



ปัจจัยทางจิตสังคมที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ของวัยรุ่นใน  
กรุงเทพมหานคร

PSYCHOSOCIAL FACTORS RELATED TO CYBERBULLYING ON ADOLESCENTS IN  
BANGKOK

ชีร อักษรทิพย์

บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

2561

ปัจจัยทางจิตสังคมที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ของวัยรุ่นใน  
กรุงเทพมหานคร



ปริญญาณิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยาพัฒนาการ  
คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ  
ปีการศึกษา 2561  
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

PSYCHOSOCIAL FACTORS RELATED TO CYBERBULLYING  
ON ADOLESCENTS IN BANGKOK



KLERA AUGSORNTIP

A Thesis Submitted in partial Fulfillment of Requirements  
for MASTER OF EDUCATION (Developmental Psychology)  
Faculty of Humanities Srinakharinwirot University

2018

Copyright of Srinakharinwirot University

ปริญญานิพนธ์

เรื่อง

ปัจจัยทางจิตสังคมที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร

ของ

ฉวี อักษรทิพย์

ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยาพัฒนาการ

ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

คณะกรรมการสอบปากเปล่าปริญญานิพนธ์

..... ที่ปรึกษาหลัก	..... ประธาน
(รองศาสตราจารย์ ดร.ฉัฐวีณ์ สิทธิศิริอรรถ)	(รองศาสตราจารย์ ดร.ตุจเดือน พันธมนาวิน)
..... ที่ปรึกษาร่วม	..... กรรมการ
(อาจารย์ ดร.ชาญ รัตนะพิสิฐ)	(อาจารย์ ดร.สุพัทธ แสนแจ่มใส)

ชื่อเรื่อง	ปัจจัยทางจิตสังคมที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร
ผู้วิจัย	ซีร์ อักษรทิพย์
ปริญญา	การศึกษามหาบัณฑิต
ปีการศึกษา	2561
อาจารย์ที่ปรึกษา	รองศาสตราจารย์ ดร. จัษฎวีณ์ สิทธิศิริอรอด

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ และลำดับตัวทำนาย ปัจจัยด้านจิตลักษณะเดิม ปัจจัยด้านลักษณะสถานการณ์ และปัจจัยด้านจิตลักษณะตามสถานการณ์ ที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร ในกลุ่มรวมและกลุ่มย่อย และเพื่อศึกษาเปรียบเทียบพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร เมื่อจำแนกตามเพศ และระดับชั้น ใช้แนวคิดพื้นฐานจากรูปแบบทฤษฎีปฏิสัมพันธ์นิยม กลุ่มตัวอย่างเป็นวัยรุ่นที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ถึง มัธยมศึกษาปีที่ 3 ของโรงเรียนแห่งหนึ่งในกรุงเทพมหานคร จำนวน 300 คน ใช้การสุ่มแบบชั้นภูมิ ตัวแปรอิสระในงานวิจัยนี้ 3 กลุ่ม ประกอบด้วย กลุ่มแรกปัจจัยด้านจิตลักษณะเดิม ได้แก่ การควบคุมอารมณ์ และการรับรู้ความสามารถของตนเองด้านการเรียน กลุ่มที่สองปัจจัยด้านลักษณะสถานการณ์ ได้แก่ สัมพันธภาพกับครอบครัว และแบบอย่างการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ และกลุ่มที่สามปัจจัยด้านจิตลักษณะตามสถานการณ์ ได้แก่ การรับรู้เกี่ยวกับพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ และภูมิคุ้มกันทางจิตในการใช้พื้นที่ไซเบอร์ และตัวแปรตาม ได้แก่ พฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ การวิเคราะห์ข้อมูล ใช้การวิเคราะห์แบบถดถอยพหุคูณแบบ Enter และ Stepwise ทำการวิเคราะห์ในกลุ่มรวมและกลุ่มย่อย และวิเคราะห์ความแปรปรวนสองทางเมื่อจำแนกตามเพศ และระดับชั้น ผลการวิจัยพบว่า 1) การควบคุมอารมณ์ และภูมิคุ้มกันทางจิตในการใช้พื้นที่ไซเบอร์มีความสัมพันธ์ทางลบกับพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และ .05 ส่วนแบบอย่างพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ และการรับรู้การรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์มีความสัมพันธ์ทางบวกกับพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 2) ปัจจัยด้านจิตลักษณะเดิม ปัจจัยด้านลักษณะสถานการณ์ และปัจจัยด้านจิตลักษณะตามสถานการณ์ สามารถร่วมกันทำนายพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ในกลุ่มรวมได้ร้อยละ 11.2 แบบอย่างพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์เป็นตัวทำนายลำดับแรก และการควบคุมอารมณ์เป็นตัวทำนายลำดับรองลงมา 3) ผลการเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ เมื่อจำแนกตาม เพศ และระดับชั้น พบว่าไม่มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

คำสำคัญ : ปัจจัยทางจิตสังคม, การรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์, วัยรุ่น, กรุงเทพมหานคร

Title	PSYCHOSOCIAL FACTORS RELATED TO CYBERBULLYING ON ADOLESCENTS IN BANGKOK
Author	KLERA AUGSORNTIP
Degree	MASTER OF EDUCATION
Academic Year	2018
Thesis Advisor	Associate Professor Dr. Shuttawwee Sitsira-at

The purpose of this study was to investigate the related factors and sequential predictors of cyberbullying behavior on adolescents in Bangkok with psychological traits, social situational factors, and psychological states in the total sample group and the subsamples group, while examining the comparison of cyberbullying behavior on adolescents in Bangkok in terms of gender and grade. This study was based on the interactionism model as a conceptual research framework. A sample of three hundred students from Grade Seven to Grade Nine. The random sampling was performed by stratified random sampling. There were three groups of independent variables in this study. Firstly, the two psychological traits were emotional control and academic self-efficacy. Secondly, social situational factors consisted of two variables, family relationship and role models for cyberbullying. Thirdly, psychological states consisted of two variables, perception of cyberbullying and psychological-immunity in cyberspace. Finally, cyberbullying behavior was dependent variable. Multiple Regression (enter and stepwise method) and Two-Way Analysis of Variance were used to analyze the data by gender and grade. The data were analyzed in the total sample group and in subsamples group. The data were analyzed in the total sample group and in the subsamples group, as follows: (1) emotional control and psychological-immunity in cyberspace were negatively correlated to cyberbullying behavior, which were statistically significant at .01 and .05 level, while role models for cyberbullying and perceptions of cyberbullying were positively correlated with cyberbullying behavior, which were statistically significant at .01 level; (2) the independent variables consisted of psychological traits, social situational factors and psychological states were found to be predictive of cyberbullying behavior in the total sample group and the results showed that all independent variables together explained 11.2%. The important predictors were role models for cyberbullying and emotional control; (3) the comparison between the differences in the mean scores for cyberbullying behavior when compared with the subsample group. There were no gender and grade differences in cyberbullying behavior, which were not significantly significant.

Keyword : Psychosocial factors, Cyberbullying, Adolescents, Bangkok



## กิตติกรรมประกาศ

ปริญญาบัตรฉบับนี้เสร็จสมบูรณ์ได้ด้วยความกรุณาอย่างสูงจากอาจารย์ที่ปรึกษา รองศาสตราจารย์ ดร.ฉัฐวีณ์ สิทธิศิริอรุณ และอาจารย์ที่ปรึกษาร่วม อาจารย์ ดร.ชาญ รัตนะพิสิฐ ที่ได้ให้ความรู้ คำแนะนำ และความเห็นที่เป็นประโยชน์ต่องานวิจัย รวมถึงคอยติดตามความก้าวหน้าในการดำเนินงานวิจัย ตรวจสอบงานด้วยความเอาใจใส่ ให้เวลาและกำลังใจคอยสนับสนุนผู้วิจัยตลอดระยะเวลาการทำปริญญาบัตรฉบับนี้ นอกจากนี้ขอขอบพระคุณรองศาสตราจารย์ ดร.ดุจเดือน พันธุมนาวิน และอาจารย์ ดร.สุพัทธ แสนแจ่มใส ที่ให้ความกรุณาเป็นคณะกรรมการสอบปริญญาบัตร รวมทั้งให้คำแนะนำอันเป็นประโยชน์เพื่อให้ปริญญาบัตรฉบับนี้มีความสมบูรณ์

ขอขอบพระคุณ อาจารย์ ดร. ธนยศ สุมาลัยโรจน์ จินดารัตน์ แก้วพิกุล และ อาจารย์ Dr.Timo Tapani Ojanen ผู้รับหน้าที่เป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือวิจัย ที่ได้สละเวลาในการให้คำแนะนำที่เป็นประโยชน์ต่อปริญญาบัตรฉบับนี้

ขอขอบพระคุณท่านผู้อำนวยการโรงเรียน ท่านรองผู้อำนวยการ คุณครูประจำชั้น โรงเรียนวัดราชสิงขร และโรงเรียนสันติราษฎร์วิทยาลัย ที่ได้อำนวยความสะดวกเรื่องสถานที่ และสละอันมีค่าในการให้ความร่วมมือแก่ผู้วิจัย รวมถึงขอขอบพระคุณคุณครู ดนุรี เงินศรี และคุณวิมล มรรคนันท์ พยาบาลวิชาชีพชำนาญการ ที่ให้ความช่วยเหลือเป็นอย่างดี ในช่วงเก็บรวบรวมข้อมูล นอกจากนี้ขอขอบคุณผู้ร่วมวิจัยทุกท่าน ที่ได้ให้ความร่วมมือในการตอบแบบวัดอย่างตั้งใจ

ขอขอบพระคุณคณาจารย์สาขาจิตวิทยาพัฒนาการ คณะมนุษยศาสตร์ทุกท่าน ที่คอยสนับสนุนและแนะนำแนวทางในการพัฒนางานวิจัยอย่างสม่ำเสมอ

ขอขอบคุณเพื่อนนิสิตปริญญาโทจิตวิทยาพัฒนาการทุกคนที่คอยให้คำแนะนำ และความช่วยเหลืออย่างเต็มที่ มีกำลังใจให้กันเสมอมา ขอขอบคุณกัลยาณมิตรทุกท่านที่คอยส่งพลังบวก ส่งความปรารถนาดีและความห่วงใยมาให้เสมอ นอกจากนี้ขอขอบคุณหัวหน้าและเพื่อนร่วมงานทุกท่านที่เข้าใจ คอยรับฟังและให้การสนับสนุนตลอดมา

สุดท้ายนี้ผู้วิจัยกราบขอบพระคุณมารดาบิดา พี่ชาย พี่สะใภ้ และครอบครัววานิชกุล ผู้ให้การสนับสนุน ทั้งทุนทรัพย์และมอบพลังใจ เพื่อให้ผู้วิจัยสามารถเรียนและผ่านพ้นอุปสรรคต่างๆไปได้ ตั้งแต่วันแรกจนถึงวันที่ปริญญาบัตรเล่มนี้เสร็จสมบูรณ์ หากปริญญาบัตรฉบับนี้ได้ยังประโยชน์แก่บุคคลใดก็ตาม ผู้วิจัยขอมอบอานิสงส์นั้นแก่ผู้มีพระคุณทุกท่าน

ธีร อักษรทิพย์



## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย .....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ .....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ข
สารบัญ .....	ข
สารบัญตาราง.....	ฅ
สารบัญภาพประกอบ .....	ฐ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ภูมิหลัง .....	1
ความมุ่งหมายของการวิจัย .....	6
ความสำคัญของการวิจัย .....	7
ขอบเขตของการวิจัย .....	7
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	8
นิยามปฏิบัติการ .....	8
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	12
1. แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับวัยรุ่น.....	13
1.1 ความหมายของวัยรุ่น .....	13
1.2 พัฒนาการของวัยรุ่น.....	13
1.3 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมวัยรุ่น .....	19
2. มโนทัศน์ที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ของวัยรุ่น .....	20
2.1 ความหมายของพื้นที่ไซเบอร์ .....	20
2.2 ความหมายของพฤติกรรมการรังแก.....	23

2.3 ความหมายของพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์.....	24
2.4 ลักษณะและประเภทของพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์.....	26
2.5 สาเหตุและแรงจูงใจพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์.....	29
2.6 ผลกระทบของจากพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์.....	31
2.7 การวัดพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์.....	32
3. ทฤษฎีและแนวคิดที่นำมาใช้ในการอธิบายสาเหตุพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์.....	32
3.1 ทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคม.....	33
3.2 ทฤษฎีปฏิสัมพันธ์นิยม.....	33
4. ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ในวัยรุ่น.....	35
4.1 ปัจจัยด้านจิตลักษณะเดิมและพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์.....	41
4.2 ปัจจัยด้านลักษณะสถานการณ์และพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์.....	45
4.3 ปัจจัยด้านจิตลักษณะตามสถานการณ์และพฤติกรรมพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์.....	52
4.4 ลักษณะทางชีวสังคมและภูมิหลังของวัยรุ่น กับพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์.....	62
5. กรอบแนวคิดและการพัฒนากรอบแนวคิด.....	63
6. สมมติฐานการวิจัย.....	65
บทที่ 3 วิธีการดำเนินการวิจัย.....	66
กำหนดประชากรและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง.....	66
ประชากรที่ใช้ในการวิจัย.....	66
กลุ่มตัวอย่าง.....	66
การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	68
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	68
การหาคุณภาพเครื่องมือ.....	77

การเก็บรวบรวมข้อมูล .....	77
การจัดกระทำและวิเคราะห์ข้อมูล.....	78
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล .....	79
การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล .....	79
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล .....	80
บทที่ 5 สรุปผล อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ .....	87
ความมุ่งหมายของการวิจัย .....	87
ขอบเขตของการวิจัย .....	87
ประชากรที่ใช้ในการวิจัย.....	87
กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย.....	87
ตัวแปรที่ศึกษา .....	88
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย .....	88
การเก็บรวบรวมข้อมูล .....	89
การจัดกระทำและวิเคราะห์ข้อมูล.....	89
สรุปผลการวิจัย.....	90
อภิปรายผลการวิจัย .....	91
ข้อเสนอแนะ .....	98
ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลวิจัยไปใช้ครั้งต่อไป.....	98
ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลวิจัยไปใช้.....	98
บรรณานุกรม .....	99
ภาคผนวก.....	114
ภาคผนวก ก เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย .....	115
ภาคผนวก ข ค่าอำนาจจำแนกและค่าความเชื่อมั่น ของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	124

ภาคผนวก ค ผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบเครื่องมือ..... 132

ภาคผนวก ง ผลการพิจารณาโครงการวิจัย..... 134

ประวัติผู้เขียน..... 136



## สารบัญตาราง

	หน้า
ตาราง 1 สังเคราะห์ปัจจัยเกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ .....	37
ตาราง 2 แสดงค่าร้อยละของวัยรุ่นที่จำแนกตามเพศ ระดับชั้น .....	80
ตาราง 3 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของตัวแปรต่าง ๆ ใน กลุ่มรวม .....	81
ตาราง 4 ผลการทำนายพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ในกลุ่มรวมและเมื่อจำแนกตามตัว แปรภูมิหลัง ได้แก่ เพศ และระดับชั้น .....	84
ตาราง 5 การวิเคราะห์ความแปรปรวนสองทางของคะแนนพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ ตามตัวแปร เพศ และระดับชั้นการศึกษา ที่แบ่งตามลักษณะทางชีวสังคมในกลุ่มย่อย เพื่อหาวัยรุ่น กลุ่มเสี่ยง .....	86
ตาราง 6 ค่าอำนาจจำแนก แบบวัดพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ .....	125
ตาราง 7 แบบวัดการควบคุมอารมณ์ .....	126
ตาราง 8 แบบวัดการรับรู้ความสามารถของตนด้านการเรียน .....	127
ตาราง 9 แบบวัดสัมพันธภาพกับครอบครัว .....	128
ตาราง 10 แบบวัดแบบอย่างพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ .....	129
ตาราง 11 แบบวัดการรับรู้พฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ .....	130
ตาราง 12 แบบวัดภูมิคุ้มกันทางจิตในการใช้พื้นที่ไซเบอร์ .....	131

## สารบัญภาพประกอบ

	หน้า
ภาพประกอบ 1 รูปแบบทฤษฎีปฏิสัมพันธ์นิยม (Interactionism model) .....	35
ภาพประกอบ 2 กรอบแนวคิดในการวิจัยศึกษาปัจจัยจิตสังคมที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร .....	64
ภาพประกอบ 3 วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบชั้นภูมิ .....	67
ภาพประกอบ 4 แสดงร้อยละการทำนายพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ .....	83



## บทที่ 1

### บทนำ

#### ภูมิหลัง

สังคมไทยในปัจจุบันกำลังมุ่งสู่สังคมแบบดิจิทัล เด็กและวัยรุ่นใช้เวลาอยู่กับสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศเป็นส่วนใหญ่ จนขาดการมีปฏิสัมพันธ์กับคนรอบข้าง รวมถึงการใช้เทคโนโลยีไปในทางที่ไม่เหมาะสม จากการสำรวจ "การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือน พ.ศ.2560" ของสำนักงานสถิติแห่งชาติ พบว่า ช่วงระยะเวลา 5 ปี ระหว่าง พ.ศ. 2556 ถึง 2560 ประชากรอายุ 6 ปีขึ้นไป ใช้คอมพิวเตอร์ลดลงจากร้อยละ 35.0 (จำนวน 22.2 ล้านคน) เป็นร้อยละ 30.8 (จำนวน 19.4 ล้านคน) ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในสัดส่วนที่เพิ่มขึ้นจากร้อยละ 28.9 (จำนวน 18.30 ล้านคน) เป็นร้อยละ 52.9 (จำนวน 33.4 ล้านคน) ผู้ใช้โทรศัพท์มือถือเพิ่มขึ้นจากร้อยละ 73.3 (จำนวน 46.4 ล้านคน) เป็นร้อยละ 88.2 (จำนวน 55.6 ล้านคน) โดยเมื่อพิจารณาแยกตามกลุ่มอายุต่างๆ ตั้งแต่ปี 2556-2560 พบว่ากลุ่มอายุ 15 - 24 ปี มีสัดส่วนการใช้อินเทอร์เน็ตสูงสุด รองลงมาคือกลุ่มอายุ 6- 14 ปี จึงเห็นได้ว่าการใช้อินเทอร์เน็ตมีแนวโน้มเพิ่มสูงขึ้นอย่างชัดเจน จากเข้าถึงอินเทอร์เน็ตที่ง่ายขึ้นเพราะพฤติกรรมการใช้อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์เปลี่ยนไป (สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2560) การใช้สมาร์ทโฟนจึงทำให้ทุกคนสามารถเข้าถึงอินเทอร์เน็ตได้สะดวก ทั้งนี้ชมรมจิตเวชเด็กและวัยรุ่นแห่งประเทศไทย (2557) กำหนดอายุที่เหมาะสมในการเข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์อยู่ที่ 13 ปี ดังนั้น เด็กที่มีอายุน้อยกว่านี้จึงไม่สมควรที่จะใช้สื่อสังคมออนไลน์โดยลำพัง เพราะเด็กเสี่ยงที่จะได้รับข้อมูลที่มีเนื้อหาอันตราย เนื่องจากเด็กยังไม่มีทักษะการควบคุมหรือป้องกันตัวเองในการใช้งานสื่อเหล่านี้ดีพอ ผู้ปกครองมักจะระมัดระวังอย่างมากและคอยเน้นย้ำให้เด็กหลีกเลี่ยงปฏิสัมพันธ์กับคนแปลกหน้า หรือปฏิเสธการให้ข้อมูลส่วนตัวผ่านการติดต่อทางโทรศัพท์ และผู้ปกครองคอยเฝ้าสังเกตเด็กเมื่อเล่นนอกบ้าน แต่เมื่อยุคสมัยที่เปลี่ยนไป ผู้ปกครองอาจจะมองข้ามการแนะนำเด็กในการใช้อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์หรือการใช้อินเทอร์เน็ต

จากการสำรวจที่ผ่านมา จะเห็นได้ว่าจำนวนเด็กและวัยรุ่นมีแนวโน้มการใช้อินเทอร์เน็ตเพิ่มสูงขึ้น เมื่อรูปแบบพฤติกรรมในการใช้อินเทอร์เน็ตของเด็กและวัยรุ่นมีการเปลี่ยนแปลง ทำให้พบกลุ่มเด็กและวัยรุ่นที่มีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างไม่เหมาะสม เช่น มีปัญหาการรังแกกันผ่านพื้นที่ไซเบอร์ (Cyberbullying) ซึ่งเป็นปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นจากผลกระทบด้านลบในการใช้อินเทอร์เน็ตตลอดกว่าสิบปีที่ผ่านมา เกิดขึ้นทุกประเทศใน

ทุกภูมิภาคทั่วโลก โดยเฉพาะอย่างยิ่งในเด็กและวัยรุ่นในสถานศึกษาซึ่งมีการใช้อินเทอร์เน็ตหรือการออนไลน์เป็นกิจวัตร ดังเช่น ประเทศสหรัฐอเมริกา พบว่า 7 ใน 10 ของเด็กและวัยรุ่นถูกรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ (National Crime Prevention Council, 2017) ซึ่งสอดคล้องกับศึกษาของ Sticca Ruggieri Alsaker และ Perren (2013) ได้ศึกษาเกี่ยวกับปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการรังแกกันบนพื้นที่ไซเบอร์ ในเด็กชาวสวีเดน ระดับชั้นการศึกษาเกรด 7 จำนวน 835 คน ซึ่งผลการศึกษาพบว่า เด็กที่มีการใช้อินเทอร์เน็ตสูงสัมพันธ์กับระดับการรังแกบนพื้นที่ไซเบอร์สูง สำหรับการศึกษาระดับมัธยมศึกษา การศึกษาของ วิมลทิพย์ มุสิกพันธ์ ศิวพร ปกป้อง นันทน์ สงศิริ และปองกมล สุรัตน์ (2552) ได้ทำวิจัยพฤติกรรมการข่มเหงรังแกผ่านโลกไซเบอร์ของเยาวชนไทยในเขตกรุงเทพมหานคร โดยเก็บตัวอย่างจากเด็กอายุ 12-24 ปีทั่วประเทศ จำนวน 2,500 คน แบ่งเป็นเด็กนักเรียนสายอาชีพและเด็กนักเรียนสายสามัญ โดยสำรวจข้อมูลสถานภาพครอบครัว การเข้าถึงอินเทอร์เน็ต ทักษะคติทั่วไป รวมถึงทัศนคติต่อความรุนแรง ซึ่งผลวิจัยพบว่า เด็กร้อยละ 39 เห็นว่าการกลั่นแกล้งออนไลน์เป็นเรื่องสนุก ขณะที่ร้อยละ 28 เห็นว่าเป็นพฤติกรรมปกติ และจากจำนวนผู้เข้าร่วมวิจัย 2,500 คน มีเด็กถึง 824 คน เปิดเผยมว่าเคยโดนกลั่นแกล้งจากผู้อื่นในโลกออนไลน์ นอกจากนี้ ในงานวิจัยยังพบว่า รูปแบบของการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ที่พบมากที่สุดคือ การด่าทอกันด้วยข้อความหยาบคาย และยังพบกรณีการตัดต่อภาพ สร้างข้อมูลเท็จ รวมไปถึงการตั้งกลุ่มออนไลน์กีดกันเพื่อนออกจากกลุ่ม โดยมักเกิดในเด็กช่วงวัย 13-16 ปี ขณะที่ช่องทางโซเชียลมีเดียที่ใช้มากที่สุด ได้แก่ เฟสบุ๊ก และในปี 2560 มีผลการสำรวจความคิดเห็นของประชาชน จากสถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์ (นิด้าโพล, 2560) เรื่อง ทักษะคติของเด็กและเยาวชนไทยต่อพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ ซึ่งทำการสำรวจในเด็กและเยาวชนที่มีอายุไม่เกิน 25 ปี กระจายทุกภูมิภาค ระดับการศึกษาและอาชีพทั่วประเทศ รวมทั้งสิ้น จำนวน 1,172 หน่วยตัวอย่าง เกี่ยวกับทัศนคติของเด็กและเยาวชนไทยต่อพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ หรือ Cyberbullying จากการสำรวจเมื่อถามถึงความคิดเห็นการเคยได้ยินและทราบความหมายของคำว่า Cyberbullying ของเด็กและเยาวชน พบว่า เด็กและเยาวชนส่วนใหญ่ ร้อยละ 84.30 ไม่เคยได้ยิน และไม่ทราบความหมาย รองลงมา ร้อยละ 8.45 เคยได้ยินและทราบความหมาย (อธิบายความหมายได้ถูกต้องหรือใกล้เคียง) และร้อยละ 7.25 เคยได้ยินแต่ไม่ทราบความหมาย สำหรับความคิดเห็นของเด็กและเยาวชนเกี่ยวกับพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ แบบตั้งใจ/เจตนา ในโลกอินเทอร์เน็ตหรือในสื่อสังคมออนไลน์ พบว่า เด็กและเยาวชนส่วนใหญ่ ร้อยละ 34.16 ระบุว่า ควรมีกฎหมายหรือแก้ไขกฎหมายที่เกี่ยวข้อง



เพื่อคุ้มครองผู้ที่ได้รับผลกระทบ เช่นพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พระราชบัญญัติลิขสิทธิ์การละเมิดลิขสิทธิ์ ความผิดทางอาญา ทางแพ่งและพาณิชย์ รองลงมา ร้อยละ 32.96 ระบุว่า ผู้ปกครองควรคอยเอาใจใส่ สอดส่อง ดูแลบุตรหลานของตนเอง ไม่ให้เป็นผู้กระทำ หรือตกเป็นเหยื่อ หรืออบรมสิ่งสอน ตักเตือน รวมไปถึงการเรียนรู้และรับมือจากการถูกรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ ร้อยละ 32.88 ของผู้ถูกรังแก ระบุว่า การถูกกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ ส่งผลกระทบต่ออารมณ์และจิตใจในทางลบ เช่น จำคาถา เคียด อับอาย เดือดร้อน ซึมเศร้า เปื่อ ร้อยละ 30.15 ระบุว่า เป็นการทำความดีของคนอง เพื่อความสนุก หรือรู้เท่าไม่ถึงการณ์ ร้อยละ 29.46 ระบุว่า เป็นการคุกคามความปลอดภัย หรือละเมิดสิทธิผู้อื่น ร้อยละ 18.87 ระบุว่า เป็นรูปแบบของการระบายความรู้สึกส่วนบุคคล รู้สึกสบายใจ สะใจ ไม่อึดอัด ร้อยละ 15.29 ระบุว่า ผู้กระทำควรได้รับการปรึกษาจิตแพทย์ ถ้าทำเป็นประจำ หรือมีพฤติกรรมรุนแรงมาก ร้อยละ 14.77 ระบุว่า ถือเป็นเรื่องปกติในสังคม โดยเฉพาะเด็กและเยาวชน ร้อยละ 13.92 ระบุว่า เป็นสิทธิและเสรีภาพการแสดงออกบนพื้นที่ส่วนบุคคลที่สามารถทำได้ โดยไม่ต้องคำนึงถึงกฎหมาย หรือผลกระทบใด ๆ ร้อยละ 0.60 ระบุอื่น ๆ ได้แก่ เป็นเรื่องไร้สาระ ควรเอาเวลาไปทำเรื่องอื่นที่เป็นประโยชน์ เป็นแบบอย่างที่ไม่ดี และทำให้สังคมเสื่อม และร้อยละ 0.51 ไม่ระบุ/ไม่แน่ใจ และจากการศึกษาของ ชาญวิทย์ พรนภดล (2560) เรื่อง ความชุกและปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ ในระดับชั้น ม.1-ม.3 จำนวน 1,149 คน พบว่าร้อยละ 45 ถูกกลั่นแกล้งผ่านพื้นที่ไซเบอร์ อย่างน้อย 1 ครั้งต่อสัปดาห์ โดยรูปแบบการกลั่นแกล้งที่พบ คือ 1) ถูกตั้งฉายาและโดนล้อเลียน ร้อยละ 79.4 2) ถูกเพิกเฉย ไม่สนใจ ร้อยละ 54.4 3) และคนอื่นไม่เคารพร้อยละ 46.8 ตามด้วยถูกปล่อยข่าวลือ การถูกนำรูปไปตัดต่อ ถูกข่มขู่ และการถูกทำให้หวาดกลัวตามลำดับ ซึ่งผู้ที่มีประสบการณ์การถูกรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ ได้รับผลกระทบ ดังนี้ รู้สึกโกรธ ร้อยละ 66 ไม่สบาย เศร้า เคียด วิตกกังวล ร้อยละ 52.2 ต้องการแก้แค้น ร้อยละ 39.8 นอนไม่หลับ ร้อยละ 22.7 เพื่อนเข้าใจผิด เลิกคบ ร้อยละ 20.2 ครอบครัวไม่เข้าใจ ซ้ำเติม ตำหนิ ร้อยละ 14.1 ไม่ไปโรงเรียน ร้อยละ 6.3 ซึ่งแสดงให้เห็นว่าเมื่อเข้าสู่วัยรุ่นช่วงอายุ 13-16 ปี จะมีการใช้อินเตอร์เน็ตสูงขึ้น โดยพบหรือแสดงพฤติกรรมกรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ และได้รับผลกระทบจากการถูกรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์

เนื่องจากวัยรุ่นมีการรับรู้ว่าการรังแกกันในโลกไซเบอร์เกิดจากความนิรนามของพื้นที่ไซเบอร์ และเป็นผลที่ต่อเนื่องมาจากความรุนแรงที่เกิดขึ้นจริง นอกจากนี้การรังแกกันผ่านพื้นที่ไซเบอร์ในรูปแบบของการถูกคุกคามทางเพศออนไลน์ การถูกสวมรอยและแอบ

อ้างหรือแม้แต่การถูกลงโทษทางสังคม ซึ่งเด็กและวัยรุ่นที่ตกเป็นเหยื่อการถูกรังแกผ่านพื้นที่โซเชียลจะรับรู้ในการจัดการปัญหานี้ด้วยตนเอง หรืออาจจะมีการปรึกษาเพื่อน แต่จะไม่ปรึกษาผู้ปกครอง และปัญหาดังกล่าวยังถูกมองว่าเป็นเรื่องปกติธรรมดาในสายตาของเด็กและวัยรุ่น ซึ่งเป็นวิธีคิดที่ไม่เหมาะสม ขาดความตระหนักรู้ เพราะหากผู้ปกครองปล่อยผ่านเรื่องนี้ไป แสดงว่าให้การยอมรับและเป็น การบ่มเพาะความรุนแรงให้กับเด็กและวัยรุ่นได้ (ณัฐรัชต์ สาเมาะ, พิมพวัลย์ บุญมงคล, Timo T. Ojanen, รณภูมิ สามัคคีคารมย์, และ Thomas E. Guadamuz. 2557). จากพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่โซเชียลในวัยรุ่น ส่งผลกระทบต่อพัฒนาการทางด้านอารมณ์และจิตใจ สำหรับผู้ถูกรังแกทำให้รู้สึกไร้ค่า ไร้ศักดิ์ ไม่สบายใจ รู้สึกโกรธ เกิดความเศร้าหมอง เสียใจ รู้สึกหดหู่ และหวาดกลัว อีกทั้งพบว่าทั้งผู้รังแกและผู้ถูกรังแกมีระดับการเห็นคุณค่าในตนเองต่ำ (Karuchit, 2016; Kowalski, Giumetti, Schroeder, & Lattanner, 2014; M.Kowalski & Limber, 2013; Justin W. Patchin & Hinduja, 2006) ทำให้ขาดสมาธิในการเรียน ขาดเรียน ส่งผลให้ผลการเรียนลดลง ตลอดจนส่งผลกระทบต่อสัมพันธ์ภาพระหว่างบุคคล (Beran & Li, 2008) นอกจากนี้ยังพบว่าความรุนแรงที่เกิดขึ้นมีแนวโน้มทำให้เกิดอาการที่เกี่ยวข้องกับสุขภาพจิต โดยก่อให้เกิดความเครียด ภาวะซึมเศร้า และภาวะวิตกกังวล หากไม่สามารถจัดการอารมณ์ที่เกิดขึ้นได้ อาจนำไปสู่การฆ่าตัวตาย (Campbell, Spears, Slee, Butler, & Kift, 2012) ด้านสังคม การรังแกกันผ่านพื้นที่โซเชียลในรูปแบบต่างๆ เป็นการละเมิดสิทธิส่วนบุคคลของผู้อื่น อาจส่งผลต่อพฤติกรรมอื่นๆ ที่อาจเป็นอันตรายต่อชีวิตร่างกายของผู้ถูกรังแกด้วย ซึ่งในแคนาดาและสหรัฐอเมริกามีการบัญญัติกฎหมายเฉพาะเพื่อคุ้มครองสิทธิของผู้ถูกรังแกออนไลน์ (คณาธิป ทองรวีวงศ์, 2558) ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัย Cappadocia และคณะ (2013) กลุ่มตัวอย่างจำนวน 1972 คน เป็นนักเรียนระดับชั้นการศึกษาเกรด 9 ชาวแคนาดา และงานวิจัยของ Gámez-Guadix และคณะ (2016) กลุ่มตัวอย่างจำนวน 845 คนเป็นนักเรียนชาวสเปน อายุ 13-17 ปี โดยพบว่าระดับความซึมเศร้า และสภาพทางจิตใจมีผลต่อระดับการรังแกกันผ่านพื้นที่โซเชียล จากการศึกษาข้างต้นจะเห็นว่าวัยรุ่น เป็นผู้มีความเสี่ยงต่อสถานการณ์การรังแกกันผ่านพื้นที่โซเชียล และตามพัฒนาการกลุ่มวัยรุ่นมีอารมณ์ที่ไม่พึงประสงค์ เช่น อารมณ์โกรธ เกลียด เครียด เสียใจ วิตกกังวล หรือหวาดกลัว เป็นต้น ซึ่งจะแสดงอารมณ์ที่ไม่พึงประสงค์อย่างเข้มข้นและรุนแรง จนทำให้ขาดการพิจารณาปัญหาอย่างรอบด้านไม่มีเหตุผล มีทัศนคติด้านลบ จึงส่งผลต่อการแสดงพฤติกรรมทางลบของวัยรุ่น (ประณต คำฉิม, 2549)

จากการศึกษาเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งในและต่างประเทศถึงสถานการณ์การรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ พบว่าวัยรุ่นเป็นกลุ่มที่มีพฤติกรรมกรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์สูงที่สุด และจากการศึกษาในประเทศตลอดระยะเวลา 10 ปีที่ผ่านมา มีการศึกษาปรากฏการณ์ด้านพฤติกรรมกรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ทั้งเชิงปริมาณและคุณภาพ แต่ยังคงเป็นประเด็นที่ควรมีการศึกษาต่อไปในปัจจัยทางจิตวิทยาร่วมกับพฤติกรรมกรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ (ฤทัยชนนี สิทธิชัย, 2560) การศึกษาที่ผ่านมา ปัจจัยสาเหตุของพฤติกรรมกรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ในงานวิจัยต่างๆ ที่นำเสนอตัวแปรด้านปัจจัยเสี่ยง อิทธิพล และความสัมพันธ์ที่มีผลต่อพฤติกรรมกรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ของวัยรุ่นดังนี้ 1) การเข้าถึงสื่ออิเล็กทรอนิกส์และอินเทอร์เน็ต 2) การรับรู้และความตระหนักในการใช้อินเทอร์เน็ต 3) ประสบการณ์รังแกกันหรือพบเห็นความรุนแรง 4) ความสัมพันธ์ระหว่างครูและนักเรียน 5) สุขภาวะทางจิต 6) การตกเป็นเหยื่อถูกรังแก 7) ถูกเพื่อนปฏิเสธเข้ากลุ่ม 8) ภาวะซึมเศร้า 9) อิทธิพลความรุนแรง 10) ภาวะขาดการปกป้อง 11) แรงจูงใจผู้กระทำพฤติกรรมรังแกผู้อื่นผ่านโลกไซเบอร์ 12) รูปแบบการอบรมเลี้ยงดู 13) ระดับความตระหนักและทัศนคติต่อการรังแกกันผ่านพื้นที่ไซเบอร์ 14) ระดับความเห็นใจต่อผู้อื่น 15) การขาดเรียนและ/หรือผลการเรียน 16) ระดับการเห็นคุณค่าในตัวเอง 17) สถานะเศรษฐกิจและสังคมของครอบครัว 18) เพศ 19) บุคลิกภาพ (Baldry, Farrington, & Sorrentino, 2015; Gardella, Fisher, & Tolon, 2017; Guo, 2016; Kowalski et al., 2014; Liang, Shirley, & May, 2016; Wong, Chan, & Cheng, 2014; บุษยรัต รุ่งสาคร, 2553; ปองกมล สุรัตน์, 2553; ปัญญาสมาพันธ์เพื่อการวิจัยความเห็นสาธารณะแห่งประเทศไทย, 2554; วัฒนาวดี ศรีวัฒนพงศ์ และพิมพกา ธานินพงศ์, 2558; อมรทิพย์ อมรภิบาล, 2559) จะเห็นได้ว่าปัจจัยที่มีความเกี่ยวข้องและส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมกรังแกกันผ่านพื้นที่ไซเบอร์ของวัยรุ่นประกอบด้วยลักษณะทางจิตกับพฤติกรรมที่เกิดจากปัจจัยภายในและภายนอก ซึ่งสามารถอธิบายสาเหตุพฤติกรรมกรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ได้ว่าพฤติกรรมที่เกิดขึ้นสาเหตุทั้งทางด้านจิตใจและสถานการณ์ไปพร้อมกัน (ดุจเดือน พันธุมนาวิน, 2550)

จากการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้รูปแบบปฏิสัมพันธ์นิยมในการกล่าวถึงสาเหตุพฤติกรรมกรังแกกันผ่านพื้นที่ไซเบอร์ เนื่องจากโดยรูปแบบทฤษฎีปฏิสัมพันธ์นิยมกล่าวถึงสาเหตุสำคัญของพฤติกรรมใดๆ ของมนุษย์ไว้ คือ 1) ปัจจัยด้านจิตลักษณะเดิมของผู้กระทำ เป็นจิตลักษณะค่อนข้างคงที่ไม่อยู่ภายใต้อิทธิพลของสถานการณ์ปัจจุบันเป็นจิตลักษณะที่ก่อตัวขึ้นตั้งแต่วัยเด็ก สะสมมาจนถึงปัจจุบันจากการปลูกฝังอบรมในครอบครัวและ

โรงเรียน ซึ่งตัวแปรกลุ่มนี้ เช่น การควบคุมอารมณ์และ การรับรู้ความสามารถของตนเองด้านการเรียน 2) ปัจจัยด้านลักษณะสถานการณ์ หรือ สภาพแวดล้อมทางสังคมที่บุคคลกำลังเผชิญอยู่ในขณะนั้น ซึ่งจะเอื้ออำนวยหรือขัดขวางการเกิดพฤติกรรม ตัวอย่างเช่น ลักษณะความสัมพันธ์กับครอบครัว อิทธิพลจากแบบอย่างจากครอบครัว เพื่อน และสื่อต่างๆ โดยหากบุคคลมีความเกี่ยวข้องกับสถานการณ์ต่างๆ ตลอดเวลา บุคคลก็มีแนวโน้มที่จะกระทำพฤติกรรมสอดคล้องตามทิศทางที่สถานการณ์ผลักดัน เช่น สัมพันธภาพกับครอบครัว อิทธิพลจากครอบครัว เพื่อน สื่อ ซึ่งเป็นแบบอย่างพฤติกรรม การรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ (Baldry et al., 2015; Hinduja & Patchin, 2013) และ 3) ปัจจัยด้านจิตลักษณะตามสถานการณ์หรือที่เรียกว่า การปฏิสัมพันธ์แบบกลไก Mechanical Interaction คือ ปัจจัยทางจิตลักษณะเดิมอย่างน้อย 1 ด้านร่วมกับปัจจัยทางลักษณะของสถานการณ์อย่างน้อย 1 ด้าน ที่ส่งผลต่อพฤติกรรมหนึ่งๆ และจิตลักษณะตามสถานการณ์ หรือเรียกว่า ปฏิสัมพันธ์ในตน (Organismic Interaction) หมายถึง ลักษณะทางจิตที่เกิดจากการปฏิสัมพันธ์ระหว่างจิตลักษณะเดิมของบุคคลกับสถานการณ์ปัจจุบันภายในตัวบุคคลนั้น โดยจิตลักษณะตามสถานการณ์มักหวั่นไหวแปรเปลี่ยนไปตามสถานการณ์โดยง่าย หรืออยู่ภายใต้อิทธิพลของสถานการณ์นั้นๆ (ดูเจเดียน พันธุมนาวิน, 2550) เช่น การรับรู้พฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ ภูมิคุ้มกันทางจิตในการใช้พื้นที่ไซเบอร์ (ณัฐวิชัย สามี และคณะ, 2557; วันวิสา ศรีระศาสตร์, 2554)

ดังนั้นจากข้อมูลข้างต้น จึงเป็นประเด็นผู้วิจัยจึงสนใจศึกษา โดยมุ่งเน้นในกลุ่มวัยรุ่น เพราะเป็นช่วงอายุที่มีการใช้งานอินเทอร์เน็ตสูงสุด และพบอุบัติการณ์ของพฤติกรรมการรังแกกันผ่านพื้นที่ไซเบอร์ ในรูปแบบการศึกษาปัจจัยจิตสังคมที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการรังแกกันผ่านพื้นที่ไซเบอร์ของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร และคาดหวังว่าการวิจัยในครั้งนี้จะช่วยเป็นแนวทางในการนำข้อมูลไปใช้สำหรับการหาแนวทางเพื่อป้องกันพฤติกรรมการรังแกกันผ่านพื้นที่ไซเบอร์ของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานครต่อไป

### ความมุ่งหมายของการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ตั้งความมุ่งหมายไว้ดังนี้

1. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยด้านจิตลักษณะเดิม ได้แก่ การควบคุมอารมณ์และการรับรู้ความสามารถของตนเองด้านการเรียน ปัจจัยด้านลักษณะสถานการณ์ ได้แก่ สัมพันธภาพกับครอบครัว และ แบบอย่างการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ และปัจจัยด้านจิตลักษณะตามสถานการณ์ ได้แก่ การรับรู้การรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ และภูมิคุ้มกันทางจิตในการใช้พื้นที่ไซเบอร์กับพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร

2. เพื่อทำนายพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานครโดยใช้ ปัจจัยปัจจัยด้านจิตลักษณะเดิม ได้แก่ การควบคุมอารมณ์ และการรับรู้ความสามารถของตน ด้านการเรียน ปัจจัยด้านลักษณะสถานการณ์ ได้แก่ สัมพันธภาพกับครอบครัว และ แบบอย่าง การรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ และปัจจัยด้านจิตลักษณะตามสถานการณ์ ได้แก่ การรับรู้การรังแก ผ่านพื้นที่ไซเบอร์ และภูมิคุ้มกันทางจิตในการใช้พื้นที่ไซเบอร์ในกลุ่มรวม และเมื่อจำแนกตาม เพศ และ ระดับชั้น

3. เพื่อหาวัยรุ่นกลุ่มเสี่ยงที่มีพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ในกรุงเทพมหานคร เมื่อจำแนกตามเพศ และระดับชั้น

### ความสำคัญของการวิจัย

ผลการวิจัยครั้งนี้ จะเป็นความรู้ใหม่ที่ศึกษาปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับปัจจัยด้านจิตลักษณะ เดิมปัจจัยด้านลักษณะสถานการณ์ และปัจจัยด้านจิตลักษณะตามสถานการณ์ กับ พฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร ที่สามารถอธิบาย ความสัมพันธ์ของตัวแปรที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ใน กรุงเทพมหานคร มีบทบาทสำคัญต่อการทำนายพฤติกรรมการรังแกกันผ่านพื้นที่ไซเบอร์ของ วัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร รวมถึงค้นหาวัยรุ่นกลุ่มเสี่ยงที่มีพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซ เบอร์ในกรุงเทพมหานคร ซึ่งจะช่วยชี้แนวทางแก่ ผู้ปกครอง โรงเรียน มหาวิทยาลัย และ หน่วยงานด้านเด็กและสังคม และสามารถเป็นข้อมูลสนับสนุนให้แก่โครงการวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำไปพัฒนาสร้างแนวทางป้องกันพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ หรือการวิจัย รูปแบบอื่นๆ ของหน่วยงานภาครัฐและเอกชนต่อไป

### ขอบเขตของการวิจัย

#### ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ วัยรุ่น ซึ่งเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ถึง มัธยมศึกษาปีที่ 3 ในกรุงเทพมหานคร

#### กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนในโรงเรียนแห่งหนึ่งในกรุงเทพมหานคร ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 โดยมีการกำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้เกณฑ์ขนาดเหมาะสม และเพียงพอต่อการนำไปใช้วิเคราะห์สถิติถดถอยพหุคูณ ซึ่งอัตราส่วนระหว่างหน่วยตัวอย่างละจำนวน ตัวแปร เป็น 20 ถึง 40 : 1 (Howell, 1994) โดยใช้การสุ่มแบบหยิบฉลากเพื่อเลือกโรงเรียนในสังกัด

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 1 จากจำนวน 67 โรงเรียน เลือกมา 1 โรงเรียน และใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบชั้นภูมิ (Hair, Black, Babin, & Anderson, 2010) การวิจัยครั้งนี้ จึงกำหนดกลุ่มตัวอย่างไว้ในเบื้องต้นจำนวน 300 คน

### ตัวแปรที่ศึกษา

#### 1. ตัวแปรอิสระ มี 3 กลุ่ม ได้แก่

##### 1.1 กลุ่มปัจจัยด้านจิตลักษณะเดิม ประกอบด้วยตัวแปร

###### 1.1.1 การควบคุมอารมณ์ (Emotional Control)

1.1.2 การรับรู้ความสามารถของตนด้านการเรียน (Academic self-efficacy)

##### 1.2 กลุ่มปัจจัยด้านลักษณะสถานการณ์

###### 1.2.1 สัมพันธภาพกับครอบครัว (Family relationship)

###### 1.2.2 แบบอย่างการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ (Role model of cyberbullying)

##### 1.3 กลุ่มปัจจัยด้านจิตลักษณะตามสถานการณ์ ประกอบด้วยตัวแปร

###### 1.3.1 การรับรู้การรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ (Perception of cyberbullying)

1.3.2 ภูมิคุ้มกันทางจิตในการใช้พื้นที่ไซเบอร์ (Psychological-immunity in cyberspace)

#### 2. ตัวแปรตาม ได้แก่ พฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ (Cyberbullying behavior)

### นิยามศัพท์เฉพาะ

วัยรุ่น วัยรุ่น คือ บุคคลในช่วงวัย 13-16 ปี ซึ่งเป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ถึง มัธยมศึกษาปีที่ 3 ของโรงเรียนแห่งหนึ่งในกรุงเทพมหานคร

### นิยามปฏิบัติการ

พฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ (Cyberbullying behavior) หมายถึง การกลั่นแกล้งผ่านทางสื่ออิเล็กทรอนิกส์และอินเทอร์เน็ต โดยการนินทา หรือ ด่าทอผู้อื่นผ่านมือถือ ห้องสนทนา หรือเว็บไซต์ การส่งข้อความก่อกวนผู้อื่นผ่านมือถือ อีเมลล์ หรือเว็บไซต์ต่างๆ การนำข้อมูลที่ทำให้ผู้อื่นเสื่อมเสียไปเผยแพร่ทางมือถือ หรืออินเทอร์เน็ต การนำข้อมูลส่วนตัวหรือข้อมูลที่เป็นความลับของผู้อื่นไปส่งต่อทางมือถือ หรืออินเทอร์เน็ต การแอบอ้างชื่อของผู้อื่น ไปให้ร้าย ด่าทอทางมือถือ หรืออินเทอร์เน็ต การล้อเลียน ชมชู้ หรือคุกคามผู้อื่น

ผ่านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ การลบ หรือบล็อกผู้อื่นออกจากกลุ่ม สร้างข่าวลือ หรือให้เกิด  
กระแสการต่อต้านผู้หนึ่งผ่านมือถือ หรืออินเทอร์เน็ต พฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์

การวัดตัวแปรพฤติกรรมการรังแกกันผ่านพื้นที่ไซเบอร์ (Cyberbullying behavior) เป็นแบบวัดที่ผู้วิจัยปรับปรุงมาจากแบบวัดของ Garaigordobil และ Valderrey (2016) โดยมาตรวัดมีลักษณะเป็นมาตรประเมินค่า 6 ระดับ ได้แก่ 6 คือ “ทำเป็นประจำ” จนถึง 1 คือ “ไม่เคยทำเลย” ผู้ที่ได้คะแนนสูงกว่าแสดงว่ามีพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์มากกว่าผู้ที่มีคะแนนต่ำกว่า

การควบคุมอารมณ์ (Emotional control) คือ ความสามารถในการรับรู้อารมณ์ ความรู้สึกของตนเองและผู้อื่น มีการตอบสนองของความต้องการได้อย่างถูกกาลเทศะ มีการให้กำลังใจตนเองในการเผชิญอุปสรรคและข้อขัดแย้งต่างๆ การรู้จักขจัดความเครียด และสามารถควบคุมอารมณ์ในพื้นที่ไซเบอร์ได้

การวัดการควบคุมอารมณ์ เป็นการวัดระดับการควบคุมอารมณ์ โดยผู้วิจัยปรับปรุงมาจากแบบวัดการควบคุมอารมณ์ในเด็กและวัยรุ่นของ Dameron (2015) โดยมาตรวัดมีลักษณะเป็นมาตรประเมินค่า 6 ระดับ ได้แก่ 6 คือ “จริงที่สุด” จนถึง 1 คือ “ไม่จริงเลย” ผู้ตอบที่ได้คะแนนมากกว่าแสดงว่ามีความสามารถในการควบคุมอารมณ์ได้สูงกว่าผู้ที่ได้คะแนนต่ำกว่า

การรับรู้ความสามารถของตนเองด้านการเรียน (Academic self-efficacy) คือ การประเมินตนเองเกี่ยวกับความสามารถของตนเองด้านการเรียนว่าตนเองมีความสามารถ และมั่นใจว่าจะกระทำพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับการเรียนให้บรรลุเป้าหมายได้

การวัดการรับรู้ความสามารถของตนเองด้านการเรียน เป็นการวัดการรับรู้ความสามารถของตนเองด้านการเรียน โดยผู้วิจัยปรับปรุงมาจากแบบวัดของ วิลลาวัลด์ ดาราญา (2554) โดยมาตรวัดมีลักษณะเป็นมาตรประเมินค่า 6 ระดับ ได้แก่ 6 คือ “มั่นใจมากที่สุด” จนถึง 1 คือ “มั่นใจน้อยที่สุด” ผู้ที่ได้คะแนนสูงกว่ามีการรับรู้ความสามารถของตนเองด้านการเรียนมากกว่าผู้ที่ได้คะแนนต่ำกว่า

