

C

Cyberbullying Behavior of Undergraduate Students at Ramkhamhaeng University

Kijja Chalardpodjanaporn^{1,*}

Received: October 20, 2023 Revised: January 18, 2024 Accepted: February 27, 2024

Abstract

This research aims to study online bullying behavior of undergraduate students at Ramkhamhaeng University using 7 factors. It also studies relationships, develops predictive models and studies the opinions of academics and experts on ways to address cyberbullying behavior. The research has 2 parts. 1) For 400 sets of multi-stage sampling to provide descriptive statistics and reference records. 2) Interviews with academics and experts regarding solutions to online bullying problems. The research results found that Cyberbullying behavior of undergraduate students Ramkhamhaeng University is at a low level. Longer periods of time spent using the internet were associated with more cyberbullying behavior. Factors that are positively related to cyberbullying behavior are family violence, influence of violence from student friend personality and real life situations. An equation for predicting cyberbullying behavior among undergraduate students, Ramkhamhaeng University is $Y = 2.153 - 0.253 X_1 - 0.127 X_3 + 0.235 X_4 + 0.217 X_6$. Factors that most affect cyberbullying behavior is a family factor (X_1). Next is the friend factor (X_4), Personal experience factors (X_6) and the factor of talking, chatting, meeting up, or accepting friends with strangers (X_3), respectively. Ability to predict cyberbullying behavior was 16.20% at a significance level of 0.05.

Correcting online bullying behavior involves all parties including family, friends, the students themselves, and teachers/professors. All must cooperate on 3 levels that is 1) providing knowledge and understanding for prevention, 2) training for immune skills, and 3) behavior change. Policy recommendations are the responsibility of Government agencies and educational institutions to integrate and work proactively to establish a counseling center to prevent and solve problems together.

Keywords: cyberbullying behavior, prediction equations, solutions

¹ Faculty of Business Administration, Ramkhamhaeng University

* Corresponding author. E-mail: kijja_cha@yahoo.com



พฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ของ นักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยรามคำแหง

กัจจา ฉลาดพจนพร^{1*}

วันรับบทความ: October 20, 2023 วันแก้ไขบทความ: January 18, 2024 วันตอบรับบทความ: February 27, 2024

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยรามคำแหงใน 7 ปีวิจัย อีกทั้งยังศึกษาความสัมพันธ์ พัฒนาโมเดลเชิงทำนาย และศึกษาความคิดเห็นของนักวิชาการและผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับแนวทางการแก้ไขปัญหาพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ การวิจัยมี 2 ส่วน 1) แบบสอบถาม 400 ชุด การสุ่มตัวอย่างแบบหลายชั้นตอน โดยใช้สถิติเชิงพรรณนาและสถิติอ้างอิง 2) สัมภาษณ์ความคิดเห็นของนักวิชาการและผู้เชี่ยวชาญถึงแนวทางการแก้ไขปัญหาการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ ผลการวิจัย พบว่า

พฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยรามคำแหงอยู่ในระดับน้อย ระยะเวลาที่ใช้ในการใช้อินเทอร์เน็ตนานกว่ามีพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์มากกว่า ปีวิจัยที่มีความสัมพันธ์เชิงบวกกับพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ ได้แก่ ความรุนแรงในครอบครัว อิทธิพลความรุนแรงจากเพื่อน บุคลิกภาพของเพื่อน สถานการณ์จริงในชีวิต สมการทำนายพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยรามคำแหง คือ $Y = 2.153 - 0.253 X_1 - 0.127 X_3 + 0.235 X_4 + 0.217 X_6$ ปีวิจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์มากที่สุด คือ ปีวิจัยด้านครอบครัว (X_1) รองลงมา คือ ปีวิจัยด้านเพื่อน (X_4) ปีวิจัยด้านประสบการณ์ส่วนบุคคล (X_6) และปีวิจัยด้านการคุย แชนท นัดเจอหรือรับเป็นเพื่อนกับคนแปลกหน้า (X_3) ตามลำดับ สามารถทำนายพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ได้ร้อยละ 16.20 ที่ระดับนัยสำคัญที่ 0.05

การแก้ไขพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ทุกฝ่าย ได้แก่ ครอบครัว เพื่อน ตัวเด็กเอง และครู/อาจารย์ ต้องร่วมมือกันใน 3 ระดับ คือ 1) การให้ความรู้ ความเข้าใจเพื่อป้องกัน 2) การฝึกฝนให้เกิดทักษะภูมิคุ้มกัน และ 3) การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย คือ หน่วยงานภาครัฐและสถานศึกษามีการบูรณาการทำงานเชิงรุก เพื่อจัดตั้งศูนย์ให้คำปรึกษาเพื่อป้องกันและแก้ไขปัญหาพร้อมกัน

คำสำคัญ : พฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ สมการทำนาย แนวทางการแก้ไข

¹ คณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยรามคำแหง

* Corresponding author. E-mail: kijja_cha@yahoo.com

บทนำ

ปัจจุบันประเทศต่าง ๆ มีเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีการสื่อสารทางอินเทอร์เน็ตเป็นอย่างมาก การเข้าถึงข้อมูลต่าง ๆ เป็นไปด้วยความสะดวก รวดเร็ว และง่ายดายมากยิ่งขึ้น ทุกเพศ ทุกวัย สามารถเข้าถึงอินเทอร์เน็ตผ่านอุปกรณ์สื่อสาร เช่น สมาร์ทโฟน แท็บเล็ต โน้ตบุ๊ก และคอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ ทำให้อุปกรณ์เหล่านี้ กลายมาเป็นส่วนหนึ่งในการดำเนินชีวิตประจำวันส่งผลให้สังคมมนุษย์ผูกติดกับโลกออนไลน์โดยไม่รู้ตัว เทคโนโลยีการสื่อสารทางอินเทอร์เน็ตนี้เพียงปลายนิ้วสัมผัสก็สามารถเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ กระจายในโลกออนไลน์ไปอย่างกว้างขวาง เว็บไซต์บริษัทความปลอดภัยไซเบอร์ Comparitech (“Cyberbully” is raging evil in the online world”, 2021) ได้ทำการรวบรวมสถิติการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ในช่วงระหว่างปี 2561-2564 ทั้งในสหรัฐอเมริกาและทั่วโลก พบว่า มีสถิติเพิ่มขึ้นทั่วโลก การสำรวจครั้งนี้ทำโดยการสัมภาษณ์ทั้งหมด 20,793 ครั้งใน 28 ประเทศ ให้ข้อมูลตรงกันว่า บุตรหลานเคยถูกบูลลี่ และยังดำเนินอยู่จนถึงปัจจุบันทั้งในโรงเรียนและโลกออนไลน์ เป็นผลให้ผู้ปกครองจำนวนมากทั้งในยุโรปและอเมริกาเริ่มตระหนักถึงประสบการณ์เชิงลบที่เข้าชั้นเลวร้ายที่เกิดจากการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์มากขึ้นเรื่อย ๆ ผลจากงานวิจัยทั้งในต่างประเทศ และประเทศไทย พบว่า เยาวชนเป็นกลุ่มที่มีปัญหาการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์มากที่สุด คนกลุ่มนี้จะแสดงอารมณ์การกลั่นแกล้งที่รุนแรง ได้ตอบกันไปมา ในโลกออนไลน์เกิดวงจรความรุนแรงก่อให้เกิดผลกระทบด้านต่าง ๆ ทั้งทางด้านร่างกาย จิตใจ คุณภาพชีวิต และอื่น ๆ (Archaphet, 2017) และการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์เป็นรูปแบบความรุนแรงรูปแบบหนึ่ง กำลังเกิดขึ้นและแพร่หลายไปในสังคมไทยและสังคมโลก ถือเป็นอาวุธรูปแบบหนึ่งที่ทำลายความสุข และทำลายชีวิตผู้อื่นได้โดยไม่ต้องออกแรง (Charoenwanit, 2017)

จากที่ได้กล่าวมาทำให้ทราบถึงสถานการณ์การกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ที่ทวีความรุนแรงยิ่งขึ้นและแพร่หลายไปในสังคมไทยและสังคมโลก ก่อให้เกิดวงจรความรุนแรง ตอบโต้กันไปมาไม่มีที่สิ้นสุด ทั้งยังส่งผลถึงการทำลายความสุขในการใช้ชีวิต อาจเกิดการทำร้ายร่างกายรวมถึงการกระทบกระเทือนทางจิตใจ และอาจเป็นสาเหตุหนึ่งของโรคทางจิตใจได้ เช่น โรคซึมเศร้า โรควิตกกังวล เป็นต้น อาจก่อให้เกิดปัญหาทางสังคมอื่น ๆ ตามมา ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยรามคำแหง ซึ่งจะทำให้ทราบพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ ความสัมพันธ์ของปัจจัยต่าง ๆ กับพฤติกรรมบนโลกออนไลน์ การทำนายปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมบนโลกออนไลน์ และเสนอแนะแนวทางการแก้ไขปัญหาดังกล่าว อีกทั้งเป็นข้อเสนอเชิงนโยบายด้านการรณรงค์ในสังคมต่อไป

บททวนวรรณกรรมและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ (Cyberbullying) เมื่อสังเคราะห์เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ทั้งหมด 40 ปัจจัย จากงานวิจัย 17 ชิ้น ผู้วิจัยได้เลือกตัวแปรที่จะสนใจศึกษามาจัดกลุ่มใหม่ทั้งหมด 6 ปัจจัย ได้แก่ ปัจจัยด้านครอบครัว ปัจจัยด้านคุณสมบัติของโลกออนไลน์ ปัจจัยด้านพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต ปัจจัยด้านเพื่อน ปัจจัยด้านความรุนแรงจากสื่อ และปัจจัยด้านประสบการณ์ส่วนบุคคล

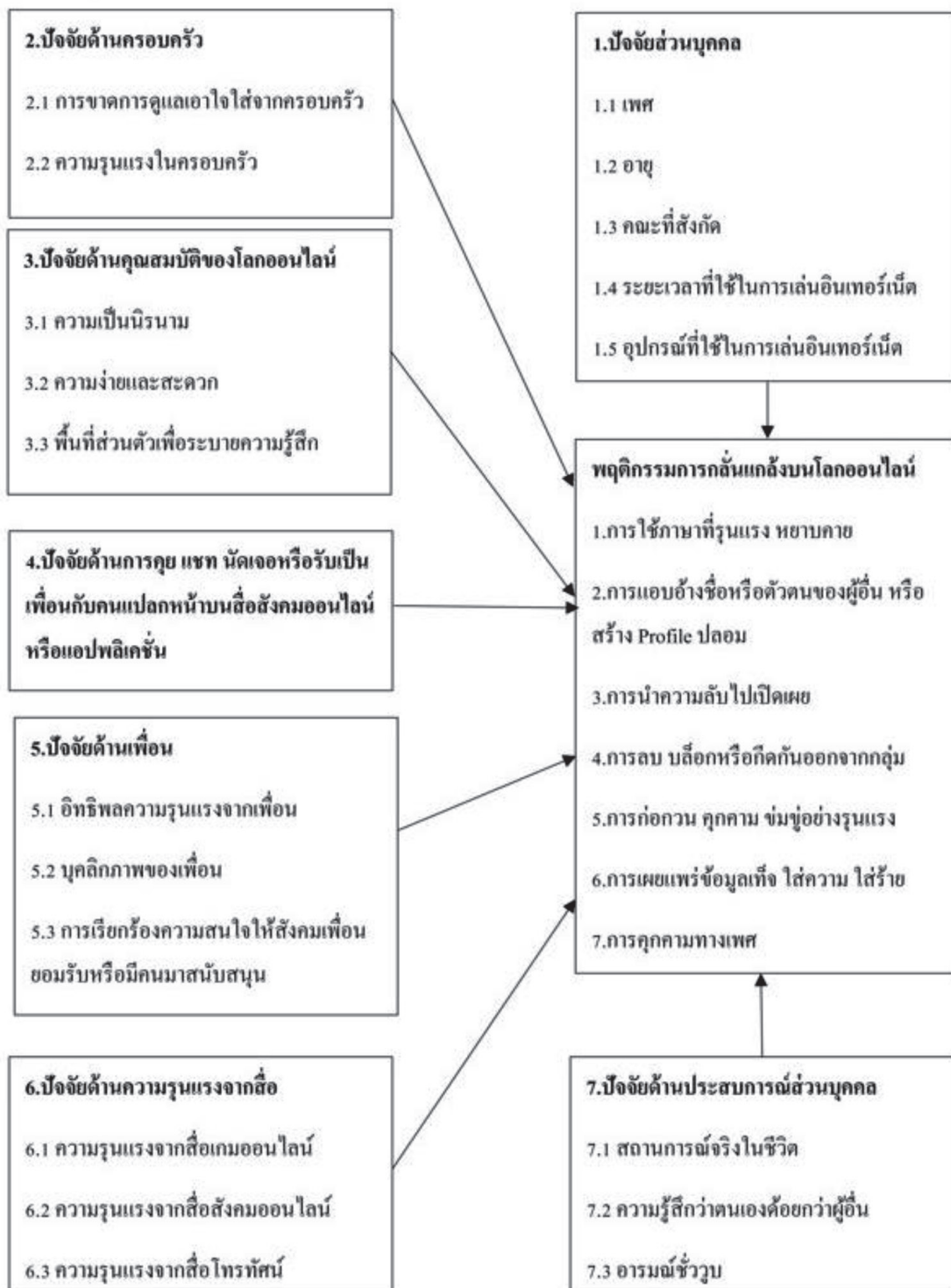
ทฤษฎี แนวคิด และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับประเภทของพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ (Cyberbullying Behavior) เมื่อสังเคราะห์เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ พบว่า มีพฤติกรรมทั้งหมด 20 พฤติกรรม จากเว็บไซต์ 3 เว็บไซต์ และงานวิจัย 17 ชิ้น ผู้วิจัยเลือกพฤติกรรมที่นำมาใช้กับงานวิจัยโดยใช้เกณฑ์ที่มีผู้ศึกษามากที่สุด 7 อันดับแรก ได้แก่ 1) การใช้ภาษาที่รุนแรง หยาบคาย ด่าทอ นินทา ดูถูกเหยียดหยาม การหมิ่นประมาท 2) การแอบอ้างชื่อหรือตัวตนของผู้อื่น 3) การนำความลับไปเผยแพร่ 4) การลบ บล็อก หรือกีดกันออกจากกลุ่มและ 5) การก่อกวน คุกคาม ช่มชู้ เพื่อทำร้ายชื่อเสียงหรือทำร้ายร่างกาย 6) การเผยแพร่ข้อมูลเท็จ ใส่ความ ใส่ร้ายทำให้ผู้อื่นได้รับความเสียหาย อับอาย รู้สึกกลายเป็นตัวตลก 7) การคุกคามทางเพศ

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยรามคำแหงตามปัจจัยต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง
2. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยรามคำแหงตามปัจจัยต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง
3. เพื่อศึกษาอำนาจการทำนายของพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยรามคำแหงตามปัจจัยต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง
4. เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักวิชาการและผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับแนวทางการแก้ไขปัญหาการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยรามคำแหง

วิธีดำเนินการวิจัย

ในการวิจัยเรื่องพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยรามคำแหง ผู้วิจัยมีกรอบแนวคิดในการวิจัยดังแสดงในภาพที่ 1 ดังนี้



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

การวิจัยนี้การทำวิจัยแบบผสม (Mix Method) แบ่งออกเป็น 2 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาความสัมพันธ์และพัฒนาโมเดลเชิงทำนายถึงปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรม การกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีมหาวิทยาลัยรามคำแหง โดยเริ่มจากการศึกษาสาเหตุ ของพฤติกรรม การกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์จากแนวคิด ทฤษฎี บทความวิชาการและงานวิจัย ที่เกี่ยวข้อง โดยการทําวิจัยวิเคราะห์เอกสาร (Documentary Research) จากเว็บไซต์ 3 เว็บไซต์และงานวิจัย 17 ชิ้น นำมาสังเคราะห์และวิเคราะห์เพื่อสร้างนิยามศัพท์เฉพาะ สร้างแบบสอบถามเพื่อศึกษาความสัมพันธ์และพัฒนา โมเดลเชิงทำนายถึงปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรม การกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยรามคำแหง

ประชากรในการศึกษาครั้งนี้ คือ นักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยรามคำแหง (ทั้งหมด) โดย จำนวนนักศึกษาที่ยังคงมีสถานภาพการเป็นนักศึกษาจำนวน 96,416 คน การคำนวณขนาดตัวอย่างใช้สูตรของ ทาโร ยามาเนะ ที่ระดับนัยสำคัญ 0.05 สุ่มได้กลุ่มตัวอย่างที่เหมาะสม คือ 400 ตัวอย่าง (ตารางที่ 1) และ ใช้การสุ่มตัวอย่างแบบหลายขั้นตอน (Multi-stage Sampling) โดยมีรายละเอียด ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1.1 การสุ่มตัวอย่างแบบชั้นภูมิ (Stratified Sampling) โดยกำหนดกลุ่มตัวอย่างตามสัดส่วน ของนักศึกษาของแต่ละคณะ

ตารางที่ 1 แสดงจำนวนประชากรและตัวอย่างที่ใช้ในงานวิจัย

คณะ	ประชากร (คน)	ตัวอย่าง (คน)
1. นิติศาสตร์	20,195	85
2. บริหารธุรกิจ	16,938	70
3. มนุษยศาสตร์	12,754	53
4. ศึกษาศาสตร์	8,883	37
5. วิทยาศาสตร์	2,013	8
6. รัฐศาสตร์	27,348	114
7. เศรษฐศาสตร์	834	3
8. วิศวกรรมศาสตร์	593	2
9. สื่อสารมวลชน	5,952	25
10. พัฒนาทรัพยากรมนุษย์	906	3
รวม	96,416	400

