร่องของอวัยวะ ความบกพร่องในการพูด ความพิการต่าง ๆ และความไม่สามารถปรับตัวให้เข้ากับสิ่งแวดล้อม อันเนื่องมาจากอารมณ์และความเป็นอยู่ทางบ้าน ความมีปมด้วย เด็กที่มีความบกพร่องในทางร่างกายและจิตใจนี้ย่อมไม่สามารถจะเรียนหรือทำกิจกรรมได้ดีเท่ากับเด็กที่มีความสมบูรณ์ทางร่างกาย และจิตใจ เด็กเหล่านี้ก็จะเกิดความคับข้องใจ

2) สภาพครอบครัว เป็นลักษณะสภาพครอบครัวและการอบรมเลี้ยงดู มีความสำคัญต่อพฤติกรรมของเด็กมาก เช่น เด็กที่มาจากครอบครัวที่บิดามารดาหย่าร้างกัน แยกกันอยู่ หรือต้องเดินทางไกลไปจากบ้านนาน ๆ เป็นประจำ บิดามารดาทะเลาะกันเป็นประจำ บิดามารดาไม่ต้องการและเกลียดชังทอดทิ้งจนทำให้เด็กรู้สึกว่าเหว่ โดดเดี่ยวและน้อยเนื้อต่ำใจ ในที่สุดรู้สึกเกลียดแค้นชิงชังขาดความรักความอบอุ่นจากบิดามารดาและคนข้างเคียง บิดามารดาเข้มงวดกวดขันและเจ้าอารมณ์ ใช้อำนาจข่มขู่มากเกินไปอาจทำให้เด็กกลัวและเก็บกดอารมณ์นั้นไว้ เด็กที่เป็นสมาชิกของครอบครัวประเภทนี้มักเป็นเด็กที่มีปัญหามากแสดงพฤติกรรม ไม่เหมาะสม อยู่เสมอ ซึ่งสิ่งเหล่านี้ทำให้เด็กขาดความอบอุ่น รู้สึกว่าเหว่ขาดที่พึ่งอันมีผลต่อปัญหาทางอารมณ์โดยตรง และทำให้ผลการเรียนต่ำหรือเด็กที่มาจากครอบครัวที่บิดามารดามีอารมณ์ร้าย ซึ่งอาจแสดงออกมาในลักษณะของการฉุนเฉียวทางอารมณ์ การโกรธจัด การก้าวร้าวหรือด่าทอต่าง ๆ นานา อาจทำให้เด็กมีพฤติกรรมไปในทำนองเดียวกัน โดยปัญหาเหล่านี้ล้วนมีผลสำคัญยิ่งต่อพฤติกรรมของเด็ก ครูควรมีบทบาทในการให้คำแนะนำแก่เด็ก และผู้ปกครองในการแก้ปัญหา ดังกล่าวเท่าที่จะได้เพราะปัญหาบางอย่างก็เป็นปัญหาใหญ่และมีความซับซ้อน ผู้ปกครองควรต้องร่วมมือกับหลายฝ่ายในการหาแนวทางแก้ไขเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของเด็ก

การอบรมเลี้ยงดูและครอบครัว เป็นการแสดงพฤติกรรมในเชิงลบต่อกัน อย่างรุนแรงกว่าปกติอันเกิดจากความรู้สึกไม่พึงพอใจหรือเกิดจากอารมณ์ที่ไม่ปกติอื่น ๆ ที่สั่งสมมารวมทั้งประสบการณ์ และกระบวนการคิดของบุคคลในการตอบสนองต่อสภาพแวดล้อมต่าง ๆ ซึ่งมีพัฒนาการมาจากการเกิดความขัดแย้งกัน (Malley Morrison, 2004) มีสาเหตุที่เกี่ยวข้องกับการมีประสบการณ์ ความรุนแรงในวัยเด็กนิสัยที่ดื้อรั้น ใจร้อน และโมโหง่าย ไม่สามารถควบคุมความโกรธได้ หวาดระแวง พุดจาไม่เหมาะสมวิตกกังวลสูง ชอบเก็บตัว เป็นคนเคร่งครัดไม่ยอมผ่อนปรน เชื่อคนง่าย และชอบดื้อสุรา (ขงยูทช แสนประสิทธิ์, 2554) ซึ่งส่งผลกระทบต่อสังคมระยะยาวได้ โดยเด็กในครอบครัวที่พ่อแม่ใช้ความรุนแรงต่อกันทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้ และซึมซับความรุนแรง และทำให้เด็กมีพฤติกรรมก้าวร้าว เกรและไม่ตั้งใจเรียน (ธัญภา พรหมรักษ์, 2550)

ดังนั้นอาจกล่าวได้ว่าพฤติกรรมการรังแกเป็นการกระทำที่แสดงออกต่อบุคคลอื่นให้ได้รับความเดือดร้อนทั้งทางกายและจิตใจด้วยการใช้กำลัง และวาจาที่ไม่เหมาะสมของครอบครัว

3) ความต้องการของบุคคล นอกจากปัจจัย 4 ที่เป็นพื้นฐานในการดำรงชีวิตของมนุษย์แล้ว ความต้องการความรัก การยอมรับในสังคมก็เป็นสิ่งที่ทุกคนต้องการ โดยเฉพาะเด็กที่ไม่ได้รับการยอมรับจากเพื่อนอาจจะแสดงออกเพื่อให้เป็นจุดเด่นและได้รับความสนใจจากครูและเพื่อน ๆ จนบางครั้งก็มีพฤติกรรมไปในทางที่ไม่เนี่นที่ยอมรับ เด็กบางคนที่ไม่เด่น

เรื่องการเรียนอาจจะหาเรื่องเพื่อน ชอบทะเลาะวิวาท ชกต่อย ก้าวร้าว ส่งเสียงดังเป็นที่น่ารำคาญ เพื่อให้คนอื่นสนใจตนและยอมรับตนเท่านั้น

ดังนั้นการได้รับการยอมรับจากกลุ่มเพื่อนเป็นกลุ่มทางสังคมที่ก่อให้เกิดการเรียนรู้ในการปรับตัวเข้ากับสังคม โดยการคบเพื่อนเป็นสิ่งที่สำคัญมากและมีอิทธิพลต่อตัวเขา เมื่อเด็กได้อยู่รวมกันเป็นกลุ่มก็จะสร้างกิจกรรมและสร้างกฎเกณฑ์ของกลุ่ม (สุพล วังสินธุ์, 2529) กลุ่มเพื่อนเป็นวัฒนธรรมย่อยที่สอนให้เด็กเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ รู้จักช่วยเหลือตนเองได้ ต้องการความเป็นส่วนตัวของตัวเองมากขึ้น ต้องการอิสระมากขึ้น ตลอดจนพัฒนาการทางสติปัญญา พัฒนาขึ้นจนถึงระดับเข้าใจว่าการปฏิบัติตนของพ่อแม่ถูกต้องเหมาะสมหรือไม่ และเริ่มรู้ว่าพ่อแม่ใช้อำนาจบังคับให้ทำสิ่งต่าง ๆ มากเกินไปเคร่งครัดวิชัยมากเกินไป ขาดการยอมรับหรือบางครั้งทอดทิ้งให้เด็กแก้ปัญหาเอง การรับรู้เช่นนี้ทำให้เด็กตั้งข้อสงสัยหันไปหากกลุ่มเพื่อน (สมพร สุทัศนย์, 2530) ทั้งนี้เนื่องจากกลุ่มเพื่อนสามารถที่จะตอบสนองความต้องการของเด็กได้ เช่น ให้การยอมรับและความเป็นเจ้าของให้ประสบการณ์ และหารางวัลสนองความต้องการ (Laeheem et al., 2009; จิตติณี แสงจันทร์, 2551)

4) การสอนในโรงเรียนไม่ดี เด็กอาจจะมีปัญหาได้เนื่องจากโรงเรียนและคุณครู ซึ่งในโรงเรียนบางแห่งไม่เอาใจใส่ไม่ให้ความรักความเข้าใจแก่นักเรียน อีกทั้งยังชอบใช้อำนาจเกินเหตุและไม่ยุติธรรม ซึ่งมักสร้างปัญหาให้เกิดขึ้นกับเด็กตามมา ทั้งนี้อาจทำให้เด็กมีการปรับตัวต่อสังคมยากขึ้นและมีอารมณ์ที่ไม่มั่นคง

นอกจากนี้ วิณี ชิตเชิดวงศ์ (2537) กล่าวถึงต้นเหตุของพฤติกรรมการรังแกในเด็กมีดังนี้

1) บ้านที่ไม่สมบูรณ์ เช่น บิดามารดาหย่าร้างกัน แยกกันอยู่ หรือทะเลาะวิวาทกันเสมอ เป็นต้นเหตุให้เด็กมีพฤติกรรมที่เป็นปัญหาได้มาก

2) ความบกพร่องในทางส่วนตัว เกิดขึ้นเนื่องจากความเจริญเติบโตในด้านต่าง ๆ ที่ช้าหรือเร็วกว่าปกติ ความบกพร่องของอวัยวะรับสัมผัส ความบกพร่องในการพูด ความพิการในด้านต่าง ๆ และความไม่สามารถปรับตัวให้เข้ากับสิ่งแวดล้อมอันเนื่องมาจากอารมณ์ และความเป็นไปของเด็กดังได้กล่าวมานี้ย่อมไม่สามารถเรียนหรือการทำกิจกรรมได้ดีเท่ากับเด็กที่มีความสมบูรณ์

3) การถูกทอดทิ้ง เด็กที่ถูกบิดามารดาทอดทิ้งไม่เอาใจใส่ดูแลเด็กเหล่านี้ต้องการความรักจากบิดามารดาเป็นอันมากแต่ก็ไม่ได้ได้รับความรักดังที่ต้องการจึงมักจะกลายเป็นผู้วางตนในสังคมไม่ได้โดยส่วนมากมักจะเป็นผู้มีพฤติกรรมที่เป็นปัญหาในภายหลัง อาการที่เด็กพวกนี้แสดงออกมาส่วนมากคือจะพยายามเรียกร้องความสนใจจากผู้อื่นด้วยวิธีต่าง ๆ

โดยมากจะเป็นผู้ที่อยู่ไม่สุข ชอบที่จะรบกวนผู้อื่นหรือเด็กบางคนจะแยกตัวเองออกจากสังคมโดยสิ้นเชิง

4) เด็กที่ถูกบิดามารดารักและถนอมมากเกินไป เด็กจะมีพฤติกรรมที่เป็นปัญหา มีลักษณะเหมือนกับเด็กที่ถูกทอดทิ้ง เด็กประเภทนี้มักจะแสดงออกด้วยการเห็นแก่ตัว ชอบเกะกะระรานผู้อื่น ไม่ยอมรับผิดชอบต่องานและมักจะดูถูกคนอื่น เด็กประเภทนี้ต้องได้รับการฝึกฝนทางสังคมให้มาก

2.1.2.4 Young (1996) กล่าวว่าโรคติดอินเทอร์เน็ต Internet Addiction Disorder (IAD) ไม่ได้มีการจัดประเภทไว้ในความผิดปกติทางจิต เป็นเพียงกลุ่มอาการทางจิตอย่างหนึ่ง Kandall (1998) ได้กล่าวไว้ว่า การเสพติดอินเทอร์เน็ตในทางจิตวิทยานั้นขึ้นอยู่กับตัวผู้ใช้ อินเทอร์เน็ตโดยไม่คำนึงถึงประเภทของกิจกรรมที่ใช้บริการอยู่สามารถใช้บริการได้ทั้งหมดซึ่งเกิดจากการเสพข้อมูลหรือข่าวสารมากเกินไป เนื่องจากอินเทอร์เน็ตเป็นสื่อที่แตกต่างจากสื่ออื่น ๆ ที่สามารถโต้ตอบ (Interact) ได้ทันที ซึ่งทำให้โลกของอินเทอร์เน็ตมีความเสมือนโลกสังคมเสมือนจริง (Virtual Community) ผู้ใช้สามารถมีตัวตนในโลกนั้นได้ โดยปราศจากกฎเกณฑ์ ไร้ขอบเขตและทิศทางและสร้างตัวตนในโลกอินเทอร์เน็ตตามที่ต้องการได้สนองความต้องการให้พึงพอใจกับผู้ใช้ได้มากกว่าโลกแห่งความเป็นจริง

2.1.2.5 สังคมวิทยาเชิงพฤติกรรม (Behavioral Sociology) หรืออย่างทีบออลวิน และมอลวิน เรียกว่า “วิทยาศาสตร์ทางพฤติกรรม” (Behavior Science) เป็นตัวแทนของความเพียรพยายามที่จะประยุกต์ใช้หลักการทางด้านทฤษฎีจิตวิทยาเชิงพฤติกรรม (Psychological Behaviorism) กับปัญหาทางสังคมวิทยา นักสังคมวิทยาเชิงพฤติกรรมให้ความสนใจเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างผลกระทบต่าง ๆ ของพฤติกรรมของตัวผู้กระทำที่มีต่อสิ่งแวดล้อม และผลกระทบที่มีต่อพฤติกรรมของตัวผู้กระทำเองในภายหลัง ปัญหาความสนใจดังกล่าวถือว่าเป็นพื้นฐานของ “การกำหนดเงื่อนไขการดำเนินการ” (Operant Conditioning) หรือกระบวนการเรียนรู้ ซึ่งทำให้ “พฤติกรรมถูกแก้ไขเปลี่ยนแปลงโดยผลที่เกิดตามมาของพฤติกรรม” หรือถ้าจะกล่าวอีกนัยหนึ่ง ผู้กระทำจะแสดงพฤติกรรมอย่างหนึ่งออกมา เราอาจจะคิดถึงเรื่องดังกล่าวอย่างน้อยในตอนเริ่มต้นว่าเป็นพฤติกรรมที่เกิดขึ้นมาโดยมิได้ตั้งใจ (Random Behavior) สิ่งแวดล้อมที่เกิดพฤติกรรมนั้น ๆ ขึ้นมา ไม่ว่าจะเป็นลักษณะทางสังคมหรือกายภาพจะได้รับผลกระทบจากพฤติกรรม และขณะเดียวกันก็จะตอบโต้ในวิถีทางต่าง ๆ การตอบโต้ไม่ว่าจะมีลักษณะทางบวก ลบ หรือเป็นกลาง ๆ จะมีผลกระทบหรืออิทธิพลต่อพฤติกรรมของผู้กระทำในระยะต่อมา ถ้าการตอบโต้ให้ประโยชน์แก่ตัวผู้กระทำ ก็จะมีการกระทำหรือพฤติกรรมอย่างเดียวกันเกิดขึ้นในอนาคต ในสถานการณ์อย่างเดียวกัน แต่ถ้าวการโต้ตอบสร้างความเจ็บปวดหรือเป็นการลงโทษต่อผู้กระทำ

พฤติกรรมอย่างนั้นก็จะจะไม่เกิดในอนาคต นักสังคมวิทยาเชิงพฤติกรรมให้ความสนใจต่อสิ่งแวดล้อมหรือผลที่เกิดตามมาต่าง ๆ และลักษณะของพฤติกรรมในปัจจุบัน นักสังคมวิทยาเชิงพฤติกรรมต้องการจะบอกว่าผลที่เกิดขึ้นในอดีตที่ผ่านมาของพฤติกรรมอย่างหนึ่ง มีผลในการควบคุมพฤติกรรมในปัจจุบัน ถ้าเรารู้ว่าจะไร่อำให้เกิดพฤติกรรมอย่างหนึ่งในอดีตกาล เราก็จะสามารถคาดการณ์ได้ว่าผู้กระทำคนหนึ่งจะมีพฤติกรรมอย่างเดียวกันในปัจจุบันหรือไม่

จากสาเหตุของพฤติกรรมการรังแกที่กล่าวมาข้างต้น สรุปได้ว่า ความบกพร่องภายในตัวไม่ว่าจะเป็นรูปร่างลักษณะที่เกิดขึ้นมีสาเหตุมาจากความเจริญเติบโตของร่างกายในด้านต่าง ๆ อีกทั้งด้านสภาพของครอบครัวก็มีส่วนสำคัญที่เป็นสาเหตุให้เกิดพฤติกรรมการรังแก ในตัวเด็กรวมหมายถึง การอบรมเลี้ยงดู การต้องการความรักจากครอบครัว การยอมรับจากคนในสังคมก็เป็นสิ่งที่ทุกคนต้องการ โดยเฉพาะเด็กที่ไม่ได้รับการยอมรับจากเพื่อนซึ่งอาจแสดงออกเป็นพฤติกรรมต่าง ๆ อาทิเช่น หาเรื่องกับเพื่อน ชอบทะเลาะวิวาท ซกต้อย ก้าวร้าว ชอบส่งเสียงดังเป็นที่น่ารำคาญเพียงเพื่อให้คนอื่นสนใจตนและยอมรับตนเท่านั้น อีกทั้งพฤติกรรมดังกล่าวอาจส่งผลให้เกิดโรคจิตอินเทอร์เนต ซึ่งเป็นอาการทางจิตอย่างหนึ่งจากการเสพข้อมูลข่าวสารมากเกินไป เนื่องจากอินเทอร์เน็ตเป็นสื่อที่แตกต่างจากสื่ออื่น ๆ ที่สามารถโต้ตอบได้ทันที นั้นแสดงถึงพฤติกรรมทางสังคมซึ่งจะมีผลกระทบหรืออิทธิพลต่อพฤติกรรมที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง

2.1.3 แนวคิดเกี่ยวกับเหยื่อหรือผู้ถูกข่มเหงรังแกและการตอบโต้

มนุษย์ทุกคนล้วนเคยผ่านประสบการณ์ของการตกเป็นเหยื่อกันทั้งสิ้น (Fleming et al., 2002) ผู้ถูกข่มเหงรังแกมีทั้งลักษณะร่วมและแตกต่างกันไปตามประเภทของการตกเป็นเหยื่อ ดังรายละเอียดดังนี้

2.1.3.1 ประเภทของเหยื่อ Olweus (2006: 32) ได้แบ่งผู้ที่ตกเป็นเหยื่อของการข่มเหงรังแกไว้เป็น 2 ประเภท

1) เหยื่อจำยอมให้ข่มเหงรังแกหรือเหยื่อซน (Passive or Submissive Victim) พฤติกรรมและเจตคติของเหยื่อที่จำยอมให้ข่มเหงรังแก (Passive Victim) จะให้สัญญาณถึงความไม่มั่นคง และความไม่มีค่าให้กับผู้อื่นเห็นว่าจะไม่แก้แค้นหากถูกทำร้ายหรือถูกดูถูก กล่าวคือ เหยื่อประเภทนี้จะโต้ตอบกับการถูกข่มเหงรังแกด้วยความวิตกกังวล และสยบยอมร่วมกับความอ่อนแอทางร่างกาย ความหวาดระแวง (Cautiousness) และความไวต่อความรู้สึก (Sensitivity) ตั้งแต่อายุน้อย เด็กชายที่มีลักษณะดังกล่าว มีปัญหาการกล้าแสดงออกตนเองในหมู่เพื่อนมีเหตุผลที่ทำให้เชื่อว่าลักษณะดังกล่าวสนับสนุนให้ตกเป็นเหยื่อการข่มเหงรังแก ขณะเดียวกัน เป็นที่แน่ชัด

ว่าการถูกกลั่นแกล้งซ้ำ ๆ จากเพื่อน ๆ ทำให้เพิ่มความวิตกกังวลความไม่มั่นคงปลอดภัย และการประเมินตนเองในทางลบอย่างมาก (Olweus, 2006: 32)

Olweus (2006: 33) ระบุว่า เด็กชายที่ตกเป็นเหยื่อจะมีสัมพันธภาพที่ดีกับบิดามารดา โดยเฉพาะอย่างยิ่งกับมารดามากกว่าเด็กชายทั่ว ๆ ไป ซึ่งความสัมพันธ์ใกล้ชิดดังกล่าวถูกครมองว่าเป็นการปกป้องจากมารดามากเกินไป จึงเป็นเหตุผลที่เชื่อว่าการปกป้อง มากเกินไปดังกล่าวเป็นสาเหตุและผลของการข่มเหงรังแก

2) เหยื่อที่ช่วยทำให้ข่มเหงรังแก (Provocative Victims หรือ Bully/Victim) มีลักษณะทั้งความวิตกกังวลและโต้ตอบอย่างก้าวร้าวรวมกัน เหยื่อเหล่านี้มักมีปัญหาด้านสมาธิ การแสดงพฤติกรรมที่อาจก่อกรณ และสร้างความเครียดให้กับคนรอบข้าง บางคนอาจมีสมาธิสั้น (Hyperactive) จึงเป็นธรรมดาที่พฤติกรรมของเขาจะไปช่วย จนเป็นเหตุให้ได้รับการตอบโต้ทางลบจากคนส่วนใหญ่ ลักษณะของปัญหาผู้ข่มเหงรังแก/เหยื่อในห้องเรียน กับเหยื่อที่ช่วย จึงแตกต่างไปจากเหยื่อที่จำยอม (Olweus, 2006: 32)

จากการศึกษาระยะยาวกับกลุ่มเด็กชายในเด็กชั้น 6-9 สองกลุ่มคือ เด็กที่ตกเป็นเหยื่อ และเด็กที่ไม่ได้ตกเป็นเหยื่อของเพื่อนในโรงเรียนจนถึงอายุ 23 ปี พบว่า ผู้ที่เคยตกเป็นเหยื่อ (Former Victim) ได้ดำเนินชีวิตอย่าง “เป็นปกติ” ในหลายลักษณะ ซึ่งแสดงให้เห็นว่า หลังจากออกจากโรงเรียนไปแล้ว เหยื่อจะเผชิญความเลวร้ายมากกว่าคนที่ไม่ตกเป็นเหยื่อ สองประการคือ มีแนวโน้มเกิดการซึมเศร้าและเห็นคุณค่าในตนเองต่ำกว่า ข้อค้นพบดังกล่าว แสดงให้เห็นชัดว่า แนวโน้มนี้มาจากสาเหตุของการตกเป็นเหยื่อในระยะสั้น ๆ ที่ฝังแน่นทั้งค้างไว้เป็นบาดแผลในใจ (Olweus, 2006: 32)

2.1.3.2 คุณลักษณะทั่วไปของเหยื่อ พบว่า ผู้ที่ตกเป็นเหยื่อจะมีความวิตกกังวล และความไม่มั่นคงมากกว่านักเรียนทั่วไป มีความระแวงระวัง ความหวั่นไหว และความเจ็บเมื่อถูกทำร้ายจากนักเรียนคนอื่น จะมีปฏิกิริยาทั่วไปคือ ร้องไห้ (เด็กในระดับชั้นต่ำ) และถอยหนี ทุกข์ตรมกับความรู้สึกเห็นคุณค่าในตนเองต่ำ มองตนเองและเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในทางลบ มักมองตนเองว่าล้มเหลว รู้สึกโง่ น่าอับอาย และไม่มีเสน่ห์ (Olweus, 2006: 32)

ขณะที่อยู่ในโรงเรียน เหยื่อรู้สึกถูกทอดทิ้งให้โดดเดี่ยว ไม่มีเพื่อนที่ดีในห้องสักคนเดียว อย่างไรก็ตาม เหยื่อไม่ได้ก้าวร้าวและไม่ถูกล้อเลียน ดังนั้น จึงสามารถอธิบายไม่ได้ว่าการข่มเหงรังแกเป็นผลมาจากการช่วยของตัวเหยื่อเอง เด็กเหล่านี้มักจะมีเจตคติทางลบต่อความรุนแรงลากรใช้ความรุนแรง ถ้าเหยื่อเป็นเด็กชายมักมีแนวโน้มว่า จะเป็นผู้ที่มิร่างกายอ่อนแอมากกว่าเด็กทั่วไปซึ่งโอลเวียส (Olweus, 2006: 32) ตั้งฉายาเด็กลักษณะเช่นนี้ว่า เหยื่อจำนนหรือเนือยชา (Passive or Submissive Victim)

คุณลักษณะร่วมกันของ “เหยื่อที่ยอมให้ข่มเหงรังแก” มีแนวโน้มว่า จะมีความหวาดระแวงไวต่อความรู้สึก เด็กที่ไม่มั่นคง จึงไม่กล้าแสดงตนกับเพื่อน ๆ (Olweus, 2006: 32) มักจะถูกทอดทิ้งทางสังคมมาก และมีความรู้สึกเสียดย (Nansel et al., 2001) ความโดดเดี่ยวทางสังคมดังกล่าวชักนำให้เด็กเข้าสู่ความเสี่ยงต่อการถูกข่มเหงรังแกเป็นพิเศษ ถ้ามีเพื่อน ๆ ยังจะช่วยป้องกันเด็กเหล่านี้จากผู้ที่ยอมให้ข่มเหงรังแก เด็กชายที่ถูกข่มเหงรังแกมักจะมีร่างกายอ่อนแอกว่าเพื่อน ๆ (Olweus, 2006: 33) สุดท้ายเด็กที่เป็นเหยื่อของการทารุณกรรมเด็ก เช่น ถูกทอดทิ้ง ถูกกระทำรุนแรงทางร่างกายหรือทางเพศ มีแนวโน้มที่จะตกเป็นเหยื่อของเพื่อน ๆ (Shields and Cicchetti, 2001)

คุณลักษณะบางอย่างของเหยื่อที่ยอมจำนนอาจถูกมองว่า เป็นทั้งปัจจัยสนับสนุนและปัจจัยผลกระทบของการตกเป็นเหยื่อ เช่น เมื่อเด็กที่รู้สึกไม่มั่นคงคนปลอดภัย พฤติกรรมของเขาอาจเป็นสัญญาณให้ผู้อื่นเห็นว่าเขาเป็น “เป้าหมายที่ง่าย” สำหรับการข่มเหงรังแก ดังนั้น ความรู้สึกไม่มั่นคงอาจถูกมองว่าสนับสนุนให้เกิดการกระทำรุนแรง อย่างไรก็ตาม เด็กที่ถูกข่มเหงรังแกโดยปกติแล้วจะมีความเชื่อมั่นในตนเอง แต่ความรู้สึกไม่เชื่อมั่นในตนเองจะลดลงหลังถูกข่มเหงรังแก

ความเข้าใจผิดบางประการคือ เด็กที่ตกเป็นเหยื่อเพราะลักษณะภายนอกที่ทำให้เพื่อน ๆ สะดุดตา เช่น แว่นหนา ตกกระ ผมหวด โดยทั่วไปลักษณะเหล่านี้ไม่สำคัญเท่ากับลักษณะทางอารมณ์และจิตใจ นอกจากนี้ งานวิจัยกับเด็กที่มีความบกพร่องได้ชี้ว่า เด็กที่มีความบกพร่อง เช่น พูดติดอ่าง กล้ามเนื้ออ่อนแรงหรือ อัมพาตครึ่งซีก มีแนวโน้มตกเป็นเป้าหมายของการข่มเหงรังแกมากขึ้น ซึ่งผู้เกี่ยวข้องจะต้องเฝ้าดูเป็นพิเศษต่อการข่มเหงรังแก (Olweus, 2006: 30)

คุณลักษณะของ “เหยื่อที่ยั่ว” หรือ “ผู้ข่มเหงรังแก-เหยื่อ” มีลักษณะคล้ายกับเหยื่อที่จำยอมหลายอย่าง แต่จะมีแนวโน้มสมาธิสั้น และมีปัญหาเรื่องการอยู่ไม่นิ่ง อารมณ์ร้อน และพยายามสู้กลับเมื่อรู้สึกถูกคุกคามหรือทำร้าย จึงมักถูกนักเรียนส่วนใหญ่ข่มเหงรังแก แม้เหยื่อที่ยั่วจะตกเป็นเป้าหมายของการข่มเหงรังแก แต่ยังมีแนวโน้มที่จะข่มเหงรังแกเด็กที่เล็กกว่าหรืออ่อนแอกว่า (Olweus, 2006: 31) และยังพบว่า นอกจากมีปัญหาทางอารมณ์-สังคมแล้ว เหยื่อที่ยั่ว ยังมีปัญหาทางด้านพฤติกรรมด้วย แนนเซลและคณะ (Nansel et al., 2001) ได้ทำการศึกษาให้นักเรียนโรงเรียนมัธยมต้นและมัธยมหลาย พบว่า ผู้ข่มเหงรังแก-เหยื่อ รายงานว่า โดดเดี่ยวและมีปัญหากับเพื่อนในชั้นเรียนมาก และมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำกว่า และใช้แอลกอฮอล์และบุหรืมากกว่าเพื่อน

Anderson; et al. (2001) ได้ทำการศึกษาความตายจากความรุนแรงในโรงเรียนของอเมริกา พบว่า เยาวชนที่กระทำความรุนแรงนั้น มักถูกเพื่อนข่มเหงรังแกก่อน แสดงให้เห็นว่า

เหยื่อที่ก้าวร้าว มักจะแก้แค้นด้วยความก้าวร้าวเพื่อโต้ตอบเมื่อถูกข่มเหงรังแก จึงชัดเจนว่าเหยื่อที่ก้าวร้าวควรได้รับการใส่ในเป็นพิเศษ

2.1.3.3 สัญญาณเตือนของการตกเป็นเหยื่อ สัญญาณต่อไปนี้อาจแสดงว่าเด็กกำลังถูกเพื่อนข่มเหงรังแก (Olweus, 2006: 54-60; Coloroso. 2005: 141-142; Einsen and Engle. 2007: 84-85)

1) กลับจากโรงเรียนด้วยเสื้อผ้า หนังสือ หรือข้าวของนิกขาด ถูกทำลายหรือสูญหาย

2) มีรอยกรีด ถลอก/ข่วนที่บอสาเหตุไม่ได้

3) มีเพื่อนน้อย

4) ขาดความสนใจต่อโรงเรียนอย่างฉับพลันหรือปฏิเสธการไปโรงเรียน

5) ปวดท้อง ปวดศีรษะ หวาดระแวง นอนไม่หลับ นอนมากเกินไป

6) มีปัญหาการนอน และ/หรือฝันร้ายบ่อย ๆ

7) เกิดอาการเศร้า ซึม หรืออารมณ์เสีย

8) เกิดความวิตกกังวล และ/หรือมีการเห็นคุณค่าในตนเองต่ำ

9) เจ็บ อ่อนไหว และเฉยเมย

10) ใช้เส้นทางไปโรงเรียนที่ไม่เป็นปกติ

11) ผลการเรียนลดลงอย่างน่าใจหาย

12) ไม่ค่อยเข้าร่วมกิจกรรมของครอบครัวและโรงเรียน และต้องการอยู่

คนเดียว

13) กลับจากโรงเรียนจะหิวโซ และพูดว่าเงินอาหารกลางวันหายหรืออยู่ที่โรงเรียนไม่หิว

14) หยิบเงินพ่อแม่ไปและเมื่อถูกจับได้จะขอโทษน้ำขุ่น ๆ

15) เวลาเลิกเรียนจะเดินตรงไปห้องสุขาก่อนกลับบ้าน

16) เสียใจ บึ้งตึง โกรธ หรือตื่นกลัวหลังรับโทรศัพท์หรืออีเมล

17) ลักษณะท่าทางเปลี่ยนไป

18) ใช้คำพูดด้วยภาษาหรือท่าทางเสีย ๆ หาย ๆ เมื่อพูดถึงเพื่อน

19) ไม่พูดถึงเพื่อนกิจกรรมประจำวัน

20) อธิบายสาเหตุการบาดเจ็บไม่อยู่กับร่องกับรอย

2.1.3.4 สาเหตุของการตกเป็นเหยื่อ

Frisen, Jonsson and Persson (2007) สรุปจากการสำรวจสาเหตุของการถูกข่มเหงรังแก ดังนี้

- 1) รูปร่างหน้าตาของเหยื่อ เช่น ผอม อ้วน น่ารักเกียจ
- 2) พฤติกรรมของเหยื่อ เช่น พฤติกรรมแปลก ๆ พูดภาษาท้องถิ่น ขี้อาย ไม่มั่นคง
- 3) คุณลักษณะของผู้ข่มเหงรังแก เช่น คิดว่าตนเองไม่แยแส ไม่มีใครต้องการ
- 4) รู้สึกเด่น ต้องการแสดงอำนาจ
- 5) ภูมิหลังทางสังคม เช่น ความแตกต่างทางวัฒนธรรม ศาสนา ฐานะ เศรษฐกิจ
- 6) อื่น ๆ เช่น โชคร้าย เหยื่อไม่มีเพื่อน เหยื่อรังแกคนอื่น

2.1.3.5 ปฏิบัติการตอบโต้สามารถจัดการกับอันตราย การคุกคามหรือสิ่งที่ทำร้ายได้โดยรูปแบบกลวิธีการจัดการความเครียดโดยตรง (Direct Action) ซึ่งแบ่งออกเป็น 4 รูปแบบ ได้แก่ Lazarus and Folkman (1984)

1) การเตรียมตัวต่อสู้กับสิ่งที่มาคุกคาม (Perparing Against Harm) คือ ความพยายามหาทางกำจัดหรือลดสภาวะคุกคามเมื่อต้องเผชิญกับปัญหาหรือการคุกคาม โดยการกระทำอย่างใดอย่างหนึ่ง หากการกระทำนั้นประสบความสำเร็จความถี่ของการคุกคามจะมากขึ้น และบุคคลจะเกิดอารมณ์ความรู้สึกทางลบ โดยบุคคลจะมีอาการซึมเศร้า ละเอียดใจ รู้สึกผิด โกรธ วิตกกังวลหรือมีความกลัวสูง

2) การใช้ความก้าวร้าว (Aggression) คือ การต่อสู้กับแหล่งที่ก่อให้เกิดอันตรายหรือการคุกคาม โดยวิธีการทำลาย เคลื่อนย้ายหรือควบคุมสิ่งที่ก่อให้เกิดอันตรายหรือสิ่งที่มาคุกคาม

3) การหลีกเลี่ยง (Avoidance) คือ กลวิธีการจัดการที่บุคคลใช้ในการจัดการกับสิ่งที่มาคุกคามซึ่งมีความรุนแรงและมีอันตราย การหลีกเลี่ยงอาจเกิดควบคู่กับอารมณ์กลัวหรือไม่มีอารมณ์ร่วมด้วย

4) การนิ่งเฉยหรือไม่มีปฏิกิริยาตอบโต้ (Inaction or Apathy) คือ การที่บุคคลรู้สึกเฉื่อยชา ซึมเศร้า รู้สึกหมดหวังหมดกำลังใจในการจัดการกับสถานการณ์ที่เกิดขึ้น

จากสาเหตุของเหยื่อหรือผู้ถูกรังแก สามารถสรุปได้ว่า ประเภทของเหยื่อมักจะเป็นผู้ที่อ่อนแอ ไร้ต่อความรู้สึก มีลักษณะทั้งความวิตกกังวล หวาดระแวงไร้ต่อความรู้สึก และได้ตอบ

อย่างก้าวร้าว อีกทั้งยังมีปัญหาเรื่องสมาธิ บางคนอาจมีสมาธิสั้น ซึ่งผู้ที่ตกเป็นเหยื่อจะมีสัญญาณเตือน เช่น เลื้อยผ้าฉีกขาด ข้าวของเสียหาย มีรอยกรีด รอยถลอก มีเพื่อนน้อย มีอาการซึมเศร้า ไม่เข้าร่วมกิจกรรม พุดไม่อยู่กับร่องกับรอย พฤติกรรมดังกล่าวอาจมีสาเหตุมาจาก รูปร่างกายที่น่ารังเกียจ คิดว่าตนเองไม่มีใครต้องการ รู้สึกต้องการแสดงออก และอื่น ๆ พฤติกรรมเหล่านี้เป็นสาเหตุของเหยื่อหรือผู้ถูกรังแกทั้งสิ้น

2.1.4 แนวคิดเกี่ยวกับเครือข่ายสังคมออนไลน์

2.1.4.1 ความหมายของเครือข่ายสังคมออนไลน์บนโลกไซเบอร์

การบริการอินเทอร์เน็ตส่วนใหญ่จะเป็นการบริการในรูปแบบการให้ข้อมูลข่าวสาร และติดต่อสื่อสารโดยประเภทการให้บริการบนอินเทอร์เน็ต สามารถแบ่งได้ดังนี้

1) จดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Mail) จดหมายอิเล็กทรอนิกส์หรือที่เรียกว่าอีเมลเป็นการสื่อสารได้รวดเร็วแม้อยู่ห่างกันคนละมุมโลกก็ตาม และไม่สิ้นเปลืองค่าใช้จ่าย โดยองค์ประกอบของอีเมลจะมีชื่อผู้ใช้และชื่อโดเมน Username@domain_name ทั้งนี้การใช้งานอีเมลสามารถแบ่งได้ดังนี้ คือ อีเมลที่หน่วยงานสร้างขึ้นเพื่อมอบให้กับบุคลากร ในองค์กรนั้นได้ใช้งาน เช่น 55111211017@psu.ac.th คืออีเมลของนักศึกษาของมหาวิทยาลัยแห่งหนึ่งและอีเมลที่สามารถสมัครได้ฟรีตาม Web Mail ต่าง ๆ เช่น Hotmail, Yahoo mail, Gmail

2) การสืบค้นข้อมูลแบบไฮแมงมุม (World Wide Web: WWW) ปัจจุบันการสืบค้นข้อมูลแบบไฮแมงมุมได้รับความนิยมมากและยังคงเป็นรูปแบบการสื่อสารที่รวดเร็วที่สุดบนระบบอินเทอร์เน็ตด้วยเหตุผลที่สำคัญนั้นคือง่ายต่อการใช้งานและสามารถนำเสนอข้อมูลกราฟิกได้ การใช้งานเปรียบเสมือนการเข้าไปอ่านหนังสือในห้องสมุดโดยหนังสือที่อ่านนั้นมีความสมบูรณ์มากกว่าหนังสือทั่วไป เพราะสามารถฟังเสียง ดูภาพเคลื่อนไหวประกอบได้ นอกจากนี้ยังสามารถตอบโต้กับผู้อ่านได้อีกด้วย ลักษณะเด่นอีกประการหนึ่งคือข้อมูลต่าง ๆ มีการเชื่อมโยงถึงกันได้ด้วยคุณสมบัติของ Hypertext Link

World Wide Web หรือที่เราคุ้นตาและรู้จักกันดีในรูปแบบของ WWW เป็นเครื่องมือในการให้บริการข้อมูลข่าวสารบนอินเทอร์เน็ตที่ใช้ได้ง่าย ซึ่งสามารถที่จะเลือกรับชมได้ทั้งภาพนิ่ง เสียง วิดีโอและในปัจจุบันมีโปรแกรมอยู่หลายหลายตัวและหลายเวอร์ชันมากมาย แต่ละตัวจะเหมาะกับเครื่องคอมพิวเตอร์หลายชนิด โปรแกรมที่จะนำพาผู้ใช้เข้าถึงบริการในลักษณะของ WWW เราจะเรียกมันว่า “บราวเซอร์” (Browser)

3) การสนทนาแบบออนไลน์ (Chat) การสนทนาแบบออนไลน์ผู้ใช้บริการสามารถคุยโต้ตอบกับผู้ใช้คนอื่น ๆ ได้ในเวลาเดียวกันเสมือนกับการคุยกันแต่ผ่าน

เครื่องคอมพิวเตอร์ของทั้งสองที่ซึ่งก็สนุกและรวดเร็ว ทั้งนี้ในการบริการสนทนาแบบออนไลน์ที่คุ้นกันในรูปแบบของ Chat (Internet Relay Chat) ซึ่งปัจจุบันได้มีการพัฒนาไปถึงขั้นที่สามารถใช้ภาพสามมิติ ภาพเคลื่อนไหว การ์ตูนต่าง ๆ แทนตัวคนที่สนทนากันได้ แล้วยังสามารถคุยกันด้วยเสียงในแบบเดียวกันกับโทรศัพท์ การแลกเปลี่ยนข้อมูลบนจอภาพหรือในเครื่องของผู้สนทนาแต่ละฝ่ายได้อีกด้วย ในการทำงานแบบนี้จะอาศัยโปรโตคอลช่วยในการติดต่อกับอีกโปรโตคอลหนึ่งซึ่งเป็นโปรโตคอลอีกชนิดหนึ่งบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่สามารถทำให้หลาย ๆ คนเข้ามาคุยพร้อมกันได้ผ่านตัวหนังสือแบบ Real Time โดยจะมีหลักการ คือจะมีเครื่อง Server หมายถึงฮาร์ดแวร์ ซอฟต์แวร์ โดยที่ฮาร์ดแวร์ คือ คอมพิวเตอร์ที่จำเป็นต้องมีทรัพยากรระบบค่อนข้างสูงและจะต้องมากกว่า 1 เครื่องเพื่อรองรับหลาย ๆ คนและเครื่องของเราจะทำหน้าที่เป็นเครื่องคอมพิวเตอร์ที่เชื่อมต่อเข้ากับอินเทอร์เน็ตได้แบบธรรมดาโดยไม่ต้องการทรัพยากรมากนักและก็ต้องมีโปรแกรมสำหรับเชื่อมต่อเข้า IRC Server ได้และการสนทนาโดยผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ได้รับความนิยมในปัจจุบันมีหลายโปรแกรม อาทิเช่น โปรแกรม E-Mail, FaceBook, Line, Twitter, Skype, Instagram, WhatsApp, Tongo, Youtube และ Socialcam เป็นต้น