สัมพันธภาพกับครอบครัว (Family relationship) คือ การแสดงออกถึงความผูกพันอันดีระหว่างสมาชิกในครอบครัว เป็นความเอาใจใส่ ผูกพัน ห่วงใย การแสดงความรักใคร่ระหว่างกันและกัน การให้ความช่วยเหลือเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ซึ่งกันและกัน การมีกิจกรรมร่วมกับบุคคลในครอบครัว และการใช้เวลาว่างในการทำกิจกรรมร่วมกัน ซึ่งอาจจะเป็นพ่อแม่

ผู้ปกครอง ญาติผู้ใหญ่คนอื่น เช่น ปู่ย่า ตายาย ลุงป้า น้าอา รวมทั้งการมีส่วนร่วมการแก้ปัญหาในครอบครัว

การวัดสัมพันธภาพกับครอบครัว โดยผู้วิจัยปรับปรุงมาจากแบบวัดของ สมิต วุฒิสวัสดิ์ (2552) โดยมาตรวัดมีลักษณะเป็นมาตรประเมินค่า 6 ระดับ ได้แก่ 6 คือ “จริงที่สุด” จนถึง 1 คือ “ไม่จริงเลย” ผู้ที่ได้คะแนนสูงกว่ามีสัมพันธภาพกับครอบครัวดีกว่าผู้ที่ได้คะแนนต่ำกว่า

แบบอย่างพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ (Role model of cyberbullying) คือ แบบอย่างพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ (Role model of cyberbullying) คือ การรับรู้แบบอย่างของพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์จากบุคคลรอบตัว ได้แก่ บุคคลในครอบครัว ญาติ เพื่อนบุคคลที่มีชื่อเสียง หรือแบบอย่างจากสื่อต่างๆ ที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์

การวัดแบบอย่างพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ ผู้วิจัยใช้แบบวัดที่สร้างขึ้นเองโดยใช้แนวคิดของแบนดูรา (Bandura, 2001) โดยมาตรวัดมีลักษณะเป็นมาตรประเมินค่า 6 ระดับ ได้แก่ 6 คือ “จริงที่สุด” จนถึง 1 คือ “ไม่จริงเลย” ผู้ที่ได้คะแนนสูงกว่าแสดงว่าได้รับอิทธิพลจากแบบอย่างพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์มากกว่าผู้ที่ได้คะแนนต่ำกว่า

การรับรู้การรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ (Perception of cyberbullying) คือ การรู้ตัวตนเองสามารถใช้สภาพของพื้นที่ไซเบอร์ที่มีความเป็นนิรนาม มีความง่ายและสะดวกในการรังแกผู้อื่น โดยกระทำการรังแกผู้อื่นได้ทันที และกระทำได้อย่างต่อเนื่อง การรังแกทำให้เสียอารมณ์ความสนใจได้ ซึ่งมีวัตถุประสงค์เพื่อระบายความรู้สึก ก่อทอน คุกคาม ทำให้ผู้อื่นรู้สึกอับอาย รู้สึกเครียด เจ็บปวด หรือถึงขั้นสูญเสียความมั่นใจ และสร้างความเสียหายให้แก่ผู้อื่น โดยการนิทาต่อทอ การส่งข้อความก่อกวน การนำข้อมูลที่ทำให้ผู้อื่นเสื่อมเสียไปเผยแพร่ การนำข้อมูลส่วนตัวหรือข้อมูลที่เป็นความลับของผู้อื่นไปส่งต่อ การแอบอ้างชื่อของผู้อื่น การล้อเลียน ช่มชู้ คุกคามการลบ หรือบล็อกผู้อื่นออกจากกลุ่ม การสร้างข่าวลือหรือสร้างกระแสการต่อต้านผู้อื่น ผ่านทางสื่ออิเล็กทรอนิกส์และอินเทอร์เน็ต

การวัดการรับรู้พฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ โดยผู้วิจัยปรับปรุงแบบวัดจากแบบสัมภาษณ์ของ ณัฐริชต์ สาเมาะ และคนอื่น ๆ (2557) โดยใช้แนวคิดทฤษฎีการรับรู้ของ Sekuler และ Blake (1990) โดยมาตรวัดมีลักษณะเป็นมาตรประเมินค่า 6 ระดับ ได้แก่ 6



คือ “จริงที่สุด” จนถึง 1 คือ “ไม่จริงเลย” ผู้ที่ได้คะแนนสูงกว่าแสดงว่ามีระดับการรับรู้ว่าคุณสามารถใช้สภาพพื้นที่ไซเบอร์ในการรังแกผู้อื่นได้สูงกว่าผู้ที่ได้คะแนนต่ำกว่า

ภูมิคุ้มกันทางจิตในการใช้พื้นที่ไซเบอร์ (Psychological immunity in cyberspace) ความพร้อม ทางการรับรู้ การคิด แรงจูงใจ และวุฒิภาวะทางอารมณ์สูงพอที่จะจัดการกับสถานการณ์ร้ายๆ หรือการ ปลุกปั่นโจมตี จากบุคคลอื่นในสังคมเครือข่ายออนไลน์ (Social network) ประกอบด้วย 4 ด้าน ได้แก่

1) การมองโลกในแง่ดี หมายถึง การคิดหรือความคาดหวัง ของบุคคลในการปรับตัวเมื่อเผชิญสถานการณ์ที่ท้าทาย ปัญหาในชีวิต หรือเมื่อเกิดอุปสรรค โดยคาดว่าตนจะถูกตำหนิเป็นส่วนน้อย ปัญหานั้นส่งผลกระทบต่อเฉพาะเจาะจงในวงจำกัด และปัญหาที่เกิดขึ้นเป็นเรื่องชั่วคราว

2) ความชอบเสี่ยงน้อย หมายถึง การรับรู้สภาวะความเสี่ยงในพื้นที่ไซเบอร์ โดยตระหนักว่าพฤติกรรมนั้นจะเป็นอันตรายแก่ตนได้ในความเป็นจริง แต่ต้องการความตื่นตัวทำท้าว และสนุกเมื่อบุคคลรู้เท่าทันความเสี่ยงนั้น สามารถยอมรับได้

3) สติ-สัมปชัญญะ หมายถึง การรู้และเข้าใจเหตุการณ์ตรงตามความเป็นจริง การรู้อย่างมีเหตุมีผล และความไม่หลงคิดผิดจากความเป็นจริง

4) การจัดการกับความเครียด หมายถึง ความสามารถหรือความพร้อมทางจิตของบุคคล ในการปรับตัวและจัดการกับปัญหาที่เกิดขึ้น ทั้งการจัดการกับความเครียดของตัวเอง การจัดการกับความขัดแย้งระหว่างบุคคล และการแสวงหาการสนับสนุนทางสังคมจากคนรอบข้าง

การวัดภูมิคุ้มกันทางจิตในการใช้พื้นที่ไซเบอร์ โดยผู้วิจัยปรับปรุงมาจากแบบวัดของ ดุจเดือน พันธุมนาวินและงามตา วณิชทานนท์ (2551) โดยมาตรวัดมีลักษณะเป็นมาตรประเมินค่า 6 ระดับ ได้แก่ 6 คือ “จริงที่สุด” จนถึง 1 คือ “ไม่จริงเลย” ผู้ที่ได้คะแนนสูงกว่าแสดงว่ามีภูมิคุ้มกันทางจิตในการใช้พื้นที่ไซเบอร์สูงกว่าผู้ที่มีคะแนนต่ำกว่า

## บทที่ 2

### เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่อง ปัจจัยทางจิตสังคมที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่โซเชียลของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังต่อไปนี้

1. แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับวัยรุ่น
  - 1.1 ความหมายของวัยรุ่น
  - 1.2 พัฒนาการของวัยรุ่น
  - 1.3 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมวัยรุ่น
2. มโนทัศน์ที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมรังแกผ่านพื้นที่โซเชียลของวัยรุ่น
  - 2.1 ความหมายของพื้นที่โซเชียล
  - 2.2 ความหมายของพฤติกรรมการรังแก
  - 2.3 ความหมายของพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่โซเชียล
  - 2.4 ลักษณะและประเภทของพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่โซเชียล
  - 2.5 สาเหตุและแรงจูงใจพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่โซเชียล
  - 2.6 ผลกระทบของจากพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่โซเชียล
  - 2.7 การวัดพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่โซเชียล
3. ทฤษฎีและแนวคิดที่นำมาใช้ในการอธิบายสาเหตุพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่โซเชียล
  - 3.1 ทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคม
  - 3.2 ทฤษฎีปฏิสัมพันธ์นิยม
4. ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่โซเชียลในวัยรุ่น
  - 4.1 การควบคุมอารมณ์
  - 4.2 การรับรู้ความสามารถของตนด้านการเรียน
  - 4.3 สัมพันธภาพกับครอบครัว
  - 4.4 แบบอย่างพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่โซเชียล
  - 4.5 การรับรู้เกี่ยวกับพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่โซเชียล
  - 4.6 ภูมิคุ้มกันในการใช้พื้นที่โซเชียล
5. กรอบแนวคิดและการพัฒนารอบแนวคิด
6. สมมติฐานการวิจัย

## 1. แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับวัยรุ่น

พัฒนาการด้านต่างๆ ของวัยรุ่นมีความสำคัญ เพื่อทราบถึงการเปลี่ยนแปลงด้านต่างๆ และให้เกิดความเข้าใจพฤติกรรมของวัยรุ่น ผู้วิจัยจึงเกริ่นนำด้วยความหมายของวัยรุ่นและกล่าวถึงพัฒนาการที่สำคัญของวัยรุ่นด้านต่างๆ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

### 1.1 ความหมายของวัยรุ่น

Hurlock (2001) ได้ให้ความหมายของวัยรุ่นว่า วัยรุ่นเป็นวัยหัวเลี้ยวหัวต่อเป็นวัยแห่งการปรับตัวทางสังคม เป็นวัยแห่งปัญหาและเป็นวัยที่มีความเคร่งเครียดทางอารมณ์ ตัดสินใจรวดเร็วและรุนแรง ทศนคติในการมองโลกและทางสังคมของวัยรุ่นอาจมีความขัดแย้งกับผู้ใหญ่

ปรีชา วทิตโต (2532) ได้ให้ความหมายของวัยรุ่นว่า หมายถึง คนหนุ่มสาว เด็กวัยรุ่น (Teenagers) เป็นวัยที่ตัวเลขลงท้ายด้วยคำในภาษาอังกฤษว่า teen คือ ตัวเลข 13 -19 เป็นวัยอลวน วัยพายุบูแคม วัยหุนหันพลันแล่น (Storm and Stress)

ศรีเรือน แก้วกังวาล (2549) วัยรุ่น เป็นช่วงเวลาเปลี่ยนวัยชีวิตทางสังคม อารมณ์ จิตใจ ค่านิยม อุดมคติ เป็นต้น เป็นวัยกำลังเลียนแบบ และทดลองบทบาท เพื่อจะเป็นผู้ใหญ่ในแง่ต่างๆ เช่น อารมณ์ สังคม จิตใจ ความใฝ่ฝัน ความปรารถนา ความเปลี่ยนแปลงและความเป็นไปต่างๆ ล้วนเป็นรากฐานของความสนใจ ความมุ่งหมายในชีวิต อาชีพ ลักษณะเพื่อน ในวัยผู้ใหญ่ เมื่อวัยรุ่นตัดสินใจประพฤติปฏิบัติไปอย่างใดอย่างหนึ่ง วัยรุ่นมีโอกาสกระทำผิดพลาดไปโดยไม่ยั้งคิด

จากความหมายของวัยรุ่นข้างต้นจึงสรุปได้ว่า วัยรุ่น เป็นวัยแห่งการปรับตัวและค้นหาเอกลักษณ์แห่งตน เป็นวัยแห่งปัญหา และเป็นวัยที่มีความเคร่งเครียดทางอารมณ์ สับสน อารมณ์วู่วาม เจ้าคิดเจ้าแค้น ตัดสินใจเร็วและรุนแรง ในงานวิจัยนี้จะศึกษาในกลุ่มวัยรุ่นอายุ 13-16 ปีซึ่งพบว่ามีพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์มากที่สุด

### 1.2 พัฒนาการของวัยรุ่น

พัฒนาการและการแบ่งช่วงอายุของวัยรุ่น บุคคลจะเข้าสู่วัยรุ่นช่วงอายุใดก็ได้ ไม่กำหนดตายตัว เนื่องจากพัฒนาการของแต่ละช่วงวัยเป็นกระบวนการที่ต่อเนื่อง แต่ละคนจะเริ่มต้นและสิ้นสุดช่วงวัยรุ่นที่แตกต่างกัน (Harris & Butterworth, 2012)

การกำหนดช่วงอายุของการเข้าสู่วัยรุ่นไม่สามารถกำหนดได้อย่างชัดเจน โดยทั่วไปจะแบ่งช่วงของวัยรุ่นเป็น 3 ช่วงคือ วัยรุ่นตอนต้น วัยรุ่นตอนกลาง และวัยรุ่นตอนปลาย (Santrock, 2014; Shaffer & Kipp, 2013; กระทรวงสาธารณสุข, 2559; ประพนธ์ คำฉิม, 2549; พนม เกตุมาน, 2550; ศรีเรือน แก้วกังวาล, 2549; สุรางค์ เชื้อวณิชชากร, 2550)

1.2.1 วัยรุ่นตอนต้น อยู่ในช่วงอายุ 10-13 ถึง 14-15 ปี ในช่วงนี้วัยรุ่นจะยังมีพฤติกรรมค่อนข้างไปทางเด็ก เป็นช่วงที่มีการเปลี่ยนแปลงทางร่างกายทุกระบบ

พัฒนาการทางร่างกาย เข้าสู่วัยแรกรุ่น (puberty) เป็นวัยที่มีการเจริญเติบโต รวดเร็วมากและมีวุฒิภาวะทางเพศอย่างสมบูรณ์ มีการเปลี่ยนแปลงทั้งด้านขนาด รูปร่าง และ ประสิทธิภาพทางเพศ ฮอรโมนต่างๆ ที่หลั่งออกมาในช่วงนี้ จากต่อม pituitary .ในสมอง จะกระตุ้น การทำงานของต่อมเพศ ซึ่งฮอรโมนที่มีบทบาทสำคัญ ได้แก่ Gonadotropin-releasing hormone ทำให้มีการผลิตฮอรโมนเพศจำนวนมาก ฮอรโมนเพศที่สำคัญคือ Estradiol ในเพศหญิง และ Testosterone ในเพศชาย ส่วนฮอรโมนเพศจากต่อม Adrenal glands จะผลิตฮอรโมนเพศ Estrogen (รวมทั้ง Estradiol) เป็นฮอรโมนเพศหญิง Androgen (รวมทั้ง Testosterone) เป็น ฮอรโมนเพศชาย ซึ่งฮอรโมนเหล่านี้จะมีผลในการเปลี่ยนแปลงรูปร่าง เช่น เพศหญิง จะมีการขยาย ใหญ่ขึ้นของหน้าอก สะโพก บริเวณอวัยวะเพศเริ่มเริ่มมีขนขึ้น และเริ่มมีประจำเดือน ส่วนเพศชาย จะมีการขยายของขนาดอวัยวะ องคชาต และมีการหลั่งสุจิครั้งแรก เริ่มมีขนขึ้นบริเวณอวัยวะเพศ บริเวณใบหน้าเริ่มมีหนวด เคราขึ้น เสียงห้าว

พัฒนาการทางสติปัญญา การเจริญเติบโตของสมองใน Puberty และวัยรุ่น เป็นผลมาจากฮอรโมน วุฒิภาวะและประสบการณ์ โดยในระบบ Limbic system (สร้างอารมณ์, แรงจูงใจ, ความทรงจำระยะยาว) จะเจริญเติบโตก่อนส่วน Prefrontal cortex (การวางแผน, การควบคุมอารมณ์) มาหลายปี และฮอรโมนช่วงวัย Puberty จะมีผลต่อสมองส่วน Amygdala (ควบคุมอารมณ์แบบสัญชาตญาณสัตว์) มากกว่ามีผลโดยตรงต่อ Cortex ซึ่งจะได้รับอิทธิพลจาก อายุและประสบการณ์ที่เพิ่มขึ้น เริ่มมีความคิดเป็นรูปธรรม และเรียนรู้จากสิ่งที่เห็นจริงสัมพันธ์กับ การกระทำ การพัฒนาความคิดแบบรูปธรรม (Concrete) มาจากวัยเด็กมาสู่กระบวนการพัฒนา ความคิดแบบเป็นเหตุผล เป็นรูปแบบชัดเจน (Cognitive thought phase หรือ Formal operation period) ซึ่งมีลักษณะเด่น คือ สามารถคิดอย่างมีเหตุผลโดยไม่ใช้วัตถุเป็นสื่อ มีการคิดแบบใช้ตรรกะ จากเงื่อนไขที่กำหนด การคิดแบบใช้เหตุผลเชิงสัดส่วน การคิดแบบแยกตัวแปรเพื่อสรุปผล การคิด แบบใช้เหตุผลสรุป เป็นองค์รวมคาดการณ์อนาคตได้โดยมองย้อนอดีต ส่วนผลของฮอรโมน จาก Pituitary gland เป็นสาเหตุของ Phase delay ใน Sleep-wake pattern โดยวัยรุ่น จะมีช่วงเวลา ตื่นนอนที่นานในตอนดึก แต่จะมีอาการง่วงเจ็บบ่อยในช่วงเช้า และในปัจจุบันที่มีการใช้อินเตอร์เน็ตและ เครื่องมืออิเล็กทรอนิกส์ต่างๆ ส่งผลกระทบต่อรูปแบบการพักผ่อนของวัยรุ่นเปลี่ยนไป ทำให้กระทบต่อ การนอนหลับพักผ่อนของวัยรุ่นมีปัญหาในการนอนหลับ ซึ่งทำให้เกิดภาวะอ่อนเพลีย ไม่มีแรง ง่วงนอน ส่งผลกระทบต่อการใช้ชีวิตในช่วงเวลากลางวัน และสุขภาพทางจิต (Hale & Guan, 2015; Johansson, Petrisko, & Chasens, 2016; Lemola, Perkinson-Gloor, Brand, Dewald-Kaufmann, & Grob, 2015)

พัฒนาการทางอารมณ์ ผลกระทบจากการที่เกิดขึ้นเมื่อมีการเปลี่ยนแปลงในการหลั่งของฮอร์โมนที่หลังจากต่อม Hypothalamus ต่อม Pituitary ต่อม Adrenal ส่งผลต่อการแสดงพฤติกรรม ได้แก่ ฮอร์โมน Testosterone จะกระตุ้นให้เกิดอารมณ์ โดยเฉพาะอารมณ์โกรธ (Anger) หากฮอร์โมนที่หลั่งออกมาจำนวนมากจะกระตุ้นให้มีการแสดงออก ทั้งอารมณ์ด้านสิ้นหวัง (Despair) และความปิติสุข (Ecstasy) ในวัยรุ่นชายส่วนใหญ่ มีการหลั่ง Androgen เพิ่มขึ้น ทำให้มีความคิดทางด้านเพศ และมีความต้องการสำเร็จความใคร่ด้วยตนเอง (Masturbation) ในวัยรุ่นหญิงส่วนใหญ่ มีการขึ้นลงของระดับ Estrogen จะมีความสุขเพิ่มขึ้น (Happiness) ขึ้นในช่วงกลางของ Menstrual cycle หรือช่วงตกไข่ (Ovulation) และมีความเศร้า (Sadness) หรือความโกรธ (Anger) ในช่วงท้ายของ Cycle ช่วงนี้วัยรุ่นจะมีความคิดหมกมุ่นกังวลเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงทางร่างกาย ซึ่งจะส่งผลกระทบต่อจิตใจ ทำให้อารมณ์หงุดหงิดและแปรปรวนง่าย และครุ่นคิดในภาพลักษณ์ด้านร่างกายสับสนกับการเปลี่ยนแปลง เริ่มสนใจเรื่องเพศสัมพันธ์ซึ่งวัยรุ่นจะค้นคว้าและประเมินด้วยตนเอง และวัยรุ่นอายุ 10-15 ปีนี้จะมีการมองโลกเชิงบวกเพิ่มมากขึ้น เมื่อสามารถเปลี่ยนผ่านเข้าสู่ระดับมัธยมตอนต้น และจะมองโลกเชิงบวกเพิ่มมากขึ้นถ้าวัยรุ่นได้รับปฏิสัมพันธ์เชิงบวก ทั้งจากสิ่งที่วัยรุ่นสนใจในโรงเรียน ความสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อน และผลการเรียน การมองโลกทางบวกในวัยรุ่น ทำให้เกิดความเข้มแข็งในการมองโลก และความผาสุกทางจิตใจ (นงลักษณ์ วิชัยรัมย์, จิณห์จุฑา ชัยเสนา ดาลลาส, ชนัดดา แนบเกษร, และเวทิส ประทุมศร, 2560) จากการเปลี่ยนแปลงของการหลั่งของฮอร์โมน ที่ส่งผลต่ออารมณ์อารมณ์ที่เปลี่ยนแปลงง่าย มีความอ่อนไหวง่าย มีอารมณ์รุนแรง การควบคุมอารมณ์อาจจะยังไม่ได้ ทำให้มีความเครียด โกรธ ภาวะซึมเศร้า และหากวัยรุ่นไม่สามารถจัดการอารมณ์เหล่านั้นได้ อาจส่งผลต่อรูปแบบการรับประทานอาหาร การใช้ชีวิตประจำวัน หรือการเลือกทำกิจกรรมที่ไม่เหมาะสม มีพฤติกรรมเสี่ยงทางสุขภาพได้ เช่น สูบบุหรี่ ดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ หรือ ใช้สารเสพติด (กลุณานต์ อภิวัฒน์ลังการ, 2557)

พัฒนาการทางสังคม ด้านความมีเอกลักษณ์ประจำตัว หรือความสับสนในบทบาทของตนเอง (Identity vs. Identity diffusion) เป็นวัยที่พัฒนาเอกลักษณ์ของตนเอง มีจุดมุ่งหมายในชีวิตของตนเอง สังคมของเด็กคือกลุ่มเพื่อน จะยึดแบบจากกลุ่มเพื่อนและบุคคลที่ตรงกับอุดมคติ อาจเกิดความขัดแย้งด้านสัมพันธภาพกับผู้ใหญ่ และเกิดความสับสนทางจิตใจ หากไม่สามารถแก้ไขความสับสนได้ จะเป็นคนที่มีบุคลิกภาพสับสน ไม่มั่นคง วัยรุ่นช่วงนี้รับรู้ความหมายของขอบเขตการพึ่งพาและความเป็นอิสระ เริ่มค้นหาเพื่อนเพื่อรวมกลุ่มให้เกิดความมั่นคง แต่ยังคงพบว่าวัยรุ่นอายุช่วง 10-14 ปี พฤติกรรมการเลี้ยงดูของพ่อแม่ยังมีอิทธิพล

ทั้งทางตรงและทางอ้อมต่อการควบคุมตนเองที่สัมพันธ์อารมณ์ เช่น ความเครียด ซึมเศร้า หรือ ความภูมิใจในตนเองต่ำ ส่งผลต่อการแสดงพฤติกรรมของวัยรุ่นช่วงนี้ (Finkenauer, Engels, & Baumeister, 2005) หากวัยรุ่นมีสัมพันธภาพที่ดีต่อพ่อแม่ มีความพึงพอใจในชีวิตครอบครัว จะส่งผลให้วัยรุ่นเป็นวัยรุ่นเชิงบวก มีสุขภาพทางอารมณ์ที่ดี ส่งผลต่อการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น (Stafford, Kuh, Gale, Mishra., & Richards, 2016) แต่หากวัยรุ่นมีอารมณ์ฉุนเฉียว ควบคุมอารมณ์ตนเองได้ไม่ดี ก็จะส่งผลกระทบต่อ ปัจจัยต่างๆ รอบตัวของวัยรุ่น เช่น สัมพันธภาพกับ ครอบครัว สัมพันธภาพกับเพื่อนวัยเดียวกัน

1.2.2 วัยรุ่นตอนกลาง อยู่ในช่วงอายุ อายุ 14-15 ถึง 17 ปี เป็นช่วงที่มีพฤติกรรม ก้าวร้าวระหว่างความเป็นเด็กกับผู้ใหญ่ ช่วงนี้เป็นระยะที่มีการปรับตัวให้เข้ากับการเปลี่ยนแปลง วัยรุ่นจะยอมรับสภาพร่างกายที่มีการเปลี่ยนแปลงมาก และสิ้นสุดลงเมื่อถึงวุฒิภาวะของวัยรุ่น

พัฒนาการทางร่างกาย การเจริญเติบโตทางเพศก้าวหน้าขึ้น แต่การเติบโต ทางร่างกายช้าลงร้อยละ 95 ของวัยผู้ใหญ่ ,มีลักษณะค่อยเป็นค่อยไปของการเปลี่ยนแปลง ลักษณะภายนอก ได้แก่ รูปร่าง น้ำหนัก และสัดส่วน อิทธิพลจาก Growth Hormone จากต่อม pituitary ในสมองมีอิทธิพลต่อส่วนสูงทั้งในวัยรุ่นชายและหญิง นอกจากนี้ยังมีองค์ประกอบด้านพันธุกรรม และสถานะโภชนาการที่ได้รับด้วย ซึ่งวัยรุ่นหญิงจะเริ่มสูงก่อนวัยรุ่นชาย ลักษณะของหน้าตาที่จะ เปลี่ยนไป คือ ลักษณะใบหน้าจะโตงัดกว่าวัยเด็กจุมุกเป็นสัน มีเหลี่ยมคาง โหนกแก้ม อย่างชัดเจน การขยายตัวของทรวงอกจะค่อยๆหายไป การเปลี่ยนแปลงของเส้นเสียงจะเปลี่ยนแปลงโดยสมบูรณ์ ในระยะเปลี่ยนเสียงวัยรุ่นชายบางคนจะเกิดความอายในเสียงที่เปลี่ยนไป บางครั้งไม่สามารถ ควบคุมระดับเสียงของตนได้ จึงทำให้ไม่กล้าเปล่งเสียง การเปลี่ยนแปลงของระบบสืบพันธุ์ มีการทำงานอย่างเต็มที่ มีการบรรลุมิติภาวะทางเพศ การมีรอบเดือนครั้งแรกของวัยรุ่นหญิง อาจทำให้รู้สึกพอใจและภูมิใจที่เป็นผู้หญิงเต็มตัว หรืออาจจะรู้สึกในทางลบ คือ หวั่นไหว หวาดหวั่นหรือตกใจได้เช่นกัน ในวัยรุ่นเพศชาย ลูกอัณฑะเจริญเติบโตและทำงานได้เต็มที่ จึงสามารถพบภาวะฝันเปียกได้ บางคนเข้าใจผิดคิดว่าฝันเปียกเกิดจากการสำเร็จความใคร่ด้วยตัวเอง หรือเป็นความผิดอย่างแรง หรือทำให้สภาพจิตผิดปกติ หรือบางรายวิตกกังวลไปกับจินตนาการ หรือความฝัน เพราะบางครั้งจะเป็นความคิด ความฝันเกี่ยวข้องกับคนในเพศเดียวกัน ซึ่งก็ไม่ถือว่าเป็นเรื่องผิดปกติ

พัฒนาการทางสติปัญญา สติปัญญา ความคิดเป็นนามธรรมยิ่งขึ้น มีความคิด เรื่องต่อเนื่องระยะยาว จะกลับมาคิดเป็นรูปธรรม มีความคิดที่ลึกซึ้ง (abstract) จึงหันมาใฝ่หา อุดมการณ์และหาเอกลักษณ์ของตนเอง เพื่อความเป็นตัวของตัวเอง และพยายามเอาชนะ

ความรู้สึกแบบเด็กๆ ที่ผูกพันและอยากจะพึ่งพาพ่อแม่ มีความรู้สึกนึกคิดแบบอำนาจ ความคิดเรื่องเพศสัมพันธ์ จะเกี่ยวข้องกับเรื่องของความรักที่เพื่อฝันพยายามพิสูจน์ความสามารถให้เพศตรงข้ามพอใจ และช่วงอายุ 14 -16 ปี เป็นที่น่าสังเกตเห็นว่า วัยรุ่นสามารถอธิบายถึงการเปรียบเทียบตนเองกับผู้อื่นได้ชัดเจน และกำหนดบุคลิกของตนเองจากการเลียนแบบบุคคลอื่นในสังคม (Shaffer & Kipp, 2013) แต่หากระดับความพึงพอใจในตนเองต่ำ ความคับข้องใจสูง นำมาซึ่งอารมณ์โกรธ มีโอกาสทำให้เกิดการขาดการควบคุมตนเอง และแสดงพฤติกรรมทางลบได้ (Lerner, Li, Valdesolo, & Kassam, 2015)

พัฒนาการทางอารมณ์ อาจเกิดความขัดแย้งในครอบครัว หากผู้ปกครองเคร่งครัดและควบคุมมากเกินไป วัยรุ่นจะแสดงลักษณะและพฤติกรรม โดยต้องการการยอมรับจากกลุ่มเพื่อน มีการพัฒนาทางความคิดที่เป็นนามธรรม สามารถคิดคาดการณ์ถึงสิ่งที่ยังไม่เกิดขึ้นเชื่อมโยงสิ่งต่างๆ จัดลำดับความสำคัญของสิ่งที่คาดว่าจะเกิด ถ้าวัยรุ่นสามารถปรับตัวด้านจิตสังคมได้อย่างเหมาะสม มีมุมมองการมองโลกทางบวก จะส่งเสริมให้วัยรุ่นรับรู้ความสามารถของตนจนนำไปสู่การรับรู้สมรรถนะแห่งตนในการควบคุมพฤติกรรมก้าวร้าวของตนเองได้ (นงลักษณ์ วิชัยรัมย์ และคณะ, 2560) แต่หากวัยนี้ไม่ได้รับความอบอุ่นทางอารมณ์ระหว่างพ่อแม่ หรือพ่อแม่แสดงอารมณ์รุนแรง ก้าวร้าวที่สัมพันธ์ต่อทัศนคติ ร่วมกับอารมณ์โกรธหรือเกลียดที่ขาดการควบคุมในการแสดงออก วัยรุ่นจะเลียนแบบทัศนคติและพฤติกรรมของพ่อแม่ อย่างไรก็ตามอคติจะรุนแรงขึ้นในวัยนี้ วัยรุ่นที่มีอคติจะแสดงความหยาบคายและกล่าวโทษอย่างไม่มีเมตตาต่อบุคคลอื่น

พัฒนาการทางสังคม วัยรุ่นช่วงนี้ทักษะทางสังคมจะพัฒนาขึ้นจากวัยรุ่นตอนต้น จากการเรียนรู้จากประสบการณ์ทุกชนิดของสถานการณ์ทางสังคมและจากการปฏิบัติในช่วงเวลาที่ผ่านมา เรียนรู้ระเบียบของสังคม และอิทธิพลจากแรงกดดันทางสังคมส่งผลต่อทัศนคติและพฤติกรรมทางสังคมให้สอดคล้องกับมาตรฐานซึ่งเป็นที่ยอมรับของกลุ่ม ความเป็นหนุ่มเป็นสาวได้เริ่มมีความคิดที่ลึกซึ้ง ต้องการหาอุดมการณ์และหาเอกลักษณ์ของตนเอง เพื่อความเป็นตัวของตัวเอง

1.2.3. วัยรุ่นตอนปลาย 18-21 ปี ถึง 24 ปี ระยะนี้เป็นระยะขั้นบรรลุนิติภาวะ (Maturity) วัยรุ่นจะมีสภาพร่างกาย อารมณ์ สังคม การรู้คิดเท่าเทียมผู้ใหญ่ เป็นช่วงเวลาของการตัดสินใจที่จะเลือกอาชีพที่เหมาะสมและเป็นช่วงเวลาที่มีความผูกพันกับเพื่อนต่างเพศ

พัฒนาการทางร่างกาย สภาพทางร่างกายเปลี่ยนแปลงเติบโตโดยสมบูรณ์เต็มที่ เป็นช่วงอายุที่เข้าสู่ภาวะเจริญพันธุ์ ทั้งวัยรุ่นชายและวัยรุ่นหญิงหญิง ในเพศหญิงมดลูกเจริญ เต็มที่มีน้ำหนักและขนาดสมบูรณ์

พัฒนาการทางสติปัญญา สติปัญญาพัฒนาและมีการเปลี่ยนแปลง สร้าง ความคิดแบบนามธรรมนำอนาคตมาคิด รับรู้ทางเลือกระยะยาว จะสามารถแก้ไขปัญหาอย่างมี ประสิทธิภาพมากขึ้น และบรรลุนิติภาวะในเชิงกฎหมาย

พัฒนาการทางอารมณ์ มีความเป็นผู้ใหญ่เต็มที่ และมีการวางแผนอนาคต วัยรุ่นอายุในช่วง 18-24 ปี จะรับรู้อารมณ์ของตนเองได้ชัดเจน และส่งผลต่อระดับการมีปฏิสัมพันธ์ ต่อผู้อื่น หากควบคุมอารมณ์ตนเองได้ดี มีอารมณ์เชิงบวกจะสามารถกำหนดให้วัยรุ่นรู้สึกพึงพอใจ ในชีวิต (Romero, Berrocal, Estrada, & Guajardo, 2017) วัยรุ่นในช่วงนี้ จะมามีอารมณ์ค้างนาน กว่าช่วงวัยรุ่นตอนต้นและตอนกลาง ซึ่งหากวัยรุ่นเกิดอารมณ์ค้างนาน เกือบกอด อัดอั้นอารมณ์ และ ถูกด้านไม่ให้เห็นแสดงออก จะทำให้เกิดอารมณ์ค้างที่รุนแรง อารมณ์ที่มีความรุนแรง ขึ้นอยู่กับ องค์ประกอบจากสิ่งแวดล้อมด้วย นอกจากนี้วัยรุ่นจะริษยาเพื่อนรุ่นเดียวกันที่เด่นกว่า เพื่อนที่มี อิสรระมากกว่า การตอบสนองมักจะแสดงออกโดยวาจา หรืออาจมีการปะทะร่างกาย

พัฒนาการทางสังคม วัยรุ่นจะเปลี่ยนความสัมพันธ์ระหว่าง เด็ก-ผู้ปกครอง เป็นผู้ใหญ่-ผู้ใหญ่ และ เปลี่ยนการติดกลุ่มเพื่อนมาเป็นความพอใจในมิตรภาพส่วนตัว สามารถบูรณาการความต้องการความมั่นคงปลอดภัย ความต้องการความใกล้ชิดสนิทสนม และความต้องการทางเพศ เข้าด้วยกันได้ในสัมพันธ์ภาพระหว่างบุคคล วัยรุ่นตอนปลายจึงมี ภารกิจด้านสัมพันธ์ภาพระหว่างบุคคลที่มีความสลับซับซ้อนและมีความหลากหลายยิ่งขึ้น

สรุปได้ว่าวัยรุ่นเป็นวัยที่เชื่อมต่อระหว่างเด็กและผู้ใหญ่ มีการเจริญเติบโตทั้ง ทางด้านร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ และสังคม ตามพัฒนาการไปพร้อมๆกันทั้ง 4 ด้าน ซึ่งในงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยมุ่งศึกษาวัยรุ่นช่วงวัย 13-16 ปี เนื่องจากเป็นกลุ่มช่วงอายุที่ใช้อินเทอร์เน็ตและมีความสามารถ เข้าถึงเทคโนโลยีสื่อต่างๆ ในพื้นที่ไซเบอร์ได้ พบรูปแบบของการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ที่พบมากที่สุด (วิมลทิพย์ มุสิกพันธ์, 2559)



### 1.3 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมวัยรุ่น

Erikson รับแนวคิดทางจิตวิเคราะห์เกี่ยวกับแรงขับทางเพศเป็นแรงผลักดันให้เกิดพฤติกรรมทุกอย่าง Erikson และ Freud เรียกว่า “Libido” แรงขับนี้เป็นแรงขับที่ต้องการจะมีชีวิตอยู่ แรงขับที่ 2 เป็นแรงขับความก้าวร้าว แรงขับทั้ง 2 จะทำหน้าที่เหมือนแม่เหล็กอยู่ตลอดเวลา ทำให้มนุษย์เกิดความคับข้องใจ (Erikson, 2014; พรรณทิพย์ ศิริวรรณบุศย์, 2556) ในแต่ละขั้นพัฒนาการตามแนวคิดทฤษฎีของอีริกสัน แบ่งขั้นพัฒนาการออกเป็น 8 ขั้น โดยขั้นที่ 5 อายุ 12-17 ปี การรู้เอกลักษณ์ตนเองหรือการสับสนในเอกลักษณ์ตนเอง (Identity versus Identity Diffusion) เป็นขั้นที่เข้าใจเอกลักษณ์ของตนเองกับไม่เข้าใจตนเอง (Role confusion) มีเพียง 4% ของวัยรุ่นในช่วงอายุ 15 ปี และ 20% ของวัยรุ่นอายุ 18 ปีจะมีความมั่นคงทางเอกลักษณ์แห่งตน และหากวัยรุ่นในช่วงนี้ขาดความมั่นใจ ขาดความรู้สึกมีคุณค่าในตัวเอง ขาดเป้าหมาย และมีภาวะกดดัน ล้มเหลวในขั้นพัฒนาการนี้ จะทำให้เข้าสู่ Negative identity มีความสับสนและเจ็บปวด จากความรู้สึกเป็นผู้แพ้ และแตกต่างเมื่อเปรียบเทียบกับผู้อื่น วัยรุ่นที่มีพัฒนาการเกี่ยวกับเอกลักษณ์ที่สมบูรณ์แบบ ส่วนใหญ่มีคุณลักษณะความสัมพันธ์ภายในครอบครัวแบบอบอุ่น ผู้ปกครองไม่บีบบังคับวัยรุ่นมากเกินไป และได้รับการกระตุ้นให้มีความเชื่อมั่นในตนเอง นอกจากนี้หากสัมพันธ์ภาพกับครอบครัวไม่ดี ทำให้เกิดปัญหาในการสร้างข้อผูกมัด และในที่สุดทำให้เกิดความสับสนเกี่ยวกับเอกลักษณ์ของตนเอง (Adam, & Berzonsky, 2008 อ้างถึงใน ธิดารัตน์ แย้มนิม, 2558) รวมไปถึงสัมพันธ์ภาพกับเพื่อนที่ส่งอิทธิพลต่อพฤติกรรม เนื่องจากวัยรุ่นจะเลือกเข้าหาเพื่อนของตนมากกว่าพ่อแม่ และทำตามกลุ่มเพื่อน เพื่อความต้องการการยอมรับ ความคาดหวังจากพวกกลุ่มเพื่อนร่วมวัย (ศรีเรือน แก้วกังวาล, 2549)

พฤติกรรมเป็นการกระทำหรือการแสดงออก การตอบสนองของบุคคลต่อสิ่งเร้าจากสิ่งแวดล้อม เป็นสิ่งที่มนุษย์จัดกระทำแตกต่างกัน พฤติกรรมของบุคคลจะมีทั้งพฤติกรรมที่อยู่ภายใน เช่น ลักษณะความคิด ความรู้สึก และพฤติกรรมภายนอกที่สังเกตได้จากกิริยาต่างๆ การเคลื่อนไหว เป็นต้น ตามทฤษฎีการเรียนรู้ของแบนดูรา เชื่อว่าพฤติกรรมของมนุษย์เกิดจากการเรียนรู้โดยอยู่ในรูปแบบของสิ่งเร้า การตอบสนองและการเสริมแรง (Bandura, 1986) วัยรุ่นจะถูกจูงใจด้วยสิ่งเร้าก่อน และการตอบสนองจะตามมาและยังเชื่ออีกว่าเป็นส่วนหนึ่งของพฤติกรรมที่ได้รับการอบรมสั่งสอน การสังเกตแบบอย่าง ทั้งในด้านพฤติกรรมติดต่อสื่อสารที่ถือเป็นอิทธิพลภายนอกมากกว่าความรู้สึกภายในตัวบุคคล ซึ่งทฤษฎีการเรียนรู้ให้ความสนใจกับกระบวนการเชื่อมโยงระหว่างสิ่งเร้าและการตอบสนอง (Powell, Honey, & Symbaluk, 2016)

Fishbein (2009) สรุปไว้ว่ามี 3 ปัจจัยหลักที่เป็น ตัวกำหนดความตั้งใจในการแสดงพฤติกรรมของมนุษย์ คือ ทศนคติ (Attitude) การรับรู้บรรทัดฐานทางสังคม (Perceived norm)

และสมรรถนะแห่งตน (Self-efficacy) แต่ก็ไม่เสมอไป ถ้าบุคคลตั้งใจจะทำพฤติกรรมหนึ่ง ๆ แต่ขาดทักษะที่จำเป็นก็จะส่งผลต่อการแสดงออกถึงพฤติกรรมนั้นๆ ไม่สำเร็จได้

ปัญหาพฤติกรรมที่พบได้ในช่วงวัยรุ่น ได้แก่ ความวิตกกังวล พฤติกรรมก้าวร้าวรุนแรง สัมพันธภาพกับครอบครัว สัมพันธภาพกับเพื่อน การยอมรับภาพลักษณ์ การขาดความรับผิดชอบ พฤติกรรมเสี่ยง เป็นต้น (Richter, 2010; Valdez, Lambert, & Lalongo, 2011) และในสังคมปัจจุบันวัยรุ่นสามารถเข้าถึงอินเทอร์เน็ตได้สะดวก และมีอุปกรณ์เชื่อมต่อที่ทันสมัย จึงทำให้วัยรุ่นมีปัญหาพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับการใช้อินเทอร์เน็ต เช่น ปัญหาการติดต่อกับคนแปลกหน้า เสพติดอินเทอร์เน็ต และการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ (Guadix et al., 2016) ซึ่งวัยรุ่นที่มีพฤติกรรมการรังแกผู้อื่นผ่านพื้นที่ไซเบอร์ พบว่ามีปัญหาเรื่องสมาธิ การควบคุมและจัดการอารมณ์เครียด ภาวะซึมเศร้า ความวิตกกังวล การเปรียบเทียบตนเองกับกลุ่มเพื่อนที่ไม่มีพฤติกรรมรังแกทุกรูปแบบ (Nixon, 2014)

## 2. มโนทัศน์ที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ของวัยรุ่น

### 2.1 ความหมายของพื้นที่ไซเบอร์

พื้นที่ไซเบอร์ มีลักษณะเฉพาะที่แตกต่างไปจากพื้นที่ของโลกจริง คือความเป็นนิรนาม (Anonymity) ดังนั้นความเป็นนิรนามบนพื้นที่ไซเบอร์จึงทำให้ผู้ใช้สามารถสร้างตัวตนที่หลอกลวงขึ้นมาเพื่อติดตามคนอื่นได้ ซึ่งจะส่งผลให้วัยรุ่นสามารถรุกรานคนอื่นได้อย่างสาธารณะ การใช้สื่อในกลุ่มวัยรุ่นจึงมีแนวโน้มในการนำไปสู่ความรุนแรงเพิ่มขึ้น เพราะทำให้วัยรุ่นรู้สึกไม่ต้องระมัดระวังในการกระทำที่เกิดขึ้นในพื้นที่ไซเบอร์ ลักษณะของพื้นที่ไซเบอร์วัยรุ่นสามารถใช้เปิดเผยอะไรก็ได้ สามารถที่จะด่าทอต่อใครก็ได้โดยไม่ต้องสนใจว่าจะเกิดอะไรตามมา ซึ่งไม่เหมือนกับในโลกของความเป็นจริงที่จะต้องระวังตัวในการกระทำเหล่านี้ เพราะมีกรอบของกฎกติกา หากทำผิดก็จะได้รับการลงโทษ ซึ่งวัยรุ่นมีพฤติกรรมการใช้ชีวิตในพื้นที่ไซเบอร์เป็นระยะเวลานาน เช่น การแชทในห้องสนทนา การส่งอีเมล การพูดคุยกันผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ ทำให้วัยรุ่นมีความเสี่ยงที่จะนำไปสู่การมีพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมผ่านพื้นที่ไซเบอร์ได้ (Berson, Berson, & Ferron, 2002; Strom & Strom, 2005) ในบางครั้งวัยรุ่นเห็นความขัดแย้ง และการวิวาทของวัยรุ่นในพื้นที่ไซเบอร์ ซึ่งเป็นประเด็นและทะเลาะวิวาทผ่านพื้นที่ไซเบอร์ และจบลงด้วย การใช้ความรุนแรงทางกายและความสัมพันธ์ปัญหาพฤติกรรมที่สำคัญตามความเข้มข้นของการใช้ชีวิตและการปะทะสังสรรค์ของวัยรุ่นในพื้นที่ไซเบอร์ นอกจากนี้ความขัดแย้งและการวิวาทอาจเริ่มจากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นนอกสื่อสังคม และเข้าไปขยายผลไปยังความขัดแย้งภายนอกพื้นที่ไซเบอร์ (ญเบศร์ สมุทรจักร & และกุลทิพย์ ศาสตรระจุจิ, 2558) เนื่องจากสภาพแวดล้อมในพื้นที่ไซเบอร์มีลักษณะเฉพาะที่ชัดเจน ทำให้การมีปฏิสัมพันธ์กันในโลกของความเป็นจริงและโลกไซเบอร์

ย่อมมีความแตกต่างกัน ซึ่งลักษณะเฉพาะทางจิตวิทยาของพื้นที่ไซเบอร์นั้น ประกอบด้วยองค์ประกอบต่างๆ ดังนี้ (Notar, Padgett, & Roden, 2013; Sameer Hinduja & Patchin, 2010; Suler, 2005; ญูเบศรี สมุทรจักร, และ กุลทิพย์ ศาสตราวุจิ, 2558)

2.1.1 ลดความรู้สึกในการสัมผัส (Reduced Sensations) ด้วยเทคโนโลยีการสื่อสารในพื้นที่ไซเบอร์ที่สามารถหลบซ่อน ปลอมแปลงตัวตนได้ง่าย ถึงแม้ว่าในปัจจุบันทำให้การสื่อสารในพื้นที่ไซเบอร์สามารถมองเห็นถึงการแสดงทางสีหน้า ภาษากาย สามารถสื่อสารได้ทั้งภาพและเสียง ทำให้สามารถพัฒนาความสัมพันธ์ได้ค่อนข้างง่าย แต่สิ่งเหล่านี้ก็ยังมีข้อจำกัดในการเข้าถึงของหลายกลุ่ม เนื่องจากการสื่อสารพื้นที่ไซเบอร์นั้นส่วนใหญ่เป็นการสื่อสาร ผ่านการพิมพ์ข้อความเป็นหลัก ทำให้ลดการเผชิญหน้าโดยตรงซึ่งจะทำให้วัยรุ่นสามารถแสดงพฤติกรรมบางอย่างที่จะส่งผลต่อความรุนแรงได้มากขึ้น ไม่ถูกตรวจพบอัตลักษณ์ได้ง่ายเหมือนการกระทำในโลกจริง

2.1.2 การสื่อสารผ่านข้อความ (Texting) ข้อความถือเป็นสารที่มีประสิทธิภาพในการแสดงออกถึงตัวตนและพฤติกรรม โดยผ่านอีเมล ห้องสนทนา ข้อความสั้น รวมถึงผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ ซึ่งการสื่อสารผ่านข้อความถือเป็นรูปแบบของการสื่อสารที่พบมากที่สุด ผ่านการใช้เครื่องมืออิเล็กทรอนิกส์ เนื่องจากสามารถใช้ได้สะดวก และเสียค่าใช้จ่ายต่ำ รวมถึงความหลากหลายในช่องทางสื่อสารส่วนตัว อีกทั้งการพิมพ์ข้อความใด ข้อความหนึ่งสามารถนำเสนอความคิด ของผู้ส่งได้เป็นอย่างดีการสื่อสารผ่านข้อความจึงเพิ่มโอกาสให้ผู้กระทำสามารถแสดงพฤติกรรมที่จะนำไปสู่ความรุนแรงได้ง่ายมากขึ้น เพราะในพื้นที่ไซเบอร์ไม่สามารถดูแลได้ทั่วถึงจากผู้ควบคุมดูแล เช่น ผู้ดูแลเครือข่ายสังคมออนไลน์ ผู้ดูแลเว็บไซต์ หรือบอร์ดออนไลน์สาธารณะ

2.1.3 ความยืดหยุ่นของเอกลักษณ์ (Identity Flexibility) การหลีกเลี่ยงการเจอกันแบบตัวต่อตัว ส่งผลต่อการอยากรู้อยากเห็นเกี่ยวกับการนำเสนอตัวตนของคนอื่นๆ ดังนั้นการสื่อสารที่มีเฉพาะข้อความ ทำให้มีทางเลือกในการนำเสนอความเป็นตัวเองมากขึ้น การแสดงตัวตนจึงเป็นเพียงการแสดงตัวตนเพียงบางส่วน หรือนำเสนอสิ่งที่เป็นจินตนาการก็ได้ บางคนก็ใช้เพื่อแสดงบางอย่างที่ไม่เหมาะสม ในบางครั้งก็ทำให้พวกเขาสามารถเปิดเผยปัญหาส่วนตัวบางอย่างที่ไม่สามารถเปิดเผยหรือปรึกษาผู้อื่นในการเผชิญหน้าแบบตัวต่อตัวได้ ไร้ข้อจำกัดทางกายภาพ ต่างจากการรังแกแบบดั้งเดิม

2.1.4 เปลี่ยนแปลงการรับรู้ (Altered Perception) การได้พูดคุยกับบุคคลต่างๆ ผ่านห้องสนทนา แชท หรืออีเมล ทำให้เกิดจินตนาการผ่านโลกมัลติมีเดีย ที่จะส่งผลต่อการรับรู้

ของเขาต่อบางเรื่อง เพราะการสื่อสารผ่านพื้นที่ไซเบอร์ทำให้เกิดจินตนาการที่หลุดพ้นจากรูปแบบเดิมๆ ประสบการณ์จึงส่งผลต่อจิตสำนึกของผู้ใช้พื้นที่ไซเบอร์ในการสื่อสาร ประกอบกับการไม่เห็นผลกระทบต่อผู้ถูกระทำได้อย่างชัดเจนในทันทีทันใดเหมือนการกระทำในโลกจริง ทำให้ผู้รับเกิดความยับยั้งชั่งใจ และขาดการควบคุมความต้องการและอารมณ์ได้ง่าย

2.1.5 สถานะที่เท่าเทียมกัน (Equalized status) บนพื้นที่ไซเบอร์ส่วนใหญ่ทุกคนจะมีสถานะที่เท่าเทียมกัน ทุกคนจะไม่คำนึงถึงสถานะทางเศรษฐกิจ เชื้อชาติ อายุ เพศ ฯลฯ แต่สิ่งที่จะกำหนดอิทธิพลของเรากับคนอื่นก็คือ ทักษะในการสื่อสาร ทักษะในการเขียน คุณภาพของความคิดและความรู้ทางเทคนิคเท่านั้น ดังนั้นการแสดงพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับความรุนแรงจึงสามารถเกิดขึ้นได้กับทุกคน

