



การพัฒนารูปแบบความสัมพันธ์เชิงสาเหตุและโปรแกรมการป้องกันพฤติกรรมการรังแก
บนโลกไซเบอร์ของนักเรียนโรงเรียนมัธยมศึกษาของรัฐในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้

**Development of a Causal Relationship Model and a Preventive Program for
Cyber Bullying Behaviors among Public Secondary School Students
in the Three Southern Border Provinces**

ธัญยากร ตุดเกื้อ

Tanyakorn Tudkuea

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาปรัชญาดุษฎีบัณฑิต
สาขาวิชาพัฒนามนุษย์และสังคม
มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์

**A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements for the Degree of
Doctor of Philosophy in Human and Social Development
Prince of Songkla University**

2562

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์



การพัฒนารูปแบบความสัมพันธ์เชิงสาเหตุและโปรแกรมการป้องกันพฤติกรรมการรังแก
บนโลกไซเบอร์ของนักเรียนโรงเรียนมัธยมศึกษาของรัฐในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้

**Development of a Causal Relationship Model and a Preventive Program for
Cyber Bullying Behaviors among Public Secondary School Students
in the Three Southern Border Provinces**

ธัญญากร ตุดกือ

Tanyakorn Tudkuea

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาปรัชญาดุษฎีบัณฑิต
สาขาวิชาพัฒนามนุษย์และสังคม
มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์

**A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements for the Degree of
Doctor of Philosophy in Human and Social Development
Prince of Songkla University**

2562

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์

ชื่อวิทยานิพนธ์	การพัฒนารูปแบบความสัมพันธ์เชิงสาเหตุและโปรแกรมการป้องกันพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนโรงเรียนมัธยมศึกษาของรัฐในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้
ผู้เขียน	นายธันยากร ตุดเกื้อ
สาขาวิชา	พัฒนามนุษย์และสังคม

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก
คณะกรรมการสอบ

.....
(รองศาสตราจารย์ ดร. เกษตรชัย และหิม)

.....ประธานกรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ดร.สม โภชน์ เอี่ยมสุภานิชิต)

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม

.....กรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ดร. เกษตรชัย และหิม)

.....
(รองศาสตราจารย์ ดร. ฤทัยชนนี สิทธิชัย)

.....กรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ดร. ฤทัยชนนี สิทธิชัย)

.....กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กานดา จันทร์เยี่ยม)

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ อนุมัติให้รับวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา ตามหลักสูตรปริญญาปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาพัฒนามนุษย์และสังคม

.....
(ศาสตราจารย์ ดร. ดำรงค์ศักดิ์ ฟ้ารุ่งสว่าง)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

ขอรับรองว่า ผลงานวิจัยนี้มาจากการศึกษาวิจัยของนักศึกษาเอง และได้แสดงความขอบคุณบุคคลที่มีส่วนช่วยเหลือแล้ว

ลงชื่อ.....

(รองศาสตราจารย์ ดร. เกษตรชัย และหิม)

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ลงชื่อ.....

(รองศาสตราจารย์ ดร. ฤทัยชนนี สิทธิชัย)

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม

ลงชื่อ.....

(นายชันยากร ตุดเกื้อ)

นักศึกษา

ข้าพเจ้าขอรับรองว่า ผลงานวิจัยนี้ไม่เคยเป็นส่วนหนึ่งในการอนุมัติปริญญาในระดับใดมาก่อน และ
ไม่ได้ถูกใช้ในการยื่นขออนุมัติปริญญาในขณะนี้

ลงชื่อ.....

(นายธันยากร ตุดเกื้อ)

นักศึกษา

ชื่อวิทยานิพนธ์	การพัฒนารูปแบบความสัมพันธเชิงสาเหตุและโปรแกรมการป้องกันพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนโรงเรียนมัธยมศึกษาของรัฐในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้
ผู้เขียน	นายธัญยากร ตุดเกื้อ
สาขาวิชา	พัฒนามนุษย์และสังคม
ปีการศึกษา	2561

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาโดยใช้วิธีการวิจัยเชิงปฏิบัติการ ซึ่งการวิจัยระยะที่ 1 เพื่อพัฒนาแบบความสัมพันธเชิงสาเหตุของพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ โดยการสำรวจด้วยแบบสอบถามกับกลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักเรียน อายุระหว่าง 13 ถึง 18 ปี 660 คน ด้วยการวิเคราะห์อิทธิพลเชิงสาเหตุ ทั้งนี้การวิจัยระยะที่ 2 เพื่อพัฒนาโปรแกรมการป้องกันพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ โดยวิธีการสัมภาษณ์กลุ่มกับกลุ่มเป้าหมายที่เป็นนักเรียน 89 คน ครู 18 คน ผู้บริหาร 9 คน ผู้ปกครอง 22 คน และผู้เชี่ยวชาญ 5 คน ด้วยการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงเนื้อหา และการวิจัยระยะที่ 3 เพื่อศึกษาผลของโปรแกรมการป้องกันพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ โดยนักเรียนกลุ่มเป้าหมายแบ่งเป็นกลุ่มทดลอง 30 คน กลุ่มควบคุม 30 คน ครู 2 คน ผู้บริหาร 1 คน และผู้ปกครอง 30 คน โดยการวิเคราะห์ความแตกต่างของค่าเฉลี่ยก่อนและหลังเข้าร่วมกระบวนการ

ผลการวิจัย พบว่า โมเดลความสัมพันธเชิงสาเหตุตามสมมติฐานมีความกลมกลืนกับข้อมูลเชิงประจักษ์ ซึ่งสรุปได้ว่าพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนได้รับอิทธิพลทางตรงจากความคับข้องใจ รวมถึงความรุนแรงจากกลุ่มเพื่อน ความรุนแรงจากสื่อ และการอบรมเลี้ยงดูของครอบครัวแบบควบคุม โดยมีค่าสัมประสิทธิ์เส้นทางเท่ากับ .57, .18, .18 และ .04 ตามลำดับ ทั้งนี้ได้รับอิทธิพลทางอ้อมจากความรุนแรงจากกลุ่มเพื่อน ความรุนแรงของบิดามารดา และความรุนแรงจากสื่อ ผ่านความคับข้องใจ โดยมีค่าสัมประสิทธิ์เส้นทางเท่ากับ .27, .12 และ .09 ตามลำดับ และพิจารณาค่าสัมประสิทธิ์การพยากรณ์ (R^2) ของพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์และความคับข้องใจ มีค่าเท่ากับ .66 และ .61 ตามลำดับ โดยเชื่อมโยงสู่การพัฒนาโปรแกรมการป้องกันพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์เพื่อพัฒนาทักษะด้านการคิด วิเคราะห์ ด้านการรับรู้ และด้านการตระหนักรู้ซึ่งมีเนื้อหาเกี่ยวกับตัวแปรต่าง ๆ ผ่านกิจกรรมระดมสมองอย่างสร้างสรรค์ กิจกรรมการแลกเปลี่ยนมุมมองความคิด กิจกรรมไต่หาที่ และกิจกรรมเกม รวมทั้งสิ้น 15 ชั่วโมง และผลของโปรแกรมการป้องกันดังกล่าวสามารถป้องกันพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนได้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001

Thesis Title	Development of a Causal Relationship Model and a Preventive Program for Cyber Bullying Behaviors among Public Secondary School Students in the Three Southern Border Provinces
Author	Mr. Tanyakorn Tudkuea
Major Program	Human and Social Development
Academic Year	2018

ABSTRACT

This research is a study to use the action research method. In phase 1 of the research the aim was to develop a causal relationship model for cyber bullying behaviors, through surveying, with a questionnaire, 660 students aged between 16 and 18 years. The causal influence was analyzed. Research phase 2 aimed to develop a preventive program for cyber bullying behaviors by Group interviews with key informants who were 89 students, 18 teachers, 9 school directors, 22 parents, and 5 experts, after which the content was analyzed. Research phase 3 aimed to study the effect of a cyber bullying preventive program on participants of the study consisting of an experimental group with 30 students, a control group with 30 students, 2 teachers, 1 school director, and 30 parents. The data were analyzed using a paired samples t-test.

The results of the study revealed that causal relationship models based on the assumption there is fit well into the empirical data. The cyber bullying behaviors for students were directly influenced by frustration, followed by group violence, media violence, and authoritarian parenting of which the path coefficient values were .57, .18, .18 and .04, respectively. This was influenced indirectly by group violence, parental violence, media violence via a frustration of which the path coefficient values were .27, .12, and .09, respectively. The coefficient prediction (R²) of cyber bullying behaviors and frustration showed path coefficient values of .66 and .61, respectively. A preventive program for cyber bullying behaviors resulting in critical thinking, perception and awareness, consisted of brainstorming activities, exchanging points of view, debates and games, over a total of 15 hours, and the effect of the preventive program can be preventing cyber bullying behaviors of students with a statistical significance level of .001.

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้ สำเร็จได้ด้วยดีเพราะผู้เขียนได้รับคำชี้แนะพร้อมการถ่ายทอดองค์ความรู้ที่มีคุณค่า โดย รองศาสตราจารย์ ดร. เกษตรชัย และหิม ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก รองศาสตราจารย์ ดร. ฤทัยชนนี สิทธิชัย ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม อีกทั้งคอยให้กำลังใจและเป็นแบบอย่างที่ดีเสมอมา รวมถึงขอขอบคุณ ผู้บริหาร ครู นักเรียน และตัวแทนผู้ปกครอง โรงเรียนมัธยมศึกษาของรัฐในเขตอำเภอเมืองในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ 9 โรงเรียน โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ครูสิทธิชัย เลนกุล ผู้อำนวยการ โรงเรียนเดชะปัตตานานุกูล ผู้ซึ่งให้เวลาและโอกาสอย่างสุดกำลัง

ขอขอบคุณ ผู้เชี่ยวชาญสำหรับการเสียสละเวลาอันมีค่าในการตรวจสอบเครื่องมือวิจัยครั้งนี้ คือ รองศาสตราจารย์ ดร. สมโภชน์ เอี่ยมสุภาษิต รองศาสตราจารย์ ดร. นรินทร์ จุลทรัพย์ รองศาสตราจารย์ ดร. วันชัย ธรรมสังการ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. กานดา จันทร์แยม และ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ประภาส ปานเจียง สำหรับข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ต่องานวิจัยครั้งนี้

ขอขอบคุณ ประธานและกรรมการสอบทุกท่านสำหรับข้อชี้แนะซึ่งเป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่องานวิจัยครั้งนี้ และยังให้ข้อคิดที่มีคุณค่า ซึ่งผู้เขียนถือเป็นต้นทุนสำหรับการทำงานทางด้านวิชาการ ตลอดถึงการดำเนินชีวิตอย่างมีความสุขและเกิดประโยชน์กับผู้อื่นหรือสังคม

ขอขอบคุณ สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา (สกอ.) สำหรับทุนสนับสนุนการศึกษาในระดับปริญญาเอกเต็มจำนวน (ทุนที่เปลี่ยนชีวิตของผู้เขียน) อีกทั้งยังให้โอกาสผู้เขียนได้ทำงานทางด้านวิชาการเพื่อตอบแทนประเทศชาติในฐานะ อาจารย์ประจำ สาขาวิชาพัฒนาสังคม คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี

ขอขอบคุณ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ สำหรับทุนอุดหนุนการทำวิจัยเพื่อวิทยานิพนธ์ รวมถึงคณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ สำหรับทุนสมทบวิทยานิพนธ์สำหรับนักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา ปีงบประมาณ 2561 และทุนสนับสนุนแก่ผู้เขียนเพื่อนำเสนอบทความ ณ ประเทศมาเลเซีย

สุดท้ายนี้ ผู้เขียนขอขอบคุณกำลังใจและความเข้าใจที่ไม่สามารถหาได้จากที่อื่นในโลกนี้ นายพงษ์พันธ์ ตุดเกื้อ พ่อที่รัก นางสุพินนิ ตุดเกื้อ แม่ที่รัก นายภูษเคนทร์ ตุดเกื้อ น้องที่รัก นางสาวกรรณิการ์ สุวรรณยุหะ ผู้เป็นที่รักและสำคัญที่สุดในชีวิตของผู้เขียน รวมถึงเพื่อนสมาชิกเจ้าหน้าที่ประจำหลักสูตรทุกท่าน ตลอดจนครูอาจารย์ผู้ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้แก่ผู้เขียน คุณความดีและประโยชน์จากวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ผู้เขียนขอมอบแด่คุณพ่อ คุณแม่ ครูอาจารย์ และผู้มีพระคุณทุกท่าน

ชั้นยากร ตุดเกื้อ

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ.....	(5)
ABSTRACT.....	(6)
กิตติกรรมประกาศ.....	(7)
สารบัญ.....	(8)
รายการตาราง.....	(9)
รายการภาพประกอบ.....	(10)
สัญลักษณ์ที่ใช้ในงานวิจัย.....	(11)
รายการผลงานตีพิมพ์และการประชุมวิชาการ.....	(15)
ตำแหน่งฉบับที่ได้รับการยินยอมจากผู้พิมพ์ผลงาน.....	(16)
เนื้อเรื่อง	
บทนำ.....	(1)
วัตถุประสงค์การวิจัย.....	(6)
นิยามศัพท์เชิงปฏิบัติการ.....	(6)
วรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	(10)
วิธีดำเนินการวิจัย.....	(29)
ผลและการอภิปรายผล.....	(42)
สรุปและข้อเสนอแนะ.....	(63)
บรรณานุกรม.....	(66)
ภาคผนวก.....	(83)
ประวัติผู้เขียน.....	(259)

รายการตาราง

ตารางที่	หน้า
1 แสดงจำนวนประชากร และจำนวนกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามโรงเรียนมัธยมศึกษา ของรัฐในอำเภอเมืองในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้.....	31
2 แสดงสถิติตรวจสอบความกลมกลืนโมเดลตามสมมติฐานกับข้อมูลเชิงประจักษ์.....	34
3 คะแนนมาตรฐานของอิทธิพลทางตรง (DE) อิทธิพลทางอ้อม (IE) และอิทธิพลรวม (TE) ระหว่างตัวแปรเหตุกับตัวแปรผล.....	46
4 แสดงรายละเอียดของโปรแกรมการป้องกันพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ ของนักเรียน โรงเรียนมัธยมศึกษาของรัฐในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้.....	50
5 การเปรียบเทียบผลคะแนนทดสอบก่อนและหลังเข้าร่วมกระบวนการของนักเรียน กลุ่มทดลอง จำแนกแต่ละด้าน.....	58
6 การเปรียบเทียบผลคะแนนทดสอบก่อนและหลังเข้าร่วมกระบวนการของนักเรียน กลุ่มควบคุม จำแนกแต่ละด้าน.....	59
7 การเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยผลคะแนนทดสอบก่อนเข้าร่วม กระบวนการวิจัย จำแนกตามกลุ่ม.....	60
8 การเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยผลคะแนนทดสอบหลังเข้าร่วม กระบวนการวิจัย จำแนกตามกลุ่ม.....	61

รายการภาพประกอบ

ภาพประกอบ	หน้า
1 กรอบแนวคิดการวิจัย.....	28
2 สรุปลักษณะการวิจัยการพัฒนารูปแบบความสัมพันธ์เชิงสาเหตุ และโปรแกรม การป้องกันพฤติกรรมการรังแกบนโลกโซเชียล ของนักเรียน โรงเรียนมัธยมศึกษาของรัฐในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้.....	40
3 ผลการวิเคราะห์โมเดลความสัมพันธ์เชิงสาเหตุพฤติกรรมการรังแก บนโลกโซเชียลของนักเรียน โรงเรียนมัธยมศึกษาของรัฐในสามจังหวัด ชายแดนภาคใต้ที่ปรับแก้แล้ว.....	43
4 โมเดลแนวทางการพัฒนาโปรแกรมการป้องกันพฤติกรรมการรังแก บนโลกโซเชียลของนักเรียน โรงเรียนมัธยมศึกษาของรัฐในสามจังหวัด ชายแดนภาคใต้.....	48
5 โมเดลสรุปโปรแกรมการป้องกันพฤติกรรมการรังแกบนโลกโซเชียล ของนักเรียน.....	49

สัญลักษณ์ที่ใช้ในงานวิจัย

สัญลักษณ์ตัวแปร

CB	หมายถึง	พฤติกรรมการรังแกบนโลกโซเชียล
CB1	หมายถึง	ด้านการนิทาหรือคำทอผู้อื่นบนโลกโซเชียล
CB2	หมายถึง	ด้านการหมิ่นประมาทผู้อื่นบนโลกโซเชียล
CB3	หมายถึง	ด้านการแอบอ้างชื่อผู้อื่นในด้านลบบนโลกโซเชียล
CB4	หมายถึง	ด้านการนำความลับที่เป็นข้อมูลส่วนตัวหรือข้อมูลของผู้อื่นไปเปิดเผยบนโลกโซเชียล
CB5	หมายถึง	ด้านการลบ หรือบล็อกผู้อื่นที่ไม่ชอบออกจากกลุ่มบนโลกโซเชียล
AP	หมายถึง	อิทธิกรอบรมเลี้ยงดูของครอบครัวแบบควบคุม
AP1	หมายถึง	การที่ผู้ปกครองกำหนดกฎในการใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์
AP2	หมายถึง	เมื่อไม่ทำตามกฎที่ตกลงกันได้ ผู้ปกครองจะโกรธและลงโทษอย่างรุนแรงโดยไม่อธิบายเหตุผล
AP3	หมายถึง	เมื่อไม่ทำตามกฎที่ตกลงกันได้ ผู้ปกครองไม่อนุญาตให้ใช้งานโทรศัพท์มือถือ
AP4	หมายถึง	ผู้ปกครองตรวจสอบการใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์
AP5	หมายถึง	ผู้ปกครองมีการห้ามไม่ให้ใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์ขณะอยู่คนเดียว
PV	หมายถึง	อิทธิพลความรุนแรงของบิดามารดา
PV1	หมายถึง	การเห็นหรือได้ยินบิดามารดาว่าด้วยวาจาที่ไม่สุภาพต่อกันผ่านทาง Facebook / Line / โทรศัพท์
PV2	หมายถึง	การเห็นหรือได้ยินบิดามารดาโต้เถียงกันโดยใช้คำที่หยาบคายต่อกันผ่านทาง Facebook/ Line/ โทรศัพท์
PV3	หมายถึง	การเห็นหรือได้ยินบิดามารดาโถมตีต่อกันผ่านทาง Facebook/ Line/ โทรศัพท์
PV4	หมายถึง	การเห็นหรือได้ยินบิดามารดาทะเลาะกันอย่างรุนแรงแล้วเผยแพร่เรื่องราวบนโลกโซเชียล

PV5	หมายถึง	การเห็นหรือได้ยินบิดามารดานำเรื่องไม่ดีในบ้านไปลงบนโลกโซเชียลเพื่อมุ่งหวังให้เกิดความอับอายต่อกัน
PV6	หมายถึง	การที่บิดามารดาตำหนินักเรียนด้วยวาจาที่ไม่สุภาพผ่านทาง Facebook/ Line/ โทรศัพท์
PV7	หมายถึง	การที่บิดามารดากับนักเรียนโต้เถียงกันโดยใช้คำที่หยาบคายต่อกันผ่านทาง Facebook/ Line/ โทรศัพท์
GV	หมายถึง	อิทธิพลความรุนแรงจากกลุ่มเพื่อน
GV1	หมายถึง	การมีเพื่อนสนิทที่มักจะพูดลับหลัง ตำหนิผู้อื่นด้วยคำที่หยาบคายบนโลกโซเชียล
GV2	หมายถึง	การมีเพื่อนสนิทที่มักจะตัดต่อภาพ วิดีโอที่ทำให้ผู้อื่นอับอายหรือเสื่อมเสียบนโลกโซเชียล
GV3	หมายถึง	การมีเพื่อนสนิทที่มักจะแอบอ้างชื่อผู้อื่นในด้านลบบนโลกโซเชียล
GV4	หมายถึง	การมีเพื่อนสนิทที่มักจะนำความลับของผู้อื่น ไปเปิดเผยบนโลกโซเชียล
GV5	หมายถึง	การมีเพื่อนสนิทที่มักจะลบหรือบล็อกเพื่อนคนที่ไม่ชอบออกจากกลุ่มบนโลกโซเชียล
VM	หมายถึง	อิทธิพลความรุนแรงจากสื่อ
VM1	หมายถึง	การนำตัวอย่างการนินทา ตำหนิผู้อื่นด้วยคำที่หยาบคายจากสื่อสังคมออนไลน์มาใช้กับผู้อื่น
VM2	หมายถึง	การนำตัวอย่างการล้อเลียนผู้อื่นจากสื่อสังคมออนไลน์ไปใช้กับผู้อื่น
VM3	หมายถึง	ข้าพเจ้าพบเห็นการใช้ความรุนแรงจากสื่อสังคมออนไลน์และเกิดความอยากที่จะทำแบบนั้นกับผู้อื่น
VM4	หมายถึง	การนำรูปแบบการเผยแพร่คลิปวิดีโอ การตำหนิ การหมิ่นประมาทผู้อื่นจากสื่อสังคมออนไลน์ไปใช้กับผู้อื่น
VM5	หมายถึง	การนำรูปแบบการทำให้ผู้อื่นอับอายและเสื่อมเสียจากสื่อสังคมออนไลน์ไปใช้กับผู้อื่น
FR	หมายถึง	อิทธิพลความคับข้องใจ

FR1	หมายถึง	การวิตกกังวลเมื่อแสดงความคิดเห็นหรือโพสต์บางสิ่งบางอย่างบนโลกโซเชียล
FR2	หมายถึง	การหงุดหงิดและโกรธเมื่อเพื่อนโพสต์รูป วิดีโอที่มีนักเรียนบนโลกโซเชียล
FR3	หมายถึง	การรำคาญใจเมื่อมีเพื่อนก่อกวนโดยแชร์บางสิ่งบางอย่างที่นักเรียนไม่ชอบบนโลกโซเชียล
FR4	หมายถึง	การอึดอัดเมื่อบิดามารดาตรวจสอบการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียน
FR5	หมายถึง	การวุ่นวายใจ ไม่มีความสุขและเศร้าเมื่อบิดามารดาทะเลาะกันบนโลกโซเชียล
FR6	หมายถึง	การวิตกกังวลและกลัวความรุนแรงต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นผ่านการรับชมจากสื่อสังคมออนไลน์

สัญลักษณ์ทางสถิติ

\bar{X}	แทน	ค่าเฉลี่ย (Mean)
S.D.	แทน	ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
Skewness	แทน	ค่าความเบ้
Kurtosis	แทน	ค่าความโด่ง
Minimum	แทน	ค่าต่ำสุด
Maximum	แทน	ค่าสูงสุด
t-value	แทน	ค่าสถิติที
w	แทน	ค่าน้ำหนักองค์ประกอบที่ได้จากคะแนนดิบ
W	แทน	ค่าน้ำหนักองค์ประกอบที่ได้จากคะแนนมาตรฐาน
SE	แทน	ค่าความคลาดเคลื่อนมาตรฐาน
r	แทน	ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เพียร์สัน
R ²	แทน	ค่าสหสัมพันธ์พหุคูณยกกำลังสอง
e	แทน	ค่าความคลาดเคลื่อนมาตรฐาน (Error) ตัวแปรสังเกตได้
CR	แทน	ค่าความเที่ยงตัวแปรแฝง (Construct Reliability)
AVE	แทน	ค่าเฉลี่ยความแปรปรวนที่สกัดได้ (Average Variance Extracted)

p	แทน	ระดับนัยสำคัญทางสถิติ
χ^2	แทน	ค่าสถิติไค-สแควร์
df	แทน	องศาอิสระ
χ^2/df	แทน	อัตราส่วนไค-สแควร์สัมพัทธ์
CFI	แทน	ดัชนีวัดระดับความสอดคล้องเปรียบเทียบ
GFI	แทน	ดัชนีวัดระดับความกลมกลืน
AGFI	แทน	ดัชนีวัดระดับความกลมกลืนปรับแก้
RMSR	แทน	ดัชนีรากของกำลังสองเฉลี่ยของเศษ
RMSEA	แทน	ค่ารากที่สองของค่าเฉลี่ยความคลาดเคลื่อนกำลังสองของการประมาณค่า
DE	แทน	อิทธิพลทางตรง
IE	แทน	อิทธิพลทางอ้อม
TE	แทน	อิทธิพลทางรวม

สัญลักษณ์โมเดล

○	แทน	ตัวแปรแฝง (Latent Variable)
□	แทน	ตัวแปรสังเกตได้ (Observed Variable)
→	แทน	เส้นทางส่งผลกระทบระหว่างตัวแปร ตัวแปรปลายลูกศรส่งผลต่อตัวแปรหัวลูกศร
↔	แทน	เส้นความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปร

รายการผลงานตีพิมพ์และการประชุมวิชาการ

1. Tudkuea, T., Laeheem, K. and Sittichai, R. (2018). Predictive factors for cyberbullying among secondary school students in the three southern border provinces of Thailand. In Norlaila Mazura Hj. Mohaiyadin, Jessica Ong Hai Liaw, Amnah Saayah Ismail, Hasan Al-Banna Mohamed and Burhanuddin Jalal. (Ed). *Proceedings of the 10th International Conference on Humanities and Social Sciences (ICHiSS) 2018 “Understanding Regional and Global Integration on Humanities and Social Sciences”, 11-13 May 2018 (312-321)*. The Royale Chulan Hotel: Kuala Lumpur, Malaysia.
2. ชันยากร ตุดเกื้อ, เกษตรชัย และหิม และฤทัยชนนี สิทธิชัย. (2562). การศึกษาสภาพปัญหาและสาเหตุของพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้. *วารสารปริชาต มหาวิทยาลัยทักษิณ*, 32(2), XXX-XXX.
3. ชันยากร ตุดเกื้อ, เกษตรชัย และหิม และฤทัยชนนี สิทธิชัย. (2562). แนวทางการป้องกันพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้. *วารสารพฤติกรรมศาสตร์เพื่อการพัฒนา*, 11(1), 91-106.
4. Tudkuea, T., Laeheem, K. and Sittichai, R. (XXXX). Development of a causal relationship model for cyber bullying behaviors among public secondary school students in the three southern border provinces of Thailand. *Children and Youth Services Review*, XX(XX), XXX-XXX. (Under Review)

ตำแหน่งฉบับที่ได้รับการยินยอมจากผู้พิมพ์ผลงาน

1. การประชุมวิชาการระดับนานาชาติ 10th International Conference on Humanities and Social Sciences (ICHISS2018) 11-13 May 2018 The Royale Chulan Hotel: Kuala Lumpur, Malaysia.

Paper Acceptance Letter (Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities)

จาก: Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (editor@msocialsciences.com)

ถึง: tam_tanyakorn@yahoo.com

วันที่: วันเสาร์ที่ 14 กรกฎาคม 2018 08:02 GMT+7

Dear Tanyakorn Tudkuea
Prince of Songkla University, Hat Yai Campus, Songkhla

We are pleased to inform you that your paper "Predictive Factors for Cyberbullying among Secondary School Students in the Three Southern Border Provinces of Thailand" presented at the International Conference on Humanities and Social Sciences 2018 (ICHISS 2018) has been evaluated and selected in the publication of the Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (MJSSH), Volume 3, Issue 4 (August, 2018).

If you agree with this publication, please email the latest full paper or manuscript in Microsoft Word (.doc / .docx) form, and email it to us (editor@msocialsciences.com)

Article Processing Charge (APC) RM300 or 100USD (International) will be imposed for ACCEPTED manuscript submitted to MJSSH.

Thank you

Editor-in-Chief

Website: www.msocialsciences.com

สำเนาต้นฉบับที่ได้รับการยินยอมจากผู้พิมพ์ผลงาน

2. การตีพิมพ์บทความวิจัยในวารสารปริชาต ปีที่ 32 ฉบับที่ 2 (เดือนกรกฎาคม – ธันวาคม)
เรื่อง การศึกษาสภาพปัญหาและสาเหตุของพฤติกรรมการรังแกบนโลกโซเชียลของนักเรียน
มัธยมศึกษาในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้

ที่ ศธ 64.26/0015



สถาบันวิจัยและพัฒนา
มหาวิทยาลัยทักษิณ วิทยาเขตพัทลุง
อำเภอป่าพะยอม จังหวัดพัทลุง 93210

8 มกราคม 2562

เรื่อง ตอบรับการตีพิมพ์บทความลงในวารสารปริชาต

เรียน นายธันยากร ตุดเกื้อ

ตามที่ท่านได้ส่งบทความวิจัย เรื่อง “การศึกษาสภาพปัญหาและสาเหตุของพฤติกรรมการรังแกบนโลกโซเชียลของนักเรียนมัธยมศึกษาในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้” เพื่อพิจารณาตีพิมพ์ในวารสารปริชาตนั้น ซึ่งได้ผ่านการพิจารณาคุณภาพบทความจากผู้ทรงคุณวุฒิแล้วนั้น กองบรรณาธิการวารสารปริชาตขอตอบรับบทความวิจัยเรื่องดังกล่าว ลงตีพิมพ์ในวารสารปริชาต ปีที่ 32 ฉบับที่ 2 (เดือนกรกฎาคม – ธันวาคม 2562) และหากวารสารฉบับนี้เสร็จจะดำเนินการแจ้งให้ท่านทราบต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบ

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิชลินจ์ จินนุ่น)
บรรณาธิการวารสารปริชาต

สำเนาต้นฉบับที่ได้รับการยินยอมจากผู้พิมพ์ผลงาน

3. การตีพิมพ์บทความวิจัยในวารสารพฤกษศาสตร์เพื่อการพัฒนาปีที่ 11 ฉบับที่ 1 มกราคม 2562 เรื่อง แนวทางการป้องกันพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้

ที่ ศร 6924(1)/พิเศษ



สถาบันวิจัยพฤกษศาสตร์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
สุขุมวิท 23 เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110

28 ธันวาคม 2561

เรื่อง ตอบรับการตีพิมพ์

เรียน คุณฉันทกร ตุดเกื้อ

ตามที่ท่านได้ส่งบทความเรื่อง “แนวทางการป้องกันพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้” มาเพื่อให้กองบรรณาธิการวารสารพฤกษศาสตร์เพื่อการพัฒนาพิจารณา นั้น

ในการนี้ กองบรรณาธิการวารสารพฤกษศาสตร์เพื่อการพัฒนา ได้พิจารณาบทความเรื่องกล่าวของท่านเพื่อลงตีพิมพ์เผยแพร่ในวารสารพฤกษศาสตร์เพื่อการพัฒนา ปีที่ 11 ฉบับที่ 1 มกราคม 2562 โดยมีเงื่อนไขให้ท่านนำเสนอผลงานในการประชุมวิชาการที่ทางสถาบันฯ จัดขึ้น เนื่องในโอกาสครบรอบ 64 ปีสถาปนาสถาบันวิจัยพฤกษศาสตร์ ในวันศุกร์ที่ 23 สิงหาคม 2562

จึงเรียนมาเพื่อทราบ

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปิยดา สมบัติวัฒนา)

บรรณาธิการวารสาร

สำนักงานผู้อำนวยการ
โทร. 0-2649-5000 ต่อ 17600
โทรสาร. 0-2262-0809

สำเนาต้นฉบับที่ได้รับการยินยอมจากผู้พิมพ์ผลงาน

3. การตีพิมพ์บทความวิจัยในวารสาร Children and Youth Services Review ปีที่ XX ฉบับที่ XX เรื่อง Development of a Causal Relationship Model for Cyber Bullying Behaviors among Public Secondary School Students in the Three Southern Border Provinces of Thailand

Successfully received: submission Descriptive title: Development of a Causal Relationship Model for Cyber Bullying Behaviors among Public Secondary School Students in the Three Southern Border Provinces of Thailand for Children and Youth Services Review

จาก: Children and Youth Services Review (Evisesupport@elsevier.com)

ถึง: tam_tanyakorn@yahoo.com

วันที่: วันจันทร์ที่ 17 ธันวาคม 2018 05:09 GMT+7

This message was sent automatically.

Ref: CYSR_2018_1020

Title: Descriptive title: Development of a Causal Relationship Model for Cyber Bullying Behaviors among Public Secondary School Students in the Three Southern Border Provinces of Thailand

Journal: Children and Youth Services Review

Dear Mr. TUDKUEA,

Thank you for submitting your manuscript for consideration for publication in Children and Youth Services Review. Your submission was received in good order.

To track the status of your manuscript, please log into EVISE® at: http://www.evise.com/evise/faces/pages/navigation/NavController.jspx?_JRNL_ACR=CYSR and locate your submission under the header 'My Submissions with Journal' on your 'My Author Tasks' view.

Thank you for submitting your work to this journal.

Kind regards,

Children and Youth Services Review

Have questions or need assistance?

For further assistance, please visit our [Customer Support](#) site. Here you can search for solutions on a range of topics, find answers to frequently asked questions, and learn more about EVISE® via interactive tutorials. You can also talk 24/5 to our customer support team by phone and 24/7 by live chat and email.

Copyright © 2018 Elsevier B.V. | [Privacy Policy](#)

Elsevier B.V., Radarweg 29, 1043 NX Amsterdam, The Netherlands, Reg. No. 33156677.

บทนำ

ด้วยความก้าวหน้าของเทคโนโลยีการสื่อสารในยุคปัจจุบันส่งผลให้วิถีชีวิตของคนเกี่ยวข้องกับและพึ่งพาเทคโนโลยีมากขึ้น ทั้งโทรศัพท์มือถือ คอมพิวเตอร์ที่สามารถใช้ในการทำธุรกรรมต่าง ๆ ทางอิเล็กทรอนิกส์ รวมถึงการสื่อสารที่ไร้ขีดจำกัดผ่านอุปกรณ์การสื่อสาร (สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (องค์กรมมหาชน), 2559) อาจเป็นสาเหตุสำคัญที่มีผลให้รูปแบบการรังแกเปลี่ยนแปลงไปจากเดิม โดยการรังแกแบบดั้งเดิม (Traditional Bulling) มีการพัฒนาเปลี่ยนแปลงไปเป็นรูปแบบการรังแกบนโลกไซเบอร์ (Cyber Bulling) ซึ่งถือเป็นการรังแกรูปแบบใหม่ที่กำลังเกิดขึ้นในสังคมไทยผ่านอุปกรณ์เครื่องมือสื่อสารที่ทันสมัย รวมถึงเครือข่ายสังคมออนไลน์ภายใต้ระบบอินเทอร์เน็ตผ่านแอปพลิเคชัน อาทิ Facebook Line YouTube Instagram Twitter E-mail ที่เป็นลักษณะการส่งข้อความ การโทร ซึ่งเปลี่ยนแปลงเป็นเครื่องมือสำหรับรังแกผู้อื่นบนโลกไซเบอร์โดยส่งผลกระทบต่อที่รุนแรงกว่าการรังแกรูปแบบดั้งเดิม เนื่องจากการรังแกบนโลกไซเบอร์สามารถเกิดขึ้นได้ตลอดเวลา และแพร่กระจายข้อมูลได้อย่างรวดเร็ว ส่งผลให้พฤติกรรมกรรังแกบนโลกไซเบอร์เป็นมิติหนึ่งที่น่าวิตกได้ถึงพฤติกรรมที่ส่งผลกระทบต่อเยาวชนอย่างรุนแรงและยังถือเป็นภัยเงียบที่กำลังคุกคามเยาวชนไทยในยุคปัจจุบัน (Kazdin, 1977; Field, 2006; Christine, 2008; Anker, 2011; Litwiler and Brausch, 2013; ณัฐรัชต์ สามาะ และคณะ, 2556; ชันยกร ตุดแก้ว และมาลี สบายยิ่ง, 2560; ฤทัยชนนี สิทธิชัย, 2560; ฤทัยชนนี สิทธิชัย และชันยกร ตุดแก้ว, 2560)

องค์ประกอบและลักษณะของพฤติกรรมกรรังแกบนโลกไซเบอร์สามารถนิยามผ่าน 1) การนินทาหรือด่าทอผู้อื่น เป็นลักษณะของการที่บุคคลมีพฤติกรรมกรส่งข้อความที่มีรูปแบบของความเป็นศัตรูกราน ข่มขู่ คุกคาม ไล่อคติ รวมถึงการเหยียดสีผิวผู้อื่น และการใช้ข้อความ ที่หยาบคายต่อผู้อื่นซ้ำ ๆ เพื่อแสดงให้เห็นถึงอารมณ์ไม่พอใจ 2) การหมิ่นประมาทผู้อื่น เป็นลักษณะของการที่บุคคลมีพฤติกรรมสิ่งใดที่เป็นอันตรายหรือ สิ่งที่ไม่เป็นความจริง อันส่งผลให้ผู้อื่นเสื่อมเสีย ทั้งในรูปแบบของข้อความ รวมถึงการตัดต่อภาพ วิดีโอ โดยไม่ได้รับอนุญาตแล้วมีการแชร์หรือส่งต่อข้อมูลบนโลกไซเบอร์ 3) การแอบอ้างชื่อผู้อื่นบนโลกไซเบอร์ เป็นลักษณะพฤติกรรมของบุคคลผ่านการอ้างว่าตนเองเป็นคนอีกคนหนึ่งและไปกระทำการเพื่อมุ่งสร้างความเสื่อมเสียแก่ผู้อื่นบนโลกไซเบอร์ 4) การนำความลับที่เป็นข้อมูลส่วนตัวของผู้อื่นเพื่อไปเปิดเผยหรือส่งต่อบนโลกไซเบอร์ เป็นลักษณะพฤติกรรมของบุคคลผ่านการนำเอาความลับที่เป็นข้อมูลส่วนตัวของผู้อื่นไปเปิดเผยหรือส่งต่อบนโลกไซเบอร์โดยไม่ได้รับอนุญาต ซึ่งเป็นข้อมูลที่สามารถทำให้เกิดความเสื่อมเสีย อับอาย อันถือเป็นการหลอกลวงโดยตั้งใจบนโลกไซเบอร์ และ 5) การลบ

หรือบดบังผู้อื่นออกจากกลุ่มบนโลกไซเบอร์ เป็นพฤติกรรมของบุคคล โดยมีเป้าหมายเพื่อลบหรือบดบังผู้อื่นออกจากกลุ่ม และการปิดกั้น หรือกีดกันผู้อื่นบนโลกไซเบอร์ ส่งผลให้ผู้ที่ถูกกระทำเกิดความรู้สึกด้านลบ (ชั้นยากกร ตุคเกือ และมาลี สบายยิ่ง, 2560) ทั้งนี้จากผลการศึกษาที่ผ่านมา พบว่าผู้ที่ตกเป็นเหยื่อหรือโดนกีดกัน รวมถึงโดนลบหรือบดบังออกจากกลุ่ม บนโลกไซเบอร์เป็นพฤติกรรมที่มีประสิทธิภาพมากในความหมายของการข่มขู่บนโลกไซเบอร์ ซึ่งผู้กระทำสามารถใช้งานและจัดกระทำได้อย่างง่ายผ่านโทรศัพท์มือถือหรือคอมพิวเตอร์ (Smith et al, 2008; Sittichai and Smith, 2013; Charles et al, 2013; Sittichai, 2014; Mehmet, 2010; ณัฐรัชต์ สามะ และคณะ, 2556; ฤทัยชนนี สิทธิชัย, 2560; ฤทัยชนนี สิทธิชัย และชั้นยากกร ตุคเกือ, 2560; ปัญญาสมาพันธ์เพื่อการวิจัยความเห็นสาธารณะแห่งประเทศไทย, 2552, 2554)

