

บทความวิจัย (Research Article)

โรงหนังแห่งปัญญา : การใช้สื่อภาพยนตร์เพื่อส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรมและ ลดพฤติกรรมการกลั่นแกล้งผ่านสื่อสังคมออนไลน์ของเยาวชน Cinema of Wisdom: The use of film media to promote morality, ethics and reduce cyberbullying in youth

สามมิติ สุขบรรจง

Sammiti Sukbunjhong

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ทดลองใช้ภาพยนตร์เป็นสื่อในการสร้างการรับรู้ในเรื่องการลดพฤติกรรมการกลั่นแกล้งผ่านสื่อสังคมออนไลน์ของเยาวชน และ 2) ศึกษาผลการใช้สื่อภาพยนตร์ในเชิงวิชาการเพื่อส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรมและสร้างการรับรู้ในเรื่องการลดพฤติกรรมการกลั่นแกล้งผ่านสื่อสังคมออนไลน์ของเยาวชนในโรงเรียน การวิจัยนี้ใช้ระเบียบวิธีวิจัยแบบผสม (Mixed Method Research) การเก็บข้อมูลเชิงปริมาณ (Quantitative Research) เพื่อให้ได้ข้อมูลในภาพรวมของการศึกษา และคัดกรองกลุ่มตัวอย่างเพื่อใช้ในการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ในการศึกษาข้อมูลเชิงลึก ประชากรในการศึกษาเชิงปริมาณ คือนักเรียนชั้นประถมศึกษาของโรงเรียนวัดอดิสรณ์ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 – 6 ทั้งหมดจำนวน 53 คน และเมื่อคัดกรองกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยเชิงคุณภาพจึงได้กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยทั้งสิ้น 15 คน ผลการวิจัยเชิงปริมาณพบว่า กลุ่มประชากรทั้งหมด 53 คน ส่วนใหญ่เป็นเพศชาย ร้อยละ 64.2 กำลังศึกษาชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 และ ปีที่ 4 ในสัดส่วนที่เท่ากัน คือร้อยละ 22.6 ส่วนใหญ่อาศัยอยู่กับบิดามารดา ร้อยละ 58.5 ผู้ปกครองมีอาชีพรับจ้างสูงถึงร้อยละ 79.2 รู้จักหรือเคยใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างน้อย 1 ประเภท ร้อยละ 100 ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ ร้อยละ 98.1 ใช้เวลาในการเข้าใช้สื่อสังคมออนไลน์ต่อวัน น้อยกว่า 1 ชั่วโมงต่อวัน ร้อยละ 43.4 มีความรู้ว่าการกลั่นแกล้งเพื่อนนั้นเป็นสิ่งไม่ดี ร้อยละ 100 และเมื่อศึกษาผลการศึกษาเกี่ยวกับการไม่รู้จักคำว่า “การกลั่นแกล้งผ่านสื่อสังคมออนไลน์” พบว่ากลุ่มประชากรที่ไม่รู้จักการกลั่นแกล้งผ่านสื่อสังคมออนไลน์มีถึงร้อยละ 13.2 โดยเพศชายจะไม่รู้จักมากกว่าเพศหญิง (ร้อยละ 57.1 เปรียบเทียบร้อยละ 42.9) กำลังศึกษาชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 และปีที่ 5 ในสัดส่วนเท่ากัน (ร้อยละ 42.9) มีสัดส่วนของสถานภาพครอบครัวอยู่กับบิดามารดา ร้อยละ 71.4 และมีสัดส่วนของอาชีพผู้ปกครองรับจ้าง (ร้อยละ 85.7) รู้จัก/เคยใช้สื่อสังคมออนไลน์ (ร้อยละ 100) ใช้เครือข่ายสื่อสังคมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือ (ร้อยละ 100) ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ น้อยกว่า 1 ชั่วโมงต่อวัน และมากกว่า 6 ชั่วโมงต่อวัน (ร้อยละ 42.9) รับรู้ในเรื่องพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางกายภาพว่าเป็นสิ่งที่ไม่ดี/ไม่ควรทำ (ร้อยละ 100) รับรู้ในเรื่องพฤติกรรม

วิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ กรุงเทพฯ 10110

College of Social Communication Innovation, Srinakharinwirot University, Bangkok 10110

Corresponding author; email: sammiti.Q@gmail.com

(Received: 6 January 2021; Revised: 1 May 2021; Accepted: 12 May 2021)

การกลั่นแกล้งผ่านสื่อสังคมออนไลน์เป็นสิ่งที่ไม่ดี/ไม่ควรทำ (ร้อยละ 100) ผลการศึกษาเชิงคุณภาพพบว่า หลังจากรับชมสื่อภาพยนตร์ กลุ่มตัวอย่างมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการกลั่นแกล้งผ่านสื่อสังคมออนไลน์มากขึ้น สามารถอธิบายเนื้อหาจากสื่อภาพยนตร์ว่าการกลั่นแกล้งนั้นเป็นสิ่งที่ไม่ดี/ไม่ควรกระทำ มีความเข้าใจถึงความรู้สึกของผู้ที่ถูกกลั่นแกล้งว่าได้รับผลกระทบทางด้านต่างๆ รวมไปถึงผลกระทบที่ส่งไปถึงผู้ที่เป็นคนกลั่นแกล้งผู้อื่นอีกด้วย นอกจากนี้ กลุ่มตัวอย่างรู้สึกว่าการไม่ต้องการเป็นผู้ถูกกลั่นแกล้ง และไม่ต้องการกลั่นแกล้งผู้อื่น และนำไปสู่ความตั้งใจในการลดพฤติกรรมการกลั่นแกล้งผู้อื่นของกลุ่มตัวอย่างในที่สุด

คำสำคัญ: การกลั่นแกล้งผ่านสื่อ สังคมออนไลน์ สื่อภาพยนตร์ส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรม

Abstract

The objectives of this research are 1) to experiment with using films as a medium to create recognition in reducing cyberbullying behavior of youth through online social media, 2) to study to effect of using academic film media to promote morality and ethics, and create recognition in reducing cyberbullying behavior of youth in school. This study employed mixed method research by collecting quantitative data to obtain the overview of the study. Then the samples were screened for the qualitative research through in-depth study of the data. The population of this study was 53 primary-level students from Wat Adisorn School, ranging from Prathom 2 to 6. Screening the sample population for the qualitative research resulted in a group of 15 students for the study. The quantitative data indicated that out of 53 students 64.2% were male; 22.6% each were in Prathom 3 and 4; 58.5% lived with their parents; 79.2% of the parents were employees; 100% used or knew of at least one social media platform; 98.1% used social media through mobile phones; and 43.4% spend less than one hour on social media in one day; and 100% realized that bullying was bad. Furthermore, when one focused on those having no recognition of cyberbullying through social media, one discovered that 13.2% did not recognize cyberbullying through social media with higher percentage of male than female (57.1% vs. 42.9%); 42.9% each studied in Prathom 3 and 5; 71.4% lived with their parents; 85.7% of the parents were employees; 100% used or knew of at least one social media platform; 100% used social media through mobile phones; and 42.9% each spend less than one hour or more than six hours on social media in one day; 100% realized that physical bullying was bad; and 100% realized that cyberbullying through social media was bad. After viewing the film media, the sample group gained better understanding about cyberbullying through social media and were able to explain the content of the film showing that cyberbullying was bad. They also empathized with the ones being bullied as well as the bullies on the impact in various aspects. Moreover, the sample group did not want to be either the one being bullied or the bully, bringing about the intention to reduce their cyberbullying behaviors eventually.

Keywords: Cyberbullying, Social media, Film media promotes morality and ethics

บทนำ

ปัญหาการใช้ความรุนแรงในเยาวชนเป็นสิ่งที่ยังคงเกิดขึ้นในประเทศไทย เป็นปัญหาที่มีมาอย่างต่อเนื่อง และทวีความรุนแรงมากขึ้นเรื่อยๆ สาเหตุของความรุนแรงดังกล่าวมีที่มาจากหลายปัจจัย ซึ่งหนึ่งในปัจจัยที่มีบทบาทสำคัญในปัจจุบันคือ ‘การกลั่นแกล้งรังแกกัน’ โดยผู้ที่ถูกรังแกจะได้รับผลกระทบทั้งทางร่างกายและจิตใจ ไม่ว่าจะเป็นการขูดรีด ขกต้อย ใส่ร้าย หรือการถูกเพิกเฉยไม่ให้เข้ากลุ่ม ซึ่งการกลั่นแกล้งในเยาวชนมักจะถูกมองข้ามและคิดว่าไม่ใช่ปัญหาใหญ่ หรือคิดว่าเป็นเพียงการหยอกล้อกันเล่น แต่กลับเป็นการสร้างบาดแผลให้ผู้ถูกรังแก หรือในทางกลับกัน ผู้รังแกอาจจะเพิ่มความรุนแรงในการรังแกกลั่นแกล้ง หากไม่ได้รับการแก้ไข (มูลนิธิพิทักษ์สิทธิเด็ก, 2559: ออนไลน์)

