



## เอกสารวิชาการ

การปลูกจิตสำนึกในเรื่องความรับผิดชอบ และปฏิบัติตามกฎหมาย  
ในสังคมไซเบอร์ กรณีศึกษาการรังแกทางไซเบอร์ผ่านสื่อออนไลน์ของ  
โรงเรียนศิลาจารย์พัฒนน์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา  
กรุงเทพมหานคร เขต ๑

โดย

คณะผู้เข้ารับการอบรมเชิงปฏิบัติการ หลักสูตรจิตวิทยาความมั่นคง  
สำหรับผู้บริหารสถานศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน รุ่นที่ ๙  
กลุ่มที่ ๔

เอกสารวิชาการฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการอบรมเชิงปฏิบัติการ  
หลักสูตรจิตวิทยาความมั่นคง สำหรับผู้บริหารสถานศึกษา  
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน รุ่นที่ ๙  
ประจำปีการศึกษา พุทธศักราช ๒๕๖๕

**ชื่อเรื่อง** การวิจัยเรื่อง การปลูกจิตสำนึกในเรื่องความรับผิดชอบ และปฏิบัติตามกฎหมายในสังคมไซเบอร์  
กรณีศึกษาการรังแกทางไซเบอร์ผ่านสื่อออนไลน์ของโรงเรียนศิลาจารย์พัฒนา สำนักงานเขตพื้นที่  
การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร เขต ๑

**ชื่อผู้วิจัย** ผู้เข้ารับการอบรมเชิงปฏิบัติการหลักสูตรจิตวิทยาความมั่นคง สำหรับผู้บริหารสถานศึกษา  
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน รุ่นที่ ๙ กลุ่มที่ ๔

**ประจำปีการศึกษา** ๒๕๖๕

**ผู้ทรงคุณวุฒิที่ปรึกษางานวิชาการ** ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุธรรม เชื้อประกอบกิจ

**อาจารย์ที่ปรึกษางานวิชาการ** พันเอกหญิง อัมพาศรี ดำรงค์กุล

คณะกรรมการเอกสารวิชาการและผู้ทรงคุณวุฒิจากภายนอกได้ตรวจสอบและอนุมัติให้เอกสารวิชาการฉบับนี้  
เป็นส่วนหนึ่งของหลักสูตรจิตวิทยาความมั่นคง สำหรับผู้บริหารสถานศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษา  
ขั้นพื้นฐาน รุ่นที่ ๙ ประจำปีการศึกษา พุทธศักราช ๒๕๖๕

พลตรี  ผู้อำนวยการหลักสูตร

(ชำนาญ ช้างสาต)

ผู้อำนวยการสถาบันจิตวิทยาความมั่นคง  
สถาบันวิชาการป้องกันประเทศ

คณะกรรมการสอบเอกสารวิชาการ

พันเอก



(กฤษกมล ธรรมานุกูล)

ผู้อำนวยการกองวิทยาการ สถาบันจิตวิทยาความมั่นคง  
สถาบันวิชาการป้องกันประเทศ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.



กรรมการ

(นักรบ ระวังการณ์)

ข้าราชการบำนาญ มหาวิทยาลัยมหิดล

ดร.



กรรมการ

(อรนุช มั่งมีสุขศิริ)

ผู้เชี่ยวชาญด้านพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้  
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

## บทคัดย่อ

**เรื่อง** การปลูกจิตสำนึกในเรื่องความรับผิดชอบ และปฏิบัติตามกฎหมายในสังคมไซเบอร์ กรณีศึกษาการรังแกทางไซเบอร์ผ่านสื่อออนไลน์ของโรงเรียนศิลาจารพิพัฒน์ สำนักงานเขตพื้นที่ การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร เขต ๑

**ผู้วิจัย** คณะผู้เข้ารับการอบรมเชิงปฏิบัติการหลักสูตรจิตวิทยาความมั่นคง สำหรับผู้บริหารสถานศึกษา สำนักงานคณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน รุ่นที่ ๙ กลุ่มที่ ๔

ปัจจุบันสังคมไซเบอร์มีอิทธิพลต่อคนส่วนใหญ่ในสังคมโดยเฉพาะอย่างยิ่งในกลุ่มเยาวชน และนักเรียน ซึ่งการใช้สังคมไซเบอร์ในการสื่อสาร รวมถึงการรังแกผู้อื่นโดยไม่ได้ตระหนัก ถึงการมีความรับผิดชอบและกฎหมายที่เกี่ยวข้องในสังคมไซเบอร์ การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ ๑) ส่งเสริมและปลูกจิตสำนึกในเรื่องความรับผิดชอบ และปฏิบัติตามกฎหมายในสังคมไซเบอร์ของ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย และ ๒) พัฒนาแนวทางการจัดการปัญหาการรังแกทางไซเบอร์ ผ่านสื่อออนไลน์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยการวิจัยแบ่งออกเป็น ๒ ระยะ คือ ๑) ระยะเตรียมการ ศึกษาและรวบรวมข้อมูลพื้นฐานปัญหาการรังแกทางไซเบอร์ผ่านสื่อออนไลน์ ที่ส่งผลกระทบต่อ การเรียนและการใช้ชีวิตประจำวันของนักเรียนโรงเรียนศิลาจารพิพัฒน์ สำนักงาน เขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร เขต ๑ และ ๒) ระยะดำเนินการวิจัย การวิจัยเชิงปฏิบัติการ เพื่อส่งเสริมและปลูกจิตสำนึกในเรื่องการมีความรับผิดชอบและการปฏิบัติตามกฎหมายในสังคมไซเบอร์ เพื่อพัฒนาแนวทางการจัดการปัญหาการรังแกทางไซเบอร์ โดยใช้กระบวนการมีส่วนร่วมของคณะครู และนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายโรงเรียนศิลาจารพิพัฒน์สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา มัธยมศึกษา กรุงเทพมหานคร เขต ๑ จำนวน ๓๙ คน ผ่าน “การอบรม และกิจกรรมสร้างแกนนำ เยาวชนไทยใช้ไซเบอร์อย่างสร้างสรรค์” เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ๑) แบบสอบถามกับกลุ่ม ตัวอย่างก่อน-หลังการอบรมและกิจกรรมในประเด็นความรับผิดชอบและความรู้เกี่ยวกับกฎหมายเกี่ยวกับการ รังแกทางไซเบอร์ ๒) แบบสังเกตพฤติกรรมมีการอบรมและกิจกรรมในประเด็นด้านความรู้และ การถ่ายทอดของวิทยากร การเรียนรู้ของกลุ่มตัวอย่าง และ ๓) แบบสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างภายหลัง การอบรมและกิจกรรมในประเด็นความรู้และประโยชน์ที่ได้รับจากการอบรมและกิจกรรม วิเคราะห์ข้อมูล ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีจิตสำนึกและตระหนักในเรื่องการมีความรับผิดชอบและ ปฏิบัติตามกฎหมายในสังคมไซเบอร์หลังการเข้าร่วมกิจกรรม โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ๔.๖๑ และ ๔.๕๖ ตามลำดับ ซึ่งมีค่าสูงกว่าก่อนการเข้าร่วมกิจกรรม ส่วนแนวทางการ จัดการปัญหาการรังแกทางไซเบอร์ผ่านสื่อออนไลน์ โรงเรียนควรจัด “การอบรมและกิจกรรม สร้างแกนนำเยาวชนไทยใช้ไซเบอร์อย่างสร้างสรรค์” เพื่อให้ความรู้เกี่ยวกับการใช้สื่อออนไลน์ อย่างถูกต้องเหมาะสม รวมถึงผลกระทบ และโทษต่าง ๆ ที่ได้รับจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ที่ไม่เหมาะสม นอกจากนี้ควรการปลูกจิตสำนึกในเรื่องความรับผิดชอบ และปฏิบัติตามกฎหมาย ในสังคมไซเบอร์ให้กับนักเรียนทุกระดับชั้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งในโรงเรียนที่ประสบปัญหาการรังแก ทางไซเบอร์ เพื่อเป็นการเสริมสร้างการดำเนินโครงการระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียน

## Abstract

**Title** Developing Conscience in Responsibility and Abiding by the Cyber Law: The Case Study of Online Cyber Bullying of Silacharnpipat School, the Secondary Educational Service Area Office Bangkok1

**Name** The Student Party of the Security Psychology Program for school Administrators, the Office of the Basic Educational Commission, Class 9 Group 4

Nowadays, cyber society has a big influence on most people in society, especially, youths and students who communicate through cyber including the acts of cyberbullying without realizing that such acts are both irresponsible and against the law.

This research were aimed to enhance the students' conscience about the problems, motivation, and effect of the online bullying among high school students and to develop the solutions to deal with the issues of online cyber bullying. This procedure research divides it into two steps: 1) the preparation period which is used to study and collect basic information about online cyber bullying in school that has an effect on education and daily life of the students of Silacharnpipat School, The Secondary Educational Service Area Office Bangkok 1, and 2) the period of conducting action research whose goal is to encourage and develop conscience in responsibility and abiding by the cyber law regarding the problems, cause and effect of online cyber bullying. The research process involved putting a group of 39 teachers and students through training and the activity called "Creating Thai youth leaders using innovative cyber activity." Three methods were used to evaluate the results: 1) survey questionnaire with the samples before and after training and the activity on the issues of the responsibility and the abiding by the cyberbullying law, 2) an observation during the training and activity period where the observers can observe both the trainer's knowledge and delivery style and the students' responses, and 3) an interview with a group of students on their experiences toward training and the activity. usData analyses include frequency, means, percentages, and standard deviation.

The research found that after taking part of training and the activity, the samples had good conscience in the responsibility and the abiding by the cyber lawscale.. The score of the activity was significantly higher than before. The mean scores were 4.61 and 4.56, respectively. Regarding the guidelines for cyberbullying management, the school should organize training and the activity offered in the research to train Thai youth leaders the problems, motivation, impact, and consequences of cyber bullying, especially schools that are facing the issues of cyber bullying.

## คำนำ

เอกสารวิชาการฉบับนี้ จัดทำขึ้นเพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการอบรมเชิงปฏิบัติการ หลักสูตรจิตวิทยาความมั่นคง สำหรับผู้บริหารสถานศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน รุ่นที่ ๙ ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๕ โดยกลุ่มวิชาการที่ ๔ ได้ศึกษาวิจัยเรื่องการปลูกจิตสำนึกในเรื่องความรับผิดชอบ และปฏิบัติตามกฎหมายในสังคมไซเบอร์ กรณีศึกษาการรังแกทางไซเบอร์ผ่านสื่อออนไลน์ของโรงเรียนศิลาจารพิพัฒน์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา กรุงเทพมหานคร เขต ๑ โดยมีวัตถุประสงค์ ดังนี้ ๑) ส่งเสริมและปลูกจิตสำนึกในเรื่องความรับผิดชอบและปฏิบัติตามกฎหมายในสังคมไซเบอร์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย และ ๒) เพื่อพัฒนาแนวทางการจัดการปัญหาการรังแกทางไซเบอร์ผ่านสื่อออนไลน์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย มีขั้นตอนการวิจัย ๔ ขั้นตอน คือ ๑) การวางแผน (Planing) ๒) การปฏิบัติตามแผน (Acting) ๓) การสังเกตและบันทึกผล (Observing) ๔) การสะท้อน (Reflecting) โดยประชากรกลุ่มเป้าหมาย คือนักเรียนโรงเรียนศิลาจารพิพัฒน์ จำนวน ๓๙ คน

คณะนักศึกษากลุ่มวิชาการที่ ๔ หวังเป็นอย่างยิ่งว่าเอกสารฉบับนี้จะแนวทางสำหรับผู้บริหารสถานศึกษารุ่นต่อไป และเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่สนใจ

คณะผู้เข้ารับการอบรมเชิงปฏิบัติการ หลักสูตรจิตวิทยาความมั่นคง สำหรับผู้บริหารสถานศึกษา  
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน รุ่นที่ ๙ กลุ่มที่ ๔  
สถาบันจิตวิทยาความมั่นคง สถาบันวิชาการป้องกันประเทศ

## กิตติกรรมประกาศ

เอกสารวิชาการฉบับนี้ จัดทำสำเร็จได้ด้วยความกรุณาจากท่านอาจารย์ ร้อยตำรวจเอก ดร. สุธรรม เชื้อประกอบกิจ ผู้ทรงคุณวุฒิที่ปรึกษางานวิชาการ และ พ.อ.หญิง อัมพาศรี ดำรงค์กุล อาจารย์ที่ปรึกษางานวิชาการ ประจำกลุ่มวิชาการที่ ๔ รวมทั้ง ดร. ศิริพร ขอบสะอาด ดร. ทศนีย์ นิลผึ้ง ดร. วิไล กวาง ดร. นงลักษณ์ เรือนทอง และ ดร. ไอลดา คล้ายสำริด ที่อนุเคราะห์ตรวจสอบแนวทางการปลูกจิตสำนึกในเรื่องความรับผิดชอบ และ ปฏิบัติตามกฎหมายในสังคมไซเบอร์ ทัศนศึกษาการรังแกทางไซเบอร์ผ่านสื่อออนไลน์ของ โรงเรียนศิลาจารพิพัฒน์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร เขต ๑

และขอขอบคุณผู้บริหาร คณะครู คณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน ผู้ปกครอง นักเรียน และบุคลากรทุกท่านของโรงเรียนศิลาจารพิพัฒน์ ที่กรุณาให้ข้อมูล ให้ความร่วมมือ และ อำนวยความสะดวก ในการดำเนินกิจกรรมทุกกิจกรรมในครั้งนี้อย่างดียิ่ง

ขอขอบพระคุณ พล.ต. ชำนาญ ช่างสาต ผู้อำนวยการสถาบันจิตวิทยาความมั่นคง สถาบันวิชาป้องกันประเทศ ตลอดจนคณาจารย์และบุคลากรของสถาบันจิตวิทยาความมั่นคงทุกท่าน ที่กรุณาให้โอกาสในการเรียนรู้ การจัดบรรยายภาคในการเรียนรู้ และการอำนวยความสะดวกต่าง ๆ ในการเรียนรู้เป็นอย่างดี รวมทั้งสนับสนุนและให้กำลังใจในการทำงานวิจัยครั้งนี้ และขอขอบคุณ ดร. อัมพร พิณะสา เลขาธิการคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน สำนักงานคณะกรรมการการศึกษา ขั้นพื้นฐาน โดยสำนักพัฒนานวัตกรรมการจัดการศึกษาที่เปิดโอกาสและสนับสนุนให้มีการอบรม เชิงปฏิบัติการและการทำวิจัยในครั้งนี้

คณะผู้วิจัย หวังว่าการวิจัยครั้งนี้ก่อให้เกิดประโยชน์แก่ผู้สนใจ มอบเป็นเครื่องบูชา พระคุณของคณะครู อาจารย์ผู้ประสิทธิ์ประสาทวิชา พระคุณบิดามารดา และผู้ที่มีส่วนช่วยเหลือ งานวิจัยในครั้งนี้ทุกท่าน

คณะผู้เข้ารับการอบรมเชิงปฏิบัติการ หลักสูตรจิตวิทยาความมั่นคง สำหรับผู้บริหารสถานศึกษา  
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน รุ่นที่ ๙ กลุ่มที่ ๔  
สถาบันจิตวิทยาความมั่นคง สถาบันวิชาการป้องกันประเทศ

## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	ก
ABSTRACT	ข
คำนำ	ค
กิตติกรรมประกาศ	ง
สารบัญ	จ
สารบัญตาราง	ช
สารบัญแผนภาพ	ฉ
<b>บทที่ ๑ บทนำ</b>	<b>๑</b>
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	๑
คำถามของการวิจัย	๖
วัตถุประสงค์ของการวิจัย	๖
กรอบแนวคิดการวิจัย	๖
ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย	๗
ขอบเขตของการวิจัย	๗
ขอบเขตด้านเนื้อหา	๗
ขอบเขตด้านกลุ่มเป้าหมายในการวิจัย	๗
ขอบเขตพื้นที่	๗
ขอบเขตด้านระยะเวลา	๗
ตัวแปรที่ศึกษา	๗
คำจำกัดความ	๘
<b>บทที่ ๒ เอกสารและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง</b>	<b>๙</b>
แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรม	๑๐
แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมรังแก	๑๐
แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมการรังแกผ่านโลกไซเบอร์	๑๓
แนวคิดเกี่ยวกับเครือข่ายสังคมออนไลน์	๑๘
การปลูกจิตสำนึก	๒๓
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	๒๕

## สารบัญ (ต่อ)

	หน้า	
<b>บทที่ ๓</b>	<b>วิธีดำเนินการวิจัย</b>	<b>๓๑</b>
	รูปแบบการวิจัย	๓๑
	พื้นที่ทำการวิจัย	๓๑
	ประชากรกลุ่มเป้าหมาย	๓๑
	ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย	๓๒
	เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	๓๕
	การสร้างและการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	๓๗
	การเก็บรวบรวมข้อมูล	๓๙
	การวิเคราะห์ข้อมูล	๔๐
<b>บทที่ ๔</b>	<b>ผลการวิเคราะห์ข้อมูล</b>	<b>๔๑</b>
	ตอนที่ ๑ ศึกษาสภาพปัญหา สาเหตุและผลกระทบของการรังแกทางไซเบอร์ผ่านสื่อออนไลน์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายโรงเรียนศิลาจารพิพัฒน์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา กรุงเทพมหานคร เขต ๑	๔๑
	ตอนที่ ๒ ผลการศึกษาการจัดการปัญหาการรังแกทางไซเบอร์ผ่านสื่อออนไลน์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายโรงเรียนศิลาจารพิพัฒน์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร เขต ๑	๔๘
	ตอนที่ ๓ ประมวลความคิดเห็นของนักเรียน และพฤติกรรมในการเข้าร่วมกิจกรรม “สร้างแกนนำเยาวชนไทย ใช้ไซเบอร์อย่างสร้างสรรค์”	๕๖
<b>บทที่ ๕</b>	<b>สรุป อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ</b>	<b>๖๕</b>
	สรุปผลการวิจัย	๖๕
	อภิปรายผล	๗๐
	ข้อเสนอแนะ	๗๓
<b>บรรณานุกรม</b>		<b>๗๕</b>
	ภาษาไทย	๗๕
	ภาษาต่างประเทศ	๘๒



## สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
<b>ภาคผนวก</b>	<b>๘๓</b>
ผนวก ก หนังสือเชิญผู้เชี่ยวชาญ	๘๔
ผนวก ข เครื่องมือวิจัย	๙๑
ผนวก ค แผนปฏิบัติการ	๑๐๑
ผนวก ง ภาพการทำกิจกรรม	๑๐๕
ผู้ทรงคุณวุฒิและอาจารย์ที่ปรึกษางานวิชาการ	๑๑๑
ผู้บริหารและคณาจารย์ที่ปรึกษางานวิชาการ	๑๑๑
รายชื่อสมาชิก	๑๑๒

## สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า	
๒-๑	ประเภทของพฤติกรรมการรังแกผ่านโลกโซเชียล	๑๖
๒-๒	ข้อดีและข้อเสียของเครือข่ายสังคมออนไลน์	๒๒
๓-๑	การแปรผลระดับคะแนนทัศนคติแบบอิงเกณฑ์ ของ Bloom	๓๖
๔-๑	ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม (n = ๓๙)	๔๒
๔-๒	พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมทางโซเชียล ของกลุ่มเป้าหมาย (n = ๓๙)	๔๓
๔-๓	ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับ ความรับผิดชอบในสังคมโซเชียลก่อนและหลังการจัดกิจกรรม สร้างแกนนำเยาวชนไทยใช้สื่อโซเชียล (n = ๓๙)	๔๘
๔-๔	การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนความรับผิดชอบในสังคมโซเชียลก่อน และหลังการจัดกิจกรรมสร้างแกนนำเยาวชนไทยใช้สื่อโซเชียลอย่าง สร้างสรรค์ (n = ๓๙)	๕๑
๔-๕	ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับ ความรู้ด้านกฎหมายที่มีผลต่อพฤติกรรมการรังแกทางโซเชียลก่อน และหลังการจัดกิจกรรมสร้างแกนนำเยาวชนไทยใช้สื่อโซเชียล (n = ๓๙)	๕๒
๔-๖	การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนความรู้ด้านกฎหมายที่มีผล ต่อพฤติกรรมการรังแกทางโซเชียลก่อนและหลังการจัดกิจกรรม สร้างแกนนำเยาวชนไทยใช้สื่อโซเชียล อย่างสร้างสรรค์ (n = ๓๙)	๕๕
๔-๗	ความคิดเห็นของนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมการสร้างแกนนำ เยาวชนไทย ใช้สื่อโซเชียลอย่างสร้างสรรค์ ที่ให้สัมภาษณ์ จำนวน ๑๓ คน	๕๖
๔-๘	พฤติกรรมการทำกิจกรรม “การสร้างแกนนำเยาวชนไทย ใช้สื่อโซเชียลอย่างสร้างสรรค์”	๖๐

## สารบัญแผนภาพ

แผนภาพที่	หน้า	
๑-๑	กรอบแนวคิดการวิจัย	๖
๔-๑	ระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับความรับผิดชอบต่อสังคมไซเบอร์ หลังการทำกิจกรรม	๕๑
๔-๒	ระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับความรู้ด้านกฎหมายที่มีผลต่อพฤติกรรม การรังแกทางไซเบอร์หลังการจัดกิจกรรม	๕๕

# บทที่ ๑

## บทนำ

### ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในโลกปัจจุบันปฏิเสธไม่ได้ว่าเครือข่ายโซเชียลได้เข้ามาใกล้คน ทุกเพศทุกวัย การสื่อสารโดยใช้สมาร์ทโฟน แท็บเล็ต กลายเป็นอุปกรณ์จำเป็นในชีวิตประจำวัน ทำให้มนุษย์ผูกติดกับโลกออนไลน์ไปโดยไม่รู้ตัว เทคโนโลยีการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพและแอปพลิเคชันอำนวยความสะดวกต่าง ๆ เพียงนิ้วสัมผัสก็สามารถสื่อสาร เผยแพร่ข้อมูลได้อย่างง่ายดาย รวดเร็ว และกว้างขวาง แต่ทว่าอะไรที่ง่ายเกินไปไม่ใช่ว่าจะเป็นผลดีเสมอไป เพราะทุกครั้งที่มีการแชร์ข้อมูลไปในโลกออนไลน์ย่อมเกิดโอกาสในการระรานซึ่งกันและกัน ส่งผลกระทบต่อจิตใจโดยตรงและถ้าการระรานนั้น รุนแรงมากขึ้นเรื่อย ๆ ย่อมส่งผลไปถึงร่างกายด้วย ความรุนแรงมากขึ้น ขึ้นอยู่กับความน่าสนใจของข้อมูล และขนาดผลกระทบ รูปแบบการกระทำมีความผิดที่มีความซับซ้อนมากขึ้นตามพัฒนาการทางเทคโนโลยีซึ่งเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว การพัฒนาช่องทางสื่อสารบนอินเทอร์เน็ตมาก ทำให้เกิดนวัตกรรมทางสังคมที่รู้จักกันอย่างแพร่หลายว่า สังคมออนไลน์ (Social Media) หมายถึง การที่มนุษย์เชื่อมโยงถึงกัน ทำความรู้จักกัน ผ่านระบบอินเทอร์เน็ตในรูปแบบการให้บริการผ่านเว็บไซต์เชื่อมโยงบุคคลต่อบุคคลไว้ด้วยกัน โดยเว็บไซต์เหล่านี้จะมีพื้นที่ ให้บุคคลเข้ามาทำความรู้จักกัน มีพื้นที่บริการเครื่องมือต่าง ๆ เพื่ออำนวยความสะดวกในการสร้างเครือข่าย สร้างเนื้อหาตามความสนใจของผู้ใช้และเชื่อมโยงอินเทอร์เน็ตที่ผู้ใช้คุ้นเคย จนกลายเป็นชุมชนที่ผู้ใช้สามารถแชร์ตัวตนและทุก ๆ สิ่งที่น่าสนใจ เชื่อมโยงกับคนในเน็ตเวิร์คด้วยวิธีการต่าง ๆ เมื่อเกิดความสนใจสามารถเชื่อมต่อกลับ นอกจากสามารถติดต่อกับเพื่อนได้ยังสามารถติดต่อกับเพื่อนของเพื่อนได้ “สังคมออนไลน์” สำหรับในประเทศไทย มีผลสำรวจพบว่า ในปี พ.ศ. ๒๕๖๔ มีจำนวนผู้ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ เช่น เฟซบุ๊ก (Facebook), ทวิตเตอร์ (Twitter) เป็นต้น ถึง ๒๑,๗๘๕,๔๐๘ คน อีกทั้งยังพบว่า ผู้ใช้งาน (Active users) ที่มีจำนวนสูงสุดคือ กลุ่มอายุ ๑๕-๑๙ ปี คือ ๓,๗๓๒,๖๒๙ คน (สำนักงานสถิติแห่งชาติ, ๒๕๖๔) และเมื่อสังคมออนไลน์เปิดกว้าง ผู้คนสามารถเชื่อมต่อและเข้าถึงกันได้ง่ายช่องทาง การติดต่อสื่อสารเพิ่มมากขึ้น การสื่อสารสะดวกและรวดเร็ว เพียงในเวลาไม่กี่นาทีทุกคน ก็สามารถรับรู้ข้อมูลข่าวสารเหตุการณ์ปัจจุบันเกิดการวิพากษ์วิจารณ์ การแสดงความคิดเห็นทั้งที่เป็นด้านลบและด้านบวกที่ส่งผลกระทบต่อผู้อื่นและนำไปสู่ปัญหาความขัดแย้งในโลกออนไลน์หรือการรังแกทางไซเบอร์ (Cyberbullying)

พระราชบัญญัติการรักษาความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์ พ.ศ. ๒๕๖๒ ได้ระบุคำว่า “ภัยคุกคามทางไซเบอร์” หมายความว่า การกระทำหรือการดำเนินการใด ๆ โดยมีขอบ โดยใช้คอมพิวเตอร์หรือระบบคอมพิวเตอร์หรือโปรแกรมไม่พึงประสงค์ โดยมีมุ่งหมายให้เกิดการประทุษร้าย ต่อระบบคอมพิวเตอร์ ข้อมูลคอมพิวเตอร์ หรือข้อมูลอื่นที่เกี่ยวข้องและเป็นอันตรายที่ใกล้จะถึงที่จะก่อให้เกิดความเสียหาย หรือส่งผลกระทบต่อการทำงานของคอมพิวเตอร์ ระบบคอมพิวเตอร์ หรือ ข้อมูลอื่นที่เกี่ยวข้อง และพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. ๒๕๕๐ และ พ.ศ. ๒๕๖๐” ซึ่งมีวัตถุประสงค์เพื่อ “ป้องกันและปราบปรามการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ในปัจจุบัน ซึ่งมีรูปแบบการกระทำความผิดที่มีความซับซ้อนมากขึ้นตามพัฒนาการทางเทคโนโลยีซึ่งเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว โดยมีภารกิจในการกำหนดมาตรฐานและมาตรการในการรักษาความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์ รวมทั้งการเฝ้าระวังและติดตามสถานการณ์ด้านความมั่นคงปลอดภัยของเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารของประเทศ” โดยกฎหมายฉบับนี้ได้กำหนดการกระทำที่เป็นความผิดเอาไว้ในมาตรา ๑๔ และ ๑๖ โดยในส่วนที่เกี่ยวข้องกับกรณีปัญหานั้น มาตรา ๑๔ (๑) (๔) และ (๕) ได้บัญญัติว่า “ผู้ใดกระทำความผิดที่ระบุไว้ดังต่อไปนี้ ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกิน ๕ ปีหรือปรับไม่เกิน ๑ แสนบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ (๑) โดยทุจริต หรือโดยหลอกลวง นำเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์ซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์ที่บิดเบือนหรือปลอมไม่ว่าทั้งหมดหรือบางส่วน หรือข้อมูลคอมพิวเตอร์อันเป็นเท็จ โดยประการที่น่าจะเกิดความเสียหายแก่ประชาชน อันมิใช่การกระทำผิดฐานหมิ่นประมาทตามประมวลกฎหมายอาญา (๔) นำเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์ซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์ใด ๆ ที่มีลักษณะอันลามกและข้อมูลคอมพิวเตอร์นั้นประชาชนทั่วไปอาจเข้าถึงได้ (๕) เผยแพร่หรือส่งต่อซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์โดยรู้อยู่แล้วว่า เป็นข้อมูลคอมพิวเตอร์ตาม (๑) (๒) (๓) หรือ (๔) ถ้าการกระทำความผิดตามวรรคหนึ่งมิได้กระทำต่อประชาชน แต่เป็นการกระทำต่อบุคคลใดบุคคลหนึ่ง ผู้กระทำ ผู้เผยแพร่หรือส่งต่อซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์ดังกล่าวต้องระวางโทษจำคุกไม่เกิน ๓ ปี หรือปรับไม่เกิน ๖ หมื่นบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ และให้เป็นความผิดอันยอมความได้” มาตรา ๑๖ “ผู้ใดนำเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์ที่ประชาชนทั่วไปอาจเข้าถึงได้ซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์ที่ปรากฏเป็นภาพของผู้อื่น และภาพนั้นเป็นภาพที่เกิดจากการสร้างขึ้น ตัดต่อ เติม หรือดัดแปลงด้วยวิธีการทางอิเล็กทรอนิกส์หรือวิธีการอื่นใด โดยประการที่น่าจะทำให้ผู้อื่นนั้นเสียชื่อเสียง ถูกดูหมิ่น ถูกเกลียดชัง หรือได้รับความอับอาย ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกิน ๓ ปี และปรับไม่เกิน ๒ แสนบาท” กฎหมายข้างต้นสามารถที่จะตอบคำถามเรื่องการคุ้มครองสิทธิของผู้ที่ถูกกระทบสิทธิได้เป็นอย่างดี ไม่ว่าจะเป็นทางอาญา อันว่าด้วยเรื่อง “หมิ่นประมาท” ที่เชื่อมโยงไปยังประมวลกฎหมายอาญา มาตรา ๓๒๖-๓๒๘ และ “การนำข้อมูลอันเป็นเท็จ หลอกลวง บิดเบือน หรือลามกอนาจาร เข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์” รวมไปถึงความรับผิดทางละเมิด ตามประมวลกฎหมายแพ่งและพาณิชย์ มาตรา ๔๒๐

และ ๔๒๓ ทั้งนี้จากหลักกฎหมายดูเหมือนจะครอบคลุมการกระทำความผิดที่เกิดขึ้น “บนโลกไซเบอร์” อย่างไรก็ตาม หากลองพิจารณาให้ลึกลงไปจะพบว่า ความรับผิดชอบที่ถูกระบุไว้ในกฎหมายดังกล่าวข้างต้นนั้น เป็นการคุ้มครองในความเสียหายที่ต้องพิสูจน์ให้เห็นถึงความสัมพันธ์ระหว่างการกระทำและผลที่เกิดขึ้นต่อผู้เสียหายอย่างชัดเจนกล่าวคือ ทั้งองค์ประกอบความรับผิดในทางอาญา และภาระการพิสูจน์ในทางแพ่ง ตั้งอยู่บนหลักการของการมีหลักฐานที่ต้องพิสูจน์ให้เห็นได้ กฎหมายจึงจะให้การคุ้มครอง เช่นนี้

ในยุคเทคโนโลยีดิจิทัลที่อินเทอร์เน็ตและโซเชียลมีเดีย มีบทบาทสำคัญในการดำเนินชีวิตของเรา กิจกรรมหลายอย่างที่เคยเกิดขึ้นได้เฉพาะบนโลกแห่งความเป็นจริงก็เคลื่อนตัวไปเกิดขึ้นในโลกไซเบอร์ด้วย หนึ่งในสิ่งที่เกิดขึ้นในโลกออนไลน์และกลายมาเป็นปัญหาใหญ่ของคนยุคนี้ คือ การกลั่นแกล้งระรานกัน “การระรานทางไซเบอร์” หรือที่เรารู้จักกันอย่างแพร่หลายว่า “Cyberbullying” คือ การรังแกทางไซเบอร์ การกลั่นแกล้ง คุกคาม หรือระรานผู้อื่นโดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ซึ่งอาจเกิดขึ้นได้ผ่านโซเชียลมีเดีย การส่งข้อความ การเล่นเกม และโทรศัพท์มือถือ การรังแกทางไซเบอร์เป็นพฤติกรรมที่มักเกิดขึ้นซ้ำ ๆ โดยมีเป้าหมายเพื่อสร้างความหวาดกลัว ยั่วโมโห หรือสร้างความอับอายให้แก่ผู้ที่ตกเป็นเป้าหมาย ตัวอย่างเช่น การกระจายคำโกหกหรือโพสต์รูปที่น่าอับอายของคนบางคนลงบนโซเชียลมีเดีย ส่งข้อความทำร้ายจิตใจหรือข่มขู่ไปหาคนที่เป้าหมาย แกล้งปลอมเป็นเป้าหมายส่งข้อความที่หยาบคายร้ายกาจไปหาคนอื่น (สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ, ๒๕๖๔) การรังแกทางไซเบอร์ Cyberbullying เริ่มเป็นที่รู้จักในประเทศไทยไม่กี่ปี ที่ผ่านมาก่อนจะแพร่หลายในปัจจุบัน ความเสียหายจากการรังแกทางไซเบอร์ขยายขอบเขตออกจากรอบจอสู่ชีวิตจริงและทวีความรุนแรงมากขึ้น จนถึงขั้นผู้ถูกรังแกฆ่าตัวตาย เช่นในปี ๒๐๑๙ เกิดการฆ่าตัวตายในกลุ่มวัยรุ่น ดาราเกาหลีได้หลายราย ในประเทศไทยยังไม่เกิดผลกระทบที่รุนแรง แต่ก็มียุวรุ่นหรือประชาชนทั่วไปประสบกับปัญหานี้ โดยเฉพาะในกลุ่มเด็กและเยาวชนที่ประสบกับปัญหาการรังแกทางไซเบอร์ในโรงเรียนเพิ่มมากขึ้น (พินิว แสนใหม่, ๒๕๖๓)

สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ. (๒๕๖๓) ได้ศึกษาวิจัยเชิงคุณภาพ ประเด็นการกลั่นแกล้งทางออนไลน์ ด้วยการจัดสนทนากลุ่มนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น ของโรงเรียนในกรุงเทพมหานครและปริมณฑล จำนวน ๕๐ คน ในช่วงเดือน ส.ค. ๒๕๖๒ พบว่า การกลั่นแกล้งทางออนไลน์มีอยู่ทั้งหมด ๗ รูปแบบ ได้แก่ (๑) การก่อกวน ข่มขู่คุกคาม (๒) การให้ร้ายใส่ความ การแกล้งแหย่ (๓) การเผยแพร่ความลับ (๔) การกีดกันออกจากกลุ่ม (๕) การแอบอ้างชื่อ การสร้างบัญชีปลอม (๖) การขโมยอัตลักษณ์ และ (๗) การล่อลวง เมื่อการกลั่นแกล้งเกิดขึ้นในโลกออนไลน์ ผู้ถูกลั่นแกล้งอาจรู้สึกเหมือนถูกโจมตีอยู่ในทุกที่ทุกเวลา แม้กระทั่งในบ้านของพวกเขาเอง ทำให้รู้สึกว่ามีหนทางหนีจากการกลั่นแกล้งนั้นได้เลย จึงสามารถส่งผลกระทบต่อผู้ถูกรังแกได้เป็นระยะเวลานาน ในหลายด้าน คือ (๑) ทางจิตใจ เช่น ทำให้รู้สึกหงุดหงิด โมโห โง่เขลา และอับอาย (๒) ทางอารมณ์ เช่น

รู้สึกละอายใจ สูญเสียความสนใจในสิ่งที่เคยรัก และ (๓) ทางกาย เช่น เหน็ดเหนื่อยจากการอดนอน ปวดท้อง หรือปวดหัว ความรู้สึกของการถูกคนอื่นหัวเราะเยาะหรือรบกวน อาจส่งผลให้ผู้คนไม่กล้าพูดถึงปัญหาหรือพยายามหาทางแก้ปัญหานั้น ซึ่งในรายที่รุนแรงอาจถึงกับฆ่าตัวตายได้ (สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ, ๒๕๖๔)

การรังแกทางไซเบอร์ เป็นความรุนแรงที่จะกระทำกับใคร ที่ไหน หรือเมื่อไรก็ได้ และผู้กระทำ ก็สามารถกระทำได้อย่างต่อเนื่อง โดยวันหนึ่งเหยื่อที่เคยถูกกระทำ อาจกลับมาเป็นผู้กระทำ ความรุนแรงเองเพื่อแก้แค้น เป็นวงจรความรุนแรงที่ไม่มีจุดจบ พฤติกรรมการรังแกกันผ่านโลกไซเบอร์ของเยาวชนแบ่งออกเป็น ๕ ประเภท คือ (๑) การนินทาหรือด่าทอผู้อื่น (๒) การหมิ่นประมาทผู้อื่น (๓) การแอบอ้างชื่อผู้อื่น (๔) การนำความลับที่เป็นข้อมูลส่วนตัวหรือของผู้อื่นไปเปิดเผย (๕) การลบ หรือบล็อกผู้อื่นออกจากกลุ่ม (Wiard, ๒๐๐๖ อ้างถึงใน ฉันทยากร ตุดเถื้อ, ๒๕๕๗) ซึ่งผลกระทบก็คือความรุนแรงและบาดแผลในจิตใจของเด็กและเยาวชน จากการสำรวจเด็กในกรุงเทพมหานครและปริมณฑล พบว่า มีเด็กถึงร้อยละ ๔๘ ที่อยู่ในวงจรการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ ด้วยเหตุนี้การรังแกผ่านโลกไซเบอร์ จึงกลายเป็นปัญหาที่พบได้บ่อยในเด็กและมีหลายทฤษฎีอธิบายว่า การเพิ่มขึ้นของการประทุษร้ายผ่านโลกไซเบอร์ ส่วนหนึ่งนั้นเกิดจากเด็กที่มีลักษณะชอบรังแกผู้อื่นอยู่แล้ว โดยเปลี่ยนวิธีการรังแกมาใช้อินเทอร์เน็ตแทนการรังแกแบบการใช้กำลัง เนื่องจากปลอดภัยจากสายตาของผู้ใหญ่มากกว่า (วัฒนาวดี ศรีวัฒนพงศ์ และพิมพกา ชานินพงศ์, ๒๕๕๘) อีกทั้งพฤติกรรมการใช้เฟซบุ๊ก (Facebook) โดยเฉพาะนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย อาจเข้าข่ายเป็นการกระทำความผิดกฎหมาย คือ พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดทางคอมพิวเตอร์ พุทธศักราช ๒๕๕๐ อีกด้วย ไม่ว่าจะเป็นการแสดงความคิดเห็น การเข้าใช้เฟซบุ๊ก (Facebook) ของผู้อื่นโดยไม่ได้รับอนุญาตจากผู้นั้น การนำรูปของผู้อื่นไปเผยแพร่ต่อ ๆ กัน หรือไปดัดแปลงให้ผู้อื่นเสียหาย ทำให้เกิดความอับอาย การโพสต์ข้อความด่าหรือจงใจกล่าวหา ใส่ร้ายผู้อื่น และการนำข้อมูลของผู้อื่นไปเผยแพร่แก้ไขหรือดัดแปลงเนื้อหา โดยที่เจ้าของไม่อนุญาตและสร้างความเสียหายให้บุคคลนั้นเป็นต้น (พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พุทธศักราช, ๒๕๕๐)

จากผลการสำรวจสถานการณ์เด็กไทยกับภัยออนไลน์ปี ๒๕๖๑ ที่สำรวจในกลุ่มเด็กอายุ ๖-๑๘ ปีทั่วประเทศ จำนวน ๑๕,๓๑๘ คน โดยศูนย์ประสานงานขับเคลื่อนการส่งเสริมและปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนในการใช้สื่อออนไลน์ ร่วมกับมูลนิธิอินเทอร์เน็ตร่วมพัฒนาไทย พบว่า เด็กร้อยละ ๕๑.๗ เคยพูดคุยกับคนที่ไม่รู้จักผ่านสื่อออนไลน์ ร้อยละ ๓๓.๖ ให้ข้อมูล ส่วนตัว ร้อยละ ๒๕.๕ เปิดอ่านอีเมลที่ส่งมาจากคนที่ไม่รู้จักหรือคลิกลิงก์ที่ไม่รู้จัก ร้อยละ ๓ เคยเล่นพนันทางผลฟุตบอลออนไลน์ และร้อยละ ๑.๘ เคยถ่ายภาพหรือวิดีโอลามกของตนเองส่งให้คนอื่น ๆ ทางออนไลน์ นอกจากนี้ ผลการสำรวจยังพบว่า เด็กร้อยละ ๒๕ เคยนัดพบกับเพื่อนออนไลน์

อย่างน้อย ๑ ครั้ง ในจำนวนนี้ร้อยละ ๕.๑ ถูกพุดจาล้อเลียน ตุถูก ทำให้เสียใจ ร้อยละ ๒.๑ ถูกหลอกให้เสียเงินหรือเสียทรัพย์สิน ร้อยละ ๑.๙ ถูกละเมิดทางเพศ ร้อยละ ๑.๗ ถูกทุบตีทำร้ายร่างกาย และร้อยละ ๑.๓ ถูกถ่ายภาพหรือ คลิปวิดีโอแล้วนำไปประจาน บางกรณีข่มขู่เรียกเงิน ทั้งหมดเป็นข้อมูลสะท้อนพฤติกรรมเสี่ยงของเยาวชนไทยต่อภัยออนไลน์ที่มากับโซเชียลมีเดีย เพราะบางต่อการเกิดไซเบอร์ บูลลี่ได้ง่าย และมีความสอดคล้องกับข้อมูลจากชมรมจิตแพทย์เด็กและวัยรุ่นแห่งประเทศไทยเผยว่า จากการสำรวจเด็กในกรุงเทพฯ และปริมณฑล พบว่า มีเด็กราว ๆ ๔๘ % ที่อยู่ในวงจร Cyberbullying โดยอาจเป็นทั้งผู้กระทำ ผู้ถูกกระทำ หรือเป็นเพียงผู้ที่พบเห็นการรังแกกันผ่านโลกโซเชียล และเด็กส่วนใหญ่อยู่ในชั้นมัธยมศึกษา (วิทยาลัยป้องกันราชอาณาจักร, ๒๕๖๓)

จากสภาพปัญหาดังกล่าวข้างต้นจะเห็นว่า “การรังแกทางไซเบอร์” เป็นปัญหาที่มีความรุนแรงและเกิดขึ้นอย่างแพร่หลายกับนักเรียน โดยเฉพาะระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ซึ่งเป็นวัยที่ให้ความสำคัญในโลกออนไลน์และการใช้อินเตอร์เน็ตมีบทบาทต่อการดำเนินชีวิตเป็นอย่างมาก และจากผลการศึกษาเรื่อง “เยาวชนไทยกับการเป็นพลเมืองที่ดี” เพื่อประกอบการศึกษา หลักสูตรพัฒนาสัมพันธ์ระดับผู้บริหาร กองบัญชาการกองทัพไทย (พสบ.บก.ทท.) รุ่นที่ ๑๓ ประจำปี ๒๕๖๔ ได้ทำการศึกษาศึกษาการเตรียมความพร้อม ทั้งด้านศักยภาพและจิตสำนึกของเยาวชนไทยให้พร้อมรับมือกับแนวโน้มการเปลี่ยนแปลงที่จะต้องเผชิญในอนาคตอันใกล้ได้ สิ่งที่เป็นอย่างยิ่งในการเตรียมความพร้อมของเยาวชน นอกเหนือจากการพัฒนาด้านความรู้และทักษะแล้ว คือ การเร่งปลูกฝังกล่อมเกลாதศนคติและพฤติกรรมของเยาวชน เพื่อให้รู้ถึงบทบาทหน้าที่ของตนและวางตนเป็นพลเมืองที่ดีของประเทศ และจากการศึกษาได้รับข้อค้นพบที่สำคัญ (Key Findings) คือ ภาพรวมกลุ่มตัวอย่างเยาวชนและผู้ปกครองเห็นว่าการเป็นพลเมืองที่ดีมีความสำคัญ และ มีความเห็นต่อ “การเป็นพลเมืองดี” สอดคล้องกัน โดยเห็นว่าคุณลักษณะสำคัญของการเป็นพลเมืองที่ดีที่สำคัญ คือ “การปฏิบัติตามกฎหมาย” “การรับผิดชอบต่อหน้าที่” ซึ่งเป็นมิติทางกฎหมาย และการเมือง ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การปลูกจิตสำนึกในเรื่องความรับผิดชอบ และปฏิบัติตามกฎหมายในสังคมไซเบอร์ กรณีศึกษาการรังแกทางไซเบอร์ผ่านสื่อออนไลน์ของโรงเรียนศิลาจารพิพัฒน์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร เขต ๑ เพื่อศึกษาสภาพปัญหา สาเหตุ และผลกระทบด้านต่าง ๆ ที่เกิดจากการรังแกทางไซเบอร์ ซึ่งส่งผลกระทบและเป็นอุปสรรคต่อการดำเนินชีวิต การศึกษาของนักเรียน และเพื่อพัฒนาแนวทางป้องกันปัญหาการรังแกทางไซเบอร์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย สามารถนำมาใช้เพื่อป้องกันและลดปัญหาดังกล่าวให้เกิดผลในภาพรวม ส่งต่อความรู้เพื่อสร้างความเข้าใจ รวมถึงการขับเคลื่อนการออกกฎหมาย ต่างๆ และการบังคับใช้ให้เกิดผลอย่างรวดเร็วและมีประสิทธิภาพให้เท่าทันโลกที่ถูกขับเคลื่อนด้วยความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีแบบในปัจจุบัน เพื่อความสงบสุขของสังคมโลก



