

ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมต้น

เอมวดี เกียรติศิริ

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาพยาบาลศาสตรมหาบัณฑิต (การพยาบาลเวชปฏิบัติชุมชน)
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหิดล

พ.ศ.2560

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยมหิดล

วิทยานิพนธ์

เรื่อง

ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมต้น

1255 ๕ -

นางสาวเอมวดี เกียรติศิริ

ผู้วิจัย

นาม

ชื่อผู้ช่วย

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ณัฏฐมล เอี่ยมณีกุล,

Ph.D. (Nursing)

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก

รองศาสตราจารย์อาภาพร เผ่าวัฒนา,

Ph.D. (Nursing)

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม

รองศาสตราจารย์นันทนา ธนาโนวรรณ,

Ph.D. (Nursing)

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม

ศาสตราจารย์พัชรีย์ เลิศฤทธิ์,

พ.บ., Ph.D. (Biochemistry)

คณบดี

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหิดล

นาม

ชื่อผู้ช่วย

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ณัฏฐมล เอี่ยมณีกุล,

Ph.D. (Nursing)

ประธานกรรมการบริหารหลักสูตร

พยาบาลศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาการพยาบาลเวชปฏิบัติชุมชน

คณะสาธารณสุขศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล

วิทยานิพนธ์

เรื่อง

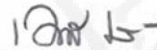
ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมต้น

ได้รับการพิจารณาให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาพยาบาลศาสตรมหาบัณฑิต (การพยาบาลเวชปฏิบัติชุมชน)

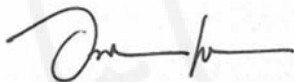
วันที่ 5 มิถุนายน พ.ศ.2560



รองศาสตราจารย์นันทนา ธนาโนวรรณ
Ph.D. (Nursing)
กรรมการสอบวิทยานิพนธ์



นางสาวเอมวดี เกียรติศิริ
ผู้วิจัย



รองศาสตราจารย์อำภาพร เผ่าวัฒนา,
Ph.D. (Nursing)
กรรมการสอบวิทยานิพนธ์



ผู้ช่วยศาสตราจารย์นงา ตโนภาส,
พย.ด.
ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์



ผู้ช่วยศาสตราจารย์พัชรพร เกิดมงคล,
Ph.D. (Nursing)
กรรมการสอบวิทยานิพนธ์



ผู้ช่วยศาสตราจารย์นอมล เอี่ยมณีกุล,
Ph.D. (Nursing)
กรรมการสอบวิทยานิพนธ์



ศาสตราจารย์พัชรีย์ เลิศสุทธิ์,
พ.บ., Ph.D. (Biochemistry)
คณบดี
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหิดล



รองศาสตราจารย์ประยูร ฟองสถิตย์กุล,
Ph.D. (Environmental Engineering)
คณบดี
คณะสาธารณสุขศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์นี้สำเร็จได้ด้วยความกรุณา การดูแลช่วยเหลือ เอาใจใส่ ให้คำปรึกษาและคำแนะนำ อย่างดียิ่งจาก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นฤมล เอี่ยมฉัตรกุล อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ไม่เพียงความรู้ด้านวิชาการ ท่านยังให้ความรัก ความห่วงใย กำลังใจและความปรารถนาดีต่อผู้วิจัย ในทุกด้าน รวมทั้ง รองศาสตราจารย์ ดร.อาภาพร เผ่าวัฒนา และรองศาสตราจารย์ ดร.นันทนา ธนาโนวรรณ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม ที่กรุณา เอาใจใส่ ให้กำลังใจ ความรู้ คำปรึกษา คำแนะนำ และตรวจสอบแก้ไขข้อบกพร่องในงานวิจัยนี้

ขอกราบขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.บุหงา ตโนภาส ประธานกรรมการสอบ วิทยานิพนธ์ และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พัชรพร เกิดมงคล กรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ที่กรุณาให้ ข้อเสนอแนะต่างๆ เพื่อให้การศึกษาวิจัยครั้งนี้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น ขอขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปิยะธิดา ขจรชัยกุล ศาสตราจารย์ ดร.วิมลทิพย์ มุสิกพันธ์ และอาจารย์กันทิมา เพชรคง ที่กรุณาเป็นผู้ทรงคุณวุฒิในการตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือวิจัย และให้คำแนะนำในการปรับปรุงเครื่องมือให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ขอขอบคุณผู้อำนวยการ โรงเรียนทั้ง 6 แห่ง และอาจารย์ทุกท่านที่ให้ความอนุเคราะห์อำนวยความสะดวกในการเก็บข้อมูลครั้งนี้สำเร็จได้ด้วยดี ขอขอบคุณกลุ่มตัวอย่างที่สละเวลาและให้ความร่วมมือตอบแบบสอบถามการวิจัย และขอขอบคุณกัลยาณมิตรทุกท่านที่มีส่วนช่วยเหลือในทุกขั้นตอนของการศึกษาวิจัยครั้งนี้

ขอขอบคุณมหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม ที่ให้โอกาสและทุนการศึกษาตลอดหลักสูตร ทำให้นี้ ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณแม่ พี่ชาย และหลานทุกคน ที่คอยเป็นกำลังใจและแรงผลักดันขอขอบคุณน้องนักศึกษาปริญญาโททุกท่านสำหรับกำลังใจที่มอบให้ ขอขอบพระคุณ อาจารย์ภาควิชาการพยาบาลสาธารณสุขทุกท่านที่ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้และมอบความปรารถนาดี รวมทั้งขอขอบคุณเจ้าหน้าที่ภาควิชาการพยาบาลสาธารณสุขทุกท่านที่ให้ความช่วยเหลือและคำแนะนำเป็นอย่างดีตลอดมา ความดีงามและความประทับใจทั้งหมดที่ผู้วิจัยได้รับนี้จะอยู่ในความทรงจำมิเลือน

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์นี้สำเร็จได้ด้วยความกรุณา การดูแลช่วยเหลือ เอาใจใส่ ให้คำปรึกษาและคำแนะนำ อย่างดียิ่งจาก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นฤมล เอี่ยมฉัตรกุล อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ไม่เพียงความรู้ด้านวิชาการ ท่านยังให้ความรัก ความห่วงใย กำลังใจและความปรารถนาดีต่อผู้วิจัย ในทุกด้าน รวมทั้ง รองศาสตราจารย์ ดร.อาภาพร เผ่าวัฒนา และรองศาสตราจารย์ ดร.นันทนา ธนาโนวรรณ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม ที่กรุณา เอาใจใส่ ให้กำลังใจ ความรู้ คำปรึกษา คำแนะนำ และตรวจสอบแก้ไขข้อบกพร่องในงานวิจัยนี้

ขอกราบขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.บุหงา ตโนภาส ประธานกรรมการสอบ วิทยานิพนธ์ และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พัชรพร เกิดมงคล กรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ที่กรุณาให้ ข้อเสนอแนะต่างๆ เพื่อให้การศึกษาวิจัยครั้งนี้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น ขอขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปิยะธิดา ขจรชัยกุล ศาสตราจารย์ ดร.วิมลทิพย์ มุสิกพันธ์ และอาจารย์กันทิมา เพชรคง ที่กรุณาเป็นผู้ทรงคุณวุฒิในการตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือวิจัย และให้คำแนะนำในการปรับปรุงเครื่องมือให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ขอขอบคุณผู้อำนวยการโรงเรียนทั้ง 6 แห่ง และอาจารย์ทุกท่านที่ให้ความอนุเคราะห์อำนวยความสะดวกในการเก็บข้อมูลครั้งนี้สำเร็จได้ด้วยดี ขอขอบคุณกลุ่มตัวอย่างที่สละเวลาและ ให้ความร่วมมือตอบแบบสอบถามการวิจัย และขอขอบคุณกัลยาณมิตรทุกท่านที่มีส่วนช่วยเหลือใน ทุกขั้นตอนของการศึกษาวิจัยครั้งนี้

ขอขอบคุณมหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม ที่ให้โอกาสและทุนการศึกษาตลอดหลักสูตร ท้ายนี้ ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณแม่ พี่ชาย และหลานทุกคน ที่คอยเป็นกำลังใจและ แรงผลักดัน ขอขอบพระคุณอาจารย์ภาควิชาการพยาบาลสาธารณสุขทุกท่านที่ประสิทธิ์ประสาท วิชาความรู้และมอบความปรารถนาดี รวมทั้งขอขอบคุณเจ้าหน้าที่ภาควิชาการพยาบาลสาธารณสุข ทุกท่านที่ให้ความช่วยเหลือและคำแนะนำเป็นอย่างดีตลอดมา ความดีงามและความประทับใจ ทั้งหมดที่ผู้วิจัยได้รับนี้จะอยู่ในความทรงจำมิเสื่อม

ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมต้น

FACTORS ASSOCIATED WITH CYBERBULLYING BEHAVIOR AMONG MIDDLE SCHOOL STUDENTS

เอมวดี เกียรติศิริ 5538182 PHCN/M

พย.ม. (การพยาบาลเวชปฏิบัติชุมชน)

คณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ : นฤมล เอี่ยมฉิณกุล, Ph.D. (NURSING), อาภาพร เผ่าวัฒนา, Ph.D. (NURSING), นันทนา ธนาโนวรรณ, Ph.D. (NURSING)

บทคัดย่อ

การวิจัยเชิงสำรวจภาคตัดขวางนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาปัจจัยที่สัมพันธ์กับพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมต้น โดยนำแนวคิดทฤษฎีพฤติกรรมตามแผน (Theory of Planned Behavior) มาประยุกต์เป็นกรอบการวิจัย กลุ่มตัวอย่างคือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 จำนวน 354 คน ของโรงเรียน 6 แห่งในเขตกรุงเทพมหานคร เก็บข้อมูลโดยแบบสอบถาม วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติไคสแควร์ (Chi-square) สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน (Pearson's product moment correlation coefficient) และสถิติวิเคราะห์ถดถอยเชิงพหุ (multiple regression analysis)

ผลการศึกษาพบว่ากลุ่มตัวอย่างมีประสบการณ์ถูกรังแกทางไซเบอร์ (ร้อยละ 44.6) เป็นผู้รังแก (ร้อยละ 33.1) และเคยเห็นเพื่อนถูกรังแกทางไซเบอร์ (ร้อยละ 67.8) ผลการวิเคราะห์ถดถอยเชิงพหุพบว่า ทักษะคิดทางบวกต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ และการใช้สังคมออนไลน์ทางทวิตเตอร์ (Twitter) สามารถทำนายคะแนนความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ได้ ร้อยละ 53.7 และพบว่า ทักษะคิดทางบวกต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ การใช้สังคมออนไลน์ทางมายสเปซ (Myspace) การใช้อินเทอร์เน็ต 4-5 ชม.ต่อวัน และความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ สามารถทำนายคะแนนพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ได้ร้อยละ 67.9

จากผลการศึกษาชี้แนะแนะว่าการนำปัจจัยด้าน ทักษะคิดต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ และการใช้สังคมออนไลน์ ไปใช้เป็นแนวทางในการจัดโปรแกรมป้องกันเพื่อลดหรือป้องกันพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในกลุ่มวัยรุ่นให้ประสบความสำเร็จได้

คำสำคัญ: พฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์/ ผู้รังแก/ ทฤษฎีพฤติกรรมตามแผน

193 หน้า

FACTORS ASSOCIATED WITH CYBERBULLYING BEHAVIOR AMONG MIDDLE SCHOOL STUDENTS

EMWADEE KIATSIRI 5538182 PHCN/M

M.N.S. (COMMUNITY NURSE PRACTITIONER)

THESIS ADVISORY COMMITTEE : NARUEMON AUEMANEKUL, Ph.D. (NURSING), ARPAPORN POWWATTANA, Ph.D. (NURSING), NANTHANA THANANOWAN, Ph.D. (NURSING)

ABSTRACT

The research was a cross-sectional survey whose purpose was to examine the factors related to cyberbullying behaviors among middle school students, applying the concepts of the Theory of Planned Behavior (TPB). Questionnaires were used in collecting data targeting 354 students of Grade 7-9 of six secondary schools in Bangkok. Data was analyzed by Chi-square, Pearson's product moment correlation coefficient and multiple regression analysis to predict cyberbullying behaviors. The results revealed that the participants experienced cyberbullying as victims (44.6%), perpetrators (33.1%) and bystanders (67.8%). Multiple Regression showed that positive attitude towards cyberbullying (A), subjective norm towards cyberbullying (SN) and social network using via Twitter and Myspace could predict intention to commit cyberbullying as effective as of 53.7%. Moreover, A, SN, social network using via Myspace, time of internet using (4-5 hours/day) and intention to commit cyberbullying could predict being the perpetrators as effective as 67.9%. This finding suggested that attitude towards cyberbullying, subjective norm and social network using oriented interventions could successfully address cyberbullying behaviors among the adolescents.

KEY WORDS: CYBERBULLYING/ PERPETRATOR/ THEORY OF PLANNED BEHAVIOR

193 pages

สารบัญ

	หน้า
กิตติกรรมประกาศ	ค
บทคัดย่อภาษาไทย	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	จ
สารบัญตาราง	ช
สารบัญภาพ	ณ
สารบัญแผนภูมิ	ญ
บทที่ 1 บทนำ	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย	7
สมมติฐานการวิจัย	8
ตัวแปรที่ศึกษา	9
นิยามศัพท์ที่ใช้ในการวิจัย	10
บทที่ 2 แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	14
พัฒนาการของวัยรุ่น	16
ระบบประสาทที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมมนุษย์	20
พฤติกรรมรังแกและพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์	27
แนวคิดทฤษฎีพฤติกรรมตามแผน	35
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	39
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย	46
รูปแบบการวิจัย	46
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	46
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	51
การเก็บรวบรวมข้อมูล	58
การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการวิจัย	59

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 4 ผลการวิจัย	61
ส่วนที่ 1 ปัจจัยส่วนบุคคลที่สนใจต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ การรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ ความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ และพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ของนักเรียนมัธยมต้น	62
ส่วนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยส่วนบุคคล กับความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ และพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ของนักเรียนมัธยมต้น	69
ส่วนที่ 3 ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยส่วนบุคคล ที่สนใจต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ การรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ กับความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ และพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ของนักเรียนมัธยมต้น	83
ส่วนที่ 4 ผลการวิเคราะห์สมการถดถอยเชิงพหุคูณ (Multiple regression) ของความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์และพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ของนักเรียนมัธยมต้น	92
บทที่ 5 อภิปรายผล	96
บทที่ 6 สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ	115
บทสรุปแบบสมบูรณ์ภาษาไทย	123
บทสรุปแบบสมบูรณ์ภาษาอังกฤษ	139
บรรณานุกรม	158
ภาคผนวก	169
ประวัติผู้วิจัย	193

สารบัญตาราง

ตาราง	หน้า
3.1 ค่าดัชนีความตรงตามเนื้อหา (CVI) และค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม (Reliability)	58
4.1 ปัจจัยส่วนบุคคลของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา	64
4.2 ทักษะการคิดต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ การรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ และพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา	70
4.3 ความสัมพันธ์ของปัจจัยส่วนบุคคลกับความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมศึกษา	71
4.4 ความสัมพันธ์ของปัจจัยส่วนบุคคลกับพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมศึกษา	77
4.5 ความสัมพันธ์ของปัจจัยส่วนบุคคล ทักษะการคิดทางบวกต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ การรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ กับความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมศึกษา	84
4.6 ความสัมพันธ์ของปัจจัยส่วนบุคคล ทักษะการคิดทางบวกต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ การรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ กับพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมศึกษา	88
4.7 ค่าสัมประสิทธิ์การถดถอยของตัวแปรอิสระกับความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมศึกษา	92
4.8 ค่าสัมประสิทธิ์การถดถอยของตัวแปรกับพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์	94

สารบัญภาพ

ภาพ		หน้า
2.1	ส่วนประกอบของระบบลิมบิก	22
2.2	ความสัมพันธ์ของพฤติกรรมก้าวร้าว การทารุณและการรังแก	29
2.3	โครงสร้างทฤษฎีพฤติกรรมตามแผน	35

สารบัญแผนภูมิ

แผนภูมิ	หน้า
2.1 กรอบแนวคิดในการวิจัย	45
3.1 ขั้นตอนการสุ่มตัวอย่าง	50

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันเทคโนโลยีสารสนเทศก้าวเข้ามามีบทบาทอย่างมากในทุกกิจกรรมของคนไทยยุคใหม่ โดยเฉพาะการใช้โทรศัพท์มือถือ การเข้าถึงอินเทอร์เน็ต และการใช้สังคมออนไลน์ (social network) ที่มีปริมาณเพิ่มสูงขึ้น (สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์, 2555: 24-28; สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน, 2556: ออนไลน์) สอดคล้องกับรายงานสถิติการใช้คอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ต และโทรศัพท์มือถือของประชากรไทยอายุ 6 ปีขึ้นไป ในช่วง 5 ปีที่ผ่านมา (พ.ศ. 2553-2557) พบว่ามีผู้ใช้คอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ตและโทรศัพท์มือถือเพิ่มขึ้น และพบว่ากรุงเทพมหานครมีสัดส่วนผู้ใช้คอมพิวเตอร์และสัดส่วนการใช้อินเทอร์เน็ตมากที่สุด คือร้อยละ 54.6 และ 54.5 ตามลำดับ (สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2557: 1-4) โดยที่กลุ่มอายุ 6-14 ปี และ 15-24 ปี มีสัดส่วนการใช้อินเทอร์เน็ตสูงมากกว่ากลุ่มวัยอื่น คือร้อยละ 58.2 และ 69.7 ตามลำดับ (สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2557: 5-6)

รายงานพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของคนไทย ในระยะ 12 ปีที่ผ่านมา (พ.ศ. 2544 – 2556) พบจำนวนชั่วโมงการใช้งานต่อสัปดาห์เพิ่มขึ้น ร้อยละ 76.3 (สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์, 2556: 20-21) ในปี 2557 การใช้อินเทอร์เน็ตต่อสัปดาห์เพิ่มสูงขึ้น จากปี 2556 โดยเฉลี่ย 32.3 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ (4.6 ชั่วโมงต่อวัน) เป็น 50.4 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ (7.2 ชั่วโมงต่อวัน) (สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์, 2557: 21-24) นอกจากนี้ พบว่าวัยรุ่นไทยคิดมือถือโดยใช้เวลากับไลน์ (Line) และเฟสบุ๊ก (Facebook) วันละ 8 ชั่วโมง (สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน, 2556: ออนไลน์) และพบว่าพฤติกรรมของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตเปลี่ยนไป คือใช้อินเทอร์เน็ตบนมือถือเพิ่มขึ้น (วิมลทิพย์ มุสิกพันธ์, ศิวพร ปกป้อง, นันทนัช สงศิริ และปองกมล สุรัตน์, 2552: 1-18; Tanthawichian, 2012: ออนไลน์) อุปกรณ์ที่เยาวชนใช้สำหรับการเข้าถึงสื่อออนไลน์ในปัจจุบันมากที่สุดคือ โทรศัพท์มือถือแบบสมาร์ทโฟน (smart phone) ร้อยละ 69.4 ระยะเวลาที่อยู่กับสังคมออนไลน์เฉลี่ยต่อวันมากที่สุด (3-4 ชั่วโมงต่อวัน) คิดเป็นร้อยละ 32.6 วัตถุประสงค์ในการใช้สื่อออนไลน์คือ ใช้พูดคุยหรือแชท ร้อยละ 80.6 (กรุงเทพโพล, 2556: ออนไลน์) เช่นเดียวกับรายงาน

พฤติกรรมใช้งานอินเทอร์เน็ตของคนไทย (สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์, 2557: 44-45) ที่พบว่าคนไทยใช้งานอินเทอร์เน็ตผ่านสมาร์ทโฟน (smart phone) ร้อยละ 77.1 โดยมีวัตถุประสงค์ในการใช้งานเพื่อการพูดคุยผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ เป็นอันดับหนึ่ง (ร้อยละ 78.2) ประกอบกับรัฐบาลมีนโยบายให้ภาครัฐรวมทั้งสถาบันการศึกษาต่างๆ นำเทคโนโลยีเข้ามาสนับสนุนการเรียนการสอน เพื่อให้สามารถเข้าถึงและรับรู้ข้อมูลข่าวสารได้จากทุกมุมโลก เด็กและเยาวชนจึงเป็นกลุ่มประชากรหลักในการใช้สื่ออินเทอร์เน็ต (แผนพัฒนาเด็กและเยาวชน พ.ศ. 2555-2559: ออนไลน์) นอกจากนี้ มีการศึกษาพบว่า เด็กใช้เวลามากกว่า 5-12 ชั่วโมง ต่อครั้งต่อวันในการใช้อินเทอร์เน็ต ส่วนใหญ่ใช้เพื่อการสนทนากับเพื่อนและบันเทิง ไม่ใช่เพื่อการศึกษา (วิมลทิพย์ มุสิกพันธ์ และคณะ, 2552: 1-18) ซึ่งจะเห็นได้ว่า อินเทอร์เน็ตกลายเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวันของกลุ่มเด็กและเยาวชนส่วนใหญ่ในยุคนี้

เมื่อเทคโนโลยีการสื่อสารและสังคมออนไลน์เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตมนุษย์ จึงทำให้เกิดช่องทางการใช้เทคโนโลยีการสื่อสารในทางที่ไม่เหมาะสม เป็นการกระทำความรุนแรงในรูปแบบใหม่ผ่านเครื่องมือสื่อสารอิเล็กทรอนิกส์ ที่เรียกว่า “การรังแกทางไซเบอร์ (Cyberbullying)” (Ronald, 2008: 32-40) โดยการเขียนข้อความที่เป็นการต่อว่า คุกคาม ล้อเลียน ข่มขู่ หรือการใช้รูปภาพคลิปวิดีโอที่เป็นข้อมูลส่วนตัวของคนอื่นไปเผยแพร่และส่งต่อทางอินเทอร์เน็ตหรือโทรศัพท์มือถือไปสู่โลกออนไลน์ เพื่อการก่อกวนหรือทำให้คนอื่นได้รับความเสียหาย อับอายหรือรู้สึกไม่ดี ซึ่งวิธีการรังแกผ่านช่องทางการสื่อสารออนไลน์นั้นมีประสิทธิภาพในการแพร่กระจายได้อย่างรวดเร็ว ทุกคนสามารถเข้าร่วมในการรับรู้เรื่องราวหรือเหตุการณ์ และสามารถแสดงความคิดเห็นได้อย่างอิสระ และสามารถเกิดขึ้นโดยไม่จำกัดเวลาและทุกสถานที่ ทั้งในบ้านที่พักอาศัย โรงเรียน หรือในห้องนอนของตนเอง (วิมลทิพย์ มุสิกพันธ์ และคณะ, 2552: 1-18) ในโลกไซเบอร์ ไม่ว่าใครก็สามารถเป็นผู้กระทำความรุนแรงได้ ไม่สามารถห้ามให้หยุดการรังแกนั้นและไม่สามารถนำตัวผู้กระทำความรุนแรงลงโทษได้ (Willard, 2007) ในที่สุดการรังแกนั้นจะขยายและรุนแรงมากขึ้นและยากที่จะควบคุมได้ (Hinduja & Patchin, 2009: 5-7)

ในระดับโลก พบขนาดปัญหาและความชุกของการรังแกทางไซเบอร์ประมาณ ร้อยละ 20-40 และพบมากในระดับโรงเรียน (Dehue, Bolman, & Völlink, 2008: 217-223; Tokunaga, 2010: 277-287) โดยเฉพาะในนักเรียนระดับมัธยมต้น (Notar, Padgett, & Roden, 2013: 1-9; Williams & Guerra, 2007: 14-21) ในกลุ่มประเทศแถบยุโรป 25 ประเทศ พบว่า ผู้ที่ใช้อินเทอร์เน็ตในกลุ่มอายุ 9 - 16 ปี เคยมีประสบการณ์ทั้งเป็นผู้รังแกและผู้ถูกรังแกทางไซเบอร์ ถึงร้อยละ 93 (Gorzig, 2011: 1-8) การศึกษาในปี พ.ศ. 2550 ของสถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ในสหรัฐอเมริกา พบว่า 1 ใน 3 ของวัยรุ่นที่ใช้อินเทอร์เน็ต ตกเป็นเป้าของการรังแกทางไซเบอร์ (ฟิล แม็กเคนน, 2552 ในสรุปรายละเอียด)

ริดเดอร์ส ไคเจสท์ ไทยแลนด์) สอดคล้องกับรายงานของ The US Department of Health and Human Services, Bureau of Justice Statistics and Cyberbullying Research Center ระบุว่า มีเด็กนักเรียน และวัยรุ่นของสหรัฐอเมริกาเคยถูกรังแกทางไซเบอร์ ร้อยละ 52 และร้อยละ 33 ตามลำดับ (nobullying, 2014: ออนไลน์) รายงานการสำรวจการข่มเหงรังแกปี 2013 (The Annual Cyberbullying Survey 2013) ขององค์กร Ditch the Label ในกลุ่มเยาวชน อายุ 13-22 ปี จากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 10,008 คน ในประเทศสหรัฐอเมริกา อังกฤษ และออสเตรเลีย พบว่า กลุ่มตัวอย่างเคยถูกรังแกทางไซเบอร์ถึงร้อยละ 69 หรือประมาณ 7 ใน 10 คน ส่วนใหญ่ถูกรังแกทาง Facebook, Twitter, Ask.FM และ Instagram ร้อยละ 54, 28, 26 และ 22 ตามลำดับ (Ditch the Label, 2013) รายงานการสำรวจเยาวชนอายุ 11-17 ปี ในประเทศอังกฤษ พบว่า ผู้ถูกรังแกทางไซเบอร์เพิ่มขึ้นจากปี 2013 ถึงสองเท่า คือจากร้อยละ 16 เป็นร้อยละ 35 ในปี 2014 (Theguardian, 2014: ออนไลน์) ส่วนในแถบเอเชีย ผลการสำรวจเด็กมัธยมศึกษาตอนปลายในโรงเรียนเขตภาคกลางของประเทศไทย จำนวน 1,438 คน พบว่าเคยรังแกผู้อื่นทางไซเบอร์ ร้อยละ 34.8 และเป็นผู้ถูกรังแก ร้อยละ 56.9 (Zhou, Tang, Tian, & et al., 2013: 630-647) สอดคล้องกับผลการสำรวจของ The Chinese University of Hong Kong พบว่านักเรียน 1 ใน 3 จากกลุ่มตัวอย่าง 1,800 คน เคยเป็นเหยื่อจากการรังแกทางไซเบอร์ และพบว่าร้อยละ 32.1 เคยรังแกผู้อื่นทางไซเบอร์

สำหรับในประเทศไทย มีข้อมูลจากสำนักงานกองทุนสนับสนุนการส่งเสริมสุขภาพ ระบุว่าวัยรุ่นไทยที่ใช้อินเทอร์เน็ต ร้อยละ 37.2 เคยถูกผู้อื่นรังแกทางไซเบอร์ นอกจากนี้จากผลการศึกษาของปัญญาสัมพันธ์เพื่อการวิจัยแห่งประเทศไทย ในปี พ.ศ.2552 พบว่า กลุ่มเยาวชนอายุ 12-24 ปี ในเขตกรุงเทพมหานคร เคยถูกรังแกทางไซเบอร์ ร้อยละ 43.9 และเป็นผู้รังแก ร้อยละ 28.9 รูปแบบของการรังแกที่ถูกกระทำบ่อยที่สุด คือการถูกนิทาและคำทอผ่านโทรศัพท์มือถือและผ่านทางอินเทอร์เน็ต และยังพบว่า กลุ่มตัวอย่างได้พบเห็นพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ เช่น การส่งข้อความคำทอผู้อื่นผ่านมือถือและอินเทอร์เน็ต การส่งข้อความหรือข้อมูลที่เป็นความลับของบุคคลให้ผู้อื่น และการคุกคามผู้อื่นผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ มากกว่าร้อยละ 50 และยังเป็นทั้งผู้ถูกรังแกและเป็นผู้รังแก ร้อยละ 48 และมีการโต้ตอบกลับ ร้อยละ 30 (วิมลทิพย์ มุสิกพันธ์ และคณะ, 2552: 1-18) จากการศึกษาเรื่องการรังแกทางไซเบอร์ของวัยรุ่นหญิงไทย เมื่อปี พ.ศ.2555 พบว่า วัยรุ่นหญิงไทย เคยถูกรังแกทางไซเบอร์ ร้อยละ 45.4 ลักษณะของการถูกรังแกคือการโจมตี ข่มขู่ออนไลน์ ร้อยละ 41.4 ถูกคุกคามทางเพชออนไลน์ร้อยละ 5.3 และถูกบันทึกและเผยแพร่ออนไลน์ในลักษณะให้ร้าย ร้อยละ 16.3 (พิมพ์วัลย์ บุญมงคล, ราชาวดี เอี่ยมศิลป์, สร้อยฟ้า โต๊ะพันธุ์นันทน์ และคณะ, 2555) นอกจากนี้ผลการศึกษาของ Sittichai (2014) เกี่ยวกับพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ของเด็กนักเรียน

ระดับมัธยมใน 3 จังหวัดภาคใต้ จำนวน 12 โรงเรียน พบนักเรียนถูกรังแกทางไซเบอร์ ร้อยละ 18.6 (Sittichai, 2014: 132-140) และจากการสัมภาษณ์แพทย์หญิงพรรณพิมล วิปุลากร รองอธิบดีกรมสุขภาพจิต กล่าวว่า สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์มีเด็กและครอบครัวมาขอรับการปรึกษาด้านเรื่องการรังแกทางไซเบอร์มากขึ้นอย่างที่ไม่เคยมีมาก่อน แม้ขณะนี้ยังไม่มีสถิติที่แน่ชัด แต่พบว่าแนวโน้มสูงขึ้น (มติชนออนไลน์, 2556) ซึ่งเป็นข้อมูลที่แสดงให้เห็นว่า ปัจจุบันเยาวชนไทยส่วนหนึ่งกำลังกับประสบปัญหาการรังแกทางไซเบอร์

การรังแกทางไซเบอร์ เป็นความรุนแรงที่ไม่สามารถรู้ได้ว่าใครคือผู้รังแก เป็นการกระทำโดยบุคคลหรือเป็นกลุ่ม ผู้รังแกสามารถกระทำกับใคร ที่ไหน หรือเมื่อไรก็ได้ในทุกๆ วัน และตลอด 24 ชั่วโมง (Atkinson, 2008: 32-39) ไม่สามารถควบคุมหรือตรวจสอบได้ และผู้รังแกสามารถต่อย้ำความรุนแรงได้อย่างต่อเนื่อง โดยที่เหยื่อที่เคยถูกกระทำอาจกลับมาเป็นผู้ทำความรุนแรงเองเพื่อแก้แค้น เป็นวงจรความรุนแรงที่ไม่มีจุดจบ เพราะเห็นว่าเรื่องเหล่านี้เป็นเรื่องธรรมดาที่คนทั่วไปทำได้ เด็กที่เป็นผู้ถูกรังแกทางไซเบอร์ จะได้รับผลกระทบต่ออารมณ์และจิตใจ เกิดความรู้สึกคับข้องใจ โกรธ และผิดหวัง (Patchin & Hinduja, 2006: 148-169; Ronald, 2008: 32-40; Jung, Leventhal, Kim & et al., 2014: 826-830) การถูกให้ออกจากกลุ่มเพื่อน ทำให้สูญเสียความภาคภูมิใจและความเชื่อมั่นในตนเอง (Shariff, 2009; Patchin & Hinduja, 2010: 614-621) เกิดผลกระทบต่อการเรียน เกิดความวิตกกังวล ขาดทักษะการใช้ชีวิตทางสังคมและปฏิสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนและคนรอบข้าง (Navarro, Yubero, Larrañaga & Martinez, 2012: 281-295; Cowie, 2013: 167-170) ในที่สุดผู้ถูกกระทำจะเกิดภาวะซึมเศร้า และมีความคิดที่จะฆ่าตัวตาย (Hinduja & Patchin, 2010: 206-211; Wang, Tonia & Ronald, 2011: 415-417; Kowalski & Limber, 2013: 13-20; Bannink, Broeren, Van de Looij – Jansen & et al., 2014: 1-7) สอดคล้องกับผลการศึกษาของ ณัฐรัชต์ สามะ และคณะ (2557: 351-363) ที่พบว่า ผู้ถูกกระทำจะรู้สึกไร้ค่า เบื่อและรู้สึกแค้น เกิดความเครียด วิตกกังวล ถ้าผู้ถูกกระทำไม่สามารถรับมือกับความรู้สึกเหล่านั้นได้ ผลกระทบที่รุนแรงขึ้นอาจทำให้เกิดภาวะซึมเศร้า และมีความคิดฆ่าตัวตายได้ ตั้งแต่ปี 2003 ถึงปี 2013 มีรายงานการฆ่าตัวตายสำเร็จของเด็กวัยรุ่นประเทศสหรัฐอเมริกาจากการถูกรังแกทางไซเบอร์ จำนวน 10 ราย (nobullying, 2014; Jacob, 2010: 163-166) ในปี 2012 ประเทศแคนาดา พบรายงานวัยรุ่นหญิงถูกส่งต่อภาพและโพสต์คลิปวิดีโอเปลือยออก รวมทั้งถูกข่มขู่และถูกเฝ้าตาม (cyberstalking) ฆ่าตัวตายสำเร็จ (theguardian, 2013) แถบเอเชีย ในปี 2008 ในประเทศญี่ปุ่น มีรายงานนักเรียนหญิง 3 ราย อายุ 13 14 และ 16 ปี ฆ่าตัวตายจากการถูกรังแกทางไซเบอร์ (Hays, 2014)

นอกจากนี้ การรังแกทางไซเบอร์ยังมีผลกระทบต่อผู้รังแก คือจะมีความภาคภูมิใจในตนเองต่ำ (Patchin & Hinduja, 2010: 614-621) เมื่อเติบโตเข้าสู่วัยผู้ใหญ่มีโอกาสเสี่ยงที่จะมี

พฤติกรรมไม่เหมาะสม (maladaptive behaviors) มีพฤติกรรมต่อต้านสังคม (antisocial behaviors) โดยเฉพาะอย่างยิ่งมีโอกาสพัฒนาไปสู่การมีพฤติกรรมรุนแรง (violence) ทำร้ายกัน และกลายเป็นการกระทำทารุณ (abuse) ได้ในที่สุด (Olweus, 1996) อย่างไรก็ตาม แม้ในประเทศไทยยังไม่มีรายงานถึงผลกระทบของการรังแกทางไซเบอร์ที่รุนแรงถึงระดับฆ่าตัวตายก็ตาม แต่การพบปรากฏการณ์ของการรังแกทางไซเบอร์ในเด็กวัยรุ่นและเยาวชนไทยถึงร้อยละ 43.9 (วิมลทิพย์ มุสิกพันธ์, และคณะ, 2552: 1-18) และพบวัยรุ่นหญิงไทยเคยถูกรังแกทางไซเบอร์ ถึงร้อยละ 45.4 (พิมพ์วัลย์ บุญมงคล, และคณะ, 2555) แสดงให้เห็นว่าเด็กและเยาวชนไทยกำลังประสบปัญหาจากการพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์แล้ว ดังนั้น จำเป็นอย่างยิ่งที่ผู้เกี่ยวข้องควรตระหนักและร่วมมือกัน เพื่อหาแนวทางในการป้องกันการดูแลเด็กและเยาวชนไทยจากการรังแกในรูปแบบใหม่นี้

จากการทบทวนวรรณกรรมพบว่า การศึกษาถึงปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการรังแกทางไซเบอร์ที่ผ่านมามีส่วนใหญ่เป็นการศึกษาในด้านคุณลักษณะประชากร สังคมและสิ่งแวดล้อม ซึ่งผลการศึกษาเหล่านั้นยังมีความหลากหลายในแต่ละประเทศและแต่ละวัฒนธรรม (Calvete, Orue, Estévez & et al, 2010: 1128-1135; Walrave & Heirman, 2011: 59-72; Mishna, Khoury-Kassabri, Gadalla & Daciuk, 2012: 63-70) ปัจจัยด้านเพศ ในประเทศออสเตรเลียและเบลเยียม พบว่าผู้รังแก (perpetrators) ส่วนใหญ่เป็นเพศชาย และผู้ถูกรังแก (victims) ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง (Cross, Shaw, Epstein, Monks, Dooley & Hearn, 2012; Walrave & Heirman, 2011: 59-72) ในขณะที่ประเทศเกาหลีใต้ พบว่าผู้รังแก ผู้ถูกรังแก และผู้ที่เป็นทั้งผู้รังแกและผู้ถูกรังแก ส่วนใหญ่เป็นเพศชาย (Jung, et al, 2014: 826-830) ปัจจัยด้านอายุ ในประเทศเบลเยียมพบว่า ความชุกของการรังแกทางไซเบอร์จะเพิ่มขึ้นเมื่อเด็กมีอายุมากขึ้น (Walrave & Heirman, 2011: 59-72) ส่วนในประเทศสหรัฐอเมริกาและสหราชอาณาจักรไม่พบความแตกต่างของอายุ (Hinduja & Patchin, 2009: 55-56) ปัจจัยด้านสังคมและสิ่งแวดล้อม มีการศึกษาพบว่า การที่เด็กวัยรุ่นเห็นความรุนแรงในครอบครัว เช่น การกระทำความรุนแรงทางกายภาพของบิดามารดาที่มีต่อกัน การเคยถูกบิดามารดาตำหนิด้วยถ้อยคำหยาบคาย (สิวพร ปกป้อง และวิมลทิพย์ มุสิกพันธ์: 2553, 1-17) การขาดการเอาใจใส่จากผู้ปกครอง จะส่งผลให้กลุ่มตัวอย่างมีทัศนคติเกี่ยวกับการรังแกทางไซเบอร์ไม่ถูกต้อง (บุญยรัตน์ รุ่งสาคร, 2554: 68-70) นอกจากนี้ การรังแกกันแบบดั้งเดิม (traditional bullying) ความถี่ในการสื่อสารทางออนไลน์ (Sticca, Ruggier, Alsaker & Perren, 2013: 52-67) ความเชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ การมีคอมพิวเตอร์เป็นของตนเอง และการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตได้สะดวก ของวัยรุ่น (Walrave & Heirman, 2011: 59-72) เป็นปัจจัยเสริมและเพิ่ม โอกาสให้มีพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์มากขึ้น จากผล

การศึกษาเหล่านี้แสดงให้เห็นว่า ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการรังแกทางไซเบอร์ยังมีความหลากหลาย และยังคงต้องทำการศึกษาต่อไป ตามบริบทด้านกายภาพ สังคม และสิ่งแวดล้อม

ในการศึกษาปัจจัยด้านจิตสังคมและจิตวิทยา พบว่าผู้รังแกและผู้ถูกรังแกมีความสัมพันธ์กับปัญหาทางจิตวิทยาและจิตสังคม เช่นปัญหาการควบคุมอารมณ์ การคบเพื่อน พฤติกรรมก้าวร้าว และความรู้สึกล้มเหลว (Sourander, Klomek, Ikonen & et al., 2010: 720-728) การศึกษาในนักเรียนมัธยมต้นของสหรัฐอเมริกา (Patchin & Hinduja, 2010: 614-621) และในเด็กประเทศเกาหลี (Yang, et al., 2013: 309-318) พบว่า กลุ่มที่เกี่ยวข้องกับการรังแกทางไซเบอร์ทั้ง ผู้รังแกและผู้ถูกรังแกมีความภาคภูมิใจในตนเองต่ำกว่ากลุ่มที่ไม่เคยมีประสบการณ์เกี่ยวกับการรังแกทางไซเบอร์ การศึกษาของ นันทนัช สงศิริ (2553) ในนักเรียนมัธยมศึกษาและอาชีวศึกษา พบว่า ประสบการณ์ ทักษะและการรับรู้ที่มีต่อการรังแกทางไซเบอร์มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ (นันทนัช สงศิริ, 2553: 84-90) และจากผลการศึกษาของ Heirman & Walrave (2012) และ Pabain & Vandebosch (2014) ที่พบว่า ทักษะของวัยรุ่นต่อการรังแกทางไซเบอร์มีความสัมพันธ์ต่อความตั้งใจที่จะกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ (Heirman & Walrave, 2012: 614-620; Pabain & Vandebosch, 2014: 463-477) นอกจากนี้ผลการศึกษาของ Doane, et al. (2014) พบว่า นักศึกษาที่มีความเห็นอกเห็นใจต่อผู้ถูกรังแกต่ำ เป็นปัจจัยทำนายว่าผู้กระทำนั้นมีทัศนคติทางบวกต่อการรังแกทางไซเบอร์ การมีทัศนคติทางบวกต่อการรังแกเป็นปัจจัยทำนายได้ว่าบุคคลนั้นมีความตั้งใจที่จะรังแกผู้อื่น และการที่มีความตั้งใจสูงที่จะรังแกเป็นปัจจัยทำนายว่าบุคคลนั้นจะกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ได้บ่อยมากขึ้น (Doane, et al., 2014: 154-162) นอกจากนี้พบว่า อิทธิพลจากเพื่อน ผู้ใกล้ชิด บุคคลที่ชื่นชอบ คือการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง มีความสัมพันธ์ต่อความตั้งใจที่จะกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ และพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ (Hinduja & Patchin, 2013: 711-722; Heirman & Walrave, 2012: 614-620) สอดคล้องกับการศึกษาในนักเรียนเกรด 6-8 ของ Burton & et al (2013) ที่พบว่านักเรียนที่มีความเชื่อตามกลุ่มอ้างอิงสูงในเรื่องความก้าวร้าวมีแนวโน้มที่จะมีพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ (Burton & et al, 2013: 103-115)

จากการทบทวนวรรณกรรม แสดงให้เห็นว่า ปัจจัยด้านสังคมและสิ่งแวดล้อมได้แก่ ประสบการณ์ที่เคยได้รับ สัมพันธภาพและความรุนแรงในครอบครัว ปัจจัยด้านจิตสังคมและจิตวิทยา ได้แก่ ทักษะ ความเชื่อ ความภาคภูมิใจในตนเอง และอิทธิพลจากกลุ่มเพื่อนหรือบุคคลใกล้ชิด ปัจจัยต่างๆ เหล่านี้ มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในเด็กวัยรุ่น ซึ่งสามารถเชื่อมโยงความสัมพันธ์ของปัจจัยด้านจิตสังคมเหล่านี้ ต่อความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์และการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในเด็กวัยรุ่นได้ ตามทฤษฎีพฤติกรรมตามแผน (Theory of Planned Behavior) ของ Ajzen (1991, 2005) โดยทฤษฎีนี้กล่าวไว้ว่า หากบุคคลมี

ความเชื่อต่อพฤติกรรม มีการคล้อยตามกลุ่ม และมีการรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรม จะเป็นปัจจัยที่ส่งผลต่อความตั้งใจที่จะกระทำหรือไม่กระทำพฤติกรรมนั้นๆ ของบุคคล (Ajzen, 1991; Ajzen, 2005)

นอกจากนี้ จะเห็นได้ว่าในประเทศไทยส่วนใหญ่เป็นการศึกษาด้านความชุกของพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ ส่วนปัจจัยที่เป็นสาเหตุนั้นยังไม่มีผลการศึกษาที่สนับสนุนอย่างชัดเจน ผู้วิจัยในฐานะพยาบาลเวชปฏิบัติชุมชนที่รับผิดชอบงานอนามัยโรงเรียน มีบทบาทหน้าที่ในการดูแลสุขภาพเด็กวัยเรียนอย่างเป็นองค์รวมทั้งด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์และสังคม เสริมสร้างพฤติกรรมสุขภาพและทัศนคติที่ถูกต้อง ลดและควบคุมปัจจัยเสี่ยงและปัจจัยที่มีผลต่อสุขภาพ รวมทั้งค้นหาปัญหาสุขภาพและปัจจัยสาเหตุและให้การช่วยเหลือแก้ไขปัญหาสุขภาพในเด็กวัยเรียน (Ouytsel, Walrave & Vandebosch, 2015: 162-170) จึงมีความสนใจในการศึกษาปัจจัยที่มีความสัมพันธ์ต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ โดยใช้ทฤษฎีพฤติกรรมตามแผน (Theory of Planned Behavior) มาเป็นกรอบแนวคิดในการวิจัยครั้งนี้ ทั้งนี้ เพื่อนำผลการศึกษามาใช้เป็นแนวทางสำหรับพยาบาลเวชปฏิบัติชุมชน หรือพยาบาลสาธารณสุข ที่รับผิดชอบงานอนามัยโรงเรียน เจ้าหน้าที่สาธารณสุข และผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับเด็กและเยาวชนของประเทศไทย ในการจัดรูปแบบหรือพัฒนาโปรแกรมการป้องกันการรังแกทางไซเบอร์ให้เหมาะสมกับบริบทและสถานการณ์ของประเทศไทย ในยุคดิจิทัล เพื่อให้เด็กและเยาวชนไทยได้เติบโตขึ้นเป็นผู้ใหญ่ที่มีคุณภาพต่อไป

คำถามการวิจัย

พฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ในโรงเรียนระดับมัธยมศึกษา เขตกรุงเทพมหานครเป็นอย่างไร และปัจจัยใดที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยส่วนบุคคล ทัศนคติต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ การรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรม กับความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษา

2. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยส่วนบุคคล ทักษะคิดต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ การรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรม กับพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษา
3. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์กับพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษา
4. เพื่อศึกษาปัจจัยทำนายความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษา
5. เพื่อศึกษาปัจจัยทำนายพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษา

สมมติฐานการวิจัย

1. ปัจจัยส่วนบุคคล ได้แก่ อายุ เพศ ระดับการศึกษา ผลการเรียน สถานภาพครอบครัว ความรุนแรงในครอบครัว บุคคลที่อาศัยอยู่ด้วย เครื่องมือหรืออุปกรณ์ที่ใช้เข้าถึงอินเทอร์เน็ต สังคมออนไลน์ที่ใช้ ความถี่และช่วงเวลาที่ใช้อินเทอร์เน็ต ประสบการณ์รังแก ประสบการณ์รังแกทางไซเบอร์ และความรู้สึกมีคุณค่าในตนเอง มีความสัมพันธ์กับความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษา และพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษา
2. ทักษะคิดต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ มีความสัมพันธ์กับความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์และพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษา
3. การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ มีความสัมพันธ์กับความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์และพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษา
4. การรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ มีความสัมพันธ์กับความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์และพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษา
5. ความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษา
6. ปัจจัยส่วนบุคคล ทักษะคิดต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ และการรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ มีอำนาจในการทำนายความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษา
7. ปัจจัยส่วนบุคคล ทักษะคิดต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ การรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์

และความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรณรงค์ทางไซเบอร์ มีอำนาจในการทำนายพฤติกรรมรณรงค์ทางไซเบอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษา

ขอบเขตการวิจัย

การศึกษาครั้งนี้ทำการศึกษาในนักเรียนระดับมัธยมศึกษาทั้งชายและหญิงที่กำลังศึกษาอยู่ในชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 ของโรงเรียนระดับมัธยมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร

ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรอิสระ คือ

1. ปัจจัยส่วนบุคคล ได้แก่ อายุ เพศ ระดับการศึกษา ผลการเรียน สถานภาพครอบครัว ความรุนแรงในครอบครัว บุคคลที่อาศัยอยู่ด้วยในปัจจุบัน เครื่องมือหรืออุปกรณ์ที่ใช้เข้าถึงอินเทอร์เน็ต ประเภทของสังคมออนไลน์ที่ใช้ ความถี่และช่วงเวลาที่ใช้อินเทอร์เน็ต ประสบการณ์รณรงค์ ประสบการณ์รณรงค์ทางไซเบอร์ และความรู้สึกลึกมีคุณค่าในตนเอง

2. ทักษะการรับมือต่อพฤติกรรมรณรงค์ทางไซเบอร์

3. การคัดลอกตามกลุ่มอ้างอิงต่อพฤติกรรมรณรงค์ทางไซเบอร์

4. การรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมรณรงค์ทางไซเบอร์

ตัวแปรตาม คือ

1. ความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรณรงค์ทางไซเบอร์

2. พฤติกรรมรณรงค์ทางไซเบอร์

นิยามศัพท์ที่ใช้ในการวิจัย

1. ปัจจัยส่วนบุคคล

ปัจจัยส่วนบุคคล หมายถึง ปัจจัยที่เป็นส่วนที่มีอิทธิพลต่อความตั้งใจที่จะกระทำพฤติกรรมของบุคคล เช่น อายุ เพศ จริยธรรม สถานะทางเศรษฐกิจและสังคม การศึกษา เชื้อชาติ ศาสนา ความสัมพันธ์ต่อสมาชิกในครอบครัว บุคลิกภาพ นิสัย อารมณ์ การมีคุณค่าในตนเอง ความฉลาด สมาชิกในกลุ่ม ประสบการณ์ ข้อมูลข่าวสาร การสนับสนุนทางสังคม ทักษะในการแก้ไขปัญหาในปัจจุบันและอนาคต (Ajzen, 2005: 123-124)

การศึกษาวิจัยครั้งนี้ ปัจจัยส่วนบุคคลได้แก่ อายุ เพศ ระดับการศึกษา ผลการเรียนรู้ สถานภาพครอบครัว ความรุนแรงในครอบครัว บุคคลที่อาศัยอยู่ด้วย อุปกรณ์ที่ใช้เข้าถึงอินเทอร์เน็ต ประเภทของสังคมออนไลน์ที่ใช้ ความถี่และช่วงเวลาที่ใช้อินเทอร์เน็ต ประสบการณ์รังแก ประสบการณ์รังแกทางไซเบอร์ และความรู้สึกมีคุณค่าในตนเอง วัดโดยแบบสอบถามในประเด็น ปัจจัยส่วนบุคคล สังคมและสิ่งแวดล้อม ดังต่อไปนี้

- 1.1 อายุ หมายถึง นับจำนวนปีของอายุปัจจุบันของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง
- 1.2 เพศ หมายถึง เพศของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างได้แก่ เพศชาย และเพศหญิง
- 1.3 ระดับการศึกษา หมายถึง ระดับชั้นปีที่กำลังศึกษาอยู่ ได้แก่มัธยมศึกษาปีที่ 1- 3
- 1.4 ผลการเรียนรู้ หมายถึง ระดับผลการเรียนรู้ของนักเรียนโดยเฉลี่ยของปีการศึกษาที่ผ่านมา
- 1.5 สถานภาพครอบครัว หมายถึง ลักษณะการอยู่ร่วมกันของครอบครัว
- 1.6 ความรุนแรงในครอบครัว หมายถึง พฤติกรรมความรุนแรงภายในครอบครัว ได้แก่ ความรุนแรงทางกายและทางจิตใจ ที่เกิดขึ้นในครอบครัวระหว่างพ่อแม่ หรือระหว่างพี่น้อง
- 1.7 บุคคลที่อาศัยอยู่ด้วยในปัจจุบัน หมายถึง บุคคลที่นักเรียนอาศัยอยู่ด้วยในปัจจุบัน เช่น บิดา มารดา พี่ น้องญาติผู้ใหญ่ ฯลฯ
- 1.8 เครื่องมือหรืออุปกรณ์ที่ใช้เข้าถึงอินเทอร์เน็ต ได้แก่ คอมพิวเตอร์ โน้ตบุ๊ก โทรศัพท์มือถือ แท็บเล็ต ฯลฯ
- 1.9 ประเภทของสังคมออนไลน์ที่ใช้ เช่น Line, Facebook, Twitter, Instagram, Youtube, Skype, Myspace, Google+ เป็นต้น

1.10 ความถี่ที่ใช้อินเทอร์เน็ต หมายถึง จำนวนวันที่ใช้อินเทอร์เน็ตต่อสัปดาห์ และจำนวนชั่วโมงที่ใช้อินเทอร์เน็ตในหนึ่งวัน

1.11 ช่วงเวลาที่ใช้อินเทอร์เน็ต หมายถึง ช่วงเวลาที่นักเรียนเข้าถึงอินเทอร์เน็ตบ่อยที่สุด ได้แก่ ตื่นนอน ก่อนเข้าเรียน พักเที่ยง หลังเลิกเรียน ก่อนนอน และกลางดึก เป็นต้น

1.12 ประสบการณ์รังแก หมายถึง ประสบการณ์การรังแกกันทางร่างกายและทางวาจา ในรูปแบบของการเป็นผู้รังแก เป็นผู้ถูกรังแก และเป็นผู้พบเห็นเหตุการณ์

1.13 ประสบการณ์รังแกทางไซเบอร์ หมายถึง ประสบการณ์การรังแกทางไซเบอร์ในรูปแบบของการเป็นผู้รังแก เป็นผู้ถูกรังแก และเป็นผู้พบเห็นเหตุการณ์

1.14 ความรู้สึกมีคุณค่าในตนเอง หมายถึง การรับรู้ว่าเป็นคนที่มีคุณค่า หรือ ไม่มีคุณค่า วัดโดยแบบสอบถามความรู้สึกมีคุณค่าในตนเองของ Rosenberg (1965)

2. ทศนคติต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์

ทศนคติต่อพฤติกรรมหมายถึง ความรู้สึกทางบวกของผลการกระทำพฤติกรรม ทศนคติต่อพฤติกรรมนี้เกิดจากผลรวมของผลคุณระหว่างความเชื่อเกี่ยวกับพฤติกรรม (behavior belief) และประเมินผลการกระทำ (evaluation of outcome and attribute) (Ajzen, 2005: 123-124)

การศึกษาวิจัยครั้งนี้ ทศนคติต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ หมายถึง ความรู้สึกเกี่ยวกับพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ และการประเมินผลการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ โดยความรู้สึกเกี่ยวกับพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ หมายถึง การรับรู้ของนักเรียนมัธยมต้นในการตัดสินใจจำแนกผลที่เกิดจากการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ ว่าการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์นั้นให้ผลดีหรือไม่ดี การประเมินผลการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ หมายถึง การคาดการณ์ถึงผลลัพธ์ของนักเรียนมัธยมต้นต่อการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ ว่าผลลัพธ์นั้นมีความรุนแรงระดับใดและได้รับผลกระทบมากน้อยเพียงใด วัดโดยแบบสอบถามที่ประยุกต์จากแบบสอบถามทศนคติต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ ของ Doane, et al. (2014)

3. การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์

การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง หมายถึง การรับรู้ของบุคคล และแรงกดดันจากสังคมที่มีความสนใจของบุคคล และความเชื่อต่อพฤติกรรมนั้นๆ ว่าเป็นสิ่งที่ควรทำหรือไม่ควรทำ กลุ่มอ้างอิงจะมีอิทธิพลต่อการกระทำพฤติกรรมมากหรือน้อยนั้น ขึ้นอยู่กับความสำคัญต่อบุคคล การ

คล้อยตามกลุ่มอ้างอิงนี้ เกิดจากผลรวมของผลคูณระหว่างความเชื่อเกี่ยวกับกลุ่มอ้างอิง (normative belief) และแรงจูงใจที่จะคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง (motivation to comply with the referent) (Ajzen, 2005: 124-125)

การศึกษาวิจัยครั้งนี้ การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ หมายถึง ความคิดเห็นตามกลุ่มอ้างอิงที่มีต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ และแรงจูงใจที่จะคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ โดยความคิดเห็นตามกลุ่มอ้างอิงต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ หมายถึง การรับรู้ของนักเรียนมัธยมต้นที่มีต่อความเชื่อของบุคคลใกล้ชิด ในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ จากการเลียนแบบบุคคลใกล้ชิดในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ แรงจูงใจที่จะคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง หมายถึง ความนึกคิดของนักเรียนมัธยมต้นที่จะทำตามแรงสนับสนุนจากบุคคลใกล้ชิดที่มีอิทธิพลและมีความสำคัญต่อนักเรียนมัธยมต้น วัดโดยแบบสอบถามที่ประยุกต์จากแบบสอบถามการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ ของ Doane, et al. (2014)

4. การรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์

การรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรม หมายถึง การรับรู้ของบุคคลว่าตนเองจะสามารถที่จะกระทำและสามารถควบคุมพฤติกรรมนั้นๆ ได้หรือไม่ การรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมนั้น เกิดจากผลรวมของผลคูณความเชื่อเกี่ยวกับความสามารถในการควบคุม (control belief) และการรับรู้อำนาจของปัจจัยควบคุม (perceived power of the control factor) (Ajzen, 2005: 125-127)

การศึกษาวิจัยครั้งนี้ การรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ หมายถึง ความคิดเห็นเกี่ยวกับความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ และการรับรู้อำนาจของปัจจัยควบคุมพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ โดยความคิดเห็นเกี่ยวกับความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ หมายถึง ความเชื่อมั่นในตนเองของนักเรียนมัธยมต้นว่าตนมีความสามารถในการควบคุมตนเองว่าจะไม่กระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ สำหรับการรับรู้อำนาจของปัจจัยควบคุมพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ หมายถึง ความสามารถในการประเมินปัจจัยต่างๆ ที่มีว่า เพียงพอที่จะขัดขวางการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ วัดโดยแบบสอบถามที่ประยุกต์จากแบบสอบถามการรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ของ Heirman & Walrave (2012)

5. ความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์

ความตั้งใจในการกระทำ หมายถึง ความมุ่งหวังในการกระทำพฤติกรรมนั้น หรือไม่กระทำพฤติกรรมนั้นในอนาคต (Ajzen, 2005: 117-146)

การศึกษาวิจัยครั้งนี้ ความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ หมายถึง ความตั้งใจของนักเรียนมัธยมต้นที่จะกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในรูปแบบต่างๆ ได้แก่ การส่งข้อความหรือเสียงที่หยาบคาย การส่งข้อความหรือเสียงไปก่อกวนผู้อื่น การล้อให้ผู้อื่นอับอาย หรือเสียชื่อเสียงทางไซเบอร์ การโพสต์รูปหรือวิดีโอที่ของผู้อื่นในที่สาธารณะโดยไม่ได้รับความยินยอม การเข้าไปขโมยข้อมูลส่วนตัวของผู้อื่น การสร้างทำเป็นผู้อื่นเพื่อให้ผู้อื่นเสียหายเดือดร้อน การคัดผู้อื่นออกจากกลุ่ม ฯลฯ ด้วยเครื่องมือหรือช่องทางการสื่อสารทางอิเล็กทรอนิกส์ทุกชนิดที่สามารถเข้าถึงโลกไซเบอร์ได้ วัดโดยแบบสอบถามที่ประยุกต์จากแบบสอบถามความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ของ Doane, et al. (2014)

6. พฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์

พฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ หมายถึง การแสดงความก้าวร้าวที่ตั้งใจและกระทำซ้ำอย่างต่อเนื่อง เพื่อมุ่งร้าย ทำร้าย ทำให้เดือดร้อน หรือทำให้เสื่อมเสียชื่อเสียงโดยการใช้อุปกรณ์โทรศัพท์มือถือ หรือเครื่องมืออิเล็กทรอนิกส์อื่นๆ ซึ่งมีวิธีการรังแกหลายรูปแบบ ได้แก่ การล้อเลียน การเยาะเย้ย ใส่ร้ายป้ายสี การทำให้อับอาย การใช้ถ้อยคำหยาบคาย การแสดงความคิดเห็นด้วยคำพูดที่ก้าวร้าวหยาบคาย การข่มขู่ การเผยแพร่ข่าวลือ หรือการส่งต่อข้อมูลลับ ผ่านทางจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ ห้องสนทนา ระบบส่งข้อความทันที ข้อความสั้น เว็บไซต์ หรือเกมออนไลน์ (Centers for Disease Control, 2008: 3-4, Hinduja & Patchin, 2009: 5; Kowalski, et al, 2009: 41-57)

ในการวิจัยครั้งนี้ พฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ หมายถึง การกระทำที่มีเจตนาเพื่อให้ผู้อื่นหรือผู้เกี่ยวข้องเกิดความเสียหาย อับอาย ทำให้เสื่อมเสียชื่อเสียง หรือทำให้เกิดความเดือดร้อนทั้งทางร่างกาย จิตใจ และสังคม ด้วยข้อความ รูปภาพ เสียง วิดีโอคลิป หรือภาพเคลื่อนไหว โดยการใช้เครื่องมือสื่อสารหรือช่องทางการสื่อสารทางอิเล็กทรอนิกส์ทุกรูปแบบที่สามารถเข้าถึงสังคมออนไลน์ได้ วัดโดยแบบสอบถามที่ประยุกต์จากแบบสอบถามพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ของ Doane, Pearson & Kelly (2014)

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ เป็นการศึกษาปัจจัยที่สัมพันธ์กับพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ ในนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น ของโรงเรียนในเขตกรุงเทพมหานคร ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อเป็นแนวทางในการศึกษาวิจัย ดังนี้

- 2.1 ความหมายของวัยรุ่น
- 2.2 พัฒนาการของวัยรุ่น
- 2.3 ระบบประสาทที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมมนุษย์
- 2.4 พฤติกรรมรังแกและพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์
- 2.5 แนวคิดทฤษฎีพฤติกรรมตามแผน
- 2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ความหมายของวัยรุ่น

คำจำกัดความของ “วัยรุ่น” มีความหลากหลาย เนื่องจากขึ้นกับความแตกต่างของ ขนบธรรมเนียมประเพณีและวัฒนธรรม ความแตกต่างทางสังคม และการเปลี่ยนแปลงทาง สรีรวิทยาของวัยรุ่นในแต่ละแห่ง องค์การอนามัยโลก (WHO, 2015) ได้ให้ความหมายของวัยรุ่นว่า วัยรุ่น หมายถึง ช่วงวัยที่ต่อจากวัยเด็กถึงระยะก่อนที่จะเป็นวัยผู้ใหญ่ อยู่ในช่วงอายุ 10-19 ปี มีการเปลี่ยนแปลงทางร่างกาย ในลักษณะที่พร้อมจะมีเพศสัมพันธ์ได้ เป็นระยะที่มีการพัฒนาทางจิตใจมา จากความเป็นเด็กไปสู่ความเป็นผู้ใหญ่ และเป็นระยะที่มีการเปลี่ยนแปลงทางสังคม จากสภาพที่ต้องพึ่งพา ไปสู่ภาวะที่มีต้องรับผิดชอบและพึ่งพาตนเอง รวมทั้งมีบทบาทและหน้าที่เพิ่มขึ้น

สถาบันเด็กแห่งสหรัฐอเมริกา (2003) ให้คำจำกัดความว่า วัยรุ่นเป็นช่วงวัยของการก้าว ไปสู่วัยผู้ใหญ่ แบ่งเป็น 3 ระยะ คือ วัยรุ่นตอนต้น อยู่ในช่วงอายุ 11-14 ปี วัยรุ่นตอนกลาง อยู่ใน ช่วงอายุ 15-17 ปี และวัยรุ่นตอนปลาย อยู่ในช่วงอายุ 18-21 ปี ซึ่งมีการเปลี่ยนแปลงทางร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ และสังคม

ชมรมจิตแพทย์เด็กและวัยรุ่นแห่งประเทศไทย (2548) แบ่งวัยรุ่นออกเป็น 3 ช่วง คือ

1. วัยแรกรุ่น คือ ช่วงอายุ 10 – 14 ปี เป็นช่วงที่มีการเปลี่ยนแปลงของร่างกายทุก ระบบ ความคิดจะหมกมุ่น กังวลกับการเปลี่ยนแปลงนี้ ส่งผลกระทบต่อจิตใจทำให้อารมณ์หงุดหงิด และแปรปรวนง่าย

2. วัยรุ่นตอนกลาง อายุ 14 – 16 ปี เป็นช่วงที่วัยรุ่นยอมรับสภาพร่างกายที่มีการเปลี่ยนแปลงเป็นหนุ่มเป็นสาวได้แล้ว และมุ่งมั่นหาเอกลักษณ์ของตัวเอง พัฒนาความเป็นตัวของ ตัวเองและพยายามที่จะเอาชนะความรู้สึกแบบเด็กๆ ที่ผูกพันและพึ่งพาพ่อแม่

