



Received: February 24, 2026

Revised: June 1, 2026

Accepted: July 6, 2026

การพัฒนานวัตกรรมการสื่อสารและข้อเสนอเชิงนโยบายเกี่ยวกับการถูกกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ ในกลุ่มเยาวชน LGBTQ+

Development of Communication Innovation and Policy Recommendations on Cyberbullying Victimization among LGBTQ+ Youth

จารุวรรณ นิธิไพบูลย์ (Jaruwat Nitipaiaboon)¹

E-mail: jaruwat_ni@rmutto.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาสถานการณ์และรูปแบบการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ที่เยาวชน LGBTQ+ เผชิญ 2) วิเคราะห์ผลกระทบที่เกิดขึ้น 3) สำรวจวิธีการรับมือและความต้องการด้านนวัตกรรม การสื่อสาร 4) ออกแบบ พัฒนา ทดลองใช้ และประเมินนวัตกรรมการสื่อสาร และ 5) สังเคราะห์แนวปฏิบัติที่ดี และข้อเสนอเชิงนโยบาย โดยมีสมมติฐานว่า (1) สถานการณ์และรูปแบบการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์มีความสัมพันธ์ กับผลกระทบที่เกิดขึ้น และ (2) วิธีการรับมือมีอิทธิพลต่อความต้องการด้านนวัตกรรมการสื่อสารของเยาวชน LGBTQ+ การวิจัยใช้ระเบียบวิธีแบบผสมผสานตามลำดับขั้น จำนวน 4 ระยะ ได้แก่ การสัมภาษณ์เชิงลึก การสำรวจด้วยแบบสอบถาม การพัฒนาและประเมินนวัตกรรมสื่อ และการสัมภาษณ์ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย กลุ่ม ตัวอย่างเชิงปริมาณจำนวน 400 คน วิเคราะห์ข้อมูลด้วยการวิเคราะห์เชิงปริมาณ สถิติเชิงพรรณนา สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เพียร์สัน และการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณ

ผลการวิจัยพบว่า 1) เยาวชน LGBTQ+ เผชิญการกลั่นแกล้งทั้งในโรงเรียนและสื่อออนไลน์ โดยเฉพาะ การล้อเลียนรูปลักษณ์ เพศสภาพ และอัตลักษณ์ทางเพศ ซึ่งส่วนใหญ่กระทำโดยเพื่อนและสะท้อนค่านิยมทางสังคม ที่ยังไม่เปิดกว้างต่อความหลากหลายทางเพศ 2) การกลั่นแกล้งส่งผลกระทบบต่อความมั่นใจ สุขภาพจิต และ ความสัมพันธ์ทางสังคม โดยสถานการณ์และรูปแบบการกลั่นแกล้งมีความสัมพันธ์เชิงบวกกับผลกระทบอย่างมี นัยสำคัญทางสถิติ ($r = .465, p < .001$) 3) เยาวชนใช้วิธีการรับมือหลากหลายรูปแบบ โดยเฉพาะการใช้สื่อเชิงบวก

¹สาขาวิชาเทคโนโลยีการโฆษณาและประชาสัมพันธ์ คณะบริหารธุรกิจและเทคโนโลยีสารสนเทศ

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก

(Advertising and Public Relation Technology, Faculty of Business Administration & Information Technology, Rajamangala University of Technology Tawan-ok)



และการเข้าถึงระบบสนับสนุนในโรงเรียน ซึ่งสามารถร่วมกันอธิบายความแปรปรวนของความต้องการด้านนวัตกรรมการสื่อสารได้ร้อยละ 45.0 ($R^2 = .450$, $p < .001$) 4) นวัตกรรมสื่อวิดีโอแอนิเมชันรูปแบบ Motion Graphic จำนวน 7 คลิปที่พัฒนาขึ้นได้รับการประเมินความพึงพอใจในภาพรวมอยู่ในระดับสูง (ค่าเฉลี่ย 4.13) และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในบริบทโรงเรียนได้ และ 5) การสังเคราะห์ข้อมูลนำไปสู่ข้อเสนอเชิงนโยบายสำคัญ ได้แก่ การพัฒนาโรงเรียนปลอดภัยทางไซเบอร์ การสร้างพื้นที่ปลอดภัย การส่งเสริมระบบเพื่อนช่วยเพื่อน การบูรณาการความเท่าเทียมทางเพศและความปลอดภัยทางดิจิทัลในหลักสูตร ตลอดจนการพัฒนากลไกความร่วมมือระหว่างโรงเรียน ครอบครัว และหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

คำสำคัญ นวัตกรรมการสื่อสาร การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ เยาวชน LGBTQ+

Abstract

This study aimed to: 1) examine the situations and forms of cyberbullying experienced by LGBTQ+ youth; 2) analyze the impacts of cyberbullying; 3) explore coping strategies and communication innovation needs among LGBTQ+ youth; 4) design, develop, pilot, and evaluate communication innovations; and 5) synthesize best practices and policy recommendations. The study was guided by two hypotheses: (1) the situations and forms of cyberbullying are associated with its impacts, and (2) coping strategies influence the communication innovation needs of LGBTQ+ youth. A four-phase Sequential Mixed Methods design was employed, consisting of in-depth interviews, a questionnaire survey, the development and evaluation of media innovations, and stakeholder interviews. The quantitative phase involved 400 participants. Data were analyzed using thematic analysis, descriptive statistics, Pearson's correlation coefficient, and multiple regression analysis.

The findings revealed that 1) LGBTQ+ youth experienced cyberbullying in both school and online environments, particularly in the form of ridicule related to physical appearance, gender expression, and sexual identity. Most incidents were perpetrated by peers and reflected social norms that remain insufficiently accepting of gender diversity. 2) Cyberbullying negatively affected self-confidence, mental health, and social relationships. A statistically significant positive relationship was found between cyberbullying experiences and their impacts ($r = .465$, $p < .001$). 3) Participants employed various coping strategies, particularly the use of positive media and access to school-based support systems, which together explained 45.0% of the variance in



communication innovation needs ($R^2 = .450$, $p < .001$). 4) Seven motion graphic animation videos developed through the study received a high overall satisfaction rating (Mean = 4.13) and demonstrated potential for implementation in school settings. 5) The synthesis of findings led to key policy recommendations, including the development of cyberbullying-free schools, the establishment of Safe Zones, the promotion of peer support systems, the integration of gender equality and digital safety into educational curricula, and the strengthening of collaborative mechanisms among schools, families, and relevant agencies.

Keywords: Communication innovation, Cyberbullying, LGBTQ+ youth

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในยุคดิจิทัลที่การสื่อสารออนไลน์เข้ามามีบทบาทสำคัญในชีวิตประจำวันของเยาวชน การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ (Cyberbullying) กลายเป็นปัญหาสังคมที่ทวีความรุนแรงมากขึ้นโดยเฉพาะในกลุ่มเยาวชนที่มีความหลากหลายทางเพศ (LGBTQ+) ซึ่งเป็นกลุ่มเปราะบางที่มักเผชิญกับการเลือกปฏิบัติ การดูหมิ่น และการกีดกันทางสังคมทั้งในสื่อออนไลน์และในสถาบันการศึกษา (Abreu & Kenny, 2018; Stańczykiewicz & Senczyszyn, 2024) จากรายงานของ UNESCO (2023) ระบุว่า เยาวชน LGBTQ+ มีแนวโน้มถูกกลั่นแกล้งทั้งทางกาย วาจา และออนไลน์สูงกว่าเยาวชนทั่วไปถึงสองเท่าซึ่งส่งผลกระทบต่อสุขภาพจิต การเรียนรู้ และการพัฒนาตนทางสังคม การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ไม่เพียงสร้างความเจ็บปวดทางใจแต่ยังลดความนับถือตนเองและนำไปสู่ภาวะซึมเศร้า ความวิตกกังวล หรือความคิดทำร้ายตนเอง (Agustiniingsih et al., 2024; Brailovskaia et al., 2018) จากผลการวิจัยของวสุพร พันธุ์สาย และคณะ (2568) พบว่า เยาวชนที่มีความหลากหลายทางเพศในกรุงเทพมหานครเคยมีประสบการณ์ถูกกลั่นแกล้ง โดยรูปแบบการกลั่นแกล้งที่พบมากที่สุดเป็นการกลั่นแกล้งที่เกี่ยวข้องกับเพศสภาพและอัตลักษณ์ทางเพศ แม้จะมีงานวิจัยจำนวนมากที่รายงานการเกิดการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ในกลุ่มเด็กและเยาวชน แต่ข้อมูลเกี่ยวกับสถานการณ์และรูปแบบการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ที่เยาวชน LGBTQ+ เผชิญในบริบทของประเทศไทยยังมีอยู่อย่างจำกัด โดยเฉพาะลักษณะการกลั่นแกล้งที่เชื่อมโยงกับเพศสภาพ อัตลักษณ์ทางเพศ และการแสดงออกทางเพศซึ่งอาจแตกต่างจากการกลั่นแกล้งในกลุ่มเยาวชนทั่วไป (UNESCO, 2023; Stańczykiewicz & Senczyszyn, 2024) ช่องว่างดังกล่าวสะท้อนถึงความจำเป็นในการศึกษาสถานการณ์และรูปแบบการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ที่เยาวชน LGBTQ+ เผชิญ เพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงประจักษ์สำหรับการออกแบบมาตรการป้องกันและช่วยเหลือที่เหมาะสมกับบริบทของกลุ่มเป้าหมาย

นอกจากปัญหาด้านสภาพแวดล้อมทางสังคมแล้ว การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ยังส่งผลกระทบต่อเยาวชน LGBTQ+ มากกว่ากลุ่มเยาวชนทั่วไป เนื่องจากเยาวชนกลุ่มนี้ต้องเผชิญกับความเครียดจากการตีตรา การเลือก



ปฏิบัติ และการไม่ได้รับการยอมรับจากสังคม โดยแนวคิดความเครียดของชนกลุ่มน้อยอธิบายว่า บุคคลที่มีอัตลักษณ์แตกต่างจากบรรทัดฐานของสังคมมักเผชิญแรงกดดันสะสมจากอคติและการเลือกปฏิบัติ ซึ่งส่งผลให้ความเปราะบางต่อปัญหาสุขภาพจิตมากขึ้น (Meyer, 2003) การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์จึงส่งผลกระทบต่อสุขภาวะของเยาวชนในหลายมิติ ทั้งด้านอารมณ์ จิตใจ พฤติกรรม และการดำเนินชีวิตประจำวัน โดยที่การถูกรังแกบนโลกออนไลน์มีความสัมพันธ์กับภาวะซึมเศร้าในนักเรียนระดับมัธยมศึกษาและส่งผลกระทบต่อสุขภาวะทางจิตใจ และพฤติกรรมการใช้ชีวิตของเยาวชนไทยในหลายด้าน (ดวงใจ สวนสัน และคณะ, 2568; ปรียาภรณ์ ไส้สุวรรณชาติ, 2565) ทั้งนี้องค์ความรู้ที่เกี่ยวข้องกับผลกระทบของการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ในกลุ่มเยาวชน LGBTQ+ ยังมีอยู่อย่างจำกัดโดยเฉพาะความเข้าใจเกี่ยวกับผลกระทบที่เกิดขึ้นในบริบทของอัตลักษณ์ทางเพศและความหลากหลายทางเพศ ช่องว่างทางความรู้ดังกล่าวสะท้อนถึงความจำเป็นในการศึกษาผลกระทบที่เกิดขึ้นกับเยาวชน LGBTQ+ อย่างรอบด้านและนำไปสู่คำถามสำคัญว่าเยาวชนกลุ่มนี้มีวิธีการรับมือจากการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์อย่างไร รวมทั้งต้องการการสนับสนุนหรือการสื่อสารในรูปแบบใดที่เหมาะสมกับบริบทและประสบการณ์ชีวิตของตน

