

พฤติกรรมการรังแกทางไซเบอร์ของนักศึกษาปริญญาตรี ในเขตภาคตะวันออก
ของประเทศไทย

คุณธิป ผลทรัพย์

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรรัฐศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาการบริหารงานยุติธรรมและสังคม
คณะรัฐศาสตร์และนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา
เมษายน 2563
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยบูรพา

ผู้ควบคุมวิทยานิพนธ์และคณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ได้พิจารณา
วิทยานิพนธ์ของ คุณาธิป ผลทรัพย์ ฉบับนี้แล้ว เห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรรัฐศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารงานยุติธรรมและสังคม
ของมหาวิทยาลัยบูรพาได้

อาจารย์ผู้ควบคุมงานนิพนธ์

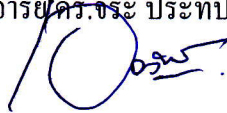


..... อาจารย์ที่ปรึกษา
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ พันตำรวจโท ดร.ไวพจน์ กุลาชัย)

คณะกรรมการสอบปากเปล่า



..... ประธาน
(รองศาสตราจารย์ ดร.ธีระ ประทีป)



..... กรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ว่าที่เรือตรี ดร.เอกวิทย์ มณีธร)

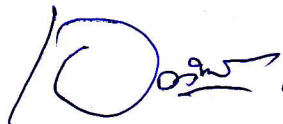


..... กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ พันตำรวจโท ดร.ไวพจน์ กุลาชัย)



..... กรรมการ
(ดร.รัชนี แดงอ่อน)

คณะรัฐศาสตร์และนิติศาสตร์ อนุมัติให้รับวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรรัฐศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารงานยุติธรรมและสังคม
ของมหาวิทยาลัยบูรพา



..... คณบดีคณะรัฐศาสตร์และนิติศาสตร์
(รองศาสตราจารย์ ว่าที่เรือตรี ดร.เอกวิทย์ มณีธร)

วันที่ 24 เดือน เมษายน พ.ศ. 2563

ประกาศคุณูปการ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลงได้ด้วยความกรุณาจาก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ พันตำรวจโท ดร. ไหวพจน์ กุลาชัย อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก ที่กรุณาให้คำปรึกษาและมุมมองที่เป็นประโยชน์อย่างสูงในงานวิจัย และแนะนำแนวทางที่ต้อง ตลอดจนแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ด้วยความละเอียดถี่ถ้วน และเอาใจใส่ด้วยดีเสมอมาผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งเป็นอย่างยิ่ง จึงขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้

ขอขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ ดร. จีระ ประทีป ประธานกรรมการ (ผู้ทรงคุณวุฒิ) รองศาสตราจารย์ว่าที่เรือตรี ดร.เอกวิทย์ มณีธร กรรมการและผู้ช่วยศาสตราจารย์ พันตำรวจโท ดร. ไหวพจน์ กุลาชัย และดร. รัชนิ แดงอ่อน กรรมการ ที่กรุณาให้คำแนะนำแก้ไขเครื่องมือการวิจัยให้มีคุณภาพและทำให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สมบูรณ์มากขึ้น

คุณาธิป ผลทรัพย์

60920280: สาขาวิชาการบริหารงานยุติธรรมและสังคม; ร.ม. (การบริหารงานยุติธรรมและสังคม)
คำสำคัญ: พฤติกรรมการรังแกทางไซเบอร์/ ความรุนแรงในครอบครัว/ เครือข่ายสังคมออนไลน์/
นักศึกษา

คุณาธิป ผลทรัพย์: พฤติกรรมการรังแกทางไซเบอร์ของนักศึกษาปริญญาตรี ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือของประเทศไทย (CYBER BULLYING AMONG UNDERGRADUATE STUDENT IN THE EASTERN REGION OF THAILAND) คณะกรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์: ไหวพจน์ คุลาชัย, ปร.ด., 105 หน้า. ปี พ.ศ. 2563.

งานวิจัยวัตถุประสงค์เพื่อ 1. เพื่อศึกษาสถานการณ์ความรุนแรงของพฤติกรรมการรังแกทางไซเบอร์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี 2. เพื่อศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการรังแกทางไซเบอร์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ตัวแปรประกอบด้วย ความรุนแรงในครอบครัว ความรุนแรงที่ปรากฏผ่านสื่อ ความอิจฉาริษยา การเลี้ยงดูแบบเข้มงวดกวดขัน การเลียนแบบ กลุ่มตัวอย่างคือ นักศึกษาระดับปริญญาตรีในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือของประเทศไทย จำนวน 381 คน เลือกวิธีการสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบผสม คือ การเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง และกลุ่มตัวอย่างแบบบังเอิญ วิเคราะห์ข้อมูลด้วยโปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติ โดยใช้สถิติ Descriptive analytical statistics และ Stepwise regression analysis ผลการวิจัยพบว่า สถานการณ์ความรุนแรงของพฤติกรรมการรังแกทางไซเบอร์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือของประเทศไทยมีระดับต่ำมาก ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการรังแกทางไซเบอร์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือของประเทศไทยมี คือ การเลี้ยงดูแบบเข้มงวดกวดขัน และการเลียนแบบ

60920280: MAJOR: JUSTICE AND SOCIAL ADMINISTRATION; M.POL.SC. (JUSTICE AND SOCIAL ADMINISTRATION)

KEYWORDS: CYBER BULLYING/ DOMESTIC VIOLENCE / VIOLENCE THAT/
STUDENT

APPEARS THROUGH MEDIA / ENVY / STRICT PARENTING / IMITATION

KUNATIP PHONSAP: CYBER BULLYING AMONG UNDERGRADUATE
STUDENT IN THE EASTERN REGION OF THAILAND. ADVISORY COMMITTEE:
WAIPHOT KULACHAI, Ph.D, 105 P., 2020.

The objective of this research is to study the severity of the cyber-bullying behavior of undergraduate students. 2. To study the factors that influence the cyber-bullying behavior of undergraduate students. The variable consists of Domestic violence Violence that appears through the media Jealousy Strict parenting imitates the sample is 381 undergraduate students in the Eastern region of Thailand. Mixed selection method is chosen by selecting the specific sample group. And accidental sample Data were analyzed using statistical software packages using Descriptive analytical statistics and Stepwise regression analysis. The results of the research showed that The severity of the cyber bullying behavior of undergraduate students in the eastern region of Thailand is very low. Factors influencing the cyber bullying behavior of students at the level of There are bachelor degrees in the eastern region of Thailand, namely strict parenting and imitation.

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
สารบัญ.....	ฉ
สารบัญตาราง.....	ช
สารบัญภาพ.....	ฐ
บทที่	
1 บทนำ.....	1
ที่มาและความสำคัญของปัญหา.....	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	4
สมมุติฐานของการวิจัย.....	4
กรอบแนวคิดการวิจัย.....	5
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	5
ขอบเขตการวิจัย.....	5
นิยามศัพท์.....	6
2 เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	8
แนวคิดเกี่ยวกับเครือข่ายสังคมออนไลน์.....	9
แนวคิดเกี่ยวกับทฤษฎีอาชญาวิทยา.....	17
แนวคิดเกี่ยวกับทฤษฎีความรุนแรงในครอบครัว.....	21
แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมกรรมการรังแก.....	26
แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมกรรมการรังแกทางโลกไซเบอร์.....	29
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	42
3 วิธีการดำเนินการวิจัย.....	56
รูปแบบการวิจัย.....	56
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	56
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	58
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	61
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	61

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
4 ผลการศึกษา.....	63
ส่วนที่ 1 การวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม.....	64
ส่วนที่ 2 การวิเคราะห์ตัวแปรในภาพรวม.....	67
ส่วนที่ 3 การวิเคราะห์คุณลักษณะของตัวแปรที่ศึกษา.....	67
ส่วนที่ 4 การวิเคราะห์ตัวแปรที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการรังแกผ่านโลกไซเบอร์.....	75
ส่วนที่ 5 สรุปผลการทดสอบสมมติฐาน.....	82
5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	84
สรุปผลการวิจัย.....	85
อภิปรายผลการวิจัย.....	87
ข้อเสนอแนะ.....	90
ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป.....	91
บรรณานุกรม.....	92
ภาคผนวก.....	98
ประวัติย่อของผู้วิจัย.....	105

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
2-1	ข้อดีและข้อเสียของเครือข่ายสังคมออนไลน์..... 13
2-2	ข้อดีและข้อเสียของเฟซบุ๊ก..... 15
2-3	ประเภทของพฤติกรรมมารีงแกทางไซเบอร์..... 31
2-4	ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมมารีงแกทางไซเบอร์..... 34
3-1	สถิตินักศึกษามหาวิทยาลัยในภาคตะวันออก..... 57
3-2	การกำหนดสัดส่วนกลุ่มตัวอย่าง..... 57
3-3	เกณฑ์ในการอธิบายระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับตัวแปร..... 59
3-4	ความเที่ยงตรงของแบบสอบถาม..... 60
3-5	ความเชื่อมั่น (Cronbach' s alpha) ของแบบสอบถาม..... 61
4-1	จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามลักษณะทางประชากร..... 64
4-2	จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามพฤติกรรมมารีงแกผ่าน โลกไซเบอร์..... 65
4-3	ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของตัวแปรที่ศึกษา..... 67
4-4	ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของตัวแปรความรุนแรงในครอบครัว..... 68
4-5	ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของตัวแปรความรุนแรงที่ปรกฏผ่านสื่อ..... 69
4-6	ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของตัวแปรความอิจฉาริชยา..... 70
4-7	ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของตัวแปรการเลี้ยงดูแบบเข้มงวดกวดขัน..... 71
4-8	ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของตัวแปรการเลียนแบบ..... 73
4-9	ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของตัวแปรพฤติกรรมมารีงแกทางไซเบอร์..... 74
4-10	T-Test..... 76
4-11	ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรต้น..... 79
4-12	ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรต่าง ๆ..... 80
4-13	สรุปผลการวิเคราะห์การถดถอยพหุ..... 81
4-14	ANOVA ^a 81
4-15	ผลการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณแบบขั้นตอน..... 81
4-16	ผลการทดสอบสมมติฐาน..... 83

สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
1-1 กรอบแนวคิดการวิจัย.....	5
2-1 เครื่องมือสังคมนาออนไลน์ประเภทเฟซบุ๊ก.....	17
4-1 Normal P-P plot.....	77
4-2 Testing linearity.....	78
4-3 Scatterplot	79

บทที่ 1

บทนำ

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ในปัจจุบัน อินเทอร์เน็ต โทรศัพท์มือถือ และสังคมออนไลน์ ได้เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตทางด้านสังคมและความสัมพันธ์ของวัยรุ่น จากการสำรวจจาก สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (2560) พบว่า Gen Y เป็นกลุ่มที่ใช้อินเทอร์เน็ตต่อวันสูงสุด โดยในช่วงวันทำงานหรือวันเรียนหนังสือใช้เฉลี่ยที่ 7.12 ชั่วโมง/วัน และมากถึง 7.36 ชั่วโมง/วันในช่วงวันหยุด ขณะที่ Gen X และ Gen Z ใช้อินเทอร์เน็ตในวันทำงานและวันเรียนหนังสือ โดยเฉลี่ยเท่ากับที่ 5.48 ชั่วโมง/วัน แต่ในวันหยุด Gen Z กลับใช้เพิ่มขึ้นเป็น 7.12 ชั่วโมง/วัน สวนทางกับ Gen X ที่ใช้ลดลงที่ 5.18 ชั่วโมง/วัน โดยกลุ่ม Baby Boomer ใช้ 4.54 ชั่วโมง/วันในวันทำงาน และ 4.12 ชั่วโมง/วันในวันหยุด โดยสื่อสังคมออนไลน์ ที่คนไทยนิยมใช้มากที่สุด ได้แก่ YouTube ร้อยละ 97.1 เฟสบุ๊ก ร้อยละ 96.6 Line ร้อยละ 95.8 Instagram ร้อยละ 56 Pantip ร้อยละ 54.7 Twitter ร้อยละ 27.6 และ WhatsApp ร้อยละ 12.1 นอกจากนี้ คนไทยเผชิญกับปัญหาการถูกรบกวนจากโฆษณาออนไลน์มากที่สุด คิดเป็น ร้อยละ 66.6 ตามด้วยความล่าช้าในการเชื่อมต่อและใช้งานอินเทอร์เน็ต ร้อยละ 63.1 และอินเทอร์เน็ตหลุดบ่อย ร้อยละ 43.7 อีกทั้งการประสบปัญหาจากการออนไลน์แล้วไม่รู้จะไปขอความช่วยเหลือจากใคร และการถูกรบกวนจากอีเมลขยะก็ยังเป็นปัญหาที่คนไทยให้ความสำคัญมากเช่นกัน โดยคิดเป็น ร้อยละ 39.6 และร้อยละ 34.2 ตามลำดับ การมีปฏิสัมพันธ์ผ่านเทคโนโลยีเหล่านี้ ได้ถูกนำไปใช้คำทอ ก่อความกลั่นแกล้งที่นำไปสู่ การข่มเหงรังแกทางไซเบอร์ (Cyber bullying) ซึ่งถือว่าเป็นปัญหาใหม่ที่ร้ายแรงและทำทายเป็นอย่างมาก ในหมู่เด็กและเยาวชน (Campbell, 2005; Lenhart, 2007; Li, 2006) ซึ่งจากการศึกษาของ Health 24 (2012) พบว่า เฟสบุ๊ก คือ ช่องทางการรังแกผ่านโลกไซเบอร์มากที่สุด รองลงมาคือ Twitter, MySpace และการส่งข้อความโต้ตอบแบบทันที

การรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ มีความหมายในลักษณะที่เกี่ยวกับพฤติกรรมก้าวร้าว หรือ การกระทำที่เป็นอันตราย (Harm-doing) ที่ตั้งใจกระทำโดยเป็นการกระทำซ้ำในช่วงเวลาหนึ่งในความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล ซึ่งเป็นลักษณะของความสัมพันธ์เชิงอำนาจที่ไม่เท่าเทียมกัน ความหมายของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ จึงมีมิติที่สำคัญในเรื่องความตั้งใจ ความอันตราย การกระทำซ้ำ ๆ และความสัมพันธ์เชิงอำนาจที่ไม่เท่าเทียมกัน ซึ่งผลกระทบของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ต่อวัยรุ่น ได้แก่ ความเครียด ความวิตกกังวล ความเศร้าโศก อับอาย การเสียสมาธิในการเรียน

ทำให้ผลการเรียนลดลง และเกิดความหวาดกลัวในความปลอดภัยและการใช้ชีวิต อีกทั้งงานวิจัยยังพบว่าก่อให้เกิดอาการซึมเศร้าได้อีกด้วย การรังแกในพื้นที่ไซเบอร์เป็นพฤติกรรมที่เกิดขึ้นโดยการใช้อินเทอร์เน็ต โทรศัพท์มือถือ คอมพิวเตอร์ และเครื่องมืออิเล็กทรอนิกส์ชนิดอื่น ๆ ในการกระทำพฤติกรรมใด ๆ เพื่อต้องการสร้างความเสียหายแก่ผู้อื่น ซึ่งครอบคลุมถึง การล่วงละเมิด การก่อกวน การข่มขู่ การดูถูกดูหมิ่น ทำให้ เสียชื่อเสียง การประจาน การคำทอ การสวมรอยแอบอ้าง เป็นต้น รูปแบบความรุนแรงดังกล่าวเกิดขึ้นกับวัยรุ่นในระหว่างที่อยู่โรงเรียน หลังเลิกเรียน ที่บ้าน และใน ทุก ๆ ที่ ที่อาจไม่คาดคิด (Huang & Chou, 2010 อ้างถึงใน พิมพวัลย์ บุญมงคล, 2556)

ในส่วนประเทศไทยนั้นมีข้อมูลจากผลการวิจัยเรื่อง “การคุกคามทางสื่อออนไลน์ต่อนักศึกษาระดับอุดมศึกษาในจังหวัดเชียงใหม่” ที่พบว่าเยาวชนใช้เฟสบุ๊ก คุกคามทางสื่อออนไลน์มากที่สุด รองลงมาคือ Line Instagram และ Twitter (บารเมษฐ์ ดวงเพชร, 2559)สอดคล้องกับผลการวิจัยอีกเรื่องคือ “พฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของเยาวชนใน สามจังหวัดชายแดนใต้” ที่พบว่าเครื่องมือที่เยาวชนเลือกใช้ในการรังแกผู้อื่นบนโลกไซเบอร์โดยจะใช้ผ่านระบบอินเทอร์เน็ตโปรแกรมที่ได้รับความนิยม ได้แก่ เฟสบุ๊ก กับ Line มากที่สุดและมีทั้งการส่งข้อความผ่านทางมือถือด้วย ประกอบกับเยาวชนส่วนใหญ่มักจะใช้โทรศัพท์ที่สามารถใช้อินเทอร์เน็ตได้ และมีโปรแกรมที่กล่าวมาข้างต้น ซึ่งการไปรังแกผู้อื่นบนโลกไซเบอร์เยาวชนทุกคนได้กระทำผ่านโทรศัพท์มือถือเป็นส่วนใหญ่เพราะสามารถจะทำได้ทุกเวลาที่ว่างหรือที่อยากทำ และยังพบว่าเยาวชนส่วนใหญ่ใช้งานอินเทอร์เน็ตสูงมาก (ฤทัยชนนี สิทธิชัย และ ชันยากร ตุดเถื้อ, 2560) ในขณะที่ บุญอยู่ ขอพรประเสริฐ (2014) ที่ศึกษาเรื่อง พฤติกรรมการใช้เฟสบุ๊ก (Facebook) ของนักศึกษา ในเขต กรุงเทพมหานคร ที่ค้นพบว่า เฟสบุ๊กเป็นสื่อออนไลน์ที่ผู้สนทนาสามารถสื่อสารกับเพื่อนและโต้ตอบกันได้แบบจับปล้น โดยจะสามารถส่งผลกระทบต่าง ๆ ได้มากสอดคล้องกับงานวิจัยเรื่อง พฤติกรรมการใช้เฟสบุ๊ก (Facebook) ของนักศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร มีประเด็นที่น่าสนใจคือ พบว่า นักศึกษาจำนวนมากถึงร้อยละ 52 เคยมีการทะเลาะหรือโต้เถียงหรือขัดแย้งกับคนรัก และจำนวนร้อยละ 52 เช่นเดียวกันที่เคยมีการทะเลาะหรือโต้เถียงหรือขัดแย้งกับเพื่อนอันเนื่องมาจากการเล่นเฟสบุ๊ก

กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ (Path2health Foundation, 2010) ทำการสำรวจเรื่อง พฤติกรรมการข่มเหงรังแกผ่านโลกไซเบอร์ของเยาวชนไทยเขต กรุงเทพมหานคร โดยสำรวจความคิดเห็นถึง รูปแบบและพฤติกรรมกระทำรุนแรงของวัยรุ่นผ่านเครื่องมือสื่อสารสมัยใหม่ประเภทโทรศัพท์มือถือและอินเทอร์เน็ต โดยการสัมภาษณ์เยาวชนที่กำลังศึกษาในสถานศึกษาทั้งรัฐและเอกชนในเขตกรุงเทพมหานคร จำนวน 2,000 ราย แยกเป็น มัธยมศึกษา 800 คน อาชีวศึกษา 400 คน อุดมศึกษา 800 คน พบว่า กลุ่มตัวอย่างเห็น

พฤติกรรมกรรมการข่มเหงผ่านโลกโซเชียล ได้แก่ การส่งข้อความตำหนิผู้อื่นผ่านมือถือและอินเทอร์เน็ต การส่งข้อความหรือข้อมูลที่เป็นความลับของบุคคลให้ผู้อื่นและการคุกคามผู้อื่นผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ มากกว่าร้อยละ 50 ตกเป็นทั้งเหยื่อและผู้กระทำเอง ร้อยละ 48 และมีการโต้ตอบกลับ ร้อยละ 30 และที่น่าสนใจคือ เกือบทุกคนมองว่าการกระทำ เช่นนี้เป็นเรื่องปกติที่ทุกคนก็ทำ และสามารถทำได้ ตามอำเภอใจ รวมถึงอยากเห็นการกระทำ ความรุนแรงมากขึ้น สอดคล้องกับงานวิจัยของ ปองกมล สุรัตน์ (2561) ได้ศึกษาเรื่อง สาเหตุและผลกระทบที่เกี่ยวข้องกับการรังแกผ่านโลกโซเชียล: กรณีศึกษาเยาวชนไทยผู้ถูกรังแก ผลการวิจัยพบว่า สาเหตุส่วนใหญ่เกิดจากความขัดแย้งปัญหาความสัมพันธ์ที่ไม่ลงรอยกัน หรือผู้ถูกรังแกกระทำบางอย่างให้ผู้รังแกไม่พอใจ นอกจากนี้ยังเกิดจากความสนุกสนานคึกคะนองของเยาวชน ที่มองว่าการรังแกผ่านโลกโซเชียลคือการเล่นอย่างหนึ่งที่เป็นกันเองทำต่อเพื่อนได้ ไม่ใช่เรื่องผิดปกติ ซึ่งเป็นทัศนคติที่น่ากังวลอย่างยิ่ง และยังเกิดจากพฤติกรรมเสี่ยงของเยาวชนที่ใช้สื่อออนไลน์พูดคุยกับคนแปลกหน้า ทำให้เกิดการล่อลวงและรังแกผ่านโลกโซเชียลตามมา สำหรับผลกระทบจากการรังแกผ่านโลกโซเชียลพบว่า ผู้ถูกรังแกได้รับผลกระทบ 6 ประการ ได้แก่ 1. เป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้เกิดโรคซึมเศร้า หรือเป็นปัจจัยที่ส่งเสริมกระตุ้นโรคซึมเศร้าที่มีอยู่แล้วให้หนักมากขึ้น 2. เป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้เยาวชนตัดสินใจฆ่าตัวตาย โดยประกอบกับการรังแกในโลกจริง 3. ผลกระทบทางความรู้สึก ได้แก่ เครียด เศร้า หวาดระแวง อับอาย ไม่มีความสุข ไม่สบายใจ เจ็บปวด 4. ผลกระทบทางสังคม ทำให้เสื่อมเสียชื่อเสียง ภาพลักษณ์เสียหาย ถูกเกลียดชัง ถูกดูถูกหมิ่น 5. ผลกระทบต่อตัวตนและบุคลิกภาพ ทำให้เป็นคนหนีปัญหา แยกตัวจากสังคม ไม่ไว้วางใจใคร และ 6. ปัญหาด้านการเรียน

จากการศึกษาที่ผ่านมาพบว่า มีปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมกรรมการรังแกทางโซเชียลประกอบด้วย 1. ความรุนแรงในครอบครัว (นันทนัช สงศิริ, 2553; บุญยรัต รุ่งสาคร, 2554; เกษตรชัย และหิม, 2557; บารเมษฐ์ ดวงเพชร, 2559; ฤทัยชนนี สิทธิชัย และ ชันยากร ตุดเกื้อ, 2560; รัตติยา ดินน้ำจืด, 2560)

2. ความรุนแรงที่ปรากฏผ่านสื่อ (Slonje, Smith & Frisén, 2013; เกษตรชัย และหิม, 2557; Whittaker & Kowalski, 2015; อัสพร เสถียรทิพย์ และคณะ, 2560; รัตติยา ดินน้ำจืด, 2560)

3. ความอิจฉาริษยา (Hoff & Mitchell, 2009; Varjas, Talley, Meyers, Parris & Cutts, 2010; Stockdale, Coyne, Nelson, & Erickson, 2015; รัตติยา ดินน้ำจืด, 2560)

4. การเลียนแบบเข้มงวดกดขี่(เกษตรชัย และหิม, 2557; รัตติยา ดินน้ำจืด, 2560; ChanghoLee. & NaminShin., 2017; ชันยากร ตุดเกื้อ และเกษตรชัย และหิม, 2561)

5. การเลียนแบบ (ฤทัยชนนี สิทธิชัย และ ชันยากร ตุดเกื้อ, 2560; ปวีศรี กิจสุขจิต, 2559; อัสพร เสถียรทิพย์ และคณะ, 2560; ChanghoLee. & NaminShin., 2017)

จากสภาพปัญหาข้างต้น ผู้วิจัยสนใจที่จะศึกษาสถานการณ์ความรุนแรงของพฤติกรรมการรังแกทางไซเบอร์ในปัจจุบัน และศึกษาถึงปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการรังแกทางไซเบอร์ เพื่อนำไปสู่มาตรการป้องกันและแก้ไขปัญหาพฤติกรรมการรังแกทางไซเบอร์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี และเพื่อเป็นข้อมูลเพื่อสนับสนุนหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง และเสริมสร้างองค์ความรู้ให้กับการศึกษาครั้งต่อไป

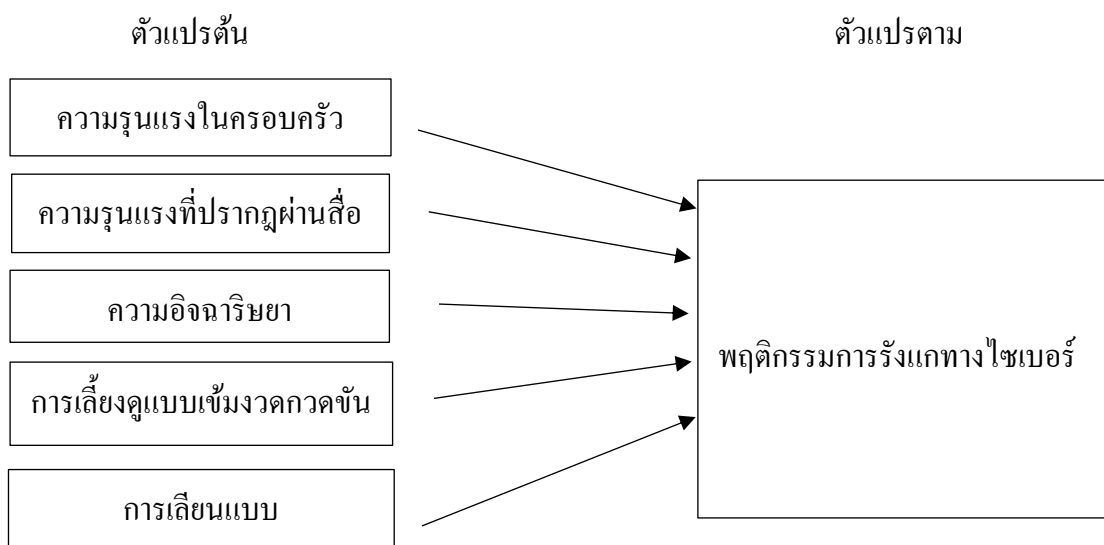
วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาสถานการณ์ความรุนแรงของพฤติกรรมการรังแกทางไซเบอร์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือของประเทศไทย
2. เพื่อศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการรังแกทางไซเบอร์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือของประเทศไทย

สมมติฐานการวิจัย

1. นักศึกษาระดับปริญญาตรีในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือของประเทศไทยมีพฤติกรรมการรังแกทางไซเบอร์ในระดับสูง
2. ความรุนแรงในครอบครัวมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการรังแกทางไซเบอร์
3. ความรุนแรงที่ปรากฏผ่านสื่อมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการรังแกทางไซเบอร์
4. ความอิจฉาริษยามีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการรังแกทางไซเบอร์
5. การเลี้ยงดูแบบเข้มงวดกดดันมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการรังแกทางไซเบอร์
6. การเลียนแบบมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการรังแกทางไซเบอร์

กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพที่ 1-1 กรอบแนวคิดการวิจัย

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ข้อมูลในครั้งนี้สามารถเป็นแนวทางในการแก้ไขปัญหา หรือการหามาตรการป้องกัน สำหรับนักศึกษาปริญญาตรี ที่ตกเป็นเหยื่อของพฤติกรรมการรังแกทางไซเบอร์
2. อธิการบดี อาจารย์ และพ่อแม่ผู้ปกครอง รวมทั้งผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้อง สามารถนำไปใช้ในการกำหนดแนวทางการป้องกันและการแก้ไขปัญหาการกระทำ ความรุนแรง ของนักศึกษาผ่านทางสื่อและอินเทอร์เน็ต
3. นักศึกษา และนักวิจัย รวมถึงบุคคลทั่วไป สามารถนำไปศึกษาค้นคว้าเพื่อต่อยอด หรืออาจนำไปใช้ในการอ้างอิงของงานวิจัยครั้งต่อไป

ขอบเขตการวิจัย

จากความสนใจศึกษาเรื่อง พฤติกรรมการรังแกทางไซเบอร์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในเขตภาคตะวันออกเฉียงของประเทศไทย ได้กำหนดขอบเขตของการวิจัยครั้งนี้ คือ

1. ขอบเขตด้านประชากร
นิสิตระดับปริญญาตรีที่ศึกษาอยู่ในสถาบันการศึกษา ซึ่งตั้งอยู่ในเขตภาคตะวันออกเฉียงของประเทศไทย
2. ขอบเขตด้านของกลุ่มตัวอย่าง

นิติตปริญาตรีในเขตภาคตะวันออกเฉียงของประเทศไทย จำนวน 381 คน ซึ่งได้มาโดยวิธีการสุ่มกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้ตาราง Krejcie and Morgan

3. ขอบเขตด้านตัวแปร

3.1 ตัวแปรอิสระ จำนวน 5 ตัวแปร

3.1.1 ความรุนแรงในครอบครัว

3.1.2 ความรุนแรงที่ปรากฏผ่านสื่อ

3.1.3 ความอิจฉาริษยา

3.1.4 การเลี้ยงดูแบบเข้มงวดกวดขัน

3.1.5 การเลียนแบบ

3.2 ตัวแปรตามจำนวน 1 ตัว ได้แก่ พฤติกรรมการรังแกทางไซเบอร์

นิยามศัพท์

พฤติกรรมการรังแกทางไซเบอร์ หมายถึง การที่บุคคลหรือกลุ่มบุคคล (ผู้รังแก) ใช้การติดต่อสื่อสารผ่านช่องทางเทคโนโลยีและอินเทอร์เน็ต เช่น โทรศัพท์มือถือ อีเมล หรือเว็บไซต์ต่าง ๆ ในการลงข้อความ หรือรูปภาพที่รุนแรง หยาดคาย ล้อเลียน อันเกี่ยวข้องกับ บุคคลหรือ กลุ่มบุคคล ที่ตกเป็นเป้าหมายให้ปรากฏแก่สาธารณะ หรือส่งไปยังผู้ถูกรังแกโดยตรง

นักศึกษา หมายถึง กลุ่มคนที่กำลังศึกษาอยู่ในมหาวิทยาลัยรัฐบาล ระดับปริญญาตรี ทั่วภาคตะวันออกเฉียงของประเทศไทย

ความรุนแรงที่ปรากฏผ่านสื่อ หมายถึง ข้อมูลข่าวสารที่นักศึกษาได้รับส่งผ่าน ทางสื่อประเภทต่าง ๆ และการเลียนแบบสื่อต่าง ๆ เช่น โทรทัศน์ หนังสือ และเกมส์ เป็นต้น

ความอิจฉาริษยา หมายถึง การแสดงอารมณ์และความรู้สึกที่ออกมาในด้านลบ เช่น ความไม่ชอบตนเอง ความต้องการที่จะเป็นแบบผู้อื่น ความปรารถนาให้ใครคนใดคนหนึ่งถูกทำลาย หรือไม่ต้องการที่จะเห็นผู้อื่น ได้ดีกว่าตนเอง เป็นต้น เนื่องจากไม่กล้าแสดงออกทำให้ผู้อื่นเพิกเฉยไม่สนใจ จนไม่สามารถ ทนต่อไปได้ ทำให้แสดงออกมาในด้านลบ

การเลี้ยงดูแบบเข้มงวดกวดขัน หมายถึง การอบรมสั่งสอนให้เด็กปฏิบัติตามกฎระเบียบอย่างเคร่งครัดห้ามมิให้เด็กกระทำในสิ่งที่ผิดต่อมาตรฐานทางสังคมและหากไม่ปฏิบัติตามจะต้องโดนลงโทษซึ่ง ถือได้ว่ารูปแบบการเลี้ยงดูแบบเข้มงวดกวดขันเป็นลักษณะของการยึดคำสั่งหรือกฎข้อ บังคับของพ่อแม่โดยห้ามสอบถามหรือห้ามถกเถียง ทั้งนี้การลงโทษเมื่อเด็กกระทำผิด จะไม่มีการอธิบายใด ๆ ทั้งสิ้น

การเลียนแบบ หมายถึง กระบวนการเลียนแบบ คือการที่บุคคลทำการเปลี่ยนแปลง พฤติกรรมหรืออุปนิสัยของกลุ่มอ้างอิงมาดัดแปลงใช้การเลียนแบบเกิดขึ้นเพราะผู้เลียนแบบ เห็นว่าจะนำไปสู่ผลในทางบวก แต่หากการเลียนแบบจะทำให้เกิดผลในทางลบ ก็จะทำ การหลีกเลี่ยง

มหาวิทยาลัย หมายถึง สถาบันอุดมศึกษาที่เปิดสอนด้านวิชาการ และวิชาชีพชั้นสูงหลาย สาขาวิชา เพื่อให้ประกาศนียบัตรอนุปริญญา ปริญญา และประกาศนียบัตรบัณฑิต แก่ผู้สำเร็จ การศึกษา รวมทั้งดำเนินการวิจัยต่าง ๆ ให้บริการวิชาการแก่สังคม และทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม ของชาติ

ปริญญาตรี หมายถึง ปริญญาบัณฑิต เป็นระดับการศึกษาสูงสุดในการอุดมศึกษา ต่อเนื่อง จากชั้นมัธยมศึกษา คำว่า ตรี หมายถึง ชั้นที่สาม (ใช้เกี่ยวกับลำดับชั้นหรือชั้นของยศตำแหน่ง คุณภาพ หรือ วิทยฐานะ ต่ำกว่า โท สูงกว่า จัตวา) ระดับปริญญาตรี โดยทั่วไปเวลาสี่ปี แต่สามารถ ช่วง 2-6 ปีขึ้นอยู่กับภูมิภาคของโลก

โลกไซเบอร์ หมายถึง โลก/สังคมที่มีการใช้อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์หรือทันสมัยกันทั่ว โลก เช่น เฟสบุ๊ก

Generation หรือ Gen หมายถึง การแบ่งกลุ่มประชากรตามหลักประชากรศาสตร์

Baby boomer หมายถึง บุคคลรุ่นที่เกินในช่วงปี พ.ศ. 2483 - พ.ศ. 2503 คือ ผู้สูงอายุ หรือ ผู้ที่เข้าสู่วัยชราในปัจจุบัน

Gen x หมายถึง บุคคลที่เกิดในช่วงปี พ.ศ. 2503 - พ.ศ. 2513 หรือกลุ่มรุ่นลูกของ Baby boomer

Gen y หมายถึง บุคคลที่เกิดขึ้นในช่วงปี พ.ศ. 2523 - พ.ศ. 2543 เป็นกลุ่มรุ่นลูกของกลุ่ม Baby boomer หรือ Gen x

Gen z หมายถึง บุคคลที่เกิดในช่วงปี พ.ศ. 2543 ขึ้นไป ซึ่งคือเด็กรุ่นใหม่ในปัจจุบัน

บทที่ 2

เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาเรื่อง พฤติกรรมการรังแกทางไซเบอร์ของนักศึกษาปริญญาตรีในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือของประเทศไทย ผู้วิจัยได้ค้นคว้าจากเอกสาร เพื่อศึกษาแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง มาเป็นพื้นฐานในการศึกษาค้นคว้าและแนวทาง รวมทั้งการนำมาสร้างกรอบแนวคิดในการศึกษา มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. แนวคิดเกี่ยวกับเครือข่ายสังคมออนไลน์
 - 1.1 ความหมายของเครือข่ายสังคมออนไลน์
 - 1.2 ประเภทของเครือข่ายสังคมออนไลน์
 - 1.3 ข้อดี-ข้อเสีย ของเครือข่ายสังคมออนไลน์
 - 1.4 เครือข่ายสังคมออนไลน์ประเภทเฟสบุ๊ก
2. แนวคิดเกี่ยวกับทฤษฎีอาชญาวิทยา
 - 2.1 ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม
 - 2.2 ทฤษฎีการเลียนแบบ
3. แนวคิดเกี่ยวกับทฤษฎีความรุนแรงในครอบครัว
 - 3.1 ความหมายของความรุนแรงในครอบครัว
 - 3.2 ประเภทของความรุนแรงในครอบครัว
 - 3.3 ผลกระทบจากความรุนแรงในครอบครัว
4. แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมการรังแก
 - 4.1 ความหมายเกี่ยวกับพฤติกรรมการรังแก
 - 4.2 ประเภทของพฤติกรรมการรังแก
 - 4.3 สาเหตุของพฤติกรรมการรังแก
5. แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมการรังแกทางโลกไซเบอร์
 - 5.1 ความหมายของพฤติกรรมการรังแกทางไซเบอร์
 - 5.2 ประเภทของพฤติกรรมการรังแกทางไซเบอร์
 - 5.3 สาเหตุของพฤติกรรมการรังแกทางไซเบอร์
 - 5.4 ปัจจัยที่ส่งผลต่อการรังแก
6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

แนวคิดเกี่ยวกับเครือข่ายสังคมออนไลน์

1. ความหมายของเครือข่ายสังคมออนไลน์

ราชบัณฑิตยสถาน (2560) กล่าวว่า ปัจจุบันการสื่อสารของมนุษย์ได้รับการพัฒนาให้สื่อสารถึงกันอย่างรวดเร็ว อันเป็นผลมาจากความก้าวหน้าด้านเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ที่ได้เข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันของมนุษย์มากขึ้น สื่อชนิดหนึ่งที่ใช้สามารถมีส่วนร่วม สร้าง และ แลกเปลี่ยนความคิดเห็นต่าง ๆ ผ่านระบบอินเทอร์เน็ตได้ คือ Social media คำนี้คณะกรรมการจัดทำพจนานุกรมศัพท์คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ ราชบัณฑิตยสถาน บัญญัติศัพท์ว่า สื่อสังคม หรือที่คนทั่วไปเรียกว่า สื่อออนไลน์ หรือ สื่อสังคมออนไลน์ ในทางเทคนิค สื่อสังคม จะหมายถึง โปรแกรมกลุ่มหนึ่งทำงานโดยใช้พื้นฐานและเทคโนโลยีของเว็บตั้งแต่นั้น 2.0 เช่น บีโอบี มาสเปซ เฟสบุ๊ก ทวิตเตอร์ วิกิพีเดีย ไฮไฟฟ์ และบล็อกต่าง ๆ ในทางธุรกิจเรียกสื่อสังคมว่า สื่อที่ผู้บริโภคสร้างขึ้น (Consumer-Generated Media หรือ CGM) สำหรับกลุ่มบุคคลผู้ติดต่อสื่อสารกันโดยผ่านสื่อสังคม ซึ่งนอกจากจะส่งข่าวสารข้อมูลแลกเปลี่ยนกันแล้ว ยังอาจทำกิจกรรมที่สนใจร่วมกันด้วย กลุ่มบุคคลที่ติดต่อสื่อสารกันโดยผ่านสื่อสังคมดังกล่าว คือ Social network ซึ่งคณะกรรมการจัดทำพจนานุกรมศัพท์คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ บัญญัติศัพท์ Social network ว่า เครือข่ายสังคม ในเครือข่ายสังคม กลุ่ม “เพื่อน” หรือ “ผู้ติดต่อกัน” จะต้องแนะนำตนเองอย่างสั้น ๆ โดยทั่วไปซอฟต์แวร์ที่ให้บริการเครือข่ายสังคมจะเปิดโอกาสให้กลุ่มเพื่อน ๆ วิพากษ์วิจารณ์กันเองได้ ส่งข้อความส่วนตัว และเข้าไปอ่านข้อความของเพื่อน ๆ ในกลุ่มได้ ซอฟต์แวร์บางประเภทจะสามารถให้เพื่อน ๆ เพิ่มเสียงและภาพเคลื่อนไหวลงในประวัติของคุณได้ด้วย นอกจากนี้ เพื่อนบางคนก็อาจจะสร้างโปรแกรมย่อย ๆ ขึ้นมาให้ใช้ร่วมกันได้ เช่น เล่นเกมถามปัญหา หรือปรับแต่งรูปภาพ ทำให้บางคนมีผู้สมัครเข้ามาเป็นเพื่อนเพิ่มมากขึ้น

ธัญกร ตุดเกื้อ (2557) กล่าวว่า การบริการบนอินเทอร์เน็ตส่วนใหญ่จะเป็นการบริการในรูปแบบการให้ข้อมูลข่าวสารและการติดต่อสื่อสาร โดยประเภทการให้บริการบนอินเทอร์เน็ตสามารถแบ่งได้ ดังนี้

1.1 จดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (Electronic mail)

จดหมายอิเล็กทรอนิกส์หรือที่เรียกว่าอีเมลเป็นการสื่อสารที่นิยมใช้กันมากเนื่องจากผู้ใช้สามารถติดต่อสื่อสารได้รวดเร็วแม้อยู่ห่างกันคนละมุมโลกก็ตาม และไม่สิ้นเปลืองค่าใช้จ่าย โดยองค์ประกอบของอีเมลจะมีชื่อผู้ใช้และชื่อโดเมน Username@domain name ทั้งนี้การใช้งานอีเมลสามารถแบ่งได้ดังนี้ คือ อีเมลที่หน่วยงานสร้างขึ้นเพื่อมอบให้กับบุคลากรในองค์กรนั้น ได้ใช้งาน เช่น 5511121017@psu.ac.th คืออีเมลของนักศึกษาของมหาวิทยาลัยแห่งหนึ่งและอีเมลที่สามารถสมัครได้ฟรีตาม Web Mail ต่าง ๆ เช่น Hotmail, Yahoo mail, Gmail เป็นต้น

1.2 การสืบค้นข้อมูลแบบไฮแมงมุม (World Wide Web: www)

ปัจจุบันการสืบค้นข้อมูลแบบไฮแมงมุมได้รับความนิยมมากและยังคงเป็นรูปแบบการสื่อสารที่รวดเร็วที่สุดบนระบบอินเทอร์เน็ตด้วยเหตุผลที่สำคัญนั้นคือง่ายต่อการใช้งานและสามารถนำเสนอข้อมูลกราฟิกได้ การใช้งานเปรียบเสมือนการเข้าไปอ่านหนังสือในห้องสมุดโดยหนังสือที่อ่านนั้นมีความสมบูรณ์มากกว่าหนังสือทั่วไป เพราะสามารถฟังเสียง ดูภาพเคลื่อนไหวประกอบได้นอกจากนี้ยังสามารถตอบโต้กับผู้อ่านได้อีกด้วยลักษณะเด่นอีกประการหนึ่งคือข้อมูลต่าง ๆ มีการเชื่อมโยงถึงกันได้ด้วยคุณสมบัติของ Hypertext Link

World Wide Web หรือที่เราคุ้นตาและรู้จักกันดีในรูปแบบของ WWW เป็นเครื่องมือในการให้บริการข้อมูลข่าวสารบนอินเทอร์เน็ตที่ใช้ได้ง่าย ซึ่งสามารถที่จะเลือกรับชมได้ทั้งภาพนิ่ง เสียง วิดีโอ และในปัจจุบันมีโปรแกรมอยู่หลายตัวและหลายเวอร์ชัน แต่ละตัวจะเหมาะกับเครื่องคอมพิวเตอร์หลายชนิด โปรแกรมที่จะนำพาผู้ใช้เข้าถึงบริการในลักษณะของ WWW เราจะเรียกมันว่า "บราวเซอร์" (Browser)

1.3 การสนทนาแบบออนไลน์ (Chat)