3. วัยรุ่นตอนปลาย คือ ช่วงวัย 16 – 19 ปี จะเป็นช่วงที่สภาพร่างกายเปลี่ยนแปลง เติบโตสมบูรณ์เต็มที่ ตัดสินใจในเรื่องของอนาคตของตัวเองโดยมองเห็นความสามารถที่จะพัฒนา ต่อเพื่อสร้างอาชีพที่เหมาะสม บรรลุนิติภาวะในเชิงกฎหมาย

ศรีเรือน แก้วกังวาล (2549 : 329) แบ่งช่วงอายุของวัยรุ่นเป็น 3 ระยะ ดังนี้คือ

ระยะที่ 1 วัยรุ่นตอนต้น อายุระหว่าง 12-15 ปี

ระยะที่ 2 วัยรุ่นตอนกลาง อายุระหว่าง 16-17 ปี

ระยะที่ 3 วัยรุ่นตอนปลาย อายุระหว่าง 18-25 ปี

เพ็ญพิไล ฤทธาคนานนท์ (2550 : 181) แบ่งวัยรุ่นออกเป็น 3 ระยะ คือ

1. วัยรุ่นตอนต้น (early adolescence) อายุระหว่าง 11-14 ปี เป็นระยะที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างมากทั้งทางร่างกาย ทางสรีระวิทยา และทางปัญญา

2. วัยรุ่นตอนกลาง (middle adolescence) อายุระหว่าง 14-15 ปี เป็นระยะที่มีการปรับตัวให้เข้ากับการเปลี่ยนแปลงใหม่

3. วัยรุ่นตอนปลาย (late adolescence) อายุระหว่าง 18-21 ปี เป็นระยะที่มีการเปลี่ยน จากการเป็นเด็กสู่การเป็นผู้ใหญ่

สุริยเดว ทรีปาตี (2552: 5-7) แบ่งวัยรุ่นออกเป็น 3 ระยะเช่นกัน คือ

1. วัยรุ่นตอนต้น (10-13 ปี) เป็นช่วงที่มีการเปลี่ยนแปลงทางร่างกายทุกระบบ โดยจะ มีความคิดกังวลเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงทางร่างกาย ซึ่งจะส่งผลกระทบไปยังจิตใจ ทำให้อารมณ์หงุดหงิด และแปรปรวนง่าย

2. วัยรุ่นตอนกลาง (14-16ปี) เป็นช่วงที่วัยรุ่นยอมรับสภาพร่างกายที่มีการเปลี่ยนแปลงเป็นหนุ่มเป็นสาวได้แล้ว มีความคิดที่ลึกซึ้ง (abstract) จึงหันมาใฝ่หาอุดมการณ์และ เอกลักษณ์ของตนเอง เพื่อความเป็นตัวของตัวเอง และพยายามเอาชนะความรู้สึกแบบเด็กๆ ที่ผูกพัน และอยากจะพึ่งพาพ่อแม่

3. วัยรุ่นตอนปลาย (17-19 ปี) เป็นเวลาของการฝึกฝนอาชีพ ตัดสินใจที่จะเลือกอาชีพที่เหมาะสม และเป็นช่วงเวลาที่会有ความผูกพันแน่นแฟ้น (intimacy) กับเพื่อนต่างเพศ สภาพทางร่างกายเปลี่ยนแปลงเติบโตโดยสมบูรณ์เต็มที่ และบรรลุนิติภาวะในเชิงกฎหมาย

ในการวิจัยครั้งนี้ ทำการศึกษาในนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 ช่วงอายุระหว่าง 11-16 ปี ซึ่งมีความคาบเกี่ยวกันในช่วงวัยรุ่นตอนต้นและตอนกลาง (10 - 16 ปี) เป็นช่วงที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ในหลายๆ ด้าน ประกอบด้วย พัฒนาการด้านร่างกาย คือมีวุฒิภาวะทางเพศ ซึ่งเป็นผลมาจากฮอร์โมน (เพ็ญพิไล ฤทธาคนานนท์ : 2550, 181) และพัฒนาการด้านจิตใจและสังคม ประกอบด้วยพัฒนาการด้านอารมณ์ ด้านความคิด ปัญญา บุคลิกภาพ พฤติกรรมทางสังคม รวมทั้งด้านจริยธรรม (พรณทิพย์ ศิริวรรณบุษย์ : 2553) ในที่นี้จะกล่าวถึงเฉพาะพัฒนาการในเด็กวัยรุ่นตอนต้นและตอนกลาง โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

พัฒนาการของวัยรุ่น

1. การเปลี่ยนแปลงทางร่างกายและทางสรีระ (Physical and Physiological Changes)

เมื่อเด็กเข้าสู่วัยรุ่น ความเปลี่ยนแปลงทางร่างกาย ด้านส่วนสูง น้ำหนักและรูปร่างจะดำเนินไปอย่างรวดเร็ว รวมทั้งการเจริญเติบโตของอวัยวะที่เกี่ยวข้องกับการสืบพันธุ์ซึ่งแสดงให้เห็นการมีวุฒิภาวะทางเพศ (เพ็ญพิไล ฤทธาคนานนท์, 2550: 181-182) โดยมีการเปลี่ยนแปลงลักษณะร่างกาย ที่แบ่งแยกความเป็นชายหนุ่ม และความเป็นหญิงสาว ที่เรียกว่า ลักษณะทุติยภูมิทางเพศ การเปลี่ยนแปลงเหล่านี้มีอิทธิพลต่ออารมณ์ พฤติกรรมทางสังคม ความใฝ่ฝัน ความปรารถนา การเลือกอาชีพ การแสวงหาค่านิยม ความสนใจ การย่างเข้าสู่วัยรุ่น และการย่างเข้าสู่วัยผู้ใหญ่ การเจริญเติบโตของลักษณะทุติยภูมิทางเพศมีพัฒนาการ 3 ขั้นตอน จนกว่าจะเจริญเต็มที่ (ศรีเรือน แก้วกังวาล : 2549, 334) ได้แก่

1. Pre-pubescence เป็นระยะที่ลักษณะทางเพศต่างๆ เริ่มพัฒนาเข้าสู่ขั้นที่สอง เช่น สะโพกเริ่มขยาย หน้าอกของเด็กหญิงเริ่มเจริญ เลียงของเด็กชายเริ่มห้าว แต่อวัยวะสืบพันธุ์ (productive organs) ยังไม่เริ่มทำหน้าที่

2. Pubescence เป็นระยะที่ลักษณะทางเพศต่างๆ ยังพัฒนาต่อไป อวัยวะสืบพันธุ์ เริ่มทำหน้าที่ แต่ยังไม่สมบูรณ์ เด็กหญิงเริ่มมีประจำเดือน เด็กชายเริ่มสามารถผลิตเซลล์สืบพันธุ์ได้

3. Post-pubescence เป็นระยะที่ลักษณะทางเพศทุกส่วนเจริญเติบโตเต็มที่ อวัยวะสืบพันธุ์ของเด็กทั้งสองเพศทำหน้าที่ได้ ซึ่งเป็นระยะที่เข้าสู่วัยรุ่นที่แท้จริง

นอกจากนี้ ยังมีการเจริญเติบโตทางร่างกายที่สำคัญและมีอิทธิพลต่อลักษณะพฤติกรรมทางเพศของเด็กวัยรุ่นอีกส่วนหนึ่งคือ ต่อมไร้ท่อ ทำหน้าที่ผลิตฮอร์โมนสำคัญต่างๆ ในร่างกาย (ศรีเรือน แก้วกังวาล : 2549, 334-335) ได้แก่

1. ต่อมพิทูอิทารี (pituitary gland) หรือต่อมใต้สมอง แบ่งออกเป็น 3 ส่วน คือ ส่วนหน้า ส่วนกลางและส่วนหลัง ทั้งสามส่วนสร้างฮอร์โมนต่างชนิดและมีหน้าที่ต่างกัน เช่น ฮอร์โมนควบคุมต่อมแอดรีนัล ฮอร์โมนควบคุมต่อมไทรอยด์ ฮอร์โมนควบคุมการเจริญเติบโตของร่างกายและอวัยวะ และควบคุมการตกไข่ของเพศหญิง

2. ต่อมไพเนียล (pineal gland) เป็นต่อมเล็ก มีสีแดงเรื่อ อยู่ลึกเข้าไปในสมอง ถ้ามกพร่อง จะทำให้เด็กชายเป็นหนุ่มเร็วกว่าปกติ เมื่อเข้าสู่วัยหนุ่มสาว ต่อมนี้จะหยุดทำงาน

3. ต่อมไทมัส (thymus gland) มี 2 ซีก อยู่หลังกระดูกกลางหน้าอก ยังไม่ทราบหน้าที่

4. ต่อมแพนครีตัส (pancreas gland) สร้างฮอร์โมนอินซูลิน ทำหน้าที่ควบคุมน้ำตาลในเลือด

5. ต่อมแอดรีนัล (adrenal gland) สร้างฮอร์โมนชื่อแอดรีนาลิน ร่างกายจะหลั่งฮอร์โมนนี้มากเมื่อโกรธหรือตกใจ

6. ต่อมไทรอยด์ (thyroid) ฮอร์โมนของต่อมนี้มีผลต่อการเจริญเติบโตและพัฒนาการทั้งร่างกายและจิตใจ

7. ต่อมพาราไทรอยด์ (parathyroid) เป็นต่อมเล็กๆ ที่อยู่ข้างต่อมไทรอยด์ ข้างละ 2 ต่อม มีหน้าที่ในการสร้างแร่ธาตุเกี่ยวกับกระดูกฟัน และเลือด

8. ต่อมเพศ (sex gland) ในเพศหญิงคือรังไข่ ทำหน้าที่สร้างและปล่อยไข่ และผลิตฮอร์โมนเพศหญิงหลายชนิด ต่อมเพศของชายคืออัณฑะ ทำหน้าที่สร้าง testosterone ฮอร์โมนจากทั้งสองเพศนี้ทำให้อวัยวะสืบพันธุ์และลักษณะความเป็นหญิงชายเจริญขึ้น รวมถึงควบคุมการมีประจำเดือน ความต้องการทางเพศ ความก้าวร้าวและอื่นๆ

2. ความเปลี่ยนแปลงด้านอารมณ์

ความเปลี่ยนแปลงและการเจริญเติบโตทางร่างกายทั้งภายในและภายนอกมีผลต่อแบบแผนอารมณ์ของเด็กวัยแรกเริ่มและวัยรุ่น อารมณ์เปลี่ยนแปลงง่าย สลับสน อ่อนไหว มีความเข้มของอารมณ์สูง ไม่มั่นคง ขึ้นอยู่กับบุคลิกภาพดั้งเดิมของเด็ก และตัวเร้าที่ทำให้เด็กเกิดอารมณ์ ช่วงวัยนี้เด็กจะแสดงบุคลิกอารมณ์ประจำตัวออกมาให้ผู้อื่นทราบได้อย่างเด่นชัด เด็กจะรับรู้ได้ว่าตนเองมีความรู้สึกดีหรือรู้สึกเด่นในด้านใด อารมณ์ที่เกิดกับวัยรุ่นมีทุกประเภท (ศรีเรือน แก้วกังวาล: 2549, 336-337) เด็กวัยรุ่นจะรวมกลุ่มกันได้ดีเป็นพิเศษกว่าวัยอื่นๆ เนื่องจากเข้าใจและยอมรับกันได้ นอกจากนี้ วัยรุ่นเป็นวัยที่มีความคิดเป็นของตนเองและอยากมีความเป็นอิสระมากขึ้น ในขณะที่ฮอร์โมนเพศมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วทำให้การควบคุมอารมณ์ของตนเองยากขึ้น ทำให้หุนหันพลันแล่นได้ง่ายมาก ในวัยรุ่นตอนต้น ผลจากการเปลี่ยนแปลงทางร่างกายจะทำให้เกิดผลกระทบต่ออารมณ์และจิตใจโดยตรงไปตรงมา ทั้งความวิตกกังวล หงุดหงิด หงุดหงิด หงุดหงิด ไม่พอใจในรูปร่างที่เปลี่ยนไป วัยรุ่นไม่ว่าหญิงหรือชาย จะมีความรู้สึกต้องการให้คนรอบข้างชื่นชมเกี่ยวกับรูปลักษณ์ภายนอกของตน ทำให้เพื่อนยอมรับเข้ากลุ่มได้ง่าย เป็นวิธีทางหนึ่งที่จะเข้าสู่สังคมและเป็นที่ดึงดูดใจของเพศตรงข้าม วัยรุ่นจะสนใจและพิถีพิถันในการเลือกเสื้อผ้า การหวีผม เอาใจใส่ต่อการออกกำลังกาย เครื่องประดับ สุขภาพอนามัย การวางตัวให้สมบทบาททางเพศ การวางตัวในสังคม และความสนใจในแต่ละเรื่องอาจอยู่ไม่นาน อารมณ์ของวัยรุ่นเป็นอารมณ์ของความเป็นผู้ใหญ่ นั่นคือ วัยรุ่นทุกคนจะยึดตัวเองเป็นศูนย์กลาง ซึ่งจะเห็นได้จากวัยรุ่นตอนกลาง อยากมีอิสระทางความคิด เป็นตัวของตัวเอง อยากรู้ อยากลอง อยากท้าทาย อยากได้คำชื่นชม อยากได้รับการยอมรับในหมู่เพื่อน วัยรุ่นช่วงนี้อยากโต้เถียง แสดงความคิดเห็น อยากมีพื้นที่แสดงออก และอยากพูดอยากทำมากกว่าการฟัง เพื่อให้พ่อแม่ ผู้ปกครองยอมรับและเห็นว่าตนเองโตขึ้นเป็นผู้ใหญ่แล้ว (สุริยเดว ทรีปาตี: 2552, 13-14)

3. พัฒนาการด้านปัญญาและความคิด

ในระยะวัยรุ่น มีการเจริญเติบโตของสมองอย่างสมบูรณ์ สามารถคิดได้ในทุกแบบของวิคิด สามารถเรียนรู้เรื่องต่างๆ เรื่องซับซ้อน เรื่องที่เป็นนามธรรม อย่างไรก็ตาม คุณภาพความคิดของเด็กขึ้นกับคุณภาพของสมอง พันธุกรรม การเรียนรู้ในวัยที่ผ่านมา และบทเรียนด้านวิชาการต่างๆ ที่เด็กได้มีโอกาสเรียนรู้ ตลอดจนสิ่งแวดล้อมที่เอื้อหรือเป็นอุปสรรคต่อพัฒนาการทางความคิดของเด็ก (ศรีเรือน แก้วกังวาล: 2549, 347) พัฒนาการด้านสติปัญญาและของวัยรุ่น จะเข้าขั้นที่เพียเจท์ นักจิตวิทยา เรียกว่า “ปฏิบัติการทางด้านนามธรรม (formal operation)” เด็กวัยนี้จะคิดถึงหลายๆ ด้านได้ในเวลาเดียวกัน เข้าใจการเปรียบเทียบ อุปมาอุปมัย และสามารถคิดในด้านตรงข้าม

ได้ด้วย นอกจากนั้นยังเข้าใจเวลาในประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมที่แตกต่างจากของตนด้วย ความเปลี่ยนแปลงเหล่านี้มีทั้งในด้านปริมาณและคุณภาพ (เพ็ญพิไล ฤทธาณานนท์ : 2550, 187)

4. พัฒนาการทางบุคลิกภาพและทางสังคม

วัยรุ่นมีความพยายามที่จะมีความอิสระ มิใช่เป็นเพียงส่วนหนึ่งของกิจกรรมในชีวิตเท่านั้น แต่เป็นเป้าหมายในตัวเอง เช่น ต้องการมีอิสระทางจิตใจจากพ่อแม่ ต้องการมีเสรีภาพที่จะเป็นตัวของตัวเอง กำหนดค่านิยมของตนเอง วางแผนอนาคตด้วยตนเอง เลือกเสื้อผ้า เพื่อน และการใช้เวลาด้วยตนเอง และต้องการรักษาความเป็นส่วนตัว ทั้งในที่อยู่อาศัย สิ่งของเครื่องใช้ ความคิด และความรู้สึก (เพ็ญพิไล ฤทธาณานนท์, 2550: 203) ระยะวัยรุ่นตอนกลาง เด็กจะให้ความสำคัญกับเพื่อนร่วมวัยมาก เด็กจะจับกลุ่มได้นานและผูกพันกับเพื่อนในกลุ่มมากขึ้น เริ่มลดความเอาใจใส่กับบุคคลต่างวัยไม่ว่าจะเป็นเด็กหรือผู้ใหญ่กว่า เป็นระยะที่เริ่มต้นชีวิตกลุ่มที่แท้จริง (gang age) ผลจากการเปลี่ยนแปลงทางร่างกายที่รวดเร็วเป็นแรงกระตุ้นให้เด็กรวมกลุ่มกันได้ดี เพราะสามารถเข้าใจปัญหาของกันและกันได้ดีกว่าคนต่างวัย เมื่อเด็กรวมกลุ่มจะสร้างกฎระเบียบ ภาษา ประเพณีประจำกลุ่ม เพื่อใช้เฉพาะสมาชิกของกลุ่ม และสมาชิกของกลุ่มต้องปฏิบัติตาม ถ้าสมาชิกไม่ปฏิบัติตามอาจถูกคัดออกจากกลุ่ม การคบเพื่อนร่วมวัยเป็นพฤติกรรมทางสังคมที่มีความสำคัญต่อจิตใจและอนาคตของเด็ก ครอบครัวเริ่มมีอิทธิพลน้อยลง ดังนั้นลักษณะของกลุ่มจึงเป็นสิ่งที่บอกร่องชีวิตในอนาคตของเด็กในระยะวัยรุ่นตอนปลายและในวัยผู้ใหญ่ได้ การรู้จักคบเพื่อนที่ดี เด็กจะได้รับการชักจูงไปในทางที่ดี วัยรุ่นตอนกลางเป็นช่วงที่มีการเปลี่ยนแปลงพัฒนาการทางสังคม จะพยายามปรับปรุงบุคลิกภาพและการวางตัว เพื่อให้เป็นที่ยอมรับของสังคมและกลุ่มเพื่อน โดยพยายามเลียนแบบจากบุคคลใกล้ชิด เพื่อน และสื่อต่างๆ ที่วัยรุ่นให้การยอมรับ อิทธิพลของกลุ่มเพื่อนมีมากกว่าอิทธิพลของครอบครัว เด็กวัยรุ่นจะเลือกเข้าหาเพื่อนมากกว่าพ่อแม่ ลักษณะของวัยรุ่นมักชอบทำตามกลุ่มเพื่อน ช่วงวัยรุ่นตอนกลาง สัมพันธภาพของเพื่อนจะเป็นเชิงการมีสัมพันธมากกว่าการทำกิจกรรมร่วมกัน วัยรุ่นชายมีแนวโน้มที่ยังคงทำกิจกรรมต่างๆ ร่วมกันในขณะที่วัยรุ่นหญิงจะเริ่มมีความเข้มงวดทางความสัมพันธ์ในด้านความไว้วางใจ และความแนบแน่นทางอารมณ์ คือ เด็กหญิงจะมีความรู้สึกร่วมกันมากกว่า โดยสรุปแล้ววัยรุ่นเป็นระยะที่มีความผูกพันกับเพื่อนและกลุ่มมากกว่าวัยอื่น (ศรีเรือน แก้วกังวาล: 2549, 337-339)

กล่าวโดยสรุปคือ วัยรุ่นตอนต้น เป็นระยะที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างมากทั้งทางร่างกาย ทางสรีรวิทยา และทางปัญญา ส่วนวัยรุ่นตอนกลาง เป็นระยะที่มีการปรับตัวให้เข้ากับความเปลี่ยนแปลงทั้งด้านอารมณ์ ปัญญา ความคิด บุคลิกภาพและสังคมที่เกิดขึ้นใหม่ วัยรุ่นตอนต้นและวัยรุ่นตอนกลาง จึงนับว่าเป็นวิกฤติช่วงหนึ่งของชีวิต เนื่องจากเป็นช่วงต่อของวัยเด็กและผู้ใหญ่อาจ

เกิดความขัดแย้งในจิตใจหรือมีอารมณ์อ่อนไหวง่าย อาจแสดงความคิดตามความรู้สึกและอารมณ์ หรืออาจแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว นอกจากนี้กลุ่มเพื่อนมีอิทธิพลต่อความคิด ทศนคติและการกระทำ พฤติกรรม หากสามารถผ่านวิกฤติการณ์และมีทักษะการใช้ชีวิตในทางที่ถูกต้อง โดยการดูแลเอาใจใส่ใกล้ชิด ก็จะช่วยให้วัยรุ่นสามารถปรับตัวดำเนินชีวิตได้อย่างเหมาะสม สามารถเติบโตเป็นผู้ใหญ่ ที่มีบุคลิกภาพมั่นคงและมีความสามารถประสบความสำเร็จในอนาคตได้

ระบบประสาทและสมองที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมมนุษย์

พฤติกรรมของมนุษย์เป็นผลมาจากปัจจัยพื้นฐานหลายด้าน ปัจจัยพื้นฐานทางชีวภาพ เป็นปัจจัยพื้นฐานที่สำคัญ ประกอบด้วยพันธุกรรม ระบบประสาท ระบบต่อมไร้ท่อ และระบบ กล้ามเนื้อ ในที่นี้จะกล่าวถึงเฉพาะระบบประสาทลิมบิก (Limbic system) เนื่องจากเป็นระบบที่ทำหน้าที่เกี่ยวข้องกับการควบคุมพฤติกรรมด้านอารมณ์ ความจำ และการเรียนรู้ (อรพรรณ ลือบุญวัชรชัย, 2554: 190) โดยมีรายละเอียดดังนี้

ระบบประสาทเป็นระบบที่มีการทำงานจำเพาะ เป็นระบบแรกที่มีการสร้างและเจริญเติบโตเร็วมากตั้งแต่ออยู่ในครรภ์ (ราตรี สุตทรวง และวีระชัย สิงหนิยม, 2550: 3) ระบบประสาททำงานคล้ายกับระบบคอมพิวเตอร์ของร่างกาย จะรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมรอบตัวเราและข้อมูลเกี่ยวกับร่างกาย นำมาแจกแจงวิเคราะห์ เก็บสะสมไว้และส่งออกมาตอบสนองอย่างเหมาะสม นอกจากนี้ระบบประสาทยังเกี่ยวข้องกับเรื่องของ “จิตใจ” เกี่ยวกับความจำ การเรียนรู้ สถิติปัญญา ความเฉลียวฉลาด บุคลิกภาพ การใช้ภาษาและทักษะ พฤติกรรมและอารมณ์ต่างๆ ด้วย (ราตรี สุตทรวง และ วีระชัย สิงหนิยม, 2550: 1)

ความสัมพันธ์ระหว่างสมองและพฤติกรรม (brain & behavior)

การเคลื่อนไหวและการเปลี่ยนแปลงต่างๆ ที่เกิดขึ้นทำให้พฤติกรรมต่างๆ ในคนและสัตว์ สามารถปรับตัวเข้ากับสภาวะแวดล้อมในการดำรงชีวิต ซึ่งประกอบด้วยพฤติกรรมเพื่อการอยู่รอดของตนเอง เช่น การกินและดื่ม และพฤติกรรมเพื่อการอยู่รอดของเผ่าพันธุ์ คือพฤติกรรมทางเพศ พฤติกรรมเหล่านี้อยู่ภายใต้การควบคุมของระบบประสาท สารสื่อประสาทมีบทบาทสำคัญในการควบคุมพฤติกรรมของสิ่งมีชีวิต นอกจากนี้ยังมีสารเคมีหลายอย่างทำหน้าที่ระหว่างเซลล์ประสาท (ราตรี สุตทรวง และ วีระชัย สิงหนิยม, 2550: 3)

การพัฒนาสมองของเด็กและวัยรุ่นในมุมมองของประสาทวิทยาศาสตร์ด้านความฉลาดทางสังคมและอารมณ์ (social cognitive and affective neuroscience) มีความเชื่อมโยงกันหมด ทั้งใน

ทักษะด้านสติปัญญา อารมณ์ พฤติกรรม และสังคม (พรจิรา ปรีวัชรกุล, 2559) ทักษะความฉลาดทางสังคม (social cognition) นั้น ต้องอาศัยกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ทางจิตวิทยาต่าง ๆ หลายขั้นตอน ซึ่งแบ่งออกคร่าวๆได้เป็น 2 กลุ่ม คือ 1) กลุ่มที่เกี่ยวข้องกับขั้นตอนการตอบสนองต่อสิ่งเร้าอย่างอัตโนมัติ 2) กลุ่มที่ต้องผลักดันมาจากความตั้งใจ (intention) และการตั้งเป้าหมายของคนคนนั้น ทักษะความฉลาดทางสังคมมีความไวต่อบริบทแวดล้อมต่างๆ และสมองส่วนที่เกี่ยวข้องกับความฉลาดทางสังคม ก็ถูกปรับการทำงานด้วยบริบททางสังคม (social context) และการควบคุมที่ผ่านการตัดสินใจอย่างจงใจ (volitional regulation) ซึ่งการประมวลผลข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับสังคม (social information processing) นั้นแตกต่างจากข้อมูลทั่วไปและต้องอาศัยการทำงานของสมองขั้นสูงที่พัฒนาขึ้นจากประสบการณ์ชีวิตที่ผ่านมา สำหรับประสบการณ์ชีวิตนั้น คนเราสามารถเรียนรู้ได้จากหลายวิธีการทั้งจากการดูแบบอย่าง การศึกษาจากบทเรียนของผู้อื่น การคิดวิเคราะห์ การอภิปรายแลกเปลี่ยนความคิด และจากการลงมือทำด้วยตนเอง (พรจิรา ปรีวัชรกุล, 2559)

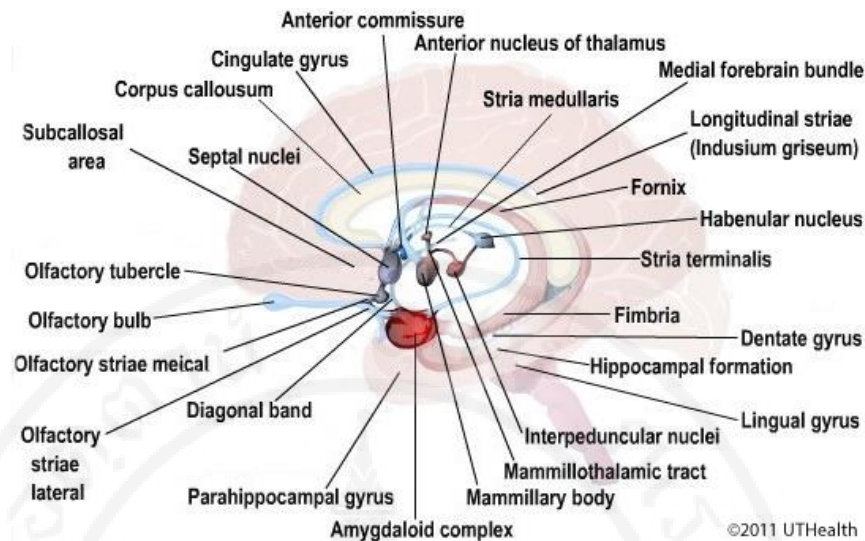
กล่าวโดยสรุปคือ สมอง พฤติกรรม และการพัฒนาทักษะของเด็กและวัยรุ่น มีความเกี่ยวข้องกันอย่างซับซ้อน โดยการพัฒนาทักษะชีวิตโดยเฉพาะทักษะความฉลาดทางสังคมนั้น จำเป็นต้องอาศัยปัจจัยทั้งจากการพัฒนาสมอง และประสบการณ์การเรียนรู้จากสิ่งแวดล้อมโดยที่การเรียนรู้นั้นสามารถเกิดขึ้นในวัยเด็กและวัยรุ่นได้ง่ายกว่าผู้ใหญ่ นอกจากนี้ สมองวัยรุ่นเป็นช่วงพัฒนาการที่มีความเสี่ยงด้านแรงจูงใจและความยับยั้งชั่งใจ (พรจิรา ปรีวัชรกุล, 2559)

ระบบลิมบิก

ระบบลิมบิก (limbic system) เป็นส่วนของสมองที่เกี่ยวข้องกับสัญชาตญาณพื้นฐาน (basic instinct) ของสัตว์ต่างๆ เช่น การกิน การต่อสู้และการหนีเพื่อความอยู่รอด การสืบพันธุ์เพื่อไม่ให้สูญพันธุ์ไป และยังควบคุมเกี่ยวกับอารมณ์และพฤติกรรม ความจำและการเรียนรู้ ในมนุษย์ ระบบลิมบิกต้องทำงานติดต่อกับประสานงานกับสมองบริเวณอื่นๆ โดยเฉพาะซีรีบรัมคอร์เท็กซ์ ทำให้สัญชาตญาณหรือพฤติกรรมพื้นฐานของคนเราเปลี่ยนแปลง และได้รับการปรับให้เข้ากับสังคมได้ดีขึ้น (ราตรี สุตทรวง และ วีระชัย สิงหนิยม, 2550: 433)

สรีรกายวิภาคของระบบลิมบิก

ระบบลิมบิก หรือ limbic system มาจากคำ “limbic lobe” คำว่า limbic หมายถึงขอบหรือวงแหวน ดังนั้น limbic system จึงหมายถึงโครงสร้างที่ประกอบเข้าเป็นวงรอบ medial wall ของซีรีบรัมคอร์เท็กซ์ (ราตรี สุตทรวง และ วีระชัย สิงหนิยม, 2550: 433)



ภาพที่ 2.1 ส่วนประกอบของระบบลิมบิก

ที่มา : http://nba.uth.tmc.edu/neuroanatomy/L11/L11_index.html

1. ส่วนประกอบของระบบลิมบิก (ภาพที่ 2.1) จัดเป็นสองกลุ่ม คือ

- 1.1 ส่วนของ telencephalon ได้แก่ hippocampal formation, cingulate gyrus, isthmus, amygdala, septal area, pyriform cortex และ entorhinal area
- 1.2 ส่วนของ diencephalon ได้แก่ mammillary body, anterior thalamic nucleus และ habenular nucleus

2. การติดต่อของระบบลิมบิก ประกอบด้วย

2.1 การติดต่อของ hippocampal formation

Hippocampal formation เป็น ส่วน ของ archicortex ประกอบด้วย hippocampus, dentate gyrus และ subiculum โครงสร้างของ hippocampus ประกอบด้วยเซลล์ 3 ชั้น คือ ชั้นนอกสุดเรียก molecular layer ชั้นกลางคือ pyramidal cell layer และชั้นในสุดคือ polymorphic cell layer ส่วน dentate gyrus เซลล์ในชั้นที่ 2 เป็นเซลล์ granule ประสาทขาเข้ามาจาก entorhinal cortex, septal area และ prefrontal cortex ส่งเส้นประสาทออกจาก hippocampus และ subiculum ไปตาม fornix ไปสู่ septal area, ส่วน หน้าของ hypothalamus, anterior thalamic nuclei, mammillary bodies และ ventromedial hypothalamus (ราตรี สุตทรวง และ วีระชัย สิงหนิยม, 2550: 433-435)

2.2 การติดต่อของ septal area (septum หรือ parolfactory area)

ประสาทขาเข้ามาจาก medial olfactory stria ของ olfactory tract, stria terminalis จาก amygdala, medial forebrain bundle จาก tegmentum ของ midbrain และ hypothalamus

และ fornix จาก hippocampus ส่งเส้นประสาทออกไปที่ hippocampus, hypothalamus, basal ganglia, amygdaloid nucleus และ habenular nucleus (ราตรี สุตทรวง และ วีระชัย สิงหนิยม, 2550: 435)

2.3 การติดต่อของ amygdala

Amygdala แบ่งเป็น 2 ส่วนคือ corticomedial (dorsomedial) ทำหน้าที่รับกลิ่น และ basolateral (ventrolateral) เกี่ยวกับอารมณ์ ประสาทขาเข้ามาจาก lateral olfactory area, pyriform cortex, amygdala และด้านล่างของ frontal lobe ส่งเส้นประสาทออกไปจาก amygdala ทั้งสองส่วนไปตาม stria terminalis ไปยัง habenula, septal area, hypothalamus และ cingulate gyrus เส้นประสาทที่ออกจากเฉพาะ ventrolateral amygdala จะส่งไปยัง dorsomedial thalamic nuclei (ราตรี สุตทรวง และ วีระชัย สิงหนิยม, 2550: 435-436)

สรุปการติดต่อของ hippocampus และ amygdala กับสมองส่วนอื่นๆ จะเห็นว่า นอกจากจะมีการติดต่อภายในระบบลิมบิกเองอย่างกว้างขวางทุกส่วนแล้ว ยังมีการติดต่อกับบริเวณอื่นๆ เช่น hypothalamus และ cerebral cortex การติดต่อกับ hypothalamus จะเป็นวงจร ซึ่งจะทำหน้าที่ควบคุมการทำงานของระบบประสาทของอวัยวะภายในทั้งขาเข้าและขาออก (ราตรี สุตทรวง และ วีระชัย สิงหนิยม, 2550: 436)

3. ความสัมพันธ์ระหว่างโครงสร้างและหน้าที่

ถ้าดูความสัมพันธ์ระหว่างโครงสร้างและหน้าที่ จะเห็นว่าระบบลิมบิกรับเส้นประสาทมาจาก neocortex น้อยมากเมื่อเทียบกับการทำงานร่วมกันใกล้ชิด neocortex ทำงานร่วมกับระบบลิมบิกเกี่ยวข้องกับอารมณ์ แต่เป็นการยากที่จะห้ามไม่ให้อารมณ์เกิดขึ้น ลักษณะอีกอย่างของระบบลิมบิก คือมี prolonged after discharge หลังจากการกระตุ้นซึ่งอาจจะใช้อธิบายว่า การเกิดอารมณ์มักอยู่เป็นระยะเวลานานๆ หลังจากการกระตุ้นสิ้นสุดลง (ราตรี สุตทรวง และ วีระชัย สิงหนิยม, 2550: 436)

หน้าที่ของระบบลิมบิก

นอกจากระบบลิมบิกจะเกี่ยวข้องในการรับกลิ่นแล้ว ระบบลิมบิกยังเกี่ยวข้องกับพฤติกรรมต่างๆ โดยทำงานร่วมกับ hypothalamus เช่น พฤติกรรมการกิน พฤติกรรมทางเพศ อารมณ์โกรธและอารมณ์กลัว และแรงผลักดัน (motivation) นอกจากนี้ยังเกี่ยวข้องกับความจำและการเรียนรู้ด้วย (ราตรี สุตทรวง และ วีระชัย สิงหนิยม, 2550: 437)

หน้าที่ของ amygdala

Amygdala จะเกี่ยวข้องกับการรับกลิ่น พฤติกรรมทางอารมณ์ ระบบต่อมไร้ท่อ การตอบสนองต่อระบบประสาทร่างกายและระบบประสาทอัตโนมัติ แต่ในที่นี้จะกล่าวเฉพาะหน้าที่ด้านพฤติกรรมทางอารมณ์ (emotional behavior) amygdala จะควบคุมผ่าน hypothalamus ถ้ามีการกระตุ้นหรือทำลายบริเวณนี้ อาจเกิดผลทำให้เกิดการกระตุ้นหรือยับยั้งก็ได้ เช่น การกระตุ้น amygdaloid region ในคนจะทำให้เกิดความรู้สึกสับสน กลัวและหลงลืมเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นระหว่างการกระตุ้น สรุปได้ว่า amygdala เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมหลายอย่าง จากการทำงานของ corticomedial amygdala ที่ติดต่อกับส่วนเก่าแก่ของสมอง เช่น olfactory bulb ก้านสมอง และ hypothalamus ส่วน basolateral ติดต่อกับสมองที่มีวิวัฒนาการใหม่ เช่น cerebral cortex สำหรับส่วน central จะทำหน้าที่ประสานงานระหว่างทั้งสองส่วน เมื่อมีการกระตุ้นเข้ามาทางระบบประสาทรับความรู้สึกจากสิ่งแวดล้อม basolateral amygdala และบางส่วนของ central amygdala จะนำสิ่งกระตุ้นนั้นมาเปรียบเทียบโดยใช้ประสบการณ์ที่ได้เรียนรู้มาว่าจะตอบสนองทางด้านใดดีกว่า คือก้าวร้าวมากขึ้น หรือลดความก้าวร้าวลง แล้วส่งไปตอบสนองทาง corticomedial และส่วนอื่นของ central amygdala เพื่อส่งไปยัง hypothalamus ให้ตอบสนองทั้งทางระบบประสาทอัตโนมัติ ระบบประสาทร่างกาย และระบบต่อมไร้ท่อ (ราตรี สุดทรวง และวีระชัย สิงหนิยม, 2550: 437-438)

1. หน้าที่ของ hippocampus

hippocampus มีความสำคัญในการทำงานของระบบต่างๆ หลายระบบเช่น ระบบต่อมไร้ท่อ ความจำและการเรียนรู้ การแสดงออกของอารมณ์และระบบประสาทอัตโนมัติ แต่ในที่นี้จะกล่าวถึงหน้าที่ด้านการเรียนรู้และความจำระยะสั้น และหน้าที่ในการควบคุมการแสดงออกของอารมณ์ (ราตรี สุดทรวง และวีระชัย สิงหนิยม, 2550: 438-439)

1.1 หน้าที่ด้านการเรียนรู้และความจำระยะสั้น (recent memory)

ในบุคคลที่มีการทำลาย hippocampus จะสูญเสียความจำและการเรียนรู้ จะไม่สามารถจำของใหม่ได้ คือเสียความจำระยะสั้น และมีอาการลืมย้อนหลัง (retrograde amnesia) นอกจากนี้ยังมีความสำคัญในการตัดสินใจ ส่วนในด้านเกี่ยวกับความจำ hippocampus มีความสำคัญในการเปลี่ยนความจำระยะสั้นให้เป็นความจำระยะยาว (consolidation of long-term memory) ถ้าขาด hippocampus ความจำระยะยาวหรือความจำถาวรจะไม่สามารถเกิดขึ้นได้ (ราตรี สุดทรวง และวีระชัย สิงหนิยม, 2550: 439)

1.2 หน้าที่ในการควบคุมการแสดงออกของอารมณ์

ในบุคคลที่มีพยาธิสภาพของ hippocampal formation และ temporal lobe เช่นมีการทำลาย มีเนื้องอก หรือมีอาการชัก รวมทั้งการเคลื่อนไหวของบุคคลที่มีพยาธิสภาพบริเวณดังกล่าวจะทำให้เกิดพฤติกรรมก้าวร้าวได้ ได้ (ราตรี สุตทรวง และวีระชัย สิงหนิยม, 2550: 440)

2. หน้าที่ของ septum

พบว่า septum อาจมีบทบาทในการทำงานของ hippocampus ในการทำให้เกิดการเรียนรู้ (ราตรี สุตทรวง และวีระชัย สิงหนิยม, 2550: 440)

สรีรวิทยาของอารมณ์และพฤติกรรม

1. ส่วนประกอบของอารมณ์

การเกิดอารมณ์ประกอบด้วย การเปลี่ยนแปลงทั้งทางจิตใจและร่างกาย

1.1 ด้านจิตใจประกอบด้วย

1.1.1 Cognition คือ การรับรู้ (knowledge) จากการมีกระแสประสาทรับความรู้สึก (sensory input) เข้ามา และส่งไปยังศูนย์รับความรู้สึกเพื่อรับรู้ว่าสิ่งกระตุ้นคืออะไร

1.1.2 Affective คือ ความรู้สึก (feeling) จากการกระตุ้นโดยกระแสประสาทรับความรู้สึก อาจเป็นความกลัว ความโกรธ ขึ้นอยู่กับเหตุการณ์

1.1.3 Conation คือ แรงผลักดัน (motivation) ที่เกิดโดยการกระตุ้นนี้

1.2 ด้านร่างกาย เช่น ความดันโลหิตสูง หัวใจเต้นเร็ว เหงื่อออก และการเพิ่มการทำงานของกล้ามเนื้อลาย รวมทั้งการทำงานของระบบต่อมไร้ท่อด้วย

สรุปได้ว่าการรับรู้ (knowledge) จากการมีกระแสประสาทรับความรู้สึก เป็นหน้าที่ของ neocortex ความรู้สึก (feeling) ที่เกิดจากการกระตุ้นโดยกระแสประสาทรับความรู้สึก เป็นหน้าที่ของลิมบิก ความรู้สึกทั้งภายในและภายนอกจะส่งไปผสมผสาน (integration) ที่ระบบลิมบิกซึ่งเป็นส่วนของสมองที่เกี่ยวข้องกับการเลือกพฤติกรรมของความรู้สึกทางอารมณ์ และส่งไปที่ hypothalamus และก้านสมอง เพื่อการแสดงออกผ่านอวัยวะภายในหรือทางกล้ามเนื้อลาย หรือทางระบบต่อมไร้ท่อ ดังนั้น hypothalamus และระบบลิมบิกจึงเกี่ยวข้องกับความรู้สึกทางอารมณ์ เพื่อเลือกแบบแผนของพฤติกรรม (ราตรี สุตทรวง และวีระชัย สิงหนิยม, 2550: 441)

2. พฤติกรรมของความรู้สึกของอารมณ์ (affective behavior)

เกิดขึ้นโดยมีกระแสประสาทรับความรู้สึกมาจากอวัยวะภายในหรือประสาทร่างกายมาสู่ระบบลิมบิก จากอวัยวะภายในส่วนใหญ่จะ rely ที่ hypothalamus และต่อไปที่ระบบลิมบิก จากประสาทร่างกายและประสาทสัมผัสพิเศษ (ตา หู จมูก ลิ้น) จะไปสู่ neocortex และส่งข้อมูลไปสู่บางส่วนของระบบลิมบิก ซึ่งจะผสมผสานข้อมูลเหล่านี้เพื่อเลือกการแสดงออกของความรู้สึกทางอารมณ์โดยไปกระตุ้นบริเวณใดบริเวณหนึ่งของระบบลิมบิกเพื่อการแสดงออกที่ต้องการ ระบบลิมบิกทำงานผ่าน hypothalamus และก้านสมองในการแสดงออกทางอารมณ์ ในทำนองเดียวกัน neocortex ก็ควบคุมการแสดงออกทางอารมณ์ของ hypothalamus ด้วย ซึ่งอธิบายได้ว่าเราสามารถใช้อัตยั้งอารมณ์หรือเพิ่มความรุนแรงของอารมณ์ได้ (ราตรี สุธทรวง และวีระชัย สิงหนิยม, 2550: 441)

3. การแสดงออกของอารมณ์

ความรู้สึกทางอารมณ์ส่วนใหญ่จะร่วมด้วยมีการเปลี่ยนแปลงของระบบประสาทอัตโนมัติและกล้ามเนื้อลายที่ได้รับเส้นประสาทมาจากกลุ่ม nuclei ในก้านสมอง จะเห็นได้ว่าเมื่อมีความกลัวเกิดขึ้นจะพบหัวใจเต้นเร็ว ผิวหนังซีด เหงื่อออก ม่านตาขยาย ปากแห้ง สั่น ความเศร้าโศกจะมีการร้องไห้ กล้ามเนื้อลดความตึงตัวลง ตื่นเต้น ใจสั่น กระเพาะอาหารหดตัวแรงเพิ่มการหลั่งน้ำย่อย ดีใจหรือสนุกสนานจะพบว่าหัวใจเต้นเร็วขึ้น หายใจเร็วขึ้น เพิ่มการทำงานของกล้ามเนื้อลายในการยิ้มหรือหัวเราะ การทำงานของกล้ามเนื้อลายในการแสดงออกทางอารมณ์ขึ้นอยู่กับการทำงานของ hypothalamus ที่ติดต่อกับ motor nuclei ของกล้ามเนื้อ (ราตรี สุธทรวง และวีระชัย สิงหนนิยม, 2550: 443)

4. แรงผลักดัน (motivation)

มีหลายบริเวณของ hypothalamus และระบบลิมบิกเมื่อถูกกระตุ้นด้วยไฟฟ้าจะได้รับการตอบสนองที่เป็น motivation behavior หากมีความพึงพอใจเรียกว่าเป็นระบบการได้รับรางวัล (reward หรือ approach system) แต่ถ้ารู้สึกเจ็บปวด ตกใจ และเกิดความกลัว มีปฏิกิริยาของความกลัวและปฏิกิริยาของการหนี เรียกว่าเป็นระบบการถูกทำโทษ (punishment หรือ avoidance system) การกระทำพฤติกรรมต่างๆ ขึ้นอยู่กับการได้รับรางวัลและการถูกทำโทษ ถ้าการกระทำพฤติกรรมใดๆ แล้วเป็นพฤติกรรมที่ได้รับรางวัล พฤติกรรมนั้นก็จะถูกทำซ้ำๆ กันเรื่อยๆ แต่ถ้าทำแล้วถูกทำโทษเราจะหยุดการกระทำพฤติกรรมนั้น ดังนั้นระบบการได้รับรางวัลและระบบการถูกทำโทษ จึงเป็นการควบคุมการเกิดแรงผลักดันและมีบทบาทต่อพฤติกรรมและการเรียนรู้ (ราตรี สุธทรวง และวีระชัย สิงหนนิยม, 2550: 443-445)

5. สารสื่อประสาทที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรม

สารสื่อประสาทมีความสำคัญในการควบคุมพฤติกรรมมนุษย์ ที่พบว่าเกี่ยวข้องมีอย่างน้อย 3 ชนิดคือ norepinephrine, dopamine และ serotonin สารสื่อประสาทอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ acetylcholine, endorphin และ GABA (ราตรี สุตทรวง และวีระชัย สิงหนิยม, 2550: 446)

6. ฮอร์โมนที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรม

มีฮอร์โมนหลายชนิดที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรม เช่น ฮอร์โมนจากต่อมไทรอยด์ ทำหน้าที่เพิ่ม metabolism ของร่างกาย และทำให้ระบบประสาทเพิ่มการทำงาน ฮอร์โมนเพศทั้ง estrogen และ testosterone จะเพิ่ม libido ฮอร์โมน epinephrine และ norepinephrine จะเพิ่มการทำงานของสมองเช่นเดียวกับการกระตุ้น (ราตรี สุตทรวง และวีระชัย สิงหนิยม, 2550: 446)

กล่าวโดยสรุป คือ ระบบประสาทลิมบิกมีบทบาทสำคัญในการควบคุมอารมณ์และพฤติกรรม ความจำและการเรียนรู้ ระบบลิมบิกต้องทำงานติดต่อกับประสานงานกับสมองบริเวณอื่นๆ โดยเฉพาะซีรีบรัมคอร์เท็กซ์ ทำให้สัญญาณหรือพฤติกรรมพื้นฐานของคนเราเปลี่ยนแปลง และได้รับการปรับให้เข้ากับสังคมได้ดีขึ้น หากสมองในส่วนระบบประสาทลิมบิกเกิดความผิดปกติหรือสูญเสียหน้าที่ย่อมส่งผลกระทบต่อการทำงานของสมองหรือระบบประสาทส่วนอื่น โดยเฉพาะอย่างยิ่งในการควบคุมอารมณ์ การรับรู้ ความจำ และการแสดงพฤติกรรมของมนุษย์

พฤติกรรมรังแกและพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์

1. พฤติกรรมรังแก

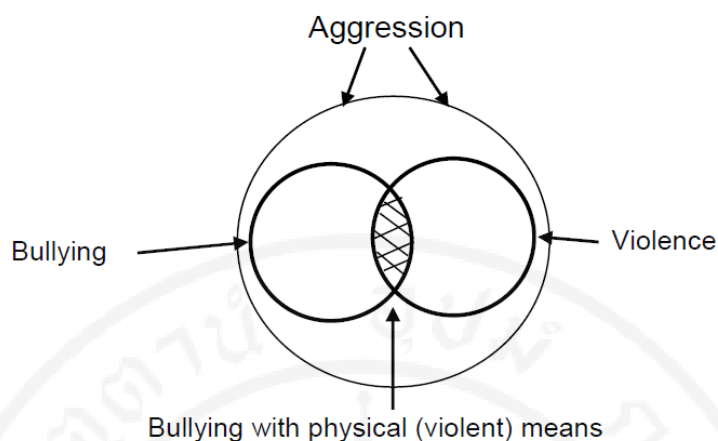
1.1 นิยามของพฤติกรรมรังแก

องค์การการกุศล องค์การนานาชาติและนักวิชาการหลายท่านให้ความหมายของพฤติกรรมรังแก ดังนี้

UNESCO (2011: 11) กล่าวว่าเป็นการเผชิญกับพฤติกรรมก้าวร้าวซ้ำๆ ในช่วงระยะเวลาหนึ่ง โดยเป็นการกระทำที่ตั้งใจให้เกิดความไม่สุขสบายหรือได้รับบาดเจ็บจากการกระทำทางร่างกาย วาจา การต่อสู้อ หรือการควบคุมทางจิตใจ (psychological manipulation) อาจรวมถึงการเข้าแหย่ ขู่ข่มหรือเหน็บแนม การล้อเลียนหรือตั้งชื่อฉายา ตลอดจนความรุนแรงทางร่างกายและการกีดกันทางสังคมซึ่งการข่มเหงรังแกมีลักษณะของความไม่เท่าเทียมกันของพลังอำนาจ

UNICEF (2007: 1) กล่าวว่า เป็นพฤติกรรมก้าวร้าวที่เกิดจากความตั้งใจกระทำต่อผู้อื่น โดยผู้กระทำและผู้ถูกกระทำมีพลังอำนาจหรือพลังกำลังไม่เท่าเทียมกัน

Olweus (1993, 1996) ให้นิยามการรังแกว่า เป็นการกระทำทางลบของบุคคลหรือกลุ่มบุคคล ต่อผู้ถูกกระทำ เป็นการกระทำซ้ำๆ อย่างต่อเนื่อง ทั้งทางร่างกาย วาจา โดยทางตรงหรือทางอ้อม จะกระทำด้วยความตั้งใจหรือไม่ตั้งใจก็ตาม เช่น การด่าทอ ต่อว่า ให้อาย การแสดงออกทางสีหน้าหรือท่าทาง การปล่อยข่าวลือ หรือกีดกันไม่ให้เข้ากลุ่ม ซึ่งส่งผลให้เกิดความทุกข์ทรมาน เจ็บปวดทั้งทางร่างกายและจิตใจต่อผู้ถูกกระทำ โดยที่ผู้กระทำมีพลังกำลัง มีอำนาจ หรือมีความแข็งแรงเหนือกว่าผู้ถูกกระทำ และได้อธิบายให้ชัดเจนว่า การรังแก เป็นพฤติกรรมที่ประกอบด้วยลักษณะเฉพาะ 3 ประการ คือ เป็นพฤติกรรมที่ผู้กระทำตั้งใจทำร้าย (intention to harm) เป็นการกระทำซ้ำๆ ไม่มีกำหนดเวลา (repetition and overtime) และมีความไม่สมดุลของพลังกำลังหรือพลังอำนาจระหว่างผู้กระทำและผู้ถูกกระทำ (imbalance of power) นอกจากนี้ ได้กล่าวเพิ่มเติมว่า การก้าวร้าว (aggression) ความรุนแรง (violence) การทารุณ (abuse) และการรังแก (bullying) มีความคาบเกี่ยวกัน คือ พฤติกรรมก้าวร้าวจะครอบคลุมทั้งพฤติกรรมรังแก และพฤติกรรมรุนแรง อธิบายได้ดังนี้คือ พฤติกรรมก้าวร้าว หมายถึง การกระทำใดๆ ที่มุ่งทำร้าย หรือทำให้เกิดความเจ็บปวดไม่สุขสบายต่อบุคคล ส่วนพฤติกรรมรุนแรง หมายถึง พฤติกรรมก้าวร้าวที่ผู้กระทำใช้อวัยวะในร่างกาย สิ่งของหรืออาวุธ เพื่อทำร้ายให้บาดเจ็บอย่างสาหัส หรือเกิดความเจ็บปวดต่อบุคคลนั้น พฤติกรรมรังแก หมายถึง พฤติกรรมก้าวร้าวที่มีลักษณะของการกระทำซ้ำๆ และมีความไม่สมดุลของพลังกำลังของผู้กระทำและผู้ถูกกระทำ ส่วนพฤติกรรมทารุณ หมายถึง พฤติกรรมหรือคำพูดของบุคคลที่ตั้งใจทำร้ายผู้อื่น ซึ่งปกติจะเกี่ยวข้องกับพลังกำลังและกลุ่มด้อยโอกาส พฤติกรรมทารุณจะกลายเป็นพฤติกรรมรุนแรงได้เมื่อผู้ถูกกระทำเกิดความหวาดกลัวไม่ปลอดภัยต่อชีวิต และเกิดผลกระทบทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ และจิตวิญญาณ ความสัมพันธ์ของพฤติกรรมที่ได้กล่าวมา สรุปได้ดังแสดงในภาพที่ 2.2 (Olweus, 1996)



ภาพที่ 2.2 ความสัมพันธ์ของพฤติกรรมก้าวร้าว การทารุณและการรังแก (Olweus, 1996)

เกษตรชัย และหิม (2556: 2-4) ให้ความหมายพฤติกรรมรังแก คล้ายคลึงกับนิยามของ Olweus ว่าพฤติกรรมรังแก เป็นส่วนหนึ่งของพฤติกรรมก้าวร้าว คือเป็นพฤติกรรมที่ทำให้ผู้อื่นไม่พอใจหรือเจ็บปวดทางกายหรือจิตใจ โดยการแสดงออกทางกายหรือวาจาที่มีระดับความรุนแรงต่างกัน ทั้งที่เจตนาและไม่เจตนา และเป็นพฤติกรรมของบุคคลหนึ่งหรือกลุ่มบุคคลที่มีเจตนาจะให้ผู้อื่นได้รับความเดือดร้อนและได้รับอันตราย ไม่ว่าจะเป็นการทำร้ายร่างกายให้ได้รับบาดเจ็บ ทำร้ายอารมณ์ความรู้สึก และทำร้ายจิตใจด้วยคำพูดที่มีความหยาบคาย และการล้อเลียนต่างๆ ซึ่งเป็นการแสดงให้เห็นถึงพลังอำนาจในการควบคุมผู้อื่น ซึ่งในการจำแนกระหว่างพฤติกรรมรังแกกับพฤติกรรมก้าวร้าว นั้นให้พิจารณาที่เหยื่อหรือผู้ถูกระทำว่าได้รับการกระทำในรูปแบบลักษณะอย่างไร ถ้าเป็นการกระทำกับบุคคลเดียวกันอย่างต่อเนื่องสม่ำเสมอก็แสดงว่าเป็น “พฤติกรรมรังแก” และถ้าเป็นการกระทำกับบุคคลนั้นเพียงครั้งเดียวหรือนานๆ ครั้ง แสดงว่าเป็น “พฤติกรรมก้าวร้าว” ดังนั้นบุคคลหนึ่งคนจะมีทั้งพฤติกรรมรังแกและพฤติกรรมก้าวร้าวได้

จากการทบทวนวรรณกรรม สรุปได้ว่า พฤติกรรมรังแก หมายถึง การกระทำทางลบของบุคคลหรือกลุ่มบุคคล ต่อผู้ถูกระทำ เป็นการกระทำซ้ำๆ อย่างต่อเนื่อง ทางร่างกาย โดยการทำให้บาดเจ็บหรือเจ็บปวดต่ออวัยวะ ทำร้ายอารมณ์และความรู้สึกด้วยการใช้วาจา โดยทางตรงหรือทางอ้อม จะกระทำด้วยความตั้งใจหรือไม่ตั้งใจก็ตาม เช่น การด่าทอ ต่อว่า ให้ร้าย การแสดงออกทางสีหน้าหรือท่าทาง การปล่อยข่าวลือ หรือกีดกันไม่ให้เข้ากลุ่ม ซึ่งส่งผลให้เกิดความทุกข์ทรมาน เจ็บปวดทั้งทางร่างกายและจิตใจต่อผู้ถูกระทำ โดยที่ผู้กระทำมีพลังกำลัง มีอำนาจหรือมีความแข็งแรงเหนือกว่าผู้ถูกระทำ

1.2 ประเภทของพฤติกรรมรังแก

พฤติกรรมรังแกสามารถจำแนกได้หลายรูปแบบ ขึ้นอยู่กับเกณฑ์ที่นำมาจำแนก เช่น จำแนกตามลักษณะการกระทำ จำแนกตามลักษณะทิศทางของผู้ถูกรังแก และการจำแนกตามยุคสมัย (เกษตรชัย และหิมา : 2556, 4-7) ซึ่งจำแนกได้ดังนี้

- 1) การจำแนกตามลักษณะการกระทำ แบ่งได้เป็น 3 ประเภท ได้แก่ การรังแกทางร่างกาย (physical bullying) การรังแกทางวาจา (verbal bullying) และการรังแกทางสังคม (social bullying)
- 2) การจำแนกตามลักษณะทิศทางของบุคคลที่ถูกกระทำ แบ่งได้เป็น 2 ประเภท คือ การรังแกทางตรง (Direct bullying) และการรังแกทางอ้อม (Indirect bullying)
- 3) การจำแนกตามยุคสมัย แบ่งได้เป็น 2 ประเภท คือ การรังแกแบบดั้งเดิม (Traditional bullying) และการรังแกทางไซเบอร์ (Cyberbullying)

2. พฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์

2.1 ความหมายของการรังแกทางไซเบอร์

ความหมายของการรังแกทางไซเบอร์ (Cyberbullying) ยังมีความหลากหลายและแตกต่างกันตามมุมมองของนักวิจัย (Tokunaga, 2010: 277-287) และแตกต่างกันบ้างในแต่ละประเทศ (Menesini, Nocentini, Palladino & et al., 2012: 455-463) นักวิชาการหลายท่านนำนิยามการรังแกแบบดั้งเดิม (traditional bullying; bullying) ของ Olweus (1999) ที่กล่าวว่าพฤติกรรมรังแกเป็นพฤติกรรมที่ประกอบด้วยคุณลักษณะสำคัญ 3 ประการ คือเป็นการกระทำที่ตั้งใจทำร้ายหรือทำให้เจ็บปวด เป็นการกระทำซ้ำๆ อย่างต่อเนื่อง และเป็นการกระทำระหว่างบุคคลที่มีพลังกำลังหรืออำนาจที่ต่างกัน ซึ่งนำมาประยุกต์เป็นนิยามของการรังแกทางไซเบอร์ว่า เป็นการกระทำพฤติกรรมก้าวร้าวผ่านช่องทางการสื่อสารทางอิเล็กทรอนิกส์โดยกลุ่มคนหรือบุคคล ที่กระทำซ้ำอย่างต่อเนื่อง โดยที่ผู้ถูกรังแกไม่สามารถปกป้องหรือหลบเลี่ยงการรังแกนั้นได้ (Williams & Guerra, 2007: 14-21; Slonje & Smith, 2008: 147-154; Dooley, Pyzalski & Cross, 2009: 182-188) อย่างไรก็ตาม ยังมีข้อถกเถียงกันถึงการให้นิยามของการรังแกทางไซเบอร์จากแนวคิดของ Olweus (1999) ดังกล่าว ในประเด็นของการทำซ้ำอย่างต่อเนื่องและความไม่สมดุลของอำนาจที่ระบุว่าผู้กระทำต้องมีอำนาจหรือพลังกำลังเหนือกว่าผู้ถูกรังแก ทั้งนี้เนื่องจากผู้กระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์แม้จะทำเพียงครั้งเดียว แต่สามารถส่งต่อไปสู่โลกออนไลน์ได้อย่างไม่จำกัดจำนวนครั้งและไม่จำกัดเวลา นั่นคือผู้ถูกรังแกจะถูกรังแกได้หลายครั้งและต่อเนื่องโดยไม่สามารถหยุดยั้ง

การส่งต่อได้ นอกจากนี้ ผู้กระทำไม่จำเป็นต้องใช้พลังกำลังต่อสู้ผู้ถูกระทำ หรือบางครั้งผู้ถูกระทำไม่สามารถรู้ตัวตนของผู้กระทำได้ (Slonje, Smith, & Frisen, 2013: 26-32) ในการศึกษาต่อมามีการให้คุณลักษณะเฉพาะของการรังแกทางไซเบอร์เพิ่มอีก 2 ลักษณะคือ การไม่รู้ตัวตนของผู้กระทำหรือความเป็นนิรนาม (anonymity) ซึ่งทำให้ผู้ถูกระทำเกิดความรู้สึกคับข้องใจและไร้อำนาจ (powerless) และลักษณะของความเป็นสาธารณะ (publicity) ของสังคมออนไลน์ทำให้มีผู้ร่วมรับรู้ในการกระทำนั้น ได้อย่างกว้างขวาง (Kowalski, Limber & Agatston, 2008: 46-53; Slonje & Smith, 2008: 147-154; Dooley, et al, 2009: 182-188; Menesini, et al., 2012: 455-463; Naruskov, Luik, Nocentini & Menesini, 2012: 323-343) ข้อพิจารณาอีกประการหนึ่งคือในแต่ละประเทศจะใช้คำศัพท์ (terms) ที่หลากหลาย ขึ้นอยู่กับลักษณะของการกระทำตามบริบทนั้นๆ เช่น electronic bullying, electronic aggression, internet harassment, online harassment, online bullying, cyber aggressive, online aggressive หรือเรียกตามลักษณะทางวัฒนธรรม เช่น ในประเทศเยอรมัน ใช้คำว่า cybermobbing ในประเทศอิตาลี ใช้คำว่า virtual-bullying หรือ cyberbullying ในประเทศสเปนใช้คำว่า harassment via internet หรือ harassment via mobile phone (Menesini, et al., 2012: 455-463)

แนวความคิดด้านความหมายหรือคำจำกัดความของการรังแกทางโลกไซเบอร์ จากการทบทวนวรรณกรรม พบว่า องค์การสหประชาชาติ เช่น องค์การอนามัยโลก (WHO) ได้ให้ความหมายหรือคำจำกัดความของความรุนแรง (violence) ในเด็ก แต่ไม่ได้ให้ความหมายเฉพาะของการรังแกทางไซเบอร์ อย่างไรก็ตาม ในระยะ 10 ปีที่ผ่านมา มีหน่วยงานและนักวิชาการด้านจิตวิทยาให้ความสนใจและดำเนินการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับการรังแกทางไซเบอร์เพิ่มมากขึ้น โดยมีความหมายของการรังแกทางไซเบอร์ ดังต่อไปนี้

Centers for Disease Control and Prevention (2008, 3) ใช้คำศัพท์ว่า “Electronic Aggression” และให้นิยามว่า เป็นการแสดงความก้าวร้าวในทุกรูปแบบ เช่น คำทอ หลอกลวง ล้อเลียนให้อับอาย ใช้คำหยาบหรือแสดงความคิดเห็นที่หยาบคายและก้าวร้าวรุนแรง กระจายข่าวลือ ข่มขู่ โดยผ่านช่องทางเทคโนโลยีต่างๆ เช่น E-mail ห้องสนทนา (chat room) ข้อความสั้น ระบบส่งข้อความทันที (instant message) เว็บไซต์ หรือบล็อก (blog)

Dooley et al., 2009; Smith & Slonje (2009) (อ้างถึงใน Natasha Pearce et al., 2011) ให้นิยามว่า การรังแกทางไซเบอร์ (Cyberbullying) คือรูปแบบการรังแก โดยการใส่ร้ายป้ายสี การใช้ถ้อยคำหยาบคายต่อว่าผู้อื่น หรือการส่งต่อข้อมูลลับเพื่อทำให้ผู้อื่นเสียหายผ่านทางอินเทอร์เน็ต หรือแม้แต่การส่งข้อความผ่านโทรศัพท์มือถือ โดยการรังแกจะต้องมีความต่อเนื่อง และทำให้ฝ่ายที่ถูกกระทำรู้สึกเจ็บปวดหรือได้รับผลกระทบทางจิตใจ