การทำความเข้าใจวิธีการรับมือและความต้องการด้านนวัตกรรมการสื่อสารของเยาวชน LGBTQ+ ถือเป็นประเด็นสำคัญในการพัฒนากลไกการป้องกัน ทั้งนี้เยาวชน LGBTQ+ ให้ความสำคัญกับการเข้าถึงข้อมูลความช่วยเหลือและการสนับสนุนผ่านช่องทางดิจิทัลที่มีความปลอดภัย เข้าถึงได้ง่าย และสอดคล้องกับประสบการณ์ชีวิตของตนเอง โดยต้องการสื่อที่สะท้อนอัตลักษณ์และความหลากหลายทางเพศ เปิดโอกาสให้เกิดการเรียนรู้ การแลกเปลี่ยนประสบการณ์ และการมีส่วนร่วมในการสื่อสาร ตลอดจนสนับสนุนการสร้างเครือข่ายทางสังคมและสุขภาวะที่ดี (Brown et al., 2024; Liu et al., 2023; วสุพร พันธุ์สาย และคณะ, 2568) การได้รับการสนับสนุนจากสังคม การเข้าถึงข้อมูลที่เหมาะสม และการมีพื้นที่ปลอดภัยในการสื่อสาร ยังช่วยเสริมสร้างความยืดหยุ่นทางจิตใจและการพัฒนาเยาวชนเชิงบวก (Lerner et al., 2015; Grych et al., 2015) อย่างไรก็ตามองค์ความรู้เกี่ยวกับรูปแบบ เนื้อหา ช่องทาง และกลไกการสื่อสารที่เยาวชน LGBTQ+ ต้องการเพื่อรับมือและขอรับความช่วยเหลือเมื่อเผชิญการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ ในบริบทประเทศไทยยังมีอยู่อย่างจำกัด จึงนำไปสู่ความจำเป็นในการพัฒนานวัตกรรมการสื่อสารที่ออกแบบจากประสบการณ์จริงของกลุ่มเป้าหมาย

ในประเทศไทยแม้จะมีความพยายามส่งเสริมความเท่าเทียมทางเพศในสถานศึกษาเพิ่มขึ้น แต่ก็ยังมีข้อจำกัดในการพัฒนาสื่อและกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อป้องกันการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ในกลุ่มเยาวชน LGBTQ+ (Hellfeldt et al., 2019; Zhu et al., 2021) ขณะที่เยาวชนนิยมใช้ TikTok, Instagram และแพลตฟอร์มดิจิทัลเป็นช่องทางหลักในการสื่อสาร แต่นั่นก็เป็นทั้งพื้นที่แห่งการเรียนรู้และพื้นที่เสี่ยงต่อการถูกกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ (Guenther et al., 2023; Li et al., 2023) สถานการณ์ดังกล่าวสะท้อนถึงความจำเป็นในการพัฒนานวัตกรรมสื่อสารที่สอดคล้องกับพฤติกรรมการใช้สื่อของเยาวชน สามารถส่งเสริมความรู้ ความเข้าใจ และทักษะการรับมือกับการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ (UNESCO, 2023)



จากสถานการณ์และช่องว่างทางความรู้ดังกล่าวการทำความเข้าใจปัญหาการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ในกลุ่มเยาวชน LGBTQ+ จำเป็นต้องอาศัยองค์ความรู้แบบบูรณาการด้านนิเทศศาสตร์ จิตวิทยา และสังคมวิทยา เพื่ออธิบายสถานการณ์ ผลกระทบ วิธีการรับมือ ความต้องการด้านการสื่อสาร และปัจจัยแวดล้อมที่เกี่ยวข้อง ทั้งนี้ แนวคิดระบบนิเวศทางสังคมชี้ให้เห็นว่า พฤติกรรมของเยาวชนได้รับอิทธิพลจากปัจจัยหลายระดับ ตั้งแต่บุคคล ครอบครัว กลุ่มเพื่อน โรงเรียน ชุมชน และสังคม (Bronfenbrenner, 1979) งานวิจัยนี้จึงมุ่งศึกษาข้อมูลเชิงประจักษ์จากเยาวชน LGBTQ+ ครู ผู้ปกครอง และหน่วยงานภาครัฐ เพื่อนำไปสู่การพัฒนาวัตกรรมการสื่อสารและข้อเสนอเชิงนโยบายที่สอดคล้องกับบริบทของกลุ่มเป้าหมาย อันจะช่วยส่งเสริมความเข้าใจในความหลากหลายทางเพศ สังคมที่สงบสุขและเป็นธรรม สอดคล้องกับเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน SDG 5 และ SDG 16

วัตถุประสงค์การวิจัย

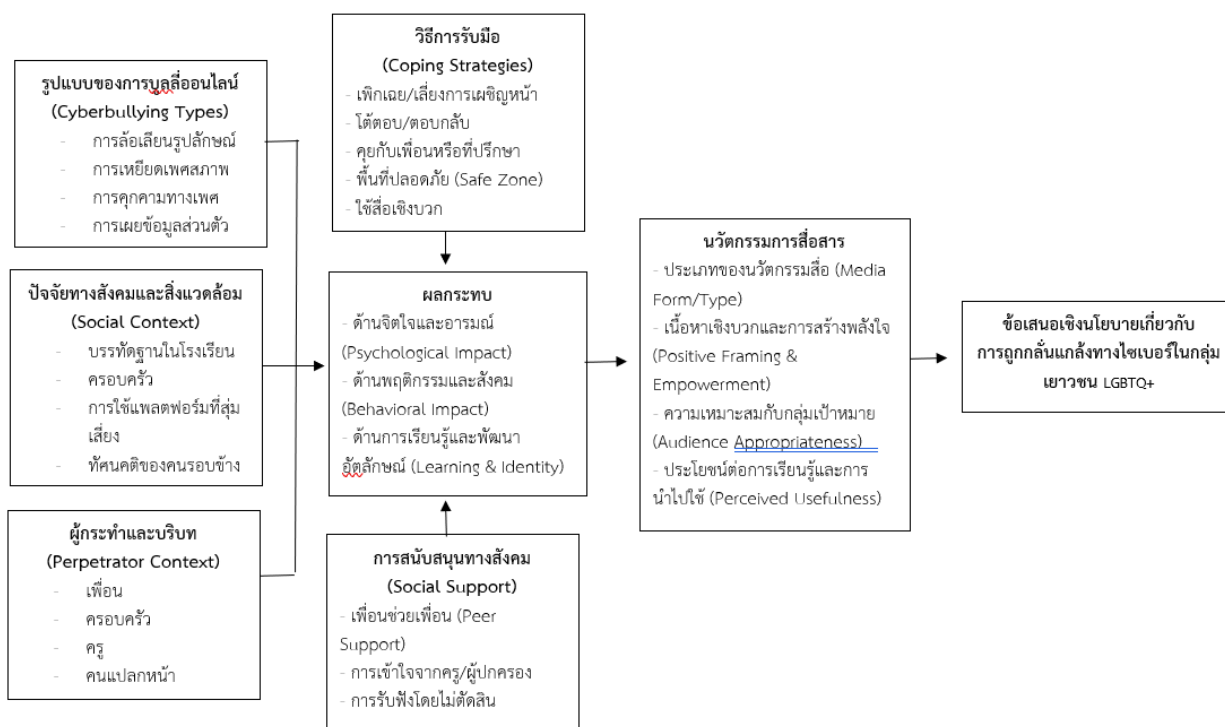
1. เพื่อศึกษาสถานการณ์และรูปแบบการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ที่เยาวชน LGBTQ+ เผชิญ
2. เพื่อวิเคราะห์ผลกระทบที่เกิดขึ้นจากการถูกกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ในกลุ่มเยาวชน LGBTQ+
3. เพื่อสำรวจวิธีการรับมือและความต้องการด้านนวัตกรรมสื่อสารของเยาวชน LGBTQ+
4. เพื่อออกแบบ พัฒนา ทดลองใช้ และประเมินนวัตกรรมสื่อสารเกี่ยวกับการถูกกลั่นแกล้งทางไซเบอร์สำหรับเยาวชน LGBTQ+
5. เพื่อสังเคราะห์แนวปฏิบัติที่ดีและข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

สมมติฐานการวิจัย

1. สถานการณ์และรูปแบบการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์มีความสัมพันธ์กับผลกระทบที่เกิดขึ้นจากการถูกกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ในกลุ่มเยาวชน LGBTQ+
2. วิธีการรับมือเมื่อถูกกลั่นแกล้งทางไซเบอร์มีอิทธิพลต่อความต้องการด้านนวัตกรรมสื่อสารของเยาวชน LGBTQ+

กรอบแนวคิดการวิจัย

กรอบแนวคิดการวิจัยพัฒนาจากการบูรณาการแนวคิดและทฤษฎี 3 กลุ่ม ได้แก่ 1) ด้านนิเทศศาสตร์ ประกอบด้วย การกำหนดกรอบปัญหา บรรทัดฐานทางสังคม การเรียนรู้ทางสังคม การสื่อสารแบบมีส่วนร่วม การสื่อสารเพื่อการเปลี่ยนแปลงสังคม การยอมรับนวัตกรรม และการไหลสองชั้นของข่าวสาร 2) ด้านจิตวิทยา ประกอบด้วย การนับถือตนเอง การพัฒนาตนทางจิตสังคม จิตวิทยาเชิงบวกด้านความยืดหยุ่นทางจิตใจและการเสริมพลัง และการเผชิญปัญหา และ 3) ด้านสังคมวิทยาและสิทธิมนุษยชน ประกอบด้วย แนวคิดด้านสิทธิและความปลอดภัยในโลกออนไลน์ และการสร้างพื้นที่ปลอดภัยในการเรียนรู้ โดยนำแนวคิดดังกล่าวมาใช้เป็นฐานในการศึกษา วิเคราะห์ และสังเคราะห์กรอบแนวคิดการวิจัย ดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

แบบแผนการวิจัย (Research Design) ผู้วิจัยใช้การวิจัยแบบผสมผสานตามลำดับขั้น (Sequential Mixed Methods) 4 ระยะ ดังนี้

ระยะที่ 1 การวิจัยเชิงคุณภาพ ด้วยการสัมภาษณ์เชิงลึกกับกลุ่มเยาวชน LGBTQ+ และเพื่อนร่วมชั้นในระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย รวมจำนวน 60 คน เพื่อทำความเข้าใจกับสถานการณ์/รูปแบบ ผลกระทบ วิธีรับมือ ความต้องการสื่อ และสร้างกรอบรหัส (codebook)

ระยะที่ 2 การวิจัยเชิงปริมาณ ด้วยวิธีการสำรวจด้วยแบบสอบถามฉบับบูรณาการที่สังเคราะห์จากแนวคิดทฤษฎี ประกอบกับกรอบรหัสจากการสัมภาษณ์เชิงลึกกับกลุ่มเยาวชน LGBTQ+ และเพื่อนร่วมชั้นในระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยมีกลุ่มตัวอย่าง รวมจำนวน 400 คน

ระยะที่ 3 การออกแบบนวัตกรรมสื่อ ด้วยการเวิร์กช็อปแบบมีส่วนร่วมกับเยาวชน LGBTQ+ เพื่อสร้างนวัตกรรมสื่อ ทดลองใช้กลุ่มย่อย และทำการประเมินความพึงพอใจต่อคุณภาพและประโยชน์ของนวัตกรรมสื่อกับกลุ่มเยาวชน โดยมีกลุ่มตัวอย่าง รวมจำนวน จำนวน 100 คน

ระยะที่ 4 การวิจัยเชิงคุณภาพ ด้วยการสัมภาษณ์เชิงลึกกับผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย ได้แก่ ครู ผู้ปกครอง และหน่วยงานภาครัฐ รวมจำนวน 6 คน เพื่อได้แนวปฏิบัติที่ดีและข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย



ผู้ให้ข้อมูลหลัก

ระยะที่ 1 ผู้ให้ข้อมูลหลัก เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายที่มีความหลากหลายทางเพศ (LGBTQ+) และเพื่อนร่วมชั้น รวมจำนวน 60 คน ซึ่งคัดเลือกจากสถานศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร โดยเป็นเยาวชนที่มีประสบการณ์ตรงหรือมีความใกล้ชิดกับสถานการณ์การกลั่นแกล้งและการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในบริบทโรงเรียนและสื่อออนไลน์

ระยะที่ 4 ผู้ให้ข้อมูลหลัก คือ ครู/ที่ปรึกษา ผู้ปกครอง ผู้แทนหน่วยงานรัฐที่เกี่ยวข้อง รวมจำนวน 6 คน ซึ่งเป็นบุคคลที่มีบทบาทโดยตรงในการดูแล สนับสนุน และกำหนดแนวทางการจัดการปัญหาการกลั่นแกล้งในระดับโรงเรียน ครอบครัว และนโยบายสาธารณะ

ประชากร/กลุ่มตัวอย่าง

ระยะที่ 2 ประชากร คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายที่มีความหลากหลายทางเพศ (LGBTQ+) และเพื่อนร่วมชั้น ซึ่งไม่ทราบจำนวนประชากรที่แน่นอน โดยผู้วิจัยกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างโดยใช้สูตรของ Cochran (1977) ที่ระดับความเชื่อมั่นร้อยละ 95 และค่าความคลาดเคลื่อนไม่เกินร้อยละ 5 ได้ขนาดกลุ่มตัวอย่าง 384 คน และเพื่อเพิ่มความสมบูรณ์ของข้อมูล จึงกำหนดกลุ่มตัวอย่างรวมทั้งสิ้น 400 คน