4) โลกไซเบอร์ หมายถึง กลุ่มคนที่เข้ามารวมกันเป็นสังคมที่มีการทำกิจกรรมร่วมกันบนอินเทอร์เน็ตในรูปแบบของเว็บไซต์มีการแผ่ขยายออกไปเรื่อย ๆ เป็นรูปแบบของการสื่อสารข้อมูลผ่านอินเทอร์เน็ตทำให้เครือข่ายสังคมออนไลน์เกิดขึ้น ซึ่งเป็นเครื่องมือที่สำคัญในการติดต่อสื่อสารต่อกัน อีกทั้งยังสามารถทำกิจกรรมต่าง ๆ ร่วมกันทั้งเพื่อการศึกษา เพื่อธุรกิจ เพื่อความบันเทิงหรือสิ่งที่ชอบคล้าย ๆ กัน เสาวนีย์ ไทยรุ่งโรจน์ และคณะ (2554) ได้กล่าวว่า ผู้ใช้สังคมออนไลน์หรือที่เรียกว่าโลกไซเบอร์จะมีการสื่อสารกับผู้อื่นในกลุ่มสังคมเดียวกันทั้งใน การบอกเล่าประสบการณ์ เรื่องเล่า บทความ รูปภาพ วิดีโอ ซึ่งในปัจจุบันการสื่อสารสามารถทำผ่านช่องทางอินเทอร์เน็ตและโทรศัพท์มือถือ เช่น กระดานความคิดเห็น เว็บบล็อก รูปภาพและวิดีโอ โดยมีเทคโนโลยีที่รองรับเนื้อหาเหล่านั้นเข้ามาเกี่ยวข้องอันได้แก่ เว็บบล็อก เว็บไซต์ที่ แบ่งปันรูปภาพ เพลง วิดีโอ กระดานสนทนา อีเมล ข้อความด่วน ส่วนเว็บไซต์ที่ให้บริการเกี่ยวกับ Social Network อันได้แก่ ภูเก็ตกรุป (Google Group) เฟซบุ๊ก (Facebook) ทวิตเตอร์ (Twitter) มายสเปซ (MySpace) ยูทูบ (YouTube) เป็นต้น ภาณุวัฒน์ กองราช (2554) โลกไซเบอร์เป็น ช่องทางหนึ่งของคนในสังคมปัจจุบันที่ใช้เพื่อการติดต่อสื่อสารซึ่งได้รับความนิยมเป็นอย่างมากเนื่องจากมีความรวดเร็ว ทันสมัย ประหยัด อีกทั้งยังถือได้ว่า ผู้ใช้บริการของเครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นการได้เข้าไปมีส่วนร่วมอย่างใกล้ชิดจำกัด และมีอิสระในการที่จะกระทำการต่าง ๆ บนอินเทอร์เน็ต เนื่องด้วยเครือข่ายสังคมออนไลน์ในปัจจุบันที่เข้ามา มีบทบาทต่อกลุ่มวัยรุ่นนั้น มีหลากหลายเว็บไซต์ มีบริการผ่านเว็บไซต์ที่เป็นจุดโยงระหว่างบุคคล

แต่ละคนที่มีเครือข่ายสังคมเป็นของตัวเองผ่านระบบอินเทอร์เน็ตทั้งมีการเชื่อมโยงกับบริการต่าง ๆ ไว้อีกมากมาย (สุกัญญา สูดบรรทัด, 2541; เสธฐพงษ์ มะลิสวรรณ, 2552)

จากความหมายของโลกโซเชียลที่กล่าวมาข้างต้น สามารถสรุปได้ว่าโลกโซเชียลเป็นช่องทางหนึ่งของคนในยุคปัจจุบันที่รวมกันเป็นสังคมมีการทำกิจกรรมร่วมกันบนอินเทอร์เน็ตเป็นรูปแบบการติดต่อสื่อสารกันที่มีความรวดเร็ว ประหยัดและมีอิสระในการกระทำการต่าง ๆ บนระบบอินเทอร์เน็ต ทำให้เครือข่ายบนอินเทอร์เน็ตเป็นสังคมขึ้นมาอีกทั้ง มีการสร้างชุมชนขึ้นมาใหม่บนอินเทอร์เน็ตซึ่งเป็นเครื่องมือที่สำคัญในการติดต่อสื่อสารกัน

2.1.4.2 ประเภทของเครือข่ายสังคมออนไลน์บนโลกโซเชียล

อิทธิพล ปรีติประสงศ์ (2552) ได้จำแนกหมวดหมู่หรือประเภทของเครือข่ายสังคมออนไลน์บนโลกโซเชียลไว้ในบทบาทของเครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยพิจารณาจากเป้าหมายของการเข้าเป็นสมาชิกในเครือข่ายสังคมออนไลน์สามารถแบ่งได้เป็น 5 กลุ่ม ดังนี้ 1) กลุ่มที่มีการแสดงตัวตนและภาพลักษณ์ของตนเอง เช่น FaceBook, Line and Instagram 2) กลุ่มที่เน้นความสนใจตรงกัน เช่น Digg.com 3) กลุ่มที่ร่วมกันทำงาน เช่น wikipedia.org 4) กลุ่มที่มีลักษณะเป็นการสวมบทบาทของผู้เล่นในชีวิตจริงกับตัวละครในเกม และ 5) กลุ่มที่เกี่ยวกับอาชีพ เช่น Jobsdb.com ทั้งนี้เครือข่ายสังคมออนไลน์ สามารถแบ่งได้ดังนี้ 1) เว็บไซต์ที่เราสามารถโพสต์หรือแชร์ข้อมูลให้กับคนอื่น ๆ ได้ 2) เว็บไซต์ที่สามารถที่คอยอัปเดตสถานะได้ว่าตอนนี้กำลังทำอะไร 3) เว็บไซต์ที่เกี่ยวข้องกับวิดีโอ 4) เว็บไซต์ต่าง ๆ ที่สามารถโพสต์ข้อความหรือคำตอบได้

ภาณุวัฒน์ กองราช (2554) เครือข่ายสังคมออนไลน์บนโลกโซเชียลเป็นช่องทางหนึ่ง ในการสื่อสารที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างมากเนื่องจากผู้ให้บริการของเครือข่ายสังคมออนไลน์ได้เข้าไปมีส่วนร่วมที่ไร้ขีดจำกัดและเข้ามามีบทบาทต่อกลุ่มวัยรุ่นมีหลากหลายเว็บไซต์ซึ่งแต่ละคนมีเครือข่ายสังคมเป็นของตัวเองผ่านระบบอินเทอร์เน็ตรวมทั้งมีการเชื่อมโยงกับบริการต่าง ๆ มากมาย

เสธฐพงษ์ มะลิสวรรณ (2552) เครือข่ายสังคมออนไลน์บนโลกโซเชียลสามารถแบ่งได้ดังนี้ 1) ประเภทแหล่งข้อมูลหรือความรู้ เป็นเว็บไซต์ที่รวบรวมข้อมูลที่เป็นความรู้ในเรื่องต่าง ๆ ทั้งด้านวิชาการ ภูมิศาสตร์ ประวัติศาสตร์ สินค้าหรือบริการต่าง ๆ โดยมุ่งเน้นให้บุคคลที่มีความรู้เข้ามาเขียนหรือแนะนำไว้ที่สามารถเห็นได้อย่างชัดเจน เช่น Wikipedia ที่เป็นสารานุกรมออนไลน์หลากหลายภาษา, Google Earth เป็นเว็บไซต์ที่สามารถดูแผนที่ได้ทั่วทุกมุมโลกอีกทั้งให้ความรู้ในเรื่องภูมิศาสตร์ การท่องเที่ยว การเดินทาง การจราจรหรือแม้กระทั่งที่พัก 2) ประเภทเกมออนไลน์ เป็นเว็บไซต์ที่ได้รับความนิยมมากในกลุ่มเด็กและเยาวชนซึ่งเกมออนไลน์นี้

ผู้เล่นสามารถสนทนาแลกเปลี่ยน Items กับบุคคลอื่น ๆ ได้ 3) ประเภทสร้างเครือข่ายสังคม เป็นเว็บไซต์ที่เน้นการหาเพื่อนใหม่หรือการตามหาเพื่อนเก่าที่ไม่ได้เจอกันนานจะเป็นในรูปแบบของการสร้าง Profile ของตนเองขึ้นมาโดยการใส่รูปภาพที่แสดงให้เห็นถึงความเป็นตัวตน เพื่อให้เพื่อนที่อยู่ในเครือข่ายได้รู้จักตัวตนของเรามากยิ่งขึ้นและมีลักษณะของการแลกเปลี่ยนเรื่องราว ถ่ายทอดประสบการณ์ต่าง ๆ ร่วมกัน เช่น Line, Twitter, FaceBook 4) ประเภทฝากภาพ เป็นเว็บไซต์ที่สามารถฝากภาพออนไลน์ได้โดยไม่สิ้นเปลืองฮาร์ดดิสก์ส่วนตัวอีกทั้งยังสามารถแบ่งปันรูปภาพ ชื่อ-ขายรูปภาพอย่างง่ายดาย เช่น Flickr, Photoshop 5) ประเภทสื่อ เป็นเว็บไซต์เกี่ยวกับการแบ่งปันภาพ คลิปวิดีโอ ภาพยนตร์ เพลง เช่น YouTube 6) ประเภทชื่อ-ขาย เป็นเว็บไซต์ที่การทำธุรกิจทางออนไลน์ซึ่งมีการชื่อ-ขายแลกเปลี่ยนสินค้าต่าง ๆ ที่ได้รับความนิยมมาก เช่น Amazon, eBay แต่เว็บไซต์ประเภทนี้ยังไม่ถือว่าเป็น Social Network ที่แท้จริงเนื่องจากมิได้เปิดโอกาสให้ผู้ให้บริการแบ่งปันข้อมูลได้หลากหลาย นอกเสียจากการสั่งซื้อและติชมสินค้าเป็นส่วนใหญ่ ทั้งนี้ได้ทำการสำรวจกลุ่มผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทยผ่านระบบออนไลน์โดยมีผู้ให้บริการมากขึ้นอย่างต่อเนื่องเพื่อติดต่อสื่อสารต่อกันโดยเว็บไซต์ที่ได้รับความนิยมมากในปัจจุบัน Google, FaceBook, YouTube, Line, Yohoo, Sanook, BlogSpot, Pantip, Msn, Wikipedia, Mthai, Amazon, Kapook, Manager, 4shared, Twitter, Dek-d, Hi5, Thaiseoboard, Mediafire, Wordpres, Weloveshopping, True life และ Blogging

2.1.4.3 ข้อดี-ข้อเสีย และประโยชน์ของเครือข่ายสังคมออนไลน์บนโลกไซเบอร์

โลกไซเบอร์ก็เหมือนสังคมรอบข้างตัวเรา มีการใส่หน้ากาก กัดกันข้างหลัง มีนิสัยดุนิสัยชั่ว มีการสงสย มีการระแวงคนรอบข้าง จึงเป็นธรรมชาติของโลกแต่เราจะสามารถคัดกรองกลุ่มคนยังงใจได้นั้นก็ต้องใช้สติปัญญาในการวิเคราะห์หรือพิจารณาคนที่เราคิดว่าน่าจะเป็นคนดีสักวันอาจจะกลับกลายเป็นคนชั่วไปได้ เพราะโลกใบนี้ไม่อะไรที่แน่นอนเพียงแต่จะมองโลกใบนี้ในแง่บวกหรือในแง่ลบเท่านั้นเอง เปรียบเสมือนเหรียญที่มีสองด้านเสมอที่เจอเช่นเดียวกับคนที่มีความดีและคนชั่ว บนโลกไซเบอร์ก็เช่นเดียวกันก็มีทั้งข้อดีและข้อเสียและประโยชน์ (จุฑามณี คายะนันท์, 2554)

1) ข้อดีของเครือข่ายสังคมออนไลน์บนโลกไซเบอร์

- 1) สามารถแลกเปลี่ยนข้อมูลความรู้ในสิ่งที่สนใจร่วมกันได้
- 2) เป็นเสมือนคลังข้อมูลความรู้ขนาดย่อมเพราะสามารถเสนอและแสดงความคิดเห็นแลกเปลี่ยนความรู้หรือตั้งคำถามในเรื่องต่าง ๆ เพื่อให้บุคคลอื่นเข้ามามีส่วนร่วม
- 3) ประหยัดค่าใช้จ่ายในการติดต่อสื่อสารและมีความสะดวกและรวดเร็ว

4) เป็นสื่อเพื่อนำเสนอผลงานของตัวเอง เช่น งานเขียน รูปภาพ วิดีโอ ต่าง ๆ เพื่อให้ผู้อื่นได้เข้ามาชมและแสดงความคิดเห็น

5) ใช้เป็นสื่อโฆษณา ประชาสัมพันธ์หรือบริการลูกค้าสำหรับบริษัท และองค์กรต่าง ๆ

6) ช่วยสร้างผลงานและรายได้ให้แก่ผู้ใช้งานและเกิดการจ้างงาน รูปแบบใหม่ ๆ

7) คลายเครียดได้สำหรับผู้ที่ใช้ที่ต้องการหาเพื่อนคุยเล่นสนุก ๆ

8) สร้างความสัมพันธ์ที่ดีจากเพื่อนคู่เพื่อนได้

2) ข้อเสียของเครือข่ายสังคมออนไลน์บนโลกไซเบอร์

1) เว็บไซต์ให้บริการบางแห่งอาจเป็นการเผยแพร่ข้อมูลส่วนตัวมากเกินไป หากผู้ใช้บริการไม่ระมัดระวังในการกรอกข้อมูลอาจถูกผู้ไม่หวังดีนำมาใช้ในทางเสียหายหรือละเมิดสิทธิได้

2) สังคมออนไลน์บนโลกไซเบอร์มีการแพร่ขยายไปในวงกว้าง หากผู้ใช้รู้เท่าไม่ถึงการณ์หรือขาดวิจารณญาณอาจโดนหลอกลวงหรือการนัดเจอกันเพื่อจุดประสงค์ร้ายตามที่เป็นการข่าว

3) เป็นช่องทางในการถูกละเมิดลิขสิทธิ์ ขโมยผลงานหรือถูกแอบอ้าง เพราะเป็นสื่อในการเผยแพร่ผลงาน รูปภาพต่าง ๆ ของเรา

4) ข้อมูลที่ต้องกรอกเพื่อสมัครสมาชิกบนเว็บไซต์ยากต่อการตรวจสอบว่าเป็นข้อมูลจริงหรือไม่ ดังนั้นอาจเกิดปัญหาเกี่ยวกับเว็บไซต์ที่กำหนดอายุการสมัครสมาชิกหรือการถูกบล็อกโดยบุคคลที่ไม่มีตัวตนได้

5) หากผู้ใช้อยู่กับหน้าจอคอมพิวเตอร์เป็นเวลานานอาจส่งผลต่อสายตาได้

6) หากผู้ใช้หมกมุ่นอยู่กับเครือข่ายสังคมออนไลน์มากเกินไป อาจส่งผลเสียต่อการเรียนได้ (องอาจ ฤทธิ์ทองพิทักษ์, 2539; สุกัญญา สดบรรทัด, 2541)

3) ประโยชน์ของเครือข่ายสังคมออนไลน์บนโลกไซเบอร์

บริษัทต่าง ๆ เริ่มหันมาใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ให้เป็นประโยชน์ในการประชาสัมพันธ์สินค้าและบริการมากขึ้นเนื่องจากการจัดการใช้งานและอัปเดตให้ทันสมัยได้ง่าย อีกทั้งยังเข้าถึงกลุ่มลูกค้าได้ดี เพราะส่วนใหญ่จะสำรวจและแยกประเภทความสนใจของสมาชิกอยู่แล้ว นอกจากนี้แล้วยังมีค่าใช้จ่ายที่ถูกและสามารถติดต่อสื่อสารระหว่างบริษัทกับลูกค้าผ่านข้อความแสดงความคิดเห็นได้อีกด้วย (จินตนา วัฒนทกกุลศล, 2543)

จากข้อดี ข้อเสียและประโยชน์ของเครือข่ายสังคมออนไลน์บนโลกไซเบอร์ สามารถสรุปได้ว่า ผู้ที่ใช้สามารถแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร อีกทั้งยังเป็นแหล่งที่สามารถค้นหาองค์ความรู้ใหม่ ๆ ไม่เพียงเท่านั้นผู้ที่ใช้สามารถเสนอและแสดงความคิดเห็นแลกเปลี่ยนความรู้หรือแม้แต่การตั้งข้อคำถามเพื่อให้บุคคลอื่นที่มีคำตอบได้ช่วยกันตอบ และสามารถนำผลงานของตัวเองมาเผยแพร่ เช่น งานเขียน รูปภาพ วิดีโอ เพื่อให้ผู้อื่นได้เข้ามารับชมและแสดงความคิดเห็นและที่สำคัญยังช่วยลดค่าใช้จ่ายในการติดต่อสื่อสาร สะดวกและรวดเร็ว ส่วนข้อเสียหากผู้ใช้ที่ใช้อยู่กับหน้าจอคอมพิวเตอร์เป็นเวลานานอาจส่งผลเสียต่ออวัยวะตาได้ และที่สำคัญเมื่อผู้ใช้หมกมุ่นมากจนเกินไปอาจทำให้เสียการเรียนหรือผลการเรียนตกต่ำได้จะทำให้เสียเวลาถ้าผู้ใช้ใช้อย่างไร้ประโยชน์ ดังนั้นเมื่อได้ทราบถึงคุณ และโทษของโลกไซเบอร์แล้วก็ควรที่จะรู้จักใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุด

2.1.5 แนวคิดเกี่ยวกับการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ (Cyber Bullying)

2.1.5.1 ความหมายของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์

เนื่องจากการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์นั้นสามารถเกิดขึ้นได้หลายช่องทางและหลายรูปแบบดังนั้นการให้ความหมายเกี่ยวกับการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ จึงมีนิยามความหมายที่แตกต่างกันออกไป

Stom and Stom (2005) ได้ให้ความหมายของ การรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ (Cyber Bullying) ไว้ว่าเป็นการใช้เครื่องมือทางอิเล็กทรอนิกส์เพื่อคุกคามหรือทำร้ายผู้อื่น เช่น ผ่านอีเมล โทรศัพท์มือถือ ข้อความโต้ตอบแบบทันที (IM) ข้อความสั้น (SMS) และห้องสนทนาออนไลน์ เพื่อให้ผู้อื่นเสื่อมเสีย หวาดกลัว และรู้สึกสิ้นหวัง

Payne (2007) กล่าวว่า การรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ (Cyber Bullying, e-Bullying, Online Bullying) หมายถึง การรังแกและคุกคามผ่านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ เช่น อีเมล โทรศัพท์มือถือ ข้อความโต้ตอบแบบทันที (IM) ข้อความสั้น (SMS) บล็อก และเว็บไซต์ ซึ่งทำให้เกิดอาชญากรรมคอมพิวเตอร์ได้ การรังแกในพื้นที่ไซเบอร์เป็นการกระทำโดยเจตนาและนำไปสู่ความตึงเครียดทางอารมณ์ ทำให้เกิดความทุกข์อย่างซ้ำ ๆ จากข้อความอิเล็กทรอนิกส์หนึ่งข้อความ การรังแกในพื้นที่ไซเบอร์อาจรวมถึงการคุกคามและกล่าวถึงเรื่องทางเพศ การใช้คำพูดที่รุนแรง การดูถูกดูแคลนรวมทั้งการส่งอีเมลไปรบกวนผู้อื่นที่ไม่ต้องการติดต่อกับผู้ส่ง

Smith et al. (2008) กล่าวว่า การรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ หมายถึง พฤติกรรมความก้าวร้าวของบุคคลหรือกลุ่มบุคคลที่เจตนาใช้เครื่องมืออิเล็กทรอนิกส์ ทำร้ายเหยื่อซึ่งยากที่จะ

ป้องกันตนเอง โดยกระทำอย่างซ้ำ ๆ ซึ่งการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ นั้นเพิ่งเกิดขึ้นในช่วงไม่กี่ปีที่ผ่านมาโดยเกิดขึ้นอย่างมากมายโดยเฉพาะทางโทรศัพท์มือถือและอินเทอร์เน็ต

ปองกมล สุรัตน์ (2553) กล่าวว่า รังแกในพื้นที่ไซเบอร์ หมายถึงการที่บุคคลหรือกลุ่มบุคคล (ผู้รังแก) ใช้การติดต่อสื่อสารผ่านช่องทางเทคโนโลยีและอินเทอร์เน็ต เช่น โทรศัพท์มือถือ อีเมล หรือเว็บไซต์ต่าง ๆ ในการลงข้อความหรือรูปภาพที่รุนแรง หยาดคาย ล้อเลียน อันเกี่ยวข้องกับบุคคลหรือกลุ่มบุคคลที่ตกเป็นเป้าหมาย ให้ปรากฏแก่สาธารณะ หรือส่งไปยังผู้ถูกรังแกโดยตรง

จากความหมายในข้างต้นจึงสามารถสรุปได้ว่า การรังแกในพื้นที่ไซเบอร์หมายถึงการรังแกหรือคุกคามผู้อื่นผ่านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ ไม่ว่าจะเป็น เว็บไซต์ อีเมล โทรศัพท์มือถือ ข้อความสั้น รวมไปถึงเว็บไซต์เครือข่ายสังคม เป็นการกระทำโดยเจตนาและนำไปสู่ความตึงเครียดทางอารมณ์ ทำให้เกิดความทุกข์อย่างซ้ำ ๆ เช่นการใช้คำพูดที่รุนแรง การดูถูกดูแคลน รวมทั้งการส่งอีเมล หรือโทรศัพท์ไปรบกวนผู้อื่น ซึ่งการกระทำในลักษณะนี้สามารถเกิดขึ้นได้ในทุกที่และทุกเวลา

2.1.5.2 รูปแบบและช่องทางในการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์

การรังแกในพื้นที่ไซเบอร์นั้นมีวัตถุประสงค์ที่แตกต่างกันออกไป ไม่ว่าจะเป็นการทำให้เกิดความอับอาย การคุกคาม ทำให้เกิดการเจ็บปวด หรือการตัดออกจากกลุ่ม ซึ่ง Bhat, Christine Suniti (2008) เขาได้แบ่งรูปแบบของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ไว้ดังนี้

- 1) การเปิดเผยข้อมูลส่วนบุคคล ครอบครัว และเพื่อน ทั้งข้อมูลที่เป็นความจริงและความเท็จ ที่ส่งผลให้บุคคลนั้นเกิดความอับอาย และเสื่อมเสียชื่อเสียง
- 2) การเผยแพร่รูปภาพ ทั้งที่ได้รับและไม่ได้รับอนุญาตจากเจ้าของรูปภาพ
- 3) การเผยแพร่วิดีโอคลิปที่ไม่ได้รับอนุญาต หรือวิดีโอคลิปที่เจ้าของทำขึ้น โดยเลือกเผยแพร่เฉพาะบางบุคคล
- 4) การตัดออกจากกลุ่มสังคม โดยการบดบังบุคคลออกจากรายชื่อการเป็นเพื่อนหรือการติดต่อ

นอกจากนี้แล้วจากการศึกษาของ Bhat, Christine and Suniti (2008) เขายังพบว่า การรังแกในพื้นที่ไซเบอร์นั้นมีช่องทางในการรังแกได้หลากหลายช่องทาง ได้แก่

- 1) โทรศัพท์มือถือ (Mobile Phone) เป็นเครื่องมือที่ถูกใช้เพื่อการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ใน 3 ช่องทางคือ ข้อความสั้น รูปภาพ และคลิปวิดีโอที่ถ่ายจากโทรศัพท์มือถือ เพราะข้อมูลเหล่านี้สามารถส่งต่อกันไปสู่คนในวงกว้าง และนำไปสู่ความเจ็บปวดและอับอายของเหยื่อ รูปภาพหรือคลิปวิดีโออาจถูกถ่ายโดยได้รับหรือไม่ได้รับอนุญาตจากเหยื่อ แล้วนำไปเผยแพร่

ผ่านช่องทางข้อความสั้น แห้วมีสิทธิถูกคุกคามผ่านการส่งข้อความมาข่มขู่ เช่น ข่มขู่จะทำร้าย เป็นต้น

2) ข้อความโต้ตอบทันที (Instant Message: IM) เนื่องจากเป็นรูปแบบของการสนทนากันโดยมีการตอบกลับโดยทันทีระหว่างผู้สนทนา 2 คน หรือมากกว่า ทำให้เปิดโอกาสให้เกิดการรังแกกันได้ง่าย โดยการทะเลาะหรือด่าทอระหว่างการสนทนาด้วยกัน

3) ห้องสนทนา หรือห้องแชท (Chat Rooms) เป็นรูปแบบของการประชุมสนทนากันหลาย ๆ คนในเวลาเดียวกัน จุดประสงค์เดิมของการสร้างห้องแชทคือเพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารและมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมระหว่างบุคคล โดยอนุญาตให้มีการพูดคุย ใช้เสียง และวิดีโอได้อย่างอิสระ ตัวอย่างของการรังแกผ่านห้องแชท เช่น การพูดคุยเรื่องเพศ อย่างเปิดเผยโดยไม่ได้รับการยินยอมจากเหยื่อ การด่าทอกันระหว่างกลุ่ม การจู่โจม โดยทำให้เกิดความเสียหายหรืออับอาย ซึ่งเหยื่อมักไว้วางใจในห้องแชทบางห้องและอาจไม่ทราบว่าสิ่งที่กำลังกระทำเป็นสิ่งที่ไม่สมควร

4) อีเมล (e-Mail) เป็นอีกช่องทางที่เปิดโอกาสที่ทำให้คนจำนวนมากถูกรังแกผ่านทางข้อความในอีเมล เนื่องจากในการส่งอีเมลในแต่ละครั้ง ข้อความสามารถถูกส่งไปยังคนจำนวนมากโดยผ่านเครือข่ายที่ติดต่อของแต่ละบุคคลในเวลาทีรวดเร็ว นอกจากนี้เสียง พูดคุย เสียงที่บันทึก และสิ่งที่เห็นด้วยตา สามารถส่งผ่านอีเมลได้ทั้งหมด

5) เว็บไซต์เครือข่ายทางสังคม (Social Networking Site) เป็นที่ทราบกัน ดีว่าเว็บไซต์เครือข่ายทางสังคมนั้นเป็นที่นิยมเป็นอย่างมากในกลุ่มเยาวชน เช่น เฟซบุ๊ก ไฮไฟว์ ทวิตเตอร์ โดยในเว็บไซต์กลุ่มนี้เปิดโอกาสให้ผู้เล่นสามารถสนทนากันด้วยการแชท การลงรูปถ่าย คลิปวิดีโอ ข้อความ ตลอดจนการแลกเปลี่ยนไฟล์ข้อมูลต่าง ๆ ซึ่งสิ่งเหล่านี้ทำให้คนจำนวนมากสามารถเข้าถึงข้อมูลได้เช่นเดียวกัน การรังแกจึงสามารถเกิดขึ้นจากการลงข้อมูลที่ทำร้ายผู้อื่น การปลอมตัวเป็นบุคคลอื่น การทะเลาะด่าทอกัน รวมไปถึงการวิจารณ์ในทางที่เสียหาย เป็นต้น

6) บล็อก (Blog) เป็นรูปแบบของการเขียนไดอารี่ออนไลน์หรือการถ่ายทอดความคิดลงในเว็บบล็อก ซึ่งการรังแกกันอาจเกิดขึ้นได้โดยการโพสต์ข้อความเชิงลบของเพื่อนร่วมชั้นเรียน เช่น รูปร่างหน้าตา ความฉลาด รวมไปถึงรสนิยมทางเพศ ที่อาจสร้างความไม่พึงพอใจต่อผู้ที่ถูกพูดถึงได้

อีกทั้งจากการศึกษาของ วิมลทิพย์ มุกสิกพันธ์และคณะ, 2552 เขาได้แบ่งรูปแบบของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ที่กระทำกันในสังคมไทย พบว่าโดยมีประเภทหลัก ๆ ได้แก่

- 1) การโจมตีกันด้วยข้อความที่รุนแรงหรือหยาดคายผ่านเว็บไซต์หรือมือถือ (Flaming)
- 2) การก่อกวนคุกคามผู้อื่นผ่านมือถือหรือเว็บไซต์อย่างซ้ำ ๆ (Harassment)
- 3) การนำข้อมูลส่วนตัวหรือข้อมูลที่เป็นความลับของผู้อื่นไปเผยแพร่ทางมือถือหรืออินเทอร์เน็ต (Outing and Trickery)
- 4) การเผยแพร่ข้อมูลที่เป็นความเท็จเกี่ยวกับผู้อื่นทางอินเทอร์เน็ตหรือมือถือ ส่งผลให้บุคคลนั้นได้รับความเสียหาย เสื่อมเสียชื่อเสียง อับอาย ถูกดูหมิ่นหรือเกลียดชัง (Denigration)
- 5) การแอบอ้างชื่อหรือตัวตนของผู้ถูกระทำเพื่อให้ร้าย คำทอหรือกระทำการประสังข์ร้ายทางมือถือหรืออินเทอร์เน็ต (Impersonation)
- 6) การข่มขู่ หรือคุกคามผู้อื่นอย่างซ้ำ ๆ อย่างจริงจังและรุนแรงผ่านมือถือหรืออินเทอร์เน็ต (Cyber talking) ซึ่งมีลักษณะทำนองเดียวกับการก่อกวนผู้อื่น แต่มีความเข้มข้นที่รุนแรงกว่า
- 7) การลบ บล็อกหรือปฏิเสธผู้อื่นออกจากกลุ่มสังคมออนไลน์ (Exclusion or ostracism)
- 8) การเผยแพร่คลิปวิดีโอที่เกี่ยวข้องกับผู้อื่น ซึ่งส่วนใหญ่นำเสนอวิดีโอผู้นั้นถูกระทำความรุนแรงทางกาย อันเป็นผลให้บุคคลนั้นเกิดความอับอาย เสื่อมเสียชื่อเสียง

จากรูปแบบและช่องทางในการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ สามารถสรุปได้ว่า รูปแบบการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ ซึ่งการเปิดเผยข้อมูลส่วนบุคคล ครอบครั เพื่อน เผยแพร่รูปภาพ วิดีโอที่ไม่ได้รับอนุญาต ทั้งข้อมูลที่เป็นจริงและเป็นเท็จ ให้ับเกิดความอับอาย เสื่อมเสียชื่อเสียง โดยผ่านช่องทางโทรศัพท์มือถือ ข้อความตอบโต้ ห้องสนทนา อีเมล เครือข่ายสังคมออนไลน์ และบล็อก ต่าง ๆ ซึ่งข้อมูลที่ถูกกล่าวเป็นรูปแบบและช่องทางในการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ทั้งสิ้น

2.1.5.3 ลักษณะเฉพาะและผลกระทบของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์

โดยทั่วไปการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์นั้นมักมีลักษณะเฉพาะที่แตกต่างกับการรังแกบนโลกแห่งความเป็นจริง เนื่องจากในโลกไซเบอร์นั้นผู้รังแกสามารถแสดงพฤติกรรมที่ต่อต้านหรือเป็นศัตรูได้มากขึ้น เพราะไม่ต้องใช้พลังกำลัง แต่ใช้เพียงคีย์บอร์ดแทนการใช้เสียงเพื่อให้เหยื่อเกิดความเจ็บปวด นอกจากนี้ช่องทางไซเบอร์ยังขาดการดูแลตรวจตรา เช่น เจ้าหน้าที่ประจำเซตุมจะตรวจตราการใช้งานแค่เพียงบางห้อง และช่องทางบางอย่างก็อยู่นอกเหนือการควบคุมไม่ว่าจะป็นอีเมล หรือข้อความสั้นเพราะเป็นการส่งข้อมูลกันระหว่างผู้ส่งกับผู้รับเท่านั้น

จึงไม่สามารถตรวจสอบได้ ในขณะที่เดียวกันวัยรุ่นก็รู้เรื่องเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์หรือโทรศัพท์มือถือมากกว่าผู้ปกครอง วัยรุ่นจึงใช้เทคโนโลยีด้วยตัวเอง โดยปราศจากการควบคุมจากผู้ปกครอง ทั้งในวัยรุ่นที่เป็นผู้รังแกและผู้ถูกรังแก (ปองกมล สุรัตน์, 2553)

อีกทั้งผู้ที่มีพฤติกรรมก้าวร้าวทางโลกไซเบอร์นั้นอาจมีพฤติกรรมเพิ่มขึ้นเนื่องจากไม่ได้อยู่ต่อหน้าเหยื่อ และใช้ความพยายามน้อยกว่าเพื่อให้เหยื่อเจ็บปวดทางจิตใจ ไม่จำเป็นที่ผู้รังแกต้องมีร่างกายที่ใหญ่กว่า อายุมากกว่า แข็งแรงกว่า หรือโดดเด่นกว่าเหยื่อ ทำให้การรังแกในพื้นที่ไซเบอร์จึงเป็นการกระทำที่ทำได้โดยใครคนใดคนหนึ่ง และกระทำจากที่ใดที่หนึ่งบนโลกไซเบอร์ได้ (Payne, 2007) โดยไม่มีช่องทางที่แน่นอนในการลงมือกระทำ เช่น ผ่านอีเมล ห้องแชท โทรศัพท์มือถือ เว็บไซต์ หรือช่องทางอื่น ๆ ซึ่งทำให้สามารถกระทำได้อย่างอิสระและไม่มีข้อจำกัดทางสังคม อีกปัจจัยหนึ่งก็คือ โทรศัพท์มือถือเป็นสิ่งที่หลีกเลี่ยงไม่ได้สำหรับผู้ใช้งาน จึงทำให้สามารถเป็นทั้งผู้รังแก และตกเป็นเหยื่อจากการรังแกได้ง่าย ไม่ว่าจะเป็นการข่มขู่ผ่านโทรศัพท์ การส่งข้อความที่มีลักษณะขยาบคาย นอกจากนี้การรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ยังสามารถเกิดขึ้นได้ทุกที่ และทุกเวลา แม้กระทั่งที่บ้าน และในห้องนอนของตัวเอง (ปองกมล สุรัตน์, 2553) อีกทั้งการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์นั้นสามารถเกิดขึ้นได้โดยที่ผู้กระทำไม่จำเป็นที่จะต้องมีการเปิดเผยชื่อ และสามารถทำให้ตัวตนมีลักษณะเป็นนิรนามได้นั้น สิ่งเหล่านี้ทำให้การรังแกในพื้นที่ไซเบอร์สามารถเกิดขึ้นได้มากกว่าการรังแกในโลกของความเป็นจริง (Mishna, Saini and Solmon, 2009)

ในแง่ของผลกระทบจากการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์นั้นมักจะมีความคล้ายคลึงกับการรังแกรูปแบบทั่ว ๆ ไป คือผู้ถูกรังแกมีแนวโน้มซึมเศร้า เห็นคุณค่าในตนเองต่ำ สิ้นหวัง หวาดวิตก มีสมาธิต่ำ แยกตัวออกจากสังคม ส่วนผู้รังแกอาจรู้สึกผิดและเสียใจต่อเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น นอกจากนี้ผู้ถูกรังแกอาจได้รับผลกระทบต่อการเรียนเช่น ขาดเรียน ผลการเรียนตกต่ำ และมีแนวโน้มที่จะใช้ความรุนแรงกับผู้อื่นมากขึ้น รวมไปถึงการฆ่าตัวตายที่เกิดขึ้นหลายราย เช่น ในกรณีนักเรียนอายุ 18 ปี ในญี่ปุ่นที่ตัดสินใจกระโดดตึกฆ่าตัวตายในโรงเรียน หลังจากที่เพื่อนร่วมชั้นนำภาพเปลือยไปเผยแพร่ผ่านเว็บไซต์พร้อมข่มขู่เรียกเงินจำนวนหนึ่ง หรืออีกกรณีหนึ่งมีนักเรียนอเมริกันอายุ 15 ปี ฆ่าตัวตายเพราะถูกนักเรียนหญิงรุ่นพี่คุกคามผ่านข้อความสั้น และผ่านเฟสบุ๊ก เพราะไม่พอใจเรื่องชู้สาว เป็นต้น จากกรณีดังกล่าวจึงเห็นได้ว่าผลกระทบจากการรังแกในพื้นที่ ไซเบอร์นั้นสามารถส่งผลกระทบทั้งต่อการเจ็บป่วยทางกายและทางจิต และสามารถเกิดขึ้นได้เสมอเนื่องจากการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์นั้นสามารถเกิดขึ้นได้ทุกที่ ทุกเวลา และแม้แต่ในสถานที่ส่วนตัว (ปองกมล สุรัตน์, 2553)

จากลักษณะเฉพาะ และผลกระทบจากการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ สามารถสรุปได้ว่าการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์มีลักษณะเฉพาะที่แตกต่างกับการรังแกบนโลกแห่งความเป็นจริง

เนื่องจากผู้รังแกสามารถแสดงพฤติกรรมที่ต่อต้านหรือเป็นศัตรู ได้มากขึ้น เพราะไม่ต้องใช้พลังกำลัง แต่ใช้เพียงคีย์บอร์ดแทนการใช้เสียงเพื่อให้เหยื่อเกิดความเจ็บปวดทางจิตใจ การรังแกในพื้นที่ไซเบอร์นั้นผู้รังแกไม่จำเป็นต้องมีร่างกายที่ใหญ่กว่า อายุมากกว่า แข็งแรงกว่า หรือโหดเหี้ยมกว่าเหยื่อ จึงเป็นการกระทำที่ทำได้โดยใครคนใดคนหนึ่ง และกระทำจากที่ใดที่หนึ่งบนโลกไซเบอร์ได้ อีกทั้งยังมีผลกระทบจากการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ โดยมักจะมีความคล้ายคลึงกับการรังแกรูปแบบทั่ว ๆ ไป คือ ผู้ถูกรังแกมีแนวโน้มซึมเศร้า เห็นคุณค่าในตนเองต่ำ สิ้นหวัง หวาดวิตก มีสมาธิต่ำ แยกตัวออกจากสังคม ส่วนผู้รังแกอาจรู้สึกผิดและเสียใจต่อเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น นอกจากนี้ผู้รังแกอาจได้รับผลกระทบต่อการเรียน เช่น ขาดเรียน ผลการเรียนตกต่ำ และมีแนวโน้มที่จะใช้ความรุนแรงกับผู้อื่นมากขึ้น รวมไปถึงการฆ่าตัวตาย ซึ่งเป็นผลกระทบจากการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ทั้งสิ้น

2.1.6 แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์

2.1.6.1 ความหมายของพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์

สิวพร ปกป้อง และวิมลทิพย์ มุกสิกพันธ์ (2553) ได้กล่าวว่า พฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ (Cyber Bullying) หมายความว่า พฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ (Cyber Bullying) หมายความว่า 1) การนิทาหรือคำทอผู้อื่นผ่านมือถือหรือเว็บไซต์ 2) การส่งข้อความก่อกวนผู้อื่นผ่านมือถือหรือเว็บไซต์ซ้ำ ๆ 3) การนำเอาข้อมูลที่ทำให้ผู้อื่นเสื่อมเสียไปเผยแพร่ทางมือถือ 4) การนำข้อมูลส่วนตัวหรือข้อมูลที่เป็นความลับของผู้อื่นไปเปิดเผยหรือส่งต่อทางมือถือ 5) การแอบอ้างชื่อของผู้อื่นไปให้ร้าย คำทอหรือกระทำการดังข้ออื่น ๆ ทางมือถือหรืออินเทอร์เน็ต 6) การล้อเลียน ข่มขู่หรือคุกคามผู้อื่นผ่านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ 7) การลบหรือบล็อกผู้อื่นออกจากกลุ่ม 8) การสร้างข่าวลือหรือการทำให้เกิดกระแสการต่อต้านผู้อื่นผ่านมือถือหรือผ่านอินเทอร์เน็ต