Hinduja & Patchin (2009: 4-5) ให้คำจำกัดความของการรังแกทางไซเบอร์ว่า คือการทำร้าย การทำให้เดือดร้อน การทำให้ผู้อื่นเสียหาย ด้วยความตั้งใจ (willful) และเป็นการทำซ้ำๆ อย่างต่อเนื่อง (repeated) โดยการใช้คอมพิวเตอร์ โทรศัพท์เคลื่อนที่ และเครื่องมืออิเล็กทรอนิกส์ต่างๆ เป็นช่องทางในการกระทำ นอกจากนี้ยังได้อธิบายองค์ประกอบของการรังแกทางไซเบอร์เพิ่มเติมโดยสรุปดังนี้ คือ ความตั้งใจ (willful) หมายถึง พฤติกรรมนั้นเกิดขึ้นจากการคิดไตร่ตรองมาแล้ว ไม่ได้เกิดจากความบังเอิญ การทำซ้ำๆ อย่างต่อเนื่อง (repeated) หมายถึง ทำการรังแกหลายๆ ครั้ง อย่างต่อเนื่องหรือเป็นประจำจนเป็นนิสัย ไม่ใช่กระทำเพียงครั้งเดียว การทำร้าย (harm) หมายถึง เป้าหมายหรือผู้ถูกกระทำต้องรับรู้ว่าการทำร้ายนั้นทำให้เกิดความเสียหาย ความเดือดร้อนและสร้างความเจ็บปวดแก่ตนเอง คอมพิวเตอร์ โทรศัพท์เคลื่อนที่ และเครื่องมืออิเล็กทรอนิกส์ต่างๆ (computers, cell phones, and other electronic devices) หมายถึง วิธีการหรือช่องทางในการรังแก ซึ่งอุปกรณ์เหล่านี้เป็นสิ่งที่ใช้ในการจำแนกประเภทการรังแกจากแบบดั้งเดิม (traditional bullying) เป็นการรังแกทางไซเบอร์ (cyberbullying) นอกจากนี้ ยังระบุว่า การรังแกทางไซเบอร์ อาจมีการเรียกด้วยชื่ออื่นๆ แต่ก็จัดเป็นการรังแกทางไซเบอร์ (cyberbullying) ด้วย คำที่ใช้เรียกเหล่านั้น ได้แก่ cyber-bullying, cyber bullying, electronic bullying, e-bullying, cyber harassment, online harassment, text bullying, SMS bullying, mobile bullying, digital bullying, internet bullying และ online social cruelty เป็นต้น

ปัญญาสมาคมฯ เพื่อการวิจัยแห่งประเทศไทย โดย วิมลทิพย์ มุสิกพันธ์ และคณะ (2552: 1-18) รายงานผลการวิจัยเรื่อง พฤติกรรมการข่มเหงรังแกผ่านโลกไซเบอร์ของเยาวชนไทยในเขตกรุงเทพมหานคร ระบุว่า การรังแกทางไซเบอร์ หมายถึง การเขียนข้อความที่เป็น การต่อว่า ดูถูก ล้อเลียนทั้งหลาย หรือการใช้รูปภาพ คลิปวิดีโอที่เป็นข้อมูลส่วนตัวของคนอื่นไปเผยแพร่/ส่งต่อทางอินเทอร์เน็ตหรือโทรศัพท์มือถือ เพื่อการก่อกวนหรือทำให้คนอื่นได้รับความเสียหาย อับอายหรือรู้สึกไม่ดี

ชมรมจิตแพทย์เด็กและวัยรุ่นแห่งประเทศไทย (2557: 4) ใช้คำว่า การกลั่นแกล้งกันทางโลกไซเบอร์ (cyberbullying) หมายถึง การกลั่นแกล้งผ่านช่องทางอินเทอร์เน็ตและเครือข่ายสังคมออนไลน์ มีทั้งการใส่ร้ายป้ายสี การใช้ถ้อยคำหยาบคาย ต่อว่า หรือส่งต่อข้อมูลลับทางอินเทอร์เน็ต เพื่อทำให้เกิดความเสียหาย ทำให้ผู้ที่ถูกกลั่นแกล้งเจ็บปวดและเกิดผลกระทบต่อจิตใจ

ณัฐรัชต์ สาเมาะ และคณะ (2557: 352-363) ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับการรับรู้ของเยาวชนต่อการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ ในด้านความหมาย รูปแบบ สาเหตุ ผลกระทบ และวิธีการจัดการปัญหาการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ ในภาคกลางของประเทศไทย พบว่า เยาวชนให้ความหมายต่อการรังแกทางไซเบอร์ ว่าหมายถึง การใช้โทรศัพท์มือถือหรืออินเทอร์เน็ตในการทำร้าย

กัน และต้องมีมิติที่สำคัญคือ ต้องสร้างความเสียหาย และสร้างความรำคาญต่อผู้ถูกรกระทำ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับเจตนาของผู้ถูกรกระทำ และความสัมพันธ์ระหว่างผู้กระทำกับผู้ถูกรกระทำ รูปแบบของการรังแกที่รับรู้ ประกอบด้วย การโจมตี หรือใช้วาจาหยาบคายผ่านอินเทอร์เน็ตและโทรศัพท์มือถือ การคุกคามทางเพศออนไลน์ การแอบอ้างชื่อหรือตัวตนของผู้อื่นเพื่อให้ร้าย รวมไปถึงการสร้างกลุ่มขึ้นมาเพื่อโจมตีบุคคลอื่น ส่วนสาเหตุของการรังแกทางไซเบอร์เยาวชนรับรู้ว่าเป็นนิรนามของพื้นที่ไซเบอร์ ความง่ายและสะดวกในการรังแกกัน และเป็นผลต่อเนื่องมาจากการรังแกในพื้นที่จริง

Hinduja & Patchin (2009: 20-24) กล่าวว่าลักษณะเฉพาะของการรังแกทางไซเบอร์ ประกอบด้วย ภาวะนิรนามและความไม่มีตัวตน (anonymity and pseudonymity) สามารถปั้นแต่งตัวตนขึ้นใหม่หรือไม่ต้องแสดงตัวตนที่แท้จริง ไม่สามารถขัดขวางหรือหยุดยั้งการกระทำนั้นได้ (disinhibition) ไม่สามารถกำกับดูแลได้ (lack of supervision) สามารถแพร่กระจายไปยังกลุ่มคนได้อย่างรวดเร็วและเป็นจำนวนมาก (viral nature) และไม่มีขีดจำกัดของความเสียหายจากการถูกรกระทำทั้งในด้านสถานที่และระยะเวลา (limitless victimization risk)

คณาธิป ทองรวีวงศ์ (2558: ออนไลน์) กล่าวว่า Cyberbullying หรือ การกลั่นแกล้งรังแกทางอินเทอร์เน็ต หมายถึง การกระทำโดยการส่งข้อมูลคอมพิวเตอร์ลักษณะต่างๆ เช่น ข้อความ ภาพ ต่อบุคคลใดบุคคลหนึ่งโดยเฉพาะเจาะจงทางอินเทอร์เน็ต โดยมีได้รู้ว่าจะทำร้ายต่อร่างกายหรือทรัพย์สิน แต่มุ่งส่งผลกระทบทางจิตใจต่อผู้ถูกรกระทำ

โดยสรุป พฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ หมายถึง การกระทำใดๆ ที่มีเจตนาก่อวินาศกรรมให้ผู้ถูกรกระทำเกิดความเสียหาย รำคาญ อับอาย หรือเจ็บปวด และเกิดผลกระทบต่องาน โดยการใช้ข้อความ เสียง ภาพถ่าย คลิปวิดีโอ หรือข้อมูลของผู้อื่นโดยไม่ได้รับอนุญาต แสดงให้เห็นบนพื้นที่ไซเบอร์หรือสังคมออนไลน์ ด้วยการใช้เครื่องมือสื่อสารทางอิเล็กทรอนิกส์ทุกชนิดที่สามารถเข้าถึงโลกไซเบอร์ได้

2.2 รูปแบบและวิธีการรังแกทางไซเบอร์

ช่องทางในการรังแกทางไซเบอร์ที่มักเกิดขึ้นบ่อยๆ เช่น จดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (e-mail) ห้องสนทนา (chat rooms) เว็บไซต์ที่ให้โหวตลงคะแนน (voting/rating web sites) บล็อก โลกเสมือนจริงและเกมออนไลน์ (blogging sites, virtual worlds and online gaming) ระบบส่งข้อความทันที (instant messaging) และโทรศัพท์มือถือ (cell phones) (Hinduja & Patchin: 2009: 20-24) โดยมีรูปแบบของการรังแก ดังนี้ (Sullivan, 2011: 60-62)

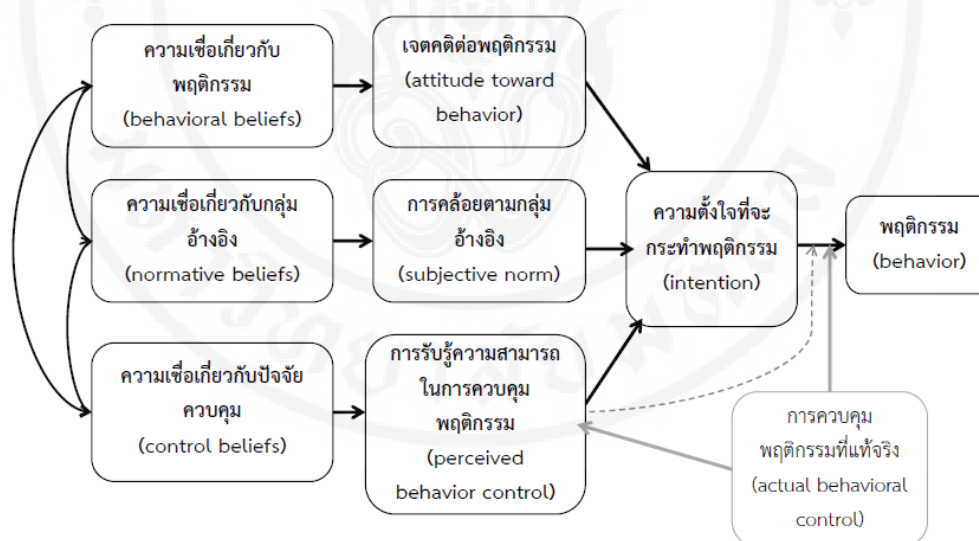
- 1) การข่มขู่คุกคาม (online harassment) เป็นการรังแกที่เกิดขึ้นระหว่างสองฝ่าย โดยการส่งข้อความ จดหมายอิเล็กทรอนิกส์ หรือโพสต์ไปยังผู้ถูกระทำ หรือส่งให้คนอื่น ๆ ด้วย
- 2) การเฝ้าติดตาม (peer cyberstalking) เป็นวิธีการที่คล้ายกับการข่มขู่คุกคามแต่มีระดับความรุนแรงมากกว่า เป็นการใช้เทคโนโลยีการสื่อสารเฝ้าติดตามเหยื่อ ที่ไม่เพียงแต่การข่มขู่ แต่จะทำให้เกิดความหวาดกลัว โดยทั่วไปการเฝ้าติดตามผู้กระทำมักเป็นวัยรุ่นใหญ่ที่ต้องการข่มขู่ที่เกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์ทางเพศ
- 3) การหลอกลวง (dissing) โดยการส่งหรือโพสต์ข้อมูลที่ทำให้ร้าย ข้อมูลที่ไม่เป็นความจริง ไปยังบุคคลที่สาม เพื่อทำลายชื่อเสียงหรือความสัมพันธ์
- 4) การหมิ่นประมาท (flaming) คือการดูถูก ใช้วาจาหยาบคาย แสดงความเป็นศัตรู มักเกิดขึ้นขณะที่มีการโต้ตอบกันในกระดานสนทนา (web board) ใน e-mail ในเว็บไซต์ที่มีการแชร์คลิปวิดีโอ เรื่องที่ได้เถียงส่วนใหญ่เป็นเรื่องการเมือง ศาสนา ประชญา หรือประเด็นสังคม
- 5) การปลอมตัวเป็นผู้อื่น (impersonation) เช่น การเจาะเข้าไปใน e-mail ของบุคคลอื่น ปลอมตัวเป็นเจ้าของ เปลี่ยนแปลงข้อมูลประจำตัว แล้วส่งข้อความที่หยาบคายหรือนำอายุไปสู่สังคมออนไลน์ เพื่อให้ผู้ส่งได้รับการคำทอ ดูหมิ่น
- 6) การสร้างข้อมูลปลอม (creating fake profiles) รวมทั้งการส่งข้อความเท็จ ข้อความที่คำทอให้ร้าย หรือทำให้อับอาย เช่น การสร้างเว็บเพจปลอม
- 7) การส่งต่อข้อมูล (outing) หรือการแพร่กระจายข้อมูล ภาพถ่ายที่น่าอับอาย ไปสู่สังคมออนไลน์
- 8) การคัดออกนอกกลุ่ม (exclusion) หมายถึงการไล่หรือคัดสมาชิกในกลุ่มสังคมออนไลน์ออกนอกกลุ่ม โดยทุกคนในกลุ่มจะรู้เห็นการถูกคัดออกนอกกลุ่มด้วย ทำให้ผู้ถูกระทำเกิดความอับอาย

จะเห็นได้ว่ารูปแบบ วิธีการและช่องทางในการรังแกทางไซเบอร์นั้นมีได้หลายช่องทางและหลากหลายวิธีการ ตามรูปแบบและช่องทางในการสื่อสารออนไลน์ที่พัฒนาอย่างต่อเนื่อง จากการทบทวนวรรณกรรม พบว่า ส่วนใหญ่รูปแบบการรังแกทางไซเบอร์ที่พบในเด็กวัยรุ่นของไทยคือการหมิ่นประมาท การดูถูก การดูถูกนินทาและการคำทอ รวมทั้งการส่งข้อความหรือข้อมูลที่เป็นความลับของบุคคลให้ผู้อื่น และการข่มขู่คุกคามผู้อื่น (วิมลทิพย์ มุสิกพันธ์ และคณะ, 2552: 1-18; พิมพ์วัลย์ บุญมงคล, ราชวดี เอี่ยมศิลป์, สร้อยฟ้า โต๊ะพันธ์อนันต์ และคณะ, 2555)

แนวคิดทฤษฎีพฤติกรรมตามแผน

ทฤษฎีพฤติกรรมตามแผน (Theory of Planned Behavior: TPB)

ทฤษฎีพฤติกรรมตามแผน (Theory of Planned Behavior: TPB) เป็นทฤษฎีทางจิตวิทยาสังคม (Social psychology) ที่พัฒนามาจากทฤษฎีการกระทำด้วยเหตุผล (Theory of Reasoned Action) ของ Ajzen และ Fishbein (1980) ซึ่ง Ajzen ได้พัฒนาขึ้นเมื่อปี ค.ศ.1985 โดยเพิ่มตัวกำหนดเจตนา คือ การรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรม ทฤษฎีนี้อธิบายว่า การแสดงพฤติกรรมของมนุษย์จะเกิดจากการชักนำโดยความเชื่อ 3 ประการ ได้แก่ ความเชื่อเกี่ยวกับพฤติกรรม (Behavioral beliefs) ความเชื่อเกี่ยวกับกลุ่มอ้างอิง (Normative beliefs) และความเชื่อเกี่ยวกับความสามารถในการควบคุม (Control beliefs) ซึ่งความเชื่อแต่ละตัวจะส่งผลต่อตัวแปรต่างๆ (Ajzen, 1991) ดังแสดงในแผนภูมิที่ 2.1



ภาพที่ 2.3 โครงสร้างทฤษฎีพฤติกรรมตามแผน (Ajzen, 2005)

จากภาพที่ 2.3 โครงสร้างพื้นฐานของทฤษฎีพฤติกรรมตามแผนนั้น แสดงให้เห็นว่าการกระทำของบุคคลเกิดจากความตั้งใจ ความตั้งใจหมายถึง ความตั้งใจของบุคคลที่จะกระทำพฤติกรรม และเป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการกระทำพฤติกรรมนั้นๆ ถ้ามีความตั้งใจมากเท่าใด การแสดงออกทางพฤติกรรมก็จะมีมากขึ้นเท่านั้น ซึ่งสามารถสรุปเป็นบทบาทความเชื่อที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรม (Ajzen, 2005: 123-124) โดยจำแนกความเชื่อเป็น 3 ประการ คือ

1. **ความเชื่อเกี่ยวกับพฤติกรรม (Behavioral Beliefs: BB)** ซึ่งมีอิทธิพลต่อทัศนคติ ต่อพฤติกรรม เป็นความเชื่อที่เกี่ยวข้องกับผลของการกระทำ หากบุคคลมีความเชื่อว่า การทำพฤติกรรมนั้นจะนำไปสู่ผลกระทบทางบวก เขาก็จะมีทัศนคติทางบวกต่อพฤติกรรมนั้น ขณะที่บุคคลซึ่งเชื่อว่าการทำพฤติกรรมนั้นจะนำไปสู่ผลทางลบ เขาก็จะมีทัศนคติทางลบต่อพฤติกรรมนั้น Ajzen ให้ข้อสันนิษฐานว่า เราสามารถเข้าถึงความเชื่อนี้ได้โดยคำนวณจากผลคูณความเข้มของความเชื่อเกี่ยวกับพฤติกรรม (Behavioral Beliefs: b) กับความเชื่อเกี่ยวกับการประเมินผลการกระทำ (outcome evaluation: e) ซึ่งความเชื่อเกี่ยวกับพฤติกรรมนี้จะเป็นตัวกำหนดทัศนคติต่อพฤติกรรมของบุคคล (Attitude toward the behavior) (Ajzen, 2005: 123-124)

2. **ความเชื่อเกี่ยวกับกลุ่มอ้างอิง (Normative Beliefs: NB)** เป็นตัวกำหนดการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง เป็นความเชื่อที่ว่าบุคคลหรือกลุ่มคนเฉพาะคิดว่าเขาควรหรือไม่ควรทำพฤติกรรมนั้น บุคคลก็มีแนวโน้มที่จะทำพฤติกรรมนั้น ในทางตรงข้ามหากบุคคลเชื่อว่าคนอื่นที่มีความสำคัญสำหรับเขาคิดว่าเขาไม่ควรทำพฤติกรรมนั้น เขาก็มีแนวโน้มที่จะไม่ทำพฤติกรรมนั้น ความเชื่อเกี่ยวกับกลุ่มอ้างอิง (Normative Beliefs: n) จะนำไปคำนวณรวมกับแรงจูงใจที่จะคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง (motivation to comply with the referent: m) ความเชื่อเกี่ยวกับกลุ่มอ้างอิงนี้เป็นตัวกำหนดการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง (Subjective norm) (Ajzen, 2005: 124-125)

3. **ความเชื่อเกี่ยวกับปัจจัยควบคุม (Control Beliefs: CB)** ซึ่งเป็นพื้นฐานของการรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับการรับรู้ของบุคคลว่า มีปัจจัยต่างๆ เพียงพอที่จะส่งเสริมหรือขัดขวางต่อพฤติกรรมนั้นหรือไม่ ความเชื่อเกี่ยวกับการควบคุมนี้ เกิดจากผลรวมของผลคูณ ระหว่างความเชื่อเกี่ยวกับความสามารถในการควบคุม (control belief: c) กับการรับรู้อำนาจของปัจจัยควบคุม (Power of control factor) จะเป็นตัวกำหนดการรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรม (Perceived behavior control) (Ajzen, 2005: 125-127)

โครงสร้างของทฤษฎี

1. **พฤติกรรม (Behavior หรือ B)** คือการกระทำหรือการแสดงออกหรือการตอบสนองต่อสิ่งหนึ่งสิ่งใด สามารถสังเกตเห็นได้ภายใต้สภาพการณ์และเป้าหมายที่กำหนด โดยการรวบรวมผลการกระทำที่ผ่านสภาพการณ์หลายๆ ครั้ง และในหลายๆ ช่วงเวลา จึงสามารถเป็นตัวแทนในการวัดพฤติกรรมนั้นได้ โดยพฤติกรรมของบุคคลเกิดจากการทำหน้าที่อย่างสอดคล้องกันกับเจตนาเชิงพฤติกรรม (Behavioral Intention หรือ I) และการรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมของเขาคือจะทำหรือไม่ทำพฤติกรรมนั้นๆ (Ajzen, 2005: 120-123)

2. ความตั้งใจ หรือเจตนาเชิงพฤติกรรม (Behavioral Intention หรือ I) คือความพร้อมที่จะทำพฤติกรรม ได้รับอิทธิพลจากตัวกำหนด 3 ตัว คือ ทักษคติต่อพฤติกรรม (Attitude toward the Behavior หรือ A_B) การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง (Subjective norm หรือ SN) และการรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรม (Perceived Behavioral Control หรือ PBC) ตัวแปรแต่ละตัวจะมีอาจในการทำนายนาน้อยเพียงใด ขึ้นอยู่กับกลุ่มประชากรที่จะศึกษา และความสนใจของกลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาด้วย (Ajzen, 2005: 119-120)

2.1 ทักษคติต่อพฤติกรรม (Attitude toward the Behavior หรือ A_B)
คือระดับของผลการทำพฤติกรรมในแต่ละเรื่องแต่ละประเด็น เป็นการประเมินทางบวกหรือลบต่อการกระทำนั้นๆ จัดได้ว่า ทักษคติต่อพฤติกรรม (A_B) เป็นปัจจัยส่วนบุคคล (Personal Factors) ถ้าบุคคลมีความเชื่อว่าการทำพฤติกรรมใดแล้วจะได้รับผลทางบวก ก็จะมีแนวโน้มที่จะมีทัศนคติที่ดีต่อพฤติกรรมนั้น ในทางตรงข้าม หากมีความเชื่อว่าการทำพฤติกรรมนั้นแล้วจะได้รับผลในทางลบ ก็จะมีแนวโน้มที่จะมีทัศนคติที่ไม่ดีต่อพฤติกรรมนั้น (Attitude toward the behavior) และเมื่อมีทัศนคติทางบวกก็จะเกิดเจตนาหรือตั้งใจ (Intention) ที่จะแสดงพฤติกรรมนั้น ทักษคติต่อพฤติกรรมนี้ เกิดจากผลรวมของผลคูณ ระหว่างความเข้มของความเชื่อเกี่ยวกับพฤติกรรม (behavior belief: b) และประเมินผลการกระทำหรือระบุสาเหตุ (evaluation of outcome or attribute: e) ซึ่งสามารถเขียนความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปร ตามทฤษฎีพฤติกรรมตามแผนได้ดังนี้ (Ajzen, 2005: 123-124)

$$A_B \propto \sum b_i e_i$$

A_B = ทักษคติต่อพฤติกรรม

b_i = ความเชื่อเกี่ยวกับพฤติกรรม

e_i = การประเมินผลการกระทำ

2.2 การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง (Subjective Norm หรือ SN) เป็นการรับรู้หรือเชื่อว่าสังคมอาจกดดันให้ทำหรือไม่ทำสิ่งนั้น กลุ่มอ้างอิงอาจเป็นคนใกล้ชิด เช่น เพื่อน เพื่อนร่วมงาน ผู้บังคับบัญชา หรือคนไกลคือคนในครอบครัว บุตร ภรรยา สามี ถ้าบุคคลได้รับรู้ว่ามีคนสำคัญต่อเขาได้ทำพฤติกรรมนั้นหรือต้องการให้เขาทำพฤติกรรมนั้น ก็จะมีแนวโน้มที่จะคล้อยตามและทำตามด้วย (ชาญวิทย์ ตั้งสุวรรณกุล, 2555 : ออนไลน์) กลุ่มอ้างอิงจะมีอิทธิพลต่อการกระทำพฤติกรรมมากหรือน้อยขึ้นอยู่กับความสำคัญต่อบุคคลนั้นๆ การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงนี้ เกิดจากผลรวมของผลคูณระหว่างความเชื่อเกี่ยวกับกลุ่มอ้างอิงที่บุคคลให้ความสำคัญ กับความคาดหวังของกลุ่มอ้างอิง โดยเฉพาะอย่างยิ่งความเข้มข้นของความเชื่อตามกลุ่มอ้างอิง (normative belief: n) และแรงจูงใจที่จะคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง (motivation to comply with the referent: m) สามารถเขียนความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปร ตามทฤษฎีพฤติกรรมตามแผนได้ดังนี้ (Ajzen, 2005: 124-125)

$$SN \propto \sum n_i m_i$$

SN = การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง

n_i = ความเชื่อตามกลุ่มอ้างอิง

m_i = แรงจูงใจที่จะคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง

2.3 การรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรม (Perceived Behavioral Control หรือ PBC)

หมายถึง การรับรู้หรือความเชื่อว่าตนมีความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมของตนเองได้ โดยบุคคลจะตัดสินใจกระทำพฤติกรรมใด เขาต้องเชื่อว่าเขามีความสามารถที่จะควบคุมพฤติกรรมนั้นได้และมีโอกาสประสบผลสำเร็จ ถ้าบุคคลเชื่อว่ามีความสามารถที่จะกระทำพฤติกรรมในสภาพการณ์นั้นได้ และสามารถควบคุมให้เกิดผลดังตั้งใจ เขาก็มีแนวโน้มที่จะทำพฤติกรรมนั้น (ชาญวิทย์ ตั้งสุวรรณกุล, 2555 : ออนไลน์) การรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมนั้น เกิดจากผลรวมของผลคูณระหว่างความเชื่อเกี่ยวกับการควบคุม ความเชื่อเกี่ยวกับปัจจัยต่างๆ ที่มีนั้นส่งเสริมหรือขัดขวางต่อพฤติกรรม โดยเฉพาะอย่างยิ่งความเข้มของความเชื่อเกี่ยวกับความสามารถในการควบคุม (control belief: c) และการรับรู้อำนาจของปัจจัยควบคุม (perceived power of the control factor: p) สิ่งเหล่านี้ จะสะท้อนความถูกต้องของความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมของบุคคล การรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมจะเป็นตัวแปรร่วมกับความตั้งใจ (intention) ที่ใช้ในการทำนายพฤติกรรม (behavior) สามารถเขียนความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรตามทฤษฎีพฤติกรรมตามแผนดังนี้ (Ajzen, 2005 : 125-127)

$$PBC \propto \sum c_i p_i$$

PBC = การรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรม

c_i = ความเชื่อเกี่ยวกับความสามารถในการควบคุม

p_i = การรับรู้อำนาจของปัจจัยควบคุม

โดยสรุป ทฤษฎีพฤติกรรมตามแผน กล่าวว่า บุคคลจะแสดงพฤติกรรมใดได้ย่อมต้องมีสาเหตุ สาเหตุดังกล่าวคือทัศนคติทางบวกต่อพฤติกรรมนั้น (attitude toward behavior) การคล้อยตามอิทธิพลของคนรอบข้างทั้งใกล้และ/หรือไกล (subjective norm) และการรับรู้หรือเชื่อว่าตนสามารถแสดงพฤติกรรมนั้นได้ในทิศทางที่เหมาะสม (perceived behavior control) นอกเหนือจากการควบคุมพฤติกรรมได้จริง (actual behavioral control) มิใช่เพียงเชื่อว่าควบคุมได้เท่านั้น ปัจจัยทั้ง 3 นี้ (ยกเว้นปัจจัย actual behavioral control) ส่งผลโดยตรงต่อความตั้งใจหรือเจตนาที่จะแสดงพฤติกรรม และเจตนาดังกล่าวจะผลักดันให้เกิดการแสดงพฤติกรรม ปัจจัยทั้ง 3 นี้ จะเกิดขึ้นได้ ต้องมีความเชื่อเป็นพื้นฐาน ก่อนที่จะเกิดเป็นผลของความเชื่อ ค่าของทัศนคติที่มีต่อพฤติกรรม (attitude toward behavior) การคล้อยตามอิทธิพลของคนรอบข้าง (subjective norm) และการรับรู้หรือเชื่อว่าตน

สามารถแสดงพฤติกรรมนั้นในทิศทางที่เหมาะสม (perceived behavior control) จึงเกิดจากยอดรวมของผลคูณระหว่างระดับความเชื่อกับผลของความเชื่อ (มนตรี พิริยะกุล, 2551) ดังนั้น ทักษะคติต่อพฤติกรรม การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง และการรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมจึงร่วมกันมีผลต่อเจตนาต่อพฤติกรรม ถ้าบุคคลมีทักษะคติเห็นด้วยต่อพฤติกรรมของกลุ่มอ้างอิง ได้รับการสนับสนุนหรือได้รับอิทธิพลจากกลุ่มอ้างอิง และเชื่อว่าตนควบคุมพฤติกรรมนั้นได้มากเท่าไร บุคคลนั้นยิ่งจะมีเจตนาที่จะทำพฤติกรรมนั้นมากขึ้นเท่านั้น และเมื่อมีเจตนาที่หนักแน่นก็จะนำไปสู่การทำพฤติกรรมนั้น โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ถ้าบุคคลยังมีระดับของความสามารถที่จะควบคุมปัจจัยต่างๆ และมีความสามารถที่จะทำพฤติกรรมนั้นได้ เขายังจะมีเจตนาที่จะทำพฤติกรรมเพิ่มขึ้นนำไปสู่โอกาสที่จะทำพฤติกรรมนั้นมากขึ้น (สุปรียา ตันสกุล, 2550: 1-15)

ในการศึกษาเรื่องปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมต้นครั้งนี้ ได้นำทฤษฎีพฤติกรรมตามแผนมาเป็นกรอบแนวคิดในการวิจัย โดยมีสมมติฐานว่า ปัจจัยทั้งสามประการ ได้แก่ ทักษะคติทางบวกต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ และการรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ของนักเรียนมัธยมต้นซึ่งอยู่ในระยะวัยรุ่นตอนต้นและตอนกลางนั้น มีความสัมพันธ์ต่อความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ และพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการรังแกทางไซเบอร์

ปัจจุบันรายงานสถานการณ์ของการรังแกทางไซเบอร์ในต่างประเทศยังมีความหลากหลาย ได้แก่ งานวิจัยจาก The National Children's Bureau (Nina Lakhani, 2011) เผยว่าเด็กในประเทศอังกฤษจำนวน 1 ใน 5 คนได้รับผลกระทบจากการรังแกทางไซเบอร์ โดยส่วนใหญ่จะอยู่ในช่วงอายุ 10-19 ปี และพบว่าเด็กผู้หญิงจะตกเป็นเหยื่อของความรุนแรงมากกว่าผู้ชาย จากการสำรวจของ The Chinese University of Hong Kong (Angel Nga-Man Leung and Catherine McBride Chang, 2013: 159-185) พบว่านักเรียน 1 ใน 3 ของ 1,800 คน เคยเป็นเหยื่อของการรังแกทางไซเบอร์ และมีนักเรียน ร้อยละ 32.1 เคยเป็นผู้รังแกทางไซเบอร์ ซึ่งร้อยละ 44 ของนักเรียนกลุ่มนี้บอกว่าทำเพราะเป็นเรื่องสนุก

จากการศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อทัศนคติและพฤติกรรมการกระทำความรุนแรงทั้งทางกายภาพและการข่มเหงรังแกผ่านโลกไซเบอร์ของเยาวชนไทยในเขตกรุงเทพมหานคร ในกลุ่มตัวอย่างวัยรุ่นอายุ 12-24 ปี พบว่า ร้อยละ 28 มีความเห็นว่า พฤติกรรมข่มเหงรังแกผ่านโลกไซเบอร์เป็นพฤติกรรมที่เป็นเรื่องปกติที่แสดงออกถึงความเก่ง นอกจากนี้ยังพบว่า ร้อยละ 24.0 - 35.8 ของเยาวชนไทยมีแนวโน้มของการเห็นคุณค่าในตนเองต่ำ มีความรู้สึกในทางลบต่อตนเอง รวมทั้งกลุ่มตัวอย่าง ร้อยละ 46.7 เคยเห็นการกระทำความรุนแรงทางกายภาพของบิดามารดาที่มีต่อกัน และร้อยละ 20.8 เคยถูกบิดามารดาตำหนิด้วยถ้อยคำหยาบคาย ซึ่งการเห็นความรุนแรงในครอบครัวนี้ เป็นปัจจัยหนึ่งที่ทำให้กลุ่มตัวอย่างนี้เห็นว่าการรังแกกันทางไซเบอร์เป็นเรื่องปกติ ที่น่าสังเกตคือ กลุ่มตัวอย่างกลุ่มนี้เป็นกลุ่มผู้กระทำความรุนแรงต่อผู้อื่นทางไซเบอร์ด้วย (ศิวพร ปกป้อง และวิมลทิพย์ มุสิกพันธ์: 2553, 1-17)

Mishna & et al. (2012) ทำการศึกษาความชุกของการรังแกทางไซเบอร์ในกลุ่มนักเรียนที่มีส่วนเกี่ยวข้อง 3 กลุ่มคือ ผู้ถูกระทำ ผู้กระทำ และกลุ่มที่เป็นทั้งผู้กระทำและผู้ถูกระทำ โดยเปรียบเทียบกับกลุ่มนักเรียนที่ไม่เคยเกี่ยวข้องกับการรังแกทางไซเบอร์และศึกษาปัจจัยที่สัมพันธ์กับการมีส่วนร่วมกับการรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนทั้ง 3 กลุ่ม โดยเปรียบเทียบกับกลุ่มนักเรียนที่ไม่เคยเกี่ยวข้องกับการรังแกทางไซเบอร์ กลุ่มตัวอย่างเป็น นักเรียน เกรด 6, 7, 10 และ 11 ที่อยู่ในเขตเมืองของประเทศแคนาดา พบว่า กลุ่มตัวอย่างมากกว่าร้อยละ 50 เคยมีส่วนเกี่ยวข้องกับการรังแกทางไซเบอร์ทั้งในรูปแบบที่เป็นเป็นผู้ถูกรังแก (victims) ผู้รังแก (perpetrators) และทั้งสองแบบ (bully-victims) โดย ร้อยละ 23.8 เป็นผู้ถูกรังแก ร้อยละ 8 เป็นผู้รังแก และร้อยละ 25.7 เป็นทั้งผู้รังแกและเคยถูกผู้อื่นรังแก นอกจากนี้ พบว่า ส่วนใหญ่เด็กชายเป็นผู้รังแกมากกว่าเด็กหญิง ในขณะที่เด็กหญิงจะเป็นผู้ถูกรังแก และเป็นทั้งสองแบบคือเป็นผู้รังแกและเคยถูกผู้อื่นรังแก เด็กอายุน้อยกว่ามักเป็นผู้ถูกรังแก และมีแนวโน้มว่าเด็กที่อายุมากกว่าจะเป็นผู้รังแกและเป็นทั้งสองแบบ นอกจากนี้ยังพบว่า การใช้อินเทอร์เน็ตนานมากกว่า 1 ชั่วโมงขึ้นไป เป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์(Mishna, et al., 2012: 63-70)

Walrave & Heirman. (2011) ทำการศึกษาในนักเรียนระดับมัธยม อายุระหว่าง 12-18 ปี ในประเทศเบลเยียม เพื่อประเมินขนาดของการรังแกทางไซเบอร์ในโรงเรียน และเพื่อศึกษาตัวแปรที่สามารถทำนายพฤติกรรมรังแกและการถูกรังแกทางออนไลน์ พบว่า ร้อยละ 34.2 ของกลุ่มตัวอย่างมีโอกาสเป็นผู้ถูกรังแก ในขณะที่มีนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ร้อยละ 21.2 ยอมรับว่าเคยรังแกผู้อื่นทางอินเทอร์เน็ต และพบว่า ร้อยละ 39.9 ของกลุ่มตัวอย่าง เคยรังแกผู้อื่นทางอินเทอร์เน็ตอย่างน้อยไม่ต่ำกว่าหนึ่งครั้ง ตัวแปรด้านเพศไม่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ (คือเป็นผู้รังแก) แต่เด็กหญิงมีแนวโน้มเป็นผู้ถูกรังแก มากกว่าเด็กชาย อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ส่วนตัวแปรที่มีผลต่อ

พฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ พบว่า ผู้ที่มีประวัติเคยเป็นผู้รังแกทางไซเบอร์ เป็นปัจจัยทำนายที่สำคัญว่าจะมีโอกาส ถึง 6 เท่า ที่จะเป็นผู้ถูกรังแกทางไซเบอร์ต่อไปได้ และการเป็นผู้ถูกรังแกทางไซเบอร์ เป็นปัจจัยทำนายโอกาสที่จะเป็นผู้รังแกทางไซเบอร์ถึง 9.3 เท่า นอกจากนี้ยังพบว่า การเปลี่ยนแปลงอัตลักษณ์ (identity fluidity) เป็นปัจจัยทำนายโอกาสที่จะมีพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ ถึง 3 เท่า ในด้านเพศและอายุ พบว่า เด็กชาย มีแนวโน้มที่จะเป็นผู้รังแกมากกว่าเด็กหญิง 1.5 เท่า และอุบัติการณ์ของการรังแกทางไซเบอร์จะเพิ่มขึ้นเล็กน้อยถ้ามีอายุมากขึ้น (Walrave & Heirman, 2011: 59-72)

Dowell & et al. (2009) ได้ศึกษากลุ่มตัวอย่างในนักเรียนระดับมัธยมต้น เกรด 6, 7, 8 ของโรงเรียนในเขตชานเมือง พบว่า นักเรียนหญิง ใช้เวลาเข้าอินเทอร์เน็ตมากกว่านักเรียนชาย (เฉลี่ย 5.30 วัน/สัปดาห์) และปัจจัยเสี่ยงที่ต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ ได้แก่ การโพสต์ข้อมูลส่วนตัว การเข้าเว็บไซต์ที่ไม่เหมาะสม นอกจากนี้ยังพบว่า นักเรียนทั้งสองเพศเคยเคยแสดงความคิดเห็นโดยใช้คำหยาบ เคยก่อแกล้งคนที่ไม่เคยรู้จัก เคยข่มขู่คุกคามหรือตั้งใจทำให้ทั้งคนรู้จักและผู้อื่นเกิดความอับอาย (Dowell, et al., 2009: 547-553)

Kwan & Skoric (2013) ทำการศึกษาปรากฏการณ์ของการรังแกทางไซเบอร์ในสังคมออนไลน์เฟซบุ๊ก และศึกษาปัจจัยทำนายผู้รังแก (perpetrators) และผู้ถูกรังแกทางไซเบอร์ (victims) จากพฤติกรรมเสี่ยงในการใช้เฟซบุ๊ก ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ผลการศึกษาพบว่า ความเข้มข้น (intensity of Facebook use) และการมีส่วนร่วมในพฤติกรรมเสี่ยงในการใช้เฟซบุ๊ก มีความสัมพันธ์กับการเป็นผู้รังแก (perpetrators) และผู้ถูกรังแกทางไซเบอร์ (victims) บนเฟซบุ๊ก (Kwan & Skoric, 2013:16-25)

Dilmac & Didem (2010) ทำการศึกษาพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนโรงเรียนระดับมัธยม เมืองคอนยา ประเทศตุรกี จำนวน 300 คน โดยใช้คุณค่าของความเป็นมนุษย์ (human values) เป็นปัจจัยทำนาย พบว่า คุณค่าของความเป็นมนุษย์ทั้งหกด้าน มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ ตามลำดับดังนี้ คือ ความเคารพนับถือ ร้อยละ 35 ความรับผิดชอบ ร้อยละ 25 ความเป็นมิตร ร้อยละ 22 ความซื่อสัตย์ ร้อยละ 20 ความอดกลั้น ร้อยละ 18 และความเป็นผู้รักสันติ ร้อยละ 17 (Dilmac & Didem, 2010: 1035-1038)

Ang & Goh (2010) ทำการศึกษา ความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ กับภาวะการเข้าใจความรู้สึกของผู้อื่นทางอารมณ์ (affective empathy) และภาวะการเข้าใจความรู้สึกของผู้อื่นทางปัญญา (cognitive empathy) ร่วมกับปัจจัยด้านเพศ ในนักเรียนในประเทศสิงคโปร์ จำนวน 396 คน มีอายุระหว่าง 12-18 ปี พบว่า กลุ่มตัวอย่างทั้งชายและหญิงที่มีคะแนนภาวะ affective empathy และคะแนน cognitive empathy ต่ำ จะมีคะแนนพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์สูง

กว่า กลุ่มที่มีคะแนน cognitive empathy สูง อย่างไรก็ตาม พบว่า กลุ่มตัวอย่างเพศหญิง ที่มีค่าคะแนน cognitive empathy ทั้งสูงและต่ำ มีค่าคะแนนพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในระดับใกล้เคียงกัน (Ang & Goh, 2010: 387-397)

Zhou & et al. (2013) ทำการศึกษาคุณลักษณะด้านระบาดวิทยา และปัจจัยเสี่ยงของพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ ในนักเรียนระดับมัธยมปลายของจีนแผ่นดินใหญ่ โดยเน้นปัจจัยด้านความแตกต่างของวัฒนธรรมจีนและวัฒนธรรมของประเทศแถบตะวันตก กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนเกรด 10-12 จำนวน 1,438 คน จากโรงเรียนในเขตภาคกลางของประเทศจีน พบว่า กลุ่มตัวอย่าง ร้อยละ 34.84 เคยรังแกผู้อื่นทางไซเบอร์ และเคยทั้งรังแกผู้อื่นและถูกรังแกทางไซเบอร์ ร้อยละ 26.84 นักเรียนชายมีแนวโน้มที่จะเป็นผู้รังแกผู้อื่นมากกว่าเพศหญิง กลุ่มนักเรียนที่มีผลการเรียนต่ำมีแนวโน้มที่จะเป็นผู้รังแกทางไซเบอร์มากกว่า และนักเรียนที่ใช้เวลาในการเล่นอินเทอร์เน็ตนานๆ และเล่นในห้องนอน จะเป็นทั้งผู้รังแกและถูกรังแก (Zhou, et al., 2013: 1-18)

Brewer & Kerslake (2015) ทำการศึกษาถึงอิทธิพลของความรู้สึกมีคุณค่าในตนเอง (influence of self-esteem) ความรู้สึกเห็นอกเห็นใจผู้อื่น (empathy) และความโดดเดี่ยว (loneliness) ต่อการเป็นผู้ถูกรังแกและต่อผู้รังแกทางไซเบอร์ในกลุ่มวัยรุ่นชาวอังกฤษ พบว่า ทั้งสามปัจจัยสามารถร่วมกันทำนายระดับของการเป็นผู้รังแก (perpetrator) และผู้ถูกรังแก (victim) ทางไซเบอร์ได้ โดยที่ผู้ที่มีความรู้สึกมีคุณค่าในตนเองต่ำมักจะเป็นผู้ถูกรังแกทางไซเบอร์ (Brewer & Kerslake, 2015: 255-260)

จากการทบทวนวรรณกรรม จะเห็นได้ว่า การรังแกกันทางโลกไซเบอร์ ได้เกิดขึ้นในทุกส่วนของโลก ทั้งยุโรป อเมริกา เอเชีย หรือประเทศไทย ปัจจัยด้านเพศยังมีความแตกต่างกันในแต่ละประเทศ ซึ่งอาจเป็นผลจากสังคมและวัฒนธรรม ปัจจัยด้านอายุ ส่วนใหญ่พบในเด็กวัยรุ่นทั้งตอนต้นและตอนกลาง และจะลดลงเมื่อมีอายุมากขึ้น ในการศึกษาครั้งนี้ ทำการศึกษปัจจัยส่วนบุคคล ได้แก่ อายุ เพศ ระดับการเรียนรู้ ผลการเรียนรู้ สถานภาพของครอบครัว ความถี่และระยะเวลาที่ใช้อินเทอร์เน็ต ประสบการณ์รังแกกัน ประสบการณ์รังแกทางไซเบอร์ และความรู้สึกมีคุณค่าในตนเอง

2. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการนำทฤษฎีพฤติกรรมตามแผนเป็นแนวคิดในการศึกษาวิจัยด้านพฤติกรรม

จากการทบทวนวรรณกรรม พบว่ามีนักวิชาการในหลายด้านทำการศึกษาวิจัยเชิงคุณภาพ เพื่ออธิบายความสัมพันธ์หรือปัจจัยทำนายการกระทำของพฤติกรรมของมนุษย์ กับทัศนคติต่อพฤติกรรม การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง และการรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมนั้นๆ ดังต่อไปนี้

Ang, Tan, & Mansor (2011) ทำการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างความเชื่อตามกลุ่มอ้างอิงเกี่ยวกับพฤติกรรมก้าวร้าวต่อการชักนำให้กระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในวัยรุ่นของสิงคโปร์และมาเลเซีย พบว่า ความเชื่อตามกลุ่มอ้างอิงเกี่ยวกับพฤติกรรมก้าวร้าวต่อการชักนำให้เกิดการรังแกทางไซเบอร์มีความสัมพันธ์กันในทางบวก (Ang, Tan, & Talib, 2011: 2619-2634)

Heirman & Walrave (2012) ได้นำทฤษฎีพฤติกรรมตามแผนมาประยุกต์ใช้ในการศึกษาปัจจัยทำนายพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในเด็กวัยรุ่น และทดสอบปัจจัยทำนายในการประเมินตนเองของเด็กวัยรุ่นที่เป็นผู้รังแกทางไซเบอร์ พบว่า ค่าคะแนนความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ของเด็กวัยรุ่น มีความแปรปรวน ร้อยละ 44.8 และการประเมินตนเองที่จะเป็นผู้รังแกทางไซเบอร์ มีความแปรปรวน ร้อยละ 33.2 และพบว่า ทักษะคิดต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ของเด็กวัยรุ่นกับความตั้งใจที่จะรังแกผู้อื่นทางไซเบอร์มีความสัมพันธ์กันในเชิงบวก และเป็นปัจจัยสำคัญที่สุดในการทำนายพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ ส่วนการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์และ การรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมนั้น เป็นปัจจัยทำนายถึงความตั้งใจในการรังแกทางไซเบอร์ได้น้อยกว่า (Heirman & Walrave, 2012: 614-620)

Lazuras, Barkoukis, Ourda, & Tsorbatzoudis. (2013) ทำการศึกษาระบวนการและรูปแบบของพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนวัยรุ่นประเทศกรีซ จำนวน 355คน พบว่า การคล้อยตามสังคม (social norms) การรับรู้ความสามารถของตนเอง เป็นปัจจัยทำนายความตั้งใจในการรังแกทางไซเบอร์ (Lazuras, Barkoukis, Ourda, & Tsorbatzoudis, 2013: 881-887)

Doane, Pearson & Kelly (2014) นำทฤษฎีการกระทำด้วยเหตุผล (Theory of Reasoned Action) ของ Fishbein & Ajzen ที่เป็นทฤษฎีต้นแบบของทฤษฎีพฤติกรรมตามแผนมาประยุกต์ใช้เพื่อทดสอบว่าทักษะคิดต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ และการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง เป็นปัจจัยทำนายพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ของนักศึกษาปี 1-2 อายุระหว่าง 18-23 ปี ในรัฐเวอร์จิเนีย สหรัฐอเมริกา พบว่า ทักษะคิดทางบวกต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์และการคล้อยตามกลุ่มเพื่อน เป็นปัจจัยทำนายความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ (Doane, Pearson & Kelly, 2014: 154-162)

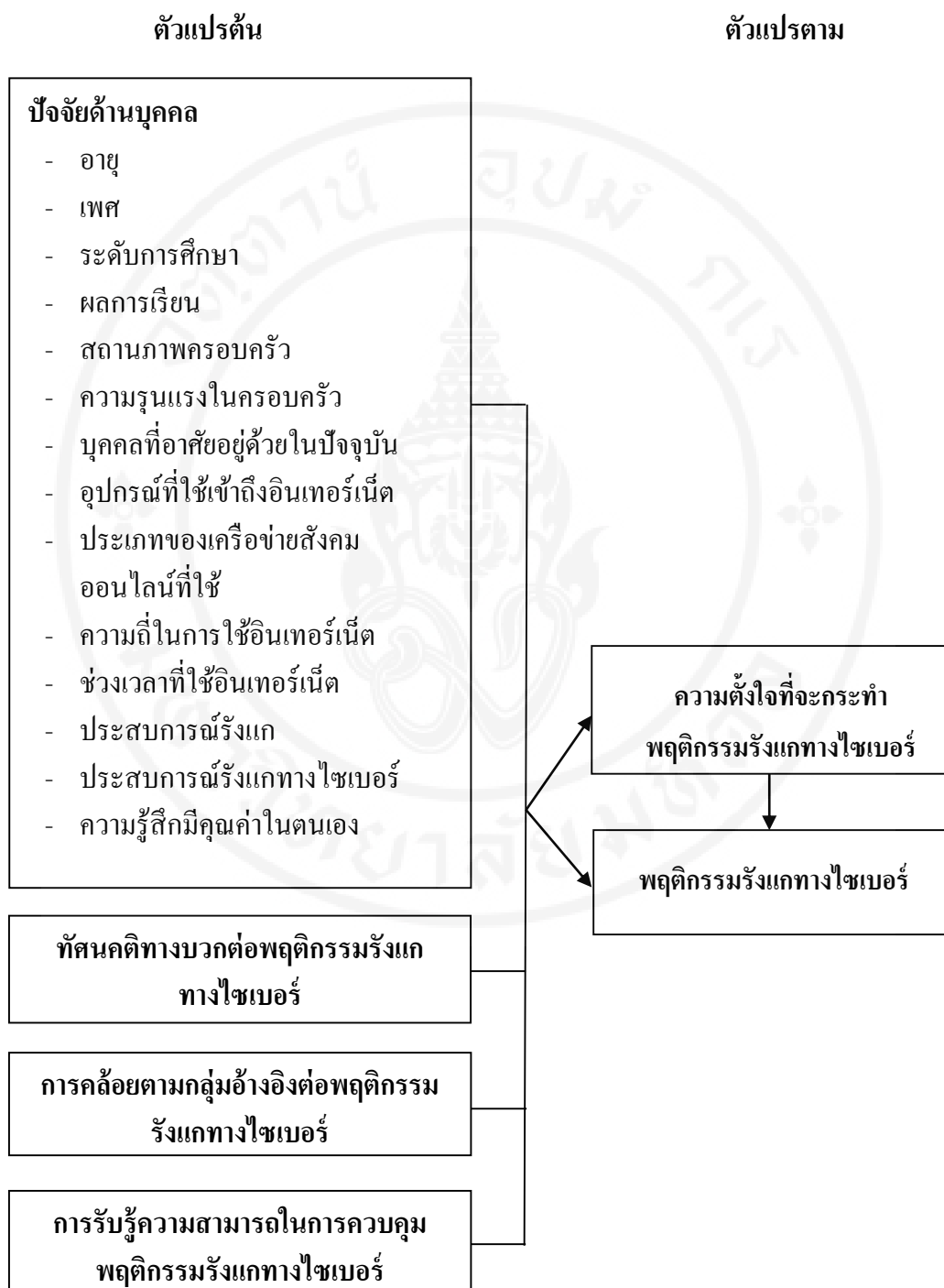
Pabian & Vandebosch (2014) ทำการศึกษาในนักเรียน อายุ 11-17 ปี จำนวน 1,606 คน เพื่อทดสอบปัจจัยความเชื่อตามพฤติกรรม ความเชื่อตามกลุ่มอ้างอิง และความเชื่อในการควบคุมพฤติกรรม ในการทำนายความตั้งใจและการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ตามทฤษฎีพฤติกรรมตามแผน ผลการศึกษาพบว่า ทักษะคิดทางบวกต่อการรังแกทางไซเบอร์เป็นปัจจัยทำนายที่ดีที่สุดต่อความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์

Festl (2016) ทำการศึกษาในกลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักเรียนระดับมัธยมปลาย ประเทศเยอรมัน โดยนำทฤษฎีพฤติกรรมตามแผนมาประยุกต์ใช้ เพื่อศึกษาปัจจัยทำนายพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ ผลการศึกษาพบว่า การคล้อยตามกลุ่มเพื่อนในทางบวก เป็นปัจจัยทำนายพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ได้ ($\beta = 0.07, p < 0.05$) (Festl, 2016: 237-248)

Shirley, et al (2017) ทำการศึกษาในกลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักเรียนระดับประถมและมัธยมต้นของประเทศสิงคโปร์ นำทฤษฎีการกระทำตามเหตุผล (Theory of Reason Action) ซึ่งเป็นทฤษฎีพื้นฐานของทฤษฎีพฤติกรรมตามแผน มาประยุกต์ใช้ ผลการศึกษาพบว่า ทักษะคิดต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์และการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง มีความสัมพันธ์ในเชิงลบ กับการเป็นผู้รังแกทางไซเบอร์ ($\beta = -0.34, p < 0.001$; $\beta = -0.18, p < 0.001$) (Shirley, et al, 2017: 74-84)

จากการศึกษางานวิจัยเชิงพรรณนาที่ประยุกต์ใช้ทฤษฎีพฤติกรรมตามแผน พบว่าทฤษฎีพฤติกรรมตามแผนได้ถูกนำมาเป็นกรอบแนวคิดในการศึกษาพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ โดยมีการนำตัวแปรด้านทัศนคติต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ การรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ มาทดสอบว่าปัจจัยด้านใดที่มีความสัมพันธ์ต่อความตั้งใจที่จะกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์และพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ เพื่อความเข้าใจถึงสาเหตุของการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในวัยรุ่นในช่วงตอนต้นและตอนกลาง ในการศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยจึงนำทฤษฎีพฤติกรรมตามแผนมาเป็นกรอบแนวคิดในการศึกษาปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมต้น เขตกรุงเทพมหานคร โดยสรุปเป็นกรอบแนวคิดในการวิจัย ดังแผนภูมิที่ 2.1

กรอบแนวคิดการวิจัย



บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ เป็นการศึกษาปัจจัยที่สัมพันธ์กับพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมต้น ซึ่งมีรายละเอียดของวิธีดำเนินการวิจัย ดังนี้

รูปแบบการวิจัย (Research Design)

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ (Observational Research) รูปแบบภาคตัดขวาง (Cross-Sectional Descriptive Studies)

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง (Population and Sample group)

ประชากร

ประชากรในการศึกษาวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนระดับมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 1-3 ที่กำลังศึกษาอยู่ในโรงเรียนระดับมัธยมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ ในเขตพื้นที่มัธยมศึกษา เขต 1 และ 2 กรุงเทพมหานคร

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างในการศึกษาครั้งนี้ เป็นนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ปีที่ 1-3 ที่กำลังศึกษาอยู่ในโรงเรียนระดับมัธยมศึกษาในสังกัดกระทรวงศึกษาธิการ และเนื่องจากไม่ทราบจำนวนประชากรที่แน่นอน ดังนั้น การคำนวณขนาดตัวอย่าง จึงใช้สูตร ของ Cochran (1977) โดยกำหนดระดับค่าความเชื่อมั่น ร้อยละ 95 และระดับความคลาดเคลื่อน ร้อยละ 10 ดังนี้

$$\text{สูตร } n = \frac{P(1-P)Z^2}{d^2}$$

เมื่อ n = จำนวนกลุ่มตัวอย่าง

P = สัดส่วนของเด็กที่เคยมีพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์

Z = ค่าสถิติมาตรฐานได้โค้งปกติ ที่ระดับความเชื่อมั่นที่ร้อยละ 95

($\alpha = 0.05$ เมื่อทดสอบ 2 ทาง) ค่า $Z = 1.96$

d = ค่าความคลาดเคลื่อนของ P สูงสุดที่ยอมรับได้ ในการวิจัยนี้

กำหนดไว้ที่ ร้อยละ 10

ในการศึกษาครั้งนี้ใช้สัดส่วนของเด็กที่เคยมีพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ของ วิมลทิพย์ มุสิกพันธุ์ และคณะ (2552, 1-18) พบว่ากลุ่มตัวอย่างนักเรียนอายุ 15-24 ปี ในกรุงเทพมหานคร เคยมีพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ ร้อยละ 55.1 จึงใช้สัดส่วน $P = 0.551$

$$\text{แทนค่า } n = \frac{(0.551)(1-0.551)(1.96)^2}{(0.1 \cdot 0.551)^2}$$

$$n = 314.3 = 315$$

เพื่อป้องกันความเสี่ยงที่จะได้ข้อมูลไม่ครบถ้วนสมบูรณ์ ผู้วิจัยจึงเก็บเพิ่มร้อยละ 10

$$n = (315 \cdot 10\%) + 315 = 345 \text{ คน}$$

จากการคำนวณ ผู้วิจัยต้องเก็บจำนวนตัวอย่างไม่ต่ำกว่า 345 โดยมีความผิดพลาดไม่เกิน ร้อยละ 10 ของพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในเด็กนักเรียน ที่ระดับความเชื่อมั่น ร้อยละ 95

การวิจัยครั้งนี้ หลังเก็บข้อมูลกลุ่มตัวอย่างในโรงเรียนที่สำรวจ ได้จำนวนตัวอย่างทั้งสิ้น 434 ตัวอย่าง และเมื่อตรวจสอบความครบถ้วนสมบูรณ์ของข้อมูลแต่ละชุด พบว่ามีจำนวน 80 ตัวอย่าง ที่ไม่มีความครบถ้วนของข้อความถาม เช่น ไม่ตอบอายุ ผลการเรียน และไม่ตอบข้อความบางข้อ ผู้วิจัยจึงตัดทิ้งทั้งหมด เหลือจำนวนตัวอย่างทั้งสิ้น 354 ตัวอย่าง ซึ่งไม่ต่ำกว่าขนาดตัวอย่างที่น้อยที่สุดที่ยอมรับได้จากสูตรคำนวณของ Cochran จำนวน 345 คน

เกณฑ์ในการเลือกกลุ่มตัวอย่าง

1. เกณฑ์การคัดผู้ยินยอมตนให้ทำการวิจัยเข้าร่วมโครงการ (Inclusion criteria)

- 1.1 นักเรียนเพศชายและเพศหญิงที่กำลังศึกษาในชั้นมัธยมปีที่ 1-3
- 1.2 นักเรียนที่ได้รับอนุญาตจากผู้ปกครอง
- 1.3 นักเรียนที่สมัครใจตอบแบบสอบถาม

2. เกณฑ์การคัดผู้ยินยอมตนให้ทำการวิจัยออกจากโครงการ (Exclusion criteria)

- 2.1 นักเรียนที่ไม่มาโรงเรียนในวันที่ดำเนินการเก็บข้อมูล
- 2.2 นักเรียนที่ป่วยด้วยอาการที่ไม่สามารถตอบแบบสอบถามได้
- 2.3 นักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยินหรือนักเรียนที่เป็นเด็กพิเศษ
- 2.4 นักเรียนขอออกจากการร่วมวิจัยในระหว่างเก็บข้อมูล

การสุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างในการศึกษานี้ คือ นักเรียนทั้งเพศชายและหญิงที่กำลังศึกษาในโรงเรียนระดับมัธยมศึกษา ชั้นปีที่ 1-3 ของโรงเรียนในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) กระทรวงศึกษาธิการ ที่ตั้งอยู่ในกรุงเทพมหานคร ทำการสุ่มตัวอย่างโดยวิธีการสุ่มตัวอย่างแบบหลายขั้นตอน (Multi-stage Random Sampling) ซึ่งมีขั้นตอนดังนี้

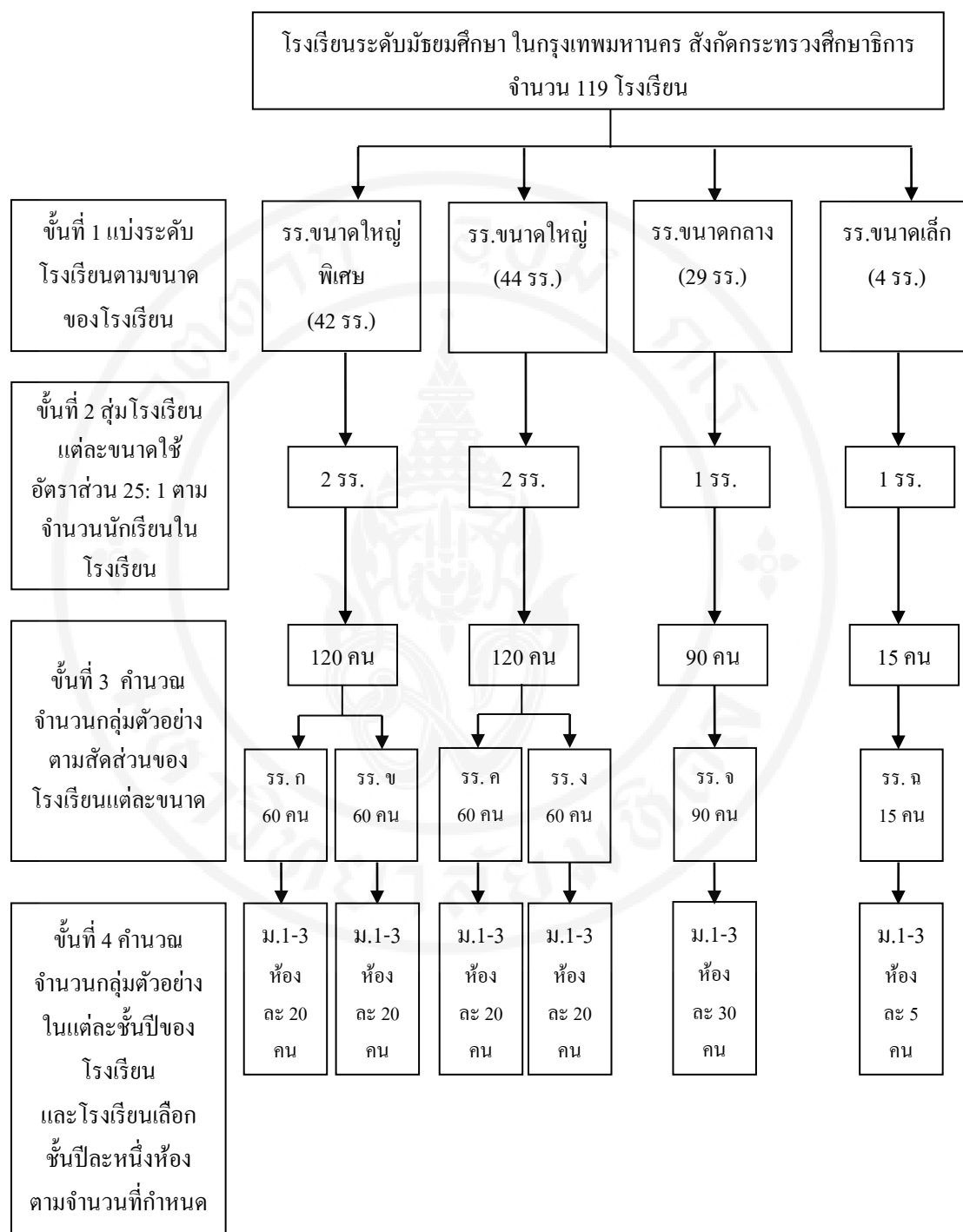
ขั้นที่ 1 แบ่งโรงเรียนระดับมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 1-3 ของโรงเรียนในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) กระทรวงศึกษาธิการ ที่ตั้งอยู่ในกรุงเทพมหานคร ตามขนาดของโรงเรียน โดยใช้เกณฑ์ของสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา (2557) ซึ่งแบ่งขนาดของโรงเรียนเป็น 4 ระดับตามจำนวนนักเรียน คือ โรงเรียนขนาดใหญ่พิเศษ (มากกว่า 2,500 คน) มีจำนวน 42 แห่ง โรงเรียนขนาดใหญ่ (1,500-2,499 คน) มีจำนวน 44 แห่ง โรงเรียนขนาดกลาง (500-1,499 คน) มีจำนวน 29 แห่ง และโรงเรียนขนาดเล็ก (น้อยกว่า 500 คน) มีจำนวน 4 แห่ง

ขั้นที่ 2 สุ่มโรงเรียนในแต่ละขนาด โดยใช้อัตราส่วน 25 : 1 ตามสัดส่วนของโรงเรียนแต่ละขนาด ได้กลุ่มตัวอย่างจากโรงเรียนทุกขนาด จำนวน 5 แห่ง และใช้วิธีการสุ่มอย่างง่ายเพื่อให้ได้จำนวนโรงเรียนตามอัตราส่วนโดยโรงเรียนขนาดใหญ่พิเศษ สุ่มอย่างง่ายมา 2 แห่ง โรงเรียนขนาดใหญ่ สุ่มอย่างง่ายมา 2 แห่ง และโรงเรียนขนาดกลาง สุ่มอย่างง่ายมา 1 แห่ง ส่วนโรงเรียนขนาดเล็ก จากการคำนวณสัดส่วนได้จำนวนเป็นศูนย์ แต่เพื่อความครอบคลุมของกลุ่มประชากร จึงสุ่มอย่างง่ายมาจำนวน 1 แห่ง รวมโรงเรียนทั้งหมดเป็น 6 แห่ง

