พฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของเยาวชนในสามจังหวัดชายแดนใต้

Cyberbullying Behavior among Youth in the Three Southern Border Provinces, Thailand

ฤทัยชนนี สิทธิชัย[1 2 *] และ ธันยากร ตุดเกื้อ[3]

Ruthaychonnee Sittichai[1 2 *] and Tanyakorn Tudkuea

[1]คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี

[1]Faculty of Humanities and Social Sciences, Prince of Songkla University, Pattani Campus

[2]สถานวิจัยนวัตกรรมทางการศึกษาและการเรียนการสอนที่เป็นเลิศ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์

[2]Research Center for Educational Innovations and Teaching and Learning Excellence, Prince of Songkla University

[3]วิทยาลัยชุมชนสงขลา

[3]Songkhla Community College

*ติดต่อผู้เขียน ruthaychonnee.s@psu.ac.th

ส่งบทความ 26 สิงหาคม 2559 | แก้ไข 4 พฤศจิกายน 2559 | ตอบรับ 9 พฤศจิกายน 2559 | เผยแพร่ 27 มีนาคม 2560

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ สาเหตุการเกิดพฤติกรรมการรังแกและลักษณะวิธีการจัดการของเยาวชนในสามจังหวัดชายแดนใต้ กลุ่มตัวอย่างจำนวน 27 คน เป็นผู้ถูกรังแกและรังแกผู้อื่นบนโลกไซเบอร์ คัดเลือกกลุ่มตัวอย่างด้วยเทคนิคการบอกต่อ (Snowball Technique) เป็นการศึกษาเชิงคุณภาพ ใช้แบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง และสนทนากลุ่ม

ผลการวิจัยพบว่า เยาวชนส่วนใหญ่รู้จักและเข้าใจพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ในระดับดีมาก ทั้งการประสบกับตนเองและเห็นบุคคลอื่นปฏิบัติจนเป็นเรื่องปกติ โดยแบ่งออกเป็น 5 ด้าน ได้แก่ 1) การนินทาหรือด่าทอผู้อื่น 2) การหมิ่นประมาทผู้อื่น 3) การแอบอ้างชื่อผู้อื่นในด้านลบ 4) การนำความลับที่เป็นข้อมูลส่วนตัวหรือข้อมูลของผู้อื่นไปเปิดเผย และ 5) การลบหรือบล็อกผู้อื่นบนโลกไซเบอร์

เยาวชนส่วนใหญ่เลือกกระทำกับบุคคลอ่อนแอกว่า เครื่องมือที่เลือกใช้ในการรังแกผู้อื่นบนโลกไซเบอร์ ผ่านทางสื่อสังคมออนไลน์ Facebook และ Line มากที่สุด รองลงมาได้แก่ Messenger, Instagram, Twitter, BeeTalk WeChat, SocialCam, and YouTube รวมทั้งการรับส่งข้อความผ่านโทรศัพท์มือถือ สาเหตุส่วนใหญ่พบว่า มาจากปัญหาด้านครอบครัว ด้านเกมและภาพยนตร์ที่ชื่นชอบ ด้านเทคโนโลยีที่สามารถใช้อินเทอร์เน็ตได้ตลอดเวลาทุกที่ ด้านความภาคภูมิใจในตนเองต่ำ ด้านความคับข้องใจ และด้านอิทธิพลความรุนแรงจากเพื่อน วิธีการจัดการเมื่อเยาวชนตกเป็นเหยื่อของการถูกรังแกบนโลกไซเบอร์ ส่วนใหญ่จะเงียบเก็บไว้คนเดียว ต่อมาใช้วิธีการลบหรือบล็อก ตอบโต้หรือรังแกกลับทันทีในแบบที่โดนรังแก วิธีการพูดคุย เพื่อเจรจาต่อรอง วิธีการอดทน วิธีการหยุดหรือเลิกใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์นั้น วิธีการที่เยาวชนไม่เลือกใช้ คือ การปรึกษาพ่อแม่ หรือญาติพี่น้อง มีแต่บางคนปรึกษาเพียงเพื่อนสนิทเท่านั้น

คำสำคัญ: การรังแกบนโลกไซเบอร์, เยาวชน, สามจังหวัดชายแดนใต้

Abstract

This research aims to study the cyberbullying behaviors as well as the causes and copes with it among young people in three southern provinces. The data was collected from youth in the three southern provinces who had experience in cyberbullying. The samples were twenty seven victimization and perpetrator, by using the Snowball Technique. This study was qualitative research which the instrument was semi-structure interview. The focus group interview was employed.

The research found that most of young people identify and understand cyberbullying behavior both by their own experience and used to perceive from others as their habits. Cyberbullying was divided in to five aspects. There were 1) gossips or insulting 2) slanders 3) negative imposture of others. 4) spreading confidential information and 5) remove or block others on cyberspace.

Most of the weak youth were the target of cyber victimization. Furthermore, it was found that the tool that the youth used for cyberbullied victims on cyberspace was a program that had been used over the internet. The most popular one were Facebook and Line, followed by Messenger, Instagram, Twitter, BeeTalk WeChat, SocialCam, and YouTube as well as the messages via mobile phones. Moreover, the causes of cyberbullying were from their family,

games and movies, internet access for anytime and anywhere, low self-esteem, frustration, violence that influence from friends. Furthermore, for coping of cyberbullyings, youth deals with several and different ways. Some they kept quiet later delete or block others, responses or cyberbullied back, compromised, patient, stopped or cancelled accessing to social networking. Furthermore, the coping that youth rarely deal with cyberbullying was consulting their parents, relatives. However, some consulted their close friends.

Keywords: cyberbullying, youth, three southern border provinces

บทนำ

วิถีชีวิตของคนส่วนใหญ่ในสังคมยุคปัจจุบันเปลี่ยนแปลงไปจากเดิมเมื่อความเจริญก้าวหน้าด้านเทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทในการดำเนินชีวิตมากยิ่งขึ้น ส่งผลต่อสภาพของสังคมและจิตใจของคน (ศูนย์สารสนเทศ สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ, 2539) คนในสังคมดำเนินชีวิตด้วยความเร่งรีบ ไม่มีการเอื้อเฟื้อต่อกัน ทั้งความเห็นแก่ผลประโยชน์ของตัวเองโดยไม่คำนึงถึงคนอื่นจนทำให้ไม่มีเวลาในการพักผ่อน คลายความตึงเครียดจากการทำงานจึงส่งผลให้เกิดผลกระทบตามมา เช่น ความเครียด ความวิตกกังวล ความคับข้องใจและเกิดปัญหาอื่นๆ ตามมามากมาย (กุศล สุนทรธาดา, อุไรวรรณ คะนึงสุขเกษม, สุรีย์พร พันพึ่ง, และ กาญจนา ตั้งชลทิพย์, 2542; วิมลทิพย์ มุกสิกพันธ์, สุจินดา ย่องจีน, และ สาลินี จันทร์เจริญ, 2554)

จากสถิติผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทยคำนวณจากจำนวนประชากรทั้งหมด 68 ล้านคน เป็นผู้ใช้อินเทอร์เน็ตกว่า 38 ล้านคน คิดเป็น 56% ของประชากร ซึ่งมี 38 ล้านคนที่ใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์ มีจำนวนเบอร์มือถือที่ลงทะเบียนมากกว่า 82.78 ล้านบาท มากกว่าจำนวนประชากรทั้งหมด โดยเครื่องมือหรืออุปกรณ์คิดตามสัดส่วนประชากรที่ใช้มือถือทุกประเภท 96% มือถือที่เป็นสมาร์ทโฟน 64% แล็ปท็อปหรือคอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ 27% แท็บเล็ต 11% สมาร์ททีวี 2% และเครื่องอ่านอีบุ๊กและอุปกรณ์แบบสวมใส่ อีกอย่างละ 1% ทั้งนี้จากการสำรวจพบว่า คนไทยใช้อินเทอร์เน็ตผ่านแล็บท็อป/พีซี วันละ 4 ชั่วโมง 45 นาที ใช้อินเทอร์เน็ตผ่านมือถือ วันละ 3 ชั่วโมง 53 นาที ใช้เวลาเล่น Social Network ต่างๆ วันละ 2 ชั่วโมง 52 นาที และใช้เวลาดูทีวี วันละ 2 ชั่วโมง 27 นาที ซึ่งพบว่าความถี่ของการใช้อินเทอร์เน็ต 86% ใช้ทุกวัน 11% ใช้สัปดาห์ละครั้ง 3% ใช้เดือนละครั้ง และ 1% ใช้น้อยกว่าเดือนละครั้ง และ Social Network ที่คนไทยใช้บ่อยที่สุด คือ Facebook รองลงมา คือ LINE (Hmeetong, 2016)

ด้วยความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีสารสนเทศรวมทั้งระบบการสื่อสารที่ไร้ขีดจำกัดได้ส่งผลกระทบต่อปัญหาความมั่นคงในการดำเนินชีวิตต่อคนทุกกลุ่มทุกวัยโดยเฉพาะในกลุ่มนักเรียนนักศึกษาที่มีสถิติการใช้งานอินเทอร์เน็ตสูงที่สุดเมื่อเปรียบเทียบกับกลุ่มอื่นถึงร้อยละ 58.4 (สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2556) ซึ่งเยาวชนอาจขาดการกลั่นกรองในการเลือกรับ รวมถึงการนำไปปฏิบัติซึ่งทำให้เครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นอีกหนึ่งช่องทางที่เยาวชนเลือกใช้กระทำความรุนแรงต่อกันมากขึ้นและเป็นสาเหตุของการเกิดการรังแกกันประเภทใหม่ที่สามารถเกิดขึ้นได้ตลอดเวลาผ่านเครื่องมือสื่อสารอย่างคอมพิวเตอร์และโทรศัพท์มือถือ ซึ่งเรียกกว่า การรังแกบนโลกไซเบอร์ (Cyber-Bullying) ที่เป็นลักษณะของการเขียนข้อความที่เป็นการต่อว่า ดูถูก ล้อเลียน อีกทั้งการใช้รูปภาพ คลิปวิดีโอที่เป็นข้อมูลส่วนตัวของผู้อื่นทั้งที่เป็นความจริงและไม่เป็นความจริงเพื่อไปเผยแพร่หรือส่งต่อผ่านระบบอินเทอร์เน็ตโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อก่อกวน คุกคาม ทำให้ผู้อื่นได้รับความเสียหาย รู้สึกอับอาย รู้สึกเครียด เจ็บปวด สูญเสียความมั่นใจในการดำรงชีวิตอยู่ในสังคมซึ่งอาจนำไปสู่ปัญหาอารมณ์รุนแรงต่อไป (ศิวพร ปกป้อง และ วิมลทิพย์ มุสิกพันธ์, 2553)

ทั้งนี้ยังส่งผลเสียต่อเยาวชนที่ครอบครัวไม่มีเวลาในการอบรมสั่งสอนลูกหลานอย่างใกล้ชิด ในทางกลับกันเยาวชนกลับไปสนใจและให้ความสำคัญกับกิจกรรมที่ถูกนำเสนอผ่านสื่อเทคโนโลยีที่มีความทันสมัยโดยเน้นความสนุกสนาน เนื้อหาตื่นเต้น ซึ่งเกี่ยวข้องกับอบายมุขต่างๆ และตกเป็นทาสของสิ่งเหล่านั้นจนสามารถชักนำเยาวชนไปสู่พฤติกรรมต่างๆ ในด้านลบ (เกษตรชัย และหีม, 2556) พฤติกรรมการรังแกกันของเยาวชนในปัจจุบันมีรูปแบบแตกต่างไปจากเดิม ซึ่งเยาวชนได้นำเทคโนโลยีมาเป็นช่องทางในการแสดงพฤติกรรมรังแกต่อกันได้อย่างอิสระได้ตลอดเวลาโดยผ่านทางคอมพิวเตอร์หรือโทรศัพท์มือถือ โดยพฤติกกรมการรังแกที่กระทำผ่านเครื่องมือสื่อสารที่ทันสมัย รวดเร็ว และยังสามารถกระทำได้ตลอดเวลา (ณัฐรัชต์ สาเมาะ, พิมพวัลย์ บุญมงคล, รณภูมิ สามัคคีคารมย์, Timo, และ Thomas, 2556) ทั้งการเขียนข้อความที่เป็นการต่อว่า ดูถูก ล้อเลียน หรือใช้รูปภาพ คลิปวิดีโอ มีจุดมุ่งหมายเพื่อทำร้ายความรู้สึกของผู้อื่นผ่านระบบอินเทอร์เน็ตหรือโทรศัพท์มือถือ (Sittichai & Smith, 2013; ศิวพร ปกป้อง และ วิมลทิพย์ มุสิกพันธ์, 2553) สอดคล้องกับ Field (2006) ที่พบว่า ลักษณะพฤติกรรมที่เป็นการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ ประกอบไปด้วย การลบเพื่อนออกจากกลุ่ม

