

The Production of Stop Cyberbullying Animation Media: Stop Cyberbullying for Primary School Students

การผลิตสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน Stop Cyberbullying: หยุดการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์สำหรับนักเรียนในระดับประถมศึกษา

Rattanawat Penrattanahiran

รัตนวัชร เพ็ญรัตนศิริ

Department of Psychology, Faculty of Education, Chiang Mai Rajabhat University, Chiang Mai 50180, Thailand

ภาควิชาจิตวิทยา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ เชียงใหม่ 50180 ประเทศไทย

Corresponding author: rattanawat_pen@cmru.ac.th

Received May 21, 2025 ■ Revised August 20, 2025 ■ Accepted September 2, 2025 ■ Published December 4, 2025

Abstract

This research was conducted in three-phase: 1) data collection through interviews of 10 teachers and 20 students, plus a survey of 350 primary students (grades 4-6), 2) media development by 3 experts in psychology and 2 in computer, and 3) intervention implementation with 170 students across 10 Chiang Mai schools. Research instruments included interview protocols, behavioral assessment scales, "Stop Cyberbullying" animated media, evaluation forms, and satisfaction questionnaires. Data analysis utilized descriptive statistics, content analysis, and pre-post comparisons. The research findings revealed that: 1) There were three of forms of primary cyberbullying—textual mockery, group exclusion and identity impersonation. While the majority of students had never exhibited such behaviors, 43.6% indicated occasional involvement in gossip, verbal abuse, or provocation. Bullying can be classified into eight distinct forms and four preventive strategies have been identified: avoidance, help-seeking, self-protection, and collective support. 2) The developed animated cartoon media received the highest level of appropriateness rating. 3) Post-intervention results showed significant reduction in the level of cyberbullying behaviors (3.31% to 2.26%, $p < .05$) and a high level of satisfaction among students.

Keywords: cyberbullying, animation, primary school students

บทคัดย่อ

การวิจัยในครั้งนี้ดำเนินการวิจัย 3 ระยะ ได้แก่ 1) ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ โดย สัมภาษณ์ครู 10 คน นักเรียน 20 คน และสำรวจนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 4-6 จำนวน 350 คน 2) พัฒนาสื่อโดยผู้เชี่ยวชาญด้านจิตวิทยา 3 คน และด้านคอมพิวเตอร์ 2 คน 3) ทดลองใช้สื่อกับนักเรียน 170 คน จาก 10 โรงเรียนในจังหวัดเชียงใหม่ เครื่องมือการวิจัย ประกอบด้วย 1) แบบสัมภาษณ์รูปแบบและกลยุทธ์การป้องกันการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ 2) แบบวัดพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ 3) สื่อการ์ตูนแอนิเมชัน Stop Cyberbullying 4) แบบประเมินความเหมาะสมของสื่อ และ 5) แบบสอบถามความพึงพอใจ วิเคราะห์ข้อมูลด้วยค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การวิเคราะห์เนื้อหา และการเปรียบเทียบผลก่อน-หลังการทดลอง ผลการวิจัยพบว่า 1) พฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์มี 3 รูปแบบหลัก ได้แก่ การล้อเลียนผ่านข้อความ การกีดกันออกจากกลุ่ม และการแอบอ้างตัวตน โดยนักเรียนส่วนใหญ่ไม่เคยมีพฤติกรรมดังกล่าว แต่มีพฤติกรรมนินทา ด่าทอ ยั่วแหย่ 43.6% รูปแบบการกลั่นแกล้งจำแนกได้ 8 รูปแบบและกลยุทธ์การป้องกันมี 4 วิธี คือ การหลีกเลี่ยง การขอความช่วยเหลือ การป้องกันตนเอง และการรวมกลุ่มช่วยเหลือกัน 2) สื่อการ์ตูนแอนิเมชันที่พัฒนาขึ้นได้รับการประเมินความเหมาะสมในระดับมากที่สุด 3) หลังใช้สื่อการ์ตูนแอนิเมชัน นักเรียนมีพฤติกรรมการกลั่นแกล้งระดับสูงลดลงจากร้อยละ 3.31 เหลือร้อยละ 2.26 และค่าเฉลี่ยพฤติกรรมลดลงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และนักเรียนมีความพึงพอใจต่อสื่ออยู่ในระดับสูง

คำสำคัญ: การกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์, การ์ตูนแอนิเมชัน, นักเรียนระดับประถมศึกษา

บทนำ (Introduction)

ในยุคดิจิทัลที่เทคโนโลยีสารสนเทศมีบทบาทอย่างมากในชีวิตประจำวันของเด็กและเยาวชน ปัญหา “การกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์” (Cyberbullying) ได้ทวีความรุนแรงขึ้น โดยถือเป็นรูปแบบหนึ่งของพฤติกรรมก้าวร้าวที่กระทำซ้ำ ๆ ด้วยเจตนาทำร้ายไม่ว่าจะเป็นทางร่างกาย จิตใจ หรือความสัมพันธ์ทางสังคมของเหยื่อ ซึ่งอาจนำไปสู่ผลกระทบที่ร้ายแรงถึงขั้นการคิดฆ่าตัวตาย (Chainwong et al., 2020) การกลั่นแกล้งในลักษณะนี้มักเกิดขึ้นผ่านสื่อและเครือข่ายออนไลน์ เช่น การใส่ร้ายป้ายสี การใช้ถ้อยคำเหยียดหยาม หรือการเผยแพร่ข้อมูลที่ทำลายชื่อเสียงของบุคคล โดยเฉพาะในแพลตฟอร์มยอดนิยมอย่างเฟซบุ๊ก (Facebook)

ซึ่งกลายเป็นพื้นที่ที่เยาวชนจำนวนมากต้องเผชิญกับความรุนแรงทางจิตใจ จากข้อมูลสถิติในปี 2021 พบว่า ร้อยละ 61 ของผู้ที่ถูกกลั่นแกล้งได้รับผลกระทบจากการถูกล้อเลียนรูปลักษณ์ภายนอก ร้อยละ 56 เคยถูกคุกคามผ่าน Facebook และมีถึง 7 ใน 10 คนที่ประสบปัญหานี้ก่อนอายุ 18 ปี (Zhu et al., 2021) และในบริบทของประเทศไทยจากรายงานของ Thai Health Official (2020) ระบุว่า ประเทศไทยมีอัตราการกลั่นแกล้งในโรงเรียนสูงเป็นอันดับ 2 ของโลก รองจากประเทศญี่ปุ่น โดยลักษณะของการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ จำแนกออกเป็น 10 รูปแบบ ได้แก่ การแกล้งแหย่ (Trolling) การเผยแพร่ความลับ (Outing) การใส่ความ (Denigration) การล่อลวง (Trickery) การแอบอ้าง

(Frapping/Impersonation) การปลอมบัญชี (Fake profiles) ขโมยอัตลักษณ์ดิจิทัล (Catfish) การกีดกันผู้อื่นออกจากกลุ่ม (Exclusion) การก่อกวนคุกคาม (Harassment) และการข่มขู่ผ่านดิจิทัล (Cyberstalking) (Child and Youth Media Institute, 2018) ทั้งนี้จากการศึกษาวิจัย พบว่า เด็กนักเรียนร้อยละ 54 เคยตกเป็นเหยื่อของการกลั่นแกล้งออนไลน์ และเด็กผู้หญิงมีแนวโน้มได้รับผลกระทบมากกว่าเด็กผู้ชาย (Lertratthamrongkul, 2021) ผลกระทบจากการกลั่นแกล้งออนไลน์มีได้จำกัดเฉพาะความเจ็บปวดทางอารมณ์ แต่ยังส่งผลต่อพฤติกรรมและพัฒนาการทางจิตใจของเด็ก เช่น ความวิตกกังวล อาการซึมเศร้า แยกตัวออกจากสังคม และความคิดในการฆ่าตัวตาย (Ginting & Sahlepi, 2024; Kumari & Yadav, 2024) ซึ่งผลกระทบเหล่านี้มักจะมีผลกระทบรุนแรงเป็นพิเศษในวัยเด็กตอนปลาย ซึ่งเป็นช่วงพัฒนาการสำคัญของทักษะทางอารมณ์และสังคม (Penrattanahiran, 2021)

จากข้อมูลเหล่านี้สะท้อนให้เห็นถึงความจำเป็นเร่งด่วนในการป้องกันและแก้ไขปัญหานี้ โดยแนวทางหนึ่งที่มีศักยภาพในการป้องกันและเสริมสร้างภูมิคุ้มกันทางจิตใจให้กับเด็ก คือ การใช้สื่อการ์ตูนแอนิเมชัน ซึ่งได้รับการยืนยันว่าเป็นแนวทางที่มีประสิทธิภาพในการส่งเสริมการเรียนรู้และการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม สื่อประเภทนี้มีอิทธิพลอย่างมีนัยสำคัญต่อทัศนคติและความรู้ของนักเรียนประถมศึกษาเกี่ยวกับการกลั่นแกล้ง โดยแสดงให้เห็นถึงประสิทธิภาพในการสร้างความตระหนักและการเรียนรู้เกี่ยวกับปัญหาการกลั่นแกล้ง พร้อมทั้งส่งผลในเชิงบวกต่อนักเรียนในระยะยาว (Chureemas & Poksupphiboon, 2024; Mashlahah et al., 2024; Oktaviana & Rusnilawati, 2022) ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงมีความสนใจในการพัฒนาสื่อการ์ตูนแอนิเมชันเรื่อง “Stop Cyberbullying: หยุดการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์” สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อเสริมสร้างภูมิคุ้มกันทางจิตใจ ลดพฤติกรรมการกลั่นแกล้ง และส่งเสริมการตอบสนองในเชิงบวกต่อสถานการณ์ที่พบในโลกออนไลน์ ผ่านเนื้อหาที่สมจริงและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้ในชีวิตประจำวัน ทั้งนี้ผู้วิจัยยังคาดหวังว่า สื่อการ์ตูนแอนิเมชัน Stop Cyberbullying ดังกล่าวจะเป็นประโยชน์ต่อครู ผู้ปกครอง และบุคลากรทางการศึกษา สามารถขยายผลสู่โรงเรียนประถมศึกษาใช้เป็นสื่อการสอนเพื่อพัฒนาทักษะชีวิตด้านการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล และส่งเสริมความปลอดภัยในการรับมือภัยไซเบอร์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

วัตถุประสงค์การวิจัย (Objectives)

1. เพื่อศึกษาพฤติกรรมและการกลั่นแกล้ง รูปแบบการกลั่นแกล้ง และกลยุทธ์การป้องกันการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์สำหรับนักเรียนในระดับประถมศึกษา
2. เพื่อพัฒนาและผลิตสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน Stop Cyberbullying: หยุดการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์สำหรับนักเรียนในระดับประถมศึกษา
3. เพื่อประเมินประสิทธิผลของสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน Stop

Cyberbullying: หยุดการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์สำหรับนักเรียนในระดับประถมศึกษา

การทบทวนวรรณกรรม (Literature Review)