พื้นที่ศึกษาและขอบเขตของกลุ่มตัวอย่าง กรุงเทพมหานครมี 50 เขตการปกครอง ผู้วิจัยจึงแบ่งพื้นที่ศึกษาออกเป็น 6 กลุ่ม ได้แก่ กรุงเทพมหานครกลาง กรุงเทพมหานครเหนือ กรุงเทพมหานครตะวันออก กรุงเทพมหานครใต้ กรุงเทพมหานครเหนือ และกรุงเทพมหานคร โดยกระจายกลุ่มตัวอย่างตามประเภทสถานศึกษา ได้แก่ โรงเรียนสหศึกษา โรงเรียนหญิงล้วน และโรงเรียนชายล้วน การเก็บข้อมูลดำเนินการในสถานศึกษาที่สมัครใจเข้าร่วมโครงการ และติดตามการกระจายกลุ่มตัวอย่างอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้สามารถเป็นตัวแทนของนักเรียน LGBTQ+ ในกรุงเทพมหานครได้อย่างเหมาะสม

วิธีการสุ่มกลุ่มตัวอย่าง ใช้วิธีการสุ่มแบบหลายขั้นตอน (Multi-stage Sampling) ดังนี้ ขั้นที่ 1 การแบ่งชั้นภูมิ ผู้วิจัยแบ่งชั้นภูมิของสถานศึกษาออกเป็น 3 ประเภทหลัก ได้แก่ (1) โรงเรียนสหศึกษา (2) โรงเรียนหญิงล้วน และ (3) โรงเรียนชายล้วน ขั้นที่ 2 การคัดเลือกสถานศึกษา จากแต่ละชั้นภูมิ ผู้วิจัยคัดเลือกสถานศึกษาในเขตกรุงเทพมหานครโดยคำนึงถึงการกระจายตาม 6 กลุ่มพื้นที่หลัก และประเภทสถานศึกษา ขั้นที่ 3 การคัดเลือกนักเรียนกลุ่มตัวอย่างภายในแต่ละสถานศึกษา ใช้วิธีการคัดเลือกแบบเจาะจงตามเกณฑ์ (Purposive Sampling) โดยผู้เข้าร่วมต้องมีคุณสมบัติ ดังนี้ (1) เป็นนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย (2) ระบุหรือแสดงตนว่าเป็นเยาวชนที่มีความหลากหลายทางเพศ (LGBTQ+) หรือเป็นเพื่อนร่วมชั้น (3) สมัครใจเข้าร่วมการตอบแบบสอบถาม ขั้นที่ 4 ผู้วิจัยใช้การสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) ภายในกลุ่มผู้สมัครใจของแต่ละโรงเรียน เพื่อให้ได้จำนวนกลุ่มตัวอย่างตามสัดส่วนที่กำหนด รวมทั้งสิ้น 400 คน

ระยะที่ 3 นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ที่มีความหลากหลายทางเพศ (LGBTQ+) และเพื่อนร่วมชั้น รวมจำนวน 100 คน ซึ่งคัดเลือกจากโรงเรียนในเขตกรุงเทพมหานคร โดยเป็นกลุ่มเยาวชนที่มีความสมัครใจเข้าร่วมกิจกรรม และมีประสบการณ์หรือความตระหนักรู้เกี่ยวกับประเด็นการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ ผู้วิจัยจัด



เวิร์กช็อปแบบมีส่วนร่วม โดยนำผลการวิจัยจากระยะที่ 1 และระยะที่ 2 มาใช้เป็นฐานข้อมูลสำคัญในการออกแบบและพัฒนานวัตกรรมสื่อ พร้อมทดลองใช้และประเมินผล

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัยเชิงคุณภาพ ใช้แบบสัมภาษณ์เชิงลึก สำหรับการวิจัยระยะที่ 1 และ ระยะที่ 4 โดยมีแนวคำถามครอบคลุม 5 หมวด สถานการณ์ ผู้กระทำ/บริบท ผลกระทบ วิธีรับมือ/ความต้องการสื่อ และข้อเสนอเชิงนโยบาย

การวิจัยเชิงปริมาณ ใช้แบบสอบถาม จำนวน 2 ชุด ได้แก่ แบบสอบถามชุดที่ 1) สำหรับการวิจัยระยะที่ 2 จำนวน 6 ตอน ได้แก่ ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ตอนที่ 2 สถานการณ์/รูปแบบการบูลลี่ (สังเคราะห์จากแนวคิดทฤษฎี Framing, Social Norms, Social Learning และกรอบรหัส) ตอนที่ 3 ผลกระทบ (สังเคราะห์จากแนวคิดทฤษฎี Self-Esteem, Psychosocial Development, Positive Psychology และกรอบรหัส) ตอนที่ 4 วิธีรับมือ & ความต้องการสื่อ (สังเคราะห์จากแนวคิดทฤษฎี Coping, Participatory, Positive และกรอบรหัส) ตอนที่ 5 แนวปฏิบัติ/นโยบาย (สังเคราะห์จากแนวคิดทฤษฎี Communication for Social Change, Diffusion, Two-Step Flow, Human Rights, Safe Learning และกรอบรหัส) และตอนที่ 6 คำถามปลายเปิด โดยใช้มาตราส่วน Likert Scale 5 ระดับ แบบสอบถามชุดที่ 2) แบบประเมินความพึงพอใจนวัตกรรมสื่อ สำหรับการวิจัยระยะที่ 3 จำนวน 3 ตอน ได้แก่ ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ตอนที่ 2 ประเมินความพึงพอใจสื่อ ตอนที่ 3 คำถามปลายเปิด โดยใช้มาตราส่วน Likert Scale 5 ระดับ

การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ ด้วยการหาความตรงเชิงเนื้อหา IOC ($\geq .70$) โดยผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 3 คน และการหาค่าความเชื่อมั่น Cronbach's $\alpha \geq .70$ โดยทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 ชุด

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ระยะที่ 1 สัมภาษณ์เชิงลึก นักเรียน LGBTQ+/เพื่อน ถอดเทป เข้ารหัส สร้าง codebook และทำ joint display เพื่อนำไปออกแบบแบบสอบถามร่วมกับแนวคิดทฤษฎี ระยะที่ 2 เก็บแบบสอบถามในโรงเรียน ระยะที่ 3 เวิร์กช็อปออกแบบสื่อนักเรียน LGBTQ+/เพื่อน ผลิตสื่อ ทดลองใช้กลุ่มย่อย ทำแบบประเมิน ระยะที่ 4 นำผลการวิจัยมาเป็นประเด็นในการสัมภาษณ์กับผู้บริหารโรงเรียน ผู้ปกครอง และหน่วยงานภาครัฐ เพื่อสังเคราะห์และสรุปเป็นแนวปฏิบัติที่ดีพร้อมข้อเสนอเชิงนโยบาย

การวิเคราะห์ข้อมูล

ข้อมูลเชิงคุณภาพ ใช้การวิเคราะห์เชิงธีม (Thematic Analysis) ตาม codebook 5 หมวด และทำ matrix/joint display เพื่อบูรณาการกับผลการวิจัยเชิงปริมาณ ก่อนการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณผู้วิจัยได้ตรวจสอบข้อตกลงเบื้องต้นของสถิติ จากนั้นวิเคราะห์ด้วยสถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติอ้างอิง ได้แก่ Pearson's Correlation Coefficient และ Multiple Regression Analysis



ผลการวิจัย

ผลการวิจัยระยะที่ 1

ตารางที่ 1 สรุปผลการวิเคราะห์เชิงธีม (Thematic Summary)

หมวดรหัสหลัก	ประเด็นหลัก (Theme)	ประเด็นย่อย (Sub-theme)	ข้อค้นพบสำคัญ	ข้อเสนอเชิงนโยบาย
1. สถานการณ์และรูปแบบการกลั่นแกล้ง	การบูลลี่เป็นประสบการณ์ร่วมของเยาวชน	- การล้อรูปร่าง/หน้าตา (อ้วน ดำ สีผิว) - คำพูดรุนแรง/คำหยาบ - การล้อชื่อพ่อแม่/ฐานะ - การเหยียดเพศ สีมืดศาสนา - การบูลลี่ออนไลน์ (TikTok, IG, เกม)	ปรากฏในชีวิตประจำวัน ทั้งในโรงเรียน ครอบครัว และสื่อสังคม โดยสื่อ TikTok เป็นพื้นที่เสี่ยงที่สุด	สร้างมาตรการเฝ้าระวัง และรายงานเหตุในโรงเรียน / ออกแบบสื่อรณรงค์ใน TikTok-IG เพื่อเปลี่ยนบรรทัดฐานทางสังคม
2. ผู้กระทำและบริบทของเหตุการณ์	การบูลลี่เกิดจากทั้ง “คนใกล้ชิด” และ “สภาพแวดล้อม”	- เพื่อนที่โรงเรียน/รุ่นพี่ - ครอบครัว (พ่อ แม่ ป้า) - คนแปลกหน้าในออนไลน์ - ครูที่ใช้คำพูดไม่เหมาะสม - บรรยากาศโรงเรียนที่ไม่ปลอดภัย	เพื่อนเป็นผู้กระทำหลัก รองลงมาคือคนแปลกหน้าออนไลน์และครอบครัว สะท้อนอิทธิพลของทัศนคติทางเพศและค่านิยมสังคม	จัดอบรม ครู-ผู้ปกครอง เรื่องความหลากหลายทางเพศ/พัฒนานโยบายโรงเรียนปลอดการบูลลี่
3. ผลกระทบจากการถูกกลั่นแกล้ง	การบูลลี่ส่งผลต่อสุขภาพจิตและการเรียนรู้	- ความมั่นใจลดลง/เครียด/ซึมเศร้า - ไม่อยากไปโรงเรียน/ผลการเรียนตก - เพื่อนห่างเหิน/ความสัมพันธ์แย่ลง - บางคนมีแนวคิดทำร้ายตนเอง	ผลกระทบส่วนใหญ่เป็นเชิงลบ ทั้งด้านอารมณ์ สังคม และการเรียน บางคนพยายามเปลี่ยนให้เป็นแรงผลักดันทางบวก	จัดตั้งหน่วยให้คำปรึกษา-จิตวิทยาโรงเรียน/บูรณาการหลักสูตร สุขภาวะจิตใจและการรู้เท่าทันสื่อ
4. วิธีการรับมือของผู้ถูกกลั่นแกล้ง	เยาวชนใช้หลายวิธี ทั้งเพิกเฉยและโต้ตอบ	- เพิกเฉย/ปล่อยผ่าน (มากที่สุด) - โต้ตอบ ต่ำกลับ/แก้แค้น - คุยกับเพื่อน ครู หรือผู้ปกครอง - หาพื้นที่ปลอดภัย (Safe Zone)	การเพิกเฉยเป็นวิธีที่ยั่งยืน การคุยกับเพื่อนช่วยบรรเทาได้ดี ส่วน Safe Zone ยังไม่ชัดเจนในเชิงพื้นที่จริง	ส่งเสริมโครงการ เพื่อนช่วยเพื่อน (Peer Support)/สร้างพื้นที่ Safe Zone และช่องทางร้องเรียนไม่เปิดเผยชื่อ



หมวดหลัก	ประเด็นหลัก (Theme)	ประเด็นย่อย (Sub-theme)	ข้อค้นพบสำคัญ	ข้อเสนอเชิงนโยบาย
		Zone) - ใช้ประสบการณ์เป็น แรงผลักดัน		
5. ความต้องการด้าน การสื่อสารและ ข้อเสนอเพื่อการแก้ไข	เยาวชนต้องการสื่อเชิง บวกและระบบสนับสนุน รอบด้าน	- สื่อรณรงค์และให้ความรู้ - พื้นที่ปลอดภัย/Chatbot/ Safe Zone - คอนเทนต์เชิงบวก (กำลังใจ + บันเทิง) - TikTok/IG เป็นช่องทาง หลัก - ครูและผู้ปกครองควรรับ ฟังและให้กำลังใจ	เด็กต้องการ “สื่อที่เข้าใจ พวกเขา” และ “ผู้ใหญ่ที่ รับฟัง” มากกว่าการ ตักเตือน คอนเทนต์ที่ดี ควรผสมสาระ + ให้ กำลังใจเชิงบวก + บันเทิง	พัฒนานวัตกรรมสื่อหลาย แพลตฟอร์ม (Multi- platform Media) เช่น TikTok, IG, Chatbot และอบรมสื่อสารเชิงบวก ในโรงเรียน

