

พฤติกรรมการรังแกกันผ่านโลกไซเบอร์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ในจังหวัดเชียงราย : กรณีศึกษาโรงเรียนเทศบาล 6 นครเชียงราย *

Cyberbullying Behavior Among Secondary Students in Chiang Rai Province : A Case study of Chiang Rai Municipality School 6

วรพงษ์ วิไล **
เสริมศิริ นิลคำ ***

บทคัดย่อ

การวิจัยเรื่อง “พฤติกรรมการรังแกกันผ่านโลกไซเบอร์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา
ในจังหวัดเชียงราย : กรณีศึกษาโรงเรียนเทศบาล 6 นครเชียงราย” เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ
รูปแบบการวิจัยเชิงสำรวจ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาเพื่อศึกษาปัจจัยด้านครอบครัว พฤติกรรม
การเปิดรับสื่อ ทักษะคิดต่อพฤติกรรมการรังแกกันผ่านโลกไซเบอร์ พฤติกรรมการรังแกกัน
ผ่านโลกไซเบอร์ และแนวโน้มพฤติกรรมการรังแกกันผ่านโลกไซเบอร์ของเยาวชน
ในจังหวัดเชียงราย นอกจากนี้ยังได้ศึกษาความสัมพันธ์ของตัวแปรทัศนคติ พฤติกรรม และ
แนวโน้มพฤติกรรม โดยมีแบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลจาก
กลุ่มตัวอย่างจำนวน 2,012 คน วิเคราะห์ข้อมูลด้วยโปรแกรมทางสถิติ โดยใช้การวิเคราะห์
เชิงพรรณนาและการวิเคราะห์เชิงอนุมาน

ผลการวิจัยพบว่า ลักษณะทางประชากรที่แตกต่างกันของนักเรียนจะมีระดับ
พฤติกรรมการรังแกกันผ่านโลกไซเบอร์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05
นอกจากนี้ทัศนคติของนักเรียนที่มีต่อการเล่นอินเทอร์เน็ตกับพฤติกรรมการรังแกกัน
ผ่านโลกไซเบอร์กับระดับพฤติกรรมของนักเรียนที่มีต่อการรังแกกันผ่านโลกไซเบอร์
มีความสัมพันธ์กันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

คำสำคัญ: พฤติกรรมการรังแกกันผ่านโลกไซเบอร์

* งานวิจัยนี้ได้รับทุนสนับสนุนจากคณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย

** วารสารสาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ปัจจุบันเป็นอาจารย์สาขานิเทศศาสตร์
คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย

*** นศ.ด.นิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ปัจจุบันเป็นผู้ช่วยศาสตราจารย์สาขานิเทศศาสตร์
คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย

Abstract

The research “Cyberbullying Behavior Among Secondary Students in Chiang Rai Province : A Case study of Chiang Rai Municipality School 6” is a quantitative research. The research design is a survey research. Meanwhile, the objective of this research is to study about 5 factors including family factor, behaviors of information exposure, attitude of secondary students toward cyberbullying, cyberbullying behavior as well as behavior trend of cyberbullying. It also studies relationships of variables among attitude, behavior and behavior trend. The questionnaire is used for compiling data. The population consists of 2,012 persons. The statistical program is applied for data analysis including descriptive analysis and inferential analysis.

The findings indicate that the difference of demography and cyberbullying behavior were statistically significant different at 0.05 level. There were positive relationships between attitude of secondary students toward cyberbullying and cyberbullying behavior at the 0.01 level of significance.

Keywords: Cyberbullying Behavior

บทนำ

ในปัจจุบันการใช้อินเทอร์เน็ตได้แพร่ขยายในหมู่ผู้ใช้กลุ่มเด็กและเยาวชนอย่างกว้างขวาง ซึ่งพฤติกรรมการใช้งานมีหลายรูปแบบทั้งในด้านบวกและด้านลบ แต่พฤติกรรมหนึ่งที่กำลังเป็นปัญหาดังคมอยู่ในขณะนี้คือ พฤติกรรมการรังแกกันผ่านโลกไซเบอร์ นับเป็นปัญหาการใช้สื่อที่มีความสำคัญและทวีความรุนแรงขึ้นเรื่อยๆ ดังเช่น ที่ประเทศสหรัฐอเมริกาพบว่า 7 ใน 10 ของเด็กและเยาวชนถูกรังแกผ่านโลกไซเบอร์ (National Crime Prevention Council ของสหรัฐอเมริกา, 2014) ประเทศไทยเองก็พบว่านักเรียนนักศึกษาในสถานศึกษาทั่วประเทศ ร้อยละ 33.6 เคยรังแกผู้อื่นทางออนไลน์ และร้อยละ 43.1 เคยถูกผู้อื่นรังแก (สถาบันวิจัยแห่งชาติเพื่อการพัฒนาเด็กและครอบครัว, 2553) สอดคล้องกับผลสำรวจในปี พ.ศ. 2558 ประเทศมาเลเซียได้สำรวจพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของเด็กเอเชียพบว่า 1 ใน 4 ของเด็กวัยเรียนถูกกลั่นแกล้งรังแกในโลกออนไลน์ โดยเฉพาะกลุ่มอายุระหว่าง 13-15 ปี ขณะที่งานวิจัยของ Harvard School of Health สหรัฐอเมริกา

ในปี พ.ศ. 2554 พบว่า เด็กที่มีพฤติกรรมกลั่นแกล้งรังแกกันทางออนไลน์มากที่สุดคือ นักเรียนชั้นมัธยมต้นอายุระหว่าง 11-14 ปี (Dtac & Telenor Group, 2558)

เนื่องด้วยพัฒนาการทางเทคโนโลยีและการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตของเด็กและเยาวชนไทยที่มีอัตราการเข้าถึงมากขึ้นทุกปี จากรายงานผลการสำรวจพฤติกรรมผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ปี 2558 โดยสำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ หรือ ETDA พบว่ากลุ่มเยาวชนมีอัตราการใช้อินเทอร์เน็ตในระดับที่สูงเมื่อเทียบเป็นระดับ Generation เยาวชนที่ศึกษาในระดับมัธยมศึกษาจะอยู่ในกลุ่ม Gen Y และ Gen Z คาบเกี่ยวกัน โดย กลุ่ม Gen Y (ผู้ที่เกิดระหว่างปี พ.ศ. 2524-2543) เป็นกลุ่มที่มีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตมากที่สุดถึง 54.2 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ ส่วนกลุ่ม Gen Z (ผู้ที่เกิดในปี พ.ศ. 2544 เป็นต้นไป) มีอัตราการใช้อินเทอร์เน็ตรองลงมาอยู่ที่ 41.4 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ ซึ่งด้วยอัตราการเข้าถึงที่สูงเช่นนี้ ทำให้อินเทอร์เน็ตกลายเป็นช่องทางที่ใช้ในการรังแกที่สะดวก ดันทุนตำ และกระทำได้ง่าย ด้วยคุณลักษณะของอินเทอร์เน็ตที่สามารถกระจายข้อมูลออกไปได้ในวงกว้าง ไม่มีข้อจำกัดด้านเวลาและพรมแดน โดยลักษณะของการข่มเหงรังแกกันทางไซเบอร์ของวัยรุ่น คือ การทำให้ผู้อื่นรู้สึกถูกคุกคาม ถูกดูหมิ่น ถูกทำให้อับอาย ถูกข่มขู่ ถูกทำให้ทุกข์ทรมาน (Harassed, humiliated, embarrassed, threatened or tormented) ด้วยการส่งข้อความ ภาพ/คลิปวิดีโอ ผ่านเครื่องมือและช่องทางสื่อสารอิเล็กทรอนิกส์ อาจส่งโดยตรงถึงผู้ถูกกระทำ หรือส่งเข้าตามช่องทางออนไลน์ที่เป็นสาธารณะตามกลุ่มสังคมออนไลน์ต่างๆ (Englander, 2011; O'Brien & Moules, 2010) เป็นการกระทำที่ไม่ต้องมีการเผชิญหน้า รวมถึงการปลอมตัวเป็นผู้อื่นหรือใช้ชื่อผู้อื่นทำเรื่องเสียหายทางออนไลน์ (Hinduja & Patchin, 2007; Smit, 2008) ซึ่งผลกระทบที่เกิดขึ้นกับเหยื่อจะมีทั้งระยะสั้นและระยะยาว มีปัญหาสุขภาพร่างกายและจิตใจ ซึ่งในกรณีที่เลวร้ายที่สุดเหยื่ออาจตัดสินใจฆ่าตัวตาย ดังปรากฏในกรณีศึกษาหลายกรณี ซึ่งจะเห็นว่า การรังแกผ่านโลกไซเบอร์ตันส่งผลต่อชีวิตเหยื่อตั้งแต่การทำลายตัวตนในโลกออนไลน์จนถึงการทำลายชีวิตในโลกแห่งความเป็นจริง

จากสภาพปัญหาที่เกิดขึ้นดังที่กล่าวมาแล้วข้างต้น การศึกษาครั้งนี้จึงมุ่งศึกษาพฤติกรรมกรังแกที่เกิดขึ้นในกลุ่มเยาวชนในจังหวัดเชียงราย ซึ่งเป็นกลุ่มนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1-6 ในโรงเรียนเทศบาล 6 นครเชียงราย เนื่องจากโรงเรียนแห่งนี้มีนักเรียนที่มีพื้นเพมาจากหลากหลายพื้นที่ของจังหวัดเชียงราย ทั้งจากเขตอำเภอเมืองและจากอำเภออื่นๆ รอบนอก และกลุ่มตัวอย่างยังเป็นกลุ่มที่เสี่ยงต่อการเกิดพฤติกรรมรังแกบนโลกไซเบอร์ ซึ่งการศึกษาถึงปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมกรังแกกันผ่านสื่อออนไลน์จะเป็นประโยชน์ต่อการทำความเข้าใจในปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้น เพื่อนำไปสู่การสร้างองค์ความรู้และวางแผนเชิงนโยบายเพื่อแก้ไขพฤติกรรมดังกล่าว