แนวคิดเกี่ยวกับการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์

การกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ คือ พฤติกรรมก้าวร้าวที่เกิดขึ้นผ่านสื่อดิจิทัล โดยมีลักษณะสำคัญ คือ การทำร้ายผู้อื่นซ้ำ ๆ ด้วยเจตนา เช่น การใช้ถ้อยคำหยาบคาย ข่มขู่ แพร่ข้อมูลส่วนตัวปลอมแปลงตัวตน หรือกีดกันผู้อื่นออกจากกลุ่มออนไลน์ (Hinduja & Patchin, 2018) พฤติกรรมเหล่านี้เกิดขึ้นในแพลตฟอร์มต่าง ๆ เช่น Facebook, Line, TikTok หรือเกมออนไลน์ ซึ่งลักษณะเฉพาะของการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์มีความต่างจากการกลั่นแกล้งแบบดั้งเดิม (Traditional bullying) คือ ความสามารถในการเข้าถึงเหยื่อได้ตลอดเวลา ความแพร่กระจายที่รวดเร็ว และการไม่เปิดเผยตัวตนของผู้กระทำ ซึ่งทำให้ผลกระทบต่อนักเรียนรุนแรงมากกว่า (Zhu et al., 2021) จากข้อมูลของ Thai Health Official (2020) พบว่า ประเทศไทยมีอัตราการกลั่นแกล้งในโรงเรียนสูงเป็นอันดับ 2 ของโลก โดยรูปแบบการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ที่พบบ่อยในเด็กประถม ได้แก่ การล้อเลียนรูปลักษณ์ผ่านโซเชียลมีเดีย การแอบอ้างตัวตนในแชตกลุ่ม หรือการกีดกันจากกลุ่มในเกมออนไลน์ (Child and Youth Media Institute, 2018) และเด็กวัยประถมศึกษาอายุระหว่าง 9–12 ปี ยังขาดทักษะในการแยกแยะพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมบนโลกออนไลน์ ประกอบกับการเข้าถึงเทคโนโลยีอย่างง่ายดาย ยิ่งเพิ่มความเสี่ยงในการตกเป็นเหยื่อหรือผู้กระทำการกลั่นแกล้งโดยไม่รู้ตัว (Lertratthamrongkul, 2021) โดยการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ส่งผลกระทบทางด้านจิตใจ เช่น ความเครียด วิตกกังวล ซึมเศร้า การแยกตัว และความคิดฆ่าตัวตาย (Ginting & Sahlepi, 2024) ส่วนด้านพฤติกรรม เช่น การหลีกเลี่ยงการเข้าสังคม เกิดพฤติกรรมก้าวร้าวหรือถอนตัว และด้านการเรียนรู้ เช่น ผลการเรียนรู้ลดลง ขาดความมั่นใจในตนเอง ซึ่งล้วนส่งผลกระทบต่อการพัฒนาทางอารมณ์และสังคมของเด็กที่ถูกกระทำ (Kumari & Yadav, 2024)

แนวคิดเกี่ยวกับทฤษฎีพัฒนาการของเด็กตอนปลาย

เด็กในวัยตอนปลายหรือช่วงอายุ 9–12 ปี อยู่ในช่วงเปลี่ยนผ่านเข้าสู่ช่วงวัยรุ่นตอนต้น เป็นช่วงที่เริ่มพัฒนาทักษะทางสังคม ความคิดเชิงเหตุผล และการเข้าใจบทบาทของตนเองในสังคม โดยเริ่มมีความสามารถในการแยกแยะพฤติกรรมที่เหมาะสมหรือไม่เหมาะสมได้มากขึ้น (Penrattanahiran, 2021) ตามที่ทฤษฎีของ Piaget ได้ระบุว่า เด็กในช่วงวัยนี้มีพัฒนาการทางสติปัญญาอยู่ในช่วง “ขั้นปฏิบัติการรูปธรรม” (Concrete operational stage) สามารถคิดเชิงตรรกะกับสิ่งที่ป็นรูปธรรม เข้าใจการอนุรักษ์ปริมาณและการจัดหมวดหมู่ ในขณะเดียวกันพัฒนาการของเด็กตอนปลายยังสามารถอธิบายได้ตามทฤษฎีจริยธรรมของ Kohlberg ที่จัดเด็กมีจริยธรรมอยู่ใน “ระดับจริยธรรมตามกฎเกณฑ์” (Conventional morality) ซึ่งให้ความสำคัญกับกฎระเบียบและความคาดหวังของสังคม (Saracho, 2021) ดังนั้น เด็กในช่วงวัยนี้

จึงเริ่มคิดเชิงตรรกะ เหตุผล เข้าใจความสัมพันธ์ซับซ้อนมากขึ้น และสามารถที่จะควบคุมอารมณ์ได้ดีขึ้น มีความมั่นคงทางอารมณ์มากขึ้น อย่างไรก็ตาม การพัฒนาสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน จำเป็นต้องคำนึงถึงพัฒนาการของเด็กอย่างมาก เนื่องจากเด็กในวัยนี้มักตอบสนองต่อการเรียนรู้ผ่านสื่อภาพเคลื่อนไหวได้ดี เพราะเป็นวัยที่ยังคงมีจินตนาการสูงและมีสมาธิจำกัด สื่อที่มีภาพเสียง และการเคลื่อนไหวสามารถกระตุ้นความสนใจและทำให้เกิดการเรียนรู้ อย่างมีประสิทธิภาพมากกว่าวิธีการเรียนรู้แบบดั้งเดิม (Zamzami & Zamzami, 2023) ฉะนั้น การจัดการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมทางสังคมที่เกี่ยวข้องกับการป้องกันการกลั่นแกล้ง จึงควรสอดคล้องกับพัฒนาการทางความคิดและอารมณ์ของเด็กในช่วงวัยนี้

แนวทางการออกแบบและผลิตสื่อการ์ตูนแอนิเมชันที่มีประสิทธิภาพ

การผลิตสื่อการ์ตูนแอนิเมชันสำหรับเด็กประถมศึกษา จำเป็นต้องคำนึงถึงความเหมาะสมกับพัฒนาการของผู้เรียนทั้งในด้านเนื้อหา รูปแบบ และความยาวของสื่อ หลักการออกแบบสื่อควรเน้นการใช้สีสดใส เสียงสนุกสนาน และตัวละครน่ารัก เพื่อดึงดูดความสนใจและกระตุ้นการเรียนรู้หรือความรู้สึกร่วมกับเด็กได้ (Zamzami & Zamzami, 2023) โดย Kreslavskaya (2024) ได้เสนอว่า การออกแบบเนื้อหาให้เหมาะสมกับวัยระดับประถมศึกษา ควรใช้ภาษาเข้าใจง่าย ไม่ซับซ้อน และมีจังหวะการนำเสนอที่เหมาะสม ซึ่งมีจุดมุ่งหมายเพื่อสร้างการมีส่วนร่วมและกระตุ้นความคิดอย่างต่อเนื่อง ทั้งนี้การสร้างสื่อการ์ตูนแอนิเมชันจะต้องคำนึงถึงทฤษฎีทางจิตวิทยา ได้แก่ ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม (Social learning theory) มีความสำคัญในการออกแบบสื่อการเรียนรู้ โดยเน้น “การเรียนรู้ผ่านการสังเกต” (Observational learning) ซึ่งเด็กจะเรียนรู้พฤติกรรมต่าง ๆ ผ่านการดูแบบอย่าง เช่น ตัวละครในการ์ตูน ตัวแบบเหล่านั้นควรมีพฤติกรรมเชิงบวก เช่น การแก้ปัญหาอย่างมีเหตุผล การไม่ใช้ความรุนแรง หรือการหาทางออกโดยไม่กลั่นแกล้งผู้อื่น เพื่อสร้างการเรียนรู้พฤติกรรมที่เหมาะสมในสังคมออนไลน์ (Bandura, 1977)

การใช้สื่อการ์ตูนแอนิเมชันในการป้องกันการกลั่นแกล้งรังแกบนโลกไซเบอร์

การใช้สื่อการ์ตูนแอนิเมชันเป็นหนึ่งในวิธีที่มีประสิทธิภาพในการป้องกันและลดการกลั่นแกล้งรังแกบนโลกออนไลน์ โดยเฉพาะในกลุ่มเด็กและเยาวชน เพราะสามารถดึงดูดความสนใจ กระตุ้นการเรียนรู้ และสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับผลกระทบของการกลั่นแกล้งรังแกได้อย่างมีประสิทธิภาพ จากงานวิจัยของ Chureemas and Poksupphiboon (2024) and Oktaviana and Rusnilawati (2022) พบว่า การใช้สื่อแอนิเมชันในชั้นเรียนช่วยให้นักเรียนเข้าใจพฤติกรรมการกลั่นแกล้งได้ชัดเจนมากขึ้น และสามารถแยกแยะสิ่งที่ควรหรือไม่ควรทำในโลกไซเบอร์ได้ดียิ่งขึ้น เช่นเดียวกับ Martzoukou (2022) ที่ระบุว่า การ์ตูนแอนิเมชันช่วยให้เด็กเข้าใจสถานการณ์การกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ และเรียนรู้กลยุทธ์การรับมือผ่านตัวละครในเรื่อง เด็กส่วนใหญ่รู้สึกสนุก และมีส่วนร่วมกับเนื้อหา พร้อมทั้งแสดงความสนใจที่จะเรียนรู้วิธีจัดการกับปัญหาเหล่านี้มากขึ้น นอกจากนี้ การใช้สื่อแอนิเมชันที่ออกแบบตามทฤษฎีจิตวิทยาสามารถเพิ่มความรู้เกี่ยวกับการกลั่นแกล้งรังแก เพิ่มความเห็นอกเห็นใจต่อเหยื่อ และลดพฤติกรรมการกลั่นแกล้งรังแกในกลุ่มเป้าหมายได้อย่างมีนัยสำคัญ แม้ในระยะติดตามผล 1 เดือนหลังรับชม (Doane et al., 2016) จะเห็นได้ว่า การใช้สื่อการ์ตูนแอนิเมชันจึงเป็นแนวทางหนึ่งที่มีศักยภาพสูงในการสร้างการเรียนรู้เกี่ยวกับโลกไซเบอร์อย่างมีวิจารณญาณ ส่งเสริมการอยู่ร่วมกันอย่างเคารพสิทธิ และสร้างภูมิคุ้มกันทางจิตใจให้กับนักเรียนในวัยประถมศึกษาได้เป็นอย่างดี

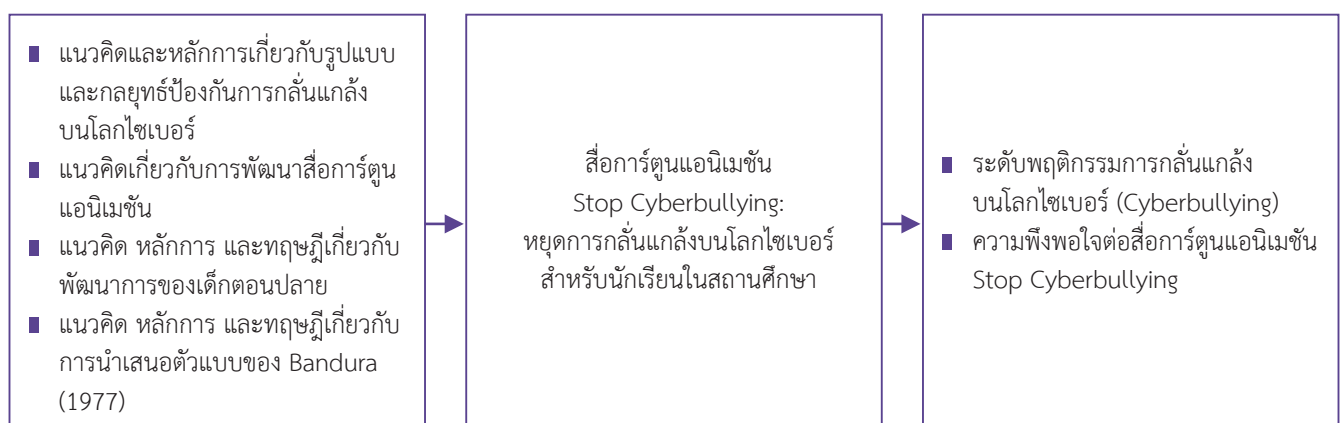
กรอบแนวคิดการวิจัย

การผลิตสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน Stop Cyberbullying: หยุดการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์สำหรับนักเรียนในสถานศึกษา ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์และแนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาสื่อการ์ตูนแอนิเมชันเพื่อกำหนดกรอบแนวคิดในการวิจัยดัง Figure 1