การส่งอีเมลล้อเลียน การนำรูปภาพในโทรศัพท์มือถือของคนอื่นมาเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาต การส่งต่อข้อมูลที่เป็นความลับ การขู่ว่าจะเอาชนะหรือทำร้าย การแพร่กระจายข่าวลือที่ไม่ดีของผู้อื่น การพูดเพื่อให้ผู้อื่นอึดอัดใจ สอดคล้องกับ Kwan และ Skoric (2013) และปัญญาสมาพันธ์เพื่อการวิจัยความเห็นสาธารณะแห่งประเทศไทย (2552) ที่พบว่าการรังแกบนโลกไซเบอร์ที่พบสูงที่สุด คือ การได้รับข้อความที่น่ารังเกียจและการปิดกั้นใครบางคน Akbar, Huang, และ Anwar (2014) กล่าวว่า การรังแกบนโลกไซเบอร์ เป็นพฤติกรรมการนินทา การล่วงละเมิด การหมิ่นประมาท การเลียนแบบ และรวมถึงพฤติกรรมการกีดกันผู้อื่นบนโลกไซเบอร์ที่ส่งผลกระทบต่อผู้อื่น สอดคล้องกับ Tudkuea และ Laeheem (2014) ที่พบว่าพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของเยาวชนประกอบไปด้วย การหมิ่นประมาทผู้อื่น การนำความลับที่เป็นข้อมูลส่วนตัวหรือข้อมูลของผู้อื่นไปเปิดเผย การแอบอ้างชื่อผู้อื่นในด้านลบ การนินทาหรือด่าทอผู้อื่น และการลบหรือบล็อกผู้อื่นโดยกระทำการผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์

พฤติกรรมการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ของเยาวชนกลายเป็นปัญหาที่มีความสำคัญทั้งในระดับนานาชาติรวมทั้งในประเทศไทย จากการศึกษาของนักวิจัยหลายท่านทั้งในและต่างประเทศ พบว่า พฤติกรรมการรังแกกันส่วนใหญ่จะพบมากในกลุ่มของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาและยังแนวโน้มว่ามีความรุนแรงมากเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง โดยส่วนใหญ่จะเป็นเยาวชนเพศชาย (Sittichai, 2014; Tudkuea & Laeheem, 2014) สาเหตุที่เยาวชนมีพฤติกรรมรังแกบนโลกไซเบอร์อาจมาจากปัญหาความรุนแรงในครอบครัว รวมถึงมีประวัติการถูกลงโทษด้วยความรุนแรง การเลียนแบบพฤติกรรมของคนในครอบครัว การเห็นคุณค่าในตัวเองต่ำ ปัญหาการเลียนแบบพฤติกรรมจากสิ่งแวดล้อมที่ใช้ความรุนแรง ปัญหาการเสพติดเทคโนโลยีหรืออินเทอร์เน็ตของเยาวชน (กุศล สุนทรธาดา และคณะ, 2542; เสาวนีย์ ไทยรุ่งโรจน์, วลลิดา ปรีดากรณ์, จักรกฤษณ์ ทิวาศุภชัย, สรัญญา บัญชาบุษบง, และ กนกกาญจน์ บัญชาบุษบง, 2554; Sittichai & Smith, 2013) ผลกระทบที่เกิดขึ้นเป็นผลที่ไม่ดีตามมาทั้งแก่ตัวผู้กระทำและผู้ถูกกระทำ ซึ่งอาจส่งผลให้ครอบครัว รวมถึงสังคมอาจเกิดปัญหาตามมาและยากที่จะแก้ไข หากปล่อยให้ผ่านไปโดยไม่ได้รับการแก้ไข สอดคล้องกับบุญมาก ศิริเนาวกุล (2555) ที่ได้กล่าวถึงกรณีตัวอย่างคดีของเด็กสาวชาวอเมริกัน Megan Meier เธอมีอายุ 13 ปี และตัดสินใจฆ่าตัวตายมีสาเหตุมาจากการถูกรังแกทางอินเทอร์เน็ตเป็นประจำผ่านเว็บไซต์เครือข่ายสังคม MySpace สอดคล้องกับ Field (2006) ที่กล่าวว่าช่องทางสำหรับการติดต่อสื่อสารผ่านทางระบบอินเทอร์เน็ตในปัจจุบันมีมากมายหลากหลายช่องทาง อาทิ โปรแกรม E-Mail Facebook Line Twitter Skype Instagram WhatsApp Tango YouTube และ Social cam โดยเทคโนโลยีสารสนเทศเหล่านี้จะสามารถช่วยอำนวยความสะดวกในการสร้างสัมพันธภาพทั้งในทางที่ดีและไม่ดีต่อกัน (Tudkuea & Laeheem, 2014; วิมลทิพย์ มุสิกพันธ์ และคณะ, 2554)

จากปรากฏการณ์ดังกล่าวข้างต้นทำให้ผู้วิจัยมีความสนใจและคิดว่ามีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องศึกษาวิจัยเรื่องพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของเยาวชนในสามจังหวัดชายแดนใต้ ซึ่งผลการศึกษาในครั้งนี้จะเป็นประโยชน์ต่อบุคคล องค์กรและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องในการควบคุมดูแล ป้องกัน ให้ความช่วยเหลือหรือเป็นแนวทางในการแก้ไขปัญหาของเยาวชนที่มีพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของเยาวชนในสามจังหวัดชายแดนใต้และในภูมิภาคอื่นๆ ของประเทศในระดับนโยบายที่เกี่ยวข้องต่อไป

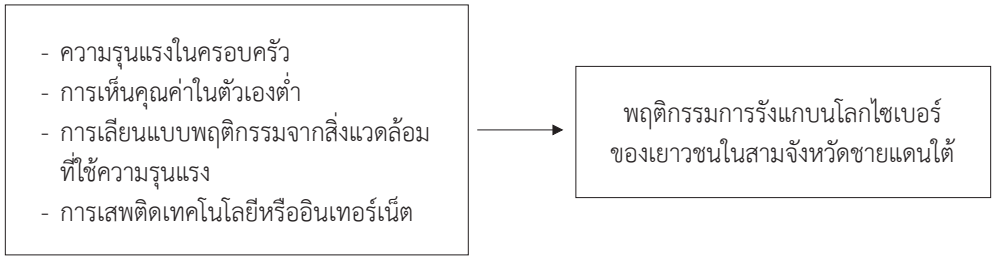
วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของเยาวชนในสามจังหวัดชายแดนใต้
2. เพื่อศึกษาสาเหตุการเกิดพฤติกรรมรังแกบนโลกไซเบอร์ของเยาวชนในสามจังหวัดชายแดนใต้
3. เพื่อศึกษาวิธีการจัดการของเยาวชนในสามจังหวัดชายแดนใต้เมื่อถูกรังแกบนโลกไซเบอร์

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. โลกไซเบอร์ หมายถึง เทคโนโลยีต่างๆ รวมถึงโปรแกรมที่ใช้ในการติดต่อสื่อสารกันของเยาวชนในสังคมซึ่งสามารถเชื่อมโยงถึงกันผ่านทางระบบอินเทอร์เน็ต เช่น E-Mail Facebook Line Twitter Skype Instagram WhatsApp Tango YouTube Socialcam ซึ่งโปรแกรมเหล่านี้จะมีพื้นที่ให้ผู้คนเข้ามารู้จักกันอีกทั้งยังสามารถแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและข้อมูลระหว่างกัน
2. พฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ หมายถึง การกระทำอย่างใดอย่างหนึ่งบนโลกไซเบอร์ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้ผู้อื่นได้รับความทุกข์ใจ ความอับอาย ไม่พอใจ เจ็บใจ เสื่อมเสีย และขาดความน่าเชื่อถือ
3. เยาวชน หมายถึง บุคคลที่มีอายุไม่ต่ำกว่า 13 ปีบริบูรณ์ แต่ยังไม่ถึง 18 ปีบริบูรณ์ ที่อยู่อาศัยในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ของประเทศไทย ได้แก่ ปัตตานี ยะลา และนราธิวาส

กรอบแนวคิดในการวิจัย



แผนภูมิที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

จากแผนภูมิที่ 1 พฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของเยาวชนเกิดจากสาเหตุสำคัญทั้งด้านความรุนแรงในครอบครัวของเยาวชนที่เยาวชนโดนกระทำและเป็นผู้ทราบถึงความรุนแรงในครอบครัวแม้ไม่ได้เกิดขึ้นกับตนเองแต่ส่งผลให้เยาวชนเห็นการใช้หรือมีพฤติกรรมที่รุนแรงเป็นเรื่องปกติธรรมดา เช่น การกระทำความรุนแรงต่อกันของบุคคลในครอบครัว การด่าทอและการใช้คำหยาบต่อกันของสมาชิกในครอบครัว รวมถึงการที่บิดามารดามีการลงโทษตัวเยาวชนในลักษณะของการด่าทอด้วยถ้อยคำที่หยาบคาย รวมถึงการทุบตีทำร้ายร่างกาย ซึ่งจะส่งผลต่อพฤติกรรมการรังแกกันบนโลกไซเบอร์ของเยาวชน (Field, 2006; Tudkuea & Laeheem, 2014; เกษตรชัย และหีม และ ดลมนรรจน์ บากา, 2552; ปัญญาสมาพันธ์เพื่อการวิจัยความเห็นสาธารณะแห่งประเทศไทย, 2552; ศิวพร ปกป้อง และวิมลทิพย์ มุสิกพันธ์, 2553) รวมไปถึงการเห็นคุณค่าในตัวเองต่ำที่อาจเกิดมาจากหลากหลายสาเหตุ ซึ่งจากการศึกษาพฤติกรรมของเยาวชนในด้านลบนักวิชาการต่างพบว่าการเห็นคุณค่าในตัวเองต่ำ ส่งผลให้เยาวชนเกิดพฤติกรรมด้านลบมากกว่าปกติ ทั้งนี้เยาวชนไทยมีแนวโน้มของการเป็นบุคคลที่จะเห็นคุณค่าของตนเองอยู่ในระดับต่ำ ซึ่งแสดงให้เห็นถึงการไม่เห็นถึงคุณค่าที่มีอยู่ภายในตนเอง จึงส่งผลให้ขาดความมั่นใจในตนเอง ทั้งนี้เหตุการณ์ที่เยาวชนมีความจำเป็นที่จะต้องทำในบางสิ่งบางอย่างที่ไม่ถูกต้องเพื่อให้บุคคลอื่นยอมรับตนเอง ซึ่งเป็นสาเหตุที่ทำให้เยาวชนเกิดพฤติกรรมก้าวร้าว รวมถึงการรังแกผู้อื่นบนโลกไซเบอร์ด้วยเช่นกัน ทั้งมีการใช้ความรุนแรงต่อผู้อื่นตามมา (Field, 2006; Tudkuea & Laeheem, 2014; ปัญญาสมาพันธ์เพื่อการวิจัยความเห็นสาธารณะแห่งประเทศไทย, 2552; ศิวพร ปกป้อง และ วิมลทิพย์ มุสิกพันธ์, 2553) การเลียนแบบพฤติกรรมจากสิ่งแวดล้อมที่ใช้ความรุนแรง ซึ่งท่ามกลางสังคมที่ทุกคนต่างมีความสามารถเข้าถึงสื่อต่างๆ ในรูปแบบของออนไลน์ได้อย่างสะดวกและสามารถเข้าถึงได้ตลอดเวลา ซึ่งพฤติกรรมเลียนแบบเป็นพฤติกรรมของเยาวชนที่ต้องการตัวแบบซึ่งบางครั้งอาจมีพฤติกรรมเลียนแบบโดยไม่รู้ตัวทั้งเลียนแบบความรุนแรงจากพ่อแม่ บุคคลใกล้ตัวในครอบครัว ครู ดารา นักร้องที่เยาวชนชื่นชอบ และรวมถึงการเลียนแบบความรุนแรงจากสื่อวิดีโอ เกม ละครหรือหนังที่ใช้ความรุนแรง เยาวชนจะเลียนแบบตัวแบบเหล่านี้จนเกิดเป็นพฤติกรรมการรังแกผู้อื่น ซึ่งปัจจุบันการรังแกได้มีการเปลี่ยนแปลงหรือเยาวชนมีช่องทางที่สามารถเป็นเครื่องมือในการรังแกผู้อื่นบนโลกไซเบอร์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ต่างๆ ที่ได้รับความนิยม (Ahmed & Braithwaite, 2004; Tudkuea & Laeheem, 2014; ผดุง อารยะวิญญู, 2542; เกษตรชัย และหีม และ ดลมนรรจน์ บากา, 2554) และการเสพติดเทคโนโลยีหรืออินเทอร์เน็ตของเยาวชนมีลักษณะนี้อย่างน้อย 4 อย่าง เป็นเวลานานอย่างน้อย 1 ปี ถือได้ว่ามีอาการเสพติดเทคโนโลยี 1) รู้สึกหมกมุ่นแม้ในเวลาที่ไม่ได้ต่อกับเทคโนโลยีหรืออินเทอร์เน็ต 2) มีความต้องการใช้เทคโนโลยีหรืออินเทอร์เน็ตเป็นเวลานานขึ้นอยู่เรื่อยๆ 3) ไม่สามารถควบคุมการใช้เทคโนโลยีหรืออินเทอร์เน็ตต่างๆ ได้ 4) รู้สึกหงุดหงิดเมื่อต้องใช้เทคโนโลยีหรืออินเทอร์เน็ตน้อยลงหรือหยุดใช้ 5) การใช้เทคโนโลยีหรืออินเทอร์เน็ตเป็นวิธีในการหลีกเลี่ยงปัญหาหรือคิดว่าทำให้รู้สึกดีขึ้น 6) หลอกคนในครอบครัวหรือเพื่อนในเรื่องการใช้เทคโนโลยีหรืออินเทอร์เน็ตของตัวเอง 7) ใช้เทคโนโลยีหรืออินเทอร์เน็ตจนทำให้เกิดการเสี่ยงต่อการสูญเสียงานการเรียน และยังใช้เทคโนโลยีหรืออินเทอร์เน็ตถึงแม้ว่าต้องเสียค่าใช้จ่ายมาก 8) มีอาการผิดปกติ เช่น รู้สึกหดหู่ กระวนกระวายเมื่อเลิกใช้เทคโนโลยีหรืออินเทอร์เน็ต 9) เวลาในการใช้เทคโนโลยีหรืออินเทอร์เน็ตนานกว่าที่ตัวเองได้ตั้งใจไว้ และ 10) ละทิ้งงาน การเรียน ภาระหน้าที่ของตน สำหรับผู้ใช้เทคโนโลยีหรืออินเทอร์เน็ตที่ไม่เข้าข่ายข้างต้นเกิน 3 ข้อในช่วงเวลา 1 ปี ถือว่ายังเป็นปกติ ดังนั้นพฤติกรรมการเสพติดเทคโนโลยีจะมีลักษณะการใช้เทคโนโลยีหรืออินเทอร์เน็ตมากกว่าที่ตั้งใจไว้ มีการใช้งานอินเทอร์เน็ตบ่อยครั้ง หยุดใช้เทคโนโลยีหรืออินเทอร์เน็ตไม่ได้ ขาดสัมพันธภาพกับคน