ตารางที่ 2 การสรุปภาพรวมเชิงธีม (Thematic Interpretation)

มิติสำคัญของปัญหา	สาระสำคัญที่ค้นพบ
มิติทางสังคม/วัฒนธรรม	การบูลลี่สะท้อนค่านิยมเรื่องรูปลักษณ์และเพศที่ยังไม่เปิดกว้าง
มิติจิตวิทยา/อารมณ์	เยาวชนได้รับผลกระทบต่อความมั่นใจและสุขภาพจิต
มิติการสื่อสาร	เยาวชนต้องการสื่อปลอดภัย/สื่อมีเนื้อหาเชิงบวกที่ช่วยสร้างพลังใจ
มิตินโยบายและระบบสนับสนุน	โรงเรียนยังขาดระบบรายงานเหตุและ Safe Zone

ผลการวิจัยระยะที่ 2

ตารางที่ 3 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม (n = 400)

หัวข้อ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
เพศกำเนิด เพศหญิง	230	57.6
เพศสภาพ เพศหญิง	208	52.0
ระดับชั้น ม.6	341	85.3
Platform ที่ใช้อยู่ TIKTOK	324	81.0

จากตารางที่ 3 พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง ร้อยละ 57.6 เพศสภาพ เพศหญิง ร้อยละ 52.0 ศึกษาอยู่ในระดับชั้น ม.6 ร้อยละ 85.3 และใช้สื่อ TIK TOK ร้อยละ 81.0



ตารางที่ 4 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของสถานการณ์/รูปแบบการถูกกลั่นแกล้ง

สถานการณ์/รูปแบบการถูกกลั่นแกล้ง	$\bar{X}$	S.D.
เคยถูกล้อเลียนเรื่องรูปร่างหน้าตาหรือการแต่งตัว	2.95	1.249
เคยถูกล้อเลียนเรื่องเพศสภาพ/เพศวิถี (เช่น ด่า ล้อเลียน เขี้ยียด)	1.75	1.154
เคยถูกล้อชื่อพ่อแม่/ครอบครัว/ฐานะ	2.83	1.441
เคยถูก sexual harassment (คำพูดลามก การแตะต้องโดยไม่ยินยอม)	2.57	1.423
ผู้กระทำส่วนใหญ่เป็นผู้ใหญ่	2.21	1.288
ผู้กระทำส่วนใหญ่เป็นเพื่อน/รุ่นพี่ในโรงเรียน	2.75	1.408
เคยถูกบูลลี่ในโรงเรียน	2.71	1.436
เคยถูกบูลลี่บนแพลตฟอร์มออนไลน์ (เช่น โพสต์ด่า ประจาน แชร์ภาพ)	1.93	1.269
แหล่งที่เกิดเหตุบูลลี่บ่อยที่สุดคือ TikTok / IG / เกมออนไลน์	2.54	1.524
การบูลลี่สะท้อนค่านิยมของสังคมที่ยังไม่เปิดกว้างต่อความหลากหลายทางเพศ	3.51	1.545

จากตารางที่ 4 พบว่า การบูลลี่สะท้อนค่านิยมของสังคมที่ยังไม่เปิดกว้างต่อความหลากหลายทางเพศ ($\bar{X} = 3.51$, S.D. = 1.545)

ตารางที่ 5 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของผลกระทบจากการถูกกลั่นแกล้ง

ผลกระทบจากการถูกกลั่นแกล้ง	$\bar{X}$	S.D.
การถูกบูลลี่ทำให้ฉันรู้สึกซึมเศร้า/เครียด/เสียใจ	3.21	1.313
การถูกบูลลี่ทำให้ฉันเสียความมั่นใจ/ไม่กล้าแสดงออก	3.56	1.309
การถูกบูลลี่ทำให้ฉันแยกตัว ไม่อยากพบเพื่อน ไม่อยากเข้าสังคม	3.08	1.348
การถูกบูลลี่ทำให้ฉันรู้สึกด้อยค่า/ไม่เห็นคุณค่าในตนเอง	3.17	1.395
การถูกบูลลี่ทำให้ผลการเรียนลดลง	2.63	1.333
การถูกบูลลี่ทำให้ความสัมพันธ์กับเพื่อนแย่ลง	3.02	1.395
การถูกบูลลี่ทำให้ความสัมพันธ์ในครอบครัวแย่ลง	2.68	1.409
เคยคิดหลีกเลี่ยงโรงเรียนหรือหนีจากสถานการณ์บูลลี่	2.67	1.455
การถูกบูลลี่ทำให้ฉันเคยคิดทำร้ายตนเอง/คิดฆ่าตัวตาย	2.30	1.409
ความรุนแรงของการบูลลี่ทำให้ฉันใช้เป็นแรงผลักดันในการพัฒนาตนเอง	3.79	1.356



จากตารางที่ 5 พบว่า กลุ่มตัวอย่างใช้ความรุนแรงของการบูลลี่ทำให้ฉันใช้เป็นแรงผลักดันในการพัฒนาตนเองในทางที่ดีขึ้น ($\bar{X} = 3.79$, S.D. = 1.356)

ตารางที่ 6 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของวิธีการรับมือ/การฟื้นฟูตนเองจากการถูกรังแก

วิธีการรับมือ/การฟื้นฟูตนเองจากการถูกรังแก	$\bar{X}$	S.D.
ฉันเคยฝึกพักผ่อนหรือปล่อยวาง	3.38	1.277
ฉันฝึกได้ตอบหรือคำสั่งเพื่อปกป้องตนเอง	3.36	1.291
ฉันเลือกคุยกับเพื่อนที่ไว้วางใจได้เพื่อระบายหรือขอคำแนะนำ	3.84	1.276
ฉันเคยปรึกษาครู ผู้ปกครอง หรือผู้ใหญ่ที่เข้าใจ	3.08	1.411
ฉันมักหาพื้นที่หรือกลุ่มที่ทำให้รู้สึกปลอดภัย (Safe Zone)	3.78	1.302
ฉันใช้สื่อเชิงบวก เช่น คลิปให้กำลังใจ เพลง คอนเทนต์ตลกเพื่อฮิลใจ	3.79	1.309
ฉันพยายามหลีกเลี่ยงเนื้อหาหรือพื้นที่ออนไลน์ที่ทำให้รู้สึกแย่	2.33	1.375
ฉันเคยปิดบัญชี หยุดเล่น หรือออกจากสื่อออนไลน์เมื่อเผชิญการบูลลี่	2.22	1.380
ฉันเข้าร่วมกิจกรรมสร้างสรรค์เช่น วาดรูป ดนตรี กีฬาเพื่อผ่อนคลาย	3.04	1.432
ฉันเล่นกับสัตว์เลี้ยงเพื่อผ่อนคลายอารมณ์จากการถูกรังแก	3.24	1.454
ฉันรู้ว่าใครแนะนำ/ผู้ให้คำปรึกษาในโรงเรียนที่สามารถพูดคุยได้	3.43	1.405
การเพิกเฉยหรือคุยกับเพื่อนช่วยลดความเครียดได้จริง	3.68	1.327

จากตารางที่ 6 พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีวิธีการรับมือโดยการเพิกเฉยหรือคุยกับเพื่อนช่วยลดความเครียดได้จริง ($\bar{X} = 3.68$, S.D. = 1.327)

ตารางที่ 7 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความคิดเห็นต่อแนวทาง/ความต้องการเชิงนโยบายและการสนับสนุน

ความคิดเห็นต่อแนวทาง/ความต้องการเชิงนโยบายและการสนับสนุน	$\bar{X}$	S.D.
อยากให้มีสื่อรณรงค์/สื่อสร้างความเข้าใจและสนับสนุนผ่านTikTok, IG	4.04	1.106
อยากให้มีคอนเทนต์สร้างแรงบันดาลใจ/ปลอดภัยสำหรับ LGBTQ+	4.12	1.071
อยากให้แชทบอทหรือช่องทางพูดคุย/ให้คำปรึกษาแบบไม่เปิดเผย	4.01	1.162
อยากให้โรงเรียนมี Safe Zone (พื้นที่ให้คำปรึกษาที่ปลอดภัย)	4.05	1.098
อยากให้โรงเรียนมีช่องทางรายงานเหตุที่เป็นความลับปลอดภัยเข้าถึงง่าย	4.01	1.121
อยากให้โรงเรียนจัดกิจกรรมด้านความเท่าเทียมทางเพศและการรู้เท่าทันสื่อ	4.04	1.074
อยากให้ครูมีบทบาทในการรับฟัง ให้คำปรึกษา และให้กำลังใจ	4.07	1.102
อยากให้ครอบครัวมีบทบาทในการรับฟัง ให้คำปรึกษา และให้กำลังใจ	4.10	1.085



จากตารางที่ 7 พบว่า กลุ่มตัวอย่างอยากให้มีคอนเทนต์สร้างแรงบันดาลใจ/ปลอดภัยสำหรับ LGBTQ+ ($\bar{X}$ = 4.12, S.D. = 1.071)

ตารางที่ 8 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความคิดเห็นต่อแนวทางเชิงนโยบายและการสนับสนุนเชิงระบบ

ความคิดเห็นต่อแนวทาง/ความต้องการเชิงนโยบายและการสนับสนุน	$\bar{X}$	S.D.
อยากให้มีการสนับสนุนการสร้างสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์สำหรับวัยรุ่น LGBTQ+	4.14	1.083
อยากให้มีการกำหนดนโยบายโรงเรียนปลอดภัยสื่ออย่างเป็นรูปธรรม	4.19	1.046
อยากให้ผู้ใหญ่มีความเข้าใจเรื่องความหลากหลายทางเพศและมีการสื่อสารเชิงบวก	4.22	1.089
อยากให้มีระบบเพื่อนช่วยเพื่อน (Peer Support) ในโรงเรียน	4.09	1.089
อยากให้มหาวิทยาลัยให้ความสำคัญด้านสุขภาพจิตในโรงเรียน	4.08	1.104
อยากให้การสนับสนุนงบประมาณในการพัฒนานวัตกรรมสื่อสารในการจัดการปัญหาบูลลี่	4.08	1.109
อยากให้มีความร่วมมือระหว่างโรงเรียน ครอบครัว ชุมชน และสื่อ	4.10	1.111

จากตารางที่ 8 พบว่า กลุ่มตัวอย่างอยากให้ผู้ใหญ่มีความเข้าใจเรื่องความหลากหลายทางเพศและมีการสื่อสารเชิงบวก ($\bar{X}$ = 4.22, S.D. = 1.089)

ผลการทดสอบสมมติฐาน

H1 สถานการณ์และรูปแบบการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์มีความสัมพันธ์กับผลกระทบที่เกิดขึ้นจากการถูกกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ในกลุ่มเยาวชน LGBTQ+ *ตัวแปรอิสระ* สถานการณ์และรูปแบบการถูกกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ *ตัวแปรตาม* ผลกระทบจากการถูกกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ ใช้สถิติสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน (Pearson's correlation) เพื่อทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างสถานการณ์/รูปแบบการถูกบูลลี่กับผลกระทบ

ตารางที่ 9 ความสัมพันธ์ระหว่างสถานการณ์และรูปแบบการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์กับผลกระทบจากการถูกกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ในกลุ่มเยาวชน LGBTQ+

ตัวแปร	1	2
1. ค่าเฉลี่ยสถานการณ์/รูปแบบการถูกกลั่นแกล้งทางไซเบอร์	1	
2. ค่าเฉลี่ยผลกระทบจากการถูกกลั่นแกล้งทางไซเบอร์	.465***	1

หมายเหตุ *** $p < .001$ (2-tailed)



จากตารางที่ 9 พบว่า สถานการณ์และรูปแบบการถูกลั่นแกล้งทางไซเบอร์มีความสัมพันธ์ทางบวกกับผลกระทบจากการถูกลั่นแกล้งทางไซเบอร์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 ($r = .465$, $p < .001$) โดยมีความสัมพันธ์อยู่ในระดับปานกลาง ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่า เยาวชน LGBTQ+ ที่เผชิญสถานการณ์หรือรูปแบบการถูกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ในระดับที่สูงขึ้น มีแนวโน้มได้รับผลกระทบทางด้านอารมณ์ จิตใจ และสังคมเพิ่มขึ้นตามไปด้วย ดังนั้นจึงยอมรับสมมติฐาน H1 ที่กำหนดไว้