ขั้นตอนที่ 1.2 ใช้วิธีสุ่มตัวอย่างแบบบังเอิญ (Accidental Sampling) โดยเก็บข้อมูลจากแต่ละคณะ จนครบตามจำนวนตัวอย่างที่ต้องการ

เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัยขั้นตอนนี้ คือ แบบสอบถาม ประกอบด้วยเนื้อหา 3 ส่วน คือ ส่วนที่ 1 ปัจจัยส่วนบุคคล ส่วนที่ 2 แบบสอบถามปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมกรรมการกัลณ์แกล้งบนโลกออนไลน์ และส่วนที่ 3 แบบสอบถามพฤติกรรมกรรมการกัลณ์แกล้งบนโลกออนไลน์ การวัดความเที่ยงตรง (Validity) กับผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน นำมาหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item-Objective Congruence: IOC) ของข้อคำถาม ได้ค่าอยู่ระหว่าง 0.66-1.00 พบว่า ทุกคำถามมีค่า IOC มากกว่า 0.66 การวัดค่าความเชื่อมั่น (Reliability) โดยทดสอบกลุ่มเป้าหมายที่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มที่จะศึกษาจำนวน 30 ชุด เพื่อหาค่า Alpha coefficient ได้ค่ามากกว่า 0.7 ขึ้นไปในทุกตัวแปรซึ่งแสดงว่าแบบสอบถามมีความน่าเชื่อถือสามารถนำไปใช้เก็บรวบรวมข้อมูลได้ การวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ 1) สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) ได้แก่ ความถี่ (Frequency) ร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) 2) สถิติอ้างอิง (Inference Statistics) ได้แก่ การทดสอบสมมติฐานด้วยตัวสถิติทดสอบ F-test Brown-Forsythe test ทดสอบรายคู่โดย LSD ค่าสหสัมพันธ์ของเพียร์สัน (Pearson's Correlation) และพัฒนาโมเดลเชิงทำนาย โดยใช้การวิเคราะห์การถดถอยพหุ (Multiple Regression Analysis: MRA)

ขั้นตอนที่ 2 นำผลการวิจัยที่เป็นประเด็นปัญหาในขั้นตอนที่ 1 มาเป็นกรอบในการสร้างแบบสัมภาษณ์เชิงลึกกับนักวิชาการและผู้เชี่ยวชาญ เพื่อหาแนวทางแก้ไขโดยการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) สุ่มตัวอย่างแบบ Snowball Sampling ได้จำนวนนักวิชาการและผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด 5 ท่าน

ผลการวิจัย

เมื่อจำแนกกลุ่มตัวอย่างตามเพศ พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง รองลงมา คือ เพศชาย และกลุ่ม LGBTQI (ร้อยละ 53.01 34.17 และ 12.82 ตามลำดับ) ด้านอายุของกลุ่มตัวอย่าง พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีอายุตั้งแต่ 21-23 ปี รองลงมา คือ กลุ่มตัวอย่างอายุตั้งแต่ 24 ปีขึ้นไป (กลุ่มตัวอย่าง มีอายุมากที่สุด 50 ปี) และกลุ่มตัวอย่างอายุตั้งแต่ 18-20 ปีขึ้นไป (ร้อยละ 42.71 30.91 และ 26.68 ตามลำดับ) ด้านระยะเวลาที่ใช้อินเทอร์เน็ตของกลุ่มตัวอย่าง พบว่า ส่วนใหญ่ใช้อินเทอร์เน็ต 6-9 ชั่วโมงต่อวัน รองลงมา คือ 3-6 ชั่วโมงต่อวัน มากกว่า 9 ชั่วโมงต่อวัน 1-3 ชั่วโมงต่อวัน และน้อยกว่า 1 ชั่วโมงต่อวัน (ร้อยละ 38.19, 31.66, 18.09, 11.31 และ 0.75 ตามลำดับ) ด้านอุปกรณ์ที่ใช้อินเทอร์เน็ตของกลุ่มตัวอย่าง พบว่า ส่วนใหญ่ใช้สมาร์ตโฟน รองลงมา คือ คอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ โน้ตบุ๊ก และแท็บเล็ต (ร้อยละ 65.32 15.33 11.81 และ 7.57 ตามลำดับ)

จากตารางที่ 2 พบว่า คณะที่กำลังศึกษา ระยะเวลาและอุปกรณ์ที่ใช้อินเทอร์เน็ตที่แตกต่างกัน มีพฤติกรรมกรรมการกัลณ์แกล้งบนโลกออนไลน์ที่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 เมื่อพบความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติจึงทดสอบรายคู่โดยวิธีการของ LSD ดังนี้

ผลการเปรียบเทียบพฤติกรรมกรรมการกัลณ์แกล้งบนโลกออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยรามคำแหง จำแนกตามคณะที่กำลังศึกษาทางคณะกรรมการจริยธรรมวิจัยให้แสดงผลเพียงภาครวมซึ่งพฤติกรรมกรรมการกัลณ์แกล้งบนโลกออนไลน์จำแนกตามคณะที่กำลังศึกษา พบว่า พฤติกรรมกรรมการกัลณ์แกล้งของกลุ่มตัวอย่าง คณะนิติศาสตร์ บริหารธุรกิจ มนุษยศาสตร์ วิทยาศาสตร์ รัฐศาสตร์ วิศวกรรมศาสตร์ และสื่อสารมวลชน

อยู่ในระดับน้อย ส่วนกลุ่มตัวอย่างคณะศึกษาศาสตร์ เศรษฐศาสตร์ และพัฒนาศาสตร์พยาบาล อยู่ในระดับปานกลาง

ตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์จำแนกตามปัจจัยส่วนบุคคล

ปัจจัยส่วนบุคคล	F	Brown forsy the test	Sig.	ผลการทดสอบสมมติฐาน
เพศ	0.325	-	0.722	ไม่พบความแตกต่าง
อายุ	1.341	-	0.263	ไม่พบความแตกต่าง
คณะที่กำลังศึกษา	-	6.985	0.000*	แตกต่างกัน
ระยะเวลา	11.713	-	0.000*	แตกต่างกัน
อุปกรณ์	14.221	-	0.000*	แตกต่างกัน

* นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 3 พฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์จำแนกตามระยะเวลา พบว่า ระยะเวลาที่ใช้อินเทอร์เน็ต 3 ชั่วโมงขึ้นไปจะแสดงออกถึงพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์มากขึ้นในทุกพฤติกรรม ผลการทดสอบความแตกต่างด้านพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ จำแนกตามระยะเวลาที่ใช้อินเทอร์เน็ตเป็นรายคู่ โดยรวม พบว่า ระยะเวลาที่ใช้อินเทอร์เน็ตที่นานกว่าเกิดพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์มากขึ้นโดยเปรียบเทียบรายคู่

ตารางที่ 3 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ จำแนกตามระยะเวลาที่ใช้อินเทอร์เน็ต

ระยะเวลาที่ใช้ในการใช้อินเทอร์เน็ต		น้อยกว่า 1 ชั่วโมง/วัน	1-3 ชั่วโมง/วัน	3-6 ชั่วโมง/วัน	6-9 ชั่วโมง/วัน	มากกว่า 9 ชั่วโมง/วัน
	\bar{X}	1.71	1.41	2.20	2.01	2.08
< 1 ชั่วโมง/วัน	1.71					
1-3 ชั่วโมง/วัน	1.41			0.79365*	0.60137*	0.66815*
3-6 ชั่วโมง/วัน	2.20				0.19228*	
6-9 ชั่วโมง/วัน	2.01					
> 9 ชั่วโมง/วัน	2.08					

* นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 4 พฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์จำแนกตามอุปกรณ์ พบว่า อุปกรณ์ที่ใช้อินเทอร์เน็ตต่างกันมีพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์แตกต่างกัน ผลการทดสอบความแตกต่างด้านการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ จำแนกตามอุปกรณ์ที่ใช้อินเทอร์เน็ตเป็นรายคู่ พบว่า อุปกรณ์ที่ใช้อินเทอร์เน็ต

ต่าง ๆ มีพฤติกรรมกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 มีจำนวน 3 คู่ ดังนี้ 1) กลุ่มตัวอย่างที่ใช้คอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ มีพฤติกรรมกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์มากกว่าสมาร์ตโฟน 2) กลุ่มตัวอย่างที่ใช้คอมพิวเตอร์โน้ตบุ๊ก มีพฤติกรรมกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์มากกว่าสมาร์ตโฟน 3) กลุ่มตัวอย่างที่ใช้แท็บเล็ต มีพฤติกรรมกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์มากกว่าสมาร์ตโฟน

ตารางที่ 4 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ จำแนกตามอุปกรณ์ที่ใช้อินเทอร์เน็ต