การสนทนาแบบออนไลน์ผู้ใช้บริการสามารถคุยโต้ตอบกับผู้ใช้คนอื่น ๆ ในได้ในเวลาเดียวกันเสมือนกับการคุยกันผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์ของทั้งสองที่ซึ่งก็สนุกและรวดเร็ว ทั้งนี้ในการบริการสนทนาแบบออนไลน์ที่คุ้นกันในรูปแบบของ Chat (Internet Relay Chat): ซึ่งปัจจุบันได้มีการพัฒนาไปถึงขั้นที่สามารถใช้ภาพสามมิติ ภาพเคลื่อนไหว การ์ตูนต่าง ๆ แทนตัวคนที่สนทนากันได้แล้วยังสามารถคุยกันด้วยเสียงในแบบเดียวกันกับโทรศัพท์ การแลกเปลี่ยนข้อมูลบนจอภาพหรือในเครื่องของผู้สนทนาแต่ละฝ่ายได้อีกด้วย ในการทำงานแบบนี้จะอาศัยโปรโตคอลช่วยในการติดต่อกับอีกโปรโตคอลหนึ่งซึ่งเป็นโปรโตคอลอีกชนิดหนึ่งบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่สามารถทำให้หลาย ๆ คนเข้ามาคุยพร้อมกันได้ผ่านตัวหนังสือแบบ Real Time โดยจะมีหลักการคือ จะมีเครื่อง Server หมายถึง ฮาร์ดแวร์+ซอฟต์แวร์โดยที่ฮาร์ดแวร์ คือ คอมพิวเตอร์ที่จำเป็นต้องมีทรัพยากรระบบค่อนข้างสูงและจะต้องมีมากกว่า 1 เครื่องเพื่อรองรับหลาย ๆ คนและเครื่องของเราจะทำหน้าที่เป็นเครื่องคอมพิวเตอร์ที่เชื่อมต่อเข้ากับอินเทอร์เน็ตได้แบบธรรมดาโดยไม่ต้องการทรัพยากรมากนักและก็ต้องมีโปรแกรมสำหรับเชื่อมต่อเข้า IRC Server ได้และการสนทนาโดยผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ได้รับความนิยมในปัจจุบันมีหลายโปรแกรม อาทิเช่น โปรแกรม E-Mail, เฟสบุ๊ก, Line, Twitter, Skype, Instagram, WhatsApp, Tango, Youtube และ Socialcam เป็นต้น

1.4 โลกโซเชียล

โลกโซเชียล หมายถึง กลุ่มคนที่เข้ามารวมกันเป็นสังคมที่มีกิจกรรมร่วมกันบนอินเทอร์เน็ตในรูปแบบของเว็บไซต์ มีการแผ่ขยายออกไปเรื่อย ๆ เป็นรูปแบบการสื่อสารข้อมูลผ่าน

อินเทอร์เน็ตทำให้เครือข่ายสังคมออนไลน์เกิดขึ้น ซึ่งเป็นเครื่องมือที่สำคัญในการติดต่อสื่อสารต่อกัน อีกทั้งยังสามารถทำกิจกรรมต่าง ๆ ร่วมกัน ทั้งเพื่อการศึกษา เพื่อธุรกิจ เพื่อความบันเทิงหรือสิ่งที่ชอบคล้าย ๆ กัน เสาวนีย์ ไทยรุ่งโรจน์ (2554) ได้กล่าวว่า ผู้ใช้สังคมออนไลน์หรือที่เรียกว่าโลกไซเบอร์จะมีการสื่อสารกับผู้อื่นในกลุ่มสังคมเดียวกันทั้งในการบอกเล่าประสบการณ์เรื่องเล่า บทความ รูปภาพ วิดีโอ ซึ่งในปัจจุบันการสื่อสารสามารถทำผ่านช่องทางอินเทอร์เน็ตและโทรศัพท์มือถือเช่น กระดานความคิดเห็น เว็บบล็อก รูปภาพและวิดีโอ โดยมีเทคโนโลยีที่รองรับเนื้อหาเหล่านั้นเข้ามาเกี่ยวข้อง อันได้แก่ เว็บบล็อก เว็บไซต์ที่แบ่งปันรูปภาพ เพลง วิดีโอ กระดานสนทนา อีเมลล์ ข้อความด่วน ส่วนเว็บไซต์ให้บริการเกี่ยวกับ Social Network อัน ได้แก่ กูเกิ้ลกรุ๊ป (Google Group) เฟสบุ๊ก (Facebook) ทวิตเตอร์ (Twitter) มาสเปซ (MySpace) ยูทูป (YouTube) เป็นต้น ภาณุวัฒน์ กองราช (2554) โลกไซเบอร์เป็นช่องทางหนึ่งของคนในสังคมปัจจุบันที่ใช้เพื่อการติดต่อสื่อสารซึ่งได้รับความนิยมเป็นอย่างมากเนื่องจากมีความรวดเร็ว ทันสมัย ประหยัด อีกทั้งยังถือได้ว่าผู้ใช้บริการของเครือข่ายสังคมออนไลน์นี้เป็นการที่ได้เข้าไปมีส่วนร่วมอย่างจริงจังจำกัดและมีอิสระในการที่จะกระทำการต่าง ๆ บนระบบอินเทอร์เน็ต เนื่องด้วยเครือข่ายสังคมออนไลน์ในปัจจุบันที่เข้ามามีบทบาทต่อกลุ่มวัยรุ่นนั้นมีหลากหลายเว็บไซต์ มีบริการผ่านเว็บไซต์ที่เป็นจุดโงะระหว่างบุคคลแต่ละคนที่มีเครือข่ายสังคมเป็นของตัวเองผ่านระบบอินเทอร์เน็ต ทั้งมีการเชื่อมโยงกับบริการต่าง ๆ ไว้อีกมาก (สุกัญญา สุกบรรทัด, 2541; เศรษฐพงษ์ มะลิสุวรรณ, 2552)

จากความหมายของเครือข่ายสังคมออนไลน์ กล่าวสรุปได้ว่า เครือข่ายสังคมออนไลน์นั้นคือการสร้างเครือข่ายสังคมผ่านอินเทอร์เน็ต เพื่อใช้ในการสื่อสาร การแบ่งปันความรู้ความคิดเห็น และเชื่อมโยงกับความสนใจของผู้อื่น ซึ่งประหยัด ใช้นเวลารวดเร็ว และมีอิสระในการกระทำต่าง ๆ

2. ประเภทของเครือข่ายสังคมออนไลน์

เศรษฐพงษ์ มะลิสุวรรณ (2552) ได้แบ่งประเภทของเครือข่ายสังคมออนไลน์บนโลกไซเบอร์ได้ดังนี้

2.1 ประเภทแหล่งข้อมูลหรือความรู้เป็นเว็บไซต์ที่รวบรวมข้อมูลที่เป็นความรู้ในเรื่องต่างทั้งด้านวิชาการ ภูมิศาสตร์ ประวัติศาสตร์ สินค้าหรือบริการต่าง ๆ โดยมุ่งเน้นให้บุคคลที่มีความรู้เข้ามาเขียนหรือแนะนำไว้ ที่สามารถเห็นได้อย่างชัดเจน เช่น Wikipedia ที่เป็นสารานุกรมออนไลน์หลากหลายภาษา, Google Earth เป็นเว็บไซต์ที่สามารถดูแผนที่ได้ทั่วทุกมุมโลก อีกทั้งให้ความรู้ในเรื่องภูมิศาสตร์ การท่องเที่ยว การเดินทาง การจราจรหรือแม้กระทั่งที่พัก

2.2 ประเภทเกมออนไลน์เป็นเว็บไซต์ที่ได้รับความนิยมมากในกลุ่มเด็กและเยาวชน ซึ่งเกมออนไลน์ที่ผู้เล่นสามารถสนทนาแลกเปลี่ยน Item กับบุคคลอื่น ๆ ได้

2.3 ประเภทสร้างเครือข่ายทางสังคม เป็นเว็บไซต์ที่เน้นการหาเพื่อนใหม่หรือการตามหาเพื่อนเก่าที่ไม่ได้เจอกันนานจะเป็นในรูปแบบของการสร้าง Profile ของตนเองขึ้นมาโดยการเลือกรูปภาพที่แสดงให้เห็นถึงความเป็นตัวตนเพื่อให้เพื่อนที่อยู่ในเครือข่ายได้รู้จักตัวตนของเรามากยิ่งขึ้นและมีลักษณะของการแลกเปลี่ยนเรื่องราว ถ่ายทอดประสบการณ์ต่าง ๆ ร่วมกัน เช่น เฟสบุ๊ก

2.4 ประเภทฝากภาพ เป็นเว็บไซต์ที่สามารถฝากภาพออนไลน์ได้โดยไม่สิ้นเปลืองฮาร์ดดิสก์ส่วนตัว อีกทั้งยังสามารถแบ่งปันรูปภาพ ชื่อ-ฉายารูปภาพอย่างง่ายดาย เช่น Flickr, Photoshop

2.5 ประเภทสื่อ เป็นเว็บไซต์เกี่ยวกับการแบ่งปันภาพ คลิปวิดีโอ ภาพยนตร์เพลง เช่น Youtube

2.6 ประเภทซื้อ-ขาย เป็นเว็บไซต์ที่มีการทำธุรกิจทางออนไลน์ซึ่งมีการซื้อ-ขายแลกเปลี่ยนสินค้าต่าง ๆ ที่ได้รับความนิยมมาก เช่น Amazon, ebay แต่เว็บไซต์ประเภทนี้ยังไม่ถือว่าเป็น Social Network ที่แท้จริง เนื่องจากมิได้เปิดโอกาสให้ผู้ให้บริการแบ่งปันข้อมูลได้หลากหลาย นอกเสียจากการสั่งซื้อและติชมสินค้าเป็นส่วนใหญ่ ทั้งนี้ได้ทำการสำรวจกลุ่มผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทยผ่านระบบออนไลน์ โดยมีผู้ใช้บริการมากขึ้นอย่างต่อเนื่องเพื่อติดต่อสื่อสารต่อกันโดยเว็บไซต์ที่ได้รับความนิยมมากในปัจจุบัน Google, เฟสบุ๊ก, YouTube, Line

ภาณุวัฒน์ กองราช (2554) ได้อธิบายประเภทของเครือข่ายสังคมออนไลน์ไว้ว่า เครือข่ายสังคมออนไลน์บนโลกไซเบอร์เป็นอีกช่องทางหนึ่งในการสื่อสารที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างมากในปัจจุบันเนื่องจากผู้ใช้บริการของเครือข่ายสังคมออนไลน์ ได้เข้าไปมีส่วนร่วมที่ไร้ขีดจำกัด และเข้ามามีบทบาทต่อกลุ่มวัยรุ่น มีหลากหลายเว็บไซต์ซึ่งแต่ละคนมีเครือข่ายสังคมเป็นของตัวเองผ่านระบบอินเทอร์เน็ต รวมทั้งมีการเชื่อมโยงกับบริการต่าง ๆ อีกมายมาก สอดคล้องกับ อิทธิพล ปริดิประสงค์ (2555) ได้จำแนกหมวดหมู่หรือประเภทของเครือข่ายสังคมออนไลน์บนโลกไซเบอร์ไว้ในบทบาทของเครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยพิจารณาจากเป้าหมายของการเข้าเป็นสมาชิกในเครือข่ายสังคมออนไลน์สามารถแบ่งได้เป็น 5 กลุ่ม ดังนี้

1. กลุ่มที่มีการแสดงตัวตนและภาพลักษณ์ของตนเอง เช่น เฟสบุ๊ก, Line, Instagram
2. กลุ่มที่เน้นความสนใจตรงกันเช่น Digg.com
3. กลุ่มที่ร่วมกันทำงาน เช่น wikipedia.org
4. กลุ่มที่มีลักษณะเป็นการสวมบทบาทของผู้เล่นในชีวิตจริงกับตัวละครในเกม
5. กลุ่มที่เกี่ยวกับอาชีพเช่น Jobsdb.com

เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่เป็นเว็บไซต์ สามารถแบ่งได้ดังนี้

1. เว็บไซต์ที่เราสามารถโพสต์หรือแชร์ ข้อมูลให้กับคนอื่น ๆ ได้

2. เว็บไซต์ที่สามารถที่คอยอัปเดตสถานะได้ว่าตอนนี้กำลังทำอะไร
 3. เว็บไซต์ที่เกี่ยวข้องกับวิดีโอ
 4. เว็บไซต์ต่าง ๆ ที่สามารถ โพสต์ข้อความหรือคำตอบได้
3. ข้อดีและข้อเสียของเครือข่ายสังคมออนไลน์

จุฑามณี คายะนันท์ (2554 อ้างถึงใน ชันยากร ตุดเกื้อ, 2557) กล่าวว่า บนโลกไซเบอร์ก็เหมือนสังคมรอบข้างตัวเรา มีการใส่หน้ากาก กัดกันข้างหลัง มีนิสัยดื้อรั้น มีนิสัยขี้กลัว มีการสงสัย มีการแวงคนรอบข้าง มีเหมือนกันทุกอย่างเพราะมันเป็นธรรมชาติของโลกแต่เราสามารถคัดกรองกลุ่มคนยังงั้นได้นั้นก็ต้องใช้สติปัญญาในการวิเคราะห์หรือพิจารณาคนที่เราคิดว่าน่าจะเป็นคนดีสักวัน อาจจะกลับกลายเป็นคนชั่วไปก็เป็นได้ เพราะโลกใบนี้ไม่มีอะไรที่แน่นอนเพียงแค่จะมองโลกใบนี้ในแง่บวกหรือในแง่ลบเท่านั้นเอง เปรียบเสมือนเหรียญที่มีสองด้านเสมออีกเฉกเช่นเดียวกับคนที่มีความดีและคนชั่ว บนโลกไซเบอร์ก็เช่นเดียวกันก็มีทั้งข้อดีและข้อเสียและประโยชน์

ตารางที่ 2-1 ข้อดีและข้อเสียของเครือข่ายสังคมออนไลน์

ข้อดี	ข้อเสีย
1. สามารถแลกเปลี่ยนความรู้ซึ่งกันและกันได้	1. บางเว็บไซต์อาจเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวมากเกินไปหากผู้ใช้งานขาดการระมัดระวังในการกรอกข้อมูล อาจมีผู้ไม่หวังดีนำข้อมูลไปใช้ในทางที่เสียหายหรือละเมิดสิทธิ
2. สามารถตั้งคำถามเสนอความคิดเห็นแลกเปลี่ยนความรู้ เพื่อให้ผู้อื่นเข้ามามีส่วนร่วม	2. หากผู้ใช้งานขาดวิจารณญาณในการเข้าใช้บริการเว็บไซต์อาจถูกล่อลวงได้
3. มีความสะดวกรวดเร็วทั้งยังช่วยประหยัดค่าใช้จ่ายในการติดต่อสื่อสาร	3. เป็นช่องทางการขโมยผลงาน ถูกละเมิด ลิขสิทธิ์
4. สามารถนำผลงานของตนเองนำเสนอผ่านเว็บไซต์เพื่อให้ผู้อื่นได้เข้ามารับชมและแสดงความคิดเห็น	4. ข้อมูลที่ต้องกรอกเพื่อสมัครสมาชิกยากแก่การตรวจสอบว่าจริงหรือเท็จ ดังนั้นอาจถูกหลอกลวงโดยบุคคลที่ไม่มีตัวตนได้
5. นำเสนอโฆษณา ประชาสัมพันธ์หรือบริการลูกค้าผ่านเว็บไซต์	5. หากผู้ใช้อยู่กับหน้าจอคอมพิวเตอร์หรือหน้าจอโทรศัพท์นานเกินไปอาจส่งผลเสียต่อสายตา
6. ช่วยสร้างผลงานและรายได้ให้แก่ผู้ใช้งาน	6. หากผู้ใช้หมกมุ่นกับสังคมออนไลน์มากเกินไป อาจส่งผลเสียต่อการเรียน
7. ช่วยคลายเครียดและสร้างความบันเทิงแก่ผู้ใช้งาน	
8. สร้างสัมพันธภาพอันดีซึ่งกันและกัน	

ที่มา: ชันยากร ตุดเกื้อ (2557); สุกัญญา สุกบรรทัด (2541 อ้างถึงใน รัตติยา ดินน้ำจืด, 2560)

จากข้อดีและข้อเสียของเครือข่ายสังคมออนไลน์ สามารถกล่าวสรุปได้ว่า การใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์นั้นต่างมีข้อดีและข้อเสียต่างกันไป ขึ้นอยู่กับการใช้งานของผู้ใช้ว่าจะใช้ไปในทิศทางใด เครือข่ายสังคมออนไลน์ถ้าผู้ใช้เลือกใช้ในปริมาณที่พอดีนั้นก็จะมีข้อดีหลากหลาย เช่น สามารถนำเสนอผลงานต่าง ๆ ได้ง่าย สะดวกในการติดต่อสื่อสาร หรือเพื่อสร้างความบันเทิงให้ผู้ใช้ แต่หากผู้ใช้ใช้งานมากเกินไปจนเกินความจำเป็นก็จะมีผลเสียตามมามาก เช่น การถูกหลอกให้เปิดเผยข้อมูลส่วนตัว ถูกล่อลวงจากคนแปลกหน้า หรือปัญหาสุขภาพร่างกาย ทั้งหมดทั้งหมดนั้นขึ้นอยู่กับตัวผู้ใช้ว่าจะเลือกใช้อย่างไรให้เป็นประโยชน์ และไม่สร้างความเดือดร้อนให้ตนเอง

4. เครือข่ายสังคมออนไลน์ประเภทเฟสบุ๊ก

ปัจจุบันเป็นที่นิยมมากในทุกกลุ่มช่วงวัย เพราะเป็นเครือข่ายสังคมออนไลน์ประเภทหนึ่งที่น่าสนใจได้ง่าย สะดวกรวดเร็ว โดย ภาณุวัฒน์ กองราช (2554) ได้อธิบายความหมายเกี่ยวกับเฟสบุ๊ก ไว้ว่า เฟสบุ๊ก เป็นเครือข่ายสังคมออนไลน์ชนิดหนึ่งได้ถือกำเนิดเมื่อวันที่ 4 กุมภาพันธ์ 2548 โดยแต่แรกนั้นได้เปิดให้ใช้งานเฉพาะนักศึกษามหาวิทยาลัยฮาร์เวิร์ด ซึ่งต่อมาได้ขยายตัวออกไปสำหรับมหาวิทยาลัยทั่วสหรัฐอเมริกา ชื่อ เฟสบุ๊ก นี้มาจากชื่อเรียก "เฟสบุ๊ก" ที่มักจะเป็นหนังสือแจกสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยในช่วงเริ่มเรียนปีแรก ซึ่งมีภาพและชื่อของเพื่อนที่เรียนด้วยกันเพื่อไว้สำหรับจดจำชื่อ เฟสบุ๊ก ยังเติบโตต่อไป จนถึงเดือนกันยายนปี พ.ศ. 2549 ก็ได้เปิดในโรงเรียนในระดับมัธยมปลายเข้าร่วมใช้งานได้ และต่อมา เฟสบุ๊ก ได้เพิ่มฟังก์ชันใหม่ โดยสามารถให้สมาชิกนำรูปภาพมาแบ่งปันกันได้ ซึ่งฟังก์ชันนี้ได้รับความนิยมอย่างล้นหลาม และสุดท้ายในปี พ.ศ. 2550 เฟสบุ๊ก ก็ได้เปิดให้ทุกคนที่มีอีเมลล์ ได้เข้าใช้งาน ซึ่งเป็นยุคที่คนทั่วไป ไม่ว่าจะเป็นใครก็สามารถเข้าไปใช้งาน เฟสบุ๊ก ได้

วิมลพรรณ อภาเวท (2554) ได้อธิบาย ข้อดีและข้อเสียของเฟสบุ๊ก ไว้ดังนี้

ตารางที่ 2-2 ข้อดีและข้อเสียของเฟสบุ๊ก

ข้อดี	ข้อเสีย
1. สร้างความสัมพันธ์ในรูปแบบใหม่ ที่ไม่ได้จำกัดแค่คนสองคน	1. สร้างข้อถกเถียงทางสังคมถึงผลกระทบของปัญหาต่าง ๆ อย่างมาก เช่น ปัญหาเรื่องสิทธิส่วนบุคคล การละเมิด และการทะเลาะวิวาท
2. ลดช่องว่างทางและระยะทาง เพราะทำให้ได้พบเพื่อนใหม่ ๆ และเพื่อนเก่าที่ไม่ได้ติดต่อกันมาเป็นเวลานาน	2. การใช้คำพูด และการนำรูปที่ไม่เหมาะสมลงเว็บไซต์
3. เพิ่มความสะดวกรวดเร็วและง่ายต่อการสื่อสาร ไม่จำกัด และครอบคลุมทั่วโลก	3. การดูหมิ่นเรื่องศาสนา และการเหยียดเพศตรงข้ามหรือเพศที่สาม
4. การสื่อสารมีความทันสมัย มีความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีมากยิ่งขึ้น	4. การล่อลวงต่าง ๆ

ภาณุวัฒน์ กองราช (2554 อ้างถึงใน รัตติยา ดีน้ำจืด, 2560) ได้แบ่งส่วนประกอบของเฟสบุ๊ก ออกเป็น 3 ส่วนหลัก ๆ ที่สำคัญ คือ

1. Mian menu หรือข้อมูลสำคัญในเฟสบุ๊ก เช่น ข้อมูลบุคคล หรือรายการเพื่อนเป็นต้น จะมีอยู่ด้วยกัน 3 ส่วน คือ หน้าแรก (Home) ข้อมูลส่วนตัว (Profile) และบัญชีผู้ใช้งาน ซึ่งเมื่อเราคลิกที่รูป หลังบัญชีผู้ใช้งาน

2. Application menu หรือส่วนประกอบเสริมเพิ่มเติมจากการที่ใช้ใน Menu หลัก ครอบคลุมไปด้วย 8 ส่วนสำคัญ ดังนี้

2.1 กระดานข้อความ (Wall) เป็นส่วนที่ผู้ใช้งานสามารถอัปเดตสถานะ โดยเลือกการแสดงผลว่าจะให้ใครเห็นข้อความบ้าง ซึ่งอาจเลือกแท็ก (Tag) บุคคล สถานที่หรือรูปภาพได้ด้วย วิธีการเขียนข้อความลงในกระดานข้อความผู้ใช้งานสามารถเขียนข้อความใด ๆ ที่สื่อสารถึงเพื่อนในช่วงว่างสี่เหลี่ยม ที่มีข้อความว่า คุณกำลังคิดอะไรอยู่ (What's on your mind?) เมื่อเขียนข้อความจะมีการปรากฏ เช่น เขียนว่า ตอนนี้ประชุมอยู่ เมื่อเขียนแล้วคลิกคำว่า แบ่งปัน (Share) จะปรากฏข้อความในกรณีที่เราเขียนข้อความให้ผู้อื่นรับรู้เราสามารถตั้งค่าการแสดงข้อความนั้นได้ ปุ่มสามเหลี่ยมหลังรูปกฏูแจ เมื่อคลิกที่รูปสามเหลี่ยมจะแสดงรายละเอียด ผู้ใช้งานสามารถตั้งค่าให้มีการแสดงข้อความที่เขียนไปแสดงให้ใครสามารถเห็นการโพสต์ได้ โดยมีการตั้งค่าไว้ 4 รูปแบบ คือ

2.1.1 ทุกคน (Everyone) ทุกคนที่อยู่บนเครือข่ายสังคมออนไลน์ประเภทเฟซบุ๊กสามารถเห็นการโพสต์ของคุณ

2.1.2 เพื่อนของเพื่อน (Friends of friends) เพื่อนของเพื่อนที่อยู่บนเครือข่ายสังคมออนไลน์ประเภทเฟสบุ๊กเท่านั้นที่สามารถเห็นการโพสต์ ของคุณ

2.1.3 เฉพาะเพื่อน (Only friends) เฉพาะเพื่อนที่อยู่บนเครือข่ายสังคมออนไลน์ประเภทเฟสบุ๊กเท่านั้นที่สามารถเห็นการโพสต์ ของคุณ

2.1.4 ส่วนการปรับแต่ง (Customise) ใช้ในกรณีที่ต้องการมีการเปลี่ยนแปลงการตั้งค่าความเป็นส่วนตัวโดยที่เมื่อเข้าไปที่คำว่า ปรับแต่งเราสามารถแก้ไขการตั้งค่าการเผยแพร่ข้อความ โดยการคลิกรูปสามเหลี่ยม และเลือกการตั้งค่าการเผยแพร่ข้อความที่ต้องการและในกรณีที่ต้องการซ่อนข้อความไม่ให้บางคนเห็น สามารถพิมพ์รายชื่อเพื่อน หรือรายการที่เลือกได้แล้ว คลิกบนที่การตั้งค่าเป็นอันเสร็จสำหรับการส่งข้อความ

2.2 รูปภาพ (Photo) ผู้ใช้งานสามารถสร้างอัลบั้มรูปภาพ โดยเลือกการแสดงผลว่าจะให้ใครเห็นข้อความบ้าง

2.3 เพิ่มแท็บใหม่ (Add a new tab) ผู้ใช้งานสามารถ โพสต์ข้อความหรือเพิ่มข้อมูลเพื่อเผยแพร่

2.4 ลิงค์ (Link) การเพิ่มลิงค์เป็นการแนะนำเว็บไซต์ ที่น่าสนใจมาอัพโหลดไว้เพื่อให้คนอื่นได้เข้าชมและแสดงความคิดเห็นกันได้

2.5 กิจกรรม (Events) เหตุการณ์หรือการสร้างปฏิทินกิจกรรมบนเฟสบุ๊กซึ่งผู้ใช้งานสามารถที่จะสร้างกิจกรรม ค้นหากิจกรรม หรือเผยแพร่กิจกรรมบนเฟสบุ๊กได้

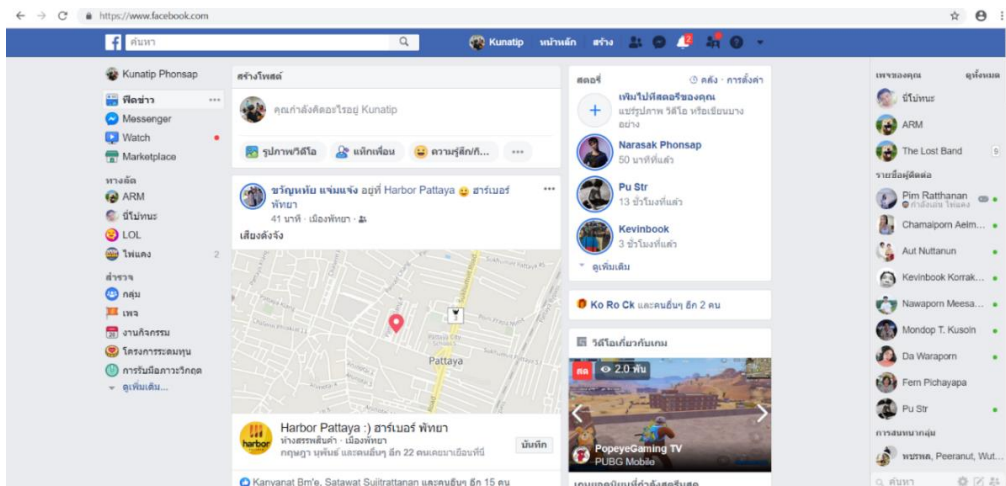
2.6 บันทึก (Notes) การเขียนบันทึกบนเฟสบุ๊กเป็นการเขียนเพื่อแบ่งปันเรื่องราว ข้อมูล บทความหรือบันทึกความคิดเห็นต่าง ๆ

2.7 วิดีโอ (Video) ผู้ใช้งานสามารถอัพโหลดวิดีโอของตนเองลงบนเฟสบุ๊กได้ 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 เมนูข้อความที่ผู้ใช้สามารถสนทนากับเพื่อนที่อยู่บนเครือข่ายเดียวกัน เป็นต้น



ภาพที่ 2-1 เครือข่ายสังคมออนไลน์ประเภทเฟสบุ๊ค

จากเครือข่ายสังคมออนไลน์ประเภทเฟสบุ๊ค สามารถกล่าวสรุปได้ว่าปัจจุบันมีผู้ใช้เฟสบุ๊คเพิ่มมากขึ้นเป็นจำนวนมาก เพราะเข้าถึงได้ง่ายและไม่เสียค่าใช้จ่ายใด ๆ เฟสบุ๊คเป็นเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่มีประโยชน์อย่างมาก ทั้งในเรื่องความรวดเร็วในการติดต่อสื่อสาร การแสดงผลงาน และการสร้างความสัมพันธ์กับคนใหม่ ๆ แต่ถ้าหากเราขึ้นเฟสบุ๊คผิดวิธีก็จะมีข้อเสียได้เช่นกัน เช่นการถูกล่อลวง หรือถูกนำข้อมูลส่วนตัวไปใช้ในทางที่ผิดก็เป็นได้

แนวคิดเกี่ยวกับทฤษฎีอาชญาวิทยา

1. ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม

นักสังคมสงเคราะห์ทั่วไปเชื่อว่าพฤติกรรมของบุคคล จะสอดคล้องกับสภาพแวดล้อมทางสังคมที่ใกล้ชิดตัว ดังนั้นบุคคลมีแนวโน้มที่จะเข้าไปอยู่ในสังคมหรือสร้างสังคมที่มีสภาพแวดล้อมสอดคล้องกับพฤติกรรม ความเชื่อ และเครือข่ายความผูกพันของบุคคลนั้น (Thornberry, Telence, Alan, Marvin, Margaret & Sung, 1994 อ้างถึงใน ปกรณ์ มณีปกรณ์, 2555) สอดคล้องกับ Agnew and Robert (1991 อ้างถึงใน ปกรณ์ มณีปกรณ์, 2555) ที่ได้ศึกษางานวิจัยจำนวนมาก และได้ข้อสรุปว่า สาเหตุสำคัญที่สุดประการหนึ่งของพฤติกรรมอาชญากรรมของเยาวชน คือ การมีเพื่อนหรือบุคคลใกล้ชิดที่เป็นอาชญากรหรืออยู่ในแก๊งอาชญากร

วชิรพันธ์ ชัยนนดี (2555) กล่าวว่า ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมได้ถูกนำเสนอโดยอาศัยแนวความคิดทางด้านจิตวิเคราะห์หลายอย่างเป็นแนวทางในการสร้างทฤษฎี ที่สามารถทดสอบด้วยวิธีทางวิทยาศาสตร์ แนวความคิดที่สำคัญอย่างหนึ่งของทฤษฎีจิตวิเคราะห์ได้กลายเป็นส่วนหนึ่งของทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมในสมัยแรก ๆ คือการถอดแบบนักจิตวิทยารุ่นใหม่ ๆ ได้รับ

อิทธิพลแนวคิดดังกล่าวและพัฒนาเป็นทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมสมัยใหม่ นักจิตวิทยาที่มีแนวคิด น่าสนใจ และมีผู้นิยมชมชอบในยุคสมัยใหม่นี้คือเบนคูรา ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมสมัยใหม่ มี สาระสังเขปดังนี้

1. ด้านการเรียนรู้ มนุษย์เรียนรู้จากความสัมพันธ์ ระหว่างสิ่งต่าง ๆ ความสัมพันธ์ ระหว่างเหตุการณ์กับเหตุการณ์ และความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมกับผลจากพฤติกรรมสิ่งที่ มนุษย์เรียนรู้จากสิ่งเหล่านี้จะพัฒนากลายเป็นความเชื่อที่จะส่งผลควบคุมพฤติกรรมของมนุษย์เอง ดังนั้นเมื่อมนุษย์เรียนรู้ว่าเหตุการณ์ใดจะเกิดตามเหตุการณ์ใดอย่างไรเมื่อมนุษย์ประสบกับ เหตุการณ์จริง ๆ พวกเขาจะคาดหวังเกี่ยวกับอีกเหตุการณ์หนึ่งได้ ทำให้เกิดอาการแสดงหรือ พฤติกรรมล่วงหน้าได้ เช่น อาการดีใจ เสียใจ วิตกกังวลและอาการกลัวได้

2. วิธีการเรียนรู้ การเรียนรู้เกิดจากประสบการณ์ตรงของมนุษย์เอง เช่น การประสบ กับเหตุการณ์ด้วยตนเอง มนุษย์สามารถสังเกตได้การสังเกตวิธีประกอบพฤติกรรมของผู้อื่นและผล กรรมที่เกิดแก่ผู้อื่นจึงเป็นวิธีการเรียนรู้ของมนุษย์อย่างหนึ่ง การเรียนรู้จากการสังเกตเป็นวิธีที่ สำคัญมากวิธีหนึ่ง การสังเกตทำให้มนุษย์สามารถเข้าใจและลึกซึ้งจากพฤติกรรมได้แตกต่างกันการ ได้เจอกับประสบการณ์ที่แตกต่างกันทำให้มนุษย์เรียนรู้แตกต่างกันได้ นอกจากนี้มนุษย์เรายัง สามารถสื่อสารด้วยสัญลักษณ์ สัญลักษณ์ทำให้มนุษย์ ถ่ายทอดความรู้ซึ่งกันและกันได้สะดวก กว้างขวางและรวดเร็วมากขึ้น

3. ความเชื่อ การเรียนรู้ทางสังคมทำให้เกิดความเชื่อที่ว่าอะไรสัมพันธ์ กับอะไรและ ความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมกับผลกรรมที่เกิดขึ้นมีความยุ่งยากซับซ้อน ความเชื่อมีพลังอำนาจ ในการกำหนดพฤติกรรมของมนุษย์ตัวอย่างที่เห็นได้ชัดทาง เช่น การทำบุญด้วยการถวายเงินสร้าง วัดหรือการทำทานด้วยการเสียสละทุนทรัพย์ หรือบริจาคข้าวของเครื่องใช้เพื่อช่วยเหลือผู้เดือดร้อน เป็นความเชื่อทางศาสนาที่จะช่วยให้มีความสุขในภพหลังการตาย

4. การควบคุมพฤติกรรมด้วยการคิดวิเคราะห์ มนุษย์มีความพร้อมที่พัฒนา มีความ ตั้งใจและเห็นความสำคัญของการคิดวิเคราะห์ตนเอง เพื่อทำความรู้จักตนเองด้วยการพิจารณา เกี่ยวกับความรู้สึกรู้สึกนึกคิดและสามารถใช้สัญลักษณ์แทนสิ่งที่ตนเองเรียนรู้มนุษย์จึงสามารถนำ สัญลักษณ์เหล่านี้ มาไตร่ตรองวิเคราะห์ ทำให้พวกเขาสามารถที่จะเห็นวิธีการที่จะทำให้เกิดผล กรรมตามที่ตนเองต้องการ

5. จริยธรรม การตัดสินใจทางจริยธรรมเป็นกระบวนการตัดสินใจความถูกต้องของการ กระทำตามกฎหมายต่าง ๆ ที่แต่ละคนคิดว่าจะเกี่ยวข้องกับการตัดสินใจมีจำนวนมาก เนื่องจาก พฤติกรรมของมนุษย์มีแตกต่างกันอย่างมาก การจะตัดสินใจความถูกต้องของพฤติกรรมหรือเหตุการณ์ ต่าง ๆ จึงใช้เกณฑ์ที่ต่างกัน เช่น เด็กในแต่ละวัยจะมีความคิดและประสบการณ์ที่ต่างกัน

การใช้เกณฑ์ พิจารณาความผิดชอบชั่วดี ต้องแตกต่างกันด้วย อย่างไรก็ตามประสบการณ์ในชีวิตจากการเลี้ยงดูและการเจริญเติบโตในสภาพแวดล้อมที่ส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรม เป็นปัจจัยสำคัญให้บุคคลพร้อมที่จะพัฒนาตนเองให้มีจริยธรรมสูงกว่า

6. การบังคับตนเอง การเรียนรู้กฎเกณฑ์ทางสังคมช่วยให้มนุษย์สามารถประเมินพฤติกรรมของตนเองปฏิบัติต่อกองตัวเองทั้งทางบวกและทางลบ รวมทั้งประเมินพฤติกรรมคนอื่นได้ ยกตัวอย่างเช่น เกิดความรู้สึกเป็นปลื้มที่ตนเองได้ บริจาคสิ่งของช่วยเหลือผู้ประสบภัยจากแผ่นดินไหว และ สีนามิ ในประเทศญี่ปุ่น มีความภูมิใจในตนเองจนให้รางวัลแก่ตนเอง เป็นต้น สำหรับปฏิริยาดีด้านลบ ได้แก่ ความเสียใจที่พูดไม่ดีกับบิดามารดา ความระอายใจจากการลอกข้อสอบเพื่อน การประณามตนเอง ฯลฯ สิ่งนี้เอง เป็นผลกรรมที่มนุษย์ บันดาลให้กับตนเองและใช้บังคับตนเองเปลี่ยนพฤติกรรมไปสู่ทางบวกและเลี่ยงที่จะทำพฤติกรรมด้านลบจากทฤษฎีการเรียนรู้

Huesmann and others (2003 อ้างถึงใน สุริย์ กาญจนวงศ์, 2555) ได้ให้ข้อสรุปผลของพฤติกรรมรุนแรงในโทรทัศน์ต่อการพัฒนาความก้าวร้าวได้ 2 ประการคือ

1. ผลระยะสั้น เด็กมีแนวโน้มที่จะแสดงออกทันทีหลังจากที่เห็นภาพจากโทรทัศน์
2. ผลระยะยาว ทำให้มีความคิดและทัศนคติต่อความก้าวร้าว อีกทั้งยังกล่าวอีกว่า ทั้งชายและหญิงจากทุกชนชั้นยอม เสี่ยงต่อการที่จะพัฒนาเป็นผู้ใหญ่ที่ก้าวร้าว หากยังมีการบริโภคสื่อต่าง ๆ ที่มีความรุนแรง เนื่องจาก เกิดความเคยชิน

จากแนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้ทางสังคม สามารถกล่าวสรุปได้ว่า พฤติกรรมทางอาชญากรรม เกิดจากการเรียนรู้ ที่มีปัจจัยหลาย ๆ อย่าง เช่นสภาพความเป็นอยู่ เพื่อนที่คบหา หรือ ความรุนแรงในครอบครัว ทั้งหมดนี้ล้วนเป็นปัจจัยหลักที่ส่งผลต่อการเรียนรู้และนำไปสู่พฤติกรรมอาชญากรรม

2.ทฤษฎีการเลียนแบบ

ปรกรณ์ มณีปกรณ์ (2555) กล่าวว่า การเลียนแบบหมายถึง การเข้าไปยุ่งเกี่ยวในพฤติกรรมหลังจากที่ได้มีการสังเกตพฤติกรรมที่คล้ายคลึงกันของบุคคลอื่น การเลียนแบบจะเกิดขึ้นนั้นขึ้นอยู่กับคุณลักษณะ และรูปแบบของพฤติกรรมที่ถูกสังเกต ตลอดจนผลที่ได้รับจากพฤติกรรมนั้น การสังเกตรูปแบบที่เด่นชัดในกลุ่มบุคคลที่สำคัญและจากสื่อมวลชนนั้นมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมที่ถูกกฎหมายและผิดกฎหมาย และการสังเกตดังกล่าวนี้มีความสำคัญต่อการสร้างพฤติกรรมใหม่มากกว่าที่จะคงไว้หรือหยุดพฤติกรรมที่ได้สร้างขึ้นมาแล้ว และมีความสำคัญต่อการรักษาพฤติกรรมที่ได้เกิดขึ้นแล้ว

ชนิตว์สรณ์ ศรีวิทยาภูมิ (2554) กล่าวว่า กระบวนการเลียนแบบ คือการที่บุคคลทำการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมหรือนาพฤติกรรมของกลุ่มอ้างอิงมาดัดแปลงใช้การเลียนแบบเกิดขึ้นเพราะ

ผู้เลียนแบบเห็นว่าจะนำไปสู่ผลในทางบวก แต่หากการเลียนแบบจะทำให้เกิดผลในทางลบ ก็จะทำให้การหลีกเลี่ยง

คนเราจะมีแนวความคิดของตนเองอยู่และจะอาศัยแนวความคิดของตนเองนั้นมาเป็นตัวกำหนดแนวทางการปฏิบัติตัว ซึ่งจะส่งผลไปยังพฤติกรรมการบริโภคของตนเองอีกด้วย แนวความคิดของตนเองนั้นเกิดขึ้น โดยอาศัยการยึดเป้าหมายไว้กับสิ่งที่ต้องการจะเป็นหรือเรียกว่าตัวตนในอุดมคติความแตกต่างระหว่างตัวตนในอุดมคติกับตัวตนที่แท้จริงจะเป็นเป้าหมาย ที่คนเราพยายามปรับปรุงตัวให้เป็นไปตามตัวตนในอุดมคติที่ตั้งไว้

การกำหนดตัวตนในอุดมคติทำได้จากความคิดและพฤติกรรมของแต่ละบุคคลหรืออาจประเมินตัวตนในอุดมคติกับกลุ่มอ้างอิงของแต่ละบุคคลเช่นดารานักแสดง บุคคลที่ให้ความเคารพกลุ่มเพื่อนฝูงฯและลอกเลียนแบบพฤติกรรม ความคิด ทัศนคติของกลุ่มอ้างอิงได้ซึ่งการเลียนแบบกลุ่มอ้างอิงเป็นการกระทำที่มีผลกระทบต่อพฤติกรรมการซื้อเป็นอย่างมาก ฉะนั้นจึงควรทำความเข้าใจเกี่ยวกับกระบวนการเลียนแบบเพื่อนำมาใช้ ในการวางแผนการตลาดให้เหมาะสม

ธนวุฒิ เศษรฤทธิ์ (2554) ได้ศึกษาทฤษฎีเลียนแบบจากวิชาจิตทดลอง และได้ค้นพบว่าความสามารถในการเลียนแบบพฤติกรรมของสัตว์ตัวอย่างเช่น เมื่อเวลาที่ลูกเป็ดฟักตัวเองออกจากไข่หากลูกเป็ดถูกเลี้ยงดูจากนักจิตวิทยาตั้งแต่ระยะเริ่มแรก (ฟักตัวออกจากไข่ก็เห็นหน้านักจิตวิทยาเป็นสิ่งแรก) ปรากฏว่า ลูกเป็ดจะพยายามเลียนแบบกิริยาท่าทางของนักจิตวิทยา หรือปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นโดยบังเอิญ เช่นเรื่องเมาคิลีลูกหมาป่า ที่ลูกของมนุษย์ แต่ถูกเลี้ยงดูจากกลุ่มหมาป่า ทำให้นักจิตวิทยาการเรียนรู้ได้เข้าใจว่า แม้แต่อาภัพกิริยาหลายอย่างของมนุษย์ที่เราเคยเข้าใจว่าเป็น “ธรรมชาติติดตัวมากับมนุษย์” เช่น การหยอดอาหารใส่ปากนั้นแท้จริงแล้วเป็นผลจากการเรียนรู้มากกว่า เพราะในกรณีของเมาคิลีนั้น จะมีท่าทางการกินอาหารด้วยการก้มลงไปแบบหมาป่า เนื่องจากการเรียนรู้ด้วยการเลียนแบบกลุ่มหมาป่าที่แวดล้อมตนเองอยู่

1. หลักของการเรียนรู้ด้วยการเลียนแบบนั้นเป็นการเรียนรู้ที่เกิดจากการสังเกตพฤติกรรมของผู้อื่น (Observational learning) แล้วตนเองจึงเอามาทำตามอย่างที่เรียกว่า “เลียนแบบ” ในทางจิตวิทยาแยกการเลียนแบบออกเป็น 2 แบบ คือ

1.1 Imitation เป็นการแสดงปฏิกิริยาที่ออกมาเป็นกิริยาท่าทางอย่างตรง ๆ (Direct mechanical response of behavior) เช่น เวลาที่เด็ก ๆ เห็นมนุษย์อุลตราแมนทำท่าขมมือไว้ด้วยกันเพื่อแสดงอิทธิฤทธิ์ในการ์ตูนโทรทัศน์เด็ก ๆ ก็จะแสดงออกก็ ปฏิกิริยาท่าทางตาม การเลียนแบบชนิด imitation นี้เป็นการเลียนแบบจากภายนอกและอยู่ในระดับผิวเผิน

1.2 Identification เป็นการเลียนแบบที่เน้นหนักไปในด้านจิตใจ โดยผู้เลียนแบบมีความต้องการบางอย่างทางจิตใจ ที่จะเป็นอย่างเหมือนตัวต้นแบบ และจะเลือกเอาคุณลักษณะบาง

ประการของตัวต้นแบบมาเป็นของคน เช่น เวลาเด็ก ๆ เรียนรู้วิธีการแก้ปัญหาของเขาน้อยอีกก็ว่า
ซังกี้เลือกเอาคุณลักษณะในการแก้ปัญหานั้นมาเป็นของคน