## คำถามของการวิจัย

๑. การส่งเสริมและปลูกจิตสำนึกในเรื่องความรับผิดชอบและปฏิบัติตามกฎหมายในสังคมไซเบอร์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายเป็นอย่างไร
๒. แนวทางการจัดการปัญหาการรังแกทางไซเบอร์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายเป็นอย่างไร

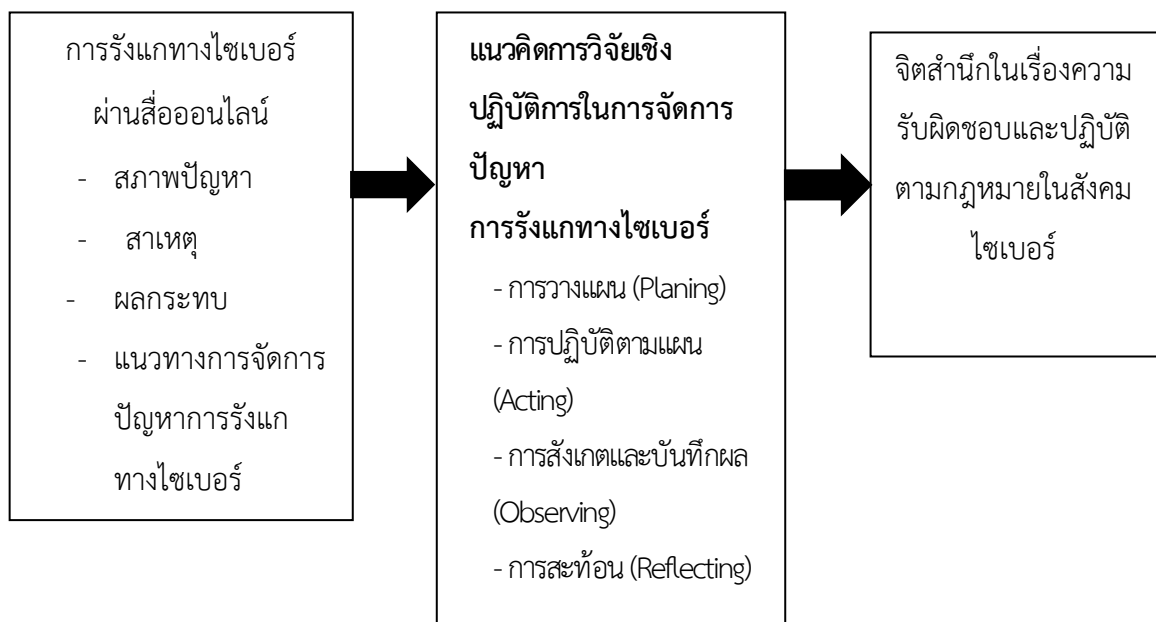
## วัตถุประสงค์ของการวิจัย

๑. ส่งเสริมและปลูกจิตสำนึกในเรื่องความรับผิดชอบและปฏิบัติตามกฎหมายในสังคมไซเบอร์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย
๒. เพื่อพัฒนาแนวทางการจัดการปัญหาการรังแกทางไซเบอร์ผ่านสื่อออนไลน์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

## กรอบแนวคิดการวิจัย

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการวิจัย เรื่อง การปลูกจิตสำนึกในเรื่องความรับผิดชอบ และปฏิบัติตามกฎหมายในสังคมไซเบอร์ กรณีศึกษาการรังแกทางไซเบอร์ผ่านสื่อออนไลน์ของโรงเรียนศิลาจารพิพัฒน์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร เขต ๑ ผู้วิจัยได้กำหนด กรอบแนวคิดในการวิจัย ดังแสดงในแผนภาพที่ ๑.๑

แผนภาพที่ ๑-๑ กรอบแนวคิดการวิจัย



## ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย

- ๑ เด็กและเยาวชนได้รับการส่งเสริมและปลูกจิตสำนึกในเรื่องจิตสำนึกในเรื่องความรับผิดชอบและปฏิบัติตามกฎหมายในสังคมไซเบอร์
๒. ได้แนวทางในการจัดการปัญหาการรังแกทางไซเบอร์ผ่านสื่อออนไลน์
๓. เด็กและเยาวชนสามารถรับมือกับปัญหาการรังแกทางไซเบอร์ผ่านสื่อออนไลน์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

## ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มุ่งศึกษา การปลูกจิตสำนึกในเรื่องความรับผิดชอบ และปฏิบัติตามกฎหมายในสังคมไซเบอร์ กรณีศึกษาการรังแกทางไซเบอร์ผ่านสื่อออนไลน์ของโรงเรียนศิลาจารย์พัฒนา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร เขต ๑ โดยใช้กระบวนการวิจัยเชิงปฏิบัติการ โดยกำหนดขอบเขตของการวิจัย ดังนี้

## ขอบเขตด้านเนื้อหา

การปลูกจิตสำนึกในเรื่องความรับผิดชอบ และปฏิบัติตามกฎหมายในสังคมไซเบอร์

## ขอบเขตด้านกลุ่มเป้าหมายในการวิจัย

นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายของโรงเรียนศิลาจารย์พัฒนา

## ขอบเขตพื้นที่

โรงเรียนศิลาจารย์พัฒนา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร เขต ๑

## ขอบเขตด้านระยะเวลา

ระยะเวลา ๒ เดือน ตั้งแต่เดือนมีนาคม - เดือนเมษายน ๒๕๖๕

## ตัวแปรที่ศึกษา

การวิจัยครั้งนี้มุ่งศึกษา การปลูกจิตสำนึกในเรื่องความรับผิดชอบ และปฏิบัติตามกฎหมายในสังคมไซเบอร์ กรณีศึกษาการรังแกทางไซเบอร์ผ่านสื่อออนไลน์ของโรงเรียนศิลาจารย์พัฒนา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร เขต ๑ โดยมีตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย ดังนี้

๑. ตัวแปรอิสระคือ แผนปฏิบัติการจิตวิทยา
๒. ตัวแปรตาม คือจิตสำนึกในเรื่องความรับผิดชอบ และปฏิบัติตามกฎหมายในสังคมไซเบอร์ ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนศิลาจารพิพัฒน์

## คำจำกัดความ

งานวิจัยนี้ให้นิยามและความหมายในการศึกษาดังนี้

**การรังแกทางไซเบอร์ (Cyberbullying)**ในงานวิจัยนี้ หมายถึง การรังแกผ่านสื่อออนไลน์ โดยผู้กระทำจะทำการสื่อสารหรือมีปฏิสัมพันธ์กับสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในสังคมผ่านโลกออนไลน์ โดยมีลักษณะที่แสดงออกถึงการรังแกด้วยเนื้อหา เช่นมีการวิพากษ์วิจารณ์ ตัดสินถูกผิด เลือกข้าง โดยละเลยต่อความรู้สึก หรือสร้างความเดือดร้อน และส่งผลกระทบต่อบุคคลที่ปรากฏในสถานการณ์นั้น รวมถึงการกลั่นแกล้งกันผ่านโลกไซเบอร์ เช่น การใส่ร้ายป้ายสี การใช้ถ้อยคำหยาบคายต่อว่าผู้อื่นหรือการส่งต่อข้อมูลลับ เพื่อทำให้ผู้อื่นเสียหายผ่านทางอินเทอร์เน็ตในรูปแบบต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นการส่งข้อความ (text message) คลิปวิดีโอ (video-clip) จดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (e-Mail)

**รูปแบบการรังแกทางไซเบอร์** หมายถึง วิธีการ กระบวนการ หรือลักษณะการรังแกที่เกิดขึ้นโดยผู้รังแกใช้สื่อออนไลน์ทำการสื่อสารหรือมีปฏิสัมพันธ์กับสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในสังคมแสดงออกถึงการรังแกด้วยเนื้อหา อาทิ การวิพากษ์วิจารณ์ การตัดสินถูกผิด การเลือกข้าง ซึ่งเป็นการทำร้ายผู้อื่นทางอ้อมและยังส่งผลกระทบต่อผู้ที่ปรากฏในสถานการณ์นั้น

**สาเหตุ** หมายถึง สิ่งที่ทำให้เกิดการรังแกทางไซเบอร์ขึ้น ทั้งปัจจัยเฉพาะด้านผู้รังแก ผู้ถูกรังแกและปัจจัยภายนอก เช่น สังคม วัฒนธรรม กฎหมาย และพื้นฐานครอบครัว

**ผู้รังแก** หมายถึง บุคคลหรือหน่วยงานที่มีการสร้างเนื้อหาสื่อสารถึงเหยื่อโดยมีลักษณะรังแกทางไซเบอร์

**ผู้ถูกรังแก** หมายถึง ผู้ที่ถูกพาดพิงถึงด้วยเนื้อหาที่เป็นการวิพากษ์วิจารณ์ การตัดสินถูกผิด ซึ่งเป็นการทำร้ายด้วยการสื่อสารผ่านสื่อออนไลน์โดยผู้รังแก

**จิตสำนึกในเรื่องความรับผิดชอบ และปฏิบัติตามกฎหมายในสังคมไซเบอร์** หมายถึง ความตระหนักรู้ และความรับผิดชอบต่ออันเกิดจากจิตสำนึกต่อการปฏิบัติตามกฎหมายในสังคมไซเบอร์

## บทที่ ๒

### เอกสารและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

การประมวลองค์ความรู้เกี่ยวกับรูปแบบของการรังแกทางไซเบอร์ผ่านสื่อออนไลน์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย คณะผู้วิจัยได้ค้นคว้าจากเอกสารเพื่อศึกษาแนวคิดทฤษฎี ตลอดจนวรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องมาเป็นพื้นฐานและแนวทาง รวมทั้งการนำมาสร้างกรอบแนวคิดในการศึกษา มีรายละเอียดดังนี้

๑. แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรม
  - ๑.๑ ความหมายของพฤติกรรม
๒. แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมการรังแก
  - ๒.๑ ความหมายของพฤติกรรมการรังแก
  - ๒.๒ ประเภทของพฤติกรรมการรังแก
  - ๒.๓ สาเหตุของพฤติกรรมการรังแก
๓. แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมการรังแกผ่านโลกไซเบอร์
  - ๓.๑ ความหมายของพฤติกรรมการรังแกผ่านโลกไซเบอร์
  - ๓.๒ สาเหตุของพฤติกรรมการรังแกผ่านโลกไซเบอร์
  - ๓.๓ ประเภทของพฤติกรรมการรังแกผ่านโลกไซเบอร์
๔. แนวคิดเกี่ยวกับเครือข่ายสังคมออนไลน์
  - ๔.๑ ความหมายของเครือข่ายสังคมออนไลน์
  - ๔.๒ ประเภทของเครือข่ายสังคมออนไลน์
  - ๔.๓ ข้อดี-ข้อเสียของเครือข่ายสังคมออนไลน์
  - ๔.๔ เครือข่ายสังคมออนไลน์ประเภท Facebook
๕. การปลุกจิตสำนึก
  - ๕.๑ ความหมาย
  - ๕.๒ ลักษณะของจิตสำนึก
  - ๕.๓ แนวทางการปลุกจิตสำนึก
๖. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
  - ๖.๑ งานวิจัยในประเทศ
  - ๖.๒ งานวิจัยต่างประเทศ

## แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรม

### ๑. ความหมายของพฤติกรรม

ลักขณา สรวิวัฒน์ (๒๕๕๔, หน้า ๑๗) ได้ให้ความหมายของพฤติกรรม (Behavior) ไว้ว่า การแสดงออกถึงความรู้สึกนึกคิด ความต้องการของจิตใจที่ตอบสนองต่อสิ่งเร้า อาจสังเกตได้โดยตรง หรือทางอ้อม

พัชรี ไชยฤกษ์ (๒๕๕๔, หน้า ๑๒) พฤติกรรมนั้นหมายรวมถึงทุก ๆ การกระทำของบุคคล ตั้งแต่ตื่นนอน จนกระทั่งกลับสู่การนอนหลับ ซึ่งจะเห็นได้ว่าตลอดหนึ่งวันที่เราทำกิจวัตรประจำวันของตนเองไม่ว่าจะเดิน พุด เรียน ทำงาน เล่น หัวเราะ ร้องไห้

ประภาเพ็ญ สุวรรณ (๒๕๕๔, หน้า ๑๔) กล่าวว่า พฤติกรรม หมายถึง ปฏิกริยาหรือกิจกรรมทุกชนิดของสิ่งมีชีวิต จะสังเกตได้หรือไม่ได้ก็ตาม ประกอบด้วยพฤติกรรมภายใน เป็นพฤติกรรมที่เกิดขึ้นในตัวบุคคล ซึ่งทั้งสองสิ่งจะทำหน้าที่รวบรวม สะสมสั่งการ ทำให้มีคุณภาพเหนือกว่าสัตว์มีระบบ มีการคาดการณ์ ในอนาคต

จากความหมายของพฤติกรรมที่กล่าวมาข้างต้น กล่าวโดยสรุปได้ว่า พฤติกรรม คือ กริยาของมนุษย์ที่แสดงออกมาเป็นกิจวัตรประจำวันซึ่งจะมีการตอบสนองต่อสิ่งต่าง ๆ ทั้งภายในและภายนอกอย่างสัมพันธ์กัน ไม่ว่าจะมึสติหรือไม่มีสติก็ตาม ทั้งพฤติกรรมภายนอกและพฤติกรรมภายใน ทั้งรู้สึกตัวและไม่รู้สึกตัว

## แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมมารั้งแก

### ๑. ความหมายของพฤติกรรมมารั้งแก

เกษตรชัย และหิม (๒๕๕๔, หน้า ๖) กล่าวว่า พฤติกรรมมารั้งแก หมายถึง การแสดงพฤติกรรมของเด็กมารั้งแกที่ทำให้ผู้อื่นไม่พอใจหรือเจ็บปวดทางกาย อารมณ์ และจิตใจ อาจแสดงออกทางวาจา หรือทางกายอาจทำไปโดยเจตนาหรือไม่เจตนา ซึ่งพฤติกรรมเหล่านี้ถือเป็นพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม

พรทิพย์ อินทรโชติ (๒๕๓๖, หน้า ๒๒) สมพร สุทัศน์ีย์ (๒๕๓๑ อ้างถึงใน ฉันทกร ตุดเกื้อ, ๒๕๕๗, หน้า ๑๒) ได้ให้ความหมายของการรังแกไว้ว่า หมายถึง เป็นการกระทำที่ต้องการให้ผู้อื่นอับอาย หรือเดือดร้อน ได้แก่ การแหยงของเพื่อน ทำลายของเพื่อน ตี ตะ แล็กใส แหย่แหย่ ล้อเลียน ช่มชู้ แหยงของ การบังคับเพื่อความสนุก รวมถึงการพูดถึงจุดอ่อนหรือปมด้อยของเพื่อน

จากความหมายของพฤติกรรมการรังแกที่กล่าวมาข้างต้น สามารถสรุปได้ว่าการแสดง พฤติกรรมการรังแกถือเป็นการแสดงออกที่ผู้กระทำประสงค์ต่อผลให้ผู้ถูกรังแกได้รับความเดือดร้อนหรือเศร้าโศกเสียใจ ไม่ว่าจะเป็นการกระทำทางกาย วาจา จิตใจ

## ๒. ประเภทของพฤติกรรมการรังแก

Barone, Coloroso and Saxon (๒๐๐๔ อ้างถึงใน เกษตรชัย และหิ้ม, ๒๕๕๔, หน้า ๑๖๐) ได้แบ่งประเภทพฤติกรรมการรังแกออกเป็น ๓ ประเภท คือ พฤติกรรมการรังแกทางร่างกาย พฤติกรรมการรังแกทางวาจา และพฤติกรรมการรังแกทางสังคม ดังนี้

### ๒.๑ การรังแกทางร่างกาย (Physical bullying)

เป็นการแสดงพฤติกรรมที่เห็นอย่างเห็นเป็นรูปธรรม มักจะมีการปรากฏของหลักฐาน สามารถพบเห็นได้ชัดเจนมาจะเป็นรอยแผล บวมรอยฟกช้ำและเลือด การแสดงพฤติกรรมการรังแก ที่ทำให้ผู้อื่นได้รับบาดเจ็บทางร่างกาย ได้แก่ การตบ ตี ชก ตะ กัด ข่วน เป็นต้น

### ๒.๒ การรังแกทางวาจา (Verbal bullying)

เป็นการแสดงพฤติกรรมการรังแกกันด้วยคำพูดทำร้ายอารมณ์ความรู้สึก และจิตใจของผู้อื่นไม่ว่าจะเป็นการทำว่า เหน็บแนม โดยใช้วาจาหยาบคาย สบประมาท ล้อเลียน รูปร่างหน้าตา จุดด้อย เป็นต้น

### ๒.๓ การรังแกทางสังคม (Social bullying)

เป็นการแสดงพฤติกรรมให้เห็นถึงการรุกรานเกี่ยวกับสัมพันธ์ภาพระหว่างบุคคล หรือกลุ่มบุคคล เป็นลักษณะของการทำร้ายอารมณ์ทำร้ายความรู้สึก ทำร้ายจิตใจ เช่นเดียวกับการรังแกทางวาจา อาทิเช่น การแสดงการรังแกเกียด กีดกันไม่ให้เข้าร่วมกลุ่ม เป็นต้น

จากประเภทของพฤติกรรมการรังแกที่กล่าวมาข้างต้น กล่าวโดยสรุปได้ว่า พฤติกรรมการรังแก สามารถแบ่งออกเป็น ๓ ประเภท คือ พฤติกรรมการรังแกทางร่างกาย พฤติกรรมการรังแกทางวาจา และพฤติกรรมการรังแกทางสังคม

## ๓. สาเหตุของพฤติกรรมการรังแก

พรทิพย์ อินทรโชติ (๒๕๓๖, หน้า ๓๒) ผดุง อารยะวิญญู (๒๕๔๒, หน้า ๔๘) และ วิณี ชิตเชิดวงศ์ (๒๕๓๗ อ้างถึงใน เกษตรชัย และหิ้ม, ๒๕๕๔, หน้า ๑๖๑) ได้อธิบายสาเหตุที่ทำให้เด็กมีพฤติกรรมการรังแก คือ

### ๓.๑ พันธุกรรมและลักษณะความบกพร่องทางร่างกาย

เป็นลักษณะทางกายและพฤติกรรมของบุคคลที่ได้รับการถ่ายทอดจากบรรพบุรุษ ในปัจจุบันมีความเชื่อว่าพฤติกรรมอันไม่พึงปรารถนา เช่น เกร รังแกผู้อื่น ก้าวร้าวและเป็นอันตราย เป็นต้น อาจจะสามารถถ่ายทอดทางพันธุกรรมได้เช่นกัน กล่าวคือความบกพร่องทางร่างกายของบุคคลเป็นสิ่งที่ได้รับ การถ่ายทอดพันธุกรรมและเป็นรากฐานต่อการแสดงพฤติกรรม อีกทั้งยังมีผลต่อการแสดงออกทางบุคลิกภาพ ของบุคคลนั้น ๆ อีกทั้งยังมีแนวโน้มสูงที่คนในครอบครัวจะมีบุคลิกภาพเหมือนหรือคล้ายคลึงกัน

### ๓.๒ สารเคมีในร่างกาย

พฤติกรรมของบุคคลล้วนอยู่ภายใต้การทำงานของระบบประสาท ความไม่สมดุลของสารเคมีในร่างกายมีความเกี่ยวข้องกับระบบประสาท ความไม่สมดุลของสารเคมีในร่างกายมีความเกี่ยวข้องกับระบบประสาทและมีอิทธิพลต่อการพัฒนาของบุคลิกภาพ รวมถึงพฤติกรรมบางอย่างของมนุษย์ ซึ่งนักพฤติกรรมศาสตร์ได้ตั้งข้อสังเกตว่าเด็กที่มีปัญหาพฤติกรรมในโรงเรียนจำนวนไม่น้อยมีสาเหตุมาจาก ความผิดปกติของระบบประสาท ซึ่งมีผลต่อความสามารถในการเรียนรู้ ความสัมพันธ์กับบุคคลอื่น บุคลิกภาพของเด็ก ทั้งยังส่งผลต่อการควบคุมอารมณ์ การแสดงอารมณ์ ส่งผลให้เด็กต้องการมีการระบายอารมณ์ ความรู้สึก โดยการแสดงออกทางพฤติกรรมที่ก้าวร้าว พฤติกรรมการรังแกและพฤติกรรมที่ใช้ความรุนแรง เป็นต้น

### ๓.๓ สภาพทางครอบครัว รวมถึงการอบรมเลี้ยงดู

ถือว่ามีผลสำคัญอย่างยิ่งต่อพฤติกรรมของเด็ก เช่น เด็กที่มีบิดามารดาเลี้ยงดูแบบ เข้มงวดกวดขันและเจ้าอารมณ์ ใช้อำนาจข่มขู่มากเกินไป อาจทำให้เด็กกลัวและมีการเก็บกดอารมณ์นั้นไว้ เด็กที่อยู่ในครอบครัวลักษณะนี้มักเป็นเด็กประเภทมีปัญหา มักแสดงพฤติกรรมไม่เหมาะสมอยู่เสมอ ซึ่งสิ่งเหล่านี้ทำให้เด็กขาดความอบอุ่น ว่าเหว ขาดที่พึ่งอันมีผลต่อปัญหาทางอารมณ์โดยตรง และทำให้ผลการเรียน ตกต่ำ ในขณะที่เด็กได้รับการอบรมเลี้ยงดูแบบ เข้มงวดกวดขันมักมีพฤติกรรมในทางลบ เช่น ชอบเกะกะระรานผู้อื่น ขาดความรับผิดชอบ และมักถูกผู้อื่น

### ๓.๔ การเลียนแบบพฤติกรรมก้าวร้าวจากสิ่งแวดล้อมที่ใช้ความรุนแรง

ถือเป็นปัจจัยที่สำคัญที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของเด็ก ไม่ว่าจะเป็นสภาพแวดล้อม ที่เด็กอาศัยอยู่ในชุมชนที่ไม่ดี นอกจากนี้ สภาพแวดล้อมที่ใช้ความรุนแรง ทั้งในครอบครัวและสื่อโทรทัศน์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการแสดงความรุนแรงของพ่อแม่ หรือดารา นักแสดงในละครโทรทัศน์และภาพยนตร์ ล้วนส่งผลต่อพฤติกรรมของเด็กเป็นอย่างมาก กล่าวคือ เด็กเกิด การซึมซับต่อพฤติกรรมรุนแรง อาจคิดว่าการใช้ความรุนแรงเป็นเรื่องปกติ หรือเคยชินที่จะใช้ความรุนแรงในการแก้ปัญหา เด็กจะมีการจดจำและเลียนแบบ พฤติกรรมดังกล่าวมากระทำในที่สุด

### ๓.๕ ความต้องการของบุคคล

การดำรงชีวิตประจำวันย่อมต้องอาศัยปัจจัย ๔ เป็นพื้นฐาน แต่นอกจากนี้ มนุษย์ ย่อมต้องการความรัก การยอมรับในสังคมด้วยเช่นกัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งเด็กที่ไม่ได้รับการยอมรับจากเพื่อน อาจแสดงพฤติกรรมในหลายรูปแบบ เพื่อเป็นจุดเด่นและได้รับความสนใจจากครู และเพื่อน ๆ จนบางครั้ง ก็อาจเกิดพฤติกรรมเบี่ยงเบนต่างจากเด็กปกติทั่วไป ทำให้ไม่เป็นที่ยอมรับ ชัดกับสังคม อาทิเช่น ชอบทะเลาะวิวาท ชกต่อย ก้าวร้าว เพียงเพื่อให้คนอื่นสนใจตนเองและยอมรับตนเองเท่านั้น

### ๓.๖ การสอนในโรงเรียนไม่ดี

เด็กอาจมีปัญหาได้ เนื่องมาจากโรงเรียนและครูโดยเฉพาะโรงเรียนที่ขาดการดูแล เอาใจใส่ ขาดการให้ความรัก ขาดความเข้าใจ สิ่งเหล่านี้ล้วนเป็นการสร้างปัญหาให้กับเด็ก อาจทำให้เด็ก ปรับตัวเข้ากับสังคมได้ยาก และมีภาวะทางอารมณ์มั่นคง

เกษตรชัย และหิม (๒๕๕๔, หน้า ๓๓) ยังพบว่า ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการรังแกของเด็กนักเรียน ได้แก่ ความคับข้องใจ การอบรมเลี้ยงดูแบบเข้มงวดกวดขัน และอิทธิพล ความรุนแรง จากเพื่อน อิทธิพลความรุนแรงจากสื่อโทรทัศน์ อิทธิพลความรุนแรงจากเกม และอิทธิพลความรุนแรงจาก บิดามารดา ซึ่งอิทธิพลความรุนแรงที่เกิดขึ้นนั้นล้วนส่งผลทางลบต่อพฤติกรรมของเด็กนักเรียน ทำให้เด็กนักเรียนเกิดการเรียนรู้พฤติกรรมโดยการสังเกตจากตัวแบบ จนซึมซับพฤติกรรมดังกล่าวอีก ทั้งยังเป็นการเสริม พฤติกรรมรุนแรงให้เด็กโดยไม่รู้ตัว จนในที่สุดเด็กนักเรียนก็จะใช้ความรุนแรงต่อบุคคลรอบข้างในชีวิตประจำวันของเขา

จากสาเหตุของพฤติกรรมการรังแกที่กล่าวมาข้างต้น กล่าวโดยสรุปได้ว่า พฤติกรรมการ รังแกเกิดมาจากอิทธิพลต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นอิทธิพลการเลี้ยงดูของครอบครัวที่เข้มงวด กวดขันมากเกินไป สมาชิกในครอบครัวมีการใช้ความรุนแรงไม่ว่าจะด้วยการกระทำ หรือวาจา อาจเกิดความรู้สึกว่าตนเองนั้นมีปมด้อย เริ่มมีความคิดเปรียบเทียบ ตนเองกับเพื่อน มองเห็นแต่ข้อบกพร่อง ของตนเอง จนเกิดภาวะซึมเศร้าขึ้นได้ หรือในบางรายอาจรู้สึกอิจฉาริษยาเพื่อน ไม่อยากให้ผู้อื่นได้ดีไปกว่าตนเอง จนมีเรื่องการใช้ความรุนแรงเข้ามาเกี่ยวข้อง นอกจากนี้อิทธิพลจากสื่อไม่ว่าจะเป็นโทรทัศน์ หนังสือ เกมที่เด็กชอบเล่น ก็ส่งผลให้ เด็กมีพฤติกรรมการรังแกได้

## แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมการรังแกผ่านโลกไซเบอร์

### ๑. ความหมายของพฤติกรรมการรังแกผ่านโลกไซเบอร์

Stom and Storm (๒๐๐๕ อ้างถึงใน ญัฐรัชต์ สาเมาะ, ๒๕๕๖, หน้า ๒๙) ได้ให้ความหมายของการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ไว้ว่า เป็นการใช้อุปกรณ์ทางอิเล็กทรอนิกส์ เพื่อคุกคามหรือทำร้ายผู้อื่น ผ่านอีเมล โทรศัพท์มือถือ ข้อความและห้องสนทนา เพื่อให้ผู้อื่นเสื่อมเสีย หวาดกลัว และสิ้นหวัง

วัฒนาวดี ศรีวัฒนพงศ์ และพิมพกา ธาณินพงศ์ (๒๕๕๘, หน้า ๑๓๐) ได้ให้ความหมายของ การรังแกผ่านโลกไซเบอร์ไว้ว่า การรังแกผ่านโลกไซเบอร์ระหว่างเด็กกระทำต่อเด็กด้วยกัน โดยรูปแบบการรังแกกันมีทั้งการใส่ร้ายป้ายสี การใช้ถ้อยคำหยาบคายต่อว่าผู้อื่น หรือการส่งต่อข้อมูลลับเพื่อทำให้ผู้อื่นเสียหายผ่านทางอินเทอร์เน็ต หรือแม้แต่การส่งข้อความผ่านโทรศัพท์มือถือ โดยการรังแกกันจะต้องมีความต่อเนื่องและทำให้อีกฝ่ายที่ถูกกระทำรู้สึกเจ็บปวด หรือได้รับผลกระทบทางจิตใจ



คณาธิป ทองรวีวงศ์ (๒๕๕๘, หน้า ๑๑๒) ได้ให้ความหมายของการรังแกผ่านโลกโซเชียลไว้ว่า เป็นการสื่อสารที่ใช้วิธีการส่งข้อมูลทางคอมพิวเตอร์ลักษณะต่าง ๆ เช่น ภาพ ข้อความ เพื่อมุ่งส่งผลกระทบต่อทางจิตใจของบุคคลใดบุคคลหนึ่งโดยเฉพาะเจาะจงอย่างซ้ำ ๆ นั้น ส่งผลกระทบต่อสิทธิส่วนบุคคลของผู้อื่น นอกจากนี้ยังอาจส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมอื่น ๆ ที่อาจเป็นอันตรายต่อชีวิตร่างกายของผู้ถูกกระทำด้วย โดยเฉพาะอย่างยิ่งการฆ่าตัวตาย

จากความหมายของพฤติกรรมกรังแกผ่านโลกโซเชียลที่กล่าวมาข้างต้น กล่าวโดยสรุปได้ว่า การรังแกผ่านโลกโซเชียล หมายถึง การรังแก คุกคาม หรือก่อกวนผู้อื่นโดยใช้อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ หรือช่องทางการสื่อสารรูปแบบต่าง ๆ เป็นเครื่องมือในการรังแก เป็นการกระทำที่หวังผลให้ผู้อื่นเกิด ผลกระทบในทางลบ เช่น ความทุกข์ ความเสื่อมเสีย ความอับอาย ความเครียดซึ่งอาจนำไปสู่การฆ่าตัวตายได้ ในที่สุด

## ๒. สาเหตุของพฤติกรรมรังแกผ่านโลกโซเชียล

พฤติกรรมกรังแกผ่านโลกโซเชียลเกิดจากหลากหลายสาเหตุ ซึ่งณัฐรัชต์ สาเมาะ (๒๕๕๖, หน้า ๓๕๖-๓๕๗) ได้สรุปสาเหตุของพฤติกรรมกรังแกผ่านโลกโซเชียลไว้ว่า

### ๒.๑ เกิดจากความเป็นนิรนามของพื้นที่โซเชียล

เด็กมองว่าพื้นที่โซเชียลทำให้พวกเขามีความกล้ามากขึ้นในการรังแกกัน เนื่องจาก พื้นที่โซเชียลมีลักษณะเป็นนิรนาม โดยผู้กระทำไม่จำเป็นต้องเปิดเผยตัวตนที่แท้จริงในทางกลับกันสามารถสร้างตัวตนใหม่ขึ้นมาเพื่อหลอกลวงคนอื่นได้ ซึ่งส่งผลให้พวกเขาสามารถรุกรานคนอื่นได้อย่างสาธารณะ โดยที่ไม่มีใครรู้ว่าใครเป็นคนทำ พวกเขาจึงไม่ต้องระวังถึงผลกระทบจากการไปทำร้ายผู้อื่น

### ๒.๒ พื้นที่โซเชียลในฐานะพื้นที่สำหรับการระบายความรู้สึก

เยาวชนให้คำอธิบายว่าพื้นที่โซเชียลเป็นพื้นที่หนึ่งที่เยาวชนมักใช้ในการระบายอารมณ์ และความรู้สึกที่พวกเขาไม่สามารถกระทำได้ในโลกของความเป็นจริง ซึ่งการแสดงความรู้สึกหรือความคิดเห็น บางอย่างนั้นส่งผลกระทบต่อผู้อื่น และนำไปสู่พฤติกรรมในลักษณะของการรังแกกันหรือทำร้ายผู้อื่น

### ๒.๓ ความง่ายและสะดวกในการรังแกกัน

เยาวชนมีความสะดวกและความรู้สึกปลอดภัยในการที่จะรังแกกัน ทำให้สามารถใช้ถ้อยคำในลักษณะดูถูกเหยียดหยามผู้อื่นง่ายขึ้น สามารถพบเห็นได้จากการแสดงความคิดเห็นในลักษณะ การติเตียน ด่าทอผู้อื่น โดยผู้รังแกไม่ต้องใช้กำลังทางกายภาพใด ๆ ในการรังแกผู้อื่น แค่เพียงข้อความ ก็เพียงพอที่จะทำร้ายผู้อื่นได้

## ๒.๔ การรังแกในพื้นที่ไซเบอร์เป็นผลที่ต่อเนื่องมาจากการกระทำ ในพื้นที่จริง

เยาวชนมองว่าการรังแกบนพื้นที่ไซเบอร์ส่วนใหญ่มาจากการกระทำในสถานการณ์จริง เช่น เกิดจากความหมั่นไส้ส่วนบุคคล หรือเกิดจากความไม่พอใจกันในโลกของความเป็นจริง แล้วมีการ ขยายความขัดแย้งในโลกไซเบอร์เพื่อเพิ่มความสะใจ หรือเกิดจากการแก้แค้น โดยใช้พื้นที่ไซเบอร์เพื่อเพิ่มระดับ ความขัดแย้งให้รุนแรงมากขึ้น เนื่องจากพื้นที่ไซเบอร์นั้นกว้างและเป็นช่องทางการสื่อสารที่รวดเร็ว จึงมีการใช้พื้นที่ไซเบอร์เพื่อประจานผู้อื่น อีกทั้งเด็กรับรู้ว่าคุณออนไลน์ กับโลกแห่งความเป็นจริงเชื่อมโยงกัน จากการที่พบเห็นการกระทำความรุนแรง เช่น คลิวิดีโอ ตบตีกัน หรือการกระทำในรูปแบบของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ เช่น การด่าทอกัน การใช้คำพูด ที่รุนแรงเสียดสี จึงทำให้เด็กซึมซับกับพฤติกรรมลักษณะนี้ จนมองว่าความรุนแรงที่เกิดขึ้นในพื้นที่ไซเบอร์และโลกของความเป็นจริงกลายเป็นเรื่องปกติ หรือเรื่อง ธรรมดาที่พบเห็นได้ทั่วไป จึงกลายเป็นสาเหตุที่สำคัญในการเกิดพฤติกรรมการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ ในกลุ่มเด็กและเยาวชนเพิ่มขึ้น

จากสาเหตุของพฤติกรรมการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ที่กล่าวมาข้างต้น กล่าวโดยสรุปได้ว่า เด็กมองว่าการรังแกผ่านโลกไซเบอร์นั้น เป็นการกระทำที่ไม่จำเป็นต้องเปิดเผยตัวตน สามารถที่จะแอบอ้าง เป็นใครก็ได้ เด็กจึงมีความกล้าที่จะลงมือกระทำเพิ่มขึ้น โดยกระทำไปเพื่อต้องการระบายอารมณ์ ความรู้สึกนึกคิดของตนเพียงเพราะอยากรบายความคับข้องใจที่เกิดขึ้น โดย ไม่ได้สนใจว่าจะกระทบ หรือก่อให้เกิดความเสียหายต่อบุคคลอื่น มักพบว่าการพิมพ์ข้อความจะเป็นไปในทางติเตียน ด่าทอ การใช้คำพูดง่าย ๆ ที่ไม่ได้สนใจกาลเทศะ หรือข้อความที่ขาดการไตร่ตรองเมื่อเด็กพบเห็นพฤติกรรมการรังแกผ่านโลกไซเบอร์บ่อยครั้งเข้า ก็เกิดการซึมซับและเข้าใจว่า สิ่งเหล่านี้คือเรื่องปกติ

### ๓. ประเภทของพฤติกรรมการรังแกผ่านโลกไซเบอร์

มีนักวิชาการจำแนกประเภทของพฤติกรรมการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ไว้ดังต่อไปนี้

## ตารางที่ ๒-๑ ประเภทของพฤติกรรมกรังแผ่านโลกไซเบอร์

ลำดับ	นักวิชาการ	พฤติกรรมกรังแผ่านโลกไซเบอร์
๑	วิมลทิพย์ มุสิกพันธ์ (๒๕๔๕, หน้า ๑๕)	<ul style="list-style-type: none"> <li>๑. การนิทาหรือด่าทอผู้อื่นผ่านมือถือหรือเว็บไซต์</li> <li>๒. การส่งข้อความก่อกวนผู้อื่นผ่านมือถือหรือเว็บไซต์ซ้ำ ๆ</li> <li>๓. การนำเอาข้อมูลที่ทำให้ผู้อื่นเสื่อมเสียไปเผยแพร่ทางมือถือ</li> <li>๔. การนำข้อมูลส่วนตัวหรือข้อมูลที่เป็นความลับของผู้อื่นไปเปิดเผยหรือส่งต่อทางมือถือ</li> <li>๕. การแอบอ้างชื่อของผู้อื่นไปให้ร้าย ด่าทอหรือกระทำการดั่งอื่น ๆ ทางมือถือหรืออินเทอร์เน็ต</li> <li>๖. การล้อเลียน ชมชู่หรือคุกคามผู้อื่นผ่านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์</li> <li>๗. การลบหรือบล็อก (Block) ผู้อื่นออกจากกลุ่ม)</li> <li>๘. การสร้างข่าวลือหรือการทำให้เกิดกระแสการต่อต้านผู้อื่นผ่านมือถือหรือผ่านอินเทอร์เน็ต</li> </ul>
๒	สมาคม ผู้บริโภค สงขลา (๒๕๕๖)	<ul style="list-style-type: none"> <li>๑. การแสดงความคิดเห็นหรือการส่งข้อความต่อผู้อื่นอย่างรุนแรง</li> <li>๒. การแสดงพฤติกรรมชมชู่หรือเพื่อก่อกวนบุคคลที่ตนไม่ชอบผ่านอินเทอร์เน็ต</li> <li>๓. การแสดงพฤติกรรมคุกคามผู้อื่นโดยไม่เปิดเผยตัวตนที่แท้จริง</li> <li>๔. การคุกคามและสร้างความรำคาญให้กับผู้อื่นโดยมีการแอบอ้างว่าเป็นบุคคลอื่น</li> <li>๕. การเปิดโปงข้อมูลส่วนตัวและข้อมูลที่เกี่ยวข้องของผู้อื่น.....ผ่านระบบอินเทอร์เน็ตโดยไม่ได้รับอนุญาต</li> </ul>

## ตารางที่ ๒-๑ (ต่อ)

ลำดับ	นักวิชาการ	พฤติกรรมมารั้งแผ่านโลกไซเบอร์
๓	ณัฐรัชต์ สาเมาะ (๒๕๕๖, หน้า ๓๕๖)	<p>๑. การโจมตีหรือใช้คำหยาบคายผ่านอินเทอร์เน็ตและโทรศัพท์มือถือ ประกอบด้วย การด่าทอ หรือพุดจาเสียดสีกันผ่านอินเทอร์เน็ตหรือเครือข่ายสังคมออนไลน์</p> <p>๒. การคุกคามทางเพศออนไลน์ ประกอบด้วย การพุดจาคุกคามทางเพศผ่านทางอินเทอร์เน็ตและเครือข่ายสังคมออนไลน์ การบีบบังคับให้มีกิจกรรมทางเพศผ่านกล้องหรือเว็บแคมและการส่งรูปภาพ หรือวิดีโอในลักษณะโปเปลื้อยโดยผู้รับไม่ได้ต้องการ</p> <p>๓. การแอบอ้างตัวตนของผู้อื่น ประกอบด้วย การขโมยรหัสผ่านบัญชีผู้ใช้งานของผู้อื่น การแอบใช้ชื่อของผู้อื่นในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อให้ร้าย ด่าทอ หรือกระทำการประสงคร้าย รวมถึงการสวมรอยในเครือข่ายสังคมออนไลน์ของผู้อื่นเพื่อสร้างความเสียหายในรูปแบบต่าง ๆ</p> <p>๔. การแบล็คเมล์กัน ประกอบด้วย การนำข้อมูลส่วนตัว หรือข้อมูลที่เป็นความลับของผู้อื่นไม่ว่าจะเป็นข้อความ ภาพหรือวิดีโอไปเผยแพร่แสดงความคิดเห็นอย่างสนุกสนาน รวมถึงการตัดต่อรูปภาพแล้วใส่ข้อความเพื่อให้ผู้อื่นเกิดความเสียหาย</p> <p>๕. การหลอกลวงในรูปแบบต่าง ๆ ประกอบด้วย การโฆษณา ล่อลวงให้หลงเชื่อ การหลอกลวงเพื่อจำหน่ายสินค้า ลอกเลียนแบบ การหลอกลวงให้โอนเงินในลักษณะต่างๆ รวมถึงการหลอกลวงนัดเจอกันเพื่อกระทำการใด ๆ โดยที่อีกฝ่ายมิได้ยินยอม</p> <p>๖. การสร้างกลุ่มในเครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อโจมตีบุคคลที่ตัวเองไม่ชอบ เช่น การโจมตีเพื่อนร่วมห้องเรียน หรือการโจมตีบุคคลที่ตนและพรรคพวกไม่ชอบ</p>

จากความหมายของพฤติกรรมการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ที่กล่าวมาข้างต้น กล่าวโดยสรุปได้ว่า พฤติกรรมการรังแก คือ การรังแกกันโดยใช้อินเทอร์เน็ตหรือเครือข่ายสังคมออนไลน์ระหว่างเด็กกระทำต่อกัน โดยที่รูปแบบของการรังแกกันจะประกอบไปด้วย

๑. การนินทาหรือด่าทอผู้อื่นผ่านมือถือหรือเว็บไซต์
๒. การส่งข้อความก่อกวนผู้อื่น
๓. การนำเอาข้อมูลที่ทำให้ผู้อื่นเสื่อมเสียไปเผยแพร่
๔. การนำข้อมูลส่วนตัวหรือข้อมูลที่เป็นความลับของผู้อื่นไปเปิดเผยหรือส่งต่อ
๕. การแอบอ้างชื่อของผู้อื่นไปให้ร้าย ด่าทอ หรือกระทำการดั่งชื่ออื่น ๆ
๖. การล้อเลียน ชมชู้หรือคุกคามผู้อื่น
๗. การลบหรือบล็อก (Block) ผู้อื่นออกจากกลุ่ม
๘. การสร้างข่าวลือหรือการทำให้เกิดกระแสการต่อต้านผู้อื่นผ่านมือถือหรือผ่าน

อินเทอร์เน็ต

## แนวคิดเกี่ยวกับเครือข่ายสังคมออนไลน์

### ๑. ความหมายเครือข่ายสังคมออนไลน์

เครือข่ายสังคมออนไลน์ในปัจจุบันมีลักษณะแลกเปลี่ยนข้อมูล หรือความรู้ โดยฉันทากร ตุดเกื้อ (๒๕๕๗, หน้า ๒๐-๒๑) กล่าวว่า การบริการบนอินเทอร์เน็ต เป็นรูปแบบการให้ข้อมูล รวมถึงการติดต่อ สื่อสาร แบ่งได้ดังนี้

