

พฤติกรรมการรังแกผ่านโลกโซเชียลของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

รัตติยา คีน้ำจืด

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรรัฐศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาการบริหารงานยุติธรรมและสังคม

คณะรัฐศาสตร์และนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

มิถุนายน 2560

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยบูรพา

ANTECEDENTS OF CYBER BULLYING BEHAVIORS OF HIGH SCHOOL STUDENTS

RATTIYA DEENAMJUED

A THESIS SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT OF THE REQUIREMENTS FOR
THE MASTER DEGREE OF POLITICAL SCIENCE
IN JUSTICE AND SOCIAL ADMINISTRATION
FACULTY OF POLITICAL SCIENCE AND LAW
BURAPHA UNIVERSITY
JUNE 2017
COPYRIGHT OF BURAPHA UNIVERSITY

คณะกรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์ และคณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ได้พิจารณา
วิทยานิพนธ์ของ รัตติยา ตีนน้ำจืด ฉบับนี้แล้ว เห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตาม
หลักสูตรรัฐศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารงานยุติธรรมและสังคม คณะรัฐศาสตร์และ
นิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพาได้

คณะกรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์

.....อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก

(พันตำรวจโท ดร.ไวพจน์ กุลาชัย)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

.....ประธาน

(พันตำรวจเอกหญิง ดร.ศุภลักษณ์ เหลี่ยมวรางกูร)

.....กรรมการ

(รองศาสตราจารย์ ว่าที่เรือตรี ดร.เอกวิทย์ มณีธร)

.....กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สัมฤทธิ์ ยศสมศักดิ์)

คณะรัฐศาสตร์และนิติศาสตร์ อนุมัติให้รับวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของ
การศึกษาตามหลักสูตรรัฐศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารงานยุติธรรมและสังคม
คณะรัฐศาสตร์และนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

.....คณบดีคณะรัฐศาสตร์และนิติศาสตร์

(รองศาสตราจารย์ ว่าที่เรือตรี ดร.เอกวิทย์ มณีธร)

วันที่...15...เดือน...มิถุนายน...พ.ศ.2560.....

ประกาศคุณูปการ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลงได้ด้วยความกรุณาจาก พันตำรวจโท ดร.ไวพจน์ กุลาชัย อาจารย์ที่ปรึกษา ที่กรุณาให้คำปรึกษา ให้ความช่วยเหลือ แนะนำแนวทางที่ถูกต้อง ตลอดจนแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ด้วยความละเอียดถี่ถ้วน และเอาใจใส่ด้วยดีเสมอมา ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งเป็นอย่างยิ่ง จึงขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้

นอกจากนี้ยังได้รับความกรุณาจากท่านประธานและคณะกรรมการสอบงานนิพนธ์ทุกท่าน ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณคณะกรรมการสอบงานนิพนธ์ พันตำรวจเอก หลิง ดร.ศุภลักษณ์ เหลี่ยมวราภรณ์ รองศาสตราจารย์ ว่าที่เรือตรี ดร.เอกวิทย์ มณีธร และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สัมฤทธิ์ ยศสมศักดิ์ ที่กรุณาตรวจสอบคุณภาพงานนิพนธ์ และได้กรุณาปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่อง พร้อมให้คำแนะนำ อีกทั้งขอขอบพระคุณผู้ทรงคุณวุฒิที่ให้ความอนุเคราะห์ในการตรวจสอบ รวมทั้งให้คำแนะนำแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ทั้งยังได้รับความอนุเคราะห์จากท่านผู้อำนวยการ โรงเรียนวังจันทร์วิทยา และโรงเรียนบ้านค่าย ตลอดจนนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2559 ที่ให้ความร่วมมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล

เนื่องจากการวิจัยในครั้งนี้ ส่วนหนึ่งได้รับทุนอุดหนุนการวิจัยและทุนสนับสนุนแก่ผู้วิจัย ไปนำเสนอบทความ ณ สาธารณรัฐออสเตรเลีย จากคณะรัฐศาสตร์และนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา จึงขอขอบพระคุณมา ณ ที่นี้ด้วย

ขอกราบขอบพระคุณ คุณพ่อสมเกียรติ คุณแม่สิริทิพย์ ดิฉันจิด น้องกฤติยากร ดิฉันจิด และพี่กฤตภาส สุพิทธิย์ บุคคลที่สำคัญที่สุดในชีวิตของผู้วิจัย รวมทั้งคนในครอบครัวดิฉันจิด ครอบครัวกลม่อใจ ที่เชื่อมั่นในตัวของผู้วิจัยตลอดมา ทั้งยังให้การสนับสนุน โอกาส กำลังใจ และความเข้าใจตลอดระยะเวลาสามปีที่ผ่านมา ซึ่งผลจากแรงใจ แรงสนับสนุนของทุก ๆ ท่าน ถือเป็นแรงผลักดันอันสำคัญที่ทำให้ผู้วิจัยสามารถก้าวข้ามทุกอุปสรรค ส่งผลให้การวิจัยในครั้งนี้สำเร็จ ลุล่วงไปได้ด้วยดี

คุณค่าและประโยชน์ของงานนิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยขอมอบเป็นกตัญญูกตเวทิตาแด่บิดามารดา และบูรพาจารย์ ที่เคยอบรมสั่งสอนทั้งในอดีตและปัจจุบัน ตลอดจนผู้มีพระคุณทุกท่าน ที่ทำให้ข้าพเจ้าเป็นผู้มีการศึกษาและประสบความสำเร็จมาจนตรงราบเท่าทุกวันนี้

รัตติยา ดิฉันจิด

57920787: สาขาวิชา: การบริหารงานยุติธรรมและสังคม; ร.ม. (การบริหารงานยุติธรรมและสังคม)

คำสำคัญ: การรังแก/ โลกไซเบอร์/ เฟซบุ๊ก/ พฤติกรรม/ ความรุนแรง/ สื่อสังคมออนไลน์/

นักเรียนมัธยมศึกษา

รัตติยา ดีน้ำจืด: พฤติกรรมการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา

ตอนปลาย (ANTECEDENTS OF CYBER BULLYING BEHAVIORS OF HIGH SCHOOL

STUDENTS). อาจารย์ผู้ควบคุมงานนิพนธ์: ไหวพจน์ คุลาชัย, ปร.ด., 108 หน้า. ปี พ.ศ. 2559.

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ คือ 1. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการรังแกทางผ่านโลกไซเบอร์ของวัยรุ่นระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย 2. เพื่อศึกษาปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการรังแกทางผ่านโลกไซเบอร์ของวัยรุ่นระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย 3. เพื่อเสนอแนะแนวทางในการแก้ไขปัญหาพฤติกรรมการรังแกทางผ่านโลกไซเบอร์ของวัยรุ่นระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ตัวแปรประกอบด้วย ความรุนแรงในครอบครัว การเลี้ยงดูแบบเข้มงวดกวดขัน ความอิจฉาริษยา ความรุนแรงที่ปรากฏผ่านทางสื่อ และภาวะซึมเศร้า กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนโรงเรียนวังจันทร์วิทยา จำนวน 242 คน เลือกด้วยวิธีการสุ่มตัวอย่างแบบง่าย และวิเคราะห์ค่าสถิติพื้นฐานด้วยโปรแกรม SPSS

ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายของโรงเรียนวังจันทร์วิทยามีพฤติกรรมการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ในระดับปานกลาง ปัจจัยด้านความรุนแรงในครอบครัวไม่มีความสัมพันธ์เชิงบวกกับพฤติกรรมการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ปัจจัยด้านการเลี้ยงดูแบบเข้มงวดกวดขัน ไม่มีความสัมพันธ์เชิงบวกกับพฤติกรรมการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ปัจจัยด้านความอิจฉาริษยามีความสัมพันธ์เชิงบวกกับพฤติกรรมการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ปัจจัยด้านความรุนแรงที่ปรากฏผ่านทางสื่อมีความสัมพันธ์เชิงบวกกับพฤติกรรมการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ส่วนปัจจัยด้านภาวะซึมเศร้ามีความสัมพันธ์เชิงบวกกับพฤติกรรมการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายของโรงเรียนวังจันทร์วิทยา

57920787: MASTER: JUSTICE AND SOCIAL ADMINISTRATION; M.A. IN POLITICAL SCIENCE (JUSTICE AND SOCIAL ADMINISTRATION)

KEYWORDS: CYBER BULLYING/ FACEBOOK/ MEDIA VIOLENCE

RATTIYA DEENAMJUED: NTECEDENTS OF CYBER BULLYING BEHAVIORS OF HIGH SCHOOL STUDENTS. ADVISORY COMMITTEE: WAIPHOT KULACHAI, Ph.D., 108 P. 2016.

The objectives of this study were 1. to examine cyber bullying behaviors of high school students 2. to examine factors associated with cyber bullying behaviors of high school students and 3. to provide suggestions and recommendations in solving the problem. The samples of this study were 242 high school students of a school in the eastern region of Thailand. Questionnaire was employed as a research tool to collect data. The data then were analyzed using stepwise multiple regression analysis technique. The findings indicated that jealousy, media violence, and depression had positive relationship with cyber bullying behaviors. However, domestic violence and authoritarian parenting style had no relationship with cyber bullying behaviors. Several theoretical and practical suggestions and recommendations of the findings that may extend our knowledge on cyber bullying are noted.

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	จ
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ฌ
สารบัญภาพ.....	ญ
บทที่	
1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	3
สมมติฐานของการวิจัย.....	3
กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	4
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับจากการวิจัย.....	4
ขอบเขตของการวิจัย.....	5
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	5
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	7
แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรม.....	8
แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมกรรมการรังแก.....	8
แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมกรรมการรังแกผ่านโลกไซเบอร์.....	11
แนวคิดเกี่ยวกับเครือข่ายสังคมออนไลน์.....	16
แนวคิดเกี่ยวกับภาวะซึมเศร้า.....	22
แนวคิดเกี่ยวกับการอบรมเลี้ยงดู.....	24
แนวคิดเกี่ยวกับความรุนแรงในครอบครัว.....	29
แนวคิดเกี่ยวกับทฤษฎีอาชญาวิทยา.....	30
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	38
3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	47
รูปแบบการวิจัย.....	47
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	47

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	48
การตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ.....	50
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	52
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	53
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์.....	53
4 ผลการวิจัย.....	54
ส่วนที่ 1 การวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม.....	55
ส่วนที่ 2 การวิเคราะห์ตัวแปรในภาพรวม.....	58
ส่วนที่ 3 การวิเคราะห์คุณลักษณะของตัวแปรที่ศึกษา.....	60
ส่วนที่ 4 การวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรที่ใช้ในการศึกษา.....	71
ส่วนที่ 5 สรุปผลการทดสอบสมมติฐาน.....	73
5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	76
สรุปผลการวิจัย.....	77
อภิปรายผล.....	78
ข้อเสนอแนะ.....	81
บรรณานุกรม.....	84
ภาคผนวก.....	91
ภาคผนวก ก.....	92
ภาคผนวก ข.....	100
ประวัติย่อของผู้วิจัย.....	108

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
2-1 ประเภทของพฤติกรรมการรังแกผ่าน โลกไซเบอร์.....	13
2-2 ข้อดีและข้อเสียของเครือข่ายสังคมออนไลน์.....	18
3-1 สถิตินักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนวังจันทร์วิทยา.....	48
3-2 กำหนดสัดส่วนกลุ่มตัวอย่าง.....	48
3-3 เกณฑ์ในการอธิบายระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับตัวแปร.....	50
3-4 ความเที่ยงตรงของแบบสอบถาม.....	51
3-5 ความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม.....	52
4-1 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามลักษณะทางประชากร.....	55
4-2 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามพฤติกรรมการรังแกผ่าน โลกไซเบอร์.....	56
4-3 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของตัวแปรที่ศึกษา.....	59
4-4 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ของตัวแปรความรุนแรงในครอบครัว.....	60
4-5 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของตัวแปรการเลี้ยงดูแบบเข้มงวดกวดขัน.....	62
4-6 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของตัวแปรความอิจฉาริษยา.....	64
4-7 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของตัวแปรความรุนแรงที่ปรากฏผ่านทางสื่อ.....	66
4-8 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของตัวแปรภาวะซึมเศร้า.....	68
4-9 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของตัวแปรพฤติกรรมการรังแกผ่าน โลกไซเบอร์ ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย.....	69
4-10 ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรต่าง ๆ.....	72
4-11 ผลการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณแบบขั้นตอน.....	72
4-12 ผลการทดสอบสมมติฐาน.....	75

สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
1-1 กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	4
2-1 เครื่องข่ายสังคมออนไลน์ประเภทเฟซบุ๊ก.....	21

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันอินเทอร์เน็ต มีบทบาทและมีความสำคัญต่อชีวิตประจำวันของประชาชนเพิ่มมากขึ้น จนกลายเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวัน อินเทอร์เน็ตมีส่วนช่วยอำนวยความสะดวกทั้งในเรื่องการศึกษา การทำงาน การติดต่อสื่อสาร ความบันเทิงรวมถึงการพักผ่อนหย่อนใจ ด้วยเหตุนี้ อินเทอร์เน็ตจึงเติบโตและมีผู้ใช้บริการเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง การพัฒนาช่องทางสื่อสารบนอินเทอร์เน็ตมากมาย ทำให้เกิดนวัตกรรมทางสังคม ที่รู้จักกันอย่างแพร่หลายว่า “สังคมออนไลน์” โดยเฉพาะอย่างยิ่ง เฟซบุ๊ก (Facebook) ซึ่งได้รับความนิยมอย่างรวดเร็วและมีผู้ใช้งานไม่ต่ำกว่า 400 ล้านคนต่อเดือน ส่งผลให้เฟซบุ๊ก กลายเป็นเว็บไซต์สังคมออนไลน์ที่ใหญ่ที่สุดในโลก (พรรษพล มังกรพิศม์, 2553 อ้างถึงใน บุญอยู่ ขอพรประเสริฐ, 2557, หน้า 4) สำหรับในประเทศไทย มีผลสำรวจพบว่า ในปี พ.ศ. 2558 มีจำนวนผู้ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ อาทิเช่น เฟซบุ๊ก, ทวิตเตอร์ (Twitter) เป็นต้น ถึง 21,785,408 คน อีกทั้งยังพบว่า ผู้ใช้งาน (Active users) ที่มีจำนวนสูงสุดคือ กลุ่มอายุ 15-19 ปี คือ 3,732,629 คน (สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2558)

มีการพัฒนาเทคโนโลยีทางการสื่อสารอย่างต่อเนื่องและไร้ขีดจำกัด ทำให้โทรศัพท์มือถือและอินเทอร์เน็ตกลายเป็นช่องทางการติดต่อสื่อสารใหม่ที่แทรกซึมเข้าไปในทุกมิติของสังคม ผู้คนสามารถเข้าถึงเครือข่ายออนไลน์กันเป็นจำนวนมาก (Donner, 2010, pp. 140-159) อีกทั้งรูปแบบของโทรศัพท์มือถือในปัจจุบันอยู่ในรูปแบบของสมาร์ทโฟน (Smartphone) ซึ่งทำหน้าที่หลากหลายมาก อาทิเช่น การถ่ายรูป ถ่ายวิดีโอ การเข้าถึงระบบอินเทอร์เน็ต การสนทนาออนไลน์และการเข้าถึงเครือข่ายทางสังคม (พนิดา สายประดิษฐ์, 2549) คุณสมบัติดังกล่าวข้างต้นทำให้โทรศัพท์มือถือสามารถตอบสนองความต้องการของวัยรุ่น ที่ใช้เป็นเครื่องมือในการสร้างและแสดงอัตลักษณ์ของตนเอง ใช้ในการพัฒนาความสัมพันธ์ทางเพศ รวมถึงการใช้เป็นเครื่องมือในการแสดงพฤติกรรมการรังแก หรือทำร้ายกันมากขึ้น (พิมพัทธ์ บุญมงคล และคณะ, 2555 อ้างถึงใน ณัฐรัชต์ สามะ, 2556, หน้า 98)

ในอดีตพฤติกรรมการรังแกของเด็กคือ การรังแกกันด้านกายภาพ หรือทำร้ายกันแบบตัวต่อตัว เช่น รุนพี่รังแกรุ่นน้อง การชกต่อย หรือการตบตีกันระหว่างเด็ก ๆ ด้วยกัน (วัฒนาวิ ศรีวัฒนพงศ์ และพิมพกา ธานีพงษ์, 2558, หน้า 130) ซึ่งพฤติกรรมการรังแกสามารถพบเห็นได้บ่อยในโรงเรียน ถือเป็นปัญหาที่ทุก ๆ ฝ่ายต่างทราบกันดี โดยปัญหาดังกล่าวยังเป็นปัญหาที่

นำวิตกกังวล ส่งผลกระทบต่ออย่างมากทั้งต่อเด็กที่ไปรังแกผู้อื่นและต่อเด็กที่ถูกรังแก โดยเด็กที่ถูกรังแก หรือตกเป็นเหยื่อมีความเสี่ยงที่จะเป็น โรคซึมเศร้า เกิดความวิตกกังวล สูญเสียความมั่นใจ ในตนเองและอาจร้ายแรงไปถึงขั้นคิดฆ่าตัวตาย เพราะไม่สามารถทนรับความกดดันจากการถูกรังแกได้ ส่วนเด็กที่ไปรังแกผู้อื่นเมื่อโตขึ้นอาจเสี่ยงต่อการเป็นอันธพาล นำเอาความรุนแรงไปใช้ในครอบครัว และกลายเป็นวัฏจักรส่งผลถึงลูกหลานให้เคยชินกับการใช้ความรุนแรง (ชุตินาถ ศักรินทร์กุล และอลิสสา วัชรสินธุ, 2557, หน้า 223)

การรังแกผ่านโลกไซเบอร์ เป็นความรุนแรงที่จะกระทำกับใคร ที่ไหน หรือเมื่อไรก็ได้ และผู้กระทำก็สามารถกระทำได้อย่างต่อเนื่อง โดยวันหนึ่งเหยื่อที่เคยถูกกระทำ อาจกลับมาเป็นผู้กระทำความรุนแรงเองเพื่อแก้แค้น เป็นวงจรความรุนแรงที่ไม่มีจุดจบ พฤติกรรมกรังแกกันผ่านโลกไซเบอร์ของเยาวชนแบ่งออกเป็น 5 ประเภท 1. การนินทาหรือด่าทอผู้อื่น 2. การหมิ่นประมาทผู้อื่น 3. การแอบอ้างชื่อผู้อื่น 4. การนำความลับที่เป็นข้อมูลส่วนตัวหรือของผู้อื่น ไปเปิดเผย 5. การลบ หรือบล็อกผู้อื่นออกจากกลุ่ม (Wiard, 2006 อ้างถึงใน ชันยากร ตุดเกื้อ, 2557, หน้า 3) ซึ่งผลกระทบก็คือความรุนแรงและบาดแผลในจิตใจของเด็กและเยาวชน จากการสำรวจเด็กในกรุงเทพฯ และปริมณฑล พบว่า มีเด็กถึงร้อยละ 48 ที่อยู่ในวงจรการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ ด้วยเหตุนี้การรังแกผ่านโลกไซเบอร์จึงกลายเป็นปัญหาที่พบได้บ่อยในเด็กและมีหลายทฤษฎีอธิบายว่าการเพิ่มขึ้นของการประทุษร้ายผ่านโลกไซเบอร์ ส่วนหนึ่งนั้นเกิดจากเด็กที่มีลักษณะชอบรังแกผู้อื่นอยู่แล้ว โดยเปลี่ยนวิธีการรังแกมาใช้อินเทอร์เน็ตแทนการรังแกแบบดั้งเดิมเนื่องจากปลอดภัยจากสายตาของผู้ใหญ่มากกว่า (วัฒนาวิ ศรีวัฒนพงศ์ และพิมพ์ภา ชานินพงศ์, 2558, หน้า 131) อีกทั้งพฤติกรรมการใช้เฟซบุ๊ก ของเด็กนักเรียนอาจเข้าข่ายเป็นการกระทำความผิดกฎหมาย คือพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดทางคอมพิวเตอร์ พุทธศักราช 2550 อีกด้วย ไม่ว่าจะเป็นการแสดงความคิดเห็น การเข้าใช้เฟซบุ๊กของผู้อื่นโดยไม่ได้รับอนุญาตจากผู้นั้น การนำรูปของผู้อื่นไปเผยแพร่ต่อ ๆ กัน หรือไปดัดแปลงให้ผู้อื่นเสียหาย เกิดการอับอาย การโพสต์ข้อความด่า หรือจงใจกล่าวหา ใส่ร้ายผู้อื่น และการนำข้อมูลของผู้อื่นไปเผยแพร่แก้ไข หรือดัดแปลงเนื้อหา โดยที่เจ้าของไม่อนุญาตและสร้างความเสียหายให้บุคคลนั้น เป็นต้น (พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์พุทธศักราช 2550, 2550, หน้า 4-13)

ความจริงแล้วสื่อสังคมออนไลน์ ประเภทเฟซบุ๊ก จะไม่ส่งผลกระทบใด ๆ เลย หากเด็กมีการใช้เฟซบุ๊ก ในทางที่สร้างสรรค์และไม่เป็นการสร้างปัญหาให้กับสังคม แต่เนื่องจากมีเด็กจำนวนมากใช้ช่องทางผ่านเฟซบุ๊ก กระทำการในลักษณะของการรังแก หรือคุกคามผู้อื่น โดยมีเจตนาทำให้เกิดความทุกข์ ความอับอาย ส่งผลทั้งต่อร่างกายและความรู้สึกของผู้ถูกรังแก ซึ่งนับว่าเป็นความรุนแรงรูปแบบใหม่ที่เกิดขึ้นพร้อมกับการพัฒนาทางเทคโนโลยีทางการสื่อสาร จนกลายเป็น

เครื่องมือในการรังแกกันของเด็ก (ณัฐรัชต์ สาเมาะ, 2556, หน้า 4)

จากสภาพปัญหาที่กล่าวข้างต้นผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรม การรังแกกันผ่านโลกโซเชียลของนักเรียนในโรงเรียนวังจันทร์วิทยา อำเภอวังจันทร์ จังหวัดระยอง ซึ่งเป็นเมืองที่สำคัญของภาคตะวันออก อีกทั้งยังสอดคล้องกับการดำเนินงานของโรงเรียนวังจันทร์ วิทยา คือ โครงการเขียว-ขาว โมเดล ซึ่งเป็นรูปแบบการดำเนินงานการป้องกันและแก้ไขปัญหายาเสพติดของโรงเรียนวังจันทร์วิทยา ที่เกิดจากการนำทฤษฎี แนวคิดและความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ มาบูรณาการในการพัฒนาโครงการระบบการดูแลช่วยเหลือนักเรียนของโรงเรียนวังจันทร์วิทยา (ประชา พรชัยกุล, 2550, หน้า 109-114) ผลจากการศึกษานี้อาจมีประโยชน์ในการป้องกันการ พฤติกรรมการรังแกกันของนักเรียน นอกจากนี้ข้อมูลที่ได้จากการศึกษาจะเป็นตัวบ่งชี้สภาพปัญหา ของสังคมอีกด้วย และเพื่อเป็นแนวทางให้ผู้ที่เกี่ยวข้องช่วยกันหาวิธีการและแนวทางป้องกันได้ ทันท่วงที

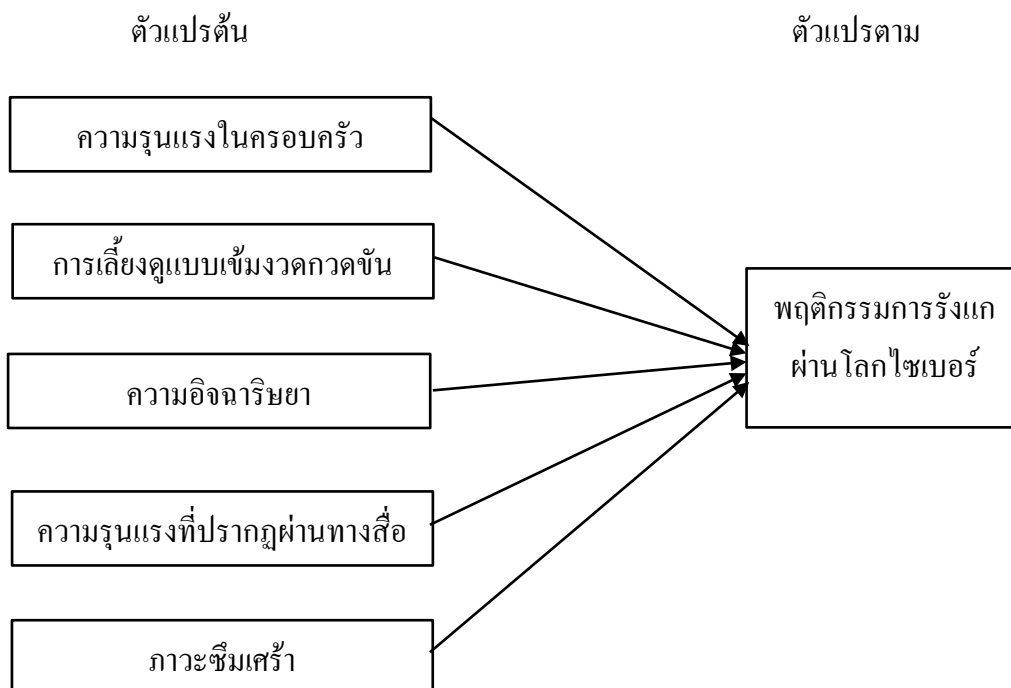
วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาพฤติกรรมกรรมการรังแกผ่านโลกโซเชียลของวัยรุ่นระดับชั้น ตอนปลาย
2. เพื่อศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมกรรมการรังแกผ่านโลกโซเชียลของวัยรุ่น ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย
3. เพื่อเสนอแนะแนวทางในการแก้ไขปัญหายุทธกรรมการรังแกผ่านโลกโซเชียลของ วัยรุ่นระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

สมมติฐานของการวิจัย

1. นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายของโรงเรียนวังจันทร์วิทยามีพฤติกรรมการ รังแกผ่านโลกโซเชียลในระดับสูง
2. ความรุนแรงในครอบครัวมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมกรรมการรังแกผ่านโลกโซเชียล
3. การเลี้ยงดูแบบเข้มงวดกดดันมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมกรรมการรังแกผ่านโลกโซเชียล
4. ความอิจฉาริษยามีอิทธิพลต่อพฤติกรรมกรรมการรังแกผ่านโลกโซเชียล
5. ความรุนแรงที่ปรากฏผ่านทางสื่อมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมกรรมการรังแกผ่านโลกโซเชียล
6. ภาวะซึมเศร้ามีอิทธิพลต่อพฤติกรรมกรรมการรังแกผ่านโลกโซเชียล

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1-1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับจากการวิจัย

1. ข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้สามารถนำไปใช้ในการพัฒนา เพื่อส่งเสริมคุณภาพ สักยภาพ ของนักเรียนที่ตกเป็นเหยื่อและนักเรียนที่เป็นผู้กระทำการรังแกผ่านโลกไซเบอร์
2. ผู้บริหาร และครู โรงเรียนวังจันทร์วิทยา จังหวัดระยอง รวมทั้งผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้อง สามารถนำไปใช้ในการกำหนดแนวทางการป้องกันและการแก้ไขปัญหาการกระทำความรุนแรง ของนักเรียนผ่านทางสื่อและอินเทอร์เน็ต
3. นักศึกษานักวิจัยหรือบุคคลทั่วไปสามารถนำผลการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ไปใช้ศึกษา ต่อหรืออาจนำไปใช้ในการอ้างอิงในการทำวิจัยครั้งต่อไป

ขอบเขตของการวิจัย

จากความสนใจศึกษาเรื่อง พฤติกรรมการรังแกผ่านโลกโซเชียลของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ได้กำหนดขอบเขตของการทำวิจัยครั้งนี้ คือ

1. ขอบเขตด้านประชากร

ศึกษานักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนวังจันทร์วิทยา จังหวัดระยอง จำนวน 647 คน

2. ขอบเขตด้านกลุ่มตัวอย่าง

ศึกษานักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนวังจันทร์วิทยา จังหวัดระยอง โดยใช้ตาราง Krejciec and Morgan จำนวน 242 คน

3. ขอบเขตด้านตัวแปร

3.1 ตัวแปรอิสระ จำนวน 5 ตัวแปร ได้แก่

3.1.1 ความรุนแรงในครอบครัว

3.1.2 การเลี้ยงดูแบบเข้มงวด

3.1.3 ความอิจฉาริษยา

3.1.4 ความรุนแรงที่ปรากฏผ่านทางสื่อ

3.1.5 ภาวะซึมเศร้า

3.2 ตัวแปรตาม จำนวน 1 ตัวแปร ได้แก่

- พฤติกรรมการรังแกผ่านโลกโซเชียล

นิยามศัพท์เฉพาะ

ความรุนแรงในครอบครัว หมายถึง การกระทำใดที่ประสงค์ให้เกิดอันตรายแก่ร่างกาย จิตใจ หรือสุขภาพ หรือกระทำโดยเจตนาในลักษณะที่น่าจะก่อให้เกิดอันตรายแก่ร่างกายจิตใจ หรือสุขภาพของบุคคลในครอบครัว หรือบังคับหรือใช้อำนาจครอบงำให้บุคคลในครอบครัวต้องกระทำการ ไม่กระทำการ หรือยอมรับการกระทำอย่างหนึ่งอย่างใดโดยมิชอบ แต่ไม่รวมถึงการกระทำโดยประมาท รวมทั้งผลที่เกิดจากการได้รับความรุนแรง ได้แก่ การต้องการหนีออกจากบ้าน การทานยาคลายเครียด การอยากฆ่าตัวตาย การบอกเล่าเรื่องราวของตนเองให้ผู้อื่นรับฟัง

การเลี้ยงดูแบบเข้มงวดกวดขัน หรือแบบเผด็จการ หมายถึง การอบรมเลี้ยงดูรวมถึงการดูแลเอาใจใส่ของพ่อแม่ ซึ่งเป็นไปในแนวที่ลูกรู้สึกว่ามีพ่อแม่ก้าวท้าว บีบบังคับ หรือกดดัน รวมทั้งไม่ให้ความใกล้ชิดสนิทสนม หากไม่ปฏิบัติตาม หรือละเลยจะมีการถูกลงโทษ

ความอิจฉาริษยา หมายถึง การแสดงอารมณ์และความรู้สึกที่ออกมาในด้านลบ อาทิเช่น ความไม่ชอบตนเอง ความอยากเป็นแบบผู้อื่น ความต้องการให้ใครคนใดคนหนึ่งถูกทำลาย หรือไม่ต้องการเห็นผู้อื่นได้ดี เป็นต้น เนื่องจากไม่กล้าแสดงออกทำให้ผู้อื่นเพิกเฉยไม่สนใจ จนไม่สามารถทนต่อไปได้ ทำให้แสดงออกมาในด้านลบ

ความรุนแรงที่ปรากฏผ่านทางสื่อ หมายถึง ข้อมูลข่าวสารที่เด็กนักเรียนได้รับส่งผ่านทางสื่อประเภทต่าง ๆ และการเลียนแบบสื่อต่าง ๆ เช่น โทรทัศน์ หนังสือ และเกม เป็นต้น

ภาวะซึมเศร้า หมายถึง การที่เด็กนักเรียนขาดการติดต่อสื่อสารกับสังคมรอบตัว เพราะขาดทักษะการเข้าสังคม จนกลายเป็นเด็กที่มีอารมณ์ฉุนเฉียวหงุดหงิดง่าย ไม่มีสมาธิ จดจ่อกับสิ่งต่าง ๆ ได้ไม่นาน ไม่มีสัมพันธภาพกับเพื่อน ๆ ไม่รู้สึกอยากพูดคุยกับใคร

พฤติกรรมการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ หมายถึง พฤติกรรมที่เด็กนักเรียนใช้เฟซบุ๊ก กระทำต่อเด็กนักเรียนด้วยกัน เพื่อให้ผู้อื่นได้รับความอับอาย ความทุกข์ทรมาน ความเสื่อมเสีย ขาดความเชื่อมั่นในตนเอง ไม่ว่าจะเป็นการนินทา การส่งข้อความก่อกวน การนำข้อมูลไปเผยแพร่ให้ผู้อื่นเสียหาย การแอบอ้างชื่อผู้อื่น การล้อเลียน การข่มขู่ การกลั่นแกล้งเพื่อนออกจากกลุ่มและการสร้างข่าวลือบนอินเทอร์เน็ต ซึ่งเป็นการกระทำที่ไม่ต้องเผชิญหน้ากับเหยื่อ

นักเรียน หมายถึง นักเรียนที่กำลังศึกษาในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย มีอายุระหว่าง 15-18 ปี ประจำปีการศึกษา 2559 ของโรงเรียนวังจันทร์วิทยา อำเภอวังจันทร์ จังหวัดระยอง

เพศ หมายถึง เพศชายและเพศหญิงของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายของโรงเรียนวังจันทร์วิทยา อำเภอวังจันทร์ จังหวัดระยอง

โรงเรียน หมายถึง สถานศึกษาที่ผู้วิจัยใช้เก็บข้อมูล ซึ่งเป็นสถานศึกษาของรัฐ ได้แก่ โรงเรียนวังจันทร์วิทยา อำเภอวังจันทร์ จังหวัดระยอง

โลกไซเบอร์ หมายถึง สื่อสังคมออนไลน์ประเภทเฟซบุ๊ก

บทที่ 2

เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาเรื่อง พฤติกรรมการรังแกผ่าน โลกโซเชียลของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ผู้วิจัยได้ค้นคว้าจากเอกสารเพื่อศึกษาแนวคิด ทฤษฎี ตลอดจนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง มาเป็นพื้นฐานและแนวทาง รวมทั้งการนำมาสร้างกรอบแนวคิดในการศึกษา มีรายละเอียดดังนี้

1. แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรม
 - 1.1 ความหมายของพฤติกรรม
2. แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมการรังแก
 - 2.1 ความหมายของพฤติกรรมการรังแก
 - 2.2 ประเภทของพฤติกรรมการรังแก
 - 2.3 สาเหตุของพฤติกรรมการรังแก
3. แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมการรังแกผ่าน โลกโซเชียล
 - 3.1 ความหมายของพฤติกรรมการรังแกผ่าน โลกโซเชียล
 - 3.2 สาเหตุของพฤติกรรมการรังแกผ่าน โลกโซเชียล
 - 3.3 ประเภทของพฤติกรรมการรังแกผ่าน โลกโซเชียล
4. แนวคิดเกี่ยวกับเครือข่ายสังคมออนไลน์
 - 4.1 ความหมายของเครือข่ายสังคมออนไลน์
 - 4.2 ประเภทของเครือข่ายสังคมออนไลน์
 - 4.3 ข้อดี-ข้อเสียของเครือข่ายสังคมออนไลน์
 - 4.4 เครือข่ายสังคมออนไลน์ประเภท Facebook
5. แนวคิดเกี่ยวกับภาวะซึมเศร้า
 - 5.1 ความหมายของภาวะซึมเศร้า
 - 5.2 สาเหตุของภาวะซึมเศร้า
6. แนวคิดเกี่ยวกับการอบรมเลี้ยงดู
 - 6.1 ความหมายของการอบรมเลี้ยงดู
 - 6.2 ความสำคัญของการอบรมเลี้ยงดู
 - 6.3 รูปแบบของการอบรมเลี้ยงดู

7. แนวคิดเกี่ยวกับทฤษฎีอาชญาวิทยา
 - 7.1 ทฤษฎีความกดดันทางสังคม
 - 7.2 ทฤษฎีการเลียนแบบ
 - 7.3 ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม
8. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรม

ความหมายของพฤติกรรม

ลักษณะ สรีวัตน์ (2554, หน้า 17) ได้ให้ความหมายของพฤติกรรม (Behavior) ไว้ว่า การแสดงออกถึงความรู้สึก นึกคิด ความต้องการของจิตใจที่ตอบสนองต่อสิ่งเร้า อาจสังเกตได้โดยตรง หรือทางอ้อม

พัชรี ไชยฤกษ์ (2545) พฤติกรรมนั้นหมายรวมถึงทุก ๆ การกระทำของบุคคลตั้งแต่ตื่นนอน จนกระทั่งกลับสู่การนอนหลับ ซึ่งจะเห็นได้ว่าตลอดหนึ่งวันที่เราทำกิจวัตรประจำวันของตนเองไม่ว่าจะเดิน พุด เรียน ทำงาน เล่น หัวเราะ ร้องไห้

ประภาเพ็ญ สุวรรณ (2534, หน้า 14) กล่าวว่า พฤติกรรม หมายถึง ปฏิกริยา หรือกิจกรรม ทุกชนิดของสิ่งมีชีวิต จะสังเกตได้หรือไม่ก็ได้ก็ตาม ประกอบด้วยพฤติกรรมภายใน เป็นพฤติกรรมที่เกิดขึ้นในตัวบุคคล ซึ่งทั้งสองสิ่งจะทำหน้าที่รวบรวม สะสมสั่งการ ทำให้มีคุณภาพเหนือกว่าสัตว์มีระบบ มีการคาดการณ์ในอนาคต

จากความหมายของพฤติกรรมที่กล่าวมาข้างต้น กล่าวโดยสรุปได้ว่า พฤติกรรม คือ กริยาของมนุษย์ที่แสดงออกมาเป็นกิจวัตรประจำวันซึ่งจะมีการตอบสนองต่อสิ่งต่าง ๆ ทั้งภายในและภายนอกอย่างสัมพันธ์กัน ไม่ว่าจะมึสติ หรือไม่มีสติก็ตาม มีทั้งพฤติกรรมภายนอกและพฤติกรรมภายใน ทั้งรู้สึกตัวและไม่รู้สึกตัว

แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมการรังแก

1. ความหมายของพฤติกรรมการรังแก

เกษรชัย และหิม (2554, หน้า 6) กล่าวว่าพฤติกรรมการรังแก หมายถึง การแสดงพฤติกรรมของเด็กที่รังแกที่ทำให้ผู้อื่นไม่พอใจหรือเจ็บปวดทางกาย อารมณ์ และจิตใจ อาจแสดงออกทางวาจาหรือทางกายอาจทำไปโดยเจตนาหรือไม่เจตนา ซึ่งพฤติกรรมเหล่านี้ถือเป็นพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม

พรทิพย์ อินทรโชติ (2536) สมพร สุทัศนีย์ (2531 อ้างถึงใน ชันยากร ตุดเกื้อ, 2557, หน้า 12) ได้ให้ความหมายของการรังแกไว้ว่า หมายถึง เป็นการกระทำที่ต้องการให้ผู้อื่นอับอายหรือเดือดร้อน ได้แก่ การแย่งของเพื่อน ทำลายของเพื่อน ตี ตะ แผลง ใส่ เข้าแหย่ ล้อเลียน ข่มขู่ แย่งของ การบังคับเพื่อความสนุก รวมถึงการพูดถึงจุดอ่อนหรือปมด้อยของเพื่อน

จากความหมายของพฤติกรรมกรังแกที่กล่าวมาข้างต้น สามารถสรุปได้ว่าการแสดงพฤติกรรมกรังแกถือเป็นการแสดงออก ที่ผู้กระทำประสงค์ต่อผลให้ผู้ถูกรังแกได้รับความเดือดร้อนหรือเศร้า โศกเสียใจ ไม่ว่าจะเป็นการกระทำทางกาย วาจา จิตใจ

2. ประเภทของพฤติกรรมกรังแก

Barone, Coloroso and Saxon (2004 อ้างถึงใน เกษตรชัย และหิม, 2554, หน้า 160) ได้แบ่งประเภทของพฤติกรรมกรังแกออกเป็น 3 ประเภท คือ พฤติกรรมกรังแกทางร่างกาย พฤติกรรมกรังแกทางวาจา และพฤติกรรมกรังแกทางสังคม

