

บทความวิจัย

# พฤติกรรมความรุนแรงในการใช้สื่อของเด็กและเยาวชน ในจังหวัดเชียงราย วิชุลดา มาตันบุญ<sup>1</sup>

Received 25 April 2022

Revises 28 September 2021

Accepted 28 September 2022

## บทคัดย่อ

บทความวิจัยฉบับนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) สำรวจพฤติกรรมการใช้สื่อของนักเรียน 2) เพื่อทำการทดสอบพฤติกรรมการใช้ความรุนแรงในโซเชียลมีเดีย และพฤติกรรมความรู้ทันการใช้งานสื่อของนักเรียน ใช้วิธีการเก็บมูลเชิงปริมาณ โดยใช้แบบสอบถาม โรงเรียนเป้าหมายในจังหวัดเชียงราย จำนวน 3 โรงเรียน โรงเรียนละ 200 คน รวมทั้งหมด 600 คน พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง คนไทยวนหรือคนเมือง เรียนอยู่ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 พักอาศัยอยู่กับบิดามารดา หรือบิดามารดาพร้อมญาติ ผู้ปกครองมีอาชีพค้าขายหรือธุรกิจส่วนตัวหรือผู้รับเหมา เวลาว่างมักจะฟังเพลงหรือดูหนังหรือดูโทรทัศน์ ชอบเล่นเกมส่ต่อสู้อบฮาพวยนตร์หรือละครแนวผจญภัย เล่น YouTube และใช้โซเชียลมีเดียสำหรับพูดคุยกับเพื่อนและการเรียน นักเรียนส่วนใหญ่ไม่เคยกระทำหรือถูกกระทำการกลั่นแกล้งและเกลียดชังในโซเชียลมีเดีย การรู้ทันการใช้โซเชียลมีเดียคืออ่านข่าวสารที่ได้รับจากโซเชียลมีเดียอย่างละเอียด และการทดสอบ พบว่าพฤติกรรมถูกลกั่นแกล้งหรือกลั่นแกล้งในโซเชียลมีเดีย พฤติกรรมถูกลกเกลียดชังในโซเชียลมีเดียขึ้นอยู่กับอาชีพของผู้ปกครอง พฤติกรรมถูกลกั่นแกล้งในโซเชียลมีเดียขึ้นอยู่กับแนวเกมส์ที่ชอบเล่น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

**คำสำคัญ** พฤติกรรม, ความรุนแรง, การกลั่นแกล้งในโซเชียลมีเดีย, การเกลียดชังในโซเชียลมีเดีย, การรู้เท่าทันสื่อ

<sup>1</sup> ดร.สถาบันวิจัยสังคม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ แหล่งทุน: กองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์



## Violent Behavior in Media Usage among Children and Youth in Chiang Rai Province

Wichulada Matanboon<sup>2</sup>

### Abstract

This research article aims to 1) survey students' media use behaviors; 2) test students' social media violence behavior and media information literacy behavior. The research was launched by collecting quantitative data using questionnaires from 3 target schools in Chiang Rai Province, 200 students per school, totaling 600 students. The results showed that most of the students are female [Thai-Yuan and Khon Muang] study in Grade 10, live with parents or with relatives. Their parents were trade/personal business and contractor. In their free time, they usually listen to music, watch movies or TV such as adventure movies, enjoy fighting games and often play on YouTube. They also use social media to chat with friends to study and studying most students have not experienced cyberbullying on social media. Almost students never committed/execrate bullying and social media execration. The social media awareness behaviors are read the news from social media carefully and the tests found significantly that cyber bullying execration depends on parents' occupation. Social media libeling depends on the type of game that they play of the parents at the 0.05 level of statistical significance.

**Keywords:** Behavior, Violence, Cyberbullying, Hate Speech, Media Literacy

<sup>2</sup> Ph.D., Social Research Institute, Chiang Mai University, Source: THAI MEDIA FUND.



## บทนำ

ปัจจุบันสื่อสังคมได้เข้ามามีอิทธิพลต่อการใช้ชีวิตของคนในสังคมทุกเพศทุกวัยมากขึ้น รวมทั้งในกลุ่มเด็กและเยาวชนที่สามารถเข้าถึงสื่อได้ง่ายและรวดเร็ว สามารถเป็นทั้งผู้รับสารและผู้ส่งสารได้ในขณะเดียวกัน และยังเป็นผู้นำเสนอข่าวสารข้อมูลต่าง ๆ ได้ด้วยตัวเองอย่าง หากเด็กเยาวชนไม่รู้เท่าทันสื่อ ก็อาจทำให้มีพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมในการใช้สื่อได้ และอาจได้รับผลกระทบจากความรุนแรงในการใช้สื่อได้ อาทิ การกลั่นแกล้งทางออนไลน์ (Cyberbullying) หรือการกลั่นแกล้งบนอินเทอร์เน็ต ที่ทำให้เด็กและเยาวชนรู้สึกเสียใจและได้รับความเจ็บปวด โดยเฉพาะกลุ่มที่ตกเป็นเหยื่อของการกลั่นแกล้ง ซึ่งการกลั่นแกล้งออนไลน์มักเป็นเรื่องเกี่ยวข้องกับการโพสต์หรือส่งข้อความอับอายหรือข่มขู่ รวมถึงข้อความ รูปภาพ หรือวิดีโอ โดยเป็นการละเมิด ข่มขู่ ผ่านแพลตฟอร์มโซเชียลต่าง ๆ เช่น เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Online Social Networks) ห้องสนทนา (Chat Rooms) บล็อก (Blogs) และการส่งข้อความตอบโต้ (Instant Messaging) การกลั่นแกล้งบนออนไลน์ในรูปแบบของการแพร่ข่าวลือ การโพสต์ข่าวดังใจลงข้อความที่ทำร้ายจิตใจ แสดงความคิดเห็นหรือลงรูปภาพที่นำอับอายของผู้อื่น การกีดกันผู้อื่นออกสังคมออนไลน์ ซึ่งการกลั่นแกล้งออนไลน์นี้ผู้กระทำผิดไม่ต้องระบุชื่อหรือที่อยู่ก็สามารถกลั่นแกล้งผู้อื่นบนโลกออนไลน์ได้ และยังสามารถเผยแพร่เนื้อหาต่าง ๆ เหล่านี้ไปได้เป็นวงกว้าง ผลกระทบของการกระทำเหล่านี้ได้นำไปสู่ปัญหาเด็กและเยาวชนในรูปแบบต่าง ๆ ตามมา อาทิ เกิดความรุนแรงในโรงเรียนหรือชุมชน ไม่อยากไปโรงเรียน หนีออกจากสังคมกลุ่มเพื่อน เป็นโรคซึมเศร้า และบางรายถึงกับฆ่าตัวตาย ซึ่งได้ส่งผลกระทบต่อพัฒนาการด้านต่าง ๆ ของเด็กเยาวชน โดยเฉพาะพัฒนาด้านการเจริญเติบโต ด้านการเรียนรู้ ด้านอารมณ์ และด้านสังคม ซึ่งผู้ถูกกระทำความรุนแรงได้รับผลกระทบนี้ต่อไปในระยะยาว จากการศึกษาศึกษาของ UNESCO พบว่าในประเทศอังกฤษเด็กอายุ 16 ปี ถูกกลั่นแกล้งที่โรงเรียนมีโอกาสมากขึ้นที่จะไม่ได้รับการศึกษาต่อ และส่งผลกระทบต่อการทำงานในอนาคต รวมทั้งได้รับค่าจ้างในระดับต่ำ โดยได้รับรายได้น้อยกว่าผู้ที่ไม่ถูกกลั่นแกล้ง และ



จากการศึกษาในประเทศไทยพบว่าร้อยละ 31 ของนักเรียนที่มีความหลากหลายทางเพศถูกกลั่นแกล้งในลักษณะของการล้อเลียนและมีการขาดเรียนในเดือนถัดมาหรือการศึกษาในประเทศอาร์เจนตินา พบว่าร้อยละ 45 ของนักเรียนที่มีความหลากหลายทางเพศมีการออกจากโรงเรียนและผลการเรียนตกต่ำมากกว่านักเรียนปกติ (UNESCO, 2019) นอกจากนี้ การศึกษาของ Lertratthamrongkul (2021) เกี่ยวกับการกลั่นแกล้งกันในพื้นที่ไซเบอร์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น: ความชุก วิธีการจัดการปัญหา และพฤติกรรมเสี่ยงพบว่า นักเรียนที่ถูกกลั่นแกล้งในพื้นที่ไซเบอร์ คิดเป็นร้อยละ 54.57 นักเรียนหญิงมีโอกาสถูกกลั่นแกล้งมากกว่านักเรียนชาย โดยรูปแบบที่มีการกลั่นแกล้งกันมากที่สุดคือ การนิทาผ่านสื่อออนไลน์ คิดเป็นร้อยละ 60.73 และพฤติกรรมของนักเรียนที่เสี่ยงต่อการถูกกลั่นแกล้งคือ การรับเพื่อนในสื่อสังคมออนไลน์ที่ไม่รู้จักกันมาก่อน