#### ๑.๑ จดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (Electronic mail)

ในปัจจุบันจดหมายอิเล็กทรอนิกส์หรืออีเมลเป็นช่องทางการติดต่อสื่อสาร ที่ได้รับความนิยม เพราะติดต่อสื่อสารกันได้สะดวกและรวดเร็ว ประหยัดค่าใช้จ่าย

#### ๑.๒ การสืบค้นข้อมูลแบบเวิลด์ไวด์เว็บ (World Wide Web: WWW)

การสืบค้นข้อมูลแบบเวิลด์ไวด์เว็บเป็นช่องทางการติดต่อสื่อสารที่รวดเร็ว เนื่องจากง่ายต่อการใช้งาน สามารถฟังเสียง ดูรูปภาพประกอบได้ทั้งภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว อีกทั้งยังมีลักษณะเด่น อีกประการคือ มีการเชื่อมโยงข้อมูลต่าง ๆ เข้าถึงกันด้วยการเชื่อมโยงหลายมิติ (Hypertext link)

#### ๑.๓ การสนทนาออนไลน์ (Chat)

ผู้ใช้บริการการสนทนาออนไลน์สามารถคุยโต้ตอบกับผู้อื่นได้ในเวลาเดียวกัน ในปัจจุบันการสนทนาออนไลน์สามารถใช้ภาพสามมิติ ภาพเคลื่อนไหวเป็นรูปโปรไฟล์ อีกทั้งยังสามารถ สนทนาด้วยเสียงเช่นเดียวกับการคุยโทรศัพท์ สามารถส่งรูปภาพและไฟล์ข้อมูลต่าง ๆ แลกเปลี่ยนกัน ระหว่างคุสนทนาได้อีกด้วย การสนทนาโดยผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ได้รับความนิยมในปัจจุบัน มีหลายโปรแกรม อาทิเช่น E-mail Facebook Line Twitter Skype Instagram WhatsApp และ Youtube เป็นต้น

## ๑.๔ โลกไซเบอร์

หมายถึง กลุ่มคนที่เข้ามารวมกันจนเกิดเป็นสังคมขึ้น มีการทำกิจกรรมร่วมกัน บนอินเทอร์เน็ต อาทิเช่น เพื่อการศึกษา ธุรกิจ ความบันเทิง จึงทำให้เกิดสังคมออนไลน์ขึ้น

ฉันทยากร ตุดเกื้อ (๒๕๕๗, หน้า ๒๑-๒๒) ปัจจุบันผู้ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ สามารถ ร่วมกันทำกิจกรรมต่าง ๆ ได้หลายช่องทางมากขึ้น ทั้งทางอินเทอร์เน็ตและโทรศัพท์มือถือ เช่น กระดาน ความคิดเห็น เว็บบล็อก รูปภาพและวิดีโอ โดยมีเว็บบล็อก เว็บไซต์ กระดานสนทนา อีเมลล์ เข้ามารองรับ

เสาวนีย์ ไทยรุ่งโรจน์ และคณะ (๒๕๕๔, หน้า ๗๙) เว็บไซต์ที่ให้บริการเกี่ยวกับสังคมออนไลน์ ได้แก่ ภูเก็ต Facebook ทวิตเตอร์ และยูทูบ เป็นต้น

จากความหมายของเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่กล่าวมาข้างต้นสรุปได้ว่า เครือข่ายสังคม ออนไลน์ถือเป็นช่องทางการติดต่อสื่อสารที่สะดวก รวดเร็วและประหยัด เป็นสังคมขนาดใหญ่ที่เกิดขึ้น บนอินเทอร์เน็ตมีการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ทั้งเพื่อการศึกษา เพื่อความบันเทิง เป็นต้น

## ๒. ประเภทของเครือข่ายสังคมออนไลน์

เครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นที่นิยมมาก เนื่องจากผู้ใช้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์มีส่วนร่วมที่ไร้ขีดจำกัดและมีอิทธิพลต่อวัยรุ่น มีหลากหลายเว็บไซต์ที่ผู้ใช้สามารถเข้าไปใช้บริการได้ ตามความสนใจของตนเองโดยผ่านระบบอินเทอร์เน็ต (ภาณุวัฒน์ กองราช, ๒๕๕๔, หน้า ๖๘)

อิทธิพล ปรีติประสงค์ (๒๕๕๕, หน้า ๑๒๘) ได้จำแนกเครือข่ายสังคมออนไลน์ได้ออกเป็น ๕ ประเภท ดังนี้

๑. การแสดงตัวตนและภาพลักษณ์ของตนเอง เช่น Facebook เป็นต้น
๒. ความสนใจที่ตรงกัน เช่น Digg.com
๓. ร่วมกันทำงาน เช่น Wikipedia.org
๔. การสวมบทบาทของผู้เล่นในชีวิตจริงกับตัวละครในเกม
๕. อาชีพ เช่น Jobtopgun.com

ส่วน เศรษฐพงศ์ มะลิสวรรณ (๒๕๕๒ อ้างถึงใน ภาณุวัฒน์ กองราช, ๒๕๕๔, หน้า ๑๑-๑๒) ได้จำแนกประเภทเครือข่ายสังคมออนไลน์ได้ดังนี้

๑. ประเภทแหล่งความรู้ เป็นเว็บไซต์ที่ให้บริการรวบรวมข้อมูลประเภทต่าง ๆ ที่ผู้ใช้สามารถเข้าไปเลือกอ่านหาความรู้ได้อย่างชัดเจน เช่น Wikipedia ที่เป็นสารานุกรมออนไลน์ มีหลายภาษาให้ได้เลือกศึกษา Google earth เป็นเว็บไซต์ที่ผู้ใช้สามารถเข้าไปสำรวจแผนที่ได้ทั่วโลก อีกทั้งยังให้ความรู้ด้านภูมิศาสตร์ การเดินทาง การจราจร

๒. ประเภทเกมออนไลน์ ถือเป็นเว็บไซต์ที่กลุ่มเด็กและเยาวชนนิยมมาก ในเกมออนไลน์ ผู้ใช้สามารถสนทนาแลกเปลี่ยนกันได้แบบเวลาจริง (Real time) ซึ่งในผู้ใช้บางคน ทำรายได้จากการขาย หรือแลกเปลี่ยนไอเท็ม (Items) ต่าง ๆ ในเกมอีกด้วย

๓. ประเภทสร้างเครือข่ายทางสังคม เป็นเว็บไซต์ที่เน้นการสร้าง สัมพันธ์ภาพ กับเพื่อนใหม่ หรือการตามหาเพื่อนที่ไม่ได้เจอกันมานาน โดยผู้ใช้จะสร้าง Profile ของตนเองขึ้นมา มีการใส่รูปภาพของ ตนเอง เพื่อให้เพื่อนที่อยู่ในเครือข่ายได้รู้จักตัวตนของเรามากขึ้น และมีลักษณะ การบอกเล่าเรื่องราวถ่ายทอด ประสบการณ์หรือชีวิตประจำวันร่วมกัน เช่น Facebook และ Twitter เป็นต้น

๔. ประเภทฝากภาพ เป็นเว็บไซต์ที่ผู้ใช้สามารถเข้าไปฝากไฟล์ภาพได้โดยไม่เสีย ค่าใช้จ่าย และไม่สิ้นเปลือง Harddisk ส่วนตัว เช่น Photobucket เป็นต้น

๕. ประเภทสื่อ เป็นเว็บไซต์ที่แบ่งปันภาพ คลิปวิดีโอ ภาพยนตร์ เพลง เช่น ยูทูบ

๖. ประเภทซื้อ-ขาย เป็นเว็บไซต์ที่มีการทำธุรกรรมออนไลน์ มีการแลกเปลี่ยน ซื้อ-ขาย สินค้าต่าง ๆ เช่น Amazon เป็นต้น

### ๓. ข้อดี-ข้อเสียของเครือข่ายสังคมออนไลน์

จุฑามณี คายะนันท์ (๒๕๕๔ อ้างถึงใน ฉันทยกร ตุดเกื้อ, ๒๕๕๗, หน้า ๒๔-๒๕) โลกไซเบอร์ก็เปรียบได้กับสังคมรอบตัวเรา ที่มีทั้งการใส่หน้ากากเข้าหากัน มีการนินทากันลับหลัง มีการหวาดระแวง เราจึงต้องคัดกรองกลุ่มคนที่อยู่ในเครือข่ายเดียวกับเราเพราะบนโลกไซเบอร์ ก็มีทั้งข้อดี ข้อเสีย และประโยชน์

ฉันทยกร ตุดเกื้อ (๒๕๕๗, หน้า ๒๔-๒๕) สุกัญญา สุดบรรทัด (๒๕๔๑, หน้า ๓-๑๓) ได้กล่าวถึงข้อดีและข้อเสียของเครือข่ายสังคมออนไลน์ไว้ดังนี้

## ตารางที่ ๒-๒ ข้อดีและข้อเสียของเครือข่ายสังคมออนไลน์

ข้อดีของเครือข่ายสังคมออนไลน์	ข้อเสียของเครือข่ายสังคมออนไลน์
<p>๑. สามารถแลกเปลี่ยนความรู้ซึ่งกันและกันได้</p> <p>๒. สามารถตั้งคำถามเสนอความคิดเห็น แลกเปลี่ยนความรู้ เพื่อให้ผู้อื่นเข้ามามีส่วนร่วม</p> <p>๓. มีความสะดวกรวดเร็ว ทั้งยังช่วยประหยัดค่าใช้จ่ายในการติดต่อสื่อสาร</p> <p>๔. สามารถนำผลงานของตนเองนำเสนอผ่านเว็บไซต์เพื่อให้ผู้อื่นได้เข้ามารับชมและแสดงความคิดเห็น</p> <p>๕. นำเสนอโฆษณา ประชาสัมพันธ์หรือบริการลูกค้าผ่านเว็บไซต์</p> <p>๖. ช่วยสร้างผลงานและรายได้ให้แก่ผู้ใช้งาน</p> <p>๗. ช่วยคลายเครียดและสร้างความบันเทิงแก่ผู้ใช้งาน</p> <p>๘. สร้างสัมพันธ์ภาพอันดีซึ่งกันและกัน</p>	<p>๑. บางเว็บไซต์อาจเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวมากเกินไป หากผู้ใช้งานขาดการระมัดระวังในการกรอกข้อมูล อาจมีผู้ไม่หวังดีนำข้อมูลไปใช้ในทางที่เสียหายหรือละเมิดสิทธิ</p> <p>๒. หากผู้ใช้งานขาดวิจารณญาณในการเข้าใช้บริการเว็บไซต์อาจถูกล่อลวงได้</p> <p>๓. เป็นช่องทางการขโมยผลงาน ถูกละเมิดลิขสิทธิ์</p> <p>๔. ข้อมูลที่ต้องกรอกเพื่อสมัครสมาชิกยากแก่การตรวจสอบว่าจริงหรือเท็จ ดังนั้นอาจถูกหลอกลวงโดยบุคคลที่ไม่มีตัวตนได้</p> <p>๕. หากผู้ใช้อยู่กับหน้าจอคอมพิวเตอร์หรือหน้าจอโทรศัพท์นานเกินไปอาจส่งผลเสียต่อสายตา</p> <p>๖. หากผู้ใช้หมกมุ่นกับสังคมออนไลน์มากเกินไปอาจส่งผลเสียต่อการเรียน</p>

จากข้อดีและข้อเสียของเครือข่ายสังคมออนไลน์บนโลกไซเบอร์ สามารถกล่าวสรุปได้ว่า ผู้ใช้งาน สามารถนำเสนอผลงานที่ตนเองสร้างสรรค์ขึ้นผ่านเว็บไซต์ ไม่ว่าจะเป็นรูปภาพ เพลง วิดีโอ และผู้อื่นสามารถ เข้ามาติชมหรือแสดงความคิดเห็นได้ และสามารถใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นที่ค้นหา แลกเปลี่ยนความรู้ หรือข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ เนื่องจากเป็นการประหยัดค่าใช้จ่ายในการติดต่อสื่อสาร และสะดวกรวดเร็ว ประหยัดเวลาในการติดต่อสื่อสาร แต่หากผู้ใช้งานเปิดเผยตนเองมากเกินไปอาจเป็นอันตรายแก่ตัวผู้ใช้งานเอง เพราะอาจมีผู้ไม่หวังดีนำข้อมูลไปใช้ในทางที่เสียหายหรือละเมิดสิทธิ รวมทั้งการใช้เวลาอยู่กับเครือข่ายสังคมออนไลน์มากเกินไปอาจส่งผลเสียต่อทั้งสุขภาพและการเรียน

#### ๔. เครือข่ายสังคมออนไลน์ประเภท Facebook

ปัจจุบัน Facebook กำลังได้รับความนิยมจากทั้งเด็กและผู้ใหญ่ ซึ่งภาณุวัฒน์ กองราชย์ (๒๕๕๔, หน้า ๒) ได้อธิบายเกี่ยวกับ Facebook ไว้ว่า เป็นเครือข่ายสังคมออนไลน์ ประเภทหนึ่งที่กำลังเกิดขึ้น เมื่อวันที่ ๔ กุมภาพันธ์ ๒๕๔๘ แรกเริ่มมีการเปิดใช้งานเฉพาะ



นักศึกษา ในมหาวิทยาลัยฮาวเวิร์ด ต่อมาได้มีการขยายตัวไปยัง มหาวิทยาลัยอื่น ๆ ทั่วสหรัฐอเมริกา ในปี พ.ศ. ๒๕๔๙ ได้เปิดให้มีการใช้งาน Facebook ในโรงเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยมีการเพิ่มฟังก์ชันให้สมาชิกสามารถเพิ่มรูปถ่ายเพื่อมาแบ่งปันกันได้ ต่อมาในปี พ.ศ. ๒๕๕๐ Facebook ได้เปิดให้ทุกคนที่มีอีเมลเข้าใช้งานได้

พรเทพ เขตรัมย์ (๒๕๕๘, หน้า ๔๘) ได้กล่าวว่า เนื่องด้วย Facebook มีความง่ายต่อการเข้าถึง และสะดวกต่อการใช้งาน จึงทำให้ได้รับความนิยมจากบุคคลทั่วไป รวมถึงผู้ใช้บริการในประเทศไทยด้วยสถิติการใช้ Facebook ในประเทศไทยสูงถึง ๓๔ ล้านคน และในจำนวนนี้ มีการใช้งานผ่านโทรศัพท์มือถือ ถึง ๒๔ ล้านคน

ภาณุวัฒน์ กองราชย์ (๒๕๕๔, หน้า ๓) ได้อธิบายส่วนประกอบที่สำคัญของ Facebook ไว้ว่า มีอยู่ด้วยกัน ๓ ส่วนคือ

๑. เมนูหลัก (Main Menu) คือ ข้อมูลที่ประกอบด้วยหน้าแรก ข้อมูลส่วนตัว และ บัญชี ผู้ใช้งาน ถือเป็นแถบคำสั่งหลัก

๒. เมนูแอปพลิเคชัน (Application Menu) คือ ส่วนประกอบเสริมเพิ่มเติมจากเมนูหลัก ประกอบด้วย

๒.๑ กระดานข้อความ (Wall) เป็นส่วนที่ผู้ใช้งานสามารถอัปเดตสถานะ โดยเลือก การแสดงผลว่าจะให้ใครเห็นข้อความบ้าง ซึ่งอาจเลือกแท็ก (Tag) บุคคล สถานที่ หรือ รูปภาพได้ด้วย วิธีการเขียนข้อความลงในกระดานข้อความ ผู้ใช้งานสามารถเขียนข้อความใด ๆ ที่สื่อสารถึงเพื่อนในช่องว่าง สี่เหลี่ยมที่มีข้อความว่า คุณกำลังคิดอะไรอยู่ (What's on your mind?) เมื่อเขียนข้อความจะมีการปรากฏ เช่น เขียนว่า ตอนนี้ประชุมอยู่ เมื่อเขียนแล้วคลิกคำว่า แบ่งปัน (Share) จะปรากฏข้อความ ในกรณีที่เรา เขียนข้อความให้ผู้อื่นรับรู้เราสามารถตั้งค่าการแสดงข้อความนั้นได้ ปุ่มสามเหลี่ยมหลังรูปกัญแจ เมื่อคลิกที่รูปสามเหลี่ยมจะแสดงรายละเอียด ผู้ใช้งานสามารถตั้งค่าให้มีการแสดงข้อความที่เขียนไป แสดงให้ใครสามารถเห็นการโพสต์ได้ โดยมีการตั้งค่าไว้ ๔ รูปแบบ คือ

๒.๑.๑ ทุกคน (Everyone) ทุกคนที่อยู่บนเครือข่ายสังคมออนไลน์ ประเภท Facebook สามารถเห็นการโพสต์ของคุณ

๒.๑.๒ เพื่อนของเพื่อน (Friends of friends) เพื่อนของเพื่อนที่อยู่บนเครือข่าย สังคมออนไลน์ประเภท Facebook เท่านั้น ที่สามารถเห็นการโพสต์ของคุณ

๒.๑.๓ เฉพาะเพื่อน (Only friends) เฉพาะเพื่อนที่อยู่บนเครือข่ายสังคมออนไลน์ ประเภท Facebook เท่านั้นที่สามารถเห็นการโพสต์ของคุณ

๒.๑.๔ ส่วนการปรับแต่ง (Customise) ใช้ในกรณีที่ ต้องการมีการเปลี่ยนแปลง การตั้งค่าความเป็นส่วนตัว โดยที่เมื่อเข้าไปที่คำว่า ปรับแต่ง เราสามารถแก้ไขการ

ตั้งค่าการเผยแพร่ข้อความโดยการคลิกรูปสามเหลี่ยม และเลือกการตั้งค่าการเผยแพร่ข้อความที่ต้องการ และในกรณีที่ต้องการซ่อนข้อความไม่ให้บางคนเห็น สามารถพิมพ์รายชื่อ เพื่อนหรือรายการที่เลือกได้ แล้วคลิกบันทึกการตั้งค่า เป็นอันเสร็จสำหรับการส่งข้อความ

๒.๒ รูปภาพ (Photo) ผู้ใช้งานสามารถสร้างอัลบั้มรูปภาพ โดยเลือกการแสดงผลว่าจะให้ใครเห็นข้อความบ้าง

๒.๓ เพิ่มแท็บใหม่ (Add a new tab) ผู้ใช้งานสามารถโพสต์ข้อความ หรือเพิ่มข้อมูล เพื่อเผยแพร่

๒.๔ ลิงค์ (Link) การเพิ่มลิงค์เป็นการแนะนำเว็บไซต์ ที่น่าสนใจมาอัปโหลดไว้ เพื่อให้ คนอื่นได้เข้าชมและแสดงความคิดเห็นกันได้

๒.๕ กิจกรรม (Events) เหตุการณ์หรือการสร้างปฏิทินกิจกรรมบน Facebook ซึ่งผู้ใช้งานสามารถที่จะสร้างกิจกรรม ค้นหากิจกรรม หรือเผยแพร่กิจกรรมบน Facebook ได้

๒.๖ บันทึก (Notes) การเขียนบันทึกบน Facebook เป็นการเขียนเพื่อแบ่งปันเรื่องราวข้อมูล บทความ หรือบันทึกความคิดเห็นต่าง ๆ

๒.๗ วิดีโอ (Video) ผู้ใช้งานสามารถอัปโหลดวิดีโอของตนเองลงบน Facebook ได้ โดยเลือกการแสดงผลว่าจะให้ใครเห็นข้อความบ้าง เช่นเดียวกับรูปภาพ

๒.๘ ค้นหาแท็บที่ใช้ได้ (Search available tabs) ใช้สำหรับการค้นหาเพื่อนหรือเพจ (Page) ที่ผู้ใช้งานต้องการเข้าถึง

๒.๙ การสนทนาออนไลน์ (Chat) ผู้ใช้งานสามารถเลือกการสนทนาได้ทั้งการสนทนาส่วนตัว หรือการสนทนาเป็นกลุ่ม อีกทั้งยังสามารถสนทนาได้ทั้งแบบวิดีโอและการโทรสนทนา

๓. เมนูลักษณะ (Feature Menu) เป็นส่วนที่ทำให้ผู้ใช้งานมีความสะดวกต่อการส่งข้อมูล ต่าง ๆ เช่น เมนูข้อความที่ผู้ใช้สามารถสนทนากับเพื่อนที่อยู่บนเครือข่ายเดียวกัน เป็นต้น

## การปลูกจิตสำนึก

กรมสุขภาพจิต (๒๕๖๑) ได้ให้ความหมาย ลักษณะของจิตสำนึก และแนวทางการปลูกจิตสำนึก ไว้ดังนี้

### ๑. ความหมาย

จิตสำนึก คือ จิตที่รับรู้จากประสบการณ์จริงขณะตื่น ผ่านระบบประสาทสัมผัส ทั้ง ๕ จิตสำนึกจะรู้จักผิดชอบชั่วดี รู้จักใช้เหตุผล รู้ว่าอะไรควรทำไม่ควรทำ อะไรดีไม่ดี

จิตใต้สำนึก คือ สิ่งที่ตั้งสมอยู่ในจิตมานาน จิตใต้สำนึกมีพลังอำนาจเหนือจิตสำนึกหลายเท่า เป็นแหล่งเก็บข้อมูลความทรงจำและประสบการณ์ทุกด้านที่ได้เห็น ได้ยิน ได้พูด ได้ทำ บันทึกลงไว้ในจิตใต้สำนึกทุกนาที ทุกชั่วโมง ทุกวัน ทุกสัปดาห์ ทุกเดือน ทุกปี จนกว่าจะเสียชีวิต และจิตใต้สำนึกนี้เองทำให้คนเราทุกคนมีพื้นฐานอุปนิสัย จริต พฤติกรรมที่ดีหรือไม่ดีแตกต่างจากคนอื่นตามประสบการณ์ที่สั่งสมมาด้วย

## ๒. ลักษณะของจิตสำนึก

จิตสำนึกของคน จากการศึกษาพบว่า มี ๒ ลักษณะคือ

๒.๑ จิตสำนึกภายใน เป็นสิ่งที่ได้รับการถ่ายทอดมาจากเลือดเนื้อเชื้อไขของพ่อแม่ และบรรพบุรุษ เป็นจิตสำนึกที่อยากทำด้วยจิตใจของตนเอง ไม่มีใครมาบงการให้ทำนั่นทำนี่ หน่วยงานหรือองค์กรใด มีคนในลักษณะดังกล่าวมาร่วมงาน จะทำให้หน่วยงานและองค์กรนั้น มีแต่ความเจริญรุ่งเรือง เพราะได้รับความร่วมมือด้วยดี

๒.๒ จิตสำนึกภายนอก คือ การกระทำโดยมีคนอื่นบอกให้ทำ บังคับให้ทำ ทำตามแนวทางที่หน่วยงานและองค์กรต่าง ๆ กำหนดขึ้น เพื่อใช้เป็นแนวปฏิบัติ การทำในลักษณะดังกล่าว จะขาดความร่วมมือในกิจกรรมนั้น ๆ เพราะเป็นการปฏิบัติตามแนวทาง ถ้าไม่ทำจะได้รับการลงโทษ การว่ากล่าวตักเตือน ซึ่งคนที่มีจิตสำนึกที่มีมาจากภายใน จะไม่เกิดความประทับใจ หน่วยงานหรือองค์กรใด มีบุคคลลักษณะดังกล่าวทำงาน มักจะก่อปัญหาในหน่วยงานและองค์กร กิจกรรมต่าง ๆ ไม่ค่อยประสบความสำเร็จ

## ๓. แนวทางการปลูกจิตสำนึก

การปลูกจิตสำนึกในการเป็นพลโลกที่ดี ควรมีแนวทางการปฏิบัติ ดังนี้

๓.๑ สอดแทรกการปลูกจิตสำนึกการเป็นพลโลกที่ดีกับนักเรียนทุกคนในทุกโอกาสที่อยู่ภายในโรงเรียน โดยให้ความรู้เกี่ยวกับสิ่งแวดล้อม ให้นักเรียนรู้จักธรรมชาติที่อยู่รอบตัวอย่างชัดเจน จนตระหนัก และเห็นคุณค่าของสิ่งแวดล้อมและทรัพยากรธรรมชาติ รวมทั้งผลกระทบจากการกระทำของตนที่ส่งผลต่อสิ่งแวดล้อม

๓.๒ ร่วมสร้างความรู้สึกรับผิดชอบ ต่อปัญหาที่เกิดขึ้นในโรงเรียน ที่บ้าน หรือชุมชนที่เกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมและทรัพยากรธรรมชาติ

๓.๓ แนะนำวิธีการรักษาทรัพยากรธรรมชาติที่จำเป็นและหายาก สอนวิธีการฟื้นฟูทรัพยากรธรรมชาติที่ทดแทนได้ให้กลับมาเพิ่มขึ้นเท่ากับปริมาณที่ต้องการใช้ ด้วยการใช้อย่างฉลาดใช้อย่างประหยัด และฟื้นฟูธรรมชาติที่เสียหายหรือเสื่อมโทรมให้ดีขึ้น

๓.๔ แนะนำแนวทางการปฏิบัติตามหลักการพัฒนาที่ยั่งยืน ด้วยการลดการใช้พลังงานหรือใช้พลังงานอย่างรู้คุณค่า แสวงหาแหล่งพลังงานใหม่ ๆ ลดการเกิดขยะมูลฝอยที่ไม่จำเป็น หรือจัดการขยะอย่างมีประสิทธิภาพ

๓.๕ จัดเวลาให้มีการศึกษาประเภทของธรรมชาติ ทรัพยากรธรรมชาติ ระบบนิเวศวิทยา และความสัมพันธ์ความเชื่อมโยงความอยู่รอดระหว่างมนุษย์และสิ่งแวดล้อม

๓.๖ แนะนำแนวทางให้นักเรียน วางแผนการดำรงชีวิตอย่างเรียบง่าย ด้วยการไม่ทำลายชีวิตอื่น ๆ ที่อยู่ในธรรมชาติทั้งทางตรงและทางอ้อม

๓.๗ แนะนำขั้นตอนปฏิบัติให้นักเรียนได้ทดลองใช้ประโยชน์จากธรรมชาติอย่างสิ้นเปลืองน้อยที่สุด

๓.๘ โน้มน้าวให้นักเรียนกลายเป็นนักอนุรักษ์นิยม เพื่อช่วยเผยแพร่จิตสำนึกไปยังครอบครัวและชุมชนที่ตนอาศัยอยู่ ให้เห็นคุณค่าและตระหนักถึงภัยพิบัติที่กำลังเกิดขึ้นต่อธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม พร้อมทั้งแนวทางในการแก้ไข ให้ทรัพยากรธรรมชาติสามารถคงอยู่หรือกลับคืนมาได้ดังเดิม

๓.๙ ชักนำและร่วมกับนักเรียนในการทำกิจกรรมที่เอื้อต่อสิ่งแวดล้อม และการดำรงชีวิตของสิ่งมีชีวิตให้สอดคล้องกับธรรมชาติ

## งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

จากการศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งในประเทศและต่างประเทศ ต่างได้มีการศึกษาพฤติกรรมของนักเรียนและกลุ่มวัยรุ่นที่เกี่ยวข้องกับการรังแกทางโลกไซเบอร์ เนื่องด้วยเป็นภัยคุกคามรูปแบบใหม่ในยุคดิจิทัลที่ทุกภาคส่วนต้องรับมือกับปัญหาเหล่านี้อย่างรู้เท่าทัน คณะวิจัยจึงได้ทำการศึกษาสภาพปัญหา สาเหตุและผลกระทบของการรังแกทางไซเบอร์ผ่านสื่อออนไลน์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย เพื่อพัฒนาแนวทางการจัดการปัญหาการรังแกทางไซเบอร์ผ่านสื่อออนไลน์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย เพื่อให้เด็กและเยาวชนเกิดจิตสำนึกในเรื่องความรับผิดชอบและปฏิบัติตามกฎหมายในสังคมไซเบอร์ และสามารถรับมือกับปัญหาการรังแกทางไซเบอร์ผ่านสื่อออนไลน์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยมีงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังนี้

### ๑. งานวิจัยภายในประเทศ

ภาณุวัฒน์ กองราช (๒๕๕๔) ได้ศึกษาเรื่อง การศึกษาพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของวัยรุ่นในประเทศไทย กรณีศึกษา Facebook กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา คือ กลุ่มวัยรุ่นที่มีอายุระหว่าง ๑๓-๒๔ ปี จำนวน ๔๐๐ คน ผลการศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา ส่วนใหญ่จะเป็นเพศหญิงมากกว่าเพศชาย มีอายุระหว่าง ๑๙-๒๑ ปี มีการศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรีหรือสูงกว่า มีอัตราการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ๑-๕ ครั้งต่อสัปดาห์ เวลาเฉลี่ยครั้งละประมาณ ๑-๓ ชั่วโมงต่อครั้ง และมีประสบการณ์ใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์น้อยกว่า ๑ ปี โดยส่วนใหญ่เคยใช้บริการ หรือกิจกรรมต่าง ๆ ที่มีในFacebook ได้แก่ การโต้ตอบกระดานสนทนา การเข้าร่วมกลุ่มต่าง ๆ การเล่นเกม การแบ่งปันรูปภาพ การแบ่งปันวิดีโอ การค้นหาเพื่อนเก่า การส่งข้อความ การรวมแสดงความคิดเห็น การชื่นชอบ (Like) ซึ่งพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคม

ออนไลน์ประเภท Facebook ของกลุ่มวัยรุ่น จะมีการระมัดระวังมากในการใช้งาน และจะไม่ใช้หากรู้สึกกว่าตนเองได้รับความเสี่ยง ดังนั้น จึงมีโอกาสน้อยมากที่ผู้ใช้งานที่รับรู้ ความเสี่ยง จะมีพฤติกรรมติดการใช้งานและความหลงใหลจนผิดปกติ

ภูเบศร์ สมุทรจักร และกุลทิพย์ ศาสตรระรุจิ (๒๕๕๖) ได้ศึกษาเรื่อง เหยิงและ วีนออนไลน์ ความขัดแย้งและการวิวาทในสื่อสังคมวัยรุ่น กลุ่มตัวอย่างได้แก่ กลุ่มนักเรียนในโรงเรียน สามัญและอาชีวศึกษา ซึ่งมีอายุระหว่าง ๑๔-๑๖ ปี โดยเก็บข้อมูลใน ๒ พื้นที่ ได้แก่ กรุงเทพฯ และ จังหวัดเชียงใหม่ จำนวนทั้งสิ้น ๑๐๑ คน โดยใช้การสนทนากลุ่ม ผลการศึกษาพบว่า โปรแกรม สื่อสังคมยอดนิยมสำหรับวัยรุ่นในสื่อสังคมอันดับ ๑ คือ Facebook โดยวัยรุ่นใช้สื่อสังคมผ่านทาง โทรศัพท์มือถือ อีกทั้งยังใช้ประโยชน์จากสื่อสังคมในการปลดปล่อยความรู้สึกอันเนื่อง จากการเปลี่ยนแปลงทางร่างกายและจิตใจ รวมทั้งสภาพแวดล้อมรอบตัวของวัยรุ่น ซึ่งกระทำ ได้อย่างง่ายดาย และเปิดเผยผ่านสื่อสังคม ซึ่งความขัดแย้งในกลุ่มวัยรุ่นส่วนใหญ่เป็นประเด็นเกี่ยวกับ ความสัมพันธ์ในกลุ่มเพื่อนและคนรัก การแข่งขันทางการเรียน และสถานภาพทางสังคม โดยเพศชาย จะแสดงความขัดแย้งและการวิวาทในสื่อสังคมน้อยกว่าเพศหญิง นอกจากนี้ ความขัดแย้งและ การวิวาท อาจเริ่มจากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นนอกสื่อสังคม และเข้าไปขยายผลในสื่อสังคม เนื่องจาก มีความรวดเร็ว และการเข้าถึงอย่างครอบคลุมและกว้างขวาง ทำให้พื้นที่ของการปะทะในสื่อสังคม เพิ่มมากขึ้น และจบลงด้วยการใช้ความรุนแรงทางกาย แม้จะทำให้การสื่อสารมีประสิทธิภาพ เพิ่มขึ้น แต่ก็อาจเพิ่มโอกาสในการเกิดความขัดแย้งมากขึ้นเช่นกัน ทั้งนี้อาจส่งผลเสียหายต่อตนเอง และบุคคลแวดล้อมอย่างรุนแรง

ณัฐรัชต์ สาเมาะ (๒๕๕๖) ได้ศึกษาเรื่อง การรับรู้ของเยาวชนต่อการรังแกกัน ในพื้นที่ไซเบอร์ เก็บข้อมูลจากกลุ่มเยาวชนที่อยู่ในช่วงอายุระหว่าง ๑๕-๒๔ ปี ในภาคกลาง โดยใช้วิธีการสนทนากลุ่ม ๆ ละ ๔-๖ คน จำนวน ๒๒ กลุ่ม และสัมภาษณ์เชิงลึกจำนวน ๒๖ คน รวมทั้งสิ้น ๑๓๖ คน ผลการศึกษาพบว่า เยาวชนให้ความหมายของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ว่า หมายถึง การใช้โทรศัพท์หรืออินเทอร์เน็ตทำร้ายกัน ที่สำคัญคือต้องสร้างความเสียหายและความ รำคาญต่อผู้ถูกรังแก ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับเจตนาของผู้กระทำและความสัมพันธ์ระหว่างผู้กระทำกับ ผู้ถูกรังแก รูปแบบของการรังแกประกอบด้วยการใช้วาจา ภัยคุกคามผ่านอินเทอร์เน็ตและ โทรศัพท์มือถือ การคุกคามทางเพศออนไลน์ การแอบอ้างชื่อหรือตัวตนของผู้อื่นเพื่อให้ร้าย รวมไปถึงการสร้างกลุ่มขึ้นเพื่อโจมตีบุคคลอื่น ส่วนสาเหตุของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์นั้น เยาวชน ระบุว่าเกิดจากความไม่เป็นนิรนามของพื้นที่ไซเบอร์ ความง่ายและสะดวกในการรังแกกัน และเป็นผล ที่ต่อเนื่องมาจากการเกิดความรุนแรงในพื้นที่จริง ผลกระทบจากการรังแกกันในพื้นที่ไซเบอร์ก็จะ ส่งผลกระทบต่อทั้งในระดับบุคคลและระดับปฏิสัมพันธ์ทางสังคม ในแง่ของการจัดการพบว่า เยาวชน มีการรับรู้ว่าจะจัดการปัญหานี้ด้วยตัวของตัวเอง หรืออาจปรึกษาเพื่อน ๆ แต่เลือกจะไม่ปรึกษา ผู้ปกครอง ประเด็นที่เป็นปัญหาเกี่ยวกับการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์คือถูกมองเป็นเรื่องปกติในสายตา ของเยาวชน

ธันยกร ตุดเกื้อ (๒๕๕๗) ได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนาตัวชี้บ่งพฤติกรรมมารังแกบน โลกไซเบอร์ของเยาวชนในจังหวัดสงขลา กลุ่มตัวอย่างที่มีอายุระหว่าง ๑๓-๑๘ ปี ที่ใช้อินเทอร์เน็ต ตั้งแต่ ๓ ชั่วโมงขึ้นไปต่อวัน ซึ่งเป็นเยาวชนที่อยู่ในอำเภอหาดใหญ่และอำเภอเมืองสงขลา จำนวน ๔๘๐ คน ผลการศึกษาพบว่า ตัวบ่งชี้พฤติกรรมมารังแกบนโลกไซเบอร์ของเยาวชน

ในจังหวัดสงขลา เกิดจาก องค์ประกอบ คือ ด้านการหมิ่นประมาทผู้อื่น ได้แก่ การนำภาพที่ผู้อื่น เสื่อมเสียไปเผยแพร่ การใส่ความผู้อื่น ต่อบุคคลที่สาม การเผยแพร่และปล่อยข่าวลือ การใส่ร้าย ให้บุคคลที่สามเกลียดชัง ด้านการนำความลับที่เป็นข้อมูลส่วนตัวหรือข้อมูลของผู้อื่นไปเปิดเผย ได้แก่ การนำปมด้อยผู้อื่นไปเปิดเผย การนำข้อมูลส่วนตัวผู้อื่นไปเปิดเผย การแลกเปลี่ยนความลับของผู้อื่น กับบุคคลที่สามการนำชื่อพ่อแม่ผู้อื่นไปเปิดเผย การนำความลับผู้อื่นไปเปิดเผยเป็นอันดับแรก รองลงมาคือ ด้านการแอบอ้างชื่อผู้อื่นในด้านอื่น ได้แก่ การแอบอ้างชื่อผู้อื่นเพื่อให้ร้ายบุคคลที่สาม การแอบอ้างและนำภาพผู้อื่นมาปลอมแปลง การนำชื่อผู้อื่นไปแอบอ้างในทางที่ เสื่อมเสีย การแอบอ้างชื่อผู้อื่นในการสนทนา การแอบอ้างชื่อผู้อื่นเพื่อหาผลประโยชน์ ด้านการนิทา หรือ ด่าทอผู้อื่น ได้แก่ การล้อเลียนสภาพบกพร่องทางร่างกายผู้อื่น การล้อพฤติกรรมกระทำที่ไม่ดี นำอับอาย การพูดให้ผู้อื่นอับอายเสื่อมเสีย การว่าร้ายนิทาผู้อื่น การใช้คำหยาบคาย ด่าทอผู้อื่น และ สุดท้ายคือ ด้านการลบเพื่อน หรือบล็อกผู้อื่นที่ไม่ชอบออกจากกลุ่ม ได้แก่ การสั่งให้เพื่อนบางคน กีดกันผู้อื่นที่ฉันไม่ชอบออกจากกลุ่ม การสั่งให้เพื่อนบางคนลบผู้อื่นที่ฉันไม่ชอบออกจากความ เป็นเพื่อน การกีดกัน หรือบล็อกผู้อื่นที่ฉันไม่ชอบออกจากกลุ่ม การลบผู้อื่นที่ฉันไม่ชอบออกจากความ เป็นเพื่อน

ปริณดา เริงศักดิ์ (๒๕๕๗) ใดศึกษาเรื่อง การเปิดเผยตนเองกับสื่อสาร ผ่าน Facebook กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ คนกรุงเทพมหานคร จำนวน ๖๔๑ คน ผลการศึกษาพบว่า การเปิดเผยตนเองผ่านทาง Facebook ก่อให้เกิดผลกระทบด้านบวก ได้แก่ การทำให้บุคคลนั้นรู้จัก ตนเองและเข้าใจ พฤติกรรมของตนเอง สร้างทัศนคติเชิงบวกต่อตนเองและบุคคลอื่น เสริมสร้าง ความหมายของสารที่ได้รับ จากคู่สื่อสาร เพิ่มความสัมพันธ์อันดีระหว่างกัน ส่วนผลกระทบ ด้านลบ ได้แก่ ภัยจากการถูกล่อลวงทาง Facebook และการใช้ Facebook เป็นที่ระบายความ คับข้องใจจนเกิดผลเสียต่อผู้ใช้งานเอง

ปาริชาติ นิยมพงศ์, ไพศาล วรคำ และปิยะธิดา ปญญา (๒๕๕๗) ใดศึกษา เรื่อง ปัจจัยที่มี อิทธิพลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ จังหวัดบึงกาฬ กลุ่มตัวอย่างได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ ปีการศึกษา ๒๕๕๖ จังหวัดบึงกาฬ จำนวน ๓๐๐ คน ผลการศึกษาพบว่า ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ จังหวัดบึงกาฬ ได้แก่ การอบรมเลี้ยงดู พฤติกรรมครู ความฉลาดทางอารมณ์ และเจตคติต่อพฤติกรรมก้าวร้าว

อภิญา เยาวบุตร และคณะ (๒๕๕๗) ใดศึกษาเรื่อง ปัจจัยทำนายพฤติกรรมกรมการ ชมเหง รังแกผู้อื่นในวัยรุ่นตอนต้น เขตกรุงเทพมหานคร กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนที่มีพฤติกรรม การชมเหงรังแกผู้อื่น จำนวน ๑๓๗ คน ผลการศึกษาพบว่า วัยรุ่นตอนต้นมีพฤติกรรมชมเหง รังแกผู้อื่นทางร่างกายและทางสังคมในระดับต่ำ ส่วนทางวาจาพบในระดับปานกลาง โดยปัจจัยที่สัมพันธ์กับพฤติกรรมชมเหงรังแกผู้อื่น ทางร่างกายและทางสังคม ได้แก่ การใช้สื่อที่มีความรุนแรง อิทธิพลของกลุ่มเพื่อน สิ่งแวดล้อมในบ้าน และสิ่งแวดล้อมในชุมชน ส่วนปัจจัยที่สัมพันธ์กับพฤติกรรมชมเหงรังแกผู้อื่นทางวาจา ได้แก่ การใช้สื่อ ที่มีความรุนแรง อิทธิพล ของกลุ่มเพื่อน สิ่งแวดล้อมในบ้าน สิ่งแวดล้อมในชุมชน และแรงสนับสนุนทางสังคมจากครู

ฐิตินันท์ ฝิวนิล และพิมลพรรณ อิศรภักดี (๒๕๕๘) ได้ศึกษาเรื่อง พฤติกรรมการสื่อสาร ผ่านเทคโนโลยีกับภาวะสุขภาพใจของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาในจังหวัดกาญจนบุรี โดยมีกลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนอายุ ๑๕-๑๙ ปี ในจังหวัดกาญจนบุรี จำนวน ๑,๐๗๔ คน พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่ใช้โทรศัพท์ หรืออินเทอร์เน็ตเพื่อสร้างความสุข ความสบายใจ เพิ่มพูนข้อมูลข่าวสาร และแสดงความคิดเห็น เมื่อทดสอบความสัมพันธ์ของพฤติกรรมการสื่อสารเทคโนโลยีกับภาวะซึมเศร้า ของนักเรียน พบว่า ปริมาณ เวลาในการใช้การสื่อสารไม่มีผลต่อภาวะซึมเศร้า แต่ปัจจัยที่มีผลมากที่สุดคือ การเสพติดการสื่อสาร ทั้งโทรศัพท์และอินเทอร์เน็ตซึ่งมีผลทำให้เกิดภาวะซึมเศร้า

ปวริศร์ กิจสุขจิต (๒๕๕๘) ได้ศึกษาเรื่อง ปัจจัยที่เป็นสาเหตุให้เกิดการรังแกกันในโรงเรียน มัธยมศึกษา ในกรุงเทพมหานคร ตามทฤษฎีการเรียนรู้ของโรนัลด์ แอล เอเคอร์ กลุ่มตัวอย่างได้แก่ นักเรียนจากโรงเรียนมัธยมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กรุงเทพมหานคร กระทรวงศึกษาธิการ โดยใช้วิธีสุ่มตัวอย่างเลือกศึกษาเฉพาะ ๕ โรงเรียน ด้วยการจับฉลาก จำนวน ๓๙๔ คน ผลการศึกษาพบว่า ปัจจัยที่เป็นสาเหตุการรังแกกันได้แก่ (๑) ปัจจัยด้านประสบการณ์ความรุนแรง นักเรียนกลุ่มตัวอย่างมีประสบการณ์การรังแก หรือพบเห็น ความรุนแรงจากเพื่อนหรือบุคคลอื่น และมีประสบการณ์ใช้ความรุนแรงของตัวเองในครอบครัว มีการใช้ความรุนแรง (๒) ปัจจัยด้านการเลียนแบบ มีการเลียนแบบการรังแกกันจากบุคคลในชีวิตประจำวัน เลียนแบบจากสื่อต่าง ๆ (๓) ปัจจัยด้านการคบหาสมาคมที่แตกต่างกัน เพื่อนในกลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมการรังแกผู้อื่น ความแตกต่างของการรังแกระหว่างนักเรียนสตรีและนักเรียนชาย คือ นักเรียนชายจะมีการใช้กำลังทางกายภาพ นักเรียนสตรีจะใช้วิธีกีดกันหรือปิดบังค้ำบังให้ออกจากกลุ่มเพื่อน