2.1 การรังแกทางร่างกาย (Physical bullying) เป็นการแสดงพฤติกรรมที่เห็นอย่าง เป็นรูปธรรม มักจะมีการปรากฏของหลักฐานสามารถพบเห็นได้ชัดเจนไม่ว่าจะเป็น รอยแผล บวม รอยฟกช้ำและเลือด การแสดงพฤติกรรมกรังแกที่ทำให้ผู้อื่น ได้รับความเจ็บทางร่างกาย ได้แก่ การ ตบ ตี ชก ตะ กัด ข่วน เป็นต้น

2.2 การรังแกทางวาจา (Verbal bullying) เป็นการแสดงพฤติกรรมกรังแกกันด้วย คำพูด ทำร้ายอารมณ์ความรู้สึกและจิตใจของผู้อื่นไม่ว่าจะเป็น การด่าว่า เหน็บแนม โดยใช้วาจา หยาดคาย สบประมาท ล้อเลียนรูปร่าง หน้าตา จุดด้อย เป็นต้น

2.3 การรังแกทางสังคม (Social bullying) เป็นการแสดงพฤติกรรมให้เห็นถึงการ รุกรานเกี่ยวกับสัมพันธภาพระหว่างบุคคลหรือกลุ่มบุคคล เป็นลักษณะของการทำร้ายอารมณ์ทำ ร้ายความรู้สึก ทำร้ายจิตใจเช่นเดียวกับการรังแกทางวาจา อาทิเช่น การแสดงการรังแกเกย กีดกัน ไม่ให้เข้าร่วมกลุ่ม เป็นต้น

จากประเภทของพฤติกรรมกรังแกที่กล่าวมาข้างต้น กล่าวโดยสรุปได้ว่า พฤติกรรม กรังแกสามารถแบ่งออกเป็น 3 ประเภท คือ พฤติกรรมกรังแกทางร่างกาย พฤติกรรมกรังแก ทางวาจา และพฤติกรรมกรังแกทางสังคม

3. สาเหตุของพฤติกรรมกรังแก

พรทิพย์ อินทรโชติ (2536) ผดุง อารยะวิญญู (2542) และวิณี ชิดเชิดวงศ์ (2537 อ้างถึงใน เกษตรชัย และหิม, 2554, หน้า 161) ได้อธิบายสาเหตุที่ทำให้เด็กมีพฤติกรรมกรังแก คือ

3.1 พันธุกรรมและลักษณะความบกพร่องทางร่างกาย เป็นลักษณะทางกายและ พฤติกรรมของบุคคลที่ได้รับการถ่ายทอดจากบรรพบุรุษ ในปัจจุบันมีความเชื่อว่าพฤติกรรมอัน

ไม่พึงปรารถนา เช่น เกร รังแกผู้อื่น ก้าวร้าวและเป็นอันธพาล เป็นต้น อาจจะสามารถถ่ายทอดทางพันธุกรรมได้เช่นกัน กล่าวคือความบกพร่องทางร่างกายของบุคคลเป็นสิ่งที่ได้รับการถ่ายทอดพันธุกรรมและเป็นรากฐานต่อการแสดงพฤติกรรม อีกทั้งยังมีผลต่อการแสดงออกทางบุคลิกภาพของบุคคลนั้น ๆ อีกทั้งยังมีแนวโน้มสูงที่คนในครอบครัวจะมีบุคลิกภาพเหมือน หรือคล้ายคลึงกัน

3.2 สารเคมีในร่างกาย พฤติกรรมของบุคคลล้วนอยู่ภายใต้การทำงานของระบบประสาท ความไม่สมดุลของสารเคมีในร่างกายมีความเกี่ยวข้องกับระบบประสาท ความไม่สมดุลของสารเคมีในร่างกายมีความเกี่ยวข้องกับระบบประสาทและมีอิทธิพลต่อการพัฒนาของบุคลิกภาพ รวมถึงพฤติกรรมบางอย่างของมนุษย์ ซึ่งนักพฤติกรรมศาสตร์ได้ตั้งข้อสังเกตว่าเด็กที่มีปัญหาพฤติกรรมในโรงเรียนจำนวนไม่น้อยมีสาเหตุมาจากความผิดปกติของระบบประสาทซึ่งมีผลต่อความสามารถในการเรียนรู้ ความสัมพันธ์กับบุคคลอื่นและบุคลิกภาพของเด็ก ทั้งยังส่งผลกระทบต่อควบคุมอารมณ์ การแสดงอารมณ์ ส่งผลให้เด็กต้องการมีการระบายอารมณ์ความรู้สึก โดยการแสดงออกทางพฤติกรรมที่ก้าวร้าว พฤติกรรมการรังแกและพฤติกรรมที่ใช้ความรุนแรง เป็นต้น

3.3 สภาพทางครอบครัวรวมถึงการอบรมเลี้ยงดู ถือว่ามีความสำคัญอย่างยิ่งต่อพฤติกรรมของเด็ก เช่น เด็กที่มีบิดามารดาเลี้ยงดูแบบเข้มงวดกวดขันและเจ้าอารมณ์ ใช้อำนาจข่มขู่มากเกินไป อาจทำให้เด็กกลัวและมีการเก็บกดอารมณ์นั้นไว้ เด็กที่อยู่ในครอบครัวลักษณะนี้มักเป็นเด็กประเภทมีปัญหา มักแสดงพฤติกรรมไม่เหมาะสมอยู่เสมอ ซึ่งสิ่งเหล่านี้ทำให้เด็กขาดความอบอุ่น ว้าเหว่ ขาดที่พึ่งอันมีผลต่อปัญหาทางอารมณ์โดยตรง และทำให้ผลการเรียนตกต่ำ ในขณะที่เด็กที่ได้รับการอบรมเลี้ยงดูแบบเข้มงวดกวดขันมักมีพฤติกรรมในทางลบ เช่น ชอบทะเลาะวิวาท รรานผู้อื่น ขาดความรับผิดชอบและมักดูถูกผู้อื่น

3.4 การเลียนแบบพฤติกรรมก้าวร้าวจากสิ่งแวดล้อมที่ใช้ความรุนแรง ถือเป็นปัจจัยที่สำคัญที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของเด็ก ไม่ว่าจะเป็นสภาพแวดล้อมที่เด็กอาศัยอยู่ในชุมชนที่ไม่ดี นอกจากนี้ สภาพแวดล้อมที่ใช้ความรุนแรงทั้งในครอบครัวและสื่อโทรทัศน์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการแสดงความรุนแรงของพ่อแม่ หรือคารานักแสดงในละครโทรทัศน์และภาพยนตร์ล้วนส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมของเด็กเป็นอย่างมาก กล่าวคือเด็กเกิดการซึมซับต่อพฤติกรรมรุนแรง อาจคิดว่าการใช้ความรุนแรงเป็นเรื่องปกติ หรือเคยชินที่จะใช้ความรุนแรงในการแก้ปัญหา เด็กจะมีการจดจำและเลียนแบบพฤติกรรมดังกล่าวมากระทำในที่สุด

3.5 ความต้องการของบุคคล การดำรงชีวิตประจำวันย่อมต้องอาศัยปัจจัย 4 เป็นพื้นฐาน แต่นอกจากนี้มนุษย์ย่อมต้องการความรัก การยอมรับในสังคมด้วยเช่นกัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งเด็กที่ไม่ได้รับการยอมรับจากเพื่อนอาจจะแสดงพฤติกรรมในหลายรูปแบบ เพื่อเป็นจุดเด่นและได้รับความสนใจจากครูและเพื่อน ๆ จนบางครั้งก็อาจเกิดพฤติกรรมเบี่ยงเบนต่างจากเด็กปกติ

ทั่วไปทำให้ไม่เป็นที่ยอมรับกับสังคม อาทิเช่นชอบทะเลาะวิวาท ชกต่อย ก้าวร้าว เพียงเพื่อให้คนอื่นสนใจตนและยอมรับตนเองเท่านั้น

3.6 การสอนในโรงเรียนไม่ดี เด็กอาจมีปัญหาได้เนื่องมาจากโรงเรียนและครู โดยเฉพาะโรงเรียนที่ขาดการดูแลเอาใจ ขาดการให้ความรัก ขาดความเข้าใจในตัวเด็ก สิ่งเหล่านี้ล้วนเป็นการสร้างปัญหาให้กับเด็ก อาจทำให้เด็กปรับตัวเข้ากับสังคมได้ยากและมีภาวะทางอารมณ์ไม่มั่นคง

เกษรชัย และหิม (2554, หน้า 33) ยังพบว่า ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการรังแกของเด็กนักเรียน ได้แก่ ความคับข้องใจ การอบรมเลี้ยงดูแบบเข้มงวดกวดขัน และอิทธิพลความรุนแรงจากเพื่อน อิทธิพลความรุนแรงจากสื่อโทรทัศน์ อิทธิพลความรุนแรงจากเกม และอิทธิพลความรุนแรงจากบิดามารดา ซึ่งอิทธิพลความรุนแรงที่เกิดขึ้นนั้นล้วนส่งผลทางลบต่อพฤติกรรมของเด็กนักเรียน ทำให้เด็กนักเรียนเกิดการเรียนรู้พฤติกรรมโดยการสังเกตจากตัวแบบจนซึมซับพฤติกรรมดังกล่าว อีกทั้งยังเป็นการเสริมพฤติกรรมรุนแรงให้เด็ก โดยไม่รู้ตัว จนในที่สุดเด็กนักเรียนก็จะใช้ความรุนแรงต่อบุคคลรอบข้างในชีวิตประจำวันของเขา

จากสาเหตุของพฤติกรรมการรังแกที่กล่าวมาข้างต้น กล่าวโดยสรุปได้ว่า พฤติกรรมการรังแก เกิดมาจากอิทธิพลต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นอิทธิพลการเลี้ยงดูของครอบครัวที่เข้มงวดกวดขันมากเกินไป สมาชิกในครอบครัวมีการใช้ความรุนแรงไม่ว่าจะด้วยการกระทำ หรือวาจา อาจเกิดความรู้สึกว่าตนเองนั้นมีปมด้อย เริ่มมีความคิดเปรียบเทียบกับเพื่อน มองเห็นแต่ข้อบกพร่องของตนเอง จนเกิดภาวะซึมเศร้าขึ้นได้ หรือในบางรายอาจรู้สึกอิจฉาริษยาเพื่อน ไม่อยากให้ผู้อื่นได้ดีไปกว่าตนเอง จนมีเรื่องการใช้ความรุนแรงเข้ามาเกี่ยวข้อง นอกจากนี้อิทธิพลจากสื่อไม่ว่าจะเป็นโทรทัศน์ หนังสือ เกมที่เด็กนักเรียนชอบเล่น ก็ส่งผลให้เด็กนักเรียนมีพฤติกรรมการรังแกได้

แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมการรังแกผ่านโลกไซเบอร์

1. ความหมายของพฤติกรรมการรังแกผ่านโลกไซเบอร์

Stom and Storm (2005 อ้างถึงใน ฌัฐรัชต์ สามะ, 2556, หน้า 29) ได้ให้ความหมายของการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ไว้ว่า เป็นการใช้อุปกรณ์ทางอิเล็กทรอนิกส์เพื่อคุกคามหรือทำร้ายผู้อื่นผ่านอีเมลล์โทรศัพท์มือถือ ข้อความและห้องสนทนา เพื่อให้ผู้อื่นเสื่อมเสีย หวาดกลัวและสิ้นหวัง

วัฒนาวดี ศรีวัฒนพงศ์ และพิมผกา ธานีพงษ์ (2558, หน้า 130) ได้ให้ความหมายของการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ไว้ว่า การรังแกผ่านโลกไซเบอร์ระหว่างเด็กกระทำต่อเด็กด้วยกัน โดยรูปแบบการรังแกกันมีทั้งการใส่ร้ายป้ายสี การใช้ถ้อยคำหยาบคายต่อว่าผู้อื่น หรือการส่งต่อข้อมูลลับเพื่อทำผู้อื่นเสียหายผ่านทางอินเทอร์เน็ต หรือแม้แต่การส่งข้อความผ่านโทรศัพท์มือถือ โดยการ

รังแกกันจะต้องมีความต่อเนื่องและทำให้อีกฝ่ายที่ถูกกระทำรู้สึกเจ็บปวด หรือได้รับผลกระทบทางจิตใจ

คณาธิป ทองรวีวงศ์ (2558) ได้ให้ความหมายของการรังแกผ่านโลกโซเชียลไว้ว่า เป็นการสื่อสารที่ใช้วิธีการส่งข้อมูลทางคอมพิวเตอร์ลักษณะต่าง ๆ เช่น ภาพ ข้อความ เพื่อมุ่งส่งผลกระทบต่อทางจิตใจของบุคคลใดบุคคลหนึ่งโดยเฉพาะเจาะจงอย่างซ้ำ ๆ นั้นส่งผลกระทบต่อสิทธิส่วนบุคคลของผู้อื่น นอกจากนี้ยังอาจส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมอื่น ๆ ที่อาจเป็นอันตรายต่อชีวิตร่างกายของผู้ถูกกระทำด้วย โดยเฉพาะอย่างยิ่งการฆ่าตัวตาย

จากความหมายของพฤติกรรมการรังแกผ่านโลกโซเชียลที่กล่าวมาข้างต้น กล่าวโดยสรุปได้ว่า การรังแกผ่านโลกโซเชียล หมายถึง การรังแก คุกคาม หรือก่อกวนผู้อื่นโดยใช้อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ หรือช่องทางการสื่อสารรูปแบบต่าง ๆ เป็นเครื่องมือในการรังแก เป็นการกระทำที่หวังผลให้ผู้อื่นเกิดผลกระทบในทางลบ เช่น ความทุกข์ ความเสื่อมเสีย ความอับอาย ความเครียดซึ่งอาจนำไปสู่การฆ่าตัวตายได้ในที่สุด

2. สาเหตุของพฤติกรรมการรังแกผ่านโลกโซเชียล

พฤติกรรมการรังแกผ่านโลกโซเชียลเกิดจากหลากหลายสาเหตุ ซึ่งฉัตรวิรัตน์ สามเภา (2556, หน้า 356-357) ได้สรุปสาเหตุของพฤติกรรมการรังแกผ่านโลกโซเชียลว่า

2.1 เกิดจากความเป็นนิรนามของพื้นที่โซเชียล เด็กมองว่าพื้นที่โซเชียลทำให้พวกเขา มีความกล้ามากขึ้นในการรังแกกัน เนื่องจากพื้นที่โซเชียลมีลักษณะเป็นนิรนาม โดยผู้กระทำไม่จำเป็นต้องเปิดเผยตัวตนที่แท้จริง ในทางกลับกันสามารถสร้างตัวตนใหม่ขึ้นมาเพื่อหลอกหลวงคนอื่นได้ ซึ่งส่งผลให้พวกเขาสามารถรุกรานคนอื่นได้อย่างสาธารณะ โดยที่ไม่มีใครรู้ว่าใครเป็นคนทำ พวกเขาจึงไม่ต้องระวังถึงผลกระทบจากการไปทำร้ายผู้อื่น

2.2 พื้นที่โซเชียลในฐานะพื้นที่สำหรับการระบายความรู้สึก เยาวชนให้คำอธิบายว่าพื้นที่โซเชียลเป็นพื้นที่หนึ่งที่เยาวชนมักใช้ในการระบายอารมณ์และความรู้สึก ที่พวกเขาไม่สามารถกระทำได้ในโลกของความเป็นจริง ซึ่งการแสดงความรู้สึก หรือความคิดเห็นบางอย่างนั้นส่งผลกระทบต่อผู้อื่นและนำไปสู่พฤติกรรมในลักษณะของการรังแกกัน หรือทำร้ายผู้อื่น

2.3 ความง่ายและสะดวกในการรังแกกัน เยาวชนมีความสะดวกและความรู้สึกปลอดภัยในการที่จะรังแกกัน ทำให้สามารถใช้ถ้อยคำในลักษณะดูถูกเหยียดหยามผู้อื่นง่ายขึ้น สามารถพบเห็นได้จากการแสดงความคิดเห็นในลักษณะการติเตียน คำทอผู้อื่น โดยผู้รังแกไม่ต้องใช้กำลังทางกายภาพใด ๆ ในการรังแกผู้อื่น แค่เพียงข้อความก็เพียงพอที่จะทำร้ายผู้อื่นได้

2.4 การรังแกในพื้นที่โซเชียลเป็นผลที่ต่อเนื่องมาจากการกระทำในพื้นที่จริง เยาวชนมองว่าการรังแกบนพื้นที่โซเชียลส่วนใหญ่มาจากการกระทำในสถานการณ์จริง เช่น เกิดจากความ

หมั่นใช้ส่วนบุคคล หรือเกิดจากความไม่พอใจกันในโลกของความเป็นจริงแล้วมีการขยายความขัดแย้งในโลกไซเบอร์ เพื่อเพิ่มความสะใจ หรือเกิดจากการแค้น โดยใช้พื้นที่ไซเบอร์เพื่อเพิ่มระดับความขัดแย้งให้รุนแรงมากขึ้น เนื่องจากพื้นที่ไซเบอร์นั้นกว้างและเป็นช่องทางการสื่อสารที่รวดเร็ว จึงมีการใช้พื้นที่ไซเบอร์เพื่อประจานผู้อื่น อีกทั้งเด็กรับรู้ว่าโลกออนไลน์กับโลกแห่งความเป็นจริงเชื่อมโยงกันจากการที่พบเห็นการกระทำความรุนแรง เช่น คลิปวิดีโอตบตีกัน หรือการกระทำในรูปแบบของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ เช่น การด่าทอกัน การใช้คำพูดที่รุนแรงเสียดสี จึงทำให้เด็กซึมซับกับพฤติกรรมลักษณะนี้ จนมองว่าความรุนแรงที่เกิดขึ้นในพื้นที่ไซเบอร์และโลกของความเป็นจริง กลายเป็นเรื่องปกติ หรือเรื่องธรรมดาที่พบเห็นได้ทั่วไป จึงกลายเป็นสาเหตุที่สำคัญในการเกิดพฤติกรรมการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ในกลุ่มเด็กและเยาวชนเพิ่มขึ้น

จากสาเหตุของพฤติกรรมการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ที่กล่าวมาข้างต้น กล่าวโดยสรุปได้ว่า เด็กมองว่าการรังแกผ่านโลกไซเบอร์นั้น เป็นการกระทำที่ไม่จำเป็นต้องเปิดเผยตัวตนสามารถที่จะแอบอ้างเป็นใครก็ได้ เด็กจึงมีความกล้าที่จะลงมือกระทำเพิ่มขึ้น โดยกระทำไปเพื่อต้องการระบายอารมณ์ ความรู้สึกนึกคิดของตนเพียงเพราะอยากระบายความคับข้องใจที่เกิดขึ้นโดยไม่ได้สนใจว่าจะกระทบ หรือก่อให้เกิดความเสียหายต่อบุคคลอื่น มักพบว่าการพิมพ์ข้อความจะเป็นไปในทางติเตียน ด่าทอ การใช้คำพูดง่าย ๆ ที่ไม่ได้สนใจกาลเทศะ หรือข้อความที่ขาดการไตร่ตรอง เมื่อเด็กพบเห็นพฤติกรรมการรังแกผ่านโลกไซเบอร์บ่อยครั้งเข้า ก็เกิดการซึมซับและเข้าใจว่าสิ่งเหล่านี้คือเรื่องปกติ

3. ประเภทของพฤติกรรมการรังแกผ่านโลกไซเบอร์

มีนักวิชาการจำแนกประเภทของพฤติกรรมการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ไว้ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 2-1 ประเภทของพฤติกรรมการรังแกผ่านโลกไซเบอร์

ลำดับ	นักวิชาการ	พฤติกรรมการรังแกผ่านโลกไซเบอร์
1.	วิมลทิพย์ มุสิกพันธ์ (2545, หน้า 15)	1. การนิทาหรือด่าทอผู้อื่นผ่านมือถือหรือเว็บไซต์ 2. การส่งข้อความก่อกวนผู้อื่นผ่านมือถือหรือเว็บไซต์ซ้ำ ๆ 3. การนำเอาข้อมูลที่ทำให้ผู้อื่นเสื่อมเสียไปเผยแพร่ทางมือถือ

ตารางที่ 2-1 (ต่อ)

ลำดับ	นักวิชาการ	พฤติกรรมมารั้งแกผ่านโลกไซเบอร์
1.	วิมลทิพย์ มุสิกพันธ์ (2545, หน้า 15)	<p>4. การนำข้อมูลส่วนตัวหรือข้อมูลที่เป็นความลับของผู้อื่นไปเปิดเผยหรือส่งต่อทางมือถือ</p> <p>5. การแอบอ้างชื่อของผู้อื่นไปให้ร้าย คำทอหรือกระทำการดั่งข้ออื่น ๆ ทางมือถือหรืออินเทอร์เน็ต</p> <p>6. การล้อเลียน ข่มขู่หรือคุกคามผู้อื่นผ่านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์</p> <p>7. การลบหรือบล็อก (Block) ผู้อื่นออกจากกลุ่ม</p> <p>8. การสร้างข่าวลือหรือการทำให้เกิดกระแสการต่อต้านผู้หนึ่งผ่านมือถือหรือผ่านอินเทอร์เน็ต</p>
2.	สมาคมผู้บริโภคสงขลา (2013)	<p>1. การแสดงความคิดเห็นหรือการส่งข้อความต่อผู้อื่นอย่างรุนแรง</p> <p>2. การแสดงพฤติกรรมข่มขู่หรือเพื่อก่อกวนบุคคลที่ตนไม่ชอบผ่านอินเทอร์เน็ต</p> <p>3. การแสดงพฤติกรรมคุกคามผู้อื่นโดยไม่เปิดเผยตัวตนที่แท้จริง</p> <p>4. การคุกคามและสร้างความรำคาญให้กับผู้อื่นโดยมีการแอบอ้างว่าเป็นบุคคลอื่น</p> <p>5. การเปิดโปงข้อมูลส่วนตัวและข้อมูลที่เกี่ยวข้องของผู้อื่นผ่านระบบอินเทอร์เน็ตโดยไม่ได้รับอนุญาต</p>

ตารางที่ 2-1 (ต่อ)

ลำดับ	นักวิชาการ	พฤติกรรมการรังแกผ่านโลกไซเบอร์
3.	ณัฐรัชต์ สามะ (2556, หน้า 356)	<p>1. การโจมตีหรือใช้คำหยาบคายผ่านอินเทอร์เน็ตและโทรศัพท์มือถือ ประกอบด้วย การคำทอ หรือพุดจาเสียดสีกัน ผ่านอินเทอร์เน็ตหรือเครือข่ายสังคมออนไลน์</p> <p>2. การคุกคามทางเพศออนไลน์ ประกอบด้วย การพุดจาคุกคามทางเพศผ่านทางอินเทอร์เน็ตและเครือข่ายสังคมออนไลน์ การบีบบังคับให้มีกิจกรรมทางเพศผ่านกล้อง หรือเว็บแคมและการส่งรูปภาพ หรือวิดีโอในลักษณะโป๊ เปลือย โดยผู้รับไม่ได้ต้องการ</p> <p>3. การแอบอ้างตัวตนของผู้อื่นประกอบด้วย การขโมยรหัสผ่านบัญชีผู้ใช้งานของผู้อื่น การแอบใช้ชื่อของผู้อื่นในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อให้ร้าย คำทอ หรือกระทำการประสังข์ร้าย รวมถึงการสวมรอยในเครือข่ายสังคมออนไลน์ของผู้อื่นเพื่อสร้างความเสียหายในรูปแบบต่าง ๆ</p> <p>4. การแบล็คเมลล์กัน ประกอบด้วย การนำข้อมูลส่วนตัว หรือข้อมูลที่เป็นความลับของผู้อื่นไม่ว่าจะเป็นข้อความ ภาพ หรือวิดีโอ ไปเผยแพร่แสดงความคิดเห็นอย่างสนุกสนาน รวมถึงการตัดต่อรูปภาพแล้วใส่ข้อความเพื่อให้ผู้อื่นเกิดความเสียหาย</p> <p>5. การหลอกลวงในรูปแบบต่าง ๆ ประกอบด้วย การโฆษณาหลอกลวงให้หลงเชื่อ การหลอกลวงเพื่อจำหน่ายสินค้าลอกเลียนแบบ การหลอกลวงให้โอนเงินในลักษณะต่าง ๆ รวมถึงการหลอกลวงนัดเจอกันเพื่อกระทำการใด ๆ โดยที่อีกฝ่ายมิได้ยินยอม</p> <p>6. การสร้างกลุ่มในเครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อโจมตีบุคคลที่ตัวเองไม่ชอบ เช่น การโจมตีเพื่อนร่วมห้องเรียน หรือการโจมตีบุคคลที่ตนและพรรคพวกไม่ชอบ</p>

จากความหมายของพฤติกรรมการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ที่กล่าวมาข้างต้น กล่าวโดยสรุปได้ว่า พฤติกรรมการรังแก คือ การรังแกกันโดยใช้อินเทอร์เน็ต หรือเครือข่ายสังคมออนไลน์ ระหว่างเด็กกระทำต่อเด็กด้วยกัน โดยที่รูปแบบของการรังแกกันจะประกอบไปด้วย 1. การนิทาหรือคำทอผู้อื่นผ่านมือถือหรือเว็บไซต์ 2. การส่งข้อความก่อกวนผู้อื่น 3. การนำเอาข้อมูลที่ทำให้ผู้อื่นเสื่อมเสียไปเผยแพร่ 4. การนำข้อมูลส่วนตัวหรือข้อมูลที่เป็นความลับของผู้อื่น ไปเปิดเผยหรือส่งต่อ 5. การแอบอ้างชื่อของผู้อื่นไปให้ร้าย คำทอหรือกระทำการดังข้ออื่น ๆ 6. การล้อเลียน ข่มขู่หรือคุกคามผู้อื่น 7. การลบหรือบล็อก (Block) ผู้อื่นออกจากกลุ่ม 8. การสร้างข่าวลือหรือการทำให้เกิดกระแสการต่อต้านผู้อื่นผ่านมือถือหรือผ่านอินเทอร์เน็ต

แนวคิดเกี่ยวกับเครือข่ายสังคมออนไลน์

1. ความหมายเครือข่ายสังคมออนไลน์

เครือข่ายสังคมออนไลน์ในปัจจุบันมีลักษณะแลกเปลี่ยนข้อมูล หรือความรู้ โดยชั้นยาคกรตุคเกือ (2557, หน้า 20-21) กล่าวว่าบริการบนอินเทอร์เน็ต เป็นรูปแบบการให้ข้อมูลรวมถึงการติดต่อสื่อสาร แบ่งได้ดังนี้

1.1 จดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (Electronic mail)

ในปัจจุบันจดหมายอิเล็กทรอนิกส์หรืออีเมลเป็นช่องทางการติดต่อสื่อสารที่ได้รับความนิยม เพราะติดต่อสื่อสารกันได้สะดวกและรวดเร็ว ประหยัดค่าใช้จ่าย

1.2 การสืบค้นข้อมูลแบบเวิลด์ไวด์เว็บ (World Wide Web: WWW)

การสืบค้นข้อมูลแบบเวิลด์ไวด์เว็บเป็นช่องทางการติดต่อสื่อสารที่รวดเร็ว เนื่องจากง่ายต่อการใช้งานสามารถฟังเสียง ดูรูปภาพประกอบได้ทั้งภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว อีกทั้งยังมีลักษณะเด่นอีกประการคือมีการเชื่อมโยงข้อมูลต่าง ๆ เข้าถึงกันด้วยการเชื่อมโยงหลายมิติ (Hypertext link)

1.3 การสนทนาออนไลน์ (Chat)

ผู้ใช้บริการการสนทนาออนไลน์สามารถคุยโต้ตอบกับผู้อื่นได้ในเวลาเดียวกัน ในปัจจุบันการสนทนาออนไลน์สามารถใช้ภาพสามมิติ ภาพเคลื่อนไหวเป็นรูปโปรไฟล์ อีกทั้งยังสามารถสนทนาด้วยเสียงเช่นเดียวกับการคุยโทรศัพท์ สามารถส่งรูปภาพ และไฟล์ข้อมูลต่าง ๆ แลกเปลี่ยนกันระหว่างคู่สนทนาได้อีกด้วย การสนทนาโดยผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ได้รับความนิยมในปัจจุบันมีหลายโปรแกรม อาทิเช่น โปรแกรม อีเมล (E-mail) เฟซบุ๊ก (Facebook) ไลน์ (Line) ทวิตเตอร์ (Twitter) สไกป์ (Skype) อินสตาแกรม (Instagram) วอทแอป (WhatsApp) และ ยูทูป (Youtube) เป็นต้น

1.4 โลกไซเบอร์

โลกไซเบอร์ หมายถึง กลุ่มคนที่เข้ามารวมกันจนเกิดเป็นสังคมขึ้นมีการทำกิจกรรมร่วมกันบนอินเทอร์เน็ต อาทิเช่น เพื่อการศึกษา ธุรกิจ ความบันเทิง จึงทำให้เกิดสังคมออนไลน์ขึ้น (รัชยากร ตุดเกื้อ, 2557, หน้า 21-22) ปัจจุบันผู้ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์สามารถร่วมกันทำกิจกรรมต่าง ๆ ได้หลายช่องทางมากขึ้นทั้งทางอินเทอร์เน็ตและโทรศัพท์มือถือ เช่น การระดมความคิดเห็น เว็บบล็อก รูปภาพและวิดีโอ โดยมีเว็บบล็อก เว็บไซต์ กระดานสนทนา อีเมลล์เข้ามารองรับ (เสาวนีย์ ไทยรุ่งโรจน์ และคณะ, 2554) เว็บไซต์ที่ให้บริการเกี่ยวกับสังคมออนไลน์ ได้แก่ กูเกิ้ล เฟซบุ๊ก ทวิตเตอร์ และยูทูป เป็นต้น (ภาณุวัฒน์ กองราช, 2554, หน้า 11)

จากความหมายของเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่กล่าวมาข้างต้นสรุปได้ว่า เครือข่ายสังคมออนไลน์ถือเป็นช่องทางการติดต่อสื่อสารที่สะดวก รวดเร็วและประหยัด เป็นสังคมขนาดใหญ่ที่เกิดขึ้นบนอินเทอร์เน็ตมีการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ทั้งเพื่อการศึกษา เพื่อความบันเทิง เป็นต้น

2. ประเภทของเครือข่ายสังคมออนไลน์

เครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นที่นิยมมาก เนื่องจากผู้ใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์มีส่วนร่วมที่ไร้ขีดจำกัดและมีอิทธิพลต่อวัยรุ่น มีหลากหลายเว็บไซต์ที่ผู้ใช้สามารถเข้าไปใช้บริการได้ตามความสนใจของตนเองโดยผ่านระบบอินเทอร์เน็ต (ภาณุวัฒน์ กองราช, 2554, หน้า 68)

อิทธิพล ปฏิบัติประสงศ์ (2555) ได้จำแนกเครือข่ายสังคมออนไลน์ได้ออกเป็น 5 ประเภท ดังนี้

1. การแสดงตัวตนและภาพลักษณ์ของตนเอง เช่น เฟซบุ๊ก เป็นต้น
2. ความสนใจที่ตรงกัน เช่น Digg.com
3. ร่วมกันทำงาน เช่น Wikipedia.org
4. การสวมบทบาทของผู้เล่นในชีวิตจริงกับตัวละครในเกม
5. อาชีพ เช่น Jobtopgun.com

ส่วนเศรษฐพงศ์ มะลิสวรรค์ (2552 อ้างถึงใน ภาณุวัฒน์ กองราช, 2554, หน้า 11-12) ได้จำแนกประเภทเครือข่ายสังคมออนไลน์ได้ดังนี้

1. ประเภทแหล่งความรู้ เป็นเว็บไซต์ที่ให้บริการรวบรวมข้อมูลประเภทต่าง ๆ ที่ผู้ใช้สามารถเข้าไปเลือกอ่านหาความรู้ได้อย่างชัดเจน เช่น วิกิพีเดีย (Wikipedia) ที่เป็นสารานุกรมออนไลน์มีหลายภาษาให้ได้เลือกศึกษา, กูเกิ้ลเอิร์ธ (Google earth) เป็นเว็บไซต์ที่ผู้ใช้สามารถเข้าไปสำรวจแผนที่ได้ทั่วโลกอีกทั้งยังให้ความรู้ด้านภูมิศาสตร์ การเดินทาง การจราจร
2. ประเภทเกมออนไลน์ ถือเป็นเว็บไซต์ที่กลุ่มเด็กและเยาวชนนิยมมาก ในเกมออนไลน์ผู้ใช้สามารถสนทนาแลกเปลี่ยนกันได้แบบเวลาจริง (Real time) ซึ่งในผู้ใช้บางคนทำรายได้จาก

การขาย หรือแลกเปลี่ยนไอเท็ม (Items) ต่าง ๆ ในเกมอีกด้วย

3. ประเภทสร้างเครือข่ายทางสังคม เป็นเว็บไซต์ที่เน้นการสร้างสัมพันธ์ภาพกับเพื่อนใหม่ ๆ หรือการตามหาเพื่อนที่ไม่ได้เจอกันมานาน โดยผู้ใช้จะสร้าง Profile ของตนเองขึ้นมา มีการใส่รูปภาพของตนเอง เพื่อให้เพื่อนที่อยู่ในเครือข่ายได้รู้จักตัวตนของเรามากขึ้นและมีลักษณะการบอกเล่าเรื่องราวถ่ายทอดประสบการณ์ หรือชีวิตประจำวันร่วมกัน เช่น เฟซบุ๊ก และทวิตเตอร์ เป็นต้น

4. ประเภทฝากภาพ เป็นเว็บไซต์ที่ผู้ใช้สามารถเข้าไปฝากไฟล์ภาพได้โดยไม่เสียค่าใช้จ่ายและไม่สิ้นเปลืองฮาร์ดดิสก์ส่วนตัว เช่น โฟโต้บั๊กเก็ต (Photobucket) เป็นต้น

5. ประเภทสื่อ เป็นเว็บไซต์ที่แบ่งปันภาพ คลิปวิดีโอ ภาพยนตร์ เพลง เช่น ยูทูบ

6. ประเภทซื้อ-ขาย เป็นเว็บไซต์ที่มีการทำธุรกิจออนไลน์ มีการแลกเปลี่ยน ซื้อ-ขายสินค้าต่าง ๆ เช่น อเมซอน (Amazon) เป็นต้น

3. ข้อดีและข้อเสียของเครือข่ายสังคมออนไลน์

จุฑามณี คายะนันท์, 2554 (อ้างถึงใน ชันยกร ตุดเกื้อ, 2557, หน้า 24-25) โลกไซเบอร์ก็เปรียบได้กับสังคมนรอบตัวเรา ที่มีทั้งการใส่น้ำกากเข้าหากัน มีการนินทาถ่มน้ำลาย มีการหวาดระแวง เราจึงต้องคัดกรองกลุ่มคนที่อยู่ในเครือข่ายเดียวกับเราเพราะบนโลกไซเบอร์ก็มีทั้งข้อดีและข้อเสียและประโยชน์

ชันยกร ตุดเกื้อ (2557, หน้า 24-25) สุกัญญา สุกบรรทัด (2541, หน้า 3-13) ได้กล่าวถึงข้อดีและข้อเสียของเครือข่ายสังคมออนไลน์ไว้ดังนี้

ตารางที่ 2-2 ข้อดีและข้อเสียของเครือข่ายสังคมออนไลน์

ข้อดีของเครือข่ายสังคมออนไลน์	ข้อเสียของเครือข่ายสังคมออนไลน์
1. สามารถแลกเปลี่ยนความรู้ซึ่งกันและกันได้	1. บางเว็บไซต์อาจเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวมากเกินไปหากผู้ใช้งานขาดการระมัดระวังในการกรอกข้อมูล อาจมีผู้ไม่หวังดีนำข้อมูลไปใช้ในทางที่เสียหายหรือละเมิดสิทธิ
2. สามารถตั้งคำถามเสนอความคิดเห็นแลกเปลี่ยนความรู้ เพื่อให้ผู้อื่นเข้ามามีส่วนร่วม	2. หากผู้ใช้งานขาดวิจารณญาณในการเข้าใช้บริการเว็บไซต์อาจถูกล่อลวงได้
3. มีความสะดวกรวดเร็วทั้งยังช่วยประหยัดค่าใช้จ่ายในการติดต่อสื่อสาร	3. เป็นช่องทางการขโมยผลงาน ถูกละเมิดลิขสิทธิ์
4. สามารถนำผลงานของตนเองนำเสนอผ่านเว็บไซต์เพื่อให้ผู้อื่นได้เข้ามารับชมและแสดงความคิดเห็น	

ตารางที่ 2-2 (ต่อ)

ข้อดีของเครือข่ายสังคมออนไลน์	ข้อเสียของเครือข่ายสังคมออนไลน์
5. นำเสนอโฆษณา ประชาสัมพันธ์หรือบริการลูกค้าผ่านเว็บไซต์	4. ข้อมูลที่ต้องกรอกเพื่อสมัครสมาชิกยากแก่การตรวจสอบว่าจริงหรือเท็จ ดังนั้นอาจถูกหลอกลวงโดยบุคคลที่ไม่มีตัวตนได้
6. ช่วยสร้างผลงานและรายได้ให้แก่ผู้ใช้งาน	5. หากผู้ใช้อยู่กับหน้าจอคอมพิวเตอร์หรือหน้าจอโทรศัพท์นานเกินไปอาจส่งผลเสียต่อสายตา
7. ช่วยคลายเครียดและสร้างความบันเทิงแก่ผู้ใช้งาน	6. หากผู้ใช้หมกมุ่นกับสังคมออนไลน์มากเกินไปอาจส่งผลเสียต่อการเรียน
8. สร้างสัมพันธภาพอันดีซึ่งกันและกัน	

จากข้อดีและข้อเสียของเครือข่ายสังคมออนไลน์บนโลกไซเบอร์ สามารถกล่าวสรุปได้ว่า ผู้ใช้งานสามารถนำเสนอผลงานที่ตนเองสร้างสรรค์ขึ้นผ่านเว็บไซต์ ไม่ว่าจะเป็น รูปภาพ เพลง วิดีโอและผู้อื่นสามารถเข้ามาติชมหรือแสดงความคิดเห็นได้และสามารถใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นที่ค้นหาแลกเปลี่ยนความรู้หรือข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ เนื่องจากการหยั่งค่าใช้จ่ายในการติดต่อสื่อสารและสะดวกรวดเร็วประหยัดเวลาในการติดต่อสื่อสาร แต่หากผู้ใช้งานเปิดเผยตนเองมากเกินไปอาจเป็นอันตรายแก่ตัวผู้ใช้งานเอง เพราะอาจมีผู้ไม่หวังดีนำข้อมูลไปใช้ในทางที่เสียหายหรือละเมิดสิทธิ รวมทั้งการใช้เวลาอยู่กับเครือข่ายสังคมออนไลน์มากเกินไปอาจส่งผลเสียต่อทั้งสุขภาพและการเรียน

4. เครือข่ายสังคมออนไลน์ประเภทเฟซบุ๊ก

ปัจจุบันเฟซบุ๊กกำลังได้รับความนิยมจากทั้งเด็กและผู้ใหญ่ ซึ่งภาณุวัฒน์ กองราช (2554, หน้า 2) ได้อธิบายเกี่ยวเฟซบุ๊ก ไว้ว่า เป็นเครือข่ายสังคมออนไลน์ประเภทหนึ่งกำเนิดขึ้นเมื่อวันที่ 4 กุมภาพันธ์ 2548 แรกเริ่มมีการเปิดใช้งานเฉพาะนักศึกษาในมหาวิทยาลัยฮาร์วาร์ด ต่อมาได้มีการขยายตัวไปยังมหาวิทยาลัยอื่น ๆ ทั่วสหรัฐอเมริกา ในปี พ.ศ. 2549 ได้เปิดให้มีการใช้งานเฟซบุ๊กในโรงเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยมีการเฟื่องฟูขึ้นให้สมาชิกสามารถเพิ่มรูปถ่ายเพื่อมาแบ่งปันกันได้ ต่อมาในปี พ.ศ. 2550 เฟซบุ๊กได้เปิดให้ทุกคนที่มีอีเมลล์เข้าใช้งานได้

