

ปัจจัยพยากรณ์การรังแกกันบนสื่อสังคมของนักศึกษาระดับปริญญาตรี
สังกัดสถาบันอุดมศึกษาในจังหวัดเชียงราย
Factors Predicting Bullying on Social Media of Undergraduate Students
under Higher Education Institute in Chiang Rai Province

เสริมศิริ นิลคำ¹, กรกนก นิลคำ², กษิตศ ใจผาวัง², ศิริพรรณ จินะบุญเรือง², นิเวศ จินะบุญเรือง²
Sermisiri Nindum¹, Kornkanok Nindum², Kasidit Chaiphawang²,
Siripan Jeenaboonrueang², Niwest Jeenaboonrueang²

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้ศึกษาปัจจัยพยากรณ์ที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการรังแกกันบนสื่อสังคมของนักศึกษาระดับปริญญาตรี สังกัดสถาบันอุดมศึกษาในจังหวัดเชียงราย ด้วยวิธีวิจัยเชิงปริมาณ กลุ่มตัวอย่างคือ ผู้ที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรีของสถาบันอุดมศึกษาที่ตั้งอยู่ในจังหวัดเชียงราย 4 สถาบัน จำนวน 400 คน สุ่มตัวอย่างแบบจัดกลุ่มตามลำดับขั้น (Multistage Cluster Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาคือ แบบสอบถาม วิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติเชิงพรรณนา วิเคราะห์อำนาจจำแนกด้วยค่าสหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน (Pearson's Correlation Coefficient) และการวิเคราะห์ถดถอยเชิงเส้นแบบพหุ (Multiple Linear Regression) ผลการศึกษาพบว่า ตัวแปรพยากรณ์การรังแกกันบนสื่อสังคมของนักศึกษาระดับปริญญาตรี จังหวัดเชียงราย อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 มี 4 ตัวแปร ได้แก่ ประสบการณ์การรังแกกันบนสื่อสังคม สิ่งแวดล้อมในการใช้สื่อ ความสัมพันธ์กับเพื่อน และการเปิดเผยตนเอง ขณะที่ตัวแปรเพศ สาขา ที่ศึกษา การใช้งานแอปพลิเคชัน และวัตถุประสงค์ของการใช้สื่อ เป็นตัวแปรที่ส่งผลต่อการรังแกกันของนักศึกษาระดับปริญญาตรีอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

คำสำคัญ: การรังแกกัน/ สื่อสังคม/ นักศึกษาระดับปริญญาตรี/ เชียงราย

¹ สาขาวิชานิติศาสตร์ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย

Program in Communication Arts, Faculty of Management Science, Chiang Rai Rajabhat University

* Corresponding Author, email: aj_sermisiri@yahoo.com

² สาขาวิชานิติศาสตร์ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย

Program in Communication Arts, Faculty of Management Science, Chiang Rai Rajabhat University

Abstract

The purpose of this research was to study the predictive factors affecting bullying behavior on social media among undergraduate students under higher education institute in Chiang Rai Province by using a quantitative research method. The sample group was 400 students who study bachelor degrees at 4 institutes of higher education located in Chiang Rai province, were randomly sampled by a multistage cluster sampling method. The questionnaires were used to collect data and analyzed using descriptive statistics, Pearson's Correlation Coefficient, and Multiple Linear Regression Analysis. The results showed that predictive variables of bullying on social media of undergraduate students in Chiang Rai Province with statistically significant at the 0.05 level have 4 variables, which consists of social media bullying experience, environmental predictive variables of media use, peer relationship and self-disclosure affected the bullying among undergraduate students while the gender variant, field of study, application usage and media usage objectives had no statistically significant effect on bullying among undergraduate students.

Keywords: Bullying/ Social media/ Undergraduate students/ Chiang Rai Province

บทนำ

ความเจริญก้าวหน้าของเทคโนโลยีด้านการสื่อสารส่งผลต่อการดำเนินชีวิตต่อคนทุกวัย โดยเฉพาะกับกลุ่มวัยรุ่นที่สามารถเข้าถึงนวัตกรรมทางการสื่อสารมากที่สุด กลุ่มวัยรุ่นนี้อาจขาดความรู้เท่าทันและขาดความสามารถในการกลั่นกรองข้อมูลข่าวสาร ความต้องการปลดปล่อยความรู้สึกอัดอั้นคับข้องใจ รวมไปถึงการใช้สื่ออินเทอร์เน็ตช่องทางบนสื่อสังคมออนไลน์ในการกระทำความรุนแรงต่อกันโดยเฉพาะทางวาจาที่อาจเป็นสาเหตุของการรังแกกันบนโลกออนไลน์หรือเรียกอีกอย่างว่า “การรังแกบนโลกไซเบอร์” (Cyberbullying) ด้วยการเขียนข้อความในลักษณะการต่อว่า ดูถูก ล้อเลียน รวมถึงการใช้รูปภาพ คลิปวิดีโอที่เป็นข้อมูลส่วนตัวของผู้อื่นทั้งที่เป็นความจริงและไม่เป็นความจริงเพื่อเผยแพร่หรือส่งต่อผ่านระบบอินเทอร์เน็ต โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อก่อกวน คุกคาม ทำให้ผู้อื่นได้รับความเสียหาย รู้สึกอับอาย เครียด เจ็บปวด และสูญเสียความมั่นใจในการดำรงชีวิตอยู่ในสังคม ปรัชญาการณเช่นนี้อาจนำไปสู่ปัญหาทางอารมณ์ที่รุนแรง และเป็นปัจจัยหนึ่งที่ทำให้เยาวชนที่ถูกรังแกมีความคิดที่จะฆ่าตัวตายและการพยายามฆ่าตัวตายตามมา (Van Geel, Vedder, and Tanilon, 2014)

จากสถิติผู้ใช้งานสื่อสังคม (Social media) ของคนไทยในปี พ.ศ.2561 พบว่า ประชากรไทยใช้งานอินเทอร์เน็ตเฉลี่ยเกือบ 10 ชั่วโมงต่อวัน โดยกลุ่มคนวัยรุ่นหรือเจนวาย (Generation Y) เป็นช่วงวัยที่ใช้งานอินเทอร์เน็ตมากที่สุด และแพลตฟอร์มสื่อสังคมที่คนไทยใช้มากที่สุดก็คือ ยูทูบ (YouTube) โลก

(Line) เฟซบุ๊ก (Facebook) เมสเซนเจอร์ (Messenger) ทวิตเตอร์ (Twitter) และอินสตาแกรม (Instagram) ตามลำดับ (Electronic Transactions Development Agency, 2018) แม้ว่าฐานช่องทางสื่อ (media platform) วิดีโอสตรีมมิ่งอย่างยูทูบ (YouTube) จะได้รับความนิยมมากที่สุด แต่อันดับรองลงมาล้วนเป็นช่องทางสื่อสังคมออนไลน์ทั้งหมด พ่อแม่ผู้ปกครองของกลุ่มคนเจนวายส่วนใหญ่มีความสามารถใช้และเข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์ไม่มากเท่ากับคนเจนวาย จึงทำให้ความสามารถในการอบรมสั่งสอนหรือการให้คำชี้แนะเรื่องการใช้อินเทอร์เน็ตกับกลุ่มคนวัยนี้ไม่มากพอ รวมไปถึงเนื้อหาในสื่อสังคมมักจะเน้นความตื่นเต้น เร้าอารมณ์ สนุกสนาน จึงเป็นช่องทางที่สามารถชักจูงวัยรุ่นไปสู่พฤติกรรมในด้านลบได้ ซึ่งพฤติกรรมการรังแกกันผ่านสื่อสังคมนี้สามารถกระทำกันอย่างอิสระเสรี ตลอดเวลา และรวดเร็วมาก ไม่ว่าจะเป็นการเขียนข้อความต่อว่า ตู้อก ล้อเลียนปมด้อยของผู้อื่น การไล่บางคนออกจากกลุ่มออนไลน์ รวมถึงการใช้ภาพนิ่งและคลิปสั้นที่เป็นข้อมูลส่วนตัวของผู้อื่น ทั้งที่เป็นความจริงและไม่เป็นความจริง เพื่อเผยแพร่หรือส่งต่อบนช่องทางสื่อใหม่ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อก่อกวน คุกคามทำให้ผู้อื่นได้รับความเสียหาย อับอาย จนอาจนำไปสู่ปัญหาทางสุขภาพจิตต่อไปได้