H2 วิธีการรับมือเมื่อถูกลั่นแกล้งทางไซเบอร์มีอิทธิพลต่อความต้องการด้านนวัตกรรมการสื่อสารของเยาวชน LGBTQ+ *ตัวแปรอิสระ* วิธีการรับมือเมื่อถูกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ *ตัวแปรตาม* ความต้องการด้านนวัตกรรมการสื่อสาร ใช้สถิติการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณ (Multiple Linear Regression Analysis) เพื่อศึกษาอิทธิพลของวิธีการรับมือเมื่อถูกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ที่มีต่อความต้องการด้านนวัตกรรมการสื่อสารของเยาวชน LGBTQ+

ตารางที่ 10 ผลการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณของวิธีการรับมือเมื่อถูกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ที่มีอิทธิพลต่อความต้องการด้านนวัตกรรมการสื่อสารของเยาวชน LGBTQ+

วิธีการรับมือ	B	Beta	t	Sig.
เพิกเฉยหรือปล่อยผ่านเมื่อถูกบูลลี่	.053	.071	1.276	.203
โต้ตอบหรือด่ากลับเพื่อปกป้องตัวเอง	.066	.088	1.578	.116
คุยกับเพื่อนที่ไว้วางใจได้เพื่อขอคำแนะนำ	.073	.097	1.333	.184
ปรึกษาครู/ผู้ปกครอง/ผู้ใหญ่ที่เข้าใจ	.019	.028	.415	.678
หาพื้นที่หรือกลุ่มที่รู้สึกปลอดภัย (Safe Zone)	.065	.087	1.242	.216
ใช้สื่อเชิงบวกเพื่อฮีลใจ	.148	.203	3.005	.003
ระบายความอัดอั้นในโซเชียล/พื้นที่ออนไลน์	.003	.004	.060	.952
ปิดบัญชี/หยุดเล่น/ออกจากสื่อออนไลน์	-.086	-.124	-1.850	.066
เข้าร่วมกิจกรรมสร้างสรรค์ (วาดรูป ดนตรี กีฬา)	.072	.106	1.584	.115
เล่นกับสัตว์เลี้ยงเพื่อผ่อนคลายอารมณ์	.071	.106	1.704	.090
มีครูแนะแนว/ผู้ให้คำปรึกษาที่เข้าถึงได้	.126	.184	2.922	.004
เพิกเฉยหรือคุยกับเพื่อนช่วยลดความเครียดได้	.052	.069	1.092	.276

จากตารางที่ 10 พบว่า โมเดลการถดถอยพหุคูณมีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์พหุคูณ (R) เท่ากับ .671 มีค่าสัมประสิทธิ์การตัดสินใจ (R^2) เท่ากับ .450 และค่า Adjusted R^2 เท่ากับ .421 แสดงให้เห็นว่า วิธีการรับมือเมื่อถูกลั่นแกล้งทางไซเบอร์สามารถร่วมกันอธิบายความแปรปรวนของความต้องการด้านนวัตกรรม การสื่อสาร



ของเยาวชน LGBTQ+ ได้ร้อยละ 45.0 โดยโมเดลมีความเหมาะสมทางสถิติอย่างมีนัยสำคัญ ($F(12, 227) = 15.501, p < .001$) และมีค่าดัชนี Durbin-Watson เท่ากับ 1.920 ซึ่งอยู่ในเกณฑ์ที่ยอมรับได้ เมื่อพิจารณา รายตัวแปร พบว่า การใช้สื่อเชิงบวกเพื่อเยียวยาจิตใจ ($\beta = .203, p = .003$) และการรับรู้ว่ามีครูแนะแนวหรือ ผู้ให้คำปรึกษาที่สามารถเข้าถึงได้ในโรงเรียน ($\beta = .184, p = .004$) เป็นตัวแปรที่มีอิทธิพลเชิงบวกต่อความต้องการด้านนวัตกรรมการสื่อสารของเยาวชน LGBTQ+ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ขณะที่วิธีการรับมือรูปแบบอื่น ไม่พบอิทธิพลอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่า เยาวชน LGBTQ+ ที่ใช้กลไกการรับมือเชิงบวก และรับรู้ว่ามีระบบสนับสนุนทางจิตใจที่เข้าถึงได้ มีแนวโน้มแสดงความต้องการต่อกิจกรรมการสื่อสารที่ส่งเสริม ความรู้ ความเข้าใจ ความปลอดภัยทางดิจิทัล และการยอมรับความหลากหลายทางเพศมากยิ่งขึ้น ดังนั้น จึงยอมรับสมมติฐาน H2 ที่กำหนดไว้

ผลการวิจัยระยะที่ 3

การดำเนินงานวิจัยในระยะที่ 3 ใช้กระบวนการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม (Participatory Approach) โดยผู้วิจัยจัดเวิร์กช็อปกับกลุ่มเยาวชนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายที่มีความหลากหลายทางเพศ (LGBTQ+) และเพื่อนร่วมชั้น ซึ่งคัดเลือกจากโรงเรียนในเขตกรุงเทพมหานคร ทั้งนี้ผู้วิจัยได้นำผลการวิจัยจาก ระยะที่ 1 และระยะที่ 2 มาใช้เป็นฐานข้อมูลสำคัญในการออกแบบและพัฒนานวัตกรรมสื่อเพื่อให้เนื้อหา สอดคล้องกับบริบท ปัญหา และประสบการณ์จริงของเยาวชน โดยกระบวนการดังกล่าวนำไปสู่การพัฒนาคลิป วิดีโอแอนิเมชัน รูปแบบ motion graphic จำนวน 7 คลิป เน้นการสื่อสารประเด็นความเท่าเทียมทางเพศและการป้องกันการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์อย่างเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย ภายหลังการพัฒนาสื่อผู้วิจัยได้ ดำเนินการทดลองใช้สื่อกับกลุ่มตัวอย่างและประเมินความพึงพอใจต่อคุณภาพและประโยชน์ของนวัตกรรมสื่อ



ภาพที่ 2 คลิปวิดีโอแอนิเมชัน



ตารางที่ 11 ผลการประเมินนวัตกรรมการสื่อสารเกี่ยวกับการถูกกลั่นแกล้งทางไซเบอร์สำหรับเยาวชน LGBTQ+ ในรูปแบบคลิปวิดีโอแอนิเมชัน Motion Graphic (n = 100)

ประเด็น	$\bar{X}$	S.D.
ความสวยงาม ความดึงดูดความสนใจของสื่อ	4.15	0.85
การออกแบบสื่อมีความเหมาะสมกับกลุ่มเยาวชน	4.24	0.81
การใช้สี ภาพ และข้อความสอดคล้องกับประเด็น LGBTQ+ และ การป้องกันการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์	4.01	0.72
เนื้อหาชัดเจน เข้าใจง่าย	4.31	0.75
สื่อสามารถสร้างความรู้เรื่องความเท่าเทียมทางเพศ	4.04	0.9
สื่อช่วยให้ตระหนักถึงผลกระทบของการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์	4.19	0.83
ภาษาที่ใช้เหมาะสมกับกลุ่มเยาวชน	4.28	0.83
สื่อมีประโยชน์ต่อการเรียนรู้และการนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวัน	4.34	0.84
ความพึงพอใจต่อนวัตกรรมสื่อในภาพรวม	4.13	0.94

จากตารางที่ 11 พบว่า ความพึงพอใจต่อนวัตกรรมสื่อในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.13$, S.D. = 0.94) โดยมีค่าเฉลี่ยสูงที่สุดในด้านสื่อมีประโยชน์ต่อการเรียนรู้และการนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวัน ($\bar{X} = 4.34$, S.D. = 0.84)

ผลการวิจัยระยะที่ 4

ในระยะที่ 4 เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพด้วยวิธีการสัมภาษณ์เชิงลึกผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย จำนวน 3 กลุ่ม ได้แก่ ผู้ปกครอง ครู/บุคลากรทางการศึกษา และเจ้าหน้าที่หน่วยงานภาครัฐ รวม 6 คน เพื่อสังเคราะห์แนวปฏิบัติที่ดีและข้อเสนอเชิงนโยบายในการป้องกันและจัดการปัญหา cyberbullying ต่อเยาวชน LGBTQ+ โดยมีประเด็นสัมภาษณ์ 5 ประเด็นหลัก ได้แก่ 1) สถานการณ์และรูปแบบการบูลลี่ 2) ผลกระทบที่เกิดขึ้น 3) วิธีรับมือ 4) ความต้องการนวัตกรรมสื่อ และ 5) ข้อเสนอเชิงนโยบาย ดังนี้

1) สถานการณ์และรูปแบบการบูลลี่

จากการสัมภาษณ์ทั้งสามกลุ่ม พบว่า cyberbullying ต่อเยาวชน LGBTQ+ เกิดขึ้นทั้งในบริบทโรงเรียนและพื้นที่ออนไลน์ โดยมีลักษณะสำคัญดังนี้ 1) รูปแบบการบูลลี่ ได้แก่ การล้อเลียนด้วยคำพูดเกี่ยวกับรูปลักษณ์ เพศสภาพ และรสนิยมทางเพศ การตัดต่อภาพหรือโพสต์ข้อความเสียชื่อเสียงสื่อสังคมออนไลน์ การคุกคามทางเพศผ่านข้อความส่วนตัว การสร้างภาพเหมารวม (stereotype) ต่อเยาวชน LGBTQ+ การนินทาหรือประจานในกลุ่มปิด (Group Chat / เกมออนไลน์) 2) แพลตฟอร์มที่พบ ผู้ให้ข้อมูลสะท้อน



ตรงกันว่า เหตุการณ์เกิดขึ้นบ่อยใน TikTok, Instagram, Facebook, เกมออนไลน์ และกลุ่มแชทในแอปพลิเคชันสื่อสาร ซึ่งมีลักษณะเผยแพร่รวดเร็วและควบคุมยาก 3) ผู้กระทำ ผู้กระทำส่วนใหญ่เป็นเพื่อนร่วมชั้นหรือเพื่อนในโรงเรียน แต่บางกรณีเป็นบุคคลภายนอก หรือแม้แต่สมาชิกในครอบครัว ซึ่งสะท้อนว่าปัญหาไม่ได้จำกัดอยู่เฉพาะในโรงเรียน 4) ปัจจัยสาเหตุ ทั้งสามกลุ่มเห็นพ้องกันว่า ปัจจัยสำคัญ ได้แก่ ทัศนคติทางเพศและความไม่เข้าใจเรื่องความหลากหลายทางเพศ ค่านิยมทางสังคมที่ยึดติดกับบทบาทเพศแบบเดิม การขาดทักษะการสื่อสารอย่างเคารพ และการไม่ตระหนักถึงผลกระทบของการกระทำในโลกออนไลน์

2) ผลกระทบที่เกิดขึ้น

ผู้ให้ข้อมูลทั้งสามกลุ่มสะท้อนว่า (1) ด้านผลกระทบต่อเยาวชน cyberbullying ส่งผลต่อสุขภาพจิตอย่างชัดเจน ได้แก่ ความเครียด วิตกกังวล และซึมเศร้า การสูญเสียความมั่นใจในตนเอง การแยกตัวจากสังคม ไม่อยากไปโรงเรียน หรือผลการเรียนลดลง บางกรณีมีพฤติกรรมตอบโต้รุนแรงหรือเก็บกด ซึ่งเสี่ยงต่อการเกิดความขัดแย้งต่อเนื่อง (2) ผลกระทบต่อครอบครัวและโรงเรียน ครอบครัวประสบปัญหาในการสื่อสาร เพราะเด็กบางคนไม่กล้าเล่าเรื่องที่เกิดขึ้น โรงเรียนต้องใช้ทรัพยากรบุคลากรในการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า หน่วยงานรัฐมองว่าปัญหานี้เพิ่มภาระงานด้านสุขภาพจิตและการคุ้มครองเด็ก เจ้าหน้าที่หน่วยงานภาครัฐสะท้อนว่าประเด็น cyberbullying ต่อเยาวชน LGBTQ+ เป็นเรื่องที่ควรได้รับการให้ความสำคัญเชิงระบบมากยิ่งขึ้น โดยเฉพาะในมิติสุขภาพจิตและการคุ้มครองเด็ก ซึ่งถือเป็นโอกาสในการพัฒนากลไกสนับสนุนการเฝ้าระวัง และการทำงานเชิงบูรณาการระหว่างหน่วยงานที่เกี่ยวข้องให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

3) วิธีรับมือ

จากการสัมภาษณ์ทั้งสามกลุ่ม พบว่า ผู้ปกครองให้คำปรึกษาและพยายามพูดคุยกับลูก ครูทำหน้าที่ไกล่เกลี่ยและติดตามสถานการณ์ บางโรงเรียนมีครูแนะแนวหรือกิจกรรมรณรงค์ อย่างไรก็ตาม ยังขาดระบบรายงานเหตุที่ปลอดภัยและแนวทางปฏิบัติมาตรฐาน