ในอดีตที่ผ่านมาพฤติกรรมกรรมการกลั่นแกล้งจะอยู่ในรูปแบบการกลั่นแกล้งทางกายภาพ แต่ปัจจุบันมีรูปแบบการกลั่นแกล้งที่แตกต่างออกมา คือการกลั่นแกล้งผู้อื่นบนพื้นที่สาธารณะออนไลน์ หรือ Cyber Bullying ในภาษาอังกฤษ โดยจากการสำรวจของนิด้าโพล (Nida Poll) เรื่อง “ทัศนคติของเด็กและเยาวชนต่อพฤติกรรมกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์” พบว่า ส่วนใหญ่ร้อยละ 96.59 ระบุว่าใช้เฟซบุ๊ก (Facebook) เป็น ช่องทางในการกลั่นแกล้ง อีกทั้งยังพบว่าพฤติกรรมกรรมการรังแก การกลั่นแกล้งกันทำให้ผู้อื่นเสียหาย หรือเดือดร้อน ปรากฏเป็นการโพสต์ (Post) คำต่อ พุดจาต่อเสียด ใส่ร้าย ดูถูก หรือพูดร้ายมากที่สุด (นิด้าโพลแห่งประเทศไทย, 2560: ออนไลน์) นอกจากนี้จากรายงานของ ‘กลุ่มการศึกษาเพื่อความเป็นไท’ ยังได้ระบุถึงรูปแบบของการใช้ความรุนแรงในประเทศไทยซึ่งมีที่มาจากการกลั่นแกล้งไว้ในทำนองเดียวกันดังนี้ ‘การกลั่นแกล้ง’ (Bully) เป็น รูปแบบหนึ่งของความรุนแรงในสถานศึกษา การกลั่นแกล้งนั้นมีหลากหลายรูปแบบไม่ว่าจะเป็น การทุบตี ซึ่งส่งผลทางกายภาพ หรือการคำต่อ เสียดสี เหยียด ล้อเลียนบมด้อยของคนที่ต้องการการกลั่นแกล้ง ซึ่งส่งผลต่อสภาพจิตใจ หรือแม้แต่การขโมยของ เพื่อนำไปข่มขู่ก็ถือว่าเป็นการกลั่นแกล้งในรูปแบบหนึ่ง แม้ว่าจะมีหลายคนเชื่อว่าประเทศไทยนั้นอยู่กันอย่างเป็นมิตร มีน้ำใจต่อกัน ช่วยเหลือเกื้อกูลกัน แต่จากสถิติพบว่าประเทศไทย มีเด็กถูกรังแกในสถานศึกษาปีละประมาณ 6 แสนคน ปัจจุบันประเทศไทยอยู่ในอันดับ 2 ของโลก จากการรายงานของกรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุขในปัจจุบัน ความรุนแรงอีกประการในสถานศึกษาที่มักเกิดขึ้นกับนักเรียนและนักศึกษา คือ การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ (Cyberbullying) ซึ่งใช้วิธีการที่แตกต่างออกไป ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ ความรุนแรงดังกล่าวอาจไม่มีผลกระทบทางกายภาพ แต่ผู้ถูกรังแก มักจะได้รับผลกระทบทางจิตใจเป็นอย่างมาก และบางครั้งหาตัวผู้กระทำมิได้ เพราะตัวผู้ถูกรังแกอาจไม่รู้จำผู้กระทำ (กลุ่มการศึกษาเพื่อความเป็นไท, 2561: ออนไลน์)

นอกจากนี้จากรายงานของกลุ่มการศึกษาเพื่อความเป็นไทยังพบว่า ปัญหาความรุนแรงในสถานศึกษาที่เกิดขึ้นจาก ‘การกลั่นแกล้ง’ ในสถานศึกษานั้นยังมิได้รับการแก้ปัญหาอย่างจริงจัง ในบางสถาบันเมื่อเกิดเรื่องกลับให้มีการปกปิดเรื่องราวมากกว่าการตีแผ่เพราะเป็นห่วงชื่อเสียงของสถาบัน รวมทั้งความกลัวของผู้ถูกลั่นแกล้งเอง จนไม่กล้าบอกคนอื่น และเลือกที่จะเก็บปัญหาเหล่านั้นไว้คนเดียว จนนำไปสู่การโดนทำร้ายร่างกายอย่างต่อเนื่อง เป็นโรคซึมเศร้า จนอาจถึงขั้นตัดสินใจจบชีวิตตัวเองลง แต่ที่น่าเศร้าใจไปกว่านั้นคือ ผู้กระทำคิดว่าการกลั่นแกล้งนั้นเป็นเรื่องปกติ (กลุ่มการศึกษาเพื่อความเป็นไท, 2561: ออนไลน์)

จากข้อมูลข้างต้นทำให้ผู้วิจัยตระหนักถึงความสำคัญของปัญหาที่จำเป็นต้องได้รับการแก้ไขอย่างเร่งด่วน เนื่องจากปัญหาการกลั่นแกล้งดังกล่าวอาจส่งผลไปสู่ปัญหาสังคมที่ใหญ่ขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งอาจก่อให้เกิดปัญหาด้านคุณภาพชีวิตของเยาวชนในสังคมไทย นอกจากนี้ปัจจุบันยังเป็นยุคแห่งความก้าวหน้า

ทางการสื่อสารและเทคโนโลยีด้านสื่อ มีการเผยแพร่กระจาย ข่าวสาร ข้อมูลไปได้อย่างกว้างไกลและรวดเร็ว ความก้าวหน้าดังกล่าวนี้มีทั้งคุณและโทษ ซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อเยาวชนผู้ไม่รู้เท่าทันสื่อที่ถูกนำมาใช้เป็นเครื่องมือในการกลั่นแกล้งรังแกกัน ดังนั้นการศึกษาวิจัยเพื่อหาหนทางป้องกัน หรือลดปัญหาความรุนแรงในสถานศึกษา จึงเป็นประเด็นการวิจัยที่ภาครัฐควรให้ความสนใจและสนับสนุน

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยของหอภาพยนตร์องค์การมหาชน พบว่าหอภาพยนตร์ได้เคยจัดทำโครงการ ‘โรงหนังโรงเรียน’ ซึ่งเป็นหนึ่งในโครงการนารองที่ขยายบทบาทของสื่อภาพยนตร์ จากบทบาทด้านความบันเทิงไปสู่บทบาทในเชิงวิชาการ โครงการโรงหนังโรงเรียนมีส่วนในการให้ความรู้ และเสริมสร้างคุณธรรม จริยธรรม รวมทั้งมีส่วนช่วยสร้างพฤติกรรมที่พึงประสงค์และลดพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมให้กับเยาวชนที่เข้าร่วมประสบการณ์ได้เป็นอย่างดี โดยเรียนรู้ผ่านสื่อภาพยนตร์ที่มีองค์ประกอบภาพและเสียงที่ทรงพลังต่อความรู้สึกนึกคิดของผู้ชม โครงการโรงหนังโรงเรียนดังกล่าวนี้ ได้ดำเนินการโดยนำนักเรียนจากโรงเรียนทั่วประเทศมาเข้าชมภาพยนตร์ที่หอภาพยนตร์ ซึ่งตั้งอยู่อำเภอพุทธมณฑล จังหวัดนครปฐม นอกจากนี้ยังปรากฏว่ามีการส่งเสริมการใช้สื่อภาพยนตร์เพื่อพัฒนาความรู้ในเชิงสาระบันเทิงไปยังพื้นที่ทางไกล โดยเริ่มต้นจากโรงเรียนที่อยู่ในชุมชนท้องถิ่นทางไกล ภายในอำเภอภักดีชุมพล จังหวัดชัยภูมิ เป็นต้น

จากการติดตามการดำเนินงานของโครงการโรงหนังโรงเรียนที่ริเริ่มไว้โดยหอภาพยนตร์ดังกล่าว ผู้วิจัยพบว่าแนวคิดของโครงการดังกล่าวมีคุณค่า และมีความสำคัญต่อระบบการให้การศึกษานอกโรงเรียนที่มุ่งเน้นการพัฒนาเยาวชนให้เป็นบุคคลที่มีความสมบูรณ์ทั้งร่างกายและจิตใจ รวมทั้งเป็นการบ่มเพาะเยาวชนให้เติบโตมาเป็นทั้ง ‘คนเก่งและคนดี’ อย่างไรก็ตาม ผู้วิจัยพบว่า ขอบเขตของการดำเนินงานของโครงการโรงหนังโรงเรียนที่ดำเนินการโดยหอภาพยนตร์ดังกล่าว มีขอบเขตพื้นที่ในการดำเนินงานที่ยังจำกัด ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากปัจจัยหลายด้าน อาทิ งบประมาณในการสนับสนุนโครงการ หรือปัจจัยด้านการเดินทางในการเข้าร่วมชมภาพยนตร์ หรืออาจมีปัจจัยร่วมประการอื่นๆ ผู้วิจัยจึงตั้งคำถามเกี่ยวกับการพัฒนาและสืบสานความคิด รวมทั้งขยายฐานของการดำเนินโครงการโรงหนังโรงเรียนไว้ว่า หากโครงการดังกล่าวมีแนวร่วมหรือพันธมิตรทางวิชาการที่จักช่วยให้โครงการได้ขยายไปสู่พื้นที่การเรียนรู้อื่นๆ ที่ทางไกล อาจจะสามารถทำให้บทบาทของภาพยนตร์ในเชิงวิชาการขยายขอบเขตได้อย่างรวดเร็วขึ้นหรือไม่ และหากมีสถาบันการศึกษาที่เปดสอนด้านภาพยนตร์ที่มีศักยภาพและมีความรู้ความเข้าใจในปัญหาของคนในพื้นที่ช่วยในการดำเนินโครงการ อาจจะ เปนปัจจัยให้โครงการโรงหนังในโรงเรียนขยายตัวและช่วยแก้ปัญหาของเยาวชนในพื้นที่โดยตรงประเด็นยิ่งขึ้น จากเหตุผลดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยได้เล็งเห็นถึงความเป็นไปได้ที่จะทำการวิจัยรวมกับการดำเนินโครงการฉายภาพยนตร์ในโรงเรียน โดยในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้เลือกลงพื้นที่ในโรงเรียน ‘วัดอดิศร’ ตั้งอยู่ตำบลบึงทองหลาง อำเภอลำลูกกา จังหวัดปทุมธานี ซึ่งผู้วิจัยพบว่าเป็นพื้นที่ที่เหมาะสมกับการเป็นต้นแบบของโครงการวิจัยในประเด็น ‘โรงหนังแห่งปัญญา’ เนื่องจากเมื่อผู้วิจัยลงไปสำรวจเบื้องต้นพบว่า โรงเรียนวัดอดิศรเป็นโรงเรียนขนาดเล็ก และยังเป็นโรงเรียนที่มีสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมกับการส่งเสริมในด้านคุณธรรมและจริยธรรม เนื่องจากเป็นโรงเรียนวิถีพุทธ น่าจะใช้เป็นพื้นที่ต้นแบบในการดำเนินการวิจัยที่เหมาะสมกับการใช้สื่อภาพยนตร์ในการส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรมและลดพฤติกรรมการกลั่นแกล้งผ่านสื่อสังคมออนไลน์ของเยาวชนได้เป็นอย่างดี ในการนี้วิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคมในฐานะสถาบันที่เปิดสอนด้านภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล และเป็นหน่วยงานที่ผลิตบุคลากรทางด้านภาพยนตร์ ซึ่งผู้วิจัยเป็นหนึ่งในบุคลากรทางวิชาการของวิทยาลัยฯ นี้ จึงเล็งเห็นวาทศักยภาพของสถาบันอาจจะสามารถสืบสานแนวคิดของโครงการ ‘โรงหนังโรงเรียน’ และช่วยขยายบทบาทของสื่อภาพยนตร์เพื่อสร้างประโยชน์ทางการศึกษาและการบริการวิชาการสู่สังคมได้ใน