ด้วยการเข้าถึงสื่อออนไลน์ในยุคปัจจุบันที่เด็กเยาวชนสามารถเข้าถึงได้ง่าย สะดวก และรวดเร็ว จึงทำให้เห็นพฤติกรรมการใช้สื่อทั้งในด้านบวกและด้านลบ โดยเฉพาะในช่วงสถานการณ์การระบาดของโรคโควิด-19 ที่เด็กนักเรียนต้องเรียนออนไลน์เป็นเวลานานก็เป็นปัจจัยหนึ่งที่ทำให้เด็กมีเวลาในการท่องโลกออนไลน์มากขึ้น หากเด็กไม่รู้เท่าทันสื่อก็ทำให้มีโอกาสกระทำความรุนแรงบนโลกออนไลน์มากขึ้น และยังนำไปสู่การกระทำความรุนแรงในโลกออนไลน์รูปแบบอื่นตามมา อาทิ การขายบริการ การเล่นพนันออนไลน์ มีงานศึกษาของ Lanka et al. (n.d.) ที่ได้ศึกษาการเล่นการพนันออนไลน์ในกลุ่มของนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษา มัธยมศึกษาตอนต้น มัธยมศึกษาตอนปลาย และอาชีวศึกษาในสถานศึกษา สังกัดกระทรวงศึกษาธิการ จำนวน 6,906 คน จาก 6 ภูมิภาคของประเทศไทย และพบว่า เด็กนักเรียนในภาคเหนือที่เคยเล่นการพนันออนไลน์และเคยลองใช้สารเสพติด จำนวนร้อยละ 30.24 และ 54.76 ตามลำดับ ในด้านพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ของเด็กและเยาวชนในพื้นที่จังหวัดเชียงราย ได้มีการศึกษาของ Chumpradit (2019) พบว่า การใช้สื่อสังคมของวัยรุ่นในจังหวัดเชียงรายสูงสุด 3 อันดับแรก ได้แก่ เฟซบุ๊ก ร้อยละ 98.80 อันดับสอง ได้แก่ ยูทูบ ร้อยละ 90.80 และอินสตาแกรม



เป็นอันดับสาม ร้อยละ 81.51 นอกจากนี้ ยังพบว่าวันรุ่งขึ้นในจังหวัดเชียงรายมีทักษะการรู้เท่าทันสื่ออยู่ในระดับปานกลาง

ภาพรวมของจังหวัดเชียงรายพบว่าเป็นจังหวัดที่มีกลุ่มชาติพันธุ์จำนวนมาก และยังมีพื้นที่ติดแนวชายแดนประเทศเมียนมาร์และประเทศสาธารณรัฐประชาธิปไตยประชาชนลาวเป็นระยะทางกว่า 308 กิโลเมตร (Border Health Work Chiang Rai Provincial Public Health Office, 2021) ตั้งแต่อำเภอแม่สาย อำเภอเชียงแสน อำเภอเชียงของ และอำเภอเวียงแก่น นักเรียนในโรงเรียนขนาดใหญ่และใหญ่พิเศษจึงมีความหลากหลายของกลุ่มชาติพันธุ์ โอกาสในการเกิดปัญหาความรุนแรงในรูปแบบต่าง ๆ จึงมีมาก ดังงานของที่ระบุว่าเด็กเยาวชนชาติพันธุ์มีความเสี่ยงจากการใช้สื่อออนไลน์ โดยภัยสำคัญที่พบมากที่สุดคือ การถูกละเมิดหรือถูกคุกคามทางสื่อออนไลน์ (Cyber Bullying) เพราะเป็นประชากรส่วนน้อยที่มีความแตกต่างจากเด็กและเยาวชนทั่วไปในพื้นที่ (National Health Foundation, 2020) นอกจากความรุนแรงในโลกออนไลน์แล้วยังพบว่ามี ความรุนแรงในรูปแบบของการค้ามนุษย์ด้วยแต่มีรูปแบบที่เปลี่ยนไปจากเดิมโดยใช้สื่ออินเทอร์เน็ตเป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสาร

บทความวิจัยนี้ จึงได้นำเสนอผลการศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้สื่อของเด็กเยาวชนในจังหวัดเชียงราย ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งในโครงการวิจัยเรื่องการพัฒนาสื่อประเด็นความรุนแรงเพื่อลดปัญหาความรุนแรงในเด็กและเยาวชนที่ได้รับการสนับสนุนงบประมาณจากกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ ประจำปี พ.ศ. 2562 เพื่อมุ่งศึกษาพฤติกรรมความรุนแรงในการใช้สื่อ (Baseline Data) ของเด็กเยาวชนในโรงเรียนของรัฐในจังหวัดเชียงราย เพื่อนำไปสู่การออกแบบหลักสูตรการอบรมให้ความรู้กับนักเรียนในโรงเรียน เพื่อให้รู้เท่าทันสื่อ มีทักษะในการใช้สื่อ และสามารถพัฒนาสื่อสร้างสรรค์เพื่อให้ความรู้กับเพื่อน และเผยแพร่สู่สังคมได้ โดยมีเป้าหมายโครงการเพื่อลดพฤติกรรมความรุนแรงในกลุ่มเด็กเยาวชน

## วัตถุประสงค์

1. สำรวจพฤติกรรมความรุนแรงในการใช้สื่อของนักเรียนในจังหวัดเชียงราย
2. เพื่อทดสอบพฤติกรรมการใช้ความรุนแรงในสื่อโซเชียลมีเดีย และพฤติกรรมการรู้ทันการใช้งานโซเชียลมีเดียของนักเรียน

## ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

ผลการวิจัยสามารถนำไปออกแบบหลักสูตรการเรียนการสอนและหลักสูตรการอบรมเด็กและเยาวชนเพื่อให้สอดคล้องกับสถานการณ์ในปัจจุบัน และเป็นประโยชน์กับหน่วยงานที่ทำงานกับเด็กและเยาวชนที่สามารถนำข้อมูลไปต่อยอดการทำงานได้ และมีเป็นประโยชน์ต่อผู้ปกครองเด็กและเยาวชนที่สามารถนำข้อมูลไปใช้ในการอบรมบุตรหลานได้

## วรรณกรรม

### 1. แนวคิดการกลั่นแกล้งบนโซเชียลมีเดีย (Cyberbullying)

The United Nations Educational, Scientific and Cultural Organisation ได้นิยามการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ คือ ลักษณะการกลั่นแกล้งที่กระทบทางจิตใจของบุคคลใดบุคคลหนึ่งซึ่งรวมถึงได้รับการปฏิบัติในทางที่ก่อให้เกิดความเจ็บปวดและการละเมิดทางจิตใจ โดยวิธีการใช้โทรศัพท์มือถือหรือระบบออนไลน์เพื่อละเมิดสิทธิส่วนบุคคลของผู้อื่น เช่น การกลั่นแกล้งผ่านข้อความ ภาพ คลิป การโทร กลุ่มสนทนา และชุมชนออนไลน์ (UNESCO, 2019) นอกจากนี้ ยังหมายถึงพฤติกรรมที่เป็นอันตรายบนโลกออนไลน์ ที่อาจเป็นอันตรายต่อผู้ถูกระทำ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการฆ่าตัวตาย (Alim, 2016)

### 2. แนวคิดประทุษวาจาหรือการเกลียดชังบนโซเชียลมีเดีย (Hate Speech)

แนวคิดเรื่องประทุษวาจา ได้ถูกกล่าวถึงอย่างแพร่หลายโดยองค์กรระดับ



สากล โดยมีนักวิชาการรวมทั้งองค์กรต่างๆ ได้ให้คำนิยามไว้อย่างครอบคลุมหลากหลาย อาทิ องค์กรเพื่อการศึกษา วิทยาศาสตร์และวัฒนธรรมแห่งสหประชาชาติ หรือ UNESCO ได้นิยามว่า ประทุษวาจา (Hate Speech) คือ “การสื่อสารใด ๆ ที่ก่อให้เกิดความเกลียดชังของกลุ่มคนอื่นเนื่องมาจากความแตกต่างทางคุณลักษณะโดยรวมของบุคคลหรือกลุ่มคน (เชื้อชาติ เพศภาวะ ฯลฯ)” (Wilson et al., 2011) ส่วน Inthanon (2018) ได้ให้ความหมายของคำว่า “การสื่อสารที่สร้างความเกลียดชัง หรือวาจาที่สร้างความเกลียดชัง (Hate Speech)” หมายถึง การใช้คำพูด หรือการแสดงออกในทุกรูปแบบที่มีลักษณะยั่วยุ ยุยง หรือส่งเสริมให้เกิดความเกลียดชังและสร้างความมีอคติต่อ “พื้นฐานความเป็นอัตลักษณ์”