ขั้นที่ 3 คำนวณจำนวนกลุ่มตัวอย่างเพื่อเป็นตัวแทนของโรงเรียนตามสัดส่วนของโรงเรียนในแต่ละขนาด ได้จำนวนกลุ่มตัวอย่างจากโรงเรียนขนาดใหญ่พิเศษ 2 แห่ง 120 คน แบ่งเป็นโรงเรียนละ 60 คน ได้จำนวนกลุ่มตัวอย่างจากโรงเรียนขนาดใหญ่ 2 แห่ง 120 คน แบ่งเป็นโรงเรียนละ 60 คน ได้จำนวนกลุ่มตัวอย่างจากโรงเรียนขนาดกลาง 1 แห่ง จำนวน 90 คน และจำนวนกลุ่มตัวอย่างจากโรงเรียนขนาดเล็ก 1 แห่ง จำนวน 15 คน รวมได้จำนวนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 345 คน โดยในแต่ละโรงเรียนมีนักเรียนระดับมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 1-3

ขั้นที่ 4 คำนวณจำนวนกลุ่มตัวอย่างในแต่ละชั้นปีของโรงเรียนแต่ละขนาด โดยแบ่งจำนวนนักเรียนจากจำนวนกลุ่มตัวอย่างที่คำนวณได้จากขั้นตอนที่ 3 ให้เท่ากันในแต่ละชั้นปี โดยโรงเรียนขนาดใหญ่พิเศษได้จำนวนกลุ่มตัวอย่างชั้นปีละ 20 คน โรงเรียนขนาดใหญ่ได้จำนวนกลุ่มตัวอย่างชั้นปีละ 20 คน โรงเรียนขนาดกลางได้จำนวนกลุ่มตัวอย่างชั้นปีละ 30 คน และโรงเรียนขนาดเล็กได้จำนวนกลุ่มตัวอย่างชั้นปีละ 5 คน ในแต่ละชั้นปีของโรงเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างโรงเรียนแต่ละแห่งจะสุ่มเลือกห้องของแต่ละชั้นปี ตามจำนวนนักเรียนที่กำหนด เพื่อเป็นตัวแทนของแต่ละชั้นปีของโรงเรียนและเป็นกลุ่มตัวอย่าง

สรุปขั้นตอนการสุ่มตัวอย่างได้ดังแผนภูมิที่ 3.1



แผนภูมิที่ 3.1 แสดงขั้นตอนการสุ่มตัวอย่าง

การพิทักษ์สิทธิของกลุ่มตัวอย่าง

ผู้วิจัยคำนึงถึงสิทธิของผู้เข้าร่วมวิจัยเป็นหลัก โดยผู้วิจัยยึดหลัก ดังนี้

1. ผู้วิจัยกระทำการเก็บข้อมูลหลังจากผ่านการรับรองจากคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ของคณะสาธารณสุขศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล (MUPH 2016-032)
2. การเข้าร่วมโครงการวิจัยของผู้ยินยอมตนต้องเป็นไปด้วยความสมัครใจ และต้องได้รับความยินยอมจากผู้ปกครองทุกราย โดยมีการลงนามในเอกสารยินยอมเป็นลายลักษณ์อักษร
3. ผู้ยินยอมตนสามารถปฏิเสธการตอบคำถาม และสามารถถอนตัวออกจากการวิจัยได้ตลอดเวลา ซึ่งการถอนตัวออกจากการเข้าร่วมวิจัยจะได้รับสิทธิทันที และไม่มีผลกระทบต่อคะแนนหรือระดับการเรียนแต่อย่างใด
4. แบบสอบถาม ไม่มีการระบุชื่อ-สกุล ข้อมูลทั้งหมดผู้วิจัยถือเป็นความลับ และไม่เปิดเผยถึงแหล่งที่มาของข้อมูลเป็นรายบุคคล
5. แบบสอบถามที่ได้รับคืน จะทำการแยกเก็บข้อมูลส่วนบุคคลไว้ต่างหาก และเก็บไว้ในซองอย่างมิดชิด ผู้วิจัยเก็บรักษาข้อมูลไว้เพียงผู้เดียว และไม่เปิดเผยแก่บุคคลที่ไม่เกี่ยวข้องกับการวิจัยโดยเด็ดขาด
6. การนำเสนอข้อมูลและการนำเสนอผลการวิจัยทำในภาพรวม ไม่นำเสนอข้อมูลเป็นรายบุคคล
7. เมื่อผลการวิจัยได้รับการตีพิมพ์และเผยแพร่แล้ว ผู้วิจัยจะทำลายแบบสอบถามโดยเครื่องทำลายเอกสาร

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ แบ่งออกเป็น 6 ส่วน คือ บัญชีส่วนบุคคล ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นจากการทบทวนวรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง แบบสอบถามความรู้สึกลึกซึ้งในตนเอง ประยุกต์ใช้จากแบบสอบถามความรู้สึกลึกซึ้งในตนเองของ Rosenberg (1965) แบบสอบถามทัศนคติต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ แบบสอบถามการคัดลอกตามกลุ่มอ้างอิงต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ แบบสอบถามความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ และแบบสอบถามพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ ประยุกต์ใช้จากแบบสอบถามของ Doane, Pearson & Kelly (2014) และแบบสอบถามการรับรู้ความสามารถต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ประยุกต์ใช้จากแบบสอบถามของ Heirman & Walrave (2012) ซึ่งได้รับอนุญาตแล้ว ดังนี้

ส่วนที่ 1 แบบสอบถามปัจจัยส่วนบุคคล แบ่งออกเป็น 3 ส่วน ประกอบด้วย

1.1 ข้อมูลทั่วไป เป็นข้อคำถามปลายปิดและให้เลือกตอบ จำนวน 13 ข้อ ได้แก่ อายุ เพศ ระดับการศึกษา ผลการเรียน สถานภาพครอบครัว ความถี่และช่วงเวลาในการใช้อินเทอร์เน็ต ทั้งนี้รวมถึงข้อคำถามเกี่ยวกับบุคคลที่อาศัยอยู่ด้วยในปัจจุบัน ความรุนแรงในครอบครัว อุปกรณ์ที่ใช้ในการเข้าถึงอินเทอร์เน็ต ประเภทของสังคมออนไลน์ที่ใช้ และวัตถุประสงค์ในการใช้อินเทอร์เน็ต เพื่อทราบบริบททั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง

1.2 ประสพการณ์รังแก เป็นข้อคำถามปลายปิด ให้เลือกตอบ จำนวน 6 ข้อ ได้แก่ การมีประสพการณ์เป็นผู้ถูกรังแก ผู้รังแก และผู้พบเห็นการรังแก รวมทั้งการมีประสพการณ์เป็นผู้ถูกรังแกทางไซเบอร์ ผู้รังแกทางไซเบอร์ และผู้พบเห็นการถูกรังแกทางไซเบอร์

1.3 ความรู้สึกมีคุณค่าในตนเอง ประยุกต์ใช้จากแบบสอบถามของ Rosenberg (1965) จำนวน 8 ข้อ เป็นข้อคำถามเชิงบวก 5 ข้อ ได้แก่ ข้อที่ 1 2 4 6 และ 7 ส่วนที่เหลือเป็นข้อคำถามเชิงลบ ให้เลือกตอบ ประเมินโดย

ถ้าผู้ตอบ	คะแนนทัศนคติทางบวก	คะแนนทัศนคติทางลบ
เห็นด้วยอย่างยิ่ง	4	1
เห็นด้วย	3	2
ไม่เห็นด้วย	2	3
ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง	1	4

ความรู้สึกมีคุณค่าในตนเอง มีค่าคะแนนดิบระหว่าง 13-32 คะแนน จัดคะแนนเป็น 3 กลุ่ม คำนวณจาก

$$\text{ค่าพิสัย} = \frac{\text{คะแนนสูงสุด} - \text{คะแนนต่ำสุด}}{\text{จำนวนชั้น}} \text{ ดังนี้}$$

ความรู้สึกมีคุณค่าในตนเอง ระดับต่ำ	คะแนนอยู่ระหว่าง 13 - 19 คะแนน
ความรู้สึกมีคุณค่าในตนเอง ระดับสูง	คะแนนอยู่ระหว่าง 27 - 32 คะแนน
ความรู้สึกมีคุณค่าในตนเอง ระดับปานกลาง	คะแนนอยู่ระหว่าง 20 - 26 คะแนน

ส่วนที่ 2 แบบวัดทัศนคติทางบวกต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ เป็นแบบสอบถามทัศนคติทางบวกต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ ของ Doane, Pearson & Kelly (2014) ลักษณะคำถามเป็นแบบประมาณค่า 5 ระดับ แบ่งการวัดเป็น 2 ส่วน ดังนี้

2.1 แบบวัดความเชื่อทางบวกเกี่ยวกับพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์
จำนวน 9 ข้อ ให้คะแนนดังนี้ ถ้าตอบ

เห็นด้วยอย่างยิ่ง	ให้คะแนนเท่ากับ	5
เห็นด้วย	ให้คะแนนเท่ากับ	4
ไม่แน่ใจ	ให้คะแนนเท่ากับ	3
ไม่เห็นด้วย	ให้คะแนนเท่ากับ	2
ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง	ให้คะแนนเท่ากับ	1

2.2 แบบวัดการประเมินผลทางบวกในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ จำนวน 9 ข้อ ให้คะแนนดังนี้ ถ้าตอบ

เห็นด้วยอย่างยิ่ง	ให้คะแนนเท่ากับ	5
เห็นด้วย	ให้คะแนนเท่ากับ	4
ไม่แน่ใจ	ให้คะแนนเท่ากับ	3
ไม่เห็นด้วย	ให้คะแนนเท่ากับ	2
ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง	ให้คะแนนเท่ากับ	1

คะแนนทัศนคติทางบวกต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ ได้มาจากการนำรายข้อของความเชื่อทางบวกเกี่ยวกับพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ และการประเมินผลทางบวกในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์มาคูณกัน แล้วนำผลคูณของทุกข้อมารวมกันตามสมการในทฤษฎีพฤติกรรมตามแผนของ Ajzen (2005) ดังนี้

$$A_B \propto \sum b_i e_i$$

เมื่อ A_B = ทัศนคติทางบวกต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์

b_i = ความเชื่อทางบวกเกี่ยวกับพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์

e_i = การประเมินผลทางบวกในการกระทำรังแกทางไซเบอร์

ดังนั้น คะแนนทัศนคติทางบวกต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ มีค่าเฉลี่ย 39.44 (SD = 31.83) จัดกลุ่มคะแนนเป็น 2 กลุ่ม โดยใช้ค่าเฉลี่ยของคะแนนทัศนคติทางบวกต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ เป็นเกณฑ์ในการแบ่งกลุ่มคือ

ค่าคะแนน $< \bar{X} \pm SD$ = ทัศนคติทางบวกต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ ระดับต่ำ

ค่าคะแนน $\geq \bar{X} \pm SD$ = ทัศนคติทางบวกต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ ระดับสูง

ส่วนที่ 3 แบบวัดการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ เป็นแบบสอบถามการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ของ Doane, Pearson & Kelly (2014) ลักษณะคำถามเป็นแบบประมาณค่า 5 ระดับ แบ่งการวัดเป็น 2 ส่วน ดังนี้

3.1 แบบวัดความเชื่อตามกลุ่มอ้างอิงต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ จำนวน 9 ข้อ ให้คะแนนดังนี้ ถ้าตอบ

เห็นด้วยอย่างยิ่ง	ให้คะแนนเท่ากับ	5
เห็นด้วย	ให้คะแนนเท่ากับ	4
ไม่แน่ใจ	ให้คะแนนเท่ากับ	3
ไม่เห็นด้วย	ให้คะแนนเท่ากับ	2
ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง	ให้คะแนนเท่ากับ	1

3.2 แบบวัดแรงจูงใจที่คล้อยตามกลุ่มอ้างอิงต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ จำนวน 9 ข้อ ให้คะแนนดังนี้ ถ้าตอบ

เห็นด้วยอย่างยิ่ง	ให้คะแนนเท่ากับ	5
เห็นด้วย	ให้คะแนนเท่ากับ	4
ไม่แน่ใจ	ให้คะแนนเท่ากับ	3
ไม่เห็นด้วย	ให้คะแนนเท่ากับ	2
ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง	ให้คะแนนเท่ากับ	1

คะแนนการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ได้มาจากนารายชื่อของความเชื่อตามกลุ่มอ้างอิงต่อ พฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ และแรงจูงใจที่จะคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ มาคูณกัน แล้วนำผลคูณของทุกข้อมารวมกันตามสมการในทฤษฎีพฤติกรรมตามแผนของ Ajzen (2005) ดังนี้

$$SN \propto \sum n_i m_i$$

เมื่อ SN = การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์

n_i = ความเชื่อตามกลุ่มอ้างอิง

m_i = แรงจูงใจที่จะคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง

ดังนั้น คะแนนการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ มีค่าเฉลี่ย 45.85 (SD = 35.44) จัดกลุ่มคะแนนเป็น 2 กลุ่ม โดยใช้ค่าเฉลี่ยของคะแนนการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ เป็นเกณฑ์ในการแบ่งกลุ่ม คือ

ค่าคะแนน $< \bar{X} \pm SD$ = การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ระดับต่ำ
 ค่าคะแนน $\geq \bar{X} \pm SD$ = การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์

ระดับสูง

ส่วนที่ 4 แบบวัดการรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์
 เป็นแบบสอบถามการรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ของ Heirman & Walrave (2012) ลักษณะคำถามเป็นแบบประมาณค่า 5 ระดับ แบ่งการวัดเป็น 2 ส่วน ดังนี้

4.1 แบบวัดความเชื่อเกี่ยวกับความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ จำนวน 9 ข้อ โดยให้คะแนนดังนี้ ถ้าตอบ

เห็นด้วยอย่างยิ่ง	ให้คะแนนเท่ากับ	5
เห็นด้วย	ให้คะแนนเท่ากับ	4
ไม่แน่ใจ	ให้คะแนนเท่ากับ	3
ไม่เห็นด้วย	ให้คะแนนเท่ากับ	2
ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง	ให้คะแนนเท่ากับ	1

4.2 แบบวัดการรับรู้อำนาจของปัจจัยควบคุมพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ เป็น คำถามเชิงลบ จำนวน 9 ข้อ ให้คะแนนดังนี้ ถ้าตอบ

เห็นด้วยอย่างยิ่ง	ให้คะแนนเท่ากับ	1
เห็นด้วย	ให้คะแนนเท่ากับ	2
ไม่แน่ใจ	ให้คะแนนเท่ากับ	3
ไม่เห็นด้วย	ให้คะแนนเท่ากับ	4
ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง	ให้คะแนนเท่ากับ	5

คะแนนการรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ ได้มาจากนำรายข้อของความเชื่อเกี่ยวกับความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ และการรับรู้อำนาจของปัจจัยควบคุมพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์มาคูณกัน แล้วนำผลคูณของทุกข้อมารวมกันตามสมการในทฤษฎีพฤติกรรมตามแผนของ Ajzen (2005) ดังนี้

$$PBC \propto \sum c_i p_i$$

เมื่อ PBC = การรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์

c_i = ความเชื่อเกี่ยวกับความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์

p_i = การรับรู้อำนาจของปัจจัยควบคุมพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์

ดังนั้น คะแนนการรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ มีค่าเฉลี่ย 91.52 (SD = 50.42) จัดกลุ่มคะแนนเป็น 2 กลุ่ม โดยใช้ค่าเฉลี่ยของคะแนนการรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ เป็นเกณฑ์ในการแบ่งกลุ่มคือ

ค่าคะแนน $< \bar{X} \pm SD$ = การรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ ระดับต่ำ

ค่าคะแนน $\geq \bar{X} \pm SD$ = การรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ ระดับสูง

ส่วนที่ 5 แบบวัดความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ เป็นแบบสอบถามความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ของ Doane, Pearson & Kelly (2014) ลักษณะคำถามเป็นแบบประมาณค่า 4 ระดับ จำนวน 18 ข้อ โดยให้คะแนนดังนี้

ระดับความตั้งใจ

มีความตั้งใจมากที่สุด	ให้คะแนนเท่ากับ	4
มีความตั้งใจมาก	ให้คะแนนเท่ากับ	3
มีความตั้งใจน้อย	ให้คะแนนเท่ากับ	2
ไม่เคยมีความตั้งใจเลย	ให้คะแนนเท่ากับ	1

ดังนั้น คะแนนความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ มีค่าเฉลี่ย 26.47 (SD = 9.74) จัดกลุ่มคะแนนเป็น 2 กลุ่ม โดยใช้ค่าเฉลี่ยของคะแนนความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์เป็นเกณฑ์ในการแบ่งกลุ่มคือ

ค่าคะแนน $< \bar{X} \pm SD$ = ความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ระดับต่ำ

ค่าคะแนน $\geq \bar{X} \pm SD$ = ความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ ระดับสูง

ส่วนที่ 6 แบบวัดพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ เป็นแบบสอบถามการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ของ Doane, Pearson & Kelly (2014) ลักษณะคำถามเป็นแบบประมาณค่า 4 ระดับ จำนวน 18 ข้อ โดยให้คะแนนดังนี้

กระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ เป็นประจำ	ให้คะแนนเท่ากับ	4
กระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ บ่อยครั้ง	ให้คะแนนเท่ากับ	3
กระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ นานๆ ครั้ง	ให้คะแนนเท่ากับ	2
ไม่เคยกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์เลย	ให้คะแนนเท่ากับ	1

คะแนนพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ มีค่าเฉลี่ย 24.94 (SD = 9.32) จัดกลุ่มคะแนนเป็น 2 กลุ่ม โดยใช้ค่าเฉลี่ยของคะแนนพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์เป็นเกณฑ์ในการแบ่งกลุ่มคือ

ค่าคะแนน $< \bar{X} \pm SD$ = พฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ระดับต่ำ

ค่าคะแนน $\geq \bar{X} \pm SD$ = พฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ ระดับสูง

การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. จากการทบทวนวรรณกรรมที่ผ่านมา ผู้วิจัยศึกษางาน ของ Heirman & Walrave (2012) และ Doane, Pearson & Kelly (2014) เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างแบบสอบถาม
2. ผู้วิจัยประสานขออนุญาตนำแบบสอบถามของนักวิจัยจากงานวิจัยทั้งสองฉบับดังกล่าว มาประยุกต์ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ โดยขอคำแนะนำและคำปรึกษาจากอาจารย์ผู้ควบคุมวิทยานิพนธ์
3. กำหนดขอบเขตโครงสร้างของเนื้อหาตามทฤษฎีที่ใช้ และนำแบบวัดที่ได้พัฒนาแล้วมาประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมกับกลุ่มตัวอย่างและสังคมไทย

การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

ผู้วิจัยดำเนินการตามลำดับ ดังนี้

1. นำแบบสอบถามที่สร้างขึ้นจากแนวคำถามของงานวิจัยของ Doane & et al. (2014) และ Heirman & Walrave (2012) ให้อาจารย์ผู้ควบคุมวิทยานิพนธ์ ผู้เชี่ยวชาญด้านเด็กและเยาวชน ด้านพฤติกรรมรุนแรง ด้านจิตวิทยาสังคม จำนวน 3 ท่าน พิจารณาตรวจสอบความครอบคลุมของเนื้อหา ความตรงตามเนื้อหา (content validity) เพื่อพิจารณาความถูกต้อง และความชัดเจนของการใช้ภาษา แล้วนำมาแก้ไขปรับปรุงตามคำแนะนำ
2. ทดสอบคุณภาพของเครื่องมือ โดยนำแบบสอบถามที่แก้ไขปรับปรุงแล้ว ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญและอาจารย์ผู้ควบคุมวิทยานิพนธ์ ไปทดลองใช้ (try out) กับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 ในโรงเรียนมัธยมศึกษาที่คล้ายคลึงกับกลุ่มตัวอย่างและไม่ใช้กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 60 ราย (อย่างน้อย 30 ราย)
3. ทดสอบความตรงของเนื้อหา (content validity) โดยการพิจารณารายข้อความ เห็นของผู้เชี่ยวชาญทั้งสามท่าน แล้วนำมาคำนวณทางสถิติเพื่อหาค่าดัชนีความตรงตามเนื้อหา (Content validity index: CVI) กำหนดค่าที่ผ่านเกณฑ์คุณภาพคือ ไม่น้อยกว่า 0.80 (บุญใจ ศรีสถิตย นรากร, 2555: 124) ผลวิเคราะห์ได้ค่าดัชนีความตรงตามเนื้อหา ดังแสดงในตารางที่ 3.1

4. ทดสอบความเชื่อมั่น (reliability) ของแบบสอบถาม โดยการหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's Alpha Coefficient) ในแบบสอบถามที่เป็นแบบวัดประมาณค่า (Rating scale) โดยกำหนดเกณฑ์ค่าความเชื่อมั่นที่ยอมรับได้คือไม่น้อยกว่า 0.70 (บุญใจ ศรีสถิตย์ นรากร, 2555: 245) ผลวิเคราะห์ได้ค่าความเชื่อมั่น ดังแสดงในตารางที่ 3.1

ตารางที่ 3.1 ค่าดัชนีความตรงตามเนื้อหา (CVI) และค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม (Reliability)

แบบสอบถาม	CVI	Reliability
ปัจจัยส่วนบุคคล	.93	0.72
ทัศนคติต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์		
ความเชื่อเกี่ยวกับพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์	1.0	0.92
การประเมินผลการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์	1.0	0.94
การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์		
ความเชื่อตามกลุ่มอ้างอิงต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์	1.0	0.93
แรงจูงใจที่จะคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์	1.0	0.94
การรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์		
ความเชื่อเกี่ยวกับการรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์	.94	0.92
การรับรู้อำนาจของปัจจัยควบคุมพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์	1.0	0.94
ความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์	1.0	0.96
พฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ	1.0	0.97

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการตามลำดับ ดังนี้

1. ขออนุญาตการทำวิจัยในมนุษย์ จากคณะสาธารณสุขศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล โดยส่งแบบเสนอโครงร่างและแบบสอบถามให้คณะกรรมการจริยธรรมของคณะสาธารณสุขศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล ตรวจสอบและพิจารณา ได้รับเอกสารรับรองเลขที่ MUPH 2016-032
2. ทำหนังสือขออนุญาตต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหิดล เพื่อขออนุญาตทำวิจัย และขอให้ออกหนังสือในนามบัณฑิตวิทยาลัย ถึงผู้อำนวยการโรงเรียนมัธยมศึกษาในเขต

กรุงเทพมหานคร เพื่อชี้แจงวัตถุประสงค์ของการศึกษาวิจัย และขอความร่วมมือในการดำเนินการวิจัยในพื้นที่

3. ติดต่อประสานงานกับผู้อำนวยการโรงเรียนมัธยมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร เพื่อขอความอนุเคราะห์ให้ผู้วิจัยทำการเก็บข้อมูลจากนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ชี้แจงวัตถุประสงค์และขั้นตอนการเก็บข้อมูล

4. นัดหมายวันที่และเวลาที่เก็บข้อมูล ภายในเดือนกรกฎาคม พ.ศ.2559 โดยผู้วิจัยเป็นผู้ไปเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเอง

5. ชี้แจงให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่างทราบวัตถุประสงค์ ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับและกระบวนการศึกษาวิจัย โดยแจ้งให้ผู้เข้าร่วมวิจัยตอบแบบสอบถามด้วยตนเอง บอกเนื้อหาโดยรวมของแบบสอบถาม และขอความร่วมมือในการตอบแบบสอบถามการวิจัย พร้อมทั้งชี้แจงให้ทราบสิทธิในการตอบรับหรือปฏิเสธ หากไม่เข้าร่วมวิจัยจะไม่เกิดผลเสียใดๆ แก่นักเรียน ผลของคำตอบหรือข้อมูลทุกอย่างจะเก็บเป็นความลับ และนำมาใช้เฉพาะในการศึกษาเท่านั้น

6. ให้ผู้เข้าร่วมวิจัยแสดงหนังสือแสดงเจตนายินยอมเข้าร่วมวิจัย ให้ผู้ปกครองพิจารณาอนุญาต และให้นำหนังสือแสดงเจตนากลับคืนผู้วิจัยในวันที่เก็บข้อมูล

7. ให้ผู้เข้าร่วมวิจัยตอบแบบสอบถามด้วยตนเอง และเปิดโอกาสให้ซักถามสิ่งที่ไม่เข้าใจ หากนักเรียนกลุ่มตัวอย่างต้องการยุติการตอบแบบสอบถาม ผู้วิจัยยินยอมยุติตามความต้องการของนักเรียนและยกเลิกการเก็บข้อมูลของนักเรียนรายนั้น

8. เมื่อนักเรียนกลุ่มตัวอย่างตอบแบบสอบถามเสร็จ ให้ใส่แบบสอบถามในซองปิดผนึก และแยกหนังสือแสดงเจตนายินยอมออก เพื่อป้องกันการเชื่อมโยงข้อมูล ก่อนส่งคืนผู้วิจัย

9. เก็บรวบรวมแบบสอบถามทั้งหมด นำมาวิเคราะห์ข้อมูลและประมวลผลด้วยคอมพิวเตอร์

การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการวิจัย

การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อทดสอบสมมติฐานในการวิจัยครั้งนี้ ด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป SPSS for Window version 18.0 และสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์มีดังนี้

1. ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง วิเคราะห์ด้วยค่าความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

2. ทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยส่วนบุคคล กับความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรณรงค์ทางไซเบอร์ และพฤติกรรมรณรงค์ทางไซเบอร์ วิเคราะห์โดยสถิติ Chi-square

3. ทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างอายุ ผลการเรียนรู้ ความรู้สึกลึกซึ้งในตนเองทัศนคติต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ การรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ กับความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ และพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ วิเคราะห์โดยสถิติ Pearson's Product Moment Correlation Coefficient

4. ทดสอบความสามารถในการทำนายของปัจจัยส่วนบุคคล ทัศนคติต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ การรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ กับความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ และพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ โดยใช้สถิติวิเคราะห์ความถดถอยเชิงพหุ (Multiple Regression Analysis)

4.1 ทดสอบการแจกแจงแบบปกติ (Normality)

4.2 มีรูปแบบความสัมพันธ์เป็นเชิงเส้นตรง (Linearity)

4.3 ความแปรปรวนของความคลาดเคลื่อนมีค่าคงที่หรือมีความเป็นเอกภาพ (Homoscedasticity) โดยวิเคราะห์ค่าความแปรปรวนของความคลาดเคลื่อน (Residual analysis) ถ้าข้อมูลมีการกระจายมากหรือกระจายห่างจากเส้นถดถอยมาก แสดงว่ามีความคลาดเคลื่อน (Residual) สูง ถ้าข้อมูลมีการกระจายน้อยหรือกระจายห่างจากเส้นถดถอยน้อย แสดงว่าความคลาดเคลื่อน (Residual) ต่ำ ถ้าค่าความคลาดเคลื่อนต่ำจะส่งผลให้การพยากรณ์มีความถูกต้องสูง (ดังแสดงในภาคผนวก จ)

4.4 ทดสอบลักษณะความไม่สัมพันธ์กันเอง (Autocorrelation) หรือมีความเป็นอิสระกันของ e_i และ e_j เป็นลักษณะที่บ่งบอกได้ถึงการได้มาของข้อมูลว่าเป็นไปอย่างสุ่ม (Random) ตรวจสอบโดยใช้ Durbin-Watson test (ดังแสดงในภาคผนวก จ)

4.5 ตัวแปรที่มีการวัดแบบนามบัญญัติ (Nominal scale) ทำการแปลงให้เป็นตัวแปรหุ่น (Dummy-coding variables) (ดังแสดงในภาคผนวก ข)

4.6 การทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรอิสระที่ศึกษา โดยการทำ Correlation Matrix ตัวแปรอิสระมีความสัมพันธ์กันเอง เรียกว่าเกิดปัญหา Multicollinearity ($r > 0.85$) ผลไม่พบตัวแปรอิสระที่มีความสัมพันธ์กันเอง (ดังแสดงในภาคผนวก จ)

บทที่ 4

ผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ เป็นการศึกษาปัจจัยที่สัมพันธ์กับพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมศึกษา โรงเรียนระดับมัธยมศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 1 และ 2 กรุงเทพมหานคร กระทรวงศึกษาธิการ เก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักเรียนทั้งเพศชายและหญิงที่กำลังศึกษาระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 จำนวน 354 ราย โดยให้กลุ่มตัวอย่างตอบแบบสอบถามด้วยตนเอง ผลการวิเคราะห์ข้อมูล นำเสนอเป็น 4 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 ปัจจัยส่วนบุคคล (ประกอบด้วย อายุ เพศ ระดับการศึกษา ผลการเรียนรู้ สถานภาพครอบครัว ความรุนแรงในครอบครัว บุคคลที่อาศัยอยู่ด้วย เครื่องมือหรืออุปกรณ์ที่ใช้เข้าถึงอินเทอร์เน็ต เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ใช้ ความถี่และช่วงเวลาที่ใช้อินเทอร์เน็ต ประสบการณ์รังแก ประสบการณ์รังแกทางไซเบอร์ และความรู้สึกลึกซึ้งในตนเอง) ทักษะคิดทางบวกต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ การรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ ความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ และพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ ของนักเรียนมัธยมศึกษา

ส่วนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยส่วนบุคคล กับความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ และพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมศึกษา โดยใช้สถิติ Chi-square

ส่วนที่ 3 ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยส่วนบุคคล ทักษะคิดทางบวกต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ การรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ กับความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ และพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมศึกษา โดยหาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน (Pearson's Product Moment Correlation)

ส่วนที่ 4 ผลการวิเคราะห์สมการถดถอยเชิงพหุคูณ (Multiple regression) ของความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์และพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมศึกษา

ส่วนที่ 1 ปัจจัยส่วนบุคคล ทักษะต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ การคล้อยตามกลุ่ม อารมณ์ต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ การรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรม รังแกทางไซเบอร์ ความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ และพฤติกรรม รังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมต้น

1.1 ปัจจัยส่วนบุคคลของนักเรียนมัธยมต้น

จากตารางที่ 4.1 พบว่า คุณลักษณะทั่วไปของนักเรียนมัธยมต้น อายุเฉลี่ยของนักเรียน เท่ากับ 13.8 ปี (ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน = 0.91) โดยเป็นนักเรียนอายุ 14 ปี ร้อยละ 37.3 รองลงมา เป็นอายุ 13 ปี 15 ปี และ 12 ปี ที่ร้อยละ 30.2 24.3 และ 8.2 ตามลำดับ สำหรับสัดส่วนเพศของ นักเรียนเป็นเพศหญิงมากกว่าเพศชายเล็กน้อย คือ ร้อยละ 54.8 ส่วนเพศชาย ร้อยละ 45.2 นักเรียน กำลังศึกษาอยู่ในระดับมัธยมศึกษาปีที่ 2 ร้อยละ 37.3 รองลงมามัธยมศึกษาปีที่ 3 ร้อยละ 34.5 และ มัธยมศึกษาปีที่ 2 ร้อยละ 28.2 และผลการเรียนของนักเรียนส่วนใหญ่อยู่ในระดับสูง ร้อยละ 52.8 โดยค่าเฉลี่ยผลการเรียนอยู่ที่ 2.99 (ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน = 0.68)

สถานภาพครอบครัวของนักเรียน ส่วนใหญ่พ่อแม่อยู่ด้วยกัน ร้อยละ 71.2 รองลงมาพ่อแม่หย่าร้างกัน ร้อยละ 14.1 โดยมีบางครอบครัวที่พ่อแม่แยกกันอยู่แต่ไม่หย่าร้าง ร้อยละ 9.9 และอีก ร้อยละ 4.8 ที่พ่อหรือแม่ของนักเรียนเสียชีวิต ทั้งนี้ นักเรียนส่วนใหญ่อาศัยอยู่กับพ่อแม่ ร้อยละ 69.8 หรือคิดในมุมนกลับกันพบว่านักเรียน 3 ใน 10 ไม่ได้อยู่กับพ่อแม่

สำหรับประสบการณ์ความรุนแรงในครอบครัว พบว่านักเรียนพบเห็นพ่อแม่ทะเลาะ กัน ร้อยละ 77.4 และพี่น้องหรือคนในครอบครัวทะเลาะกัน 72.9 นอกจากนี้กลุ่มตัวอย่างเคยถูกพ่อแม่ด่าทอ ร้อยละ 55.8 และถูกพ่อแม่ลงโทษด้วยการเฆี่ยนตี ร้อยละ 39.3 นักเรียนถูกพี่น้องหรือคน ในครอบครัวด่าทอ ร้อยละ 38.7 พี่น้องหรือคนในครอบครัวทุบตีกันร้อยละ 24.0 และพบเห็นพ่อแม่ ทุบตีกันร้อยละ 20.3

อุปกรณ์ที่ใช้ในการเข้าถึงอินเทอร์เน็ต พบว่านักเรียนใช้สมาร์ทโฟน (Smartphone) มากที่สุด ร้อยละ 92.9 รองลงมาเป็นคอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ (Personal Computer) คอมพิวเตอร์พกพา (Laptop) และแท็บเล็ต (Tablet) ที่ร้อยละ 53.7 42.4 และ 29.9 ตามลำดับ

วัตถุประสงค์ในการใช้อินเทอร์เน็ตของนักเรียนส่วนใหญ่ใช้เพื่อคุยกันในห้องสนทนา (Chat room) ร้อยละ 79.9 รองลงมาใช้เพื่อหาข้อมูลทำการบ้าน ร้อยละ 78.8 และใช้สำหรับ ติดตามข้อมูลข่าวสาร ส่งข้อความ รูปภาพ วิดีโอคลิป เล่นเกมออนไลน์ และส่งอีเมลล์ ร้อยละ 71.2 61.9 61.0 และ 22.3 ตามลำดับ

ส่วนการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่ใช้เฟสบุ๊ก ร้อยละ 92.1 รองลงมาเป็น ยูทูบ ไลน์ และอินสตาแกรม ร้อยละ 87.6 82.2 และ 52.3 ตามลำดับ ส่วนเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่นักเรียนใช้น้อยกว่าร้อยละ 50 ได้แก่ ภูเก็ตพลัส ทวิตเตอร์ สไกป์ และมายเสปซ ที่ร้อยละ 49.7 21.5 10.5 และ 2.5 ตามลำดับ

ด้านความถี่และช่วงเวลาที่ใช้อินเทอร์เน็ต พบว่านักเรียนส่วนใหญ่ใช้อินเทอร์เน็ตทุกวันต่อสัปดาห์ ร้อยละ 84.5 และใช้อินเทอร์เน็ต 4-5 ชั่วโมงต่อวัน ร้อยละ 28.2 ส่วนช่วงเวลาที่ใช้อินเทอร์เน็ตบ่อยที่สุดคือ หลังเลิกเรียน ร้อยละ 56.8 รองลงมาช่วงเวลาก่อนนอน ร้อยละ 25.4

สำหรับประสบการณ์รังแก แบ่งเป็น 3 ลักษณะคือ การถูกเพื่อนรังแก การเป็นผู้รังแกเพื่อน และการพบเห็นเพื่อนถูกรังแก พบว่า นักเรียนเคยถูกรังแก ร้อยละ 66.9 โดยจำนวนครั้งต่อการเคยถูกรังแก 2-3 ครั้ง คิดเป็น ร้อยละ 44.7 รองลงมาเคยถูกรังแกมากกว่า 5 ครั้ง ร้อยละ 30.8 ในด้านการเป็นผู้รังแกเพื่อน พบว่า นักเรียนเคยรังแกเพื่อน ร้อยละ 67.2 โดยจำนวนครั้งต่อการรังแกเพื่อน 2-3 ครั้ง ร้อยละ 39.5 รองลงมาเคยรังแกเพื่อนมากกว่า 5 ครั้ง ร้อยละ 24.4 ในด้านการพบเห็นเพื่อนถูกรังแก พบว่า นักเรียนเคยเห็นเพื่อนถูกรังแก ร้อยละ 81.4

ส่วนประสบการณ์รังแกทางไซเบอร์ แบ่งเป็น 3 ลักษณะเช่นเดียวกันคือ การถูกเพื่อนรังแกทางไซเบอร์ การเป็นผู้รังแกเพื่อนทางไซเบอร์ และการพบเห็นเพื่อนถูกรังแกทางไซเบอร์ พบว่า นักเรียนมีประสบการณ์ถูกรังแกทางไซเบอร์ ร้อยละ 44.7 โดยจำนวนครั้งต่อการเคยถูกรังแก 1 ครั้ง คิดเป็น ร้อยละ 40.5 รองลงมาเคยถูกรังแก 2-3 ครั้ง ร้อยละ 35.4 ในด้านการเป็นผู้รังแกเพื่อนทางไซเบอร์ พบว่า นักเรียนเคยรังแกเพื่อนทางไซเบอร์ ร้อยละ 33.1 โดยจำนวนครั้งต่อการรังแกเพื่อน 1 ครั้ง ร้อยละ 38.5 รองลงมาเคยรังแกเพื่อน 2-3 ครั้ง ร้อยละ 39.3 ในด้านการพบเห็นเพื่อนถูกรังแกทางไซเบอร์ พบว่า นักเรียนเคยพบเห็นเพื่อนถูกรังแกทางไซเบอร์ ร้อยละ 67.8

ความรู้สึกมีคุณค่าในตนเอง พบว่านักเรียนมีคะแนนความรู้สึกมีคุณค่าในตนเองเฉลี่ย 23.64 (คะแนนเต็ม 32 คะแนน) มีระดับความรู้สึกมีคุณค่าในตนเองระดับปานกลาง ที่ร้อยละ 52.5 ระดับสูง ร้อยละ 32.8 และระดับต่ำ ร้อยละ 14.7

ตารางที่ 4.1 ปัจจัยส่วนบุคคลของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น (n = 354)

ปัจจัยส่วนบุคคล		จำนวน	ร้อยละ
อายุ			
	12 ปี	29	8.2
	13 ปี	107	30.2
	14 ปี	132	37.3
	15 ปี	86	24.3
$\bar{X} = 13.8$, $SD = 0.9$			
เพศ			
	ชาย	160	45.2
	หญิง	194	54.8
ระดับการศึกษา			
	มัธยมศึกษา ปีที่ 1	100	28.2
	มัธยมศึกษา ปีที่ 2	132	37.3
	มัธยมศึกษา ปีที่ 3	122	34.5
ผลการเรียน			
	ระดับสูง (3.01 – 4.00)	187	52.8
	ระดับปานกลาง (2.01 – 3.00)	130	36.7
	ระดับต่ำ (<1.00 – 2.00)	37	4.5
$\bar{X} = 2.99$, $SD = 0.68$, $Min = 0.92$, $Max = 4.0$			
สถานภาพครอบครัว			
	พ่อแม่อยู่ด้วยกัน	252	71.2
	พ่อแม่หย่าร้างกัน	50	14.1
	พ่อแม่แยกกันอยู่แต่ไม่หย่าร้าง	35	9.9
	พ่อหรือแม่เสียชีวิตแล้ว	17	4.8

ตารางที่ 4.1 ปัจจัยส่วนบุคคลของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น (n = 354) (ต่อ)

ปัจจัยส่วนบุคคล	จำนวน	ร้อยละ
บุคคลที่นักเรียนอาศัยอยู่ด้วย		
อยู่กับพ่อแม่และแม่	247	69.8
อยู่กับพ่อหรือแม่	79	22.3
อยู่กับพี่หรือน้องและญาติ	28	7.9
ความรุนแรงในครอบครัว (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)		
พ่อแม่ทะเลาะกัน	274	77.4
พี่น้องหรือคนในครอบครัวทะเลาะกัน	258	72.9
นักเรียนถูกพ่อแม่ตำหนิ	196	55.4
นักเรียนถูกพ่อแม่ลงโทษด้วยการตี	139	39.3
นักเรียนถูกพี่น้องหรือคนในครอบครัวตำหนิ	137	38.7
พี่น้องหรือคนในครอบครัวทุบตีกัน	85	24.0
พ่อแม่ทุบตีกัน	72	20.3
เครื่องมือหรืออุปกรณ์ที่ใช้เข้าถึงอินเทอร์เน็ต (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)		
สมาร์ทโฟน	329	92.9
คอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ	190	53.7
คอมพิวเตอร์พกพา	150	42.4
แท็บเล็ต	106	29.9
วัตถุประสงค์ในการใช้อินเทอร์เน็ต (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)		
คุยกันในห้องสนทนา	283	79.9
ค้นหาข้อมูล หรือทำการบ้าน	279	78.8
ติดตามข้อมูลหรือข่าวสารในเว็บไซต์ต่างๆ	238	71.2
ส่งข้อความ รูปภาพ วิดีโอคลิป	219	61.9
เล่นเกมออนไลน์	216	61.0
ส่งอีเมลล์	79	22.3

ตารางที่ 4.1 ปัจจัยส่วนบุคคลของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น (n = 354) (ต่อ)

ปัจจัยส่วนบุคคล	จำนวน	ร้อยละ
เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ใช้ (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)		
เฟซบุ๊ก	326	92.1
ยูทูป	310	87.6
ไลน์	291	82.2
อินสตราแกรม	185	52.3
กูเกิ้ลพลัส	176	49.7
ทวิตเตอร์	76	21.5
สไกป์	37	10.5
มายเสปซ	9	2.5
ความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ตใน 1 สัปดาห์		
1 -3 วัน	23	6.5
4 -6 วัน	32	9.0
ทุกวัน	299	84.5
ความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ต ใน 1 วัน		
< 1 ชม.	18	5.1
2 - 3 ชม.	80	22.6
4 - 5 ชม.	100	28.2
6 - 7 ชม.	65	18.4
> 7 ชม.	91	25.7
ช่วงเวลาที่ใช้อินเทอร์เน็ตบ่อยที่สุด		
ตื่นนอน	17	4.8
ก่อนเข้าเรียน	3	0.8
พักเที่ยง	28	7.9
หลังเลิกเรียน	201	56.8
ก่อนนอน	90	25.4
กลางดึก	15	4.2

ตารางที่ 4.1 ปัจจัยส่วนบุคคลของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น (n = 354) (ต่อ)

ปัจจัยส่วนบุคคล	จำนวน	ร้อยละ
ประสบการณ์รังแก		
ถูกเพื่อนรังแก		
ไม่เคย	117	33.1
เคย	237	66.9
1 ครั้ง	35	14.8
2-3 ครั้ง	106	44.7
4-5 ครั้ง	23	9.7
> 5 ครั้ง	73	30.8
รังแกเพื่อน		
ไม่เคย	116	32.8
เคย	238	67.2
1 ครั้ง	58	24.4
2-3 ครั้ง	94	39.5
4-5 ครั้ง	28	11.8
> 5 ครั้ง	58	24.4
เห็นเพื่อนถูกรังแก		
ไม่เคย	66	18.6
เคย	288	81.4
ประสบการณ์รังแกทางไซเบอร์		
ถูกเพื่อนรังแก		
ไม่เคย	196	55.4
เคย	158	44.6
1 ครั้ง	64	40.5
2-3 ครั้ง	56	35.4
4-5 ครั้ง	11	7.0
> 5 ครั้ง	27	17.1

ตารางที่ 4.1 ปัจจัยส่วนบุคคลของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น (n = 354) (ต่อ)

ปัจจัยส่วนบุคคล	จำนวน	ร้อยละ
ประสบการณ์รังแกทางไซเบอร์		
รังแกเพื่อน		
ไม่เคย	237	66.9
เคย	117	33.1
1 ครั้ง	45	38.5
2-3 ครั้ง	46	39.3
4-5 ครั้ง	5	4.3
> 5 ครั้ง	21	17.9
เห็นเพื่อนถูกรังแก		
ไม่เคย	114	32.2
เคย	240	67.8
ความรู้สึกมีคุณค่าในตนเอง		
ระดับต่ำ	52	14.7
ระดับปานกลาง	186	52.5
ระดับสูง	116	32.8
$\bar{X} = 23.64$, $SD = 3.85$, $Min = 13$, $Max = 32$		

1.2 ทักษะคิดต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ การรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ ความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ และพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น

จากตารางที่ 4.2 พบว่า

ทักษะคิดทางบวกต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ พบว่า นักเรียนมีคะแนนทักษะคิดต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ เฉลี่ย 39.44 (คะแนนเต็ม 195 คะแนน) หรือคิดเป็นทักษะคิดต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ระดับต่ำ ร้อยละ 85.0 ระดับปานกลาง ร้อยละ 13.3 และระดับมาก ร้อยละ 1.7

การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ พบว่า นักเรียนมีคะแนนการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ เฉลี่ย 45.85 (คะแนนเต็ม 220 คะแนน) หรือคิดเป็นระดับการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ระดับต่ำ ร้อยละ 84.2 ระดับปานกลาง ร้อยละ 13.3 และระดับสูง ร้อยละ 2.5

การรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ พบว่า นักเรียนมีคะแนนการรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ เฉลี่ย 91.52 (คะแนนเต็ม 225 คะแนน) หรือคิดเป็นระดับการรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ระดับต่ำ ร้อยละ 64.1 ระดับปานกลาง ร้อยละ 21.8 และระดับสูง ร้อยละ 14.1

ความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ พบว่า นักเรียนมีคะแนนความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ เฉลี่ย 26.47 (คะแนนเต็ม 71 คะแนน) หรือคิดเป็นระดับความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ ระดับต่ำ ร้อยละ 89.0 ระดับปานกลาง ร้อยละ 8.2 และระดับสูง ร้อยละ 2.8

พฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ พบว่า นักเรียนมีคะแนนพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ เฉลี่ย 24.94 (คะแนนเต็ม 54 คะแนน) หรือคิดเป็นระดับการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ระดับต่ำ ร้อยละ 91.0 ระดับปานกลาง ร้อยละ 6.5 และระดับสูง ร้อยละ 2.5

ตารางที่ 4.2 ทศนคติต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ การรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ และพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น (n = 354)

ปัจจัย	จำนวน	ร้อยละ
ทัศนคติทางบวกต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์		
ระดับต่ำ	301	85.0
ระดับปานกลาง	47	13.3
ระดับสูง	6	1.7
$\bar{X} = 39.44$, $SD = 31.83$, $Min = 9$, $Max = 195$		
การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์		
ระดับต่ำ	298	84.2
ระดับปานกลาง	47	13.3
ระดับสูง	9	2.5
$\bar{X} = 45.85$, $SD = 35.44$, $Min = 9$, $Max = 220$		

ตารางที่ 4.2 ทักษะคิดต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ การรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ และพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น (n = 354)

ปัจจัย	จำนวน	ร้อยละ
การรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์		
ระดับต่ำ	227	64.1
ระดับปานกลาง	77	21.8
ระดับสูง	50	14.1
$\bar{X} = 91.52$, $SD = 50.42$, $Min = 17$, $Max = 225$		
ความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์		
ระดับต่ำ	315	89.0
ระดับปานกลาง	29	8.2
ระดับสูง	10	2.8
$\bar{X} = 26.47$, $SD = 9.74$, $Min = 18$, $Max = 71$		
พฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์		
ระดับต่ำ	322	91.0
ระดับปานกลาง	23	6.5
ระดับสูง	9	2.5
$\bar{X} = 24.94$, $SD = 9.32$, $Min = 18$, $Max = 71$		

ส่วนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยส่วนบุคคล กับความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ และพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น โดยสถิติ Chi-square

2.1 ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยส่วนบุคคล กับความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น

จากตารางที่ 4.3 ผลการทดสอบด้วยค่าสถิติ Chi-square ที่ระดับนัยสำคัญ 0.05 พบว่าความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น ขึ้นกับ ความรุนแรงใน

ครอบครัว กรณีนักเรียนถูกพี่น้องหรือคนในครอบครัวคำทอประสพการณ์ถูกเพื่อนรังแก ประสพการณ์รังแกเพื่อน และประสพการณ์เป็นผู้รังแกเพื่อนทางไซเบอร์ ในระดับต่ำ

ส่วน เพศ ระดับการศึกษา สถานภาพครอบครัว บุคคลที่อาศัยอยู่ด้วย อุปกรณ์ที่ใช้ เข้าถึงอินเทอร์เน็ต เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ใช้เข้าถึงอินเทอร์เน็ต ความถี่ของการใช้อินเทอร์เน็ตใน 1 สัปดาห์ ความถี่ของการใช้อินเทอร์เน็ตใน 1 วัน และช่วงเวลาที่ใช้อินเทอร์เน็ต ไม่มีความสัมพันธ์กับความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมต้น

ตารางที่ 4.3 ความสัมพันธ์ของปัจจัยส่วนบุคคล กับความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมต้น (n = 354)

ตัวแปร	จำนวน ตัวอย่าง	ร้อยละของความตั้งใจในการกระทำ พฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์		
		ระดับต่ำ	ระดับสูง	p-value#
เพศ				0.245
ชาย	160	63.8	36.3	
หญิง	194	69.6	30.4	
ระดับการศึกษา				0.745
มัธยมศึกษาปีที่ 1	100	70.0	30.0	
มัธยมศึกษาปีที่ 2	132	65.9	34.1	
มัธยมศึกษาปีที่ 3	122	65.6	34.4	
สถานภาพครอบครัว				0.831
พ่อแม่อยู่ด้วยกัน	252	65.5	34.5	
พ่อแม่หย่าร้างกัน	50	70.0	30.0	
พ่อแม่แยกกันอยู่แต่ไม่หย่าร้าง	35	71.4	28.6	
พ่อหรือแม่เสียชีวิตแล้ว	17	70.6	29.4	
บุคคลที่อาศัยอยู่ด้วย				0.808
พ่อแม่และแม่	247	66.0	34.0	
พ่อหรือแม่	79	68.4	31.6	
พี่น้องและญาติ	28	71.4	28.6	

Chi-square * มีนัยสำคัญทางสถิติที่ p-value < 0.05

ตารางที่ 4.3 ความสัมพันธ์ของปัจจัยส่วนบุคคล กับความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมต้น (n = 354) (ต่อ)

ตัวแปร	จำนวน ตัวอย่าง	ร้อยละของความตั้งใจในการกระทำ พฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์		
		ระดับต่ำ	ระดับสูง	p-value#
ความรุนแรงในครอบครัว				
พ่อแม่ทะเลาะกัน				0.697
ไม่ใช่	80	68.8	31.2	
ใช่	274	66.4	33.6	
พี่น้องหรือคนในครอบครัวทะเลาะกัน				0.945
ไม่ใช่	96	66.7	33.3	
ใช่	258	67.1	32.9	
พ่อแม่ทุบตีกัน				0.736
ไม่ใช่	282	67.4	32.6	
ใช่	72	65.3	34.7	
พี่น้องหรือคนในครอบครัวทุบตีกัน				0.194
ไม่ใช่	269	68.8	31.2	
ใช่	85	61.2	38.8	
นักเรียนถูกพ่อแม่ด่าทอ				0.062
ไม่ใช่	158	72.2	27.8	
ใช่	196	62.8	37.2	
นักเรียนถูกพี่น้องหรือคนในครอบครัวด่าทอ				0.013*
ไม่ใช่	217	71.9	28.1	
ใช่	137	59.1	40.9	
นักเรียนถูกพ่อแม่ลงโทษด้วยการเฆี่ยนตี				0.161
ไม่ใช่	215	69.8	30.2	
ใช่	139	62.6	37.4	

Chi-square * มีนัยสำคัญทางสถิติที่ p-value < 0.05

ตารางที่ 4.3 ความสัมพันธ์ของปัจจัยส่วนบุคคล กับความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรณรงค์ทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น (n = 354) (ต่อ)

ตัวแปร	จำนวน ตัวอย่าง	ร้อยละของความตั้งใจในการกระทำ พฤติกรรมรณรงค์ทางไซเบอร์		
		ระดับต่ำ	ระดับสูง	p-value#
อุปกรณ์ที่ใช้เข้าถึงอินเทอร์เน็ต				
สมาร์ทโฟน				0.444
ไม่ใช่	25	60.0	40.0	
ใช่	329	67.5	32.5	
แท็บเล็ต				0.086
ไม่ใช่	248	69.8	30.2	
ใช่	106	60.4	39.6	
คอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ				0.785
ไม่ใช่	164	67.7	32.3	
ใช่	190	66.3	33.7	
คอมพิวเตอร์พกพา				0.202
ไม่ใช่	204	64.2	35.8	
ใช่	150	70.7	29.3	
สังคมออนไลน์ที่ใช้เข้าถึงอินเทอร์เน็ต				
เฟซบุ๊ก				0.250
ไม่ใช่	28	57.1	42.9	
ใช่	326	67.8	32.2	
ไลน์				0.348
ไม่ใช่	63	61.9	38.1	
ใช่	291	68.0	32.0	
ทวิตเตอร์				0.974
ไม่ใช่	278	66.9	33.1	
ใช่	76	67.1	32.9	

Chi-square * มีนัยสำคัญทางสถิติที่ p-value < 0.05

ตารางที่ 4.3 ความสัมพันธ์ของปัจจัยส่วนบุคคล กับความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมต้น (n = 354) (ต่อ)

ตัวแปร	จำนวน ตัวอย่าง	ร้อยละของความตั้งใจในการกระทำ พฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์		
		ระดับต่ำ	ระดับสูง	p-value#
สังคมออนไลน์ที่ใช้เข้าถึงอินเทอร์เน็ต (ต่อ)				
อินสตราแกรม				0.974
ไม่ใช่	169	66.9	33.1	
ใช่	185	67.0	33.0	
สไกป์				0.164
ไม่ใช่	317	68.1	31.9	
ใช่	37	56.8	43.2	
มายเสปซ				0.146
ไม่ใช่	345	67.5	32.5	
ใช่	9	44.4	55.6	
ยูทูบ				0.127
ไม่ใช่	44	56.8	43.2	
ใช่	310	68.4	31.6	
กูเกิ้ลพลัส				0.275
ไม่ใช่	178	69.7	30.3	
ใช่	176	64.2	35.8	
ความถี่ของการใช้อินเทอร์เน็ตใน 1 สัปดาห์				
1-3 วัน	23	60.9	39.1	0.692
4-6 วัน	32	71.9	28.1	
ใช้ทุกวัน	299	66.9	33.1	

Chi-square * มีนัยสำคัญทางสถิติที่ p-value < 0.05

ตารางที่ 4.3 ความสัมพันธ์ของปัจจัยส่วนบุคคล กับความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรณรงค์ทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมต้น (n = 354) (ต่อ)

ตัวแปร	จำนวน ตัวอย่าง	ร้อยละของความตั้งใจในการกระทำ พฤติกรรมรณรงค์ทางไซเบอร์		
		ระดับต่ำ	ระดับสูง	p-value#
ความถี่ของการใช้อินเทอร์เน็ตใน 1 วัน				0.199
< 1 ชม.	18	55.6	44.4	
2-3 ชม.	80	72.5	27.5	
4-5 ชม.	100	73.0	27.0	
6-7 ชม.	65	63.1	36.9	
> 7 ชม.	91	60.4	39.6	
ช่วงเวลาที่ใช้อินเทอร์เน็ตบ่อยที่สุด				0.840
ตื่นนอน	17	64.7	35.3	
ก่อนเข้าเรียน	3	33.3	66.7	
พักเที่ยง	28	67.9	32.1	
หลังเลิกเรียน	201	67.2	32.8	
ก่อนนอน	90	68.9	32.1	
กลางดึก	15	60.0	40.0	
ประสบการณ์รณรงค์				
ถูกเพื่อนรณรงค์				0.037*
ไม่เคย	117	74.4	25.6	
เคย ≥ 1 ครั้ง	237	63.3	36.7	
รณรงค์เพื่อน				0.013*
ไม่เคย	116	75.9	24.1	
เคย ≥ 1 ครั้ง	238	62.6	37.4	
เห็นเพื่อนถูกรณรงค์				0.011
ไม่เคย	66	80.3	19.7	
เคย ≥ 1 ครั้ง	288	63.9	36.1	

Chi-square

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ p-value < 0.05

ตารางที่ 4.3 ความสัมพันธ์ของปัจจัยส่วนบุคคล กับความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น (n = 354) (ต่อ)

ตัวแปร	จำนวน ตัวอย่าง	ร้อยละของความตั้งใจในการกระทำ พฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์		
		ระดับต่ำ	ระดับสูง	p-value#
ประสบการณ์รังแกทางไซเบอร์				
ถูกเพื่อนรังแก				0.077
ไม่เคย	196	70.9	29.1	
เคย ≥ 1 ครั้ง	158	62.0	38.0	
รังแกเพื่อน				0.003*
ไม่เคย	237	72.2	27.8	
เคย ≥ 1 ครั้ง	117	56.4	43.6	
เห็นเพื่อนถูกรังแก				0.258
ไม่เคย	114	71.1	28.9	
เคย ≥ 1 ครั้ง	240	65.0	35.0	

Chi-square* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ p-value < 0.05

2.2 ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยส่วนบุคคลกับพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น

จากตารางที่ 4.4 ผลการทดสอบด้วยค่าสถิติ Chi-square ที่ระดับนัยสำคัญ 0.05 พบว่า พฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น ขึ้นกับความรุนแรงในครอบครัว เฉพาะกรณีพี่น้อง หรือคนในครอบครัวของนักเรียนทุบตีกัน นักเรียนถูกพี่น้องหรือคนในครอบครัวด่าทอ รวมทั้ง นักเรียนที่มีประสบการณ์ถูกเพื่อนรังแก เป็นผู้รังแกเพื่อน ถูกเพื่อนรังแกทางไซเบอร์และเป็นผู้รังแกเพื่อนทางไซเบอร์

ส่วน เพศ ระดับการศึกษา สถานภาพครอบครัว บุคคลที่อาศัยอยู่ด้วย อุปกรณ์ที่ใช้ เข้าถึงอินเทอร์เน็ต เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ใช้เข้าถึงอินเทอร์เน็ต ความถี่ของการใช้อินเทอร์เน็ตใน 1 สัปดาห์ ความถี่ของการใช้อินเทอร์เน็ตใน 1 วัน และช่วงเวลาที่ใช้อินเทอร์เน็ต ไม่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น

ตารางที่ 4.4 ความสัมพันธ์ของปัจจัยส่วนบุคคลกับพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมต้น
(n = 354)

ตัวแปร	จำนวน ตัวอย่าง	ร้อยละของ พฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์		
		ระดับต่ำ	ระดับสูง	p-value#
เพศ				0.617
ชาย	160	67.5	32.5	
หญิง	194	65.0	35.0	
ระดับการศึกษา				0.985
ม.1	100	67.0	33.0	
ม.2	132	65.9	34.1	
ม.3	122	66.4	33.6	
สถานภาพครอบครัว				0.908
พ่อแม่อยู่ด้วยกัน	252	66.3	33.7	
พ่อแม่หย่าร้างกัน	50	64.0	36.0	
พ่อแม่แยกกันอยู่แต่ไม่หย่าร้าง	35	71.4	28.6	
พ่อหรือแม่เสียชีวิตแล้ว	17	64.7	35.3	
บุคคลที่อาศัยอยู่ด้วย				0.530
พ่อแม่และแม่	247	66.4	33.6	
พ่อหรือแม่	79	63.3	36.7	
พี่น้องและญาติ	28	75.0	25.0	
ความรุนแรงในครอบครัว				
พ่อแม่ทะเลาะกัน				0.977
ไม่ใช่	80	66.2	33.8	
ใช่	274	66.4	33.6	
พี่น้องหรือคนในครอบครัวทะเลาะกัน				0.854
ไม่ใช่	96	65.6	34.4	
ใช่	258	66.7	33.3	

Chi-square * มีนัยสำคัญทางสถิติที่ p-value < 0.05

ตารางที่ 4.4 ความสัมพันธ์ของปัจจัยส่วนบุคคลกับพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมต้น (n = 354) (ต่อ)

ตัวแปร	จำนวน ตัวอย่าง	ร้อยละของ พฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์		
		ระดับต่ำ	ระดับสูง	p-value#
ความรุนแรงในครอบครัว (ต่อ)				
พ่อแม่ทุบตีกัน				0.180
ไม่ใช่	282	68.1	31.9	
ใช่	72	59.7	40.3	
พี่น้องหรือคนในครอบครัวทุบตีกัน				0.026*
ไม่ใช่	269	69.5	30.5	
ใช่	85	56.5	43.5	
นักเรียนถูกพ่อแม่ด่าทอ				0.247
ไม่ใช่	158	69.6	30.4	
ใช่	196	63.8	36.2	
นักเรียนถูกพี่น้องหรือคนในครอบครัวด่าทอ				0.011*
ไม่ใช่	217	71.4	28.6	
ใช่	137	58.4	41.6	
นักเรียนถูกพ่อแม่ลงโทษด้วยการเฉียนตี				0.094
ไม่ใช่	215	69.8	30.2	
ใช่	139	61.2	38.8	
อุปกรณ์ที่ใช้เข้าถึงอินเทอร์เน็ต				
สมาร์ทโฟน				0.444
ไม่ใช่	25	60.0	40.0	
ใช่	329	67.5	32.5	
แท็บเล็ต				0.086
ไม่ใช่	248	69.8	30.2	
ใช่	106	60.4	39.6	

Chi-square * มีนัยสำคัญทางสถิติที่ p-value < 0.05

ตารางที่ 4.4 ความสัมพันธ์ของปัจจัยส่วนบุคคลกับพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมต้น (n = 354) (ต่อ)

ตัวแปร	จำนวน ตัวอย่าง	ร้อยละของ		
		พฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์		p-value#
ระดับต่ำ	ระดับสูง			
อุปกรณ์ที่ใช้เข้าถึงอินเทอร์เน็ต (ต่อ)				
คอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ				0.785
ไม่ใช่	164	67.7	33.3	
ใช่	190	66.3	33.7	
คอมพิวเตอร์พกพา				0.202
ไม่ใช่	204	64.2	35.8	
ใช่	150	70.7	29.3	
อุปกรณ์อื่นๆ				0.731
ไม่ใช่	350	66.9	33.1	
ใช่	4	75.0	25.0	
สังคมออนไลน์ที่ใช้เข้าถึงอินเทอร์เน็ต				
เฟซบุ๊ก				0.281
ไม่ใช่	28	57.1	42.9	
ใช่	326	67.2	32.8	
ไลน์				0.809
ไม่ใช่	63	65.1	34.9	
ใช่	291	66.7	33.3	
ทวิตเตอร์				0.502
ไม่ใช่	278	67.3	32.7	
ใช่	76	63.2	36.8	
อินสตราแกรม				0.622
ไม่ใช่	169	65.1	34.9	
ใช่	185	67.6	32.4	

Chi-square * มีนัยสำคัญทางสถิติที่ p-value < 0.05

ตารางที่ 4.4 ความสัมพันธ์ของปัจจัยส่วนบุคคลกับพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมต้น (n = 354) (ต่อ)

ตัวแปร	จำนวน ตัวอย่าง	ร้อยละของ		
		พฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์		p-value#
ระดับต่ำ				
ระดับสูง				
สังคมออนไลน์ที่ใช้เข้าถึงอินเทอร์เน็ต (ต่อ)				
สไกป์				0.190
ไม่ใช่	317	67.5	32.5	
ใช่	37	56.8	43.2	
มายเสปซ				0.486
ไม่ใช่	345	66.7	33.3	
ใช่	9	55.6	44.4	
ยูทูบ				0.274
ไม่ใช่	44	59.1	40.9	
ใช่	310	67.4	32.6	
กูเกิ้ลพลัส				0.276
ไม่ใช่	178	69.1	30.9	
ใช่	176	63.6	36.4	
ความถี่ของการใช้อินเทอร์เน็ตใน 1 สัปดาห์				
1-3 วัน	23	60.9	39.1	0.692
4-6 วัน	32	71.9	28.1	
ใช้ทุกวัน	299	66.9	33.1	
ความถี่ของการใช้อินเทอร์เน็ตใน 1 วัน				
< 1 ชม.	18	55.6	44.4	0.199
2-3 ชม.	80	72.5	27.5	
4-5 ชม.	100	73.0	27.0	
6-7 ชม.	65	63.1	36.9	
> 7 ชม.	91	60.4	39.6	