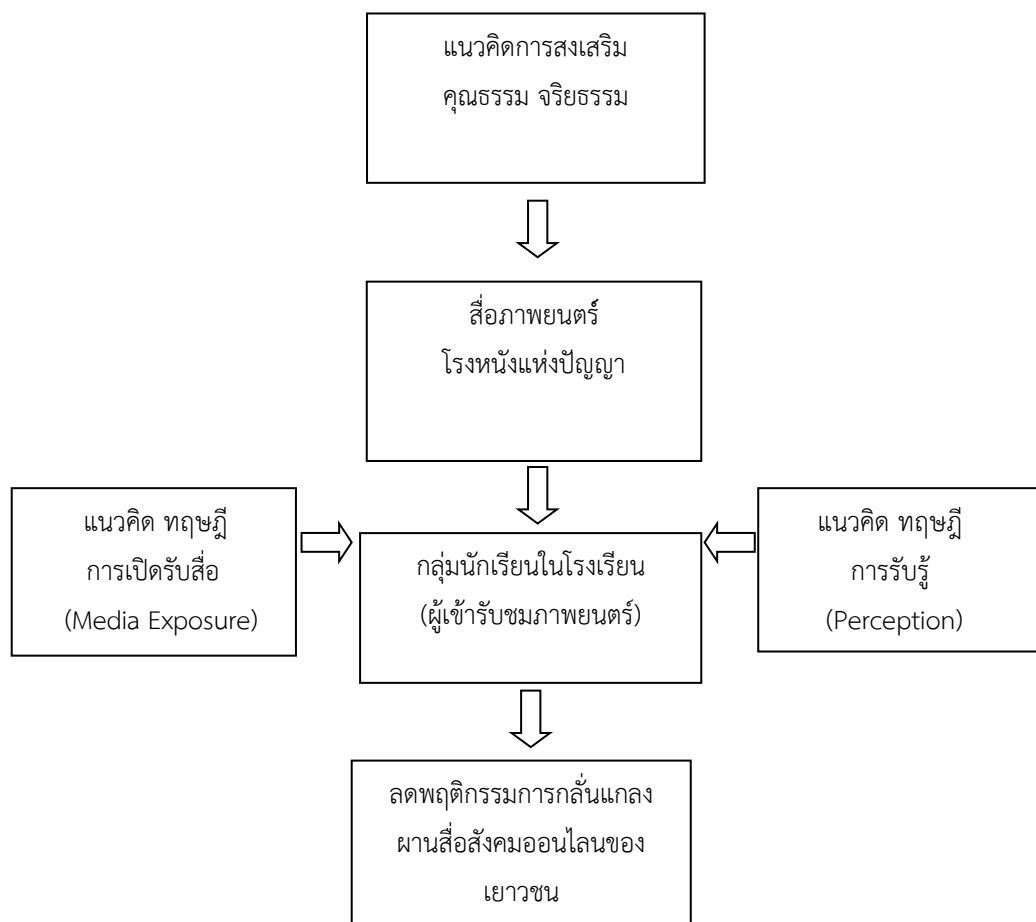
วงกว้าง จากเหตุผลดังกล่าว ผู้วิจัยจึงนำมาตั้งเป็นประเด็นในการศึกษาในหัวข้อเรื่อง “*โรงหนังแห่งปัญญา : การใช้สื่อภาพยนตร์เพื่อส่งเสริม คุณธรรม จริยธรรมและลดพฤติกรรมการกลั่นแกล้งผ่านสื่อสังคมออนไลน์ของเยาวชน*” ทั้งนี้ ผู้วิจัยพบว่าการศึกษารื่อง ดังกล่าวนี้อาจก่อให้เกิดประโยชน์ในการพัฒนาและส่งเสริมเยาวชนผู้เป็นกำลังสำคัญ และอนาคตของประเทศชาติให้ได้มีภูมิคุ้มกันที่เข้มแข็งทางจิตใจและทางสังคม เพื่อให้สามารถเติบโตขึ้นอย่างเป็นผู้ที่ชาญฉลาดและรู้เท่าทัน คุณและโทษของสื่อและนวัตกรรมที่เปลี่ยนแปลงอย่างไม่หยุดยั้ง

วัตถุประสงค์

1. เพื่อทดลองใช้ภาพยนตร์เป็นสื่อในการสร้างการรับรู้ในเรื่องการลดพฤติกรรมการกลั่นแกล้งผ่านสื่อสังคมออนไลน์ของเยาวชน
2. เพื่อศึกษาผลการใช้สื่อภาพยนตร์ในเชิงวิชาการเพื่อสร้างการรับรู้ในเรื่องการลดพฤติกรรมการกลั่นแกล้งผ่านสื่อสังคมออนไลน์และส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรมของเยาวชนในโรงเรียน

กรอบแนวคิดในการวิจัย

การวิจัย เรื่อง “*โรงหนังแห่งปัญญา : การใช้สื่อภาพยนตร์เพื่อส่งเสริม คุณธรรม จริยธรรมและลดพฤติกรรมการกลั่นแกล้งผ่านสื่อสังคมออนไลน์ของเยาวชน*” ผู้วิจัยกำหนดแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องโดยใช้แนวคิดสำคัญต่อการศึกษาวิจัย 4 กลุ่มแนวคิด ได้แก่ 1) แนวคิดและทฤษฎีการกลั่นแกล้งในสื่อสังคมออนไลน์ 2) แนวคิด ทฤษฎี เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเปิดรับสื่อ 3) แนวคิดและทฤษฎีการสร้างการรับรู้ และ 4) แนวคิดและทฤษฎีภาพยนตร์เพื่อการศึกษาและส่งเสริม คุณธรรม จริยธรรม ซึ่งผู้วิจัยได้ทบทวนวรรณกรรม 4 กลุ่มงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำข้อมูลที่ค้นคว้าดังกล่าวข้างต้นมาตั้งเป็นกรอบแนวคิดการวิจัยดังภาพต่อไปนี้



ภาพ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

คำถามการวิจัย

จากความสำคัญและที่มาของปัญหาดังกล่าวข้างต้น ทำให้ผู้วิจัยตั้งคำถามดังนี้

- 1) การทดลองใช้ภาพยนตร์เป็นสื่อจะสามารถสร้างการรับรู้ในเรื่องการลดพฤติกรรมการกลั่นแกล้งผ่านสื่อสังคมออนไลน์ของเยาวชนได้หรือไม่ ถ้าได้ จะมีกระบวนการในการใช้สื่อและสร้างการรับรู้ได้อย่างไร
- 2) การทดลองใช้ภาพยนตร์เป็นสื่อนอกจากจะสร้างการรับรู้ในเรื่องการลดพฤติกรรมการกลั่นแกล้งผ่านสื่อสังคมออนไลน์แล้ว จะสามารถส่งผลไปถึงการส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรมของเยาวชนในโรงเรียนได้หรือไม่ ถ้าได้ จะมีกระบวนการในการใช้สื่อในการส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรมได้อย่างไร

จากคำถามการวิจัยดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยจึงนำมาตั้งเป็นประเด็นในการศึกษาในหัวข้อเรื่อง “โรงหนังแห่งปัญญา : การใช้สื่อภาพยนตร์เพื่อส่งเสริม คุณธรรม จริยธรรมและลดพฤติกรรมการกลั่นแกล้งผ่านสื่อสังคมออนไลน์ของเยาวชน” ทั้งนี้ ผู้วิจัยพบว่าการศึกษารื่องดังกล่าวนี้ก่อให้เกิดประโยชน์ในการพัฒนาและส่งเสริมเยาวชนผู้เป้นกำลังสำคัญ และอนาคตของประเทศชาติให้ได้มีภูมิคุ้มกันที่เข้มแข็งทางจิตใจและทางสังคม เพื่อให้สามารถเติบโตขึ้นอย่างเป้นผู้ที่ชาญฉลาดและรู้เท่าทันคุณและโทษของสื่อและนวัตกรรมที่เปลี่ยนแปลงอย่างไม่หยุดยั้ง

วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ประชากรในการวิจัยคือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2-6 ทุกคนของโรงเรียนวัดอติสร ตำบลบึงทองหลาง อำเภอลำลูกกา จังหวัดปทุมธานี ซึ่งเป็นโรงเรียนวิถีพุทธ และมีโอกาสในการเข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์จำนวนทั้งหมด 53 คน เนื่องจากผู้วิจัยต้องการให้การวิจัยครั้งนี้ เป็นการศึกษาต้นแบบ เพื่อที่จะมีโอกาสในการขยายผลการศึกษาในกลุ่มประชากรที่มีขนาดใหญ่ขึ้นในอนาคต การเลือกกลุ่มประชากรครั้งนี้ จึงเลือกกลุ่มประชากรที่มีขนาดเล็ก เพื่อที่จะสามารถเข้าถึงกลุ่มประชากรทั้งหมดของโรงเรียนเพื่อทำการวิจัยได้ครอบคลุมกลุ่มประชากรทั้งหมด

โดยการวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยแบบผสม (Mixed-Method) โดยการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) จะใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บข้อมูล ซึ่งสำหรับการวิจัยในครั้งนี้ จะเป็นการทำแบบทดสอบ ก่อนและหลังการทดลอง (Pretest-Posttest) โดยให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2-6 ทั้งหมดจำนวน 53 คน ทำแบบทดสอบก่อนการทดลอง เพื่อที่จะทราบถึงความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการกลั่นแกล้งของนักเรียน เมื่อได้ข้อมูลก่อนการทดลองเรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัยได้ให้นักเรียนชมภาพยนตร์แอนิเมชัน เรื่อง รามเกียรติ์ ตอน กำเนิดรามเกียรติ์ มีความยาวประมาณ 6 นาที โดยมีเนื้อหาเกี่ยวกับผู้ที่เป็นคนธรรมดาแต่ถูกกลั่นแกล้งเป็นระยะเวลานาน จนมีความโกรธ เสียใจ คับแค้นใจและกลายเป็นคนที่คิดร้ายทำลายผู้อื่นในที่สุด ซึ่งเนื้อหาจากภาพยนตร์จะสอนเกี่ยวกับคุณธรรมและจริยธรรมได้ว่า หากกลั่นแกล้งผู้อื่นก็อาจจะโดนผู้อื่นกลั่นแกล้งกลับได้ หรือผู้ที่ถูกกลั่นแกล้งนั้น เป็นผู้ที่น่าสงสาร จะได้รับความทุกข์ใจ และอาจจะทำให้มีความโกรธแค้นและคิดไม่ดีในที่สุดได้ จากเนื้อหาของภาพยนตร์แอนิเมชันเป็นสื่อเหมาะสมกับวัยของกลุ่มประชากร เนื้อหาภาพ เสียงสามารถเข้าใจได้ง่าย เนื่องจากกลุ่มประชากรในการศึกษาในครั้งนี้ผู้น้อยอยู่ในช่วงวัยเด็กจึงควรใช้สื่อที่มีความเหมาะสมจะทำให้กลุ่มประชากรสามารถเข้าใจเนื้อหาได้มากขึ้น