โดยสรุปแล้วประทุษวาจา (Hate Speech) หมายถึง เป็นการแสดงออกถึงการเกลียดชังต่อบุคคล หรือกลุ่มบุคคลอย่างชัดเจน โดยพุ่งเป้าไปยังสิ่งที่เป็นอัตลักษณ์ร่วมของกลุ่ม ได้แก่ อาชีพ เผ่าพันธุ์ เพศสภาพ ความพิการ เชื้อชาติ การนับถือศาสนา สีผิว ภูมิถิ่น ที่พักอาศัย แนวความคิดทางการเมืองและสภาพทางสังคม เป้าหมายก็เพื่อการแบ่งแยกทางสังคม และจัดคนอีกกลุ่มออกไป

### 3. แนวคิดการรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy)

การรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy) คือ “การทำความเข้าใจและการใช้ข้อมูลผ่านสื่อมวลชน (อินเทอร์เน็ต โทรทัศน์ วิทยุ หนังสือพิมพ์ และสิ่งพิมพ์ต่าง ๆ) ในทางที่เป็นการแสดงออกที่เหมาะสมหรือไม่เหมาะสม รวมทั้งความสามารถที่จะเข้าถึง วิเคราะห์ ประเมินผล และสื่อสารข้อมูลในแบบต่าง ๆ การรู้เท่าทันสื่อและมีความรับผิดชอบต่อสังคม ความเข้าใจอีกอย่างหนึ่งคือความสามารถในการวิเคราะห์สื่อ ความสามารถในการประเมินและสะท้อนความคิดเห็นที่มีต่อสื่อ และสร้างการสื่อสารในรูปแบบที่หลากหลาย” (UNESCO, 2013; Wilson, 2011)

องค์ประกอบที่สำคัญของการรู้เท่าทันสื่อซึ่งประกอบด้วย 1) การเข้าถึงสื่อ (Accessing) การค้นหาและการใช้งานข้อมูลร่วมกันอย่างเหมาะสมและข้อมูลที่เกี่ยวข้องโดยใช้สื่อและเทคโนโลยีที่ดี 2) การวิเคราะห์ตีความ (Analyze)

ใช้การคิดอย่างมีวิจารณญาณเพื่อวิเคราะห์เป้าหมายของการนำเสนอของสื่อ

3) การสร้างสรรค์ (Creation) การเขียนหรือการสร้างเนื้อหาสื่อที่มีประสิทธิภาพ มีจริยธรรมและรับผิดชอบต่อสังคม 4) การสะท้อนความคิด (Reflect) พิจารณาผลกระทบของข้อความสื่อและเครื่องมือเทคโนโลยีที่มีต่อความคิดและการกระทำของเราและผลลัพธ์ต่อผู้อื่น รวมถึงความสามารถในการสร้างสื่อปัจเจกบุคคลหรือทำงานร่วมกับบุคคลอื่นในการแบ่งปันความรู้ (Hobbs, 2011)

### วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรของการศึกษาค้างนี้ คือ นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายของโรงเรียนรัฐบาลในจังหวัดเชียงราย จำนวนประชากรทั้งหมด 12,532 คน โดยใช้วิธีสุ่มตัวอย่างแบบแบ่งชั้นภูมิ (2 Stage Sampling) ดังนี้ 1) สุ่มโรงเรียนระดับมัธยมศึกษาของรัฐบาลขนาดใหญ่และใหญ่พิเศษในจังหวัดเชียงรายมาจำนวน 3 โรงเรียน โดยสุ่มโรงเรียนในเมืองมาจำนวน 1 โรงเรียน ได้แก่ โรงเรียนดำรงราษฎร์สงเคราะห์ และสุ่มโรงเรียนนอกเมืองมาจำนวน 2 โรงเรียน ได้แก่ โรงเรียนแม่สายประสิทธิ์ศาสตร์ และโรงเรียนเทิงวิทยาคม และ 2) สุ่มนักเรียนที่เรียนระดับมัธยมปลายจากโรงเรียนที่สุ่มมาทั้งสามโรงเรียน จำนวนโรงเรียนละ 200 คน รวมจำนวนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 600 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาคือแบบสอบถาม ในรูปแบบ Google Form โดยประกอบไปด้วยคำถามปลายเปิด (Open-Ended Question) และคำถามปลายปิด (Close-Ended Question) โดยการทดสอบเครื่องมือเก็บข้อมูล ผู้วิจัยได้สร้างแบบสอบถามเพื่อใช้ในการวิจัยครั้งนี้ โดยได้ทำการทดสอบความเที่ยงตรง (Validity) และทดสอบความน่าเชื่อถือ (Reliability)

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยรวบรวมข้อมูลด้วยตัวเอง ทำการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยการแจกแบบสอบถาม (Questionnaire) ให้แก่นักเรียนทั้งในรูปแบบเอกสารและ QR Code สำหรับจัดเก็บแบบออนไลน์ และนำข้อมูลที่รวบรวมได้มาหาค่าสถิติโดยผ่านโปรแกรมสำเร็จรูป





## การวิเคราะห์ข้อมูล

วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทำการวิเคราะห์และนำเสนอค่าสถิติเชิงบรรยาย (Descriptive Statistics) ได้แก่ ค่าความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าสถิติเชิงอนุมาน (Inferential Statistics) ผู้วิจัยได้เลือกใช้การทดสอบแบบไคสแควร์ (Chi-Square Test) ในการทดสอบว่าระดับทัศนคติเกี่ยวกับความรุนแรง พฤติกรรมการใช้ความรุนแรงในสื่อโซเชียลมีเดีย และพฤติกรรมการรู้ทันการใช้งานโซเชียลมีเดียของนักเรียนขึ้นอยู่กับลักษณะของครอบครัวหรือการพักอาศัยของนักเรียน อาชีพของผู้ปกครอง กิจกรรมเวลาว่าง และแนวเกมส์ที่ชอบเล่น และการทดสอบว่าระดับทัศนคติเกี่ยวกับความรุนแรง พฤติกรรมการใช้ความรุนแรงในสื่อโซเชียลมีเดียขึ้นอยู่กับสาเหตุของการกลั่นแกล้งบนโซเชียลมีเดีย และสาเหตุของการเกลียดชังบนโซเชียลมีเดีย

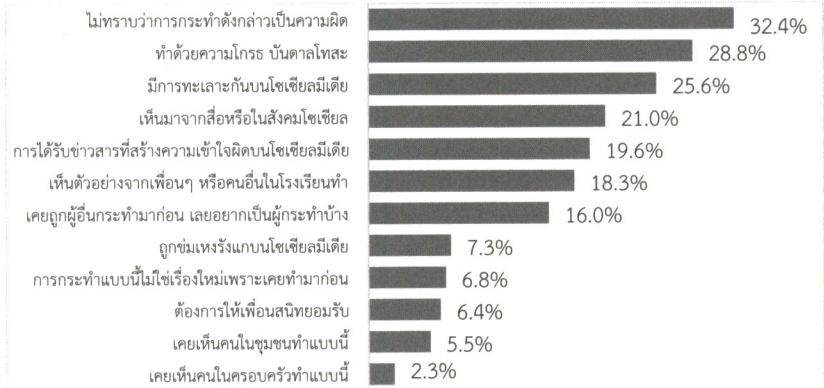
## ผลการวิจัย

1. ผลการสำรวจพฤติกรรมการใช้สื่อของนักเรียน พบว่า เพศของนักเรียนมากที่สุด ได้แก่ เพศหญิง ร้อยละ 66.5 ชาติพันธุ์ของนักเรียนมากที่สุด ได้แก่ ไทยวน (คนเมือง) ร้อยละ 51.9 รองลงมา ได้แก่ ไทยภาคกลาง ร้อยละ 33.0 มัธยมศึกษาปีที่ 4 ร้อยละ 46.5 นักเรียนพักอาศัยอยู่กับบิดามารดา/ บิดามารดาพร้อมปู่ย่า/ บิดามารดาพร้อมตายายมากที่สุด ร้อยละ 59.7 รองลงมา ได้แก่ อาศัยอยู่กับปู่ย่า/ ตายาย ร้อยละ 14.5 พบว่า ผู้ปกครองของนักเรียนมีอาชีพค้าขาย/ ธุรกิจส่วนตัว/ ผู้รับเหมา มากที่สุด ร้อยละ 37.2 และเวลาว่างนักเรียนชอบฟังเพลง/ ดูหนัง/ ดูโทรทัศน์มากที่สุด ร้อยละ 41.7 รองลงมา ได้แก่ เล่นอินเทอร์เน็ต ร้อยละ 27.8 ปัจจุบันนักเรียนส่วนใหญ่ชอบติดตามเนื้อหาสื่อ หนังสือ/ ละคร/ การ์ตูน/ เพลง/ บันเทิง ร้อยละ 75.6 รองลงมา ได้แก่ เท่ยาว/ กิน ร้อยละ 50.1 นักเรียนชอบเล่นเกมแนวต่อสู้/ ยิง ร้อยละ 29.7 รองลงมา ได้แก่ ผจญภัย ร้อยละ 17.0 นักเรียนชอบดูภาพยนตร์หรือละครแนว ผจญภัย ร้อยละ 31.0 รองลงมา ได้แก่ บู๊ แอ็กชั่น