4) ความต้องการนวัตกรรมสื่อ

ผู้ให้ข้อมูลหลักทั้งสามกลุ่มเห็นตรงกันว่า ควรมีสื่อที่ใช้ภาษาที่เข้าถึงเยาวชน สะท้อนสถานการณ์จริง ให้แนวทางปฏิบัติที่ชัดเจนเมื่อถูกบูลลี่ และส่งเสริมการสร้าง Safe Zone นอกจากนี้ มีข้อเสนอเกี่ยวกับการใช้ Chatbot หรือระบบให้คำปรึกษาออนไลน์ที่เป็นมิตรและปลอดภัย

5) ข้อเสนอเชิงนโยบาย

ผู้วิจัยได้ทำการสังเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ทั้งสามกลุ่มและพบข้อเสนอที่สำคัญดังนี้ (1) บูรณาการประเด็นความเท่าเทียมทางเพศและความปลอดภัยทางดิจิทัลในหลักสูตรการศึกษา (2) พัฒนาแนวคิดโรงเรียนปลอดภัยที่มียุทธศาสตร์ที่ชัดเจน เช่น ระบบรายงานเหตุที่ปลอดภัย ระบบเพื่อนช่วยเพื่อน และหน่วยให้คำปรึกษา (3) การจัดอบรมครูและผู้ปกครองเกี่ยวกับการจัดการ cyberbullying



อภิปรายผลการวิจัย

วัตถุประสงค์ที่ 1 เพื่อศึกษาสถานการณ์และรูปแบบการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ที่เยาวชน LGBTQ+ เผชิญ
ผลการวิจัยสะท้อนว่า เยาวชน LGBTQ+ เผชิญการกลั่นแกล้งทั้งในบริบทออฟไลน์และออนไลน์ โดยเฉพาะการล้อเลียนรูปลักษณ์ การแสดงออกทางเพศ การใช้ถ้อยคำเหยียดเพศ และการคุกคามทางเพศ ซึ่งส่วนใหญ่เกิดขึ้นในวงเพื่อนและขยายผลผ่านแพลตฟอร์มสื่อสังคมออนไลน์ เช่น TikTok, Instagram และเกมออนไลน์ ลักษณะดังกล่าวชี้ให้เห็นว่าการกลั่นแกล้งมิได้จำกัดอยู่ในพื้นที่ใดพื้นที่หนึ่งหากแต่เคลื่อนย้ายระหว่างพื้นที่ทางกายภาพและพื้นที่ดิจิทัลอย่างต่อเนื่อง ในเชิงทฤษฎีปรากฏการณ์นี้สามารถอธิบายผ่านแนวคิด Social Norms Theory และ Social Learning Theory กล่าวคือการบูลลี่เกิดจากการรับรู้ว่าการล้อเลียนหรือเหยียดเพศเป็นพฤติกรรมที่ยอมรับได้ในกลุ่มเพื่อนและเมื่อพฤติกรรมดังกล่าวได้รับการเสริมแรงจากการหัวเราะ การแซ่ หรือการไม่ถูกตำหนิ ยิ่งทำให้พฤติกรรมถูกทำซ้ำและแพร่กระจายในวงกว้างโดยเฉพาะในบริบทออนไลน์ที่เอื้อให้เกิดการไม่เปิดเผยตัวตนและลดความรับผิดชอบทางสังคม

ผลการวิจัยนี้สอดคล้องกับรายงานของ UNESCO (2023) ที่ชี้ว่าเยาวชน LGBTQ+ เผชิญการกลั่นแกล้งในโรงเรียนในอัตราสูงกว่ากลุ่มทั่วไป และมักเกี่ยวข้องกับการเยาะเย้ยหรือคุกคามอัตลักษณ์ทางเพศ นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับงานของ Abreu และ Kenny (2018) ที่พบว่าความถี่และรูปแบบของการกลั่นแกล้งแตกต่างกันตามบริบท และส่งผลกระทบต่อครอบคลุมทั้งด้านอารมณ์ พฤติกรรม และการเรียน ขณะเดียวกันงานของ Stańczykiewicz และ Senczyszyn (2024) ชี้ให้เห็นว่า bullying/cyberbullying ในกลุ่ม LGBTQ+ มีหลายรูปแบบ ทั้งทางวาจา ทางสังคม และออนไลน์ และในบางบริบทอาจเกี่ยวข้องกับบุคลากรในโรงเรียน ในบริบทประเทศไทย ผลการศึกษานี้ยังสอดคล้องกับงานของกนกพร แจ่มกิตติชัย และคณะ (2566) ที่พบว่าผู้กระทำความผิดอยู่ในวงเพื่อน และโรงเรียนเป็นบริบทสำคัญของ cyberbullying โดยมีปัจจัยเชิงสังคม ครอบครัว และสุขภาพจิตเข้ามาเกี่ยวข้อง โดยสรุป การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ในกลุ่มเยาวชน LGBTQ+ จึงมิใช่เพียงพฤติกรรมเบี่ยงเบนของบุคคล แต่เป็นผลผลิตของบรรทัดฐานทางสังคม วัฒนธรรมกลุ่มเพื่อน และโครงสร้างการสื่อสารดิจิทัลที่เอื้อให้การตีตราและการเหยียดเพศถูกทำให้เป็นเรื่องปกติ ซึ่งสะท้อนความจำเป็นในการจัดการปัญหาในระดับเชิงระบบมากกว่าการมุ่งแก้ไขเฉพาะรายกรณี

วัตถุประสงค์ที่ 2 เพื่อวิเคราะห์ผลกระทบที่เกิดขึ้นจากการถูกกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ในกลุ่มเยาวชน LGBTQ+
ผลการวิจัย พบว่า การถูกกลั่นแกล้งส่งผลกระทบต่อทั้งด้านจิตใจ อารมณ์ และความเชื่อมั่นในตนเอง เช่น ความรู้สึกด้อยค่า ความวิตกกังวล การแยกตัวทางสังคม และบางกรณีต้องเข้ารับการปรึกษาทางจิตวิทยา สอดคล้องกับ Self-Esteem Theory และทฤษฎีพัฒนาการจิตสังคมของ Erikson ที่ชี้ว่าวัยรุ่นเป็นช่วงสำคัญของการสร้างอัตลักษณ์ หากถูกปฏิเสธหรือเหยียดหยามซ้ำ ๆ อาจส่งผลต่อการรับรู้คุณค่าในตนเองระยะยาว อย่างไรก็ตามผลการวิจัยยังสะท้อนมิติของความเข้มแข็งทางจิตใจ (Resilience) ในบางกรณีที่เยาวชนสามารถเปลี่ยนคำ



วิจารณ์ให้เป็นแรงผลักดัน ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิด Positive Psychology ที่กล่าวว่าผลกระทบของการกลั่นแกล้งมิได้มีลักษณะเดียวกันทั้งหมดแต่ขึ้นอยู่กับปัจจัยค้ำกันภายในบุคคลและการสนับสนุนจากสภาพแวดล้อม

ผลการวิจัยพบความสัมพันธ์เชิงบวกระดับปานกลางระหว่างสถานการณ์/รูปแบบการถูกกลั่นแกล้งกับผลกระทบทางจิตใจ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยในบริบทประเทศไทยที่พบว่า มีความเชื่อมโยงระหว่างการถูกกลั่นแกล้งออนไลน์กับภาวะซึมเศร้า/ปัญหาสุขภาพจิต และสุขภาวะโดยรวม (ดารุณี สวนสัน และคณะ, 2568; ปัญจรัตน์ ไส้สุวรรณชาติ และคณะ, 2565; Charoenwanit, 2019)

วัตถุประสงค์ที่ 3 เพื่อสำรวจวิธีการรับมือและความต้องการด้านนวัตกรรมการสื่อสารของเยาวชน LGBTQ+ ผลการวิจัย พบว่า เยาวชนมีวิธีการรับมือกับการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์อย่างหลากหลาย ทั้งการเพิกเฉย การตอบโต้ การปรึกษาเพื่อนหรือผู้ใหญ่ ตลอดจนการเลือกใช้สื่อที่มีเนื้อหาเชิงบวกเพื่อฟื้นฟูสภาพจิตใจ และที่สำคัญคือการรับรู้ว่าจะสามารถเข้าถึงระบบสนับสนุนในโรงเรียน เช่น ครูแนะแนวหรือบุคลากรที่ไว้วางใจได้ มีความสัมพันธ์กับความต้องการมาตรการเชิงระบบในสถานศึกษาอย่างมีนัยสำคัญ ผลดังกล่าวสะท้อนว่า กลไกการรับมือมิได้จำกัดอยู่เพียงระดับบุคคลแต่เชื่อมโยงกับโครงสร้างสนับสนุนทางสังคมและสถาบันการศึกษาอย่างชัดเจน ในมิติของการใช้สื่อที่มีเนื้อหาเชิงบวก ผลการวิจัยนี้สอดคล้องกับแนวคิดพัฒนาการเชิงบวกของเยาวชน (Positive Youth Development) ซึ่งชี้ว่าการมองเห็นตนเองในเชิงบวกและการมีเป้าหมายชีวิต มีส่วนช่วยลดความเสี่ยงต่อการตกเป็นเหยื่อของ cyberbullying จากงานวิจัยของ Gan et al. (2023) พบว่า คุณลักษณะเชิงบวกของเยาวชนสามารถลดระดับการถูกกลั่นแกล้งออนไลน์ได้อย่างมีนัยสำคัญ ทั้งนี้การเลือกใช้สื่อในลักษณะที่เสริมสร้างกำลังใจและพัฒนาตนเองจึงอาจช่วยให้เยาวชนไม่จมอยู่กับผลกระทบทางลบจากประสบการณ์การถูกกลั่นแกล้ง

ขณะเดียวกันงานวิจัยของ Han, Wang, Li (2021) ชี้ให้เห็นว่า กลยุทธ์การรับมือแบบยืดหยุ่น (resilient coping) มีบทบาทสำคัญในการลดผลกระทบด้านความเหงาและความทุกข์ทางอารมณ์ แม้จะไม่ได้ลด cyberbullying โดยตรง แต่สามารถบรรเทาผลกระทบทางจิตใจได้อย่างมีนัยสำคัญ ซึ่งสนับสนุนข้อค้นพบของงานวิจัยนี้ว่าการใช้สื่อเชิงบวกและการเสริมสร้างความเข้มแข็งภายในตนเองเป็นกลไกกันกระแทกทางใจที่มีความหมายต่อการฟื้นตัวของเยาวชน โดยงานวิจัยของ Anto et al. (2023) ยังเสนอว่า การดูสื่อที่มีเนื้อหาที่สร้างแรงบันดาลใจหรือส่งเสริมการพัฒนาตนเองมีความสัมพันธ์กับระดับอารมณ์เชิงบวกและแรงจูงใจที่ดีขึ้นในวัยรุ่น โดยเฉพาะในช่วงที่เผชิญความเครียดหรือแรงกดดันจากสภาพแวดล้อมออนไลน์ ผลดังกล่าวช่วยอธิบายว่า สื่อมิได้เป็นเพียงพื้นที่ของความเสี่ยง แต่สามารถเป็นพื้นที่ของการเยียวยา (healing space) ได้ หากเยาวชนได้รับการส่งเสริมให้รู้จักคัดเลือกรับรู้สื่ออย่างมีวิจารณญาณ และงานวิจัยของ วีระชัย เชื้อนแก้ว และคณะ (2564) ยังพบว่า การเสริมสร้างความรู้และทักษะผ่านสื่อการเรียนรู้เชิงบวกสามารถลดพฤติกรรมเสี่ยงและเพิ่มความตระหนักรู้ได้อย่างมีนัยสำคัญ ซึ่งสอดคล้องกับข้อค้นพบของงานวิจัยนี้ในประเด็นที่เยาวชนต้องการสื่อที่เข้าใจพวกเขาและสนับสนุนการพัฒนาทักษะการรับมือกับการถูกกลั่นแกล้งอย่างสร้างสรรค์