ผลกระทบที่เกิดจากการถูกรังแกบนโลกไซเบอร์สามารถเกิดขึ้นได้กับเหยื่อทั้งทางตรงและทางอ้อม โดยจากงานวิจัยทั้งต่างประเทศและในประเทศ พบว่า การถูกนินทา คำทอด้วยถ้อยคำที่มีเนื้อหาหยาบคาย การถูกหมิ่นประมาท การถูกข่มขู่ และการถูกคุกคามทางเพศ ซึ่งส่งผลกระทบให้ผู้ที่ตกเป็นเหยื่อเกิดความรู้สึกที่โมโห โกรธ รวมถึงรู้สึกคับข้องใจ รู้สึกเครียด วิตกกังวล และอับอาย ทั้งนี้ยังส่งผลกระทบทางอ้อมทำให้สุขภาพจิตเสื่อมเสีย ร่างกายอ่อนแอ และเกิดภาวะซึมเศร้า จนเกิดเป็นปัญหาความสัมพันธ์ทางสังคม และยังมีสภาวะที่คิดอยากฆ่าตัวตาย อีกทั้งมีผลการวิจัยที่พบว่าแนวโน้มที่เด็กและเยาวชนคิดฆ่าตัวตายจากการถูกรังแกบนโลกไซเบอร์เพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง (Willard, 2006; Conway, 2009; Anker, 2011; Hines, 2011; Litwiller and Brausch, 2013; บุญมาก สิริเนาวกุล, 2551; ปัญญาสมาพันธ์เพื่อการวิจัยความเห็นสาธารณะแห่งประเทศไทย, 2552, 2554; ศิวพร ปกป้อง และวิมลทิพย์ มุสิกพันธ์, 2553; จิราภา เต็งไตรรัตน์ และคณะ, 2554; ณัฐรัชต์ สามะ และคณะ, 2556; ฤทัยชนนี สิทธิชัย, 2560; ฤทัยชนนี สิทธิชัย และชั้นยากกร ตุคเกือ, 2560; ชั้นยากกร ตุคเกือ และมาลี สบายยิ่ง, 2560)

จากการทบทวนวรรณกรรมพบว่าสาเหตุสำคัญที่ส่งผลต่อการรับรู้ อารมณ์ความรู้สึก รวมถึง การแสดงพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ มีผลจากการอบรมเลี้ยงดูของครอบครัวแบบควบคุม ซึ่งสอดคล้องกับ Baumrind (1971) ที่กล่าวถึงรูปแบบการอบรมเลี้ยงดูของครอบครัวแบบควบคุมส่งผลให้เด็กและเยาวชนเกิดความเครียด วิตกกังวล ซึ่งส่งผลให้เกิดเป็นความคับข้องใจและเป็นสาเหตุสำคัญให้บุคคลพยายามหาทางออกในการระบายอารมณ์ รวมถึงความรู้สึกที่เก็บกดอยู่ภายใน ซึ่งมีผลกระทบต่อแสดงพฤติกรรมเบี่ยงเบนต่าง ๆ (Maccoby and Martin, 1983; Songsiri and Musikaphan, 2011; Espelage et al, 2013; Kalaitzaki and Birtchnell, 2014; คุณยา จิตตะยโสธร, 2552; เกษตรชัย และหิม และเก็ดถวา บุญปรากการ, 2560)

ทั้งนี้พฤติกรรมความรุนแรงในรูปแบบต่าง ๆ ย่อมได้รับอิทธิพลความรุนแรงรูปแบบอื่นซึ่งเปรียบเสมือนแรงผลักดันที่เป็นตัวกระตุ้นการเกิดพฤติกรรม และเจตคติของบุคคล ซึ่งมีผลต่อการดำเนินชีวิตทั้งทางตรงและทางอ้อมของบุคคล ดังที่ Barden (1994) กล่าวว่า พฤติกรรมความรุนแรงเป็นลักษณะของการใช้กำลังทางร่างกายหรือพลังอำนาจเพื่อมุ่งคุกคามผู้อื่น ใ้บาดเจ็บทางด้านร่างกาย รวมถึงทางด้านจิตใจ และยังส่งผลต่อความรู้สึกขาดความปลอดภัย วิตกกังวล และรู้สึกคับข้องใจตามมา (World Health Organization, 2002) ทั้งนี้ ศรีเรือน แก้วกังวาน (2549) เกษตรชัย และหิม (2557) และ คณะกรรมการกิจการสตรี เยาวชนและผู้สูงอายุ วุฒิสภา (2550) อธิบายถึงอิทธิพลความรุนแรงที่ส่งผลต่อการแสดงออกด้านพฤติกรรมที่รุนแรงของบุคคล อันประกอบด้วย 1) อิทธิพลความรุนแรงของเพื่อน อันเป็นลักษณะการแสดงพฤติกรรม อารมณ์ ความรู้สึกโดยพฤติกรรมหรือการปฏิบัติระหว่างกันจากกลุ่มเพื่อนมี โอกาสสำหรับปฏิสัมพันธ์ ทั้งการแสดงแบบอย่างให้เห็นและการมีเพื่อนเป็นแรงเสริมทางบวกและทางลบ ซึ่งส่งผลต่อการเกิด และเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของบุคคล 2) อิทธิพลความรุนแรงของสื่อ เป็นระดับการรับชมรายการ ทางช่องทางสื่อ ทั้งในรูปแบบของการ์ตูน ละคร รวมถึงภาพยนตร์ที่นักแสดงได้แสดงตามบทบาท ที่สื่อถึงการแสดงพฤติกรรมรุนแรง อาทิ การด่าว่าด้วยถ้อยคำที่รุนแรง หยาดคาย ทะเลาะดบตี ต่อสู้ รบราฆ่าฟัน ชกต่อย กดขี่ข่มเหง รวมถึงการโต้เถียงระหว่างกัน 3) อิทธิพลความรุนแรงจากเกม เป็นระดับการเลือกเล่นเกมจากทุกประเภทที่มีลักษณะการสื่อถึงความรุนแรง อาทิ เกมการต่อสู้ เกมการชกต่อย เกมยิง เกมการสู้รบ รวมถึงเกมสงคราม และ 4) อิทธิพลความรุนแรงของบิดามารดา เป็นลักษณะการรับรู้ผ่านการได้ยิน ได้เห็น และการอยู่ในสภาพแวดล้อมที่บิดามารดาแสดง ความรุนแรงต่อกัน อาทิ การด่าว่าด้วยถ้อยคำที่หยาดคาย รุนแรง การโต้เถียง ทะเลาะ ดบตี รวมถึง การทำร้ายร่างกายต่อกัน ซึ่งมีผลต่อการเลียนแบบพฤติกรรมจนเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมใน ด้านลบของบุคคลในระยะยาว (วิโรจน์ อารีย์กุล, 2553)

กระบวนการซึมซับและการสั่งสมจากประสบการณ์ตั้งแต่ในอดีตเป็นปัจจัยสำคัญ ที่ส่งผลทำให้เกิดการแสดงออกทางพฤติกรรมในรูปแบบต่างๆ จากผลการวิจัยส่วนใหญ่พบว่าความ คับข้องใจเป็นอีกหนึ่งคุณสมบัติของความรุนแรงที่เกิดขึ้นซึ่งเป็นคุณลักษณะภายในทางจิตที่ส่งผล ต่อการเกิดพฤติกรรมการรังแกผู้อื่น ทั้งนี้ความหมายความคับข้องใจว่าเป็นส่วนสำคัญที่เกี่ยวข้องกับ ความรู้สึกที่เกิดขึ้นเนื่องจากบุคคลไม่ได้รับการตอบสนอง ตามความต้องการของตนเอง รวมถึง การที่บุคคลไม่สามารถกระทำหรือแสดงออกได้ตามที่ตนเองปรารถนา อาจมีสาเหตุมาจากอุปสรรค หรือความขาดแคลนจนเกิดเป็นความรู้สึกภายในจิต อาทิ ความอึดอัดใจ ความขุ่นเคืองภายในจิตใจ แปรเปลี่ยนเป็นความคับข้องใจตามมา รวมถึงการทำให้บุคคลต้องประสบกับปัญหาต่าง ๆ อยู่เสมอ อาทิ ปัญหาสภาพจิตใจ รวมถึงการเกิดความรู้สึกที่เป็นผลสืบเนื่องจากความหงุดหงิด ความกตัญญู

ความกระวนกระวาย ความทุกข์ใจ ความกังวลใจ และความวิตกกังวล ซึ่งจากผลงานวิจัยจำนวนมาก พบว่า บุคคลที่มีความคับข้องใจจะมีแนวโน้มในการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวและพฤติกรรม การรังแกผู้อื่น ทั้งนี้เพื่อระบายอารมณ์ ความรู้สึกที่มีหรือเกิดขึ้นในขณะนั้น (Berkowitz, 1989; Dollard and Miller, 1939; กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข, 2541; อรพินทร์ ชูชม และคณะ, 2554; เกษตรชัย และหิม และอุทิศ สังขรัตน์, 2555; เกษตรชัย และหิม, 2556)

ด้วยบริบทพื้นที่ในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ของประเทศไทย อันประกอบไปด้วยจังหวัดปัตตานี จังหวัดยะลา และจังหวัดนราธิวาส อยู่ในสภาวะวิกฤติแห่งความรุนแรง อีกทั้งยังคงมีสถานการณ์ความไม่สงบเกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องตลอดระยะเวลากว่า 10 ปี ที่ผ่านมา ทั้งนี้ ลักษณะของปัญหาที่เกิดขึ้นในพื้นที่ที่มีความซับซ้อนและสามารถเชื่อมโยงกับปัญหาอื่นอีกมากมาย โดยส่งผลกระทบต่อวิถีการดำเนินชีวิตทุกด้านของบุคคลที่อาศัยอยู่ในพื้นที่ (เกษตรชัย และหิม และดลมนรรัตน์ บากา, 2554, 2555; สุชาติ มั่นคงพิทักษ์กุล และคณะ, 2559; เกษตรชัย และหิม และเก็ดถวา บุญปรากฏ, 2560) โดยเด็กและเยาวชนถือเป็นกลุ่มประชากรที่มีผลต่อการกำหนด ทิศทางและอนาคตของประเทศชาติ ดังนั้นการให้ความสำคัญกับปัญหาที่เกิดขึ้นกับเด็กและเยาวชน ถือเป็นหัวใจสำคัญของการพัฒนาทั้งในระดับครอบครัว ชุมชน สังคม และประเทศชาติและจาก ผลงานวิจัยในพื้นที่สามจังหวัดชายแดนภาคใต้จำนวนมาก พบว่าเหตุการณ์ความรุนแรงที่เกิดขึ้น ต่างส่งผลกระทบต่อความรู้สึกของบุคคลในพื้นที่ และที่สำคัญยังส่งผลให้เด็กและเยาวชน เกิดความ วิตกกังวล เกิดความหวาดกลัวกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น รวมถึงความรุนแรงภายในครอบครัวที่เด็กและ เยาวชนพบเจอ และความรุนแรงจากกลุ่มเพื่อนในโรงเรียน อันนำไปสู่ความคับข้องใจของเด็กและ เยาวชน (Laeheem and Boonprakarn, 2015; เกษตรชัย และหิม, 2556) ทั้งนี้ถือเป็นกระบวนการ เรียนรู้ของบุคคลรูปแบบหนึ่งที่เกิดจากสภาพแวดล้อมและคุ้นชินกับความรุนแรงอันนำไปสู่การ เลียนแบบพฤติกรรมของเด็กและเยาวชน ทั้งที่รู้ตัวและไม่รู้ตัว ซึ่งส่งผลกระทบต่อทัศนคติในการเลือกใช้ ความรุนแรงในการแก้ไขปัญหาต่างๆ และสุดท้ายส่งผลให้เด็กและเยาวชนมีพฤติกรรมรุนแรงใน รูปแบบต่างๆ ทั้งการทำร้ายผู้อื่น การกลั่นแกล้งผู้อื่น รวมไปถึงการไปรังแกผู้อื่นในทุกรูปแบบเพื่อ ระบายความรู้สึกความคับข้องใจ และยังมีแนวโน้มสูงที่เด็กและเยาวชนจะเลือกใช้ความรุนแรงใน การแก้ไขปัญหาซึ่งส่งผลเสียต่อเด็กและเยาวชน รวมถึงชุมชน สังคม และประเทศชาติในระยะยาว (Baumrind, 1971, เกษตรชัย และหิม, 2556; ปวริศร์ กิจสุขจิต, 2559)

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง พบว่า นักเรียนในระดับมัธยมศึกษา ทุกช่วงชั้นมักชอบใช้ความรุนแรงหลากหลายรูปแบบกับกลุ่มเพื่อนและบุคคลรอบข้างในระดับสูง และมีแนวโน้มเพิ่มขึ้นต่อเนื่อง ทั้งนี้รูปแบบความรุนแรงจะแปรเปลี่ยนไปตามยุคสมัยอย่างรวดเร็ว (อรณดิน ไชยวสุ, 2547; เกษตรชัยและหิม และดลมนรรัตน์ บากา, 2552) ประกอบกับ วิมล ภคธีรเชียร

และศุภิสรา สิริวิวัฒน์ (2551) พบว่ากลุ่มนักเรียนมีการใช้งานอินเทอร์เน็ตในโรงเรียนมากที่สุด ร้อยละ 57.2 โดยนักเรียนในเขตอำเภอเมืองจะมีสภาพการใช้อินเทอร์เน็ตสูงกว่านักเรียนที่เรียนโรงเรียนในเขตนอกอำเภอเมือง ทั้งนี้เพราะสภาพแวดล้อมในเขตอำเภอเมืองมีพื้นที่หลากหลายและสะดวกสำหรับการเข้าใช้งานอินเทอร์เน็ต มากกว่าในเขตพื้นที่นอกอำเภอเมืองที่นักเรียนสามารถเข้าใช้งานอินเทอร์เน็ตภายในโรงเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001

จากการทบทวนวรรณกรรม และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในประเทศไทยยังไม่พบการศึกษาวิจัยเพื่อพัฒนาแนวทางการป้องกันพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์อย่างเป็นทางการ ทั้งนี้งานวิจัยจากต่างประเทศได้มีการศึกษาพัฒนาและให้ความสำคัญกับผลกระทบจากการรังแกทุกรูปแบบทั้งกรณีผู้ที่ถูกเป็นเหยื่อและผู้กระทำ ตัวอย่างในประเทศฟินแลนด์ได้มีการพัฒนาโปรแกรมขึ้นมาเพื่อป้องกันและจัดการกับปัญหาการรังแกทั้งทางวาจา ทางกาย และการรังแกบนโลกไซเบอร์ ภายใต้โปรแกรมที่มีชื่อว่า KiVa Anti-Bullying Program ถูกพัฒนาขึ้นตั้งแต่ ปี 2006 โดย University of Turku โดยนำโปรแกรมซึ่งจุดมุ่งหมายของโปรแกรมที่พัฒนาขึ้นเพื่อศึกษารูปแบบของการป้องกันและการจัดการกับปัญหาการรังแกที่เกิดขึ้น ด้วยวิธีการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมพัฒนาทักษะทางอารมณ์ สังคม อย่างสนุกสนานและมีความน่าสนใจ และสอดแทรกความรู้เกี่ยวกับความหมาย ผลกระทบ รวมถึงรูปแบบวิธีการรับมือกับการรังแกและเน้นการทำความเข้าใจโครงสร้างของการรังแกประกอบกับการเอาใจใส่จากบุคลากรในโรงเรียนที่มีบทบาทสำคัญในการป้องกันการรังแกทุกรูปแบบ ซึ่งผลจากการทดลองใช้กับโรงเรียนในประเทศฟินแลนด์ 234 แห่ง ในระยะเวลา 5 ปี พบว่าพฤติกรรมการรังแกของนักเรียนลดลงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ (Salmivalli and Poskiparta, 2012)

ในประเทศสเปนได้มีการพัฒนาโปรแกรมป้องกันการรังแกบนโลกไซเบอร์ ภายใต้ชื่อว่า ConRed Program โดยมุ่งเน้นการส่งเสริม สร้างจิตสำนึกเกี่ยวกับการใช้งานอินเทอร์เน็ตให้เกิดความปลอดภัยและให้เกิดประโยชน์สูงสุด โดยอาศัยการจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมด้านจริยธรรม ให้ความรู้ความเข้าใจเพื่อให้การใช้งานบนโลกไซเบอร์อยู่ในกรอบแห่งบรรทัดฐานทางสังคม โดยใช้กิจกรรมกลุ่มที่มีทั้งนักเรียน ครู และครอบครัวเข้ามามีส่วนร่วมในการพัฒนา ทั้งนี้ Del Rey et al (2016) ได้ทดลองใช้โปรแกรมกับนักเรียนที่มีอายุ 11 ถึง 19 ปี ผลการวิจัย พบว่านักเรียนกลุ่มทดลองสามารถลดการมีส่วนร่วมเกี่ยวกับการรังแกบนโลกไซเบอร์ ทั้งนี้พบอีกว่านักเรียนที่ถูกเป็นเหยื่อสามารถจัดการกับปัญหาที่เกิดขึ้นได้และนักเรียนมีการเอาใจใส่ความรู้สึกของตนเองและผู้อื่นเพิ่มมากขึ้นหลังจากเข้าร่วมกระบวนการ

จากปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นดังกล่าวข้างต้นสามารถมองเห็นได้อย่างชัดเจนว่า พฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์เป็นภัยเงียบใกล้ตัวที่ควรให้ความสนใจ และตระหนักถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นตามมา ทั้งนี้ผลกระทบไม่ได้เกิดขึ้นกับตัวนักเรียนเพียงเท่านั้น แต่ยังเป็นสาเหตุที่จะนำไปสู่การเกิดปัญหาในระดับชุมชน สังคม และประเทศชาติตามมาในระยะยาว ดังนั้นการลดความเสี่ยงด้วยการป้องกันการเกิดพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนและลดการเกิดผลกระทบจากสภาวะดังกล่าวถือเป็นความท้าทายที่หน่วยงาน องค์กรภาครัฐ เอกชน ท้องถิ่น และภาคีต่าง ๆ รวมทั้งตัวนักเรียน โรงเรียน และสถาบันครอบครัวซึ่งถือเป็นสถาบันหลักที่มีความละเอียดอ่อนและมีความสำคัญมากที่สุดในการร่วมมือกันเพื่อให้เยาวชนได้รับการพัฒนาในทุกมิติอย่างจริงจัง ทั้งนี้ผู้วิจัยจึงสนใจพัฒนารูปแบบความสัมพันธ์เชิงสาเหตุและโปรแกรมการป้องกันพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียน โรงเรียนมัธยมศึกษาของรัฐในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ เพื่อให้ได้นวัตกรรมที่สามารถนำไปปรับใช้ได้เหมาะสมและเกิดประโยชน์สูงสุดต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนารูปแบบความสัมพันธ์เชิงสาเหตุของพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียน โรงเรียนมัธยมศึกษาของรัฐในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้
2. เพื่อพัฒนาโปรแกรมการป้องกันพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียน โรงเรียนมัธยมศึกษาของรัฐในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้
3. เพื่อศึกษาผลของโปรแกรมการป้องกันพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียน โรงเรียนมัธยมศึกษาของรัฐในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้

นิยามศัพท์เชิงปฏิบัติการ

- 1) **นักเรียน** หมายถึง นักเรียนที่ศึกษาอยู่ในโรงเรียนมัธยมศึกษาของรัฐในเขตอำเภอเมืองในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ ซึ่งเป็นนักเรียนที่มีช่วงอายุระหว่าง 13 ถึง 18 ปี
- 2) **นักเรียนกลุ่มตัวอย่าง** หมายถึง นักเรียนที่ศึกษาอยู่ในโรงเรียนมัธยมศึกษาของรัฐในเขตอำเภอเมืองในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ ซึ่งเป็นนักเรียนที่มีช่วงอายุระหว่าง 13 ถึง 18 ปี โดยมีพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์รวมถึงการเข้าใช้บริการอินเทอร์เน็ต อย่างน้อย 3 ชั่วโมงติดต่อกันในหนึ่งวัน

3) **นักเรียนกลุ่มทดลอง** หมายถึง นักเรียนที่ศึกษาอยู่ในโรงเรียนมัธยมศึกษาของรัฐแห่งหนึ่งในเขตอำเภอเมืองในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ ซึ่งเป็นนักเรียนที่มีช่วงอายุระหว่าง 13 ถึง 18 ปี โดยมีพฤติกรรมเสี่ยงต่อการมีพฤติกรรมไปรังแกผู้อื่นบนโลกไซเบอร์ และได้รับการจัดกระทำด้วยโปรแกรมการป้องกันพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์

4) **นักเรียนกลุ่มควบคุม** หมายถึง นักเรียนที่ศึกษาอยู่ในโรงเรียนมัธยมศึกษาของรัฐแห่งหนึ่งในเขตอำเภอเมืองในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ ซึ่งเป็นนักเรียนที่มีช่วงอายุระหว่าง 13 ถึง 18 ปี โดยมีพฤติกรรมเสี่ยงต่อการมีพฤติกรรมไปรังแกผู้อื่นบนโลกไซเบอร์ แต่จะไม่ได้รับการจัดกระทำด้วยโปรแกรมการป้องกันพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์

5) **โปรแกรมการป้องกันพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์** หมายถึง รูปแบบกิจกรรมผ่านกระบวนการพัฒนา โดยมุ่งส่งเสริมทักษะทางปัญญาสังคมควบคู่ไปกับส่งเสริมการประมวลข้อมูลสารสนเทศและเพื่อมุ่งให้นักเรียนกลุ่มเป้าหมายเกิดความตระหนักรู้เกี่ยวกับพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ เพื่อป้องกันพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนรวมทั้งสิ้น 15 ชั่วโมง

6) **อิทธิพลความรุนแรงของบิดามารดา** หมายถึง เหตุการณ์หรือสภาพแวดล้อมที่บิดามารดาแสดงความรุนแรงต่อกัน รวมถึงการที่บิดามารดากระทำ ความรุนแรงต่อเด็กโดยตรง อันส่งผลต่อการรับรู้ และส่งผลต่อการแสดงพฤติกรรมตอบสนอง ซึ่งสามารถวัดโดยมาตราวัดที่บรรยายเกี่ยวกับประสบการณ์ที่เกี่ยวข้อง โดยให้ผู้ตอบเลือกตอบตามความเป็นจริงที่เกิดขึ้น 1 คำตอบ จาก 5 ตัวเลือก ประกอบไปด้วย ประจำ (16 ครั้งขึ้นไป ในรอบ 6 เดือน) บ่อยครั้ง (11-15 ครั้ง ในรอบ 6 เดือน) ค่อนข้างบ่อย (6-10 ครั้ง ในรอบ 6 เดือน) นาน ๆ ครั้ง (6 ครั้ง ในรอบ 6 เดือน) และไม่เคย แต่ละข้อให้คะแนนเป็น 5 4 3 2 และ 1 ซึ่งผู้ที่ได้คะแนนสูงแสดงว่าได้รับอิทธิพลความรุนแรงของบิดามารดา

7) **อิทธิพลความรุนแรงจากกลุ่มเพื่อน** หมายถึง คุณลักษณะของเพื่อนที่แสดงถึงพฤติกรรมรุนแรงต่าง ๆ อันส่งผลต่อการเรียนรู้และเกิดการเลียนแบบพฤติกรรมของนักเรียน ซึ่งสามารถวัดโดยมาตราวัดที่บรรยายเกี่ยวกับประสบการณ์ที่เกี่ยวข้อง โดยให้ผู้ตอบเลือกตอบตามความเป็นจริงที่เกิดขึ้น 1 คำตอบ จาก 5 ตัวเลือก ประกอบไปด้วย ประจำ (16 ครั้งขึ้นไป ในรอบ 6 เดือน) บ่อยครั้ง (11-15 ครั้ง ในรอบ 6 เดือน) ค่อนข้างบ่อย (6-10 ครั้ง ในรอบ 6 เดือน) นาน ๆ ครั้ง (6 ครั้ง ในรอบ 6 เดือน) และไม่เคย แต่ละข้อให้คะแนนเป็น 5 4 3 2 และ 1 ซึ่งผู้ที่ได้คะแนนสูงแสดงว่าได้รับอิทธิพลความรุนแรงในกลุ่มเพื่อน

8) การอบรมเลี้ยงดูของครอบครัวแบบควบคุม หมายถึง การอบรมเลี้ยงดูที่บิดามารดามีความเข้มงวดและเรียกร้องกับตัวเด็กสูง แต่ไม่ตอบสนองความต้องการของเด็กโดยสิ้นเชิง อีกทั้งมีการจัดระบบการควบคุมและวางกฎเกณฑ์ต่าง ๆ ให้เด็กปฏิบัติตามอย่างเข้มงวด โดยมีการอธิบายน้อยมาก หรือไม่มีเลย โดยเด็กต้องยอมรับในคำพูดของบิดามารดาว่าเป็นสิ่งที่ถูกต้องเหมาะสมเสมอ มีการใช้อำนาจควบคุมด้วยวิธีการบังคับ และลงโทษเมื่อเด็กไม่ทำตามความคาดหวังของบิดามารดา ซึ่งความสัมพันธ์ระหว่างเด็กและบิดามารดามักมีความห่างเหิน ซึ่งสามารถวัดโดยมาตรวัดที่บรรยายเกี่ยวกับประสบการณ์ที่เกี่ยวข้อง โดยให้ผู้ตอบเลือกตอบตามความเป็นจริงที่เกิดขึ้น 1 คำตอบ จาก 5 ตัวเลือก ประกอบไปด้วย ประจำ (16 ครั้งขึ้นไป ในรอบ 6 เดือน) บ่อยครั้ง (11-15 ครั้ง ในรอบ 6 เดือน) ค่อนข้างบ่อย (6-10 ครั้ง ในรอบ 6 เดือน) นาน ๆ ครั้ง (6 ครั้ง ในรอบ 6 เดือน) และไม่เคย แต่ละข้อให้คะแนนเป็น 5 4 3 2 และ 1 ซึ่งผู้ที่ได้คะแนนสูงแสดงว่าได้รับอิทธิพลจากการอบรมเลี้ยงดูของครอบครัวแบบควบคุม

9) อิทธิพลความรุนแรงจากสื่อ หมายถึง การแสดงพฤติกรรมของนักเรียนอันเกิดจากการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์โดยสื่อที่มีความรุนแรงทั้งภาพ เสียง และเนื้อหาที่รุนแรง ซึ่งมีความสัมพันธ์กับการแสดงพฤติกรรมที่รุนแรงของนักเรียนตามมาในชีวิตประจำวัน โดยสามารถวัดโดยมาตรวัดที่บรรยายเกี่ยวกับประสบการณ์ที่เกี่ยวข้อง โดยให้ผู้ตอบเลือกตอบตามความเป็นจริงที่เกิดขึ้น 1 คำตอบ จาก 5 ตัวเลือก ประกอบไปด้วย ประจำ (16 ครั้งขึ้นไป ในรอบ 6 เดือน) บ่อยครั้ง (11-15 ครั้ง ในรอบ 6 เดือน) ค่อนข้างบ่อย (6-10 ครั้ง ในรอบ 6 เดือน) นาน ๆ ครั้ง (6 ครั้ง ในรอบ 6 เดือน) และไม่เคย แต่ละข้อให้คะแนนเป็น 5 4 3 2 และ 1 ซึ่งผู้ที่ได้คะแนนสูงแสดงว่าได้รับอิทธิพลความรุนแรงจากสื่อ

10) พฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ หมายถึง สภาพการใช้เทคโนโลยีผ่านระบบอินเทอร์เน็ตของนักเรียน โดยมีเป้าหมายเพื่อรังแกผู้อื่น รวมถึงต้องการให้ผู้อื่นได้รับความรู้สึกด้านลบทั้งทางด้านจิตใจ และความสัมพันธ์ทางสังคม ซึ่งพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ ประกอบด้วย ดังนี้

10.1) การนินทาหรือด่าทอผู้อื่น หมายถึง การกล่าวร้ายหรือให้ร้ายลับหลังเพื่อให้เกิดความเสียหายอับอาย เสื่อมเสีย เสียชื่อเสียง เสียเกียรติ เสื่อมความเคารพนับถือหรือเป็นลักษณะการใช้คำพูดที่หยาบคายด่าทอผู้อื่น การล้อชื่อผู้อื่น กล่าวถึงผู้อื่นว่าเตี้ยบ้าง สูงบ้าง ผิวดำตัวดำบ้าง ซึ่งกระทำบนโลกไซเบอร์

10.2) การหมิ่นประมาทผู้อื่น หมายถึง การใส่ความผู้อื่นต่อบุคคลที่สามซึ่งส่งผลให้เกิดความเสียหายชื่อเสียงหรือนำจะทำให้ผู้อื่นถูกเกลียดชัง ซึ่งรวมหมายถึงการตัดต่อภาพวิดีโอโดยมีผู้อื่นหรือนำภาพ วิดีโอของผู้อื่นไปเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาต และการปล่อยข่าวลือที่เกี่ยวข้องกับผู้อื่นในทางที่ไม่ดีบนโลกโซเชียล

10.3) การแอบอ้างชื่อผู้อื่นในด้านลบ หมายถึง การแอบอ้างชื่อผู้อื่นเพื่อการสนทนากับบุคคลที่สามบนโลกโซเชียลหรือเพื่อไปว่าร้ายบุคคลที่สาม รวมถึงการนำชื่อผู้อื่นไปแอบอ้างในทางที่เสียหายหรือเพื่อหาผลประโยชน์ให้แก่ตนเอง รวมไปถึงการแอบอ้างและนำภาพ วิดีโอของผู้อื่นมาปลอมแปลงผ่านโปรแกรมต่าง ๆ เพื่อมุ่งผลในด้านลบตักแก่ผู้อื่น

10.4) การนำความลับที่เป็นข้อมูลส่วนตัวหรือข้อมูลของผู้อื่นไปเปิดเผย หมายถึง การแลกเปลี่ยนความลับของผู้อื่นกับบุคคลที่สามอาจจะเป็นการที่นำข้อมูลส่วนตัวซึ่งบิดามารดาของผู้อื่นหรือนำปมด้อยของผู้อื่นไปเปิดเผยหรือส่งต่อบนโลกโซเชียลหรืออาจจะเป็นการนำความลับของผู้อื่นที่ทำให้ผู้อื่นเกิดความรู้สึกอับอาย เสียชื่อเสียง เมื่อนำไปเปิดเผยหรือเผยแพร่และส่งต่อบนโลกโซเชียล

10.5) การลบหรือบล็อกผู้อื่นที่ไม่ชอบออกจากกลุ่ม หมายถึง การที่ไปลบผู้อื่นที่ตนเองไม่ชอบออกจากความเป็นเพื่อนหรือลบออกจากกลุ่ม อีกทั้งการที่ไปกีดกันหรือบล็อกผู้อื่นที่ไม่ชอบออกจากความเป็นเพื่อนหรือจากกลุ่ม รวมไปถึงการที่สั่งให้เพื่อนบางคนลบ กีดกันหรือบล็อกผู้อื่นที่ไม่ชอบออกจากความเป็นเพื่อนหรือออกจากกลุ่มบนโลกโซเชียล

ทั้งนี้สามารถวัด โดยมาตรวัดที่บรรยายเกี่ยวกับพฤติกรรมที่เกี่ยวข้อง โดยให้ผู้ตอบเลือกตอบตามความเป็นจริงที่เกิดขึ้น 1 คำตอบ จาก 5 ตัวเลือก ประกอบไปด้วย ประจำ (16 ครั้งขึ้นไป ในรอบ 6 เดือน) บ่อยครั้ง (11 ถึง 15 ครั้ง ในรอบ 6 เดือน) ค่อนข้างบ่อย (6 ถึง 10 ครั้ง ในรอบ 6 เดือน) นาน ๆ ครั้ง (6 ครั้ง ในรอบ 6 เดือน) และไม่เคย แต่ละข้อให้คะแนนเป็น 5 4 3 2 และ 1 ซึ่งผู้ที่ได้คะแนนสูงแสดงว่ามีพฤติกรรมการรังแกบนโลกโซเชียล

11) ความคับข้องใจ หมายถึง ลักษณะความรู้สึกรู้สึกของนักเรียนที่เกิดขึ้นจากการถูกขัดขวางไม่ให้บรรลุผลในสิ่งที่ต้องการ ซึ่งเป็นการกระตุ้นทางอารมณ์ ความรู้สึกภายในจิตใจ อาทิ ความโกรธ คำพูด การกระทำ ท่าทาง และความรู้สึกอึดอัดจากสาเหตุต่าง ๆ ผ่านกระบวนการซึมซับและกระบวนการสั่งสมที่เกิดจากประสบการณ์ตั้งแต่ในอดีตอันเป็นสิ่งสำคัญที่ส่งผลทำให้เกิดการแสดงออกทางพฤติกรรม ซึ่งสามารถวัดโดยมาตรวัดที่บรรยายเกี่ยวกับประสบการณ์ที่เกี่ยวข้อง โดยให้ผู้ตอบเลือกตอบตามความเป็นจริงที่เกิดขึ้น 1 คำตอบ จาก 5 ตัวเลือก ประกอบไปด้วย มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด แต่ละข้อให้คะแนนเป็น 5 4 3 2 และ 1 ซึ่งผู้ที่ได้คะแนนสูงแสดงว่ามีความคับข้องใจ

12) เจตคติ หมายถึง ลักษณะความรู้สึก ความคิด และพฤติกรรมของนักเรียนต่อการรังแกบนโลกไซเบอร์ อันประกอบไปด้วย 1) ด้านความรู้สึกที่สามารถพิจารณาจากการที่นักเรียนรู้สึกว่าการรังแกผู้อื่นบนโลกไซเบอร์เป็นเรื่องปกติธรรมดา เป็นเรื่องสนุกสนาน ไม่ได้ส่งผลกระทบต่อใคร อีกทั้งยังมีความรู้สึกว่าเป็นเรื่องที่ใครก็สามารถทำได้และยังมองว่าเป็นเรื่องที่เท่ และยังเกิดการยอมรับในกลุ่มเพื่อน 2) ด้านความคิด ซึ่งพิจารณาจากการที่นักเรียนว่าการรังแกผู้อื่นบนโลกไซเบอร์สามารถทำผ่านสื่อสังคมออนไลน์ทุกประเภทและไม่ได้เป็นสิ่งที่ส่งผลกระทบต่อด้านจิตใจของผู้ที่ถูกกระทำ รวมถึงไม่ได้ส่งผลกระทบต่อด้านความสัมพันธ์ทางสังคมของผู้ที่ถูกกระทำ และมีความคิดว่าผลจากการถูกรังแกบนโลกไซเบอร์ไม่สามารถทำให้เกิดความเครียดจนอยากฆ่าตัวตาย รวมถึงการที่นักเรียนคิดว่าทุกคนมีสิทธิที่จะไปรังแกผู้อื่นบนโลกไซเบอร์และมองว่าเป็นเรื่องที่ไม่ผิดกฎหมาย และ 3) ด้านพฤติกรรมของนักเรียนต่อการรังแกบนโลกไซเบอร์ โดยพิจารณาจากการที่นักเรียนคิดว่าการรังแกผู้อื่นบนโลกไซเบอร์เป็นสิ่งที่สามารถทำได้ รวมถึงคิดว่าพฤติกรรมรังแกผู้อื่นบนโลกไซเบอร์เป็นเรื่องใกล้ตัว สามารถทำได้ง่ายและสะดวก อีกทั้งยังเคยมีประสบการณ์ไปรังแกผู้อื่นบนโลกไซเบอร์หรือเคยถูกรังแกบนโลกไซเบอร์จากผู้อื่น

ซึ่งสามารถวัดเจตคติโดยมาตราวัดที่บรรยายเกี่ยวกับประสบการณ์ที่เกี่ยวข้อง โดยให้ผู้ตอบเลือกตอบตามความเป็นจริงที่เกิดขึ้น 1 คำตอบ จาก 5 ตัวเลือก ประกอบไปด้วย เห็นด้วยอย่างยิ่ง เห็นด้วย ไม่แน่ใจ ไม่เห็นด้วย และไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง แต่ละข้อให้คะแนนเป็น 5 4 3 2 และ 1 ซึ่งผู้ที่ได้คะแนนสูงแสดงว่ามีเจตคติต่อพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์สูง และมีแนวโน้มจะแสดงพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์สูงด้วยเช่นกัน

วรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์

พฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์เป็นมิติหนึ่งของความรุนแรงที่สามารถชี้วัดได้ถึงพฤติกรรมที่ส่งผลกระทบต่อวิถีการดำเนินชีวิตประจำวันของบุคคลในยุคปัจจุบัน ซึ่งพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์(Cyber Bullying) หมายถึง สภาพการใช้เทคโนโลยีผ่านระบบอินเทอร์เน็ตของบุคคลเพื่อไปรังแกผู้อื่นเพื่่มุ่งต้องการให้เหยื่อได้รับความรู้สึกด้านลบ ซึ่งสามารถจำแนกองค์ประกอบของพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ออกเป็น 5 ด้าน โดยสามารถอธิบายถึงลักษณะสำคัญ ได้ดังนี้

1) ด้านการนิทาหรือคำทอผู้อื่นบนโลกไซเบอร์ เป็นลักษณะของข้อความที่มีรูปแบบ ของความเป็นศัตรูกรานข่มขู่ ดูหมิ่น เสียดสี และการเหยียดสีผิวผู้อื่นหรือลักษณะ บางส่วนภายในร่างกาย รวมไปถึงข้อความที่เป็นลักษณะของการนิทาผู้อื่น และการใช้ข้อความที่ หยาบคายต่อบุคคลหนึ่งซ้า ๆ เพื่อแสดงอารมณ์ไม่พอใจ การใช้ถ้อยคำที่เสื่อมเสียดโดยลักษณะ ทั้งหมดที่ได้กล่าวมาข้างต้นจะเป็นลักษณะของการรังแกกันบนโลกไซเบอร์

2) ด้านการหมิ่นประมาทผู้อื่นบนโลกไซเบอร์ เป็นลักษณะที่บุคคลโพสต์สิ่งที่เป็น อันตราย อันหมายรวมถึง สิ่งที่ไม่เป็นความจริงหรือสิ่งที่ทำให้ผู้อื่นเสื่อมเสียดเกี่ยวกับบุคคลอื่นทั้งใน รูปแบบข้อความ รวมถึงกระทำผ่านเว็บไซต์หรือโปรแกรมต่าง ๆ ที่ได้รับความนิยม โดยผู้ที่ตกเป็น เหยื่อ ไม่สามารถลบข้อมูลได้ อาจเป็นเพราะว่าเหยื่อไม่เคยมีการเข้าถึงข้อมูลที่ไม่ตรงกับความเป็น จริงนั้น ทั้งนี้การหมิ่นประมาทบนโลกไซเบอร์ รวมถึงการตัดต่อภาพ วิดีโอที่ทำให้ผู้อื่นเสื่อมเสียด โดยไม่ได้รับอนุญาต และมีการโพสต์ แชร์ และส่งต่อบนโลกไซเบอร์

3) ด้านการแอบอ้างชื่อผู้อื่นบนโลกไซเบอร์ เป็นลักษณะของการระบุว่าตนเองเป็น ผู้อื่นโดยการโพสต์ถึงข้อมูลส่วนตัวหรือข้อมูลต่าง ๆ ว่าเป็นบุคคลนั้น ทั้งนี้เนื่องจากธรรมชาติของ อินเทอร์เน็ตสามารถที่จะเลียนแบบได้ค่อนข้างง่ายและไม่สามารถที่จะรู้ว่าสิ่งที่ใคร ได้โพสต์บาง สิ่งบางอย่างเป็นข้อมูลที่ขาดความน่าเชื่อถือและนอกจากนี้ยังเป็นไปได้ที่จะปลอมตัวเป็นคนอื่น ผ่านทางห้องสนทนา รวมถึงโปรแกรมอื่น ๆ อีกด้วย

4) ด้านการนำความลับที่เป็นข้อมูลส่วนตัวของผู้อื่น ไปเปิดเผยหรือส่งต่อบน โลกไซเบอร์ เป็นลักษณะของการนำเอาความลับที่เกี่ยวข้องกับผู้อื่นทำการส่งผ่านไปยัง โปรแกรม อื่น ๆ ที่สามารถโพสต์บนเครือข่ายสังคมออนไลน์ ซึ่งไม่ได้รับอนุญาตจากบุคคลที่เกี่ยวข้อง ทั้งนี้ รวมถึงข้อมูลนี้อาจทำให้เกิดความเสื่อมเสียด รวมถึงความอับอาย ต่อผู้ที่ตกเป็นเหยื่อ และยังถือเป็นการ หลอกลวงโดยจงใจ ซึ่งอาจส่งผลเสียหรือมีแนวโน้มที่จะส่งผลเสียต่อผู้ที่เกี่ยวข้อง