วัฒนาวดี ศรีวัฒนพงศ์ และพิมภา ธานินพงศ์ (๒๕๕๘) ได้ศึกษาเรื่อง สื่ออิเล็กทรอนิกส์ และอินเทอร์เน็ตที่มีต่อพฤติกรรมการรังแกของนักเรียนในโรงเรียน เขตอำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ โดยใช้กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ของโรงเรียนในเขตอำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ จำนวน ๒ กลุ่ม คือ กลุ่มโรงเรียนรัฐบาล ๔ โรงเรียน จำนวน ๑๙๙ คน และกลุ่มโรงเรียนเอกชน ๔ โรงเรียน จำนวน ๑๕๒ คน รวม ๓๕๑ คน ผลการศึกษาพบว่า ความชุกของการรังแกของนักเรียนมีอิทธิพลมาจากสื่อ อินเทอร์เน็ต และการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ มีปัจจัยเสี่ยงประกอบด้วย เพศ อุปกรณ์การเข้าถึงอินเทอร์เน็ต โทรศัพท์มือถือ/ Smartphone คอมพิวเตอร์ Tablet สถานที่ที่ใช้เข้าถึงอินเทอร์เน็ต วัตถุประสงค์ของการใช้อินเทอร์เน็ต ละคร/ภาพยนตร์ และเกมที่นักเรียนเล่น

อมรทิพย์ อมราภิบาล (๒๕๕๙) ได้ศึกษาเรื่อง เหยื่อการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ ในกลุ่มเยาวชน: ปัจจัยเสี่ยงผลกระทบต่อสุขภาพจิตและการปรึกษาบุคคลที่สาม กลุ่มตัวอย่างเป็น นิสิตมหาวิทยาลัยบูรพา อายุไม่เกิน ๒๕ ปี จำนวน ๔๒๘ คน เลือกโดยวิธีการสุ่มแบบง่าย ผลการวิจัย

ปรากฏว่า นิสิตตกเป็นเหยื่อการรังแกผ่านโลกโซเชียลและมีพฤติกรรมการรังแกผ่านโลกโซเชียลในระดับปานกลาง การรังแกผู้อื่นผ่านโลกโซเชียลสัมพันธ์กับการตกเป็นเหยื่อการรังแกผ่านโลกโซเชียลอย่างมาก กล่าวคือ เป็นทั้งสองสถานะ ในเวลาเดียวกัน เหยื่อทางโซเชียลไม่จำเป็นต้องมีความอ่อนแอทางกายภาพ ซึ่งเพศชายจะกระทำพฤติกรรม การรังแกผ่านโลกโซเชียลในรูปแบบลามก หยาดคาย ส่อไปในทางเพศ ในขณะที่เพศหญิงถูกรังแกในลักษณะที่ทำให้อับอาย หวาดกลัว สูญเสียความเป็นตัวของตัวเอง เมื่อเกิดปัญหาจะมีการนำไปปรึกษาบุคคลที่สาม ซึ่งเป็นเพื่อนหรือคนวัยใกล้เคียงกัน มากกว่าผู้ใหญ่ ทำให้เห็นว่าภาวะขาดการปกป้องไม่ส่งผลกระทบต่อการตกเป็นเหยื่อการรังแกผ่านโลกโซเชียล ดังนั้นจึงต้องหาวิธีการปกป้องอื่น ๆ เช่น สร้างความตระหนัก และป้องกันด้วยตนเอง รวมไปถึงมาตรการป้องกันที่เป็นทางการ เช่น ระเบียบข้อบังคับของสถาบัน

## ๒. งานวิจัยต่างประเทศ

Donegan (๒๐๑๒) ได้ศึกษาพฤติกรรมการข่มขู่และการกลั่นแกล้งบนอินเทอร์เน็ต มีการ ศึกษาแสดงให้เห็นว่าจำนวนของเยาวชนกรณีการกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ตจะแตกต่างกันอย่างมาก การศึกษานี้ใช้กลุ่มตัวอย่าง ๔,๔๔๑ คน เป็นวัยรุ่นอายุตั้งแต่ ๑๑-๑๘ ปี จากโรงเรียนเทศบาล ขนาดใหญ่ ในภาคใต้ของสหรัฐ ในการศึกษาครั้งนี้นักวิจัยได้กำหนดกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ตว่า “บางคนทำให้ เรื่องของบุคคลอื่นเป็นเรื่องตลกบนอินเทอร์เน็ต หรือการปลอมเป็นบุคคลอื่นผ่านทางอีเมล ข้อความ หรือเมื่อมีคนโพสต์เกี่ยวกับบุคคลที่พวกเขาไม่ชอบลงบนอินเทอร์เน็ต” ผลการศึกษา พบว่า พฤติกรรมการข่มขู่ และการรังแกนั้นหยั่งรากลึกลงในสังคมอเมริกัน ส่งผลให้เกิดผลกระทบ ทางจิตอย่างถาวร ซึ่งเป็นสิ่งที่ ทั้งกฎหมายและการป้องกันต้องการที่จะกำจัดพฤติกรรมเหล่านี้ให้หมดไป เนื่องจากผลกระทบ ที่ตามมาอาจขยายไปถึงขั้นการฆ่าตัวตาย เด็กและเยาวชนเห็นพ้องกันว่าควรมีการปรับตัวกฎหมาย และการป้องกันให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น สร้างการรับรู้และกำหนด วิธีการที่สอดคล้องกันในการจัดการกับปัญหา การต่อสู้ที่ใหญ่ที่สุดสำหรับการกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ตและการป้องกันในอนาคต คือ การจับคู่ความก้าวหน้าของนวัตกรรมเทคโนโลยีกับเทคนิคการป้องกันที่มีประสิทธิภาพ

Kowalski and Limber (๒๐๑๒) ได้ศึกษาเรื่อง จิตวิทยาทางกายภาพและความสัมพันธ์ของ การกลั่นแกล้งบนอินเทอร์เน็ตในโรงเรียนและการข่มขู่แบบดั้งเดิม เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างเด็ก และวัยรุ่นที่มีประสบการณ์การกลั่นแกล้งบนอินเทอร์เน็ต และการข่มขู่แบบดั้งเดิม ใช้กลุ่มตัวอย่าง คือ เด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ ถึงชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖ จำนวน ๙๓๑ คน ที่มีประสบการณ์การรังแกบนอินเทอร์เน็ตและการข่มขู่แบบดั้งเดิม ผลการศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่างถูกแบ่งออกเป็นเป็นสี่กลุ่ม คือ กลุ่มผู้ที่ตกเป็นเหยื่อโซเชียล กลุ่มผู้รังแกทางโซเชียล กลุ่มที่เป็นทั้งเหยื่อโซเชียลและผู้รังแกทางโซเชียล และกลุ่มที่ไม่ได้เกี่ยวข้องกับารกลั่นแกล้งทางโซเชียล กลุ่มที่คล้ายกันคือรังแกแบบดั้งเดิม ผู้ที่อยู่ในกลุ่มที่เป็นทั้งเหยื่อโซเชียลและผู้รังแกทางโซเชียลพบว่ามีมากที่สุด สรุปได้ว่า การข่มขู่แบบดั้งเดิม และการกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ตมีความคล้ายคลึงกัน นอกจากนี้ปัจจัยทางกายภาพและจิตใจ การศึกษามีความสัมพันธ์กับประเภทการรังแก



Taeasley (๒๐๑๓) ได้ศึกษาพฤติกรรมการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ของเยาวชนพบว่า พฤติกรรมการรังแกผ่านโลกไซเบอร์เป็นปรากฏการณ์ที่กำลังเติบโตในสังคมและความจำเป็นที่จะต้องเฝ้าระวัง อย่างต่อเนื่อง ผลของการกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ตนั้นกระทบเป็นวงกว้างควรมี การตระหนัก มากขึ้น สำหรับการลดอุบัติเหตุและผลกระทบของมัน ด้วยเหตุนี้การศึกษาและการรับรู้ของประชาชน เรื่องการกระทำผิดของการกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ตและการป้องกันวิธีการคือ บริษัทอินเทอร์เน็ตต้องมี ความรับผิดชอบต่อสังคม สำหรับนักวิทยาศาสตร์ทางสังคมและพฤติกรรมที่นี้หมายถึงความสนใจมากขึ้น กับการวิจัยและพัฒนาสำหรับเด็กและเยาวชน การเพิ่มขึ้นของการกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ตถือเป็นการเจริญเติบโตของการพัฒนาทางสังคมและผลพฤติกรรมในยุคดิจิทัล

Sukkyung, Yunoung and Euikyung (๒๐๑๕) ได้ศึกษาปัจจัยที่สัมพันธ์กับปัญหาสังคมของวัยรุ่น ได้แก่ ธรรมชาติของวัยรุ่น สังคม และพฤติกรรมการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ กลุ่มตัวอย่างเป็น นักเรียนวัยรุ่นในกรุงโซล และยองกีโด ประเทศเกาหลี จำนวน ๑,๓๔๗ คน ผลการศึกษาพบว่า (๑) มีวัยรุ่นจำนวนมากที่ถูกรังแกด้วยการโดนปลอมข่าวลือเกี่ยวกับตนเอง และโดนกลั่นแกล้ง (๒) พบว่า พฤติกรรมการรังแกทางสังคม คือปัจจัยส่งผลกระทบต่อสุขภาพจิต ยกเว้นกรณีเหยื่อของพฤติกรรมการรังแกทางสังคม ประกอบด้วย ความเคารพตนเอง ภาวะซึมเศร้า ความหวัง ความพึงพอใจในชีวิต และความสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อน (๓) ภาวะซึมเศร้า ความหวัง ความพึงพอใจในชีวิต และความสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อนเป็นสาเหตุ ของพฤติกรรมการรังแก

Fousian, Dimitropoulou, Michaelides and Petegem (๒๐๑๖) ได้ศึกษาการรับรู้และการอบรมเลี้ยงดูวัยรุ่นของการกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ต กรณีการตรวจสอบ บทบาทแทรกแซงของตนเอง และสัมพันธ์กับความพึงพอใจ ความหวังใเอาใจใส่ และการรับรู้ เนื่องจากเทคโนโลยีมีก้าวหน้ามาก การกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ตจึงกลายเป็นรูปแบบของการกลั่นแกล้งมากที่สุดโดยเฉพาะในวัยรุ่น ซึ่งการศึกษาครั้งนี้ใช้กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนจำนวน ๕๔๘ คน มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการอบรมเลี้ยงดูและการกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ต ในวัยรุ่น ศึกษาบทบาทการแทรกแซงความพึงพอใจของวัยรุ่น ความเอาใจใส่ต่อบุคคลอื่น ทศนคติของวัยรุ่นต่อผู้กระทำผิดและเหยื่อของการกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ต พบว่า ความสัมพันธ์ทั้งทางตรงและทางอ้อมระหว่างการอบรมเลี้ยงดูและพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ต โดยเฉพาะอย่างยิ่งจิตวิทยาของผู้ปกครองสามารถลดการเกิดพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ตได้โดยตรง การให้อิสระกับเด็กของผู้ปกครองมีความสัมพันธ์เล็กน้อยต่อพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ต

## บทที่ ๓

### วิธีดำเนินการวิจัย

#### รูปแบบการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action Research) มีวัตถุประสงค์ ส่งเสริมและปลูกจิตสำนึกในเรื่องความรับผิดชอบและปฏิบัติตามกฎหมายในสังคมไซเบอร์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย และเพื่อพัฒนาแนวทางในการจัดการปัญหาการรังแกทางไซเบอร์ โดยใช้ กระบวนการวิจัยเชิงปฏิบัติการ โดยทำการศึกษาในโรงเรียนศิลาจารย์พัฒนา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา กรุงเทพมหานคร เขต ๑ เพื่อพัฒนาแนวทางในการจัดการปัญหาการรังแกทางไซเบอร์ต่อไป โดยการวิจัยครั้งนี้ได้ประยุกต์ใช้รูปแบบการวิจัยเชิงปฏิบัติการ โดยมี ๔ กระบวนการตามแนวคิดของ Kemmis & McTaggart (๑๙๘๘) กระบวนการวิจัยประกอบไปด้วย การวางแผน (Planning) การปฏิบัติตามแผน (Action) การสังเกตผล (Observation) และการสะท้อนผลการปฏิบัติ (Reflection)

#### พื้นที่ทำการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ได้ทำการวิจัยในพื้นที่โรงเรียนศิลาจารย์พัฒนา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา กรุงเทพมหานคร เขต ๑ ซึ่งพบปัญหาการรังแกทางไซเบอร์ผ่านสื่อออนไลน์ของนักเรียน ส่งผลกระทบต่อ การเรียนและการใช้ชีวิตประจำวัน กลุ่มเป้าหมายในการศึกษาครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย คณะครูและบริหาร มีความสนใจและยินดีเต็มใจพัฒนาแนวทางในการจัดการปัญหาการรังแกทางไซเบอร์

#### ประชากรกลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย จำนวน ๓๙ คน

## ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยแบ่งการศึกษาออกเป็น ๒ ระยะ คือ ระยะเตรียมการ (Pre-Research Phase) และระยะดำเนินการวิจัย (Research Phase) มีวิธีดำเนินการวิจัยดังนี้

**๑. ระยะเตรียมการ (Pre-Research Phase)** มีกิจกรรมดำเนินงานที่สำคัญ ดังนี้

๑.๑ รวบรวมข้อมูลพื้นฐานของโรงเรียนศิลาจารพิพัฒน์ สำนักงานเขตพื้นที่ การศึกษามัธยมศึกษา กรุงเทพมหานคร เขต ๑ ข้อมูล ปัญหาการรังแกทางไซเบอร์ผ่านสื่อออนไลน์ของ นักเรียน ส่งผลกระทบต่อ การเรียนและการใช้ชีวิตประจำวัน

๑.๒ ประสานงานกับผู้บริหาร คณะครูและนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย เพื่อเชิญชวนเข้าร่วมในโครงการวิจัย และชี้แจงวัตถุประสงค์ วิธีการดำเนินงาน ให้คณะครูและนักเรียน ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ยินดีเข้าร่วมโครงการ

๑.๓ สร้างสัมพันธภาพกับคณะครูและนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย เพื่อสร้างความคุ้นเคย และสร้างการร่วมมือในการดำเนินงานวิจัยที่จะมีขึ้น โดยการเข้าไปพบปะ พูดคุย และปรึกษาหารืออย่างไม่เป็นทางการ

๑.๔ ประสานงานกับทีมผู้ร่วมวิจัยเพื่อเชิญชวนเข้าร่วมในโครงการวิจัย ชี้แจงวัตถุประสงค์ และทำความเข้าใจเกี่ยวกับการดำเนินการวิจัย

๑.๕ จัดเตรียมวัสดุอุปกรณ์ ที่จำเป็นต้องใช้ในโครงการวิจัยให้เพียงพอ

## ๒. ระยะดำเนินการวิจัย (Research Phase)

การวิจัยครั้งนี้ได้ประยุกต์ใช้รูปแบบการวิจัยเชิงปฏิบัติการ ( Action Research) เพื่อศึกษาสภาพปัญหา สาเหตุ และผลกระทบ ของการรังแกทางไซเบอร์ผ่านสื่อออนไลน์ และ เพื่อพัฒนาแนวทางในการจัดการปัญหาการรังแกทางไซเบอร์ โดยใช้กระบวนการมีส่วนร่วม ของคณะครูและนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนศิลาจารพิพัฒน์สำนักงานเขตพื้นที่ การศึกษามัธยมศึกษา กรุงเทพมหานคร เขต ๑ การศึกษาวิเคราะห์สภาพการณ์ปัจจุบัน เป็นการศึกษา วิเคราะห์สภาพการณ์ต่าง ๆ ที่ดำรงอยู่ก่อนแล้วก่อนที่จะเริ่มดำเนินการปรับปรุงแก้ไขปัญหาหรือ ดำเนินการพัฒนา โดยทำการศึกษาข้อมูลการใช้ไซเบอร์ผ่านสื่อออนไลน์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา ตอนปลาย โดยการเก็บข้อมูลจากการสอบถาม โดยใช้แบบสอบถามแบบกึ่งทาง การสอบถามนักเรียน และการศึกษาข้อมูลด้านการใช้ไซเบอร์ผ่านสื่อออนไลน์เป็นการวิเคราะห์ข้อมูล ปัญหา สาเหตุและผลกระทบ ของการรังแกทางไซเบอร์ โดยมีขั้นตอนดังนี้

### ขั้นตอนที่ ๑ ขั้นตอนการวางแผน (Plane)

๑. สำรวจปัญหาโดยใช้แบบสอบถามการสำรวจปัญหาเป็นแบบสอบถามสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายเป็นแบบสอบถามที่ไม่มีข้อใดถูกหรือข้อใดผิด เป็นเพียงการแสดงความคิดเห็นเท่านั้น แบบสอบถาม แบ่งออกเป็น ๓ ด้าน ได้แก่ ๑) พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมทางไซเบอร์ (Cyberbullying) ๒) ความรับผิดชอบในสังคมไซเบอร์ (Cyberbullying) ๓) ความรู้ความเข้าใจด้านกฎหมายที่มีผลต่อพฤติกรรมการรังแกทางไซเบอร์ เพื่อศึกษาสภาพปัญหาที่ต้องให้แก้ไข ตลอดจนการจำแนกรายละเอียดปัญหาการใช้ไซเบอร์ วิเคราะห์ลักษณะของปัญหาเกี่ยวข้องกับใคร สาเหตุปัญหา แนวทางแก้ไขอย่างไร และจะต้องปฏิบัติอย่างไร ร่วมกันออกแบบกิจกรรมส่งเสริมการใช้ สื่อไซเบอร์ผ่านสื่อออนไลน์อย่างปลอดภัยและเหมาะสม

๒. ร่วมกันจัดทำแผนปฏิบัติการกิจกรรม (Action Plan) “กิจกรรม สร้างแกนนำเยาวชนไทย ใช้ไซเบอร์อย่างสร้างสรรค์” โดยมีรายละเอียดขั้นตอนการดำเนินการดังนี้

๒.๑ ศึกษากิจกรรมส่งเสริมการใช้สื่อไซเบอร์ผ่านสื่อออนไลน์

๒.๒ ศึกษาการจัดทำแผนการปฏิบัติการจิตวิทยา

๒.๓ จัดทำแผนการปฏิบัติการจิตวิทยาการปลูกจิตสำนึกในเรื่องความรับผิดชอบ และปฏิบัติตามกฎหมายในสังคมไซเบอร์ โดยมีเนื้อหาครอบคลุม ๓ ประเด็นได้แก่ การใช้ไซเบอร์อย่างสมดุล (Cyber balance) รับผิดชอบต่อกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ (CyberSafety) และ การรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ (Cyber Ability)

หลังจากดำเนินการจัดทำแผนปฏิบัติงาน (Action Plan) ข้างต้นได้ชัดเจนแล้ว ร่วมกันกำหนดผู้รับผิดชอบแต่ละกิจกรรม ระบุรายละเอียดกิจกรรม ระบุวัน เวลา สถานที่ของแต่ละกิจกรรม ให้ที่ประชุมรับทราบทั่วกัน

ขั้นตอนที่ ๒ ขั้นตอนการปฏิบัติตามแผนงาน (Action) เป็นขั้นตอนการนำแผนการปฏิบัติการจิตวิทยาการปลูกจิตสำนึกในเรื่องความรับผิดชอบ และปฏิบัติตามกฎหมายในสังคมไซเบอร์ ที่ได้จากการวางแผนร่วมกันในขั้นตอนที่ ๑ โดยวิเคราะห์วิจารณ์ปัญหาอุปสรรคที่เกิดขึ้นร่วมกันของทีมงานเพื่อทำการแก้ไขปรับปรุงแผน โดยมีขั้นตอนการดำเนินกิจกรรมดังนี้

๑) ตรวจ ATK ผู้เข้าร่วมกิจกรรมทุกคนก่อนเข้าร่วมกิจกรรม

๒) ลงทะเบียนเข้าร่วมกิจกรรม

๓) ทำแบบสอบถามก่อนเข้าร่วมกิจกรรม

๔) การแสดงดนตรีของวงดนตรีโรงเรียนศิลาจารึกพัฒนา

๕) พิธีเปิดโดยผู้อำนวยการโรงเรียน กล่าวรายงานการจัดกิจกรรม และ รองผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษากรุงเทพมหานคร เขต ๑ กล่าวเปิดงาน (ผู้มีอำนาจสัมพันธ)

๖) คณะครูฝ่ายกิจการนักเรียนของโรงเรียนโรงเรียนศิลาจารึกพัฒนาทำหน้าที่วิทยากร (ผู้มีอำนาจเชื่อมต่อ) อธิบายกิจกรรมต่าง ๆ

๗) กิจกรรมสร้างความสัมพันธ์ โดยคณะวิทยากรนำเกมส์ผู้แพ้คือผู้ชนะ ซึ่งมีวิธีการเล่น ดังนี้ ให้แต่ละคนจับคู่กัน แล้วเป่ายี่งอ จากนั้นให้คนที่ชนะไปต่อหลังผู้แพ้ แล้วก็ไปเป่ายี่งอกับคนหรือแถวต่อไป ให้ทำแบบนี้ไปเรื่อยๆ จนท้ายที่สุดจะได้ผู้แพ้ที่สุด เป็นผู้ชนะ

๘) วิทยากรอบรมให้ความรู้ เรื่อง การใช้ไซเบอร์อย่างสมดุล (Cyber balance) รับผิดชอบการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ (CyberSafety) และการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ (Cyber Ability)

๙) กิจกรรมสร้างสถานการณ์เสมือนจริง การวิเคราะห์ข่าวออนไลน์ ว่าเป็นข่าวนั้น เป็นข่าวจริงหรือข่าวเท็จ วิธีการคือ วิทยากรนำคลิปกรณีตัวอย่างข่าวมาให้ให้นักเรียนดู แล้วให้นักเรียนที่เข้าร่วมเล่นเกม วิเคราะห์ข่าวดังกล่าวว่าจริงหรือเท็จ โดยวิทยากร ๒ คน คนหนึ่งพูดว่าเป็นข่าวจริงโดยพูดโน้มน้าวให้นักเรียนเชื่อ ส่วนอีกคนหนึ่งพูดว่าเป็นข่าวเท็จหรือข่าวปลอมโดยพูดโน้มน้าวให้นักเรียนเชื่อ แล้วไปยืนในแถวคำตอบว่าเลือก ข่าวจริง หรือข่าวเท็จ จากนั้นวิทยากรจะเฉลยคำตอบ พร้อมทั้งอธิบายเหตุผลประกอบ

๑๐) กิจกรรมส่งเสริมพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ แบ่งกลุ่มระดมความคิด เป็น ๕ กลุ่ม โดยมีรายละเอียดดังนี้ กลุ่มที่ ๑ การบูลลี่เรื่องครอบครัว กลุ่มที่ ๒ การบูลลี่เรื่องเพศ กลุ่มที่ ๓ การบูลลี่เรื่องรูปลักษณ์ กลุ่มที่ ๔ การบูลลี่เรื่องฐานะการเงิน กลุ่มที่ ๕ การบูลลี่เรื่องรสนิยม และความชอบส่วนตัว และให้นักเรียนช่วยกันระดมความคิด นำเสนอเป็น Mind mapping

๑๑) วิทยากร อธิบายผลกระทบต่างๆ ที่เกิดขึ้น จากการรังแกทางไซเบอร์ ผ่านสื่อออนไลน์ และปรับเปลี่ยนความคิดของกลุ่มเป้าหมายโดยใช้เหตุผลประกอบเพื่อปลูกจิตสำนึกในเรื่องความรับผิดชอบ และปฏิบัติตามกฎหมายในสังคมไซเบอร์

๑๒) สัมภาษณ์นักเรียนกลุ่มเป้าหมายหลังการทำกิจกรรม

๑๓) นักเรียนทำแบบสอบถามหลังการทำกิจกรรม

ขั้นตอนที่ ๓ ขั้นตอนการสังเกตการณ์ (Observation) เป็นการศึกษา ความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นด้วยความรอบคอบซึ่งอาจเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นทั้งที่คาดหวังและไม่คาดหวัง โดยใช้แบบบันทึกการสังเกต ๓ ประเด็น ได้แก่ ๑) พฤติกรรมของวิทยากร ประกอบด้วยประเด็นการสังเกตดังนี้ การทำกิจกรรมของวิทยากร แต่ละกิจกรรม ความรู้ ความเข้าใจ เนื้อหาเกี่ยวกับการปฏิบัติตามกฎหมายและมีความรับผิดชอบต่อสังคมไซเบอร์ ความสามารถ และทักษะในการจัดกิจกรรม ๒) ปฏิกริยา การตอบสนองต่อการร่วมกิจกรรมของนักเรียน ประกอบด้วยประเด็นการสังเกตดังนี้ ความพึงพอใจและปฏิกริยาการตอบสนองต่อเนื้อหาสาระจากกิจกรรม ความพึงพอใจและปฏิกริยาการตอบสนองต่อกิจกรรมต่างๆ ความพึงพอใจและปฏิกริยาการตอบสนองต่อคลิปวิดีโอ และสื่อต่าง ๆ ๓) พฤติกรรมการปฏิบัติทางจิตวิทยาในการปลูกจิตสำนึกในเรื่องความรับผิดชอบ

และปฏิบัติตามกฎหมายในสังคมไซเบอร์ กรณีศึกษาการรังแกทางไซเบอร์ผ่านสื่อออนไลน์ของโรงเรียนศิลาจารพิพัฒน์ สพม.กทม.๑ ประกอบด้วยประเด็นการสังเกตดังนี้ ความสามารถของผู้มีอำนาจสัมพันธ์ และความสามารถของผู้เชื่อมต่อ

ขั้นตอนที่ ๔ ขั้นตอนการสะท้อนผลการปฏิบัติการ (Reflexion) เป็นขั้นตอนสุดท้ายของวงจรการทำงานวิจัยเชิงปฏิบัติการโดยทำการประเมินหรือตรวจสอบกระบวนการแก้ปัญหาหรือสิ่งที่เป็นข้อจำกัดอันเป็นอุปสรรคต่อการปฏิบัติการ คือ การประเมิน ผลสรุปรวมการศึกษา โดยผ่านการร่วมอภิปรายปัญหาและการประเมินโดยกลุ่ม ซึ่งจะทำได้แนวทางของการพัฒนาและขั้นตอนการดำเนินการกิจกรรมเพื่อจะได้ใช้เป็นข้อมูลพื้นฐานที่นำไปสู่การปรับปรุงและวางแผนการปฏิบัติต่อไปเป็นการวิเคราะห์สถานการณ์หลังจากมีการพัฒนาแนวทางการใช้ไซเบอร์ซึ่งได้ดำเนินการแล้วเป็นระยะประมาณ ๑ เดือน ว่าได้ผลเป็นอย่างไร โดยทำการประเมินดังนี้

๑) ด้านกฎหมายกับการใช้ไซเบอร์ ประกอบด้วย การประเมินผลความรู้หลังดำเนินการ เป็นการประเมินการดำเนินงานตามแผนการปฏิบัติการจิตวิทยาการปลุกจิตสำนึกในเรื่องความรับผิดชอบ และปฏิบัติตามกฎหมายในสังคมไซเบอร์ เพื่อพัฒนาแนวทางการใช้ไซเบอร์สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ปัญหาและอุปสรรคในการดำเนินงานทั้งหมด ประโยชน์ที่ได้รับโดยการสอบถาม และสัมภาษณ์นักเรียนโดยตรง

๒) ด้านความรับผิดชอบต่อการใช้ไซเบอร์ ประกอบด้วย การประเมินพฤติกรรมและความคิดเห็นหลังดำเนินการ เป็นการประเมินการดำเนินงานตามแผนการปฏิบัติการจิตวิทยาการปลุกจิตสำนึกในเรื่องความรับผิดชอบ และปฏิบัติตามกฎหมายในสังคมไซเบอร์ เพื่อพัฒนาแนวทางการใช้ไซเบอร์สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ปัญหาและอุปสรรคในการดำเนินงานทั้งหมด ประโยชน์ที่ได้รับโดยการสอบถาม การสัมภาษณ์นักเรียนโดยตรง

## เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ คณะผู้วิจัยได้ใช้เครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล ๓ ประเภทดังนี้

- ๑) แบบสอบถาม จำนวน ๑ ฉบับ
- ๒) แบบสัมภาษณ์ จำนวน ๑ ฉบับ
- ๓) แบบสังเกตพฤติกรรม จำนวน ๑ ฉบับ

### ลักษณะของเครื่องมือในการวิจัย

ผู้วิจัยได้กำหนดลักษณะของเครื่องมือในการวิจัยเรื่อง การปลุกจิตสำนึกในเรื่องความรับผิดชอบต่อปฏิบัติตามกฎหมายในสังคมไซเบอร์ กรณีศึกษาการรังแกทางไซเบอร์ผ่านสื่อออนไลน์ของโรงเรียนศิลาจารพิพัฒน์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร เขต ๑ และการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยดังนี้

๑. แบบสอบถามการวิจัย เรื่อง การปลูกฝังจิตสำนึกในเรื่องความรับผิดชอบและปฏิบัติตามกฎหมายในสังคมไซเบอร์ กรณีศึกษาการรังแกทางไซเบอร์(Cyberbullying) ผ่านสื่อออนไลน์ ของโรงเรียนศิลาจารึกพัฒนา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษากรุงเทพมหานคร เขต ๑ ประกอบด้วย ๔ ตอน คือ ตอนที่ ๑ ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม มีจำนวนข้อคำถามทั้งหมด ๓ ข้อ ตอนที่ ๒ พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมบนโลกไซเบอร์ (Cyberbullying) มีจำนวนข้อคำถามทั้งหมด ๙ ข้อ ตอนที่ ๓ การรับรู้เกี่ยวกับการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์(Cyberbullying) มีจำนวนข้อคำถามทั้งหมด ๑๐ ข้อ ตอนที่ ๔ กฎหมายและความรับผิดชอบต่อพฤติกรรมกรกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ (Cyberbullying) แบบประเมินความรู้เกี่ยวกับกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการใช้ไซเบอร์ แบบประเมินเกี่ยวกับความรับผิดชอบในการใช้ไซเบอร์ มีจำนวนข้อคำถามทั้งหมด ๑๐ ข้อ

ทั้งนี้ แบบสอบถามตอนที่ ๒ - ตอนที่ ๔ เป็นแบบวัดความรู้และทัศนคติให้เลือกตอบ โดยมี ลักษณะเป็นแบบประเมินค่าแบบลิเคิร์ต (Likert Scale) มีเกณฑ์การให้คะแนนในการปฏิบัติแบบมาตราส่วนประเมินค่า มี ๕ ระดับ ดังนี้

เห็นด้วยอย่างยิ่ง หมายถึง เมื่อผู้ตอบเห็นด้วยกับข้อความนั้นทั้งหมด

เห็นด้วย หมายถึง เมื่อผู้ตอบเห็นด้วยกับข้อความนั้นเป็นส่วนใหญ่

เฉย ๆ หมายถึง เมื่อผู้ตอบไม่มีความเห็นด้วยกับข้อความนั้น

ไม่เห็นด้วย หมายถึง เมื่อผู้ตอบไม่เห็นด้วยกับข้อความนั้นเป็นส่วนใหญ่

ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง หมายถึง เมื่อผู้ตอบไม่เห็นด้วยกับข้อความนั้นทั้งหมด

โดยให้เลือกตอบเพียงข้อเดียว ที่ตรงกับความรู้สึกหรือความคิดเห็นมากที่สุด ซึ่งประกอบด้วยทั้งข้อความที่เป็นทัศนคติทางบวก และทัศนคติในทางลบ เกณฑ์การให้ค่าคะแนน ดังนี้ ตารางที่ ๓-๑ การแปรผลระดับคะแนนทัศนคติแบบอิงเกณฑ์ ของ Bloom

ทัศนคติ	ด้านบวก	ด้านลบ
เห็นด้วยอย่างยิ่ง	๕	๑
เห็นด้วย	๔	๒
เฉย ๆ	๓	๓
ไม่เห็นด้วย	๒	๔
ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง	๑	๕

การแปรผลระดับคะแนนทัศนคติแบบอิงเกณฑ์ ของ Bloom (๑๙๖๘) ดังนี้

ตอบได้คะแนนร้อยละ ๘๐-๑๐๐ อยู่ในระดับดี

ตอบได้คะแนนร้อยละ ๖๐-๗๙ อยู่ในระดับปานกลาง

ตอบได้คะแนนน้อยกว่าร้อยละ ๖๐ อยู่ในระดับไม่ดี

การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยความแตกต่างของคะแนนด้านทัศนคติ ก่อนและหลังการพัฒนา โดยใช้สถิติ Paired t-test

## การสร้างและการตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

### ๑. แบบสอบถามที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คณะผู้วิจัยได้ทำการสร้างแบบสอบถามการวิจัย(Questionnaire) แบ่งเป็น ๔ ตอน ตามลำดับดังนี้

ขั้นที่ ๑ ศึกษาหลักการสร้างแบบสอบถามจากข้อมูลเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อนำมากำหนดโครงสร้างของข้อคำถามตามกรอบวัตถุประสงค์และขอบเขตของการวิจัย

ขั้นที่ ๒ กำหนดโครงสร้างของแบบสอบถาม และเขียนข้อคำถาม จัดทำแบบสอบถามฉบับร่างเสนอบริการที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบเบื้องต้นว่าแบบสอบถามครอบคลุมเป็นไปตามวัตถุประสงค์ และขอบเขตการวิจัยหรือไม่และการใช้สำนวนภาษาเหมาะสมหรือไม่

ขั้นตอนที่ ๓ ทำการหาคุณภาพของเครื่องมือวิจัย โดยนำแบบสอบถามที่ผ่านการตรวจสอบของอาจารย์ที่ปรึกษาแล้ว ไปให้ผู้เชี่ยวชาญซึ่งมีความรู้และประสบการณ์ทางด้านที่ทำการศึกษาคำถามตรวจสอบความเที่ยงตรง(Validity)ของแบบสอบถามความครอบคลุมของเนื้อหาและความเหมาะสมของสำนวนภาษาที่ใช้ในแบบสอบถามโดยมีผู้เชี่ยวชาญ จำนวน ๕ ท่าน ประกอบด้วย

๑) ดร. รังสรรค์ มณีเล็ก ข้าราชการบำนาญ

๒) ดร. นงลักษณ์ เรือนทอง ข้าราชการบำนาญ

๓) ดร. ไอลดา คล้ายสำริด ผอ.กลุ่มนิเทศฯ สพป.ปทุมธานี เขต ๒

๔) ดร.ศิริพร ขอบสะอาด ตำแหน่งครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนบ้านสวน (จันทบุรี)

๕) ดร.ทัศนีย์ นิลผึ้ง ตำแหน่งครูชำนาญการ โรงเรียนวิสุทธิรังสี

ขั้นตอนที่ ๔ เมื่อผู้เชี่ยวชาญได้พิจารณาตรวจสอบแบบสอบถามแล้วผู้วิจัยนำแบบสอบถามจากผู้เชี่ยวชาญมาหาค่าเฉลี่ยความเหมาะสมของเนื้อหา และคำนวณหาดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับเนื้อหาและวัตถุประสงค์(Item Objective Congruence : IOC) โดยกำหนดเกณฑ์ให้คะแนนรายข้อดังนี้

คะแนนเท่ากับ +๑ เมื่อแน่ใจว่าข้อคำถามตรงตามจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้

คะแนนเท่ากับ ๐ เมื่อไม่แน่ใจหรือข้อคำถามมีลักษณะคลุมเครือไม่ชัดเจน

คะแนนเท่ากับ -๑ เมื่อแน่ใจว่าข้อคำถามไม่ตรงตามจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้

ได้ค่า IOC ข้อคำถามอยู่ระหว่าง ๐.๖๐ - ๑.๐) สามารถนำมาใช้เป็นข้อคำถามในแบบสอบถามได้ทั้งหมด



**๒. แบบสัมภาษณ์การปลูกฝังจิตสำนึกในเรื่องความรับผิดชอบตามกฎหมายในสังคมไซเบอร์ กรณีศึกษาการรังแกทางไซเบอร์ (Cyberbullying) กรณีศึกษาการรังแกทางไซเบอร์(Cyberbullying) คณะผู้วิจัยได้ทำการสร้างแบบสัมภาษณ์ ตามลำดับดังนี้**

ขั้นที่ ๑ ศึกษาหลักการสร้างแบบสัมภาษณ์จากข้อมูลเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อนำมากำหนดโครงสร้างของข้อคำถามตามกรอบวัตถุประสงค์และขอบเขตของการวิจัย

ขั้นที่ ๒ กำหนดโครงสร้างของแบบสัมภาษณ์ และเขียนข้อคำถาม จัดทำแบบสัมภาษณ์ฉบับร่างเสนออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบเบื้องต้นว่าแบบสอบถามครอบคลุมเป็นไปตามวัตถุประสงค์ และขอบเขตการวิจัยหรือไม่และการใช้สำนวนภาษาเหมาะสมหรือไม่

ขั้นตอนที่ ๓ ทำการหาคุณภาพของเครื่องมือวิจัย โดยนำแบบสอบถามที่ผ่านการตรวจสอบของอาจารย์ที่ปรึกษาแล้ว ไปให้ผู้เชี่ยวชาญซึ่งมีความรู้และประสบการณ์ทางด้านที่ทำการศึกษาศึกษาพิจารณาร่างแบบสอบถามตรวจสอบความเที่ยงตรง(Validity)ของแบบสอบถามความครอบคลุมของเนื้อหาและความเหมาะสมของสำนวนภาษาที่ใช้ในแบบสอบถามโดยมีผู้เชี่ยวชาญ จำนวน ๕ ท่าน ซึ่งใช้ผู้เชี่ยวชาญชุดเดิม

**๓. แบบสังเกตพฤติกรรม “ การสร้างแกนนำเยาวชนไทย ใช้สื่อไซเบอร์อย่างสร้างสรรค์” คณะผู้วิจัยได้ทำการสร้างแบบสังเกตพฤติกรรม ตามลำดับดังนี้**

ขั้นที่ ๑ ศึกษาหลักการสร้างแบบสังเกตพฤติกรรมจากข้อมูลเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำมากำหนดโครงสร้างของข้อคำถามตามกรอบวัตถุประสงค์และขอบเขตของการวิจัย

ขั้นที่ ๒ กำหนดโครงสร้างของแบบสังเกตพฤติกรรมและเขียนข้อคำถาม จัดทำแบบสังเกตพฤติกรรมฉบับร่างเสนออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบเบื้องต้นว่าแบบสังเกตพฤติกรรมครอบคลุมเป็นไปตามวัตถุประสงค์ และขอบเขตการวิจัยหรือไม่และการใช้สำนวนภาษาเหมาะสมหรือไม่

ขั้นตอนที่ ๓ ทำการหาคุณภาพของเครื่องมือวิจัย โดยนำแบบสังเกตพฤติกรรมที่ผ่านการตรวจสอบของอาจารย์ที่ปรึกษาแล้ว ไปให้ผู้เชี่ยวชาญซึ่งมีความรู้และประสบการณ์ทางด้านที่ทำการศึกษาศึกษาพิจารณาร่างแบบสอบถามตรวจสอบความเที่ยงตรง(Validity)ของแบบสอบถามความครอบคลุมของเนื้อหาและความเหมาะสมของสำนวนภาษาที่ใช้ในแบบสอบถามโดยมีผู้เชี่ยวชาญ จำนวน ๕ ท่าน ซึ่งใช้ผู้เชี่ยวชาญชุดเดิม

## การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลตามหลักการวิจัยภาคสนาม ตามขั้นตอนดังนี้

### ๑. ขั้นตอนการเตรียมการก่อนเก็บข้อมูล มีขั้นตอนดังนี้

๑.๑ ทำหนังสือประสานงานถึงผู้อำนวยการโรงเรียนที่ทำการศึกษาวิจัย เพื่อขอความอนุเคราะห์ให้ความร่วมมือ และอนุญาตให้นักเรียนเข้าร่วมกิจกรรมตลอดโครงการวิจัย

๑.๒ สร้างสัมพันธภาพกับผู้บริหารโรงเรียน, คณะครูและตัวแทนนักเรียน กลุ่มเป้าหมาย เพื่อเป็นการสร้างความคุ้นเคย และสร้างการร่วมมือในการดำเนินงานวิจัย โดยการแนะนำตัวเอง ชี้แจงวัตถุประสงค์การวิจัยให้ทราบ และอธิบายให้เข้าใจ เปิดโอกาสให้ซักถาม และให้เวลาสำหรับการตัดสินใจ เพื่อให้การตัดสินใจเข้าร่วมโครงการเป็นไปด้วยความเข้าใจ เต็มใจและสมัครใจ และเข้าพบช่วงเวลาที่เหมาะสมแบบไม่เป็นทางการ ในระยะก่อนดำเนินการ

### ๒. ขั้นตอนการดำเนินการเก็บข้อมูล

๒.๑ การเก็บข้อมูลเชิงปริมาณ มีรายละเอียดของวิธีการเก็บ ดังนี้

๒.๑.๑ แหล่งข้อมูลจากบุคคล เป็นการสอบถามข้อมูลทั่วไปของกลุ่มเป้าหมาย โดยจัดเตรียมรายชื่อกลุ่มเป้าหมายที่จะเก็บข้อมูลไว้ให้พร้อม ก่อนเก็บข้อมูลทำการติดต่อนัดหมายล่วงหน้า ซึ่งเป็นการเก็บครั้งแรก (Pre-test) ด้วยแบบสอบถาม

๒.๑.๒ แหล่งข้อมูลเอกสาร ได้แก่ รายงานผลการประเมินตนเอง (Self Assessment Report : sar) ของโรงเรียน เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการใช้โซเชียลของนักเรียนในโรงเรียน

๒.๒ การเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพ แหล่งข้อมูลที่สำคัญ คือบุคคล ได้แก่ นักเรียน ซึ่งมีวิธีเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพ ดังนี้

๒.๒.๑ การสัมภาษณ์เจาะลึก (In-depth Interview) ผู้ให้ข้อมูลหลัก (Key Informant) ได้แก่ นักเรียน ภายหลังจากเสร็จสิ้นการสัมภาษณ์แล้ว รีบบันทึกข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์เจาะลึกทันที

๒.๒.๒ การสังเกต (Observation) การศึกษาครั้งนี้จำเป็นต้องเก็บข้อมูลโดยวิธีการสังเกตด้วย ทั้งนี้ เพื่อเป็นการตรวจสอบยืนยันความถูกต้องกับข้อมูลที่เก็บด้วยวิธีสัมภาษณ์ โดยผู้วิจัยได้สังเกตแบบมีส่วนร่วม (Participant Observation) ในขณะทำกิจกรรมตามขั้นตอนต่าง ๆ ของกระบวนการวิจัย วิธีบันทึกข้อมูล คือการจดบันทึก และบันทึกภาพ

## การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูล ประกอบด้วย

๑. ข้อมูลเชิงปริมาณ นำข้อมูลทั้งหมดมาตรวจสอบความถูกต้อง ครบถ้วน และลงรหัสแต่ละข้อ หลังจากนั้นบันทึกข้อมูลเข้าโปรแกรมคอมพิวเตอร์ สำหรับวิเคราะห์ข้อมูล มีข้อมูลที่ต้องวิเคราะห์

๒. ข้อมูลทั่วไปของเป้าหมาย พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมบนโลกไซเบอร์ การรับรู้เกี่ยวกับการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์กฎหมายและความรับผิดชอบต่อพฤติกรรมกรกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ ใช้สถิติพรรณนา นำเสนอในรูปของตารางแจกแจงความถี่ บรรยายด้วยสถิติร้อยละ ค่าเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าต่ำสุด-สูงสุด

๓. ข้อมูลความรู้เกี่ยวกับกฎหมายเกี่ยวกับใช้ไซเบอร์ และความรับผิดชอบในการใช้ไซเบอร์ แปลผลเป็นค่าคะแนน เปรียบเทียบค่าคะแนนเฉลี่ยความแตกต่าง ก่อนและหลังการดำเนินการพัฒนาศักยภาพโดยใช้สถิติ Paired t-test

๔. ข้อมูลอื่นๆ เช่น ข้อมูลทั่วไปของโรงเรียน การมีส่วนร่วมในกิจกรรม ฯลฯ ใช้วิธีการบรรยายข้อมูล

๕. ข้อมูลเชิงคุณภาพ เป็นข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์เจาะลึก และการสังเกตพฤติกรรมนำมาจำแนกเป็นหมวดหมู่ตามประเด็นปัญหา และนำเสนอในรูปของตารางแจกแจงความถี่ จากนั้นทำการตีความหมายของข้อมูลที่ได้ ตามการรับรู้ของผู้ให้ข้อมูล ซึ่งทั้งหมดเป็นการวิเคราะห์จากเนื้อหาของข้อมูล (Content Analysis) ที่ได้จากผู้ให้ข้อมูล เพื่อสรุปเชื่อมโยงความสัมพันธ์และเหตุผลในประเด็นปัญหาที่ศึกษา