ยังต่อสู้อะทิกใจ ร้อยละ 24.3 นักเรียนมีและใช้โทรศัพท์หรือเครื่องคอมพิวเตอร์ ส่วนตัวใช้งานได้อย่างอิสระมากที่สุด ร้อยละ 93.7 ใช้งานโซเชียลมีเดีย 4-6 ชั่วโมง/วัน มากที่สุด ร้อยละ 40.3 ปัจจุบันนักเรียนมีการใช้งาน YouTube มากที่สุด ร้อยละ 99.3 และนักเรียนมีการใช้งานสื่อโซเชียลมีเดียเพื่อพูดคุยกับเพื่อน และการทำงาน/ การเรียน มากที่สุด ร้อยละ 98.7

1.1 พฤติกรรมการกลั่นแกล้งในโซเชียลมีเดีย ได้แก่ 1) การถูกกลั่นแกล้งในโซเชียลมีเดีย พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่ไม่เคยถูกกลั่นแกล้งในโซเชียลมีเดีย โดยการเปรียบเทียบร้อยละของถูกกลั่นแกล้งในโซเชียลมีเดีย นักเรียนเคยถูกผู้อื่นนินทาผ่านโซเชียลมีเดียมากที่สุด ร้อยละ 37.8 และเคยถูกผู้อื่นหลอกหลวงผ่านโซเชียลมีเดียเพื่อหวังล่อลวงละเมิดทางเพศน้อยที่สุด ร้อยละ 4.3 และ 2) การกลั่นแกล้งในโซเชียลมีเดีย พบว่านักเรียนส่วนใหญ่ไม่เคยกลั่นแกล้งในโซเชียลมีเดีย โดยการเปรียบเทียบร้อยละของการกลั่นแกล้งในโซเชียลมีเดีย นักเรียนเคยแสดงพฤติกรรมนินทาผู้อื่นผ่านโซเชียลมีเดียมากที่สุด ร้อยละ 26.0 และเคยแสดงพฤติกรรมล่อลวงหรือหลอกหลวงให้ผู้อื่นหลงเชื่อผ่านทางโซเชียลมีเดีย น้อยที่สุด ร้อยละ 3.0 การถูกกลั่นแกล้งและกลั่นแกล้งในโซเชียลมีเดียส่วนใหญ่เกิดจากการนินทากัน

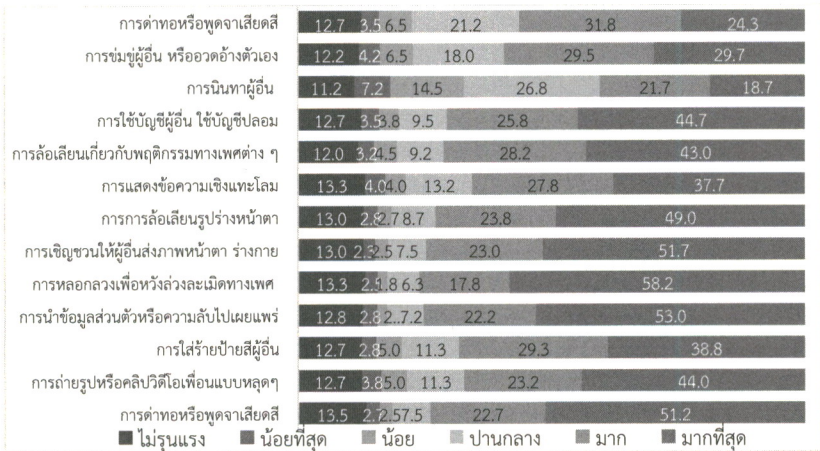
1.2 สาเหตุของการมีพฤติกรรมกลั่นแกล้งในโซเชียลมีเดีย



**ภาพที่ 1** แผนภูมิเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของระดับทัศนคติต่อพฤติกรรม การกลั่นแกล้งในโซเชียลมีเดีย

จากภาพที่ 1 พบว่า นักเรียนที่มีทัศนคติต่อสาเหตุของพฤติกรรม การกลั่นแกล้งในโซเชียลมีเดียว่าเป็นเพราะไม่ทราบว่าการกระทำดังกล่าวเป็น ความผิดมากที่สุด ร้อยละ 32.4 รองลงมา คือ ทำด้วยความโกรธ บันดาลโทสะ ร้อยละ 28.8 และน้อยที่สุด คือ เคยเห็นคนในครอบครัวทำแบบนี้ ร้อยละ 2.3

**1.3** ระดับทัศนคติต่อพฤติกรรมการกลั่นแกล้งในโซเชียลมีเดีย



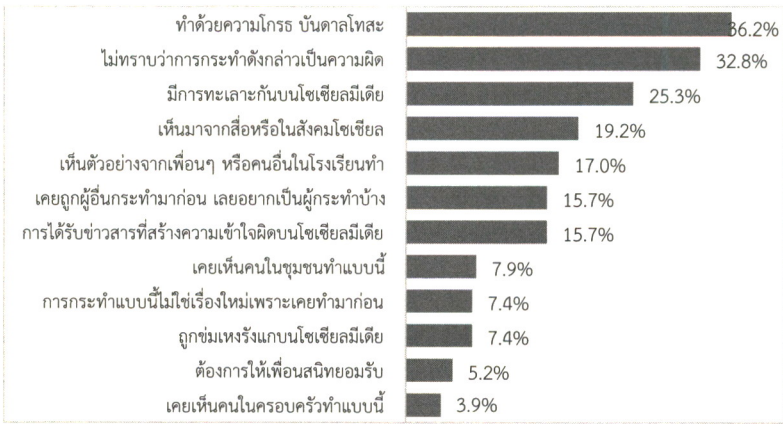
ภาพที่ 2 แผนภูมิเปรียบเทียบร้อยละของระดับทัศนคติต่อพฤติกรรม  
การกลั่นแกล้งในโซเชียลมีเดีย

จากภาพที่ 2 พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่มีทัศนคติต่อการด่าทอหรือพูดจาเสียดสีผ่านโซเชียลมีเดีย เช่น โปส แอท หรือไลฟ์ด่าผู้อื่น ในระดับความรุนแรงมาก ร้อยละ 31.8 การข่มขู่ผู้อื่น หรืออวดอ้างตัวเอง ผ่านทางโซเชียลมีเดีย ในระดับความรุนแรงมาก ร้อยละ 29.5 การนินทาผู้อื่นผ่านโซเชียลมีเดีย ในระดับความรุนแรงปานกลาง ร้อยละ 26.8 การใช้บัญชีผู้อื่น ใช้บัญชีปลอม ปลอมบัญชีผู้อื่น ใช้บัญชีนิรนามไปด่าผู้อื่นผ่านโซเชียลมีเดียเพื่อความสะใจ ในระดับความรุนแรงมากที่สุด ร้อยละ 44.7 การล้อเลียนเกี่ยวกับพฤติกรรมทางเพศต่าง ๆ หรือเล่ามุขตลกที่ล้อเลียนทางเพศผ่านทางโซเชียลมีเดีย ในระดับความรุนแรงมากที่สุด ร้อยละ 43.0 การแสดงข้อความเชิงตะโหม ส่องไปในทางซู้สาว หรือแสดงความเป็นเจ้าของต่อผู้อื่นผ่านทางโซเชียลมีเดีย ในระดับความรุนแรงมากที่สุด ร้อยละ 37.7 การล้อเลียนหรือวิจารณ์

อวัยวะหรือรูปร่างหน้าตาผ่านโซเชียลมีเดีย เช่น ขาเป็ด อ้วน หรือคำพูดต่าง ๆ ในระดับความรุนแรงมากที่สุด ร้อยละ 49.0 การเชิญชวนให้ผู้อื่นส่งภาพและวิดีโอหน้าตา ร่างกาย หรืออวัยวะเพศผ่านมาทางโซเชียลมีเดียเพื่อเก็บไว้หรือเผยแพร่ต่อ ในระดับความรุนแรงมากที่สุด ร้อยละ 51.7 การหลอกลวงผู้อื่นผ่านโซเชียลมีเดียเพื่อหวังลวงละเมิดทางเพศ ในระดับความรุนแรงมากที่สุด ร้อยละ 58.2 การนำข้อมูลส่วนตัวหรือความลับของผู้อื่นไปเผยแพร่ผ่านโซเชียลมีเดีย เช่น โปสรูปบัตรประชาชนของเพื่อนผ่านสื่อโซเชียล ในระดับความรุนแรงมากที่สุด ร้อยละ 53.0 การใส่ร้ายป้ายสีผู้อื่นผ่านโซเชียลมีเดีย ในระดับความรุนแรงมากที่สุด ร้อยละ 38.8 การถ่ายรูปหรือคลิปวิดีโอเพื่อนแบบหลุด ๆ แล้วเอาไปแสดงความคิดเห็นผ่านทางโซเชียลมีเดีย ในระดับความรุนแรงมากที่สุด ร้อยละ 44.0 และการล่อลวงหรือหลอกลวงให้ผู้อื่นหลงเชื่อผ่านทางโซเชียลมีเดีย ในระดับความรุนแรงมากที่สุด ร้อยละ 51.2