2.1.6.2 ลักษณะของพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์

สมาคมผู้บริโภคสงขลา (2013) ได้กล่าวว่า ลักษณะของการรังแกบนโลกไซเบอร์ โดยสำรวจจากผู้ปกครองของเยาวชนสรุปได้ว่า ผู้ปกครองส่วนใหญ่ทราบว่าบุตรหลานของตนเกี่ยวข้องกับการรังแกผ่านอินเทอร์เน็ตโดยบุตรหลานของผู้ปกครองส่วนใหญ่ล้วนเคยตกเป็นเหยื่อการรังแกผ่านอินเทอร์เน็ต ต่อมาคือผู้ปกครองรู้เห็นกับการรังแกผ่านอินเทอร์เน็ต และยังทราบถึงพฤติกรรมที่บุตรหลานเป็นผู้รังแกผู้อื่นผ่านอินเทอร์เน็ต โดยในส่วนใหญ่ที่ปรากฏว่าเด็กผู้หญิงมีอัตราตกเป็นเหยื่อมากกว่าเด็กผู้ชาย และสำหรับช่องทางที่บุตรหลานส่วนใหญ่ถูกรังแกหรือเป็นผู้ที่รังแกผู้อื่นผ่านอินเทอร์เน็ต คือ เครือข่ายสังคมต่าง ๆ ที่สามารถพูดคุย ตอบโต้กันผ่านระบบออนไลน์ ยังมีอีเมลและโทรศัพท์มือถือตามลำดับ

Field (2006) Mishna (2008) Conway (2009) Anker (2011) ปัญญาสมาพันธ์ เพื่อการวิจัยความเห็นสาธารณะแห่งประเทศไทย (2010) ศิวพร ปกป้อง และวิมลทิพย์ มุสิกพันธ์ (2553) ได้กล่าวถึง ลักษณะที่บ่งบอกถึงการแสดงออกซึ่งพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของเยาวชน อาทิเช่น ฉันได้ลบเพื่อนบางคนออกจากรูปลูกัดในอินเทอร์เน็ต เพื่อนได้ส่งอีเมลมาล้อชื่อฉัน ใครบางคนนำรูปภาพจากโทรศัพท์มือถือของฉันโดยไม่ได้รับอนุญาต ฉันล้อชื่อของคนอื่นผ่านอีเมล ห้องสนทนาตอบโต้แบบทันที ฉันเผยแพร่ความลับของผู้อื่นผ่านอีเมล ฉันได้พูดเรื่องเพศที่น่ารังเกียจของใครบางคนผ่านทางอินเทอร์เน็ต ฉันได้แพร่กระจายข่าวลือที่ไม่ดีของใครบางคนในทางไม่ดีผ่านการแชทออนไลน์ ใครบางคนได้ขู่ว่าจะเอาชนะหรือทำร้ายฉันผ่านทางอินเทอร์เน็ต ฉันได้แพร่กระจายข่าวลือที่ไม่ดีเกี่ยวกับใครบางคนผ่านทางอินเทอร์เน็ต ฉันได้สร้างข่าวลือในทางที่ไม่ดีแล้วเผยแพร่ผ่านทางอินเทอร์เน็ต ฉันได้พูดอะไรบางอย่างผ่านอินเทอร์เน็ตให้คนอื่น ๆ อึดอัดใจ ใครบางคนได้ส่งอีเมลมาคุกคามฉัน ใครบางคนได้ปล่อยข่าวลือเรื่องโกหกเกี่ยวกับฉันบนอินเทอร์เน็ต มีใครบางคนได้กล่าวถึงฉันในทางที่ไม่ดีผ่านโปรแกรมแชทออนไลน์ ใครบางคนได้ปฏิเสธฉันบนอินเทอร์เน็ต (เช่น เกมออนไลน์) ใครบางคนได้ส่งข้อความคุกคามฉัน ฉันได้ขู่ว่าจะทำให้ใครบางคนเจ็บผ่านทางอินเทอร์เน็ต ใครบางคนได้ขู่ไม่ให้ฉันพูดคุยในอินเทอร์เน็ตเมื่อฉันปฏิเสธการสนทนาแบบห้องแชท ฉันได้ส่งอีเมลไปคุกคามใครบางคน

จากลักษณะของพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ที่กล่าวมาข้างต้น สามารถสรุปได้ว่า ลักษณะของการรังแกกันบนโลกไซเบอร์มีหลายรูปแบบ ซึ่งสาเหตุสำคัญมาจากเครือข่ายสังคมออนไลน์ต่าง ๆ บนโลกไซเบอร์โดยเฉพาะอย่างยิ่ง FaceBook ที่กำลังได้รับความนิยมจากทุกเพศทุกวัยเพราะสามารถเข้าถึงได้ง่ายและไม่จำเป็นต้องเปิดเผยข้อมูลหรือระบบตัวตนที่เป็นจริงส่งผลให้ผู้ที่มีประสงค์ร้ายใช้เป็นช่องทางในการรังแก คุกคาม และทำร้ายจิตใจผู้อื่นได้อย่างง่ายดาย

2.1.6.3 ประเภทของพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์

จากที่ได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องสามารถแยกประเภทของพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ได้เป็น 5 ประเภท คือ การนินทาหรือด่าทอผู้อื่น การหมิ่นประมาทผู้อื่น การแอบอ้างชื่อผู้อื่น การนำความลับที่เป็นข้อมูลส่วนตัวของผู้อื่นไปเปิดเผยและการลบหรือบล็อกผู้อื่นออกจากรูปลูกัดบนโลกไซเบอร์และจากประเภทดังกล่าวผู้วิจัยได้กำหนดเป็นตัวบ่งชี้ อธิบายได้ดังนี้

ประเภทที่ 1 การนินทาหรือด่าทอผู้อื่น

กล่าวคือ การกระทำระหว่างคนสองคนหรือมากกว่านั้นที่เริ่ม โดยการแลกเปลี่ยนอีเมล (Markus, 1994; Moore, Kurtzberg, Thompson and Morris, 1999; Landry, 2000; Turnage,

2007) การค้นหาหรือคำทอผู้อื่นผ่านอีเมลโดยมีลักษณะเป็นข้อความที่มีรูปแบบของความเป็นศัตรู ธุรกรณ ข่มขู่ ดูหมิ่น เลียดสีและการเหยียดสีผิวผู้อื่นลักษณะบางส่วนรวมไปถึงข้อความที่เป็นลักษณะของการค้นหาผู้อื่นและใช้ข้อความที่หยาบคายต่อผู้อื่นซ้ำ ๆ เพื่อแสดงอารมณ์ที่ไม่พอใจ การใช้ถ้อยคำที่เสื่อมเสีย โดยลักษณะทั้งหมดที่ได้กล่าวมาข้างต้นจะเป็นลักษณะของการข่มขู่กันบนโลกไซเบอร์ (Harrison and Falvey, 2002; Friedman and Curral, 2003; Wolak, Mitchell and Finkelhor, 2006)

ประเภทที่ 2 การหมิ่นประมาทผู้อื่น

กล่าวคือ การที่บุคคลไปโพสต์ที่เป็นอันตราย ซึ่งหมายถึง สิ่งที่ไม่เป็นความจริง หรือสิ่งที่ทำให้ผู้อื่นเสื่อมเสียเกี่ยวกับบุคคลอื่นผ่านโลกไซเบอร์ (Kowalski and Limber, 2007) รังแกบนโลกไซเบอร์สามารถโพสต์ข้อความเรื่องราวเกี่ยวกับบุคคลอื่น ๆ ผ่านเว็บไซต์หรือโปรแกรมต่าง ๆ ที่ได้รับความนิยมในปัจจุบันและผู้ตกเป็นเหยื่อของการหมิ่นประมาทบนโลก ไซเบอร์ในบางครั้งไม่สามารถลบข้อมูลที่ผู้อื่นหมิ่นประมาทได้อาจเป็นเพราะว่าเขาไม่เคยมีการเข้าถึงเว็บไซต์ที่ข้อมูลผิดถูกโพสต์ไป (Smith, Mahdavi, Carvalho and Tippett, 2006) ยังกล่าวอีกว่าการหมิ่นประมาทรวมหมายถึงการตัดต่อภาพหรือคลิปวิดีโอที่ทำให้ผู้อื่นเสื่อมเสียโดยไม่ได้รับอนุญาต

ประเภทที่ 3 การแอบอ้างชื่อผู้อื่น

กล่าวคือ เป็นลักษณะการระบุตัวตนเองเป็นคนอีกคนหนึ่งและได้โพสต์ข้อมูลส่วนตัวหรือข้อมูลต่าง ๆ ว่าเป็นคนคนนั้น (Kowalski and Limber, 2007) เนื่องจากธรรมชาติของอินเทอร์เน็ตสามารถที่จะเลียนแบบค่อนข้างง่ายและไม่สามารถที่จะรู้ได้ว่าสิ่งที่ใครได้โพสต์บางสิ่งบางอย่างเป็นข้อมูลที่ขาดความน่าเชื่อถือและนอกจากนี้ยังเป็นไปได้ที่จะปลอมตัวเป็นคนอื่นผ่านทางห้องสนทนา กรณีหนึ่งของการเลียนแบบทำให้เป็นที่นิยมโดยสื่อในปี ค.ศ. 2008 ที่เกี่ยวข้องกับเด็กผู้หญิงสองคนและเป็นหนึ่งในคุณแม่ของเด็กสาว อายุ 13 ปี ฆ่าตัวตายหลังจากที่เธอพบว่าเพื่อนที่ดีที่สุดได้ปลอมตัวเป็นเด็กหนุ่มและแกล้งทำเป็นว่าชอบก่อนที่จะหันไปด่าว่าเธอ ซึ่งกรณีนี้เป็นหนึ่งตัวอย่างที่หมายถึงการข่มขู่บนโลกไซเบอร์ซึ่งเป็นที่สนใจของประชาชนจำนวนมาก (Tresniowski, Truesdell and Morrissey, 2008)

ประเภทที่ 4 การนำความลับที่เป็นข้อมูลส่วนตัวของผู้อื่นไปเปิดเผยหรือส่งต่อ

การนำเอาความลับที่เป็นข้อมูลส่วนตัวของผู้อื่นไปเปิดเผยหรือส่งต่อบนโลกไซเบอร์ (Kowalski and Limber, 2007) เป็นการนำความลับที่เกี่ยวข้องกับผู้อื่นทำการส่งผ่านไปยังอีเมล หรือโปรแกรมที่สามารถโพสต์บนหน้าเว็บโดยไม่ได้รับอนุญาตเป็นข้อมูลที่

สามารถทำให้เกิดความเสียหาย ความอับอาย ต่อผู้ที่ตกเป็นเหยื่อและยังถือเป็นการหลอกลวงโดยจงใจอาจส่งผลเสียต่อผู้ที่เกี่ยวข้อง

ประเภทที่ 5 การลบหรือบล็อกผู้อื่นออกจากกลุ่ม

การลบหรือบล็อกผู้อื่นออกจากกลุ่มบนโลกโซเชียลสามารถใช้งานผ่านคอมพิวเตอร์เพื่อทำการลบหรือการปิดกั้นคนจากรายชื่อเพื่อน ห้องสนทนา กลุ่มอินเทอร์เน็ต กลุ่มเครือข่ายหรือเว็บไซต์เกม (Kowalski and Limber, 2007) จากการศึกษาได้พบว่าผู้ที่ตกเป็นเหยื่อหรือโดนกีดกัน ลบหรือบล็อกออกจากกลุ่มบนโลกโซเชียล พบว่า มีการกระทำที่มีประสิทธิภาพมากในความหมายของการข่มขู่ (Williams, 1997)

2.1.6.4 ทักษะที่มีต่อพฤติกรรมการรังแกกันบนโลกโซเชียล

ศิวพร ปกป้อง และวิมลทิพย์ มุสิกพันธ์ (2553) ได้จัดกลุ่มข้อคำถามอันเกี่ยวเนื่องกับทักษะที่มีต่อพฤติกรรมการข่มเหงรังแกกันบนโลกโซเชียลออกเป็น 2 กลุ่ม นั้นคือกลุ่มที่เห็นว่าการข่มเหงรังแกเป็นประเด็นในด้านลบ เช่น การเห็นว่าการข่มเหงรังแกเป็นพฤติกรรมก้าวร้าวและเป็นสิ่งที่ไม่ควรกระทำ คือ สิ่งที่เราเห็นว่ามันส่งผลเสียต่อสุขภาพจิตของผู้ถูกรังแกไม่ควรที่จะกระทำมากที่สุด รองลงมาคือสิ่งที่เราเห็นว่าเป็นพฤติกรรมที่แสดงออกถึงความก้าวร้าว ต่อมาคือสิ่งที่เราเห็นว่าเป็นพฤติกรรมที่ร้ายแรง สิ่งที่เราเห็นว่ามันเป็นการสร้างปัญหาให้กับผู้อื่น สิ่งที่เราสัมผัสว่าเป็นเรื่องผิด สิ่งที่เราเห็นว่าเป็นสิ่งที่ไม่ควรจะทำและประการสุดท้ายคือ สิ่งที่เราเห็นว่าเป็นความรุนแรงอย่างหนึ่ง ส่วนกลุ่มที่มองว่าการข่มเหงรังแกเป็นประเด็นด้านบวก ซึ่งมองว่าการรังแกเป็นเรื่องปกติที่แสดงออกถึงความเก่งและเป็นเรื่องที่ใคร ๆ ก็ทำกันในสังคม

เมื่อได้สอบถามถึงทัศนคติของเยาวชนซึ่งส่วนใหญ่พบว่าจะมีแนวโน้มเห็นพฤติกรรมการข่มเหงรังแกบนโลกโซเชียลในระดับกลางค่อนข้างมาทางด้านเห็นด้วยหรือยอมรับได้ว่าเป็นเรื่องปกติ ประการแรกเป็นสิ่งที่เรารู้สึกว่าผู้ที่กระทำมีอำนาจเหนือผู้อื่นมากที่สุด รองลงมาคือเรารู้สึกว่าผู้ที่กระทำเก่ง ต่อมาคือเรารู้สึกว่าผู้กระทำสนุกสนาน เราเห็นว่าไม่ได้เป็นการทำร้ายใคร เราเห็นว่าทุกคนมีอิสระที่จะทำตามที่ต้องการ เราเห็นว่าผู้ที่กระทำได้ระบายความรู้สึก เราเห็นว่าเป็นเรื่องที่ดีใคร ๆ ก็ทำกัน และประการสุดท้ายก็คือเรารู้สึกว่าผู้ที่กระทำได้รับการยอมรับ แต่เป็นที่น่าสังเกตว่ามีประเด็นที่ว่าเรารู้สึกว่าผู้กระทำสนุกสนาน เห็นว่าทุก ๆ คนที่มีอิสระที่จะทำตามที่ต้องการ และเราเห็นว่าผู้ที่กระทำได้ระบายความรู้สึก ซึ่งเป็นเรื่องที่เยาวชนเห็นด้วย เห็นด้วยอย่างยิ่งแสดงให้เห็นได้ว่าการข่มเหงรังแกกันบนโลกโซเชียลในสายตาเยาวชนจำนวนมากมีแนวโน้มเห็นว่าเป็นเรื่องปกติที่ทุกคนมีสิทธิที่จะทำได้

จากทัศนคติที่มีต่อพฤติกรรมการรังแกกันบนโลกโซเชียลที่กล่าวมาข้างต้น สามารถสรุปได้ว่าส่วนใหญ่มีแนวโน้มเห็นว่าพฤติกรรมการรังแกกันบนโลกโซเชียลเป็นเรื่องปกติ ยังมองว่า

เป็นเรื่องของการระบายความรู้สึก เรื่องความสนุกสนาน เพราะเห็นว่าไม่ได้เป็นการทำร้ายใครหรือทำให้ใครเดือดร้อน ซึ่งทัศนคติที่ได้กล่าวมาทั้งหมดแสดงให้เห็นว่าเป็นเรื่องที่สำคัญและน่าเป็นห่วงมากท่ามกลางสังคมในปัจจุบันและอาจจะก่อให้เกิดพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์เพิ่มมากยิ่งขึ้นหากยังไม่มี การให้ความรู้หรือเข้ามาแก้ไขอย่างจริงจัง ดังนั้นการสร้างทัศนคติที่ถูกต้องก็เป็นเรื่องจำเป็น สำหรับรัฐบาล และหน่วยงานต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง

2.1.7 แนวคิดเกี่ยวกับจิตวิทยาเกี่ยวกับพื้นที่ไซเบอร์ (Psychology of Cyberspace)

โดยทั่วไปแล้วพื้นที่ไซเบอร์จะมีลักษณะเฉพาะที่แตกต่างไปจากพื้นที่ของโลกจริง ซึ่งลักษณะเฉพาะที่โดดเด่นของพื้นที่ไซเบอร์ก็คือความเป็นนิรนาม (Anonymity) ดังนั้นความเป็นนิรนามบนพื้นที่ไซเบอร์จึงทำให้ผู้ใช้สามารถสร้างตัวตนที่หลอกลวงขึ้นมาเพื่อติดตามคนอื่นได้ ซึ่งจะส่งผลให้เยาวชนสามารถรุกรานคนอื่นได้อย่างสาธารณะ การใช้สื่อในกลุ่มเยาวชนจึงมีแนวโน้มในการนำไปสู่ความรุนแรงเพิ่มขึ้น ความเป็นนิรนามกับวัฒนธรรมที่หลอกลวง (Culture of Deception) มักมีความเกี่ยวข้องกับการสื่อสารแบบออนไลน์เป็นอย่างมาก เพราะทำให้เยาวชนรู้สึกไม่ต้องระมัดระวังในการกระทำที่เกิดขึ้นในพื้นที่ไซเบอร์ พวกเขาสามารถเปิดเผยอะไรก็ได้สามารถที่จะไปด่าทอต่อใครก็ได้โดยไม่ต้องสนใจว่าจะเกิดอะไรตามมา ซึ่งไม่เหมือนกับในโลกของความเป็นจริงที่จะต้องระวังตัวในการกระทำเหล่านี้ ซึ่งโดยปกติแล้วเยาวชนก็มักจะใช้ชีวิตในพื้นที่ไซเบอร์ค่อนข้างเยอะ ไม่ว่าจะเป็นการแชทในห้องสนทนา การส่งอีเมล การพูดคุยกันผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ ทำให้วัยรุ่นมีความเสี่ยงที่จะนำไปสู่การมีพฤติกรรมไม่เหมาะสมผ่านโลกไซเบอร์ได้ (Ilene, Berson and Ferron, 2002)

เนื่องจากสภาพแวดล้อมในสังคมออนไลน์มีลักษณะเฉพาะที่ชัดเจน ทำให้การมีปฏิสัมพันธ์กันในโลกของความเป็นจริงและโลกไซเบอร์ย่อมมีความแตกต่างกัน ซึ่งลักษณะเฉพาะทางจิตวิทยาของพื้นที่ไซเบอร์นั้น ประกอบด้วยองค์ประกอบต่าง ๆ ดังนี้ Suler (2005)

2.1.7.1 ลดความรู้สึกในการสัมผัส (Reduced Sensations) ถึงแม้ว่าเทคโนโลยีในปัจจุบันทำให้การสื่อสารในพื้นที่ไซเบอร์สามารถมองเห็นถึงการแสดงทางสีหน้า ภาษากายสามารถสื่อสารได้ทั้งภาพและเสียง ทำให้สามารถพัฒนาความสัมพันธ์ได้ค่อนข้างง่าย แต่สิ่งเหล่านี้ก็ยังมีข้อจำกัดในการเข้าถึงของหลายกลุ่ม เนื่องจากจากสื่อพื้นที่ไซเบอร์นั้นส่วนใหญ่เป็นการสื่อสารผ่านการพิมพ์ข้อความเป็นหลัก ทำให้ลดการเผชิญหน้าโดยตรงซึ่งจะทำให้เยาวชนสามารถแสดงพฤติกรรมบางอย่างที่จะส่งผลต่อความรุนแรงได้มากขึ้น

2.1.7.2 การสื่อสารผ่านข้อความ (Texting) ข้อความถือเป็นสารที่มีประสิทธิภาพในการแสดงออกถึงตัวตนและพฤติกรรม ไม่ว่าจะเป็นผ่านอีเมล ห้องสนทนา ข้อความสั้น รวมถึง

ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ ซึ่งการสื่อสารผ่านข้อความถือเป็นรูปแบบของการสื่อสารที่พบมากที่สุดผ่านการใช้เครื่องมืออิเล็กทรอนิกส์ เนื่องจากสามารถใช้ได้สะดวก และเสียค่าใช้จ่ายต่ำ อีกทั้งการพิมพ์ข้อความใด ข้อความหนึ่งสามารถนำเสนอความคิด ของผู้ส่งได้เป็นอย่างดี การสื่อสารผ่านข้อความจึงเพิ่มโอกาสให้ผู้กระทำสามารถแสดงพฤติกรรมที่จะนำไปสู่ความรุนแรงได้ง่ายมากขึ้น

2.1.7.3 ความยืดหยุ่นของเอกลักษณ์ (Identity Flexibility) การหลีกเลี่ยงการเจอกันแบบตัวต่อตัว ส่งผลต่อการอยากรู้ อยากเห็นเกี่ยวกับการนำเสนอตัวตนของคนอื่น ๆ ดังนั้น การสื่อสารที่มีเฉพาะข้อความ ทำให้มีทางเลือกในการนำเสนอความเป็นตัวเองมากขึ้น การแสดงตัวตนจึงเป็นเพียงการแสดงตัวตนเพียงบางส่วน หรือนำเสนอสิ่งที่ตนจินตนาการก็ได้ บางคนก็ใช้เพื่อแสดงบางอย่างที่ไม่เหมาะสม ในบางครั้งก็ทำให้พวกเขาสามารถเปิดเผยปัญหาส่วนตัวบางอย่างที่ไม่สามารถเปิดเผยหรือปรึกษาผู้อื่นในการเผชิญหน้าแบบตัวต่อตัวได้

2.1.7.4 เปลี่ยนแปลงการรับรู้ (Altered Perception) การได้พูดคุยกับบุคคลต่าง ๆ ผ่านห้องสนทนา แชท หรืออีเมล ทำให้เกิดจินตนาการผ่านโลกมัลติมีเดีย ที่จะส่งผลต่อการรับรู้ของเขาต่อบางเรื่อง เพราะการสื่อสารผ่านโลกไซเบอร์ทำให้เกิดจินตนาการที่หลุดพ้นออกจากรูปแบบเดิม ๆ ประสบการณ์จึงส่งผลต่อจิตสำนึกของผู้ใช้พื้นที่ไซเบอร์ในการสื่อสาร

2.1.7.5 สถานะที่เท่าเทียมกัน (Equalized Status) บนพื้นที่อินเทอร์เน็ตส่วนใหญ่ ทุกคนจะมีสถานะที่เท่าเทียมกัน ทุกคนจะไม่คำนึงถึงสถานะทางเศรษฐกิจ เชื้อชาติ อายุ เพศ ฯลฯ แต่สิ่งที่จะกำหนดคตินิพลของเรากับคนอื่นก็คือ ทักษะในการสื่อสาร ทักษะในการเขียน คุณภาพของความคิดและความรู้ทางเทคนิคเท่านั้น ดังนั้นการแสดงพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับความรุนแรงจึงสามารถเกิดขึ้นได้กับทุกคน

2.1.7.6 ระยะเวลาของพื้นที่ (Transcended Space) การสื่อสารผ่านโลกไซเบอร์สามารถย่อโลกให้แคบลง ทำให้คนที่อยู่ห่างกันสามารถสื่อสารหรือแสดงพฤติกรรมในลักษณะต่าง ๆ ระหว่างกันได้ ปัจจัยทางภูมิศาสตร์ไม่สามารถขัดขวางพวกเขาได้ ซึ่งปัจจัยนี้แม้ว่าจะมีประโยชน์ต่อการสื่อสารหรือการช่วยเหลือกัน แต่มันก็ส่งผลกระทบทางลบที่ทำให้คนที่อยู่ในพื้นที่ห่างกันสามารถทำร้ายกันได้ง่ายมากขึ้นเช่นเดียวกัน

2.1.7.7 การปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์แบบชั่วคราว (Temporal Flexibility) พื้นที่ไซเบอร์สามารถสร้างพื้นที่ชั่วคราวในการสื่อสารได้ตลอดเวลา เครื่องมือในการสื่อสารสามารถเปลี่ยนแปลงได้ตลอดเวลา สามารถเปลี่ยนอีเมลได้เมื่อต้องการ เปลี่ยนชื่อผู้ใช้ได้ตลอดเวลา หรือระงับบัญชีได้ทำให้เมื่อเผชิญหน้ากับความรุนแรงก็สามารถจัดการกับปัญหาได้หรือในขณะเดียวกันก็เป็นการเพิ่มช่องทางในการถูกระทำความรุนแรงได้เช่นเดียวกัน

2.1.7.8 สังคมที่หลากหลาย (Social Multiplicity) เป็นที่แน่นอนว่าพื้นที่โซเชียลทำให้เราสามารถพบเจอและติดต่อกับผู้คนได้นับร้อย นับพันในเวลาเดียวกัน การสร้างความสัมพันธ์จึงมีลักษณะแบบชั่วคราว ในระยะเวลานั้น ๆ การโพสต์ข้อความในเครือข่ายสังคมออนไลน์แต่ละครั้งจะทำให้ผู้อ่านจำนวนมากจนนับไม่ถ้วน ทำให้ผู้ใช้มีทางเลือกในการเจอเพื่อนและศัตรูได้ตลอดเวลา

2.1.7.9 สามารถบันทึกทุกสิ่งทุกอย่างได้ (Media Disruption) ในพื้นที่โซเชียลผู้ใช้จะมีความสามารถในการควบคุมการสื่อสารด้วยตนเอง พวกเขาสามารถนำตัวเองออกจากพื้นที่โซเชียลได้ทุกเมื่อ ดังนั้นเมื่อผู้ใช้มีความรู้สึกว่าเขาต้องเจอกับความรุนแรง พวกเขาสามารถปิดเครื่องหรือออกจากพื้นที่เหล่านั้นได้ตลอดเวลา ซึ่งต่างกับพื้นที่จริงที่พวกเขาไม่สามารถหนีปัญหาได้

2.1.7.10 สามารถบันทึกทุกสิ่งทุกอย่างได้ (Record Ability) กิจกรรมต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นเราย่อมหวาดระแวง ดังนั้นบางครั้งผู้ใช้จึงต้องมีความระมัดระวัง เพราะสิ่งที่พูดบางครั้งก็จะกลับมาหลอกหลอนตัวเขาเอง ซึ่งปัจจัยนี้อาจช่วยให้พวกเขามีความระมัดระวังในการใช้สื่อ หรือแสดงความคิดเห็นในพื้นที่โซเชียลมากขึ้น

ด้วยลักษณะเฉพาะของพื้นที่โซเชียลตามที่ได้อธิบายมาทำให้เห็นได้ว่าการสื่อสารในพื้นที่โซเชียลนั้นมีทั้งลักษณะด้านบวกที่ทำให้ผู้ใช้สามารถที่จะแสดงพฤติกรรมบางอย่างที่ไม่สามารถแสดงออกในการเผชิญหน้าในโลกจริงได้ สามารถพูดคุยหรือปรึกษาในสิ่งที่ไม่กล้าพูดตรง ๆ ได้ แต่การแสดงพฤติกรรมบางอย่างพื้นที่โซเชียลก็ส่งผลกระทบต่อเช่นเดียวกัน เนื่องจากตัวตนในพื้นที่โซเชียลมักมีลักษณะที่เป็นนิรนาม ทำให้คำพูดเหล่านั้นไม่สามารถที่จะตรวจสอบถึงความจริงหรือความถูกต้องได้ และไม่สามารถที่จะเอาผิดกับผู้ที่ทำพฤติกรรมที่ไม่ดีในพื้นที่ออนไลน์ได้ สิ่งเหล่านี้จึงส่งผลให้การกระทำในลักษณะของการรังแกกันในพื้นที่โซเชียลกระจายตัวเพิ่มมากขึ้นในกลุ่มเยาวชน ทำให้พื้นที่โซเชียลจึงกลายเป็นช่องทางในการดูถูกซึ่งกันและกัน แลกเปลี่ยนความคิดเห็นทางเพศ โจมตีความคิดเห็นของผู้อื่น โดยไม่ต้องระวังในการแสดงพฤติกรรมต่าง ๆ มากเท่ากับโลกของความเป็นจริง (Ilene et.al., 2002)

ในการศึกษาเกี่ยวกับการรังแกในพื้นที่โซเชียลพบว่าปัจจัยเฉพาะของพื้นที่โซเชียลนำไปสู่การรังแกในพื้นที่โซเชียลประกอบด้วย 2 ปัจจัยคือ การรังแกในพื้นที่โซเชียลสามารถเกิดขึ้นได้ทุกที่ทุกเวลา ทั้งที่บ้านหรือที่โรงเรียน ผ่านโทรศัพท์มือถือและคอมพิวเตอร์ทำให้การรังแกสามารถเกิดขึ้นได้อย่างต่อเนื่อง โดยเยาวชนไม่ทันที่จะระวังตัว และการรังแกในพื้นที่โซเชียลเกิดขึ้นเพราะเป็นการกระทำที่นิรนามโดยไม่มีการเปิดเผยชื่อ บางครั้งก็มีการสร้างตัวละครขึ้นมาเพื่อการกลั่นแกล้ง จึงไม่รู้ว่าใครเป็นผู้รังแก ทำให้ผู้กระทำมีความกล้าที่จะกระทำการรังแกโดยไม่เกรงกลัวว่าจะถูกจับได้ ทำให้การรังแกในลักษณะนี้เกิดขึ้นได้บ่อยครั้งมาก (Mishna et.al.,

2009) ซึ่งประเด็นเกี่ยวกับการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์นั้นได้มีการศึกษาในประเด็นนี้ทั้งจากในประเทศและต่างประเทศอยู่พอสมควร ตามที่จะได้กล่าวในส่วนต่อไป

2.1.8 แนวคิดความรู้เกี่ยวกับกฎหมายคอมพิวเตอร์

ความรู้เกี่ยวกับกฎหมายคอมพิวเตอร์ เป็นความรู้เกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ตที่เสี่ยงต่อการกระทำผิดกฎหมายเทคโนโลยีและสารสนเทศ ซึ่งข้อกฎหมายที่พบว่า การใช้อินเทอร์เน็ตรูปแบบไหนเป็นการที่เสี่ยงต่อการผิดกฎหมายเทคโนโลยีและสารสนเทศ ตามพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550

มาตรา 5 ผู้ใดเข้าถึงโดยมิชอบซึ่งระบบคอมพิวเตอร์ที่มีมาตรการป้องกันการเข้าถึงโดยเฉพาะและมาตรการนั้นมิได้มีไว้สำหรับตน ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกิน 6 เดือน หรือปรับไม่เกิน 10,000 บาท หรือทั้งจำทั้งปรับ

มาตรา 6 ผู้ใดล่วงรู้มาตรการป้องกันการเข้าถึงระบบคอมพิวเตอร์ที่ผู้อื่นจัดทำขึ้นเป็นการเฉพาะ ถิ่นนำมาตรการดังกล่าวไปเปิดเผยโดยมิชอบในประการที่น่าจะเกิดความเสียหายแก่ผู้อื่น ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกิน 1 ปี หรือปรับไม่เกิน 20,000 บาท หรือทั้งจำทั้งปรับ

มาตรา 7 ผู้ใดเข้าถึงโดยมิชอบซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์ที่มีมาตรการป้องกันการเข้าถึงโดยเฉพาะและมาตรการนั้นมิได้มีไว้สำหรับตน ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกิน 2 ปี หรือปรับไม่เกิน 40,000 บาท หรือทั้งจำทั้งปรับ

มาตรา 8 ผู้ใดกระทำความผิดโดยมิชอบด้วยวิธีการทางอิเล็กทรอนิกส์เพื่อดักจับไว้ซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์ของผู้อื่นที่อยู่ระหว่างการส่งในระบบคอมพิวเตอร์ และข้อมูลคอมพิวเตอร์นั้นมิได้มีไว้เพื่อประโยชน์สาธารณะหรือเพื่อให้บุคคลทั่วไปใช้ประโยชน์ได้ ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกิน 3 ปี หรือปรับไม่เกิน 60,000 บาท หรือทั้งจำทั้งปรับ

มาตรา 9 ผู้ใดทำให้เสียหาย ทำลาย แก้ไข เปลี่ยนแปลง หรือเพิ่มเติมไม่ว่าทั้งหมดหรือบางส่วน ซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์ของผู้อื่นโดยมิชอบ ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกิน 5 ปี หรือปรับไม่เกิน 100,000 บาท หรือทั้งจำทั้งปรับ

มาตรา 10 ผู้ใดกระทำความผิดโดยมิชอบ เพื่อให้การทำงานของระบบคอมพิวเตอร์ของผู้อื่นถูกระงับ ชะลอ ขัดขวาง หรือรบกวนจนไม่สามารถทำงานตามปกติได้ ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกิน 5 ปี หรือปรับไม่เกิน 100,000 บาท หรือทั้งจำทั้งปรับ

มาตรา 11 ผู้ใดส่งข้อมูลคอมพิวเตอร์หรือจดหมายอิเล็กทรอนิกส์แก่บุคคลอื่นโดยปกปิดหรือปลอมแปลงแหล่งที่มาของการส่งข้อมูลดังกล่าว อันเป็นการรบกวนการใช้ระบบคอมพิวเตอร์ของบุคคลอื่นโดยปกติสุข ต้องระวางโทษปรับไม่เกิน 100,000 บาท

มาตรา 14 การนำเข้าเผยแพร่เนื้อหาอันไม่เหมาะสม ซึ่งจะมีโทษต้องระวางจำคุกไม่เกิน 5 ปี และปรับไม่เกิน 100,000 บาท ซึ่งสามารถนำมาปรับใช้ร่วมกับประมวลกฎหมายอาญาฐานหมิ่นประมาทได้

ความรู้เกี่ยวกับกฎหมายคอมพิวเตอร์ ความผิดฐานหมิ่นประมาท ตามประมวลกฎหมายอาญามีดังนี้

มาตรา 326 ผู้ใดใส่ความผู้อื่นต่อบุคคลที่สาม โดยประการที่น่าจะทำให้ผู้อื่นนั้นเสียชื่อเสียง ถูกดูหมิ่น หรือถูกเกลียดชัง ผู้นั้นกระทำความผิดฐานหมิ่นประมาท ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกิน 1 ปี หรือปรับไม่เกิน 20,000 บาท หรือทั้งจำทั้งปรับ

มาตรา 328 ถ้าความผิดฐานหมิ่นประมาทได้กระทำให้โดยการโฆษณาด้วยเอกสาร ภาพวาด ภาพระบายสี ภาพยนตร์ ภาพหรือตัวอักษรที่ทำให้ปรากฏไม่ว่าด้วยวิธีใด ๆ แผ่นเสียง หรือ สิ่งบันทึกเสียง บันทึกภาพ หรือบันทึกอักษร กระทำโดยการกระจายเสียง หรือการกระจายภาพ หรือโดยกระทำการป่าวประกาศด้วยวิธีอื่น ผู้กระทำความผิดต้องระวางโทษจำคุกไม่เกิน 2 ปี และปรับไม่เกิน 200,000 บาท

จากการศึกษาความรู้เกี่ยวกับกฎหมายคอมพิวเตอร์ สามารถสรุปได้ว่า กฎหมายเกี่ยวกับพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 และความรู้เกี่ยวกับความผิดฐานหมิ่นประมาท ตามประมวลกฎหมายอาญา การกระทำความผิดนั้นมีโทษทั้งจำและปรับ เป็นส่วนสำคัญของปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจตอบได้หรือไม่ตอบได้จากการถูกรังแกบนพื้นที่โซเชียล เนื่องจากผู้ที่รู้กฎหมายอาจไม่กระทำความผิดหรือมีความยับยั้งชั่งใจมากกว่าผู้ที่ไม่ทราบกฎหมายดังกล่าว

2.1.9 แนวคิดทฤษฎีกลุ่มอ้างอิง

กลุ่มอ้างอิง หมายถึง บุคคลหนึ่งหรือกลุ่มหนึ่งซึ่งเป็นบุคคลในความคิด (Like-minded People) ซึ่งจะเป็นตัวแทนของค่านิยมและบรรทัดฐานและเป็น กลุ่มมาตรฐานที่บุคคลจะใช้เปรียบเทียบในการประเมินการกระทำพฤติกรรมบุคคลในความคิดนี้อาจจะมีลักษณะเด่นพิเศษที่ คุณลักษณะเฉพาะส่วน ที่ดึงดูดความสนใจหรือไม่ก็ได้ หรืออาจจะเป็นกลุ่มใกล้ชิดก็ได้ (Yorburg, 1982: 104) พฤติกรรมของกลุ่มอ้างอิง จะมีส่วนในแง่ของการเป็นเครื่องมือให้ ความรู้ที่ดียิ่งดีต่อการกระทำพฤติกรรมใด ๆ และเป็นตัวกำหนดบรรทัดฐานของการ กระทำอันจะส่งผลต่อการสร้าง พฤติกรรมใหม่ของบุคคล ทั้งนี้ บุคคลอาจจะเป็น สมาชิกของกลุ่มหรือไม่เป็นสมาชิกของกลุ่มก็ได้ แต่บุคคลพึงพอใจที่จะยึดรูปแบบ พฤติกรรมดังกล่าวมาเป็นตัวแบบ ดังนั้น กลุ่มอ้างอิงอาจเป็นกลุ่ม

ที่บุคคลติดต่อ สัมพันธ์ด้วยหรือรู้จักเป็นการส่วนตัว หรือเป็นลักษณะของปัจเจกบุคคล (Individual) ที่เป็นนามธรรมอันจะเป็นตัวแทนของรูปแบบพฤติกรรมที่บุคคลยึดถือ

กลุ่มอ้างอิงทั้งหมดมิใช่จะเป็น "บุคคลในความคิด" (Like-minded People) ของบุคคลเสมอไป บางกลุ่มอาจเป็น เพียงกลุ่มมาตรฐานที่บุคคลเปรียบเทียบ ในบางบทบาทเท่านั้น ดังนั้น แต่ละบุคคลอาจมีกลุ่มอ้างอิงหลาย ๆ แบบ เช่น ในบทบาทของครูอาจจะมีรูปแบบของความเป็นครูกลุ่มหนึ่ง ในบทบาทของแม่บ้านก็มีรูปแบบอีกอย่างหนึ่ง เป็นต้น เพราะในชีวิตของบุคคลนั้นมีบทบาทในสังคมอยู่หลายบทบาท ดังนั้นในการจะพิจารณาการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของปัจเจกบุคคลจะอาศัย ข้อมูลจากกลุ่มอ้างอิง ซึ่งมีความแตกต่างจากบุคคลในแง่ของความคาดหวัง การประเมินผลที่จะตัดสินใจกระทำสิ่งใดนั้น ปัจเจกบุคคลจะประเมินจากผลได้ (Benefits) ของบุคคลอื่นที่มีความคล้ายคลึงกับตนเองในแง่ของสถานภาพทางเศรษฐกิจ และสังคม (ภัทรธิดา ผลงาม, 2544)

จากแนวความคิดนี้ ได้ข้อสรุปว่า บุคคลจะต้องมีบุคคลใดบุคคลหนึ่ง ซึ่งถูกใช้เป็นเกณฑ์เปรียบเทียบทั้งในทางบวกและทางลบ กล่าวคือจะพยายาม กระทำพฤติกรรมใด ๆ ให้เหมือนหรือเทียบเท่าบุคคลที่เขาใช้เป็นบรรทัดฐาน (ทางบวก) หรือกระทำความผิดให้สูงกว่ากลุ่มที่ใช้เปรียบเทียบ (ทางลบ)

ในการศึกษาครั้งนี้มุ่งใช้แนวคิดทฤษฎีกลุ่มอ้างอิง เพื่อเป็นแนวทาง ในการอธิบายถึงการตอบโต้และไม่ตอบโต้จากการถูกรังแกบนพื้นที่ไซเบอร์ ของกลุ่มเพื่อน โดยมีความเชื่อพื้นฐานว่า นักเรียน นักศึกษา อาชีวศึกษา อาจจะมีความสัมพันธ์เป็นเกณฑ์ในการเปรียบเทียบทั้งในทางบวกและทางลบ

2.2 ผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.2.1 งานวิจัยเกี่ยวกับพฤติกรรมการรังแก

บุญญาพัฒน์ ยอดปราง (2550) ศึกษาเรื่อง Bullying Among Lower Secondary School Students in Pattani Province มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความชุกของพฤติกรรมการรังแกของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นในจังหวัดปัตตานีรวมทั้งสร้างสมการเพื่อทำนายปัจจัยเสี่ยงที่อาจส่งผลให้นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นมีพฤติกรรมรังแกด้วยการศึกษาแบบตัดขวาง ซึ่งกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นของจังหวัดปัตตานีจำนวน 244 คน มีอายุอยู่ระหว่าง 12-19 ปี การเก็บรวบรวมข้อมูลวิเคราะห์เพื่อหาความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรต้นกับตัวแปรตามด้วยไคสแควร์สร้างสมการด้วยการถดถอยพหุแบบโลจิสติกส์ พบว่า นักเรียนมีความชุกของ