## บทที่ ๔

### ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่อง การปลูกจิตสำนึกในเรื่องความรับผิดชอบ และปฏิบัติตามกฎหมาย ในสังคมไซเบอร์ กรณีศึกษาการรังแกทางไซเบอร์ผ่านสื่อออนไลน์ของโรงเรียนศิลาจารย์พัฒนา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร เขต ๑ มีวัตถุประสงค์ ๑) การส่งเสริมและปลูกจิตสำนึกในเรื่องความรับผิดชอบและปฏิบัติตามกฎหมายในสังคมไซเบอร์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายเป็นอย่างไร ๒) เพื่อพัฒนาแนวทางการจัดการปัญหาการรังแกทางไซเบอร์ผ่านสื่อออนไลน์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยใช้กระบวนการวิจัยเชิงปฏิบัติการ ผู้วิจัยนำเสนอผลการวิจัยเป็น ๓ ตอน ดังนี้

ตอนที่ ๑ ศึกษาสภาพปัญหา สาเหตุและผลกระทบของการรังแกทางไซเบอร์ผ่านสื่อออนไลน์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายโรงเรียนศิลาจารย์พัฒนา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร เขต ๑ จำนวน ๓๙ คน

ตอนที่ ๒ ผลการศึกษาการจัดการปัญหาการรังแกทางไซเบอร์ผ่านสื่อออนไลน์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนศิลาจารย์พัฒนา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร เขต ๑

ตอนที่ ๓ ประมวลผลความคิดเห็นของนักเรียน และพฤติกรรมในการเข้าร่วมกิจกรรม “สร้างแกนนำเยาวชนไทย ใช้ไซเบอร์อย่างสร้างสรรค์”

ตอนที่ ๑ ศึกษาสภาพปัญหา สาเหตุและผลกระทบของการรังแกทางไซเบอร์ผ่านสื่อออนไลน์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายโรงเรียนศิลาจารย์พัฒนา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร เขต ๑

มีรายละเอียดดังนี้

๑. ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม
๒. พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมทางไซเบอร์ (Cyberbullying)

ตารางที่ ๔ - ๑ ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม (n = ๓๙)

ผู้ตอบแบบสอบถาม	จำนวน (คน)	ร้อยละ
๑. เพศ		
- ชาย.....	๑๓	๓๓.๓๓
- หญิง.....	๒๖	๖๖.๖๗
๒. ระดับชั้นมัธยมศึกษา		
- ปีที่ ๔.....	๑๘	๔๖.๑๕
- ปีที่ ๕.....	๑๒	๓๐.๗๗
- ปีที่ ๖.....	๙	๒๓.๐๘
๓. ประสบการณ์ในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์		
- ต่ำกว่า ๒ ปี.....	๓	๗.๖๙
- ๒-๕ ปี.....	๑	๒.๕๖
- ๕-๑๐ ปี.....	๑๓	๓๓.๓๓
- ๑๐ ปีขึ้นไป.....	๒๒	๕๖.๔๒

จากตารางที่ ๔ - ๑ พบว่า กลุ่มเป้าหมายที่ตอบแบบสอบถาม ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง จำนวน ๒๖ คน คิดเป็นร้อยละ ๖๖.๖๗ และเป็นเพศชาย จำนวน ๑๓ คน คิดเป็นร้อยละ ๓๓.๓๓ โดยกลุ่มเป้าหมายส่วนใหญ่ศึกษาอยู่ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ จำนวน ๑๘ คน คิดเป็นร้อยละ ๔๖.๑๕ รองลงมาคือ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๕ จำนวน ๑๒ คน คิดเป็นร้อยละ ๓๐.๗๗ และระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๖ จำนวน ๙ คน คิดเป็นร้อยละ ๒๓.๐๘ นอกจากนี้กลุ่มเป้าหมายส่วนใหญ่มีประสบการณ์ในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ ๑๐ ปีขึ้นไป จำนวน ๒๒ คน คิดเป็นร้อยละ ๕๖.๔๒ รองลงมาคือ ๕-๑๐ ปี จำนวน ๑๓ คน คิดเป็นร้อยละ ๓๓.๓๓ ต่ำกว่า ๒ ปี จำนวน ๓ คน คิดเป็นร้อยละ ๗.๖๙ และ ๒-๕ ปี จำนวน ๑ คน คิดเป็นร้อยละ ๒.๕๖

ตารางที่ ๔-๒ พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมทางไซเบอร์ ของกลุ่มเป้าหมาย (n = ๓๙)

พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมทางไซเบอร์	จำนวน (คน)	ร้อยละ
<p>๑. ระยะเวลาในการใช้เครือข่ายสังคมทางไซเบอร์ แต่ละครั้งเท่าไร</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- น้อยกว่า ๑ ชั่วโมง.....</li> <li>- ๑-๒ ชั่วโมง.....</li> <li>- ๒-๓ ชั่วโมง.....</li> <li>- ๓ ชั่วโมงขึ้นไป.....</li> </ul>	<p>๒</p> <p>๕</p> <p>๙</p> <p>๒๓</p>	<p>๕.๑๓</p> <p>๑๒.๘๒</p> <p>๒๓.๐๘</p> <p>๕๘.๙๗</p>
<p>๒. ตกแต่งหน้าตาตนเองเพื่อให้เกิดความเข้าใจผิด ลงเครือข่ายสังคมทางไซเบอร์ของตนเองหรือไม่</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ไม่ตกแต่ง.....</li> <li>- ตกแต่งบ้างแต่ไม่มาก.....</li> <li>- ชอบตกแต่งมาก.....</li> </ul>	<p>๒๓</p> <p>๑๓</p> <p>๓</p>	<p>๕๘.๙๗</p> <p>๓๓.๓๔</p> <p>๗.๖๙</p>
<p>๓. นำรูปบุคคลอื่นมาเปลี่ยนภาพประจำตัว (Profile) บนเครือข่ายสังคมทางไซเบอร์ของตนเองบ่อยแค่ไหน</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ไม่เคยเปลี่ยน.....</li> <li>- เคยเปลี่ยนบ้าง.....</li> <li>- เปลี่ยนบ่อย.....</li> </ul>	<p>๒๘</p> <p>๑๐</p> <p>๑</p>	<p>๗๑.๘๐</p> <p>๒๕.๖๔</p> <p>๒.๕๖</p>
<p>๔. เคยแชร์ข้อความ/ ภาพ/ วิดีโอ จากเพจต่าง ๆ หรือ จากคนรู้จัก โดยไม่ตรวจสอบข้อเท็จจริง</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ไม่เคย.....</li> <li>- มากกว่า ๑ ครั้งต่อวัน.....</li> <li>- วันละ ๑ ครั้ง.....</li> <li>- ๒-๓ วันต่อครั้ง.....</li> <li>- สัปดาห์ละครั้ง.....</li> <li>- อื่นๆ (โปรดระบุ) ทุกวัน.....</li> </ul>	<p>๒๔</p> <p>๒</p> <p>๗</p> <p>๔</p> <p>๑</p> <p>๑</p>	<p>๖๑.๕๔</p> <p>๕.๑๓</p> <p>๑๗.๙๕</p> <p>๑๐.๒๖</p> <p>๒.๕๖</p> <p>๒.๕๖</p>

ตารางที่ ๔-๒ (ต่อ) พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมทางไซเบอร์ ของกลุ่มเป้าหมาย (n = ๓๙)

พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมทางไซเบอร์	จำนวน (คน)	ร้อยละ
๕. สาเหตุของการรังแกทางไซเบอร์เกิดจากข้อใด (ตอบได้มากกว่า ๑ ข้อ)		
- สนุก คึกคักนong.....	๒๗	๒๓.๘๙
- ทำตามเพื่อน.....	๑๖	๑๔.๑๖
- ชอบแกล้งเพื่อน.....	๑๕	๑๓.๒๗
- ไม่พอใจกัน.....	๑๕	๑๓.๒๗
- เพิ่มความมั่นใจให้ตัวเอง.....	๑๑	๙.๗๓
- เคยถูกรังแกมาก่อน.....	๙	๗.๙๗
- การเผยแพร่ความเชื่อ.....	๑๐	๘.๘๕
- มีปัญหาครอบครัว.....	๙	๗.๙๗
- อื่น ๆ ไม่เคย.....	๑	๐.๘๙
๖. ผู้ถูกรังแกทางไซเบอร์จะมีความรู้สึกต่อจิตใจอย่างไร (ตอบได้มากกว่า ๑ ข้อ)		
- อับอาย.....	๒๘	๑๘.๐๖
- หวาดกลัว.....	๑๗	๑๐.๙๗
- วิดกกังวล.....	๒๑	๑๓.๕๕
- หดหู่.....	๒๑	๑๓.๕๕
- รู้สึกโดดเดี่ยว.....	๑๘	๑๑.๖๑
- ซึมเศร้า.....	๒๐	๑๒.๙๐
- ท้อแท้ สิ้นหวัง.....	๑๘	๑๑.๖๑
- ไร้ค่า.....	๑๒	๗.๗๔
- อื่น ๆ.....	-	-
๗. ผลกระทบของการรังแกทางไซเบอร์อาจจะมีผล ต่อร่างกายอย่างไร (ตอบได้มากกว่า ๑ ข้อ)		
- ทำร้ายตัวเอง.....	๒๒	๒๓.๙๑
- ฆ่าตัวตาย.....	๑๗	๑๘.๔๘
- บาดแผลจากการทะเลาะวิวาท.....	๑๓	๑๔.๑๓
- มีปัญหานอนไม่หลับ.....	๑๘	๑๙.๕๗
- มีปัญหาเรื่องการเข้าสังคม.....	๒๒	๒๓.๙๑

ตารางที่ ๔-๒ (ต่อ) พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมทางไซเบอร์ ของกลุ่มเป้าหมาย (n = ๓๙)

พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมทางไซเบอร์	จำนวน (คน)	ร้อยละ
- อื่น ๆ.....	-	-
๘. การรังแกทางไซเบอร์มักจะมีรูปแบบดังนี้ (ตอบได้มากกว่า ๑ ข้อ)		
- การโจมตีหรือใช้วาจาจาหยาบคายผ่านอินเทอร์เน็ต	๓๐	๑๗.๒๔
- การโจมตีหรือใช้วาจาจาหยาบคายผ่านโทรศัพท์มือถือ	๑๘	๑๐.๓๔
- การแอบอ้างชื่อ หรือตัวตนของผู้อื่นเพื่อให้ร้าย.....	๑๔	๘.๐๕
- การสร้างกลุ่มเพื่อโจมตีบุคคลอื่น.....	๑๖	๙.๒๐
การคุกคามทางเพศ.....	๑๘	๑๐.๓๔
- การนำข้อมูลส่วนตัวของผู้อื่นไปเผยแพร่.....	๑๓	๗.๔๗
- การทะเลาะกันผ่านช่องทางสนทนา.....	๑๖	๙.๒๐
- การเผยแพร่ข้อมูลเท็จให้ผู้อื่นได้รับ ความเสียหาย.....	๑๔	๘.๐๕
- การลบ บล็อกหรือกีดกันผู้อื่นออกจากกลุ่ม.....	๙	๕.๑๗
- การสร้างบัญชีใช้งานปลอมเพื่อรังแกผู้อื่น.....	๑๒	๖.๙๐
- การก่อกวน คุกคาม ข่มขู่ผู้อื่น.....	๑๒	๖.๙๐
- อื่น ๆ (๑) การแอบอ้างชื่อหรือตัวตนของผู้อื่น เพื่อให้ร้าย.....	๑	๐.๕๗
(๒) นำรูปหลุดหรือรูปตลกของเพื่อนมาแกล้ง	๑	๐.๕๗
๙. แนวทางการจัดการปัญหาการรังแกทางไซเบอร์ ผ่านสื่อออนไลน์ (ตอบได้มากกว่า ๑ ข้อ)		
- ระรานกลับด้วยวิธีการเดียวกัน.....	๑๑	๑๒.๙๔
- ปิดกั้นผู้ที่ระราน ไม่ให้เขาสามารถติดต่อเราได้อีก	๑๘	๒๑.๑๘
- บอกผู้ปกครองหรือบุคคลที่ไว้ใจเพื่อขอความ ช่วยเหลือหากเป็นเรื่องที่ผิดกฎหมาย หรือถูกข่มขู่คุกคาม.....	๒๖	๓๐.๕๙
- ลบภาพหรือข้อความระรานรังแกออกทันที.....	๑๒	๑๔.๑๑
- เข้มแข็ง อดทน ยิ้มสู้ อย่าไปให้คุณค่ากับคน หรือคำพูดที่ทำร้ายเรา.....	๑๘	๒๑.๑๘
- อื่น ๆ.....	-	-



จากตารางที่ ๔ - ๒ พบว่า กลุ่มเป้าหมาย ที่ตอบแบบสอบถาม ส่วนใหญ่มีพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมทางไซเบอร์ ดังนี้

๑. ระยะเวลาในการใช้เครือข่ายสังคมทางไซเบอร์แต่ละครั้ง พบว่า กลุ่มเป้าหมาย ส่วนใหญ่ใช้เวลาในแต่ละครั้งนานถึง ๓ ชั่วโมงขึ้นไป จำนวน ๒๓ คน คิดเป็นร้อยละ ๕๘.๙๗ รองลงมา คือ ใช้เวลา ๒-๓ ชั่วโมงในแต่ละครั้ง จำนวน ๙ คน คิดเป็นร้อยละ ๒๓.๐๘ ใช้เวลา ๑-๒ ชั่วโมงในแต่ละครั้ง จำนวน ๕ คน คิดเป็นร้อยละ ๑๒.๘๒ และใช้น้อยกว่า ๑ ชั่วโมงในแต่ละครั้ง จำนวน ๒ คน คิดเป็นร้อยละ ๕.๑๓ ตามลำดับ

๒. ตกแต่งหน้าตาตนเองเพื่อให้เกิดความเข้าใจผิดลงเครือข่ายสังคมทางไซเบอร์ของตนเองหรือไม่ พบว่า กลุ่มเป้าหมาย ส่วนใหญ่ไม่ตกแต่งหน้าตาตนเองเพื่อให้เกิดความเข้าใจผิดลงเครือข่ายสังคมทางไซเบอร์ จำนวน ๒๓ คน คิดเป็นร้อยละ ๕๘.๙๗ รองลงมา คือ ตกแต่งบ้างแต่ไม่มาก จำนวน ๑๓ คน คิดเป็นร้อยละ ๓๓.๓๔ และชอบตกแต่งมาก จำนวน ๓ คน คิดเป็นร้อยละ ๗.๖๙ ตามลำดับ

๓. การนำรูปบุคคลอื่นมาเปลี่ยนภาพประจำตัว (Profile) บนเครือข่ายสังคมทางไซเบอร์ของตนเองบ่อยแค่ไหน พบว่า กลุ่มเป้าหมาย ส่วนใหญ่ไม่เคยเปลี่ยนภาพประจำตัว (Profile) จำนวน ๒๘ คน คิดเป็นร้อยละ ๗๑.๘๐ รองลงมา คือ เคยเปลี่ยนภาพประจำตัว (Profile) บ้าง จำนวน ๑๐ คน คิดเป็นร้อยละ ๒๕.๖๔ และเปลี่ยนภาพประจำตัว (Profile) บ่อย จำนวน ๑ คน คิดเป็นร้อยละ ๒.๕๖ ตามลำดับ

๔. การเคยแชร์ข้อความ/ ภาพ/ วีดีโอ จากเพจต่าง ๆ หรือจากคนรู้จัก โดยไม่ตรวจสอบข้อเท็จจริง พบว่า กลุ่มเป้าหมาย ส่วนใหญ่ไม่เคยแชร์ จำนวน ๒๔ คน คิดเป็นร้อยละ ๖๑.๕๔ รองลงมา คือ เคยแชร์วันละ ๑ ครั้ง จำนวน ๗ คน คิดเป็นร้อยละ ๑๗.๙๕ เคยแชร์ ๒-๓ วันต่อครั้ง จำนวน ๔ คน คิดเป็นร้อยละ ๑๐.๒๖ เคยแชร์มากกว่า ๑ ครั้งต่อวัน จำนวน ๒ คน คิดเป็นร้อยละ ๕.๑๓ เคยแชร์สัปดาห์ละครั้ง จำนวน ๑ คน คิดเป็นร้อยละ ๒.๕๖ และอื่น ๆ (แชร์ทุกวัน) จำนวน ๑ คน คิดเป็นร้อยละ ๒.๕๖ ตามลำดับ

๕. สาเหตุของการรังแกทางไซเบอร์เกิดจากข้อใด (ตอบได้มากกว่า ๑ ข้อ) พบว่ากลุ่ม เป้าหมาย ส่วนใหญ่มีพฤติกรรมการรังแกทางไซเบอร์ด้วยสาเหตุของความสนุก คึกคะนอง จำนวน ๒๗ คน คิดเป็นร้อยละ ๒๓.๘๙ รองลงมา คือ ทำตามเพื่อน จำนวน ๑๖ คน คิดเป็นร้อยละ ๑๔.๑๖ และชอบแกล้งเพื่อน จำนวน ๑๕ คน คิดเป็นร้อยละ ๑๓.๒๗ สำหรับสาเหตุการรังแกทางไซเบอร์น้อยที่สุด คือ อื่น ๆ (ไม่เคยรังแกทางไซเบอร์) จำนวน ๑ คน คิดเป็นร้อยละ ๐.๘๙

๖. ผู้ถูกรังแกทางไซเบอร์จะมีความรู้สึกต่อจิตใจอย่างไร (ตอบได้มากกว่า ๑ ข้อ) พบว่า กลุ่มเป้าหมาย ส่วนใหญ่รู้สึกอับอาย จำนวน ๒๘ คน คิดเป็นร้อยละ ๑๘.๐๖ รองลงมา คือ รู้สึกวิตกกังวล และรู้สึกหดหู่ เท่ากัน จำนวน ๒๑ คน คิดเป็นร้อยละ ๑๓.๕๕ และรู้สึกขี้มึนเศร้า จำนวน ๒๐ คน คิดเป็นร้อยละ ๑๒.๙๐ สำหรับผู้ถูกรังแกทางไซเบอร์จะมีความรู้สึกต่อจิตใจน้อยที่สุด คือ รู้สึกไร้ค่า จำนวน ๑๒ คน คิดเป็นร้อยละ ๗.๗๔

๗. ผลกระทบของการรังแกทางไซเบอร์จะมีผลต่อร่างกายอย่างไร (ตอบได้มากกว่า ๑ ข้อ) พบว่า กลุ่มเป้าหมาย ส่วนใหญ่มีปัญหาเรื่องทำร้ายตัวเอง และมีปัญหาเรื่องการเข้าสังคม เท่ากัน จำนวน ๒๒ คน คิดเป็นร้อยละ ๒๓.๙๑ รองลงมา คือ มีปัญหานอนไม่หลับ จำนวน ๑๘ คน คิดเป็นร้อยละ ๑๙.๕๗ และมีปัญหาฆ่าตัวตาย จำนวน ๑๗ คน สำหรับผลกระทบของการรังแกทางไซเบอร์จะมีผลต่อร่างกายน้อยที่สุด คือ มีบาดแผลจากการทะเลาะวิวาท จำนวน ๑๓ คน คิดเป็นร้อยละ ๑๔.๑๓

๘. การรังแกทางไซเบอร์มักจะมีรูปแบบ (ตอบได้มากกว่า ๑ ข้อ) พบว่า กลุ่มเป้าหมาย ส่วนใหญ่รับรู้รูปแบบการรังแกทางไซเบอร์ด้วยการโจมตีหรือใช้วาจาหยาบคายผ่านอินเทอร์เน็ต จำนวน ๓๐ คน คิดเป็นร้อยละ ๑๗.๒๔ รองลงมา คือ การโจมตีหรือใช้วาจาหยาบคายผ่านโทรศัพท์มือถือ และการคุกคามทางเพศ เท่ากัน จำนวน ๑๘ คน คิดเป็นร้อยละ ๑๐.๓๔ และการสร้างกลุ่มเพื่อโจมตีบุคคลอื่น จำนวน ๑๖ คน คิดเป็นร้อยละ ๙.๒๐ สำหรับรูปแบบการที่ใช้ในการรังแกทางไซเบอร์น้อยที่สุด คือ อื่น ๆ ได้แก่ การแอบอ้างชื่อหรือตัวตนของผู้อื่นเพื่อให้ร้าย และการนำรูปหลุดหรือรูปตลกของเพื่อนมาแกล้ง เท่ากัน จำนวน ๑ คน คิดเป็นร้อยละ ๐.๕๗

๙. แนวทางการจัดการปัญหาการรังแกทางไซเบอร์ผ่านสื่อออนไลน์ (ตอบได้มากกว่า ๑ ข้อ) พบว่า กลุ่มเป้าหมาย ส่วนใหญ่จัดการปัญหาการรังแกทางไซเบอร์ด้วยการบอกผู้ปกครองหรือบุคคลที่ไว้ใจเพื่อขอความช่วยเหลือหากเป็นเรื่องที่ผิดกฎหมายหรือ ถูกข่มขู่คุกคาม จำนวน ๒๖ คน คิดเป็นร้อยละ ๓๐.๕๙ รองลงมา คือ ปิดกั้นผู้ที่ระรานไม่ให้เขาสามารถติดต่อเราได้อีก จำนวน ๑๘ คน คิดเป็นร้อยละ ๒๑.๑๘ และเข้มแข็ง อดทน ยิ้มสู้ อย่าไปให้คุณค่ากับคนหรือคำพูดที่ทำร้ายเรา จำนวน ๑๘ คน คิดเป็นร้อยละ ๒๑.๑๘ สำหรับแนวทางการจัดการปัญหาการรังแกทางไซเบอร์ผ่านสื่อออนไลน์น้อยที่สุด คือ ระรานกลับด้วยวิธีการเดียวกัน จำนวน ๑๑ คน คิดเป็นร้อยละ ๑๒.๙๔

ตอนที่ ๒ ผลการศึกษาการจัดการปัญหาการรังแกทางไซเบอร์ผ่านสื่อออนไลน์  
ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนศิลาจารย์พัฒนา  
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร เขต ๑

มีรายละเอียดดังนี้

๑. ความรับผิดชอบในสังคมไซเบอร์ (Cyberbullying)
๒. ความรู้ด้านกฎหมายที่มีผลต่อพฤติกรรมกรังแกทางไซเบอร์

ผลการศึกษาความรับผิดชอบในสังคมไซเบอร์ (Cyberbullying)

การวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับ  
ความรับผิดชอบในสังคมไซเบอร์ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมสร้างแกนนำเยาวชนไทยใช้สื่อไซเบอร์  
ดังแสดงให้เห็นตามตารางที่ ๓

ตารางที่ ๔ - ๓ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับ  
ความรับผิดชอบในสังคมไซเบอร์ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมสร้างแกนนำเยาวชนไทยใช้สื่อไซเบอร์  
(n = ๓๙)

ข้อความ/ ประเด็นความคิดเห็น	ความรับผิดชอบในสังคมไซเบอร์					
	ก่อนการจัดกิจกรรม			หลังการจัดกิจกรรม		
	$\bar{x}$	SD	ระดับ ความคิดเห็น	$\bar{x}$	SD	ระดับ ความคิดเห็น
๑. การรังแกทางไซเบอร์ เป็นเรื่อง ปกติที่เกิดขึ้นได้บนโลกออนไลน์	๓.๔๑	๑.๓๙	มาก	๔.๕๑	๐.๖๘	มากที่สุด
๒. การรังแกทางไซเบอร์ เป็นเรื่อง ที่กระทำได้ง่ายและตรวจสอบ ได้ยาก	๔.๐๐	๐.๘๓	มาก	๔.๗๒	๐.๕๑	มากที่สุด
๓. ทุกคนมีสิทธิ์ในการพูดอะไรก็ได้ บนโลกไซเบอร์ แม้คำพูดนั้น จะมีผลเสียต่อผู้อื่นก็ตาม	๓.๑๓	๑.๔๕	ปานกลาง	๔.๓๘	๐.๗๘	มาก
๔. การร่วมแสดงความคิดเห็น ทางออนไลน์ที่ทำให้ผู้อื่นเสียหาย ถือเป็นการรังแกทางไซเบอร์	๓.๖๗	๑.๒๔	มาก	๔.๖๔	๐.๗๑	มากที่สุด

ตารางที่ ๔ - ๓ (ต่อ) ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับความรับผิดชอบในสังคมไซเบอร์ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมสร้างแกนนำเยาวชนไทยใช้สื่อไซเบอร์ (n = ๓๙)

ข้อความ/ ประเด็นความคิดเห็น	ความรับผิดชอบในสังคมไซเบอร์					
	ก่อนการจัดกิจกรรม			หลังการจัดกิจกรรม		
	$\bar{x}$	SD	ระดับ ความคิดเห็น	$\bar{x}$	SD	ระดับ ความคิดเห็น
๕. การลบผู้อื่นออกจากกลุ่ม Line หรือ Facebook ถือเป็น การรังแกทางไซเบอร์	๓.๓๖	๑.๑๘	ปานกลาง	๔.๔๖	๐.๖๔	มาก
๖. การวิพากษ์วิจารณ์ผู้อื่นโดยไม่มี เหตุอันควรทางไซเบอร์ ถือเป็น การทำร้ายผู้อื่นทางอ้อม	๓.๖๙	๑.๒๒	มาก	๔.๕๔	๐.๖๘	มากที่สุด
๗. การตัดสินถูกผิดหรือเลือกข้าง โดยไม่ตรวจสอบข้อเท็จจริง จะส่งผลกระทบต่อผู้ปรากฏ ในสถานการณ์นั้น	๓.๗๒	๑.๑๙	มาก	๔.๕๙	๐.๖๘	มากที่สุด
๘. การรังแกทางไซเบอร์ถือเป็น ภัยใกล้ตัว และเป็นภัยคุกคาม ทางสังคม	๓.๙๒	๑.๐๔	มาก	๔.๖๗	๐.๕๘	มากที่สุด
๙. การส่งต่อข้อความ ภาพ หรือ วิดีโอ โดยไม่ตรวจสอบ ข้อเท็จจริงที่ทำให้ผู้อื่นเสียหาย ถือเป็น การรังแกทางไซเบอร์	๔.๒๑	๐.๘๖	มาก	๔.๘๒	๐.๓๙	มากที่สุด
๑๐. การถูกวิพากษ์วิจารณ์ ด้วยถ้อยคำที่รุนแรงทำให้เกิด ความรู้สึกซึมเศร้าได้	๔.๑๕	๐.๙๖	มาก	๔.๗๔	๐.๕๕	มากที่สุด
<b>ภาพรวม</b>	<b>๓.๗๓</b>	<b>๑.๑๔</b>	<b>มาก</b>	<b>๔.๖๑</b>	<b>๐.๖๒</b>	<b>มากที่สุด</b>

จากตารางที่ ๔ - ๓ พบว่า ก่อนการจัดกิจกรรมสร้างแกนนำเยาวชนไทยใช้สื่อโซเชียลมีเดีย กลุ่มเป้าหมาย มีความรับผิดชอบในสังคมโซเชียล มีภาพรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ๓.๗๓ ส่วนหลังการจัดกิจกรรมกลุ่มเป้าหมาย มีความรับผิดชอบในสังคมโซเชียลเพิ่มขึ้น อยู่ภาพรวมในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ๔.๖๑ โดยส่วนใหญ่มีความคิดเห็นว่าการส่งต่อข้อความ ภาพ หรือวิดีโอ โดยไม่ตรวจสอบข้อเท็จจริงที่ทำให้ผู้อื่นเสียหายถือเป็นการรังแกทางโซเชียล ก่อนการจัดกิจกรรมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ๔.๒๑ ส่วนหลังการจัดกิจกรรมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเพิ่มขึ้นเท่ากับ ๔.๘๒ รองลงมา คือ การถูกวิพากษ์วิจารณ์ด้วยถ้อยคำที่รุนแรงทำให้เกิดความรู้สึกขี้มเสร้าได้ ก่อนการจัดกิจกรรมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ๔.๑๕ ส่วนหลังการจัดกิจกรรมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเพิ่มขึ้นเท่ากับ ๔.๗๔ และการรังแกทางโซเชียลเป็นเรื่องที่กระทำได้ง่ายและตรวจสอบได้ยาก ก่อนการจัดกิจกรรมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ๔.๐๐ ส่วนหลังการจัดกิจกรรมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเพิ่มขึ้นเท่ากับ ๔.๗๒ ส่วนความรับผิดชอบต่อสังคมโซเชียลน้อยที่สุด คือ ทุกคนมีสิทธิ์ในการพูดอะไรก็ได้บนโลกโซเชียล แม้คำพูดนั้นจะมีผลเสียต่อผู้อื่นก็ตาม ก่อนการจัดกิจกรรมอยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ๓.๑๓ ส่วนหลังการจัดกิจกรรม อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเพิ่มขึ้นเท่ากับ ๔.๓๘ แสดงว่าการจัดกิจกรรมสร้างแกนนำเยาวชนไทยใช้สื่อโซเชียล สามารถทำให้กลุ่มเป้าหมาย มีความรับผิดชอบในสังคมโซเชียลสูงขึ้น โดยเฉพาะในประเด็นทุกคนมีสิทธิ์ในการพูดอะไรก็ได้บนโลกโซเชียล แม้คำพูดนั้นจะมีผลเสียต่อผู้อื่นก็ตาม มีค่าเฉลี่ยเพิ่มขึ้นมากที่สุด รองลงมา คือ การรังแกทางโซเชียลเป็นเรื่องปกติที่เกิดขึ้นได้บนโลกออนไลน์ การลบผู้อื่นออกจากกลุ่ม Line หรือ Facebook ถือเป็นการรังแกทางโซเชียล และการร่วมแสดงความคิดเห็นทางออนไลน์ที่ทำให้ผู้อื่นเสียหาย ถือเป็นการรังแกทางโซเชียล ตามลำดับ

แผนภาพที่ ๔ - ๑ ระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับความรับผิดชอบในสังคมไซเบอร์  
หลังการทำกิจกรรม



ตารางที่ ๔ - ๔ การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนความรับผิดชอบในสังคมไซเบอร์  
ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมสร้างแกนนำเยาวชนไทยใช้สื่อไซเบอร์อย่างสร้างสรรค์ (n = ๓๙)

ความรับผิดชอบในสังคมไซเบอร์	$\bar{X}$	S.D.	t	p
ก่อนการจัดกิจกรรม	๓๗.๒๖	๖.๖๐		
หลังการจัดกิจกรรม	๔๖.๐๘	๒.๗๐	๑๐.๙๖๑	.๐๐๐*

\*p < .๐๕

จากตารางที่ ๔ - ๔ พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนความรับผิดชอบในสังคมไซเบอร์ของกลุ่มเป้าหมาย หลังการจัดกิจกรรมสร้างแกนนำเยาวชนไทยใช้สื่อไซเบอร์อย่างสร้างสรรค์สูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๕ โดยก่อนการจัดกิจกรรมมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ ๓๗.๒๖ และหลังการจัดกิจกรรม มีค่าเฉลี่ยของคะแนนเพิ่มขึ้นเท่ากับ ๔๖.๐๘ แสดงว่า การจัดกิจกรรมสร้างแกนนำเยาวชนไทยใช้สื่อไซเบอร์อย่างสร้างสรรค์ สามารถทำให้กลุ่มเป้าหมาย มีความรับผิดชอบในสังคมไซเบอร์สูงขึ้น

**ผลการศึกษาความรู้ด้านกฎหมายที่มีผลต่อพฤติกรรมการรังแกทางไซเบอร์**

การวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับความรู้ด้านกฎหมายที่มีผลต่อพฤติกรรมการรังแกทางไซเบอร์ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมสร้างแกนนำเยาวชนไทยใช้สื่อไซเบอร์ ดังแสดงให้เห็นตามตารางที่ ๔ - ๕

ตารางที่ ๔ - ๕ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับความรู้ด้านกฎหมายที่มีผลต่อพฤติกรรมการรังแกทางไซเบอร์ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมสร้างแกนนำเยาวชนไทยใช้สื่อไซเบอร์ (n = ๓๙)

ข้อความ/ ประเด็นความคิดเห็น	ความรู้ด้านกฎหมาย					
	ก่อนการจัดกิจกรรม			หลังการจัดกิจกรรม		
	$\bar{x}$	SD	ระดับ ความคิดเห็น	$\bar{x}$	SD	ระดับ ความคิดเห็น
๑. การส่งต่อข้อมูลโดยไม่เปิดโอกาสให้ปฏิเสธการตอบรับหรือปกปิดแหล่งที่มา สามารถกระทำได้	๓.๑๕	๑.๑๔	ปานกลาง	๔.๓๘	๐.๗๕	มาก
๒. การ Log in account ของคนอื่น โดยไม่ได้รับอนุญาต สามารถกระทำได้โดยไม่มีใครรู้	๓.๑๕	๑.๔๘	ปานกลาง	๔.๓๖	๐.๘๑	มาก
๓. การใช้ภาษา ต่อว่า ตำหนอ ผู้อื่นทางออนไลน์ด้วยถ้อยคำหยาบคาย เป็นการกระทำที่ไม่เหมาะสม	๔.๐๓	๑.๑๑	มาก	๔.๗๒	๐.๕๖	มากที่สุด
๔. การเข้าไปแสดงความคิดเห็นทางไซเบอร์ที่ทำให้ผู้อื่นเสียหาย เป็นการกระทำที่ไม่ถูกต้อง	๓.๙๕	๑.๐๓	มาก	๔.๗๗	๐.๔๘	มากที่สุด
๕. การนำข้อมูลที่เป็นเท็จเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์และก่อให้เกิดความเสียหายแก่บุคคลอื่นเป็นการกระทำที่ไม่ถูกต้อง	๔.๑๐	๑.๐๗	มาก	๔.๖๗	๐.๖๒	มากที่สุด

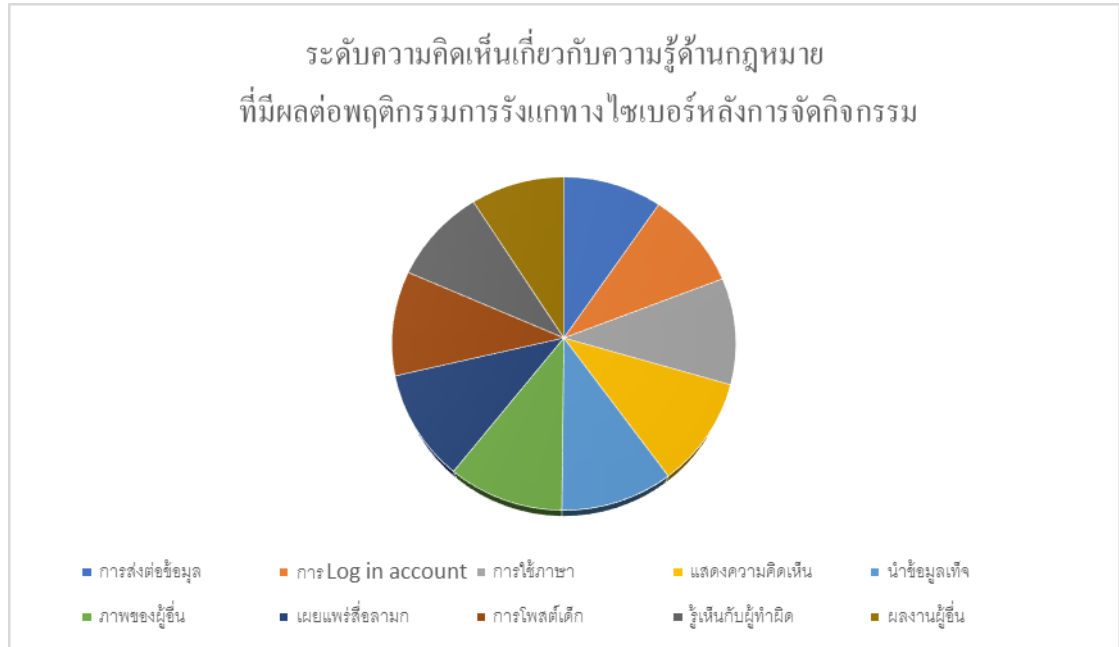
ตารางที่ ๔ – ๕ (ต่อ) ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับความรู้ด้านกฎหมายที่มีผลต่อพฤติกรรมการรังแกทางไซเบอร์ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมสร้างแกนนำ เยาวชนไทยใช้สื่อไซเบอร์ (n = ๓๙)

ข้อความ/ ประเด็นความคิดเห็น	ความรู้ด้านกฎหมาย					
	ก่อนการจัดกิจกรรม			หลังการจัดกิจกรรม		
	$\bar{x}$	SD	ระดับ ความคิดเห็น	$\bar{x}$	SD	ระดับ ความคิดเห็น
๖. การนำภาพของผู้อื่นที่เกิดจากการสร้างขึ้น ตัดต่อ หรือดัดแปลงมาเผยแพร่ทางออนไลน์ ถือเป็น การกระทำที่ไม่ควรทำ	๔.๑๓	๐.๙๒	มาก	๔.๘๒	๐.๓๙	มากที่สุด
๗. การเผยแพร่สื่อลักษณะลามกทางออนไลน์ เป็นการกระทำที่ไม่เหมาะสม	๔.๑๐	๐.๙๗	มาก	๔.๘๕	๐.๓๗	มากที่สุด
๘. การโพสต์เกี่ยวกับเด็กและเยาวชน จำเป็นต้องปิดบังใบหน้า ยกเว้น การโพสต์เพื่อเชิดชู ชื่นชมอย่างให้เกียรติ	๓.๙๕	๐.๙๗	มาก	๔.๖๔	๐.๔๙	มากที่สุด
๙. การร่วมมือ หรือรู้เห็นเป็นใจผู้กระทำความผิดทางออนไลน์ สามารถทำได้หากไม่มีใครรู้	๒.๙๗	๑.๔๘	ปานกลาง	๔.๒๘	๐.๘๖	มาก
๑๐. การเอาชื่อของตนเองไปใส่ในผลงานของผู้อื่นแล้วนำไปเผยแพร่ทางออนไลน์ สามารถทำได้ถ้าผู้นั้นไม่ทราบ	๒.๗๗	๑.๕๑	ปานกลาง	๔.๑๕	๐.๘๗	มาก
<b>ภาพรวม</b>	<b>๓.๖๓</b>	<b>๑.๑๗</b>	<b>มาก</b>	<b>๔.๕๖</b>	<b>๐.๖๒</b>	<b>มากที่สุด</b>



จากตารางที่ ๔ - ๕ พบว่า ก่อนการจัดกิจกรรมสร้างแกนนำเยาวชนไทยใช้สื่อโซเชียล กลุ่มเป้าหมาย มีความรู้ด้านกฎหมายที่มีผลต่อพฤติกรรมการรังแกทางไซเบอร์ ภาพรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ๓.๖๓ ส่วนหลังการจัดกิจกรรมกลุ่มเป้าหมาย มีความรู้ด้านกฎหมายที่มีผลต่อพฤติกรรมการรังแกทางไซเบอร์ ภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเพิ่มขึ้นเท่ากับ ๔.๕๖ โดยส่วนใหญ่มีความรู้เกี่ยวกับการนำภาพของผู้อื่นที่เกิดจากการสร้างขึ้น ตัดต่อ หรือดัดแปลง มาเผยแพร่ทางออนไลน์ ถือเป็นกรกระทำที่ไม่ควรทำ ก่อนการจัดกิจกรรม อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ๔.๑๓ ส่วนหลังการจัดกิจกรรม อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเพิ่มขึ้นเท่ากับ ๔.๘๒ รองลงมา คือ การนำข้อมูลที่เป็นเท็จเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์และก่อให้เกิดความเสียหายแก่บุคคลอื่น เป็นการกระทำที่ไม่ถูกต้อง ก่อนการจัดกิจกรรม อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ๔.๑๐ ส่วนหลังการจัดกิจกรรม อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเพิ่มขึ้นเท่ากับ ๔.๖๗ และการเผยแพร่สื่อลักษณะลามกทางออนไลน์ เป็นการกระทำที่ไม่เหมาะสม ก่อนการจัดกิจกรรม อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ๔.๑๐ ส่วนหลังการจัดกิจกรรม อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเพิ่มขึ้นเท่ากับ ๔.๘๕ สูงเป็นอันดับ ๑ และการใช้ภาษา ต่อว่า ด่าทอ ผู้อื่นทางออนไลน์ด้วยถ้อยคำหยาบคายเป็นการกระทำที่ไม่เหมาะสม ก่อนการจัดกิจกรรม อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ๔.๐๓ ส่วนหลังการจัดกิจกรรม อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเพิ่มขึ้นเท่ากับ ๔.๗๒ ส่วนความรู้ด้านกฎหมายที่มีผลต่อพฤติกรรมการรังแกทางไซเบอร์น้อยที่สุดคือ การเอาชื่อของตนเองไปใส่ในผลงานของผู้อื่นแล้วนำไปเผยแพร่ทางออนไลน์ สามารถทำได้ถ้าผู้นั้นไม่ทราบ ก่อนการจัดกิจกรรมอยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ๒.๗๗ ส่วนหลังการจัดกิจกรรม อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเพิ่มขึ้นเท่ากับ ๔.๑๕ แสดงว่า การจัดกิจกรรมสร้างแกนนำเยาวชนไทยใช้สื่อโซเชียล สามารถทำให้กลุ่มเป้าหมาย ความรู้ด้านกฎหมายที่มีผลต่อพฤติกรรมการรังแกทางไซเบอร์สูงขึ้น โดยเฉพาะในประเด็น การเอาชื่อของตนเองไปใส่ในผลงานของผู้อื่นแล้วนำไปเผยแพร่ทางออนไลน์สามารถทำได้ถ้าผู้นั้นไม่ทราบ มีค่าเฉลี่ยเพิ่มขึ้นมากที่สุด รองลงมา คือ การร่วมมือ หรือรู้เห็นเป็นใจผู้กระทำความผิดทางออนไลน์สามารถทำได้หากไม่มีใครรู้ และการส่งต่อข้อมูลโดยไม่เปิดโอกาสให้ปฏิเสธการตอบรับหรือปกปิดแหล่งที่มา สามารถกระทำได้ตามลำดับ

แผนภาพที่ ๔ - ๒ ระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับความรู้ด้านกฎหมายที่มีผลต่อพฤติกรรมการรังแกทางไซเบอร์หลังการจัดกิจกรรม



ตารางที่ ๔ - ๖ การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนความรู้ด้านกฎหมายที่มีผลต่อพฤติกรรมการรังแกทางไซเบอร์ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมสร้างแกนนำเยาวชนไทยใช้สื่อโซเชียลอย่างสร้างสรรค์ (n = ๓๙)

ความรู้ด้านกฎหมาย	$\bar{X}$	S.D.	t	p
ก่อนการจัดกิจกรรม	๓๖.๓๑	๗.๓๗		
หลังการจัดกิจกรรม	๔๕.๖๔	๓.๑๖	๑๐.๒๕๐	.๐๐๐*

\*p < .๐๕

จากตารางที่ ๔ - ๖ พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนความรู้ด้านกฎหมายที่มีผลต่อพฤติกรรมการรังแกทางไซเบอร์ของกลุ่มเป้าหมาย หลังการจัดกิจกรรมสร้างแกนนำเยาวชนไทยใช้สื่อโซเชียลอย่างสร้างสรรค์สูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๕ โดยก่อนการจัดกิจกรรม มีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ ๓๖.๓๑ และหลังการจัดกิจกรรม มีค่าเฉลี่ยของคะแนนเพิ่มขึ้นเท่ากับ ๔๕.๖๔ แสดงว่า การจัดกิจกรรมสร้างแกนนำเยาวชนไทยใช้สื่อโซเชียลอย่างสร้างสรรค์สามารถทำให้กลุ่มเป้าหมาย มีความรู้ด้านกฎหมายที่มีผลต่อพฤติกรรมการรังแกทางไซเบอร์สูงขึ้น

### ตอนที่ ๓ ประมวลความคิดเห็นของนักเรียน และพฤติกรรมในการเข้าร่วมกิจกรรม “สร้างแกนนำเยาวชนไทย ใช้โซเชียลอย่างสร้างสรรค์”

#### มีรายละเอียดดังนี้

ตารางที่ ๔ - ๗ ความคิดเห็นของนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมการสร้างแกนนำเยาวชนไทย ใช้สื่อโซเชียลอย่างสร้างสรรค์ ที่ให้สัมภาษณ์ จำนวน ๑๓ คน