ในระหว่างการเลียนแบบทั้ง 2 อย่างนี้โดยทั่วไปแล้ว สาธารณชนมักจะให้ความสนใจ
กับการเลียนแบบประเภท Imitation เช่น ความกังวลใจว่าลูกหลานดูหนังฝรั่ง แล้วจะแสดงกิริยา
ท่าทางการแต่งกายตามคาราฝรั่ง แต่อันที่จริงแล้วอิทธิพลจากการเลียนแบบอย่าง imitation นั้นมี
เพียงเล็กน้อยและเป็นเรื่องผิวเผิน (แต่ที่ได้รับความนิยมก็เพราะมองเห็น / สังเกตได้โดยง่าย)
แต่ที่มีอิทธิพลอย่างลึกซึ้งคือการเลียนแบบอย่าง identification ตัวอย่างเช่น การเลียนแบบฆาตกรที่
มีการฆ่าคนอย่างต่อเนื่อง (Serial killer) เช่น ที่ปรากฏในหนังเรื่อง Copycat เป็นต้น

จากแนวคิดเกี่ยวกับทฤษฎีการเลียนแบบ สามารถกล่าวสรุปได้ว่า การเลียนแบบนั้นเกิด
จากการสังเกตพฤติกรรมนั้นซ้ำ ๆ การสังเกตจากสื่อออนไลน์ และจำคุณลักษณะบางประการจาก
คนที่ชอบ โดยคิดว่าเป็นเรื่องที่ดี แล้วนำมาทำตามจนเกิดเป็นพฤติกรรมการเลียนแบบ และใน
ปัจจุบันนั้น สื่อต่าง ๆ นั้นเผยแพร่ความรุนแรงให้เด็กได้ซึมซับ อาจจะไปสู่พฤติกรรมการเลียนแบบ
ดังนั้นจึง อาจเป็นไปได้ว่าความรุนแรงที่ปรากฏผ่านทางสื่อ และพฤติกรรมการเลียนแบบ อาจถือ
เป็นปัจจัยหนึ่งที่ทำให้เด็กเกิดพฤติกรรมการรังแกผ่านโลกไซเบอร์

แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับความรุนแรงในครอบครัว

1. ความหมายของความรุนแรงในครอบครัว

“ความรุนแรงในครอบครัว” หมายความว่า การกระทำใด ๆ ที่บุคคลในครอบครัวได้
กระทำต่อกันโดยเจตนาให้เกิดหรือในลักษณะที่น่าจะก่อให้เกิดอันตรายแก่ชีวิต ร่างกาย จิตใจ
สุขภาพเสรีภาพ หรือชื่อเสียง ของบุคคลในครอบครัว หรือบังคับหรือใช้อำนาจครอบงำผิดคลอง
ธรรมให้บุคคลในครอบครัวต้องกระทำการ ไม่กระทำการ หรือยอมรับการกระทำอย่างหนึ่งอย่างใด
โดยมิชอบ (ราชกิจจานุเบกษา, 2562)

ภควดี ศรีประเสริฐ (2548) กล่าวว่า การศึกษาความรุนแรงในระยะแรกเป็นการศึกษาที่
มุ่งเน้นไปยังความรุนแรงที่เกิดขึ้นนอกบ้าน เช่น การข่มขืน การฆาตกรรม ที่ก่อขึ้นโดยคนแปลก
หน้า สิ่งเหล่านี้ถูกมองว่าเป็นอาชญากรรม ในขณะที่ความรุนแรงในครอบครัวสังคมไม่ค่อยให้
ความสำคัญกับเรื่องนี้เท่าที่ควร และความรุนแรงที่เกิดขึ้นถูกมองว่าไม่เป็นอาชญากรรม ทั้งนี้
เพราะว่าสังคมมองว่าครอบครัวเป็นสถาบันที่เป็นจุดรวมของความรักความอบอุ่น การศึกษาความ
รุนแรงในครอบครัวเริ่มเกิดขึ้นในช่วงปี 1960 โดยเน้นไปยังการทำร้ายเด็กและการศึกษาส่วนใหญ่ก็
มุ่งไปยังคุณลักษณะของบุคคลที่ทำร้าย ผลการศึกษาพบว่า ความรุนแรงในครอบครัวไม่ใช่สิ่งที่
เกิดขึ้นบ่อยนัก และหากเกิดขึ้นก็เป็นเพราะปัญหาทางจิต (Psychopathology) ของบุคคลที่กระทำ

รุนแรงจนกระทั่งยุคต้นทศวรรษ 1970 นักสังคมวิทยาเริ่มหันมาสนใจความรุนแรงในครอบครัวในระดับที่กว้างขึ้น และจากผลการศึกษาก็สร้างความแปลกใจสำหรับข้อค้นพบว่าความรุนแรงระหว่างสมาชิกในครอบครัวเกิดขึ้นมากกว่าความรุนแรงที่ได้รับจากบุคคลภายนอกครอบครัว

Straus and Gelles (1979 อ้างถึงใน ภควดี ศรีประเสริฐ, 2548) ได้แสดงให้เห็นว่าครอบครัวไม่ได้เป็นสถานที่ที่สงบราบเรียบแต่ครอบครัวเป็นสถานที่ที่มีแนวโน้มในการเกิดความขัดแย้งมากสถาบันหนึ่ง ซึ่งได้เสนอเงื่อนไขด้านบริบทของครอบครัวที่ทำให้เกิดความขัดแย้งดังนี้คือ

1. ช่วงเวลาที่อยู่ด้วยกันยาวนาน (Time as risk) เนื่องจากในแต่ละวันสมาชิกครอบครัวเดียวกันจะใช้เวลาในการปฏิสังสรรค์กันวันละหลายชั่วโมงดังนั้น โอกาสที่จะเกิดความขัดแย้งและความรุนแรงในครอบครัวจึงมีมากกว่าสมาชิกในสถาบันอื่น ๆ
2. ขอบข่ายของกิจกรรมและความสนใจที่กว้างและหลากหลาย (Range of activities and interest) การปฏิสังสรรค์ของกลุ่มอื่น ๆ มักมีจุดมุ่งหมายเฉพาะ ในขณะที่การปฏิสังสรรค์ของครอบครัวครอบคลุมกิจกรรมในหลาย ๆ ด้าน จึงมีเหตุการณ์ที่จะเกิดข้อขัดแย้งและไม่เป็นไปตามคาดหวังได้มากกว่ากลุ่มทางสังคมอื่น ๆ เพราะไม่สามารถที่จะตอบสนองความต้องการของสมาชิกได้อย่างครบถ้วน
3. ความเข้มข้นของความเกี่ยวพัน (Intensity of involvement) เนื่องจากสมาชิกในครอบครัวเดียวกันมีความผูกพันกันอย่างลึกซึ้ง เมื่อคนในครอบครัวคนหนึ่งทำอะไรผิดพลาดเราอาจรู้สึกเดือดร้อนใจมากกว่าการที่คนนอกครอบครัวทำเรื่องเดียวกัน และอาจนำไปสู่ข้อขัดแย้งที่เป็นสาเหตุความรุนแรงได้
4. กิจกรรมที่มีความขัดแย้งกัน (Impinging activities) กิจกรรมในครอบครัวที่มีลักษณะของ Zero Sum กล่าวคือเมื่อฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งได้ประโยชน์ความขัดแย้งจะเกิดจากการที่คนแต่ละคนอยากทำกิจกรรมที่ไม่สอดคล้องกัน เช่น คนหนึ่งต้องการไปออกกำลังการอีกคนต้องการดูภาพยนตร์หรือความขัดแย้งอาจเกิดจากการที่แต่ละคนนิสัยความเคยชินแตกต่างกัน
5. สิทธิในการกำหนดพฤติกรรม (Right to influence) สมาชิกในครอบครัวเดียวกันมักจะคิดว่าตนมีสิทธิในการกำหนดพฤติกรรมของกันและกัน ดังนั้นความรู้สึกไม่พอใจในพฤติกรรมของอีกฝ่ายหนึ่งจึงเลยเถิดไปถึงขั้นพยายามที่จะเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของคนอื่น ทำให้เกิดความไม่พอใจกันและกัน ซึ่งนำไปสู่ความขัดแย้งได้
6. ความแตกต่างทางด้านอายุและเพศ (Age and sex discrepancies) การที่ครอบครัวประกอบไปด้วยบุคคลต่างเพศ ต่างวัย ซึ่งมักจะมีโลกทัศน์และวัฒนธรรมความเชื่อที่แตกต่างกัน ทำให้ครอบครัวเป็นสถานที่ที่มีความขัดแย้งระหว่างสามีและภรรยาระหว่างพ่อแม่ลูก

7. บทบาทที่ได้มาแต่กำเนิด (Ascribed role) กล่าวคือความไม่เสมอภาคทางเพศ กำหนดโดยสังคม โดยที่มีพื้นฐานมาจากความแตกต่างทางชีวภาพ ดังนั้นในสังคมที่เน้นความเสมอภาคการแบ่งแยกเพศในครอบครัวย่อมทำให้เกิดความขัดแย้งได้หรือในกรณีที่สามีไม่สามารถทำหน้าที่ผู้นำครอบครัวตามที่สังคมกำหนดได้ก็จะทำให้เกิดความขัดแย้งได้เช่นกัน

8. ความเป็นส่วนตัวของครอบครัว (Family privacy) ในหลายสังคม กฎเกณฑ์กำหนดความสัมพันธ์ในครอบครัวได้กลายเป็นเกราะป้องกันไม่ให้สังคมเข้าไปควบคุม แก้ไข ปัญหาความขัดแย้งในครอบครัว โดยเฉพาะระบบครอบครัวเดี่ยวในสังคมอุตสาหกรรมเมืองเป็นตัวอย่างให้เห็นได้ชัดเมื่อเกิดความขัดแย้งขึ้นทำให้ไม่มีใครเข้าไปห้ามปราม ทำให้ความขัดแย้งนั้นรุนแรงมากขึ้น

9. การเป็นสมาชิกกลุ่มโดยไม่สมัครใจ (Involuntary membership) กล่าวคือในความสัมพันธ์ระหว่างสามีภรรยา นั้น มีลักษณะของความสัมพันธ์ที่เป็นไปโดยไม่สมัครใจ ซึ่งก็คือการที่สังคมคาดหวังให้บุคคลที่แต่งงานกันต้องอยู่จนกระทั่งตายจากกัน รวมทั้งปัจจัยอื่น ๆ ที่ทำให้สามีภรรยาจำต้องอยู่ด้วยกัน เช่น การตอบสนองทางด้านอารมณ์ด้านทรัพย์สินและกฎหมาย ดังนั้นเมื่อเกิดความขัดแย้งและไม่พอใจการแก้ปัญหาด้วยการหย่าร้างจึงเป็นสิ่งที่เป็นไปได้ยาก ทำให้คู่สมรสต้องที่อยู่ด้วยกันไป ความขัดแย้งก็จะมีขึ้นเรื่อย ๆ

10. ระดับความเครียดสูง (High level of stress) ความสัมพันธ์ของคนในครอบครัวเดี่ยว มีลักษณะของความไม่มั่นคง กล่าวคือครอบครัวต้องเผชิญกับการเปลี่ยนแปลงโครงสร้างที่สำคัญซึ่งเป็นไปตามวงจรชีวิตครอบครัว เช่น การเกิดการบรรลุนิติภาวะการชราการเกษียณ สิ่งเหล่านี้ล้วนมีผลกระทบต่ออารมณ์ความรู้สึกของคนในครอบครัวอย่างมาก ครอบครัวจึงเป็นสถานที่ที่มีความเครียดสูงกว่ากลุ่มสังคมอื่น ทำให้เกิดความขัดแย้งได้ง่าย

11. ความรู้เกี่ยวกับประวัติชีวิต (Extensive knowledge of social biographies) เนื่องจากสมาชิกในครอบครัวจะรู้จักประวัติของกันและกันเป็นอย่างดีเช่น รู้ถึงความสามารถ จุดอ่อนความชอบ ความไม่ชอบ ต่างจากการเป็นสมาชิกในระบบอื่นที่รู้จักกันอย่างผิวเผิน เมื่อเกิดความขัดแย้งจึงรุนแรงกว่าระบบอื่น เพราะสามารถโจมตีจุดอ่อนหรือข้อบกพร่องของอีกฝ่ายโดยตรง

จากลักษณะเฉพาะของครอบครัว 11 ประการนี้ทำให้ครอบครัวมีโอกาสที่จะเกิดความขัดแย้งได้สูงกว่ากลุ่มสังคมอื่น ๆ ซึ่งความขัดแย้งดังกล่าวจะนำไปสู่สถานการณ์ความรุนแรง ดังนั้นความรุนแรงในครอบครัวจึงเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นอยู่เสมอ ๆ แต่การที่สังคมมองภาพของครอบครัวเป็นสถานที่ที่ปลอดภัยสำหรับสมาชิกความรุนแรงที่เกิดขึ้นจึงเป็นแง่มุมที่ขัดแย้งกับ

ความคิดดังกล่าวที่เป็นอุดมคติของครอบครัวเป็นเพียงเรื่องของคนในครอบครัวเท่านั้น (Browne, 1987)

ความรุนแรงในครอบครัวนั้น กล่าวสรุปได้ว่า ความรุนแรงในครอบครัวยังเกิดขึ้นอยู่อย่างเรื่อยไป โดยเฉพาะเรื่องของสามีภรรยา เนื่องจากในสังคมนั้นมองเห็นว่าผู้ชายนั้นจะเป็นใหญ่ในครอบครัว และมองไม่เห็นถึงความเท่าเทียมภายในบ้าน ถือสิทธิ์ว่าตนเป็นผู้นำและนำไปอ้างถึงเมื่อไปละเมิดสิทธิ์ทำร้ายผู้หญิง

2. ประเภทของความรุนแรงในครอบครัว

ปรีชา อุปโยคิน (2538) แบ่งความรุนแรงออกเป็น 2 ประเภท ดังนี้

1. ความรุนแรงทางตรงหรือความรุนแรงส่วนบุคคล (Personal violence) เป็นความรุนแรงที่แสดงออกมาในรูปของการทำร้ายร่างกายและมีผู้ถูกกระทำสาเหตุของความรุนแรงเกิดขึ้นได้จากความตั้งใจหรือไม่ตั้งใจก็ได้โดยพิจารณาจาก

1.1 ตัวผู้ก่อความรุนแรงอาจจะเป็นการกระทำจากบุคคลคนเดียว กลุ่มคน หรือองค์กร

1.2 เครื่องมือที่ใช้ในการกระทำรุนแรง หมายถึงถึงสิ่งที่สามารถกระทำ ความเจ็บปวดให้แก่ผู้ที่ถูกกระทำได้ทางร่างกาย ซึ่งอาจจะทำโดยการใช้อวัยวะของร่างกายในการทำร้าย และการใช้อาวุธหรือวัตถุ

1.3 ผลที่เกิดต่อร่างกายมนุษย์ ซึ่งผลที่เกิดขึ้นส่งผลกระทบต่อความเจ็บปวดทางร่างกายของผู้ที่ถูกกระทำ

กล่าวได้ว่าความรุนแรงทางตรงหรือความรุนแรงส่วนบุคคลนั้นผู้ที่ถูกกระทำรุนแรงนั้นรู้ว่าใครเป็นผู้กระทำผู้ถูกกระทำเห็นผู้กระทำความรุนแรงประเภทนี้จะเกิดในระยะเวลาหนึ่งและสิ้นสุดลงในระยะเวลาหนึ่ง

2. ความรุนแรงเชิงโครงสร้าง (Structural violence) จากการที่ระบบหรือโครงสร้างทางสังคมที่เป็นสาเหตุที่ทำให้เกิดช่องว่างระหว่างศักยภาพมนุษย์ (Potentiality) กับสิ่งที่มนุษย์เป็นอยู่จริง (Actuality) โดยการที่โครงสร้างหรือระบบของสังคมทำให้ศักยภาพของมนุษย์กับสิ่งที่มนุษย์เป็นนั้นไม่สามารถที่จะสัมพันธ์เกี่ยวข้องกันได้จากการที่ความรุนแรงเชิงโครงสร้างนั้นเป็นสิ่งที่ไม่ได้เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นที่สามารถเห็นได้อย่างเด่นชัด ความรุนแรงที่เกิดขึ้นในสังคมจึงเป็นความรุนแรงที่ค่อย ๆ ซึมซับมาเป็นระยะเวลานาน ส่งผลให้คนในระบบสังคมนั้นเกิดความเคยชินหรือเห็นเป็นเรื่องปกติจากการที่มีการปฏิบัติความรุนแรงกันมายาวนานคนในสังคมจึงมองว่าความรุนแรงที่เกิดขึ้นนั้นเป็นเรื่องที่ธรรมดาไม่ได้เป็นความรุนแรงความรุนแรงในครอบครัวนั้นถือได้ว่าเป็นความรุนแรงที่เกิดขึ้นโดยตรง จากการที่มีการใช้เครื่องมือที่กระทำรุนแรงโดยการตบตีโดย

ผู้ก่อความรุนแรงนั้นก็คือสามี ผลจากการทำร้ายร่างกายภรรยา นั้นส่งผลให้ภรรยาได้รับความเจ็บปวดทรมานร่างกาย นอกจากนี้ความรุนแรงในครอบครัวนั้นถือได้ว่าเป็นความรุนแรงเชิงโครงสร้างอีกด้วย จากการที่สังคมได้สร้างระบบความเชื่อในเรื่องของบรรทัดฐานที่ให้ผู้ชายมีอำนาจมากกว่าผู้หญิงที่มีมาแต่สมัยโบราณ โดยผ่านการอบรมเลี้ยงดูว่าผู้หญิงต้องเชื่อฟังสามีทำให้ผู้หญิงยอมรับในการที่ผู้ชายจะมีอำนาจที่เหนือกว่า

พรเพ็ญ เพชรสุขศิริ (2539) กล่าวว่าไว้ว่าความรุนแรงในครอบครัวนั้นที่พบบ่อยสามารถแบ่งออกได้เป็น 4 ประเภทจำแนกตามผู้กระทำและผู้ที่ถูกเป็นเหยื่อของความรุนแรงได้ดังนี้

1. การข่มเหงทารุณภรรยา (Wife abuse) เป็นความรุนแรงในครอบครัวที่สามีกระทำต่อภรรยา มักจะเป็นความรุนแรงที่เกิดขึ้นในครอบครัวแต่ความรุนแรงประเภทนี้จะถูกเก็บไว้เป็นความลับ เพราะตัวภรรยาผู้เสียหายกลัวว่าการถูกสามีทำร้ายนั้นเป็นเรื่องที่น่าอาย ทำให้เสียชื่อเสียงจึงทำให้ไม่กล้าที่จะบอกว่าคุณถูกข่มเหง

2. การข่มเหงทารุณบุตร (Child abuse) เป็นความรุนแรงที่บิดาหรือมารดากระทำต่อบุตรหรือคนในครอบครัวเดียวกันกระทำต่อเด็กในครอบครัว

3. การข่มเหงทารุณกันระหว่างพี่น้อง (Sibling abuse) เป็นความรุนแรงที่พี่น้องปฏิบัติกันซึ่งถือว่าเป็นสิ่งปกติที่พบเห็นกัน ได้ความสัมพันธ์ระหว่างพี่น้อง

4. การข่มเหงทารุณผู้สูงอายุ (Elder abuse) เป็นการข่มเหงทารุณผู้สูงอายุซึ่งมีพฤติกรรมหลายอย่างเช่น การทอดทิ้งการขู่ตะคอก บางรายถึงกับถูกให้ยานอนหลับ

จากประเภทของความรุนแรงในครอบครัว สามารถกล่าวสรุปได้ว่า ประเภทของความรุนแรงในครอบครัวนั้นแบ่งออกเป็น 2 รูปแบบคือ ความรุนแรงทางตรง หมายถึง การทำร้ายร่างกายจากบุคคลเดียว หรือกลุ่มคนให้ได้รับบาดเจ็บ โดยใช้เครื่องมือต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นอุปกรณ์หรืออวัยวะทางร่างกาย ต่อมาคือความรุนแรงเชิงโครงสร้าง หมายถึงความรุนแรงที่จะเกิดขึ้นบ่อยครั้งค่อย ๆ ซึมซับมาเป็นเวลานาน ส่งผลให้เกิดความเคยชิน เช่น การข่มเหงทารุณภรรยา การข่มเหงรังแกบุตร เป็นต้น

3. ผลกระทบจากความรุนแรงในครอบครัว

ภควดี ศรีประเสริฐ (2548) ได้แบ่งผลกระทบจากความรุนแรงในครอบครัวเป็น 3 ประเภทดังนี้

1. ผลต่อภรรยาที่ถูกทำร้ายผลทางร่างกาย มีตั้งแต่บาดเจ็บเล็กน้อย จนถึงบาดเจ็บสาหัสหรือเสียชีวิต ผลต่อจิตใจมีตั้งแต่อาการหวาดผวา หวาดกลัว ขาดความเชื่อมั่นในตนเอง เสียสุขภาพจิต อับอายไม่กล้าสู้หน้าเพื่อนบ้าน พยายามฆ่าตัวตายเพื่อหนีจากความทารุณที่เกิดขึ้นบ่อยครั้ง บางรายมีอาการวิกลจริต

2. ผลต่อครอบครัวครอบครัวที่มีพฤติกรรมรุนแรงในครอบครัวจะไม่สามารถทำหน้าที่ครอบครัวได้อย่างสมบูรณ์เพราะสัมพันธ์ภาพระหว่างสมาชิกในครอบครัวถูกทำลาย บุคคลที่เป็นหัวหน้าเป็นหลักของครอบครัวคือสามีหรือภรรยา หรือพ่อแม่ไม่สามารถทำหน้าที่ของตนเองได้ ครอบครัวไม่สงบสุขเกิดเป็นความเหินห่างขาดความรักความสามัคคีและความไว้วางใจซึ่งกันและกัน เกิดเป็นความแตกร้างครอบครัวจึงไม่สามารถดำเนินอยู่อย่างปกติในสังคมได้ในที่สุดก็จะแตกสลายและแยกทางกัน

3. ผลต่อสังคม พฤติกรรมความรุนแรงในครอบครัวมีผลต่อทั้งความสันติสุขและเศรษฐกิจสังคม ทั้งยังเป็นปัญหาเรื้อรังถ่ายทอดมาจากรุ่นต่อไป จึงมีความสำคัญอย่างยิ่งที่สังคมจะต้องเข้าใจปัญหาอย่างชัดเจน ตระหนักถึงความรุนแรงและพร้อมใจกันทุกฝ่าย เพื่อป้องกันมิให้ปัญหาความรุนแรงในครอบครัวเกิดขึ้นมากไปกว่านี้

จากผลกระทบของความรุนแรงในครอบครัว สามารถกล่าวสรุปได้ว่า ความรุนแรงในครอบครัวนั้นเป็นปัญหาสำคัญ การทะเลาะเบาะแว้ง ทำร้ายร่างกาย คำทอ ทูบตีกันในครอบครัวนั้นต่างส่งผลกระทบต่อหลากหลาย เช่น ภรรยาที่ถูกทำร้าย ครอบครัวที่ไม่สมบูรณ์แบบ และเศรษฐกิจสังคม และการกระทำดังกล่าวนี้ จะส่งผลกระทบต่อครอบครัวที่มีเด็กอย่างรุนแรง เพราะเด็กจะจำความรุนแรงที่ปรากฏให้เห็นในบ้าน และซึมซับไปจนโต และอาจทำให้เด็กมีพฤติกรรมก้าวร้าวและไปรังแกผู้อื่นได้ ดังนั้น มีความเป็นไปได้ว่า ความรุนแรงในครอบครัวนั้น อาจจะเป็นปัจจัยหนึ่งที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมการรังแกทางไซเบอร์ก็เป็นได้

แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมการรังแก

ความหมายของพฤติกรรมการรังแก

สุภาวดี เจริญวานิช (2560) กล่าวว่า พฤติกรรมรังแกกันเป็นรูปแบบหนึ่งของ พฤติกรรมก้าวร้าว โดยที่ผู้รังแกมีเจตนาที่จะท ร้ายผู้ถูกรังแก มักจะเกิดขึ้นซ้ำ ๆ โดยที่ผู้รังแกจะมีอำนาจเหนือกว่าผู้ถูกรังแก พฤติกรรมรังแกกันมีหลาย รูปแบบ ครอบคลุมถึง การรังแกโดยวาจา โดยใช้คำพูดที่ทำร้ายจิตใจ เหยียดหยามหรือล้อเลียน การรังแกกันโดยทำร้ายร่างกาย เช่น การชก ตะ ตบตี ทูบ ข่วน ผลักแรง ๆ ทำร้ายร่างกายด้วยวิธีอื่น ๆ ขังไว้ในห้องหรือจำกัดการเคลื่อนไหว การเพิกเฉย ละเลย ไม่สนใจโดยสิ้นเชิง หรือกีดกันไม่ให้เข้ากลุ่มเพื่อน การปล่อยข่าวลือที่ทำให้เสียหาย หรือสร้างเรื่อง โทกหกที่ทำให้คนอื่นไม่ชอบ การคุกคามทางเพศ และ การรังแกกันผ่านไซเบอร์

Hinduja and Datchin (2012) ให้ความหมายเกี่ยวกับพฤติกรรมการรังแกว่า เป็น พฤติกรรมก้าวร้าวที่เกิดขึ้นอย่างตั้งใจ และซ้ำ ๆ โดยกลุ่มบุคคลที่มีอำนาจเหนือบุคคลอื่นคุกคามในลักษณะต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นการคุกคามทางจิตใจ ทางร่างกาย และทางความสัมพันธ์

จากความหมายของพฤติกรรมการรังแกที่กล่าวมาข้างต้น สามารถสรุปได้ว่า พฤติกรรม การรังแกเกิดจากการรังแกจากผู้ที่มีอำนาจเหนือกว่า ไม่ว่าจะเป็นการปล่อยข่าวลือให้เสียหาย การ คุกคามทางจิตใจการรังแกด้วยวาจา หรือการคุกคามทางเพศ

ประเภทของพฤติกรรมการรังแก

Barone, 2001; Saxon (2004 อ้างถึงใน เกษตรชัย และหิม, 2557) อธิบายว่า ประเภทของ การรังแกแบ่งได้ออกเป็น 3 ประเภท คือ

1. การรังแกทางร่างกาย เป็นการแสดงที่มองเห็นอย่างเป็นรูปธรรม โดยมักจะมีหลักฐาน เกิดขึ้น ไม่ว่าจะเป็นรอยแผล บวม รอยฟอกซ้ำ และรอยเลือด ซึ่งทำให้ผู้อื่นได้รับบาดเจ็บทาง ร่างกาย เช่น การตบตี แห่ ชก ตะ กัด ข่วน ถมน้ำลายใส่ และขว้างสิ่งของใส่ เป็นต้น

2. การรังแกทางวาจา เป็นพฤติกรรมการรังแกส่วนใหญ่ที่มีอยู่อย่างแพร่หลายในทุก สังคม โดยเป็นการแสดงด้วยคำพูดที่ไปทำร้ายอารมณ์ความรู้สึก และจิตใจผู้อื่น เช่น การด่าว่า การ เหน็บแนม ใช้วาจาหยาบคาย สบประมาท การล้อเลียนเชื้อชาติ สัญชาติ หน้าตาผิวพรรณ ศาสนา จุด ด้อย ความพิการ ฐานะทางสังคม ฐานะทางเศรษฐกิจ และผลการเรียน การเฝ้ารบกวนทางเพศ การ ขูขู่ การโทรศัพท์รบกวน ส่งอีเมล เขียนบันทึกการกล่าวหา ข่าวลือ และการซุบซิบนินทา เป็นต้น

3. การรังแกทางสังคม เป็นพฤติกรรมที่แสดงให้เห็นถึงการรุกรานเกี่ยวกับสัมพันธ์สภาพ ระหว่างบุคคลหรือระหว่างกลุ่ม ซึ่งถือว่าเป็นการทำร้ายอารมณ์ความรู้สึก และจิตใจ เช่นเดียวกันกับ การรังแกทางวาจา เช่น การแสดงการรังเกียจ การไม่ให้ความสนใจ การกีดกันไม่ให้เข้าร่วมกลุ่ม และการกีดกันไม่ให้เพื่อนคบ

จากประเภทของพฤติกรรมการรังแกที่กล่าวมาข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า ประเภทของ พฤติกรรมการรังแกทางไซเบอร์แบ่งออกเป็น 3 ประเภทคือ การรังแกทางร่างกาย วาจา และสังคม ไม่ว่าจะเป็นการทำร้ายร่างกาย การล้อเลียนปมด้อย เชื้อชาติ และการแสดงอาการรังเกียจ กีดกันออก จากกลุ่มเพื่อนหรือสังคม

สาเหตุของพฤติกรรมการรังแก

พรทิพย์ อินทร โขติ, 2536; ผดุง อารยะวิญญู, 2542; และวิณี ชิดเชิดวงศ์ (2537 อ้างถึงใน เกษตรชัย และหิม, 2554) ได้อธิบายสาเหตุที่ทำให้เด็กมีพฤติกรรมการรังแก คือ

1. พันธุกรรมและลักษณะความบกพร่องทางร่างกาย เป็นลักษณะทางกายและพฤติกรรม ของบุคคลที่ได้รับการถ่ายทอดจากบรรพบุรุษ ในปัจจุบันมีความเชื่อว่าพฤติกรรมอัน ไม่พึงปรารถ นำ เช่น เกร รังแกผู้อื่น ก้าวร้าวและเป็นอันธพาล เป็นต้น อาจจะสามารถถ่ายทอด ทางพันธุกรรม ได้เช่นกัน กล่าวคือความบกพร่องทางร่างกายของบุคคลเป็นสิ่งที่ได้รับการถ่ายทอด พันธุกรรมและ

เป็นรากฐานต่อการแสดงพฤติกรรม อีกทั้งยังมีผลต่อการแสดงออกทางบุคลิกภาพ ของบุคคลนั้น ๆ อีกทั้งยังมีแนวโน้มสูงที่คนในครอบครัวจะมีบุคลิกภาพเหมือน หรือคล้ายคลึงกัน

2. สารเคมีในร่างกาย พฤติกรรมของบุคคลล้วนอยู่ภายใต้การทำงานของระบบประสาท ความไม่สมดุลของสารเคมีในร่างกายมีความเกี่ยวข้องกับระบบประสาท ความไม่สมดุลของสารเคมีในร่างกายมีความเกี่ยวข้องกับระบบประสาทและมีอิทธิพลต่อการพัฒนาของ บุคลิกภาพ รวมถึงพฤติกรรมบางอย่างของมนุษย์ ซึ่งนักพฤติกรรมศาสตร์ได้ตั้งข้อสังเกตว่าเด็กที่มี ปัญหาพฤติกรรมในโรงเรียนจำนวนไม่น้อยมีสาเหตุมาจากความผิดปกติของระบบประสาทซึ่งมีผล ต่อความสามารถในการเรียนรู้ ความสัมพันธ์กับบุคคลอื่นและบุคลิกภาพของเด็ก ทั้งยังส่งผลต่อการควบคุมอารมณ์ การแสดงอารมณ์ ส่งผลให้เด็กต้องการมีการระบายอารมณ์ความรู้สึก โดยการแสดงออกทางพฤติกรรมที่ก้าวร้าว พฤติกรรมการรังแกและพฤติกรรมที่ใช้ความรุนแรง เป็นต้น

3. สภาพทางครอบครัวรวมถึงการอบรมเลี้ยงดูถือว่ามีความสำคัญอย่างยิ่งต่อพฤติกรรมของเด็ก เช่น เด็กที่มีบิดามารดาเลี้ยงดูแบบเข้มงวดกวดขันและเจ้าอารมณ์ ใช้อำนาจข่มขู่ มากเกินไป อาจทำให้เด็กกลัวและมีการเก็บกดอารมณ์นั้นไว้ เด็กที่อยู่ในครอบครัวลักษณะนี้มักเป็นเด็กประเภทมีปัญหา มักแสดงพฤติกรรมไม่เหมาะสมอยู่เสมอ ซึ่งสิ่งเหล่านี้ทำให้เด็กขาดความอบอุ่น ว้าเหว่ ขาดที่พึ่งอันมีผลต่อปัญหาทางอารมณ์โดยตรง และทำให้ผลการเรียนตกต่ำ ในขณะที่เด็กที่ได้รับการอบรมเลี้ยงดูแบบเข้มงวดกวดขันมักมีพฤติกรรมในทางลบ เช่น ชอบเกะกะระรานผู้อื่น ขาดความรับผิดชอบและมักดูถูกผู้อื่น

4. การเลียนแบบพฤติกรรมก้าวร้าวจากสิ่งแวดล้อมที่ใช้ความรุนแรง ถือเป็นปัจจัยที่สำคัญที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของเด็ก ไม่ว่าจะเป็นสภาพแวดล้อมที่เด็กอาศัยอยู่ในชุมชนที่ไม่ดี นอกจากนี้ สภาพแวดล้อมที่ใช้ความรุนแรงทั้งในครอบครัวและสื่อโทรทัศน์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการแสดงความรุนแรงของพ่อแม่ หรือดารานักแสดงในละครโทรทัศน์และภาพยนตร์ล้วนส่งผลต่อพฤติกรรมของเด็กเป็นอย่างมาก กล่าวคือเด็กเกิดการซึมซับต่อพฤติกรรมรุนแรง อาจคิดว่าการใช้ความรุนแรงเป็นเรื่องปกติ หรือเคยชินที่จะใช้ความรุนแรงในการแก้ปัญหา เด็กจะมีการจดจำและเลียนแบบพฤติกรรมดังกล่าวมากระทำในที่สุด

5. ความต้องการของบุคคล การดำรงชีวิตประจำวันย่อมต้องอาศัยปัจจัย 4 เป็น พื้นฐาน แต่นอกจากนี้มนุษย์ย่อมต้องการความรัก การยอมรับในสังคมด้วยเช่นกัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งเด็กที่ไม่ได้รับการยอมรับจากเพื่อนอาจจะแสดงพฤติกรรมในหลายรูปแบบ เพื่อเป็นจุดเด่นและได้รับความสนใจจากครูและเพื่อน ๆ จนบางครั้งก็อาจเกิดพฤติกรรมเบี่ยงเบนต่างจากเด็กปกติทั่วไปทำให้ไม่เป็นที่ยอมรับขัดกับสังคม อาทิเช่นชอบทะเลาะวิวาท ชกต่อย ก้าวร้าว เพียงเพื่อให้คนอื่นสนใจตนและยอมรับตนเองเท่านั้น

6. การสอนในโรงเรียนไม่ดี เด็กอาจมีปัญหาได้เนื่องมาจากโรงเรียนและครู โดยเฉพาะโรงเรียนที่ที่ขาดการดูแลเอาใจ ขาดการให้ความรัก ขาดความเข้าใจในตัวเด็ก สิ่งเหล่านี้ ล้วนเป็นการสร้างปัญหาให้กับเด็ก อาจทำให้เด็กปรับตัวเข้ากับสังคมได้ยากและมีภาวะทางอารมณ์ ไม่มั่นคง

สาเหตุของพฤติกรรมก้าวร้าวที่กล่าวมาข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า พฤติกรรมก้าวร้าว นั้นเกิดมาจากอิทธิพลต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นการเลี้ยงดูของครอบครัวที่เข้มงวดกดขี่มากเกินไป การใช้ความรุนแรงในครอบครัวซึ่งส่งผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวผู้อื่นโดยตรง อิทธิพลของสื่อที่มีความรุนแรงปรากฏให้เห็นเด่นชัด และการรู้สึกว่าคุณเองมีปมด้อย เลยนนำไปสู่การอิจฉาริษยาเพื่อน ไม่ต้องการให้คนอื่นได้ดีไปกว่าตนเอง และอาจนำไปสู่พฤติกรรมก้าวร้าว ดังนั้น อาจเป็นไปได้ว่า การเลี้ยงดูแบบเข้มงวดกดขี่ และความอิจฉาริษยา อาจเป็นปัจจัยหนึ่งที่ส่งผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวทางไซเบอร์

แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมก้าวร้าวทางโลกไซเบอร์

ความหมายของพฤติกรรมก้าวร้าวทางไซเบอร์

ปองกมล สุรัตน์ (2553) กล่าวว่า กลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ หมายถึง การที่บุคคล หรือกลุ่มบุคคล (ผู้รังแก) ใช้การติดต่อสื่อสารผ่านช่องทางเทคโนโลยีและอินเทอร์เน็ต เช่น โทรศัพท์มือถือ อีเมล หรือเว็บไซต์ต่าง ๆ ในการลงข้อความ หรือรูปภาพที่รุนแรง หยาดคาย ล้อเลียน อันเกี่ยวข้องกับ บุคคลหรือ กลุ่มบุคคลที่ตกเป็นเป้าหมายให้ปรากฏแก่สาธารณะ หรือส่งไปยังผู้ถูกรังแกโดยตรง

ในขณะที่ Stom and Strom (2005) ได้ให้ความหมายของการการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ (Cyberbullying) ไว้ว่าเป็นการใช้เครื่องมือทางอิเล็กทรอนิกส์เพื่อคุกคาม หรือทำร้ายผู้อื่นผ่านช่องทางการสื่อสาร ออนไลน์ เช่น อีเมล โทรศัพท์มือถือ (Mobile Phone) ข้อความโต้ตอบแบบทันที (IM) ข้อความสั้น (SMS) และห้องสนทนาออนไลน์เพื่อให้ผู้อื่นเสื่อมเสีย หวาดกลัว และรู้สึกสิ้นหวัง ในขณะที่ Payne (2007) กล่าวว่า การการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ (CyberBullying) หมายถึง การรังแก และคุกคามผ่านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ เช่น อีเมล โทรศัพท์มือถือ (MobilePhone) ข้อความโต้ตอบแบบทันที (IM) ข้อความสั้น (SMS) บล็อก และเว็บไซต์ ซึ่งทำให้เกิดอาชญากรรมคอมพิวเตอร์ได้ กลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์เป็นการกระทำโดยเจตนา และนำไปสู่ความตึงเครียดทางอารมณ์ ทำให้เกิดความทุกข์อย่างซ้ำ ๆ การกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์อาจหมายรวมถึงการคุกคาม และกล่าวถึงเรื่องทางเพศ การใช้คำพูด ที่รุนแรง การดูถูกดูแคลน รวมทั้งการส่งอีเมลไปรบกวนผู้อื่นที่ไม่ต้องการติดต่อกับผู้ส่ง

จากความหมายของพฤติกรรมการรังแกทางไซเบอร์ สรุปได้ว่า พฤติกรรมการรังแกทางไซเบอร์นั้น เป็นการใช้เครื่องมือทางอิเล็กทรอนิกส์ เป็นเครื่องมือในการทำร้ายผู้อื่น เช่นการส่งข้อความที่รุนแรงเหยียดหยาม การล้อเลียน โดยส่งผลกระทบต่อต่าง ๆ หลากหลายแก่ผู้ถูกรังแกเช่น ความทุกข์ ความอับอาย ไม่มีที่ยืนในสังคม และเป็นต้นเหตุต่อการเกิดเหตุอาชญากรรมในที่สุด

ประเภทของพฤติกรรมการรังแกทางไซเบอร์

Kaspersky (2015) วิทยา คำรังเกียรติดักดี (2558) (นภาวรณ อาษาเพ็ชร, 2560) กล่าวว่าตามแนวคิดของการรังแกผ่านโลกไซเบอร์นั้น พบว่ามีรูปแบบแบ่งเป็นประเภทต่าง ๆ ได้แก่

1. การทะเลาะกันผ่านโทรศัพท์มือถือ อีเมลล์ ข้อความ หรือห้องสนทนา โดยใช้ภาษาที่รุนแรง หรือเหยียดหยาม (Flaming)
2. การเผยแพร่ข้อมูลเท็จทำให้ผู้อื่นได้รับความเสียหาย อับอาย หรือกลายเป็นตัวตลก (Denigration)
3. การลบ บล็อก หรือกีดกันผู้อื่นออกจากกลุ่ม โดยสร้างความเกลียดชัง ออกติผ่านข้อความ หรือกิจกรรมกลุ่มออนไลน์ (Exclusion)
4. การนำข้อมูลส่วนตัว หรือความลับของผู้อื่น ไปเผยแพร่ (Outing)
5. การใช้อุบายให้ผู้อื่นเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวแล้วนำไปแพร่กระจายต่อ (Trickery)
6. การแอบอ้างชื่อ หรือตัวตนของผู้อื่น (Impersonation)
7. การสร้างบัญชีใช้งานปลอมเพื่อรังแกผู้อื่น (Fake profiles)
8. การขโมยอัตลักษณ์ออนไลน์ของผู้อื่นแล้วนำมาสร้างบัญชีการใช้งานเพื่อหลอกลวงหรือทำลายชื่อเสียง (Catfishing)
9. การก่อกวน คุกคาม ข่มขู่ผู้อื่นซ้ำ ๆ หลายครั้ง (Harassment)
10. การคุกคามข่มขู่อย่างจริงจัง และรุนแรงว่าจะทำให้ผู้อื่นเสียชื่อเสียง หรือจะทำร้ายร่างกาย (Cyberstalking)

รัตติยา ดินน้ำจืด (2560) ได้ศึกษาประเภทของการรังแกทางไซเบอร์โดยที่มึนนักวิชาการได้ศึกษาและได้จำแนกไว้ดังนี้

ตารางที่ 2-3 ประเภทของพฤติกรรมกรังแกทางไซเบอร์

ลำดับ	นักวิชาการ	พฤติกรรมกรังแกทางไซเบอร์
1	วิมลทิพย์ มุสิกพันธ์ (2545)	<ol style="list-style-type: none"> 1. การนินทาหรือคำทอผู้อื่นผ่านมือถือหรือเว็บไซต์ 2. การส่งข้อความก่อกวนผู้อื่นผ่านมือถือหรือเว็บไซต์ฯ 3. การนำเอาข้อมูลที่ทำให้ผู้อื่นเสื่อมเสียไปเผยแพร่ ทางมือถือ 4. การนำข้อมูลส่วนตัวหรือข้อมูลที่เป็นความลับของผู้อื่นไปเปิดเผยหรือส่งต่อทางมือถือ 5. การแอบอ้างชื่อของผู้อื่นไปให้ร้าย คำทอหรือกระทำการดั่งชื่ออื่น ๆ ทางมือถือหรืออินเทอร์เน็ต 6. การล้อเลียน ข่มขู่หรือคุกคามผู้อื่นผ่านอุปกรณ์ อิเล็กทรอนิกส์ 7. การลบหรือบล็อก (Block) ผู้อื่นออกจากกลุ่ม 8. การสร้างข่าวลือหรือการทำให้เกิดกระแสการต่อต้านผู้อื่นผ่านมือถือหรือผ่านอินเทอร์เน็ต
2.	สมาคมผู้บริโภคน สงขลา (2013)	<ol style="list-style-type: none"> 1. การแสดงความคิดเห็นหรือการส่งข้อความต่อผู้อื่น อย่างรุนแรง 2. การแสดงพฤติกรรมข่มขู่หรือเพื่อก่อกวนบุคคลที่ตนไม่ชอบผ่านอินเทอร์เน็ต 3. การแสดงพฤติกรรมคุกคามผู้อื่น โดยไม่เปิดเผยตัวตนที่แท้จริง 4. การคุกคามและสร้างความรู้จำคาญให้กับผู้อื่น โดยมี การแอบอ้างว่าเป็นบุคคลอื่น 5. การเปิดโปงข้อมูลส่วนตัวและข้อมูลที่เกี่ยวข้อง ของผู้อื่นผ่านระบบอินเทอร์เน็ต โดยไม่ได้รับอนุญาต
3	ณัฐรัชต์ สามะ (2556)	<ol style="list-style-type: none"> 1. การโจมตีหรือใช้คำหยาบคายผ่านอินเทอร์เน็ตและโทรศัพท์มือถือ ประกอบด้วย การคำทอหรือพุดจาเสียดสี กัน ผ่านอินเทอร์เน็ตหรือเครือข่ายสังคมออนไลน์ 2. การคุกคามทางเพศออนไลน์ ประกอบด้วย การพุดจา คุกคามทางเพศผ่านทางอินเทอร์เน็ตและเครือข่ายสังคม ออนไลน์ การบีบบังคับให้มีกิจกรรมทางเพศผ่านกล้อง หรือเว็บแคมและการส่งรูปภาพ หรือวิดีโอในลักษณะ ไป เปลือย โดยผู้รับ ไม่ได้ต้องการ

ตารางที่ 2-3 (ต่อ)