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาปัจจัยด้านครอบครัว พฤติกรรมการเปิดรับสื่อ ทักษะคิดต่อพฤติกรรม การรังแกกันผ่านโลกโซเชียล พฤติกรรมการรังแกกันผ่านโลกโซเชียล และแนวโน้ม พฤติกรรมการรังแกกันผ่านโลกโซเชียลของเยาวชนในจังหวัดเชียงราย
2. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างทัศนคติของเยาวชนในจังหวัดเชียงรายกับ พฤติกรรมการรังแกกันผ่านโลกโซเชียล
3. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างทัศนคติของเยาวชนในจังหวัดเชียงรายกับ แนวโน้มพฤติกรรมการรังแกกันผ่านโลกโซเชียล

ประโยชน์ที่คิดว่าจะได้รับ

ได้ทราบข้อมูลเกี่ยวกับปัจจัยด้านครอบครัว พฤติกรรมการเปิดรับสื่อ ทักษะคิด ต่อพฤติกรรมการรังแกกันผ่านโลกโซเชียล พฤติกรรมการรังแกกันผ่านโลกโซเชียล และ แนวโน้มพฤติกรรมการรังแกกันผ่านโลกโซเชียลของเยาวชนในจังหวัดเชียงราย อันจะ นำไปสู่การนำเสนอแนวทางป้องกันและแก้ไขสถานการณ์การรังแกผ่านโลกโซเชียล ของเยาวชนในจังหวัดเชียงราย

ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยนี้ได้ทบทวนแนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อใช้เป็นแนวทาง ในการวิเคราะห์ อธิบาย และสนับสนุนผลการวิจัยดังต่อไปนี้

1. แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมการรังแก

การรังแกเป็นการแสดงพฤติกรรมของเด็กเกรหรือพฤติกรรมของคนพาลซึ่งเป็น ส่วนหนึ่งของพฤติกรรมก้าวร้าวที่เริ่มต้นด้วยการเข้าไปควบคุมผู้อื่นอย่างไม่ยุติธรรม ทั้งทางกาย ทางใจ และรวมถึงความรู้สึกโดยเป็นการแสดงพฤติกรรมที่ไปทำร้ายร่างกาย และทารายจิตใจโดยเจตนาจนทำให้ผู้อื่นเกิดความกลัว เกิดความทุกข์และได้รับบาดเจ็บ ซึ่งเป็นพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมของผู้ที่มีพลังอำนาจมากกว่าโดยใช้วิธีการบีบบังคับ ผู้มีพลังอำนาจน้อยกว่า และเป็นเหตุที่เกิดขึ้นระหว่างเด็กคนเดียวกันอย่างต่อเนื่อง และสม่ำเสมอ ซึ่งเป็นพฤติกรรมของคนส่วนน้อยที่ควรพิจารณาเป็นกรณีพิเศษ และอาจจะ เป็นส่วนหนึ่งของคนที่มีความจิตใจไม่ปกติโดยมักสร้าง ความรำคาญ ความลำบากใจ ความเดือดร้อนต่อคนรอบข้างทั้งทางจิตใจ อารมณ์ ความรู้สึก (เกษตรชัย และหิมา, 2554)

จากความหมายของพฤติกรรมการรังแกที่กล่าวมาข้างต้น สามารถสรุปได้ว่า การแสดงพฤติกรรมการรังแกเป็นพฤติกรรมของบุคคลหนึ่งที่แข็งแรงหรือกลุ่มบุคคล

ที่มีเจตนาจะทำให้ผู้อื่นได้รับความเดือดร้อนและได้รับอันตราย ไม่ว่าจะเป็นการทำร้ายร่างกายให้ได้รับบาดเจ็บ การทำร้าย อารมณ์ความรู้สึกให้เจ็บใจ ด้วยคำพูด สีหน้า แววตา และการล้อเลียนในรูปแบบต่างๆ รวมไปถึงการละเมิดกฎระเบียบ บรรทัดฐานทางสังคม ซึ่งแสดงให้เห็นว่าตนเองมีอำนาจหรือฐานะที่สูงกว่า

ประเภทของพฤติกรรมการรังแก

โดยทั่วไปพฤติกรรมการรังแกแบ่งออกเป็น 3 ประเภทดังนี้ (เกษตรชัยและหิม, 2554)

1. การรังแกทางร่างกาย (Physical Bullying) เป็นการแสดงพฤติกรรมที่มองเห็นอย่างเป็นรูปธรรมโดยมักจะมีหลักฐานเกิดขึ้น ไม่ว่าจะเป็นรอยแผล บวม รอยฟกช้ำ และรอยเลือดซึ่งเป็น การแสดงพฤติกรรมที่ทำให้ผู้อื่นได้รับบาดเจ็บทางร่างกาย อาทิเช่น การตบ ตี แห้งชก เตะ กัด ข่วน และขว้างสิ่งของใส่ เป็นต้น

2. การรังแกทางวาจา (Verbal Bullying) เป็นการแสดงพฤติกรรมการรังแกด้วยคำพูด ที่ไปทำร้ายอารมณ์ความรู้สึกและจิตใจของผู้อื่น อาทิเช่น การด่าว่าเหน็บแนม โดยใช้วาจาหยาบคาย สบประมาท ล้อเลียนรูปร่าง หน้าตา ผิวพรรณ ศาสนา ความพิการ จุดด้อย ผลการเรียน ฐานะทาง สังคม เศรษฐกิจ หรือการโทรศัพท์เพื่อการรบกวนและส่งอีเมลล์เพื่อกล่าวหาหรือเพื่อขู่ข่มขืนนินทา

3. การรังแกทางสังคม (Social Bullying) เป็นพฤติกรรมที่แสดงให้เห็นถึงการรุกราน เกี่ยวกับสัมพันธภาพระหว่างบุคคลหรือระหว่างกลุ่มบุคคล ซึ่งเป็นลักษณะของการทำร้ายอารมณ์ ทำร้ายความรู้สึก ทำร้ายจิตใจเช่นเดียวกับการรังแกทางวาจา อาทิเช่น การแสดงการรังเกียจ กีดกัน ไม่ให้เข้าร่วมกลุ่มกิจกรรม กีดกันไม่ให้เข้ากลุ่ม ไม่ให้ความสนใจ เป็นต้น

โดยสาเหตุที่ทำให้เกิดพฤติกรรมการรังแกในหมู่เยาวชน ประกอบด้วย

- 1) ความบกพร่องส่วนตัวของเด็ก
- 2) สภาพครอบครัว
- 3) ความต้องการของบุคคล และ
- 4) การสอนในโรงเรียนไม่ดี

2. แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์

ศิวพร ปกป้อง และวิมลทิพย์ มุสิกพันธ์ (2553) ได้กล่าวว่า พฤติกรรมการรังแกกันบนโลกไซเบอร์ (Cyberbullying) หมายความว่า 1) การนินทาหรือคำทอผู้อื่นผ่านมือถือหรือเว็บไซต์ 2) การส่งข้อความก่อกวนผู้อื่นผ่านมือถือหรือเว็บไซต์ซ้ำๆ 3) การนำเอาข้อมูลที่ทำให้ผู้อื่นเสื่อมเสีย ไปเผยแพร่ทางมือถือ 4) การนำข้อมูลส่วนตัวหรือข้อมูลที่เป็นความลับของผู้อื่นไปเปิดเผยหรือส่งต่อทางมือถือ 5) การแอบอ้างชื่อของผู้อื่นไปให้ร้าย คำทอทางมือถือหรืออินเทอร์เน็ต 6) การล้อเลียน ข่มขู่หรือคุกคามผู้อื่นผ่านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ 7) การลบหรือบล็อกผู้อื่นออกจากกลุ่ม 8) การสร้างข่าวลือหรือการทำให้เกิดกระแสการต่อต้านผู้อื่นผ่านมือถือหรือผ่านอินเทอร์เน็ต

ประเภทของพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์

ชั้นยาร คูดเกือ (2557) ได้เสนอแนะประเภทของการรังแกผ่านโลกไซเบอร์จากการประมวลข้อมูลในหลายแหล่ง โดยสามารถแยกประเภทของพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ได้เป็น 5 ประเภท ดังนี้

ประเภทที่ 1 การนินทาหรือด่าทอผู้อื่น

คือ การกระทำระหว่างคนสองคนหรือมากกว่านั้นที่เริ่มโดยการแลกเปลี่ยนอีเมลล์ (Markus, 1999; Moore, Kurtzberg, Thompson, และ Morris, 1999) การนินทาหรือด่าทอผู้อื่นผ่านอีเมลล์โดยมีลักษณะเป็นข้อความที่มีรูปแบบของความเป็นศัตรูรุกราน ข่มขู่ ดูหมิ่น เสียดสีและการเหยียดสีผิวผู้อื่นลักษณะบางส่วนรวมไปถึงข้อความที่เป็นลักษณะของการนินทาผู้อื่นและใช้ข้อความที่หยาบคายด่าทอผู้อื่นซ้ำๆ เพื่อแสดงอารมณ์ที่ไม่พอใจการใช้ถ้อยคำที่เสื่อมเสีย โดยลักษณะทั้งหมดที่ได้กล่าวมาข้างต้นจะเป็นลักษณะของการข่มขู่กันบนโลกไซเบอร์

ประเภทที่ 2 การหมิ่นประมาทผู้อื่น

คือ การที่บุคคลไปโพสต์สิ่งที่เป็นอันตราย ซึ่งหมายถึง สิ่งที่ไม่เป็นความจริงหรือสิ่งที่ทำให้ผู้อื่นเสื่อมเสียเกี่ยวกับบุคคลอื่นผ่านโลกไซเบอร์ (Kowalski, 2009) รังแกบนโลกไซเบอร์สามารถโพสต์ข้อความเรื่องราวเกี่ยวกับบุคคลอื่นๆ ผ่านเว็บไซต์หรือโปรแกรมต่างๆ ที่ได้รับความนิยมในปัจจุบันและผู้ที่ถูกเป็นเหยื่อของการหมิ่นประมาทบนโลกไซเบอร์ในบางครั้งไม่สามารถลบข้อมูลที่ผู้อื่นหมิ่นประมาทได้อาจเป็นเพราะว่าเขาไม่เคยมีการเข้าถึงเว็บไซต์ที่ข้อมูลผิดถูกโพสต์ไป (Smith, Mahdavi, Carvalho and Tippett, 2006) ยังกล่าวอีกว่าการหมิ่นประมาทรวมหมายถึงการคัดต่อภาพหรือคลิปวิดีโอที่ทำให้ผู้อื่นเสื่อมเสียโดยไม่ได้รับอนุญาต