Figure 1

Research Conceptual Framework

กรอบแนวคิดการวิจัย



วิธีดำเนินการวิจัย (Methodology)

การวิจัยเรื่อง การผลิตสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน Stop Cyber-bullying: หยุดการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์สำหรับนักเรียนในระดับประถมศึกษาเป็นการวิจัยและพัฒนา (Research and development) ซึ่งงานวิจัยนี้ได้หมายเลขรับรองจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ IRBCMRU 2024/183.21.05 และมีวิธีการดำเนินการวิจัยแบ่งออกเป็น 3 ระยะ ดังนี้

ระยะที่ 1 ศึกษาพฤติกรรมการกลั่นแกล้ง รูปแบบการกลั่นแกล้ง และกลยุทธ์การป้องกันการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์สำหรับนักเรียนในระดับประถมศึกษา

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร คือ ครูและนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 ในโรงเรียนเครือข่ายฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูของคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ ในจังหวัดเชียงใหม่

กลุ่มตัวอย่าง คือ ครูและนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 ในโรงเรียนเครือข่ายฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูของคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ ในจังหวัดเชียงใหม่ จำนวน 3 อำเภอ ได้แก่ อำเภอแม่แตง อำเภอแมริม และอำเภอเมืองเชียงใหม่ ซึ่งในการให้สัมภาษณ์และตอบแบบวัด จำนวน 2 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มที่ 1 สัมภาษณ์ ครู จำนวน 10 คน โดยใช้เกณฑ์การคัดเลือก ได้แก่ 1) เป็นครูประจำการที่สอนนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 2) มีประสบการณ์การสอนไม่น้อยกว่า 3 ปี 3) สนใจเข้าร่วมการสัมภาษณ์ และ 4) เป็นครูที่อยู่ในโรงเรียนเครือข่ายของศูนย์ฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู และนักเรียนจำนวน 20 คน โดยใช้เกณฑ์การคัดเลือก ได้แก่ 1) เป็นนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 2) เป็นนักเรียนที่มีประสบการณ์ในการใช้สื่อออนไลน์ 3) เคยมีประสบการณ์เป็นผู้ถูกระทำ และ 4) เป็นนักเรียนที่สามารถแสดงเล่าประสบการณ์ได้ และกลุ่มที่ 2 กลุ่มตอบแบบวัดพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ ประกอบด้วยนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 จำนวน 350 คน โดยการสุ่มแบบหลายขั้นตอน (Multi-stage sampling) จากการเลือกพื้นที่ 3 อำเภอ ได้แก่ แม่แตง แมริม และเมืองเชียงใหม่ เลือกโรงเรียนตัวแทนในแต่ละอำเภอโดยพิจารณาจากขนาดโรงเรียน (เล็ก กลาง ใหญ่) แล้วทำการสุ่มเลือกชั้นเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 โดยการสุ่มแบบง่าย (Simple random sampling) จากนั้นทำการสุ่มนักเรียนที่อยู่ในระดับประถมศึกษาชั้นปีที่ 4-6 ตามสัดส่วนที่เหมาะสมกับจำนวนรวม 350 คน ประกอบด้วย 1) โรงเรียนในอำเภอแม่แตง จำนวน 3 โรงเรียน จำนวนนักเรียน 100 คน 2) โรงเรียนในอำเภอแมริมจำนวน 3 โรงเรียนจำนวนนักเรียน 120 คน และ 3) โรงเรียนในอำเภอเมืองเชียงใหม่ จำนวน 4 โรงเรียน จำนวนนักเรียน 130 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แบบบันทึกการวิเคราะห์รูปแบบการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์และกลยุทธ์การป้องกันการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์สำหรับนักเรียนในระดับประถมศึกษา ประกอบด้วย 6 ประเด็น ได้แก่ 1) ลักษณะพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์

2) ตัวอย่างสถานการณ์ 3) รูปแบบของการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ ได้แก่ การคุกคามทางวาจา (Verbal bullying) การคุกคามทางจิตใจ (Psychological bullying) การละเมิดความเป็นส่วนตัว (Privacy violation) เป็นต้น 4) ผลกระทบทางด้านจิตใจและสังคมที่เกิดขึ้นจากการถูกกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ 5) กลยุทธ์ในการป้องกันการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ และ 6) กิจกรรมที่ส่งเสริมการฝึกทักษะในการจัดการกับสถานการณ์การกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์

2. แบบสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลหลัก (Key informants) ได้แก่ ประเด็นคำถามที่ใช้ในการสัมภาษณ์ครู จำนวน 3 ประเด็น ได้แก่ 1) ลักษณะพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 ที่ครูเคยพบบ่อยมีลักษณะพฤติกรรมอย่างไรบ้าง 2) ครูเคยพบเห็นนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 มีพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ในรูปแบบใดบ้าง และ 3) จากประสบการณ์ของครู เคยพบพฤติกรรมของนักเรียนที่แสดงถึงวิธีการรับมือหรือกลยุทธ์ในการป้องกันการถูกกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์อย่างไรบ้าง และประเด็นคำถามที่ใช้ในการสัมภาษณ์นักเรียน จำนวน 3 ประเด็น ได้แก่ 1) ลักษณะพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 ที่นักเรียนพบบ่อยมีลักษณะพฤติกรรมอย่างไรบ้าง 2) นักเรียนเคยเห็นเพื่อนนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 มีพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ในรูปแบบใดบ้าง และ 3) จากประสบการณ์ของนักเรียนเมื่อนักเรียนเจอการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ มีวิธีการหรือกลยุทธ์ในการรับมือกับการถูกกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์อย่างไรบ้าง

3. แบบวัดพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์สำหรับนักเรียนในระดับประถมศึกษา ถูกพัฒนามาจากแนวคิดของ Slonje and Smith (2008), Smith et al., (2008), Inthanon (2018), and Zhang et al., (2022) ประกอบด้วย 2 ส่วน ได้แก่ 1) ข้อมูลพื้นฐานของนักเรียน และ 2) แบบวัดพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ จำนวน 40 ข้อ ได้แก่ 1) การนินทาหรือด่าทอ ยั่วแหย่ให้โมโห (Flaming/Trolling) 2) การข่มขู่คุกคาม (Harassment) 3) การสบประมาท/การใส่ความ/การป้ายสี (Denigration) 4) การปลอมแปลงตัวตน (Impersonation/Masquerade) 5) การนำความลับหรือข้อมูลไปเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาต (Outing) 6) การกีดกันผู้อื่นออกจากกลุ่ม (Exclusion) 7) การคุกคามอย่างรุนแรงหรือเฝ้าติดตามทางไซเบอร์ (Cyberstalking) และ 8) การหลอกลวง ต้มตุ๋น (Trickery) โดยดำเนินการคัดเลือกข้อคำถามเฉพาะที่มีค่าดัชนี IOC ตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป ได้ข้อคำถามจำนวน 43 ข้อ นำแบบวัดพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์สำหรับนักเรียนในระดับประถมศึกษาไปทดลองใช้กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน ที่มีลักษณะใกล้เคียงกับประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เพื่อหาความเชื่อมั่นของแบบวัดพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์สำหรับนักเรียนในระดับประถมศึกษา โดยเหลือข้อคำถามที่ผ่านการวิเคราะห์และเป็นไปตามเกณฑ์ จำนวน 40 ข้อ มีค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับ 0.947

โดยแบบวัดพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ มีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 4 ระดับ ได้แก่ 1) ไม่เคยเลย ให้ 1 คะแนน 2) นาน ๆ ครั้ง ให้ 2 คะแนน 3) บางครั้ง ให้ 3 คะแนน และ 4) บ่อยครั้ง ให้ 4 คะแนน ซึ่งเกณฑ์การแปลความหมายระดับพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ สามารถจำแนกได้ ดังนี้ 1) คะแนนตั้งแต่ 133 คะแนนขึ้นไป หมายถึง ระดับพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์อยู่ในระดับสูง 2) คะแนนตั้งแต่ 67-132 คะแนน หมายถึง ระดับพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์อยู่ในระดับปานกลาง และ 3) คะแนนน้อยกว่า 66 คะแนน หมายถึง ระดับพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์อยู่ในระดับต่ำ

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ผู้วิจัยดำเนินการศึกษาเอกสาร ตำรา บทความวิจัย และงานวิจัยต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับรูปแบบการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์และการป้องกันการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์สำหรับนักเรียนในระดับประถมศึกษา

2. ดำเนินการวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการสืบค้นลงในแบบบันทึกการวิเคราะห์รูปแบบการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์และการป้องกันการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์สำหรับนักเรียนในระดับประถมศึกษา

3. สรุปข้อมูลรูปแบบการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์และการป้องกันการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์สำหรับนักเรียนในระดับประถมศึกษา

4. ดำเนินการนัดหมายและประสานงานกับโรงเรียนกลุ่มตัวอย่างเพื่อสัมภาษณ์และตอบแบบวัดของกลุ่มครูและนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 ในโรงเรียนเครือข่ายฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูของคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ ในจังหวัดเชียงใหม่ จำนวน 3 อำเภอ ได้แก่ อำเภอแม่แตง อำเภอแมริม และอำเภอเมืองเชียงใหม่ ซึ่งดำเนินการขอความสมัครใจในการให้สัมภาษณ์และตอบแบบวัด จำนวน 2 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มที่ 1 กลุ่มสัมภาษณ์ ประกอบด้วย ครู จำนวน 10 คน และนักเรียน จำนวน 20 คน และกลุ่มที่ 2 กลุ่มตอบแบบวัดพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ ประกอบด้วย นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 จำนวน 350 คน โดยการสุ่มแบบหลายขั้นตอน

5. การดำเนินการเก็บข้อมูลในการสัมภาษณ์และการตอบแบบวัดพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ ผู้วิจัยได้พิทักษ์สิทธิ์และคำนึงถึงสวัสดิภาพของผู้เข้าร่วมการวิจัย โดยเฉพาะนักเรียนเนื่องจากเป็นกลุ่มเปราะบาง โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการขอความยินยอมจากผู้ปกครองและผู้เข้าร่วมก่อนการวิจัย เก็บรักษาความลับของข้อมูล ไม่เปิดเผยตัวตนให้สิทธิ์ในการถอนตัวได้ทุกเมื่อ และหากผู้เข้าร่วมการวิจัยเกิดความไม่สบายใจมีอาการเครียดหรือวิตกกังวล จากการตอบแบบวัดหรือการสัมภาษณ์มีสิทธิ์ยุติการเข้าร่วมได้เองทุกเวลา หากไม่สะดวกหรือไม่ต้องการตอบคำถามต่อไป

6. นำข้อมูลที่ได้จากการสังเคราะห์เอกสาร ตำรา บทความวิจัย และงานวิจัยต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับรูปแบบการกลั่นแกล้งบน