ภาพ 1 ภาพภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง รามเกียรติ์ ตอน กำเนิดรามเกียรติ์

ที่มา: <https://youtu.be/VTr4BJ1KfkE>

และเมื่อกลุ่มประชากรชมภาพยนตร์แอนิเมชันแล้ว ผู้วิจัยจึงให้กลุ่มประชากรทำแบบทดสอบหลังชมภาพยนตร์ เพื่อศึกษาถึงการรับรู้ในเรื่องการลดพฤติกรรมการกลั่นแกล้งว่ามีการรับรู้เปลี่ยนแปลงไปจากก่อนที่จะรับชมสื่อภาพยนตร์หรือไม่ นอกจากนี้ ข้อมูลจากการวิจัยเชิงปริมาณได้แสดงผลการคัดกรองกลุ่มตัวอย่างที่เคยมีพฤติกรรมการกลั่นแกล้งผู้อื่น และเคยโดยผู้อื่นกลั่นแกล้ง เพื่อที่จะเป็นตัวอย่างในการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) และสนทนากลุ่ม (Focus Group Discussion) เพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงลึกของกลุ่มตัวอย่างที่เคยมีประสบการณ์การกลั่นแกล้งผู้อื่น และเคยถูกผู้อื่นกลั่นแกล้ง ในประเด็นเกี่ยวกับความรู้ความเข้าใจ พฤติกรรมการกลั่นแกล้ง รวมไปถึงความรู้สึก ความเข้าใจเกี่ยวกับการกลั่นแกล้งก่อนและ

หลังจากรับชมภาพยนตร์แอนิเมชันรามเกียรติ์ เพื่อให้ได้ข้อมูลในการศึกษาได้ครอบคลุมวัตถุประสงค์การวิจัยเพิ่มมากขึ้น

หลังจากการเก็บรวบรวมข้อมูลแล้ว ผู้วิจัยจะนำข้อมูลจากแบบสอบถามที่ได้มีการรวบรวมไว้ไปวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ โดยใช้วิธีวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ (Quantitative Data Analysis) โดยการวิเคราะห์สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistic) โดยจะใช้ค่าร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) ในการนำเสนอ และการวิเคราะห์แบบตารางไขว้ (cross-tabulation) เพื่ออธิบายความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรเพื่อให้เห็นภาพการศึกษาที่ชัดเจนยิ่งขึ้น

ผลการวิจัย

การสรุปผลงานวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยจะแยกการสรุปผลตามวิธีการวิจัย อันได้แก่ วิธีวิจัยเชิงปริมาณ และวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ รายละเอียดดังนี้

ผลการวิจัยเชิงปริมาณ

ลักษณะทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มประชากรในการศึกษาในครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนโรงเรียนวัดอดิสร ที่กำลังศึกษาชั้นประถมศึกษาปีที่ 2-6 จำนวน 53 คน จากการสำรวจพบว่า เป็นเพศชาย ร้อยละ 64.2 และเป็นเพศหญิง ร้อยละ 35.8 กำลังศึกษาชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 และ ปีที่ 4 ในสัดส่วนที่เท่ากัน คือร้อยละ 22.6 รองลงมาคือระดับการศึกษาประถมศึกษาปีที่ 5 และปีที่ 6 ในสัดส่วนที่เท่ากัน คือ ร้อยละ 20.8 และลำดับสุดท้ายคือชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ร้อยละ 13.2 ส่วนใหญ่มีสถานภาพครอบครัว อาศัยอยู่กับบิดามารดา ร้อยละ 58.5 และอาศัยอยู่กับบิดาหรือมารดา ร้อยละ 41.5 ผู้ปกครองมีอาชีพ รับจ้างสูงถึง ร้อยละ 79.2 ประกอบอาชีพรับราชการ/รัฐวิสาหกิจค้าขาย และอื่นๆ ในสัดส่วนที่เท่ากัน คือร้อยละ 5.7 และประกอบอาชีพเกษตรกร/เลี้ยงสัตว์ ร้อยละ 3.8

พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์

มีความรู้จัก/การเคยใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยสามารถแบ่งสัดส่วนได้ดังนี้ รู้จัก/เคยใช้เฟสบุ๊ก สูงถึงร้อยละ 73.6 ลำดับต่อมาคือ ยูทูบ ร้อยละ 69.8 เกมออนไลน์ ร้อยละ 56.6 ไลน์ ร้อยละ 49.1 อินสตราแกรม ร้อยละ 26.4 และ ทวิตเตอร์ ร้อยละ 18.9 เข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือมากที่สุดสูงถึง ร้อยละ 98.1 แล้วเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์ เพียงร้อยละ 1.9 ใช้เวลาในการเข้าใช้สื่อสังคมออนไลน์ต่อวัน น้อยกว่า 1 ชั่วโมงต่อวัน ร้อยละ 43.4 รองลงมาคือ เข้าใช้ 1-3 ชั่วโมงต่อวัน ร้อยละ 32.1 มากกว่า 6 ชั่วโมงต่อวัน ร้อยละ 15.1 และใช้เวลา 4-6 ชั่วโมงต่อวัน ร้อยละ 9.4

การรับรู้เรื่องพฤติกรรมการกลั่นแกล้ง

กลุ่มประชากรทั้งหมดมีการรับรู้ว่าการแกล้งแหย่เพื่อน การเตะ ต่อย ถีบ ชก เขกหัวเพื่อน การทำท่าล้อเลียนร่างกายเพื่อน การล้อเพื่อนให้เพื่อนคนอื่นหัวเราะ การบอกให้เพื่อนคนอื่นไม่ไปเล่นกับคนที่เราล้อเลียน เป็นสิ่งที่ไม่ดี/ไม่ควรทำ นอกจากนี้กลุ่มประชากรทั้งหมดมีการรับรู้ว่าการโพสต์ภาพหน้าเพื่อนให้คนอื่นดูแล้วตลกในเฟสบุ๊ก ไลน์ อินสตราแกรมโดยที่เจ้าของภาพไม่รู้ หรือการส่งต่อภาพหน้าเพื่อนที่ดูแล้วตลกไปที่แชทไลน์ของเพื่อนคนอื่น ๆ โดยเจ้าของภาพไม่รู้ หรือการเขียนข้อความถึงเพื่อนโดยใช้คำหยาบในเฟสบุ๊ก และการขอรบกวนหรือเงินจากเพื่อนแลกกับการไม่ส่งต่อหรือแชร์ภาพเพื่อนที่ตลกในเฟสบุ๊ก ไลน์ อินสตราแกรมเป็นสิ่งที่ไม่ดี/ไม่ควรทำสอดคล้องกับงานวิจัยของ ณัฐรัชต์ สามะ พิมพัลย์ บุญมงคล และธณภูมิ สามัคคีธรรม (2557) ที่พบว่า รูปแบบของการรังแกที่รับรู้ประกอบด้วย การโจมตีหรือใช้วาจาหยาบคายผ่านอินเทอร์เน็ตและ

โทรศัพท์มือถือ การคุกคามทางเพศออนไลน์ การแอบอ้างชื่อหรือตัวตนของผู้อื่นเพื่อให้ร้าย รวมไปถึงการสร้างกลุ่มขึ้นมาเพื่อโจมตีบุคคลอื่น

กลุ่มประชากรเคยมีพฤติกรรมการกลั่นแกล้งเพื่อนผ่านสื่อสังคมออนไลน์: เคยนำภาพของเพื่อนที่ดูแล้วตกไปลงเฟสบุ๊ก/ไลน์/ยูทูบฯโดยเพื่อนไม่รู้ตัว ร้อยละ 5.7 และไม่เคยมีพฤติกรรมการกลั่นแกล้ง ร้อยละ 94.3 มีพฤติกรรมการกลั่นแกล้งเพื่อนผ่านสื่อสังคมออนไลน์: การพิมพ์ว่าเพื่อนในเฟสบุ๊ก ร้อยละ 17.0 และไม่เคยมีพฤติกรรมการกลั่นแกล้ง ร้อยละ 83.0 มีพฤติกรรมการกลั่นแกล้งเพื่อนผ่านสื่อสังคมออนไลน์: เคยแสดงความคิดเห็นล้อเลียนหรือใช้คำหยาบคายในเฟสบุ๊กเพื่อน ร้อยละ 5.7 และไม่เคยมีพฤติกรรมการกลั่นแกล้ง ร้อยละ 94.3 มีพฤติกรรมการกลั่นแกล้งเพื่อนผ่านสื่อสังคมออนไลน์: ใช้เฟสบุ๊กหรือไลน์ปลอมแกล้งเพื่อน ร้อยละ 7.5 และไม่เคยมีพฤติกรรมการกลั่นแกล้ง ร้อยละ 92.5

พฤติกรรมการกลั่นแกล้งเพื่อนผ่านสื่อสังคมออนไลน์

กลุ่มประชากรเคยถูกเพื่อนนำภาพที่ดูแล้วตกไปลงเฟสบุ๊ก/ไลน์/ยูทูบฯโดยไม่รู้ตัว ร้อยละ 1.9 และไม่เคยถูกกลั่นแกล้ง ร้อยละ 98.1 เคยถูกกลั่นแกล้งเพื่อนผ่านสื่อสังคมออนไลน์:เคยถูกเพื่อนล้อหรือพิมพ์ว่าในเฟสบุ๊ก ร้อยละ 9.4 และไม่เคยถูกกลั่นแกล้ง ร้อยละ 90.6 เคยมีเพื่อนมาแสดงความคิดเห็นล้อเลียนหรือใช้คำหยาบคายในเฟสบุ๊ก ร้อยละ 13.2 และไม่เคยถูกกลั่นแกล้ง ร้อยละ 86.8 เคยถูกกลั่นแกล้งเพื่อนผ่านสื่อสังคมออนไลน์:เคยถูกเพื่อนใช้เฟสบุ๊กหรือไลน์ปลอมมาแกล้ง ร้อยละ 7.5 และไม่เคยถูกกลั่นแกล้ง ร้อยละ 92.5

การรู้จักคำว่า “ไซเบอร์บูลลี่” หรือการกลั่นแกล้งผ่านสื่อสังคมออนไลน์

กลุ่มประชากรรู้จัก คำว่า “ไซเบอร์บูลลี่” หรือการกลั่นแกล้งผ่านสื่อสังคมออนไลน์ สูงถึง ร้อยละ 86.8 และไม่รู้จักร้อยละ 13.2

การไม่รู้จักรู้จัก คำว่า “ไซเบอร์บูลลี่” หรือการกลั่นแกล้งผ่านสื่อสังคมออนไลน์จำแนกตามปัจจัย