อุปกรณ์ที่ใช้อินเทอร์เน็ต		สมาร์ตโฟน	คอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ	คอมพิวเตอร์โน้ตบุ๊ก	แท็บเล็ต
	\bar{X}	1.86	2.37	2.16	2.39
สมาร์ตโฟน	1.86		0.51798 [*]	0.30740 [*]	0.53613 [*]
คอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ	2.37				
คอมพิวเตอร์โน้ตบุ๊ก	2.16				
แท็บเล็ต	2.39				

* นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 5 พบว่า ปัจจัยด้านครอบครัว 1) ด้านการขาดการดูแลเอาใจใส่จากครอบครัวมีความสัมพันธ์กับการเกิดพฤติกรรมกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ โดยครอบครัวที่ให้ความสุข ดูแลเอาใจใส่ สนับสนุนการตัดสินใจ ให้กำลังใจและเป็นที่ยึดเหนี่ยวได้มาก มีความสัมพันธ์กับการเกิดพฤติกรรมกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์น้อย 2) ด้านความรุนแรงในครอบครัวมีความสัมพันธ์กับการเกิดพฤติกรรมกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ โดยครอบครัวที่มีการทะเลาะเบาะแว้งกันน้อย พุดจาหยาบคาย รุนแรงกันน้อย และคำนึงถึงผลกระทบต่อร่างกายและจิตใจของอีกฝ่ายมากมีความสัมพันธ์กับการเกิดพฤติกรรมกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์น้อย

ปัจจัยด้านการคุย แชนท หรือรับเป็นเพื่อนกับคนแปลกหน้าบนสื่อสังคมออนไลน์หรือแอปพลิเคชันมีความสัมพันธ์กับการเกิดพฤติกรรมกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ การคุย แชนทกับคนแปลกหน้าบนสื่อสังคมออนไลน์หรือแอปพลิเคชันน้อยและการรับเป็นเพื่อนกับคนแปลกหน้าบนสื่อสังคมออนไลน์หรือแอปพลิเคชันน้อย มีความสัมพันธ์กับการเกิดพฤติกรรมกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์น้อย

ปัจจัยด้านเพื่อน 1) ด้านอิทธิพลความรุนแรงจากเพื่อนมีความสัมพันธ์กับการเกิดพฤติกรรมกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ โดยอิทธิพลจากเพื่อน การถูกแกล้งและชักชวน การคบเพื่อนที่มีพฤติกรรมรุนแรงหรือพฤติกรรมเสี่ยงน้อย มีความสัมพันธ์กับการเกิดพฤติกรรมกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์น้อย 2) ด้านบุคลิกภาพของเพื่อนมีความสัมพันธ์กับการเกิดพฤติกรรมกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ โดยบุคลิกภาพของเพื่อนที่โดดเด่นกว่าคนอื่น บุคลิกภาพของเพื่อนที่อ่อนแอกว่าคนอื่นและเพื่อนที่ถูกกลั่นแกล้งถูกตัดสินว่ามีนิสัยไม่ดีหรือมีนิสัยที่รับไม่ได้มาก มีความสัมพันธ์กับการเกิดพฤติกรรมกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์มาก

ปัจจัยด้านประสบการณ์ส่วนบุคคล 1) ด้านสถานการณ์จริงในชีวิตมีความสัมพันธ์กับการเกิดพฤติกรรมกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ โดยมีการทะเลาะเบาะแว้งกันมาก่อนเกิดการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์และ

การเกิดความรู้สึกไม่พอใจ คับข้องใจ รู้สึกหมั่นไส้กับบุคคลที่กลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์มาก มีความสัมพันธ์กับการเกิดพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์มาก 2) ด้านความรู้สึกว่าตนเองด้อยกว่าผู้อื่นส่งผลให้เกิดพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ โดยความรู้สึกว่าตนมีคุณค่ามาก ด้านความรู้สึกว่าตนมีความสำคัญไม่ต่างจากผู้อื่นมากและรู้สึกว่าตนเองก็ประสบความสำเร็จได้เหมือนกับผู้อื่นมาก มีความสัมพันธ์กับการเกิดพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์น้อย 3) ด้านอารมณ์ชั่ววูบ สนุก ตึกคะนอง อยากเอาคืน อยากแก้แค้นมีความสัมพันธ์กับการเกิดพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ โดยการเกิดอารมณ์ชั่ววูบมาก การเกิดอารมณ์ความสนุก ตึกคะนองมากและการเกิดอารมณ์อยากเอาคืน อยากแก้แค้นมาก มีความสัมพันธ์กับการเกิดพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์มาก

ตารางที่ 5 แสดงความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยต่าง ๆ กับพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์

ปัจจัย	ค่าสหสัมพันธ์	Sig.	ผลการทดสอบสมมติฐาน
1. ปัจจัยด้านครอบครัว			
1.1 การขาดการดูแลเอาใจใส่จากครอบครัว			
1.1.1 ฉันมีความสุขเวลาอยู่กับครอบครัว	-0.233**	0.00	มีความสัมพันธ์เชิงลบ
1.1.2 ทุกคนในครอบครัวดูแลเอาใจใส่ฉัน	-0.197**	0.00	มีความสัมพันธ์เชิงลบ
1.1.3 ทุกคนในครอบครัวสนับสนุนการตัดสินใจของฉัน	-0.232**	0.00	มีความสัมพันธ์เชิงลบ
1.1.4 เมื่อฉันต้องการกำลังใจ ครอบครัวเป็นที่พึ่งให้ฉันได้	-0.218**	0.00	มีความสัมพันธ์เชิงลบ
1.2 ความรุนแรงในครอบครัว			
1.2.1 ทุกคนในครอบครัวไม่ทะเลาะเบาะแว้งกัน	0.187**	0.00	มีความสัมพันธ์เชิงบวก
1.2.2 ทุกคนในครอบครัวไม่พูดจาหยาบคายนรุนแรงใส่กัน	0.178**	0.00	มีความสัมพันธ์เชิงบวก
1.2.3 ทุกคนในครอบครัวคำนึงถึงผลกระทบต่อร่างกายและจิตใจของอีกฝ่าย	-0.113 [†]	0.00	มีความสัมพันธ์เชิงลบ
2. ปัจจัยด้านคุณสมบัติของโลกออนไลน์	0.026	0.599	ไม่มีความสัมพันธ์
3. ปัจจัยด้านการคุย แชนท นัดเจอ รับเป็นเพื่อนบนสื่อสังคมออนไลน์หรือแอปพลิเคชันต่าง ๆ			
3.1 การคุย/แชท	0.192**	0.00	มีความสัมพันธ์เชิงบวก
3.2 รับเป็นเพื่อน/เพิ่มเป็นเพื่อน	0.132**	0.008	มีความสัมพันธ์เชิงบวก
3.3 นัดเจอ	0.069	0.168	ไม่มีความสัมพันธ์
4. ปัจจัยด้านเพื่อน			
4.1 อิทธิพลความรุนแรงจากเพื่อน			
4.1.1 ได้รับอิทธิพลจากเพื่อน	0.134**	0.008	มีความสัมพันธ์เชิงบวก
4.1.2 การแนะนำหรือชักชวนจากเพื่อน	0.139**	0.005	มีความสัมพันธ์เชิงบวก

ตารางที่ 5 แสดงความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยต่าง ๆ กับพฤติกรรมกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ (ต่อ)

ปัจจัย	ค่าสหสัมพันธ์	Sig.	ผลการทดสอบสมมติฐาน
4.1.3 การคบเพื่อนที่มีพฤติกรรมเสี่ยง เช่น ดิตยาเสพติด ชอบใช้ความรุนแรง	0.153**	0.002	มีความสัมพันธ์เชิงบวก
4.2 บุคลิกภาพของเพื่อน			
4.2.1 บุคลิกภาพที่โดดเด่นกว่าเพื่อนโดยทั่วไป	0.207**	0.00	มีความสัมพันธ์เชิงบวก
4.2.2 บุคลิกภาพที่อ่อนแอกว่าเพื่อนโดยทั่วไป	0.259**	0.00	มีความสัมพันธ์เชิงบวก
4.2.3 บุคลิกภาพที่ถูกตัดสินว่ามีนิสัยที่ไม่ดีหรือมีนิสัยที่รับไม่ได้	0.253**	0.00	มีความสัมพันธ์เชิงบวก
4.3 การเรียกร้องความสนใจจากเพื่อน	0.089	0.075	ไม่มีความสัมพันธ์
5. ปัจจัยด้านความรุนแรงจากสื่อ	0.000	0.993	ไม่มีความสัมพันธ์
6. ปัจจัยด้านประสบการณ์ส่วนบุคคล			
6.1 สถานการณ์จริงในชีวิต			
6.1.1 การทะเลาะเบาะแว้งกันมาก่อนเกิดการกลั่นแกล้ง บนโลกออนไลน์	0.185**	0.00	มีความสัมพันธ์เชิงบวก
6.1.2 การเกิดความรู้สึกไม่พอใจ คับข้องใจ รู้สึกหมั่นไส้ กับบุคคลที่กลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์	0.178**	0.00	มีความสัมพันธ์เชิงบวก
6.2 ความรู้สึกว่าตนเองด้อยกว่าผู้อื่น			
6.2.1 ฉันรู้สึกว่าตนเองมีคุณค่า	-0.269**	0.00	มีความสัมพันธ์เชิงลบ
6.2.2 ฉันมีความสำคัญไม่ต่างจากผู้อื่น	-0.256**	0.00	มีความสัมพันธ์เชิงลบ
6.2.3 ฉันรู้สึกว่าตนเองก็สามารถประสบความสำเร็จได้เหมือน คนอื่น ๆ	-0.322**	0.00	มีความสัมพันธ์เชิงลบ
6.3 อารมณ์ชั่ววูบ สนุกคึกคะนอง อยากแค้น อยากเอาคืน			
6.3.1 ฉันตอบโต้กันไปมาในโลกออนไลน์ด้วยอารมณ์ชั่ววูบ	0.233**	0.00	มีความสัมพันธ์เชิงบวก
6.3.2 ฉันตอบโต้กันไปมาในโลกออนไลน์ด้วยความสนุก คึกคะนอง	0.368**	0.00	มีความสัมพันธ์เชิงบวก
6.3.3 ฉันตอบโต้กันไปมาในโลกออนไลน์ด้วยความอยาก แค้น อยากเอาคืน	0.367**	0.00	มีความสัมพันธ์เชิงบวก