รอบข้าง มีอาการหงุดหงิดเมื่อไม่ได้ใช้เทคโนโลยีหรืออินเทอร์เน็ต พฤติกรรมเหล่านี้จะส่งผลกระทบต่องาน การเรียน ชีวิตส่วนตัว และบุคคลรอบข้าง (ธนิกานต์ มาฆะศิรานนท์, 2545) เด็กและเยาวชนในปัจจุบันเกือบทุกคนสามารถเข้าถึงอุปกรณ์สื่อสารที่ทันสมัยประเภทโทรศัพท์มือถือและอินเทอร์เน็ตได้อย่างกว้างขวางรวดเร็ว ตลอดจนมีความถี่สูงในการได้ใช้อุปกรณ์หรือเทคโนโลยีที่ทันสมัย ดังจะเห็นได้จากผลการศึกษาที่ชี้ว่าอุปกรณ์ทันสมัยเหล่านี้ถูกใช้เป็นเครื่องมือในการสร้างความรุนแรงและการข่มเหงรังแกกัน และมีแนวโน้มด้วยว่าพฤติกรรมการรังแกกันบนโลกไซเบอร์จำนวนมากยิ่งขึ้นเพราะมีแนวโน้มที่เยาวชนเห็นเป็นเรื่องปกติ ในขณะที่ประเด็นการรังแกบนโลกไซเบอร์ยังไม่มีหน่วยงานใดทำหน้าที่รับผิดชอบโดยตรง ทั้งในประเด็นการป้องกัน แก้ไขและการออกข้อกำหนดเชิงนโยบายที่เท่าทันต่อปัญหานี้ เมื่อเป็นเช่นนี้รัฐควรต้องเข้ามาเป็นหน่วยงานหลักในการจัดการกับปัญหาและหาทางแก้ไขก่อนที่ปัญหาจะลุกลามจนกลับกลายเป็นวิถีปกติของเยาวชนไทย (ศิวพร ปกป้อง และวิมลทิพย์ มุสิกพันธ์, 2553) ทั้งนี้การรังแกบนโลกไซเบอร์จะมีผลร้ายแรงกว่าการรังแกแบบดั้งเดิม เพราะเป็นการเพิ่มการรับรู้ได้มากกว่าเดิมอยู่บนโลกไซเบอร์ที่ทุกคนทั่วทุกมุมโลกสามารถเข้าถึงข้อมูลเหล่านั้นได้แค่ปลายนิ้วมือแต่ผลจากการถูกรังแกบนโลกไซเบอร์ถึงขั้นฆ่าตัวตาย อับอายไม่สามารถอยู่ในสังคมเดิมที่เคยอยู่ได้ ส่งผลด้านลบให้เยาวชนในการดำเนินชีวิต ดังนั้นจึงมีความสำคัญอย่างยิ่งในการศึกษาพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ หาสาเหตุและวิธีการแก้ไขปัญหาเหล่านี้เพื่อไม่ให้เกิดเหตุการณ์ร้ายแรงเกิดขึ้นในสังคมไทยก่อนที่ปัญหาจะทวีความรุนแรงและแก้ไขได้ยาก เพราะมีความซับซ้อนมากขึ้นกว่าเดิมที่เป็นอยู่ในปัจจุบัน

ระเบียบวิธีวิจัย

การศึกษาพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของเยาวชนในสามจังหวัดชายแดนใต้ เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ (qalitative research) โดยใช้วิธีการสัมภาษณ์เชิงลึก (in-depth interview) ผู้วิจัยออกแบบ ดังนี้

1. ขอบเขตด้านพื้นที่การศึกษาครั้งนี้ คือ ปัตตานี ยะลา และนราธิวาส

2. ขอบเขตด้านเนื้อหา งานวิจัยครั้งนี้เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ (qualitative research) เพื่อศึกษาพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ รวมถึงสาเหตุของการเกิดพฤติกรรมรังแกบนโลกไซเบอร์ และวิธีการการจัดการกับพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของเยาวชนในสามจังหวัดชายแดนใต้

3. ผู้ให้ข้อมูลหลัก เป็นเยาวชนที่เคยมีพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ในสามจังหวัดชายแดนใต้ โดยใช้เทคนิคการบอกต่อ (snowball technique) จากเยาวชนในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ รวมทั้งสิ้น 27 คน

4. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เป็นแบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง โดยแนวทางข้อคำถามที่สร้างขึ้นมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์เพื่อใช้วิธีการสัมภาษณ์เชิงลึก (in-depth interview) กับผู้ให้ข้อมูลหลัก

5. การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยนำแบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้างที่มีข้อคำถามตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย นำไปใช้เก็บข้อมูลโดยใช้วิธีการสัมภาษณ์เชิงลึก (in-depth interview) พร้อมบันทึกเสียงในการสัมภาษณ์ ต่อมาผู้วิจัยดำเนินการถอดเทปและบันทึกข้อมูลลงในคอมพิวเตอร์เพื่อเตรียมนำไปวิเคราะห์ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพในการวิเคราะห์ และสรุปผลการวิจัยต่อไป

6. การวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยนำผลการวิจัยไปวิเคราะห์ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ โดยการวิเคราะห์เนื้อหา (content analysis) นำข้อมูลที่ได้มาตีความ สร้างข้อสรุปแล้วนำเสนอด้วยวิธีการพรรณนา

สรุปผลการวิจัย

ผู้วิจัยนำเสนอข้อมูลจากผลการวิจัย ดังนี้

1. พฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของเยาวชนในสามจังหวัดชายแดนใต้

1.1 ด้านสภาพพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ เยาวชนทุกคนรู้จักและเข้าใจพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ มีทั้งที่พบเจอกับตนเองและเคยเห็นผู้อื่นรอบข้างทำกันเป็นเรื่องปกติ เช่น เยาวชนบางคนรังแกผู้อื่นโดยการนำข้อมูลไปเผยแพร่ผ่านทาง Facebook ส่งรูปผีไป รูปภาพกวนๆ ไปแกล้งคนอื่นทาง Line ตัดต่อภาพคนอื่นที่ไม่ชอบหน้า จับกลุ่มนินทาและด่าทอกัน ทำร้ายจิตใจกันด้วยคำพูด การใช้คำหยาบคาย รวมไปถึงการแอบอ้างหรือปลอมแปลงโดยการสร้าง profile ขึ้นมาเพื่อไปรังแกผู้อื่นบนโลกไซเบอร์ โดยเยาวชนส่วนใหญ่จะเลือกปฏิบัติกับผู้ที่อ่อนแอกว่า บุคคลที่ไม่ชอบหน้า เพื่อน รวมถึงบุคคลอื่นๆ ที่รู้จักและไม่รู้จักเป็นประจำ เยาวชนบางคนทำหรือมีพฤติกรรมดังกล่าวทุกวัน

> *"...ผมเคยแอบสร้าง Facebook แล้วไปด่าเพื่อน คนที่เราไม่ชอบ ว่ามึงเลิกทำแบบนี้นะกูไม่ชอบ เดี๋ยวมึงจะโดน ก็ทำอยู่เรื่อยๆ..."*
>
> *(พัฒน์ นามสมมติ, 2558, กุมภาพันธ์ 16, สัมภาษณ์)*

"โปรแกรม Facebook Socialcam, Messenger Line เอาไว้นินทากัน Tango Instagram ส่วนใหญ่เป็นการลงรูป..."

(ชา นามสมมติ, 2558, กุมภาพันธ์ 16, สัมภาษณ์)

"...เคยทำ บล็อกแฟนเก่าเพราะไม่อยากเห็นหน้ามัน เคยลบพวกที่เข้ามากวนประสาท เคยลบพวกที่ชอบอนาจารอะไรแบบนี้..."

(ภา นามสมมติ, 2558, กุมภาพันธ์ 16, สัมภาษณ์)

"...มีเพื่อนคนหนึ่งเขาจับได้ว่าแฟนเขามีกิ๊ก แล้วก็ใช้ Facebook ของแฟนสาวปลอมตัวไปพูดคุยและยังมีการตั้ง status ทั้งด่า ทั้งต่อว่า ข่มขู่ จากนั้นเขาก็ไปทำร้ายร่างกายกิ๊กของแฟน แล้วเค้าโดนแจ้งความข้อหาทำร้ายร่างกาย แต่ตำรวจก็แค่ตักเตือนเพราะเห็นว่ายังเป็นเด็ก เพื่อนเขาก็บอกว่ามีความสุขดีที่ได้ขึ้นสถานีตำรวจ แอร์บนสถานีตำรวจมันเย็นดี..."

(ชา นามสมมติ, 2558, กุมภาพันธ์ 16, สัมภาษณ์)

"...เห็นเพื่อนใช้คำหยาบคุยกันบน Facebook ทุกวัน ส่วนใหญ่จะมีปัญหากันข้างนอกก่อนแล้วไปใส่กันในโลก Social ด่าพ่อ ล่อแม่ ด่าคนข้างบ้าน ใช้คำหยาบ เช่น เย็ดแม่ เสือก..."

(ฟืน นามสมมติ, 2558, เมษายน 22, สัมภาษณ์)

"...ชอบนำชื่อพ่อแม่คนอื่นไปโพสต์ เช่น สบายดีมั้ย? แล้วใส่ชื่อพ่อแม่มัน มันดีบางทีก็โกรธกันไปเลย 555..."