1.4 พฤติกรรมการเกลียดชังในโซเชียลมีเดีย ได้แก่ 1) การถูกเกลียดชังในโซเชียลมีเดีย พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่ไม่เคยถูกเกลียดชังในโซเชียลมีเดีย โดยการเปรียบเทียบร้อยละของการถูกเกลียดชังในโซเชียลมีเดีย นักเรียนเคยถูกเข้าใจผิด โดยผู้อื่นโน้มน้าวชักจูงให้บุคคลอื่นเชื่อในข้อมูลผิด ๆ มากที่สุด ร้อยละ 29.0 และเคยถูกไล่ล่า ช่มชู้ คุกคาม รุมประณามเพราะเห็นต่างจากคนอื่น น้อยที่สุด ร้อยละ 7.2 และ 2) การแสดงความเกลียดชังในโซเชียลมีเดีย พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่ไม่เคยแสดงถึงความเกลียดชังในโซเชียลมีเดีย การเปรียบเทียบร้อยละของทัศนคติเกี่ยวกับการเกลียดชังในโซเชียลมีเดีย นักเรียนเคยใช้ภาษาที่รุนแรง หยาดคาย ดูถูก เหยียดหยามมากที่สุด อยู่ที่ร้อยละ 35.0 และเคยไล่ล่า ช่มชู้ คุกคาม รุมประณาม ผู้ที่เห็นต่างน้อยที่สุด อยู่ที่ร้อยละ 4.2

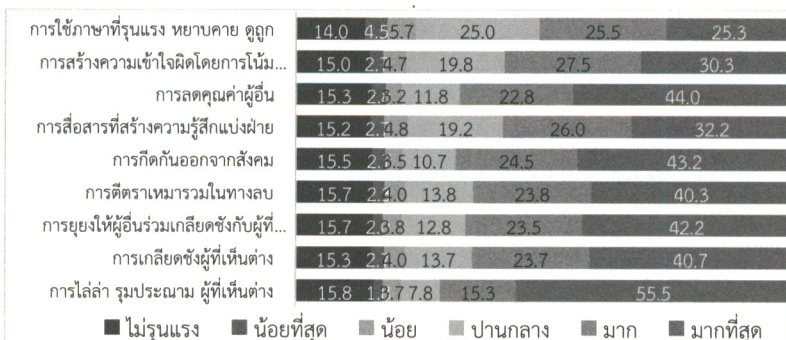
1.5 สาเหตุการแสดงพฤติกรรมความเกลียดชังในโซเชียลมีเดีย



ภาพที่ 3 แผนภูมิเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของระดับทัศนคติต่อพฤติกรรม  
การเกลียดชังในโซเชียลมีเดีย

จากภาพที่ 3 พบว่า นักเรียนที่มีทัศนคติต่อสาเหตุการแสดงพฤติกรรมความเกลียดชังในโซเชียลมีเดียเป็นเพราะ ทำด้วยความโกรธ บันดาลโทสะมากที่สุด ร้อยละ 36.2 รองลงมา คือ ไม่ทราบว่าการกระทำดังกล่าวเป็นความผิด ร้อยละ 32.8 และน้อยที่สุด เคยเห็นคนในครอบครัวทำแบบนี้ ร้อยละ 3.9

### 1.6 ระดับทัศนคติต่อพฤติกรรมเกลียดชังในโซเชียลมีเดีย

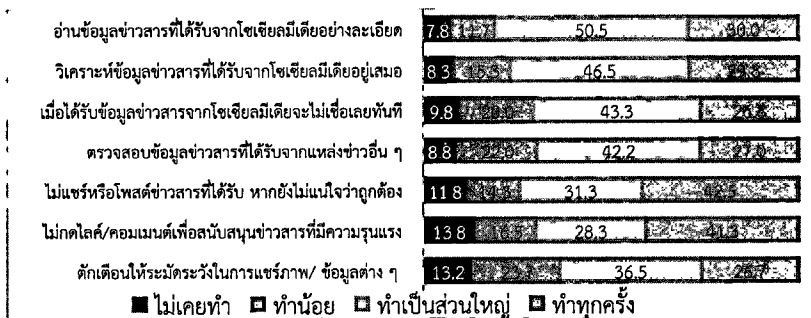


ภาพที่ 4 แผนภูมิเปรียบเทียบร้อยละของระดับทัศนคติต่อพฤติกรรม  
การเกลียดชังในโซเชียลมีเดีย



จากภาพที่ 4 พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่มีทัศนคติต่อการใช้ภาษาที่รุนแรง หยาดคาย ถูกเหยียดหยาม ในระดับความรุนแรงมาก ร้อยละ 25.5 การสร้างความเข้าใจผิด โดยการโน้มน้าวใจชักจูงให้เชื่อถือด้วยข้อมูลผิด ๆ หรืออคติส่วนตัว อยู่ในระดับความรุนแรงมาก ร้อยละ 30.3 การลดคุณค่าผู้อื่น ทำให้กลายเป็นตัวตลก อยู่ในระดับความรุนแรงมากที่สุด ร้อยละ 44.0 การสื่อสารที่สร้างความรู้สึกแบ่งฝัก แบ่งฝ่าย อยู่ในระดับความรุนแรงมาก ร้อยละ 32.2 การกีดกันออกจากสังคม อยู่ในระดับความรุนแรงมากที่สุด ร้อยละ 43.2 การตีตราเหมารวมในทางลบ อยู่ในระดับความรุนแรงมากที่สุด ร้อยละ 40.3 การยุยงให้ผู้อื่นร่วมเกลียดชังกับผู้ที่เห็นต่าง อยู่ในระดับความรุนแรงมากที่สุด ร้อยละ 42.2 การเกลียดชังผู้ที่เห็นต่าง อยู่ในระดับความรุนแรงมากที่สุด ร้อยละ 40.7 และการไล่ล่า ช่มชู้ คุกคาม รุมประณาม ผู้ที่เห็นต่าง อยู่ในระดับความรุนแรงมากที่สุด ร้อยละ 55.5

1.7 ระดับพฤติกรรมการรู้เท่าทันการใช้โซเชียลมีเดียของนักเรียน



ภาพที่ 5 แผนภูมิเปรียบเทียบร้อยละของพฤติกรรมการรู้ทันการใช้โซเชียลมีเดียของนักเรียน



จากภาพที่ 5 พบว่า นักเรียนเห็นข่าวสารจากโซเชียลมีเดีย นักเรียนมีพฤติกรรมอ่านข้อมูลข่าวสารที่ได้รับจากโซเชียลมีเดียอย่างละเอียด เป็นส่วนใหญ่ ร้อยละ 50.5 วิเคราะห์ข้อมูลข่าวสารที่ได้รับจากโซเชียลมีเดีย อยู่เสมอทำเป็นส่วนใหญ่ ร้อยละ 46.5 เมื่อได้รับข้อมูลข่าวสารจากโซเชียลมีเดีย จะไม่เชื่อเลยทันทีทำเป็นส่วนใหญ่ ร้อยละ 43.3 ตรวจสอบข้อมูลข่าวสารที่ได้รับจากแหล่งข่าวอื่น ๆ ทำเป็นส่วนใหญ่ ร้อยละ 42.2 ไม่แชร์หรือโพสต์ ภาพ/ ข้อมูลข่าวสารที่ได้รับ หากยังไม่แน่ใจว่าถูกต้องทำทุกครั้ง ร้อยละ 42.5 ไม่กดไลค์หรือแสดงความคิดเห็นเพื่อสนับสนุนข้อมูลข่าวสารที่มีเนื้อหาก่อให้เกิด ความรุนแรงในโซเชียลมีเดียทำทุกครั้ง ร้อยละ 41.3 และตัดเพื่อนหรือบุคคล ใกล้เคียงให้ระมัดระวังในการแชร์ภาพ/ ข้อมูลต่าง ๆ ผ่านทางโซเชียลมีเดียทำเป็น ส่วนใหญ่ ร้อยละ 36.5

2. ผลการทดสอบพฤติกรรมการใช้ความรุนแรงในสื่อโซเชียลมีเดีย และ พฤติกรรมการรู้ทันการใช้งานโซเชียลมีเดียของนักเรียน

**ตารางที่ 1** ค่าไคสแควร์ ( $\chi^2$ ) ของการถูกกลั่นแกล้งในโซเชียลมีเดีย การกลั่นแกล้ง ในโซเชียลมีเดีย การถูกเกลียดชังในโซเชียลมีเดีย การเกลียดชังในโซเชียลมีเดีย และพฤติกรรมการรู้ทันการใช้งานโซเชียลมีเดียขึ้นอยู่กับลักษณะของครอบครัวหรือ การพักอาศัยของนักเรียน อาชีพของผู้ปกครอง กิจกรรมเวลาว่าง และแนวเกมส์ ที่ชอบเล่น