พรเทพ เขตรมย์ (2558) ได้กล่าวว่า เนื่องด้วยเฟซบุ๊ก มีความง่ายต่อการเข้าถึงและสะดวกต่อการใช้งาน จึงทำให้ได้รับความนิยมจากบุคคลทั่วไปรวมถึงผู้ใช้บริการในประเทศไทยด้วย สถิติ

การใช้เฟซบุ๊กในประเทศไทยสูงถึง 34 ล้านคนและในจำนวนนี้มีการใช้งานผ่านโทรศัพท์มือถือถึง 24 ล้านคน

ภาณุวัฒน์ กองราช (2554, หน้า 3) ได้อธิบายส่วนประกอบที่สำคัญของเฟซบุ๊ก ไว้ว่า มีอยู่ด้วยกัน 3 ส่วน คือ

1. เมนูหลัก (Main Menu) คือ ข้อมูลที่ประกอบด้วย หน้าแรก ข้อมูลส่วนตัว และบัญชีผู้ใช้งาน ถือเป็นแถบคำสั่งหลัก

2. เมนูแอปพลิเคชัน (Application Menu) คือ ส่วนประกอบเสริมเพิ่มเติมจากเมนูหลัก ประกอบด้วย

2.1 กระดานข้อความ (Wall) เป็นส่วนที่ผู้ใช้งานสามารถอัปเดตสถานะ โดยเลือกการแสดงผลว่าจะให้ใครเห็นข้อความบ้าง ซึ่งอาจเลือกแท็ก (Tag) บุคคล สถานที่ หรือรูปภาพได้ด้วย วิธีการเขียนข้อความลงในกระดานข้อความ ผู้ใช้งานสามารถเขียนข้อความใด ๆ ที่สื่อสารถึงเพื่อนในช่วงว่างสี่เหลี่ยม ที่มีข้อความว่า คุณกำลังคิดอะไรอยู่ (What's on your mind?) เมื่อเขียนข้อความจะมีการปรากฏ เช่น เขียนว่า ตอนนี้ประชุมอยู่ เมื่อเขียนแล้วคลิกคำว่า แบ่งปัน (Share) จะปรากฏข้อความ ในกรณีที่เราเขียนข้อความให้ผู้อื่นรับรู้เราสามารถตั้งค่าการแสดงข้อความนั้นได้ ปุ่มสามเหลี่ยมหลังรูปกุญแจ เมื่อคลิกที่รูปสามเหลี่ยมจะแสดงรายละเอียด ผู้ใช้งานสามารถตั้งค่าให้มีการแสดงข้อความที่เขียนไปแสดงให้ใครสามารถเห็นการโพสต์ได้ โดยมีการตั้งค่าไว้ 4 รูปแบบ คือ

2.1.1 ทุกคน (Everyone) ทุกคนที่อยู่บนเครือข่ายสังคมออนไลน์ประเภทเฟซบุ๊กสามารถเห็นการโพสต์ของคุณ

2.1.2 เพื่อนของเพื่อน (Friends of friends) เพื่อนของเพื่อนที่อยู่บนเครือข่ายสังคมออนไลน์ประเภทเฟซบุ๊กเท่านั้นที่สามารถเห็นการโพสต์ ของคุณ

2.1.3 เฉพาะเพื่อน (Only friends) เฉพาะเพื่อนที่อยู่บนเครือข่ายสังคมออนไลน์ประเภทเฟซบุ๊กเท่านั้นที่สามารถเห็นการโพสต์ ของคุณ

2.1.4 ส่วนการปรับแต่ง (Customise) ใช้ในกรณีที่ต้องการมีการเปลี่ยนแปลงการตั้งค่าความเป็นส่วนตัวโดยที่เมื่อเข้าไปที่ คำว่า ปรับแต่งเราสามารถแก้ไขการตั้งค่าการเผยแพร่ข้อความโดยการคลิกรูปสามเหลี่ยม และเลือกการตั้งค่าการเผยแพร่ข้อความที่ต้องการ และในกรณีที่ต้องการซ่อนข้อความไม่ให้บางคนเห็น สามารถพิมพ์ชื่อเพื่อน หรือรายการที่เลือกได้ แล้วคลิกบันทึกการตั้งค่าเป็นอันเสร็จสำหรับการส่งข้อความ

2.2 รูปภาพ (Photo) ผู้ใช้งานสามารถสร้างอัลบั้มรูปภาพ โดยเลือกการแสดงผลว่าจะให้ใครเห็นข้อความบ้าง

2.3 เพิ่มแท็บใหม่ (Add a new tab) ผู้ใช้งานสามารถโพสต์ข้อความ หรือเพิ่มข้อมูล เพื่อเผยแพร่

2.4 ลิงค์ (Link) การเพิ่มลิงค์เป็นการแนะนำเว็บไซต์ ที่น่าสนใจมาอัปโหลดไว้เพื่อให้คนอื่น ได้เข้าชมและแสดงความคิดเห็นกันได้

2.5 กิจกรรม (Events) เหตุการณ์หรือการสร้างปฏิทินกิจกรรมบนเฟซบุ๊ก ซึ่งผู้ใช้งานสามารถที่จะสร้างกิจกรรม ค้นหากิจกรรม หรือเผยแพร่กิจกรรมบนเฟซบุ๊กได้

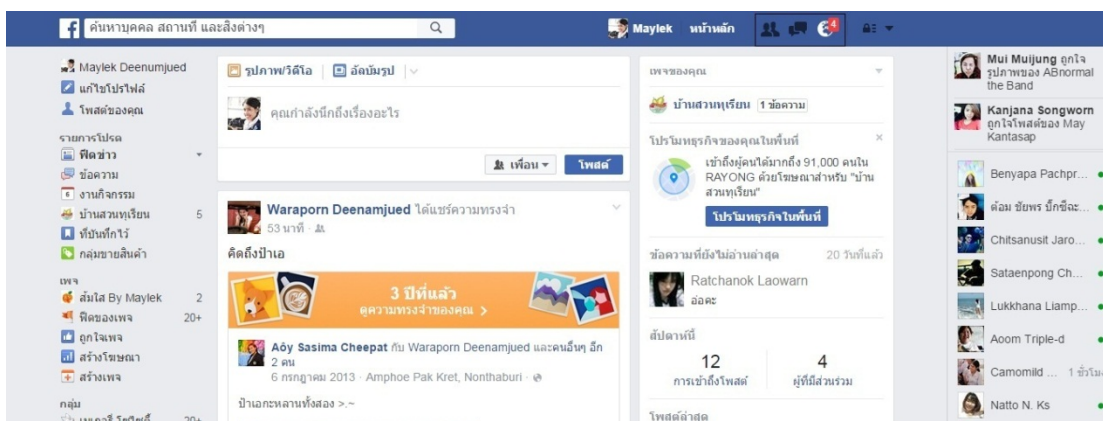
2.6 บันทึก (Notes) การเขียนบันทึกบนเฟซบุ๊กเป็นการเขียนเพื่อแบ่งปันเรื่องราว ข้อมูล บทความ หรือบันทึกความคิดเห็นต่าง ๆ

2.7 วิดีโอ (Video) ผู้ใช้งานสามารถอัปโหลดวิดีโอของตนเองลงบนเฟซบุ๊กได้ โดยเลือกการแสดงผลว่าจะให้ใครเห็นข้อความบ้างเช่นเดียวกับรูปภาพ

2.8 ค้นหาแท็บที่ใช้ได้ (Search available tabs) ใช้สำหรับการค้นหาเพื่อน หรือเพจ (Page) ที่ผู้ใช้งานต้องการเข้าถึง

2.9 การสนทนาออนไลน์ (Chat) ผู้ใช้งานสามารถเลือกการสนทนาได้ทั้งการสนทนาส่วนตัว หรือการสนทนาเป็นกลุ่ม อีกทั้งสามารถสนทนาได้ทั้งแบบวิดีโอและการโทรสนทนา

3. เมนูลักษณะ (Feature Menu) เป็นส่วนที่ทำให้ผู้ใช้งานมีความสะดวกต่อการส่งข้อมูลต่าง ๆ เช่น เมนูข้อความ ที่ผู้ใช้สามารถสนทนากับเพื่อนที่อยู่บนเครือข่ายเดียวกัน เป็นต้น



ภาพที่ 2-1 เครือข่ายสังคมออนไลน์ประเภทเฟซบุ๊ก

จากเครือข่ายสังคมออนไลน์ประเภทเฟซบุ๊ก สามารถกล่าวสรุปได้ว่า ประเทศไทยมีจำนวนผู้ใช้งานถึง 32 ล้านคนและมีแนวโน้มที่จะสูงขึ้นเรื่อย ๆ เนื่องจากเข้าถึงได้ง่ายเพียงแคมีบัญชีอีเมลก็ใช้งานได้ ทั้งยังเป็นการติดต่อสื่อสารที่สะดวกรวดเร็วและไม่มีค่าใช้จ่าย

แนวคิดเกี่ยวกับภาวะซึมเศร้า

1. ความหมายของภาวะซึมเศร้า

Beck and others (1979 อ้างถึงใน ชมพูนุช บริรักษ์เลิศ, 2548, หน้า 10) ได้อธิบายความหมายของภาวะซึมเศร้าไว้ว่า ความแปรปรวนทางด้านความคิด อารมณ์ แรงจูงใจ ร่างกายและพฤติกรรม ซึ่งเป็นผลจากการประมวลเรื่องราวผ่านกระบวนการความคิด จนเกิดความคิดอัตโนมัติทางลบเกี่ยวกับตนเอง สิ่งแวดล้อมและอนาคต เช่น จิตใจหม่นหมอง หดหู่ เศร้า รวมถึงรู้สึกท้อแท้หมดหวังไม่สนใจกิจกรรม

ดวงใจ กษานติกุล (2542, หน้า 7-8) ได้ให้ความหมายของภาวะซึมเศร้าไว้ว่า ภาวะที่อารมณ์เหงาหงอยเป็นทุกข์ เศร้าหมอง จิตใจหดหู่ เชื่องซึม ขาดสมาธิ คิดอยากตาย

วิมลพรรณ ทองชาติ (2548, หน้า 9) ได้ให้ความหมายของภาวะซึมเศร้าไว้ว่า ภาวะที่จิตใจหม่นหมอง หดหู่ เศร้า ร่วมกับความรู้สึกท้อแท้ หมดหวัง มองโลกในแง่ร้าย มีความรู้สึกผิดไร้ค่า ต่ำหนืดตนเอง โดยความรุนแรงของภาวะซึมเศร้า เริ่มตั้งแต่ความเหนื่อยหน่าย ท้อแท้ใจ จนกระทั่งมีการเปลี่ยนทางร่างกาย จิตใจ อารมณ์และสังคมอย่างชัดเจน จนเกิดโรคทางจิตเวช

จากความหมายของภาวะซึมเศร้า ทำให้สามารถสรุปได้ว่า เป็นภาวะที่อารมณ์ไม่มั่นคง มีแต่ความเศร้าหมอง เบื่อหน่าย ขาดสมาธิ หดหู่ มองสังคมและอนาคตของตนในทางลบ อาจร้ายแรงถึงขั้นมีความคิดอยากฆ่าตัวตาย หรือป่วยเป็นจิตเวช

2. สาเหตุของภาวะซึมเศร้า

ภาวะซึมเศร้าสามารถเกิดขึ้นได้จากหลายสาเหตุ ซึ่งวิมลพรรณ ทองชาติ (2548, หน้า 9-10) ได้อธิบายสาเหตุของภาวะซึมเศร้านั้นมาจากหลาย ๆ ปัจจัยผสมผสานกัน คือ ปัจจัยด้านพันธุกรรม ร่างกาย จิตใจและสภาวะสังคม วัฒนธรรมที่บีบคั้นและเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ซึ่งเรียกว่า ปัจจัยชีวจิตสังคม โดยปัจจัยแต่ละด้านมีอิทธิพลมาก หรือน้อยแตกต่างกัน ซึ่งสาเหตุของโรคซึมเศร้าหรือภาวะซึมเศร้าแบ่งเป็น 4 กลุ่ม ดังนี้

2.1 สาเหตุจากปัญหาในจิตใจ เป็นอารมณ์เศร้าที่ผสมผสานความรู้สึกหลาย ๆ อย่าง ตั้งแต่ความรู้สึกกลัว โกรธ ละอายและรู้สึกผิด โดยที่ความรู้สึกโกรธเป็นอารมณ์พื้นฐาน

2.2 สาเหตุจากการมีความคิดในแง่ลบ ผู้ป่วยจะมองเหตุการณ์ของชีวิตในแง่ร้าย ทำให้จิตใจอยู่ในสภาพท้อแท้ หมดหวัง โดยมีหลักว่าคนเราคิดอย่างไรก็รู้สึกอย่างนั้น คือ มองตนเอง มองสังคมและมองอนาคตในแง่ลบ คือ มองตนเองไร้ค่า ไร้สมรรถภาพ ไร้ความภาคภูมิใจ มองสังคมในแง่ร้าย รู้สึกกดดัน บีบบังคับและถูกคาดหวัง มองอนาคตมีแต่ความยากลำบาก ล้มเหลว นำไปสู่การพยายามฆ่าตัวตายเพื่อหนีปัญหา หรือหนีความทุกข์ทรมาน

2.3 สาเหตุทางพฤติกรรม มี 2 แนวคิด ถึงโรคซึมเศร้าเกิดจากภาวะท้อแท้ หดหู่
กำลังใจและหมดความกระตือรือร้น เนื่องจากประสบแต่ความล้มเหลวและผิดหวัง ภาวะหมด
กำลังใจเนื่องจากไม่เคยได้รับคำชม รางวัล การสนับสนุน หรือประสบความสำเร็จใด ๆ
จึงขาดแรงจูงใจและขาดความมั่นใจ ทำให้รู้สึกเบื่อหน่ายและไร้ความสุข

2.4 สาเหตุทางชีวภาพ มีอิทธิพลของพันธุกรรมมาเกี่ยวข้องการวินิจฉัย ผู้ป่วยอาจมี
ประวัติสูญเสียในระยะไม่นาน หรือมีประวัติคนในครอบครัวเป็นโรคซึมเศร้า ฆ่าตัวตาย ติดสาร
เรื้อรัง หรือต่อต้านสังคม

พิชิตา ตัญญบุตร (2544, หน้า 62-71) ได้ศึกษาระดับความซึมเศร้าของวัยรุ่นตอนต้น
และหาตัวแปร ผลการวิจัยพบว่า ความเครียดและการสนับสนุนทางสังคมถือเป็นปัจจัยที่ร่วมทำนาย
ความซึมเศร้าของวัยรุ่นตอนต้น ได้ร้อยละ 37.8 โดยความเครียดเป็นปัจจัยสูงสุดที่มีอิทธิพลต่อ
ความซึมเศร้าของวัยรุ่น ในขณะที่บุคลิกภาพแบบเข้มแข็งและการสนับสนุนทางสังคมมี
ความสัมพันธ์ทางลบกับความซึมเศร้าของวัยรุ่นตอนต้น

จากการศึกษาของ Carrie (1994 อ้างถึงใน สุภาพร สมบัติหอม, 2552, หน้า 56) ได้ศึกษา
ภาวะเครียด ซึมเศร้าและการเห็นคุณค่าในตนเองของวัยรุ่นที่ติดยาเสพติด พบว่าวัยรุ่นที่มีโอกาส
ติดสารเสพติดสูงจะมีความเครียดสูงและมีความซึมเศร้ามาก

Kaplan and Sadock (1995, pp. 166-167) อธิบายภาวะซึมเศร้าแฝงว่า ในวัยรุ่นอาจเกิด
ภาวะซึมเศร้าแฝง โดยมีการแสดงในลักษณะการต่อต้าน เช่น การขัดคำสั่ง หนีโรงเรียน ทั้งยังพบว่า
วัยรุ่นบางคนอาจเกิดความเบี่ยงเบนทางเพศ

จากแนวคิดและการรวบรวมงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง สามารถกล่าวสรุปได้ว่า ภาวะ
ซึมเศร้า คือภาวะที่มีแต่ความเศร้าหมอง เบื่อหน่าย ขาดสมาธิ หดหู่ มองสังคมและอนาคตของตน
ในทางลบ อาจร้ายแรงถึงขั้นมีความคิดอยากฆ่าตัวตาย หรือป่วยเป็นจิตเวช ซึ่งสอดคล้องกับ
งานวิจัยของสุภาพร สมบัติหอม (2552, หน้า 91) ที่พบว่า ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อภาวะซึมเศร้า ได้แก่
วิธีการอบรมเลี้ยงดูแบบปล่อยปละละเลย เข้มงวดกดขี่และประชาธิปไตย ความฉลาดทาง
อารมณ์ ความเครียด ดังนั้นจึงอาจเป็นไปได้ว่าภาวะซึมเศร้าอาจเป็นตัวแปรหนึ่งที่สัมพันธ์กับ
พฤติกรรมเบี่ยงเบน เนื่องจากเด็กที่มีภาวะซึมเศร้ามักมีภาวะทางอารมณ์ที่ไม่มั่นคง อาจทำให้เด็กไม่
สามารถควบคุมอารมณ์ของตนเองได้ เกิดพฤติกรรมก้าวร้าว หรือมีพฤติกรรมรุนแรงอันนำไปสู่
พฤติกรรมการรังแกผ่านโลกไซเบอร์

แนวคิดเกี่ยวกับการอบรมเลี้ยงดู

1. ความหมายของการอบรมเลี้ยงดู

ครอบครัวถือเป็นปัจจัยหนึ่งที่สำคัญในการกำหนดพฤติกรรมของเด็ก เนื่องจากครอบครัวคือสังคมแห่งแรก การอบรมเลี้ยงดูของบิดามารดา หรือผู้ปกครองจึงมีอิทธิพลต่อเด็กมาก มีผู้ศึกษาและให้ความหมายของการอบรมเลี้ยงดู ดังนี้

Craig (1979 อ้างถึงใน เกศรินทร ทารี, 2556, หน้า 27) ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับการอบรมเลี้ยงดูและให้ความหมายของการอบรมเลี้ยงดูคือ กระบวนการที่บุคคลได้เรียนรู้ในการพัฒนาทัศนคติ ความเชื่อ ค่านิยม ความรู้และความหวังของสังคม ตลอดจนการประพฤติปฏิบัติตนให้เหมาะสมกับบทบาทในสังคม

งามตา วนิทานนท์ (2536 อ้างถึงใน วงษ์เดือน สายสุวรรณ, 2546, หน้า 13) ให้ความหมายของการอบรมเลี้ยงดู หมายถึง การที่ผู้ใหญ่ปฏิบัติต่อเด็กในชีวิตประจำวันเพื่อเลี้ยงดูและฝึกอบรมลักษณะและพฤติกรรมของเด็กทั้งโดยตรงและโดยอ้อม

ดวงเดือน พันธุมนาวิน อรพินธ์ ชูชม และงามตา วนิทานนท์ (2528, หน้า 3) ได้ให้ความหมายของการอบรมเลี้ยงดูไว้ว่า การอบรมเลี้ยงดู หมายถึงการที่ผู้ใกล้ชิดเด็กมีการติดต่อเกี่ยวข้องกับเด็กทั้งด้านคำพูดและการกระทำซึ่งเป็นการสื่อความหมายต่อเด็กทั้งทางด้านความรู้สึกละและอารมณ์ของผู้กระทำตลอดจนเป็นการให้ผู้เลี้ยงดูสามารถจะให้รางวัล หรือลงโทษเด็ก นอกจากนั้นเด็กยังดูแบบอย่างการกระทำของผู้เลี้ยงดูด้วย

วงษ์เดือน สายสุวรรณ (2546, หน้า 14) ได้ให้ความหมายไว้ว่า การอบรมเลี้ยงดู หมายถึงการที่บิดามารดาปฏิบัติต่อเด็กทั้งทางวาจาและการกระทำโดยการให้ความรัก ความเอาใจใส่ ให้ความช่วยเหลือคุ้มครอง สนองความต้องการทั้งทางด้านร่างกายและจิตใจ ตลอดจนให้การอบรมกล่อมเกล่าพฤติกรรมต่าง ๆ เพื่อให้เด็กได้ดำรงชีวิตอยู่ในสังคมอย่างมีความสุข

จากความหมายของการอบรมเลี้ยงดู ทำให้สามารถสรุปได้ว่า การอบรมเลี้ยงดู หมายถึงกระบวนการที่บิดามารดาหรือผู้ปกครองปฏิบัติต่อเด็กด้วยความรักความเอาใจใส่ การให้ความช่วยเหลือ ปกป้อง คุ้มครอง เพื่อให้พฤติกรรมของเด็กเป็นไปตามบทบาทของตนเองในสังคม

2. ความสำคัญของการอบรมเลี้ยงดู

การที่เด็กจะเติบโตผ่านพ้นแต่ละช่วงวัยมาได้ นั้น จะต้องได้รับการเลี้ยงดูอบรมสั่งสอน ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Rousseau (2009 อ้างถึงใน เกศรินทร ทารี, 2556, หน้า 28) ที่ว่า เด็กเปรียบเสมือนผ้าขาวที่ผู้ใหญ่จะแต่งแต้มสีอะไรลงไปก็ได้ จะทำให้ผ้าขาวบริสุทธิ์กลายเป็นผ้าที่มีลวดลายสวยงาม หรือจะทำให้กลายเป็นผ้าที่เลอะเทอะอย่างไรก็ได้ นักจิตวิทยาและนักวิชาการหลายท่านได้จึงให้ความสำคัญของการอบรมเลี้ยงดู ดังนี้

Parson (1955 อ้างถึงใน วงษ์เดือน สายสุวรรณ, 2546, หน้า 14) ได้กล่าวว่า การอบรมเลี้ยงดูมีผลต่อบุคลิกภาพโดยตรง โดยเฉพาะอย่างยิ่งบิดามารดาที่ใช้วิธีการอบรมเลี้ยงดูและการลงโทษจะมีผลทำให้เด็กเกิดพฤติกรรมก้าวร้าว เมื่อเด็กเติบโตเป็นผู้ใหญ่จะมีพัฒนาการที่ไม่เหมาะสมได้

Sears et al. (1957 อ้างถึงใน วงษ์เดือน สายสุวรรณ, 2546, หน้า 14) กล่าวว่า การอบรมเลี้ยงดูถือเป็นเรื่องที่สำคัญและเป็นหน้าที่ของทุกคนในครอบครัว โดยเฉพาะความรักของบิดามารดาที่ถือเป็นจุดเริ่มต้นของพัฒนาการทางจริยธรรมในเด็ก เด็กที่ได้รับการรักความอบอุ่นจะเกิดความสุข เมื่อเด็กอยู่ใกล้ชิดกับผู้เลี้ยงดูก็มักจะเลียนแบบพฤติกรรมของผู้เลี้ยงดูโดยไม่รู้ตัว หากเด็กขาดความรักความอบอุ่นจะเกิดความวิตกกังวลและหว่าเหว เด็กจะแก้ความรู้สึกเหล่านี้ด้วยการแสดงพฤติกรรมเลียนแบบกับผู้เลี้ยงดู

อำไพพรรณ ปัญญาโรจน์ (2545, หน้า 16) ได้กล่าวว่าเด็กที่ได้รับการยอมรับและการอบรมเลี้ยงดูที่ดีจากพ่อแม่ หรือพ่อแม่เข้าใจในธรรมชาติของเด็ก สามารถส่งเสริมพัฒนาการต่าง ๆ และตอบสนองความต้องการของเด็กได้ย่อมทำให้เด็กเติบโตด้วยความสมบูรณ์ทั้งด้านร่างกายและจิตใจ

วารภรณ์ รักวิจัย (2540 อ้างถึงใน อรพรรณ ชมชัยยา, 2550, หน้า 29) ได้สรุปว่าการอบรมเลี้ยงดูเด็กให้มีประสิทธิภาพและเข้ากับสังคมได้นั้น การปฏิบัติตนของพ่อแม่มีความสำคัญอย่างยิ่งและวิธีการปฏิบัติที่จะช่วยให้การพัฒนาเด็กให้เป็นไปตามแนวทางที่เหมาะสมดังนี้

1. ตั้งเป้าหมายในการอบรมเลี้ยงดูเด็ก ในช่วงอายุ 3-6 ปี จะมีพฤติกรรมเลียนแบบพ่อแม่หรือบุคคลที่รัก ดังนั้นพ่อแม่ควรเป็นแบบอย่างที่ดีให้ลูกเห็นเป็นแบบอย่าง ไม่ควรเลี้ยงดูตามอารมณ์ เนื่องจากจะส่งผลเสียต่อเด็ก

2. มีจิตวิทยาการอบรมเลี้ยงดู พ่อแม่ควรรู้พัฒนาการขั้นต่าง ๆ ของเด็กในแต่ละวัย นอกจากนี้ยังควรใส่ใจในเรื่องโภชนาการ การนอน การขับถ่าย การป้องกันโรค อุบัติเหตุและการจัดสภาพแวดล้อมที่ดี

จากความสำคัญของการอบรมเลี้ยงดู ทำให้สามารถสรุปได้ว่า การที่เด็กจะเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่มีประสิทธิภาพรู้จักบทบาทหน้าที่ของตนเองในสังคมได้นั้น จะต้องเริ่มตั้งแต่การอบรมเลี้ยงดูจากบิดามารดา เพราะถือเป็นปัจจัยหนึ่งที่ส่งผลต่อพฤติกรรมของเด็ก

3. รูปแบบของการอบรมเลี้ยงดู

นักจิตวิทยาและนักทฤษฎีหลายท่าน ได้ศึกษารูปแบบของการอบรมเลี้ยงดูและแบ่งรูปแบบการอบรมเลี้ยงดูออกเป็นแบบต่าง ๆ ดังนี้

Rogers (1972 อ้างถึงใน วงษ์เดือน สายสุวรรณ, 2546, หน้า 15) ได้แบ่งประเภทของการอบรมเลี้ยงดูออกเป็น 3 ประเภท ดังนี้

1. การอบรมเลี้ยงดูแบบประชาธิปไตย หมายถึง การอบรมเลี้ยงดูที่ทำให้เด็กรู้สึกว่าคุณได้รับการปฏิบัติด้วยความยุติธรรมจากบิดามารดา โดยบิดามารดาไม่ได้ตามใจ หรือเข้มงวดจนเกินไป มีเหตุและผล ยอมรับในความสามารถและรับฟังความคิดเห็นของเด็ก ตลอดจนให้ความรักความเอาใจใส่และให้ความช่วยเหลือตามโอกาสที่เหมาะสม

2. การอบรมเลี้ยงดูแบบทอดทิ้ง หมายถึง การอบรมเลี้ยงดูที่เด็กรู้สึกว่าคุณถูกเกลียดชังจากบิดามารดา ขาดความเอาใจใส่ สนับสนุน หรือให้คำแนะนำ อีกทั้งยังใช้วิธีการลงโทษที่รุนแรงโดยปราศจากเหตุผล

3. การอบรมเลี้ยงดูแบบให้ความคุ้มครองมากเกินไป หมายถึง การอบรมเลี้ยงดูที่ทำให้เด็กรู้สึกว่าคุณไม่ได้รับอิสระจากบิดามารดาเท่าที่ควร เด็กไม่ได้ทำในสิ่งที่ตนเองต้องการ หรือไม่ได้ทำอะไรด้วยตนเอง บิดามารดาจะตั้งกฎเกณฑ์และระเบียบวินัยต่าง ๆ ซึ่งเด็กต้องปฏิบัติตาม

Baumrind (1971 อ้างถึงใน คุณยา จิตตะยโสธร, 2552, หน้า 175-176) ได้จัดรูปแบบการอบรมเลี้ยงดูเป็น 3 รูปแบบ ดังนี้

1. รูปแบบการเลี้ยงดูแบบเอาใจใส่ คือ การอบรมเลี้ยงดูที่บิดามารดาสนับสนุนให้เด็กมีพัฒนาการตามวุฒิภาวะของเด็ก โดยบิดามารดาจะอนุญาตให้เด็กมีอิสระตามสมควร แต่ก็มีกำหนดขอบเขตพฤติกรรมของเด็กและกำหนดให้เด็กประพฤติปฏิบัติตามแนวทางที่บิดามารดา กำหนดไว้อย่างมีเหตุมีผล แม้ว่าบิดามารดาจะเรียกร้องสูง แต่ในขณะที่เดียวกันก็ให้ทั้งความรักความอบอุ่นและความเอาใจใส่ในตัวเด็ก เปิดโอกาสให้เด็กเป็นตัวของตัวเอง รับฟังเหตุและผล อีกทั้งยังสนับสนุนให้เด็กมีส่วนร่วมในการคิดและตัดสินใจ

2. รูปแบบการอบรมเลี้ยงดูแบบควบคุม คือ การอบรมเลี้ยงดูที่บิดามารดาเข้มงวดสูง แต่ไม่ได้ตอบสนองความต้องการของเด็ก บิดามารดามักควบคุมและวางกฎเกณฑ์ให้เด็กปฏิบัติตามอย่างเคร่งครัดและเข้มงวด ไม่มีการยอมรับ หรือรับฟังความคิดเห็นของเด็ก เพราะคำพูดของบิดามารดานั้นถูกต้องและเหมาะสมเสมอ ใช้วิธีการบังคับในการควบคุมเด็กและลงโทษเมื่อเด็กไม่ปฏิบัติตาม

3. รูปแบบการอบรมเลี้ยงดูแบบตามใจ คือ การอบรมเลี้ยงดูแบบที่บิดามารดาอิสระเด็กได้ทำในสิ่งที่ตนต้องการ โดยไม่มีการกำหนดขอบเขต ไม่ได้เรียกร้อง หรือควบคุมพฤติกรรมของเด็ก เด็กมีอิสระในการแสดงออกทางอารมณ์และความรู้สึกได้อย่างเปิดเผย โดยที่บิดามารดาคอยให้คำปรึกษา แต่ไม่มีการใช้อำนาจในการควบคุม บิดามารดาจะให้ทั้งความรักความอบอุ่นความเอาใจใส่และตอบสนองความต้องการของเด็ก

ต่อมา Maccoby and Martin (1983 อ้างถึงใน คุณยา จิตตะยโสธร, 2552, หน้า 176) ได้ศึกษารูปแบบการอบรมเลี้ยงดูตามแนวคิดของ Baumrid และจำแนกรูปแบบการอบรมเลี้ยงดูเพิ่มเติมคือ แบบที่ 4

4. รูปแบบการอบรมเลี้ยงดูแบบทอดทิ้ง คือ การอบรมเลี้ยงดูที่บิดามารดาไม่ให้ความสนใจ หรือตอบสนองความต้องการของเด็ก บิดามารดากลุ่มนี้มักจะเพิกเฉยต่อเด็ก ไม่มีการเรียกร้อง หรือวางมาตรฐานพฤติกรรมใด ๆ ทั้งสิ้น

Hurlock (1984 อ้างถึงใน วงษ์เดือน สายสุวรรณ, 2546, หน้า 16-17) ได้แบ่งรูปแบบการอบรมเลี้ยงดูออกเป็น 3 แบบ ดังนี้

1. การอบรมเลี้ยงดูแบบประชาธิปไตย หมายถึง การอบรมเลี้ยงดูที่บิดามารดาปฏิบัติต่อเด็กอย่างยุติธรรม มีความอดทนไม่ตามใจและเข้มงวดกวดขันจนเกินไป บิดามารดายอมรับและรับฟังความคิดเห็นของเด็ก

2. การอบรมเลี้ยงดูแบบเข้มงวดกวดขัน หมายถึง การเลี้ยงดูแบบที่บิดามารดาก้าวล่วงความเป็นส่วนตัวของเด็ก ถูกบังคับให้ทำตามความต้องการของบิดามารดา ทั้งยังถูกบิดามารดาใช้คำพูดที่ทำให้รู้สึกอับอาย

3. การอบรมเลี้ยงดูแบบปล่อยปละละเลย หมายถึง การอบรมเลี้ยงดูที่บิดามารดาตามใจเด็ก ไม่ได้เอาใจใส่ หรือคำแนะนำ

สัทพ์หทัย วิทยารังสีพงษ์ (2550 อ้างถึงใน เกศรินทร์ ทารี, 2556, หน้า 29-30) ได้แบ่งรูปแบบการอบรมเลี้ยงดูซึ่งได้รับการสนับสนุนว่า เป็นการอบรมเลี้ยงดูตามแบบสังคมไทย คือ แบบรักสนุก แบบใช้เหตุผล แบบควบคุม

1. การอบรมแบบรักสนับสนุน หมายถึง การอบรมเลี้ยงดูที่บิดามารดาแสดงความรักต่อบุตรอย่างเปิดเผย ให้บุตรมีส่วนร่วมในกิจกรรมต่าง ๆ ของครอบครัวและมีความเข้าใจความรู้สึกของบุตรอย่างดี

2. การอบรมแบบใช้เหตุผล หมายถึง การอบรมเลี้ยงดูที่บิดามารดา แจกแจงเหตุผลให้แก่บุตร หรือห้ามปรามไม่ให้เด็กกระทำสิ่งใด

3. การอบรมเลี้ยงดูแบบควบคุม หมายถึง การอบรมเลี้ยงดูที่บิดามารดาคอยควบคุมบังคับและลงโทษเมื่อบุตรกระทำในสิ่งที่ขัดคำสั่ง หรือสิ่งที่บิดามารดาไม่ต้องการ

ดวงเดือน พันธุมนาวิน (2528 อ้างถึงใน ธนิตา จุควนิชย์พงษ์ และคณะ, 2552, หน้า 21-22) แบ่งการอบรมเลี้ยงดูเด็กตามแบบสังคมไทย โดยแบ่งออกเป็น 5 ประเภท ดังนี้

1. การอบรมเลี้ยงดูแบบรักสนับสนุน หมายถึง การที่บิดามารดารักใคร่ดูแลเอาใจใส่สารทุกข์สุขดิบของเด็กค่อนข้างมาก เด็กที่ถูกอบรมเลี้ยงดูแบบนี้จะให้ความสำคัญต่อบิดามารดา

และยอมรับเชื่อฟังคำสั่งสอนต่าง ๆ

2. การอบรมเลี้ยงดูแบบใช้เหตุผล หมายถึง การอบรมเลี้ยงดูแบบที่บิดามารดาจะให้เหตุผลกับเด็กเสมอไม่ว่าจะส่งเสริม หรือขัดขวางการกระทำของเด็ก มีการให้รางวัลและลงโทษอย่างเหมาะสมกับพฤติกรรมของเด็กมากกว่าการปฏิบัติตามอารมณ์ เด็กจึงรู้สึกว่าการทำหรือไม่ควรทำ

3. การอบรมเลี้ยงดูแบบลงโทษทางกายภาพ หรือจิต หมายถึง การที่บิดามารดาใช้วิธีการลงโทษกับเด็ก แต่การใช้วิธีการอบรมเลี้ยงดูด้วยวิธีการลงโทษทางกายสามารถยับยั้งพฤติกรรมของเด็กได้เพียงชั่วคราว อีกทั้งยังทำให้เด็กก้าวร้าว ซอปรังแก ข่มเหงผู้อื่น ต่างจากการลงโทษทางจิตที่จะช่วยส่งเสริมจริยธรรมให้เด็ก

4. การอบรมเลี้ยงดูแบบควบคุม หมายถึง การออกคำสั่งแล้วให้เด็กปฏิบัติตามโดยบิดามารดาจะคอยควบคุมอย่างใกล้ชิด หากไม่ทำตามจะถูกลงโทษ

5. การอบรมเลี้ยงดูแบบให้พึ่งตนเอง หมายถึง การที่บิดามารดาเปิดโอกาสให้เด็กได้ทำตามที่ต้องการ แต่อยู่ภายใต้การแนะนำจากบิดามารดา

ซึ่งได้มีนักจิตวิทยาและนักวิจัยหลายท่าน ได้ทำการศึกษาวิจัยรูปแบบการอบรมเลี้ยงดูไว้หลากหลาย ซึ่งวราภรณ์ รักวิจัย (2540) ได้อธิบายผลของการเลี้ยงดูแบบคาดหวัง หรือการเลี้ยงดูแบบเข้มงวดกวัดขันพบว่า เด็กจะมีลักษณะเป็นคนเจ้าอารมณ์ ปรับตัวกับสังคมภายนอกได้ยาก ขาดความมั่นใจในตนเอง เด็กบางคนไม่ประสบความสำเร็จในชีวิต ไม่มีความเป็นตัวของตัวเอง ชอบพึ่งพาผู้ใหญ่

จากประเภทของการอบรมเลี้ยงดู ทำให้สามารถสรุปได้ว่า การอบรมเลี้ยงดูแต่ละประเภทย่อมส่งผลต่อพฤติกรรมของเด็กแตกต่างกันออกไป โดยการอบรมเลี้ยงดูแบบเข้มงวดกวัดขันจะส่งผลเด็กเกิดความกดดัน เนื่องจากว่าบิดามารดามักจะคอยควบคุมและก้าวท้าวเรื่องส่วนตัวของเด็ก ทำให้เด็กไม่ได้คิดหรือตัดสินใจด้วยตนเอง ก็จะเกิดความกดดัน โดยส่งผลไปยังพฤติกรรม โดยเด็กจะเริ่มมีพฤติกรรมต่อต้าน ขัดคำสั่งของบิดามารดา เกิดความก้าวร้าวและอาจเกิดพฤติกรรมเบี่ยงเบน คือพฤติกรรมการรังแกผู้อื่น โดยอาจจะรังแกผู้อื่นผ่านโลกไซเบอร์เนื่องจากโลกไซเบอร์เป็นพื้นที่ที่ค่อนข้างเป็นความลับ เด็ก ๆ ไม่จำเป็นต้องเปิดเผย หรือแสดงตัวตนของตัวเองและเป็นพื้นที่ที่ผู้ใหญ่เข้าถึงยาก จึงง่ายต่อการเกิดพฤติกรรมการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ จะเห็นได้ว่ารูปแบบการอบรมเลี้ยงดูแบบเข้มงวดกวัดขันนั้นมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของเด็กเป็นอย่างมาก ดังนั้นการอบรมเลี้ยงดูแบบเข้มงวดกวัดขัน อาจถือเป็นตัวแปรหนึ่งที่ทำให้เด็กเกิดพฤติกรรมการรังแกกันผ่านโลกไซเบอร์

แนวคิดเกี่ยวกับความรุนแรงในครอบครัว

1. ความหมายของความรุนแรงในครอบครัว

ครอบครัวถือเป็นปัจจัยหนึ่งที่สำคัญในการกำหนดพฤติกรรมของเด็ก เนื่องจากครอบครัวถือเป็นสังคมแห่งแรก การใช้ความรุนแรงในครอบครัวจึงมีอิทธิพลต่อครอบครัวมาก เนื่องจากส่งผลต่อสัมพันธ์ภายในครอบครัว โดยมีผู้ศึกษาและให้ความหมายของความรุนแรงในครอบครัว ดังนี้