2.1.6 ระยะเวลาห่างของพื้นที่ (Transcended Space) การสื่อสารผ่านโลกไซเบอร์นั้นไร้ข้อจำกัดด้านสถานที่ ทำให้คนที่อยู่ห่างกันสามารถสื่อสารหรือแสดงพฤติกรรมในลักษณะต่างๆ ระหว่างกันได้ ปัจจัยทางภูมิศาสตร์ไม่สามารถขัดขวางพวกเขาได้ ซึ่งปัจจัยนี้แม้ว่าจะมีประโยชน์ต่อการสื่อสารหรือการช่วยเหลือกัน แต่สามารถส่งผลกระทบต่อทางลบที่ทำให้คนที่อยู่ในพื้นที่ห่างกันสามารถทำร้ายกันได้ง่ายมากขึ้น

2.1.7 การปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์แบบชั่วคราว (Temporal Flexibility) พื้นที่ไซเบอร์สามารถสร้างพื้นที่ชั่วคราวในการสื่อสารได้ตลอดเวลา เครื่องมือในการสื่อสารสามารถเปลี่ยนแปลงได้ตลอดเวลา สามารถเปลี่ยนอีเมลได้เมื่อต้องการ เปลี่ยนชื่อผู้ใช้ได้ตลอดเวลา หรือระบับัญชีได้ ทำให้เมื่อเผชิญหน้ากับความรุนแรงก็สามารถจัดการกับปัญหาได้หรือในขณะเดียวกันก็เป็นการเพิ่มช่องทางในการถูกระทำความรุนแรงได้เช่นเดียวกัน

2.1.8 สังคมที่หลากหลาย (Social Multiplicity) พื้นที่ไซเบอร์ทำให้ผู้คนมีโอกาสพบเจอและติดต่อกันได้อย่างไม่จำกัด ทั้งจำนวนและระยะเวลา การสร้างความสัมพันธ์จึงมีลักษณะแบบชั่วคราว ในระยะเวลาสั้นๆ การโพสต์ข้อความในเครือข่ายสังคมออนไลน์แต่ละครั้งจะทำให้มีผู้อ่านจำนวนมากจนได้และสามารถแพร่กระจายหลักฐานได้อย่างรวดเร็ว ทำให้ผู้ใช้มีทางเลือกในการเจอเพื่อนและศัตรูได้ตลอดเวลา

2.1.9 ความสามารถในการควบคุมสื่อได้เอง (Media Disruption) ในพื้นที่ไซเบอร์ผู้ใช้จะมีความสามารถในการควบคุมสื่อด้วยตนเอง และสามารถนำตัวเองออกจากพื้นที่ไซเบอร์ได้ทุกเมื่อ ดังนั้นหากผู้ใช้มีรับรู้ว่าเจอกับความรุนแรงในพื้นที่ไซเบอร์ ก็สามารถปิดเครื่อง หรือกันตัวเองออกจากพื้นที่เหล่านั้นได้ตลอดเวลา ซึ่งต่างกับพื้นที่จริงที่บางครั้งไม่สามารถหนีจากการเผชิญหน้าและปัญหาได้

2.1.10 สามารถบันทึกทุกสิ่งทุกอย่างได้ (Record ability) กิจกรรมต่างๆ ที่เกิดขึ้นในพื้นที่ไซเบอร์สามารถบันทึกเก็บไว้ในคอมพิวเตอร์ได้ทุกอย่าง ไม่ว่าจะเป็นอีเมล การสนทนา หรือแม้กระทั่งข้อความต่างๆ บนเครือข่ายสังคมออนไลน์ ซึ่งแน่นอนเมื่อมีข้อความหรือคำพูดบางอย่างที่ส่งผลกระทบต่อความอับอายหรือกระทบต่อจิตใจ เราย่อมไม่อยากจะเกิดกับตัวเอง เมื่อเกิดขึ้นเราย่อมหวาดระแวง ดังนั้นบางครั้งผู้ใช้จึงต้องมีความระมัดระวัง เนื่องจากหลักฐานส่วนหนึ่งยังสามารถแกะรอยได้ และผู้อื่นสามารถบันทึกเป็นภาพหน้าจอได้แม้ผู้ใช้จะทำการลบร่องรอยไปแล้ว ซึ่งปัจจัยนี้อาจช่วยให้พวกเขามีความระมัดระวังในการใช้สื่อ หรือแสดงความคิดเห็นในพื้นที่ไซเบอร์มากขึ้น

ด้วยลักษณะเฉพาะของพื้นที่ไซเบอร์ตามที่ได้กล่าวมาทำให้เห็นได้ว่าการสื่อสารในพื้นที่ไซเบอร์นั้นมีทั้งลักษณะด้านบวกที่ทำให้ผู้ใช้สามารถที่จะแสดงพฤติกรรมบางอย่างที่ไม่สามารถแสดงออกในการเผชิญหน้าในโลกจริงได้ สามารถพูดคุยหรือปรึกษาในสิ่งที่ไม่กล้าพูดตรงๆ ได้ แต่การแสดงพฤติกรรมบางอย่างพื้นที่ไซเบอร์ก็ส่งผลทางลบได้เช่นเดียวกัน เนื่องจากตัวตนในพื้นที่ไซเบอร์มักมีลักษณะที่เป็นนิรนาม ทำให้คำพูดเหล่านั้นไม่สามารถที่จะตรวจสอบถึงความจริงหรือความถูกต้องได้ และไม่สามารถที่จะเอาผิดกับผู้ที่มีพฤติกรรมที่ไม่ดีในขณะที่ออนไลน์ได้ทันที สิ่งเหล่านี้จึงส่งผลให้การกระทำในลักษณะของการรังแกกันในพื้นที่ไซเบอร์กระจายตัวเพิ่มมากขึ้นในกลุ่มวัยรุ่น ทำให้พื้นที่ไซเบอร์จึงกลายเป็นช่องทางในดูถูกซึ่งกันและกัน แลกเปลี่ยนความคิดเห็นทางเพศ โจมตีความคิดเห็นของผู้อื่น โดยไม่ต้องระวังในการแสดงพฤติกรรมต่างๆ มากเท่ากับโลกของความเป็นจริง (Berson et al., 2002; Justin W. Patchin & Hinduja, 2006)

## 2.2 ความหมายของพฤติกรรมกรังแก

Olweus, Limber, and Mihalic (1999) ได้ให้ความหมายพฤติกรรมกรังแก (Bullying) ว่าเป็นพฤติกรรมที่มีเจตนาทำร้ายผู้อื่นซ้ำแล้วซ้ำอีก โดยผู้ที่ถูกกระทำจะอ่อนแอกว่า และไม่สามารถโต้ตอบกลับได้โดยโดยบุคคลหนึ่งหรือกลุ่มบุคคล กระทำโดยซึ่งหน้า (face to face) หรือ พฤติกรรมกรังแกทางอ้อม เช่น การปล่อยข่าวลือ เป็นต้น

Smith และคณะ (2002) ได้ให้ความหมายพฤติกรรมกรังแกว่า เป็นพฤติกรรมก้าวร้าวที่ทำให้ผู้อื่นเกิดความไม่พอใจหรือเจ็บปวดทางร่างกายหรือจิตใจ โดยวิธีการแสดงออกที่รุนแรงทั้งทางกายหรือทางวาจา หรือทางสังคม ระดับความรุนแรงจะแตกต่างกันไปตามเจตนาและขึ้นอยู่กับความเข้าใจของวัยรุ่นเกี่ยวกับพฤติกรรมกรังแก

ยูนิเซฟ (2559) พฤติกรรมกรังแก หมายถึง การกลั่นแกล้งรังแก อาจเป็นเรื่องที่บางคนมองว่าเป็นธรรมชาติของเด็กเมื่อมาอยู่รวมกัน ทำให้มองข้ามว่าเป็นความรุนแรงรูปแบบหนึ่ง รวมถึง

ตัวเด็กที่เป็นผู้รังแก ที่มองว่าการใช้อำนาจที่ตนมีอยู่ ไม่ว่าจะมาจากการมีพวกมาก การเป็นที่รักของครู การมีสถานะทางเศรษฐกิจที่ดี หรือแหล่งอำนาจอื่นๆ ในการรังแกผู้ที่ด้อยกว่าตนนั้นเป็นเรื่องธรรมดา แต่สำหรับเด็กที่โดนกลั่นแกล้งรังแกโดยเพื่อนนักเรียน อาจส่งผลร้ายแรงต่อจิตใจ สุขภาพ และการเรียนของเด็ก นอกจากนี้ ในปัจจุบันการกลั่นแกล้งบางส่วนทำกันจนเป็นประเพณี เช่น การรับน้อง และการกลั่นแกล้งไม่เพียงแต่เกิดขึ้นภายในรั้วโรงเรียน แต่ยังต่อเนื่องไปอยู่บนพื้นที่ไซเบอร์ด้วย

สรุปได้ว่าพฤติกรรมกรังแกเป็นส่วนหนึ่งของพฤติกรรมก้าวร้าว ซึ่งส่งผลกระทบต่อผู้ที่ถูกรังแกหรือเหยื่อรู้สึกไม่พอใจ หรืออาจจะเจ็บปวดทางกายทางจิตใจ โดยพฤติกรรมกรังแกเป็นการแสดงทางกายหรือทางวาจาที่ระดับความรุนแรงต่างกัน

### 2.3 ความหมายของพฤติกรรมกรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์

พฤติกรรมกรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ (Cyberbullying) เป็นพฤติกรรมกรังแกอีกรูปแบบหนึ่งของวัยรุ่นในปัจจุบันที่มีรูปแบบแตกต่างไปจากเดิม ซึ่งวัยรุ่นได้นำเทคโนโลยีมาเป็นช่องทางในการแสดงพฤติกรรมกรังแกต่อกันได้อย่างอิสระได้ตลอดเวลาโดยผ่านทางคอมพิวเตอร์หรือโทรศัพท์มือถือ โดยพฤติกรรมกรังแกที่กระทำผ่านเครื่องมือสื่อสารที่ทันสมัย รวดเร็ว และยังสามารถกระทำได้ตลอดเวลา โดยมีเจตนาที่จะนำไปสู่ความตึงเครียดทางอารมณ์ ทำให้เกิดความทุกข์ ทั้งที่ส่งผลต่อร่างกายและความรู้สึกของผู้อื่น (ณัฐวิทย์ สาเมาะ et al., 2557) การศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมกรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ มีการให้นิยามความหมายแตกต่างกัน ขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ของผู้วิจัย เช่น การให้นิยามตามลักษณะของผู้กระทำ และ ผู้ถูกรังแก (Cyber-bullies and cyber-victims) หรือ ทัศนคติของผู้วิจัย (Slonje, Smith, & Frisén, 2013)

Slonje et al. (2013) กล่าวถึงพฤติกรรมกรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ว่าเป็นพฤติกรรมกรังแกอีกรูปแบบหนึ่ง กระทำข่มเหงบุคคลอื่นผ่านระบบการใช้ข้อมูลและการสื่อสารด้วยเทคโนโลยี (Information and communication technologies; ICTs) ซึ่งผู้กระทำใช้ความเป็นนิรนาม ที่มีส่วนทำให้เกิดความไม่สมดุลในอำนาจ สามารถทำร้ายบุคคลอื่นได้ ซึ่งพิจารณาจากบทบาทเป็นผู้รังแก (Cyberaggression) หรือจากการตกเป็นเหยื่อหรือผู้ถูกรังแก (Cybervictimization)

Tokunaga (2010) พฤติกรรมกรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ หมายถึง พฤติกรรมที่แสดงออกผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ หรือ ดิจิตอลมีเดีย โดยบุคคลหรือกลุ่ม ใช้การสื่อสารซ้ำๆ ด้วยเจตนาร้าย หรือ ตั้งใจส่งข้อความที่สร้างความรู้สึกเจ็บปวด หรือ ไม่สุขสบายใจต่อบุคคลอื่น

Grigg (2010) พฤติกรรมกรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ หมายถึง การกระทำที่แสดงออกโดยไม่ได้พิจารณาไตร่ตรอง

L. M. Garaigordobil and Valderrey (2016) ให้ความหมายพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ว่า เป็นการรังแกบุคคลอื่นโดยใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ เช่น อีเมล การส่งข้อความ เกมออนไลน์ เว็บไซต์ บล็อกโดยแสดงออกด้วยความก้าวร้าวและมีเจตนาที่จะทำร้ายผู้อื่น กระทำซ้ำๆ ซึ่งสัมพันธ์กับความไม่สมดุลในอำนาจในพื้นที่ไซเบอร์ เช่น ผู้ถูกกระทำไม่สามารถหลบหนีได้จากการถูกข่มขู่ด้วยข้อความซ้ำๆ

ชาญวิทย์ พรนภดล และคณะ (2557) พฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ หมายถึง เป็นการกลั่นแกล้งกันอย่างรุนแรงในโลกไซเบอร์ โดยมีเจตนาต้องการกลั่นแกล้งให้บุคคลอื่น อับอาย เสียหน้า เสียชื่อเสียง เสียเพื่อน ไม่ได้รับการยอมรับ และการกีดกันออกจากกลุ่ม

สรุปความหมายพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ได้ว่า เป็นการกลั่นแกล้งผ่านทางสื่ออิเล็กทรอนิกส์และอินเทอร์เน็ต โดยการนิทา หรือ ด่าทอผู้อื่นผ่านมือถือ ห้องสนทนา หรือ เว็บไซต์ การส่งข้อความก่อกวนผู้อื่นผ่านมือถือ อีเมล หรือเว็บไซต์ซ้ำๆ การนำข้อมูลที่ทำให้ผู้อื่นเสื่อมเสียไป เผยแพร่ทางมือถือ หรืออินเทอร์เน็ต การนำข้อมูลส่วนตัวหรือข้อมูลที่เป็นความลับของผู้อื่นไปส่งต่อทางมือถือ หรืออินเทอร์เน็ต การแอบอ้างชื่อของผู้อื่น ไปให้ร้าย ด่าทอทางมือถือ หรืออินเทอร์เน็ต การล้อเลียน ข่มขู่ หรือคุกคามผู้อื่นผ่านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ การลบ หรือบล็อกผู้อื่นออกจากกลุ่ม สร้างข่าวลือ หรือให้เกิดกระแสการต่อต้านผู้อื่นนั้นผ่านมือถือ หรืออินเทอร์เน็ต พฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์

ความแตกต่างระหว่างพฤติกรรมการรังแกกันแบบดั้งเดิม กับพฤติกรรมการรังแกกันผ่านพื้นที่ไซเบอร์ (วัฒนาวดี ศรีวัฒนพงษ์ & และพิมพ์กา ธาณินพงษ์, 2558) คือ การรับรู้ว่ามีใครอยู่ในบทบาทผู้รังแก ความถี่ในการถูกรังแก ความคงอยู่ของพฤติกรรมการรังแก ซึ่งการรังแกแบบดั้งเดิม (Face to face หรือ Tradition bullying) หมายถึง รูปแบบการกระทำหรือลักษณะของการแสดงออกที่ต้องการให้ผู้ถูกกระทำหรือเหยื่อ และบุคคลรอบข้างของเหยื่อได้เห็นหรือรับรู้ว่ามีใครเป็นผู้กระทำกระทำด้วยวิธีการใด ผลของการกระทำเป็นอย่างไร และมีผู้รับรู้เฉพาะบุคคลที่อยู่ในเหตุการณ์นั้นและเห็นเหตุการณ์ในช่วงเวลาดังกล่าวเท่านั้น แต่การรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ เป็นการกระทำที่เหยื่อหรือบุคคลรอบข้างของเหยื่อไม่สามารถรับรู้ได้ว่าใครเป็นผู้กระทำ เป็นการกระทำบนพื้นที่ที่มีผู้รับชมจำนวนมาก และแพร่กระจายไปทั่วโลก และสามารถดูเหตุการณ์นั้นซ้ำๆ ได้ตลอดจนกว่าจะมีการลบข้อมูล

จากการศึกษาของ ณัฐรัชต์ สามีมา et al. (2557) ศึกษาเกี่ยวกับการรับรู้ของเยาวชนต่อการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ ในแง่ของนิยามความหมาย รูปแบบ สาเหตุ ผลกระทบ และวิธีการจัดการกับปัญหาการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ อีกทั้งเพื่อวิเคราะห์ถึงบริบททางสังคมวัฒนธรรมที่ส่งผลต่อการรับรู้ของเยาวชนต่อการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ โดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ เก็บรวบรวมข้อมูลกับ

กลุ่มเยาวชนที่อยู่ในช่วงอายุระหว่าง 15-24 ปี ที่กำลังศึกษาอยู่ในจังหวัดหนึ่งของภาคกลาง โดยการสนทนากลุ่มๆ ละ 4-6 คน จำนวน 3 กลุ่ม และสัมภาษณ์เชิงลึกจำนวน 6 คน รวมทั้งสิ้น 22 คน ผลการศึกษาพบว่า เยาวชนให้ความหมายต่อการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ว่าหมายถึงการใช้โทรศัพท์มือถือหรืออินเทอร์เน็ตในการทำร้ายกัน ซึ่งการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์จะมีมิติที่สำคัญคือจะต้องสร้างความเสียหาย และสร้างความรำคาญต่อผู้ถูกรังแก ซึ่งการที่เยาวชนจะถือว่าเป็นการรังแกหรือไม่ขึ้นอยู่กับเจตนาของผู้กระทำ และความสัมพันธ์ระหว่างผู้กระทำกับผู้ถูกรังแกด้วย รูปแบบของการรังแกที่รับรู้ประกอบด้วย การโจมตีหรือด่าทอผู้อื่นผ่านโทรศัพท์มือถือและอินเทอร์เน็ต การคุกคามทางเพศออนไลน์ การสวมรอยหรือแอบอ้างตัวตนของผู้อื่น การแบล็คเมลกัน การหลอกหลวงในพื้นที่ออนไลน์ รวมไปถึงการสร้างกลุ่มขึ้นมาเพื่อโจมตีบุคคลอื่น ส่วนสาเหตุของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์นั้น เยาวชนรับรู้ที่เกิดจากความเป็นนิรนามของพื้นที่ ไซเบอร์และเป็นผลที่ต่อเนื่องมาจากความรุนแรงที่เกิดขึ้นในพื้นที่จริง ผลกระทบจากการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ก็จะส่งผลกระทบต่อทั้งในระดับบุคคล และระดับปฏิสัมพันธ์ทางสังคม ในแง่ของการจัดการปัญหาดังกล่าวเยาวชนมีการรับรู้ว่าจะจัดการปัญหานี้ด้วยตนเอง หรืออาจมีการปรึกษาเพื่อนๆบ้าง แต่จะไม่ปรึกษาผู้ปกครอง ซึ่งบริบททางสังคมวัฒนธรรมที่ส่งผลต่อการรับรู้ประกอบด้วย กลุ่มเพื่อน การเข้าถึงสื่อออนไลน์ และประสบการณ์เกี่ยวกับความรุนแรงในอดีต ซึ่งประเด็นที่น่าเป็นห่วงก็คือปัญหาเกี่ยวกับการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ถูกมองว่าเป็นเรื่องปกติธรรมดาในสายตาของเยาวชน ดังนั้นหน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรเข้ามามีบทบาทในการประชาสัมพันธ์ หรือสร้างสื่อรณรงค์เพื่อให้เยาวชนเห็นว่า การรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ถือเป็นปัญหาของสังคมที่ควรช่วยกันลดให้เหลือน้อยลง ก่อนที่ปัญหานี้จะลุกลามอย่างกว้างขวางในสังคมไทย

#### 2.4 ลักษณะและประเภทของพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์

ลักษณะพฤติกรรมการใช้พื้นที่ไซเบอร์ ในปัจจุบันวัยรุ่นสามารถเข้าถึงเทคโนโลยีสื่อต่างๆ ในพื้นที่ไซเบอร์ได้ โดยใช้โทรศัพท์มือถือในรูปแบบสมาร์ทโฟน ที่สามารถทำได้หลายๆ อย่างในเครื่องเดียวกัน ไม่ว่าจะเป็นการเข้าถึงอินเทอร์เน็ต การหาเพื่อนผ่านโปรแกรมประยุกต์ต่างๆ บนสมาร์ทโฟน-โฟน การเล่นเกม การพูดคุยกันผ่านโปรแกรมสนทนาต่างๆ การถ่ายรูปและคลิปวิดีโอ รวมไปถึงการเผยแพร่รูปภาพและวิดีโอได้อย่างไร้ขีดจำกัดผ่านพื้นที่ไซเบอร์ในกลุ่มวัยรุ่นที่ศึกษาอยู่ในระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษาเปิดรับสื่อใหม่ประเภทไลน์และเฟสบุ๊คผ่านสมาร์ทโฟน (Smartphone) มากที่สุด เมื่อพิจารณาถึงการมีพฤติกรรมหนึ่งจากการใช้สื่อใหม่พบว่านักเรียนใช้สมาร์ทโฟน (Smartphone) อินเทอร์เน็ต และเฟสบุ๊ค ติดต่อกันโดยเฉลี่ยเกือบชั่วโมงครึ่งและใช้ต่อเนื่องโดยไม่ทำอย่างอื่นนานสุดถึงเกือบสองชั่วโมง (ณัฐสุภา วิจิณัยภาค, 2560; นุหงา ชัยสุวรรณ, และพรพรรณ ประจักษ์เนตร, 2561)



จากกระแสบริโภคนิยมของสังคมยุคโลกาภิวัตน์ในปัจจุบัน ส่งผลให้โทรศัพท์มือถือและสื่อออนไลน์ถูกพัฒนาให้อยู่ในรูปแบบที่มีความน่าสนใจ เข้าถึงได้ง่ายและมากขึ้น โทรศัพท์มือถือในฐานะสื่อออนไลน์ประเภทหนึ่ง จึงกลายเป็นเครื่องมือให้วัยรุ่น ได้สร้างและแสดงอัตลักษณ์ ตัวตน ตลอดจนการพัฒนาความสัมพันธ์ทางเพศ การใช้โทรศัพท์มือถือและสื่อออนไลน์ต่างๆ ในรอบสิบปีที่ผ่านมาจึงเปลี่ยนแปลงปฏิสัมพันธ์ทางสังคมของวัยรุ่น รูปแบบการเรียนรู้รูปแบบทางเลือกความบันเทิง โดยเฉพาะการเกิดเครือข่ายทางสังคมและการดำรงเครือข่ายทางสังคมผ่านการใช้อีเมล เว็บไซต์ การส่ง-ข้อความ เว็บแคม และผ่านแอปพลิเคชันต่างๆ บนสมาร์ทโฟน (ณัฐรัชต์ สาเมาะ et al., 2557; พิมพวัลย์ บุญมงคล, รณภูมิ สามัคคีคารมย์, และ วชิรา จันทร์ทอง, 2551) ลักษณะการใช้อินเทอร์เน็ตของวัยรุ่นในปัจจุบัน มีแนวโน้มหลีกเลี่ยงความสัมพันธ์กับคนในครอบครัว เพราะให้ความสนใจกับบุคคลอื่นที่อยู่ในพื้นที่ไซเบอร์ ทำให้เกิดช่องว่างระหว่างคนในครอบครัว ความรักความผูกพันลดน้อยลง (นุชรี รัตนขวัญคำ, 2550) และทัศนคติของวัยรุ่นต่อความรุนแรงการกลั่นแกล้งออนไลน์ในประเทศไทย เห็นว่าการกลั่นแกล้งออนไลน์เป็นเรื่องสนุกเป็นพฤติกรรม-ปกติ โดยรูปแบบของการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ที่พบมากที่สุดคือ การด่าทอกันด้วยข้อความหยาบคาย และยังพบกรณีการตัดต่อภาพ สร้างข้อมูลเท็จ รวมไปถึงการตั้งกลุ่มออนไลน์กีดกันเพื่อนออกจากกลุ่ม โดยมักเกิดในเด็กช่วงวัย 13-16 ปี ขณะที่ช่องทางโซเชียลมีเดียที่ใช้มากที่สุด ได้แก่ เฟสบุ๊ก (วิมลทิพย์ มุสิกพันธ์ และคนอื่นๆ, 2552)

การรังแกกันผ่านพื้นที่ไซเบอร์ เป็นความรุนแรงที่ไม่ทราบว่าเป็นผู้กระทำซึ่งสามารถแสดงพฤติกรรมความรุนแรงกับใคร ที่ไหน หรือเมื่อไรก็ได้โดยไม่ต้องเผชิญหน้า และผู้กระทำก็สามารถจะตอกย้ำความรุนแรงได้อย่างต่อเนื่อง โดยเหยื่อที่เคยถูกกระทำ ก็มีโอกาสอาจกลับมาเป็นผู้กระทำความรุนแรงเองเพื่อแก้แค้น เป็นวงจรความรุนแรงที่เปลี่ยนสถานะได้ตลอดด้วยเห็นว่าเป็นพฤติกรรมปกติที่สามารถทำได้ ซึ่งผลกระทบก็คือ ความรุนแรงและบาดแผลที่เกาะกินในจิตใจของผู้ที่ตกเป็นเหยื่อโดยเฉพาะในกลุ่มวัยรุ่น จากการสำรวจเด็กในกรุงเทพฯ และปริมณฑล พบว่า มีเด็กและวัยรุ่นถึง 48% ที่อยู่ในวงจรการรังแกกันผ่านพื้นที่ไซเบอร์โดยอาจเป็นทั้งผู้กระทำ เหยื่อ และผู้เฝ้าดูหรือส่งต่อข้อมูลไปยังกลุ่มอื่นๆ ซึ่งส่วนใหญ่จะอยู่ในชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โดยเวลาที่ใช้ในการรังแกกันผ่านพื้นที่ไซเบอร์ คือ ช่วง 6 โมงเย็น – 3 ทุ่ม ซึ่งเป็นช่วงเวลาที่เด็กและวัยรุ่นทำการบ้านและใช้อินเทอร์เน็ต การรังแกกันผ่านพื้นที่ไซเบอร์ (Cyber bullying) หรือการกลั่นแกล้งกันทางสื่ออิเล็กทรอนิกส์กำลังกลายเป็นปัญหาที่พบบ่อยในเด็กและวัยรุ่น ซึ่งมีหลายทฤษฎีอธิบายว่าการเพิ่มขึ้นของการประทุษร้ายออนไลน์ส่วนหนึ่งเกิดจากเด็กและวัยรุ่นที่มีลักษณะชอบแกล้งผู้อื่นอยู่แล้ว แต่เปลี่ยนวิธีการมาใช้อินเทอร์เน็ตแทนการแกล้ง

โดยตรงที่โรงเรียนเนื่องจากปลอดภัยจากสายตาของผู้ใหญ่มากกว่า (วัฒนาวดี ศรีวัฒนพงศ์ และ พิมผกา ธานีพงษ์, 2558)

จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่าลักษณะพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ของวัยรุ่นนั้น เป็นลักษณะของการข่มขู่และการล่วงละเมิดผู้อื่น โดยพฤติกรรมต่างๆ จะเกิดขึ้นผ่านพื้นที่ไซเบอร์ โดยใช้ระบบอินเทอร์เน็ตและโปรแกรมเครือข่ายสังคมออนไลน์ต่างๆ ที่ได้รับความนิยม และพฤติกรรมดังกล่าวจะส่งผลกระทบต่อบุคคลที่ถูกกระทำ ทั้งด้านการนิทาหรือคำทอต่อว่าผู้อื่น ด้านการหมิ่นประมาทผู้อื่น ด้านการแอบอ้างชื่อผู้อื่น ด้านการนำความลับที่เป็นข้อมูลส่วนตัวของผู้อื่นไปเผยแพร่หรือส่งต่อ และด้านการลบหรือบล็อกผู้อื่นออกจากกลุ่ม (ฤทัยชนนี สิทธิชัย, 2560)

ประเภทของพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ นักวิชาการได้มีการกล่าวถึงประเภท รูปแบบ วิธีการของพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ไว้หลากหลายตามจุดประสงค์ของการศึกษา

Willard (2006) อธิบายประเภทพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ไว้ 7 ประเภท ได้แก่ 1) การใช้ภาษาที่รุนแรงหยาบคาย (flaming) 2) การข่มขู่ คุกคาม ก่อกวนทางออนไลน์ผู้อื่นซ้ำๆ หลายครั้ง (online harassment) 3) การคุกคามข่มขู่อย่างจริงจัง และรุนแรงจะทำให้ผู้อื่นเสียชื่อเสียง (cyberstalking) 4) การเผยแพร่ข้อมูลเท็จทำให้ผู้อื่นได้รับความเสียหาย อับอาย หรือกลายเป็นตัวตลก (denigration) 5) การปลอมแปลงตัวตน (masquerade) 6) การนำข้อมูลส่วนตัว หรือความลับของผู้อื่นไปเผยแพร่ (outing) 7) การลบ บล็อก หรือกีดกันผู้อื่นออกจากกลุ่ม โดยสร้างความเกลียดชัง อคติผ่านข้อความ หรือกิจกรรมกลุ่มออนไลน์ (exclusion)

ฤทัยชนนี สิทธิชัย และ ธันยากร ตุดเทื้อ (2558) พบว่าเยาวชนส่วนใหญ่รู้จักและเข้าใจพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ในระดับดีมาก ทั้งการประสบกับตนเองและเห็นบุคคลอื่นปฏิบัติจนเป็นเรื่องปกติ โดยแบ่งออกเป็น 5 ด้าน ได้แก่ 1) การนิทาหรือคำทอผู้อื่น 2) การหมิ่นประมาทผู้อื่น 3) การแอบอ้างชื่อผู้อื่นในด้านลบ 4) การนำความลับที่เป็นข้อมูลส่วนตัวหรือข้อมูลของผู้อื่นไปเปิดเผย และ 5) การลบหรือบล็อกผู้อื่นบนโลกไซเบอร์ จากการสัมภาษณ์เยาวชนในพื้นที่สามจังหวัดชายแดนภาคใต้ที่มีพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์

Yun-yin Huang and Chou (2010) แบ่งประเภทพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ตามบทบาทออกเป็น 3 กลุ่ม คือ ผู้รังแก ผู้ถูกรังแกหรือเหยื่อ และผู้สังเกตการณ์

1) ผู้รังแก (Cyber-bully) หมายถึง ผู้ที่รังแกบุคคลอื่นๆ ในพื้นที่ไซเบอร์ เช่น การนิทา หรือ คำทอผู้อื่นผ่านมือถือ ห้องสนทนา หรือเว็บไซต์ การส่งข้อความก่อกวนผู้อื่นผ่าน

มือถือ อีเมลล์ หรือเว็บไซต์ต่างๆ การนำข้อมูลที่ทำให้ผู้อื่นเสื่อมเสียไป เผยแพร่ทางมือถือ หรือ อินเทอร์เน็ต การนำข้อมูล ส่วนตัวหรือข้อมูลที่เป็นความลับของผู้อื่นไปส่งต่อทาง มือถือ หรือ อินเทอร์เน็ต การแอบอ้างชื่อของผู้อื่น ไปให้ร้าย ด่าทอทางมือถือ หรืออินเทอร์เน็ต การล้อเลียน ชมชู้ หรือคุกคามผู้อื่นผ่านอุปกรณ์ อิเล็กทรอนิกส์ การลบ หรือบล็อกผู้อื่นออกจากกลุ่ม สร้างข่าวลือ หรือให้เกิดกระแสการต่อต้านบุคคลอื่นในพื้นที่ไซเบอร์

2) ผู้ถูกรังแก (Cyber-victim) หมายถึง ผู้ที่ได้รับผลกระทบจากการกระทำของบุคคลอื่นที่แสดงพฤติกรรมรังแกตนเองผ่านพื้นที่ไซเบอร์

3) ผู้สังเกตการณ์ (Cyber-observer) หมายถึง ผู้ที่เห็นเหตุการณ์ก่อกวนกันผ่านพื้นที่ไซเบอร์ระหว่างผู้รังแกและผู้ถูกรังแก แต่เพิกเฉย โดยไม่มีส่วนร่วมในการส่งเสริม ชัดขวาง หรือ กระจายเรื่องราวต่อพื้นที่ไซเบอร์

ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยทำการศึกษาพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ของวัยรุ่น ในกรุงเทพมหานคร ในกลุ่มผู้รังแก เพื่อหาปัจจัยที่สัมพันธ์กับพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร จะได้นำผลวิจัยที่ได้ไปเป็นแนวทางในการสร้างภูมิคุ้มกัน หรือช่วย เป็นการป้องกันพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ของวัยรุ่นในโรงเรียนได้

## 2.5 สาเหตุและแรงจูงใจพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์

พฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์อาจเริ่มต้นด้วยการก่อกวนที่แสดงออกถึงความ สนุกสนาน หรือเพื่อให้เห็นว่าตนมีอำนาจเหนือกว่าผู้ที่อ่อนแอ อาจเริ่มต้นที่โรงเรียน หรือเกิดจากความ สนุกสนานขาดสติพิจารณาของวัยรุ่น (Justin W. Patchin & Hinduja, 2006; Selkie, Fales, & Moreno, 2016) และแรงจูงใจที่เป็นสาเหตุของพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ที่พบบ่อยมากที่สุดคือ ความโกรธ และยังพบสาเหตุจากแรงจูงใจภายใน เช่น การแก้แค้น ความเบื่อหน่าย รู้สึกโดดเดี่ยว พยายาม สร้างบุคลิกใหม่ และสาเหตุจากแรงจูงใจภายนอก เช่น การขาดความตระหนักถึงผลกระทบที่จะเกิด ตามมา รวมไปถึงปัจจัยสนับสนุนจากบุคคลรอบข้าง (Gradinger, Strohmeier, Schiller, Stefanek, & Spiel, 2012; Larrañaga, Yubero, Ovejero, & Navarro, 2016; Varjas, Meyers, & Hunt, 2006)

ฤทัยชนนี สิทธิชัย และ ธันยกร ตุดเกื้อ (2558) ศึกษาพฤติกรรมการรังแกบน โลกไซเบอร์ สาเหตุการเกิดพฤติกรรมการรังแกและลักษณะวิธีการจัดการของเยาวชนในสาม จังหวัดชายแดนใต้ กลุ่มตัวอย่างจำนวน 27 คน เป็นผู้ถูกรังแกและรังแกผู้อื่นบนโลกไซเบอร์ คัดเลือกกลุ่มตัวอย่างด้วยเทคนิคการบอกต่อ (Snowball Technique) เป็นการศึกษาเชิงคุณภาพ ใช้แบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง และสนทนากลุ่ม พบว่า มีสาเหตุส่วนใหญ่มาจากปัญหารอบๆ ตัว เยาวชน 6 ด้าน

1) ปัญหาด้านครอบครัว ที่เกิดจากรูปแบบการอบรมเลี้ยงดู แบ่งเป็นการเลี้ยงแบบตามใจ แบบปล่อยปละละเลย และครอบครัวที่มีกฎระเบียบมาก ส่งผลด้านลบกับวัยรุ่นและยังรวมถึงประเด็นเกี่ยวกับความอบอุ่นในครอบครัวการแสดงความรักต่อหน้าที่เกิดขึ้นบ่อยครั้ง และการให้คำปรึกษาหรือการอบรมจากพ่อแม่ ทำให้วัยรุ่นเหล่านี้ยังรู้สึกว่าคุณเองขาดส่วนนี้ไป ซึ่งถือว่าเป็นปัจจัยที่สำคัญที่ส่งผลต่อพฤติกรรมของเยาวชน สอดคล้องกับผลการศึกษาของ ปวริศน์ กิจสุขจิต (2559) เรื่อง ปัจจัยที่เป็นสาเหตุให้เกิดการรังแกกันในโรงเรียนมัธยมศึกษา ในกรุงเทพมหานคร ตามแนวทฤษฎีเรียนรู้ของโรนัลด์ แอล เอเคอร์ พบว่า นักเรียนมัธยมศึกษาในกลุ่มตัวอย่าง 400 คน ในระดับมัธยมศึกษาตอนต้นและมัธยมศึกษาตอนปลาย เคยมีประสบการณ์รังแกผู้อื่นหรือใช้ความรุนแรง ร้อยละ 20.5 ซึ่งสาเหตุมาจากการเคยพบเห็นความรุนแรงของคนในครอบครัว ร้อยละ 9 และตั้งการศึกษาของ นันทนัช สงศิริ (2553) เรื่อง ลักษณะส่วนความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล บริบทของครอบครัวและพฤติกรรมการรังแกกันผ่านโลกโซเชียลของนักเรียนมัธยมศึกษาและอาชีวศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร ผลการวิจัยพบว่า สัมพันธภาพในครอบครัว ประสบการณ์การได้รับความรุนแรงในครอบครัว มีความสัมพันธ์ต่อพฤติกรรมการรังแกกันผ่านพื้นที่โซเชียลอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

2) ด้านเกมและภาพยนตร์ที่ชอบ เยาวชนชื่นชอบในการเล่นเกมนต่อสู้ออนไลน์ เกมยิง ซึ่งส่วนใหญ่เป็นลักษณะของเกมออนไลน์ที่สามารถพูดคุยกันได้โดยใช้เสียงและตั้งพิมพ์โต้ตอบกันในเกม เพราะมองว่าสนุก เป็นการคลายเครียด ทั้งนี้ส่วนใหญ่จะใช้งานผ่านโทรศัพท์มือถือ รวมถึงวัยรุ่นกลุ่มดังกล่าวยังชื่นชอบภาพยนตร์ ประเภท Action ต่อสู้ออนไลน์ แนวรบราฆ่าฟัน หนังสยอง และหนังแนว Adventure ซึ่งมักจะชอบการใช้ความรุนแรงและส่วนใหญ่จะมีพฤติกรรมที่ชอบไปรังแกคนอื่นบนโลกโซเชียล เพราะจากทัศนคติของเยาวชนมองว่าเป็นเรื่องที่สนุกและใครต่างก็ทำเป็นเรื่องปกติธรรมดา จึงไม่ได้รู้สึกว่าการกระทำหรือการรังแกบนโลกโซเชียลเป็นเรื่องผิดปกติ สอดคล้องกับงานวิจัยของ Fanti, Demetriou และ Hawa, (2012) ทำการศึกษาปัจจัยเสี่ยงที่ทำให้เกิดพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่โซเชียล ซึ่งพบว่าวัยรุ่นที่มีประสบการณ์การเล่นเกมที่รุนแรง รับชมสื่อต่างๆ ที่แสดงให้เห็นถึงความรุนแรง สัมพันธ์กับพฤติกรรมการรังแกผู้อื่นผ่านพื้นที่โซเชียล

3) ด้านเทคโนโลยี วัยรุ่นทุกคนมีโทรศัพท์มือถือแบบสมาร์ทโฟน ที่สามารถใช้งานส่วนตัวและมีการต่อระบบอินเทอร์เน็ตได้ตลอดเวลาทุกคน พฤติกรรมการรังแกกันผ่านพื้นที่โซเชียลสัมพันธ์กับจำนวนชั่วโมงในการใช้อินเทอร์เน็ตในระยะเวลานาน ขาดการติดตามและควบคุม

การใช้อินเทอร์เน็ตจากผู้ปกครอง และบอกรหัสผ่านโซเชียลมีเดียต่างๆ แก่เพื่อน (Fanti et al., 2012; Mishna, Kassabri, Gadalla, & Daciuk, 2012)

4) ด้านความภาคภูมิใจในตนเอง บ่อยครั้งที่วัยรุ่นรู้สึกว่าคุณค่าตนเองด้อยกว่าผู้อื่น ทั้งในด้านการเรียน ด้านความคิด รวมถึงด้านกีฬา ส่งผลให้เกิดพฤติกรรมด้านลบออกมาจาก ตัวตนของวัยรุ่น บางครั้งทำให้วัยรุ่นตกเป็นเหยื่อการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ และ/หรือแสดงบทบาทผู้ รังแก สาเหตุมาจากการที่มีปัญหาผลสัมฤทธิ์ด้านการเรียนกับการรับรู้ความสามารถตนเองใน ระดับต่ำ (Hemphill, Tollit, Kotevski, & Heerde, 2014; Lereya, Samara, & Wolke, 2013)

5) ด้านความคับข้องใจ ส่วนใหญ่เยาวชนมักมีความแปรปรวนทางด้านอารมณ์ และความรู้สึกได้ง่าย เช่น รู้สึกโกรธและรู้สึกไร้ค่าจาก การถูกรบกวนในเวลาทำงาน เมื่อมี เสียงดัง หรือมีเพื่อนมาแกล้งล้อหรือทำให้อาย โดนทำร้ายจิตใจโดนกล่าวหาว่าแรงๆ ใส การทำลาย ความไว้วางใจ และรู้สึกอึดอัดและต้องเก็บกดเมื่อเห็นพ่อแม่ทะเลาะกัน ซึ่งมีการโต้ตอบด้วยการแสดง อากาารที่ไม่พึงประสงค์ออกมาโดยไม่สามารถควบคุมได้ซึ่งเป็นการระบายความรู้สึกจากภายใน ตัวตนของเยาวชนอีกทางหนึ่ง ผลงานวิจัยที่ศึกษาปัจจัยเกี่ยวข้องกับ ความโกรธ และการจัดการ อารมณ์ พบว่าสัมพันธ์ต่อพฤติกรรมการรังแกผ่าน-พื้นที่ไซเบอร์ (Kowalski et al., 2014; Lereya et al., 2013)

6) ด้านอิทธิพลความรุนแรงจากเพื่อน ที่มีพฤติกรรมชอบใช้ความรุนแรงต่อกัน ซึ่งในบางครั้งถึงขั้นมีเรื่องชกต่อยกันภายหลัง ร้ายไปกว่านั้นวัยรุ่นที่มีพฤติกรรมรังแกผู้อื่นบนโลก ไซเบอร์เลือกการคบเพื่อนกลุ่มเสี่ยง ทั้งเพื่อนที่สูบบุหรี่ อีกทั้งอยู่ในสภาพแวดล้อมที่สุ่มเสี่ยงในด้าน ยาเสพติดอยู่บ่อยครั้งซึ่งเยาวชนดังกล่าวจะเห็นเรื่องดังกล่าวเป็นเรื่องปกติธรรมดา และทำให้ วัยรุ่นเกิดการเลียนแบบพฤติกรรมจากการที่เคยได้พบเห็น จากการได้รับประสบการณ์ความรุนแรง และแรงสนับสนุนทางลบจากกลุ่มเพื่อน (เกษตรชัย และหิม, 2557; ปวีศน์ กิจสุขจิต, 2559)

สรุปว่าจากปัจจัยเหล่านี้ สามารถแบ่งออกเป็นปัจจัยภายใน และปัจจัยภายนอก จะเห็นได้ ว่ายังขาดการนำเสนอปัจจัยด้านจิตลักษณะตามสถานการณ์ตามแนวคิดปฏิสัมพันธ์นิยม จากกลุ่มตัว แปรสาเหตุของพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ของวัยรุ่น

## 2.6 ผลกระทบของจากพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์

พฤติกรรมรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ส่งผลกระทบต่อปัญหาด้านการเรียน ภาวะสุขภาพกาย และใจ เช่น ภาวะซึมเศร้า รวมถึงปัญหาทางพฤติกรรมต่าง ๆ ทั้งในกลุ่มผู้รังแกผู้อื่น (bully) กลุ่มผู้ถูกรังแก (victim) หรือแม้แต่กลุ่มที่เป็นทั้งผู้รังแกผู้อื่นและผู้ถูกรังแก (bully-victim) สำหรับกลุ่มผู้รังแกผู้อื่น (bully) ในกลุ่มนี้จะมีปัญหาด้านจิตใจและพฤติกรรม โดยมีอาการวิตกกังวล มีภาวะซึมเศร้า ปัญหา

สุขภาพจิต และมีความคิดที่จะฆ่าตัวตาย จากการศึกษาระยะยาวพบว่าผู้ที่เป็นผู้รังแกผู้อื่นในช่วงเด็ก และวัยรุ่นจะส่งผลให้มีพฤติกรรมเกเร พฤติกรรมรุนแรง และพฤติกรรมต่อต้านสังคมในวัยผู้ใหญ่ (Campbell et al., 2012; M.Kowalski & Limber, 2013; Justin W. Patchin & Hinduja, 2010) ปัญหาด้านสังคมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ในรูปแบบต่างๆ เป็นการละเมิดสิทธิส่วนบุคคลของผู้อื่น อาจส่งผลต่อพฤติกรรมอื่นๆ ที่อาจเป็นอันตรายต่อชีวิตร่างกายของผู้ถูกรังแกด้วย ซึ่งในประเทศแคนาดาและสหรัฐอเมริกา มีการบัญญัติกฎหมายเฉพาะเพื่อคุ้มครองสิทธิของผู้ถูกรังแกออนไลน์ (คณาธิป ทองรวีวงศ์, 2558) ดังการศึกษาของการศึกษาของ Cappadocia. C. M, Wendy. M. Craig., and Debra. Pepler. (2013) กลุ่มตัวอย่างจำนวน 1,972 คน เป็นนักเรียนระดับชั้นเกรด 9 ชาวแคนาดา และการศึกษาของ Guadix และคณะ (2016) กลุ่มตัวอย่างจำนวน 845 คน เป็นนักเรียนชาวสเปน อายุ 13-17 ปี พบว่าระดับความซึมเศร้า และ สภาพทางจิตใจมีผลต่อระดับการรังแกกันผ่านพื้นที่ไซเบอร์

## 2.7 การวัดพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์

การวัดพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ จากการทบทวนเอกสารเกี่ยวกับการประเมินพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ มีผู้สร้างแบบวัดพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ ชื่อว่า Cyberbullying test จากการศึกษาของ M. Garaigordobil and Valderrey (2018) ในการสร้างเครื่องมือเป็นแบบวัดเพื่อประเมินพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ โดยเน้นการวัดพฤติกรรมตามองค์ประกอบออกเป็น 3 พฤติกรรมบ่งชี้ตามบทบาท คือ ผู้รังแก ผู้ถูกรังแก และผู้สังเกตการณ์ จากพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ 15 รูปแบบ รวมทั้งหมด 45 ข้อ เป็นมาตรวัดการประเมิน 4 ระดับ ตั้งแต่ “ไม่เคยเลย” ถึง “เป็นประจำ” ทำการทดสอบเครื่องมือในกลุ่มตัวอย่างอายุ 12-18 ปี จำนวน 3,026 คน แบบวัดตามบทบาทผู้รังแกมีค่าความเชื่อมั่น แบบสัมประสิทธิ์แอลฟา เท่ากับ .91

สรุปการวัดตัวแปรพฤติกรรมการรังแกกันผ่านพื้นที่ไซเบอร์ (Cyberbullying behavior) เป็นแบบวัดพฤติกรรมที่แสดงถึงความถี่ในการแสดงพฤติกรรม ซึ่งในงานวิจัยนี้ผู้วิจัยปรับปรุงมาจากแบบวัดของ Garaigordobil. and Valderrey. (2016) โดยมาตรวัดมีลักษณะเป็นมาตรประเมินค่า 6 ระดับ ได้แก่ 6 คือ “ทำเป็นประจำ” จนถึง 1 คือ “ไม่เคยทำเลย” ผู้ที่ได้คะแนนสูงกว่าแสดงว่ามีพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์มากกว่าผู้ที่มีคะแนนต่ำกว่า

## 3. ทฤษฎีและแนวคิดที่นำมาใช้ในการอธิบายสาเหตุพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์

การทบทวนเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องทางจิตวิทยาพัฒนาการ เพื่ออธิบายปรากฏการณ์การรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ ว่าเป็นการรังแกรูปแบบใหม่ของการข่มขู่ที่เกิดขึ้นในยุคของการพัฒนาเทคโนโลยี การกลั่นแกล้งผ่านพื้นที่ไซเบอร์คือพฤติกรรมที่นำเสนอความทำร้ายบางอย่างโดยมีเป้าหมาย (Goal-directedness) ซึ่งเป็นพฤติกรรมที่เป็น

อันตรายที่เกี่ยวข้องกับอุปกรณอิเล็กทรอนิกส์ อาจถูกจัดประเภทเป็นการคุกคามหรือเป็นการข่มขู่ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับว่าอุปกรณ์ดังกล่าวตรงตามวัตถุประสงค์ของบุคคลที่จะกระทำหรือไม่ เป็นความไม่สมดุลอำนาจ (Imbalance of power) และเป็นอันตราย (Harm) การรังแกกันผ่านพื้นที่ไซเบอร์เป็นปรากฏการณ์ที่มีความซับซ้อนของอำนาจ วิทยุประสิทธิผลการกระทำที่เป็นการคุกคาม ข่มขู่ แต่ความสำคัญของการกระทำนั้น กระทบจิตใจของผู้ถูกรังแก ที่ผ่านมาพฤติกรรมกรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ได้ถูกอธิบายไว้ตามแนวคิดทฤษฎีทางสังคมวิทยาจิตวิทยาที่เป็นปัจจัยเกี่ยวข้องกับสื่อบุคคล สถานการณ์ อำนาจในครอบครัวที่ส่งผลต่อความรุนแรง (Grigg, 2010; Volk, V.Dane, & Marini, 2014; Wright, 2015) สำหรับผู้วิจัยสรุปไว้ตามที่อ้างถึงทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม (Social cognitive learning theory) ดังนี้

### 3.1 ทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคม

ตามทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม (Social cognitive learning theory) เป็นกลุ่มทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมที่เน้นการมีปฏิสัมพันธ์ซึ่งกันและกันระหว่าง 3 องค์ประกอบ คือ พฤติกรรม องค์ประกอบบุคคล และองค์ประกอบของสภาพแวดล้อม โดยเชื่อว่าพฤติกรรมของมนุษย์ส่วนหนึ่งเกิดจากการเรียนรู้ที่เกิดจากประสบการณ์ตนเอง และอีกส่วนหนึ่งเกิดจากการสังเกตโดยผ่านตัวแบบ ดังนั้นพฤติกรรมความรุนแรงที่มีมาจากการบวนการเรียนรู้ การขัดเกลาของสังคม (Socialization) เชื่อว่าพฤติกรรมที่เกิดขึ้นเพราะตัวบุคคลและสิ่งแวดล้อมมีปฏิสัมพันธ์กันอย่างซับซ้อน การเรียนรู้ของบุคคลจึงเกิดขึ้นเพราะได้รับอิทธิพลจากตัวบุคคลและสิ่งแวดล้อมที่มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกัน (Bandura, 1986) เช่น เด็กที่มีประสบการณ์ความรุนแรงที่บ้าน ทั้งการมีประสบการณ์โดยตรงจากการถูกทารุณ หรือการเห็นความรุนแรงจากพ่อแม่ มักมีแนวโน้มของการเป็นผู้กระทำความรุนแรงหรือตกเป็นเหยื่อของความรุนแรงจากบุคคลอื่นเมื่อโตขึ้น เหตุเพราะครอบครัวเป็นสถาบันทางสังคมที่ซึ่งบุคคลเรียนรู้การแสดงบทบาทของความสัมพันธ์ระหว่างหญิงชายและบทบาทของพ่อแม่ลูก ความเป็นจริงทางสังคม การเรียนรู้ การสร้างแบบแผนในจิตใจ ความสามารถ การมุ่งเน้น, ความสนใจ การมีส่วนร่วม ความสามารถในการหาข้อสรุป โครงสร้างทางสังคม ประสบการณ์อื่นๆ วิกฤติการณ์ต่างๆ รวมทั้งในหลายกรณีก็เป็นแหล่งบ่มเพาะการยอมรับความรุนแรง หรือการมีแนวคิดใช้ความรุนแรงในการแก้ไขปัญหาทฤษฎีนี้ให้แนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้และประสบการณ์ความรุนแรงในครอบครัวเป็นเครื่องบ่มเพาะความรุนแรงระดับหนึ่ง (ณัฐรัชต์สาเมาะ et al., 2557) ซึ่งแนวคิดนี้สะท้อนให้เห็นปัจจัยภายในและภายนอก ที่อาจส่งผลให้วัยรุ่นเกิดพฤติกรรมกรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์