(ทิตย์ นามสมมติ, 2558, เมษายน 22, สัมภาษณ์)

"...เคยแอบเปลี่ยนอุปกรณ์ของแต่งรถแล้วเพื่อนก็ไปบอกคนอื่นๆ ทาง Facebook ผมโกรธมาก แล้วก็อายด้วย แล้วผมก็เลิกคบมันไปเลยแล้วก็บล็อกทุกอย่างเลยครับ..."

(กร นามสมมติ, 2558, กุมภาพันธ์ 16, สัมภาษณ์)

"...มีทั้งเพื่อนบล็อกเพราะโกรธเรา ทะเลาะกัน บางทีเราเป็นเพื่อนกับคนที่เขาไม่ชอบเขาก็เลยบล็อกเรา เพราะไม่อยากให้รู้ข้อมูล ส่วนเราเคยบล็อกคนอื่นเพราะไม่ชอบ บางทีก็บล็อกแฟนเก่าเพราะกลัวแฟนรู้ คนที่ชอบมาด่าเรา คนที่ชอบมาแกล้งเรา คนที่เอารูปเรามาตัดต่อเอาหัวออกเอาผมออกเราก็เลยบล็อกเขา ส่วนใหญ่จะโดนคนอื่นบล็อก"

(เฟีย นามสมมติ, 2558, เมษายน 22, สัมภาษณ์)

"...เราบล็อกคนที่ไม่รู้จักแล้วทักมาในเชิงชู้ บล็อกคนอื่นเพราะไม่ชอบหน้า บล็อกคนที่ไม่สนิทเพราะบางคนชอบเข้ามาเสือก โน่นนี่นั่น เบื่อพวกเข้ามาส่องแล้วไปนินทา คนพวกนี้มันเป็นพวกขี้อิจฉา หนูก็ไปถามมันตรงๆ เลยว่ามีปัญหาอะไรมั้ย บางทีมีเรื่องกันเลยค่ะ..."

(พรรณ นามสมมติ, 2558, เมษายน 22, สัมภาษณ์)

1.2 ด้านเครื่องมือและสถานที่ใช้ในการรังแกบนโลกไซเบอร์ เยาวชนส่วนใหญ่ที่มีพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์มักใช้เครื่องมือในการรังแกผู้อื่นบนโลกไซเบอร์ เช่น โปรแกรม Facebook Line Messenger Instargram Twitter Bee Talk WeChat Social Cam YouTube และการส่งข้อความผ่านทางมือถือ และด้านสถานที่ ประกอบด้วย บ้านพัก โรงเรียน บ้านของเพื่อน ร้านอินเทอร์เน็ต

"...ส่วนใหญ่จะใช้ ผ่านโปรแกรม Facebook BeeTalk Instargram Line We Chat Twitter Messenger YouTube Social Cam ผ่านมือถือตลอดค่ะ เปิดทุกวัน วันหนึ่งเปิดเป็นร้อยครั้ง เปิดจนตาลายค่ะ 555..."

(ดะห์ นามสมมติ, 2558, เมษายน 22, สัมภาษณ์)

"...อินเทอร์เน็ตเหรอค่ะ หนูเล่นทั้งวันและเล่นทุกวัน เมื่อคืนก็เล่นถึงตี 3 ค่ะ..."

(เดีย นามสมมติ, 2558, มีนาคม 17, สัมภาษณ์)

"...ที่บ้านใช้คอม บางทีไปเล่นคอมบ้านเพื่อนไม่เปลืองไฟดี บางทีก็ไปนั่งร้านเกมเล่นเกม บางทีก็เล่น Facebook ฟังเพลง ส่วนในโรงเรียนก็ใช้ทั้งวัน แอบครูเอาโทรศัพท์เข้ามาในคาบเรียนผมนั่งเล่นโทรศัพท์สบายเลยครับ..."

(กร นามสมมติ, 2558, เมษายน 22, สัมภาษณ์)

"...ใช้อินเทอร์เน็ตทั้งวัน ยกเว้นเวลานอนหลับขาดไม่ได้ เล่นทุกวัน ในห้องน้ำหนูยังเอาไปเล่นเลย เอาไปถ่ายรูปเวลาอาบน้ำ แบบภาพเซ็กซี่ๆ แบบนี้แล้วโพสใน Facebook มีคนมากดไลท์กระจายค่ะ 555 เวลาไม่ได้เล่นโทรศัพท์จะรู้สึกอึดอัด เหมือนขาดอะไรไปสักอย่าง แต่ไม่เท่ากับการมาโรงเรียนแล้วลืมนำโทรศัพท์มาอันนี้เป็นอะไรที่อึดอัดมาก ส่วนใหญ่ใช้เน็ตเล่น Facebook แต่งรูป ตัดต่อภาพในโปรแกรม Photoshop Youtube

Google ฟังเพลง ดูหนัง ฟังเพลง เล่น Instargarm เล่นเกมค่ะ...”

(ภา นามสมมติ, 2558, กุมภาพันธ์ 16, สัมภาษณ์)

“...เมื่อก่อนไม่มีคอมพิวเตอร์ที่บ้านก็ไปเล่นที่ร้านเกมบ่อยมาก แต่เดี๋ยวนี้ก็ไม่ค่อยไปแล้วหลังจากที่มีคอมพิวเตอร์ที่บ้าน...”

(ทิตย์ นามสมมติ, 2558, เมษายน 22, สัมภาษณ์)

2. สาเหตุการเกิดพฤติกรรมรังแกบนโลกไซเบอร์ของเยาวชนในสามจังหวัดชายแดนใต้

2.1 ปัญหาด้านครอบครัว เยาวชนที่มีพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ส่วนใหญ่มักถูกเลี้ยงแบบตามใจ ส่งผลให้เยาวชนมีนิสัยเอาแต่ใจ รวมถึงการเลี้ยงดูรูปแบบที่ปล่อยปละละเลย และครอบครัวมีกฎระเบียบรวมถึงข้อห้ามต่างๆ ที่ส่งผลให้เยาวชนรู้สึกว่าตนถูกบังคับจนทำให้ไม่กล้าแสดงออก ทั้งนี้ยังพบอีกว่าเยาวชนส่วนใหญ่ที่มีหรือแสดงพฤติกรรมดังกล่าวมักไม่ได้อยู่อาศัยกับพ่อแม่แต่อยู่กับญาติพี่น้อง และมีเยาวชนที่ต้องใช้ชีวิตคนเดียวเพราะที่บ้านมีปัญหาพ่อแม่แยกทางกัน ซึ่งได้รับเงินเป็นการเลี้ยงดูจากพ่อแม่เพียงเท่านั้นเมื่อมีปัญหาไม่มีโอกาสได้สอบถามหรือไม่ได้แม้แต่การแสดงความเป็นห่วงจากพ่อแม่ซึ่งส่งผลให้เยาวชนรู้สึกขาดความอบอุ่นไร้ที่พึ่งทางใจ จึงได้พยายามหากิจกรรมอย่างอื่นที่ตนเห็นว่าสนุกทำโดยขาดวิจารณญาณและการอบรมจากพ่อแม่ และยังคงมีเยาวชนบางส่วนที่อาศัยอยู่กับพ่อแม่แต่เคยเห็นพฤติกรรมที่พ่อแม่ใช้ความรุนแรงต่อกันบ่อยครั้ง และบางคนเคยโดนลงโทษที่รุนแรง ซึ่งถือว่าเป็นปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมของเยาวชนในด้านลบ

“...ผมเคยโดนแม่ตีหนักเลยครับ เพราะผมกับพี่ต่อยกันทะเลาะกัน...”

(พัฒน์, 2558, กุมภาพันธ์ 16, สัมภาษณ์)

“...เป็นครอบครัวใหญ่ ดูแลกัน เลี้ยงดูแบบปล่อยไปไหนมาไหนได้ตามสบาย...”

(ดา, 2558, เมษายน 22, สัมภาษณ์)

“...พ่อตามใจ แต่ต้องกลับบ้านให้ตรงเวลา ห้ามกลับบ้านดึก ที่บ้านมีกฎระเบียบไม่ให้ไปนอนบ้านเพื่อนแม้ว่าจะขอยังไงก็ไม่ให้ไปนอนบ้านเพื่อน บางครั้งเที่ยวกลางดึกต้องโกหกว่านอนโรงเรียน โดยบอกว่ามีงานวิชาการบอกว่ามีความจำเป็นแบบนี้ก็จะได้ไปค่ะ...”

(ชา, 2558, กุมภาพันธ์ 16, สัมภาษณ์)

“...ผมโดนพ่อถีบเพราะเถียงต่อปากต่อคำ แต่ส่วนใหญ่จะดื้อกลับบ้านช้าโดนตีกับไม้เรียวบ่อย...”

(ชา, 2558, มีนาคม 17, สัมภาษณ์)

2.2 ด้านเกมและภาพยนตร์ที่ชอบ เยาวชนที่มีพฤติกรรมรังแกผู้อื่นบนโลกไซเบอร์ส่วนใหญ่ชื่นชอบเล่นเกมต่อสู้ เกมรุนแรง เกมยิง และเป็นลักษณะของเกมออนไลน์ที่สามารถพูดคุยกันได้โดยใช้เสียงและทั้งพิมพ์โต้ตอบกันในเกม เพราะมองว่าสนุก เป็นการคลายเครียด ทั้งนี้เยาวชนจะใช้เวลาส่วนใหญ่ในการเล่นเกมผ่านมือถือที่บ้าน รวมถึงเยาวชนส่วนใหญ่ชื่นชอบภาพยนตร์ ประเภท Action ต่อสู้รุนแรง หนังแนวรบรา ฆ่าฟัน หนังตลก และหนังแนว Adventure มักจะชอบการใช้ความรุนแรงและส่วนใหญ่จะมีพฤติกรรมที่ชอบไปรังแกคนอื่นบนโลกไซเบอร์ เพราะทัศนคติของเยาวชนมองว่าเป็นเรื่องที่สนุกและใครต่างก็ทำเป็นเรื่องปกติธรรมดา จึงไม่รู้สึกว่าการรังแกบนโลกไซเบอร์เป็นเรื่องผิดปกติ

“...เล่นที่บ้าน เล่นที่ร้านเกมแต่จะไม่ค่อยไปเพราะที่บ้านก็มี โดยทุกคนจะเล่นผ่านมือถือเพราะสามารถนอนเล่นได้ ไม่อยากนั่งเล่นกับคอมพิวเตอร์เพราะเมื่อย...”

(ภา, 2558, กุมภาพันธ์ 16, สัมภาษณ์)

“...เกมที่เล่นส่วนใหญ่เป็นเกมวางแผนตีป้อมปราการ ชอบเกมต่อสู้ เกมลับสมอง เกมยิง เกมต่อสู้ ส่วนใหญ่ก็เล่นจนกว่าเล่นไม่ไหว ยิ่งเสาร์อาทิตย์สวรรค์ของผมเลย...”

(รีย์, 2558, มีนาคม 17, สัมภาษณ์)

“...ชอบดูหนังตลก หนังบู๊กับตันอเมริกา หนังประเภท Adventure Iron-man ต่อสู้ หนัง Sci Fi (Science fiction หรือ หนังแนวลึกลับ ผจญภัย) แนวสืบสวนสอบสวน ต่อสู้ แนวสยอง หนังเรื่องต้มยำกุ้งชอบมาก ดูเป็น 10 รอบ บางเรื่องดูจนเอาไปเล่นกับเพื่อนเล่นกันกระโดดเตะเพื่อน สรุปวันนั้นเพื่อนแขนหักเข้าโรงพยาบาลแต่ผมก็ไม่ได้ตั้งใจเพราะเล่นกัน มันเพิ่งหายไม่กี่เดือนมานี้ครับ...”

(ดีย์, 2558, มีนาคม 17, สัมภาษณ์)

2.3 ด้านเทคโนโลยี เยาวชนทุกคนที่มีพฤติกรรมไปรังแกผู้อื่นบนโลกไซเบอร์จะมีโทรศัพท์มือถือ Smart Phone ส่วนตัวที่สามารถต่อระบบอินเทอร์เน็ตได้ตลอดเวลาทุกคน เพราะมองว่าโทรศัพท์มือถือเป็นส่วนหนึ่งของชีวิต ใช้งานสะดวกและสามารถใช้ได้ทุกๆ ที่ที่อยากใช้

"...ใช้ I-Phone ครับ ใช้บ่อยมาก ใช้ทุกวันครับ ใช้ทั้งวันครับตลอดเวลา ตอนมาเรียนก็ใช้ครับ อินเตอร์เน็ตก็เล่นได้ทั้งวันสบายจะตาย..."