ลำดับ	นักวิชาการ	พฤติกรรมการรังแกทางไซเบอร์
		<p>3. การแอบอ้างตัวตนของผู้อื่นประกอบด้วย การขโมยรหัสผ่านบัญชีผู้ใช้งานของผู้อื่น การแอบใช้ชื่อของผู้อื่นในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อให้ร้าย คำทอหรือกระทำการประสังค์ร้าย รวมถึงการสวมรอยในเครือข่ายสังคมออนไลน์ ของผู้อื่น เพื่อสร้างความเสียหายในรูปแบบต่าง ๆ</p> <p>4. การเบียดเบียนกัน ประกอบด้วย การนำข้อมูลส่วนตัว หรือข้อมูลที่เป็นความลับของผู้อื่นไม่ว่าจะเป็นข้อความภาพ หรือวิดีโอไปเผยแพร่แสดงความคิดเห็นอย่างสนุกสนาน รวมถึงการตัดต่อรูปภาพแล้วใส่ข้อความเพื่อให้ผู้อื่นเกิดความเสียหาย</p> <p>5. การหลอกลวงในรูปแบบต่าง ๆ ประกอบด้วย การโฆษณาหลอกลวงให้หลงเชื่อการหลอกลวงเพื่อจำหน่าย สินค้าลอกเลียนแบบ การหลอกลวงให้โอนเงินในลักษณะ ต่าง ๆ รวมถึงการหลอกลวงนัดเจอกันเพื่อกระทำการใด ๆ โดยที่อีกฝ่ายมิได้ยินยอม</p> <p>6. การสร้างกลุ่มในเครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อโจมตีบุคคลที่ตัวเองไม่ชอบ เช่น การโจมตีเพื่อนร่วมห้องเรียน</p>

จากประเภทของการรังแกทางไซเบอร์ สามารถกล่าวสรุปได้ว่า ประเภทของการรังแกทางไซเบอร์ มีนักวิชาการกล่าวสรุปไว้หลายท่าน โดยมีหลากหลายรูปแบบ ยกตัวอย่างเช่น การทะเลาะกันผ่านเครือข่ายออนไลน์ การเผยแพร่ข้อมูลเท็จทำให้ผู้อื่นได้รับความเสียหาย การลบบล็อก หรือกีดกันเพื่อนออกจากกลุ่ม การนำข้อมูลส่วนตัว หรือความลับของผู้อื่นไปเผยแพร่ เป็นต้น

สาเหตุของการเกิดพฤติกรรมการรังแกทางไซเบอร์

ณัฐรัชต์ สามะ (2556); รัตติยา ดินน้ำจืด (2560) ได้สรุปสาเหตุของการเกิดพฤติกรรมการรังแกทางไซเบอร์ไว้ดังนี้

1. เกิดจากความเป็นนิรนามของพื้นที่ไซเบอร์ เด็กมองว่าพื้นที่ไซเบอร์ทำให้พวกเขา มีความกล้ามากขึ้นในการรังแกกัน เนื่องจากพื้นที่ไซเบอร์มีลักษณะเป็นนิรนาม โดยผู้กระทำไม่จำเป็นต้องเปิดเผยตัวตนที่แท้จริง ในทางกลับกันสามารถสร้างตัวตนใหม่ขึ้นมาเพื่อหลอกลวงคนอื่นได้ ซึ่งส่งผลให้พวกเขาสามารถรุกรานคนอื่นได้อย่างสาธารณะ โดยที่ไม่มีใครรู้ว่าใครเป็นคนทำ พวกเขาจึงไม่ต้องระวังถึงผลกระทบจากการไปทำร้ายผู้อื่น

2. พื้นที่ไซเบอร์ในฐานะพื้นที่สำหรับการระบายความรู้สึกเยาวชนให้คำอธิบายว่า พื้นที่ไซเบอร์เป็นพื้นที่หนึ่งที่เยาวชนมักใช้ในการระบายอารมณ์และความรู้สึกที่พวกเขาไม่สามารถกระทำได้ในโลกของความเป็นจริง ซึ่งการแสดงความรู้สึก หรือความคิดเห็นบางอย่างนั้น ส่งผลกระทบต่อผู้อื่นและนำไปสู่พฤติกรรมในลักษณะของการรังแกกัน หรือทำร้ายผู้อื่น

3. ความง่ายและสะดวกในการรังแกกัน เยาวชนมีความสะดวกและความรู้สึกปลอดภัย ในการที่จะรังแกกัน ทำให้สามารถใช้ถ้อยคำในลักษณะดูถูกเหยียดหยามผู้อื่นง่ายขึ้น สามารถพบเห็นได้จากการแสดงความคิดเห็นในลักษณะการติเตียน คำทอผู้อื่น โดยผู้รังแกไม่ต้อง ใช้กำลังทางกายภาพใด ๆ ในการรังแกผู้อื่น แค่เพียงข้อความก็เพียงพอที่จะทำร้ายผู้อื่นได้

4. การรังแกในพื้นที่ไซเบอร์เป็นผลที่ต่อเนื่องมาจากการกระทำในพื้นที่จริง เยาวชน มองว่าการรังแกบนพื้นที่ไซเบอร์ส่วนใหญ่มาจากการกระทำในสถานการณ์จริง เช่น เกิดจากความหมั่นไส้ส่วนบุคคล หรือเกิดจากความไม่พอใจกันในโลกของความเป็นจริงแล้วมีการขยายความขัดแย้งในโลกไซเบอร์ เพื่อเพิ่มความสะใจ หรือเกิดจากการแก้แค้น โดยใช้พื้นที่ไซเบอร์เพื่อเพิ่มระดับความขัดแย้งให้รุนแรงมากขึ้น เนื่องจากพื้นที่ไซเบอร์นั้นกว้างและเป็นช่องทางการสื่อสารที่รวดเร็ว จึงมีการใช้พื้นที่ไซเบอร์เพื่อประจานผู้อื่น อีกทั้งเด็กก็รับรู้ว่ามีโลกออนไลน์กับโลกแห่งความเป็นจริงเชื่อมโยงกันจากการที่พบเห็นการกระทำความรู้รุนแรง เช่น คลิปวิดีโอตบตีกัน หรือการกระทำในรูปแบบของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ เช่น การด่าทอกัน การใช้คำพูดที่รุนแรง เสียดสี จึงทำให้เด็กซึมซับกับพฤติกรรมลักษณะนี้ จนมองว่าความรู้รุนแรงที่เกิดขึ้นในพื้นที่ไซเบอร์ และโลกของความเป็นจริง กลายเป็นเรื่องปกติ หรือเรื่องธรรมดาที่พบเห็นได้ทั่วไป จึงกลายเป็น สาเหตุที่สำคัญในการเกิดพฤติกรรมการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ในกลุ่มเด็กและเยาวชนเพิ่มขึ้น

จากสาเหตุของการรังแกทางไซเบอร์ สามารถกล่าวสรุปได้ว่า เด็กมองว่าการรังแกทางไซเบอร์นั้นง่าย รวดเร็ว และไม่จำเป็นต้องเปิดเผยตัวตนที่แท้จริงออกมา ซึ่งสาเหตุอาจเกิดมาจากการถูกรังแกในชีวิตจริง หรือความอิจฉาริษยา การจะพูดออกมาในชีวิตจริงนั้นเป็นเรื่องยาก จึงหวังพึ่งไซเบอร์เพื่อระบายอารมณ์ และความคับแค้นขี้ใจออกมา โดยใช้ข้อความที่รุนแรง และหยาบคาย โดยไม่สนใจกาลเทศะใด ๆ ทั้งสิ้น จนเกิดการซึมซับและมองว่าเป็นเรื่องปกติในชีวิตจริง

ปัจจัยที่ส่งผลต่อการรังแกทางไซเบอร์

จากการรีวิวกาบทบทวนวรรณกรรม ปัจจัยที่ส่งผลต่อการรังแกทางไซเบอร์ สรุปได้

ตารางที่ 2-1

ตารางที่ 2-1 ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการรังแกทางไซเบอร์

	ความรุนแรงในครอบครัว	การเลี้ยงดูแบบเข้มงวดเกินไป	ความอิจฉาริษยา	ความรุนแรงที่ปรากฏผ่านทางสื่อ	ภาวะซึมเศร้า	การรับรู้ถึงความเสี่ยง	การรับรู้ถึงความผิดปกติ	อิทธิพลทางสังคม	การแสดงออก	การรับรู้ถึงความกังวล	การเห็นคุณค่าในตัวเองต่ำ	การเลียนแบบ	พฤติกรรมเสี่ยงทางออนไลน์	ภาวะขาดการปกป้อง	แรงจูงใจผู้กระทำผิด	อิทธิพลทางตรงต่อการตกเป็นเหยื่อ	อิทธิพลความรุนแรง	ความคับข้องใจ	ประสบการณ์ความรู้ความ	การลบหลู่สมาคมที่แตกต่าง	ด้านภูมิหลัง	ส่วนบุคคล
รัตติยา คีรีน้ำจืด, 2560	1	1	1	1	1																	
ภาณุวัฒน์ กองราช, 2554						1	1	1	1	1												
ฤทัยชนนี สิทธิชัย และ ชันยกร ตูดเกื้อ, 2560	1										1	1	1									
อมรทิพย์ อมราภิบาล, 2559													1	1	1	1						
ชันยกร ตูดเกื้อ และ เกษตรชัยและหิม, 2561		1														1	1					
ปวีร์ศรี กิจสุขจิต, 2559												1							1	1	1	
บุษยรัต รุ่งสาคร, 2554	1									1												
เกษตรชัย และหิม, 2557	1	1		1				1								1						
นันทนัช สงศิริ, 2553	1																					1
บารเมษฐ์ ดวงเพชร, 2559	1												1									1
อัปสร เสถียรทิพย์ และคณะ, 2560				1								1										
ChanghoLeea and NaminShinb, 2560		1										1										
Laura A.StockdaleaSarah M.CoynebDavid A.NelsonbDaniel and H.Ericksonc, 2558					1																	
Kris Varjas et al., 2553			1																			
Dianne L. Hoff, 2553			1																			
RobertSlonjeaPeter, K.Smitha, AnnFrisénb,				1																		
Alizabeth Whittaker, Robin M.Kowalski, 2557				1																		
total	6	4	4	5	1	1	1	2	1	1	2	4	3	1	1	1	2	1	1	1	1	2

หลังจากการทบทวนงานวิจัยทั้งหมด 17 คน ที่นำเสนองานวิจัยเกี่ยวกับพฤติกรรม การ
 รังแกทางไซเบอร์ โดยผู้วิจัยได้ค้นพบ 22 ปัจจัย ที่มีอิทธิพลต่อการรังแกทางไซเบอร์ ประกอบไป
 ด้วย

1. ความรุนแรงในครอบครัว มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมกรังแกทางไซเบอร์ 6 งานวิจัย
2. ความรุนแรงที่ปรากฏผ่านสื่อ มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมกรังแกทางไซเบอร์ 5 งานวิจัย
3. ความอิจฉาริษยา มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมกรังแกทางไซเบอร์ 4 งานวิจัย
4. การเลี้ยงดูแบบเข้มงวดกดขี่ มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมกรังแกทางไซเบอร์ 4

งานวิจัย

5. การเลียนแบบ มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมกรังแกทางไซเบอร์ 4 งานวิจัย
6. พฤติกรรมเสี่ยงทางออนไลน์ มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมกรังแกทางไซเบอร์ 3 งานวิจัย
7. อิทธิพลทางสังคม มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมกรังแกทางไซเบอร์ 2 งานวิจัย
8. การเห็นคุณค่าในตนเองต่ำ มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมกรังแกทางไซเบอร์ 2 งานวิจัย
9. อิทธิพลความรุนแรง มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมกรังแกทางไซเบอร์ 2 งานวิจัย
10. ปัจจัยส่วนบุคคล มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมกรังแกทางไซเบอร์ 2 งานวิจัย
11. ภาวะซึมเศร้า มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมกรังแกทางไซเบอร์ 1 งานวิจัย
12. การรับรู้ถึงความเสี่ยง มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมกรังแกทางไซเบอร์ 1 งานวิจัย
13. การรับรู้ถึงความเพลิดเพลิน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมกรังแกทางไซเบอร์ 1 งานวิจัย
14. การแสดงออก มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมกรังแกทางไซเบอร์ 1 งานวิจัย
15. การรับรู้ถึงความกังวล มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมกรังแกทางไซเบอร์ 1 งานวิจัย
16. ภาวะขาดการปกป้องมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมกรังแกทางไซเบอร์ 1 งานวิจัย
17. แรงจูงใจจากผู้กระทำผิด มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมกรังแกทางไซเบอร์ 1 งานวิจัย
18. อิทธิพลทางตรงต่อการตกเป็นเหยื่อ มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมกรังแกทางไซเบอร์ 1

งานวิจัย

19. ความคับข้องใจ มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมกรังแกทางไซเบอร์ 1 งานวิจัย
20. ประสบการณ์ด้านความรุนแรง มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมกรังแกทางไซเบอร์ 1

งานวิจัย

21. การคบหาสมาคมที่แตกต่างกัน มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมกรังแกทางไซเบอร์ 1

งานวิจัย

22. ด้านภูมิหลัง มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมกรังแกทางไซเบอร์ 1 งานวิจัย

จากการทบทวนงานวิจัยทั้งหมด 17 คน ผู้วิจัยได้เลือกปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรม การ
 รังแกทางไซเบอร์มาที่มีผู้วิจัยท่านอื่น ๆ ใช้มากที่สุด ทั้งหมด 5 ปัจจัย ประกอบไปด้วย

1. ความรุนแรงในครอบครัว (นันทนัช สงศิริ, 2553; บุญยรัต รุ่งสาคร, 2554; เกษตรชัย
 และหิม, 2557; บารเมษฐ์ ควงเพชร, 2559; ฤทัยชนนี สิทธิชัย และ ธันยากร ตุดเกื้อ, 2560; รัตติยา คี
 น้ำจืด, 2560)

2. ความรุนแรงที่ปรากฏผ่านสื่อ (Slonje, Smith & Frisén, 2013; เกษตรชัย และหิม,
 2557; Whittaker & Kowalski, 2015; อปสร เสถียรทิพย์ และคณะ, 2560; รัตติยา คีน้ำจืด, 2560)

3. ความอิจฉาริษยา (Hoff & Mitchell, 2009; Varjas, Talley, Meyers, Parris & Cutts,
 2010; Stockdale, Coyne, Nelson, & Erickson, 2015; รัตติยา คีน้ำจืด, 2560)

4. การเลี้ยงดูแบบเข้มงวดกวดขัน (เกษตรชัย และหิม, 2557; รัตติยา คีน้ำจืด, 2560;
 ChanghoLee. & NaminShin., 2017; ธันยากร ตุดเกื้อ และเกษตรชัย และหิม, 2561)

5. การเลียนแบบ (ฤทัยชนนี สิทธิชัย และ ธันยากร ตุดเกื้อ, 2560; ปวีศรี กิจสุขจิต,
 2559; อปสร เสถียรทิพย์ และคณะ, 2560; ChanghoLee. & NaminShin., 2017)

ความรุนแรงในครอบครัวกับพฤติกรรมการรังแกทางไซเบอร์

วูลิชัย เปี้ยแดง (2553) ได้อธิบายความหมายของความรุนแรงในครอบครัวไว้ว่า การ
 กระทำใด ๆ โดยมุ่งประสงค์ให้เกิดอันตรายแก่ร่างกาย จิตใจ หรือ สุขภาพของบุคคลในครอบครัว
 หรือบังคับ หรือใช้อำนาจครอบงำผิดครองธรรม ให้บุคคลในครอบครัวต้องกระทำการ ไม่กระทำ
 การ หรือยอมรับการกระทำอย่างหนึ่งอย่างใดโดยมิชอบ แต่ไม่รวมถึงการกระทำโดยประมาท ซึ่ง
 พิษญาภา เจียมแท้ (2555) ได้ศึกษาความรุนแรงในศาสตร์ต่าง ๆ และได้ความหมายที่มีความ
 เฉพาะในศาสตร์นั้น ๆ เช่น

1. ความรุนแรงในครอบครัวตามความหมายด้านสังคมวิทยาและจิตวิทยา หมายถึง
 กระบวนการใช้ ความรุนแรงเพื่อนำไปสู่ความสำเร็จของผู้กระทำ ในการให้ได้มาซึ่งอำนาจครอบงำ
 และควบคุมบุคคลในครอบครัว หรือให้ได้มาซึ่งการยอมรับจากบุคคลในครอบครัว อันเนื่องมาจาก
 อารมณ์แปรปรวนของตน ซึ่งพฤติกรรมดังกล่าว หากไม่ได้รับการแทรกแซงและควบคุมอย่าง
 เหมาะสม ก็จะเกิดซ้ำและขยายความรุนแรงขึ้น

2. ความรุนแรงในครอบครัวตามความหมายด้านกฎหมาย มีความหมายที่แคบกว่าด้าน
 สังคมวิทยาและ จิตวิทยา และเน้นไปที่ลักษณะและผลของการกระทำผิด โดยพระราชบัญญัติ
 คุ้มครองผู้ถูกกระทำด้วยความรุนแรง ในครอบครัว พ.ศ. 2550 ได้นิยามความหมายของความรุนแรง
 ในครอบครัวว่าหมายถึง การกระทำใด ๆ โดยมุ่ง ประสงค์ให้เกิดอันตรายแก่ร่างกาย จิตใจ หรือ
 สุขภาพ หรือการกระทำโดยเจตนาในลักษณะที่น่าจะก่อให้เกิด อันตรายแก่ร่างกาย จิตใจ หรือ

สุขภาพของบุคคลในครอบครัว หรือบังคับหรือใช้อำนาจครอบงำผิดคลองธรรมให้ บุคคลในครอบครัวต้องกระทำการไม่กระทำการ หรือยอมรับการกระทำอย่างหนึ่งอย่างใดโดยมิชอบ แต่ไม่รวมถึง การกระทำโดยประมาท

กล่าวสรุปได้ว่า ความรุนแรงในครอบครัวนั้น หมายถึง การกระทำที่นำไปสู่ความสำเร็จของผู้กระทำ โดยจะทำให้ผู้ถูกกระทำได้รับความเจ็บปวด ทั้งทางร่างกายและจิตใจ ขอบเขตของความรุนแรงนั้นกว้างขวาง ขึ้นอยู่กับแต่ละศาสตร์จะอธิบายความหมายออกมาเป็นเช่นไร แต่ความรุนแรงในครอบครัวนั้นล้วนแต่จะทำให้ผู้ถูกกระทำนั้นมีความเสียใจ และทุกข์ทรมาน สำหรับเรื่องความรุนแรงในครอบครัวในประเทศไทยนั้น เป็นปัญหาใหญ่ และเป็นปัจจัยที่ส่งผลต่อปัญหาต่าง ๆ ได้หลากหลายในสังคมไทย รวมถึงปัญหาพฤติกรรมการรังแกทางไซเบอร์ ที่ผู้วิจัยนำเสนอมาด้วยเช่นกัน

ความรุนแรงที่ปรากฏผ่านสื่อกับพฤติกรรมการรังแกทางไซเบอร์

เกษรชัย และหิม (2557) ได้อธิบายความหมายของความรุนแรงที่ปรากฏผ่านสื่อไว้ว่า ระดับการรับชมรายการการ์ตูน ละคร และภาพยนตร์ในโทรทัศน์ที่นักแสดงได้แสดงตาม บทบาทที่สื่อถึงพฤติกรรมรุนแรง เช่น การด่าว่า ทะเลาะตบตี ต่อสู้ รบราฆ่าฟัน ชกต่อย กัดขี้นกเหม่ง ใช้อาวุธ ไม่สุภาพ หยาบคาย และได้เถียงกัน เป็นต้น ซึ่งเป็นพฤติกรรมที่มีผลต่อการเลียนแบบ จนทำให้มีการแสดงพฤติกรรมการรังแกผู้อื่น ในโรงเรียน ในขณะที่ Paic and Comstock (1994 อ้างถึงใน รัตติยา ดินน้ำจืด, 2560) อธิบายว่า การเข้าถึงความรุนแรงจากสื่อมีความสัมพันธ์กับความก้าวร้าวในระดับสูง อีกทั้งยังพบว่า ความสัมพันธ์ระหว่างความรุนแรงจากสื่อกับพฤติกรรมก้าวร้าวพบในกลุ่มเพศชาย มากกว่าเพศหญิง

รัตติยา ดินน้ำจืด (2560) อธิบายว่า ในปัจจุบันเด็กที่มีพฤติกรรมการรังแกได้รับอิทธิพลความรุนแรงมาจากการเสฟสื่อ ทั้งโทรทัศน์ ภาพยนตร์ วิทยุ หนังสือหนังสือพิมพ์ คลิปวิดีโอหรือแม้แต่สื่อสังคมออนไลน์ซึ่ง กำลังได้รับความนิยม เมื่อเด็กมีการเสฟสื่อที่มีพฤติกรรมดังกล่าวบ่อยครั้งเข้าก็จะเคยชินกับการใช้ ความรุนแรงในชีวิตประจำวัน หรือการแก้ปัญหาในสังคมจนเกิดเป็นความเคยชินในที่สุด

ซึ่งได้สอดคล้องกับงานวิจัยของ สุริย์ กาญจนวงศ์ (2555 อ้างถึงใน รัตติยา ดินน้ำจืด, 2560) ซึ่งได้กล่าวว่าทุกวันนี้เราต้องยอมรับว่าสื่อต่าง ๆ ถือเป็นแหล่งเผยแพร่พฤติกรรมความก้าวร้าวที่สำคัญ ทฤษฎี ของแบนดูราถือเป็นการบุกเบิกผลของสื่อที่มีผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวของเด็ก การที่เด็กได้ดูรายการโทรทัศน์ที่มีการแสดงความก้าวร้าวย่อมทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้เลียนแบบพฤติกรรมเหล่านั้นในที่สุด Huesmann et al. (2003 อ้างถึงใน สุริย์ กาญจนวงศ์, 2555) ให้ข้อสรุปผลของพฤติกรรมรุนแรงในโทรทัศน์ต่อพัฒนาการความก้าวร้าวได้ 2 ประการคือ

1. ผลระยะสั้น เด็กมีแนวโน้มที่จะแสดงออกในทันทีหลังจากได้รับชมโทรทัศน์ ตามผลการทดลองของเบนคูรา

2. ผลระยะยาว เด็กจะมีความคิดและทัศนคติต่อความก้าวร้าว ทั้งเพศชายและเพศหญิงมีความเสี่ยงที่จะกลายเป็นผู้ใหญ่ที่ก้าวร้าว หากบริโภคสื่อที่มีพฤติกรรมดังกล่าวตลอดเวลา

ซึ่ง สุริย์ กาญจนวงศ์ (2555 อ้างถึงใน รัตติยา ดินน้ำจืด, 2560) ได้กล่าวว่า ทุกวันนี้ต้องยอมรับ สื่อโทรทัศน์และเกมส์รวมถึงวิดีโอคลิป เป็นแหล่งเผยแพร่พฤติกรรมก้าวร้าวที่สำคัญ เนื่องจาก การที่เด็กดูรายการโทรทัศน์ อ่านหนังสือหรือเล่นเกมส์คอมพิวเตอร์ที่แสดงพฤติกรรมรุนแรง หรือก้าวร้าว ย่อมส่งผลให้เด็กเรียนรู้ที่จะเลียนแบบพฤติกรรมเหล่านั้นได้ง่าย

กล่าวสรุปได้ว่า ความรุนแรงที่ปรากฏผ่านสื่อ นั้น อาจเป็นปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการรังแกทางไซเบอร์ เพราะในปัจจุบัน สื่อนั้นเข้าถึงทุกกลุ่มอายุ โดยเฉพาะในกลุ่มวัยรุ่น ที่ใช้โซเชียลมีเดีย เป็นหลักในชีวิตประจำวัน โดยความรุนแรงที่สื่อที่ปรากฏออกมา จะทำให้เด็กวัยรุ่นนั้นเสพติด และอาจคิดไปได้ว่าความรุนแรงที่สื่อนำมาแสดงให้เห็น เป็นเรื่องปกติที่คนทำกัน และนำไปใช้ในชีวิตจริงก็เป็นได้ สะท้อนให้เห็นได้ว่า พฤติกรรมการรังแกทางไซเบอร์นั้น อาจเกิดมาจากสื่อที่นำเสนอความรุนแรง

ความอัจฉริยยากับพฤติกรรมการรังแกทางไซเบอร์

รัตนา แแดงประเสริฐ (2545) ได้อธิบายถึงว่าอัจฉริยยากว่า ความอัจฉริยเป็นปัจจัยประการหนึ่งส่งผลต่อความมั่นคงของความสัมพันธ์แบบเพื่อนหรือแบบคู่รัก บุคคลนั้นจะเกิดความอัจฉริยในระดับที่แตกต่างกัน และถ้าเกิดความอัจฉริยในระดับที่สูงก็อาจส่งผลให้เกิดความขัดแย้งหรือสิ้นสุดความสัมพันธ์ การมีระดับความอัจฉริยที่แตกต่างกัน อาจเป็นผลเนื่องมาจากการมีเจตคติในการดำรงชีวิตแตกต่างกัน บุคลิกภาพ การเห็นคุณค่าในตนเองการให้ความสำคัญในเรื่องใดเรื่องหนึ่งที่มีความเกี่ยวข้องกับตนเอง ระดับความใกล้ชิดที่มีความสัมพันธ์แบบใกล้ชิดกันมากหรือมีความสัมพันธ์แบบใกล้ชิดกันน้อย การอบรมเลี้ยงดู ฯลฯ เป็นต้น คนมีการเปรียบเทียบตนเองกับผู้อื่นในสังคมอยู่ตลอดเวลา อาจจะเป็นการเปรียบเทียบที่เกิดขึ้นโดยเจตนาหรือเกิดขึ้นเองโดยอัตโนมัติ ในสังคมปัจจุบันการแข่งขันและการเปรียบเทียบนั้นจัดว่าเป็นเรื่องธรรมดาอย่างหนึ่ง ซึ่งจะส่งผลดีต่อตัวบุคคลให้มีการพัฒนาตนเองอยู่ตลอดเวลาแต่ก็อาจส่งผลในทางลบได้เช่นกัน ถ้าผลการเปรียบเทียบนั้นพบว่าตัวเองด้อยกว่าผู้อื่นจะทำให้การเปรียบเทียบนั้นเป็นการคุกคามกับสถานะทางจิตของบุคคลมากเกินไป อาจทำให้การเห็นคุณค่าในตนเองของบุคคลลดลงไป ดังนั้นบุคคลที่ประสงค์ที่จะมีสุขภาพจิตที่ดีได้นั้นจะต้องรู้จักการปรับอารมณ์ เจตคติ ความคิด ให้อยู่ในองค์ประกอบที่จะไม่ทำร้ายการเห็นคุณค่าของตนมากเกินไป รวมทั้งจะต้องเข้าใจถึงความแตกต่างของตนเองและผู้อื่นด้วย

Salovey and Rodin (1991 อ้างถึงใน รัตนา แแดงประเสริฐ, 2545) ได้ศึกษาถึงสาเหตุที่ก่อให้เกิดความอิจฉา โดยดูการถูกคุกคามในด้านที่เกี่ยวข้องกับการนิยามตนเองและการเห็นคุณค่าในตนเอง โดยเป็นงานวิจัยที่การสำรวจจากผู้ร่วมทดลอง 6,482 คน ซึ่งผลการทดลองนั้นเป็นไปตามทฤษฎีการคงภาพลักษณะในการประเมินตนเอง ผลการทดลองพบว่า บุคคลจะเกิดความอิจฉาเมื่อการเห็นคุณค่าในตนเองและด้านที่เกี่ยวข้องกับการนิยามตนเองนั้นถูกคุกคาม โดย Desteno and Salovey (1996) ได้ทำงานวิจัยโดยดูผลที่เกิดขึ้นเป็นการวัดในด้านอารมณ์ความอิจฉา โดยมีทฤษฎีการคงภาพลักษณะในการประเมินตนเอง ซึ่งให้ผู้ร่วมการทดลองอ่านสถานการณ์และจินตนาการว่าสถานการณ์นั้น ตนได้รับการคุกคามจากคู่แข่งที่มีความสามารถในด้าน ๆ เดียวกันกับตน และคู่แข่งที่มีความสามารถที่ต่าง ๆ ไปจากตน ผลการทดลองพบว่า เมื่อผู้ร่วมการทดลองรับรู้ว่าเป็นคู่แข่งที่มีความสามารถในด้าน ๆ เดียวกันกับตน ก็จะเกิดอารมณ์ทางลบ มีความอิจฉาสูงกว่าคู่แข่งที่ไม่ได้เก่งหรือถนัดในด้าน ๆ เดียวกันกับตน

Tesser (1980 อ้างถึงใน รัตนา แแดงประเสริฐ, 2545) อธิบายว่า มิงงานวิจัยที่ได้ชี้ให้เห็นถึงอารมณ์ที่เกิดตามมาหลังกระบวนการเปรียบเทียบและกระบวนการสะท้อน กล่าวคือ ในการทดลองจะให้ผู้ร่วมการทดลองเป็นผู้ตัดสินทางสังคม (Social sensitivity) ซึ่งเป็นข้อความลักษณะที่ใช้ความคิดแก้ปัญหาเชิงบุคคล ก็จะต้องเป็นการใช้การตัดสินที่เป็นความคิดพิจารณาโดยบุคคล ซึ่งเป็นเอาใจที่สอดถึงการเกี่ยวข้องสูงกับตัวบุคคล เช่น เมื่อน้องสาวพยายามเรียกร้องที่จะมีอิสระแต่พี่ชายกลับก้าวร้าวไม่พอใจที่น้องจะมีอิสระ น้องสาวความจะลดการติดต่อกับพี่ชายหรือไม่? ส่วนอีกเงื่อนไขหนึ่งเป็นการตัดสินจากข้อคำถามที่เกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ (Creativity items) เป็นเงื่อนไขที่แสดงให้เห็น งานที่มีความเกี่ยวข้องเพียงเล็กน้อยกับผู้ร่วมทดลอง เช่น ให้ผู้ร่วมทดลองประเมินคำว่า สีแดงนั้นสัมพันธ์กับคำใด โดยมีคำให้เลือกคือ มีความสุข เห็นแก่ตัว หัวใจ หลังจากนั้นก็จะบอกกับผู้ร่วมการทดลองว่าคนนั้นทำได้ถูกต้อง มากกว่าหรือถูกต้องน้อยกว่าผู้ร่วมการทดลองคนอื่น และในขณะที่นั้นผู้ช่วยวิจัยสังเกตอารมณ์ที่แสดงออกมาทางสีหน้า ผลการทดลองพบว่า ในกลุ่มที่ได้รับผลการบอกว่าเพื่อนของตนตอบแบบสอบถามได้ถูกมากกว่าตน ซึ่งเป็นเงื่อนไขที่แสดงว่าบุคคลที่ใกล้ชิดมีผลงานดีกว่าผู้ร่วมการทดลองเป็นกลุ่มที่ถูกกระตุ้นทางอารมณ์มากกว่ากลุ่มที่ได้รับผลว่าตนตอบคำถามได้ถูกมากกว่า แต่ไม่มีความสัมพันธ์ที่ใกล้ชิด จากการวิจัยนี้แสดงให้เห็นว่าเมื่อบุคคลที่มีความสัมพันธ์ที่ใกล้ชิดแบบเพื่อนและสถานการณ์นั้นเป็นสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องสูงกับตัวบุคคลและผู้ร่วมการทดลองได้รับการประเมินว่าผลงานที่แยกว่าทำให้ถูกกระตุ้นทางอารมณ์สูงกว่า จึงทำให้ผู้วิจัยมีความสนใจว่า ความอิจฉา ที่อาจเป็นส่วนหนึ่งของอารมณ์ที่ถูกกระตุ้นจากบุคคลถูกประเมินว่าด้อยกว่าเพื่อนสนิทของตน ทำให้รู้สึกว่าการถูกคุกคามต่อการประเมินตนเอง

กล่าวสรุปได้ว่า ความอิจฉาริษยานั้น เป็นปัจจัยหนึ่งที่มีอิทธิพลต่อการรังแกอย่างสูง เนื่องจาก ความอิจฉาริษยานั้น จะเกิดขึ้นก็ต่อเมื่อบุคคลใดบุคคลหนึ่งที่ถูกคุกคามหรือถูกนิยามตนนำไปเปรียบเทียบกับคนที่มีความสามารถคล้ายคลึงกัน แต่สามารถทำได้ดีกว่า สอดคล้องกับงานวิจัยที่นำเสนอมาข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า ความอิจฉานั้น เป็นส่วนหนึ่งของอารมณ์ที่ถูกกระตุ้นว่าตนเองนั้นด้อยกว่าจนทำให้เกิดอารมณ์ในทางลบ และนำไปสู่การเปรียบเทียบ ถูกทำร้ายทางด้านจิตใจ จนเกิดเป็นปมด้อยภายในจิตใจขึ้นมา ดังนั้น ผู้วิจัยจึงเลือกนำความอิจฉาริษยา มาเป็นปัจจัยหนึ่งในการศึกษาพฤติกรรมการรังแกทางไซเบอร์

การเลี้ยงดูแบบเข้มงวดกวัดขั้นกับพฤติกรรมการรังแกทางไซเบอร์

ธันยากร ตุคเกือ และเกษตรชัย และหิม (2561) อธิบายถึง การเลี้ยงดูแบบเข้มงวดกวัดขั้นไว้ว่า การเลี้ยงดูแบบเข้มงวดกวัดขั้นผู้วิจัยศึกษาตามแนวคิดของ Baumrind ซึ่งเป็นลักษณะของการอบรมสั่งสอนให้เด็กปฏิบัติตามกฎระเบียบอย่างเคร่งครัดห้ามมิให้เด็กกระทำในสิ่งที่ผิดต่อมาตรฐานทางสังคมและหากไม่ปฏิบัติตามจะต้องโดนลงโทษซึ่ง ถือได้ว่ารูปแบบการเลี้ยงดูแบบเข้มงวดกวัดขั้นเป็นลักษณะของการยึดคำสั่งหรือกฎข้อ บังคับของพ่อแม่โดยห้ามสอบถามหรือห้ามถกเถียง ทั้งนี้การลงโทษเมื่อเด็กกระทำผิด จะไม่มีการอธิบายใด ๆ ทั้งสิ้น ผู้วิจัยใช้เครื่องมือการวิจัยของ เกษตรชัย และหิม โดยมีการขออนุญาตเป็นที่เรียบร้อย ทั้งนี้ จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องพบว่า รูปแบบ การเลี้ยงดูแบบเข้มงวดกวัดขั้นเป็นปัจจัยที่มีผลทางตรงต่อความคับข้องใจของบุคคล และยังมีผลทางตรงต่อการเกิดพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของบุคคลด้วย สอดคล้องกับงานวิจัยของ เกษตรชัย และหิม (2557) ได้ให้ความหมายเกี่ยวกับการเลี้ยงดูแบบเข้มงวดกวัดขั้นไว้ว่า เป็นการอบรมเลี้ยงดูที่มีการยึดคำสั่งหรือกฎข้อบังคับของพ่อแม่เป็นกฎเหล็ก มีการสั่งห้ามมิให้ลูกสอบถามหรือถกเถียง เมื่อลูกกระทำผิดต้องถูกลงโทษ ซึ่งส่วนใหญ่เป็นการลงโทษโดยไม่มีการอธิบายใด ๆ ทั้งสิ้น บางครั้งลูกจะมีความรู้สึกที่ว่าพ่อแม่ นั้น เข้ามาก้าวร้าวเรื่องของตน ทำให้ตนรู้สึกผิดเมื่อแสดงพฤติกรรมไม่เหมาะสม ถูกบังคับให้ทำตามความต้องการของพ่อแม่ และพ่อแม่มักใช้คำพูดที่ทำให้รู้สึกผิดและละอายกับสิ่งที่ทำลงไป พ่อแม่จะหางเหิน ไม่แสดงอารมณ์ผูกพันกับลูก แสดงความรักความทะนุถนอมที่มีต่อลูกนั้นออกมาเพียงน้อยนิด และจะมีความคาดหวังให้ลูกมีวุฒิภาวะสูง พ่อแม่ไม่ค่อยสื่อสารกับลูก มีแสดงความคิดเห็นต่อลูก เด็กที่ถูกเลี้ยงดูอบรมมาเช่นนี้ จะมีการควบคุมในตนเองค่อนข้างสูง พึ่งตนเองได้บ้าง จะปฏิบัติตามกฎอย่างเคร่งครัด แม่ตัวเด็คนั้นจะคิดว่าไม่ยุติธรรม หรือไม่ถูกต้อง ชอบความสันโดษอยู่คนเดียว และมักจะไม่พอใจกับสิ่งที่ตนได้ลงมือทำลงแล้ว (Darling, 1993; จิตตินิ แสงจันทร์, 2551)

กล่าวสรุปได้ว่า การเลี้ยงดูแบบเข้มงวดกวัดขั้นนั้น เป็นปัจจัยหนึ่งที่สำคัญ เพราะเนื่องจากการอบรมที่สื่อถึงการบังคับ จะเป็นการทำให้เด็คนั้นไม่เป็นตัวของตัวเอง เก็บกดความรู้สึก

ไว้ ไม่กล้าที่แสดงออกมา รวมถึงการถูกลงโทษโดยไม่มีเหตุผลที่ชัดเจน เป็นการทำให้เด็กนั้นคับข้องใจ แต่ไม่สามารถที่จะระบายความรู้สึกนั้นออกมาในชีวิตจริงได้ สอดคล้องกับงานวิจัยของ เกษตรชัย และหิม (2557) ที่ค้นพบว่า ลักษณะการอบรมเลี้ยงดูของครอบครัวที่เข้มงวดกวดขัน ส่งผลให้นักศึกษา ได้รับประสบการณ์ที่มีความสัมพันธ์กับความคิด ความรู้สึกเก็บกด รู้สึกคืออัด รู้สึกซึมเศร้า อีกทั้งส่งผลให้นักศึกษาแสดงพฤติกรรมการรังแกผู้อื่นบนโลกไซเบอร์ เนื่องจากเป็นเทคโนโลยีที่ทุกคนสามารถเข้าถึงได้ง่าย สะดวก และยังเป็นการระบายความรู้สึก ดังกล่าวไปได้ จึงกล่าวได้ว่า รูปแบบการเลี้ยงดูของครอบครัวที่มีลักษณะของความเข้มงวดกวดขันส่งผลโดยตรงและโดยอ้อมทำให้นักศึกษาเกิดพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ และมีอิทธิพลทางตรงส่งผลให้นักศึกษาเกิดความคับข้องใจ

การเลียนแบบกับพฤติกรรมการรังแกทางไซเบอร์

สุวรี ศิวะแพทย์ (2549 อ้างถึงใน เกษตรชัย และหิม, 2557) อธิบายถึงการเลียนแบบไว้ว่า พฤติกรรมของมนุษย์ส่วนใหญ่เกิดจากการที่บุคคลเลียนแบบมาจากตัวแบบทั้งหลายในสังคม โดยอาศัยการสังเกต ซึ่งปกติแล้วตัวแบบที่มีอิทธิพลต่อการเลียนแบบนั้นมักจะเริ่มต้นมาจากตัวแบบที่มีความใกล้ชิดต่อบุคคลนั้นก่อน เช่น พ่อแม่ พี่น้อง ครู อาจารย์ เป็นต้น และขยายไปถึงบุคคลที่มีชื่อเสียงและบุคคลที่ตนชื่นชม เช่น ดารา นักร้อง นักแสดง เป็นต้น นอกจากนี้ ยังรวมไปถึงตัวแบบที่เป็นเรื่องตามในหนังสือ ภาพยนตร์ โทรทัศน์ ด่านาน หรือตัวแบบจากคำบอกเล่าอีกด้วยซึ่งการเลียนแบบจัดเป็นการเรียนรู้ชนิดหนึ่งที่สามารถเกิดขึ้น โดยไม่รู้ตัว ความศรัทธาในตัวบุคคลอาจทำให้เกิดการเลียนแบบบุคคลิกท่าทางด้วยความชื่นชม เช่น การเลียนแบบผู้ที่มีชื่อเสียง เป็นต้น โดยทั่วไปการเลียนแบบมักจะเกิดขึ้นเสมอในชีวิตประจำวัน ซึ่งเป็นสิ่งที่บุคคลได้พบเห็นเหตุการณ์จากการกระทำนั้น ซึ่งเรียกว่า "ตัวแบบ" โดยมนุษย์จะมีปฏิสัมพันธ์กับสภาพแวดล้อมรอบ ๆ ตัวอยู่เสมอ ซึ่งทั้งตัวเขาและสภาพแวดล้อมต่างก็มีอิทธิพลต่อกันและมีความสำคัญไม่ยิ่งหย่อนกว่ากัน ซึ่งตัวแบบมีผลทำให้มนุษย์เกิดการเรียนรู้รูปแบบพฤติกรรมใหม่ ๆ จนสามารถแสดงพฤติกรรมคล้ายกับตัวแบบได้ (Bandura, 1986)

กล่าวสรุปได้ว่า พฤติกรรมการเลียนแบบนั้นเป็นปัจจัยหนึ่งที่ทำให้เยาวชน ที่เติบโตมาในสังคมที่มีความรุนแรง หรือการคบเพื่อนที่มักใช้ความรุนแรงเป็นประจำ จะส่งผลให้เกิดพฤติกรรมการเลียนแบบ ซึ่งคิดว่าสิ่งที่เพื่อนทำ หรือที่สังคมที่ตนเองอยู่นั้นทำ เป็นเรื่องปกติที่คนเขาทำกัน เลยนนำมาทำตามจนเป็นนิสัย สอดคล้องกับ เกษตรชัย และหิม (2557) ที่กล่าวว่า การเลียนแบบพฤติกรรมจากสิ่งแวดล้อมที่ใช้ความ รุนแรงเป็นปัจจัยที่สำคัญที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของเยาวชน ไม่ว่าจะเป็นสภาพแวดล้อมที่เยาวชนอยู่ การใช้ความรุนแรงใน ครอบครัว การเล่นเกม สื่อภาพยนตร์ โทรทัศน์ ซึ่งอาจส่งผลทำให้เยาวชนมีการซึมซับและเลียนแบบพฤติกรรมดังกล่าว

แล้วแสดงออกโดยพฤติกรรมอันไม่พึงประสงค์ออกมาภายหลัง ดังนั้น ผู้วิจัยจึงเลือกนำการ
เขียนแบบ มาเป็นปัจจัยหนึ่งของ พฤติกรรมการรังแกทางไซเบอร์

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยภายในประเทศ

นันทน์ สงศิริ (2553) ได้ศึกษาเรื่อง ลักษณะส่วนความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล บริบท
ของครอบครัว และพฤติกรรมการรังแกการผ่านโลกไซเบอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาและ
อาชีวศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1. ศึกษาลักษณะของพฤติกรรมการรังแกกัน
ผ่าน โลกไซเบอร์ 2. ศึกษาความถี่ ระดับความรุนแรง และความชุกของพฤติกรรมการรังแกกันผ่าน
โลกไซเบอร์ และ 3. ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างลักษณะส่วนบุคคล บริบทของครอบครัว และ
พฤติกรรมการรังแกกันผ่านโลกไซเบอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาและอาชีวศึกษาในเขต
กรุงเทพมหานคร กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาและอาชีวศึกษาในโรงเรียนรัฐบาลและ
เอกชน เขตกรุงเทพมหานคร ปีการศึกษา 2552 จำนวน 1,200 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่
แบบสอบถามของโครงการสำรวจพฤติกรรมการข่มเหงรังแกผ่านโลกไซเบอร์ของเยาวชนไทยใน
เขตกรุงเทพมหานคร สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบน
มาตรฐาน t-Test ANOVA และ Chi-square ผลการวิจัยพบว่า 1. พฤติกรรมการนินทา หรือคำทอ
ผู้อื่น และการส่งข้อความก่อกวนผู้อื่นผ่านมือถือ ห้องสนทนา อีเมล หรือเว็บไซต์ฯ อยู่ในระดับ
ปานกลาง 2. พบความชุกของพฤติกรรมการรังแกกันผ่าน โลกไซเบอร์ ร้อยละ 52.4 และความถี่ของ
พฤติกรรมการรังแกกันผ่าน โลกไซเบอร์ที่พบมากที่สุด ร้อยละ 12.0 คือ ประเภทการนินทา หรือคำ
ทอผู้อื่นผ่านมือถือ ห้องสนทนา หรือเว็บไซต์ที่นักเรียนเคยกระทำ เคยเห็น เคยรับรู้ หรือเคยได้ยิน
มากกว่า 6 ครั้งต่อเดือน 3. พฤติกรรมการรังแกกันผ่าน โลกไซเบอร์มีความแตกต่างกันอย่างมี
นัยสำคัญทางสถิติตามตัวแปรเพศ ระยะเวลาในกาใช้อินเทอร์เน็ตสัมพันธ์สภาพภายในครอบครัว
ประสบการณ์การได้รับความรุนแรงภายในครอบครัวและเศรษฐกิจของครอบครัว 4. ทักษะคิดและ
การรับรู้ที่มีต่อการรังแกกันผ่านโลกไซเบอร์มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการรังแกกันผ่านโลกไซ
เบอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาและอาชีวศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร

บุษยรัต รุ่งสาคร (2554) ได้ศึกษาเรื่อง การศึกษาผลกระทบของครอบครัวและการเห็น
คุณค่าในตนเองที่มีต่อทัศนคติการข่มเหงรังแกผ่านโลกไซเบอร์ วัตถุประสงค์เพื่อ 1. ศึกษาทัศนคติ
ของนักเรียนหญิงที่มีต่อการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ 2. ศึกษาอิทธิพลของครอบครัวที่มีต่อทัศนคติ
เรื่องการข่มเหงรังแกผ่านโลกไซเบอร์ของนักเรียนหญิง 3. ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการเห็น
คุณค่าในตนเองกับทัศนคติเรื่องการข่มเหงรังแกผ่านโลกไซเบอร์ของนักเรียนหญิง 4. ศึกษาแนว

ทางการแก้ปัญหาและการเผชิญหน้ากับการรังแกผ่าน โลกโซเชียลของนักเรียนหญิง กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนหญิงชั้นมัธยมศึกษาตอน ปลาย ในเขตกรุงเทพมหานคร ปีการศึกษา 2553 จำนวน 400 คน เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ แบบสอบถามปลายปิดและปลายเปิดสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน t-Test ANOVA multiple comparisons Tamhane's 2 Correlation และ Regression Analysis ผลการวิจัยพบว่า 1. นักเรียนหญิง กลุ่มตัวอย่างมีทัศนคติเกี่ยวกับการข่มเหงรังแกผ่าน โลกโซเชียลที่ต้องร้อยละ 72.8 โดยร้อยละ 21 มีประสบการณ์การถูกรังแกผ่าน โลกโซเชียล การเผยแพร่ข้อมูลที่ทำให้เสื่อมเสีย และการเปิดเผย ข้อมูลส่วนตัวหรือการเปิดเผยความลับเป็นพฤติกรรมกรรมการรังแกผ่าน โลกโซเชียลที่ร้ายแรงที่สุด และสาเหตุหลักของการรังแกผ่าน โลกโซเชียล คือ ความไม่ชอบหน้า 2. ผลการศึกษาแสดงให้เห็น ว่า ความสัมพันธ์ในครอบครัวมีผลต่อทัศนคติเกี่ยวกับการข่มเหงรังแกผ่าน โลกโซเชียล กล่าวคือ ประสบการณ์ความรุนแรงในครอบครัว และการขาดการเอาใจใส่จากผู้ปกครอง จะส่งผลให้ นักเรียนหญิงมีทัศนคติต่อการรังแกผ่าน โลกโซเชียลที่ไม่ถูกต้อง 3. นักเรียนหญิงที่มีระดับการเห็นคุณค่าในตนเองในตนเองสูงจะมีทัศนคติต่อการรังแกผ่าน โลกโซเชียลที่ถูกต้อง 4. หากนักเรียน หญิงต้องถูกรังแกผ่าน โลกโซเชียล ส่วนใหญ่ ร้อยละ 63 จะแก้ปัญหาโดยการบอกให้ผู้อื่นทราบ และบุคคลที่สามารถให้ความช่วยเหลือได้ดีที่สุด คือบิดามารดา และการบอกรับปรึกษาหรือการ ปฏิเสธการรับส่งข้อความจะสามารถป้องกันการคุกคามดังกล่าวได้

พิมพ์พลอย รุ่งแสง (2554) ได้ศึกษาเรื่อง ผลของกลุ่มการปรึกษาเชิงจิตวิทยาต่อการเห็นคุณค่าในตนเองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น ที่ถูกข่มเหงรังแกทาง โลกโซเชียล มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาผลของกลุ่มการปรึกษาเชิงจิตวิทยาต่อการเห็นคุณค่าในตนเองของนักเรียนมัธยมศึกษา ตอนต้นที่ถูกรังแกทาง โลกโซเชียล กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นที่มี ประสบการณ์การถูกรังแกทาง โลกโซเชียล อายุระหว่าง 12-15 ปี จำนวน 30 คน แบ่งเป็นกลุ่ม ทดลองและกลุ่มควบคุม กลุ่มละ 15 คน กลุ่มทดลองเข้าร่วม โปรแกรมกลุ่มการปรึกษาเชิงจิตวิทยา ในขณะที่กลุ่มควบคุมดำเนินชีวิตไปตามปกติ เก็บข้อมูลโดยใช้แบบวัดการเห็นคุณค่าในตนเอง (Self-esteem) ของ ประวีณา ธาดาพรหม วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติ เชิงพรรณนาและสถิติทดสอบ ความแปรปรวน (Mixed-design ANOVA) ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มทดลองมีคะแนนการเห็นคุณค่าใน ตนเองในช่วงก่อน-หลังการทดลอง และช่วงติดตามผลแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($p < .001$) เมื่อเปรียบเทียบกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมพบว่าคะแนนการเห็นคุณค่าในตนเอง ในช่วงหลังการทดลองและช่วงติดตามผลของทั้งสองกลุ่ม แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($p < .001$) ดังนั้น โปรแกรมกลุ่มการปรึกษาเชิงจิตวิทยา สามารถใช้เพื่อเพิ่มระดับการเห็นคุณค่าใน ตนเองในเด็กนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นที่ตกเป็นเหยื่อการถูกรังแกทาง โลกโซเชียล ได้อย่างมี

ประสิทธิภาพ

ภาณุวัฒน์ กองราช (2554) ได้ศึกษาเรื่อง การศึกษาพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของวัยรุ่นในประเทศไทย กรณีศึกษา เฟสบุ๊ก มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาถึงลักษณะพฤติกรรมของวัยรุ่น รูปแบบการใช้บริการ และศึกษาเปรียบเทียบความสัมพันธ์ของลักษณะทางประชากรศาสตร์กับพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของวัยรุ่น งานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยเชิงสำรวจ (Survey research) โดยมุ่งสำรวจเฉพาะกลุ่มวัยรุ่นในประเทศไทยที่ใช้บริการ เฟสบุ๊ก (foww.เฟสบุ๊ก.com) เครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล คือ แบบสอบถาม (Questionnaire) การเก็บแบบสอบถามจะแบ่งออกเป็น 2 ลักษณะ คือ การใช้แบบสอบถามกระดาษ (Paper-based survey) และการเก็บแบบสอบถามผ่านทางอินเทอร์เน็ต (Online survey) ในเรื่องการสุ่มตัวอย่างจะสุ่มตัวอย่างเฉพาะกลุ่มวัยรุ่นที่มีอายุระหว่าง 13 - 24 ปี โดยใช้แบบสอบถามที่ตอบรับกลับมาทั้งสิ้น 400 แบบสอบถาม ผู้วิจัยได้นำแนวคิด ทฤษฎี และผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องมาศึกษาเป็นกรอบในการวิเคราะห์ ซึ่งประกอบด้วย แนวคิดเกี่ยวกับสังคมออนไลน์ แนวคิดพฤติกรรมความหลงใหลจนผิดปกติ แนวคิดพฤติกรรมการติดการใช้งาน แนวคิดพฤติกรรมวัยรุ่น แนวคิดการรับรู้ถึงความเสี่ยง แนวคิดการรับรู้ถึงความเพลิดเพลิน แนวคิดอิทธิพลทางสังคม แนวคิดการแสดงออกของตัวตนและแนวคิดการรับรู้ถึงความกังวล ผลการศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาส่วนใหญ่จะเป็นเพศหญิงมากกว่าเพศชาย มีอายุระหว่าง 19-21 ปี มีการศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรี หรือสูงกว่า มีอัตราการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ 1-5 ครั้งต่อสัปดาห์ เวลาเฉลี่ยครั้งละประมาณ 13 ชั่วโมงต่อครั้ง และมีประสบการณ์ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์น้อยกว่า 1 ปี โดยส่วนใหญ่เคยใช้ บริการหรือกิจกรรมต่าง ๆ ที่มีในเฟสบุ๊ก ได้แก่ การโต้ตอบกระดานสนทนา การเข้าร่วมกลุ่มต่าง ๆ การเล่นเกม การแบ่งปันรูปภาพ การแบ่งปันวีดิโอการค้นหาเพื่อนเก่า การส่งข้อความการร่วม แสดงความคิดเห็น การชื่นชอบ (Like) ซึ่งพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ประเภทเฟสบุ๊ก ของกลุ่มวัยรุ่น จะมีการระมัดระวังมากในการทำงานและจะไม่ใช้หากู้สึกว่าตนเองได้รับความเสี่ยง ดังนั้นจึงมีโอกาสน้อยมากที่ผู้ใช้งานที่รับรู้ความเสี่ยงจะมีพฤติกรรมการติดการใช้งานและความหลงใหลจนผิดปกติ

วิมลพรรณ อาภาเวท (2554) ได้ศึกษาเรื่อง พฤติกรรมการสื่อสารในเฟสบุ๊กของนักศึกษาในมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้เฟสบุ๊ก ความหวัง การใช้ประโยชน์ และความพึงพอใจต่อเฟสบุ๊ก ตลอดจนศึกษาถึงความสัมพันธ์ระหว่างความคาดหวัง การใช้ประโยชน์ และความพึงพอใจที่มีต่อเฟสบุ๊ก กับพฤติกรรมการสื่อสารในเฟสบุ๊ก ของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร โดยใช้วิธีวิจัยเชิงสำรวจ จากจำนวนกลุ่มตัวอย่าง 400 คน ผลการวิจัยพบว่า 1. นักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล

พระนครที่มี เพศ อายุ ชั้นปี คณะ คณะเนนเฉลี่ยสะสม และรายได้กับครอบครัว แตกต่างกัน มี พฤติกรรมสื่อสารใน เฟสบุ๊ก ไม่ต่างกัน 2. นักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนครที่มี เพศ อายุ ชั้นปี คณะ คณะเนนเฉลี่ยสะสม และรายได้ของครอบครัว แตกต่างกันมีความคาดหวังต่อ เฟสบุ๊ก ไม่แตกต่างกัน 3. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนครที่มีรายได้ของครอบครัว แตกต่างกัน มีการใช้ประโยชน์ เฟสบุ๊ก แตกต่างกัน 4. นักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล พระนคร ที่มี เพศ อายุ ชั้นปี คณะ คณะเนนเฉลี่ยสะสม และรายได้ของครอบครัวแตกต่างกันมีความ พึงพอใจต่อไป เฟสบุ๊ก ไม่แตกต่างกัน 5. ความคาดหวังการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจต่อไป เฟสบุ๊ก มีความสัมพันธ์เชิงบวกในระดับมากกับพฤติกรรมการสื่อสารใน เฟสบุ๊ก นอกจากนี้ยัง พบว่านักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนครส่วนใหญ่ ทุกวันและ ทุกวันและมีความ คาดหวังการ ทุกวันและมีความคาดหวังการจัด ทุกวันและมีความคาดหวังการใช้ประโยชน์ในระดับ มากและปานกลาง ส่วนความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

ณัฐรัชต์ สามะ (2556) ได้ศึกษาเรื่อง การรับรู้ของเยาวชนต่อการรังแกกันในพื้นที่ ไชโยเบอร์ เก็บข้อมูลจากกลุ่มเยาวชนที่อยู่ในช่วงอายุระหว่าง 15 - 24 ปี ในภาคกลาง โดยใช้วิธีการ สทนากลุ่ม ๆ ละ 4-6 คนจำนวน 22 กลุ่ม และสัมภาษณ์เชิงลึกจำนวน 26 คน รวมทั้งสิ้น 136 คน ผลการศึกษาพบว่า เยาวชนให้ความหมายของการรังแกในพื้นที่ไชโยเบอร์ว่าหมายถึง การใช้โทรศัพท์ หรืออินเทอร์เน็ตทำร้ายกัน ที่สำคัญคือต้องสร้างความเสียหายและความรู้าคาญต่อผู้ถูกระทำ ทั้งนี้ ขึ้นอยู่กับเจตนาของผู้กระทำและความสัมพันธ์ระหว่างผู้กระทำกับผู้ถูกระทำรูปแบบของ การ รังแกประกอบด้วยการใช้วาจาขยาบคายผ่านอินเทอร์เน็ตและโทรศัพท์มือถือ การ คุกคามทางเพศออนไลน์ การแอบอ้างชื่อหรือตัวตนของผู้อื่นเพื่อให้ร้าย รวมไปถึงการสร้าง กลุ่ม ขึ้นเพื่อโจมตีบุคคลอื่น ส่วนสาเหตุของการรังแกในพื้นที่ไชโยเบอร์นั้นเยาวชนรับรู้ว่าจะเกิดจาก ความ เป็นนิรนามของพื้นที่ไชโยเบอร์ ความง่ายและสะดวกในการรังแกกัน และเป็นผลที่ต่อเนื่องมาจาก การเกิดความรู้รุนแรงในพื้นที่จริง ผลกระทบจากการรังแกกันในพื้นที่ไชโยเบอร์ก็จะส่งผล กระทบทั้ง ในระดับบุคคลและระดับปฏิสัมพันธ์ทางสังคม ในแง่ของการจัดการพบว่าเยาวชนมี การรับรู้ว่าจะ จัดการปัญหานี้ด้วยตัวของตัวเอง หรืออาจปรึกษาเพื่อน ๆ แต่เลือกจะไม่ปรึกษา ผู้ปกครอง ประเด็นที่เป็นปัญหาเกี่ยวกับการรังแกในพื้นที่ไชโยเบอร์คือถูกมองเป็นเรื่องปกติใน สายตาของ เยาวชน

เกษตรชัย และหิม (2557) ได้การศึกษาเรื่อง ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการรังแกของ นักเรียนโรงเรียนเอกชนสอนศาสนา อิสลามในจังหวัดสงขลา วัตถุประสงค์เพื่อศึกษาปัจจัยที่ส่งผล ต่อพฤติกรรมการรังแกของนักเรียน โรงเรียนเอกชนสอนศาสนาอิสลามในจังหวัดสงขลา โดยเก็บ ข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 1,950 คน และวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้คอมพิวเตอร์โปรแกรมอาร์

เพื่อวิเคราะห์หาความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรม การรังแกกับปัจจัยคุณลักษณะทางจิต การอบรมเลี้ยงดูของครอบครัว และอิทธิพลความรุนแรงโดยใช้ การทดสอบไค-สแควร์ และวิเคราะห์หาปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการรังแกของนักเรียน โดยใช้การถดถอย ลอจิสติก ผลการวิจัยพบว่า 1. นักเรียน โรงเรียนเอกชนสอนศาสนาอิสลามในจังหวัดสงขลามีพฤติกรรมการรังแกจำนวน ร้อยละ 37.9 2. ความคับข้องใจ การอบรมเลี้ยงดูแบบเข้มงวดกวดขัน อิทธิพลความรุนแรงจากสื่อโทรทัศน์ อิทธิพลความรุนแรงจากเกม และอิทธิพลความรุนแรงจากบิดามารดา มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรม การรังแก ของนักเรียน โรงเรียนเอกชนสอนศาสนาอิสลามในจังหวัดสงขลาอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.001 3. ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการรังแกของนักเรียนโรงเรียนเอกชนสอนศาสนาอิสลาม ในจังหวัดสงขลาอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.001 มี 6 ตัวแปร ได้แก่ ความคับข้องใจ การอบรมเลี้ยงดูแบบเข้มงวดกวดขัน อิทธิพลความรุนแรงจากเพื่อน อิทธิพลความรุนแรงจากสื่อโทรทัศน์ อิทธิพลความรุนแรงจากเกม และอิทธิพลความรุนแรงจากบิดามารดา โดยกลุ่มนักเรียนที่มีโอกาส มีพฤติกรรมการรังแกสูง ได้แก่ นักเรียนที่มีความคับข้องใจในระดับมาก (1.60 เท่า) นักเรียนที่ได้รับ การอบรมเลี้ยงดูแบบเข้มงวดกวดขันในระดับมาก (1.74 เท่า) นักเรียนที่ได้รับ อิทธิพลความรุนแรง จากเพื่อนในระดับมาก (2.88 เท่า) นักเรียนที่ได้รับอิทธิพลความรุนแรงจากสื่อโทรทัศน์ในระดับมาก (3.66 เท่า) นักเรียนที่ได้รับอิทธิพลความรุนแรงจากเกมในระดับมาก (2.23 เท่า) และนักเรียนที่ได้รับ อิทธิพลความรุนแรงจากบิดามารดาในระดับมาก (2.26 เท่า) และระดับปานกลาง (2.23 เท่า)

ธันยากร ตุดเกื้อ (2557) ได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนาตัวบ่งชี้พฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของเยาวชนในจังหวัดสงขลา มีจุดประสงค์เพื่อพัฒนาตัวบ่งชี้พฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ ของเยาวชนในจังหวัดสงขลา โดยศึกษากับเยาวชนกลุ่มตัวอย่างที่มีช่วงอายุระหว่าง 13-18 ปี ที่ใช้อินเทอร์เน็ตตั้งแต่ 3 ชั่วโมงขึ้นไปต่อหนึ่งวัน ซึ่งเป็นเยาวชนที่อยู่ในอำเภอหาดใหญ่และในอำเภอเมืองสงขลา จำนวน 480 คน (20 เท่าของตัวแปรใน โมเดล) เพื่อวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยัน ผลการวิจัยพบว่า ตัวบ่งชี้พฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของเยาวชนในจังหวัดสงขลา มีทั้งหมด 5 องค์ประกอบ 24 ตัวบ่งชี้คือ องค์ประกอบด้านการหมิ่นประมาทผู้อื่น ($b = .89$) ประกอบด้วย 5 ตัวบ่งชี้ องค์ประกอบด้านการนำความลับที่เป็นข้อมูลส่วนตัวหรือข้อมูลของผู้อื่นไปเปิดเผย ($b = .89$) ประกอบด้วย 5 ตัวบ่งชี้ ซึ่งมีค่าน้ำหนักองค์ประกอบมากที่สุด รองลงมา คือ องค์ประกอบด้านการแอบอ้างชื่อผู้อื่นในดินลบบ ($b = .87$) ประกอบด้วย 5 ตัวบ่งชี้ องค์ประกอบด้านการนิทาหรือคำทอผู้อื่น ($b = .69$) ประกอบด้วย 5 ตัวบ่งชี้ และองค์ประกอบด้านการลบหรือบล็อกผู้อื่นออกจากกลุ่ม ($b = .63$) ประกอบด้วย 4 ตัวบ่งชี้ ตามลำดับ ซึ่งโมเดล โครงสร้างเชิงเส้นตัวบ่งชี้

พฤติกรรมการรังเกคนโลกไซเบอร์ของเยาวชนมีความสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ปวริศร์ กิจสุขจิต (2559) ได้ศึกษาเรื่อง ปัจจัยที่เป็นสาเหตุให้เกิดการรังเกคนในโรงเรียนมัธยมสตรี ในกรุงเทพมหานคร ตามแนวทฤษฎีเรียนรู้ของ โรนัลด์ แอล เอเคอร์ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาปัจจัยที่เป็นสาเหตุให้เกิดการรังเกคนในนักเรียนมัธยมสตรีตามแนวทฤษฎีเรียนรู้ของ โรนัลด์ แอล เอเคอร์วิเคราะห์การรังเกคนในนักเรียนมัธยมสตรีตามแนวทฤษฎีเรียนรู้ของ โรนัลด์ แอล เอเคอร์และเสนอแนะแนวทางการป้องกันการรังเกคนในนักเรียนมัธยมสตรีทั้งนี้เป็นการวิจัยแบบผสม คือ ทั้งเชิงปริมาณและคุณภาพ การวิจัยเชิงปริมาณจะคัดเลือกด้วยวิธีสุ่มตัวอย่างเลือกศึกษาเฉพาะ 5 โรงเรียน (จากทั้งหมด 10 โรงเรียน) โดยใช้วิธีการจับฉลากเลือกต่อหน้าคณะกรรมการวิทยานิพนธ์และใช้วิธีการเลือกประชากรกลุ่ม ตัวอย่างแบบ Simple Random Sampling โดยให้โรงเรียนที่วิจัยเป็นผู้จัดหากกลุ่มตัวอย่างให้ด้วยวิธีการประชุมระหว่างครูอาจารย์ ผู้อำนวยการของโรงเรียน และผู้ปกครองเป็นทางลับเพื่อนำนักเรียนที่อยู่ในกลุ่มที่มีพฤติกรรมความรุนแรงจากระดับชั้นมัธยมต้นและมัธยมปลาย ระดับละ 40 คน ของแต่ละ โรงเรียน (รวม 400 คน) เพื่อมาเป็นกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ และการวิจัยเชิงคุณภาพ 5 คน โดยฝ่ายปกครอง ของทางกลุ่มโรงเรียนดังกล่าวเป็นผู้จัดหานักเรียนที่มีพฤติกรรมรังเกคนผู้อื่นมาให้โดยทางลับสำหรับแบบสอบถามเชิงปริมาณใช้แบบสอบถามที่ผ่านการทดสอบความเที่ยง ส่วนแบบสอบถามเชิงคุณภาพใช้แบบสอบถามที่ผ่านการตรวจสอบจากอาจารย์ที่ปรึกษาว่ามีขอบเขตเนื้อหาถูกต้อง เหมาะสมครอบคลุมประเด็นการวิจัยและวัตถุประสงค์การวิจัยครบถ้วน ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมัธยมสตรีกลุ่มตัวอย่างที่มีประสบการณ์ การใช้ความรุนแรงของตนเอง ร้อยละ 20.50 มีประสบการณ์การใช้ความรุนแรงของคนในครอบครัวร้อยละ 9.00 มีประสบการณ์การรังเกคนหรือพบเห็นความรุนแรงจากเพื่อนหรือบุคคลอื่นร้อยละ 52.00 มีการเลียนแบบการรังเกคนจากบุคคลในชีวิตประจำวัน ร้อยละ 10.50 มีการเลียนแบบ การรังเกคนจากสื่อต่าง ๆ ร้อยละ 14.75 ส่วนในด้านการคบหาสมาคมเพื่อนในกลุ่มของนักเรียนมัธยมสตรีกลุ่มตัวอย่างร้อยละ 6.25 มีพฤติกรรม การรังเกคนผู้อื่นมาก ส่วนข้อมูลเชิงสถิติในการรังเกคนในโรงเรียนมัธยมสตรีมีสาเหตุมาจากประสบการณ์การใช้ความรุนแรงของตนเอง การใช้ความรุนแรงของคนในครอบครัวประสบการณ์การพบเห็นความรุนแรง จากเพื่อนหรือบุคคลอื่นการเลียนแบบการรังเกคนผู้อื่นจากบุคคลในชีวิตประจำวัน และจากสื่อ และการคบหาสมาคมกับเพื่อนในกลุ่มที่มีพฤติกรรมรังเกคน โดยวิธีการรังเกคนของนักเรียนหญิงด้วยกันเองจะแตกต่างกับวิธีการรังเกคนของนักเรียนชาย กล่าวคือจะไม่ใช้กำลังทางกายในการรังเกคนแต่จะรังเกคนด้วยวิธีการทำลายความสัมพันธ์และการทำร้ายจิตใจเป็นหลัก

อมรทิพย์ อมรภิบาล (2559) ได้ศึกษาเรื่อง เหตุการณ์รังกะผ่านโลกโซเชียลในกลุ่มเยาวชน: ปัจจัยเสี่ยง ผลกระทบต่อสุขภาพจิตและการรักษาบุคคลที่สาม มีวัตถุประสงค์ คือ

1. ศึกษาการตกเป็นเหยื่อการรังกะผ่านโลกโซเชียลและพฤติกรรมรังกะผู้อื่นผ่านโลกโซเชียลของเยาวชนในสถานศึกษา
2. ศึกษาโมเดลความสัมพันธ์เชิงสาเหตุของการตกเป็นเหยื่อการรังกะผ่านโลกโซเชียล และ
3. เปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างโมเดลความสัมพันธ์เชิงสาเหตุฯ ของเพศชายกับ เพศหญิง โดยใช้ทฤษฎีการกระทำที่เป็นกิจวัตร (Routine activity theory) เป็นกรอบแนวคิดหลักในการศึกษา ตัวแปรในโมเดลประกอบด้วย 7 ตัวแปร ได้แก่ พฤติกรรมเสี่ยงทางออนไลน์ ภาวะขาดการปกป้อง แรงจูงใจผู้กระทำพฤติกรรมรังกะผู้อื่นผ่านโลกโซเชียล การตกเป็นเหยื่อการรังกะผ่านโลกโซเชียล การรักษาบุคคลที่สาม และสุขภาพจิตเชิงลบ กลุ่มตัวอย่างเป็นนิสิตมหาวิทยาลัยบูรพา อายุไม่เกิน 25 ปี จำนวน 428 คน เลือกโดยวิธีการสุ่ม แบบง่าย เก็บข้อมูลด้วยแบบสอบถามออนไลน์ วิเคราะห์ค่าสถิติพื้นฐานด้วยโปรแกรม SPSS และโมเดลสมการโครงสร้าง (SEM) ด้วยโปรแกรม AMOS ผลการวิจัยพบว่า นิสิตตกเป็นเหยื่อฯ และมีพฤติกรรมรังกะผู้อื่นฯ ในระดับต่ำถึงปานกลาง พบ รูปแบบของการตกเป็นเหยื่อฯ และพฤติกรรมรังกะผู้อื่นฯ หลากหลาย โดยข้อมูลเพศชายและหญิงแตกต่างกัน เล็กน้อย ผลการวิเคราะห์โมเดลความสัมพันธ์เชิงสาเหตุ พบว่า โมเดลที่สร้างขึ้นมีความสอดคล้องกลมกลืนกับ ข้อมูลเชิงประจักษ์ในระดับพอใช้ ปัจจัยการมีพฤติกรรมรังกะผู้อื่นฯ ส่งผลต่อการตกเป็นเหยื่อฯ มากที่สุด เป็นผล ทางตรงเชิงบวก รองลงมาคือ พฤติกรรมเสี่ยงทางออนไลน์ เป็นผลทางอ้อมผ่านทางพฤติกรรมรังกะผู้อื่นฯ ส่วน ปัจจัยที่ไม่ส่งผลคือภาวะขาดการปกป้อง และปัจจัยแรงจูงใจผู้กระทำฯ ในด้านผลของการตกเป็นเหยื่อฯ พบว่าส่งผลทางบวกต่อสุขภาพจิตเชิงลบ และต่อการรักษาบุคคลที่สาม การรักษาบุคคลที่สามส่งผลทางตรงเชิงบวกต่อ สุขภาพจิตเชิงลบ ผลการเปรียบเทียบ โมเดลเพศชายและหญิงพบว่าแตกต่างกันเล็กน้อย

ฤทัยชนนี สิทธิชัย และ ชันยากร ตุดแก้ว (2560) ได้ศึกษาเรื่อง พฤติกรรมการรังกะบนโลกโซเชียลของเยาวชนในสามจังหวัดชายแดนใต้ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมการรังกะบนโลกโซเชียลสาเหตุการเกิดพฤติกรรมการรังกะและลักษณะวิธีการจัดการของเยาวชนในสามจังหวัดชายแดนใต้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 27 คน เป็นผู้ถูกรังแกและรังแกผู้อื่นบนโลกโซเชียลคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างด้วยเทคนิค การบอกต่อ (Snowball technique) เป็นการศึกษาเชิงคุณภาพ ใช้แบบสัมภาษณ์ กึ่งโครงสร้าง และสนทนากลุ่ม ผลการวิจัยพบว่า เยาวชนส่วนใหญ่รู้จักและเข้าใจพฤติกรรมการรังกะบนโลกโซเชียลในระดับดีมาก ทั้งการประสบกับตนเองและเห็น บุคคลอื่นปฏิบัติจนเป็นเรื่องปกติ โดยแบ่งออกเป็น 5 ด้าน ได้แก่ 1. การนิทาหรือคำทอผู้อื่น 2. การหมิ่นประมาทผู้อื่น 3. การแอบอ้าง ชื่อผู้อื่นในด้านลบ 4. การนำความลับที่เป็นข้อมูลส่วนตัวหรือข้อมูลของผู้อื่น ไปเปิดเผย และ 5. การลบหรือบล็อกผู้อื่นบนโลกโซเชียล เยาวชนส่วนใหญ่เลือกกระทำกับบุคคลอ่อนแอกว่า

เครื่องมือที่เลือกใช้ในการรังแกผู้อื่นบนโลกโซเชียล ผ่านทางสื่อสังคมออนไลน์ เฟสบุ๊ก และ Line มากที่สุด รองลงมาได้แก่ Messenger, Instagram, Twitter, BeeTalk WeChat, SocialCam, and YouTube รวมทั้งการรับส่งข้อความผ่านโทรศัพท์มือถือ สาเหตุส่วนใหญ่พบว่า มาจากปัญหาด้านครอบครัว ด้านเกมและภาพยนตร์ที่ชื่นชอบ ด้านเทคโนโลยีที่สามารถใช้อินเทอร์เน็ตได้ตลอดเวลา ทุกที่ ด้านความภาคภูมิใจในตนเองต่ำ ด้านความคับข้องใจ และด้านอิทธิพลความรุนแรงจากเพื่อน วิธีการจัดการเมื่อเยาวชนตกเป็นเหยื่อของการถูกรังแกบนโลกโซเชียล ส่วนใหญ่จะเงียบเก็บไว้คนเดียว ต่อมาใช้วิธีการลบหรือบล็อก ตอบโต้หรือรังแกกลับทันทีในแบบที่โดนรังแก วิธีการพูดคุยเพื่อเจรจาต่อรอง วิธีการอดทน วิธีการหยุดหรือเลิกใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์นั้น วิธีการที่เยาวชนไม่เลือกใช้ คือ การปรึกษาพ่อแม่ หรือญาติพี่น้อง มีแต่บางคนปรึกษาเพียงเพื่อนสนิทเท่านั้น

ธัญญากร ตุคเกือ และ มาลี สมายยิ่ง (2560) ได้ศึกษาเรื่อง รูปแบบ ผลกระทบ และวิธีการจัดการเมื่อถูกรังแกบนโลกโซเชียล ของนักศึกษาวิทยาลัยแห่งหนึ่งในภาคใต้ของประเทศไทย มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษารูปแบบ ผลกระทบ และวิธีการจัดการเมื่อถูกรังแกบนโลกโซเชียลของนักศึกษาวิทยาลัยแห่งหนึ่งในภาคใต้ของประเทศไทย โดยใช้ระบบระเบียบ วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ ซึ่งผู้ให้ข้อมูลหลัก ได้แก่ นักศึกษาวิทยาลัยแห่งหนึ่งในภาคใต้ของประเทศไทย มีอายุระหว่าง 19-25 ปี ที่เคยมีประสบการณ์การถูกรังแกบนโลก ผลการวิจัยพบว่า รูปแบบ การถูกรังแกบนโลกโซเชียล ประกอบด้วย การถูกนินทา คำทอ ด้วยถ้อยคำ ที่หยาบคาย ถูกหมิ่น ประมาท ถูกข่มขู่ และการถูกคุกคามทางเพศ ซึ่งส่งผลกระทบต่อให้นักศึกษารู้สึก โกรธ รู้สึก คับข้องใจ รู้สึกเครียด วิตกกังวล และรู้สึกอับอาย ทั้งนี้ยังส่งผลกระทบทางอ้อมท ทำให้สุขภาพจิต เสื่อมเสีย ร่างกายอ่อนแอ และเกิดภาวะซึมเศร้า จนไม่สามารถเข้าร่วมสังคมกับบุคคลอื่นได้ และมี สภาวะคิดอยากฆ่าตัวตาย ทั้งนี้ นักศึกษาส่วนใหญ่มีวิธีการจัดการเมื่อถูกรังแกบนโลกโซเชียล คือ การ เจรจาต่อรอง การโต้ตอบกลับทันที การหยุดการโต้ตอบ การอดทนไม่ได้ตอบ และท ั่วเฉย ๆ การ ลบ หรือบล็อก การกลั่นกรองเพื่อน และการปรึกษาเพื่อนสนิท ทั้งนี้วิธีการจัดการที่นักศึกษา ไม่เลือกใช้ คือ การปรึกษาพ่อแม่ ผู้ปกครอง และการด าเนินคดีตามกฎหมาย ทั้งนี้เชื่อว่าไม่สามารถ แก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นได้

นภววรรณ อาษาเพชร (2560) ได้ศึกษาเรื่อง การรังแกผ่านโลกโซเชียล ความรุนแรงที่ต้องแก้ไข และนวัตกรรม การจัดการปัญหา ผลการวิจัยพบว่า การรังแกผ่านโลกโซเชียลจัดเป็นปัญหาสำคัญที่เกิดขึ้นในยุคดิจิทัล เกิดจากผู้ใช้สื่อใหม่มีพฤติกรรม รังแกผู้อื่น ในลักษณะต่าง ๆ เช่น โพสต์ข้อความนินทา ใส่ความหรือคำทอโดยมีเจตนาสร้างความเสียหาย ถูกถูกรวมทั้งการละเมิดสิทธิส่วนบุคคลเช่น การสวมรอยใช้งาน การปลอมแปลงอัตลักษณ์หรือการเผยแพร่ความลับของผู้อื่นผลงาน วิจัยทั้งในต่างประเทศและประเทศไทยพบว่าเยาวชนเป็นกลุ่มที่มีปัญหาการรังแก

ผ่านโลกโซเชียลมากที่สุด การอยู่ในวัยที่อารมณ์ไม่คงที่การใช้เวลากับสื่อสังคม มากไป และลักษณะเฉพาะของการสื่อสาร ในโลกโซเชียล ที่ทำให้ทุกคนมีสถานะเท่าเทียมกัน รวมทั้งการไม่มีข้อจำกัดเรื่องพื้นที่และเวลา เมื่อเกิดปัญหาคนกลุ่มนี้จึงอาจ แสดงอารมณ์ที่รุนแรง และใช้วิธีการโพสต์ข้อความทำร้ายผู้อื่น ซึ่งหากผู้ถูกทำร้ายเกิดความโกรธแค้นก็อาจใช้วิธีการเดียวกันรังแกกลับ ทำให้เกิดวงจรความรุนแรงต่อเนื่องเป็นผลกระทบด้านต่าง ๆ เช่น ผลกระทบต่อร่างกายและจิตใจ ผลกระทบต่อคุณภาพชีวิต ฯลฯ การป้องกันและแก้ไขปัญหาการรังแกผ่านโลกโซเชียลสามารถทำได้โดยใช้นวัตกรรมที่ก้าวทันปัญหาเช่น การใช้แอปพลิเคชัน ReThink หรือ StopIt การมีความรู้เท่าทัน และเชี่ยวชาญต่อการใช้สื่อดิจิทัล รวมทั้งการมีความรู้เกี่ยวกับกฎหมาย และพ.ร.บ. การกระทำความผิดทางคอมพิวเตอร์

รัตติยา ดินน้ำจืด (2560) ได้ศึกษาเรื่อง พฤติกรรมการรังแกผ่านโลกโซเชียลของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย มีวัตถุประสงค์ คือ 1. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการรังแกทางผ่านโลกโซเชียล ของวัยรุ่นระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย 2. เพื่อศึกษาปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการรังแกทางผ่านโลกโซเชียลของวัยรุ่นระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย 3. เพื่อเสนอแนะแนวทางใน การแก้ไขปัญหาพฤติกรรมการรังแกทางผ่านโลกโซเชียลของวัยรุ่นระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ตัวแปรประกอบด้วย ความรุนแรงในครอบครัว การเลี้ยงดูแบบเข้มงวด กวดขันความอิจฉาริชยา ความรุนแรงที่ปรากฏผ่านทางสื่อ และภาวะซึมเศร้า กลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียน โรงเรียนวังจันทร์วิทยา จำนวน 242 คน เลือกด้วยวิธีการสุ่มตัวอย่างแบบง่าย และวิเคราะห์ค่าสถิติพื้นฐานด้วย โปรแกรม SPSS ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายของโรงเรียนวังจันทร์วิทยามี พฤติกรรมการรังแกผ่านโลกโซเชียลในระดับปานกลาง ปัจจัยด้านความรุนแรงในครอบครัวไม่มี ความสัมพันธ์เชิงบวกกับพฤติกรรมการรังแกผ่านโลกโซเชียลของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา ตอนปลาย ปัจจัยด้านการเลี้ยงดูแบบเข้มงวดกวดขันไม่มี ความสัมพันธ์เชิงบวกกับพฤติกรรมการรังแกผ่านโลกโซเชียลของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา ตอนปลาย ปัจจัยด้านความอิจฉาริชยาไม่มีความสัมพันธ์เชิงบวกกับพฤติกรรมการรังแกผ่านโลกโซเชียลของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา ตอนปลาย ส่วนปัจจัยด้านภาวะซึมเศร้าไม่มีความสัมพันธ์เชิงบวกกับพฤติกรรมการรังแกผ่านโลกโซเชียลของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา ตอนปลายของโรงเรียนวังจันทร์วิทยา

สุภาวดี เจริญวานิช (2560) ได้ศึกษาเรื่อง การรังแกกันผ่านพื้นที่โซเชียล: ผลกระทบและการป้องกันในวัยรุ่น ผลการวิจัยพบว่า ปัจจุบันรูปแบบความรุนแรงที่เกิดขึ้นในสังคมไทยมีหลากหลายรูปแบบซึ่งปรับเปลี่ยนไปตามการ เปลี่ยนแปลงของรูปแบบทางสังคมที่เกิดขึ้น การ

รังแกกันผ่านพื้นที่ไซเบอร์เป็นรูปแบบความรุนแรงรูปแบบหนึ่งที่ กำลังเกิดขึ้น แพร่หลายในสังคมไทยและสังคมโลก และถือเป็นอาชญากรรมที่ร้ายแรงรูปแบบหนึ่งที่สามารถทำลายความสุข และทำลายชีวิตของผู้อื่นได้โดยผู้ที่กระทำ ไม่ต้องออกแรง ซึ่งรูปแบบความรุนแรงรูปแบบนี้สามารถเกิดขึ้นได้กับคน ทุกกลุ่ม ทุกเพศ ทุกวัยในสังคม และโดยเฉพาะอย่างยิ่งในกลุ่มวัยรุ่น จากที่กล่าวมา การรังแกกันผ่านพื้นที่ไซเบอร์ถือเป็นอาชญากรรมที่ร้ายแรงรูปแบบหนึ่ง ดังนั้นวัยรุ่นในฐานะกลุ่มคนที่สำคัญกลุ่มหนึ่งที่เป็นทั้งผู้รังแกและเป็นเหยื่อของการ รังแกกันผ่านพื้นที่ไซเบอร์ ควรต้องคำนึงถึง และทราบถึงวิธีการที่จะช่วยป้องกันและลดปัญหาการรังแกกันผ่านพื้นที่ ไซเบอร์ต่อไป

อิสริยา ปาริชาติกานนท์ และ อัจศรา ประเสริฐสิน (2560) ได้ศึกษาเรื่อง ปัจจัยเชิงสาเหตุ ที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมป้องกันตนเองจากภัยคุกคามทาง อินเทอร์เน็ตของนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ มีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาแบบจำลองปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมป้องกันตนเองจาก ภัยคุกคามทางอินเทอร์เน็ตของนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ กลุ่มตัวอย่างคือ นิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ปีการศึกษา 2558 จำนวน 260 คน ด้วยการสุ่มแบบหลายขั้นตอนเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบสอบถามซึ่งประกอบไปด้วยแบบสอบถามข้อมูลส่วนบุคคลทุนทางจิตวิทยาการสนับสนุนทางสังคมมารยาทบนอินเทอร์เน็ต การรับรู้ความรุนแรงของภัยคุกคามทางอินเทอร์เน็ต และพฤติกรรมป้องกันตนเองจากภัยคุกคามทางอินเทอร์เน็ต วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติเชิงพรรณนาสำหรับการวิเคราะห์ข้อมูลลักษณะทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง และตัวแปรที่ศึกษาและใช้ การวิเคราะห์แบบจำลองความสัมพันธ์เชิงสาเหตุของปัจจัยและวิเคราะห์ขนาดอิทธิพลทั้งทางตรงและทางอ้อมของปัจจัย ด้วย โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป ผลการวิจัยพบว่า แบบจำลองโครงสร้างความสัมพันธ์เชิงสาเหตุของพฤติกรรมป้องกันตนเองจากภัยคุกคามทาง อินเทอร์เน็ตมีความสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์ หลังจากการปรับมีค่าดัชนีวัดความสอดคล้องกลุ่ม Absolute fit indices พบว่าค่า ไค-สแควร์ (χ^2)=90.45, df=33 (p=0.000), SRMR=0.0462, RMSEA=0.0818, GFI=0.946 ดัชนี วัดความสอดคล้องกลุ่ม Incremental fit indices พบว่า NFI=0.926, CFI=0.951 และ NNFI=0.919 และดัชนีความ สอดคล้องกลุ่ม Parsimony fit indices พบว่า AGFI=0.891, PNFI=0.556 และ $\chi^2/df=2.740$ สามารถสรุปได้ว่า แบบจำลองมีความกลมกลืนกับข้อมูลเชิงประจักษ์ โดยที่พฤติกรรมป้องกันตนเองจากภัยคุกคามทางอินเทอร์เน็ตได้รับ อิทธิพลทางบวก โดยอ้อมจากตัวแปรทุนทางจิตวิทยาผ่านตัวแปรการรับรู้ความรุนแรงของภัยคุกคามทางอินเทอร์เน็ต และได้รับอิทธิพลทางบวกโดยอ้อมจากตัวแปรการสนับสนุนทางสังคมผ่านตัวแปรมารยาทบนอินเทอร์เน็ต ซึ่งตัวแปรทั้งหมดรวมกัน อธิบายพฤติกรรมป้องกันตนเองจากภัยคุกคามทาง อินเทอร์เน็ตได้ร้อยละ 58.6 จากผลการวิจัยยังแสดงให้เห็นว่าตัวแปรทุนทางจิตวิทยาและตัวแปรการ

สนับสนุนทางสังคมเป็นปัจจัยที่สำคัญส่วนหนึ่งที่ส่งผลต่อการมีพฤติกรรมป้องกันตนเองจากภัยคุกคามทางอินเทอร์เน็ต ผู้เกี่ยวข้องทุกฝ่ายไม่ว่าจะเป็นสถาบันการศึกษาหรือสถาบันครอบครัวจึงควรให้ความสำคัญต่อการปลูกฝังให้นิสิตมีคุณลักษณะดังกล่าวเพื่อส่งเสริมให้นิสิตสามารถเผชิญต่อภัยคุกคามทางอินเทอร์เน็ตและสามารถตอบสนอง ต่อภัยคุกคามทางอินเทอร์เน็ตได้อย่างเหมาะสม