พฤติกรรม ในโซเชียลมีเดีย	ค่า $\chi^2$ (P-value)			
	ครอบครัว/ การพัก อาศัย	อาชีพ ผู้ปกครอง	กิจกรรม เวลาว่าง	แนว เกมส์ ที่ชอบ
การถูกกลั่นแกล้ง	3.87 (0.57)	17.37 (0.01*)	7.96 (0.34)	23.84 (0.00*)
การกลั่นแกล้ง	6.19 (0.29)	10.73 (0.03*)	6.93 (0.44)	10.62 (0.16)
การถูกเกลียดชัง	10.11 (0.07)	14.47 (0.01*)	8.57 (0.29)	10.93 (0.14)
การแสดงความเกลียดชัง	2.85 (0.72)	8.71 (0.07)	11.75 (0.11)	4.17 (0.76)
การรู้ทันสื่อ	23.03 (0.08)	17.85 (0.12)	18.66 (0.61)	18.84 (0.60)

\*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 1 พบว่า พฤติกรรมการถูกกลั่นแกล้งในโซเชียลมีเดีย พฤติกรรมการกลั่นแกล้งในโซเชียลมีเดีย พฤติกรรมการถูกเกลียดชังในโซเชียลมีเดีย ขึ้นอยู่กับอาชีพของผู้ปกครอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และพฤติกรรมการถูกกลั่นแกล้งในโซเชียลมีเดียขึ้นอยู่กับแนวเกมส์ที่นักเรียนชอบเล่น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ทดสอบการกลั่นแกล้งในโซเชียลมีเดียขึ้นอยู่กับสาเหตุของการกลั่นแกล้งในโซเชียลมีเดีย และทดสอบการเกลียดชังในโซเชียลมีเดียขึ้นอยู่กับสาเหตุของการเกลียดชังในโซเชียลมีเดีย

ตารางที่ 2 ค่าไคสแควร์ ( $\chi^2$ ) ของการกลั่นแกล้งและเกลียดชังในโซเชียลมีเดียขึ้นอยู่กับสาเหตุของการกลั่นแกล้งและเกลียดชังในโซเชียลมีเดีย

สาเหตุ	ผลการทดสอบ $\chi^2$ (P-value)	
	พฤติกรรม การกลั่นแกล้ง	พฤติกรรมการ เกลียดชัง
ไม่ทราบว่าการกระทำดังกล่าวเป็นความผิด	7.52 (0.01*)	0.24 (0.63)
เคยเห็นคนในครอบครัวทำแบบนี้	0.79 (0.38)	10.76 (0.00*)
ทำด้วยความโกรธ บันดาลโทสะ	3.07 (0.08)	3.87 (0.05*)
เคยเห็นคนในชุมชนทำแบบนี้	0.11 (0.75)	12.37 (0.00*)
การกระทำแบบนี้ไม่ใช่เรื่องใหม่ เพราะเคยทำมาก่อน	0.56 (0.46)	3.84 (0.05*)
เห็นตัวอย่างจากเพื่อน ๆ หรือคนอื่น ในโรงเรียนทำ	9.99 (0.00*)	6.76 (0.01*)
เคยถูกผู้อื่นกระทำมาก่อน เลยอยาก เป็นผู้กระทำบ้าง	1.34 (0.25)	0.79 (0.37)
เห็นมาจากสื่อหรือในสังคมโซเชียล	1.57 (0.21)	2.77 (0.10)
ต้องการให้เพื่อนสนิทยอมรับ	0.77 (0.38)	2.82 (0.09)
การได้รับข่าวสารที่สร้างความเข้าใจผิด บนโลกโซเชียล	8.23 (0.00*)	2.97 (0.09)
มีการทะเลาะกันบนโลกโซเชียล	3.33 (0.07)	4.49 (0.03*)
ถูกข่มเหงรังแกบนโลกโซเชียล	1.86 (0.17)	1.86 (0.17)

\*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 2 พบว่า พฤติกรรมการกลั่นแกล้งในโซเชียลมีเดียขึ้นอยู่กับสาเหตุของการกลั่นแกล้งในโซเชียลมีเดีย ได้แก่ ไม่ทราบว่าการกระทำดังกล่าวเป็นความผิด เห็นตัวอย่างจากเพื่อน ๆ หรือคนอื่นในโรงเรียนทำ และการได้รับข่าวสารที่สร้างความเข้าใจผิดบนโลกโซเชียล อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และพฤติกรรมการความเกลียดชังในโซเชียลมีเดียขึ้นอยู่กับสาเหตุของการเกลียดชังในโซเชียลมีเดีย ได้แก่ เคยเห็นคนในครอบครัวทำแบบนี้ ทำด้วยความโกรธ บันดาลโทสะ เคยเห็นคนในชุมชนทำแบบนี้ การกระทำแบบนี้ไม่ใช่เรื่องใหม่เพราะเคยทำมาก่อน เห็นตัวอย่างจากเพื่อน ๆ หรือคนอื่นในโรงเรียนทำ และมีการทะเลาะกันบนโลกโซเชียล อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

## สรุปผล

1. ผลการสำรวจพฤติกรรมการใช้สื่อของนักเรียน พบว่านักเรียนส่วนใหญ่เป็นนักเรียนเพศหญิง คนไทยวนหรือคนเมือง เรียนอยู่ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 พักอาศัยอยู่กับบิดามารดา/ บิดามารดาพร้อมญาติ ผู้ปกครองส่วนใหญ่มีอาชีพค้าขาย/ ธุรกิจส่วนตัว/ ผู้รับเหมา ในเวลาว่างนักเรียนมักจะฟังเพลง/ ดูหนัง/ ดูโทรทัศน์ โดยมีพฤติกรรมการใช้โซเชียลมีเดีย คือนักเรียนมักจะดูหนัง/ ละคร/ การ์ตูน/ เพลง/ บันเทิง ชอบเล่นเกมต่อสู้หรือยิงกัน ภาพยนตร์หรือละครที่ชอบดูคือ ผจญภัย ส่วนใหญ่แล้วนักเรียนจะมีโทรศัพท์/ เครื่องคอมพิวเตอร์ส่วนตัวที่ใช้งานได้อย่างอิสระ การใช้งานโซเชียลมีเดียส่วนใหญ่อยู่ที่ประมาณ 4-6 ชั่วโมงต่อวัน สื่อโซเชียลที่เล่นเป็นประจำ คือ YouTube และส่วนใหญ่จะใช้โซเชียลมีเดียสำหรับพูดคุยสนทนากับเพื่อนหรือผู้อื่น และการทำงานหรือการเรียน นักเรียนส่วนใหญ่ไม่เคยถูกระทำ/ กระทบการกลั่นแกล้งในโซเชียลมีเดียในทุกกรณี นอกจากนี้ นักเรียนที่มีพฤติกรรมการกลั่นแกล้งในโซเชียลมีเดียเป็นเพราะ ไม่ทราบว่าการกระทำดังกล่าวเป็นความผิด และนักเรียนส่วนใหญ่ไม่เคยถูกระทำ/ กระทบการความเกลียดชังในโซเชียลมีเดียในทุกกรณี นอกจากนี้นักเรียนที่มีพฤติกรรมการเกลียดชังในโซเชียลมีเดียเป็นเพราะ ทำด้วยความโกรธ บันดาลโทสะ โดยพฤติกรรม

การรู้เท่าทันการใช้โซเชียลมีเดีย จะมีการอ่านข้อมูลข่าวสารอย่างละเอียด

2. ผลการทดสอบพฤติกรรมการใช้ความรุนแรงในโซเชียลมีเดีย และพฤติกรรมรู้ทันการใช้งานโซเชียลมีเดียของนักเรียน พบว่า พฤติกรรมการถูกกลั่นแกล้งในโซเชียลมีเดีย พฤติกรรมการกลั่นแกล้งในโซเชียลมีเดีย พฤติกรรมการถูกเกลียดชังในโซเชียลมีเดียของนักเรียน ขึ้นอยู่กับอาชีพของผู้ปกครอง และพฤติกรรมการถูกกลั่นแกล้งในโซเชียลมีเดียขึ้นอยู่กับแนวเกมที่นักเรียนชอบเล่นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ และทดสอบการกลั่นแกล้งในโซเชียลมีเดียขึ้นอยู่กับสาเหตุของการกลั่นแกล้งในโซเชียลมีเดีย และทดสอบการเกลียดชังในโซเชียลมีเดียขึ้นอยู่กับสาเหตุของการเกลียดชังในโซเชียลมีเดีย พบว่า การกลั่นแกล้งในโซเชียลมีเดียขึ้นอยู่กับสาเหตุของการกลั่นแกล้งในโซเชียลมีเดีย ได้แก่ นักเรียนไม่ทราบว่ากรกระทำดังกล่าวเป็นความผิด เห็นตัวอย่างจากเพื่อน ๆ หรือคนอื่นในโรงเรียนทำ และการได้รับข่าวสารที่สร้างความเข้าใจผิดบนโลกโซเชียล และการเกลียดชังในโซเชียลมีเดียขึ้นอยู่กับสาเหตุของการเกลียดชังในโซเชียลมีเดีย ได้แก่ เคยเห็นคนในครอบครัวทำแบบนี้ ทำด้วยความโกรธ บันดาลโทสะ เคยเห็นคนในชุมชนทำแบบนี้ การกระทำแบบนี้ไม่ใช่เรื่องใหม่เพราะเคยทำมาก่อน เห็นตัวอย่างจากเพื่อน ๆ หรือคนอื่นในโรงเรียนทำ และมีการทะเลาะกันบนโลกโซเชียลอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