วัตถุประสงค์ที่ 4 เพื่อออกแบบ พัฒนา ทดลองใช้ และประเมินนวัตกรรมการสื่อสารเกี่ยวกับการถูกกลั่นแกล้งทางไซเบอร์สำหรับเยาวชน LGBTQ+ การพัฒนาสื่อวิดีโอแอนิเมชันรูปแบบ Motion Graphic จำนวน 7 คลิปในงานวิจัยนี้และผลการประเมินที่พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจต่อสื่อในภาพรวมอยู่ในระดับสูง รวมทั้งรับรู้ว่ามีประโยชน์ต่อการเรียนรู้และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ สะท้อนให้เห็นว่านวัตกรรมการสื่อสารที่พัฒนาขึ้นจากข้อมูลเชิงประจักษ์และประสบการณ์จริงของเยาวชน LGBTQ+ มีความเหมาะสมกับบริบทและความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย สามารถสื่อสารประเด็นเกี่ยวกับการถูกกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ ความเท่าเทียมทางเพศ และความหลากหลายทางเพศได้อย่างเข้าใจง่ายและน่าสนใจ ผลการศึกษาดังกล่าวสอดคล้องกับงานวิจัยของ Wright and Wachs (2019) ที่ชี้ให้เห็นว่าสื่อดิจิทัลสามารถเป็นเครื่องมือสำคัญในการส่งเสริมการเรียนรู้ การตระหนักรู้ และการสนับสนุนทางจิตใจให้แก่เยาวชน โดยเฉพาะกลุ่มที่มีความเปราะบางทางสังคม เช่น เยาวชน LGBTQ+ นอกจากนี้ งานวิจัยของพรพนา ทองศักดิ์ และจินตวิร์ คล้ายสังข์ (2567) ยังพบว่าการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและสื่อดิจิทัลในกระบวนการเรียนรู้ช่วยเพิ่มประสบการณ์การเรียนรู้และการเข้าถึงข้อมูลที่เป็นประโยชน์ของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ สะท้อนให้เห็นว่านวัตกรรมการสื่อสารที่ออกแบบให้สอดคล้องกับพฤติกรรมการใช้สื่อของเยาวชน สามารถเป็นกลไกสำคัญในการถ่ายทอดความรู้ ความเข้าใจ และการรับรู้เกี่ยวกับประเด็นการถูกกลั่นแกล้งทางไซเบอร์และความหลากหลายทางเพศได้อย่างเหมาะสม

วัตถุประสงค์ที่ 5 เพื่อสังเคราะห์แนวปฏิบัติที่ดีและข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย ข้อเสนอแนะนโยบายจากงานวิจัยนี้ที่เน้นการจัดการปัญหาแบบเป็นระบบในโรงเรียน เช่น กลไกรายงานเหตุ ช่องทางช่วยเหลือ การสร้างสภาพแวดล้อมปลอดภัย และการทำงานร่วมกันของบุคลากรโรงเรียน สอดคล้องกับแนวทางของ UNESCO (2023) ที่ชี้ว่า การป้องกันความรุนแรงและการกลั่นแกล้งโดยเฉพาะในกลุ่ม LGBTQ+ ควรดำเนินการแบบองค์รวมทั้งโรงเรียน โดยทำให้ระบบและวัฒนธรรมโรงเรียนเอื้อต่อความปลอดภัยและการเคารพความหลากหลายอย่างต่อเนื่อง

องค์ความรู้ใหม่จากการวิจัย

ตารางที่ 12 การวิเคราะห์เชิงบูรณาการ (Joint Analysis) ตามวัตถุประสงค์การวิจัย

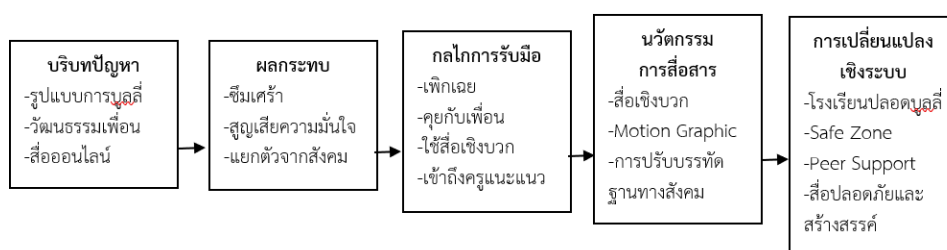
วัตถุประสงค์การวิจัย	ระยะที่ 1 การวิจัยเชิงคุณภาพ (สำรวจปัญหา)	ระยะที่ 2 การวิจัยเชิงปริมาณ (ยืนยันเชิงสถิติ)	ระยะที่ 3 การพัฒนาและทดลองใช้ นวัตกรรมสื่อ	ระยะที่ 4 การสังเคราะห์เชิงระบบ และข้อเสนอเชิงนโยบาย	ข้อค้นพบ เชิงบูรณาการ
1. เพื่อศึกษา สถานการณ์และ รูปแบบการกลั่น แกล้งทางไซเบอร์ที่ เยาวชน LGBTQ+ เผชิญ	พบการล่อลวง เหยียดเพศสภาพ การคุกคามผ่าน TikTok/IG โดยเพื่อน เป็นผู้กระทำหลัก	การล่อลวง ($\bar{x}$ = 2.95) ผู้กระทำเป็น เพื่อน ($\bar{x}$ = 2.75) การบูลลี่ออนไลน์ ($\bar{x}$ = 1.93)	คลิปแอนิเมชัน สะท้อนสถานการณ์ จริงของเยาวชน ทั้ง บริบทโรงเรียนและ ออนไลน์	ผู้ปกครอง ครู และ หน่วยงานรัฐยืนยันว่า ปัญหาเกิดทั้งในพื้นที่ จริงและพื้นที่ดิจิทัล	การกลั่นแกล้งทาง ไซเบอร์เป็นปัญหาเชิง โครงสร้าง เกิดจาก วัฒนธรรมในกลุ่มเพื่อน และการขยายผลผ่านสื่อ สังคมออนไลน์



วัตถุประสงค์ การวิจัย	ระยะที่ 1 การวิจัยเชิงคุณภาพ (สำรวจปัญหา)	ระยะที่ 2 การวิจัยเชิงปริมาณ (ยืนยันเชิงสถิติ)	ระยะที่ 3 การพัฒนาและทดลองใช้ นวัตกรรมสื่อ	ระยะที่ 4 การสังเคราะห์เชิงระบบ และข้อเสนอเชิงนโยบาย	ข้อค้นพบ เชิงบูรณาการ
2. เพื่อวิเคราะห์ ผลกระทบที่เกิด ขึ้นกับเยาวชน LGBTQ+	เยาวชนสะท้อน ความรู้สึกซึมเศร้า สูญเสียความมั่นใจ และไม่อยากไป โรงเรียน	ซึมเศร้า ($\bar{x} = 3.21$) สูญเสียความมั่นใจ ($\bar{x} = 3.56$) มีความ สัมพันธ์ระหว่าง สถานการณ์กับผล กระทบอย่างมี นัยสำคัญ ($r = .465$, $p < .001$)	เนื้อหาสื่อมุ่งเสริม พลังใจและการฟื้นตัว ทางจิตใจ	หน่วยงานรัฐมองว่า เป็นประเด็นสุขภาพ จิตที่ควรจัดการเชิง ระบบ	ระดับการเผชิญบุลลี สัมพันธ์กับผลกระทบ ทางจิตใจอย่างมี นัยสำคัญ และส่งผลทั้ง ระดับบุคคลและระดับ โครงสร้างสังคม
3. เพื่อสำรวจวิธี การรับมือและ ความต้องการ ด้านนวัตกรรม การสื่อสาร	เยาวชนใช้วิธีเพิกเฉย คุยกับเพื่อน และใช้ สื่อเชิงบวกในการ เยียวยา	การใช้สื่อเชิงบวก ($\bar{x} = 3.79$) และ การเข้าถึงครูแนะแนว ($\bar{x} = 3.43$) เป็นตัว แปรที่ทำนายความ ต้องการมาตรการใน โรงเรียนอย่างมี นัยสำคัญ ($\beta = .203$ และ $.184$)	พัฒนาสื่อเชิงบวกตาม ความต้องการของ เยาวชน	เสนอ Safe Zone ระบบเพื่อนช่วยเพื่อน และช่องทางร้องเรียน ที่ปลอดภัย	กลไกการรับมือเชิงบวก เชื่อมโยงกับความ ต้องการการสนับสนุน เชิงโครงสร้าง สะท้อน ความสัมพันธ์ระหว่าง ระดับบุคคลกับระดับ สถาบัน
4. เพื่อออกแบบ พัฒนา ทดลองใช้ และประเมิน นวัตกรรมสื่อเพื่อ ป้องกันการกลั่น แกล้งทางไซเบอร์	ให้ข้อมูลเชิง ประสบการณ์เป็นฐาน ในการออกแบบสื่อ	ให้ข้อมูลเชิงสถิติ สนับสนุนการกำหนด ประเด็นเนื้อหา	พัฒนา 7 คลิป แอนิเมชันรูปแบบ โมชันกราฟิก ทดลอง ใช้และประเมินผล พบว่า เนื้อหาสอดคล้องกับบริบทจริง	ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย เห็นว่าสามารถ นำไปใช้ในโรงเรียน และขยายผลได้	นวัตกรรมสื่อพัฒนานบน ฐานข้อมูลเชิงประจักษ์ มีความสอดคล้องกับ บริบทและมีศักยภาพใน การประยุกต์ใช้จริง
5. เพื่อสังเคราะห์ แนวปฏิบัติที่ดี และข้อเสนอแนะ เชิงนโยบาย	เยาวชนเสนอความ ต้องการสื่อและพื้นที่ ปลอดภัย	ความต้องการด้าน นโยบายและมาตรการ ในโรงเรียนมีค่าเฉลี่ย สูง (>4.00)	ผลการทดลองใช้สื่อ สนับสนุนแนวคิดการ ดำเนินงานเชิงระบบ	เสนอ 1) โรงเรียน ปลอดภัยบุลลี 2) ระบบเพื่อนช่วยเพื่อน 3) สื่อที่ปลอดภัยและ สร้างสรรค์	ข้อเสนอเชิงนโยบายมี ฐานข้อมูลรองรับจาก ทั้ง 4 ระยะ ทำให้เกิด รูปแบบการจัดการ ปัญหาที่มีความ น่าเชื่อถือและสามารถ นำไปใช้ได้จริง



จากตารางที่ 12 การวิเคราะห์เชิงบูรณาการไม่ได้เป็นเพียงการสรุปผลการวิจัย หากแต่ทำหน้าที่เชื่อมโยงองค์ประกอบสำคัญที่ค้นพบจากการศึกษาอย่างเป็นระบบและนำไปสู่การพัฒนาเป็น “โมเดลการพัฒนานวัตกรรมการสื่อสารและข้อเสนอเชิงนโยบายเกี่ยวกับการถูกกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ในเยาวชน LGBTQ+” ซึ่งเป็นโมเดลเชิงแนวคิดที่พัฒนาขึ้นจากข้อมูลเชิงประจักษ์ที่ได้จากการศึกษาสถานการณ์และรูปแบบการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ ผลกระทบที่เกิดขึ้น วิธีการรับมือ ความต้องการด้านนวัตกรรมการสื่อสาร ตลอดจนความคิดเห็นจากผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในระดับโรงเรียน ครอบครัว และหน่วยงานภาครัฐ ดังภาพที่ 3



ภาพที่ 3 โมเดลการพัฒนานวัตกรรมการสื่อสารและข้อเสนอเชิงนโยบาย
เกี่ยวกับการถูกกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ในเยาวชน LGBTQ+”

จากภาพที่ 3 โมเดลนี้อธิบายว่า การถูกกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ในเยาวชน LGBTQ+ เป็นปรากฏการณ์ที่ได้รับอิทธิพลจากบริบททางสังคมและความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล ซึ่งก่อให้เกิดผลกระทบต่อสุขภาพทางอารมณ์ จิตใจ และสังคมของเยาวชน ขณะเดียวกันวิธีการรับมือและระบบการสนับสนุนที่เยาวชนเข้าถึงได้มีความเชื่อมโยงกับความต้องการด้านนวัตกรรมการสื่อสาร อันนำไปสู่การพัฒนานวัตกรรมการสื่อสารที่สอดคล้องกับบริบทและความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย รวมทั้งการจัดทำข้อเสนอเชิงนโยบายเพื่อสนับสนุนการสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อความเข้าใจและการเคารพความหลากหลายทางเพศในระดับโรงเรียนและสังคม

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

1.1 กำหนดนโยบายโรงเรียนปลอดภัยการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์อย่างเป็นรูปธรรม สถานศึกษาควรกำหนดนโยบายที่ชัดเจน ครอบคลุมมาตรการป้องกัน การเฝ้าระวัง และการจัดการเหตุการณ์ โดยมีระบบรายงานเหตุที่ปลอดภัย ไม่เปิดเผยตัวตนและสามารถเข้าถึงได้ง่ายพร้อมกำหนดขั้นตอนการดำเนินงานที่โปร่งใสและตรวจสอบได้