ปองกมล สุรัตน์ (2561) ได้ศึกษาเรื่อง สาเหตุและผลกระทบที่เกี่ยวข้องกับการรังแกผ่านโลกโซเชียล: กรณีศึกษาเยาวชนไทยผู้ถูกรังแก มีวัตถุประสงค์เพื่อค้นหาและทำความเข้าใจสาเหตุและผลกระทบจากการรังแกผ่านโลกโซเชียลของเยาวชนไทย โดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพแบบพหุกรณีศึกษา (Multiple case study) ด้วยการสัมภาษณ์เชิงลึกกับเยาวชนไทยอายุ 19-24 ปี จำนวน 8 คน ผลการวิจัยพบว่า สาเหตุส่วนใหญ่เกิดจากความขัดแย้ง ปัญหาความสัมพันธ์ที่ไม่ลงรอยกัน หรือผู้ถูกรังแกกระทำบางอย่างให้ผู้รังแกไม่พอใจ นอกจากนี้ยังเกิดจาก ความสนุกสนานตลกขบถของเยาวชน ที่มองว่าการ รังแกผ่านโลกโซเชียลคือ การเล่นอย่างหนึ่งที่เพื่อน กระทำต่อเพื่อนได้ ไม่ใช่เรื่องผิดปกติ ซึ่งเป็นทัศนคติ ที่น่ากังวลอย่างยิ่ง และยังเกิดจากพฤติกรรมเสี่ยง ของเยาวชนที่ใช้สื่อออนไลน์พูดคุยกับคนแปลกหน้า ทำให้เกิดการล่อลวงและรังแกผ่านโลกโซเชียล ตามมา สำหรับผลกระทบจากการรังแกผ่านโลกโซเชียลพบว่า ผู้ถูกรังแกได้รับผลกระทบ 6 ประการ ได้แก่ 1. เป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้เกิดโรคซึมเศร้า หรือเป็นปัจจัยที่ส่งเสริมกระตุ้น โรคซึมเศร้าที่มีอยู่แล้วให้หนักมากขึ้น 2. เป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้เยาวชน ตัดสินใจฆ่าตัวตาย โดยประกอบกับการรังแกในโลกจริง 3. ผลกระทบทางความรู้สึก ได้แก่ เครียด เศร้า หวาดระแวง อับอาย ไม่มีความสุข ไม่สบายใจ เจ็บ ปวด 4. ผลกระทบทางสังคม ทำให้เสื่อมเสียชื่อเสียง ภาพลักษณ์เสียหาย ถูกเกลียดชัง ถูกดูหมิ่น และ 5. ผลกระทบต่อตัวตนและบุคลิกภาพ ทำให้ เป็นคนหนีปัญหา แยกตัวจากสังคม ไม่ไว้วางใจใคร 6. ปัญหาด้านการเรียน

ธัญญากร ตุดเกื้อ และเกษตรชัย และหิม (2561) ได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนาโมเดลสมการโครงสร้างของพฤติกรรม การรังแกบนโลกโซเชียล ของนักศึกษาวิทยาลัยชุมชนแห่งหนึ่ง ในภาคใต้ของประเทศไทย มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาโมเดลสมการโครงสร้างของ พฤติกรรมการรังแกบนโลกโซเชียลของนักศึกษาวิทยาลัยชุมชนแห่งหนึ่งในภาคใต้ของ ประเทศไทย โดยศึกษากับนักศึกษา จำนวน 340 คน เพื่อวิเคราะห์อิทธิพลเชิงสาเหตุ ตามสมมติฐานการศึกษาวิจัย ผลการวิจัยพบว่า การพัฒนาโมเดลสมการโครงสร้าง พฤติกรรมการรังแกบนโลกโซเชียลมีความกลมกลืนกับข้อมูลเชิงประจักษ์ โดยมีค่า $c^2/df=2.55$, $GFI=.92$, $AGFI=.90$, $RMR=.04$ และ $RMSEA=.07$ ตัวแปรการเลี้ยงดู แบบเข้มงวด อิทธิพลทางตรงต่อพฤติกรรมการรังแกบนโลกโซเชียลและความคับข้องใจ มีค่าเท่ากับ .53 และ .48 ตามลำดับ ส่วนอิทธิพลทางอ้อมต่อพฤติกรรมการรังแก บนโลกโซเชียล

มีค่าเท่ากับ .14 ทั้งนี้มีอิทธิพลรวมต่อพฤติกรรมกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ และความคับข้องใจ มีค่าเท่ากับ .67 และ .47 ตามลำดับ ตัวแปรอิทธิพลความรุนแรง อิทธิพลทางตรงต่อพฤติกรรมกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์และความคับข้องใจ มีค่าเท่ากับ .09 และ .38 ส่วนอิทธิพลทางอ้อมต่อพฤติกรรมกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ มีค่าเท่ากับ .11 ทั้งนี้อิทธิพลรวมต่อพฤติกรรมกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ และความคับข้องใจ มีค่าเท่ากับ .19 และ .35 ตามลำดับ และตัวแปรความคับข้องใจ มีอิทธิพลทางตรงต่อ พฤติกรรมกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ มีค่าเท่ากับ .30

งานวิจัยต่างประเทศ

Hoff and Mitchell (2009) ได้ศึกษาเรื่อง การกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ต: สาเหตุ ผลกระทบและการเยียวยา มีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนองานวิจัยสำรวจความแพร่หลายและสาเหตุของการกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ตผลกระทบทางจิตวิทยาต่อนักเรียนและการตอบโต้การกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ตจากนักเรียนและผู้บริหาร เป้าหมายคือเพื่อให้ผู้นำโรงเรียนเข้าใจมากขึ้นเกี่ยวกับปรากฏการณ์นี้และแนะนำขั้นตอนในการจัดการกับปัญหาที่ท้าทายนี้ ข้อมูลถูกรวบรวมจากนักเรียน 351 คนโดยใช้แบบสำรวจซึ่งมีตัวเลือกที่ จำกัด การตอบสนองที่ปรับขนาดและคำถามปลายเปิด การออกแบบเชิงคุณภาพ / เชิงปริมาณช่วยให้การรวบรวมข้อมูลจากประชากรขนาดใหญ่พร้อมกับข้อมูลเชิงคุณภาพที่หลากหลายซึ่งขยายและอธิบายประสบการณ์ของนักเรียน ผลการวิจัยพบว่า การกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ตเกิดขึ้นบ่อยที่สุดจากปัญหาความสัมพันธ์ (การแตกสลายอัจฉา ธิษยาการแพ้และการรวบรวม) ผู้ประสบภัยจะได้รับผลกระทบในทางลบอย่างมีพลัง (โดยเฉพาะอย่างยิ่งในเรื่องความเป็นอยู่ที่ดีทางสังคม) และพฤติกรรมตอบโต้จากโรงเรียนและนักเรียน โดยทั่วไปมักไม่เหมาะสม ขาดหาย หรือ ไม่มีประสิทธิภาพ

Varjas, Talley, Meyers, Parris and Cutts (2010) ได้ศึกษาเรื่อง การรับรู้แรงจูงใจของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายเรื่องการกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ต: การศึกษาเชิงสำรวจ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการรับรู้แรงจูงใจในการกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ตของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ผู้วิจัยศึกษาเชิงคุณภาพเชิงสำรวจกับนักเรียนมัธยมปลายจำนวน 20 คน โดยดำเนินการสัมภาษณ์เป็นรายบุคคล โดยใช้โครงร่างการสัมภาษณ์กึ่ง โครงสร้าง วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ทฤษฎีเหตุผล ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมัธยมมีกระบวนเหตุผลที่กระตุ้นภายในสำหรับการกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ต (เช่น ความรู้สึกที่เปลี่ยนไป) มากกว่าแรงจูงใจภายนอก (ไม่มีผลกระทบ ไม่ใช่การเผชิญหน้า หรือมีเป้าหมายแตกต่างกัน)

Slonje, Smith and Frisén (2013) ได้ศึกษาเรื่อง ลักษณะของการกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ตและกลยุทธ์ในการป้องกัน การกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ตถูกระบุว่าเป็นปัญหาสำคัญในหมู่เยาวชนในทศวรรษที่ผ่านมา บทความนี้จะทบทวนสิ่งที่ค้นพบเมื่อไม่นานมานี้และกล่าวถึง

แนวคิดทั่วไปภายในพื้นที่ การทบทวนครอบคลุมประเด็นที่ชัดเจนเช่นการทำซ้ำและความไม่สมดุลของอำนาจประเภทของการกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ตต่ออายุและเพศที่แตกต่างทับซ้อนกับการกลั่นแกล้งแบบดั้งเดิมและลำดับของเหตุการณ์ความแตกต่างระหว่างการกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ตและการกลั่นแกล้งแบบดั้งเดิม ความเป็นไปได้ของการแทรกแซง ปัญหาเหล่านี้จะแสดงให้เห็นโดยอ้างอิงถึงวรรณกรรมล่าสุดและปัจจุบันและการสัมภาษณ์เชิงลึกกับนักเรียนชาวสวีเดนเก้าคนอายุ 13-15 ปี ปีที่มีประสบการณ์โดยตรงจากการกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ตอย่างน้อยหนึ่งตอน ผู้วิจัยสรุปโดยการอภิปรายหลักฐานสำหรับกลวิธีการเผชิญปัญหาการแทรกแซงและการป้องกันที่แตกต่างกัน

Whittaker and Kowalski (2015) ได้ศึกษาเรื่อง การกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ตผ่านโซเชียลมีเดีย อธิบายว่า ในช่วงไม่กี่ปีที่ผ่านมาการวิจัยเกี่ยวกับการกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ตเกิดขึ้นเยอะมาก การกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ต ในหมู่นักศึกษาระดับวิทยาลัย ซึ่งสถานที่การกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ตเกิดขึ้น โดยเน้นเฉพาะในสื่อสังคมออนไลน์และการรับรู้ของการกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ตเป็นหน้าที่ขององค์ประกอบของเป้าหมาย การศึกษาที่ 1 พบว่าการส่งข้อความและสื่อโซเชียลเป็นสถานที่ที่ใช้กันมากที่สุดสำหรับการตกเป็นเหยื่อของการกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ต การศึกษาที่ 2 ระบุว่าคุณสมบัติของเป้าหมายของการแสดงความคิดเห็นเชิงรุกทางไซเบอร์มีอิทธิพลต่อการรับรู้ถึงการกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ต ความคิดเห็นก้าวร้าวทางออนไลน์ที่มุ่งไปยังคนรอบข้างถูกมองว่าเป็นลบมากที่สุดในขณะที่ความคิดเห็นต่อคนที่รู้จักทางออนไลน์นั้นมีเพียงการประเมินน้อยที่สุด จากการใช้วิธีการที่เป็นนวัตกรรมในการตรวจสอบการกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ตพบว่าสถานที่จัดงาน 3 แห่ง (เช่น เฟสบุ๊ก, ความคิดเห็น โพสต์ฟอรัม) และคุณสมบัติของเป้าหมายมีผลต่อลักษณะของการแลกเปลี่ยนออนไลน์ มีการอภิปรายถึงความหมายของการป้องกันและการแทรกแซง

Stockdale, Coyne, Nelson and Erickson (2015) ได้ศึกษาเรื่อง คุณสมบัติความผิดปกติทางบุคลิกภาพ, ความอิจฉา, และการกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ตในวัยรุ่น การกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ตหรือการล่วงละเมิดทางสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ต่อเหยื่อที่ไม่สามารถป้องกันตนเองได้อย่างง่ายดาย กลายเป็นเรื่องธรรมดาในสังคม นักวิจัยได้แสดงให้เห็นว่าความผิดปกติทางบุคลิกภาพและความอิจฉาในความสัมพันธ์ใกล้ชิด อาจเพิ่มโอกาสที่แต่ละคนจะให้การรุกรานกับเพื่อนของพวกเขา อย่างไรก็ตามไม่มีงานวิจัยที่รู้จักกันตรวจสอบความสัมพันธ์ระหว่างความผิดปกติทางบุคลิกภาพ อิจฉาและพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ต การศึกษาในปัจจุบันกล่าวถึงช่องว่างนี้โดยการตรวจสอบความสัมพันธ์ระหว่างคุณสมบัติความผิดปกติทางบุคลิกภาพ เส้นเขตแดนความหึงหวง และพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ตในวัยรุ่น กลุ่มตัวอย่างประกอบด้วยวัยรุ่น 106 คน

(ชาย 53 คน) อายุเฉลี่ย 16.1 ปี (SD = .49) ผู้ทำมาตรการรายงานลักษณะบุคลิกภาพเส้นเขตแดน อิจฉาและการกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ตโดยสมบูรณ์ ระดับที่สูงขึ้นของความผิดปกติทางบุคลิกภาพแนวเขตมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ตที่เพิ่มขึ้น ความหึงหวงเป็นสื่อกลางอย่างเต็มที่ความสัมพันธ์ระหว่างลักษณะบุคลิกภาพเส้นเขตแดนและพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ต ข้อ จำกัด ทิศทางสำหรับการวิจัยในอนาคต และผลกระทบต่อสังคม การแทรกแซงและการรักษา

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง พฤติกรรมการรังแกทางไซเบอร์ของนักศึกษาในมหาวิทยาลัยทั่วภาคตะวันออกเฉียงของประเทศไทย มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาสถานการณ์ความรุนแรงของพฤติกรรมการรังแกทางไซเบอร์ของนักศึกษา ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการรังแกทางไซเบอร์ของนักศึกษา และเพื่อเสนอแนะแนวทางในการแก้ไขปัญหาพฤติกรรมการรังแกทางไซเบอร์ของนักศึกษา ได้ กำหนดวิธีการดำเนินการศึกษาดังนี้

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

รูปแบบการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ใช้แนวทางการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative research) โดยใช้แบบสอบถาม (Questionnaire) เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาคือ นักศึกษาในมหาวิทยาลัยรัฐบาลทั่วภาคตะวันออกเฉียงของประเทศไทย มีทั้งหมด 4 มหาวิทยาลัย ได้แก่ มหาวิทยาลัยบูรพา มหาวิทยาลัยราชภัฏราชนครินทร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลภาคตะวันออกเฉียง ปีการศึกษา 2561 ทั้งหมด 45,466 คน

ตารางที่ 3-1 สถิตินักศึกษามหาวิทยาลัยในภาคตะวันออกเฉียง

มหาวิทยาลัย	จำนวนนักศึกษา (n =45,466)
มหาวิทยาลัยบูรพา	28,460
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก	2,575
มหาวิทยาลัยราชภัฏราชนครินทร์	6,459
มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี	7,972

ที่มา: กองทะเบียนและประมวลผลมหาวิทยาลัยบูรพา, สำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน มหาวิทยาลัยราชภัฏราชนครินทร์, กองบริการการศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี และ สำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียนมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก (2561)

กลุ่มตัวอย่างและการสุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักศึกษาของมหาวิทยาลัยในภาคตะวันออกเฉียง เป็นตัวแทนในการตอบแบบสอบถาม จำนวน 381 คน ที่ได้มาโดย การใช้ตารางของ Krejcie and Morgan (1970) ทำให้สามารถกำหนดสัดส่วนกลุ่มตัวอย่างได้ดังตารางที่ 3-2

ตารางที่ 3-2 การกำหนดสัดส่วนกลุ่มตัวอย่าง

มหาวิทยาลัย	จำนวนนิสิต	จำนวนกลุ่มตัวอย่าง
มหาวิทยาลัยบูรพา	28,460	238
มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี	7,972	67
มหาวิทยาลัยราชภัฏราชนครินทร์	6,459	54
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก	2,575	22
รวม	45,466	381

การสุ่มตัวอย่างใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบผสม โดยแบ่งเป็น 2 วิธี คือ การเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive sampling) เป็นการเลือกกลุ่มตัวอย่างโดยพิจารณาจากการตัดสินใจของผู้วิจัยเอง ด้วยการเลือกเฉพาะนักศึกษาระดับปริญญาตรีของมหาวิทยาลัยในภาค

ตะวันออก และเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบบังเอิญ ซึ่งเป็นนิสิตคณะใดหรือชั้นปีใดก็ได้ที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นปริญญาตรี

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา คือ แบบสอบถาม (Questionnaire) ประกอบด้วย 7 ส่วน ดังนี้ ส่วนที่ 1 แบบสอบถามเกี่ยวกับลักษณะทางประชากรของกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ สถานภาพ โดยทั่วไปของนักศึกษา

ส่วนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับความรุนแรงในครอบครัว

ส่วนที่ 3 แบบสอบถามเกี่ยวกับความรุนแรงที่ปรากฏผ่านทางสื่อ

ส่วนที่ 4 แบบสอบถามเกี่ยวกับความอิทธิพล

ส่วนที่ 5 แบบสอบถามเกี่ยวกับการเลี้ยงดูแบบเข้มงวดกวดขัน

ส่วนที่ 6 แบบสอบถามเกี่ยวกับการเลียนแบบ

ส่วนที่ 7 แบบสอบถามเกี่ยวกับพฤติกรรมการรังแกทางไซเบอร์

ขั้นตอนการสร้างแบบสอบถาม ดังต่อไปนี้

1. ศึกษาเอกสาร ตำรางานวิจัย บทความสิ่งตีพิมพ์ และเอกสารต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับสาเหตุการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ของวัยรุ่น ความรุนแรงในครอบครัว การเลี้ยงดูแบบเข้มงวดกวดขัน ความรุนแรงที่ปรากฏผ่านสื่อ การเลียนแบบพฤติกรรมจากสิ่งแวดล้อม ความสัมพันธ์ และพฤติกรรมการรังแกทางไซเบอร์

2. กำหนดนิยามเฉพาะของแต่ละตัวแปร

3. สร้างแบบสอบถามของแต่ละตัวแปรตามคำนิยามเฉพาะ โดยอาศัยฐานความรู้และความเข้าใจจากการทบทวนแนวคิด ทฤษฎีและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

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

5 หมายถึง นักศึกษาเห็นด้วยมากที่สุด

4 หมายถึง นักศึกษาเห็นด้วยมาก

3 หมายถึง นักศึกษาเห็นด้วยปานกลาง

2 หมายถึง นักศึกษาเห็นด้วยน้อย

1 หมายถึง นักศึกษาเห็นด้วยน้อยที่สุด

การตีความค่าเฉลี่ยระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับตัวแปรต่าง ๆ ที่ได้จากมาตรวัดดังกล่าวข้างต้นใช้เกณฑ์ในการหาช่วงอันตรภาคชั้น ตามหลักการวิธีการแบ่งชั้น บุญชม ศรีสะอาด (2539) รายละเอียด ดังนี้

$$\begin{aligned}\text{อันตรภาคชั้น} &= \frac{\text{คะแนนสูงสุด} - \text{คะแนนต่ำสุด}}{\text{จำนวนชั้น}} \\ &= \frac{5-1}{5} \\ &= 0.8\end{aligned}$$

โดยเกณฑ์การอธิบายระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับตัวแปรต่าง ๆ ดังตารางที่

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. ตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือโดยทดสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหา (Content validity) และการหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ซึ่งจะกล่าวถึงรายละเอียดต่อไป

การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

การตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยแบ่งออกเป็น 2 ส่วนได้แก่ การทดสอบความเที่ยงตรง (Validity) และการทดสอบความเชื่อถือได้ ดังนี้

1. ความเที่ยงตรง นำแบบสอบถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหา แล้วนำมาหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ก่อนนำไปเก็บรวบรวมข้อมูลจริงตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ดังนี้

1.1 ผศ.ดร. ชีระ กุลสวัสดิ์

1.2 ดร. ปิยะ นาควัชระ

1.3 ผศ. ดร. เขมมาวีร์ รักษ์ชูชีพ

แล้วนำมาหาค่าดัชนีความสอดคล้องโดยใช้สูตร

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

IOC หมายถึง ค่าดัชนีความสอดคล้อง

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

N หมายถึง จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

ผู้วิจัยได้เลือกข้อคำถามที่มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ที่มีค่ามากกว่า 0.5 เพื่อให้แบบสอบถามที่สร้างขึ้นสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ ครอบคลุมและมีความเที่ยงตรงของเนื้อหา (กาญจนา วัฒนาอายุ, 2548; บุญชม ศรีสะอาด, 2543)

ตารางที่ 3-4 ความเที่ยงตรงของแบบสอบถาม

หัวข้อ	ก่อนตรวจ IOC	หลังตรวจ IOC
	จำนวนข้อ	จำนวนข้อ
ลักษณะทางประชากร	9	9
ความรุนแรงในครอบครัว	8	8
ความรุนแรงที่ปรากฏผ่านสื่อ	6	6
ความอิจฉาริษยา	9	9
การเลี้ยงดูแบบเข้มงวดกวดขัน	10	10
การเลียนแบบ	7	7
พฤติกรรมการรังแกทางไซเบอร์	10	10

2. การทดสอบความเชื่อถือได้ นำแบบสอบถามมาปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญแล้วทำการทดสอบ (Try out) จำนวน 30 ชุด กับกลุ่มประชากรที่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่างเพื่อตรวจสอบความเหมาะสมของคำถามว่ามีการสื่อความตรงตามที่ผู้วิจัยต้องการ จากนั้นจึงนำมาทดสอบความเชื่อถือได้ ด้วยวิธีการหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาครอนบาค (Cronbach's alpha) ดังตารางที่ 3-5

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

หัวข้อ	เดิม		ใหม่	
	จำนวนข้อ	Cronbach' s alpha	จำนวนข้อ	Cronbach' s alpha
ความรุนแรงในครอบครัว	8	0.951	8	0.951
ความรุนแรงที่ปรากฏผ่านสื่อ	6	0.872	6	0.872
ความอิจฉาริษยา	9	0.930	9	0.930
การเลี้ยงดูแบบเข้มงวดกวดขัน	10	0.946	10	0.946
การเลียนแบบ	7	0.956	7	0.956
พฤติกรรมการรังแกทางไซเบอร์	10	0.944	10	0.944

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างตามลำดับ ดังต่อไปนี้

1. ขอนหนังสือแนะนำตัวจากจากคณะรัฐศาสตร์และนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา
2. นักวิจัยต้องเก็บข้อมูลด้วยตัวเอง อธิบายวัตถุประสงค์และรายละเอียดของ

แบบสอบถามก่อนให้กลุ่มตัวอย่างลงมือทำแบบสอบถาม

3. เมื่อเก็บแบบสอบถามเสร็จแล้ว นักวิจัยต้องตรวจสอบแบบสอบถามอีกครั้งหนึ่ง
4. ตรวจสอบความความสมบูรณ์ของแบบสอบถามจากการเก็บรวบรวมข้อมูล เพื่อ

เตรียมไปวิเคราะห์ต่อไป

การวิเคราะห์ข้อมูล

วิเคราะห์ข้อมูลด้วยโปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติ โดยใช้สถิติดังต่อไปนี้

1. สถิติวิเคราะห์เชิงพรรณนา (Descriptive analytical statistics) สถิติที่นำมาใช้บรรยายคุณลักษณะของข้อมูลที่เก็บรวบรวมข้อมูลที่เก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างที่ศึกษา ได้แก่

- 1.1 หาค่าจำนวนความถี่ (Frequency) และค่าร้อยละ (Percentage) เพื่อให้แปล

ความหมายข้อมูลด้านประชากรของแบบสอบถาม

- 1.2 ค่าเฉลี่ย (Mean) เพื่อแปลความหมายของข้อมูลและทดสอบสมมติฐานที่ 1

1.3 ค่าความเบี่ยงมาตรฐาน (Standard Deviation: SD) เพื่ออธิบายลักษณะ การกระจายของข้อมูล

2. สถิติเชิงอนุมาน (Inferential statistics) เพื่อใช้ในการทดสอบสมมติฐานของการวิจัย และตั้งระดับความเชื่อมั่นไว้ที่ร้อยละ 95 โดยเป็นการวิเคราะห์เพื่อทดสอบสมมติฐานที่ 2-6 ด้วยเทคนิคการวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณแบบขั้นตอน (Stepwise regression analysis) เพื่อหาความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรอิสระและตัวแปรตาม

บทที่ 4

ผลการศึกษา

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลของการศึกษาเรื่อง พฤติกรรมการรังแกผ่านโลกโซเชียลของ นักศึกษาระดับปริญญาตรีในเขตภาคตะวันออกเฉียงของประเทศไทย แบ่งเป็น 5 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 การวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ส่วนที่ 2 การวิเคราะห์ตัวแปรในภาพรวม

ส่วนที่ 3 การวิเคราะห์คุณลักษณะของตัวแปรที่ศึกษา

3.1 ความรุนแรงในครอบครัว

3.2 ความรุนแรงที่ปรากฏผ่านสื่อ

3.3 ความอิจฉาริษยา

3.4 การเลี้ยงดูแบบเข้มงวดกวดขัน

3.5 การเลียนแบบ

ส่วนที่ 4 การวิเคราะห์ตัวแปรที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการรังแกผ่านโลกโซเชียล

ส่วนที่ 5 สรุปผลการทดสอบสมมติฐาน

ผู้วิจัยกำหนดสัญลักษณ์ และอักษรย่อในการวิเคราะห์ข้อมูล ประกอบด้วยสัญลักษณ์ ดังต่อไปนี้

\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

DV หมายถึง ความรุนแรงในครอบครัว

MV	หมายถึง ความรุนแรงที่ปรากฏผ่านสื่อ
JS	หมายถึง ความอิจฉาริษยา
RP	หมายถึง การเลี้ยงดูแบบเข้มงวดกวดขัน
IT	หมายถึง การเลียนแบบ

ส่วนที่ 1 การวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ผู้วิจัยนำข้อมูลจากแบบสอบถามการศึกษาพฤติกรรมการรังแกทางไซเบอร์ของนักศึกษา ระดับปริญญาตรี มาวิเคราะห์สถิติค่าพื้นฐาน โดยจำแนกตาม เพศ มหาวิทยาลัยที่กำลังศึกษา ท่านเคยถูกบุคคลอื่นรังแกหรือรบกวนทางเฟสบุ๊ก หรือไม่ ท่านเคยแสดงความคิดเห็นเพื่อก่อกวนคนที่ท่านไม่พึงพอใจผ่านทางเฟสบุ๊ก หรือไม่ ท่านเคยคุกคามผู้อื่นโดยไม่เปิดเผยตัวตนผ่านทางเฟสบุ๊ก หรือไม่ ท่านเคยถูกคนอื่นที่ไม่เปิดเผยตัวตนคุกคามผ่านทางเฟสบุ๊ก หรือไม่ ท่านเคยถูกคุกคามและได้รับการก่อความรำคาญจากบุคคลที่แอบอ้างว่าเป็นบุคคลอื่นหรือไม่ ท่านเคยเปิดโปงข้อมูลส่วนตัวและข้อมูลที่เกี่ยวข้องของผู้อื่นบนอินเทอร์เน็ตโดยไม่ได้รับอนุญาตหรือไม่ ท่านเคยถูกเปิดโปงข้อมูลส่วนตัวบนอินเทอร์เน็ตหรือไม่ ผลวิเคราะห์ดังตารางที่ 4-1

ตารางที่ 4-1 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามลักษณะทางประชากร

ลักษณะทางประชากร	จำนวน(n = 381)	ร้อยละ
เพศ		
ชาย	133	34.90
หญิง	248	65.10
รวม	381	100.00
มหาวิทยาลัยที่กำลังศึกษา		
มหาวิทยาลัยบูรพา	238	62.50
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก	22	5.80
มหาวิทยาลัยราชภัฏราชนครินทร์	54	14.20
มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี	67	17.60
รวม	381	100

จากตารางที่ 4-1 กลุ่มตัวอย่างที่ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศหญิงจำนวน 248 คน คิดเป็นร้อยละ 65.10 และเป็นเพศชายจำนวน 133 คน คิดเป็นร้อยละ 34.90 โดยเป็นนักศึกษาจากมหาวิทยาลัยบูรพาจำนวน 238 คน คิดเป็นร้อยละ 62.50 เป็นนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออกจำนวน 22 คน คิดเป็นร้อยละ 5.80 เป็นนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏราชนครินทร์จำนวน 54 คน คิดเป็นร้อยละ 14.20 และเป็นนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณีจำนวน 67 คน คิดเป็นร้อยละ 17.60

ตารางที่ 4-2 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามพฤติกรรมการรังแกผ่านโลกโซเชียล

พฤติกรรมการรังแกทางโซเชียล	จำนวน	ร้อยละ
ท่านเคยถูกบุคคลอื่นรังแกหรือรบกวนทางเฟสบุ๊ก หรือไม่		
เคย	163	42.80
ไม่เคย	218	57.20
รวม	381	100.00
ท่านเคยแสดงความคิดเห็นเพื่อก่อกวนคนที่ท่านไม่พึงพอใจผ่านทางเฟสบุ๊ก หรือไม่		
เคย	99	26.00
ไม่เคย	282	74.00
รวม	381	100.00
ท่านเคยคุกคามผู้อื่นโดยไม่เปิดเผยตัวตนผ่านทางเฟสบุ๊ก หรือไม่		
เคย	81	21.30
ไม่เคย	300	78.70
รวม	381	100.00
ท่านเคยถูกคนอื่นที่ไม่เปิดเผยตัวตนคุกคามผ่านทางเฟสบุ๊ก หรือไม่		
เคย	152	39.90
ไม่เคย	229	60.10
รวม	381	100.00
ท่านเคยถูกคุกคามและได้รับการก่อความรำคาญจากบุคคลที่แอบอ้างว่าเป็นบุคคลอื่นหรือไม่		
เคย	114	29.90
ไม่เคย	267	70.10
รวม	381	100.00

ตารางที่ 4-2 (ต่อ)

พฤติกรรมการรังแกทางไซเบอร์	จำนวน	ร้อยละ
ท่านเคยเปิดโปงข้อมูลส่วนตัวและข้อมูลที่เกี่ยวข้องของผู้อื่นบนอินเทอร์เน็ต โดยไม่ได้รับอนุญาตหรือไม่		
เคย	41	10.80
ไม่เคย	340	89.20
รวม	381	100.00
ท่านเคยถูกเปิดโปงข้อมูลส่วนตัวบนอินเทอร์เน็ตหรือไม่		
เคย	54	14.20
ไม่เคย	327	85.80
รวม	381	100.00

จากตารางที่ 4-2 แสดงลักษณะการจำแนกตามพฤติกรรมการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ ของกลุ่มตัวอย่างที่ตอบแบบสอบถาม พบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่ไม่เคยมีพฤติกรรมการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ โดยจำแนกได้ว่า นักศึกษาเคยถูกบุคคลอื่นรังแกหรือรบกวนทางเฟสบุ๊ก จำนวน 163 คน คิดเป็นร้อยละ 42.80 และนักศึกษาไม่เคยถูกบุคคลอื่นรังแกหรือรบกวนทางเฟสบุ๊ก จำนวน 218 คน คิดเป็นร้อยละ 57.20 นักศึกษาเคยแสดงความคิดเห็นเพื่อก่อวณคนที่ท่านไม่พึงพอใจผ่านทางเฟสบุ๊ก จำนวน 99 คน คิดเป็นร้อยละ 26.00 และนักศึกษาไม่เคยแสดงความคิดเห็นเพื่อก่อวณคนที่ท่านไม่พึงพอใจผ่านทางเฟสบุ๊ก จำนวน 282 คน คิดเป็นร้อยละ 74.00 นักศึกษาเคยคุกคามผู้อื่นโดยไม่เปิดเผยตัวตนผ่านทางเฟสบุ๊ก จำนวน 81 คน คิดเป็นร้อยละ 21.30 และนักศึกษาไม่เคยคุกคามผู้อื่นโดยไม่เปิดเผยตัวตนผ่านทางเฟสบุ๊ก จำนวน 300 คน คิดเป็นร้อยละ 78.70 นักศึกษาเคยถูกคนอื่นที่ไม่เปิดเผยตัวตนคุกคามผ่านทางเฟสบุ๊ก จำนวน 152 คน คิดเป็นร้อยละ 39.90 และนักศึกษาไม่เคยถูกคนอื่นที่ไม่เปิดเผยตัวตนคุกคามผ่านทางเฟสบุ๊ก จำนวน 229 คน คิดเป็นร้อยละ 60.10 นักศึกษาเคยถูกคุกคามและได้รับการก่อความรำคาญจากบุคคลที่แอบอ้างว่าเป็นบุคคลอื่น จำนวน 114 คน คิดเป็นร้อยละ 29.90 และนักศึกษาไม่เคยถูกคุกคามและได้รับการก่อความรำคาญจากบุคคลที่แอบอ้างว่าเป็นบุคคลอื่น จำนวน 267 คน คิดเป็นร้อยละ 70.10 นักศึกษาเคยเปิดโปงข้อมูลส่วนตัวและข้อมูลที่เกี่ยวข้องของผู้อื่นบนอินเทอร์เน็ต โดยไม่ได้รับอนุญาต จำนวน 41 คน คิดเป็นร้อยละ 10.80 และนักศึกษาไม่เคยเปิดโปงข้อมูลส่วนตัวและข้อมูลที่เกี่ยวข้องของผู้อื่นบนอินเทอร์เน็ต โดยไม่ได้รับอนุญาต จำนวน 340 คน คิดเป็นร้อยละ 89.20 นักศึกษาเคยถูก

เปิดโปงข้อมูลส่วนตัวบนอินเทอร์เน็ต จำนวน 54 คน คิดเป็นร้อยละ 14.20 และนักศึกษาไม่เคยถูก
เปิดโปงข้อมูลส่วนตัวบนอินเทอร์เน็ต จำนวน 327 คน คิดเป็นร้อยละ 85.80

ส่วนที่ 2 การวิเคราะห์ตัวแปรในภาพรวม

ผลการวิเคราะห์คุณลักษณะของตัวแปรที่ศึกษา พฤติกรรมการรังแกผ่านโลกโซเชียลของ
นักศึกษาระดับปริญญาตรี ได้แก่ ความรุนแรงในครอบครัว ความรุนแรงที่ปรากฏผ่านสื่อ ความ
อิจฉาริษยา การเลี้ยงดูแบบเข้มงวดกวดขัน การเลียนแบบ และพฤติกรรมการรังแกทางโลกโซเชียล
ดังตารางที่ 4-3

ตารางที่ 4-3 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปร	\bar{X}	SD	การแปรผล
ความรุนแรงในครอบครัว	1.57	0.77	ต่ำมาก
ความรุนแรงที่ปรากฏผ่านสื่อ	2.01	0.94	ต่ำ
ความอิจฉาริษยา	1.74	0.74	ต่ำมาก
การเลี้ยงดูแบบเข้มงวดกวดขัน	1.82	0.81	ต่ำ
การเลียนแบบ	1.54	0.73	ต่ำมาก
พฤติกรรมการรังแกทางโลกโซเชียล	1.75	0.90	ต่ำมาก

จากตารางที่ 4-3 พบว่า ส่วนใหญ่มีค่าคะแนนเฉลี่ยอยู่ในระดับต่ำมาก ด้านที่ค่าเฉลี่ยอันดับ
1 คือ ความรุนแรงที่ปรากฏผ่านสื่อ ($\bar{X} = 2.01$, $SD = 0.94$) รองลงมาคือ การเลี้ยงดูแบบเข้มงวด
กวดขัน ($\bar{X} = 1.82$, $SD = 0.81$) และด้านที่มีค่าคะแนนเฉลี่ยต่ำที่สุดคือ การเลียนแบบ
($\bar{X} = 1.54$, $SD = 0.73$)

ส่วนที่ 3 การวิเคราะห์คุณลักษณะของตัวแปรที่ศึกษา

1. ความรุนแรงในครอบครัว

สำหรับผลการวิเคราะห์ รายข้อคำถามของตัวแปรความรุนแรงในครอบครัว

ดังตารางที่ 4-13

ตารางที่ 4-4 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของตัวแปรความรุนแรงในครอบครัว

ความรุนแรงในครอบครัว	ไม่เห็น ตัวอย่าง ยิ่ง	ไม่เห็น ด้วย	ไม่แน่ใจ	เห็น ด้วย	เห็น ด้วย อย่างยิ่ง	\bar{X}	SD	การ แปรผล	อัน ดับ
1. ครอบครัวท่าน มีบุคคลในครอบครัวที่ อารมณ์รุนแรง หรือชอบใช้กำลัง	230 60.40%	73 19.20%	51 13.40%	20 5.20%	7 1.80%	1.69	1.00	ต่ำมาก	1
2. คนในครอบครัวของท่านเคยทำร้าย ร่างกายหรือทุบตีท่าน	255 66.90%	70 18.40%	41 10.80%	13 3.40%	2 0.50%	1.55	0.85	ต่ำมาก	5
3. คนในครอบครัวของท่านเคยดูถูก เหยียดหยาม ว่าร้ายท่าน	237 62.20%	82 21.50%	38 10.00%	17 4.50%	7 1.80%	1.62	0.96	ต่ำมาก	2
4. คนในครอบครัวของท่านเคยข่มขู่ท่าน	271 71.10%	59 15.50%	35 9.20%	9 2.40%	7 1.80%	1.48	0.89	ต่ำมาก	7
5. คนในครอบครัวของท่านเคยตะโกน/ คำ/สาปแช่งท่าน	244 64.00%	69 18.10%	46 12.1%	14 3.70%	8 2.10%	1.61	0.97	ต่ำมาก	3
6. ท่านต้องการหนีออกจากบ้านเพื่อ แก้ไขปัญหาจากการถูกกระทำความ รุนแรง	261 68.5%	55 14.40%	40 10.50%	20 5.20%	5 1.30%	1.56	0.96	ต่ำมาก	6
7. ท่านอยากฆ่าตัวตายเพื่อแก้ไขปัญหา จากการถูกกระทำความรุนแรง	282 74.00%	38 10.00%	41 10.80%	14 3.70%	6 1.60%	1.48	0.93	ต่ำมาก	8
8. ท่านอยากบอกเล่าเรื่องความรุนแรงใน ครอบครัวนี้กับใครบางคน	264 69.30%	51 13.40%	38 10.00%	19 5.00%	9 2.40%	1.57	1.01	ต่ำมาก	4
รวม (n=381)						1.57	0.77	ต่ำมาก	

จากตารางที่ 4-4 พบว่า ปัจจัยด้านความรุนแรงในครอบครัว มีค่าคะแนนเฉลี่ยในภาพรวมอยู่ในระดับต่ำมาก ($\bar{X} = 1.57$, $SD = 0.77$) โดยมีรายละเอียดตามอันดับดังนี้ ข้อคำถามที่ 1 “ครอบครัวท่าน มีบุคคลในครอบครัวที่อารมณ์รุนแรง หรือชอบใช้กำลัง” อยู่ในลำดับที่ 1 มีค่าเฉลี่ยระดับต่ำมาก ($\bar{X} = 1.69$, $SD = 1.00$) โดยรองลงมาคือ “คนในครอบครัวของท่านเคยดูถูก เหยียดหยาม ว่าร้ายท่าน” อยู่ในลำดับที่ 2 มีค่าเฉลี่ยระดับต่ำมาก ($\bar{X} = 1.62$, $SD = 0.96$) และอันดับที่มีค่าคะแนนเฉลี่ยลำดับสุดท้ายคือ “ท่านอยากฆ่าตัวตายเพื่อแก้ไขปัญหาจากการถูกกระทำความรุนแรง” มีค่าคะแนนเฉลี่ยระดับต่ำมาก ($\bar{X} = 1.48$, $SD = 0.93$)

2. ความรุนแรงที่ปรากฏผ่านสื่อ

สำหรับผลการวิเคราะห์ รายข้อคำถามของตัวแปรความรุนแรงที่ปรากฏผ่านสื่อ พบว่า มีรายละเอียดดังปรากฏในตารางที่ 4-5

ตารางที่ 4-5 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของตัวแปรความรุนแรงที่ปรากฏผ่านสื่อ

ความรุนแรงที่ปรากฏผ่านสื่อ	ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง	ไม่เห็นด้วย	ไม่แน่ใจ	เห็นด้วย	เห็นด้วยอย่างยิ่ง	\bar{X}	SD	การแปรผล	อันดับ
1. ข้าพเจ้าชอบดูละครหรือภาพยนตร์ ที่นักแสดงใช้ความรุนแรง	132 34.60%	118 31.00%	88 23.10%	25 6.60%	18 4.70%	2.15	1.11	ต่ำ	2
2. ข้าพเจ้าชอบดูภาพยนตร์ที่มีประโยชน์หรือคำพูดเชือดเฉือนโดนใจ	106 27.80%	104 27.30%	109 28.60%	41 10.80%	21 5.50%	2.38	1.15	ต่ำ	1
3. ข้าพเจ้ามักแสดงท่าทีรุนแรงเมื่อมีคนห้ามไม่ให้ดูละครที่มีลักษณะการใช้ความรุนแรง	240 63.00%	80 21.00%	43 11.30%	14 3.70%	4 1.00%	1.58	0.90	ต่ำมาก	6
4. ข้าพเจ้าอ่านหนังสือการ์ตูนที่มีคำพูดสื่อเลว และใช้ความรุนแรง	183 48.00%	99 26.00%	65 17.10%	23 6.00%	11 2.90%	1.89	1.06	ต่ำ	5
5. เกมที่ข้าพเจ้าเล่นมีเนื้อหาที่มีความรุนแรง	167 43.80%	87 22.80%	69 18.10%	34 8.90%	24 6.30%	2.11	1.23	ต่ำ	3
6. ข้าพเจ้ามักใส่อารมณ์กับคนรอบตัวขณะเล่นเกม	172 45.10%	112 29.40%	64 16.80%	21 5.50%	12 3.10%	1.92	1.05	ต่ำ	4
รวม (n = 381)						2.01	0.79	ต่ำ	

จากตารางที่ 4-5 พบว่า ปัจจัยความรุนแรงที่ปรากฏผ่านสื่อ มีค่าเฉลี่ยในภาพรวมอยู่ในระดับต่ำ ($\bar{X} = 2.01$, $SD = 0.79$) โดยมีรายละเอียดตามอันดับดังนี้ ข้อคำถามที่ 2 “ข้าพเจ้าชอบดูภาพยนตร์ที่มีประโยชน์หรือคำพูดเชือดเฉือนโดนใจ” อยู่ในลำดับที่ 1 มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับต่ำ ($\bar{X} = 2.38$, $SD = 1.15$) โดยรองลงมาคือ “ข้าพเจ้าชอบดูละครหรือภาพยนตร์ ที่นักแสดงใช้ความรุนแรง” อยู่ในลำดับที่ 2 มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับต่ำ ($\bar{X} = 2.15$, $SD = 1.11$) และอันดับที่มีค่าคะแนน

เฉลี่ยลำดับสุดท้าย คือ “ข้าพเจ้ามักแสดงท่าทีรุนแรงเมื่อมีคนห้ามไม่ให้ดูละครที่มีลักษณะการใช้ความรุนแรง” มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับต่ำมาก ($\bar{X} = 1.58$, $SD = 0.90$)

3. ความอิจฉาริษยา

สำหรับผลการวิเคราะห์ รายข้อคำถามของตัวแปรความอิจฉาริษยา ดังตารางที่ 4-6

ตารางที่ 4-6 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของตัวแปรความอิจฉาริษยา

ความอิจฉาริษยา	ไม่เห็นด้วย อย่างยิ่ง	ไม่เห็นด้วย	ไม่แน่ใจ	เห็นด้วย	เห็นด้วย อย่างยิ่ง	\bar{X}	SD	การแปร ผล	อันดับ
1. ข้าพเจ้าไม่ชอบตนเองและอยากเป็นแบบคนอื่น ๆ ที่ดีกว่า	149 39.10%	117 30.70%	71 18.60%	30 7.90%	14 3.70%	2.06	1.10	ต่ำ	1
2. ข้าพเจ้ารู้สึกว่าคุณเป็นคนไร้ความสามารถและรู้สึกดีขึ้นเมื่อเห็นคนที่เก่งกว่าตนเองพลาดพลั้ง หรือล้มเหลว	191 50.01%	99 26.00%	56 14.70%	25 6.60%	10 2.60%	1.85	1.06	ต่ำ	3
3. ข้าพเจ้ามักมองเห็นแต่ข้อบกพร่องของผู้อื่น	192 50.40%	111 29.10%	51 13.40%	20 5.20%	7 1.80%	1.79	0.98	ต่ำมาก	4
4. ข้าพเจ้ามักจะทนไม่ได้เมื่อเห็นผู้อื่นประสบความสำเร็จและหาทางกีดกันขัดขวางผู้อื่น	268 70.30%	73 19.20%	24 6.30%	11 2.90%	5 1.30%	1.45	0.84	ต่ำมาก	9
5. ข้าพเจ้าชอบให้ผู้อื่นให้ความสำคัญแก่ข้าพเจ้า เมื่อข้าพเจ้าไม่ได้รับความสนใจ ข้าพเจ้าจะไม่พอใจ	212 55.60%	98 25.70%	42 11.00%	22 5.80%	7 1.80%	1.72	0.99	ต่ำมาก	6
6. ข้าพเจ้ารู้สึกกระวนกระวาย อึดอัดและไม่สบายใจ เมื่อต้องได้รับรู้คำสรรเสริญ คำชื่นชม หรือการได้ดีของผู้อื่น	250 65.60%	74 19.40%	43 11.30%	9 2.40%	5 1.30%	1.54	0.88	ต่ำมาก	7
7. ข้าพเจ้ารู้สึกพอใจเมื่อคนที่ข้าพเจ้าไม่ชอบ หรือคนที่ข้าพเจ้าโกรธเคืองหรือประสบปัญหา	181 47.50%	108 28.30%	56 14.70%	22 5.80%	14 3.70%	1.89	1.08	ต่ำ	2
8. ข้าพเจ้าไม่สามารถรู้สึกยินดีกับความ สำเร็จของคนที่ไม่ชอบ	199 52.20%	94 24.70%	60 15.70%	16 4.20%	12 3.10%	1.	1.04	ต่ำมาก	8