(กร, 2558, กุมภาพันธ์ 16, สัมภาษณ์)

"...ใช้โทรศัพท์ที่ใช้อินเทอร์เน็ตบนมือถือได้ตลอดเวลาค่ะ ไม่รู้ว่าติดหรือยังไงตื่นมาก็ต้องกดโน่นกดนั้น ตลอดทั้งวัน บางทีตาลายเกือบเป็นลม..."

(เดีย, 2558, มีนาคม 17, สัมภาษณ์)

2.4 ด้านความภาคภูมิใจในตนเอง เยาวชนส่วนใหญ่ที่มีพฤติกรรมการรังแกผู้อื่นบนโลกไซเบอร์มักรู้สึกอยู่บ่อยครั้งว่าตนเองด้อยกว่าผู้อื่นทั้งในด้านการเรียน ด้านความคิด รวมถึงด้านกีฬา ในบางครั้งมีการทะเลาะกับเพื่อนแล้วรู้สึกว่าตนเองด้อยกว่าเพื่อนในทุกๆ ด้าน ส่งผลให้เกิดพฤติกรรมด้านลบออกมาจากตัวตนของเยาวชน

"...ผมรู้สึกว่าผมทำงานด้อยกว่าคนอื่นครับ เพราะผมไม่ค่อยทำการบ้านครับ ผมค่อยมาลอกเพื่อนในคาบเรียนครับ ยังมีฟุตบอล ตะกร้อผมเตะไม่เก่งเลย เพื่อนบางคนไม่รู้ไปฝึกมาจากไหนโคตรเก่ง แต่เราฝึกยังไงก็ได้แค่นี้ทุกทีเลย..."

(พงษ์, 2558, กุมภาพันธ์ 16, สัมภาษณ์)

"...สิ่งที่ด้อยกว่าเพื่อนก็ด้านการเรียน ด้านความคิด เวลาทะเลาะกับเพื่อนรู้สึกโมโหแต่ก็อึดอัดอธิบายไม่ถูก แล้วก็ยังรู้สึกว่าตัวเองไม่ได้เรื่องแย่กว่าเพื่อนทุกด้าน อึดอัดมาก..."

(ซัน, 2558, มีนาคม 17, สัมภาษณ์)

2.5 ด้านความคับข้องใจ เยาวชนที่มีพฤติกรรมไปรังแกผู้อื่นบนโลกไซเบอร์ส่วนใหญ่มักมีความแปรปรวนทางด้านอารมณ์และความรู้สึก เช่น เมื่อถูกรบกวนในเวลาทำงาน รู้สึกโกรธและรู้สึกรำคาญใจเมื่อมีเสียงดังหรือมีเพื่อนมาแกล้งขณะอยู่ในห้องเรียน จนมีการแสดงอาการที่ไม่พึงประสงค์ออกมาโดยไม่สามารถควบคุมได้ แม้แต่การโมโหหิว ทั้งเมื่อสิ่งที่ได้ลงมือทำไม่ประสบความสำเร็จก็มักรู้สึกโมโหอยู่บ่อยครั้ง และรู้สึกโมโหและโกรธมากเมื่อถูกเพื่อนล้อหรือทำให้อาย ถูกกลั่นแกล้ง ทำร้ายจิตใจด้วยคำพูดที่รุนแรง ทั้งนี้เยาวชนบางคนมีปมเรื่องการถูกคนที่ไว้ใจหักหลัง รวมถึงทุกๆ ครั้งที่เห็นพ่อแม่ทะเลาะกันจะรู้สึกว่ารับไม่ได้และรู้สึกอึดอัดเหมือนต้องเก็บกดจึงส่งผลให้เกิดพฤติกรรมด้านลบเพื่อไปเป็นส่วนหนึ่งในการระบายสิ่งที่อยู่ภายในจนเกิดความเดือดร้อนส่งผลต่อผู้อื่น

"...ผมรู้สึกโมโหครับเมื่อเพื่อนมารบกวนเวลาทำงานครับ เวลาลอกการบ้านเวลาเร่งรีบเพื่อนมาแกล้งแบบนี้ครับ..."

(ปรัชญ์, 2558, กุมภาพันธ์ 16, สัมภาษณ์)

"...โมโหและโกรธเวลาที่โดนเพื่อนหักหลัง การได้เห็นครอบครัวทะเลาะกัน เวลาชวนเพื่อนไปเที่ยวแล้วเพื่อนไม่ไปด้วยกัน เวลาโดนเพื่อนกลั่นแกล้ง โดนเพื่อนแกล้งทำร้ายจิตใจ เพื่อนมาแกล้งทำให้เรารู้สึกโกรธมาว่าเราแรงๆ ครับ โดนเพื่อนล้อ โดนหักอก ..."

(ตา, 2558, มีนาคม 17, สัมภาษณ์)

2.6 ด้านอิทธิพลความรุนแรงจากเพื่อน เยาวชนที่มีพฤติกรรมไปรังแกผู้อื่นบนโลกไซเบอร์ส่วนใหญ่มีเพื่อนที่ชอบใช้ความรุนแรง ทั้งชอบเล่นชกต่อย ตบ ตี เล่นรุนแรงใส่กัน เยาวชนที่มีพฤติกรรมดังกล่าวจะเห็นเรื่องดังกล่าวเป็นเรื่องปกติ เมื่อเจาะลึกลงไปพบว่า บางครั้งที่เล่นกันแล้วโกรธกันจริงชกต่อยกันจริง และร้ายไปกว่านั้นเยาวชนมีการคบเพื่อนกลุ่มเสี่ยง เช่น เพื่อนที่สูบบุหรี่ รวมถึงเคยเห็นเพื่อนนัดส่งยาเสพติดกันหลังโรงเรียนอยู่บ่อยครั้ง

"...ไม่ค่อยรุนแรงครับ เหมือนในโรงเรียนก็ชกต่อยกันปกติครับ ใน Facebook ก็ลงรูปแกล้งอะไรแบบนี้ครับ..."

(พัฒน์, 2558, กุมภาพันธ์ 16, สัมภาษณ์)

"...เพื่อนชอบผลัก เพื่อนบางคนก็มีที่ชอบใช้ความรุนแรง พวกผู้ชายชอบต่อยกัน พวกผู้ชายแบบว่านัดเจอกันหลังโรงเรียนแล้วมีเรื่องกัน หนูเห็นผู้ชายแอบไปสูบบุหรี่ ผู้ชายบางคนเคยเห็นมีคนนัดส่งยาเสพติดกันหลังโรงเรียนรู้จักเพื่อนนะ แต่ไม่รู้จักพวกที่มาส่งยา..."

(ชา, 2558, กุมภาพันธ์ 16, สัมภาษณ์)

"...เห็นกันประจำ และมีทั้งเล่นกัน แต่บางครั้งก็ชกต่อยกัน รู้สึกมีความสุขเวลาไปชกต่อย แต่รู้สึกเครียดเมื่อทางโรงเรียนรู้หรือจับได้ แต่ตอนที่ไปทำกันเราก็ไม่ได้คิดถึงตรงนี้..."

(รีย์, 2558, มีนาคม 17, สัมภาษณ์)

จากการสัมภาษณ์เยาวชนในพื้นที่สามจังหวัดชายแดนภาคใต้ที่มีพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ พบว่า มีสาเหตุส่วนใหญ่มาจากปัญหารอบๆ ตัวเยาวชน 6 ด้าน

1) ปัญหาด้านครอบครัว ที่เกิดจากรูปแบบการอบรมเลี้ยงดู แบ่งเป็นการเลี้ยงแบบตามใจ แบบการปล่อยปละละเลย และครอบครัวที่มีกฎระเบียบมาก ส่งผลด้านลบกับเยาวชน และยังรวมถึงประเด็นเกี่ยวกับความอบอุ่นในครอบครัว การแสดงความรุนแรงต่อหน้าเยาวชนที่เกิดขึ้นบ่อยครั้ง และการให้คำปรึกษาหรือการอบรมจากพ่อแม่ ซึ่งเยาวชนเหล่านี้ยังรู้สึกว่าตนเองขาดส่วนนี้ไป ซึ่งถือว่าเป็นปัจจัยที่สำคัญที่ส่งผลต่อพฤติกรรมของเยาวชน

2) ด้านเกมและภาพยนตร์ที่ชอบ เยาวชนชื่นชอบในการเล่นเกมต่อสู้ รุนแรง เกมยิง ซึ่งส่วนใหญ่เป็นลักษณะของเกมออนไลน์ที่สามารถพูดคุยกันได้โดยใช้เสียงและทั้งพิมพ์โต้ตอบกันในเกม เพราะมองว่าสนุก เป็นการคลายเครียด ทั้งนี้ส่วนใหญ่จะใช้งานผ่านโทรศัพท์มือถือ รวมถึงเยาวชนกลุ่มดังกล่าวยังชื่นชอบภาพยนตร์ ประเภท Action ต่อสู้ รุนแรง แนวรบราฆ่าฟัน หนังตลก และหนังแนว Adventure ซึ่งมักจะชอบการใช้ความรุนแรงและส่วนใหญ่จะมีพฤติกรรมที่ชอบไปรังแกคนอื่นบนโลกไซเบอร์ เพราะจากทัศนคติของเยาวชนมองว่าเป็นเรื่องที่สนุกและใครต่างก็ทำเป็นเรื่องปกติธรรมดาจึงไม่ได้รู้สึกว่าการกระทำหรือการรังแกบนโลกไซเบอร์เป็นเรื่องผิดปกติ

3) ด้านเทคโนโลยี เยาวชนทุกคนมีโทรศัพท์มือถือ Smart Phone ที่สามารถใช้ส่วนตัวและมีการต่อระบบอินเทอร์เน็ตได้ตลอดเวลาทุกคน

4) ด้านความภาคภูมิใจในตนเอง บ่อยครั้งที่เยาวชนรู้สึกว่าตนเองด้อยกว่าผู้อื่นทั้งในด้านการเรียน ด้านความคิด รวมถึงด้านกีฬา ส่งผลให้เกิดพฤติกรรมด้านลบออกมาจากตัวตนของเยาวชน

5) ด้านความคับข้องใจ ส่วนใหญ่เยาวชนมักมีความแปรปรวนทางด้านอารมณ์และความรู้สึกได้ง่าย เช่น รู้สึกโกรธและรู้สึกรำคาญใจ จากการถูกรบกวนในเวลาทำงาน เมื่อมีเสียงดัง หรือมีเพื่อนมาแกล้งล้อหรือทำให้อาย โดนทำร้ายจิตใจ โดนกล่าวว่าแรงๆ ใส่ การทำลายความไว้ใจ และรู้สึกอึดอัดและต้องเก็บกดเมื่อเห็นพ่อแม่ทะเลาะกัน ซึ่งมีการโต้ตอบด้วยการแสดงอาการที่ไม่พึงประสงค์ออกมาโดยไม่สามารถควบคุมได้ ซึ่งเป็นการระบายความรู้สึกจากภายในตัวตนของเยาวชนอีกทางหนึ่ง

6) ด้านอิทธิพลความรุนแรงจากเพื่อน ที่มีพฤติกรรมชอบใช้ความรุนแรงต่อกัน ซึ่งในบางครั้งถึงขั้นมีเรื่องชกต่อยกันภายหลัง ร้ายไปกว่านั้นเยาวชนที่มีพฤติกรรมรังแกผู้อื่นบนโลกไซเบอร์เลือกการคบเพื่อนกลุ่มเสี่ยง ทั้งเพื่อนที่สูบบุหรี่ อีกทั้งอยู่ในสภาพแวดล้อมที่สุ่มเสี่ยงในด้านยาเสพติดอยู่บ่อยครั้ง ซึ่งเยาวชนดังกล่าวจะเห็นเรื่องดังกล่าวเป็นเรื่องปกติธรรมดา