1.2 จัดตั้งและพัฒนาพื้นที่ปลอดภัย (Safe Zone) ในโรงเรียน โรงเรียนควรมีพื้นที่หรือกลไกให้คำปรึกษาที่ชัดเจน ทั้งในรูปแบบออฟไลน์และออนไลน์ โดยมีบุคลากรที่ผ่านการอบรมด้านความหลากหลายทางเพศและการสื่อสารเชิงบวกเพื่อสร้างความเชื่อมั่นให้เยาวชนสามารถเข้าถึงความช่วยเหลือได้อย่างปลอดภัย



1.3 บูรณาการประเด็นความเท่าเทียมทางเพศและความปลอดภัยทางดิจิทัลในหลักสูตรการศึกษา ควรปรับปรุงเนื้อหาการเรียนรู้ให้ครอบคลุมความหลากหลายทางเพศ การรู้เท่าทันสื่อ และจริยธรรมการสื่อสารออนไลน์ในลักษณะต่อเนื่องและเป็นระบบ

1.4 สนับสนุนการพัฒนานวัตกรรมการสื่อสารเพื่อสังคม ภาครัฐและหน่วยงานด้านการศึกษาคควรจัดสรรงบประมาณเพื่อพัฒนาสื่อสร้างสรรค์หลายแพลตฟอร์มที่เหมาะสมกับพฤติกรรมการใช้สื่อของเยาวชน เช่น สื่อวิดีโอสั้น สื่อเชิงโต้ตอบ หรือระบบให้คำปรึกษาออนไลน์ เพื่อปรับบรรทัดฐานทางสังคมและส่งเสริมการอยู่ร่วมกันอย่างเคารพความแตกต่าง

1.5 พัฒนากลไกความร่วมมือเชิงระบบ ควรมีความร่วมมือระหว่างโรงเรียน ครอบครัว ชุมชน และหน่วยงานภาครัฐในการกำหนดมาตรการป้องกันและเฝ้าระวัง cyberbullying อย่างบูรณาการเพื่อให้การแก้ไขปัญหาเกิดความต่อเนื่องและยั่งยืน

2. ข้อเสนอแนะเชิงปฏิบัติการ

2.1 พัฒนาระบบเพื่อนช่วยเพื่อน (Peer Support System) ควรส่งเสริมบทบาทของนักเรียนในการเป็นเครือข่ายสนับสนุนทางจิตใจผ่านกระบวนการคัดเลือกและอบรมแกนนำเยาวชน เพื่อสร้างบรรทัดฐานทางสังคมที่เคารพความแตกต่างและลดพฤติกรรมการกลั่นแกล้งในกลุ่มเพื่อน

2.2 เสริมสร้างศักยภาพครูและผู้ปกครอง หน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรจัดอบรมครูและผู้ปกครองเกี่ยวกับการจัดการ cyberbullying การสื่อสารเชิงบวก และการสนับสนุนสุขภาพจิตของเยาวชนเพื่อให้เกิดความเข้าใจร่วมกันในระดับครอบครัวและสถานศึกษา

3. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

ควรมีการศึกษาประสิทธิผลของนวัตกรรมสื่อในมิติของการเปลี่ยนแปลงความรู้ ทักษะ และพฤติกรรมของเยาวชน รวมถึงการติดตามผลในระยะยาว เพื่อประเมินผลกระทบของนวัตกรรมสื่อต่อการป้องกันและลดปัญหาการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ในกลุ่มเยาวชน LGBTQ+

กิตติกรรมประกาศ

โครงการวิจัยนี้เป็นการต่อยอดจากโครงการบริการวิชาการเรื่อง “Public Relations Project for Promoting Gender Equality among High School Youth in Bangkok, Thailand.” ภายใต้ Participation Program for 2024-2025 ทุนสนับสนุนจาก UNESCO



บรรณานุกรม

- กนกพร แจ่มกิตติชัย, อาภาพร เผ่าวัฒนา และสุนีย์ ละกำปน. (2566). ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับการถูกรังแกทางไซเบอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น เขตดุสิต กรุงเทพมหานคร. *วารสารพยาบาลเพื่อการวิจัย*, 3(1), 84-96. <https://he01.tci-thaijo.org/index.php/kcn/article/view/259464>
- ดารุณี สอนสัน, ผกาสรณ์ อุไรวรรณ, ปรมารณ ไพเราะ, เปรมกมล เกื้อมา, รัฐกุล ใจตรง, วิชญา แก้วโกธ, ศุภรทิพ บุญสิทธิ์ และอรวิภา หลีบำรุง. (2568). ความสัมพันธ์ระหว่างการถูกรังแกบนโลกออนไลน์กับภาวะซึมเศร้าในนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 1 ในจังหวัดสุราษฎร์ธานี. *วารสารวิจัยและนวัตกรรมทางสุขภาพ*, 8(2), e277789. <https://he02.tci-thaijo.org/index.php/jhri/article/view/277789>
- ปัญจรัตน์ ไส้สุวรรณชาติ, ธาณินทร์ สุธีประเสริฐ และสุภาพร บุญศิริลักษณ์. (2565). ปัจจัยทำนายการกลั่นแกล้ง และถูกกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ของนักเรียนในภาคกลางของประเทศไทย. *วารสารสุขภาพจิตแห่งประเทศไทย*, 3(2), 100-113. <https://he01.tci-thaijo.org/index.php/jmht/article/view/252315>
- พรพนา ทองศักดิ์ และจินตวีร์ คล้ายสังข์. (2567). การศึกษาความต้องการจำเป็นและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อส่งเสริมความตระหนักรู้ด้านความปลอดภัยในโลกไซเบอร์ของนักเรียนประถมศึกษา. *วารสารอิเล็กทรอนิกส์ทางการศึกษา*, 19(1), 1-13. <https://so01.tci-thaijo.org/index.php/OJED/article/view/272733>
- วีระชัย เชื้อนแก้ว, นฤพร พงษ์คุณากร และวินัย รอบคอบ. (2564). การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ในการป้องกันพฤติกรรมกลั่นแกล้งและการถูกกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ในเยาวชนไทย. *วารสารวิจัยการพยาบาลและสุขภาพ*, 22(2), 28-40. <https://he01.tci-thaijo.org/index.php/bcnpy/article/view/247264>
- วสุพร พันธุ์สาย, นฤมล เอี่ยมณีกุล, อาภาพร เผ่าวัฒนา, และระพีพันธ์ จอมมะเริง. (2568). ปัจจัยทำนายการถูกลั่นแกล้งของเยาวชนที่มีความหลากหลายทางเพศในเขตกรุงเทพมหานคร. *วารสารวิจัยสุขภาพและการพยาบาล*, 41(2), 180-191. <https://he01.tci-thaijo.org/index.php/bcnbangkok/article/view/277913>
- Abreu, R. L., & Kenny, M. C. (2018). Cyberbullying and LGBTQ youth: A systematic literature review and recommendations for prevention and intervention. *Journal of Child & Adolescent Trauma*, 11(1), 81-97. <https://doi.org/10.1007/s40653-017-0175-7>



- Agustiniingsih, N., Yusuf, A., & Ahsan, A. (2024). Relationships among self-esteem, bullying, and cyberbullying in adolescents: A systematic review. *Journal of Psychosocial Nursing and Mental Health Services*, 62(5), 11-17. <https://doi.org/10.3928/02793695-20231013-01>
- Anto, A., Salam, H., & Eisingerich, A. B. (2023). Exploring the impact of social media on anxiety among university students in the United Kingdom: Qualitative study. *JMIR Formative Research*, 7, Article e43037. <https://doi.org/10.2196/43037>
- Brailovskaia, J., Teismann, T., & Margraf, J. (2018). Cyberbullying, positive mental health and suicide ideation/behavior. *Psychiatry Research*, 267, 240-242. <https://doi.org/10.1016/j.psychres.2018.05.074>.
- Bronfenbrenner, U. (1979). *The ecology of human development: Experiments by nature and design*. Harvard University Press.
- Brown, K., Lucassen, M., Fenaughty, J., et al. (2024). A web-based intervention to support the mental well-being of sexual and gender minority youth: Intervention development study. *JMIR Formative Research*, 8, e54586. https://formative.jmir.org/2024/1/e54586?utm_source=chatgpt.com
- Charoenwanit, S. (2019). The relationship of cyber-bullying and academic achievement, general health, and depression in adolescents in Thailand. *Walailak Journal of Science and Technology*, 16(4), 231-241. <https://doi.org/10.48048/wjst.2019.4059>
- Cochran, W. G. (1977). *Sampling techniques* (3rd ed.). John Wiley & Sons.
- Gan, X., Wang, P., Xiang, G., & Jin, X. (2023). Positive youth development attributes and cyberbullying victimization. *PLoS ONE*, 18(6), e0287729. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0287729>
- Guenther, L., Jörges, S., Mahl, D., & Brüggemann, M. (2023). Framing as a bridging concept for climate change communication: A systematic review based on 25 years of literature. *Communication Research*, 51(4), 367-391. <https://doi.org/10.1177/00936502221137165>
- Gazi, Z. (2017). Evaluating peer learning and assessment in online collaborative learning environments. *Behaviour & Information Technology*, 36, 312-320. <https://doi.org/10.1080/0144929X.2016.1232752>.



- Grych, J., Hamby, S., & Banyard, V. (2015). The resilience portfolio model: Understanding healthy adaptation in victims of violence. *Psychology of Violence, 5*(4), 343–354. <https://doi.org/10.1037/a0039671>
- Han, Z., Wang, Z., & Li, Y. (2021). Cyberbullying involvement, resilient coping, and loneliness of adolescents during COVID-19 in rural China. *Frontiers in Psychology, 12*, Article 664612. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.664612>
- Hellfeldt, K., López-Romero, L., & Andershed, H. (2019). Cyberbullying and psychological well-being in young adolescence: The potential protective mediation effects of social support from family, friends, and teachers. *International Journal of Environmental Research and Public Health, 17*(1), Article 45. <https://doi.org/10.3390/ijerph17010045>
- Lerner, R. M., Lerner, J. V., Bowers, E. P., & Geldhof, G. J. (2015). Positive youth development and relational-developmental-systems. In W. F. Overton & P. C. M. Molenaar (Vol. Eds.), *Handbook of child psychology and developmental science: Vol. 1. Theory and method* (7th ed., pp. 607–651). Wiley. <https://doi.org/10.1002/9781118963418.childpsy116>
- Li, S., Hong, Y., & Craig, S. (2023). A systematic literature review of social learning theory in online learning environments. *Educational Psychology Review, 35*, 1-29. <https://doi.org/10.1007/s10648-023-09827-0>
- Liu, Y., Zhang, Y., Wang, Z., Li, X., Wang, J., & Chen, H. (2023). Digital intervention in improving the outcomes of mental health among LGBTQ+ youth: A systematic review. *Frontiers in Psychiatry, 14*, Article 1242730. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1242730>
- Meyer, I. H. (2003). Prejudice, social stress, and mental health in lesbian, gay, and bisexual populations: Conceptual issues and research evidence. *Psychological Bulletin, 129*(5), 674–697. <https://doi.org/10.1037/0033-2909.129.5.674>
- Qureshi, M., Khaskheli, A., Qureshi, J., Raza, S., & Yousufi, S. (2021). Factors affecting students' learning performance through collaborative learning and engagement. *Interactive Learning Environments, 31*, 2371-2391. <https://doi.org/10.1080/10494820.2021.1884886>



- Stańczykiewicz, B., & Senczyszyn, A. (2024). Bullying of LGBTQ+ children and adolescents in schools: understanding the phenomenon, consequences, and international standards with a focus on the polish context. *Frontiers in Psychiatry*, 15, 1493745.
<https://doi.org/10.3389/fpsyt.2024.1493745>
- UNESCO. (2023). *Global education monitoring report: Inclusion and education – All means all*. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000385723>
- UNESCO. (2023). *LGBTIQ+ youth: Violence and bullying in educational settings*. UNESCO Publishing. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000387193>
- Wright, M. F., & Wachs, S. (2019). Does digital media use increase cyberbullying? Longitudinal associations among adolescents. *JMIR Mental Health*, 4(10), e14025.
<https://doi.org/10.2196/14025>
- Zhu, C., Huang, S., Evans, R., & Zhang, W. (2021). Cyberbullying among adolescents and children: A comprehensive review of the global situation, risk factors, and preventive measures. *Frontiers in Public Health*, 9, Article 634909.
<https://doi.org/10.3389/fpubh.2021.634909>