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 ** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.01

จากตารางที่ 6 พบว่า สมการทำนายพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ $Y = 2.153 - 0.253 X_1 - 0.127 X_3 + 0.235 X_4 + 0.217 X_6$ ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์มากที่สุดคือ ปัจจัยด้านครอบครัว (X_1) รองลงมา คือ ปัจจัยด้านเพื่อน (X_4) ปัจจัยด้านประสบการณ์ส่วนบุคคล (X_6) และปัจจัยด้านการคุย แชนท์ นัดเจอหรือรับเป็นเพื่อนกับคนแปลกหน้า (X_3) ตามลำดับ สามารถทำนายพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ได้ร้อยละ 16.20 ตัวแปรที่มีนัยสำคัญ ได้แก่ ปัจจัยด้านครอบครัว ปัจจัยด้านการคุย แชนท์ นัดเจอหรือรับเป็นเพื่อนกับคนแปลกหน้า ปัจจัยด้านเพื่อนและปัจจัยด้านประสบการณ์ส่วนบุคคล ตัวแปรที่มีอิทธิพลในทางบวก ได้แก่ ปัจจัยด้านเพื่อนและปัจจัยด้านประสบการณ์ส่วนบุคคล ส่วนตัวแปรที่มีอิทธิพลในทางลบ ได้แก่ ปัจจัยด้านครอบครัวและปัจจัยด้านการคุย แชนท์ นัดเจอหรือรับเป็นเพื่อนกับคนแปลกหน้า

ตารางที่ 6 แสดงการวิเคราะห์สมการถดถอยของปัจจัยต่าง ๆ ที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยรามคำแหง

ตัวพยากรณ์	B	SE	Beta	t	Sig.
ค่าคงที่	2.153	0.215		9.997	0.000*
ปัจจัยด้านครอบครัว (X_1)	- 0.253	0.043	-0.294	-5.848	0.000*
ปัจจัยด้านคุณสมบัติของโลกออนไลน์ (X_2)	- 0.026	0.032	-0.041	-0.820	0.413
ปัจจัยด้านการคุย แชนท์ นัดเจอหรือรับเป็นเพื่อนกับคนแปลกหน้าบนสื่อสังคมออนไลน์หรือแอปพลิเคชัน (X_3)	- 0.127	0.036	-0.178	-3.494	0.001*
ปัจจัยด้านเพื่อน (X_4)	0.235	0.057	0.227	4.104	0.000*
ปัจจัยด้านความรุนแรงจากสื่อ (X_5)	-0.018	0.036	-0.026	-0.493	0.622
ปัจจัยด้านประสบการณ์ส่วนบุคคล (X_6)	0.217	0.058	0.190	3.708	0.000*
$R^2 = 0.162, SEE = 0.65789, F = 12.606, Sig. = 0.000^*$					

* นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ผลการสัมภาษณ์จากนักวิชาการและผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน ถึงแนวทางแก้ไขปัญหาพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยรามคำแหงได้ 3 แนวทาง ดังนี้

1. การให้ความรู้ ความเข้าใจเพื่อป้องกันไม่ให้เกิดพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ มีแนวทางคือ การให้ความรู้ด้านการสื่อสารกับสังคมบนโลกออนไลน์ การให้ความรู้เกี่ยวกับการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ การรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ คุณธรรมและจริยธรรมของการใช้สื่อและสื่อออนไลน์ โดยสอดแทรกในเนื้อหาของรายวิชาหรือหลักสูตรหรือเป็นความรู้เผยแพร่ในสื่อต่าง ๆ การให้ความรู้ทางกฎหมายเกี่ยวกับพระราชบัญญัติคอมพิวเตอร์และพระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล และบทลงโทษต่าง ๆ การสร้างให้เด็กเข้าใจบทบาทและหน้าที่ของตนเองที่เหมาะสมในการใช้สื่อบนโลกออนไลน์

2. การฝึกฝนให้เกิดทักษะเพื่อสร้างให้เกิดภูมิคุ้มกันต่อพฤติกรรมกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ มีแนวทาง คือ การฝึกฝนให้เกิดทักษะการคิดวิเคราะห์ที่สามารถแยกแยะได้ว่าพฤติกรรมใดเป็นพฤติกรรมกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์และไม่ควรทำ การฝึกฝนให้เกิดทักษะการรู้เท่าทันสื่อ ไม่ใช่สื่อเป็นเครื่องมือในการกลั่นแกล้งผู้อื่นบนโลกออนไลน์ การฝึกฝนให้เกิดทักษะการตระหนักรู้ถึงผลลัพธ์ของพฤติกรรมกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ การฝึกฝนทักษะด้วยวิธีการให้แสดงละครหรือบทบาทสมมติ เพื่อให้เกิดความเห็นใจ เอาใจเขามาใส่ใจเรา การฝึกฝนทักษะเพื่อให้เกิดอัตมโนทัศน์ที่ดี มีจิตสำนึกที่ดี สามารถแยกแยะเรื่องการคบเพื่อนได้ รู้สึกเห็นคุณค่าในตนเอง การฝึกฝนทักษะด้านการควบคุมอารมณ์ อดทน อดกลั้น การเผชิญหน้าเพื่อแก้ไขปัญหา เสริมสร้างความเข้มแข็งด้านจิตใจเห็นว่ากรรมการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์นั้นไม่ควรเอาแบบอย่าง

3. การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมเพื่อแก้ไขพฤติกรรมกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ มีแนวทาง คือ การจำกัดระยะเวลาการใช้อินเทอร์เน็ตต่อวันโดยพยายามชักชวนให้ทำกิจกรรมที่สร้างสรรค์ร่วมกันกับครอบครัวหรือกลุ่มเพื่อน เพื่อไม่ให้เด็ก (นักศึกษา) ใช้เวลาอยู่ในโลกออนไลน์นานเกินไป ส่งเสริมการอบรมด้านคุณธรรมจริยธรรมให้มีสติยั้งคิดก่อนทำพฤติกรรมกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ สร้างความตระหนักรู้ถึงผลกระทบ ผลลัพธ์ ความเสียหาย ความอับอายที่เกิดจากพฤติกรรมกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ เพื่อก่อให้เกิดจิตสำนึกที่ดี การส่งเสริมให้เด็กเห็นคุณค่าในตนเอง นอกจากจะช่วยให้เด็กเกิดความเชื่อมั่นในตนเองแล้ว ยังทำให้เห็นว่าตนเองก็มีความสำคัญไม่ต่างจากผู้อื่นและสามารถประสบความสำเร็จได้เหมือนกับคนอื่น ครอบครัวโดยพ่อแม่หรือผู้ปกครอง ต้องทำตัวใกล้ชิดกับเด็กในระดับที่เขาสามารถเล่าให้ฟังได้ทุกเรื่อง รับฟัง ยอมรับในสิ่งที่กำลังเผชิญและคอยให้กำลังใจในยามมีปัญหาทุกข้อใจ ครอบครัวจะต้องเป็นแบบอย่างที่ดี ตระหนักถึงการเป็นต้นแบบของการแสดงความรัก ความอบอุ่น การดูแลเอาใจใส่ สร้างสัมพันธภาพที่ดีต่อกัน ทั้งนี้ การปรับเปลี่ยนพฤติกรรมกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ต้องศึกษาเป็นรายกรณีเพื่อให้ทราบว่าเด็กแต่ละคนยังต้องปรับปรุงเพิ่มเติมในด้านใด เช่น ด้านการให้ความรู้ความเข้าใจเพื่อป้องกันปัญหาการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ ด้านทักษะเพื่อให้เกิดภูมิคุ้มกันเกี่ยวกับการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ หรือการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมเพื่อแก้ไขพฤติกรรมกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์