พระราชบัญญัติคุ้มครองผู้ถูกกระทำด้วยความรุนแรงในครอบครัว พ.ศ. 2550 มาตรา 3 ได้วางหลักกฎหมายของ “ความรุนแรงในครอบครัว” ไว้ว่า เป็นการกระทำใด ๆ โดยมุ่งประสงค์ให้เกิดอันตรายแก่ ร่างกาย จิตใจ หรือสุขภาพ หรือกระทำโดยเจตนาในลักษณะที่น่าจะก่อให้เกิดอันตรายแก่ร่างกาย จิตใจ หรือสุขภาพของคนในครอบครัว หรือบังคับใช้อำนาจครอบงำผิดคลองธรรมให้บุคคลในครอบครัวต้องกระทำการ ไม่กระทำการ หรือยอมรับการกระทำอย่างหนึ่งอย่างใด โดยมีขอบ แต่ไม่รวมถึงการกระทำโดยประมาท

จากความหมายของความรุนแรงในครอบครัว ทำให้สามารถสรุปได้ว่า ความรุนแรงในครอบครัว หมายถึงการที่บุคคลในครอบครัวมีการกระทำ โดยมุ่งประสงค์ให้เกิดอันตรายแก่ทั้งร่างกาย จิตใจ และสุขภาพของบุคคลในครอบครัวด้วยกัน

2. รูปแบบการกระทำความรุนแรงในครอบครัว

อังคณา คำชู (2555, หน้า 131-132) การกระทำความรุนแรงในครอบครัว สามารถจำแนกได้ 5 ประเภท ดังนี้

1. การกระทำรุนแรงทางกาย คือ การใช้กำลังทางกายภาพ หรือใช้เครื่องมือ อุปกรณ์ เป็นอาวุธทำร้ายร่างกาย โดยมีผลทำให้ได้รับบาดเจ็บ พิการ หรือเสียชีวิต

2. การกระทำรุนแรงทางจิตใจ คือ การกระทำที่ส่งผลให้ผู้ถูกกระทำได้รับความกระทบกระเทือนจิตใจ หรือเสียสิทธิเสรีภาพ อาทิเช่น การทอดทิ้ง การเหยียดหยาม การดูถูก การดูต่ำ เป็นต้น

3. การกระทำรุนแรงทางเพศ คือ การกระทำที่ส่งผลให้ผู้ถูกกระทำเสียหายในเรื่องเพศ ได้แก่ การถูกลวนลาม การถูกอนาจาร การถูกข่มขืน เป็นต้น

4. การทอดทิ้ง คือ การที่ผู้ที่ไม่สามารถพึ่งพาตนเองได้ถูกทอดทิ้ง เช่น ผู้สูงอายุ เด็ก เป็นต้น

5. การล่อลวง คือ การใช้ผู้หญิงในกิจกรรมซึ่งสนองประโยชน์แก่บุคคลอื่น โดยบั่นทอนความเป็นอยู่ที่ดีของผู้หญิง จนถึงขั้นคุกคามต่อความปลอดภัยของผู้หญิง

จากรูปแบบของความรุนแรงในครอบครัว ทำให้สามารถสรุปได้ว่า รูปแบบของความรุนแรงในครอบครัว ประกอบด้วย 5 ประเภท คือ การกระทำที่ส่งผลต่อร่างกาย จิตใจ เพศ การทอดทิ้ง และการล่อลวง

3. ผลกระทบจากความรุนแรงในครอบครัว

อังคณา คำชู (2555, หน้า 137 -138) ได้กล่าวไว้ว่า เมื่อใดก็ตามที่เกิดปัญหาความรุนแรงขึ้นในครอบครัว ย่อมส่งผลต่อความบาดเจ็บทั้งทางด้านร่างกายและจิตใจ อีกทั้งยังส่งผลต่อสัมพันธภาพอันดีในครอบครัว ครอบครัวไม่สามารถจะดำเนินไปแบบปกติสุขได้ จนเกิดความแตกแยก หย่าร้างในที่สุด

จากผลกระทบจากความรุนแรงในครอบครัว ทำให้สามารถสรุปได้ว่า ผลกระทบจากความรุนแรงในครอบครัวนั้นถือเป็นปัญหาสำคัญ เพราะนอกจากจะส่งผลกระทบต่อสมาชิกในครอบครัวแล้ว ยังส่งผลกระทบต่อสังคมด้วย เพราะเด็ก ๆ จะเลียนแบบพฤติกรรมการใช้ความรุนแรง เนื่องจากเคยชินกับการใช้ความรุนแรงในการแก้ปัญหา หรือในการดำเนินชีวิตประจำวัน ดังนั้นความรุนแรงในครอบครัว อาจถือเป็นตัวแปรหนึ่งที่ทำให้เด็กเกิดพฤติกรรมก้าวร้าวผ่านโลกไซเบอร์

แนวคิดเกี่ยวกับทฤษฎีอาชญาวิทยา

1. ทฤษฎีความกดดันทางสังคม

Merton (1957 อ้างถึงใน สุทธิย์ กัลยะจิตร, 2557, หน้า 67-71) ได้นำหลักการสังคมไว้บรรทัดฐานของเดอรัคคาร์มาสร้างเป็นทฤษฎีใหม่เพื่ออธิบายพฤติกรรมอาชญากรรมในประเทศสหรัฐอเมริกา ได้อธิบายว่าสภาพสังคมมีอิทธิพลในการปลูกฝังให้บุคคลมีค่านิยม หรือความอยากบางประการ แต่ขณะเดียวกัน โครงสร้างทางสังคมอาจจำกัดความสามารถของบุคคลเฉพาะกลุ่มในการบรรลุความต้องการนั้น หรืออาจกล่าวได้ว่าโครงสร้างทางสังคมมีส่วนกระตุ้น หรือผลักดันให้บุคคลบางกลุ่มมีพฤติกรรมไม่เป็นที่ยอมรับของคนในสังคม

จากทฤษฎีของเมอร์ตัน เมื่อบุคคลไม่สามารถที่จะบรรลุอุดมการณ์ของสังคมได้ จึงเป็นสิ่งที่จำเป็นที่วัฒนธรรมจะต้องให้ความสำคัญในเรื่องวิธีการนำไปสู่อุดมการณ์และความจำเป็นที่ทุกคนต้องปฏิบัติตาม หรือสังคมต้องสร้างค่านิยมและกระตุ้นให้บุคคลพอใจกับการปฏิบัติตามวิธีการ แม้ว่าจะไม่สามารถบรรลุอุดมการณ์สังคมได้ก็ตาม สถานการณ์เช่นนี้จึงสร้างความกดดัน (Strain) ให้แก่บุคคลที่ไม่สามารถบรรลุอุดมการณ์ของสังคมโดยวิธีการที่วัฒนธรรมหรือสังคมยอมรับ

ความกดดันทางสังคมนี้จะเกิดกับบุคคลหลากหลายในสังคม มักเกิดกับบุคคลที่มีสถานภาพทางสังคมต่ำ หรือชนชั้นล่างของสังคม เนื่องจากถูกจำกัดด้วยความสามารถและความพยายาม นอกจากนี้ยังถูกจำกัดด้วยโครงสร้างทางสังคมด้วย ความกดดันสามารถเกิดขึ้นเนื่องจาก 2 เหตุผลที่สำคัญ คือ ประการแรก วัฒนธรรมทางสังคมได้เน้นย้ำถึงความสำเร็จในการมีฐานะทางเศรษฐกิจ ประการที่สอง โครงสร้างทางสังคมเป็นตัวจำกัดความเป็นไปได้ของบุคคลที่มีฐานะทางเศรษฐกิจต่ำ ในการบรรลุจุดมุ่งหมายทางสังคม เมอร์ตันให้นิยามว่า “อโนมี” หมายถึง ความกดดันทางสังคมที่เกิดขึ้นกับบุคคลในสังคม เนื่องจากความไม่สอดคล้องกันระหว่างจุดมุ่งหมายของสังคมกับวิธีการที่จะไปสู่จุดมุ่งหมาย ในสภาวะการณ์เช่นนี้ชนชั้นล่างจะได้รับความกดดันมากกว่าชนชั้นอื่นในสังคม เป็นเหตุให้ต้องตอบโต้ต่อความกดดันที่เกิดขึ้น เมอร์ตันได้เสนอแนวทางที่บุคคลจะตอบโต้ต่อความกดดันนี้จำนวน 5 รูปแบบ คือ

1. การปฏิบัติตาม (Conformity) บุคคลกลุ่มนี้ยังมีความตั้งใจศึกษาเล่าเรียนและประกอบอาชีพการงานอย่างสุจริต พบได้มากในสภาวะที่สังคมอยู่ในสภาพปกติ

2. การเปลี่ยนแปลง (Innovation) บุคคลกลุ่มนี้จะยอมรับจุดมุ่งหมายของสังคม แต่ไม่สามารถทำได้โดยวิธีการที่ได้รับการยอมรับ ดังนั้นจึงหาวิธีการใหม่โดยมิได้คำนึงถึงความถูกต้องว่าละเมิดกฎหมาย หรือละเมิดศีลธรรมขนบธรรมเนียมประเพณีแต่อย่างใด

3. การยึดถือวัฒนธรรมใหม่ (Ritualism) การปฏิเสธ หรือไม่ยอมรับจุดมุ่งหมายทางสังคม แต่ยังคงปฏิบัติตามวิธีการที่สังคมยอมรับ ซึ่งเป็นการปรับตัวของบุคคลที่เลิกยึดถือจุดมุ่งหมายของวัฒนธรรมเดิม แต่ในขณะที่เดียวกันก็ต้องการให้ตนเองปลอดภัยจากการละเมิดกฎระเบียบของสังคม

4. การยอมแพ้ หรือล่าถอย (Retreatism) เป็นการไม่ยอมรับ หรือล่าถอยจากการบรรลุจุดมุ่งหมายของสังคม คนที่ยึดถือแนวทางนี้จึงหนีตัวออกจากแรงกดดัน หรือความต้องการของสังคม ได้แก่ คนที่มีอาการ โรคจิต คนจรจัด คนพเนจร คนติดสุรา คนติดยาเสพติด

5. การปฏิวัติ (Rebellion) บุคคลกลุ่มนี้รู้สึกผิดหวังจากจุดมุ่งหมายทางสังคม จึงเปลี่ยนจุดมุ่งหมายใหม่ ซึ่งวิธีการอาจต้องใช้กำลังปฏิวัติ หรือวิธีการโดยสันติ กล่าวคือ บุคคลกลุ่มนี้จะไม่ยอมรับทั้งจุดมุ่งหมายและวิธีการในการบรรลุจุดมุ่งหมายของสังคมที่เขาอาศัยอยู่

จากงานวิจัยของนักอาชญาวิทยาชื่อ West (1969 อ้างถึงใน อรรถพร ชูบำรุง และอุนิษา เลิศโตมรสกุล, 2555, หน้า 182) ได้ทำการศึกษาพบปัจจัยหลายอย่างเกี่ยวกับครอบครัว เช่น ความแตกแยกในครอบครัว การใช้ระเบียบวินัยของผู้ปกครอง หรือบิดามารดา พบว่ามีส่วนต่อการกระทำผิดของเยาวชน

Glueck and Glueck (1950 อ้างถึงใน อรรถพร ชูบำรุง และอุนิษา เลิศโตมรสกุล, 2555, หน้า 181) พบว่า เยาวชนที่กระทำความผิดเกิดจากความย่อหย่อนในเรื่องระเบียบวินัย บางทีพ่อแม่ใช้วิธีการลงโทษให้เกิดความเจ็บปวดต่อร่างกาย ขาดการยกย่องสรรเสริญในเรื่องความรู้ความสามารถของลูก อาจกล่าวได้ว่าเด็กที่ถูกลงโทษทางร่างกาย อาจกลายเป็นเด็กก้าวร้าวได้ เมื่อไม่สามารถตอบโต้บิดามารดาได้ เขาก็จะหันไปทำร้าย หรือใช้วิธีการตอบโต้บุคคลอื่นแทน

Adams, Overholser and Lehnert (1994 อ้างถึงใน ชนัญญา เงินเมือง, 2553, หน้า 12) ได้ทำการศึกษาโดยการวัดความคิดของวัยรุ่นกับการทำหน้าที่ของครอบครัว พบว่าการที่เด็กมีพฤติกรรมไม่เหมาะสมนั้น มักมีปัญหาด้านการสื่อสารกับครอบครัว นอกจากนี้ยังมีความเห็นว่าการดูแลพฤติกรรมของเด็กจะต้องมีการประเมินการทำหน้าที่ของครอบครัวซึ่งถือเป็นสิ่งสำคัญ

ส่วนงานวิจัยของ (สุภา โพธิ์ศรี, 2547; อุษา รัตนภาสุร, 2542; มานิตย์ มณีนิตย์, 2543 อ้างถึงใน สุณีย์ กัลยะจิตร, 2557, หน้า 90) ได้อธิบายถึงพฤติกรรมการกระทำความผิด มีสาเหตุเนื่องมาจากความสัมพันธ์ในครอบครัวไม่ดี อาทิเช่น บิดามารดาทะเลาะเบาะแว้งกัน มีการลงโทษที่รุนแรง การอบรมเลี้ยงดู ล้วนส่งผลให้เด็กเริ่มมีพฤติกรรมเบี่ยงเบนจนกระทั่งกลายเป็นพฤติกรรมการกระทำความผิดในที่สุด

ศรัญญา อิชิตะ (2553, หน้า 14) กล่าวว่า ปัญหาความรุนแรงในครอบครัวพบว่า มีการทอดทิ้งจากบิดามารดา ตลอดจนการที่เด็กถูกทำร้าย เด็กถูกผู้ปกครองกระทำทารุณด้านจิตใจ เช่น การทำให้เด็กรู้สึกหวาดกลัว พูดคำดีเตือน เหยียดหยาม หรือการที่บิดามารดาเรียกร้อง บีบบังคับ ออกคำสั่งให้เด็กกระทำในสิ่งที่เกินความสามารถของเด็ก หรือสิ่งที่บิดามารดาเห็นสมควรเท่านั้น

จากแนวคิดทฤษฎีความกดดันทางสังคมและการรวบรวมงานวิจัยที่เกี่ยวข้องสามารถกล่าวสรุปได้ว่า ปัญหาการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ของเด็ก อาจเกิดจากครอบครัว ซึ่งถือเป็นสถาบันทางสังคมอันดับแรกๆ ที่เด็กต้องได้รับการปกป้องและดูแล เนื่องจากครอบครัวมีหน้าที่ในการอบรมพฤติกรรม ทั้งด้านร่างกายและจิตใจ หากสัมพันธ์ภาพในครอบครัว ครอบครัวมีความอบอุ่นเด็กก็จะยึดเป็นแบบอย่าง แต่หากสัมพันธ์ภาพในครอบครัวไม่ดี เด็กก็ไม่อยากที่จะอยู่บ้าน ไม่อยากกลับบ้าน เกิดการปฏิวัติ (Rebellion) เด็กอาจรู้สึกผิดหวัง หรือได้รับความกดดันจากครอบครัว จึงเปลี่ยนจุดมุ่งหมายใหม่ด้วยการปฏิวัติตนเอง ซึ่งวิธีการอาจต้องใช้กำลังปฏิวัติ หรือวิธีการโดยสันติ กล่าวคือ เด็กกลุ่มนี้จะไม่ยอมรับทั้งจุดมุ่งหมายและวิธีการในการบรรลุจุดมุ่งหมายของสังคมที่เขาอาศัยอยู่ เลือกที่จะทำในสิ่งที่ตนเองสบายใจ ยิ่งในครอบครัวที่ผู้ปกครองใช้วิธีการอบรมเลี้ยงดูแบบเข้มงวดกดขี่ ใช้วิธีการลงโทษที่รุนแรงอยู่เป็นประจำ หรือมีการใช้ความรุนแรงในครอบครัว ก็อาจทำให้เด็กเกิดพฤติกรรมเบี่ยงเบน หรือพฤติกรรมก้าวร้าวใช้ความรุนแรง ไม่อยากที่จะกลับบ้านเพราะกลัวว่าหากกลับบ้านอาจถูกลงโทษ อาจรุนแรงจนถึงขั้นหนีออกจากบ้าน สัมพันธ์ภาพในครอบครัว

จึงมีผลต่อการเกิดพฤติกรรมเสี่ยง (สุณีย์ กัลยะจิตร, 2557, หน้า 89-90) เพราะเด็กรู้สึกว่าคุณเองไม่สามารถที่จะบรรลุจุดมุ่งหมายของตนเอง ไม่สามารถที่จะปฏิบัติได้ตามกฎกติกา หรือได้รับการยอมรับจากเงื่อนไขของบิดามารดา จึงเกิดความรู้สึกผิดหวังจากสิ่งที่ต้องการ เมื่อโกรธและไม่พอใจในกฎเกณฑ์ที่เกิดขึ้น จึงทำให้ส่งผลเป็นปัญหาสังคมตามมา ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ปาริชาต นิยมพงศ์, ไพศาล วรคำ และปิยะธิดา ปัญญา (2557) ที่ได้ศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จังหวัดบึงกาฬ พบว่าปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียน ได้แก่ การอบรมเลี้ยงดู พฤติกรรมครู ความฉลาดทางอารมณ์และเจตคติต่อพฤติกรรมก้าวร้าว กล่าวคือ ครอบครัวคือส่วนสำคัญ เพราะล้วนส่งผลต่อเด็กในทุก ๆ ด้าน โดยแสดงออกมาในรูปแบบของพฤติกรรม จะเห็นได้ว่าครอบครัวนั้นมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของเด็กเป็นอย่างมาก ดังนั้นความรุนแรงในครอบครัวรวมถึงการเลี้ยงดูแบบเข้มงวดกวดขัน อาจถือเป็นตัวแปรหนึ่งที่ทำให้เด็กเกิดพฤติกรรมก้าวร้าวผ่านโลกไซเบอร์

2. ทฤษฎีการควบคุมทางสังคม

Ross (1901 อ้างถึงใน กาญจนา คุณารักษ์, 2555, หน้า 46) ได้กล่าวว่า ระบบความเชื่อของปัจเจกชนเป็นอิทธิพลที่เข้มแข็งที่สุดที่มีต่อพฤติกรรม เช่น รอสได้ให้เหตุผลว่า ครอบครัวและชุมชนมีอิทธิพลและเป็นแรงขับเคลื่อนเบื้องหลังเสถียรภาพทางสังคม เพราะว่สิ่งเหล่านี้เป็นสิ่งแวดล้อมที่อยู่รอบ ๆ และเป็นตัวปรับแต่งปัจเจกบุคคล

Hirchi (1978 อ้างถึงใน สุริย์ กาญจนวงศ์ และคณะ, 2549, หน้า 22) ผู้ตั้งทฤษฎีการควบคุมทางสังคม มีความเห็นว่า บุคคลมีอิสระที่จะกระทำผิดได้เมื่อความผูกพันกับระเบียบทางสังคมที่ยึดถือได้ถูกทำลาย ซึ่งเฮอร์ชี่เชื่อว่าพฤติกรรมกระทำผิดของเด็กและเยาวชนเป็นผลของปฏิสัมพันธ์ทางครอบครัว กล่าวคือ ถ้าเด็กและเยาวชนขาดการสนับสนุนจากครอบครัว จะมีแนวโน้มไปสู่ความเป็นปฏิปักษ์ต่อกฎหมาย ซึ่งจะนำเด็กไปสู่การกระทำผิดและการคบหาสมาคมกับผู้ที่มีความประพฤติเบี่ยงเบน

Gottfredson and Hirschi (1990 อ้างถึงใน สุณีย์ กัลยะจิตร, 2555, หน้า 12) ได้นำเสนอทฤษฎีอาชญาวิทยาใหม่ขึ้นมาซึ่งมีการพัฒนาจากทฤษฎีพันธะทางสังคมของเฮอร์ชี่ ซึ่งเรียกว่า ทฤษฎีการควบคุมตนเอง เพื่ออธิบายความแตกต่างของปัจเจกชนในเรื่องคุณสมบัติส่วนบุคคลที่จะระงับ หรือควบคุมตนเองไม่ให้ประกอบอาชญากรรม ทฤษฎีการควบคุมตนเอง ได้เสนอว่าบุคคลที่มีการควบคุมตนเองสูงจะมีความเกี่ยวข้องกับอาชญากรรมต่ำ ในขณะที่บุคคลที่มีการควบคุมตนเองต่ำจะมีความเกี่ยวข้องกับอาชญากรรมสูง การควบคุมตนเองจึงเป็นเครื่องมือในการป้องกันไม่ให้บุคคลมีพฤติกรรมอาชญากรรม นอกจากนี้สถานการณ์ หรือสภาพแวดล้อมเป็นตัวกระตุ้นให้บุคคลแสดงพฤติกรรมอาชญากรรมออกมาเท่านั้น

Gottfredson and Hirschi (1990 อ้างถึงใน กาญจนานันท์, 2555, หน้า 49) ได้ให้ความสำคัญที่ตัวเด็ก หากเด็กได้รับการเลี้ยงดูโดยรับรู้ถึงข้อผูกมัดต่าง ๆ ที่มีอยู่ เด็กจะรับรู้การควบคุมตนเองได้อย่างเหมาะสมคือ สามารถควบคุมตนเองได้สูง เมื่อเป็นเช่นนี้โอกาสที่จะเกิดพฤติกรรมเบี่ยงเบนจึงมีน้อย แต่ถ้าเด็กมีการควบคุมตนเองอยู่ในระดับต่ำ การมีพฤติกรรมเบี่ยงเบนจะเกิดขึ้น ดังนั้นเด็กจึงควรมีการควบคุมตนเองในระดับสูงจึงจำเป็น เนื่องจากเป็นปัจจัยสำคัญในการป้องกันการกระทำผิด สิ่งที่ต้องทำคือ การฝึกฝนเด็กให้มีความสามารถในการควบคุมตนเองในระดับสูงตั้งแต่เยาว์วัย

กาญจนานันท์ (2555, หน้า 44) ทฤษฎีการควบคุมทางสังคม อ้างถึงทศนะที่คาดเดาว่า เมื่อข้อจำกัดทางสังคมเกี่ยวกับพฤติกรรมต่อต้านสังคมขาดหายไป หรืออ่อนแอลง พฤติกรรมการกระทำผิดจะเกิดขึ้นมากกว่าที่จะเน้นไปที่ตัวแปรที่เป็นสาเหตุของพฤติกรรมอาชญากร

นิยามของทฤษฎีการควบคุมทางสังคม หมายถึงการกระทำผิดเป็นผลของความล้มเหลวที่สัมพันธ์กับสังคมและการนิเทศบุคคลที่มีความผิดปกติทางบุคลิกภาพ พวกต่อต้านสังคม ในขณะที่นิยามของการควบคุมบุคคลเป็นความสามารถของปัจเจกบุคคลในการระงับพฤติกรรมที่ขัดแย้งกับบรรทัดฐานของสังคม ซึ่งการควบคุมชี้เฉพาะไปที่ความรับผิดชอบของสังคมในการกำหนดบรรทัดฐานและกฎ กล่าวอีกนัยหนึ่งคือ ทฤษฎีการควบคุมทางสังคมให้รายละเอียดเกี่ยวกับภาระหน้าที่ความรับผิดชอบซึ่งแบ่งปันโดยสังคมและสามารถควบคุมกลไกเพื่อที่จะให้แน่ใจในเรื่องของความปลอดภัยในพื้นที่ ทฤษฎีนี้สนับสนุนความจริงที่ว่า บุคคลที่มีความกลัวเล็กน้อย หรือไม่กลัวเลยที่จะกระทำผิดจะเป็นผู้ที่มีพฤติกรรมต่อต้านสังคม จึงถือว่าทฤษฎีการควบคุมทางสังคมถือว่าบรรทัดฐานของสังคมคือ เครื่องนำทางในการประพฤติกวามรุนแรงของบรรทัดฐานนำไปสู่การลงโทษที่หลากหลายระดับ

พรชัย ชันดี และคณะ (2534, หน้า 134) แหล่งกำเนิด หรือบ่อเกิดของการควบคุมตนเองต่ำคือการไม่มีประสิทธิภาพหรือไม่สมบูรณ์ของการขัดเกลาทางสังคม ซึ่งบิดามารดา หรือผู้ปกครองคือกุญแจสำคัญในการสร้างการควบคุมตนเองสำหรับบุคคล ผู้ปกครองที่ผูกพันกับเด็กอบรมสั่งสอนเด็กอย่างใกล้ชิด จะมีส่วนช่วยเด็กในการขัดเกลาทางสังคมให้มีการควบคุมตนเองได้เป็นอย่างดี ส่วนเด็กที่ขาดการอบรมเลี้ยงดู จะมีแนวโน้มเป็นบุคคลที่ไม่มีความคิดไตร่ตรอง ไม่สามารถควบคุมอารมณ์ของตนเองได้ ชอบความเสี่ยง ซึ่งเป็นลักษณะของบุคคลที่มีการควบคุมตนเองต่ำ เด็กประเภทนี้จึงมีแนวโน้มที่จะเข้าร่วมกระทำผิดกับผู้อื่น นอกจากนี้โรงเรียนและสถาบันทางสังคมอื่น ๆ ก็มีส่วนช่วยสร้างการควบคุมตนเองด้วย แต่สถาบันครอบครัวนับว่าเป็นส่วนสำคัญที่สุดในการสร้างการควบคุมนั้นจะสูญหายไป

ปรกรณ์ มณีปรกรณ์ (2555, หน้า 377-378) ได้อธิบายข้อแตกต่างอย่างเห็นได้ชัดระหว่าง ทฤษฎีการควบคุมของเฮอร์ซึกับทฤษฎีการควบคุมตนเองของก๊อดเฟรดสันและเฮอร์ซึ คือ การควบคุมตนเองถูกจัดให้อยู่ภายใต้ตัวแปรความผูกพัน เฮอร์ซึให้เหตุผลว่าการควบคุมตนเองเป็นตัวแปรที่ไม่สามารถสังเกตและวัดได้ ในทางตรงข้ามทฤษฎีการควบคุมตนเองถือเอาตัวแปรการควบคุมตนเองเป็นตัวแปรหลักในการอธิบายพฤติกรรมอาชญากรรมสำหรับข้อเหมือนกันของ ทฤษฎีทั้งสองคือ หลักการที่ทั้งสองทฤษฎีมุ่งอธิบายสาเหตุการประกอบอาชญากรรมของบุคคล ว่าเกิดจากความบกพร่องของกลไกควบคุมบุคคล ซึ่งเป็นหลักการสำคัญกับสถาบันครอบครัวในการเป็นต้นกำเนิดของกลไกควบคุมพฤติกรรมอาชญากรรมของบุคคล

นักอาชญาวิทยาจำนวนหนึ่งได้นำทฤษฎีการควบคุมตนเองไปทำการทดสอบในต่างประเทศได้แก่ Vazsonyi (2001 อ้างถึงใน ปรกรณ์ มณีปรกรณ์, 2555, หน้า 379) ได้ทำการศึกษาเยาวชนในประเทศสหรัฐอเมริกาและอีกสามประเทศในทวีปยุโรป ผลการศึกษาพบว่า การควบคุมตนเองต่ำมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมเบี่ยงเบนของเยาวชน นอกจากนี้

Brownfield and Soreson (1993 อ้างถึงใน ปรกรณ์ มณีปรกรณ์, 2555, หน้า 378-379) ได้ใช้ข้อมูลเกี่ยวกับงานศึกษาของเฮอร์ซึ ในการทดสอบทฤษฎีพันธะทางสังคม เพื่อทำการทดสอบทฤษฎีการควบคุมตนเองและรายงานว่าพฤติกรรมอาชญากรรมมีความสัมพันธ์กับการควบคุมตนเองในระดับปานกลาง

ทฤษฎีการควบคุมทางสังคมมีหลักการที่สมเหตุสมผลและสอดคล้องกับความเห็นของคนทั่วไป ที่เชื่อว่าสถาบันครอบครัว โรงเรียนและศาสนามีความสำคัญในการป้องกันอาชญากรรมผ่านกระบวนการควบคุมทางบุคคล เมื่อนำมาอธิบายอาชญากรรม หรือความรุนแรงที่เกิดขึ้นในสังคมจะพบว่า ทฤษฎีการควบคุมทางสังคมมีความเหมาะสมที่จะอธิบายอาชญากรรม หรือความรุนแรงที่กระทำโดยเยาวชน สามารถอธิบายบุคคลที่มีพฤติกรรมรักสันโดษ ชอบอยู่คนเดียว โดดเดี่ยว หรือเก็บเนื้อเก็บตัวไม่สูงส่งกับใคร บุคคลเหล่านี้จะไม่มี ความผูกพันกับสถาบันทางสังคม หรืออาจมีน้อย นอกจากนี้ก็ไม่มีเพื่อนสนิทและไม่ค่อยมีความเชื่อ หรือศรัทธาในศาสนาแต่อย่างใด ซึ่งทฤษฎีการควบคุมทางสังคมจะอธิบายว่าบุคคลเหล่านี้ไม่มีสิ่งที่จะต้องสูญเสียในสังคม เนื่องจากการลงทุนอะไรในสังคม จึงกระทำการที่ผิดได้ง่าย

ซึ่งสอดคล้องกับ ھرรษา แก้วพูลปรกรณ์ (2541, หน้า 1) ได้กล่าวว่า วัยรุ่นถือเป็นวัยที่มีการเปลี่ยนแปลงทางอารมณ์ง่าย สับสนและมีความเข้มอารมณ์สูง ต้องปรับตัวในหลาย ๆ ด้าน ทำให้เกิดความสับสน ไม่แน่ใจ ไม่ปลอดภัยและทำให้อารมณ์แปรปรวนง่ายมีความรุนแรงและขาดการควบคุมอารมณ์ มักแสดงออกทางอารมณ์อย่างเปิดเผย ลักษณะอารมณ์ของวัยรุ่นส่งผลเกิดพฤติกรรมที่เป็นปัญหา เช่น ความวิตกกังวล ความอิจฉาริษยา ความกลัว ซึ่งมักก่อให้เกิดปัญหาทาง

พฤติกรรมและก่อให้เกิดความรุนแรง

จิตรภูยานี เอี่ยมอึ้ง (2549, หน้า 100) พบว่า เพศต่างกันมีพฤติกรรมควบคุมตนเองไม่ให้เกี่ยวข้องกับอบายมุขต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 โดยเพศหญิงมีพฤติกรรมควบคุมตนเองไม่ให้เกี่ยวข้องกับอบายมุขมากกว่าเพศชาย

จากแนวคิดทฤษฎีการควบคุมทางสังคมและจากการรวบรวมงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง สามารถกล่าวสรุปได้ว่า พฤติกรรมการรังแกของเด็กล้วนมาจากการขัดเกลาที่ไม่ดีพอของผู้ปกครอง หรือถูกอบรมเลี้ยงดูในสภาวะสิ่งแวดล้อมที่ไม่เหมาะสม ประกอบกับไม่สามารถปรับตัวได้ อาจทำให้เด็กไม่มีความผูกพันกับสังคม เด็กจึงไม่สามารถควบคุมตนเองได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม ขาดพัฒนาการทางอารมณ์ก่อให้เกิด สภาวะทางจิตใจผิดปกติที่แสดงออกมาในรูปแบบของพฤติกรรม กล่าวคือ เด็กอาจมีพฤติกรรมก้าวร้าว สภาวะทางอารมณ์ไม่มั่นคงก่อให้เกิด อารมณ์ฉุนเฉียว หงุดหงิดง่าย หรือแม้แต่การแสดงความอิจฉาริษยา มองเห็นแต่ข้อเสียของผู้อื่น มองผู้อื่นในด้านลบ ไม่สามารถควบคุมความรู้สึกของตนเอง ซึ่งปัญหาของเด็กแต่ละคนย่อมแตกต่างกันออกไป ซึ่งขึ้นอยู่กับปัจจัยของตัวเอง ดังนั้นจึงอาจเป็นไปได้ว่าความอิจฉาริษยา อาจถือเป็นตัวแปรหนึ่งที่ทำให้เด็กเกิดพฤติกรรมการรังแกผ่าน โลกไซเบอร์

3. ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม

Bandura (1986 อ้างถึงใน สุรีย์ กาญจนวงศ์ และสุณีย์ กัลละจิตร, 2555, หน้า 9) ได้ให้แนวคิดว่าการเรียนรู้มีไม่เพียงแค่การเชื่อมโยงอย่างง่าย ๆ ระหว่างการตอบสนองกับสิ่งเร้า แต่คนเราเลือกสิ่งเร้าที่จะตอบสนองต่อสิ่งเร้านั้นจะให้ผลอะไร ในสถานการณ์ที่แน่นอนการตอบสนองจะเกิดขึ้นถ้ามีการคาดหวังว่าผลสืบเนื่องจะเป็นอะไร กล่าวคือ การเรียนรู้และแสดงพฤติกรรมขึ้นอยู่กับข้อมูลที่ได้จากสิ่งเร้า การแปลความหมายสิ่งเร้าและการคาดหวังจากการแปลความหมายสิ่งเร้านั้น นอกจากนี้ แบนดูราฯ ยังเน้นด้วยว่าคนเราควบคุมพฤติกรรมของตนเองโดยการกำหนดเป้าหมายที่จะจูงใจและให้รางวัลตนเอง การเรียนรู้แบบสังเกตเป็นการเรียนรู้ที่เกิดจากการสังเกต หรือการเฝ้าดูพฤติกรรมของผู้อื่นและพยายามเลียนแบบพฤติกรรมนั้น บุคคลที่ถูกสังเกตและถูกเลียนแบบพฤติกรรมเรียกว่า “ตัวแบบ” การเรียนรู้เช่นนี้เป็นการเรียนรู้ด้วยประสบการณ์ทางอ้อม ตัวแบบของการเรียนรู้จะทำหน้าที่ต่างกัน

Huesmann et al. (2003 อ้างถึงใน สุรีย์ กาญจนวงศ์ และสุณีย์ กัลละจิตร, 2555, หน้า 10) ได้ให้ข้อสรุปผลของพฤติกรรมรุนแรงในโทรทัศน์ต่อการพัฒนาความก้าวร้าวได้ 2 ประการ คือ

1. ผลระยะสั้น เด็กมีแนวโน้มที่จะแสดงออกทันทีหลังจากที่เห็นภาพจากโทรทัศน์
2. ผลระยะยาว ทำให้มีความคิดและทัศนคติต่อความก้าวร้าว อีกทั้งยังกล่าวอีกว่า ทั้งชายและหญิงจากทุกชนชั้นย่อมเสี่ยงต่อการที่จะพัฒนาเป็นผู้ใหญ่ที่ก้าวร้าว หากยังมีการบริโภคสื่อต่าง ๆ ที่มีความรุนแรง เนื่องจาก

เกิดความเคยชิน

Wood, Wong and Chachere (1991 อ้างถึงใน สุริย์ กาญจนวงศ์ และสุณีย์ กัลยะจิตร, 2555, หน้า 12) ได้ทำการวิจัยสรุปได้ว่า ความรุนแรงในสื่อทำให้เด็กแสดงความก้าวร้าวต่อเพื่อน รวมถึงคนแปลกหน้า

ในขณะที่ Paic and Comstock (1994 อ้างถึงใน สุริย์ กาญจนวงศ์ และสุณีย์ กัลยะจิตร, 2555, หน้า 12) พบว่า การเข้าถึงความรุนแรงจากสื่อมีความสัมพันธ์กับความก้าวร้าวในระดับสูง อีกทั้งยังพบว่า ความสัมพันธ์ระหว่างความรุนแรงจากสื่อกับพฤติกรรมก้าวร้าวพบในกลุ่มเพศชาย มากกว่าเพศหญิง

Fischer and Gochros (1975 อ้างถึงใน สุริย์ กาญจนวงศ์ และสุณีย์ กัลยะจิตร, 2555, หน้า 10) ได้สรุปหน้าที่ของตัวแบบไว้ 3 ลักษณะคือ

1. ทำหน้าที่สร้างพฤติกรรมใหม่ คือตัวแบบจะช่วยให้มีการเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ ที่ตนเองไม่เคยทำ หรือมีประสบการณ์มาก่อนในชีวิต เช่น เด็กเรียนรู้การใช้ความรุนแรงในการแก้ปัญหาจากภาพยนตร์ เป็นต้น

2. ทำหน้าที่ส่งเสริมพฤติกรรมที่มีอยู่แล้วให้ดีขึ้น ในกรณีนี้ตัวแบบจะช่วยให้บุคคลมีการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น เช่น การดูภาพยนตร์ที่มีความรุนแรง ทำให้บุคคลมีการเรียนรู้วิธีการต่าง ๆ มากขึ้น

3. ทำหน้าที่ยับยั้งการเกิดพฤติกรรม เมื่อบุคคลมองเห็นภาพแสดงความก้าวร้าวผลที่ตามมาคือถูกตำราวจับกุม อาจเป็นภาพที่ช่วยให้บุคคลยับยั้งชั่งใจในการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวได้ ซึ่งได้สอดคล้องกับงานวิจัยของสุริย์ กาญจนวงศ์ และสุณีย์ กัลยะจิตร (2555) ซึ่งได้กล่าวว่าทุกวันนี้เราต้องยอมรับว่าสื่อต่าง ๆ ถือเป็นแหล่งเผยแพร่พฤติกรรมความก้าวร้าวที่สำคัญ ทฤษฎีของแบนดูราถือเป็นการบุกเบิกผลของสื่อที่มีผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวของเด็ก การที่เด็กได้ดูรายการโทรทัศน์ที่มีการแสดงความก้าวร้าวย่อมทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้เลียนแบบพฤติกรรมเหล่านั้นในที่สุด Huesmann et al. (2003) ให้ข้อสรุปผลของพฤติกรรมรุนแรงในโทรทัศน์ต่อพัฒนาการความก้าวร้าวได้ 2 ประการ คือ

1. ผลระยะสั้น เด็กมีแนวโน้มที่จะแสดงออกในทันทีหลังจากได้รับชมโทรทัศน์ ตามผลการทดลองของแบนดูรา

2. ผลระยะยาว เด็กจะมีความคิดและทัศนคติต่อความก้าวร้าว ทั้งเพศชายและเพศหญิงมีความเสี่ยงที่จะกลายเป็นผู้ใหญ่ที่ก้าวร้าว หากบริโภคสื่อที่มีพฤติกรรมดังกล่าวตลอดเวลา

ซึ่งสุริย์ กาญจนวงศ์ และสุณีย์ กัลยะจิตร (2555, หน้า 10) ได้กล่าวว่า ทุกวันนี้ต้องยอมรับสื่อโทรทัศน์และเกมส์รวมถึงวิดีโอคลิป เป็นแหล่งเผยแพร่พฤติกรรมก้าวร้าวที่สำคัญ เนื่องจาก

การที่เด็กดูรายการโทรทัศน์ อ่านหนังสือ หรือเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่แสดงพฤติกรรมรุนแรง หรือก้าวร้าว ย่อมส่งผลให้เด็กเรียนรู้ที่จะเลียนแบบพฤติกรรมเหล่านั้นได้ง่าย

จากแนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมและจากการรวบรวมงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง สามารถกล่าวสรุปได้ว่า ในปัจจุบันเด็กที่มีพฤติกรรมก้าวร้าวได้รับอิทธิพลความรุนแรงมาจากการเสพสื่อทั้งโทรทัศน์ ภาพยนตร์ วิดีโอ หนังสือ หนังสือพิมพ์ คลิปวิดีโอ หรือแม้แต่สื่อสังคมออนไลน์ซึ่งกำลังได้รับความนิยม เมื่อเด็กมีการเสพสื่อที่มีพฤติกรรมดังกล่าวบ่อยครั้งเข้าก็จะเคยชินกับการใช้ความรุนแรงในชีวิตประจำวัน หรือการแก้ปัญหาในสังคมจนเกิดเป็นความเคยชินในที่สุด ดังนั้นจึงอาจเป็นไปได้ว่าความรุนแรงที่ปรากฏผ่านทางสื่อ อาจถือเป็นตัวแปรหนึ่งที่ทำให้เด็กเกิดพฤติกรรมก้าวร้าวผ่านโลกไซเบอร์