### 3.2 ทฤษฎีปฏิสัมพันธ์นิยม

รูปแบบทฤษฎีปฏิสัมพันธ์นิยม (Interactionism model) รูปแบบทฤษฎีปฏิสัมพันธ์นิยม (Interactionism model) เป็นประเภทหนึ่งของทฤษฎีที่สามารถใช้เป็นการรอบความคิดพื้นฐานในการวิจัย

ซึ่งกำลังได้รับความนิยมในสากลและในประเทศไทยในสาขาจิตพฤติกรรมศาสตร์ เนื่องจากรูปแบบทฤษฎีนี้ช่วยทำให้นักวิจัยมีมุมมองเกี่ยวกับการศึกษาสาเหตุของพฤติกรรมบุคคลในหลายด้าน ทั้งสาเหตุทางด้านจิตใจของบุคคล สาเหตุทางด้านสถานการณ์ และสาเหตุที่เป็นอิทธิพลร่วมหรือปฏิสัมพันธ์ระหว่างลักษณะของจิตใจและสถานการณ์ของผู้กระทำ รูปแบบทฤษฎีปฏิสัมพันธ์นิยมจึงเป็นกรอบความคิดทฤษฎีที่เปิดกว้างให้นักวิชาการสาขาอื่นๆ ได้เข้ามาาร่วมกันศึกษาพฤติกรรมของบุคคลให้ละเอียดลึกซึ้งมากยิ่งขึ้น โดยมีการบูรณาการระหว่างนักวิชาการทางจิตวิทยาที่มีความรู้เกี่ยวกับสาเหตุทางจิตใจของพฤติกรรมของบุคคล (ดวงเดือน พันธุมนาวิน, 2541; ดุจเดือน พันธุมนาวิน, 2550, 2551)

แนวทางการศึกษาปัจจัยเชิงเหตุของพฤติกรรมของบุคคล การศึกษาสาเหตุของพฤติกรรมของมนุษย์ เพื่อที่จะได้สามารถเข้าใจถึงการเกิดของพฤติกรรมหรือการแสดงออกของมนุษย์ ที่จะนำไปสู่การทำนายและควบคุมพฤติกรรมที่ไม่น่าปรารถนาหรือเสริมสร้างพฤติกรรมที่น่าปรารถนาต่างๆ การศึกษาสาเหตุของพฤติกรรมของบุคคล อาจแบ่งได้เป็น 4 แนวทางหลักได้แก่

1) การศึกษาสาเหตุด้านชีวพันธุกรรมที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรม (Biological approach) เชื่อว่า ความสามารถของบุคคล ซึ่งรวมทั้งความรู้สึกนึกคิดและการกระทำของบุคคล มีมาแต่กำเนิด นอกจากนี้ พฤติกรรมของบุคคลมีอิทธิพลมาจากยีนและระบบการทำงานของร่างกายของบุคคล

2) การศึกษาสาเหตุด้านบุคลิกภาพและจิตใจที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรม (Personality approach หรือ Trait approach) บุคลิกภาพและจิตใจด้านอื่นๆ ของบุคคลมีอิทธิพลสูงสุดต่อการแสดงพฤติกรรม และความสำคัญเกี่ยวกับแนวทางการศึกษาจิตใจในฐานะสาเหตุของพฤติกรรม มีการศึกษาต่อเกี่ยวกับลักษณะทางจิตใจ เช่น บุคลิกภาพ แรงจูงใจ ทัศนคติ สติปัญญา จิตลักษณะ ความฉลาดทางอารมณ์ เป็นต้น

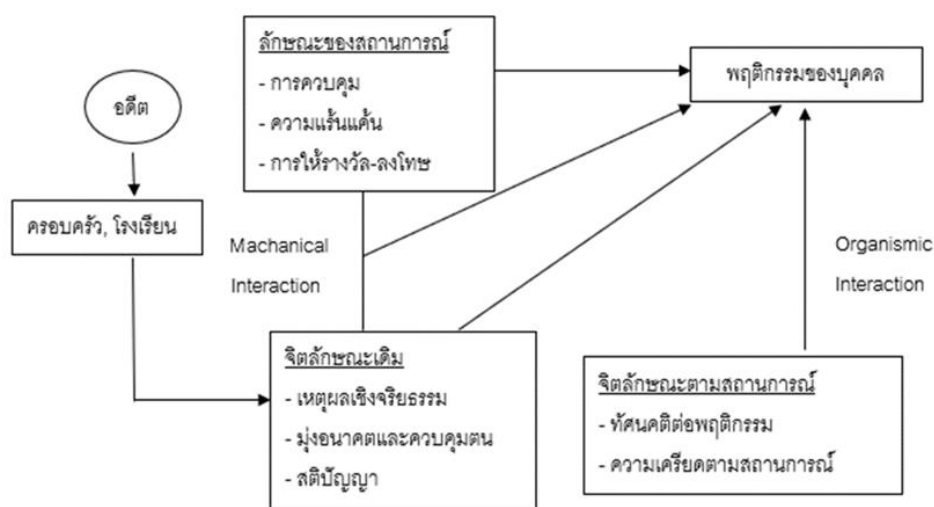
3) การศึกษาสาเหตุด้านสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรม (Behavioral approach) เป็นการศึกษาสาเหตุของพฤติกรรมของบุคคลที่เน้นเกี่ยวกับสาเหตุที่อยู่ภายนอกตัวบุคคล (Situation หรือ Environment) ซึ่งบุคลิกภาพของบุคคลมักจะแปรเปลี่ยนไปตามสถานการณ์ที่บุคคลเผชิญอยู่ จึงเห็นว่าสถานการณ์น่าจะมีอิทธิพลต่อการแสดงพฤติกรรมของบุคคลด้วย นอกจากนี้พฤติกรรมของบุคคลเกิดจากการเรียนรู้ การสอน หรือการฝึกฝน เป็นสำคัญ

4) การศึกษาบูรณาการของสาเหตุหลายด้านที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรม (Interaction approach) การศึกษาสถานการณ์ในฐานะสาเหตุของพฤติกรรม จะเห็นว่าพฤติกรรมของบุคคลอาจมีสาเหตุมาจากทั้งทางด้านจิตใจและด้านสถานการณ์รอบตัวบุคคลผสมผสานกัน



ตลอดจนเกิดจากอิทธิพลร่วมกันระหว่างจิตใจของบุคคลกับสถานการณ์แวดล้อมที่บุคคลเผชิญในปัจจุบัน

สรุปว่าทฤษฎีปฏิสัมพันธ์นิยม สะท้อนให้เห็นว่าปัจจัยจิตลักษณะเดิม ปัจจัยลักษณะสถานการณ์ และปัจจัยจิตลักษณะตามสถานการณ์ ซึ่งเป็นสาเหตุของพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ในวัยรุ่น



ภาพประกอบ 1 รูปแบบทฤษฎีปฏิสัมพันธ์นิยม (Interactionism model)

ที่มา: ดวงเดือน พันธุมนาวิน, 2541 อ้างอิงจาก Magnusson & Endler, 1977

#### 4. ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ในวัยรุ่น

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ รวมถึงกิจกรรมต่างๆ ได้แก่ การเล่นเกมออนไลน์ การสนทนาออนไลน์ และการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ทั้งในประเทศและต่างประเทศพบว่ามีการศึกษาวิจัยหลากหลายรูปแบบ เช่น การศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรต่างๆ กับพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ ผู้วิจัยจึงนำตัวแปรที่เกี่ยวข้องและส่งผลกับพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ซึ่งผลการวิจัยนำเสนอไว้ว่ามีความสัมพันธ์กันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ โดยพิจารณาตามกรอบแนวคิดตามรูปแบบทฤษฎีปฏิสัมพันธ์นิยม โดยแบ่งกลุ่มตัวแปร ดังนี้









	Liming စင်စီ (2553)	ပုဗ္ဗိန် နိုင်ငံ (2553)	ရိုဟင်ဂျာ စိန်စာအုပ် (2554)	ကေတုဗျာ စာအုပ် (2557)	ရိုဟင်ဂျာ စိန်စာအုပ် (2558)	ပုဗ္ဗိန် နိုင်ငံ (2559)	Fanti နေရာ (2012)	Faye Mishna နေရာ (2012)	M. Kowalski နေရာ (2013)	Lereya နေရာ (2013)	Hemphill နေရာ (2014)	Kowalski နေရာ (2014)	Chen နေရာ (2017)	Guo (2016)	Gardella နေရာ (2017)	
<b>Cyber-victimization</b>																
Emotional management (-)																
Parental interaction (-)																
Gender																
Family environment (-)																
Aggressive cognition (+)																
Age																
Peer support (-)																
Anxiety (+)																
Parenting behavior																
Academic achievement problem (+)																
Emotional control (-)																
Peer relationship (-)																

#### 4.1 ปัจจัยด้านจิตลักษณะเดิมและพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์

ปัจจัยด้านจิต คือ สาเหตุด้านจิตใจที่เกี่ยวข้องของพฤติกรรม มีการศึกษาต่ออย่างลึกซึ้งและกว้างขวางเกี่ยวกับลักษณะทางจิตใจ เช่น บุคลิกภาพ แรงจูงใจ ทศนคติ สถิติปัญญา จิตลักษณะ ความฉลาดทางอารมณ์ เป็นต้น บุคลิกภาพและจิตใจด้านอื่นๆ ของบุคคลมีอิทธิพลสูงที่สุดต่อการแสดงพฤติกรรมของเขา หรือ อีกนัยหนึ่งคือ “ใจเป็นนาย กายเป็นบ่าว” โดยนักวิชาการที่มีอิทธิพลในกลุ่มนี้ คือ Gordon W. Allport ปี 1966 (ตุจเดือน พันธุมนาวิน, 2550) มีหลักฐานจากการประมวลเอกสารว่า การควบคุมอารมณ์และการรับรู้ความสามารถของตนเองในด้านการเรียนมีความสัมพันธ์ต่อพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์

##### 4.1.1 การควบคุมอารมณ์

การควบคุมอารมณ์ (Emotional control) คือ ความสามารถในการรับรู้ อารมณ์ความรู้สึกของตนเองและผู้อื่น มีการตอบสนองความต้องการได้อย่างถูกกาลเทศะ มีการให้กำลังใจตนเองในการเผชิญอุปสรรคและข้อขัดแย้งต่างๆ การรู้จักจัดความเครียด และสามารถควบคุมอารมณ์ได้ (ฉัฐวีณ์ สิทธิศิริอรรด, 2552)

##### แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการควบคุมอารมณ์

กรมสุขภาพจิต (2560) ให้ความหมายของความฉลาดทางอารมณ์ว่าเป็นความสามารถทางอารมณ์ในการดำ เนินชีวิตร่วมกับผู้อื่นอย่างสร้างสรรค์และมีความสุข โดยได้ทำการศึกษา พัฒนาแนวคิด และแบ่งความฉลาดทางอารมณ์เด็กไทยออกเป็น 3 ด้าน คือ

- 1) ด้านดี หมายถึง ความสามารถในการควบคุมอารมณ์และความต้องการของตนเอง รู้จักเห็นใจผู้อื่น และมีความรับผิดชอบต่อส่วนรวม
- 2) ด้านเก่ง หมายถึง ความสามารถในการรู้จักตนเองมีแรงจูงใจ สามารถตัดสินใจแก้ปัญหาและแสดงออกได้อย่างมีประสิทธิภาพตลอดจนมีสัมพันธภาพที่ดีกับผู้อื่น
- 3) ด้านสุข หมายถึงความสามารถในการดำเนินชีวิตอย่างเป็นสุข มีความภูมิใจในตนเอง พอใจในชีวิต และมีความสุขทางใจ จากข้อมูลผลการสำรวจความฉลาดทางอารมณ์ของเด็กไทย (กรมสุขภาพจิต, 2546 อ้างถึงใน เบญจพร อนุสนธิ์พรเพิ่ม และ คมสันต์ เกียรติรุ่งฤทธิ์, 2558)

จากฉัฐวีณ์ สิทธิศิริอรรด (2552) กล่าวว่า ผู้ที่สามารถควบคุมอารมณ์ของตนเอง ควบคุมการแสดงออกและความต้องการของตนเองได้อย่างเหมาะสม เป็นความสามารถของบุคคลที่ปฏิบัติตนให้อยู่ในสังคมได้ หรือเรียกได้ว่า เป็นผู้ที่มีความฉลาด

ทางอารมณ์ ซึ่งบุคคลเหล่านี้จะเข้าใจความรู้สึกของตนเองและผู้อื่น รู้จุดเด่นจุดด้อยของตนเอง รู้จักควบคุมจัดการและแสดงออกทางอารมณ์ และใช้ชีวิตอย่างเหมาะสม เป็นคนมองโลกในแง่ดี สามารถแก้ไขความขัดแย้งโดยเฉพาะความเครียดที่เกิดขึ้นในจิตใจได้เป็นอย่างดี ตลอดจนสามารถรอคอยการตอบสนองของความต้องการของตนเองได้อย่างเหมาะสม ถูกกาลเทศะ สามารถให้กำลังใจตนเองในการเผชิญกับอุปสรรคและข้อขัดแย้งต่างๆ ได้อย่างไม่ซับซ้อนใจ

Dameron (2015) การควบคุมอารมณ์ หมายถึง ความสามารถในการควบคุมและมีความรับผิดชอบในการแสดงอารมณ์ต่อสถานการณ์ที่เกิดขึ้น

สรุปความหมายของการควบคุมอารมณ์ได้ว่า เป็นความสามารถในการรับรู้ อารมณ์ความรู้สึกของตนเองและผู้อื่น มีการตอบสนองความต้องการได้อย่างถูกกาลเทศะ มีการให้กำลังใจตนเองในการเผชิญอุปสรรคและข้อขัดแย้งต่างๆ การรู้จักจัดความเครียด และสามารถควบคุมอารมณ์ได้

### ผลการวิจัยความสัมพันธ์ระหว่างการควบคุมอารมณ์กับ

#### พฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์

การศึกษาของ Sticca et al. (2013) ศึกษาเกี่ยวกับปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการรังแกกันบนพื้นที่ไซเบอร์ ในเด็กชาวสวิส ระดับชั้นเกรด 7 จำนวน 835 คน ซึ่งผลการศึกษาพบว่า เด็กที่มีการใช้อินเทอร์เน็ตสูงสัมพันธ์กับระดับการรังแกบนพื้นที่ไซเบอร์สูง ดังการศึกษาที่กล่าวมา วัยรุ่นอายุ 15 – 24 ปี เป็นผู้มีความเสี่ยงต่อสถานการณ์การรังแกกันผ่านพื้นที่ไซเบอร์ พบว่าการรังแกกันผ่านพื้นที่ไซเบอร์ และตามพัฒนาการกลุ่มวัยรุ่นมีอารมณ์ที่ไม่พึงประสงค์ เช่น อารมณ์โกรธ เกลียด เครียด เสียใจ วิตกกังวล หรือหวาดกลัว เป็นต้น สอดคล้องกับการศึกษาของ เบญจพร อนุสนธิ์พรเพิ่ม และคมสันต์ เกียรติรุ่งฤทธิ์ (2558) ได้ทำการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างความฉลาดทางอารมณ์กับพฤติกรรมการรังแกข่มขู่ในนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ในโรงเรียนสหศึกษาแห่งหนึ่งในกรุงเทพมหานคร จำนวน 524 คนนักเรียนที่มีระดับความฉลาดทางอารมณ์ปกติถึงสูงพบความถี่ของการเป็น ผู้ถูกกระทำและผู้กระทำต่ำในทุกรูปแบบพฤติกรรม ความฉลาดทางอารมณ์ด้านการควบคุมตนเองและความรับผิดชอบเป็นตัวชี้วัดสำคัญบอกถึงการมีแนวโน้มที่จะถูกกระทำของนักเรียน และในงานวิจัยของ Hemphill and Heerde (2014) ได้ทำการศึกษาปัจจัยทำนายที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการรังแกและพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ ในนักเรียนเกรด 7-9 อายุ 12-15 ปี จำนวน 673 คน ประเทศออสเตรเลีย



พบว่าระดับการควบคุมอารมณ์สามารถทำนายพฤติกรรมการรังแกและพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

การวัดการควบคุมอารมณ์ ตัวอย่างการวัดการควบคุมอารมณ์ จากการศึกษาของ Dameron (2015) เกี่ยวกับผลของการใช้เทคนิคการใส่ใจ ความเห็นอกเห็นใจ และการควบคุมอารมณ์ เพื่อป้องกันการรังแกในโรงเรียน ในกลุ่มตัวอย่างนักเรียนจำนวน 5 คน ซึ่งมีการวัดระดับความสามารถในการควบคุมอารมณ์ ด้วยแบบสอบถาม Emotional Regulation Index for Children and Adolescents (ERICA) ประกอบด้วยข้อคำถาม 11 ข้อ เป็นมาตรวัด 5 ระดับได้ค่าความผู้ที่ได้คะแนนสูงกว่ามีการควบคุมอารมณ์ได้สูงกว่าผู้ที่ได้คะแนนต่ำกว่า ได้ค่าเชื่อมั่นทั้งฉบับ .82 (MacDermott, Gullone, .Allen, King, & Tonge, 2010)

สรุปการวัดการควบคุมอารมณ์ เป็นการวัดระดับการควบคุมอารมณ์ โดยผู้วิจัยปรับปรุงมาจากแบบวัดการควบคุมอารมณ์ในเด็กและวัยรุ่นของ Dameron. (2015) โดยมาตรวัดมีลักษณะเป็นมาตรประเมินค่า 6 ระดับ ได้แก่ 6 คือ “จริงที่สุด” จนถึง 1 คือ “ไม่จริงเลย” ผู้ตอบที่ได้คะแนนมากกว่าแสดงว่ามีความสามารถในการควบคุมอารมณ์ได้สูงกว่าผู้ที่ได้คะแนนต่ำกว่า

#### 4.1.2 การรับรู้ความสามารถของตนด้านการเรียน

การรับรู้ความสามารถของตนด้านการเรียน ( Academic self-efficacy) หมายถึง การประเมินตนเองของวัยรุ่น เกี่ยวกับความสามารถของตนด้านการเรียนว่าตนเองมีความสามารถ และมั่นใจว่าจะกระทำพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับการเรียนให้บรรลุเป้าหมายได้ (วิลาวัดณ์ ดาราฉาย, 2554)

#### แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการรับรู้ความสามารถของตนด้านการเรียน

Bandura (2001) กล่าวว่า การรับรู้ความสามารถของตนด้านการเรียน หมายถึง การตัดสินของบุคคลเกี่ยวกับความสามารถของตนในการจัดระบบและกระทำพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับการเรียน ซึ่งการรับรู้ความสามารถของตนทางด้านการเรียนหรือทางวิชาการ (Academic self-efficacy) ได้มีการรวมข้อวัดที่เกี่ยวข้องกับการรับรู้ความสามารถต่อการจัดการการเรียนรู้อของตนเอง จัดการกับการเรียนในวิชา และจัดการกับความคาดหวังทางการเรียนของตนเอง บิดามารดา และครู มิติของความเชื่อในความสามารถของตนที่แบนดูรากล่าวไว้มี 3 มิติ คือ

มิติที่ 1 ระดับความยากของงานหรือกิจกรรมที่บุคคลเชื่อว่าตนสามารถปฏิบัติได้ (level or magnitude of job difficulty)

มิติที่ 2 ความมั่นใจของบุคคลที่จะปฏิบัติกิจกรรมที่ระดับความยากหรือเมื่อมีอุปสรรคต่างๆ (Strength of confidence)

มิติที่ 3 การตัดสินใจว่าตนมีความสามารถในกิจกรรมอื่นๆ ด้วย หรือมีความสามารถเฉพาะในขอบเขตของกิจกรรมนั้นๆ (generality of ability)

สรุปความหมายของการรับรู้ความสามารถของตนด้านการเรียนได้ว่าเป็นการประเมินตนเองเกี่ยวกับความสามารถของตนด้านการเรียนว่าตนเองมีความสามารถ และมั่นใจว่าจะกระทำพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับการเรียนให้บรรลุเป้าหมายได้

### **ผลการวิจัยความสัมพันธ์ระหว่างการรับรู้ความสามารถของตนด้านการเรียนกับพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์**

จากการทบทวนเอกสารงานวิจัย พบผลการวิจัยของ Muzamil and Shah (2016) ทำการศึกษาเกี่ยวกับปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อเป้าหมายทางการศึกษา ในโรงเรียนมัธยมเกรด 9-10 อายุ จำนวน 610 คน ทั้งนักเรียนชายและหญิง ผลการศึกษาพบว่าพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ส่งผลกระทบต่อความสามารถทางการเรียน และการที่มีการรับรู้ความสามารถของตนเองอยู่ในระดับต่ำ เป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความสามารถทางการเรียนของนักเรียนอยู่ในระดับต่ำเช่นกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สอดคล้องกับการศึกษาของ Wright (2015) ที่ศึกษาถึงปัจจัยเสี่ยงที่สัมพันธ์ต่อการเป็นผู้รังแกและผู้ถูกรังแกในพื้นที่ไซเบอร์พบว่า การตกเป็นเป็นผู้ถูกรังแกแบบเผชิญหน้า มีความสัมพันธ์กับการตกเป็นเหยื่อในพื้นที่ไซเบอร์ ซึ่งสัมพันธ์กับความสามารถในการเรียนอยู่ในระดับต่ำ เช่นเดียวกับกับผู้ที่มิใช่พฤติกรรมการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ มีความสัมพันธ์กันกับความสามารถในการเรียนที่อยู่ในระดับต่ำ

การวัดการรับรู้ความสามารถของตนด้านการเรียน เป็นการวัดการรับรู้ความสามารถของตนด้านการเรียน โดยผู้วิจัยปรับปรุงมาจากแบบวัดของ วิลาวรรณ์ ดาราฉาย (2554) มี 30 ข้อ เป็นแบบมาตรประเมินค่า มี 6 ระดับคือ “มั่นใจมากที่สุด” ถึง “มั่นใจน้อยที่สุด” การแปลผลพิจารณาจากคะแนนของผู้ตอบคือ ผู้ที่ได้คะแนนมากกว่ามีการรับรู้ความสามารถของตนด้านการเรียนสูงกว่าผู้ที่ได้คะแนนต่ำกว่า ได้ค่าความเชื่อมั่นทั้งหมดเท่ากับ .96

สรุปการวัดการรับรู้ความสามารถของตนด้านการเรียน เป็นการวัดการรับรู้ความสามารถของตนด้านการเรียน โดยผู้วิจัยปรับปรุงมาจากแบบวัดของ วิลาวรรณ์ ดาราฉาย

(2554) โดยมาตรวัดมีลักษณะเป็นมาตรประเมินค่า 6 ระดับ ได้แก่ 6 คือ “มั่นใจมากที่สุด” จนถึง 1 คือ “มั่นใจน้อยที่สุด” ผู้ที่ได้คะแนนสูงกว่ามีการรับรู้ความสามารถของตนด้านการเรียนมากกว่าผู้ที่ได้คะแนนต่ำกว่า

#### 4.2 ปัจจัยด้านลักษณะสถานการณ์และพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์

ปัจจัยด้านสถานการณ์ คือ สาเหตุของพฤติกรรมของบุคคลที่เน้นเกี่ยวกับสาเหตุที่อยู่ภายนอกตัวบุคคล (Situation หรือ Environment) ซึ่งสภาพแวดล้อมทางสังคมที่บุคคลประสบอยู่จากอดีตสู่ปัจจุบัน เป็นปัจจัยที่อาจบีบคั้น ยับยั้ง หรือเอื้ออำนวยให้บุคคลแสดงพฤติกรรมบางอย่างใดอย่างหนึ่งได้แก่ สภาพแวดล้อมที่วัยรุ่นประสบอยู่ในปัจจุบัน ซึ่งเป็นกระบวนการที่ทำให้วัยรุ่นได้เรียนรู้การดำเนินชีวิตและการอยู่ร่วมกับผู้อื่น และมีพฤติกรรมปฏิบัติที่สอดคล้อง เชื่อมโยงเข้ากับสังคมและวัฒนธรรมโดยผ่านการถ่ายทอดทางสังคม (Socialization) ครอบครัว โรงเรียน และเพื่อน จัดเป็นสังคมที่วัยรุ่นเป็นสมาชิกอยู่ โดยผ่านกระบวนการเรียนรู้และซึมซาบ ความเชื่อ เจตคติ ค่านิยมและบรรทัดฐานของสังคมนั้น (งามตา วนินทานนท์, 2550) มีหลักฐานจากการประมวลเอกสารว่า สัมพันธภาพกับครอบครัวและสัมพันธภาพกับเพื่อนมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์

##### 4.2.1 สัมพันธภาพกับครอบครัว

สัมพันธภาพกับครอบครัว (Family relationship) หมายถึง การแสดงพฤติกรรมของสมาชิกที่อยู่ในครอบครัวของวัยรุ่นที่มีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลในครอบครัวไม่ว่าจะเป็นการปฏิสัมพันธ์ระหว่าง พ่อ แม่ และลูกๆ หรือผู้ปกครอง ซึ่งอาจจะจะเป็นพ่อแม่ ญาติผู้ใหญ่คนอื่นๆ ได้แก่ ปู่ ย่า ตา ยาย ลุง ป้า น้า อา เพื่อที่จะทำให้ครอบครัวดำเนินไปได้อย่างมีความสุข มีความเข้าใจอันดี (สมิธ วุฒิสวัสดิ์, 2552)

##### แนวคิดเกี่ยวข้องกับสัมพันธภาพครอบครัว

จากแนวคิดการปฏิบัติหน้าที่ของสมาชิกครอบครัวของมูส์ (Goldenberg & Goldenberg, 2012 as cited in Moos) ได้กล่าวถึงการปฏิบัติหน้าที่ของสมาชิกครอบครัว โดยเชื่อว่า การปฏิบัติหน้าที่ของสมาชิกครอบครัวแบ่งเป็น 3 มิติ ดังนี้

1) มิติด้านความสัมพันธ์ของสมาชิกในครอบครัว (Relationship Dimensions)

1.1) ความผูกพันของสมาชิกในครอบครัว สมาชิกในครอบครัวจะมีการตกลงกันถึงระดับของการให้ความช่วยเหลือและสนับสนุนกัน

1.2) การแสดงออก เป็นสิ่งที่สมาชิกในครอบครัวจะมีการตกลงซึ่งกันและกันถึงการแสดงออกอย่างเปิดเผยถึงอารมณ์และความรู้สึกของตนเอง

1.3) ความขัดแย้งของสมาชิกในครอบครัวจะต้องสามารถที่แสดงออกถึงความโกรธ ความขัดแย้ง และปัญหาจากการมีปฏิสัมพันธ์กับสมาชิกคนอื่นๆ ในครอบครัวได้

## 2) มิติด้านพัฒนาการส่วนบุคคล (Personal Growth Dimensions)

2.1) สมาชิกในครอบครัวต่างมีความอิสระ มีความสามารถในการตัดสินใจด้วยตนเอง และให้บุคคลอื่นในครอบครัวคิดและตัดสินใจด้วยตนเองและให้สมาชิกมีความกล้าแสดงออก

2.2) สมาชิกในครอบครัวจะต้องมีจริยธรรม

2.3) สมาชิกในครอบครัวมีกิจกรรมที่ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์

2.4) สมาชิกในครอบครัวจะต้องมีการปฏิบัติตามขนบธรรมเนียมประเพณีอันดี มีลักษณะที่จะนำไปสู่ความสำเร็จในชีวิต

3) มิติด้านการดำรงไว้ในระบบของครอบครัว (System Maintenance Dimensions) สมาชิกในครอบครัวจะต้องดำรงไว้ซึ่งโครงสร้างของครอบครัวตามกฎหมายหรือตามระเบียบของครอบครัวหรือตามโครงสร้างต่างๆของครอบครัว

สำหรับแนวคิด Skinner, Steinhauer, and Sitarenios (2000) กล่าวว่า การปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวเป็นรูปแบบที่สมาชิกในครอบครัวปฏิบัติต่อกันเป็นประจำหรืออาจเรียกได้ว่าเป็นกิจวัตรประจำวัน ซึ่งเกิดจากปฏิสัมพันธ์ (interaction) ระหว่างสมาชิกภายในครอบครัว ตามโครงสร้างหลักของครอบครัว และได้ทำการสร้างรูปแบบของการประเมินการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัว โดยใช้แบบประเมินของครอบครัว (Family Assessment Measure) ซึ่งประเมินการปฏิบัติหน้าที่ของครอบครัวใน 7 องค์ประกอบ คือ ความสำเร็จในการปฏิบัติภาระหน้าที่ของครอบครัว การแสดงบทบาทการสื่อสารการแสดงออกทางอารมณ์ ความผูกพันทางอารมณ์ การควบคุมทางพฤติกรรมและค่านิยม ในแต่ละองค์ประกอบมีความสัมพันธ์เกี่ยวเนื่องกันและเน้นที่พลวัตของครอบครัว และแนวคิดเกี่ยวกับทฤษฎีสามมิติของความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล (Fundamental Interpersonal Relation Orientation) ได้อธิบายว่าความต้องการระหว่างบุคคลทั้งในระดับพฤติกรรมและความรู้สึก ซึ่งจำเป็นและเพียงพอที่จะอธิบายการแสดงออกของบุคคล เมื่อมีความสัมพันธ์กับบุคคลอื่นในกลุ่มได้โดยความต้องการระหว่างบุคคลในระดับพฤติกรรม ประกอบไปด้วย 3 มิติ คือ การเข้ากลุ่ม การควบคุม ความรักใคร่ผูกพัน (Schutz & Allen, 1966)

สรุปความหมายของสัมพันธภาพครอบครัวได้ว่า การแสดงออกถึงความผูกพันอันดีระหว่างสมาชิกในครอบครัว เป็นความเอาใจใส่ ผูกพัน ห่วงใย การแสดงความรักใคร่ระหว่างกันและกัน การให้ความช่วยเหลือเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ซึ่งกันและกัน การมีกิจกรรมร่วมกับบุคคลในครอบครัว และการใช้เวลาว่างในการทำกิจกรรมร่วมกัน ซึ่งอาจจะเป็นพ่อแม่ ผู้ปกครอง ญาติผู้ใหญ่คนอื่น เช่น ปู่ย่า ตายาย ลุงป้า น้าอา รวมทั้งการมีส่วนร่วมการแก้ปัญหาในครอบครัว

### **ผลการวิจัยความสัมพันธ์ระหว่างสัมพันธภาพกับครอบครัวและพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์**

จากการศึกษาวิมลทิพย์ มุกสิกพันธ์, สุจินดา ย่องจีน และสาลินี จันทรเจริญ. (2554) ในโครงการศึกษาการจัดการพฤติกรรมช่มเหงรังแกผ่านโลกไซเบอร์ด้วยการมีส่วนร่วมของครอบครัว. โดยแยกผลการศึกษาออกเป็น 2 ส่วน คือ ศึกษาเชิงปริมาณ กลุ่มตัวอย่าง 1,600 ตัวอย่าง และ ศึกษาเชิงคุณภาพ กลุ่มละ 30 คน รวมทั้งสิ้น 60 คน จากผลการสำรวจโดยสอบถามความคิดเห็น ในกลุ่มเด็กและเยาวชนและผู้ปกครอง ซึ่งพบว่า อายุระหว่าง 15-24 ปี เป็นกลุ่มที่มีพฤติกรรมการรังแกผ่านโลกไซเบอร์สูงที่สุด และกลุ่มผู้ปกครอง ซึ่งพบว่าผู้ปกครองไม่ทราบว่าเด็กในปกครองมีระยะเวลาใช้คอมพิวเตอร์ต่อวันนานเท่าใด ร้อยละ 27.1 และไม่ทราบว่าเด็กในปกครองใช้คอมพิวเตอร์เพื่อการใด ร้อยละ 21.8 ผู้ปกครองร้อยละ 20.4-30.5 ไม่ทราบว่าบุตรหลานเคยเป็นผู้กระทำความรุนแรง โดยผู้ปกครองส่วนใหญ่ ไม่ทราบว่าบุตรหลานมีประสบการณ์รังแกหรือถูกรังแกผ่านโลกไซเบอร์หรือไม่ ร้อยละ 21.3 - 33.1 ส่วนผู้ปกครองบางกลุ่มยอมรับว่าการรังแกผ่านโลกไซเบอร์เป็นเรื่องที่ยอมรับได้ ร้อยละ 16.0 แต่ส่วนใหญ่เห็นด้วยอย่างยิ่งที่จะให้รูปแบบการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ได้รับการแก้ไข ร้อยละ 70.12 สำหรับการมีกิจกรรมร่วมกันในครอบครัว เช่น การรับประทานอาหารร่วมกัน พบว่าครอบครัวใช้เวลารับประทานอาหารเข้าร่วมกันน้อยกว่า 2 วัน/สัปดาห์ ร้อยละ 38.2 เช่นเดียวกับประเด็นการรับประทานอาหารเย็นร่วมกันน้อยกว่า 2 วัน/สัปดาห์ ในอัตราส่วนร้อยละ 32.8 เท่ากัน สำหรับการศึกษานักเรียนของ Larrañaga, Yubero, Ovejero & Navarro (2016) เกี่ยวกับปัจจัยสัมพันธภาพกับครอบครัวที่ความสัมพันธ์ต่อพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ในนักเรียนชาวสเปนเกรด 7-10 จำนวน 813 คน พบว่านักเรียนผู้ตกเป็นเหยื่อจากการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ สัมพันธ์กับความรู้สึกโดดเดี่ยวในครอบครัว ( $r=.16$ ) และมีสัมพันธภาพกับครอบครัวในระดับน้อย ( $r=.18$ ) เมื่อทบทวนหลักฐานเชิงประจักษ์เกี่ยวกับงานศึกษาถึงบทบาทของพ่อแม่ต่อการป้องกันพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ของวัยรุ่น (Elsaesser, Russell, Ohannessian, & Patton, 2017) สัมพันธภาพที่อบอุ่นระหว่างพ่อ

แม่ที่มีต่อลูกวัยรุ่น การติดตามและควบคุมของพ่อแม่ในการใช้สื่อออนไลน์ของลูก สามารถป้องกันพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ได้

การวัดสัมพันธภาพกับครอบครัว ตัวอย่างการวัดสัมพันธภาพกับครอบครัว จากการศึกษาของ สมิต วุฒิสวัสดิ์ (2552) ประกอบไปด้วยองค์ประกอบ 7 ด้าน 1) ด้านภารกิจที่สมาชิกรับผิดชอบตามบทบาทและหน้าที่ 2) ด้านการสื่อสารระหว่างสมาชิกในครอบครัว 3) ด้านการแสดงออกถึงความผูกพันระหว่างสมาชิกในครอบครัว 4) ด้านการให้ความช่วยเหลือ เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ซึ่งกันและกัน 5) ด้านการแก้ปัญหาและการขัดแย้ง 6) ด้านการใช้เวลาว่างในการทำกิจกรรมร่วมกัน และ 7) ด้านการปฏิบัติตามกฎระเบียบของครอบครัว มีคำถามจำนวน 65 ข้อ ข้อคำถามของแบบสอบถามเป็นแบบมาตรวัดมีลักษณะเป็นมาตรประเมินค่า 4 ระดับตามแนวคิดของลิเคิร์ท ตั้งแต่ “จริงที่สุด” ถึง “จริงน้อยที่สุด” การแปลผลพิจารณาจากคะแนนของผู้ตอบคือ ผู้ที่ได้คะแนนมากกว่ามีสัมพันธภาพกับครอบครัวดีกว่าผู้ที่ได้คะแนนต่ำกว่า โดยทำการศึกษาสัมพันธภาพในครอบครัวของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 ซึ่งทำการวิจัยในกลุ่มนักเรียนชายและหญิง จำนวน 281 คน ค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามทั้งฉบับเท่ากับ 0.93

สรุปการวัดสัมพันธภาพกับครอบครัว โดยผู้วิจัยปรับปรุงมาจากแบบวัดของ สมิต วุฒิสวัสดิ์ (2552) โดยมาตรวัดมีลักษณะเป็นมาตรประเมินค่า 6 ระดับ ได้แก่ 6 คือ “จริงที่สุด” จนถึง 1 คือ “ไม่จริงเลย” ผู้ที่ได้คะแนนสูงกว่ามีสัมพันธภาพกับครอบครัวดีกว่าผู้ที่ได้คะแนนต่ำกว่า

#### 4.2.2 แบบอย่างพฤติกรรมกรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์

แบบอย่างพฤติกรรม หมายถึง สิ่งที่เป็นแบบอย่างที่ดีเป็นบรรทัดฐาน เป็นแบบอย่างหรือตัวอย่างที่นำมาให้เห็นเพื่อเป็นแนวทางในการเปรียบเทียบ และเพื่อเป็นแบบอย่างในการเลียนแบบ (ผ่องพรรณ เกิดพิทักษ์, 2536)

#### แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับแบบอย่างพฤติกรรมกรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์

จากทฤษฎีการเรียนรู้ของแบนดูรา ได้อธิบายไว้ว่า การเรียนรู้โดยการสังเกตหรือการเลียนแบบ (Observational Learning หรือ Modeling) ทั้งสิ่งแวดล้อมและตัวบุคคลมีปฏิสัมพันธ์กัน (Interact) การเรียนรู้เกิดจากอิทธิพลที่มีต่อกันระหว่างบุคคลกับสิ่งแวดล้อม จึงเกิดกระบวนการเรียนรู้โดยการสังเกตหรือเลียนแบบจากตัวแบบ (Modeling) ตัวแบบแบ่งออกเป็น 3 ประเภท 1) ตัวแบบที่มีชีวิต (Live Model) ได้แก่ บุคคลในครอบครัว เพื่อน หรือ ผู้คนทั่วไป 2) ตัวแบบสัญลักษณ์ (Symbolic model) ได้แก่ ภาพ

แม่แบบ ในสื่อสารมวลชนต่างๆ อย่างเช่นในภาพยนตร์ โทรทัศน์ หนังสือ คอมพิวเตอร์ 3) ตัวแบบในรูปคำสอน (Verbal Description/Instruction) ได้แก่ การพูด การบอกทางวาจา หรือเป็นคำสอนในภาษาเขียน เช่น คำคม ชุดคำสอนหรือคำอธิบายในคู่มือต่างๆ การเรียนรู้ โดยการสังเกตบุคคลจะต้องมีความสามารถที่จะรับรู้สิ่งเร้า และสามารถสร้างรหัสหรือ กำหนดสัญลักษณ์ของสิ่งที่สังเกตและเก็บไว้ในความจำระยะยาว และสามารถเรียกใช้ใน ขณะที่บุคคลต้องการแสดงพฤติกรรมเหมือนตัวแบบ และบุคคลมีแนวโน้มที่จะแสดงออก พฤติกรรมสู่สังคมให้รับรู้ (Bandura, 2001)

นวลละออ สุภาพผล (2527) กล่าวถึง “ภาพบุคคล” ซึ่งหมายถึง บุคคลที่ถูกยึดเป็นแบบทำให้เกิดหน้ากากที่สวมให้ตนเองและผู้อื่นไม่รู้ตัว บุคคลจะเกิดการ รับรู้ในบุคลิกภาพของตนเองหรือบุคลิกภาพของผู้อื่นที่เข้าไปสัมพันธ์ด้วยจากสนาม ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล (Interpersonal field) แล้วสรุปว่าตนเองหรือบุคคลที่เข้าไปมี ความสัมพันธ์ด้วยนั้นมีนิสัยพฤติกรรมและบุคลิกภาพอื่นๆเช่นเดียวกับบุคคลที่ตนเองยึด เป็นแบบอยู่ การสวมหน้ากากจากภาพบุคคลดังกล่าวนี้มักจะไม่ตรงกับความจริง เพราะ ภาพบุคคลไม่ได้รับการทดสอบว่าเป็นจริงตามนั้นหรือไม่จึงทำให้หน้ากากของตนเองแลผู้ อื่นบิดเบือนไปจากความจริง

Bandura (1963 อ้างถึงใน สุมาลัย คำหวาน, 2543) ได้สรุป พฤติกรรมการเลียนแบบของเด็กไว้ว่า บุคคลที่เด็กจะเลียนแบบนั้นจะเริ่มต้นจากคนใกล้ชิด ที่สุด แล้วค่อยๆ ห่างออกไปจากตัวเด็กตามพัฒนาการทางสังคม ซึ่งสามารถแบ่งออกได้ ดังนี้

- 1) เลียนแบบจากพ่อแม่และครู ซึ่งพ่อแม่และครูคือบุคคลที่เด็ก ใกล้ชิดที่สุดจากสิ่งแวดล้อมในบ้าน และโรงเรียน
- 2) เลียนแบบจากแบบอย่างที่เด็กชอบ ซึ่งจะต้องเป็นแบบอย่างที่เกี่ยวข้อง ความพึงพอใจแก่เด็ก อาจเป็นเพื่อนและบุคคลแวดล้อม
- 3) เลียนแบบจากแบบอย่างที่ตรงความสนใจ การเลียนแบบจะ เกิดขึ้นเมื่อแบบอย่างนั้นตรงความสนใจ ซึ่งมีความแตกต่างกันไปในแต่ละบุคคล
- 4) เลียนแบบจากผู้กล้าหาญ เกิดขึ้นจากบุคคลที่ตนยกย่องและพอใจ แบบอย่างอาจมาจากเรื่องจริงหรือไม่จริงก็ได้

5) เลียนแบบจากตัวละครซึ่งเป็นตัวละครในนิยาย ในภาพยนตร์ โทรทัศน์ เป็นต้น จะเป็นการเลียนแบบโดยการถ่ายทอดพฤติกรรมทางสติปัญญา การเลียนแบบจะไม่ออกมาในลักษณะตรง แต่จะมีการดัดแปลงปรับปรุงให้เหมาะสมกับตนเองก่อน

Hemphill and Heerde (2014) สัมพันธ์ภาพที่เกิดขึ้นระหว่างกัน ส่งอิทธิพลต่อพฤติกรรมการเลียนแบบ โดยใช้บุคคลที่ใกล้ชิดเป็นแบบอย่าง

สรุปได้ว่า แบบอย่างพฤติกรรมผ่านพื้นที่ไซเบอร์ (Role model of cyberbullying) แบ่งออกเป็น แบบอย่างจากครอบครัว แบบอย่างจากเพื่อน และแบบอย่างจากสื่อ คือ การรับรู้แบบอย่างของพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์จากบุคคลรอบตัว ได้แก่ บุคคลในครอบครัว ญาติ เพื่อน บุคคลที่มีชื่อเสียงหรือแบบอย่างจากสื่อต่างๆ ที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์

#### **ผลการวิจัยความสัมพันธ์ระหว่างแบบอย่างพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ กับพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์**

จากการทบทวนเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแบบอย่างพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ จากครอบครัว เพื่อน และสื่อต่างๆ สอดคล้องกับการศึกษาของ Shapka and Law (2013) พบว่าแบบอย่างจากผู้ปกครองมีความสัมพันธ์กับการโจมตีกลั่นแกล้งในวัยรุ่นผ่านพื้นที่ไซเบอร์ กลุ่มตัวอย่างในประเทศแคนาดา จำนวน 518 คนซึ่งมีเชื้อสายเอเชียหรือยุโรป พบว่าพฤติกรรมการโจมตีกลั่นแกล้งผู้อื่นของวัยรุ่นผ่านพื้นที่ไซเบอร์มีความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรม การเลี้ยงดู ได้แก่ การควบคุมโดยผู้ปกครอง การชักชวนของผู้ปกครอง และความใกล้ชิดกับผู้ปกครอง ที่แสดงพฤติกรรมรุนแรงในพื้นที่ไซเบอร์เป็นแรงจูงใจให้วัยรุ่นมีส่วนร่วมในการโจมตีและกลั่นแกล้งผู้อื่นทางไซเบอร์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 อีกทั้งพฤติกรรมของผู้ปกครองที่เข้ามาเกี่ยวข้องกับกิจกรรมทางออนไลน์ของวัยรุ่น เป็นแรงจูงใจสำหรับการกลั่นแกล้งผ่านพื้นที่ไซเบอร์เช่นกัน สำหรับพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ที่สัมพันธ์กับแบบอย่างจากเพื่อน สอดคล้องกับการศึกษาของ Hinduja and Patchin (2013) ซึ่งทำการศึกษาอิทธิพลทางสังคมกับพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ในนักเรียนระดับการศึกษาเกรด 6 ถึง เกรด 12 จำนวน 4,400 คน พบว่าข้อบ่งชี้ต่อพฤติกรรมการรังแก-ผ่านพื้นที่ไซเบอร์ คือ การรับรู้พฤติกรรมจากเพื่อนที่มีพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 โดยในกลุ่มนักเรียนระดับการศึกษา เกรด 6 ถึง เกรด 8 สามารถทำนายพฤติกรรมดังกล่าวได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และวัยรุ่นเชื่อว่าการลงโทษจากผู้ใหญ่จะทำให้วัยรุ่นแสดงพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์น้อยลง สอดคล้องกับ



การศึกษา Romera, Cano, Fernandez, and Ruiz (2016) ที่ศึกษาเกี่ยวกับปัจจัยทางการรับรู้ความสามารถทางสังคม การมีเป้าหมาย แรงสนับสนุนจากเพื่อน ต่อการตัดสินใจทางสังคมในบทบาทของการเป็นผู้รังแก ผู้ถูกรังแก และการเป็นทั้งผู้รังแก/ผู้ถูกรังแก ในพื้นที่ไซเบอร์โดยศึกษาในวัยรุ่น อายุ 12-16 ปี จำนวน 505 คน ทั้งวัยรุ่นชายและหญิง พบว่า ผู้รังแกมีแรงสนับสนุนจากเพื่อนในระดับสูง และมีเป้าหมายที่จะแสดงพฤติกรรมรังแกผู้อื่นในระดับสูง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

สำหรับผู้ถูกรังแก จะสัมพันธ์กับระดับการยอมรับจากเพื่อนในระดับต่ำ และผู้ที่เป็ทั้งผู้รังแก/ผู้ถูกรังแก จะสัมพันธ์กับระดับการยอมรับจากเพื่อนในระดับต่ำ แต่เป้าหมายที่จะแสดงพฤติกรรมรังแกผู้อื่นในระดับสูง ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของ Lee & Wu, (2018). พบว่าความสัมพันธ์ระหว่าง การเห็นแบบอย่างจากเพื่อน และมีประสบการณ์แบบอย่างพฤติกรรมรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ในสังคมออนไลน์ มีอิทธิพลต่อทัศนคติในการรังแก-ผ่านพื้นที่ไซเบอร์และการแสดงพฤติกรรม การรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

การวัดแบบอย่างพฤติกรรมรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ เป็นการวัดพฤติกรรมที่มีแนวโน้มจะกระทำตามเมื่อได้รับผลจากแบบอย่าง โดยมีตัวอย่างการได้รับอิทธิพลจากแบบอย่างต่อพฤติกรรมรังแกในแต่ละด้าน ได้แก่ เพื่อน สื่อ และครอบครัว จากการศึกษาของ ปวีรินทร์ กิจสุขจิต (2559) เรื่อง ปัจจัยที่เป็นสาเหตุให้เกิดการรังแกกันในโรงเรียนมัธยมสตรี ในกรุงเทพมหานคร ตามแนวทฤษฎีเรียนรู้ของโรนัลด์ แอล เอเคอร์ เป็นแบบสอบถามเชิงคุณภาพ ใช้แบบสอบถามที่ผ่านการตรวจสอบจากอาจารย์ที่ปรึกษาว่ามีขอบเขตเนื้อหาถูกต้อง เหมาะสม ครอบคลุมประเด็นการวิจัยและวัตถุประสงค์การวิจัยครบถ้วน ซึ่งแบบสอบถามมีทั้งหมด 4 ด้าน ประกอบด้วย ด้านภูมิหลัง ประสบการณ์ความรุนแรง การเลียนแบบ และการคบหาสมาคมที่แตกต่าง

สรุปการวัดแบบอย่างพฤติกรรมรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ ผู้วิจัยใช้แบบวัดที่สร้างขึ้นเองโดยใช้แนวคิดของแบนดูรา (Bandura, 2001) โดยมาตรวัดมีลักษณะเป็นมาตรประเมินค่า 6 ระดับ ได้แก่ 6 คือ “จริงที่สุด” จนถึง 1 คือ “ไม่จริงเลย” ผู้ที่ได้คะแนนสูงกว่าแสดงว่าได้รับอิทธิพลจากแบบอย่างพฤติกรรมรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์มากกว่าผู้ที่ได้คะแนนต่ำกว่า

**ผลการวิจัยความสัมพันธ์ระหว่างสัมพันธภาพกับครอบครัวและแบบอย่างพฤติกรรมรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ กับพฤติกรรมรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์**

จากการทบทวนเอกสารงานวิจัย พบผลการวิจัยที่แสดงความสัมพันธ์ระหว่างสัมพันธภาพกับครอบครัวและสัมพันธภาพเพื่อนกับพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ ปรากฏในงานวิจัยของ Ševčíková, Macháčková, Wright, Dědková, and Černá (2015) ที่ศึกษาเกี่ยวกับผลกระทบด้านลบจากการถูกรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ ในวัยรุ่นอายุ 12-18 ปี จำนวน 451 คน โดยศึกษาความสัมพันธ์บทบาทของผู้รังแก-ผู้ถูกรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ เพศ การชมเชยคุกคาม การถูกปฏิเสธจากกลุ่มเพื่อน ระดับความผูกพันกับพ่อแม่ การถูกรังแกในโรงเรียน และการใช้ความรุนแรงในพื้นที่ไซเบอร์ ต่อการแสวงหาแหล่งสนับสนุนทางสังคมของผู้ถูกรังแกจากพื้นที่ไซเบอร์ การศึกษาพบว่า ความผูกพันระหว่างพ่อแม่ในระดับน้อย และการถูกปฏิเสธจากกลุ่มเพื่อน ทำให้การแสวงหาแหล่งสนับสนุนทางสังคมของผู้ถูกรังแกจากพื้นที่ไซเบอร์ลดลงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