พฤติกรรมการรังแกร้อยละ 18.5 (95% CI: 13.6-23.4) พบว่าเพศไม่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการรังแก กล่าวคือ นักเรียนชายและนักเรียนหญิงมีพฤติกรรมการรังแกไม่แตกต่างกันปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการรังแก คือ อายุ เชื้อชาติ พื้นที่ตั้งของโรงเรียนซึ่งการทะเลาะวิวาทของบิดามารดา โดยเฉพาะอย่างยิ่งผลที่ได้จากการศึกษาครั้งนี้แสดงให้เห็นว่าการที่ครอบครัวใช้ความรุนแรงต่อกันจะส่งผลให้นักเรียนมีพฤติกรรมไปรังแกผู้อื่น

เกษตรชัย และหิมี (2554) ศึกษาเรื่อง Bullying Behaviour in Patani Primary School มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความชุกของพฤติกรรมการรังแกของนักเรียนระดับประถมศึกษาในจังหวัดปัตตานีและเพื่อศึกษาถึงปัจจัยเสี่ยงที่ส่งผลให้นักเรียนได้มีพฤติกรรมการรังแก ด้วยการศึกษาแบบตัวขวาง โดยการวิจัยครั้งนี้จำแนกพฤติกรรมการรังแกของนักเรียน 2 วิธี ซึ่งผลจากการศึกษา พบว่านักเรียนมีความชุกของพฤติกรรมการรังแกในวิธีที่ 1 ร้อยละ 32.9 และวิธีที่ 2 ร้อยละ 20.9 ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการรังแกมากที่สุดของทั้งสองวิธี คือ การทะเลาะตบตีกันของบิดามารดา โดยนักเรียนที่เคยเห็นบิดามารดาตบตีกันจะมีพฤติกรรมรังแกที่สูงกว่านักเรียนที่ไม่เคยเห็นบิดามารดาตบตีกันถึง 4.50 เท่า สำหรับวิธีที่ 1 และ 7.60 เท่าสำหรับวิธีที่ 2 รวมทั้งการชมการดูนประเภทรุนแรงจะส่งผลต่อพฤติกรรมการรังแกสูงกว่านักเรียนที่รับ ชมการดูนประเภทตลก และมหัศจรรย์เล็กน้อยถึง 1.87 เท่าสำหรับวิธีที่ 1 และ 2.87 สำหรับวิธีที่ 2

จากผลงานวิจัยของพฤติกรรมการรังแก สามารถสรุปได้ว่า พฤติกรรมการรังแก ไม่ว่าจะเป็นเพศชาย หรือเพศหญิง ก็มีพฤติกรรมการรังแกได้เช่นเดียวกัน ซึ่งมีปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการรังแก คือ อายุ เชื้อชาติ โรงเรียน การใช้ความรุนแรงของบิดา มารดา และสื่อการดูนประเภทรุนแรง ซึ่งปัจจัยเหล่านี้ส่งผลให้เกิดพฤติกรรมการรังแกทั้งสิ้น

2.2.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์

Field (2006) ศึกษาเรื่อง ลักษณะของการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ ผลจากการศึกษาพบว่าลักษณะที่เรียกได้ว่าเป็นพฤติกรรมที่เป็นการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ คือ ฉันทลบเพื่อน บางคนออกจากกลุ่มในอินเทอร์เน็ต เพื่อส่งอีเมลมาล้อเลียนในทางที่ไม่ดี เพื่อนได้นำรูปภาพจากโทรศัพท์ของฉันโดยไม่ได้รับอนุญาต ฉันทล้อเลียนคนอื่นบนอินเทอร์เน็ต ฉันทำเอารูปภาพในโทรศัพท์มือถือของคนอื่นโดยไม่ได้รับอนุญาต ฉันทส่งต่อคนอื่นทั้ง ๆ ที่สิ่งนั้นควรจะเป็นความลับ ฉันทพูดเรื่องเพศที่น่ารังเกียจของใครบางคนทางอินเทอร์เน็ต ฉันทแพร่กระจายข่าวลือที่ไม่ดีของใครบางคนผ่านอีเมล ฉันทส่งข้อความไปก่อกวนใครบางคน ฉันทกล่าวถึงใครบางคนในทางที่ไม่ดีผ่านอีเมล ใครบางคนขู่ว่าจะเอาชนะหรือทำร้ายฉันทางอินเทอร์เน็ต ฉันทแพร่กระจายข่าวลือที่ไม่ดีเกี่ยวกับใครบางคนทางอินเทอร์เน็ต ฉันทสร้างข่าวลือในทางที่ไม่ดีแล้วส่งให้คนอื่นทางข้อความ ใครบางคนส่งอีเมลมา

คุกคามฉับฉับพุดอะไรบางอย่างผ่านอินเทอร์เน็ตให้คนอื่น ๆ อึดอัดใจ ใครบางคนได้ปล่อยข่าวลือเรื่องโกหกเกี่ยวกับฉันในอินเทอร์เน็ต ใครบางคนกล่าวถึงฉันในทางที่ไม่ดีผ่านโปรแกรมแชทออนไลน์ ใครบางคนปฏิเสธฉันจากสิ่งที่อยู่บนอินเทอร์เน็ต เช่น เกมออนไลน์ ฉันขู่ว่าจะเอาชนะหรือทำให้ใครบางคนเจ็บผ่านทางอินเทอร์เน็ต ใครบางคนขู่ไม่ให้ฉันพุดคุยในอินเทอร์เน็ตเมื่อฉันปฏิเสธการสนทนาแบบห้องแชท ฉันได้ส่งอีเมลไปคุกคามใครบางคน สิ่งเหล่านี้เป็นพฤติกรรมที่กล่าวได้ว่าเป็นพฤติกรรมการกลั่นแกล้งไซเบอร์ที่มีอยู่ในสังคมออนไลน์ในปัจจุบัน

Conway (2009) ศึกษาเรื่อง การข่มขู่ในอินเทอร์เน็ตในยุคดิจิทัล ผลจากการศึกษาพบว่าผู้ที่ตกเป็นเหยื่อของการข่มขู่กลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ มักจะกังวล รู้สึกว่าไม่ปลอดภัยและเป็นเรื่องที่ยากจะมีความละเอียดอ่อนในขณะที่การรังแกมีเพิ่มมากขึ้นทุกวันซึ่งเป็นผลจากความล้มเหลวของการศึกษาลักษณะมีคนจงใจหรือมีคนชักจูงให้กระทำ ลักษณะทางกายภาพ ลักษณะบุคลิกภาพของครอบครัว การอบรมเลี้ยงดู และนโยบายโรงเรียนและการปฏิบัติ สำหรับทั้งเหยื่อและผู้ที่ยั่วยุ นักเรียนจะได้ใช้เทคโนโลยีที่ทันสมัยเพื่อก่อกวนเพื่อนของพวกเขา และได้สรุปถึงลักษณะของการข่มขู่ผ่านอินเทอร์เน็ตหรือเป็นลักษณะการคุกคามทั้งในรูปแบบของการหมิ่นประมาท การปลอมตัว การส่งเมล การส่งข้อความ ซึ่งทำให้เหยื่อทนทุกข์ทรมานมากขึ้นและเหยื่อผู้ที่เคราะห์ร้ายจะไม่สามารถหลบจากการข่มขู่นี้ได้

Anker (2011) ศึกษาเรื่อง การข่มขู่ในยุคของเทคโนโลยี ผลจากการศึกษา พบว่า มีการเข้าถึงที่ง่ายต่อการใช้เทคโนโลยี ผลจากการศึกษา พบว่า มีการเข้าถึงที่ง่ายต่อการใช้เทคโนโลยี ปัญหาของการข่มขู่ในวัยรุ่นได้เพิ่มขึ้น แม้ว่าการข่มขู่ยังคงเกิดขึ้นในรูปแบบดั้งเดิมของการติดต่อแบบตัวต่อตัว การข่มขู่ในยุคเทคโนโลยีได้กลายเป็นเรื่องปกติมากขึ้นในขณะที่เด็กและเยาวชนมีการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตมากขึ้น ไม่ว่าจะข่มขู่ด้วยภาพ การส่งข้อความตัวอักษรผ่านทางโทรศัพท์มือถือ ลักษณะของผู้ที่ตกเป็นเหยื่อ เช่น ไม่อยากไปโรงเรียน ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำ เกิดภาวะซึมเศร้า จากการข่มขู่ในยุคของเทคโนโลยี

ปัญญาสมพันธ์เพื่อการวิจัยความเห็นสาธารณะแห่งประเทศไทย (2552) ศึกษาเรื่อง ลักษณะพฤติกรรมการข่มขู่รังแกผ่านโลกไซเบอร์ของเยาวชนไทยเขตกรุงเทพมหานคร ผลจากการศึกษา พบว่า ประสพการณ์ตรงจากกลุ่มตัวอย่างผลการศึกษาชี้ว่าร้อยละ 43.9 เคยถูกนิทาหรือคำทอผ่านมือถือ ในขณะที่ร้อยละ 29.90 เคยถูกส่งข้อความก่อกวนผ่านทางมือถือหรืออีเมลมาแล้วทั้งสิ้น โดยมีรายละเอียดการถูกรังแกเรียงจากมากไปหาน้อยดังนี้คือ 1) โคนินทาหรือถูกคำทอโดยผู้อื่นผ่านมือถือหรืออีเมลร้อยละ 43.90 2) โคนส่งข้อความก่อกวน โดยผู้อื่นผ่านมือถือหรืออีเมลซ้ำ ๆ ร้อยละ 29.90 3) โคนนำข้อมูลที่ทำให้เสื่อมเสียไปเผยแพร่ผ่านทางมือถือหรืออีเมลร้อยละ 6.30 โคนนำข้อมูลส่วนตัวหรือข้อมูลที่เป็นความลับไปเปิดเผยหรือส่งต่อทางมือถือร้อยละ 5.90

5) โคนแอบอ้างชื่อไปให้ร้านค้าทอหรือกระทำการดัดข้ออื่นทางมือถือร้อยละ 5.20 6) ถูกล้อเลียน ช่มชู้หรือคุกคามผ่านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ร้อยละ 4.50 โคนลบหรือบดล้อออกจากกลุ่มและสร้าง ขาวล้อหรือให้เกิดกระแสการต่อต้านผ่านมือถือหรืออินเทอร์เน็ตร้อยละ 4.40 ผลการศึกษาระบุอีกว่า กลุ่มตัวอย่างกว่าร้อยละ 54.17 ไม่ทราบว่าใครเป็นผู้กระทำในขณะที่ร้อยละ 39.04 คาดเดาได้ว่า เพื่อน ๆ เป็นคนกระทำและเมื่อกลุ่มตัวอย่างโดนรังแก พวกเขามีการแก้ปัญหา ดังนี้ 1) ตอบโต้หรือ รังแกกลับทันที 36.17 2) บอกให้ผู้อื่นทราบร้อยละ 34.71 3) เก็บไว้คนเดียวไม่บอกใครร้อยละ 18.48

ศิวพร ปกป้อง และวิมลทิพย์ มุสิกพันธ์ (2553) ได้ศึกษาเรื่อง ปัจจัยที่มีผลต่อทัศนคติและ พฤติกรรมการกระทำความรุนแรงทั้งทางกายภาพและการข่มเหงรังแกผ่านโลกโซเชียลของเยาวชน ไทย ผลจากการศึกษา พบว่า เยาวชนไทยในปัจจุบันเกือบทุกคนสามารถที่จะเข้าถึงอุปกรณ์สื่อสาร ที่ทันสมัย ประเภทโทรศัพท์มือถือและอินเทอร์เน็ตได้ง่ายและมีความถนัดในการได้ใช้อุปกรณ์เหล่านี้ มีจำนวนมาก แต่ผลการศึกษาชี้ว่า อุปกรณ์ทันสมัยเหล่านี้ถูกใช้เป็นเครื่องมือในการสร้างความ รุนแรงการข่มเหงการรังแกกันและมีแนวโน้มด้วยว่าพฤติกรรมการข่มเหงรังแกกันนั้น หายยังไม่มี การแก้ไขจะถูกกลายกลายเป็นพฤติกรรมที่เยาวชนมีแนวโน้มที่จะเห็นเป็นเรื่องปกติ ในขณะที่ประเด็น การข่มเหงรังแกกันผ่านโลกโซเชียลยังไม่เห็นหน่วยงานใดทำหน้าที่รับผิดชอบ โดยตรงทั้งการป้องกัน แก้ไขและการออกข้อกำหนดเชิงนโยบายที่รู้เท่าทันต่อปัญหานี้ เมื่อเป็นเช่นนี้ภาครัฐควรต้องเข้ามา เป็นหน่วยงานหลักในการจัดการกับปัญหาและควรหาทางแก้ก่อนที่ปัญหาจะถูกถามจนกลายเป็น วิถีปกติของเยาวชนไทย ผลจากการศึกษาให้ข้อค้นพบอย่างสำคัญว่า กลุ่มตัวอย่างเกินกว่าครึ่งหนึ่ง เคยเห็นการกระทำความรุนแรงทางกายภาพที่บิดามารดามีต่อกัน โดยในจำนวนของเยาวชน ร้อยละ 7 เห็นสมาชิกครอบครัวใช้ความรุนแรงทางวาจาต่อกัน (มากกว่าสัปดาห์ละครั้ง) โดยยังพบว่า เยาวชนไทยมีแนวโน้มของการเห็นคุณค่าในตนเองต่ำโดยราว 1 ใน 4 ของเยาวชน มีความรู้สึกในทางลบต่อตนเองและมองว่าความสำเร็จเป็นเรื่องที่เป็นไปได้ยาก ซึ่งสิ่งนี้ชี้ให้เห็นถึง ความจำเป็นที่ต้องสร้างความรู้สึกบวกให้เกิดขึ้นกับเยาวชน เพราะความรู้สึกบวกจะสร้างพลัง สร้างสรรค์ที่จำเป็นต่อการพัฒนาตนและพัฒนาชาติต่อไป

ปัญญาสมพันธ์เพื่อการวิจัยความเห็นสาธารณะแห่งประเทศไทย (2554) ศึกษาเรื่อง การจัดการพฤติกรรมการข่มเหงรังแกผ่านโลกโซเชียลด้วยการมีส่วนร่วมของครอบครัว โดยพบว่า ผู้ปกครองส่วนใหญ่มีความคิดว่าจะแก้ปัญหาโดยการดุด่า ตักเตือน ควบคุมการใช้สื่อ ลงโทษ และ คอยสอดส่องพฤติกรรมในกรณีที่ลูกเป็นฝ่ายกระทำ ส่วนในกรณีที่ลูกเป็นผู้ที่ถูกกระทำผู้ปกครอง โดยส่วนใหญ่คาดว่าจะใช้วิธีการสืบหาตัวผู้กระทำและเจรจาปัญหา ให้กำลังใจลูก ให้ลูกหลีกเลี่ยง และระมัดระวังตัวมากขึ้น มีจำนวนน้อยรายที่บรรยายถึงมาตรการเชิงรุกอย่างเป็นรูปธรรม อาทิเช่น การแจ้งความ หรือตรวจสอบประวัติการใช้สื่อ

2.2.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเครือข่ายสังคมออนไลน์บนโลกไซเบอร์

จุฑามณี คายะนันท์ (2554) ศึกษาเรื่อง พฤติกรรมและผลกระทบจากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เฟชบุ๊กดอทคอม โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาลักษณะประชากรและพฤติกรรมของผู้ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เฟชบุ๊กอีกทั้งเพื่อศึกษาพฤติกรรมผู้ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เฟชบุ๊กและเพื่อศึกษาถึงผลกระทบที่กลุ่มผู้ใช้บริการได้รับจากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เฟชบุ๊กเป็นการวิจัยเชิงสำรวจใช้แบบสอบถามในการเก็บรวบรวมข้อมูล ใช้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 400 คน โดยใช้วิธีการสุ่มแบบผสมผสาน ผลการศึกษา พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศหญิงมากกว่าเพศชาย โดยส่วนใหญ่มีอายุระหว่าง 21-30 ปี กลุ่มตัวอย่างเข้าใช้บริการเฉลี่ยต่อสัปดาห์น้อยกว่า 11 ครั้งร้อยละ 61.2 น้อยกว่า 61 นาทีร้อยละ 63.8 ตั้งแต่เวลา 19.01-22.00 น. บ่อยที่สุดร้อยละ 50.5 และร้อยละ 46.8 จะเลือกใช้บริการที่บ้าน

ภาณุวัฒน์ กองราช (2554) ศึกษาเรื่อง พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของวัยรุ่นในประเทศไทย: กรณีศึกษา FaceBook โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาถึงลักษณะพฤติกรรมของวัยรุ่นรูปแบบการใช้บริการ และศึกษาเปรียบเทียบความสัมพันธ์ของลักษณะทางประชากรศาสตร์กับพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของวัยรุ่น เป็นงานวิจัยเชิงสำรวจ โดยใช้เครื่องมือเป็นแบบสอบถามในการเก็บรวบรวมข้อมูล กลุ่มตัวอย่างจะมีอายุระหว่าง 13-24 ปี รวมทั้งสิ้น 400 คน ผลการวิจัย พบว่า กลุ่มตัวอย่างเป็นเพศหญิงมากกว่าเพศชาย ซึ่งมีการศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรี ระดับการใช้ 1-5 ครั้งต่อสัปดาห์ ในการใช้แต่ละครั้งใช้เวลา 1-3 ชั่วโมงต่อครั้ง และมีประสบการณ์ใช้บริการน้อยกว่า 1 ปี โดยที่ส่วนใหญ่เคยใช้บริการหรือกิจกรรมต่าง ๆ ที่มีใน FaceBook ประกอบไปด้วย การโต้ตอบบนกระดานสนทนา การเข้าร่วมกลุ่มต่าง ๆ การเล่นเกม การตอบคำถาม การแบ่งปันรูปภาพ การแบ่งปันวิดีโอ การค้นหาเพื่อนเก่า การส่งข้อความ การร่วมแสดงความคิดเห็น การกดไลค์และจากการพิสูจน์สมมติฐานงานวิจัย พบว่า พฤติกรรมความหลงใหลจนผิดปกติและการติดตั้งการใช้งานเป็นผลมาจากการรับรู้ความเพลิดเพลินและอิทธิพลทางสังคม ซึ่งสามารถบอกได้ว่า การที่กลุ่มวัยรุ่นมีความเพลิดเพลินในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์จนทำให้เกิดความรู้สึกชื่นชอบ และสนุกสนาน รวมถึงเป็นการกระทำตามกระแสนิยม จึงทำให้อัตราในการใช้เพิ่มขึ้นจนเกิดเป็นการติดการใช้งานและอาจทำให้เกิดความรู้สึกกังวลหรือหมกมุ่นว่าจะต้องเข้าไปใช้งานอีก จนกลายเป็นความหลงใหลจนผิดปกติ

สามารถสรุปได้ว่า การรับรู้ถึงความเสี่ยงที่จะเกิดจากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ไม่มีความสัมพันธ์หรือทำให้พฤติกรรมความหลงใหลและ การติดการใช้งานในกลุ่มวัยรุ่นลดลงแต่อย่างใด เนื่องจากกลุ่มวัยรุ่นดังกล่าวจะมีความระมัดระวังมากในการใช้งานเครือข่ายสังคม

ออนไลน์และจะไม่ใช้งานถ้ารู้สึกว่าคุณเองได้รับความเสี่ยง ดังนั้นแล้วจะมีโอกาสน้อยมากที่ผู้ใช้งานจะรู้ถึงความเสี่ยง ซึ่งจะมีพฤติกรรมการติดต่อใช้งานและความหลงใหลจนผิดปกติ

2.2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์

การศึกษาของ Mishna, Saini and Solmon (2009) เรื่อง Ongoing and Online: Children and Youth's Perceptions of Cyber Bullying ซึ่งเป็นการศึกษาเพื่อสำรวจความสัมพันธ์ระหว่างการใช้อินเทอร์เน็ตออนไลน์กับการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ โดยใช้วิธีการศึกษาเชิงคุณภาพ จากการสนทนากลุ่มจากนักเรียนจำนวน 38 คน พบว่าปัจจัยเฉพาะที่นำไปสู่การรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ตันมี 2 ปัจจัย ปัจจัยที่ 1 คือการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์สามารถเกิดขึ้นได้ทุกที่และทุกเวลา ทั้งที่บ้านหรือที่โรงเรียนผ่านโทรศัพท์มือถือและคอมพิวเตอร์ทำให้การรังแกสามารถเกิดขึ้นได้อย่างต่อเนื่องโดยเยาวชนไม่ทันที่จะระวังตัว ปัจจัยที่ 2 คือ การรังแกในพื้นที่ไซเบอร์เกิดขึ้นเพราะเป็นการกระทำที่นิรนาม โดยไม่มีการเปิดเผยชื่อ บางครั้งก็มีการสร้างตัวละครขึ้นมาเพื่อการกลั่นแกล้ง จึงไม่รู้ว่าใครเป็นผู้รังแก ทำให้ผู้กระทำมีความกล้าที่จะกระทำการรังแกโดยไม่เกรงกลัวว่าจะถูกจับได้ ทำให้การรังแกในลักษณะนี้เกิดขึ้นได้บ่อยครั้งมาก

จากการศึกษาของ Nanthanat Sogsiri (2010) เรื่อง Relationship between Personal Characteristics Family Context and Cyber-bullying among Secondary and Vocational Student in Bangkok ซึ่งนำข้อมูลจากงานวิจัยเรื่อง การสำรวจพฤติกรรมการข่มเหงรังแกผ่านโลกไซเบอร์ของเยาวชนไทยในเขตกรุงเทพมหานคร มาวิเคราะห์ต่อ โดยเลือกเฉพาะข้อมูลที่ได้จากนักเรียนในระดับมัธยมศึกษาและนักเรียนอาชีวศึกษาจำนวน 120 คน ซึ่งพบว่าปัจจัยที่ส่งผลต่อการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ตันประกอบด้วย เพศ ระดับการศึกษา ประเภทโรงเรียน ระยะเวลาในการใช้อินเทอร์เน็ตในแต่ละวัน ความสัมพันธ์ของครอบครัว รายได้ของครอบครัว ทักษะการรับรู้เกี่ยวกับการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ แต่อย่างไรก็ตามปัจจัยเหล่านี้ส่งผลต่อการรังแกกันในพื้นที่ไซเบอร์ในระดับความสัมพันธ์ที่ไม่สูงมากนัก

บทที่ 3

กรอบแนวคิดและวิธีการวิจัย

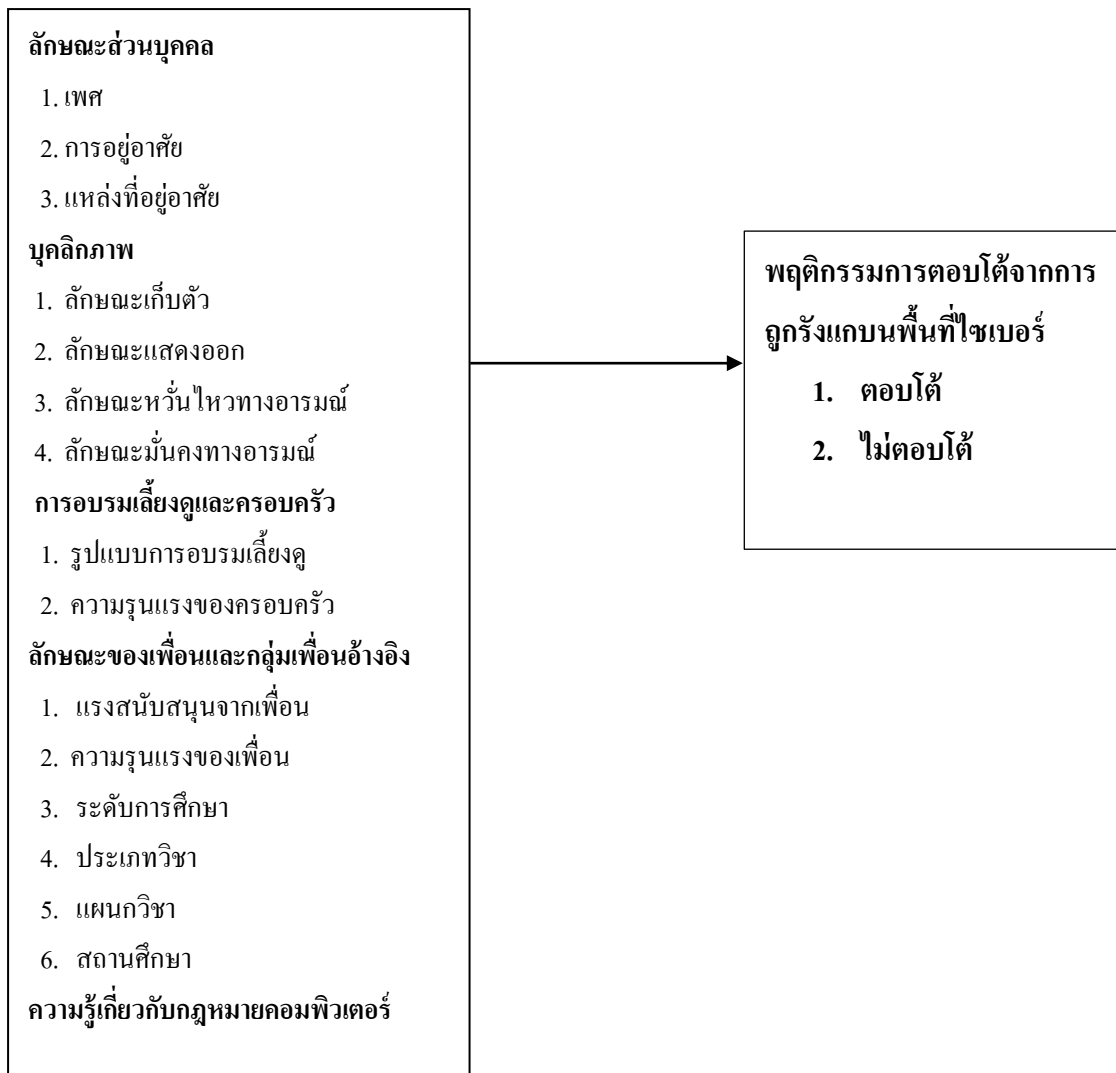
การศึกษาครั้งนี้เพื่อศึกษาเกี่ยวกับปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมตอบโต้จากการถูกรังแกบนพื้นที่โซเชียลของวัยรุ่นในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา เขตกรุงเทพมหานคร ผู้วิจัยได้ทบทวนเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องโดยนำมาสังเคราะห์เพื่อสร้างกรอบแนวคิดและวิธีการวิจัยดังนี้

3.1 กรอบแนวคิด

จากการศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องผู้วิจัยได้ยึด แนวคิดและทฤษฎีต่าง ๆ สรุปว่า การศึกษาครั้งนี้ได้มีการศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมตอบโต้จากการถูกรังแกบนพื้นที่โซเชียลมีปัจจัย ลักษณะส่วนบุคคล บุคลิกภาพ การอบรมเลี้ยงดูและครอบครัว ลักษณะของกลุ่มเพื่อน และความรู้เกี่ยวกับกฎหมายคอมพิวเตอร์ โดยผ่านช่องทางการสื่อสารออนไลน์

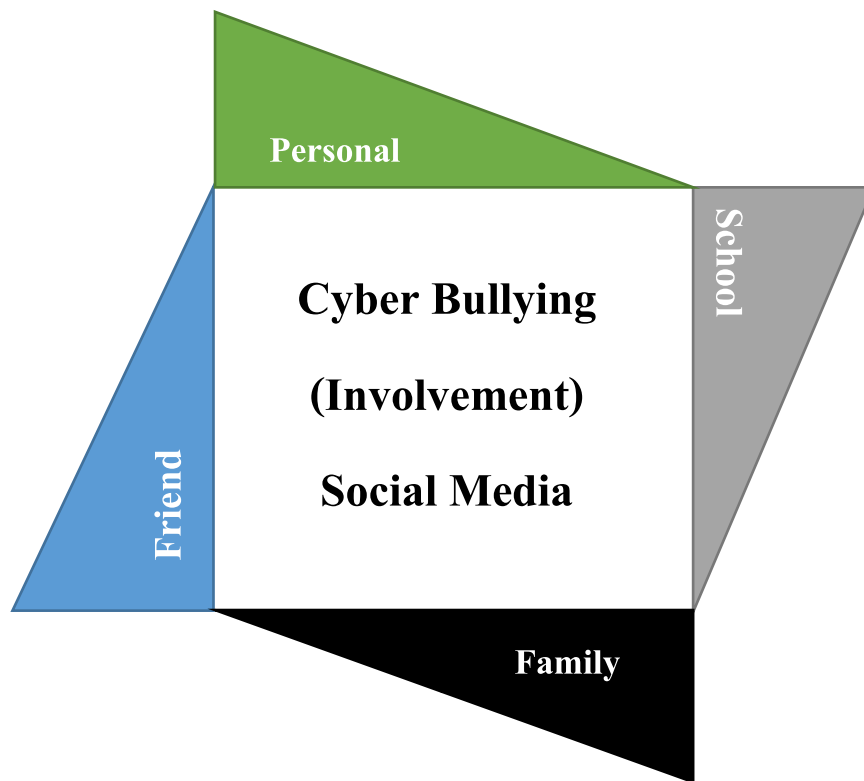
จากแนวคิดการวิจัยได้มีการสังเคราะห์มาจากการงานวิจัยของ วิมลทิพย์ มุกสิกพันธ์, ศิวพร ปกป้อง, นันทนัช สงศิริ และ ปองกมล สุรัตน์ (2552) โดยนำมารวมเป็นแนวคิดใหม่สามารถนำมาใช้ในงานวิจัยได้โดยเหมาะกับบริบทในปัจจุบันมีการใช้อินเทอร์เน็ตในชีวิตประจำวันค่อนข้างสูง บางคนอาจถูกรังแกจากการใช้งานบนพื้นที่โซเชียล และบางคนอาจเป็นผู้รังแกโดยใช้พื้นที่โซเชียลในการคุกคามผู้อื่น

ดังนั้นจากการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยจึงสามารถนำมาสร้างกรอบแนวคิดในการวิจัยเกี่ยวกับปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมตอบโต้จากการถูกรังแกบนพื้นที่โซเชียลได้ดังนี้



ภาพที่ 3.1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องพบว่าพฤติกรรมที่ตอบโต้จากการรังแกบนพื้นที่ไซเบอร์ดังกล่าวได้จากปัจจัยด้านเพื่อน สอดคล้องกับการศึกษาของ สิวพร ปกป้อง และวิมลทิพย์ มุสิกพันธ์ (2553) ปัจจัยด้านครอบครัว สอดคล้องกับการศึกษาของ ปัญญาสมพันธ์เพื่อการวิจัยความเห็นสาธารณะแห่งประเทศไทย (2554) และด้านสถานศึกษา สอดคล้องกับของ Nanthanat Sogsiri (2010) ซึ่งแสดงถึงปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมที่ตอบโต้จากการรังแกบนพื้นที่ไซเบอร์ ดังภาพที่ 3.2



ภาพที่ 3.2 Cyberbullying Model

3.2 ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

ตัวแปรตาม ที่ใช้ในการวิจัย พฤติกรรมการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ แบ่งเป็น 2 กลุ่มที่ 1 ตอบได้ และ กลุ่มที่ 2 ไม่ตอบได้

ตัวแปรต้น ที่ใช้ในการวิจัย ลักษณะส่วนบุคคล (เพศ อายุ การอยู่อาศัย สภาพแวดล้อม และที่พักอาศัย) บุคลิกภาพ (แบบเก็บตัว แบบแสดงออก แบบหัวน้าวทางอารมณ์ และแบบมั่นคงทางอารมณ์) การอบรมเลี้ยงดูและครอบครัว (รูปแบบการอบรมเลี้ยงดู และความรุนแรงของครอบครัว) ลักษณะของเพื่อนและกลุ่มเพื่อนอ้างอิง (แรงสนับสนุนจากเพื่อน ความรุนแรงของเพื่อน ระดับการศึกษา แผนกวิชา และสถานศึกษา) ความรู้เกี่ยวกับกฎหมายคอมพิวเตอร์ โดยการตอบได้จากการถูกรังแกบนพื้นที่ไซเบอร์ มาตรฐานวัดแบบอันตรภาคชั้น (Interval Scale)

3.3 นิยามเชิงปฏิบัติการ

3.3.1 การถูกรังแกบนพื้นที่ไซเบอร์ หมายถึง การถูกคุกคาม โดยบุคคลใดบุคคลหนึ่งหรือกลุ่มบุคคลจากการกระทำในรูปแบบการนิทา ล้อเลียน ต่อว่า คำทอ ดูถูก ข่มขู่ คุกคาม กลั่นแกล้ง ก่อทวน การลบหลือ การทำเลื่อมเสีย การเปิดเผยความลับหรือเปิดเผยข้อมูลส่วนตัว การแอบอ้างให้ร้าย และการสร้างข่าวลือหรือทำให้เกิดกระแสการต่อต้าน โดยใช้ข้อความ ภาพ เสียง หรือคลิปวิดีโอ ของผู้ถูกรังแกนำไปเผยแพร่ผ่านช่องทางการสื่อสารออนไลน์ E-mail, Facebook, Line, YouTube, และ Instagram ซึ่งส่งผลกระทบทำให้เกิดความไม่สบายใจ ซึมเศร้า อับอาย กังวล หงุดหงิด อารมณ์ขึ้นลง คับข้องใจ โกรธแค้น แก่แค้น ทำลายข้าวของ ทำร้ายร่างกาย แม้กระทั่งการคิดจะฆ่าตัวตาย

3.3.2 พฤติกรรมการตอบโต้ หมายถึง การโต้กลับจากการถูกรังแกบนพื้นที่ไซเบอร์ ซึ่งมีผลมาจากการถูกรังแกก่อน การคับข้องหมองใจ การถูกทำทายขู่ข่ม การถูกกดขี่ข่มเหง และการถูกทำให้อับอาย อาจมีลักษณะการตอบโต้แบบการไตร่ตรองก่อน หรือการตอบโต้กลับทันที โดยรูปแบบการตอบโต้ นั้นจะเป็นแบบการชี้แจง อธิบาย ต่อว่า คำทอ ดูถูก ข่มขู่ คุกคาม กลั่นแกล้ง ก่อทวน การลบหลือ การทำเลื่อมเสีย การเปิดเผยความลับหรือเปิดเผยข้อมูลส่วนตัว การแอบอ้างให้ร้าย และการสร้างข่าวลือหรือทำให้เกิดกระแสการต่อต้าน และถึงขั้นฟ้องร้องทางกฎหมาย โดยใช้ข้อความ ภาพ เสียง หรือคลิปวิดีโอ ผ่านช่องทางการสื่อสารออนไลน์ E-mail, Facebook, Line, YouTube และ Instagram

3.3.3 วัยรุ่น หมายถึง นักเรียน ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) และนักศึกษา ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) นักศึกษาระดับปริญญาตรี (ทล.บ.) ที่กำลังศึกษาอยู่ในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร

3.3.4 บุคลิกภาพ หมายถึง คุณลักษณะที่เป็นเอกลักษณ์ของแต่ละบุคคลที่แสดงออกโดยพฤติกรรมที่บุคคลนั้นมีต่อสิ่งแวดลอมที่ตนกำลังเผชิญอยู่ และพฤติกรรมนี้จะคงเส้นคงวาพอสมควร ลักษณะของแบบแผนพฤติกรรม และแบบแผนการคิดเป็นตัวกำหนดลักษณะเฉพาะของบุคคลในการปรับตัวกับสิ่งแวดลอม

3.3.4.1 ลักษณะเก็บตัว หมายถึง ลักษณะเงียบเฉย ไม่ชอบสังคมกับผู้อื่น มองปัญหาเข้าสู่ตนเอง ชอบอ่านและค้นคว้าคนเดียวมากกว่าการเข้าสังคมกับผู้อื่น สนทนากับคนยาก

ดำเนินชีวิตประจำวันด้วยความเก่งขริม และชอบความมีระเบียบเรียบร้อยในชีวิต ควบคุมความรู้สึกพอใจ ไม่พอใจไว้มาก ไม่ใคร่แสดงกริยาก้าวร้าวออกมาตรง ๆ อารมณ์ไม่เปลี่ยนแปลงง่าย ค่อนข้างถือ บางครั้งมองโลกในแง่ร้าย ยึดถือแบบมาตรฐานจรรยาบรรณของสังคมมาก

3.3.4.2 ลักษณะแสดงออก หมายถึง ลักษณะน่าคบ เป็นมิตร มีอัธยาศัยไมตรี ชอบงานสังคมมีเพื่อนมาก อยากรู้อยากเห็นกับคนอื่น ๆ ด้วย ชอบทำกิจกรรมที่ทำให้ตื่นเต้น ชอบเสี่ยงอดทนต่อสถานการณ์ โดยทั่วไปค่อนข้างผลุนผลัน ชอบแสดงตกลงขบขันให้เกิดการหัวเราะขึ้นพร้อมที่จะได้ตอบเสมอ ชอบการเปลี่ยนแปลงใหม่ มีความสุขใจ ชอบความสะดวกสบาย มักมองโลกในแง่ดี และชอบความสนุกสนานร่าเริง มีแนวโน้มที่จะแสดงความก้าวร้าว และความไม่พอใจออกมาง่าย ไม่สามารถเก็บความรู้สึกได้

3.3.4.3 ลักษณะหวั่นไหวทางอารมณ์ หมายถึง เป็นลักษณะของบุคคลที่มักจะเชื่อมโยงความกังวลเข้ากับสิ่งเร้าที่เป็นกลาง รู้สึกวิตกกังวลต่อทุกสิ่งทุกอย่างที่เกิดขึ้น แม้ในสถานการณ์หรือสภาพแวดล้อมที่ไม่ก่อให้เกิดอันตราย

3.3.4.4 ลักษณะมั่นคงทางอารมณ์ หมายถึง เป็นลักษณะการแสดงออกที่มีอารมณ์เยือกเย็นและมีสุขภาพจิตที่ดี คือ มีสุขภาพของอารมณ์ ความคิด ความรู้สึก และการกระทำที่ดี รวมทั้งการปรับตัวอยู่ในสภาพแวดล้อมได้ดี

3.3.5 การอบรมเลี้ยงดูและครอบครัว หมายถึง องค์ประกอบที่เกี่ยวกับการถ่ายทอดการอบรมสั่งสอน และการขัดเกลาทัศนคติ ค่านิยม และมาตรฐานทางสังคมโดยใช้ความสัมพันธ์ระหว่างพ่อแม่

3.3.5.1 รูปแบบการอบรมเลี้ยงดู หมายถึง กระบวนการการถ่ายทอด การอบรมสั่งสอน และการขัดเกลาทัศนคติ ค่านิยม เป็นส่วนสำคัญ และมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการรังเกียจพื้นที่ไซเบอร์

3.3.5.2 ความรุนแรงของครอบครัว หมายถึง การที่เด็กได้รับรู้ ได้เห็น และอยู่ในเหตุการณ์หรือสภาพแวดล้อมที่พ่อแม่แสดงความรุนแรงต่อกัน

3.3.6 ลักษณะของเพื่อน หมายถึง กลุ่มเพื่อนเป็นกลุ่มทางสังคมที่ก่อให้เกิดการเรียนรู้ในการปรับตัวเข้ากับสังคม โดยการคบเพื่อนเป็นสิ่งที่สำคัญมาก และมีอิทธิพลต่อตัวเขา เมื่อเด็กได้อยู่รวมกันเป็นกลุ่มก็จะสร้างกิจกรรม และสร้างกฎเกณฑ์ของกลุ่ม

3.3.6.1 แรงสนับสนุนจากเพื่อน หมายถึง การแสดงพฤติกรรม อารมณ์ โดยการแสดง ให้เห็นเป็นแบบอย่าง และการที่เพื่อนให้แรงเสริมทางบวกและทางลบ

3.3.6.2 ความรุนแรงของเพื่อน หมายถึง การแสดงพฤติกรรม อารมณ์ และความรู้สึกที่มีความรุนแรงของกลุ่มเพื่อนที่ปฏิบัติกับเพื่อน

3.3.7 กลุ่มเพื่อนอ้างอิง หมายถึง กลุ่มเพื่อนจะใช้เปรียบเทียบในการประเมินการตัดสินใจตอบได้หรือไม่ตอบได้ ได้แก่ ระดับการศึกษา ประเพณีวิชา และสถานศึกษา