ลักษณะการรังแกกันบนสื่อสังคมออนไลน์มีหลากหลายรูปแบบ เช่น การส่งข้อความล้อเลียน การนำรูปจากโทรศัพท์มือถือของคนอื่นมาเผยแพร่ การส่งต่อข้อมูลที่เป็นความลับ การขู่ทำร้าย

การแพร่กระจายข่าวลือด้านลบของผู้อื่น การนำข้อมูลส่วนตัวของผู้อื่นไปเผยแพร่ การนำบัญชีผู้ใช้ของคนอื่นไปกระทำการต่าง ๆ โดยไม่รับอนุญาต การกีดกันผู้อื่นบนโลกโซเชียล การลวงละเมิด การหมิ่นประมาท และการยุยงปลุกปั่นให้ผู้อื่นทะเลาะกัน ฯลฯ ทั้งนี้จากผลการสำรวจการรังแกกันผ่านอินเทอร์เน็ตในระดับนานาชาติ พบว่า ในปี พ.ศ. 2563 ประเทศญี่ปุ่นมีสถิติสูงที่สุดในโลก ขณะที่ในประเทศไทยอยู่ในอันดับสองรองจากประเทศญี่ปุ่น โดยพฤติกรรมการรังแกกันส่วนใหญ่พบมากในกลุ่มเพื่อนของนักเรียน นักศึกษา และมีแนวโน้มที่จะทวีความรุนแรงเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ (Department of Mental Health, 2021)

จากการทบทวนวรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการรังแกกันทางสื่อออนไลน์ พบว่า มีปัจจัยที่มีความสัมพันธ์และมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการรังแกกัน จำแนกเป็นปัจจัยลักษณะทางประชากรของผู้ใช้สื่อ อาทิ งานวิจัยของ Mahajaruen (2004) พบว่า ปัจจัยที่ส่งผลต่อการรังแกกันในกลุ่มเยาวชนและวัยรุ่นมีหลายองค์ประกอบ ทั้งปัจจัยด้านลักษณะทางประชากร อาทิ เพศ อายุ สาขาที่ศึกษา ฯลฯ ขณะที่งานวิจัยของ Khunthip, et al. (2010) พบว่า เพศ ชั้นปี เวลาที่ใช้ในการเล่นเกมส์แต่ละครั้ง ช่วงเวลาในการเล่นเกมส์ มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมก้าวร้าวรังแกกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ สอดคล้องกับ Songsiri (2010) ที่ศึกษาปัจจัยลักษณะบุคคลด้านเพศ ระยะเวลาการใช้อินเทอร์เน็ตจะส่งผลต่อพฤติกรรมการรังแก รวมถึง Sriwattanapong and Raninpong (2015) พบว่าปัจจัยด้านเพศ อุปกรณ์การเข้าถึงอินเทอร์เน็ต สถานที่ที่ใช้เข้าถึงอินเทอร์เน็ตมีผลต่อการรังแกของนักเรียนทางสื่ออินเทอร์เน็ตและโลกโซเชียล

สำหรับปัจจัยด้านการใช้สื่อ อาทิ การใช้งานแอปพลิเคชัน วัตถุประสงค์ของการใช้สื่อ สิ่งแวดล้อมในการใช้สื่อ ฯลฯ มีผลการวิจัยพบว่า วัตถุประสงค์ในการใช้อินเทอร์เน็ต และเกมที่นักเรียนชอบเล่นเป็นปัจจัยเสี่ยงสำหรับการรังแกผ่านโลกโซเชียลของนักเรียนในเขตอำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ (Sriwattan-

apong and Raninpong, 2015) รวมไปถึงปัจจัยด้านจิตวิทยาที่เกี่ยวข้องกับการใช้สื่อและการรังแกกัน อาทิ ประสบการณ์การรังแกกันบนสื่อสังคม ความสัมพันธ์กับเพื่อน การเปิดเผยตนเอง ฯลฯ ซึ่งมีงานวิจัยพบว่า กลุ่มผู้เสพติดเกมทุกคนมักจะมีปัญหาเรื่องเกี่ยวกับการเรียนผลการเรียนตกต่ำเพราะไม่มีเวลาให้กับ การเรียนและพบว่าจะทำให้ความสัมพันธ์กับเพื่อนที่รู้จักกันผ่านทางการเล่นเกมมากกว่าเพื่อนที่รู้จักในชีวิตจริง ทำให้ห่างเหินกับเพื่อนที่เรียนด้วยกัน รวมทั้งมีปฏิสัมพันธ์กับคนในครอบครัวน้อยลง (Sennan, 2006) และขาดสัมพันธ์ภาพกับผู้อื่นจนก่อให้เกิดเป็นอาการซึมเศร้า วิตกกังวล และความเครียดได้ แต่ที่เด่นชัด คือจะมีการแยกตัวออกจากสังคม แล้วนำตนเองเข้าไปอยู่ในสังคมออนไลน์แทน ซึ่งไม่มีปฏิสัมพันธ์ของ ความเป็นจริงแต่อย่างใด จึงอาจส่งผลกระทบต่อสภาพจิตใจในทางลบได้ง่ายยิ่งขึ้น (Young, 2004) รวมถึงมี บุคลิกภาพต่อต้านสังคม หลงตัวเอง หุนหันพลันแล่น ไร้อารมณ์ สัมพันธ์ภาพในครอบครัวไม่ดี และ สัมพันธ์ภาพกับเพื่อนไม่ดี (Guo, 2016)