ประเภทที่ 3 การแอบอ้างชื่อผู้อื่น

คือ เป็นลักษณะการระบุว่าเป็นคนอีกคนหนึ่งและได้โพสต์ข้อมูลส่วนตัวหรือข้อมูลต่างๆ ว่าเป็นคนคนนั้น (Kowalski, 2009) เนื่องจากธรรมชาติของอินเทอร์เน็ตที่สามารถที่จะเลียนแบบค่อนข้างง่ายและไม่สามารถที่จะรู้ได้ว่าสิ่งโพสต์เป็นข้อมูลที่มีความน่าเชื่อถือหรือไม่และนอกจากนี้ยังเป็นไปได้ที่จะปลอมตัวเป็นคนอื่นผ่านทางห้องสนทนา

ประเภทที่ 4 การนำความลับที่เป็นข้อมูลส่วนตัวของผู้อื่นไปเปิดเผยหรือส่งต่อ

เป็นการนำความลับที่เกี่ยวข้องกับผู้อื่นทำการส่งผ่านไปยังอีเมลล์ หรือโปรแกรมที่สามารถโพสต์บนหน้าเว็บโดยไม่ได้รับอนุญาตเป็นข้อมูลที่สามารถทำให้เกิดความเสื่อมเสีย ความอับอายต่อผู้ที่ตกเหยื่อและยังถือเป็นการหลอกลวงโดยจงใจอาจส่งผลเสียต่อผู้ที่เกี่ยวข้อง (Kowalski, 2009)

ประเภทที่ 5 การลบหรือบล็อกผู้อื่นออกจากกลุ่ม

การลบหรือบล็อกผู้อื่นออกจากกลุ่มบนโลกโซเชียลสามารถใช้งานผ่านคอมพิวเตอร์เพื่อทำการลบหรือการปิดกั้นคนจากรายชื่อเพื่อน ห้องสนทนา กลุ่มอินเทอร์เน็ต กลุ่มเครือข่ายหรือเว็บไซต์เกม (Kowalski, 2009) จากการศึกษาได้พบว่าผู้ที่ตกเป็นเหยื่อหรือโดนกีดกันลบหรือบล็อกออกจากกลุ่มบนโลกโซเชียล เป็นการกระทำที่มีประสิทธิผลมากกว่าการข่มขู่ (Williams, 1997, 2001)

3. แนวคิดเกี่ยวกับเครือข่ายสังคมออนไลน์บนโลกโซเชียล

ความหมายของเครือข่ายสังคมออนไลน์บนโลกโซเชียล

การบริการบนอินเทอร์เน็ตส่วนใหญ่จะเป็นการบริการในรูปแบบการให้ข้อมูลข่าวสาร และการติดต่อสื่อสารโดยประเภทการให้บริการบนอินเทอร์เน็ต สามารถแบ่งได้ดังนี้

1) จดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Mail)

เป็นการสื่อสารที่นิยมใช้กันมากเนื่องจากผู้ใช้สามารถติดต่อสื่อสารได้รวดเร็วเมื่ออยู่ห่างกันคนละมุม โลกก็ตามและไม่สิ้นเปลืองค่าใช้จ่าย ทั้งนี้การใช้งานอีเมลล์สามารถแบ่งได้ดังนี้ คือ อีเมลล์ที่หน่วยงานสร้างขึ้นเพื่อมอบให้กับบุคลากรในองค์กรนั้นได้ใช้และอีเมลล์ที่สามารถสมัครได้ฟรีตาม Web Mail ต่างๆ เช่น Hotmail, Yahoo mail, Gmail เป็นต้น

2) การสืบค้นข้อมูลแบบใยแมงมุม (World Wide Web: WWW)

ปัจจุบันการสืบค้นข้อมูลแบบใยแมงมุมได้รับความนิยมมากและยังคงเป็นรูปแบบการสื่อสารที่รวดเร็วที่สุดบนระบบอินเทอร์เน็ต ด้วยเหตุผลที่สำคัญคือง่ายต่อการใช้งานและสามารถนำเสนอข้อมูลกราฟิกได้ ลักษณะเด่นอีกประการหนึ่งคือ ข้อมูลต่างๆ มีการเชื่อมโยงถึงกันได้ด้วยคุณสมบัติของไฮเปอร์ลิงก์ (Hypertext Link) ทำให้ World Wide Web เป็นเครื่องมือในการให้บริการข้อมูลข่าวสารบนอินเทอร์เน็ตที่ใช้ได้ง่าย สามารถที่จะเลือกรับชมได้ทั้งภาพนิ่ง เสียง วิดีโอและในปัจจุบันมีหลายโปรแกรมและแอปพลิเคชันที่สามารถเลือกใช้ได้ตามความเหมาะสมกับเครื่องคอมพิวเตอร์หลากหลายชนิด

3) การสนทนาแบบออนไลน์ (Chat)

การสนทนาแบบออนไลน์ผู้ใช้บริการสามารถคุยโต้ตอบกับผู้อื่นคนอื่นๆ ได้ในเวลาเดียวกัน การบริการสนทนาแบบออนไลน์ที่คุ้นกันในรูปแบบของ Chat (Internet Relay Chat) ปัจจุบันได้มีการพัฒนาไปถึงขั้นที่สามารถใช้ภาพสามมิติ ภาพเคลื่อนไหว การ์ตูนต่างๆ แทนตัวคนที่สนทนา และยังสามารถสนทนากันด้วยเสียงในแบบเดียวกันกับโทรศัพท์ มีการแลกเปลี่ยนข้อมูลบนจอภาพหรือในอุปกรณ์ดิจิทัลของผู้สนทนาแต่ละฝ่ายได้ สามารถทำให้เกิดบทสนทนาในลักษณะคุยพร้อมกันหลายบุคคลผ่านตัวหนังสือแบบเรียลไทม์

4) โลกไซเบอร์

หมายถึง กลุ่มคนที่เข้ามารวมกันเป็นสังคมที่มีการทำกิจกรรมร่วมกันบนอินเทอร์เน็ต ในรูปแบบของเว็บไซต์ มีการเผยแพร่ขยายออกไปเรื่อยๆ เป็นรูปแบบของการสื่อสารข้อมูลผ่านอินเทอร์เน็ตทำให้เครือข่ายสังคมออนไลน์เกิดขึ้น นับเป็นเครื่องมือที่สำคัญในการติดต่อสื่อสารในปัจจุบัน อีกทั้งยังสามารถทำกิจกรรมต่างๆ ร่วมกันในหลายด้าน ไม่ว่าจะเป็นด้านการศึกษา ธุรกิจ บันเทิงหรือการรวมกลุ่มของผู้ที่ชื่นชอบสิ่งเดียวกัน

จากความหมายของโลกไซเบอร์ที่กล่าวมาข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า โลกไซเบอร์เป็นช่องทางหนึ่งของคนในยุคปัจจุบันที่รวมกันเป็นสังคมมีการทำกิจกรรมร่วมกันบนอินเทอร์เน็ต เป็นรูปแบบการติดต่อสื่อสารที่มีความรวดเร็ว ประหยัดและมีอิสระในการกระทำการต่างๆ บนระบบอินเทอร์เน็ตทำให้เครือข่ายบนอินเทอร์เน็ตเป็นสังคมขึ้นมา อีกทั้งมีการสร้างชุมชนขึ้นมาใหม่บนอินเทอร์เน็ต นับเป็นเครื่องมือที่สำคัญในการติดต่อสื่อสารในโลกยุคดิจิทัล

4. แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมวัยรุ่นและการใช้อินเทอร์เน็ต

Coleman (1980) กล่าวว่า วัยรุ่น หรือ Adolescence มาจากภาษาละติน ซึ่งมีความหมายว่าการก้าวสู่สภาวะวัยรุ่นเป็นวัยที่มีการเปลี่ยนแปลงเป็นอย่างมากในทุกๆ ด้านทั้งทางด้านร่างกาย สติปัญญา และสังคม

ราชบัณฑิตยสถาน (2525) กล่าวว่า วัยรุ่น (Adolescence) คือ ช่วงระยะเวลาหนึ่งในการเจริญเติบโตของมนุษย์ คือ ระยะเวลาแตกเนื้อหนุ่มสาว ซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นของการพัฒนาทางเพศและดำเนินไปอย่างรวดเร็วกับผู้ใหญ่เต็มตัว เป็นบุคคลที่อยู่ในช่วงอายุ 10 – 24 ปี และมีลักษณะ 3 ประการ คือ

1. มีพัฒนาการด้านร่างกายตั้งแต่เริ่มมีการเปลี่ยนแปลงของอวัยวะเพศไปจนกระทั่งมีสภาวะทางเพศอย่างสมบูรณ์
2. มีพัฒนาการทางด้านจิตใจ โดยการเปลี่ยนแปลงจากเด็กไปเป็นผู้ใหญ่
3. มีการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและเศรษฐกิจ โดยเปลี่ยนจากการพึ่งพาครอบครัวเป็นผู้ใหญ่ที่สามารถประกอบอาชีพและมีรายได้เป็นของตนเอง

การใช้อินเทอร์เน็ตกับวัยรุ่น

John Suler (1980) ได้ศึกษาถึงการบริโภคอินเทอร์เน็ต พบว่าสื่ออินเทอร์เน็ตสามารถเติมเต็มความต้องการของมนุษย์และช่วยชดเชยความต้องการที่ขาดหายของบุคคลในลำดับขั้น คือ 1) ความต้องการในด้านเพศ (Sexual Needs) 2) ความต้องการในการปรับตัว