3.3.8 ความรู้เกี่ยวกับกฎหมายคอมพิวเตอร์ หมายถึง เป็นความรู้เกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ต ที่เสี่ยงต่อการกระทำผิดกฎหมายเทคโนโลยีและสารสนเทศ ซึ่งข้อกฎหมายที่พบว่าการใช้อินเทอร์เน็ต รูปแบบไหนเป็นการที่เสี่ยงต่อการผิดกฎหมายเทคโนโลยี และสารสนเทศ ตามพระราชบัญญัติ ว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 และตามประมวลกฎหมายอาญา ความผิดฐานหมิ่นประมาท

3.3.9 การถดถอยโลจิสติก แบบทวิกลุ่ม (Binary Logistic Regression) หมายถึง การวิเคราะห์ความสัมพันธ์ตัวแปรเชิงกลุ่ม มี 2 กลุ่ม หรือมากกว่า 2 กลุ่ม ซึ่งจะมุ่งวิเคราะห์เพื่อหาข้อสรุปว่าตัวแปรที่ศึกษานั้นมีความสัมพันธ์กันทิศทางใด มากน้อยเพียงใด ในขณะที่การวิเคราะห์การถดถอยจะต้องกำหนดว่า ตัวแปรใดคือ ตัวแปรต้น ตัวใดคือตัวแปรตาม และมุ่งวิเคราะห์หาอิทธิพลของตัวแปรแบบความสัมพันธ์ของตัวแปรต้นที่มีต่อตัวแปรตามว่ามีมากน้อยเพียงใด สามารถนำมาสร้างสมการเชิงทำนายได้ดีเพียงใด

3.3.10 การวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยัน (Confirmatory Factor Analysis) หมายถึง ในกรณีที่ทราบ หรือคาดว่า โครงสร้างความสัมพันธ์ของตัวแปรควรจะเป็นรูปแบบใด ตัวแปรใดควรอยู่ในองค์ประกอบเดียวกัน มีตัวแปรใดบ้างที่ไม่มีความสัมพันธ์กัน ควรจะอยู่ต่างองค์ประกอบกัน และจะใช้เทคนิคการวิเคราะห์ องค์ประกอบเชิงยืนยันมาตรวจสอบหรือยืนยันความสัมพันธ์ว่าเป็นอย่างที่คาดไว้หรือไม่ โดยการวิเคราะห์หาความตรงเชิงโครงสร้างนั่นเอง

3.3.11 ดัชนีความสอดคล้อง (IOC) หมายถึง เป็นวัดค่าความสอดคล้องที่ได้จากการให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวนหนึ่งพิจารณาว่าแบบสอบถามสามารถวัดได้ตามวัตถุประสงค์ที่ต้องการหรือไม่ โดยมีคำตอบให้ผู้เชี่ยวชาญเลือกคำตอบใดคำตอบหนึ่งใน 3 คำตอบ คือ ถ้าตอบว่ามีความสอดคล้องได้ 1 คะแนน ไม่แน่ใจได้ 0 คะแนน และไม่มีความสอดคล้องได้ -1 คะแนน แล้วนำคำตอบมาแปลเป็นคะแนนค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ .05 ขึ้นไปแสดงได้ว่าสอดคล้องกับวัตถุประสงค์

3.4 ประชากรและการสุ่มตัวอย่าง

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ โดยมีประชากรคือ นักเรียน นักศึกษาในสถานศึกษาสังกัดคณะกรรมการการศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร คำนวณขนาดตัวอย่าง โดยใช้สูตรของ Cochran (1953) ดังนี้

สูตร

$$n = \frac{P(1 - P)Z^2}{d^2}$$

กำหนดให้ n แทน ขนาดตัวอย่าง

P แทน สัดส่วนของประชากรที่ผู้วิจัยต้องการสุ่ม (สัดส่วน 30% หรือ 0.30)

Z แทน ระดับความเชื่อมั่น หรือระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

d แทน ความคลาดเคลื่อนที่ยอมให้เกิดขึ้นได้

$$\text{แทนค่าโดย } n = \frac{0.30(1-0.30)1.96^2}{0.05^2}$$

$$n = \frac{1.36}{0.0025}$$

$$n = 544$$

ดังนั้น จะได้ขนาดตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้จำนวน 544 คน ซึ่งมีการดำเนินการสุ่มตัวอย่างตามขั้นตอนดังนี้

ขั้นที่ 1 แบ่งสถานศึกษาออกเป็น 3 ชั้นภูมิ ตามขนาดดังนี้ ขนาดใหญ่ (จำนวนนักเรียน นักศึกษา 2,401 คน ขึ้นไป) ขนาดกลาง (จำนวนนักเรียน นักศึกษา 1,001-2,400 คน) และขนาดเล็ก (จำนวนนักเรียน นักศึกษา 0-1,000 คน)

ขั้นที่ 2 สามารถดำเนินการสุ่มเป็นเปอร์เซ็นต์ตามขนาดของสถานศึกษาดังนี้ สถานศึกษาขนาดใหญ่ 50% สถานศึกษาขนาดกลาง 40% และสถานศึกษาขนาดเล็ก 10%

ขั้นที่ 3 ดำเนินการสุ่มตามประเภทของสถานศึกษา ด้วยการสุ่มอย่างง่าย โดยการสุ่มแบบแบ่งชั้นภูมิตามขนาดของสถานศึกษา จำนวน 544 คน ดังตารางที่ 3.1

ตารางที่ 3.1 จำนวนประชากรและตัวอย่างของนักเรียน นักศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร

ลำดับ	สถานศึกษาสังกัดอาชีวศึกษา	จำนวน/ คน	ขนาด สถานศึกษา	สถานศึกษา ที่สุ่มได้	จำนวน ตัวอย่าง
1	วิทยาลัยสารพัดช่างนครหลวง	5,547	ขนาดใหญ่		
2	วิทยาลัยพัฒนการบางนา	3,264	ขนาดใหญ่		
3	วิทยาลัยพัฒนการเขตุน	2,969	ขนาดใหญ่	1	91
4	วิทยาลัยพัฒนการธนบุรี	2,933	ขนาดใหญ่	2	91
5	วิทยาลัยเทคนิคมีนบุรี	2,529	ขนาดใหญ่	3	90
6	วิทยาลัยการอาชีพกาญจนาภิเษก หนองจอก	2,287	ขนาดกลาง		
7	วิทยาลัยเทคนิคดอนเมือง	2,125	ขนาดกลาง	4	73
8	วิทยาลัยบริหารธุรกิจและการท่องเที่ยว กรุงเทพ	2,009	ขนาดกลาง	5	73
9	วิทยาลัยเทคนิคกาญจนาภิเษกมหานคร	1,833	ขนาดกลาง		
10	วิทยาลัยอาชีวศึกษาเสาวภา	1,432	ขนาดกลาง		
11	วิทยาลัยกาญจนาภิเษกช่างทองหลวง	1,424	ขนาดกลาง		
12	วิทยาลัยอาชีวศึกษาธนบุรี	1,346	ขนาดกลาง	6	72
13	วิทยาลัยสารพัดช่างธนบุรี	1,346	ขนาดกลาง		
14	วิทยาลัยการอาชีพนวมินทรราชูทิศ	1,324	ขนาดกลาง		
15	วิทยาลัยศิลปหัตถกรรมกรุงเทพ	1,304	ขนาดกลาง		
16	วิทยาลัยพัฒนการอินทราชัย	1,239	ขนาดกลาง		
17	วิทยาลัยเทคนิคราชสีหราชาม	1,167	ขนาดกลาง		
18	วิทยาลัยอาชีวศึกษาเอี่ยมละออ	759	ขนาดเล็ก	7	54
19	วิทยาลัยเทคนิคดุสิต	399	ขนาดเล็ก		
20	วิทยาลัยสารพัดช่างพระนคร	190	ขนาดเล็ก		

ตารางที่ 3.1 (ต่อ)

ลำดับ	สถานศึกษาสังกัดอาชีวศึกษา	จำนวน/ คน	ขนาด สถานศึกษา	สถานศึกษา ที่สุ่มได้	จำนวน ตัวอย่าง
21	วิทยาลัยสารพัดช่างสีพระยา	72	ขนาดเล็ก		
	รวม	37,498			544

3.5 เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา

3.5.1 การสร้างแบบสอบถามปลายปิดและปลายเปิด โดยสร้างจากการประมวลแนวคิดที่ได้จากการทบทวนวรรณกรรมทั้งในประเด็นที่เกี่ยวกับพฤติกรรม การตกเป็นเหยื่อหรือการถูกรังแก และการรังแกบนพื้นที่ไซเบอร์ ซึ่งแบบสอบถามจะครอบคลุมแนวคิดทฤษฎีดังกล่าว แต่จะเป็นแนวคำถามสำหรับกำหนดทิศทางการวิจัยให้ผู้ตอบแบบสอบถามตอบได้ครอบคลุมประเด็นที่ต้องการศึกษา

3.5.2 การเก็บข้อมูลจากแบบสอบถาม แบ่งเป็น 2 แบบ คือ 1) การเก็บผ่านช่องทางออนไลน์ 2) การเก็บโดยแจกแบบสอบถามให้กลุ่มตัวอย่างที่เคยถูกรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ให้ข้อมูลที่เป็นจริงลงในกระดาษ

3.6 การทดสอบคุณภาพของเครื่องมือ

การทดสอบคุณภาพของเครื่องมือ ผู้วิจัยมีการดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา และความครอบคลุมของข้อคำถาม

1) นำปัจจัยที่สังเคราะห์ได้มาสร้างแบบสอบถามครั้งที่ 1

2) นำแบบสอบถามที่สร้างได้ครั้งที่ 1 ใ้กับกลุ่มผู้เชี่ยวชาญเพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา และเพื่อตรวจสอบความครอบคลุมของข้อคำถามที่ต้องการวัด จำนวน 3 ท่าน ได้แก่ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พรพรรณ วีระปริยากร ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. พัทรินทร์ ปัญญนรี และว่าที่ร้อยตรี ดร. เจริญชัย วงศ์วัฒนกิจ จากนั้นนำผลการตรวจสอบเพื่อมาวิเคราะห์หาค่า

ดัชนีความสอดคล้อง (IOC) (สุกมาส อังศุโชติ, สมถวิล วิจิตรวรรณ และรัชนิกุล ภิญโญภาณุวัฒน์, 2554)

3) คัดเลือกปัจจัยที่ผู้เชี่ยวชาญได้ให้ความเห็นว่ามีความเที่ยงตรงหรือค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ .05 ขึ้นไป ซึ่งแสดงได้ว่าปัจจัยนั้นสอดคล้องกับจุดหมาย และเนื้อหาที่มุ่งวัด (สุกมาส อังศุโชติ, สมถวิล วิจิตรวรรณ และรัชนิกุล ภิญโญภาณุวัฒน์, 2554) โดยผู้วิจัยได้กำหนดระดับความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญดังนี้

“+1” หมายถึง ข้อคำถามมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การสำรวจ

“-1” หมายถึง ข้อคำถามไม่มีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การ

สำรวจ

“0” หมายถึง ไม่แน่ใจว่าข้อคำถามมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์

การสำรวจ

จากนั้นนำคะแนนที่ได้มาหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรม การตอบโต้จากการถูกรังแกบนโลกไซเบอร์ของวัยรุ่นนั้สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา ในเขตกรุงเทพมหานคร โดยแทนค่าในสูตรดังนี้

$$IOC = \sum R/n$$

เมื่อ IOC = ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรม การตอบโต้จากการถูกรังแกบนโลกไซเบอร์ของวัยรุ่นนั้สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา เขตกรุงเทพมหานคร

$\sum R$ = ผลรวมของคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

n = จำนวนของผู้เชี่ยวชาญ

โดยข้อคำถามที่มีค่า IOC = .05 ขึ้นไป ผู้วิจัยเลือกข้อคำถามนั้น ๆ ไว้ ปรากฏว่าค่า IOC อยู่ระหว่าง .33 - 1.00 (ดูจากตารางที่ 3.2) ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด

ขั้นตอนที่ 2 การตรวจสอบคุณภาพและความเหมาะสมของแบบสอบถาม

1) ตรวจสอบคุณภาพแบบสอบถาม และความชัดเจนของภาษาแล้วนำไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน เพื่อหาค่าความน่าเชื่อถือของแบบสอบถามในแต่ละด้าน ปรากฏว่าค่าความน่าเชื่อถือของแบบสอบถามในแต่ละด้านอยู่ระหว่าง .828-.861 (ดูจากตารางที่ 3.3)

2) ปรับปรุงแบบสอบถามและจัดทำแบบสอบถามฉบับจริง

3) นำแบบสอบถามไปใช้เก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 544 คน

ตารางที่ 3.2 แสดงผลการวิเคราะห์ดัชนีความสอดคล้อง IOC ระหว่างข้อคำถามกับปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรม การตอบโต้จากการถูกรังแกบนโลกไซเบอร์ของวัยรุ่นสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา ในเขตกรุงเทพมหานคร

รายการข้อคำถาม	ผู้เชี่ยวชาญ			IOC
	1	2	3	
เพื่อสำรวจบุคลิกภาพที่ส่งผลต่อพฤติกรรมตอบโต้จากการถูกรังแกบนพื้นที่ไซเบอร์				
บุคลิกภาพลักษณะเก็บ				
1. ท่านชอบอ่านและค้นคว้าคนเดียวมากกว่าการเข้าสังคม	-1	1	1	0.33
2. ท่านดำเนินชีวิตประจำวันด้วยความเคร่งเครียด	0	1	1	0.66
3. ท่านชอบความเป็นระเบียบเรียบร้อยในชีวิต	-1	1	1	0.33
4. ท่านสามารถควบคุมอารมณ์และความรู้สึกได้	0	1	1	0.66
บุคลิกภาพลักษณะแสดงออก				
6. ท่านมีบุคลิกที่เป็นมิตร มีอัธยาศัยดี อารมณ์ดี	1	1	1	1.00
7. ท่านชอบทำกิจกรรมที่น่าตื่นเต้น หวาดเสียว	1	1	1	1.00
8. ท่านจะแสดงก้าวร้าว เมื่อท่านรู้สึกไม่พอใจ	1	-1	1	0.33
9. ท่านชอบความท้าทาย และชอบการเปลี่ยนแปลงสิ่งใหม่ ๆ อยู่เสมอ	1	1	1	1.00
10. เมื่อเจอปัญหา หรือสถานการณ์ใด ๆ ท่านจะตอบโต้เสมอ	1	0	1	0.66
บุคลิกภาพลักษณะห่วงใยทางอารมณ์				
11. ท่านเป็นคนคิดมาก ย้ำคิด ย้ำทำ ตลอดเวลา	1	1	1	1.00
12. ท่านมีความวิตกกังวลต่อสถานการณ์ต่างๆที่เกิดขึ้น	1	1	1	1.00
13. ท่านมักจะมีอารมณ์โกรธ และ โม โห ง่าย	1	0	1	0.66
14. ท่านมักชอบทำตามผู้อื่นเสมอ	1	-1	1	0.33
15. ท่านจะรู้สึกอ่อนไหวเมื่อมีสิ่งต่าง ๆ มากระทบจิตใจ	1	1	1	1.00
บุคลิกภาพลักษณะมั่นคงทางอารมณ์				
16. ท่านมีบุคลิกนิ่ง มั่นคง เขือกเย็น	1	1	1	1.00
17. ท่านมีความอดทนและหนักแน่น เมื่อเจออุปสรรคต่าง ๆ	1	1	1	1.00

ตารางที่ 3.2 (ต่อ)

รายการข้อคำถาม	ผู้เชี่ยวชาญ			IOC
	1	2	3	
18. ท่านสามารถปรับตัวอยู่ในสภาพแวดล้อมได้ดี	1	1	1	1.00
19. ท่านมักจะคิดดี ทำดีอยู่เสมอ	1	1	0	0.66
20. ท่านมีบุคลิกที่สามารถผู้นำได้	1	0	0	0.33
เพื่อสำรวจการอบรมเลี้ยงดูและครอบครัว				
รูปแบบการอบรมเลี้ยงดู				
1. ครอบครัวท่านเอาใจใส่ และแสดงออกให้รู้ว่า"รัก" เช่น กอด ลูบหัว หรือกล่าวด้วยวาจา	1	1	1	1.00
2. เมื่อท่านทำผิดครอบครัวท่านจะเปิดโอกาสให้อธิบาย ก่อนที่จะคว่ำหรือลงโทษ	1	1	1	1.00
3. เมื่อเกิดปัญหาครอบครัวของท่านจะรับฟัง และแนะนำแนว ทางแก้ไขปัญหา	1	1	1	1.00
4. ครอบครัวจะเป็นคนตัดสินใจให้ท่านทุกเรื่อง ไม่ว่าจะเป็นเรื่อง การเรียน เรื่องส่วนตัว และอื่น ๆ	1	1	1	1.00
5. ครอบครัวของท่านดูแลให้ใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสม	1	1	1	1.00
6. ครอบครัวของท่านสอนให้ท่านปฏิบัติตามค่านิยมที่ดีงาม ของสังคมไทย	1	0	1	0.66
ความรุนแรงของครอบครัว				
7. เมื่อท่านกระทำผิดจะถูกครอบครัวคว่ำด้วยถ้อยคำรุนแรง	1	1	1	1.00
8. ท่านเคยเห็นครอบครัวของท่านกระทำ ความรุนแรง ด้วยการทำร้ายร่างกาย	1	1	1	1.00
9. ท่านเคยถูกครอบครัวกระทำ ความรุนแรงโดยการทำร้าย ร่างกาย	1	1	1	1.00
10. ครอบครัวของท่านมีการโต้เถียงกันบ่อยครั้ง และเมื่อมี การโต้เถียงมักเกิดการทำลายข้าวของ	1	1	1	1.00
11. ทุกครั้งที่ท่านกระทำความผิดท่านจะถูกลงโทษจาก ครอบครัวทุกครั้ง	1	1	1	1.00

ตารางที่ 3.2 (ต่อ)

รายการข้อคำถาม	ผู้เชี่ยวชาญ			IOC
	1	2	3	
เพื่อสำรวจลักษณะของเพื่อน				
แรงสนับสนุนจากเพื่อน				
1. เมื่อท่านถูกรังแก เพื่อนจะแนะนำให้ท่านบอกผู้ปกครอง หรือบอกครู	1	1	1	1.00
2. เพื่อนจะแนะนำให้ท่านตอบโต้กลับทันทีเมื่อท่านถูกรังแก	1	1	1	1.00
3. เพื่อนมีอิทธิพลในการตัดสินใจของท่าน เมื่อท่านพบเจอกับปัญหาต่าง ๆ	1	1	1	1.00
4. ท่านมักจะทำตามพฤติกรรมของเพื่อน เช่น การสูบบุหรี่ การกระทำความรุนแรง	1	1	1	1.00
5. เมื่อท่านอยู่กับเพื่อนทำให้ท่านมีความกล้าแสดงออกมากกว่าตอนที่ท่านอยู่คนเดียว	1	1	1	1.00
ความรุนแรงของเพื่อน				
6. เพื่อนของท่านมีพฤติกรรมนินทา คำทอ ให้ร้ายผู้อื่น	1	1	1	1.00
7. เพื่อนของท่านพฤติกรรมการใช้ความรุนแรงต่อผู้อื่น	1	1	1	1.00
8. เพื่อนของท่านมีพฤติกรรมก้าวร้าว และทำลายข้าวของ	1	1	1	1.00
9. เพื่อนของท่านตอบโต้กลับทุกครั้งเมื่อถูกรังแก	1	1	1	1.00
10. เพื่อนของท่านเคยรังแกผู้อื่นบนพื้นที่ไซเบอร์	1	1	1	1.00
แบบสอบถามส่วนที่2				
เพื่อสำรวจความรู้เกี่ยวกับกฎหมายคอมพิวเตอร์				
1. ท่านทราบหรือไม่ว่าการติดต่อภาพผู้อื่นมีโทษจำคุก3ปีปรับไม่เกิน 600,000 บาท	1	1	1	1.00
2. ท่านทราบหรือไม่ว่าการทำให้เสียหาย ทำลาย แก้ไขเปลี่ยนแปลง เพิ่มเติมข้อมูลคอมพิวเตอร์โดยมิชอบ โทษจำคุกไม่เกินกี่ปี่ 5 ปี ปรับไม่เกิน 100.00 บาท	1	1	1	1.00

ตารางที่ 3.2 (ต่อ)

รายการข้อคำถาม	ผู้เชี่ยวชาญ			IOC
	1	2	3	
3. ท่านทราบหรือไม่ว่าการเข้าถึงข้อมูลคอมพิวเตอร์โดยไม่ชอบ จำกัดไม่เกิน 1 ปี ไม่เกิน 20,000 บาท	1	1	1	1.00
4. ท่านทราบหรือไม่ว่าการส่งข้อมูลคอมพิวเตอร์รับงานการใช้ ระบบคอมพิวเตอร์ของคนอื่น โดยปกตีสูข(Spam Mail) ปรับไม่ เกิน 200,000 บาท	1	1	1	1.00
5. ท่านทราบหรือไม่ว่าการใช้ระบบคอมพิวเตอร์ทำความผิดอื่น (การเผยแพร่เนื้อหาอันไม่เหมาะสม) จำกัดไม่เกิน 5 ปี ปรับไม่ เกิน 100,000 บาท	1	1	1	1.00
6. ท่านทราบหรือไม่ว่าการปลอมแปลงข้อมูลคอมพิวเตอร์ เป็น การกระทำความผิดเกี่ยวกับของ พ.ร.บ.ว่าด้วยการกระทำ ความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์	1	1	1	1.00
7. ท่านทราบหรือไม่ว่าการตกแต่งข้อมูลคอมพิวเตอร์เป็นภาพ ของบุคคล จำกัดไม่เกิน 3 ปี ปรับไม่เกิน 60,000 บาท	1	1	1	1.00
8. ท่านทราบหรือไม่ว่าการเข้าถึงระบบคอมพิวเตอร์โดยมิชอบ จำกัดไม่เกิน 6 เดือน ปรับไม่เกิน 10,000 บาท	1	1	1	1.00
9. ท่านทราบหรือไม่ว่าความผิดฐานหมิ่นประมาทอยู่ภายใต้ ประมวลกฎหมายอาญา	1	1	1	1.00
10. ท่านทราบหรือไม่ว่าประมวลกฎหมายอาญาการกระทำโดย การโฆษณาด้วยเอกสาร ภาพวาด ภาพระบายสี ภาพยนตร์ ภาพ หรือตัวอักษรที่ทำให้ปรากฏไม่ว่าด้วยวิธีใด ๆ โทษจำกัดไม่เกิน 2 ปี และปรับไม่เกิน 100,000บาท	1	1	1	1.00

ตารางที่ 3.3 ค่าความน่าเชื่อถือของแบบสอบถามในแต่ละด้าน

ปัจจัย	ค่าความน่าเชื่อถือ
ด้านบุคลิกภาพ	.837
ด้านการอบรมเลี้ยงดูและครอบครัว	.852
ด้านลักษณะของเพื่อน	.828
ด้านความรู้เกี่ยวกับกฎหมายคอมพิวเตอร์	.861

3.7 วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยมีวิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลจากการเชิงปริมาณของปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมตอบโต้จากการรังแกบนพื้นที่ไซเบอร์ ของวัยรุ่นนั้สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา เขตกรุงเทพมหานคร โดยดำเนินการดังนี้

- 1) ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ วัยรุ่นที่กำลังศึกษาอยู่ในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร
- 2) ผู้วิจัยทำหนังสือขอความอนุเคราะห์ในการตอบแบบสอบถามจากคณะสัถิธิ สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์ ถึงผู้อำนวยการวิทยาลัย ของสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา เพื่อขอทำการศึกษาวิจัยที่วิทยาลัยในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา โดยได้รับข้อมูลเกี่ยวกับนักเรียน นักศึกษา จำนวน 544 คน เมื่อทำการแจกแบบสอบถาม โดยแบ่งแบบสอบถามออกเป็น 7 สถานศึกษา จากนั้นทำการตรวจสอบความถูกต้องของการกรอกข้อมูลในแบบสอบถาม เพื่อนำมาวิเคราะห์ข้อมูลต่อไป

3.8 วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล

- 1) ผู้วิจัยทำการตรวจสอบแบบสอบถามทั้งหมด และได้คัดเลือกเฉพาะแบบสอบถามที่มีความสมบูรณ์เพื่อทำการลงรหัส (Coding) ในการลงข้อมูลในโปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติมีการตรวจสอบข้อมูลให้แน่ใจว่าข้อมูลนั้นถูกต้องตามแบบสอบถามที่ผู้ตอบได้ลงไว้ ซึ่งพบว่าแบบสอบถามส่วนใหญ่มีการกรอกข้อมูลครบถ้วนถูกต้อง เพื่อใช้สำหรับการวิเคราะห์ข้อมูลในขั้นต่อไป

2) การวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยัน (Confirmatory Factor Analysis) เพื่อตรวจสอบความสอดคล้องกลมกลืนของโมเดล

3) การวิจัยครั้งนี้ใช้สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไป สถิติเชิงพรรณนา ร้อยละ และค่าเฉลี่ย สำหรับการศึกษาการตอบโต้จากการถูกรังแกบนพื้นที่โซเชียล

4) การวิจัยครั้งนี้ได้เลือกการทดสอบโดยวิเคราะห์การถดถอยโลจิสติก (Logistic Regression Analysis) แบบทวิกลุ่ม (Binary Logistic Regression) เพื่อหาความสัมพันธ์ของปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการตอบโต้จากการถูกรังแกบนพื้นที่โซเชียล โดยมีการกำหนดตัวแปรในการวิเคราะห์ดังนี้

(1) ตัวแปรตาม (Y) เป็นตัวแปรเชิงกลุ่มมีค่า 2 ค่าดังนี้

$$Y = \begin{cases} 1 & \text{ตอบโต้} \\ 0 & \text{ไม่ตอบโต้} \end{cases}$$

(2) ตัวแปรอิสระ ได้แก่ ลักษณะส่วนบุคคล บุคลิกภาพ การอบรมเลี้ยงดูและครอบครัว ลักษณะของเพื่อนและกลุ่มเพื่อนอ้างอิง และความรู้เกี่ยวกับกฎหมายคอมพิวเตอร์

เมื่อตัวแปรอิสระมากกว่า 1 ตัว หรือมีตัวแปรอิสระ p ตัว ($p \geq 2$) Logistic Response Function ดังนี้

$$P(\text{เกิดเหตุการณ์}) = \frac{e^{\beta_0 + \beta_1 X_1 + \dots + \beta_p X_p}}{1 + e^{\beta_0 + \beta_1 X_1 + \dots + \beta_p X_p}}$$

$$P(\text{ไม่เกิดเหตุการณ์}) = 1 - P(\text{เกิดเหตุการณ์})$$

กำหนดให้ β_0 และ β_1 เป็นสัมประสิทธิ์ที่ประมาณได้จากข้อมูล X เป็นตัวแปรอิสระ

e เป็นลอการิธึมธรรมชาติ (natural logarithms) มีค่าประมาณ 2.718

สำหรับขั้นตอนการวิเคราะห์ความถดถอยโลจิสติก โดยมีขั้นตอนดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 เลือกตัวแปรอิสระที่คาดว่าจะมีความสัมพันธ์กับตัวแปรตาม (โอกาสจะเกิดการตัดสินใจตอบโต้หรือไม่ตอบโต้)

ขั้นตอนที่ 2 ตรวจสอบค่าที่ผิดปกติของตัวแปรอิสระแต่ละตัว

ขั้นตอนที่ 3 สร้างสมการ Logistic Response Function แล้วตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสมของสมการ

ขั้นตอนที่ 4 ตรวจสอบเงื่อนไขของการวิเคราะห์ความถดถอยโลจิสติก

บทที่ 4

ผลการศึกษา

การศึกษานี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการรังแกบนพื้นที่โซเชียล ของวัยรุ่นในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา เขตกรุงเทพมหานคร ซึ่งได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลตามขั้นตอนต่าง ๆ สามารถจำแนกได้ 3 ส่วน โดยมีรายละเอียดดังนี้

4.1 ประสบการณ์การถูกรังแกบนพื้นที่โซเชียล

การศึกษาที่นำเสนอต่อไปนี้เป็นประสบการณ์ในการถูกรังแกบนโลกโซเชียล สามารถจำแนกได้จากรูปแบบ วิธีการ ช่องทาง จำนวนครั้ง และผลกระทบจากการถูกรังแกครั้งล่าสุด ดังตารางที่ 4.1

ตารางที่ 4.1 จำนวนและร้อยละของผู้ที่มีประสบการณ์ในการถูกรังแกบนพื้นที่โซเชียลจำแนกตามลักษณะการถูกรังแกครั้งล่าสุด

ลักษณะการถูกรังแก	จำนวน(คน)	ร้อยละ
1. ครั้งล่าสุดท่านเคยถูกรังแกบนพื้นที่โซเชียลในรูปแบบใด		
การนินทา ล้อเลียน	239	43.93
ต่อว่า คำทอ โศก	91	16.73
ข่มขู่ คุกคาม กลั่นแกล้ง ก่อความ	75	13.79
การลบหลู่	67	12.32
ทำเสียชื่อเสียง การเปิดเผยความลับหรือเปิดเผยข้อมูล	33	6.07
ส่วนตัว การแอบอ้างให้ร้าย		

ตารางที่ 4.1 (ต่อ)

ลักษณะการถูกรังแก	จำนวน(คน)	ร้อยละ
2. ครั้งล่าสุดที่ท่านเคยถูกรังแกบนพื้นที่โซเชียลด้วยวิธีใด		
ข้อความ	336	61.76
ภาพ	130	23.90
เสียง	45	8.27
คลิปวิดีโอ	33	6.07
3. ช่องทางที่ท่านเคยถูกรังแกบนพื้นที่โซเชียลคือช่องทางใด		
Facebook	482	88.60
Line	27	4.96
E-Mail	21	3.86
YouTube	11	2.02
Instagram	3	0.55
4. จำนวนครั้งที่ท่านถูกรังแกในระยะเวลา 1 ปีที่ผ่านมา		
1 ครั้ง	190	34.93
2 ครั้ง	118	21.69
3 - 5 ครั้ง	169	31.07
มากกว่า 5 ครั้ง	67	12.32
5. ระดับการรังแกที่กระทบต่อจิตใจของท่านอยู่ในระดับใด (ระดับ 0 = ไม่มีผลกระทบ ระดับ 10 = มีผลกระทบสูงสุด)		
ไม่มีผลกระทบ (0)	47	8.64
มีผลกระทบ น้อย (1-3)	313	57.54
มีผลกระทบ ปานกลาง (4-6)	137	25.18
มีกระทบ มาก (7-10)	47	8.64
รวม	544	100

จากตารางที่ 4.1 พบว่า นักเรียน นักศึกษา สังกัดอาชีวศึกษา ส่วนใหญ่ถูกรังแกบนพื้นที่โซเชียลครั้งล่าสุด ในรูปแบบการนินทาเลียดเลียนมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 43.93 ด้วยวิธีการส่งข้อความ คิดเป็นร้อยละ 61.76 ส่วนใหญ่เคยถูกรังแกโดยผ่านช่องทาง Facebook คิดเป็นร้อยละ 88.60 โดยจำนวนครั้งที่นักเรียน นักศึกษา สังกัดอาชีวศึกษา ถูกรังแกบนพื้นที่โซเชียลในปีที่ผ่านมา ส่วนใหญ่มีจำนวน 1 ครั้งต่อปี คิดเป็นร้อยละ 34.93 สำหรับการถูกรังแกบนพื้นที่โซเชียลมีผลกระทบต่อจิตใจอยู่ในระดับค่อนข้างน้อย คิดเป็นร้อยละ 57.54

4.2 พฤติกรรมการตอบโต้และการเปรียบเทียบระหว่างกลุ่มที่ตอบโต้และไม่ตอบโต้ในด้านต่าง ๆ

หัวข้อนี้มีพฤติกรรมการตอบโต้จากการถูกรังแกบนโลกโซเชียล ทั้งในภาพรวม และด้านลักษณะส่วนบุคคล บุคลิกภาพ การอบรมเลี้ยงดูและครอบครัว ลักษณะกลุ่มเพื่อน และความรู้เกี่ยวกับกฎหมายคอมพิวเตอร์ตามลำดับต่อไปนี้

4.2.1 พฤติกรรมการตอบโต้ในภาพรวม

พฤติกรรมการตอบโต้จากถูกรังแกบนพื้นที่โซเชียล ประกอบด้วยพฤติกรรมเกี่ยวกับการโต้ตอบหรือไม่โต้ตอบในการถูกรังแกบนพื้นที่โซเชียลครั้งล่าสุด จำนวนครั้งในการตอบโต้ สถานที่ในการใช้อินเทอร์เน็ตในการตอบโต้ ช่วงเวลาที่ตอบโต้ สาเหตุหลักที่ทำการตอบโต้ ลักษณะของการตอบโต้ วิธีการตอบโต้ และช่องทางในการตอบโต้ ซึ่งจะนำเสนอพฤติกรรมด้วยความถี่จำนวน และร้อยละ ตามตารางที่ 4.2

ตารางที่ 4.2 จำนวนและค่าร้อยละพฤติกรรมการตอบโต้จากการถูกรังแกบนโลกโซเชียล

พฤติกรรมการตอบโต้	จำนวน(คน)	ร้อยละ
1. ในการถูกรังแกบนพื้นที่โซเชียลครั้งล่าสุดท่านมีตอบโต้หรือไม่		
ตอบโต้	284	52.21
ไม่ตอบโต้	260	47.79
รวม	544	100

ตารางที่ 4.2 (ต่อ)

พฤติกรรมการตอบโต้	จำนวน(คน)	ร้อยละ
2. จากการถูกรังแกบนพื้นที่โซเชียลครั้งล่าสุดท่านได้ทำการตอบโต้กลับเป็นจำนวนกี่ครั้ง		
1 ครั้ง	124	43.66
2 ครั้ง	56	19.72
3 ครั้ง	39	13.73
4 ครั้ง	14	4.93
5 ครั้ง	23	8.10
มากกว่า 5 ครั้ง	28	9.86
รวม	284	100
3. ท่านใช้อินเทอร์เน็ตที่ใดในการตอบโต้ครั้งล่าสุด		
ที่บ้าน	217	76.41
ที่โรงเรียน	37	13.03
ที่ร้านอินเทอร์เน็ต	30	10.56
รวม	284	100
4. ช่วงเวลาล่าสุดที่ท่านใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการตอบโต้		
08.01-12.00 น.	29	10.21
12.00-16.00 น.	62	21.83
16.01-20.00 น.	121	42.61
20.01-00.00 น.	60	21.13
00.01-04.00 น.	7	2.46
04.01-08.00 น.	5	1.76
รวม	284	100
5. สาเหตุหลักที่ทำการการตอบโต้จากถูกรังแกบนพื้นที่โซเชียล		
ถูกรังแกก่อน	160	56.34
การถูกทำร้ายข่มขู่	68	23.94
การถูกทำให้อับอาย	38	13.38
การถูกกดขี่ข่มเหง	18	6.34
รวม	284	100

ตารางที่ 4.2 (ต่อ)

พฤติกรรมการตอบโต้	จำนวน(คน)	ร้อยละ
6. ระยะเวลาของการตอบโต้กลับบนพื้นที่โซเชียล		
พิจารณาไตร่ตรองก่อนการตอบโต้	176	61.97
ตอบโต้กลับทันที	108	38.03
รวม	284	100
7. รูปแบบในการตอบโต้จากการถูกรังแกบนพื้นที่โซเชียลครั้งแรกมีลักษณะ		
การนิทา ล้อเลียน	110	38.73
ต่อว่า คำทอ ดุถูก	79	27.82
ข่มขู่ คุกคาม กลั่นแกล้ง ก่อความ	28	9.86
การลบหลู่	37	13.03
อื่น ๆ	30	10.56
รวม	284	100
8. ท่านตอบโต้จากการถูกรังแกบนพื้นที่โซเชียลด้วยวิธีใด		
ข้อความ	199	70.07
ภาพ	52	18.31
เสียง	21	7.39
คลิปวิดีโอ	12	4.23
รวม	284	100
9. เมื่อถูกรังแกบนพื้นที่โซเชียล จะใช้ช่องทางในการตอบโต้		
Facebook	259	91.20
Line	13	4.58
E-Mail	6	2.11
YouTube	4	1.41
Instagram	2	0.70
รวม	284	100

จากตารางที่ 4.2 พบว่า นักเรียน นักศึกษา สังกัดอาชีวศึกษา เขตกรุงเทพมหานคร ส่วนใหญ่ เมื่อถูกรังแกบนพื้นที่โซเชียลจะมีการตัดสินใจตอบโต้จากการถูกรังแก จำนวน 284 คน คิดเป็นร้อยละ 52.21 และตัดสินใจไม่ตอบโต้หากถูกรังแก จำนวน 260 คน คิดเป็นร้อยละ 47.79 ซึ่งจะนำเสนอเฉพาะ พฤติกรรมการตอบโต้จากการถูกรังแกตามตารางที่ 4.2

จากการศึกษาพฤติกรรมการตอบโต้จากการถูกรังแกบนพื้นที่โซเชียลของนักเรียน นักศึกษา สังกัดอาชีวศึกษา ในเขตกรุงเทพมหานคร พบว่า จากการถูกรังแกบนพื้นที่โซเชียลครั้งล่าสุด นักเรียน นักศึกษา สังกัดอาชีวศึกษา ได้ทำการตอบโต้กลับเป็นจำนวน 1 ครั้ง เป็นส่วนใหญ่ คิดเป็นร้อยละ 43.66 ซึ่งส่วนใหญ่ใช้อินเทอร์เน็ตในการตอบโต้กลับส่วนใหญ่เป็นที่บ้าน คิดเป็นร้อยละ 76.41 โดยมาก จะตอบกลับในช่วงเวลา 16.01-20.00 น. คิดเป็นร้อยละ 42.61 ส่วนสาเหตุหลักที่ตอบโต้จากการถูกรังแกเพราะมีสาเหตุมาจากการถูกรังแกก่อน คิดเป็นร้อยละ 56.34 ในการตอบโต้กลับนั้นส่วนใหญ่ จะพิจารณาไตร่ตรองก่อนการตอบโต้ คิดเป็นร้อยละ 61.97 ส่วนใหญ่รูปแบบที่ถูกรังแกบนพื้นที่โซเชียลจะมีลักษณะเป็นการนินทา ล้อเลียนมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 38.73 รองลงมาคือการต่อว่า คำทอ ดุถูกกัน คิดเป็นร้อยละ 27.82 โดยส่วนใหญ่จะตอบกลับด้วยวิธีการส่งข้อความ คิดเป็นร้อยละ 70.07 และใช้ช่องทางในการตอบกลับโดยผ่านการเล่น Facebook มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 91.20

4.2.2 การตอบโต้จำแนกตามลักษณะส่วนบุคคล

การนำเสนอการตอบโต้จำแนกตามลักษณะส่วนบุคคลของนักเรียน นักศึกษาที่กำลังศึกษาอยู่ในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการอาชีวศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร ประกอบด้วย ลักษณะส่วนบุคคล ได้แก่ เพศ การอาศัยอยู่กับใคร ลักษณะแหล่งที่อยู่อาศัย ซึ่งจะนำเสนอลักษณะส่วนบุคคลด้วยร้อยละตามตารางที่ 4.3

ตารางที่ 4.3 ร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามการตอบโต้ และไม่ตอบโต้ตามลักษณะส่วนบุคคล

ลักษณะส่วนบุคคล	ตอบโต้	ไม่ตอบโต้	Chi-Square (Sig)
1. เพศ			
ชาย	50.4	55.4	1.379
หญิง	49.6	44.6	(.264)

ตารางที่ 4.3 (ต่อ)

ลักษณะส่วนบุคคล	ตอบได้	ไม่ตอบได้	Chi-Square (Sig)
2. การอยู่อาศัย			
บิดา มารดา	67.6	57.3	6.827
บิดา	4.6	7.7	(.234)
มารดา	15.8	20.4	
ญาติ พี่น้อง/เพื่อน	9.9	12.3	
คนเดียว	2.1	2.3	
3. ลักษณะแหล่งที่อยู่อาศัย			
หมู่บ้าน/บ้านเดี่ยว/ทาวน์เฮ้าส์	43.0	40.8	1.946
ชุมชน/บ้านเดี่ยว/ทาวน์เฮ้าส์	25.0	26.2	(.764)
บ้านเช่า/บ้านเดี่ยว/ทาวน์เฮ้าส์	18.7	21.5	
ห้องเช่า/อพาร์ทเมนต์/คอนโด	13.4	11.5	