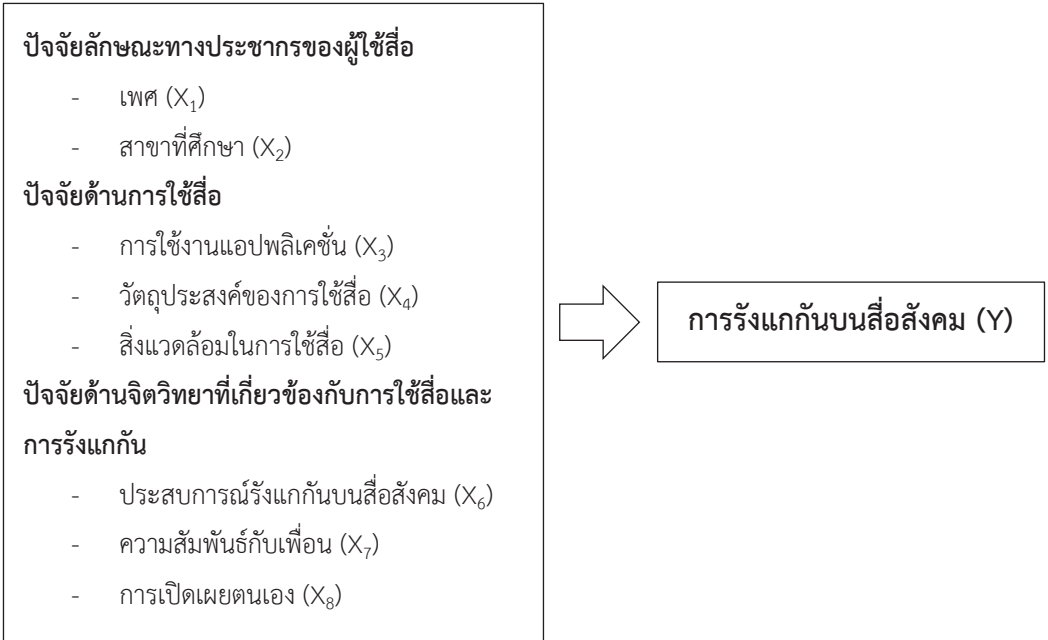
เมื่อสำรวจงานวิจัยในประเทศไทยพบว่า มีการศึกษาตัวแปรต่างๆ ที่มีความสัมพันธ์กับการรังแก กันบนสื่ออินเทอร์เน็ตหรือในพื้นที่ไซเบอร์ แต่ยังไม่มีการประมวลปัจจัยต่างๆ ที่พยากรณ์พฤติกรรมการ รังแกกันบนสื่อสังคมของนักศึกษาซึ่งเป็นกลุ่มที่ใช้สื่อสังคมในชีวิตประจำวันค่อนข้างสูงและมีการใช้สื่อ สังคมมาอย่างต่อเนื่องมากกว่ากลุ่มอื่นๆ งานวิจัยนี้จึงมีเป้าหมายเพื่อศึกษาปัจจัยพยากรณ์การรังแกกันบน สื่อสังคมของนักศึกษาระดับปริญญาตรี สังกัดสถาบันอุดมศึกษาในจังหวัดเชียงราย เนื่องจากเป็นจังหวัด หนึ่งซึ่งมีลักษณะเด่นที่สำคัญคือ ความเป็นจังหวัดชายแดนที่สภาพภูมิอากาศและภูมิประเทศที่เอื้อต่อ การเกษตรกรรมและการเป็นแหล่งท่องเที่ยว เป็นที่ตั้งของพื้นที่การค้าชายแดนและเขตเศรษฐกิจพิเศษ (Special Economic Zone) และศูนย์รวมหลากหลายของกลุ่มชาติพันธุ์ ฯลฯ เหล่านี้ทำให้จังหวัดเชียงราย กลายเป็นพื้นที่ที่ตั้งของสถาบันอุดมศึกษาหลายแห่ง ซึ่งนักศึกษามีทั้งผู้เรียนที่มาจากในและนอกพื้นที่จังหวัด รวมถึงจากประเทศเพื่อนบ้าน ด้วยความหลากหลายด้านภูมิหลังของกลุ่มวัยเรียนเหล่านี้และโดยธรรมชาติ ของช่วงวัยที่เป็นช่วงเปลี่ยนผ่านของวัยรุ่นเข้าสู่วัยทำงานหรือเป็นช่วงวัยของกลุ่มคนเจนวายที่มีการใช้ เทคโนโลยีและเครื่องมือสื่อสารในยุคดิจิทัลอยู่ตลอดเวลาในการอยู่ร่วมกันจึงย่อมมีโอกาสของการกระทบ กระทบกันหรือการเกิดความขัดแย้งกันได้ทั้งในโลกกายภาพและในโลกออนไลน์ (Nindum, 2020) ซึ่งผล การศึกษาในครั้งนี้จะทำให้ได้ทราบตัวแปรที่เป็นประโยชน์ในการศึกษาวิเคราะห์พฤติกรรมการรังแกกัน ผ่านสื่อสังคม อันจะนำไปใช้ประโยชน์ต่อบุคคล องค์กร และหน่วยงานที่เกี่ยวข้องในการควบคุมดูแล ป้องกัน ให้ความช่วยเหลือและแก้ไขปัญหาการรังแกบนสื่อสังคมออนไลน์ของวัยรุ่นที่เป็นนักศึกษาในสถาบัน อุดมศึกษาต่างๆ เพื่อให้การใช้สื่อสังคมออนไลน์ถูกใช้ไปในทางสร้างสรรค์ เสริมสร้างสุขภาพจิตที่ดีและ เข้มแข็งให้แก่ผู้ใช้งานและสังคมต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

เพื่อศึกษาปัจจัยพยากรณ์ที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมการรังแกกันบนสื่อสังคมของนักศึกษาระดับปริญญา ตรี สังกัดสถาบันอุดมศึกษาในจังหวัดเชียงราย

กรอบแนวคิด

จากการประมวลตัวแปรที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการร้งแกกันบนสื่อสังคมของนักศึกษาระดับปริญญาตรีนั้น พบว่า ได้แก่ กลุ่มตัวแปรปัจจัยลักษณะทางประชากรของผู้ใช้สื่อ ประกอบด้วยเพศและสาขาที่ศึกษา กลุ่มตัวแปรปัจจัยด้านการใช้สื่อ ได้แก่ การใช้งานแอปพลิเคชัน วัตถุประสงค์ของการใช้สื่อ และสิ่งแวดล้อมในการใช้สื่อ และกลุ่มตัวแปรปัจจัยด้านจิตวิทยาที่เกี่ยวข้องกับการใช้สื่อและการร้งแกกัน ได้แก่ ประสพการณ์ร้งแกกันบนสื่อสังคม ความสัมพันธ์กับเพื่อน และการเปิดเผยตนเอง จึงสรุปเป็นกรอบแนวคิดในการศึกษาดังนี้



วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษาค้นนี้เป็นการวิจัยเชิงปริมาณด้วยวิธีการสำรวจเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยแบบสอบถาม มีรายละเอียดวิธีการวิจัยดังนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรในการศึกษาค้นนี้คือ ผู้ที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรีของสังกัดสถาบันอุดมศึกษาในจังหวัดเชียงราย จำนวน 4 สถาบัน ได้แก่ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย มหาวิทยาลัยแม่ฟ้าหลวง มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา วิทยาเขตเชียงราย และวิทยาลัยเชียงราย จากการสืบค้นสถิตินักศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาปีการศึกษา 2562 จากฐานข้อมูลกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัย

และนวัตกรรม พบว่ามีจำนวนรวม 27,423 คน (Retrieved http://www.info.mua.go.th/info/table_stat_02.php?id_member=)

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาคือ นักศึกษาระดับปริญญาตรี สังกัดสถาบันอุดมศึกษาในจังหวัดเชียงราย ขนาดของกลุ่มตัวอย่างตามสูตรของ Taro Yamane (as cited in Katesing, 2000) โดยกำหนดระดับค่าความเชื่อมั่นที่ร้อยละ 95 และระดับค่าความคลาดเคลื่อนร้อยละ 5 ได้ขนาดกลุ่มตัวอย่างจำนวน 394 คน เพื่อเพิ่มความน่าเชื่อถือแก่ผลการศึกษา ผู้วิจัยจึงเพิ่มขนาดของกลุ่มตัวอย่างเป็นจำนวน 400 คน จากนั้นสุ่มตัวอย่างด้วยวิธีการสุ่มตัวอย่างแบบจัดกลุ่มตามลำดับขั้น (Multistage Cluster Sampling) โดยเริ่มจากการสุ่มตัวอย่างแบบง่ายเพื่อสุ่มเลือกคณะที่ศึกษาจากสถาบันทั้ง 4 แห่งเพื่อให้ครอบคลุมคณะวิชา จากนั้นใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบง่ายเพื่อสุ่มชั้นปีที่กลุ่มตัวอย่างกำลังศึกษา และใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบอาสาสมัครจากนักศึกษาที่ยินดีให้ข้อมูล

เครื่องมือวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้คือ แบบสอบถาม ซึ่งแบ่งออกเป็น 3 ส่วนคือ ส่วนที่ 1 ลักษณะทางประชากรของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ได้แก่ เพศ อายุ ชั้นปีการศึกษา และสาขาที่ศึกษา จำนวน 4 ข้อ ส่วนที่ 2 พฤติกรรมการใช้สื่อสังคม ได้แก่ ระยะเวลาและความถี่ในการใช้สื่อ การใช้งานแอปพลิเคชันวัตถุประสงค์ของการใช้สื่อ และสิ่งแวดล้อมในการใช้สื่อ จำนวน 5 ข้อ และส่วนที่ 3 ปัจจัยด้านจิตวิทยาที่เกี่ยวข้องกับการใช้สื่อและการรังแกกัน อาทิ ประสบการณ์การรังแกกันบนสื่อสังคม ความสัมพันธ์กับเพื่อน การเปิดเผยตนเอง จำนวน 4 ข้อ โดยมีตัวเลือกในการตอบทั้งแบบเลือกตอบ (check list) และแบบมาตราส่วนประมาณค่า (rating scale) 4 ระดับ ได้แก่ มากที่สุด มาก น้อย และน้อยที่สุด โดยไม่มีให้ค่ากลาง (no mid-point) เพื่อให้เห็นทิศทางของคำตอบหรือปัจจัยที่สามารถพยากรณ์ได้อย่างชัดเจน ผลการตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือด้วยการตรวจสอบความตรงของเนื้อหา (content validity) โดยผู้ทรงคุณวุฒิในสาขาจิตศาสตร์และสาขาจิตวิทยาสังคม จำนวนรวม 3 ท่านเพื่อวิเคราะห์ความเหมาะสมของภาษา ความชัดเจนของคำถาม และความสอดคล้องของข้อความตามแนวคิดของตัวแปรในการศึกษานี้ หลังจากนั้นมีการนำแบบสอบถามที่ปรับปรุงแล้วไปทดลองเก็บข้อมูล (try out) กับกลุ่มนักศึกษาระดับปริญญาตรีที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน เพื่อหาค่าอำนาจจำแนกโดยใช้เกณฑ์ $r > 2$ (Kanjawasee and Kanjanawasee, 2016) ได้ค่าอำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง 0.21-0.66 และการวิเคราะห์ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (Alpha Coefficient) ของ Cronbach มีค่าเท่ากับ 0.90 จึงมีความเหมาะสมในการนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างได้