สรุปและอภิปรายผลการวิจัย

พฤติกรรมกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยรามคำแหง พบว่า มีพฤติกรรมในระดับน้อย เมื่อจำแนกตามเวลา พบว่า ระยะเวลาที่นักศึกษาใช้อินเทอร์เน็ตนานกว่าจะมีพฤติกรรมกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ที่มากกว่าในทุกพฤติกรรม

ด้านครอบครัว พบว่า การขาดการดูแลเอาใจใส่จากครอบครัวและความรุนแรงในครอบครัว มีความสัมพันธ์กับการเกิดพฤติกรรมกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ ด้านการคุย แachatหรือรับเป็นเพื่อนกับคนแปลกหน้าบนสื่อสังคมออนไลน์หรือแอปพลิเคชัน พบว่า มีความสัมพันธ์กับการเกิดพฤติกรรมกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ ด้านเพื่อน พบว่า อิทธิพลความรุนแรงจากเพื่อนและบุคลิกภาพของเพื่อน มีความสัมพันธ์

กับการเกิดพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ ด้านประสบการณ์ส่วนบุคคล พบว่า สถานการณ์จริงในชีวิต ความรู้สึกว่าตนเองด้อยกว่า อารมณ์ชั่ววูบสนุกคึกคะนอง อยากเอาคืน อยากแก้แค้น มีความสัมพันธ์กับการเกิดพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์

การศึกษาปัจจัยที่สามารถทำนายพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยรามคำแหง ได้มากที่สุด คือ ปัจจัยด้านครอบครัว รองลงมาเป็นปัจจัยด้านเพื่อน ปัจจัยด้านประสบการณ์ส่วนบุคคล และปัจจัยด้านการคุย แชท นัดเจอหรือรับเป็นเพื่อนกับคนแปลกหน้าบนสื่อสังคมออนไลน์หรือแอปพลิเคชัน

ผลสัมภาษณ์นักวิชาการและผู้เชี่ยวชาญถึงแนวทางการแก้ไขปัญหาการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยรามคำแหง การลดพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ทุกฝ่ายต้องร่วมมือกันได้แก่ ครอบครัว เพื่อน ตัวเด็กเอง และครูอาจารย์ โดยให้ความรู้ความเข้าใจ ฝึกฝนให้เกิดทักษะและการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์

อภิปรายผล

ปัจจัยด้านครอบครัว ด้านการขาดการดูแลเอาใจใส่จากครอบครัวมีความสัมพันธ์กับการเกิดพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ โดยครอบครัวที่ให้ความสุข ดูแลเอาใจใส่ สนับสนุนการตัดสินใจ ให้กำลังใจและเป็นที่ยึดให้ได้มาก มีความสัมพันธ์กับการเกิดพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์น้อย สอดคล้องกับงานวิจัยของ Papattha และ Phuphet (2019) และ Osuwan (2019) ดังนั้น จึงสรุปได้ว่าหากนักศึกษาอยู่กับครอบครัวแล้วมีความสุข ดูแลเอาใจใส่นักศึกษา สนับสนุน ส่งเสริมการตัดสินใจของนักศึกษา ให้กำลังใจและเป็นที่ยึดให้นักศึกษาได้มาก ก็จะทำให้นักศึกษาแสดงพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์น้อย และในทางตรงข้ามหากขาดการดูแลเอาใจใส่จากครอบครัวก็จะทำให้นักศึกษาแสดงพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์มาก

ปัจจัยด้านครอบครัว ด้านความรุนแรงในครอบครัวมีความสัมพันธ์กับการเกิดพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ โดยครอบครัวที่มีการทะเลาะเบาะแว้งกันน้อย ครอบครัวพูดจาหยาบคาย รุนแรงกันน้อยและครอบครัวคำนึงถึงผลกระทบต่อร่างกายและจิตใจของอีกฝ่ายมากมีความสัมพันธ์กับการเกิดพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์น้อย สอดคล้องกับงานวิจัยของ Kaewwiset et al. (2021) และ Ketsuphan (2019) ดังนั้น จึงสรุปได้ว่าหากนักศึกษาอยู่ในครอบครัวที่ไม่ทะเลาะเบาะแว้งกัน ไม่พูดจาหยาบคายรุนแรงใส่กัน ครอบครัวคำนึงถึงผลกระทบต่อร่างกายและจิตใจของอีกฝ่ายก่อนแสดงพฤติกรรมไม่เหมาะสมออกไปก็จะทำให้นักศึกษาแสดงพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์น้อย

ปัจจัยด้านการคุย แชท หรือรับเป็นเพื่อนกับคนแปลกหน้าบนสื่อสังคมออนไลน์หรือแอปพลิเคชัน มีความสัมพันธ์กับการเกิดพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ การคุย แชทกับคนแปลกหน้าบนสื่อสังคมออนไลน์หรือแอปพลิเคชันน้อยและการรับเป็นเพื่อนกับคนแปลกหน้าบนสื่อสังคมออนไลน์หรือแอปพลิเคชันน้อย

มีความสัมพันธ์กับการเกิดพฤติกรรมกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์น้อย สอดคล้องกับ Phungbangkruey (2020) และ Surat (2018) ดังนั้น จึงสรุปได้ว่าหากนักศึกษาคุย แชนท์ หรือรับเป็นเพื่อนกับคนแปลกหน้าบนสื่อสังคมออนไลน์หรือแอปพลิเคชันต่าง ๆ น้อย ก็จะทำให้นักศึกษาแสดงพฤติกรรมกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์น้อย

ปัจจัยด้านเพื่อน ด้านอิทธิพลความรุนแรงจากเพื่อนมีความสัมพันธ์กับการเกิดพฤติกรรมกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ โดยอิทธิพลจากเพื่อน การถูกแนะนำและชักชวน การคบเพื่อนที่มีพฤติกรรมรุนแรง หรือพฤติกรรมเสี่ยงน้อย มีความสัมพันธ์กับการเกิดพฤติกรรมกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์น้อย สอดคล้องกับงานวิจัยของ Kaewwiset et al. (2021) และ Sittichai และ Tudkuea (2017) ดังนั้น จึงสรุปได้ว่าหากนักศึกษาได้รับอิทธิพลจากเพื่อนน้อย การถูกแนะนำและชักชวนจากเพื่อนน้อย การคบเพื่อนที่มีพฤติกรรมรุนแรงหรือพฤติกรรมเสี่ยงน้อย ก็จะทำให้นักศึกษาแสดงพฤติกรรมกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์น้อย

ปัจจัยด้านเพื่อน ด้านบุคลิกภาพของเพื่อนมีความสัมพันธ์กับการเกิดพฤติกรรมกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ โดยบุคลิกภาพของเพื่อนที่โดดเด่นกว่าคนอื่น บุคลิกภาพของเพื่อนที่อ่อนแอกว่าคนอื่น และเพื่อนที่ถูกกลั่นแกล้งถูกตัดสินว่ามีนิสัยไม่ดีหรือมีนิสัยที่รับไม่ได้มาก มีความสัมพันธ์กับการเกิดพฤติกรรมกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์มาก สอดคล้องกับ Inthanon และ Sermsinsiri (2018) และ Janyametea และ Sripa (2020) ดังนั้น จึงสรุปได้ว่าเพื่อนที่มีบุคลิกภาพโดดเด่นกว่าคนทั่วไป หรือเพื่อนที่มีบุคลิกภาพที่อ่อนแอกว่าคนทั่วไปหรือเพื่อนที่ถูกตัดสินว่ามีนิสัยไม่ดีหรือมีนิสัยที่รับไม่ได้ จะเป็นเป้าหมายทำให้นักศึกษาแสดงพฤติกรรมกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์มาก

ปัจจัยด้านประสบการณ์ส่วนบุคคล ด้านสถานการณ์จริงในชีวิตมีความสัมพันธ์กับการเกิดพฤติกรรมกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ โดยมีการทะเลาะเบาะแว้งกันมาก่อนเกิดการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ และ การเกิดความรู้สึกไม่พอใจ คับข้องใจ รู้สึกหมั่นไส้กับบุคคลที่กลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์มาก มีความสัมพันธ์กับการเกิดพฤติกรรมกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์มาก สอดคล้องกับ Janyametea และ Sripa (2020) และ Lertratthamrongkul (2021) ดังนั้น จึงสรุปได้ว่าหากนักศึกษาอยู่ในสถานการณ์การทะเลาะเบาะแว้งกันมาก่อนในชีวิตจริง ความรู้สึกไม่พอใจ คับข้องใจ หมั่นไส้ในชีวิตจริงมาก่อนน้อย ก็จะทำให้นักศึกษาแสดงพฤติกรรมกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์น้อย