โลกไซเบอร์และการป้องกันการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์สำหรับนักเรียนในระดับประถมศึกษา และการสัมภาษณ์กลุ่มครูและการตอบแบบวัดของนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 มาดำเนินการสรุปและสังเคราะห์ข้อมูลเพื่อสร้างกรอบแนวทางในการพัฒนาและออกแบบชุดสื่อการ์ตูนแอนิเมชันในระยะต่อไป

ระยะที่ 2 พัฒนาและผลิตสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน Stop Cyberbullying: หยุดการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์สำหรับนักเรียนในระดับประถมศึกษา

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มเป้าหมาย ผู้เชี่ยวชาญทางด้านจิตวิทยาและการแนะแนว จำนวน 3 คน เป็นอาจารย์ที่มีประสบการณ์ในการสอนจิตวิทยาและการแนะแนว และผู้เชี่ยวชาญทางด้านคอมพิวเตอร์และการออกแบบการ์ตูนแอนิเมชัน จำนวน 2 คน รวมทั้งสิ้นผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน เป็นคนที่มีคุณสมบัติตามเกณฑ์ที่ได้กำหนดไว้เพื่อเป็นผู้ตรวจสอบความเหมาะสมสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน Stop Cyberbullying: หยุดการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์สำหรับนักเรียนในระดับประถมศึกษา

เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย

1. แบบประเมินความเหมาะสมของสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน Stop Cyberbullying ประกอบด้วย 2 ส่วน ได้แก่ 1) ข้อมูลทั่วไปของผู้เชี่ยวชาญ และ 2) ความเหมาะสมของสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน Stop Cyberbullying: หยุดการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ สำหรับนักเรียนในระดับประถมศึกษา ประกอบด้วย 4 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านเนื้อหา (Content) 2) ด้านการออกแบบสื่อ (Design) 3) ด้านการนำเสนอ (Presentation) และ 4) ด้านผลกระทบต่อผู้ชม (Impact)

2. สื่อการ์ตูนแอนิเมชัน Stop Cyberbullying: หยุดการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์สำหรับนักเรียนในระดับประถมศึกษา ประกอบด้วย 8 ตอน ได้แก่ ตอนที่ 1 อย่างหลงกลคำคำ ตอนที่ 2 สยบเหล่าร้ายออนไลน์ ตอนที่ 3 คำพูดที่ทำร้ายจิตใจ ตอนที่ 4 ตัวตนที่ถูกปลอมแปลง ตอนที่ 5 ปกป้องความลับ ไม่ให้ใครรั้งแฉ ตอนที่ 6 ฝ่ากำแพงความกลัว ตอนที่ 7 เจ้ามืดจากโลกไซเบอร์ และ ตอนที่ 8 สงครามต้มตุ๋น

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ผู้วิจัยศึกษาเอกสาร แนวคิด ทฤษฎีและข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับ 1) แนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน 2) แนวคิดและหลักการเกี่ยวกับรูปแบบและกลยุทธ์ป้องกันการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ 3) แนวคิด หลักการ และทฤษฎีเกี่ยวกับพัฒนาการของเด็กตอนปลาย และ 4) แนวคิด หลักการ และทฤษฎีเกี่ยวกับการนำเสนอตัวแบบของ Bandura

2. นำข้อมูลที่ได้จากการสังเคราะห์เอกสาร ตำรา บทความวิจัย และงานวิจัยต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับรูปแบบการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์และกลยุทธ์การป้องกันการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์สำหรับนักเรียนในระดับประถมศึกษา และการสัมภาษณ์กลุ่มครูและนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 มาสู่การออกแบบและพัฒนาสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน Stop Cyberbullying: หยุดการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์สำหรับนักเรียนในระดับ

ประณตศึกษา โดยผู้วิจัยจะดำเนินการติดต่ออาจารย์และนักศึกษา สาขาวิทยาการคอมพิวเตอร์ คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ เพื่อวางแผนและทำการจัดจ้างเหมาในการจัดทำสื่อการ์ตูนแอนิเมชันผ่านโปรแกรม Autodesk Maya ในการออกแบบการ์ตูนแอนิเมชัน

3. ผู้วิจัยดำเนินการติดต่อประสานงานกับผู้เชี่ยวชาญในสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน Stop Cyberbullying และดำเนินการขอหนังสือจากคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ เพื่อขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบความเหมาะสมของสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน Stop Cyberbullying

4. หลังจากที่ได้หนังสือขอความอนุเคราะห์ผู้เชี่ยวชาญ จึงดำเนินการส่งมอบหนังสือและนำร่างสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน Stop Cyberbullying: หยุดการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์สำหรับนักเรียนในระดับประถมศึกษา เสนอให้กับผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน เป็นผู้ตรวจสอบและประเมินความเหมาะสมของสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน Stop Cyberbullying

5. เมื่อได้รับแบบประเมินสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน Stop Cyberbullying กลับคืนจากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 คน ผู้วิจัยดำเนินการปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอนั้นต่าง ๆ ให้มีความสมบูรณ์และพร้อมที่จะนำไปสู่การทดลองใช้สื่อการ์ตูนแอนิเมชัน Stop Cyberbullying กับนักเรียนในโรงเรียนเครือข่ายของคณะครุศาสตร์ต่อไป

ระยะที่ 3 ประเมินประสิทธิผลของสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน Stop Cyberbullying: หยุดการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ สำหรับนักเรียนในระดับประถมศึกษา

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร คือ นักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 ในโรงเรียนเครือข่ายฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูของคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ ในจังหวัดเชียงใหม่

กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 จำนวน 170 คน ในโรงเรียนเครือข่ายฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูของคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ ในจังหวัดเชียงใหม่ จำนวน 3 อำเภอ ได้แก่ อำเภอแม่แตง อำเภอแมริม และอำเภอเมืองเชียงใหม่ จำนวน 10 โรงเรียน

เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย

1. สื่อการ์ตูนแอนิเมชัน Stop Cyberbullying: หยุดการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์สำหรับนักเรียนในระดับประถมศึกษา ประกอบด้วย 8 ตอน ได้แก่ ตอนที่ 1 อย่าหลงกลคำด่า ตอนที่ 2 สบายเหล่าร้ายออนไลน์ ตอนที่ 3 คำพูดที่ทำร้ายจิตใจ ตอนที่ 4 ตัวตนที่ถูกปลอมแปลง ตอนที่ 5 ปกป้องความลับ ไม่ให้ใครรังแก ตอนที่ 6 ฟากำแพงความกลัว ตอนที่ 7 เงามืดจากโลกไซเบอร์ และ ตอนที่ 8 สงครามต้มตุ๋น

2. แบบวัดพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา ถูกพัฒนามาจากแนวคิดของ Slonje and Smith (2008), Smith et al., (2008), Inthanon (2018), and Zhang et al., (2022) ประกอบด้วย 2 ส่วน ได้แก่ 1) ข้อมูลพื้นฐานของนักเรียน และ 2) แบบวัดพฤติกรรมการกลั่นแกล้ง

บนโลกไซเบอร์ จำนวน 40 ข้อ ได้แก่ 1) การนินทาหรือด่าทอ ยั่วแหย่ให้โมโห (Flaming/Trolling) 2) การข่มขู่คุกคาม (Harassment) 3) การสบประมาท/การใส่ความ/การป้ายสี (Denigration) 4) การปลอมแปลงตัวตน (Impersonation/Masquerade) 5) การนำความลับหรือข้อมูลไปเผยแพร่ โดยไม่ได้รับอนุญาต (Outing) 6) การกีดกันผู้อื่นออกจากกลุ่ม (Exclusion) 7) การคุกคามอย่างรุนแรงหรือเฝ้าติดตามทางไซเบอร์ (Cyberstalking) และ 8) การหลอกลวงต้มตุ๋น (Trickery) เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 4 ระดับ มีค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับ 0.947

3. แบบสอบถามความพึงพอใจสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน Stop Cyberbullying: หยุดการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ สำหรับนักเรียนในระดับประถมศึกษา ประกอบด้วย 3 ส่วน ได้แก่ 1) ข้อมูลทั่วไปของนักเรียน 2) ความพึงพอใจต่อสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน Stop Cyberbullying: หยุดการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์สำหรับนักเรียนในระดับประถมศึกษา จำนวน 9 ข้อ เป็นข้อคำถามลักษณะมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ และ 3) ข้อคำถามทั่วไป 3 ประเด็น ได้แก่ 1) ความรู้สึกเมื่อได้ชมสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน Stop Cyberbullying 2) ประโยชน์ที่ได้จากสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน Stop Cyberbullying และ 3) ความรู้ ความเข้าใจ และความสามารถในการรับมือกับการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์

วิธีดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ผู้วิจัยดำเนินการติดต่อประสานงานกับประธานหลักสูตร ครุศาสตรบัณฑิต สาขาสังคมศึกษา เพื่อขอความร่วมมือนักศึกษา สาขาสังคมศึกษา จำนวน 10 คน เป็นกลุ่มตัวอย่างโดยตามความสมัครใจในการนำสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน Stop Cyberbullying: หยุดการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์สำหรับนักเรียนในระดับประถมศึกษาไปใช้กับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 จำนวน 10 โรงเรียน

2. ผู้วิจัยพบปะพูดคุยและอบรมการใช้สื่อการ์ตูนแอนิเมชัน Stop Cyberbullying กับนักศึกษาสาขาสังคมศึกษาที่เป็นอาสาสมัคร จำนวน 10 คน โดยสร้างความเข้าใจและอธิบายวิธีการใช้สื่อการ์ตูนแอนิเมชัน Stop Cyberbullying: หยุดการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์สำหรับนักเรียนในระดับประถมศึกษา แบบวัดพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ และแบบสอบถามความพึงพอใจสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน Stop Cyberbullying มีการให้นักศึกษาอาสาสมัครได้ทดลองทำ ก่อนที่จะมีการนำไปใช้ในการบูรณาการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาสังคมศึกษา

3. ผู้วิจัยมอบสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน Stop Cyberbullying: หยุดการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์สำหรับนักเรียนในระดับประถมศึกษา และแบบวัดพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์สำหรับนักเรียนในระดับประถมศึกษาให้กับนักศึกษาสาขาสังคมศึกษาที่เป็นอาสาสมัคร จำนวน 10 คน นำไปใช้บูรณาการในรายวิชาสังคมศึกษาในระดับประถมศึกษาตอนปลาย จำนวนทั้งหมด 170 คน โดยก่อนการทดลองและหลังการทดลองการใช้ชุดสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน จะให้นักเรียนที่เป็นโรงเรียนกลุ่มตัวอย่างทำแบบวัดพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์สำหรับนักเรียนในระดับ

ประถมศึกษา

4. ผู้วิจัยได้ทำการจัดทำเอกสารหนังสือแสดงความยินยอม เข้าร่วมการวิจัยของอาสาสมัครวิจัยให้กับนักศึกษาสาขาสังคมศึกษา ที่เป็นอาสาสมัคร จำนวน 10 คน เพื่อนำไปชี้แจงให้กับครู ผู้ปกครอง และนักเรียนที่เข้าร่วม และแจ้งขอรับความยินยอมจากผู้ปกครอง และนักเรียนก่อนการเข้าร่วม โดยมีการพิทักษ์สิทธิของผู้เข้าร่วม วิจัย คือ รักษาความลับของข้อมูล ไม่เปิดเผยตัวตน และให้นักเรียน มีสิทธิ์ถอนตัวเมื่อใดก็ได้โดยไม่เสียสิทธิ์ใด ๆ หากนักเรียนเกิดความ ไม่สบายใจจากการเข้าร่วม สามารถยุติการเข้าร่วมการวิจัย