#### 4.3 ปัจจัยด้านจิตลักษณะตามสถานการณ์และพฤติกรรมพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์

ปัจจัยด้านจิตสถานการณ์ คือ สาเหตุพฤติกรรมของบุคคลที่มาจากทั้งทางด้านจิตใจและด้านสถานการณ์รอบตัวบุคคลผสมผสานกัน ตลอดจนเกิดจากอิทธิพลร่วมกันระหว่างจิตใจของบุคคลกับสถานการณ์แวดล้อมที่บุคคลเผชิญในปัจจุบัน มีหลักฐานจากการประมวลเอกสารว่า การรับรู้และภูมิคุ้มทางจิตมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์

##### 4.3.1 การรับรู้เกี่ยวกับพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์

การรับรู้เป็นกระบวนการตีความสิ่งที่ได้เห็น สิ่งที่ได้ยิน หรือสิ่งที่ได้สัมผัส ด้วยประสาทรับความรู้สึก เพื่อให้รู้ว่าสิ่งที่รับรู้คืออะไร ซึ่งสิ่งที่รู้นั้นมีทั้งที่เกี่ยวกับมนุษย์ วัตถุ ความรู้สึกนึกคิด ภาพพจน์ของกลุ่มบุคคล รวมไปถึงปรากฏการณ์ทางสังคม ซึ่งการรับรู้สิ่งต่างๆ เหล่านี้ต้องอาศัยการตีความ ซึ่งผลที่เกิดจากการตีความก็คือความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับโลกทัศน์ทางสังคมนั้นเอง การรับรู้จึงเป็นกระบวนการที่สลับซับซ้อนและถือเป็นผลที่ตอบสนองโดยตรงระหว่างความจริงภายนอก กับสิ่งที่อยู่ในใจของบุคคลหรือการรับรู้ของบุคคลนั่นเอง (ณัฐรัชต์ สาเมาะ และคนอื่นๆ, 2557 อ้างถึงใน Severin, 1988)

#### แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการรับรู้พฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์

ตามทัศนะของ Bem (1972) ได้อธิบายว่าองค์ประกอบสำคัญที่ทำให้เกิดการรับรู้คือพฤติกรรม ดังนั้นทฤษฎีการรับรู้ของบุคคล (Self-Perception) ของเขาจึงเน้นที่จะอธิบายว่าพฤติกรรมก่อให้เกิดทัศนคติหรือการรับรู้ของบุคคล หมายความว่าบุคคลจะประเมินความรู้สึก ความชอบของเราจากพฤติกรรมของตนเอง นั่นก็คือเมื่อมีการแสดง

พฤติกรรมเล็กๆ น้อยๆ ไปในด้านหนึ่งแล้ว ก็จะนำไปสู่ความรู้สึกชอบต่อสิ่งนั้นๆ และไม่ปฏิเสธสิ่งนั้นๆ การรับรู้จะเกิดขึ้นได้ขึ้นอยู่กับกระบวนการของผู้รับสาร ซึ่งจะทำหน้าที่ในการกลั่นกรองข่าวสารในการรับรู้ของบุคคล โดยมีองค์ประกอบที่สำคัญๆ ได้แก่ องค์ประกอบด้านจิตใจ ซึ่งประกอบด้วย 1) การเลือกรับหรือเลือกสนใจ โดยผู้รับสารมีแนวโน้มที่จะเลือกสนใจข่าวสารจากแหล่งต่างๆ ตามความสนใจและความต้องการของตนเอง และหลีกเลี่ยงในสิ่งที่ไม่สอดคล้องกับความรู้ ความเข้าใจหรือทัศนคติที่มีอยู่เดิม เพื่อไม่ให้เกิดภาวะทางจิตที่ไม่สมดุล หรือความไม่สบายใจ (Cognitive Dissonance) ดังนั้นการลดหรือหลีกเลี่ยงภาวะดังกล่าวจึงต้องมีการแสวงหาข้อมูลหรือเลือกสรรเฉพาะสิ่งที่สอดคล้องกับความคิดตัวเอง 2) การเลือกรับรู้และตีความหมายเมื่อบุคคลได้รับข้อมูลที่ตรงกับความสนใจของตัวเองแล้ว ก็จะมีการตีความหมายของข้อมูลที่ได้รับแตกต่างกันออกไป ตามความเข้าใจ ทัศนคติ ความเชื่อ ความต้องการ ความหวัง ประสบการณ์ รวมไปถึงสภาวะทางร่างกายและสภาวะทางอารมณ์ในขณะนั้น 3) การเลือกจดจำ ซึ่งบุคคลจะเลือกที่จะจดจำเฉพาะข้อมูลที่ตรงกับความสนใจ ความต้องการ หรือความเชื่อของตนเอง ดังนั้นการเลือกจดจำข้อมูลที่ได้รับจึงเท่ากับเป็นการเสริมทัศนคติหรือความเชื่อเดิมของผู้รับสารให้มีความมั่นคงยิ่งขึ้น

องค์ประกอบด้านสังคมก็ถือเป็นตัวแปรที่มีอิทธิพลทางอ้อมที่สามารถสร้างประสบการณ์ และปลูกฝังทัศนคติ ความคิด ความเชื่อ อีกทั้งยังส่งผลไปยังพฤติกรรมของบุคคลได้อีกด้วย ซึ่งองค์ประกอบด้านสังคมที่มีความสำคัญประกอบด้วย

1) สภาพแวดล้อม นับเป็นสถาบันหนึ่งที่ทำให้เกิดการเรียนรู้ทางสังคม โดยเฉพาะสภาพแวดล้อมทางครอบครัว ไม่ว่าจะเป็นตัวกำหนดสิ่งเร้า หรือตัวข้อมูลที่คุณควรจะได้รับหรือตอบสนองต่างๆ รวมทั้งการคาดคะเนผลที่เกิดจากพฤติกรรมที่แสดงออกอีกด้วย

2) ครอบครัว เนื่องจากเป็นสถาบันแรกที่มีความใกล้ชิดกับบุคคลมากที่สุด ถึงแม้ว่าบทบาทของครอบครัวจะมีความแตกต่างกันไป ภายใต้ระบบสังคมขนาดใหญ่ แต่ครอบครัวก็มีผลต่อการสร้างพฤติกรรมและการรับรู้ของแต่ละบุคคลได้เสมอ เนื่องจากครอบครัวเปรียบเสมือนสื่อกลางที่ทำหน้าที่ควบคุมและกำกับดูแลพฤติกรรมของบุคคล ดังนั้นครอบครัวจึงมีอิทธิพลต่อการเปลี่ยนแปลงทางด้านกระบวนการทางสังคม ค่านิยม ทัศนคติ และความเข้าใจ

3) กลุ่มเพื่อน ซึ่งถือเป็นกลุ่มบุคคลที่มักจะมีการพบปะ พุดคุย และใช้ชีวิตร่วมกันเป็นประจำ จึงทำให้เกิดการสนองต่อความต้องการในการเรียนรู้ การให้

คำปรึกษา และสร้างกระบวนการความรู้สึกนึกคิด และกลุ่มเพื่อนยังเป็นเสมือนการกำหนดเส้นทางเพื่อเข้าไปสู่สังคมของตนเอง

4) วัฒนธรรม สภาพด้านสังคมวัฒนธรรมของในแต่ละพื้นที่ล้วนแต่เป็นเครื่องกล่อมเกลากกระบวนการด้านความคิด ค่านิยม ทศนคติ ดังนั้นหากมีสิ่งใดที่ขัดต่อวัฒนธรรมของสังคมนั้น ก็จะได้รับคำตอบจากบุคคลในสังคม ดังนั้นวัฒนธรรมจึงมีอิทธิพลต่อการรับรู้ของบุคคล

การรับรู้ ตามแนวคิดทฤษฎีบุคลิกภาพของคาร์ล โรเจอร์ส (Plotnik, 1996; Rogers, 1996) ทฤษฎีของโรเจอร์สกล่าวว่า “ตนเอง” (Self) คือการรวมกันของรูปแบบค่านิยม เจตคติการรับรู้และความรู้สึก ซึ่งแต่ละบุคคลมีอยู่และเชื่อว่าเป็นลักษณะเฉพาะของตนเอง ตนเองหมายถึงฉันและตัวฉัน เป็นศูนย์กลางที่รวมประสบการณ์ทั้งหมดของแต่ละบุคคล ภาพพจน์นี้เกิดจากการที่แต่ละบุคคลมีการเรียนรู้ตั้งแต่วัยเริ่มแรก ชีวิต ภาพพจน์สำหรับบุคคลที่มีการปรับตัวดีก็จะมีเปลี่ยนแปลงอย่างคงที่และมีการปรับตัวตามประสบการณ์ที่แต่ละคนมีอยู่ การสังเกตและการรับรู้เป็นเรื่องของตนเองที่ปรับให้เข้ากับสภาพสิ่งแวดล้อม แนวความคิดของตนเอง (self concept) อาจจะกล่าวสรุปว่ามนุษย์มีภาพของตนจากตาที่มองเห็นสิ่งต่างๆ และภาพของตนจากใจในการนึกคิดภาพต่างๆ ที่เกิดเป็น มโนภาพทางจิตของตนเอง ไม่ว่าจะเป็นเรื่อง คุณสมบัติ รูปสมบัติ และทรัพย์สินสมบัติ ตัวตนตามแนวคิดของคาร์ล โรเจอร์ส จึงประกอบไปด้วยตัวตน ดังนี้

- 1) ตัวตนที่เป็นจริง (real self)
- 2) ตัวตนที่คิดว่าเราเป็น (perceived self)
- 3) ตัวตนที่เราต้องการจะเป็น (ideal self)

การรับรู้ ตามแนวคิดของ Sekuler and Blake (1990) ให้คำจำกัดความไว้ว่า “การรับรู้หมายถึงกระบวนการซึ่งสมองตีความ หรือแปลข้อความที่ได้จากการสัมผัส (Sensation) ของร่างกาย (ประสาทสัมผัสต่างๆ) กับสิ่งแวดล้อมที่เป็นสิ่งเร้า ทำให้ทราบว่าสิ่งเร้าหรือสิ่งแวดล้อมที่เราสัมผัสนั้นเป็นอะไร มีความหมายและลักษณะอย่างไร ซึ่งการที่เราจะรับรู้สิ่งเร้าที่มาสัมผัสได้นั้น จะต้องอาศัยชุดประสบการณ์ของเราเป็นเครื่องช่วยในการตีความหรือแปลความ” การรับรู้จึงเป็นกระบวนการหนึ่งที่เกี่ยวข้องกับการเปิดรับและแปลสารของแต่ละบุคคล ถึงแม้บุคคลจะมีการรับสารในสถานการณ์เดียวกัน แต่มีพฤติกรรม การตอบสนองที่แตกต่างกันออกไป เพราะแต่ละคนมองสถานการณ์ต่างกัน อันเนื่องมาจากความแตกต่างของกระบวนการรับรู้ ซึ่งไม่ได้ขึ้นกับลักษณะของสิ่งเร้าที่มาในรูปแบบสารเท่านั้น แต่

ขึ้นอยู่กับความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งเร้ากับสิ่งแวดล้อม รวมทั้งเงื่อนไขภายในของแต่ละคนอีกด้วย

ซินดนัย ศิริสมฤทัย and และปภาภรณ์ ไชยหาญชาญชัย (2561) การตีความ หรือให้ความหมายเกี่ยวกับการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ตามความเข้าใจ ความเชื่อ หรือประสบการณ์ของ ตนเอง

สรุปได้ว่าการรับรู้พฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ (Perception of cyberbullying) คือ การรับรู้การรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ (Perception of cyberbullying) คือ การรู้ตัวว่าตนเองสามารถใช้สภาพของพื้นที่ไซเบอร์ ที่มีความเป็นนิรนาม มีความง่ายและสะดวกในการรังแกผู้อื่น โดยกระทำการรังแกผู้อื่นได้ทันที และกระทำได้อย่างต่อเนื่อง การรังแกทำให้เรียก้องความสนใจได้ ซึ่งมีวัตถุประสงค์เพื่อระบายความรู้สึก ก่อทวน คุกคาม ทำให้ผู้อื่นรู้สึกอับอาย รู้สึกเครียด เจ็บปวด หรือถึงขั้นสูญเสียความมั่นใจ และสร้างความเสียหายให้แก่ผู้อื่น โดยการนินทาต่อหน้า การส่งข้อความก่อกวน การนำข้อมูลที่ทำให้ผู้อื่นเสื่อมเสียไปเผยแพร่ การนำข้อมูลส่วนตัวหรือข้อมูลที่เป็นความลับของผู้อื่นไปส่งต่อ การแอบอ้างชื่อของผู้อื่น การล้อเลียน ช่มชู้ คุกคามการลบหรือบล็อกผู้อื่นออกจากกลุ่ม การสร้างข่าวลือหรือสร้างกระแสการต่อต้านผู้อื่น ผ่านทางสื่ออิเล็กทรอนิกส์และอินเทอร์เน็ต

### **ผลการวิจัยความสัมพันธ์ระหว่างการรับรู้พฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์กับพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์**

การศึกษาของ วิมลทิพย์ มุสิกพันธ์, ศิวพร ปกป้อง, นันทนัช สงศิริ และ ปองกมล สุรัตน์ (2552) เรื่อง พฤติกรรมการข่มเหงรังแกผ่านโลกไซเบอร์ของเยาวชนไทยในเขตกรุงเทพมหานคร ซึ่งจากการสอบถามถึงทัศนคติของกลุ่มตัวอย่างเพื่อตรวจสอบว่ากลุ่มตัวอย่างเห็นว่าพฤติกรรมข่มเหงรังแกเป็นพฤติกรรม “ปกติที่ใครๆ ก็ทำ” หรือไม่ ผลการศึกษาชี้ว่า กลุ่มตัวอย่างเห็นว่าพฤติกรรมข่มเหงรังแกเป็นเรื่องไม่ถูกต้อง แต่เป็นที่น่าสังเกตว่า มีประเด็น 3 ประเด็นอันได้แก่ ประเด็น “ฉันรู้สึกว่าผู้กระทำสับสน” “ฉันเห็นว่าทุกคนมีอิสระที่จะทำตามที่ตนเองต้องการ” และ “ฉันเห็นว่าผู้ที่กระทำได้ระบายความรู้สึก” เป็นเรื่องที่ถูกตอบว่า 35-45% ตอบว่า “เห็นด้วย ถึง เห็นด้วยอย่างยิ่ง” ข้อค้นพบนี้แสดงให้เห็นว่า การข่มเหงรังแกกันผ่านโลกไซเบอร์ในสายตาของผู้ตอบจำนวนมาก มีแนวโน้มที่จะเห็นว่าเรื่องนี้เป็นเรื่องปกติ ที่ทุกคนมีสิทธิ์ที่จะทำได้

งานวิจัยของศิวพร ปกป้อง และวิมลทิพย์ มุสิกพันธ์ (2553) เรื่อง A study of cyber bullying among Thai student in the whole kingdom ซึ่งเป็นงานที่ขยายจากงานเมื่อปี 2552 โดยการเก็บข้อมูล จาก 5 ภาคในประเทศไทย คือภาคกลาง ภาคเหนือ

ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ภาคตะวันตก ภาคใต้ และพื้นที่กรุงเทพฯ โดยมีข้อค้นพบที่น่าสนใจคือการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์เกือบทั้งหมดเป็นการกระทำที่เกิดขึ้นกับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาสายสามัญและอาชีวศึกษา แต่พบน้อยมากในนักศึกษาในระดับมหาวิทยาลัย ซึ่งรูปแบบการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์นั้นพบว่ามี 7 ประเภทดังนี้ 1) การนินทา หรือด่าทอผู้อื่น 2) การส่งข้อความก่อกวน คุกคามผู้อื่น 3) การนำข้อมูลส่วนตัวหรือข้อมูลที่เป็นความลับของผู้อื่นไปเผยแพร่ 4) การเผยแพร่ข้อมูลที่เป็นความเท็จเกี่ยวกับผู้อื่นเพื่อให้เกิดความเสียหาย 5) การแอบอ้างชื่อหรือตัวตนของผู้อื่นเพื่อให้ร้าย ด่าทอ หรือกระทำการประสงค์ร้ายต่อผู้อื่น 6) การล้อเลียน ช่มชู้ หรือคุกคามผู้อื่นอย่างซ้ำๆ 7) การลบ บล็อก หรือปฏิเสธผู้อื่นออกจากกลุ่มสังคมออนไลน์

การศึกษาของ Patterson, Allan, and Cross (2017) เรื่อง Adolescent perceptions of bystanders' responses to cyberbullying ที่ศึกษาเกี่ยวกับอิทธิพลการรับรู้ของกลุ่มผู้สังเกตการณ์ที่มีส่วนรู้เห็นต่อพฤติกรรมกรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ของผู้อื่น จากการสัมภาษณ์นักเรียน อายุ 13-16 ปี พบว่าผู้สังเกตการณ์สามารถที่จะถูกชักชวนให้มีส่วนร่วมในการกรังแกผู้อื่นผ่านพื้นที่ไซเบอร์ ซึ่งมีความสัมพันธ์กับทั้งผู้รังแก และผู้ถูกรังแก

จากการศึกษาของ ณัฐรัชต์ สาเมาะ และคนอื่นๆ. (2557) ผลการวิจัยพบว่า เยาวชนมีการรับรู้ว่าการกระทำในลักษณะของการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์มักจะต้องสร้างความเสียหายหรือเสื่อมเสียต่อผู้กระทำ ซึ่งความเสียหายดังกล่าวเกี่ยวข้องกับ ภาพลักษณ์ ชื่อเสียง หรือศักดิ์ศรี ในกลุ่มผู้หญิงมักจะเกี่ยวข้องกับเรื่องเพศ และการรับรู้การรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ลักษณะต่างๆ จะเกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์ระหว่างผู้กระทำและผู้ถูกรังแก รวมถึงเจตนาของผู้กระทำ

การวัดการรับรู้พฤติกรรมกรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ จากการศึกษาที่เกี่ยวข้อง ณัฐรัชต์ สาเมาะ และคนอื่นๆ. (2557) จากการรวบรวมข้อมูลโดยการสนทนากลุ่มและสัมภาษณ์เชิงลึกกับกลุ่มเยาวชน ทำให้ผู้วิจัยสามารถอธิบายการรับรู้ของเยาวชนต่อการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ เป็นแบบสอบถามเชิงคุณภาพ ใช้แบบสอบถามที่ผ่านการตรวจสอบจากอาจารย์ที่ปรึกษาว่ามีขอบเขตเนื้อหาถูกต้อง เหมาะสม ครอบคลุมประเด็นการวิจัยและวัตถุประสงค์การวิจัยครบถ้วน ซึ่งแบบสอบถามมีทั้งหมด 4 ด้าน 1) สร้างความเสียหาย หรือเสื่อมเสียต่อผู้ถูกรังแก 2) เจตนาที่ไม่ดีของผู้กระทำ 3) ความสัมพันธ์ระหว่าง-ผู้กระทำและผู้ถูกรังแก 4) สร้างความรำคาญต่อผู้ถูกรังแก

สรุปการวัดการรับรู้พฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ ผู้วิจัยปรับปรุงแบบวัดจากแบบสัมภาษณ์ของ ณัฐรัชต์ สาเมาะ et al. (2557) โดยใช้แนวคิดทฤษฎีการรับรู้ของ Sekuler and Blake (1990) โดยมาตรวัดมีลักษณะเป็นมาตรประเมินค่า 6 ระดับ ได้แก่ 6 คือ “จริงที่สุด” จนถึง 1 คือ “ไม่จริงเลย” ผู้ที่ได้คะแนนสูงกว่าแสดงว่ามีระดับการรับรู้ที่ตนสามารถใช้สภาพพื้นที่ไซเบอร์ในการรังแกผู้อื่นได้สูงกว่าผู้ที่ได้คะแนนต่ำกว่า



#### 4.3.2 ภูมิคุ้มกันทางจิตในการใช้พื้นที่ไซเบอร์

ภูมิคุ้มกันทางจิต คือ การมีความพร้อมในปริมาณหนึ่งทางการรู้คิด แรงจูงใจ และวุฒิภาวะทางอารมณ์ที่มากพอที่จะจัดการกับสถานการณ์ยั่วเยวหรือการถูกปลุกปั่นโจมตีจากบุคคลอื่น (ที่มุ่งสร้างให้เกิดการเปลี่ยนความคิดหรือเจตคติ) ด้วยจิตลักษณะที่แข็งแกร่งและความสามารถในการเตรียมตนหลายด้าน ดุจเดือน พันธมนาวิน (2551)

##### แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับภูมิคุ้มกันทางจิตในการใช้พื้นที่ไซเบอร์

McGuire (1964) นำเสนอแนวคิดการปลูกเชื้อ หรือการสร้างภูมิคุ้มกันในตัวบุคคล (Inoculation Theory) ทฤษฎีการปลูกเชื้อเพื่อสร้างภูมิคุ้มกันนี้เป็นทฤษฎีที่มีพื้นฐานหลักการคิดทั้งในเชิงแรงจูงใจและการรู้คิด (Motivational and cognitive principles) ที่อาศัยหลักทางการแพทย์เพื่ออธิบายกระบวนการสร้างภูมิคุ้มกันการถูกชักจูงให้เปลี่ยนเจตคติของบุคคล

ดุจเดือน พันธมนาวิน และ งามตา วรินทร์านนท์ (2551) ได้วิเคราะห์ว่าภูมิคุ้มกันตนเป็นคุณลักษณะ ที่สำคัญลักษณะหนึ่งตามหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง การมีภูมิคุ้มกันตน ประกอบด้วยการมี สติ-สัมปชัญญะ ความชอบ-เสียความสามารถในการจัดการกับปัญหา และการมองโลกในแง่ดี ประกอบด้วย 4 ด้าน ได้แก่ 1) การมองโลกในแง่ดี เป็นการคิดหรือความคาดหวัง ของบุคคลในการปรับตัวเมื่อเผชิญสถานการณ์ที่ท้าทาย ปัญหาในชีวิต หรือเมื่อเกิดอุปสรรค โดยคาดว่าตนจะถูกตำหนิเป็นส่วนน้อย ปัญหานั้นส่งผลกระทบเฉพาะเจาะจงในวงจำกัด และปัญหาที่เกิดขึ้นเป็นเรื่องชั่วคราว 2) ความชอบ-เสีย เป็นการรับรู้และความรู้สึกชอบหรือไม่พอใจในการแสดงพฤติกรรมที่ตนเห็นว่า จะเกิดผลดีในอนาคต ตระหนักว่าพฤติกรรมนั้นจะเป็นอันตรายแก่ตนได้ในความเป็นจริง แต่ต้องการความตื่นตัว ทำทนายและสนุก 3) สติ-สัมปชัญญะ เป็นการรู้และเข้าใจเหตุการณ์ตรงตามความเป็นจริง การรู้อย่างมีเหตุมีผล และความไม่หลงคิดผิดจากความ เป็นจริง และ 4) การจัดการกับความเครียด เป็นความสามารถหรือความพร้อมทางจิตของบุคคลในการปรับตัวและจัดการกับปัญหาที่เกิดขึ้น ทั้งการจัดการกับความเครียดของตัวเอง การจัดการกับความขัดแย้งระหว่างบุคคล และการแสวงหาการสนับสนุนทางสังคมจากคนรอบข้าง

อรพินทร ชูชม, สุภาพร ธนะชานันท์ และทัตสนา ทองภักดี (2555) การภูมิคุ้มกันทางจิต หมายถึง คุณลักษณะทางจิตใจของบุคคลที่ประกอบด้วยความสามารถในการพึ่งพาตนเองได้ มีสติสัมปชัญญะ มีความหวัง มีความสามารถในการเผชิญปัญหา และมีความยืดหยุ่นในการปรับตัวภูมิคุ้มกันทางจิตมี 5 องค์ประกอบดังนี้



1) สติสัมปชัญญะ หมายถึง การที่บุคคลมีความระลึกได้ และตระหนักรู้อย่างใส่ใจในการคิด พุดและกระทำให้ดำเนินไปในทางที่ถูกต้องเหมาะสม

2) การพึ่งพาตนเอง หมายถึง การที่บุคคลมีความเชื่อมั่นในตนเอง พึ่งพาจุดเด่นและความสามารถของตนเอง ใช้ความสำเร็จในอดีตที่จะสนับสนุนและกำหนดแนวทางการกระทำของตนเอง

3) ความหวัง หมายถึง การที่บุคคลรับรู้ว่าคุณชีวิตมีความหมาย มีเป้าหมาย มีหนทางที่สามารถบรรลุได้

4) การเผชิญปัญหา หมายถึง วิธีการมุ่งแก้ปัญหาที่บุคคลใช้ความพยายามคิดหาหนทางแก้ปัญหาที่บุคคลเผชิญอยู่ในชีวิตประจำวันหรือความเครียดด้วยตัวเองหรือแสดงออกถึงความต้องการ แก้ปัญหาโดยมีการขอคำปรึกษาในตัวปัญหานั้นกับแหล่งต่าง ๆ ที่สามารถให้ความช่วยเหลือได้ และหาข้อมูลข่าวสารประกอบเพื่อช่วยแก้ปัญหา

5) ความยืดหยุ่น หมายถึง ความสามารถของบุคคลในการปรับตัว หรือฟื้นตัวกลับคืนมาได้จากการเผชิญปัญหาอุปสรรค มีจิตใจที่เข้มแข็งมั่นคงในการอดทนต่ออุปสรรคและความเครียด สามารถจัดการกับ ความรู้สึกอารมณ์ของตนเองได้ ปรับอารมณ์ ความคิดและพฤติกรรมให้เข้ากับสภาพการณ์และสภาวะการณ์ที่เปลี่ยนแปลงได้

วันวิสา สรีระศาสตร์ (2554) การมีภูมิคุ้มกันทางจิต หมายถึง การที่บุคคลมีความพร้อมทางการรู้การคิด แรงจูงใจและวุฒิภาวะทางอารมณ์สูงพอที่จะจัดการกับสถานการณ์ร้ายหรือ ปลูกปั้นโจมตีจากบุคคลอื่น ที่มุ่งสร้างให้เกิดการเปลี่ยนแปลงความคิดหรือเจตคติ หรือพฤติกรรม ด้วยจิตลักษณะที่แข็งแกร่งและความสามารถในการเตรียมตนหลายด้าน

อภิชัย พันธเสน (2551) กล่าวถึงภูมิคุ้มกันว่า เป็นเครื่องมือในการป้องกันตัวเองไม่ให้ตกอยู่ในภาวะเสี่ยง ไม่มั่นคง หรือไม่สามารถช่วยเหลือตนเองได้ ในสภาวะสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรุนแรง บุคคลที่มีภูมิคุ้มกัน จะทำให้สามารถปรับตัวได้และมีชีวิตอยู่รอดได้ ภูมิคุ้มกันจะเป็นเครื่องมือที่ช่วยบรรเทาความรุนแรงที่ได้รับ จากผลกระทบการมีภูมิคุ้มกันที่ดีในการดำรงชีวิตได้แก่ความสามารถพึ่งพาตนเองได้ (self – reliance) และ ความสามารถในการปรับตัวเมื่อเกิดภาวะวิกฤติ (resilience)

Grotberg (1995) ได้ให้ความหมายว่า ความยืดหยุ่นทางอารมณ์ คือความสามารถในการฟื้นตัว ซึ่งเป็นศักยภาพที่เป็นสากลของบุคคล กลุ่มหรือชุมชน มีความสามารถที่จะป้องกันการสูญเสีย ลดความรุนแรง และผ่านพ้นจากการได้รับ

ผลกระทบที่เกิดจากภาวะบีบคั้นต่างๆ ที่บุคคลต้องเผชิญได้ด้วยดี ความยืดหยุ่นทางอารมณ์ยังเป็นการช่วยเสริมสร้างให้บุคคลมีการพัฒนาทางความคิด และมีพฤติกรรมที่พึงประสงค์ และรับรู้ในสิ่งๆ ที่ตนเองเป็นอย่างเหมาะสม ด้วยความเชื่อที่ว่า 1) ตนเป็นคนมีความสามารถ มีความรู้สึกมั่นคงทางใจ เชื่อในคุณค่าและความสามารถของตนเองในการควบคุมจัดการกับสิ่งต่างๆ ที่อาจ เกิดขึ้นได้อย่างเหมาะสม 2) ตนมีความสำคัญ มีค่ามีความหมาย เป็นที่ยอมรับและเป็นส่วนหนึ่งของครอบครัว กลุ่ม หรือสังคมที่แวดล้อม 3) ตนมีพลังอำนาจ มีความสามารถในการควบคุม หรือแก้ไขสิ่งต่าง ๆ ที่อาจจะเข้ามาส่งผลกระทบต่อชีวิตของตนเองได้ นอกจากนี้ยังช่วยให้บุคคลมีความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต และทักษะในการเผชิญปัญหาในรูปแบบต่างๆ

Luthans, Avolio, Avey, and Norman (2007) ได้กล่าวถึงทุนทางจิตใจเชิงบวก (positive psychological capital) ที่จะสามารถเป็นภูมิคุ้มกันให้บุคคลฝ่าวิกฤติต่างๆ ไปได้ ประกอบด้วยคุณลักษณะ ดังนี้

1) ความเชื่อ ในความสามารถของตน (self efficacy) เป็นความมั่นใจว่า ความสามารถของตนเพียงพอในการรับมือและ เอาชนะต่อสิ่งท้าทายที่ต้องเผชิญ

2) ความยืดหยุ่น (resiliency) เป็นความสามารถในด้านบวกในการ ต้านทานและรับมือกับความเครียดและอุปสรรคปัญหา อีกทั้งสามารถฟื้นตนเองกลับสู่สภาวะปกติได้อย่างรวดเร็ว หลังเผชิญกับสถานการณ์ที่ยากลำบาก

3) ความหวัง (hope) เป็นความรู้สึกด้านบวกต่อจุดมุ่งหมายว่าจะสำเร็จได้ ก่อให้เกิดแรงบันดาลใจ ความมุ่งมั่นพากเพียรในการค้นหาและทำตามกระบวนการวิธีเพื่อมุ่งสู่ จุดหมายนั้น

4) การมองโลกในแง่ดี (optimism) เป็นความสามารถในการคาดหวังผลลัพธ์ด้านบวกท่ามกลางอุปสรรคปัญหา

กล่าวโดยสรุปภูมิคุ้มกันทางจิต จึงเป็นคุณลักษณะทางจิตใจ ที่ประกอบด้วยความสามารถในการพึ่งพาตนเองได้ มีสติสัมปชัญญะ มีความหวัง มีความสามารถในการเผชิญปัญหา และมีความยืดหยุ่นในการปรับตัวประกอบกับแนวคิดหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง จะเห็นได้ว่าคุณลักษณะสำคัญประการหนึ่งในการที่บุคคลจะดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีคุณค่าคือ การมีภูมิคุ้มกันที่ดีในตนเอง โดยที่ภูมิคุ้มกันทางจิตน่าจะเป็นคุณลักษณะหนึ่งที่จะช่วยป้องกันตัวเองไม่ให้ตกอยู่ในภาวะเสี่ยงไม่มั่นคงหรือไม่สามารถช่วยเหลือตนเองได้พร้อมที่จะเผชิญผลกระทบและการเปลี่ยนแปลงด้านต่าง ๆ ทางสังคมได้ รวมทั้งสามารถจัดการกับปัญหา ต่างๆ ได้

หรืออาจกล่าวได้ว่าภูมิคุ้มกัน คือการมีความพร้อมในปริมาณหนึ่งทางการรู้คิด แรงจูงใจ และวุฒิภาวะทางอารมณ์ทางจิตช่วยส่งเสริมให้บุคคลดำรงชีวิตอย่างมีคุณภาพ เมื่อประกอบกับ นิยามพื้นที่ไซเบอร์ดังที่กล่าวมาแล้ว ดังนั้นภูมิคุ้มกันตนทางจิตในพื้นที่ไซเบอร์ของวัยรุ่น หมายถึง การที่บุคคลมีความพร้อมทางการรู้ การคิดแรงจูงใจและวุฒิภาวะทางอารมณ์สูงพอที่จะจัดการกับ สถานการณ์ร้ายๆ หรือการ ปลูกปั่นโจมตี จากบุคคลอื่นในพื้นที่ไซเบอร์ และสามารถป้องกันตนจาก อันตรายจากการใช้สื่ออินเทอร์เน็ต (Berson et al., 2002; Strom & Strom, 2005; ดุจเดือน พันธุมนาวิน และ งามตา วรินทร์านนท์, 2551)

สรุปความหมายภูมิคุ้มกันทางจิตในการใช้พื้นที่ไซเบอร์ (Psychological immunity in cyberspace) ได้ว่า เป็นความพร้อม ทางการรับรู้ การคิด แรงจูงใจ และวุฒิภาวะทาง อารมณ์สูงพอที่จะจัดการกับสถานการณ์ร้ายๆ หรือการ ปลูกปั่นโจมตี จากบุคคลอื่นในสังคม เครือข่ายออนไลน์ (social network) ประกอบด้วย 4 ด้าน ได้แก่

1) การมองโลกในแง่ดี เป็นการวัดวิธีคิดหรือความคาดหวังของ บุคคลในการปรับตัวเมื่อเผชิญสถานการณ์ที่ทำร้ายหรือเมื่อเกิดปัญหาในพื้นที่ไซเบอร์ โดย ประเมินว่า ใครคือผู้ที่ควรรับผิดชอบ คาดว่าตนจะถูกตำหนิเป็นส่วนใหญ่หรือเป็นส่วนน้อย ซึ่งปัญหานั้นส่งผลกระทบในวงจำกัดหรือขยายผลไปในหลายสถานการณ์ในชีวิต เช่น บางโพสต์ อาจจะถูกถ่ายภาพหน้าจอเพื่อนำไปวิจารณ์ต่อ และปัญหาที่เกิดขึ้นเป็นเรื่องชั่วคราวหรือ ถาวร

2) ความชอบเสี่ยง เป็นจิตลักษณะของบุคคลที่แสดงถึงปริมาณการ รับรู้และความรู้สึกพอใจในการแสดงพฤติกรรมในพื้นที่ไซเบอร์ที่ตนเห็นว่าจะเกิดผลดีกับ ตนในอนาคต แต่ความจริงไม่เป็นเช่นนั้น และตระหนักได้ว่าพฤติกรรมนั้นจะเป็นอันตราย แก่ตนได้ตามความเป็นจริง แต่ต้องการความตื่นเต้น ทำร้าย สนุก หรือพฤติกรรมนั้นอาจบรรลุ เป้าหมายได้ยาก ถ้าไม่คิดเสี่ยง และมีความพร้อมที่แสดงพฤติกรรมเหล่านั้น เนื่องจากหวัง ในรางวัลหรือการยอมรับจากผู้อื่น

3) สติ-สัมปชัญญะ แบ่งออกเป็น 4 องค์ประกอบ คือ สติสัมปชัญญะทั่วไป ความไม่หลงผิดจากความเป็นจริง การรู้และเข้าใจเหตุการณ์ตรงตาม ความเป็นจริง และการรู้อย่างมีเหตุมีผล

4) การจัดการกับความเครียด เป็นความสามารถหรือความพร้อม ทางจิตของบุคคลในการปรับตัวและจัดการกับปัญหาที่เกิดขึ้น แบ่งออกเป็น 3 องค์ประกอบ คือ ความสามารถด้านการจัดการ-ความเครียดของตนเอง ความสามารถ

ด้านการจัดการกับความขัดแย้งระหว่างบุคคล และความสามารถด้านการแสวงหาการสนับสนุนทางสังคมจากคนรอบข้าง

### ผลการวิจัยความสัมพันธ์ระหว่างภูมิคุ้มกันทางจิตในการใช้พื้นที่ไซเบอร์กับพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์

จากการศึกษาปัจจัยเชิงสาเหตุด้านสถานการณ์ทางสังคม และการมีภูมิคุ้มกันทางจิตที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์และปลอดภัยของนักเรียนหญิงระดับมัธยมศึกษาในโรงเรียนที่เข้าร่วมและไม่เข้าร่วมโครงการส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย (วันวิสา ศรีระศาสตร์, 2554) จำนวน 597 คน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3-5 พบผลวิจัยที่สำคัญว่านักเรียนที่มีภูมิคุ้มกันทางจิตสูง จะมีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัยมากกว่านักเรียนที่มีลักษณะตรงกันข้าม

การวัดภูมิคุ้มกันทางจิตในการใช้พื้นที่ไซเบอร์ ตัวอย่างการวัดภูมิคุ้มกันทางจิต เป็นแบบวัดของวันวิสา ศรีระศาสตร์ (2554) ที่ใช้องค์ประกอบภูมิคุ้มกันตนทางจิตของ ดุจเดือน พันธมนาวินและงามตา วนินทานนท์ (2551) จำนวน 45 ข้อ แบบวัดมีลักษณะเป็นมาตรประเมินค่า 6 ระดับ ตั้งแต่ “จริงที่สุด” ถึง “ไม่จริงเลย” การแปลผลพิจารณาจากคะแนนของผู้ตอบ ผู้ที่ได้คะแนนสูงกว่า แสดงว่ามีภูมิคุ้มกันทางจิตในการใช้พื้นที่ไซเบอร์สูงกว่าผู้ที่มีคะแนนต่ำกว่า ค่าความเชื่อมั่นแบบสัมประสิทธิ์แอลฟาเท่ากับ .87

สรุปการวัดภูมิคุ้มกันทางจิตในการใช้พื้นที่ไซเบอร์ ผู้วิจัยปรับปรุงมาจากแบบวัดของ ดุจเดือน พันธมนาวินและงามตา วนินทานนท์ (2551) โดยมาตรวัดมีลักษณะเป็นมาตรประเมินค่า 6 ระดับ ได้แก่ 6 คือ “จริงที่สุด” จนถึง 1 คือ “ไม่จริงเลย” ผู้ที่ได้คะแนนสูงกว่า แสดงว่ามีภูมิคุ้มกันทางจิตในการใช้พื้นที่ไซเบอร์สูงกว่าผู้ที่มีคะแนนต่ำกว่า

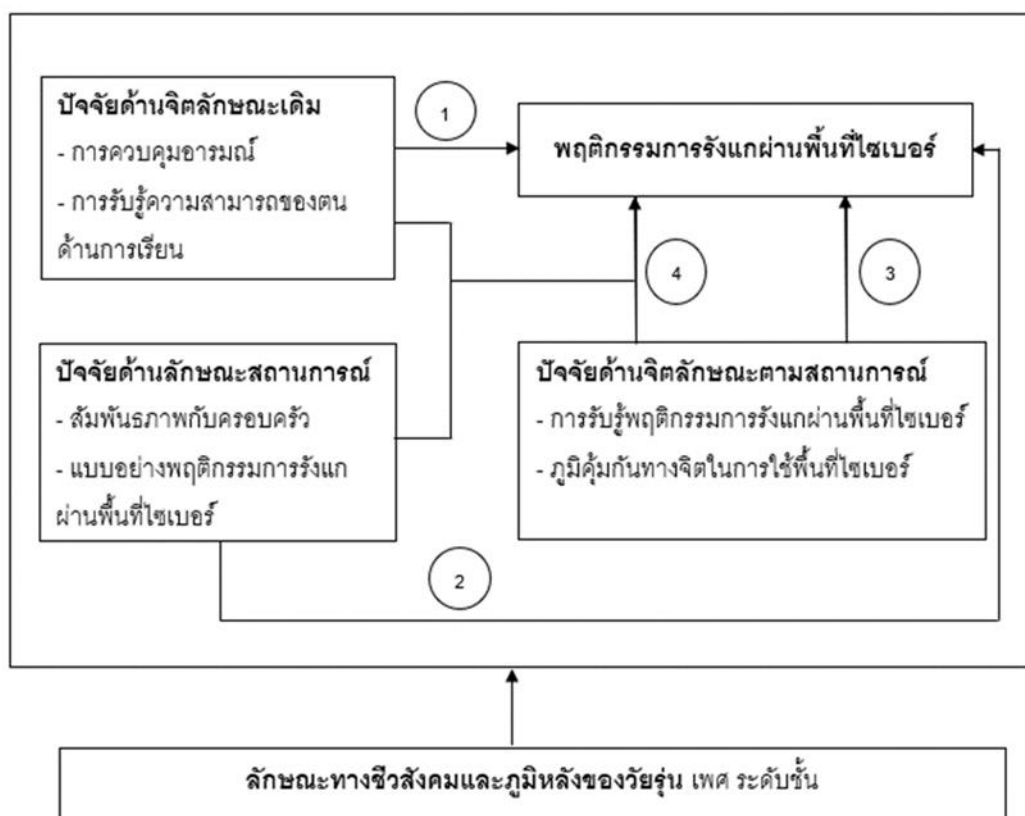
#### 4.4 ลักษณะทางชีวสังคมและภูมิหลังของวัยรุ่น กับพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์

เพศ และระดับชั้น มีการศึกษาพบว่าความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ ดังการศึกษาการหาปัจจัยเสี่ยงที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ พบว่า เพศหญิงตกเป็นผู้ถูกรังแก สูงกว่าเพศชาย อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ (Mishna et al., 2012) แต่ในเพศชายพบว่ามีพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่สถานะของเป็นผู้รังแก และผู้ถูกรังแกบ่อยกว่าเพศหญิง เนื่องจากมีความถี่ในการเข้าถึงการใช้อินเทอร์เน็ตมากกว่า (Notar et al., 2013) และการศึกษา Kowalski & Limber (2013) พบว่าระดับชั้นการศึกษา และผลสัมฤทธิ์การเรียน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการรังแกอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ สอดคล้องกับการศึกษาของ Hinduja and Patchin (2013) พบว่านักเรียน เกรด 6 ถึง 12 มีความถี่ของพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์แตกต่างกัน โดยนักเรียนเกรด 8 พบว่ามีความถี่ในการรังแกใน

พื้นที่ไซเบอร์สูงสุด เมื่อเปรียบเทียบระหว่างกลุ่มตัวอย่างและกลุ่มประชากร มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

## 5. กรอบแนวคิดและการพัฒนากรอบแนวคิด

กรอบแนวคิดในการวิจัยศึกษาปัจจัยจิตสังคมที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร ผู้วิจัยอาศัยแนวการวิเคราะห์สาเหตุของการเกิดพฤติกรรมของมนุษย์ตามรูปแบบทฤษฎีปฏิสัมพันธ์นิยม Interactionism Model) ที่ใช้กันอย่างแพร่หลายจากอดีตถึงปัจจุบันของ แมคนัสสันและเอนด์เลอร์ (ดวงเดือน พันธมนาวิน 2541 อ้างถึงใน Magnusson, 1977) เป็นแนวทางเบื้องต้นในการประมวลเอกสาร และกำหนดตัวแปรเชิงเหตุในการอธิบายและทำนายพฤติกรรมการรังแกกันผ่านพื้นที่ไซเบอร์ โดยรูปแบบทฤษฎีปฏิสัมพันธ์นิยม กล่าวถึงสาเหตุสำคัญของพฤติกรรมใดๆ ของมนุษย์ไว้ 4 กลุ่มสาเหตุ คือ 1) ปัจจัยด้านจิตของผู้กระทำ หมายถึง จิตลักษณะค่อนข้างคงที่ไม่อยู่ภายใต้อิทธิพลของสถานการณ์ปัจจุบันเป็นจิตลักษณะที่ก่อตัวขึ้นตั้งแต่วัยเด็ก สะสมมาถึงปัจจุบันจาก การปลูกฝังอบรมในครอบครัวและโรงเรียน ซึ่งตัวแปรกลุ่มนี้ เช่น การควบคุมอารมณ์ และการรับรู้ความสามารถของตนด้านการเรียน 2) ปัจจัยด้านสถานการณ์ หรือ สภาพแวดล้อมทางสังคมที่บุคคลกำลังเผชิญอยู่ในขณะนั้น ซึ่งจะเอื้ออำนวยหรือขัดขวางการเกิดพฤติกรรมตัวอย่างเช่น ลักษณะความสัมพันธ์กับครอบครัว แบบอย่างพฤติกรรม โดยหากบุคคลมีความเกี่ยวข้องกับสถานการณ์ต่างๆตลอดเวลา บุคคลก็มีแนวโน้มที่จะกระทำพฤติกรรมสอดคล้องตามทิศทางที่สถานการณ์ผลักดัน 3) ปัจจัยด้านจิตสถานการณ์หรือที่เรียกว่า การปฏิสัมพันธ์แบบกลไก Mechanical Interaction คือ ปัจจัยทางจิตลักษณะเดิมอย่างน้อย 1 ด้าน ร่วมกับปัจจัยทางสถานการณ์อย่างน้อย 1 ด้าน ที่ส่งผลต่อพฤติกรรมหนึ่งๆ และ จิตลักษณะตามสถานการณ์ หรือเรียกว่า ปฏิสัมพันธ์ในตน (Organismic Interaction) หมายถึง ลักษณะทางจิตที่เกิดจากการปฏิสัมพันธ์ระหว่างจิตลักษณะเดิมของบุคคลกับสถานการณ์ปัจจุบันภายในตัวบุคคลนั้น โดยจิตลักษณะตามสถานการณ์มักปรับเปลี่ยนไปตามสถานการณ์โดยง่าย หรืออยู่ภายใต้อิทธิพลของสถานการณ์นั้นๆ เช่น การรับรู้พฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ ภูมิคุ้มกันทางจิตในการใช้พื้นที่ไซเบอร์



ภาพประกอบ 2 กรอบแนวคิดในการวิจัยศึกษาปัจจัยจิตสังคมที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร

สัญลักษณ์ตัวเลขในวงกลม มีความหมาย ดังนี้

1. ปัจจัยด้านจิตลักษณะเดิมสัมพันธ์กับพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์
2. ปัจจัยด้านลักษณะสถานการณ์ที่สัมพันธ์กับพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์
3. ปัจจัยด้านจิตลักษณะตามสถานการณ์ที่สัมพันธ์กับพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์
4. ปัจจัยด้านจิตลักษณะเดิม ปัจจัยด้านลักษณะสถานการณ์ และปัจจัยด้านจิตลักษณะตามสถานการณ์ที่มีปฏิสัมพันธ์กันกับพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์

## 6. สมมติฐานการวิจัย

1. ปัจจัยด้านจิตลักษณะเดิม ได้แก่ การควบคุมอารมณ์ และการรับรู้ความสามารถของตนเองด้านการเรียน ปัจจัยด้านลักษณะสถานการณ์ ได้แก่ สัมพันธภาพกับครอบครัว แบบอย่างพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ และปัจจัยด้านจิตลักษณะตามสถานการณ์ ได้แก่ การรับรู้พฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ ภูมิคุ้มกันทางจิตในการใช้พื้นที่ไซเบอร์ มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร ดังนี้

1.1 การควบคุมอารมณ์มีความสัมพันธ์ทางลบกับพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร

1.2 การรับรู้ความสามารถของตนเองด้านการเรียนมีความสัมพันธ์ทางลบกับพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร

1.3 สัมพันธภาพกับครอบครัวมีความสัมพันธ์ทางลบกับพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร

1.4 แบบอย่างพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์มีความสัมพันธ์ทางบวกกับพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร

1.5 การรับรู้พฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์มีความสัมพันธ์ทางบวกกับพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร

1.6 ภูมิคุ้มกันทางจิตในการใช้พื้นที่ไซเบอร์มีความสัมพันธ์ทางลบกับพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร

2. ปัจจัยด้านจิตลักษณะเดิม ประกอบด้วย 2 ตัวแปร ได้แก่ การควบคุมอารมณ์ การรับรู้ความสามารถของตนเองด้านการเรียน ปัจจัยด้านลักษณะสถานการณ์ ประกอบด้วย 2 ตัวแปร ได้แก่ สัมพันธภาพกับครอบครัว แบบอย่างพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ และปัจจัยด้านจิตลักษณะตามสถานการณ์ ประกอบด้วย 2 ตัวแปร ได้แก่ การรับรู้พฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ ภูมิคุ้มกันทางจิตในการใช้พื้นที่ไซเบอร์) สามารถร่วมกันทำนายพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร ได้อย่างน้อยร้อยละ 10

3. ลักษณะทางชีวสังคมและภูมิหลังของวัยรุ่น ได้แก่ เพศ และระดับชั้นที่แตกต่างกัน จะมีพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร ที่แตกต่างกัน

### บทที่ 3

## วิธีการดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาความสัมพันธ์ (Correlational Study) เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ปัจจัยทางจิตสังคมที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร โดยเก็บข้อมูลในวัยรุ่นที่กำลังศึกษาในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ถึง มัธยมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งในบทนี้ได้กล่าวถึง การกำหนดประชากรและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย การหาคุณภาพเครื่องมือ การเก็บรวบรวมข้อมูล และการวิเคราะห์ข้อมูลดังต่อไปนี้

#### กำหนดประชากรและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง

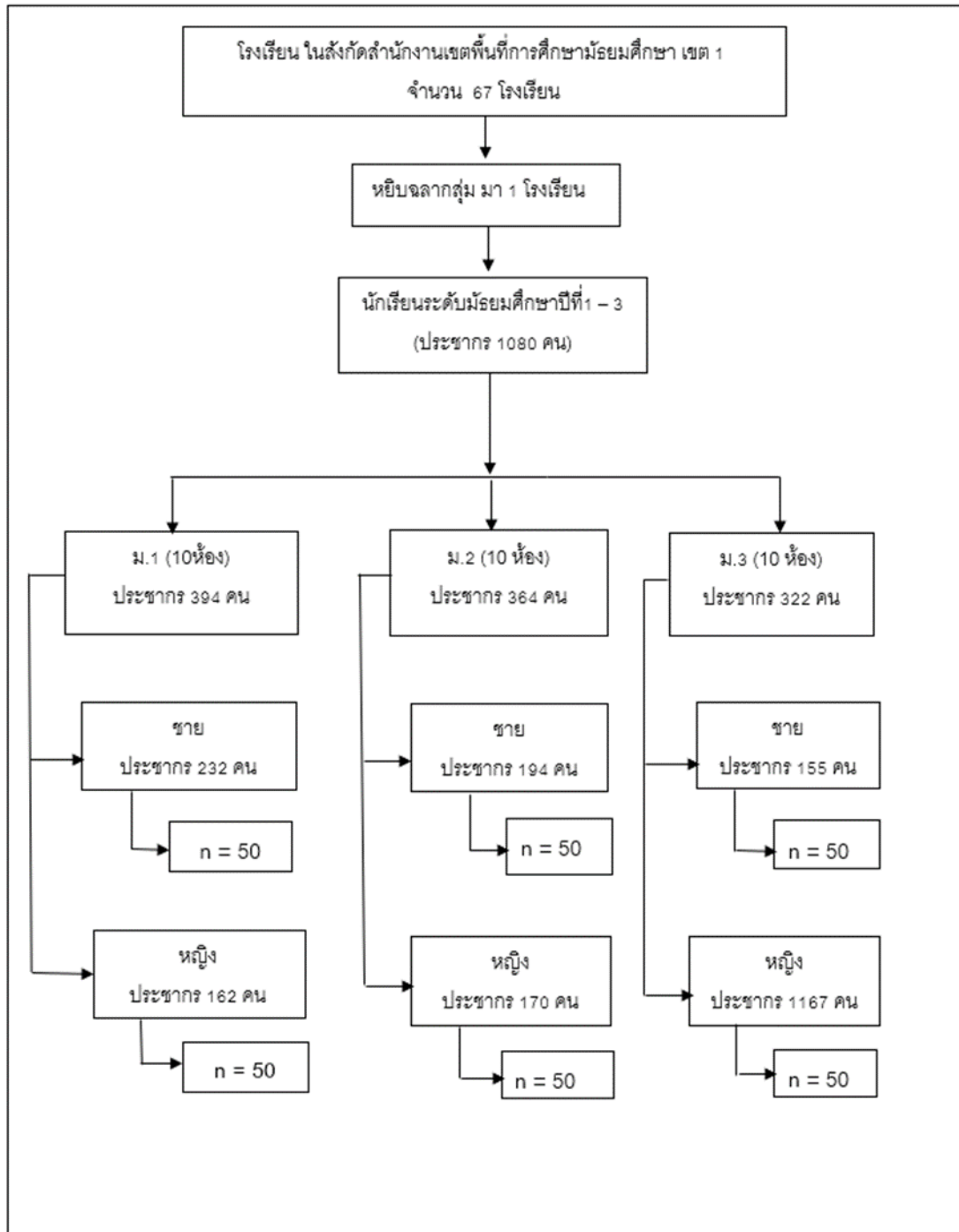
##### ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ วัยรุ่น ซึ่งเป็นนักเรียนมีช่วงอายุระหว่าง 13-16 ปี ในกรุงเทพมหานคร

##### กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนวัยรุ่นระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 ในโรงเรียนเขตพื้นที่กรุงเทพมหานคร โดยมีการกำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่างใช้เกณฑ์ขนาดเหมาะสมและเพียงพอต่อการนำไปใช้วิเคราะห์สถิติถดถอยพหุคูณ ซึ่งอัตราส่วนระหว่างหน่วยตัวอย่างละจำนวนตัวแปร ควรจะเป็น 20 ถึง 40 : 1 (Howell, 1994) การวิจัยครั้งนี้จึงกำหนดกลุ่มตัวอย่างไว้ในเบื้องต้นจำนวน 300 คน ใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบชั้นภูมิ (Hair; & et.al. 2010) ดังนี้





ภาพประกอบ 3 วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบชั้นภูมิ

## การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

### เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลครั้งนี้ กำหนดขึ้นตามนิยามของตัวแปร มีลักษณะเป็นมาตราประเมินรวมค่า (summated rating scale) โดยมีทั้งเครื่องมือที่สร้างขึ้นใหม่ ที่ได้รับปรับปรุงจากแบบวัดที่ใช้ในงานวิจัยอื่นๆ และเครื่องมือวัดที่นำมาใช้ทั้งฉบับ เครื่องมือในงานวิจัยนี้มีจำนวน 8 ตอน คือ

1. แบบวัดพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์
- 2.. แบบวัดการควบคุมอารมณ์
3. แบบวัดความสามารถของตนด้านการเรียน
4. แบบวัดสัมพันธภาพกับครอบครัว
5. แบบวัดแบบอย่างพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์
6. แบบวัดการรับรู้การรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์
7. แบบวัดภูมิคุ้มกันทางจิตในการใช้พื้นที่ไซเบอร์
8. แบบสอบถามข้อมูลทางตัวแปรภูมิหลังด้านเพศ และระดับชั้น

#### 1. แบบวัดพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ (Cyberbullying behavior)

ผู้วิจัยสร้างแบบวัดพฤติกรรมการรังแกกันผ่านพื้นที่ไซเบอร์ การสร้างข้อคำถามเพื่อใช้วัดตัวแปรพฤติกรรมการรังแกกันผ่านพื้นที่ไซเบอร์ (Cyberbullying behavior) โดยการประเมินความถี่พฤติกรรมของวัยรุ่นที่กระทำการรังแกผู้อื่นผ่านพื้นที่ไซเบอร์ ในบทบาทของผู้รังแก ในระยะ 1 เดือนที่ผ่านมา ซึ่งแบบวัดที่ผู้วิจัยปรับปรุงมาจากแบบวัดของ Garaigordobil and Valderrey (2016) กำหนดขึ้นตามนิยามของตัวแปรพฤติกรรมการรังแกกันผ่านพื้นที่ไซเบอร์ ลักษณะของข้อคำถามเป็นมาตราประเมินค่า (Rating scale) 6 ระดับตั้งแต่ “ไม่เคยทำเลย” ถึง “ทำเป็นประจำ” แบบวัดนี้มีข้อคำถาม 23 ข้อ โดยผู้วิจัยได้นำแบบวัดดังกล่าวไปให้อาจารย์ที่ปรึกษาและผู้ทรงคุณวุฒิอีก 3 คน ตรวจสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหา (Content validity) และภาษาที่ใช้ให้สอดคล้องกับนิยามของ(ตัวแปร) แล้วทำการปรับปรุงแก้ไขข้อคำถามตามคำแนะนำของผู้ทรงคุณวุฒิ หลังจากนั้นนำไปทดลองใช้ (Try out) กับวัยรุ่นที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับมัธยมศึกษาตอนต้นที่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 100 คน แล้วนำข้อมูลมาตรวจสอบและวิเคราะห์คุณภาพรายข้อด้วยวิธีการหาความสอดคล้องภายในของเครื่องมือทั้งฉบับ ด้วยวิธีการหาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างคะแนนรายข้อกับคะแนนรวม (Item-total correlation) การคัดเลือกใช้เกณฑ์ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างคะแนนรายข้อกับคะแนนรวม (Item-total correlation) มีค่าตั้งแต่ .20 ได้ข้อคำถามที่มีคุณภาพตามเกณฑ์จำนวน 18 ข้อ มีค่า Item-total

correlation อยู่ระหว่าง .211 ถึง .440 จากนั้นค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบวัดทั้งฉบับ โดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach Alpha's coefficient) ได้ค่าสัมประสิทธิ์ความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ .803 (รายละเอียดดูในภาคผนวก ข)

ตัวอย่างแบบวัดพฤติกรรมการรังแกกันผ่านพื้นที่ไซเบอร์

0. ฉันเคยใช้ข้อความหยาบคายต่อว่าคนอื่นผ่านพื้นที่ออนไลน์					
.....	.....	.....	.....	.....	.....
ไม่เคยทำเลย	น้อยครั้ง	นานๆ ครั้ง	บ่อยครั้ง	ทำค่อนข้างประจำ	ทำเป็นประจำ
00. ฉันเคยเผยแพร่เรื่องราวเกี่ยวกับคนอื่นในพื้นที่ออนไลน์ เพื่อทำให้เขาเสียหาย					
.....	.....	.....	.....	.....	.....
ไม่เคยทำเลย	น้อยครั้ง	นานๆ ครั้ง	บ่อยครั้ง	ทำค่อนข้างประจำ	ทำเป็นประจำ

เกณฑ์การให้คะแนน ข้อความในแบบวัดพฤติกรรมการรังแกกันผ่านพื้นที่ไซเบอร์ เป็นข้อความทางบวกทั้งฉบับ เป็นคำตอบ 6 ตัวเลือก ผู้ตอบเลือกตอบได้เพียงข้อละ 1 คำตอบ โดยให้คะแนนตามลำดับดังนี้ “ทำเป็นประจำ” คะแนนเท่ากับ 6 คะแนน และลงมาตามลำดับจนถึง “ไม่เคยทำเลย” คะแนนเท่ากับ 1 คะแนน โดยผู้ตอบที่ได้คะแนนสูงกว่า แสดงว่ามีพฤติกรรมการรังแกกันผ่านพื้นที่ไซเบอร์มากกว่าผู้ที่ได้คะแนนต่ำกว่า

## 2. การควบคุมอารมณ์ (Emotional control)

ผู้วิจัยปรับปรุงแบบวัดการควบคุมอารมณ์ มาจากบางส่วนของแบบสอบถาม Emotional Regulation Index for Children and Adolescents (ERICA) ด้านการควบคุมอารมณ์ ในเด็กและวัยรุ่น Dameron (2015) เป็นเครื่องมือที่ใช้วัดตัวแปรการควบคุมอารมณ์ในวัยรุ่น ลักษณะของข้อคำถามเป็นมาตราประเมินค่า (Rating scale) 6 ระดับตั้งแต่ “จริงที่สุด” ถึง “ไม่จริงเลย” แบบวัดนี้มีข้อคำถาม 17 ข้อ โดยผู้วิจัยได้นำแบบวัดดังกล่าวไปให้อาจารย์ที่ปรึกษาและผู้ทรงคุณวุฒิอีก 3 คน ตรวจสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหา (Content validity) และภาษาที่ใช้ให้สอดคล้องกับนิยามของตัวแปรการควบคุมอารมณ์ แล้วทำการปรับปรุงแก้ไขข้อคำถามตามคำแนะนำของผู้ทรงคุณวุฒิ หลังจากนั้นนำไปทดลองใช้ (Try out) กับวัยรุ่นที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับมัธยมศึกษาตอนต้นที่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 100 คน แล้วนำข้อมูลมา

ตรวจสอบและวิเคราะห์คุณภาพรายข้อด้วยวิธีการหาความสัมพันธ์ภายในของเครื่องมือทั้งฉบับ ด้วยวิธีการหาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างคะแนนรายข้อกับคะแนนรวม (Item-total correlation) การคัดเลือกใช้เกณฑ์ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างคะแนนรายข้อกับคะแนนรวม (Item-total correlation) มีค่าตั้งแต่ .20 ได้ข้อคำถามที่มีคุณภาพตามเกณฑ์ จำนวน 10 ข้อ มีค่า Item-total correlation อยู่ระหว่าง .381 ถึง .626 จากนั้นค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบวัดทั้งฉบับโดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach Alpha's coefficient) ได้ค่าสัมประสิทธิ์ความเชื่อมั่น ทั้งฉบับเท่ากับ .837 (รายละเอียดดูในภาคผนวก ข)

ตัวอย่างแบบวัดการควบคุมอารมณ์

0. ฉันมักมีปฏิกิริยาได้ตอบรุนแรงต่อปัญหาเพียงเล็กน้อย					
.....	.....	.....	.....	.....	.....
จริงที่สุด	จริง	ค่อนข้างจริง	ค่อนข้างไม่จริง	ไม่จริง	ไม่จริงเลย
00. ฉันมักใช้ถ้อยคำแสดงความรู้สึกโกรธ เมื่อมีใครแสดงความคิดเห็นขัดแย้งกับฉัน					
.....	.....	.....	.....	.....	.....
จริงที่สุด	จริง	ค่อนข้างจริง	ค่อนข้างไม่จริง	ไม่จริง	ไม่จริงเลย

เกณฑ์การให้คะแนน ข้อความในแบบวัดพฤติกรรมการรังแกกันผ่านพื้นที่ไซเบอร์ เป็นข้อความทั้งทางบวกและทางลบ เป็นคำตอบทั้ง 6 ตัวเลือก ผู้ตอบเลือกตอบได้เพียงข้อละ 1 คำตอบ โดยให้คะแนนตามลำดับดังนี้ ถ้าเป็นข้อความทางบวก “จริงที่สุด” คะแนนเท่ากับ 6 คะแนน และลงมาตามลำดับจนถึง “ไม่จริงเลย” คะแนนเท่ากับ 1 คะแนน ถ้าเป็นข้อความทางลบ “จริงที่สุด” คะแนนเท่ากับ 1 คะแนน และลงมาตามลำดับจนถึง “ไม่จริงเลย” คะแนนเท่ากับ 6 คะแนน ผู้ตอบที่ได้คะแนนมากกว่าแสดงว่ามีความสามารถในการควบคุมอารมณ์ได้สูงกว่าผู้ที่ได้คะแนนต่ำกว่า

### 3. การรับรู้ความสามารถของตนเองด้านการเรียน (Academic self-efficacy)

ผู้วิจัยปรับปรุงแบบวัดการรับรู้ความสามารถของตนเองด้านการเรียน (Academic self-efficacy) จากแบบวัดของ วิลาวรรณย์ ดาราฉาย (2554) เป็นข้อคำถามเพื่อใช้วัดการรับรู้ความสามารถของตนเองด้านการเรียน ลักษณะของข้อคำถามเป็นมาตราประเมินค่า (Rating scale) 6 ระดับ ตั้งแต่ “มั่นใจน้อยที่สุด” ถึง “มั่นใจมากที่สุด” แบบวัดนี้มีข้อคำถาม 15 ข้อ โดยผู้วิจัยได้นำแบบวัดดังกล่าวไปให้อาจารย์ที่ปรึกษาและผู้ทรงคุณวุฒิอีก 3 คน ตรวจสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหา (Content validity) และภาษาที่ใช้ให้สอดคล้องกับนิยามของตัวแปรการรับรู้ความสามารถของตน

ด้านการเรียน แล้วทำการปรับปรุงแก้ไขข้อคำถามตามคำแนะนำของผู้ทรงคุณวุฒิ หลังจากนั้นนำไปทดลองใช้ (Try out) กับวัยรุ่นที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับมัธยมศึกษาตอนต้นที่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 100 คน แล้วนำข้อมูลมาตรวจสอบและวิเคราะห์คุณภาพรายข้อ ด้วยวิธีการหาความสัมพันธ์ภายในของเครื่องมือทั้งฉบับ ด้วยวิธีการหาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างคะแนนรายข้อกับคะแนนรวม (Item-total correlation) การคัดเลือกใช้เกณฑ์ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างคะแนนรายข้อกับคะแนนรวม (Item-total correlation) มีค่าตั้งแต่ .20 ได้ข้อคำถามที่มีคุณภาพตามเกณฑ์จำนวน 8 ข้อ มีค่า Item-total correlation อยู่ระหว่าง .548 ถึง .703 จากนั้นค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบวัดทั้งฉบับโดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach Alpha's coefficient) ได้ค่าสัมประสิทธิ์ความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ .880 (รายละเอียดดูในภาคผนวก ข)

ตัวอย่างแบบวัดการรับรู้ความสามารถของตนด้านการเรียน

0. ฉันมั่นใจว่า ฉันสามารถอธิบายการบ้านให้เพื่อนฟังได้					
.....	.....	.....	.....	.....	.....
มั่นใจมากที่สุด	มั่นใจมาก	มั่นใจ ค่อนข้างมาก	มั่นใจค่อนข้าง น้อย	มั่นใจน้อย	มั่นใจน้อยที่สุด
00. ฉันมั่นใจว่า ฉันสามารถสอบผ่านวิชาต่างๆ ได้ตามเกณฑ์กำหนด					
.....	.....	.....	.....	.....	.....
มั่นใจมากที่สุด	มั่นใจมาก	มั่นใจ ค่อนข้างมาก	มั่นใจค่อนข้าง น้อย	มั่นใจน้อย	มั่นใจน้อยที่สุด

เกณฑ์การให้คะแนน ข้อความในแบบการวัดการรับรู้ความสามารถของตนด้านการเรียน เป็นข้อความทางบวกทั้งฉบับ เป็นคำตอบทั้ง 6 ตัวเลือก ผู้ตอบเลือกตอบได้เพียงข้อละ 1 คำตอบ โดยให้คะแนนตามลำดับดังนี้ “มั่นใจมากที่สุด” คะแนนเท่ากับ 6 คะแนน และลงมาตามลำดับจนถึง “มั่นใจน้อยที่สุด” คะแนนเท่ากับ 1 คะแนน โดยผู้ตอบที่ได้คะแนนสูงกว่า แสดงว่ามีการรับรู้ความสามารถของตนด้านการเรียนมากกว่าผู้ที่ได้คะแนนต่ำกว่า

#### 4. สัมพันธภาพกับครอบครัว (Family relationship)

ผู้วิจัยปรับปรุงแบบวัดสัมพันธภาพกับครอบครัว มาจากแบบวัดของ สมิต วุฒิสวัสดิ์ (2552) เป็นข้อคำถามเพื่อใช้วัดการแสดงออกถึงความผูกพันอันดีระหว่างสมาชิกในครอบครัวเป็นความเอาใจใส่ ผูกพัน ห่วงใยการแสดงความรักใคร่ระหว่างกันและกัน การให้ความช่วยเหลือเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ซึ่งกันและกัน การมีกิจกรรมร่วมกับบุคคลในครอบครัว ซึ่งอาจจะเป็นพ่อแม่ ผู้ปกครอง ญาติผู้ใหญ่คนอื่น เช่น ปู่ ย่า ตา ยาย ลุง ป้า น้า อา รวมทั้งการมีส่วนร่วมการแก้ปัญหาในครอบครัว และการใช้เวลาว่างในการทำกิจกรรมร่วมกัน การวัดสัมพันธภาพกับครอบครัว ลักษณะของข้อคำถามเป็นมาตราประเมินค่า (Rating scale) 6 ระดับตั้งแต่ “จริงที่สุด” ถึง “ไม่จริงเลย” แบบวัดนี้มีข้อคำถาม 20 ข้อ โดยผู้วิจัยได้นำแบบวัดดังกล่าวไปให้อาจารย์ที่ปรึกษาและผู้ทรงคุณวุฒิอีก 3 คน ตรวจสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหา (Content validity) และภาษาที่ใช้ให้สอดคล้องกับนิยามของตัวแปรสัมพันธภาพกับครอบครัว แล้วทำการปรับปรุงแก้ไขข้อคำถามตามคำแนะนำของผู้ทรงคุณวุฒิ หลังจากนั้นนำไปทดลองใช้ (Try out) กับวัยรุ่นที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับมัธยมศึกษาตอนต้นที่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 100 คน แล้วนำข้อมูลมาตรวจสอบและวิเคราะห์คุณภาพรายข้อด้วยวิธีการหาความสัมพันธ์ของเครื่องมือทั้งฉบับ ด้วยวิธีการหาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างคะแนนรายข้อกับคะแนนรวม (Item-total correlation) การคัดเลือกใช้เกณฑ์ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างคะแนนรายข้อกับคะแนนรวม (Item-total correlation) มีค่าตั้งแต่ .20 ได้ข้อคำถามที่มีคุณภาพตามเกณฑ์จำนวน 10 ข้อ มีค่า Item-total correlation อยู่ระหว่าง .582 ถึง .780 จากนั้นหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบวัดทั้งฉบับโดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach Alpha's coefficient) ได้ค่าสัมประสิทธิ์ความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ .891 (รายละเอียดดูในภาคผนวก ข)

ตัวอย่างแบบวัดสัมพันธภาพกับครอบครัว

0. ทุกคนในครอบครัวจันต่างช่วยเหลือกันและกัน					
.....	.....	.....	.....	.....	.....
จริงที่สุด	จริง	ค่อนข้างจริง	ค่อนข้างไม่จริง	ไม่จริง	ไม่จริงเลย
00. เมื่อมีบางสิ่งบางอย่างขัดแย้งกันในครอบครัว ทุกคนในครอบครัวจะพยายามหาทางพูดคุยกัน					
.....	.....	.....	.....	.....	.....
จริงที่สุด	จริง	ค่อนข้างจริง	ค่อนข้างไม่จริง	ไม่จริง	ไม่จริงเลย

เกณฑ์การให้คะแนน ข้อความในแบบวัดสัมพันธภาพกับครอบครัว เป็นข้อความทางบวก ทั้งฉบับ เป็นคำตอบ 6 ตัวเลือก ผู้ตอบเลือกตอบได้เพียงข้อละ 1 คำตอบ โดยให้คะแนนตามลำดับ ดังนี้ “จริงที่สุด” คะแนนเท่ากับ 6 คะแนน และลงมาตามลำดับจนถึง “ไม่จริงเลย” คะแนนเท่ากับ 1 คะแนน โดยผู้ตอบที่ได้คะแนนสูงกว่า แสดงว่ามีสัมพันธภาพกับครอบครัวที่ดีกว่าผู้ตอบที่ได้คะแนนต่ำกว่า

### 5. แบบอย่างพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ (Role model of cyberbullying)

ผู้วิจัยสร้างแบบวัดแบบอย่างพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ การสร้างข้อคำถามเพื่อใช้วัด เป็นการวัดระดับการรับรู้แบบอย่างของพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์จากบุคคลรอบตัว ได้แก่ บุคคลในครอบครัว ญาติ เพื่อน บุคคลที่มีชื่อเสียง หรือแบบอย่างจากสื่อต่างๆ ที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ ลักษณะของข้อคำถามเป็นมาตราประเมินค่า (Rating scale) 6 ระดับตั้งแต่ ตั้งแต่ “จริงที่สุด” ถึง “ไม่จริงเลย” แบบวัดนี้มีข้อคำถาม 15 ข้อ โดยผู้วิจัยได้นำแบบวัดดังกล่าวไปให้อาจารย์ที่ปรึกษาและผู้ทรงคุณวุฒิอีก 3 คน ตรวจสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหา (Content validity) และภาษาที่ใช้ให้สอดคล้องกับนิยามของตัวแปรแบบอย่างพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ แล้วทำการปรับปรุงแก้ไขข้อคำถามตามคำแนะนำของผู้ทรงคุณวุฒิ หลังจากนั้นนำไปทดลองใช้ (Try out) กับวัยรุ่นที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับมัธยมศึกษาตอนต้นที่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 100 คน แล้วนำข้อมูลมาตรวจสอบและวิเคราะห์คุณภาพรายข้อด้วยวิธีการหาความสอดคล้องภายในของเครื่องมือทั้งฉบับ ด้วยวิธีการหาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างคะแนนรายข้อกับคะแนนรวม (Item-total correlation) การคัดเลือกใช้เกณฑ์ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างคะแนนรายข้อกับคะแนนรวม

(Item-total correlation) มีค่าตั้งแต่ .20 ได้ข้อคำถามที่มีคุณภาพตามเกณฑ์จำนวน 10 ข้อ มีค่า Item-total correlation อยู่ระหว่าง .244 ถึง .669 จากนั้นหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบวัดทั้งฉบับโดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach Alpha's coefficient) ได้ค่าสัมประสิทธิ์ความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ .823 (รายละเอียดดูในภาคผนวก ข)

ตัวอย่างแบบอย่างพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์

0. ฉันเห็นว่าคนในครอบครัวต่อว่าคนที่ทำให้ไม่พอใจบนพื้นที่ออนไลน์ ด้วยคำหยาบคาย					
.....	.....	.....	.....	.....	.....
จริงที่สุด	จริง	ค่อนข้างจริง	ค่อนข้างไม่จริง	ไม่จริง	ไม่จริงเลย
00. ฉันเห็นไอศอลบนสื่อโซเชียล เรียกคนอื่นด้วยชื่อนายหรือนามสกุล					
.....	.....	.....	.....	.....	.....
จริงที่สุด	จริง	ค่อนข้างจริง	ค่อนข้างไม่จริง	ไม่จริง	ไม่จริงเลย

เกณฑ์การให้คะแนน ข้อความในแบบวัดแบบอย่างพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ เป็นข้อความทางบวกทั้งฉบับ เป็นคำตอบทั้ง 6 ตัวเลือก ผู้ตอบเลือกตอบได้เพียงข้อละ 1 คำตอบ โดยให้คะแนนตามลำดับดังนี้ “จริงที่สุด” คะแนนเท่ากับ 6 คะแนน และลงมาตามลำดับจนถึง “ไม่จริงเลย” คะแนนเท่ากับ 1 คะแนน ผู้ที่ได้คะแนนสูงกว่าแสดงว่าได้รับอิทธิพลจากแบบอย่างพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์มากกว่าผู้ที่ได้คะแนนต่ำกว่า

## 6. การรับรู้การรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ (Perception of cyberbullying)

ผู้วิจัยปรับปรุงแบบวัดการรับรู้การรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ การสร้างข้อคำถามเพื่อใช้วัด (ตัวแปร) ลักษณะของข้อคำถามเป็นมาตราประเมินค่า (Rating scale) 6 ระดับตั้งแต่ “จริงที่สุด” ถึง “ไม่จริงเลย” แบบวัดนี้มีข้อคำถาม 20 ข้อ โดยผู้วิจัยได้นำแบบวัดดังกล่าวไปให้อาจารย์ที่ปรึกษาและผู้ทรงคุณวุฒิอีก 3 คน ตรวจสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหา (Content validity) และภาษาที่ใช้ให้สอดคล้องกับนิยามของตัวแปรการรับรู้การรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ แล้วทำการปรับปรุงแก้ไขข้อคำถามตามคำแนะนำของผู้ทรงคุณวุฒิ หลังจากนั้นนำไปทดลองใช้ (Try out) กับวัยรุ่นที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับมัธยมศึกษาตอนต้นที่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 100 คน แล้วนำข้อมูลมาตรวจสอบและวิเคราะห์คุณภาพรายข้อด้วยวิธีการหาความสอดคล้องภายในของเครื่องมือทั้งฉบับ ด้วยวิธีการหาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างคะแนนรายข้อกับคะแนนรวม



(Item-total correlation) การคัดเลือกใช้เกณฑ์ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างคะแนนรายข้อกับคะแนนรวม (Item-total correlation) มีค่าตั้งแต่ .20 ได้ข้อคำถามที่มีคุณภาพตามเกณฑ์จำนวน 10 ข้อ มีค่า Item-total correlation อยู่ระหว่าง .352 ถึง .669 จากนั้นค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบวัดทั้งฉบับโดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach Alpha's coefficient) ได้ค่าสัมประสิทธิ์ความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ .848 (รายละเอียดดูในภาคผนวก ข)

ตัวอย่างแบบวัดการรับรู้การรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์

คำถาม	ระดับความเชื่อมั่นที่คิดว่ากระทำได้					
	จริงที่สุด	จริง	ค่อนข้างจริง	ค่อนข้างไม่จริง	ไม่จริง	ไม่จริงเลย
0. ฉันรู้ว่าการโพสต์ข้อความต่อเนื่องเมื่อมีปัญหาทะเลาะกับคนอื่น แสดงว่าปัญหานั้นยังไม่จบ และเพิ่มความเสี่ยงของปัญหาได้บนพื้นที่ออนไลน์						
00. ฉันรู้ว่าการส่งข้อความข่มขู่-คุกคามคนที่ฉันไม่ชอบได้บนพื้นที่ออนไลน์ เพื่อให้เขากลัว						

เกณฑ์การให้คะแนน ข้อความในแบบวัดการรับรู้พฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์เป็นข้อความทางบวกทั้งฉบับ เป็นคำตอบทั้ง 6 ตัวเลือก ผู้ตอบเลือกตอบได้เพียงข้อละ 1 คำตอบ โดยให้คะแนนตามลำดับดังนี้ “จริงที่สุด” คะแนนเท่ากับ 6 คะแนน และลงมาตามลำดับจนถึง “ไม่จริงเลย” คะแนนเท่ากับ 1 คะแนน โดย ” ผู้ที่ได้คะแนนสูงกว่าแสดงว่ามีระดับการรับรู้ที่ตนสามารถใช้สภาพพื้นที่ไซเบอร์ในการรังแกผู้อื่นได้สูงกว่าผู้ที่ได้คะแนนต่ำกว่า

## 7. ภูมิคุ้มกันทางจิตในการใช้พื้นที่ไซเบอร์ (Psychological immunity in cyberspace)

ผู้วิจัยปรับปรุงแบบวัดภูมิคุ้มกันทางจิตในการใช้พื้นที่ไซเบอร์ การสร้างข้อคำถามเพื่อใช้วัด (ตัวแปร) ลักษณะของข้อคำถามเป็นมาตราประเมินค่า (Rating scale) 6 ระดับตั้งแต่ตั้งแต่ “จริงที่สุด” ถึง “ไม่จริงเลย” แบบวัดนี้มีข้อคำถาม 33 ข้อ โดยผู้วิจัยได้นำแบบวัดดังกล่าวไปให้อาจารย์ที่ปรึกษาและผู้ทรงคุณวุฒิอีก 3 คน ตรวจสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหา (Content validity) และภาษาที่ใช้ให้สอดคล้องกับนิยามของตัวแปรภูมิคุ้มกันทางจิตในการใช้พื้นที่ไซเบอร์

แล้วทำการปรับปรุงแก้ไขข้อคำถามตามคำแนะนำของผู้ทรงคุณวุฒิ หลังจากนั้นนำไปทดลองใช้ (Try out) กับวัยรุ่นที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับมัธยมศึกษาตอนต้นที่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 100 คน แล้วนำข้อมูลมาตรวจสอบและวิเคราะห์คุณภาพรายด้วยวิธีการหาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างคะแนนรายข้อกับคะแนนรวม (Item-total correlation) การคัดเลือกใช้เกณฑ์ดังนี้ มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างคะแนนรายข้อกับคะแนนรวม ค่าตั้งแต่ .20 ขึ้นไป มีค่า Item-total correlation อยู่ระหว่าง .204 ถึง .420 จากนั้นหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบวัดทั้งฉบับโดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach Alpha's coefficient) ได้ค่าสัมประสิทธิ์ความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ .788 (รายละเอียดดูในภาคผนวก ข)

ตัวอย่างแบบวัดภูมิคุ้มกันทางจิตในการใช้พื้นที่ไซเบอร์

0. ฉันชอบเล่นเกมแบบการพนัน เพราะต้องการเสี่ยงดวง ในพื้นที่ออนไลน์					
.....	.....	.....	.....	.....	.....
จริงที่สุด	จริง	ค่อนข้างจริง	ค่อนข้างไม่จริง	ไม่จริง	ไม่จริงเลย
00. ฉันสามารถลด / ขจัดความเครียดที่เกิดขึ้นจากปัญหาในพื้นที่ออนไลน์ได้ด้วยตนเอง					
.....	.....	.....	.....	.....	.....
จริงที่สุด	จริง	ค่อนข้างจริง	ค่อนข้างไม่จริง	ไม่จริง	ไม่จริงเลย

เกณฑ์การให้คะแนน ข้อความในแบบวัดภูมิคุ้มกันทางจิตในการใช้พื้นที่ไซเบอร์ เป็นข้อความทั้งทางบวกและทางลบ คำตอบทั้ง 6 ตัวเลือก ผู้ตอบเลือกตอบได้เพียงข้อละ 1 คำตอบ โดยให้คะแนนตามลำดับดังนี้ ถ้าเป็นข้อความทางบวก “จริงที่สุด” คะแนนเท่ากับ 6 คะแนน และลงมาตามลำดับจนถึง “ไม่จริงเลย” คะแนนเท่ากับ 1 คะแนน และถ้าเป็นข้อความทางลบจะให้คะแนน ดังนี้ “ไม่จริงเลย” เท่ากับ 6 คะแนน และลงมาตามลำดับจนถึง “จริงที่สุด” เท่ากับ 1 คะแนน โดยผู้ตอบที่ได้คะแนนสูงกว่า แสดงว่ามีภูมิคุ้มกันทางจิตในการใช้พื้นที่ไซเบอร์สูงกว่าผู้ที่ได้คะแนนต่ำกว่า

#### 8. แบบสอบถามลักษณะทางชีวสังคมและภูมิหลังของวัยรุ่น

ตัวแปรภูมิหลัง ได้แก่ เพศ และระดับชั้น เป็นแบบสอบถามชนิดเลือกตอบ รายละเอียดตามภาคผนวก ก

## การหาคุณภาพเครื่องมือ

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้นำแบบวัดที่สร้างขึ้นมาทำการหาคุณภาพของเครื่องมือ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1. การตรวจสอบความเที่ยงตรงตามเนื้อหา (Content validity) ผู้วิจัยได้นำแบบวัดที่สร้างขึ้นเสนอต่อคณะกรรมการควบคุมปริญญาโท เพื่อขอคำแนะนำแก้ไข และนำแบบวัดที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ซึ่งเป็นผู้มีความรู้ความเข้าใจอย่างดีในเรื่องเนื้อหาของสิ่งที่ต้องการวัด ตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของแบบวัดว่ามีเนื้อหาครบถ้วนตามนิยามปฏิบัติการหรือไม่ โดยคัดเลือกข้อคำถามที่มีค่า IOC ตั้งแต่ .60 ขึ้นไป แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไขให้มีความเหมาะสมก่อนที่จะนำแบบวัดทั้งหมดไปทดลองใช้ (Try out)

2. การวิเคราะห์หาค่าอำนาจจำแนก (Discrimination) ผู้วิจัยนำแบบวัดแต่ละฉบับที่ได้หาความเที่ยงตรงแล้วไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่มีลักษณะเช่นเดียวหรือคล้ายคลึงกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 100 คน จากนั้นนำแบบวัดมาวิเคราะห์ค่าความสัมพันธ์ระหว่างคะแนนรายข้อกับคะแนนรวม (Item-total correlation) มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างคะแนนรายข้อกับคะแนนรวมค่าตั้งแต่ .20 ขึ้นไป

3. การหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) นำแบบวัดทุกฉบับไปหาค่าความเชื่อมั่นของแบบวัดโดยหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (Alpha -coefficient) ของครอนบาค (Cronbach)

## การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. เสนอขออนุญาตการทำวิจัยในมนุษย์ ต่อคณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณการวิจัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

2. นำหนังสือจากบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ถึงผู้อำนวยการโรงเรียนที่ใช้เป็นสถานที่เก็บข้อมูล เพื่อขออนุญาตเก็บข้อมูลงานวิจัย

3. ผู้วิจัยนำแบบวัดไปดำเนินการเก็บข้อมูลด้วยตนเอง โดยขอความร่วมมือจากเจ้าหน้าที่และอาจารย์ในโรงเรียน โดยมีรายละเอียดดังนี้

3.1 อธิบายวัตถุประสงค์ของการวิจัย และขอความร่วมมือในการเป็นกลุ่มตัวอย่าง พร้อมทั้งยืนยันกับนักเรียนว่า ข้อมูลทั้งหมดจะเป็นความลับและไม่มีผลกระทบต่อนักเรียนอย่างแน่นอน

3.2 ผู้วิจัยตรวจสอบความสมบูรณ์ของข้อมูลจากแบบวัดทุกฉบับ

### การจัดกระทำและวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลครั้งนี้ใช้ Multiple Regression Analysis ช่วยในการวิเคราะห์ข้อมูลดังต่อไปนี้

1. ข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับลักษณะของกลุ่มตัวอย่างและตัวแปร วิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าร้อยละ
2. การวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปร โดยใช้การหาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน (Pearson correlation coefficient) เพื่อทดสอบสมมติฐานการวิจัยข้อ 1
3. การวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณ (Multiple regression analysis) ด้วยวิธี Enter และ Stepwise เพื่อทดสอบสมมติฐานการวิจัยข้อ 2
4. การวิเคราะห์ความแปรปรวนสองทาง (Two-way ANOVA) เพื่อทดสอบในสมมติฐานข้อ 3



## บทที่ 4

### ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

#### การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่อง ปัจจัยทางจิตสังคมที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร มีจุดมุ่งหมายที่สำคัญ 3 ประการ คือ 1) เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยด้านจิตลักษณะเดิม ปัจจัยด้านลักษณะสถานการณ์ และปัจจัยด้านจิตลักษณะตามสถานการณ์ กับพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ 2) เพื่อทำนายพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ โดยใช้ปัจจัยด้านจิตลักษณะเดิม ปัจจัยด้านลักษณะสถานการณ์ และปัจจัยด้านจิตลักษณะตามสถานการณ์ในกลุ่มรวมและเมื่อจำแนกตาม เพศ และระดับชั้น และ 3) เพื่อหาวัยรุ่นกลุ่มเสี่ยงที่มีพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ โดยมีปัจจัยด้านจิตสังคมและภูมิหลังเป็นตัวแปรแบ่งกลุ่มย่อย คือ เพศ ระดับชั้น ในบทนี้จะได้เสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลโดยแบ่งออกเป็น 4 ส่วน โดยใช้ตารางประกอบคำบรรยาย ตามลำดับ ดังนี้

ส่วนที่ 1 ผลวิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้นจำแนกตามตัวแปรภูมิหลัง ได้แก่ เพศ ระดับชั้น โดยหาค่าร้อยละ

ส่วนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ของพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ กับปัจจัยด้านจิตลักษณะเดิม ได้แก่ การควบคุมอารมณ์ และการรับรู้ความสามารถของตนเองด้านการเรียน ปัจจัยด้านลักษณะสถานการณ์ ได้แก่ สัมพันธภาพกับครอบครัว และ แบบอย่างการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ และปัจจัยด้านจิตลักษณะตามสถานการณ์ ได้แก่ การรับรู้เกี่ยวกับพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ และภูมิคุ้มกันทางจิตในการใช้พื้นที่ไซเบอร์

ส่วนที่ 3 ผลการวิเคราะห์ความสามารถในการทำนายพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ในกลุ่มรวมและเมื่อจำแนกตามตัวแปรภูมิหลัง ได้แก่ เพศ และระดับชั้น โดยใช้ปัจจัยด้านจิตลักษณะเดิม ได้แก่ การควบคุมอารมณ์ และการรับรู้ความสามารถของตนเองด้านการเรียน ปัจจัยด้านลักษณะสถานการณ์ ได้แก่ สัมพันธภาพกับครอบครัว และ แบบอย่างการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ และปัจจัยด้านจิตลักษณะตามสถานการณ์ ได้แก่ การรับรู้เกี่ยวกับพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ และภูมิคุ้มกันทางจิตในการใช้พื้นที่ไซเบอร์

ส่วนที่ 4 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ เมื่อจำแนกตามตัวแปรภูมิหลัง ได้แก่ เพศ และ ระดับชั้น เพื่อหาวัยรุ่นกลุ่มเสี่ยง

### ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ส่วนที่ 1 ผู้วิจัยทำการวิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้นที่จำแนกตามตัวแปรภูมิหลังของวัยรุ่น ได้แก่ เพศ และระดับชั้น โดยการหาค่าร้อยละ ดังตารางต่อไปนี้

ตาราง 2 แสดงค่าร้อยละของวัยรุ่นที่จำแนกตามเพศ ระดับชั้น

ตัวแปรแบ่งกลุ่มย่อย	จำนวน(คน)	ร้อยละ
1. เพศ		
ชาย	146	48.7
หญิง	154	51.3
2. ระดับชั้นการศึกษา		
มัธยมศึกษาปีที่ 1	100	33.3
มัธยมศึกษาปีที่ 2	100	33.3
มัธยมศึกษาปีที่ 3	100	33.3
รวม	300	100

จากตาราง 2 พบว่างานวิจัยนี้มีกลุ่มตัวอย่างจำนวน 300 คน เป็นวัยรุ่นเพศชายมีจำนวน 146 คน คิดเป็นร้อยละ 48.7 ในขณะเดียวกันวัยรุ่นเพศหญิงมีจำนวน 154 คน คิดเป็นร้อยละ 51.3 โดยแบ่งเป็นกลุ่มระดับชั้น คือ มัธยมศึกษาปีที่ 1 มีจำนวน 100 คน คิดเป็นร้อยละ 33.3 มัธยมศึกษาปีที่ 2 มีจำนวน 100 คน คิดเป็นร้อยละ 33.3 และมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 100 คน คิดเป็นร้อยละ 33.3

ส่วนที่ 2 ผู้วิจัยทำการวิเคราะห์ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยด้านจิตลักษณะเดิม ได้แก่ การควบคุมอารมณ์ และการรับรู้ความสามารถของตนด้านการเรียน ปัจจัยด้านลักษณะสถานการณ์ ได้แก่ สัมพันธภาพกับครอบครัว และแบบอย่างการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ และปัจจัยด้านจิตลักษณะตามสถานการณ์ ได้แก่ การรับรู้พฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ และภูมิคุ้มกันทางจิตในการใช้พื้นที่ไซเบอร์โดยใช้สถิติค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของเพียร์สัน (Pearson's product moment correlation coefficient) พบผลการวิจัยดังตาราง 3

ตาราง 3 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของตัวแปรต่าง ๆ ในกลุ่มรวม

ตัวแปร	$\bar{X}$	S.D.	Emo	Aca	Fam	Model	Per	Immu
CB	1.483	.589	-.252**	-.037	-.035	.298**	.206**	-.168*
Emo	3.856	.719		.210*	.188*	-.420**	-.330**	.419**
Aca	3.549	.803			.317**	.016	.066	.252**
Fam	4.322	.896				-.048	.027	.161*
Model	2.450	.836					.440**	-.315**
Per	3.005	1.043						-.292**
Immu	4.259	.605						

n = 300, \*p < .05; \*\* p < .01

$\bar{X}$  = ค่าเฉลี่ย, S.D = ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน

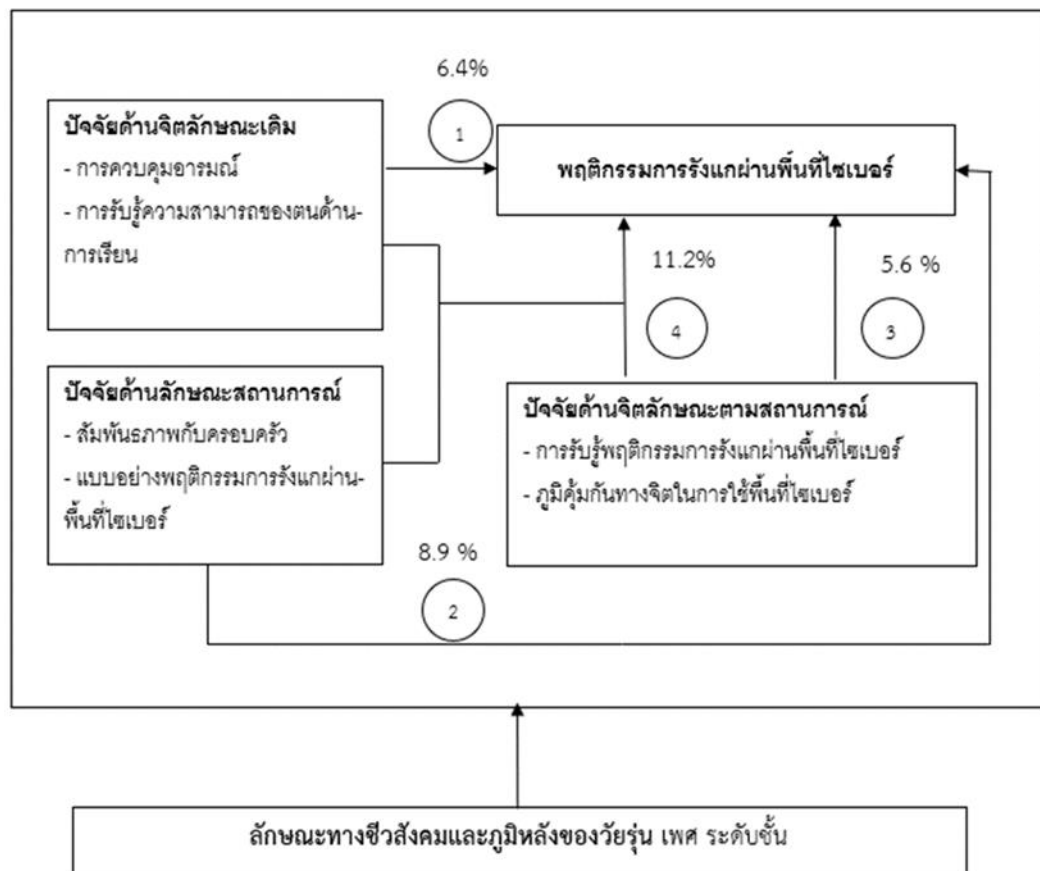
หมายเหตุ: CB หมายถึง พฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์, Emo หมายถึง การควบคุมอารมณ์, Aca หมายถึง ความสามารถของตนด้านการเรียน, Fam หมายถึง สัมพันธภาพกับครอบครัว, Model หมายถึง แบบอย่างพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์, Per หมายถึง การรับรู้การรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์, Immu หมายถึง ภูมิคุ้มกันทางจิตในการใช้พื้นที่ไซเบอร์

จากตาราง 3 ผลการวิเคราะห์ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปร พบว่า ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรในกลุ่มรวมกับพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์มีความสัมพันธ์ทั้งทางบวกและทางลบ โดยตัวแปร การควบคุมอารมณ์มีความสัมพันธ์ทางลบกับพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานครอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ 1.1 การรับรู้ความสามารถของตนด้านการเรียนไม่พบความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานครอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ซึ่งไม่สอดคล้องกับสมมติฐานที่ 1.2 สัมพันธภาพกับครอบครัวไม่พบความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานครอย่างมีนัยสำคัญทาง ซึ่งไม่สอดคล้องกับสมมติฐานที่ 1.3 แบบอย่างพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์มีความสัมพันธ์ทางบวกกับพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานครอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ 1.4

การรับรู้พฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์มีความสัมพันธ์ทางบวกกับพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานครอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ 1.5 ภูมิคุ้มกันทางจิตในการใช้พื้นที่ไซเบอร์มีความสัมพันธ์ทางลบกับพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ 1.6

ส่วนที่ 3 ผู้วิจัยวิเคราะห์ผลการทำนายพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ในกลุ่มรวม และเมื่อจำแนกตามตัวแปรภูมิหลัง ได้แก่ เพศ และระดับชั้น โดยใช้ปัจจัยด้านจิตลักษณะเดิม ได้แก่ การควบคุมอารมณ์ และ การรับรู้ความสามารถของตนด้านการเรียน ปัจจัยด้านลักษณะสถานการณ์ ได้แก่ สัมพันธภาพกับครอบครัว และ แบบอย่างการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ และปัจจัยด้านจิตลักษณะตามสถานการณ์ ได้แก่ การรับรู้เกี่ยวกับพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ และภูมิคุ้มกันทางจิตในการใช้พื้นที่ไซเบอร์โดยใช้สถิติวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณ (Multiple-Regression) แบบ Enter ปรากฏผลดังภาพต่อไปนี้





ภาพประกอบ 4 แสดงร้อยละการทำนายพฤติกรรมกรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์

จากภาพประกอบ 4 พบว่าปัจจัยด้านจิตลักษณะเดิม ปัจจัยด้านลักษณะสถานการณ์ ปัจจัยด้านจิตลักษณะตามสถานการณ์ สามารถร่วมกันทำนายพฤติกรรมกรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ได้ร้อยละ 11.2 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 2 เมื่อแยกแต่ละกลุ่มตัวแปรพบว่า ปัจจัยด้านจิตลักษณะเดิม ได้แก่ การควบคุมอารมณ์ และการรับรู้ความสามารถของตนเองด้านการเรียน สามารถร่วมกันทำนายพฤติกรรมกรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ได้ร้อยละ 6.4

ปัจจัยด้านสถานการณ์ ได้แก่ สัมพันธภาพกับครอบครัว และแบบอย่างการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์เรียน สามารถร่วมกันทำนายพฤติกรรมกรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ได้ร้อยละ 8.9

และปัจจัยด้านจิตสถานการณ์ ได้แก่ การรับรู้เกี่ยวกับพฤติกรรมกรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ และภูมิคุ้มกันทางจิตในการใช้พื้นที่ไซเบอร์สามารถร่วมกันทำนายพฤติกรรมกรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ได้ร้อยละ 5.6

จากนั้นผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ความสามารถในการทำนายแบบ Stepwise เพื่อหาตัวทำนายพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ โดยใช้ปัจจัยด้านจิต ปัจจัยด้านสถานการณ์ และปัจจัยด้านจิตสถานการณ์ในกลุ่มรวม และเมื่อจำแนกตามตัวแปรภูมิหลัง ได้แก่ เพศ และระดับชั้น ปรัชญาผลดังตาราง 3

ตาราง 4 ผลการทำนายพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ในกลุ่มรวมและเมื่อจำแนกตามตัวแปรภูมิหลัง ได้แก่ เพศ และระดับชั้น

จำแนกตัวแปรภูมิหลัง	จำนวนคน	ปัจจัยด้านจิตลักษณะเดิม (1-2)		ปัจจัยด้านลักษณะสถานการณ์ (3-4)		ปัจจัยด้านจิตลักษณะตามสถานการณ์ (5-6)		ตัวแปรทั้งหมด (1-6)				
		R <sup>2</sup> %	β	R <sup>2</sup> %	β	R <sup>2</sup> %	β	R <sup>2</sup> %	β			
รวม	300	6.4	-252	8.9	4	.298	5.6	5.6	.206, -.118	11.2	4.1	.233, -.153
ชาย	146	3.2	-.173	5.4	4	.233	5	5	.208	7.0	4	.233
หญิง	154	19.8	-.444	22.8	4	.471	6	6	-.304	32.1	4.1	.356, -.314
ม.1	100	11.4	-.329	13.8	4	.346	5	5	.250	20.7	1.4, 3	-.285, .257, .204
ม.2	100	13.7	-.368	20.0	4	.434	6	6	-.237	22.5	4	.434
ม.3	100	1.8	-	4.3	4	.202	5	5	.225	7.4	5	.225

หมายเหตุ ค่า Beta ทุกตัวมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 หรือน้อยกว่า

R<sup>2</sup>% = ค่าอำนาจในการทำนาย (Enter). Beta = ค่าสัมประสิทธิ์ถดถอยมาตรฐานของตัวแปร

ตัวแปรทำนาย:

- 1 = การควบคุมอารมณ์
- 2 = ความสามารถของตนเองด้านการเรียน
- 3 = สัมพันธภาพกับครอบครัว
- 4 = แบบอย่างพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์
- 5 = การรับรู้การรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์
- 6 = ภูมิคุ้มกันทางจิตในการใช้พื้นที่ไซเบอร์

จากตาราง 4 ผลการทำนายพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ในกลุ่มรวมโดยโดยใช้สถิติวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณ แบบ Stepwise ผลการวิเคราะห์พบว่าปัจจัยด้านจิตลักษณะ ได้แก่ การควบคุมอารมณ์ และการรับรู้ความสามารถของตนด้านการเรียน ปัจจัยด้านลักษณะสถานการณ์ ได้แก่ สัมพันธภาพกับครอบครัว และแบบอย่างการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ และปัจจัยด้านจิตลักษณะตามสถานการณ์ ได้แก่ การรับรู้เกี่ยวกับพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ และภูมิคุ้มกันทางจิตในการใช้พื้นที่ไซเบอร์ ผลการวิจัยพบว่าตัวแปรทั้งหมดสามารถทำนายพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ได้ร้อยละ 11.2 โดยตัวแปรที่สามารถทำนายพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์สูงสุด ได้แก่ แบบอย่างพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ ( $\beta = .233$ ) ตัวแปรที่สามารถทำนายพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์รองลงมา ได้แก่ การควบคุมอารมณ์ ( $\beta = -.153$ ) ตามลำดับ