เข้าสู่การตระหนักรู้ (Need for an Altered State of Consciousness) 3) ความต้องการที่จะประสบความสำเร็จและเป็นผู้เชี่ยวชาญ (Need for Achievement and Mastery Altered) 4) ความต้องการเป็นส่วนหนึ่งของสังคม (Need to Belong) 5) ความต้องการมีปฏิสัมพันธ์กับคนอื่น (Need for Relationship) และ 6) ความต้องการที่จะบรรลุการเป็นตัวตนที่แท้จริงของบุคคล (Need for Self-Actualization and the Transcendence of Self)

5. แนวคิดเกี่ยวกับทัศนคติและพฤติกรรม

Rogers (1978) ได้กล่าวถึง ทัศนคติว่าเป็นดัชนีชี้ว่าบุคคลนั้นคิดและรู้สึกอย่างไรกับคนรอบข้างวัตถุหรือสิ่งแวดล้อมตลอดจนสถานการณ์ต่างๆ โดยทัศนคตินั้นมีรากฐานมาจากความเชื่อที่อาจส่งผลถึงพฤติกรรมในอนาคตได้ ทัศนคติจึงเป็นเพียงความพร้อมที่จะตอบสนองต่อสิ่งเร้า และเป็นมิติของการประเมินเพื่อแสดงว่า ชอบหรือไม่ชอบต่อประเด็นหนึ่งๆ ซึ่งถือเป็นการสื่อสารภายในบุคคล (Intrapersonal communication) ที่เป็นผลกระทบมาจากการรับสาร อันจะมีผลต่อพฤติกรรมต่อไป

แหล่งที่ทำให้คนเกิดทัศนคติที่สำคัญ คือ 1) ประสบการณ์เฉพาะอย่าง (Specific Experience) 2) การติดต่อสื่อสารจากบุคคลอื่น (Communication from others) 3) สิ่งที่เป็นแบบอย่าง (Models) และ 4) ความเกี่ยวข้องกับสถาบัน (Institutional Factors)

ลักษณะของทัศนคติ ประกอบด้วย 1) ทัศนคติเป็นสิ่งที่เกิดจากการเรียนรู้หรือประสบการณ์ของแต่ละคน มิใช่เป็นสิ่งที่ติดตัวมาแต่กำเนิด 2) ทัศนคติเป็นสภาพทางจิตใจที่มีอิทธิพลต่อการคิดและการกระทำของบุคคลเป็นอันมาก และ 3) ทัศนคติเป็นสภาพทางจิตใจที่มีความถาวรพอสมควร ทั้งนี้เนื่องจากแต่ละบุคคลต่างก็ได้รับอันเนื่องจากอิทธิพลของสิ่งแวดล้อมต่างๆ

ประเภทของทัศนคติ บุคคลสามารถแสดงทัศนคติได้ 3 ประการด้วยกัน คือ

1) ทัศนคติเชิงบวก เป็นทัศนคติที่ชักนำให้บุคคลแสดงออก มีความรู้สึกหรืออารมณ์จากสภาพจิตใจได้ตอบในด้านดีต่อบุคคลอื่น หรือเรื่องราวหนึ่งเรื่องราวใด รวมทั้งหน่วยงานองค์การสถาบัน และการดำเนินกิจการขององค์การและอื่นๆ

2) ทัศนคติเชิงลบ เป็นทัศนคติที่สร้างความรู้สึกเป็นไปในทางเสื่อมเสีย ไม่ได้ได้รับความเชื่อถือ หรือไว้วางใจ อาจมีความเคลือบแคลงระแวงสงสัย รวมทั้งเกลียดชังต่อบุคคลใดบุคคลหนึ่ง เรื่องราวหรือปัญหาใดปัญหาหนึ่ง หรือหน่วยงาน องค์การ สถาบัน และการดำเนิน กิจการขององค์การ สถาบัน องค์การ และอื่นๆ

3) ทัศนคติที่บุคคลไม่แสดงความคิดเห็นในเรื่องราว หรือปัญหาใดปัญหาหนึ่งต่อบุคคลหน่วยงาน สถาบัน องค์การและอื่นๆ โดยสิ้นเชิง

ทัศนคติทั้ง 3 ประเภทนี้ บุคคลอาจจะมีเพียงประการเดียวหรือหลายประการกัน ก็ได้ ขึ้นอยู่กับความมั่นคงในเรื่องความเชื่อ ความรู้สึกนึกคิด หรือค่านิยมอื่นๆ ที่มีต่อบุคคล สิ่งของการกระทำ หรือสถานการณ์ เป็นต้น ยิ่งถ้าทัศนคติของบุคคลแต่ละบุคคลถูกกระตุ้น ให้แสดงออกมาในรูปของความเห็นร่วมกัน ก็จะเป็น “ประชามติ” ไป

องค์ประกอบที่สำคัญของทัศนคติ ประกอบด้วย 3 ประการ คือ

1) องค์ประกอบที่เกี่ยวกับปัญญา (Cognitive Component) องค์ประกอบที่เกี่ยวกับปัญญา คือ ความเชื่อ และค่านิยมของบุคคลที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ความเชื่อและค่านิยมดังกล่าวนี้จะมีขึ้นก่อนการเกิดทัศนคติของบุคคลต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง

2) องค์ประกอบที่เกี่ยวกับอารมณ์ความรู้สึก (Affective Component) องค์ประกอบที่เกี่ยวกับความรู้สึกจะเป็นความรู้สึกเฉพาะของบุคคล ที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ซึ่งเป็นผลเนื่องมาจากความเชื่อและค่านิยมที่บุคคลมีต่อสิ่งนั้นๆ ความรู้สึกที่เกิดขึ้นดังกล่าวนี้ก็คือ ทัศนคติที่แท้จริงของบุคคล

3) องค์ประกอบที่เกี่ยวกับพฤติกรรม (Behavioral Component) องค์ประกอบที่เกี่ยวกับพฤติกรรม คือ เจตนารมณ์ของบุคคลที่จะแสดง พฤติกรรมอย่างใดอย่างหนึ่ง ออกมาตามความรู้สึกของบุคคลนั้นๆ เจตนารมณ์ที่เกิดขึ้นนี้เป็นผลเนื่องมาจาก ทัศนคติของบุคคลต่อสิ่งดังกล่าวนี้เอง

ทัศนคติกับพฤติกรรม

พฤติกรรม หมายถึง การตอบสนองต่อสิ่งเร้า หรือวัตถุที่เกิดขึ้นจริง และเป็นสิ่งที่เห็นได้ ซึ่งเป็นผลที่เกิดขึ้นจากความสัมพันธ์ระหว่างความตั้งใจ และทัศนคติ เนื่องจากเรามองว่าพฤติกรรมทางสังคมส่วนใหญ่ของมนุษย์จะเกิดขึ้นจากความตั้งใจ ยกเว้นเหตุการณ์ที่ไม่เคยเกิดขึ้นมาก่อน ดังนั้นบุคคลจึงมักจะแสดงพฤติกรรมต่อวัตถุ หรือสิ่งเร้า ตามที่ตนตั้งใจว่าจะอยากแสดงออกมา ซึ่งความตั้งใจนี้จะถูกกำหนดด้วยความเชื่อ และทัศนคติของบุคคลที่มีต่อสิ่งนั้น ดังนั้นเราจึงสามารถกล่าวได้ว่าพฤติกรรมต่างๆ ของมนุษย์ ก็มีความสัมพันธ์กับ ทัศนคติต่อวัตถุและความเชื่อที่มีต่อวัตถุด้วยเช่นกัน

6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

รุ่งกานต์ อินทวงศ์ (2548) ศึกษาปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการใช้ อินเทอร์เน็ตที่ไม่เหมาะสมของนักเรียนมัธยมศึกษาในกรุงเทพมหานคร พบว่าเกรดเฉลี่ย และเกรดเฉลี่ยสะสม ปัจจัยด้านเพื่อน รายได้ของพ่อและแม่ การเลี้ยงดูของครอบครัวและ

ตำแหน่งที่ตั้งของคอมพิวเตอร์ภายในบ้านมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมในอินเทอร์เน็ตที่ไม่เหมาะสม และเพศชาย นักเรียนที่เรียนสายศิลป์-ภาษา การพบเว็บไซต์ลามกอนาจารผ่านเว็บค้นหาข้อมูล การได้รับการชักจูงจากคนแปลกหน้าให้พูดคุยเกี่ยวกับเรื่องเพศ การพบเห็นโฆษณาสื่อลามกอนาจารบนเว็บไซต์ การได้รับอีเมลล์ที่มีเนื้อหาลามกอนาจาร การใช้อินเทอร์เน็ตมากกว่า 4 ชั่วโมงต่อครั้ง หรือมากกว่า 6 ครั้งต่อสัปดาห์ เป็นปัจจัยที่มีความสัมพันธ์ต่อการเกิดพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตที่ไม่เหมาะสม

นันทนัช สงศิริ (2553) ได้ศึกษาลักษณะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล บริบทของครอบครัว และพฤติกรรมการรังแกกันผ่านโลกไซเบอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาและอาชีวศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร พบว่า พฤติกรรมการนินทา หรือคำต่อผู้อื่น และการส่งข้อความก่อกวนผู้อื่นผ่านมือถือ ห้องสนทนา อีเมลล์ หรือเว็บไซต์ต่างๆ อยู่ในระดับปานกลาง พบความชุกของพฤติกรรมการรังแกกันผ่านโลกไซเบอร์ และความถี่ของพฤติกรรมการรังแกกันผ่านโลกไซเบอร์ที่พบมากที่สุด คือประเภทการนินทา หรือคำต่อผู้อื่นผ่านมือถือ ห้องสนทนา หรือเว็บไซต์ที่นักเรียนเคยกระทำเคยเห็น เคยรับรู้ หรือเคยได้ยินมากกว่า 6 ครั้งต่อเดือน พฤติกรรมการรังแกกันผ่านโลกไซเบอร์มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติตามตัวแปร เพศ ระยะเวลาในการใช้อินเทอร์เน็ต สัมพันธภาพภายในครอบครัว ประสบการณ์การได้รับความรุนแรงภายในครอบครัว และเศรษฐกิจฐานะของครอบครัว ส่วนทัศนคติและการรับรู้ที่มีต่อการรังแกกันผ่านโลกไซเบอร์มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการรังแกกันผ่านโลกไซเบอร์