5) ด้านการลบหรือบล็อกผู้อื่นออกจากกลุ่มบนโลกไซเบอร์ เป็นลักษณะของการ ลบหรือบล็อกผู้อื่นออกจากกลุ่มบนโลกไซเบอร์ โดยสามารถใช้งานภายใต้ระบบอินเทอร์เน็ต ผ่าน โทรศัพท์มือถือ คอมพิวเตอร์ หรืออุปกรณ์อื่น เพื่อทำการลบหรือการปิดกั้นบุคคลจากรายชื่อ เพื่อนในห้องสนทนาผ่านโปรแกรมต่าง ๆ ที่ได้รับความนิยม เว็บไซต์ หรือเกมต่าง ๆ ทั้งนี้จาก การศึกษาผู้ที่ตกเป็นเหยื่อหรือโดนกีดกัน ลบหรือบล็อกออกจากกลุ่มบนโลกไซเบอร์เป็น พฤติกรรมที่มีประสิทธิภาพมากที่สุดในความหมายของการรังแกบนโลกไซเบอร์ (Sittichai, 2014; Tudkuea and Laheem, 2014; Charles et al, 2013; Sittichai and Smith, 2013; Smith et al, 2008; ฤทัยชนนี สิทธิชัย และธันยกร ตุดเกื้อ, 2560; ฤทัยชนนี สิทธิชัย, 2560; ณัฐรัชต์ สามะ และคณะ, 2556; ศิวพร ปกป้อง และวิมลทิพย์ มุสิกพันธ์, 2553)

รูปแบบการอบรมเลี้ยงดูของครอบครัวกับพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์

การอบรมเลี้ยงดูของครอบครัวเป็นแนวทางหรือวิธีการที่เป็นกระบวนการสั่งสอน การอบรมฝึกฝน และดูแลเอาใจใส่ที่มุ่งให้เด็กประพฤติดี มีระเบียบวินัย รู้จักที่จะควบคุมตนเอง และมีความรับผิดชอบ รวมทั้งเป็นการดูแลเพื่อตอบสนองความต้องการของเด็กในทุกด้านตามวัย ทั้งทางด้านร่างกาย ด้านสติปัญญา ด้านอารมณ์จิตใจ และด้านสังคม ตลอดจนการปลูกฝังคุณธรรม ค่านิยม ความเชื่อ จริยธรรมในการดำเนินชีวิต และพฤติกรรมที่เป็นที่ยอมรับของสังคม (เกษตรชัย และหิม, 2556; จุฬาลักษณ์ ประจักษ์, 2556 และ Kneisl, 1996) ดังนั้นรูปแบบการอบรมเลี้ยงดูของ ครอบครัวมีความสำคัญต่อบุคลิกภาพ อุปนิสัยใจคอ การแสดงพฤติกรรม และพัฒนาการของเด็กอย่างมาก โดยเด็กที่ได้รับการอบรมเลี้ยงดูอย่างเหมาะสมกับวัยจะส่งผลต่อบุคลิกภาพและสามารถ แก้ไขปัญหาพร้อมรับมือกับปัญหาต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ (เกษตรชัย และหิม, 2556; Friedman et al, 2003 และ Sutherland and Cressey, 1966)

ทั้งนี้จากการทบทวนวรรณกรรม พบว่า ลักษณะของการอบรมเลี้ยงดูของ ครอบครัวที่ส่งผลให้นักเรียนเกิดความเครียด วิตกกังวล ตลอดจนเกิดเป็นความคับข้องใจที่ส่งผลให้ บุคคลมีความต้องการหรือพยายามมองหาวิธีการในการระบายอารมณ์ความรู้สึกนั้น ๆ ทั้งที่รู้ตัวและไม่รู้ตัว ซึ่งรูปแบบการอบรมเลี้ยงดูแบบควบคุมมีแนวโน้มส่งผลต่อการแสดงพฤติกรรมเบี่ยงเบน รวมไปถึงการแสดงพฤติกรรมการรังแกของนักเรียนมากที่สุด ดังนั้นในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยเลือก ศึกษาความสัมพันธ์ของตัวแปรลักษณะการอบรมเลี้ยงดูแบบควบคุมตามแนวคิด ทฤษฎีของ Baumrind (1971) ซึ่งจากผลการศึกษาวิจัยที่เกี่ยวข้องลักษณะการอบรมเลี้ยงดูแบบควบคุมมี แนวโน้มความสัมพันธ์เชิงสาเหตุทั้งทางตรงและทางอ้อมกับพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ ของนักเรียน (เกษตรชัย และหิม, 2556; คุณยา จิตตะยโสธร, 2552; Maccoby, 1980; Maccoby and Martin, 1983)

จากการศึกษาของ Kalaitzaki and Birtchnell (2014) พบว่าปัจจัยที่ส่งผลให้เยาวชน มีพฤติกรรมไปรังแกผู้อื่นบนโลกไซเบอร์ อันประกอบด้วย พันธะของผู้ปกครองเกี่ยวกับ ประสบการณ์การเลี้ยงดูในช่วง 16 ปีแรกของชีวิต จนส่งผลให้เยาวชนเสี่ยงต่อการมีความคับข้องใจ ในระดับที่สูง และการเห็นคุณค่าของตนเองและบุคคลอื่นในเชิงลบ ทั้งนี้การเลี้ยงดูของพ่อแม่ใน รูปแบบของการควบคุมส่งผลให้เยาวชนมีความรู้สึกโศกเศร้า รู้สึกเก็บกด ซึ่งผลการวิจัยพบว่า ส่งผลทางอ้อมต่อพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์และยังส่งผลทางลบต่อตนเอง (Songsiri and Musikaphan, 2011 และ ศิริกุล อิศรานุรักษ์ และปราณี สุทธิสุคนธ์, 2550) สอดคล้องกับ Chen et al (2000) และ Aunola et al (2000) ที่ต่างพบว่าเด็กที่ถูกอบรมเลี้ยงดูแบบมีเหตุผลตั้งแต่เล็ก เมื่อโตขึ้น

ส่งผลให้มีพฤติกรรมปรับตัวทางสังคมสูง มีความสำเร็จด้านการเรียน มีเป้าหมายชีวิตที่ชัดเจน รวมไปถึงเกิดเป็นความภาคภูมิใจในตนเอง มีสัมพันธภาพที่ดีกับเพื่อน สามารถจัดการกับความเครียดและปัญหาต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ และมีผลต่อสัมพันธภาพที่ดีในครอบครัว (Belsky et al, 2001; Bruchinal et al, 1997; Shek, 1997; Dekovic and Meeus, 1997; Hardy et al, 1993; และ สมคิด อิศระวัฒน์, 2542)

จากการทบทวนวรรณกรรมผู้วิจัยจึงตั้งสมมติฐานว่าการอบรมเลี้ยงดูของครอบครัวแบบควบคุมมีอิทธิพลทางตรงต่อความคับข้องใจ รวมถึงยังมีอิทธิพลทั้งทางตรงและทางอ้อมต่อพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียน

อิทธิพลความรุนแรงของบิดามารดา กับพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์

พฤติกรรมของบิดามารดาเป็นคุณสมบัติหนึ่งที่สามารถส่งผลต่อการแสดงพฤติกรรมของนักเรียนได้ ซึ่งแต่ละครอบครัวมีคุณสมบัติที่แตกต่างกัน ทั้งนี้จากการทบทวนวรรณกรรมพบว่า การที่นักเรียนได้สัมผัสกับความรุนแรงที่เกิดขึ้นในครอบครัว ไม่ว่าจะเป็นทางตรงหรือทางอ้อมเป็นระยะเวลานานและต่อเนื่อง จะส่งผลต่อพฤติกรรมปรับตัวในสังคม รวมถึงทัศนคติในการดำเนินชีวิต ซึ่งนักเรียนที่เติบโตมาในครอบครัวที่บิดามารดาใช้ความรุนแรงต่อกัน มักมีการรับรู้ถึงความรุนแรงในครอบครัวเป็นเรื่องส่วนตัว โดยส่งผลทางอ้อมให้นักเรียนเห็นความรุนแรงเป็นเรื่องปกติ และนำไปสู่การเลียนแบบพฤติกรรมอันเป็นสาเหตุสำคัญของการแสดงพฤติกรรมรุนแรงรวมถึงการไปรังแกผู้อื่นในรูปแบบต่าง ๆ และจากสภาพแวดล้อมการใช้ความรุนแรงของบิดามารดา ยังส่งผลทางด้านจิตใจต่อนักเรียนให้เกิดความสับสน วิตกกังวล และเกิดเป็นความคับข้องใจนำไปสู่การแสดงพฤติกรรมเบี่ยงเบนในรูปแบบต่าง ๆ ซึ่งหนึ่งในนั้นนักเรียนมักการระบายความรู้สึกผ่านการแสดงออกทางกายภาพและการแสดงพฤติกรรมบนโลกไซเบอร์โดยขาดความยั้งคิดจนส่งผลกระทบต่อตนเองและผู้อื่นตามมา (Bandura; 1986, เกษตรชัย และหิม, 2557; รัชยากร ตุคเกือ และเกษตรชัย และหิม, 2561; สำนักงานปลัดกระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์, 2557 และศรีัญญา อิชิตะ, 2553)

สอดคล้องกับ Espelage et al (2013) ที่พบว่าพฤติกรรมความรุนแรงของบิดามารดา มีความสัมพันธ์เชิงสาเหตุต่อการเกิดพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ รวมถึงการกระทำผิดเกี่ยวกับการต่อสู้ และการใช้สารเสพติดและพฤติกรรมเบี่ยงเบนอื่น ๆ โดยส่วนใหญ่ได้รับอิทธิพลเชิงสาเหตุจากความรุนแรงที่เกิดภายในครอบครัว ประกอบกับผลการศึกษาของ Espelage and Swearer (2003) ได้ยืนยันว่าพฤติกรรมก้าวร้าวและความขัดแย้งระหว่างบิดามารดาจะเป็นแบบอย่าง

ให้กับลูกทางตรงโดยจะส่งผลต่อสภาพทางอารมณ์และจิตใจ ซึ่งยังเป็นต้นเหตุของการเกิดปัญหาทางอารมณ์และในที่สุดทำให้เด็กมีพฤติกรรมรุนแรงและไปรังแกผู้อื่นในชีวิตประจำวัน ทั้งนี้ความรุนแรงของบิดามารดาเป็นเสมือนเสริมแรงให้เด็กมีพฤติกรรมรุนแรงโดยไม่รู้ตัว (Baldry, 2003)

จากการทบทวนวรรณกรรมผู้วิจัยตั้งสมมติฐานว่าอิทธิพลความรุนแรงของบิดามารดามีอิทธิพลทางตรงต่อความคับข้องใจ รวมถึงยังมีอิทธิพลทั้งทางตรงและทางอ้อมต่อพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียน

อิทธิพลความรุนแรงจากกลุ่มเพื่อนกับพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์

อิทธิพลความรุนแรงจากกลุ่มเพื่อนเป็นกระบวนการเรียนรู้ทางสังคมรูปแบบหนึ่ง ที่นักเรียนอาจเกิดการเรียนรู้ได้โดยไม่รู้ตัว ซึ่งการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว ผันสังคมจนเกิดกระบวนการเลียนแบบพฤติกรรมที่ได้รับการยอมรับและแรงเสริมจากกลุ่มเพื่อนเมื่อแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว รวมถึงการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวซ้ำ ๆ จนแปรเปลี่ยนเป็นลักษณะนิสัยที่ชอบรังแกผู้อื่น ประกอบกับยุคสมัยที่ทุกคนไม่มีขอบเขตสำหรับการเข้าถึงการใช้เทคโนโลยีการสื่อสาร จนเกิดเป็นพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ที่เกิดผลกระทบร้ายแรงขึ้นกว่าเดิม (Bandura, 1963; ชันยกร ตุดเกื้อ และเกษตรชัย และหิม, 2561; เกษตรชัย และหิม, 2554; ศรีัญญา อิชิตะ, 2553; รัชณาวรรณ เสาทอง, 2558 และ เดิมทิพย์ พานิชพันธุ์, 2550)

ทั้งนี้ วัชรินทร์ จามจรี (2550) ได้กล่าวว่าการมีอิทธิพลต่อนักเรียนอย่างมาก และนำไปสู่การกลายเป็นสังคมประกิดที่เรียกว่า “กระบวนการเรียนรู้ทางสังคม” ซึ่งส่งผลให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ได้โดยไม่รู้ตัว ส่วนหนึ่งของกระบวนการสังคมประกิด คือ การแสดงเป็นแบบของพฤติกรรมก้าวร้าวหรือผันสังคมผ่านกระบวนการเลียนแบบพฤติกรรมที่ได้รับการยอมรับและแรงเสริมจากกลุ่มเพื่อนเมื่อแสดงพฤติกรรมรุนแรงตามมา (ศรีัญญา อิชิตะ, 2553; เดิมทิพย์ พานิชพันธุ์, 2550; จิราพร ไชยเซนทร์, 2552 และ เกษตรชัย และหิม, 2554) และผลจากการทบทวนวรรณกรรมยังพบว่าอีกว่าความรุนแรงจากกลุ่มเพื่อนมีความสัมพันธ์เชิงสาเหตุต่อการแสดงพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ผ่านความคับข้องใจและมีอิทธิพลทางตรงต่อการเกิดพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียน (ชันยกร ตุดเกื้อ และเกษตรชัย และหิม, 2561; ฤทัยชนนี สิทธิชัย และชันยกร ตุดเกื้อ, 2560 และ ณัฐรัชต์ สาเมาะ และคณะ, 2556)

จากการทบทวนวรรณกรรมผู้วิจัยตั้งสมมติฐานว่าอิทธิพลความรุนแรงจากกลุ่มเพื่อนมีอิทธิพลทางตรงต่อความคับข้องใจ รวมถึงยังมีอิทธิพลทั้งทางตรงและทางอ้อมต่อพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียน

อิทธิพลความรุนแรงจากสื่อต่อกับพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์

อิทธิพลความรุนแรงจากสื่อเป็นคุณสมบัติหนึ่งของอิทธิพลความรุนแรงที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมของบุคคล ดังที่ Bandura (1977) ได้อธิบายไว้ถึงพฤติกรรมของมนุษย์ภายใต้ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม โดยพฤติกรรมของมนุษย์เกิดจากการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรงและเกิดจากการสังเกตตัวแบบ ซึ่งเด็กสามารถเรียนรู้พฤติกรรมที่รุนแรง รวมถึงพฤติกรรมข่มเหงรังแกผู้อื่นผ่านการสังเกตตัวแบบ ประกอบไปด้วย สื่อ กลุ่มเพื่อน สิ่งแวดล้อมต่าง ๆ รวมถึงครอบครัว ทั้งนี้ อภิญา เขาวบุตร และคณะ (2558) พบว่าสื่อที่มีความรุนแรงส่งผลกระทบต่ออารมณ์ ความเชื่อ ทัศนคติ และส่งผลให้เด็กและเยาวชนเกิดความเคยชินจนมีมุมมองเกี่ยวกับความรุนแรงว่าเป็นเรื่องปกติ และยังส่งผลต่อการเกิดพฤติกรรมเลียนแบบจากสื่อในรูปแบบต่าง ๆ ทั้งความรุนแรงทางภาพ เสียง ผ่านเนื้อหาที่มีความรุนแรง ซึ่งที่ผลต่อความสัมพันธ์กับพฤติกรรมเด็กและเยาวชน (Kopecky, 2004; เดิมทิพย์ พานิชพันธุ์, 2550; วัฒนาดี ศรีวัฒนพงศ์ และพิมพกา ชานินพงศ์, 2558)

ซึ่งสอดคล้องกับ ชันยากร ตุดเกื้อ และเกษตรชัยและหิม (2561) ที่พบว่ารูปแบบความรุนแรงจากสื่อทั้งในรูปแบบของเกม ละครผ่านตัวแบบที่เป็นดารา ข่าวสารต่าง ๆ ที่สื่อถึงความรุนแรง ส่งผลทางตรงต่อความคับข้องใจของนักเรียนและส่งผลทางตรงและทางอ้อมต่อพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ (ฤทัยชนนี สิทธิชัย, 2560; ชันยากร ตุดเกื้อ และมาลี สบายยิ่ง, 2560; ฤทัยชนนี สิทธิชัย และชันยากร ตุดเกื้อ, 2560; เกษตรชัย และหิม, 2557; เกษตรชัย และหิม และอุทิศ สังขรัตน์, 2555; รพีพร เพชรรัตน์, 2550 และ Bandura, 1963)

จากการทบทวนวรรณกรรมผู้วิจัยตั้งสมมติฐานว่าอิทธิพลความรุนแรงจากสื่อมีอิทธิพลทั้งทางตรงต่อความคับข้องใจ รวมถึงยังมีอิทธิพลทั้งทางตรงและทางอ้อมต่อพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียน

ความคับข้องใจกับพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์

ความคับข้องใจเป็นความรู้สึกที่อยู่ภายในจิตใจอันเกิดจากสภาพแวดล้อมของบุคคล ซึ่งเป็นตัวแปรสำคัญในการสร้างหรือนำไปสู่การเกิดความรู้สึกที่ไม่ได้รับการตอบสนอง รวมถึงการพบเจอกับสถานการณ์ที่ไปกระทบกระเทือนภายในจิตใจส่งผลให้เกิดความอึดอัด ความขุ่นเคืองใจอันเป็นบาดแผลภายในจิตใจ ซึ่งมีแนวโน้มการเกิดเป็นพฤติกรรมรุนแรงในรูปแบบต่าง ๆ ตามมา (เกษตรชัย และหิม, 2556; กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข, 2541 และ Freud, 1961) ทั้งนี้ Dollard and Miller (1939) ยังได้กล่าวอีกว่าความคับข้องใจว่าเกิดจากการถูกขัดขวางไม่ให้

บรรลุลผลในสิ่งที่ต้องการ ซึ่งเป็นการกระตุ้นอารมณ์ ความรู้สึกภายในจิตใจ อาทิ ความโกรธ คำพูด การกระทำ และท่าทาง ผ่านกระบวนการซึมซับและกระบวนการสั่งสมที่เกิดจากประสบการณ์ ตั้งแต่ในอดีตอันเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลทำให้เกิดการแสดงออกทางพฤติกรรม (เกษตรชัย และหิม, 2557; เกษตรชัย และหิม และอุทิศ สังขรัตน์, 2555 และ อรพินทร์ ชุชม และคณะ, 2554)

นอกจากฐานารากของพฤติกรรมการรังแกเกิดจากความคับข้องใจและยังขึ้นอยู่กับสถานการณ์ที่จะกระตุ้น ถ้าเกิดความคับข้องใจน้อยแต่มีสถานการณ์กระตุ้นมากก็แสดงพฤติกรรมรังแก และหากเกิดความคับข้องใจมากแต่มีสถานการณ์กระตุ้นน้อยก็อาจไม่แสดงพฤติกรรมรังแก อีกทั้งมีงานวิจัยจำนวนมากที่พบว่าความคับข้องใจเป็นตัวแปรที่มีอิทธิพลต่อการออกซึ่งพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ในยุคปัจจุบันเนื่องจากบุคคลมีความต้องการที่จะระบายอารมณ์ ความรู้สึกภายในจิตใจผ่านกิจกรรมรูปแบบต่าง ๆ บนโลกไซเบอร์ ซึ่งพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์เป็นกิจกรรมหนึ่งที่ทำให้เกิดความสุขเมื่อเห็นผู้อื่นตกเป็นเหยื่อและมีรายงานการวิจัยพบว่าพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์มีแนวโน้มสูงขึ้นอย่างต่อเนื่องโดยที่เด็กและเยาวชนเห็นเรื่องดังกล่าวเป็นเรื่องปกติ ซึ่งเป็นตัวชี้วัดหนึ่งที่บุคคลที่มีส่วนเกี่ยวข้องควรหันมาสนใจและแก้ไข ก่อนที่ปัญหาจะทวีความรุนแรงจนเกิดกว่าจะแก้ไขหรือส่งผลกระทบต่อในวงกว้างตามมาในระยะยาว (ฤทัยชนนี สิทธิชัย, 2560; Samoh et al, 2014; Xiao and Wong, 2013; Perren and Helfenfinger, 2012; Songsiri and Musikaphan, 2011; Ang and Goh, 2010 และ Berkowitz, 1989; ฤทัยชนนี สิทธิชัย และธันยกร ตุดเกื้อ, 2560)

จากการทบทวนวรรณกรรมผู้วิจัยตั้งสมมติฐานว่าความคับข้องใจมีอิทธิพลทางตรงต่อพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียน

แนวคิดที่เกี่ยวกับการป้องกันพฤติกรรม

การป้องกัน (Prevention) เป็นลักษณะของการป้องกันสิ่งที่ไม่พึงประสงค์หรือมีความเสี่ยง รวมถึงมีแนวโน้มของการเกิดผลกระทบในระดับบุคคล ชุมชนหรือสังคม (พวงแก้ว วิวัฒน์เจษฎาวุฒิ, 2560) ทั้งนี้เพื่อมุ่งให้บุคคลเกิดความตระหนักรู้ภายใต้กรอบแนวคิดจิตวิทยา กลุ่มวิทยาศาสตร์ทางปัญญา (Cognitive Science) ที่พยายามให้ความสำคัญกับปัจจัยภายในมากกว่าปัจจัยภายนอก โดยเชื่อว่ามนุษย์เป็นผู้มีปัญญา มีความคิด มีความรู้สึก ดังนั้นปัจจัยภายนอกอาจเป็นเพียงปัจจัยที่เอื้อให้เกิดพฤติกรรมมากกว่าจะเป็นปัจจัยหลักของการเกิดพฤติกรรมของบุคคล (สมโภชน์ เอี่ยมสุภานิต, 2556) ทั้งนี้การป้องกันพฤติกรรมยังยึดโยงกับแนวคิดทฤษฎีและช่วงเวลาที่เหมาะสมภายใต้พฤติกรรมอันมีแนวโน้มที่จะเกิดผลกระทบทั้งต่อตนเองและผู้อื่นโดยมุ่งให้บุคคลเกิดความรู้

ความเข้าใจ และเกิดเป็นความตระหนักรู้ เพื่อมุ่งการป้องกันพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ที่มีแนวโน้มของการเกิดพฤติกรรมของบุคคลในอนาคต

ทั้งนี้สอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคม (Social Cognitive Theory) ซึ่ง Bandura (1986) ได้ให้ความสำคัญกับการเรียนรู้ที่สามารถนำไปสู่เปลี่ยนแปลงพฤติกรรม โดยเริ่มจากภายใน ถึงแม้ยังไม่มีแสดงออกเป็นพฤติกรรมภายนอกแต่ได้เกิดการเรียนรู้ไปเรียบร้อยแล้ว และสิ่งที่เป็นจริงที่สุดคือการแสดงพฤติกรรมย่อมสะท้อนถึงการเรียนรู้เสมอ จากแนวคิดพื้นฐานดังกล่าวพฤติกรรมของบุคคลไม่ได้เกิดจากปัจจัยสภาพแวดล้อมเพียงอย่างเดียว แต่ยังมีปัจจัยส่วนบุคคลที่หมายถึงปัญญา ชีวภาพ รวมถึงสิ่งแวดล้อมภายในอื่น ๆ ทั้งนี้ปัจจัยส่วนบุคคลต้องร่วมกันในลักษณะที่กำหนดซึ่งกันและกันกับปัจจัยทางพฤติกรรมและสภาพแวดล้อม ซึ่งสามารถสรุปได้ว่า ทั้งปัจจัยส่วนบุคคล รวมถึงปัจจัยสภาพแวดล้อม และปัจจัยทางพฤติกรรมมีความสัมพันธ์ต่อการกำหนดหรือก่อให้เกิดกระบวนการการเรียนรู้ ซึ่งส่งผลให้การเรียนรู้ทางปัญญาเกิดขึ้นผ่านกระบวนการรับรู้จากสภาพแวดล้อม และนำไปสู่การเกิดพฤติกรรมต่าง ๆ ตามมา ซึ่งกล่าวในบริบทของทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคมเชื่อว่าบุคคลจะต้องผ่านการเรียนรู้จึงจะเกิดการแสดงเป็นพฤติกรรมต่าง ๆ ทั้งนี้การเรียนรู้ที่เกิดขึ้นต่างเป็นการเรียนรู้จากการสังเกตแบบทั้งสิ้น (สม โภชน์เยี่ยมสุภายิต, 2556)

ทั้งนี้สอดคล้องกับทฤษฎีประมวลข้อมูลสารสนเทศ (Information Processing Theory) ที่สามารถอธิบายเชื่อมโยงไปสู่การป้องกันพฤติกรรมของบุคคล โดย Klausmeier (1985) ได้พยายามอธิบายการเรียนรู้ของบุคคลผ่านกระบวนการทำงานของสมอง ซึ่งมีลักษณะการทำงานประกอบไปด้วย 1) การรับข้อมูล (Input) 2) การเข้ารหัส (Encoding) 3) การส่งออกข้อมูล (Output) โดยกระบวนการประมวลข้อมูลสารสนเทศเป็นกระบวนการทางสมองในการจัดเก็บข้อมูลจากสิ่งแวดล้อมภายนอกผ่านการรับรู้ (Perception) นำเข้าสู่กระบวนการทางสมองโดยมีการเข้ารหัสจัดเก็บข้อมูลเป็นหมวดหมู่และบันทึกไว้ในสมอง อันมีลักษณะพิเศษซึ่งสามารถเรียกข้อมูลกลับมาใช้ใหม่ได้เมื่อต้องการ ดังนั้นข้อมูลจากสิ่งแวดล้อมที่ผ่านการประมวลข้อมูลสารสนเทศจะถูกจัดเก็บในรูปแบบของ “ความจำ” ซึ่งสามารถอธิบายกระบวนการประมวลสารสนเทศได้ ดังนี้

1) ความจำจากการสัมผัส (Sensory) เป็นการจัดเก็บข้อมูลเบื้องต้นผ่านประสาทสัมผัสทั้ง 5 ได้แก่ รูป รส กลิ่น เสียง และสัมผัส ซึ่งเป็นการจัดเก็บข้อมูลตามสภาพความเป็นจริงของสิ่งเร้า โดยจะอยู่เพียงระยะสั้น 1 ถึง 3 วินาที ทั้งนี้บุคคลจะเลือกบันทึกข้อมูลลักษณะนี้โดยขึ้นอยู่กับทำให้ความสนใจ (Attention) ผ่านกระบวนการควบคุมให้เกิดเป็นการระลึกได้ (Recognition) ถึงสิ่งที่เรียนรู้มาแล้วไปสู่ความจำระยะสั้น

2) ความจำระยะสั้น (Short-Term Memory) เป็นความจำที่เกิดขึ้นหลังจากการรับรู้สิ่งเร้าผ่านกระบวนการเข้ารหัสจะคงอยู่ในความจำระยะสั้น ทั้งนี้จะมีความจุและปริมาณที่จำกัด หากไม่ได้รับการจัดกระทำใด ๆ กรณีมีการท่องจำหรือทบทวนข้อมูลจากการรับรู้ช่วงเวลาที่สมองสามารถจำได้เพียง 15 ถึง 30 วินาที เท่านั้น ทั้งนี้เพราะเป็นลักษณะความจำที่เกี่ยวข้องกับสิ่งที่บุคคลต้องการใช้ในขณะหนึ่งเท่านั้น ก่อนที่สมองจะมีกระบวนการบันทึกข้อมูลไว้ในความจำระยะยาว สมองก็จะมีการจัดหมวดหมู่ของข้อมูลเพื่อให้เข้ากับหมวดหมู่ของข้อมูลเก่าที่มีอยู่เดิมเพื่อสะดวกในการเรียกใช้ข้อมูลในอนาคต

3) ความจำระยะยาว (Long-Term Memory) เป็นกระบวนการเก็บข้อมูลของสมอง โดยเปลี่ยนแปลงรูปแบบความจำระยะสั้นสู่ความจำระยะยาวโดยผ่านกระบวนการเข้ารหัส (Encoding) ซึ่งอยู่ในรูปแบบของการใช้เทคนิคการท่องจำหลาย ๆ ครั้งโดยไม่ใช้ความคิด รวมถึงการจดบันทึก การทำรหัสเพื่อเชื่อมโยงในสิ่งที่สัมพันธ์ต่อกัน และทำให้ข้อมูลมีความหมายกับตัวเอง ซึ่งเป็นลักษณะของการขยายความคิด (Elaborative Operations Process) ซึ่งความจำระยะยาวแบ่งออกเป็น 2 ชนิด ประกอบด้วย 1) ความจำเกี่ยวกับภาษา (Semantic) และ 2) ความจำเกี่ยวกับเหตุการณ์ (Affective Memory) ทั้งนี้เมื่อข้อมูลได้รับการบันทึกในความจำระยะยาวแล้ว ความจำจะมีความคงทนถาวร โดยบุคคลสามารถเรียกข้อมูลต่าง ๆ ออกมาใช้ได้ผ่านการถอดรหัสข้อมูล (Decoding) จากความจำระยะยาวแปลผลสู่ความจำระยะยาว และนำไปสู่การแสดงพฤติกรรมตอบสนองเพื่อกระตุ้นบุคคลให้เกิดเป็นอารมณ์ ความรู้สึก และพฤติกรรมภายนอกผ่านความสามารถในการประมวลข้อมูลที่แตกต่างกันของแต่ละบุคคล (ทิสนา เขมมณี, 2560)

นอกจากนี้การป้องกันพฤติกรรมมีความสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องคำนึงถึงความรู้สึกภายในตัวของบุคคล ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดเกี่ยวกับความตระหนักรู้ (Self-Awareness) ที่เป็นแนวคิดทางด้านจิตวิทยาที่ผสมผสานกับแนวคิดในเชิงพฤติกรรมศาสตร์ โดย Bloom (1971) กล่าวถึงความตระหนักรู้ที่เป็นความรู้สึก รวมถึงการพิจารณาใคร่ครวญในความจำเป็นอันนำไปสู่การปฏิบัติตามมา ทั้งนี้ความตระหนักรู้ของบุคคลเป็นจุดลึกในระดับอารมณ์ ความรู้สึก แต่สามารถแยกออกจากความรู้และสิ่งเร้าได้อย่างชัดเจน อีกทั้งความตระหนักรู้ของบุคคลสามารถอธิบายไปถึงลักษณะของการแสดงออกซึ่งความรู้สึกผิดต่อสภาวะในการที่ต้องรับผิดชอบต่อปัญหาที่เกิดขึ้น ดังนั้นความตระหนักรู้จะเกิดขึ้นต่อเมื่อมีสิ่งเร้ามาจัดกระทำ (Good, 1973) โดยความตระหนักรู้ถือเป็นสภาวะทางจิตใจที่เกี่ยวข้องกับความสำนึกที่บุคคลได้รับรู้ผ่านกระบวนการประเมินค่าและความตระหนักรู้ในตนเองต่อสถานการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น สอดคล้องกับ วิมลพรรณ อภาเวท และฉันทนา ปาปัดดา (2554) ที่กล่าวว่าความตระหนักรู้ของบุคคลเป็นเรื่องของสภาวะที่ตื่นตัวทางจิตใจต่อสถานการณ์ที่พบเจอ ซึ่งให้ความสำคัญกับประสบการณ์และสภาพแวดล้อมที่หมายถึง สิ่งเร้า

ภายนอกที่ส่งผลให้บุคคลเกิดการเรียนรู้และเกิดความตระหนักรู้ภายในตนเองนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมตามมา(เริงชัย คงสง, 2547; ฌัฐพัชร ทองคำ, 2549)

โดยกระบวนการที่สามารถนำไปสู่การเกิดความตระหนักรู้ของบุคคล Good(1973) ได้ให้ความสำคัญกับผลจากกระบวนการทางปัญญาที่เชื่อว่าเมื่อบุคคลได้รับการกระตุ้นจากสิ่งเร้า ซึ่งส่งผลให้บุคคลเกิดความรู้ อันนำไปสู่การรับรู้และเข้าใจสิ่งนั้น ๆ จึงเกิดเป็นความคิดรวบยอด ส่งผลให้เกิดการเรียนรู้ในสิ่งนั้นและนำไปสู่การเกิดความตระหนักรู้ภายในตนเองของบุคคล โดยความรู้และความตระหนักรู้ภายในตนเองต่างนำไปสู่การแสดงออกเป็นพฤติกรรมของบุคคล ซึ่งปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความตระหนักรู้สามารถแบ่งออกเป็น 1) ปัจจัยภายนอก อันเป็นลักษณะของสิ่งเร้าที่ส่งผลให้บุคคลเกิดความสนใจที่จะรับรู้และนำไปสู่การตระหนักรู้ภายในตัวบุคคลต่อไป 2) ปัจจัยทางด้านจิตวิทยา ที่หมายถึงองค์ความรู้เดิมของแต่ละบุคคล รวมถึงการสังเกต การพิจารณา ความสนใจ ความพร้อมในการรับรู้ และการเห็นคุณค่าของสิ่งที่ได้เรียนรู้ ดังนั้นทั้งปัจจัยภายนอก และปัจจัยทางด้านจิตวิทยาต่างส่งผลต่อการเกิดความตระหนักรู้ในตัวของบุคคลทั้งสิ้น (วิมลพรรณ อภาเวท และฉันทนา ปาปีดตา, 2554)

แนวคิดที่เกี่ยวกับโปรแกรมการจัดกิจกรรมเสริมทักษะทางปัญญา

โปรแกรมการจัดกิจกรรมเสริมทักษะทางปัญญาเป็นลักษณะของกิจกรรมที่ให้ความสำคัญกับพฤติกรรมทางปัญญาของบุคคลซึ่งอยู่ระหว่างสิ่งเร้าและการตอบสนองของบุคคล ซึ่งประกอบไปด้วยการรับรู้ ระบบความคิด ความเชื่อ ความรู้ ทักษะคิด ค่านิยม ความคาดหวัง อารมณ์และความรู้สึก รวมไปถึงการตีความ การตั้งข้อสันนิษฐานย่อมส่งผลต่อการตอบสนองและแสดงเป็นพฤติกรรมที่สังเกตเห็นได้ ทั้งนี้เป้าหมายของการพัฒนาโปรแกรมทางปัญญา ยังคงมุ่งให้ความสำคัญไปสู่การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมภายนอกของบุคคลโดยอาศัยกระบวนการจัดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมจากภายในหรือทักษะทางปัญญาเพื่อให้เกิดการเรียนรู้และแสดงพฤติกรรมที่พึงประสงค์ (สม โภชน์ เอี่ยมสุภายิต, 2556; Kazdin, 1978 และ Bandura, 1986)

ทั้งนี้การดำเนินการปรับพฤติกรรมทางปัญญา ในขั้นตอนแรกเริ่มจากการประเมินปัญญาก่อนการปรับพฤติกรรมเพื่อทราบถึงลักษณะและสภาพการณ์ของปัญญา (การเรียนรู้ภายใน) ของบุคคลก่อน จากนั้นเลือกเทคนิคการปรับพฤติกรรมทางปัญญาที่เหมาะสมกับผลการประเมินของบุคคล ซึ่ง Kendell and Korgeski (1979) กล่าวถึงรูปแบบที่เหมาะสมเพื่อใช้ในการประเมินทางปัญญา ประกอบไปด้วย

1) การสัมภาษณ์ เพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงลึก โดยระมัดระวังเกี่ยวกับความน่าเชื่อถือของข้อมูลอาจมีการบิดเบือนไปจากความเป็นจริงหรืออาจไม่ตรงกับความเป็นจริงทั้งหมด ดังนั้นควรมีการนำข้อมูลจากแหล่งอื่นร่วมด้วย จึงจะมีประสิทธิภาพในการประเมิน

2) การบันทึกด้วยตนเอง ซึ่งเป็นลักษณะของการบันทึกสิ่งเร้า โดยส่งผลต่อความคิดความเชื่อของตนเอง และสภาวะทางด้านอารมณ์ความรู้สึกต่อสิ่งเร้าที่เกิดขึ้น ทั้งนี้ส่วนใหญ่นิยมใช้รูปแบบ ABC ตามแนวคิดของ Ellis (1973 อ้างถึงใน สมโภชน์ เอี่ยมสุภาษิต, 2556) โดยแบ่งสิ่งที่ต้องบันทึกออกเป็น 3 ส่วน ซึ่งแทน A ด้วย ลักษณะสถานการณ์หรือสิ่งเร้า ทั้งนี้แทน B ด้วยความคิดความเชื่อที่มีต่อสถานการณ์หรือสิ่งเร้า นั้น ๆ และแทน C ด้วยสภาวะอารมณ์ความรู้สึกที่เป็นผลมาจากความคิดความเชื่อ ต่อลักษณะสถานการณ์หรือสิ่งเร้า ซึ่งจะทำให้นักวิจัยหรือนักปรับพฤติกรรมทราบข้อมูลและสามารถวิเคราะห์ถึงระบบความคิด อีกทั้งสามารถอธิบายกระบวนการทางปัญญาที่มีผลต่อ การแสดงพฤติกรรมของบุคคลได้เป็นอย่างดี และนำไปสู่การเลือกวิธีปรับพฤติกรรมให้เหมาะสม

3) การใช้แบบสอบถาม เป็นลักษณะของประโยคที่เป็นการประเมินความสัมพันธ์ของตนเองกับสิ่งต่าง ๆ รอบตัว ทั้งด้านความสัมพันธ์ทางสังคม กลุ่มเพื่อน ครอบครัว ความรู้สึก ความเครียด ความวิตกกังวล รวมถึงภาวะซึมเศร้า ซึ่งเป็นลักษณะของมาตราวัด 5 ระดับ ทั้งนี้ข้อมูลที่ได้จากการใช้แบบสอบถามทำให้เห็นถึงความคิด แม้อาจจะไม่ลึกมากแต่สามารถนำไปประกอบการเลือกวิธีการใช้โปรแกรมที่เหมาะสมต่อไป

4) วิธีการใช้กระบวนการคิดเชิงตั้ง เป็นลักษณะของการสร้างสถานการณ์จำลอง เพื่อเป็นตัวกระตุ้นหรือเป็นสิ่งเร้าให้บุคคลพูดในสิ่งที่คิดออกมาดัง ๆ โดยนำข้อมูลที่ได้ไปวิเคราะห์กระบวนการคิด เพื่อเป็นข้อมูลพื้นฐานในการนำไปสู่รูปแบบการใช้โปรแกรมที่เหมาะสมต่อไป (สมโภชน์ เอี่ยมสุภาษิต, 2556)

จากที่กล่าวมาข้างต้นสรุปได้ว่า ความสำคัญของโปรแกรมการจัดกิจกรรมเสริมทักษะทางปัญญาเป็นการป้องกันพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ของบุคคล โดยให้ความสำคัญกับความคิด ความเชื่อ อารมณ์ และความรู้สึกจากภายใน ซึ่งเรียกว่ากระบวนการรับรู้ทางปัญญาที่มุ่งให้บุคคลเกิดความตระหนักรู้และเกิดการเปลี่ยนแปลงด้านพฤติกรรมให้มีความสมดุล และก่อนเลือกโปรแกรมที่จะใช้ต้องมีการประเมินทางปัญญาก่อน ซึ่งในงานวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยเลือกใช้วิธีการประเมินนักเรียนกลุ่มเป้าหมายด้วยวิธีการใช้วิธีการใช้แบบวัดพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนร่วมกับวางแผนด้วยกระบวนการกลุ่มเพื่อให้ได้มาซึ่งข้อมูลเชิงลึกจากบุคคลที่เกี่ยวข้องที่ประกอบด้วย นักเรียน ครู ผู้บริหาร ผู้ปกครอง และผู้เชี่ยวชาญ เพื่อนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์และเลือกโปรแกรมที่เหมาะสมกับบริบทของนักเรียนกลุ่มเป้าหมายมากที่สุด

แนวคิดที่เกี่ยวกับกระบวนการพัฒนาโปรแกรม

กระบวนการพัฒนาโปรแกรมสำหรับการป้องกันพฤติกรรม รวมถึงการส่งเสริมพฤติกรรมต่าง ๆ สำหรับนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย ซึ่งมีนักวิชาการทั้งต่างประเทศและในประเทศ ได้คิดและดำเนินการทดลองใช้กระบวนการในการพัฒนาหรือได้มาซึ่งโปรแกรมที่มีประสิทธิภาพ