ปัจจัยด้านจิตลักษณะเดิม สามารถทำนายพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ได้ ร้อยละ 6.4 ได้แก่ การควบคุมอารมณ์ ( $\beta = -.252$ ) ปัจจัยด้านลักษณะสถานการณ์ สามารถทำนายพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ได้ร้อยละ 8.9 ได้แก่ แบบอย่างพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ ( $\beta = .298$ ) ปัจจัยด้านจิตลักษณะตามสถานการณ์ ทำนายพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ได้ร้อยละ 5.6 ได้แก่ การรับรู้การรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ ( $\beta = .206$ ) และ ภูมิคุ้มกันทางจิตในการใช้พื้นที่ไซเบอร์ ( $\beta = -.118$ )

เมื่อพิจารณาพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ เมื่อจำแนกตามเพศ และระดับชั้น ผลการวิเคราะห์พบว่า ตัวแปรที่สามารถทำนายพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์เกือบทุกกลุ่มย่อย ได้เป็นอันดับแรก คือ แบบอย่างพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ สามารถทำนายได้ทั้งในกลุ่มเพศชาย เพศหญิง และระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ยกเว้นกลุ่มระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ตัวแปรที่สามารถทำนายเป็นอันดับแรก ได้แก่ การควบคุมอารมณ์ สำหรับตัวแปรที่สามารถทำนายพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์เป็นอันดับสองและอันดับสาม ได้แก่ แบบอย่างพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ และสัมพันธภาพครอบครัว ในกลุ่มเพศหญิง การควบคุมอารมณ์ เป็นตัวแปรที่สามารถทำนายพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์เป็นอันดับสอง สำหรับระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ตัวแปรที่สามารถทำนายพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ ได้แก่ การรับรู้การรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ เพียงตัวแปรเดียว

ส่วนที่ 4 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ เมื่อจำแนกตามตัวแปรภูมิภาคหลัง ได้แก่ เพศ และ ระดับชั้น เพื่อหาว่าวัยรุ่นกลุ่มเสี่ยง พบว่าในการเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ เมื่อจำแนกตามตัวแปรภูมิภาคหลัง ได้แก่ เพศ และ ระดับชั้น พบว่าไม่มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญ เมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์พบว่าในเพศชายสูงกว่าเพศหญิง และค่าเฉลี่ยพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ค่าเฉลี่ยพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์สูงที่สุด

ตาราง 5 การวิเคราะห์ความแปรปรวนสองทางของคะแนนพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ตามตัวแปร เพศ และระดับชั้นการศึกษา ที่แบ่งตามลักษณะทางชีวสังคมในกลุ่มย่อย เพื่อหาว่าวัยรุ่นกลุ่มเสี่ยง

กลุ่ม	SS	df	MS	F	Sig
เพศ	.085	1	.085	.244	.622
ระดับชั้นการศึกษา	.718	2	.356	1.030	.358
เพศ x ระดับชั้นการศึกษา	.751	2	.376	1.078	.342
ความคลาดเคลื่อน	102.460	294			
ผลรวม	763.759	300			

หมายเหตุ

SS = ค่าผลบวกยกกำลังสองของคะแนน, df = ชั้นของความอิสระ, MS = ค่าเฉลี่ยผลบวกยกกำลังสองของคะแนน, F = ค่าสถิติทดสอบที่ใช้พิจารณา, SE = ความคลาดเคลื่อนในการพยากรณ์

จากตาราง 5 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนสองทางในกลุ่มย่อยเพื่อหาว่าวัยรุ่นกลุ่มเสี่ยง พบว่าไม่มีปฏิสัมพันธ์ร่วมระหว่างตัวแปรเพศ และระดับชั้นที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ และยังพบว่าในการเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์เมื่อจำแนกตาม เพศ และระดับชั้นที่แตกต่างกัน พบว่าพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ไม่แตกต่างกัน ซึ่งไม่สอดคล้องกับสมมติฐานข้อที่ 3

## บทที่ 5

### สรุปผล อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

ในการวิจัยเรื่องปัจจัยทางจิตสังคมที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่โซเชียลของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร ผู้วิจัยได้มีการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามสมมติฐานเป็นหลัก ในบทสรุปและอภิปรายผลดังต่อไปนี้

#### ความมุ่งหมายของการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ตั้งความมุ่งหมายไว้ดังนี้

1. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยด้านจิตลักษณะเดิม ได้แก่ การควบคุมอารมณ์ และการรับรู้ความสามารถของตนด้านการเรียน ปัจจัยด้านลักษณะสถานการณ์ ได้แก่ สัมพันธภาพกับครอบครัว และ แบบอย่างการรังแกผ่านพื้นที่โซเชียล และปัจจัยด้านจิตลักษณะตามสถานการณ์ ได้แก่ การรับรู้การรังแกผ่านพื้นที่โซเชียล และภูมิคุ้มกันทางจิตในการใช้พื้นที่โซเชียล กับพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่โซเชียลของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร

2. เพื่อทำนายพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่โซเชียลของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร โดยใช้ปัจจัยปัจจัยด้านจิตลักษณะเดิม ได้แก่ การควบคุมอารมณ์ และการรับรู้ความสามารถของตนด้านการเรียน ปัจจัยด้านลักษณะสถานการณ์ ได้แก่ สัมพันธภาพกับครอบครัว และ แบบอย่างการรังแกผ่านพื้นที่โซเชียล และปัจจัยด้านจิตลักษณะตามสถานการณ์ ได้แก่ การรับรู้การรังแกผ่านพื้นที่โซเชียล และภูมิคุ้มกันทางจิตในการใช้พื้นที่โซเชียล ในกลุ่มรวมและเมื่อจำแนกตาม เพศ และระดับชั้น

3. เพื่อหาวัยรุ่น กลุ่มเสี่ยงที่มีพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่โซเชียลในกรุงเทพมหานคร เมื่อจำแนกตามเพศ และระดับชั้น

#### ขอบเขตของการวิจัย

##### ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ วัยรุ่นซึ่งเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ถึงมัธยมศึกษาปีที่ 3

##### กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนในโรงเรียนแห่งหนึ่งในกรุงเทพมหานคร ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 โดยมีการกำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้เกณฑ์ขนาดเหมาะสมและเพียงพอต่อการนำไปใช้วิเคราะห์สถิติถดถอยพหุคูณ ซึ่งอัตราส่วนระหว่างหน่วยตัวอย่างละจำนวนตัวแปร เป็น 20 ถึง 40 : 1 (Howell, 1994) โดยใช้การสุ่มแบบหยิบบลาทเพื่อเลือกโรงเรียนในสังกัดสำนักงาน

เขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 1 จากจำนวน 67 โรงเรียน เลือกมา 1 โรงเรียน และใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบชั้นภูมิ (Hair, Black, Babin, & Anderson, 2010) การวิจัยครั้งนี้จึงกำหนดกลุ่มตัวอย่างไว้ในเบื้องต้นจำนวน 300 คน

## ตัวแปรที่ศึกษา

### 1. ตัวแปรอิสระ มี 3 กลุ่ม ได้แก่

#### 1.1 กลุ่มปัจจัยด้านจิตลักษณะเดิม ประกอบด้วยตัวแปร

##### 1.1.1 การควบคุมอารมณ์ (Emotional Control)

##### 1.1.2 การรับรู้ความสามารถของตนด้านการเรียน (Academic self-efficacy)

#### 1.2 กลุ่มปัจจัยด้านลักษณะสถานการณ์

##### 1.2.1 สัมพันธภาพกับครอบครัว (Family relationship)

##### 1.2.2 แบบอย่างการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ (Role model of cyberbullying)

#### 1.3 กลุ่มปัจจัยด้านจิตลักษณะตามสถานการณ์ ประกอบด้วยตัวแปร

##### 1.3.1 การรับรู้เกี่ยวกับพฤติกรรมกรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ (Perception of cyberbullying)

##### 1.3.2 ภูมิคุ้มกันทางจิตในการใช้พื้นที่ไซเบอร์ (Psychological-immunity in cyberspace)

### 2. ตัวแปรตาม ได้แก่ พฤติกรรมกรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ (Cyberbullying behavior)

## เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือในงานวิจัยประกอบด้วยแบบสอบถามที่ทั้งหมด 8 ตอน โดยตอนที่ 1) แบบสอบถามข้อมูลภูมิหลังของวัยรุ่น ตอนที่ 2) แบบวัดพฤติกรรมกรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ ตอนที่ 3) แบบวัดการควบคุมอารมณ์ ตอนที่ 4) แบบวัดการรับรู้ความสามารถของตนด้านการเรียน ตอนที่ 5) แบบวัดวัดสัมพันธภาพกับครอบครัว ตอนที่ 6) แบบวัดแบบอย่างพฤติกรรมกรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ ตอนที่ 7) แบบวัดการรับรู้การรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ ตอนที่ 8) แบบสอบถามภูมิคุ้มกันทางจิตในการใช้พื้นที่ไซเบอร์ มีค่าความเชื่อมั่น (Cronbach's Alpha) ตั้งแต่ .763 - .890

### การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. เสนอขออนุญาตการทำวิจัยในมนุษย์ต่อคณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาการวิจัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

2. นำหนังสือจากบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ถึงผู้อำนวยการโรงเรียนที่ใช้เป็นสถานที่เก็บข้อมูล เพื่อขออนุญาตเก็บข้อมูลงานวิจัย

3. ผู้วิจัยนำแบบวัดไปดำเนินการเก็บข้อมูลด้วยตนเอง โดยขอความร่วมมือจากเจ้าหน้าที่และอาจารย์ในโรงเรียน โดยมีรายละเอียดดังนี้

3.1 อธิบายวัตถุประสงค์ของการวิจัย และขอความร่วมมือในการเป็นกลุ่มตัวอย่าง พร้อมทั้งยืนยันกับนักเรียนว่า ข้อมูลทั้งหมดจะเป็นความลับและไม่มีผลกระทบต่อนักเรียนอย่างแน่นอน

3.2 ผู้วิจัยตรวจสอบความสมบูรณ์ของข้อมูลจากแบบวัดทุกฉบับ

จากการที่ผู้วิจัยเก็บแบบสอบถามจากกลุ่มตัวอย่างวัยรุ่น ซึ่งศึกษาในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ถึงมัธยมศึกษาปีที่ 3 ระดับชั้นละ 100 ชุด กลุ่มตัวอย่างวัยรุ่นได้แบบสอบถามคืนมาทั้งหมด 300 ชุด คิดเป็นร้อยละ 100

### การจัดกระทำและวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลครั้งนี้ใช้ Multiple Regression Analysis ช่วยในการวิเคราะห์ข้อมูลดังต่อไปนี้

1. ข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับลักษณะของกลุ่มตัวอย่างและตัวแปร วิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าร้อยละ

2. การวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปร โดยใช้การหาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน (Pearson correlation coefficient) เพื่อทดสอบสมมติฐานการวิจัยข้อ 1

3. การวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณ (Multiple regression analysis) ด้วยวิธี Enter และ Stepwise เพื่อทดสอบสมมติฐานการวิจัยข้อ 2

4. การวิเคราะห์ความแปรปรวนสองทาง (Two-way ANOVA) เพื่อทดสอบในสมมติฐานข้อ 3

## สรุปผลการวิจัย

1. พบว่า การควบคุมอารมณ์ และภูมิคุ้มกันทางจิตในการใช้พื้นที่ไซเบอร์มีความสัมพันธ์ทางลบกับพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และ .05 ส่วนแบบอย่างพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ และการรับรู้การรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์มีความสัมพันธ์ทางบวกกับพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

2. พบว่าปัจจัยด้านจิตลักษณะเดิม ปัจจัยด้านลักษณะสถานการณ์ ปัจจัยด้านจิตลักษณะตามสถานการณ์ สามารถร่วมกันทำนายพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ในกลุ่มรวมได้ร้อยละ 11.2 ปัจจัยด้านลักษณะสถานการณ์ ได้แก่ สัมพันธภาพกับครอบครัว และ แบบอย่างการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ สามารถร่วมกันทำนายพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ได้ร้อยละ 8.9 ปัจจัยด้านจิตลักษณะเดิม ได้แก่ การควบคุมอารมณ์ และ การรับรู้ความสามารถของตนด้านการเรียน สามารถร่วมกันทำนายพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ได้ร้อยละ 6.4 และปัจจัยด้านจิตลักษณะตามสถานการณ์ ได้แก่ การรับรู้เกี่ยวกับพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ และภูมิคุ้มกันทางจิตในการใช้พื้นที่ไซเบอร์สามารถร่วมกันทำนายพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ได้ร้อยละ 5.6 โดยผลการทำนายพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ในกลุ่มรวม และกลุ่มย่อย เมื่อจำแนกตามตัวแปรภูมิหลัง ได้แก่ เพศ และระดับชั้น โดยใช้ปัจจัยด้านจิตลักษณะเดิม ปัจจัยด้านลักษณะสถานการณ์ และปัจจัยด้านจิตลักษณะตามสถานการณ์ พบว่า ตัวแปรปัจจัยด้านลักษณะสถานการณ์ที่สามารถทำนายพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ในเกือบทุกตัวแปรภูมิหลัง ได้แก่ แบบอย่างพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ สำหรับตัวแปรปัจจัยด้านจิตลักษณะเดิม ได้แก่ การควบคุมอารมณ์ สามารถทำนายพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ตัวแปรภูมิหลังเฉพาะเพศหญิง และระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ได้แก่ การควบคุมอารมณ์ และตัวแปรด้านจิตลักษณะตามสถานการณ์ สามารถทำนายพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ตัวแปรภูมิหลังเฉพาะระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 คือ สัมพันธภาพกับครอบครัว และปัจจัยด้านจิตลักษณะตามสถานการณ์ ได้แก่ การรับรู้การรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ ที่สามารถทำนายพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

3. ในการเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ เมื่อจำแนกตามตัวแปรภูมิหลัง ได้แก่ เพศ และ ระดับชั้น เพื่อหาว่าวัยรุ่นกลุ่มเสี่ยง พบว่าไม่มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญ เมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์



พบว่าในเพศชายสูงกว่าเพศหญิง และค่าเฉลี่ยพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ค่าเฉลี่ยพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์สูงสุด

### อภิปรายผลการวิจัย

การศึกษาวิจัยปัจจัยจิตสังคมที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร ซึ่งปัจจัยทางจิตสังคม ได้แก่ ปัจจัยด้านจิตลักษณะเดิม ปัจจัยด้านลักษณะสถานการณ์ และปัจจัยด้านจิตลักษณะตามสถานการณ์ กลุ่มแรกปัจจัยด้านจิตลักษณะมี 2 ตัวแปร ได้แก่ การควบคุมอารมณ์ และการรับรู้ความสามารถของตนด้านการเรียน กลุ่มที่สองปัจจัยด้านลักษณะสถานการณ์ ได้แก่ สัมพันธภาพกับครอบครัว และแบบอย่างการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ และกลุ่มที่สามปัจจัยด้านจิตลักษณะตามสถานการณ์ ได้แก่ การรับรู้เกี่ยวกับพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ และภูมิคุ้มกันทางจิตในการใช้พื้นที่ไซเบอร์ ส่วนตัวแปรตาม ได้แก่ พฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ โดยลักษณะทางชีวสังคม เป็นตัวแปรภูมิลักษณ์ของวัยรุ่น คือเพศ และระดับชั้น ซึ่งผู้วิจัยนำผลการวิจัยที่พบมาอภิปราย ต่อไปนี้

#### แบบอย่างการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์

ในการวิจัยนี้แบบอย่างการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์เป็นตัวแปรอันดับแรกที่สามารถทำนายพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ทั้งโดยรวม และเกือบทุกตัวแปรภูมิลักษณ์ ได้ทั้งเพศชายและหญิง และระดับชั้นการศึกษาในระดับมัธยมศึกษาปีที่ 2 และ มัธยมศึกษาปีที่ 1 ทั้งนี้เป็นเพราะแบบอย่างจากครอบครัว แบบอย่างจากเพื่อน และแบบอย่างจากสื่อ เป็นแบบอย่างที่มีความใกล้ชิดกับวัยรุ่น ซึ่งสามารถการรับรู้พฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์จากบุคคลรอบตัววัยรุ่นจึงได้รับอิทธิพลต่อพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ จากการศึกษาของ Bandura (2009) ได้อธิบายว่า พฤติกรรมเลียนแบบมาจากความต้องการภายในแต่ละบุคคลรวมถึงปัจจัยภายนอกที่ส่งเสริม เช่นครอบครัว เพื่อน และสื่อต่างๆ หากสื่อสามารถเสนอสิ่งที่สอดคล้องกับความต้องการก็จะแสดงพฤติกรรมตามเนื้อหาของสื่อ นั้น ทั้งนี้จะเห็นได้ว่าแบบอย่างพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์สามารถทำนายพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ เมื่อจำแนกตามระดับการศึกษาพบว่าวัยรุ่นในระดับการศึกษามัธยมศึกษาปีที่ 1 และ 2 เพราะวัยรุ่นจะถูกจูงใจด้วยสิ่งเร้าก่อนและการตอบสนองจะตามมาและยังเชื่ออีกว่าเป็นส่วนหนึ่งของพฤติกรรมที่ได้รับการอบรม สั่งสอน การสังเกตแบบอย่าง ทั้งในด้านพฤติกรรมติดต่อสื่อสารที่ถือเป็นอิทธิพลภายนอกมากกว่าความรู้สึภายในตัวบุคคล ซึ่งทฤษฎีการเรียนรู้ให้ความสนใจกับกระบวนการเชื่อมโยงระหว่างสิ่งเร้าและการตอบสนอง (Powell et al., 2016) วัยรุ่นจะเลียนแบบโดยเริ่มต้นจากบุคคลที่ใกล้ชิดที่สุด

แล้วค่อยๆห่างออกจากตัวตามพัฒนาการสังคม โดย Shaffer and Kipp (2013) ช่วงอายุ 12-15 ปี เป็นช่วงวัยรุ่นตอนต้นที่เพิ่งจะเริ่มเปลี่ยนแปลงเข้าสู่วัยรุ่น จึงยังมีพฤติกรรมค่อนข้างไปทางเด็ก การเปรียบเทียบตนเองกับผู้อื่นได้ชัดเจน และกำหนดบุคลิกของตนเองจากการเลียนแบบบุคคลอื่นในสังคม ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยก่อนหน้านี้ที่ว่า พบว่าแบบอย่างจากผู้ปกครองมีความสัมพันธ์กับการโจมตีและกลั่นแกล้งในวัยรุ่นผ่านพื้นที่ไซเบอร์ ความใกล้ชิดกับผู้ปกครองที่เข้ามาเกี่ยวข้องกับกิจกรรมทางออนไลน์ของวัยรุ่น เป็นแรงจูงใจให้วัยรุ่นมีส่วนร่วมในการโจมตีและกลั่นแกล้งผู้อื่นทางไซเบอร์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 (Shapka & Law, 2013) นอกจากนี้แบบอย่างจากครอบครัวแล้ว บุคคลที่วัยรุ่นใกล้ชิด คือ เพื่อน โดยแบบอย่างจากเพื่อนมีความสัมพันธ์ต่อพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของ Hinduja & Patchin (2013) พบข้อบ่งชี้ต่อพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ คือ การรับรู้พฤติกรรมจากเพื่อนที่มีพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 รวมถึงวัยรุ่นเชื่อว่าการลงโทษจากผู้ใหญ่จะทำให้วัยรุ่นแสดงพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์น้อยลง ทั้งนี้ การรับรู้ความสามารถทางสังคมและแรงสนับสนุนจากเพื่อน มีผลต่อการตัดสินใจทางสังคมในบทบาทของการเป็นผู้รังแก ผู้ถูกรังแก และการเป็นทั้งผู้รังแก/ผู้ถูกรังแก ในพื้นที่ไซเบอร์ ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษา García-Fernández, Félix, Alcaide, and Ortega-Ruiz (2018) พบว่า ผู้รังแกมีแรงสนับสนุนจากเพื่อนในระดับสูง และมีเป้าหมายที่จะแสดงพฤติกรรมรังแกผู้อื่นในระดับสูงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สำหรับผู้ถูกรังแก จะสัมพันธ์กับระดับการยอมรับจากเพื่อนในระดับต่ำ และผู้ที่เป็ทั้งผู้รังแก/ผู้ถูกรังแกจะสัมพันธ์กับระดับการยอมรับจากเพื่อนในระดับต่ำ แต่เป้าหมายที่จะแสดงพฤติกรรมรังแกผู้อื่นในระดับสูง รวมทั้งการรับรู้แบบอย่างจากสื่อในการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ ส่งผลต่อพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของ Lee and Wu (2018) พบว่าความสัมพันธ์ระหว่าง การเห็นแบบอย่างจากเพื่อนและมีประสบการณ์แบบอย่างพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ในสังคมออนไลน์ มีอิทธิพลต่อทัศนคติในการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์และการแสดงพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ดังนั้นการรับรู้และเลียนแบบตามแบบอย่างพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ ซึ่งได้แก่ แบบอย่างจากครอบครัว แบบอย่างจากเพื่อน และแบบอย่างจากสื่อ จึงส่งผลต่อพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์

### การควบคุมอารมณ์

ในการวิจัยนี้ การควบคุมอารมณ์เป็นตัวแปรอันดับที่สอง ซึ่งเป็นปัจจัยด้านจิตลักษณะเดิมที่สามารถทำนายพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ทั้งโดยรวม และในตัวแปร

ภูมิหลัง ได้แก่ ระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1 และเพศหญิง ทั้งนี้เป็นเพราะความสามารถในการรับรู้ อารมณ์ความรู้สึกของตนเองและผู้อื่น มีการตอบสนองความต้องการได้อย่างถูกต้องเหมาะสม มีการให้กำลังใจตนเองในการเผชิญอุปสรรคและข้อขัดแย้งต่างๆ การรู้จักจัดความเครียด และสามารถควบคุมอารมณ์ได้ในพื้นที่ไซเบอร์ เป็นปัจจัยด้านจิตที่เกี่ยวข้องของพฤติกรรม มีการศึกษาต่ออย่างลึกซึ้งและกว้างขวางเกี่ยวกับลักษณะทางจิตใจ เช่น บุคลิกภาพ แรงจูงใจ ทักษะสติปัญญา จิตลักษณะ ความฉลาดทางอารมณ์ เป็นต้น บุคลิกภาพและจิตใจด้านอื่นๆ ของบุคคล มีอิทธิพลสูงสุดต่อการแสดงพฤติกรรมของบุคคล (ดูเจเดียน พันธุมนาวิน, 2550) ทั้งนี้การควบคุมอารมณ์มีความสัมพันธ์ต่อพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ เพราะวัยรุ่น เป็นช่วงวัยที่เริ่มมีอิสระทางด้านอารมณ์ ซึ่งเป็นพฤติกรรมหนึ่งของการเป็นปัจเจกบุคคลของวัยรุ่น (Steinberg, 1990) ซึ่งตามพัฒนาการกลุ่มวัยรุ่นมีอารมณ์ที่ไม่พึงประสงค์ เช่น อารมณ์โกรธ เกลียด เคียด เสียใจ วิดตกังวล หรือหวาดกลัว สอดคล้องกับการศึกษาของ Hemphill et al. (2014) ได้ทำการศึกษาปัจจัยทำนายที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการรังแกและพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ พบว่าระดับการควบคุมอารมณ์สามารถทำนายพฤติกรรมการรังแกและพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 ทั้งนี้จากผลงานวิจัยพบว่าการควบคุมอารมณ์สามารถทำนายในกลุ่มเพศหญิงได้ถึงร้อยละ 30.7 ทั้งนี้เป็นการเปลี่ยนแปลงพัฒนาการทางกายที่ส่งผลให้วัยรุ่นหญิงมีการเจริญเติบโตอย่างรวดเร็วในช่วงระยะในช่วงอายุประมาณ 8-13ปี และจะใช้เวลา 2-2 ปีครึ่ง จึงจะเจริญเติบโตเต็มที่ ในช่วงอายุ 11-13 ปี โดยวัยรุ่นหญิงในช่วงระดับมัธยมศึกษาตอนต้นจะเห็นว่าวัยรุ่นสาวจะมีรูปร่างสูงใหญ่เป็นสาวน้อย แรกๆ ในขณะที่วัยรุ่นเพศชายยังมีการเปลี่ยนแปลงทางกายไม่ชัดเจน ส่งผลทำให้วัยรุ่นเพศหญิง สับสนและเป็นกังวลกับสภาพร่างกายเปลี่ยนไป จึงอาจเป็นผลต่อความรู้สึกในทางลบ และการควบคุมอารมณ์ ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของ Kowalski et al. (2014) พบว่าปรากฏการณ์การรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ในวัยรุ่นเพศหญิง แสดงพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ ในลักษณะของการกลั่นแกล้ง ใช้ความรุนแรงจู่โจมทางด้านจิตใจ โดยการนินทาว่าร้าย และสันนิษฐานว่าเป็น เพราะวัยรุ่นหญิงมีอารมณ์หึงหวงเพศตรงข้าม และมีความเครียดสูงกว่าวัยรุ่นเพศชาย ดังนั้นความสามารถในการควบคุมอารมณ์ของวัยรุ่นหญิงจึงมีความสำคัญต่อการแสดงพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์

จากผลวิจัยจะเห็นได้ว่าในกลุ่มรวม การควบคุมอารมณ์ ซึ่งเป็นจิตลักษณะเดิม หากไม่คงที่ก็จะทำให้อยู่ภายใต้อิทธิพลของลักษณะสถานการณ์ ได้แก่ แบบอย่างการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ ซึ่งสภาพแวดล้อมทางสังคมที่บุคคลกำลังเผชิญอยู่ในขณะนั้น จะเอื้ออำนวยให้เกิด

พฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ ซึ่งครอบครัว เพื่อน และสื่อมีอิทธิพลในการกระทำตามแบบอย่างของพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์

### สัมพันธภาพครอบครัว

ในการวิจัยนี้ สัมพันธภาพครอบครัวเป็นตัวแปรอันดับสาม ซึ่งเป็นปัจจัยด้านลักษณะสถานภาพที่สามารถทำนายพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ ในวัยรุ่นระดับการศึกษามัธยมศึกษาปีที่ 1 ทั้งนี้วัยรุ่นในช่วงนี้ ยังมีความใกล้ชิดกับครอบครัว และยังพึ่งพาผู้ปกครองเป็นบางส่วน แต่รูปแบบชีวิตประจำวันในยุคปัจจุบันที่เปลี่ยนไป ทำให้ผู้ปกครองมีเวลาใกล้ชิดเด็กน้อยลงแต่ใช้เวลาในอินเทอร์เน็ตร่วมกันมากขึ้น ซึ่งลักษณะการใช้อินเทอร์เน็ตของวัยรุ่นในปัจจุบัน มีแนวโน้มหลีกเลี่ยงความสัมพันธ์กับคนในครอบครัว เพราะให้ความสนใจกับบุคคลอื่นที่อยู่ในพื้นที่ไซเบอร์ ทำให้เกิดช่องว่างระหว่างคนในครอบครัว ความรักความผูกพันลดน้อยลง (นุชรี รัตนขวัญคำ, 2550) วัยรุ่นที่มีพัฒนาการเกี่ยวกับเอกลักษณ์ที่สมบูรณ์แบบส่วนใหญ่มีคุณลักษณะความสัมพันธ์ภายในครอบครัวแบบอบอุ่น ผู้ปกครองไม่บีบบังคับวัยรุ่นมากเกินไป และได้รับการกระตุ้นให้มีความเชื่อมั่นในตนเอง นอกจากนี้หากสัมพันธภาพกับครอบครัวไม่ดี ทำให้เกิดปัญหาในการสร้างข้อผูกมัด และในที่สุดทำให้เกิดความสับสนเกี่ยวกับเอกลักษณ์ (ธิดารัตน์ แยม นิม 2558; Grotevant; & Cooper. 1986; Campbell; Adams; & Dobson. 1984) ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของนันท์นัช สงศิริ (2553) ผลจากการศึกษาลักษณะส่วนความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล บริบทของครอบครัวและพฤติกรรมการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาและอาชีวศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร พบว่าสัมพันธภาพในครอบครัว ประสบการณ์การได้รับความรุนแรงในครอบครัว มีความสัมพันธ์ต่อพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ในมัธยมศึกษาปีที่ 1 ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของ Larrañaga, Yubero, Ovejero & Navarro (2016) เกี่ยวกับปัจจัยสัมพันธภาพกับครอบครัวที่ความสัมพันธ์ต่อพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ในนักเรียนชาวสเปนเกรด 7-10 จำนวน 813 คน พบว่านักเรียนผู้ตกเป็นเหยื่อจากการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ สัมพันธ์กับความรู้สึกโดดเดี่ยวในครอบครัว ( $r=.16$ ) และมีสัมพันธภาพกับครอบครัวในระดับน้อย ( $r=.18$ ) เมื่อทบทวนหลักฐานเชิงประจักษ์เกี่ยวกับงานศึกษาถึงบทบาทของพ่อแม่ต่อการป้องกันพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ของวัยรุ่น (Elsaesser, Russell, Ohannessian & Patton, 2017) ดังนั้นสัมพันธภาพที่อบอุ่นระหว่างพ่อแม่ที่มีต่อลูกวัยรุ่น การติดตามและควบคุมของพ่อแม่ในการใช้สื่อออนไลน์ของลูก สามารถป้องกันพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ได้

### การรับรู้การรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์

ในการวิจัยนี้ การรับรู้การรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์เป็นตัวแปรอันดับสี่ ซึ่งเป็นตัวแปรด้านจิตลักษณะตามสถานการณ์ ที่สามารถทำนายพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ในวัยรุ่นระดับมัธยมศึกษาปีที่ 3 ทั้งนี้เป็นเพราะวัยรุ่นช่วงวัยนี้จะมีอิสระมากขึ้น และสัมพันธ์ภาพกับเพื่อนที่ส่งอิทธิพลต่อพฤติกรรม เนื่องจากวัยรุ่นจะเลือกเข้าหาเพื่อนของตนมากกว่าพ่อแม่ และทำตามกลุ่มเพื่อน เพื่อความต้องการการยอมรับ ความคาดหวังจากพวกกลุ่มเพื่อนร่วมวัย รวมทั้งจากสภาพแวดล้อมในพื้นที่ไซเบอร์มีลักษณะเฉพาะที่ชัดเจน ทำให้การมีปฏิสัมพันธ์กันในโลกของความเป็นจริงและโลกไซเบอร์ย่อมมีความแตกต่างกัน ความเป็นนิรนามบนพื้นที่ไซเบอร์จึงทำให้วัยรุ่นสามารถสร้างตัวตนที่หลอกลวงขึ้นมาเพื่อตบตาคนอื่นได้ ซึ่งจะส่งผลให้วัยรุ่นสามารถถูกรานคนอื่นได้อย่างสาธารณะ การใช้สื่อในกลุ่มวัยรุ่นจึงมีแนวโน้มในการนำไปสู่ความรุนแรงเพิ่มขึ้น เพราะทำให้วัยรุ่นรู้สึกไม่ต้องระมัดระวังในการกระทำที่เกิดขึ้นในพื้นที่ไซเบอร์ ลักษณะของพื้นที่ไซเบอร์วัยรุ่นสามารถใช้เปิดเผยอะไรก็ได้ สามารถที่จะไปด่าทอต่อใครก็ได้โดยไม่ต้องสนใจว่าจะเกิดอะไรตามมา ซึ่งไม่เหมือนกับในโลกของความเป็นจริงที่จะต้องระวังตัวในการกระทำเหล่านี้ เพราะมีกรอบของกฎกติกา หากทำผิดก็จะได้รับการลงโทษ ซึ่งวัยรุ่นมีพฤติกรรมการใช้ชีวิตในพื้นที่ไซเบอร์เป็นระยะเวลาานาน เช่น การแชทในห้องสนทนา การส่งอีเมล การพูดคุยกันผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ ทำให้วัยรุ่นมีความเสี่ยงที่จะนำไปสู่การมีพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมผ่านพื้นที่ ไซเบอร์ได้ (Berson, Berson, & Ferron, 2002; Strom & Strom, 2005) ในบางครั้งวัยรุ่นเห็นความขัดแย้งและการวิวาทของวัยรุ่นในพื้นที่ไซเบอร์ ซึ่งเป็นประเด็นและทะเลาะวิวาทผ่านพื้นที่ไซเบอร์ และจบลงด้วยการใช้ความรุนแรงทางกายและความสัมพันธ์ปัญหาพฤติกรรมที่สำคัญตามความเข้มข้นของการใช้ชีวิตและการปะทะสังสรรค์ของวัยรุ่นในพื้นที่ไซเบอร์ นอกจากนี้ความขัดแย้งและการวิวาทอาจเริ่มจากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นนอกสื่อสังคม และเข้าไปขยายผลไปยังความขัดแย้งภายนอกพื้นที่ไซเบอร์ การใช้สภาพพื้นที่ไซเบอร์ในการรังแก เพราะสามารถกระทำที่เหยื่อหรือบุคคลรอบข้างของเหยื่อ ไม่สามารถรับรู้ได้ว่าใครเป็นผู้กระทำเป็นการกระทำบนพื้นที่ที่มีผู้รับชมจำนวนมากและแพร่กระจายไปทั่วโลก และสามารถดูเหตุการณ์นั้นซ้ำๆ ได้ตลอดจนกว่าจะมีการลบข้อมูล ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของณัฐรัชต์ สาเมาะ (2556) ศึกษาเกี่ยวกับการรับรู้ของเยาวชนต่อการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ ในแง่ของนิยามความหมาย รูปแบบสาเหตุ ผลกระทบ และวิธีการจัดการกับปัญหาการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ ได้กล่าวถึง บริบททางสังคมวัฒนธรรมที่ส่งผลต่อการรับรู้ของเยาวชนต่อการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ เยาวชนรับรู้ที่เกิดจากความ เป็นนิรนามของพื้นที่ไซเบอร์และเป็นผลที่ต่อเนื่องมาจากความรุนแรงที่เกิดขึ้นในพื้นที่จริง

ผลกระทบจากการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ก็จะส่งผลกระทบต่อทั้งในระดับบุคคล และระดับปฏิสัมพันธ์ทางสังคม ซึ่งบริบททางสังคมวัฒนธรรมที่ส่งผลต่อการรับรู้ประกอบด้วย กลุ่มเพื่อน การเข้าถึงสื่อออนไลน์ และประสบการณ์เกี่ยวกับความรุนแรงในอดีต ซึ่งประเด็น ที่น่าเป็นห่วงก็คือปัญหาเกี่ยวกับการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ถูกมองว่าเป็นเรื่องปกติธรรมดาในสายตาของเยาวชน และสอดคล้องกับการศึกษาของกัทยชนนี สิทธิชัย และ ถันยากร ตุดเกื้อ (2560) พบว่าเยาวชนส่วนใหญ่รู้จักและเข้าใจพฤติกรรมกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ในระดับดีมาก ทั้งการประสบกับตนเองและเห็นบุคคลอื่นปฏิบัติจนเป็นเรื่องปกติ โดยแบ่งออกเป็น 5 ด้าน ได้แก่ 1) การนิทาหรือคำทอผู้อื่น 2) การหมิ่นประมาทผู้อื่น 3) การแอบอ้างชื่อผู้อื่นในด้านลบ 4) การนำความลับที่เป็นข้อมูลส่วนตัวหรือข้อมูลของผู้อื่นไปเปิดเผย และ 5) การลบหรือบล็อกผู้อื่นบนโลกไซเบอร์ ดังนั้นเมื่อวัยรุ่นสำหรับวัยรุ่นระดับมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีงานศึกษาของ Hinduja & Patchin (2013) พบว่านักเรียนเกรด 8 มีความถี่ในการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์สูงสุด เมื่อเปรียบเทียบระหว่างนักเรียนเกรด 6-12 มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ดังนั้นเมื่อวัยรุ่นเชื่อมั่นว่าสภาพพื้นที่ไซเบอร์สามารถใช้รังแกผู้อื่นได้ จึงส่งผลกระทบต่อความถี่ในการแสดงพฤติกรรม

#### เพศ

จากการทดสอบสมมติฐานข้อที่ 3 การศึกษาความแตกต่างของค่าเฉลี่ยพฤติกรรมกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ เมื่อจำแนกตามตัวแปรภูมิหลัง ได้แก่ เพศ เพื่อหาว่าวัยรุ่นกลุ่มเสี่ยง จากการสมมติฐานพบว่าเพศชายและเพศหญิงมีพฤติกรรมกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ไม่มีความแตกต่างกัน แสดงว่าความแตกต่างทางสรีระร่างกายของเพศชายและหญิงไม่ส่งผลพฤติกรรมกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ ทั้งนี้เป็นเพราะการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตในยุคดิจิทัลไม่มีข้อจำกัดทางเพศ จากการศึกษาของ Notar et al. (2013) ได้อธิบายว่า พื้นที่ไซเบอร์มีลักษณะเฉพาะทางจิตวิทยา ในความยืดหยุ่นของเอกลักษณ์ (Identity Flexibility) ไร้ข้อจำกัดทางกายภาพ ต่างจากการรังแกแบบดั้งเดิม ซึ่งผลการวิจัยนี้สอดคล้องกับงานวิจัยของ Hinduja and Patchin (2013) ที่พบว่าเพศไม่สัมพันธ์กับพฤติกรรมกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ในสถานะผู้รังแก ทั้งนี้จากการศึกษาส่วนค่าคะแนนเฉลี่ยพฤติกรรมกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ในเพศชายสูงกว่าเพศหญิง ได้อธิบายว่าเพศชายมีลักษณะการใช้พื้นที่ไซเบอร์บ่อยกว่าเพศหญิง และมีความหลากหลายของช่องทางในการเข้าถึงพื้นที่ไซเบอร์

#### ระดับชั้น

จากการทดสอบสมมติฐานข้อที่ 3 การศึกษาความแตกต่างของค่าเฉลี่ยพฤติกรรมกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ เมื่อจำแนกตามตัวแปรภูมิหลัง ได้แก่ ระดับชั้นการศึกษา เพื่อหาว่าวัยรุ่นกลุ่มเสี่ยง จากการสมมติฐานพบว่าวัยรุ่นที่ศึกษาอยู่ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ถึง

มัธยมศึกษาปีที่ 3 มีพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ไม่มีความแตกต่างกัน ในพื้นที่ไซเบอร์ทุกคนมีสถานะที่เท่าเทียม ซึ่งไม่ต้องคำนึงถึงสถานะความแตกต่างของอายุ และระดับชั้นการศึกษา ดังนั้นการแสดงพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับความรุนแรงจึงสามารถเกิดขึ้นได้กับทุกคน และวัยรุ่นในระดับมัธยมศึกษาตอนต้นเป็นวัยที่มีความสนใจในการเปิดรับสื่อ ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษา Hinduja & Patchin (2013) พบว่านักเรียน เกรด 6 ถึง 12 มีความถี่ของพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์แตกต่างกัน โดยนักเรียนเกรด 6-8 พบว่ามีความถี่ในการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์สูงกว่านักเรียนเกรด 9-12 เมื่อเปรียบเทียบระหว่างกลุ่มตัวอย่างและกลุ่มประชากร มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

สรุปการวิจัยนี้ พบว่าปัจจัยที่สัมพันธ์กับพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ ได้แก่ ปัจจัยด้านจิตลักษณะเดิม ปัจจัยด้านลักษณะของสถานการณ์ และปัจจัยด้านจิตลักษณะตามสถานการณ์ โดยสามารถร่วมกันทำนายพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 เป็นเพราะได้ให้ความสำคัญกับปัจจัยทั้งภายในตัวบุคคลและภายนอกตัวบุคคลที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ ซึ่งปัจจัยเชิงเหตุของการเกิดพฤติกรรมนี้กำหนดโดยใช้แนวการวิเคราะห์สาเหตุของพฤติกรรมตามรูปแบบปฏิสัมพันธ์นิยม (Interactionism Model) (ดวงเดือน พันธุมนาวิน, 2541 อ้างถึงใน Magnusson & Endler, 1977) มาเป็นแนวทางเบื้องต้นในการกำหนดตัวแปรที่ศึกษาซึ่งจากการประมวลเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องพบว่าปัจจัยเชิงเหตุ สำคัญของพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ นอกจากนี้อาจได้ศึกษาลักษณะทางชีวสังคม ที่สำคัญบางประการของวัยรุ่น ได้แก่ เพศ และระดับชั้น เพื่อใช้เป็นตัวแปร ในการวิเคราะห์แบ่งกลุ่มย่อยในการเปรียบเทียบพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร ในกลุ่มรวม ปัจจัยด้านลักษณะของสถานการณ์ ได้แก่ แบบอย่างพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ และปัจจัยด้านจิตลักษณะเดิม ได้แก่ การควบคุมอารมณ์ สามารถทำนายพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ได้ แสดงให้เห็นว่าเป็นสาเหตุที่มาจากอิทธิพลร่วมระหว่างลักษณะทางสถานการณ์กับจิตลักษณะเดิม ซึ่งเป็นการปฏิสัมพันธ์แบบภายนอกระหว่างจิตลักษณะเดิมที่ติดตัวมากับสถานการณ์ที่บุคคลเผชิญอยู่ซึ่งส่งผลโดยตรงต่อพฤติกรรม (Magnusson & Endler, 1977) และปัจจัยจิตลักษณะตามสถานการณ์ ได้แก่ การรับรู้การรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ สามารถทำนายพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ซึ่งเมื่อเราได้ทราบถึงปัจจัยสาเหตุของพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร จะได้นำผลวิจัยมาประยุกต์ใช้ต่อไป เพื่อสร้างเป็นแนวทางป้องกันพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์

## ข้อเสนอแนะ

### ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลวิจัยไปใช้ครั้งต่อไป

1. จากผลการวิจัยทำให้ทราบว่า แบบอย่างพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ การควบคุมอารมณ์ เป็นตัวแปรสำคัญในการทำนายมีพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ของวัยรุ่น ดังนั้นควรมีการวิจัยเชิงทดลองโดยสร้างหลักสูตรการเลือกรับสื่อต่างๆ ที่เหมาะสมเพื่อส่งเสริมให้วัยรุ่นและครอบครัว มีพฤติกรรมการใช้พื้นที่ไซเบอร์อย่างเหมาะสม และป้องกันพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์รวมถึงการส่งเสริมกิจกรรมให้วัยรุ่นฝึกทักษะการควบคุมอารมณ์ และจัดการอารมณ์อย่างเหมาะสม เพื่อป้องกันพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ได้ โดยเฉพาะในกลุ่มเพศหญิง และวัยรุ่น ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

2. จากผลการวิจัยทำให้ทราบว่า ในกลุ่มวัยรุ่น ในระดับชั้นการศึกษามัธยมศึกษาปีที่ 3 ทำให้ทราบว่า การรับรู้การรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์สามารถทำนายพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ในกลุ่มนี้ได้ ดังนั้นจึงควรมีการทำวิจัยเชิงคุณภาพเพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงลึก เพื่อสร้างแบบฝึกอบรมลักษณะทางสังคมและลักษณะทางจิต โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาเป็นคู่มือการฝึกอบรมแก่วัยรุ่นให้มีการรับรู้ที่ถูกต้องตามกฎหมายและบรรทัดฐานทางสังคมและมีความเหมาะสมแก่วัยรุ่นต่อไป

3. จากผลการวิจัยทำให้ทราบถึงปัจจัยที่สัมพันธ์กับพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ในกลุ่มผู้รังแก ได้แก่ การควบคุมอารมณ์ แบบอย่างในการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ การรับรู้การรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ และภูมิคุ้มกันทางจิตในการใช้พื้นที่ไซเบอร์ ซึ่งการศึกษาครั้งต่อไปจึงควรทำการวิจัยในกลุ่มเหยื่อ และผู้สังเกตการณ์ด้วย เพื่อค้นหาตัวแปรที่สัมพันธ์กับสถานะที่แตกต่างในเหตุการณ์การรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์

### ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลวิจัยไปใช้

ผลการวิจัยนี้แสดงให้เห็นว่าตัวแปรปัจจัยด้านจิต ปัจจัยด้านสถานการณ์ และปัจจัยด้านจิตสถานการณ์ต่างส่งผลต่อพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ ดังนั้นข้อเสนอแนะเพื่อนำข้อมูลจากผลการวิจัยไปใช้ เพื่อให้เกิดการพัฒนาพฤติกรรมทางจิตสังคมที่เหมาะสมในวัยรุ่นที่มีการใช้พื้นที่ไซเบอร์ได้แก่ นำเสนอข้อมูลด้วยบทความ เอกสาร หรือการรายงานผลการวิจัยไปยังหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการศึกษา เพื่อให้โรงเรียนตระหนักถึงความสำคัญของเด็กในการป้องกันวัยรุ่นมีพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ โดยส่งเสริมกิจกรรมให้เด็กรู้จักการควบคุมอารมณ์ตนเอง และแสดงออกทางอารมณ์อย่างเหมาะสม เน้นให้ผู้ปกครองมีส่วนร่วมกับเด็ก รวมทั้งต้องร่วมกันป้องกันและสอดส่องตรวจตราเรื่องการรับสื่อต่างๆ ส่งเสริมให้เด็กมีการสร้างภูมิคุ้มกันในการใช้พื้นที่ไซเบอร์ต่อไป



## บรรณานุกรม

- Bandura, A. (1986). Social foundations of thought and action. *Englewood Cliffs, NJ, 1986.*
- Baldry, A. C., Farrington, D. P., & Sorrentino, A. (2015). "Am I at risk of cyberbullying"? A narrative review and conceptual framework for research on risk of cyberbullying and cybervictimization: The risk and needs assessment approach. *Aggression and Violent Behavior, 23*, 36-51.
- Bandura, A. (1986). Social foundations of thought and action. Englewood Cliffs, NJ, 1986.
- Bandura, A. (2001). Social cognitive theory and clinical psychology.
- Bandura, A. (2009). Social cognitive theory of mass communication Media effects (pp. 110-140): Routledge.
- Bem, D. J. (1972). Self-Perception Theory Development of self-perception theory was supported primarily by a grant from the National Science Foundation (GS 1452) awarded to the author during his tenure at Carnegie-Mellon University L. Berkowitz *Advances in Experimental Social Psychology* (Vol. 6, pp. 1-62): Academic Press.
- Beran, T., & Li, Q. (2008). The relationship between cyberbullying and school bullying. *The Journal of Student Wellbeing, 1*(2), 16-33.
- Berson, I. R., Berson, M. J., & Ferron, J. M. (2002). Emerging Risks of Violence in the Digital Age. *Journal of School Violence, 1*(2), 51-71.
- Campbell, E., Adams, G. R., & Dobson, W. R. (1984). Familial correlates of identity formation in late adolescence: A study of the predictive utility of connectedness and individuality in family relations. *Journal of youth and adolescence, 13*(6), 509-525.
- Campbell, M., Spears, B., Slee, P., Butler, D., & Kift, S. (2012). Victims' perceptions of traditional and cyberbullying, and the psychosocial correlates of their victimisation. *Emotional and Behavioural Difficulties, 17*(3-4), 389-401.
- Cappadocia, C. M., Craing, M. W., & Pepler, D. (2013). Cyberbullying: Prevalence,

- Stability, and Risk Factors During Adolescence. *Canadian Journal of School Psychology*, 28(2), 171-192.
- Dameron, C. M. (2015). *The Effects of Mindfulness Techniques on Empathy and Emotional Control*. (Graduate Psychology ). James Madison University, Virginia. (Educational Specialist ).
- Elsaesser, C., Russell, B., Ohannessian, C. M., & Patton, D. (2017). Parenting in a digital age: A review of parents' role in preventing adolescent cyberbullying. *Aggression and Violent Behavior*, 35, 62-72.
- Fanti, K. A., Demetriou, A. G., & Hawa, V. V. (2012). A longitudinal study of cyberbullying: Examining risk and protective factors. *European Journal of Developmental Psychology*, 9(2), 168-181.
- Finkenauer, C., Engels, R., & Baumeister, R. (2005). Parenting behaviour and adolescent behavioural and emotional problems: The role of self-control. *International Journal of Behavioral Development*, 29(1), 58-69.
- Fishbein, M. (2009). *An integrative model for behavioral prediction and its application to health promotion*.
- Garaigordobil, L. M., & Valderrey, V. M. (2016). Impact of Cyberprogram 2.0 on Different Types of School Violence and Aggressiveness. *Frontiers in psychology*, 7, 428.
- Garaigordobil, M., & Valderrey, V. M. (2018). Technological Resources to Prevent Cyberbullying During Adolescence: The Cyberprogram 2.0 Program and the Cooperative Cybereduca 2.0 Videogame. *Frontiers in psychology*, 9, 745-745.
- García-Fernández, C. M., Romera-Félix, E. M., Córdoba-Alcaide, F., & Ortega-Ruiz, R. (2018). Aggression and victimization: the perception of students and associated factors. *Electronic Journal of Research in Educational Psychology*, 16(2), 367-387.
- Gardella, J. H., Fisher, B. W., & Tolon, A. R. T. (2017). A Systematic Review and Meta-Analysis of Cyber-Victimization and Educational Outcomes for Adolescents. *Review of Educational Research*, 87(2), 283-308.
- Goldenberg, H., & Goldenberg, I. (2012). *Family Therapy: An Overview*: Cengage

Learning.

- Grading, P., Strohmeier, D., Schiller, M. E., Stefanek, E., & Spiel, C. (2012). Cyber-victimization and popularity in early adolescence: Stability and predictive associations. *European Journal of Developmental Psychology, 9*(2), 228-243.
- Grigg, D. W. (2010). Cyber-Aggression: Definition and Concept of Cyberbullying. *Australian Journal of Guidance and Counselling, 20*(2), 143-156.
- Grotberg, E. H. (1995). *A Guide to Promoting Resilience in Children: Strengthening the Human Spirit* The Hague. Portugal: Alabama Univ., Birmingham. Civitan International Research Center.
- Grotevant, H. D., Cooper, C. R., & Kramer, K. (1986). Exploration as a predictor of congruence in adolescents' career choices. *Journal of Vocational Behavior, 29*(2), 201-215.
- Guadix, M. G., Borrajo, E., & Almendros, C. (2016). Risky online behaviors among adolescents: Longitudinal relations among problematic Internet use, cyberbullying perpetration, and meeting strangers online. *Journal of behavioral addictions, 5*(1), 100-107.
- Guo, S. (2016). A meta-analysis of the predictors of cyberbullying perpetration and victimization. *Psychology in the Schools, 53*(4), 432-453.
- Hair, J. F., Black, B., Babin, B., & Anderson, R. E. (2010). *Multivariate Data Analysis 7th* Pearson Prentice Hall. Upper Saddle River, NJ.
- Hair, J. F., Black, W. C., Babin, B. J., & Anderson, R. E. (2010). *Multivariate data analysis (7th )*: Pearson
- Hale, L., & Guan, S. (2015). Screen time and sleep among school-aged children and adolescents: a systematic literature review. *Sleep medicine reviews, 21*, 50-58.
- Harris, M., & G.Butterworth. (2012). *Developmental Psychology: A Student's Handbook*: Taylor & Francis.
- Hemphill, S. A., & Heerde, J. A. (2014). Adolescent Predictors of Young Adult Cyberbullying Perpetration and Victimization Among Australian Youth. *Journal of Adolescent Health, 55*(4), 580-587.