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยภายในประเทศ

สุนีย์ กาญจนวงศ์ และคณะ (2549) ได้ศึกษาเรื่อง การศึกษาปัญหาที่เป็นสาเหตุการกระทำความผิดของวัยรุ่น กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาเป็นเด็กและเยาวชนในสถานพินิจและคุ้มครองเด็กและเยาวชน จำนวน 200 คน โดยแบ่งเป็น บ้านปรางค์ บ้านเมตตา บ้านอุเบกขา บ้านกรรณา บ้านละ 50 คน ผลการศึกษาพบว่า 1. สาเหตุทางสังคมและสิ่งแวดล้อมของเด็กที่กระทำความผิดส่วนใหญ่ อาทิเช่น ระดับการศึกษา ความสัมพันธ์ของบิดามารดา การอบรมเลี้ยงดู มีจำนวนที่ไม่แตกต่างกัน 2. สาเหตุจากตัวเด็กและเยาวชน ส่วนใหญ่เด็กกลุ่มนี้จะเคยกระทำความผิดมาก่อน โดยกระทำไปเพราะต้องการเงินและความสนุกสนาน ซึ่งเด็กและเยาวชนที่กระทำความผิดจะมีการแสดงพฤติกรรมไม่สมวัย รู้สึกบกร่อง วิตกกังวล อ่อนไหวง่าย ก้าวร้าว มีปัญหาในการปรับตัว ต้องการความอบอุ่นและพึ่งพิงผู้อื่น

บุษบถ พุฒานาชาติ (2553) ได้ศึกษาเรื่อง ความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมก้าวร้าว ข่มขู่กับระดับความรู้สึกลึกซึ้งในตนเองของผู้ป่วยโรคสมาธิสั้น ศึกษาในผู้ป่วยโรคสมาธิสั้น อายุ 10-18 ปี ที่รับการรักษาในแผนกผู้ป่วยนอกจิตเวชเด็กและวัยรุ่น โรงพยาบาลรามาริบัติ จำนวน 102 ราย ผลการศึกษาพบว่า ผู้ป่วยสมาธิสั้นเกี่ยวข้องกับพฤติกรรมก้าวร้าว ข่มขู่ มีกลุ่มที่ถูกก้าวร้าวร่วมกับก้าวร้าวผู้อื่นมากที่สุด รูปแบบการก้าวร้าวที่พบมากที่สุดคือ ถูกใช้คำพูดหยาบคาย พูดล้อเลียน ทำให้เกิดความคับข้องใจ พฤติกรรมก้าวร้าวผู้อื่นที่พบมากที่สุดคือ การชก การเตะ หรือขังไว้ในห้อง กลุ่มที่ถูกก้าวร้าวอย่างเดี๋ยวและกลุ่มที่ทั้งถูกก้าวร้าวและก้าวร้าวผู้อื่นมีคะแนนความรู้สึกลึกซึ้งในตนเองเฉลี่ยต่ำกว่ากลุ่มที่ไม่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมดังกล่าว ดังนั้นพฤติกรรมก้าวร้าว ข่มขู่มีความสัมพันธ์กับระดับความรู้สึกลึกซึ้งในตนเองของเด็กสมาธิสั้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งการถูกก้าวร้าว

ข่มขู่ การให้ความสำคัญกับพฤติกรรมและการจัดหาแนวทางช่วยเหลือที่เหมาะสมจะส่งผลต่อการพัฒนาความรู้สึกมีคุณค่าในตนเองของเด็กกลุ่มนี้

เกษรชัย และหิม (2554) ได้ศึกษาเรื่อง ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการรังแกของนักเรียนโรงเรียนเอกชนสอนศาสนาอิสลามในจังหวัดสงขลา โดยเก็บข้อมูลกลุ่มตัวอย่างจากนักเรียนโรงเรียนเอกชนสอนศาสนาอิสลามในจังหวัดสงขลา จำนวน 1,950 คน ผลการศึกษาพบว่า ปัจจัยที่สัมพันธ์ต่อพฤติกรรมการรังแกของนักเรียนโรงเรียนเอกชนสอนศาสนาอิสลามในจังหวัดสงขลา ได้แก่ ความคับข้องใจ การอบรมเลี้ยงดูแบบเข้มงวดกดขี่ อิทธิพลความรุนแรงจากสื่อโทรทัศน์ อิทธิพลความรุนแรงจากเกม และอิทธิพลความรุนแรงจากบิดามารดา ถ้าเด็กได้รับประสบการณ์การอบรมเลี้ยงดูหรือประสบการณ์ในกลุ่มเพื่อนที่เหมาะสมก็จะทำให้เด็กมีพฤติกรรมในทางที่ดี โดยเด็กจะมีการแสดงพฤติกรรมเพื่อตอบสนองตามสิ่งที่ได้เรียนรู้ กล่าวคือ ถ้าเด็กรับรู้ว่ามีพ่อแม่ปฏิบัติต่อตนเองด้วยความรักและความอบอุ่นและให้ความช่วยเหลืออย่างแท้จริง เด็กก็จะตอบโต้ต่อพ่อแม่ด้วยความรักความอบอุ่นเช่นกัน เด็กก็จะไม่แสดงพฤติกรรมก้าวร้าว ดังนั้นถ้าหากเด็กได้รับการแก้ไขและป้องกันปัญหาพฤติกรรมการรังแกที่เป็นระบบและเป็นรูปธรรม มีวิธีการที่หลากหลาย และอาศัยความร่วมมือจากบุคคลหน่วยงานที่เกี่ยวข้องทุกฝ่าย ทุกระดับ ก็สามารถที่จะทำให้ปัญหาพฤติกรรมดังกล่าวลดลงได้

ชุตินาถ ศักรินทร์กุล และอลิสา วัชรสินธุ (2554) ได้ศึกษาเรื่อง ความชุกของการข่มเหงรังแกและปัจจัยด้านจิตสังคมที่เกี่ยวข้องในเด็กมัธยมต้น เขตอำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ เป็นการศึกษาเชิงพรรณนา กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชายและหญิง อายุ 12-15 ปี จำนวน 410 ราย ซึ่งกำลังศึกษามัธยมศึกษาปีที่ 1-3 ของโรงเรียนสหศึกษา เขตอำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ ผลการศึกษาพบว่า ความชุกของการข่มเหงรังแกในมัธยมศึกษาตอนต้นร้อยละ 23.4 โดยมีสถานภาพการรังแก 4 รูปแบบ คือ กลุ่มที่เป็นทั้งผู้รังแกและถูกรัง กลุ่มผู้ถูกรังแก กลุ่มรังแกผู้อื่น และที่ไม่เกี่ยวข้องกับการข่มเหงรังแก โดยเพศหญิงจะถูกรังแกมากกว่าเพศชาย ในขณะที่เพศชายเป็นฝ่ายรังแกมากกว่าเพศหญิง รูปแบบที่มีการรังแกมากที่สุด คือ การรังแกด้วยวาจา ได้แก่ การใช้คำพูดเหยียดหยามล้อเลียน จะพบการรังแกด้วยการทำร้ายร่างกายในเพศชายมากกว่าเพศหญิง ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับการข่มเหงรังแก ได้แก่ เพศชาย ระดับผลการเรียนต่ำ มีบิดามารดาที่หย่าร้าง ความสัมพันธ์ในครอบครัวไม่ดี มีการเลี้ยงดูที่ไม่เหมาะสม ครอบครัวมีหนี้สิน การมีปัญห สุขภาพจิตโดยรวม และมีปัญหาสุขภาพจิตด้านพฤติกรรมรังแกและพฤติกรรมสัมพันธ์ทางสังคม

ภาณุวัฒน์ กองราช (2554) ได้ศึกษาเรื่อง การศึกษาพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของวัยรุ่นในประเทศไทย กรณีศึกษา Facebook กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา คือ กลุ่มวัยรุ่นที่มีอายุระหว่าง 13-24 ปี จำนวน 400 คน ผลการศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา

ส่วนใหญ่จะเป็นเพศหญิงมากกว่าเพศชาย มีอายุระหว่าง 19-21 ปี มีการศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรีหรือสูงกว่า มีอัตราการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ 1-5 ครั้งต่อสัปดาห์ เวลาเฉลี่ยครั้งละประมาณ 1-3 ชั่วโมงต่อครั้ง และมีประสบการณ์ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์น้อยกว่า 1 ปี โดยส่วนใหญ่เคยใช้บริการหรือกิจกรรมต่าง ๆ ที่มีในเฟซบุ๊ก ได้แก่ การโต้ตอบกระดานสนทนา การเข้าร่วมกลุ่มต่าง ๆ การเล่นเกม การแบ่งปันรูปภาพ การแบ่งปันวิดีโอ การค้นหาเพื่อนเก่า การส่งข้อความ การร่วมแสดงความคิดเห็น การชื่นชอบ (Like) ซึ่งพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ประเภทเฟซบุ๊กของกลุ่มวัยรุ่น จะมีการระมัดระวังมากในการใช้งานและจะไม่ใช้หากรู้สึกว่าตนเองได้รับความเสี่ยง ดังนั้นจึงมีโอกาสน้อยมากที่ผู้ใช้งานที่รับรู้ความเสี่ยงจะมีพฤติกรรมการติดการใช้งานและความหลงใหลจนผิดปกติ

สมร แสงอรุณ (2554) ได้ศึกษาเรื่อง การศึกษาและพัฒนากลยุทธ์การป้องกันตนเองจากการถูกข่มเหงรังแกของนักเรียนวัยรุ่น โดยการให้คำปรึกษากลุ่ม ประชากรของการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 ในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ จำนวน 705,900 คน กลุ่มตัวอย่างแบ่งเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มแรกเป็นนักเรียนวัยรุ่น จำนวน 1,150 คน ใช้ในการศึกษาพฤติกรรม การข่มเหงรังแก และกลุ่มที่สองใช้ในการศึกษาผลของโปรแกรมการให้คำปรึกษาต่อกลยุทธ์การป้องกันตนเองจากการถูกข่มเหงรังแก ผลการศึกษาพบว่า ลักษณะของการข่มเหงรังแกของนักเรียนด้วยการข่มเหงรังแกทางวาจามีมากที่สุด การข่มเหงรังแกทางร่างกายรองลงมา การข่มเหงรังแกด้วยการทำลายทรัพย์สิน และการข่มเหงรังแกทางสังคม ตามลำดับ กระบวนการข่มเหงรังแกประกอบด้วย 4 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นเริ่มต้น ขั้นปฏิบัติ ขั้นคงอยู่ และขั้นยุติ ส่วนกลยุทธ์ในการตอบโต้การถูกข่มเหงรังแก ได้แก่ การแก้ปัญหา การหลีกเลี่ยง การขอความช่วยเหลือ และการสู้กลับ โมเดลกลยุทธ์ในการป้องกันตนเองจากการถูกข่มเหงรังแก ประกอบด้วย 3 องค์ประกอบ ได้แก่ องค์ประกอบแก้ปัญหา องค์ประกอบการแก้ไขอารมณ์ และองค์ประกอบหลีกเลี่ยง โปรแกรมการให้คำปรึกษากลุ่มเพื่อพัฒนาพฤติกรรมการป้องกันตนเองจากการถูกข่มเหงรังแกเป็นการประยุกต์ทฤษฎีและเทคนิคการให้คำปรึกษามาใช้ มี 3 ขั้นตอน คือ ขั้นเริ่มต้น ขั้นดำเนินการ และขั้นยุติการให้คำปรึกษากลุ่ม

สุชนิ ลิกะไชย (2555) ได้ศึกษาเรื่อง ผลของการใช้โปรแกรมต่อการเห็นคุณค่าในตนเองของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 โรงเรียนลอยสายอนุสรณ์ สำนักงานเขตลาดพร้าว กรุงเทพมหานคร กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาเป็นนักเรียน โรงเรียนลอยสายอนุสรณ์ สำนักงานเขตลาดพร้าว กรุงเทพมหานคร จำนวน 171 คน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลองได้แก่ นักเรียนจำนวน 11 คน ที่มีคะแนนการเห็นคุณค่าในตนเอง ตั้งแต่เปอร์เซ็นต์ไทล์ที่ 25 ลงมา เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ 1. แบบสอบถามบุคลิกภาพ 2. แบบสอบถาม 3. แบบสอบถามการเห็นคุณค่าในตนเอง

4. โปรแกรมการพัฒนาการเห็นคุณค่าในตนเอง ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนมีการเห็นคุณค่าในตนเองอยู่ในระดับปานกลาง นักเรียนที่มีบุคลิกภาพต่างกันมีการเห็นคุณค่าในตนเองต่างกัน ส่วนนักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่างกันมีการเห็นคุณค่าในตนเองไม่แตกต่างกัน และหลังจากการเข้าโปรแกรมการพัฒนาการเห็นคุณค่าในตนเอง พบว่านักเรียนมีการเห็นคุณค่าในตนเองโดยรวมเพิ่มขึ้น กล่าวคือกิจกรรมกลุ่มทำให้นักเรียนเกิดความรู้สึกเห็นคุณค่าในตนเอง แสดงให้เห็นว่าการจัดกิจกรรมกลุ่มเป็นสิ่งที่สามารถพัฒนาความรู้สึกเห็นคุณค่าในตนเองและที่สำคัญนักเรียนมีความสุขสนุกสนาน มีความสุขที่ได้แสดงออกได้รับการยอมรับจากสังคม ครอบครัว ครูอาจารย์และเพื่อน มีอิสระในการกระทำสิ่งต่าง ๆ ที่ไม่ขัดกับกฎเกณฑ์และกฎระเบียบของทางโรงเรียน ผลจากการให้กิจกรรมกลุ่มทำให้นักเรียนมีความรู้สึกเห็นคุณค่าในตนเองเพิ่มขึ้น ก่อให้เกิดกำลังใจและความมุ่งมั่นที่จะพัฒนาตนเองไปสู่ความสำเร็จ มีการเห็นคุณค่าในตนเอง มีการพัฒนาบุคลิกภาพในด้านต่าง ๆ และดำเนินไปสู่การพัฒนาเป็นบุคคลที่สมบูรณ์

ภูเบศร์ สมุทรจักร และกุลทิพย์ ศาสตร์ระรุจิ (2556) ได้ศึกษาเรื่อง เหวียงและวินออนไลน์ความขัดแย้งและการวิวาทในสื่อสังคมวัยรุ่น กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ กลุ่มนักเรียนในโรงเรียนสามัญและอาชีวศึกษา ซึ่งมีอายุระหว่าง 14-16 ปี โดยเก็บข้อมูลใน 2 พื้นที่ ได้แก่ กรุงเทพฯ และจังหวัดเชียงใหม่จำนวนทั้งสิ้น 101 คน โดยใช้การสนทนากลุ่ม ผลการศึกษาพบว่า โปรแกรมสื่อสังคมยอดนิยมสำหรับวัยรุ่นในสื่อสังคมอันดับ 1 คือ เฟซบุ๊ก โดยวัยรุ่นใช้สื่อสังคมผ่านทางโทรศัพท์มือถือ อีกทั้งยังใช้ประโยชน์จากสื่อสังคมในการปลดปล่อยความรู้สึกอันเนื่องมาจากการเปลี่ยนแปลงทางร่างกายและจิตใจ รวมทั้งสภาพแวดล้อมรอบตัวของวัยรุ่นซึ่งกระทำได้อย่างง่ายดายและเปิดเผยผ่านสื่อสังคม ซึ่งความขัดแย้งในกลุ่มวัยรุ่นส่วนใหญ่เป็นประเด็นเกี่ยวกับความสัมพันธ์ในกลุ่มเพื่อนและคนรัก การแข่งขันทางการเรียนและสถานภาพทางสังคม โดยเพศชายจะแสดงความขัดแย้งและการวิวาทในสื่อสังคมน้อยกว่าเพศหญิง นอกจากนี้ ความขัดแย้งและการวิวาทอาจเริ่มจากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นนอกสื่อสังคม และเข้าไปขยายผลในสื่อสังคม เนื่องจากมีความรวดเร็วและการเข้าถึงอย่างครอบคลุมและกว้างขวางทำให้พื้นที่ของการปะทะในสื่อสังคมเพิ่มมากขึ้นและจบลงด้วยการใช้ความรุนแรงทางกาย แม้จะทำให้การสื่อสารมีประสิทธิภาพเพิ่มขึ้น แต่ก็อาจเพิ่มโอกาสในการเกิดความขัดแย้งมากขึ้นเช่นกัน ทั้งนี้อาจส่งผลเสียหายต่อตนเองและบุคคลแวดล้อมอย่างรุนแรง

จารุรินทร์ ปีตานพวงศ์ และกันต์ธีร์ อนันตพวงศ์ (2557) ได้ศึกษาเรื่อง สุขภาพจิตในนักศึกษามหาวิทยาลัยที่ใช้ เฟซบุ๊ก กลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษามหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ ที่กำลังศึกษาระดับปริญญาตรี ปีการศึกษา 2555 จำนวน 420 คน พบว่า ผู้ใช้ เฟซบุ๊กที่มีพฤติกรรมการใช้ในลักษณะอยากเป็นส่วนหนึ่งของสังคมและขาดการยับยั้งไตร่ตรองอยู่ในระดับมาก มีโอกาส

ที่จะมีปัญหาสุขภาพจิต

ณัฐรัชต์ สามะ (2556) ได้ศึกษาเรื่อง การรับรู้ของเยาวชนต่อการรังแกกันในพื้นที่ไซเบอร์ เก็บข้อมูลจากกลุ่มเยาวชนที่อยู่ในช่วงอายุระหว่าง 15-24 ปี ในภาคกลาง โดยใช้วิธีการสนทนากลุ่ม ๆ ละ 4-6 คนจำนวน 22 กลุ่ม และสัมภาษณ์เชิงลึกจำนวน 26 คน รวมทั้งสิ้น 136 คน ผลการศึกษาพบว่า เยาวชนให้ความหมายของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ว่าหมายถึง การใช้โทรศัพท์หรืออินเทอร์เน็ตทำร้ายกัน ที่สำคัญคือต้องสร้างความเสียหายและความรำคาญต่อผู้ถูกระทำ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับเจตนาของผู้กระทำและความสัมพันธ์ระหว่างผู้กระทำกับผู้ถูกระทำ รูปแบบของการรังแกประกอบด้วย การโจมตี หรือใช้วาจาหยาบคายผ่านอินเทอร์เน็ตและโทรศัพท์มือถือ การคุกคามทางเพศออนไลน์ การแอบอ้างชื่อ หรือตัวตนของผู้อื่นเพื่อให้ร้าย รวมไปถึงการสร้างกลุ่มขึ้นเพื่อโจมตีบุคคลอื่น ส่วนสาเหตุของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์นั้นเยาวชนรับรู้ที่เกิดจากความเป็นนิรนามของพื้นที่ไซเบอร์ ความง่ายและสะดวกในการรังแกกัน และเป็นผลที่ต่อเนื่องมาจากการเกิดความรุนแรงในพื้นที่จริง ผลกระทบจากการรังแกกันในพื้นที่ไซเบอร์ก็จะส่งผลกระทบต่อทั้งในระดับบุคคลและระดับปฏิสัมพันธ์ทางสังคม ในแง่ของการจัดการพบว่าเยาวชนมีการรับรู้ว่าจะจัดการปัญหานี้ด้วยตัวเอง หรืออาจปรึกษาเพื่อน ๆ แต่เลือกจะไม่ปรึกษาผู้ปกครอง ประเด็นที่เป็นปัญหาเกี่ยวกับการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์คือ ถูกมองเป็นเรื่องปกติในสายตาของเยาวชน

ธัญญากร ตุดเกื้อ (2557) ได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนาตัวชี้บ่งพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของเยาวชนในจังหวัดสงขลา กลุ่มตัวอย่างที่มีอายุระหว่าง 13-18 ปี ที่ใช้อินเทอร์เน็ตตั้งแต่ 3 ชั่วโมงขึ้นไปต่อวัน ซึ่งเป็นเยาวชนที่อยู่ในอำเภอหาดใหญ่และอำเภอเมืองสงขลา จำนวน 480 คน ผลการศึกษาพบว่า ตัวชี้บ่งพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของเยาวชนในจังหวัดสงขลา เกิดจากองค์ประกอบ คือ ด้านการหมิ่นประมาทผู้อื่น ได้แก่ การนำภาพที่ผู้อื่นเสื่อมเสียไปเผยแพร่ การใส่ความผู้อื่นต่อบุคคลที่สาม การเผยแพร่และปล่อยข่าวลือ การใส่ร้ายให้บุคคลที่สามเกลียดชัง ด้านการนำความลับที่เป็นข้อมูลส่วนตัว หรือข้อมูลของผู้อื่น ไปเปิดเผย ได้แก่ การนำปมด้อยผู้อื่นไปเปิดเผย การนำข้อมูลส่วนตัวผู้อื่นไปเปิดเผย การแลกเปลี่ยนความลับของผู้อื่นกับบุคคลที่สาม การนำชื่อพ่อแม่ผู้อื่นไปเปิดเผย การนำความลับผู้อื่นไปเปิดเผย เป็นอันดับแรก รองลงมาคือ ด้านการแอบอ้างชื่อผู้อื่นในด้านลบ ได้แก่ การแอบอ้างชื่อผู้อื่นเพื่อให้ร้ายบุคคลที่สาม การแอบอ้างและนำภาพผู้อื่นมาปลอมแปลง การนำชื่อผู้อื่นไปแอบอ้างในทางที่เสื่อมเสีย การแอบอ้างชื่อผู้อื่นในการสนทนา การแอบอ้างชื่อผู้อื่นเพื่อหาผลประโยชน์ ด้านการนินทาหรือคำทอผู้อื่น ได้แก่ การล้อเลียนสภาพบกพร่องทางร่างกายผู้อื่น การล้อพฤติกรรมกระทำที่ไม่ดีน่าอับอาย การพูดให้ผู้อื่นอับอายเสื่อมเสีย การว่าร้ายนินทาผู้อื่น การใช้คำหยาบคายคำทอผู้อื่นและสุดท้ายคือ ด้านการ

ลบเพื่อน หรือบล็อกผู้อื่นที่ไม่ชอบออกจากกลุ่มได้แก่ การสั่งให้เพื่อนบางคนกีดกันผู้อื่นที่ฉันไม่ชอบออกจากกลุ่ม การสั่งให้เพื่อนบางคนลบผู้อื่นที่ฉันไม่ชอบออกจากความเป็นเพื่อน การกีดกันหรือบล็อกผู้อื่นที่ฉันไม่ชอบออกจากกลุ่ม การลบผู้อื่นที่ฉันไม่ชอบออกจากความเป็นเพื่อน

ปริญดา เริงศักดิ์ (2557) ได้ศึกษาเรื่อง การเปิดเผยตนเองกับสื่อสารผ่านเฟซบุ๊ก (Facebook) กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ คนกรุงเทพมหานคร จำนวน 641 คน ผลการศึกษาพบว่า การเปิดเผยตนเองผ่านทางเฟซบุ๊ก ก่อให้เกิดผลกระทบด้านบวก ได้แก่ การทำให้บุคคลนั้นรู้จักตนเองและเข้าใจพฤติกรรมของตนเองสร้างทัศนคติเชิงบวกต่อตนเองและบุคคลอื่น เสริมสร้างความหมายของสารที่ได้รับจากคู่สื่อสาร เพิ่มความสัมพันธ์อันดีระหว่างกัน ส่วนผลกระทบด้านลบ ได้แก่ ภัยจากการถูกล่อลวงทางเฟซบุ๊ก และการใช้เฟซบุ๊กเป็นที่ระบายความคับข้องใจจนเกิดผลเสียต่อผู้ใช้งานเอง

ปาริชาติ นิยมพงศ์, ไพศาล วรคำ และปิยะธิดา ปัญญา (2557) ได้ศึกษาเรื่อง ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จังหวัดบึงกาฬ กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ปีการศึกษา 2556 จังหวัดบึงกาฬ จำนวน 300 คน ผลการศึกษาพบว่า ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จังหวัดบึงกาฬ ได้แก่ การอบรมเลี้ยงดู พฤติกรรมครู ความฉลาดทางอารมณ์และเจตคติต่อพฤติกรรมก้าวร้าว

อภิญา เยาวบุตร และคณะ (2557) ได้ศึกษาเรื่อง ปัจจัยทำนายพฤติกรรมการข่มเหงรังแกผู้อื่นในวัยรุ่นตอนต้นเขตกรุงเทพมหานคร กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนที่มีพฤติกรรมการข่มเหงรังแกผู้อื่น จำนวน 137 คน ผลการศึกษาพบว่า วัยรุ่นตอนต้นมีพฤติกรรมข่มเหงรังแกผู้อื่นทางร่างกายและทางสังคมในระดับต่ำ ส่วนทางวาจาพบในระดับปานกลาง โดยปัจจัยที่สัมพันธ์กับพฤติกรรมข่มเหงรังแกผู้อื่นทางร่างกายและทางสังคม ได้แก่ การใช้สื่อที่มีความรุนแรง อิทธิพลของกลุ่มเพื่อน สิ่งแวดล้อมในบ้านและสิ่งแวดล้อมในชุมชน ส่วนปัจจัยที่สัมพันธ์กับพฤติกรรมข่มเหงรังแกผู้อื่นทางวาจา ได้แก่ การใช้สื่อที่มีความรุนแรง อิทธิพลของกลุ่มเพื่อน สิ่งแวดล้อมในบ้าน สิ่งแวดล้อมในชุมชนและแรงสนับสนุนทางสังคมจากครู

ฐิตินันท์ ผิวนิล และพิมลพรรณ อิศรภักดี (2558) ได้ศึกษาเรื่อง พฤติกรรมการสื่อสารผ่านเทคโนโลยีกับภาวะสุขภาพใจ ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาในจังหวัดกาญจนบุรี โดยมีกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนอายุ 15-19 ปี ในจังหวัดกาญจนบุรี จำนวน 1,074 คน พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่ใช้โทรศัพท์ หรืออินเทอร์เน็ตเพื่อสร้างความสุข ความสบายใจ เพิ่มพูนข้อมูลข่าวสาร และแสดงความคิดเห็น เมื่อทดสอบความสัมพันธ์ของพฤติกรรมการสื่อสารเทคโนโลยีกับภาวะซึมเศร้าของนักเรียน พบว่า ปริมาณเวลาในการใช้การสื่อสารไม่มีผลต่อภาวะซึมเศร้า แต่ปัจจัยที่มีผลมากที่สุด คือ การเสพติดการสื่อสารทั้ง โทรศัพท์และอินเทอร์เน็ตซึ่งมีผลทำให้เกิดภาวะซึมเศร้า

ปวริศร์ กิจสุขจิต (2558) ได้ศึกษาเรื่อง ปัจจัยที่เป็นสาเหตุให้เกิดการรังแกกันในโรงเรียนมัธยมสตรี ในกรุงเทพมหานคร ตามทฤษฎีการเรียนรู้ของ โรนัลด์ แอล เอเคอร์ กลุ่มตัวอย่างได้แก่นักเรียนจากโรงเรียนมัธยมสตรีสังกัด สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กรุงเทพมหานคร กระทรวงศึกษาธิการ โดยใช้วิธีสุ่มตัวอย่างเลือกศึกษาเฉพาะ 5 โรงเรียน ด้วยการจับฉลาก จำนวน 394 คน ผลการศึกษาพบว่า ปัจจัยที่เป็นสาเหตุการรังแกกันได้แก่ 1. ปัจจัยด้านประสบการณ์ความรุนแรง นักเรียนกลุ่มตัวอย่างมีประสบการณ์การรังแก หรือพบเห็นความรุนแรงจากเพื่อน หรือบุคคลอื่นและมีประสบการณ์ใช้ความรุนแรงของตัวเอง ในครอบครัวมีการใช้ความรุนแรง 2. ปัจจัยด้านการเลียนแบบ มีการเลียนแบบการรังแกกันจากบุคคลในชีวิตประจำวัน เลียนแบบจากสื่อต่าง ๆ 3. ปัจจัยด้านการคบหาสมาคมที่แตกต่างกัน เพื่อนในกลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมการรังแกผู้อื่น ความแตกต่างของการรังแกระหว่างนักเรียนสตรีและนักเรียนชาย คือ นักเรียนชายจะมีการใช้กำลังทางกายภาพ นักเรียนสตรีจะใช้วิธีกดดันหรือบีบบังคับให้ออกจากกลุ่มเพื่อน

วัฒนาวดี ศรีวัฒนพงศ์ และพิมพ์ภา ชานินพงศ์ (2558) ได้ศึกษาเรื่อง สื่ออิเล็กทรอนิกส์และอินเทอร์เน็ตที่มีต่อพฤติกรรมกรังแกของนักเรียนในโรงเรียน เขตอำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ โดยใช้กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ของโรงเรียนในเขตอำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ จำนวน 2 กลุ่ม คือ กลุ่มโรงเรียนรัฐบาล 4 โรงเรียน จำนวน 199 คน และกลุ่มโรงเรียนเอกชน 4 โรงเรียน จำนวน 152 คน รวม 351 คน ผลการศึกษาพบว่า ความชุกของการรังแกของนักเรียนมีอิทธิพลมาจากสื่อ อินเทอร์เน็ต และการรังแกผ่านโลกโซเชียล มีปัจจัยเสี่ยง ประกอบด้วย เพศ อุปกรณ์การเข้าถึงอินเทอร์เน็ต โทรศัพท์มือถือ/สมาร์ตโฟน (Smartphone) คอมพิวเตอร์ แท็บเล็ต (Tablet) สถานที่ที่ใช้เข้าถึงอินเทอร์เน็ต วัตถุประสงค์ของการใช้อินเทอร์เน็ต ละคร/ภาพยนตร์ และเกมที่นักเรียนเล่น

อมรทิพย์ อมราภิบาล (2559) ได้ศึกษาเรื่อง เหตุการณ์รังแกผ่านโลกโซเชียลในกลุ่มเยาวชน: ปัจจัยเสี่ยงผลกระทบต่อสุขภาพจิตและการปรึกษานุคคลที่สาม กลุ่มตัวอย่างเป็นนิสิตมหาวิทยาลัยบูรพา อายุไม่เกิน 25 ปี จำนวน 428 คน เลือกโดยวิธีการสุ่มแบบง่าย ผลการวิจัยปรากฏว่า นิสิตตกเป็นเหยื่อการรังแกผ่านโลกโซเชียลและมีพฤติกรรมกรังแกผ่านโลกโซเชียล ในระดับปานกลาง การรังแกผู้อื่นผ่านโลกโซเชียลสัมพันธ์กับการตกเป็นเหยื่อการรังแกผ่านโลกโซเชียลอย่างมาก กล่าวคือ เป็นทั้งสองสถานะในเวลาเดียวกัน เหยื่อทางโซเชียลไม่จำเป็นต้องมีความอ่อนแอทางกายภาพ ซึ่งเพศชายจะกระทำพฤติกรรมกรังแกผ่านโลกโซเชียลในรูปแบบลามกหยาบคาย ส่อไปในทางเพศ ในขณะที่เพศหญิงถูกรังแกในลักษณะที่ทำให้อับอาย หวาดกลัว สูญเสียความเป็นตัวของตัวเอง เมื่อเกิดปัญหาจะมีการนำไปปรึกษานุคคลที่สามซึ่งเป็นเพื่อนหรือ

คนวัยใกล้เคียงกันมากกว่าผู้ใหญ่ ทำให้เห็นว่าภาวะขาดการปกป้องไม่ส่งผลกระทบต่อการตกเป็นเหยื่อการรังแกผ่านโลกโซเชียล ดังนั้นจึงต้องหาวิธีการปกป้องอื่น ๆ เช่น สร้างความตระหนักและป้องกันด้วยตนเอง รวมไปถึงมาตรการป้องกันที่เป็นทางการ เช่น ระเบียบข้อบังคับของสถาบันงานวิจัยต่างประเทศ

Donegan (2012) ได้ศึกษาพฤติกรรมการข่มขู่และการกลั่นแกล้งบนอินเทอร์เน็ต มีการศึกษาแสดงให้เห็นว่าจำนวนของเยาวชนกรณีการกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ตจะแตกต่างกันอย่างมาก การศึกษานี้ใช้กลุ่มตัวอย่าง 4,441 คน เป็นวัยรุ่นอายุตั้งแต่ 11-18 จากโรงเรียนเทศบาลขนาดใหญ่ในภาคใต้ของสหรัฐ ในการศึกษาครั้งนี้นักวิจัยได้กำหนดกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ตว่า “บางคนทำให้เรื่องของคุณคนอื่นเป็นเรื่องตลกบนอินเทอร์เน็ต หรือการปลอมเป็นบุคคลอื่นผ่านทางอีเมล ข้อความ หรือเมื่อมีคนโพสต์เกี่ยวกับบุคคลที่พวกเขาไม่ชอบลงบนอินเทอร์เน็ต” ผลการศึกษาพบว่า พฤติกรรมข่มขู่และการรังแกนั้นยังรากลึกลงในสังคมอเมริกัน ส่งผลให้เกิดผลกระทบทางจิตอย่างถาวร ซึ่งเป็นสิ่งที่ทั้งกฎหมายและการป้องกันต้องการที่จะกำจัด พฤติกรรมเหล่านี้ให้หมดไป เนื่องจากผลกระทบที่ตามมาอาจขยายไปถึงขั้นการฆ่าตัวตาย เด็กและเยาวชนเห็นพ้องกันว่าควรมีการปรับตัวกฎหมายและการป้องกันให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น สร้างการรับรู้และกำหนดวิธีการที่สอดคล้องกันในการจัดการกับปัญหา การต่อสู้ที่ใหญ่ที่สุดสำหรับการกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ตและการป้องกันในอนาคต คือ การจับคู่ความก้าวหน้าที่ของนวัตกรรมเทคโนโลยีกับเทคนิคการป้องกันที่มีประสิทธิภาพ

Kowalski and Limber (2012) ได้ศึกษาเรื่อง จิตวิทยาทางกายภาพและความสัมพันธ์ของการกลั่นแกล้งบนอินเทอร์เน็ตในโรงเรียนและการข่มขู่แบบดั้งเดิม เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างเด็กและวัยรุ่นที่มีประสบการณ์การกลั่นแกล้งบนอินเทอร์เน็ต และการข่มขู่แบบดั้งเดิม ใช้กลุ่มตัวอย่าง คือ เด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ถึงชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 931 คน ที่มีประสบการณ์การรังแกบนอินเทอร์เน็ตและการข่มขู่แบบดั้งเดิม ผลการศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่างถูกแบ่งออกเป็นเป็นสี่กลุ่ม คือ กลุ่มผู้ที่ตกเป็นเหยื่อโซเชียล, กลุ่มผู้รังแกทางโซเชียล, กลุ่มที่เป็นทั้งเหยื่อโซเชียลและผู้รังแกทางโซเชียล และกลุ่มที่ไม่ได้เกี่ยวข้องกับการกลั่นแกล้งทาง กลุ่ม ที่คล้ายกันคือรังแกแบบดั้งเดิม ผู้ที่อยู่ในกลุ่มที่เป็นทั้งเหยื่อโซเชียลและผู้รังแกทางโซเชียลพบว่า มีมากที่สุด สรุปได้ว่า การข่มขู่ แบบดั้งเดิมและการกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ตมีความคล้ายคลึงกัน นอกจากนี้ปัจจัยทางกายภาพและจิตใจ การศึกษา มีความสัมพันธ์กับประเภทการรังแก

Taeasley (2013) ได้ศึกษาพฤติกรรมการรังแกผ่านโลกโซเชียลของเยาวชน พบว่า พฤติกรรมการรังแกผ่านโลกโซเชียลเป็นปรากฏการณ์ที่กำลังเติบโตในสังคมและความจำเป็นที่

จะต้องเฝ้าระวังอย่างต่อเนื่อง ผลของการกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ตนั้นกระทบเป็นวงกว้าง ควรมีการตระหนักมากขึ้นสำหรับการลดอุบัติเหตุและผลกระทบของมัน ด้วยเหตุนี้การศึกษาและการรับรู้ของประชาชน เรื่องการกระทำผิดของการกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ตและการป้องกันวิธีการคือ บริษัทอินเทอร์เน็ตต้องมีความรับผิดชอบต่อสังคม สำหรับนักวิทยาศาสตร์ทางสังคมและพฤติกรรมที่นี้หมายถึงความสนใจมากขึ้นกับการวิจัยและพัฒนา สำหรับเด็กและเยาวชนการเพิ่มขึ้นของการกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ตถือเป็นการเจริญเติบโตของการพัฒนาทางสังคมและผลพฤติกรรมในยุคดิจิทัล

Sukkyung, Yunoung and Euikyung (2015) ได้ศึกษาปัจจัยที่สัมพันธ์กับปัญหาสังคมของวัยรุ่น ได้แก่ ธรรมชาติของวัยรุ่น สังคม และพฤติกรรมการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนวัยรุ่นในกรุงโซล และยองกีโด ประเทศเกาหลี จำนวน 1,347 คน ผลการศึกษาพบว่า

1. มีวัยรุ่นจำนวนมากที่ถูกรังแกด้วยการ โดนปล่อยข่าวลือเกี่ยวกับตนเองและโดนกลั่นแกล้ง
2. พบว่า พฤติกรรมการรังแกทางสังคม คือปัจจัยส่งผลต่อสุขภาพจิต ยกเว้นกรณีเหยื่อของพฤติกรรมการรังแกทางสังคม ประกอบด้วย ความเคารพตนเอง ภาวะซึมเศร้า ความหวัง ความพึงพอใจในชีวิต และความสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อน
3. ภาวะซึมเศร้า ความหวัง ความพึงพอใจในชีวิต และความสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อน เป็นสาเหตุของพฤติกรรมการรังแก

Fousian, Dimitropoulou, Michaelides and Petegem (2016) ได้ศึกษาการรับรู้และการอบรมเลี้ยงดูวัยรุ่นของการกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ต กรณีการตรวจสอบบทบาทแทรกแซงของตนเองและสัมพันธ์กับความพึงพอใจ ความหวังใจ เอาใจใส่ และการรับรู้ เนื่องจากเทคโนโลยีมีก้าวหน้ามาก การกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ตจึงกลายเป็นรูปแบบของการกลั่นแกล้งมากที่สุด โดยเฉพาะในวัยรุ่น ซึ่งการศึกษาครั้งนี้ใช้กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนจำนวน 548 คน มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการอบรมเลี้ยงดูและการกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ตในวัยรุ่น ศึกษาบทบาทการแทรกแซงความพึงพอใจของวัยรุ่น ความเอาใจใส่ต่อบุคคลอื่น ทักษะคิดของวัยรุ่นต่อผู้กระทำผิดและเหยื่อของการกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ต ผลการศึกษาพบว่า ความสัมพันธ์ทั้งทางตรงและทางอ้อมระหว่างการอบรมเลี้ยงดูและพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ต โดยเฉพาะอย่างยิ่งจิตวิทยาของผู้ปกครองสามารถลดการเกิดพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ตได้โดยตรง การให้อิสระกับเด็กของผู้ปกครอง มีความสัมพันธ์เล็กน้อยต่อพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ต

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง พฤติกรรมการรังแกผ่านโลกโซเชียลของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมการรังแกทางโซเชียลของวัยรุ่นระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการรังแกทางโซเชียลของวัยรุ่นระดับชั้นมัธยมศึกษา เพื่อเสนอแนะแนวทางในการแก้ไขปัญหาพฤติกรรมการรังแกทางโซเชียลของวัยรุ่นระดับชั้นมัธยมศึกษา ได้กำหนดวิธีการดำเนินการศึกษา ดังนี้

1. รูปแบบการวิจัย
2. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
4. ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือ
5. การเก็บรวบรวมข้อมูล
6. การวิเคราะห์ข้อมูล
7. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์

รูปแบบการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ใช้แนวทางการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative research) โดยใช้แบบสอบถาม (Questionnaire) เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายโรงเรียนวังจันทร์วิทยา อำเภอวังจันทร์ จังหวัดระยอง ที่ศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2559 จำนวน 647 คน ดังตารางที่ 3-1