โดย Dewey (1910) ได้เสนอกระบวนการคิดไตร่ตรอง 5 ขั้นตอน อันประกอบไปด้วย 1) ขั้นการรับรู้ปัญหา และ 2) ขั้นการกำหนดขอบเขตและนิยามปัญหา โดยทั้งสองขั้นตอนเป็นลักษณะของการพิจารณาปัญหา การรับรู้ปัญหา อันนำไปสู่ความชัดเจนในรูปแบบของปัญหา ผ่านกระบวนการสังเกตเพื่อบริยายความหมาย 3) ขั้นการเสนอแนวทางการแก้ปัญหาที่เป็นไปได้ เป็นขั้นตอนสำคัญในการทำความเข้าใจแนวทางในการแก้ปัญหาอย่างรอบคอบ เพื่อนำไปสู่แนวทางในการแก้ปัญหาที่เหมาะสมบนพื้นฐานของความเข้าใจบริบทของปัญหา 4) ขั้นการเลือกแนวทางการแก้ปัญหาที่เหมาะสม เป็นขั้นตอนที่อาศัยผู้เชี่ยวชาญในการเลือกแนวทางที่เหมาะสมในการแก้ไขปัญหา ผ่านกระบวนการคิดอย่างมีเหตุผลเพื่อได้มาซึ่งข้อสรุปที่สามารถอนุมานได้ว่าเป็นแนวทางหรือวิธีการที่สามารถแก้ไขปัญหาได้โดยผ่านการพิจารณาความเป็นไปได้อย่างละเอียด และ 5) ขั้นการสังเกตและทดลอง เพื่อต้องการการยอมรับและปฏิเสธแนวทางการแก้ปัญหา ซึ่งเป็นขั้นตอนของการตัดสินใจและหาข้อสรุปของโปรแกรมที่พัฒนาขึ้นด้วยวิธีการทดลองเพื่อยืนยันข้อเท็จจริงที่มีความเกี่ยวข้องกับแนวทางการแก้ปัญหาที่ถูกเลือกกว่าสามารถแก้ปัญหาได้จริง (จามรี ศรีรัตนบัลล์, 2559) นอกจากนี้ อัมพร วงศ์ดีบ และคณะ (2558) ได้แบ่งกระบวนการพัฒนาโปรแกรมป้องกันพฤติกรรมเสี่ยงออกเป็น 2 ระยะ 7 ขั้นตอน ประกอบด้วย

ระยะที่ 1 การประเมินและวิเคราะห์ปัญหา ได้แก่ ขั้นตอนที่ 1) การประเมินทางสังคมและการวิเคราะห์สถานการณ์ เพื่อให้ทราบถึงปัญหาและผลกระทบที่เกิดจากปัญหาอย่างชัดเจน ต่อมาขั้นตอนที่ 2) การประเมินทางระบาดวิทยา เป็นการศึกษาข้อมูลด้านต่าง ๆ ของปัญหา ขั้นตอนที่ 3) การประเมินทางการศึกษาและทางนิเวศวิทยา ซึ่งเป็นลักษณะของการวิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมที่เป็นปัญหา ขั้นตอนที่ 4) เป็นการวิเคราะห์ปัจจัยต่าง ๆ โดยครอบคลุมทุกส่วนเกี่ยวกับพฤติกรรมที่เป็นปัญหาเพื่อข้อมูลที่ได้จากการประเมินและวิเคราะห์ปัญหา มาร่วมกันกับผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการกำหนดรูปแบบของโปรแกรมป้องกันพฤติกรรมที่เป็นปัญหา

ระยะที่ 2 การปฏิบัติและการประเมินผล ได้แก่ ขั้นตอนที่ 5) การดำเนินกิจกรรมตามโปรแกรมที่ร่วมกันวางแผน ขั้นตอนที่ 6) การประเมินผลกระบวนการระหว่างการดำเนินงาน และขั้นตอนที่ 7) การประเมินผล โดยการวัดความรู้เกี่ยวกับพฤติกรรมที่เป็นปัญหาภายหลังเข้าร่วมโปรแกรมป้องกันผ่านวิธีการประเมินตนเอง ซึ่งผลการพัฒนาโปรแกรมดังกล่าวพบว่า โปรแกรม

ที่พัฒนาขึ้นด้วยกระบวนการ 7 ขั้นตอนที่กำลังดำเนินการนำไปใช้ได้จริงอย่างมีประสิทธิภาพ (วรวรรณ ทิพย์วาริรมย์ และ นันทภัท สาราพานิช, 2555)

ทั้งนี้กระบวนการพัฒนาโปรแกรมเพื่อลดพฤติกรรมความก้าวร้าวของวัยรุ่นกลุ่มเสี่ยงโดย วลัยกรณ์ แพร์กิจธรรมชัย (2555) ได้ออกแบบไว้โดยมีขั้นตอน ประกอบด้วย 1) การศึกษาเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อเป็นแนวทางในการสร้างโปรแกรมให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ 2) ดำเนินการสร้างโปรแกรมที่สอดคล้องกับนิยามศัพท์เฉพาะและจุดมุ่งหมายของกิจกรรมที่ใช้ในแต่ละครั้ง โดยผ่านการตรวจสอบความสอดคล้องระหว่างกิจกรรมหรือโปรแกรมกับจุดมุ่งหมายกิจกรรม เนื้อหา และวิธีการดำเนินการเพื่อปรับปรุงแก้ไขให้มีความเหมาะสมจากผู้ทรงคุณวุฒิ 3) การทดลองใช้โปรแกรม (Try Out) เพื่อเป็นการดูความเหมาะสมของเนื้อหา วิธีการ และเวลาที่ใช้ในการทดลอง แล้วนำมาปรับปรุงก่อนการใช้อย่างจริงจัง 4) นำโปรแกรมที่พัฒนาขึ้นไปใช้ในการทดลอง 5) การประเมินผลด้วยวิธีการสังเกตและบันทึกพฤติกรรมเป้าหมายโดยใช้การสังเกตแบบสุ่ม เหตุการณ์ และ 6) หลังการทดลองมีการนำผลการบันทึกพฤติกรรมก่อนและหลังการทดลองมาวิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้วิธีการทางสถิติเพื่อทดสอบสมมติฐาน (พัฒนานุสรณ์ สถาพรวงศ์, 2538 และ สุภาภรณ์ ปวนสุรินทร์ และคณะ, 2556)

ดังนั้นจึงสรุปได้ว่าในงานวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยเลือกประยุกต์ใช้กระบวนการพัฒนาโปรแกรมการป้องกันพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนผ่านกระบวนการวิจัยเชิงปฏิบัติการ ประกอบไปด้วย

1) ขั้นการวางแผน โดยเป็นการกำหนดขอบเขตและการให้ความหมายเกี่ยวกับปัญหาให้มีความชัดเจน เพื่อพัฒนาโปรแกรมการป้องกันให้มีความเหมาะสมกับตัวแปรปัญหาผ่านการสัมภาษณ์กลุ่มบุคคลที่เกี่ยวข้อง และมีผู้เชี่ยวชาญเพื่อตรวจสอบความเหมาะสมของโปรแกรมการป้องกันตามบริบทที่ศึกษา

2) ขั้นการปฏิบัติ ทั้งนี้มีการประเมินกลุ่มเป้าหมายก่อนนำแบบแผนที่ผ่านกระบวนการพัฒนาไปกำหนดไปใช้กับกลุ่มเป้าหมาย จากนั้นมีการประเมินหลังจากการจัดกระทำเพื่อวิเคราะห์ถึงการเปลี่ยนแปลงของพฤติกรรมปัญหาทั้งด้านเจตคติ ด้านความรู้ความเข้าใจ และด้านพฤติกรรม

3) ขั้นการสังเกต ซึ่งในทุกขั้นตอนของการจัดกระทำผู้วิจัยและครูมีหน้าที่สำหรับการสังเกตและมีการจดบันทึกเกี่ยวกับปัจจัยสนับสนุน ปัจจัยขัดขวาง ประเด็นปัญหาที่เกิดขึ้นระหว่างการปฏิบัติ

4) **ขั้นการสะท้อนกลับ** เป็นเปิดเวทีเพื่ออภิปรายร่วมกับบุคคลที่เกี่ยวข้องเพื่อให้สามารถนำโปรแกรมไปปรับใช้อย่างมีประสิทธิภาพต่อไป (สม โภชน์ เอี่ยมสุภากิต, 2556 และ องอาจ นัยพัฒน์, 2548; 2551)

แนวคิดที่เกี่ยวกับกลุ่มสัมพันธ์และกระบวนการกลุ่ม

แนวคิดกลุ่มสัมพันธ์ (Group Dynamic) และกระบวนการกลุ่ม (Group Process) มีความหมายใกล้เคียงกัน โดยกลุ่มสัมพันธ์มุ่งเน้นให้ความสำคัญกับเนื้อหาความรู้ที่เกี่ยวข้องกับธรรมชาติและพฤติกรรมอันเป็นพลังนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมและก่อให้เกิดการเรียนรู้ และถ่ายทอดวิธีการดำเนินกิจกรรมร่วมกัน ดังนั้นการศึกษาประเด็นส่วนใหญ่จะมุ่งให้การทำงานหรือการร่วมกิจกรรมนั้นเกิดประสิทธิภาพสูงสุด

ในส่วนของกระบวนการกลุ่ม ได้มุ่งเน้นให้ความสำคัญกับกระบวนการ ขั้นตอน และการปฏิสัมพันธ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นภายในกลุ่มทั้งทางด้านวาจา อารมณ์ ความรู้สึก กิริยาท่าทาง และบรรยากาศภายในกลุ่ม ซึ่งเมื่อบุคคลเกิดการตกผลึกในเรื่องของกลุ่มสัมพันธ์แล้วก็จะยอมแสดงพฤติกรรมอันนำไปสู่การเกิดกระบวนการที่ดีในการนำไปสู่เป้าหมายที่วางไว้ (นิรันดร์ จุลทรัพย์, 2544)

นอกจากนี้ นิรันดร์ จุลทรัพย์ (2544) ยังได้แบ่งกระบวนการในจัดกลุ่มสัมพันธ์ เพื่อให้สอดคล้องกับหลักการแห่งการเรียนรู้ ซึ่งประกอบไปด้วย ดังนี้

1) **ขั้นเตรียมการ** ถือเป็นจุดเริ่มต้นที่มีความสำคัญกับเป้าหมายโดยวิทยากรจำเป็นต้องศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้นของผู้เข้าร่วมกระบวนการ อาทิ เพศ อายุ สถานภาพ ระดับการศึกษา รวมถึงความสนใจ จากนั้นนำไปช่วยในการกำหนดจุดมุ่งหมายและระบุขอบข่ายในสิ่งที่ผู้เข้าร่วมกระบวนการจะได้รับ อาทิ การให้ความคุ้นเคย ให้รู้จักกัน รู้จักบทบาทหน้าที่หรือร่วมกันทำงานเป็นทีม จากนั้นกำหนดเนื้อหา รูปแบบ และวิธีการในการถ่ายทอด

2) **ขั้นดำเนินกิจกรรม** เป็นกระบวนการที่มุ่งสู่กิจกรรมโดยสร้างสิ่งเร้าเพื่อกระตุ้นให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเกิดความอยากรู้ อยากเห็น อยากทำ รวมถึงต้องการที่จะมีส่วนร่วม หรือสร้างบรรยากาศให้เกิดการเรียนรู้ จากนั้นเป็นหน้าที่สำคัญของวิทยากรในการถ่ายทอดโดยผู้เข้าร่วมกิจกรรมเป็นผู้คิด ผู้ทำ ตามรูปแบบที่วางไว้โดยให้ความสำคัญกับการแสดงความคิดเห็น ความรู้สึก มุ่งสร้างให้เกิดบรรยากาศในการอภิปรายร่วมกัน อันนำไปสู่ขั้นตอนการสรุปตามเป้าหมายที่วางไว้

3) **ขั้นประเมิน** จากผลการดำเนินกิจกรรมวิทยากรต้องทำการประเมินผลตามจุดมุ่งหมายที่วางไว้ ทั้งนี้รูปแบบการประเมินมีหลากหลายวิธีการ อาทิ วิธีการสังเกต การใช้แบบสอบถาม หรือวิธีการสัมภาษณ์

ทั้งนี้การจัดกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์จะมุ่งให้ความสำคัญกับสาระสำคัญของกิจกรรมที่จัดกระทำทั้งด้านความรู้ (Knowledge) ด้านเจตคติ (Attitude) และด้านทักษะ (Skill) โดยต้องอาศัยความร่วมมือที่ดีตามบทบาทระหว่างผู้เข้าร่วมและวิทยากรผู้ดำเนินกิจกรรม และผลการจัดกิจกรรมมีความเป็นไปได้สูงที่จะบรรลุตามเป้าหมายที่วางไว้อย่างมีประสิทธิภาพ (นิรันดร์ จุลทรัพย์, 2547) สอดคล้องกับ รังสรรค์ ประเสริฐศรี (2548) โดยได้อธิบายเจตคติว่าเป็นลักษณะความรู้สึก ความคิด และพฤติกรรมของบุคคล ทั้งนี้เป็นการประเมินหรือการตัดสินใจเกี่ยวข้องกับความชอบหรือไม่ชอบในวัตถุ คน หรือเหตุการณ์ที่สะท้อนให้เห็นถึงความรู้สึกของบุคคลที่เกี่ยวกับบางสิ่งบางอย่าง รวมถึงทำที่แนวโน้มของบุคคลที่แสดงต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง โดยมีอารมณ์ ความรู้สึก หรือความเชื่อพื้นฐาน ซึ่งเป็นแรงผลักดันไปสู่การแสดงหรือการกระทำอย่างใดอย่างหนึ่ง

กรอบแนวคิดการวิจัย

จากผลการทบทวนวรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อพัฒนาโมเดลความสัมพันธ์เชิงสาเหตุพฤติกรรมการรังแกบนโลกโซเชียลเบอร์ของนักเรียน โรงเรียนมัธยมศึกษาของรัฐในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ ค้นพบตัวแปรที่ใช้เป็นแนวทางในการศึกษาความสัมพันธ์เชิงสาเหตุ (Causal Relationship) เพื่อพัฒนาโมเดลความสัมพันธ์เชิงสาเหตุพฤติกรรมการรังแกบนโลกโซเชียลเบอร์ของนักเรียน โรงเรียนมัธยมศึกษาของรัฐในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ พบว่ารูปแบบการอบรมเลี้ยงดูของครอบครัวแบบควบคุม ที่มีอิทธิพลทางตรงต่อความคับข้องใจ รวมถึงยังมีอิทธิพลทั้งทางตรงและทางอ้อมต่อพฤติกรรมการรังแกบนโลกโซเชียลเบอร์ของนักเรียน (Dollard and Miller, 1939; Bandura, 1986; Hardy et al, 1993; Bruchinal et al, 1997; Dekovic and Meeus, 1997; Shek, 1997; Aunola et al, 2000; Chen et al, 2000; Belsky et al, 2001; Colorosa, 2003; Espelage and Swearer, 2003; Songsiri and Musikaphan, 2011; Espelage et al, 2013; Kalaitzaki and Birtchnell, 2014; สมคิด อิศระวัฒน์, 2542; ศิริกุล อิศรานุรักษ์ และปราณี สุทธิสุขคนธ์, 2550 และ เกษตรชัย และหิม และอุทิศ สังขรัตน์, 2555) อีกทั้งความรุนแรงของบิดามารดายังมีอิทธิพลทางตรงต่อความคับข้องใจ รวมถึงมีอิทธิพลทั้งทางตรงและทางอ้อมต่อพฤติกรรมการรังแกบนโลกโซเชียลเบอร์ของนักเรียน (Bandura, 1963; Brendtro and Long, 1995; Baldry, 2003; Samoh et al, 2014; เต็มทิพย์ พานิชพันธุ์, 2550; สุทธิชัย จิตะพันธ์กุล, 2545; เกษตรชัย และหิม และอุทิศ สังขรัตน์, 2555; สำนักงานพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์จังหวัดฉะเชิงเทรา, 2556; เกษตรชัย และหิม, 2557; กรมสุขภาพจิต, 2557 และ พูนสุข มาศรีรังสรรค์, 2559)

จากผลการทบทวนวรรณกรรมยังพบอีกว่าความรุนแรงจากกลุ่มเพื่อนที่มีอิทธิพลทางตรงต่อความคับข้องใจ รวมถึงยังมีอิทธิพลทั้งทางตรงและทางอ้อมต่อพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียน (Bandura, 1963; Kopecky, 2004; Wachs et al, 2015; วัชรินทร์ จามจุรี, 2550; เต็มทิพย์พานิชพันธุ์, 2550; จิราพร ไชยเชนทร์, 2552; ศรัญญา อิชิตะ, 2553; เกษตรชัย และหิม, 2554 และ รัชณาวรรณ เสาทอง, 2558) อีกทั้งพบว่าความรุนแรงจากสื่อในรูปแบบต่าง ๆ มีอิทธิพลทางตรงต่อความคับข้องใจ และยังมีอิทธิพลทั้งทางตรงและทางอ้อมต่อพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียน (Bandura, 1963; Bandura, 1977; Hamer et al, 2013; เต็มทิพย์พานิชพันธุ์, 2550; รพีพร เพชรรัตน์, 2550; จิราพร ไชยเชนทร์, 2552; เกษตรชัย และหิม, 2554; เกษตรชัย และหิม และอุทิศ สังขรัตน์, 2555; เกษตรชัย และหิม, 2557; วัฒนาวดี ศรีวัฒนพงศ์ และพิมพ์กา ชานินพงศ์, 2558; รัชณาวรรณ เสาทอง, 2558; อภิญญา เขาวนุตร และคณะ, 2558 และ ฤทัยชนนี สิทธิชัย, 2560) และยังพบอีกว่าความคับข้องใจเป็นตัวแปรสำคัญที่มีอิทธิพลทางตรงต่อการเกิดพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียน (Ang and Goh, 2010; Songsiri and Musikaphan, 2011; Perren and Helfenfinger, 2012; Xiao and Wong, 2013 และ Samohetal, 2014)

ทั้งนี้ผู้วิจัยศึกษาพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ตามแนวคิด Tudkuea and Laeheem (2014) ประกอบไปด้วย 5 ด้าน 24 ข้อคำถาม ได้แก่ 1) ด้านการนินทา คำทอผู้อื่น 2) ด้านการหมิ่นประมาทผู้อื่น 3) ด้านการแอบอ้างชื่อผู้อื่นในด้านลบ 4) ด้านการนำความลับที่เป็นข้อมูลส่วนตัวหรือข้อมูลของผู้อื่นไปเปิดเผย และ 5) ด้านการลบหรือบล็อกผู้อื่นที่ไม่ชอบออกจากกลุ่ม

รูปแบบการอบรมเลี้ยงดูของครอบครัวแบบควบคุม ผู้วิจัยศึกษาตามแนวคิด Baumrind (1971) ซึ่งพัฒนาข้อคำถามจาก ปรีช ญาณาวารี (2545) โดยเป็นแบบประเมินการอบรมเลี้ยงดูของครอบครัวแบบควบคุม 5 ข้อคำถาม ซึ่งหมายถึงการอบรมเลี้ยงดูที่บิดามารดามีความเข้มงวดและเรียกร้องกับตัวเด็กสูง แต่ไม่ตอบสนองความต้องการของเด็ก อีกทั้งมีการจัดระบบการควบคุมและวางกฎเกณฑ์ให้เด็กปฏิบัติตามอย่างเข้มงวด โดยมีการอธิบายน้อยมากหรือไม่มีเลย โดยเด็กต้องยอมรับในคำพูดของบิดามารดาว่าเป็นสิ่งที่ถูกต้องเหมาะสมเสมอ รวมถึงมีการใช้อำนาจควบคุมด้วยวิธีการบังคับ และลงโทษเมื่อเด็กไม่ทำตามความคาดหวังของบิดามารดา ซึ่งจะส่งผลต่อที่มีความห่างเหิน จากการทบทวนวรรณกรรมผู้วิจัยตั้งสมมติฐานว่ารูปแบบการอบรมเลี้ยงดูของครอบครัวแบบควบคุม มีอิทธิพลทางตรงต่อความคับข้องใจ รวมถึงยังมีอิทธิพลทั้งทางตรงและทางอ้อมต่อพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียน

อิทธิพลความรุนแรงของบิดามารดา ผู้วิจัยศึกษาตามแนวคิด Bandura (1963) ซึ่งพัฒนาข้อคำถามจาก เต็มทิพย์พานิชพันธุ์ (2550) และเกษตรชัย และหิม (2557) 7 ข้อคำถาม ซึ่งหมายถึง เหตุการณ์หรือสภาพแวดล้อมที่บิดามารดาแสดงความรุนแรงต่อกัน รวมถึงการที่บิดา

มารดากระทำความรุนแรงต่อนักเรียน โดยตรงอันส่งผลต่อการรับรู้ และส่งผลต่อการแสดง พฤติกรรมตอบสนอง จากการทบทวนวรรณกรรมผู้วิจัยตั้งสมมติฐานว่าอิทธิพลความรุนแรง ในครอบครัวมีอิทธิพลทางตรงต่อความคับข้องใจ รวมถึงยังมีอิทธิพลทั้งทางตรงและทางอ้อม ต่อพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียน

อิทธิพลความรุนแรงจากกลุ่มเพื่อน ผู้วิจัยศึกษาตามแนวคิด Bandura (1963) ซึ่งพัฒนาข้อคำถามจาก เกษตรชัย และหิม (2554) เดิมทิพย์ พานิชพันธุ์ (2550) และรัชณาวรรณ เสาทอง (2558) 5 ข้อคำถาม ซึ่งหมายถึงคุณลักษณะของเพื่อนที่แสดงถึงพฤติกรรมรุนแรงอันส่งผล ต่อการเรียนรู้และเกิดการเลียนแบบพฤติกรรมของนักเรียน จากการทบทวนวรรณกรรมผู้วิจัยจึง ตั้งสมมติฐานว่าอิทธิพลความรุนแรงจากกลุ่มเพื่อนมีอิทธิพลทางตรงต่อความคับข้องใจ รวมถึงยังมี อิทธิพลทั้งทางตรงและทางอ้อมต่อพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียน

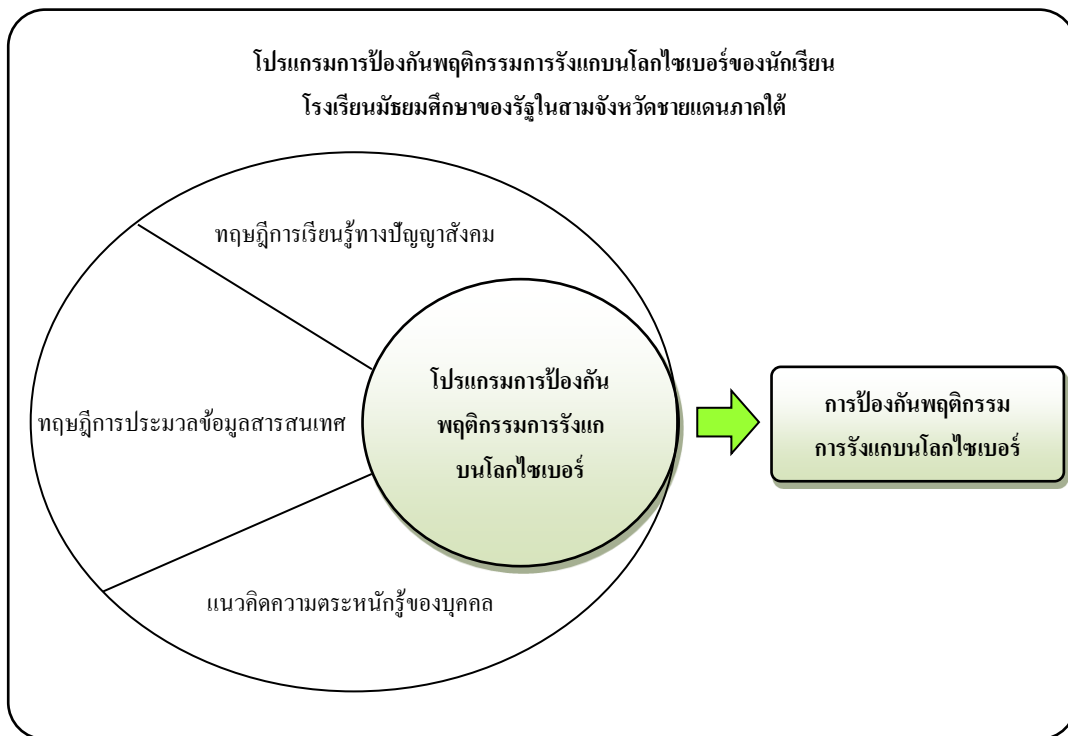
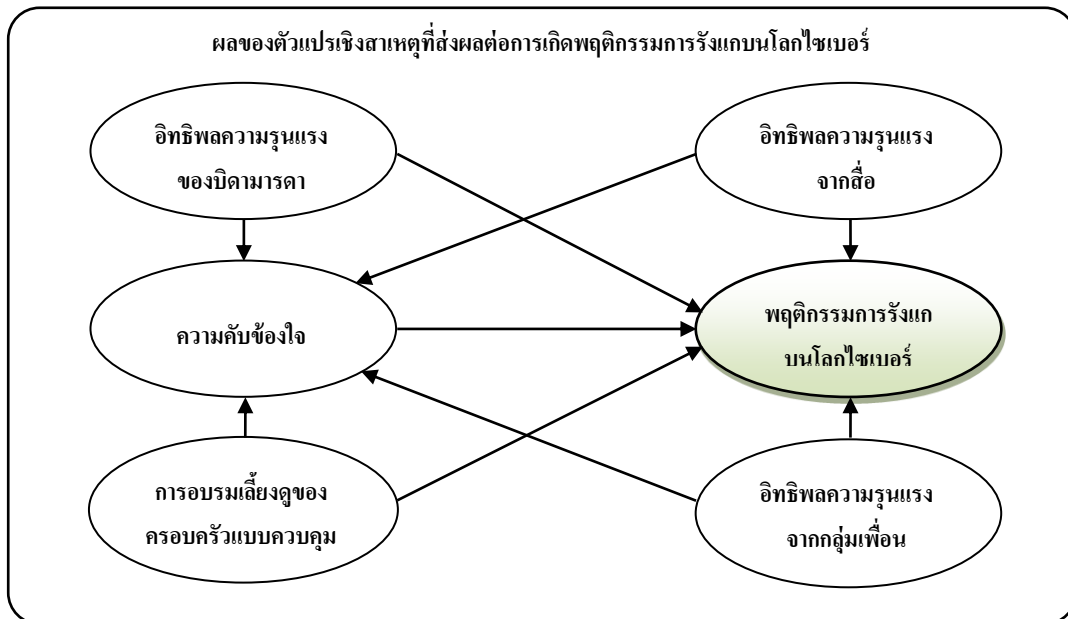
อิทธิพลความรุนแรงจากสื่อผู้วิจัยศึกษาตามแนวคิด Bandura (1963) ซึ่งพัฒนา ข้อคำถามจากงานวิจัยของ เดิมทิพย์ พานิชพันธุ์ (2550) จิราพร ไชยเชนทร์ (2552) เกษตรชัย และหิม (2557) และรัชณาวรรณ เสาทอง (2558) 5 ข้อคำถาม ซึ่งหมายถึงการแสดงพฤติกรรมของมนุษย์ อันเกิดจากการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ โดยสื่อที่มีความรุนแรง ทั้งภาพ เสียง และเนื้อหาที่รุนแรง จะมีความสัมพันธ์กับการแสดงพฤติกรรมที่รุนแรงของเด็กตามมา จากการทบทวนวรรณกรรม ผู้วิจัยตั้งสมมติฐานว่าอิทธิพลความรุนแรงจากสื่อมีอิทธิพลทางตรงต่อความคับข้องใจ รวมถึงยังมี อิทธิพลทางตรงและทางอ้อมต่อพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียน

ความคับข้องใจผู้วิจัยศึกษาตามแนวคิด Dollard and Miller (1939) ซึ่งพัฒนาข้อ คำถามจาก เกษตรชัย และหิม และอุทิศ สังขรัตน์ (2555) สุภาพ หวังช่อกลาง (2554) 6 ข้อคำถาม ซึ่งหมายถึงลักษณะความรู้สึกของบุคคลที่เกิดขึ้นจากการถูกขัดขวางไม่ให้บรรลุผลในสิ่งที่ต้องการ ซึ่งเป็นการกระตุ้นทางอารมณ์ ความรู้สึกภายในจิตใจ อาทิ ความโกรธ คำพูด การกระทำ ท่าทาง และความรู้สึกอึดอัดจากสาเหตุต่าง ๆ ผ่านกระบวนการซึมซับและกระบวนการสั่งสมที่เกิดจาก ประสบการณ์ตั้งแต่ในอดีตอันเป็นสิ่งสำคัญที่ส่งผลทำให้เกิดการแสดงออกทางพฤติกรรม จากการ ทบทวนวรรณกรรมผู้วิจัยจึงตั้งสมมติฐานว่า ความคับข้องใจมีอิทธิพลทางตรงต่อพฤติกรรมการ รังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียน

ทั้งนี้ผลจากการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องในการพัฒนาโปรแกรมการป้องกัน ผู้การต่อยอดความรู้ ปรับปรุง แก้ไข เพิ่มเติมเพื่อพัฒนาโปรแกรมการป้องกันพฤติกรรมกรังแก บนโลกไซเบอร์ของนักเรียนผ่านการบูรณาการเชื่อมโยงกิจกรรมภายใต้ของกรอบทฤษฎีการเรียนรู้ ทางปัญญาสังคมของ Bandura (1986) ที่มองถึงความสัมพันธ์ต่อกันระหว่างปัจจัยส่วนบุคคล

สภาพแวดล้อม และพฤติกรรม นอกจากนี้ยังสามารถกำหนดหรือส่งผลให้บุคคลเกิดการเรียนรู้ทางปัญญาผ่านกระบวนการรับรู้จากสภาพแวดล้อมหรือสิ่งเร้า ซึ่งมีผลต่อการแสดงพฤติกรรม

ทั้งนี้รูปแบบของโปรแกรมการป้องกันได้ให้ความสำคัญกับการประมวลข้อมูลของบุคคล ซึ่งอยู่ภายใต้ทฤษฎีการประมวลข้อมูลสารสนเทศของ Klausmeier (1985) ผ่านการส่งเสริมเพื่อเชื่อมโยงสิ่งที่มีความสัมพันธ์ต่อกัน รวมถึงกระบวนการทำให้ข้อมูลมีความหมายและมุ่งเน้นการแลกเปลี่ยนร่วมกันในประเด็นเป้าหมายผ่านกิจกรรมต่าง เพื่อส่งเสริมการขยายความคิดเพื่อให้สามารถเข้ารหัสข้อมูลและเก็บข้อมูลอยู่ในส่วนของความจำระยะยาวที่มีความคงทนถาวรได้มากที่สุด ซึ่งเป็นตัวกำเนิดพฤติกรรมตอบสนองทั้งด้านอารมณ์ ความรู้สึก และสะท้อนสู่การแสดงออกภายนอกเป็นพฤติกรรมการแสดง โดยโปรแกรมที่พัฒนาขึ้นยังมุ่งเน้นให้เกิดความตระหนักรู้ตามแนวคิดของ Good (1973) ที่เชื่อว่าเมื่อบุคคลเกิดการรับรู้และเข้าใจในสิ่งนั้นแล้วนำไปสู่กระบวนการสร้างความคิดรวบยอด โดยส่งผลให้เกิดการเรียนรู้และเกิดความตระหนักรู้ที่ส่งผลต่อการแสดงพฤติกรรมของบุคคล โดยใช้กระบวนการวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action Research) ตามแนวคิดของ Kemmis and McTaggart (1988) สำหรับการพัฒนาเป็นคู่มือโปรแกรมการป้องกันพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียน ดังภาพประกอบ 1



ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ใช้วิธีการวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action Research) ในการพัฒนารูปแบบความสัมพันธ์เชิงสาเหตุและโปรแกรมการป้องกันพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนโรงเรียนมัธยมศึกษาของรัฐในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ โดยแบ่งการวิจัยเป็น 3 ระยะ ประกอบด้วย การวิจัยระยะที่ 1 มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนารูปแบบความสัมพันธ์เชิงสาเหตุของพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนที่อยู่ในช่วงอายุระหว่าง 13 ถึง 18 ปี จำนวน 660 คน ต่อมาการวิจัยระยะที่ 2 มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาโปรแกรมการป้องกันพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ โดยกลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียน จำนวน 89 คน ครู จำนวน 18 คน ผู้บริหาร จำนวน 9 คน ผู้ปกครอง จำนวน 22 คน และผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน รวมผู้ให้ข้อมูลทั้งสิ้น 143 คน และการวิจัยระยะที่ 3 มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลของโปรแกรมการป้องกันพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ โดยมีนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย จำนวน 60 คน แบ่งเป็นกลุ่มทดลอง จำนวน 30 คน และกลุ่มควบคุม จำนวน 30 คน ครู จำนวน 2 คน ผู้บริหาร จำนวน 1 คน และผู้ปกครอง จำนวน 30 คน โดยมีรายละเอียดของการวิจัย ดังนี้

การวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action Research)

การวิจัยเชิงปฏิบัติการเป็นรูปแบบการแสวงหาความรู้ ความจริงที่มีลักษณะของความยืดหยุ่นและเอื้อต่อการปรับเปลี่ยนระหว่างดำเนินการวิจัย ทั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงประยุกต์ภายใต้การบูรณาการกิจกรรมที่เชื่อมโยงระหว่างทฤษฎีและการปฏิบัติเข้าด้วยกัน โดยมุ่งเน้นการมีส่วนร่วมขับเคลื่อนการวิจัยสู่เป้าหมายที่มุ่งให้เกิดการเรียนรู้และการเปลี่ยนแปลงทางสังคม ตามแนวคิดของ Kemmis and McTaggart (1988) ซึ่งได้กล่าวถึงกระบวนการวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action Research) ที่ประกอบด้วยกิจกรรมในการดำเนินการวิจัย 4 ขั้นตอนสำคัญ ดังนี้

1) การวางแผน (Planning)

ขั้นตอนการวางแผนเป็นลักษณะของการกำหนดแนวทางปฏิบัติการไว้เบื้องต้น ภายใต้ความเป็นไปได้ที่อาจจะเกิดขึ้น โดยคำนึงถึงประเด็นปัญหาภายใต้การทบทวนวรรณกรรม หรือเหตุการณ์ที่เป็นปัจจัยสนับสนุนและปัจจัยขัดขวางความสำเร็จในการแก้ไขปัญหา รวมถึงสถานการณ์อื่นที่มีผลต่อการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม ทั้งนี้การวางแผนควรคำนึงถึงความยืดหยุ่นเพื่อสามารถปรับเปลี่ยนได้ตามสภาพการณ์ที่ยากแก่การควบคุม เพื่อมุ่งให้กิจกรรมมีความสอดคล้องกลมกลืนกับบริบทที่เกิดขึ้นและเป็นอยู่ในห้วงแห่งเวลานั้น

2) การปฏิบัติ (Action)

ขั้นตอนการปฏิบัติเป็นขั้นตอนของการดำเนินงานตามแบบแผนวิจัยที่กำหนดไว้ด้วยความระมัดระวังและมีการควบคุมให้เป็นไปตามแผนที่วางไว้ ทั้งนี้การปฏิบัติที่ดีต้องดำเนินอย่างต่อเนื่องภายใต้ความเป็นพลวัต โดยใช้ดุลยพินิจของผู้วิจัยสำหรับการตัดสินใจว่าสิ่งใดควรปรับเปลี่ยน ทั้งนี้เพื่อให้เกิดความเหมาะสมและสอดคล้องกับกับเงื่อนไขบริบทที่เกิดขึ้นในขณะนั้น

3) การสังเกต (Observation)

การสังเกตเป็นขั้นตอนการเก็บรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการปฏิบัติ รวมถึงผลจากการปฏิบัติ ปัจจัยสนับสนุน ปัจจัยขัดขวางจากการปฏิบัติ และประเด็นปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นระหว่างปฏิบัติการตามแบบแผนการวิจัยเพื่อเป็นแนวทางการสะท้อนกลับถึงกระบวนการและผลการปฏิบัติที่ดำเนินการผ่านมาเพื่อตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น โดยจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องมีความยืดหยุ่นต่อการเก็บรายละเอียดที่เกิดขึ้น ดังนั้นนักวิจัยเป็นเครื่องมือที่สำคัญที่สุดในการสังเกตสภาพแห่งการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นทั้งที่เกิดขึ้นตามแผนและไม่เกิดขึ้นจากแผนปฏิบัติการที่วางไว้ตั้งแต่ต้น

4) การสะท้อนกลับ (Reflection)

การสะท้อนกลับเป็นขั้นตอนสำคัญในการทบทวนการปฏิบัติ โดยอาศัยข้อมูลที่ได้จากการสังเกต ตามที่ผู้วิจัยจดบันทึกไว้ภายใต้กิจกรรมและผลจากการปฏิบัติ โดยอาศัยวิธีการอภิปราย แลกเปลี่ยนในกลุ่มผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการทวนกลับประเด็นต่าง ๆ ทั้งนี้เพื่อนำไปสู่การปรับปรุงแบบแผนการปฏิบัติแนวใหม่อันเป็นข้อมูลพื้นฐานสำคัญสู่วงจรแห่งการปฏิบัติการต่อไป โดยการวิจัยครั้งนี้แบ่งการวิจัยออกเป็น 3 ระยะ ดังนี้

การวิจัยระยะที่ 1

แบบแผนการวิจัย

การวิจัยในระยะที่ 1 เป็นการวิจัยความสัมพันธ์เชิงสาเหตุ (Causal Relationship) เพื่อพัฒนารูปแบบความสัมพันธ์เชิงสาเหตุของพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ โดยมีแบบแผนการวิจัย ประกอบด้วย การศึกษาข้อมูลทุติยภูมิ โดยผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี รวมถึงเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งในและต่างประเทศผ่านกระบวนการวิจัย เพื่อสรุปเป็นตัวแปรการวิจัย และเพื่อตรวจสอบความสัมพันธ์เชิงสาเหตุของพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียน

ประชากร

ประชากรเป็นนักเรียนที่ศึกษาอยู่ในโรงเรียนมัธยมศึกษาของรัฐในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ จำนวนทั้งสิ้น 9 โรงเรียน ซึ่งมีนักเรียนอยู่ในช่วงอายุระหว่าง 13 ถึง 18 ปีรวมทั้งสิ้น 13,021 คน ข้อมูล ณ วันที่ 21 สิงหาคม 2560 (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2560)

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างของการวิจัยเป็นนักเรียน โรงเรียนมัธยมศึกษาของรัฐในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ ช่วงอายุระหว่าง 13 ถึง 18 ปี โดยมีพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ อย่างน้อย 3 ชั่วโมงติดต่อกันต่อวัน ซึ่งจากการทบทวนวรรณกรรม พบว่า บุคคลที่มีพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ตั้งแต่ 3 ชั่วโมงติดต่อกันต่อวัน มีแนวโน้มสูงในการมีพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ (จุฑามณี คายะนันน์, 2554) โดยกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างจำนวนทั้งสิ้น 660 คน (จำนวน 20 เท่าต่อ 1 ตัวแปรสังเกตได้ในพารามิเตอร์) ทั้งนี้เพื่อให้ผลการวิจัยมีความน่าเชื่อถือและสอดคล้องกับสถิติที่เลือกใช้ (สุกมาส อังสุโชติ และคณะ, 2554) ซึ่งผู้วิจัยทำการสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบแบ่งชั้น (Stratified Random Sampling) โดยนำเอาสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ ประกอบด้วย จังหวัดปัตตานี จังหวัดนราธิวาส และจังหวัดยะลา เป็นชั้นสำหรับการสุ่มด้วยวิธีการเปรียบเทียบสัดส่วน ทั้งนี้เพื่อเป็นการกระจายความเป็นตัวแทนของประชากรผู้วิจัยเลือกโรงเรียนมัธยมศึกษาของรัฐในอำเภอเมืองของจังหวัดปัตตานี จังหวัดนราธิวาส และจังหวัดยะลา โดยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง ดังแสดงในตารางที่ 1