- Hemphill, S. A., Tollit, M., Kotevski, A., & Heerde, J. A. (2014). Predictors of Traditional and Cyber-Bullying Victimization: A Longitudinal Study of Australian Secondary School Students. *Journal of Interpersonal Violence*, 30(15), 2567-2590.
- Hemphill, S. A., Tollit, M., Kotevski, A., & Heerde, J. A. (2015). Predictors of traditional and cyber-bullying victimization: A longitudinal study of Australian secondary school students. *Journal of Interpersonal Violence*, 30(15), 2567-2590.
- Hinduja, S., & Patchin, J. W. (2013). Social influences on cyberbullying behaviors among middle and high school students. *Journal of youth and adolescence*, 42(5), 711-722.
- Howell, N. M. (1994). The M word: Multicollinearity in multiple regression. *Social Work Research*.
- Howell, N. M. (1994). THE M-WORD - MULTICOLLINEARITY IN MULTIPLE-REGRESSION *Social Work Research* (Vol. 18).
- Huang, Y.-y., & Chou, C. (2010). An analysis of multiple factors of cyberbullying among junior high school students in Taiwan. *Computers in Human Behavior*, 26(6), 1581-1590.
- Hurlock, E. B. (2001). *Developmental psychology*: Tata McGraw-Hill Education.
- Johansson, A. E. E., Petrisko, M. A., & Chasens, E. R. (2016). Adolescent Sleep and the Impact of Technology Use Before Sleep on Daytime Function. *Journal of Pediatric Nursing*, 31(5), 498-504.
- Karuchit, W. (2016). NEGATIVE EFFECTS OF DIGITAL MEDIA ON THAI YOUNGSTERS: CASE STUDIES FROM THAILAND AND ABROAD *International Journal of Media and Information Literacy*, 1(2), 122-127.
- Kowalski, R. M., Giumetti, G. W., Schroeder, A. N., & Lattanner, M. R. (2014). Bullying in the digital age: A critical review and meta-analysis of cyberbullying research among youth. *Psychological bulletin*, 140(4), 1073.
- Larrañaga, E., Yubero, S., Ovejero, A., & Navarro, R. (2016). Loneliness, parent-child communication and cyberbullying victimization among Spanish youths. *Computers in Human Behavior*, 65, 1-8.

- Lee, Y. C., & Wu, W. L. (2018). Factors in cyber bullying: the attitude-social influence- efficacy model. *Anales De Psicología/Annals of Psychology*, 34(2), 324-331.
- Lemola, S., Perkinson-Gloor, N., Brand, S., Dewald-Kaufmann, J. F., & Grob, A. (2015). Adolescents' electronic media use at night, sleep disturbance, and depressive symptoms in the smartphone age. *Journal of youth and adolescence*, 44(2), 405-418.
- Lereya, S. T., Samara, M., & Wolke, D. (2013). Parenting behavior and the risk of becoming a victim and a bully/victim: A meta-analysis study. *Child Abuse & Neglect*, 37(12), 1091-1108.
- Lerner, J. S., Li, Y., Valdesolo, P., & Kassam, K. S. (2015). Emotion and Decision Making. *Annual Review of Psychology*, 66(1), 799-823.
- Liang, C., Shirley, H. S., & May, L. O. (2016). A meta-analysis of factors predicting cyberbullying perpetration and victimization: From the social cognitive and media effects approach. *new media & society*, 19(8), 1194-1213.
- Luthans, F., Avolio, B. J., Avey, J. B., & Norman, S. M. (2007). Positive psychological capital: Measurement and relationship with performance and satisfaction. *Personnel psychology*, 60(3), 541-572.
- Kowalski, R., M., & Limber, S. P. (2013). Psychological, Physical, and Academic Correlates of Cyberbullying and Traditional Bullying. *Journal of Adolescent Health*, 53(1, Supplement), S13-S20.
- MacDermott, S., Gullone, E., Allen, J., King, N., & Tonge, B. (2010). The Emotion Regulation Index for Children and Adolescents (ERICA): A Psychometric Investigation. *Journal of Psychopathology and Behavioral Assessment*, 32(3), 301-314.
- Magnusson, D., & Endler, N. S. (1977). *Personality at the crossroads: current issues in interactional psychology*: Lawrence Erlbaum Associates.
- McGuire, W. J. (1964). Inducing Resistance to Persuasion. Some Contemporary Approaches. C. C. Haaland and W. O. Kaelber (Eds.), *Self and Society*. An Anthology of Readings, Lexington, Mass. (Ginn Custom Publishing) 1981, pp. 192-

230.

- Mishna, F., Kassabri, M. K., Gadalla, T., & Daciuk, J. (2012). Risk factors for involvement in cyber bullying: Victims, bullies and bully–victims. *Children and Youth Services Review, 34*(1), 63-70.
- Muzamil, M., & Shah, G. (2016). Cyberbullying and Self-Perceptions of Students Associated with Their Academic Performance. *International Journal of Education and Development using Information and Communication Technology, 12*(3), 79-92.
- National Crime Prevention Council. (2017). Cyberbullying.  
<https://www.ncpc.org/resources/cyberbullying/>
- Nixon, C. L. (2014). Current perspectives: the impact of cyberbullying on adolescent health. *Adolescent health, medicine and therapeutics, 5*, 143-158.
- Notar, C. E., Padgett, S., & Roden, J. (2013). Cyberbullying: A review of the literature. *Universal Journal of Educational Research, 1*(1), 1-9.
- Olweus, D., Limber, S., & Mihalic, S. (1999). Blueprints for violence prevention: Bullying prevention program. Boulder: Institute of Behavioral Science, University of Colorado.
- Patchin, J. W., & Hinduja, S. (2006). Bullies Move Beyond the Schoolyard: A Preliminary Look at Cyberbullying. *Youth Violence and Juvenile Justice, 4*(2), 148-169.
- Patchin, J. W., & Hinduja, S. (2010). Cyberbullying and self-esteem. *Journal of school health, 80*(12), 614-621.
- Plotnik, R. (1996). *Personality Introduction to psychology (4th)*. Calif. Brooks/Cole.: Pacific Grove.
- Powell, R. A., Honey, P. L., & Symbaluk, D. G. (2016). *Introduction to learning and behavior: Cengage Learning*.
- Richter, M. (2010). *Risk behaviour in adolescence: Springer*.
- Rogers, C. R. (1996). *On Becoming a Person: A Therapist's View of Psychotherapy: Peter Smith Pub Incorporated*.
- Romera, E. M., Cano, J. J., Fernandez, C.-M. G., & Ruiz, R. O. (2016). Cyberbullying:

- competencia social, motivacion y relaciones entre iguales. *Comunicar*, 24(48), 71.
- Romero, A. N. R., Berrocal, P. F., Estrada, J. G. S., & Guajardo, J. G. (2017). Positive emotions, self-esteem, interpersonal relationships and social support as mediators between emotional intelligence and life satisfaction. *Journal of Behavior, Health & Social Issues*, 9(1), 1-6.
- Hinduja, S., & Patchin, J. W. (2010). Bullying, Cyberbullying, and Suicide. *Archives of Suicide Research*, 14(3), 206-221.
- Santrock, J. W. (2014). *Adolescence (15th ed., international student ed.)*: New York, NY : McGraw-Hill Education.
- Schutz, W. C., & Allen, V. L. (1966). The effects of a T-group laboratory on interpersonal behavior. *The Journal of Applied Behavioral Science*, 2(3), 265-286.
- Sekuler, R. (1994). *Perception (3rd ed. international ed.)*: New York : McGraw-Hill.
- Sekuler, R., & Blake, R. (1990). *Perception*: McGraw.
- Selkie, E. M., Fales, J. L., & Moreno, M. A. (2016). Cyberbullying Prevalence Among US Middle and High School–Aged Adolescents: A Systematic Review and Quality Assessment. *Journal of Adolescent Health*, 58(2), 125-133.
- Ševčíková, A., Macháčková, H., Wright, M. F., Dědková, L., & Černá, A. (2015). Social support seeking in relation to parental attachment and peer relationships among victims of cyberbullying. *Journal of Psychologists and Counsellors in Schools*, 25(2), 170-182.
- Shaffer, D. R. (2010). *Developmental psychology : childhood and adolescence (9th ed.)*: Belmont, Calif., : Wadsworth/Cengage Learning.
- Shaffer, D. R., & Kipp, K. (2013). *Developmental Psychology: Childhood and Adolescence*: Cengage Learning.
- Shapka, J. D., & Law, D. M. (2013). Does one size fit all? Ethnic differences in parenting behaviors and motivations for adolescent engagement in cyberbullying. *Journal of youth and adolescence*, 42(5), 723-738.
- Skinner, H., Steinhauer, P., & Sitarenios, G. (2000). *Family Assessment Measure (FAM)*

- and Process Model of Family Functioning. *Journal of Family Therapy*, 22(2), 190-210.
- Slonje, R., Smith, P. K., & Frisén, A. (2013). The nature of cyberbullying, and strategies for prevention. *Computers in Human Behavior*, 29(1), 26-32.
- Smith, P. K., Cowie, H., Olafsson, R. F., & Liefoghe, A. P. D. (2002). Definitions of Bullying: A Comparison of Terms Used, and Age and Gender Differences, in a Fourteen-Country International Comparison. *Child Development*, 73(4), 1119-1133.
- Stafford, M., Kuh, D. L., Gale, C. R., Mishra., G., & Richards, M. (2016). Parent-child relationships and offspring's positive mental wellbeing from adolescence to early older age. *The Journal of Positive Psychology*, 11(3), 326-337.
- Steinberg, L. (1990). Autonomy, conflict, and harmony in the family relationship.
- Sticca, F., Ruggier, S., Alsaker, F., & Perren, S. (2013). Longitudinal Risk Factors for Cyberbullying in Adolescence. *Journal of Community & Applied Social Psychology*, 23(1), 52-67.
- Strom, P. S., & Strom, R. D. (2005). When teens turn cyberbullies. *The Education Digest*, 71(4), 35.
- Suler, J. (2005). The online disinhibition effect. *International Journal of Applied Psychoanalytic Studies*, 2(2), 184-188.
- Tokunaga, R. S. (2010). Following you home from school: A critical review and synthesis of research on cyberbullying victimization. *Computers in Human Behavior*, 26(3), 277-287.
- Valdez, C. R., Lambert, S. F., & Lalongo, N. S. (2011). Identifying Patterns of Early Risk for Mental Health and Academic Problems in Adolescence: A Longitudinal Study of Urban Youth. *Child Psychiatry and Human Development*, 42(5), 521-538.
- Varjas, K., Meyers, J., & Hunt, H. M. (2006). Student Survey of Bullying Behavior – Revised 2 (SSBB-R2) null (Vol. null).
- Volk, A. A., V.Dane, A., & Marini, Z. A. (2014). What is bullying? A theoretical redefinition. *Developmental Review*, 34(4), 327-343.



- Willard, N. (2006). Cyberbullying and cyberthreats. Eugene, or: Center for safe and responsible internet use. Malaysian Journal of Youth Studies, 134.
- Wong, D. S. W., Chan, H. C., & Cheng, C. H. K. (2014). Cyberbullying perpetration and victimization among adolescents in Hong Kong. Children and Youth Services Review, 36(C), 133-140.
- Wright, M. F. (2015). Adolescents' cyber aggression perpetration and cyber victimization: the longitudinal associations with school functioning. Social Psychology of Education, 18(4), 653-666.
- กชนิภา นิลวงค์. (2560). ผลของโปรแกรมการให้คำปรึกษากลุ่มที่มีต่อการเสริมสร้างจิตลักษณะและภูมิคุ้มกันทางจิตของวัยรุ่น. ปริญญานิพนธ์ (ศศ.ม. (จิตวิทยาประยุกต์)) -- มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2560.
- กรมสุขภาพจิต. (2560). แบบทดสอบด้านสุขภาพจิตที่ผ่านการรับรองจากกรมสุขภาพจิต.  
<http://rajanukul.go.th/iqeq/index.php?mode=test&group=7>
- กระทรวงสาธารณสุข. (2559). องค์ความรู้การดำเนินงานดูแลสุขภาพวัยรุ่นแบบบูรณาการ สำหรับทีมผู้จัดการสุขภาพวัยรุ่น (Teen Manager) (พิมพ์ครั้งที่ 1). นนทบุรี สำนักส่งเสริมและพัฒนาสุขภาพจิต กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข.
- กลูกานต์ อภิวัฒน์ลังการ. (2557). พฤติกรรมเสี่ยงของวัยรุ่น. วารสารมนุษยนิเวศศาสตร์ ฉบับพิเศษ สาขาวิชามนุษยนิเวศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช เนื่องในโอกาสวันสถาปนามหาวิทยาลัยครบ 36 ปี 65-70.
- เกษตรชัย และหิม. (2557). ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนโรงเรียนเอกชนสอนศาสนาอิสลามในจังหวัดสงขลา. วารสารศรีนครินทรวิโรฒวิจัยและพัฒนา สาขามนุษย์และสังคมศาสตร์, 6(12), 14-30.
- คณาธิป ทองรวีวงศ์. (2558). มาตรการทางกฎหมายในการคุ้มครองสิทธิบุคคลจากการกลั่นแกล้งรังแกออนไลน์ซึ่งนำไปสู่การฆ่าตัวตาย: ศึกษากรณีกฎหมายความปลอดภัยไซเบอร์. การประชุมวิชาการระดับชาติ (E-Proceedings).
- งามตา วนินทานนท์. (2550). ดัชนีการมีภูมิคุ้มกันทางจิต: ที่มาและความหมายขององค์ประกอบสำคัญ. โรงแรมอลิเดย์ อินริสอร์ททีเรนท์ บีช ชะอำ จังหวัดเพชรบุรี:
- ณัฐวีณ์ สิทธิศิริอรอด. (2552). ปัจจัยเชิงเหตุและผลของการเรียนรู้ด้วยการนำตนเองของนิสิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

- ชาญวิทย์ พรนภดล. (2560). ความชุกและปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ในระดับชั้น ม.1-ม.3 . ผลการวิจัยขั้นต้น.
- ชาญวิทย์ พรนภดล, ศิริไชย หงษ์สงวนศรี, ณัฏฐา พิทยรัตน์เสถียร, ทรงภูมิ เบญญากร, คมสันต์ เกียรติรุ่งฤทธิ์, และ โชษิตา ภาวสุทธิไพศิฐ. (2557). คำแนะนำสำหรับผู้ปกครอง เรื่อง การใช้อินเทอร์เน็ตของเด็กและวัยรุ่น. กรุงเทพฯ: บริษัท มีเดียโซน พรินติ้ง จำกัด.
- ณัฐฐา วินิจนัยภาค. (2560). ทักษะคิดของเด็กและเยาวชนไทยต่อพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์. กรุงเทพฯ:
- ณัฐรัชต์ สาเมาะ, พิมพวัลย์ บุญมงคล, Timo T. Ojanen, รณภูมิ สามัคคีคารมย์, และ Thomas E. Guadamuz. (2557). Youth Perceptions on Cyberbullying (การรับรู้ของเยาวชนต่อการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์). วารสารพฤติกรรมศาสตร์เพื่อการพัฒนา, 6(1).
- ดวงเดือน พันธุมนาวิน. (2541). รูปแบบปฏิสัมพันธ์นิยม (Interactionism Model) เพื่อการวิจัยสาเหตุของพฤติกรรมและการพัฒนาพฤติกรรมมนุษย์. ทันตภิบาล, 10(2), 105-108.
- ดวงเดือน พันธุมนาวิน. (2550). รูปแบบทฤษฎีปฏิสัมพันธ์นิยม (Interactionism model) และแนวทางการตั้งสมมติฐาน ในการวิจัยสาขา จิตพฤติกรรมศาสตร์ในประเทศไทย. พัฒนาสังคม, 9(1), 85-117.
- ดวงเดือน พันธุมนาวิน. (2551). โครงสร้างของการมีภูมิคุ้มกันตนทางจิต การวิจัยและพัฒนาด้วยวิธีการวิเคราะห์องค์ประกอบ. วารสารจิตพฤติกรรมศาสตร์: ระบบพฤติกรรมไทย, 5(1), 49-77.
- ดวงเดือน พันธุมนาวิน, และ งามตา วนินทานนท์. (2551). การวิจัยเพื่อพัฒนาเครื่องมือวัด ทางจิตแบบพหุมิติด้านการมีภูมิคุ้มกันตน. กรุงเทพฯ:
- เตียวิไลย์ เยาวลักษณ์, พันธุมนาวิน ดวงเดือน, พันธุมนาวิน ดวงเดือน, และ วนินทานนท์ งามตา. (2561). ปัจจัยเชิงเหตุทางจิตและสังคมที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการสื่อสารอย่างเคารพสิทธิผ่านสื่อสังคมออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี. วารสารพฤติกรรมศาสตร์ (Warasan Phuettikammasat).
- ธิดารัตน์ แยมเนียม. (2558). ปัจจัยทางจิตสังคมที่สัมพันธ์กับเอกลักษณ์แห่งตนของวัยรุ่นตอนปลายและวัยรุ่นผู้ใหญ่ตอนต้น. (ปริญญาานิพนธ์ กศ.ม. (จิตวิทยาพัฒนาการ)). วิทยาลัยมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. , กรุงเทพฯ.
- นงลักษณ์ วิชัยรัมย์, จิณห์จุฑา ชัยเสนา ดาลลาส, ชนัดดา แนบเกษร, และ เวทิส ประทุมศร. (2560). ความสัมพันธ์ระหว่างการปรับตัวด้านจิตสังคมและการมองโลกทางบวกกับการรับรู้

- สมรรถนะแห่งตนในการควบคุมพฤติกรรมก้าวร้าวในวัยรุ่น. วารสารพยาบาลกระทรวงสาธารณสุข, 26(2), 65-75.
- นวลละอ อสุภาผล. (2527). ทฤษฎีบุคลิกภาพ. กรุงเทพฯ: ภาควิชาจิตวิทยา คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ (ประสานมิตร).
- นันทน์ สงศิริ. (2553). ลักษณะส่วนความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลบริบทของครอบครัวและ พฤติกรรมการรังแกกันผ่านโลกไซเบอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาและอาชีวศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร. (วิทยานิพนธ์หลักสูตรวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยมหิดล. (สาขาวิชาพัฒนาการมนุษย์).
- นิด้า โพล. (2560). ทศนคติของเด็กและเยาวชนไทยต่อพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ ซึ่งทำการสำรวจในเด็กและเยาวชนที่มีอายุไม่เกิน 25 ปี.  
<http://nidapoll.nida.ac.th/index.php?op=polls-detail&id=521>
- นุชรี รัตน์ขวัญคำ. (2550). รูปแบบการใช้สื่ออินเทอร์เน็ตของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร. (วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต. (คณะนิเทศศาสตร์ สาขานิเทศสารมณฑล).
- บุษยรัต รุ่งสาคร. (2553). การศึกษาผลกระทบของครอบครัวและการเห็นคุณค่าในตนเองที่มีต่อทัศนคติการชมเชยรังแกผ่านโลกไซเบอร์ของนักเรียนหญิงมัธยมศึกษาตอนปลาย เขตกรุงเทพมหานคร มหาวิทยาลัยมหิดล. (วิทยานิพนธ์หลักสูตรวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาพัฒนาการมนุษย์).
- บุหงา ชัยสุวรรณ, และ พรพรรณ ประจักษ์เนตร. (2561). พฤติกรรมการใช้สื่อใหม่ของวัยรุ่นอายุระหว่าง 10-19 ปี. วารสารการสื่อสารและการจัดการ นิด้า, 1(1).
- ประณต คำฉิม. (2549). จิตวิทยาวัยรุ่น. กรุงเทพฯ: คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ปรีชา วชิโคโต. (2532). จิตวิทยากับพฤติกรรมวัยรุ่น ปรีชา คัมภีร์ปกรณ์ จิตวิทยากับพฤติกรรมวัยรุ่น. นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- ปวีร์ศน์ กิจสุขจิต. (2559). ปัจจัยที่เป็นสาเหตุให้เกิดการรังแกกันในโรงเรียนมัธยมศึกษา ในกรุงเทพมหานคร ตามแนวทฤษฎีเรียนรู้ของโรนัลด์ แอล เอเคอร์. วารสารวิทยบริการ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์, 27(1), 72-80.
- ปองกมล สุรัตน์. (2553). พฤติกรรมการรังแกกันผ่านโลกไซเบอร์ของวัยรุ่น: กรณีศึกษานักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาและอาชีวศึกษาเขตกรุงเทพมหานคร. (หลักสูตรวิทยาศาสตร

- มหาบัณฑิต ). มหาวิทยาลัยมหิดล. (สาขาวิชาพัฒนาการมนุษย์).
- ปัญญาสมาพันธ์เพื่อการวิจัยความเห็นสาธารณะแห่งประเทศไทย. (2554). โครงการศึกษาการจัดการพฤติกรรมกรรมกรรรมแห่งรั้งแกผ่านโลกไซเบอร์ด้วยการมีส่วนร่วมของครอบครัว.
- นครปฐม:
- ผ่องพรรณ เกิดพิทักษ์. (2536). การปรับพฤติกรรมเบื้องต้น. กรุงเทพมหานคร:
- พนม เกตุมาน. (2550). พัฒนาการวัยรุ่น. ความรู้เรื่องโรคทางจิตเวชและปัญหาพฤติกรรม  
[http://www.psyclin.co.th/new\\_page\\_56.htm](http://www.psyclin.co.th/new_page_56.htm)
- พรรณทิพย์ ศิริวรรณบุญ. (2556). ทฤษฎีจิตวิทยาพัฒนาการ (6). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่ง  
 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ภัทรดา เขียมบุญญฤทธิ. (2560). การเสริมสร้างทักษะชีวิตในการใช้สื่อออนไลน์ของวัยรุ่นโดยใช้  
 การฝึกอบรมเชิงจิตวิทยา. ปรินญาณิพนธ์ (กศ.ม. (การวิจัยและพัฒนาศักยภาพมนุษย์)) --  
 มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2560.
- ภัทรพร เกษสังข์. (2550). การรวมเส้นตรงพหุ (Multicollinearity) กับการวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณ  
 (Multiple regression). วารสารการวัดผลการศึกษา ปีที่ 29, ฉบับที่ 85 (พ.ค.-ส.ค. 2550),  
 หน้า 13-18.
- ภูเบศร์ สมุทรจักร, และ และกุลทิพย์ ศาสตรระจุ. (2558). “เหวียง” และ “วิน” ออนไลน์ความขัดแย้ง  
 และการวิวาทในสื่อสังคมของวัยรุ่น ป. ว. อารี จำปากลาย, และกาญจนา ตั้งชลทิพย์ ความ  
 หลากหลายทางประชากรและสังคมในประเทศไทย ณ ปี 2558. นครปฐม: สถาบันวิจัย  
 ประชากรและสังคม มหาวิทยาลัยมหิดล.
- ยูนิเซฟ. (2559). การวิเคราะห์สถานการณ์เยาวชนและวัยรุ่นในประเทศไทย.  
[www.unicef.or.th/SitAnVideo2016/sitan\\_executive\\_summary.docx](http://www.unicef.or.th/SitAnVideo2016/sitan_executive_summary.docx)
- ฤทัยชนนี สิทธิชัย. (2560). พฤติกรรมกรรรมแห่งรั้งแกบนโลกไซเบอร์ของวัยรุ่น. ปัตตานี: คณะ  
 มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.
- ฤทัยชนนี สิทธิชัย, และ ธันยกร ตุดเกื้อ. (2558). รายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์พฤติกรรมกรรรมแห่งรั้งแกบน  
 โลกไซเบอร์ของวัยรุ่นในสามจังหวัดชายแดนใต้. ปัตตานี:
- วัฒนาวดี ศรีวัฒนพงศ์, และ พิมผกา ธานินพงศ์. (2558). สื่ออิเล็กทรอนิกส์และอินเทอร์เน็ตที่มีต่อ  
 พฤติกรรมกรรรมแห่งรั้งแกของนักเรียนในโรงเรียน เขตอำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่. วารสารการ  
 สื่อสารและการจัดการ นิต้า, 1(2), 128-144.
- วันวิสา สวีระศาสตร์. (2554). ปัจจัยเชิงสาเหตุด้านสถานการณ์ทางสังคม และการมีภูมิคุ้มกันทางจิต

ที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์และปลอดภัยของนักเรียนหญิง  
ระดับมัธยมศึกษาในโรงเรียนที่เข้าร่วมและไม่เข้าร่วมโครงการส่งเสริมการใช้อินเทอร์เน็ต  
อย่างสร้างสรรค์และปลอดภัย. ปรินญาณิพนธ์ (วท.ม. (การวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ประยุกต์))  
-- มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2554.

วิมลทิพย์ มุกสิกพันธ์, สุจินดา ย่องจีน, และ สาลินี จันท์เจริญ. (2554). โครงการศึกษาการจัดการ  
พฤติกรรมชมเฮงริงแกผ่านโลกไซเบอร์ด้วยการมีส่วนร่วมของครอบครัว. กรุงเทพฯ:

วิมลทิพย์ มุกสิกพันธ์. (2559). เปิดปม Cyberbullying ปัญหาเด็กยุคไซเบอร์.

<https://www.digitalagemag.com /cyberbullying>

วิมลทิพย์ มุกสิกพันธ์, ศิวพร ปกป้อง, นันทนัช สงศิริ, และ ปองกมล สุรัตน์. (2552). พฤติกรรมการชม  
เฮงริงแกผ่านโลกไซเบอร์ของเยาวชนไทยในเขตกรุงเทพมหานคร.

วิลาวัลย์ ดาราฉาย. (2554). ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการรับรู้ความสามารถของตนด้านการเรียนของ  
นักเรียนช่วงชั้นที่ 2-3. (บัณฑิตวิทยาลัย ). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ. (สาร  
นิพนธ์ กศ.ม. (จิตวิทยาพัฒนาการ)).

วุฒินี กมลภักทราภรณ์. (2546). กรอบความเป็นส่วนตัว ความขัดแย้ง และสัมพันธภาพระหว่างบิดา  
มารดาที่บุตรวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร. ปรินญาณิพนธ์ (กศ.ม. (จิตวิทยาพัฒนาการ)) --  
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2546.

ศรีเรือน แก้วกังวาล. (2549). จิตวิทยาพัฒนาการชีวิตทุกช่วงวัย: วัยรุ่น-วัยสูงอายุ. เล่ม 2:  
สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

ศิวพร ปกป้อง, และ วิมลทิพย์ มุกสิกพันธ์. (2553). ปัจจัยที่มีผลต่อทัศนคติและพฤติกรรมการกระทำ  
ความรุนแรงทั้งทางกายภาพและการชมเฮงริงแกผ่านโลกไซเบอร์ของเยาวชนไทย.  
กรุงเทพฯ:

ศุภกานดา จรดล. (2559). การศึกษาคุณลักษณะทางจิตวิทยาของวัยรุ่นไทย ในการเป็นประชาคม  
อาเซียน. ปรินญาณิพนธ์ (กศ.ม. (การวิจัยและพัฒนาศักยภาพมนุษย์)) -- มหาวิทยาลัยศรี  
นครินทรวิโรฒ, 2559.

สมิธ วุฒิสวัสดิ์. (2552). การศึกษาสัมพันธภาพในครอบครัวของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 โรงเรียนปัญจ  
ทรัพย์ดินแดง. (บัณฑิตวิทยาลัย ). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ. (สารนิพนธ์  
กศ.ม. (จิตวิทยาแนะแนว)).

สำนักงานสถิติแห่งชาติ. (2560). สรุปผลที่สำคัญสำรวจการมี การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการ  
สื่อสารในครัวเรือน พ.ศ. 2560.

[http://www.nso.go.th/sites/2014/DocLib13/%E0%B8%94%E0%B9%89%E0%B8%B2%E0%B8%99ICT/%E0%B9%80%E0%B8%97%E0%B8%84%E0%B9%82%E0%B8%99%E0%B9%82%E0%B8%A5%E0%B8%A2%E0%B8%B5%E0%B9%83%E0%B8%99%E0%B8%84%E0%B8%A3%E0%B8%B1%E0%B8%A7%E0%B9%80%E0%B8%A3%E0%B8%B7%E0%B8%AD%E0%B8%99/2560/FullReportICT\\_60.pdf](http://www.nso.go.th/sites/2014/DocLib13/%E0%B8%94%E0%B9%89%E0%B8%B2%E0%B8%99ICT/%E0%B9%80%E0%B8%97%E0%B8%84%E0%B9%82%E0%B8%99%E0%B9%82%E0%B8%A5%E0%B8%A2%E0%B8%B5%E0%B9%83%E0%B8%99%E0%B8%84%E0%B8%A3%E0%B8%B1%E0%B8%A7%E0%B9%80%E0%B8%A3%E0%B8%B7%E0%B8%AD%E0%B8%99/2560/FullReportICT_60.pdf)

สุภักดิ์ ธนมิตร. (2560). รูปแบบการสื่อสารในครอบครัวที่ส่งผลต่อทักษะชีวิตของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนในเขตกรุงเทพมหานคร. ปรินญาณิพนธ์ (กศ.ม. (จิตวิทยาพัฒนาการ)) -- มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2560.

สุมาลย์ คำหว่าน. (2543). การลดพฤติกรรมก้าวร้าวโดยเทคนิคตัวแบบและการเสริมแรงทางสังคมกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6. (วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยขอนแก่น, ขอนแก่น. (สาขาจิตวิทยาการศึกษา).

สุมาลี สวยศอาด. (2550). ปัจจัยทางจิตสังคมที่เกี่ยวข้องกับความพร้อมในการมีพฤติกรรมเสี่ยงทางเพศของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในกรุงเทพมหานคร. ปรินญาณิพนธ์ (วท.ม. (การวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ประยุกต์)) -- มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2550.

สุรางค์ เชื้ออณิชากร (Producer). (2550). พัฒนาการวัยรุ่น. [เอกสารประกอบการเรียน] [http://www.elnurse.ssru.ac.th/surang\\_ch/pluginfile.php/201/block\\_html/content/%E0%B8%9E%E0%B8%B1%E0%B8%92%E0%B8%99%E0%B8%B2%E0%B8%81%E0%B8%B2%E0%B8%A3%E0%B8%A7%E0%B8%B1%E0%B8%A2%E0%B8%A3%E0%B8%B8%E0%B9%88%E0%B8%99.pdf](http://www.elnurse.ssru.ac.th/surang_ch/pluginfile.php/201/block_html/content/%E0%B8%9E%E0%B8%B1%E0%B8%92%E0%B8%99%E0%B8%B2%E0%B8%81%E0%B8%B2%E0%B8%A3%E0%B8%A7%E0%B8%B1%E0%B8%A2%E0%B8%A3%E0%B8%B8%E0%B9%88%E0%B8%99.pdf)

อภิชัย พันธเสน. (2551). การวิจัยและพัฒนาเพื่อขับเคลื่อนเศรษฐกิจพอเพียง กรุงเทพฯ: ศูนย์ส่งเสริมและพัฒนาพลังแผ่นดินเชิงคุณธรรม (ศูนย์คุณธรรม).

อมรทิพย์ อมราภิบาล. (2559). เหยื่อการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ในกลุ่มเยาวชน: ปัจจัยเสี่ยงผลกระทบต่อสุขภาพจิต และการปรึกษาบุคคลที่สาม. วารสารวิทยาการวิจัยและวิทยาการปัญญา, 14(1), 59-73.

อรพินทร์ ชูชม, สุภาพร ธนะชานันท์, และ ทศนา ทองภักดี. (2555). ปัจจัยเชิงเหตุและผลของภูมิคุ้มกันทางจิตของเยาวชน. วารสารพฤติกรรมศาสตร์เพื่อการพัฒนา, 18(2), 1-12.









ภาคผนวก ก  
เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย

## แบบสอบถามข้อมูลทั่วไป

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับข้อมูลของตนเองมากที่สุด

### 1. ขณะนี้กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้น

 ม. 1

 ม. 2

 ม. 3

### 2. ปีเกิด (พ.ศ.) .....

### 3. เพศ (ตามที่คุณตอบเรียกตนเอง).....

### 4. ผลการเรียนเฉลี่ยสะสม.....

### 5. ใช้อินเทอร์เน็ตผ่านอุปกรณ์อะไรบ้าง (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

 โทรศัพท์มือถือ       คอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ

 คอมพิวเตอร์พกพา       อื่น ๆ โปรดระบุ  
.....

 แท็บเล็ต

### 6. ระยะเวลาการใช้อินเทอร์เน็ตต่อวัน

 ไม่ได้ใช้เลย       มากกว่า 2 ชั่วโมง –  
4 ชั่วโมง

 น้อยกว่า 1 ชั่วโมง       4 ชั่วโมง - 8 ชั่วโมง

 1-2 ชั่วโมง       มากกว่า 8 ชั่วโมง

**ตอนที่ 2 แบบสอบถามประสบการณ์ออนไลน์ต่างๆ ของตนเอง**

**คำชี้แจง** โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง  ซึ่งตรงกับประสบการณ์ออนไลน์ต่างๆ ของตนเองมากที่สุด ในระยะ 1 เดือนที่ผ่านมา (จำนวน 18 ข้อ)

1. ฉันเคยใช้ข้อความหยาบคายต่อว่าคนอื่นผ่านพื้นที่ออนไลน์

- |                       |                                      |                                       |  |  |                              |
|-----------------------|--------------------------------------|---------------------------------------|--|--|------------------------------|
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/>                | <input type="radio"/>                 | <input type="radio"/>                  | <input type="radio"/>                            | <input type="radio"/>        |
| ไม่เคย<br>ทำเลย       | น้อยครั้ง<br>1-2 ครั้ง ใน 1<br>เดือน | นานๆ ครั้ง<br>3-4 ครั้ง ใน 1<br>เดือน | บ่อยครั้ง<br>1-2 ครั้ง<br>ใน 1 สัปดาห์ | ทำค่อนข้าง<br>ประจำ<br>3-4 ครั้ง<br>ใน 1 สัปดาห์ | ทำเป็นประจำ<br>ทำเกือบทุกวัน |

2. ฉันเคยเผยแพร่เรื่องราวเกี่ยวกับคนอื่นในพื้นที่ออนไลน์ เพื่อให้เขาเสียหาย

- |                       |                                      |                                      |  |  |                              |
|-----------------------|--------------------------------------|--------------------------------------|--|--|------------------------------|
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/>                | <input type="radio"/>                | <input type="radio"/>                  | <input type="radio"/>                            | <input type="radio"/>        |
| ไม่เคย<br>ทำเลย       | น้อยครั้ง<br>1-2 ครั้ง ใน 1<br>เดือน | น้อยครั้ง<br>1-2 ครั้ง ใน 1<br>เดือน | บ่อยครั้ง<br>1-2 ครั้ง<br>ใน 1 สัปดาห์ | ทำค่อนข้าง<br>ประจำ<br>3-4 ครั้ง<br>ใน 1 อาทิตย์ | ทำเป็นประจำ<br>ทำเกือบทุกวัน |



### ตอนที่ 3 แบบสอบถามการรับรู้อารมณ์ของตนเอง

**คำชี้แจง** โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับลักษณะการรับรู้อารมณ์ของตนเองมากที่สุด (จำนวน 10 ข้อ)

1. ฉันมักใช้ถ้อยคำแสดงความรู้สึกโกรธ เมื่อมีใครแสดงความคิดเห็นขัดแย้งกับฉัน

.....

จริงที่สุด	จริง	ค่อนข้างจริง	ค่อนข้างไม่จริง	ไม่จริง	ไม่จริงเลย
		จริง	ไม่จริง		

2. เมื่อไม่ได้ในสิ่งที่ต้องการฉันจะรู้สึกเสียใจอย่างง่าย

.....

จริงที่สุด	จริง	ค่อนข้างจริง	ค่อนข้างไม่จริง	ไม่จริง	ไม่จริงเลย
		จริง	ไม่จริง		

3. เมื่อฉันขอความช่วยเหลือจากคนอื่น แต่ไม่ได้รับความช่วยเหลือ ฉันจะแสดงท่าทีโกรธมาก

.....

จริงที่สุด	จริง	ค่อนข้างจริง	ค่อนข้างไม่จริง	ไม่จริง	ไม่จริงเลย
		จริง	ไม่จริง		

#### ตอนที่ 4 แบบสอบถามเกี่ยวกับตนเองในด้านการเรียน

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับลักษณะของตนเองในด้านการเรียนมากที่สุด ( จำนวน 8 ข้อ)

##### 1. ฉันมั่นใจว่า ฉันสามารถตั้งใจเรียนได้ตลอดคาบ

.....	.....	.....	.....	.....	.....
มั่นใจมากที่สุด	มั่นใจมาก	มั่นใจค่อนข้างมาก	มั่นใจค่อนข้างน้อย	มั่นใจน้อย	มั่นใจน้อยที่สุด

##### 2. ฉันมั่นใจว่า ฉันสามารถทำความเข้าใจเนื้อหาหรือสิ่งที่เรียนได้

.....	.....	.....	.....	.....	.....
มั่นใจมากที่สุด	มั่นใจมาก	มั่นใจค่อนข้างมาก	มั่นใจค่อนข้างน้อย	มั่นใจน้อย	มั่นใจน้อยที่สุด

##### 3. ฉันมั่นใจว่า ฉันสามารถตั้งใจเรียนในเวลาเรียน

.....	.....	.....	.....	.....	.....
มั่นใจมากที่สุด	มั่นใจมาก	มั่นใจค่อนข้างมาก	มั่นใจค่อนข้างน้อย	มั่นใจน้อย	มั่นใจน้อยที่สุด

**ตอนที่ 5 แบบสอบถามครอบครัวของฉัน**

**คำชี้แจง** โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับลักษณะครอบครัวของตนเองมากที่สุด (จำนวน 8 ข้อ)

**1. เมื่อเปรียบเทียบกับครอบครัวอื่น ฉันคิดว่าครอบครัวของฉันมีความสุข**

.....

จริงที่สุด	จริง	ค่อนข้างจริง	ค่อนข้าง ไม่จริง	ไม่จริง	ไม่จริงเลย
------------	------	--------------	---------------------	---------	------------

**2. ฉันให้ความสนใจ เอาใจใส่กับทุกคนในครอบครัว**

.....

จริงที่สุด	จริง	ค่อนข้างจริง	ค่อนข้าง ไม่จริง	ไม่จริง	ไม่จริงเลย
------------	------	--------------	---------------------	---------	------------

**3. ทุกคนในครอบครัวฉันต่างช่วยเหลือกันและกัน**

.....

จริงที่สุด	จริง	ค่อนข้างจริง	ค่อนข้าง ไม่จริง	ไม่จริง	ไม่จริงเลย
------------	------	--------------	---------------------	---------	------------



**ตอนที่ 6 แบบสอบถามเกี่ยวกับประสบการณ์การใช้พื้นที่ออนไลน์ของตนเอง**

**คำชี้แจง** โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับเหตุการณ์ที่ตรงกับประสบการณ์การใช้พื้นที่ออนไลน์ของตนเองมากที่สุด (จำนวน 12 ข้อ)

**1. ฉันเห็นว่าคนในครอบครัวต่อว่าคนที่ทำให้ไม่พอใจบนพื้นที่ออนไลน์ด้วยคำหยาบคาย**

.....	.....	.....	.....	.....	.....
จริงที่สุด	จริง	ค่อนข้างจริง	ค่อนข้างไม่จริง	ไม่จริง	ไม่จริงเลย

**2. ญาติของฉัน ชมเชยใครบางคนผ่านข้อความออนไลน์ หรือ ส่งภาพความรุนแรงต่างๆ**

.....	.....	.....	.....	.....	.....
จริงที่สุด	จริง	ค่อนข้างจริง	ค่อนข้างไม่จริง	ไม่จริง	ไม่จริงเลย

**3. คนในครอบครัวของฉันโพสต์ข้อความต่อว่ากับเองบนพื้นที่ออนไลน์เวลาไม่พอใจอะไร**

.....	.....	.....	.....	.....	.....
จริงที่สุด	จริง	ค่อนข้างจริง	ค่อนข้างไม่จริง	ไม่จริง	ไม่จริงเลย

**ตอนที่ 7 แบบสอบถามการรับรู้เกี่ยวกับพื้นที่ออนไลน์**

**คำชี้แจง** โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับการรับรู้เกี่ยวกับโลกออนไลน์  
ของตนเองมากที่สุด (จำนวน 10 ข้อ)

**1. ฉันรู้ว่าการส่งต่อภาพของคนอื่นที่ดูน่าอายขายหน้า สามารถนำไปเผยแพร่ได้  
เพราะคนอื่น ๆ ส่งต่อๆมาให้เช่นกัน**

.....

จริงที่สุด	จริง	ค่อนข้างจริง	ค่อนข้าง	ไม่จริง	ไม่จริงเลย
			ไม่จริง		

**2. ฉันรู้ว่าคนอื่น ๆ มักสร้างตัวตนลับในโลกออนไลน์เพื่อต่อต้านคนที่ไม่ชอบ**

.....

จริงที่สุด	จริง	ค่อนข้างจริง	ค่อนข้าง	ไม่จริง	ไม่จริงเลย
			ไม่จริง		

**3. ฉันรู้ว่าเป็นเรื่องง่ายเมื่อฉันนำความลับของผู้อื่นไปโพสต์ลงพื้นที่ออนไลน์โดยไม่  
ระบุชื่อ**

.....

จริงที่สุด	จริง	ค่อนข้างจริง	ค่อนข้าง	ไม่จริง	ไม่จริงเลย
			ไม่จริง		



### ตอนที่ 8 แบบสอบถามภูมิคุ้มกันตนในโลกออนไลน์

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับลักษณะภูมิคุ้มกันใน

โลกออนไลน์ของตนเองมากที่สุด (จำนวน 12 ข้อ)

#### 1. เป็นเรื่องยากที่ฉันจะดูวิดีโอถ้าฉันไม่ปรับแต่งรูปตัวฉันก่อนโพสต์

.....

จริงที่สุด	จริง	ค่อนข้างจริง	ค่อนข้าง	ไม่จริง	ไม่จริงเลย
			ไม่จริง		

#### 2. ฉันขาดความสามารถในการเผชิญกับปัญหาความขัดแย้งในกลุ่มเพื่อนบนพื้นที่ออนไลน์

.....

จริงที่สุด	จริง	ค่อนข้างจริง	ค่อนข้าง	ไม่จริง	ไม่จริงเลย
			ไม่จริง		

#### 3. ถึงแม้ฉันจะใช้ความพยายามมากขึ้นกว่านี้ก็คงไม่ทำให้เกิดเรื่องราวที่ดีขึ้นกว่าเดิมบนพื้นที่ออนไลน์

.....

จริงที่สุด	จริง	ค่อนข้างจริง	ค่อนข้าง	ไม่จริง	ไม่จริงเลย
			ไม่จริง		

หากต้องการเครื่องมือวิจัยฉบับสมบูรณ์ กรุณาติดต่อหลักสูตร กศ.ม. สาขาจิตวิทยาพัฒนาการ คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ หรือผู้วิจัยตามรายละเอียดช่องทางการติดต่อท้ายเล่มปฏิญานิพนธ์



ค่าอำนาจจำแนกและค่าความเชื่อมั่น ของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ตาราง 6 ค่าอำนาจจำแนก แบบวัดพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์

ข้อคำถามที่	ค่าอำนาจจำแนก
1.	.267
2.	.562
3.	.322
4.	.609
5.	.361
6.	.439
7.	.528
8.	.418
9.	.295
10.	.005
11.	.356
12.	.522
13.	.407
14.	.504
15.	.382
16.	.413
17.	.238
18.	501

ค่าความเชื่อมั่นของแบบวัดพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ .789

ข้อคำถามทางบวก ได้แก่ ข้อที่ 1-18

ตาราง 7 แบบวัดการควบคุมอารมณ์

ข้อคำถามที่	ค่าอำนาจจำแนก
1.	.529
2.	.574
3.	.626
4.	.433
5.	.506
6.	.581
7.	.559
8.	.381
9.	.624
10	.489
ค่าความเชื่อมั่นของแบบวัดการควบคุมอารมณ์ .837	

ข้อคำถามทางบวก ได้แก่ ข้อที่ 8, 10

ข้อคำถามทางลบ ได้แก่ ข้อที่ 1-7, 9

ตาราง 8 แบบวัดการรับรู้ความสามารถของตนด้านการเรียน

ข้อคำถามที่	ค่าอำนาจจำแนก
1.	.695
2.	.703
3.	.650
4.	.672
5.	.548
6.	.615
7.	.669
8.	.633

ค่าความเชื่อมั่นของแบบวัดการรับรู้ความสามารถของตนด้านการเรียน .880

หมายเหตุ ข้อคำถามทางบวก ได้แก่ ข้อที่ 1-8

ตาราง 9 แบบวัดสัมพันธภาพกับครอบครัว

ข้อคำถามที่	ค่าอำนาจจำแนก
1.	.654
2.	.582
3.	.780
4.	.724
5.	.587
6.	.638
7.	.728
8.	.665

ค่าความเชื่อมั่นของแบบวัดสัมพันธภาพกับครอบครัว .891

ข้อคำถามทางบวก ได้แก่ ข้อที่ 1-8

ตาราง 10 แบบวัดแบบอย่างพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์

ข้อคำถามที่	ค่าอำนาจจำแนก
1.	.343
2.	.308
3.	.244
4.	.448
5.	.486
6.	.475
7.	.544
8.	.509
9.	.509
10.	.596
11.	.669
12.	.585

ค่าความเชื่อมั่นของแบบวัดแบบอย่างพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ .823

ข้อคำถามทางบวก ได้แก่ ข้อที่ 1-12

ตาราง 11 แบบวัดการรับรู้พฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์

ข้อคำถามที่	ค่าอำนาจจำแนก
1.	.615
2.	.574
3.	.646
4.	.579
5.	.669
6.	.594
7.	.288
8.	.546
9.	.352
10.	.593

ค่าความเชื่อมั่นของแบบวัดการรับรู้พฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ .848

ข้อคำถามทางบวก ได้แก่ ข้อที่ 1-10



ตาราง 12 แบบวัดภูมิคุ้มกันทางจิตในการใช้พื้นที่ไซเบอร์

ข้อคำถามที่	ค่าอำนาจจำแนก
1.	.362
2.	.428
3.	.456
4.	.396
5.	.327
6.	.434
7.	.483
8.	.495
9.	.386
10.	.392
11.	.542
12.	.453
ค่าความเชื่อมั่นของแบบวัดภูมิคุ้มกันทางจิตในการใช้พื้นที่ไซเบอร์ .788	

ข้อคำถามทางบวก ได้แก่ ข้อที่ 10-12

ข้อคำถามทางลบ ได้แก่ ข้อที่ 1-9

ภาคผนวก ค  
ผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบเครื่องมือ



## ผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบเครื่องมือ

ครูชำนาญการ จินดารัตน์ แก้วพิกุล

กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์  
โรงเรียนสันติราษฎร์วิทยาลัย

อาจารย์ ดร. ธนยศ สุมาลย์โรจน์

ภาควิชาจิตเวชศาสตร์  
คณะแพทยศาสตร์ศิริราชพยาบาล  
มหาวิทยาลัยมหิดล

Dr. Timo Tapani Ojanen, Lecturer

คณะวิทยาการการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์  
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์





ภาคผนวก ง  
ผลการพิจารณาโครงการวิจัย

ที่ ศธ 6922(3)/ 12๑๘

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ  
สุขุมวิท 23 กรุงเทพฯ 10110

16 ส.ค. 2561

เรื่อง ขอแจ้งผลการพิจารณาโครงการวิจัยเลขที่ SWUEC 206/61

เรียน นางสาวสิริ อักษรทิพย์

สิ่งที่ส่งมาด้วย 1. ใบรับรองโครงการวิจัย SWUEC/E-206/2561

ตามที่ท่านได้ส่งโครงร่างการวิจัยเรื่อง ปัจจัยทางจิตสังคมที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมมารี้งผ่านพื้นที่ไซเบอร์ของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร โครงการวิจัยเลขที่ SWUEC 206/61 เพื่อรับการพิจารณาจากคณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์ นั้น

คณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์ ได้พิจารณาโครงการวิจัยดังกล่าว บัดนี้คณะกรรมการฯ ให้การรับรองโครงการวิจัยดังกล่าวแล้วเมื่อวันที่ 2 สิงหาคม 2561 รายละเอียดดังนี้

Certificate Number SWUEC/E-206/2561

Date of Approval 2 สิงหาคม 2561 (อายุใบรับรองโครงการวิจัย 12 เดือน)

Date of Expiration 2 สิงหาคม 2562

Continuing Review ทุก 12 เดือน (ครบกำหนดส่งรายงานครั้งแรก วันที่ 2 สิงหาคม 2562)

ในการนี้ คณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์ ขอความกรุณาให้ผู้วิจัยส่งรายงานความก้าวหน้าของการวิจัยและต่ออายุการรับรองก่อนกำหนดวันหมดอายุ 30 วัน เพื่อให้เป็นไปตามวิธีดำเนินการมาตรฐาน (SOPs version 2.0) ของคณะกรรมการฯ ทั้งนี้รายละเอียดของเอกสารที่ให้การรับรองตามที่ปรากฏใน Certificate of Approval (Certificate Number SWUEC/E-206/2561) ที่แนบมาพร้อมนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบและดำเนินการต่อไป

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.ฉัตรศรี เดชะปัญญา)

รองประธานคณะกรรมการฯ รักษาการแทน

ประธานคณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์

## ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	นางสาว ฝึร อักษรทิพย์
วัน เดือน ปี เกิด	17 พฤศจิกายน 2528
สถานที่เกิด	สุราษฎร์ธานี
วุฒิการศึกษา	หลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยาพัฒนาการ คณะมนุษยศาสตร์
ที่อยู่ปัจจุบัน	62/141 ถนน เทอดพระเกียรติ ตำบล วัดชลอ อำเภอ บางกรวย จังหวัด นนทบุรี