Chi-square * มีนัยสำคัญทางสถิติที่ p-value < 0.05

ตารางที่ 4.4 ความสัมพันธ์ของปัจจัยส่วนบุคคลกับพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมต้น (n = 354) (ต่อ)

ตัวแปร	จำนวน ตัวอย่าง	ร้อยละของ พฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์		
		ระดับต่ำ	ระดับสูง	p-value#
ช่วงเวลาที่ใช้อินเทอร์เน็ตบ่อยที่สุด				0.840
ตื่นนอน	17	64.7	35.3	
ก่อนเข้าเรียน	3	33.3	66.7	
พักเที่ยง	28	67.9	32.1	
หลังเลิกเรียน	201	67.2	32.8	
ก่อนนอน	90	68.9	31.1	
กลางดึก	15	60.0	40.0	
ประสบการณ์รังแก				
ถูกเพื่อนรังแก				0.026*
ไม่เคย	117	74.4	25.6	
เคย ≥ 1 ครั้ง	237	62.4	37.6	
รังแกเพื่อน				0.002*
ไม่เคย	116	77.6	22.4	
เคย ≥ 1 ครั้ง	238	60.9	39.1	
เห็นเพื่อนถูกรังแก				0.038
ไม่เคย	66	77.3	22.7	
เคย ≥ 1 ครั้ง	288	63.9	36.1	

Chi-square * มีนัยสำคัญทางสถิติที่ p-value < 0.05

ตารางที่ 4.4 ความสัมพันธ์ของปัจจัยส่วนบุคคลกับพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมต้น (n = 354) (ต่อ)

ตัวแปร	จำนวน ตัวอย่าง	ร้อยละของ พฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์		
		ระดับต่ำ	ระดับสูง	p-value#
ประสบการณ์รังแกทางไซเบอร์				
ถูกเพื่อนรังแก				0.002*
ไม่เคย	196	73.5	26.5	
เคย ≥ 1 ครั้ง	158	57.6	42.4	
รังแกเพื่อน				0.000*
ไม่เคย	237	73.8	26.2	
เคย ≥ 1 ครั้ง	117	51.3	48.7	
เห็นเพื่อนถูกรังแก				0.200
ไม่เคย	114	71.1	28.9	
เคย ≥ 1 ครั้ง	240	64.2	35.8	

Chi-square * มีนัยสำคัญทางสถิติที่ p-value < 0.05

**ส่วนที่ 3 ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยส่วนบุคคล ทักษะต่อพฤติกรรม
รังแกทางไซเบอร์ การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ การรับรู้
ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ กับความตั้งใจในการกระทำ
พฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ และพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมต้น โดย
หาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน(Pearson's Product Moment Correlation)**

3.1 ความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรอิสระกับความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแก ทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมต้น

จากตารางที่ 4.5 พบว่าตัวแปรอิสระ ผลการเรียน การเข้าถึงอินเทอร์เน็ตด้วยสมาร์ตโฟนและคอมพิวเตอร์พกพา การใช้สังคมออนไลน์ทางเฟซบุ๊ก ไลน์ และยูทูบ การใช้อินเทอร์เน็ตนาน 2-3 ชั่วโมงต่อวัน การใช้อินเทอร์เน็ตในช่วงก่อนเข้าเรียน ประสบการณ์ถูกเพื่อนรังแก รังแกเพื่อนและเห็นเพื่อนถูกรังแก ประสบการณ์ถูกเพื่อนรังแกทางไซเบอร์และรังแกเพื่อนทางไซเบอร์ ความรู้สึกมีคุณค่าในตนเอง ทักษะทางบวกต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ และการรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ มีความสัมพันธ์กับความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ ในนักเรียนมัธยมต้น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 คือ -.191 -.180 -.095 -.122 .175 -.175 -.091 .157 .129 .119 .144 .141 .170 .665 .701 .150 และ -.146 ตามลำดับ

จากค่า Correlation matrix ของตัวแปรอิสระดังกล่าว ไม่พบว่าตัวแปรอิสระมีความสัมพันธ์กันเอง หรือที่เรียกว่า Multicollinearity ($r > .85$)

ส่วนตัวแปรอิสระ อายุ เพศ ระดับการศึกษา สถานภาพครอบครัว บุคคลที่อาศัยอยู่ด้วยความรุนแรงในครอบครัว การเข้าถึงอินเทอร์เน็ตด้วยแท็บเล็ตและคอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ การใช้สังคมออนไลน์ทางไลน์ ทวิตเตอร์ อินสตาแกรม สไกป์และกูเกิ้ลพลัส ความถี่ของการใช้อินเทอร์เน็ตใน 1 สัปดาห์ การใช้อินเทอร์เน็ตต่อวันมากกว่าหรือเท่ากับ 4 ชั่วโมง ช่วงเวลาที่ใช้อินเทอร์เน็ต ตั้งแต่พักเที่ยงถึงกลางดึก และประสบการณ์เคยเห็นเพื่อนถูกรังแกทางไซเบอร์ ไม่มีความสัมพันธ์กับความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมต้น

ตารางที่ 4.5 ความสัมพันธ์ของปัจจัยส่วนบุคคล ทักษะคิดทางบวกต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ การรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ กับความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมต้น (n = 354)

ตัวแปร	สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์	
	แบบเพียร์สัน	
	ความตั้งใจในการกระทำ พฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์	
	r	p-value
อายุ	.077	.075
เพศชาย (ref : หญิง)	.073	.085
ระดับการศึกษา (ref : ม.1)		
ม.2	.083	.060
ม.3	-.014	.394
ผลการเรียน	-.191	.000*
สถานภาพครอบครัว (ref : พ่อแม่อยู่ด้วยกัน)		
พ่อแม่หย่าร้างกัน	-.046	.192
พ่อแม่แยกกันอยู่แต่ไม่หย่าร้าง	.029	.295
พ่อหรือแม่เสียชีวิตแล้ว	-.041	.222
บุคคลที่อาศัยอยู่ด้วย (ref : พ่อกับแม่)		
พ่อหรือแม่	.038	.237
พี่น้องและญาติ	-.068	.101
ความรุนแรงในครอบครัว (ref : ไม่มี)		
พ่อแม่ทะเลาะกัน	.014	.394
พี่น้องหรือคนในครอบครัวทะเลาะกัน	-.024	.326
พ่อแม่ทุบตีกัน	-.006	.452
พี่น้องหรือคนในครอบครัวทุบตีกัน	.045	.197
นักเรียนถูกพ่อแม่ด่าทอ	.064	.115

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ p-value < 0.05

ตารางที่ 4.5 ความสัมพันธ์ของปัจจัยส่วนบุคคล ทักษะคิดทางบวกต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ การรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ กับความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมต้น (n = 354) (ต่อ)

ตัวแปร	สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์	
	แบบเพียร์สัน	
	ความตั้งใจในการกระทำ พฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์	
	r	p-value
ความรุนแรงในครอบครัว (ref: ไม่มี) (ต่อ)		
นักเรียนถูกพี่น้องหรือคนในครอบครัวคำทอ	.083	.059
นักเรียนถูกพ่อแม่ลงโทษด้วยการเฆี่ยนตี	.038	.236
อุปกรณ์ที่ใช้เข้าถึงอินเทอร์เน็ต (ref: ไม่ใช้)		
สมาร์ทโฟน	-.180	.000*
แท็บเล็ต	.070	.093
คอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ	-.010	.424
คอมพิวเตอร์พกพา	-.095	.037*
สังคมออนไลน์ที่ใช้เข้าถึงอินเทอร์เน็ต (ref: ไม่ใช้)		
เฟซบุ๊ก	-.122	.011*
ไลน์	-.047	.188
ทวิตเตอร์	.035	.257
อินสตราแกรม	-.079	.068
สไกป์	.076	.076
มายเสปซ	.175	.000*
ยูทูบ	-.175	.000*
กูเกิ้ล พลัส	.049	.177

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ p-value < 0.05

ตารางที่ 4.5 ความสัมพันธ์ของปัจจัยส่วนบุคคล ทักษะทางบวกต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ การรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ กับความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมต้น (n = 354) (ต่อ)

ตัวแปร	สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน	
	ความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์	
	r	p-value
ความถี่ของการใช้อินเทอร์เน็ตใน 1 สัปดาห์ (ref: 1-3 วัน)		
4-6 วัน	-.061	.127
ทุกวัน	-.026	.315
ความถี่ของการใช้อินเทอร์เน็ตใน 1 วัน (ref: <1 ชม.)		
2-3 ชม.	-.091	.043*
4-5 ชม.	-.055	.151
6-7 ชม.	-.009	.435
> 7 ชม.	.049	.181
ช่วงเวลาที่ใช้อินเทอร์เน็ตบ่อยที่สุด (ref: ตื่นนอน)		
ก่อนเข้าเรียน	.157	.002*
พักเที่ยง	-.046	.192
หลังเลิกเรียน	-.013	.405
ก่อนนอน	-.003	.478
กลางดึก	-.009	.435
ประสบการณ์รังแก (ref: ไม่เคย)		
เคยถูกเพื่อนรังแก	.129	.008*
เคยรังแกเพื่อน	.119	.013*
เคยเห็นเพื่อนถูกรังแก	.144	.003*

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ p-value < 0.05

ตารางที่ 4.5 ความสัมพันธ์ของปัจจัยส่วนบุคคล ทักษะคิดทางบวกต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ การรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ กับความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมต้น (n = 354) (ต่อ)

ตัวแปร	สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ แบบเพียร์สัน	
	ความตั้งใจในการกระทำ พฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์	
	r	p-value
ประสบการณ์รังแกทางไซเบอร์ (ref: ไม่เคย)		
เคยถูกเพื่อนรังแกทางไซเบอร์	.141	.004*
เคยรังแกเพื่อนทางไซเบอร์	.170	.001*
เคยเห็นเพื่อนถูกรังแกทางไซเบอร์	.068	.100
ความรู้สึกลึกมีคุณค่าในตนเอง	.665	.000*
ทัศนคติทางบวกต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์	.701	.000*
การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์	.150	.002*
การรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์	-.146	.003*

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ p-value < 0.05

3.2 ความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรอิสระกับพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมต้น

จากตารางที่ 4.6 พบว่า ตัวแปรอิสระ ระดับการศึกษามัธยมศึกษาชั้นปีที่ 2 ผลการเรียนรู้ การเข้าถึงอินเทอร์เน็ตด้วยสมาร์ทโฟน และคอมพิวเตอร์พกพา การใช้สังคมออนไลน์ทางเฟซบุ๊ก อินสตาแกรม และยูทูบ การใช้อินเทอร์เน็ต 4-6 วัน ต่อสัปดาห์ การใช้อินเทอร์เน็ตนาน 2-3 ชั่วโมง และ 4-5 ชั่วโมงต่อวัน การใช้อินเทอร์เน็ตในช่วงก่อนเข้าเรียน ประสบการณ์ถูกเพื่อนรังแก รังแกเพื่อนและเห็นเพื่อนถูกรังแก ประสบการณ์ถูกเพื่อนรังแกทางไซเบอร์และรังแกเพื่อนทางไซเบอร์ ความรู้สึกลึกมีคุณค่าในตนเอง ทัศนคติทางบวกต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ การรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ และ

ความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ ในนักเรียนมัธยมต้น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 คือ .092 -.212 -.180 -.116 -.095 -.100 -.155 -.095 -.096 -.113 .183 .135 .100 .102 .165 .159 .028 .626 .660 .116 -.174 และ .804ตามลำดับ

จากค่า Correlation matrix ของตัวแปรอิสระดังกล่าว ไม่พบว่าตัวแปรอิสระมีความสัมพันธ์กันเอง หรือที่เรียกว่า Multicollinearity ($r > .85$)

ส่วนตัวแปรอิสระ อายุ เพศ ระดับการศึกษามัธยมศึกษาชั้นปีที่ 3 สถานภาพครอบครัว บุคคลที่อาศัยอยู่ด้วย ความรุนแรงในครอบครัว การเข้าถึงอินเทอร์เน็ตด้วยแท็บเล็ตและคอมพิวเตอร์ ตั้งโต๊ะ การใช้สังคมออนไลน์ทางไลน์ ทวิตเตอร์ สไกป์ มายสเปซ และยูทูป การใช้อินเทอร์เน็ตทุกวัน การใช้อินเทอร์เน็ตต่อวันมากกว่าหรือเท่ากับ 6 ชั่วโมง ช่วงเวลาที่ใช้อินเทอร์เน็ต ตั้งแต่พักเที่ยงถึงกลางคืน และประสบการณ์เคยเห็นเพื่อนถูกรังแกทางไซเบอร์ ไม่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมต้น

ตารางที่ 4.6 ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยส่วนบุคคล ทศนคติทางบวกต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ การรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ กับพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมต้น ($n = 354$)

ตัวแปร	สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์	
	แบบเพียร์สัน	
	พฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์	
	r	p-value
อายุ	.072	.089
เพศชาย (ref : หญิง)	.045	.199
ระดับการศึกษา (ref : ม.1)		
ม.2	.092	.041*
ม.3	-.029	.293
ผลการเรียน	-.212	.000*
สถานภาพครอบครัว (ref : พ่อแม่อยู่ด้วยกัน)		
พ่อแม่หย่าร้างกัน	-.016	.385
พ่อแม่แยกกันอยู่แต่ไม่หย่าร้าง	.049	.179
พ่อหรือแม่เสียชีวิตแล้ว	-.040	.228

ตารางที่ 4.6 ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยส่วนบุคคล ทักษะคิดทางบวกต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ การรับรู้ความสามารถในการควบคุม พฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ กับพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมต้น (n = 354) (ต่อ)

ตัวแปร	สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์	
	แบบเพียร์สัน	
	พฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์	
	r	p-value
บุคคลที่อาศัยอยู่ด้วย (ref: พ่อกับแม่)		
พ่อหรือแม่	.056	.146
พี่น้องและญาติ	-.061	.126
ความรุนแรงในครอบครัว (ref: ไม่มี)		
พ่อแม่ทะเลาะกัน	-.038	.235
พี่น้องหรือคนในครอบครัวทะเลาะกัน	-.055	.153
พ่อแม่ทุบตีกัน	.006	.458
พี่น้องหรือคนในครอบครัวทุบตีกัน	.039	.231
นักเรียนถูกพ่อแม่ด่าทอ	-.004	.469
นักเรียนถูกพี่น้องหรือคนในครอบครัวด่าทอ	.068	.100
นักเรียนถูกพ่อแม่ลงโทษด้วยการเฆี่ยนตี	.059	.135
อุปกรณ์ที่ใช้เข้าถึงอินเทอร์เน็ต (ref: ไม่ใช่)		
สมาร์ทโฟน	-.180	.000*
แท็บเล็ต	.041	.222
คอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ	-.040	.225
คอมพิวเตอร์พกพา	-.116	.015*
สังคมออนไลน์ที่ใช้เข้าถึงอินเทอร์เน็ต (ref: ไม่ใช่)		
เฟซบุ๊ก	-.095	.037*
ไลน์	-.086	.052
ทวิตเตอร์	-.011	.416
อินสตาแกรม	-.100	.030*
สไกป์	.043	.210

ตารางที่ 4.6 ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยส่วนบุคคล ทักษะคิดทางบวกต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ การรับรู้ความสามารถในการควบคุม พฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ กับพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมต้น (n = 354) (ต่อ)

ตัวแปร	สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ แบบเพียร์สัน พฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์	
	r	p-value
สังคมออนไลน์ที่ใช้เข้าถึงอินเทอร์เน็ต (ref : ไม่ใช้) (ต่อ)		
มายเสปซ	.040	.229
ยูทูบ	-.155	.002*
กูเกิ้ล พลัส	.050	.175
ความถี่ของการใช้อินเทอร์เน็ตใน 1 สัปดาห์ (ref : 1-3 วัน)		
4-6 วัน	-.095	.037*
ทุกวัน	.000	.496
ความถี่ของการใช้อินเทอร์เน็ตใน 1 วัน (ref : <1 ชม.)		
2-3 ชม.	-.096	.036*
4-5 ชม.	-.113	.017*
6-7 ชม.	.046	.193
> 7 ชม.	.059	.132
ช่วงเวลาที่ใช้อินเทอร์เน็ตบ่อยที่สุด (ref : ตื่นนอน)		
ก่อนเข้าเรียน	.183	.000*
พักเที่ยง	-.046	.192
หลังเลิกเรียน	-.024	.329
ก่อนนอน	-.010	.425
กลางดึก	-.060	.129

ตารางที่ 4.6 ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยส่วนบุคคล ทักษะคิดทางบวกต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ การรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ กับพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมต้น (n = 354) (ต่อ)

ตัวแปร	สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ แบบเพียร์สัน พฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์	
	r	p-value
ประสบการณ์รังแก (ref: ไม่เคย)		
เคยถูกเพื่อนรังแก	.135	.006*
เคยรังแกเพื่อน	.100	.031*
เคยเห็นเพื่อนถูกรังแก	.102	.028*
ประสบการณ์รังแกทางไซเบอร์ (ref: ไม่เคย)		
เคยถูกเพื่อนรังแกทางไซเบอร์	.165	.001*
เคยรังแกเพื่อนทางไซเบอร์	.159	.001*
เคยเห็นเพื่อนถูกรังแกทางไซเบอร์	.028	.301
ความรู้สึกมีคุณค่าในตนเอง	.626	.000*
ทัศนคติทางบวกต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์	.660	.000*
การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์	.116	.015*
การรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์	-.174	.000*
ความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์	.804	.000*

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ p-value < 0.05

ส่วนที่ 4 ผลการวิเคราะห์สมการถดถอยเชิงพหุคูณ (Multiple regression) ของความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ และพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมต้น

4.1 ปัจจัยทำนายความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ของนักเรียนมัธยมต้น

4.1.1 ความเหมาะสมของตัวแปรอิสระต่อสมการถดถอยเชิงพหุคูณของตัวแปรโดยรวมต่อความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์

จากตารางที่ 4.7 พบว่าจากตัวแปรอิสระตามกรอบการวิจัย ประกอบด้วย อายุ เพศ ระดับการศึกษา ผลการเรียนรู้ สถานภาพครอบครัว ความรุนแรงในครอบครัว บุคคลที่อาศัยอยู่ด้วยในปัจจุบัน อุปกรณ์ที่ใช้เข้าถึงอินเทอร์เน็ต ประเภทของสังคมออนไลน์ที่ใช้ ความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ต ช่วงเวลาที่ใช้อินเทอร์เน็ต ประสบการณ์รังแก ประสบการณ์รังแกทางไซเบอร์ ความรู้สึกมีคุณค่าในตนเอง ทักษะคิดทางบวกต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ และการรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ พบว่ามีเพียงตัวแปร 3 ตัวแปรที่มีอิทธิพลต่อคะแนนความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมต้น คือ ทักษะคิดทางบวกต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์และการใช้สังคมออนไลน์ทางทวิตเตอร์ มีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ 0.05 โดยตัวแปรทั้ง 3 ตัว ที่เข้าสมการสามารถร่วมกันทำนายคะแนนของความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ได้ถูกต้อง ร้อยละ 53.7 (Adjusted $R^2 = 0.537$)

ตารางที่ 4.7 ค่าสัมประสิทธิ์การถดถอยของตัวแปรอิสระกับความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมต้น

ตัวแปรอิสระ	b	SE	Beta	t	p-value	95.0% CI for B	
						Lower	Upper
ทักษะคิดทางบวกต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์	.097	.017	.316	5.745	.000	.064	.130
การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์	.128	.015	.467	8.481	.000	.099	.158
การใช้สังคมออนไลน์ทาง Twitter	1.696	.860	.072	1.973	.049	.006	3.387
Constant = 16.401		Adjusted $R^2 = 0.537$		$F_{df-3} = 137.3$		p < 0.001	

a. Dependent Variable : ความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์

4.1.2 สมการพยากรณ์คะแนนความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์

จากตารางที่ 4.7 สามารถเขียนสมการพยากรณ์ ได้ดังนี้

$$BI = 16.401 + 0.097*(A) + 0.128*(SN) + 1.696*(Twitter)$$

สมการ BI ดังกล่าว สามารถทำนายคะแนนความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ ได้ด้วยความถูกต้อง ร้อยละ 53.7 ที่ระดับความเชื่อมั่น ร้อยละ 95

หมายเหตุ

Behavioral Intention (BI) : ความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์

Attitude towards Cyberbullying (A) : ทักษะคติทางบวกต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ (คะแนน1-5)

Subjective Norms (SN) : การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ (คะแนน 1-5)

Twitter : การใช้สังคมออนไลน์ทางทวิตเตอร์ (ไม่ใช่ = 0 , ใช่ = 1)

4.2 ปัจจัยทำนายพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ ของนักเรียนมัธยมต้น

4.2.1 ความเหมาะสมของตัวแปรอิสระต่อสมการถดถอยเชิงพหุของตัวแปรโดยรวมต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์

จากตารางที่ 4.8 พบว่า จากตัวแปรอิสระตามกรอบการวิจัย ได้แก่ อายุ เพศ ระดับการศึกษา ผลการเรียนรู้ สถานภาพครอบครัว ความรุนแรงในครอบครัว บุคคลที่อาศัยอยู่ด้วยในปัจจุบัน อุปกรณ์ที่ใช้เข้าถึงอินเทอร์เน็ต สังคมออนไลน์ที่ใช้ ความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ต ช่วงเวลาที่ใช้อินเทอร์เน็ต ประสบการณ์รังแก ประสบการณ์รังแกทางไซเบอร์ ความรู้สึกลึกซึ้งในตนเอง ทักษะคติทางบวกต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ การรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ และความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์

พบว่ามีเพียงตัวแปร 5 ตัวแปรที่มีอิทธิพลต่อคะแนนพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมต้น คือ ทักษะคติทางบวกต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ ความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์

ความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ตนาน 4-5 ชั่วโมงต่อวัน และการใช้สังคมออนไลน์ประเภทมายสเปซ มีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ 0.05 โดยตัวแปรทั้ง 5 ตัว ที่เข้าสมการสามารถร่วมกันทำนายคะแนนของพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ได้ถูกต้อง ร้อยละ 67.9 (Adjusted $R^2 = 0.679$)

ตารางที่ 4.8 ค่าสัมประสิทธิ์การถดถอยของตัวแปรกับพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์

ตัวแปร	b	SE	Beta	t	p-value	95.0% CI for B	
						Lower	Upper
ทัศนคติทางบวกต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์	.028	.014	.097	2.013	.045	.001	.056
การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์	.037	.013	.139	2.775	.006	.011	.063
ความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์	.630	.042	.658	14.884	.000	.546	.713
การใช้อินเทอร์เน็ตนาน 4-5 ชม. ต่อวัน	-1.249	.625	-.060	-1.998	.046	-2.478	-.020
การใช้สังคมออนไลน์: Myspace	-6.558	1.814	-.111	-3.631	.000	-10.156	-3.019
Constant = 5.989		Adjusted $R^2 = 0.679$		$F_{df-5} = 150.67$		$p < 0.001$	

a. Dependent Variable: พฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์

4.4.2.2 สมการพยากรณ์คะแนนพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์

จากตารางที่ 4.8 สามารถเขียนสมการพยากรณ์ ได้ดังนี้

$$CB = 5.989 + 0.028*(A) + 0.037*(SN) + 0.630*(BI) - 1.249*(Time\ use) - 6.558*(Myspace)$$

สมการ CB ดังกล่าว สามารถทำนายความผันแปรของคะแนนพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ ได้ด้วยความถูกต้อง ร้อยละ 67.9 ที่ระดับความเชื่อมั่นที่ ร้อยละ 95

หมายเหตุ

Cyberbullying Behavior (CB) : พฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์

Attitude towards Cyberbullying (A) : ทักษะคติทางบวกต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์
(คะแนน 1-5)

Subjective Norms (SN) : การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์
(คะแนน 1-5)

Behavioral Intention (BI) : ความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์

Time use : การใช้อินเทอร์เน็ตนาน 4-5 ชม. ต่อวัน (ไม่ใช่ = 0 , ใช่ = 1)

Myspace : การใช้สังคมออนไลน์ทางมายสเปซ (ไม่ใช่ = 0 , ใช่ = 1)

บทที่ 5

อภิปรายผล

การวิจัยปัจจัยที่สัมพันธ์กับพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมต้น โรงเรียนระดับมัธยมศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 1 และ 2 กรุงเทพมหานคร กระทรวงศึกษาธิการ โดยใช้รูปแบบการวิจัยเชิงสำรวจ (Observational Research) ในรูปแบบภาคตัดขวาง (Cross-Sectional Descriptive Studies) เก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักเรียนทั้งเพศชายและหญิงที่กำลังศึกษาระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 จำนวน 354 ราย

ผลการศึกษาด้านปัจจัยส่วนบุคคล

ปัจจัยส่วนบุคคล ซึ่งเป็นคุณลักษณะของกลุ่มตัวอย่างในการศึกษารั้งนี้ พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีอายุเฉลี่ยประมาณ 13.8 ปี (ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน = .91) เป็นเพศหญิง ร้อยละ 54.8 และกำลังศึกษาอยู่ในระดับมัธยมศึกษาปีที่ 2 ร้อยละ 37.3 ผลการเรียนรู้ของกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่อยู่ในระดับสูง (2.98 – 4.0) ร้อยละ 57.6 มีสถานภาพครอบครัวพ่อแม่อยู่ด้วยกัน ร้อยละ 71.2 นักเรียนอาศัยอยู่กับพ่อแม่ ร้อยละ 69.8 จะเห็นได้ว่า นักเรียนกลุ่มตัวอย่างมีสถานการณ์ความรุนแรงในครอบครัว ทั้งการพบเห็นพ่อแม่ทะเลาะกัน (ร้อยละ 77.4) พี่น้องหรือคนในครอบครัวทะเลาะกัน (ร้อยละ 72.9) ถูกพ่อแม่ตำหนิ (ร้อยละ 55.4) และถูกพ่อแม่ลงโทษด้วยการเฆี่ยนตี (ร้อยละ 39.3) (ตารางที่ 4.1)

สมาร์ทโฟน (smartphone) เป็นอุปกรณ์ที่นักเรียนกลุ่มตัวอย่างใช้ในการเข้าถึงอินเทอร์เน็ต มากที่สุด ร้อยละ 92.9 เนื่องจากพกพาง่ายและสะดวกในการเข้าถึงอินเทอร์เน็ต วัตถุประสงค์ในการใช้อินเทอร์เน็ตของนักเรียนส่วนใหญ่ใช้เพื่อคุยกันในห้องสนทนา (chat room) ร้อยละ 79.9 และหาข้อมูลเพื่อทำการบ้าน (ร้อยละ 78.8) ติดตามข่าวสาร (ร้อยละ 71.2) ส่งรูปภาพหรือคลิปวิดีโอ (ร้อยละ 61.9) และเล่นเกม (ร้อยละ 61.0) สังคมออนไลน์ที่นักเรียนใช้ส่วนใหญ่คือ เฟสบุ๊ก (ร้อยละ 92.1) ยูทูบ (ร้อยละ 87.6) และไลน์ (ร้อยละ 82.2) นอกจากนี้ นักเรียนใช้อินเทอร์เน็ตทุกวันต่อสัปดาห์ ร้อยละ 84.5 เวลาที่ใช้ในการเล่นอินเทอร์เน็ตนาน 4-5 ชั่วโมงต่อวัน (ร้อยละ 28.2) และใช้มากกว่า 7 ชั่วโมงต่อวัน ร้อยละ 25.7 ส่วนช่วงเวลาที่ใช้อินเทอร์เน็ตบ่อยที่สุดคือ หลังเลิกเรียน (ร้อยละ 56.8) และช่วงก่อนนอน (ร้อยละ 25.5) (ตารางที่ 4.1)

ในด้านประสบการณ์รังแก นักเรียนมีประสบการณ์ถูกเพื่อนรังแก ร้อยละ 66.9 โดยจำนวนครั้งต่อการเคยถูกรังแก 2-3 ครั้ง เป็นร้อยละ 44.7 เป็นที่น่าสังเกตว่า มีกลุ่มตัวอย่างเคยถูกรังแกมากกว่า 5 ครั้งถึงร้อยละ 30.8 นักเรียนเคยรังแกเพื่อน ร้อยละ 67.2 โดยจำนวนครั้งต่อการรังแกเพื่อน 2-3 ครั้ง เป็นร้อยละ 39.5 และมีประสบการณ์เคยพบเห็นเพื่อนถูกรังแก ร้อยละ 81.4 ส่วนประสบการณ์รังแกทางไซเบอร์ พบว่าเคยถูกเพื่อนรังแกทางไซเบอร์ ร้อยละ 44.7 เคยรังแกเพื่อนทางไซเบอร์ ร้อยละ 33.1 และเคยเห็นเพื่อนถูกรังแกทางไซเบอร์ ร้อยละ 67.8 จะเห็นได้ว่านักเรียนกลุ่มตัวอย่างมีประสบการณ์เกี่ยวกับการรังแกทั้งทางกาย ทางวาจา และทางไซเบอร์ และคะแนนความรู้สึกมีคุณค่าในตนเองของนักเรียน อยู่ในระดับปานกลาง (ร้อยละ 52.5) (ตารางที่ 4.1)

ส่วนปัจจัยด้านทัศนคติทางบวกต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ และความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ ที่เป็นตัวแปรอิสระตามทฤษฎีพฤติกรรมตามแผน พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีระดับทัศนคติต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ทางลบ ร้อยละ 85.0 นักเรียนมีการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงในระดับต่ำ ร้อยละ 84.2 การรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ มีระดับต่ำ ระดับต่ำ ร้อยละ 64.1 สำหรับตัวแปรตามนั้น นักเรียนมีความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในระดับต่ำ ร้อยละ 89.0 และมีพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ ในระดับต่ำ ร้อยละ 91.0 (ตารางที่ 4.2)

สรุปผลการศึกษาตามวัตถุประสงค์การวิจัยได้ดังนี้

ส่วนที่ 5.1 ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยส่วนบุคคล กับความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแก ทางไซเบอร์ และพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์

5.1.1 ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยส่วนบุคคล กับความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมต้น และพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ จากการวิเคราะห์ด้วยค่าสถิติ Chi-square

ผลการทดสอบด้วยค่าสถิติ Chi-square ที่ระดับนัยสำคัญ 0.05 (ตารางที่ 4.3) พบว่าความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมต้น ขึ้นกับสถานการณ์ความรุนแรงในครอบครัว กรณีนักเรียนถูกพี่น้องหรือคนในครอบครัวคำทอ การมีประสบการณ์ถูกเพื่อนรังแก เคยเป็นผู้รังแกเพื่อน และการมีประสบการณ์เป็นผู้รังแกเพื่อนทางไซเบอร์

ส่วนผลการทดสอบด้วยค่าสถิติ Chi-square ที่ระดับนัยสำคัญ 0.05 (ตารางที่ 4.4) พบว่า พฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมต้น ขึ้นกับความรุนแรงในครอบครัว เฉพาะกรณีพี่น้องหรือคนในครอบครัวของนักเรียนทุติยภูมิ นักเรียนถูกพี่น้องหรือคนในครอบครัวคำทอรวมทั้งนักเรียนที่มีประสบการณ์ถูกเพื่อนรังแก เป็นผู้รังแกเพื่อน ถูกเพื่อนรังแกทางไซเบอร์ และเป็นผู้รังแกเพื่อนทางไซเบอร์

โดยสามารถอธิบายความสัมพันธ์ระหว่างของปัจจัยต่างๆ กับความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ และพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมต้น ได้ดังนี้

ความรุนแรงในครอบครัว

ความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมต้น ขึ้นกับสถานการณ์ความรุนแรงในครอบครัว กรณีนักเรียนถูกพี่น้องหรือคนในครอบครัวคำทอ ที่ค่าร้อยละของความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในระดับสูง ร้อยละ 40.9 และพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมต้น ขึ้นกับความรุนแรงในครอบครัว เฉพาะกรณีพี่น้องหรือคนในครอบครัวของนักเรียนทุติยภูมิ และนักเรียนถูกพี่น้องหรือคนในครอบครัวคำทอ ที่ค่าร้อยละของพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมต้น ในระดับสูง ร้อยละ 43.5 และ 41.6 ตามลำดับ สอดคล้องกับผลการศึกษาของ ศิวพร ปกป้อง และวิมลทิพย์ มุสิกพันธ์ (2553) ที่พบว่า การเห็นความรุนแรงในครอบครัว เป็นปัจจัยหนึ่งที่ทำให้กลุ่มตัวอย่างนี้เห็นว่าการรังแกกันทางไซเบอร์เป็นเรื่องปกติ นอกจากนี้ กลุ่มตัวอย่างกลุ่มนี้เป็นกลุ่มผู้กระทำความรุนแรงต่อผู้อื่นทางไซเบอร์ด้วย (ศิวพร ปกป้อง และวิมลทิพย์ มุสิกพันธ์ : 2553, 1-17) ส่วนกรณีพ่อแม่ทะเลาะกัน พี่น้องหรือคนในครอบครัวทะเลาะกัน การถูกพี่น้องหรือคนในครอบครัวทุติยภูมิ และการถูกพ่อแม่ลงโทษด้วยการเขียนดี ไม่มีความสัมพันธ์กับความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมต้น จากผลการวิเคราะห์ มีข้อสังเกตว่านักเรียนที่มีการใช้ความรุนแรงในครอบครัว ในกรณี พ่อและแม่ทะเลาะกัน พี่น้องหรือคนในครอบครัวทะเลาะกัน พ่อแม่ทุติยภูมิ พี่น้องหรือคนในครอบครัวทุติยภูมิ นักเรียนถูกพ่อแม่คำทอ และกรณีถูกพ่อแม่ลงโทษด้วยการเขียนดีนั้น นักเรียนจะมีร้อยละของความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ ในระดับสูง ที่ร้อยละ 33.6 32.9 34.7 38.8 37.2 และ 37.4 ตามลำดับ สอดคล้องกับการศึกษาของ นันทนัช สงศิริ (2553) ที่พบว่านักเรียนที่ไม่เคยถูกพ่อแม่ลงโทษ มีแนวโน้มของการมีพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ระดับต่ำ (นันทนัช สงศิริ, 2553) ซึ่งอาจสรุปได้ว่า หากนักเรียนอยู่ในครอบครัวที่ไม่มีสถานการณ์ใช้ความรุนแรง จะมีแนวโน้มที่จะมีความตั้งใจที่จะกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในระดับต่ำ ทั้งนี้ เนื่องจากพ่อแม่หรือคนในครอบครัว เป็นบุคคลที่ใกล้ชิดกับเด็ก เด็กจะเรียนรู้ หรือเลียนแบบพฤติกรรมที่ได้พบเห็นใน

ชีวิตประจำวัน จนรับรู้ความรุนแรงเป็นเรื่องปกติและเคยชิน หากในครอบครัวมีความอบอุ่น ย่อมส่งผลให้เด็กไม่เกิดความเครียดและมองโลกในด้านดี

ประสบการณ์รังแก และประสบการณ์รังแกทางไซเบอร์

ความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมต้น ขึ้นกับการมีประสบการณ์ถูกเพื่อนรังแก การมีประสบการณ์เป็นผู้รังแกเพื่อน และการมีประสบการณ์เป็นผู้รังแกเพื่อนทางไซเบอร์ โดยมีค่าร้อยละของความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ ในระดับสูง ที่ร้อยละ 36.7 36.4 และ 43.6 ตามลำดับ และพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมต้น ขึ้นกับประสบการณ์ของนักเรียนที่เคยถูกเพื่อนรังแก เป็นผู้รังแกเพื่อน ถูกเพื่อนรังแกทางไซเบอร์ และเป็นผู้รังแกเพื่อนทางไซเบอร์ โดยมีค่าร้อยละของพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ ในระดับสูง ที่ร้อยละ 37.6 39.1 และ 36.1 ตามลำดับ สอดคล้องกับการศึกษาของ Walrave & Heirman. (2011) ที่พบว่า ผู้ที่มีประวัติเคยเป็นผู้รังแกทางไซเบอร์ เป็นปัจจัยทำนายที่สำคัญว่าจะมีโอกาส ถึง 6 เท่า ที่จะเป็นผู้ถูกรังแกทางไซเบอร์ต่อไปได้ และการเป็นผู้ถูกรังแกทางไซเบอร์ เป็นปัจจัยทำนายโอกาสที่จะเป็นผู้รังแกทางไซเบอร์ถึง 9.3 เท่า (Walrave & Heirman, 2011: 59-72)

ส่วนการมีประสบการณ์เคยเห็นเพื่อนรังแกกัน การถูกเพื่อนรังแกทางไซเบอร์ และการเห็นเพื่อนรังแกกันทางไซเบอร์ ไม่มีความสัมพันธ์กับความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมต้น อย่างไรก็ตามจากผลการวิเคราะห์ให้ข้อมูลที่น่าสนใจ ทั้งสามดังกล่าว นักเรียนกลุ่มตัวอย่าง มีความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในระดับสูง ร้อยละ 36.1 38.0 และ 35.0 ตามลำดับ ผลการศึกษานี้ แตกต่างจากการศึกษาของ วิมลทิพย์ มุกสิกพันธ์ (2552) ที่ไม่สามารถสรุปได้ว่า ร้อยละ 54 ของวัยรุ่นที่เป็นผู้ถูกรังแกทางไซเบอร์ นั้นจะมีโอกาสเป็นผู้รังแกทางไซเบอร์ สอดคล้องกับรายงานของ The National Crime Prevention Center USA (2008) ที่ไม่สามารถสรุปได้ว่าร้อยละ 23 ของวัยรุ่นที่เป็นผู้ถูกรังแกทางไซเบอร์ จะเป็นผู้รังแกทางไซเบอร์ ด้วย ซึ่งสามารถอธิบายได้ว่า ในโลกไซเบอร์นั้น ไม่ว่ากลุ่มวัยใด ย่อมมีโอกาสเป็นทั้งผู้รังแก ผู้ถูกรังแก ผู้พบเห็นเหตุการณ์ หรือเป็นทั้งผู้รังแกและผู้ถูกรังแกในขณะเดียวกัน อีกประการหนึ่งคือในโลกแห่งความเป็นจริง บุคคลหนึ่งไม่สามารถกระทำ ความรุนแรงหรือแสดงความคิดเห็นต่อสังคมได้ ตรงข้ามกับโลกไซเบอร์ซึ่งเป็นโลกเสมือนจริงที่บุคคลสามารถแสดงออกได้สะดวก จึงสามารถมีโอกาสเสี่ยงที่จะมีบทบาทในทุกรูปแบบของการรังแกทางไซเบอร์ได้มากกว่าในโลกของความจริง

ส่วนปัจจัยด้าน เพศ ระดับการศึกษา สถานภาพครอบครัว บุคคลที่อาศัยอยู่ด้วย อุปกรณ์ที่ใช้เข้าถึงอินเทอร์เน็ต สังคมออนไลน์ที่ใช้เข้าถึงอินเทอร์เน็ต ความถี่ของการใช้อินเทอร์เน็ตใน 1 สัปดาห์ ความถี่ของการใช้อินเทอร์เน็ตใน 1 วัน และช่วงเวลาที่ใช้อินเทอร์เน็ต ไม่

มีความสัมพันธ์กับความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ และพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมต้น

ในทำนองเดียวกัน เพศ ระดับการศึกษา สถานภาพครอบครัว บุคคลที่อาศัยอยู่ด้วย อุปกรณ์ที่ใช้เข้าถึงอินเทอร์เน็ต เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ใช้เข้าถึงอินเทอร์เน็ต ความถี่ของการใช้อินเทอร์เน็ตใน 1 สัปดาห์ ความถี่ของการใช้อินเทอร์เน็ตใน 1 วัน และช่วงเวลาที่ใช้อินเทอร์เน็ต ไม่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมต้น

เพศ

เพศ ไม่มีความสัมพันธ์กับความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์และพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมต้น แต่เป็นที่น่าสังเกตว่า นักเรียนชาย มีร้อยละของความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ ในระดับสูง มากกว่านักเรียนหญิง ที่ร้อยละ 36.3 และ 30.4 ตามลำดับ ส่วนนักเรียนหญิง มีร้อยละของพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ ในระดับสูง มากกว่านักเรียนชาย ที่ร้อยละ 36.3 และ 30.4 ตามลำดับ สอดคล้องกับการศึกษาของ Walrave & Heirman (2011) ที่พบว่าตัวแปรด้านเพศไม่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ แต่เด็กหญิงมีแนวโน้มเป็นผู้ถูกรังแก มากกว่าเด็กชาย อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ (Walrave & Heirman, 2011: 59-72) อย่างไรก็ตามมีผลการศึกษาที่พบว่า เด็กชายมีแนวโน้มเป็นผู้รังแกมากกว่าเพศหญิง (Li, 2005: 1-10; Mishna, et al, 2012: 63-70; นันทนัช สงศิริ, 2553) นอกจากนี้ จากรายงานของ The National Crime Prevention Center USA (2008) ที่พบว่า วัยรุ่นชายเป็นผู้รังแกทางไซเบอร์ ร้อยละ 52 โดยที่วัยรุ่นหญิงเป็นผู้ถูกรังแกทางไซเบอร์ ร้อยละ 60 (The National Crime Prevention Center USA, 2008) ซึ่งอาจกล่าวได้ว่าเพศชายเป็นเพศที่ชอบความท้าทาย ชอบลอง และมีความกล้า จึงมีแนวโน้มมีความตั้งใจที่จะกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์มากกว่าเพศหญิง

ระดับการศึกษา

ระดับการศึกษา ไม่มีความสัมพันธ์กับความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ และพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมต้น อย่างไรก็ตาม ผลการศึกษา พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีร้อยละของความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ ในระดับสูง มากกว่านักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 และมัธยมศึกษาปีที่ 1 คือร้อยละ 34.4 34.1 และ 30.0 ตามลำดับ อย่างไรก็ตาม ระดับการศึกษามีค่าร้อยละของพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ ในระดับสูงไม่แตกต่างกัน (ร้อยละ 33.0 34.1 และ 33.6 ตามลำดับ) สอดคล้องกับการศึกษาของ นันทนัช สงศิริ (2553) ที่พบว่าไม่มีความแตกต่างกัน ของความสัมพันธ์ระหว่างระดับการศึกษากับพฤติกรรม

รังแกทางไซเบอร์ (นันท์นัช สงศิริ, 2553) ซึ่งแตกต่างจากการศึกษาของ Slonje & Smith (2008) ในประเทศสวีเดน ที่พบว่า นักเรียนระดับมัธยมต้นจะมีพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ที่ต่ำกว่านักเรียนระดับมัธยมปลาย (Slonje & Smith, 2008) ทั้งนี้ควรมีการศึกษาต่อไป เนื่องจากความแตกต่างกันของบริบททั้งด้านสังคม สิ่งแวดล้อม เชื้อชาติ และวัฒนธรรมมีความแตกต่างกัน

สถานภาพครอบครัว และบุคคลที่อาศัยอยู่ด้วย

สถานภาพครอบครัว และบุคคลที่อาศัยอยู่ด้วย ไม่มีความสัมพันธ์กับความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ และพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมต้น เป็นที่น่าสังเกตว่านักเรียนที่พ่อแม่อยู่ด้วยกัน มีร้อยละของความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในระดับสูงที่ร้อยละ 34.5 ซึ่งมากกว่านักเรียนที่พ่อแม่หย่าร้าง นักเรียนที่พ่อแม่แยกกันอยู่แต่ไม่หย่าร้าง และนักเรียนที่พ่อหรือแม่เสียชีวิตแล้ว ที่ร้อยละ 30.0 28.6 และ 29.4 ตามลำดับ อย่างไรก็ตาม ผลการศึกษานี้พบว่า นักเรียนที่พ่อแม่อยู่ด้วยกัน มีร้อยละของความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในระดับต่ำ ที่ร้อยละ 65.5 ซึ่งน้อยกว่านักเรียนที่พ่อแม่หย่าร้าง นักเรียนที่พ่อแม่แยกกันอยู่แต่ไม่หย่าร้าง และนักเรียนที่พ่อหรือแม่เสียชีวิตแล้ว ที่ร้อยละ 70.0 71.4 และ 70.6 ตามลำดับ สอดคล้องกับการศึกษาของนันท์นัช สงศิริ (2553) ที่พบว่านักเรียนที่อยู่ในครอบครัวที่มีสัมพันธภาพดี มีแนวโน้มของการมีพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ระดับต่ำ (นันท์นัช สงศิริ, 2553) จะเห็นได้ว่า หากนักเรียนอยู่ในครอบครัวที่พ่อแม่มีสัมพันธภาพดี นักเรียนมีแนวโน้มที่จะมีความตั้งใจที่จะกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ระดับต่ำ

อุปกรณ์ที่ใช้ในการเข้าถึงอินเทอร์เน็ต

อุปกรณ์ที่ใช้ในการเข้าถึงอินเทอร์เน็ต ไม่มีความสัมพันธ์กับความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ และพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมต้น อย่างไรก็ตาม ผลการศึกษานี้พบว่า การใช้สมาร์ทโฟน คอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ แท็บเล็ต และคอมพิวเตอร์พกพา มีค่าร้อยละของความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ ในระดับสูง ที่ 32.5 39.6 33.7 และ 29.3 ตามลำดับ และมีค่าร้อยละของความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ ในระดับสูง ที่ 32.5 39.6 33.7 และ 29.3 ตามลำดับเช่นเดียวกัน แม้ยังไม่มีการศึกษาถึงความสัมพันธ์ในด้านนี้ แต่การศึกษาของนันท์นัช สงศิริ (2553) พบว่าอุปกรณ์ที่นักเรียนใช้สมาร์ทโฟน ร้อยละ 96.0 แสดงให้เห็นว่าสมาร์ทโฟนเป็นอุปกรณ์ที่นักเรียนใช้เข้าถึงอินเทอร์เน็ตมากกว่าอุปกรณ์ประเภทอื่น เพราะสะดวกในการพกพาและเข้าถึงอินเทอร์เน็ตได้ง่าย ซึ่งหมายถึง สามารถเข้าถึงสังคมออนไลน์ได้

สะดวกทุกที่และทุกเวลา ซึ่งหมายถึงย่อมมีโอกาสเสี่ยงที่จะมีความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ได้มากขึ้น

สังคมออนไลน์ที่ใช้เข้าถึงอินเทอร์เน็ต

สังคมออนไลน์ที่ใช้เข้าถึงอินเทอร์เน็ต ไม่มีความสัมพันธ์กับความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ และพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมต้น อย่างไรก็ตาม ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนที่ใช้เฟซบุ๊ก ไลน์ ทวิตเตอร์ อินสตราแกรม สไกป์ มานเสปช ยูทูป และกูเกิ้ลพลัส มีร้อยละของความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ ในระดับสูง ที่ 32.2 32.0 32.9 33.0 43.2 55.6 31.6 และ 35.8 ตามลำดับ และมีค่าร้อยละของพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ ในระดับสูง ที่ 32.8 33.3 36.8 32.4 43.2 40.9 32.6 และ 36.4 ตามลำดับ แม้ยังไม่มีการศึกษาถึงความสัมพันธ์ของการใช้สังคมออนไลน์กับความตั้งใจกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ และพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ มีข้อสังเกตได้ว่าสังคมออนไลน์ทุกรูปแบบที่นักเรียนใช้นั้น ย่อมเป็นช่องทางหรือเป็นพื้นที่ให้นักเรียนมีโอกาสเสี่ยงต่อความตั้งใจกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ เพราะการใช้สังคมออนไลน์นั้น เป็นการสื่อสาร ปฏิสัมพันธ์ แสดงออกทั้งข้อความ เสียง ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว ทั้งแบบเดี่ยว กลุ่ม หรือเป็นสาธารณะ ย่อมก่อให้เกิดความรู้สึก ความคิดทั้งด้านบวกหรือลบ และอาจแสดงออกทางความคิดหรือพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมได้ โดยเฉพาะในวัยเด็กที่ยังมีวุฒิภาวะด้านอารมณ์เปลี่ยนแปลงง่าย

ความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ต

ความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ต พบว่า ความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ตใน 1 สัปดาห์และความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ตใน 1 วัน ไม่มีความสัมพันธ์กับความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ และพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมต้น มีข้อสังเกตว่า นักเรียนที่มีความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ต 1-3 วันต่อสัปดาห์ 4-6 วันต่อสัปดาห์ และใช้ทุกวัน จะมีค่าร้อยละของความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ ในระดับสูง ที่ร้อยละ 39.1 28.1 และ 33.1 ตามลำดับ และมีค่าร้อยละของพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ ในระดับสูง ที่ร้อยละ 39.1 28.1 และ 33.1 ตามลำดับ เช่นเดียวกัน

ส่วนความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ตใน 1 วัน นั้น การใช้เวลาน้อยกว่า 1 ชม. การใช้เวลา 6-7 ชม. และมากกว่า 7 ชม.ต่อวัน จะมีค่าร้อยละของความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ ในระดับสูงร้อยละ 44.4 36.9 และ 39.6 ตามลำดับ และมีค่าร้อยละของพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ ในระดับสูง ร้อยละ 44.4 36.9 และ 39.6 ตามลำดับเช่นเดียวกัน ซึ่งแตกต่างจากการศึกษาของ

นันทนัช สงศิริ (2553) ที่พบว่า นักเรียนที่ใช้อินเทอร์เน็ตนานมากกว่า 6 ชั่วโมงต่อวัน มีพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ระดับสูงกว่านักเรียนที่ใช้อินเทอร์เน็ตนานน้อยกว่า 1 ชั่วโมง หรือ 1-2 ชั่วโมง ต่อวัน และแตกต่างจากการศึกษาของ Balakrishnan (2015) ที่พบว่า ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตนาน 2-5 ชั่วโมงต่อวัน มีโอกาสเป็นผู้รังแกทางไซเบอร์ มากกว่าผู้ที่ใช้อินเทอร์เน็ตน้อยกว่า (Balakrishnan, 2015: 149-157) จากผลการศึกษาดังกล่าว ยังไม่สามารถสรุปได้ว่าการใช้เวลาเล่นอินเทอร์เน็ตนานขึ้น จะมีโอกาสที่จะเสี่ยงต่อการเกี่ยวข้องกับพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์มากขึ้น ซึ่งควรต้องมีการศึกษาต่อไป

ช่วงเวลาที่ใช้อินเทอร์เน็ต

ช่วงเวลาที่ใช้อินเทอร์เน็ต ไม่มีความสัมพันธ์กับความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ และพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมต้น เป็นที่น่าสังเกตว่า นักเรียนที่ใช้อินเทอร์เน็ตช่วงตื่นนอน ก่อนเข้าเรียน พักเที่ยง หลังเลิกเรียน ก่อนนอน และช่วงกลางดึก มีค่าร้อยละของความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในระดับสูง ร้อยละ 35.3 66.7 32.1 32.8 40.0 และ 32.1 ตามลำดับ และมีค่าร้อยละของพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในระดับสูง ร้อยละ 35.3 66.7 32.1 32.8 31.1 และ 40.0 ตามลำดับ แม้ยังไม่มีการศึกษาถึงความสัมพันธ์ของช่วงเวลาที่ใช้อินเทอร์เน็ตกับความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมต้น แต่จากผลการศึกษาครั้งนี้ แสดงให้เห็นว่า ทุกช่วงเวลาในระหว่างวัน นักเรียนสามารถเข้าถึงอินเทอร์เน็ตได้สะดวก ซึ่งหมายถึงนักเรียนสามารถเข้าถึงสังคมออนไลน์ได้สะดวกทุกที่และทุกเวลา ย่อมมีโอกาสเสี่ยงที่จะมีความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ได้มากขึ้น

ส่วนที่ 5.2 ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยส่วนบุคคล ทักษะการรับมือต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ การรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ กับความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ และพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมต้นจากการวิเคราะห์ด้วยค่าสถิติสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน

ปัจจัยส่วนบุคคล ชนิดที่เป็นตัวแปร interval และปัจจัยส่วนบุคคลชนิดตัวแปร nominal ที่นำมาแปลงเป็นตัวแปรหุ่น แล้วทำการวิเคราะห์ด้วยค่าสถิติสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน เพื่อหาความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรอิสระกับความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ และพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมต้น นั้น มีรายละเอียดดังนี้

5.2.1 ความสัมพันธ์ของตัวแปรอิสระ กับความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมต้น

ผลการวิเคราะห์พบว่า ผลการเรียนรู้ การเข้าถึงอินเทอร์เน็ตด้วยสมาร์ทโฟนและคอมพิวเตอร์พกพา การใช้สังคมออนไลน์ทางเฟซบุ๊ก ไลน์ และยูทูป การใช้อินเทอร์เน็ตนาน 2-3 ชั่วโมงต่อวัน การใช้อินเทอร์เน็ตในช่วงก่อนเข้าเรียน ประสบการณ์ถูกเพื่อนรังแก รังแกเพื่อนและเห็นเพื่อนถูกรังแก ประสบการณ์ถูกเพื่อนรังแกทางไซเบอร์และรังแกเพื่อนทางไซเบอร์ ความรู้สึกมีคุณค่าในตนเอง ทักษะการคิดทางบวกต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ และการรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ มีความสัมพันธ์กับความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมต้น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ $p < .05$ คือ -.191 -.180 -.095 -.122 .175 -.175 -.091 .157 .129 .119 .144 .141 .170 .665 .701 .150 และ -.146 ตามลำดับ (ตารางที่ 4.5)

5.2.2 ความสัมพันธ์ของตัวแปรอิสระ กับพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมต้น

ผลการวิเคราะห์ พบว่า ตัวแปรอิสระ ระดับการศึกษามัธยมศึกษาชั้นปีที่ 2 ผลการเรียนรู้ การเข้าถึงอินเทอร์เน็ตด้วยสมาร์ทโฟน และคอมพิวเตอร์พกพา การใช้สังคมออนไลน์ทางเฟซบุ๊ก อินสตาแกรม และยูทูป การใช้อินเทอร์เน็ต 4-6 วัน ต่อสัปดาห์ การใช้อินเทอร์เน็ตนาน 2-3 ชั่วโมง และ 4-5 ชั่วโมงต่อวัน การใช้อินเทอร์เน็ตในช่วงก่อนเข้าเรียน ประสบการณ์ถูกเพื่อนรังแก เป็นผู้รังแกเพื่อน และเคยเห็นเพื่อนถูกรังแก ประสบการณ์ถูกเพื่อนรังแกทางไซเบอร์และเป็นผู้รังแกเพื่อนทางไซเบอร์ ความรู้สึกมีคุณค่าในตนเอง ทักษะการคิดทางบวกต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ และการรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ รวมทั้งตัวแปรตาม คือ ความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมต้น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ $p < .05$ คือ .092 -.212 -.180 -.116 -.095 -.100 -.155 -.095 -.096 -.113 .1183 .135 .100 .102 .165 .159 .028 .626 .660 .116 -.174 และ .804 ตามลำดับ (ตารางที่ 4.6)

โดยอธิบายรายละเอียดของความสัมพันธ์ ได้ดังนี้

ระดับการศึกษา

ระดับการศึกษา มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมต้น ($r = .092, p = .041$) แต่ไม่มีความสัมพันธ์กับความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ใน

นักเรียนมัธยมต้น แม้ยังไม่มีการศึกษาตัวแปรระดับการศึกษาในรูปแบบเดียวกันนี้ แต่สามารถเชื่อมโยงได้กับช่วงวัยของนักเรียนที่ยังเป็นวัยรุ่น คาบเกี่ยวระหว่างวัยรุ่นตอนต้นและวัยรุ่นตอนกลาง วัยรุ่นตอนต้นเป็นระยะที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างมากทั้งทางร่างกาย ทางสรีรวิทยา และทางปัญญา ส่วนวัยรุ่นตอนกลาง เป็นระยะที่มีการปรับตัวให้เข้ากับเปลี่ยนแปลงทั้งด้านอารมณ์ ปัญญา ความคิด บุคลิกภาพและสังคมที่เกิดขึ้นใหม่นี้ ดังนั้นวัยรุ่นตอนต้นและวัยรุ่นตอนกลาง เป็นวิกฤติช่วงหนึ่งของชีวิต เนื่องจากเป็นช่วงต่อของวัยเด็กและผู้ใหญ่ อาจเกิดความขัดแย้งในจิตใจ หรือมีอาการอ่อนไหวง่าย อาจแสดงความคิดตามความรู้สึกและอารมณ์ หรืออาจแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว (ศรีเรือน แก้วกังวาล: 2549, 337-339)

ผลการเรียน

นักเรียนที่มีผลการเรียนระดับระดับต่ำ มีความสัมพันธ์กับความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ ($r = -.212, p = .000$) และมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมต้น ($r = -.212, p = .000$) สอดคล้องกับการศึกษาของ Zhou และคณะ (2013) ที่พบว่านักเรียนที่มีผลการเรียนต่ำมีแนวโน้มที่จะเป็นผู้รังแกทางไซเบอร์มากกว่านักเรียนที่มีผลการเรียนดี (Zhou, et al., 2013: 1-18) อธิบายได้ว่า เด็กที่มีผลการเรียนต่ำ อาจมีปัญหาทางการเรียนรู้และการพัฒนาทางปัญญาและวุฒิภาวะ นอกจากนี้เด็กที่มีผลการเรียนต่ำ จะมีความรู้สึกมีคุณค่าในตนเองต่ำ คิดว่าการแสดงออกของอารมณ์ทางไซเบอร์เป็นสิ่งที่ตนทำได้ดีกว่าการศึกษาเล่าเรียนทางวิชาการ อย่างไรก็ตามจะเห็นได้ว่า ผลการเรียนจะมีอิทธิพลต่อความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมต้นในระดับต่ำ ($r = -.191, p = .000$)

อุปกรณ์ที่ใช้เข้าถึงอินเทอร์เน็ต

พบว่า การใช้สมาร์ทโฟน และคอมพิวเตอร์พกพา ($r = -.180, p = .000$ และ $r = -.095, p = .037$ ตามลำดับ) ในการเข้าถึงอินเทอร์เน็ต มีความสัมพันธ์กับความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ และยังมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมต้น อีกด้วย ($r = -.180, p = .000$ และ $r = -.116, p = .015$ ตามลำดับ) แม้ยังไม่มีการศึกษาด้านนี้ แต่อธิบายได้ว่านักเรียนกลุ่มตัวอย่างใช้สมาร์ทโฟน ร้อยละ 92.9 (ตารางที่ 4.1) แสดงถึงโอกาสที่และความสะดวกสบายที่นักเรียนสามารถเข้าถึงอินเทอร์เน็ตได้ง่ายในทุกสถานที่และเวลา รวมทั้งในการใช้สมาร์ทโฟนนั้น แสดงถึงความเป็นส่วนตัว เด็กรู้สึกเป็นอิสระที่จะเข้าถึงอินเทอร์เน็ตโดยไม่เปิดเผยตัวเอง สามารถสร้างโลกสมมติที่ตัวเองอยากเป็นได้ง่ายกว่า มีข้อสังเกตที่พบคือทิศทางของความสัมพันธ์นั้นเป็นลักษณะผกผัน ส่วนอุปกรณ์ประเภทอื่น เช่น คอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ หรือแท็บเล็ต

นั้น แม้จะไม่มีความสัมพันธ์ กับความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ และพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ อาจเนื่องมาจากสะดวกในการใช้หรือการเข้าถึงอินเทอร์เน็ต

สังคมออนไลน์ที่ใช้เข้าถึงอินเทอร์เน็ต

พบว่า นักเรียนกลุ่มตัวอย่างที่ใช้สังคมออนไลน์ประเภทเฟซบุ๊ก ($r = -.122, p = .011$) มายสเปซ ($r = .175, p = .000$) และยูทูป ($r = -.175, p = .000$) มีความสัมพันธ์กับความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมต้น ส่วนนักเรียนกลุ่มตัวอย่างที่ใช้สังคมออนไลน์ประเภทเฟซบุ๊ก ($r = -.095, p = .037$) อินสตราแกรม ($r = -.100, p = .030$) และยูทูป ($r = -.115, p = .002$) มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมต้น ผลการศึกษานี้ สอดคล้องกับการศึกษาของ Kwan (2013) ในเคีกระดับมัธยมต้นของประเทศสิงคโปร์ ที่พบว่าความเข้มข้นในการใช้ Facebook (intensity of Facebook use) มีความสัมพันธ์กับการเป็นผู้รังแกทางไซเบอร์ ($r = 0.16, p < 0.001$) (Kwan & Skoric, 2013: 16-25) อย่างไรก็ตามจะเห็นได้ว่าสังคมออนไลน์ทุกประเภทเป็นปัจจัยหนึ่งที่มีความสัมพันธ์กับการรังแกทางไซเบอร์ เนื่องจากสังคมออนไลน์เป็นพื้นที่ที่ให้ผู้ใช้งานแสดงออก ได้ทางความคิดอย่างมีข้อจำกัดหรือการตรวจสอบ จึงเป็นโอกาสที่ผู้ใช้อาจกระทำพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมทางอินเทอร์เน็ตได้ ส่วนช่องทางสังคมออนไลน์มายสเปซ ยูทูป รวมทั้งช่องทางอื่นๆ นั้นยังไม่มีผลการศึกษา อย่างไรก็ตามเป็นที่น่าสังเกตว่า ปัจจุบัน มายสเปซเป็นสังคมออนไลน์ที่มีปริมาณการใช้ลดลงอย่างมาก ผลการศึกษานี้แสดงให้เห็นว่า แม้จะปริมาณที่ใช้จะลดลง แต่ยังเป็นช่องทางหนึ่งที่อิทธิพลต่อความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์

ความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ต

พบว่า ระยะเวลาที่ใช้อินเทอร์เน็ต นาน 2-3 ชั่วโมงต่อวัน มีความสัมพันธ์กับความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมต้น ($r = -.091, p = .043$) ส่วนการใช้อินเทอร์เน็ต 4-6 วัน ต่อสัปดาห์ และการใช้อินเทอร์เน็ตนาน 2-3 ชั่วโมง และ 4-5 ชั่วโมงต่อวัน มีความสัมพันธ์กับความพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมต้น ($r = -.095, p = .037, r = -.096, p = .036$, และ $r = -.113, p = .017$ ตามลำดับ) อย่างไรก็ตาม สอดคล้องกับการศึกษาของ Walrave & Heirman (2011) ที่พบว่านักเรียนที่เป็นผู้รังแกทางไซเบอร์ มีระยะเวลาการใช้อินเทอร์เน็ตเป็นเวลานาน และความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ตที่มากขึ้นมีแนวโน้มที่จะมีโอกาสเป็นผู้รังแกทางไซเบอร์มากขึ้น (Walrave, M., & Heirman, W.(2011): 59-72) และยังสอดคล้องกับผลการศึกษาของ Mishna & et al.(2012) ที่พบว่า การใช้อินเทอร์เน็ตนานมากกว่า 1 ชั่วโมงขึ้นไปเป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ ($B = 1.364, p < .05$) (Mishna, et al., 2012: 63-70)

ช่วงเวลาที่ใช้อินเทอร์เน็ต

พบว่า การใช้อินเทอร์เน็ตในช่วงก่อนเข้าเรียน มีความสัมพันธ์กับความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ และมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมต้น ($r=.157, p=.002, r=.183, p=.000$ ตามลำดับ) อย่างไรก็ตามแม้ไม่มีการศึกษาตัวแปรในรูปแบบนี้ สามารถอธิบายได้ว่าไม่ว่าจะเป็นช่วงเวลาใดที่นักเรียนพักจากการเข้าชั้นเรียน นักเรียนกลุ่มตัวอย่างสามารถเข้าถึงอินเทอร์เน็ตได้อย่างสะดวกสบายในเวลาอันรวดเร็ว