นักเรียนชาย จะมีสัดส่วนของการไม่รู้จักรู้จัก คำว่า “ไซเบอร์บูลลี่” หรือการกลั่นแกล้งผ่านสื่อสังคมออนไลน์ สูงกว่านักเรียนหญิง (ร้อยละ 57.1 เปรียบเทียบกับ ร้อยละ 42.9) นักเรียนที่ไม่รู้จัก คำว่า “ไซเบอร์บูลลี่” หรือการกลั่นแกล้งผ่านสื่อสังคมออนไลน์ จะมีสัดส่วนระดับการศึกษาในระดับประถมศึกษาปีที่ 3 และปีที่ 5 ในสัดส่วนที่เท่ากันคือร้อยละ 42.9 และระดับประถมศึกษาปีที่ 2 ร้อยละ 14.3 มีสัดส่วนของสถานภาพครอบครัวอยู่กับบิดามารดา ร้อยละ 71.4 และอยู่กับบิดาหรือมารดา ร้อยละ 28.6 มีสัดส่วนของอาชีพผู้ปกครองรับจ้าง ร้อยละ 85.7 และอาชีพอื่นๆ 14.3

นักเรียนที่ไม่รู้จัก คำว่า “ไซเบอร์บูลลี่” หรือการกลั่นแกล้งผ่านสื่อสังคมออนไลน์ จะมีสัดส่วนของรู้จัก/เคยใช้สื่อสังคมออนไลน์ ร้อยละ 100.0 แหล่งที่ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ โทรศัพท์มือถือ ร้อยละ 100.0 ระยะเวลาที่ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ น้อยกว่า 1 ชั่วโมงต่อวัน และมากกว่า 6 ชั่วโมงต่อวัน ร้อยละ 42.9 และ 1-3 ชั่วโมงต่อวัน ร้อยละ 14.3

นักเรียนที่ไม่รู้จัก คำว่า “ไซเบอร์บูลลี่” หรือการกลั่นแกล้งผ่านสื่อสังคมออนไลน์จะมีสัดส่วนของการรับรู้ในเรื่องพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางกายภาพว่าเป็นสิ่งที่ไม่ดี/ไม่ควรทำ ร้อยละ 100.0 รับรู้ในเรื่องพฤติกรรมการกลั่นแกล้งผ่านสื่อสังคมออนไลน์เป็นสิ่งที่ไม่ดี/ไม่ควรทำ ร้อยละ 100.0

ผลการวิจัยเชิงคุณภาพ

ผลการศึกษาเชิงคุณภาพ ผู้วิจัยมุ่งอธิบายปัจจัยที่มีความสัมพันธ์ต่อการรับรู้เกี่ยวกับการกลั่นแกล้งผ่านทางสื่อสังคมออนไลน์ เพื่อนำไปสู่การส่งเสริมให้เกิดคุณธรรม จริยธรรมและลดพฤติกรรมการกลั่นแกล้งผ่านสื่อสังคมออนไลน์ของกลุ่มตัวอย่าง โดยการสัมภาษณ์เชิงลึกกลุ่มตัวอย่างที่เคยมีพฤติกรรมการกลั่นแกล้ง

ผู้อื่นและถูกผู้อื่นกลั่นแกล้งจำนวน 15 คน เพื่อให้กลุ่มตัวอย่างได้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับพฤติกรรมกลั่นแกล้ง โดยแบ่งประเด็นการศึกษาออกเป็น 6 คือ

1. ประเด็น เรื่อง ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการกลั่นแกล้งผ่านสื่อสังคมออนไลน์ ผ่านแนวคำถาม “การกลั่นแกล้งผ่านสื่อสังคมออนไลน์คืออะไร”
2. ประเด็น เรื่อง พฤติกรรมการกลั่นแกล้งเพื่อนผ่านสื่อสังคมออนไลน์ที่ผ่านมา ว่าเคยมีพฤติกรรมการกลั่นแกล้งหรือไม่ ผ่านแนวคำถาม “เคยกลั่นแกล้งเพื่อน ผ่านสื่อสังคมออนไลน์หรือไม่ และมีความรู้สึกอย่างไร”
3. ประเด็น เรื่อง พฤติกรรมที่ถูกกลั่นแกล้งเพื่อนผ่านสื่อสังคมออนไลน์ที่ผ่านมา ว่าเคยถูกการกลั่นแกล้งหรือไม่ ผ่านแนวคำถาม “เคยถูกเพื่อนกลั่นแกล้งผ่านสื่อสังคมออนไลน์หรือไม่ รู้สึกอย่างไร”
4. ความรู้สึกของกลุ่มตัวอย่าง หลังจากรับชมสื่อ “มินิรามเกียรติ์” ผ่านแนวคำถาม “หลังจากรับชมวิดีโอ “มินิรามเกียรติ์” แล้วมีความรู้สึกอย่างไร ได้อะไรจากหนังเรื่องนี้”
5. ความรู้เกี่ยวกับการกลั่นแกล้งที่กลุ่มตัวอย่างได้รับจากสื่อวิดีโอ ผ่านแนวคำถาม “วิดีโอ “มินิรามเกียรติ์” สอนเกี่ยวกับเรื่องของการกลั่นแกล้งอย่างไรบ้าง”
6. แนวความคิดของกลุ่มตัวอย่างเกี่ยวกับการกลั่นแกล้งผ่านสื่อสังคมออนไลน์ โดยผ่านแนวคำถาม “หลังจากดูวิดีโอ มินิรามเกียรติ์”

ผู้วิจัยได้ทำการสำรวจข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึกกลุ่มตัวอย่างที่ผ่านการคัดกรองผ่านการวิจัยเชิงปริมาณเป็นที่เรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัยสามารถอธิบายผลการศึกษาโดยจำแนกรายประเด็นที่ใช้ในการศึกษา ดังรายละเอียดต่อไปนี้



ภาพ 2 ภาพการแยกกลุ่มเพื่อทำแบบสอบถามกับนักเรียนในประเด็นความรู้เรื่อง “การกลั่นแกล้งออนไลน์”
ที่มา: ผู้วิจัย

ประเด็นที่ 1 เรื่องความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการกลั่นแกล้งผ่านสื่อสังคมออนไลน์

จากการสัมภาษณ์เชิงลึก พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับการกลั่นแกล้งผ่านสื่อสังคมออนไลน์ ว่าหมายถึงการกลั่นแกล้ง โดยมีความเข้าใจว่าการกลั่นแกล้งผ่านสื่อสังคมออนไลน์นั้น คือ การกลั่นแกล้ง ล้อเลียน หรือการนำรูปของเพื่อนที่ดูแล้วตลก เป็นรูปภาพที่เพื่อนไม่ชอบไปโพสต์ลงเฟซบุ๊กหรือไลน์ นอกจากนี้ จากการสัมภาษณ์เชิงลึกยังพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความเข้าใจว่า การกลั่นแกล้งผ่านสื่อสังคมออนไลน์นั้นเป็นสิ่งที่ไม่ดี เป็นการกระทำที่ทำให้ผู้ถูกกลั่นแกล้งเสียใจ

ประเด็นที่ 2 เรื่องการมีพฤติกรรมการกลั่นแกล้งเพื่อนผ่านสื่อสังคมออนไลน์

จากการสัมภาษณ์เชิงลึก เกี่ยวกับประเด็นเรื่องพฤติกรรมการกลั่นแกล้งผ่านสื่อสังคมออนไลน์ กลุ่มตัวอย่างให้ข้อมูลในทิศทางเดียวกันคือ ไม่เคยมีพฤติกรรมกลั่นแกล้งผ่านสื่อสังคมออนไลน์ แต่มีพฤติกรรมการกลั่นแกล้งเพื่อนทางกายภาพ และมีบางส่วนที่ให้ข้อมูลว่าเคยมีพฤติกรรมการกลั่นแกล้งผ่านสื่อสังคมออนไลน์ อันเนื่องมาจากความโกรธ การโพสต์ว่าเพื่อนเป็นการทำให้รู้สึกว่าได้ระบายอารมณ์โกรธ ในขณะที่มีกลุ่มตัวอย่างให้ข้อมูลว่า การกลั่นแกล้งเพื่อนบางอย่าง เช่น การโพสต์รูปเพื่อนนั้น เป็นการเล่นสนุกกับเพื่อน เพื่อนจะไม่โกรธ เพราะว่าเป็นการเล่นกัน

ประเด็นที่ 3 การเคยถูกกลั่นแกล้งผ่านสื่อสังคมออนไลน์

จากการสัมภาษณ์เชิงลึก พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่นั้น ไม่เคยถูกกลั่นแกล้งผ่านสื่อสังคมออนไลน์ มีกลุ่มตัวอย่างบางคนที่ให้ข้อมูลว่า เคยถูกเพื่อนกลั่นแกล้งทางกายภาพ และมีกลุ่มตัวอย่างที่ถูกกลั่นแกล้งผ่านสื่อสังคมออนไลน์ ซึ่งทำให้เกิดความเสียใจ เสียความรู้สึกและโกรธ เมื่อถูกกลั่นแกล้ง และมีวิธีการแก้ปัญหาเมื่อถูกกลั่นแกล้ง คือการแจ้งอาจารย์ให้ทราบ เพื่อให้อาจารย์เข้ามาช่วยในการแก้ไขปัญหา รวมไปถึงการแก้ไขปัญหาการถูกกลั่นแกล้งด้วยการบอกเพื่อนอย่างตรงไปตรงมาว่าไม่ชอบในการถูกกลั่นแกล้ง เพื่อเป็นการยุติการกลั่นแกล้ง และให้อภัยเพื่อนที่กลั่นแกล้งตนเอง

ประเด็นที่ 4 ความรู้ความเข้าใจที่ได้จากการดูวิดีโอเรื่อง “มินิรามเกียร์ตี”

จากการสัมภาษณ์เชิงลึก พบว่า หลังจากรับชมสื่อวิดีโอ เรื่อง มินิรามเกียร์ตีแล้ว กลุ่มตัวอย่างได้รับความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับกลั่นแกล้ง กล่าวคือ วิดีโอเรื่อง มินิรามเกียร์ตีนั้น สอนให้เป็นคนดี การกลั่นแกล้งคนอื่นเป็นสิ่งที่ไม่ดี ดังนั้นจึงไม่ควรกลั่นแกล้งเพื่อน เพราะจะทำให้เพื่อนเสียความรู้สึก ทำให้เกิดความรู้สึกที่ไม่ดีกับคนที่กลั่นแกล้งผู้อื่นรวมถึงความรู้สึกที่ไม่ต้องการให้ใครมาแกล้ง รู้สึกสงสารคนที่ถูกกลั่นแกล้ง นอกจากนี้ยังอาจจะทำให้ผู้ที่ถูกกลั่นแกล้งนั้น กลายเป็นคนที่ไม่ดี นอกจากนี้ ยังมีกลุ่มตัวอย่างที่มีความคิดว่าการกลั่นแกล้งเพื่อนนั้นเป็นสิ่งที่ไม่ดี และจะไม่ทำอีก การกลั่นแกล้งเพื่อนนั้น เป็นสิ่งที่ไม่ดี จะทำให้ผู้ที่ถูกกลั่นแกล้ง รู้สึกเจ็บเสียใจ และน่าสงสาร