จากตารางที่ 4.3 ผลการทดสอบความสัมพันธ์ ระหว่างการตอบได้และไม่ตอบได้ของปัจจัย ลักษณะส่วนบุคคล พบว่า ลักษณะส่วนบุคคล มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการตอบได้จากการถูกรังแกบนพื้นที่ไซเบอร์ กล่าวคือ

จากการศึกษาลักษณะส่วนบุคคลด้าน เพศ เมื่อเปรียบเทียบการตัดสินใจตอบได้จากการถูกรังแกบนพื้นที่ไซเบอร์ ของเพศชาย และเพศหญิง พบว่า เพศชาย มีการตัดสินใจตอบได้ ร้อยละ 50.4 และไม่ตอบได้ร้อยละ 55.4 และเพศหญิง มีการตัดสินใจตอบได้ ร้อยละ 49.6 และไม่ตอบได้ ร้อยละ 44.6 เมื่อพิจารณาพบว่า เพศหญิง มีแนวโน้มการตอบได้มากกว่าเพศชาย เนื่องจากเพศหญิง มีการใช้ช่องทางการสื่อสารคมออนไลน์มากกว่าเพศชาย สอดคล้องกับงานวิจัยของจุฑามณี คายะนันท์ (2554) จึงส่งผลทำให้เพศหญิงเกิดการตัดสินใจตอบได้จากการถูกรังแกบนพื้นที่ไซเบอร์มากกว่าเพศชาย

ลักษณะส่วนบุคคลด้านการอยู่อาศัย พบว่า ส่วนใหญ่นักเรียน นักศึกษา อาศัยอยู่ที่ตัดสินใจตอบได้จากการถูกรังแกบนพื้นที่ไซเบอร์ มักอาศัยอยู่กับบิดา มารดา ร้อยละ 67.6 และ

ตัดสินใจไม่ตอบได้ ร้อยละ 57.3 เมื่อพิจารณาพบว่า นักเรียน นักศึกษา ส่วนใหญ่อาศัยอยู่บิดามารดาแต่ยังมีการตัดสินใจตอบได้จากการถูกรังแกบนพื้นที่โซเชียล

ลักษณะส่วนบุคคลด้านแหล่งที่อยู่อาศัย พบว่า ส่วนใหญ่นักเรียน นักศึกษา อาชีวศึกษา อาศัยอยู่ในหมู่บ้าน/บ้านเดี่ยว/ทาวน์เฮ้าส์ มีการตัดสินใจตอบได้จากการถูกรังแกบนพื้นที่โซเชียล คิดเป็นร้อยละ 43.0 และไม่ตอบได้ ร้อยละ 40.8 เมื่อพิจารณาพบว่า นักเรียน อาชีวศึกษา ที่อาศัยอยู่ในหมู่บ้าน บ้านเดี่ยว หรือทาวน์เฮ้าส์ มีแนวโน้มในการตัดสินใจตอบได้จากการถูกรังแกบนพื้นที่โซเชียลมากที่สุด

4.2.3 การตอบโต้จำแนกตามบุคลิกภาพ

การนำเสนอการตอบโต้จำแนกตามบุคลิกภาพที่ส่งผลต่อพฤติกรรมตอบโต้จากการถูกรังแกบนพื้นที่โซเชียล ประกอบด้วย 4 ด้าน คือ ด้านบุคลิกภาพแบบเก็บตัว ด้านบุคลิกภาพแบบแสดงออก ด้านบุคลิกภาพแบบหัวน้าวทางอารมณ์ และด้านบุคลิกภาพแบบมั่นคงทางอารมณ์ ซึ่งจะนำเสนอในลักษณะเป็นระดับความคิดของนักเรียน นักศึกษา สังกัดอาชีวศึกษา ในภาพรวมและรายด้าน โดยใช้ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เป็นตัวชี้วัดระดับความคิดเห็น ตามตารางที่ 4.4-4.5

ตารางที่ 4.4 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนวัดบุคลิกภาพ

บุคลิกภาพ	ตอบโต้		ไม่ตอบโต้		T-test	
	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	t	Sig.
1. บุคลิกภาพแบบเก็บตัว	3.02	0.79	3.09	0.85	1.065	.287
2. บุคลิกภาพแบบแสดงออก	3.40	0.78	3.35	0.63	-.740	.460
3. บุคลิกภาพแบบหัวน้าวทางอารมณ์	3.35	0.73	3.40	0.74	.671	.502
4. บุคลิกภาพแบบมั่นคงทางอารมณ์	3.42	0.70	3.48	0.71	1.009	.314
รวม	3.51	0.59	3.33	0.54	.735	.463

จากตารางที่ 4.4 ผลการเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างพฤติกรรมการตัดสินใจตอบโต้ต่อปัจจัยด้านบุคลิกภาพ ด้วยค่าสถิติ T-test ที่ระดับนัยสำคัญ .05 พบว่า ปัจจัยด้านบุคลิกภาพ ได้แก่ บุคลิกภาพแบบเก็บตัว บุคลิกภาพแบบแสดงออก บุคลิกภาพแบบหัวน้าวทางอารมณ์ และบุคลิกภาพแบบมั่นคงทางอารมณ์ มีพฤติกรรมการตอบโต้ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.51 และพฤติกรรมการไม่ตอบโต้ อยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.33 มีค่า Sig. เท่ากับ .46 ซึ่งมีความมากกว่าค่านัยสำคัญทางสถิติที่ .05 หมายความว่า พฤติกรรมการตัดสินใจตอบโต้จากการรังแกบนพื้นที่ไซเบอร์ ของวัยรุ่นนัศึกษาศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร เมื่อเทียบกับบุคลิกภาพโดยรวม มีการตัดสินใจตอบโต้ และไม่ตอบโต้ไม่แตกต่างกัน จะนำเสนอเป็นรายละเอียดแต่ละด้านของบุคลิกภาพ ดังตารางที่ 4.5

ตารางที่ 4.5 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนวัดบุคลิกภาพ โดยแบ่งออกเป็นแบบเก็บตัว/แบบแสดงออก/แบบหัวน้าวทางอารมณ์/แบบมั่นคงทางอารมณ์

บุคลิกภาพ	ตอบโต้		ไม่ตอบโต้		T-test	
	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	t	Sig.
บุคลิกภาพแบบเก็บตัว						
1. ท่านชอบอ่าน และค้นคว้าคนเดียวมากกว่าอ่านร่วมกับเพื่อน	3.40	0.93	3.50	0.98	1.159	.247
2. ท่านดำเนินชีวิตด้วยความเคร่งเครียด	2.78	1.01	2.93	1.07	1.630	.104
3. ท่านไม่สามารถควบคุมอารมณ์และความรู้สึกได้	2.88	1.10	2.86	1.10	-.161	.872
รวม	3.02	0.79	3.09	0.85	1.065	.287
บุคลิกภาพแบบแสดงออก						
1. ท่านมีลักษณะที่เป็นมิตร มีอัธยาศัยดี อารมณ์ดีต่อคนรอบข้าง	3.41	1.03	3.44	1.01	.343	.732
2. ท่านชอบทำกิจกรรมที่น่าตื่นเต้นหวาดเสียว	3.40	1.00	3.31	0.97	-1.063	.288

ตารางที่ 4.5 (ต่อ)

บุคลิกภาพ	ตอบได้		ไม่ตอบได้		T-test	
	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	t	Sig.
3. ท่านมักแสดงก้าวร้าวทุกครั้งเมื่อท่านรู้สึกไม่พอใจ	3.42	0.99	3.28	0.97	-1.560	.119
4. ท่านมักตอบโต้ทันทีทันใดเมื่อเจอสถานการณ์หรือปัญหา	3.36	0.98	3.39	1.05	.336	.737
รวม	3.40	0.78	3.35	0.63	-.740	.460
บุคลิกภาพแบบหัวน้าวทางอารมณ์						
1. รู้สึกและพิจารณาว่าตนเอง ย่ำคิด ย่ำทำ อยู่ตลอดเวลา	3.29	0.87	3.40	0.90	1.461	.145
2. รู้สึกวิตกกังวลต่อสถานการณ์ต่าง ๆ ในสังคมที่เกิดขึ้นเสมอ ๆ	3.23	0.89	3.32	0.93	1.149	.251
3. ท่านรับรู้ว่าคุณเองมีอารมณ์โกรธและโมโหง่าย	3.41	1.07	3.42	1.04	.123	.902
4. ท่านจะรู้สึกอ่อนไหวเมื่อมีสิ่งต่าง ๆ มากระทบจิตใจ	3.49	0.96	3.45	1.08	-.491	.624
รวม	3.35	0.73	3.40	0.74	.671	.502
บุคลิกภาพแบบมั่นคงทางอารมณ์						
1. รับรู้ว่าตนเองมีความสุขุมเยือกเย็น	3.22	0.97	3.36	0.95	1.647	.100*
2. ท่านมีความอดทนและหนักแน่น เมื่อเจออุปสรรคต่าง ๆ	3.45	0.88	3.49	0.89	.542	.588
3. ท่านรับรู้ว่าคุณเองสามารถปรับตัวอยู่ในสภาพแวดล้อมหรือสถานการณ์ต่าง ๆ ได้เป็นอย่างดี	3.56	0.85	3.60	0.84	.548	.584

ตารางที่ 4.5 (ต่อ)

บุคลิกภาพ	ตอบได้		ไม่ตอบได้		T-test	
	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	t	Sig.
4. ท่านรับรู้ว่าคุณเป็นผู้ที่คิดดี						
ทำดีเสมอ	3.46	0.86	3.49	0.88	.370	.712
รวม	3.42	0.70	3.48	0.71	1.009	.314

หมายเหตุ : * มีนัยสำคัญทางสถิติที่ .10

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

*** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ .01

จากตารางที่ 4.5 ผลการเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างพฤติกรรมการโต้ตอบที่มีผลต่อบุคลิกภาพด้วยค่าสถิติ T-test ที่ระดับนัยสำคัญ .05 เมื่อพิจารณาประเด็นรายด้าน พบว่า

1) บุคลิกภาพแบบเก็บตัว พบว่า บุคลิกภาพแบบเก็บตัวเมื่อเปรียบเทียบกับ การตัดสินใจตอบได้ อยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.02 และการตัดสินใจไม่ตอบได้ อยู่ในระดับปานกลาง 3.09 มีค่า Sig เท่ากับ .287 ซึ่งมีค่ามากกว่าค่านัยสำคัญทางสถิติที่ .05 แสดงว่า นักเรียน นักศึกษา อาชีวศึกษา มีการตัดสินใจตอบได้ และไม่ตอบได้จากการถูกรังแกบนพื้นที่โซเชียล เมื่อเทียบกับบุคลิกภาพแบบเก็บตัวไม่แตกต่างกัน เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ส่วนใหญ่ นักเรียน นักศึกษาที่ชอบอ่าน และค้นคว้าคนเดียวมากกว่าอ่านร่วมกับเพื่อน มักจะมีการตัดสินใจไม่ตอบได้จากการถูกรังแกบนพื้นที่โซเชียล

2) บุคลิกภาพแบบแสดงออก พบว่า บุคลิกภาพแบบแสดงออก เมื่อเปรียบเทียบกับ การตัดสินใจตอบได้ อยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.40 และการตัดสินใจไม่ตอบได้ อยู่ในระดับปานกลาง 3.35 มีค่า Sig เท่ากับ .460 ซึ่งมีค่ามากกว่าค่านัยสำคัญทางสถิติที่ .05 แสดงว่า นักเรียน นักศึกษา อาชีวศึกษา มีการตัดสินใจตอบได้ และไม่ตอบได้เมื่อเทียบกับบุคลิกภาพแบบแสดงออกไม่แตกต่างกัน เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ส่วนใหญ่นักเรียน นักศึกษาที่มีลักษณะเป็นมิตร มีอัธยาศัยดี อารมณ์ดีต่อคนรอบข้าง ตัดสินใจไม่ตอบได้จากการถูกรังแกบนพื้นที่โซเชียล

3) บุคลิกภาพแบบหวั่นไหวทางอารมณ์ พบว่า บุคลิกภาพแบบหวั่นไหวทางอารมณ์ เมื่อเปรียบเทียบกับการตัดสินใจตอบได้อยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.35 และการตัดสินใจไม่ตอบได้อยู่ในระดับปานกลาง 3.40 มีค่า Sig เท่ากับ .502 ซึ่งมีค่ามากกว่า คำนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 แสดงว่า นักเรียน นักศึกษา อาชีวศึกษา มีการตัดสินใจตอบได้ และไม่ตอบได้เมื่อเทียบกับบุคลิกภาพแบบหวั่นไหวทางอารมณ์ไม่แตกต่างกัน เมื่อพิจารณาพบว่า ส่วนใหญ่ นักเรียน นักศึกษาที่มีความรู้ลึกอ่อนไหวเมื่อมีสิ่งต่าง ๆ มากระทบจิตใจ จะตัดสินใจตอบได้ จากการถูกรังแกบนพื้นที่ไซเบอร์

4) บุคลิกภาพแบบมั่นคงทางอารมณ์ พบว่า บุคลิกภาพแบบมั่นคงทางอารมณ์ เมื่อเทียบกับการตัดสินใจตอบได้อยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.42 และการตัดสินใจไม่ตอบได้อยู่ในระดับปานกลาง 3.48 มีค่า Sig เท่ากับ .314 ซึ่งมีค่ามากกว่า คำนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 แสดงว่า นักเรียน นักศึกษา อาชีวศึกษา มีการตัดสินใจตอบได้ และไม่ตอบได้เมื่อเทียบกับ บุคลิกภาพแบบมั่นคงทางอารมณ์ไม่แตกต่างกัน เมื่อพิจารณาพบว่า ส่วนใหญ่ นักเรียน นักศึกษาที่มีความคิดว่าการรับรู้ว่าตนเองสามารถปรับตัวอยู่กับสภาพแวดล้อมหรือสถานการณ์ต่าง ๆ ได้เป็นอย่างดี และรับรู้ว่าเป็นผู้ที่คิดดี ทำดี เสมอ มีความอดทน และหนักแน่น เมื่อเจออุปสรรคต่าง ๆ ซึ่งอารมณ์เหล่านี้มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจไม่ตอบได้จากการถูกรังแกบนพื้นที่ไซเบอร์ มีผลทำให้เกิดความเชื่อมั่นในตนเอง ซึ่งมีอิทธิพลต่อการตัดสินใจไม่ตอบได้ อีกในหนึ่งพบว่า บุคลิกภาพของนักเรียน นักศึกษาสังกัดอาชีวศึกษา สามารถตกทำให้ตกเป็นเหยื่อจากการถูกรังแกบนพื้นที่ไซเบอร์ สอดคล้องกับสาเหตุของการตกเป็นเหยื่อของ (Frisen, Jonsson and Persson, 2007)

4.2.4 การตอบโต้จำแนกตามการอบรมเลี้ยงดูและครอบครัว

การนำเสนอการตอบโต้จำแนกตามการอบรมเลี้ยงดูและครอบครัว ประกอบด้วย 2 ด้าน คือ ด้านรูปแบบการอบรมเลี้ยงดู และด้านความรุนแรงของครอบครัว ซึ่งจะนำเสนอในลักษณะเป็นระดับความคิดของนักเรียน นักศึกษา สังกัดอาชีวศึกษา ในภาพรวมและรายด้าน โดยใช้ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เป็นตัวชี้วัดระดับความคิดเห็น ตามตารางที่ 4.6-4.7

ตารางที่ 4.6 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนวัดการอบรมเลี้ยงดูและครอบครัว

การอบรมเลี้ยงดูและครอบครัว	ตอบได้		ไม่ตอบได้		T-test	
	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	t	Sig.
1. รูปแบบการอบรมเลี้ยงดู	3.51	0.78	3.56	0.72	.750	.453
2. ความรุนแรงของครอบครัว	2.30	0.95	2.33	1.05	.368	.713
รวม	2.91	0.62	2.95	0.64	.745	.457

จากตารางที่ 4.6 ผลการเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างพฤติกรรมการโต้ตอบต่อปัจจัยด้านการอบรมเลี้ยงดูและครอบครัว ด้วยค่าสถิติ T-test ที่ระดับนัยสำคัญ .05 พบว่า ปัจจัยด้านการอบรมเลี้ยงดูและครอบครัวได้แก่ รูปแบบการอบรมเลี้ยงดู ความรุนแรงของครอบครัวในภาพรวม มีการตัดสินใจตอบได้อยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.91 และการตัดสินใจไม่ตอบได้อยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.95 มีค่า Sig เท่ากับ .457 ซึ่งมีความมากกว่าค่านัยสำคัญทางสถิติที่ .05 หมายความว่า นักเรียน นักศึกษา อาชีวศึกษามีการตัดสินใจตอบได้ และไม่ตอบได้เมื่อเทียบกับปัจจัยด้านการอบรมเลี้ยงดูและครอบครัวโดยรวม ไม่แตกต่างกัน ซึ่งจะนำเสนอเป็นรายละเอียดแต่ละด้านของบุคลิกภาพภาพ ดังตารางที่ 4.7

ตารางที่ 4.7 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนวัดการอบรมเลี้ยงดูและครอบครัว โดยแบ่งเป็นรูปแบบการอบรมเลี้ยงดู/ความรุนแรงของครอบครัว

การอบรมเลี้ยงดูและครอบครัว	ตอบได้		ไม่ตอบได้		T-test	
	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	t	Sig.
รูปแบบการอบรมเลี้ยงดู						
1. ครอบครัวท่านเอาใจใส่และแสดงออกให้รู้ว่า “รัก” ผ่าน	3.62	1.02	3.76	1.00	1.552	.121

ตารางที่ 4.7 (ต่อ)

การอบรมเลี้ยงดูและครอบครัว	ตอบได้		ไม่ตอบได้		T-test	
	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	t	Sig.
พฤติกรรมต่าง ๆ เช่น การกอด การลูบหัว หรือการกล่าวด้วยวาจา						
2. ครอบครัวของท่านเปิดโอกาสให้ท่านได้อธิบายเหตุ-ผลก่อนที่จะครอบครัวยของท่านจะคว่ำหรือลงโทษเมื่อท่านกระทำความผิด	3.49	1.02	3.55	0.95	.674	.501
3. ครอบครัวของท่านรับฟังและแนะนำแนวทางแก้ปัญหาให้กับท่านทุกครั้งที่ท่านเผชิญสถานการณ์ที่เป็นปัญหา	3.61	1.04	3.71	0.92	1.129	.260
4. ครอบครัวของท่าน มีส่วนในการตัดสินใจของท่านทุกเรื่อง ไม่ว่าจะเป็นเรื่องการเรียนรู้ เรื่องส่วนตัว เรื่องการเลือกอาชีพ	3.50	1.02	3.57	0.99	.799	.425
5. ครอบครัวของท่าน ดูแลเรื่องการใช้เทคโนโลยีสื่อสารสมัยใหม่แก่ท่านอย่างใกล้ชิด	3.19	1.04	3.20	0.98	.158	.875
6. ครอบครัวของท่าน สอนให้ท่านปฏิบัติตามค่านิยมที่ดีงามของครอบครัวและสังคม	3.64	0.93	3.57	0.91	-.998	.319
รวม	3.51	0.78	3.56	0.72	.750	.453
ความรุนแรงของครอบครัว						
1. ครอบครัวของท่าน ดุหรือตำหนิท่านด้วยถ้อยคำหรือพฤติกรรมที่รุนแรงเมื่อท่านกระทำความผิด	2.82	1.13	2.79	1.13	-.289	.773

ตารางที่ 4.7 (ต่อ)

การอบรมเลี้ยงดูและครอบครัว	ตอบได้		ไม่ตอบได้		T-test	
	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	t	Sig.
2. ครอบครัวของท่าน แสดงการกระทำที่รุนแรง เช่น การทำร้ายร่างกายบุคคลในครอบครัวให้ท่านเห็นเป็นประจำ และสม่ำเสมอ	2.07	1.20	2.20	1.24	1.197	.232
3. ครอบครัวของท่าน กระทำ ความรุนแรงต่อท่านด้วยการทำร้ายร่างกายบางครั้ง	2.09	1.20	2.12	1.23	.229	.819
4. ครอบครัวของท่าน ทุกครั้งที่มีการโต้เถียงกันจะมีการทำร้ายร่างกาย และทำลายข้าวของ	2.02	1.17	2.08	1.24	.576	.565
5. ครอบครัวของท่านลงโทษ ทุกครั้งที่ท่านกระทำความผิด	2.50	1.10	2.48	1.16	-.239	.811
รวม	2.30	0.95	2.33	1.05	.368	.713

จากตารางที่ 4.7 ผลการเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างพฤติกรรมการโต้ตอบที่มีผลต่อการอบรมเลี้ยงดูและครอบครัวด้วยค่าสถิติ T-test ที่ระดับนัยสำคัญ .05 เมื่อพิจารณาประเด็นรายด้านพบว่า

1) รูปแบบการอบรมเลี้ยงดู พบว่า รูปแบบการอบรมเลี้ยงดูเมื่อเปรียบเทียบกับการตัดสินใจตอบได้อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.51 และการตัดสินใจไม่ตอบได้ อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.56 มีค่า Sig เท่ากับ .453 ซึ่งมีความมากกว่าค่านัยสำคัญทางสถิติที่ .05 แสดงว่า นักเรียน นักศึกษา อาชีวศึกษา มีการตัดสินใจตอบได้ และไม่ตอบได้เมื่อเทียบกับรูปแบบการอบรมเลี้ยงดูไม่แตกต่างกัน เมื่อพิจารณาพบว่า ส่วนใหญ่นักเรียน นักศึกษา ได้รับการอบรมเลี้ยงดูโดยครอบครัวที่เอาใจใส่ และแสดงออกให้รู้ว่า “รัก ” ผ่านพฤติกรรมต่าง ๆ เช่น การกอด การลูบหัว หรือการกล่าวด้วยวาจา และครอบครัวได้รับฟัง และแนะนำแนวทางแก้ปัญหาให้กับนักเรียน

นักศึกษาทุกครั้งที่จะเชิญสถานการณ์ ที่เป็นปัญหา การอบรมเลี้ยงดูเหล่านี้ มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจ ไม่ตอบได้จากการถูกรังแกบนพื้นที่ไซเบอร์

2) ความรุนแรงของครอบครัว พบว่า ความรุนแรงของครอบครัวเมื่อเปรียบเทียบกับ การตัดสินใจตอบได้อยู่ในระดับน้อย มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.30 และการตัดสินใจไม่ตอบได้ อยู่ในระดับน้อย มีค่าเฉลี่ย 2.33 มีค่า Sig เท่ากับ .460 ซึ่งมีความมากกว่าค่านัยสำคัญทางสถิติที่ .05 แสดงว่า นักเรียน นักศึกษา อาชีวศึกษา มีการตัดสินใจตอบได้ และตอบได้เมื่อเทียบกับความรุนแรงของ ครอบครัวไม่แตกต่างกัน เมื่อพิจารณาพบว่า ส่วนใหญ่ครอบครัวของนักเรียน นักศึกษา มีการดูหรือ คำหึงด้วยถ้อยคำหรือพฤติกรรมที่รุนแรงเมื่อท่านกระทำผิด ส่งผลให้เกิดการตัดสินใจในการตอบได้ จากการรังแกบนพื้นที่ไซเบอร์

4.2.5 การตอบโต้จำแนกตามลักษณะของเพื่อนและกลุ่มเพื่อนอ้างอิง

การนำเสนอการตอบโต้จำแนกตามลักษณะของเพื่อน ประกอบด้วย 2 ด้าน คือ ด้านแรงสนับสนุนจากเพื่อน และด้านความรุนแรงของเพื่อน ซึ่งจะนำเสนอในลักษณะเป็นระดับ ความคิดของนักเรียน นักศึกษา สังกัดอาชีวศึกษา ในภาพรวม และเป็นรายด้าน โดยใช้ค่าเฉลี่ย และ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เป็นตัวชี้วัดระดับความคิดเห็น และกลุ่มเพื่อนอ้างอิง ประกอบด้วยระดับ การศึกษา ประเภทวิชา แผนกวิชา และสถานศึกษา ตามตารางที่ 4.8-4.10

ตารางที่ 4.8 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนวัด ลักษณะของเพื่อน

ลักษณะของกลุ่มเพื่อน	ตอบได้		ไม่ตอบได้		T-test	
	ค่า	ส่วน	ค่า	ส่วน	t	Sig.
	เฉลี่ย	เบี่ยงเบน	เฉลี่ย	เบี่ยงเบน		
	มาตรฐาน		มาตรฐาน			
1. แรงสนับสนุนจากเพื่อน	2.94	0.76	2.82	0.80	-1.739	.083
2. ความรุนแรงของเพื่อน	2.63	0.97	2.45	1.02	-2.130	.034
รวม	2.78	0.76	2.63	0.82	-2.191	.029

จากตารางที่ 4.8 ผลการเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างพฤติกรรมการโต้ตอบต่อปัจจัย ด้านลักษณะของกลุ่มเพื่อน ด้วยค่าสถิติ T-test ที่ระดับนัยสำคัญ .05 พบว่า ลักษณะของกลุ่มเพื่อน ได้แก่ แรงสนับสนุนจากเพื่อน ความรุนแรงของเพื่อน โดยการตัดสินใจตอบได้อยู่ในระดับ

ปานกลาง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.78 และการตัดสินใจไม่ตอบโต้ อยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.63 มีค่า Sig เท่ากับ .029 ซึ่งมีความน้อยกว่าค่านัยสำคัญทางสถิติที่ .05 หมายความว่า การตัดสินใจตอบโต้ และไม่ตอบโต้ ของนักเรียน นักศึกษาอาชีวศึกษา เมื่อเทียบกับลักษณะของกลุ่มเพื่อนในภาพรวมมีความแตกต่างกัน จะนำเสนอเป็นรายละเอียดแต่ละด้านของบุคลิกภาพภาพ ดังตารางที่ 4.9

ตารางที่ 4.9 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนวัด ลักษณะของกลุ่มเพื่อน โดยแบ่งเป็นแรงสนับสนุนจากเพื่อน/ความรุนแรงของเพื่อน

ลักษณะของกลุ่มเพื่อน	ตอบโต้		ไม่ตอบโต้		T-test	
	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	t	Sig.
แรงสนับสนุนจากเพื่อน						
1. เพื่อนจะแนะนำให้ท่านบอกผู้ปกครอง หรือบอกครู เมื่อท่านถูกรังแก	3.02	1.12	2.95	1.06	-.755	.450
2. เพื่อนจะแนะนำให้ท่านตอบโต้กลับทันทีเมื่อท่านถูกรังแก	3.11	1.03	2.86	1.05	-2.814	.005***
3. เพื่อนมีอิทธิพลในการตัดสินใจของท่าน เมื่อท่านพบเจอกับปัญหาต่างๆ	3.00	1.00	2.86	1.04	-1.580	.115
4. เพื่อนมีพฤติกรรมอย่างไร ท่านมักทำตามพฤติกรรมเพื่อนเสมอ เช่น การสูบบุหรี่ การกระทำความรุนแรง ได้แก่ การชกต่อย	2.27	1.19	2.16	1.21	-1.030	.304
รวม	2.94	0.76	2.82	0.80	-1.739	.083
ความรุนแรงของเพื่อน						
1. เพื่อนของท่านมีพฤติกรรมนินทา คำทอ ให้ร้ายผู้อื่น	2.72	1.11	2.58	1.13	-1.463	.144

ตารางที่ 4.9 (ต่อ)

ลักษณะของกลุ่มเพื่อน	ตอบได้		ไม่ตอบได้		T-test	
	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	t	Sig.
2. เพื่อนของท่านมีพฤติกรรมการใช้ความรุนแรงต่อผู้อื่น	2.50	1.18	2.30	1.15	-1.965	.050**
3. เพื่อนของท่านมีพฤติกรรมก้าวร้าว และทำลายข้าวของ	2.29	1.20	2.23	1.23	-.520	.603
4. เพื่อนของท่านตอบโต้กลับทุกครั้งเมื่อถูกรังแก	2.94	1.16	2.63	1.11	-3.107	.002***
5. เพื่อนของท่านเคยรังแกผู้อื่นบนพื้นที่โซเชียล	2.71	1.23	2.50	1.24	-2.029	.043**
รวม	2.63	0.97	2.45	1.02	-2.130	.034**

หมายเหตุ : * มีนัยสำคัญทางสถิติที่ .10

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

*** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ .01

จากตารางที่ 4.9 ผลการเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างพฤติกรรมการโต้ตอบที่มีผลต่อลักษณะของกลุ่มเพื่อนด้วยค่าสถิติ T-test ที่ระดับนัยสำคัญ .05 เมื่อพิจารณาประเด็นรายด้าน พบว่า

1) แรงสนับสนุนจากเพื่อน พบว่า แรงสนับสนุนจากเพื่อนเมื่อเทียบกับ การตัดสินใจตอบได้อยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.94 และการตัดสินใจไม่ตอบได้ อยู่ในระดับปานกลางมีค่าเฉลี่ย 2.82 มีค่า Sig เท่ากับ .083 ซึ่งมีค่ามากกว่าค่านัยสำคัญทางสถิติที่ .05 แสดงว่านักเรียน นักศึกษา อาชีวศึกษา มีการตัดสินใจตอบได้ และไม่ตอบได้ตอบได้เมื่อเทียบกับแรงสนับสนุนจากเพื่อนไม่แตกต่างกัน เมื่อพิจารณาพบว่า ส่วนใหญ่ลักษณะของเพื่อน ซึ่งเมื่ออยู่กับเพื่อน จะทำให้นักเรียน นักศึกษา มีความกล้าแสดงออกได้มากกว่าที่ตนเองอยู่คนเดียว จึงทำให้มีตัดสินใจตอบได้จากการรังแกบนพื้นที่โซเชียลได้ง่ายขึ้น

2) ความรุนแรงของเพื่อน พบว่า ความรุนแรงของเพื่อนเมื่อเทียบกับการตัดสินใจตอบโต้ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.63 และการตัดสินใจไม่ตอบโต้ อยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ย 2.45 มีค่า Sig เท่ากับ .034 ซึ่งมีความมากกว่าค่านัยสำคัญทางสถิติที่ .05 แสดงว่านักเรียน นักศึกษา อาชีวศึกษา มีการตัดสินใจตอบโต้ และไม่ตอบโต้เมื่อเทียบกับความรุนแรงของเพื่อนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ เมื่อพิจารณาพบว่า นักเรียน นักศึกษา ที่มีเพื่อนตอบโต้กลับทุกครั้งเมื่อถูกรังแก จึงส่งผลให้เกิดการตัดสินใจตอบโต้กลับจากการถูกรังแกบนพื้นที่ไซเบอร์

ตารางที่ 4.10 ร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามการตอบโต้และไม่ตอบโต้ตามลักษณะกลุ่มเพื่อนอ้างอิง

กลุ่มเพื่อนอ้างอิง	ตอบโต้	ไม่ตอบโต้	Chi-Square (Sig)
1. ระดับการศึกษา			
ประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.)	72.2	61.5	8.230
ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)	26.4	37.7	(.016)**
ปริญญาตรี (ทล.บ.)	1.4	0.8	
2. ประเภทวิชา			
พาณิชยกรรม/บริหารธุรกิจ	57.0	59.6	11.351
คหกรรม	12.3	5.8	(.045)**
อุตสาหกรรม	21.5	28.5	
ศิลปกรรม	4.6	3.8	
อุตสาหกรรมการท่องเที่ยว	3.2	1.5	
เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร	1.4	0.8	
3. คณะวิชา/แผนกวิชา			
การตลาด	10.9	9.2	28.320
การบัญชี	11.6	21.2	(.001)***
การท่องเที่ยว/การโรงแรม	3.2	1.5	
คอมพิวเตอร์ธุรกิจ	34.9	29.6	
ช่างไฟฟ้า	12.7	11.5	
ช่างยนต์	2.5	9.2	

ตารางที่ 4.10 (ต่อ)

กลุ่มเพื่อนอ้างอิง	ตอบได้	ไม่ตอบได้	Chi-Square (Sig)
การถ่ายภาพ	4.6	3.8	
เทคโนโลยีสารสนเทศ	0.4	0.4	
อาหารและโภชนา	12.3	5.8	
ช่างอิเล็กทรอนิกส์	7.0	7.7	
7. สถาบันการศึกษา			
วิทยาลัยพณิชยการเชตุพน	13.7	20.0	35.666
วิทยาลัยพณิชยการธนบุรี	5.3	5.8	(.000)***
วิทยาลัยเทคนิคมีนบุรี	17.6	19.6	
วิทยาลัยเทคนิคดอนเมือง	8.1	21.5	
วิทยาลัยบริหารธุรกิจและการท่องเที่ยวกรุงเทพ	13.8	11.5	
วิทยาลัยอาชีวศึกษาธนบุรี	16.5	11.2	
วิทยาลัยอาชีวศึกษาเอี่ยมลออ	20.4	10.4	

หมายเหตุ : * มีนัยสำคัญทางสถิติที่ .10

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

*** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ .01

จากตารางที่ 4.10 ผลการทดสอบความสัมพันธ์ ระหว่างการตอบได้และไม่ตอบได้ของ ปัจจัยลักษณะกลุ่มเพื่อนอ้างอิง พบว่า มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการตอบได้จากการดูกรังแบนบน พื้นที่ไซเบอร์ กล่าวคือ

พฤติกรรมการตอบได้จากการดูกรังแบนบนพื้นที่ไซเบอร์ มีความสัมพันธ์ กับ ระดับ การศึกษา มีค่า Sig เท่ากับ .016 โดยระดับการศึกษา ปวช. มีพฤติกรรมการตอบได้มากที่สุดคิดเป็น ร้อยละ 72.2 เมื่อเปรียบเทียบกับ ร้อยละ 61.5 ของระดับปวช. ที่มีพฤติกรรมไม่ตอบได้

พฤติกรรมการตอบโต้จากการถูกรังแกบนพื้นที่โซเชียล มีความสัมพันธ์ กับ ประเทวิชา มีค่า Sig เท่ากับ .45 โดยประเทวิชาพิษขกรรม/บริหารธุรกิจ มีพฤติกรรมไม่ตอบโต้มากที่สุดคิดเป็นร้อยละ 59.6 และมีพฤติกรรมตอบโต้ ร้อยละ 57.0

พฤติกรรมการตอบโต้จากการถูกรังแกบนพื้นที่โซเชียล มีความสัมพันธ์ กับ คณะวิชา/แผนกวิชา มีค่า sig เท่ากับ .001 โดยคณะวิชา/แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ มีพฤติกรรมการตอบโต้มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 34.9 เมื่อเปรียบเทียบกับ ร้อยละ 29.6 ของคณะวิชา/แผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ที่มีพฤติกรรมไม่ตอบโต้

พฤติกรรมการตอบโต้จากการถูกรังแกบนพื้นที่โซเชียล มีความสัมพันธ์ กับ สถานศึกษา มีค่า Sig เท่ากับ .000 โดยวิทยาลัยเทคนิคดอนเมือง มีพฤติกรรมไม่ตอบโต้ มากที่สุดคิดเป็นร้อยละ 21.5 เมื่อเปรียบเทียบกับ ร้อยละ 20.4 ของวิทยาลัยอาชีวศึกษาเอี่ยมละออ ที่มีพฤติกรรมตอบโต้

4.2.6 ระดับความรู้เกี่ยวกับกฎหมายคอมพิวเตอร์

การนำเสนอการตอบโต้จำแนกตามระดับความรู้เกี่ยวกับกฎหมายคอมพิวเตอร์ มีจำนวน 10 ข้อ ซึ่งพิจารณาจากระดับคะแนนความรู้เกี่ยวกับกฎหมายคอมพิวเตอร์คิดเป็นค่าร้อยละ ของกลุ่มตอบโต้ และไม่ตอบโต้ ตามตาราง 4.11 ดังนี้

ตารางที่ 4.11 ระดับความรู้เกี่ยวกับกฎหมายคอมพิวเตอร์

คะแนน	ตอบโต้ (ทราบ)	ไม่ตอบโต้ (ทราบ)	รวม
	ร้อยละ	ร้อยละ	
คะแนน 0	22.20	21.50	21.87
คะแนน 1	4.90	3.80	4.35
คะแนน 2	7.40	4.20	5.81
คะแนน 3	2.80	5.80	4.30
ระดับต่ำ			36.34
คะแนน 4	7.00	8.80	7.91
คะแนน 5	12.30	10.80	11.56
คะแนน 6	8.80	9.20	9.01
ระดับปานกลาง			28.48

ตารางที่ 4.11 (ต่อ)

คะแนน	ตอบได้ (ทราบ)	ไม่ตอบได้ (ทราบ)	รวม
	ร้อยละ	ร้อยละ	
คะแนน 7	8.10	8.10	8.11
คะแนน 8	4.60	4.60	4.60
คะแนน 9	3.50	2.30	2.90
คะแนน 10	18.30	20.80	19.57
ระดับสูง			35.19

จากตารางที่ 4.11 แสดงระดับคะแนนความรู้เกี่ยวกับกฎหมายคอมพิวเตอร์ที่ส่งผลต่อพฤติกรรมตอบโต้จากการถูกรังแกบนพื้นที่ไซเบอร์ โดยการแบ่งระดับความรู้จากคะแนน 3 กลุ่ม ได้แก่ ต่ำ (0-3) ปานกลาง (4-6) สูง (7-10) พบว่า นักเรียน นักศึกษา สังกัดอาชีวศึกษา ส่วนใหญ่มีความรู้เกี่ยวกับกฎหมายคอมพิวเตอร์อยู่ในระดับต่ำ เฉลี่ยร้อยละ 36.34 รองลงมา มีความรู้อยู่ในระดับปานกลาง เฉลี่ยร้อยละ 35.19 และระดับต่ำ เฉลี่ยร้อยละ 28.48

ระดับความรู้เกี่ยวกับกฎหมายคอมพิวเตอร์ซึ่งจะนำเสนอในลักษณะเป็นค่าร้อยละ ในการวัดความรู้ของกลุ่มได้ตอบ และกลุ่มไม่ได้ตอบในภาพรวม ตามตารางที่ 4.12

ตารางที่ 4.12 การตอบโต้จำแนกตามระดับความรู้เกี่ยวกับกฎหมายคอมพิวเตอร์

ความรู้เกี่ยวกับกฎหมายคอมพิวเตอร์	ตอบได้	ไม่ตอบได้	T-test	
	ทราบ ร้อยละ	ทราบ ร้อยละ	t	Sig.
1. การตัดต่อภาพผู้อื่น มีโทษจำคุก 3 ปี ปรับไม่เกิน 600,000 บาท	46.50	48.80	.551	.582
2. การทำให้เสียหาย ทำลาย แก้ไข เปลี่ยนแปลง เพิ่มเติม ข้อมูลคอมพิวเตอร์โดยมิชอบ โทษจำคุกไม่เกิน 5 ปี ปรับ ไม่เกิน 100,00 บาท	49.60	48.10	-.366	.715
3. การเข้าถึงข้อมูลคอมพิวเตอร์โดยไม่ชอบ โทษจำคุกไม่เกิน 1 ปี ปรับไม่เกิน 20,000 บาท	47.20	53.10	1.373	.170

ตารางที่ 4.12 (ต่อ)

ความรู้เกี่ยวกับกฎหมายคอมพิวเตอร์	ตอบได้	ไม่ตอบได้	T-test	
	ทราบร้อยละ	ทราบร้อยละ	t	Sig.
4. การส่งข้อมูลคอมพิวเตอร์รับทราบการใช้ระบบคอมพิวเตอร์ของคนอื่นโดยปกติสุข (Spam Mail) ปรับไม่เกิน 200,000 บาท	42.30	42.30	.013	.990
5. การใช้ระบบคอมพิวเตอร์ทำความผิดอื่น (การเผยแพร่เนื้อหาอันไม่เหมาะสม) โทษจำคุกไม่เกิน 5 ปี ปรับไม่เกิน 100,000 บาท	50.70	51.20	.105	.917
6. การปลอมแปลงข้อมูลคอมพิวเตอร์ เป็นการกระทำความผิดเกี่ยวกับของ พ.ร.บ.ว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์	56.70	57.70	.236	.814
7. การตกแต่งข้อมูลคอมพิวเตอร์เป็นภาพของบุคคล จำคุกไม่เกิน 3 ปี ปรับไม่เกิน 60,000 บาท	44.70	42.30	-.566	.572
8. การเข้าถึงระบบคอมพิวเตอร์โดยมิชอบ จำคุกไม่เกิน 6 เดือน ปรับไม่เกิน 10,000 บาท	40.80	42.70	.436	.663
9. ความผิดฐานหมิ่นประมาทอยู่ภายใต้ประมวลกฎหมายอาญา	54.60	60.40	1.368	.172
10. ประมวลกฎหมายอาญาการกระทำความผิดโดยการโฆษณาด้วยเอกสาร ภาพวาด ภาพระบายสี ภาพยนตร์ ภาพหรือตัวอักษรที่ทำให้ปรากฏไม่ว่าด้วยวิธีใด ๆ โทษจำคุกไม่เกิน 2 ปี และปรับไม่เกิน 100,000บาท	45.80	49.60	.895	.371
รวม	47.89	49.62	.555	.579