ประสบการณ์รังแก

ประสบการณ์รังแก ได้แก่ การถูกเพื่อนรังแก เป็นผู้รังแกเพื่อนและเป็นผู้เคยพบเห็นเพื่อนถูกรังแก มีความสัมพันธ์กับความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ ($r=.129, p=.008, r=.119, p=.013$ และ $r=.144, p=.003$ ตามลำดับ) และมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมต้น ($r=.135, p=.006, r=.100, p=.031$ และ $r=.102, p=.028$ ตามลำดับ) แม้ยังไม่มีการศึกษาตัวแปรประสบการณ์รังแกในรูปแบบนี้ แต่สามารถอธิบายได้ผลจากการศึกษาของ Patchin & Hinduja (2006) ที่พบว่า ผู้ที่เคยถูกรังแกอาจกลับมาเป็นผู้ทำความรุนแรงเองเพื่อแก้แค้น เป็นวงจรของความรุนแรงที่ไม่รู้จัก (Hinduja & Patchin, 2010: 206-211) ส่วนนักเรียนที่มีประสบการณ์เป็นผู้เคยพบเห็นเพื่อนถูกรังแกนั้น อธิบายได้ว่าการเห็นการทำความรุนแรงบ่อยๆ อาจก่อให้เกิดพฤติกรรมเลียนแบบ ที่ไปแสดงออกทางโลกไซเบอร์ได้ ซึ่งเป็นไปตามพัฒนาการตามวัยของเด็กวัยรุ่น

ประสบการณ์รังแกทางไซเบอร์

ประสบการณ์รังแกทางไซเบอร์ ได้แก่ การถูกเพื่อนรังแกทางไซเบอร์และเป็นผู้รังแกเพื่อนทางไซเบอร์ มีความสัมพันธ์กับความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ ($r=.141, p=.004$ และ $r=.170, p=.001$ ตามลำดับ) และมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมต้น ($r=.165, p=.001$ และ $r=.159, p=.001$ ตามลำดับ) แม้ยังไม่มีการศึกษาตัวแปรประสบการณ์รังแกทางไซเบอร์ในรูปแบบนี้ แต่มีการศึกษาของ Mishna & et al. (2012) ที่พบว่า นักเรียนกลุ่มตัวอย่างมากกว่าร้อยละ 50 เคยมีส่วนเกี่ยวข้องกับ การรังแกทางไซเบอร์ทั้งในรูปแบบที่เป็นผู้ถูกรังแก (victims) ผู้รังแก (perpetrators) และทั้งสองแบบ (bully-victims) (Mishna, et al., 2012: 63-70) ซึ่งหมายถึงเด็กวัยรุ่นนี้มีโอกาสที่จะมีประสบการณ์ในทุกรูปแบบ

ความรู้สึกมีคุณค่าในตนเอง

พบว่า ความรู้สึกมีคุณค่าในตนเองของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง มีความสัมพันธ์กับความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ ($r=.665, p=.000$) และมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมต้น ($r=.626, p=.000$) นอกจากนี้จะพบว่า ความรู้สึกมีคุณค่าในตนเองของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างมีอิทธิพลต่อความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ และมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในระดับค่อนข้างดี (ถือมีค่า r ใกล้เคียง .8) สอดคล้องกับการศึกษาของ Patchin & Hinduja (2010) และ Brewer & Kerslake (2015) ที่พบว่า ความรู้สึกมีคุณค่าในตนเองเป็นปัจจัยทำนายได้ทั้งการเป็นผู้รังแก (perpetrator) และผู้ถูกรังแก (victim) ทางไซเบอร์ โดยที่ผู้ที่มีความรู้สึกมีคุณค่าในตนเองต่ำมักจะเป็นผู้ถูกรังแกทางไซเบอร์ (Patchin & Hinduja, 2010: 614-621; Brewer & Kerslake, 2015: 255-260) นอกจากนี้ผลการศึกษาของ Dilmac & Didem (2010) ในนักเรียนโรงเรียนระดับมัธยมประเทศตุรกี พบว่า ความเคารพนับถือตนเอง ซึ่งหมายถึงความรู้สึกมีคุณค่าในตนเอง มีค่าคะแนนความสัมพันธ์กับพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ ที่ร้อยละ 35 (Dilmac & Didem, 2010: 1035-1038) อย่างไรก็ตามผลการศึกษานี้แตกต่างจากการศึกษาของ Brack & Caltabiano (2014) ที่พบว่าความรู้สึกมีคุณค่าในตนเองไม่มีผลต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ นอกจากนี้ การศึกษาเรื่องพฤติกรรมการข่มเหงรังแกผ่านโลกไซเบอร์ของเยาวชนไทยในเขตกรุงเทพมหานคร ของวิมลทิพย์ มุกสิกพันธ์ และคณะ (2552) ยังพบว่า ร้อยละ 24.0-35.8 ของเยาวชนไทยมีแนวโน้มของการเห็นคุณค่าในตนเองต่ำ มีความรู้สึกในทางลบต่อตนเอง (วิมลทิพย์ มุกสิกพันธ์ และคณะ, 2552: 1-18) อธิบายได้ว่า ความรู้สึกมีคุณค่าในตนเองเป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ โดยเด็กนักเรียนที่มีความรู้สึกมีคุณค่าในตนเองต่ำ รู้สึกตนเองด้อยค่า ไม่สามารถแสดงออกในโลกแห่งความจริงได้ จึงมีโอกาสดังกล่าวทางอารมณ์ ความคิด ความรู้สึกได้ในโลกไซเบอร์ซึ่งเป็นโลกเสมือนจริงและเป็นพื้นที่ที่ทำให้เด็กที่รู้สึกด้อยค่าในตนเองนั้นสามารถสร้างตัวตนใหม่ขึ้นและใช้ชีวิตในโลกเสมือนจริงได้ตามต้องการแทนตัวตนที่ตนเองอยู่ในความเป็นจริงนี้

ทัศนคติทางบวกต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์

พบว่า ทัศนคติทางบวกต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ มีความสัมพันธ์กับความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ ($r=.701, p=.000$) และมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมต้น ($r=.660, p=.000$) นอกจากนี้จะพบว่า ทัศนคติทางบวกต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง มีอิทธิพลต่อความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ และมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในระดับค่อนข้างดี (ถือมี

ค่า r ใกล้เคียง .8) สอดคล้องกับผลการศึกษาของ Heirman & Walrave (2012) ที่พบว่า ทักษะคิดต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ของเด็กวัยรุ่นกับความตั้งใจที่จะรังแกผู้อื่นทางไซเบอร์มีความสัมพันธ์กันในเชิงบวกและเป็นปัจจัยสำคัญที่สุดในการทำนายพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ (Heirman & Walrave, 2012: 614-620) ซึ่งเป็นไปตามตามทฤษฎีพฤติกรรมตามแผน

การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์

พบว่า การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ มีความสัมพันธ์กับความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ ($r=.150, p=.002$) และมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมต้น ($r=.116, p=.015$) สอดคล้องกับผลการศึกษาของ Ang, Tan, & Mansor (2011) ที่พบว่า ความเชื่อตามกลุ่มอ้างอิงเกี่ยวกับพฤติกรรมก้าวร้าว มีความสัมพันธ์ในทางบวกกับการชักนำให้เกิดการรังแกทางไซเบอร์ในวัยรุ่นของสิงคโปร์และมาเลเซีย (Ang, Tan, & Talib, 2011: 2619-2634) นั่นคือนักเรียนกลุ่มตัวอย่างที่มีความเชื่อและคล้อยตามกลุ่มเพื่อน จะมีความตั้งใจที่จะกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ และมีพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ตามกลุ่มเพื่อน ซึ่งเป็นไปตามตามทฤษฎีพฤติกรรมตามแผน

การรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์

พบว่า การรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์มีความสัมพันธ์กับความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ ($r=-.146, p=.003$) และมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมต้น ($r=-.174, p=.000$) จะเห็นได้ว่า แม้ยังไม่มีการศึกษาถึงความสัมพันธ์ของตัวแปรการรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในรูปแบบนี้ แต่มีผลการศึกษาถึงปัจจัยทำนายของการความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์และพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ ตามทฤษฎีพฤติกรรมตามแผน ที่มีแนวคิดว่าการรับรู้หรือความเชื่อว่าตนมีความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมของตนเองได้ เขาต้องเชื่อว่าเขามีความสามารถที่จะควบคุมพฤติกรรมนั้นได้และมีโอกาสประสบความสำเร็จ ถ้าบุคคลเชื่อว่ามีความสามารถที่จะกระทำพฤติกรรมในสภาพการณ์นั้นได้ และสามารถควบคุมให้เกิดผลดังตั้งใจ เขาก็มีแนวโน้มที่จะทำพฤติกรรมนั้น (Ajzen, 2005 : 125-127) ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของ Heirman & Walrave (2012) และ Lazuras, et al. (2013) ที่พบว่า การรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ เป็นปัจจัยทำนายถึงความตั้งใจในการรังแกทางไซเบอร์ (Heirman & Walrave, 2012: 614-620; Lazuras, Barkoukis, Ourda, & Tsorbatzoudis, 2013: 881-887) นอกจากนี้ จากผลการวิเคราะห์ จะเห็นได้ว่าทิศทางของความสัมพันธ์นั้นผกผันกัน คือถ้ามี

การรับรู้ความสามารถของตนเองในการควบคุมพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์มากขึ้น จะส่งผลให้มีความตั้งใจในการรังแกทางไซเบอร์ และมีพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ลดลง ซึ่งเป็นไปตามแนวคิดของทฤษฎีพฤติกรรมตามแผน

ความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์

จากผลการศึกษาพบว่า ความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ $p < .05$ ($r = .804$, $p = .000$) นอกจากนี้ความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมต้นในระดับดี คือมีค่า $r > .80$ ซึ่งความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ของนักเรียนมัธยมต้นนี้เป็นตัวแปรตาม ที่มีความเชื่อมโยงไปสู่พฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง สอดคล้องกับแนวคิดของทฤษฎีพฤติกรรมตามแผน และเป็นไปตามสมมติฐานการวิจัยครั้งนี้

สำหรับตัวแปรอิสระ ประกอบด้วย อายุ เพศ ระดับการศึกษา สถานภาพครอบครัว บุคคลที่อาศัยอยู่ด้วย ความรุนแรงในครอบครัว การเข้าถึงอินเทอร์เน็ตด้วยแท็บเล็ตและคอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ การใช้สังคมออนไลน์ทางไลน์ ทวิตเตอร์ อินสตราแกรม สไกป์ และยูทูป ความถี่ของการใช้อินเทอร์เน็ตใน 1 สัปดาห์ การใช้อินเทอร์เน็ตต่อวันมากกว่าหรือเท่ากับ 4 ชั่วโมง ช่วงเวลาที่ใช้อินเทอร์เน็ต ตั้งแต่พักเที่ยงถึงกลางดึก และประสบการณ์เคยเห็นเพื่อนถูกรังแกทางไซเบอร์ นั้น ไม่มีความสัมพันธ์กับความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมต้น (ตารางที่ 4.5)

ในทำนองเดียวกัน ตัวแปรอิสระ ประกอบด้วย อายุ เพศ ระดับการศึกษาที่ชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 3 สถานภาพครอบครัว บุคคลที่อาศัยอยู่ด้วย ความรุนแรงในครอบครัว การเข้าถึงอินเทอร์เน็ตด้วยแท็บเล็ตและคอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ การใช้สังคมออนไลน์ทางไลน์ ทวิตเตอร์ สไกป์ มายสเปซ และยูทูป การใช้อินเทอร์เน็ตทุกวันในหนึ่งสัปดาห์ การใช้อินเทอร์เน็ตต่อวันมากกว่าหรือเท่ากับ 6 ชั่วโมง ช่วงเวลาที่ใช้อินเทอร์เน็ต ตั้งแต่พักเที่ยงถึงกลางดึก และประสบการณ์เคยเห็นเพื่อนถูกรังแกทางไซเบอร์ นั้น ไม่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมต้น (ตารางที่ 4.6)

ในที่นี้จะอธิบายถึงตัวแปรที่ยังไม่ได้กล่าวถึงในข้างต้น แต่นับว่ามีความสำคัญในการศึกษา คือตัวแปรอายุ

อายุ ผลการวิเคราะห์ด้วยค่าสถิติสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบเพียร์สันพบว่า อายุ ไม่มีความสัมพันธ์กับความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ และ ไม่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ สอดคล้องกับการศึกษาของ Balakrishnan (2015) ที่พบว่าอายุไม่มีผลต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ (Balakrishnan, 2015: 149-157) แตกต่างจากการศึกษาของ Li (2005) Walrave & Heirman (2011) Mishna, et al (2012) : Festl & Quandt (2014) และนันทนซ์ สงศิริ(2553) ที่พบว่า นักเรียนที่มีอายุมากขึ้นจะมีแนวโน้มเป็นผู้รังแกมากกว่า (Li, 2005: 1-10; Walrave & Heirman, 2011: 59-72; Mishna, et al, 2012: 63-70; Festl & Quandt, 2014: 109-114, นันทนซ์ สงศิริ, 2553) อาจเนื่องจากเมื่อมีอายุมากขึ้น นักเรียนจะสามารถเข้าถึงและมีความชำนาญในการใช้อินเทอร์เน็ตได้มากขึ้น อย่างไรก็ตามจะเห็นได้ว่าตัวแปรอายุนั้น ยังมีความหลากหลายในแต่ละการศึกษา ซึ่งควรต้องมีการศึกษาตัวแปรนี้ต่อไป

ส่วนที่ 5.3 ปัจจัยทำนายความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมต้น

จากผลการวิเคราะห์สมการถดถอยเชิงพหุคูณ (Multiple regression analysis) เพื่อหาปัจจัยทำนายความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมต้น (ตารางที่ 4.7) พบว่า มีเพียงตัวแปรอิสระ จำนวน 3 ตัวแปร ที่มีอิทธิพลต่อคะแนนความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมต้น คือทัศนคติทางบวกต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ และการใช้สังคมออนไลน์ทางทวิตเตอร์ มีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ 0.05 โดยตัวแปรทั้ง 3 ตัว ที่เข้าสมการนี้สามารถร่วมกันทำนายคะแนนของความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ได้ถูกต้อง ร้อยละ 53.7 ($\text{Adjusted } R^2 = 0.537$) ผลการศึกษานี้ สอดคล้องกับการศึกษาของ Heirman & Walrave (2012) ที่พบว่าทัศนคติต่อการรังแกทางไซเบอร์ของเด็กวัยรุ่นมีความสัมพันธ์ในเชิงบวกต่อความตั้งใจที่จะกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ (Heirman & Walrave, 2012: 614-620) เช่นเดียวกับกับการศึกษาของ Pabian & Vandebosch (2014) ที่พบว่า ทัศนคติทางบวกต่อการรังแกทางไซเบอร์เป็นปัจจัยทำนายที่ดีที่สุดต่อความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ (Pabian & Vandebosch, 2014: 463-477) นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับการศึกษาของ Doane, et al. (2014) ที่พบว่า ทัศนคติทางบวกต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์และการคล้อยตามกลุ่มเพื่อนเป็นปัจจัยทำนายความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ (Doane, Pearson & Kelly, 2014: 154-162) รวมทั้งผลการศึกษาของ Lazuras, et al. (2013) ที่พบว่า การคล้อยตามสังคม (social norms) ของนักเรียนวัยรุ่นประเทศกรีซ เป็นปัจจัยทำนายความ

ตั้งใจในการรังแกทางไซเบอร์ (Lazuras, Barkoukis, Ourda, & Tsorbatzoudis, 2013: 881-887) จากผลการศึกษานี้ กล่าวได้ว่า ทักษคติทางบวกต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ สามารถร่วมกันเป็นปัจจัยทำนายความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมต้น นั้น สอดคล้องกับแนวคิดทฤษฎีพฤติกรรมตามแผน และเป็นไปตามสมมติฐาน

สำหรับปัจจัยการรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในการศึกษานี้ ที่พบว่าไม่มีอิทธิพลในการทำนายความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ นั้น อธิบายได้ว่า เนื่องจากเด็กวัยรุ่นช่วงนี้เป็นวัยอยากรู้อยากลอง มีความเชื่อว่าการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์นี้ไม่ผิด (จากตารางที่ 4.1 นักเรียนกลุ่มตัวอย่างมีการรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในระดับต่ำ ร้อยละ 64.1) สามารถปกปิดตัวเองไม่ให้รู้ว่าใครเป็นผู้กระทำ จึงรับรู้ว่าจะไม่จำเป็นต้องควบคุมพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ อย่างไรก็ตาม ผลการศึกษานี้แตกต่างจากการศึกษาของ Lazuras, et al. (2013) ที่พบว่า การรับรู้ความสามารถของตนเองของนักเรียนวัยรุ่นประเทศกรีซ เป็นปัจจัยทำนายความตั้งใจในการรังแกทางไซเบอร์ (Lazuras, Barkoukis, Ourda, & Tsorbatzoudis, 2013: 881-887) รวมทั้ง การศึกษาของ Heirman & Walrave (2012) ที่พบว่า การรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ เป็นปัจจัยทำนายถึงความตั้งใจในการรังแกทางไซเบอร์ (Heirman & Walrave, 2012: 614-620)

ส่วนการใช้สังคมออนไลน์ทวิตเตอร์ นั้น เป็นช่องทางหนึ่งที่ผู้ใช้สามารถพูดคุยสื่อสารกันในรูปแบบข้อความสั้นๆ ไม่เกิน 140 ตัวอักษร ที่เรียกว่า “Tweet” สามารถใช้งานต่างๆ คือ ส่งข้อความสั้นๆ (Tweet) ส่งต่อข้อความเดิม (Retweet) ส่งข้อความโดยตรง (Direct Messaging) ติดตามบุคคลและข่าวสาร (Follow People & Trending Topics) การเชื่อมโยงไปเครือข่ายอื่นๆ (Links) upload หรือ download ภาพ (Photos) และวิดีโอ (Videos) ได้ ซึ่งถ้าเปรียบเทียบความสามารถในการทำงานกับสังคมออนไลน์เฟซบุ๊กแล้ว ทวิตเตอร์จะมีความสามารถน้อยกว่า (diffen.com, 2014) อย่างไรก็ตามในปัจจุบัน แม้ยังไม่มีการศึกษาถึงความสัมพันธ์ของสังคมออนไลน์ประเภทต่างๆ กับความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ สามารถอธิบายได้ว่าการใช้สังคมออนไลน์ที่นิยมใช้ในปัจจุบันมีการพัฒนาและเกิดขึ้นตามเทคโนโลยีในยุคดิจิทัล เพื่อให้ผู้ใช้สามารถเข้าถึงได้สะดวก และทวิตเตอร์จัดเป็นสังคมออนไลน์ที่นิยมประเภทหนึ่งในประเทศไทย โดยเฉพาะในกลุ่มวัยรุ่น ย่อมเป็นช่องทางหรือโอกาสเสี่ยงที่จะพบเห็นพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ได้

ส่วนที่ 5.4 ปัจจัยทำนายพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ของนักเรียนมัธยมต้น

จากผลการวิเคราะห์สมการถดถอยเชิงพหุคูณ (Multiple regression analysis) เพื่อหาปัจจัยทำนายพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมต้น (ตารางที่ 4.8) พบว่า มีเพียงตัวแปรอิสระจำนวน 5 ตัวแปรที่มีอิทธิพลต่อคะแนนพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมต้น คือทัศนคติทางบวกต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ ความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ต 4-5 ชั่วโมงต่อวัน และการใช้สังคมออนไลน์ประเภทมายสเปซ และตัวแปรตาม คือ ความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ มีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ 0.05 โดยตัวแปรทั้ง 5 ตัว ที่เข้าสมการสามารถร่วมกันทำนายคะแนนของพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ได้ถูกต้อง ร้อยละ 67.9 (Adjusted $R^2 = 0.679$)

ผลการศึกษา สอดคล้องกับ ผลการศึกษาของ Heirman & Walrave (2012) ที่พบว่าทัศนคติต่อการรังแกทางไซเบอร์ของเด็กวัยรุ่นเป็นปัจจัยที่ดีที่สุดในการทำนายพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ และปัจจัยสำคัญที่สุดในการทำนายพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ (Heirman & Walrave, 2012: 614-620) เช่นเดียวกับ การศึกษาของ Festl (2016) ที่พบว่า การคล้อยตามกลุ่มเพื่อนในทางบวก เป็นปัจจัยทำนายพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ได้ (Festl, 2016: 237-248) นอกจากนี้ การศึกษาของ Shirley, et al (2017) ยังพบว่า ทัศนคติต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์และการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ มีความสัมพันธ์ในทิศทางผกผันกับการเป็นผู้รังแกทางไซเบอร์ (Shirley, et al, 2017: 74-84) อธิบายได้ว่า นักเรียนกลุ่มตัวอย่าง มีความเชื่อว่าการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์เป็นสิ่งที่ทำได้ง่ายในทุกเวลาและสถานที่ ทำแล้วสนุก และไม่มีใครทราบว่าใครเป็นผู้กระทำ การเลียนแบบกลุ่มอ้างอิงในการศึกษานี้คือกลุ่มเพื่อนสนิท การกระทำพฤติกรรมเลียนแบบหรือทำตามๆ กัน จะทำให้นักเรียนเป็นที่ยอมรับของกลุ่มเพื่อน ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดทฤษฎีพฤติกรรมตามแผน และเป็นไปตามสมมติฐาน

ส่วนตัวแปร ความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ต 4-5 ชั่วโมงต่อวัน นั้น พบว่ามีความสัมพันธ์ในเชิงลบต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ ($b = -1.249, p < .001$) หมายถึง การใช้อินเทอร์เน็ต 4-5 ชั่วโมงต่อวัน จะมีอิทธิพลต่อการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในระดับต่ำ แม้ยังไม่มีการศึกษาปัจจัยทำนายจากตัวแปรความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ต สามารถอธิบายได้ว่า ระยะเวลาการใช้อินเทอร์เน็ตนานขึ้น จะมีโอกาสเสี่ยงต่อการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ได้มากกว่า การใช้อินเทอร์เน็ตในระยะเวลาที่สั้นกว่า

สำหรับการใช้สังคมออนไลน์ประเภทมายสเปซ พบว่ามีความสัมพันธ์ในเชิงลบต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ ($b = -6.558, p < .001$) หมายถึง การใช้มายสเปซ จะมีอิทธิพลต่อการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในระดับต่ำ อธิบายได้ว่า มายสเปซเป็นสังคมออนไลน์ ที่มีความ

สามารถในการใช้งานได้ค่อนข้างมากแม้จะใช้งานในรูปแบบที่น้อยกว่าเฟซบุ๊ก แต่มาายสเปซสามารถมีการใช้งานที่เฟซบุ๊กไม่มีคือ การปรับแต่งภาพโปรไฟล์ได้เอง (features include customized profile options) และการใช้งานคาราโอเกะ (Karaoke section) (diffen.com, 2014) อย่างไรก็ตาม ปัจจุบัน มีปริมาณผู้ใช้งานลดจำนวนลงเป็นลำดับ จากการเสื่อมความนิยม มีจำนวนผู้เข้าไปใช้น้อย โอกาสที่จะสื่อสารปฏิสัมพันธ์ลดลง ซึ่งอาจส่งผลให้ผู้ใช้สังคมออนไลน์มาายสเปซ จะมีโอกาสที่จะเกิดพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในระดับต่ำ กว่าการใช้สังคมออนไลน์ประเภทอื่น แม้ยังไม่มีการศึกษาถึงความสัมพันธ์ของเครือข่ายสังคมออนไลน์กับพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ โดยเฉพาะมาายสเปซ เนื่องจากความนิยมลดลงแต่ยังเป็นช่องทางหนึ่งที่เป็นโอกาสเสี่ยงผู้ใช้จะเกี่ยวข้องกับการรังแกทางไซเบอร์ในทุกรูปแบบได้ง่าย

จากผลการศึกษาี้ กล่าวโดยสรุปได้ว่า ทักษคติทางบวกต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ และการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ มีความสัมพันธ์กับความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ และพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมต้น และสามารถร่วมกันเป็นปัจจัยทำนาย ความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ และพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมต้น ตามแนวคิดทฤษฎีพฤติกรรมตามแผน และเป็นไปตามสมมติฐานของการวิจัยนี้ อย่างไรก็ตาม แม้ผลการศึกษาี้ การรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ จะไม่สามารถร่วมกันเป็นปัจจัยทำนายความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ และพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมต้นได้ แต่ผลการวิเคราะห์สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน พบว่า การรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ มีความสัมพันธ์ในทางลบกับความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ และพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมต้น ซึ่งผู้วิจัยมีความเห็นว่าปัจจัยนี้มีความสำคัญและควรมีการศึกษาต่อไป

บทที่ 6

สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาปัจจัยที่สัมพันธ์กับความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรณรงค์ทางไซเบอร์ ปัจจัยที่สัมพันธ์กับพฤติกรรมรณรงค์ทางไซเบอร์ ปัจจัยทำนายความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรณรงค์ทางไซเบอร์ และปัจจัยทำนายพฤติกรรมรณรงค์ทางไซเบอร์ของนักเรียนมัธยมต้นในโรงเรียนระดับมัธยมศึกษา เขตกรุงเทพมหานคร เก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักเรียนชายและหญิงที่กำลังศึกษาในระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 ของโรงเรียนในเขตพื้นที่มัธยมศึกษา เขต 1 และ 2 กรุงเทพมหานคร จำนวน 354 ราย โดยให้กลุ่มตัวอย่างตอบแบบสอบถามด้วยตนเอง ซึ่งแบบสอบถามประกอบด้วย 6 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 แบบสอบถามปัจจัยส่วนบุคคล แบ่งออกเป็น 3 ส่วนย่อย คือ

1.1 ข้อมูลทั่วไป เป็นข้อคำถามปลายปิดและให้เลือกตอบ จำนวน 8 ข้อ ได้แก่ อายุ เพศ ระดับการศึกษา ผลการเรียน สถานภาพครอบครัว ความถี่และช่วงเวลาในการใช้อินเทอร์เน็ต รวมถึงข้อคำถามเกี่ยวกับบริบททั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 5 ข้อ ได้แก่ บุคคลที่อาศัยอยู่ด้วยในปัจจุบัน สถานการณ์ความรุนแรงในครอบครัว อุปกรณ์ที่ใช้ในการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตหรือเครือข่ายสังคมออนไลน์ ประเภทของเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ใช้ และวัตถุประสงค์ในการใช้อินเทอร์เน็ต เนื่องจากข้อคำถามเกี่ยวกับบริบททั่วไปนี้เป็นคำถามที่ให้เลือกตอบได้หลายตัวเลือก ผู้วิจัยจึงไม่ได้นำมาใช้ในการวิเคราะห์เพื่อทดสอบสมมติฐานครั้งนี้

1.2 ประสิทธิภาพในการรณรงค์ เป็นข้อคำถามปลายปิด ให้เลือกตอบ จำนวน 6 ข้อ ได้แก่ การมีประสิทธิภาพเป็นผู้รณรงค์ทางร่างกายและทางไซเบอร์ การมีประสิทธิภาพการเป็นผู้รณรงค์ทางร่างกายและทางไซเบอร์ การมีประสิทธิภาพเป็นผู้อยู่ในเหตุการณ์หรือเคยพบเห็นเพื่อนผู้รณรงค์ทางร่างกายและทางไซเบอร์

1.3 ความรู้สึกมีคุณค่าในตนเอง จำนวน 8 ข้อ

ส่วนที่ 2 แบบวัดทัศนคติต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ เป็นแบบสอบถามทัศนคติต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ ของ Doane, Pearson & Kelly (2014) ลักษณะคำถามเป็นแบบประมาณค่า 5 ระดับ แบ่งเป็น 2 ส่วน คือ แบบวัดความเชื่อเกี่ยวกับพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ เป็นข้อคำถามเชิงลบ จำนวน 9 ข้อ และแบบวัดการประเมินผลการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ เป็นข้อคำถามเชิงลบ จำนวน 9 ข้อ คะแนนทัศนคติต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ ได้มาจากการนำรายข้อของความเชื่อเกี่ยวกับพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ และการประเมินผลการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์มาคูณกัน แล้วนำผลคูณของทุกข้อมารวมกันตามสมการในทฤษฎีพฤติกรรมตามแผนของ Ajzen (2005)

ส่วนที่ 3 แบบวัดการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง เป็นแบบสอบถามการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงของ Doane, Pearson & Kelly (2014) ลักษณะคำถามเป็นแบบประมาณค่า 5 ระดับ แบ่งเป็น 2 ส่วน คือแบบวัดความเชื่อตามกลุ่มอ้างอิง เป็นข้อคำถามเชิงลบ จำนวน 9 ข้อ และแบบวัดแรงจูงใจที่คล้อยตามกลุ่มอ้างอิง เป็นข้อคำถามเชิงลบ จำนวน 9 ข้อ คะแนนการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงได้มาจากการนำรายข้อของความเชื่อตามกลุ่มอ้างอิงต่อ พฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ และแรงจูงใจที่จะคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ มาคูณกัน แล้วนำผลคูณของทุกข้อมารวมกันตามสมการในทฤษฎีพฤติกรรมตามแผนของ Ajzen (2005)

ส่วนที่ 4 แบบวัดการรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ เป็นแบบสอบถามการรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ของ Heirman & Walrave (2012) ลักษณะคำถามเป็นแบบประมาณค่า 5 ระดับ แบ่งเป็น 2 ส่วน คือ แบบวัดความเชื่อเกี่ยวกับความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ เป็นข้อคำถามเชิงบวก จำนวน 9 ข้อ และแบบวัดการรับรู้อำนาจของปัจจัยควบคุมพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ เป็นข้อคำถามเชิงลบ จำนวน 9 ข้อ คะแนนการรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ ได้มาจากการนำรายข้อของความเชื่อเกี่ยวกับความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ และการรับรู้อำนาจของปัจจัยควบคุมพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์มาคูณกัน แล้วนำผลคูณของทุกข้อมารวมกันตามสมการในทฤษฎีพฤติกรรมตามแผนของ Ajzen (2005)

ส่วนที่ 5 แบบวัดความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ เป็นแบบสอบถามความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ของ Doane, Pearson & Kelly (2014) ลักษณะคำถามเป็นแบบประมาณค่า 4 ระดับ จำนวน 18 ข้อ

ส่วนที่ 6 แบบวัดพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ เป็นแบบสอบถามการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ของ Doane, Pearson & Kelly (2014) ลักษณะคำถามเป็นแบบประมาณค่า 4 ระดับ จำนวน 18 ข้อ

แบบสอบถามผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน โดยนำไปแก้ไขปรับปรุงตามคำแนะนำก่อนนำไปทดลองใช้ (try out) กับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 ในโรงเรียนมัธยมศึกษาที่คล้ายคลึงกับกลุ่มตัวอย่างและไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 60 ราย นำมาค่าดัชนีความตรงตามเนื้อหา (Content validity index: CVI) และหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ในแต่ละส่วนได้ดังนี้

ปัจจัยส่วนบุคคล มีค่าดัชนีความตรงตามเนื้อหา 0.93 ค่าความเชื่อมั่น 0.73

แบบวัดทัศนคติต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ แบ่งเป็น 2 ส่วน คือ แบบวัดความเชื่อเกี่ยวกับพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ มีค่าดัชนีความตรงตามเนื้อหา 1.0 ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.92 และแบบวัดการประเมินผลการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ มีค่าดัชนีความตรงตามเนื้อหา 1.0 ค่าความเชื่อมั่น เท่ากับ 0.94

แบบวัดการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ แบ่งเป็น 2 ส่วน คือ แบบวัดความเชื่อตามกลุ่มอ้างอิงต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ มีค่าดัชนีความตรงตามเนื้อหา 1.0 ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.93 และแบบวัดแรงจูงใจที่จะคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ มีค่าดัชนีความตรงตามเนื้อหา 1.0 ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.94

แบบวัดการรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ แบ่งเป็น 2 ส่วน คือ แบบวัดความเชื่อเกี่ยวกับการรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ มีค่าดัชนีความตรงตามเนื้อหา 0.94 ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.92 และแบบวัดการรับรู้อำนาจของปัจจัยควบคุมพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ มีค่าดัชนีความตรงตามเนื้อหา 1.0 ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.94

แบบวัดความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ มีค่าดัชนีความตรงตามเนื้อหา 1.0 ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.961

แบบวัดพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ มีค่าดัชนีความตรงตามเนื้อหา 1.0 ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.97

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. ปัจจัยส่วนบุคคล ของกลุ่มตัวอย่าง วิเคราะห์ด้วยค่าความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

2. ความสัมพันธ์ด้านปัจจัยส่วนบุคคล (เฉพาะตัวแปรอิสระที่เป็นนามบัญญัติ) กับ ความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ และพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ วิเคราะห์โดย สถิติ Chi-square

2.1 ความสัมพันธ์ด้านปัจจัยส่วนบุคคล (ตัวแปรอิสระที่เป็น interval เช่น อายุ ผลการเรียน ส่วนตัวแปรนามบัญญัติ นำแปลงเป็นตัวแปรหุ่น) ทศนคติต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง การรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ กับความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ และพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ วิเคราะห์โดยสถิติสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน (Pearson's Product Moment Correlation Coefficient)

3. ทดสอบความสามารถในการทำนายของปัจจัยส่วนบุคคล ทศนคติต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง การรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ ต่อความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์และพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ โดยใช้สถิติวิเคราะห์ความถดถอยเชิงพหุ (Multiple Regression Analysis)

สรุปผลการวิจัย

1. ความสัมพันธ์ด้านปัจจัยส่วนบุคคล (เฉพาะตัวแปรอิสระที่เป็นนามบัญญัติ) กับ ความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ และพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ วิเคราะห์โดย สถิติ Chi-square ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 พบว่า

ความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมต้น ขึ้นกับความรุนแรงในครอบครัว กรณีนักเรียนถูกพี่น้องหรือคนในครอบครัวคำทอ ประสบการณ์ถูกเพื่อนรังแก ประสบการณ์รังแกเพื่อน และประสบการณ์เป็นผู้รังแกเพื่อนทางไซเบอร์ ในระดับต่ำ ส่วนเพศ ระดับการศึกษา สถานภาพครอบครัว บุคคลที่อาศัยอยู่ด้วย อุปกรณ์ที่ใช้เข้าถึงอินเทอร์เน็ต เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ใช้เข้าถึงอินเทอร์เน็ต ความถี่ของการใช้อินเทอร์เน็ตใน 1 สัปดาห์ ความถี่ของการใช้อินเทอร์เน็ตใน 1 วัน และช่วงเวลาที่ใช้อินเทอร์เน็ต ไม่มีความสัมพันธ์กับความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมต้น

พฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมต้น ขึ้นกับความรุนแรงในครอบครัว เฉพาะกรณีพี่น้องหรือคนในครอบครัวของนักเรียนพบด้วยกัน นักเรียนถูกพี่น้องหรือคนในครอบครัว คำทอ รวมทั้งนักเรียนที่มีประสบการณ์ถูกเพื่อนรังแก เป็นผู้รังแกเพื่อน ถูกเพื่อนรังแกทางไซเบอร์ และเป็นผู้รังแกเพื่อนทางไซเบอร์ ส่วน เพศ ระดับการศึกษา สถานภาพครอบครัว บุคคลที่อาศัยอยู่ ด้วย อุปกรณ์ที่ใช้เข้าถึงอินเทอร์เน็ต เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ใช้เข้าถึงอินเทอร์เน็ต ความถี่ของการใช้อินเทอร์เน็ตใน 1 สัปดาห์ ความถี่ของการใช้อินเทอร์เน็ตใน 1 วัน และช่วงเวลาที่ใช้อินเทอร์เน็ต ไม่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมต้น

2. ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยส่วนบุคคล ทักษะต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ การรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ กับความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ และพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมต้น โดยหาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน (Pearson's Product Moment Correlation) ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 พบว่า

ความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมต้น ผลการวิจัย พบว่า ผลการเรียนรู้ การเข้าถึงอินเทอร์เน็ตด้วยสมาร์ทโฟนและคอมพิวเตอร์พกพา การใช้สังคมออนไลน์ทางเฟซบุ๊ก ไลน์ และยูทูบ การใช้อินเทอร์เน็ตนาน 2-3 ชั่วโมงต่อวัน การใช้อินเทอร์เน็ตในช่วงก่อนเข้าเรียน ประสบการณ์ถูกเพื่อนรังแก รังแกเพื่อนและเห็นเพื่อนถูกรังแก ประสบการณ์ถูกเพื่อนรังแกทางไซเบอร์และรังแกเพื่อนทางไซเบอร์ ความรู้สึกมีคุณค่าในตนเอง ทักษะทางบวกต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ และการรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ มีความสัมพันธ์กับความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมต้น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 คือ -.191 -.180 -.095 -.122 .175 -.175 -.091 .157 .129 .119 .144 .141 .170 .665 .701 .150 และ -.146 ตามลำดับ ส่วนตัวแปรอิสระ อายุ เพศ ระดับการศึกษา สถานภาพครอบครัว บุคคลที่อาศัยอยู่ ด้วย ความรุนแรงในครอบครัว การเข้าถึงอินเทอร์เน็ตด้วยแท็บเล็ตและคอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ การใช้สังคมออนไลน์ทางไลน์ ทวิตเตอร์ อินสตาแกรม สไกป์ และกูเกิ้ลพลัส ความถี่ของการใช้อินเทอร์เน็ตใน 1 สัปดาห์ การใช้อินเทอร์เน็ตต่อวันมากกว่าหรือเท่ากับ 4 ชั่วโมง ช่วงเวลาที่ใช้อินเทอร์เน็ต ตั้งแต่พักเที่ยงถึงกลางดึก และประสบการณ์เคยเห็นเพื่อนถูกรังแกทางไซเบอร์ ไม่มีความสัมพันธ์กับความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมต้น

พฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมต้น ผลการวิจัยพบว่า ระดับการศึกษา
มัธยมศึกษาชั้นปีที่ 2 ผลการเรียนรู้ การเข้าถึงอินเทอร์เน็ตด้วยสมาร์ทโฟน และคอมพิวเตอร์พกพา
การใช้สังคมออนไลน์ทางเฟซบุ๊ก อินสตราแกรม และยูทูบ การใช้อินเทอร์เน็ต 4-6 วัน ต่อสัปดาห์
การใช้อินเทอร์เน็ตนาน 2-3 ชั่วโมง และ 4-5 ชั่วโมงต่อวัน การใช้อินเทอร์เน็ตในช่วงก่อนเข้าเรียน
ประสบการณ์ถูกเพื่อนรังแก รังแกเพื่อนและเห็นเพื่อนถูกรังแก ประสบการณ์ถูกเพื่อนรังแกทางไซ
เบอร์และรังแกเพื่อนทางไซเบอร์ ความรู้สึกลึกซึ้งในตนเอง ทักษะการรับมือต่อพฤติกรรมรังแก
ทางไซเบอร์ การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ การรับรู้ความสามารถในการ
ควบคุมพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ และความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ มี
ความสัมพันธ์กับพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมต้น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 คือ
.092 -.212 -.180 -.116 -.095 -.100 -.155 -.095 -.096 -.113 .1183 .135 .100 .102 .165 .159 .028 .626
.660 .116 -.174 และ .804 ตามลำดับ ส่วนตัวแปรอิสระ อายุ เพศ ระดับศึกษามัธยมศึกษาชั้นปีที่
3 สถานภาพครอบครัว บุคคลที่อาศัยอยู่ด้วย ความรุนแรงในครอบครัว การเข้าถึงอินเทอร์เน็ตด้วย
แท็บเล็ตและคอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ การใช้สังคมออนไลน์ทางไลน์ ทวิตเตอร์ สไกป์ มายสเปซ และยู
ทูป การใช้อินเทอร์เน็ตทุกวัน การใช้อินเทอร์เน็ตต่อวันมากกว่าหรือเท่ากับ 6 ชั่วโมง ช่วงเวลา
ที่ใช้อินเทอร์เน็ต ตั้งแต่พักเที่ยงถึงกลางดึก และประสบการณ์เคยเห็นเพื่อนถูกรังแกทางไซเบอร์ ไม่
มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมต้น

3. ปัจจัยทำนายความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ของนักเรียนมัธยมต้น

ผลการวิจัยพบว่ามีเพียงตัวแปร 3 ตัวแปรที่มีอิทธิพลต่อคะแนนความตั้งใจในการ
กระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมต้น คือ ทักษะการรับมือต่อพฤติกรรมรังแกทาง
ไซเบอร์ การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ และการใช้สังคมออนไลน์ทาง
ทวิตเตอร์ มีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ 0.05 โดยตัวแปรทั้ง 3 ตัว ที่เข้าสมการสามารถร่วมกันทำนาย
คะแนนของความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ได้ถูกต้อง ร้อยละ 53.7

4. ปัจจัยทำนายพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ของนักเรียนมัธยมต้น

ผลการวิจัยพบว่ามีเพียงตัวแปร 5 ตัวแปรที่มีอิทธิพลต่อคะแนนพฤติกรรมรังแกทาง
ไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมต้น คือ ทักษะการรับมือต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ การคล้อยตาม
กลุ่มอ้างอิงต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ ความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์
ความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ตนาน 4-5 ชั่วโมงต่อวัน และการใช้สังคมออนไลน์ประเภทมายสเปซ มี

นัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ 0.05 โดยตัวแปรทั้ง 5 ตัว ที่เข้าสมการสามารถร่วมกันทำนายคะแนนของพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ได้ถูกต้อง ร้อยละ 67.9

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์

ด้านบริหาร

1. พยาบาลอนามัยโรงเรียนหรือพยาบาลเวชปฏิบัติชุมชนควรร่วมมือกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง กำหนดแนวทางในการป้องกันและลดปัจจัยเสี่ยงต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมต้น เช่น การกำหนดนโยบายการใช้อุปกรณ์สื่อสารในโรงเรียน การประชุมผู้ปกครอง เพื่อขอความร่วมมือ และการสร้างเครือข่ายฯ เพื่อความร่วมมือในระดับกว้าง

2. บุคลากรที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับนักเรียนในสถานศึกษาต่างๆ เช่น ผู้บริหารทางการศึกษา ครู อาจารย์ ในโรงเรียนในสังกัด สพฐ. กรุงเทพมหานคร สามารถนำสมการพยากรณ์ พฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ของนักเรียนมัธยมต้น และหรือใช้สมการพยากรณ์ความตั้งใจใน พฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ของนักเรียนมัธยมต้น เพื่อคัดกรองนักเรียนกลุ่มเสี่ยงต่อการมีพฤติกรรม รังแกทางไซเบอร์ โดยนำปัจจัยด้านทัศนคติต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง และการใช้สังคมออนไลน์ ไปใช้ในการวางแผนและออกแบบการจัด intervention ที่เหมาะสม ใน นักเรียนกลุ่มเสี่ยงได้อย่างมีประสิทธิภาพทั้งแบบ case management และ group management

ด้านวิชาการ

พยาบาลอนามัยโรงเรียนหรือพยาบาลเวชปฏิบัติชุมชนควรร่วมมือกับสถานศึกษา เพื่อ จัดกิจกรรม เช่น

1. เฝ้าระวังและคัดกรองกลุ่มเสี่ยงทั้งกลุ่มที่เป็นผู้รังแกและผู้ถูกรังแก
2. จัดโปรแกรมป้องกัน เช่น การปรับเปลี่ยนทัศนคติ ทักษะการแก้ไขปัญหา

เสริมสร้างความมีคุณค่าในตนเอง

3. จัดบริการช่วยเหลือและให้คำปรึกษา
4. จัดให้เด็กวัยเรียนทำกิจกรรมที่เหมาะสมตามวัย

ด้านบริการ

พยาบาลอนามัยโรงเรียนหรือพยาบาลเวชปฏิบัติชุมชน ควรดำเนินการดังนี้

1. ให้ความรู้นักเรียนเกี่ยวกับการใช้สังคมออนไลน์ ทักษะชีวิต กฎหมาย พรบ. คอมพิวเตอร์ พ.ศ.2560 เพื่อให้นักเรียนสามารถใช้อินเทอร์เน็ตอย่างปลอดภัย และหลีกเลี่ยงพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตที่ไม่เหมาะสมได้
2. ให้ความรู้ผู้ปกครองในการดูแลหรือจัดระเบียบการใช้อินเทอร์เน็ตของบุตรหลาน
3. พัฒนาเครื่องมือประเมินหรือคัดกรองพฤติกรรมทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมต้น

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. การศึกษาเชิงลึกของรูปแบบการใช้สังคมออนไลน์ต่อความรู้ (literacy) และความตระหนักรู้ (perception) ในการใช้สังคมออนไลน์ ที่มีผลต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในเด็กวัยรุ่น
2. ขยายขอบเขตการศึกษาวิจัยเพิ่มขึ้นในโรงเรียนสังกัดเอกชน โรงเรียนในต่างจังหวัด และในกลุ่มเด็กที่อยู่นอกระบบการศึกษา เพื่อให้มีความครอบคลุมและเป็นตัวแทนของกลุ่มเด็กวัยรุ่นได้ดีขึ้น และเพื่อทราบระดับความเสี่ยงต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์
3. ศึกษาวิจัยในกลุ่มวัยที่หลากหลาย เช่น เด็กวัยรุ่นระดับประถมศึกษา วัยรุ่นตอนปลาย วัยทำงาน หรือกลุ่ม LGBT เพื่อทราบขนาดและความชุกของปัญหา

ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมต้น

FACTORS ASSOCIATED WITH CYBERBULLYING BEHAVIOR AMONG MIDDLE SCHOOL STUDENTS

เอมวดี เกียรติศิริ 5538182 PHCN/M

พย.ม.(การพยาบาลเวชปฏิบัติชุมชน)

คณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ : นฤมล เอี่ยมฉิภูล, Ph.D. (NURSING), อาภาพร เผ่าวัฒนา, Ph.D. (NURSING), นันทนา ธนาโนวรรณ, Ph.D. (NURSING)

บทสรุปแบบสมบูรณ์

ความสำคัญและที่มาของการศึกษา

ปัจจุบันเทคโนโลยีสารสนเทศก้าวเข้ามามีบทบาทอย่างมากในทุกกิจกรรมของคนไทยยุคใหม่ จากรายงานสถิติการใช้คอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ตและโทรศัพท์มือถือของประชากรไทยในช่วง 5 ปีที่ผ่านมา (พ.ศ. 2553-2557) พบว่ามีผู้ใช้คอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ตและโทรศัพท์มือถือเพิ่มขึ้น และพบว่ากรุงเทพมหานครมีสัดส่วนผู้ใช้คอมพิวเตอร์และสัดส่วนการใช้อินเทอร์เน็ตมากที่สุด คือร้อยละ 54.6 และ 54.5 ตามลำดับ (สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2557: 1-4) โดยที่กลุ่มอายุ 6-14 ปี และ 15-24 ปี มีสัดส่วนการใช้อินเทอร์เน็ตสูงมากกว่ากลุ่มวัยอื่น คือร้อยละ 58.2 และ 69.7 ตามลำดับ (สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2557: 5-6) ทำให้เกิดช่องทางของการใช้เทคโนโลยีการสื่อสารในทางที่ไม่เหมาะสม เป็นการกระทำความรุนแรงในรูปแบบใหม่ผ่านเครื่องมือสื่อสารอิเล็กทรอนิกส์ ที่เรียกว่า “การรังแกทางไซเบอร์ (Cyberbullying)” (Ronald, 2008: 32-40)

ในระดับโลก พบขนาดปัญหาและความชุกของการรังแกทางไซเบอร์ประมาณ ร้อยละ 20-40 และพบมากในระดับโรงเรียน (Dehue, Bolman, & Völlink, 2008: 217-223; Tokunaga, 2010: 277-287) โดยเฉพาะในนักเรียนระดับมัธยมต้น (Notar, Padgett, & Roden, 2013: 1-9; Williams & Guerra, 2007: 14-21) รายงานของ The US Department of Health and Human Services, Bureau of Justice Statistics and Cyberbullying Research Center ระบุว่า มีเด็กนักเรียนและวัยรุ่นของสหรัฐอเมริกาเคยถูกรังแกทางไซเบอร์ ร้อยละ 52 และร้อยละ 33 ตามลำดับ (nobullying, 2014)

สอดคล้องกับรายงานการสำรวจการข่มเหงรังแกทางไซเบอร์ ปี 2013 (The Annual Cyberbullying Survey 2013) ขององค์กร Ditch the Label ในกลุ่มเยาวชน อายุ 13-22 ปี ในประเทศสหรัฐอเมริกา อังกฤษ และออสเตรเลีย พบว่า กลุ่มตัวอย่างเคยถูกรังแกทางไซเบอร์ถึงร้อยละ 69 ในแถบเอเชีย ผลการสำรวจเด็กมัธยมศึกษาตอนปลายในโรงเรียนเขตภาคกลางของประเทศจีน พบว่าเคยรังแกผู้อื่นทางไซเบอร์ ร้อยละ 34.8 และเป็นผู้ถูกรังแก ร้อยละ 56.9 (Zhou, Tang, Tian, & et al., 2013: 630-647) สอดคล้องกับผลการสำรวจของ The Chinese University of Hong Kong พบว่านักเรียน 1 ใน 3 ของกลุ่มตัวอย่าง เคยถูกรังแกทางไซเบอร์ และเคยรังแกผู้อื่นทางไซเบอร์ ร้อยละ 32.1

สำหรับในประเทศไทย มีข้อมูลจากสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ ระบุว่าวัยรุ่นไทยที่ใช้อินเทอร์เน็ต ร้อยละ 37.2 เคยถูกรังแกทางไซเบอร์ นอกจากนี้จากผลการศึกษาของปัญญาสมาพันธ์เพื่อการวิจัยแห่งประเทศไทย ในปี พ.ศ.2552 พบว่า กลุ่มเยาวชนอายุ 12-24 ปี ในเขตกรุงเทพมหานคร เคยถูกรังแกทางไซเบอร์ ร้อยละ 43.9 เป็นผู้รังแก ร้อยละ 28.9 และมีการคุกคามผู้อื่นผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ มากกว่าร้อยละ 50 (วิมลทิพย์ มุสิกพันธ์ และคณะ, 2552: 1-18) การศึกษาในปี พ.ศ.2555 พบว่า วัยรุ่นหญิงไทยเคยถูกรังแกทางไซเบอร์ ร้อยละ 45.4 ถูกข่มขู่ออนไลน์ ร้อยละ 41.4 ถูกคุกคามทางเพศออนไลน์ ร้อยละ 5.3 ถูกบันทึกและเผยแพร่ออนไลน์ในลักษณะให้ร้าย ร้อยละ 16.3 (พิมพ์วัลย์ บุญมงคล, ราชาวดี เอี่ยมศิลป์, สร้อยฟ้า โต๊ะพันธ์อนันต์ และคณะ, 2555) นอกจากนี้ผลการศึกษาของ Sittichai (2014) เกี่ยวกับพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ของเด็กนักเรียนระดับมัธยมใน 3 จังหวัดภาคใต้ พบนักเรียนถูกรังแกทางไซเบอร์ ร้อยละ 18.6 (Sittichai, 2014: 132-140) แสดงให้เห็นว่า ปัจจุบันเยาวชนไทยส่วนหนึ่งกำลังกับประสบปัญหาการรังแกทางไซเบอร์ ดังนั้น จำเป็นอย่างยิ่งที่ผู้เกี่ยวข้องควรตระหนักและร่วมมือกัน เพื่อหาแนวทางในการป้องกันการดูแลเด็กและเยาวชนไทยจากการรังแกผ่านช่องทางใหม่นี้

การรังแกทางไซเบอร์ เป็นความรุนแรงที่ไม่สามารถทราบว่าเป็นผู้กระทำ เป็นการกระทำโดยบุคคลหรือเป็นกลุ่ม ผู้กระทำสามารถกระทำกับใคร ที่ไหน หรือเมื่อไรก็ได้ในทุกๆ วัน และตลอด 24 ชั่วโมง (Atkinson, 2008: 32-39) ไม่สามารถควบคุมหรือตรวจสอบได้ และผู้กระทำสามารถต่อย้ำความรุนแรงได้อย่างต่อเนื่อง โดยที่เหยื่อที่เคยถูกรังแกอาจกลับมาเป็นผู้กระทำ ความรุนแรงเองเพื่อแก้แค้น เป็นวงจรความรุนแรงที่ไม่มีจุดจบ เด็กที่ถูกรังแกทางไซเบอร์ จะได้รับผลกระทบต่ออารมณ์และจิตใจ เกิดความรู้สึกลบๆ ขังใจ โกรธและผิดหวัง (Patchin & Hinduja, 2006: 148-169; Ronald, 2008: 32-40; Jung, Leventhal, Kim & et al., 2014: 826-830) การถูกให้ออกจากกลุ่มเพื่อน ทำให้สูญเสียความภาคภูมิใจและความเชื่อมั่นในตนเอง (Shariff, 2009; Patchin & Hinduja, 2010: 614-621) เกิดผลกระทบต่อการเรียน เกิดความวิตกกังวล ขาดทักษะการใช้ชีวิตทางสังคมและปฏิสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนและคนรอบข้าง (Navarro, Yubero, Larrañaga & Martinez,

2012: 281-295; Cowie, 2013: 167-170) ในที่สุดผู้ถูกรังแกจะเกิดภาวะซึมเศร้า และมีความคิดที่จะฆ่าตัวตาย (Hinduja & Patchin, 2010: 206-211; Wang, Tonia & Ronald, 2011: 415-417; Kowalski & Limber, 2013: 13-20; Bannink, Broeren, Van de Looij – Jansen & et al., 2014: 1-7) สอดคล้องกับผลการศึกษาของ ณัฐรัชต์ สามะ และคณะ (2557: 351-363) ที่พบว่า ผู้ถูกรังแกจะรู้สึกไร้ค่า อยากรู้สึกแย่ เกิดความเครียด วิตกกังวล ถ้าผู้ถูกรังแกไม่สามารถรับมือกับความรู้สึกเหล่านั้นได้ ผลกระทบที่รุนแรงขึ้นอาจทำให้เกิดภาวะซึมเศร้า และมีความคิดฆ่าตัวตายได้ ปี 2003 ถึงปี 2013 มีรายงานการฆ่าตัวตายสำเร็จของเด็กวัยรุ่นประเทศสหรัฐอเมริกาที่ถูกรังแกทางไซเบอร์ จำนวน 10 ราย (nobullying, 2014; Jacob, 2010: 163-166) ในปี 2012 ประเทศแคนาดา พบรายงานวัยรุ่นหญิงที่ถูกนำภาพเปลือยออกไปเผยแพร่และมีการเฝ้าติดตาม (stalking) ฆ่าตัวตายสำเร็จ (theguardian, 2013) แถบเอเชีย ในปี 2008 ในประเทศญี่ปุ่น มีรายงานนักเรียนหญิง 3 ราย อายุ 13 14 และ 16 ปี ฆ่าตัวตายจากการถูกรังแกทางไซเบอร์ (Hays, 2014) การรังแกทางไซเบอร์ไม่เพียงมีผลกระทบต่อผู้ถูกรังแกเท่านั้น สำหรับผู้รังแกจะมีความภาคภูมิใจในตนเองต่ำ (Patchin & Hinduja, 2010: 614-621) ผลกระทบที่ส่งผลกระทบต่อเมื่อเติบโตเข้าสู่วัยผู้ใหญ่มีโอกาสเสี่ยงที่จะมีพฤติกรรมไม่เหมาะสม (maladaptive behaviors) มีพฤติกรรมต่อต้านสังคม (antisocial behaviors) โดยเฉพาะอย่างยิ่งมีโอกาสพัฒนาไปสู่การมีพฤติกรรมรุนแรง (violence) ทำร้ายกัน และกลายเป็นการกระทำทารุณ (abuse) ได้ในที่สุด (Olweus, 1996)

การศึกษาถึงปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการรังแกทางไซเบอร์ที่ผ่านมาส่วนใหญ่เป็นการศึกษาด้านคุณลักษณะประชากร สังคมและสิ่งแวดล้อม ซึ่งผลการศึกษาเหล่านั้นยังมีความหลากหลายในแต่ละประเทศและแต่ละวัฒนธรรม (Calvete, Orue, Estévez & et al, 2010: 1128-1135; Walrave & Heirman, 2011: 59-72; Mishna, Khoury-Kassabri, Gadalla & Daciuk, 2012: 63-70) การศึกษาการรังแกทางไซเบอร์ในวัยรุ่นของ วิมลทิพย์ มุสิกพันธ์ และคณะ, 2552) พบว่าวัยรุ่นมีความเห็นว่าการรังแกทางไซเบอร์เป็นเรื่องปกติที่ใครๆ ก็ทำและสามารถทำได้ตามใจ (วิมลทิพย์ มุสิกพันธ์ และคณะ, 2552: 1-18) สอดคล้องกับการศึกษาของ The Chinese University of Hong Kong ที่พบว่าร้อยละ 44 ของนักเรียนที่เป็นผู้รังแกทางไซเบอร์บอกว่าทำเพราะเป็นเรื่องสนุก (สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน, 2556: ออนไลน์) เช่นเดียวกับ ผลการศึกษาของสิวพร ปกป้อง และวิมลทิพย์ มุสิกพันธ์ (2553) พบว่าร้อยละ 28 มีความเห็นว่าพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์เป็นพฤติกรรมที่เป็นเรื่องปกติที่แสดงออกถึงความแค้น (สิวพร ปกป้อง และวิมลทิพย์ มุสิกพันธ์, 2553: 1-17) ต่อมามีการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยด้านจิตวิทยาและจิตสังคม กับการรังแกทางไซเบอร์ ได้แก่ ผลการศึกษาของ Heirman & Walrave (2012) และ Pabain & Vandebosch (2014) ที่พบว่า ทักษะคิดของวัยรุ่นต่อการรังแกทางไซเบอร์มีความสัมพันธ์ต่อความตั้งใจที่จะมีพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ (Heirman & Walrave,

2012: 614-620; Pabain & Vandebosch, 2014: 463-477) เช่นเดียวกับกับการศึกษาของ Doane, Pearson & Kelly (2014) พบว่า นักศึกษาวิทยาลัยที่มีความเห็นอกเห็นใจ (empathy) ต่อผู้ถูกรังแกต่ำ เป็นปัจจัยทำนายว่าผู้กระทำนั้นมีทัศนคติทางบวกต่อการรังแกทางไซเบอร์ การมีทัศนคติทางบวกต่อการรังแกเป็นปัจจัยทำนายถึงบุคคลนั้นมีความตั้งใจสูงที่จะรังแกผู้อื่น และการที่มีความตั้งใจสูงที่จะรังแกเป็นปัจจัยทำนายว่าบุคคลนั้นจะกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ได้บ่อยมากขึ้น (Doane, Pearson & Kelley, 2014: 154-162) นอกจากนี้ยังพบว่า อิทธิพลจากเพื่อน ผู้ใกล้ชิด หรือบุคคลที่ชื่นชอบ และการรับรู้มีความสัมพันธ์ต่อความเชื่อและพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ (Hinduja & Patchin, 2013: 711-722) ซึ่งหมายถึงการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง มีความสัมพันธ์ต่อความตั้งใจที่จะกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ (Heirman & Walrave, 2012: 614-620) สอดคล้องกับการศึกษาในนักเรียนเกรด 6-8 ของ Burton & et al (2013) ที่พบว่านักเรียนที่มีความเชื่อตามกลุ่มอ้างอิงสูงในเรื่องความก้าวร้าวมีแนวโน้มที่จะมีพฤติกรรมรังแกทางกายและทางไซเบอร์ (Burton & et al, 2013: 103-115) ในส่วนปัจจัยด้านการรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมมีความสัมพันธ์ต่อความตั้งใจที่จะกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์เช่นกัน (Heirman & Walrave, 2012: 614-620) แสดงให้เห็นว่า ปัจจัยด้านจิตสังคมและจิตวิทยา ได้แก่ ทัศนคติ ความเชื่อ ค่านิยม การรับรู้ การควบคุมอารมณ์ ความรู้สึกลึกซึ้งในตนเอง และอิทธิพลจากกลุ่มเพื่อนหรือบุคคลใกล้ชิด ปัจจัยต่างๆ เหล่านี้ มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในเด็กวัยรุ่น ซึ่งสามารถเชื่อมโยงความสัมพันธ์ของปัจจัยเหล่านี้ ต่อความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์และพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในเด็กวัยรุ่นได้ ตามทฤษฎีพฤติกรรมตามแผน (Theory of Planned Behavior) ของ Ajzen (1991, 2005) โดยทฤษฎีนี้กล่าวไว้ว่า หากบุคคลมีความเชื่อต่อพฤติกรรม มีการคล้อยตามกลุ่ม และมีการรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรม จะเป็นปัจจัยที่ส่งผลต่อความตั้งใจที่จะกระทำหรือไม่กระทำพฤติกรรม ซึ่งจะมีผลต่อการกระทำพฤติกรรมนั้นของบุคคล (Ajzen, 1991; Ajzen, 2005) การศึกษาครั้งนี้จึงนำทฤษฎีพฤติกรรมตามแผนมาประยุกต์ใช้เป็นกรอบแนวคิดในการศึกษาวิจัย

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยส่วนบุคคล ทัศนคติต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ การรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรม กับความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ของนักเรียนมัธยมต้น

2. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยส่วนบุคคล ทักษะคิดต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ การรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรม กับพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ของนักเรียนมัธยมต้น
3. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างความตั้งใจในการรังแกทางไซเบอร์กับพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ของนักเรียนมัธยมต้น
4. เพื่อศึกษาปัจจัยทำนายความตั้งใจในการรังแกทางไซเบอร์ของนักเรียนมัธยมต้น
5. เพื่อศึกษาปัจจัยทำนายพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ของนักเรียนมัธยมต้น

วิธีการดำเนินการวิจัย

รูปแบบการวิจัย การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ (Observational Research) รูปแบบภาคตัดขวาง (Cross-Sectional Descriptive Studies)

ประชากร คือ นักเรียนระดับมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 1-3 ที่กำลังศึกษาอยู่ในโรงเรียนระดับมัธยมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ ในเขตพื้นที่มัธยมศึกษา เขต 1 และ 2 กรุงเทพมหานคร

กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ปีที่ 1-3 ที่กำลังศึกษาอยู่ในโรงเรียนระดับมัธยมศึกษาในสังกัดกระทรวงศึกษาธิการ และเนื่องจากไม่ทราบจำนวนประชากรที่แน่นอน ดังนั้น การคำนวณขนาดตัวอย่าง จึงใช้สูตร ของ Cochran (1977) ได้ขนาดตัวอย่าง 345 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือ คือแบบสอบถามที่ผู้วิจัยนำข้อคำถามจากแบบสอบถามของ Doane, Pearson & Kelly (2014) และ Heirman & Walrave (2012) ซึ่งได้รับอนุญาตแล้ว มาประยุกต์เป็นแบบสอบถาม จำนวน 1 ชุด ประกอบด้วย ปัจจัยส่วนบุคคล เป็นข้อคำถามให้เลือกตอบแบบสอบถามความรู้สึกมีคุณค่าในตนเอง เป็นแบบประมาณค่า 4 ระดับ แบบสอบถามทัศนคติต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง การรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ เป็นแบบประมาณค่า 5 ระดับ แบบสอบถามความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ และแบบสอบถามพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ เป็นแบบประมาณค่า 4 ระดับ