ปัจจัยด้านประสบการณ์ส่วนบุคคล ด้านความรู้สึกว่าตนเองด้อยกว่าผู้อื่นส่งผลให้เกิดพฤติกรรมกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ โดยความรู้สึกว่าตนมีคุณค่ามาก ความรู้สึกว่าตนมีความสำคัญไม่ต่างจากผู้อื่นมาก และความรู้สึกว่าตนเองก็ประสบความสำเร็จได้เหมือนกับผู้อื่นมาก มีความสัมพันธ์กับการเกิดพฤติกรรมกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์น้อย สอดคล้องกับ Osuwan (2019) และ Sittichai และ Tudkuea (2017) ไม่สอดคล้องกับ Kaewwiset et al. (2021) ดังนั้น จึงสรุปได้ว่าหากนักศึกษาเห็นคุณค่าในตนเอง รู้สึกว่าตนก็สำคัญไม่ต่างจากผู้อื่น รู้สึกว่าตนเองก็สามารถประสบความสำเร็จได้เหมือนผู้อื่นมาก ก็จะทำให้นักศึกษาแสดงพฤติกรรมกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์น้อย

ปัจจัยด้านประสบการณ์ส่วนบุคคล อารมณ์ชั่ววูบ สนุก คึกคะนอง อยากเอาคืน อยากแก้แค้น มีความสัมพันธ์กับการเกิดพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ โดยการเกิดอารมณ์ชั่ววูบมาก การเกิดอารมณ์ความสนุก คึกคะนองมาก และการเกิดอารมณ์อยากเอาคืน อยากแก้แค้นมาก มีความสัมพันธ์กับการเกิดพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์มาก สอดคล้องกับงานวิจัยของ Lertratthamrongkul (2021) และ Papattha และ Phuphet (2019) ดังนั้น จึงสรุปได้ว่าหากนักศึกษาสามารถควบคุมอารมณ์ชั่ววูบ ความสนุก คึกคะนอง อยากเอาคืน อยากแก้แค้นจากการโต้ตอบกันไปมาบนโลกออนไลน์ได้ ก็จะทำให้นักศึกษาแสดงพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์น้อย

ผลการทดสอบ พบว่า ปัจจัยที่สามารถทำนายพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยรามคำแหง (Y) อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ 0.05 เพียง 4 ด้าน คือ ปัจจัยด้านครอบครัว (X_1) ปัจจัยด้านการคุย แซท นัดเจอหรือรับเป็นเพื่อนกับคนแปลกหน้าบนสื่อสังคมออนไลน์ หรือแอปพลิเคชัน (X_2) ปัจจัยด้านเพื่อน (X_3) และปัจจัยด้านประสบการณ์ส่วนบุคคล (X_4) และนำไปเขียนเป็นสมการถดถอยเชิงพหุ คือ $Y = 2.153 - 0.253 X_1 - 0.127 X_2 + 0.235 X_3 + 0.217 X_4$ โดยสามารถทำนายพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ได้ร้อยละ 16.20

จากข้อค้นพบที่ได้สามารถนำไปใช้ลดพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีของมหาวิทยาลัยรามคำแหงได้ โดยครอบครัวมีบทบาทสำคัญที่สุดในการให้ความรัก ความอบอุ่น ดูแลเอาใจใส่ สนับสนุนการตัดสินใจ ให้กำลังใจและเป็นที่พึ่งให้นักศึกษาได้อีกทั้งยังไม่แสดงความรุนแรง เช่น การทะเลาะเบาะแว้ง พุดจาหยาบคายรุนแรงใส่กัน และก่อนแสดงพฤติกรรมทางลบใด ๆ ยังต้องคำนึงถึงผลกระทบต่อร่างกายและจิตใจของอีกฝ่ายก่อนลงมือทำเสมอ รองลงมา คือ ปัจจัยด้านเพื่อน ไม่ว่าจะเป็นด้านอิทธิพลความรุนแรงจากเพื่อน บุคลิกภาพของเพื่อน เพื่อนที่ดีต้องช่วยเหลือ ห้ามปราม ชักชวนให้เพื่อนที่มีพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์เลิกพฤติกรรมดังกล่าวได้ ถัดมาเป็นปัจจัยด้านประสบการณ์ส่วนบุคคลหรือตัวนักศึกษาเอง ตนเป็นที่พึ่งแห่งตน นักศึกษาต้องสามารถสั่งสอนตนเองให้แสดงพฤติกรรมที่เหมาะสมออกมาได้และสุดท้ายหากคนแปลกหน้าชักชวนไปทำพฤติกรรมกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ควรปฏิเสธไม่เข้าร่วมทำพฤติกรรมดังกล่าว

ผลสัมภาษณ์นักวิชาการและผู้เชี่ยวชาญถึงแนวทางการแก้ไขปัญหาคารกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยรามคำแหง การลดพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ทุกฝ่ายต้องร่วมมือกัน ได้แก่ ครอบครัว เพื่อน ตัวเด็กเอง และครูอาจารย์ ทั้งการร่วมมือกันในวงกว้าง ได้แก่ การให้ความรู้ ความเข้าใจเพื่อป้องกันปัญหาไม่ให้เกิดพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ การฝึกฝนให้เด็กทักษะเพื่อให้เกิดภูมิคุ้มกันต่อพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ และการร่วมมือรายกรณี เมื่อพบเด็กที่มีพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ควรหารือร่วมกันเพื่อปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ให้ทราบว่าเด็กที่มีพฤติกรรมกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ยังขาดในด้านใดและร่วมมือกันปรับปรุง เสนอแนะ หรือแก้ไขเพิ่มเติมในด้านใด เช่น ด้านการให้ความรู้ความเข้าใจเพื่อป้องกันปัญหาคารกลั่นแกล้ง

บนโลกออนไลน์ ด้านการฝึกฝนทักษะเพื่อให้เกิดภูมิคุ้มกันเกี่ยวกับการก่อกวนบนโลกออนไลน์ ด้านการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมเพื่อแก้ไขพฤติกรรมกรรมการก่อกวนบนโลกออนไลน์

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

จากข้อค้นพบในงานวิจัยชิ้นนี้ การลดพฤติกรรมกรรมการก่อกวนบนโลกออนไลน์ทุกฝ่ายต้องร่วมมือกันได้แก่ ครอบครัว เพื่อน ตัวเด็กเอง และครูอาจารย์ และข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย ดังนี้

1. ด้านครอบครัว ผลการวิจัย พบว่า ปัจจัยด้านครอบครัว ทั้งการดูแลเอาใจใส่จากครอบครัวและความรุนแรงในครอบครัวมีความสัมพันธ์กับการเกิดพฤติกรรมกรรมการก่อกวนบนโลกออนไลน์ มีแนวทางแก้ไข ดังนี้ 1) ด้านการให้ความรู้ความเข้าใจ พ่อแม่หรือผู้ปกครองต้องตระหนักว่าเป็นหน้าที่สำคัญในการให้ความรู้ความเข้าใจโดยอบรมสั่งสอนมารยาทการอยู่ร่วมกันในสังคมและสังคมออนไลน์ และเป็นต้นแบบของความรัก ความอบอุ่น ดูแลเอาใจใส่ สอดส่องดูแลเรื่องการคบเพื่อน สอนให้เคารพในสิทธิของผู้อื่น ให้เด็กเข้าใจว่าพฤติกรรมกรรมการก่อกวนบนโลกออนไลน์นั้นเป็นการกระทำที่ไม่เหมาะสม อีกทั้งยังอาจผิดกฎหมายกลายเป็นอาชญากรรมทางไซเบอร์ได้ 2) ด้านการฝึกฝนให้เกิดทักษะ พ่อแม่หรือผู้ปกครองต้องฝึกฝนลูกให้เกิดทักษะด้านการคิดวิเคราะห์ จนสามารถแยกแยะพฤติกรรมกรรมการก่อกวนบนโลกออนไลน์และการตระหนักรู้ถึงผลลัพธ์การกระทำดังกล่าว 3) ด้านการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม พ่อแม่หรือผู้ปกครองต้องทำตัวใกล้ชิดกับเด็กในระดับที่เด็กสามารถเล่าให้ฟังได้ทุกเรื่อง ยอมรับฟังและคอยให้กำลังใจในยามที่เด็กมีปัญหาทุกข้อใจ

2. ด้านเพื่อน ผลการวิจัย พบว่า ปัจจัยด้านเพื่อน ทั้งอิทธิพลความรุนแรงจากเพื่อนและบุคลิกภาพของเพื่อน การคุย แชนท์ รับเป็นเพื่อนกับคนที่แปลกหน้า มีความสัมพันธ์กับการเกิดพฤติกรรมกรรมการก่อกวนบนโลกออนไลน์ มีแนวทางแก้ไข ดังนี้ 1) ด้านการให้ความรู้ความเข้าใจ เพื่อนต้องทราบบทบาทของเพื่อนที่ดี ต้องคอยเตือนเพื่อนมิให้ทำพฤติกรรมกรรมการก่อกวนบนโลกออนไลน์ เมื่อเพื่อนมาขอคำปรึกษาควรรับฟังและให้กำลังใจ เพื่อให้เพื่อนเห็นคุณค่าในตนเอง หากเป็นปัญหาที่เกินความสามารถ เพื่อนควรชักชวนให้ปรึกษาครู อาจารย์หรือพ่อแม่ผู้ปกครอง 2) ด้านการฝึกฝนให้เกิดทักษะ ทักษะการคบเพื่อนเป็นสิ่งสำคัญเพราะต้องไม่ลืมว่า เพื่อนเป็นส่วนหนึ่งในการฝึกฝนทักษะทางการใช้ชีวิตร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างปกติสุข เพื่อนที่ดีต้องคอยเตือน มิให้เพื่อนกระทำพฤติกรรมกรรมการก่อกวนบนโลกออนไลน์ ร่วมสร้างจิตสำนึกที่ดีให้กันและกันอีกด้วย 3) ด้านการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม เพื่อนที่ดีก็สามารถเป็นแบบอย่างที่ดี ไม่แสดงพฤติกรรมกรรมการก่อกวนบนโลกออนไลน์ พร้อมทั้งยังช่วยโน้มน้าวให้เพื่อนเลิกพฤติกรรมดังกล่าว