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บข้อมูลเป็นการเก็บแบบสอบถามในรูปแบบออนไลน์โดยใช้ Google Form โดยมีการขอความอนุเคราะห์เก็บแบบสอบถามออนไลน์ผ่านกลุ่มหรือแฟนเพจ (Fanpage) ของสื่อสังคมออนไลน์ที่มีนักศึกษาที่กำลังศึกษาอยู่ทั้ง 4 แห่งในระหว่างเดือนธันวาคม พ.ศ. 2562 - กุมภาพันธ์ 2563 เมื่อรวบรวมแบบสอบถามโดยมีกลุ่มเป้าหมายตอบได้ครบสมบูรณ์แล้วจึงดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติต่อไป

การวิเคราะห์ข้อมูล

แบบการวิเคราะห์เชิงพรรณนาโดยวิธีการสถิติหาจำนวนความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เพื่อนำเสนอข้อมูลเชิงบรรยาย คน วิเคราะห์อำนาจจำแนกรายข้อด้วยค่าสหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน (Pearson's Correlation Coefficient) และการวิเคราะห์ถดถอยเชิงเส้นแบบพหุ (Multiple Linear Regression) แบบปกติ เพื่อทดสอบปัจจัยพยากรณ์การรังแกกันบนสื่อสังคมของนักศึกษาระดับปริญญาตรี สังกัดสถาบันอุดมศึกษาในจังหวัดเชียงราย

สรุปและอภิปรายผลการวิจัย

ผลการศึกษาสามารถสรุปได้เป็น 2 ส่วน ดังนี้

1. ลักษณะทางประชากร พฤติกรรมการใช้สื่อสังคม และปัจจัยด้านจิตวิทยาที่เกี่ยวข้องกับการใช้สื่อและการรังแกกันของนักศึกษาระดับปริญญาตรี สังกัดสถาบันอุดมศึกษาในจังหวัดเชียงราย มีผลการศึกษา ดังนี้

ลักษณะทางประชากรของนักศึกษา ผลการศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่างเป็นเพศชายมากกว่าเพศหญิง โดยเป็นเพศชาย (ร้อยละ 52.9) และเพศหญิง (ร้อยละ 47.1) ส่วนใหญ่มีอายุระหว่าง 19-20 ปี (ร้อยละ 40.0) รองลงมาคือ อายุระหว่าง 17-18 ปี (ร้อยละ 28.5) สาขาที่ศึกษาส่วนใหญ่เป็นสาขาสังคมศาสตร์ (ร้อยละ 59.5)

พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมของนักศึกษา ผลการศึกษาพบว่า ด้านระยะเวลาในการใช้สื่อ กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ใช้สื่อสังคมเฉลี่ย 7-9 ชั่วโมงต่อวัน (ร้อยละ 37.6) โดยส่วนใหญ่มีความถี่ในการใช้สื่อสังคมเป็นประจำทุกวัน (ร้อยละ 73.8) ด้านการใช้งานแอปพลิเคชัน ส่วนใหญ่ใช้แอปพลิเคชันประเภทเกม (ร้อยละ 60.1) รองลงมาคือ แอปพลิเคชันด้านความบันเทิง (ร้อยละ 24.3) ด้านวัตถุประสงค์ของการใช้สื่อพบว่า ส่วนใหญ่เพื่อการพักผ่อนและความเพลิดเพลิน (ร้อยละ 68.0) รองลงมาคือ เพื่อซื้อขายสินค้า (ร้อยละ 22.6) ส่วนสิ่งแวดล้อมในการใช้สื่อส่วนใหญ่คือ บ้าน/หอพัก/ที่อยู่อาศัย (ร้อยละ 79.8) รองลงมาคือ ร้านให้บริการอินเทอร์เน็ต (ร้อยละ 14.2)

ผลการศึกษาข้างต้นสะท้อนว่า พฤติกรรมการใช้สื่อสังคมของนักศึกษาระดับปริญญาตรีทั่วประเทศยังคงมีความคล้ายคลึงกัน อาทิ Suwannawage (2012) ศึกษาพบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่เข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เฟซบุ๊ก ประสบการณ์ในการเข้าใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ต่ำกว่า 5 ปี ระยะเวลาการเข้าใช้ 1-3 ชั่วโมง ในช่วงเวลา 20.01-24.00 น. และสถานที่เข้าใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์คือ บ้าน นอกจากนี้ ผลจากการศึกษาด้านพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ของกลุ่มตัวอย่างยังสอดคล้องกับการศึกษาของ Sriwattanapong and Raninpong (2015) ที่ชี้ให้เห็นว่า ปัจจัยด้านเพศ อุปกรณ์การเข้าถึงอินเทอร์เน็ต อย่างโทรศัพท์มือถือ/คอมพิวเตอร์/แท็บเล็ต หรือสถานที่ที่ใช้เข้าถึงอินเทอร์เน็ตมีผลต่อการรังแกของนักเรียนทางสื่ออินเทอร์เน็ตและโลกไซเบอร์ จึงสะท้อนให้เห็นว่ายิ่งวัยรุ่นมีพฤติกรรมในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่มีสิ่งอำนวยความสะดวก อุปกรณ์ สถานที่ ฯลฯ มากยิ่งขึ้นจะส่งผลพฤติกรรมการรังแกกันบนสื่อ

สังคมออนไลน์มากขึ้นเท่านั้น

ปัจจัยด้านจิตวิทยาที่เกี่ยวข้องกับการใช้สื่อและการรังแกกันของนักศึกษาระดับปริญญาตรี สังกัดสถาบันอุดมศึกษาในจังหวัดเชียงราย ผลการศึกษาในด้านประสบการณ์การรังแกกันบนสื่อสังคมพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีประสบการณ์การถูกผู้อื่นรังแกบนสื่อสังคมโดยภาพรวมอยู่ในระดับน้อยหรือนาน ๆ ครั้ง (ค่าเฉลี่ย 2.15) เมื่อพิจารณาพบว่า รูปแบบการถูกผู้อื่นรังแกมากที่สุด คือ เคยถูกผู้อื่นด่าทอด้วยถ้อยคำรุนแรง หยาดคายบนสื่อสังคมออนไลน์ อยู่ในระดับปานกลางหรือบางครั้ง (ค่าเฉลี่ย 2.81) รองลงมาคือ เคยถูกผู้อื่นล้อเลียนรูปลักษณ์ เสียชื่อเสียง ประชดประชัน (ค่าเฉลี่ย 2.65) และต่ำที่สุดคือ เคยถูกผู้อื่นล่อลวงหรือหลอกลวงเอาข้อมูลส่วนตัว และเคยถูกผู้อื่นขู่ทำร้ายบนสื่อสังคมออนไลน์ (ค่าเฉลี่ย 1.75)