ประเด็นคำถาม	ความคิดเห็น	ความถี่
ความรู้ใหม่ด้านกฎหมาย	การลงโทษการบูลลี่ออนไลน์	๒
	การกระทำผิดกฎหมายพิจารณาที่เจตนา	๑
	การแชร์ข้อมูลเท็จผิดกฎหมาย	๒
	การใช้เพจของคนอื่นมาเป็นของตนเองผิดกฎหมายเพราะถือเป็นการปลอมแปลงเอกสาร	๑
	การตัดแปลง ตัดต่อรูปภาพของบุคคลอื่นจนได้รับความเสียหาย	๑
	การโพสต์การแชร์ข้อความหมิ่นประมาทผิดกฎหมาย	๒
	การนำภาพของบุคคลอื่นมากเป็นของตนเองผิดกฎหมาย	๑
	การนำข้อความแชตส่วนตัวไปโพสต์ในพื้นที่สาธารณะผิดกฎหมาย	๑
	การแชร์ข้อความหรือรูปภาพโดยไม่ได้รับอนุญาตผิดกฎหมาย	๒
	เมื่อถูกละเมิดสามารถแจ้งความได้	๑
	การใช้ภาษาไม่สุภาพในการวิจารณ์ผู้อื่น ผิดกฎหมาย	๑
ผลกระทบที่ได้รับจากการถูกรังแกผ่านสื่อออนไลน์	ผู้ถูกประจาน ถูกแฉวน จะรู้สึกท้อแท้ และส่งผลกระทบต่อด้านจิตใจ	๓
	ผู้ถูกบูลลี่ด้านรูปลักษณ์ ด้านรสนิยม คิดฆ่าตัวตาย	๓
	การบูลลี่ทางเฟซบุ๊ก ทวิตเตอร์ ส่งผลให้ผิดใจกัน	๓

ตารางที่ ๔ - ๗ (ต่อ) ความคิดเห็นของนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมการสร้างแกนนำ  
เยาวชนไทย ใช้สื่อโซเชียลอย่างสร้างสรรค์ ที่ให้สัมภาษณ์ จำนวน ๑๓ คน

ประเด็นคำถาม	ความคิดเห็น	ความถี่
	การสร้างบัญชีปลอมไว้ใส่ร้ายกัน และสร้างข้อมูลเท็จในสังคมออนไลน์ส่งผลให้ได้รับความเสียหายในด้านต่างๆ	๔
	การถูกคุกคามทางเพศ รูปอนาจาร เพศสกา ผ่านสื่อออนไลน์	๔
	การด่ากัน การทะเลาะกัน ถึงขั้นเกิดบันดาลโทษะ ผ่านสื่อออนไลน์	๑
	เกิดพฤติกรรมเลียนแบบ	๑
การทำให้ทุกคนมีความ รับ ผิด ชอบ บ ต่อ สังคม ออนไลน์	ให้ความรู้ เกี่ยวกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่ถูกต้อง เหมาะสม	๓
	ให้ความรู้เกี่ยวกับผลกระทบและโทษต่างๆที่ได้รับจากการ ใช้สื่อสังคมออนไลน์	๒
	ควรเพิ่มบทลงโทษแก่ผู้กระทำความผิด	๑
	ครอบครัวควรใส่ใจ และใกล้ชิดการใช้สื่อออนไลน์ของเด็กๆ	๑
	ให้ผู้ที่ชื่อเสียงร่วมกันจัดกิจกรรมรณรงค์	๓
	สร้างค่านิยมร่วมกันลดการบูลลี่	๑
	ส่งเสริมการคิดก่อนคอมเม้น หรือการโพส การแชร์ข้อมูล	๓
	ตักเตือน พร้อมทั้งแสดงความหวังใจ จริงใจ และหวังดี	๓
การช่วยเหลือเด็กหรือ เยาวชนที่ถูกรังแกผ่าน สื่อออนไลน์	เมื่อพบเจอควรร่วมกันช่วยเหลือให้คำแนะนำและปกป้อง และให้กำลังใจ ไม่ควรซ้ำเติม	๘
	ผู้ปกครองควรดูแลบุตรหลายอย่างใกล้ชิดและคอยให้ คำแนะนำในการใช้สื่อออนไลน์	๑
	การส่อง หรือตรวจสอบในทวีตเตอร์ เพื่อให้ความช่วยเหลือ เด็กและเยาวชน	๑
	โรงเรียนควรมีครูแนะแนวให้คำปรึกษา	๑

ตารางที่ ๔ - ๗ (ต่อ) ความคิดเห็นของนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมการสร้างแกนนำเยาวชนไทย ใช้สื่อโซเชียลอย่างสร้างสรรค์ ที่ให้สัมภาษณ์ จำนวน ๑๓ คน

ประเด็นคำถาม	ความคิดเห็น	ความถี่
	ตักเตือนผู้กระทำผิดให้หยุดพฤติกรรม และให้ขอโทษผู้ถูกกระทำ	๒
	ไม่โพสต์ไม่แชร์ข้อความที่ส่งผลกระทบต่อเด็กและเยาวชนที่กำลังถูกรังแก	๑
ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม	โรงเรียนควรจัดกิจกรรมให้ความรู้เกี่ยวกับการใช้สื่อออนไลน์ให้กับนักเรียนทุกระดับชั้น	๒
	ส่งเสริมการใช้กฎหมายจัดการข่าวปลอมอย่างชัดเจน	๑
	การเสนอข่าวของสื่อมวลชนควรเสนอข่าวด้วยความเป็นกลาง และให้ความสำคัญกับรายละเอียดข้อเท็จจริง มากกว่าการเสนอข่าวแบบบิดเบือน หรือนำเสนอไม่หมดส่งผลให้เกิดการเข้าใจผิด	๑
	ส่งเสริมด้านการใช้เหตุผลในการตัดสินใจในการรับข้อมูลข่าวสารผ่านสื่อออนไลน์ต่างๆ	๑

จากตารางที่ ๔ - ๗ พบว่า กลุ่มเป้าหมายที่ให้สัมภาษณ์ มีความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรม “สร้างแกนนำเยาวชนไทย ใช้โซเชียลอย่างสร้างสรรค์” ดังนี้

๑. ความรู้ใหม่ที่ได้รับด้านกฎหมายมากที่สุด คือ การลงโทษการบูลลี่ออนไลน์ จำนวน ๒ คน การแชร์ข้อมูลเท็จผิดกฎหมาย จำนวน ๒ คน การโพสต์การแชร์ข้อความหมิ่นประมาทผิดกฎหมาย จำนวน ๒ คน การแชร์ข้อความหรือรูปภาพโดยไม่ได้รับอนุญาตผิดกฎหมาย จำนวน ๒ คน รองลงมา การกระทำผิดกฎหมายพิจารณาที่เจตนา จำนวน ๑ คน การใช้เพจของคนอื่นมาเป็นของตนเองผิดกฎหมายเพราะถือเป็นการปลอมแปลงเอกสาร จำนวน ๑ คน การตัดแปลงตัดต่อรูปภาพของบุคคลอื่นจนได้รับความเสียหาย จำนวน ๑ คน เมื่อถูกละเมิดสามารถแจ้งความได้ จำนวน ๑ คน และการใช้ภาษาไม่สุภาพในการวิจารณ์ผู้อื่น ผิดกฎหมาย จำนวน ๑ คน ตามลำดับ

๒. ผลกระทบที่ได้รับจากการถูกรังแกผ่านสื่อออนไลน์มากที่สุด คือการสร้างบัญชีปลอมไว้ใส่ร้ายกัน และสร้างข้อมูลเท็จในสังคมออนไลน์ส่งผลให้ได้รับความเสียหายในด้านต่าง ๆ จำนวน ๔ คน การถูกคุกคามทางเพศ รูปอนาจาร เพศสภาพ ผ่านสื่อออนไลน์ จำนวน ๔ คน รองลงมา

ผู้ถูกประจาน ถูกแขวน จะรู้สึกท้อแท้ และส่งผลกระทบต่อด้านจิตใจ จำนวน ๓ คน ผู้ถูกบูลลี่ ด้านรูปลักษณ์ ด้านรสนิยม คิดฆ่าตัวตาย จำนวน ๓ คน การบูลลี่ทางเฟซบุ๊ก ทวิตเตอร์ ส่งผลให้ผิวดำกัน จำนวน ๓ คน รongลงมา การด่ากัน การทะเลาะกัน ถึงขั้นเกิดบันดาลโทษะ ผ่านสื่อออนไลน์ จำนวน ๑ คน เกิดพฤติกรรมเลียนแบบ จำนวน ๑ คน ตามลำดับ

๓. แนวทางการทำให้ทุกคนมีความรับผิดชอบต่อสังคมออนไลน์มากที่สุด คือให้ความรู้เกี่ยวกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่ถูกต้องเหมาะสมจำนวน ๓ คน ให้ผู้ที่มีชื่อเสียงร่วมกันจัดกิจกรรมรณรงค์ จำนวน ๓ คน ส่งเสริมการคิดก่อนคอมเมนต์ หรือการโพสต์ การแชร์ข้อมูล จำนวน ๓ คน ตักเตือน พร้อมทั้งแสดงความห่วงใย จริงใจ และหวังดี จำนวน ๓ คน รongลงมาคือ ให้ความรู้เกี่ยวกับผลกระทบและโทษต่างๆที่ได้รับจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์จำนวน ๒ คน รongลงมา คือ ควรเพิ่มบทลงโทษแก่ผู้กระทำความผิดจำนวน ๑ คน ครอบครัวยุติธรรมใส่ใจ และใกล้ชิดการใช้สื่อออนไลน์ของเด็กๆ จำนวน ๑ คน และสร้างค่านิยมร่วมกันลดการบูลลี่ จำนวน ๑ คน ตามลำดับ

๔. แนวทางการช่วยเหลือเด็กหรือเยาวชนที่ถูกรังแกผ่านสื่อออนไลน์ มากที่สุด คือ เมื่อพบเจอควรร่วมกันช่วยเหลือให้คำแนะนำและปกป้อง และให้กำลังใจ ไม่ควรซ้ำเติม จำนวน ๘ คน รongลงมาคือ ตักเตือนผู้กระทำความผิดให้หยุดพฤติกรรม และให้ขอโทษผู้ถูกกระทำ จำนวน ๒ คน ผู้ปกครองควรดูแลบุตรหลานอย่างใกล้ชิดและคอยให้คำแนะนำในการใช้สื่อออนไลน์ จำนวน ๑ คน การส่อง หรือตรวจสอบในทวิตเตอร์ เพื่อให้ความช่วยเหลือเด็กและเยาวชน จำนวน ๑ คน โรงเรียนควรมีครูแนะแนวให้คำปรึกษา จำนวน ๑ คน และไม่โพสต์ไม่แชร์ข้อความที่ส่งผลกระทบต่อเด็กและเยาวชนที่กำลังถูกรังแก จำนวน ๑ คน ตามลำดับ

๕. ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมพบมากที่สุด คือโรงเรียนควรจัดกิจกรรมให้ความรู้เกี่ยวกับการใช้สื่อออนไลน์ให้กับนักเรียนทุกระดับชั้น จำนวน ๒ คน รongลงมาคือ ส่งเสริมการใช้กฎหมายจัดการข่าวปลอมอย่างชัดเจน จำนวน ๑ คน การเสนอข่าวของสื่อมวลชนควรเสนอข่าวด้วยความ เป็นกลาง และให้ความสำคัญกับรายละเอียดข้อเท็จจริง มากกว่าการเสนอข่าวแบบบิดเบือน หรือนำเสนอไม่หมดส่งผลให้เกิดการเข้าใจผิด จำนวน ๑ คน และส่งเสริมด้านการใช้เหตุผล ในการตัดสินใจในการรับข้อมูลข่าวสารผ่านสื่อออนไลน์ต่าง ๆ จำนวน ๑ คน ตามลำดับ

ตารางที่ ๔ - ๘ พฤติกรรมการทำกิจกรรม “การสร้างแกนนำเยาวชนไทย ใช้สื่อโซเชียล  
อย่างสร้างสรรค์”

ประเด็นการสังเกต	สิ่งที่พบจากการสังเกต	ความถี่
พฤติกรรมของวิทยากร		
ด้านการจัดกิจกรรม	มีความพร้อมในการจัดกิจกรรม	๒
	มีทักษะในการกระตุ้นเยาวชนให้มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม	๓
	จัดกิจกรรมได้อย่างเป็นระบบ ตามขั้นตอนในแผนปฏิบัติการ กิจกรรม	๓
	วิทยากรมีความเป็นกันเอง เข้าถึงเด็ก ๆ	๑
	วิทยาจัดกิจกรรมได้สนุกและน่าสนใจ	๓
	วิทยากรมีความรู้ความสามารถในการดำเนินกิจกรรม	๑
ด้านความรู้ ความเข้าใจ	มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการใช้ โซเชียล	๕
	มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับความรับผิดชอบต่อสังคมโซเชียล	๕
	มีประสบการณ์ ในการถ่ายทอดเรื่องราวสถานการณ์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับกฎหมายและความรับผิดชอบในการใช้โซเชียล	๓
ด้านความสามารถ และ ทักษะในการจัด กิจกรรม	มีทักษะในการส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ ในการรับข้อมูล ข่าวสารผ่านสื่อออนไลน์	๒
	มีความสามารถในการกระตุ้นความสนใจให้นักเรียนสนใจ ในการทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อนๆ	๖
	มีทักษะในการส่งเสริมให้นักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมได้แชร์ ความคิด และการแบ่งปันความรู้ ประสบการณ์ และ ความคิดเห็นร่วมกัน	๖
	มีทักษะในการเสริมแรงให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรม มีกำลังใจ มีความสุข และสนุกสนานในการร่วมกิจกรรม	๑

ตารางที่ ๔ - ๘ (ต่อ) พฤติกรรมการทำกิจกรรม “การสร้างแกนนำเยาวชนไทย ใช้สื่อโซเชียลอย่างสร้างสรรค์”

ประเด็นการสังเกต	สิ่งที่พบจากการสังเกต	ความถี่
ปฏิริยาการร่วมกิจกรรมของนักเรียน		
การตอบสนองต่อเนื้อหาสาระ	ให้ความสนใจ และตั้งใจฟังเนื้อหาสาระ เป็นอย่างดี	๕
	มีความกระตือรือร้นในการตอบคำถามและร่วมกิจกรรม	๓
การตอบสนองต่อกิจกรรมต่างๆ	มีความพึงพอใจ ตั้งใจ มีความกระตือรือร้น และให้ความร่วมมือในการร่วมกิจกรรม และแสดงความคิดเห็นอย่างหลากหลาย	๔
	ยอมรับความคิดเห็นที่แตกต่าง	๓
	มีความเป็นผู้นำ และผู้ตาม	๓
	ให้ความเคารพวิทยากร	๓
	เกิดทักษะกระบวนการคิดวิเคราะห์ปัญหา สถานการณ์ และตอบได้อย่างมีเหตุผล	๓
การตอบสนองต่อคลิปวิดีโอและสื่อต่างๆ	ตั้งใจดูคลิปวิดีโอและสื่อต่างๆ	๖
	สามารถสรุปปัญหา และแนวทางแก้ปัญหาได้	๒
	แสดงความคิดเห็น และตอบคำถามจากการดูคลิปวิดีโอ และสื่อต่างๆ ด้วยความมั่นใจ	๒
	ได้รับความรู้ มีเข้าใจ เกี่ยวกับการปฏิบัติตามกฎหมายและความรับผิดชอบต่อสังคมในการใช้สื่อออนไลน์ โดยสรุปลง FlipChart	๒



ตารางที่ ๔ - ๘ (ต่อ) พฤติกรรมการทำกิจกรรม “การสร้างแกนนำเยาวชนไทย ใช้สื่อโซเชียลอย่างสร้างสรรค์”

ประเด็นการสังเกต	สิ่งที่พบจากการสังเกต	ความถี่
พฤติกรรม การปฏิบัติทางจิตวิทยา		
ความสามารถของผู้มีอำนาจสัมพันธ์	ผู้บริหารมีอำนาจและความสามารถ และมีอำนาจสัมพันธ์ในการสร้างแผนกิจกรรมร่วมกับผู้เชื่อม ต่อได้ดีในการปรับทัศนคติ สร้างความเชื่อในการมีจิตสำนึกที่ดีในการปฏิบัติตามกฎหมายและมีความรับผิดชอบต่อสังคมโซเชียล	๔
	ผู้บริหารมีความเป็นผู้นำในการสร้างจิตสำนึกในการปฏิบัติตามกฎหมายและมีความรับผิดชอบต่อสังคมโซเชียล	๑
	ผู้บริหารมีจิตวิทยาในการปลูกจิตสำนึกให้กับนักเรียน	๑
ความสามารถของ ผู้เชื่อมต่อ	ครูเป็นผู้ที่มีความสามารถในการเชื่อมต่อนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายได้เป็นอย่างดี	๒
	ครูมีความรู้และมีจิตวิทยาในการปลูกจิตสำนึกเรื่องความรับผิดชอบต่อสังคมและการปฏิบัติตามกฎหมายในสังคมโซเชียล	๑
	ครูที่ได้รับมอบหมายกิจการนักเรียน และครูที่ปรึกษาเป็นผู้สอดแทรกความรู้และการปฏิบัติตามกฎหมาย และความรับผิดชอบต่อสังคมโซเชียล และการปรับตัวในสังคมโซเชียล	๓

จากตารางที่ ๔ - ๘ พบว่า พฤติกรรมและบทบาทในการเข้าร่วมกิจกรรม “สร้างแกนนำเยาวชนไทย ใช้โซเชียลอย่างสร้างสรรค์” จากการสังเกตของทีมผู้วิจัย จำนวน ๖ คน ดังนี้

๑. พฤติกรรมของวิทยากรด้านการจัดกิจกรรมพบมากที่สุด คือ มีทักษะในการกระตุ้นเยาวชนให้มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม จำนวน ๓ คน จัดกิจกรรมได้อย่างเป็นระบบ ตามขั้นตอนในแผนปฏิบัติกิจกรรม จำนวน ๓ คน วิทยาจัดกิจกรรมได้สนุกและน่าสนใจ จำนวน ๓ คน รองลงมาคือ มีความพร้อมในการจัดกิจกรรม จำนวน ๒ คน รองลงมาคือ วิทยากรมีความเป็นกันเอง เข้าใจเด็ก ๆ จำนวน ๑ คน และวิทยากรมีความรู้ความสามารถในการดำเนินกิจกรรมจำนวน ๑ คน ตามลำดับ

๒. พฤติกรรมของวิทยากรด้านความรู้ ความเข้าใจพบมากที่สุด คือ มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการใช้โซเชียลมีเดีย จำนวน ๕ คน มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับความรับผิดชอบต่อสังคมโซเชียลมีเดียจำนวน ๕ คน รองลงมาคือ มีประสบการณ์ ในการถ่ายทอดเรื่องราวสถานการณ์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกักฎหมายและความรับผิดชอบในการใช้โซเชียลมีเดีย จำนวน ๓ คน ตามลำดับ

๓. พฤติกรรมของวิทยากรด้านความสามารถ และทักษะในการจัดกิจกรรมพบมากที่สุดคือ มีความสามารถในการกระตุ้นความสนใจให้นักเรียนสนใจในการทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อน ๆ จำนวน ๖ คน มีทักษะในการส่งเสริมให้นักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมได้แชร์ความคิด และการแบ่งปันความรู้ ประสบการณ์ และความคิดเห็นร่วมกัน จำนวน ๖ คน รองลงมาคือ มีทักษะในการส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ ในการรับข้อมูลข่าวสารผ่านสื่อออนไลน์จำนวน ๒ คน รองลงมาคือ มีทักษะในการเสริมแรงให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรม มีกำลังใจ มีความสุข และสนุกสนานในการร่วมกิจกรรม จำนวน ๑ คนตามลำดับ

๔. ปฏิบัติการร่วมกิจกรรมของนักเรียน ด้านการตอบสนองต่อเนื้อหาสาระพบมากที่สุดคือ ให้ความสนใจ และตั้งใจฟังเนื้อหาสาระ เป็นอย่างดี จำนวน ๕ คน รองลงมาคือ มีความกระตือรือร้น ในการตอบคำถามและร่วมกิจกรรม จำนวน ๓ คน ตามลำดับ

๕. ปฏิบัติการร่วมกิจกรรมของนักเรียนด้านการตอบสนองต่อกิจกรรมต่าง ๆ พบมากที่สุดคือ ตั้งใจดูคลิปวิดีโอและสื่อต่าง ๆ จำนวน ๖ คน รองลงมาคือ มีความพึงพอใจ ตั้งใจ มีความกระตือรือร้น และให้ความร่วมมือในการร่วมกิจกรรม และแสดงความคิดเห็นอย่างหลากหลาย จำนวน ๔ คน รองลงมาคือ ยอมรับความคิดเห็นที่แตกต่าง จำนวน ๓ คน มีความเป็นผู้นำและผู้ตาม จำนวน ๓ คน ให้ความเคารพวิทยากร จำนวน ๓ คน เกิดทักษะกระบวนการคิดวิเคราะห์ปัญหาสถานการณ์ และตอบได้อย่างมีเหตุผลจำนวน ๓ คน รองลงมาคือ สามารถสรุปปัญหา และแนวทางแก้ปัญหาได้ จำนวน ๒ คน แสดงความคิดเห็น และตอบคำถามจากการดูคลิปวิดีโอ และสื่อต่าง ๆ ด้วยความมั่นใจ จำนวน ๒ คน ได้รับความรู้ มีเข้าใจ เกี่ยวกับการปฏิบัติตามกฎหมายและความรับผิดชอบต่อสังคมในการใช้สื่อออนไลน์ โดยสรุปผล FlipChart จำนวน ๒ คน ตามลำดับ

๖. พฤติกรรมการปฏิบัติทางจิตวิทยาด้านความสามารถของผู้มีอำนาจสัมพันธ์พบมากที่สุดคือ ผู้บริหารมีอำนาจและความสามารถ และมีอำนาจสัมพันธ์ในการสร้างแผนกิจกรรมร่วมกับผู้เชื่อม ต่อได้ดีในการปรับทัศนคติ สร้างความเชื่อในการมีจิตสำนึกที่ดีในการปฏิบัติตามกฎหมายและมีความรับผิดชอบต่อสังคมโซเชียลมีเดีย จำนวน ๔ คน รองลงมาคือ ผู้บริหารมีความเป็นผู้นำในการสร้างจิตสำนึกในการปฏิบัติตามกฎหมายและความรับผิดชอบต่อสังคมโซเชียลมีเดีย จำนวน ๑ คน และผู้บริหารมีจิตวิทยาในการปลูกจิตสำนึกให้กับนักเรียน จำนวน ๑ คน ตามลำดับ

๗. พฤติกรรมการปฏิบัติการทางจิตวิทยาด้านความสามารถของผู้เชื่อมต่อ พบมากที่สุดคือ ครูที่ได้รับมอบหมายกิจการนักเรียน และครูที่ปรึกษา เป็นผู้สอดแทรกความรู้และการปฏิบัติ ตามกฎหมาย และความรับผิดชอบต่อสังคมไซเบอร์ และการปรับตัวในสังคมไซเบอร์ จำนวน ๓ คน รองลงมาคือ ครูเป็นผู้ที่มีความสามารถในการเชื่อมต่อนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายได้เป็นอย่างดี จำนวน ๒ คน รองลงมาคือ ครูมีความรู้และมีจิตวิทยาในการปลูกจิตสำนึกเรื่องควารับผิดชอบและการปฏิบัติตามกฎหมายในสังคมไซเบอร์ จำนวน ๑ คน ตามลำดับ

## บทที่ ๕

### สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง การปลูกจิตสำนึกในเรื่องความรับผิดชอบ และปฏิบัติตามกฎหมาย ในสังคมไซเบอร์ กรณีศึกษาการรังแกทางไซเบอร์ผ่านสื่อออนไลน์ของโรงเรียนศิลาจารย์พัฒนา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร เขต ๑ เป็นงานวิจัยเชิงปฏิบัติการ โดยมีวัตถุประสงค์ ๑) ส่งเสริมและปลูกจิตสำนึกในเรื่องความรับผิดชอบ และปฏิบัติตามกฎหมาย ในสังคมไซเบอร์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ๒) เพื่อพัฒนาแนวทางการจัดการปัญหา การรังแกทางไซเบอร์ผ่านสื่อออนไลน์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ผู้วิจัยนำเสนอ การวิจัยเป็น ๓ ตอน ดังนี้ประชากรกลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้คือ นักเรียนระดับชั้น มัธยมศึกษาตอนปลาย ของโรงเรียนศิลาจารย์พัฒนา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา กรุงเทพมหานคร เขต ๑ จำนวน ๓๙ คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้สร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ แบบสอบถาม แบบสัมภาษณ์ และแบบสังเกตพฤติกรรม

การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลใช้ค่าเฉลี่ย ( $\bar{x}$ ) ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน (SD) และเปรียบเทียบความแตกต่างก่อนและหลังดำเนินการ โดยใช้วิธีการเก็บรวบรวม ข้อมูลเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ สามารถสรุปผลการศึกษา อภิปรายผล และข้อเสนอแนะดังนี้

#### สรุปผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การปลูกจิตสำนึกในเรื่องความรับผิดชอบ และปฏิบัติตามกฎหมาย ในสังคมไซเบอร์ กรณีศึกษาการรังแกทางไซเบอร์ผ่านสื่อออนไลน์ของโรงเรียนศิลาจารย์พัฒนา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร เขต ๑ สรุปผลการวิจัย ได้ดังนี้

๑. จากการศึกษาสภาพปัญหา สาเหตุ และผลกระทบของการรังแกทางไซเบอร์ผ่านสื่อออนไลน์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนศิลาจารย์พัฒนา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร เขต ๑ พบว่า กลุ่มเป้าหมาย ที่ตอบแบบสอบถาม ส่วนใหญ่มีพฤติกรรมการใช้ เครือข่ายสังคมทางไซเบอร์ ดังนี้

๑.๑ ระยะเวลาในการใช้เครือข่ายสังคมทางโซเชียลแต่ละครั้ง พบว่า กลุ่มเป้าหมาย ส่วนใหญ่ใช้เวลาในแต่ละครั้งนานถึง ๓ ชั่วโมงขึ้นไป จำนวน ๒๓ คน คิดเป็นร้อยละ ๕๘.๙๗ รองลงมา คือ ใช้เวลา ๒-๓ ชั่วโมงในแต่ละครั้ง จำนวน ๙ คน คิดเป็นร้อยละ ๒๓.๐๘ ใช้เวลา ๑-๒ ชั่วโมงในแต่ละครั้ง จำนวน ๕ คน คิดเป็นร้อยละ ๑๒.๘๒ และใช้น้อยกว่า ๑ ชั่วโมงในแต่ละครั้ง จำนวน ๒ คน คิดเป็นร้อยละ ๕.๑๓ ตามลำดับ

๑.๒ ตกแต่งหน้าตาตนเองเพื่อให้เกิดความเข้าใจผิดลงเครือข่ายสังคมทางโซเชียลของตนเองหรือไม่ พบว่า กลุ่มเป้าหมาย ส่วนใหญ่ไม่ตกแต่งหน้าตาตนเองเพื่อให้เกิดความเข้าใจผิดลงเครือข่ายสังคมทางโซเชียล จำนวน ๒๓ คน คิดเป็นร้อยละ ๕๘.๙๗ รองลงมา คือ ตกแต่งบ้างแต่ไม่มาก จำนวน ๑๓ คน คิดเป็นร้อยละ ๓๓.๓๔ และชอบตกแต่งมาก จำนวน ๓ คน คิดเป็นร้อยละ ๗.๖๙ ตามลำดับ

๑.๓ การนำรูปบุคคลอื่นมาเปลี่ยนภาพประจำตัว (Profile) บนเครือข่ายสังคมทางโซเชียลของตนเองบ่อยแค่ไหน พบว่า กลุ่มเป้าหมาย ส่วนใหญ่ไม่เคยเปลี่ยนภาพประจำตัว (Profile) จำนวน ๒๘ คน คิดเป็นร้อยละ ๗๑.๘๐ รองลงมา คือ เคยเปลี่ยนภาพประจำตัว (Profile) บ้าง จำนวน ๑๐ คน คิดเป็นร้อยละ ๒๕.๖๔ และเปลี่ยนภาพประจำตัว (Profile) บ่อย จำนวน ๑ คน คิดเป็นร้อยละ ๒.๕๖ ตามลำดับ

๑.๔ การเคยแชร์ข้อความ/ ภาพ/ วิดีโอ จากเพจต่าง ๆ หรือจากคนรู้จัก โดยไม่ตรวจสอบข้อเท็จจริง พบว่า กลุ่มเป้าหมาย ส่วนใหญ่ไม่เคยแชร์ จำนวน ๒๔ คน คิดเป็นร้อยละ ๖๑.๕๔ รองลงมา คือ เคยแชร์วันละ ๑ ครั้ง จำนวน ๗ คน คิดเป็นร้อยละ ๑๗.๙๕ เคยแชร์ ๒-๓ วันต่อครั้ง จำนวน ๔ คน คิดเป็นร้อยละ ๑๐.๒๖ เคยแชร์มากกว่า ๑ ครั้งต่อวัน จำนวน ๒ คน คิดเป็นร้อยละ ๕.๑๓ เคยแชร์สัปดาห์ละครั้ง จำนวน ๑ คน คิดเป็นร้อยละ ๒.๕๖ และอื่น ๆ (แชร์ทุกวัน) จำนวน ๑ คน คิดเป็นร้อยละ ๒.๕๖ ตามลำดับ

๑.๕ สาเหตุของการรังแกทางโซเชียลเกิดจากข้อใด (ตอบได้มากกว่า ๑ ข้อ) พบว่า กลุ่มเป้าหมาย ส่วนใหญ่มีพฤติกรรมการรังแกทางโซเชียลด้วยสาเหตุของความสนุก คึกคะนอง จำนวน ๒๗ คน คิดเป็นร้อยละ ๖๓.๘๙ รองลงมา คือ ทำตามเพื่อน จำนวน ๑๖ คน คิดเป็นร้อยละ ๑๔.๑๖ และชอบแกล้งเพื่อน จำนวน ๑๕ คน คิดเป็นร้อยละ ๑๓.๒๗ สำหรับสาเหตุการรังแกทางโซเชียลน้อยที่สุด คือ อื่น ๆ (ไม่เคยรังแกทางโซเชียล) จำนวน ๑ คน คิดเป็นร้อยละ ๐.๘๙

๑.๖ ผู้ถูกรังแกทางไซเบอร์จะมีความรู้สึกต่อจิตใจอย่างไร (ตอบได้มากกว่า ๑ ข้อ) พบว่า กลุ่มเป้าหมาย ส่วนใหญ่รู้สึกอับอาย จำนวน ๒๘ คน คิดเป็นร้อยละ ๑๘.๐๖ รองลงมา คือ รู้สึกวิตกกังวล และรู้สึกหดหู่ เท่ากัน จำนวน ๒๑ คน คิดเป็นร้อยละ ๑๓.๕๕ และรู้สึกซึมเศร้า จำนวน ๒๐ คน คิดเป็นร้อยละ ๑๒.๙๐ สำหรับผู้ถูกรังแกทางไซเบอร์จะมีความรู้สึกต่อจิตใจน้อยที่สุด คือ รู้สึกไร้ค่า จำนวน ๑๒ คน คิดเป็นร้อยละ ๗.๗๔

๑.๗ ผลกระทบของการรังแกทางไซเบอร์จะมีผลต่อร่างกายอย่างไร (ตอบได้มากกว่า ๑ ข้อ) พบว่า กลุ่มเป้าหมาย ส่วนใหญ่มีปัญหาเรื่องทำร้ายตัวเอง และมีปัญหา เรื่องการเข้าสังคม เท่ากัน จำนวน ๒๒ คน คิดเป็นร้อยละ ๒๓.๙๑ รองลงมา คือ มีปัญหานอนไม่หลับ จำนวน ๑๘ คน คิดเป็นร้อยละ ๑๙.๕๗ และมีปัญหาฆ่าตัวตาย จำนวน ๑๗ คน สำหรับผลกระทบ ของการรังแกทางไซเบอร์จะมีผลต่อร่างกายน้อยที่สุด คือ มีบาดแผลจากการทะเลาะวิวาท จำนวน ๑๓ คน คิดเป็นร้อยละ ๑๔.๑๓

๑.๘ การรังแกทางไซเบอร์มักจะมีรูปแบบ (ตอบได้มากกว่า ๑ ข้อ) พบว่า กลุ่มเป้าหมายส่วนใหญ่รับรู้รูปแบบการรังแกทางไซเบอร์ด้วยการโจมตีหรือใช้วาจาหยาบคาย ผ่านอินเทอร์เน็ต จำนวน ๓๐ คน คิดเป็นร้อยละ ๑๗.๒๔ รองลงมา คือ การโจมตีหรือใช้วาจาหยาบ คายผ่านโทรศัพท์มือถือ และการคุกคามทางเพศ เท่ากัน จำนวน ๑๘ คน คิดเป็นร้อยละ ๑๐.๓๔ และ การสร้างกลุ่มเพื่อโจมตีบุคคลอื่น จำนวน ๑๖ คน คิดเป็นร้อยละ ๙.๒๐ สำหรับรูปแบบการที่ใช้ ในการรังแกทางไซเบอร์น้อยที่สุด คือ อื่น ๆ ได้แก่ การแอบอ้างชื่อหรือตัวตนของผู้อื่นเพื่อให้ร้าย และ การนำรูปหลุดหรือรูปตลกของเพื่อนมาแกล้ง เท่ากัน จำนวน ๑ คน คิดเป็นร้อยละ ๐.๕๗

๑.๙ แนวทางการจัดการปัญหาการรังแกทางไซเบอร์ผ่านสื่อออนไลน์ (ตอบได้มากกว่า ๑ ข้อ) พบว่า กลุ่มเป้าหมาย ส่วนใหญ่จัดการปัญหาการรังแกทางไซเบอร์ ด้วยการบอกผู้ปกครองหรือบุคคลที่ไว้ใจเพื่อขอความช่วยเหลือหากเป็นเรื่องที่ผิดกฎหมายหรือ ถูกข่มขู่คุกคาม จำนวน ๒๖ คน คิดเป็นร้อยละ ๓๐.๕๙ รองลงมา คือ ปิดกั้นผู้ที่ระราน ไม่ให้เขาสามารถติดต่อเราได้อีก จำนวน ๑๘ คน คิดเป็นร้อยละ ๒๑.๑๘ และเข้มแข็ง อดทน ยิ้มสู้ อย่างไม่ให้คุณค่ากับคนหรือคำพูดที่ทำร้ายเรา จำนวน ๑๘ คน คิดเป็นร้อยละ ๒๑.๑๘ สำหรับแนวทาง การจัดการปัญหาการรังแกทางไซเบอร์ผ่านสื่อออนไลน์น้อยที่สุด คือ ระรานกลับด้วยวิธีการเดียวกัน จำนวน ๑๑ คน คิดเป็นร้อยละ ๑๒.๙๔

**๒. ผลการศึกษาการจัดการปัญหาการรังแกทางไซเบอร์ผ่านสื่อออนไลน์ ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนศิลาจารพิพัฒน์ สำนักงาน เขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร เขต ๑ ดังนี้**

๒.๑ ผลการศึกษาระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับความรับผิดชอบในสังคมไซเบอร์ ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมสร้างแกนนำเยาวชนไทยใช้สื่อไซเบอร์ พบว่า ความรับผิดชอบในสังคมไซเบอร์ของกลุ่มเป้าหมาย หลังการจัดกิจกรรมสร้างแกนนำเยาวชนไทยใช้สื่อไซเบอร์อย่างสร้างสรรค์ สูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๕ โดยก่อนการจัดกิจกรรมมีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ ๓๗.๒๖ และหลังการจัดกิจกรรม มีค่าเฉลี่ยของคะแนนเพิ่มขึ้นเท่ากับ ๔๖.๐๘ แสดงว่า การจัดกิจกรรมสร้างแกนนำเยาวชนไทยใช้สื่อไซเบอร์อย่างสร้างสรรค์ สามารถทำให้กลุ่มเป้าหมาย มีความรับผิดชอบในสังคมไซเบอร์สูงขึ้น

๒.๒ ผลการศึกษาระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับความรู้ด้านกฎหมายที่มีผลต่อพฤติกรรมการรังแกทางไซเบอร์ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมสร้างแกนนำเยาวชนไทยใช้สื่อไซเบอร์ พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนความรู้ด้านกฎหมายที่มีผลต่อพฤติกรรมการรังแกทางไซเบอร์ของกลุ่มเป้าหมาย หลังการจัดกิจกรรมสร้างแกนนำเยาวชนไทยใช้สื่อไซเบอร์อย่างสร้างสรรค์สูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๕ โดยก่อนการจัดกิจกรรม มีค่าเฉลี่ยของคะแนนเท่ากับ ๓๖.๓๑ และหลังการจัดกิจกรรม มีค่าเฉลี่ยของคะแนนเพิ่มขึ้นเท่ากับ ๔๕.๖๔ แสดงว่า การจัดกิจกรรมสร้างแกนนำเยาวชนไทยใช้สื่อไซเบอร์อย่างสร้างสรรค์สามารถทำให้กลุ่มเป้าหมาย มีความรู้ด้านกฎหมายที่มีผลต่อพฤติกรรมการรังแกทางไซเบอร์สูงขึ้น

๒.๓ ผลการศึกษาความคิดเห็นของนักเรียน และพฤติกรรมในการเข้าร่วมกิจกรรม “สร้างแกนนำเยาวชนไทย ใช้สื่อไซเบอร์อย่างสร้างสรรค์” พบว่า กลุ่มเป้าหมายที่ให้สัมภาษณ์ มีความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรม “สร้างแกนนำเยาวชนไทย ใช้สื่อไซเบอร์อย่างสร้างสรรค์” ดังนี้

๒.๓.๑ ความรู้ใหม่ที่ได้รับด้านกฎหมายมากที่สุด คือ การลงโทษ การบูลลี่ออนไลน์ จำนวน ๒ คน การแชร์ข้อมูลเท็จผิดกฎหมาย จำนวน ๒ คน การโพสต์การแชร์ ข้อความหมิ่นประมาทผิดกฎหมาย จำนวน ๒ คน การแชร์ข้อความหรือรูปภาพโดยไม่ได้รับอนุญาต ผิดกฎหมาย จำนวน ๒ คน รองลงมา การกระทำผิดกฎหมายพิจารณาที่เจตนา จำนวน ๑ คน การใช้เพจของคนอื่นมาเป็นของตนเองผิดกฎหมายเพราะถือเป็นการปลอมแปลงเอกสาร จำนวน ๑ คน การดัดแปลง ตัดต่อรูปภาพของบุคคลอื่นจนได้รับความเสียหาย จำนวน ๑ คน เมื่อถูกละเมิดสามารถแจ้งความได้ จำนวน ๑ คน และการใช้ภาษาไม่สุภาพในการวิจารณ์ผู้อื่น ผิดกฎหมาย จำนวน ๑ คน ตามลำดับ

๒.๓.๒ ผลกระทบที่ได้รับจากการถูกรังแกผ่านสื่อออนไลน์มากที่สุด คือ การสร้างบัญชีปลอมไว้ใส่ร้ายกัน และสร้างข้อมูลเท็จในสังคมออนไลน์ส่งผลให้ได้รับความเสียหายในด้านต่างๆ จำนวน ๔ คน การถูกคุกคามทางเพศ รูปอนาจาร เพศสภาพ ผ่านสื่อออนไลน์ จำนวน ๔ คน รองลงมา ผู้ถูกประจาน ถูกแฉจน จะรู้สึกท้อแท้ และส่งผลกระทบต่อด้านจิตใจ จำนวน ๓ คน ผู้ถูกบูลลี่ด้านรูปลักษณ์ ด้านรสนิยม คิดฆ่าตัวตาย จำนวน ๓ คน การบูลลี่ทางเพชฌัญญู ทวิตเตอร์ ส่งผลให้ผิดใจกัน จำนวน ๓ คน รองลงมา การด่าทอ การทะเลาะกัน ถึงขั้นเกิดบันดาล โทสะ ผ่านสื่อออนไลน์ จำนวน ๑ คน เกิดพฤติกรรมเลียนแบบ จำนวน ๑ คน ตามลำดับ

๒.๓.๔ แนวทางการทำให้ทุกคนมีความรับผิดชอบต่อสังคมออนไลน์มากที่สุด คือให้ความรู้ เกี่ยวกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่ถูกต้องเหมาะสมจำนวน ๓ คน ให้ผู้ที่มีชื่อเสียง ร่วมกันจัดกิจกรรมรณรงค์ จำนวน ๓ คน ส่งเสริมการคิดก่อนคอมเมนต์ หรือการโพสต์ การแชร์ข้อมูล จำนวน ๓ คน ตักเตือน พร้อมทั้งแสดงความห่วงใย จริงใจ และหวังดี จำนวน ๓ คน รองลงมาคือ ให้ความรู้เกี่ยวกับผลกระทบและโทษต่างๆที่ได้รับจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์จำนวน ๒ คน รองลงมา คือ ควรเพิ่มบทลงโทษแก่ผู้กระทำความผิดจำนวน ๑ คน ครอบครัควรรู้ใจ และใกล้ชิด การใช้ออนไลน์ของเด็กๆ จำนวน ๑ คน และสร้างค่านิยมร่วมกันลดการบูลลี่ จำนวน ๑ คน ตามลำดับ

๒.๔ แนวทางการช่วยเหลือเด็กหรือเยาวชนที่ถูกรังแกผ่านสื่อออนไลน์ มากที่สุด คือ เมื่อพบเจอควรร่วมกันช่วยเหลือให้คำแนะนำและปกป้อง และให้กำลังใจ ไม่ควรซ้ำเติม จำนวน ๘ คน รองลงมาคือ ตักเตือนผู้กระทำความผิดให้หยุดพฤติกรรม และให้ขอโทษผู้ถูกรังแก จำนวน ๒ คน ผู้ปกครองควรดูแลบุตรหลายอย่างใกล้ชิดและคอยให้คำแนะนำในการใช้ออนไลน์ จำนวน ๑ คน การส่อง หรือตรวจสอบในทวิตเตอร์ เพื่อให้ความช่วยเหลือเด็กและเยาวชน จำนวน ๑ คน โรงเรียนควรมีครูแนะแนวให้คำปรึกษา จำนวน ๑ คน และไม่โพสต์ไม่แชร์ข้อความ ที่ส่งผลกระทบต่อเด็กและเยาวชนที่กำลังถูกรังแก จำนวน ๑ คน ตามลำดับ

๒.๕ ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมพบมากที่สุด คือโรงเรียนควรจัดกิจกรรมให้ความรู้ เกี่ยวกับการใช้สื่อออนไลน์ให้กับนักเรียนทุกระดับชั้น จำนวน ๒ คน รองลงมาคือ ส่งเสริมการใช้ กฎหมายจัดการข่าวปลอมอย่างชัดเจน จำนวน ๑ คน การเสนอข่าวของสื่อมวลชนควรเสนอข่าว ด้วยความเป็นกลาง และให้ความสำคัญกับรายละเอียดข้อเท็จจริง มากกว่าการเสนอข่าวแบบบิดเบือน หรือนำเสนอไม่หมดส่งผลให้เกิดการเข้าใจผิด จำนวน ๑ คน และส่งเสริมด้านการใช้เหตุผล ในการตัดสินใจในการรับข้อมูลข่าวสารผ่านสื่อออนไลน์ต่าง ๆ จำนวน ๑ คน ตามลำดับ

นอกจากนี้ยังพบว่า พบว่า พฤติกรรมและบทบาทในการเข้าร่วมกิจกรรม “สร้างแกนนำเยาวชนไทย ใช้โซเชียลอย่างสร้างสรรค์” จากการสังเกตของทีมผู้วิจัย จำนวน ๖ คน ดังนี้

๑) พฤติกรรมของวิทยากรด้านการจัดกิจกรรมพบมากที่สุด คือ มีทักษะ ในการกระตุ้นเยาวชนให้มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม จำนวน ๓ คน จัดกิจกรรมได้อย่างเป็นระบบ ตามขั้นตอนในแผนปฏิบัติการ จำนวน ๓ คน วิทยาจัดกิจกรรมได้สนุกและน่าสนใจ จำนวน ๓ คน รองลงมาคือ มีความพร้อมในการจัดกิจกรรม จำนวน ๒ คน รองลงมาคือ วิทยากรมีความเป็นกันเอง เข้าถึงเด็ก ๆ จำนวน ๑ คน และวิทยากรมีความรู้ความสามารถในการดำเนิน กิจกรรมจำนวน ๑ คน ตามลำดับ