หมายเหตุ : * มีนัยสำคัญทางสถิติที่ .10

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

*** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ .01

จากตารางที่ 4.12 แสดงความรู้เกี่ยวกับกฎหมายคอมพิวเตอร์ที่ส่งผลต่อพฤติกรรมตอบโต้จากการถูกรังแกบนพื้นที่ไซเบอร์ พบว่า ส่วนใหญ่นักเรียน นักศึกษา อาชีวศึกษามีการตัดสินใจตอบโต้

จากการถ่วงเบงบนพื้นที่ไชเบอร์ จำนวน 284 คน คิดเป็นร้อยละ 52.11 เนื่องจากไม่ทราบกฎหมายคอมพิวเตอร์ และนักเรียน นักศึกษาอาชีวศึกษาที่ทราบความรู้เกี่ยวกับกฎหมายคอมพิวเตอร์ คิดเป็นร้อยละ 49.62 จะตัดสินใจไม่ตอบโต้จากการถ่วงเบงบนพื้นที่ไชเบอร์ เมื่อพิจารณาความรู้เกี่ยวกับกฎหมายของนักเรียน นักศึกษา อาชีวศึกษามักทราบความรู้เกี่ยวกับกฎหมาย เรื่องความผิดฐานหมิ่นประมาทอยู่ภายใต้ประมวลกฎหมายอาญามากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 60.40 จึงส่งผลในการตัดสินใจไม่ตอบ เมื่อเปรียบเทียบกับผู้ที่ทราบกฎหมายข้อนี้แต่ตัดสินใจตอบโต้ คิดเป็นร้อยละ 54.60 เมื่อนำมาเปรียบเทียบพบว่า การตัดสินใจตอบโต้ และไม่ตอบโต้ เมื่อทราบความรู้เกี่ยวกับความผิดฐานหมิ่นประมาทอยู่ภายใต้ประมวลกฎหมายอาญาต่างกัน ร้อยละ 5.8 และนักเรียน นักศึกษาที่ทราบความรู้เกี่ยวกับกฎหมายเรื่องการเข้าถึงข้อมูลคอมพิวเตอร์โดยไม่ชอบจำคุกไม่เกิน 1 ปี ไม่เกิน 20,000 บาท มีตัดสินใจไม่ตอบโต้ คิดเป็นร้อยละ 53.10 และตัดสินใจตอบโต้ ร้อยละ 47.20 ซึ่งความแตกต่างของการตัดสินใจตอบโต้ และไม่ตอบโต้มีความแตกต่างกันอยู่ระหว่าง ร้อยละ 5.9

สรุปผล นักเรียน นักศึกษา สังกัดอาชีวศึกษา ที่มีการตัดสินใจได้ตอบ และไม่ได้ตอบ มีจำนวน 544 คน พบว่า ส่วนใหญ่ ร้อยละ 52.11 ไม่ทราบในความรู้เกี่ยวกับกฎหมายคอมพิวเตอร์ จึงส่งผลให้ตัดสินใจตอบโต้ และส่วนอีกร้อยละ 49.62 ทราบถึงความรู้เกี่ยวกับกฎหมายคอมพิวเตอร์ จึงตัดสินใจไม่ตอบโต้ และเมื่อเปรียบเทียบความรู้ที่ทั้ง 2 กลุ่มทราบ และไม่ทราบความรู้เกี่ยวกับกฎหมายที่จะส่งผลต่อการตัดสินใจตอบโต้และไม่ตอบโต้ ข้อที่มีความแตกต่างมากที่สุดคือ ความผิดฐานหมิ่นประมาทอยู่ภายใต้ประมวลกฎหมายอาญา และการเข้าถึงข้อมูลคอมพิวเตอร์โดยไม่ชอบจำคุกไม่เกิน 1 ปี ไม่เกิน 20,000 บาท

เมื่อเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างการตัดสินใจได้ตอบ และไม่ได้ตอบ ที่มีผลต่อความรู้เกี่ยวกับกฎหมายคอมพิวเตอร์ พบว่า นักเรียน นักศึกษา สังกัดอาชีวศึกษา ที่มีการตัดสินใจตอบโต้ และไม่ได้ตอบจากการถ่วงเบงบนพื้นที่ไชเบอร์ มีความรู้เกี่ยวกับกฎหมายคอมพิวเตอร์ไม่แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 เมื่อพิจารณาพบว่า ส่วนใหญ่นักเรียน นักศึกษาที่ไม่ทราบความรู้กฎหมายจึงตัดสินใจตอบโต้จากการถ่วงเบงบนพื้นที่ไชเบอร์

4.3 ผลการวิเคราะห์ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจตอบโต้หรือไม่ตอบโต้

การทดสอบสมมุติฐานโดยใช้การวิเคราะห์สมการถดถอยพหุคูณ (Logistic Regression Analysis) โดยใช้วิธีวิเคราะห์การถดถอยโลจิสติกส์ ซึ่งมีวิธีการดำเนินการดังนี้

- 1) ตัวแปรตาม (Y) คือ ในการถ่วงเบงบนพื้นที่ไชเบอร์มีการตอบโต้หรือไม่
กำหนดให้ 1 = ตอบโต้ และ 0 = ไม่ตอบโต้

2) ตัวแปร (X) เป็นข้อมูลในระดับการวัดแบบกลุ่ม (Nominal Scale) และตัวแปร (S) เป็นตัวแปรอยู่ในสเกลแบบช่วง (Interval Scale) หรือแบบอัตราส่วน (Ratio Scale)

X_1	คือ เพศ
X_2	คือ การอยู่อาศัย
X_3	คือ ลักษณะที่อยู่อาศัย
X_4	คือ ระดับการศึกษา
X_5	คือ สถานที่ศึกษา
S_1	คือ บุคลิกภาพ
S_2	คือ การอบรมเลี้ยงดูและความรุนแรงทางครอบครัว
S_3	คือ การสนับสนุนและความรุนแรงของเพื่อน
S_4	คือ ความรู้เกี่ยวกับกฎหมายคอมพิวเตอร์

3) ตัวแปรอิสระแต่ละตัวต้องไม่มีความสัมพันธ์ต่อกัน ในการทำการทดสอบเพื่อดูความสัมพันธ์ของตัวแปรอิสระแต่ละตัว โดยพิจารณาจากค่า Sig. หาก Sig. > .05 แสดงว่าตัวแปรอิสระนั้นไม่มีความสัมพันธ์กัน สามารถนำมาวิเคราะห์การถดถอยโลจิสติกส์ได้ ซึ่งตัวแปรอิสระประกอบด้วย ลักษณะส่วนบุคคล บุคลิกภาพ การอบรมเลี้ยงดูและครอบครัว ลักษณะของเพื่อนและกลุ่มเพื่อนอ้างอิง และความรู้เกี่ยวกับกฎหมายคอมพิวเตอร์

4) ตัวแปรตามเป็นตัวแปรเชิงกลุ่มที่มีอย่างน้อย 2 กลุ่ม คือ ได้ตอบ กับ ไม่ได้ตอบ

5) ใช้ขนาดตัวอย่าง n เท่ากับ 544 ตัวอย่าง

ผู้วิจัยได้ศึกษาอิทธิพลของ 2 กลุ่มปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจในตอบได้หรือไม่ตอบได้จากการถูกรังแกบนพื้นที่โซเชียล โดยมีการแบ่งตัวแบบเป็น 2 แบบ คือ ตัวแบบที่ 1 เป็นกลุ่มปัจจัยด้านลักษณะส่วนบุคคลและครอบครัว เป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจไม่ตอบได้จากการถูกรังแกบนพื้นที่โซเชียล และตัวแบบที่ 2 ปัจจัยด้านลักษณะของเพื่อนและกลุ่มเพื่อนอ้างอิงเป็นกลุ่มปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจตอบได้จากการถูกรังแกบนพื้นที่โซเชียล พบว่า ตัวแบบที่ 2 คือ เป็นกลุ่มปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการตอบได้จากการถูกรังแกบนพื้นที่โซเชียลของวัยรุ่นในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา เขตกรุงเทพมหานครได้แก่ ระดับการศึกษา ประเภทสถานศึกษา และลักษณะของเพื่อนและกลุ่มเพื่อนอ้างอิง ดังมีรายละเอียดดังตาราง 4.13

ตัวแปร	ตัวแบบที่ 1			ตัวแบบที่ 2		
	B	S.E.	Exp(B)	B	S.E.	Exp(B)
ปัจจัยด้านลักษณะส่วนบุคคลและครอบครัว						
1. เพศ						
ชาย	-.330	.179	.719	-.240	.199	.787
หญิง (กลุ่มอ้างอิง)						1.000
2. การอยู่อาศัย						
อยู่กับบิดา-มารดา	.423	.260	1.526	.426	.264	1.532
ไม่อยู่กับบิดา-มารดา(กลุ่มอ้างอิง)						1.000
3. ลักษณะที่อยู่อาศัย						
บ้านเดี่ยว	.139	.180	1.149	.109	.184	1.115
บ้านเช่า(กลุ่มอ้างอิง)						1.000
4. บุคลิกภาพ						
แบบเก็บตัว	.107	.131	1.113	.089	.137	1.093
แบบแสดงออก	.271	.188	1.311	.229	.195	1.257
แบบหัวน้ใจทางอารมณ์	-.215	.155	.807	-.209	.158	.812
แบบมั่นคงทางอารมณ์	-.032	.153	.969	.055	.158	1.056
5. การอบรมเลี้ยงดูและครอบครัว						
รูปแบบการอบรมเลี้ยงดู	-.072	.123	.930	-.019	.129	.981
ความรุนแรงของครอบครัว	-.033	.099	.968	-.085	.116	.919
6. ความรู้เกี่ยวกับกฎหมาย	-.120	.243	.887	-.102	.248	.903
คอมพิวเตอร์						

ตารางที่ 4.13 (ต่อ)

ตัวแปร	ตัวแบบที่ 1			ตัวแบบที่ 2		
	B	S.E.	Exp(B)	B	S.E.	Exp(B)
ปัจจัยด้านลักษณะของเพื่อนและกลุ่มเพื่อนอ้างอิง						
1. ระดับการศึกษา						
ปวช.				.308**	.214	1.361
สูงกว่าปวช. (กลุ่มอ้างอิง)						1.000
2. ประเภทสถานศึกษา						
เทคนิค				-.235	.229	.791
อาชีวะ				.441*	.240	1.555
พาณิชย์การ (กลุ่มอ้างอิง)						1.000
3. ลักษณะของเพื่อน						
แรงสนับสนุนจากเพื่อน				-.225	.151	.798
ความรุนแรงของเพื่อน				.228**	.126	1.255
ค่าคงที่	-.185	.649	.831	-.605	.686	.546
-2LL		743.264			725.755	
Model χ^2 (df)		9.990(10)			27.49** (15)	
Cox & Snell R Square		.018			.049	
Nagelkerke R Square		.024			.066	

หมายเหตุ : * มีนัยสำคัญทางสถิติที่ .10

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

*** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ .01

ผลการวิเคราะห์ จากตารางที่ 4.13 แสดงให้เห็นว่า ปัจจัยการศึกษาอิทธิพลของ 2 กลุ่ม ปัจจัยดังกล่าวปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจในตอบโต้จากการถูกรังแกบนพื้นที่ไซเบอร์ พบว่าปัจจัย ด้านลักษณะของเพื่อนและกลุ่มเพื่อนอ้างอิงมีอิทธิพลต่อการตัดสินใจในตอบโต้จากการถูกรังแก มากกว่าปัจจัยด้านลักษณะส่วนบุคคลและครอบครัวข้างต้นนี้ดูได้จากค่า Model Chi-square (χ^2)

ของตัวแบบที่ 2 มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และความต่างของค่าสถิติที่วัด model fitting คือ ค่า $-2LL = 743.264$ (ตัวแบบที่ 1) $= 725.755$ (ตัวแบบที่ 2) $= 17.509$, df 5 มีค่า p-value $< .01$ แสดงว่าตัวแบบทั้งสองมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งหมายความว่าตัวแบบที่ 2 เหมาะสมกว่าตัวแบบที่ 1

เมื่อพิจารณาถึงปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการตอบโต้ และไม่ตอบโต้จากการถูกรังแกบนพื้นที่โซเชียล ประกอบด้วย 2 กลุ่มปัจจัย ปัจจัยด้านลักษณะส่วนบุคคลและครอบครัว และปัจจัยด้านลักษณะของเพื่อนและกลุ่มเพื่อนอ้างอิง สามารถสรุปภาพรวมได้ดังนี้

4.3.1 ปัจจัยด้านลักษณะส่วนบุคคลและครอบครัว เป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจตอบโต้และไม่ตอบโต้จากการถูกรังแกบนพื้นที่โซเชียลสามารถจำแนกได้ดังนี้

4.3.1.1 เพศ พบว่า ถ้านักเรียน นักศึกษา อาชีวศึกษาเพศชาย มีโอกาสที่จะตัดสินใจตอบโต้จากการรังแกบนพื้นที่โซเชียลลดลง 24% และเพศชายจะตัดสินใจไม่ตอบโต้มากกว่าการตอบโต้เป็น 0.787 เท่า

4.3.1.2 การอยู่อาศัย พบว่า ถ้านักเรียน นักศึกษา อาชีวศึกษาที่อาศัยอยู่กับบิดามารดา จะมีโอกาสตัดสินใจตอบโต้เพิ่มขึ้น 43% และจะมีการตัดสินใจตอบโต้มากกว่าไม่ตอบโต้เป็น 1.532 เท่า

4.3.1.3 ลักษณะการอยู่อาศัย พบว่า นักเรียน นักศึกษา อาชีวศึกษามีลักษณะที่อยู่อาศัยหมู่บ้าน หรือ บ้านเดี่ยว มีโอกาสในการตัดสินใจตอบโต้เพิ่มขึ้น 11% และมีการตัดสินใจตอบโต้มากกว่าไม่ตอบโต้ 1.115 เท่า

4.3.1.4 บุคลิกภาพ พบว่า นักเรียน นักศึกษา อาชีวศึกษาที่มีบุคลิกภาพแบบแสดงออกมีการตอบโต้มากกว่าแบบเก็บตัว แบบหัวน้าวทางอารมณ์ และแบบมั่นคงทางอารมณ์ ซึ่งจะมีโอกาสในการตัดสินใจตอบโต้จะเพิ่มขึ้น 23% และนักเรียน นักศึกษา อาชีวศึกษาที่มีบุคลิกภาพแบบแสดงออกจะมีการตัดสินใจตอบโต้มากกว่าไม่ตอบโต้เป็น 1.257 เท่า

4.3.1.5 การอบรมเลี้ยงดูและครอบครัว พบว่า นักเรียน นักศึกษา อาชีวศึกษาที่ได้รับรูปแบบการอบรมเลี้ยงดูเพิ่มขึ้น 1 คน จะมีโอกาสในการตัดสินใจตอบโต้จากการถูกรังแกบนพื้นที่โซเชียลลดลง 2% เป็น ซึ่งรูปแบบการอบรมเลี้ยงดูจะส่งผลให้นักเรียน นักศึกษา อาชีวศึกษาไม่ตอบโต้มากกว่าการตอบโต้เป็น .981 เท่า

4.3.1.6 ความรู้เกี่ยวกับกฎหมายคอมพิวเตอร์ พบว่า ถ้านักเรียน นักศึกษา อาชีวศึกษาทราบความรู้เกี่ยวกับกฎหมาย โอกาสที่จะตัดสินใจตอบโต้จากการถูกรังแกบนพื้นที่โซเชียลจะลดลง 10% เป็น .903 เท่า

4.3.2 ปัจจัยด้านลักษณะของเพื่อนและกลุ่มเพื่อนอ้างอิง เป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจตอบโต้จากการถูกรังแกบนพื้นที่โซเชียลที่สามารถจำแนกได้ดังนี้

4.3.2.1 ระดับการศึกษา พบว่า นักเรียน ระดับปวช. มีโอกาสในการตัดสินใจตอบโต้จากการถูกรังแกบนพื้นที่โซเชียลเพิ่มขึ้น 31% ซึ่งนักเรียน ระดับปวช. จะมีการตัดสินใจตอบโต้มากกว่าไม่ตอบโต้เป็น 1.361 อย่างมีนัยสำคัญ

4.3.2.2 ประเภทสถานศึกษา พบว่า นักเรียน นักศึกษา ที่ศึกษาอยู่ในประเภทอาชีวศึกษา มีการตอบโต้จากการถูกรังแกบนพื้นที่โซเชียลมากกว่า สถานศึกษาประเภทเทคนิคหรือพณิชยการ 44% ซึ่งนักเรียน นักศึกษา ที่เรียนอยู่ในอาชีวศึกษามีการตัดสินใจตอบโต้มากกว่าไม่ตอบโต้ เป็น 1.555 เท่า อย่างมีนัยสำคัญ

4.3.2.3 ลักษณะของเพื่อน พบว่า นักเรียน นักศึกษา อาชีวศึกษา ลักษณะของเพื่อนที่มีความรุนแรงจะส่งผลให้มีการตัดสินใจตอบโต้จากการถูกรังแกมากกว่าเพื่อนที่ให้แรงสนับสนุน 23% ซึ่งนักเรียน นักศึกษา ที่เพื่อนมีความรุนแรงจะมีการตัดสินใจตอบโต้มากกว่าไม่ตอบโต้เป็น 1.255 เท่า

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การศึกษา “ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการรังแกบนพื้นที่โซเชียล ของวัยรุ่นในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา เขตกรุงเทพมหานคร” เป็นการวิเคราะห์เชิงสำรวจ (Survey Research) สามารถสรุปผลการวิจัย อภิปรายผลการวิจัย และมีข้อเสนอแนะ ดังนี้

5.1 สรุปผลการวิจัย

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาพฤติกรรมตอบโต้จากการถูกรังแกบนพื้นที่โซเชียล ของวัยรุ่นในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา เขตกรุงเทพมหานคร โดยผ่านช่องทางการสื่อสารออนไลน์ 2) ศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจตอบโต้จากการถูกรังแกบนพื้นที่โซเชียล ของวัยรุ่นในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา เขตกรุงเทพมหานคร สามารถสรุปผลการวิจัยจำแนกได้ดังนี้

5.1.1 ประสบการณ์ในการถูกรังแกบนพื้นที่โซเชียลครั้งล่าสุด

นักเรียน นักศึกษา อาชีวศึกษาจำนวน 544 คน ส่วนใหญ่เป็นเพศชาย อาศัยอยู่กับบิดามารดา ลักษณะที่อยู่อาศัยเป็นหมู่บ้าน/บ้านเดี่ยว ศึกษาอยู่ในระดับชั้นปวช. ประเภทวิชาพาณิชยกรรม/บริหารธุรกิจ เคยถูกรังแกบนพื้นที่โซเชียลในรูปแบบการนินทาล้อเลียน ด้วยวิธีการส่งข้อความ โดยผ่านช่องทาง Facebook

5.1.2 เปรียบเทียบเอกลักษณ์ระหว่างกลุ่มที่ตอบโต้และไม่ตอบโต้ในด้านต่าง ๆ ดังนี้

5.1.2.1 พฤติกรรมการตอบโต้ในภาพรวม

นักเรียน นักศึกษา สังกัดอาชีวศึกษา มีพฤติกรรมการตอบโต้จากการถูกรังแกบนพื้นที่โซเชียล จำนวน 284 คน พบว่า จากการถูกรังแกบนพื้นที่โซเชียลครั้งล่าสุดนักเรียน นักศึกษาอาชีวศึกษาได้ทำการตอบโต้กลับเป็นจำนวน 1 ครั้ง เป็นส่วนใหญ่ ซึ่งมักจะใช้อินเทอร์เน็ตในการตอบโต้กลับ ส่วนใหญ่จะตอบกลับโดยใช้อินเทอร์เน็ตที่บ้านโดยมากจะตอบกลับในช่วงเวลา

สี่โมงเย็นถึงสองทุ่ม ซึ่งการใช้อินเทอร์เน็ตส่วนใหญ่มุ่งกลุ่มตัวอย่างใช้เพื่อเล่น Facebook มากที่สุด ส่วนสาเหตุหลักที่ตอบได้เพราะสาเหตุมาจากการถูกรังแกก่อน ในการตอบได้กลับนั้นส่วนมากนักเรียน นักศึกษาอาชีวศึกษา จะพิจารณาไตร่ตรองก่อนการตอบได้ รูปแบบที่กลุ่มตัวอย่างได้ถูกรังแกบนพื้นที่โซเชียลจะมีลักษณะเป็นการนิทาถือเลียนเป็นส่วนใหญ่ โดยส่วนใหญ่จะตอบกลับด้วยวิธีการส่งข้อความ และใช้ช่องทางในการตอบกลับโดยผ่านการเล่น Facebook

5.2.1.2 การตอบได้จำแนกตามลักษณะส่วนบุคคล

สรุปผลการหาความสัมพันธ์ระหว่างการตอบได้และไม่ตอบได้ของปัจจัยลักษณะส่วนบุคคล พบว่าปัจจัยลักษณะส่วนบุคคล ด้านเพศ การอยู่อาศัย และแหล่งที่อยู่อาศัย ไม่มีความสัมพันธ์ต่อพฤติกรรมการตอบได้จากการถูกรังแกบนพื้นที่โซเชียลของวัยรุ่นในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา เขตกรุงเทพมหานคร

5.2.1.3 การตอบได้จำแนกตามการอบรมเลี้ยงดูและครอบครัว สามารถสรุปได้ดังนี้

1) รูปแบบการอบรมเลี้ยงดู ของนักเรียน นักศึกษา ที่ได้รับการอบรมเลี้ยงดูโดยครอบครัวที่เอาใจใส่ และแสดงออกให้รู้ว่า “รัก” ผ่านพฤติกรรมต่าง ๆ เช่น การกอด การลูบหัว หรือการกล่าวด้วยวาจา และครอบครัวได้รับฟัง และแนะนำแนวทางแก้ปัญหาให้กับนักเรียน นักศึกษาทุกครั้งที่มีเหตุสถานการณ์ที่เป็นปัญหา การอบรมเลี้ยงดูเหล่านี้ มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจไม่ตอบได้จากการถูกรังแกบนพื้นที่โซเชียล

2) ความรุนแรงของครอบครัว ของนักเรียน นักศึกษา มีการดูหรือตำหนิดด้วยถ้อยคำหรือพฤติกรรมที่รุนแรงเมื่อท่านกระทำผิด ส่งผลให้เกิดการตัดสินใจในการตอบได้จากการรังแกบนพื้นที่โซเชียล

5.2.1.4 การตอบได้จำแนกตามลักษณะของเพื่อนและกลุ่มเพื่อนอ้างอิง สามารถสรุปได้ดังนี้

1) ลักษณะของเพื่อน ประกอบด้วย

(1) แรงสนับสนุนจากเพื่อนของนักเรียน นักศึกษา อาชีวศึกษามีลักษณะเมื่ออยู่กับเพื่อนจะทำให้นักเรียน นักศึกษา มีความกล้าแสดงออกได้มากกว่าที่ท่านอยู่คนเดียว จึงทำให้มีตัดสินใจตอบได้จากการรังแกบนพื้นที่โซเชียลได้ง่ายขึ้น

(2) ความรุนแรงของเพื่อนของนักเรียน นักศึกษา ที่มีเพื่อนตอบได้กลับทุกครั้งเมื่อถูกรังแก จึงส่งผลให้เกิดการตัดสินใจตอบได้กลับจากการถูกรังแกบนพื้นที่โซเชียล

2) ลักษณะกลุ่มเพื่อนอ้างอิง ด้านระดับการศึกษา และประเภทสถานศึกษา มีความสัมพันธ์ต่อพฤติกรรมตอบได้จากการถูกรังแกบนพื้นที่โซเชียลของวัยรุ่นในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา เขตกรุงเทพมหานคร อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05

5.2.1.5 การตอบโต้จำแนกตามระดับความรู้เกี่ยวกับกฎหมายคอมพิวเตอร์

นักเรียน นักศึกษา สังกัดอาชีวศึกษา ที่มีการตัดสินใจได้ตอบ และไม่ได้ตอบ ส่วนใหญ่ ร้อยละ 52.11 ไม่ทราบในความรู้เกี่ยวกับกฎหมายคอมพิวเตอร์ จึงส่งผลให้ตัดสินใจตอบได้ ส่วนอีกร้อยละ 50.30 ไม่ทราบถึงความรู้เกี่ยวกับกฎหมายคอมพิวเตอร์ จึงตัดสินใจไม่ได้ และเมื่อพิจารณาถึงความรู้ที่ทั้ง 2 กลุ่มได้รับทราบมากที่สุดคือ ความผิดฐานหมิ่นประมาทอยู่ภายใต้ประมวลกฎหมายอาญา จึงส่งผลให้ไม่เกิดการตอบได้ และไม่ทราบมากที่สุดคือ การเข้าถึงระบบคอมพิวเตอร์โดยมิชอบ จำคุกไม่เกิน 6 เดือน ปรับไม่เกิน 10,000 บาท จึงทำให้เกิดการตัดสินใจตอบได้จากการถูกรังแกบนพื้นที่โซเชียล

5.2.2 ผลการวิเคราะห์การถดถอยโลจิสติก

ผลการวิเคราะห์ การศึกษาอิทธิพลของ 2 กลุ่มปัจจัยดังกล่าวปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจในตอบได้จากการถูกรังแกบนพื้นที่โซเชียล พบว่าปัจจัยด้านลักษณะของเพื่อนและกลุ่มเพื่อนอ้างอิงมีอิทธิพลต่อการตัดสินใจในตอบได้จากการถูกรังแกมากกว่าปัจจัยด้านลักษณะส่วนบุคคลและครอบครัว

เมื่อพิจารณาถึงปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการตอบโต้ และไม่ได้ตอบได้จากการถูกรังแกบนพื้นที่โซเชียล ประกอบด้วย ปัจจัยด้านลักษณะส่วนบุคคลและครอบครัว และปัจจัยด้านลักษณะของเพื่อนและกลุ่มเพื่อนอ้างอิง สามารถสรุปภาพรวมได้ดังนี้

ปัจจัยด้านลักษณะส่วนบุคคลและครอบครัว ได้แก่ เพศ การอยู่อาศัย ลักษณะการอยู่อาศัย บุคลิกภาพการอบรมเลี้ยงดูและครอบครัว และความรู้เกี่ยวกับกฎหมายคอมพิวเตอร์เป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจไม่ได้จากการถูกรังแกบนพื้นที่โซเชียล

ปัจจัยด้านลักษณะของเพื่อนและกลุ่มเพื่อนอ้างอิงเป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจตอบได้จากการถูกรังแกบนพื้นที่โซเชียลของวัยรุ่นนัศึกษอาชีวศึกษา เขตกรุงเทพมหานคร โดยกลุ่มเพื่อนอ้างอิง ได้แก่ ระดับการศึกษา และประเภทสถานศึกษา พบว่า ส่วนใหญ่เป็นนักเรียน ระดับปวช. อยู่ในสถานศึกษาประเภทอาชีวศึกษา ที่มีการตัดสินใจการตอบได้จากการถูกรังแกบนพื้นที่โซเชียลมากที่สุด และลักษณะของเพื่อนที่มีความรุนแรงในการตอบโต้กลับทุกครั้งเมื่อถูกรังแกส่งผลให้นักเรียน นักศึกษา อาชีวศึกษา ตัดสินใจตอบได้จากการถูกรังแกบนพื้นที่โซเชียล

5.2 การอภิปรายผลการวิจัย

การวิจัยปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการตอบโต้การรังแกบนพื้นที่โซเชียล ของวัยรุ่น ในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา เขตกรุงเทพมหานคร ครั้งนี้ผู้วิจัยได้เลือกประเด็นที่น่าสนใจมาอภิปรายผลดังนี้

ปัจจัยที่ 1 ด้านลักษณะส่วนบุคคลและครอบครัว โดยมีตัวแปรย่อยดังนี้

1) ด้านลักษณะส่วนบุคคล นักเรียน นักศึกษาส่วนใหญ่เพศชายมากกว่าเพศหญิง แต่เมื่อพิจารณาพบว่า เพศหญิงมีแนวโน้มในการตอบโต้จากการถูกรังแกมากกว่าเพศชาย (ตารางที่ 4.3) เนื่องจากเพศหญิงมีการใช้เฟสบุ๊คมากกว่าเพศชาย ซึ่งการศึกษาดังกล่าวสอดคล้องกับงานวิจัยของภาณุวัฒน์ กองราช (2554) เรื่อง พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของวัยรุ่นในประเทศไทย: กรณีศึกษา FaceBook

2) ด้านบุคลิกภาพ ซึ่งบุคลิกภาพแบบมั่นคงทางอารมณ์ ส่วนใหญ่กลุ่มตัวอย่างมีความคิดว่าการรับรู้ว่าตนเองสามารถปรับตัวอยู่กับสภาพแวดล้อมหรือสถานการณ์ต่าง ๆ ได้เป็นอย่างดี และรับรู้ว่าเป็นผู้ที่คิดดี ทำดี เสมอ มีความอดทน และหนักแน่น เมื่อเจออุปสรรคต่าง ๆ ซึ่งอารมณ์เหล่านี้มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจไม่ตอบโต้จากการถูกรังแกบนพื้นที่โซเชียล มีผลทำให้เกิดความเชื่อมั่นในตนเอง ซึ่งมีอิทธิพลต่อการตัดสินใจไม่ตอบโต้ อีกในหนึ่งพบว่าบุคลิกภาพของวัยรุ่นสังกัดอาชีวศึกษาสามารถตกทำให้ตกเป็นเหยื่อจากการถูกรังแกบนพื้นที่โซเชียล สอดคล้องกับสาเหตุของการตกเป็นเหยื่อของ (Frisen, Jonsson and Persson, 2007)

3) ด้านรูปแบบการอบรมเลี้ยงดูและครอบครัว เกี่ยวกับการที่ครอบครัวเอาใจใส่และแสดงออกให้รู้ว่า “รัก ” ผ่านพฤติกรรมต่าง ๆ เช่น การกอด การลูบหัว หรือการกล่าวด้วยวาจา และครอบครัวได้รับฟัง และแนะนำแนวทางแก้ปัญหาให้กับนักเรียน นักศึกษาทุกครั้งที่มีปัญหา สถานการณ์ ที่เป็นปัญหา การอบรมเลี้ยงดูเหล่านี้ พบว่า หากครอบครัวมีความเอาใจใส่เลี้ยงดูให้ความรักและให้ความอบอุ่น มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจไม่ตอบโต้จากการถูกรังแกบนพื้นที่โซเชียล

4) ด้านความรู้เกี่ยวกับกฎหมายคอมพิวเตอร์ เนื่องจากนักเรียน นักศึกษาอาชีวศึกษาส่วนใหญ่ไม่ทราบในความรู้เกี่ยวกับกฎหมายคอมพิวเตอร์ จึงมีอิทธิพลต่อการตัดสินใจตอบโต้จากการถูกรังแกบนพื้นที่โซเชียล โดยเฉพาะไม่ทราบเกี่ยวกับความผิดฐานหมิ่นประมาท อยู่ภายใต้ประมวลกฎหมายอาญา และการเข้าถึงข้อมูลคอมพิวเตอร์โดยไม่ชอบ จำคุกไม่เกิน 1 ปี ปรับไม่เกิน 20,000 บาท เหล่านี้ ซึ่งกฎหมายเหล่านี้มีความสำคัญมากต่อการใช้อินเทอร์เน็ต หากไม่ทราบความรู้เกี่ยวกับกฎหมายคอมพิวเตอร์อาจส่งผลให้นักเรียนนักศึกษา อาชีวศึกษากระทำความผิดและถูกลงโทษทางกฎหมาย

ปัจจัยที่ 2 ปัจจัยด้านลักษณะของเพื่อนและกลุ่มเพื่อนอ้างอิงโดยมีตัวแปรย่อยดังนี้

1) ด้านลักษณะของเพื่อน เป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการตอบโต้จากการถูกรังแกบนพื้นที่โซเชียลของวัยรุ่นสังกัดอาชีวศึกษา เขตกรุงเทพมหานคร โดยเฉพาะความรุนแรงในการตอบโต้กลับทุกครั้งเมื่อถูกรังแกของเพื่อนเป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจตอบโต้จากการถูกรังแกบนพื้นที่โซเชียล

2) ด้านกลุ่มเพื่อนอ้างอิง เป็นปัจจัยที่ทำให้เห็นว่าวัยรุ่นสังกัดอาชีวศึกษามีพฤติกรรมการตอบโต้จากการถูกรังแกบนพื้นที่โซเชียล ได้แก่ ระดับการศึกษา และประเภทสถานศึกษา ซึ่งส่วนใหญ่อยู่ในระดับปวช. เนื่องจากนักเรียน ระดับปวช. อยู่ในช่วงวัยรุ่นที่ใช้เทคโนโลยีด้วยตนเอง โดยปราศจากการควบคุมจากผู้ปกครอง ปองกมล สุรัตน์ (2553) ซึ่งทำให้วัยรุ่นที่เป็นผู้ถูกรังแก และตอบโต้กลับจากการถูกรังแกบนพื้นที่โซเชียลได้มากที่สุด

5.3 ข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมตอบโต้จากการถูกรังแกบนพื้นที่โซเชียลของวัยรุ่นในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา เขตกรุงเทพมหานครส่วนใหญ่สาเหตุที่ตอบกลับเพราะถูกรังแกก่อน ด้วยการตอบกลับผ่านช่องทาง Facebook และพบว่าปัจจัยด้านลักษณะของเพื่อนและกลุ่มเพื่อนอ้างอิง ได้แก่ ด้านระดับการศึกษา ประเภทสถานศึกษา และลักษณะกลุ่มเพื่อน โดยระดับการศึกษาปวช. ประเภทสถานศึกษาอาชีวศึกษาที่มีลักษณะกลุ่มเพื่อนที่ใช้ความรุนแรงในการตอบโต้กลับทุกครั้ง เมื่อถูกรังแกของเพื่อนมีอิทธิพลต่อการตัดสินใจตอบโต้จากการถูกรังแกบนพื้นที่โซเชียล จากผลการศึกษาผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะดังนี้

5.3.1 สถาบันครอบครัว

ควรให้ความรู้แก่ผู้ปกครองเพื่อให้เข้าใจถึงข้อดีข้อเสียของการใช้สื่อออนไลน์ของกลุ่มวัยรุ่นในปัจจุบันให้มากขึ้น และให้มีความรู้เกี่ยวกับปัญหาการรังแกในพื้นที่โซเชียลมากขึ้น เพื่อให้กลุ่มวัยรุ่นหรือเยาวชนได้มีทางเลือกในการเข้ามาปรึกษาหารือช่วยกันหาทางแก้ไข หากต้องเจอกับการกระทำของการรังแกในพื้นที่โซเชียล

5.3.2 สถาบันการศึกษา

5.3.2.1 สถานการศึกษาควรเข้ามาส่งเสริม และมีบทบาทสำคัญในการจัดการให้แก่องค์ความรู้ Cyber Bullying และความรู้เกี่ยวกับกฎหมายคอมพิวเตอร์ ควรมีการประชาสัมพันธ์หรือ

สร้างสื่อให้นักเรียน นักศึกษาเห็นว่าการถูกรังแกบนพื้นที่โซเชียลเป็นปัญหาของสังคมที่ควรช่วยกันป้องกันอีกทั้งยังควรมีศูนย์ให้ความช่วยเหลือ ให้คำปรึกษาและรับแจ้งเหตุ เมื่อนักเรียน นักศึกษาเกิดเหตุการณ์ต่าง ๆ บนพื้นที่โซเชียล เพื่อป้องกันการปรึกษาเพื่อน และการให้ทางออกที่ผิด ซึ่งอาจก่อให้เกิดการใช้ความรุนแรง

5.3.2.2 กระทรวงศึกษาธิการควรสอดแทรกเนื้อหาเกี่ยวกับคุณธรรม จริยธรรมในหลักสูตรการจัดการเรียนการสอน ตั้งแต่ประถมจนถึงมหาวิทยาลัย เพื่อสร้างเกราะป้องกันการให้กับตนเอง ในการยับยั้ง การกระทำความผิดอันเกิดจากอารมณ์ หรือการเกิดการขั้วจากเพื่อน

5.3.3 กลุ่มเพื่อน

ปัจจุบันเพื่อนมีอิทธิพลต่อวัยรุ่นมากที่สุด ส่งผลให้เกิดการกลั่นแกล้ง กล้ากระทำในสิ่งต่าง ๆ โดยไม่คำนึงถึงผลที่จะเกิดขึ้น ดังนั้น ผู้ปกครองควรเอาใจใส่ ให้ความรัก ความอบอุ่น ให้คำปรึกษา และดูแลเรื่องการใช้งานอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ ให้เกิดประโยชน์ในสังคมออนไลน์

5.3.4 หน่วยงานอื่น ๆ

กลุ่มวัยรุ่นมีการตอบโต้กลับจากการถูกรังแกบนพื้นที่โซเชียล แสดงให้เห็นถึงการถูกรังแกมากขึ้น ซึ่งจะเป็นปัญหาสังคมเกิดขึ้นมากมายเกี่ยวกับอันตรายจากภัยโซเชียล เช่น การฉ้อโกง การล้อเลียน การข่มขู่ทำร้าย รวมถึงคลิปวิดีโอที่ไม่เหมาะสม เป็นต้น ดังนั้นหน่วยงานองค์กรของทุกภาคส่วนควรตระหนัก และให้ความสำคัญกับการแก้ไขปัญหา เพื่อลดความเสี่ยงที่จะเป็นอันตรายต่อชีวิตของกลุ่มวัยรุ่น

5.3.5 ข้อเสนอแนะในการศึกษาครั้งต่อไป

5.3.5.1 จากการศึกษาเฉพาะสังกัดอาชีวศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร ควรมีการศึกษาเปรียบเทียบเกี่ยวกับพฤติกรรมตอบโต้จากการถูกรังแกบนพื้นที่โซเชียลในสังคมชนบทด้วย เพื่อดูถึงความแตกต่างของพฤติกรรมถูกรังแกว่าแต่ละพื้นที่แตกต่างกันทั้งในแง่ของพฤติกรรมและการรับรู้

5.3.5.2 ควรศึกษาประชากรกลุ่มตัวอย่างเพิ่มมากขึ้นเพื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมที่หลากหลายของกลุ่มวัยรุ่นในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา

บรรณานุกรม

- กันยา สุวรรณแสง. 2532. จิตวิทยาทั่วไป. กรุงเทพมหานคร: รวมสาส์น.
- เกษตรชัย และหิม. 2554. พฤติกรรมการรังแก. วิทยสารเกษตรศาสตร์. 32 (2): 158-166.
- จิตติณี แสงจันทร์. 2551. ปัจจัยที่สัมพันธ์กับพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนช่วงชั้น 2 โรงเรียนบ้านเกาะทองสม ตำบลโคกม่วง อำเภอเขาชัยสน จังหวัดพัทลุง. สารนิพนธ์มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.
- จินตนา วัฒนทโกศล. 2543. การใช้ประโยชน์และการเปิดรับสื่ออินเทอร์เน็ต: การศึกษาเฉพาะนักศึกษา ระดับปริญญาตรีคณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์. การค้นคว้าอิสระ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- จุฑามณี คายะนันต์. 2554. พฤติกรรม และผลกระทบจากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เฟซบุ๊กดอทคอม (www.facebook.com). วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ชนิดา ธรรมวัฒน์. 2551. พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาช่วงชั้นที่ 4 โรงเรียนในเขตเทศบาลนครสงขลา จังหวัดสงขลา. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.
- ณัฐรัชต์ สาเมาะ, พิมพัทธ์ บุญมงคล, รณภูมิ สามัคคีคารมย์. 2556. การรับรู้ของเยาวชนต่อการรังแกบนพื้นที่ไซเบอร์. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยมหิดล.
- ถวิล ธาราโกชน และศรัณย์ ดำริสุข. 2545. พฤติกรรมมนุษย์กับการพัฒนาตน. กรุงเทพมหานคร: ทิพย์วิสุทธิ.
- นิภา นิธยาชน. 2530. การปรับตัวและบุคลิกภาพ. กรุงเทพมหานคร: โอเดียนสโตร์.
- บุญญาพัฒน์ ยอดปร่าง. 2550. พฤติกรรมการรังแกของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น จังหวัดปัตตานี. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.
- บุญมาก ศิริเนาวกุล. 2555. ฆ่าเด็กหญิงด้วยไซเบอร์. ค้นวันที่ 20 มกราคม 2558 จาก <http://www.comthai.com/news41.html>
- ปองกมล สุรัตน์. 2553. พฤติกรรมกรังแกผ่านโลกไซเบอร์ระหว่างวัยรุ่น. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยมหิดล.