จากประสบการณ์การถูกผู้อื่นรังแกบนสื่อสังคมออนไลน์ของนักศึกษา พบว่า รูปแบบการถูกผู้อื่นรังแกมากที่สุดคือ เคยถูกผู้อื่นด่าทอด้วยถ้อยคำรุนแรง หยาดคายบนสื่อสังคมออนไลน์ ทั้งนี้อาจเป็นเพราะการรังแกกันบนพื้นที่ไซเบอร์ (Cyberbullying) มีความเป็นนิรนามที่สามารถปลอมแปลงตัวตนได้ มีต้นทุนต่ำ และข้อมูลกระจายออกไปได้ในวงกว้าง จึงนิยมใช้เป็นฐานในการทำร้ายผู้อื่นให้รู้สึกถูกคุกคาม ถูกข่มขู่ ถูกดูหมิ่นให้ได้รับความอับอายเดือดร้อนด้วยการเขียนข้อความ การใช้เสียง คลิปวิดีโอ ภาพนิ่ง ฯลฯ ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ไปถึงผู้ถูกระทำได้โดยตรงหรือทางอ้อมผ่านช่องทางออนไลน์ที่เป็นสื่อสาธารณะต่างๆ (Langos, 2012) ทั้งนี้ในช่วงเวลาที่ผ่านมา เยาวชนไทยโดยทั่วไปในยุคนี้ส่วนใหญ่มีประสบการณ์ต่อการรังแกกันในพื้นที่ไซเบอร์ ทั้งรูปแบบของการรังแกด้วยการโจมตีหรือใช้วาจาหยาดคายผ่านอินเทอร์เน็ตและโทรศัพท์มือถือ ด้วยการล้อเลียนรูปลักษณ์ เสียชื่อเสียง ประชดประชันบนสื่อสังคมออนไลน์ (Samoh, 2013) การใส่ความผู้อื่นต่อบุคคลที่สาม การเผยแพร่และปล่อยข่าวลือ การใส่ร้ายให้บุคคลที่สามที่เกลียดชัง การนำความลับที่เป็นข้อมูลส่วนตัวหรือข้อมูลของผู้อื่นไปเปิดเผยรวมถึงการขู่ทำร้ายบนสื่อสังคมออนไลน์ (Ruengsak, 2014)

ส่วนประสบการณ์ในการรังแกผู้อื่นบนสื่อสังคมผลการศึกษาพบว่า โดยภาพรวมอยู่ในระดับน้อยหรือนาน ๆ ครั้ง (ค่าเฉลี่ย 2.01) เมื่อพิจารณาพบว่า รูปแบบการรังแกผู้อื่นมากที่สุดคือ เคยด่าทอผู้อื่นด้วยถ้อยคำรุนแรง หยาดคาย บนสื่อสังคมออนไลน์ อยู่ในระดับปานกลางหรือบางครั้ง (ค่าเฉลี่ย 2.70) รองลงมาคือ เคยส่งข้อความหรือแชทเนื้อหาที่สร้างความกลัว ความรำคาญให้กับผู้อื่นบนสื่อสังคมออนไลน์ (ค่าเฉลี่ย 2.53) และต่ำที่สุดคือ เคยขู่ทำร้ายผู้อื่นบนสื่อสังคมออนไลน์ (ค่าเฉลี่ย 1.62) เมื่อพิจารณาในด้านประสบการณ์การรังแกกันบนสื่อสังคมทั้งในฐานะผู้ถูกผู้อื่นรังแกและการรังแกผู้อื่นพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีประสบการณ์ทั้ง 2 บทบาทโดยภาพรวมอยู่ในระดับน้อยหรือนาน ๆ ครั้ง ซึ่งอาจเป็นเพราะว่ากลุ่มตัวอย่างอยู่ในช่วงวัยของเจนวายที่จะเปลี่ยนผ่านจากวัยรุ่นเข้าสู่วัยทำงาน รวมทั้งการมีสถานภาพเป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรี เหล่านี้จึงมีผลต่อการแสดงออกและการรับมือต่อการถูกรังแกในพื้นที่ไซเบอร์

ในด้านสาเหตุของการรังแกผู้อื่นบนสื่อสังคมพบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เห็นว่า เป็นการกระทำทั่วไปในสื่อสังคม (ร้อยละ 23.9) รองลงมาคือ เพื่อบริบายอารมณ์ (ร้อยละ 20.3) และต่ำที่สุดคือ ความขัดแย้งหรือความไม่ชอบหน้า (ร้อยละ 8.0) ขณะที่ด้านความสัมพันธ์กับเพื่อนพบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มี

ความสัมพันธ์กับเพื่อนในระดับต่ำ (ค่าเฉลี่ย 1.55) ขณะที่ด้านการเปิดเผยตนเองของกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ก็อยู่ในระดับต่ำเช่นกัน (ค่าเฉลี่ย 1.87) ประเด็นที่น่าสนใจสำหรับผลการศึกษาดังกล่าว แสดงให้เห็นว่าในทัศนะของนักศึกษาระดับปริญญาตรียังคงมีความคิดว่าการรังแกกันเป็นเรื่องทั่วไปที่ใครๆ ก็ทำกัน และเป็นพื้นที่ในการระบายอารมณ์ได้ ซึ่งอาจสามารถอธิบายได้ด้วยเหตุผลภาวะทางอารมณ์ของช่วงวัยนี้ที่สัมพันธ์กับการแสดงออกตามคุณลักษณะของสื่อประเภทต่าง เช่น ในประเทศสิงคโปร์ พบว่า ความถี่ในการใช้เฟซบุ๊กก่อให้เกิดพฤติกรรมเสี่ยงในเฟซบุ๊กที่เชื่อมโยงกับการชมเชยรังแกผู้อื่นทางโลกไซเบอร์ เนื่องจากเป็นพฤติกรรมที่เกิดขึ้นได้โดยง่าย ซึ่งเป็นช่วงวัยของความตึกคะนอง เจ้าอารมณ์หรืออารมณ์แปรปรวน อ่อนไหวง่ายและขาดการยับยั้งชั่งใจในการกระทำในสิ่งต่าง ๆ (Kwan and Skoric, 2013) หรือในประเทศอินเดีย ที่ศึกษาพบว่า การกลั่นแกล้งผ่านทางโทรศัพท์มือถือเป็นเรื่องปกติสำหรับนักเรียน (Sharif, 2008 as cited in Tantaphalin, 2008)

2. การวิเคราะห์ปัจจัยพยากรณ์การรังแกกันบนสื่อสังคมของนักศึกษาระดับปริญญาตรี สังกัดสถาบันอุดมศึกษาในจังหวัดเชียงราย

ในการวิเคราะห์ปัจจัยพยากรณ์การรังแกกันบนสื่อสังคมของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ตัวแปรที่เลือกมาวิเคราะห์ได้แก่ เพศ สาขาที่ศึกษา การใช้งานแอปพลิเคชัน วัตถุประสงค์ของการใช้สื่อ สิ่งแวดล้อมในการใช้สื่อ ประสบการณ์รังแกกันบนสื่อสังคม ความสัมพันธ์กับเพื่อน และการเปิดเผยตนเอง พบผลการวิเคราะห์ดังนี้

2.1 ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ภายในระหว่างตัวแปรพยากรณ์และค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรพยากรณ์กับตัวแปรเกณฑ์ พบว่า ตัวแปรพยากรณ์แต่ละตัวมีความสัมพันธ์กับการรังแกกันของนักศึกษาระดับปริญญาตรีที่แตกต่างกัน โดยมีตัวแปรพยากรณ์ที่มีความสัมพันธ์ทางบวกกับการรังแกกันของนักศึกษาระดับปริญญาตรีได้แก่ เพศ (X_1) สาขาที่ศึกษา (X_2) การใช้งานแอปพลิเคชัน (X_3) วัตถุประสงค์ของการใช้สื่อ (X_4) สิ่งแวดล้อมในการใช้สื่อ (X_5) ประสบการณ์การรังแกกันบนสื่อสังคม (X_6) โดยประสบการณ์รังแกกันบนสื่อสังคมมีความสัมพันธ์กับการรังแกกันของนักศึกษาระดับปริญญาตรีมากที่สุดซึ่งมีค่าเท่ากับ 0.760 รองลงมาคือ สิ่งแวดล้อมในการใช้สื่อ วัตถุประสงค์ของการใช้สื่อ การใช้งานแอปพลิเคชัน เพศและสาขาที่ศึกษา โดยมีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เท่ากับ 0.557, 0.458, 0.321, 0.212, 0.125 ตามลำดับ