การเก็บรวบรวมข้อมูล ดำเนินการดังนี้

1. ขออนุญาตการทำวิจัยในมนุษย์ จากคณะสาธารณสุขศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล โดยส่งแบบเสนอโครงร่างและแบบสอบถามให้คณะกรรมการจริยธรรมของคณะสาธารณสุขศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล ตรวจสอบและพิจารณา ได้รับเอกสารรับรองเลขที่ MUPH 2016-032
2. ทำหนังสือขออนุญาตต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหิดล เพื่อขออนุญาตทำวิจัย และขอให้ออกหนังสือในนามบัณฑิตวิทยาลัย ถึงผู้อำนวยการ โรงเรียนมัธยมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร เพื่อชี้แจงวัตถุประสงค์ของการศึกษาวิจัย และขอความร่วมมือในการดำเนินการวิจัยในเขตพื้นที่
3. ติดต่อประสานงานกับผู้อำนวยการ โรงเรียนมัธยมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร เพื่อขอความอนุเคราะห์ให้ผู้วิจัยทำการเก็บข้อมูลจากนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ชี้แจงวัตถุประสงค์และขั้นตอนการเก็บข้อมูล
4. นัดหมายวันที่และเวลาที่จะเก็บข้อมูล ภายในเดือนกรกฎาคม พ.ศ.2559 โดยผู้วิจัยเป็นผู้ไปเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเอง
5. ชี้แจงให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่างทราบวัตถุประสงค์ ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับและกระบวนการศึกษาวิจัย โดยแจ้งให้ผู้เข้าร่วมวิจัยตอบแบบสอบถามด้วยตนเอง บอกเนื้อหาโดยรวมของแบบสอบถาม และขอความร่วมมือในการตอบแบบสอบถามการวิจัย พร้อมทั้งชี้แจงให้ทราบสิทธิในการตอบรับหรือปฏิเสธ หากไม่เข้าร่วมวิจัยจะไม่เกิดผลเสียใดๆ แก่ตัวนักเรียน ผลของคำตอบหรือข้อมูลทุกอย่างจะเก็บเป็นความลับ และนำมาใช้เฉพาะในการศึกษาเท่านั้น
6. ให้ผู้เข้าร่วมวิจัยแสดงหนังสือแสดงเจตนายินยอมเข้าร่วมวิจัย ให้ผู้ปกครองพิจารณาอนุญาต และให้นำหนังสือแสดงเจตนากลับคืนผู้วิจัยในวันที่เก็บข้อมูล
7. ให้ผู้เข้าร่วมวิจัยตอบแบบสอบถามด้วยตนเอง และเปิดโอกาสให้ซักถามสิ่งที่ไม่เข้าใจ หากนักเรียนกลุ่มตัวอย่างต้องการยุติการตอบแบบสอบถาม ผู้วิจัยยินยอมยุติตามความต้องการของนักเรียนและยกเลิกการเก็บข้อมูลของนักเรียนรายนั้น
8. เมื่อนักเรียนกลุ่มตัวอย่างตอบแบบสอบถามเสร็จ ให้ใส่แบบสอบถามในซองปิดผนึก และแยกหนังสือแสดงเจตนายินยอมออก เพื่อป้องกันการเชื่อมโยงข้อมูล ก่อนส่งคืนผู้วิจัย
9. เก็บรวบรวมแบบสอบถามทั้งหมด นำมาวิเคราะห์ข้อมูลและประมวลผลด้วยคอมพิวเตอร์

การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการวิจัย

การวิเคราะห์ข้อมูลด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป SPSS for Window version 18.0 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์มีดังนี้

1. ข้อมูลความสัมพันธ์ด้านปัจจัยส่วนบุคคล ทศนคติต่อพฤติกรรมการรังแกทางโลกไซเบอร์ การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง การรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรม กับความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ และพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ วิเคราะห์โดยหา Chi-square และ Pearson's product moment correlation coefficient
2. ทดสอบความสามารถในการทำนายของปัจจัยส่วนบุคคล ปัจจัยด้านทศนคติต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง การรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ กับความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ และพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ โดยใช้สถิติวิเคราะห์ความถดถอยเชิงพหุ (Multiple Regression Analysis)

ผลการวิจัย

1. ความสัมพันธ์ด้านปัจจัยส่วนบุคคล (เฉพาะตัวแปรอิสระที่เป็นนามบัญญัติ) กับความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ และพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ วิเคราะห์โดยสถิติ Chi-square ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 พบว่า

ความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมต้น ขึ้นกับความรุนแรงในครอบครัว กรณีนักเรียนถูกพี่น้องหรือคนในครอบครัวคำทอ ประสบการณ์ถูกเพื่อนรังแก ประสบการณ์รังแกเพื่อน และประสบการณ์เป็นผู้รังแกเพื่อนทางไซเบอร์ ในระดับต่ำ

พฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมต้น ขึ้นกับความรุนแรงในครอบครัว เฉพาะกรณีพี่น้องหรือคนในครอบครัวของนักเรียนทุกปีกัน นักเรียนถูกพี่น้องหรือคนในครอบครัวคำทอ รวมทั้งนักเรียนที่มีประสบการณ์ถูกเพื่อนรังแก เป็นผู้รังแกเพื่อน ถูกเพื่อนรังแกทางไซเบอร์ และเป็นผู้รังแกเพื่อนทางไซเบอร์

ส่วน เพศ ระดับการศึกษา สถานภาพครอบครัว บุคคลที่อาศัยอยู่ด้วย อุปกรณ์ที่ใช้เข้าถึงอินเทอร์เน็ต สังคมออนไลน์ที่ใช้เข้าถึงอินเทอร์เน็ต ความถี่ของการใช้อินเทอร์เน็ตใน 1 สัปดาห์ ความถี่ของการใช้อินเทอร์เน็ตใน 1 วัน และช่วงเวลาที่ใช้อินเทอร์เน็ต ไม่มีความสัมพันธ์กับความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ และไม่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมต้น

2. ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยส่วนบุคคล ทักษะต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์
การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ การรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ กับความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ และพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมต้น โดยหาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน (Pearson's Product Moment Correlation) ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 พบว่า

ความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมต้น

พบว่า ผลการเรียนรู้ การเข้าถึงอินเทอร์เน็ตด้วยสมาร์ทโฟนและคอมพิวเตอร์พกพา การใช้สังคมออนไลน์ทางเฟซบุ๊ก ไลน์ และยูทูบ การใช้อินเทอร์เน็ตนาน 2-3 ชั่วโมงต่อวัน การใช้อินเทอร์เน็ตในช่วงก่อนเข้าเรียน ประสบการณ์ถูกเพื่อนรังแก รังแกเพื่อนและเห็นเพื่อนถูกรังแก ประสบการณ์ถูกเพื่อนรังแกทางไซเบอร์และรังแกเพื่อนทางไซเบอร์ ความรู้สึกมีคุณค่าในตนเอง ทักษะการรับมือต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ และการรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ มีความสัมพันธ์กับความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมต้น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 คือ -.191 -.180 -.095 -.122 .175 -.175 -.091 .157 .129 .119 .144 .141 .170 .665 .701 .150 และ -.146 ตามลำดับ

พฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมต้น

พบว่า ระดับการศึกษามัธยมศึกษาชั้นปีที่ 2 ผลการเรียนรู้ การเข้าถึงอินเทอร์เน็ตด้วยสมาร์ทโฟน และคอมพิวเตอร์พกพา การใช้สังคมออนไลน์ทางเฟซบุ๊ก อินสตาแกรม และยูทูบ การใช้อินเทอร์เน็ต 4-6 วัน ต่อสัปดาห์ การใช้อินเทอร์เน็ตนาน 2-3 ชั่วโมง และ 4-5 ชั่วโมงต่อวัน การใช้อินเทอร์เน็ตในช่วงก่อนเข้าเรียน ประสบการณ์ถูกเพื่อนรังแก รังแกเพื่อนและเห็นเพื่อนถูกรังแก ประสบการณ์ถูกเพื่อนรังแกทางไซเบอร์และรังแกเพื่อนทางไซเบอร์ ความรู้สึกมีคุณค่าในตนเอง ทักษะการรับมือต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ การรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ และความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมต้น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 คือ .092 -.212 -.180 -.116 -.095 -.100 -.155 -.095 -.096 -.113 .1183 .135 .100 .102 .165 .159 .028 .626 .660 .116 -.174 และ .804 ตามลำดับ

3. ปัจจัยทำนายความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ของนักเรียนมัธยมต้น พบว่ามีเพียงตัวแปร 3 ตัวแปรที่มีอิทธิพลต่อคะแนนความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมต้น คือ การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์

ทัศนคติทางบวกต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ และการใช้สังคมออนไลน์ทางทวิตเตอร์มีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ 0.05 โดยตัวแปรทั้ง 3 ตัว ที่เข้าสมการสามารถร่วมกันทำนายคะแนนของความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ได้ถูกต้อง ร้อยละ 53.7 (ตารางที่ 1)

ตารางที่ 1 ค่าสัมประสิทธิ์การถดถอยของตัวแปรอิสระกับความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมต้น

ตัวแปรอิสระ	b	SE	Beta	t	p-value	95.0% CI for B	
						Lower	Upper
ทัศนคติทางบวกต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์	.097	.017	.316	5.745	.000	.064	.130
การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์	.128	.015	.467	8.481	.000	.099	.158
การใช้สังคมออนไลน์ทาง Twitter	1.696	.860	.072	1.973	.049	.006	3.387
Constant = 16.401		Adjusted R ² = 0.537		F _{df-3} = 137.3		p < 0.001	

a. Dependent Variable : ความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์

4. ปัจจัยทำนายพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ของนักเรียนมัธยมต้น

พบว่ามีเพียงตัวแปร 5 ตัวแปรที่มีอิทธิพลต่อคะแนนพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมต้น คือ ความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ ทัศนคติทางบวกต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ การใช้สังคมออนไลน์ประเภทมายสเปซ และความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ตนาน 4-5 ชั่วโมงต่อวัน มีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ 0.05 โดยตัวแปรทั้ง 5 ตัว ที่เข้าสมการสามารถร่วมกันทำนายคะแนนของพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ได้ถูกต้อง ร้อยละ 67.9 (ตารางที่ 2)

ตารางที่ 2 ค่าสัมประสิทธิ์การถดถอยของตัวแปรกับพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์

ตัวแปร	b	SE	Beta	t	p-value	95.0% CI for B	
						Lower	Upper
ความตั้งใจในการกระทำ พฤติกรรมรังแกทาง ไซเบอร์	.630	.042	.658	14.884	.000	.546	.713
การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง ต่อพฤติกรรมรังแกทาง ไซเบอร์	.037	.013	.139	2.775	.006	.011	.063
ทัศนคติทางบวกต่อ พฤติกรรมรังแกทาง ไซเบอร์	.028	.014	.097	2.013	.045	.001	.056
การใช้สังคมออนไลน์: Myspace	-6.558	1.814	-.111	-3.631	.000	-10.156	-3.019
การใช้อินเทอร์เน็ตนาน 4-5 ชม. ต่อวัน	-1.249	.625	-.060	-1.998	.046	-2.478	-.020
Constant = 5.989 Adjusted R ² = 0.679 F _{df-5} = 150.67 p < 0.001							

a. Dependent Variable: พฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์

อภิปรายผลการวิจัย

ระดับการศึกษา มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมต้น ($r = .092, p = .041$) แต่ไม่มีความสัมพันธ์กับความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมต้น แม้ยังไม่มีการศึกษาตัวแปรระดับการศึกษาในรูปแบบเดียวกันนี้ แต่สามารถเชื่อมโยงได้กับช่วงวัยของนักเรียนที่ยังเป็นวัยรุ่น เป็นระยะที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างมากและมีการปรับตัวให้เข้ากับเปลี่ยนแปลงทั้งด้านอารมณ์ ปัญญา ความคิด บุคลิกภาพ และสังคมที่ อาจเกิดความขัดแย้งในจิตใจหรือมีอารมณ์อ่อนไหวง่ายอาจแสดงความคิดตามความรู้สึกและอารมณ์ หรืออาจแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว

ผลการเรียน นักเรียนที่มีผลการเรียนระดับระดับต่ำ มีความสัมพันธ์กับความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ ($r = -.212, p = .000$) และมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมต้น ($r = -.212, p = .000$) สอดคล้องกับการศึกษาของ Zhou และคณะ (2013) ที่พบว่านักเรียนที่มีผลการเรียนต่ำมีแนวโน้มที่จะเป็นผู้รังแกทางไซเบอร์มากกว่านักเรียนที่มีผลการเรียนดี (Zhou, et al., 2013: 1-18)

อุปกรณ์ที่ใช้เข้าถึงอินเทอร์เน็ต พบว่า การใช้สมาร์ทโฟน และคอมพิวเตอร์พกพา ($r = -.180, p = .000$ และ $r = -.095, p = .037$ ตามลำดับ) ในการเข้าถึงอินเทอร์เน็ต มีความสัมพันธ์กับความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ และยังมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมต้น อีกด้วย ($r = -.180, p = .000$ และ $r = -.116, p = .015$ ตามลำดับ) แม้ยังไม่มี การศึกษาด้านนี้ แต่อธิบายได้ว่านักเรียนกลุ่มตัวอย่างใช้สมาร์ทโฟน ถึงร้อยละ 92.9 แสดงถึงโอกาสที่และความสะดวกสบายที่นักเรียนสามารถเข้าถึงอินเทอร์เน็ตได้ง่ายในทุกสถานที่และเวลา มีความเป็นส่วนตัว เป็นอิสระที่จะเข้าถึงอินเทอร์เน็ตโดยไม่เปิดเผยตัวเอง สามารถสร้างโลกสมมติที่ตัวเองอยากเป็นได้ง่ายกว่า

สังคมออนไลน์ที่ใช้เข้าถึงอินเทอร์เน็ต พบว่า นักเรียนกลุ่มตัวอย่างที่ใช้สังคมออนไลน์ประเภทเฟซบุ๊ก ($r = -.122, p = .011$) มายสเปซ ($r = .175, p = .000$) และยูทูป ($r = -.175, p = .000$) มีความสัมพันธ์กับความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมต้น ส่วนนักเรียนกลุ่มตัวอย่างที่ใช้สังคมออนไลน์ประเภทเฟซบุ๊ก ($r = -.095, p = .037$) อินสตราแกรม ($r = -.100, p = .030$) และยูทูป ($r = -.115, p = .002$) มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมต้น ผลการศึกษานี้ สอดคล้องกับการศึกษาของ Kwan (2013) ในเด็กระดับมัธยมต้นของประเทศสิงคโปร์ ที่พบว่าความเข้มข้นในการใช้ Facebook (intensity of Facebook use) มีความสัมพันธ์กับการเป็นผู้รังแกทางไซเบอร์ ($r = 0.16, p < 0.001$) (Kwan & Skoric, 2013: 16-25)

ความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ต พบว่า ระยะเวลาที่ใช้อินเทอร์เน็ต นาน 2-3 ชั่วโมงต่อวัน มีความสัมพันธ์กับความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมต้น ($r = -.091, p = .043$) ส่วนการใช้อินเทอร์เน็ต 4-6 วัน ต่อสัปดาห์ และการใช้อินเทอร์เน็ตนาน 2-3 ชั่วโมง และ 4-5 ชั่วโมงต่อวัน มีความสัมพันธ์กับความพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมต้น ($r = -.095, p = .037, r = -.096, p = .036$, และ $r = -.113, p = .017$ ตามลำดับ) สอดคล้องกับการศึกษาของ Walrave & Heirman (2011) ที่พบว่านักเรียนที่เป็นผู้รังแกทางไซเบอร์ มีระยะเวลาการใช้อินเทอร์เน็ตเป็นเวลานาน และความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ตที่มากขึ้น มีแนวโน้มที่จะมีโอกาสเป็นผู้รังแกทางไซเบอร์มากขึ้น (Walrave, M., & Heirman, W.(2011): 59-72) และยังสอดคล้องกับผลการศึกษาของ

Mishna & et al.(2012) ที่พบว่า การใช้อินเทอร์เน็ตนานมากกว่า 1 ชั่วโมงขึ้นไปเป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ ($B=1.364, p<.05$) (Mishna, et al., 2012: 63-70)

ช่วงเวลาที่ใช้อินเทอร์เน็ต พบว่า การใช้อินเทอร์เน็ตในช่วงก่อนเข้าเรียน มีความสัมพันธ์กับความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ และมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมต้น ($r=.157, p=.002, r=.183, p=.000$ ตามลำดับ) อย่างไรก็ตามแม้ไม่มีการศึกษาตัวแปรในรูปแบบนี้ สามารถอธิบายได้ว่าไม่ว่าจะเป็นช่วงเวลาใดที่นักเรียนพักจากการเข้าชั้นเรียน นักเรียนกลุ่มตัวอย่างสามารถเข้าถึงอินเทอร์เน็ตได้อย่างสะดวกสบายในเวลาอันรวดเร็ว

ประสบการณ์รังแก ได้แก่ การถูกเพื่อนรังแก เป็นผู้รังแกเพื่อนและเป็นผู้เคยพบเห็นเพื่อนถูกรังแก มีความสัมพันธ์กับความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ ($r=.129, p=.008, r=.119, p=.013$ และ $r=.144, p=.003$ ตามลำดับ) และมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมต้น ($r=.135, p=.006, r=.100, p=.031$ และ $r=.102, p=.028$ ตามลำดับ) แม้ยังไม่มีการศึกษาตัวแปรประสบการณ์รังแกในรูปแบบนี้ แต่สามารถอธิบายได้ผลจากการศึกษาของ Patchin & Hinduja (2006) ที่พบว่า ผู้ที่เคยถูกรังแกอาจกลับมาเป็นผู้ทำความรุนแรงเองเพื่อแก้แค้นเป็นวงจรของความรุนแรงที่ไม่รู้จัก (Hinduja & Patchin, 2010: 206-211) ส่วนนักเรียนที่มีประสบการณ์เป็นผู้เคยพบเห็นเพื่อนถูกรังแกนั้น อธิบายได้ว่าการเห็นการทำความรุนแรงบ่อยๆ อาจก่อให้เกิดพฤติกรรมเลียนแบบ ที่ไปแสดงออกทางโลกไซเบอร์ได้ ซึ่งเป็นไปตามพัฒนาการตามวัยของเด็กวัยรุ่น

ประสบการณ์รังแกทางไซเบอร์ ได้แก่ การถูกเพื่อนรังแกทางไซเบอร์และเป็นผู้รังแกเพื่อนทางไซเบอร์ มีความสัมพันธ์กับความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ ($r=.141, p=.004$ และ $r=.170, p=.001$ ตามลำดับ) และมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมต้น ($r=.165, p=.001$ และ $r=.159, p=.001$ ตามลำดับ) แม้ยังไม่มีการศึกษาตัวแปรประสบการณ์รังแกทางไซเบอร์ในรูปแบบนี้ แต่มีการศึกษาของ Mishna & et al.(2012) ที่พบว่า นักเรียนกลุ่มตัวอย่างมากกว่าร้อยละ 50 เคยมีส่วนเกี่ยวข้องกับ การรังแกทางไซเบอร์ทั้งในรูปแบบที่เป็นเป็นผู้ถูกรังแก (victims) ผู้รังแก (perpetrators) และทั้งสองแบบ (bully-victims) (Mishna, et al., 2012: 63-70)

ความรู้สึกมีคุณค่าในตนเอง มีความสัมพันธ์กับความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ ($r=.665, p=.000$) และมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมต้น ($r=.626, p=.000$) นอกจากนี้จะพบว่า ความรู้สึกมีคุณค่าในตนเองของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างมีอิทธิพลต่อความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ และมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมรังแก

ทางไซเบอร์ในระดับค่อนข้างดี (คือมีค่า r ใกล้เคียง .8) สอดคล้องกับการศึกษาของ Patchin & Hinduja (2010) และ Brewer & Kerslake (2015) ที่พบว่า ความรู้สึกมีคุณค่าในตนเองเป็นปัจจัยทำนายได้ทั้งการเป็นผู้รังแก (perpetrator) และผู้ถูกรังแก (victim) ทางไซเบอร์ โดยที่ผู้ที่มีความรู้สึกมีคุณค่าในตนเองต่ำมักจะเป็นผู้ถูกรังแกทางไซเบอร์ (Patchin & Hinduja, 2010: 614-621; Brewer & Kerslake, 2015: 255-260)

ทัศนคติทางบวกต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ มีความสัมพันธ์กับความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ ($r=.701$, $p=.000$) และมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมต้น ($r=.660$, $p=.000$) นอกจากนี้จะพบว่า ทัศนคติทางบวกต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง มีอิทธิพลต่อความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ และมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในระดับค่อนข้างดี (คือมีค่า r ใกล้เคียง .8) สอดคล้องกับผลการศึกษาของ Heirman & Walrave (2012) ที่พบว่า ทัศนคติต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ของเด็กวัยรุ่นกับความตั้งใจที่จะรังแกผู้อื่นทางไซเบอร์มีความสัมพันธ์กันในเชิงบวก และเป็นปัจจัยสำคัญที่สุดในการทำนายพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ (Heirman & Walrave, 2012: 614-620) ซึ่งเป็นไปตามตามทฤษฎีพฤติกรรมตามแผน และเป็นไปตามสมมติฐานการวิจัยครั้งนี้

การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ มีความสัมพันธ์กับความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ ($r=.150$, $p=.002$) และมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมต้น ($r=.116$, $p=.015$) สอดคล้องกับผลการศึกษาของ Ang, Tan, & Mansor (2011) ที่พบว่า ความเชื่อตามกลุ่มอ้างอิงเกี่ยวกับพฤติกรรมก้าวร้าว มีความสัมพันธ์ในทางบวกกับการชักนำให้เกิดการรังแกทางไซเบอร์ในวัยรุ่นของสิงคโปร์และมาเลเซีย (Ang, Tan, & Talib, 2011: 2619-2634) นั่นคือนักเรียนกลุ่มตัวอย่างที่มีความเชื่อและคล้อยตามกลุ่มเพื่อน จะมีความตั้งใจที่จะกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ และมีพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ตามกลุ่มเพื่อน ซึ่งเป็นไปตามตามทฤษฎีพฤติกรรมตามแผน และเป็นไปตามสมมติฐานการวิจัยครั้งนี้

การรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ มีความสัมพันธ์กับความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ ($r=-.146$, $p=.003$) และมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมต้น ($r=-.174$, $p=.000$) จะเห็นได้ว่า แม้ยังไม่มีการศึกษาถึงความสัมพันธ์ของตัวแปรการรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในรูปแบบนี้ แต่มีผลการศึกษาของ Heirman & Walrave (2012) และ Lazuras, et al. (2013) ที่พบว่า การรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ เป็นปัจจัยทำนายถึงความตั้งใจในการรังแกทางไซเบอร์ (Heirman & Walrave, 2012: 614-620; Lazuras, Barkoukis, Ourda, & Tsorbatzoudis, 2013: 881-887)

ความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ จากผลการศึกษาพบว่า ความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ $p < .05$ ($r = .804$, $p = .000$) นอกจากนี้ความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมต้นในระดับดี คือมีค่า $r > .80$ ซึ่งความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ของนักเรียนมัธยมต้นนี้ เป็นตัวแปรตาม ที่มีความเชื่อมโยงไปสู่พฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง สอดคล้องกับแนวคิดของทฤษฎีพฤติกรรมตามแผน และเป็นไปตามสมมติฐานการวิจัยครั้งนี้

ปัจจัยทำนายความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมต้น

พบว่า มีเพียงตัวแปรอิสระ จำนวน 3 ตัวแปร ที่มีอิทธิพลต่อคะแนนความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมต้น คือทัศนคติทางบวกต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ และการใช้สังคมออนไลน์ทางทวิตเตอร์ โดยตัวแปรทั้ง 3 ตัว ที่เข้าสมการนี้สามารถร่วมกันทำนายคะแนนของความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ได้ถูกต้อง ร้อยละ 53.7 (Adjusted $R^2 = 0.537$) ผลการศึกษานี้ สอดคล้องกับการศึกษาของ Heirman & Walrave (2012) ที่พบว่าทัศนคติต่อการรังแกทางไซเบอร์ของเด็กวัยรุ่นมีความสัมพันธ์ในเชิงบวกต่อความตั้งใจที่จะกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ (Heirman & Walrave, 2012: 614-620) เช่นเดียวกับกับการศึกษาของ Pabian & Vandebosch (2014) ที่พบว่า ทัศนคติทางบวกต่อการรังแกทางไซเบอร์เป็นปัจจัยทำนายที่ดีที่สุดต่อความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ (Pabian & Vandebosch, 2014: 463-477) นอกจากนี้ยัง สอดคล้องกับการศึกษาของ Doane, et al. (2014) ที่พบว่า ทัศนคติทางบวกต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์และการคล้อยตามกลุ่มเพื่อนเป็นปัจจัยทำนายความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ (Doane, Pearson & Kelly, 2014: 154-162) รวมทั้งผลการศึกษาของ Lazuras, et al. (2013) ที่พบว่า การคล้อยตามสังคม (social norms) ของนักเรียนวัยรุ่นประเทศกรีซ เป็นปัจจัยทำนายความตั้งใจในการรังแกทางไซเบอร์ (Lazuras, Barkoukis, Ourda, & Tsorbatzoudis, 2013: 881-887) จากผลการศึกษานี้ กล่าวได้ว่า ทัศนคติทางบวกต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ สามารถร่วมกันเป็นปัจจัยทำนายความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมต้น นั้น สอดคล้องกับแนวคิดทฤษฎีพฤติกรรมตามแผน และเป็นไปตามสมมติฐาน

ปัจจัยทำนายพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ของนักเรียนมัธยมต้น

พบว่า มีเพียงตัวแปรอิสระจำนวน 4 ตัวแปรที่มีอิทธิพลต่อคะแนนพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมต้น คือ ทักษะคิดทางบวกต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ ความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ต 4-5 ชั่วโมงต่อวัน และการใช้สังคมออนไลน์ประเภทมายสเปซ และตัวแปรตาม คือ ความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ มีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ 0.05 โดยตัวแปรทั้ง 5 ตัว ที่เข้าสมการสามารถร่วมกันทำนายคะแนนของพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ได้ถูกต้อง ร้อยละ 67.9 ($\text{Adjusted } R^2 = 0.679$) สอดคล้องกับ ผลการศึกษาของ Heirman & Walrave (2012) ที่พบว่าทักษะคิดต่อการรังแกทางไซเบอร์ของเด็กวัยรุ่นเป็นปัจจัยที่ดีที่สุดในการทำนายพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ และปัจจัยสำคัญที่สุดในการทำนายพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ (Heirman & Walrave, 2012: 614-620) เช่นเดียวกับการศึกษาของ Festl (2016) ที่พบว่า การคล้อยตามกลุ่มเพื่อนในทางบวก เป็นปัจจัยทำนายพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ได้ (Festl, 2016: 237-248) นอกจากนี้การศึกษาของ Shirley, et al (2017) ยังพบว่า ทักษะคิดต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์และการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ มีความสัมพันธ์ในทิศทางผกผันกับการเป็นผู้รังแกทางไซเบอร์ (Shirley, et al, 2017: 74-84) อธิบายได้ว่า นักเรียนกลุ่มตัวอย่าง มีความเชื่อว่าการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์เป็นสิ่งที่ทำได้ง่ายในทุกเวลาและสถานที่ ทำแล้วสนุก และไม่มีใครทราบว่าเป็นผู้กระทำ การเลียนแบบกลุ่มอ้างอิงในการศึกษานี้คือกลุ่มเพื่อนสนิท การกระทำพฤติกรรมเลียนแบบหรือทำตามๆ กัน จะทำให้นักเรียนเป็นที่ยอมรับของกลุ่มเพื่อน ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดทฤษฎีพฤติกรรมตามแผน และเป็นไปตามสมมติฐาน

จากผลการศึกษานี้ กล่าวโดยสรุปได้ว่า ทักษะคิดทางบวกต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ และการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ มีความสัมพันธ์กับความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ และพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมต้น และสามารถร่วมกันเป็นปัจจัยทำนาย ความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ และพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมต้น ตามแนวคิดทฤษฎีพฤติกรรมตามแผน และเป็นไปตามสมมติฐานของการวิจัยนี้ อย่างไรก็ตาม แม้ผลการศึกษาี้ การรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ จะไม่สามารถร่วมกันเป็นปัจจัยทำนายความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ และพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมต้นได้ แต่ผลการวิเคราะห์สหสัมพันธ์สหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน พบว่า การรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ มีความสัมพันธ์ในทางลบกับความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแก

ทางไซเบอร์ และพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมต้น ซึ่งผู้วิจัยมีความเห็นว่าปัจจัยนี้มีความสำคัญและควรมีการศึกษาต่อไป

ข้อเสนอแนะจากผลการวิจัย

จากผลการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยอาจสรุปได้ว่า การหาแนวทางป้องกันพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในเด็กวัยรุ่นนั้น ควรมีการจัดกิจกรรมโดยนำปัจจัยด้านทัศนคติต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ การคล้อยตามกลุ่มอ้างอิง และการใช้สังคมออนไลน์ ไปใช้ในการวางแผนและออกแบบการจัด intervention ที่เหมาะสม เพื่อป้องกันและลดปัญหาพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในเด็กวัยรุ่น

FACTORS ASSOCIATED WITH CYBERBULLYING BEHAVIOR AMONG MIDDLE SCHOOL STUDENTS

EMWADEE KIATSIRI 5538182 PHCN/M

M.N.S.(COMMUNITY NURSE PRACTITIONER)

THESIS ADVISORY COMMITTEE : NARUEMON AUEMANEEKUL, Ph. D. (NURSING), ARPAPORN POWWATTANA, Ph. D. (NURSING) , NANTHANA THANANOWAN, Ph.D. (NURSING)

EXTENDED SUMMARY**Background and Significance of the Study**

Information technology now plays a vital role in all activities of the Thai people in modern age. Evidence of its impacts can be seen from the increasing uses of mobile phones, Internet access, and social networks (Electronic Transactions Development Agency, 2012: 24-28; Child and Youth Media Institute, 2013) . This phenomenon corresponds to a statistical report of the usage of computer, the internet, and mobile phones of the Thai population. During the past five years (2010-2014), it was found that the number of the users of computer, the Internet, and mobile phones was steadily rising. Also, it was found that Bangkok metropolitan area had the largest ratio of computer and internet users at a rate of 54.6% and 54.5% , respectively (National Statistical Office Thailand, 2014: 1-4). The users at the age range of 6-14 and 15-24 years old had higher proportion of internet use than those of other age groups and the rate was 58.2% and 69.7% , respectively (National Statistical Office Thailand, 2014: 5-6). This availability or convenient access to information technology can lead to inappropriate

online communication, which becomes a new form of violence through electronic communication or "cyberbullying" (Ronald, 2008: 32-40).

The magnitude of the problem and the prevalence of cyber bullying is approximately 20-40 % , and is found mostly at school level (Dehue, Bolman, & Vollink, 2008: 217-233; Tokunaga, 2010: 277-287), especially among middle school students (Notar, Padgett, & Roden, 2013: 1-9; Williams & Guerra, 2007: 14-21). According to a report of the US Department of Health and Human Services, Bureau of Justice Statistics and Cyberbullying Research Center, American students and American teenagers experienced cyberbullying as high as 52% and 33%, respectively (nobullying, 2014). This was consistent with the Annual Cyberbullying Survey 2013 of Ditch the Label Organization conducted among the youth at 13-22 years of age in the United States, England, and Australia. It was found that the samples in Asia were cyberbullied at a rate of as high as 69% . The results of the survey of high school students in the Central part of China revealed that 34.8% of the respondents were the perpetrators of cyberbullying and 56.9% were the victims of cyberbullying (Zhou, Tang, Tian, et al., 2013: 630-647). This was consistent with a survey by the Chinese University of Hong Kong, which found that one thirds of the respondents were cyberbullied and 32.1% of them committed cyberbullying against others.

In Thailand, the information from Thai Health Promotion Foundation indicated that that 37.2 percent of Thai teenage internet users were cyberbullied. In addition, the results of the study of the Wisdom Society for Public Opinion Research of Thailand (WPORT) in 2009 showed that 12-24 year-old youth in Bangkok had experiences of being cyberbullied at a rate of 43.9 percent, 28.9 percent committed cyberbullying, and the rate of electronic harassment was higher than 50 percent (Vimolthip Musikkapan et al., 2009: 1-18). A study conducted in 2012 found that 45.4% of Thai female teenagers were cyberbullied, 41.4% experienced online harassment, 5.3 percent were sexually harassed online, and 16.3 percent were recorded and published online in a malicious manner (Pimpawan Boonmongkol, Rachawadee Iamsilp, Soifa

Tohpananan et al., 2012). In addition, the results from a study of Sittichai (2014) on cyberbullying behaviors of High School Students in 3 Southern Provinces showed that 18.6 percent of the students were cyberbullied (Sittichai, 2014: 132-140). This confirms that a certain number of Thai youth are now facing cyberbullying problem. It is, therefore, imperative that the related people realize and cooperate to find measures to prevent children and youth from this new form of bullying and harassment.

Cyberbullying is the violence that the people who commit the bullying cannot be detected, or whether it is an act of individuals or a group of individuals. Cyberbullying can be targeted to any person regardless of location and time (Atkinson, 2008: 32-39). It is impossible to control or inspect the action of cyberbullying and it can be repeated to constantly reinforce the violence. Interestingly, the victims of cyberbullying can become the perpetrators of the cyberbullying in attempt to get revenge. Cyberbullied children impacted on their emotion and mental condition, leading to frustration, indignation, and disappointment (Patchin & Hinduja, 2006: 148-169; Ronald, 2008: 32-40; Jung, Leventhal, Kim et al., 2014: 826-830). Being rejected by a peer group, teenagers lose their self-esteem and self-confidence (Shariff, 2009; Patchin & Hinduja, 2010: 614-621). Inevitable impacts are deteriorating learning capacity, anxiety, and lack of social life skills and interactions with friends and surrounding people (Navarro, Yubero, Larrañaga & Martinez, 2012: 281-295; Cowie, 2013: 167-170). This cycle finally leads the victims to depression and thoughts of committing suicide (Hinduja & Patchin, 2010: 206-211; Wang, Tonia & Ronald, 2011: 415-417; Kowalski & Limber, 2013: 13-20; Bannink, Broeren, Van de Looij - Jansen et al, 2014:1-7). This was consistent with the results of a study of Nattarat Samoh et al. (2014: 351-363), which found that people who are cyberbullied tend to feel irritated, depressed, stressed, and anxious. If they are unable to cope with those feelings, severe effects that occurred can lead to depression and even attempts to commit suicide. From 2003 to 2013, the reports of American adolescents who were cyberbullied indicated that 10 cases successfully committed suicide. (nobullying, 2014; Jacob, 2010: 163-166). In 2012, a report in Canada showed that there was a female adolescent, that the photos were forwarded and

the nude video clips were posted on the internet, successfully committed suicide. (theguardian, 2013). In Asia, in Japan 2008, three female students aged 13, 14 and 16 year old committed suicide due to the pressure from cyberbullying (Hays, 2014). Cyberbullying does not only affect the victims. Perpetrators themselves are also affected in a way that they suffer from low self-esteem (Patchin & Hinduja, 2010: 614-621). Gradual impacts when they become adults are a high risk of maladaptive behaviors, antisocial behaviors, and the potential to violent behaviors, which finally develops into a form of abuse (Olweus, 1996).

The studies of the factors associated with cyberbullying in the past focused on demographic, social, and environmental aspects, the results of which varied according to countries and cultures (Calvete, Orue, Estévez et al, 2010: 1128-1135; Walrave & Heirman, 2011: 59-72; Mishna, Khoury-Kassabri, Gadalla & Daciuk, 2012: 63-70). A study of cyberbullying in adolescence conducted by Vimoltip Mussikkapan et al., 2009) found that adolescents expressed their opinion that cyberbullying is perceived as normal and can be done deliberately by anyone (Vimolip Mussikpan et al., 2009: 1-18). This was consistent with a study of the Chinese University of Hong Kong, which found that 44 percent of the students who were perpetrators admitted that cyberbullying was an exciting activity (Child and Youth Media Institute, 2013: Online). Similarly, a study of Sivaporn Pokpong and Vimoltip Mussikkapan (2010) showed that 28 percent of the samples viewed that cyberbullying was a normal behavior that expressed a certain level of ability (Sivaporn Pokpong and Vimoltip Mussikpan, 2010: 1-17).

Psychological and psychosocial factors were examined in many studies. Heirman & Walrave (2012) and Pabain & Vandebosch (2014) in that the attitudes of adolescents to cyberbullying were associated with the intention to develop cyberbullying behaviors (Heirman & Walrave, 2012: 614-620; Pabain & Vandebosch, 2014: 463-477). Also, a study of Doane, Pearson & Kelly (2014) found that the low level of empathy of college students towards the cyberbullying victims was the predictors that they had positive attitudes towards cyberbullying. These positive attitudes towards cyberbullying

were the factors that can predict that they had a high level of intention to abuse others. And, in turn, a high level of intention to abuse others became predicting factors that individuals tended to commit cyberbullying at a higher frequency (Doane, Pearson & Kelley, 2014: 154-162). Furthermore, it was found that influences from peers, people with close relationship, favored people, and the perception were related to beliefs and cyberbullying behaviors (Hinduja & Patchin, 2013: 711-722). In other words, subjective norm correlated with the intention to commit cyberbullying (Heirman & Walrave, 2012: 614-620). This was consistent with a study of students in Grades 6-8 of Burton et al. (2013), which found that the students who believed in subjective norm at a high level tended to develop aggressive behaviors physically and through the cyber world (Burton et al, 2013: 103-115). Perceived behavioral control also correlated with the intention to commit cyberbullying behaviors (Heirman & Walrave, 2012: 614-620). It is possible that psychosocial and psychological factors, including attitudes, beliefs, values, perceptions, emotional control, self-esteem, and peer influence, were associated with cyberbullying in adolescents. The relationship of these factors can be linked with the intention to commit cyberbullying and cyberbullying behaviors in adolescents, according to Ajzen's Theory of Planned Behavior (1991, 2005). This theory stated that an individual's belief in a certain behavior, compliance with subjective norm, and perceived behavioral control were the factors that would determine whether they had an intention to commit the behavior or not (Ajzen, 1991; Ajzen, 2005). Therefore, the Theory of Planned Behavior was adopted as a framework for this research study.

Objectives of the Study

1. To study the correlation among personal factors (age, gender, education level, academic performance, and self-esteem), attitudes towards cyberbullying, compliance with subjective norm towards cyberbullying, perceived behavioral control, and the intention to commit cyberbullying among middle school students

2. To study the correlation among personal factors (age, gender, education level, academic performance, and self-esteem) , attitudes towards cyberbullying, compliance with subjective norm towards cyberbullying, perceived behavioral control, and the intention to commit cyberbullying among middle school students
3. To study the predictors of the intention to commit cyberbullying behavior and cyberbullying behavior among middle school students.

Materials and Medthods

Research Methodology

This Observational Research was designed to be in the format of Cross-Sectional Descriptive Study.

The population –in this study was the Grades 7-9 students who were studying in secondary schools under the Office of the Basic Education Commission (OBEC) , Ministry of Education, Zone 1 and 2, Bangkok.

The samples were male and female students who were studying in Grades 7-9 in schools under the Office of the Basic Education Commission (OBEC), Ministry of Education, located in Bangkok. Multi-stage Random Sampling was conducted to obtain 354 samples in total. Data were collected in July 2016, which was proceeded after being approved by Ethical Review Committee for Human Research Faculty of Public Health, Mahidol University (MUPH 2016-032).

Inclusion Criteria of the Samples

1. Inclusion Criteria

- 1.1 Male and female students, studied in Grades 7-9
- 1.2 Students with parental permission
- 1.3 Students who voluntarily complete the questionnaire

2. Exclusion Criteria

2.1 Students who did not attend school on the date of data collection

2.2 Students who had physical problems and were unable to complete the questionnaire

2.3 Students with hearing impairment or special needs children

Study tools

The data collection tool was a set questionnaire developed by the researcher based on the approach to constructing questions of Doane, Pearson & Kelly (2014) and Heirman & Walrave (2012), with permission. This questionnaire consisted of 1) personal factors: alternative choices, 2) questions about self-esteem: Likert 4-Rating Scale, 3) questions about attitudes towards cyberbullying behavior, subjective norm, perceived behavioral control cyberbullying behavior: Likert 5-Rating Scale, 4) questions about the intention to commit cyberbullying behavior and questions about cyberbullying behavior: Likert 4-Rating Scale.

Data Analysis and Statistics

Data was analyzed using SPSS for Window version 18.0 Statistics used in the analysis were as follows.

1. Correlation data of personal factors, attitudes toward cyberbullying, subjective norm, perceived behavioral control, the intention to commit cyberbullying behaviors, and cyberbullying behaviors were analyzed. Analysis for Pearson's product moment correlation coefficient was conducted.

2. The verification for the predictability of personal factors, factors of attitudes towards cyberbullying, subjective norm, perceived behavioral control cyberbullying behavior, the intention to commit cyberbullying behavior, and cyberbullying behavior was conducted using Multiple Regression Analysis. All variables were test for normality, linearity and multicollinearity, which met the criteria of the assumption.

Results

Descriptive statistical analysis

Personal Factors. The average age of the students was 13.8 years old (standard deviation = 0.91). The number of female students (54.8%) was slightly higher than that of males. The samples were studying in Grade 6 (37.3%), followed by Grade 9 (34.5%), and Grade 7 (28.2%). Academic performance was considered quite satisfactory (52.8%), with the GPA of 2.99 (standard deviation = 0.68). (Table 1)

Table 1 Demographic data of middle school students

Personal data	Number	Percent
Age (yr)		
12	29	8.2
13	107	30.2
14	132	37.3
15	88	24.3
$\bar{X} = 13.8$, SD =0.91		
Gender		
Male	160	45.2
Female	194	54.8
Education level		
Grade 7	100	28.2
Grade 8	132	37.3
Grade 9	122	34.5
Academic performance		
High (3.01 - 4.0)	187	52.8
Medium (2.01 - 3.0)	130	36.7
Low (<1.01 - 2.0)	37	4.5
$\bar{X} = 2.99$, SD =0.68, min =0.92, max = 4.0		

The cyberbullying experience. It was found that 44.69% of the students had been cyberbullied, 33.1% were cyberbullying perpetrators, and 67.8% had experiences by witnessing their friends being cyberbullied. (Table 2)

Table 2 Traditional bullying and cyberbully experiences of middle school students

Experiences	Number	Percent
Traditional bullying		
victim		
Never	117	33.1
Ever	237	66.9
perpetrator		
Never	116	32.8
Ever	238	67.2
bystander		
Never	66	18.6
Ever	288	81.4
Cyberbullying		
victim		
Never	196	55.4
Ever	158	44.6
perpetrator		
Never	237	66.9
Ever	117	33.1
bystander		
Never	114	32.2
Ever	240	67.8

Results of Pearson's product moment correlation coefficient Analysis

Relationship between personal factors and intention to commit cyberbullying.

It was found that personal factors in terms of academic performance, accessing internet via smart phone and laptop, social network : Facebook, Myspace and YouTube, internet using 2-3 hours perday, used internet before class, being victims, perpetrators and bystanders of traditional bullying, being victims and perpetrators of cyberbullying, self-esteem, positive attitude towards cyberbullying, subjective norms towards cyberbullying, and perceived behavioral control to cyberbullying, were correlated with the intention to commit cyberbullying in middle school students, with statistical significance of p-value <.05 The correlation values (r) were -.191, -.180, -.095, -.122, .175, -.175, -.091, .157, .129, .119, .144, .141, .170, .665, .701, .150 and -.146, respectively.

Relationship between personal factors and cyberbullying behavior. It was found that personal factors in terms of educational level Grade 8, academic performance, accessing internet via smart phone and laptop, social network : Facebook, Instagram and YouTube, internet using 4-6 days per week, internet using 2-3 hours and 4-5 hours perday, used internet before class, being victims, perpetrators and bystanders of traditional bullying, being victims and perpetrators of cyberbullying, self-esteem, positive attitude towards cyberbullying, subjective norms towards cyberbullying, and perceived behavioral control to cyberbullying, were correlated with cyberbullying behavior in middle school students, with statistical significance of p-value <.05. The correlation values (r) were .092, .212, -.180, -.116, -.095, -.100, -.155, -.095, -.096, -.113, .183, .135, .100, .102, .165, .159, .028, .626, .660, .116, -.174 and .804 respectively.

Results of Multiple Regression Analysis

1. *The appropriateness of the multiple regression equation of the overall variables for intention to commit cyberbullying.* 3 independent variables were found, including subjective norms towards cyberbullying behaviors, attitude towards cyberbullying behaviors, and social network using: Twitter, which were related to the intention to commit cyberbullying behaviors among middle school students at a high level

and in the same direction. The 3 variables had the capability to explain the variation of scores of cyberbullying behaviors as effective as 53.7% (Table 3).

Table 3 Predicting factors for the intention to commit cyberbullying

Variables	b	SE	Beta	t	p-value	95.0% CI for B	
						Lower	Upper
Subjective norm	.128	.015	.467	8.481	.000	.099	.158
Attitude towards cyberbullying	.097	.017	.316	5.745	.000	.064	.130
Twitter	1.696	.860	.072	1.973	.049	.006	3.387
Constant = 16.401	Adjusted R ² = 0.537			F _{df,3} = 185.7		p < 0.001	

a. Dependent Variables: Behavioral Intention to Cyberbully

2. *The appropriateness of the multiple regression equation of the overall variables for cyberbullying behaviors.* 5 independent variables were found, including intention to commit cyberbullying behaviors, subjective norms, positive attitude towards cyberbullying behaviors, type of social network using Myspace and time of internet used: 4-5 hours per day. The 5 variables had the capability to explain the variation of scores of cyberbullying behaviors as effective as 67.9% (Table 4).

Table 4 Predicting factors for cyberbullying behaviors

factors	b	SE	Beta	t	p-value	95.0% CI for B	
						Lower	Upper
Intention to commit	.630	.042	.658	14.884	.000	.546	.713
Subjective norms	.037	.013	.139	2.775	.006	.011	.063
Attitude towards cyberbullying	.028	.014	.097	2.013	.045	.001	.056

Table 4 Predicting factors for cyberbullying behaviors (continued)

factors	b	SE	Beta	t	p-value	95.0% CI for B	
						Lower	Upper
Myspace	-6.558	1.814	-.111	-3.631	.000	-10.156	-3.019
time of internet use 4-5 hrs/d	-1.249	.625	-.060	-1.998	.046	-2.478	-.020
Constant = 5.989	Adjusted R ² = 0.679			F _{df,5} = 150.67		p < 0.001	

a. Dependent Variables: Cyberbullying Behaviors

Discussion

Education level had a correlation with cyberbullying in the middle school students ($r = .092$, $p < .05$), but had no correlation with intention to commit cyber bullying behaviors among the middle school students. Although no study of the educational variables in similar nature, the finding can be linked to or associated with the age range of adolescent students. As adolescence is a period of significant changes in which teenagers had to adapt themselves to respond to the changes in terms of emotion, intellect, thinking process, personality, and social contexts, resulting in mental conflicts or emotional sensitivity. As such, they tended to express their thoughts based on feelings and emotions, or certain forms of violent behaviors.

Academic performances. The low level of academic performances of the students correlated with intention to commit cyberbullying ($r = -.122$, $p < .05$) and also correlated with cyberbullying behaviors in middle school students ($r = -.125$, $p < .05$). This finding was in line with a study by Zhou et al. (2013), which found that the students with lower academic performances were more likely to be the perpetrators of cyberbullying, compared to those with higher level of academic performances (Zhou et al., 2013: 1-18).

Devices enabling the access to the Internet. It was found that the use of smartphones and portable computers to access to the Internet ($r = -.180$, $p < .05$ and $r = -.095$, $p < .05$, respectively) had relation with intention to commit cyberbullying behaviors and also correlated with cyberbullying behaviors in the middle school students ($r = -.180$, $p < .05$ and $r = -.116$, $p < .05$, respectively). Even though no specific studies on this issue were conducted, the finding of this study showed that 92.9 percent of the sample students used the smartphones, indicating that there was a high opportunity and convenience for the students to be able to access to the Internet in all places and at all times. They had privacy and had no constraints in regard to the access to the Internet without disclosing their identities. As such, they were able to easily create virtual world as they desired.

Online societies or portals of access to the Internet. It was found that the sample students used Facebook ($r = -.122$, $p < .05$), MySpace ($r = .175$, $p < .05$), and Youtube ($r = -.175$, $p < .05$). The use of those online societies correlated with intention to commit cyberbullying behaviors in the middle school students. It was also found that the use of Facebook ($r = -.095$, $p < .05$), instagram ($r = -.100$, $p < .05$), and Youtube ($r = .115$, $p < .05$) among the sample students correlated with cyberbullying behaviors in the middle school students. This finding was consistent with a study of Kwan (2013), which examined a case study of Singapore's middle school students. Kwan's study found that the intensity of Facebook use was associated with the act as perpetrators of cyberbullying ($r = 0.16$, $p < .001$) (Kwan & Skoric, 2103: 16-25).

The frequency of the Internet use. It was found that the use of the Internet for 2-3 hours per day correlated with intention to commit cyberbullying behaviors in the middle school students ($r = -.091$, $p < .05$). The use of the Internet as frequent as 4-6 days per week and for 2-3 hours and 4-5 hours a day was associated with cyberbullying behaviors in the middle school students ($r = -.095$, $p < .05$, $r = -.096$, $p < .05$, and $r = -.113$, $p < .05$, respectively). This was in consonance with a study of Walrave & Heirman (2011), which discovered that the students who were

cyberbullying perpetrators had significant amount of time using the Internet as well as higher frequency of using the Internet. This group of students had higher tendency to act as cyberbullying perpetrators (Walrave, M., & Heirman, W. (2011): 59-72). Also in congruent were the findings of Mishna et al. (2012), suggesting that the use of the Internet for more than an hour was a factor influencing cyberbullying behaviors ($B = 1.364, p < .05$) (Mishna, et al., 2012: 63-70).

The time frame of the Internet use. It was found that the use of the Internet before attending the classes had relation with intention to commit cyberbullying behaviors and correlated with cyberbullying behaviors in the middle school students ($r = .157, p < .05, r = .183, p < .05$, respectively). Though no specific studies on this variable were conducted, a plausible explanation would be that the recess was the period of time which allowed the students to conveniently access to the Internet in such a short amount of time.

Bullying experiences were seen different forms including the bullied victims, bullying perpetrators, and the bystanders. These experiences related to intention to commit cyberbullying behaviors ($r = .129, p < .05, r = .119, p < .05$ and $r = .144, p < .05$, respectively), and were associated with cyberbullying behaviors in the middle school students ($r = .135, p < .05, r = .100, p < .05$ and $r = .102, p < .05$ respectively). Though no studies on the variable of bullying experiences had been conducted yet, the findings of a study of Patchin & Hinduja (2006) could provide an explanation as it was found that those who had been cyberbullied may change their role to the perpetrators to get revenge. It was an endless cycle of violence (Hinduja & Patchin, 2010: 206-211). For the students who had seen their peers were bullied, or sometimes referred to as the bystanders, may imitate the violent behaviors and later express those behaviors via cyberspace, which was in accordance with the development stage of adolescence.

Cyberbullying experiences were evidenced in different forms including the cyberbullied victims and cyberbullying perpetrators. These experiences related to intention to commit cyberbullying behaviors ($r = .141, p < .05$ and $r = .170, p < .05$, respectively), and were also associated with cyberbullying behaviors in the middle

school students ($r = .165$, $p < .05$ and $r = .159$, $p < .05$, respectively). Though no studies on the variable of cyberbullying experiences had been conducted yet, a study of Mishna et al. (2102) found that more than 50% of the sample students were involved with cyberbullying in the forms of victims, perpetrators, and both (bully-victims) (Mishna, et al., 2012: 63-70).

Self-esteem correlated with intention to commit cyberbullying behaviors ($r = .665$, $p < .05$), and was also associated with cyberbullying behaviors in the middle school students ($r = .626$, $p < .05$). In addition, it was found that self-esteem of the sample students influenced their willingness to commit cyberbullying and impacted cyberbullying behaviors on a relatively good level (with r value close to .80). This finding was consistent with that of Patchin & Hinduja (2010) and Brewer & Kerslake (2015), indicating that self-esteem was considered a predicting factor for both cyber perpetrators and victims as those who had low self-esteem were often treated as cyberbullied victims (Patchin & Hinduja, 2010: 614-621; Brewer & Kerslake, 2015: 255-260).

Positive attitude toward cyberbullying behaviors correlated with intention to commit cyberbullying behaviors ($r = .701$, $p < .05$), and was associated with cyberbullying behaviors in the middle school students ($r = .660$, $p < .05$). Additionally, it was found that positive attitude towards cyberbullying behaviors of the sample students had an influence on intention to commit cyberbullying behaviors and influenced cyberbullying behaviors at a relatively good level (with r value close to .80). This finding was consistent with that of Heirman & Walrave (2012), suggesting that there was a positive correlation between the attitudes towards cyberbullying of adolescents and intention to commit cyberbullying against others. These two factors were the utmost important indicators predicting cyberbullying behaviors (Heirman & Walrave, 2012: 614-620), which was in congruent with Theory of Planned Behavior and the research hypothesis of this study.

Subjective norms on cyberbullying behaviors correlated with intention to commit cyberbullying behaviors ($r = .150$, $p < .05$), and was associated with cyberbullying behaviors in the middle school students ($r = .116$, $p < .05$). This finding was consistent with that of results of Ang, Tan, & Mansor (2011), which found that subjective norms on aggressive behaviors were positively correlated with the persuasion leading to cyberbullying behaviors among teenagers in Singapore and Malaysia (Ang, Tan, & Talib, 2011: 2619-2634). That was, the samples who had certain beliefs and followed the subjective norms tended to have intention to commit cyberbullying behaviors and practice cyberbullying behaviors introduced by friends, which was in consonance with Theory of Plan Behavior and the research hypothesis of this study.

Perceived behavioral control for cyberbullying behaviors correlated with intention to commit cyberbullying behaviors ($r = -.146$, $p < .05$) and was associated with cyberbullying behaviors in the middle school students ($r = -.174$, $p < .05$). Although no studies on the variable of perceived behavioral control for cyberbullying behaviors had been conducted yet, the findings of Heirman & Walrave (2012) and Lazuras, et al. (2013) indicated that perceived behavioral control for cyberbullying behaviors was a predicting factor for intention to commit cyberbullying behaviors (Heirman & Walrave, 2012: 614-620; Lazuras, Barkoukis, Ourda, & Tsorbatzoudis, 2013: 881-887).

Intention to commit cyberbullying behaviors. The findings showed that intention to commit cyberbullying behaviors had relation with cyberbullying behaviors of the sample students, with statistical significance of $p < .05$ ($r = .804$, $p < .05$). Furthermore, intention to commit cyberbullying behaviors among the sample students had an influence on cyberbullying behaviors in the middle school students at a *good* level, with $r > .80$. Intention to commit cyberbullying behaviors among the middle school students was a dependent variable that linked to cyberbullying behaviors of the sample students. This finding was consistent with Theory of Planned Behavior and the research hypothesis of this study.

Factors predicting intention to commit cyberbullying behaviors among middle school students

Only 3 independent variables that influenced the scores of intention to commit cyberbullying behaviors in the middle school students were found. Those independent variables were subjective norms on cyberbullying, positive attitudes towards cyberbullying behaviors, behaviors, and the use of social media network:Twitter. The three variables, when processed in the equation, had the capability to co-predict intention to commit cyberbullying behaviors as accurately as 53.7% (Adjusted $R^2 = 0.537$). This finding was in consonance with that of Heirman & Walrave (2012), stating that the adolescence attitudes towards cyberbullying positively correlated with their intention to commit cyberbullying behaviors (Heirman & Walrave, 2012: 614-620). Also in line with was a study of Pabian & Vandebosch (2014), which found that positive attitude towards cyberbullying was the best factor predicting intention to commit cyberbullying behaviors (Pabian & Vandebosch, 2014: 463-477). It was also consistent with a study of Doane, et al. (2014), which found that positive attitudes towards cyberbullying and subjective norms were the factors predicting intention to commit cyberbullying behaviors (Doane, Pearson & Kelly, 2014: 154-162). Furthermore, the findings of Lazuras, et al. (2013) suggested that social norms of Greek adolescent students were the factor predicting intention to commit cyberbullying behaviors (Lazuras, Barkoukis, Ourda, & Tsorbatzoudis, 2013: 881-887). From the research results from this study, it can be concluded that positive attitude toward cyberbullying behaviors and subjective norms on cyberbullying behaviors had the capability to co-predict intention to commit cyberbullying behaviors in the middle school students, which was in agreement with Theory of Planned Behavior and the hypothesis of the study.

Factors predicting cyberbullying behaviors among middle school students

Only 5 independent variables that influenced the scores of cyberbullying behaviors in the middle school students were found. Those independent variables were intention to commit cyberbullying behaviors, subjective norms on cyberbullying behaviors, positive attitudes towards cyberbullying behaviors, the use of social media network: MySpace and the time of internet use: 4-5 hours per day, with statistical significance of 0.05. All five variables, when processed in the equation, had the capability to co-predict the scores of cyberbullying behaviors as accurately as 67.9% (Adjusted $R^2 = 0.679$). This was line with a study of Heirman & Walrave (2012), which found that the attitude of the teenagers towards cyberbullying behaviors was the best factor predicting of cyberbullying behaviors and was the most important factor predicting cyberbullying behaviors (Heirman & Walrave, 2012: 614-620). Similarly, a study of Festl (2016) found that positive subjective norms were the factor predicting cyberbullying behaviors (Festl, 2016:237-248). In addition, Shirley et al. (2017) found that attitudes towards cyberbullying behaviors and subjective norms on cyberbullying behaviors were correlated in a reverse direction to the status of cyberbullied victims (Shirley, et al., 2017: 74-84). It can be explained that the sample students had certain beliefs that cyberbullying behaviors were easily practiced at all times and regardless of places. Doing that was an enjoyable experience and the action cannot be traced. Imitation of the reference group, in this study was close friends, allowed the students to be accepted by their friends, which was in line with Theory of Planned Behavior and the hypothesis of this study.

Based on the findings of this study, it can be concluded that positive attitudes toward cyberbullying behaviors and subjective norms on cyberbullying behaviors were related to intention to commit cyberbullying behaviors and cyberbullying behaviors in the middle school students. They had the capability to co-predict intention to commit cyberbullying behaviors as well as cyberbullying behaviors in the middle school students, which were in congruent with Theory of Planned Behavior and the hypothesis of this research study. However, though, in this

study, perceived behavioral control for cyberbullying behaviors did not have the capability to co-predict intention to commit cyberbullying behaviors as well as cyberbullying behaviors in the middle school students, the results from Pearson product-moment correlation showed that perceived behavioral control for cyberbullying behaviors was negatively correlated with intention to commit cyberbullying behaviors as well as cyberbullying behaviors in the middle school students. The researcher is of the view that this factor is important and worthwhile for further study.

Suggestions from the research

From the results of this study, it can be concluded that, in seeking for preventive measures against cyberbullying behaviors in adolescence, the factors of attitudes towards cyberbullying behaviors, subjective norms, and the use of social media should be taken into account for planning and designing appropriate intervention to prevent and minimize the problems that arose from adolescent cyberbullying behaviors.

บรรณานุกรม

- เกษตรชัย และหิม. (2556). พฤติกรรมการรังแกของนักเรียน. พิมพ์ครั้งที่ 1. สงขลา: หน่วยโสตทัศนศึกษา มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.
- ข้อมูลสถิติด้านการศึกษา. (2557). จำนวนนักเรียน จำแนกตามสังกัดและระดับการศึกษา ปีการศึกษา 2557 (ประมวลผล ณ วันที่ 15 ต.ค.57). กลุ่มพัฒนาระบบสารสนเทศ กระทรวงศึกษาธิการ. สืบค้นเมื่อ 19 กุมภาพันธ์ 2558. จาก http://203.146.15.236/mis-th/index.php?option=com_content&view=article&id=58&Itemid=186
- คณะกรรมการสุขภาพคนไทย. (2556). 10 ตัวชี้วัดความมั่นคงมนุษย์: รายงานสุขภาพคนไทย 2556, 24-25.
- กณธิป ทองรวีวงศ์. (2558). สรุปข้อคิดเห็นจากเวทีหารือภาคประชาสังคมว่าด้วยการอภิบาลอินเทอร์เน็ต วันที่ 17 กุมภาพันธ์ 2558 : การอภิบาลอินเทอร์เน็ตและการเตรียมตัวขององค์กรประชาสังคมในประเทศไทย. สืบค้นเมื่อวันที่ 18 มีนาคม 2558. จาก <https://thainetizen.org/wp-content/uploads/2015/02/kanathip-privacy-draft-bill.pdf>
- ฆ่าตัวตายเพราะถูกโลกไซเบอร์รังแก. (2553). ข่าวสดออนไลน์. สืบค้นเมื่อ 15 มกราคม 2557. จาก <http://www.bloggang.com/viewdiary.php?id=muforensic&month=01-2010&date=29&group=12&gblog=2>
- ชมรมจิตแพทย์เด็กและวัยรุ่นแห่งประเทศไทย. (2548). คู่มือการเลี้ยงลูก ตอนวัยรุ่น. สืบค้นเมื่อ 15 มีนาคม 2558. จาก <http://www.rcpsych.org/cap/book04.php>
- ชมรมจิตแพทย์เด็กและวัยรุ่นแห่งประเทศไทย. (2557). คำแนะนำสำหรับผู้ปกครองเรื่องการใช้อินเทอร์เน็ตของเด็กและวัยรุ่น. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ : มีเดียโซน พรีเมียม.
- ณัฐริษฐ์ สาเมาะ, พิมพ์วัลย์ บุญมงคล, Ojanen, T. T., รณภูมิ สามัคคีคารมย์ และ Gaudamuz T. E. (2557). การรับรู้ของเยาวชนต่อการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์. วารสารพฤติกรรมศาสตร์เพื่อการพัฒนา. ปีที่ 6 ฉบับที่ 1 มกราคม 2557, 351-363.
- นันทนัช สงศิริ. (2553). ลักษณะส่วนความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล บริบทของครอบครัว และพฤติกรรมการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาและอาชีวศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต, สาขาวิชาพัฒนการมนุษย, มหาวิทยาลัยมหิดล.