3. ลักษณะวิธีการจัดการของเยาวชนในสามจังหวัดชายแดนใต้เมื่อถูกรังแกบนโลกไซเบอร์

เยาวชนในสามจังหวัดชายแดนใต้มีวิธีการจัดการที่หลากหลายเมื่อตนเองถูกรังแกผ่านโลกไซเบอร์ เช่น การเลือกใช้วิธีการเงียบ เก็บไว้คนเดียว หรือปรึกษาเพื่อนที่สนิท เพราะเมื่อถูกรังแกผ่านโลกไซเบอร์จะมีความรู้สึกอึดอัด รู้สึกเจ็บใจ แต่ไม่มีวิธีการอื่นใดที่จะแก้ปัญหาดังกล่าวจึงได้แต่เงียบไว้อดทน เยาวชนบางคนไม่ทราบว่าใครเป็นผู้ที่รังแก แก้ปัญหาโดยการลบหรือบล็อกคนๆ นั้น แต่ยังคงเจอแบบเดิมๆ อยู่บ่อยครั้ง จนรู้สึกว่าตนเองมีอาการที่คล้ายกับคนที่เป็นโรคซึมเศร้า ซึ่งในกรณีที่ทราบตัวผู้กระทำ เยาวชนบางส่วนเลือกใช้วิธีการตอบโต้หรือรังแกกลับทันที แต่เยาวชนบางคนเลือกใช้วิธีการเข้าพูดคุยดีๆ ก่อน แต่หากยังไม่หยุดก็จะเลือกวิธีการเข้าไปพบตัวเพื่อต้องการพูดคุยให้หยุดการกระทำที่ทำให้รู้สึกว่าเป็นการทำร้ายจิตใจ รวมถึงการก่อกวนในรูปแบบต่างๆ หากยังไม่หยุดก็จะใช้วิธีการที่รุนแรง รวมถึงไปทำร้ายร่างกายคนที่ทำเพื่อเป็นการตอบโต้กลับไม่ให้มารังแกตนอีก ซึ่งสุดท้ายหากยังไม่เลิกก่อกวนผู้ที่ตกเป็นเหยื่อจะหยุดหรือเลิกเล่นเครือข่ายสังคมออนไลน์นั้นๆ ทันที เพื่อหลีกหนีปัญหาตอบสนองความไม่อยากเจอ ไม่อยากเห็น ไม่มีเยาวชนคนใดที่เลือกไปปรึกษาพ่อแม่ หรือญาติพี่น้อง มีแต่บางคนปรึกษาเพียงเพื่อนสนิทเท่านั้น

“...เวลาโดนรังแกหรือมาด่าบน Facebook หนูรู้สึกเศร้า เหมือนเป็นโรคซึมเศร้าเลยค่ะ มีบางทีได้แต่ปรึกษาเพื่อนค่ะ เพื่อนก็บอกว่าช่างมันอย่าคิดมาก เพราะพวกนั้นมันเป็นพวกเกรียน พวกนักเลงคีย์บอร์ด มันไม่กล้าทำจริงๆ หรอก...”

(ภา, 2558, กุมภาพันธ์ 16, สัมภาษณ์)

“...เมื่อโดนรังแกผ่าน Social หนูก็ทำตัวเฉยๆ ค่ะ เป็นนางงามเดี๋ยวเขาก็เลิกไปเองค่ะ...”

(ชา, 2558, กุมภาพันธ์ 16, สัมภาษณ์)

“...แกล้งเพื่อนคนนั้นกลับ รังแกกลับ แต่ถ้าแกล้งเราบ่อยๆ เราก็ด่าไปเลย...”

(ปรัชญ์, 2558, กุมภาพันธ์ 16, สัมภาษณ์)

"...เพื่อนแกล้งเหรอครับ ผมก็ไปเอาคืนเลยครับ ทำร้ายร่างกายกลับทันทีเลยครับ ผมเคยไปต่อยหน้าเลยครับ..."

(พัฒน์, 2558, กุมภาพันธ์ 16, สัมภาษณ์)

"...พูดคุยกันดีๆ ก่อน ไปบอกเขาให้ลบ แต่บางทีก็ปล่อยเขาไป บางทีถ้าหากเจอตัวก็มาลองคุยกันมาเคลียร์กันว่าทำไมถึงทำแบบนั้น..."

(ศรัญ, 2558, มีนาคม 17, สัมภาษณ์)

"...เงียบ เฉยๆ ขอร้องให้ลบไป บางทีก็ไม่อยากจะเล่น เบื่อเวลามาต้องเจออะไรแบบนี้ค่ะ..."

(สา, 2558, มีนาคม 17, สัมภาษณ์)

"...ด่าตอบ แล้วไปพูดก่อนหากไม่รู้เรื่องก็ใช้ความรุนแรง ต่อยหน้าคนทำ ผมเคยทำมาแล้วครับ..."

(ทิตย์, 2558, เมษายน 22, สัมภาษณ์)

จากการสัมภาษณ์เยาวชนในพื้นที่สามจังหวัดชายแดนภาคใต้เกี่ยวกับวิธีการจัดการเมื่อเยาวชนตกเป็นเหยื่อหรือเป็นผู้ที่ถูกรังแกบนโลกไซเบอร์ พบว่า เยาวชนส่วนใหญ่มีวิธีการจัดการ ประกอบด้วย 1) วิธีการเงียบเก็บไว้คนเดียว 2) วิธีการลบหรือบล็อก 3) วิธีการตอบโต้หรือรังแกกลับทันที 4) วิธีการพูดคุยดีๆ ก่อน 5) วิธีการที่ใช้ความรุนแรง 6) วิธีการอดทน 7) วิธีการหยุดหรือเลิกใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์นั้นๆ และ 8) วิธีการที่เยาวชนไม่เลือกใช้ คือ การปรึกษาพ่อแม่ หรือญาติพี่น้อง มีแต่บางคนปรึกษาเพียงเพื่อนสนิทเท่านั้น ทั้งนี้เห็นได้ชัดเจนเมื่อเยาวชนพบเจอปัญหาจะไม่นิยมบอกแจ้งผู้ปกครอง แต่จะเก็บหรือคิดแก้ปัญหาด้วยตนเอง มีส่วนน้อยมากที่จะปรึกษาเพื่อนสนิท จนในบางครั้งมีลักษณะเป็นโรคซึมเศร้า ซึ่งเป็นผลมาจากความเครียดที่เก็บกดไว้คนเดียว จนทำให้ชีวิตแต่ละวันไร้ความสุข

อภิปรายผล

จากผลการวิจัยพบว่า

1. สภาพพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์เยาวชนส่วนใหญ่รู้จักและเข้าใจพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ดีมาก ทั้งที่เป็นผู้กระทำเองและเคยเห็นผู้อื่นกระทำเป็นประจำ พบเจอกับตนเองและเคยเห็นผู้อื่นรอบข้างทำกันเป็นเรื่องปกติ เช่น เยาวชนบางคนรังแกผู้อื่นโดยการนำข้อมูลไปเผยแพร่ผ่านทาง Facebook ส่งรูปภาพเพื่อก่อกวนทาง Line ตัดต่อภาพคนอื่นที่ไม่ชอบหน้า จับกลุ่มนินทา และด่าทอกัน ทำร้ายจิตใจกันด้วยคำพูด การใช้คำหยาบคาย รวมถึงการแอบอ้างหรือปลอมแปลงโดยการสร้าง profile ขึ้นมาเพื่อไปรังแกผู้อื่นบนโลกไซเบอร์ รวมถึงยังมีพฤติกรรมที่เยาวชนไปลบหรือบล็อกบุคคลบนโลกไซเบอร์ เพื่อไม่ต้องการให้บุคคลนั้นทราบข้อมูลของตน เยาวชนส่วนใหญ่จะเลือกทำกับคนที่อ่อนแอกว่า บุคคลที่ไม่ชอบหน้า เพื่อน รวมถึงบุคคลอื่นๆ ที่รู้จักและไม่รู้จักเป็นประจำ เยาวชนบางคนทำหรือมีพฤติกรรมดังกล่าวทุกวัน สอดคล้องกับทฤษฎีการเลียนแบบ Bandura (1976) ที่อธิบายว่าการเรียนเกิดจากการที่บุคคลเกิดการเลียนแบบตัวแบบทั้งหลายในสังคม โดยอาศัยจากการสังเกต โดยปกติแล้วตัวแบบที่มีอิทธิพลส่งผลให้เกิดพฤติกรรมการเลียนแบบของบุคคลจะเป็นตัวแบบที่มีความใกล้ชิดต่อบุคคลนั้น เช่น บิดามารดา พี่ น้อง ครู อาจารย์ แต่ในบางครั้งจะเกิดขึ้นโดยไม่รู้ตัว ความศรัทธาในตัวบุคคลอาจจะทำให้เกิดการเลียนแบบบุคลิกท่าทางด้วยความชื่นชม เช่น การเลียนแบบคนดัง หรือตัวแบบที่มาจากหนังสือ ภาพยนตร์ โทรทัศน์ ตำนาน เรื่องเล่า โดยจะเกิดขึ้นได้เสมอในชีวิตประจำวัน แม้แต่การเรียนรู้ทางภาษาก็จะเริ่มตั้งแต่การพูดให้ชัดเจน (เกษตรชัย และหีม, 2556) สอดคล้องกับ Tudkuea และ Laeheem (2014) ที่พบว่า พฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของเยาวชนประกอบด้วย ด้านการหมิ่นประมาทผู้อื่น การนำความลับที่เป็นข้อมูลส่วนตัวหรือข้อมูลของผู้อื่นไปเปิดเผย การแอบอ้างชื่อผู้อื่นในด้านลบ การนินทาหรือด่าทอผู้อื่น และการลบหรือบล็อกผู้อื่น (Akbar et al., 2014) ซึ่ง Bandura (1976) ยังกล่าวถึงการเรียนรู้ด้วยการสังเกตตัวแบบหรือการเลียนแบบ ซึ่งหมายถึงการที่บุคคลได้ไปพบเห็นเหตุการณ์การกระทำนั้นๆ จากบุคคลอื่นๆ ซึ่งเรียกบุคคลอื่นๆ นั้นว่า "ตัวแบบ" โดยมีแนวคิดเบื้องต้นว่ามนุษย์จะมีปฏิสัมพันธ์กับสภาพแวดล้อมรอบๆ ตัวเขาเองอยู่เสมอซึ่งทั้งตัวเขา และสภาพแวดล้อมต่างๆ มีอิทธิพลต่อกันโดยมีความสำคัญเท่าๆ กัน

ผลการวิจัยยังพบอีกว่าเครื่องมือที่เยาวชนเลือกใช้ในการรังแกผู้อื่นบนโลกไซเบอร์โดยจะใช้ผ่านระบบอินเทอร์เน็ตโปรแกรมที่ได้รับความนิยม ได้แก่ Facebook กับ Line มากที่สุด และมีทั้งการส่งข้อความผ่านทางมือถือด้วย ประกอบกับเยาวชนส่วนใหญ่มักจะใช้โทรศัพท์ที่สามารถใช้อินเทอร์เน็ตได้และมีโปรแกรมที่กล่าวมาข้างต้น ซึ่งการไปรังแกผู้อื่นบนโลกไซเบอร์เยาวชนทุกคนได้กระทำผ่านโทรศัพท์มือถือเป็นส่วนใหญ่เพราะสามารถจะทำได้ทุกเวลาที่ว่างหรือที่อยากทำและยังพบว่าเยาวชนส่วนใหญ่ใช้งานอินเทอร์เน็ตสูงมาก สอดคล้องกับ Kwan และ Skoric (2013) พบอีกว่าการรังแกบนโลกไซเบอร์ที่พบสูงที่สุด คือ การได้รับข้อความที่น่ารังเกียจ รวมถึงเป็นการปิดกั้นบุคคล ทั้งนี้ความรุนแรงของการใช้ Facebook เป็นปัจจัยบ่งชี้ที่สำคัญของการตกเป็นเหยื่อจากการรังแกบนโลกไซเบอร์

และเยาวชนที่ใช้ Facebook จะมีความเสี่ยงในการตกเป็นเหยื่อและยังสัมพันธ์กับการรังแกในโรงเรียนอีกด้วย (Field, 2006; ปัญญาสมาพันธ์เพื่อการวิจัยความเห็นสาธารณะแห่งประเทศไทย, 2552)