5. หลังจากให้นักศึกษาจำนวน 10 คน นำสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน Stop Cyberbullying: หยุดการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์สำหรับ นักเรียนในระดับประถมศึกษาไปใช้เรียบร้อยแล้ว นำข้อมูลที่ได้ จากการตอบแบบวัดพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์สำหรับ นักเรียนในระดับประถมศึกษา และแบบสอบถามความพึงพอใจต่อ สื่อการ์ตูนแอนิเมชัน Stop Cyberbullying เพื่อเป็นการประเมิน พฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์และสะท้อนความคิด ความรู้สึกของนักเรียนต่อการเข้าร่วมการทดลองในครั้งนี้

6. ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากแบบวัดพฤติกรรมการกลั่นแกล้ง บนโลกไซเบอร์สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาและแบบสอบถาม ความพึงพอใจสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน Stop Cyberbullying: หยุดการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์สำหรับนักเรียนระดับ ประถมศึกษา มาทำการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อเปรียบเทียบคะแนน ก่อนการทดลองและหลังการทดลองของนักเรียนเข้าร่วมครั้งนี้

ผลการวิจัย (Results)

ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้เรื่อง การผลิตสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน Stop Cyberbullying: หยุดการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์สำหรับ นักเรียนในระดับประถมศึกษา โดยผู้วิจัยดำเนินการสรุปตาม วัตถุประสงค์ของการวิจัย ดังนี้

1. ผลการศึกษาพฤติกรรมกรรมการกลั่นแกล้ง รูปแบบ การกลั่นแกล้ง และกลยุทธ์การป้องกันการกลั่นแกล้งบนโลก ไซเบอร์สำหรับนักเรียนในระดับประถมศึกษา

1.1 พฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ของนักเรียน จากการสัมภาษณ์ครูและนักเรียน พบว่า พฤติกรรมการกลั่นแกล้ง บนโลกไซเบอร์มี 3 ลักษณะหลัก ได้แก่ 1) การล้อเลียนผ่าน ข้อความออนไลน์ เช่น ส่งข้อความล้อเลียนรูปร่าง หน้าตา หรือ การแต่งกายในกลุ่มแชต แชร์รูปภาพที่ทำให้เพื่อนอับอายใน กลุ่มออนไลน์ และตั้งฉายาล้อเลียนแล้วใช้เรียกในโซเชียลมีเดีย 2) การกีดกันออกจากกลุ่มออนไลน์ เช่น ไม่ให้เข้าร่วมกลุ่มเล่น เกมออนไลน์ ลบออกจากกลุ่มแชตของห้อง ไม่ตอบข้อความหรือ เพิกเฉยต่อการมีส่วนร่วมในกลุ่มออนไลน์ และ 3) การแอบอ้าง ตัวตน สร้างบัญชีปลอมเพื่อแกล้งเพื่อน แอบใช้รหัสผ่านของเพื่อน เพื่อเข้าใช้งานโซเชียลมีเดีย และโพสต์ข้อความหรือรูปภาพแทน ตัวเพื่อนโดยไม่ได้รับอนุญาต นอกจากนี้สามารถนำเสนอ ข้อมูลเกี่ยวกับผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบวัดพฤติกรรม การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ ได้ดังนี้

Figure 2

Results of the Data Analysis Based on Students' Responses to the Cyberbullying Behavior Measurement Instrument
ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากการตอบแบบวัดพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ของนักเรียน



Figure 2
(continued)



จาก Figure 2 พบว่า นักเรียนมีพฤติกรรมไม่เคยเลยในด้านต่าง ๆ ค่อนข้างสูง ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่านักเรียนมีพฤติกรรมกรกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ค่อนข้างน้อย ยกเว้นบางด้าน เช่น ด้านการนินทาหรือด่าทอ ยั่วให้โมโห มีพฤติกรรมนาน ๆ ครั้งถึงร้อยละ 43.6 และในทุก ๆ ด้าน พฤติกรรมบางครั้งร้อยละ 0.3-1.2 ถือว่ามีพฤติกรรมค่อนข้างน้อยในภาพรวม

1.2 รูปแบบพฤติกรรมกรกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษา จากการสัมภาษณ์ครูจำนวน 10 คน และนักเรียน จำนวน 20 คน พบว่า รูปแบบพฤติกรรมกรกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษา ประกอบด้วย 1) การนินทา/ด่าทอ/ยั่ว ได้แก่วาดรูปหรือข้อความรุนแรงนินทาและล้อเลียนในกลุ่ม ยั่วให้โกรธโดยล้อเรื่องส่วนตัว เผยแพร่เรื่องส่วนตัวของผู้อื่น 2) การข่มขู่คุกคาม ได้แก่ วิจารณ์รูปร่าง/เพศ ลวนลามทางกายหรือสายตา ส่งต่อเนื้อหาไม่เหมาะสม และใช้ข้อความรุนแรงในโลกออนไลน์ 3) การสปรบระมาท/ป้ายสี ได้แก่ ดูกถูกหรือเน้นจุดด้อยของผู้อื่น ใส่ร้ายด้วยข้อมูลเท็จ ป้ายสีผ่านสื่อออนไลน์ 4) การปลอมแปลงตัวตน ได้แก่ แอบอ้างข้อมูลหรือสร้างโปรไฟล์ปลอม และใช้รูปบุคคลอื่นทำพฤติกรรมไม่เหมาะสม 5) การเผยแพร่ข้อมูลโดยไม่ได้รับอนุญาต ได้แก่ เปิดเผยข้อมูลส่วนตัวหรือเรื่องราวโดยไม่ได้รับอนุญาต และแชร์เนื้อหาในวงกว้าง 6) การกีดกันออกจากกลุ่ม ได้แก่ สร้างกลุ่มเฉพาะเพื่อกีดกัน ปฏิเสธการทำกิจกรรมร่วมกัน

7) การคุกคามรุนแรง/เฝ้าติดตาม ได้แก่ ติดตามพฤติกรรมออนไลน์และโพสต์หรือแท็กเนื้อหาไม่เหมาะสม และ 8) การหลอกลวง/ต้มตุ๋น ได้แก่ แอบอ้างข้อมูลปลอม หรือโฆษณาชวนเชื่อ

1.3 วิธีการรับมือหรือกลยุทธ์ในการป้องกันการถูกรกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาจากการสัมภาษณ์ครู จำนวน 10 คน และนักเรียน จำนวน 20 คน พบว่า วิธีการรับมือหรือกลยุทธ์ในการป้องกันการถูกรกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์มี 4 วิธีการหลัก ได้แก่ 1) การหลีกเลี่ยงความขัดแย้ง ได้แก่ 1.1) ออกจากกลุ่มแชตที่มีการกลั่นแกล้ง 1.2) เพิกเฉยต่อข้อความยั่ว ไม่ตอบโต้ และ 1.3) บล็อกผู้ที่ส่งข้อความไม่เหมาะสม 2) การขอความช่วยเหลือ ได้แก่ 2.1) บอกครูประจำชั้นเมื่อถูกรกลั่นแกล้งรุนแรง 2.2) ปรึกษาผู้ปกครองเมื่อรู้สึกไม่ปลอดภัย และ 2.3) พูดคุยกับเพื่อนสนิทเพื่อขอคำแนะนำ 3) การป้องกันตนเอง ได้แก่ 3.1) ไม่เปิดเผยรหัสผ่านกับเพื่อน 3.2) ระมัดระวังการโพสต์รูปหรือข้อมูลส่วนตัว และ 3.3) ตั้งค่าความเป็นส่วนตัวในโซเชียลมีเดีย 4) การรวมกลุ่มช่วยเหลือกัน ได้แก่ 4.1) จับกลุ่มเพื่อนที่ไว้ใจได้ 4.2) ช่วยกันสอดส่องดูแลพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม และ 4.3) ให้กำลังใจกันเมื่อมีเพื่อนถูกรกลั่นแกล้ง

2. ผลการพัฒนาและผลผลิตสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน Stop Cyberbullying: หยุดกรกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์สำหรับนักเรียนในระดับประถมศึกษา

Table 1

The Appropriateness Evaluation of The Stop Cyberbullying Animation Media (Episodes 1-8 Overall) was Conducted by a Panel of Five Experts.

ผลการประเมินความเหมาะสมของสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน Stop Cyberbullying: หยุดการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ สื่อการ์ตูนตอนที่ 1-8 (ภาพรวม) ของผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน

รายการประเมิน	M	SD
ด้านเนื้อหา (Content)		
เนื้อหาสื่อสารข้อความที่ชัดเจนและเข้าใจง่าย	5.00	0.00
เนื้อหาเกี่ยวข้องกับการป้องกันและแก้ไขปัญหา Cyberbullying	4.77	0.17
ข้อมูลในเนื้อหามีความน่าเชื่อถือและปราศจากข้อผิดพลาด	4.77	0.07
เนื้อหาเสริมสร้างความตระหนักและพฤติกรรมที่เหมาะสม	4.72	0.18
รวมคะแนนเฉลี่ย	4.82	0.11
ด้านการออกแบบสื่อ (Design)		
การใช้ภาพและสีมีความสวยงามและน่าสนใจ	5.00	0.00
การออกแบบตัวละครเหมาะสมและสื่อถึงสาระสำคัญ	5.00	0.00
ภาพและข้อความทำงานร่วมกันได้ดีและช่วยให้เข้าใจเนื้อหา	4.82	0.13
การเคลื่อนไหวของแอนิเมชันลื่นไหลและเป็นธรรมชาติ	4.32	0.10
รวมคะแนนเฉลี่ย	4.79	0.06
ด้านการนำเสนอ (Presentation)		
เนื้อเรื่องสามารถดึงดูดความสนใจนักเรียนได้ดี	4.95	0.09
การลำดับเหตุการณ์ในเรื่องมีความสมเหตุสมผลและต่อเนื่อง	5.00	0.00
การใช้ภาษาเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย	4.45	0.14
ระยะเวลาการนำเสนอเหมาะสมและไม่ยาวหรือสั้นเกินไป	5.00	0.00
รวมคะแนนเฉลี่ย	4.85	0.06
ด้านผลกระทบต่อผู้ชม (Impact)		
สื่อสามารถกระตุ้นความตระหนักถึงปัญหา Cyberbullying ได้	4.90	0.11
สื่อกระตุ้นให้ผู้ชมปรับเปลี่ยนพฤติกรรมในทางที่ดีขึ้น	4.82	0.13
สื่อมีความเหมาะสมสำหรับกลุ่มเป้าหมายที่ตั้งไว้	4.57	0.20
สื่อสามารถสร้างแรงบันดาลใจให้เกิดการเปลี่ยนแปลง	4.47	0.21
รวมคะแนนเฉลี่ย	4.69	0.16
รวมคะแนนเฉลี่ยทุกด้าน	4.78	0.04

จาก Table 1 พบว่า ผลการพัฒนาและผลิตสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน ประกอบด้วย 8 ตอน ได้แก่ ตอนที่ 1 อย่างหลงกลคำคำ ตอนที่ 2 สยบเหล่าร้ายออนไลน์ ตอนที่ 3 คำพูดที่ทำให้ร้ายจิตใจ ตอนที่ 4 ตัวตนที่ถูกปลอมแปลง ตอนที่ 5 ปกป้องความลับ ไม่ให้ใครรังแก ตอนที่ 6 ฝ่ากำแพงความกลัว ตอนที่ 7 เงามืดจากโลกไซเบอร์ และตอนที่ 8 สงครามต้มตุ๋น และมีผลการประเมินความเหมาะสมของสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน คะแนนเฉลี่ยแต่ละรายการ