ตารางที่ 3-1 สถิตินักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนวังจันทร์วิทยา

ระดับชั้น	จำนวนนักเรียน (n = 647)
มัธยมศึกษาปีที่ 4	229
มัธยมศึกษาปีที่ 5	204
มัธยมศึกษาปีที่ 6	214
รวม	647

ที่มา: โรงเรียนวังจันทร์วิทยา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 18 (2559)

กลุ่มตัวอย่างและการสุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในโรงเรียนวังจันทร์วิทยา จังหวัดระยอง เป็นตัวแทนในการตอบแบบสอบถาม จำนวน 242 คน ที่ได้มาโดยการใช้ตารางของ Krejcie and Morgan (1970) ทำให้สามารถกำหนดสัดส่วนกลุ่มตัวอย่างได้ดังตารางที่ 3-2

ตารางที่ 3-2 กำหนดสัดส่วนกลุ่มตัวอย่าง

ระดับชั้น	จำนวนนักเรียน	จำนวนกลุ่มตัวอย่าง
มัธยมศึกษาปีที่ 4	229	86
มัธยมศึกษาปีที่ 5	204	76
มัธยมศึกษาปีที่ 6	214	80
รวม	647	242

การสุ่มตัวอย่างใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบง่าย (Simple random sampling) ด้วยวิธีการจับฉลากจากรายชื่อนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายของโรงเรียนวังจันทร์วิทยา

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา คือ แบบสอบถาม (Questionnaire) ประกอบด้วย 4 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 แบบสอบถามเกี่ยวกับลักษณะทางประชากรของกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ สถานภาพ โดยทั่วไปของนักเรียน

ส่วนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับความรุนแรงในครอบครัว

ส่วนที่ 3 แบบสอบถามเกี่ยวกับการเลี้ยงดูแบบเข้มงวดกวดขัน

ส่วนที่ 4 แบบสอบถามเกี่ยวกับความอิจฉาริษยา

ส่วนที่ 5 แบบสอบถามเกี่ยวกับความรุนแรงที่ปรากฏผ่านทางสื่อ

ส่วนที่ 6 แบบสอบถามเกี่ยวกับภาวะซึมเศร้า

ส่วนที่ 7 แบบสอบถามเกี่ยวกับพฤติกรรมกรังแกผ่านโลกโซเชียล

ขั้นตอนการสร้างแบบสอบถาม ดังต่อไปนี้

1. ศึกษาเอกสาร ตำรา งานวิจัย บทความ สิ่งตีพิมพ์ และเอกสารต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับสาเหตุ การรังแกผ่านโลกโซเชียลของวัยรุ่น ความรุนแรงในครอบครัว การเลี้ยงดูแบบเข้มงวดกวดขัน ความอิจฉาริษยา ความรุนแรงที่ปรากฏผ่านทางสื่อ ภาวะซึมเศร้า และพฤติกรรมกรังแกผ่านโลกโซเชียล

2. กำหนดนิยามเฉพาะของแต่ละตัวแปร

3. สร้างแบบสอบถามของแต่ละตัวแปรตามคำนิยามเฉพาะ โดยอาศัยฐานความรู้และความเข้าใจจากการทบทวนแนวคิด ทฤษฎีและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

4. สร้างมาตรวัดระดับความคิดเห็นเป็นแบบประมาณค่า 5 ระดับ ตามแบบของ Likert's scale ได้แก่ เห็นด้วยน้อยที่สุด เห็นด้วยน้อย เห็นด้วยปานกลาง เห็นด้วยมาก และเห็นด้วยมากที่สุด มีเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

5 หมายถึง นักเรียนเห็นด้วยมากที่สุด

4 หมายถึง นักเรียนเห็นด้วยมาก

3 หมายถึง นักเรียนเห็นด้วยปานกลาง

2 หมายถึง นักเรียนเห็นด้วยน้อย

1 หมายถึง นักเรียนเห็นด้วยน้อยที่สุด

การตีความค่าเฉลี่ยระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับตัวแปรต่าง ๆ ที่ได้จากมาตรวัดดังกล่าวข้างต้นใช้เกณฑ์ในการหาช่วงอันตรภาคชั้น ตามหลักการวิธีการแบ่งชั้น (บุญชม ศรีสะอาด, 2539, หน้า 65-67) รายละเอียด ดังนี้

$$\text{อันตรภาคชั้น} = \frac{\text{คะแนนสูงสุด} - \text{คะแนนต่ำสุด}}{\text{จำนวนชั้น}}$$

$$= \frac{5-1}{5}$$

$$= 0.8$$

โดยเกณฑ์การอธิบายระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับตัวแปรต่าง ๆ ดังตารางที่ 3-3

ตารางที่ 3-3 เกณฑ์ในการอธิบายระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับตัวแปร

ระดับคะแนนเฉลี่ย	ระดับความคิดเห็น
4.21-5.00	สูงมาก
3.41-4.20	สูง
2.61-3.40	ปานกลาง
1.81-2.60	ต่ำ
1.00-1.80	ต่ำมาก

5. ตรวจสอบข้อคำถามแต่ละข้ออีกครั้งว่าสามารถวัดตัวแปรแต่ละตัวได้หรือไม่

6. ตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ โดยทดสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหา

(Content validity) และการหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ซึ่งจะกล่าวถึงรายละเอียดต่อไป

การตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ

การตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยแบ่งออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่ การทดสอบความเที่ยงตรง (Validity) และการทดสอบความเชื่อถือได้ (Reliability) ดังนี้

1. ความเที่ยงตรง นำแบบสอบถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหา แล้วนำมาหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ก่อนนำไปเก็บรวบรวมข้อมูลจริงตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน ดังนี้

- 1.1 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ว่าที่เรือตรี ดร.เอกวิทย์ มณีธร
- 1.2 ดร.อมรทิพย์ อมราภิบาล
- 1.3 ดร.สกฤติ อีสริยานนท์
- 1.4 ดร.โชติสา ขาวสนิท
- 1.5 พันตำรวจโท ดร.สิทธิพัฒน์ เฉลิมยศ

แล้วนำมาหาค่าดัชนีความสอดคล้องโดยใช้สูตร

$$IOC = \frac{\sum R}{N}$$

IOC หมายถึง ค่าดัชนีความสอดคล้อง

R หมายถึง ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ โดยค่า +1 หมายถึง คำถามที่สามารถนำไปวัดในแบบสอบถามได้ ส่วน -1 หมายถึง คำถามที่ไม่สามารถนำไปวัดในแบบสอบถามได้

N หมายถึง จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

ผู้วิจัยได้เลือกข้อคำถามที่มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ที่มีค่ามากกว่า 0.5 เพื่อให้แบบสอบถามที่สร้างขึ้นสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ ครอบคลุมและมีความเที่ยงตรงของเนื้อหา (กาญจนา วัฒนายุ, 2548, หน้า 188; บุญชม ศรีสะอาด, 2543, หน้า 39-44) ดังตารางที่ 3-4

ตารางที่ 3-4 ความเที่ยงตรงของแบบสอบถาม

หัวข้อ	ก่อนตรวจ IOC	หลังตรวจ IOC
	จำนวนข้อ	จำนวนข้อ
ลักษณะทางประชากร	13	12
ความรุนแรงในครอบครัว	10	10
การเลี้ยงดูแบบเข้มงวดกวดขัน	11	10
ความอิจฉาริษยา	12	9
ความรุนแรงที่ปรากฏผ่านทางสื่อ	8	8
ภาวะซึมเศร้า	11	6
พฤติกรรมการรังแกผ่านโลกโซเชียล	12	10

2. การทดสอบความเชื่อถือได้ นำแบบสอบถามมาปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญแล้วทำการทดสอบ (Try out) จำนวน 30 ชุด กับกลุ่มประชากรที่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่าง เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมของคำถามว่ามีการสื่อความตรงตามที่ผู้วิจัยต้องการ

จากนั้นจึงนำมาทดสอบความเชื่อถือได้ ด้วยวิธีการหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาครอนบาค (Cronbach' s alpha) ดังตารางที่ 3-5

ตารางที่ 3-5 ความเชื่อมั่น (Cronbach' s alpha) ของแบบสอบถาม

หัวข้อ	เดิม		ใหม่	
	จำนวน ข้อ	Cronbach' s alpha	จำนวน ข้อ	Cronbach' s alpha
ความรุนแรงในครอบครัว	10	0.844	10	0.844
การเลี้ยงดูแบบเข้มงวดกวดขัน	11	0.931	10	0.942
ความอิจฉาริษยา	12	0.886	9	0.939
ความรุนแรงที่ปรากฏผ่านทาง สื่อ	8	0.821	8	0.821
ภาวะซึมเศร้า	11	0.731	6	0.791
พฤติกรรมการรังแกผ่าน โลกโซเชียล	12	0.855	10	0.87

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างตามลำดับ ดังต่อไปนี้

1. ขอนหนังสือแนะนำตัวจากจากคณะรัฐศาสตร์และนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา
2. ขอความอนุเคราะห์จากผู้อำนวยการ โรงเรียนวังจันทร์วิทยาเพื่อลงพื้นที่ในการเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย จำนวน 242 คน
3. เขียนรหัสประจำตัวนักเรียนทั้งหมดแล้วจับสลากขึ้นมาเป็นตัวอย่างในการเก็บข้อมูล
4. แจกแบบสอบถามให้แก่นักเรียนกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 242 ชุด โดยผู้วิจัยเป็นผู้ดำเนินการด้วยตนเอง
5. ตรวจสอบความสมบูรณ์ของแบบสอบถามจากการเก็บรวบรวมข้อมูล เพื่อเตรียมไปวิเคราะห์ต่อไป

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้รวบรวมข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถาม ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยโปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติและสถิติอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องในการทดสอบสมมติฐาน การวิจัยครั้งนี้ใช้ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยดำเนินการ ดังนี้

1. จัดระเบียบข้อมูลและลงรหัส
2. นำข้อมูลไปคำนวณค่าทางสถิติ โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติ มีขั้นตอนดังต่อไปนี้
 - 2.1 ตรวจสอบความสมบูรณ์และความถูกต้องของแบบสอบถามหลังจากทำการเก็บรวบรวมข้อมูล
 - 2.2 บันทึกข้อมูลที่เป็นรหัสลงในแบบบันทึกข้อมูลและโปรแกรมคอมพิวเตอร์
 - 2.3 ตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์
 - 2.4 ประมวลผลข้อมูลตามวัตถุประสงค์ของการศึกษาข้อมูล

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์

วิเคราะห์ข้อมูลด้วยโปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติ โดยใช้สถิติดังต่อไปนี้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. สถิติวิเคราะห์เชิงพรรณนา (Descriptive analytical statistics) สถิติที่นำมาใช้บรรยายคุณลักษณะของข้อมูลที่เก็บรวบรวมข้อมูลที่เก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างที่ศึกษา ได้แก่
 - 1.1 หาค่าจำนวนความถี่ (Frequency) และค่าร้อยละ (Percentage) เพื่อให้แปลความหมายข้อมูลด้านประชากรของแบบสอบถาม
 - 1.2 ค่าเฉลี่ย (Mean) เพื่อแปลความหมายของข้อมูลและทดสอบสมมติฐานที่ 1
 - 1.3 ค่าความเบี่ยงมาตรฐาน (Standard Deviation: SD) เพื่ออธิบายลักษณะการกระจายของข้อมูล
2. สถิติเชิงอนุมาน (Inferential statistics) เพื่อใช้ในการทดสอบสมมติฐานของการวิจัย และตั้งระดับความเชื่อมั่นไว้ที่ร้อยละ 95 โดยเป็นการวิเคราะห์เพื่อทดสอบสมมติฐานที่ 2-6 ด้วยเทคนิคการวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณแบบขั้นตอน (Stepwise regression analysis) เพื่อหาความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรอิสระและตัวแปรตาม

บทที่ 4

ผลการวิจัย

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลของการศึกษาเรื่อง พฤติกรรมการรังแกผ่านโลกโซเชียลของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย แบ่งเป็น 5 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 การวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ส่วนที่ 2 การวิเคราะห์ตัวแปรในภาพรวม

ส่วนที่ 3 การวิเคราะห์คุณลักษณะของตัวแปรที่ศึกษา

3.1 ความรุนแรงในครอบครัว

3.2 การเลี้ยงดูแบบเข้มงวดกวดขัน

3.3 ความอิจฉาริษยา

3.4 ความรุนแรงที่ปรากฏผ่านทางสื่อ

3.5 ภาวะซึมเศร้า

ส่วนที่ 4 การวิเคราะห์ตัวแปรที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการรังแกผ่านโลกโซเชียล

ส่วนที่ 5 สรุปผลการทดสอบสมมติฐาน

ผู้วิจัยกำหนดสัญลักษณ์ และอักษรย่อในการวิเคราะห์ข้อมูล ประกอบด้วยสัญลักษณ์ดังต่อไปนี้

\bar{X} หมายถึง ค่าเฉลี่ยเลขคณิตของข้อมูลที่ได้จากกลุ่มตัวอย่าง

SD หมายถึง ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของกลุ่มตัวอย่าง

n หมายถึง จำนวนของตัวอย่างที่ใช้ในการวิเคราะห์

t หมายถึง ค่าสถิติ t ที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐาน

R หมายถึง ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์พหุคูณ

R^2 หมายถึง ค่าสัมประสิทธิ์การพยากรณ์

F หมายถึง ค่าสถิติ F ที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐาน

Sig. หมายถึง ค่านัยสำคัญ

B หมายถึง ค่าสัมประสิทธิ์การถดถอยของตัวพยากรณ์ในรูปคะแนนดิบ

β หมายถึง ค่าสัมประสิทธิ์การถดถอยของตัวพยากรณ์ในรูปคะแนนมาตรฐาน

Std. Error หมายถึง ความคลาดเคลื่อน หรือความผิดพลาด

CB หมายถึง พฤติกรรมการรังแกผ่านโลกโซเชียล

FV	หมายถึง ความรุนแรงในครอบครัว
NU	หมายถึง การเลี้ยงดูแบบเข้มงวดกวดขัน
EN	หมายถึง ความอิจฉาริษยา
ME	หมายถึง ความรุนแรงที่ปรากฏผ่านทางสื่อ
BL	หมายถึง ภาวะซึมเศร้า

ส่วนที่ 1 การวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ผู้วิจัยนำข้อมูลจากแบบสอบถามการศึกษาพฤติกรรมการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย มาวิเคราะห์ค่าสถิติพื้นฐาน โดยจำแนกตาม เพศ อายุ ระดับการศึกษา การใช้บริการเฟซบุ๊ก การตกเป็นเหยื่อทางเฟซบุ๊ก การแสดงความคิดเห็นเพื่อก่อกวนคนอื่นที่ตนเองไม่ชอบผ่านทางเฟซบุ๊ก การคุกคามผู้อื่นโดยไม่เปิดเผยตัวตนผ่านทางเฟซบุ๊ก การถูกคนอื่นที่ไม่เปิดเผยตัวตนคุกคามผ่านทางเฟซบุ๊ก การคุกคามและก่อกวนรำคาญให้กับผู้อื่นโดยแอบอ้างว่าเป็นบุคคลอื่น การถูกคุกคามและได้รับการก่อกวนรำคาญจากบุคคลที่แอบอ้างว่าเป็นบุคคลอื่น การเปิดโปงข้อมูลส่วนตัวและข้อมูลที่เกี่ยวข้องของผู้อื่นบนอินเทอร์เน็ตโดยไม่ได้รับอนุญาต และการถูกเปิดโปงข้อมูลส่วนตัวบนอินเทอร์เน็ต ซึ่งปรากฏผลการวิเคราะห์ดังรายละเอียดในตารางที่ 4-1

ตารางที่ 4-1 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามลักษณะทางประชากร

ลักษณะทางประชากร	จำนวน (n = 242)	ร้อยละ
เพศ		
ชาย	105	43.40
หญิง	137	56.60
รวม	242	100.00

ตารางที่ 4-1 (ต่อ)

ลักษณะทางประชากร	จำนวน (n = 242)	ร้อยละ
ระดับการศึกษา		
มัธยมศึกษาปีที่ 4	59	24.30
มัธยมศึกษาปีที่ 5	58	24.00
มัธยมศึกษาปีที่ 6	125	51.70
รวม	242	100.00

จากตารางที่ 4-1 กลุ่มตัวอย่างที่ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศชายจำนวน 105 คน คิดเป็นร้อยละ 43.40 และเป็นเพศหญิงจำนวน 137 คน คิดเป็นร้อยละ 56.60 โดยเป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 59 คน คิดเป็นร้อยละ 24.40 เป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 58 คนคิดเป็นร้อยละ 24.00 และเป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 125 คน คิดเป็นร้อยละ 51.70

ตารางที่ 4-2 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามพฤติกรรมการรั้งแกผ่าน โลกไซเบอร์

พฤติกรรมการรั้งแกผ่าน โลกไซเบอร์	จำนวน	ร้อยละ
การรั้งแก หรือกลั่นแกล้งทางเฟซบุ๊ก		
เคย	202	83.50
ไม่เคย	40	16.50
รวม	242	100
การแสดงความคิดเห็นเพื่อก่อกวนคนอื่น ที่ท่านไม่ชอบผ่านทางเฟซบุ๊ก		
เคย	212	87.60
ไม่เคย	30	12.40
รวม	242	100

ตารางที่ 4-2 (ต่อ)

พฤติกรรมการรังแกผ่านโลกโซเชียล	จำนวน	ร้อยละ
เคยคุกคามผู้อื่นโดยไม่เปิดเผยตัวตนผ่านทางเฟซบุ๊ก		
เคย	42	17.40
ไม่เคย	200	82.60
รวม	242	100
การถูกคนอื่นที่ไม่เปิดเผยตัวตนคุกคามผ่านทางเฟซบุ๊ก		
เคย	90	39.70
ไม่เคย	146	60.30
รวม	242	100
การถูกคุกคามและก่อความรำคาญให้กับผู้อื่นโดยแอบอ้างว่าเป็นบุคคลอื่นผ่านทางเฟซบุ๊ก		
เคย	97	40.10
ไม่เคย	145	59.90
รวม	242	100
การเผยแพร่ข้อมูลส่วนตัวและข้อมูลที่เกี่ยวข้องของผู้อื่นบนอินเทอร์เน็ตโดยไม่ได้รับอนุญาต		
เคย	26	10.70
ไม่เคย	216	89.30
รวม	242	100
การถูกเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวบนอินเทอร์เน็ต		
เคย	25	10.30
ไม่เคย	217	89.70
รวม	242	100

จากตารางที่ 4-2 แสดงลักษณะการจำแนกตามพฤติกรรมการรังแกผ่านโลกโซเชียล ของกลุ่มตัวอย่างที่ตอบแบบสอบถาม พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่ไม่เคยมีพฤติกรรมการรังแกผ่านโลกโซเชียล โดยจำแนกได้ว่า นักเรียนเคยถูกเพื่อนรังแก หรือก่อกวนทางเฟซบุ๊ก จำนวน 202 คน คิดเป็นร้อยละ 83.50 และนักเรียนไม่เคยถูกเพื่อนรังแกหรือก่อกวนทางเฟซบุ๊ก จำนวน 40 คน คิดเป็นร้อยละ 16.50 นักเรียนเคยแสดงความคิดเห็นเพื่อก่อกวนคนที่ท่านไม่ชอบผ่านทางเฟซบุ๊ก จำนวน 212 คน คิดเป็นร้อยละ 87.60 และนักเรียนไม่เคยแสดงความคิดเห็นเพื่อก่อกวนคนที่ท่านไม่ชอบผ่านทางเฟซบุ๊ก จำนวน 30 คน คิดเป็นร้อยละ 12.40 นักเรียนเคยคุกคามผู้อื่นโดยไม่เปิดเผยตัวตนผ่านทางเฟซบุ๊ก จำนวน 42 คน คิดเป็นร้อยละ 17.40 และนักเรียนที่ไม่เคยคุกคามผู้อื่นโดยไม่เปิดเผยตัวตนผ่านทางเฟซบุ๊ก จำนวน 200 คน คิดเป็นร้อยละ 82.60 นักเรียนเคยการถูกคนอื่นที่ไม่เปิดเผยตัวตนคุกคามผ่านทางเฟซบุ๊ก จำนวน 96 คน คิดเป็นร้อยละ 39.70 และนักเรียนที่ไม่เคยการถูกคนอื่นที่ไม่เปิดเผยตัวตนคุกคามผ่านทางเฟซบุ๊ก จำนวน 146 คน คิดเป็นร้อยละ 60.30 นักเรียนเคยถูกคุกคามและก่อกวนรำคาญให้กับผู้อื่น โดยแอบอ้างว่าเป็นบุคคลอื่นผ่านทาง เฟซบุ๊ก จำนวน 97 คน คิดเป็นร้อยละ 40.10 และนักเรียนที่ไม่เคยถูกคุกคามและก่อกวนรำคาญให้กับผู้อื่น โดยแอบอ้างว่าเป็นบุคคลอื่นผ่านทางเฟซบุ๊ก จำนวน 145 คน คิดเป็นร้อยละ 59.90 นักเรียนเคยเปิดโปงข้อมูลส่วนตัวและข้อมูลที่เกี่ยวข้องของผู้อื่นบนอินเทอร์เน็ต โดยไม่ได้รับอนุญาต จำนวน 26 คน คิดเป็นร้อยละ 10.70 และนักเรียนที่ไม่เคยเปิดโปงข้อมูลส่วนตัวและข้อมูลที่เกี่ยวข้องของผู้อื่นบนอินเทอร์เน็ต โดยไม่ได้รับอนุญาตผ่านทาง จำนวน 216 คน คิดเป็นร้อยละ 89.30 นักเรียนเคยถูกเปิดโปงข้อมูลส่วนตัวบนอินเทอร์เน็ต จำนวน 25 คน คิดเป็นร้อยละ 10.30 และนักเรียนที่ไม่เคยถูกเปิดโปงข้อมูลส่วนตัวบนอินเทอร์เน็ต จำนวน 217 คน คิดเป็นร้อยละ 89.70

ส่วนที่ 2 การวิเคราะห์ตัวแปรในภาพรวม

ผลการวิเคราะห์คุณลักษณะของตัวแปรที่ศึกษา พฤติกรรมการรังแกผ่านโลกโซเชียลของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ได้แก่ ความรุนแรงในครอบครัว การเลี้ยงดูแบบเข้มงวด กวดขัน ความอิจฉาริษยา ความรุนแรงที่ปรากฏผ่านทางสื่อ ภาวะซึมเศร้าและพฤติกรรมรังแกผ่านโลกโซเชียล ดังตารางที่ 4-3

ตารางที่ 4-3 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปร	\bar{X}	SD	การแปลผล
ความรุนแรงในครอบครัว	1.96	0.74	ต่ำ
การเลี้ยงดูแบบเข้มงวดกวดขัน	2.56	0.71	ต่ำ
ความอิจฉาริษยา	2.33	0.69	ต่ำ
ความรุนแรงที่ปรากฏผ่านทางสื่อ	2.36	0.66	ต่ำ
ภาวะซึมเศร้า	2.37	0.79	ต่ำ
พฤติกรรมการรังแกผ่านโลกโซเชียล	2.68	0.72	ปานกลาง

จากตารางที่ 4-3 พบว่า ส่วนใหญ่มีค่าคะแนนเฉลี่ยอยู่ในระดับต่ำ ด้านที่ค่าคะแนนเฉลี่ยอันดับ 1 คือ พฤติกรรมการรังแกผ่านโลกโซเชียล ($\bar{X} = 2.68$, $SD = 0.72$) รองลงมาคือ การเลี้ยงดูแบบเข้มงวดกวดขัน ($\bar{X} = 2.56$, $SD = 0.71$) และด้านที่มีค่าคะแนนเฉลี่ยต่ำที่สุดคือ ความรุนแรงในครอบครัว ($\bar{X} = 1.96$, $SD = 0.74$)

ส่วนที่ 3 การวิเคราะห์คุณลักษณะของตัวแปรที่ศึกษา

1. ความรุนแรงในครอบครัว

สำหรับผลการวิเคราะห์ รายข้อคำถามของตัวแปรความรุนแรงในครอบครัว
ดังตารางที่ 4-4

ตารางที่ 4-4 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของตัวแปรความรุนแรงในครอบครัว

ความรุนแรงใน ครอบครัว	ไม่เห็น ด้วย อย่างยิ่ง	ไม่เห็น ด้วย	ไม่แน่ใจ	เห็น ด้วย	เห็น ด้วย อย่าง ยิ่ง	\bar{X}	SD	การ แปล ผล	อันดับ
1. ครอบครัวท่าน มี บุคคลในครอบครัวที่ อารมณ์รุนแรง หรือ ชอบใช้กำลัง	61 25.20%	91 37.60%	60 24.80%	23 9.50%	7 2.90%	2.27	1.03	ต่ำ	2
2. คนในครอบครัว ของท่านเคยทำร้าย ร่างกายหรือทุบตีท่าน	117 48.35%	83 34.30%	26 10.74%	14 5.79%	2 0.82%	1.76	0.92	ต่ำ มาก	7
3. คนในครอบครัว ของท่านเคยดูถูก เหยียดหยาม ว่าร้าย ท่าน	86 35.54%	85 35.12%	46 19.01%	19 7.85%	6 2.48%	2.07	1.04	ต่ำ	3
4. คนในครอบครัว ของท่านเคยข่มขู่ท่าน	109 45.04%	87 35.95%	37 15.29%	7 2.89%	2 0.83%	1.79	0.87	ต่ำ มาก	6
5. คนในครอบครัว ของท่านเคยตะโกน/ ด่า/สาปแช่งท่าน	88 36.36%	82 33.88%	48 19.84%	16 6.61%	8 3.31%	2.07	1.06	ต่ำ	4
6. ท่านต้องการหนี ออกจากบ้านเพื่อ แก้ไขปัญหากจากการ ถูกระทำความ รุนแรง	114 47.11%	80 33.05%	30 12.40%	13 5.37%	5 2.07%	1.82	0.98	ต่ำ	5
7. ท่านอยากฆ่าตัว ตายเพื่อแก้ไขปัญหาก จากการถูกระทำ ความรุนแรง	139 57.44%	71 29.34%	17 7.02%	10 4.13%	5 2.07%	1.64	0.93	ต่ำ มาก	8

ตารางที่ 4-4 (ต่อ)

ความรุนแรงใน ครอบครัว	ไม่เห็น ด้วย อย่างยิ่ง	ไม่เห็น ด้วย	ไม่แน่ ใจ	เห็นด้วย	เห็น ด้วย อย่าง ยิ่ง	\bar{X}	SD	การ แปล ผล	อันดับ
8. ท่านอยากบอกเล่า เรื่องความรุนแรงใน ครอบครัวนี้ กับใครบางคน	77 31.81%	81 33.48%	40 16.53%	27 11.16%	17 7.02%	2.28	1.22	ต่ำ	1
รวม (n = 242)						1.96	0.74	ต่ำ	

จากตารางที่ 4-4 พบว่า ปัจจัยด้านความรุนแรงในครอบครัว มีค่าคะแนนเฉลี่ยในภาพรวมอยู่ในระดับต่ำ ($\bar{X} = 1.96$, $SD = 0.74$) โดยข้อความที่ 8 “อยากบอกเล่าเรื่องความรุนแรงในครอบครัวนี้กับใครบางคน” มีค่าเฉลี่ยระดับสูงสุด ($\bar{X} = 2.28$, $SD = 1.22$) โดยรองลงมา คือ “มีบุคคลในครอบครัวที่อารมณ์รุนแรง หรือชอบใช้กำลัง” มีค่าคะแนนเฉลี่ยระดับต่ำ ในอันดับ 1 ($\bar{X} = 2.27$, $SD = 1.03$) และอันดับที่มีค่าคะแนนเฉลี่ยลำดับสุดท้าย คือ “อยากฆ่าตัวตายเพื่อแก้ไขปัญหามาจากการถูกรบกวนความรุนแรง” มีค่าคะแนนเฉลี่ยระดับต่ำมาก ($\bar{X} = 1.64$, $SD = 0.93$)

2. การเลี้ยงดูแบบเข้มงวดกวดขัน

สำหรับผลการวิเคราะห์ รายข้อความของตัวแปรการเลี้ยงดูแบบเข้มงวดกวดขัน พบว่ามีรายละเอียดดังปรากฏในตารางที่ 4-5

ตารางที่ 4-5 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของตัวแปรการเลี้ยงดูแบบเข้มงวดกวดขัน

การเลี้ยงดูแบบ เข้มงวดกวดขัน	ไม่เห็น ด้วย อย่างยิ่ง	ไม่เห็น ด้วย	ไม่แน่ ใจ	เห็นด้วย	เห็นด้วย อย่างยิ่ง	\bar{X}	SD	การ แปล ผล	อันดับ
1. ข้าพเจ้ามี ความรู้สึก เหมือนกับว่าอยู่ ตัวคนเดียว	47 19.42%	77 31.82%	69 28.51%	37 15.29%	12 4.96%	2.55	1.12	ต่ำ	5
2. บิดามารดาไม่ สนใจสอบถามว่า ข้าพเจ้าต้องการ สิ่งใดบ้าง	56 23.14%	90 37.19%	68 28.10%	20 8.26%	8 3.31%	2.31	1.02	ต่ำ	8
3. บิดามารดาสั่ง ให้ข้าพเจ้าทำตาม สิ่งที่ท่านเห็นว่า เหมาะสม และดี เท่านั้น	27 11.16%	40 16.53%	86 35.54%	54 22.31%	35 14.46%	3.12	1.18	ปาน กลาง	1
4. บิดามารดา ตำหนิและลงโทษ อย่างรุนแรงเมื่อ ข้าพเจ้าทำผิด โดย ไม่เปิด โอกาสให้ อธิบายเหตุผล	72 29.75%	99 40.91%	55 22.73%	13 5.37%	3 1.24%	2.07	0.92	ต่ำ	10
5. หากข้าพเจ้าไม่ ปฏิบัติตามที่สั่ง บิดามารดาของ ข้าพเจ้าจะโกรธ และไม่รับฟัง เหตุผลใด ๆ เลย	62 25.62%	96 39.67%	62 25.62%	17 7.02%	5 2.07%	2.20	0.97	ต่ำ	9

ตารางที่ 4-5 (ต่อ)

การเลี้ยงดูแบบ เข้มงวดกวดขัน	ไม่เห็น ด้วย อย่างยิ่ง	ไม่เห็น ด้วย	ไม่แน่ ใจ	เห็นด้วย	เห็นด้วย อย่างยิ่ง	\bar{X}	SD	การ แปล ผล	อันดับ
6. บิดามารดา บังคับให้ข้าพเจ้าทำ ตามกฎระเบียบ ต่าง ๆ ที่ท่านตั้งไว้ อย่างเคร่งครัด	35 14.46%	86 35.54%	70 28.93%	35 14.46%	16 6.61%	2.63	1.10	ปาน กลาง	4
7. บิดามารดา ต้องการให้ข้าพเจ้า เชื่อฟังและปฏิบัติ ตามคำอบรมสั่ง สอนอย่างไม่มีข้อ โต้แย้ง	26 10.74%	72 29.76%	76 31.40%	39 16.12%	29 11.98%	2.89	1.17	ปาน กลาง	3
8. เมื่อข้าพเจ้ามี ปัญหาทะเลาะกับพี่ น้อง หรือคนอื่น ๆ บิดามารดาจะ ตำหนิและลงโทษ ข้าพเจ้าก่อนคนอื่น	51 21.07%	100 41.32%	45 18.60%	27 11.16%	19 7.85%	2.43	1.17	ต่ำ	6
9. บิดาและมารดา ของข้าพเจ้ามักนำ ข้าพเจ้าไป เปรียบเทียบกับคน อื่นเสมอ	29 11.98%	65 26.86%	73 30.17%	41 16.94%	34 14.05%	2.94	1.22	ปาน กลาง	2
10. บิดามารดา ข้าพเจ้าเข้มงวดกับ ข้าพเจ้า จนทำให้ รู้สึกไม่เป็นตัวของ ตัวเอง	47 19.42%	97 40.08%	62 25.62%	27 11.16%	9 3.72%	2.40	1.04	ต่ำ	7
รวม (n = 242)						2.55	0.71	ต่ำ	

จากตารางที่ 4-5 พบว่า ปัจจัยด้านการเลี้ยงดูแบบเข้มงวดกวดขัน มีค่าคะแนนเฉลี่ยในภาพรวมอยู่ในระดับต่ำ ($\bar{X} = 2.55$, $SD = 0.71$) โดยมีรายละเอียดตามอันดับดังนี้คือ ข้อคำถามที่ว่า บิดามารดาสั่งให้ทำตามสิ่งที่ท่านเห็นว่าเหมาะสม และดีเท่านั้น ในอันดับที่ 1 มีค่าเฉลี่ยระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.12$, $SD = 1.18$) อันดับรองลงมา คือ ข้อคำถามที่ว่ามักถูกบิดาและมารดานำไปเปรียบเทียบกับคนอื่นเสมอ มีค่าเฉลี่ยระดับปานกลาง ($\bar{X} = 2.94$, $SD = 1.22$) และอันดับข้อคำถามที่มีค่าคะแนนเฉลี่ยอันดับสุดท้าย คือ เมื่อทำผิดจะถูกบิดามารดาตำหนิและลงโทษอย่างรุนแรงทำ โดยไม่เปิดโอกาสให้อธิบายเหตุผล มีค่าเฉลี่ยระดับต่ำ ($\bar{X} = 2.07$, $SD = 0.92$)

3. ความอิจฉาริษยา

สำหรับผลการวิเคราะห์ รายข้อคำถามของตัวแปรความอิจฉาริษยา ดังตารางที่ 4-6

ตารางที่ 4-6 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของตัวแปรความอิจฉาริษยา

ความอิจฉาริษยา	ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง	ไม่เห็นด้วย	ไม่แน่ใจ	เห็นด้วย	เห็นด้วยอย่างยิ่ง	\bar{X}	SD	การแปล	อันดับ
1. ข้าพเจ้าไม่ชอบตนเองและอยากเป็นแบบคนอื่น ๆ ที่ดีกว่า	37 15.29%	87 35.95%	75 30.99%	33 13.64%	10 4.13%	2.55	1.04	ต่ำ	1
2. ข้าพเจ้ารู้สึกว่าคุณเองเก่งไม่ทำคนอื่น ๆ	55 22.73%	93 38.43%	68 28.10%	20 8.26%	6 2.48%	2.29	0.99	ต่ำ	6
3. ข้าพเจ้ามักมองเห็นแต่ข้อเสียของคนอื่น ๆ	39 16.12%	96 39.67%	80 33.05%	18 7.44%	9 3.72%	2.43	0.97	ต่ำ	3
4. ข้าพเจ้ามักจะเสียใจและอยากเป็นแบบคนอื่น ๆ ที่ประสบความสำเร็จ	67 27.69%	99 40.90%	53 21.90%	21 8.68%	2 0.83%	2.14	0.95	ต่ำ	8

ตารางที่ 4-6 (ต่อ)

ความอิจฉาริษยา	ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง	ไม่เห็นด้วย	ไม่แน่ใจ	เห็นด้วย	เห็นด้วยอย่างยิ่ง	\bar{X}	SD	การแปลผล	อันดับ
5. ข้าพเจ้าชอบให้เพื่อน ๆ และผู้อื่นเห็นว่าข้าพเจ้าสำคัญเมื่อข้าพเจ้าไม่ได้รับความสนใจ ข้าพเจ้าจะเสียใจ	41 16.94%	98 40.05%	72 29.75%	25 10.33%	6 2.48%	2.41	0.97	ต่ำ	5
6. ข้าพเจ้ารู้สึกไม่สบายใจและเสียใจเมื่อเพื่อน ๆ หรือคนอื่นได้รับคำชม	59 24.38%	106 43.80%	59 24.38%	14 5.79%	4 1.65%	2.17	0.92	ต่ำ	7
7. ข้าพเจ้ารู้สึกพอใจเมื่อคนที่ไม่ชอบ หรือเพื่อนที่ไม่ชอบเกิดปัญหา หรือความทุกข์ใจ	48 19.83%	95 39.26%	58 23.97%	30 12.4%	11 4.54%	2.43	1.08	ต่ำ	4
8. ข้าพเจ้าไม่รู้สึกยินดีด้วยกับความสำเร็จของคนที่ข้าพเจ้าไม่ชอบ	35 14.46%	98 40.50%	73 30.16%	27 11.16%	9 3.72%	2.49	0.99	ต่ำ	2
9. ข้าพเจ้าไม่ยินดีที่ไม่พอใจเมื่อคนอื่นได้ดี เช่น เรียนเก่งกว่า มีคนกดไลค์รูปในเฟซบุ๊ก (Facebook) มากกว่าของข้าพเจ้า	68 28.10%	105 43.39%	50 20.66%	18 7.44%	1 0.41%	2.09	0.90	ต่ำ	9
รวม (n = 242)						2.33	0.69	ต่ำ	

จากตารางที่ 4-6 พบว่า ปัจจัยด้านความอิจฉาริษยา มีค่าคะแนนเฉลี่ยโดยภาพรวมอยู่ในระดับต่ำ ($\bar{X} = 2.33$, $SD = 0.69$) โดยมีรายละเอียดตามอันดับดังนี้คือ ข้าพเจ้าไม่ชอบตนเองและอยากเป็นแบบคนอื่น ๆ ที่ดีกว่า ในอันดับที่ 1 มีค่าคะแนนเฉลี่ยระดับต่ำ ($\bar{X} = 2.55$, $SD = 1.04$) อันดับรองลงมา คือ ข้าพเจ้าไม่รู้สึกริษยาดีด้วยความสำเร็จของคนที่ข้าพเจ้าไม่ชอบ มีค่าคะแนนเฉลี่ยระดับต่ำ ($\bar{X} = 2.49$, $SD = 0.99$) และข้อความที่มีค่าคะแนนเฉลี่ยอันดับสุดท้าย คือ ข้าพเจ้าไม่ยินดี ไม่พอใจเมื่อคนอื่นได้ดี เช่น เรียนเก่งกว่า มีคนกดไลค์รูปในเฟซบุ๊กมากกว่าของข้าพเจ้า มีค่าเฉลี่ยระดับต่ำ ($\bar{X} = 2.09$, $SD = 0.90$)

4. ความรุนแรงที่ปรากฏผ่านทางสื่อ

สำหรับผลการวิเคราะห์ รายข้อความของตัวแปรความรุนแรงที่ปรากฏผ่านทางสื่อ ดังตารางที่ 4-7

ตารางที่ 4-7 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของตัวแปรความรุนแรงที่ปรากฏผ่านทางสื่อ

ความรุนแรงที่ปรากฏผ่านทางสื่อ	ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง	ไม่เห็นด้วย	ไม่แน่ใจ	เห็นด้วย	เห็นด้วยอย่างยิ่ง	\bar{X}	SD	การแปลผล	อันดับ
1. ข้าพเจ้าชอบแสดงกิริยาท่าทางรุนแรงตามดาราในละคร ภาพยนตร์ที่ดูมา	70 28.93%	111 45.87%	44 18.18%	16 6.61%	1 0.41%	2.04	0.88	ต่ำ	7
2. ข้าพเจ้ามักแสดงท่าทีดูเฉยตามนักแสดงในละคร	62 25.62%	111 45.87%	52 21.48%	15 6.20%	2 0.83%	2.11	0.89	ต่ำ	5
3. เมื่อข้าพเจ้าดูภาพยนตร์แล้วมีประโยชน์หรือคำพูดเชือดเฉือนโดนใจข้าพเจ้าจะนำคำนั้นมาใช้บ้าง	20 8.26%	48 19.84%	81 33.47%	58 23.97%	35 14.46%	3.17	1.15	ปานกลาง	1