จากผลการวิจัยครั้งนี้ ได้นำไปสู่การออกแบบหลักสูตรเพื่อให้ความรู้ประเด็นความรุนแรงในสังคมและทักษะการผลิตสื่อให้กับนักเรียนในโรงเรียนเป้าหมายของโครงการ เพื่อให้สอดคล้องกับสถานการณ์ในพื้นที่

## อภิปราย

พฤติกรรมการถูกกลั่นแกล้งในโซเชียลมีเดีย พฤติกรรมการกลั่นแกล้งในโซเชียลมีเดีย พฤติกรรมการถูกเกลียดชังในโซเชียลมีเดีย ขึ้นอยู่กับอาชีพของผู้ปกครอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 หมายความว่า อาชีพของผู้ปกครองส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมการถูกกลั่นแกล้งในโซเชียล การกลั่นแกล้งใน

โซเซียลมีเดีย และการถูกเกลียดชังในโซเซียลมีเดีย ซึ่งผู้ปกครองที่ประกอบอาชีพ ที่ทำงานไม่เป็นเวลา เพราะเด็กเยาวชนและผู้ปกครองมีเวลาไม่ตรงกัน ผู้ปกครอง จึงไม่มีเวลาดูแลอย่างเต็มที่ เด็กเยาวชนบางคนจึงแสดงมีพฤติกรรมออกมาโดย ไม่รู้ว่าเป็นเรื่องผิดหรือไม่ถูกต้อง ซึ่งมีความสอดคล้องกับงานวิจัยของ Cutrakul (2016) เรื่องครอบครัวกับการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล (Digital Literacy) ของดิจิทัลเนทีฟ (Digital Natives) กล่าวว่า ครอบครัวเป็นสถาบันที่มีบทบาทสำคัญในการเลี้ยงดู อบรมสั่งสอน เพื่อให้สมาชิกในครอบครัวเป็นคนดีและอยู่ในสังคมอย่างมีคุณภาพ และหน้าที่ที่สำคัญของครอบครัวในยุคสังคมข่าวสาร คือ ต้องทำหน้าที่ดูแล ให้คำแนะนำ และสร้างภูมิคุ้มกันให้ดิจิทัลเนทีฟรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล คือ รู้ใช้ (Use) รู้เข้าใจ (Understand) และรู้สร้างสรรค์ (Create) อาชีพผู้ปกครองที่ทำให้เด็ก เยาวชนมีความเสี่ยงและมีแนวโน้มการถูกกลั่นแกล้งคือ อาชีพค้าขาย ธุรกิจส่วนตัว ผู้รับเหมาและอาชีพรับจ้างทั่วไป อาชีพผู้ปกครองดังกล่าวจึงมีผลต่อเด็กบางคน ไม่ว่าจะเป็นการกลั่นแกล้งเพื่อนหรือถูกเพื่อนกลั่นแกล้ง หรือถูกเกลียดชัง เนื่องจาก อาชีพผู้ปกครองดังกล่าวอาจมีเวลาในการเลี้ยงดูเด็กไม่เต็มที่ ผู้ปกครองเยาวชนอาจ เข้าไม่ถึงสื่อโซเซียลมีเดียจึงทำให้ตามพฤติกรรมเด็กไม่ทันและไม่สามารถสอนเด็ก เกี่ยวกับการใช้โซเซียลมีเดียได้ ซึ่งการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์นั้นส่งผลกระทบต่อ อย่างมีนัยสำคัญต่อเด็กและเยาวชนอย่างมาก

พฤติกรรมถูกลั่นแกล้งในโซเซียลมีเดียขึ้นอยู่กับแนวเกมส์ ที่นักเรียนชอบเล่น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 หมายความว่า แนวเกมส์ที่นักเรียนชอบเล่นส่งผลต่อพฤติกรรมถูกลั่นแกล้งในโซเซียล มีเดีย ในปัจจุบันเกมส์เข้ามามีอิทธิพลกับเด็กและเยาวชนเป็นอย่างมากและ เกมส์ส่วนใหญ่เป็นเกมส์แนวต่อสู้และแฝงไปด้วยความรุนแรง ซึ่งการเล่นเกมส์แนวนี้ หากไม่มีคำแนะนำที่ดีหรือไม่มีการอนุญาตในการเล่นจะทำให้เด็กคล้อยตามไป กับแนวเกมส์ได้และอาจมีพฤติกรรมลอกเลียนแบบเกมส์ ส่งผลให้เกิดพฤติกรรม การกลั่นแกล้งหรือการเกลียดชังผ่านโซเซียลได้ ซึ่งมีความสอดคล้องกับงานวิจัย ของ Puttipirunwong (2019) เรื่อง สื่อเกมส์ออนไลน์ที่มีผลต่อพฤติกรรมความ



รุนแรงของเยาวชนในพื้นที่อำเภอเมือง จังหวัดชลบุรี พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามที่เล่นประเภทเกมออนไลน์ต่างกันมีพฤติกรรมความรุนแรงแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และการเล่นประเภทเกมออนไลน์ต่างกันมีพฤติกรรมความรุนแรงแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 เนื่องจากปัจจุบันนี้เนื้อหาในเกมที่เล่นมักถูกคิดค้นและสร้างขึ้นมาเพื่อให้มีคุณลักษณะที่คนเล่นจะติดได้ง่าย เช่น เกมที่ต้องมีการใช้เงินซื้อไอเทมต่าง ๆ หรือคนที่เล่นเกมเก่งมักจะรู้สึกว่าเป็นผู้นำ มีอำนาจ จึงสามารถช่วยเหลือผู้อื่นในเกมได้ ทำให้เขาเกิดความภูมิใจในการวางอำนาจได้แบบไม่เหมาะสม จึงทำให้เขาหันไปใช้สื่อพวกนี้มากกว่าการมีปฏิสัมพันธ์ในโลกของความจริง และสอดคล้องกับ Sittichai and Tudkuea (2017) เรื่อง พฤติกรรมรังแกบนโลกไซเบอร์ของเยาวชนในสามจังหวัดชายแดนใต้ พบว่า การรังแกกันของเยาวชนผ่านโลกไซเบอร์ ส่วนใหญ่มาจากปัญหาด้านเกม โดยเยาวชนชื่นชอบในการเล่นเกมต่อสู้ รุนแรง เกมยิง ซึ่งสามารถพุดคุยกันได้โดยใช้เสียงและสามารถพิมพ์โต้ตอบกันในเกมได้ เพราะมองว่าสนุก เป็นการคลายเครียด และมีพฤติกรรมที่ชอบไปรังแกคนอื่นบนโลกไซเบอร์ เพราะเยาวชนมองว่าเป็นเรื่องที่สนุก การกระทำแบบนี้เป็นเรื่องปกติธรรมดาที่ใคร ๆ ก็ทำ จึงไม่ได้รู้สึกว่าการรังแกบนโลกไซเบอร์เป็นเรื่องผิดปกติ

พฤติกรรมการกลั่นแกล้งในโซเชียลมีเดียขึ้นอยู่กับสาเหตุของการกลั่นแกล้งในโซเชียลมีเดีย ได้แก่ ไม่ทราบว่าการกระทำดังกล่าวเป็นความผิด เห็นตัวอย่างจากเพื่อน ๆ หรือคนอื่นในโรงเรียนทำและการได้รับข่าวสารที่สร้างความเข้าใจผิดบนโลกโซเชียล อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 หมายความว่า สาเหตุของการกลั่นแกล้งในโซเชียลมีเดีย ได้แก่ ไม่ทราบว่าการกระทำดังกล่าวเป็นความผิด เห็นตัวอย่างจากเพื่อน ๆ หรือคนอื่นในโรงเรียนทำ และการได้รับข่าวสารที่สร้างความเข้าใจผิดบนโลกโซเชียล ส่งผลต่อการกลั่นแกล้งในโซเชียลมีเดีย เป็นสาเหตุส่งผลให้เด็กนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในพื้นที่จังหวัดเชียงรายมีพฤติกรรมการกลั่นแกล้งผู้อื่นในโซเชียลมีเดีย