ประเมินและคะแนนเฉลี่ยแต่ละสื่อการ์ตูนแอนิเมชันอยู่ในระดับมีความเหมาะสมมากที่สุด ได้แก่ 1) ด้านเนื้อหา สื่อมีความชัดเจน น่าเชื่อถือ และช่วยเสริมสร้างความตระหนักได้ดี 2) ด้านการออกแบบสื่อ มีภาพ สี และตัวละครที่เหมาะสม แต่แอนิเมชันยังมีจุดที่พัฒนาได้ 3) ด้านการนำเสนอ เนื้อเรื่องน่าสนใจ ลำดับเหตุการณ์ดี แต่การใช้ภาษายังสามารถปรับปรุงได้ และ 4) ด้านผลกระทบต่อผู้ชม กระตุ้นให้เกิดความตระหนักและพฤติกรรม

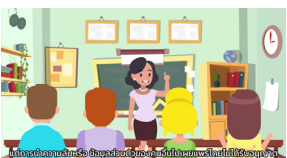
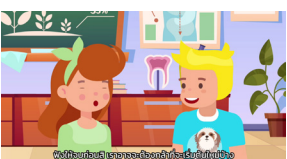
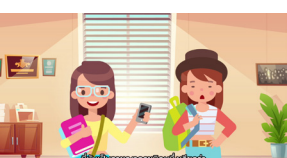
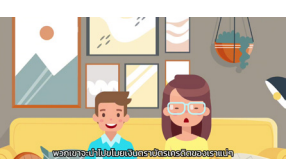
เชิงบวกได้ดี แต่ยังสามารถเพิ่มแรงบันดาลใจให้เกิดการเปลี่ยนแปลงมากขึ้น โดยผลการพัฒนาและผลิตสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน Stop Cyberbullying: หยุดการกลั่นแกล้งบนโลก

ไซเบอร์สำหรับนักเรียนในระดับประถมศึกษา มีสื่อการ์ตูนแอนิเมชันในแต่ละตอน ดังนี้

Table 2

Stop Cyberbullying Animation Media: Stop Cyberbullying for Primary School Students (Episodes 1-8)

สื่อการ์ตูนแอนิเมชัน Stop Cyberbullying: หยุดการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ ตอนที่ 1-8

ชุดสื่อการ์ตูน	สื่อการ์ตูนแอนิเมชัน Stop Cyberbullying	QR Code
ตอนที่ 1 อย่าหลงกลคำด่า		 SCAN ME
ตอนที่ 2 สยบเหล่าร้ายออนไลน์		 SCAN ME
ตอนที่ 3 คำพูดที่ทำร้ายจิตใจ		 SCAN ME
ตอนที่ 4 ตัวตนที่ถูกปลอมแปลง		 SCAN ME
ตอนที่ 5 ปกป้องความลับ ไม่ให้ใครรังแก		 SCAN ME
ตอนที่ 6 ฝากำแพงความกลัว		 SCAN ME
ตอนที่ 7 เกมมีดจากโลกไซเบอร์		 SCAN ME
ตอนที่ 8 สงครามต้มตุ๋น		 SCAN ME

3. ผลการประเมินประสิทธิผลของสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน
Stop Cyberbullying: หยุดการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์สำหรับ
นักเรียนในระดับประถมศึกษา

3.1 ผลของการเปรียบเทียบระดับพฤติกรรมการ
กลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์

Table 3

Compares The Levels, Frequency, and Percentage of Cyberbullying Between the Pre-Experiment and Post-Experiment
เปรียบเทียบระดับ ความถี่ และร้อยละของการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ก่อนการทดลองและหลังการทดลอง

การกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์	ก่อนการทดลอง (Pretest)			หลังการทดลอง (Posttest)		
	ระดับ	ความถี่	ร้อยละ	ระดับ	ความถี่	ร้อยละ
การนิทาหรือคำทอ ยั่วแ้วให้โมโห (Flaming/Trolling)	ต่ำ	102	60.00	ต่ำ	105	61.80
	กลาง	60	35.30	กลาง	60	35.30
	สูง	8	4.70	สูง	5	2.90
การข่มขู่คุกคาม (Harassment)	ต่ำ	112	65.90	ต่ำ	105	61.80
	กลาง	50	29.40	กลาง	60	35.30
	สูง	8	4.70	สูง	5	2.90
การสบประมาท/การใส่ความ/การป้ายสี (Denigration)	ต่ำ	103	60.60	ต่ำ	110	64.70
	กลาง	60	35.30	กลาง	55	32.40
	สูง	7	4.10	สูง	5	2.90
การปลอมแปลงตัวตน (Impersonation/Masquerade)	ต่ำ	100	58.80	ต่ำ	100	58.80
	กลาง	60	35.30	กลาง	65	38.20
	สูง	10	5.90	สูง	5	2.90
การนำความลับหรือข้อมูลไปเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาต (Outing)	ต่ำ	110	64.70	ต่ำ	114	67.10
	กลาง	55	32.40	กลาง	51	30.00
	สูง	5	2.90	สูง	5	2.90
การกีดกันผู้อื่นออกจากกลุ่ม (Exclusion)	ต่ำ	106	62.40	ต่ำ	111	65.30
	กลาง	60	35.30	กลาง	56	32.90
	สูง	4	2.40	สูง	3	1.80
การคุกคามอย่างรุนแรงหรือเฝ้าติดตามทางไซเบอร์ (Cyberstalking)	ต่ำ	112	65.90	ต่ำ	117	68.80
	กลาง	55	32.40	กลาง	50	29.40
	สูง	3	1.80	สูง	3	1.80
การหลอกลวง ต้มตุ๋น (Trickery)	ต่ำ	105	64.70	ต่ำ	110	64.70
	กลาง	65	38.20	กลาง	60	35.30
	สูง	0	0.00	สูง	0	0.00
รวมทุกด้าน	ต่ำ	850	62.87	ต่ำ	872	64.13
	กลาง	465	34.20	กลาง	457	33.60
	สูง	45	3.31	สูง	31	2.26

จาก Table 3 พบว่า นักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรม สื่อการ์ตูนแอนิเมชัน Stop Cyberbullying: หยุดการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ จำนวน 170 คน หลังการทดลองมีพฤติกรรม การกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ในระดับสูงลดลงอย่างชัดเจน ส่วนในระดับกลางและต่ำมีการเปลี่ยนแปลงเล็กน้อย โดยมีเกณฑ์ การแปลผล 3 ช่วงคะแนน ได้แก่ 1) คะแนนตั้งแต่ 133 คะแนน ขึ้นไป หมายถึง ระดับพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์อยู่ในระดับสูง 2) คะแนนตั้งแต่ 67-132 คะแนน หมายถึง ระดับพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์อยู่ในระดับปานกลาง และ 3) คะแนนน้อยกว่า 66 คะแนน หมายถึง ระดับพฤติกรรมการ กลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์อยู่ในระดับต่ำ โดยเฉพาะ 1) การกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ในระดับต่ำ เช่น การนิทาหรือด่าทอ การข่มขู่ คุกคาม เพิ่มขึ้นหลังการทดลองจาก ร้อยละ 62.87 เป็น ร้อยละ

64.13 แสดงให้เห็นว่า จำนวนการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ของ นักเรียนมีการเพิ่มขึ้นเล็กน้อยที่ไม่รุนแรงและยังคงเกิดขึ้นใน ระดับที่สูงขึ้น 2) การกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ในระดับกลาง เช่น การสบประมาท การปลอมแปลงตัวตน ลดลงเล็กน้อยจากร้อยละ 34.20 เป็นร้อยละ 33.60 และ 3) การกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ ในระดับสูง เช่น การหลอกลวง การคุกคามรุนแรง พบว่า เกิด การลดลงอย่างชัดเจนจากร้อยละ 3.31 เหลือเพียงร้อยละ 2.26 แสดงให้เห็นว่า หลังจากการทดลองมีการลดลงในพฤติกรรม ความรุนแรงบนโลกไซเบอร์ลงได้บ้าง

3.2 ผลของการเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ย คะแนนพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนใน ระดับประถมศึกษาก่อนการทดลองและหลังการทดลอง

Table 4

Results of the Comparison of the Mean Scores of Cyberbullying Behavior Among Primary School Students Pre-Experiment and Post-Experiment

ผลการเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยคะแนนพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนในระดับประถมศึกษา ก่อนการทดลองและหลังการทดลอง

($n = 170$)

คะแนน	<i>M</i>	<i>SD</i>	<i>df</i>	<i>t</i>	<i>p</i>
ก่อนการทดลอง	53.64	12.35	169	28.83	< .001
หลังการทดลอง	51.44	12.25			

จาก Table 4 พบว่า นักเรียนมีค่าเฉลี่ยคะแนน พฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ก่อนการทดลองเท่ากับ 53.64 ($SD = 12.35$) ค่าเฉลี่ยคะแนนพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์หลังการทดลองเท่ากับ 51.44 ($SD = 12.25$) เมื่อ เปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ย พบว่า ค่าคะแนนลดลง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ $p < .05$ ($t = 28.83$, $df = 169$) แสดงให้เห็นว่า การทดลองส่งผลต่อการลดลงของพฤติกรรม การกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนในกลุ่มตัวอย่าง

3.3 ผลของความพึงพอใจต่อสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน Stop Cyberbullying: หยุดการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์สำหรับ นักเรียนในระดับประถมศึกษา

นักเรียนมีความพึงพอใจต่อสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน Stop Cyberbullying ในภาพรวมระดับความพึงพอใจมากที่สุด ($M = 4.54$, $SD = 0.61$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า นักศึกษา มีความพึงพอใจในประเด็นการดูช่วยให้นักเรียนตระหนักถึง ปัญหาการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์มากขึ้น ($M = 4.65$, $SD = 0.50$) และการดูให้ข้อคิดที่สามารถนำไปปรับใช้ในชีวิตรประจำวันได้ ($M = 4.62$, $SD = 0.64$) โดยประเด็นที่โดดเด่น คือ เนื้อหาที่เหมาะสม กับวัยและภาษาที่เข้าใจง่าย ($M = 4.60$, $SD = 0.55$) ได้รับการตอบรับ มากที่สุด แสดงถึงการสื่อสารที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย และ ประเด็นที่จะต้องพัฒนาให้ดีขึ้น คือ ตัวละครมีความน่าสนใจและ

น่าติดตาม ($M = 4.48$, $SD = 0.70$) และภาพประกอบและเสียง ประกอบมีความน่าสนใจ ($M = 4.45$, $SD = 0.68$) นอกจากนี้ นักเรียน ยังได้สะท้อนว่า สื่อการ์ตูนแอนิเมชัน Stop Cyberbullying ทำให้นักเรียนสนุกและเข้าใจง่าย พร้อมได้รับความรู้เกี่ยวกับ ผลกระทบของการกลั่นแกล้งไซเบอร์ นักเรียนตระหนักถึงความรู้สึก ของผู้ถูกกลั่นแกล้ง และเกิดแรงบันดาลใจในการช่วยเหลือเพื่อน การดูช่วยให้เข้าใจวิธีป้องกันตนเอง ลดพฤติกรรมไม่เหมาะสม และเรียนรู้แนวทางแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ หลังชมนักเรียนมี ความมั่นใจมากขึ้นในการรับมือกับการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ และระมัดระวังพฤติกรรมออนไลน์ของตนเอง