บุญขัตติ รุ่งสาคร (2554) ได้ศึกษาผลกระทบของครอบครัวและการเห็นคุณค่าในตนเองที่มีต่อทัศนคติการข่มเหงรังแกผ่านโลกไซเบอร์ ของนักเรียนหญิงมัธยมศึกษาตอนปลาย เขตกรุงเทพ พบว่า นักเรียนหญิงมีทัศนคติเกี่ยวกับการข่มเหงรังแกผ่านโลกไซเบอร์ที่ถูกต้องร้อยละ 72.8 โดยร้อยละ 21.00 มีประสบการณ์การถูกรังแกผ่านโลกไซเบอร์ การเผยแพร่ข้อมูลทำให้เสื่อมเสีย และการเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวหรือการเปิดเผยความลับเป็นพฤติกรรมการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ที่ร้ายแรงที่สุด และสาเหตุหลักของการรังแกผ่านโลกไซเบอร์คือ ความไม่ชอบหน้าผลการเรียนแสดงให้เห็นว่าความสัมพันธ์ในครอบครัวมีผลต่อทัศนคติเกี่ยวกับการข่มเหงรังแกผ่านโลกไซเบอร์ กล่าวคือ ประสบการณ์ความรุนแรงในครอบครัวและการขาดการเอาใจใส่จากผู้ปกครอง จะส่งผลให้นักเรียนหญิงมีทัศนคติต่อการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ที่ไม่ถูกต้อง ส่วนนักเรียนหญิงที่มีระดับการเห็นคุณค่าในตนเองสูงจะมีทัศนคติต่อการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ที่ถูกต้อง

ฉัตรชัย สาหะมา (2556) ศึกษาการรับรู้ของเยาวชนต่อการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ ในแง่ของนิยามความหมาย รูปแบบ สาเหตุ ผลกระทบ และวิธีการจัดการกับปัญหา การรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ และวิเคราะห์ถึงบริบททาง สังคมวัฒนธรรมที่ส่งผลต่อการรับรู้ ของเยาวชนต่อการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ กับกลุ่มเยาวชนที่อยู่ในช่วงอายุระหว่าง 15-24 ปี ผลการศึกษาพบว่า เยาวชนให้ความหมายต่อการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ว่าหมายถึงการใช้ โทรศัพท์มือถือหรืออินเทอร์เน็ตในการทำร้ายกัน ซึ่งการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์จะมีมิติ ที่สำคัญคือจะต้องสร้างความเสียหาย และสร้างความรำคาญต่อผู้ถูกระทำ ซึ่งการที่เยาวชน จะถือว่าเป็นการรังแกหรือไม่นั้นขึ้นอยู่กับเจตนาของผู้กระทำ และความสัมพันธ์ระหว่าง ผู้กระทำกับผู้ถูกระทำด้วย รูปแบบของการรังแกที่รับรู้ประกอบด้วย การโจมตีหรือคำทอ ผู้อื่นผ่านโทรศัพท์มือถือและอินเทอร์เน็ต การคุกคามทางเพชฌอนไลน์ การสวมรอยหรือ แอบอ้างตัวตนของผู้อื่น การแบล็กเมลกัน การหลอกลวงในพื้นที่ออนไลน์ รวมไปถึงการ สร้างกลุ่มขึ้นมาเพื่อโจมตีบุคคลอื่น ส่วนสาเหตุของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์นั้น เยาวชน รับรู้ว่าเป็นจากความเป็นนิรนามของพื้นที่ไซเบอร์ และเป็นผลที่ต่อเนื่องมาจากความรุนแรง ที่เกิดขึ้นในพื้นที่จริง ผลกระทบจากการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ก็จะส่งผลกระทบต่อทั้ง ในระดับบุคคล และระดับปฏิสัมพันธ์ทางสังคม

ระเบียบวิธีการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Research) โดยใช้การเก็บข้อมูล เพียงครั้งเดียว ณ เวลาหนึ่ง (Cross-Sectional Study) และให้ผู้ตอบแบบสอบถามเป็นผู้กรอกข้อมูลเอง (Self-Administered Questionnaire)

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ศึกษา

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาวิจัย คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาโรงเรียนเทศบาล 6 นครเชียงราย จังหวัดเชียงราย ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-6 ที่เคยมีประสบการณ์การเกี่ยวข้องกับการรังแกกันผ่านโลกไซเบอร์ ผู้วิจัยเลือกใช้ประชากรเนื่องจากสามารถเก็บข้อมูลผ่านแบบสอบถามออนไลน์ผ่านเว็บไซต์และเว็บเพจของโรงเรียน และประชากรมีความสะดวกในการตอบแบบสอบถาม โดยใช้เวลาเผยแพร่แบบสอบถามจำนวน 2 เดือนและได้ข้อมูลจากนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาโรงเรียนเทศบาล 6 นครเชียงราย จำนวน 2,012 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้คือ แบบสอบถามออนไลน์ ซึ่งเป็นแบบสอบถามชนิดปลายปิดและชนิดปลายเปิด ข้อมูลในแบบสอบถามแบ่งออกเป็น 6 ส่วน คือ

- ส่วนที่ 1 คำถามเกี่ยวกับลักษณะทางประชากร จำนวน 3 ข้อ
- ส่วนที่ 2 คำถามเกี่ยวกับปัจจัยทางครอบครัว จำนวน 3 ข้อ
- ส่วนที่ 3 คำถามเกี่ยวกับพฤติกรรม的开รับสื่อ จำนวน 6 ข้อ
- ส่วนที่ 4 คำถามเกี่ยวกับทัศนคติต่อพฤติกรรมการรังแกกันผ่านโลกโซเชียล
จำนวน 7 ข้อ
- ส่วนที่ 5 คำถามเกี่ยวกับพฤติกรรมการรังแกกันผ่านโลกโซเชียล จำนวน 7 ข้อ
- ส่วนที่ 6 คำถามเกี่ยวกับแนวโน้มพฤติกรรมการรังแกกันผ่านโลกโซเชียล
จำนวน 7 ข้อ

การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

เนื่องจากการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการวิจัย ผู้ศึกษาได้ทดสอบหาความเที่ยงตรง (Validity) และการหาความน่าเชื่อถือ (Reliability) ของแบบสอบถามดังต่อไปนี้

1. การทดสอบหาความเที่ยงตรงของแบบสอบถามที่ใช้เก็บข้อมูลนี้ ผู้ศึกษาได้นำแบบสอบถามที่สร้างขึ้นนี้มาหาความเที่ยงตรง โดยให้ผู้ทรงคุณวุฒิและมีความรู้ความเชี่ยวชาญทางด้านการศึกษาวิจัยทางสังคมศาสตร์เป็นผู้พิจารณาตรวจสอบในด้านความเที่ยงตรงของเนื้อหา โครงสร้างของแบบสอบถาม และความเหมาะสมของถ้อยคำที่ใช้ จากนั้นได้นำแบบสอบถามที่ได้รับการตรวจสอบแก้ไขเป็นที่เรียบร้อยแล้วไปเก็บรวบรวมข้อมูลจริง

2. การหาความน่าเชื่อถือของแบบสอบถาม ผู้ศึกษาได้นำแบบสอบถามไปทดสอบ (Pre- Test) กับกลุ่มนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาในจังหวัดเชียงราย จำนวน 200 ชุด เพื่อทดสอบตอบแบบสอบถามและนำแบบสอบถามไปแก้ไขข้อบกพร่องก่อนที่จะเก็บข้อมูลจริง เพื่อหาความเชื่อมั่นของผลที่ได้จากการตอบแบบสอบถามในตอนๆที่ 2-6 โดยการหาความเชื่อมั่นสัมประสิทธิ์แอลฟาตามวิธีของครอนบาค (Cronbach) ได้ผลดังนี้

- ผลการทดสอบคำถามส่วนที่ 4 ทัศนคติต่อพฤติกรรมการรังแกกันบนโลกโซเชียล มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.915
- ผลการทดสอบคำถามส่วนที่ 5 พฤติกรรมการรังแกกันบนโลกโซเชียล มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.948
- ผลการทดสอบคำถามส่วนที่ 6 แนวโน้มพฤติกรรมการรังแกกันบนโลกโซเชียล มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.873

ซึ่งถือได้ว่าแบบสอบถามนี้มีความเชื่อมั่น ดังนั้น ผู้ศึกษาจึงใช้แบบสอบถามนี้ในการเก็บข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่างจริงต่อไป

การวิเคราะห์ข้อมูลและการนำเสนอข้อมูล

1. แบบการวิเคราะห์เชิงพรรณนา (Descriptive Analysis) โดยวิธีการสถิติหาจำนวนค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และนำเสนอข้อมูลในตารางเพื่ออธิบายข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับ ลักษณะทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม และพฤติกรรม การเปิดรับสื่อทัศนคติต่อพฤติกรรมการรังแกกันผ่านโลกโซเชียลพฤติกรรมการรังแกกันผ่านโลกโซเชียล และแนวโน้มพฤติกรรมการรังแกกันผ่านโลกโซเชียล รวมทั้งอธิบายความแตกต่างของลักษณะประชากรศาสตร์ที่มีผลต่อพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์

2. สถิติเชิงอนุมาน (Inferential Statistics)

- การวิเคราะห์สถิติแบบ t-test Independence เพื่อทดสอบค่าความแตกต่างของลักษณะทั่วไปทางด้านประชากร คือ เพศ ช่วงอายุ และระดับการศึกษา กับระดับพฤติกรรมของนักเรียนที่มีต่อการรังแกกันผ่านโลกโซเชียล