ตารางที่ 1 แสดงจำนวนประชากร และจำนวนกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามโรงเรียนมัธยมศึกษาของรัฐในอำเภอเมืองในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้

จังหวัด	โรงเรียนมัธยมศึกษาของรัฐในอำเภอเมือง	จำนวน (คน)	
		N	n
ปัตตานี	โรงเรียนเบญจมาภุทิส จังหวัดปัตตานี	2,328	118
	โรงเรียนเคชะปัตตนยานุกูล	2,303	117
นราธิวาส	โรงเรียนเฉลิมพระเกียรติกรมหลวงนราธิวาสราชนครินทร์ บางปอ	266	14
	โรงเรียนนราธิวาส	2,254	114
	โรงเรียนนราสิกขาลัย	1,503	76

จังหวัด	โรงเรียนมัธยมศึกษาของรัฐในอำเภอเมือง	จำนวน (คน)	
		N	n
ยะลา	โรงเรียนคณะราษฎรบำรุง จังหวัดยะลา	2,171	110
	โรงเรียนคณะราษฎรบำรุง 2	157	8
	โรงเรียนเฉลิมพระเกียรติสมเด็จพระศรีนครินทร์ ยะลา	712	36
	โรงเรียนสตรียะลา	1,327	67
รวม		13,021	660

ที่มา: สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2560)

(ข้อมูล ณ วันที่ 21 สิงหาคม 2560)

เครื่องมือในการวิจัย

ผู้วิจัยใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยแบ่งออกเป็น 6 ตอน ได้แก่ ตอนที่ 1 พฤติกรรมการรังแกบนโลกโซเชียล มี 5 ด้าน 24 ข้อคำถาม ตามแนวคิดของ Tudkuea and Laeheem (2014) ตอนที่ 2 ปัจจัยการอบรมเลี้ยงดูของครอบครัวแบบควบคุม มี 5 ข้อคำถาม ตามแนวคิดของ Baumrind (1971) ตอนที่ 3 ปัจจัยความรุนแรงของบิดามารดา มี 7 ข้อคำถาม ตามแนวคิดของ Bandura (1963) ตอนที่ 4 ปัจจัยความรุนแรงจากกลุ่มเพื่อน มี 5 ข้อคำถาม ตามแนวคิดของ Bandura (1963) ตอนที่ 5 ปัจจัยความรุนแรงจากสื่อ มี 5 ข้อคำถาม ตามแนวคิดของ Bandura (1963) และ ตอนที่ 6 ปัจจัยความคับข้องใจ มี 6 ข้อคำถาม ตามแนวคิดของ Dollard and Miller (1939) ซึ่งแบบสอบถามทั้งหมดเป็นแบบวัดมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ประกอบด้วยไม่เคย นาน ๆ ครั้ง (น้อยกว่า 6 ครั้ง) ค่อนข้างบ่อย (6 ถึง 10 ครั้ง) บ่อยครั้ง (11 ถึง 15 ครั้ง) และเป็นประจำ (16 ครั้งขึ้นไป) โดยให้คะแนน 1, 2, 3, 4, และ 5 ตามลำดับ

ต่อมาเป็นการหาค่าความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) และค่าดัชนีวัดความสอดคล้องเชิงเนื้อหา (Content Validity Index: CVI) โดยผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 5 คน เพื่อตรวจสอบเพื่อคัดเลือกเฉพาะข้อคำถามที่มีค่าดัชนีวัดความสอดคล้องเชิงเนื้อหา รายข้อ (Item content validity: I-CVI) ตั้งแต่ .67 ขึ้นไป ซึ่งค่าที่ได้อยู่ระหว่าง .67 ถึง 1.00

จากนั้นนำแบบสอบถามไปทดลองใช้กับนักเรียนมัธยมศึกษาในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 45 ชุด เพื่อหาค่าอำนาจจำแนกรายข้อ ด้วยการตรวจสอบหาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ (Pearson's Product Moment Correlation Coefficient: r)

ระหว่างคะแนนรายข้อกับคะแนนรวมของแบบสอบถามที่เหลือทั้งหมด ซึ่งต้องมีค่าสูงกว่าค่าวิกฤติ (Correlated Item Total Correlation: CITC) (Guilford and Fruchter, 1978) ทั้งนี้มีเกณฑ์ในการคัดเลือกรายข้อ (Critical $r = .24$, $df=43$, $p>.05$) โดยผลการวิเคราะห์ได้ค่า CITC อยู่ระหว่าง .24 ถึง .91 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด

สุดท้ายนำแบบสอบถามตรวจสอบความเชื่อมั่นด้วยวิธีหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (Cronbach's Coefficient of Alpha) พบว่า ข้อคำถามพฤติกรรมมารังแกบนโลกไซเบอร์ รวมถึงข้อคำถามปัจจัยการอบรมเลี้ยงดูของครอบครัวแบบควบคุม ข้อคำถามปัจจัยความรุนแรงของบิดามารดา ข้อคำถามปัจจัยความรุนแรงจากกลุ่มเพื่อน ข้อคำถามปัจจัยความรุนแรงจากสื่อ และข้อคำถามปัจจัยความคับข้องใจ มีค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามทั้งหมดเท่ากับ .942, .793, .845, .768, .789 และ .761 ตามลำดับ

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยเก็บรวบรวมข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 9 โรงเรียน ในปีการศึกษาที่ 2/2560 ทั้งนี้โครงการวิจัยได้ผ่านกระบวนการพิจารณาจากคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์สาขาสังคมศาสตร์และพฤติกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ (PSUIRB2018-PSU-St-001)

ต่อมาผู้วิจัยดำเนินการขอหนังสือแนะนำตัวเพื่อขออนุญาตเก็บรวบรวมข้อมูลจากหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาพัฒนามนุษย์และสังคม คณะศิลปศาสตร์ และนำหนังสือแนะนำตัวดังกล่าวพร้อมแบบสอบถามเพื่อขอความอนุเคราะห์ในการเก็บรวบรวมข้อมูลกับโรงเรียนเป้าหมาย ทั้งนี้ผู้วิจัยเป็นผู้เก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเองทั้งหมด สุดท้ายเมื่อได้แบบสอบถามกลับมาผู้วิจัยดำเนินการตรวจสอบความสมบูรณ์ของแบบสอบถาม รวมถึงลงรหัสด้วยโปรแกรมประยุกต์ใช้และดำเนินการตามขั้นตอนและกระบวนการวิจัย

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยระยะที่ 1 เป็นการวิเคราะห์อิทธิพลเชิงสาเหตุโดยใช้โปรแกรมทางสถิติ และนำค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรมาวิเคราะห์เพื่อดำเนินการตรวจสอบความสอดคล้องของโมเดลที่พัฒนากับข้อมูลเชิงประจักษ์ โดยพิจารณาค่าสถิติดังนี้ (1) Chi-Square: χ^2 , df หรือใช้อัตราส่วนไคสแควร์สัมพันธ์ (χ^2/df) ซึ่งควรมีค่าน้อยกว่า 3.00 (2) (GFI) ซึ่งควรมีค่า $\geq .90$ (3) (AGFI) ซึ่งควรมีค่า $\geq .90$ (4) (RMR) ซึ่งควรมีค่า $< .08$ และ (5) (RMSEA) ซึ่งควรมีค่า $< .08$ (สุภมาส อังสุโชติ และคณะ, 2554) ดังแสดงรายละเอียดในตารางที่ 2

ตารางที่ 2 แสดงสถิติตรวจสอบความกลมกลืนโมเดลตามสมมติฐานกับข้อมูลเชิงประจักษ์

วิธีการทางสถิติตรวจสอบความกลมกลืน	เกณฑ์
ค่าสถิติไค-สแควร์ (Chi-Square Statistics: χ^2)	$p > .05$
อัตราส่วนไค-สแควร์สัมพัทธ์ (Relative Chi-Square Ratio: χ^2/df)	< 3.00
ดัชนีวัดระดับความสอดคล้อง (Comparative Fit Index: CFI)	$\geq .90$
ดัชนีวัดระดับความกลมกลืน (GFI)	$\geq .90$
ดัชนีวัดระดับความกลมกลืนปรับแก้ (AGFI)	$\geq .90$
ดัชนีรากของกำลังสองเฉลี่ยของเศษ (RMR)	$< .08$
ค่ารากที่สองของค่าเฉลี่ยความคลาดเคลื่อนกำลังสองของการประมาณค่า (RMSEA)	$< .08$

การเชื่อมโยงผลการวิจัยระยะที่ 1 ผู้การวิจัยระยะที่ 2

จากผลการวิจัยระยะที่ 1 ผู้วิจัยได้ทบทวนวรรณกรรมเกี่ยวกับโปรแกรมการป้องกัน มีความเหมาะสมกับพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ ความคับข้องใจ ความรุนแรงจากกลุ่มเพื่อน ความรุนแรงจากสื่อ ความรุนแรงของบิดามารดา และการอบรมเลี้ยงดูของครอบครัวแบบควบคุม ซึ่งเป็นตัวแปรที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนตามลำดับ ซึ่งเบื้องต้นผู้วิจัยสังเคราะห์ข้อมูลเป็น โปรแกรมแบบร่างภายใต้กรอบทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาลังคม (Bandura, 1986) รวมถึงทฤษฎีการประมวลข้อมูลสารสนเทศ (Klausmeire, 1985) และแนวคิดความตระหนักรู้ของบุคคล (Good, 1973) และนำไปสู่กระบวนการพัฒนารูปแบบโปรแกรมการป้องกันพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ร่วมกัน ซึ่งในการวิจัยระยะที่ 2 ผู้วิจัยเลือกใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ ดังแสดงในรายละเอียดดังนี้

การวิจัยระยะที่ 2

แบบแผนการวิจัย

การวิจัยระยะที่ 2 ผู้วิจัยเลือกใช้วิธีการเชิงคุณภาพเพื่อพัฒนาโปรแกรมการป้องกันพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ โดยใช้วิธีการสัมภาษณ์กลุ่ม (Group Interview) ผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง ประกอบด้วย นักเรียน ครู ผู้บริหาร และผู้ปกครอง ทั้งนี้มีผู้เชี่ยวชาญด้านจิตวิทยาและด้านพฤติกรรมศาสตร์ในการพิจารณาความเหมาะสมของโปรแกรมการป้องกันพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ตามหลักวิชาการ

กลุ่มเป้าหมาย

การวิจัยระยะที่ 2 มีกลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียน จำนวน 89 คน จากการเลือกโดยใช้เทคนิคบอกต่อ (Snowball Technique) ทั้งนี้มีครู จำนวน 18 คน ผู้บริหาร จำนวน 9 คน ผู้ปกครอง จำนวน 22 คน โดยใช้วิธีการสัมภาษณ์กลุ่ม (Group Interview) กลุ่มละ 3 ถึง 6 และผู้เชี่ยวชาญด้านจิตวิทยาและด้านพฤติกรรมศาสตร์ จำนวน 5 คน รวมทั้งสิ้น จำนวน 143 คน

เครื่องมือในการวิจัย

แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้างในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับรูปแบบ ระยะเวลา รวมถึงวิธีการที่มีความเหมาะสมสำหรับการพัฒนาเป็นโปรแกรมการป้องกันพฤติกรรมการรังแกบนโลกโซเชียลของนักเรียน โดยเชื่อมกับผลการวิจัยระยะที่ 1 เพื่อเป็นกรอบประเด็นหลักสำหรับการสัมภาษณ์กลุ่มเป้าหมาย

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการขอหนังสืออนุญาตเก็บรวบรวมข้อมูลจากหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาพัฒนามนุษย์และสังคม คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ เพื่อขอความอนุเคราะห์ในการเก็บรวบรวมข้อมูลกับกลุ่มเป้าหมาย ทั้งนี้ผู้วิจัยเป็นผู้เก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเองทั้งหมด โดยใช้แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้างเป็นเครื่องมือในการเก็บข้อมูลด้วยวิธีการสัมภาษณ์กลุ่ม (Group Interview) กับกลุ่มเป้าหมายประกอบด้วย นักเรียน ครู ผู้บริหาร ผู้ปกครอง ในประเด็นรูปแบบของกิจกรรม ระยะเวลา รวมถึงวิธีการที่มีความเหมาะสมสำหรับโปรแกรมการป้องกันพฤติกรรมการรังแกบนโลกโซเชียลของนักเรียน และมีผู้เชี่ยวชาญด้านจิตวิทยาและด้านพฤติกรรมศาสตร์สำหรับการปรับแก้และพิจารณาความเหมาะสมของโปรแกรมในด้านเนื้อหา วิธีการ และระยะเวลาของโปรแกรมการป้องกันพฤติกรรมการรังแกบนโลกโซเชียลของนักเรียน

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลในการวิจัยระยะที่ 2 เนื่องจากเป็นข้อมูลเชิงคุณภาพ ผู้วิจัยจึงวิเคราะห์ข้อมูลเชิงเนื้อหาตามลักษณะของข้อมูล และนำข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์กลุ่ม สังเคราะห์และสรุปผลเป็น โปรแกรมการป้องกันพฤติกรรมการรังแกบนโลกโซเชียลของนักเรียน และนำโปรแกรมดังกล่าวสู่กระบวนการผู้เชี่ยวชาญในการพิจารณาความเหมาะสมของโปรแกรมในด้านเนื้อหา วิธีการ และระยะเวลาที่เหมาะสมตามแบบแผนการวิจัย (ผลการพิจารณาอยู่ในภาคผนวก ข)

การเชื่อมโยงผลการวิจัยระยะที่ 2 ผู้การวิจัยระยะที่ 3

ผลการวิจัยระยะที่ 2 ได้โปรแกรมการป้องกันพฤติกรรมการรังแกบนโลกโซเชียลของนักเรียนและนำไปสู่การวิจัยระยะที่ 3 ซึ่งมีเป้าหมายเพื่อศึกษาผลของโปรแกรมการป้องกันที่พัฒนาขึ้นกับนักเรียนกลุ่มเป้าหมายซึ่งแบ่งออกเป็นกลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุม ซึ่งแสดงรายละเอียด ดังนี้

การวิจัยระยะที่ 3

แบบแผนการวิจัย

สำหรับการวิจัยในระยะที่ 3 เป็นการนำโปรแกรมการป้องกันพฤติกรรมการรังแกบนโลกโซเชียลที่ผ่านกระบวนการพัฒนาอย่างเป็นระบบแล้วจากผลการวิจัยในระยะที่ 2 ไปใช้โดยจัดกระทำกับนักเรียนกลุ่มเป้าหมายที่เป็นกลุ่มทดลอง ทั้งนี้กลุ่มควบคุมจะถูกจัดกระทำในส่วนที่ไม่เกี่ยวข้องกับการป้องกันพฤติกรรมการรังแกบนโลกโซเชียล (เนื้อหาการจัดกระทำได้แสดงไว้ในภาคผนวก ข)

กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายสำหรับการวิจัยระยะที่ 3 แบ่งออกเป็น นักเรียนกลุ่มเป้าหมาย ครู ผู้บริหาร และผู้ปกครอง ซึ่งแสดงรายละเอียด ดังนี้

นักเรียนกลุ่มเป้าหมาย โดยผู้วิจัยใช้แบบวัดพฤติกรรมเสี่ยงต่อการมีพฤติกรรมรังแกผู้อื่นบนโลกโซเชียลซึ่งแปลผลโดยใช้เกณฑ์ปกติ โดยนักเรียนที่มีคะแนน T-Score 56 ขึ้นไป จะถูกจำแนกให้อยู่ในกลุ่มนักเรียนที่มีพฤติกรรมเสี่ยงต่อการรังแกผู้อื่นบนโลกโซเชียล (เกษตรชัย และหิม, 2557) นอกจากนี้มีการสอบถามความสมัครใจนักเรียนกลุ่มเป้าหมายเพื่อการเข้าร่วมกระบวนการทดลองระยะเวลาการดำเนินการวิจัย จำนวนทั้งสิ้น 60 คน โดยแบ่งเป็นกลุ่มทดลองจำนวน 30 คน และกลุ่มควบคุม จำนวน 30 คน ซึ่งสอดคล้องในทางทฤษฎีเกี่ยวกับขนาดกลุ่มในการเรียนรู้ซึ่งเชื่อว่า จำนวน 30 คน เป็นขนาดกลุ่มที่มีความเหมาะสมและเกิดประสิทธิภาพสูงสุดสำหรับกระบวนการจัดกิจกรรมกลุ่มเพื่อการเรียนรู้ (สุวิมล ว่องวานิช และนงลักษณ์ วิรัชชัย, 2546; จามรี ศรีรัตนบัลล์, 2559)

ครู เป็นบุคคลที่มีความสำคัญในกระบวนการวิจัยในครั้งนี้ โดยมีความใกล้ชิดกับนักเรียนกลุ่มเป้าหมายและยังเป็นบุคคลที่มีความสำคัญในการร่วมดำเนินกิจกรรมและมีส่วนเกี่ยวข้องในปฏิบัติการวิจัย อีกทั้งยังเป็นผู้ที่คอยสะท้อนปัญหา อุปสรรค ข้อดี ข้อเสีย รวมถึง

ช่องว่างต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นขณะปฏิบัติการวิจัย อีกทั้งยังมีส่วนในกระบวนการสะท้อนกลับเพื่อสามารถนำโปรแกรมที่พัฒนาขึ้นไปใช้ได้โดยมีประสิทธิภาพ โดยในงานวิจัยครั้งนี้มีครูที่เข้าร่วมกระบวนการ จำนวน 2 คน

ผู้บริหาร เป็นบุคคลที่มีความสำคัญอย่างยิ่ง เนื่องจากผู้วิจัยต้องขอความร่วมมือและขอความอนุเคราะห์ในการปฏิบัติการวิจัยในโรงเรียนเป้าหมาย อีกทั้งยังเห็นความสำคัญในประเด็นที่ศึกษาโดยมีเป้าหมายในการแก้ไขปัญหาดังกล่าวร่วมกันอย่างจริงจัง จำนวน 1 คน

ผู้ปกครอง เป็นบุคคลที่มีความสำคัญที่จะต้องเข้าใจและเฝ้าระวังบุตรหลานของตน เพราะมีความใกล้ชิด เป็นผู้ซึ่งสามารถสังเกตความเปลี่ยนแปลงและเฝ้าระวัง ติดตามการดำเนินชีวิตของนักเรียนได้ใกล้ชิดที่สุด ดังนั้นผู้ปกครองจึงเป็นบุคคลสำคัญในการอภิปราย แลกเปลี่ยนเกี่ยวกับการนำโปรแกรมที่พัฒนาขึ้นไปใช้ได้โดยร่วมกันเสนอแนะแนวทางในการปรับปรุงเพื่อความเหมาะสมในการนำไปใช้ได้ดีในมุมมองของผู้ปกครอง โดยในงานวิจัยครั้งนี้มีผู้ปกครองที่เข้าร่วมกระบวนการ จำนวน 30 คน ซึ่งได้มาด้วยวิธีการเลือกแบบเจาะจง โดยเป็นผู้ปกครองของนักเรียนกลุ่มทดลอง

เครื่องมือในการวิจัย

เครื่องมือการวิจัยระยะที่ 3 แบ่งออกได้ ดังนี้

1) โปรแกรมการป้องกันพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียน จำนวน 15 ชั่วโมง แบ่งเป็นการพัฒนาทักษะด้านการคิด วิเคราะห์ จำนวน 7 ชั่วโมง การพัฒนาทักษะด้านการรับรู้ จำนวน 5 ชั่วโมง และการพัฒนาทักษะด้านการตระหนักรู้ จำนวน 3 ชั่วโมง ทั้งนี้ขั้นตอนและรายละเอียดของโปรแกรมการป้องกันพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนได้แสดงไว้ในภาคผนวก ค

2) แบบวัดพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ จำนวน 24 ข้อ แบบวัดเจตคติต่อพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ จำนวน 14 ข้อ และแบบวัดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์จำนวน 10 ข้อ ทั้งนี้ผลการวิเคราะห์ดัชนีวัดความสอดคล้องเชิงเนื้อหา รายข้อ (Item content validity: I-CVI) ของแบบวัดพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ มีค่า I-CVI ตั้งแต่ .67-1.00 โดยดัชนีวัดความสอดคล้องเชิงเนื้อหาทั้งฉบับ S-CVI/Ave มีค่าเท่ากับ .99 ทั้งนี้แบบวัดเจตคติต่อพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ มีค่า I-CVI เท่ากับ 1.00 ทุกข้อคำถาม โดยดัชนีวัดความสอดคล้องเชิงเนื้อหาทั้งฉบับ S-CVI/Ave มีค่าเท่ากับ 1.00 และแบบวัดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ มีค่า I-CVI เท่ากับ 1.00 ทุกข้อคำถาม โดยดัชนีวัดความสอดคล้องเชิงเนื้อหาทั้งฉบับ S-CVI/Ave มีค่าเท่ากับ 1.00

ทั้งนี้สามารถสรุปได้ว่าแบบวัดที่ใช้ในการวิจัยระยะที่ 3 ทุกตอนมีความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ตามเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ข้างต้น ทั้งนี้มีการตรวจสอบหาค่าความเชื่อมั่นแบบสอบถาม โดยวิธีหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (Cronbach's Coefficient of Alpha) ซึ่งพบว่าแบบวัดพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ แบบวัดเจตคติต่อพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ และแบบวัดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ มีค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามทั้งฉบับ เท่ากับ .95, .89 และ .85 ตามลำดับ

3) แบบบันทึกสังเกตการตั้งแต่เริ่มจนจบกระบวนการจัดการทำด้วยโปรแกรมการป้องกัน เพื่อรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับกระบวนการปฏิบัติ หมายรวมถึง ผลจากการปฏิบัติ ปัจจัยสนับสนุน ปัจจัยขัดขวาง และประเด็นปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นระหว่างปฏิบัติการตามแผนที่กำหนดไว้ เพื่อเป็นประเด็นสำคัญในการสะท้อนกลับของกระบวนการวิจัย

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยขอหนังสือแนะนำตัวในการขออนุญาตเก็บรวบรวมข้อมูลกับโรงเรียนเป้าหมายเพื่อขออนุญาตและขอความอนุเคราะห์ในการใช้นักเรียนในกระบวนการวิจัยระยะที่ 3 จากหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาพัฒนามนุษย์และสังคม ภาควิชาสารัตถศึกษา คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ ทั้งนี้ผู้วิจัยได้คัดเลือกโรงเรียนมัธยมศึกษาของรัฐในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ที่ผู้บริหาร โรงเรียนและครูมีความยินดีและให้ความร่วมมือเข้าร่วมกระบวนการวิจัยจำนวน 1 โรงเรียน คือ โรงเรียนเคหะปัตตานยานุกูล

ต่อมาผู้บริหารและครูโรงเรียนเคหะปัตตานยานุกูล คัดเลือกนักเรียนเพื่อการทดลอง โดยใช้วิธีการแบบเจาะจงภายใต้ฐานข้อมูลของครูฝ่ายปกครองในการคัดกรองนักเรียนกลุ่มเสี่ยงซึ่งได้นักเรียนกลุ่มเสี่ยงตามเกณฑ์ที่โรงเรียนเจาะจงได้จำนวนทั้งสิ้น 78 คน ทั้งนี้ด้วยแบบแผนการวิจัย ผู้วิจัยมีการคัดกรองนักเรียนซ้ำอีกครั้งโดยใช้แบบวัดพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์เพื่อเลือกเฉพาะนักเรียนกลุ่มเสี่ยงตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ในเบื้องต้น

ทั้งนี้ หลังจากใช้แบบวัดในการคัดเลือกรักเรียนเป้าหมาย พบว่า นักเรียนที่มีคะแนนมาตรฐานที่ T-Score 56 ขึ้นไป มีจำนวนทั้งสิ้น 59 คน ทั้งนี้เพื่อสามารถแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่มเท่ากัน ผู้วิจัยจึงเลือกนักเรียนที่มีคะแนนมาตรฐาน T-Score ที่ 54 เข้าร่วมโปรแกรมในครั้งนี้ด้วย เพราะนักเรียนคนดังกล่าวมีคะแนนค่อนข้างสูงและเพื่อให้การแบ่งจำนวนนักเรียนกลุ่มทดลองและนักเรียนกลุ่มควบคุมมีจำนวนเท่ากัน และสุดท้ายผู้วิจัยแบ่งกลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุมโดยใช้วิธีการจับสลากเพื่อให้ นักเรียนทุกคนมีความเป็นไปได้ในการถูกเลือกเข้ากลุ่มทดลองอย่างเท่าเทียมกัน

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลในการวิจัยระยะที่ 3 โดยเลือกใช้วิธีการวิเคราะห์ข้อมูลตามลักษณะของข้อมูล โดยมีสาระสำคัญ ดังนี้

1) ข้อมูลเชิงปริมาณที่ได้จากการวัดและการประเมินตนเองของนักเรียนกลุ่มทดลองและนักเรียนกลุ่มควบคุมทั้งก่อนและหลังกระบวนการในด้านพฤติกรรมการรังแกบนโลกโซเชียล รวมถึงด้านเจตคติต่อพฤติกรรมการรังแกบนโลกโซเชียล และด้านความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับพฤติกรรมการรังแกบนโลกโซเชียลของนักเรียน โดยใช้สถิติพื้นฐานประกอบด้วย ค่าเฉลี่ย (Mean) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) ซึ่งแสดงเกณฑ์การแปลผลค่าเฉลี่ยทางด้านพฤติกรรมไว้ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2543)

4.51-5.00	หมายถึง	มีระดับพฤติกรรม มากที่สุด
3.51-4.50	หมายถึง	มีระดับพฤติกรรม มาก
2.51-3.50	หมายถึง	มีระดับพฤติกรรม ปานกลาง
1.51-2.50	หมายถึง	มีระดับพฤติกรรม น้อย
1.00-1.50	หมายถึง	มีระดับพฤติกรรม น้อยที่สุด

2) ค่าคะแนนมาตรฐานที (T-Score) ซึ่งแสดงเกณฑ์ในการแปลผลค่าเฉลี่ยไว้ดังนี้ (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ, 2543; เกษตรชัย และหิม, 2557)

ตั้งแต่ T56 ขึ้นไป	หมายถึง	นักเรียนมีพฤติกรรมเสี่ยงต่อการเกิดพฤติกรรมการรังแกผู้อื่นบนโลกโซเชียล
ตั้งแต่ T55 ลงมา	หมายถึง	นักเรียนไม่มีพฤติกรรมเสี่ยงต่อการเกิดพฤติกรรมการรังแกผู้อื่นบนโลกโซเชียล

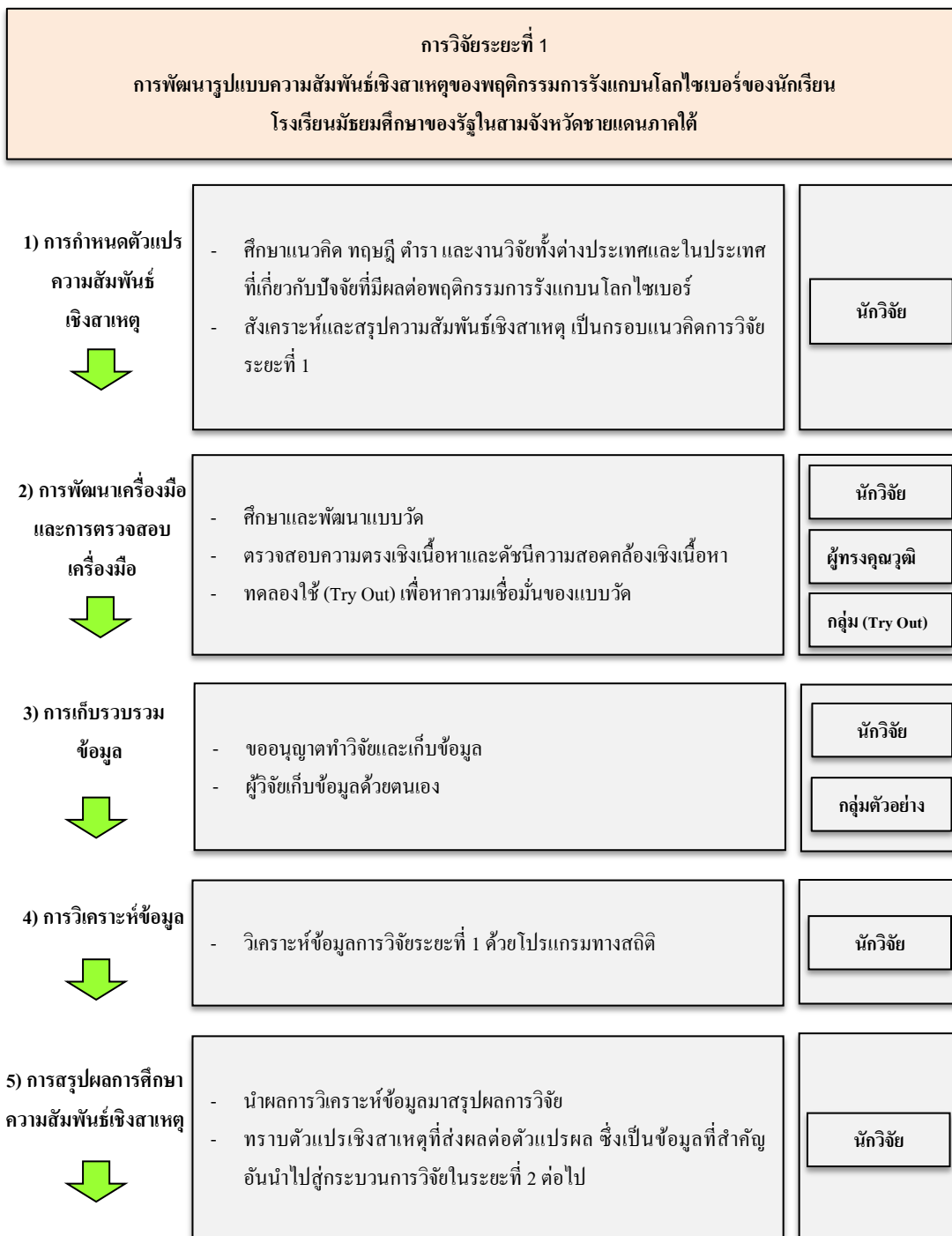
3) การทดสอบค่าเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่าง 1 กลุ่ม (One-Sample t-test for The Mean) การวิเคราะห์การเปรียบเทียบโดยการทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยสำหรับก่อนและหลังจากการที่กลุ่มเป้าหมายเข้าร่วมกระบวนการ โดยใช้วิธีการทดสอบ Paired-Sample t-test

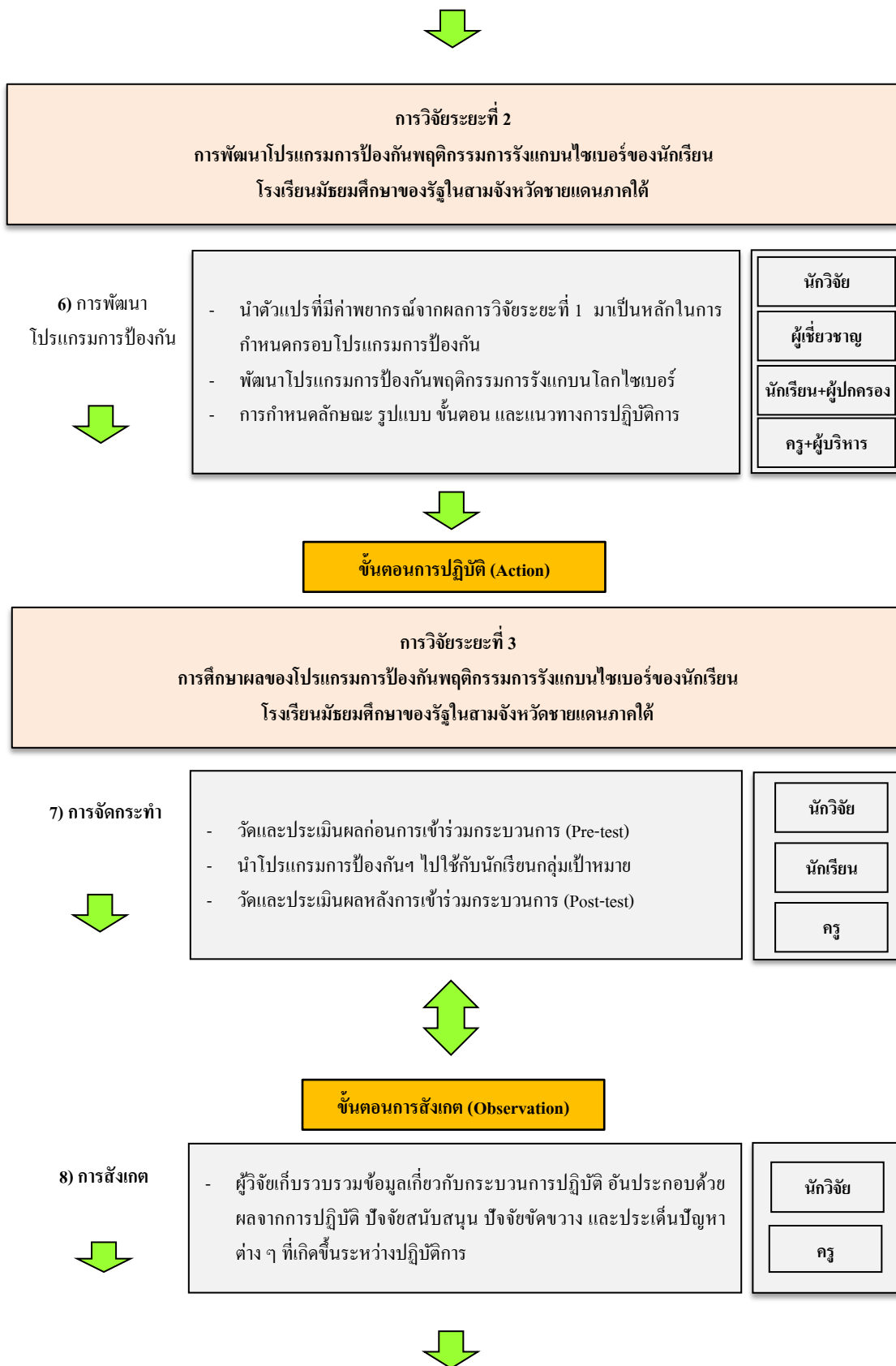
4) การวิเคราะห์การเปรียบเทียบโดยการทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยสำหรับกลุ่มตัวอย่าง 2 กลุ่ม ที่เป็นอิสระต่อกัน โดยใช้การทดสอบ Independent Sample t-test

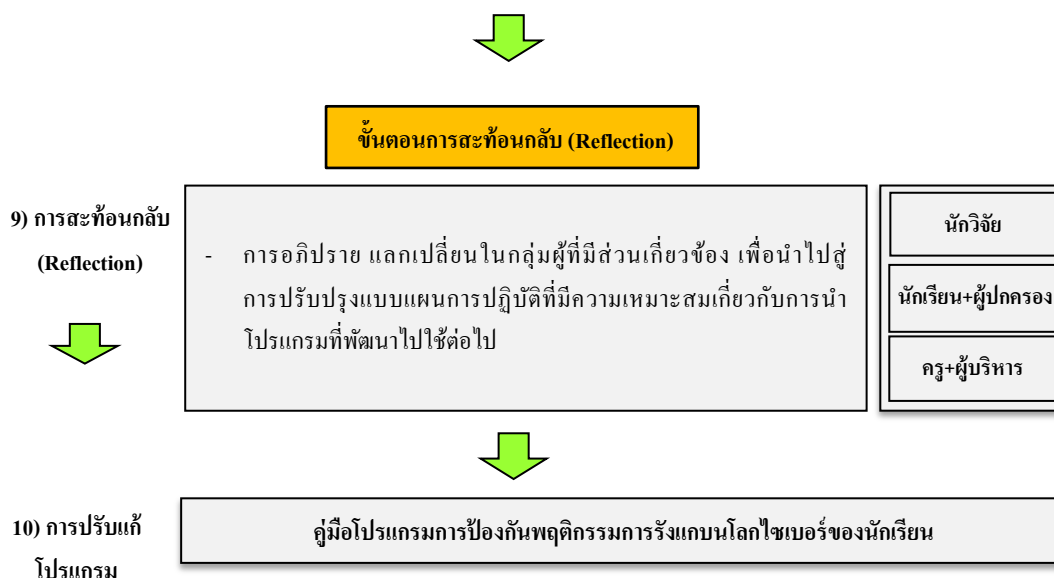
5) สรุปข้อมูลเชิงคุณภาพที่ได้จากการจัดเวทีในกระบวนการสะท้อนกลับเพื่อนำไปปรับปรุงแก้ไขเป็นคู่มือโปรแกรมการป้องกันพฤติกรรมการรังแกบนโลกโซเชียลของนักเรียนโรงเรียนมัธยมศึกษาของรัฐในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้

สรุปกระบวนการวิจัย

ขั้นตอนการวางแผน (Planning)





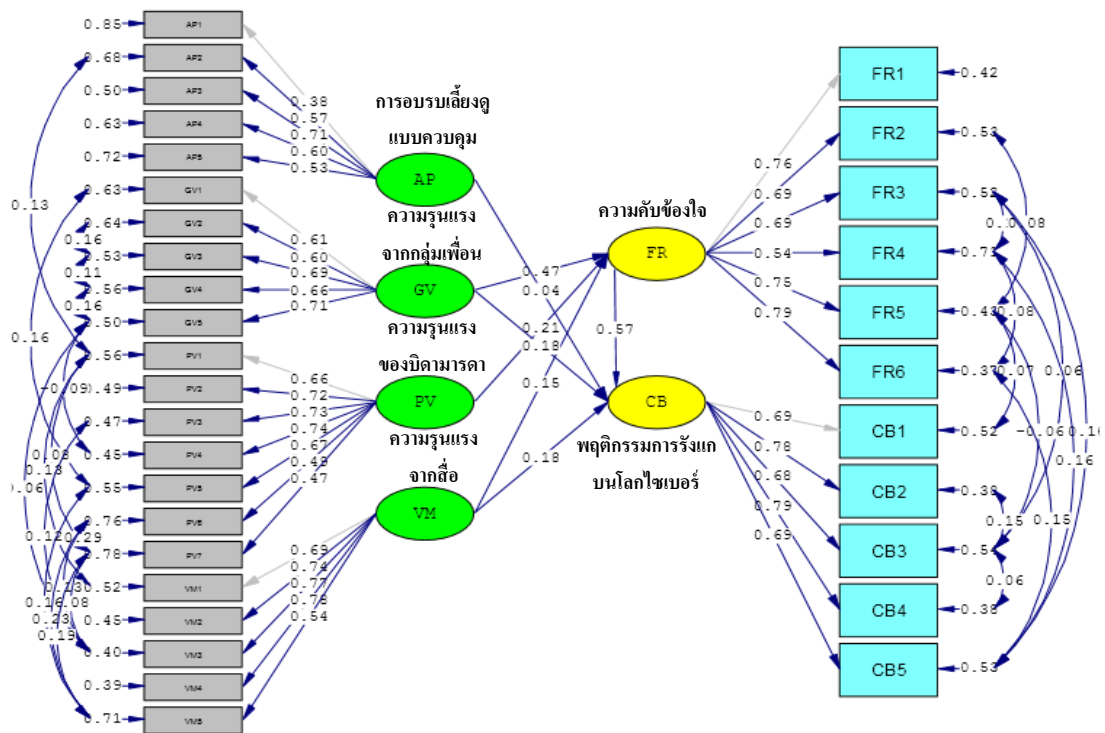


ภาพประกอบ 2 สรุปกระบวนการวิจัยการพัฒนารูปแบบความสัมพันธ์เชิงสาเหตุและโปรแกรมการป้องกันพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียน โรงเรียนมัธยมศึกษาของรัฐในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้

ผลและการอภิปรายผล

รูปแบบความสัมพันธ์เชิงสาเหตุของพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียน

งานวิจัยครั้งนี้ใช้สถิติการวิเคราะห์โมเดลสมการ โครงสร้าง เบื้องต้น พบว่า ข้อมูลมีการแจกแจงแบบปกติ ดังแสดงในภาคผนวก จ และจากการวิเคราะห์รูปแบบความสัมพันธ์เชิงสาเหตุของพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียน โรงเรียนมัธยมศึกษาของรัฐในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ พบว่า โมเดลมีความกลมกลืนกับข้อมูลเชิงประจักษ์ตามการปรับค่าความสัมพันธ์ของความคลาดเคลื่อนระหว่างตัวแปรที่มีความสัมพันธ์ โดยพิจารณาจากค่าสถิติที่ใช้ตรวจสอบความสอดคล้องระหว่างโมเดลกับข้อมูลเชิงประจักษ์ Chi-Square (χ^2) มีค่าเท่ากับ 1338.08 ที่องศาอิสระ มีค่าเท่ากับ 455 และระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 (P-value) มีค่าเท่ากับ .00 รวมถึงมีอัตราส่วนไคสแควร์สัมพันธ์ (χ^2/df) มีค่าเท่ากับ 2.94, ค่า (GFI) มีค่าเท่ากับ .93, ค่า (AGFI) มีค่าเท่ากับ .90, ค่า (RMR) มีค่าเท่ากับ .05, ค่า (RMSEA) มีค่าเท่ากับ .05 ซึ่งแสดงว่า โมเดลที่พัฒนาขึ้นตามสมมติฐานมีความสอดคล้องกลมกลืนกับข้อมูลเชิงประจักษ์อย่างสมเหตุสมผล ดังภาพประกอบ 3



Chi-Square=1338.08, df=455, P-value=0.00000, RMSEA=0.054

ภาพประกอบ 3 ผลการวิเคราะห์โมเดลความสัมพันธ์เชิงสาเหตุพฤติกรรมรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนโรงเรียนมัธยมศึกษาของรัฐในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ที่ปรับแก้แล้ว

ทั้งนี้จากผลการวิเคราะห์ค่าสัมประสิทธิ์เส้นทางโมเดลความสัมพันธ์เชิงสาเหตุพฤติกรรมรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนโรงเรียนมัธยมศึกษาของรัฐในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ พบว่า พฤติกรรมรังแกบนโลกไซเบอร์ (CB) ได้รับอิทธิพลทางตรงจากตัวแปรความคับข้องใจ (FR) มากที่สุด รองลงมา ได้แก่ ความรุนแรงจากกลุ่มเพื่อน (GV) ความรุนแรงจากสื่อ (VM) และการอบรมเลี้ยงดูของครอบครัวแบบควบคุม (AP) โดยมีค่าสัมประสิทธิ์เส้นทางเท่ากับ .57, .18, .18 และ .04 ตามลำดับ ในส่วนของตัวแปรที่มีอิทธิพลทางอ้อมต่อพฤติกรรมรังแกบนโลกไซเบอร์ (CB) มากที่สุด คือ ความรุนแรงจากกลุ่มเพื่อน (GV) รองลงมา ได้แก่ ความรุนแรงของบิดามารดา (PV) และความรุนแรงจากสื่อ (VM) โดยผ่านความคับข้องใจ (FR) โดยมีค่าสัมประสิทธิ์เส้นทางเท่ากับ .27, .12 และ .09 ตามลำดับ

นอกจากนี้พฤติกรรมรังแกบนโลกไซเบอร์ (CB) ได้รับอิทธิพลรวมมากที่สุดจากตัวแปรความคับข้องใจ (FR) รองลงมา ได้แก่ ความรุนแรงจากกลุ่มเพื่อน (GV) ความรุนแรงจากสื่อ (VM) ความรุนแรงของบิดามารดา (PV) และการอบรมเลี้ยงดูของครอบครัวแบบควบคุม (AP) โดยมีค่าสัมประสิทธิ์เส้นทางเท่ากับ .57, .45, .27, .12 และ .04 ตามลำดับ ซึ่งผลการวิจัย

สอดคล้องกับ Bandura (1977) ที่ได้อธิบายถึงพฤติกรรมของมนุษย์ภายใต้ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมว่าพฤติกรรมของมนุษย์เกิดจากการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรงและการสังเกตตัวแบบ ซึ่งบุคคลสามารถเรียนรู้พฤติกรรมที่รุนแรง พฤติกรรมข่มเหงรังแกผู้อื่นผ่านการสังเกตตัวแบบ ประกอบไปด้วย สื่อ กลุ่มเพื่อน สิ่งแวดล้อมภายในครอบครัวหรือแม้แต่ในชุมชน

ผลการวิจัยได้ยืนยันถึงความคับข้องใจว่าเป็นสาเหตุสำคัญของการแสดงออกทางด้านพฤติกรรมของนักเรียนที่เกิดได้จากกลุ่มเพื่อน ครอบครัว หรือแม้แต่สื่อในรูปแบบต่างๆ ที่ความสัมพันธ์เกี่ยวเนื่องต่อกันภายในจิตใจ อาทิ ความวิตกกังวล วุ่นวายใจ ความรู้สึกอับอาย โกรธ อึดอัด สับสน และไม่สบายใจ ภายใต้สภาพแวดล้อมที่นักเรียนพบเจอซึ่งแปรเปลี่ยนเป็นความคับข้องใจที่เป็นแรงขับภายในที่ส่งผลต่อการแสดงพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์เพื่อเป็นการระบายความรู้สึกและมุ่งให้เกิดความสนุกสนานเพื่อสนองความต้องการของตนเองโดยไม่คำนึงถึงผลกระทบที่จะเกิดขึ้นตามมากับผู้อื่น (ชันยากร ตุดเกื้อ และเกษตรชัย และหิม, 2561 และเกษตรชัย และหิม, 2556) ซึ่งสอดคล้องกับ Dollard and Miller (1939) ที่ได้กล่าวถึงความคับข้องใจว่ามีต้นเหตุจากการถูกขัดขวางไม่ให้บรรลุผลตามที่ต้องการภายใต้สภาวะแห่งการกระตุ้นอารมณ์ความรู้สึกภายในจิตใจ รวมถึงความโกรธ คำพูด รวมถึงกระบวนการซึมซับและการสั่งสมที่เกิดจากประสบการณ์ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลทำให้เกิดการแสดงออกทางด้านพฤติกรรมเบี่ยงเบนต่างๆ ของบุคคล (Xiao and Wong, 2013; เกษตรชัย และหิม, 2556 และ Bandura, 1986)

ทั้งนี้จากผลการศึกษาของ Sittichai and Smith (2013) Sittichai (2014) Tudkuea and Laeheem (2014) ณัฐรัชต์ สามะ และคณะ (2556) ฤทัยชนนี สิทธิชัย และชันยากร ตุดเกื้อ (2560) ต่างพบว่าพฤติกรรมการรังแกผู้อื่นบนโลกไซเบอร์เป็นลักษณะของการนินทาหรือคำต่อว่า การหมิ่นประมาท การแอบอ้างชื่อผู้อื่นในด้านลบ การนำความลับที่เป็นข้อมูลส่วนตัวหรือข้อมูลของผู้อื่น ไปเปิดเผย และการลบหรือบล็อกผู้อื่นที่ตนไม่ชอบออกจากกลุ่ม โดยบุคคลจะมีพฤติกรรมดังกล่าวผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์โซเชียลแวย์ รวมถึงแอปพลิเคชันที่ได้รับความนิยมเพื่อมุ่งให้บุคคลอื่นเกิดความอับอาย โมโห โกรธ รู้สึกเครียด วิตกกังวล และอับอาย ทั้งนี้ยังส่งผลกระทบทางอ้อมทำให้สุขภาพจิตเสื่อมเสีย ร่างกายอ่อนแอจนเป็นจุดเริ่มต้นของภาวะซึมเศร้า จนเกิดเป็นปัญหาความสัมพันธ์ทางสังคมตามมา และยังพบอีกว่าเยาวชนและผู้ปกครองต่างเห็นเรื่องดังกล่าวเป็นเรื่องปกติธรรมดา (Anker, 2011; Conway, 2009; Hines, 2011; Litwiller and Brausch, 2013; Willard, 2006; Christine, 2008 และ Smith et al, 2008)

ผลจากการวิจัยได้ยืนยันว่าความรุนแรงจากกลุ่มเพื่อนมีอิทธิพลทางตรงต่อความคับข้องใจและมีอิทธิพลทั้งทางตรงและทางอ้อมต่อพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ ซึ่งสอดคล้องกับ ศรีัญญา อธิคะ (2553) ที่พบว่าการคบเพื่อนของนักเรียนในช่วงวัยรุ่นซึ่งเป็นช่วงวัย

ที่ต้องการเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่มและต้องการเป็นยอมรับของบุคคลรอบข้าง โดยการเข้ากลุ่มของวัยรุ่นแต่ละคนมักมีเหตุผลที่แตกต่างกัน อาทิ การเป็นช่วงวัยเดียวกัน การมีทัศนคติที่คล้ายกัน อีกทั้งอยากหลบหนีความเบื่อหน่ายภายในบ้าน จากความสำคัญดังกล่าวเห็นได้ชัดว่าในช่วงวัยรุ่นมีแนวโน้มสำหรับการให้ความสำคัญกับกลุ่มเพื่อนมากกว่าวัยอื่น เพราะในช่วงวัยรุ่น นักเรียนเชื่อว่ากลุ่มเพื่อนสามารถความเข้าใจมากกว่าบุคคลอื่น แต่กลุ่มเพื่อนมักมีการชักนำสู่การมีพฤติกรรมด้านลบหรือพฤติกรรมไม่เหมาะสมได้ง่ายโดยไม่รู้ตัวและขาดความยั้งคิด นอกจากนี้ประเด็นที่เกี่ยวกับความรุนแรงจากสื่อผ่านรับรู้ข้อมูลที่มีความหลากหลายต่างมีผลต่อทัศนคติ การรับรู้ และการแสดงพฤติกรรมของบุคคล โดยทำหน้าที่เป็นตัวแปรสำคัญในการส่งเสริมพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ (ฤทัยชนนี สิทธิชัย และธันยากร ตุดเกื้อ, 2560 และ ฌัฐรัชต์ สามะ และคณะ, 2556)

นอกจากนี้ผลจากการวิจัยได้ยืนยันว่าความรุนแรงจากสื่อมีอิทธิพลทางตรงต่อความคับข้องใจและมีอิทธิพลทั้งทางตรงและทางอ้อมต่อพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยจำนวนมากพบว่านักเรียนที่ใช้สื่อที่มีความรุนแรงมีแนวโน้มที่จะมีพฤติกรรมเลียนแบบและมีผลต่อการแสดงพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์อีกด้วย (ฌัฐรัชต์ สามะ และคณะ, 2556 และ ธันยากร ตุดเกื้อ และเกษตรชัย และหิม, 2561) นอกจากนี้ สิทธิบุญอินทรประเสริฐ (2556) พบอีกว่าอิทธิพลสื่อที่มีความรุนแรง และสภาพแวดล้อมด้านสื่อของเด็กและเยาวชนมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการรังแกของเด็กและเยาวชนอยู่ในระดับสูง (Bandura, 1986; ธันยากร ตุดเกื้อ และเกษตรชัย และหิม, 2561) อีกทั้ง Kalaitzaki and Birtchnell (2014) ได้พบว่าปัจจัยสำคัญที่ส่งผลให้เยาวชนมีพฤติกรรมไปรังแกผู้อื่นบนโลกไซเบอร์ประกอบด้วยพันธะของผู้ปกครองเกี่ยวกับประสบการณ์การเลี้ยงดูในช่วง 16 ปีแรกของชีวิตจนส่งผลให้เยาวชนเสี่ยงต่อ การเกิดความคับข้องใจสูง และเห็นคุณค่าของตนเองและบุคคลอื่นเชิงลบ ทั้งนี้การเลี้ยงดูแบบควบคุมส่งผลให้เยาวชนเกิดความรู้สึกเศร้า รู้สึกเก็บกด และยังเป็นผลทางอ้อมในการแสดงพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ (จุฬาลักษณ์ ประจะเนย, 2556) โดยที่ Espelage and Swearer (2003) กล่าวอีกว่าการแสดงพฤติกรรมที่รุนแรงและความขัดแย้งระหว่างพ่อแม่เป็นแบบอย่างให้กับลูกและพัฒนาจนกลายเป็นปัญหาทางอารมณ์และจิตใจจนทำให้เด็กมีพฤติกรรมรุนแรงและไปรังแกผู้อื่นในชีวิตประจำวัน อีกทั้ง Colorosa (2003) ได้กล่าวถึงตัวแบบที่เด็กจะเลียนแบบนั้นจะเริ่มต้นจากคนใกล้ชิดที่สุดโดยเด็กจะเรียนรู้พฤติกรรมจากบุคคลรอบข้างและมีการเลียนแบบพฤติกรรมตามที่ได้เรียนรู้มาจากการสังเกต โดยเฉพาะบุคคลที่ตนให้ความสำคัญและมีความใกล้ชิด ซึ่งเด็กมักคิดว่าพฤติกรรมที่พบเห็นนั้นเป็นเรื่องปกติ และสามารถนำไปปฏิบัติในชีวิตของเขาได้ โดย Baldry (2003) ได้ยืนยันปัจจัยที่ส่งผลให้เด็กมีพฤติกรรมรุนแรงมาจากประสบการณ์การเคยพบเห็นเหตุการณ์ที่รุนแรงซึ่งเป็นเสมือนการเสริมแรงให้เกิดพฤติกรรมที่รุนแรงโดยไม่รู้ตัว

สอดคล้องกับผลการวิจัยที่พบว่าความรุนแรงของบิดามารดามีอิทธิพลทางตรงต่อความคับข้องใจ และมีผลต่อการแสดงพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนสูงที่สุด ซึ่งสอดคล้องกับ พูนสุข มาศรีงสรรค์ (2559) ที่พบว่าผลกระทบที่เกิดจากความรุนแรงในครอบครัวส่งผลให้เด็กเกิด ปัญหาทางด้านอารมณ์ รวมถึงการไม่เห็นคุณค่าในตนเองนำไปสู่สภาวะของโรคซึมเศร้า และยังมี แนวโน้มการทำร้ายตัวเองได้ง่าย

ซึ่งในประเด็นของการอบรมเลี้ยงดูของครอบครัวมีผลกระทบต่อกระบวนการทาง จิตใจในแง่ของการรับรู้ การเรียนรู้ และระดับสติปัญญา จุฬาลักษณ์ ประจะเนย์ (2556) ได้ศึกษาไว้ และพบว่ามีส่วนทำให้บุคคลสร้างกรอบความคิด รวมทั้งค่านิยมภายในตนเองขึ้นมา และลักษณะ ภูมิหลังของครอบครัวมีผลต่อการแสดงออกด้านพฤติกรรมของบุคคล อันหมายความว่าครอบครัว เป็นสิ่งแวดล้อมที่มีผลต่อพัฒนาการของเด็กทั้งทางตรงและทางอ้อม เนื่องจากสถานภาพของ ผู้ปกครองเป็นตัวบ่งชี้ความสัมพันธ์ของผู้ปกครอง ซึ่งส่งผลต่อลักษณะบุคลิกภาพ จิตใจ อารมณ์ สังคม ตลอดจนการปรับตัวของเด็ก ทั้งนี้ยังสอดคล้องกับ เกษตรชัย และหิม (2556) ที่กล่าวว่า รูปแบบอบรมเลี้ยงดูของครอบครัวมีความสำคัญและส่งผลต่อบุคลิกภาพ อุปนิสัย รวมถึงการ แสดงออกทางด้านพฤติกรรม โดยบุคคลที่ได้รับการอบรมเลี้ยงดูอย่างเหมาะสมกับวัยจะส่งผลต่อ บุคลิกภาพและสามารถแก้ไขปัญหาพร้อมรับมือกับปัญหาต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม (จุฬาลักษณ์ ประจะเนย์, 2556; ณัฐรัชต์ สามะ และคณะ, 2556 และ ธันยากร ตุดเกื้อ และมาลี สบายยิ่ง, 2560)

ทั้งนี้ตัวแปรทุกตัวมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ (CB) ในทิศทางบวก เมื่อพิจารณาค่าสัมประสิทธิ์การพยากรณ์ (R^2) สามารถสรุปได้ว่าตัวแปรเชิงสาเหตุใน โมเดลสามารถอธิบายความแปรปรวนของตัวแปรพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ (CB) ได้ร้อยละ 66 และสามารถอธิบายความแปรปรวนของตัวแปรอิทธิพลความคับข้องใจ (FR) ได้ร้อยละ 61 โดยตัวแปรที่มีอิทธิพลทางตรง รวมถึงอิทธิพลทางอ้อมและอิทธิพลรวมต่อตัวแปร ความคับข้องใจ(FR)ดังแสดงในตารางที่ 3

ตารางที่ 3 คะแนนมาตรฐานของอิทธิพลทางตรง (DE) อิทธิพลทางอ้อม (IE) และอิทธิพลรวม (TE) ระหว่างตัวแปรเหตุกับตัวแปรผล

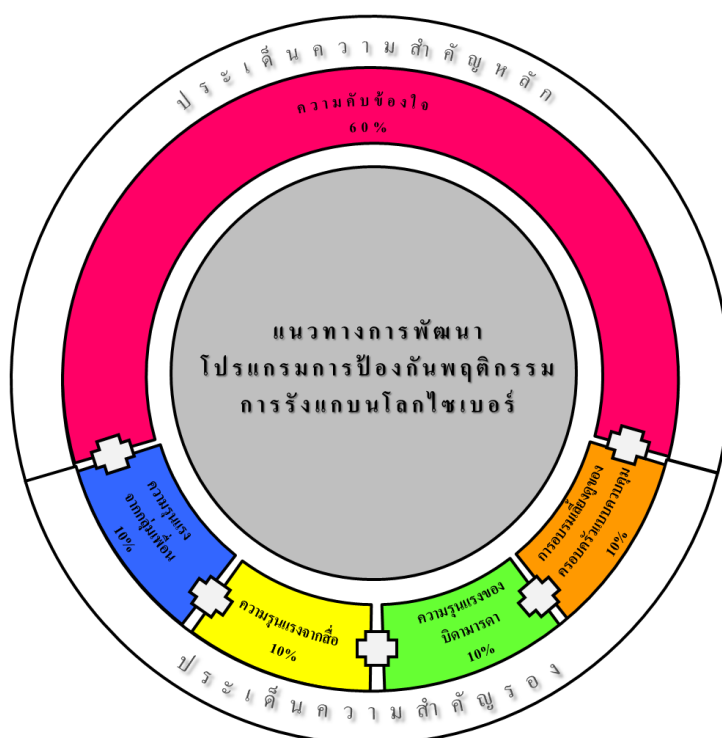
ตัวแปรผล	ตัวแปรเหตุ															R^2
	AP			GV			PV			VM			FR			
	DE	IE	TE	DE	IE	TE	DE	IE	TE	DE	IE	TE	DE	IE	TE	
CB	.04	--	.04	.18	.27	.45	--	.12	.12	.18	.09	.27	.57	--	.57	.66
FR	--	--	--	.47	--	.47	.21	--	.21	.15	--	.15	--	--	--	.61

จากผลการวิจัยชี้ชัดว่าพฤติกรรมกรรมการรังแกบนโลกโซเชียลของนักเรียนมีสาเหตุจากความคับข้องใจเป็นประเด็นความสำคัญหลักที่เป็นแรงขับให้นักเรียนแสดงพฤติกรรมกรรมการรังแกบนโลกโซเชียล ดังนั้นโปรแกรมการป้องกันพฤติกรรมกรรมการรังแกบนโลกโซเชียลมีเป้าหมายหลักเพื่อลดความคับข้องใจของนักเรียนผ่านกิจกรรมเกม กิจกรรมศิลปะ กิจกรรมแลกเปลี่ยนความคิด กิจกรรมระดมสมองอย่างสร้างสรรค์ และกิจกรรมไต่วาทิ โดยส่งเสริมการรับรู้อย่างมีเหตุผล รวมถึงนักเรียนสามารถระบายอารมณ์ ความรู้สึก และจัดการกับความคับข้องใจของตนเองได้ ก่อนที่นักเรียนจะแสดงออกเป็นพฤติกรรมกรรมการรังแกผู้อื่นบนโลกโซเชียล

นอกจากนี้ผลการวิจัยได้ชี้ว่าความคับข้องใจของนักเรียนเป็นผลที่เกิดขึ้นจากสภาพแวดล้อม ประกอบด้วย ความรุนแรงจากกลุ่มเพื่อนสูงสุด ทั้งนี้เนื่องจากนักเรียนอยู่ในช่วงวัยรุ่นและมักมีการเล่นหรือใช้ความรุนแรงต่อกันในรูปแบบต่าง ๆ อีกทั้งยังเป็นช่วงวัยที่ให้ความสำคัญและใช้เวลาส่วนใหญ่ไปกับกลุ่มเพื่อน ดังนั้นกลุ่มเพื่อนจึงเป็นสาเหตุสำคัญที่มีผลต่อการเกิดความรู้สึกคับข้องใจของนักเรียน รองลงมาเป็นความรุนแรงจากสื่อ เพราะเนื่องจากนักเรียนมีความใกล้ชิดและใช้สื่อออนไลน์ตลอดเวลา ส่งผลทำให้ขาดการกลั่นกรองข้อมูลอย่างมีเหตุผลนำไปสู่การเกิดความรู้สึกปกติกับความรุนแรงที่ส่งผลต่อเจตคติ รวมถึงการแสดงพฤติกรรมรุนแรงของนักเรียนโดยกระบวนการรับรู้ผ่านประสบการณ์นำไปสู่การแสดงพฤติกรรมกรรมการรังแกผู้อื่นบนโลกโซเชียลเพื่อเป็นการระบายอารมณ์ ความรู้สึก รวมถึงเพื่อความสนุกสนานและต้องการการยอมรับในกลุ่มเพื่อนโดยไม่คำนึงถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นตามมา และสุดท้ายเป็นความรุนแรงของบิดามารดาและการเลี้ยงดูของครอบครัวแบบควบคุมโดยนักเรียนเกิดการรับรู้ผ่านประสบการณ์ทั้งทางตรงและทางอ้อมส่งผลให้นักเรียนเกิดความคับข้องใจ และที่สำคัญเมื่อนักเรียนคุ้นชินกับการใช้ความรุนแรงและเห็นความรุนแรงบนโลกโซเชียลเป็นเรื่องปกติ ซึ่งส่งผลให้นักเรียนเลือกที่จะแสดงพฤติกรรมรังแกบนโลกโซเชียลเพื่อระบายอารมณ์ ความรู้สึกภายในจิตใจของตนเอง ดังนั้นโปรแกรมการป้องกันพฤติกรรมกรรมการรังแกบนโลกโซเชียลมีเป้าหมายความสำคัญรองเพื่อให้นักเรียนเกิดการรับรู้อย่างมีเหตุผล รวมถึงเข้าใจและสามารถรับมือกับสภาพแวดล้อมที่เป็นผลให้นักเรียนเกิดความคับข้องใจ โดยมีเนื้อหาสาระเกี่ยวกับความรุนแรงจากกลุ่มเพื่อน ความรุนแรงจากสื่อ ความรุนแรงของบิดามารดา และการเลี้ยงดูของครอบครัวแบบควบคุมโดยใช้กิจกรรมระดมสมองอย่างสร้างสรรค์เพื่อให้นักเรียนแลกเปลี่ยนข้อมูลระหว่างกันอย่างมีเหตุผลจนเกิดเป็นความคิดรวบยอด และมุ่งส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการรับรู้ในเชิงบวก ซึ่งส่งผลต่อความรู้สึก เจตคติ และการแสดงออกเป็นพฤติกรรมของนักเรียนในเชิงบวกตามมา

จากที่กล่าวมาข้างต้น การศึกษาครั้งนี้จึงพัฒนาโปรแกรมการป้องกันพฤติกรรมกรรมการรังแกบนโลกโซเชียลโดยมุ่งเน้นการพัฒนาตัวบุคคลมากกว่าการไปเปลี่ยนแปลงสภาพแวดล้อม

ทั้งนี้เนื้อหาส่วนใหญ่มุ่งเน้นการลดความคับข้องใจของนักเรียนมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 60 ของโปรแกรม รองลงมาเป็นการมุ่งเน้นการสร้างความรู้ความเข้าใจอย่างมีเหตุผลในประเด็น ความรุนแรงจากกลุ่มเพื่อน ร้อยละ 10 ความรุนแรงจากสื่อ ร้อยละ 10 ความรุนแรงของบิดามารดา ร้อยละ 10 และการเลี้ยงดูของครอบครัวแบบควบคุม ร้อยละ 10 ของโปรแกรม โดยมีเป้าหมาย เพื่อป้องกันการเกิดความคับข้องใจและเพื่อสามารถป้องกันการเกิดพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียน ดังภาพประกอบ 4

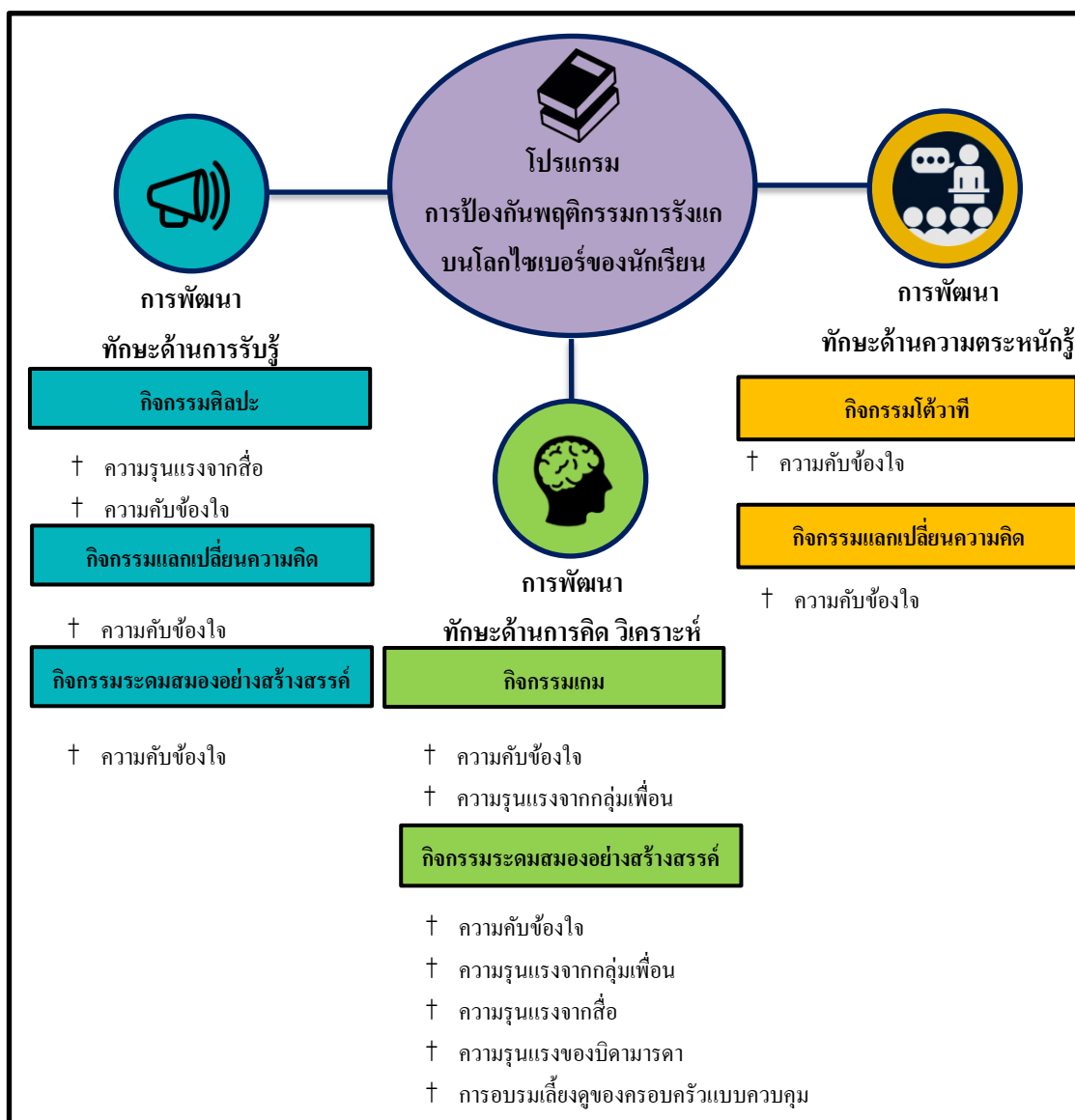


ภาพประกอบ 4 โมเดลแนวทางการพัฒนาโปรแกรมการป้องกันพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียน โรงเรียนมัธยมศึกษาของรัฐในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้

โปรแกรมการป้องกันพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียน

โปรแกรมการป้องกันพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ถูกพัฒนาและออกแบบมาให้เหมาะสมสำหรับนักเรียนในระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1 ถึง 6 โดยครูผู้สอนต้องศึกษาคู่มือโปรแกรมการป้องกันพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนก่อนนำไปใช้ และครูสามารถปรับใช้กับรายวิชาเรียนต่าง ๆ เพื่อให้เกิดความเหมาะสม ทั้งนี้โปรแกรมได้แบ่งออกเป็นการพัฒนาทักษะด้านการรับรู้ ด้านการคิด วิเคราะห์ และด้านการตระหนักรู้ของนักเรียน ภายใต้กิจกรรมเกม

กิจกรรมศิลปะ กิจกรรมระดมสมองอย่างสร้างสรรค์ กิจกรรมแลกเปลี่ยนความคิด และกิจกรรมไต่वाที่ โดยใช้ระยะเวลา 3 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ รวมจำนวนทั้งสิ้น 15 ชั่วโมง ดังภาพประกอบ 5 และตารางที่ 4 ซึ่งตามแนวคิดของ Duane and Sydney (2012) ได้ยืนยันว่ากระบวนการรับพฤติกรรมของบุคคลควรมีระยะเวลาต่อเนื่องอย่างน้อย 4 สัปดาห์ โดยสัปดาห์ละ 1 ถึง 2 ครั้ง และครั้งละ 1 ถึง 2 ชั่วโมง เพื่อนำไปสู่การเกิดกระบวนการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง และส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงด้านพฤติกรรมของบุคคลได้อย่างมีประสิทธิภาพ (จามรี ศรีรัตนบัลล์, 2559; ชลธิชา ฤทธิ์เนติกุล, 2552 และ Lacheem, 2013)



ภาพประกอบ 5 โมเดลสรุปโปรแกรมการป้องกันพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียน

จากภาพประกอบ 5 ผลการพัฒนาโปรแกรมการป้องกันพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียน ในกระบวนการจัดทำรวมระยะเวลาทั้งสิ้น จำนวน 15 ชั่วโมง ซึ่งโปรแกรมมีรายละเอียดดังแสดงในตารางที่ 4

ตารางที่ 4 แสดงรายละเอียดของโปรแกรมการป้องกันพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนโรงเรียนมัธยมศึกษาของรัฐในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้

ชั่วโมง ที่	ชื่อ กิจกรรม	รูปแบบ กิจกรรม	เป้าหมายกิจกรรม	ทักษะ ที่มุ่ง พัฒนา	ประเด็น ที่มุ่ง พัฒนา
1	-เกม ลูกบอลวิเศษ -ภาพการ์ตูนสมมติ	-กิจกรรมเกม -กิจกรรมระดมสมอง อย่างสร้างสรรค์	-มุ่งสร้างความเข้าใจ เกี่ยวกับรูปแบบและ สาเหตุของพฤติกรรมการ รังแกบนโลกไซเบอร์	การคิด วิเคราะห์	-ลดความคับข้องใจ
2	เกม แก้อั้วทะลุมิติ (Warp Speed)	กิจกรรมเกม	-มุ่งสร้างความเข้าใจ เกี่ยวกับรูปแบบและ สาเหตุของพฤติกรรมการ รังแกบนโลกไซเบอร์ -เพื่อให้เกิดความรู้สึกว่า พฤติกรรมการรังแก บนโลกไซเบอร์เป็นเรื่อง ที่ไม่เหมาะสมและเป็น พฤติกรรมที่ไม่ควรปฏิบัติ กับผู้อื่น	การคิด วิเคราะห์	-ลดความคับข้องใจ -สร้างความเข้าใจอย่าง มีเหตุผลเกี่ยวกับความ รุนแรงจากกลุ่มเพื่อน

ชั่วโมง ที่	ชื่อ กิจกรรม	รูปแบบ กิจกรรม	เป้าหมายกิจกรรม	ทักษะ ที่มุ่ง พัฒนา	ประเด็น ที่มุ่ง พัฒนา
3	ระดมสมองไขลาน ความคิดหาสาเหตุ การเกิดพฤติกรรม การรังแกบนโลก ไซเบอร์	กิจกรรมระดมสมองอย่าง สร้างสรรค์	- เพื่อให้เข้าใจและ สามารถอธิบายสาเหตุ ของพฤติกรรมกรังแก บนโลกไซเบอร์ได้	การคิด วิเคราะห์	-ลดความคับข้องใจ -สร้างความเข้าใจอย่าง มีเหตุผลเกี่ยวกับความ รุนแรงจากกลุ่มเพื่อน -สร้างความเข้าใจอย่าง มีเหตุผลเกี่ยวกับความ รุนแรงจากสื่อ -สร้างความเข้าใจอย่าง มีเหตุผลเกี่ยวกับความ รุนแรงของบิดามารดา -สร้างความเข้าใจอย่าง มีเหตุผลเกี่ยวกับ การอบรมเลี้ยงดูของ ครอบครัวแบบควบคุม
4	พัฒนาระบบคิดผู้ การแก้ไขพฤติกรรม การรังแกบนโลก ไซเบอร์	กิจกรรมระดมสมองอย่าง สร้างสรรค์	- เพื่อให้เข้าใจและ สามารถอธิบายวิธีการ แก้ไขพฤติกรรมกรังแก บนโลกไซเบอร์ได้ -เพื่อให้เกิดความรู้สึกว่า พฤติกรรมกรังแกบน โลกไซเบอร์เป็นเรื่อง ไม่เหมาะสมและเป็น พฤติกรรมที่ไม่ควรปฏิบัติ กับผู้อื่น	การคิด วิเคราะห์	-ลดความคับข้องใจ

ชั่วโมง ที่	ชื่อ กิจกรรม	รูปแบบ กิจกรรม	เป้าหมายกิจกรรม	ทักษะ ที่มุ่ง พัฒนา	ประเด็น ที่มุ่ง พัฒนา
5	รู้เท่าให้ทันสื่อ	กิจกรรมระดมสมองอย่าง สร้างสรรค์	<p>-เพื่อให้สามารถอธิบายถึงข้อดี ข้อเสีย และผลกระทบจากสื่อออนไลน์ได้</p> <p>-เพื่อให้เข้าใจและเกิดความรู้สึกว่าควรใช้เทคโนโลยีในทางสร้างสรรค์เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดกับตนเองและไม่ควรใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือในการทำร้ายหรือรังแกผู้อื่น</p>	การคิด วิเคราะห์	<p>-สร้างความเข้าใจอย่างมีเหตุผลเกี่ยวกับความรุนแรงจากสื่อ</p> <p>-ลดความคับข้องใจ</p>
6	ระดมสมองมองหาเพื่อนที่ดีต้องเป็นอย่างไร	กิจกรรมระดมสมองอย่าง สร้างสรรค์	<p>-เพื่อให้เข้าใจและสามารถอธิบายถึงลักษณะของเพื่อนที่ดีและการเป็นเพื่อนที่ดีได้</p> <p>-เพื่อสร้างความเข้าใจว่ากลุ่มเพื่อนมีความสำคัญและการมีเพื่อนที่ดีและการเป็นเพื่อนที่ดีเป็นสิ่งสำคัญและสามารถเชื่อมโยงความคิดและการแสดงพฤติกรรมต่างๆ ของนักเรียน</p>	การคิด วิเคราะห์	<p>-สร้างความเข้าใจอย่างมีเหตุผลเกี่ยวกับความรุนแรงจากกลุ่มเพื่อน</p> <p>-ลดความคับข้องใจ</p>

ชั่วโมง ที่	ชื่อ กิจกรรม	รูปแบบ กิจกรรม	เป้าหมายกิจกรรม	ทักษะ ที่มุ่ง พัฒนา	ประเด็น ที่มุ่ง พัฒนา
7	ถอดบทเรียน “ครอบครัวกับวัยรุ่น ในยุคโซเชียล”	กิจกรรมระดมสมองอย่าง สร้างสรรค์	- เพื่อให้เข้าใจและ สามารถอธิบายการใช้เทคโนโลยีในทางที่ ถูกต้องของครอบครัวได้ - เพื่อให้เข้าใจและเกิด ความรู้สึกลงเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้ เทคโนโลยีของบุคคลใน ครอบครัวอย่างมีเหตุผล	การคิด วิเคราะห์	- สร้างความเข้าใจอย่าง มีเหตุผลเกี่ยวกับความ รุนแรงของบิดามารดา - สร้างความเข้าใจอย่าง มีเหตุผลเกี่ยวกับการ อบรมเลี้ยงดูของ ครอบครัวแบบควบคุม - ลดความคับข้องใจ
8-9	สะท้อนมุมมอง ตนเองผ่านงานศิลป์	กิจกรรมศิลปะ	- เพื่อให้เข้าใจและ สามารถอธิบายถึง ความสัมพันธ์ระหว่าง บุคคลกับเทคโนโลยีได้ - เพื่อให้เข้าใจและเกิด ความรู้สึกลงเกี่ยวกับ เกี่ยวกับการใช้สื่อสังคม ออนไลน์ - เพื่อให้ใช้สื่อออนไลน์ อย่างมีสติ	การรับรู้	- สร้างความเข้าใจอย่าง มีเหตุผลเกี่ยวกับความ รุนแรงจากสื่อ - ลดความคับข้องใจ
10	ระบายความรู้สึก และอารมณ์	กิจกรรมแลกเปลี่ยน ความคิด	- เพื่อให้สามารถบอกที่มา และอธิบายสาเหตุของ การเกิดความคับข้องใจ ของตนเองได้ - เพื่อให้เข้าใจและ ตระหนักได้ว่าความ คับข้องใจสามารถจัดการ ได้ด้วยตนเอง - เพื่อลดความคับข้องใจ	การรับรู้	- ลดความคับข้องใจ

ชั่วโมง ที่	ชื่อ กิจกรรม	รูปแบบ กิจกรรม	เป้าหมายกิจกรรม	ทักษะ ที่มุ่ง พัฒนา	ประเด็น ที่มุ่ง พัฒนา
11-12	ร่วมคิด ร่วมวิพากษ์ “ต้นน้ำ กลางน้ำ ปลายน้ำ แห่งความ คับข้องใจ”	กิจกรรมระดมสมองอย่าง สร้างสรรค์	-เพื่อให้สามารถบอกที่มา และอธิบายสาเหตุของ การเกิดความคับข้องใจ ของตนเองได้ -เพื่อให้เข้าใจและเกิด ตระหนักได้ว่าความ คับข้องใจสามารถจัดการ ได้ด้วยตนเอง -เพื่อลดความคับข้องใจ	การรับรู้	-ลดความคับข้องใจ
13	โต้วาที ญัตติ “การ ปลดปล่อยอารมณ์ โดยใช้ความรุนแรง บนโลกไซเบอร์”	กิจกรรมโต้วาที	-เพื่อให้สามารถอธิบาย ผลกระทบที่เกิดจาก พฤติกรรมกรังแบน บนโลกไซเบอร์ได้ -เพื่อให้เข้าใจและเกิด ความตระหนักว่าการใช้ ความรุนแรงกับผู้อื่นเป็น เรื่องที่ไม่เหมาะสม -เพื่อให้เข้าใจและเกิด ความรู้สึกว่าพฤติกรรม กรังแบนบนโลกไซเบอร์ ส่งผลกระทบกับผู้อื่น อย่างยิ่ง	ตระหนักรู้	-ลดความคับข้องใจ
14-15	Workshop “วิธีการ หยุดพฤติกรรม กรังแบนบนโลก ไซเบอร์เพื่อลด ผลกระทบต่อผู้ที่ตก เป็นเหยื่อ”	กิจกรรมแลกเปลี่ยน ความคิด	-เพื่อให้สามารถอธิบายถึง วิธีการหยุดพฤติกรรมกรัง แบนบนโลกไซเบอร์ -เพื่อให้เข้าใจและเกิด ความรู้สึกว่าพฤติกรรม กรังแบนบนโลกไซเบอร์ ส่งผลกระทบกับผู้อื่น อย่างยิ่ง	ตระหนักรู้	-ลดความคับข้องใจ