3. ด้านตัวเด็กเอง (นักศึกษา) ผลการวิจัย พบว่า ประสพการณ์ส่วนบุคคลจากสถานการณ์จริงในชีวิตของตัวเด็กเอง เด็กมีความรู้สึกที่ตนเองด้อยกว่าผู้อื่น และการเกิดอารมณ์ชั่ววูบ สนุกคึกคะนอง อยากเอาคืน อยากแก้แค้น มีความสัมพันธ์กับการเกิดพฤติกรรมกรรมการก่อกวนบนโลกออนไลน์ มีแนวทางแก้ไข ดังนี้ 1) ด้านการให้ความรู้ความเข้าใจ ตัวเด็กเองต้องเฝ้าหาความรู้เกี่ยวกับการสื่อสารกับสังคมบนโลกออนไลน์ที่เหมาะสม ความรู้เกี่ยวกับการก่อกวนบนโลกออนไลน์ การรู้เท่าทันสื่อและสื่อออนไลน์ รวมถึงความรู้ทางกฎหมายเกี่ยวกับพระราชบัญญัติคอมพิวเตอร์และพระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคลและบทลงโทษ

2) ด้านการฝึกฝนให้เกิดทักษะ ตัวเด็กเองต้องฝึกฝนทักษะการคิดวิเคราะห์ ทักษะการรู้เท่าทันสื่อ ทักษะการแสดงบทบาทสมมติเพื่อให้เกิดความเห็นใจ เอาใจเขามาใส่ใจเรา ทักษะการอดทน อดกลั้น ไม่ตอบโต้ ส่งผลให้เกิดความเข้มแข็งด้านจิตใจเพื่อให้เกิดภูมิคุ้มกัน 3) ด้านการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมโดยตัวเด็กเองต้องจำกัดระยะเวลาการใช้งานเทอร์เน็ตต่อวันเพื่อไม่ให้ตนเองอยู่กับโลกออนไลน์นานเกินไป โดยไปทำกิจกรรมอื่น ๆ ที่สร้างสรรค์ มีสติยั้งคิดก่อนทำพฤติกรรมการกลั่นแกล้งออนไลน์ รู้ถึงผลลัพธ์ที่ตามมาจากพฤติกรรมดังกล่าว เห็นคุณค่าในตนเอง

4. ด้านครูอาจารย์ ผลการวิจัย พบว่า ครูอาจารย์ก็เป็นปัจจัยหนึ่งที่ช่วยแก้ไขปัญหการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ มีแนวทางแก้ไข ดังนี้ 1) ด้านการให้ความรู้ความเข้าใจ ด้านการสื่อสารกับสังคมและสังคมออนไลน์ การให้ความรู้เกี่ยวกับการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ การรู้เท่าทันสื่อและสื่อออนไลน์ การให้ความรู้ทางกฎหมายเกี่ยวกับพระราชบัญญัติคอมพิวเตอร์และพระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคลและบทลงโทษต่าง ๆ การสร้างจิตสำนึกที่ดี โดยสอดแทรกในเนื้อหาของรายวิชาหรือหลักสูตร 2) ด้านการฝึกฝนให้เกิดทักษะฝึกให้ผู้เรียนมีทักษะการคิดวิเคราะห์ให้สามารถแยกแยะพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ ทักษะการรู้เท่าทันสื่อและสื่อออนไลน์ ทักษะการตระหนักรู้ถึงผลลัพธ์ของพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ ฝึกฝนให้เกิดจิตสำนึกที่ดี เห็นคุณค่าในตนเอง ไม่ด้อยค่าผู้อื่น มีความอดทน เสริมสร้างความเข้มแข็งด้านจิตใจ 3) ด้านการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม ครูอาจารย์ต้องเป็นแบบอย่างที่ดี ในชั้นเรียนให้เด็กแสดงบทบาทสมมติเพื่อให้เกิดความเห็นใจผู้อื่น ซึ่งให้เห็นว่าพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ไม่ใช่เรื่องปกติ แต่เกี่ยวข้องกับ ความรุนแรงและทำให้เกิดผลกระทบในด้านต่าง ๆ ตามมา เช่น โรคซึมเศร้า การฆ่าตัวตาย เป็นต้น โดยยกตัวอย่างกรณีศึกษาที่เกิดในสังคมไทยและสังคมโลก

5. ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย 1) หน่วยงานภาครัฐที่มีส่วนเกี่ยวข้อง ได้แก่ กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม กระทรวงศึกษาธิการ และกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม มีการบูรณาการทำงานเชิงรุกเพื่อแก้ไขปัญหการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ร่วมกับสถานศึกษา 2) สถานศึกษาควรมีการจัดตั้งศูนย์ให้คำปรึกษาเพื่อป้องกันและแก้ไขปัญหการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์

กิตติกรรมประกาศ

บทความฉบับนี้ได้รับทุนอุดหนุนการวิจัยจากงบประมาณรายจ่ายจากรายได้ มหาวิทยาลัยรามคำแหง ประเภทมหาวิทยาลัย และได้รับการรับรองจริยธรรมการวิจัย จากคณะกรรมการจริยธรรม การวิจัยที่เกี่ยวข้องกับมนุษย์ หมายเลขใบรับรอง RU-HRE 65/0102 จากสถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยรามคำแหง

บรรณานุกรม

- Archaphet, N. (2017). Cyberbullying: Aggressive misbehavior and innovation for solution. *The Journal of Social Communication Innovation*, 5(1(9)), 100-106. [in Thai]
- Charoenwanit, S. (2017). Cyberbullying: Impacts and preventions in adolescents. *Thai Science and Technology Journal*, 25(4), 639-648. <https://li01.tci-thaijo.org/index.php/tstj/article/view/75170/60584> [in Thai]
- “Cyberbully” is raging evil in the online world. (2021, April 24). *Thairath*. <https://www.thairath.co.th/lifestyle/woman/health/2075810> [in Thai]
- Inthanon, S., & Sermsinsiri, P. (2018). The study of how youth can protect themselves from Cyberbullying. In *The 2nd UTCC Academic Day* (pp.1396-1046). University of the Thai Chamber of Commerce. [in Thai]
- Janyamete, K., & Sripan, K. (2020). The Prevention of deviant behavior from cyberbullying victimization among youths. *Warasarn Phuettikammasat*, 26(2), 16-41. [in Thai]
- Kaewwiset, P., Matayaboon, N., Somboon, L., & Kodyee, S. (2021). Cyber bullying behavioral and related factors of high school students in Mueng district Chiangrai province. *Journal of Social Science and Buddhist Anthropology*, 6(5), 239-253. https://edu.psakserv.com/nmis/pubFile/Pub_294.pdf [in Thai]
- Ketsuphan, S. (2019). *Cyberbullying: Measurement, clustering and gender's difference of undergraduate students* [Unpublished master's thesis]. Burapha University. [in Thai]
- Lertratthamrongkul, W. (2021). Cyberbullying among secondary school students: Prevalence, problem-solving and risk behaviors. *NEU Academic and Research Journals*, 11(1), 275-289. <https://so04.tci-thaijo.org/index.php/neuarj/article/view/249043> [in Thai]
- Osuwan, H. (2019). *Factors affecting cyberbullying behaviors of lower secondary school students in Thailand* [Unpublished master's thesis]. Chulalongkorn University. [in Thai]
- Papattha, C., & Phuphet, N. (2019). Synthesis of causes, consequences, preventions and problem solving of cyber bullying among Thai adolescents. *11th Rajamangala University of Technology National Conference* (pp. 525-541). Rajamangala University of Technology. [in Thai]

- Phungbangkruey, J. (2020). Cyber bullying risk perception and problem solving of Royal Thai Army personnel. *CRMA Journal of Humanities and Social Science*, 7(1), 21-36. [in Thai]
- Sittichai, R., & Tudkuea, T. (2017). Cyberbullying behavior among youth in the three Southern border provinces, Thailand. *Academic Services Journal, Prince of Songkla University*, 28(1), 86-99. <http://dx.doi.org/10.14456/asj-psu.2017.8> [in Thai]
- Surat, P. (2018). *Cyber bullying in socio-culture dimensions: Case study of generation Z among Thai youths* [Unpublished doctoral dissertation]. Srinakharinwirot University. [in Thai]