- การวิเคราะห์ค่าความแปรปรวนทางเดียว (One way ANOVA) เพื่อทดสอบค่าความแตกต่างของลักษณะทั่วไปทางด้านครอบครัวและปัจจัยด้านการใช้สื่อออนไลน์ ได้แก่ สถานภาพสมรสของบิดามารดา รายได้เวลาในการใช้อินเทอร์เน็ตต่อครั้ง ช่วงเวลาที่ใช้อินเทอร์เน็ต อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ และสื่อสังคมออนไลน์กับระดับพฤติกรรมของนักเรียนที่มีต่อการรังแกกันผ่านโลกโซเชียล

- การวิเคราะห์สหสัมพันธ์ (Pearson's Product Moment Correlation Coefficient) ระหว่างทัศนคติของนักเรียนที่มีต่อการเล่นอินเทอร์เน็ตกับพฤติกรรมการรังแกกันผ่านโลกโซเชียลระดับพฤติกรรมของนักเรียนที่มีต่อการรังแกกันผ่านโลกโซเชียล และวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างทัศนคติของนักเรียนที่มีต่อการเล่นอินเทอร์เน็ตกับแนวโน้มระดับพฤติกรรมของนักเรียนในการเล่นอินเทอร์เน็ต

ผลการศึกษา

1. ลักษณะประชากรของกลุ่มตัวอย่าง พฤติกรรมการเปิดรับสื่อทัศนคติต่อพฤติกรรมการรังแกกันผ่านโลกโซเชียลพฤติกรรมการรังแกกันผ่านโลกโซเชียล และแนวโน้มพฤติกรรมการรังแกกันผ่านโลกโซเชียล

ผลการวิจัยพบว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นนักเรียนที่เป็นเพศหญิงจำนวน 1,320 คน คิดเป็นร้อยละ 65.61 มีอายุอยู่ระหว่าง 11-15 ปี จำนวน 1,242 คน คิดเป็นร้อยละ 61.72

ศึกษาอยู่ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย จำนวน 1,014 คน คิดเป็นร้อยละ 50.39 สถานภาพสมรสของบิดามารดาส่วนใหญ่บิดามารดายังมีชีวิตอยู่และอยู่ด้วยกัน จำนวน 1,417 คิดเป็นร้อยละ 70.43 ครอบครัวของนักเรียนส่วนใหญ่เป็นครอบครัวเดี่ยวจำนวน 1,057 คน คิดเป็นร้อยละ 52.53 ส่วนใหญ่ครอบครัวมีรายได้เฉลี่ยต่อเดือน 7,501-15,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 28.03

นักเรียนส่วนใหญ่ใช้อินเทอร์เน็ตทุกวัน จำนวน 1,718 คน คิดเป็นร้อยละ 85.39 และใช้เวลาในการเล่นอินเทอร์เน็ตต่อครั้งมากกว่า 2 ชั่วโมง จำนวน 887 คน คิดเป็นร้อยละ 44.09 ช่วงเวลาที่นักเรียนเล่นอินเทอร์เน็ตบ่อยที่สุดคือ 18.01-21.00 น. จำนวน 1,324 คน คิดเป็นร้อยละ 65.81 อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ที่ใช้เล่นอินเทอร์เน็ตมากที่สุดคือ โทรศัพท์มือถือ/สมาร์ทโฟน จำนวน 1,725 คน คิดเป็นร้อยละ 85.74 สื่อสังคมออนไลน์ที่ใช้มากที่สุดคือ Facebook จำนวน 1,845 คน คิดเป็นร้อยละ 91.70 และสื่อสังคมออนไลน์ที่ใช้บ่อยที่สุดคือ Facebook จำนวน 813 คน คิดเป็นร้อยละ 40.41

ทัศนคติของนักเรียนที่มีต่อการเล่นอินเทอร์เน็ตในทางที่จะมีผลกระทบต่อผู้อื่นในภาพรวมนั้นอยู่ในระดับน้อย ($\bar{x} = 2.20$) ซึ่งนักเรียนมีความเห็นอยู่ในระดับน้อยในข้อที่ว่า การซุบซิบนินทาผู้อื่นทางอินเทอร์เน็ตเป็นเรื่องปกติที่ทำได้ และการลบหรือบล็อกเพื่อนออกจากกลุ่มสนทนาออนไลน์เป็นสิ่งที่ไม่ก่อให้เกิดผลเสียแต่อย่างใด

2. ลักษณะประชากรของกลุ่มตัวอย่างกับผลที่มีต่อพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์

ผลการเปรียบเทียบความแตกต่างของลักษณะประชากรที่มีต่อพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ พบว่าปัจจัยความแตกต่างของประชากร ได้แก่ เพศ ช่วงอายุ ระดับชั้นเรียน สถานภาพสมรสของบิดามารดา ประเภทครอบครัว รายได้ครอบครัวเฉลี่ยต่อเดือน มีพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์เหมือนกันทุกปัจจัย คือใช้อินเทอร์เน็ตต่อสัปดาห์ทุกวัน ใช้อินเทอร์เน็ตต่อครั้งมากกว่า 2 ชั่วโมง ช่วงเวลาที่ใช้อินเทอร์เน็ตบ่อยที่สุดคือ 18.01-21.00 น. อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ที่ใช้เล่นอินเทอร์เน็ตส่วนใหญ่คือ โทรศัพท์มือถือ/สมาร์ทโฟน สื่อสังคมออนไลน์ที่ใช้บ่อยที่สุดคือ Facebook

3. การเปรียบเทียบระดับพฤติกรรมของนักเรียนที่มีต่อการรังแกกันผ่านโลกไซเบอร์กับปัจจัยส่วนบุคคล

ผลการศึกษาพบว่า

- นักเรียนที่มีเพศต่างกันมีระดับพฤติกรรมการรังแกกันผ่านโลกไซเบอร์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ($p=0.00$)

- นักเรียนที่มีระดับการศึกษาต่างกันมีระดับพฤติกรรมการรังแกกันผ่านโลกโซเชียลแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ($p=0.00$)
- นักเรียนที่มีสถานภาพสมรสของบิดามารดาต่างกัน มีระดับพฤติกรรมการรังแกกันผ่านโลกโซเชียลไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ($p=0.61$)
- นักเรียนที่มีประเภทครอบครัวต่างกันมีระดับพฤติกรรมการรังแกกันผ่านโลกโซเชียลไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ($p=0.89$)
- นักเรียนที่มีรายได้ของครอบครัวเฉลี่ยต่อเดือนต่างกัน มีระดับพฤติกรรมการรังแกกันผ่านโลกโซเชียลแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ($p=0.00$) และเมื่อเปรียบเทียบรายคู่พบว่านักเรียนที่มีรายได้ของครอบครัวเฉลี่ยต่อเดือนไม่เกิน 7,500 บาท กับ รายได้มากกว่า 50,000 บาท มีระดับพฤติกรรมการรังแกกันผ่านโลกโซเชียลแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ($p=0.00$)
- นักเรียนที่มีความถี่ของการเล่นอินเทอร์เน็ตต่อสัปดาห์ต่างกันมีระดับพฤติกรรมการรังแกกันผ่านโลกโซเชียลแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ($p=0.00$)
- นักเรียนที่ใช้เวลาในการเล่นอินเทอร์เน็ตต่อครั้งต่างกัน มีระดับพฤติกรรมการรังแกกันผ่านโลกโซเชียลไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ($p=0.86$)
- นักเรียนที่เล่นอินเทอร์เน็ตในช่วงเวลาที่ต่างกัน มีระดับพฤติกรรมการรังแกกันผ่านโลกโซเชียลไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ($p=0.35$)
- นักเรียนใช้อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ที่ใช้เล่นอินเทอร์เน็ตต่างกัน มีระดับพฤติกรรมการรังแกกันผ่านโลกโซเชียลแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ($p=0.04$) และเมื่อเปรียบเทียบรายคู่ พบว่านักเรียนใช้โทรศัพท์มือถือ/สมาร์ทโฟน กับ แท็บเล็ต มีระดับพฤติกรรมการรังแกกันผ่านโลกโซเชียลแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ($p=0.05$)
- นักเรียนใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่ใช้บ่อยที่สุดต่างกัน มีระดับพฤติกรรมการรังแกกันผ่านโลกโซเชียลแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ($p=0.00$) และเมื่อเปรียบเทียบรายคู่ พบว่านักเรียนใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่ใช้บ่อยที่สุดต่างกัน มีระดับพฤติกรรมการรังแกกันผ่านโลกโซเชียลไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

**4. ความสัมพันธ์ระหว่างทัศนคติของนักเรียนที่มีต่อการเล่นอินเทอร์เน็ต
กับพฤติกรรมการรังแกกันผ่านโลกไซเบอร์ระดับพฤติกรรมของนักเรียนที่มีต่อการรังแกกัน
ผ่านโลกไซเบอร์**

ตารางที่ 1 ความสัมพันธ์ระหว่างทัศนคติของนักเรียนที่มีต่อการเล่นอินเทอร์เน็ต
กับพฤติกรรมการรังแกกันผ่านโลกไซเบอร์กับระดับพฤติกรรมของนักเรียน
ที่มีต่อการรังแกกันผ่านโลกไซเบอร์

ทัศนคติกับ พฤติกรรม	B1	B2	B3	B4	B5	B6	B7	SUM B
A1	0.541 (0.00**)	0.492 (0.00**)	0.483 (0.00**)	0.456 (0.00**)	0.458 (0.00**)	0.470 (0.00**)	0.440 (0.00**)	0.528 (0.00**)
A2	-	0.581 (0.00**)	0.524 (0.00**)	0.491 (0.00**)	0.486 (0.00**)	0.503 (0.00**)	0.463 (0.00**)	0.555 (0.00**)
A3	-		0.639 (0.00**)	0.588 (0.00**)	0.609 (0.00**)	0.614 (0.00**)	0.509 (0.00**)	0.634 (0.00**)
A4	-			0.626 (0.00**)	0.608 (0.00**)	0.602 (0.00**)	0.506 (0.00**)	0.626 (0.00**)
A5	-				0.674 (0.00**)	0.664 (0.00**)	0.533 (0.00**)	0.668 (0.00**)
A6	-					0.669 (0.00**)	0.525 (0.00**)	0.670 (0.00**)
A7	-						0.527 (0.00**)	0.495 (0.00**)
SUM A	0.526 (0.00**)	0.629 (0.00**)	0.679 (0.00**)	0.649 (0.00**)	0.657 (0.00**)	0.660 (0.00**)	0.583 (0.00**)	0.695 (0.00**)