ซึ่งมีความสอดคล้องกับงานวิจัยของ Archaphet (2017) ได้ศึกษาเรื่อง การรังแกผ่านโลกโซเชียล ความรุนแรงที่ต้องแก้ไข และนวัตกรรมการจัดการปัญหา โดยการกลั่นแกล้งกันบนโซเชียลมีเดียสาเหตุหลักเกิดจากความก้าวหน้าของเทคโนโลยีง่ายต่อการใช้งาน เป็นการสื่อสารที่สามารถใช้ได้ทันที ดังนั้นเมื่อเกิดความไม่เข้าใจในการสื่อสาร หรือได้รับข่าวสารผิดจากโซเชียลมีเดีย เด็กเยาวชนจึงใช้โซเชียลมีเดียในการกระทำการกลั่นแกล้งโดยแสดงความคิดเห็นผ่านโซเชียลมีเดีย การโพสต์ผ่านทางโซเชียลมีเดีย จึงทำให้เกิดการทะเลาะกันในโซเชียลมีเดีย เพื่อสร้างความเสียหายให้กับคู่กรณี

พฤติกรรมความเกลียดชังในโซเชียลมีเดียขึ้นอยู่กับสาเหตุของการเกลียดชังในโซเชียลมีเดีย ได้แก่ เคยเห็นคนในครอบครัวทำแบบนี้ ทำด้วยความโกรธ บันดาลโทสะ เคยเห็นคนในชุมชนทำแบบนี้ การกระทำแบบนี้ไม่ใช่เรื่องใหม่เพราะเคยทำมาก่อน เห็นตัวอย่างจากเพื่อน ๆ หรือคนอื่นในโรงเรียนทำ และมีการทะเลาะกันบนโลกโซเชียล อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 หมายความว่า สาเหตุของการเกลียดชังในโซเชียลมีเดีย ได้แก่ เคยเห็นคนในครอบครัวทำแบบนี้ ทำด้วยความโกรธ บันดาลโทสะ เคยเห็นคนในชุมชนทำแบบนี้ การกระทำแบบนี้ไม่ใช่เรื่องใหม่เพราะเคยทำมาก่อน เห็นตัวอย่างจากเพื่อน ๆ หรือคนอื่นในโรงเรียนทำ และมีการทะเลาะกันบนโลกโซเชียล ส่งผลต่อการเกลียดชังในโซเชียลมีเดีย ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Sittichai and Tudkuea (2017) เรื่อง พฤติกรรมรังแกบนโลกโซเชียลของเยาวชนในสามจังหวัดชายแดนใต้ ซึ่งมีสาเหตุของการรังแกกันของเยาวชนผ่านโลกโซเชียล ส่วนใหญ่มาจากปัญหาด้านอิทธิพลความรุนแรงจากเพื่อน โดยพฤติกรรมของเพื่อนนั้นชอบใช้ความรุนแรงต่อกัน ซึ่งในบางครั้งถึงขั้นมีเรื่องชกต่อยกันภายหลังร้ายไปกว่านั้นคือ เยาวชนที่มีพฤติกรรมรังแกผู้อื่นบนโลกโซเชียลเลือกคบเพื่อนที่เป็นกลุ่มเสี่ยง ทั้งเพื่อนที่อยู่ในสภาพแวดล้อมที่สุ่มเสี่ยงในด้านยาเสพติด พฤติกรรมก้าวร้าว ซึ่งเยาวชนดังกล่าวจะเห็นเรื่องดังกล่าวเป็นเรื่องปกติธรรมดา

## ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

ผู้ปกครองเด็กและเยาวชนต้องมีการเรียนรู้และมีทักษะเกี่ยวกับการใช้สื่อออนไลน์ให้มากขึ้น เพื่อให้รู้เท่าทันและสามารถนำไปใช้ในการให้ความรู้กับบุตรหลานได้ โดยเฉพาะการแสดงพฤติกรรมความรุนแรงในรูปแบบต่าง ๆ บนโลกออนไลน์ นอกจากนี้ ผู้ปกครองควรวางเวลาว่างอยู่กับบุตรหลานให้มากขึ้น มีกิจกรรมที่สร้างความสัมพันธ์และสร้างความใกล้ชิดระหว่างคนในครอบครัว เพื่อสร้างความเข้าใจระหว่างกันให้ และมีการสอดแทรกเนื้อหาเกี่ยวกับทักษะการใช้สื่อการรู้เท่าทันสื่อ และผลกระทบจากการใช้สื่อในระหว่างการพัฒนาบุตรหลาน เป็นการสร้างบรรยากาศในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ที่เป็นกันเองกับเด็กเพื่อให้เกิดประสิทธิผลมากขึ้น

ผลการวิจัยเกี่ยวกับการกระทำกรณณ์แก๊งทางออนไลน์พบว่าเด็กเยาวชนที่กระทำนั้นเพราะไม่รู้ว่าการกระทำดังกล่าวเป็นความผิด เป็นการสะท้อนให้เห็นว่าเด็กนักเรียนยังขาดความรู้เกี่ยวกับกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการใช้สื่อสื่ออินเทอร์เน็ตจึงทำให้แสดงออกถึงพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมดังกล่าวที่ส่งผลกระทบต่อผู้อื่น ดังนั้น หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง อาทิ สำนักงานศึกษาธิการจังหวัด สำนักเขตพื้นที่มัธยมศึกษาจังหวัด สำนักงานอัยการคุ้มครองสิทธิและช่วยเหลือทางกฎหมายและการบังคับคดีจังหวัด ฯลฯ ควรมีการดำเนินงานเชิงรุกเกี่ยวกับการให้ความรู้ด้านกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการกระทำผิดทางอินเทอร์เน็ต เพราะในปัจจุบันสื่อออนไลน์มีอิทธิพลต่อชีวิตของเด็กและเยาวชนอย่างมาก ดังนั้นเด็กและเยาวชนควรรู้เท่าทันและเข้าใจกฎหมายที่เกี่ยวข้อง และมีทักษะในการใช้สื่อโซเชียลมีเดียเพื่อให้สามารถรู้เท่าทันสื่อ เพื่อไม่ให้ตกเป็นเหยื่อของสื่อออนไลน์ได้ง่าย



## ข้อเสนอแนะการนำไปใช้

ควรมีการศึกษาทัศนคติและพฤติกรรมการใช้ความรุนแรงในโซเชียลมีเดีย และพฤติกรรมการรู้เท่าทันสื่อของนักเรียนในระดับที่กว้างขึ้น เช่น ระดับภาค และระดับประเทศ แล้วทำการเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างแต่ละพื้นที่หรือแต่ละภูมิภาค เพื่อนำไปสู่การหาแนวทางในการให้ความรู้กับเด็กเยาวชนในแต่ละพื้นที่ต่อไป

## เอกสารอ้างอิง

- Alim, S. (2016). Cyberbullying in the world of teenagers and social media: A literature review. *International Journal of Cyber Behavior, Psychology and Learning*, 6(2), 68-95.
- Archaphet, N. (2017). Cyberbullying: Aggressive misbehavior and innovation for solution. *The Journal of Social Communication Innovation*, 1(9), 100-106.
- Border Health Work Chiang Rai Provincial Public Health Office. (2021). *Overview of Chiang Rai province*. Chiang Rai: Border Health Work Chiang Rai Provincial Public Health Office.
- Chumpradit, K. (2019). Relationship between Uses of social media and media literacy of teenage of Chiang Rai province. *CRRU Journal of Communication Chiangrai Rajabhat University*, 2(2), 1-20.
- Cutrakul, S. (2016). Digital literacy, digital natives and family. *Journal of Management Science Chiangrai Rajabhat University*, 11(1), 99-118.
- Hobbs, R. (2011). *Digital and media literacy: Connecting culture and classroom*. Thousand Oaks, CA: Corwin Press.

- Inthanon, S. (2018). *Hate speech*. Bangkok: Natchwat.
- Lanka, W. et al. (n.d.). *Online gambling addiction behavior research report: Causal factors, processes, behavioral sciences effects and guidelines for helping students with online gambling addiction for school guidance teachers*. Bangkok: Srinakharinwirot University.
- Lertratthamrongkul, W. (2021). Cyberbullying among Secondary School Students: Prevalence, Problemsolving and Risk Behaviors. *NEU Academic and Research Journal*, 11(1), 275-289.
- National Health Foundation. (2020). *Protect children and youth from online threats experiences and lessons from 10 provinces*. Bangkok: National Health Foundation.
- Puttipirunwong, W. (2019). *Online gaming that affects the aggressive behavior among adolescents in Amphoe Muang, Chonburi*. Master of Arts in Political Science Program in Justice and Social Administration, Burapha University.
- Sittichai, R., & Tudkuea, T. (2017). Cyberbullying behavior among youth in the three southern border Provinces, Thailand. *Academic Services Journal Prince of Songkla University*, 28(1), 86-99.
- UNESCO. (2013). *Global media and information literacy (MIL) assessment framework: Country readiness and competencies*. Paris: UNESCO.
- UNESCO. (2019). *Behind the numbers: Ending school violence and bullying*. Paris: UNESCO.
- Wilson, C. et al. (2011). *Media and information literacy: Curriculum for teachers*. Paris: UNESCO.