ตารางที่ 4-7 (ต่อ)

ความรุนแรงที่ ปรากฏผ่านทางสื่อ	ไม่เห็น ด้วย อย่างอื่น	ไม่เห็น ด้วย	ไม่แน่ ใจ	เห็นด้วย	เห็นด้วย อย่างยิ่ง	\bar{X}	SD	การ แปล ผล	อันดับ
4. เวลาดูละคร ข้าพเจ้าแสดงท่าที รุนแรงตามตัว ละคร	55 22.73%	102 42.15%	58 23.97%	19 7.85%	8 3.30%	2.27	1.01	ต่ำ	3
5. เมื่อข้าพเจ้าอ่าน หนังสือการ์ตูนที่มี คำพูดสื่อเลียน ข้าพเจ้าจำคำพูด ตามตัวละครใน การ์ตูนนั้น	34 14.05%	70 28.93%	84 34.71%	33 13.64%	21 8.67%	2.74	1.13	ปาน กลาง	2
6. เกมที่ข้าพเจ้า เล่นมีเนื้อหาที่มี ความรุนแรง	89 36.78%	80 33.06%	32 13.22%	26 10.74%	15 6.20%	2.17	1.21	ต่ำ	4
7. ข้าพเจ้ามักใส่ อารมณ์กับคน รอบตัวขณะเล่น เกม	95 39.30%	83 34.30%	34 14.00%	18 7.40%	12 5.00%	2.05	1.13	ต่ำ	6
รวม (n = 242)						2.36	0.66	ต่ำ	

จากตารางที่ 4-7 พบว่า ปัจจัยด้านความรุนแรงที่ปรากฏผ่านทางสื่อ มีค่าเฉลี่ยในภาพรวมอยู่ในระดับต่ำ ($\bar{X} = 2.36$, $SD = 0.66$) โดยมีรายละเอียดตามอันดับดังนี้คือ เมื่อข้าพเจ้าดูภาพยนตร์แล้วมีประโยค หรือคำพูดเชือดเฉือนโดนใจ ข้าพเจ้าจะนำคำนั้นมาใช้บ้าง ในอันดับที่ 1 มีค่าคะแนนเฉลี่ยระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.17$, $SD = 1.15$) ข้อที่มีค่าคะแนนเฉลี่ยรองลงมาในอันดับที่ 2 คือ เมื่อข้าพเจ้าอ่านหนังสือการ์ตูนที่มีคำพูดสื่อเลียน ข้าพเจ้าจำคำพูดตามตัวละครในการ์ตูนนั้น มีค่าเฉลี่ยระดับปานกลาง ($\bar{X} = 2.74$, $SD = 1.13$) และข้อคำถามที่มีค่าคะแนนเฉลี่ยอันดับสุดท้าย คือ ข้าพเจ้าชอบแสดงกิริยาท่าทางรุนแรงตามคาราในละคร ภาพยนตร์ที่ดูมา มีค่าเฉลี่ยระดับต่ำ ($\bar{X} = 2.04$, $SD = 0.88$)

5. ภาวะซึมเศร้า

สำหรับผลการวิเคราะห์ รายข้อคำถามของตัวแปรภาวะซึมเศร้า ดังตารางที่ 4-8

ตารางที่ 4-8 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของตัวแปรภาวะซึมเศร้า

ภาวะซึมเศร้า	ไม่เห็น ด้วย อย่างยิ่ง	ไม่เห็น ด้วย	ไม่แน่ ใจ	เห็น ด้วย	เห็น ด้วย อย่าง ยิ่ง	\bar{X}	SD	การ แปล ผล	อันดับ
1. ข้าพเจ้าไม่สามารถ จัดการความเศร้าออกจาก ใจได้ แม้จะมีคนคอย ช่วยเหลือก็ตาม	37 15.29%	75 31.00%	84 34.71%	29 11.98%	17 7.02%	2.65	1.10	ปาน กลาง	1
2. ข้าพเจ้ารู้สึกหดหู่	43 17.77%	97 40.08%	72 29.75%	21 8.68%	9 3.72%	2.41	1.00	ต่ำ	3
3. ข้าพเจ้ารู้สึกชีวิตมี แต่สิ่งลึ่มเหลว	64 26.45%	92 38.02%	64 26.45%	20 8.26%	2 0.82%	2.19	0.95	ต่ำ	5
4. ข้าพเจ้าไม่อยากคุย กับใคร	69 28.51%	99 40.91%	49 20.25%	17 7.02%	8 3.31%	2.16	1.02	ต่ำ	6
5. ข้าพเจ้ารู้สึกกังวล กระสับกระส่าย	53 21.90%	81 33.47%	66 27.27%	33 13.64%	9 3.72%	2.44	1.09	ต่ำ	2
6. ข้าพเจ้ารู้สึกท้อถอย ในชีวิต	57 23.55%	79 32.64%	68 28.10%	30 12.40%	8 3.31%	2.39	1.08	ต่ำ	4
รวม (n = 242)						2.37	0.79	ต่ำ	

จากตารางที่ 4-8 พบว่า ปัจจัยด้านภาวะซึมเศร้า มีค่าเฉลี่ยในภาพรวมอยู่ในระดับต่ำ ($\bar{X} = 2.37, SD = 0.79$) โดยมีรายละเอียดตามอันดับ ดังนี้ ข้าพเจ้าไม่สามารถจัดการความเศร้าออกจากใจได้ แม้จะมีคนคอยช่วยเหลือก็ตาม ในอันดับที่ 1 มีค่าเฉลี่ยระดับปานกลาง ($\bar{X} = 2.65, SD = 1.10$) รองลงมา คือ ข้าพเจ้ารู้สึกกังวล กระสับกระส่าย มีค่าเฉลี่ยระดับต่ำ ($\bar{X} = 2.44, SD = 1.09$) และข้อคำถามที่มีค่าคะแนนเฉลี่ยในอันดับสุดท้าย คือ ข้าพเจ้าไม่อยากคุยกับใคร มีค่าเฉลี่ยระดับต่ำ ($\bar{X} = 2.16, SD = 1.02$)

6. การวิเคราะห์พฤติกรรมมารั้งแก่ผ่านโลกโซเชียลโซเชียล

ผลการวิเคราะห์คุณลักษณะของตัวแปรตามที่ศึกษา ได้แก่ พฤติกรรมมารั้งแก่ผ่านโลกโซเชียล เมื่อพิจารณารายข้อ ดังตารางที่ 4-9

ตารางที่ 4-9 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของตัวแปรพฤติกรรมมารั้งแก่ผ่านโลกโซเชียล

พฤติกรรมมารั้งแก่ผ่านโลกโซเชียล	ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง	ไม่เห็นด้วย	ไม่แน่ใจ	เห็นด้วย	เห็นด้วยอย่างยิ่ง	\bar{X}	SD	การแปลผล	อันดับ
1. ท่านเคยปล่อยข่าวลือของผู้อื่นบน Facebook	78 32.23%	91 37.60%	49 20.25%	18 7.44%	6 2.48%	2.10	1.02	ต่ำ	10
2. ท่านเคยเรียกผู้อื่นด้วยชื่อที่ทำให้เขารู้สึกไม่ดีบน Facebook	41 16.94%	77 31.82%	74 30.58%	30 12.40%	20 8.26%	2.63	1.15	ปานกลาง	7
3. ท่านเคยเยาะเย้ยเสียดสีผู้อื่นใน Facebook	36 14.88%	84 34.71%	74 30.57%	27 11.16%	21 8.68%	2.64	1.13	ปานกลาง	6
4. ท่านเคยล้อเลียนผู้อื่นให้รู้สึกเป็นตัวตลกบน Facebook	21 8.68%	93 38.43%	61 25.21%	37 15.28%	30 12.40%	2.84	1.17	ปานกลาง	4
5. ท่านเคยล้อเลียนเขียนข้อความ หรือโพสต์ข้อมูลที่ทำให้ผู้อื่นอับอาย	27 11.16%	99 40.91%	68 28.10%	35 14.46%	13 5.37%	2.62	1.04	ปานกลาง	8

ตารางที่ 4-9 (ต่อ)

พฤติกรรมกร รังแกผ่าน โลกไซเบอร์	ไม่เห็น ด้วย อย่างยิ่ง	ไม่เห็น ด้วย	ไม่แน่ ใจ	เห็นด้วย	เห็นด้วย อย่างยิ่ง	\bar{X}	SD	การ แปล ผล	อันดับ
6. ท่านตั้งกลุ่ม สนทนา ออนไลน์บน Facebook เพื่อ เอาไว้นัดทาคน ที่ตนเองและ พรรคพวกไม่ ชอบโดยเฉพาะ	35 14.46%	76 31.40%	55 22.73%	42 17.36%	34 14.05%	2.85	1.27	ปาน กลาง	3
7. ท่านมักจะ ระบายอารมณ์ จนเถียวเมื่อรู้สึก ไม่ถูกชะตากับ คนที่ตนเกลียด ลงบน Facebook	21 8.68%	73 30.17%	77 31.82%	42 17.36%	29 11.97%	2.94	1.14	ปาน กลาง	1
8. เมื่อมีใครมาขู แหย่หรือต่อแยะ ท่านบน Facebook ท่านก็ จะโต้ตอบทันที	20 8.26%	71 29.35%	80 33.06%	48 19.83%	23 9.50%	2.93	1.10	ปาน กลาง	2
9. ถ้ามีบางสิ่ง ที่ท่านทำให้คนอื่น เสียใจนั้นเป็น ปัญหาของคน อื่นไม่ใช่ท่าน	26 10.74%	99 40.91%	69 28.51%	30 12.40%	18 7.44%	2.65	1.07	ปาน กลาง	5

ตารางที่ 4-9 (ต่อ)

พฤติกรรม การรังแกผ่าน โลกโซเชียล	ไม่เห็น ด้วย อย่างยิ่ง	ไม่เห็น ด้วย	ไม่แน่ ใจ	เห็นด้วย	เห็นด้วย อย่างยิ่ง	\bar{X}	SD	การ แปล ผล	อันดับ
10. เมื่อท่าน ขัดแย้งกับผู้อื่น อย่างรุนแรง ท่านจะขาดสติ ซึ่งคิดโดยการ โพสต์ข้อความ หรือรูปภาพที่ทำ ให้ผู้อื่นได้รับ ความเสียหาย	35 14.46%	92 38.02%	75 30.99%	26 10.74%	14 5.79%	2.55	1.05	ต่ำ	9
รวม (n = 242)						2.68	0.72	ปาน กลาง	

จากตารางที่ 4-9 พบว่า ปัจจัยด้านพฤติกรรมการรังแกผ่านโลกโซเชียล มีค่าเฉลี่ยในภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 2.68$, $SD = 0.72$) โดยมีรายละเอียดตามอันดับดังนี้คือ ท่านมักจะระบายอารมณ์ฉุนเฉียวเมื่อรู้สึกไม่ถูกชะตากับคนที่ตนเกลียดลงบนเฟซบุ๊กในอันดับที่ 1 มีค่าเฉลี่ยระดับปานกลาง ($\bar{X} = 2.94$, $SD = 1.14$) ข้อคำถามที่มีค่าคะแนนเฉลี่ยรองลงมา คือ เมื่อมีใครมาขู่เหย่หรือต่อแยะท่านบนเฟซบุ๊ก (Facebook) ท่านก็จะโต้ตอบทันที มีค่าเฉลี่ยระดับปานกลาง ($\bar{X} = 2.93$, $SD = 1.10$) และข้อคำถามที่มีค่าคะแนนเฉลี่ยในอันดับสุดท้าย คือ ท่านเคยปล่อยข่าวลือของผู้อื่นบนเฟซบุ๊ก มีค่าเฉลี่ยระดับต่ำ ($\bar{X} = 2.10$, $SD = 1.02$)

ส่วนที่ 4 การวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรที่ใช้ในการศึกษา

ในส่วนนี้เป็นการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรที่ใช้ในการศึกษาที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการรังแกผ่านโลกโซเชียล ได้แก่ ความรุนแรงในครอบครัว การเลี้ยงดูแบบเข้มงวด กวดขัน ความอิจฉาริษยา ความรุนแรงที่ปรากฏผ่านทางสื่อ ภาวะซึมเศร้า และพฤติกรรมการรังแกผ่านโลกโซเชียล ผลการวิเคราะห์ดังตารางที่ 4-10

ตารางที่ 4-10 ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรต่าง ๆ

ตัวแปร	FV	NU	EN	ME	BL	CB
FV	-					
NU	.610**	-				
EN	.442**	.509**	-			
ME	.323**	.373**	.464**	-		
BL	.443**	.429**	.480**	.380**	-	
CB	.336**	.310**	.403**	.388**	.439**	-

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตารางที่ 4-10 แสดงให้เห็นว่าค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของตัวแปรแต่ละคู่ มีค่าน้อยกว่า .80 แสดงให้เห็นว่าตัวแปรแต่ละตัวไม่มีปัญหาการมีความสัมพันธ์กันเองสูง (Multicollinearity) (สุชาติ ประสิทธิ์รัฐสินธุ์, 2545, หน้า 98) ดังนั้น จึงมีความเหมาะสมที่จะทำการวิเคราะห์ด้วยเทคนิคการวิเคราะห์ถดถอยเชิงพหุ

ตารางที่ 4-11 ผลการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณแบบขั้นตอน

ตัวแปร	B	Std. Error	β	t	Sig.
ค่าคงที่ (Constant)	1.129	0.173		6.513	0.000
ภาวะซึมเศร้า	0.253	0.059	0.278	4.316	0.000
ความรุนแรงที่ปรากฏผ่านทางสื่อ	0.218	0.070	0.200	3.130	0.002
ความอิจฉาริษยา	0.185	0.070	0.177	2.633	0.009

R = 0.521, R² = 0.271, Std.Error = 0.617, F = 6.934, Sig. = 0.009

มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 4-11 พบว่า ตัวแปรที่สามารถพยากรณ์สาเหตุของพฤติกรรมการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ประกอบด้วย ภาวะซึมเศร้า ความรุนแรงที่

ปรากฏผ่านทางสื่อและความอิจฉาริษยาโดยตัวแปรทุกตัวมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการรังแกผ่านโลกไซเบอร์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีค่าสหสัมพันธ์พหุเท่ากับ .211 และค่าสัมประสิทธิ์การพยากรณ์เท่ากับ .271 แสดงให้เห็นว่าตัวแปรอิสระทั้ง 3 ตัวแปร สามารถอธิบายความแปรปรวนของตัวแปรตามได้ร้อยละ 27.10

โดยตัวแปรที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการรังแกผ่านโลกไซเบอร์มากที่สุด ได้แก่ ภาวะซึมเศร้า (0.278) รองลงมา ได้แก่ ความรุนแรงที่ปรากฏผ่านทางสื่อ (0.200) และความอิจฉาริษยา (0.177) ตามลำดับ

เมื่อนำมาเขียนในรูปแบบของสมการที่ใช้ค่าสัมประสิทธิ์ปรับมาตรฐาน (Standardized coefficients) ปรากฏรายละเอียด ดังนี้

$$CB = 1.129 + 0.278BL + 0.200ME + 0.177EN$$

(6.513) (4.316) (3.130) (2.633)

จากสมการสามารถอธิบายได้ว่า ภาวะซึมเศร้า ความรุนแรงที่ปรากฏผ่านทางสื่อและความอิจฉาริษยา คือสาเหตุที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ของนักเรียน กล่าวคือ หากภาวะซึมเศร้าเพิ่มขึ้น 1 หน่วยมาตรฐาน พฤติกรรมการรังแกผ่านโลกไซเบอร์จะเพิ่มขึ้น 0.278 หากความรุนแรงที่ปรากฏผ่านทางสื่อเพิ่มขึ้น 1 หน่วยมาตรฐาน พฤติกรรมการรังแกผ่านโลกไซเบอร์จะเพิ่มขึ้น 0.200 หน่วยมาตรฐาน และหากความอิจฉาริษยาเพิ่มขึ้น 1 หน่วยมาตรฐาน พฤติกรรมการรังแกผ่านโลกไซเบอร์จะเพิ่มขึ้น 0.177 หน่วยมาตรฐาน

ส่วนที่ 5 สรุปผลการทดสอบสมมติฐาน

จากการวิเคราะห์ความถดถอยเชิงพหุ (Multiple regression analysis) ด้วยวิธีการ Stepwise และนำมาทดสอบความสัมพันธ์

สมมติฐานที่ 1 นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายของโรงเรียนวังจันทร์วิทยามีพฤติกรรมการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ในระดับสูง

ผลการศึกษา พบว่า นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายของโรงเรียนวังจันทร์วิทยามีพฤติกรรมการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ในระดับปานกลาง

สมมติฐานที่ 2 ความรุนแรงในครอบครัวมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการรังแกผ่านโลกไซเบอร์

ผลการศึกษา พบว่า ความรุนแรงในครอบครัวไม่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการรังแกผ่านโลกโซเชียลของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายของโรงเรียนวังจันทร์วิทยา

สมมติฐานที่ 3 การเลี้ยงดูแบบเข้มงวดกวดขันมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการรังแกผ่านโลกโซเชียล

ผลการศึกษา พบว่า การเลี้ยงดูแบบเข้มงวดกวดขันไม่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการรังแกผ่านโลกโซเชียลของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายของโรงเรียนวังจันทร์วิทยา

สมมติฐานที่ 4 ความอิจฉาริษยาไม่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการรังแกผ่านโลกโซเชียล

ผลการศึกษา พบว่า ความอิจฉาริษยาไม่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการรังแกผ่านโลกโซเชียลของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายของโรงเรียนวังจันทร์วิทยา

สมมติฐานที่ 5 ความรุนแรงที่ปรากฏผ่านทางสื่อมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการรังแกผ่านโลกโซเชียล

ผลการศึกษา พบว่า ความรุนแรงที่ปรากฏผ่านทางสื่อมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการรังแกผ่านโลกโซเชียลของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายของโรงเรียนวังจันทร์วิทยา

สมมติฐานที่ 6 ภาวะซึมเศร้ามีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการรังแกผ่านโลกโซเชียล

ผลการศึกษา พบว่า ภาวะซึมเศร้ามีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการรังแกผ่านโลกโซเชียลของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายของโรงเรียนวังจันทร์วิทยา

ตารางที่ 4-12 ผลการทดสอบสมมติฐาน

สมมติฐานการวิจัย	ผลการทดสอบสมมติฐาน
สมมติฐานที่ 1: นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายของโรงเรียนวังจันทร์วิทยามีพฤติกรรมการรังแกผ่านโลกโซเชียลในระดับสูง	ไม่เป็นไปตามสมมติฐาน
สมมติฐานที่ 2: ความรุนแรงในครอบครัวมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการรังแกผ่านโลกโซเชียล	ไม่เป็นไปตามสมมติฐาน
สมมติฐานที่ 3: การเลี้ยงดูแบบเข้มงวดกวดขันมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการรังแกผ่านโลกโซเชียล	ไม่เป็นไปตามสมมติฐาน
สมมติฐานที่ 4: ความอิจฉาริษยาที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการรังแกผ่านโลกโซเชียล	เป็นไปตามสมมติฐาน
สมมติฐานที่ 5: ความรุนแรงที่ปรากฏผ่านทางสื่อมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการรังแกผ่านโลกโซเชียล	เป็นไปตามสมมติฐาน
สมมติฐานที่ 6: ภาวะซึมเศร้ามีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการรังแกผ่านโลกโซเชียล	เป็นไปตามสมมติฐาน

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง พฤติกรรมการรังแกผ่านโลกโซเชียลของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมการรังแกผ่านโลกโซเชียลของวัยรุ่นระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการรังแกผ่านโลกโซเชียลของวัยรุ่นระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย และเพื่อเสนอแนะแนวทางในการแก้ไขปัญหาพฤติกรรมการรังแกผ่านโลกโซเชียลของวัยรุ่นระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative research)

1. ประชากรที่ใช้ในการศึกษา คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนวังจันทร์วิทยา อำเภอวังจันทร์ จังหวัดระยอง ที่ศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2559 จำนวน 647 คน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในโรงเรียนวังจันทร์วิทยา จังหวัดระยอง เป็นตัวแทนในการตอบแบบสอบถาม จำนวน 242 คน การสุ่มตัวอย่างใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบง่าย ด้วยวิธีการจับสลากจากรายชื่อนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายของโรงเรียนวังจันทร์วิทยา

2. เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา คือ แบบสอบถาม ซึ่งประกอบด้วย 4 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 แบบสอบถามเกี่ยวกับลักษณะทางประชากรของกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ สถานภาพ โดยทั่วไปของนักเรียน

ส่วนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับความรุนแรงในครอบครัว

ส่วนที่ 3 แบบสอบถามเกี่ยวกับการเลี้ยงดูแบบเข้มงวดกดขี่

ส่วนที่ 4 แบบสอบถามเกี่ยวกับความอิจฉาริษยา

ส่วนที่ 5 แบบสอบถามเกี่ยวกับความรุนแรงที่ปรากฏผ่านทางสื่อ

ส่วนที่ 6 แบบสอบถามเกี่ยวกับภาวะซึมเศร้า

ส่วนที่ 7 แบบสอบถามเกี่ยวกับพฤติกรรมการรังแกผ่านโลกโซเชียล

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างตามลำดับดังต่อไปนี้

3.1 ขอนหนังสือแนะนำตัวจากจากคณะรัฐศาสตร์และนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

3.2 ขอความอนุเคราะห์จากผู้อำนวยการ โรงเรียนวังจันทร์วิทยา เพื่อลงพื้นที่

ในการเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งได้แก่นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย จำนวน 242 คน

3.3 เขียนรหัสประจำตัวนักเรียนทั้งหมดแล้วจับสลากขึ้นมาเป็นตัวอย่าง

ในการเก็บข้อมูล

3.4 การแจกแบบสอบถามให้แก่แก่นักเรียนกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 242 ชุด โดยผู้วิจัยเป็นผู้ดำเนินการด้วยตนเอง

3.5 ตรวจสอบความความสมบูรณ์ของแบบสอบถามจากการเก็บรวบรวมข้อมูล เพื่อเตรียมไปวิเคราะห์ต่อไป

แบบสอบถามที่สมบูรณ์และสามารถนำมาวิเคราะห์ได้ทั้งสิ้นจำนวน 242 ชุด

4. จากแบบสอบถาม ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยโปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติ และสถิติอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง การทดสอบสมมติฐาน การวิจัยใช้ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ดำเนินการตามลำดับดังนี้

4.1 จัดระเบียบข้อมูลและลงรหัส

4.2 นำข้อมูลไปคำนวณหาค่าทางสถิติ โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติ มีขั้นตอนดังต่อไปนี้

4.2.1 ตรวจสอบความสมบูรณ์และความถูกต้องของแบบสอบถามหลังจากทำการเก็บรวบรวมข้อมูล

4.2.2 บันทึกข้อมูลที่เป็นรหัสลงในแบบบันทึกข้อมูลและ โปรแกรมคอมพิวเตอร์

4.2.3 ตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลด้วย โปรแกรมคอมพิวเตอร์

4.2.4 ประมวลผลข้อมูลตามวัตถุประสงค์ของการศึกษาข้อมูล

สรุปผลการวิจัย

ผลจากการศึกษาพฤติกรรมการรังแกผ่านโลกโซเชียลของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย มีดังนี้

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ในโรงเรียนวังจันทร์วิทยา เป็นเพศหญิง ส่วนใหญ่อยู่ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 นักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีประสบการณ์เกี่ยวกับเฟซบุ๊ก คือ ส่วนใหญ่เคยถูกเพื่อนถูกรังแก หรือก่อกวนทางเฟซบุ๊ก เคยแสดงความคิดเห็นเพื่อก่อกวนคนอื่นที่ตนไม่ชอบผ่านทางเฟซบุ๊ก ไม่เคยคุกคามผู้อื่นโดยไม่เปิดเผยตัวตนผ่านทางเฟซบุ๊ก ไม่เคยถูกคนอื่นที่ไม่เปิดเผยตัวตนคุกคามผ่านทางเฟซบุ๊ก ไม่เคยถูกคุกคามและได้รับการก่อความรำคาญจากบุคคลที่แอบอ้างว่าเป็นบุคคลอื่น ไม่เคยเปิดโปงข้อมูลส่วนตัว และข้อมูลที่เกี่ยวข้องของผู้อื่นบนอินเทอร์เน็ต โดยไม่ได้รับอนุญาต และไม่เคยถูกเปิดโปงข้อมูลส่วนตัวบนอินเทอร์เน็ต

ส่วนที่ 2 ข้อมูลคุณลักษณะของตัวแปรที่ศึกษา พบว่า ตัวแปรที่กลุ่มตัวอย่างตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ มีค่าคะแนนเฉลี่ยโดยภาพรวมอยู่ในระดับต่ำ

ส่วนกลุ่มตัวอย่างที่ตอบแบบสอบถามความรุนแรงในครอบครัว อยู่ในระดับต่ำ การเลี้ยงดูแบบเข้มงวดกวดขัน อยู่ในระดับต่ำ ความอิจฉาริษยา อยู่ในระดับต่ำ ความรุนแรงที่ปรากฏผ่านทางสื่อ อยู่ในระดับต่ำ ภาวะซึมเศร้า อยู่ในระดับต่ำ และพฤติกรรมการรังแกผ่านโลกโซเชียล อยู่ในระดับปานกลาง

ส่วนที่ 3 ข้อมูลคุณลักษณะของพฤติกรรมเกรงทางโซเชียล คุณลักษณะของตัวแปรตามที่ศึกษา ได้แก่ พฤติกรรมการรังแกผ่านโลกโซเชียล พบว่า ปัจจัยด้านพฤติกรรมการรังแกผ่านโลกโซเชียล มีค่าเฉลี่ยในภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง โดยมีรายละเอียดตามลำดับดังนี้ คือ ท่านมักจะระบายอารมณ์ฉุนเฉียวเมื่อรู้สึกไม่ถูกชะตากับคนที่ตนเกลียดลงบนเฟซบุ๊ก ในลำดับที่ 1 มีค่าเฉลี่ยระดับปานกลาง ข้อคำถามที่มีค่าคะแนนเฉลี่ยรองลงมา คือ เมื่อมีใครมาขู่เหย้าหรือต่อแยะท่านบนเฟซบุ๊ก ท่านก็จะโต้ตอบทันที มีค่าเฉลี่ยระดับปานกลางและข้อคำถามที่มีค่าคะแนนเฉลี่ยในลำดับสุดท้าย คือ ท่านเคยปล่อยข่าวลือของผู้อื่นบนเฟซบุ๊ก มีค่าเฉลี่ยระดับต่ำ

ส่วนที่ 4 การวิเคราะห์ปัจจัยส่วนที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการรังแกผ่านโลกโซเชียล ผลการวิเคราะห์ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างสาเหตุ ได้แก่ ความรุนแรงในครอบครัว การเลี้ยงดูแบบเข้มงวดกวดขัน ความอิจฉาริษยา ความรุนแรงที่ปรากฏผ่านทางสื่อและภาวะซึมเศร้า ที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการรังแกผ่านโลกโซเชียลของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย พบว่า ตัวแปรที่สามารถพยากรณ์สาเหตุของการมีพฤติกรรมการรังแกผ่านโลกโซเชียลของนักเรียน ได้แก่ ภาวะซึมเศร้า ความรุนแรงที่ปรากฏผ่านทางสื่อและความอิจฉาริษยาตามลำดับ โดยมีความสัมพันธ์ทางบวกกับพฤติกรรมการรังแกผ่านโลกโซเชียลอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

ส่วนที่ 5 ผลการทดสอบสมมติฐาน ตัวแปรที่สามารถพยากรณ์สาเหตุของการมีพฤติกรรมการรังแกผ่านโลกโซเชียลของนักเรียน ได้แก่ ภาวะซึมเศร้า ความรุนแรงที่ปรากฏผ่านทางสื่อ และความอิจฉาริษยา โดยมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการรังแกผ่านโลกโซเชียล

อภิปรายผล

สมมติฐานที่ 1 นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายของโรงเรียนวังจันทร์วิทยามีพฤติกรรมการรังแกผ่านโลกโซเชียลในระดับสูง

ผลการศึกษา พบว่า นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายของโรงเรียนวังจันทร์วิทยามีพฤติกรรมการรังแกผ่านโลกโซเชียลในระดับปานกลาง ซึ่งไม่เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ โดยสอดคล้องกับผลการศึกษาของ อมรทิพย์ อมราภิบาล พบว่า นิสิตมหาวิทยาลัยบูรพา มีพฤติกรรมการรังแกผู้อื่นผ่านโลกโซเชียล ในระดับต่ำถึงปานกลาง โดยพบว่า รูปแบบของพฤติกรรมการรังแกผู้อื่นผ่านโลกโซเชียล แบ่งออกเป็น 3 องค์ประกอบ คือ การละเมิดความเป็น

ส่วนตัว การทำให้ผู้อื่นรู้สึกอับอาย และการปลอมตัวเป็นบุคคลอื่น ในภาพรวมเพศชายเป็นฝ่ายกระทำมากกว่าเพศหญิง อีกทั้งผลการศึกษาของ วัฒนาวดี ศรีวัฒนพงศ์ และพิมพ์ภา ชานินพงศ์ (2558, หน้า 128) พบว่า การรังแกผู้อื่นผ่านโลกโซเชียล ยังส่งผลต่อความทุกข์ของการรังแกกันของเด็กนักเรียน

สมมติฐานที่ 2 ความรุนแรงในครอบครัวมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการรังแกผ่านโลกโซเชียล

ผลการศึกษา พบว่า ความรุนแรงในครอบครัวไม่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการรังแกผ่านโลกโซเชียลของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายของโรงเรียนวังจันทร์วิทยา แตกต่างจากผลการศึกษาของ เกษตรชัย และหิม (2554) ที่พบว่า ปัจจัยด้านอิทธิพลความรุนแรงจากคนในครอบครัวนั้นส่งผลต่อพฤติกรรมทางลบของนักเรียน ทำให้เกิดการเรียนรู้พฤติกรรมโดยการสังเกตจากตัวแบบจนซึมซับพฤติกรรมดังกล่าว ทั้งยังส่งเสริมพฤติกรรมรุนแรงให้เด็กโดยไม่รู้ตัว เป็นการแสดงให้เห็นว่าการใช้ความรุนแรงเป็นเรื่องที่พบเห็นตามปกติ จนในที่สุดเด็กก็จะใช้ความรุนแรงต่อบุคคลรอบข้างในชีวิตประจำวันของเขา หรือเด็กอาจคิดว่าการใช้ความรุนแรงสามารถแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ได้ และแตกต่างจาก ศรีบุญญา อธิชะ (2553, หน้า 85) ที่กล่าวว่า เด็กวัยรุ่นส่วนมากที่มีครอบครัวที่ไม่สมบูรณ์ ขาดการดูแลเอาใจใส่ พบเห็นความรุนแรงในครอบครัว ภายในครอบครัวมีการทะเลาะเบาะแว้งกันประจำ มักจะมีพฤติกรรมความรุนแรง เนื่องจากครอบครัวมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมความรุนแรงของเด็กนักเรียนวัยรุ่น อีกทั้งยังแตกต่างจาก ปาวิศรี กิจสุขจิต (2558, หน้า 78) ที่กล่าวว่า ปัจจัยที่เป็นสาเหตุการรังแกกันได้แก่ 1. ปัจจัยด้านประสบการณ์ความรุนแรง นักเรียนกลุ่มตัวอย่างมีประสบการณ์การรังแก หรือพบเห็นความรุนแรงจากเพื่อน หรือบุคคลอื่นและมีประสบการณ์ใช้ความรุนแรงของตัวเอง ในครอบครัวมีการใช้ความรุนแรง 2. ปัจจัยด้านการเลียนแบบ มีการเลียนแบบการรังแกกันจากบุคคลในชีวิตประจำวันเลียนแบบจากสื่อต่าง ๆ 3. ปัจจัยด้านการคบหาสมาคมที่แตกต่างกัน เพื่อนในกลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมการรังแกผู้อื่น

สมมติฐานที่ 3 การเลี้ยงดูแบบเข้มงวดกวดขันมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการรังแกผ่านโลกโซเชียล

ผลการศึกษา พบว่า การเลี้ยงดูแบบเข้มงวดกวดขันไม่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการรังแกผ่านโลกโซเชียลของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายของโรงเรียนวังจันทร์วิทยา แตกต่างจาก ปาวิชาติ นิยมพงศ์, ไพศาล วรคำ และปิยะธิดา ปัญญา (2557, หน้า 2535-2542) พบว่าการอบรมเลี้ยงดูถือเป็นปัจจัยหนึ่งของพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียน นอกจากนั้นยังแตกต่างจาก ชุตินาถ ศักรินทร์กุล และอลิสรา วัชรสินธุ (2554, หน้า 221-230) กล่าวว่า เด็กที่มาจากครอบครัว

ที่มีรูปแบบการอบรมเลี้ยงดูที่ไม่เหมาะสมจะมีความสัมพันธ์กับการข่มเหงรังแก

สมมติฐานที่ 4 ความอิจฉาริษยาที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการรังแกผ่านโลกไซเบอร์
 ผลการศึกษา พบว่า ความอิจฉาริษยาที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการรังแกผ่าน
 โลกไซเบอร์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายของโรงเรียนวังจันทร์วิทยา สอดคล้องกับ
 ھرรษา แก้วพูลปกรณ์ (2541, หน้า 1) ที่กล่าวว่า วัยรุ่นถือเป็นวัยที่มีการเปลี่ยนแปลงทางอารมณ์ง่าย
 สับสน และมีความเข้มอารมณ์สูง ต้องปรับตัวในหลาย ๆ ด้าน ทำให้เกิดความสับสน ไม่แน่ใจ
 ไม่ปลอดภัย และทำให้อารมณ์แปรปรวนง่ายมีความรุนแรง และขาดการควบคุมอารมณ์
 มักแสดงออกทางอารมณ์อย่างเปิดเผย ลักษณะอารมณ์ของวัยรุ่นส่งผลเกิดพฤติกรรมที่เป็นปัญหา
 เช่น ความวิตกกังวล ความอิจฉาริษยา ความกลัว ซึ่งมักก่อให้เกิดปัญหาทางพฤติกรรม และ
 ก่อให้เกิดความรุนแรง อีกทั้งยังสอดคล้องกับแนวคิดของ Gottfredson and Hirschi (1990 อ้างถึงใน
 กาญจนา คุณารักษ์, 2555, หน้า 49) ได้ให้ความสำคัญที่ตัวเด็ก หากเด็กได้รับการเลี้ยงดูโดยรับรู้ถึง
 ข้อผูกมัดต่าง ๆ ที่มีอยู่ เด็กจะรับรู้การควบคุมตนเองได้อย่างเหมาะสม คือ สามารถควบคุมตนเองได้
 สูง เมื่อเป็นเช่นนี้โอกาสที่จะเกิดพฤติกรรมเบี่ยงเบนจึงมีน้อย แต่ถ้าเด็กมีการควบคุมตนเองอยู่ใน
 ระดับต่ำ การมีพฤติกรรมเบี่ยงเบนจะเกิดขึ้น ดังนั้น เด็กจึงควรมีการควบคุมตนเองในระดับสูงจึง
 จำเป็น เนื่องจากเป็นปัจจัยสำคัญในการป้องกันการกระทำผิด สิ่งที่ต้องทำ คือ การฝึกฝนเด็กให้
 มีความสามารถในการควบคุมตนเองในระดับสูงตั้งแต่เยาว์วัย

สมมติฐานที่ 5 ความรุนแรงที่ปรากฏผ่านทางสื่อมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการรังแก
 ผ่านโลกไซเบอร์

ผลการศึกษา พบว่า ความรุนแรงที่ปรากฏผ่านทางสื่อมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรม
 การรังแกผ่านโลกไซเบอร์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายของโรงเรียนวังจันทร์วิทยา
 สอดคล้องกับ อภิญญา เขาวบุตร และคณะ (2557, หน้า 71-82) พบว่า ปัจจัยที่สัมพันธ์กับพฤติกรรม
 ข่มเหงรังแกผู้อื่นทางร่างกายและทางสังคม ได้แก่ การใช้สื่อที่มีความรุนแรง อิทธิพลของกลุ่มเพื่อน
 สิ่งแวดล้อมในบ้าน และสิ่งแวดล้อมในชุมชน ส่วนปัจจัยที่สัมพันธ์กับพฤติกรรมข่มเหงรังแกผู้อื่น
 ทางวาจา ประกอบด้วย การใช้สื่อที่มีความรุนแรง อิทธิพลของกลุ่มเพื่อน สิ่งแวดล้อมในบ้าน
 สิ่งแวดล้อมในชุมชนและแรงสนับสนุนทางสังคมจากครู นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับ ฐเบศร์
 สมุทรจักร และกุลทิพย์ ศาสตรระรุจิ (2556, หน้า 3-13) ได้อธิบายว่า โปรแกรมสื่อสังคมยอดนิยม
 สำหรับวัยรุ่นในสื่อสังคมอันดับ 1 คือ เฟซบุ๊ก โดยวัยรุ่นใช้สื่อสังคมผ่านทางโทรศัพท์มือถือ อีกทั้ง
 ยังใช้ประโยชน์จากสื่อสังคมในการปลดปล่อยความรู้สึกอันเนื่องมาจากการเปลี่ยนแปลงทาง
 ร่างกายและจิตใจ รวมทั้งสภาพแวดล้อมรอบตัวของวัยรุ่นซึ่งกระทำได้อย่างง่ายดาย และเปิดเผย
 ผ่านสื่อสังคม ซึ่งความขัดแย้งในกลุ่มวัยรุ่นส่วนใหญ่เป็นประเด็นเกี่ยวกับความสัมพันธ์ในกลุ่ม

เพื่อน และคนรัก การแข่งขันทางการเรียน และสถานภาพทางสังคม โดยเฉพาะชายจะแสดงความขัดแย้งและการวิวาทในสื่อสังคมน้อยกว่าเพศหญิง นอกจากนี้ ความขัดแย้ง และการวิวาทอาจเริ่มจากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นนอกสื่อสังคม และเข้าไปขยายผลในสื่อสังคมออนไลน์ เนื่องจากมีความรวดเร็วและการเข้าถึงอย่างครอบคลุม และกว้างขวางทำให้พื้นที่ของการปะทะในสื่อสังคมเพิ่มมากขึ้น และจบลงด้วยการใช้ความรุนแรงทางกาย แม้จะทำให้การสื่อสารมีประสิทธิภาพเพิ่มขึ้น แต่ก็อาจเพิ่มโอกาสในการเกิดความขัดแย้งมากขึ้นเช่นกัน ทั้งนี้อาจส่งผลเสียหายต่อตนเอง และบุคคลแวดล้อมอย่างรุนแรง สอดคล้องกับผลการศึกษาของ ซึ่งสอดคล้องกับ วัฒนาดี ศรีวัฒนพงศ์ และพิมพกา ธานีพงศ์ (2558, หน้า 128-142) และศรีัญญา อิชิตะ (2553, หน้า 87) เนื่องจากสื่อมีในปัจจุบัน ได้มีการพัฒนาไปอย่างก้าวหน้า ทำให้เข้าถึงได้ง่ายและรวดเร็ว เสียงและภาพที่นักเรียนได้รับชมจากสื่อต่าง ๆ นอกจากจะปลูกฝังค่านิยมความรุนแรงแล้ว ยังส่งผลเกิดการเลียนแบบพฤติกรรมความรุนแรงได้อีกทางหนึ่ง ส่วนนักเรียนที่ชอบเล่นเกมประเภทที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับความรุนแรงนั้น มีอิทธิพลต่อเด็กให้ซึมซับเอาพฤติกรรมความรุนแรงนั้นไว้กับตัวเอง กลายเป็นคนโมโหง่าย หงุดหงิด อารมณ์ฉุนเฉียว ด้วยกัน หรือรังแกคนที่อ่อนแอกว่าที่จะแสดงพฤติกรรมความรุนแรงออกมากับเพื่อนนักเรียน ความชุกของการรังแกผู้อื่นผ่านโลกโซเชียล มีอิทธิพลมาจากอิทธิพลของสื่อ