หมายเหตุ 1. **p<0.01

2. รายละเอียดของตัวแปร ได้แก่

ทัศนคติที่มีต่อการเล่นอินเทอร์เน็ต

A1. การซุบซิบนินทาผู้อื่นทางอินเทอร์เน็ต

เป็นเรื่องปกติที่ทำได้

A2. การส่งข้อความต่อว่าผู้อื่นทางอินเทอร์เน็ต

เป็นเรื่องปกติธรรมดา

A3. การใส่ร้ายผู้อื่นทางอินเทอร์เน็ตเป็นเรื่องปกติ
ที่สามารถทำได้

พฤติกรรมการรังแกกันผ่านโลกไซเบอร์

B1. ซุบซิบนินทาผู้อื่นทางอินเทอร์เน็ต

B2. ส่งข้อความต่อว่าผู้อื่นทางอินเทอร์เน็ต

B3. ใส่ร้ายผู้อื่นทางอินเทอร์เน็ต

- | | |
|--|--|
| A4. การแก้งผู้อื่นโดยการตัดต่อข้อความหรือคลิป เป็นเรื่องที่ไม่ก่อให้เกิดผลเสียแต่อย่างใด | B4. แก้งผู้อื่นโดยการตัดต่อข้อความหรือคลิป |
| A5. การแอบอ้างหรือปลอมเป็นผู้อื่นทางอินเทอร์เน็ต เป็นสิ่งที่เหมาะสม สามารถกระทำได้ | B5. แอบอ้างหรือปลอมเป็นผู้อื่นทางอินเทอร์เน็ต |
| A6. การนำข้อมูลที่เป็นความลับของผู้อื่นไป เผยแพร่ทางอินเทอร์เน็ตเป็นเรื่องที่ไม่เสียหาย | B6. นำข้อมูลที่เป็นความลับของผู้อื่นไปเผยแพร่ทางอินเทอร์เน็ต |
| A7. การลบหรือบล็อกเพื่อนออกจากกลุ่มสนทนา ออนไลน์เป็นสิ่งที่ไม่ก่อให้เกิดผลเสียแต่อย่างใด | B7. ลบหรือบล็อกเพื่อนออกจากกลุ่มสนทนา ออนไลน์ |

ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างทัศนคติของนักเรียนที่มีต่อการเล่นอินเทอร์เน็ต กับพฤติกรรมการรังแกกันผ่านโลกโซเชียลกับระดับพฤติกรรมของนักเรียนที่มีต่อการรังแกกันผ่านโลกโซเชียล พบว่าทัศนคติของนักเรียนที่มีต่อการเล่นอินเทอร์เน็ตกับพฤติกรรมการรังแกกันผ่านโลกโซเชียลกับระดับพฤติกรรมของนักเรียนที่มีต่อการรังแกกันผ่านโลกโซเชียลมีความสัมพันธ์กัน ($r=0.695$) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 และเมื่อพิจารณาความสัมพันธ์รายคู่ พบว่าทุกคู่มีความสัมพันธ์กันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 โดยพบว่าทัศนคติของนักเรียนที่มีต่อการเล่นอินเทอร์เน็ตด้านการแอบอ้างหรือปลอมเป็นผู้อื่นทางอินเทอร์เน็ตเป็นสิ่งที่เหมาะสม สามารถกระทำได้ กับพฤติกรรมการรังแกกันผ่านโลกโซเชียลกับระดับพฤติกรรมของนักเรียนที่มีต่อการรังแกกันผ่านโลกโซเชียล ด้านแอบอ้างหรือปลอมเป็นผู้อื่นทางอินเทอร์เน็ตมีความสัมพันธ์กันสูงที่สุด ($r=0.674$) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 รองลงมาคือ ทัศนคติของนักเรียนที่มีต่อการเล่นอินเทอร์เน็ตด้านการนำข้อมูลที่เป็นความลับของผู้อื่นไปเผยแพร่ทางอินเทอร์เน็ต เป็นเรื่องที่ไม่เสียหาย กับพฤติกรรมการรังแกกันผ่านโลกโซเชียลกับระดับพฤติกรรมของนักเรียนที่มีต่อการรังแกกันผ่านโลกโซเชียลด้านนำข้อมูลที่เป็นความลับของผู้อื่นไปเผยแพร่ทางอินเทอร์เน็ตมีความสัมพันธ์กัน ($r=0.669$) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

5. ความสัมพันธ์ระหว่างทัศนคติของนักเรียนที่มีต่อการเล่นอินเทอร์เน็ตกับ แนวโน้มระดับพฤติกรรมของนักเรียนในการเล่นอินเทอร์เน็ต

ตารางที่ 2 ความสัมพันธ์ระหว่างทัศนคติของนักเรียนที่มีต่อการเล่นอินเทอร์เน็ตกับ
แนวโน้มระดับพฤติกรรมของนักเรียนในการเล่นอินเทอร์เน็ต

ทัศนคติกับ แนวโน้ม	C1	C2	C3	C4	C5	C6	C7	SUM C
A1	0.511 (0.00**)	0.448 (0.00**)	0.448 (0.00**)	0.438 (0.00**)	0.439 (0.00**)	0.444 (0.00**)	0.415 (0.00**)	0.484 (0.00**)
A2	-	0.527 (0.00**)	0.494 (0.00**)	0.481 (0.00**)	0.475 (0.00**)	0.487 (0.00**)	0.447 (0.00**)	0.708 (0.00**)
A3	-		0.595 (0.00**)	0.563 (0.00**)	0.586 (0.00**)	0.590 (0.00**)	0.491 (0.00**)	0.694 (0.00**)
A4	-			0.593 (0.00**)	0.578 (0.00**)	0.582 (0.00**)	0.491 (0.00**)	0.606 (0.00**)
A5	-				0.642 (0.00**)	0.632 (0.00**)	0.503 (0.00**)	0.602 (0.00**)
A6	-					0.641 (0.00**)	0.503 (0.00**)	0.605 (0.00**)
A7	-						0.507 (0.00**)	0.541 (0.00**)
SUM A	0.530 (0.00**)	0.587 (0.00**)	0.635 (0.00**)	0.622 (0.00**)	0.629 (0.00**)	0.632 (0.00**)	0.559 (0.00**)	0.646 (0.00**)

หมายเหตุ 1. **p<0.01

2. รายละเอียดของตัวแปร ได้แก่

ทัศนคติที่มีต่อการเล่นอินเทอร์เน็ต

A1. การซุบซิบนินทาผู้อื่นทางอินเทอร์เน็ต
เป็นเรื่องปกติที่ทำได้

A2. การส่งข้อความต่อว่าผู้อื่นทางอินเทอร์เน็ต
เป็นเรื่องปกติธรรมดา

A3. การใส่ร้ายผู้อื่นทางอินเทอร์เน็ตเป็นเรื่องปกติ
ที่สามารถทำได้

A4. การแกล้งผู้อื่นโดยการติดต่อข้อความหรือคลิป
เป็นเรื่องที่ไม่ก่อให้เกิดผลเสียแต่อย่างใด

พฤติกรรมการรังแกกันผ่านโลกไซเบอร์

C1. ซุบซิบนินทาผู้อื่นทางอินเทอร์เน็ต

C2. ส่งข้อความต่อว่าผู้อื่นทางอินเทอร์เน็ต

C3. ใส่ร้ายผู้อื่นทางอินเทอร์เน็ต

C4. แกล้งผู้อื่นโดยการติดต่อข้อความหรือคลิป

- A5. การแอบอ้างหรือปลอมเป็นผู้อื่นทางอินเทอร์เน็ต C5. แอบอ้างหรือปลอมเป็นผู้อื่นทางอินเทอร์เน็ต
เป็นสิ่งที่เหมาะสม สามารถกระทำได้
- A6. การนำข้อมูลที่เป็นความลับของผู้อื่นไปเผยแพร่ทางอินเทอร์เน็ตเป็นเรื่องที่ไม่เสียหาย C6. นำข้อมูลที่เป็นความลับของผู้อื่นไปเผยแพร่ทางอินเทอร์เน็ต
- A7. การลบหรือบล็อกเพื่อนออกจากกลุ่มสนทนาออนไลน์เป็นสิ่งที่ไม่ก่อให้เกิดผลเสียแต่อย่างใด C7. ลบหรือบล็อกเพื่อนออกจากกลุ่มสนทนาออนไลน์

ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างทัศนคติของนักเรียนที่มีต่อการเล่นอินเทอร์เน็ตกับแนวโน้มระดับพฤติกรรมของนักเรียนในการเล่นอินเทอร์เน็ต พบว่าทัศนคติของนักเรียนที่มีต่อการเล่นอินเทอร์เน็ตกับแนวโน้มระดับพฤติกรรมของนักเรียนในการเล่นอินเทอร์เน็ตมีความสัมพันธ์กัน ($r=0.646$) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 และเมื่อพิจารณาความสัมพันธ์รายคู่ พบว่าทุกคู่มีความสัมพันธ์กันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 โดยพบว่าทัศนคติของนักเรียนที่มีต่อการเล่นอินเทอร์เน็ตด้านการแอบอ้างหรือปลอมเป็นผู้อื่นทางอินเทอร์เน็ตเป็นสิ่งที่เหมาะสม สามารถกระทำได้ กับแนวโน้มระดับพฤติกรรมของนักเรียนในการเล่นอินเทอร์เน็ตด้านนำข้อมูลที่เป็นความลับของผู้อื่นไปเผยแพร่ทางอินเทอร์เน็ตความสัมพันธ์กันสูงที่สุด ($r=0.642$) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 รองลงมาคือทัศนคติของนักเรียนที่มีต่อการเล่นอินเทอร์เน็ตด้านนำข้อมูลที่เป็นความลับของผู้อื่นไปเผยแพร่ทางอินเทอร์เน็ตเป็นเรื่องที่ไม่เสียหาย กับแนวโน้มระดับพฤติกรรมของนักเรียนในการเล่นอินเทอร์เน็ตด้านนำข้อมูลที่เป็นความลับของผู้อื่นไปเผยแพร่ทางอินเทอร์เน็ตมีความสัมพันธ์กัน ($r=0.641$) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