ทั้งนี้สถานที่ที่ใช้งานอินเทอร์เน็ตก็มีทั้งที่บ้านของตัวเอง บ้านของเพื่อน และร้านอินเทอร์เน็ตคาแฟ่ Field (2006) ที่กล่าวว่าช่องทางสำหรับการติดต่อสื่อสารผ่านทางระบบอินเทอร์เน็ตในปัจจุบันมีมากมายหลากหลายช่องทาง อาทิ โปรแกรม E-Mail Facebook Line Twitter Skype Instagram WhatsApp Tango YouTube Socialcam โดยเทคโนโลยีสารสนเทศเหล่านี้จะสามารถช่วยอำนวยความสะดวกในการสร้างสัมพันธภาพต่อกัน ทั้งนี้ในการติดต่อสื่อสารผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์เปรียบเสมือนเหรียญสองด้านที่มีทั้งผลดีและผลเสีย ซึ่งเป็นทั้งสื่อในการสร้างสัมพันธภาพต่อกันของคนทั่วโลก แต่มองอีกแง่หนึ่งอาจเกิดผลเสียขึ้นได้หากมีการใช้ไปในทางที่ผิด (Kwan & Skoric, 2013; ศิวพร ปกป้อง และ วิมลทิพย์ มุสิกพันธ์, 2553) ที่พบว่า อุปกรณ์สื่อสารที่ทันสมัยประเภทโทรศัพท์มือถือและอินเทอร์เน็ตถูกใช้ไปเป็นเครื่องมือในการสร้างความรุนแรงและการข่มเหงรังแกกัน ซึ่งมีแนวโน้มด้วยว่าหากยังไม่มีการแก้ไขปัญหาดังกล่าวจะกลับกลายเป็นพฤติกรรมที่เยาวชนมีแนวโน้มจะเห็นเป็นเรื่องปกติ (Tudkuea & Laeheem, 2014)

2. สาเหตุที่ส่งผลให้เยาวชนมีพฤติกรรมเบี่ยงเบนให้เกิดพฤติกรรมรังแกบนโลกไซเบอร์ ประกอบไปด้วย 6 ด้านสำคัญ คือ

1) ปัญหาด้านครอบครัว เยาวชนส่วนใหญ่มักถูกเลี้ยงดูในรูปแบบของการตามใจ แบบปล่อยปละละเลย และค่อนข้างมีกฎระเบียบ รวมถึงข้อห้ามต่างๆ ที่ส่งผลให้เยาวชนรู้สึกว่าโดนบังคับจนทำให้ไม่กล้าแสดงออก สอดคล้องกับ เกษตรชัย และหีม (2556) ที่กล่าวว่าพฤติกรรมการใช้ความรุนแรงในครอบครัวเป็นสาเหตุสำคัญประการหนึ่งที่มีผลต่อพฤติกรรมการรังแก พฤติกรรมก้าวร้าว และพฤติกรรมรุนแรงของเยาวชน ซึ่งแสดงให้เห็นว่าพฤติกรรมความรุนแรงของคนในครอบครัวมีอิทธิพลส่งผลทางลบต่อพฤติกรรมของเยาวชน ทั้งนี้ยังพบอีกว่าเยาวชนส่วนใหญ่ที่มีหรือแสดงพฤติกรรมดังกล่าวมักไม่ได้อยู่อาศัยกับพ่อแม่ แต่บางคนก็อยู่กับญาติ เยาวชนบางคนต้องใช้ชีวิตคนเดียวเพราะที่บ้านมีปัญหาพ่อแม่แยกทางกันและต้องมาเรียนในตัวเมือง ไม่ค่อยมีการสอบถามหรือแสดงความเป็นห่วง อาจเป็นสาเหตุหนึ่งที่ทำให้เยาวชนรู้สึกเหมือนขาดความอบอุ่น จึงพยายามทำกิจกรรมอย่างอื่นที่ตนเห็นว่าสนุก ทั้งนี้จะมีเยาวชนบางส่วนที่อาศัยอยู่กับพ่อแม่แต่เคยเห็นพฤติกรรมที่พ่อแม่ใช้ความรุนแรงต่อกัน และบางคนเคยโดนลงโทษที่รุนแรง สอดคล้องกับ ศิวพร ปกป้อง และ วิมลทิพย์ มุสิกพันธ์ (2553) พบว่า เยาวชนส่วนใหญ่ที่มีพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์มักเคยเห็นการกระทำความรุนแรงทางกายภาพที่บิดามารดามีต่อกัน รวมถึงเคยเห็นสมาชิกครอบครัวใช้ความรุนแรงทางวาจาต่อกันมากกว่าสัปดาห์ละครั้ง

2) ด้านเกมและภาพยนตร์ที่ชอบ เยาวชนส่วนใหญ่ที่มีพฤติกรรมไปรังแกผู้อื่นบนโลกไซเบอร์ทุกคนชื่นชอบในการเล่นเกมต่อสู้ เกมประเภทรุนแรง เกมยิง และเป็นลักษณะของเกมออนไลน์ที่สามารถพูดคุยกันได้โดยใช้เสียงและทั้งสามารถพิมพ์ข้อความโต้ตอบกันในเกม เพราะมองว่าสนุกและเป็นการคลายเครียด ทั้งนี้เยาวชนจะใช้เวลาส่วนใหญ่ในการเล่นเกม โดยเยาวชนส่วนใหญ่จะเล่นผ่านมือถือและเล่นที่บ้าน รวมถึงเยาวชนส่วนใหญ่ชื่นชอบภาพยนตร์ ประเภท Action ต่อสู้รุนแรง หนังแนวรบราฆ่าฟัน หนังตลก และหนังแนว Adventure มักจะชอบการใช้ความรุนแรงและส่วนใหญ่จะมีพฤติกรรมที่ชอบไปรังแกคนอื่นบนโลกไซเบอร์ เพราะมองว่าเป็นเรื่องสนุกและใครต่างก็ทำเป็นเรื่องปกติธรรมดา สอดคล้องกับ นภดล กรรณิการ์ (2548) และ ทะนงค์ สุขเกษม (2544) ที่กล่าวว่าการรับชมภาพยนตร์ที่มีความรุนแรงส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมทางลบเป็นอย่างมาก เกษตรชัย และหีม และ ดลมนรรจน์ บากา (2552) พบว่า การรับชมภาพยนตร์และข่าวสารที่รุนแรงในโทรทัศน์ส่งผลต่อพฤติกรรมรุนแรงของเยาวชน โดยเยาวชนที่อยู่ในสภาพแวดล้อมที่รุนแรงมีโอกาสที่จะแสดงพฤติกรรมรุนแรงสูงกว่าเยาวชนที่อยู่ในสภาพแวดล้อมที่ไม่มีความรุนแรง

3) ด้านเทคโนโลยี เยาวชนส่วนใหญ่ที่มีพฤติกรรมไปรังแกผู้อื่นบนโลกไซเบอร์จะมีโทรศัพท์มือถือ Smart Phone ส่วนตัวที่สามารถใช้งานผ่านระบบอินเทอร์เน็ตได้ตลอดเวลา สอดคล้องกับ ศิวพร ปกป้อง และ วิมลทิพย์ มุสิกพันธ์ (2553) ที่พบว่า อุปกรณ์สื่อสารที่ทันสมัยประเภทโทรศัพท์มือถือและอินเทอร์เน็ตถูกใช้ไปเป็นเครื่องมือในการสร้างความรุนแรงและการข่มเหงรังแกกัน และมีแนวโน้มด้วยว่าพฤติกรรมการข่มเหงรังแกกันนั้นหากยังไม่มีการแก้ไขจะกลับกลายเป็นพฤติกรรมที่เยาวชนมีแนวโน้มที่จะเห็นเป็นเรื่องปกติ (Anker, 2011)

4) ด้านความภาคภูมิใจในตนเอง เยาวชนส่วนใหญ่มักรู้สึกว่าตนเองด้อยกว่าผู้อื่นในด้านการเรียนเพราะบางคนบอกว่าไม่ค่อยชอบทำการบ้านและคอยลอกการบ้านเพื่อนในห้องเรียนเกือบทุกวันเพราะไม่อยากทำการบ้าน รวมถึงยังรู้สึกว่าตนเองด้อยกว่าเพื่อนในด้านความคิด รวมถึงด้านกีฬา ในบางครั้งมีการทะเลาะกับเพื่อนแล้วรู้สึกว่าตนเองด้อยกว่าเพื่อนในทุกๆ ด้าน สอดคล้องกับ อรอุมา สงวนญาติ (2544) ที่พบว่า นักเรียนที่มีความภาคภูมิใจในตัวเองต่ำจะแสดงพฤติกรรมการรังแกมากกว่านักเรียนที่มีความภาคภูมิใจในตัวเองสูง (Ross, 1992; นวนันทน์ กิจทวี, 2541)

5) ด้านความคับข้องใจ เยาวชนส่วนใหญ่ที่มีพฤติกรรมไปรังแกผู้อื่นบนโลกไซเบอร์มักมีความรู้สึกโมโหเมื่อมารบกวนเวลาทำงาน รวมถึงรู้สึกโกรธและรู้สึกรำคาญใจเมื่อมีเสียงดังหรือมีเพื่อนมาแกล้งขณะอยู่ในห้องเรียน จนบางครั้งก็ด่าพวกที่ทำเสียงดัง เยาวชนส่วนใหญ่ยังบอกอีกว่าบ่อยครั้งที่รู้สึกว่าตนเองรู้สึกโมโหเพราะอดทนไม่ได้ในเวลาหิว รวมถึงสิ่งใดที่ลงมือทำแล้วไม่ประสบความสำเร็จมักรู้สึกโมโห และรู้สึกโมโหและโกรธมากเวลาที่โดนเพื่อนล้อทำให้อาย โดนเพื่อนกลั่นแกล้ง โดนเพื่อนทำร้ายจิตใจ โดนเพื่อนมาว่าแรงๆ ใส่ รวมถึงบางคนรู้สึกโกรธที่เพื่อนหักหลัง และรวมถึงทุกครั้งที่เห็นพ่อแม่ทะเลาะกันจะรู้สึกว่ารับไม่ได้และรู้สึกอึดอัดเหมือนต้องเก็บกด สอดคล้องกับ นีออน พิณประดิษฐ์ (2541) ที่พบว่าบุคคลใดมีความคับข้องใจในระดับสูงก็จะมีแนวโน้มที่จะแสดงการกระทำที่ไม่พึงประสงค์ในระดับที่สูงด้วย เช่น พฤติกรรมก้าวร้าว และพฤติกรรมการรังแก ทั้งนี้ Sarazen (2002) พบว่าเยาวชนที่มีพฤติกรรมการรังแกที่มักจะพบเห็นได้ง่าย คือ ความไม่สามารถในการระงับความโกรธ ความกดดัน ความคับข้องใจและรวมไปถึงความเครียดได้ จนต้องมีการแสดงพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ออกมา

6) ด้านอิทธิพลความรุนแรงจากเพื่อน เยาวชนส่วนใหญ่ที่มีพฤติกรรมไปรังแกผู้อื่นบนโลกไซเบอร์มักจะมีเพื่อนพ้องที่รายล้อมไปด้วยเพื่อนที่ชอบใช้ความรุนแรงทั้งชอบเล่นชกต่อย ตบ ตี เล่นรุนแรงใส่กัน ซึ่งเยาวชนมักเห็นบ่อยครั้ง รวมถึงเยาวชนเห็นเรื่องดังกล่าวเป็นเรื่องปกติ เมื่อเจาะลึกลงไปพบว่า มีในบางครั้งที่เล่นกันแล้วโกรธกันจริง ชกต่อยกันจริง รวมถึงเรื่องที่ร้ายไปกว่านั้น คือ มีเยาวชนมีเพื่อนที่สูบบุหรี่และเคยเห็นเพื่อนนัดส่งยาเสพติดกันหลังโรงเรียน สอดคล้องกับ Bandura (1976) ที่กล่าวว่าการเรียนรู้ด้วยการสังเกตตัวแบบหรือการเลียนแบบ ซึ่งหมายถึงการที่บุคคลได้ไปพบเห็นเหตุการณ์การกระทำนั้นๆ จากบุคคลอื่นๆ ซึ่งเรียกบุคคลอื่นๆ นั้นว่า “ตัวแบบ” ซึ่งสอดคล้องกับ เกษตรชัย และหีม (2556) ที่กล่าวว่าการเลียนแบบพฤติกรรมจากสิ่งแวดล้อมที่ใช้ความรุนแรงเป็นปัจจัยที่สำคัญที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของเยาวชน ไม่ว่าจะเป็นสภาพแวดล้อมที่เยาวชนอยู่ การใช้ความรุนแรงในครอบครัว การเล่นเกม สื่อภาพยนตร์ โทรทัศน์ ซึ่งอาจส่งผลทำให้เยาวชนมีการซึมซับและเลียนแบบพฤติกรรมดังกล่าวแล้วแสดงออกโดยพฤติกรรมอันไม่พึงประสงค์ออกมาภายหลัง (สุพัตรา สุภาพ, 2531; ผดุง อารยะวิญญู, 2542)