■ อภิปรายผล (Discussion)

1. ผลการศึกษาพฤติกรรมการกลั่นแกล้ง รูปแบบการ กลั่นแกล้ง และกลยุทธ์การป้องกันการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ สำหรับนักเรียนในระดับประถมศึกษา พบว่า พฤติกรรมการกลั่น แกล้งบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนประถมศึกษา มี 3 ลักษณะหลัก ได้แก่ 1) การล้อเลียนผ่านข้อความออนไลน์ เช่น การส่งข้อความ ล้อเลียน แชร์ภาพทำให้อับอาย และตั้งฉายาทางโซเชียลมีเดีย ซึ่งส่งผลต่อสุขภาพจิต เช่น ภาวะซึมเศร้า ความวิตกกังวล ความ เครียดและพฤติกรรมก้าวร้าว รวมไปถึงความนับถือตนเอง ต่ำลงและเกิดความกลัวผู้กระทำ (Arif et al., 2024) 2) การกีดกัน

ออกจากกลุ่มออนไลน์ เช่น การลบบอกจากกลุ่มแชต หรือเพิกเฉยต่อการมีส่วนร่วม ส่งผลให้เกิดความรู้สึกโดดเดี่ยวและปัญหาทางจิตใจระยะยาว และ 3) การแอบอ้างตัวตน เช่น การสร้างบัญชีปลอม แอบใช้รหัสผ่าน และโพสต์แทนบุคคลอื่น บุคคลที่สร้างโปรไฟล์เท็จมีแนวโน้มที่จะมีส่วนร่วมในพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ มักมีความซุกในเด็กชายที่มีอายุมากกว่า 16 ปี (Lareki et al., 2023) โดยรูปแบบการกลั่นแกล้งในระดับประถมศึกษา มี 8 ลักษณะ ได้แก่ การด่าทอ/ขู่ข่มขู่คุกคาม การสบประมาท การปลอมแปลงตัวตน การเผยแพร่ข้อมูลโดยไม่ได้รับอนุญาต การกีดกันออกจากกลุ่ม การคุกคามรุนแรง และการหลอกลวง ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยที่ชี้ให้เห็นว่า นักเรียนมักมีพฤติกรรมดังกล่าวเนื่องจากอิทธิพลของสื่อออนไลน์และการขาดทักษะการจัดการความขัดแย้ง (Livazović & Ham, 2019) จากการวิเคราะห์ข้อมูลนักเรียนส่วนใหญ่อยู่ในครอบครัวที่มั่นคงและแสดงพฤติกรรมกลั่นแกล้งในระดับต่ำ อย่างไรก็ตาม พบว่า การนิินทา/ด่าทอ มีการกระทำในระดับ "นาน ๆ ครั้ง" ถึง 43.6% เนื่องจากความง่ายในการใช้ข้อความโจมตีในสื่อออนไลน์ โดยรวมผลการศึกษาสະท้อนว่า การให้ความรู้ด้านดิจิทัล ทำให้บุคคลเข้าใจพฤติกรรมออนไลน์ที่เหมาะสมและรับรู้เท่าทันการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์โดยมีบทบาทสำคัญในการลดอุบัติการณ์ของการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์และส่งเสริมสภาพแวดล้อมดิจิทัลที่ปลอดภัยยิ่งขึ้น (Fonseca & Borges-Tiago, 2024) และสอดคล้องกับทฤษฎีพัฒนาการทางศีลธรรมของ Kohlberg (1984) ที่ชี้ว่า เด็กวัยนี้สามารถแยกแยะผิดชอบชั่วดีได้หากได้รับการสนับสนุนที่เหมาะสมจากครอบครัวและโรงเรียน ฉะนั้น แนวทางในการรับมือการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์สำหรับนักเรียนในระดับประถมศึกษา ประกอบด้วย 5 แนวทาง ได้แก่ 1) การให้ความรู้และสร้างความตระหนัก 2) การฝึกทักษะการเผชิญปัญหา 3) การเสริมสร้างทักษะทางอารมณ์และสังคม 4) การปรับปรุงบรรยากาศในห้องเรียน และ 5) การมีส่วนร่วมของครอบครัวและโรงเรียน (Lukács et al., 2023; Chicote-Beato et al., 2024) โดยแนวทางเหล่านี้จะเป็นปัจจัยสำคัญในการป้องกันและช่วยลดปัญหาการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์สำหรับนักเรียน

2. ผลการพัฒนาและผลิตสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน Stop Cyberbullying: หยุดการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์สำหรับนักเรียนในระดับประถมศึกษา ผ่านการตรวจสอบและประเมินคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญทางด้านจิตวิทยาและการแนะแนว จำนวน 3 คน และผู้เชี่ยวชาญทางด้านคอมพิวเตอร์และการออกแบบการ์ตูนแอนิเมชัน จำนวน 2 คน จำนวน 5 คน ถือว่าเป็นการมีส่วนร่วมของผู้เชี่ยวชาญในด้านจิตวิทยาและการแนะแนวมีบทบาทสำคัญในการพัฒนาสื่อผ่านการวิเคราะห์ความต้องการทางปัญญา อารมณ์ และสังคมของผู้เรียนเพื่อปรับแต่งสื่อให้เหมาะกับกลุ่มเป้าหมายและเพื่อให้แน่ใจว่าสื่อที่ตรงตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้และไม่มีปัญหาการใช้งาน อีกทั้งเพิ่มความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการทางจิตวิทยาในการออกแบบสื่อการศึกษา (Bland et al., 2024; Kyshtymova & Skorova, 2021; Li, 2024)

อย่างไรก็ตาม การพัฒนาสื่อการ์ตูนแอนิเมชันได้พัฒนาบนพื้นฐานแนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน โดยสอดคล้องพัฒนาการของผู้เรียนทั้งด้านเนื้อหา ภาพ เสียง และการเคลื่อนไหว ซึ่งสามารถกระตุ้นความสนใจและส่งเสริมการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ เน้นการใช้สีสันสดใส เสียงสนุกสนาน และตัวละครที่น่ารัก เพื่อดึงดูดความสนใจและสร้างความรู้สึกร่วมกับเด็กมากกว่าวิธีการเรียนรู้แบบดั้งเดิม (Zamzami & Zamzami, 2023) รวมทั้งเป็นไปตามทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของ Piaget ที่ระบุไว้ว่า เด็กในช่วงประถมศึกษาจะมีพัฒนาการอยู่ในขั้นปฏิบัติการรูปธรรมสามารถคิดเชิงตรรกะกับสิ่งที่ป็นรูปธรรมได้ (Saracho, 2021) นอกจากนี้ การพัฒนาสื่อการ์ตูนแอนิเมชันได้คำนึงและมุ่งเน้นให้ความสำคัญเกี่ยวกับทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมของ Bandura การเรียนรู้ผ่านการสังเกตจึงออกแบบเนื้อหาและตัวละครในการ์ตูนเป็นแบบอย่างที่มีพฤติกรรมเชิงบวก เช่น การแก้ปัญหาอย่างมีเหตุผล ไม่ใช้ความรุนแรง และหาทางออกโดยไม่กลั่นแกล้งผู้อื่น เพื่อส่งเสริมให้เด็กซึมซับพฤติกรรมที่เหมาะสมในสังคมออนไลน์ (Bandura, 1977) ดังนั้น การพัฒนาสื่อการ์ตูนแอนิเมชันได้ถูกพัฒนาตามกระบวนการอย่างละเอียดและนำหลักการ แนวคิด และทฤษฎีในการพัฒนาสื่อ รวมไปถึงทฤษฎีพัฒนาการทางจิตวิทยาเข้ามาเป็นฐานในการออกแบบและพัฒนาสื่อ จึงส่งผลทำให้สื่อการ์ตูนแอนิเมชันนั้นมีประสิทธิภาพในการส่งเสริมนักเรียนได้อย่างเหมาะสมตามช่วงวัย

3. ผลการประเมินประสิทธิผลของสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน Stop Cyberbullying: หยุดการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์สำหรับนักเรียนในระดับประถมศึกษา พบว่า สื่อการ์ตูนแอนิเมชัน Stop Cyberbullying ส่งผลให้พฤติกรรมการกลั่นแกล้งไซเบอร์ในระดับสูงลดลงจาก 3.31% เป็น 2.26% สะท้อนถึงประสิทธิภาพของสื่อในการสร้างความตระหนักและลดพฤติกรรมก้าวร้าวทางออนไลน์ อย่างไรก็ตาม พฤติกรรมระดับต่ำ เช่น การนิินทาหรือด่าทอ เพิ่มขึ้นเล็กน้อยจาก 62.87% เป็น 64.13% ซึ่งอาจเกิดจากกระบวนการปรับตัวของนักเรียน ขณะที่พฤติกรรมระดับกลาง เช่น การสบประมาทและการปลอมแปลงตัวตน ลดลงจาก 34.20% เป็น 33.60% เนื่องจากการตระหนักถึงผลกระทบของการกระทำเหล่านี้ (Hinduja & Patchin, 2014) โดยผลการศึกษาพบว่า สื่อการ์ตูนแอนิเมชันช่วยลดพฤติกรรมกลั่นแกล้งที่รุนแรงได้อย่างมีนัยสำคัญ และมีส่วนช่วยในการเสริมสร้างจริยธรรมและความเห็นอกเห็นใจในกลุ่มนักเรียน โดยคะแนนเฉลี่ยพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ลดลงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ $p < .001$ ($t = 28.83$, $df = 169$) จาก 53.64 ($SD = 12.35$) เป็น 51.44 ($SD = 12.25$) ซึ่งแสดงให้เห็นว่า การ์ตูนเป็นสื่อที่เข้าใจง่ายและดึงดูดความสนใจ ทำให้เนื้อหาสำคัญเกี่ยวกับการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ถูกถ่ายทอดและช่วยปรับเปลี่ยนพฤติกรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพ (Mameli et al., 2022) ทั้งนี้การพัฒนาทักษะทางสังคมและการเรียนรู้ผ่านตัวแบบ เช่น ตัวละครในสื่อมีบทบาทสำคัญในการลดพฤติกรรมกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ (Bandura, 1977) นอกจากนี้ นักเรียนมีความพึงพอใจต่อ

สื่อการ์ตูนแอนิเมชัน Stop Cyberbullying ในระดับสูง ($M = 4.54$, $SD = 0.61$) โดยเฉพาะด้านการสร้างความตระหนักรู้เกี่ยวกับปัญหาการกลั่นแกล้งไซเบอร์ ($M = 4.65$, $SD = 0.50$) ซึ่งสะท้อนถึงความสามารถของสื่อในการช่วยให้นักเรียนเข้าใจผลกระทบของพฤติกรรมตนเอง (Saba et al., 2023) นอกจากนี้ นักเรียนยังเห็นว่าการดูการ์ตูนให้ข้อคิดที่นำไปใช้ได้จริงในชีวิตประจำวัน ($M = 4.62$, $SD = 0.64$) โดยเฉพาะแนวทางการรับมือกับการกลั่นแกล้ง เช่น การตั้งค่าความเป็นส่วนตัวและการขอความช่วยเหลือจากครูและผู้ปกครอง อย่างไรก็ตาม ประเด็นที่ยังสามารถพัฒนาเพิ่มเติมอีก คือ ความน่าสนใจของตัวละคร ($M = 4.48$, $SD = 0.70$) และองค์ประกอบด้านภาพและเสียง ($M = 4.45$, $SD = 0.68$) เนื่องจากการใช้ภาพ สี จะช่วยชี้นำสายตาและความสนใจของนักเรียนไปยังจุดสำคัญในเนื้อหา และช่วยให้นักเรียนเลือกข้อมูลที่เกี่ยวข้องได้ดีขึ้นและรู้สึกว่าการเรียนง่ายขึ้น (Désiron & Schneider, 2024)