๒) พฤติกรรมของวิทยากรด้านความรู้ ความเข้าใจพบมากที่สุด คือ มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการใช้โซเชียล จำนวน ๕ คน มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับ ความรับผิดชอบต่อสังคมโซเชียลจำนวน ๕ คน รองลงมาคือ มีประสบการณ์ ในการถ่ายทอดเรื่องราว สถานการณ์ต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกักฎหมายและความรับผิดชอบในการใช้โซเชียล จำนวน ๓ คน ตามลำดับ

๓) พฤติกรรมของวิทยากรด้านความสามารถ และทักษะในการจัดกิจกรรม พบมากที่สุดคือ มีความสามารถในการกระตุ้นความสนใจให้นักเรียนสนใจในการทำกิจกรรมร่วมกับ เพื่อน ๆ จำนวน ๖ คน มีทักษะในการส่งเสริมให้นักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมได้แชร์ความคิด และ



การแบ่งปันความรู้ ประสบการณ์ และความคิดเห็นร่วมกัน จำนวน ๖ คน รองลงมาคือ มีทักษะในการส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ ในการรับข้อมูลข่าวสารผ่านสื่อออนไลน์จำนวน ๒ คน รองลงมาคือ มีทักษะในการเสริมแรงให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรม มีกำลังใจ มีความสุข และสนุกสนานในการร่วมกิจกรรม จำนวน ๑ คนตามลำดับ

๔) ปฏิบัติการร่วมกิจกรรมของนักเรียน ด้านการตอบสนองต่อเนื้อหาสาระ พบมากที่สุดคือ ให้ความสนใจ และตั้งใจฟังเนื้อหาสาระ เป็นอย่างดี จำนวน ๕ คน รองลงมาคือ มีความกระตือรือร้นในการตอบคำถามและร่วมกิจกรรม จำนวน ๓ คน ตามลำดับ

๕) ปฏิบัติการร่วมกิจกรรมของนักเรียนด้านการตอบสนองต่อกิจกรรมต่าง ๆ พบมากที่สุดคือ ตั้งใจดูคลิปวิดีโอและสื่อต่างๆ จำนวน ๖ คน รองลงมาคือ มีความพึงพอใจ ตั้งใจ มีความกระตือรือร้น และให้ความร่วมมือในการร่วมกิจกรรม และแสดงความคิดเห็นอย่างหลากหลาย จำนวน ๔ คน รองลงมาคือ ยอมรับความคิดเห็นที่แตกต่าง จำนวน ๓ คน มีความเป็นผู้นำ และผู้ตาม จำนวน ๓ คน ให้ความเคารพวิทยากร จำนวน ๓ คน เกิดทักษะกระบวนการคิดวิเคราะห์ปัญหา สถานการณ์ และตอบได้อย่างมีเหตุผลจำนวน ๓ คน รองลงมาคือ สามารถสรุปปัญหา และแนวทางแก้ปัญหาได้ จำนวน ๒ คน แสดงความคิดเห็น และตอบคำถามจากการดูคลิปวิดีโอ และสื่อต่างๆ ด้วยความมั่นใจ จำนวน ๒ คน ได้รับความรู้ มีเข้าใจ เกี่ยวกับการปฏิบัติตามกฎหมายและความรับผิดชอบต่อสังคมในการใช้สื่อออนไลน์ โดยสรุปลง FlipChart จำนวน ๒ คนตามลำดับ

๖) พฤติกรรมการปฏิบัติการทางจิตวิทยาด้านความสามารถของผู้มีอำนาจสัมพันธ์ พบมากที่สุดคือ ผู้บริหารมีอำนาจและความสามารถ และมีอำนาจสัมพันธ์ในการสร้างแผนกิจกรรมร่วมกับผู้เชื่อม ต่อได้ดีในการปรับทัศนคติ สร้างความเชื่อในการมีจิตสำนึกที่ดีในการปฏิบัติตามกฎหมายและมีความรับผิดชอบต่อสังคมไซเบอร์ จำนวน ๔ คน รองลงมาคือ ผู้บริหารมีความเป็นผู้นำในการสร้างจิตสำนึกในการปฏิบัติตามกฎหมายและความรับผิดชอบต่อสังคมไซเบอร์ จำนวน ๑ คน และผู้บริหารมีจิตวิทยาในการปลูกจิตสำนึกให้กับนักเรียน จำนวน ๑ คน ตามลำดับ

๗) พฤติกรรมการปฏิบัติการทางจิตวิทยาด้านความสามารถของผู้เชื่อมต่อนพบมากที่สุดคือ ครูที่ได้รับมอบหมายกิจการนักเรียน และครูที่ปรึกษา เป็นผู้สอดแทรกความรู้และการปฏิบัติตามกฎหมาย และความรับผิดชอบต่อสังคมไซเบอร์ และการปรับตัวในสังคมไซเบอร์ จำนวน ๓ คน รองลงมาคือ ครูเป็นผู้ที่มีความสามารถในการเชื่อมต่อนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายได้เป็นอย่างดี จำนวน ๒ คน รองลงมาคือ ครูมีความรู้และมีจิตวิทยาในการปลูกจิตสำนึกเรื่องความรับผิดชอบต่อสังคมและการปฏิบัติตามกฎหมายในสังคมไซเบอร์ จำนวน ๑ คน ตามลำดับ

## อภิปรายผล

จากผลการวิจัยเรื่อง การปลูกจิตสำนึกในเรื่องความรับผิดชอบต่อสังคมและปฏิบัติตามกฎหมายในสังคมไซเบอร์ กรณีศึกษาการรังแกทางไซเบอร์ผ่านสื่อออนไลน์ของโรงเรียนศิลาจารย์พัฒนา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร เขต ๑ ครั้งนี้พบว่า

นักเรียนที่เข้าร่วมการอบรมและกิจกรรมสร้างแกนนำเยาวชนไทยใช้โซเชียลมีเดียอย่างสร้างสรรค์ได้รับการส่งเสริมและปลูกจิตสำนึกในเรื่องความรับผิดชอบและปฏิบัติตามกฎหมายในสังคมโซเชียลหลังการจัดกิจกรรม โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ๔.๖๑ และ ๔.๕๖ ตามลำดับ ซึ่งมีค่าสูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรม ทั้งนี้อาจเป็นเพราะกิจกรรม “สร้างแกนนำเยาวชนไทย ใช้โซเชียลอย่างสร้างสรรค์” ที่กำหนดรายละเอียดของกิจกรรมอย่างเป็นระบบตามแผนการปฏิบัติการจิตวิทยา การปลูกจิตสำนึกในเรื่องความรับผิดชอบและปฏิบัติตามกฎหมายในสังคมโซเชียล ที่มีเนื้อหาครอบคลุม ๓ ประเด็น ได้แก่ การใช้โซเชียลอย่างสมดุล การรับมือการกลั่นแกล้งทางโซเชียล และการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ โดยเริ่มจาก ๑) การทำแบบสอบถามเรื่อง การปลูกจิตสำนึกในเรื่องความรับผิดชอบและปฏิบัติตามกฎหมายในสังคมโซเชียล ๒) การจัดกิจกรรมสร้างความสัมพันธ์จากเกมส์ผู้แพ้คือผู้ชนะ ๓) การอบรมความรู้เรื่อง การใช้โซเชียลอย่างสมดุล การรับมือการกลั่นแกล้งทางโซเชียล และการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ ๔) การจัดกิจกรรมสร้างสถานการณ์เสมือนจริง โดยนำคลิปกรณีตัวอย่างเข้ามาให้นักเรียนร่วมกันวิเคราะห์ว่าเป็นชวานั้นเป็นชวจริงหรือชวเท็จ ๕) การจัดกิจกรรมส่งเสริมพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ โดยแบ่งกลุ่มจำนวน ๕ กลุ่ม และให้นักเรียนช่วยกันระดมความคิดพร้อมนำเสนอเป็น Mind mapping กำหนดให้กลุ่มที่ ๑ การบูลลี่เรื่องครอบครัว กลุ่มที่ ๒ การบูลลี่เรื่องเพศ กลุ่มที่ ๓ การบูลลี่เรื่องรูปลักษณ์ กลุ่มที่ ๔ การบูลลี่เรื่องฐานะการเงิน และกลุ่มที่ ๕ การบูลลี่เรื่องรสนิยมและความชอบส่วนตัว ๖) การอบรมความรู้ เรื่อง ผลกระทบต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นจากการรังแกทางโซเชียลผ่านสื่อออนไลน์ และปรับเปลี่ยนความคิดของกลุ่มเป้าหมายโดยใช้เหตุผลประกอบเพื่อปลูกจิตสำนึกในเรื่องความรับผิดชอบ และปฏิบัติตามกฎหมายในสังคมโซเชียล ๗) การสัมภาษณ์นักเรียนกลุ่มเป้าหมายหลังการจัดกิจกรรม และ ๘) การทำแบบสอบถามหลังการจัดกิจกรรม ซึ่งเป็นการจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมและปลูกจิตสำนึกในเรื่องความรับผิดชอบและปฏิบัติตามกฎหมายในสังคมโซเชียลให้กับกลุ่มเป้าหมายอย่างลึกซึ้งผ่านระบบประสาทสัมผัสทั้ง ๕ จิตสำนึกจะรู้จักผิดชอบชั่วดี รู้จักใช้เหตุผล รู้ว่าอะไรควรทำไม่ควรทำ อะไรดีไม่ดี ตลอดจนสอดแทรกการปลูกจิตสำนึกการเป็นพลโลกที่ดีกับกลุ่มเป้าหมาย รวมถึงการสร้างความรู้สึกรับผิดชอบต่อปัญหาที่เกิดขึ้นในโรงเรียน ที่บ้าน หรือชุมชน (กรมสุขภาพจิต, ๒๕๖๑) แสดงว่า การจัดกิจกรรมสร้างแกนนำเยาวชนไทยใช้สื่อโซเชียล สามารถทำให้กลุ่มเป้าหมาย มีความรับผิดชอบในสังคมโซเชียลสูงขึ้น โดยเฉพาะในประเด็นทุกคนมีสิทธิ์ในการพูดอะไรก็ได้บนโลกโซเชียล แม้คำพูดนั้นจะมีผลเสียต่อผู้อื่นก็ตาม มีค่าเฉลี่ยเพิ่มขึ้นมากที่สุด รองลงมา คือ การรังแกทางโซเชียลเป็นเรื่องปกติที่เกิดขึ้นได้บนโลกออนไลน์การลบผู้อื่นออกจากกลุ่ม Line หรือ Facebook ถือเป็นการรังแกทางโซเชียล และการร่วมแสดงความคิดเห็นทางออนไลน์ที่ทำให้ผู้อื่นเสียหาย ถือเป็นการรังแกทางโซเชียล ตามลำดับ นอกจากนี้ยังสามารถทำให้กลุ่มเป้าหมาย ความรู้ด้านกฎหมายที่มีผล

ต่อพฤติกรรม การรังแกทางไซเบอร์สูงขึ้น โดยเฉพาะในประเด็น การเอาชื่อของตนเองไปใส่ในผลงานของผู้อื่น แล้วนำไปเผยแพร่ทางออนไลน์สามารถทำได้ถ้าผู้นั้นไม่ทราบ มีค่าเฉลี่ยเพิ่มขึ้นมากที่สุด รองลงมา คือ การร่วมมือ หรือรู้เห็นเป็นใจผู้กระทำความผิดทางออนไลน์สามารถทำได้หากไม่มีใครรู้ และการส่งต่อข้อมูลโดยไม่เปิดโอกาสให้ปฏิเสธการตอบรับหรือปกปิดแหล่งที่มา สามารถกระทำได้ตามลำดับ สอดคล้องกับ วีรวิชัย เลิศรัตน์ อารงกุล และสุรีย์ลักษณ์ รักษาเคน (๒๕๖๑) กล่าวว่า การตระหนักถึงความรู้สึกของผู้อื่น มีการคิดก่อนโพสต์ หรือแชร์ ข้อมูลต่าง ๆ ให้มีความสำคัญกับภาษาที่ใช้และมีความระมัดระวังในเรื่องของข้อมูลส่วนตัวของผู้อื่นซึ่งถือได้ ว่าเป็นเรื่องละเอียดอ่อนและมีความล่อแหลมต่อการกระทำที่ผิดกฎหมายอาญาในเรื่องของการหมิ่น ประมาทตามมาตรา ๓๒๘ หมิ่นประมาทโดยการโฆษณา นอกจากนี้ Hinduja and Patchin, (๒๐๐๘); Notar, Padgett and Roden (๒๐๑๓) สุวิไลพร ไฉไลสถาพร และคณะ (๒๕๖๐); สรานนท์ อินทนนท์ และพลินี เสริมสินศิริ (๒๕๖๑) ที่กล่าวถึง วิธีการป้องกันตนเองจากการกลั่นแกล้งในพื้นที่ไซเบอร์ คือ หากสงสัยว่าตนเองกำลังถูกคุกคามหรือกลั่นแกล้งในพื้นที่ไซเบอร์ ควรมีการแจ้งขอความช่วยเหลือจากเจ้าหน้าที่ หรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เพื่อขอคำปรึกษา และให้ความช่วยเหลือที่เหมาะสมจากการสัมภาษณ์ทำให้ทราบถึง การแซ่พุดคุยกัน ดังนั้น หากการพูดคุยไม่เกิดข้อพิพาทระหว่างการสนทนากันก็เป็นเรื่องที่ดี แต่หากเกิดข้อขุ่นข้องหมองใจ กันก็อาจเกิดการกลั่นแกล้งกันทุกรูปแบบในพื้นที่ไซเบอร์ได้ สอดคล้องกับการศึกษา Zhao, Hammer and Philippa (๒๐๐๘); จิราภา พึ่งบางกรวย (๒๕๖๓) ที่มองว่า การที่มีบุคคลอื่นที่ไม่เคยรู้จักมาขอเป็น เพื่อนย่อมมีความเสี่ยงในการถูกกลั่นแกล้งสูงกว่าคนที่เคยรู้จักกันในพื้นที่จริง เนื่องจากบริบทของบุคคลที่มีความรู้จักคุ้นเคยกันจะเกิดความเกรงใจหรือมีความหวาดกลัวในผลของการกระทำ ตรงกันข้ามกับบุคคลที่ไม่เคยรู้จักกันมาก่อน เมื่อมีการแสดงความคิดเห็นที่โต้แย้งหรือขัดกันอาจนำไปสู่การกลั่นแกล้งกันในพื้นที่ไซเบอร์ได้ ดังที่เราพบเห็นกันได้ในรูปแบบของการใช้ข้อความหยาบคาย รุนแรง ดูถูกเหยียดหยาม รวมถึงการใช้รูปภาพหรือคลิปวิดีโอล้อเลียน เป็นต้น

ส่วนแนวทางการจัดการปัญหาการรังแกทางไซเบอร์ผ่านสื่อออนไลน์ ของโรงเรียนศิลาจารพิพัฒน์สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา กรุงเทพมหานคร เขต ๑ ควรจัดกิจกรรม “สร้างแกนนำเยาวชนไทย ใช้ไซเบอร์อย่างสร้างสรรค์” เพื่อให้ความรู้เกี่ยวกับการใช้สื่อออนไลน์อย่างถูกต้องเหมาะสม รวมถึงผลกระทบ และโทษต่าง ๆ ที่ได้รับจากการใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่ไม่เหมาะสม เพราะบ่อยครั้งที่การรังแกทางไซเบอร์ไม่ได้เกิดจากความตั้งใจ แต่เกิดจากการไม่ทราบว่าสิ่งที่กระทำอยู่คือ การรังแกทางไซเบอร์ ส่วนหนึ่งอาจเป็นเพราะยังไม่มีขอบเขตที่แบ่งได้ชัดเจนว่าอะไรคือ การวิพากษ์วิจารณ์หรือเสรีภาพในการแสดงความคิดเห็นและอะไรที่ก้าวล่วงไปสู่การรังแกทางไซเบอร์ นอกจากนี้ความไม่ตระหนักรู้และความไม่ชัดเจนของกรอบระหว่างการรังแกทางไซเบอร์กับการวิพากษ์วิจารณ์ทั่วไป และยังไม่มีความหมายที่ครอบคลุมเฉพาะเรื่องของการรังแกทางไซเบอร์

(พินิวา แสนใหม่, ๒๕๖๓) ดังนั้นนักเรียนควรรับมือการรังแกทางไซเบอร์ด้วยการหยุดระรานกลับด้วยวิธีการเดียวกัน หยุดตอบโต้ เพื่อไม่ให้เกิดการกระทำซ้ำหรือเพิ่มความรุนแรงของเหตุการณ์มากยิ่งขึ้น ปิดกั้นผู้ที่ระราน ไม่ให้เขาสามารถติดต่อ โปสต์ หรือระรานเราได้อีก บอกพ่อแม่ ครู หรือบุคคลที่ไว้ใจ เพื่อขอความช่วยเหลือ หากเป็นเรื่องที่ผิดกฎหมายหรือถูกข่มขู่คุกคาม ให้เก็บรวบรวมข้อมูลของผู้กระทำและเหตุการณ์ระรานรังแกไปแจ้งเจ้าหน้าที่ ลบภาพหรือข้อความระรานรังแกออกทันที โดยอาจติดต่อผู้ดูแลระบบหากเป็นพื้นที่สาธารณะบนโลกออนไลน์พร้อมเข้มแข็งอดทน ยึดสู้ อย่าไปให้คุณค่ากับคนหรือคำพูดที่ทำร้ายเรา ควรใช้เป็นแรงผลักดันให้เราดีขึ้นก้าวข้ามปัญหาและอุปสรรคต่าง ๆ นอกจากนี้ปัจจัยที่สำคัญที่จะช่วยจัดการปัญหาการรังแกทางไซเบอร์ของนักเรียนได้นั้น คือ ตัวของนักเรียนเอง ควรที่จะเรียนรู้มารยาทของการใช้การสื่อสารผ่านทางพื้นที่ไซเบอร์ต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็น Facebook, Twitter, Line, Youtube, E-mail หรือพื้นที่ออนไลน์อื่น ๆ เพื่อป้องกันปัญหาและผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นกับทั้งตัวผู้กระทำเองหรือผู้ถูกระทำ หลังการลงรูป วิดีโอ หรือข้อความที่อาจไม่เหมาะสมทั้ง ที่ตั้งใจและไม่ตั้งใจก็ตาม โดยนักเรียนต้องตระหนักถึงมารยาทในการสื่อสารกับบุคคลอื่นถึงแม้ว่าจะเป็นการสื่อสารผ่านกลุ่ม ที่เป็นกลุ่มเฉพาะบุคคล พึงตระหนักเสมอว่าจงปฏิบัติต่อบุคคลอื่นให้เหมือนกับที่เราอยากให้ผู้อื่นปฏิบัติกับเรา ทั้งการสื่อสารในโลกของความเป็นจริงและการสื่อสารผ่านโลกไซเบอร์ รวมถึงการคิดก่อนโพสต์ ไม่ว่าจะโพสต์ข้อความใด ๆ ก็ตาม เช่น รูปภาพ วิดีโอ หรือข้อความต่าง ๆ ให้คิดถึงผลกระทบ ทั้งผลดีและผลเสียที่อาจจะเกิดขึ้นตามมาก่อนทุกครั้ง เพราะเมื่อโพสต์ลงไปในพื้นที่ไซเบอร์แล้ว ข้อความ รูปภาพ หรือวิดีโอดังกล่าวอาจย้อนกลับมาทำร้ายทั้งตัวผู้โพสต์และผู้ที่ถูกโพสต์ (สุภาวดี เจริญวานิช, ๒๕๖๐) รวมถึงการปลูกจิตสำนึกในเรื่องความรับผิดชอบ และปฏิบัติตามกฎหมายในสังคมไซเบอร์ให้กับนักเรียนทุกระดับชั้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งในโรงเรียนที่ประสบปัญหาการรังแกทางไซเบอร์ เพื่อเป็นการเสริมสร้างการดำเนินโครงการระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียน

## ข้อเสนอแนะ

การปลูกจิตสำนึกในเรื่องความรับผิดชอบ และปฏิบัติตามกฎหมายในสังคมไซเบอร์ กรณีศึกษาการรังแกทางไซเบอร์ผ่านสื่อออนไลน์ของโรงเรียนศิลาจารทิพัฒน์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร เขต ๑ ผู้วิจัยขอเสนอแนะการนำแนวทางการปลูกจิตสำนึกในเรื่องความรับผิดชอบ และปฏิบัติตามกฎหมายในสังคมไซเบอร์ กรณีศึกษาการรังแกทางไซเบอร์ผ่านสื่อออนไลน์ไปใช้ ดังต่อไปนี้

๑. การนำแนวทางการปลูกจิตสำนึกในเรื่องความรับผิดชอบ และปฏิบัติตามกฎหมายในสังคมไซเบอร์ ไปใช้กับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในโรงเรียนที่ประสบปัญหาการรังแกทางไซเบอร์

๒. แนวทางการปลูกจิตสำนึกในเรื่องความรับผิดชอบ และปฏิบัติตามกฎหมายในสังคมไซเบอร์ผ่านสื่อออนไลน์ ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้นจากสภาพปัญหาที่พบ และตามความเหมาะสมของนักเรียนในโรงเรียนศิลาจารพิพัฒน์ หากนำแนวทางไปใช้ในโรงเรียนสามารถใช้เป็นกิจกรรมเสริมในการดำเนินโครงการระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียน

๓. การนำไปใช้ควรศึกษาแนวทางการดำเนินการวิจัยเชิงปฏิบัติการ และแผนปฏิบัติการกิจกรรมล่วงหน้าเพื่อเป็นการเตรียมความพร้อม

### **ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัย**

๑. ควรทำการศึกษาการปลูกจิตสำนึกในเรื่องความรับผิดชอบ และปฏิบัติตามกฎหมายในสังคมไซเบอร์ กรณีศึกษาการรังแกทางไซเบอร์ผ่านสื่อออนไลน์กับนักเรียนระดับชั้นอื่น ๆ

๒. ควรควรทำการศึกษาการปลูกจิตสำนึกในเรื่องความรับผิดชอบ และปฏิบัติตามกฎหมายในสังคมไซเบอร์ กรณีศึกษาการรังแกทางไซเบอร์ผ่านสื่อออนไลน์ในรูปแบบกิจกรรมออนไลน์

# บรรณานุกรม

## ภาษาไทย

### หนังสือ

- กาญจนา วัฒนอายุ. การวิจัยเพื่อพัฒนาคุณภาพการศึกษา. กรุงเทพฯ: ธนพรการพิมพ์, ๒๕๔๘.
- คณาธิป ทองรวีวงศ์. มาตรการทางกฎหมายในการคุ้มครองสิทธิบุคคลจากการกลั่นแกล้งรังแกออนไลน์ซึ่งนำไปสู่การฆ่าตัวตาย: ศึกษากรณีกฎหมายความปลอดภัยไซเบอร์ของรัฐ Nova Scotia. กรุงเทพฯ: คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ และคณะภาษาและการสื่อสาร สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์, ๒๕๕๘.
- จุฑามณี คายะนันท์. พฤติกรรมและผลกระทบจากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ เฟซบุ๊กดอทคอม (www.facebook.com). กรุงเทพฯ : สาขาวิชาการบริการสื่อสารมวลชน คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, ๒๕๕๔.
- ชนัญญา เงินเมือง. รายงานการวิจัยในชั้นเรียนเรื่อง ความสัมพันธ์ระหว่างความฉลาดทางอารมณ์ การทำหน้าที่ของครอบครัวและพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖. กรุงเทพฯ : โรงเรียนอัสสัมชัญแผนกประถม, ๒๕๕๓.
- ดวงใจ กสานติกุล. โรคซึมเศร้ารักษาหายได้. กรุงเทพฯ: มูนิธิอานันท์มิตล, ๒๕๔๒.
- ดวงเดือน พันธุนาวิน, อรพินธ์ ชูชม และงามตา สนิทนานนท์. รายงานการวิจัยปัจจัยทางจิตวิทยานิเวศที่เกี่ยวข้องกับการอบรมเลี้ยงดูเด็กของมารดาไทย. กรุงเทพฯ: สถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, ๒๕๒๘.
- ธนิดา จุลนิษฐ์พงษ์ และคณะ. รายงานการวิจัยปัจจัยเชิงจิตสังคมและจิตวิญญาณของอาการเกร็งหายใจเร็ว และอาการคล้ายเป็นลมของผู้เข้าร่วมพิธีบายศรีสู่ขวัญสถาบันอุดมศึกษาแห่งหนึ่ง. กรุงเทพฯ: คณะมนุษยศาสตร์และศูนย์การแพทย์ปัญญานันทภิกขุ ชลประทาน มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, ๒๕๕๒.
- ปกรณ มณีปกรณ. ทฤษฎีอาชญาวิทยา. กรุงเทพฯ: เอ็ม.ที.เพรส, ๒๕๕๕.
- ประภาเพ็ญ สุวรรณ. พฤติกรรมศาสตร์ พฤติกรรมสุขภาพและสุขศึกษา. กรุงเทพฯ: เจ้าพระยา, ๒๕๓๔.
- ผดุง อารยะวิญญู. เด็กมีปัญหาทางพฤติกรรม. กรุงเทพฯ: แวนแก้ว, ๒๕๔๒.

- พรชัย ขันดี และคณะ. ทฤษฎีและงานวิจัยอาชญาวิทยา. กรุงเทพฯ: บัณฑิต, ๒๕๔๓.
- ลักขณา สรวิวัฒน์. จิตวิทยาในชีวิตประจำวัน. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์, ๒๕๕๔.
- วรารณณ์ รักรวิชัย. การอบรมเลี้ยงดูเด็กปฐมวัย. กรุงเทพฯ: แสงศิลป์การพิมพ์, ๒๕๔๐.
- วิณี ชิตเชิดวงศ์. การศึกษาเด็ก. กรุงเทพฯ: บุรพาสาน์, ๒๕๓๗.
- วิมลทิพย์ มุสิกพันธ์ และศิวพร ปกป้อง. ปัจจัยที่มีผลต่อทัศนคติและพฤติกรรมการกระทำความรุนแรงทั้งทางกายภาพและการข่มเหงรังแกผ่านโลกไซเบอร์ของเยาวชนไทย. กรุงเทพฯ: สถาบันแห่งชาติเพื่อการพัฒนาเด็กและครอบครัว มหาวิทยาลัยมหิดล, ๒๕๕๓.
- สุชาติ ประสิทธิ์รัฐสินธุ์. การใช้สถิติในงานวิจัยอย่างถูกต้องและได้มาตรฐานสากล. กรุงเทพฯ: เฟื่องฟ้าพรินติ้ง, ๒๕๔๕.
- สุณีย์ กัลยะจิตร. ปัญหาการกระทำผิดของเด็กและเยาวชน แนวทางการป้องกันและการแก้ไข. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยมหิดล, ๒๕๕๗.
- สุรีย์ กาญจนวงศ์, ชาญคณิต ก.สุริยะมณี, และคณะ. รายงานวิจัยการศึกษาปัญหาที่เป็นสาเหตุการกระทำความผิดของเด็กและเยาวชน. กรุงเทพฯ: ศาลเยาวชนและครอบครัวกลาง, ๒๕๔๙.
- สุรีย์ กาญจนวงศ์, สุณีย์ กัลยะจิตร. ภาพตัวแทนความก้าวร้าวของวัยรุ่น. กรุงเทพฯ: คณะสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล, ๒๕๕๕.
- อรรวรรณ ชมชัยยา. ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของมารดาในการปลูกฝังจิตสำนึกด้านจริยธรรมแก่บุตรก่อนวัยเรียน จังหวัดนนทบุรี. กรุงเทพฯ: คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี, มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต, ๒๕๕๐.
- อัมณพ ชูบำรุง และอุนิษา เลิศโตมรสกุล. อาชญากรรมและอาชญาวิทยา. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ๒๕๕๕.
- อำไพพรรณ ปัญญาโรจน์. การอบรมเลี้ยงดูเด็กก่อนวัยเรียน. กรุงเทพฯ: คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีสถาบันราชภัฏจันทรเกษม, ๒๕๔๕.

## วารสาร และหนังสือพิมพ์

- เกษตรชัย และหีม. “ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการรังแกของนักเรียนโรงเรียนเอกชนสอนศาสนาอิสลามในจังหวัดสงขลา”, วารสารศรีนครินทร์วิโรฒวิจัยและพัฒนา (สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์). ๖ (๑๒), ๒๕๕๔. หน้า ๑๔-๓๐.
- เกษตรชัย และหีม. “พฤติกรรมการรังแกของนักเรียน”, วิทยาสารเกษตรศาสตร์ สาขาสังคมศาสตร์. ๓๒ (๑), ๒๕๕๔. หน้า ๑๕๘-๑๖๖.

- จารุรินทร์ ปิตานุกพงศ์ และกันต์ธีร์ อนันตพงศ์. “สุขภาพจิตในนักศึกษามหาวิทยาลัยที่ใช้ Facebook”, วารสารสมาคมจิตแพทย์แห่งประเทศไทย. ๕๙ (๓), ๒๕๕๗. หน้า ๒๕๗-๒๖๕.
- ชุตินาถ ศักรินทร์กุล และอลิสรา วัชรสินธุ์. “ความชุกของการข่มเหงรังแกและปัจจัยด้านจิตสังคมที่เกี่ยวข้องในเด็กมัธยมต้น เขตอำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่”, วารสารสมาคมจิตแพทย์แห่งประเทศไทย. ๕๙ (๓), ๒๕๕๔. หน้า ๒๒๑-๒๓๐.
- ฐิตินันท์ ฝิวนิล และพิมลพรรณ อิศรภักดี. “พฤติกรรมกรรมการสื่อสารผ่านเทคโนโลยีกับภาวะสุขภาพใจของ นักเรียนระดับมัธยมศึกษาในจังหวัดกาญจนบุรี”, วารสารธรรมศาสตร์. ๓๔ (๒), ๒๕๕๘. หน้า ๑๓๔-๑๔๗.
- ดูลยา จิตตะโยธธร. “รูปแบบการอบรมเลี้ยงดู: แนวคิดของ Diana Baumrind”, วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยหอการค้าไทย. ๒๙ (๔), ๒๕๕๒. หน้า ๑๗๓-๑๘๗.
- บุญอยู่ ขอพรประเสริฐ. “พฤติกรรมการใช้เฟสบุ๊ก (Facebook) ของนักศึกษา ในเขตกรุงเทพมหานคร”, วารสารร่มพฤษ์ มหาวิทยาลัยเกริก. ๓๒ (๒), ๒๕๕๗. หน้า ๑-๒๔.
- บุษบพ พุฒาพนาชาติ. “ความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการรังแกข่มขู่กับระดับความรู้สึกมีคุณค่าในตนเองของผู้ป่วยโรคสมาธิสั้น”, วารสารสมาคมจิตแพทย์แห่งประเทศไทย. ๕๖ (๒), ๒๕๕๔. หน้า ๙๓-๑๐๒.
- ปริมดา เริงศักดิ์. “การเปิดเผยตนเองกับการสื่อสารผ่านเฟสบุ๊ก”, วารสารนักบริหาร. ๓๔ (๑), ๒๕๕๗. หน้า ๖๙-๗๙.
- ปวีร์ศรี กิจสุขจิต. “ปัจจัยที่เป็นสาเหตุให้เกิดการรังแกกันในโรงเรียนมัธยมศึกษาในกรุงเทพมหานคร ตามแนวทฤษฎีเรียนรู้ของโรนัล แอล เอเคอร์”, วารสารวิทยบริการมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์. ๒๗ (๑), ๒๕๕๙. หน้า ๗๒-๘๐.
- ปาริชาติ นิยมพงศ์, ไพศาล วรคำ และปิยะธิดา ปัญญา. “ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ จังหวัดบึงกาฬ”, วารสารการประชุมวิชาการเสนอผลงานวิจัยระดับบัณฑิตศึกษา. ๑๕, ๒๕๕๗.
- ภูเบศร์ สมุทรจักร และกุลทิพย์ ศาสตรระรุจิ. “เหวี่ยงและวินออนไลน์...ความขัดแย้งและการวิวาทในสื่อสังคมของวัยรุ่น”, วารสารความหลากหลายทางประชากรและสังคมในประเทศไทย. ๒๕, ๒๕๕๘. หน้า ๓-๑๓.
- วัฒนาวดี ศรีวัฒนพงศ์ และพิมพกา ธาณินพงศ์. “สื่ออิเล็กทรอนิกส์และอินเทอร์เน็ตที่มีพฤติกรรมการรังแกของนักเรียนในโรงเรียน เขตอำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่”, วารสารการสื่อสารและการจัดการนิต้า. ๑ (๑), ๒๕๕๘. หน้า ๑๒๘-๑๔๔.



สุกัญญา สุกบรรทัด. “เมืองสารสนเทศกับกระบวนทัศน์ใหม่”, วารสารนิเทศศาสตร์. ๑๖, ๒๕๔๑.  
หน้า ๓-๑๓.

อภิญา เยาวบุตร, วัฒนา เทียงธรรม และคณะ. “ปัจจัยทำนายพฤติกรรมกรรมการชมแข่งร้างแกผู้อื่น  
ในวัยรุ่นตอนต้น เขตกรุงเทพมหานคร”, วารสารพยาบาลสาธารณสุข. ๒๙ (๒),  
๒๕๕๘. หน้า ๗๑-๘๔.

อมรทิพย์ อมราภิบาล. “เหยื่อการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ในกลุ่มเยาวชน ปัจจัยเสี่ยงผลกระทบต่อ  
สุขภาพจิตและการปรึกษาบุคคลที่สาม”, วารสารวิทยาการวิจัยและวิทยาการปัญญา.  
๑๔ (๑), ๒๕๕๙. หน้า ๕๙-๗๓.

อังคณา คำชู. “ความรุนแรงในครอบครัว: สาเหตุ ผลกระทบ และแนวทางการช่วยเหลือ”,  
วารสารธรรมศาสตร์. ๓๑ (๓), ๒๕๕๕. หน้า ๑๓๐-๑๔๓.

### วิทยานิพนธ์ รายงานการวิจัย เอกสารวิจัย

กาญจนา คุณารักษ์ “การพัฒนารูปแบบการป้องกันการกระทำผิดซ้ำเกี่ยวกับยาเสพติด:  
กรณีศึกษาสถานพินิจและคุ้มครองเด็กและเยาวชน”. วิทยานิพนธ์ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต  
สาขาวิชาพัฒนาศึกษา, มหาวิทยาลัยศิลปากร, ๒๕๕๕.

เกศรินธร ทารี. “อิทธิพลของการอบรมเลี้ยงดูต่อความคาดหวังในบทบาทของบิดามารดา  
ของนิสิตชาย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ”. สารนิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต,  
สาขาวิชาจิตวิทยาพัฒนาการ, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, ๒๕๕๖.

จิตรภาณิน เอี่ยมอ้อย. “ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมกรรมการควบคุมตนเองไม่เกี่ยวข้องกับบอบายมุขของ  
นักเรียนช่วงชั้นที่ ๔ อำเภอเมือง จังหวัดราชบุรี”. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต  
สาขาวิชาจิตวิทยาชุมชน, มหาวิทยาลัยศิลปากร, ๒๕๕๙.

ชมพูนุช บริรักษ์เลิศ. “ภาวะซึมเศร้าและอารมณ์ในเด็กวัยรุ่น”. วิทยานิพนธ์พยาบาลศาสตร  
มหาบัณฑิต, สาขาวิชาสุขภาพจิตและการพยาบาลจิตเวช, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่,  
๒๕๕๘.

ณัฐรัชต์ สามาะ. “การรับรู้ของเยาวชนต่อการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์”. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตร  
มหาบัณฑิต, สาขาวิชาสังคมศาสตร์การแพทย์และสาธารณสุข, มหาวิทยาลัยมหิดล,  
๒๕๕๖.

ธันยากร ตุดแก้ว. “การพัฒนาตัวบ่งชี้พฤติกรรมกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของเยาวชน  
ในจังหวัดสงขลา”. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาพัฒนามนุษย์และ  
สังคม, มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์, ๒๕๕๗.

- พรทิพย์ อินทรโชติ. “ผลของการให้คำปรึกษาแบบเผชิญความจริงที่มีต่อพฤติกรรมการรังแกเพื่อน  
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ โรงเรียนชุมชนบ้านพุเตย อำเภอวิเชียรบุรี จังหวัด  
เพชรบูรณ์”. งานนิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยาการแนะแนว, มหาวิทยาลัย  
ศรีนครินทรวิโรฒ, ๒๕๓๖.
- พัชรี ไชยฤกษ์. “การศึกษาพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยพระจอมเกล้า  
ธนบุรี”. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์และ  
เทคโนโลยีสารสนเทศ, มหาวิทยาลัยพระจอมเกล้าธนบุรี, ๒๕๕๔.
- พิชิตา ตัญญาบุตร. “ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความซึมเศร้าของวัยรุ่นตอนต้นในภาคตะวันออกของ  
ประเทศไทย”. วิทยานิพนธ์พยาบาลศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการพยาบาลชุมชน,  
มหาวิทยาลัยบูรพา, ๒๕๔๔.
- ภาณุวัฒน์ กองราช. “การศึกษาพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของวัยรุ่นในประเทศไทย:  
กรณีศึกษา Facebook”. วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหาร  
เทคโนโลยี วิทยาลัยนวัตกรรม, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, ๒๕๕๔.
- วงศ์เดือน สายสุวรรณ. “ประวัติการลงโทษของมารดา พฤติกรรมก้าวร้าวของมารดาและ  
พฤติกรรมก้าวร้าวของบุตรที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมการลงโทษบุตรของมารดา”.  
วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยาชุมชน, มหาวิทยาลัยศิลปากร,  
๒๕๔๖.
- วิมลพรรณ ทองชาติ. “ปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อภาวะซึมเศร้าของวัยรุ่นในจังหวัดอุดรธานี”. วิทยานิพนธ์  
การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยาการศึกษา, มหาวิทยาลัยศิลปากร, ๒๕๔๘.
- ศรัญญา อิชิตะ. “การศึกษาพฤติกรรมความรุนแรงของนักเรียนวัยรุ่น”. ปริญญานิพนธ์การศึกษามหา  
บัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยาการแนะแนว, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, ๒๕๕๓.
- สมร แสงอรุณ. “การศึกษาและพัฒนากลยุทธ์การป้องกันตนเองจากการถูกข่มเหงรังแกของ  
นักเรียนวัยรุ่นโดยการให้คำปรึกษากลุ่ม”. ดุษฎีนิพนธ์การศึกษาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชา  
จิตวิทยาการให้คำปรึกษา, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, ๒๕๕๔.
- สุชนี สิกขะไชย. “ผลของการใช้โปรแกรมต่อการเห็นคุณค่าในตนเองของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา  
ปีที่ ๑-๓ โรงเรียนลอยอนุสรณ์ สำนักงานเขตลาดพร้าว กรุงเทพมหานคร”.  
ปริญญานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยาการแนะแนว, มหาวิทยาลัย  
ศรีนครินทรวิโรฒ, ๒๕๕๕.
- สุภาพร สมบัติหอม. “ปัจจัยเชิงสาเหตุที่มีอิทธิพลต่อภาวะซึมเศร้าของนิสิตมหาวิทยาลัย  
มหาสารคาม”. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการวิจัยการศึกษา,  
มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, ๒๕๕๒.

พรรคฯ แก้วพูลปกรณ์. “ผลของการฝึกควบคุมความโกรธและทักษะทางสังคมที่มีต่อการลดพฤติกรรมก้าวร้าวของนักศึกษาอาชีวศึกษา”. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาจิตวิทยาการศึกษา, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ๒๕๕๑.

## กฎหมาย

“พระราชบัญญัติคุ้มครองผู้ถูกระทำด้วยความรุนแรงในครอบครัว พุทธศักราช ๒๕๕๐”,  
ราชกิจจานุเบกษา. ๑๔ สิงหาคม ๒๕๕๐, หน้า ๑-๘.

“พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พุทธศักราช ๒๕๕๐”,  
ราชกิจจานุเบกษา. ๑๘ มิถุนายน ๒๕๕๐, หน้า ๔-๑๓.

## ฐานข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์

กรมสุขภาพจิต. “เร่งสร้างจิตสำนึกที่ดีให้ลูกท่ามกลางสังคมป่วย”. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก :  
<https://www.dmh.go.th/news-dmh/view.asp?id=27607>, 2561.

ประชา พรชัยกุล. “รายงานผลการประเมินโครงการระบบดูแลช่วยเหลือนักเรียนโรงเรียนวังจันทร์วิทยา”. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก : [https://drive.google.com/file/d/0B-BZzafRJDOz\\_Skc4dHZaMnJfX1k/view](https://drive.google.com/file/d/0B-BZzafRJDOz_Skc4dHZaMnJfX1k/view), 2550.

พรเทพ เขตรัมย์. “อัปเดตข้อมูลสถิติ Facebook Thailand Q2 2015”. (ออนไลน์) เข้าถึงได้จาก :  
<https://googleanalyticsthailand.wordpress.com/tag/facebook/page/3/>, 2558.

สมาคมผู้บริโภคสงขลา. “การรังแกผ่านอินเทอร์เน็ตกับวัยรุ่นในโลกไซเบอร์”. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก : <http://www.consumersongkhla.org/paper/1669>, 2556.

สำนักงานสถิติแห่งชาติ กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร. “จำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ตจำแนกตามกลุ่มอายุ และกิจกรรมที่ใช้อินเทอร์เน็ต พ.ศ. ๒๕๕๘”. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก :

[http://service.nso.go.th/nso/nso\\_center/project/table/files/S-ict-hh-q/2558/000/00\\_S-ict-hh-q2558\\_000\\_010000\\_02400.xls](http://service.nso.go.th/nso/nso_center/project/table/files/S-ict-hh-q/2558/000/00_S-ict-hh-q2558_000_010000_02400.xls), 2558.

สำนักงานสถิติแห่งชาติ กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร. “จำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ตจำแนกตามกิจกรรมที่ใช้อินเทอร์เน็ต พ.ศ. 2558”. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก :  
[http://service.nso.go.th/nso/nso\\_center/project/table/files/S-ict-hh-q/2558/000/00\\_S-ict-hh-q\\_2558\\_000\\_010000\\_02300.xls](http://service.nso.go.th/nso/nso_center/project/table/files/S-ict-hh-q/2558/000/00_S-ict-hh-q_2558_000_010000_02300.xls), 2558.

อิทธิพล ปรีดีประสงค์. “ประเภทของเครือข่ายสังคมออนไลน์”. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก :  
<https://www.gotoknow.org/posts/288469,2555>.

## ภาษาต่างประเทศ

- Donner, J. “Research approaches to mobile use in the developing world: A review of The literature”, The Information Society. 24 (3), 2010. p.140-159.
- Fousiani, K., Panagiota, D. Michalis, P., Michaelides, S., & Van Petegem. Perceived parenting and adolescent cyber – bullying: examining the intervening role of the autonomy and relatedness need satisfaction, empathic concern and recognition of humanness. Child Indicators Research. doi: 10.1007/s10826-016-0401-1, 2016.
- Kaplan, A., & Sadock, B. J. Comprehensive textbook of psychiatry. (7<sup>th</sup> ed.). Baltimore : Williams and Wilkins, 1995.
- Krejcie, R.V., & Morgan, D.W. “Determining sample size for research activities”, Educational and Psychological Measurement. 30 (3), 1970. p.607-610.
- Martell, T. “Cyber bullying, youth behavior and social”, Journal Child Adolescent Behavior. 2 (1), 2013. p.1-2.
- Richard, D. “Bullying and cyber bullying: history, statistics, law, prevention and analysis”. The Elon Journal of Undergraduate Research in Communications. (1), 2012. p.33-42.
- Robin, M. K., & Susan, P. L. (2012). “Psychological, physical, and academic correlates of cyberbullying and traditional bullying”. Journal of Adolescent Health. 53, 2012. p.13-20.
- Sukkyung, Y., Yunong, L., & Euikyung, K. Physical, social, and cyberbullying : relationships with adolescent, 2015.