ปัญญาสมาคมเพื่อการวิจัยความเห็นสาธารณะแห่งประเทศไทย, 2552. พฤติกรรมการชมหนัง
 รั้งผ่านโลกโซเชียลของเยาวชนไทยเขตกรุงเทพมหานคร. นครปฐม: สถาบัน
 แห่งชาติเพื่อการพัฒนาเด็กและครอบครัว มหาวิทยาลัยมหิดล.

ปัญญาสมาคมเพื่อการวิจัยความเห็นสาธารณะแห่งประเทศไทย, 2554. โครงการศึกษาการ
 จัดการพฤติกรรมการชมหนังรั้งผ่านโลกโซเชียลด้วยการมีส่วนร่วมของครอบครัว.
 นครปฐม: สถาบันแห่งชาติเพื่อการพัฒนาเด็กและครอบครัว มหาวิทยาลัยมหิดล.

ผดุง อารยะวิญญู. 2542. การศึกษาสำหรับเด็กที่มีความต้องการพิเศษ. กรุงเทพมหานคร:
 แวนแก้ว.

ผู้จัดการออนไลน์. 2559. "หื่น-ช่างกล้าเกิด-สัตว์หายาก" เขียดกันแรงไปมัยพี (เสียงสูง). ค้น
 วันที่ 20 พฤศจิกายน 2559 จาก [http://www.manager.co.th/Daily/ViewNews.aspx?](http://www.manager.co.th/Daily/ViewNews.aspx?NewsID=9590000077173)
 NewsID=9590000077173

พรทิพย์ อินทรโชติ. 2536. ผลของการให้คำปรึกษาแบบเผชิญความจริงที่มีต่อพฤติกรรมรั้งแ
 เพื่อนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนชุมชนบ้านพุเตย อำเภอบึงสามพัน
 จังหวัดเพชรบูรณ์. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

พัชรีย์ ไชยฤกษ์. 2545. การศึกษาพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของนักศึกษาปริญญาตรี
 มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต
 มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี.

พิมพ์วิทย์ บุญมงคล และคณะ. 2555. เพศภาวะ เพศวิถี และการรั้งแในพื้นที่โซเชียลของวัยรุ่น
 หญิงไทย. นครปฐม: คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล.

ภัทรธรา ผลงาม. 2544. ความพึงพอใจและความต้องการของนักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษาต่อ
 กระบวนการจัดการการสอนระดับบัณฑิตศึกษาสถาบันราชภัฏเลย. กรุงเทพมหานคร:
 กระทรวงศึกษาธิการ

ภาณุวัฒน์ กองราช. 2554. พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของวัยรุ่นในประเทศไทย :
 กรณีศึกษา Facebook. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

มัลลิกา บุญนาค. 2555. สถิติเพื่อการวิจัยและตัดสินใจ. พิมพ์ครั้งที่ 8 ปรับปรุงเพิ่มเติม.
 กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

มานะ ตีรยาภิวัฒน์. 2559. วิเคราะห์ หนึ่งนาทิตั้ง "กราบรถ" คนอ่านได้อะไร. ค้นวันที่ 20
 พฤศจิกายน 2559 จาก <https://www.pptvthailand.com/news/ประเด็นร้อน/38703>.

- ขงยุทธ แสนประสิทธิ์. 2554. รูปแบบการป้องกันปัญหาความรุนแรงในครอบครัวโดยกระบวนการ
การมีส่วนร่วม ของครอบครัวและชุมชน : กรณีศึกษาชุมชนแห่งหนึ่งในจังหวัด
ปทุมธานี. วิทยานิพนธ์ปริญญาคุุณบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ระพีพร โพธิ์ศรี. 2549. สถิติเพื่อการวิจัย. กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วิณี ชิตเชิดวงศ์. 2537. การศึกษาเด็ก. กรุงเทพมหานคร: บุรพาสาน์.
- วิมลทิพย์ มุกสิกพันธ์; ศิวพร ปกป้อง; นันทนัช สงศิริ และปองกมล สุรัตน์. 2552. พฤติกรรมการ
ชมหนังผ่านโลกไซเบอร์ของเยาวชนไทยในเขตกรุงเทพมหานคร. นครปฐม:
ปัญญาสมาพันธ์เพื่อการวิจัยความเห็นสาธารณะแห่งประเทศไทย.
- วิมลทิพย์ มุกสิกพันธ์; สุจินดา ช่องจีน และ สาธินี จันทร์เจริญ. 2554. โครงการศึกษาการจัดการ
พฤติกรรมชมหนังผ่านโลกไซเบอร์ด้วยการมีส่วนร่วมของครอบครัว. นครปฐม:
มหาวิทยาลัยมหิดล.
- ศิวพร ปกป้อง และวิมลทิพย์ มุกสิกพันธ์. 2553. ปัจจัยที่มีผลต่อทัศนคติและพฤติกรรมการกระทำ
ความรุนแรงทั้งทางกายภาพและการชมหนังผ่านโลกไซเบอร์ของเยาวชนไทย.
นครปฐม: มหาวิทยาลัยมหิดล.
- ศุภักษร สุจินพรม. 2547. พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตและทัศนคติเกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ต
ของนักศึกษาคณะครุศาสตร์ สถาบันราชภัฏบุรีรัมย์. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต
มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- เศรษฐพงศ์ มะลิสุวรรณ. 2552. เครือข่ายสังคม (Social Networking). ค้นวันที่ 16 พฤศจิกายน
2558 จาก <http://www.vcharkarn.com/varticle/40698>.
- สมชาย สิริพัฒนานุกุล. 2544. การศึกษาพฤติกรรมและปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจของ
ผู้ใช้บริการร้านอินเทอร์เน็ตในเทศบาลนครอุดรธานี. รายงานการศึกษาปัญหาพิเศษ
มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- สมพร สุทัศน์ย์. 2531. ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์เชิงสาเหตุกับพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนในเขต
กรุงเทพมหานคร. ภาคนิพนธ์ มหาวิทยาลัยจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สำนักงานสถิติแห่งชาติ. 2557. รายงานสถิติประชากรและการเคหะ. ค้นวันที่ 20 กุมภาพันธ์ 2558
จาก <http://service.nso.go.th/nso/nsopublish/nwes/activity/A08-10-57>.
- สิริพร สุทธิพรมณิวัฒน์. 2545. ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของนัก
ศึกษายุ่งกลางเทคโนโลยีราชมงคล. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัย
เทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี.

- สุกัญญา สดุดรรพิต. 2541. **อิทธิพลของสื่อต่อเด็กในกรุงเทพมหานคร**. กรุงเทพมหานคร: สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ.
- สุเทพ สุนทรเกสัช. 2540. **ทฤษฎีสังคมวิทยาาร่วมสมัย พื้นฐานแนวคิดทฤษฎีทางสังคมและวัฒนธรรม**. เชียงใหม่: โกลบอลวิชั่น.
- สุพล วังสินธุ์. 2529. รูปแบบและการดำเนินการสอนโดยยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง. **วารสารวิชาการ**. 2 (3): 36-37.
- สุกมาส อังสุโชติ; สมถวิล วิจิตรวรรณ และรัชนิภา ภิญโญภาณุวัฒน์. 2544. **สถิติการวิเคราะห์สำหรับการวิจัยทางสังคมศาสตร์และพฤติกรรมศาสตร์: เทคนิคการใช้โปรแกรม (ลิสเรล) LISREL**. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพมหานคร: เจริญมั่นคงการพิมพ์.
- เสาวนีย์ ไทยรุ่งโรจน์ และคณะ. 2554. **ภูมิปัญญาไทย ปฐมมณำปะหลัง 1 ไร่ได้เงิน 1 แสนบาท**. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย.
- องอาจ ฤทธิ์ทองพิทักษ์. 2539. **พฤติกรรมการสื่อสารผ่านระบบเว็ลต์ไวด์เว็บ ของนักศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร**. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทฉบับที่ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อิทธิพล ปรีดิประสงค์. 2552. **ประเภทของเครือข่ายสังคมออนไลน์**. ค้นวันที่ 14 มกราคม 2559 จาก <http://www.gotoknow.org/blog/virtualcommunitymanagement/288469>.
- อมรทิพย์ อมราภิบาล. 2559. **เหยื่อการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ในกลุ่มเยาวชน: ปัจจัยเสี่ยง ผลกระทบต่อสุขภาพจิตและการปรึกษานุคคลที่สาม**. วิทยาการวิจัยและวิทยาการปัญญา. 14 (1): 59-73.
- Andersson, M. et al. 2001. School-Associated violent Death in the United States, 1994-1999. **Journal of the American Medical Association**. 286: 2695-2702.
- Anker, C. K. 2011. **Bullying in the Age of Technology: A literacy Review of Cyber Bullying for School Counselors**. Wisconsin: University of Wisconsin.
- Bernard, L H. 1970. **Personality Variables and Creative Potential**. Retrieved May 20, 2015 from <http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1002/j.2162-6057.1970.tb00860.x/abstract>.
- Berson, I. R.; Berson, M. J. and Ferron, J. 2002. Emerging Risks of Violence in the Digital Age: Lessons for Educators from an Online Study of Adolescent Girls in the United States. **Journal of School Violence**. 1 (2): 51-72.

- Bhat, S. 2008. Cyber Bullying: Overview and Strategies for School Counselors, Guidance Officer and All School Personnel. **Australian Journal of Guidance & Counseling.** 18 (1): 53-66.
- Cochran, W. G. 1953. Sampling Techniques. New York: John Wiley & Sons.
- Coloroso, B. 2005. **The Bully, the Bullied and the Bystander.** London: Piccadilly Press.
- Conway, R. N. F. 2009. Behaviour Support and Management. In A. Ashman & J. Elkins (Eds.), **Education for Inclusion and Diversity.** Frenchs Forest, NSW: Pearson Education Australia.
- Cross, D.; Show, T.; Epstein, M.; Monk, H.; Dooley, J. and Hearn, L. 2012. **Cyberbullying in Australia Is School Context Related to Cyberbullying Behavior.** Retrieved May 25, 2015 from http://www.utas.edu.au/__data/assets/pdf_file/0008/532772/Cyberbullying_in_Australia-donna-cross.pdf.
- Eisen, Andrew R. and Engler, Linda B. 2007. **Helping Your Socially Vulnerable Child.** Canada: Raincoast Book.
- Eysenck, H. J. 1969. Personality and Factor Analysis: A Reply to Guilford. **Psychological Bulletin.** 84 (3): 405-411.
- Eysenck, H. J. and Eysenck, S. B. G. 1975. **Manual for the Eysenck Personality Questionnaire.** San Diego: Educational and Industrial Testing Service.
- Field, D. C. 2006. **Cyber Bulling and Victimization: Psycho social Characteristics of Bullies, Victims, and Bully.** Master's thesis, University of Montana.
- Fleming, M.; Kelly, J. T. and Susan, M A. 2002. **Processing of Educational Forum on Adolescent Health Youth Billing.** American Medical Association, November 14.
- Friedman, R. A. and Currall, S. C. 2003. Conflict Escalation: Dispute Exacerbating Elements of e-mail Communication Conflict. **Human Relations.** 56 (11): 1325-1347.
- Frisen, A, Jonsson, A and Persson, C. 2007. Adolescents' Perception of Bulling: Who is the Victim? Who is the Bully? What Can be Done to Stop Bullying? **Adolescence.** 42 (168), 749-761.
- Harrison, T. M. and Falvey, L. 2002. **Democracy and New Communication Technologies.** London: Routledge.

- Helen Jane Johnson. 2012. **Cyberbullying Issues in Schools : An Exploratory, Qualitative Study From the Perspective of Teaching Professionals.** Retrieved June 24, 2015 from <http://etheses.bham.ac.uk/3932>.
- Hilgard, E. R. 1965. **Hypnotic Susceptibility.** New York: Harcourt, Brace & World.
- Kandell, J. J. 1998. Internet Addiction on Campus: The Vulnerability of College Students. **CyberPsychology & Behavior.** 1: 11-17.
- Kowalski, R. M. 2009. **Cyber Bullying.** Unpublished Manuscript.
- Kowalski, R. M. and Limber, S. P. 2007. Electronic Bullying Among Middle School Students. **Journal of Adolescent Health.** 41: S22-S30.
- Kowalski, R. M.; Limber, S. and Agatston, P. W. 2012. **Cyberbullying Bullying in the Digital Age.** 2nd ed. Malden, MA: Wiley-Blackwell.
- Laeheem, K.; Kuning, M. and & McNeil, N. 2009. Bullying: Risk Factors Becoming ‘bullies’. **Asian Social Science.** 5, 50-57.
- Landry, E. M. 2000. Scrolling Around the New Organization: The Potential for Conflict in the on-Line Environment. **Negotiation Journal.** 16 (2): 133-142.
- Lazarus, Richard S. and Folkman, Susan. 1984. **Stress Appraisal and Coping.** New York: Springer.
- Landis, J. R. 1986. **Sociology: Concepts and Characteristics.** 6th ed. London: Wadsworth.
- Malley-Morrison, K. 2004. **Family Violence in a Cultural Perspective: Defining, Understanding, and Combating Abuse.** Thousand Oaks, CA: Sage.
- Markus, M. L. 1994. Finding a Happy Medium: Explaining the Effects of Electronic Communication on Social Life at Work. **ACM Transactions on Information Systems.** 12 (2): 119-149.
- Mishna, F. 2008. **Cyber Bullying Survey.** Toronto: University of Toronto.
- Moore, D. A.; Kurtzberg, T. R; Thompson, L. L. and Morris, M. W. 1999. Long and Short Routes to Success in Electronically Mediated Negotiations: Group Affiliations and Good Vibrations. **Organizational Behavior Human Decision Process.** 77 (1): 22-43.

- Nansel, T. R.; Overpack, M.; Pilla, R. S.; Ruan, W. J.; Simons-Morton, B. and Scheidt, P. 2001. Bullying Behaviors among U.S. Youth: Prevalence and Association with Psychological Adjustment. **Journal of the American Medical Association.** 285 (16): 2094-2100.
- Nanthanat Sogsiri. 2010. **Relationship between Personal Characteristics Family Context and Cyberbullying Among Secondary and Vocational Student in Bangkok.** Bangkok: Chulalongkorn University.
- Olweus, D. 2006. **Bullying at School: What We Know and What We Do.** Cambridge, MA: Blackwell.
- Payne, S. 2007. **Cyber-bullying: It's Not Cool, It's Cruel.** Retrieval 9 May 2012. From <http://www.bangkokpost.com/education/site2007/evmy0107>.
- Raskauskas, J. and Stoltz, A. D. 2007. Involvement in Traditional and Electronic Bullying among Adolescents. **Developmental Psychology.** 43: 564-575.
- Smith, P. K.; Mahdavi, J.; Carvalho, F. S. and Tippett, N. 2008. Cyberbullying: Its Nature and Impact in Secondary School Pupils. **Journal of Child Psychology and Psychiatry.** 49: 376-385.
- Shariff, S. 2008. **Cyber-Bullying: Issues and Solutions for the School, the Classroom and the Home.** Oxon: Rutledge.
- Shields, A. and Cicchetti, D. 2001. Parental Maltreatment and Emotion Deregulation as Risk Factors for Bullying and Victimization in Middle Childhood. **Journal of Clinical Child Psychology.** 30: 349-363.
- Smith, P. K.; Mahdavi, J.; Carvalho, M. and Tippett, N. 2006. **An investigation into Cyberbullying and Its Forms, Awareness and Impact and the Relationship between Age and Gender in Cyberbullying.** Retrieved September 24, 2009 from <http://www.antibullyingalliance.org.uk/downloads/pdf/cyberbullyingreportfinal230106.pdf>.
- Smith, K. et al. 2008. Cyberbullying: Its nature and Impact in Secondary School Pupils. **Journal of Child Psychology and Psychiatry.** 49 (4): 376-385.

- Stom, P. and Strom, R. 2005. When Teen Tune Cyberbullies. **The Education Digest.** 71 (4): 35-41.
- Suler, J. 2005. **Adolescents in Cyberspace: The Good, the Bad, and the Ugly.** Retrieved May 23, 2015 from 23, 2007 from <http://www.rider.edu/suler/psycyber/adoles.html>.
- Tokunage, R. S. 2010. Following you Home from School: A Critical Review and Synthesis of Research on Cyber Bullying Victimization. **Computers in Human Behavior.** 26: 277-287.
- Tresniowski, A.; Truesdell, J. and Morrissey, S. 2008. A Cyberbully Conviction. **People.** 73-74..
- Turnage, A. 2007. Email Faming Behaviors and Organizational Conflict. **Journal of Computer Mediated Communication.** 13 (1): 43-59.
- Yorburg, B. 1982. **Introduction to Sociology.** New York: Harper & Row.
- Young, K. S. 1996. **Internet Addiction: The Emergence of a New Clinical Disorder.** Retrieved May 12, 2015 from <http://chabad4israel.org/tznius4israel/newdisorder.pdf>.
- Williams, N. 2001. **Are We Failing our Children? An assessment of Internet Safety Initiatives.** Paper presented at the Safesurfing, Conference, Singapore, February.
- Wolak, J.; Mitchell, K. J. and Finkelhor, D. 2006. **Online Victimization: 5 Years Later.** Alexandria, VA: National Center for Missing & Exploited Children.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

แบบสอบถาม

เรื่อง ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมตอบโต้จากถูกรังแกบนพื้นที่โซเชียลของวัยรุ่นในสถานศึกษา
สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา เขตกรุงเทพมหานคร

คำชี้แจง

เพื่อให้ผู้ตอบแบบสอบถามเข้าใจคำศัพท์ในการตอบแบบสอบถามเกี่ยวกับการปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมตอบโต้จากถูกรังแกบนพื้นที่โซเชียล ดังนี้

1. การถูกรังแกบนพื้นที่โซเชียล หมายถึง การถูกคุกคาม โดยบุคคลใดบุคคลหนึ่งหรือกลุ่มบุคคลจากการกระทำในรูปแบบการนินทา ล้อเลียน ต่อว่า คำทอ ดุถูก ข่มขู่ คุกคาม กลั่นแกล้ง ก่อวินาศกรรม การลอบล่อลวง การทำเลื่อมเสีย การเปิดเผยความลับหรือเปิดเผยข้อมูลส่วนตัว การแอบอ้างให้ร้าย และการสร้างข่าวลือหรือทำให้เกิดกระแสการต่อต้านโดยใช้ข้อความภาพ เสียง หรือคลิปวิดีโอ ของผู้ถูกรังแกนำไปเผยแพร่ผ่านช่องทางการสื่อสารออนไลน์ E-mail, Facebook, Line, YouTube, และ Instagram ซึ่งส่งผลกระทบต่อทำให้เกิดความไม่สบายใจ ซึมเศร้า อับอาย กังวล หงุดหงิด อารมณ์ขึ้นลง ขี้หงุดหงิด โกรธแค้น แก่แค้น ทำลายข้าวของ ทำร้ายร่างกาย แม้กระทั่งการคิดจะฆ่าตัวตาย

2. พฤติกรรมตอบโต้ หมายถึง การได้กลับจากการถูกรังแกบนพื้นที่โซเชียลซึ่งมีผลมาจากการถูกรังแกก่อน การขี้หงุดหงิด การถูกทำร้ายข่มขู่ การถูกกดขี่ข่มเหง และการถูกทำให้อับอาย อาจมีลักษณะการตอบโต้แบบการโต้ตอบตรงก่อน หรือการตอบโต้กลับทันที โดยรูปแบบการตอบโต้จะเป็นแบบการชี้แจง อธิบาย ต่อว่า คำทอ ดุถูก ข่มขู่ คุกคาม กลั่นแกล้ง ก่อวินาศกรรม การลอบล่อลวง การทำเลื่อมเสีย การเปิดเผยความลับหรือเปิดเผยข้อมูลส่วนตัว การแอบอ้างให้ร้าย และการสร้างข่าวลือหรือทำให้เกิดกระแสการต่อต้านและ ถึงขึ้นฟ้องร้องทางกฎหมาย โดยใช้ข้อความ ภาพ เสียง หรือคลิปวิดีโอ ผ่านช่องทางการสื่อสารออนไลน์ E-mail, Facebook, Line, YouTube, และ Instagram

3. วัยรุ่น หมายถึง นักเรียน ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) และนักศึกษา ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) นักศึกษาระดับปริญญาตรี (ทล.บ.) ที่กำลังศึกษาอยู่ในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร

4. ช่องทางการสื่อสารออนไลน์ หมายถึง ตัวกลางที่ช่วยนำส่งข้อมูลข่าวสารผ่านอินเทอร์เน็ต E-mail, Facebook, Line, YouTube, และ Instagram

แบบสอบถามนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์ เรื่อง ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมตอบโต้จากถูกรังแกบนพื้นที่โซเชียลของวัยรุ่นในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา เขตกรุงเทพมหานคร แบบสอบถามฉบับนี้แบ่งคำถามเป็น 2 ส่วนดังนี้

1) แบบสอบถามส่วนที่ 1 มี 2 ตอนดังนี้

ตอนที่ 1 ประสบการณ์ในการถูกรังแกบนโลกโซเชียลครั้งสุดท้ายสุด ของวัยรุ่นในสถานศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา เขตกรุงเทพมหานคร

ตอนที่ 2 พฤติกรรมการตอบโต้จากการถูกรังแกบนโลกโซเชียล

2) แบบสอบถามส่วนที่ 2 มี 6 ตอนดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลลักษณะบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 บุคลิกภาพที่ส่งผลต่อพฤติกรรมตอบโต้จากการถูกรังแกบนพื้นที่โซเชียล

ตอนที่ 3 การอบรมเลี้ยงดูและครอบครัว

ตอนที่ 4 ลักษณะของกลุ่มเพื่อน

ตอนที่ 5 ปัจจัยของความรู้เกี่ยวกับกฎหมายคอมพิวเตอร์ที่ส่งผลต่อพฤติกรรมตอบโต้จากการถูกรังแกบนพื้นที่โซเชียล

ตอนที่ 6 ข้อเสนอแนะจากพฤติกรรมตอบโต้จากการถูกรังแกบนพื้นที่โซเชียล

กรุณาตอบแบบสอบถามตามความเป็นจริง หรือความความคิดเห็นที่แท้จริงของท่านเพื่อความถูกต้องและความสมบูรณ์ของการวิจัยครั้งนี้

คำตอบของท่าน ผู้วิจัยจะเก็บเป็นความลับ และจะประมวลผลเป็นรายงานในภาพรวม เพื่อการพัฒนาเท่านั้น

นางสาวกัททพญา คำพวง

สาขาบริหารเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะสถิติประยุกต์

สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์

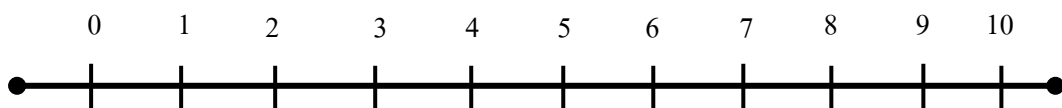
ข้อมูลของท่านจะเป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อการวิจัยครั้งนี้ และทุกข้อมูลจะไม่มีผลใด ๆ ต่อท่าน

กรุณาตอบแบบสอบถามให้ครบถ้วน

ขอขอบคุณทุกท่านที่กรุณาเสียสละเวลาเพื่อให้ข้อมูลในครั้งนี้

ตอนที่ 1 ประสิทธิภาพในการถูกรังแกบนพื้นที่โซเชียลครั้งล่าสุด ของวัยรุ่นในสถานศึกษา
สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา เขตกรุงเทพมหานคร

1. ครั้งล่าสุดท่านเคยถูกรังแกบนพื้นที่โซเชียลในรูปแบบใด
 - ☐ 1) การนินทา ล้อเลียน
 - ☐ 2) ต่อว่า คำทอ ดุถูก
 - ☐ 3) ข่มขู่ คุกคาม กลั่นแกล้ง ก่อความ
 - ☐ 4) การลบหลู่
 - ☐ 5) ทำเลื่อมเสีย การเปิดเผยความลับหรือเปิดเผยข้อมูลส่วนตัว การแอบอ้างให้ร้าย
 - ☐ 6) การสร้างข่าวลือทำให้เกิดกระแสการต่อต้าน
 - ☐ 7) อื่น ๆ.....
2. ครั้งล่าสุดท่านเคยถูกรังแกบนพื้นที่โซเชียลด้วยวิธีใด
 - ☐ 1) ข้อความ
 - ☐ 2) เสียง
 - ☐ 3) ภาพ
 - ☐ 4) คลิปวิดีโอ
 - ☐ 5) อื่น ๆ.....
3. ช่องทางที่ท่านเคยถูกรังแกบนพื้นที่โซเชียลคือช่องทางใด
 - ☐ 1) E-Mail
 - ☐ 2) Facebook
 - ☐ 3) Line
 - ☐ 4) YouTube
 - ☐ 5) Instagram
4. จำนวนครั้งที่ท่านถูกรังแกในระยะเวลา 1 ปีที่ผ่านมา มีจำนวน ครั้ง
5. กรุณาวางกลม ระดับการรังแกที่กระทบต่อจิตใจของท่านอยู่ในระดับใด (ระดับ 0 = ไม่มีผลกระทบ ระดับ 10 = มีผลกระทบสูงที่สุด)



ตอนที่ 2 พฤติกรรมการตอบโต้จากการถูกรังแกบนโลกโซเชียล

1. ในการถูกรังแกบนพื้นที่โซเชียลครั้งล่าสุด “.....ท่านมีตอบโต้หรือไม่.....” (หากตอบ 2 กรุณาข้ามไปตอบแบบสอบถามส่วนที่ 2)
 - ☐ 1) ตอบโต้
 - ☐ 2) ไม่ตอบโต้
2. จากการถูกรังแกบนพื้นที่โซเชียลครั้งล่าสุดท่านได้ทำการตอบโต้กลับเป็นจำนวน.....ครั้ง

3. ท่านใช้อินเทอร์เน็ตที่ใดในการตอบโต้ครั้งล่าสุด

☐ 1) ที่บ้าน	☐ 2) ที่ร้านอินเทอร์เน็ต
☐ 3) ที่โรงเรียน	☐ 4) อื่น ๆ.....
4. ช่วงเวลาล่าสุดที่ท่านใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการตอบโต้

☐ 1) 08.01-12.00 น.	☐ 2) 12.01-16.00 น.
☐ 3) 16.01-20.00 น.	☐ 4) 20.01-00.00 น.
☐ 5) 00.01-04.00 น.	☐ 6) 04.01-08.00 น.
5. ท่านใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการทำสิ่งใดมากที่สุด

☐ 1) เล่น Facebook	☐ 2) ดู YouTube
☐ 3) เล่น Line	☐ 4) เล่น Instagram
☐ 5) เล่น Instagram	☐ 6) เล่นเกม
☐ 7) ค้นหาหาข้อมูลทางอินเทอร์เน็ต	☐ 8) อื่น ๆ.....
6. สาเหตุหลักที่ท่านทำการการตอบโต้จากอุปกรณ์บนพื้นที่ไซเบอร์

☐ 1) ถูกรังแกก่อน	☐ 2) การถูกทำทนายั่ว
☐ 3) การถูกกดขี่ข่มเหง	☐ 4) การถูกทำให้อับอาย
☐ 5) อื่น ๆ.....	
7. ระยะเวลาของการตอบโต้กลับบนพื้นที่ไซเบอร์

☐ 1) ตอบโต้กลับทันที	☐ 2) พิจารณาไตร่ตรองก่อนการตอบโต้
---	--
8. รูปแบบในการตอบโต้จากการถูกรังแกบนพื้นที่ไซเบอร์ครั้งแรกของท่านมีลักษณะอย่างไร

☐ 1) การนิินทา ล้อเลียน
☐ 2) ต่อกว่า คำทอ ดูถูก
☐ 3) ข่มขู่ คุกคาม กลั่นแกล้ง ก่อววน
☐ 4) การลบหลู่
☐ 5) ทำเลื่อมเสีย การเปิดเผยความลับหรือเปิดเผยข้อมูลส่วนตัว การแอบอ้างให้ร้าย
☐ 6) การสร้างข่าวลือทำให้เกิดกระแสการต่อต้าน
☐ 7) อื่น ๆ.....
9. ท่านตอบโต้จากอุปกรณ์บนพื้นที่ไซเบอร์ด้วยวิธีใด

☐ 1) ข้อความ	☐ 2) เสียง
☐ 3) ภาพ	☐ 4) คลิปวีดีโอ
☐ 5) อื่น ๆ.....	

10. เมื่อท่านถูกรังแกบนพื้นที่โซเชียล ท่านจะใช้ช่องทางใดในการตอบโต้

☐ 1) E-Mail

☐ 2) Facebook

☐ 3) Line

☐ 4) YouTube

☐ 5) Instagram

แบบสอบถามส่วนที่ 2

ตอนที่ 1 ข้อมูลลักษณะบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง ที่ตรงกับสภาพความเป็นจริงของท่าน

1. เพศ

☐ 1) ชาย

☐ 2) หญิง

2. อาศัยอยู่กับใคร

☐ 1) บิดา มารดา

☐ 2) บิดา

☐ 3) มารดา

☐ 4) ญาติ พี่น้อง

☐ 5) เพื่อน

☐ 6) คนเดียว

3. ลักษณะแหล่งที่อยู่อาศัย

☐ 1) หมู่บ้าน/บ้านเดี่ยว/ทาวน์เฮ้าส์

☐ 2) ชุมชน/บ้านเดี่ยว/ทาวน์เฮ้าส์

☐ 3) บ้านเช่า/บ้านเดี่ยว/ทาวน์เฮ้าส์

☐ 4) ห้องเช่า/อพาร์ทเมนต์/คอนโด

☐ 5) อื่น ๆ.....

4. ระดับการศึกษา

☐ 1) ประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.)

☐ 2) ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)

☐ 3)ปริญญาตรี (ทล.บ.)

5. ประเภทวิชา

☐ 1) พณิชยกรรม/บริหารธุรกิจ

☐ 2) คหกรรม

☐ 3) อุตสาหกรรม

☐ 4) ศิลปกรรม

☐ 5) อุตสาหกรรมการท่องเที่ยว

☐ 6) อุตสาหกรรมสิ่งทอ

☐ 7) เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

☐ 8) ประมง

☐ 9) เกษตรกรรม

6. คณะวิชา/แผนกวิชา โปรดระบุ.....

ตอนที่ 2 บุคลิกภาพที่ส่งผลต่อพฤติกรรมตอบโต้จากการถูกรังแกบนพื้นที่โซเชียล
คำชี้แจง กรุณาเลือกคำตอบโดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องคำตอบ เพียง 1 ช่อง

ข้อ	คำถาม	ระดับ				
		มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
บุคลิกภาพแบบเก็บตัว						
1	ท่านชอบอ่านและค้นคว้าคนเดียวมากกว่าอ่านร่วมกับเพื่อน					
2	ท่านดำเนินชีวิตด้วยความเคร่งเครียด					
3	ท่านไม่สามารถควบคุมอารมณ์และความรู้สึกได้					
บุคลิกภาพแบบแสดงออก						
4	ท่านมีลักษณะที่เป็นมิตร มีอัธยาศัยดี อารมณ์ดีต่อคนรอบข้าง					
5	ท่านชอบทำกิจกรรมที่น่าตื่นเต้น หวาดเสียว					
6	ท่านมักแสดงก้าวร้าวทุกครั้งเมื่อท่านรู้สึกไม่พอใจ					
7	ท่านชอบมักชอบการเปลี่ยนแปลงสิ่งใหม่ ๆ อยู่เสมอ					
8	ท่านมักตอบโต้ทันทีทันใดเมื่อเจอสถานการณ์หรือปัญหา					
บุคลิกภาพแบบห่วงใยทางอารมณ์						
9	ท่านรู้สึกและพิจารณาว่าตนเอง ย้ำคิด ย้ำทำ อยู่ตลอดเวลา					
10	ท่านรู้สึกวิตกกังวลต่อสถานการณ์ต่าง ๆ ในสังคมที่เกิดขึ้นเสมอ ๆ					
11	ท่านรับรู้ว่าคุณเองมีอารมณ์โกรธและโมโหง่าย					
12	ท่านจะรู้สึกอ่อนไหวเมื่อมีสิ่งต่าง ๆ มากกระทบจิตใจ					
บุคลิกภาพแบบมั่นคงทางอารมณ์						
13	ท่านรับรู้ว่าคุณเองมีความสุข เยือกเย็น					
14	ท่านมีความอดทนและหนักแน่น เมื่อเจออุปสรรคต่าง ๆ					
15	ท่านรับรู้ว่าคุณเองสามารถปรับตัวอยู่ในสภาพแวดล้อมหรือสถานการณ์ต่าง ๆ ได้เป็นอย่างดี					
16	ท่านรับรู้ว่าคุณเองเป็นผู้ที่คิดดี ทำดี เสมอ					

ตอนที่ 3 การอบรมเลี้ยงดูและครอบครัว

คำชี้แจง กรุณาเลือกคำตอบโดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องคำตอบ เพียง 1 ช่อง

ข้อ	ข้อความ	ระดับ				
		บ่อยที่สุด	บ่อย	ปานกลาง	บางครั้ง	ไม่เคย
รูปแบบการอบรมเลี้ยงดู						
1	ครอบครัวของท่านเอาใจใส่และแสดงออกให้รู้ว่า “รัก” ผ่านพฤติกรรมต่าง ๆ เช่น การกอด การลูบหัว หรือการกล่าวด้วยวาจา					
2	ครอบครัวของท่านเปิดโอกาสให้ท่านได้อธิบายเหตุผลก่อนที่จะครอบครัวของท่านจะดุว่าหรือลงโทษเมื่อท่านกระทำความผิด					
3	ครอบครัวของท่านรับฟังและแนะนำแนวทางแก้ปัญหาให้กับท่านทุกครั้งที่ท่านเผชิญสถานการณ์ที่เป็นปัญหา					
4	ครอบครัวของท่าน มีส่วนในการตัดสินใจของท่านทุกเรื่อง ไม่ว่าจะเป็นเรื่องการเรียนรู้ เรื่องส่วนตัว เรื่องการเลือกอาชีพ					
5	ครอบครัวของท่าน ดูแลเรื่องการใช้เทคโนโลยีสื่อสารสมัยใหม่แก่ท่านอย่างใกล้ชิด					
6	ครอบครัวของท่าน สอนให้ท่านปฏิบัติตามค่านิยมที่ดีงามของครอบครัวและสังคม					
ความรุนแรงของครอบครัว						
7	ครอบครัวของท่าน ดุหรือตำหนิท่านด้วยถ้อยคำหรือพฤติกรรมที่รุนแรงเมื่อท่านกระทำความผิด					
8	ครอบครัวของท่าน แสดงการกระทำที่รุนแรง เช่น การทำร้ายร่างกายบุคคลในครอบครัวให้ท่านเห็นเป็นประจำและสม่ำเสมอ					
9	ครอบครัวของท่าน กระทำความรุนแรงต่อท่านด้วยการทำร้ายร่างกายบางครั้ง					
10	ครอบครัวของท่าน ทุกครั้งที่มีการโต้เถียงกันจะมีการทำร้ายร่างกาย และทำลายข้าวของ					
11	ครอบครัวของท่าน ลงโทษทุกครั้งที่ท่านกระทำความผิด					

ตอนที่ 4 ลักษณะของกลุ่มเพื่อน

คำชี้แจง กรุณาเลือกคำตอบโดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องคำตอบ เพียง 1 ช่อง

ข้อ	คำถาม	ระดับ				
		น้อยที่สุด	น้อย	ปานกลาง	บางครั้ง	ไม่เคย
แรงสนับสนุนจากเพื่อน						
1	เพื่อนจะแนะนำให้ท่านบอกผู้ปกครอง หรือบอกครู เมื่อท่านถูกรังแก					
2	เพื่อนจะแนะนำให้ท่านตอบโต้กลับทันทีเมื่อท่านถูกรังแก					
3	เพื่อนมีอิทธิพลในการตัดสินใจของท่าน เมื่อท่านพบเจอกับปัญหาต่าง ๆ					
4	เพื่อนมีพฤติกรรมอย่างไร ท่านมักทำตามพฤติกรรมเพื่อนเสมอ เช่น การสูบบุหรี่ การกระทำความรุนแรง ได้แก่ การชกต่อย					
5	เพื่อนทำให้ท่านมีความกล้าแสดงออกได้มากกว่าที่ท่านอยู่คนเดียว					
ความรุนแรงของเพื่อน						
6	เพื่อนของท่านมีพฤติกรรมนินทา คำทอ ให้อายผู้อื่น					
7	เพื่อนของท่านมีพฤติกรรมการใช้ความรุนแรงต่อผู้อื่น					
8	เพื่อนของท่านมีพฤติกรรมก้าวร้าว และทำลายข้าวของ					
9	เพื่อนของท่านตอบโต้กลับทุกครั้งเมื่อถูกรังแก					
10	เพื่อนของท่านเคยรังแกผู้อื่นบนพื้นที่โซเชียล					

ตอนที่ 5 ปัจจัยของความรู้เกี่ยวกับกฎหมายคอมพิวเตอร์ที่ส่งผลต่อพฤติกรรมตอบโต้จากการถูกรังแกบนพื้นที่ไซเบอร์

คำชี้แจง กรุณาเลือกคำตอบโดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องคำตอบ เพียง 1 ช่อง

ข้อ	คำถาม	ทราบ	ไม่ทราบ
1	การติดต่อภาพผู้อื่น มีโทษจำคุก 3 ปี ปรับไม่เกิน 600,000 บาท		
2	การทำให้เสียหาย ทำลาย แก้ไข เปลี่ยนแปลง เพิ่มเติมข้อมูลคอมพิวเตอร์โดยมิชอบ โทษจำคุกไม่เกิน 5 ปี ปรับไม่เกิน 100,000 บาท		
3	การเข้าถึงข้อมูลคอมพิวเตอร์โดยมิชอบ ไม่เกิน 1 ปี ไม่เกิน 20,000 บาท		
4	การส่งข้อมูลคอมพิวเตอร์รับกวนการใช้ระบบคอมพิวเตอร์ของคนอื่นโดยปกติสุข (Spam Mail) ไม่มี ไม่เกิน 200,000 บาท		
5	การใช้ระบบคอมพิวเตอร์ทำความผิดอื่น (การเผยแพร่เนื้อหาอันไม่เหมาะสม) ไม่เกิน 5 ปี ไม่เกิน 100,000 บาท		
6	การปลอมแปลงข้อมูลคอมพิวเตอร์ เป็นการกระทำความผิดเกี่ยวกับของ พ.ร.บ.ว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์		
7	การตกแต่งข้อมูลคอมพิวเตอร์เป็นภาพของบุคคล จำคุกไม่เกิน 3 ปี ปรับไม่เกิน 60,000 บาท		
8	การเข้าถึงระบบคอมพิวเตอร์โดยมิชอบ จำคุกไม่เกิน 6 เดือน ปรับไม่เกิน 10,000 บาท		
9	ความผิดฐานหมิ่นประมาทอยู่ภายใต้ประมวลกฎหมายอาญา		
10	ประมวลกฎหมายอาญาการกระทำโดยการโฆษณาด้วยเอกสาร ภาพวาด ภาพระบายสี ภาพยนตร์ ภาพหรือตัวอักษรที่ทำให้ปรากฏไม่ว่าด้วยวิธีใด ๆ โทษจำคุกไม่เกิน 2 ปี และปรับไม่เกิน 100,000 บาท		

ตอนที่ 6 ข้อเสนอแนะจากพฤติกรรมตอบโต้จากการถูกรังแกบนพื้นที่ไซเบอร์

.....

.....

.....

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ นามสกุล

นางสาวภัททชญา คำพวง

ประวัติการศึกษา

บริหารธุรกิจ (คอมพิวเตอร์)
ราชภัฏสวนดุสิต
ปีที่สำเร็จการศึกษา 2549

ประสบการณ์การทำงาน

พ.ศ. 2549 - 2550
เลขานุการฝ่ายโฆษณา
เวิร์คพอยท์ พับลิชชิง
บริษัทในเครือเวิร์คพอยท์ เอ็นเตอร์เทนเมนท์
พ.ศ. 2550 - 2559
ครูแผนกวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ
วิทยาลัยพัฒนชกการชนบุรี ภาชีเจริญ
กรุงเทพมหานคร 10160