3. วิธีการจัดการเมื่อเยาวชนตกเป็นเหยื่อหรือเป็นผู้ที่ถูกรังแกบนโลกไซเบอร์ ส่วนใหญ่เยาวชนมีวิธีการซึ่งสามารถแบ่งออกเป็น 8 ลักษณะ ประกอบด้วย

1) วิธีการเงียบ เก็บไว้คนเดียวหรืออย่างมากแค่ปรึกษาเพื่อนที่สนิทเพราะไม่รู้จะทำอย่างไรก็ได้แต่เงียบไว้อดทน

2) วิธีการลบหรือบล็อกคนๆ นั้นไปเลยแต่บางครั้งก็มีแบบเดิมๆ มาอีกจนบางครั้งมีอาการที่คล้ายกับคนที่เป็นโรคซึมเศร้าในบางครั้ง

3) วิธีการตอบโต้หรือรังแกกลับทันทีในแบบที่โดนรังแก

4) วิธีการพูดคุยดีๆ ก่อนหากยังไม่หยุดก็จะเลือกวิธีการเข้าไปพบตัวเพื่อต้องการพูดคุยให้หยุดการกระทำนั้นที่ทำให้เขารู้สึกว่าเป็นการทำร้ายจิตใจรวมถึงการก่อกวนในรูปแบบต่างๆ

5) วิธีการที่รุนแรง คือ เลือกที่จะไปทำร้ายร่างกายคนที่ทำตัวเองเพื่อตอบโต้กลับไม่ให้มารังแกอีกต่อไป

6) วิธีการอดทน เพราะคิดว่าเดี๋ยวเขาคงเลิกทำไปเอง

7) วิธีการหยุดหรือเลิกเล่นเครือข่ายสังคมออนไลน์นั้นๆ ไปเลย เพื่อหลบหลีกเพราะไม่อยากพบเจอกับปัญหา

8) วิธีการที่เยาวชนไม่เลือกใช้ คือ การปรึกษาพ่อแม่หรือญาติพี่น้อง ซึ่งมีเยาวชนบางคนที่จะเลือกปรึกษาเพื่อนสนิทเท่านั้น สอดคล้องกับ ปัญญาสมาพันธ์เพื่อการวิจัยความเห็นสาธารณะแห่งประเทศไทย (2552) ที่พบว่า เมื่อกลุ่มตัวอย่างโดนรังแกพวกเขาแก้ปัญหาโดยการตอบโต้หรือรังแกกลับทันที แจ้งให้ผู้อื่นทราบ และการเก็บไว้คนเดียวไม่บอกใคร ซึ่งผู้ที่ตกเป็นเหยื่อมักมีความรู้สึกกังวล ไม่ปลอดภัย และมีผลต่อสภาพจิตใจ ในขณะที่พฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์มีปริมาณเพิ่มมากขึ้นทุกวัน (Conway, 2009)

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

พ่อแม่ ผู้ปกครอง ควรสังเกตพฤติกรรมของวัยรุ่นว่ามีความเปลี่ยนแปลงหรือไม่ เช่น พูดน้อยลง ไม่ค่อยเข้าสังคม เก็บตัว ควรหาทางประสานกับโรงเรียน ครู อาจารย์ ให้ช่วยสอดส่องดูแลพฤติกรรมของวัยรุ่นเพื่อให้การช่วยเหลือทันท่วงที โรงเรียนหรือสถานศึกษา สามารถนำผลการวิจัยไปเป็นแนวทางในการกำหนดนโยบายในการควบคุมดูแล ป้องกัน ให้ความช่วยเหลือหรือเป็นแนวทางในการแก้ไขปัญหาของเยาวชนที่มีพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ โดยการให้ความรู้ส่งเสริมการใช้เชิงบวก ปฐมนิเทศ และกำหนดเป็นนโยบายของโรงเรียนหรือสถานศึกษาว่าเป็นเขตปลอดการรังแกบนโลกไซเบอร์

ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัย

งานวิจัยนี้มีข้อจำกัด คือ ไม่ได้ศึกษาพัฒนาโปรแกรมเพื่อลดพฤติกรรมเสี่ยงการรังแกบนโลกไซเบอร์ของเยาวชน

เพื่อนำมาใช้ในการแก้ไขปัญหาได้อย่างเป็นรูปธรรม ดังนั้น ควรมีการศึกษาในประเด็นนี้ในการทำวิจัยครั้งต่อไป

เอกสารอ้างอิง

กุศล สุนทรธาดา, อุไรวรรณ คะนึงสุขเกษม, สุรีย์พร พันพึ่ง, และ กาญจนา ตั้งชลทิพย์. (2542). *สถานการณ์และองค์ความรู้เกี่ยวกับการอบรมเลี้ยงดูเด็กในประเทศไทย.* กรุงเทพฯ: สถาบันวิจัยประชากรและสังคม มหาวิทยาลัยมหิดล.

เกษตรชัย และหีม. (2556). *พฤติกรรมการรังแกของนักเรียน.* สงขลา: หน่วยโสตทัศนศึกษา คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.

เกษตรชัย และหีม, และ ดลมนรรจน์ บากา. (2552). ปัจจัยเสี่ยงที่ส่งผลต่อพฤติกรรมรุนแรงของเยาวชนในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้. *วารสารสงขลานครินทร์ฉบับสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์, 15*(6), 897-911.

_____. (2554). ปัจจัยเสี่ยงที่ส่งผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวของเยาวชนไทยมุสลิมในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้. *วารสารพัฒนบริหารศาสตร์, 51*(3), 59-90.

ณัฐรัชต์ สาเมาะ, พิมพวัลย์ บุญมงคล, Timo, T. O., รณภูมิ สามัคคีคารมย์, และ Thomas, E. G. (2557). การรับรู้ของเยาวชนต่อการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์. *วารสารพฤติกรรมศาสตร์เพื่อการพัฒนา, 6*(1), 351-364

ทะนงค์ สุขเกษม. (2544). *ความสัมพันธ์ระหว่างการอบรมเลี้ยงดู การปฏิบัติตัวของเพื่อน และสื่อกับพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนโรงเรียนมัธยมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่* (วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, เชียงใหม่.

ธนิกานต์ มาฆะศิรานนท์. (2545). *เทคนิคการจูงใจพนักงาน.* กรุงเทพฯ: เอ็กซ์เปอร์ เน็ทบุ๊คส์.

นภดล กรรนิการ์. (2548). *พฤติกรรมการติดเกมออนไลน์ในกลุ่มเด็กและเยาวชนไทย: กรณีศึกษาตัวอย่างประชาชนอายุ 12 ปีขึ้นไปที่พักอาศัยอยู่กรุงเทพมหานครและปริมณฑล.* กรุงเทพฯ: สำนักวิจัยเอแบคโพลล์ มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ.

นวนันทน์ กิจทวี. (2541). *ประสิทธิผลของโปรแกรมสร้างเสริมทักษะชีวิตเพื่อป้องกันยาเสพติดนักเรียนมัธยมศึกษา สังกัดกรมสามัญศึกษา จังหวัดนนทบุรี* (วิทยานิพนธ์สาธารณสุขศาสตรมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยมหิดล, กรุงเทพฯ.

นีออน พิณประดิษฐ์. (2541). *จิตวิทยาสังคม.* ขอนแก่น: มหาวิทยาลัยขอนแก่น.

บุญมาก ศิริเนาวกุล. (2555, พฤษภาคม 6). ฆ่าเด็กหญิงด้วยไซเบอร์. สืบค้นจาก http://www.comthai.com/news41.html

ปัญญาสมาพันธ์เพื่อการวิจัยความเห็นสาธารณะแห่งประเทศไทย. (2552). *พฤติกรรมการข่มเหงรังแกผ่านโลกไซเบอร์ของเยาวชนไทยเขตกรุงเทพมหานคร.* กรุงเทพฯ: สถาบันแห่งชาติเพื่อการพัฒนาเด็กและครอบครัว มหาวิทยาลัยมหิดล.

ผดุง อารยะวิญญู. (2542). *เด็กมีปัญหาทางพฤติกรรม.* กรุงเทพฯ: แว่นแก้ว.

วิมลทิพย์ มุกสิกพันธ์, สุจินดา ย่องจีน, และ สาลินี จันทร์เจริญ. (2554). *โครงการศึกษาการจัดการพฤติกรรมข่มเหงรังแกผ่านโลกไซเบอร์ด้วยการมีส่วนร่วมของครอบครัว.* กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยมหิดล.

ศิวพร ปกป้อง, และ วิมลทิพย์ มุสิกพันธ์. (2553). *ปัจจัยที่มีผลต่อทัศนคติและพฤติกรรมการกระทำความรุนแรงทั้งทางกายภาพและการข่มเหงรังแกผ่านโลกไซเบอร์ของเยาวชนไทย.* กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยมหิดล.

ศูนย์สารสนเทศ สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ. (2539). *สารสนเทศ ศธ. 2539.* กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.

สำนักงานสถิติแห่งชาติ. (2556). *สรุปผลที่สำคัญ สำรวจการมีการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือน พ.ศ. 2556.* กรุงเทพฯ: สำนักงานสถิติแห่งชาติ.

สุพัตรา สุภาพ. (2531). *ปัญหาสังคม.* กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.

เสาวนีย์ ไทยรุ่งโรจน์, วลลิดา ปรีดากรณ์, จักรกฤษณ์ ทิวาศุภชัย, สรัญญา บัญชาบุษบง, และ กนกกาญจน์ บัญชาบุษบง. (2554). *ภัยไซเบอร์: การรับรู้และความเข้าใจของประชาชนเกี่ยวกับกฎหมายและหน่วยงานที่รับผิดชอบ.* กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย.

อรอุมา สงวนญาติ. (2544). *การศึกษาความเที่ยงตรงเชิงโครงสร้างของแบบทดสอบวัดความภาคภูมิใจในตนเองที่มีรูปแบบการตอบและวิธีวิเคราะห์ต่างกัน* (ปริญญานิพนธ์ศิลปศาสตร์มหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.

Ahmed, E., & Braithwaite, V. (2004). Bullying and victimization: cause for concern for both families and schools. *Social Psychology of Education, 7*(1), 35-54.

Akbar, J., Huang, T. W., & Anwar, F. (2014). *The development of cyberbullying scale to investigate bullies among adolescents.* Proceeding of International Conference on Human-ities Sciences and Education (ICHE), Kuala Lumpur.

Anker, C. K. (2011). *Bullying in the age of tecltnology: A literature review of cyber bullying for School Counselors* (Thesis for Master of Science Degree). University of Wisconsin-Stout, Menomonie.

Bandura, A. (1976). Social learning analysis of aggression. In E. Ribesynes & A. Bandura (Eds), *Analysis of delinquency and aggression* (pp. 203-212). Hillsdale, NJ: Earlbaum.

Conway, A. (2009). *The internet generation: Bullying has gone digital the impact of cyberbullying on adolescent identity* (Thesis for Master in Education). University of Dublin, Dublin.

Field, D. C. (2006). *Cyber bulling and victimization: Psychosocial haracteristics of bullies, victims, and bully/victims* (Thesis for Master of Arts). University of Montana, Montana.

Hmeetong, T. (2016, มกราคม 28). สถิติการใช้ Internet และ Social Media ล่าสุด (2016): ประเทศไทยไม่น้อยหน้าชาติใดในโลก. Retrieved from http://www.9tana.com/node/thailand-social-stat-2016/

Kwan, G. C. E., & Skoric, M. M. (2013). Facebook bullying: An extension of battles in school. *Computers in Human Behavior, 29*(1), 16-25.

Ross, A. (1992). *The sense of self.* New York: Springer.

Sarazen, J. A. (2002). *Bullies and their victims: Identification and interventions* (Thesis of Doctoral Degree). University of Wiscosin-Stout, Menomonie.

Sittichai, R. (2014). Information technology behavior cyberbullying in Thailand: Incidence and predictors of victimization and cyber-victimization. *Asian Social Science, 11*, 132-139.

Sittichai, R., & Smith, P. K. (2013). Bullying and cyberbullying in Thailand: A review. *International Journal of Cyber Society and Education, 6*, 31-44.

Tudkuea, T., & Laeheem, K. (2014). Development of indicators of cyberbullying among youths in Songkhla Province. *Asian Social Science, 14*, 74-79.