อภิปรายผล

จากผลการเปรียบเทียบระดับพฤติกรรมของนักเรียนที่มีต่อการรังแกกันผ่านโลกโซเชียล พบว่านักเรียนที่มีเพศต่างกัน ระดับการศึกษาต่างกัน มีรายได้ของครอบครัวเฉลี่ยต่อเดือนต่างกัน มีความถี่ของการเล่นอินเทอร์เน็ตต่อสัปดาห์ต่างกัน ใช้อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ที่ใช้เล่นอินเทอร์เน็ตต่างกัน นักเรียนใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่ใช้บ่อยที่สุดต่างกัน มีระดับพฤติกรรมการรังแกกันผ่านโลกโซเชียลแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ เหตุผลที่เป็นเช่นนี้เนื่องจากตามแนวคิดเรื่องพฤติกรรมการรังแก พบว่า สาเหตุที่ทำให้เกิดพฤติกรรมการรังแกในหมู่เยาวชน ประกอบด้วย ความบกพร่องส่วนตัวของเด็ก สภาพครอบครัว ความต้องการของบุคคล และการสอนในโรงเรียนไม่ดี (เกษตรชัย และหิม, อ้างแล้ว) ซึ่งแสดงให้เห็นว่า การรังแกกันในหมู่เยาวชนมีสาเหตุมาจากปัจจัยด้านสภาพ

จิตวิทยา สภาพครอบครัว และสิ่งแวดล้อมของเด็ก ไม่ได้มาจากปัจจัยทางประชากรศาสตร์เพียงเท่านั้น นอกจากนั้น ยังสอดคล้องกับผลการศึกษาของ ญัฐรัชต์ สาเหมา (อ้างแล้ว) ที่พบว่า เยาวชนรับรู้การรังแกในโลกโซเชียลสามารถเกิดขึ้นได้เพราะความเป็นนิรนามของพื้นที่โซเชียล และเป็นผลที่ต่อเนื่องมาจากความรุนแรงที่เกิดขึ้นในพื้นที่จริง ซึ่งบริบททางสังคมวัฒนธรรมที่ส่งผลต่อ การรับรู้ประกอบด้วย กลุ่มเพื่อน การเข้าถึงสื่อออนไลน์ และประสบการณ์เกี่ยวกับความรุนแรงในอดีต

จากผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างทัศนคติของนักเรียนที่มีต่อการเล่นอินเทอร์เน็ตกับพฤติกรรมการรังแกผ่านโลกโซเชียลกับระดับพฤติกรรมของนักเรียนที่มีต่อการรังแกผ่านโลกโซเชียล พบว่าทัศนคติของนักเรียนที่มีต่อการเล่นอินเทอร์เน็ตกับพฤติกรรมการรังแกผ่านโลกโซเชียลกับระดับพฤติกรรมของนักเรียนที่มีต่อการรังแกผ่านโลกโซเชียลมีความสัมพันธ์กันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดเรื่ององค์ประกอบของทัศนคติ (Rogers, อ้างแล้ว) ที่มีข้อค้นพบว่า ทัศนคติมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรม กล่าวคือ พฤติกรรมของบุคคลเป็นผลที่เกิดขึ้นจากความสัมพันธ์ระหว่างความตั้งใจและทัศนคติ ดังนั้น ผลจากการวิจัยอาจคาดคะเนแนวโน้มได้ว่า ทัศนคติของนักเรียนต่อการเล่นอินเทอร์เน็ตมีความสัมพันธ์หรืออาจส่งผลต่อแนวโน้มพฤติกรรมของนักเรียนในการเล่นอินเทอร์เน็ตกับพฤติกรรมการรังแกผ่านโลกโซเชียล ผลการศึกษานี้ยืนยันความสอดคล้องกับงานวิจัยของ นันทนัช สงศิริ (อ้างแล้ว) ได้ศึกษาลักษณะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลบริบทของครอบครัวและพฤติกรรมการรังแกผ่านโลกโซเชียลของนักเรียนมัธยมศึกษาและอาชีวศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร ที่พบว่า ทัศนคติและการรับรู้ที่มีต่อการรังแกผ่านโลกโซเชียลมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการรังแกผ่านโลกโซเชียล

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปพัฒนา

1.1 สามารถนำผลการวิจัยไปประชาสัมพันธ์ให้เห็นถึงประโยชน์และโทษของพฤติกรรมการรังแกผ่านโลกโซเชียลของนักเรียน เพื่อให้นักเรียนตระหนักถึงการใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างระมัดระวังและเหมาะสม

1.2 แนวทางป้องกันและแก้ไข ผู้บริหารควรมีนโยบายในการปรับปรุงด้านการเรียนการสอน วิธีการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างถูกต้องในทุกๆ ระดับชั้น บิดามารดาควร

จะมีเวลาใกล้ชิดกับบุตรหลานมากขึ้น นักเรียนไม่ค่อยตามเพื่อนในเรื่องที่ไม่เหมาะสม และผิดต่อศีลธรรม รัฐบาลควรจะมีกฎหมายที่รัดกุมและเข้มงวดมากขึ้นในการรองรับกับปัญหา เพราะเทคโนโลยีพัฒนาขึ้นทุกวินาที ข้อมูลข่าวสารต่างๆ ก้าวหน้าขึ้น จึงต้องมีกฎหมายที่ทันสมัยเพื่อเป็นการป้องกัน

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ในการศึกษาวิจัยครั้งต่อไปควรศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในทุกระดับการศึกษา เช่น ประถมศึกษา อุดมศึกษา และสถานศึกษาทุกประเภท ซึ่งจะทำให้ทราบข้อมูลในทุกระดับทุกมิติสำหรับพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่แตกต่างกัน

2.2 ในการศึกษาวิจัยครั้งต่อไปควรวิจัยและติดตามพฤติกรรมการรังแกกันผ่านโลกโซเชียลของนักเรียนในเชิงลึกอย่างต่อเนื่อง เพื่อนำผลการวิจัยที่ได้รับไปประชาสัมพันธ์ให้เยาวชนได้เห็นถึงประโยชน์และโทษของสื่อสังคมเพื่อเป็นแนวทางป้องกันการใช้สื่อสังคมอย่างระมัดระวังและเหมาะสมถูกต้อง ไม่กระทบต่อผู้อื่นและตนเอง ให้ดำเนินชีวิตอย่างมีประสิทธิภาพ

รายการอ้างอิง

- เกษตรชัย และหิ้ม. (2544). พฤติกรรมการรังแกผู้อื่นของนักเรียนโรงเรียนเอกชนสอนศาสนาอิสลาม จังหวัดปัตตานี. มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ คณะศิลปศาสตร์ สถาบันวิจัยเพื่อศึกษาการพัฒนาเอเชียแปซิฟิก.
- ณัฐรัชต์ สาหะมา. (2556). การรับรู้ของเยาวชนต่อการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์. วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (สังคมศาสตร์การแพทย์และสาธารณสุข) บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหิดล.
- ธันยาร คุตแก้ว. (2556). การพัฒนาตัวบ่งชี้พฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของเยาวชนในจังหวัดสงขลา. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาพัฒนามนุษย์และสังคม. มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.
- นันทนัช สงศิริ. (2553). ลักษณะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล บริบทของครอบครัว และพฤติกรรมการรังแกกันผ่านโลกไซเบอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาและอาชีวศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร. ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต (พัฒนาการมนุษย์). บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหิดล.
- นุชรัต รุ่งสาคร. (2554). การศึกษาผลกระทบของครอบครัวและการเห็นคุณค่าในตนเองที่มีต่อทัศนคติการข่มเหงรังแกผ่านโลกไซเบอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย เขตกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต. บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหิดล.
- รุ่งกานต์ อินทวงศ์. (2548). การศึกษาปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตที่ไม่เหมาะสมของนักเรียนมัธยมศึกษาในกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต (สาธารณสุขศาสตร์) บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหิดล.
- ศิวพร ปกป้อง และวิมลทิพย์ มุลิกพันธ์. (2553). ปัจจัยที่มีผลต่อทัศนคติและพฤติกรรมการกระทำความรุนแรงทั้งทางกายภาพและการข่มเหงรังแกผ่านโลกไซเบอร์ของเยาวชนไทย. มหาวิทยาลัยมหิดล.
- Dtac & Telenor Group. (2558). **DTAC Parent Guide : คู่มือพ่อแม่ยุคดิจิทัลเข้าใจลูกเข้าใจโลกไซเบอร์**. สืบค้นเมื่อวันที่ 1 มกราคม 2560 จาก www.dtac.co.th.
- Hinduja., & Justin W. Patchin (2008). **Cyberbullying Research Summary Personal Information of adolescents on the Internet**. Cyberbullying Research Center.
- John C. Coleman. (1980). **The Nature of Adolescence**. Methuen. 95.

- Markus, M. L. (1994). **Finding a happy medium: Explaining the negative effects of electronic communication on social life at work.** ACM Transactions on Information Systems, 12(2), 119–149.
- Moore, D. A., Kurtzberg, T. R., Thompson, L. L., & Morris, M. W. (1999). **Long and short routes to success in electronically mediated negotiations: Group affiliations and good vibrations.** Organizational Behavior and Human Decision Processes, 77(1), 22–43.