สรุปผล (Conclusions)

การพัฒนาสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน "Stop Cyberbullying: หยุดการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์สำหรับนักเรียนประถมศึกษา" เป็นการพัฒนาสื่อการ์ตูนแอนิเมชันที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อส่งเสริมให้นักเรียนเข้าใจและรู้วิธีป้องกันในการดูแลตนเองเกี่ยวกับการรับมือกับการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ จากผลการวิจัยครั้งนี้ มีข้อเสนอแนะในการนำสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน Stop Cyberbullying ใช้จัดกิจกรรมในชั้นเรียน เช่น ชั่วโมงโฮมรูมหรือกิจกรรมส่งเสริมคุณธรรม เพื่อสร้างความตระหนักและเสริมทักษะการป้องกันการกลั่นแกล้งในโลกไซเบอร์ให้นักเรียนอย่างต่อเนื่อง มีการจัดอบรมครูและผู้ปกครอง เกี่ยวกับวิธีการรับมือและสนับสนุนเด็กที่เผชิญกับการกลั่นแกล้งไซเบอร์ พร้อมแนะนำการใช้สื่อการ์ตูนแอนิเมชันนี้เพื่อเสริมสร้างความเข้าใจและการแก้ไขปัญหาบูรณาการสื่อการ์ตูนแอนิเมชันในหลักสูตร หรือรายวิชาเกี่ยวกับเทคโนโลยี เพื่อเสริมสร้างทักษะการใช้งานสื่อออนไลน์อย่างปลอดภัย รวมทั้งเผยแพร่สื่อผ่านช่องทางออนไลน์ เช่น YouTube หรือแพลตฟอร์มโซเชียลมีเดีย เพื่อเพิ่มการเข้าถึงและให้เด็ก ๆ สามารถเรียนรู้ด้วยตนเอง ทั้งนี้ในอนาคตอาจมีการศึกษาและทดลองพัฒนาสื่อในรูปแบบอื่น เช่น เกมออนไลน์เชิงการศึกษา หรือแอปพลิเคชันสำหรับการเรียนรู้เพื่อเปรียบเทียบประสิทธิภาพในการลดพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ หรือมีการศึกษาผลกระทบของสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน Stop Cyberbullying ในระยะยาวว่าพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ของเด็กมีการเปลี่ยนแปลงหรือคงอยู่อย่างไรในช่วงเวลาที่ขยายออกไป

การประกาศผลประโยชน์ทับซ้อน (Declaration of Competing Interest)

ผู้เขียนขอประกาศว่าไม่มีผลประโยชน์ทับซ้อนใด ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินการศึกษาวิจัยนี้

เอกสารอ้างอิง (References)

- Arif, A., Qadir, M. A., Martins, R. S., & Ahmed Khuwaja, H. M. (2024). The impact of cyberbullying on mental health outcomes amongst university students: A systematic review. *PLOS Mental Health*, 1(6), Article e0000166. <https://doi.org/10.1371/journal.pmen.0000166>
- Bandura, A. (1977). *Social learning theory*. Englewood Cliffs.
- Bland, T., Guo, M., & Dousay, T. A. (2024). Multimedia design for learner interest and achievement: A visual guide to pharmacology. *BMC Medical Education*, 24(1), Article 113. <https://doi.org/10.1186/s12909-024-05077-y>
- Chainwong, P., Skulphan, S., & Thapinta, D. (2020). Being cyberbullied and suicide risk among youths. *The Journal of Psychiatric Nursing and Mental Health*, 34(3), 133–151. <https://he02.tci-thaijo.org/index.php/JPNMH/article/view/241401>
- Chicote-Beato, M., González-Víllora, S., Bodoque-Osma, A., & Olivas, R. (2024). Cyberbullying intervention and prevention programmes in Primary Education (6 to 12 years): A systematic review. *Aggression and Violent Behavior*, 77, Article 101938. <https://doi.org/10.1016/j.avb.2024.101938>
- Child and Youth Media Institute. (2018). *Cyberbullying*. Natchawat.
- Chureemas, R., & Poksupphiboon, A. (2024). Using animation media to enhance digital citizenship education: Developing and validating educational content for Bangkok students. *Proceedings of the 5th Kyoto Conference on Arts Media & Culture*, 35–40. <https://doi.org/10.22492/issn.2436-0503.2024.4>
- Désiron, J., & Schneider, S. (2024). Exploring the interplay of information relevance and colorfulness in multimedia learning. *Frontiers in Psychology*, 15, Article 1393113. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1393113>
- Doane, A. N., Kelley, M. L., & Pearson, M. R. (2016). Reducing cyberbullying: A theory of reasoned action based video prevention program for college students. *Aggressive Behavior*, 42(2), 136–146. <https://doi.org/10.1002/ab.21610>
- Fonseca, J., & Borges-Tiago, T. (2024). Digital literacy education and cyberbullying combat: Scope and perspectives. In: A. Kavoura, T. Borges-Tiago, & F. Tiago (Eds), *Strategic innovative marketing and tourism. ICSIMAT 2023*. Springer Proceedings in Business and Economics. Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-031-51038-0_18
- Ginting, R. M., & Sahlepi, M. A. (2024). The impact of cyberbullying on adolescents on social media. *International Journal of Sociology and Law*, 1(2), 95–105. <https://doi.org/10.62951/ijsl.v1i2.53>
- Hinduja, S., & Patchin, J. W. (2014). *Bullying beyond the schoolyard: Preventing and responding to cyberbullying*. Corwin press.
- Hinduja, S., & Patchin, J. W. (2018). Cyberbullying: An update and synthesis of the research. In *Handbook of bullying in schools: An international perspective* (pp. 249-260). Routledge.
- Inthanon, S. (2018). *Cyberbullying*. Child and Youth Media Institute.
- Kohlberg, L. (1984). *The philosophy of moral development: Moral stages and the idea of justice*. Harper & Row.
- Kreslavskaya, T. A. (2024). Psychological and pedagogical potential of animation in the education of primary school students: Analysis of modern approaches. *Primary Education*, 12(4), 26–31. <https://doi.org/10.12737/1998-0728-2024-12-4-26-31>
- Kumari, K., & Yadav, R. K. (2024). The impact of cyberbullying on adolescents: Defining characteristics, consequences, and prevention strategies. *International Journal For Multidisciplinary Research*, 6(1), Article IJFMR240113915. <https://doi.org/10.36948/ijfmr.2024.v06i01.13915>
- Kyshtymova, I., & Skorova, L. V. (2021). Psychological media competence: Basic content and structure. *Integrative Psychological and Behavioral Science*, 58, 771–785. <https://doi.org/10.1007/s12124-021-09611-1>
- Lareki, A., Altuna, J., & Martínez-de-Morentin, J. I. (2023). Fake digital identity and cyberbullying. *Media, Culture & Society*, 45(2), 338–353. <https://doi.org/10.1177/01634437221126081>
- Lertrathamrongkul, W. (2021). Cyberbullying among secondary school students: Prevalence, problem solving and risk behaviors. *NEUJAR NEU Academic and Research Journal*, 11(1), 275–289. <https://so04.tci-thaijo.org/index.php/neuarj/article/view/249043>
- Li, C. (2024). A study of the application of educational psychology to educational practice. *Communications in Humanities Research*, 46, 7–11. <https://doi.org/10.54254/2753-7064/46/20242271>
- Livazović, G., & Ham, E. (2019). Cyberbullying and emotional distress in adolescents: The importance of family, peers and school. *Heliyon*, 5(6), Article e01992. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2019.e01992>
- Lukács J. Á., Takács, J., Soós Kiss, Z., Kapitány-Fövény, M., Falus, A., & Feith, H. J. (2023). The effects of a cyberbullying intervention programme among primary school students. *Child & Youth Care Forum*, 52, 893–911. <https://doi.org/10.1007/s10566-022-09714-9>

- Mameli, C., Menabò, L., Brighi, A., Menin, D., Culbert, C., Hamilton, J., Scheithauer, H., Smith, P., Völlink, T., Willems, R., Purdy, N., & Guarini, A. (2022). Stay safe and strong: Characteristics, roles and emotions of student-produced comics related to cyberbullying. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 19(14), Article 8776. <https://doi.org/10.3390/ijerph19148776>
- Martzoukou, K. (2022). "Maddie is online": An educational video cartoon series on digital literacy and resilience for children. *Journal of Research in Innovative Teaching & Learning*, 15(1), 64–82. <https://doi.org/10.1108/jrit-06-2020-0031>
- Mashlahah, A. U., Febriyana, N. H., & Najiha, N. (2024). Leveraging the animated video Ibra Berkisah to prevent bullying in early childhood. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 12(2), 329–344. <https://doi.org/10.21043/thufula.v12i2.28939>
- Oktaviana, D. L., Rusnilawati. (2022). Role playing with digital comics in preventing bullying and cyberbullying behavior in elementary school. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 6(4), 603–609. <https://doi.org/10.23887/jisd.v6i4.53685>
- Penrattanahiran R. (2021). *Psychology for teachers*. Chiang Mai Rajabhat University.
- Saba, P., Qi, H., Saleem, A., Chen, I. J., Kausar, F. N., & Iqbal, M. F. (2023). Effects of animated movies on the aggression and behavior performance of primary school students and their control using a cognitive behavioral anger-control training (CBACT) program. *Behavioral Sciences*, 13(8), Article 659. <https://doi.org/10.3390/bs13080659>
- Saracho, O. (2021). Theories of child development and their impact on early childhood education and care. *Early Childhood Education Journal*, 51, 15–30. <https://doi.org/10.1007/s10643-021-01271-5>
- Slonje, R., & Smith, P. (2008). Cyberbullying: Another main type of bullying? *Scandinavian Journal of Psychology*, 49(2), 147–54. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9450.2007.00611.x>
- Smith, P., Mahdavi, J., Carvalho, M., Fisher, S., Russell, S., & Tippett, N. (2008). Cyberbullying: Its nature and impact in secondary school pupils. *Journal of Child Psychology and Psychiatry, and Allied Disciplines*, 49(4), 376–85. <https://doi.org/10.1111/j.1469-7610.2007.01846.x>
- Thai Health Official. (2020, January 10). *Phruttkam bün It dek Thai tit 'andap 2 khōng lōk* [Thai children's bullying behavior ranks 2nd in the world]. <https://www.thaihealth.or.th/?p=221002>
- Zamzami, M. R. A., & Zamzami, M. A. (2023). Designing teaching activity: Employing cartoon videos to improve young learners' vocabulary. *Pioneer: Journal of Language and Literature*, 15(1), 102–118. <https://doi.org/10.36841/pioneer.v15i1.2849>
- Zhang, W., Huang, S., Lam, L., Evans, R., & Zhu, C. (2022). Cyberbullying definitions and measurements in children and adolescents: Summarizing 20 years of global efforts. *Frontiers in Public Health*, 10, Article 1000504. <https://doi.org/10.3389/fpubh.2022.1000504>
- 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>