ประเด็นที่ 5 ความรู้เรื่องการกลั่นแกล้งจากการดูวิดีโอ เรื่อง “มินิรามเกียร์ตี”

จากการสัมภาษณ์เชิงลึก พบว่า วิดีโอเรื่อง มินิรามเกียร์ตี ได้ให้ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับเรื่องการกลั่นแกล้ง กล่าวคือ กลุ่มตัวอย่างมีการรับรู้หลังจากดูวิดีโอ มินิเทศกัณฑ์ ว่า การแกล้งคนอื่นนั้นเป็นสิ่งที่ไม่ดี ไม่ควรทำ คนที่ถูกกลั่นแกล้งอาจจะเสียใจ เสียความรู้สึก เพราะสุดท้ายผู้ที่ถูกกลั่นแกล้ง อาจจะกลับมาทำร้ายเราในภายหลัง ถ้าหากว่าไม่อยากถูกกลั่นแกล้งก็ต้องไม่เริ่มแกล้งคนอื่นก่อน นอกจากนี้ยังเป็นการสอนว่าการแกล้งคนอื่นนั้นเป็นสิ่งที่ทำให้เราเป็นคนไม่ดี เป็นสิ่งที่ไม่ควรกระทำ

ประเด็นที่ 6 หลังจากการดูวิดีโอ เรื่อง มินิเทศกัณฑ์ มีความคิดอย่างไรกับเรื่องการกลั่นแกล้งผ่านสื่อสังคมออนไลน์

จากการสัมภาษณ์เชิงลึก พบว่า การที่กลุ่มตัวอย่างได้ดูวิดีโอ เรื่อง มินิเทศกัณฑ์แล้วนั้น มีความคิดเกี่ยวกับการกลั่นแกล้ง พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีทิศทางในการตอบคำถามไปในทิศทางเดียวกัน คือ การกลั่นแกล้งนั้นเป็นสิ่งที่ไม่ดี ไม่ควรทำ เพราะว่าคนที่โดนกลั่นแกล้งนั้นจะเกิดความเครียด ไม่ควรที่จะมีการกลั่นแกล้งกัน ผู้ที่ถูกกลั่นแกล้งนั้นไม่ได้รู้สึกสนุกสนานเหมือนผู้ที่เป็นฝ่ายกลั่นแกล้ง รวมไปถึงการมีความคิดเห็นว่า การกลั่นแกล้งนอกจากจะทำให้ผู้ที่ถูกกลั่นแกล้งเสียใจแล้ว อาจจะทำมาซึ่งการทะเลาะวิวาท ซึ่งหลังจากที่ได้ดูวิดีโอ มินิ

ทศกัณฐ์แล้วนั้น กลุ่มตัวอย่างที่มีพฤติกรรมการกลั่นแกล้งผู้อื่น ได้กล่าวว่า การกลั่นแกล้งเป็นสิ่งที่ไม่ดี แต่ว่าตอนนี้ยังเลิกไม่ได้ แต่จะลดพฤติกรรมการกลั่นแกล้งลง



ภาพ 3 ภาพนักเรียนโรงเรียนวัดค้อดิสร ชมสื่อภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “มินิรามเกียร์ด”
ที่มา: ผู้วิจัย

สรุปและอภิปรายผล

จากการวิจัยเรื่อง “โรงหนังแห่งปัญญา : การใช้สื่อภาพยนตร์เพื่อส่งเสริม คุณธรรม จริยธรรมและลดพฤติกรรมการกลั่นแกล้งผ่านสื่อสังคมออนไลน์ของเยาวชน” ผู้วิจัยขออภิปรายผลการวิจัยตามประเด็นดังนี้

ประเด็นที่ 1 เรื่องความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการกลั่นแกล้งผ่านสื่อสังคมออนไลน์

การสัมภาษณ์เชิงลึกกลุ่มตัวอย่าง สามารถวิเคราะห์และสรุปได้ว่า กลุ่มตัวอย่าง มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการกลั่นแกล้งผ่านสื่อสังคมออนไลน์ ทั้งจากความรู้พื้นเดิมของกลุ่มตัวอย่าง และความรู้ที่ได้หลังจากได้รับการรับชมภาพยนตร์แอนิเมชัน สามารถจดจำข้อความและข้อมูลที่ผู้วิจัยนำมาสอบถามเกี่ยวเรื่องกลั่นแกล้งผ่านสื่อสังคมออนไลน์ และสามารถยกตัวอย่างของรูปแบบการกลั่นแกล้งที่เป็นรูปธรรมได้ชัดเจน ซึ่งจากข้อมูลดังกล่าว ผู้วิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความรู้ ความเข้าใจเพิ่มมากขึ้นเกี่ยวกับความหมายของกลั่นแกล้งผ่านสื่อสังคมออนไลน์ สอดคล้องกับการศึกษาของ ณัฐรัชต์ สาเมาะ พิมพวัลย์ บุญมงคล และธนภูมิ สามัคคีคารมย์ (2557) ที่พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีความเข้าใจเกี่ยวกับความหมายของคำว่ากรกลั่นแกล้งผ่านสื่อสังคมออนไลน์ กล่าวคือ เยาวชนให้ความหมายต่อการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ว่า หมายถึง การใช้โทรศัพท์มือถือหรืออินเทอร์เน็ตในการทำร้ายกัน ซึ่งการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์มีมิติที่สำคัญคือต้องสร้างความเสียหาย และสร้างความรำคาญต่อผู้ถูกระทำ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับเจตนาของผู้กระทำ และความสัมพันธ์ระหว่างผู้กระทำกับผู้ถูกระทำ รูปแบบของการรังแกที่รับรู้ประกอบด้วยการโจมตีหรือใช้วาจาหยาบคายผ่านอินเทอร์เน็ตและโทรศัพท์มือถือ เป็นต้น

ประเด็นที่ 2 เรื่องการมีพฤติกรรมการกลั่นแกล้งเพื่อนผ่านสื่อสังคมออนไลน์

การสัมภาษณ์เชิงลึกที่ผู้วิจัยได้ทำการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างนั้น สามารถอธิบายได้ว่า กลุ่มตัวอย่างบางส่วนยังไม่เปิดเผยความจริงเกี่ยวกับพฤติกรรมการกลั่นแกล้ง อาจเนื่องมาจากยังไม่มีมีความคุ้นเคยกับผู้วิจัย และอาจจะกลัวบุคคลภายนอกมองว่ามีพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม เนื่องจากมีพฤติกรรมการกลั่นแกล้งผู้อื่น และ

ผู้วิจัยได้พบว่า กลุ่มตัวอย่างยังขาดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการกลั่นแกล้งผ่านสื่อสังคมออนไลน์ เนื่องจากมีความคิดเห็นว่าเป็นการหยอกล้อกันเท่านั้น ไม่ใช่การกลั่นแกล้งที่ร้ายแรงจนนำไปสู่การเกิดผลกระทบที่ร้ายแรงตามมาได้ แสดงให้เห็นถึงการขาดความรู้เกี่ยวกับการกลั่นแกล้งที่แท้จริง ว่าหมายถึงอะไร และสิ่งใดบ้างที่เรียกว่าการกลั่นแกล้ง ดังนั้น การกระทำบางอย่างทำให้กลุ่มตัวอย่างมองว่าเป็นเพียงการหยอกกันในฐานะที่เป็นเพื่อนกัน ไม่ใช่การกลั่นแกล้งแต่อย่างใด เช่นเดียวกับณัฐรัชต์ สาเมาะ, พิมพวัลย์ บุญมงคล และรณภูมิ สามัคคีคารมย์(2557) ที่พบว่า การรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ถูกมองว่าเป็นเรื่องปกติธรรมดาในสายตาของเยาวชน นอกจากนี้ กลุ่มตัวอย่างยังให้ข้อมูลว่า การโพสต์ข้อความบางอย่างด้วยความโกรธนั้น เป็นการระบายอารมณ์ ความโกรธ แต่ไม่ได้คิดว่าเป็นการกลั่นแกล้งและไม่ได้คำนึงว่าจะมีผลอะไร หรือมีผลต่อผู้ใด

ประเด็นที่ 3 การเคยถูกกลั่นแกล้งผ่านสื่อสังคมออนไลน์

การสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่าง ถึงประเด็นเรื่องการถูกกลั่นแกล้งผ่านสื่อสังคมออนไลน์นั้น ผู้วิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างที่เคยถูกกลั่นแกล้งผ่านสื่อสังคมออนไลน์นั้น ได้รับผลกระทบทางด้านความรู้สึก เช่น ความเสียใจ ความอับอาย ความโกรธ เมื่อถูกกลั่นแกล้ง แต่ผู้ที่ถูกกลั่นแกล้งก็มีวิธีจัดการกับผลกระทบทางความรู้สึกที่ได้รับจากการกลั่นแกล้ง โดยวิธีจัดการความรู้สึกต่างๆได้แก่ การปรับความคิดไปในทางที่ดี หรือการแจ้งผู้ใหญ่ เช่น ครู หรือผู้ปกครองให้ทราบถึงปัญหาดังกล่าว เช่นเดียวกับ ปองกมล สุรัตน์ (2561) ที่พบว่า การจัดการกับปัญหาที่มีเงื่อนไขที่สำคัญคือ การปรับตัว เยียวยา มีพลังใจเข้มแข็ง โดยมีครอบครัว เพื่อนสนับสนุนจิตใจรวมไปถึงการแจ้งกับผู้ที่กลั่นแกล้งโดยตรงถึงความไม่สบายใจในการกระทำของผู้ที่กลั่นแกล้งที่ทำให้ได้รับความเสียหาย ซึ่งวิธีการจัดการปัญหาดังกล่าวนั้น ทำให้เรื่องปัญหาความกลั่นแกล้งลดลงได้ และไม่เกิดผลกระทบที่รุนแรงระหว่างผู้ที่กลั่นแกล้งและผู้ที่ถูกกลั่นแกล้ง เป็นการแสดงถึงวุฒิภาวะ ความรู้ความเข้าใจถึงผลที่อาจจะเกิดตามมาของผู้ที่ถูกกระทำได้ นำไปสู่ทางแก้ไขปัญหที่ดีได้