ส่วนตัวแปรพยากรณ์ที่มีความสัมพันธ์ทางลบกับการรังแกกันของนักศึกษาระดับปริญญาตรีได้แก่ การเปิดเผยตนเองและความสัมพันธ์กับเพื่อน โดยที่การเปิดเผยตนเองมีความสัมพันธ์ทางลบกับการรังแกกันของนักศึกษาระดับปริญญาตรีมากที่สุด มีค่าเท่ากับ -0.312 รองลงมาคือความสัมพันธ์กับเพื่อนโดยมีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เท่ากับ -0.225 ดังผลในตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ภายในระหว่างตัวแปรพยากรณ์และค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรพยากรณ์กับตัวแปรเกณฑ์

ตัวแปร	X ₁	X ₂	X ₃	X ₄	X ₅	X ₆	X ₇	X ₈	Y
เพศ (X ₁)	1	0.160	0.043*	0.301	0.356	-0.122	0.365*	-0.033	0.212*
สาขาที่ศึกษา (X ₂)		1	0.211	0.043	0.094*	0.420	0.201	0.443	0.125*
การใช้งานแอปพลิเคชัน (X ₃)			1	0.508*	0.504	0.015	0.033	0.142*	0.321**
วัตถุประสงค์ของการใช้สื่อ (X ₄)				1	-0.303	0.392	0.129	0.059	0.458*
สิ่งแวดล้อมในการใช้สื่อ (X ₅)					1	0.057*	0.537	0.087	0.557**
ประสบการณ์การรบกวนบนสื่อสังคม (X ₆)						1	0.412	0.132	0.760**
ความสัมพันธ์กับเพื่อน (X ₇)							1	-0.061	-0.225*
การเปิดเผยตนเอง (X ₈)								1	-0.312**
การรบกวนบนสื่อสังคม (Y)									1

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และ **มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

2.2 ผลการวิเคราะห์โดยใช้การวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณแบบปกติ ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์พหุคูณระหว่างตัวแปรพยากรณ์กับการรบกวนของนักศึกษาระดับปริญญาตรีสังกัดสถาบันอุดมศึกษาในจังหวัดเชียงราย พบว่า ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์พหุคูณระหว่างตัวแปรพยากรณ์ได้แก่ เพศ (X₁) สาขาที่ศึกษา (X₂) การใช้งานแอปพลิเคชัน (X₃) วัตถุประสงค์ของการใช้สื่อ (X₄) สิ่งแวดล้อมในการใช้สื่อ (X₅) ประสบการณ์การรบกวนบนสื่อสังคม (X₆) ความสัมพันธ์กับเพื่อน (X₇) และการเปิดเผยตนเอง (X₈) มีค่าเท่ากับ 0.880 มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 (F=41.660, p < 0.000) และกำลังสองของค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์พหุคูณระหว่างตัวแปรพยากรณ์มีค่าเท่ากับ 0.610 แสดงว่าตัวแปรพยากรณ์ทั้ง 8 ตัวร่วมกันอธิบายความแปรปรวนการรบกวนของนักศึกษาระดับปริญญาตรีได้ร้อยละ 61.0 ส่วนค่าน้ำหนักสำคัญของตัวแปรเกณฑ์และการทดสอบนัยสำคัญทางสถิติโดยใช้ค่า t-test สรุปได้ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 2 คำนวณน้ำหนักความสำคัญของตัวแปรพยากรณ์ที่ส่งผลต่อการรังแกกันบนสื่อสังคมของนักศึกษา
ระดับปริญญาตรี สังกัดสถาบันอุดมศึกษาในจังหวัดเชียงราย

ตัวแปร	b	β	SEb	t	p-value
Constant	-0.677		0.441	1.130	0.059
เพศ (X_1)	0.033	0.033	0.058	0.850	0.063
สาขาที่ศึกษา (X_2)	0.051	0.103	0.122	1.022	0.210
การใช้งานแอปพลิเคชัน (X_3)	0.052	0.154	0.065	0.311	0.059
วัตถุประสงค์ของการใช้สื่อ (X_4)	-0.069	0.350	0.129	-2.011	0.071
สิ่งแวดล้อมในการใช้สื่อ (X_5)	0.184	0.504	0.083	3.291	0.050
ประสบการณ์รังแกกันบนสื่อสังคม (X_6)	0.622	0.601	0.044	5.174	0.003
ความสัมพันธ์กับเพื่อน (X_7)	0.551	-0.207	0.165	-2.552	0.014
การเปิดเผยตนเอง (X_8)	-0.044	-0.302	0.021	6.435	0.001

เมื่อพิจารณาคำนวณน้ำหนักความสำคัญในรูปคะแนนมาตรฐานพบว่าตัวแปรประสบการณ์รังแกกันบนสื่อสังคม (X_6) ส่งผลทางต่อการรังแกกันของนักศึกษาปริญญาตรี (Y) มากที่สุดโดยมีค่าน้ำหนักคะแนนมาตรฐานเท่ากับ 0.601 รองลงมาคือ สิ่งแวดล้อมในการใช้สื่อ (X_5) วัตถุประสงค์ของการใช้สื่อ (X_4) การใช้งานแอปพลิเคชัน (X_3) สาขาที่ศึกษา (X_2) เพศ (X_1) ความสัมพันธ์กับเพื่อน (X_7) และการเปิดเผยตนเอง (X_8) โดยมีค่าน้ำหนักคะแนนมาตรฐานเท่ากับ 0.504, 0.350, 0.154, 0.103, 0.033, -0.207, -0.302 ตามลำดับ

ผลการศึกษาข้างต้นยังพบว่า ตัวแปรพยากรณ์การรังแกกันบนสื่อสังคมของนักศึกษาระดับปริญญาตรี สังกัดสถาบันอุดมศึกษาในจังหวัดเชียงราย อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 มี 4 ตัวแปร ได้แก่ ประสบการณ์การรังแกกันบนสื่อสังคม สิ่งแวดล้อมในการใช้สื่อ ความสัมพันธ์กับเพื่อน และการเปิดเผยตนเอง ซึ่งสามารถอภิปรายผลได้ว่า “ประสบการณ์การรังแกกันบนสื่อสังคม” เป็นตัวแปรที่มีความสัมพันธ์และส่งผลทางบวกต่อการรังแกกันบนสื่อสังคมของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ในงานวิจัยนี้ประสบการณ์การรังแกกันนี้หมายรวมถึงประสบการณ์ทั้งในฐานะผู้เคยกระทำและผู้เคยถูกกระทำในอดีต ตามข้อมูลขององค์การอนามัยโลกพบว่า การมีประสบการณ์ความรุนแรงทั้งจากการสังเกตคือ การที่บุคคลได้พบเห็นเหตุการณ์ความรุนแรงหรือรับรู้เรื่องราวข่าวสารเกี่ยวกับความรุนแรง และการมีส่วนร่วมคือ การที่บุคคลได้เข้าร่วมในเหตุการณ์ความรุนแรงในฐานะผู้กระทำความรุนแรง หรือเป็นผู้ถูกกระทำความรุนแรง ทั้งนี้หากบุคคลมีประสบการณ์อย่างใดอย่างหนึ่งหรือทั้งสองแบบนี้จะส่งผลทำให้เกิดการเรียนรู้เกี่ยวกับความรุนแรงทั้งด้านความเคยชินและการเกิดพฤติกรรมเลียนแบบ (Ahipanyo and Wongsuwan, 2010) เพราะการที่เคยถูกกระทำจากผู้อื่นมาก่อนอาจทำให้มีความรู้สึกคับแค้นใจ และเรียนรู้วิธีการหรือพฤติกรรมจากการถูกกระทำ แล้วนำไปใช้กับผู้อื่นโดยเฉพาะการรังแกกันทางวาจา ดังที่ Green and Kreuter (2005) กล่าวว่า ประสบการณ์เป็นปัจจัยพื้นฐานหลักที่ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมและการแสดง

พฤติกรรมของบุคคล ดังนั้น ตัวแปรประสบการณ์การรังแกกันบนสื่อสังคมทั้งในฐานะที่ตนเองเป็นผู้กระทำหรือถูกกระทำ รวมถึงเป็นประจักษ์พยานในการกระทำ จึงเป็นตัวแปรที่ส่งผลต่อการพยากรณ์การรังแกกันมากที่สุดในการศึกษานี้

“สิ่งแวดล้อมในการใช้สื่อ” เป็นอีกตัวแปรหนึ่งที่มีความสัมพันธ์และส่งผลทางบวกต่อการรังแกกันบนสื่อสังคมของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ผลการศึกษานี้พบว่า โดยส่วนใหญ่แล้วสิ่งแวดล้อมในการใช้สื่อนอกนักศึกษาระดับปริญญาตรีคือ การใช้สื่อที่หอพักและร้านให้บริการอินเทอร์เน็ต โดยมีเพื่อนเป็นบุคคลแวดล้อม ทั้งนี้ตัวแปรสิ่งแวดล้อมในการใช้สื่อถือเป็นปัจจัยที่เอื้อต่อการที่นักศึกษาจะแสดงพฤติกรรมรังแกกันทางสื่อสังคมออนไลน์ได้มากเพราะเป็นตัวแปรที่มีความสัมพันธ์กับประสบการณ์การรังแกกันบนสื่อสังคมออนไลน์ด้วยเช่นกัน ตามทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม (Social Learning Theory) ที่ Bandura (1997) สรุปไว้ว่า บุคคลเรียนรู้ด้วยการสังเกตการกระทำของผู้อื่น ดังนั้น สิ่งแวดล้อมในการใช้สื่อจึงอาจทำให้นักศึกษาเรียนรู้จากการสังเกตและเกิดการซึมซับทางความคิดและพฤติกรรมการรังแกกันจากบุคคลที่ส่วนใหญ่เป็นเพื่อนวัยเดียวกันและสถานการณ์แวดล้อมที่อาจจะกระตุ้นให้เกิดความคิดและพฤติกรรมการรังแกกันได้ตามบรรยากาศในสถานที่นั้น เช่น ในร้านอินเทอร์เน็ตหรือร้านเกม

“ความสัมพันธ์กับเพื่อน” เป็นตัวแปรที่มีอิทธิพลกับกลุ่มวัยรุ่นเป็นอย่างมาก โดยเฉพาะการแสดงพฤติกรรมเพื่อให้ได้รับการยอมรับจากเพื่อน ดังนั้น หากนักศึกษามีกลุ่มเพื่อนที่มีทัศนคติและพฤติกรรมที่เห็นด้วยกับการรังแกผู้อื่น เห็นพื้นที่ไซเบอร์เป็นเครื่องมือในการล้อเลียน เล่นสนุก ไม่น่าจะเกิดผลกระทบรุนแรงต่อผู้ถูกกระทำ ย่อมส่งผลให้นักศึกษาซึ่งเป็นสมาชิกของกลุ่มเพื่อนมีความคิดคล้อยตามไปด้วย

ในการศึกษานี้ ตัวแปร “การเปิดเผยตนเอง” เป็นตัวแปรที่มีความสัมพันธ์และส่งผลทางลบต่อการรังแกกันบนสื่อสังคมของนักศึกษาระดับปริญญาตรีอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ สามารถอธิบายได้ด้วยเหตุผลว่า ยิ่งนักศึกษามีระดับความสัมพันธ์กับเพื่อนและบุคลิกการเปิดเผยตนเองในระดับต่ำจะมีผลต่อการแสดงพฤติกรรมการรังแกกันในสื่อสังคมได้มาก ตามแนวคิดการเปิดเผยตนเอง (Self-Disclosure Theory) อธิบายว่า การเปิดเผยตนเองเป็นการบอกให้ผู้อื่นรับทราบข้อมูลเกี่ยวกับชีวิตส่วนตัว (Biographical Data) ความคิดส่วนตัว อารมณ์ รวมทั้งพฤติกรรม (Littlejohn and Foss, 2011) ทั้งนี้ สื่อสังคมออนไลน์ต่างๆ เป็นพื้นที่ส่งเสริมให้บุคคลแสดงออกซึ่งข้อมูลส่วนตัว อารมณ์ และพฤติกรรมได้อย่างไม่จำกัดผ่านรูปแบบของการโพสต์ข้อความ ภาพ หรือคลิปวิดีโอเพื่อบอกเล่าเรื่องราว การแสดงความคิดเห็น การส่งต่อแบ่งปันข้อมูล ซึ่งเป็นไปตามแนวคิดการเปิดเผยตนเอง ขณะที่การรังแกผู้อื่นบนสื่อสังคมออนไลน์ก็สามารถทำได้ง่าย เพราะการเป็นพื้นที่นิรนามหรือการไม่จำเป็นต้องแสดงตัวตนที่แท้จริง หรือผู้กระทำสามารถปลอมหรือสร้างบัญชีการใช้งานอื่นที่ไม่สามารถสื่อถึงตัวตนที่แท้จริงได้เพื่อมากลั่นแกล้งผู้อื่นโดยไม่ต้องระมัดระวังตัวเท่ากับการกลั่นแกล้งรังแกกันในพื้นที่จริง โลกไซเบอร์จึงเอื้อต่อการรังแกกันได้ง่ายขึ้น ดังนั้น การที่บุคคลเปิดเผยตนเองในระดับต่ำจึงมีแนวโน้มต่อการแสดงพฤติกรรมรังแกผู้อื่นได้มาก ในทางตรงกันข้ามหากนักศึกษามีการเปิดเผยตนเองในสื่อสังคมในระดับมาก ก็อาจจะส่งผลให้พฤติกรรมการรังแกผู้อื่นทั้งในโลกที่แท้จริงและสื่อสังคมลดลง ดังงานวิจัยของ Ruengsak (2014) ที่ศึกษาพบว่า การเปิดเผยตนเองผ่านทางเฟซบุ๊กก่อให้เกิดผลกระทบด้านบวก ได้แก่ การทำให้บุคคลนั้นรู้จักตนเอง

และเข้าใจพฤติกรรมของตนเองสร้างทัศนคติเชิงบวกต่อตนเองและบุคคลอื่น เสริมสร้างความหมายของสารที่ได้รับจากคู่มือสาร เพิ่มความสัมพันธ์อันดีระหว่างกัน ซึ่งอาจจะลดพฤติกรรมการรังแกกันได้

สำหรับตัวแปรเพศ สาขาที่ศึกษา การใช้งานแอปพลิเคชัน และวัตถุประสงค์ของการใช้สื่อ ผลการศึกษาพบว่า เป็นตัวแปรพยากรณ์การรังแกกันบนสื่อสังคมของนักศึกษาระดับปริญญาตรี อย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ อาจเป็นเพราะเมื่ออยู่ในพื้นที่ไซเบอร์ ทำให้ทุกคนมีความเท่าเทียมกันในการแสดงออก รวมถึงความเป็นพื้นที่นิรนาม จึงทำให้ไม่มีใครเห็นว่าใครในด้านพลังอำนาจทางกายภาพในการกลั่นแกล้งกัน (Suler, 2005) ขณะเดียวกันการใช้งานแอปพลิเคชันของนักศึกษาโดยส่วนใหญ่เป็นการเล่นเกม ที่เน้นการต่อสู้ในโลกเสมือนจริง จึงทำให้เกิดความรู้สึกเพลิดเพลินผ่อนคลาย หรือได้ระบายความรุนแรงลงไป ในระหว่างเล่นเกมอยู่แล้ว แอปพลิเคชันจึงอาจไม่ใช่สิ่งกระตุ้นให้เกิดความคิดและพฤติกรรมการรังแกกันได้เสมอไป รวมถึงตัวแปรด้านวัตถุประสงค์ของการใช้สื่อในการวิจัยนี้ส่วนใหญ่นักศึกษามหาวิทยาลัยใช้สื่อสังคมเพื่อการพักผ่อนและความเพลิดเพลิน รวมถึงเพื่อซื้อขายสินค้า เห็นได้ว่าวัตถุประสงค์ของการใช้สื่อดังกล่าวไม่ได้มุ่งการกลั่นแกล้งรังแกผู้อื่น อาจเป็นเพราะด้านวุฒิภาวะในความสามารถผ่านเข้าสู่วัยผู้ใหญ่ และความรู้เท่าทันผลของการรังแกกันบนสื่อสังคมออนไลน์จากประสบการณ์ใช้สื่อที่ผ่านมา