จากภาพประกอบ 5 และตารางที่ 4 ได้ชี้ชัดให้เห็นว่างานวิจัยครั้งนี้มีรายละเอียดของโปรแกรมการป้องกันการเกิดพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนโดยมุ่งพัฒนาทักษะด้านการรับรู้ รวมถึงทักษะด้านการคิด วิเคราะห์ และทักษะด้านความตระหนักรู้ โดยเนื้อหาและรายละเอียดของแต่ละกิจกรรมจะสอดคล้องกับการพัฒนาทักษะต่างๆ ซึ่ง โปรแกรมที่พัฒนาขึ้นครั้งนี้ให้ความสำคัญกับการลดความคับข้องใจของนักเรียนเป็นหลัก อีกทั้งยังมีกิจกรรมที่มีเนื้อหาสาระเกี่ยวกับสภาพแวดล้อม ที่ส่งผลต่อการเกิดความคับข้องใจที่นำไปสู่การแสดงเป็นพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียน ได้แก่ ความรุนแรงจากกลุ่มเพื่อน รวมถึงความรุนแรงจากสื่อความรุนแรงของบิดามารดา และการเลี้ยงดูของครอบครัวแบบควบคุม ทั้งนี้กิจกรรมส่วนใหญ่มุ่งสร้างความเข้าใจในเชิงบวกเพื่อให้นักเรียนพร้อมรับมือกับสภาพแวดล้อมที่เกิดขึ้นรอบตัวได้อย่างมีเหตุผล อีกทั้งเพื่อลดความเสี่ยงของการเกิดความคับข้องใจของนักเรียน ซึ่งเป็นประเด็นสำคัญหลักสู่การเกิดพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียน ซึ่งสามารถสรุปรายละเอียดของโปรแกรมการป้องกันพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนได้ ดังนี้

1) การพัฒนาทักษะด้านการรับรู้ มีจำนวน 5 ชั่วโมง โดยมีเป้าหมายเพื่อเชื่อมโยงข้อมูลสู่กระบวนการคิดตัดสินใจและนำไปสู่การแสดงออกทางด้านพฤติกรรม ดังนั้นเมื่อนักเรียนมีการรับรู้เชิงบวกหรือมีกระบวนการรับรู้ที่ผ่านกระบวนการคิดอย่างมีเหตุผลเป็นการส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการรับรู้อย่างมีสติผ่านกิจกรรมศิลปะ รวมถึงกิจกรรมแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเห็นของตนเองร่วมกับผู้อื่น โดยมุ่งให้นักเรียนได้รับประสบการณ์แลกเปลี่ยนร่วมกับผู้อื่นเพื่อให้เกิดความเข้าใจเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมที่เกิดขึ้นรอบตัว ทั้งในด้านการใช้สื่อสังคมออนไลน์ รวมถึงสามารถเข้าใจสาเหตุและจัดการกับความคับข้องใจของตนเองได้อย่างมีเหตุผล ซึ่งส่งผลต่อระบบความคิดและสามารถลดความรู้สึกความคับข้องใจของนักเรียนได้ ภายใต้กิจกรรมที่มุ่งเน้นให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ถึงความสัมพันธ์ระหว่างตนเองกับเทคโนโลยี รวมถึงผลกระทบจากการถูกรังแกบนโลกไซเบอร์ และได้เข้าใจถึงสาเหตุที่แท้จริงของความคับข้องใจของตนเองและสามารถลดพฤติกรรมการรังแกผู้อื่นบนโลกไซเบอร์ได้

2) การพัฒนาทักษะด้านการคิด วิเคราะห์มีจำนวน 7 ชั่วโมง โดยมีเป้าหมายเพื่อให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ รวมถึงเข้าใจและจัดการกับสถานการณ์ที่เกิดขึ้นรอบตัว โดยครอบคลุมประเด็นที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ ความคับข้องใจ และรูปแบบความรุนแรงที่เกิดจากสภาพแวดล้อมรอบตัว ได้แก่ ความรุนแรงที่เกิดจากกลุ่มเพื่อน ความรุนแรงจากสื่อความรุนแรงของบิดามารดา และรูปแบบการเลี้ยงดูของครอบครัวแบบควบคุม เชื่อมโยงให้นักเรียนเกิดกระบวนการคิด วิเคราะห์อย่างมีเหตุผลเกี่ยวกับ ผ่านกิจกรรมระดมสมองอย่างสร้างสรรค์ และกิจกรรมเกม โดยมุ่งให้นักเรียนเกิดความรู้และเข้าใจถึงความหมาย รูปแบบ และสาเหตุของ

พฤติกรรมกรร้งแบนโลกไซเบอร์ อีกทั้งมุ่งให้นักเรียนเกิดความรู้เกี่ยวกับผลกระทบที่เกิดขึ้นจากสื่อออนไลน์ รวมถึงวิธีการแก้ไขพฤติกรรมกรร้งแบนโลกไซเบอร์ และการบูรณาการส่งเสริมเพื่อให้เกิดความรู้เกี่ยวกับลักษณะของการเป็นเพื่อนที่ดีและการใช้เทคโนโลยีอย่างถูกต้องของครอบครัว ทั้งนี้เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองและสามารถป้องกันการเกิดพฤติกรรมกรร้งแบนโลกไซเบอร์ได้

3) การพัฒนาทักษะด้านการตระหนักรู้ มีจำนวน 3 ชั่วโมง โดยมีเป้าหมายเพื่อพัฒนาและส่งเสริมให้นักเรียนรู้จักตนเอง รู้จักผู้อื่น และตระหนักถึงผลกระทบที่เกิดจากพฤติกรรมกรร้งแบนโลกไซเบอร์ ผ่านการรับรู้จากประสบการณ์ภายใต้สภาพแวดล้อมที่แตกต่างกันซึ่งมุ่งให้เกิดการจุกคิดก่อนการแสดงออกเป็นพฤติกรรมต่าง ๆ โดยใช้กิจกรรมแลกเปลี่ยนมุมมองความคิด และกิจกรรมไต่วาที ภายใต้เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับแนวทางในการหยุดพฤติกรรมกรร้งแบนโลกไซเบอร์ของนักเรียน รวมถึงผลกระทบที่เกิดจากพฤติกรรมรุนแรงและพฤติกรรมกรร้งแบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนเป็นประเด็นสำคัญ (บทสัมภาษณ์ปรากฏอยู่ในภาคผนวก ฉ)

โปรแกรมการป้องกันพฤติกรรมกรร้งแบนโลกไซเบอร์ที่พัฒนาขึ้นได้ผ่านกระบวนการตรวจสอบเครื่องมือโดยผู้เชี่ยวชาญด้านพฤติกรรมศาสตร์และด้านจิตวิทยา รวมจำนวนทั้งสิ้น 5 ท่าน (รายนามผู้เชี่ยวชาญแสดงในภาคผนวก ข) เพื่อพิจารณาความเหมาะสมทั้งด้านเนื้อหาวิธีการ และระยะเวลาที่เหมาะสม ซึ่งผลการวิเคราะห์ พบว่า โปรแกรมการป้องกันมีความเหมาะสมโดยรวมทั้งในด้านคำชี้แจงด้านแนวทางการปฏิบัติสำหรับผู้ดำเนินกิจกรรม ด้านแนวทางการปฏิบัติสำหรับนักเรียน รวมถึงด้านแผนการจัดการเรียนรู้ และด้านสื่อการเรียนรู้ซึ่งอยู่ในระดับมากที่สุดทุกด้าน ทั้งนี้ด้านสื่อการเรียนรู้มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด โดยมีค่าเท่ากับ 4.68 และด้านแนวทางการปฏิบัติสำหรับผู้ดำเนินกิจกรรมมีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด โดยมีค่าเท่ากับ 4.55 ดังแสดงรายละเอียดในภาคผนวก ช ทั้งนี้ในส่วนรายละเอียดของกลุ่มโปรแกรมการป้องกันพฤติกรรมกรร้งแบนโลกไซเบอร์และเอกสารประกอบกิจกรรมได้แสดงไว้ในภาคผนวก ค และภาคผนวก ง ตามลำดับ

สรุปได้ว่าโปรแกรมการป้องกันพฤติกรรมกรร้งแบนโลกไซเบอร์มุ่งให้นักเรียนใช้กระบวนการทางความคิดเพื่อให้เกิดการรับรู้และเชื่อมโยงสิ่งที่เป็นเหตุเป็นผลผ่านกิจกรรมศิลปะและกิจกรรมแลกเปลี่ยนความคิด เพื่อส่งเสริมการเปลี่ยนแปลงทางปัญญาเพื่อให้นักเรียนเกิดการรับรู้และตระหนักรู้จากภายในสู่การแสดงออกที่เหมาะสมและนำไปสู่การป้องกันพฤติกรรมกรร้งแบนโลกไซเบอร์ได้ ซึ่งสอดคล้องกับ Mahoney (1974 อ้างถึงใน สมโภชน์ เอี่ยมสุภาษิต, 2556) ที่กล่าวว่า การตอบสนองของบุคคลไม่ได้ขึ้นอยู่กับสภาพแวดล้อมที่เป็นจริง แต่ขึ้นอยู่กับสภาพแวดล้อมที่รับรู้ ประกอบกับ Klausmeier(1985) ได้อธิบายไว้อย่างละเอียดเกี่ยวกับการเรียนรู้ของบุคคลผ่านกระบวนการทำงานของสมองซึ่งมีหน้าที่สำคัญในการจัดเก็บข้อมูลจากสิ่งแวดล้อม

ภายนอกผ่านการรับรู้ เข้าสู่กระบวนการเข้ารหัสจัดเก็บข้อมูลเป็นหมวดหมู่และบันทึกข้อมูลไว้ใน ส่วนของความจำระยะยาว อันมีลักษณะพิเศษที่สามารถเรียกข้อมูลกลับมาใช้ได้เมื่อต้องการ ผ่านการใช้เทคนิคการท่องซ้ำหลาย ๆ ครั้ง โดยไม่ใช้ความคิด การจดบันทึก การทำรหัสเชื่อมโยง สิ่งที่สัมพันธ์กัน รวมถึงการทำให้ข้อมูลมีความหมายกับตนเอง ซึ่งเป็นลักษณะของการขยาย ความคิดที่เป็นตัวกำเนิดพฤติกรรมตอบสนองเพื่อกระตุ้นให้เกิดความรู้สึก อารมณ์ และพฤติกรรม ภายนอกผ่านความสามารถในการประมวลข้อมูลที่แตกต่างกันของแต่ละบุคคล

ในส่วนของการพัฒนาทักษะด้านการคิด วิเคราะห์ เป็นทักษะที่มีความจำเป็นและมีผลต่อการตัดสินใจอย่างรอบคอบสู่การแสดงพฤติกรรมของนักเรียน ซึ่งสอดคล้องกับ Bandura (1986) ที่กล่าวถึงกระบวนการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมภายนอกโดยตรงที่มุ่งการจัดการ สภาพแวดล้อมเพื่อนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของบุคคล ทั้งนี้แตกต่างกับการปรับ พฤติกรรมทางปัญญาที่มุ่งเน้นกระบวนการจัดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมภายในหรือกระบวนการ ทางปัญญาเพื่อทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมภายนอกโดยอาศัยกระบวนการภายใน ได้แก่ จินตนาการของบุคคล อีกทั้ง Kazdin (1978) กล่าวว่าไว้อีกว่าพฤติกรรมทางปัญญาเป็นกระบวนการ ไปสู่เปลี่ยนแปลงพฤติกรรมภายนอกผ่านความคิด การตีความ การตั้ง ข้อสันนิษฐาน รวมถึงกลวิธี ในการสนองตอบ ความเชื่อ ความรู้ ทักษะ ค่านิยม ความคาดหวัง อารมณ์และความรู้สึกของ บุคคล เพื่อมุ่งเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมทางปัญญาของบุคคลให้พฤติกรรมภายนอกของบุคคลเกิดการ เปลี่ยนแปลงไปในแนวทางที่พึงประสงค์

และการพัฒนาทักษะความตระหนักรู้ โดยมุ่งให้นักเรียนรู้จักตนเอง รวมถึงผู้อื่น ผ่านกิจกรรมกลุ่มเพื่อให้เกิดการมีส่วนร่วมระหว่างผู้อื่น รวมถึงกิจกรรมระดมสมองเพื่อสะท้อน ความคิดระหว่างกัน โดยมีเป้าหมายเพื่อให้นักเรียนเกิดความตระหนักรู้ถึงผลกระทบที่อาจเกิดขึ้น ทั้งกับตนเองและผู้อื่นจากพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียน ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิด ความตระหนักรู้ ซึ่งให้ความสำคัญกับผลจากกระบวนการทางปัญญา ทั้งนี้ Good (1973) เชื่อว่าเมื่อ บุคคลได้รับการกระตุ้นจากสิ่งเร้าซึ่งส่งผลให้บุคคลเกิดความรู้ อันนำไปสู่การรับรู้และเข้าใจสิ่งนั้น และเกิดเป็นความคิดรวบยอด ส่งผลให้บุคคลเกิดการเรียนรู้ในสิ่งนั้นและเกิดความตระหนักรู้ ภายในของบุคคล โดยความรู้และความตระหนักรู้ภายในตนเองต่างนำไปสู่การแสดงออกเป็น พฤติกรรมของบุคคลทั้งสิ้น

ผลของโปรแกรมการป้องกันพฤติกรรมการรังแกบนโลกโซเชียลของนักเรียน

การศึกษาผลของ โปรแกรมการป้องกันพฤติกรรมการรังแกบนโลกโซเชียล ตามแบบแผนการวิจัย เริ่มต้นจากการใช้แบบวัดก่อนและหลังเข้าร่วมกระบวนการ ในด้านเจตคติต่อพฤติกรรมการรังแกบนโลกโซเชียล รวมถึงด้านความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับพฤติกรรมการรังแกบนโลกโซเชียล และด้านพฤติกรรมการรังแกบนโลกโซเชียลกับนักเรียนกลุ่มทดลองและนักเรียนกลุ่มควบคุม ซึ่งได้แสดงรายละเอียดดังตารางที่ 5 ถึงตารางที่ 8

ตารางที่ 5 การเปรียบเทียบผลคะแนนทดสอบก่อนและหลังเข้าร่วมกระบวนการของนักเรียนกลุ่มทดลอง จำแนกแต่ละด้าน

ด้านการวัด	n	\bar{X}	S.D.	t-test	
				t-value	p-value
ด้านเจตคติต่อพฤติกรรมการรังแกบนโลกโซเชียล					
ก่อนเข้าร่วมกระบวนการ	30	4.51	.183	65.559	.000
หลังเข้าร่วมกระบวนการ	30	1.46	.125		
ด้านความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับพฤติกรรมการรังแกบนโลกโซเชียล					
ก่อนเข้าร่วมกระบวนการ	30	2.48	.301	-40.835	.000
หลังเข้าร่วมกระบวนการ	30	4.67	.145		
ด้านพฤติกรรมการรังแกบนโลกโซเชียล					
ก่อนเข้าร่วมกระบวนการ	30	4.11	.305	19.902	.000
หลังเข้าร่วมกระบวนการ	30	2.21	.326		

จากตารางที่ 5 พบว่า คะแนนค่าเฉลี่ยก่อนและหลังเข้าร่วมกระบวนการวิจัยของนักเรียนกลุ่มทดลองในด้านเจตคติต่อพฤติกรรมการรังแกบนโลกโซเชียล ด้านความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับพฤติกรรมการรังแกบนโลกโซเชียล และด้านพฤติกรรมการรังแกบนโลกโซเชียล มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001

ตารางที่ 6 การเปรียบเทียบผลคะแนนทดสอบก่อนและหลังเข้าร่วมกระบวนการของนักเรียนกลุ่มควบคุม จำแนกแต่ละด้าน

ด้านการวัด	n	\bar{X}	S.D.	t-test		
				t-value	p-value	
ด้านเจตคติต่อพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์	ก่อนเข้าร่วมกระบวนการ	30	4.56	.190	.607	.549
	หลังเข้าร่วมกระบวนการ	30	4.54	.184		
ด้านความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์	ก่อนเข้าร่วมกระบวนการ	30	2.49	.309	-1.853	.074
	หลังเข้าร่วมกระบวนการ	30	2.49	.276		
ด้านพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์	ก่อนเข้าร่วมกระบวนการ	30	4.02	.336	1.805	.081
	หลังเข้าร่วมกระบวนการ	30	3.91	.377		

จากตารางที่ 6 พบว่า คะแนนค่าเฉลี่ยก่อนและหลังเข้าร่วมกระบวนการวิจัยของนักเรียนกลุ่มควบคุม ในด้านเจตคติต่อพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ ด้านความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ และด้านพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ ไม่แตกต่างกัน

ตารางที่ 7 การเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยผลคะแนนทดสอบก่อนเข้าร่วมกระบวนการวิจัย จำแนกตามกลุ่ม

กลุ่ม	\bar{X}	S.D.	n	t-test		95% Confidence Interval
				t-value	p-value	
ด้านเจตคติต่อพฤติกรรมการรั้งแแถบโลกไซเบอร์						
นักเรียนกลุ่มทดลอง	4.51	.183	30	-0.89	.377	-0.13 - 0.05
นักเรียนกลุ่มควบคุม	4.56	.190	30			
ด้านความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับพฤติกรรมการรั้งแแถบโลกไซเบอร์						
นักเรียนกลุ่มทดลอง	2.48	.301	30	-0.08	.933	-0.16 - 0.15
นักเรียนกลุ่มควบคุม	2.49	.309	30			
ด้านพฤติกรรมการรั้งแแถบโลกไซเบอร์						
นักเรียนกลุ่มทดลอง	4.11	.305	30	1.13	.265	-0.07 - 0.26
นักเรียนกลุ่มควบคุม	4.02	.336	30			

จากตารางที่ 7 พบว่าก่อนเข้าร่วมกระบวนการวิจัยนักเรียนกลุ่มทดลองกับนักเรียนกลุ่มควบคุมมีเจตคติต่อพฤติกรรมการรั้งแแถบโลกไซเบอร์ รวมถึงมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับพฤติกรรมการรั้งแแถบโลกไซเบอร์ และมีพฤติกรรมการรั้งแแถบโลกไซเบอร์ไม่แตกต่างกัน

ตารางที่ 8 การเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยผลคะแนนทดสอบหลังเข้าร่วมกระบวนการวิจัย จำแนกตามกลุ่ม

กลุ่ม	\bar{X}	S.D.	n	t-test		95% Confidence Interval
				t-value	p-value	
ด้านเจตคติต่อพฤติกรรมการรั้งแบนโลกไซเบอร์						
นักเรียนกลุ่มทดลอง	1.46	.125	30	-75.94	.000	-3.16 - -3.00
นักเรียนกลุ่มควบคุม	4.54	.184	30			
ด้านความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับพฤติกรรมการรั้งแบนโลกไซเบอร์						
นักเรียนกลุ่มทดลอง	4.67	.145	30	37.22	.000	2.00 – 2.23
นักเรียนกลุ่มควบคุม	2.55	.276	30			
ด้านพฤติกรรมการรั้งแบนโลกไซเบอร์						
นักเรียนกลุ่มทดลอง	2.21	.326	30	-18.70	.000	-1.88 - -0.51
นักเรียนกลุ่มควบคุม	3.91	.377	30			

จากตารางที่ 8 พบว่า หลังจากการเข้าร่วมกระบวนการวิจัยนักเรียนกลุ่มทดลองกับนักเรียนกลุ่มควบคุม มีเจตคติต่อพฤติกรรมการรั้งแบนโลกไซเบอร์ รวมถึงมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับพฤติกรรมการรั้งแบนโลกไซเบอร์และมีพฤติกรรมการรั้งแบนโลกไซเบอร์ที่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001

ทั้งนี้จากผลการวิจัยสามารถสรุปได้ว่าหลังเข้าร่วมกระบวนการวิจัยนักเรียนกลุ่มทดลองมีเจตคติเชิงลบต่อพฤติกรรมการรั้งแบนโลกไซเบอร์ลดลง รวมถึงมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับพฤติกรรมการรั้งแบนโลกไซเบอร์ที่สูงขึ้น และมีพฤติกรรมการรั้งแบนโลกไซเบอร์ลดลง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 และ พบว่า คะแนนค่าเฉลี่ยของนักเรียนกลุ่มควบคุมก่อนและหลังเข้าร่วมกระบวนการวิจัย ด้านเจตคติต่อพฤติกรรมการรั้งแบนโลกไซเบอร์ รวมถึง

ด้านความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับพฤติกรรมรังแกบนโลกไซเบอร์ และด้านพฤติกรรมรังแกบนโลกไซเบอร์ไม่มีความแตกต่างกัน ทั้งนี้สามารถกล่าวได้อีกนัยว่าโปรแกรมการป้องกันพฤติกรรมรังแกบนโลกไซเบอร์ที่พัฒนาขึ้นสามารถป้องกันการเกิดการพฤติกรรมรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียน โรงเรียนมัธยมศึกษาของรัฐในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ได้อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .001 ทั้งนี้เพราะกระบวนการจัดกระทำอย่างเป็นระบบและมุ่งเน้นการเปลี่ยนแปลงที่ตัวบุคคลผ่านกิจกรรมกลุ่ม รวมถึงกิจกรรมระดมสมองอย่างสร้างสรรค์ กิจกรรมการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างกัน กิจกรรมโต้วาที และกิจกรรมงานศิลปะ เพื่อให้ให้นักเรียนเกิดการรับรู้และนำข้อมูลที่ได้ผ่านกิจกรรมต่าง ๆ เข้าสู่ความจำระยะยาวที่มีผลต่อการเปลี่ยนแปลงทางด้านพฤติกรรมของนักเรียนตามมา

โดยผลการวิจัยสอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคมของ Bandura (1986) ที่ให้ความสำคัญกับการเรียนรู้ภายใต้ปัจจัยส่วนบุคคล ปัจจัยสภาพแวดล้อม และปัจจัยทางพฤติกรรมว่ามีความสัมพันธ์ต่อการกำหนดหรือส่งผลให้บุคคลเกิดการเรียนรู้ทางปัญญาผ่านกระบวนการรับรู้จากสภาพแวดล้อมหรือสิ่งเร้า ที่เชื่อมโยงกับทฤษฎีการประมวลข้อมูลสารสนเทศ Klausmeier (1985) ที่ได้ให้ความสำคัญเกี่ยวกับการส่งเสริมบุคคลในสิ่งที่มีความสัมพันธ์ต่อการรวมถึงการให้ข้อมูลที่มีความหมาย และมุ่งเน้นการแลกเปลี่ยนร่วมกันในประเด็นเป้าหมายผ่านกระบวนการโต้วาที และกิจกรรมที่ส่งเสริมการขยายความคิดเพื่อให้สามารถเข้ารหัสข้อมูลและจัดเก็บข้อมูลให้อยู่ในส่วนของความจำระยะยาวที่มีความคงทนถาวรได้มากที่สุด ซึ่งส่งผลต่อการกำเนิดพฤติกรรมตอบสนองที่ดี ทั้งด้านอารมณ์ ความรู้สึกและการแสดงพฤติกรรมภายนอกผ่านความตระหนักรู้ของบุคคลตามแนวคิดของ Good (1973) ที่เชื่อว่าเมื่อบุคคล เกิดการรับรู้และเข้าใจในสิ่งนั้น ๆ จะนำไปสู่กระบวนการสร้างความคิดรวบยอด โดยส่งผลให้เกิดการเรียนรู้ และเกิดเป็นความตระหนักที่ส่งผลต่อการแสดงพฤติกรรมของบุคคลต่อไป

อีกทั้งผลการวิจัยยังสามารถยืนยันกับผลการพัฒนา โปรแกรม KiVa Anti-Bullying Program ในประเทศฟินแลนด์ที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อการป้องกันและการจัดการกับปัญหาการรังแกที่เกิดขึ้นด้วยวิธีการเรียนรู้จากการทำกิจกรรมที่มุ่งพัฒนาทักษะทางอารมณ์ผ่านกระบวนการเรียนรู้ที่สนุกสนานและมีความน่าสนใจ โดยสอดคล้องความรู้เกี่ยวกับความหมายของการรังแก ผลกระทบที่เกิดจากการรังแก รวมถึงรูปแบบวิธีการรับมือกับการรังแก และเน้นการทำความเข้าใจ โครงสร้างการรังแก ประกอบกับการเอาใจใส่จากบุคลากรใน โรงเรียนที่มีบทบาทสำคัญในการป้องกันการรังแกทุกรูปแบบ ทั้งนี้ผลจากการทดลองใช้กับโรงเรียนในประเทศฟินแลนด์ 234 แห่ง ในระยะเวลา 5 ปี พบว่าพฤติกรรมรังแกของนักเรียนลดลงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ (Salmivalli and Poskiparta, 2012) ประกอบกับในประเทศสเปนได้มีการพัฒนาโปรแกรมป้องกันการรังแก

บนโลกไซเบอร์ ภายใต้ชื่อว่า ConRed Program ซึ่งเป็นโปรแกรมที่มุ่งส่งเสริมการสร้างจิตสำนึกเกี่ยวกับการใช้อินเทอร์เน็ตให้เกิดความปลอดภัยและประโยชน์สูงสุดโดยอาศัยการจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมด้านจริยธรรม ผ่านการให้ความรู้เพื่อปรับพฤติกรรมบนโลกไซเบอร์ให้อยู่ในกรอบบรรทัดฐานทางสังคม โดยใช้กิจกรรมกลุ่มที่มีทั้งนักเรียน ครู และครอบครัวเข้ามามีส่วนร่วม ทั้งนี้ Del Rey et al (2016) ได้ทดลองใช้โปรแกรมดังกล่าวกับนักเรียนที่มีอายุ ระหว่าง 11 ถึง 19 ปี แยกเป็นนักเรียนกลุ่มทดลอง จำนวน 586 คน นักเรียนกลุ่มควบคุม จำนวน 289 คน ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนกลุ่มทดลองสามารถลดการมีส่วนร่วมเกี่ยวกับการรังแกบนโลกไซเบอร์ ซึ่งพบอีกว่านักเรียนที่ตกเป็นเหยื่อสามารถจัดการกับปัญหาที่เกิดขึ้นได้และนักเรียนมีการเอาใจใส่ความรู้สึกของตนเองและผู้อื่นเพิ่มมากขึ้นหลังจากเข้าร่วมกระบวนการ (Brooks , 2004) ทั้งนี้ในประเด็นเกี่ยวกับความเหมาะสมของระยะเวลาในการจัดกระทำเพื่อให้เกิดประสิทธิภาพ Laeheem (2013) ได้กล่าวว่าการดำเนินกิจกรรมกลุ่มที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพระยะเวลาของแต่ละจัดกิจกรรมไม่ควรเกิน 1 ชั่วโมง ทั้งนี้ต้องดำเนินการต่อเนื่องอย่างน้อย 15 ชั่วโมงเพื่อสามารถลดพฤติกรรมการรังแกของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งนี้ผลการวิจัยของ ชลธิชา ฤทธิเนติกุล (2552) ได้ยืนยันอีกว่าการดำเนินกิจกรรมกลุ่มควรจัดขึ้น 2 ถึง 3 ครั้งต่อสัปดาห์ ขึ้นอยู่กับรูปแบบของกิจกรรม และต้องคำนึงถึงการเกิดความเบื่อหน่ายและอยู่ในสภาวะไม่ใส่ใจในกิจกรรมเมื่อใช้เวลามากเกินไป

สรุปและข้อเสนอแนะ

การวิจัยพัฒนารูปแบบความสัมพันธ์เชิงสาเหตุและโปรแกรมการป้องกันพฤติกรรมรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนโรงเรียนมัธยมศึกษาของรัฐในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ สามารถสรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะได้ ดังนี้

1. สาเหตุสำคัญของการเกิดพฤติกรรมรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนโรงเรียนมัธยมศึกษาของรัฐในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้เกิดจากความคับข้องใจของนักเรียน ซึ่งส่งผลต่อการแสดงพฤติกรรมรังแกบนโลกไซเบอร์สูงที่สุด ทั้งนี้ตัวแปรหลักที่ส่งผลต่อความคับข้องใจ คือ ความรุนแรงจากกลุ่มเพื่อน รวมถึงความรุนแรงจากสื่อ และการอบรมเลี้ยงดูของครอบครัวแบบควบคุม ซึ่งทุกตัวแปรใน โมเดลสามารถพยากรณ์การเกิดพฤติกรรมรังแกบนโลกไซเบอร์รวมกันได้ร้อยละ 66 และความคับข้องใจของนักเรียนสามารถพยากรณ์การเกิดพฤติกรรมรังแกบนโลกไซเบอร์ได้ร้อยละ 61 ซึ่งจากผลการวิจัยสะท้อนถึงปรากฏการณ์ที่ควรได้รับการแก้ไขอย่างจริงจังและตรงจุด ก่อนที่ปัญหาจะทวีความรุนแรงจนยากเกินกว่าจะแก้ไข ดังนั้นสถาบันการศึกษา รวมถึงครู อาจารย์ ผู้ปกครอง และบุคคลที่เกี่ยวข้องสามารถนำผลการศึกษา

ไปใช้ประกอบสำหรับการพิจารณาเพื่อเป็นแนวทางในการเฝ้าระวัง ป้องกัน และแก้ไขปัญหาได้อย่างเหมาะสม โดยมุ่งให้ความสำคัญกับตัวนักเรียนในประเด็นเกี่ยวกับความคับข้องใจ โดยไม่ละเลยสภาพแวดล้อมที่เป็นความรุนแรงในกลุ่มเพื่อน ความรุนแรงจากสื่อ ตลอดจนรูปแบบการอบรมเลี้ยงดูของครอบครัวแบบควบคุม และความรุนแรงของบิดามารดา ซึ่งเป็นปัจจัยภายนอกที่สำคัญและเชื่อมโยงต่อการเกิดพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียน

2. การพัฒนาโปรแกรมการป้องกันในครั้งนี้ได้มุ่งเน้นการปรับแก้พฤติกรรมส่วนบุคคลมากกว่ามุ่งแก้ไขสภาพแวดล้อมของนักเรียน เพราะการตอบสนองแท้จริงแล้วไม่ได้ขึ้นอยู่กับสภาพแวดล้อมที่เป็นจริงแต่ขึ้นอยู่กับสภาพแวดล้อมที่รับรู้ กล่าวคือ โปรแกรมที่พัฒนาขึ้นอย่างเป็นระบบมุ่งป้องกันการเกิดพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียน ซึ่งโรงเรียนสามารถนำไปใช้กับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ผ่านการประยุกต์กับรายวิชาเรียนเพื่อเป็นการป้องกันการเกิดพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียน โดยแบ่งเป็น การพัฒนาทักษะด้านการรับรู้ ซึ่งเป็นทักษะที่เชื่อมโยงกับกระบวนการคิดและตัดสินใจต่อการแสดงออกทางด้านพฤติกรรม ดังนั้นการส่งเสริมและพัฒนาการรับรู้ของนักเรียนในเชิงบวกภายใต้หลักคิดที่มีเหตุมีผลจึงมีความสำคัญ โดยใช้การบูรณาการผ่านกิจกรรมแลกเปลี่ยนความคิด รวมถึงกิจกรรมได้วาทีภายใต้บัญญัติเกี่ยวกับการรังแกบนโลกไซเบอร์เพื่อส่งเสริมและพัฒนานักเรียนเกี่ยวกับทักษะการรับรู้เพื่อป้องกันการเกิดพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์

ทั้งนี้การพัฒนาทักษะการคิด วิเคราะห์ เป็นทักษะที่มีความจำเป็นและมีผลต่อการตัดสินใจอย่างรอบคอบอันนำไปสู่การแสดงพฤติกรรมของนักเรียน ทั้งนี้กระบวนการพัฒนาอยู่ในรูปแบบของการดำเนินกิจกรรมกลุ่ม รวมถึงกิจกรรมระดมสมอง เกมกิจกรรมที่มีเป้าหมายเพื่อป้องกันการเกิดพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียน และมุ่งให้นักเรียนมีทักษะกระบวนการทางความคิดภายใต้ความมีเหตุผลเพื่อให้สามารถแยกแยะสิ่งที่ควรปฏิบัติและสิ่งที่เป็นผลกระทบเมื่อแสดงพฤติกรรมต่าง ๆ ได้ด้วยตนเอง และมุ่งพัฒนาทักษะความตระหนักรู้เพื่อให้นักเรียนรู้จักตนเองและผู้อื่น โดยผ่านรูปแบบกิจกรรมกลุ่มเพื่อให้ตระหนักถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นจากพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ ดังนั้น องค์กรหรือหน่วยงานการศึกษาสามารถนำผลการวิจัยไปประกอบการพิจารณาในระดับนโยบายเพื่อเป็นการเฝ้าระวังป้องกันการเกิดพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนได้อย่างทันทั่วถึง

3. ผลของโปรแกรมการป้องกันพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียน หลังเข้าร่วมกระบวนการวิจัย ปรากฏว่านักเรียนกลุ่มทดลองมีพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ลดลง อีกทั้งมีเจตคติเชิงลบต่อพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ลดลง และนักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์สูงขึ้น ซึ่งอธิบายได้ว่าโปรแกรมการป้องกัน

พฤติกรรมการณ์ร้ายแสบบนโลกไซเบอร์สามารถป้องกันการเกิดพฤติกรรมการณ์ร้ายแสบบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนได้จริง โดยดำเนินกิจกรรมต่าง ๆ ตามคู่มือโปรแกรมการป้องกันพฤติกรรมการณ์ร้ายแสบบนโลกไซเบอร์ ดังนั้นการพัฒนาและศึกษาผลของ โปรแกรมการป้องกันพฤติกรรมการณ์ร้ายแสบบนโลกไซเบอร์ทำให้ได้องค์ความรู้ใหม่ที่อยู่ในรูปแบบของ โปรแกรมการป้องกันพฤติกรรมการณ์ร้ายแสบบนโลกไซเบอร์ของนักเรียน โรงเรียน รวมถึงหน่วยงานทางการศึกษาสามารถนำไปประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมกับบริบทต่าง ๆ เพื่อป้องกันการเกิดพฤติกรรมการณ์ร้ายแสบบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนได้ ทั้งนี้เพราะการป้องกันย่อมมีผลดีกว่าการแก้ไขหรือปรับพฤติกรรมของนักเรียนที่อาจเกิดผลกระทบร้ายแรงตามมาอีกทั้ง กระทรวงศึกษาธิการ ควรนำผลจากการวิจัยไปเป็นข้อมูลสำหรับการขับเคลื่อนในระดับนโยบาย เพื่อนำไปสู่การออกแบบ โมเดลที่สามารถสอดคล้องกับข้อมูลส่วนใดส่วนหนึ่งที่เกี่ยวข้องกับการร้ายแสบบนโลกไซเบอร์ในกระบวนการศึกษา เนื่องจากระบบการศึกษาไทยยังคงขาดการให้ความสำคัญกับผลกระทบจากพฤติกรรมการณ์ร้ายแสบบนโลกไซเบอร์ที่ส่งผลกระทบต่อคุณภาพการเรียน รวมถึงคุณภาพชีวิต และเป็นการสร้างความตระหนักรู้ให้เกิดขึ้นกับนักเรียน ซึ่งกระบวนการศึกษายังคงเป็นหัวใจสำคัญในการพัฒนาคนและประเทศชาติต่อไป

4. สำหรับข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป ผู้วิจัยขอเสนอแนะแนวทางเพื่อเป็นประโยชน์สำหรับการวิจัย โดยควรนำคู่มือโปรแกรมการป้องกันดังกล่าว ภายใต้อผลผลิตแห่งผลการวิจัยครั้งนี้ไปปรับใช้กับนักเรียนในบริบทอื่นที่แตกต่างกัน เช่น การนำไปใช้กับระดับมัธยมศึกษาในพื้นที่อื่น หรืออาจนำคู่มือไปปรับเพื่อให้เข้ากับบริบทของนักเรียนในระดับประถมศึกษา ทั้งนี้อาจนำผลการวิจัยที่ได้มาเปรียบเทียบเพื่อปรับปรุงคู่มือให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อนักเรียนในบริบทต่าง ๆ

อีกทั้งควรมีการศึกษาเพื่อพัฒนาโปรแกรมหรือคู่มือสำหรับการรับมือกับพฤติกรรมการณ์ร้ายแสบบนโลกไซเบอร์ ทั้งนี้เพราะในยุคเทคโนโลยีดิจิทัลไม่สามารถหลีกเลี่ยงจากเรื่องดังกล่าวได้ ดังนั้นการวิจัยในครั้งต่อไปควรหันกลับไปให้ความสนใจกับผู้ตกเป็นเหยื่อของการร้ายแสบบนโลกไซเบอร์ เพื่อส่งเสริมให้เกิดความพร้อมต่อการรับมือหรือสามารถจัดการกับปัญหาที่อาจเกิดขึ้นได้อย่างเท่าเทียมกัน เพื่อให้เด็กและเยาวชนอยู่สังคมได้อย่างมีความสุข และยังเป็นมิติสำคัญแก่การพัฒนามนุษย์และสังคมที่ควรค่าแก่การวิจัยเพื่อให้เกิดประโยชน์และคุณค่าสูงสุดต่อไป

บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

- กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข. (2541). *คู่มือคลายเครียด* (พิมพ์ครั้งที่ 6). กรุงเทพมหานคร: ดีไซน์คอนคักชั่น.
- กรมสุขภาพจิต. (2557). *แนวทางปฏิบัติเพื่อช่วยเหลือเด็ก สตรีและบุคคลในครอบครัวที่ถูกกระทำรุนแรง*. กรุงเทพมหานคร: กระทรวงสาธารณสุข.
- เกษตรชัย และหิมี และเก็ดถวา บุญปรากฏ. (2560). ความสัมพันธ์ระหว่างภูมิหลังส่วนบุคคลด้านการอบรมเลี้ยงดูและประสบการณ์ความรุนแรง กับพฤติกรรมความรุนแรงในคู่สมรสไทยมุสลิมจังหวัดปัตตานี. *วารสารปริชาต มหาวิทยาลัยทักษิณ*, 30(1), 161-184.
- เกษตรชัย และหิมี และดลมนรรัตน์ บากา. (2552). ปัจจัยที่ส่งผลต่อความรุนแรงของเยาวชนในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้. *วารสารสงขลานครินทร์ฉบับสังคมศาสตร์มนุษยศาสตร์*, 15(6), 897-911.
- เกษตรชัย และหิมี และดลมนรรัตน์ บากา. (2554). ปัจจัยเสี่ยงที่ส่งผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวของเยาวชนไทยมุสลิมในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้. *วารสารพัฒนบริหารศาสตร์*, 51(3), 59-90.
- เกษตรชัย และหิมี และดลมนรรัตน์ บากา. (2555). การศึกษาพฤติกรรมรุนแรงของเยาวชนในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้. *วารสารพัฒนบริหารศาสตร์*, 52(1), 159-187.
- เกษตรชัย และหิมี และอุทิศ ตั้งขันธ์. (2555). ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยคุณลักษณะทางจิต ปัจจัยการอบรมเลี้ยงดูของครอบครัว และปัจจัยอิทธิพลความรุนแรงกับพฤติกรรมการรังแกของนักเรียนโรงเรียนเอกชนสอนศาสนาอิสลามในจังหวัดสงขลา. *วารสารศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์*, 4(2), 65-82.
- เกษตรชัย และหิมี. (2554). พฤติกรรมการรังแกกันของนักเรียน: บทความปริทรรศน์. *วารสารวิทยาศาสตร์ สาขาสังคมศาสตร์*, 32(1), 158-166.
- เกษตรชัย และหิมี. (2556). *พฤติกรรมกรังแกของนักเรียน*. สงขลา: มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ หน่วยโสตทัศนศึกษา คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.