ประเด็นที่ 4 ความรู้ความเข้าใจที่ได้จากการดูภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “มินิรามเกียร์ตี”

การสำรวจข้อมูลเกี่ยวกับความรู้ความเข้าใจ หลังจากที่ได้รับชม วีดิโอ “มินิรามเกียร์ตี” กลุ่มตัวอย่างมีความรู้เพิ่มขึ้นเกี่ยวกับการกลั่นแกล้ง ว่าเป็นสิ่งที่ไม่ดี เป็นสิ่งที่ไม่ควรกระทำ เพราะจะทำให้ผู้อื่นรู้สึกโกรธ รู้สึกเสียใจ และกลั่นแกล้งเราได้เมื่อมีโอกาส ดังนั้น หากไม่ต้องการถูกกลั่นแกล้งก็ต้องเริ่มจากไม่กลั่นแกล้งผู้อื่น เมื่อกลุ่มตัวอย่างได้รับชมภาพยนตร์แอนิเมชันแล้วนั้น ทำให้กลุ่มตัวอย่างมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการกลั่นแกล้งมากขึ้น ผู้ให้ข้อมูลมีความรู้สึกเห็นใจผู้ที่ถูกกลั่นแกล้ง และเข้าใจถึงผลกระทบที่อาจจะเกิดขึ้นหากตนเองไปกลั่นแกล้งผู้อื่น จนนำไปสู่ความรู้สึกและความคิดว่าการกลั่นแกล้งเป็นสิ่งที่ไม่ดีและไม่ควรกระทำต่อผู้อื่น

ประเด็นที่ 5 ความรู้เรื่องการกลั่นแกล้งจากการดูภาพยนตร์แอนิเมชัน เรื่อง “มินิรามเกียร์ตี”

จากการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างที่ผู้วิจัยได้ทำการสัมภาษณ์เชิงลึก เกี่ยวกับความรู้เรื่องการกลั่นแกล้งจากการดูภาพยนตร์แอนิเมชัน เรื่อง “มินิรามเกียร์ตี” นั้น ผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่า กลุ่มตัวอย่าง มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการกลั่นแกล้งเพิ่มมากขึ้น โดยมีความคิดว่า การกลั่นแกล้งเป็นสิ่งที่ไม่ดี เช่นเดียวกับ ชินดนัย ศิริสมฤทัย (2561) ที่พบว่าพฤติกรรมของการกลั่นแกล้ง บนโลกไซเบอร์เป็นสิ่งที่ไม่สมควรกระทำ ถ้าไม่ยอมเป็นคนที่ไม่ดี ก็จะต้องไม่กลั่นแกล้งผู้อื่น เพราะว่าผู้ที่เรากลั่นแกล้งนั้นเป็นผู้ที่น่าสงสาร ผู้ที่ถูกกลั่นแกล้งจะเสียใจ ซึ่งความเข้าใจดังกล่าวนี้ ทำให้กลุ่มตัวอย่างที่มีความคิดที่ต้องการจะกลั่นแกล้งเพื่อนนั้น เปลี่ยนความคิดด้วยการแก้ปัญหาจากการถูกกลั่นแกล้งโดยการแจ้งผู้ใหญ่ให้ทราบเรื่องและช่วยในการแก้ไขปัญหา ก็เป็นการลดพฤติกรรมของการกลั่นแกล้งให้น้อยลง ซึ่งหลังจากที่กลุ่มตัวอย่างได้รับการถ่ายทอดสารแล้วนั้น ทำให้ผู้รับสารมี

ความต้องการลดพฤติกรรมการกลั่นแกล้ง เนื่องจากตระหนักถึงผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นตามมาหากมีการกลั่นแกล้งกันเกิดขึ้น

ประเด็นที่ 6 หลังจากการดูภาพยนตร์แอนิเมชัน เรื่อง มินิคัทคัท มีความคิดอย่างไรกับเรื่องการกลั่นแกล้งผ่านสื่อสังคมออนไลน์

การศึกษาได้พบข้อค้นพบจากการสัมภาษณ์เชิงลึกกลุ่มตัวอย่าง ประเด็น เรื่องแนวความคิดเห็นเกี่ยวกับการกลั่นแกล้งผ่านสื่อสังคมออนไลน์ หลังจากรับชมสื่อ “มินิรามเกียร์ตี” ผู้วิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นเกี่ยวกับประเด็นดังกล่าวว่าเป็นสิ่งที่ไม่ดี ไม่ควรกระทำ เพราะผู้ที่ถูกกลั่นแกล้งจะรู้สึกโกรธ หรือเสียใจ ดังนั้น จึงไม่ควรกลั่นแกล้งผู้อื่น รวมถึงผู้ที่ยอมรับว่ามีพฤติกรรมการกลั่นแกล้งเพื่อมาก่อนนั้น ก็มีแนวคิดว่าจะลดพฤติกรรมการกลั่นแกล้งเพื่อนให้ลดลง ซึ่งยอมรับว่าตนเองยังไม่สามารถเลิกทำได้แต่จะพยายามให้ลดลง ซึ่งแนวความคิดดังกล่าว ได้แสดงให้เห็นว่า การที่กลุ่มตัวอย่างรับสื่อภาพยนตร์แอนิเมชันที่แสดงถึงการกลั่นแกล้ง ทำให้กลุ่มตัวอย่างนั้นมีความคิดที่ต้องการจะลดพฤติกรรมการกลั่นแกล้ง เนื่องจากมีความรู้ความเข้าใจมากขึ้นเกี่ยวกับผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นกับผู้ที่ถูกกลั่นแกล้ง เช่นเดียวกับ ชินดนัย ศิริสมฤทัย (2561) ที่พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีแนวโน้มที่จะไม่แสดงพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกโซเชียลอย่างแน่อนมากที่สุด

จากการวิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึกกลุ่มตัวอย่าง ผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีการรับชมสื่อภาพยนตร์แอนิเมชัน มินิรามเกียร์ตีนั้น มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการกลั่นแกล้งเพิ่มมากขึ้น โดยมีความเข้าใจความรู้สึกของผู้ที่ถูกกระทำ และนำไปสู่ความต้องการที่จะลดพฤติกรรมการกลั่นแกล้งผู้อื่นลง ซึ่งจากผลการวิเคราะห์ข้อมูลดังกล่าว ผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่า การนำสื่อภาพยนตร์เข้ามาช่วยในการลดพฤติกรรมการกลั่นแกล้งนั้น ส่งผลให้กลุ่มตัวอย่างมีความคิดที่ต้องการลดพฤติกรรมการกลั่นแกล้งผู้อื่นได้

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะทางวิชาการ

การวิจัย เรื่อง “โรงหนังแห่งปัญญา : การใช้สื่อภาพยนตร์เพื่อส่งเสริม คุณธรรม จริยธรรมและลดพฤติกรรมการกลั่นแกล้งผ่านสื่อสังคมออนไลน์ของเยาวชน” เมื่อผู้วิจัยได้ศึกษาจนจบกระบวนการวิจัยเป็นที่เรียบร้อยแล้ว จึงค้นพบข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ต่อวงการวิชาการ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1. กลุ่มเยาวชนที่กำลังศึกษาระดับชั้นการศึกษาชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-6 นั้น ควรที่จะได้รับการให้ข้อมูลความรู้เรื่องการกลั่นแกล้งผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ เพื่อให้เยาวชนมีพื้นฐานการเรียนรู้และเท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ เกี่ยวกับการกลั่นแกล้ง ไม่ว่าจะเป็นความหมาย วิธีการ หรือผลกระทบ เพื่อให้เยาวชนได้จดจำ และมีความรู้ความเข้าใจ นำไปสู่การส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรมในกลุ่มเยาวชนและลดพฤติกรรมการกลั่นแกล้งผ่านสื่อสังคมออนไลน์ในที่สุด

2. การศึกษาในกลุ่มประชากรที่มีความหลากหลายทางลักษณะทางประชากร เป็นสิ่งที่ควรศึกษาเพื่อที่จะสามารถรู้เท่าทันกลุ่มเยาวชนที่มีลักษณะที่แตกต่าง และนำไปสู่การสร้างเครื่องมือในการเข้าถึงกลุ่มประชากร เพื่อเป็นการส่งเสริมให้เยาวชนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการกลั่นแกล้งผ่านสื่อสังคมออนไลน์ เพื่อที่จะนำไปสู่การส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรมในกลุ่มเยาวชนและลดพฤติกรรมการกลั่นแกล้งผ่านสื่อสังคมออนไลน์ในที่สุด

3. สื่อมีความสำคัญต่อการศึกษารียนรู้ของประชากร ดังนั้น การสร้างสื่อที่มีความเหมาะสมกับกลุ่มประชากรเป็นสิ่งสำคัญ เพื่อเป็นการสร้างการเรียนรู้ การจดจำ เพื่อนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม และลดปัญหาทางสังคมที่อาจเกิดขึ้นจากผลกระทบจากการกลั่นแกล้งหรือการถูกกลั่นแกล้งผ่านสื่อสังคมออนไลน์

4. การสร้างสื่อเกี่ยวกับวิธีการ ผลกระทบจากการกลั่นแกล้งผ่านสื่อสังคมออนไลน์เพื่อให้สามารถเข้าถึงประชากรได้ทุกกลุ่ม โดยเฉพาะกลุ่มเยาวชนที่กำลังศึกษาชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-6 นั้น เป็นกลุ่มที่อยู่ในวัยที่ต้องการรับสื่อที่มีความเข้าใจง่าย รูปแบบสื่อที่น่าสนใจ เพื่อให้สามารถเข้าถึงและเกิดการจดจำ การเรียนรู้ เกิดการสร้างคุณธรรม จริยธรรม และนำไปสู่การสร้างพฤติกรรมและทัศนคติที่ดีของกลุ่มเยาวชน

ข้อเสนอแนะทางนโยบาย

การวิจัย เรื่อง “โรงหนังแห่งปัญญา : การใช้สื่อภาพยนตร์เพื่อส่งเสริม คุณธรรม จริยธรรมและลดพฤติกรรมการกลั่นแกล้งผ่านสื่อสังคมออนไลน์ของเยาวชน” เมื่อผู้วิจัยได้ศึกษาจนจบกระบวนการวิจัยเป็นที่เรียบร้อยแล้ว จึงค้นพบข้อเสนอแนะทางนโยบาย ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1. การส่งเสริมให้เห็นความสำคัญของการรู้เท่าทันของเยาวชนที่กำลังศึกษาชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-6 เกี่ยวกับเรื่องการกลั่นแกล้งผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ เพื่อเป็นการส่งเสริมให้เยาวชนกลุ่มนี้มีความรู้ความเข้าใจในเรื่องการกลั่นแกล้งผ่านสื่อสังคมออนไลน์ โดยส่งเสริมให้เกิดการพัฒนาเครื่องมือการสื่อสารที่สามารถเข้าถึงกลุ่มประชากรได้อย่างทั่วถึง และเป็นวงกว้าง เพื่อสร้างการเข้าถึงการรู้เท่าทันการกลั่นแกล้งผ่านสื่อสังคมออนไลน์ในทุกพื้นที่แม้ในที่ห่างไกล