ภาคผนวก

ผนวก ก  
หนังสือเชิญผู้เชี่ยวชาญ

ที่ กท ๐๓๑๗.๔/๔๖๖



สถาบันจิตวิทยาความมั่นคง  
สถาบันวิชาการป้องกันประเทศ  
๖๒ ถนนวิภาวดีรังสิต แขวงรัชดาภิเษก  
เขตดินแดง กรุงเทพฯ ๑๐๔๐๐

๑๖ มีนาคม ๒๕๖๕

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ทำกิจกรรมเก็บข้อมูลเพื่อจัดทำเอกสารวิชาการ

เรียน ผู้อำนวยการ โรงเรียนศิลาจารพิพัฒน์

สถาบันจิตวิทยาความมั่นคง สถาบันวิชาการป้องกันประเทศ กองบัญชาการกองทัพไทย เปิดการอบรมเชิงปฏิบัติการ หลักสูตรจิตวิทยาความมั่นคง สำหรับผู้บริหารสถานศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สจว.สพฐ.) รุ่นที่ ๙ ระหว่างวันที่ ๒๐ มกราคม ถึง ๑๒ พฤษภาคม พ.ศ.๒๕๖๕ และกำหนดให้ผู้เข้ารับการอบรมฯ จัดทำเอกสารวิชาการ ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการอบรม ดังกล่าว โดยผู้เข้ารับการอบรมฯ กลุ่มวิชาการที่ ๔ ได้จัดทำเอกสารวิชาการ เรื่อง “การปลูกจิตสำนึกในเรื่องความรับผิดชอบและการปฏิบัติตามกฎหมายในสังคมไซเบอร์ กรณีศึกษาการรังแกทางไซเบอร์ผ่านสื่อออนไลน์ของโรงเรียนศิลาจารพิพัฒน์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร เขต ๑”

ในการนี้ คณะผู้เข้ารับการอบรมฯ กลุ่มวิชาการที่ ๔ เห็นว่าหน่วยงานของท่านมีการส่งเสริมด้านคุณธรรมในโรงเรียน จึงขอความอนุเคราะห์ เข้าทำกิจกรรมให้ความรู้แก่นักเรียน ผู้ร่วมกิจกรรมนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง จำนวน ๕๐ คน อาจารย์ จำนวน ๑๕ คน ณ หอประชุมโรงเรียนศิลาจารพิพัฒน์ ในวันที่ ๑๘ มีนาคม ๒๕๖๕ เวลา ๐๙.๐๐-๑๒.๐๐ นาฬิกา โดยมอบหมายให้ นายราชันต์ ทิพย์โสต เบอร์โทรศัพท์ ๐๙ ๑๘๖๒ ๙๔๘๕ เป็นผู้รับผิดชอบประสานโดยตรง

จึงเรียนมาเพื่อกรุณาพิจารณา หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านเป็นอย่างดี และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

พันเอก 

(อาชวกุล กาญจนาคม)

รองผู้อำนวยการสถาบันจิตวิทยาความมั่นคง ทำการแทน

ผู้อำนวยการสถาบันจิตวิทยาความมั่นคง

สถาบันวิชาการป้องกันประเทศ

กองวิทยาการฯ

โทรศัพท์ ๐ ๒๒๗๖ ๔๖๓๗

โทรสาร ๐ ๒๒๗๖ ๔๖๓๗



ที่ กท ๐๓๑๗.๔/๖๖๗



สถาบันจิตวิทยาความมั่นคง  
สถาบันวิชาการป้องกันประเทศ  
๖๒ ถนนวิภาวดีรังสิต แขวงรัชดาภิเษก  
เขตดินแดง กรุงเทพฯ ๑๐๔๐๐

๔ มีนาคม ๒๕๖๕

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือจัดทำเอกสารวิชาการ

เรียน ดร. นงลักษณ์ เรือนทอง ข้าราชการบำนาญ

สถาบันจิตวิทยาความมั่นคง สถาบันวิชาการป้องกันประเทศ กองบัญชาการกองทัพไทย เปิดการอบรมเชิงปฏิบัติการ หลักสูตรจิตวิทยาความมั่นคง สำหรับผู้บริหารสถานศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สจว.สพฐ.) รุ่นที่ ๙ ระหว่างวันที่ ๒๐ มกราคม ถึง ๑๒ พฤษภาคม พ.ศ.๒๕๖๕ และกำหนดให้ผู้เข้ารับการอบรมฯ จัดทำเอกสารวิชาการ ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการอบรมดังกล่าว โดยผู้เข้ารับการอบรมฯ กลุ่มวิชาการที่ ๔ ได้จัดทำเอกสารวิชาการ เรื่อง “การปลูกจิตสำนึกในเรื่องความรับผิดชอบและการปฏิบัติตามกฎหมายในสังคมไซเบอร์ กรณีศึกษาการรังแกทางไซเบอร์ผ่านสื่อออนไลน์ของโรงเรียนศิลาจารพิพัฒน์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร เขต ๑” ซึ่งมีการกำหนดใช้เครื่องมือในการจัดทำเอกสารวิชาการ สถาบันฯ เห็นว่าเพื่อให้การใช้เครื่องมือดังกล่าว มีความถูกต้อง เทียบตรง เหมาะสมกับการเก็บข้อมูลได้อย่างมีประสิทธิภาพ จึงขอความอนุเคราะห์จากท่านในการตรวจเครื่องมือการวิจัยดังกล่าว และขอรับข้อมูลที่ท่านกรุณาตรวจสอบแล้ว โดยมอบหมายให้ นางธัญลักษณ์ อัยวรรณ โทรศัพท์เคลื่อนที่ ๐๙ ๒๒๖๗ ๖๗๐๐ เป็นผู้รับผิดชอบประสานโดยตรง

จึงเรียนมาเพื่อกรุณาพิจารณา หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

พลตรี

(ชำนาญ ช้างสาต)

ผู้อำนวยการสถาบันจิตวิทยาความมั่นคง  
สถาบันวิชาการป้องกันประเทศ

กองวิทยาการฯ

โทรศัพท์ ๐ ๒๒๗๖ ๔๖๓๗

โทรสาร ๐ ๒๒๗๖ ๔๖๓๗

ที่ กท ๐๓๑๗.๔/๒๖๗



สถาบันจิตวิทยาความมั่นคง  
สถาบันวิชาการป้องกันประเทศ  
๒๒ ถนนวิภาวดีรังสิต แขวงรัชดาภิเษก  
เขตดินแดง กรุงเทพฯ ๑๐๔๐๐

๔ มีนาคม ๒๕๖๕

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์ให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือจัดทำเอกสารวิชาการ

เรียน ดร.ทัศนีย์ นิลมิ่ง ครูชำนาญการ โรงเรียนวิสุทธิรังษี

สถาบันจิตวิทยาความมั่นคง สถาบันวิชาการป้องกันประเทศ กองบัญชาการกองทัพไทย เปิดการอบรมเชิงปฏิบัติการ หลักสูตรจิตวิทยาความมั่นคง สำหรับผู้บริหารสถานศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สจว.สพฐ.) รุ่นที่ ๙ ระหว่างวันที่ ๒๐ มกราคม ถึง ๑๒ พฤษภาคม พ.ศ.๒๕๖๕ และกำหนดให้ผู้เข้ารับการอบรมฯ จัดทำเอกสารวิชาการ ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการอบรมดังกล่าว โดยผู้เข้ารับการอบรมฯ กลุ่มวิชาการที่ ๔ ได้จัดทำเอกสารวิชาการ เรื่อง “การปลูกจิตสำนึกในเรื่องความรับผิดชอบและการปฏิบัติตามกฎหมายในสังคมไซเบอร์ กรณีศึกษาการรังแกทางไซเบอร์ผ่านสื่อออนไลน์ของโรงเรียนศิลาจารพิพัฒน์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร เขต ๑” ซึ่งมีการกำหนดใช้เครื่องมือในการจัดทำเอกสารวิชาการ สถาบันฯ เห็นว่าเพื่อให้การใช้เครื่องมือดังกล่าว มีความถูกต้อง เทียบตรง เหมาะสมกับการเก็บข้อมูลได้อย่างมีประสิทธิภาพ จึงขอความอนุเคราะห์จากท่านในการตรวจเครื่องมือการวิจัยดังกล่าว และขอรับข้อมูลที่ท่านกรุณาตรวจสอบแล้ว โดยมอบหมายให้ นางธัญลักษณ์ อัยวรรณ โทรศัพท์เคลื่อนที่ ๐๙ ๒๒๖๗ ๖๗๐๐ เป็นผู้รับผิดชอบประสานโดยตรง

จึงเรียนมาเพื่อกรุณาพิจารณา หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

พลตรี

(ชำนาญ ช้างสาด)

ผู้อำนวยการสถาบันจิตวิทยาความมั่นคง  
สถาบันวิชาการป้องกันประเทศ

กองวิทยาการฯ

โทรศัพท์ ๐ ๒๒๗๖ ๔๖๓๗

โทรสาร ๐ ๒๒๗๖ ๔๖๓๗

ที่ กท ๐๓๑๗.๔/๒๑๗



สถาบันจิตวิทยาความมั่นคง  
สถาบันวิชาการป้องกันประเทศ  
๒๒ ถนนวิภาวดีรังสิต แขวงรัชดาภิเษก  
เขตดินแดง กรุงเทพฯ ๑๐๔๐๐

๙ มีนาคม ๒๕๖๕

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือจัดทำเอกสารวิชาการ  
เรียน ดร. วิไล กวางศิริ ผู้อำนวยการชำนาญการพิเศษ โรงเรียนวัดเขาดิน

สถาบันจิตวิทยาความมั่นคง สถาบันวิชาการป้องกันประเทศ กองบัญชาการกองทัพไทย เปิดการอบรมเชิงปฏิบัติการ หลักสูตรจิตวิทยาความมั่นคง สำหรับผู้บริหารสถานศึกษา สำนักงานคณะกรรมการ การศึกษาขั้นพื้นฐาน (สจว.สพฐ.) รุ่นที่ ๙ ระหว่างวันที่ ๒๐ มกราคม ถึง ๑๒ พฤษภาคม พ.ศ.๒๕๖๕ และกำหนดให้ผู้เข้ารับการอบรมฯ จัดทำเอกสารวิชาการ ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการอบรมดังกล่าว โดยผู้เข้ารับการ อบรมฯ กลุ่มวิชาการที่ ๔ ได้จัดทำเอกสารวิชาการ เรื่อง “การปลูกจิตสำนึกในเรื่องความรับผิดชอบและ การปฏิบัติตามกฎหมายในสังคมไซเบอร์ กรณีศึกษาการรังแกทางไซเบอร์ผ่านสื่อออนไลน์ของโรงเรียนศิลาจาร พิพัฒนา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร เขต ๑” ซึ่งมีการกำหนดใช้เครื่องมือ ในการจัดทำเอกสารวิชาการ สถาบันฯ เห็นว่าเพื่อให้การใช้เครื่องมือดังกล่าว มีความถูกต้อง เทียบตรง เหมาะสมกับการเก็บข้อมูลได้อย่างมีประสิทธิภาพ จึงขอความอนุเคราะห์จากท่านในการตรวจเครื่องมือ การวิจัยดังกล่าว และขอรับข้อมูลที่ท่านกรุณาตรวจสอบแล้ว โดยมอบหมายให้ นางธัญลักษณ์ อัยวรรณ โทรศัพท์เคลื่อนที่ ๐๙ ๒๒๖๗ ๖๗๐๐ เป็นผู้รับผิดชอบประสานโดยตรง

จึงเรียนมาเพื่ออรรถพิจารณา หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

พลตรี

(ชำนาญ ช้างสาด)

ผู้อำนวยการสถาบันจิตวิทยาความมั่นคง  
สถาบันวิชาการป้องกันประเทศ

กองวิทยาการฯ  
โทรศัพท์ ๐ ๒๒๗๖ ๔๖๓๗  
โทรสาร ๐ ๒๒๗๖ ๔๖๓๗

ที่ กท ๐๓๑๗.๔/๖๖๗



สถาบันจิตวิทยาความมั่นคง  
สถาบันวิชาการป้องกันประเทศ  
๖๒ ถนนวิภาวดีรังสิต แขวงรัชดาภิเษก  
เขตดินแดง กรุงเทพฯ ๑๐๔๐๐

๔ มีนาคม ๒๕๖๕

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือจัดทำเอกสารวิชาการ

เรียน ดร.ศิริพร ขอบสะอาด ครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนบ้านสวน (จันอนุสรณ์)

สถาบันจิตวิทยาความมั่นคง สถาบันวิชาการป้องกันประเทศ กองบัญชาการกองทัพไทย เปิดการอบรมเชิงปฏิบัติการ หลักสูตรจิตวิทยาความมั่นคง สำหรับผู้บริหารสถานศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สจว.สพฐ.) รุ่นที่ ๙ ระหว่างวันที่ ๒๐ มกราคม ถึง ๑๒ พฤษภาคม พ.ศ.๒๕๖๕ และกำหนดให้ผู้เข้ารับการอบรมฯ จัดทำเอกสารวิชาการ ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการอบรมดังกล่าว โดยผู้เข้ารับการอบรมฯ กลุ่มวิชาการที่ ๔ ได้จัดทำเอกสารวิชาการ เรื่อง “การปลูกจิตสำนึกในเรื่องความรับผิดชอบและการปฏิบัติตามกฎหมายในสังคมไซเบอร์ กรณีศึกษาการรังแกทางไซเบอร์ผ่านสื่อออนไลน์ของโรงเรียนศิลาจารพิพัฒน์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร เขต ๑” ซึ่งมีการกำหนดใช้เครื่องมือในการจัดทำเอกสารวิชาการ สถาบันฯ เห็นว่าเพื่อให้การใช้เครื่องมือดังกล่าว มีความถูกต้อง เทียบตรง เหมาะสมกับการเก็บข้อมูลได้อย่างมีประสิทธิภาพ จึงขอความอนุเคราะห์จากท่านในการตรวจเครื่องมือการวิจัยดังกล่าว และขอรับข้อมูลที่ท่านกรุณาตรวจสอบแล้ว โดยมอบหมายให้ นางธัญลักษณ์ อัยวรรณ โทรศัพท์เคลื่อนที่ ๐๙ ๒๒๖๗ ๖๗๐๐ เป็นผู้รับผิดชอบประสานโดยตรง

จึงเรียนมาเพื่อกรุณาพิจารณา หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

พลตรี

(ชำนาญ ช้างสาด)

ผู้อำนวยการสถาบันจิตวิทยาความมั่นคง  
สถาบันวิชาการป้องกันประเทศ

กองวิทยากรฯ

โทรศัพท์ ๐ ๒๒๗๖ ๔๖๓๗

โทรสาร ๐ ๒๒๗๖ ๔๖๓๗

ที่ กท ๐๓๑๗.๔/๒๖๗



สถาบันจิตวิทยาความมั่นคง  
สถาบันวิชาการป้องกันประเทศ  
๒๒ ถนนวิภาวดีรังสิต แขวงรัชดาภิเษก  
เขตดินแดง กรุงเทพฯ ๑๐๔๐๐

๔ มีนาคม ๒๕๖๕

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือจัดทำเอกสารวิชาการ

เรียน ดร. โอลตา คล้ายสำริด ผู้อำนวยการกลุ่มนิเทศฯ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาปทุมธานี เขต ๒

สถาบันจิตวิทยาความมั่นคง สถาบันวิชาการป้องกันประเทศ กองบัญชาการกองทัพไทย เปิดการอบรมเชิงปฏิบัติการ หลักสูตรจิตวิทยาความมั่นคง สำหรับผู้บริหารสถานศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สจว.สพฐ.) รุ่นที่ ๙ ระหว่างวันที่ ๒๐ มกราคม ถึง ๑๒ พฤษภาคม พ.ศ.๒๕๖๕ และกำหนดให้ผู้เข้ารับการอบรมฯ จัดทำเอกสารวิชาการ ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการอบรมดังกล่าว โดยผู้เข้ารับการอบรมฯ กลุ่มวิชาการที่ ๔ ได้จัดทำเอกสารวิชาการ เรื่อง “การปลูกจิตสำนึกในเรื่องความรับผิดชอบและการปฏิบัติตามกฎหมายในสังคมไซเบอร์ กรณีศึกษาการรังแกทางไซเบอร์ผ่านสื่อออนไลน์ของโรงเรียนศิลาจารพิพัฒน์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร เขต ๑” ซึ่งมีการกำหนดใช้เครื่องมือในการจัดทำเอกสารวิชาการ สถาบันฯ เห็นว่าเพื่อให้การใช้เครื่องมือดังกล่าว มีความถูกต้อง เทียบตรง เหมาะสมกับการเก็บข้อมูลได้อย่างมีประสิทธิภาพ จึงขอความอนุเคราะห์จากท่านในการตรวจเครื่องมือการวิจัยดังกล่าว และขอรับข้อมูลที่ท่านกรุณาตรวจสอบแล้ว โดยมอบหมายให้ นางธัญลักษณ์ อัยวรรณ โทรศัพท์เคลื่อนที่ ๐๙ ๒๒๖๗ ๖๗๐๐ เป็นผู้รับผิดชอบประสานโดยตรง

จึงเรียนมาเพื่อกรุณาพิจารณา หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

พลตรี

(ชำนาญ ช่างสาด)

ผู้อำนวยการสถาบันจิตวิทยาความมั่นคง  
สถาบันวิชาการป้องกันประเทศ

กองวิทยาการฯ

โทรศัพท์ ๐ ๒๒๗๖ ๔๖๓๗

โทรสาร ๐ ๒๒๗๖ ๔๖๓๗

ผนวก ข  
เครื่องมือวิจัย



## แบบสอบถามการวิจัย

### เรื่อง การปลูกฝังจิตสำนึกในเรื่องความรับผิดชอบและ ปฏิบัติตามกฎหมายในสังคมไซเบอร์ กรณีศึกษาการรังแก ทางไซเบอร์(Cyberbullying) ผ่านสื่อออนไลน์

ของโรงเรียนศิลาจารย์พัฒนา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษากรุงเทพมหานคร เขต ๑

**คำชี้แจง** แบบสอบถามฉบับนี้เป็นแบบสอบถามสำหรับเก็บข้อมูลการวิจัย ซึ่งไม่มีข้อใดถูกหรือข้อใดผิด เป็นเพียงการแสดงความคิดเห็นเท่านั้น จึงขอความร่วมมือในการตอบแบบสอบถามตามความเป็นจริง ข้อมูลในแบบสอบถามฉบับนี้จะถูกเก็บเป็นความลับ โดยผู้วิจัยจะนำคำตอบที่ได้ไปประมวลผลการวิจัยเท่านั้น ไม่ส่งผลกระทบต่อผู้ตอบแบบสอบถามไม่ว่าในด้านใดทั้งสิ้น แบบสอบถามฉบับนี้ แบ่งออกเป็น ๔ ตอน ดังนี้

ตอนที่ ๑ ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ ๒ พฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมทางไซเบอร์(Cyberbullying)

ตอนที่ ๓ ความรับผิดชอบในสังคมไซเบอร์(Cyberbullying)

ตอนที่ ๔ ความรู้ความเข้าใจด้านกฎหมายที่มีผลต่อพฤติกรรมการรังแกทางไซเบอร์

**ตอนที่ ๑ ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม**

**คำชี้แจง** ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย ✓ หน้าข้อความที่ตรงกับความเป็นจริงมากที่สุด

๑. เพศ

ชาย

หญิง

๒. ระดับชั้นมัธยมศึกษา

ปีที่ ๔

ปีที่ ๕

ปีที่ ๖

๓. ประสบการณ์ในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์

ต่ำกว่า ๒ ปี

๒-๕ ปี

๕-๑๐ ปี

๑๐ ปีขึ้นไป





๗. ผลกระทบของการรังแกทางไซเบอร์อาจจะมีผลต่อร่างกายอย่างไร (ตอบได้มากกว่า ๑ ข้อ)

- ทำร้ายตัวเอง  ฆ่าตัวตาย  
 บาดแผลจากการทะเลาะวิวาท  มีปัญหาอนอนไม่หลับ  
 มีปัญหาเรื่องการเข้าสังคม  อื่น ๆ .....

๘. การรังแกทางไซเบอร์มักจะมีรูปแบบดังนี้ คือ (ตอบได้มากกว่า ๑ ข้อ)

- การโจมตีหรือใช้วาจาหยาบคายผ่านอินเทอร์เน็ต  
 การโจมตีหรือใช้วาจาหยาบคายผ่านโทรศัพท์มือถือ  
 การแอบอ้างชื่อ หรือตัวตนของผู้อื่นเพื่อให้ร้าย  
 การสร้างกลุ่มเพื่อโจมตีบุคคลอื่น  
 การคุกคามทางเพศ  
 การนำข้อมูลส่วนตัวของผู้อื่นไปเผยแพร่  
 การทะเลาะกันผ่านช่องทางสนทนา  
 การเผยแพร่ข้อมูลเท็จให้ผู้อื่นได้รับความเสียหาย  
 การลบ บล็อก หรือกีดกันผู้อื่นออกจากกลุ่ม  
 การสร้างบัญชีใช้งานปลอมเพื่อรังแกผู้อื่น  
 การก่อกวน คุกคาม ข่มขู่ผู้อื่น  
 อื่น ๆ .....

๙. แนวทางการจัดการปัญหาการรังแกทางไซเบอร์ผ่านสื่อออนไลน์คือ (ตอบได้มากกว่า ๑ ข้อ)

- ระรานกลับด้วยวิธีการเดียวกัน  
 ปิดกั้นผู้ที่ระราน ไม่ให้เขาสามารถติดต่อเราได้อีก  
 บอกผู้ปกครอง หรือบุคคลที่ไว้ใจ เพื่อขอความช่วยเหลือหากเป็นเรื่องที่ผิดกฎหมาย  
 หรือ ถูกข่มขู่คุกคาม  
 ลบภาพหรือข้อความระรานรังแกออกทันที  
 เข้มแข็ง อดทน ยิ้มสู้ อย่าไปให้คุณค่ากับคนหรือคำพูดที่ทำร้ายเรา  
 อื่น ๆ .....

### ตอนที่ ๓ ความรับผิดชอบในสังคมไซเบอร์(Cyberbullying)

การรังแกทางไซเบอร์ (CyberBullying) หมายถึง การกลั่นแกล้ง การให้ร้าย การด่าว่า การข่มเหง หรือการรังแกผู้อื่น ผ่านสังคมออนไลน์ เช่น Facebook Twitter ท าให้ผู้อื่นได้รับความเสียหาย รู้สึกอับอาย รู้สึกเครียด เจ็บปวด หรือถึงขั้นสูญเสียความมั่นใจในการดำรงชีวิตอยู่ในสังคม ซึ่งอาจนำไปสู่ ปัญหาทางด้านอารมณ์รุนแรงต่อไป

**คำชี้แจง** จากความหมายของการรังแกทางไซเบอร์(Cyberbullying) ในข้างต้นโปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่านมากที่สุด (๕ = เห็นด้วยอย่างยิ่ง ๔ = เห็นด้วย ๓ = เฉย ๆ ๒ = ไม่เห็นด้วย ๑ = ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง)

ข้อความ/ ประเด็นความคิดเห็น	ระดับความคิดเห็น				
	เห็นด้วย		ไม่เห็นด้วย		
	←	→			
	อย่างยิ่ง	อย่างยิ่ง			
	๕	๔	๓	๒	๑
๑. การรังแกทางไซเบอร์เป็นเรื่องปกติที่เกิดขึ้นได้บนโลกออนไลน์					
๒. การรังแกทางไซเบอร์เป็นเรื่องที่กระทำได้ง่ายและตรวจสอบได้ยาก					
๓. ทุกคนมีสิทธิในการพูดอะไรก็ได้บนโลกไซเบอร์ แม้คำพูดนั้นจะมีผลเสียต่อผู้อื่นก็ตาม					
๔. การร่วมแสดงความคิดเห็นทางออนไลน์ที่ทำให้ผู้อื่นเสียหายถือเป็นการรังแกทางไซเบอร์					
๕. การลบผู้อื่นออกจากกลุ่มLine หรือ Facebook ถือเป็นการรังแกทางไซเบอร์					
๖. การวิพากษ์ วิจารณ์ผู้อื่นโดยไม่มีเหตุอันควรทางไซเบอร์ ถือเป็นการท าร้ายผู้อื่นทางอ้อม					
๗. การตัดสินใจผิดหรือเลือกข้าง โดยไม่ตรวจสอบข้อเท็จจริง จะส่งผลกระทบต่อผู้ปรากฏในสถานการณ์นั้น					
๘. การรังแกทางไซเบอร์ถือเป็นภัยใกล้ตัวและเป็นภัยคุกคามทางสังคม					
๙. การส่งต่อข้อความ ภาพ หรือวิดีโอ โดยไม่ตรวจสอบ ข้อเท็จจริงที่ทำให้ผู้อื่นเสียหายถือเป็นการรังแก ทางไซเบอร์					
๑๐. การถูกวิพากษ์วิจารณ์ด้วยถ้อยคำที่รุนแรง ทำให้เกิดความรู้สึกซึมเศร้าได้					

#### ตอนที่ ๔ ความรู้ความเข้าใจด้านกฎหมายที่มีผลต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์(Cyberbullying)

กฎหมายที่มีผลต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์หมายถึง พระราชบัญญัติคอมพิวเตอร์ พ.ศ.๒๕๖๐ ในการควบคุมการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์

**คำชี้แจง** จากความหมายของการรังแกทางไซเบอร์(Cyberbullying) ในข้างต้น โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน มากที่สุด (๕ = เห็นด้วยอย่างยิ่ง ๔ = เห็น ด้วย ๓ = เฉย ๆ ๒ = ไม่เห็น ด้วย ๑ = ไม่เห็น ด้วยอย่างยิ่ง)

ข้อความ/ ประเด็นความคิดเห็น	ระดับความคิดเห็น				
	เห็นด้วย อย่างยิ่ง	เห็นด้วย	เฉย ๆ	ไม่เห็นด้วย	ไม่เห็นด้วย อย่างยิ่ง
	๕	๔	๓	๒	๑
๑. การส่งต่อข้อมูลโดยไม่เปิดโอกาสให้ปฏิเสธ การตอบรับหรือปกปิดแหล่งที่มา สามารถกระทำได้					
๒. การ Log in account ของคนอื่น โดยไม่ได้รับ อนุญาต สามารถกระทำได้โดยไม่มีใครรู้					
๓. การใช้ภาษา ต่อกว่า ต่ำทอ ผู้อื่นทางออนไลน์ ด้วยถ้อยคำหยาบคาย เป็นการกระทำที่ไม่เหมาะสม					
๔. การเข้าไปแสดงความคิดเห็นทางไซเบอร์ ที่ทำให้ผู้อื่น เสียหายเป็นการกระทำที่ไม่ถูกต้อง					
๕. การนำข้อมูลที่เป็นเท็จเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์ และ ก่อให้เกิดความเสียหายแก่บุคคลอื่น เป็นการกระทำที่ไม่ ถูกต้อง					
๖. การนำภาพของผู้อื่นที่เกิดจากการสร้างขึ้น ตัด ต่อ หรือดัดแปลง มาเผยแพร่ทางออนไลน์ ถือเป็น การกระทำที่ไม่ควรทำ					
๗. การเผยแพร่สื่อลักษณะลามกทางออนไลน์ เป็นการ กระทำที่ไม่เหมาะสม					
๘. การโพสต์เกี่ยวกับเด็กและเยาวชน จำเป็น ต้องปิดบังใบหน้า ยกเว้นการโพสต์เพื่อเชิดชู ชื่นชมอย่าง ให้เกียรติ					
๙. การร่วมมือ หรือรู้เห็นเป็นใจผู้กระทำความผิด ทาง ออนไลน์ สามารถทำได้หากไม่มีใครรู้					
๑๐. การเอาชื่อของตนเองไปใส่ในผลงานของผู้อื่น แล้ว นำไปเผยแพร่ทางออนไลน์ สามารถทำได้ ถ้าผู้นั้นไม่ทราบ					

บันทึกการสังเกตพฤติกรรม

“การสร้างแกนนำเยาวชนไทย ใช้สื่อโซเชียลอย่างสร้างสรรค์”

๑. พฤติกรรมของวิทยากร

๑.๑ การทำกิจกรรมของวิทยากร แต่ละกิจกรรม

.....

.....

.....

.....

.....

๑.๒ ความรู้ ความเข้าใจ เนื้อหาเกี่ยวกับการปฏิบัติตามกฎหมายและ  
มีความรับผิดชอบต่อสังคมโซเชียล

.....

.....

.....

.....

.....

๑.๓ ความสามารถ และทักษะในการจัดกิจกรรม

.....

.....

.....

.....

.....

๒. ปฏิกริยา การตอบสนองต่อการร่วมกิจกรรมของนักเรียน

๒.๑ ความพึงพอใจและปฏิกริยาการตอบสนองต่อเนื้อหาสาระจากกิจกรรม

.....

.....

.....

.....

.....

๒.๒ ความพึงพอใจและปฏิบัติการตอบสนองต่อกิจกรรมต่างๆ

.....

.....

.....

.....

.....

.....

๒.๓ ความพึงพอใจและปฏิบัติการตอบสนองคลิปวิดีโอและสื่อต่าง ๆ

.....

.....

.....

๓. พฤติกรรมการปฏิบัติการทางจิตวิทยาในการปลูกจิตสำนึกในเรื่องความรับผิดชอบ และปฏิบัติตามกฎหมายในสังคมไซเบอร์ กรณีศึกษาการรังแกทางไซเบอร์ผ่านสื่อออนไลน์ของ โรงเรียนศิลาจารพิพัฒน์ สพม.กทม.๑

๓.๑ ความสามารถของผู้มีอำนาจสัมพันธ์

.....

.....

.....

.....

.....

๓.๒ ความสามารถของผู้เชื่อมต่อ

.....

.....

.....

.....

.....

แบบสัมภาษณ์

การปลูกฝังจิตสำนึกในเรื่องความรับผิดชอบตามกฎหมายในสังคมไซเบอร์

กรณีศึกษาการรังแกทางไซเบอร์ (Cyberbullying)

ชื่อ-สกุล ผู้ให้สัมภาษณ์.....ว/ด/ป.....เวลา.....

๑. จากการอบรมการใช้ไซเบอร์ (Cyberbullying) ผ่านสื่อออนไลน์ ในด้านกฎหมายนักเรียนได้รับรู้อะไรใหม่บ้าง

.....  
.....  
.....  
.....  
.....

๒. นักเรียนคิดว่าการกระทำความผิดและโทษจากการรังแกผ่านสื่อออนไลน์ใดน่ากลัว และอันตรายที่สุด เพราะอะไร

.....  
.....  
.....  
.....  
.....

๓. ทำอย่างไรถึงจะช่วยให้ทุกคนมีความรับผิดชอบต่อสังคมออนไลน์

.....  
.....  
.....  
.....  
.....

๔. เราจะช่วยเด็กและเยาวชนที่ถูกรังแก หรือถูกกระทำ ผ่านสื่อออนไลน์ ได้อย่างไรบ้าง

.....  
.....  
.....  
.....  
.....

๕. ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

.....

ผนวก ค  
แผนปฏิบัติการจิตวิทยา



## แผนการปฏิบัติการจิตวิทยาการปลูกจิตสำนึกในเรื่องความรับผิดชอบ และ ปฏิบัติตามกฎหมายในสังคมไซเบอร์ “สร้างแกนนำเยาวชนไทย ใช้สื่อไซเบอร์ อย่างสร้างสรรค์”

### หลักการและเหตุผล

“การรังแกทางไซเบอร์” เป็นปัญหาที่มีความรุนแรงและเกิดขึ้นอย่างแพร่หลายกับนักเรียน โดยเฉพาะระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ซึ่งเป็นวัยที่ให้ความสำคัญในโลกออนไลน์และการใช้อินเทอร์เน็ตซึ่งมีบทบาทต่อการดำเนินชีวิตเป็นอย่างมาก ดังนั้นการเตรียมความพร้อมทั้งด้านศักยภาพและจิตสำนึกของเยาวชนไทยให้พร้อมรับมือกับแนวโน้มการเปลี่ยนแปลงที่จะต้องเผชิญในอนาคตอันใกล้ได้ สิ่งที่สำคัญอย่างยิ่งในการเตรียมความพร้อมของเยาวชน นอกเหนือจากการพัฒนาด้านความรู้และทักษะแล้ว คือ การเร่งปลูกฝังกล่อมเกลาทัศนคติและพฤติกรรมของเยาวชน เพื่อให้รู้ถึงบทบาทหน้าที่ของตนและวางตนเป็นพลเมืองที่ดีของประเทศ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการปฏิบัติตามตามระเบียบ กฎเกณฑ์ กฎหมาย และข้อบังคับต่างๆ รวมถึงความรับผิดชอบต่อสังคมด้วยเหตุนี้ จึงได้ดำเนินการปฏิบัติการจิตวิทยาการปลูกจิตสำนึกในเรื่องความรับผิดชอบ และปฏิบัติตามกฎหมายในสังคมไซเบอร์ “สร้างแกนนำเยาวชนไทย ใช้สื่อไซเบอร์อย่างสร้างสรรค์” เพื่อสร้างความรู้ความเข้าใจ และปลูกฝังจิตสำนึกในการใช้สื่อออนไลน์อย่างถูกต้อง และมีความรับผิดชอบต่อสังคม

### เป้าหมายการจัดกิจกรรม

๑. ส่งเสริมและปลูกจิตสำนึกในเรื่องความรับผิดชอบต่อสังคมและปฏิบัติตามกฎหมายในสังคมไซเบอร์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย
๒. เพื่อพัฒนาแนวทางการจัดการปัญหาการรังแกทางไซเบอร์ผ่านสื่อออนไลน์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

## วิธีการดำเนินงาน

### กิจกรรมที่ ๑ ขั้นการเตรียมความพร้อม

๑. ผู้เข้าร่วมกิจกรรมทุกคน ตรวจ ATK
๒. นักเรียนลงทะเบียนเข้าร่วมกิจกรรม
๓. นักเรียนสแกนคิวอาร์โค้ดเพื่อตอบแบบสอบถามก่อนเข้าร่วมกิจกรรม
๔. การแสดงดนตรีของโรงเรียนนักเรียน
๕. พิธีเปิด โดยผู้อำนวยการโรงเรียน กล่าวถึงวัตถุประสงค์ และแนะนำทีมงาน (ผู้มีอำนาจสัมพันธ์)

๖. ประธานในพิธีกล่าวเปิดงาน

### กิจกรรมที่ ๒ ขั้นการดำเนินกิจกรรม

ขั้นตอนการปฏิบัติกิจกรรม เป็นขั้นตอนการนำแผนการปฏิบัติการจิตวิทยาการปลูกจิตสำนึกในเรื่องความรับผิดชอบ และปฏิบัติตามกฎหมายในสังคมไซเบอร์ โดยมีเนื้อหาครอบคลุม ๓ ประเด็นได้แก่ การใช้ไซเบอร์อย่างสมดุล (Cyber balance) รับมือการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ (CyberSafety) และการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ (Cyber Ability) โดยมีขั้นตอนการดำเนินกิจกรรมดังนี้

๑. วิทยากรอธิบายกิจกรรมต่าง ๆ (ผู้มีอำนาจเชื่อมต่อ) ดังนี้
๒. กิจกรรมสร้างความสัมพันธ์ โดยคณะวิทยากรนำเกมส์ผู้แพ้คือผู้ชนะ ซึ่งมีวิธีการเล่นดังนี้ ให้แต่ละคนจับคู่กัน แล้วเป่ายี่งอ จากนั้นให้คนที่ชนะไปต่อหลังผู้แพ้ แล้วก็ไปเป่ายี่งอกับคนหรือแถวต่อไป ให้ทำแบบนี้ไปเรื่อย ๆ จนท้ายที่สุดจะได้ผู้แพ้ที่สุด เป็นผู้ชนะ
๓. วิทยากรอบรมให้ความรู้ เรื่อง การใช้ไซเบอร์อย่างสมดุล (Cyber balance) รับมือการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ (CyberSafety) และการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ (Cyber Ability)
๔. กิจกรรมสร้างสถานการณ์เสมือนจริง การวิเคราะห์ข่าวออนไลน์ ว่าเป็นข่าวนั้นเป็นข่าวจริงหรือข่าวเท็จ วิธีการ คือ วิทยากรนำคลิปกรณีตัวอย่างข่าวมาให้ให้นักเรียนดู แล้วให้นักเรียนที่เข้าร่วมเล่นเกม วิเคราะห์ข่าวดังกล่าวว่าจริงหรือเท็จ โดยวิทยากร ๒ คน คนหนึ่งพูดว่าเป็นข่าวจริงโดยพูดโน้มน้าวให้นักเรียนเชื่อ ส่วนอีกคนหนึ่งพูดว่าเป็นข่าวเท็จหรือข่าวปลอมโดยพูดโน้มน้าวให้นักเรียนเชื่อ ให้นักเรียนวิเคราะห์และตัดสินใจ แล้วไปยืนในแถวคำตอบว่าเลือก ข่าวจริง หรือข่าวเท็จ จากนั้นครูจะเฉลยคำตอบ พร้อมอธิบายเหตุผลประกอบการตัดสินใจ
๕. การแสดงดนตรีของโรงเรียนนักเรียน

๖. กิจกรรมส่งเสริมพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ แบ่งกลุ่มระดมความคิด เป็น ๕ กลุ่ม โดยมีรายละเอียดดังนี้ กลุ่มที่ ๑ การบูลลี่เรื่องครอบครัว กลุ่มที่ ๒ การบูลลี่เรื่องเพศ กลุ่มที่ ๓ การบูลลี่เรื่องรูปลักษณ์ กลุ่มที่ ๔ การบูลลี่เรื่องฐานะการเงิน กลุ่มที่ ๕ การบูลลี่เรื่องรสนิยม และความชอบส่วนตัว และให้นักเรียนช่วยกันระดมความคิด นำเสนอเป็น Mind mapping

๗. วิทยากร อธิบายผลกระทบต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น จากการรังแกทางไซเบอร์ ผ่านสื่อออนไลน์ และปรับเปลี่ยนความคิดของกลุ่มเป้าหมายโดยใช้เหตุผลประกอบเพื่อปลูกจิตสำนึกในเรื่องความรับผิดชอบ และปฏิบัติตามกฎหมายในสังคมไซเบอร์

๘. มอบรางวัลให้กับนักเรียนที่ร่วมกิจกรรม เพื่อเป็นการเสริมแรง

๙. พิธีปิด โดยผู้อำนวยการโรงเรียน กล่าวปิดงาน

๑๐. นักเรียนสแกนคิวอาร์โค้ดเพื่อตอบแบบสอบถามหลังเข้าร่วมกิจกรรม

ผนวก ง  
ภาพการทำกิจกรรม



การแสดงดนตรีในระหว่างอบรม



การแนะนำวิทยากรการจัดอบรม



ภาพการทำกิจกรรมของนักเรียน



ภาพการทำกิจกรรมระหว่างนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย วิทยากร และคณะผู้วิจัย



ภาพการทำกิจกรรมการอบรม



การมอบรางวัลให้กับนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมเพื่อเป็นการเสริมแรง





ภาพการสัมภาษณ์นักเรียนหลังจากเข้าร่วมกิจกรรมการอบรม



ภาพการสัมภาษณ์นักเรียนหลังจากเข้าร่วมกิจกรรมการอบรม





ภาพคณะวิจัยร่วมสังเกตพฤติกรรมการจัดกิจกรรมการอบรม



ภาพคณะผู้วิจัย วิทยากร และนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรม

## ผู้ทรงคุณวุฒิและอาจารย์ที่ปรึกษางานวิชาการ

- |   |  |
|---|--|
| ๑. ร้อยตำรวจเอก ดร. สุธรรม เชื้อประกอบกิจ | อาจารย์สำนักงานวิจัยและบริการ<br>วิชาการ คณะสังคมศาสตร์และ<br>มนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล |
| ๒. พันเอกหญิง อัมพาศรี ตำรงค์กุล          | ประจำ สปท. ช่วยปฏิบัติราชการ<br>สถาบันจิตวิทยาความมั่นคง<br>สถาบันวิชาการป้องกันประเทศ     |

## ผู้บริหารและคณาจารย์ที่ปรึกษางานวิชาการ

- |                                    |  |
|------------------------------------|--|
| ๑. พลตรี ชำนาญ ช้างสาต             | ผู้อำนวยการสถาบันจิตวิทยาความมั่นคง<br>สถาบันวิชาการป้องกันประเทศ                |
| ๒. พันเอก อภิสิตธี วงศ์บัวแก้ว     | รองผู้อำนวยการสถาบันจิตวิทยาความมั่นคง<br>สถาบันวิชาการป้องกันประเทศ             |
| ๓. พันเอก อาชวกุล กาญจนาคม         | รองผู้อำนวยการสถาบันจิตวิทยาความมั่นคง<br>สถาบันวิชาการป้องกันประเทศ             |
| ๔. พันเอก กฤษกมล ธรรมมานุกุล       | ผู้อำนวยการกองวิทยาการ สถาบันจิตวิทยาความมั่นคง<br>สถาบันวิชาการป้องกันประเทศ    |
| ๕. นาวาอากาศเอก ปิยะ จารุอารยนันท์ | ผู้อำนวยการกองการศึกษา สถาบันจิตวิทยาความมั่นคง<br>สถาบันวิชาการป้องกันประเทศ    |
| ๖. พันเอก วสันต์ รัตนบุญชู         | นปก. ประจำ สปท. ช่วยปฏิบัติราชการ สจว.สปท.                                       |
| ๗. พันเอก อภิชาติ เจริญเกตุ        | นปก. ประจำ บก.ทท. ช่วยปฏิบัติราชการ สจว.สปท.                                     |
| ๘. นาวาอากาศเอก อโนชา รัชพรมงคล    | นปก. ประจำ บก.ทท. ช่วยปฏิบัติราชการ สจว.สปท.                                     |
| ๙. พันเอกหญิง อัมพาศรี ตำรงค์กุล   | ประจำ สปท. ช่วยปฏิบัติราชการ สจว.สปท.  |
| ๑๐. พันเอกหญิง ปัทมา ชำเอี่ยม      | นปก. ประจำ สปท. ช่วยปฏิบัติราชการ สจว.สปท.                                       |
| ๑๑. พันเอกหญิง พัชรินทร์ สุนทรวรรณ | รองผู้อำนวยการกองวิทยาการ สถาบันจิตวิทยาความมั่นคง<br>สถาบันวิชาการป้องกันประเทศ |
| ๑๒. พันเอก วราทิตย์ บุญประสพ       | รองผู้อำนวยการกองการศึกษา สถาบันจิตวิทยาความมั่นคง<br>สถาบันวิชาการป้องกันประเทศ |
| ๑๓. พันเอก สนิท นันทะวงศ์          | หัวหน้ากองสนับสนุน สถาบันจิตวิทยาความมั่นคง<br>สถาบันวิชาการป้องกันประเทศ        |

## รายชื่อสมาชิก

คณะผู้เข้ารับการอบรมเชิงปฏิบัติการหลักสูตรจิตวิทยาความมั่นคงสำหรับ  
ผู้บริหารสถานศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน รุ่นที่ ๙  
กลุ่มที่ ๔

เรื่อง : การปลูกจิตสำนึกในเรื่องความรับผิดชอบ และปฏิบัติตามกฎหมาย  
ในสังคมไซเบอร์ กรณีศึกษาการรังแกทางไซเบอร์ผ่านสื่อออนไลน์  
ของโรงเรียนศิลาจารย์พัฒน์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร เขต ๑

- |                             |           |
|-----------------------------|-----------|
| ๑. นายเจริญ พรหมา           | เลขที่ ๑๒ |
| ๒. นายชยพล เพชรพิมล         | เลขที่ ๑๓ |
| ๓. นายชวัลวัฒน์ ธิรไชยพิบูล | เลขที่ ๑๔ |
| ๔. นายชูศักดิ์ สีสัน        | เลขที่ ๑๕ |
| ๕. นายถนอม บุญโต            | เลขที่ ๑๙ |
| ๖. นางธัญลักษณ์ อัยวรรณ     | เลขที่ ๒๓ |
| ๗. นางนภาพร มุลเงิน         | เลขที่ ๓๐ |
| ๘. นายราชันต์ ทิพยโสต       | เลขที่ ๔๘ |
| ๙. นายวสันต์ สุธาวาส        | เลขที่ ๕๑ |
| ๑๐. นางสุพัฒตรา วัลย์เครือ  | เลขที่ ๖๖ |