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะทั่วไป

1. ควรมีการพัฒนาต่อยอดการศึกษาในกลุ่มประชากรทั่วไป เพื่อทราบถึงปัจจัยพยากรณ์สาเหตุการรังแกกันทางสื่อสังคมในภาพรวมทั้งในกลุ่มวัยรุ่นและกลุ่มประชาชน เนื่องจากความแตกต่างของบริบทและสิ่งแวดล้อมอาจส่งผลให้มีสาเหตุของการรังแกกันที่แตกต่างไป และประชาชนในสังคมเป็นปัจจัยแวดล้อมที่จะสนับสนุนหรือลดทอนการรังแกกันได้ในสังคมไทย ซึ่งจะทำให้ทราบปัจจัยสาเหตุที่ลึกซึ้งชัดเจนสามารถกำหนดวางแผนกลยุทธ์แนวทางในการป้องกันการรังแกกันทางสื่อสังคมให้เกิดประสิทธิภาพมากที่สุด

2. การศึกษาครั้งต่อไปควรเพิ่มเติมการวิจัยเชิงคุณภาพในแต่ละตัวแปร เพื่อให้ได้ข้อมูลที่มีความครอบคลุมและลึกซึ้งมากยิ่งขึ้น ซึ่งจะช่วยให้เข้าใจประสบการณ์ภายในจิตใจของวัยรุ่น ซึ่งจะเป็นประโยชน์ในการวางแผนพัฒนาการส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองและผู้อื่นในสังคมได้เหมาะสมยิ่งขึ้น อันจะนำไปสู่การลดปัญหาการรังแกกันบนสื่อสังคมออนไลน์ต่อไป

ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

1. ตัวแปรประสบการณ์การรังแกกันบนสื่อสังคม สิ่งแวดล้อมในการใช้สื่อ ความสัมพันธ์กับเพื่อน และการเปิดเผยตนเอง เป็นตัวแปรพยากรณ์การรังแกกันบนสื่อสังคมของนักศึกษาระดับปริญญาตรีอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ซึ่งปัจจัยที่ส่งผลต่อการกระตุ้นและส่งเสริมให้เกิดทัศนคติและพฤติกรรมที่ถูกต้องต่อการรังแกกันในตัวแปรดังกล่าวเป็นสิ่งที่สามารถคาดการณ์ได้ให้แนวทางป้องกัน หรือขัดเกล่าได้โดยบุคคลแวดล้อมของนักศึกษา ดังนั้น อิทธิพลของครอบครัว เพื่อน อาจารย์ และกลุ่มสังคมต่างๆ จะส่งผลอย่าง

ยังต่อการลดการรังแกกันในสื่อสังคมออนไลน์ ด้วยการให้คำแนะนำในการใช้สื่ออย่างสร้างสรรค์ สร้างทัศนคติที่ถูกต้องต่อการรังแกกัน การใส่ใจและมีมาตรการกำกับดูแลการรังแกกันในสื่อสังคม ตลอดจนให้คำแนะนำปรึกษากับนักศึกษาที่ถูกรังแกอย่างใกล้ชิด

2. ประสพการณ์การรังแกกันเป็นตัวแปรที่มีค่าน้ำหนักมากที่สุด ซึ่งตัวแปรนี้สามารถมีผลต่อการเพิ่มขึ้นหรือลดลงของการรังแกกันในกลุ่มนักศึกษาได้ ซึ่งประสพการณ์ในการรังแกกันผ่านสื่อออนไลน์นั้น ผู้ปกครองหรือผู้ที่เกี่ยวข้องสามารถสร้างการเรียนรู้หรือสร้างประสบการณ์ที่เหมาะสม ด้วยการให้คำแนะนำสร้างความเข้าใจและสร้างทัศนคติที่ถูกต้องในการสื่อสารผ่านสื่อสังคมออนไลน์ รวมถึงให้ความรู้และทักษะการรู้เท่าทันตนเองในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ให้กับนักศึกษาด้วย

References

- Ahipanyo, S. and Wongsuwan, N. (2010). *The Construction and Development of Models for youths's Violent Behaviors Adjustment According to Buddhist Approach*. Master thesis, M.S., Mahachulalongkornrajavidyalaya University.
- Bandura, A. (1997). *A Social Learning Theory*. New Jercey: Englewood Cliffs.
- Department of Mental Health. (2021). What is Bullying. Retrieved August 15, 2021, from <https://www.dmh.go.th/news-dmh/view.asp?id=30612>
- Electronic Transactions Development Agency. (2018). *Thailand Internet User Behavior 2018*. Retrieved March 10, 2022, from <https://www.thumbsup.in.th/thailand-internet-user-profile-2018>
- Guo, Siying. (2016). A Meta Analysis of the Predictors of Cyberbullying Perpetration and Victimization. *Psychology in the Schools*, 53(4). 432-543
- Kanjanawasee, T. and Kanjanawasee, S. (2016). *Research methodology*. Bangkok: 3 B Print & Rubber Stamp Company Limited.
- Khunthip, S., Chankajang, K., and Phansana, C. (2010). Effects of Violent Online Game Playing on Aggressive Behavior : A Case Study of Lower Secondary School Students in Nakhon Hat Yai Municipality, Songkhla Province. *Journal of Liberal Arts*, 2(1), 61-74.
- Kwan, G. C. E., and Skoric, M. M. (2013). Facebook Bullying: An extension of battles in School. *Computer in Human Behavior*, 29(1), 16-25.
- Langos, C. (2012). Cyberbullying: The Challenge of Define. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 15(6), 285-289.

- Littlejohn, S.W. and Foss, K.A. (2011). *Theories of Human Communication*. Illinois: Waveland Press.
- Mahajaruen, J. (2004). *The Study of Behaviors and Effects of Online Game Media Exposure by High School Students in Muang District, Nakhonpathom*. Master thesis, M.S., Thammasat University, Bangkok.
- Nindum, S. (2020). *Transmedia Innovation to Raise Awareness of Bullying Behavior among Youth Ethnic Groups in Chiang Rai Province*. Thai Media Fund.
- Ruengsak, P. (2014). Self-Disclosure to Communicate via Facebook. *Executive Journal*, 34(1), 69-79.
- Samoh, N. (2013). *Youth Perceptions on Cyberbullying*. Master thesis, M.S., Mahidol University, Nakhonpathom.
- Sennan, T. (2006). *Behavior and impact of the game-online addiction : case study of student*. Master thesis, M.S., Chulalongkorn University, Bangkok.
- Sriwattanapong, W. and Raninpong, P. (2015). Electronic and internet media effect to (Cyber) Bullying Behavior of students in Schools, Muang District, Chiang Mai Province. *Journal of Communication and Management NIDA*, 1(2), 128-144.
- Tantaphalin Piyapot. (2008). *An Online Collaborative Refection Learning Model with Case Study to Enhance Cyber Bullying Awareness of Pre-service Teachers*. Retrieved 03 16, 2018, from <http://cuir.car.chula.ac.th/handle/>
- Van Geel, M., Vedder, P., and Tanilon, J. (2014). Relationship between Peer Victimization, Cyberbullying and Suicide in Children and Adolescents: A Meta Analysis. *JAMA Pediatrics*, 168(5), 435-422.
- Young, K.S. (2004). Internet Addiction: A New Clinical Phenomenon and Its Consequences. *American Behavior Science*, 48, 402-415.