ตารางที่ 4-6 (ต่อ)

ความอิจฉาริษยา	ไม่เห็น ด้วย อย่างยิ่ง	ไม่เห็น ด้วย	ไม่แน่ใจ	เห็น ด้วย	เห็น ด้วย อย่างยิ่ง	\bar{X}	SD	การ แปร ผล	อันดับ
9. ข้าพเจ้าไม่ยินดี ไม่พอใจเมื่อคนอื่น ได้ดี เช่น ได้รับความดีความชอบ ได้ รับคำสรรเสริญ หรือลาภยศต่าง ๆ	265	64	30	15	7	1.74	0.93	ต่ำมาก	5
	69.60%	16.80%	7.90%	3.90%	1.80%				
	รวม (n = 381)					1.74	0.93	ต่ำมาก	

จากตารางที่ 4-6 พบว่า ปัจจัยความอิจฉาริษยามีค่าเฉลี่ยในภาพรวมอยู่ในระดับต่ำมาก ($\bar{X} = 1.74$, $SD = 0.74$) โดยมีรายละเอียดตามอันดับดังนี้ ข้อคำถามที่ 1 “ข้าพเจ้าไม่ชอบตนเองและอยากเป็นแบบคนอื่น ๆ ที่ดีกว่า” อยู่ในลำดับที่ 1 มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับต่ำ ($\bar{X} = 2.06$, $SD = 1.10$) โดยรองลงมาคือ “ข้าพเจ้ารู้สึกพอใจเมื่อคนที่ข้าพเจ้าไม่ชอบ หรือคนที่ข้าพเจ้าโกรธเคืองหรือประสบปัญหา” อยู่ในลำดับที่ 2 มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับ ($\bar{X} = 1.89$, $SD = 1.08$) และอันดับที่มีค่าเฉลี่ยอยู่ในลำดับสุดท้าย คือ “ข้าพเจ้ามักจะทนไม่ได้เมื่อเห็นผู้อื่นประสบความสำเร็จและหาทางกีดกันขัดขวางผู้อื่น” มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับต่ำมาก ($\bar{X} = 1.45$, $SD = 0.84$)

4. การเลี้ยงดูแบบเข้มงวดกวดขัน

สำหรับผลการวิเคราะห์ รายข้อคำถามของตัวแปรการเลี้ยงดูแบบเข้มงวดกวดขัน ดังตารางที่ 4-7

ตารางที่ 4-7 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของตัวแปรการเลี้ยงดูแบบเข้มงวดกวดขัน

การเลี้ยงดูแบบเข้มงวดกวดขัน	ไม่เห็นด้วย อย่างยิ่ง	ไม่เห็น ด้วย	ไม่แน่ใจ	เห็นด้วย อย่างยิ่ง	\bar{X}	SD	การ แปร ผล	อันดับ	
1. ข้าพเจ้ามีความรู้สึกเหมือนกับ ว่าอยู่ตัวคนเดียว	171	83	83	33	11	2.02	1.12	ต่ำ	2
	44.90%	21.80%	21.80%	8.70%	2.90%				
2. บิดามารดาไม่สนใจสอบถาม ว่าข้าพเจ้าต้องการสิ่งใดบ้าง	201	98	49	23	10	1.80	1.04	ต่ำมาก	5
	52.80%	52.80%	12.90%	6.00%	2.60%				
3. บิดามารดาสั่งให้ข้าพเจ้าทำตาม สิ่งที่ท่านเห็นว่าเหมาะสม และดี เท่านั้น	152	98	75	42	14	2.12	1.16	ต่ำ	1
	39.90%	25.70%	19.70%	11.00%	3.70%				

ตารางที่ 4-7 (ต่อ)

การเลี้ยงดูแบบเข้มงวดกวาดขัน	ไม่เห็น ด้วยอย่าง ยิ่ง	ไม่เห็น ด้วย	ไม่แน่ใจ	เห็นด้วย	เห็น ด้วย อย่างยิ่ง	\bar{X}	SD	การ แปรผล	อันดับ
4. บิดามารดาตำหนิและลงโทษอย่าง รุนแรงเมื่อข้าพเจ้าทำผิด โดยไม่เปิด โอกาสให้อธิบายเหตุผล	246 64.60%	69 18.10%	38 10.00%	21 5.50%	7 1.80%	1.61	0.99	ต่ำมาก	10
5. หากข้าพเจ้าไม่ปฏิบัติตามที่สั่ง บิดา มารดาของข้าพเจ้าจะโกรธและไม่รับ ฟังเหตุผลใด ๆ เลย	244 64.00%	65 17.10%	41 10.80%	23 6.00%	8 2.10%	1.65	1.02	ต่ำมาก	9
6. บิดามารดาบังคับให้ข้าพเจ้าทำตาม กฎระเบียบต่าง ๆ ที่ท่านตั้งไว้อย่าง เคร่งครัด	218 57.20%	90 23.60%	40 10.50%	22 5.80%	11 2.90%	1.73	1.04	ต่ำมาก	6
7. บิดามารดาต้องการให้ข้าพเจ้าเชื่อ ฟังและปฏิบัติตามคำอบรมสั่งสอน อย่างไม่มีข้อโต้แย้ง	194 50.90%	100 26.20%	53 13.90%	20 5.20%	14 3.70%	1.84	1.08	ต่ำ	4
8. เมื่อข้าพเจ้ามีปัญหาทะเลาะกับพี่ น้อง หรือคนอื่น ๆ บิดามารดาจะ ตำหนิและลงโทษข้าพเจ้าก่อนคนอื่น	220 57.70%	91 23.90%	42 11.00%	22 5.80%	6 1.60%	1.69	0.98	ต่ำมาก	7
9. บิดาและมารดาของข้าพเจ้ามักนำ ข้าพเจ้าไปเปรียบเทียบกับคนอื่น	169 44.40%	102 26.80%	63 16.50%	25 6.60%	22 5.80%	2.02	1.18	ต่ำ	3
10. บิดามารดาข้าพเจ้าเข้มงวดกับ ข้าพเจ้า จนทำให้รู้สึกไม่เป็นตัวของ ตัวเอง	231 60.60%	74 19.40%	44 11.50%	25 6.60%	7 1.80%	1.69	1.02	ต่ำมาก	8
รวม (n = 381)						1.82	0.81	ต่ำ	

จากตารางที่ 4-7 พบว่า ปัจจัยการเลี้ยงดูแบบเข้มงวดกวาดขัน มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับต่ำ ($\bar{X} = 1.82$, $SD = 0.81$) โดยมีรายละเอียดตามอันดับดังนี้ ข้อคำถามที่ 3 “บิดามารดาสั่งให้ข้าพเจ้าทำตามสิ่งที่ท่านเห็นว่าเหมาะสม และดีเท่านั้น” อยู่ในลำดับที่ 1 มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับต่ำ ($\bar{X} = 2.12$, $SD = 1.16$) โดยรองลงมาคือ “ข้าพเจ้ามีความรู้สึกเหมือนกับว่าอยู่ตัวคนเดียว” อยู่ในลำดับที่ 2 มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับต่ำ ($\bar{X} = 2.02$, $SD = 1.12$) และอันดับที่มีค่าคะแนนเป็นลำดับสุดท้าย คือ “บิดา

มารดาตำหนิและลงโทษอย่างรุนแรงเมื่อข้าพเจ้าทำผิด โดยไม่เปิดโอกาสให้อธิบายเหตุผล” มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับต่ำมาก ($\bar{X} = 1.61$, $SD = 0.99$)

5. การเลียนแบบ

สำหรับผลการวิเคราะห์ รายข้อคำถามของตัวแปรการเลียนแบบ ดังตารางที่ 4-8

ตารางที่ 4-8 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของตัวแปรการเลียนแบบ

การเลียนแบบ	ไม่เห็น ด้วย อย่างยิ่ง	ไม่เห็น ด้วย	ไม่ แน่ใจ	เห็น ด้วย	เห็น ด้วย อย่างยิ่ง	\bar{X}	SD	การ แปร ผล	อันดับ
1. ข้าพเจ้าเห็นเพื่อนในเฟสบุ๊ค โพสต์ (Post) รูปเพื่อรังแกผู้อื่น ข้าพเจ้าเลยอยาก ลองทำดูบ้าง	290 76.10%	47 12.30%	31 8.10%	6 1.60%	7 1.80%	1.40	0.84	ต่ำ มาก	6
2. บทสนทนาที่เพื่อนในเฟสบุ๊ค มีคำหยาบ คายและข้าพเจ้าได้นำคำเหล่านั้นมาใช้ใน ชีวิตประจำวันด้วย	152 39.90%	102 26.80%	72 18.90%	36 9.40%	19 5.00%	2.12	1.18	ต่ำ	1
3. ข้าพเจ้าเห็นเพื่อนในเฟสบุ๊ค โพสต์ (Post) ข้อความรังแกผู้อื่นท่านเลยอยากทำตามดู บ้าง	273 71.70%	53 13.90%	30 7.90%	14 3.70%	11 2.90%	1.52	0.98	ต่ำ มาก	2
4. คิดจะเลียนแบบตามคลิปในเฟสบุ๊คที่มี ฉากการทำร้ายร่างกายหรือฉากต่อสู้เพื่อให้ เห็นว่าคือผู้เข้มแข็ง	292 76.60%	43 11.30%	22 5.80%	16 4.20%	8 2.10%	1.43	0.93	ต่ำ มาก	5
5. เมื่อโมโหหรืออารมณ์ไม่ดีจะทำลาย ขว้างปาสิ่งของเหมือนตามที่ข้าพเจ้าได้เห็น จากคลิปในเฟสบุ๊ค	284 74.50%	48 12.60%	26 6.80%	17 4.50%	6 1.60%	1.45	0.91	ต่ำ มาก	4
6. ได้เห็นพฤติกรรมการเสพยาเสพติดของ เพื่อนในเฟสบุ๊ค ข้าพเจ้าคิดจะเลียนแบบดู บ้าง	310 81.40%	29 7.60%	23 6.00%	12 3.10%	7 1.80%	1.36	0.87	ต่ำ มาก	7
7. เห็นพฤติกรรมการดื่มสุราหรือเครื่องดื่ม มีนเมาของเพื่อนในเฟสบุ๊ค ทำให้อยากจะ ดื่มตามบ้าง	265 69.60%	68 17.80	24 6.30%	15 3.90%	9 2.40%	1.51	0.94	ต่ำ มาก	3
รวม (n = 381)						1.54	0.73	ต่ำมาก	

จากตารางที่ 4-8 พบว่า ปัจจัยการเลียนแบบ มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับต่ำมาก ($\bar{X} = 1.54$, $SD = 0.73$) โดยมีรายละเอียดตามอันดับดังนี้ ข้อคำถามที่ “บทสนทนาที่เพื่อนในเฟสบุ๊ก มีคำหยาบคายและข้าพเจ้าได้นำคำเหล่านั้นมาใช้ในชีวิตประจำวันด้วย” อยู่ในลำดับที่ 1 มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับต่ำ ($\bar{X} = 2.12$, $SD =$ ต่ำ) โดยรองลงมาคือ “ข้าพเจ้าเห็นเพื่อนในเฟสบุ๊ก โพสต์ (Post) ข้อความรังแกผู้อื่นท่านเลยอยากทำตามดูบ้าง” อยู่ในลำดับที่ 2 มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับต่ำมาก ($\bar{X} = 1.52$, $SD = 0.98$) และอันดับที่มีค่าเฉลี่ยลำดับสุดท้าย คือ “ได้เห็นพฤติกรรมการเสพยาเสพติดของเพื่อนในเฟสบุ๊ก ข้าพเจ้าคิดจะเลียนแบบดูบ้าง” มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับต่ำมาก ($\bar{X} = 1.36$, $SD = 0.87$)

6. พฤติกรรมการรังแกทางไซเบอร์

สำหรับผลการวิเคราะห์ รายข้อคำถามของตัวแปรพฤติกรรมการรังแกทางไซเบอร์ ดังตารางที่ 4-9

ตารางที่ 4-9 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของตัวแปรพฤติกรรมการรังแกทางไซเบอร์

พฤติกรรมการรังแกทางไซเบอร์	ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง	ไม่เห็นด้วย	ไม่แน่ใจ	เห็นด้วย	เห็นด้วยอย่างยิ่ง	\bar{X}	SD	การแปรผล	อันดับ
1. ท่านเคยปล่อยข่าวลือของผู้อื่นบนเฟสบุ๊ก	295 77.40%	36 9.40%	28 7.30%	13 3.40%	9 2.40%	1.43	0.94	ต่ำมาก	10
2. ท่านเคยเรียกผู้อื่นด้วยชื่อที่ทำให้เขารู้สึกไม่ดีบนเฟสบุ๊ก	214 56.20%	85 22.30%	44 11.50%	22 5.80%	16 4.20%	1.79	1.11	ต่ำมาก	4
3. ท่านเคยนำชื่อพ่อแม่ของผู้อื่นมาล้อเลียนในเฟสบุ๊ก	208 54.60%	73 19.20%	52 13.60%	29 7.60%	19 5.00%	1.89	1.19	ต่ำ	3
4. ท่านเคยเยาะเย้ยเสียดสีผู้อื่นในเฟสบุ๊ก	229 60.10%	67 17.60%	48 12.60%	19 5.00%	18 4.70%	1.76	1.14	ต่ำมาก	5
5. ท่านเคยล้อเลียนผู้อื่นให้รู้สึกเป็นตัวตลกบน เฟสบุ๊ก	242 63.50%	64 16.80%	34 8.90%	22 5.80%	19 5.00%	1.71	1.15	ต่ำมาก	6
6. ท่านเคยล้อเลียนเขียนข้อความหรือโพสต์ (Post) ข้อมูลที่ทำให้ผู้อื่นอับอาย	252 66.10%	58 15.20%	28 7.30%	22 5.80%	21 5.50%	1.69	1.17	ต่ำมาก	7

ตารางที่ 4-9 (ต่อ)

พฤติกรรมการรังแกทางไซเบอร์	ไม่เห็น ด้วยอย่าง ยิ่ง	ไม่เห็น ด้วย	ไม่แน่ใจ	เห็นด้วย	เห็นด้วย อย่างยิ่ง	\bar{X}	SD	การ แปร ผล	อันดับ
7. ท่านตั้งกลุ่มสนทนาออนไลน์บน เฟสบุ๊ก เพื่อเอาไว้นัดคนที่ตนเองและ พรรคพวกไม่ชอบโดยเฉพาะ	218 57.20%	62 16.30%	37 9.70%	26 6.80%	38 10.00%	1.96	1.35	ต่ำ	2
8. เมื่อมีใครมาขู่หรือต่อแหย่ท่านบน เฟสบุ๊ก ท่านก็จะโต้ตอบทันที	176 46.20%	85 22.30%	58 15.20%	43 11.30%	19 5.00%	2.06	1.23	ต่ำ	1
9. ถ้ามีบางสิ่งที่ท่านทำให้คนอื่นเสียใจ นั่นเป็นปัญหาของคนอื่นไม่ใช่ท่าน	246 64.60%	69 18.10%	29 7.60%	26 6.80%	11 2.90%	1.65	1.06	ต่ำ	8
10. เมื่อท่านขัดแย้งกับผู้อื่นอย่างรุนแรง ท่านจะขาดสติขี้คิดโดยการ โพสต์ (Post) ข้อความ หรือรูปภาพที่ทำให้ผู้อื่นได้รับ ความเสียหาย	265 69.60%	62 16.30%	21 5.50%	27 7.10%	6 1.60%	1.54	0.98	ต่ำ	9
รวม (n = 381)						1.75	0.90	ต่ำมาก	

จากตารางที่ 4-9 พบว่า พฤติกรรมการรังแกทางไซเบอร์ มีค่าเฉลี่ยภาพรวมอยู่ในระดับต่ำมาก ($\bar{X} = 1.75$, $SD = 0.90$) โดยมีรายละเอียดตามอันดับดังนี้ ข้อคำถามที่ 8 “เมื่อมีใครมาขู่หรือต่อแหย่ท่านบนเฟสบุ๊ก ท่านก็จะโต้ตอบทันที” อยู่ในลำดับที่ 1 มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับต่ำ ($\bar{X} = 1.96$, $SD = 1.23$) โดยรองลงมาคือ “ท่านตั้งกลุ่มสนทนาออนไลน์บนเฟสบุ๊ก เพื่อเอาไว้นัดคนที่ตนเองและพรรคพวกไม่ชอบโดยเฉพาะ” อยู่ในลำดับที่ 2 มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับต่ำ ($\bar{X} = 1.96$, $SD = 1.35$) และอันดับที่มีค่าเฉลี่ยลำดับสุดท้าย คือ “ท่านเคยปล่อยข่าวลือของผู้อื่นบนเฟสบุ๊ก” มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับต่ำมาก ($\bar{X} = 1.43$, $SD = 0.94$)

ส่วนที่ 4 การวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรที่ใช้ในการศึกษา

ในส่วนนี้เป็นการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรที่ใช้ในการศึกษาที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ ได้แก่ ความรุนแรงในครอบครัว ความรุนแรงที่ปรากฏผ่านสื่อ ความอิจฉาริษยา การเลี้ยงดูแบบเข้มงวดกวดขัน การเลียนแบบ และพฤติกรรมการรังแกทางไซเบอร์ แบ่งออกเป็น 3 ส่วนคือ

1. การทดสอบการทดสอบสมมติฐานเพื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่างหนึ่งกลุ่มกับประชากร (One sample t-Test)

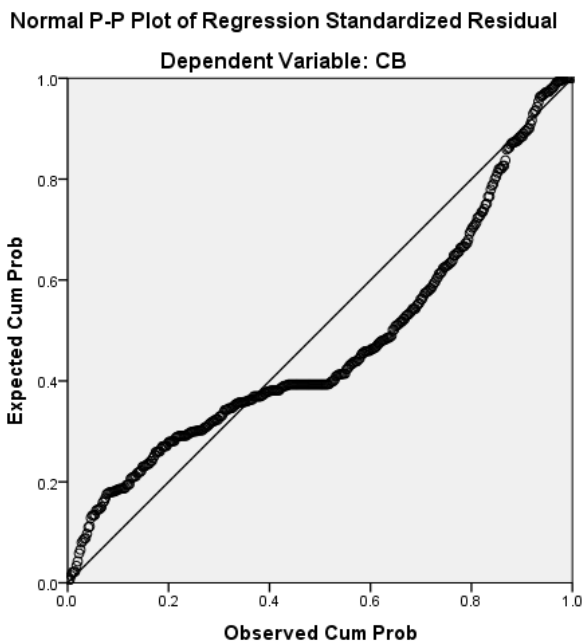
ตารางที่ 4-10 t-Test

one - sample statistics						
	N	\bar{X}	Std. Deviation	Std. Error Mean		
CB	381	1.7533	0.90007	0.04611		
One-Sample Test						
Test Value = 3.41						
				95% Confidence Interval		
				Mean	of the Difference	
	t	df	Sig. (2-tailed)	Difference	Lower	Upper
CB	-35.928	380	.000	-1.65672	-1.7474	-1.5661

จากตารางที่ 4-10 ผลวิเคราะห์ one-sample t-Test พบว่า นักศึกษาระดับปริญญาตรีในเขตภาคตะวันออกเฉียงของประเทศไทยมีพฤติกรรมการรังแกทางไซเบอร์ ($\bar{X} = 1.75$, $SD = 0.90$) อยู่ในระดับที่ต่ำกว่าเกณฑ์ระดับสูง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ค่าสถิติทดสอบ $t = -35.92$, $p < .01$ แสดงให้เห็นว่า นักศึกษาระดับปริญญาตรีในเขตภาคตะวันออกเฉียงของประเทศไทยมีพฤติกรรมการรังแกทางไซเบอร์ในระดับสูง ไม่เป็นไปตามสมมติฐาน

2. การวิเคราะห์การสันนิษฐานของตัวแปร 4 ขั้นตอน

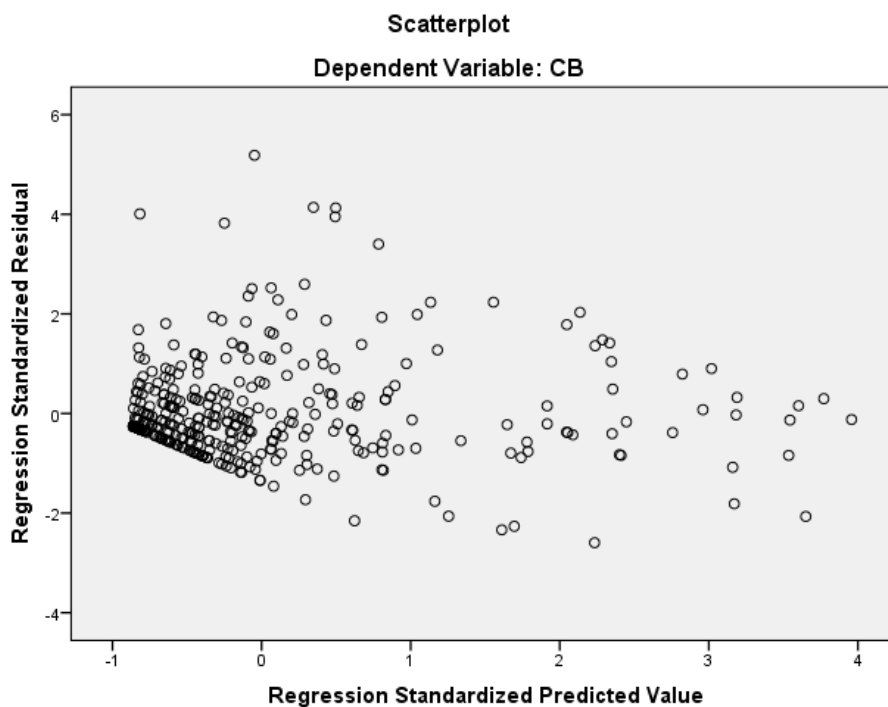
2.1 การทดสอบการแจกแจงแบบปกติ (Testing normal distribution) ผู้วิจัยใช้ตาราง P-P Plot เพื่อตรวจสอบการแจกแจงแบบปกติ



ภาพที่ 4-1 Normal P-P plot

จากภาพที่ 4-1 ข้อมูลมีการกระจายแบบปกติ (Normal distribution) เนื่องจากจุดตัดเรียงตัวกันเป็นเส้นแนวตรง และลักษณะของจุดตัดไม่กระจุกกันเป็นกลุ่ม สามารถยอมรับได้ว่าเป็นการกระจายแบบปกติ

2.2 การทดสอบความสัมพันธ์เชิงเส้น (Testing linear relationship) คือการทดสอบความสัมพันธ์เชิงเส้นตรงเพื่อหาความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรอิสระและตัวแปรตาม ผู้วิจัยเลือกใช้ตาราง Scatterplot ในการทดสอบ



ภาพที่ 4-2 Testing linearity

จากภาพที่ 4-2 ข้อสมมติฐานเชิงเส้นตรง สามารถทดสอบได้ดีที่สุดด้วย Scatterplots จากตารางนี้ แสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์เชิงเส้นระหว่างตัวแปรอิสระและตัวแปรตามมีความสัมพันธ์กันเชิงบวกระหว่างตัวแปร

2.3 การทดสอบค่าสหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรต้น (Testing multicollinearity problem) คือการทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรต้น ว่าตัวแปรต้นในแต่ละตัวมีความสัมพันธ์กันเองในระดับ 0.8 หรือไม่

ตารางที่ 4-11 ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรต้น

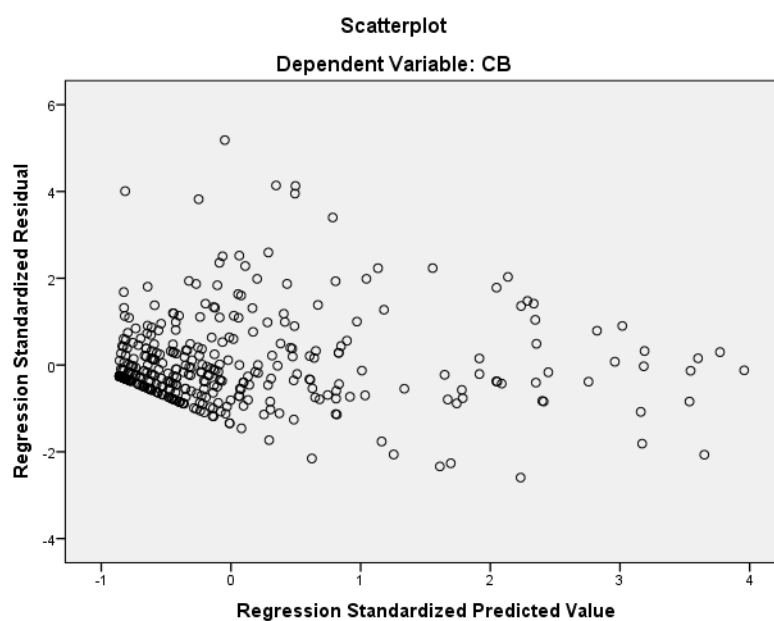
ตัวแปร	DV	MV	JS	RP	IT
DV	-				
MV	.457**	-			
JS	.648**	.548**	-		
RP	.711**	.446**	.699**	-	
IT	.614**	.450**	.692**	.547**	-

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตารางที่ 4-11 แสดงให้เห็นว่าค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของเพียร์สันระหว่างตัวแปรต้นแต่ละคู่ มีค่าน้อยกว่า .80 แสดงให้เห็นว่าตัวแปรต้นแต่ละตัวไม่มีปัญหาการมีความสัมพันธ์กันเองสูง (Multicollinearity)

1.4 การทดสอบความแปรปรวนของความคลาดเคลื่อน (Testing the homoscedasticity) คือการทดสอบความแปรปรวนของค่า Error term โดยความแปรปรวนของค่า Error term จะต้องคงที่ ที่เรียกเป็นศัพท์ทางสถิติว่า homoscedasticity ผู้วิจัยเลือกใช้ตาราง Scatterplot ในการทดสอบ



ภาพที่ 4-3 Scatterplot

จากภาพที่ 4-3 การทดสอบ Homoscedasticity ซึ่งต้องไม่มีรูปแบบที่ชัดเจนในการ แจกแจง จากภาพนี้ แสดงให้เห็นว่าความผันผวนในค่าของ Error term คงที่ ในกรณีเช่นนี้ Error terms มีลักษณะที่เรียกว่า Homoscedastic ซึ่งหมายความว่า ตัวแปรอิสระและตัวแปรตามมีความสัมพันธ์กันคงที่

3. การวิเคราะห์การถดถอยแบบพหุ

ตารางที่ 4-12 ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรต่าง ๆ

ตัวแปร	CB	DV	MV	JS	RP	IT
CB	-					
DV	.570**	-				
MV	.398**	.457**	-			
JS	.591**	.648**	.548**	-		
RP	.551**	.711**	.446**	.669**	-	
IT	.777**	.614**	.450**	.692**	.574**	-

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตารางที่ 4-12 แสดงให้เห็นว่าค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของตัวแปรแต่ละคู่ มีค่าน้อยกว่า .80 แสดงให้เห็นว่าตัวแปรแต่ละตัว ไม่มีปัญหาการมีความสัมพันธ์กันเองสูง (Multicollinearity) สุชาติ ประสิทธิ์รัฐสินธุ์ (2545) และพบว่า ตัวแปรการเลียนแบบ มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ กับพฤติกรรมการรังแกทางไซเบอร์มากที่สุดเป็นอันดับ 1 (.777**) รองลงมาคือ ตัวแปรการอิจจาริษยาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์กับพฤติกรรมการรังแกทางไซเบอร์เป็นอันดับ 2 (.591**) และ ตัวแปรที่มีค่าค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์กับพฤติกรรมการรังแกทางไซเบอร์น้อยที่สุดคือ ตัวแปร ความรุนแรงที่ปรากฏผ่านสื่อ (.398**) ดังนั้น จึงมีความเหมาะสมที่จะทำการวิเคราะห์ด้วยเทคนิคการวิเคราะห์ถดถอยเชิงพหุ

ตารางที่ 4-13 สรุปผลการวิเคราะห์การถดถอยพหุ

Model	R	Adjusted R		Std. Error of the Estimate	Change Statistics				
		Square	Square		R Square Change	F Change	df1	df2	Sig. F Change
1	.777 ^a	.604	.603	.56699	.604	578.594	1	379	.000
2	.788 ^b	.621	.619	.55582	.016	16.387	1	378	.000

a. Predictors: (Constant), IT

b. Predictors: (Constant), IT, RP

c. Dependent Variable: CB

ตารางที่ 4-14 ANOVA^a

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.	
1	Regression	186.007	1	186.007	578.594	.000 ^b
	Residual	121.841	379	0.321		
	Total	307.848	380			
2	Regression	191.07	2	95.535	309.235	.000 ^c
	Residual	116.779	378	0.309		
	Total	307.848	380			

a Dependent Variable: CB

c Predictors: (Constant), IT, RP

c Predictors: (Constant), IT, RP

ตารางที่ 4-15 ผลการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณแบบขั้นตอน

ตัวแปร	B	Std. Error	β	t	Sig.
ค่าคงที่(Constant)	.139	.075		1.837	.067
การเลียนแบบ	.839	.047	.687	17.760	.000
การเลี้ยงดูแบบเข้มงวดกวัดขัน	.173	.034	.157	4.048	.000

R = 0.788, R² = 0.621, Std. Error = 0.555, F = 16.387, Sig. = 0.000

มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 4-15 พบว่า ตัวแปรที่สามารถพยากรณ์สาเหตุของพฤติกรรมการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ประกอบด้วย การเลียนแบบและการเลี้ยงดูแบบเข้มงวด กวดขัน โดยตัวแปรทั้งสองมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการรังแกทางโลกไซเบอร์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีค่าสหสัมพันธ์เท่ากับ .788 สัมประสิทธิ์การพยากรณ์เท่ากับ .621 แสดงให้เห็นว่าตัวแปรอิสระทั้ง 2 ตัวแปร สามารถอธิบายความแปรปรวนของตัวแปรตามได้ร้อยละ 62.10

โดยตัวแปรที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการรังแกทางโลกไซเบอร์มากที่สุด ได้แก่ การเลียนแบบ (0.687) รองลงมาคือ การเลี้ยงดูแบบเข้มงวดกวดขัน (0.157) ตามลำดับ

เมื่อนำมาเขียนในรูปแบบของสมการที่ใช้ค่าสัมประสิทธิ์ปรับมาตรฐาน (Standardized coefficients) ปรากฏรายละเอียด ดังนี้

$$CB = 0.687(IT) + 0.157(RP)$$

$$(17.760) \quad (4.048)$$

จากสมการสามารถอธิบายได้ว่า การเลียนแบบ และการเลี้ยงดูแบบเข้มงวดกวดขัน ส่งผลต่อ พฤติกรรมการรังแกทางไซเบอร์ของนักศึกษา กล่าวคือ หากการเลียนแบบเพิ่มขึ้น 1 หน่วยมาตรฐาน พฤติกรรมการรังแกทางไซเบอร์จะเพิ่มขึ้น 0.687 หน่วยมาตรฐาน และการเลี้ยงดูแบบเข้มงวดกวดขันเพิ่มขึ้น 1 หน่วยมาตรฐาน พฤติกรรมการรังแกทางไซเบอร์จะเพิ่มขึ้น 0.157 หน่วยมาตรฐาน

ส่วนที่ 5 สรุปผลการทดสอบสมมติฐาน

จากการวิเคราะห์ความถดถอยเชิงพหุ (Multiple regression analysis) ด้วยวิธีการ Stepwise และนำมาทดสอบความสัมพันธ์

สมมติฐานที่ 1 นักศึกษาระดับปริญญาตรีในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือของประเทศไทยมี พฤติกรรมการรังแกทางไซเบอร์ในระดับสูง

ผลการศึกษา พบว่า นักศึกษามหาวิทยาลัยในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือของประเทศไทย มี พฤติกรรมการรังแกทางไซเบอร์ในระดับต่ำมาก

สมมติฐานที่ 2 ความรุนแรงในครอบครัวมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการรังแกทางไซเบอร์ ผลการศึกษา พบว่า ความรุนแรงในครอบครัว ไม่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการรังแกทางโลกไซเบอร์ ของนักศึกษามหาวิทยาลัยในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือของประเทศไทย

สมมติฐานที่ 3 ความรุนแรงที่ปรากฏผ่านสื่อมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการรังแกทางไซเบอร์

ผลการศึกษา พบว่า ความรุนแรงที่ปรากฏผ่านสื่อ ไม่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการ
รังแกทางโลกไซเบอร์ ของนักศึกษามหาวิทยาลัยในเขตภาคตะวันออกเฉียงของประเทศไทย

สมมติฐานที่ 4 ความอิจฉาริษยามีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการรังแกทางไซเบอร์

ผลการศึกษา พบว่า ความอิจฉาริษยา ไม่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการรังแกทางโลก
ไซเบอร์ ของนักศึกษามหาวิทยาลัยในเขตภาคตะวันออกเฉียงของประเทศไทย

สมมติฐานที่ 5 การเลี้ยงดูแบบเข้มงวดกวดขันมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการรังแกทาง
ไซเบอร์

ผลการศึกษา พบว่า การเลี้ยงดูแบบเข้มงวดกวดขัน มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการ
รังแกทางโลกไซเบอร์ ของนักศึกษามหาวิทยาลัยในเขตภาคตะวันออกเฉียงของประเทศไทย

สมมติฐานที่ 6 การเลียนแบบมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการรังแกทางไซเบอร์

ผลการศึกษา พบว่า การเลียนแบบ มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการรังแกทางโลก
ไซเบอร์ ของนักศึกษามหาวิทยาลัยในเขตภาคตะวันออกเฉียงของประเทศไทย

ตารางที่ 4-16

สมมติฐานการวิจัย	ผลการทดสอบสมมติฐาน
สมมติฐานที่ 1: นักศึกษาระดับปริญญาตรีในเขตภาค ตะวันออกเฉียงของประเทศไทยมีพฤติกรรมการรังแกทางไซเบอร์ ในระดับสูง	ไม่เป็นไปตามสมมติฐาน ไม่เป็นไปตามสมมติฐาน
สมมติฐานที่ 2: ความรุนแรงในครอบครัวมีอิทธิพลต่อ พฤติกรรมการรังแกทางไซเบอร์	ไม่เป็นไปตามสมมติฐาน
สมมติฐานที่ 3: ความรุนแรงที่ปรากฏผ่านสื่อมีอิทธิพลต่อ พฤติกรรมการรังแกทางไซเบอร์	ไม่เป็นไปตามสมมติฐาน
สมมติฐานที่ 4: ความอิจฉาริษยามีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการ รังแกทางไซเบอร์	เป็นไปตามสมมติฐาน
สมมติฐานที่ 5: การเลี้ยงดูแบบเข้มงวดกวดขันมีอิทธิพลต่อ พฤติกรรมการรังแกทางไซเบอร์	เป็นไปตามสมมติฐาน
สมมติฐานที่ 6: การเลียนแบบมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการรังแก ทางไซเบอร์	

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง พฤติกรรมการรังแกทางไซเบอร์ ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในเขตภาคตะวันออกเฉียงของประเทศไทย มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาสถานการณ์ความรุนแรงของพฤติกรรมการรังแกทางไซเบอร์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในเขตภาคตะวันออกเฉียงของประเทศไทย ศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการรังแกทางไซเบอร์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในเขตภาคตะวันออกเฉียงของประเทศไทย และเพื่อเสนอแนะแนวทางในการแก้ไขปัญหาพฤติกรรมการรังแกทางไซเบอร์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในเขตภาคตะวันออกเฉียงของประเทศไทย เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative research)

1. ประชากรที่ใช้ในการศึกษา คือ นักศึกษาที่กำลังศึกษาอยู่ในมหาวิทยาลัยในเขตภาคตะวันออกเฉียงของประเทศไทย จำนวน 45,466 คน เป็นตัวแทนในการสุ่มตัวอย่าง 381 คน การสุ่มตัวอย่างใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบผสม โดยแบ่งเป็น 2 วิธี คือ การเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive sampling) เป็นการเลือกกลุ่มตัวอย่างโดยพิจารณาจากการตัดสินใจของผู้วิจัยเอง ด้วยการเลือกเฉพาะนักศึกษาระดับปริญญาตรีของมหาวิทยาลัยในภาคตะวันออกเฉียง และเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบบังเอิญ ซึ่งเป็นนิสิตคณะใดหรือชั้นปีใดก็ได้ที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นปริญญาตรี

2. เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาคือ แบบสอบถาม ซึ่งประกอบไปด้วย 7 ส่วนดังนี้

ส่วนที่ 1 แบบสอบถามเกี่ยวกับลักษณะทางประชากรของกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ สถานภาพ โดยทั่วไปของนักศึกษา

ส่วนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับความรุนแรงในครอบครัว

ส่วนที่ 3 แบบสอบถามเกี่ยวกับความรุนแรงที่ปรากฏผ่านทางสื่อ

ส่วนที่ 4 แบบสอบถามเกี่ยวกับความอิจฉาริษยา

ส่วนที่ 5 แบบสอบถามเกี่ยวกับการเลี้ยงดูแบบเข้มงวดกดขี่

ส่วนที่ 6 แบบสอบถามเกี่ยวกับการเลียนแบบ

ส่วนที่ 7 แบบสอบถามเกี่ยวกับพฤติกรรมการรังแกทางไซเบอร์

3. ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างตามลำดับ ดังต่อไปนี้

3.1 ขอบหนังสือแนะนำตัวจากจากคณะรัฐศาสตร์และนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

3.2 นักวิจัยต้องเก็บข้อมูลด้วยตัวเอง อธิบายวัตถุประสงค์และรายละเอียดของ

แบบสอบถามก่อนให้กลุ่มตัวอย่างลงมือทำแบบสอบถาม

3.3 เมื่อเก็บแบบสอบถามเสร็จแล้ว นักวิจัยต้องตรวจสอบแบบสอบถามอีกครั้งหนึ่ง

3.4 ตรวจสอบความความสมบูรณ์ของแบบสอบถามจากการเก็บรวบรวมข้อมูล เพื่อเตรียมไปวิเคราะห์ต่อไป

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 บันทึกข้อมูลที่เป็นรหัสลงในแบบบันทึกข้อมูลและโปรแกรมคอมพิวเตอร์

4.2.3 ตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์

4.2.4 ประมวลผลข้อมูลตามวัตถุประสงค์ของการศึกษาข้อมูล

สรุปผลการวิจัย

ผลจากการศึกษา พฤติกรรมการรังแกทางโลกไซเบอร์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มีดังนี้

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม พบว่า กลุ่มส่วนใหญ่ของมหาวิทยาลัยในภาคตะวันออกเฉียงเป็นเพศหญิง ส่วนใหญ่คือมหาวิทยาลัยบูรพา นักศึกษาที่เป็นกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีประสบการณ์เกี่ยวกับเฟสบุ๊ค คือ ส่วนใหญ่ไม่เคยถูกบุคคลอื่นรังแกหรือรบกวนผ่านทางเฟสบุ๊ค ไม่เคยแสดงความคิดเห็นเพื่อก่อกวนคนที่ท่านไม่พึงพอใจผ่านทางเฟสบุ๊ค ไม่เคยคุกคามผู้อื่นโดยไม่เปิดเผยตัวตนผ่านทางเฟสบุ๊ค ไม่เคยถูกคนอื่นที่ไม่เปิดเผยตัวตนคุกคามผ่านทางเฟสบุ๊ค ไม่เคยถูกคุกคามและได้รับการก่อความรำคาญจากบุคคลที่แอบอ้างว่าเป็นบุคคลอื่น ไม่เคยเปิดโปงข้อมูลส่วนตัวและข้อมูลที่เกี่ยวข้องของผู้อื่นบนอินเทอร์เน็ตโดยไม่ได้รับอนุญาต และไม่เคยถูกเปิดโปงข้อมูลส่วนตัวบนอินเทอร์เน็ต

ส่วนที่ 2 ข้อมูลและลักษณะของตัวแปรที่ศึกษา ตัวแปรที่กลุ่มตัวอย่างตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ มีค่าคะแนนเฉลี่ยโดยภาพรวมอยู่ในระดับต่ำมาก

ส่วนกลุ่มตัวอย่างที่ตอบแบบสอบถามความรุนแรงในครอบครัว อยู่ในระดับต่ำมาก ความรุนแรงที่ปรากฏผ่านทางสื่อ อยู่ในระดับต่ำ ความอิจฉาริษยา อยู่ในระดับต่ำมาก การเลียดู

แบบเข้มงวดกวาดขัน อยู่ในระดับต่ำ การเลียนแบบ อยู่ในระดับต่ำมาก และพฤติกรรมการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ อยู่ในระดับต่ำมาก

ส่วนที่ 3 ข้อมูลคุณลักษณะของพฤติกรรมการรังแกทางไซเบอร์ คุณลักษณะของตัวแปรตามที่ศึกษา ได้แก่ พฤติกรรมการรังแกทางโลกไซเบอร์ พบว่า ปัจจัยด้านพฤติกรรมการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ มีค่าเฉลี่ยในภาพรวมอยู่ในระดับต่ำมาก โดยมีรายละเอียดตามลำดับดังนี้ คือ เมื่อมีใครมาขู่เหย้าหรือต่อแหย่ท่านบนเฟสบุ๊ก ท่านก็จะโต้ตอบทันที อยู่ในลำดับที่ 1 มีค่าเฉลี่ยในระดับต่ำ ข้อคำถามที่มีค่าเฉลี่ยรองลงมาคือ ท่านตั้งกลุ่มสนทนาออนไลน์บนเฟสบุ๊ก เพื่อเอาไว้โน้มน้าคนที่ตนเองและพรรคพวกไม่ชอบโดยเฉพาะ มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับต่ำ และข้อคำถามที่มีค่าเฉลี่ยอยู่ในลำดับสุดท้ายคือ ท่านเคยปล่อยข่าวลือของผู้อื่นบนเฟสบุ๊ก มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับต่ำมาก

ส่วนที่ 4 การวิเคราะห์ปัจจัยส่วนที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการรังแกทางโลกไซเบอร์ ผลการวิเคราะห์ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างสาเหตุ ได้แก่ ความรุนแรงในครอบครัว ความรุนแรงที่ปรากฏผ่านสื่อ ความอิจฉาริษยา การเลียดูแบบเข้มงวดกวาดขัน และการเลียนแบบ ที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการรังแกทางไซเบอร์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี พบว่า ตัวแปรที่สามารถพยากรณ์สาเหตุของพฤติกรรมการรังแกทางโลกไซเบอร์ของนักศึกษา ได้แก่ การเลียดูแบบเข้มงวดกวาดขัน และการเลียนแบบตามลำดับ โดยมีความสัมพันธ์ทางบวกกับพฤติกรรมการรังแกทางโลกไซเบอร์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

ส่วนที่ 5 ผลการทดสอบสมมติฐาน ตัวแปรที่สามารถพยากรณ์สาเหตุของการมีพฤติกรรมการรังแกทางโลกไซเบอร์ของนักศึกษา ได้แก่ การเลียดูแบบเข้มงวดกวาดขัน และการเลียนแบบ โดยมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการรังแกทางโลกไซเบอร์

อภิปรายผล

สมมติฐานที่ 1 นักศึกษาระดับปริญญาตรีในเขตภาคตะวันออกเฉียงของประเทศไทยมีพฤติกรรมการรังแกทางไซเบอร์ในระดับสูง