สมมติฐานที่ 6 ภาวะซึมเศร้ามีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการรังแกผ่านโลกโซเชียล ผลการศึกษา พบว่า ภาวะซึมเศร้ามีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการรังแกผ่านโลกโซเชียลของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายของโรงเรียนวังจันทร์วิทยาซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ สอดคล้องกับ จารุรินทร์ ปิตานุกพงศ์ และกันต์ธีร์ อนันตพงศ์ (2557) พบว่า สภาวะสุขภาพจิตมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการใช้เฟซบุ๊ก ได้แก่ มีความขัดแย้งกับคนรู้จักใน (Facebook) เป็นต้น นอกจากนี้ยังพบว่า การใช้งานเฟซบุ๊ก ยังส่งผลทำให้ผู้ใช้งานขาดความยับยั้งชั่งใจ ขาดความไตร่ตรองในการใช้งาน

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

1. จากผลการศึกษาวิจัย พบว่า พฤติกรรมการรังแกผ่านโลกโซเชียลของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย มีอิทธิพลมาจากปัจจัยภาวะซึมเศร้า ความรุนแรงที่ปรากฏผ่านทางสื่อและความอิจฉาริษยา ดังนั้นผู้ปกครองต้องให้ความดูแลเอาใจใส่ รวมทั้งสอดส่องดูแลพฤติกรรมความเป็นไปของเด็กในแต่ละวัน หมั่นพูดคุยสร้างความสนิทสนมคุ้นเคยกันภายในครอบครัว

เพื่อเป็นการป้องกันความเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้นจากภาวะซึมเศร้า หรือความอิจฉาริษยาของเด็ก เนื่องจากในปัจจุบันรูปแบบของการรังแกได้เปลี่ยนไปอยู่บนพื้นที่ของโลกไซเบอร์ ซึ่งยากต่อการที่ผู้ปกครองจะเข้าถึง เด็กบางคนเมื่อเกิดปัญหาอาจจะไม่กล้าที่จะพูดคุยกับบิดามารดา หรือผู้ปกครอง จึงไม่สามารถแก้ปัญหาได้ ครอบครัวซึ่งถือเป็นสังคมแรกของเด็กจึงถือว่ามีความสำคัญอย่างยิ่ง ในการสร้างภูมิคุ้มกันทางสังคมและช่วยเยียวยาเด็ก

2. นอกจากนี้หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เช่น โรงเรียน ก็ควรสร้างมาตรการป้องกันการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ที่อาจกลายมาเป็นการรังแกทางกายภาพ โดยทางโรงเรียนควรจัดตารางเวลา ในการให้คำแนะนำและคำปรึกษาแก่นักเรียนที่ประสบปัญหา อีกทั้งในช่วงโฮมรูม ครูที่ปรึกษา ควรเป็นสื่อกลางในการแลกเปลี่ยนพูดคุย และสร้างทัศนคติอันดีในการอยู่ร่วมกันของนักเรียน มีกิจกรรมการให้ความรู้ และคำแนะนำในการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย เพื่อไม่ให้ไปกระทบ สิทธิของผู้อื่น และเพื่อให้นักเรียนใช้สื่อให้ไปเป็นในทางสร้างสรรค์ เปิดโอกาสให้เด็กได้แสดง ความคิดเห็นของตนเอง เพื่อที่ครูที่ปรึกษาจะได้ทำความเข้าใจกับความรู้สึกนึกคิด และทัศนคติของเด็กแต่ละคน โรงเรียนควรเป็นสื่อกลางในการจัดกิจกรรมการประชุมผู้ปกครองอย่างสม่ำเสมอ เพื่อที่ทางโรงเรียน และผู้ปกครองจะได้ร่วมหาแนวทางการป้องกัน และการแก้ไขปัญหาต่อไป

3. สื่อต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นภาพยนตร์ หนังสือ หรือเกม ควรที่จะมีมาตรการควบคุมที่เข้มงวดมากกว่านี้ เพราะในปัจจุบันเด็กสามารถพบเห็นภาพความรุนแรงได้ง่าย และมีจำนวนมาก ขึ้นทุกวัน เด็กถือเป็นวัยที่ยังขาดวุฒิภาวะจึงไม่สามารถแยกแยะได้ ว่าสิ่งไหนควร หรือไม่ควร ปฏิบัติตาม เมื่อพบเห็นภาพความรุนแรงจากสื่อบ่อยครั้งเข้า ก็อาจจะกลายเป็นความเคยชิน เกิดเป็นพฤติกรรมการเล่นแบบขึ้นมา และในที่สุดเด็กอาจจะเคยชินกับการใช้ความรุนแรงใน ชีวิตประจำวันไปโดยไม่รู้ตัว โดยทั้งผู้ปกครอง และหน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรจะสอดส่องดูแล ให้คำแนะนำอย่างใกล้ชิด รวมถึงมีมาตรการป้องกันที่มีประสิทธิภาพ และสามารถนำไปใช้ได้จริง ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. การศึกษา พฤติกรรมการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา ตอนปลาย เป็นเพียงการศึกษาในกลุ่มนักเรียนเพียงกลุ่มเดียว ดังนั้นผลการศึกษาก็ไม่ครอบคลุมถึง สาเหตุทั้งหมดได้ ควรมีการศึกษาวิจัยในประเด็นเดียวกันนี้ แต่เป็นพื้นที่อื่น ๆ แล้วนำผลการ ศึกษาวิจัยที่ได้มาเปรียบเทียบ เพื่อให้ได้ข้อมูลที่สมบูรณ์มากยิ่งขึ้นและนำไปใช้เป็นแนวทาง ในการป้องกันการรังแกผ่านโลกไซเบอร์

2. ควรศึกษาเชิงคุณภาพ (Qualitative research) เพราะสามารถเก็บข้อมูลเชิงลึกได้ เช่น การสัมภาษณ์ เพื่อจะได้ทราบข้อมูลเชิงลึกสามารถอธิบายสาเหตุด้านต่าง ๆ และข้อเท็จจริงได้ ชัดเจนมากยิ่งขึ้น

3. ควรศึกษาปัจจัยด้านอื่น ๆ ที่อาจมีความสัมพันธ์กับสาเหตุของพฤติกรรมการรังแกผ่านโลกโซเชียลของนักเรียน

บรรณานุกรม

- กาญจนา คุณารักษ์. (2555). การพัฒนารูปแบบการป้องกันการกระทำผิดซ้ำเกี่ยวกับยาเสพติด: กรณีศึกษาสถานพินิจและคุ้มครองเด็กและเยาวชน. คุษฎีนิพนธ์ปรัชญาคุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาพัฒนาศึกษา, บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- กาญจนา วัฒนาญ. (2548). การวิจัยเพื่อพัฒนาคุณภาพการศึกษา. กรุงเทพฯ: ธนพรการพิมพ์.
- เกศรินทร์ ทารี. (2556). อิทธิพลของการอบรมเลี้ยงดูต่อความคาดหวังในบทบาทของบิดามารดา ของนิสิตชาย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. สารนิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต, สาขาวิชาจิตวิทยาพัฒนาการ, บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- เกษตรชัย และหิม. (2554). ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการรังแกของนักเรียนโรงเรียนเอกชน สอนศาสนาอิสลามในจังหวัดสงขลา. วารสารศรีนครินทรวิโรฒวิจัยและพัฒนา (สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์), 6(12), 14-30.
- เกษตรชัย และหิม. (2554). พฤติกรรมการรังแกของนักเรียน. วิทยาสารเกษตรศาสตร์ สาขาสังคมศาสตร์, 32(1), 158-166.
- เกษตรชัย และหิม และอุทิศ สังข์รัตน์. (2554). ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยคุณลักษณะทางจิต ปัจจัยการอบรมเลี้ยงดูของครอบครัวและปัจจัยอิทธิพลความรุนแรงกับพฤติกรรม การรังแกของนักเรียนโรงเรียนเอกชนสอนศาสนาอิสลามในจังหวัดสงขลา. วารสารศิลปศาสตร์, 4(2), 65-82.
- คณาธิป ทองรวีวงศ์. (2558). มาตรการทางกฎหมายในการคุ้มครองสิทธิบุคคลจากการกลั่นแกล้ง รังแกออนไลน์ซึ่งนำไปสู่การฆ่าตัวตาย: ศึกษากรณีกฎหมายความปลอดภัยไซเบอร์ ของรัฐ Nova Scotia. (เอกสารหลังการประชุมวิชาการระดับนานาชาติ). กรุงเทพฯ: คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ และคณะภาษาและการสื่อสาร สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.
- จารุรินทร์ ปิตานุกพงศ์ และกันต์ธีร์ อนันตพงศ์. (2557). สุขภาพจิตในนักศึกษามหาวิทยาลัยที่ใช้ Facebook. วารสารสมาคมจิตแพทย์แห่งประเทศไทย, 59(3), 257-265.
- จิตรภูยาน เอี่ยมอู่. (2549). ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการควบคุมตนเองไม่ให้เกี่ยวข้องกับ อบายมุขของนักเรียนช่วงชั้นที่ 4 อำเภอเมือง จังหวัดราชบุรี. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตร มหาบัณฑิต, สาขาวิชาจิตวิทยาชุมชน, บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยศิลปากร.

- จุฑามณี คายะนันท์. (2554). *พฤติกรรมและผลกระทบจากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ เฟซบุ๊กดอทคอม (www.facebook.com)*. รายงานโครงการเฉพาะบุคคลวารสารศาสตร์ มหาวิทยาลัย, สาขาวิชาการบริการสื่อสารมวลชน, คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ชมพูนุช บริรักษ์เลิศ. (2548). *ภาวะซึมเศร้าและอารมณ์ขันในเด็กวัยรุ่น*. วิทยานิพนธ์พยาบาลศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาสุขภาพจิตและการพยาบาลจิตเวช, บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- ชนัญญา เงินเมือง. (2553). *ความสัมพันธ์ระหว่างความฉลาดทางอารมณ์ การทำหน้าที่ของครอบครัวและพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6*. โรงเรียนอัสสัมชัญแผนกประถม. รายงานการวิจัยในชั้นเรียน.
- ชุตินาถ ศักรินทร์กุล และอลิสตา วัชรสินธุ. (2554). *ความชุกของการข่มเหงรังแกและปัจจัยด้านจิตสังคมที่เกี่ยวข้องในเด็กมัธยมต้น เขตอำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่*. *วารสารสมาคมจิตแพทย์แห่งประเทศไทย*, 59(3), 221-230.
- ฐิตินันท์ ผิวนิล และพิมลพรรณ อิศรภักดี. (2558). *พฤติกรรมการสื่อสารผ่านเทคโนโลยีกับภาวะสุขภาพใจของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาในจังหวัดกาญจนบุรี*. *วารสารธรรมศาสตร์*, 34(2), 134-147.
- ณัฐรัชต์ สามเกาะ. (2556). *การรับรู้ของเยาวชนต่อการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์*. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาสังคมศาสตร์การแพทย์และสาธารณสุข, บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยมหิดล.
- ดวงใจ กสานติกุล. (2542). *โรคซึมเศร้ารักษาหายได้*. กรุงเทพฯ: มูลนิธิอานันทมหิดล.
- ดวงเดือน พันธุมนาวิน, อรพินธ์ ชูชม และงามดา วนันทานนท์. (2528). *รายงานการวิจัยปัจจัยทางจิตวิทยาในวิชาชีพที่เกี่ยวข้องกับการอบรมเลี้ยงดูเด็กของมารดาไทย*. กรุงเทพฯ: สถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- คุณยา จิตตะยโสธร. (2552). *รูปแบบการอบรมเลี้ยงดู: แนวคิดของ Diana Baumrind*. *วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยหอการค้าไทย*, 29(4), 173-187.
- ธนิดา จุลวนิชย์พงษ์, ณัฐวีร์ สิทธิศิริอรอด, ชนินทร์ สกุลอิสริยาภรณ์, สุพัทธ แสนแจ่มใส, วิชญญา วัฒนโณ, ชีระชน พลโยธา และศุภสิทธิ์ เสร็จประเสริฐ. (2552). *รายงานการวิจัยปัจจัยเชิงชีวิตจิตสังคมและจิตวิญญาณของอาการเกร็ง หายใจเร็วและอาการคล้ายเป็นลมของผู้เข้าร่วมพิธีบายศรีสู่ขวัญสถาบันอุดมศึกษาแห่งหนึ่ง*. กรุงเทพฯ: คณะมนุษยศาสตร์และศูนย์การแพทย์ปัญญานันทภิกขุ ชลประทาน มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

- ชั้นยากร ตุดเกื้อ. (2557). การพัฒนาตัวบ่งชี้พฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของเยาวชนใน
จังหวัดสงขลา. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาพัฒนามนุษย์และสังคม,
มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2539). การแปรผลเมื่อใช้เครื่องมือรวบรวมข้อมูลแบบมาตราส่วนประมาณค่า.
วารสารวัดผลการศึกษา มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, 2(1), 65-67.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2543). การวิจัยเบื้องต้น (พิมพ์ครั้งที่ 6). กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- บุญอยู่ ขอพรประเสริฐ. (2557). พฤติกรรมการใช้เฟสบุ๊ก (Facebook) ของนักศึกษา ในเขต
กรุงเทพมหานคร. วารสารร่วมพฤษ์ มหาวิทยาลัยเกริก, 32(2), 1-24.
- บุษบถ พญาพนาชาติ. (2554). ความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการรังแกข่มขู่กับระดับความรู้สึกลึก
มีคุณค่าในตนเองของผู้ป่วยโรคสมาธิสั้น. วารสารสมาคมจิตแพทย์แห่งประเทศไทย,
56(2), 93-102.
- ปกรณ มณีปกรณ. (2555). ทฤษฎีอาชญาวิทยา. กรุงเทพฯ: เอ็ม.ที.เพรส.
- ประชา พรชัยกุล. (2550). รายงานผลการประเมินโครงการระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียน โรงเรียน
วังจันทร์วิทยา. เข้าถึงได้จาก <https://drive.google.com/file/d/0B-BZzafRJDOzSkc4dHZaMnJfX1k/view>
- ประภาเพ็ญ สุวรรณ. (2534). พฤติกรรมศาสตร์ พฤติกรรมสุขภาพและสุขศึกษา. กรุงเทพฯ:
เจ้าพระยา.
- ปริญดา เริงศักดิ์. (2557). การเปิดเผยตนเองกับการสื่อสารผ่านเฟสบุ๊ก. วารสารนักรบริหาร, 34(1),
69-79.
- ปาริชาติ นิยมพงศ์, ไพศาล วรคำ และปิยะธิดา ปัญญา. (2557). ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรม
ก้าวร้าวของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จังหวัดบึงกาฬ. วารสารการประชุมวิชาการ
เสนอผลงานวิจัยระดับบัณฑิตศึกษา, 15, 2535-2543.
- ปวริศร์ กิจสุขจิต. (2559). ปัจจัยที่เป็นสาเหตุให้เกิดการรังแกกันในโรงเรียนมัธยมศึกษาใน
กรุงเทพมหานครตามแนวทฤษฎีเรียนรู้ของโรนัลด์ แอล เอเคอร์. วารสารวิทยบริการ
มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์, 27(1), 72-80.
- ผดุง อารยะวิญญู. (2542). เด็กมีปัญหาทางพฤติกรรม. กรุงเทพฯ: เว้นแก้ว.
- พนิดา สายประเสริฐ. (2549). ความคิดเห็นของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทยต่อการบริการหลอม
รวมสื่อ. เข้าถึงได้จาก <https://tampoo.files.wordpress.com/2010/11/e0b881e8b8b2e0b8a3e0b8abe0b8a5e0b8ade0b8a1e0b8a3e0b8a7e0b8a1e0b8aae0b8b7e0b988e0b8ad.pdf>

- พรชัย ชันดี และคณะ. (2543). *ทฤษฎีและงานวิจัยอาชญาวิทยา*. กรุงเทพฯ: บัณฑิต.
- พรทิพย์ อินทร โขติ. (2536). *ผลของการให้คำปรึกษาแบบเผชิญความจริงที่มีต่อพฤติกรรมการรังแกเพื่อนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนชุมชนพุดเตย อำเภอวิเชียรบุรี จังหวัดเพชรบูรณ์*. งานนิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต, สาขาวิชาจิตวิทยาการแนะแนว, คณะศึกษาศาสตร์, มหาวิทยาลัย ศรีนครินทรวิโรฒ.
- พรเทพ เขตรัมย์. (2558). *อภินิหารข้อมูลสถิติ Facebook Thailand Q2 2015*. เข้าถึงได้จาก <https://googleanalyticsthailand.wordpress.com/tag/facebook/page/3/>
- พระราชบัญญัติคุ้มครองผู้ถูกระทำด้วยความรุนแรงในครอบครัว พุทธศักราช 2550. (2550, 14 สิงหาคม). *ราชกิจจานุเบกษา*. หน้า 1-8.
- พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พุทธศักราช 2550. (2550, 18 มิถุนายน). *ราชกิจจานุเบกษา*. หน้า 4-13.
- พัชรี ไชยฤกษ์. (2545). *การศึกษาพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตในระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยพระจอมเกล้าธนบุรี*. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม, มหาวิทยาลัยพระจอมเกล้าธนบุรี.
- พิชิตา ตัญญาบุตร. (2544). *ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความเข้มแข็งของวัยรุ่นตอนต้นในภาคตะวันออกเฉียงเหนือของประเทศไทย*. วิทยานิพนธ์พยาบาลศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาการพยาบาลชุมชน, บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยบูรพา.
- ภาณุวัฒน์ กองราช. (2554). *การศึกษาพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของวัยรุ่นในประเทศไทย: กรณีศึกษา Facebook*. วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาการบริหารเทคโนโลยี, วิทยาลัยนวัตกรรม, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ภูเบศร์ สมุทรจักร และกุลทิพย์ ศาสตรระรุจิ. (2558). *เหวี่ยงและวินออนไลน์...ความขัดแย้งและการวิวาทใน สื่อสังคมของวัยรุ่น*. *วารสารความหลากหลายทางประชากรและสังคมในประเทศไทย*, 25, 3-13.
- ลักขณา ศรีวัฒน์. (2544). *จิตวิทยาในชีวิตประจำวัน*. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- วงษ์เดือน สายสุวรรณ. (2546). *ประวัติการลงโทษของมารดา พฤติกรรมก้าวร้าวของมารดาและพฤติกรรมก้าวร้าวของบุตรที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการลงโทษบุตรของมารดา*. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาจิตวิทยาชุมชน, บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- วารภรณ์ รัถวิชัย. (2540). *การอบรมเลี้ยงดูเด็กปฐมวัย*. กรุงเทพฯ: แสงศิลป์การพิมพ์.

- วัฒนาวดี ศรีวัฒนพงษ์ และพิมพ์ภา ชานินพงษ์. (2558). สื่ออิเล็กทรอนิกส์และอินเทอร์เน็ตที่มี
พฤติกรรมการรังแกของนักเรียนในโรงเรียน เขตอำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่.
วารสารการสื่อสารและการจัดการนิค้ำ, 1(1), 128-144.
- วิณี ชิดเชิดวงศ์. (2537). การศึกษาเด็ก. กรุงเทพฯ: บุรพาสาน์.
- วิมลทิพย์ มุสิกพันธ์ และศิวพร ปกป้อง. (2553). ปัจจัยที่มีผลต่อทัศนคติและพฤติกรรมการกระทำ
ความรุนแรงทั้งทางกายภาพและการข่มเหงรังแกผ่านโลกไซเบอร์ของเยาวชนไทย.
กรุงเทพฯ: สถาบันแห่งชาติเพื่อการพัฒนาเด็กและครอบครัว, มหาวิทยาลัยมหิดล.
- วิมลพรรณ ทองชาติ. (2548). ปัจจัยที่ส่งผลต่อภาวะซึมเศร้าของวัยรุ่นในจังหวัดอุดรธานี.
วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต, สาขาวิชาจิตวิทยาการศึกษา, บัณฑิตวิทยาลัย,
มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ศรัณญา อชิระ. (2553). การศึกษาพฤติกรรมความรุนแรงของนักเรียนวัยรุ่น. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต, สาขาวิชาจิตวิทยาการแนะแนว, บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- สมร แสงอรุณ. (2554). การศึกษาและพัฒนากลยุทธ์การป้องกันตนเองจากการถูกข่มเหงรังแกของ
นักเรียนวัยรุ่น โดยการให้คำปรึกษากลุ่ม. วิทยานิพนธ์การศึกษาคณะศึกษาศาสตร์,
สาขาวิชาจิตวิทยาการให้คำปรึกษา, บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- สมาคมผู้บริโภคสงขลา. (2013). การรังแกผ่านอินเทอร์เน็ตกับวัยรุ่นในโลกไซเบอร์. ศูนย์คุ้มครอง
สิทธิผู้บริโภคในกิจการโทรคมนาคม จังหวัดสงขลา. เข้าถึงได้จาก
<http://www.consumersongkhla.org/paper/1669>
- สำนักงานสถิติแห่งชาติ กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร. (2558). จำนวนผู้ใช้
อินเทอร์เน็ต จำแนกตาม กลุ่มอายุ และกิจกรรมที่ใช้อินเทอร์เน็ต พ.ศ. 2558,
วันที่ค้นข้อมูล 4 สิงหาคม 2559, เข้าถึงได้จาก [http://service.nso.go.th/nso/nso_center/
project/table/files/S-ict-hh-q/2558/000/00_S-ict-hh-q2558_000_010000_02400.xls](http://service.nso.go.th/nso/nso_center/project/table/files/S-ict-hh-q/2558/000/00_S-ict-hh-q2558_000_010000_02400.xls)
- สำนักงานสถิติแห่งชาติ กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร. (2558). จำนวนผู้ใช้
อินเทอร์เน็ต จำแนกตามกิจกรรมที่ใช้อินเทอร์เน็ต พ.ศ. 2558. วันที่ค้นข้อมูล 4 สิงหาคม
2559, เข้าถึงได้จาก [http://service.nso.go.th/nso/nso_center/project/table/files/S-ict-hh-
q/2558/000/00_S-ict-hh-q_2558_000_010000_02300.xls](http://service.nso.go.th/nso/nso_center/project/table/files/S-ict-hh-q/2558/000/00_S-ict-hh-q_2558_000_010000_02300.xls)
- สุกัญญา สดบรรทัด. (2541). เมืองสารสนเทศกับกระบวนทัศน์ใหม่. วารสารนิเทศศาสตร์, 16, 3-13.
- สุชาติ ประสิทธิ์รัฐสินธุ์. (2545). การใช้สถิติในงานวิจัยอย่างถูกต้องและได้มาตรฐานสากล.
กรุงเทพฯ: เพ็ญฟ้า พรินติ้ง.

- สุธนี ลิกะไชย. (2555). ผลของการใช้โปรแกรมต่อการเห็นคุณค่าในตนเองของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 โรงเรียนลอยอนุสรณ์ สำนักงานเขตลาดพร้าว กรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต, สาขาวิชาจิตวิทยาการแนะแนว, บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- สุณีย์ กัลยะจิตร. (2557). ปัญหาการกระทำผิดของเด็กและเยาวชน แนวทางการป้องกันและการแก้ไข. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยมหิดล.
- สุภาพร สมบัติหอม. (2552). ปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลต่อภาวะซึมเศร้าของนิสิตมหาวิทยาลัยมหาสารคาม. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต, สาขาวิชาการวิจัยการศึกษา, บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- สุรีย์ กาญจนวงศ์, ชาญกณิต ก.สุริยะมณี, สุณีย์ กัลยะจิตร, พัชรา สีนลอยมา และเปมิกา สนิทพจน์. (2549). รายงานวิจัยการศึกษาปัญหาที่เป็นสาเหตุการกระทำความผิดของเด็กและเยาวชน. กรุงเทพฯ: ศาลเยาวชนและครอบครัวกลาง.
- สุรีย์ กาญจนวงศ์, สุณีย์ กัลยะจิตร. (2555). ภาพตัวแทนความก้าวร้าวของวัยรุ่น. กรุงเทพฯ: คณะสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล.
- หรรษา แก้วพูลปกรณ์. (2541). ผลของการฝึกควบคุมความโกรธและทักษะทางสังคมที่มีต่อการลดพฤติกรรมก้าวร้าวของนักศึกษาอาชีวศึกษา. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาจิตวิทยาการศึกษา, บัณฑิตวิทยาลัย, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อภิญญา เขาวบุตร, วิณา เทียงธรรม, อาภาพร เผ่าวัฒนา และสุธรรม นันทมงคลชัย. (2558). ปัจจัยทำนายพฤติกรรมการข่มเหงรังแกผู้อื่นในวัยรุ่นตอนต้น เขตกรุงเทพมหานคร. วารสารพยาบาลสาธารณสุข, 29(2), 71-84.
- อมรทิพย์ อมราภิบาล. (2559). เหตุการณ์รังแกผ่านโลกไซเบอร์ในกลุ่มเยาวชน ปัจจัยเสี่ยงผลกระทบต่อสุขภาพจิตและการปรึกษาบุคคลที่สาม. วารสารวิทยาการวิจัยและวิทยาการปัญญา, 14(1), 59-73.
- อรวรรณ ชมชัยยา. (2550). ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของมารดาในการปลูกฝังจิตสำนึกด้านจริยธรรมแก่บุตรก่อนวัยเรียน จังหวัดนนทบุรี. กรุงเทพฯ: คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี, มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต.
- อังคณา คำชู. (2555). ความรุนแรงในครอบครัว: สาเหตุ ผลกระทบ และแนวทางการช่วยเหลือ. วารสารธรรมศาสตร์, 31(3), 130-143.
- อฉนพ ชูบำรุง และอุนิษา เลิศโตมรสกุล. (2555). อาชญากรรมและอาชญาวิทยา. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- อิทธิพล ปริติประสงค์. (2555). *ประเภทของเครือข่ายสังคมออนไลน์*. เข้าถึงได้จาก <https://www.gotoknow.org/posts/288469>
- อำไพพรรณ ปัญญาโรจน์. (2545). *การอบรมเลี้ยงดูเด็กก่อนวัยเรียน*. กรุงเทพฯ: คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี สถาบันราชภัฏจันทรเกษม.
- Donner, J. (2010). Research approaches to mobile use in the developing world: A review of the literature. *The Information Society*, 24(3), 140-159.
- Fousiani, K., Panagiota, D. Michalis, P., Michaelides, S., & Van Petegem. (2016). Perceived parenting and adolescent cyber – bullying: examining the intervening role of the autonomy and relatedness need satisfaction, empathic concern and recognition of humanness. *Child Indicators Research*. doi: 10.1007/s10826-016-0401-1
- Kaplan, A., & Sadock, B. J. (1995). *Comprehensive textbook of psychiatry* (7th ed.). Baltimore: Williams and Wilkins.
- Krejcie, R.V., & Morgan, D.W. (1970). Determining sample size for research activities. *Educational and Psychological Measurement*, 30(3), 607-610.
- Martell, T. (2013). Cyber bullying, youth behavior and social. *Journal Child Adolescent Behavior*, 2(1), 1-2.
- Richard, D. (2012). Bullying and cyber bullying: history, statistics, law, prevention and analysis. *The Elon Journal of Undergraduate Research in Communications*, 3(1), 33-42.
- Robin, M. K., & Susan, P. L. (2012). Psychological, physical, and academic correlates of cyberbullying and traditional bullying. *Journal of Adolescent Health*, 53, 13-20.
- Sukkyung, Y., Yunong, L., & Euikyung, K. (2015). Physical, social, and cyberbullying: relationships with adolescent' psychocial factors. *Child Indicators Research*. doi: 10.1007/s12187-015 – 9338-y.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

แบบสอบถาม

พฤติกรรมกรร้งแผ่านโลกไซเบอร์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย
คำชี้แจง

1. แบบสอบถามมีทั้งหมด 7 ส่วน
2. โปรดเติมเครื่องหมาย ✓ และกรอกข้อความให้สมบูรณ์
3. ส่วนที่ 2-7 ให้ท่านเติมเครื่องหมาย ✓ ตามความเป็นจริงในช่องที่กำหนด โดยที่:

ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง	ให้คะแนน 1 คะแนน
ไม่เห็นด้วย	ให้คะแนน 2 คะแนน
ไม่แน่ใจ	ให้คะแนน 3 คะแนน
เห็นด้วย	ให้คะแนน 4 คะแนน
เห็นด้วยอย่างยิ่ง	ให้คะแนน 5 คะแนน

ส่วนที่ 1 ลักษณะทางประชากร

1. เพศ ชาย หญิง
2. ระดับการศึกษา

<input type="checkbox"/> มัธยมศึกษาปีที่ 4
<input type="checkbox"/> มัธยมศึกษาปีที่ 5
<input type="checkbox"/> มัธยมศึกษาปีที่ 6
3. ท่านเคยถูกเพื่อนร้งแหรือก่อกวนทาง Facebook หรือไม่

<input type="checkbox"/> เคย	<input type="checkbox"/> ไม่เคย
------------------------------	---------------------------------
4. ท่านเคยแสดงความคิดเห็นเพื่อก่อกวนคนที่ท่านไม่ชอบผ่านทาง Facebook หรือไม่

<input type="checkbox"/> เคย	<input type="checkbox"/> ไม่เคย
------------------------------	---------------------------------
5. ท่านเคยคุกคามผู้อื่น โดย ไม่เปิดเผยตัวตนผ่านทาง Facebook หรือไม่

<input type="checkbox"/> เคย	<input type="checkbox"/> ไม่เคย
------------------------------	---------------------------------
6. ท่านเคยถูกคนอื่นที่ไม่เปิดเผยตัวตนคุกคามผ่านทาง Facebook หรือ ไม่

<input type="checkbox"/> เคย	<input type="checkbox"/> ไม่เคย
------------------------------	---------------------------------
7. ท่านเคยถูกคุกคามและได้รับการก่อกวนราคาญจากบุคคลที่แอบอ้างว่าเป็นบุคคลอื่นหรือไม่

<input type="checkbox"/> เคย	<input type="checkbox"/> ไม่เคย
------------------------------	---------------------------------

8. ท่านเคยเปิดโปงข้อมูลส่วนตัวและข้อมูลที่เกี่ยวข้องของผู้อื่นบนอินเทอร์เน็ตโดยไม่ได้รับอนุญาตหรือไม่

เคย

ไม่เคย

9. ท่านเคยถูกเปิดโปงข้อมูลส่วนตัวบนอินเทอร์เน็ตหรือไม่

เคย

ไม่เคย

ส่วนที่ 2 ความรุนแรงในครอบครัว

ข้อคำถาม		ระดับความคิดเห็น				
		5	4	3	2	1
1	ครอบครัวท่าน มีบุคคลในครอบครัวที่อารมณ์รุนแรง หรือชอบใช้กำลัง					
2	คนในครอบครัวของท่านเคยทำร้ายร่างกายหรือทุบตีท่าน					
3	คนในครอบครัวของท่านเคยดูถูกเหยียดหยามว่าร้ายท่าน					
4	คนในครอบครัวของท่านเคยข่มขู่ท่าน					
5	คนในครอบครัวของท่านเคยตะโกน/ด่า/สาปแช่งท่าน					
6	ท่านต้องการหนีออกจากบ้านเพื่อแก้ไขปัญหามาจากการถูกกระทำรุนแรง					
7	ท่านอยากฆ่าตัวตายเพื่อแก้ไขปัญหามาจากการถูกกระทำรุนแรง					
8	ท่านอยากบอกเล่าเรื่องความรุนแรงในครอบครัวนี้กับใครบางคน					

ส่วนที่ 3 การเลี้ยงดูแบบเข้มงวดกวดขัน

ข้อคำถาม	ระดับความคิดเห็น				
	5	4	3	2	1
1	ข้าพเจ้ามีความรู้สึกเหมือนกับว่าอยู่ตัวคนเดียว				
2	บิดามารดาไม่สนใจสอบถามว่าข้าพเจ้าต้องการสิ่งใดบ้าง				
3	บิดามารดาสั่งให้ข้าพเจ้าทำตามสิ่งที่ท่านเห็นว่าเหมาะสม และดีเท่านั้น				
4	บิดามารดาตำหนิและลงโทษอย่างรุนแรงเมื่อข้าพเจ้าทำผิด โดยไม่เปิดโอกาสให้อธิบายเหตุผล				
5	หากข้าพเจ้าไม่ปฏิบัติตามที่สั่ง บิดามารดาของข้าพเจ้าจะโกรธและไม่รับฟังเหตุผลใด ๆ เลย				
6	บิดามารดาบังคับให้ข้าพเจ้าทำตามกฎระเบียบต่าง ๆ ที่ท่านตั้งไว้อย่างเคร่งครัด				
7	บิดามารดาต้องการให้ข้าพเจ้าเชื่อฟังและปฏิบัติตามคำอบรมสั่งสอนอย่างไม่มีข้อโต้แย้ง				
8	เมื่อข้าพเจ้ามีปัญหาทะเลาะกับพี่น้อง หรือคนอื่น ๆ บิดามารดาจะตำหนิและลงโทษข้าพเจ้าก่อนคนอื่น				
9	บิดาและมารดาของข้าพเจ้ามักนำข้าพเจ้าไปเปรียบเทียบกับคนอื่นเสมอ				
10	บิดามารดาข้าพเจ้าเข้มงวดกับข้าพเจ้า จนทำให้รู้สึกไม่เป็นตัวของตัวเอง				

ส่วนที่ 4 ความอิจฉาริษยา

ข้อคำถาม		ระดับความคิดเห็น				
		5	4	3	2	1
1	ข้าพเจ้าไม่ชอบตนเองและอยากเป็นแบบคนอื่น ๆ ที่ดีกว่า					
2	ข้าพเจ้ารู้สึกที่ตนเองเป็นคนที่ไร้ความสามารถ และรู้สึกดีขึ้นเมื่อเห็นคนที่เก่งกว่าตนเองพลาดพลั้ง หรือล้มเหลว					
3	ข้าพเจ้ามักมองเห็นแต่ข้อบกพร่องของผู้อื่น					
4	ข้าพเจ้ามักจะทนไม่ได้เมื่อเห็นผู้อื่นประสบความสำเร็จและหาทางกีดกันขัดขวางผู้อื่น					
5	ข้าพเจ้าชอบให้ผู้อื่นให้ความสำคัญแก่ข้าพเจ้า เมื่อข้าพเจ้าไม่ได้รับความสนใจ ข้าพเจ้าจะไม่พอใจ					
6	ข้าพเจ้ารู้สึกกระวนกระวาย อึดอัดและไม่สบายใจ เมื่อต้องได้รับรู้คำสรรเสริญ คำชื่นชม หรือการได้ดีของผู้อื่น					
7	ข้าพเจ้ารู้สึกพอใจเมื่อคนที่ข้าพเจ้าไม่ชอบ หรือคนที่ข้าพเจ้าโกรธเคืองหรือประสบปัญหา					
8	ข้าพเจ้าไม่สามารถรู้สึกยินดีด้วยความสำเร็จของคนที่ข้าพเจ้าไม่ชอบ					
9	ข้าพเจ้าไม่ยินดี ไม่พอใจเมื่อคนอื่นได้ดี เช่น ได้รับความดีความชอบ ได้รับคำสรรเสริญ หรือลาภยศต่าง ๆ					

ส่วนที่ 5 ความรุนแรงที่ปรากฏผ่านทางสื่อ

ข้อคำถาม		ระดับความคิดเห็น				
		5	4	3	2	1
	ความรุนแรงจากสื่อโทรทัศน์					
1	ข้าพเจ้ามักชอบแสดงกิริยาท่าทางรุนแรงตามดาราในละคร ภาพยนตร์ที่ดูมา					
2	ข้าพเจ้ามักแสดงท่าทีรุนแรงตามนักแสดงในละคร					
3	เมื่อข้าพเจ้าดูภาพยนตร์แล้วมีประโยชน์หรือคำพูดเชือดเฉือน โคนใจ ข้าพเจ้าจะนำคำนั้นมาใช้บ้าง					
4	เวลาดูละครข้าพเจ้าแสดงท่าทีรุนแรงตามตัวละคร					
	การเลียนแบบพฤติกรรมจากการอ่านหนังสือ					
5	เมื่อข้าพเจ้าอ่านหนังสือการ์ตูนที่มีคำพูดสื่อเลียนข้าพเจ้าจำคำพูดตามตัวละครในการ์ตูนนั้น					
	ความรุนแรงจากเกม					
6	เกมที่ข้าพเจ้าเล่นมีเนื้อหาที่มีความรุนแรง					
7	ข้าพเจ้ามักใส่อารมณ์กับคนรอบตัวขณะเล่นเกม					

ส่วนที่ 6 ภาวะซึมเศร้า

ข้อคำถาม		ระดับความคิดเห็น				
		5	4	3	2	1
1	ข้าพเจ้าไม่สามารถขจัดความเศร้าออกจากใจได้ แม้จะมีคนคอยช่วยเหลือก็ตาม					
2	ข้าพเจ้ารู้สึกหดหู่					
3	ข้าพเจ้ารู้สึกชีวิตมีแต่สิ่งลึกลับเหลว					
4	ข้าพเจ้าไม่อยากคุยกับใคร					
5	ข้าพเจ้ารู้สึกกังวล กระสับกระส่าย					
6	ข้าพเจ้ารู้สึกท้อถอยในชีวิต					

ส่วนที่ 7 พฤติกรรมการรังแกทางไซเบอร์

ข้อคำถาม		ระดับความคิดเห็น				
		5	4	3	2	1
1	ท่านเคยปล่อยข่าวลือของผู้อื่นบนเฟซบุ๊ก (Facebook)					
2	ท่านเคยเรียกผู้อื่นด้วยชื่อที่ทำให้เขารู้สึกไม่ดีบนเฟซบุ๊ก (Facebook)					
3	ท่านเคยเยาะเย้ยเสียดสีผู้อื่นในเฟซบุ๊ก (Facebook)					
4	ท่านเคยล้อเลียนผู้อื่นให้รู้สึกเป็นตัวตกบนเฟซบุ๊ก (Facebook)					
5	ท่านเคยล้อเลียนเขียนข้อความ หรือ โพสต์ (Post) ข้อมูลที่ทำให้ผู้อื่นอับอาย					
6	ท่านตั้งกลุ่มสนทนาออนไลน์บนเฟซบุ๊ก (Facebook) เพื่อเอาไว้วิพากษ์คนที่ตนเองและพรรคพวกไม่ชอบโดยเฉพาะ					

ส่วนที่ 7 (ต่อ)

ข้อคำถาม		ระดับความคิดเห็น				
		5	4	3	2	1
8	เมื่อมีใครมาขู่หรือต่อแยะท่านบนเฟซบุ๊ก (Facebook) ท่านก็จะโต้ตอบทันที					
9	ถ้ามีบางสิ่งที่ท่านทำให้คนอื่นเสียใจนั้นเป็น ปัญหาของคนอื่นไม่ใช่ท่าน					
10	เมื่อท่านขัดแย้งกับผู้อื่นอย่างรุนแรง ท่านจะขาดสติยั้งคิดโดยการ โพสต์ (Post) ข้อความ หรือรูปภาพที่ทำให้ผู้อื่นได้รับความเสียหาย					

ส่วนที่ 8 ข้อเสนอแนะอื่น ๆ

.....

.....

.....

.....

.....

ขอขอบพระคุณในความร่วมมือเป็นอย่างดี

ภาคผนวก ข
หนังสือขอความอนุเคราะห์