- บุญใจ ศรีสถิตยัณรากร. (2555). *การพัฒนาและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย: คุณสมบัติการวัดเชิงจิตวิทยา*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- บุษยรัตน์ รุ่งสาคร. (2554). *การศึกษาผลกระทบของครอบครัวและการเห็นคุณค่าในตนเองที่มีต่อทัศนคติการข่มเหงรังแกผ่านโลกไซเบอร์ของนักเรียนหญิงมัธยมปลายเขตกรุงเทพมหานคร*. วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาพัฒนการมนุษย, มหาวิทยาลัยมหิดล.
- พิมพ์วัลย์ บุญมงคล, ราชาดิ เอี่ยมศิลป์, สร้อยฟ้า ไช้พันธอนันต์, Timo T. Ojanen, รณภูมิ สามัคคีการมย์, ฐไวดิ สามะ, มุจลินท์ ชลรัตน์, Thomas E. Gaudamuz และ อนุสรณ์ พยัคฆาคม. (2555). *เพศภาวะ เพศวิถี และการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ของวัยรุ่นหญิงไทย*. บทความนำเสนอในการประชุมวิชาการ สังคมศาสตร์สุขภาพ ปี 2555 มหาวิทยาลัยมหิดล. โรงแรมรอยัลริเวอร์ กรุงเทพมหานคร.
- พรรณทิพย์ ศิริวรรณบุญ. (2553). *ทฤษฎีจิตวิทยาพัฒนาการ*. พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพฯ : แอคทีฟพริ้นท์.
- เพ็ญประภา สุธรรมมา. (2556). *ปัจจัยทำนายพฤติกรรมความรุนแรงต่อคู่รักของนักเรียนชายในสถานศึกษาสายอาชีพ เขตกรุงเทพมหานคร*. วิทยานิพนธ์หลักสูตรวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการพยาบาลสาธารณสุข, คณะสาธารณสุขศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล.
- เพ็ญพิไล ฤทธาคนานนท์. (2550). *บทที่ 6 วัยรุ่น: พัฒนาการมนุษย์*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: ธรรมดาเพรส, 181-222.
- พรจิรา ปรีวัชรากุล. (2559). *แกะรอยหยักสมอง มองผลกระทบของการพนัน*. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ : โครงการขับเคลื่อนสังคมและนโยบายสาธารณะเพื่อลดผลกระทบจากการพนัน, มติชนออนไลน์. (2556). *อึ้ง เต็มทั้งแก๊งผ่านโซเชียลเน็ตเวิร์กมากขึ้น จิตแพทย์เผยพบมากตามเว็บบอร์ดโรงเรียน*. สืบค้นเมื่อ 23 สิงหาคม 2556. จาก http://www.matichon.co.th/news_detail.php?newsid=1369043334
- มนตรี พิริยะกุล. (2551). *ตัวอย่างกรอบแนวความคิด*. สืบค้นเมื่อ 17 กันยายน 2556. จาก <http://www.ru.ac.th/research/ตัวอย่างกรอบแนวความคิด 1.pdf>
- ราตรี สุดทรวง และ วีระชัย สิงหนิยม. (2550). *ประสาทสรีรวิทยา*. พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- รายชื่อ ร.ร.ในเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา กทม. (2554). *ข่าวสำนักงานรัฐมนตรี 263/2553*. สืบค้นเมื่อ 19 กุมภาพันธ์ 2558. จาก <http://www.moe.go.th/webasm/2010/aug/263.html>

- รังแกออนไลน์ โศกนาฏกรรมซ้ำซาก. (2556). คมชัดลึกออนไลน์. คอลัมน์เปิดโลกวันอาทิตย์. สืบค้นเมื่อ 15 มกราคม 2557. จาก <http://www.komchadluek.net/detail/20131020/170881.html>
- วิมลทิพย์ มุสิกพันธ์, ศิวพร ปกป้อง, นันทนัช สงศิริ และปองกมล สุรัตน์. (2552). พฤติกรรมการข่มเหงรังแกผ่านโลกไซเบอร์ของเยาวชนไทยในเขตกรุงเทพมหานคร. ปัญญาสมาพันธ์เพื่อการวิจัยความเห็นสาธารณะแห่งประเทศไทย. 1-18.
- ศิวพร ปกป้อง และวิมลทิพย์ มุสิกพันธ์. (2553). ปัจจัยที่มีผลต่อทัศนคติและพฤติกรรมการกระทำ ความรุนแรงทั้งทางกายภาพและการข่มเหงรังแกผ่านโลกไซเบอร์ของเยาวชนไทย. ปัญญาสมาพันธ์เพื่อการวิจัยความเห็นสาธารณะแห่งประเทศไทย. 1-17.
- ศรีเรือน แก้วกังวาล. (2549). จิตวิทยาพัฒนาการชีวิตทุกช่วงวัย (เล่ม 2): วัยรุ่น-วัยสูงอายุ. (พิมพ์ครั้งที่ 9). กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ศูนย์ประสานงานการรักษาความมั่นคงระบบคอมพิวเตอร์ประเทศไทย (ThaiCERT). (2554). บทความ Cyber Threats 2011 โดย ThaiCERT. กรุงเทพฯ: สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (องค์การมหาชน).
- ฟิล แม็กเคนน. (2552). วายร้ายในโลกไซเบอร์: การกลั่นแกล้งกันผ่านทางอินเทอร์เน็ตเป็นภัยยุคใหม่ที่กำลังคุกคามเด็ก. สรรสาระ(รีดเดอร์ส ไดเจสท์ ไทยแลนด์). สืบค้นเมื่อ 14 กันยายน 2556. จาก <http://www.readersdigestthailand.co.th/วายร้ายในโลกไซเบอร์>
- สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน. (2556). Cyberbullying เมื่อถูกคุกคามร้ายผ่านโลกไซเบอร์. สืบค้นเมื่อวันที่ 24 กันยายน 2556. จาก <http://www.childmedia.net/web/index.php/news/content/208-cyberbullying.html>
- สุปรียา ดันสกุล. (2550). ทฤษฎีทางพฤติกรรมศาสตร์ : แนวทางการดำเนินงานในงานสุขศึกษาและส่งเสริมสุขภาพ. วารสารสุขศึกษา. ปีที่ 30 เล่มที่ 105, 1-15.
- สุริยเดว ทรีปาตี และคณะ. (2552). รู้จักวัยรุ่น วัยใสๆ. คลินิกเพื่อนวัยทีน หน่วยงานกุมารเวชศาสตร์ สังคมและวัยรุ่น สถาบันสุขภาพเด็กแห่งชาติมหาราชินี. รวมทวิผลการพิมพ์.
- สุวรรณา วิริยะประยูร. (2548). พฤติกรรมการแบ่งปันแลกเปลี่ยนเรียนรู้ตามแนวทฤษฎีพฤติกรรมตามแผน. สืบค้นเมื่อ 22 ตุลาคม 2556. จาก http://archive.lib.cmu.ac.th/full/T/2550/iop0950cp_ch2.pdf
- สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 1. (2557). ข้อมูลสารสนเทศ. สืบค้นเมื่อ 12 ก.พ. 2557. จาก http://plan.sesao1.go.th/school_size.php
- สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 2. (2557). ข้อมูลสารสนเทศ. สืบค้นเมื่อ 12 ก.พ. 2557. จาก <http://www.kmosa2.org/spm2/forum/data/00075-5-1.html>

- สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์. (2555). *ฉลาดรู้เน็ต. (พิมพ์ครั้งที่ 2)*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์จอมทอง.
- สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์. (2556). *รายงานผลการสำรวจพฤติกรรมผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ปี 2556 Thailand Internet User Profile 2013*. กรุงเทพฯ: สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (องค์การมหาชน) กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร.
- สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์. (2557). *รายงานผลการสำรวจพฤติกรรมผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ปี 2557 Thailand Internet User Profile 2014*. กรุงเทพฯ: สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (องค์การมหาชน) กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร.
- สำนักงานสถิติแห่งชาติ. (2557). *สรุปผลที่สำคัญการมี การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือน พ.ศ.2557*. สำนักสถิติเศรษฐกิจและสังคม สำนักงานสถิติแห่งชาติ. สืบค้นเมื่อ 30 มกราคม 2558. จาก <http://service.nso.go.th/nso/nsopublish/service/survey/ICTFull57.pdf>
- อรพรรณ ลือบุญธวัชชัย. (2554). *การพยาบาลสุขภาพจิตและจิตเวช. (พิมพ์ครั้งที่ 4)*. กรุงเทพมหานคร : วิพริ้นท์.
- Ajzen, I. (1991). The Theory of Planned Behavior. *Organization behavior and human decision processes*. 50(2), 179-211.
- Ajzen, I. (2005). *Attitude, personality and behavior (2nd ed)*. Berkshire, UK: McGraw-Hill Education.
- Ajzen, I. (2006). *Behavioral Interventions based on the theory of planned behavior*. Retrieved 13 September, 2013, from <http://www.people.umass.edu/ajzen/>
- Ajzen, I. (2012). The theory of planned behavior. In P. A. M. Lange, A. W. Kruglanski & E. T. Higgins (Eds.), *Handbook of theories of social psychology*. 1, 438-459. London, UK: Sage. Retrieved 26 August, 2013, from <http://people.umass.edu/ajzen/abstracts/ajzen2011a.html>
- American Academy of Pediatrics. (2003). *Stage of adolescence*. Retrieved 14 December, 2014, from <http://www.healthychildren.org/English/ages-stages/teen/Pages/Stages-of-Adolescence.aspx>
- Ang, R. P. & Goh, D. H. (2010). Cyberbullying among Adolescents: The Role of Affective and Cognitive Empathy, and Gender. *Child Psychiatry Human Development*. 41, 387-397.
- Ang, R. P., Tan, K., & Mansor, A. T. (2011). Normative Beliefs Aggression as a Mediator of Narcissistic Exploitativeness and Cyberbullying. *Journal of Interpersonal Violence*. 26(13), 2619-2634. [Abstract]

- Armitage, C. J., & Conner, Mark. (2001). Efficacy of the Theory of Planned Behaviour: A meta-analytic review. *British Journal of Social Psychology*. 40, 471–499.
- Atkinson, R. (2008). *Societal Effects of Cyberbullying: the Dark side of Building Bridges with Technology*. 2008 South Atlantic Philosophy of Education Society Yearbook, 32-39.
- Baker, R. K., & White, K. M. (2010). Predicting adolescents' use of social networking sites from an extended theory of planned behaviour perspective. *Computers in Human Behavior*. 26(6), 1591-1597.
- Balakrishnan, V. (2015). Cyberbullying among young adults in Malaysia: the roles of gender, age and internet frequency. *Computers in Human Behavior*. 46(2015), 149-157.
- Bannink, R., Broeren, S., van de Looij – Jansen, P. M., de Waart, F. G., & Raat, H. (2014). Cyber and Traditional Bullying Victimization as a Risk Factor for Mental Health Problems and Suicidal Ideation in Adolescents. *PLOS ONE*. 9(4): e94026. doi:10.1371/ journal. pone.0094026
- Brack, K. & Caltabiano, N. (2014). Cyberbullying and self-esteem in Australian adults. *Cyberpsychology: Journal of psychosocial research on cyberspace*. 8(2), article 7. doi: 10.5817/CP2014, 2-7.
- Brewer, G. & Kerslake, J. (2015). Cyberbullying, self-esteem, empathy and loneliness. *Computers in Human Behavior*. 48(2015), 255-260.
- Burton, K. A., Florell, D. & Wygant, D. B. (2013). The Role of Peer Attachment and Normative Beliefs about Aggression on Traditional Bullying and Cyberbullying. *Psychology in the Schools*. 50(2), 103–115.
- Calvete, E., Orue I., Estévez, A., Villardón, L., & Padilla, P. (2010). Cyberbullying in adolescents: Modalities and aggressors' profile. *Computer in Human Behavior*. 26(5), 1128-1135.
- Centers for Disease Control. (2008). *Electronic Media and Youth Violence: A CDC Issue Brief for Educators and Caregivers*. Centers for Disease Control: U.S. Department of Health and Human Services. Hertz MF, David-Ferdon C. Atlanta (GA) [ed]
- Cochran, W.G. (1977). *Sampling Techniques*. 3rd ed. John Wiley & Sons.
- Cross, D. S., Shaw, T. M., Epstein, M., Monks, H. E., Dooley, J. J., & Hearn, L. A. (2012). *Cyberbullying in Australia: Is school context related to cyberbullying behavior*. Retrieved April 16, 2015 from http://www.utas.edu.au/__data/assets/pdf_file/0008/532772/Cyberbullying_in_Australia-donna-cross.pdf

- Daily Mail Reporter. (2014). *Teen who killed herself 'over cyberbullying'*. Retrieved April 22, 2015, <http://www.dailymail.co.uk/news/article-2599098/Portrait-bullied-girl-emerges- case-file.html>
- Dehue, F., Bolman, C., & Vollink, T. (2008). Cyberbullying: youngsters' experiences and parental perception. *CyberPsychology & Behavior*. 11(2), 217–223.
- Difference.com. (2014). Comparison Facebook VS MySpace. Retrieved 1 June, 2017, from http://www.diffen.com/difference/Facebook_vs_MySpace
- Difference.com. (2014). Comparison Facebook VS MySpace. Retrieved 1 June, 2017, from http://www.diffen.com/difference/Facebook_vs_Twitter
- Dilmac, B., & Aydogan, D. (2010). Values as a Predictor of Cyber-bullying among Secondary School Students. *World Academy of Science, Engineering and technology*. 39, 1035-38.
- Doane, A. N., Pearson, M. R., & Kelley, M. L. (2014). Predictors of cyberbullying perpetration among college students: An application of the Theory of Reasoned Action. *Computers in Human Behavior*. 36, 154–162.
- Dooley, J. J., Pyzalski, J., & Cross, D. S. (2009). Cyberbullying Versus Face-to-Face Bullying: A Theoretical and Conceptual Review. *Journal of Psychology*. 217(4), 182-188.
- Ditch the Label. (2013). *The Annual Bullying Survey 2013*. Retrieved 22 April 2015, from <https://www.ditchthelabel.org/wp-content/uploads/2016/07/Final-Version2.1b-1.pdf>
- Dowell, E. B., Burgess, A. W., & Cavanaugh, D. J. (2009). Clustering of Internet Risk Behaviors in a Middle school Student Population. *Journal of School Health*. 79(11), 547-553.
- Festl, R. & Quandt, T. (2014). Cyberbullying at schools: A longitudinal research project. *Diskurs Kindheits-und Jugendforschung Heft*. 1(2014), 109-114.
- Festl, R. (2016). Perpetrators on the internet: Analyzing individual and structural explanation factors of cyberbullying in school context. *Computers in Human Behavior*. 59, 237-248.
- Görzig, A. (2011). Who bullies and who is bullied online?: a study of 9-16 year old internet users in 25 European countries. *EU Kids Online network*. London: UK, 1-8. Retrieved 14 April 2015, from <http://eprints.lse.ac.uk/39601/>
- Hays, J. (2014). Internet Bullying in Japan: in Bullying in Japan: Suicides, Extortion and the Otsu School Bullying Case. Retrieved, 16 April 2015 from <http://factsanddetails.com/japan/cat23/sub150/item2790.html>

- Heirman, W. & Walrave, M. (2012). Predicting adolescent perpetration in cyberbullying: An application of the theory of planned behavior. *Psicothema*. 24(4), 614-620.
- Hinduja, S. & Patchin, J.W. (2009). *Bullying Beyond the Schoolyard: Preventing and Responding to Cyberbullying*. Thousand Oaks, CA: Crown Press.
- Hinduja, S. & Patchin, J.W. (2010). Bullying, cyberbullying, and suicide. *Archives of Suicide Research*. 14, 206-211.
- Hinduja, S. & Patchin, J.W. (2013). Social Influences on Cyberbullying Behaviors among Middle and High school students. *Journal Youth Adolescence*. 42, 711-722.
- Jacobs, T. A. (2010). *Teen Cyberbullying Investigated: Where Do Your Rights End and Consequences Begin?* Minneapolis: Free Spirit Publishing, USA.
- Jung, Y. E., Leventhal, B., Kim, Y. S., Park, T. W., Lee, S. H., Lee, M., Park, S. H., Yang, J.C., Chung, Y.C., Chung, S. K., & Park, J. I. (2014). Cyberbullying, Problematic Internet Use, and Psychopathologic Symptoms among Korean Youth. *Yonsei Medical Journal*. 55(3), 826-830.
- Kowalski, R. M., Limber, S.P. & Agatston, P.W. (2008). *Cyberbullying: Bullying in the Digital Age*. Malden: Blackwell Publishing.
- Kowalski, R. M. & Limber, S.P. (2013). Psychological, Physical, and Academic Correlates of Cyberbullying and Traditional Bullying. *Journal of Adolescent Health*. 53, s13-s20.
- Kwan, G.C.En & Skoric, M.M. (2013). Facebook bullying: An Extension of battles in school. *Computers in Human Behavior*. 29, 16-25.
- Lakhani, N. (2011). *One in five children is victim of cyber-bulling-with girls targeted most*. UK. : The Independent Online-News, Tuesday 02 August 2011. Retrieved 9 October, 2013, from <http://www.independent.co.uk/news/uk/home-news/one-in-five-children-is-victim-of-cyberbullying-ndash-with-girls-targeted-most-2330270.html>
- Lazuras, L., Barkoukis, V., Ourda, D., & Tsorbatzoudis, H. (2013). A process model of cyberbullying in Adolescence. *Computers in Human Behavior*. 29, 881-887.
- Leung, A. N. M., & Chang, C. M. (2013). Game on? Online Friendship, Cyberbullying, and Psychosocial Adjustment in Hong Kong Chinese Children. *Journal of Social and Psychology*. 32(2), 159-185.

- Mark, L., & Ratliffe, K.T. (2011). *Cyber Worlds: New Playgrounds for Bullying*. Computers in the Schools: Interdisciplinary Journal of Practice, Theory, and Applied Research. 28(2), 92-116.
- Menesini, E., Nocentini, A., Palladino, B. E., Fien, A., Berne, S., Ortega-Ruiz, R., Calmaestra, J., Scheithauer, H., Schultze-Krumbhoiz, A., Luik, P., Naruskov, K., Blaya, C., Berthaud, J., & Smith, P.K. (2012). Cyberbullying Definition among Adolescents: A Comparison across Six European Countries. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*. 15(9), 455-463.
- Mishna, F., Khoury-Kassabri, M., Gadalla, T., Daciuk, J. (2012). Risk factors for involvement in cyber bullying: Victims, bullies and bully-victims. *Children and Youth Services Review*. 34, 63-70.
- Naruskov, K., Luik, P., Nocentini, A., & Menesini, E. (2012). Estonian Students' Perception and Definition of Cyberbullying. *Trames*. 16(4), 323-343.
- Navarro, R., Yubero, S., Larrañaga, E., & Martinez, V. (2012). Children's Cyberbullying Victimization: Associations with Social Anxiety and Social Competence in a Spanish Sample. *Child Indicators Research*. 5(2), 281-295.
- nobullying.com. (2014). *Cyber bullying in America*. Retrieved 6 May, 2015, from <http://nobullying.com/cyber-bullying-in-america/>
- nobullying.com. (2014). *Six Unforgettable Cyberbullying Cases*. Retrieved 6 May, 2015, from <http://nobullying.com/six-unforgettable-cyber-bullying-cases/>
- nobullying.com. (2015). *Cyber Bullying in Thailand*. Retrieved 6 May, 2015, from <http://nobullying.com/bullying-in-thailand/>
- nobullying.com. (2015). *The Complicated Web of Teen Lives-2015 Bullying Report* . Retrieved 6 May, 2015, from <http://nobullying.com/the-complicated-web-of-teen-lives-2015-bullying-report/>
- Notar, C. E., Padgett, S., Roden, J. (2013). Cyberbullying: A Review of the Literature. *Universal Journal of Educational Research*. 1(1), 1-9.
- Olweus, D. (1993). *Bullying at school: What we know and what we can do?* Cambridge, MA: Blackwell Publishing.

- Olweus, D. (nd). *Bullying in schools: Facts and Intervention*. Retrieved 20 March, 2015, from http://www.researchgate.net/profile/Dan_Olweus/publication/228654357_Bullying_in_schools_facts_and_intervention/links/0f31753c7d61da93a4000000.pdf
- Ouytsel, J. V., Walrave, M. & Vandebosch, H. (2015). Correlates of Cyberbullying and How School Nurses Can Respond. *NASN School Nurse*. 30(3), 162-170.
- Pabain, S. & Vandebosch, H. (2014). Using the theory of planned behaviour to understand cyberbullying: The importance of beliefs for developing interventions. *European Journal of Developmental Psychology*. 11(4), 463-477.
- Patchin, J. W. & Hinduja, S. (2006). Bullies move beyond the schoolyard: A Preliminary Look at Cyberbullying. *Youth Violence and Juvenile Justice*. 4, 148-169.
- Patchin, J. W. & Hinduja, S. (2010). Cyberbullying and Self-Esteem. *Journal of School Health*. 80(12), 614-621.
- Pelling, E. L., & White, K. M. The Theory of Planned Behavior Applied to Young People's Use of Social Networking Web Sites. *CyberPsychology & Behavior*. 2009). 12(6), 755-759.
- Rice, E., & et al., Petering, R., Rhoades, H., Winthrobe, H., Goldbach, J., Plant, A., Montoya, J. & Kodice, T. (2015). Cyberbullying Perpetration and Victimization among Middle-School Students. *American Journal of Public Health*. 105(3), 666-72.
- Ronald, A. (2008). *Societal effects of cyberbullying: the dark side of building bridges with technology*. South Atlantic Philosophy of Education Society Yearbook, 32-40.
- Rosenberg, M. (1965). *Society and the adolescent self-image*. Princeton, NJ: Princeton University Press.
- Shariff, S. (2009). *Confronting Cyber-bullying: Issues and solutions for the school, the classroom, and the home*. Abington, Oxfordshire, UK.
- Shirley, S. H., Liang, C., Angelica P.Y. Ng. (2017). Comparing cyberbullying perpetration on social media between primary and secondary school students. *Computers & Education* . 109, 74-84.
- Sittichai, R. (2014). Information Technology Behavior Cyberbullying in Thailand: Incidence and Predictors of Victimization and Cyber-Victimization. *Asian Social Science*. 10(11), 132-140.

- Slonje, R., & Smith, P. K. (2008). Cyberbullying: Another main type of bullying? *Scandinavian Journal of Psychology*. 49, 147-154.
- Slonje, R., Smith, P. K., & Frisen A. (2013). The nature of cyberbullying, and strategies for prevention. *Computers in Human Behavior*. 29, 26–32.
- Sourander, A., Klomek, A. B., Ikonen, M., Lindroos, J., Luntamo, T., Koskelainen, M., Ristkari, T., & Helenius, H. (2010). Psychosocial Risk Factors Associated With Cyberbullying Among Adolescents: A Population-Based Study. *Arch Gen Psychiatry*. 67 (7), 720-728.
- Sticca, F., Ruggier, S., Alsaker F., & Perren, S. (2013). Longitudinal Risk Factors for Cyberbullying. *Journal of Community and Applied Social Psychology*. 23(1), 52-67.
- Sullivan, K. (2011). *Chapter 5 Types of bullying 2: Cyberbullying*. The Anti Bullying. (2nd ed). London, Sage.
- theguardian.com. (2013). *Florida cyberbullying: girls arrested after suicide of Rebecca Sedwick*. Retrieved 22 April, 2015, from <http://www.theguardian.com/world/2013/oct/15/florida-cyberbullying-rebecca-sedwick-two-girls-arrested>
- theguardian.com. (2014). *Cyberbullying in UK*. Retrieved 22 April, 2015, from <http://www.theguardian.com/society/2014/nov/14/35pc-children-teenagers-victims-cyberbullying-fears-grooming-tinder-snapchat>
- Tanthawichian, P. (2012). *Thailand Internet Snapshot 2011 by Truehits.net Statistics*. Retrieved 13 February, 2013, from <http://truehits.net/awards2011/download/truehits-awards2011-14May2012.pdf>
- The National Crime Prevention Center USA. (2008). *Teens and Cyberbullying. Executive Summary of a Report on Research*. Retrieved 22 April, 2015, from <http://www.ncpc.org>.
- Tokunaga, R.S. (2010). Following you home from school: A critical review and synthesis of research on cyberbullying victimization. *Computers in Human Behavior*. 26, 277–287.
- Tudkuea, T. & Laeheem, K. (2014). Development of Indicators of Cyberbullying among Youths in Songkhla Province. *Asian Social Science*. 10(14), 74-80.
- UNICEF. (2007). Stop Violence in Schools! The scope and impact of bullying. Fact sheet
- Walrave, M., & Heirman, W. (2011). Cyberbullying: Predicting Victimization and Perpetration. *Children & Society*. 25, 59-72.

- Wang, J., Tonia, R., & Ronald, J. (2011). Cyber and Traditional Bullying: Differential Association with Depression. *Journal of Adolescent Health*, 48, 415-417.
- Willard, N. (2007). *Cyberbullying and cyber-threats: responding to the challenge of online social aggression, threats, and distress*. Champaign, IL: Research Press.
- Williams, K. R. & Guerra N. G. (2007). Prevalence and Predictors of Internet Bullying. *Journal of Adolescent Health*, 41, 14-21.
- World Health Organization. (2015). *Adolescent Development: Maternal, newborn, child and adolescent health*. Retrieved 26 January, 2015, from http://www.who.int/maternal_child_adolescent/topics/adolescence/dev/en/
- Yang, S. J., Stewart, R., Kim, J. M., Kim, S.W., Shin, I. S., Deway, M. E., Maskey, S. & Yoon, J.S. (2013). Differences in predictors of traditional and cyber-bullying: a 2-year longitudinal study in Korea school children. *Europe Child Adolescence Psychiatry*, 22, 309-318.
- Zhou, Z., Tang, H., Tian, Y., Wei, H., Zhang, F., & Morrison, C. M. (2013). Cyberbullying and its risk factors among Chinese high school students. *School Psychology International*, 34 (6), 630-647.



ภาคผนวก ก
รายนามผู้ทรงคุณวุฒิ

รายนามผู้ทรงคุณวุฒิ ซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือเพื่อประกอบการทำวิทยานิพนธ์

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปิยะธิดา ขจรชัยกุล
ภาควิชาอนามัยครอบครัว
คณะสาธารณสุขศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล
2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิมลทิพย์ มุสิกพันธ์
สถาบันแห่งชาติเพื่อการพัฒนาเด็กและครอบครัว
มหาวิทยาลัยมหิดล
3. อาจารย์กัณทิมา เพชรคง
Project Leader (IEC/Technology Specialist)
มูลนิธิแพथทูเฮลท์ (path2health foundation)

ภาคผนวก ข

หนังสือการรับรองการอบรมจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์
มหาวิทยาลัยมหิดล



บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหิดล
ใบรับรอง เพื่อแสดงว่า

ชื่อ - นามสกุล นางสาวเอมวดี เกียรติศิริ รหัสนักศึกษา 5538182 PHCN/M
คณะ / สถาบัน / วิทยาลัย ภาควิชาการพยาบาลสาธารณสุข คณะสาธารณสุขศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล

เป็นผู้ผ่านการเรียนชั่วโมง “ จริยธรรมการวิจัยในคน ”

ในรายวิชา สศพส 673 การวิจัยทางการพยาบาลและสถิติ
คณะ / สถาบัน / วิทยาลัย คณะสาธารณสุขศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล

เมื่อวันที่ 31 เดือนมกราคม พ.ศ. 2556

ลงนาม
(รองศาสตราจารย์ ดร.สุรินทร์ กลัมพากร)
อาจารย์ผู้รับผิดชอบรายวิชา

ภาคผนวก ก

หนังสือการรับรองโครงการวิจัยของคณะกรรมการสิทธิมนุษยชน
เกี่ยวกับการทดลองในมนุษย์มหาวิทยาลัยมหิดล



Approval of Amendment
Ethical Review Committee for Human Research
Faculty of Public Health, Mahidol University

Protocol Title : FACTORS ASSOCIATED WITH CYBERBULLYING BEHAVIOR AMONG
MIDDLE SCHOOL STUDENTS
Protocol No. : 232/2558
Principal Investigator : Miss Emwadee Kiatsiri
Type of Document : Protocol Amendment
Data collection form/Program or Activity plan
Date of Approval : 24 June 2016

The aforementioned project have been reviewed and approved according to the
Declaration of Helsinki by Ethical Review Committee for Human Research, Faculty of
Public Health, Mahidol University.

S. Nanthamongkolchai

(Assoc. Prof. Dr. Sutham Nanthamongkolchai)

Chairman of Ethical Review Committee for Human Research



Certificate of Approval
Ethical Review Committee for Human Research
Faculty of Public Health, Mahidol University

COA. No. MUPH 2016-032

Protocol Title : FACTORS ASSOCIATED WITH CYBERBULLYING BEHAVIOR AMONG MIDDLE SCHOOL STUDENTS

Protocol No. : 232/2558

Principal Investigator : Miss Emwadee Kiatsiri

Affiliation : Master of Nursing Science Program in Community Nurse Practitioner
Faculty of Public Health, Mahidol University

Approval Includes :
1. Project proposal
2. Information sheet
3. Informed consent form
4. Data collection form/Program or Activity plan

Date of Approval : 3 March 2016

Date of Expiration : 2 March 2017

The aforementioned project have been reviewed and approved according to the Declaration of Helsinki by Ethical Review Committee for Human Research, Faculty of Public Health, Mahidol University.



(Assoc. Prof. Dr. Sutham Nanthamongkolchai)

Chairman of Ethical Review Committee for Human Research



(Assoc. Prof. Dr. Prayoon Fongsatitkul)

Dean of Faculty of Public Health

420/1 Rajvithi Road, Bangkok, Thailand 10400

Tel. +66 2354 8543-9 ext. 1412, 1127 Fax. +66 2640 9854

ภาคผนวก ง

ตัวอย่างแบบสอบถาม

แบบสอบถามหมายเลข

แบบสอบถาม

เรื่อง ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมต้น

คำชี้แจง

1. แบบสอบถามชุดนี้จัดทำขึ้นเพื่อศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ของนักเรียนมัธยมต้นในเขตกรุงเทพมหานคร โดยข้อมูลที่ได้จากการวิจัยนี้จะเป็นข้อมูลพื้นฐานในการพัฒนาโปรแกรมป้องกันการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ต่อไป
2. การตอบแบบสอบถามครั้งนี้จะไม่มีผลกระทบใดๆ ต่อผลการเรียนของนักเรียน คำตอบของนักเรียนจะเป็นความลับและไม่นำไปเผยแพร่เป็นรายบุคคล โดยข้อมูลที่นำเสนอจะวิเคราะห์ในภาพรวมเท่านั้น
3. แบบสอบถามชุดนี้มี 6 ส่วน ประกอบด้วย
 - ส่วนที่ 1 แบบสอบถามปัจจัยส่วนบุคคล
 - 1.1 ข้อมูลทั่วไป
 - 1.2 ประสบการณ์ในการรังแก
 - 1.3 ความรู้สึกมีคุณค่าในตนเอง
 - ส่วนที่ 2 แบบสอบถามทัศนคติต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์
 - ส่วนที่ 3 แบบสอบถามการคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์
 - ส่วนที่ 4 แบบสอบถามการรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์
 - ส่วนที่ 5 แบบสอบถามความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์
 - ส่วนที่ 6 แบบสอบถามพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์
4. เมื่อนักเรียนตอบแบบสอบถามเรียบร้อยแล้ว กรุณาใส่ซองปิดผนึกก่อนส่ง



นางสาวเอมวดี เกียรติศิริ

นักศึกษาหลักสูตรพยาบาลศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาการพยาบาลเวชปฏิบัติชุมชน

คณะสาธารณสุขศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล

วันที่ทำการเก็บข้อมูล/...../.....

ส่วนที่ 1 แบบสอบถามปัจจัยส่วนบุคคล

1.1 ข้อมูลทั่วไป

คำชี้แจง : โปรดทำเครื่องหมาย ☒ ลงใน ☐ และเติมข้อความให้สมบูรณ์

1. นักเรียนเกิดวันที่ เดือน พ.ศ. 25.....
2. เพศ ☐ ชาย ☐ หญิง
3. ขณะนี้นักเรียนศึกษาอยู่ในชั้นใด
☐ ม. 1 ☐ ม. 2 ☐ ม. 3
4. เกรดเฉลี่ยของนักเรียนในเทอมที่แล้ว (ระบุ)
5. สถานภาพครอบครัวของนักเรียนเป็นอย่างไร
☐ พ่อแม่อยู่ด้วยกัน ☐ พ่อแม่หย่าร้างกัน
☐ พ่อแม่หย่าร้างกัน แต่อยู่ด้วยกัน ☐ พ่อแม่ไม่หย่าร้าง แต่แยกกันอยู่
☐ พ่อหรือแม่เสียชีวิตแล้ว ☐ พ่อและแม่เสียชีวิตแล้วทั้งคู่
6. ปัจจุบันนักเรียนอาศัยอยู่กับใคร (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)
☐ อยู่กับพ่อแม่ ☐ อยู่กับพี่หรือน้อง
☐ อยู่กับพ่อ ☐ อยู่กับญาติ
☐ อยู่กับแม่ ☐ อยู่กับคนอื่นที่ไม่ใช่ญาติ
7. นักเรียนเคยพบเห็นหรือมีประสบการณ์ต่อไปนี้หรือไม่ (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)
7.1 พ่อแม่ทะเลาะกัน ☐ เคย ☐ ไม่เคย
7.2 พี่น้องหรือคนในครอบครัวทะเลาะกัน ☐ เคย ☐ ไม่เคย
7.3 พ่อแม่ทุบตีกัน ☐ เคย ☐ ไม่เคย
7.4 ☐ เคย ☐ ไม่เคย
8. นักเรียนใช้อุปกรณ์ใดในการเข้าถึงอินเทอร์เน็ต (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)
☐ สมาร์ทโฟน
☐ แท็บเล็ต
☐ คอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ
☐ คอมพิวเตอร์พกพา(โน้ตบุ๊ก)
9. นักเรียนใช้อินเทอร์เน็ต มากน้อยแค่ไหน
☐ ไม่เคยใช้
☐ 1-3 วัน ต่อสัปดาห์
☐ 4-6 วัน ต่อสัปดาห์
☐ ใช้ทุกวัน

10. ในหนึ่งวัน นักเรียนใช้อินเทอร์เน็ต มากน้อยเท่าไร

- ☐ ไม่เคยใช้เลย
- ☐ ใช้น้อยกว่า 1 ชั่วโมง
- ☐ ใช้นาน 2 – 3 ชั่วโมง
- ☐ ใช้นาน 4 – 5 ชั่วโมง
- ☐ ใช้นาน 6 – 7 ชั่วโมง
- ☐ ใช้นานกว่า 7 ชั่วโมง

11. นักเรียนใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อวัตถุประสงค์ใด (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- ☐ ส่งข้อความ รูปภาพ วิดีโอคลิป
- ☐ คุยกันในห้องสนทนา (แชทรูม)
- ☐ ติดตามข้อมูลหรือข่าวสารในเว็บไซต์ต่างๆ
- ☐ ค้นหาข้อมูล หรือทำการบ้าน
- ☐ เล่นเกมออนไลน์
- ☐ ส่งอี-เมลล์

12. ช่วงเวลาใดที่นักเรียนใช้อินเทอร์เน็ตบ่อยที่สุด (เลือกข้อเดียว)

- | | |
|--|--|
| ☐ ดื่นนอน | ☐ หลังเลิกเรียน |
| ☐ ก่อนเข้าเรียน | ☐ ก่อนนอน |
| ☐ พักเที่ยง | ☐ กลางดึก (ตั้งแต่เวลา 24.00 – 5.00 น.) |

13. นักเรียนใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ประเภทใด (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- | | |
|---|--|
| ☐ เฟซบุ๊ก (Facebook) | ☐ สไกป์ (Skype) |
| ☐ ไลน์ (LINE) | ☐ มายสเปซ (Myspace) |
| ☐ ทวิตเตอร์ (Twitter) | ☐ ยูทูบ (YouTube) |
| ☐ อินสตาแกรม (Instagram) | ☐ กูเกิ้ลพลัส (Google+) |

1.2 ประสบการณ์ในการรังแก

คำชี้แจง คำถามต่อไปนี้สอบถามเกี่ยวกับการดำเนินชีวิตของนักเรียน ในช่วง 3 เดือนที่ผ่านมา ขณะตอบคำถามให้นักเรียนพึงระลึกเสมอว่าคำตอบนั้นไม่ใช่เหตุการณ์ปัจจุบัน แต่เป็นเรื่องที่เกิดขึ้นในช่วง 3 เดือนที่ผ่านมา

คำชี้แจง : โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงใน ☐ หรือเติมข้อความต่อไปนี้ให้สมบูรณ์

1. นักเรียนเคยถูกเพื่อนดุด่า ด้วยคำหยาบ ถูกพุดจาใส่ร้าย ถูกเพื่อนตะคอกข่มขู่ เขย่า ผลัก หรือถูกจับขัง หรือถูกให้ออกจากกลุ่ม กี่ครั้ง

- ☐ ไม่เคยถูกเพื่อนรังแกเลย
- ☐ เคยถูกเพื่อนรังแก 1 ครั้ง
- ☐ เคยถูกเพื่อนรังแก รังแก 2 – 3 ครั้ง
- ☐ เคยถูกเพื่อนรังแก 4 – 5 ครั้ง
- ☐ เคยถูกเพื่อนรังแกมากกว่า 5 ครั้ง

2. นักเรียนเคยเห็นเพื่อนถูกดุด่า ด้วยคำหยาบ พุดจาใส่ร้าย ถูกเพื่อนตะคอกข่มขู่ เขย่า ผลัก หรือถูกจับขัง หรือถูกให้ออกจากกลุ่มหรือไม่

- ☐ เคยเห็น
- ☐ ไม่เคยเห็น

3. นักเรียนเคยดูว่าเพื่อน ด้วยคำหยาบ พุดจาใส่ร้ายเพื่อน ตะคอกข่มขู่ เขย่า หรือผลักเพื่อน หรือจับเพื่อนขัง หรือให้เพื่อนออกจากกลุ่มหรือไม่

- ☐ ไม่เคยรังแกเพื่อนเลย
- ☐ เคยรังแกเพื่อน 1 ครั้ง
- ☐ เคยรังแกเพื่อน 2 – 3 ครั้ง
- ☐ เคยรังแกเพื่อน 4 – 5 ครั้ง
- ☐ เคยรังแกเพื่อน มากกว่า 5 ครั้ง

4. นักเรียนเคยได้รับข้อความ รูปภาพ หรือวิดีโอคลิป ที่ทำให้รู้สึกอับอาย เสียหาย หรือเดือดร้อนหรือไม่

- ☐ ไม่เคยได้รับเลย
- ☐ เคยได้รับ 1 ครั้ง
- ☐ เคยได้รับ 2-3 ครั้ง
- ☐ เคยได้รับ 4-5 ครั้ง
- ☐ เคยได้รับ มากกว่า 5 ครั้ง

5. นักเรียนเคยส่งข้อความ รูปภาพ หรือวิดีโอคลิป ที่ทำให้ผู้อื่นรู้สึกอับอาย เสียหาย หรือเดือดร้อนหรือไม่

- ☐ ไม่เคยส่งเลย
- ☐ เคยส่ง 1 ครั้ง
- ☐ เคยส่ง 2-3 ครั้ง
- ☐ เคยส่ง 4-5 ครั้ง
- ☐ เคยส่งไปมากกว่า 5 ครั้ง

6. นักเรียนเคยเห็นเพื่อนได้รับข้อความ รูปภาพ หรือวิดีโอคลิป ที่ทำให้เพื่อนรู้สึกอับอาย เสียหาย หรือเดือดร้อน หรือไม่

- ☐ เคยเห็น
- ☐ ไม่เคยเห็น

ส่วนที่ 1.3 ความรู้สึกมีคุณค่าในตนเอง

คำชี้แจง : โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความรู้สึกของนักเรียน

ความรู้สึกต่อตนเอง	เห็นด้วย อย่างยิ่ง (4)	เห็นด้วย (3)	ไม่เห็น ด้วย (2)	ไม่เห็น ด้วย อย่างยิ่ง (1)
1. ฉันรู้สึกว่าฉันเป็นคนที่มีคุณค่าทัดเทียมกับคนอื่น				
2. ฉันรู้สึกว่าฉันมีดีหลายอย่าง				
3. โดยทั่วไปแล้ว ฉันมีความรู้สึกที่ฉันเป็นคนที่ทำ อะไรล้มเหลวอยู่เสมอ				
4.				

ส่วนที่ 2 แบบสอบถามทัศนคติต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์

คำชี้แจง : โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความรู้สึกของนักเรียน

2.1 ความเชื่อเกี่ยวกับพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์

พฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์	เห็น ด้วย อย่าง ยิ่ง (5)	เห็นด้วย (4)	ไม่ แน่ใจ (3)	ไม่ เห็น ด้วย (2)	ไม่เห็น ด้วย อย่างยิ่ง (1)
1. ฉันคิดว่า การด่าว่าหรือสาปแช่งคนอื่นทาง อินเทอร์เน็ต เป็นสิ่งที่ทำได้					
2. ฉันคิดว่า การเรียกชื่อคนอื่นทางอินเทอร์เน็ต ด้วยคำหยาบคาย เป็นสิ่งที่ทำได้					
3. ฉันคิดว่า การทำให้คนอื่นถูกหัวเราะเยาะ และ เป็นตัวตลกทางอินเทอร์เน็ต เป็นสิ่งที่ทำได้					
4.					

2.2 การประเมินผลการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์

ผลของการกระทำ	เห็น ด้วย อย่างยิ่ง (5)	เห็น ด้วย (4)	ไม่ แน่ใจ (3)	ไม่เห็น ด้วย (2)	ไม่เห็น ด้วย อย่างยิ่ง (1)
1. การได้คำหาหรือสาปแช่งคนอื่นทาง อินเทอร์เน็ต ทำให้ฉันมีความสุขมากขึ้น					
2. การได้เรียกชื่อคนอื่นด้วยคำหยาบคายทาง อินเทอร์เน็ต ทำให้ฉันรู้สึกภาคภูมิใจ					
3. การทำให้คนอื่นถูกหัวเราะเยาะและเป็นตัว ตลกทางอินเทอร์เน็ต ทำให้ฉันรู้สึกสนุก					
4.					

ส่วนที่ 3 แบบสอบถามการคัดลอกตามกลุ่มอ้างอิงต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์

คำชี้แจง : โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับความรู้สึกของนักเรียนมากที่สุด

3.1 ความเชื่อตามกลุ่มอ้างอิงต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์

ความเชื่อตามกลุ่มอ้างอิง	เห็น ด้วย อย่างยิ่ง (5)	เห็น ด้วย (4)	ไม่ แน่ใจ (3)	ไม่เห็น ด้วย (2)	ไม่เห็น ด้วย อย่างยิ่ง (1)
1. เมื่อฉันได้คำหาหรือสาปแช่งคนที่รู้สึกไม่ดี หรือไม่ชอบทางอินเทอร์เน็ต <u>เพื่อนในกลุ่มของฉันจะรู้สึก</u>					
2. เมื่อฉันเรียกชื่อคนที่ฉันรู้สึกไม่ดีหรือไม่ชอบ ด้วยคำหยาบคายทางอินเทอร์เน็ต <u>เพื่อนในกลุ่มของฉันจะรู้สึก</u>					
3.....					

3.2 แรงจูงใจที่จะคล้อยตามกลุ่มอ้างอิงต่อพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์

แรงจูงใจ	เห็นด้วยอย่างยิ่ง (5)	เห็นด้วย (4)	ไม่แน่ใจ (3)	ไม่เห็นด้วย (2)	ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง (1)
1. ฉันจะด่าว่าหรือสาปแช่งคนที่ฉันรู้สึกไม่ดีหรือไม่ชอบทางอินเทอร์เน็ต เพราะเพื่อน ๆ ของฉันก็ทำ					
2. ฉันจะเรียกชื่อคนที่ฉันรู้สึกไม่ดีหรือไม่ชอบด้วยคำหยาบคายทางอินเทอร์เน็ต เพราะเพื่อน ๆ ของฉันก็ทำ					
3.					

ส่วนที่ 4 แบบสอบถามการรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์

คำชี้แจง : โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับความรู้สึกของนักเรียนมากที่สุด

4.1 ความเชื่อเกี่ยวกับการรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์

ความเชื่อเกี่ยวกับความสามารถในการควบคุมพฤติกรรม	เห็นด้วยอย่างยิ่ง (5)	เห็นด้วย (4)	ไม่แน่ใจ (3)	ไม่เห็นด้วย (2)	ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง (1)
1. ฉันเชื่อมั่นว่า ฉันจะไม่ด่าว่าหรือสาปแช่งคนที่ฉันรู้สึกไม่ดีหรือไม่ชอบ ทางอินเทอร์เน็ตได้					
2. ฉันเชื่อมั่นว่า ฉันจะไม่เรียกชื่อคนที่ฉันรู้สึกไม่ดีหรือไม่ชอบด้วยคำหยาบคาย ทางอินเทอร์เน็ตได้					
3.					

4.2 การรับรู้อำนาจของปัจจัยควบคุมพฤติกรรมรังแกกันทางไซเบอร์

การรับรู้อำนาจ	เห็นด้วย อย่างยิ่ง (5)	เห็น ด้วย (4)	ไม่ แน่ใจ (3)	ไม่เห็น ด้วย (2)	ไม่เห็น ด้วย อย่างยิ่ง (1)
1. การด่าว่าหรือสาปแช่งคนที่ฉันรู้สึกไม่ดี หรือไม่ชอบ ทางอินเทอร์เน็ต สามารถทำ ได้ง่ายและสะดวก					
2. การเรียกชื่อคนที่ฉันรู้สึกไม่ดีหรือไม่ชอบ ด้วยคำหยาบคาย ทางอินเทอร์เน็ต สามารถทำได้ง่ายและสะดวก					
3.					

ส่วนที่ 5 แบบสอบถามความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์

คำชี้แจง : โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับความรู้สึกของนักเรียนมากที่สุด

ความตั้งใจ	ตั้งใจ มากที่สุด (4)	ตั้งใจมาก (3)	ตั้งใจน้อย (2)	ไม่เคยมี ความ ตั้งใจเลย (1)
1. ถ้าฉันไม่ชอบใคร ฉันจะด่าว่า คำทอ และใช้คำ หยาบทางอินเทอร์เน็ต				
2. ฉันจะแกล้งปลอมตัวเป็นคนอื่น เพื่อให้ผู้อื่น เข้าใจผิด				
3.				

ส่วนที่ 6 แบบสอบถามพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์

คำชี้แจง : โปรดอ่านและพิจารณาข้อความแต่ละข้อ แล้วทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับ
ความรู้สึกรักของนักเรียนมากที่สุด เพียงเครื่องหมายเดียว ในแต่ละข้อ

ทำเป็นประจำ หมายถึง ทำมากกว่า 3 ครั้ง ต่อเดือน

ทำบ่อยครั้ง หมายถึง ทำ 2-3 ครั้ง ต่อเดือน

ทำนาน ๆ ครั้ง หมายถึง ทำไม่เกิน 1 ครั้ง ต่อเดือน

ไม่เคยทำเลย หมายถึง ไม่เคยกระทำเลย

พฤติกรรม	ทำเป็นประจำ (4)	ทำบ่อยครั้ง (3)	ทำนาน ๆ ครั้ง (2)	ไม่เคย ทำเลย (1)
1. ฉันทส่งข้อความคำทอและหยาบคาย ให้คนที่ฉันเกลียด ทางอินเทอร์เน็ต				
2. ฉันแกล้งปลอมตัวเป็นคนอื่นทางอินเทอร์เน็ต เพื่อให้ผู้อื่นเข้าใจผิด				
3. ฉันโพสต์รูปหรือภาพถ่ายที่น่าอายของคนที่ยังไม่ชอบ เพื่อให้คนอื่น ๆ เห็นบนอินเทอร์เน็ต				
4.				

☺☺☺.....ขอขอบคุณนักเรียนทุกคนที่ตอบแบบสอบถามนี้นะคะ.....☹☹☹



คณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์

คณะสาธารณสุขศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล

COA. No. MUPH. ๑๐๒-๐๓๕

วันที่รับรอง ๓ ส.ค. ๕๙

ภาคผนวก จ

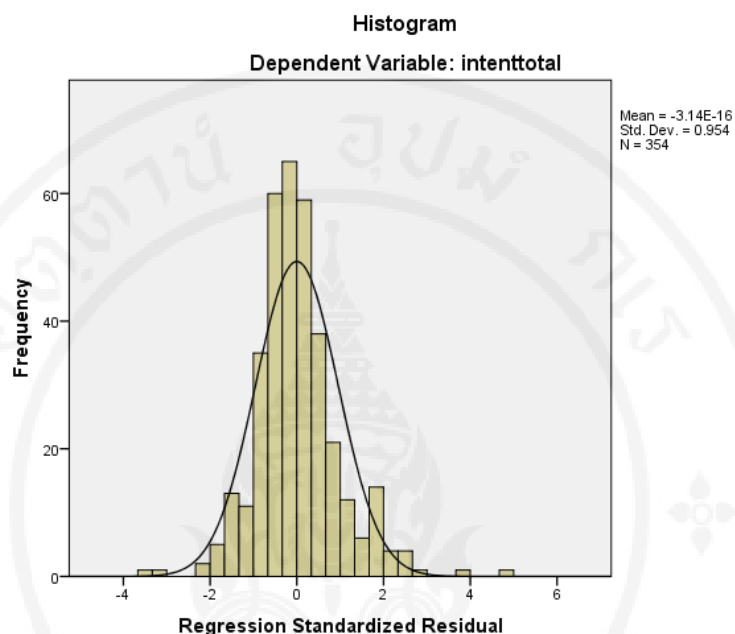
การตรวจสอบข้อตกลงเบื้องต้นของการวิเคราะห์ถดถอยเชิงพหุ (Multiple regression)

1. ผลการทดสอบข้อตกลงเบื้องต้นของวิเคราะห์สมการถดถอยเชิงพหุ (Multiple regression) ของสมการการทำนายความตั้งใจในการกระทำพฤติกรรมรณรงค์ทางไซเบอร์ของนักเรียนมัธยมต้น

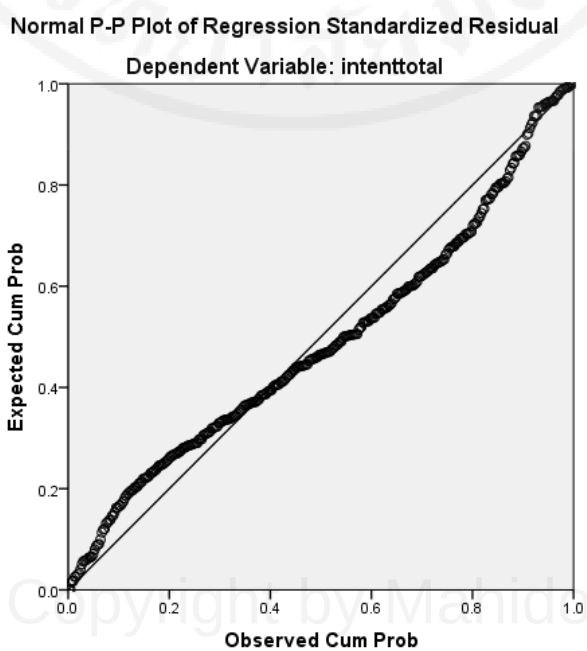
จากการทดสอบข้อตกลงเบื้องต้นของการวิเคราะห์สมการถดถอยเชิงพหุของตัวแปรตามและความคลาดเคลื่อนของตัวแปรอิสระ ไม่พบการละเมิดข้อตกลงเบื้องต้น ได้แก่

ข้อตกลงเบื้องต้นของการวิเคราะห์สมการถดถอย	ค่าสถิติ	ผลการทดสอบ
1. ทดสอบการแจกแจงแบบปกติ (Normality)	Normal probability plot (ZRESID & ZPRED)	ผ่าน
2. ความสัมพันธ์เป็นเชิงเส้นตรง (Linearity)	Scatter plot (ZRESID & ZPRED)	ผ่าน
3. ความแปรปรวนของความคลาดเคลื่อนมีค่าคงที่หรือมีความเป็นเอกภาพ (Homoscedasticity)	Scatter plot (ZRESID & predicted DV)	ผ่าน
4. ทดสอบลักษณะความไม่สัมพันธ์กันเอง (Autocorrelation) Durbin-Watson test ค่าระหว่าง 1.5-2.5	2.025	ผ่าน
5. การทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรอิสระที่ศึกษา (Multicollinearity) $r > 0.85$	(0.12 – 0.80)	ผ่าน

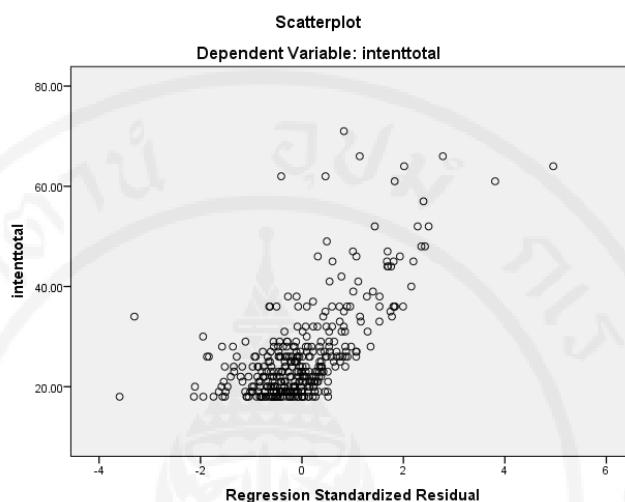
1.1 ทดสอบการแจกแจงแบบปกติ (Normality) ด้วย Normal probability plot (ZRESID&ZPRED)



1.2 ความสัมพันธ์เป็นเชิงเส้นตรง (Linearity) ด้วย Scatter plot (ZRESID&ZPRED)



1.3 ความแปรปรวนของความคลาดเคลื่อนมีค่าคงที่หรือมีความเป็นเอกภาพ (Homoscedasticity) ด้วย Scatter plot (ZRESID & predicted DV)

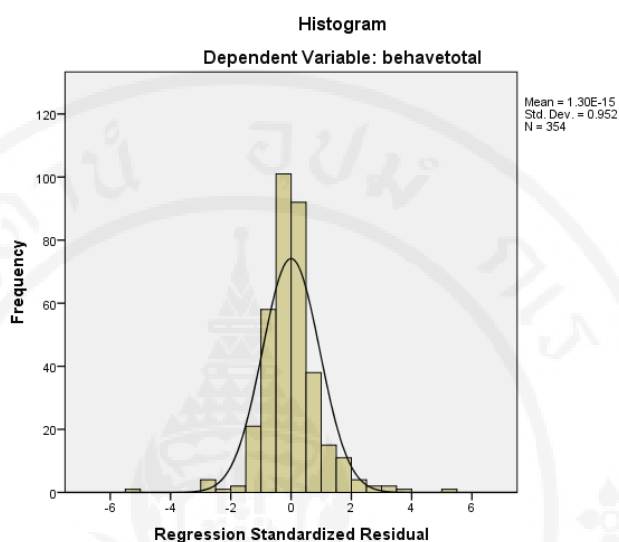


2. ผลการทดสอบข้อตกลงเบื้องต้นของวิเคราะห์สมการถดถอยเชิงพหุ (Multiple regression) ของสมการการทำนายพฤติกรรมรังแกทางไซเบอร์ของนักเรียนมัธยมต้น

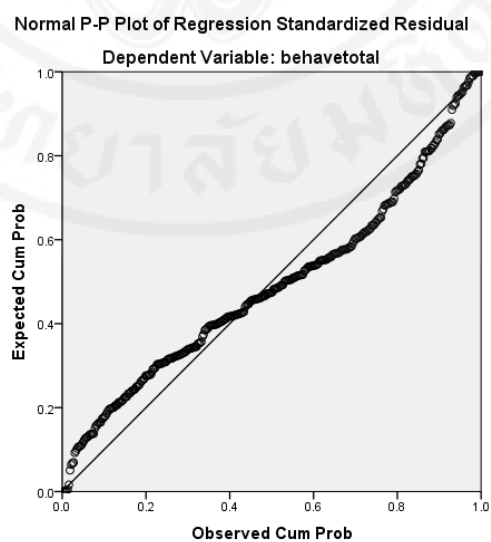
จากการทดสอบข้อตกลงเบื้องต้นของการวิเคราะห์สมการถดถอยเชิงพหุของตัวแปรตามและความคลาดเคลื่อนของตัวแปรอิสระ ไม่พบการละเมิดข้อตกลงเบื้องต้น ได้แก่

ข้อตกลงเบื้องต้นของการวิเคราะห์สมการถดถอย	ค่าสถิติ	ผลการทดสอบ
1. ทดสอบการแจกแจงแบบปกติ (Normality) Kolmogorov –Smirnov test (non-significant)	Normal probability plot (ZRESID & ZPRED)	ผ่าน
2. ความสัมพันธ์เป็นเชิงเส้นตรง (Linearity)	Scatter plot (ZRESID & ZPRED)	ผ่าน
3. ความแปรปรวนของความคลาดเคลื่อนมีค่าคงที่หรือมีความเป็นเอกภาพ (Homoscedasticity)	Scatter plot (ZRESID & predicted DV)	ผ่าน
4. ทดสอบลักษณะความไม่สัมพันธ์กันเอง (Autocorrelation) Durbin-Watson test ค่าระหว่าง 1.5-2.5	1.902	ผ่าน
5. การทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรอิสระที่ศึกษา (Multicollinearity) $r > 0.85$	(0.12 – 0.80)	ผ่าน

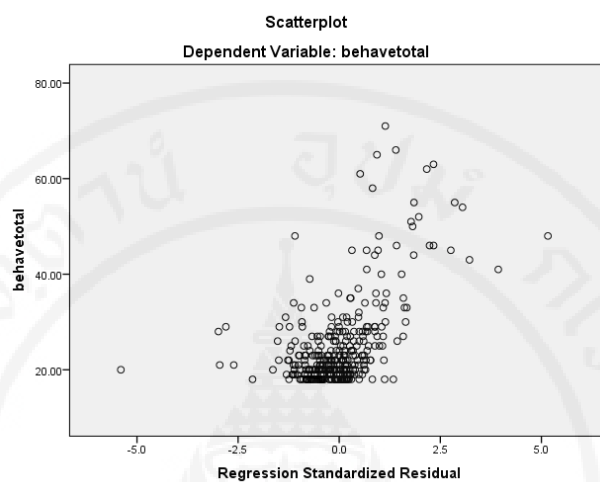
2.1 ทดสอบการแจกแจงแบบปกติ (Normality) ด้วย Normal probability plot (ZRESID & ZPRED)



2.2 ความสัมพันธ์เป็นเชิงเส้นตรง (Linearity) ด้วย Scatter plot (ZRESID & ZPRED)



2.3 ความแปรปรวนของความคลาดเคลื่อนมีค่าคงที่หรือมีความเป็นเอกภาพ (Homoscedasticity) ด้วย Scatter plot (ZRESID & predicted DV)



ภาคผนวก จ
การสร้างตัวแปรหุ่น (Dummy Table)

จำนวนตัวแปรกลุ่มที่เข้าสมการ = G - 1

1. เพศ

เพศ	หญิง	ชาย
หญิง	0	0
ชาย	0	1

2. การศึกษา

การศึกษา	ม.1	ม.2	ม.3
ม.1	0	0	0
ม.2	0	1	0
ม.3	0	0	1

3. สถานภาพครอบครัว

สถานภาพครอบครัว	พ่อแม่อยู่ด้วยกัน	พ่อแม่หย่าร้างกัน	พ่อแม่แยกกันอยู่แต่ไม่หย่าร้าง	พ่อหรือแม่เสียชีวิตแล้ว
พ่อแม่อยู่ด้วยกัน	0	0	0	0
พ่อแม่หย่าร้างกัน	0	1	0	0
พ่อแม่แยกกันอยู่แต่ไม่หย่าร้าง	0	0	1	0
พ่อหรือแม่เสียชีวิตแล้ว	0	0	0	1

หมายเหตุ: 1. พ่อแม่หย่าร้างกันแต่ยังอยู่ด้วยกัน จัดให้อยู่ในกลุ่มพ่อแม่อยู่ด้วยกัน

2. ไม่มีกลุ่มตัวอย่างตอบข้อ “พ่อและแม่เสียชีวิตแล้วทั้งคู่”

4. บุคคลที่อาศัยอยู่ด้วย

บุคคลที่อาศัยอยู่ด้วย	อยู่กับพ่อแม่	อยู่กับพ่อหรือแม่	อยู่กับพี่หรือน้องและญาติ
อยู่กับพ่อแม่	0	0	0
อยู่กับพ่อหรือแม่	0	1	0
อยู่กับพี่หรือน้องและญาติ	0	0	1

5. ความรุนแรงในครอบครัว

ตัวแปรกลุ่ม		ไม่ใช่	ใช่
		0	1
พ่อแม่ทะเลาะกัน	ไม่ใช่	0	0
	ใช่	0	1
พี่น้องหรือคนในครอบครัวทะเลาะกัน	ไม่ใช่	0	0
	ใช่	0	1
พ่อแม่ทุพตักัน	ไม่ใช่	0	0
	ใช่	0	1
พี่น้องหรือคนในครอบครัวทุพตักัน	ไม่ใช่	0	0
	ใช่	0	1
นักเรียนถูกพ่อแม่ด่าทอ	ไม่ใช่	0	0
	ใช่	0	1
นักเรียนถูกพี่น้องหรือคนในครอบครัวด่าทอ	ไม่ใช่	0	0
	ใช่	0	1
นักเรียนถูกพ่อแม่ลงโทษด้วยการเฆี่ยนตี	ไม่ใช่	0	0
	ใช่	0	1

6. อุปกรณ์ที่ใช้ในการเข้าถึงอินเทอร์เน็ต

ตัวแปรกลุ่ม		ไม่ใช่	ใช่
Smartphone	ไม่ใช่	0	0
	ใช่	0	1
Tablet	ไม่ใช่	0	0
	ใช่	0	1
PC	ไม่ใช่	0	0
	ใช่	0	1
Laptop	ไม่ใช่	0	0
	ใช่	0	1

7. ความถี่ของการใช้อินเทอร์เน็ต ใน 1 สัปดาห์

ความถี่ในการใช้ internet ใน 1 สัปดาห์	1-3 วัน	4-6 วัน	ทุกวัน
1-3 วัน	0	0	0
4-6 วัน	0	1	0
ทุกวัน	0	0	1

หมายเหตุ: ไม่มีกลุ่มตัวอย่างตอบข้อ “ไม่เคยใช้”

8. ความถี่ของการใช้อินเทอร์เน็ต ใน 1 วัน

ความถี่ของการใช้อินเทอร์เน็ต ใน 1 วัน	<1 ชม.	2-3 ชม.	4-5 ชม.	6-7 ชม.	>7 ชม.
< 1 ชม.	0	0	0	0	0
2-3 ชม.	0	1	0	0	0
4-5 ชม.	0	0	1	0	0
6-7 ชม.	0	0	0	1	0
> 7 ชม.	0	0	0	0	1

หมายเหตุ: ไม่มีกลุ่มตัวอย่างตอบข้อ “ไม่เคยใช้เลย”

9. ช่วงเวลาที่ใช้อินเทอร์เน็ตบ่อยที่สุด

ช่วงเวลาที่ใช้อินเทอร์เน็ตบ่อยที่สุด	ก่อนเข้าเรียน	พักเที่ยง	หลังเลิกเรียน	ก่อนนอน	กลางดึก
ก่อนเข้าเรียน	0	0	0	0	0
พักเที่ยง	0	1	0	0	0
หลังเลิกเรียน	0	0	1	0	0
ก่อนนอน	0	0	0	0	0
กลางดึก	0	0	0	1	0

10. สังคมออนไลน์ที่ใช้เข้าถึงอินเทอร์เน็ต

ตัวแปรกลุ่ม		ไม่ใช่	ใช่
Facebook	ไม่ใช่	0	0
	ใช่	0	1
LINE	ไม่ใช่	0	0
	ใช่	0	1
Twitter	ไม่ใช่	0	0
	ใช่	0	1
Instagram	ไม่ใช่	0	0
	ใช่	0	1
Skype	ไม่ใช่	0	0
	ใช่	0	1
Myspace	ไม่ใช่	0	0
	ใช่	0	1
YouTube	ไม่ใช่	0	0
	ใช่	0	1

11. ประสบการณ์รู้จัก และประสบการณ์รู้จักทางไซเบอร์

ตัวแปรกลุ่ม		ไม่ใช่	ใช่
เคยถูกรังแก	ไม่ใช่	0	0
	ใช่	0	1
เคยเห็นเพื่อนถูกรังแก	ไม่ใช่	0	0
	ใช่	0	1
เคยเป็นผู้รังแกเพื่อน	ไม่ใช่	0	0
	ใช่	0	1
เคยถูกรังแกทางไซเบอร์	ไม่ใช่	0	0
	ใช่	0	1
เคยเห็นเพื่อนถูกรังแกทางไซเบอร์	ไม่ใช่	0	0
	ใช่	0	1
เคยเป็นผู้รังแกเพื่อนทางไซเบอร์	ไม่ใช่	0	0
	ใช่	0	1

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ-สกุล

นางสาวเอมวดี เกียรติศิริ

วัน เดือน ปี เกิด

22 มกราคม พ.ศ.2504

สถานที่เกิด

จังหวัดราชบุรี ประเทศไทย

วุฒิการศึกษา

ประกาศนียบัตรพยาบาลศาสตร์และผดุงครรภ์ชั้นสูง
(เทียบเท่าปริญญาตรี)

วิทยาลัยบรมราชชนนี กรุงเทพ พ.ศ. 2522-2526

วิทยาศาสตรบัณฑิต (โภชนวิทยา)

คณะสาธารณสุขศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล

พ.ศ. 2533-2534

วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาอาหารและโภชนาการเพื่อการพัฒนา

สถาบันโภชนาการ มหาวิทยาลัยมหิดล

พ.ศ. 2536-2542

พยาบาลศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาการพยาบาลเวชปฏิบัติชุมชน

คณะสาธารณสุขศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล

พ.ศ. 2555-2560

ตำแหน่งและสถานที่ทำงาน

อาจารย์ สาขาการพยาบาลชุมชน

คณะพยาบาลศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม

จังหวัดนครปฐม พ.ศ. 2554-ปัจจุบัน

e-mail : emwadeek@hotmail.com