ผลการศึกษาพบว่า นักศึกษาระดับปริญญาตรีในเขตภาคตะวันออกเฉียงของประเทศไทยมีพฤติกรรมการรังแกทางไซเบอร์ในระดับต่ำมาก ซึ่งไม่เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ แสดงให้เห็นว่า นักศึกษาระดับปริญญาตรีนั้น มีความรู้และเข้าใจเกี่ยวกับปัญหาการรังแกทางไซเบอร์ และทราบถึงสภาพของปัญหาความรุนแรงในปัจจุบันเป็นอย่างดี ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาของ กุทัชชนนี สิทธิชัย และชันษากร ตุดแก้ว (2560) กล่าวว่า เยาวชนส่วนใหญ่รู้จักและเข้าใจพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ในระดับดีมาก ทั้งการประสบกับตนเองและเห็นบุคคลอื่นปฏิบัติจนเป็นเรื่องปกติ โดยแบ่งออกเป็น 5 ด้าน ได้แก่ 1. การนินทาหรือคำทอผู้อื่น 2. การหมิ่นประมาทผู้อื่น 3. การแอบอ้างชื่อผู้อื่นในด้านลบ 4. การนำความลับที่เป็นข้อมูลส่วนตัวหรือข้อมูลของผู้อื่นไปเปิดเผย และ 5. การลบหรือบล็อกผู้อื่นบนโลกไซเบอร์ โดยเยาวชนส่วนใหญ่เลือกกระทำกับบุคคลอ่อนแอกว่า เครื่องมือที่เลือกใช้ในการรังแกผู้อื่นบนโลกไซเบอร์ ผ่านทางสื่อสังคมออนไลน์ เฟสบุ๊ก และ Line มากที่สุด

สมมติฐานที่ 2 ความรุนแรงในครอบครัวมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการรังแกทางไซเบอร์

ผลการศึกษาพบว่า ความรุนแรงในครอบครัว ไม่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการรังแกทางไซเบอร์ แสดงให้เห็นว่านักศึกษาระดับปริญญาตรีนั้น มีพื้นฐานครอบครัวที่ดี ไม่มีปัญหาความรุนแรงในครอบครัว และถูกอบรมเลี้ยงดูด้วยความรักความเข้าใจตั้งแต่เด็กจนถึงปัจจุบัน สอดคล้องกับ นูร์ไลลาห์ หลังปูเต๊ะ (2558) ที่กล่าวว่า ภูมิหลังของการเกิดความรุนแรงภายในครอบครัวเกิดจากประสบการณ์การใช้ความรุนแรง ความสัมพันธ์เชิงอำนาจภายในครอบครัว ส่งผลต่อพฤติกรรมการใช้ความรุนแรงทั้งทางตรงและทางอ้อม และยังคงสอดคล้องกับ กุทัชชนนี สิทธิชัย และ ชันษากร ตุดแก้ว (2560) ที่พบว่า สาเหตุของการเกิดพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของเยาวชนในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ อันเป็นผลมาจากปัญหาด้านครอบครัว อันหมายถึงลักษณะการอบรมเลี้ยงดูของครอบครัวทั้งที่มีการตามใจมากเกินไป รวมถึง การเลี้ยงดูแบบปล่อยปละละเลย และการเลี้ยงดูแบบเข้มงวด ให้อยู่ในครอบครัวหรือถูกระเบียบ อีกทั้งยังเป็นเยาวชนที่ครอบครัวมีปัญหา ซึ่งเยาวชนขาดความอบอุ่นในครอบครัวจึงมองหากิจกรรมอย่างอื่นทำ รวมถึงยังเป็นเยาวชนที่บ่อยครั้งได้เห็นบุคคลในครอบครัวทะเลาะตบตีกันจนเห็นเป็นเรื่องปกติทั้งทางตรงและทางอ้อม จึงมีการระบายโดยการใช้อินเทอร์เน็ตในการระบายความคับข้องใจ จน เยาวชนมีพฤติกรรมที่ไปรังแกผู้อื่นบนโลกไซเบอร์

สมมติฐานที่ 3 ความรุนแรงที่ปรากฏผ่านสื่อมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการรังแกทางไซเบอร์

ผลการศึกษาพบว่า ความรุนแรงที่ปรากฏผ่านสื่อ ไม่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการรังแกทางไซเบอร์ เนื่องจากกลุ่มตัวอย่างของผู้วิจัยเป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรี อยู่ในช่วงอายุประมาณ 18-22 ปี ซึ่งเป็นช่วงวัยที่เด็กมีความรู้มากพอในการตัดสินใจในการเลือกปฏิบัติตามสิ่งที่ไม่ดีต่าง ๆ ที่ปรากฏผ่านออกมาทางสื่อสังคม สอดคล้องกับงานวิจัยของ รัตติยา ดีนน้ำจืด (2560) อธิบายว่า ในปัจจุบันเด็กที่มีพฤติกรรมการรังแกได้รับอิทธิพลความรุนแรงมาจากการเสพสื่อ ทั้งโทรทัศน์ ภาพยนตร์ วิทยุ หนังสือหนังสือพิมพ์ คลิปวิดีโอหรือแม้แต่สื่อสังคมออนไลน์ซึ่ง กำลังได้รับความนิยม เมื่อเด็กมีการเสพสื่อที่มีพฤติกรรมดังกล่าวบ่อยครั้งเข้าก็จะเคยชินกับการใช้ ความรุนแรงในชีวิตประจำวัน หรือการแก้ปัญหาในสังคมจนเกิดเป็นความเคยชินในที่สุด และสอดคล้องกับงานวิจัยของ . เกษตรชัย และหิม (2557) ที่พบว่า การอบรมเลี้ยงดูแบบเข้มงวดกวดขัน อิทธิพลความรุนแรงจากเพื่อน อิทธิพลความรุนแรงจากสื่อโทรทัศน์ อิทธิพลความรุนแรงจากเกม และอิทธิพลความรุนแรงจากบิดามารดา โดยกลุ่มนักเรียนที่มีโอกาสมีพฤติกรรมการรังแกสูง ได้แก่ นักเรียนที่มีความคับข้องใจในระดับมาก (1.60 เท่า) นักเรียนที่ได้รับการอบรมเลี้ยงดูแบบเข้มงวดกวดขันในระดับมาก (1.74 เท่า) นักเรียนที่ได้รับอิทธิพลความรุนแรงจากเพื่อนในระดับมาก (2.88 เท่า) นักเรียนที่ได้รับอิทธิพลความรุนแรงจากสื่อโทรทัศน์ในระดับมาก (3.66 เท่า) นักเรียนที่ได้รับอิทธิพลความรุนแรงจากเกมในระดับมาก (2.23 เท่า) และนักเรียนที่ได้รับอิทธิพลความรุนแรงจากบิดามารดาในระดับมาก (2.26 เท่า) และระดับปานกลาง (2.23 เท่า)

สมมติฐานที่ 4 ความอิจฉาริษยาที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการรังแกทางไซเบอร์

ผลการศึกษาพบว่า ความอิจฉาริษยาไม่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการรังแกทางไซเบอร์ ซึ่งไม่สอดคล้องกับ ทรธยา แก้วพูลปรกรณ์ (2541) ที่กล่าวว่า วัยรุ่นถือเป็นวัยที่มีการเปลี่ยนแปลงทางอารมณ์ง่าย สับสน และมีความเข้มอารมณ์สูง ต้องปรับตัวในหลาย ๆ ด้าน ทำให้เกิดความสับสน ไม่แน่ใจไม่ปลอดภัย และทำให้อารมณ์แปรปรวนง่ายมีความรุนแรง และขาดการควบคุมอารมณ์มักแสดงออกทางอารมณ์อย่างเปิดเผย ลักษณะอารมณ์ของวัยรุ่นส่งผลเกิดพฤติกรรมที่เป็นปัญหา เช่น ความวิตกกังวล ความอิจฉาริษยา ความกลัว ซึ่งมักก่อให้เกิดปัญหาทางพฤติกรรมและก่อให้เกิดความรุนแรง Desteno and Salovey (1996) ได้ทำงานวิจัยโดยดูผลที่เกิดขึ้นเป็นการวัดในด้านอารมณ์ความอิจฉา โดยมีทฤษฎีการคงสภาพลักษณะในการประเมินตนเอง ซึ่งให้ผู้ร่วมการทดลองอ่านสถานการณ์และจินตนาการว่าสถานการณ์นั้น ตนได้รับการคุกคามจากคู่แข่งที่มีความสามารถในด้าน ๆ เดียวกันกับตน และคู่แข่งที่มีความสามารถที่ต่าง ๆ ไปจากตน ผลการทดลองพบว่า เมื่อผู้ร่วมการทดลองรับรู้ ว่า คู่แข่งของตนมีความสามารถในด้าน ๆ เดียวกับตนก็จะ

เกิดอารมณ์ทางลบ มีความอิจฉาสูงกว่าคู่แข่งที่ไม่ได้เก่งหรือถนัดในด้าน ๆ เดียวกับตน และ Salovey and Rodin (1991) ได้ศึกษาถึงสาเหตุที่ก่อให้เกิดความอิจฉา โดยดูการถูกคุกคามในด้านที่เกี่ยวข้องกับการนิยามตนเองและการเห็นคุณค่าในตนเอง โดยเป็นงานวิจัยที่การสำรวจจากผู้ร่วมทดลอง 6,482 คน ซึ่งผลการทดลองนั้นเป็นไปตามทฤษฎีการคงภาพลักษณะในการประเมินตนเอง ผลการทดลองพบว่า บุคคลจะเกิดความอิจฉาเมื่อการเห็นคุณค่าในตนเองและด้านที่เกี่ยวข้องกับการนิยามตนเองนั้นถูกคุกคาม

สมมติฐานที่ 5 การเลี้ยงดูแบบเข้มงวดกวัดขั้นมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการรังแกทางไซเบอร์

ผลการศึกษาพบว่า การเลี้ยงดูแบบเข้มงวดกวัดขั้นมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการรังแกทางไซเบอร์ ซึ่งสอดคล้องกับ เกษตรชัย และหิม และอุทิศ สังขรัตน์ (2557) ที่พบว่าความคับข้องใจ รวมถึงการอบรมเลี้ยงดูแบบเข้มงวดกวัดขั้น การอบรมเลี้ยงดูแบบประชาธิปไตย การอบรมเลี้ยงดูแบบปล่อยปละละเลย อิทธิพลความรุนแรงของเพื่อน อิทธิพลความรุนแรงของสื่อโทรทัศน์ อิทธิพลความรุนแรงของเกม และอิทธิพลความรุนแรงของบิดามารดา มีความสัมพันธ์ทางบวกกับพฤติกรรมการรังแกของนักเรียน

สมมติฐานที่ 6 การเลียนแบบมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการรังแกทางไซเบอร์

ผลการศึกษาพบว่า การเลียนแบบมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการรังแกทางไซเบอร์ โดยสอดคล้องกับ ชันยากร ตุดเกื้อ และเกษตรชัย และหิม (2561) พบว่า ความรุนแรงทั้งที่ได้ซึมซับจากกลุ่มเพื่อน จากเกม และจากบิดามารดา มีอิทธิพลต่อค่านิยม ความรู้สึก รวมไปถึงทัศนคติของนักศึกษา ทั้งนี้ ยังถือว่าเป็นตัวเสริมแรงและทั้งตัวแบบให้นักศึกษาเกิดการเลียนแบบพฤติกรรมความรุนแรง รวมถึงใช้ความรุนแรงเป็นทางออกในการแก้ไขปัญหา อีกทั้งยังมีแนวโน้มจะเห็นพฤติกรรมความรุนแรงเป็นเรื่องปกติ จากผลการวิจัยพบว่า อิทธิพลความรุนแรงมีผลโดยตรงและโดยอ้อมทำให้นักศึกษาเกิดพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์และมีอิทธิพลทางตรงส่งผลให้นักศึกษาเกิดความคับข้องใจตามมา และยังสอดคล้องกับ ซึ่งสอดคล้องกับ เกษตรชัย และหิม (2556) ที่กล่าวว่า การเลียนแบบพฤติกรรมจากสิ่งแวดล้อมที่ใช้ความรุนแรงเป็นปัจจัยที่สำคัญที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของเยาวชนไม่ว่าจะเป็นสภาพแวดล้อมที่เยาวชนอยู่ การใช้ความรุนแรงในครอบครัว การเล่นเกม สื่อภาพยนตร์ โทรทัศน์ ซึ่งอาจส่งผลทำให้เยาวชนมีการซึมซับและเลียนแบบพฤติกรรมดังกล่าว แล้วแสดงออกโดยพฤติกรรมอันไม่พึงประสงค์ออกมาภายหลัง

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

1. จากผลการศึกษาพบว่า พฤติกรรมการรังแกทางไซเบอร์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มีอิทธิพลมาจาก การเลียนแบบ และการเลี้ยงดูแบบเข้มงวดกวดขัน ดังนั้น ผู้ปกครองควรจะเลี้ยงดูบุตร ด้วยความเข้าใจมากกว่าการใช้ความรุนแรง การใช้กฎระเบียบที่เข้มงวด จนเด็กไม่สามารถที่จะเป็นตัวของตัวเองได้อย่างเต็มที่ ควรเปลี่ยนระบบการเลี้ยงดูจากการใช้คำสั่ง เป็นการหมั่นพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน และควรที่จะให้ความรู้ความเข้าใจในเรื่องถูกผิด ความรู้สึกผิดชอบชั่วดี การใช้คำพูด และความหนักแน่นในความคิด เพื่อที่เด็กจะไม่ไปเลียนแบบสิ่งที่ไม่ดีจากโลกไซเบอร์ เพราะในโลกไซเบอร์ มีทั้งข้อมูลข่าวสารที่ดีและให้ความรู้ และสิ่งไม่ดี ที่พร้อมจะชักนำเด็กไปในทางที่ผิดได้ง่าย ดังนั้น ผู้ปกครองควรที่จะให้ความรู้กับเด็กและให้ความเข้าใจ หมั่นพูดคุยสร้างความสนิทสนมคุ้นเคยกันในครอบครัว เพราะครอบครัวถือเป็นสังคมแรกและสังคมที่เด็กอยู่ด้วยมากที่สุด ถือเป็นบทบาทสำคัญในชีวิตอย่างยิ่ง ในการสร้างภูมิคุ้มกันทางสังคม และสร้างเด็กขึ้นไปเป็นบุคลากรที่มีคุณภาพของสังคมในวันข้างหน้า

2. หน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรเข้ามามีส่วนร่วมแก้ไขปัญหานี้อย่างจริงจัง เช่น กระทรวงศึกษาธิการ ควรร่างนโยบายเกี่ยวกับการป้องกันหรือแก้ไขปัญหาการพูดจาว่าร้ายกันในโรงเรียนหรือมหาวิทยาลัย และสอดแทรกความรู้เกี่ยวกับปัญหาความรุนแรง หรือปัญหาการรังแกทางไซเบอร์ เข้ามาเป็นรายวิชาหนึ่ง เพื่อให้เด็กตระหนักถึงปัญหา และให้ความร่วมมือในการแก้ไขปัญหาต่าง ๆ เหล่านี้ หรือเพิ่มช่องทางในการแจ้งปัญหาเกี่ยวกับการรังแกทางไซเบอร์ ให้ครอบคลุมและเข้าถึงได้ง่ายที่สุด อีกทั้งภาครัฐควรเพิ่มประสิทธิภาพในการติดตามผลและตรวจสอบอย่างจริงจังมากขึ้น เพื่อสร้างความเชื่อมั่นให้กับประชาชน

3. สื่อ โซเชียลมีเดีย และเกมออนไลน์ ควรที่จะมีมาตรการการตรวจสอบอายุของผู้ใช้งานอย่างเข้มงวด เพราะในยุคปัจจุบัน สื่อ โซเชียลมีเดีย และเกมออนไลน์ มีทั้งความรุนแรงที่ปรากฏให้เห็นอยู่ทั่วไป ผู้ดูแลระบบ หรือแอดมินเพจต่าง ๆ ควรตั้งกฎกติกาอย่างชัดเจน และต่อต้านไม่ให้มีการกระทำเช่นนี้ในระบบ ไม่ว่าจะเป็นการโพสต์ข้อความรุนแรง การโพสต์ภาพเพื่อประจาน เพราะสิ่งต่าง ๆ เหล่านี้ไม่ว่าจะเป็นไปทำร้ายผู้ถูกระทำแล้ว อาจทำให้เด็กบางคนที่ยังไม่มีวุฒิภาวะพอ ที่ไม่สามารถแยกแยะเรื่องที่ดีหรือเรื่องที่ผิด และอาจนำไปสู่พฤติกรรมการเลียนแบบ ความเคยชินกับการเสพติดความรุนแรงจากสื่อ และเกมออนไลน์ อาจทำให้เด็กมีพฤติกรรมความรุนแรง ก้าวร้าวกับพ่อแม่ และร้ายแรงที่สุดคือเด็กอาจนำความรุนแรงนี้ไปกระทำกับผู้อื่นต่อก็เป็นได้ โดยพ่อแม่ผู้ปกครอง และหน่วยงานต่าง ๆ ควรมองเห็นถึงปัญหาความรุนแรงนี้

และคอยช่วยเหลือสอดส่อง และสร้างมาตรการที่มีประสิทธิภาพ เพื่อป้องกันไม่ให้เกิดปัญหาในภายภาคหน้า

4. กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม ควรมีมาตรการเพื่อควบคุมปัญหาการรังแกทางไซเบอร์ หรือการกลั่นแกล้งหยอกล้อผู้อื่น เช่น การล้อชื่อพ่อแม่ผู้อื่น การล้อผมค้อยรูปร่างกายตา โดยเฉพาะใน โรงเรียน มหาวิทยาลัย หรือในโลกไซเบอร์ ควรที่จะออกกฎหมายเกี่ยวกับการกลั่นแกล้งรังแกให้ครอบคลุมอย่างชัดเจน เพื่อที่จะสร้างความตระหนักรู้ถึงโทษของการไปกลั่นแกล้งผู้อื่น เพื่อลดปัญหาการรังแกกลั่นแกล้งผู้อื่นในสังคม

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. การศึกษาพฤติกรรมการรังแกทางไซเบอร์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในเขตภาคตะวันออกเฉียงของประเทศไทยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษามหาวิทยาลัยภายในภาคตะวันออกเฉียงอย่างเดียว ดังนั้น ผลที่ได้รับมาจึงไม่ครอบคลุมทั้งหมด ในการศึกษาครั้งต่อไป ควรศึกษาในประเด็นเดิม แต่ขยายขอบเขตการวิจัย หรือเปลี่ยนเป็นศึกษาในภาคอื่น ๆ แล้วนำผลการวิจัยมาเปรียบเทียบ เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ครบถ้วนและสมบูรณ์ยิ่งขึ้น และนำไปใช้เป็นแนวทางในการแก้ไขปัญหาการรังแกทางไซเบอร์

2. การศึกษาเชิงคุณภาพ (Qualitative research) เพราะสามารถเก็บข้อมูลเชิงลึกได้ และสามารถเข้าถึงสภาพปัญหาความรุนแรงได้อย่างชัดเจน เช่น การสัมภาษณ์ เพื่อจะได้ทราบข้อมูลเชิงลึกสามารถอธิบายสาเหตุด้านต่าง ๆ และข้อเท็จจริงได้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น

3. ศึกษาปัจจัยด้านอื่น ๆ ที่อาจมีความสัมพันธ์กับปัญหาพฤติกรรมการรังแกทางไซเบอร์ของนักศึกษา

บรรณานุกรม

- เกษตรชัย และหีม. (2556). พฤติกรรมการรังแกของนักเรียน. สงขลา: มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.
- เกษตรชัย และหีม. (2557). ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการรังแกของนักเรียน โรงเรียนเอกชนสอนศาสนาอิสลามในจังหวัดสงขลา. *วารสารศรีนครินทร์วิโรฒวิจัยและพัฒนา (สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์)*, 6(12), 14-30.
- เกษตรชัย และหีม. (2557). ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการรังแกของนักเรียน โรงเรียนเอกชนสอนศาสนาอิสลามในจังหวัดสงขลา (Factors related to students' bullying behavior in islamix private schools, Songkhla province). *Journal of Srinakharinwirot Research and Development*, 6(12), 14-30.
- เกษตรชัย และหีม และอุทิศ สังขรัตน์. (2557). ปัจจัยในการพยากรณ์พฤติกรรมการรังแกของนักเรียนโรงเรียนเอกชนสอนศาสนาอิสลามในจังหวัดสงขลา. *วารสารพัฒนบริหารศาสตร์*, 54(1), 227-258.
- เศรษฐพงศ์ มะลิวรรณ. (2552). เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social network) กรณีศึกษา: ยูทูบ (Youtube) วิดีโอออนไลน์สื่อเพื่อสร้างสรรค์หรือเพื่อทำลายล้าง. เข้าถึงได้จาก <http://www.krukad.com/drupal/node/314>
- เสาวนีย์ ไทยรุ่งโรจน์, วลิตา ปริดากรณ์, จักรกฤษณ์ ทิวาศุภชัย, สรัญญา บัญชาบุษบง และกนกกาญจน์ บัญชาบุษบง. (2554). *ภัยไซเบอร์: การรับรู้และความเข้าใจของประชาชนเกี่ยวกับกฎหมายและหน่วยงานที่รับผิดชอบ*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย.
- กาญจนา วัฒนายุ. (2548). *การวิจัยเพื่อพัฒนาคุณภาพการศึกษา*. กรุงเทพฯ: ธนพรการพิมพ์.
- ชนิตร์สวรรค์ ตรีวิทยาภูมิ. (2554). *กระบวนการเรียนแบบ*. เข้าถึงได้จาก <http://www.ismed.or.th/SME/src/upload/knowledge/1181535116466ccb8c352e6.pdf>
- ณัฐรัชต์ สาเมาะ. (2556). การรับรู้ของเยาวชนต่อการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์. *วารสารพฤติกรรมศาสตร์เพื่อการพัฒนา*, 6(1), 14.
- ธนวุฒิ เศรษฐฤทธิ์. (2554). *การศึกษาพฤติกรรมการเรียนแบบคิดปิ่นต้นแบบละครโทรทัศน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยกรุงเทพ*. วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชานิเทศศาสตร์, บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- ธันยกร ตุกเกื้อ. (2557). *การพัฒนาตัวบ่งชี้พฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของเยาวชนในจังหวัดสงขลา*. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาพัฒนามนุษย์และสังคม, บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.

- ชั้นยากกร ตุดเกื้อ และ มาลี สบายยิ่ง. (2560). รูปแบบ ผลกระทบ และวิธีการจัดการเมื่อถูกรังแกบนโลกโซเชียล ของนักศึกษาวิทยาลัยแห่งหนึ่งในภาคใต้ของประเทศไทย. *วารสารพฤติกรรมศาสตร์เพื่อการพัฒนา*, 9(2), 220-236.
- ชั้นยากกร ตุดเกื้อ และ เกษตรชัย และ หีม. (2561). การพัฒนาโมเดลสมการ โครงสร้างของพฤติกรรม การรังแกบนโลกโซเชียล ของนักศึกษาวิทยาลัยชุมชนแห่งหนึ่ง ในภาคใต้ของประเทศไทย. *วารสารปริชาต*, 31(1), 201-220.
- นถาวรณ อาษาเพ็ชร. (2560). การรังแกผ่านโลกโซเชียล ความรุนแรงที่ต้องแก้ไข และนวัตกรรม การจัดการปัญหา. *วารสารวิชาการนวัตกรรมสื่อสารสังคม*, 5(1), 100-106.
- นันทนัช สงศิริ. (2553). ลักษณะส่วนความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล บริบทของครอบครัว และ พฤติกรรมการรังแกกันผ่านโลกโซเชียลของนักเรียนมัธยมศึกษาและอาชีวศึกษาในเขต กรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาพัฒนการมนุษย์, บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยมหิดล.
- นุรไลลาห์ หลั่งปุเต๊ะ. (2558). ภูมิหลังทางครอบครัวคู่สมรสสุลิม ที่มีพฤติกรรมการใช้ความรุนแรงในครอบครัว: กรณีศึกษา อำเภอเมือง จังหวัดสตูล. *วารสารปริชาต*, 28(3), 190-212.
- บารเมษฐ์ ดวงเพชร. (2559). การคุกคามทางสื่อออนไลน์ต่อนักศึกษาระดับอุดมศึกษาในจังหวัด เชียงใหม่. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาการสื่อสารดิจิทัล, บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยแม่โจ้.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2539). การแปรผลเมื่อใช้เครื่องมือรวบรวมข้อมูลแบบมาตราส่วนประมาณค่า. *วารสารวัดผลการศึกษา มหาวิทยาลัยมหาสารคาม*, 2(1), 65-67.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2543). *การวิจัยเบื้องต้น* (พิมพ์ครั้งที่ 6). กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- บุญอยู่ ขอพรประเสริฐ. (2014). พฤติกรรมการใช้เฟซบุ๊ก (Facebook) ของนักศึกษาในเขต กรุงเทพมหานคร. *ROMPHRUEK JOURNAL*, 32(2), 1-24.
- บุษยรัต รุ่งสาคร. (2554). การศึกษาผลกระทบของครอบครัวและการเห็นคุณค่าในตนเองที่มีต่อทัศนคติการข่มเหงรังแกผ่านโลกโซเชียล ของนักเรียนหญิงมัธยมศึกษาตอนปลาย เขต กรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาวิทยาศาสตร์, บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยมหิดล.
- ปกรณ มณีปกรณ. (2555). *ทฤษฎีอาชญาวิทยา*. กรุงเทพฯ เอ็ม.ที.เพรส.
- ปรีชา อุปโยคิน. (2538). แนวการวิเคราะห์ปัญหา ความรุนแรงในครอบครัว. *วารสารสุโขทัยธรรมมาธิราช*, 8(3), 99-107.

- ปวริศร์ กิจสุขจิต. (2559). ปัจจัยที่เป็นสาเหตุให้เกิดการรังแกกันในโรงเรียนมัธยมศึกษา ใน กรุงเทพมหานคร ตามแนวทฤษฎีเรียนรู้ของ โรนัลด์ แอล เอเคอร์. *วารสารวิทยบริการ*, 27(1), 72-80.
- ปองกมล สุรัตน์. (2553). พฤติกรรมการรังแกผ่าน โลกไซเบอร์ระหว่างวัยรุ่น: กรณีศึกษานักเรียน ระดับชั้นมัธยมศึกษาและอาชีวศึกษา เขตกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาพัฒนการมนุษย์, บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยมหิดล.
- ปองกมล สุรัตน์. (2561). สาเหตุและผลกระทบที่เกี่ยวข้องกับการรังแกผ่านโลกไซเบอร์:กรณีศึกษาเยาวชนไทยผู้ถูกรังแก. *วารสารสถาบันเทคโนโลยีแห่งสุวรรณภูมิ*, 4(1), 260-273.
- พรเพ็ญ เพชรสุขศิริ. (2539). การศึกษาปัจจัยที่มีผลกระทบต่อความรุนแรงในครอบครัวและความก้าวร้าวของเยาวชนไทย. กรุงเทพฯ: สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.
- พิชญภา เจียมแท้. (2555). ความหมายและมาตรการทางกฎหมายต่อการกระทำด้วยความรุนแรงในครอบครัว: ศึกษาเปรียบเทียบกับกฎหมายต่างประเทศ. วิทยานิพนธ์นิติศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชานิติศาสตร์, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- พิมพ์พลอย รุ่งแสง. (2554). ผลของกลุ่มการปรึกษาเชิงจิตวิทยาต่อการเห็นคุณค่าในตนเองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น ที่ถูกข่มเหงรังแกทางโลกไซเบอร์. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาจิตวิทยา, คณะจิตวิทยา, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พิมพ์วัลย์ บุญมงคล, ราชดิ เอี่ยมศิลป์, สร้อยฟ้า โต๊ะพันธ์อนันต์, Timo Ojanen, รณภูมิ สามัคคีคารมย์, รูไวดิ สามะ, มุจลินท์ ชลรัตน์, Thomas Guadamuz, และอนุสรณ์ พักษณ์าคม. (2556). ความรุนแรงในพื้นที่ไซเบอร์ของเยาวชนหญิงไทย : ความต่อเนื่องของวัฒนธรรมความรุนแรงในสังคมไทย. *วารสารสหศาสตร์*, 13(1), 215-247.
- ภควดี ศรีประเสริฐ. (2548). ความรุนแรงในครอบครัว: กรณีการถูกทำร้ายของภรรยา. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชารัฐศาสตร์, บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- ภาณุวัฒน์ กองราช. (2554). การศึกษาพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของวัยรุ่นในประเทศไทย. วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาวิทยาศาสตร์, บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- รัตติยา ดินน้ำจืด. (2560). พฤติกรรมการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย. วิทยานิพนธ์รัฐศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาการบริหารงานยุติธรรมและสังคม, คณะรัฐศาสตร์และนิติศาสตร์, มหาวิทยาลัยบูรพา.

- รัตนา แแดงประเสริฐ. (2545). *อิทธิพลของการเห็นคุณค่าในตนเอง การคุกคามต่อการนิยามตนเอง และความใกล้ชิดระหว่างบุคคลที่มีต่อความอิจฉา*. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาจิตวิทยาทางสังคม, คณะจิตวิทยา, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ราชกิจจานุเบกษา. (2562). *พระราชบัญญัติส่งเสริมการพัฒนาและคุ้มครองสถาบันครอบครัว*. เข้าถึงได้จาก http://www.ratchakitcha.soc.go.th/DATA/PDF/2562/A/067/T_0171.PDF
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2560). *ความหมายของเครือข่ายสังคมออนไลน์*. เข้าถึงได้จาก <http://www.krukittin.info>.
- ฤทัยชนนี สิทธิชัย และ ชันยากร ตุดเกื้อ. (2560). พฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของเยาวชนในสามจังหวัดชายแดนใต้. *วารสารวิทยบริการ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์*, 28(1), 86-99.
- วชิรพันธ์ ชัยนนธ์. (2555). การพัฒนาจริยธรรมนักเรียนและการเรียนรู้ทางสังคม. *กระแสวิวัฒนาการ*, 12(22), 21-25
- วิทยา ดำรงเกียรติศักดิ์. (2558). *การข่มเหง/ กักขังออนไลน์*. เข้าถึงได้จาก <http://www.infocommmju.com/icarticle/images/stories/icarticles/ajwittaya/digital/cyberbullying2.pdf>
- วิมลพรรณ อภาวาท, สาวิตรี ชีวะสาธน์, ชาญุ เดชอัสนง, (2554). พฤติกรรมการสื่อสารในเฟสบุ๊ค (Facebook) ของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร. *วารสารวิชาการและวิจัยมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร*, 7(12), 119-130.
- วุฒิชัย เปี้ยแดง. (2553). *บทบาทของชุมชนในการป้องกันและแก้ไขปัญหาความรุนแรงในครอบครัว: ศึกษาเฉพาะกรณีชุมชนนาร่องของกรุงเทพมหานคร 4 ชุมชน*. วิทยานิพนธ์สังคมสงเคราะห์ศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาการบริหารงานยุติธรรม, คณะสังคมสงเคราะห์ศาสตร์, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์. (2560). *ผลสำรวจพฤติกรรมผู้ใช้อินเทอร์เน็ต ปี 2560*. เข้าถึงได้จาก <https://www.etda.or.th/content/thailand-internet-user-profile-2017-and-value-of-e-commerce-survey-in-thailand-2017i-press-conference.html>
- สุชาติ ประสิทธิ์รัฐสินธุ์. (2545). *การใช้สถิติในงานวิจัยอย่างถูกต้องและได้มาตรฐานสากล*. กรุงเทพฯ: เพ็ญฟ้า พรินติ้ง.
- สุวรี ศิวะแพทย์. (2549). *จิตวิทยาทั่วไป*. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- สุภาวดี เจริญวานิช. (2560). การรังแกกันผ่านพื้นที่ไซเบอร์: ผลกระทบและการป้องกันในวัยรุ่น. *วารสารวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี*, 25(4), 639-648.

- สุริย์ กาญจนวงศ์, ส. ก. (2555). *ภาพตัวแทนความก้าวร้าวของวัยรุ่น*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยมหิดล.
- หรรษา แก้วพุดปกรณ์. (2541). *ผลของการฝึกควบคุมความโกรธและทักษะทางสังคมที่มีต่อการลดพฤติกรรมก้าวร้าวของนักศึกษาอาชีวศึกษา*. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาจิตวิทยาการศึกษา, บัณฑิตวิทยาลัย, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อมรทิพย์ อมราภิบาล. (2559). *เหยื่อการรังแกผ่านโลกโซเชียลในกลุ่มเยาวชน: ปัจจัยเสี่ยงผลกระทบต่อสุขภาพจิตและการปรึกษาบุคคลที่สาม*. *วิทยาการวิจัยและวิทยาการปัญญา*, 14(1), 59-73.
- อิทธิพล ปรีดิประสงค์. (2555). *ประเภทของเครือข่ายสังคมออนไลน์*. เข้าถึงได้จาก <https://www.gotoknow.org/posts/288469>
- อิสริยา ปารีชาติกานนท์ และ อัจสรา ประเสริฐสิน. (2560). *ปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมป้องกันตนเองจากภัยคุกคามทางอินเทอร์เน็ตของนิสิตระดับปริญญาตรี*. *วารสารบรรณศาสตร์ มศว.*, 10(1), 77-91.
- Bandura, A. (1986). *Social foundations of thought and action: a social cognitive theory*. New York: Prentice-Hall.
- Browne, A. (1987). *When battered woman kill*. New York: The Free Press.
- Desteno, D., & Salovey, P. (1996). Jealousy and the characteristics of one's rival: A self evaluation maintenance perspective. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 22, 920-932.
- Health 24. (2012). *Cyberbullying statistics*. Retrieved from <http://www.health24.com/Lifestyle/Teen/Multimedia/Cyberbullying-statistics-20130412>
- Hinduja, S., & Datchin, W. J. (2012). *School Climate 20: Preventing Cyberbullying and Sertingone classroom*. California: Sage.
- Hoff, D. L., & Mitchell, S. N. (2009). Cyberbullying: Causes, effects, and remedies. *Journal of Educational Administration*, 47(5), 652-665.
- Kaspersky Lab. (2015). *10 forms of cyberbullying*. Retrieved from <https://kids.kaspersky.com/10-forms-ofcyberbullying>
- Krejcie, R. V., & Morgan, D. W. (1970). Determining sample size for research activities. *Educational and Psychological Measurement*, 30(3), 607-610.

- Payne, S. (2007). *Cyberbullying: it's not cool, it's cruel*. Retrieved from <http://www.bangkokpost.com/education/site2007/evmy0107>
- Salovey, P., & Rodin, J. (1991). Provoking jealousy and envy: Domain relevance and self-esteem threat. *Journal of Social and Clinical Psychology, 10*, 395-413.
- Slonje, R., Smith, P. K., & Frisén, A. (2013). The nature of cyberbullying, and strategies for prevention. *Computers in human behavior, 29*(1), 26-32.
- Stockdale, L. A., Coyne, S. M., Nelson, D. A., & Erickson, D. H. (2015). Borderline personality disorder features, jealousy, and cyberbullying in adolescence. *Personality and Individual Differences, 83*, 148-153.
- Stom, P., & Strom, R. (2005). When teen tune cyberbullies. *The Education Digest, 71*(4), 35-41.
- Varjas, K., Talley, J., Meyers, J., Parris, L., & Cutts, H. (2010). High school students' perceptions of motivations for cyberbullying: An exploratory study. *Western Journal of Emergency Medicine, 11*(3), 269.
- Whittaker, E., & Kowalski, R. M. (2015). Cyberbullying via social media. *Journal of School Violence, 14*(1), 11-29.

ภาคผนวก

แบบสอบถาม

พฤติกรรมการรังแกผ่านโลกโซเชียลของนักศึกษาระดับปริญญาตรี

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. มหาวิทยาลัยที่กำลังศึกษา
 - มหาวิทยาลัยบูรพา
 - มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก
 - มหาวิทยาลัยราชภัฏราชนครินทร์
 - มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี
3. ท่านเคยถูกบุคคลอื่นรังแกหรือรบกวนทางเฟสบุ๊ก หรือไม่
 - เคย ไม่เคย
4. ท่านเคยแสดงความคิดเห็นเพื่อก่อกวนคนที่ท่านไม่พึงพอใจผ่านทางเฟสบุ๊ก หรือไม่
 - เคย ไม่เคย
5. ท่านเคยคุกคามผู้อื่นโดยไม่เปิดเผยตัวตนผ่านทางเฟสบุ๊ก หรือไม่
 - เคย ไม่เคย
6. ท่านเคยถูกคนอื่นที่ไม่เปิดเผยตัวตนคุกคามผ่านทางเฟสบุ๊ก หรือไม่
 - เคย ไม่เคย

7. ท่านเคยถูกคุกคามและได้รับการก่อความรำคาญจากบุคคลที่แอบอ้างว่าเป็นบุคคลอื่นหรือไม่

เคย

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	ท่านต้องการหนีออกจากบ้านเพื่อแก้ไขปัญหจากการถูกกระทำรุนแรง					
7	ท่านอยากฆ่าตัวตายเพื่อแก้ไขปัญหจากการถูกกระทำรุนแรง					
8	ท่านอยากบอกเล่าเรื่องความรุนแรงในครอบครัวนี้กับใครบางคน					

ส่วนที่ 3 ความรุนแรงที่ปรากฏผ่านสื่อ

ข้อความ		ระดับความคิดเห็น				
		5	4	3	2	1
1	ข้าพเจ้าชอบละครหรือภาพยนตร์ที่นักแสดงใช้ความรุนแรง					
2	ข้าพเจ้าชอบภาพยนตร์ที่มีประโยชน์หรือคำพูดเชือดเฉือนโดนใจ					
3	ข้าพเจ้ามักแสดงท่าทีรุนแรงเมื่อมีคนห้ามไม่ให้ดูละครที่มีลักษณะการใช้ความรุนแรง					
4	ข้าพเจ้าอ่านหนังสือการ์ตูนที่มีคำพูดล้อเลียน และใช้ความรุนแรง					
5	เกมที่ข้าพเจ้าเล่นมีเนื้อหาที่มีความรุนแรง					
6	ข้าพเจ้ามักใส่อารมณ์กับคนรอบตัวขณะเล่นเกม					

ส่วนที่ 4 ความอิจฉาริษยา

ข้อความ		ระดับความคิดเห็น				
		5	4	3	2	1
1	ข้าพเจ้าไม่ชอบตนเองและอยากเป็นแบบคนอื่น ๆ ที่ดีกว่า					
2	ข้าพเจ้ารู้สึกที่ตนเองเป็นคนไร้ความสามารถและรู้สึกดีขึ้นเมื่อเห็นคนที่เก่งกว่าตนเองพลาดพลั้งหรือล้มเหลว					
3	ข้าพเจ้ามักมองเห็นแต่ข้อบกพร่องของผู้อื่น					
4	ข้าพเจ้ามักจะทนไม่ได้เมื่อเห็นผู้อื่นประสบความสำเร็จและหาทางกีดกันขัดขวางผู้อื่น					
5	ข้าพเจ้าชอบให้ผู้อื่นให้ความสำคัญแก่ข้าพเจ้า เมื่อข้าพเจ้าไม่ได้รับความสนใจ ข้าพเจ้าจะไม่พอใจ					

ส่วนที่ 4 (ต่อ)

	ข้อคำถาม	ระดับความคิดเห็น				
		5	4	3	2	1
6	ข้าพเจ้ารู้สึกกระวนกระวาย อึดอัดและไม่สบายใจเมื่อต้องได้รับรู้คำสรรเสริญ คำชื่นชม หรือการได้ดีของผู้อื่น					
7	ข้าพเจ้ารู้สึกพอใจเมื่อคนที่ข้าพเจ้าไม่ชอบ หรือคนที่ข้าพเจ้าโกรธเคืองหรือประสบปัญหา					
8	ข้าพเจ้าไม่สามารถรู้สึกยินดีด้วยความสำเร็จของคนที่ไม่ชอบ					
9	ข้าพเจ้าไม่ยินดี ไม่พอใจเมื่อคนอื่นได้ดี เช่น ได้รับความคิดความชอบ ได้รับคำสรรเสริญ หรือลาภยศต่าง ๆ					

ส่วนที่ 5 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					

ส่วนที่ 5 (ต่อ)

ข้อความถาม		ระดับความคิดเห็น				
		5	4	3	2	1
8	เมื่อข้าพเจ้ามีปัญหาทะเลาะกับพี่น้อง หรือคนอื่น ๆ บิดามารดาจะตำหนิและลงโทษข้าพเจ้าก่อนคนอื่น					
9	บิดาและมารดาของข้าพเจ้ามักนำข้าพเจ้าไปเปรียบเทียบกับคนอื่นเสมอ					
10	บิดามารดาข้าพเจ้าเข้มงวดกับข้าพเจ้า จนทำให้รู้สึกไม่เป็นตัวของตัวเอง					

ส่วนที่ 6 การเลียนแบบ

ข้อความถาม		ระดับความคิดเห็น				
		5	4	3	2	1
1	ข้าพเจ้าเห็นเพื่อนในเฟสบุ๊ค โพสต์(Post) รูปเพื่อรังแกผู้อื่น ข้าพเจ้าเลยอยากลองทำดูบ้าง					
2	บทสนทนาที่เพื่อนในเฟสบุ๊ค มีคำหยาบคายและข้าพเจ้าได้นำคำเหล่านั้นมาใช้ในชีวิตประจำวันด้วย					
3	ข้าพเจ้าเห็นเพื่อนในเฟสบุ๊ค โพสต์(Post)ข้อความรังแกผู้อื่น ท่านเลยอยากทำตามดูบ้าง					
4	คิดจะเลียนแบบตามคลิปในเฟสบุ๊ค ที่มีฉากการทำร้ายร่างกายหรือฉากต่อสู้เพื่อให้เห็นว่าคือผู้เข้มแข็ง					
5	เมื่อโมโหหรืออารมณ์ไม่ดีจะทำลาย ขว้างปาสิ่งของเหมือนตามที่ข้าพเจ้าได้เห็นจากคลิปในเฟสบุ๊ค					
6	ได้เห็นพฤติกรรมกระเสพยาเสพติดของเพื่อนในเฟสบุ๊ค ข้าพเจ้าคิดจะเลียนแบบดูบ้าง					
7	เห็นพฤติกรรมการดื่มสุราหรือเครื่องดื่มมึนเมาของเพื่อนในเฟสบุ๊ค ทำให้อยากจะดื่มตามบ้าง					

ส่วนที่ 7 พฤติกรรมการรังแกทางไซเบอร์

ข้อคำถาม		ระดับความคิดเห็น				
		5	4	3	2	1
1	ท่านเคยปล่อยข่าวลือของผู้อื่นบนเฟสบุ๊ก					
2	ท่านเคยเรียกผู้อื่นด้วยชื่อที่ทำให้เขารู้สึกไม่ดีบนเฟสบุ๊ก					
3	ท่านเคยนำชื่อพ่อแม่ของผู้อื่นมาล้อเลียนในเฟสบุ๊ก					
4	ท่านเคยเยาะเย้ยเสียดสีผู้อื่นในเฟสบุ๊ก					
5	ท่านเคยล้อเลียนผู้อื่นให้รู้สึกเป็นตัวตลกบนเฟสบุ๊ก					
6	ท่านเคยล้อเลียนเขียนข้อความ หรือ โพสต์ (Post) ข้อมูลที่ทำให้ผู้อื่นอับอาย					
7	ท่านตั้งกลุ่มสนทนาออนไลน์บนเฟสบุ๊ก เพื่อเอาไว้นินทาคนที่ตนเองและพรรคพวกไม่ชอบ โดยเฉพาะ					
8	เมื่อมีใครมาขู่แหย่หรือต่อแยะท่านบนเฟสบุ๊ก ท่านก็จะโต้ตอบทันที					
9	ถ้ามีบางสิ่งที่ท่านทำให้คนอื่นเสียใจนั้นเป็นปัญหาของคนอื่น ไม่ใช่ท่าน					
10	เมื่อท่านขัดแย้งกับผู้อื่นอย่างรุนแรง ท่านจะขาดสติ ยั้งคิด โดยการ โพสต์ (Post) ข้อความ หรือรูปภาพที่ทำให้ผู้อื่นได้รับความเสียหาย					

ส่วนที่ 8 ข้อเสนอแนะอื่น ๆ

.....

.....

.....

.....

.....