2. การส่งเสริมให้ระบบการศึกษาเห็นความสำคัญของการวางรากฐานความรู้เกี่ยวกับการกลั่นแกล้งผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ ในระบบการศึกษา เพราะว่าเยาวชนยังขาดความรู้ความเข้าใจเรื่องการกลั่นแกล้ง หากเยาวชนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการกลั่นแกล้ง ก็จะมีแนวทางไปสู่การลดพฤติกรรมการกลั่นแกล้ง และนำไปสู่การลดผลกระทบต่อนักที่กลั่นแกล้งและผู้ที่ถูกกลั่นแกล้งผ่านสื่อสังคมออนไลน์ได้

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

จากการทำงานวิจัยเรื่อง “โรงหนังแห่งปัญญา : การใช้สื่อภาพยนตร์เพื่อส่งเสริม คุณธรรม จริยธรรม และลดพฤติกรรมการกลั่นแกล้งผ่านสื่อสังคมออนไลน์ของเยาวชน” ทำให้ผู้วิจัยเสนอแนะให้มีการดำเนินการวิจัยในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับการทดลองนำภาพยนตร์มาเป็นสื่อในการสร้างการรับรู้และเรียนรู้ในเรื่องที่มีผลกระทบต่อเยาวชนในด้านอื่นๆ อาทิ การทดลองใช้สื่อภาพยนตร์เพื่อการสร้างการเรียนรู้ให้เยาวชนตระหนักถึงภัยของสื่อใหม่ หรือการสร้างการรับรู้ในเรื่องการปกป้องสิทธิของเยาวชนผ่านสื่อภาพยนตร์ เป็นต้น ทั้งนี้ เล็งเห็นถึงประโยชน์ของการดำเนินการวิจัยที่สืบเนื่องอันจะเป็นประโยชน์ในการหาวิธีป้องกันเยาวชนจากผลกระทบของการใช้สื่อใหม่ที่เกิดขึ้น

เอกสารอ้างอิง

- กองบังคับการปราบปรามการกระทำความผิด เกี่ยวกับอาชญากรรมทางเทคโนโลยี. (2562) *ประเภทของการกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ต*. สืบค้นเมื่อวันที่ 10 มิถุนายน 2562. จาก <https://tcsd.go.th/ประเภทของการกลั่นแกล้ง>.
- กอบกุล จันทรโคติกา. (2553). การเลือกชมภาพยนตร์ที่โรงภาพยนตร์และความคาดหวังจากการชมภาพยนตร์ไทย. *Thailand and The World Economy*, 28(1), 122–153.

- ชนิษฐา สมใจ. (2560) *การเปิดรับทัศนคติ และพฤติกรรมการชมภาพยนตร์นอกกระแส ในโรงภาพยนตร์เฮาส์อาร์ชีเอ* (วิทยานิพนธ์วารสารศาสตร์มหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ชวิน สุทธพิทยกุล. (2561). *พฤติกรรมการเปิดรับสื่อดิจิทัล และความพึงพอใจในสื่อดิจิทัลของผู้มาใช้บริการโรงภาพยนตร์เฮาส์* (วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- ชินดนัย ศิริสมฤทัย. (2561). *การรับรู้ ทัศนคติ และความตั้งใจในการเกิดพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์* (วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- ณัฐรัชต์ สามะ, พิมพวัลย์บุญยกุล, และธณภูมิ สามัคคีคารมย์ (2557) *การรับรู้ของเยาวชนต่อการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์. วารสารพฤติกรรมศาสตร์เพื่อการพัฒนา*, 6(1), 351-364.
- ธันยาร ตุดเกื้อ. (2556). *การพัฒนาตัวบ่งชี้พฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของเยาวชนในจังหวัดสงขลา* (วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต). สงขลา: มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.
- นารินารถ ห่อโธสง. (2555). *การใช้ภาพยนตร์เพื่อพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ : การวิจัยปฏิบัติการรูปแบบวงจรลำดับเวลาของเจมส์ แมคเคอร์แนน (James McKernan). วารสารวัดผลการศึกษา*, 17(1), 187-199.
- นิด้าโพลแห่งประเทศไทย. (2560). *ทัศนคติของเด็กและเยาวชนต่อ พฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์*. สืบค้นเมื่อ 29 มิถุนายน 2563 จาก <https://www.facebook.com/thaibja/posts>.
- บุปผา ปงลังกา, ศิดา เยี่ยมขันติถาวร, และอารีรักษ์ มีแจ้ง. (2559). *ผลการใช้ภาพยนตร์แอนิเมชันเพื่อพัฒนาความสามารถทางด้านการพูดภาษาอังกฤษและความพึงพอใจในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนพร้าวิทยาคม จังหวัดเชียงใหม่. วารสารอิเล็กทรอนิกส์การเรียนรู้ทางไกลเชิงนวัตกรรม*, 6(1), 45-60.
- ประวีณา พลเขตต์. (2561). *การรับรู้และการรู้เท่าทันสื่อของผู้ชมรายการข่าวก่อนแซร์. วารสารการสื่อสารและการจัดการนิต้า*, 4(3), 47-62.
- ปองกมล สุรัตน์. (2561). *การรังแกผ่านโลกไซเบอร์ในมิติสังคมวัฒนธรรม : กรณีศึกษาเยาวชนไทยเจนเนอเรชั่น Z* (วิทยานิพนธ์ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- พรชนก ดาวประดับ, และกัลยกร วรกุลสถฐานีย์. (2561). *รูปแบบและลักษณะการมีส่วนร่วมในการกลั่นแกล้งบนพื้นที่สาธารณะออนไลน์. วารสารการสื่อสารและการจัดการ นิต้า*, 4(3), 63-78.
- พรทิพย์ เย็นจะบก. (2560). *เอกสารคำสอนวิชาหลักนิเทศศาสตร์*. กรุงเทพฯ: คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- พีระ จิระโสภณ. (2523). *หลักและทฤษฎีการสื่อสาร*. นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- มูลนิธิพิทักษ์สิทธิเด็ก. (2559). *เมื่อเด็กถูกเพื่อนรังแกในโรงเรียน...ผู้ใหญ่จะช่วยได้อย่างไร?.* สืบค้นเมื่อ 29 พฤศจิกายน 2563. จาก <https://www.thaichildrights.org/articles/article-violence>.
- มูลนิธิยุวพัฒน์. (2562). *การกลั่นแกล้ง (Bullying) ความรุนแรงในสังคม*. สืบค้นเมื่อ 29 มิถุนายน 2563 จาก <https://www.yuvabadhanafoundation.org/th>.
- มูลนิธิส่งเสริมสื่อเด็กและเยาวชน. (2561). *การกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ (Cyberbullying)*. ปทุมธานี: นัชชาวัฒน์.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2542). *พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน : ภาพยนตร์*. กรุงเทพฯ: นานมีบุ๊คส์พับลิเคชั่นส์.

- ฤตานนท์ แสนสวย. (2559). การเปิดรับภาพยนตร์โฆษณาในรูปแบบ In-stream ad บน Youtube และ พฤติกรรมการตอบสนองของผู้ชม (วิทยานิพนธ์วารสารศาสตรมหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- วรรัตน์ สนธิมูล. (2559). พฤติกรรมการเปิดรับโฆษณาภาพยนตร์ผ่านสื่อสังคมออนไลน์เพื่อบู๊กับการตัดสินใจ เลือกชมภาพยนตร์ของผู้ชม (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทศาสตรมหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัย เกษมบัณฑิต.
- วลัยลักษณ์ ทองสะอาด. (2558). การสอนโดยใช้ภาพยนตร์ตามแนวคิดของ Goodwyn เพื่อพัฒนาทักษะ การฟังภาษาอังกฤษ-การคิดอย่างสร้างสรรค์ในวิชาภาษาอังกฤษฟัง-พูด1 ของนักเรียนระดับ ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 2 วิทยาลัยเทคโนโลยีหมู่บ้านครู. กรุงเทพฯ: วิทยาลัยเทคโนโลยี หมู่บ้านครู.
- วิชา สันทนาประสิทธิ์. (2558). บทบาทของภาพยนตร์กับพฤติกรรมทางเพศของวัยรุ่น ไทย: กรณีศึกษา นักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา. กรุงเทพฯ: สถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏ สวนสุนันทา.
- สรานนท์ อินทนนท์, และพลินี เสริมสินศิริ. (2561). การศึกษาวิธีการป้องกันการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ของ วัยรุ่น. ใน การประชุมวิชาการและนำเสนอผลงานวิชาการระดับชาติ UTCC Academic Day ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย.
- สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส). (2562). Cyberbully คืออะไร? ส่งผลอย่างไร? และ เราควรรับมือกับมันอย่างไร?. สืบค้นเมื่อ 10 กันยายน 2563. จาก <https://resourcecenter.thaihealth.or.th/index.php/article/cyberbully>.
- สุธรรม รัตนโชติ. (2553). พฤติกรรมองค์กรและการจัดการ. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ท็อป.
- สุภาวดี เจริญวานิช. (2560). การรังแกกันผ่านพื้นที่ไซเบอร์ : ผลกระทบและการป้องกันในวัยรุ่น. วารสาร วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี, 25(4), 639-648.
- อภิญญา แก้วเปรมกุล. (2562). การเปิดรับสื่อ การรับรู้ ทัศนคติ และการใช้ประโยชน์จากหลักปรัชญาของ เศรษฐกิจพอเพียง ของเยาวชนในเขตกรุงเทพมหานคร. *Management Science Nakhon Pathom Rajabhat University*, 6(2), 20 - 35.
- Ball-Rokeach, S. J., & DeFleur, M. L. (1976). A dependency model of mass-media effects. *Communication Research*, Retrieved August 10, 2020,/from / <https://doi.org/10.1177/009365027600300101>.
- Frederick W. Frey. (1963). *Communications and political development*. Princeton, N.J. Princeton University.
- McCombs, M. E., & Becker, L. B. (1979). *Using mass communication theory*. New York: Prentice-Hall.
- Unicef. (2020). *Cyberbullying: What is it and how to stop it*. Retrieved September 15, 2020,/from/<https://www.unicef.org/end-violence/how-to-stop-cyberbullying>