บรรณานุกรม (ต่อ)

- เกษตรชัย และหิม. (2557). ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการรังแกของนักเรียนโรงเรียนเอกชนสอนศาสนาอิสลามในจังหวัดสงขลา. *วารสารศรีนครินทร์วิโรฒวิจัยและพัฒนา (สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์)*, 6(12), 14-30.
- คณะกรรมการกิจการสตรี เยาวชนและผู้สูงอายุ วุฒิสภา. (2550). *ความรุนแรงเด็กสตรีและผู้สูงอายุในครอบครัว*. กรุงเทพมหานคร: สำนักงานเลขาธิการวุฒิสภา.
- จามรี ศรีรัตนบัลล์. (2559). *การพัฒนากระบวนการส่งเสริมการคิดแก้ปัญหาด้านทักษะสังคมเรื่องการถูกแกล้งสำหรับนักเรียนในระดับประถมศึกษาตอนปลาย*. วิทยานิพนธ์ปริญญาปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาการพัฒนาศาสตร์พยาบาลมนุษยและชุมชน มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, กรุงเทพมหานคร.
- จิราพร ไชยเชนทร์. (2552). *ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวทางวาจาของนักเรียนหญิงช่วงชั้นที่ 3 โรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาสุราษฎร์ธานี เขต 1*. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยาชุมชน มหาวิทยาลัยศิลปากร, กรุงเทพมหานคร.
- จิราภา เต็งไตรรัตน์, นพมาศ อึ้งพระ (ธีรเวคิน), รัชนี นพเกตุ, รัตนา ศิริพานิช, วารุณี ภูวสรกุล, ศรีเรือน แก้วกังวาน, ศันสนีย์ ต้นดิวิท, สิริอร วิชชาวุธ และ อุบลวรรณ ภูพานันท์. (2554). *จิตวิทยาทั่วไป* (พิมพ์ครั้งที่ 7). กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- จุฑามณี คายะนันน์. (2554). *พฤติกรรมและผลกระทบจากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เฟซบุ๊กคอตคอม (www.facebook.com)*. วิทยานิพนธ์วารสารศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริการสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, กรุงเทพมหานคร.
- จุฬาลักษณ์ ประจะเนย์. (2556). *ความสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบการสื่อสารภายในครอบครัว รูปแบบการดำเนินชีวิต รูปแบบความผูกพันภายในครอบครัว กับพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ และการติคเกมของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร*. วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตร์มหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยกรุงเทพ, กรุงเทพมหานคร.

บรรณานุกรม (ต่อ)

- ชลธิชา ฤทธิเนติกุล. (2552). *ผลของกิจกรรมกลุ่มที่มีต่อเจตคติด้านค่าพรหมจารีของนักเรียนหญิง*. สารนิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยาการแนะแนว มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพมหานคร.
- ณัฐพัชร์ ทองคำ. (2549). *การพัฒนาสื่อเพื่อการสร้างความตระหนักต่อการมุ่งสู่ตำบลแข็งแรงโดยกระบวนการมีส่วนร่วมของชุมชน: กรณีศึกษาตำบลมหาสวัสดิ์ จังหวัดนครปฐม*. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีการศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร, กรุงเทพมหานคร.
- ณัฐรัชต์ สามะ, พิมพวัลย์ บุญมงคล, Timo, T. O., รณภูมิ สามัคคีการมย์, และ Thomas, E. G. (2556). การรับรู้ของเยาวชนต่อการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์. *วารสารพฤติกรรมศาสตร์เพื่อการพัฒนา*, 6(1), 351-364.
- ศุภยา จิตตะยโสธร. (2552). รูปแบบการอบรมเลี้ยงดู: แนวคิดของ Diana Baumrind Diana Baumrind's Parenting Styles. *วารสารวิชาการ มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย*, 29(4), 173-187.
- เต็มทิพย์ พานิชพันธุ์. (2550). *ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวของเด็กและเยาวชนชายในศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชนเขต 2 จังหวัดราชบุรี*. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยาชุมชน มหาวิทยาลัยศิลปากร, กรุงเทพมหานคร.
- ทิสนา แคมมณี. (2560). *ศาสตร์การสอน องค์ความรู้เพื่อจัดการกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ*. กรุงเทพมหานคร: แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ชั้นยากร ตุดแก้ว และเกษตรชัย และหิม. (2561). การพัฒนาโมเดลสมการโครงสร้างพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักศึกษาวิทยาลัยชุมชนแห่งหนึ่งในภาคใต้ของประเทศไทย. *วารสารปาริชาติ มหาวิทยาลัยทักษิณ*, 31(1), 201-220.
- ชั้นยากร ตุดแก้ว และมาลี สบายยิ่ง. (2560). รูปแบบ ผลกระทบ และวิธีการจัดการเมื่อถูกรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักศึกษาวิทยาลัยแห่งหนึ่งในภาคใต้ของประเทศไทย. *วารสารพฤติกรรมศาสตร์เพื่อการพัฒนา*, 9(2), 220-236.

บรรณานุกรม (ต่อ)

- นิรันดร์ จุลทรัพย์. (2544). *กลุ่มสัมพันธ์สำหรับการฝึกอบรม* (พิมพ์ครั้งที่ 4). สงขลา: ภาควิชาจิตวิทยาและการแนะแนว. คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ.
- นิรันดร์ จุลทรัพย์. (2547). *จิตวิทยา การประชุม อบรม สัมมนา* (พิมพ์ครั้งที่ 2). สงขลา: ภาควิชาจิตวิทยาและการแนะแนว. คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2543). *การวิจัยเบื้องต้น*. กรุงเทพมหานคร: สุวีริยาสาส์น.
- บุญมาก ศิริเนาวกุล. (2551). *ฆ่าเด็กหญิงด้วยไซเบอร์*. ค้นเมื่อ 12 กันยายน 2560, จากมหาวิทยาลัยรังสิต เว็บไซต์: <http://oknation.nationtv.tv/blog/print.php?id=26306>
- ปริญ ญาณาวารี. (2545). *อิทธิพลของสัมพันธภาพในชีวิตสมรส ลักษณะการอบรมเลี้ยงดูที่ได้รับและประวัติการแยกห่างจากบุคคลสำคัญในชีวิตที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการดูแลครรภ์และแนวโน้มของพฤติกรรมการเลี้ยงดูบุตรของมารดา*. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาจิตวิทยาชุมชน มหาวิทยาลัยศิลปากร, กรุงเทพมหานคร.
- ปวีร์ศรี กิจสุขจิต. (2559). *ปัจจัยที่เป็นสาเหตุให้เกิดการรังแกกันในโรงเรียนมัธยมศึกษาในกรุงเทพมหานคร ตามแนวทฤษฎีเรียนรู้ของโรนัลด์ แอล เอเคอร์*. *วารสารวิทยบริการ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์*, 27(1), 72-80.
- ปัญญาสมาพันธ์เพื่อการวิจัยความเห็นสาธารณะแห่งประเทศไทย. (2552). *พฤติกรรมกรรมการเข้มแข็งแก่ผ่านโลกไซเบอร์ของเยาวชนไทยเขตกรุงเทพมหานคร*. สถาบันแห่งชาติเพื่อการพัฒนาเด็กและครอบครัว, มหาวิทยาลัยมหิดล, กรุงเทพมหานคร.
- ปัญญาสมาพันธ์เพื่อการวิจัยความเห็นสาธารณะแห่งประเทศไทย. (2554). *โครงการศึกษาการจัดการพฤติกรรมกรรมการเข้มแข็งแก่ผ่านโลกไซเบอร์ด้วยการมีส่วนร่วมของครอบครัว*. สถาบันแห่งชาติเพื่อการพัฒนาเด็กและครอบครัว มหาวิทยาลัยมหิดล, กรุงเทพมหานคร.

บรรณานุกรม (ต่อ)

- พวงแก้ว วิวัฒน์เจษฎาวุฒิ. (2560). *ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการควบคุมและป้องกันโรค*. ค้นเมื่อ 14 ตุลาคม 2560, จาก คณะวิทยาศาสตร์การกีฬาและสุขภาพ สถาบันการพลศึกษา วิทยาเขตสุพรรณบุรี เว็บไซต์: http://www.ipesp.ac.th/learning/poungkaew/chapter1/Unti1_1_3.html
- พัฒนานุสรณ์ สถาพรวงศ์. (2538). *จิตวิทยาพัฒนาการมนุษย์*. มหาสารคาม: สถาบันราชภัฏมหาสารคาม.
- พูนสุข มาศรีงสรรค์. (2559). การจัดการความรุนแรงในครอบครัวเชิงพุทธบูรณาการ. *วารสารสันติศึกษาปริทรรศน์ มจร*, 4(1), 221-242.
- รพีพร เพชรรัตน์. (2550). *พฤติกรรมการใช้ความรุนแรงต่อผู้อื่นของวัยรุ่น ในเขตอำเภอเมืองจังหวัดสงขลา*. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยาชุมชน มหาวิทยาลัยศิลปากร, กรุงเทพมหานคร.
- รักษณาวรรณ เสาทอง. (2558). ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สังกัดเขตพื้นที่การศึกษาราชบุรีเขต 2 อำเภอโพธาราม จังหวัดราชบุรี. *วารสารพฤติกรรมศาสตร์เพื่อการพัฒนา*, 7(1), 135-151.
- รังสรรค์ มณีเล็ก, วรรณดี แสงประทีปทอง, บุญเชิด ภิญโญนนตพงษ์, พิศพลิน เขียวหวาน, สุจิตรา หังสพฤกษ์, บุญศรี พรหมมาพันธุ์, นवलเสน่ห์ วงศ์เชิดธรรม, ชาญวิทย์ เทียมบุญประเสริฐ และกัญญา ลินทรัดนศิริกุล. (2553). *การพัฒนาเครื่องมือสำหรับการประเมินการศึกษา (พิมพ์ครั้งที่ 5)*. นนทบุรี: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.
- เริงชัย คงสง. (2547). *ความรู้และความตระหนักที่เกี่ยวกับยาเสพติด (ยาบ้า) ศึกษาเปรียบเทียบเด็กและเยาวชนในระบบและนอกระบบโรงเรียนในเขตพื้นที่รับผิดชอบของสถานีตำรวจภูธร อำเภอบางกรวย*. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขารัฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง, กรุงเทพมหานคร.

บรรณานุกรม (ต่อ)

- ฤทัยชนนี สิทธิชัย และธันยากร ตุดเกื้อ. (2560). พฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของเยาวชนในสามจังหวัดชายแดนใต้. *วารสารวิทยบริการ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์*, 28(1), 86-99.
- ฤทัยชนนี สิทธิชัย. (2560). พฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของวัยรุ่น. สงขลา: ชานเมืองการพิมพ์.
- ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. (2543). *เทคนิคการวัดผลการเรียนรู้* (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพมหานคร: สุวีริยาสาส์น.
- วรวรรณ ทิพย์วาริรมย์ และนันทภัท สาราพานิช. (2555). การพัฒนาโปรแกรมป้องกันพฤติกรรมเสี่ยงทางเพศในนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น ตำบลพลายชุมพล อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก. *วารสารการพยาบาลและสุขภาพ*, 6(3), 94-106.
- วัลย์กรณ์ แพร่กิจธรรมชัย. (2555). ผลของการปรับพฤติกรรมเพื่อลดความก้าวร้าวของวัยรุ่นกลุ่มเสี่ยง. *วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาจิตวิทยาการแนะแนว มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ*, กรุงเทพมหานคร.
- วัชรินทร์ จามจรี. (2550). ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยภายในกับปัจจัยภายนอกที่ส่งผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวของเด็กชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม). *วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ประยุกต์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ*, กรุงเทพมหานคร.
- วัฒนาวดี ศรีวัฒนพงศ์ และพิมพ์กา ธานินพงศ์. (2558). สื่ออิเล็กทรอนิกส์และอินเทอร์เน็ตที่มีต่อพฤติกรรมการรังแกของนักเรียนในโรงเรียน เขตอำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่. *วารสารการสื่อสารและการจัดการ นิต้า*, 1(2), 128-144.
- วิมล ภคธีรเชียร และสุนิสา สิริวิพัชน์. (2551). *สภาพและปัญหาการใช้อินเทอร์เน็ตของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายใน 3 จังหวัดชายแดนใต้* (รายงานการวิจัย). คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์, ปัตตานี.

บรรณานุกรม (ต่อ)

- วิมลพรรณ อากาเวท และฉันทนา ปาปัดดา. (2554). *ความตระหนักรู้ ทัศนคติ และพฤติกรรม ต่อปัญหาสภาวะ โลกร้อนของประชาชนกรุงเทพมหานครและปริมณฑล*. งานวิจัยคณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร, กรุงเทพมหานคร.
- วิโรจน์ อารีย์กุล. (2553). *ความรุนแรงในเด็กวัยรุ่นและสื่อ (Violence in Adolescent and Media)*. ค้นเมื่อ 19 สิงหาคม 2560, จาก คลินิกวัยรุ่น เว็บไซต์: http://www.teenrama.com/dad_mam/old_dad_mam6.htm.
- ศรัญญา อธิชนะ. (2553). *การศึกษาพฤติกรรมความรุนแรงของนักเรียนวัยรุ่น*. วิทยานิพนธ์การศึกษา มหาบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยาการแนะแนว มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. กรุงเทพมหานคร.
- ศิริกุล อิศรานุรักษ์ และปราณี สุทธิสุขนธ์. (2550). การอบรมเลี้ยงดูเด็ก. *วารสารสาธารณสุขและการพัฒนา*, 5(1), 105-118.
- ศิวพร ปกป้อง และวิมลมลทิพย์ มุสิกพันธ์. (2553). *ปัจจัยที่มีผลต่อทัศนคติและพฤติกรรม การกระทำความรุนแรงทั้งทางกายภาพและการข่มเหงรังแกผ่านโลกโซเชียลของเยาวชนไทย*. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยมหิดล.
- สมคิด อิศระวัฒน์ (2542). *รายงานการวิจัยเรื่องลักษณะการอบรมและเลี้ยงดูเด็กของคนไทย ซึ่งมีผลต่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง*. มหาวิทยาลัยมหิดล, นครปฐม.
- สมโภชน์ เอี่ยมสุภาษิต. (2556). *ทฤษฎีและเทคนิคการปรับพฤติกรรม (พิมพ์ครั้งที่ 8)*. กรุงเทพมหานคร: แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2560). ข้อมูลจำนวนนักเรียน ปีการศึกษา 2560. ค้นเมื่อ 21 สิงหาคม 2560, จาก http://data.bopp-obec.info/emis/student.php?Area_CODE=101715&Edu_year=2560

บรรณานุกรม (ต่อ)

- สำนักงานปลัดกระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์. (2557). *คู่มือการดำเนินงานเพื่อชีวิตสถานการณ์ทางสังคมในการเฝ้าระวังและเตือนภัยต่อบุคคลในครอบครัวด้านความรุนแรงในครอบครัว*. ศูนย์การเฝ้าระวังและเตือนภัยทางสังคม สำนักงานมาตรฐานการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์, กรุงเทพมหานคร.
- สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (องค์การมหาชน). (2559). *รายงานผลการสำรวจพฤติกรรมผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ปี 2559*. กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร, กรุงเทพมหานคร.
- สำนักงานพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์จังหวัดฉะเชิงเทรา. (2556). *รายงานการสำรวจสถานการณ์ความรุนแรงทางสังคมจังหวัดฉะเชิงเทรา*. สำนักงานพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์จังหวัดฉะเชิงเทรา, ฉะเชิงเทรา.
- สิริภิญญา อินทรประเสริฐ. (2556). ความสัมพันธ์ระหว่างอิทธิพลของสื่อกับพฤติกรรมความรุนแรงของเด็กและเยาวชนในกรุงเทพมหานคร. *วารสารวิจัยมหาวิทยาลัยสวนดุสิต สาขาสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์*, 10(3), 17-36.
- สุชาติ มั่นคงพิทักษ์กุล, สมบัติ ชำรงชัยวงศ์, ประพนธ์ สหพัฒนา และศรีสมภพ จิตรภิรมย์ศรี. (2559). การแก้ไขปัญหา 3 จังหวัดชายแดนภาคใต้: นโยบาย กระบวนการและผลลัพธ์. *วารสาร อัล-ฮิกมะฮฺ มหาวิทยาลัยฟาฏอนี*, 6(12), 35-53.
- สุทธิชัย จิตะพันธ์กุล. (2545). *ผู้สูงอายุในประเทศไทย: รายงานการทบทวนองค์ความรู้และสถานการณ์ในปัจจุบัน ตลอดจนข้อเสนอแนะทางนโยบายและการวิจัย*. กรุงเทพมหานคร: แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุกมาส อังสุโชติ, สมถวิล วิจิตรวรรณ และ รัชนิภา ภูโยธานูวัฒน์. (2554). *สถิติการวิเคราะห์สำหรับการวิจัยทางสังคมศาสตร์และพฤติกรรมศาสตร์: เทคนิคการใช้โปรแกรม (ลิสเรล) LISREL (พิมพ์ครั้งที่ 3)*. กรุงเทพมหานคร: เจริญดีมั่นคงการพิมพ์.

บรรณานุกรม (ต่อ)

- สุภาพ หวังช่อกลาง (2554). การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างความเครียดและการเผชิญความเครียดของนักศึกษาสาขาวิชาสาธารณสุขศาสตร์ คณะสาธารณสุขศาสตร์และเทคโนโลยีสุขภาพ วิทยาลัยนครราชสีมา. ปรินูญานิพนธ์วิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาสุขภาพ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพมหานคร.
- สุภาภรณ์ ปวานสุรินทร์, สุมาลี เลิศมัลลิกาพร และจิตตาภรณ์ จิตรีเชื้อ. (2556). การพัฒนาโปรแกรมป้องกันการสูบบุหรี่ในนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น โดยพรีชีด-โพรชีด โมเดล. *พยาบาลสาร*, 40(2), 26-37.
- สุวิมล ว่องวานิช และนงลักษณ์ วิรัชชัย. (2546). *แนวทางการให้คำปรึกษาวิทยานิพนธ์*. กรุงเทพมหานคร: ศูนย์ตำราและเอกสารทางวิชาการ คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- องอาจ นัยพัฒน์. (2548). *วิธีวิทยาการวิจัยเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพทางพฤติกรรมศาสตร์และสังคมศาสตร์*. กรุงเทพมหานคร: สามลดา.
- องอาจ นัยพัฒน์. (2551). *การออกแบบการวิจัย: วิธีการเชิงปริมาณ เชิงคุณภาพ และผสมผสานวิธี*. กรุงเทพมหานคร: แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อภิญา เขาวบุตร, วิณา เทียงธรรม, อภาพร เผ่าวัฒนา และสุธรรม นันทมงคลชัย. (2558). ปัจจัยทำนายพฤติกรรมการข่มเหงรังแกผู้อื่นในวัยรุ่นตอนต้น เขตกรุงเทพมหานคร. *วารสารพยาบาลสาธารณสุข*, 29(2), 71-84.
- อรณลิน ไชยวสุ. (2547). *พฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชายระดับมัธยมศึกษาปีที่ 4-6 ที่อ่านหนังสือการ์ตูนและเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรง*. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยาพัฒนาการ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพมหานคร.
- อรพินทร์ ชูชม, สุภาพร ธนะชานันท์ และทัศนาก ทอภักดี. (2554). *ปัจจัยเชิงเหตุและผลของภูมิคุ้มกันทางจิตของเยาวชน*. สถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพมหานคร.

บรรณานุกรม (ต่อ)

- อัมพร วงศ์ดีป, นางเยาว์ อุดมวงศ์ และรังสียา นานิรทร์. (2558). การพัฒนาโปรแกรมป้องกันโรคความดันโลหิตสูงในประชาชนกลุ่มเสี่ยงโดยการมีส่วนร่วมของชุมชน. *พยาบาลสาร*, 42(4), 12-24.
- อิศรัฎฐ์ รินไชสง. (2555). การวิเคราะห์โมเดลสมการโครงสร้าง (*Structural Equation Model*): ทฤษฎีแนวคิด การประยุกต์ใช้ในการวิจัยวิเคราะห์ด้วย LISREL. สาขาวิชาการบริหารและการจัดการทางการศึกษา: มหาวิทยาลัยทักษิณ, สงขลา.
- Ang, R. P. & Goh, D. H. (2010). Cyberbullying among adolescents: The role of affective and cognitive empathy, and gender. *Child Psychiatry Hum Dev*, 41, 387-397.
- Anker, C. K. (2011). *Bullying in the age of technology: A literature review of cyber bullying for school counselors*. The Graduate School University of Wisconsin-Stout.
- Aunola, K., Stattin, H. & Nurmi, J. E. (2000). Parenting styles and adolescents' achievement strategies. *Journal of adolescence*, 23(2), 205-22.
- Baldry, A. C. (2003). Bullying in schools and exposure to domestic violence. *Child Abuse & Neglect*, 27, 713-732.
- Bandura, A. (1963). Behavior theory and indemnificatory learning. *American Journal of Orthopsychiatry*, 33, 591-601.
- Bandura, A. (1977). *Social learning theory*. Englewood cliffs, New Jersey: Prentice-Hall Inc.
- Bandura, A. (1986). *Social foundations of thought and action: A social cognitive theory*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Barden, R. (1994). *Juvenile violence*. Marshall Cavendish: A pracy cororation, New York.
- Baumrind, D. (1971). Current patterns of parental authorith. *Developmental Psychology Monographs*, 4, 1-103.

บรรณานุกรม (ต่อ)

- Belsky, J., Jaffee, S., Hsieh, K. H. & Silva, P. A. (2001). Child-rearing antecedents of intergenerational relations in young adulthood: A prospective study. *Developmental Psychology*, 37(6), 801-13.
- Berkowitz, L. (1989). The frustration-aggression hypothesis: An examination and reformulation. *Psychological Bulletin*, 106, 59-73.
- Bloom, B. S. (1971). *Hand book on formative and summative evolution of student learning*. New York: Mc Graw-Hill Book Company.
- Brendtro, L. & Long, N. (1995). Breaking the cycle of conflict. *Educational Leadership*, 2, 52-56
- Brooks, J. V. O. (2004). *Bully busting: a teacher-led psychoeducational program to reduce bullying and victimization among elementary school students*. Doctor of Philosophy Thesis in Counseling and Human Development Services, The University of Georgia, Georgia.
- Bruchinal, M. R., Campbell, F. A., Bryant, D. M., Wasik, B. H. & Ramey, C. T. (1997). Early intervention and mediating processes in cognitive performance of children of low-income African American families. *Child Development*, 68(5), 935-54.
- Charles, E. N., Sharon P. & Jessica R. (2013). Cyberbullying: A review of the literature. *Universal Journal of Educational Research*, 1(1), 1-9.
- Chen, X., Lice, M & Li, D. (2000). Parental warmth, control, and indulgence and their relations to adjustment in chinese children: A longitudinal study. *Journal of Family Psychology*, 4(3), 401-19.
- Christine, S. B. (2008). Cyber bullying: Overview and strategies for school counselors, guidance officers, and all school personnel. *Australian Journal of Guidance & Counseling*, 18(1) 53-66.

บรรณานุกรม (ต่อ)

- Coloroso, B. (2003). *The bully, the bullied, and the bystander: From pre-school to high school: How parents and teachers can help break the cycle of violence*. Toronto : Harper Collins.
- Conway, A. (2009). The internet generation: Bullying has gone digital the impact of cyber bullying on adolescent identity. Thesis for Master in Education University of Dublin 109-112.
- Dekovic, M. & Meeus, M. (1997). Peer relations in adolescence: Effects of parenting and adolescents' selfconcept. *Journal of Adolescence*, 20(2), 163-176.
- Del, Rey.R., Casas, J.A., & Ortega, R. (2016). Impact of the conred program on different cyberbullying roles. *Aggressive Behavior*, 42(2): 123-135. doi: 10.1002/ab.21608.
- Dewey, J. (1910). *How we thing*. New York: D. C. Heath & Co, Publishers.
- Dollard, J., & Miller, N. E. (1939). *Frustration and aggression*. New Haven, CT: Yale University Press.
- Duane, P. S, & Sydney, E. S. (2012). *Theories of personality* (10th ed). Belmont, CA: Wadsworth Publishing.
- Espelage, D. L, Low, S., Rao, M. A., Hong, J. S. & Little, T. D. (2013). Family violence, bullying, fighting, and substance use among adolescents: A longitudinal mediational model. *Journal of Research on Adolescence*, 2(1), 1-13.
- Espelage, D., & S. Swearer. (2003). Research on school bullying and victimization: What have we learned and where do we go from here?. *School Psychology Review*, 32(3), 365-383.
- Field, D.C. (2006). *Cyber bullying and victimization: Psychosocial characteristics of bullies, victims, and bully/victims*. Thesis for Master of Arts the University of Montana.

บรรณานุกรม (ต่อ)

- Freud, S. (1961). *The ego and the id*. The Hogarth Press.
- Friedman, M.M., Bowben, V.R. & Jones, E.G. (2003). *Family nursing research theory and practice* (5th ed.). New Jersey: Prentice Hall.
- Good, C. V. (1973). *Dictionary of education*. New York: Mc Graw-Hill Book Company.
- Guilford, J. P. and Fruchter, B. (1978). *Fundamental Statistics in Psychology and Education*. Singapore : McGraw-Hill.
- Hamer, A. D., Konijn, E. A. & Keijer, M. G. (2013). Cyberbullying behavior and adolescents use of media with antisocial content: A cyclic process model. *Cyberpsychology, Behavior, And Social Networking*, 2(1), 1-8.
- Hardy, D. F., Power, T. G. & Jardicke, S. (1993). Examining the relation of parenting to children coping with everyday stress. *Child Development*, 64(6), 29-41.
- Hines, H. N. (2011). *Traditional bullying and cyber-bullying: Are the impacts on self-concept the same*. A Thesis Faculty of the Graduate School, Western Carolina University.
- Kalaitzaki, A. E. & Birtchnell, J. (2014). The impact of early parenting bonding on young adults' Internet addiction, through the mediation effects of negative relating to others and sadness. *Addictive Behaviors*, (39), 733-736.
- Kazdin, A. E. (1977). *The token economy: A review and evaluation*. New York: Plenum Press.
- Kazdin, A. E. (1978). *History of behavior modification: Experimental foundations of contemporary research*. Baltimore, MD: University Park Press.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The action research planner* (3rd ed). Victoria, Australia: Dreaken University Press.

บรรณานุกรม (ต่อ)

- Kendell, P. C., & Korgeski, G. P. (1979). Assessment and cognitive-behavioral interventions. *Cognitive Therapy and Research*, 3, 1-21.
- Klausmeier, H.J. (1985). *Educational psychology* (5th ed). New York: Harper & Row.
- Kneisl, C.R. (1996). *Family process and family therapy*. In H.S. Wilson & C.R. Kneisl (Ed.). *Psychiatric Nursing* (5th ed). Menlo Park: Addison Wesley Nursing.
- Kopecky, K. (2004). Cyberbullying and sexting between children and adolescents-comparative study. *Published by Elsevier Ltd*, 1-7.
- Laeheem, K. (2013). Guidelines for solving bullying behaviors among islamic private school students in songkhla province, *Asian Social Science*. 9(11), 83-89.
- Laeheem, K. and Boonprakarn, K. (2015). "Family background risk factors associated with domestic violence among married thai muslimscouples in pattani province", *Asian Social Science*. 11(9), 235-244.
- Litwiller, B.J. & Brausch, A.M. (2013). Cyber bullying and physical bullying in adolescent suicide: The role of violent behavior and substance use. *J Youth Adolescence*, 42, 675-684.
- Maccoby, E. (1980). *Social development-psycho-logical growth and the parent-child relationship*. New York: Harcourt Brace Jovanovich.
- Maccoby, E.E., & Martin, J. (1983). "Socialization in the context of family: Parent-child interaction." In P.H. Mussen (ed.), *Handbook of child psychology, vol. 4 socialization, personality, and social development*, pp. 1-101. New York: Wiley.
- Mehmet, B.H. (2010). Cyber bully/victim scale development study. *Akademik Bakis*, 19 1-17.

บรรณานุกรม (ต่อ)

- Perren, S. & Helfenfinger, E. G. (2012). Cyberbullying and traditional bullying in adolescence: Differential roles of moral disengagement, moral emotions, and moral values. *European Journal of Developmental Psychology*, 9(2), 195-209.
- Salmivalli C., & Poskiparta E. (2012). Making bullying prevention a priority in finnish schools: the KiVa antibullying program. *New Directions for Youth Development*, (133), 41-53.
- Samoh N., Boonmongkon P., Ojanen T.T., Ratchadapunnathikul C., Damri T., Cholratana M., Guadamuz T.E. (2014). Cyber bullying among a national sample of thai secondary school students: implications for HIV vulnerabilities, *Proceeding of 20th International AIDS conference Melbourne, Australia, 20-25 July 2014*.
- Shek, D. T. (1997). Family environment and adolescent psychological well-being, school adjustment, and problem behavior: A pioneer study in chinese context. *The Journal of genetic Psychology; Child Behavior, Animal Behavior andComparative Psychology*, 158(1), 133-28.
- Sittichai, R., & Smith, P. K. (2013). Bullying and cyberbullying in Thailand: A review. *International Journal of Cyber Society and Education*, 6, 31-44.
- Sittichai. R. (2014). Information technology behavior cyberbullying in Thailand: Incidence and predictors of victimization and cyber-victimization. *Asian Social Science*, 10(11), 132-140.
- Smith, P. K., Mahdavi, J., Carvalho, M., Fisher, S., Russell, S., & Tippett, N. (2008). Cyberbullying: Its nature and impact in secondary school pupils. *Journal of Child Psychology & Psychiatry*, 49(4), 376-385.
- Songsiri, N. & Musikaphan, W. (2011). Cyber-bullying among secondary and vocational students in bangkok. *Journal of Population and Social Studies*, 19(2), 235-242.

บรรณานุกรม (ต่อ)

- Sutherland, E.H. & Cressey, D.R. (1966). *Principle of criminology*. New York: J.B. Lippincott Company.
- Tudkuea, T & Laeheem, K. (2014). Development of indicators of cyberbullying among youths in songkhla province. *Asian Social Science*, 10(14), 74-79.
- Wachs, S., Junger M. & Sittichai R. (2015). Traditional, cyber and combined bullying roles: Differences in risky online and offline activities, *Societies* 2015, 5, 109-135.
- Willard, N. (2006). Flame retardant. *School Library Journal*, 52(4), 54-56.
- World Health Organization. (2002). *World report on violence and health*. Geneva: World Health Organization.
- Xiao, B. S & Wong, Y. M. (2013). Cyber-bullying among university students: An empirical investigation from the social cognitive perspective. *International Journal of Business and Information*, 8(1), 34-69.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เลขที่แบบสอบถาม

แบบสอบถามเพื่อการวิจัย

เรื่อง การพัฒนารูปแบบความสัมพันธ์เชิงสาเหตุและโปรแกรมการป้องกันพฤติกรรมการรังแกบน
โลกไซเบอร์ของนักเรียน โรงเรียนมัธยมศึกษาของรัฐในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้

ตอนที่ 1 แบบสอบถามเกี่ยวกับข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

คำชี้แจง ให้เลือกตอบโดยทำเครื่องหมาย ✓ ในช่อง ของคำตอบตามความเป็นจริง (เพียงคำตอบเดียว)

1.1 เพศ

ชาย หญิง

1.2 อายุ

13 ปี 14 ปี 15 ปี 16 ปี 17 ปี 18 ปี

1.3 ศาสนา

ศาสนาพุทธ ศาสนาอิสลาม ศาสนาคริสต์ ศาสนาอื่นๆ.....

1.4 จังหวัดที่อยู่อาศัยในปัจจุบัน

ปัตตานี ยะลา นราธิวาส

1.5 สถานภาพครอบครัว

อยู่กับบิดาและมารดา อยู่กับบิดาหรือมารดา อยู่กับญาติพี่น้อง อยู่ตามลำพัง/เพื่อน

1.6 อาชีพผู้ปกครอง

รับราชการ / รัฐวิสาหกิจ พนักงานบริษัท / รับจ้าง ค้าขาย / ธุรกิจส่วนตัว
 เกษตรกรรม / เลี้ยงสัตว์ อื่นๆ (โปรดระบุ)

1.7 สถานที่พักอาศัยในปัจจุบัน

บ้านส่วนตัว บ้านพัก / หอพัก (เช่า) อื่นๆ (โปรดระบุ)

1.8 แหล่งที่ใช้ Internet หรือใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network) มากที่สุด

โรงเรียน บ้านพัก / หอพัก ร้าน Internet คาเฟ่
 ใช้ Internet ผ่าน โทรศัพท์มือถือ อื่นๆ (โปรดระบุ)

1.9 เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network) ที่ท่านใช้ในการติดต่อสื่อสารกับผู้อื่น (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- FaceBook Line Instagram YouTube Twitter
 E-Mail Skype WhatsApp อื่นๆ (โปรดระบุ)

1.10 การถูกผู้อื่นรังแกบนโลกไซเบอร์

- ไม่เคย
 นาน ๆ ครั้ง (น้อยกว่า 6 ครั้ง ในรอบ 6 เดือน)
 ค่อนข้างบ่อย (6-10 ครั้ง ในรอบ 6 เดือน)
 บ่อยครั้ง (11-15 ครั้ง ในรอบ 6 เดือน)
 เป็นประจำ (16 ครั้งขึ้นไป ในรอบ 6 เดือน)

ตอนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับพฤติกรรมกรังแกบนโลกไซเบอร์

คำชี้แจง ให้ทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง“ระดับพฤติกรรม”ที่ตรงกับตัวท่านมากที่สุดโดยพิจารณาว่าในรอบ 6 เดือน ที่ผ่านมาท่านมีพฤติกรรมต่อไปนี้ผ่านทาง FaceBook, Line, Instagram, YouTube, Twitter, E-Mail, Skype และ WhatsApp อยู่ในระดับใด ซึ่งมีเกณฑ์การให้ระดับคะแนนดังนี้

- 5 หมายถึง ท่านมีพฤติกรรมนั้นเป็นประจำ (16 ครั้งขึ้นไป)
4 หมายถึง ท่านมีพฤติกรรมนั้นบ่อยครั้ง (11-15 ครั้ง)
3 หมายถึง ท่านมีพฤติกรรมนั้นค่อนข้างบ่อย (6-10 ครั้ง)
2 หมายถึง ท่านมีพฤติกรรมนั้นนานๆครั้ง (น้อยกว่า 6 ครั้ง)
1 หมายถึง ท่านไม่เคยมีพฤติกรรมนั้นเลย

ข้อ	ข้อความเกี่ยวกับพฤติกรรมกรังแกบนโลกไซเบอร์	ระดับพฤติกรรม				
		5	4	3	2	1
	ด้านการนิทาหรือคำทอผู้อื่นบนโลกไซเบอร์					
1.	ข้าพเจ้ากล่าวว่าร้ายผู้อื่นลับหลังบนโลกไซเบอร์					
2.	ข้าพเจ้าใช้คำหยาบคายคำทอผู้อื่นบนโลกไซเบอร์					
3.	ข้าพเจ้าล้อพฤติกรรมที่น่าอับอายของผู้อื่นบนโลกไซเบอร์					
4.	ข้าพเจ้าล้อเลียนสภาพบกพร่องทางร่างกายของผู้อื่นบนโลกไซเบอร์					
5.	ข้าพเจ้าพูดให้ผู้อื่นได้รับความอับอาย เสื่อมเสียเกียรติบนโลกไซเบอร์					

ข้อ	ข้อคำถามเกี่ยวกับพฤติกรรมมารั้งแกนโลกไซเบอร์	ระดับพฤติกรรม				
		5	4	3	2	1
	ด้านการหมิ่นประมาทผู้อื่นบนโลกไซเบอร์					
6.	ข้าพเจ้าใส่ความผู้อื่นให้นำอายุต่อบุคคลที่สามบนโลกไซเบอร์					
7.	ข้าพเจ้าใส่ร้ายผู้อื่นให้บุคคลที่สามเกลียดชังบนโลกไซเบอร์					
8.	ข้าพเจ้าตัดต่อภาพ หรือวิดีโอที่เป็นพฤติกรรมเสื่อมเสียของผู้อื่นเผยแพร่บนโลกไซเบอร์					
9.	ข้าพเจ้าเผยแพร่ภาพพฤติกรรมที่น่าอับอายของผู้อื่นบนโลกไซเบอร์					
10.	ข้าพเจ้าเผยแพร่ โดยการปล่อยข่าวที่ไม่ดีของผู้อื่นบนโลกไซเบอร์					
	ด้านการแอบอ้างชื่อผู้อื่นในด้านลบบนโลกไซเบอร์					
11.	ข้าพเจ้าใช้ชื่อผู้อื่นในการสนทนาบนโลกไซเบอร์					
12.	ข้าพเจ้าใช้ชื่อผู้อื่นไปในทางที่น่าอับอายบนโลกไซเบอร์					
13.	ข้าพเจ้าปลอมแปลงภาพผู้อื่นบนโลกไซเบอร์					
14.	ข้าพเจ้านำชื่อผู้อื่นเพื่อไปใช้ในการหาผลประโยชน์แก่ตนเองบนโลกไซเบอร์					
15.	ข้าพเจ้าใช้ชื่อผู้อื่นเพื่อให้ร้ายบุคคลที่สามบนโลกไซเบอร์					
	ด้านการนำความลับที่เป็นข้อมูลส่วนตัวหรือข้อมูลของผู้อื่นไปเปิดเผยบนโลกไซเบอร์					
16.	ข้าพเจ้าเปิดเผย/ส่งต่อชื่อพ่อแม่หรือญาติผู้ใหญ่ที่ใกล้ชิดของผู้อื่นบนโลกไซเบอร์					
17.	ข้าพเจ้าเปิดเผย/ส่งต่อปมด้อยที่เป็นความลับของผู้อื่นบนโลกไซเบอร์					
18.	ข้าพเจ้าเปิดเผย/ส่งต่อความลับที่ทำให้หน้าอับอายของผู้อื่นบนโลกไซเบอร์					
19.	ข้าพเจ้าเผยแพร่ข้อมูลส่วนตัวของผู้อื่น โดยไม่ได้รับอนุญาตบนโลกไซเบอร์					
20.	ข้าพเจ้าแลกเปลี่ยนความลับของผู้อื่นกับบุคคลที่สามบนโลกไซเบอร์					
	ด้านการลบ หรือบล็อกผู้อื่นที่ไม่ชอบออกจากกลุ่มบนโลกไซเบอร์					
21.	ข้าพเจ้าลบผู้อื่นที่ไม่ชอบออกจากความเป็นเพื่อน/ลบออกจากกลุ่มบนโลกไซเบอร์					
22.	ข้าพเจ้ากีดกันหรือบล็อกผู้อื่นที่ข้าพเจ้าไม่ชอบออกจากกลุ่มบนโลกไซเบอร์					
23.	ข้าพเจ้าสั่งให้เพื่อนลบผู้อื่นที่ข้าพเจ้าไม่ชอบออกจากความเป็นเพื่อนบนโลกไซเบอร์					
24.	ข้าพเจ้าสั่งให้เพื่อนกีดกัน/บล็อกผู้อื่นที่ข้าพเจ้าไม่ชอบออกจากกลุ่มบนโลกไซเบอร์					

ตอนที่ 3 แบบสอบถามเกี่ยวกับอิทธิกรรรมเลียงดูของครอบครัวแบบควบคุม

คำชี้แจง จงทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับความจริงมากที่สุด โดยมีเกณฑ์ในการให้คะแนนดังนี้

- | | | |
|---|---------|-------------------------------------------------|
| 5 | หมายถึง | ท่านมีพฤติกรรมนั้นเป็นประจำ (16 ครั้งขึ้นไป) |
| 4 | หมายถึง | ท่านมีพฤติกรรมนั้นบ่อยครั้ง (11-15 ครั้ง) |
| 3 | หมายถึง | ท่านมีพฤติกรรมนั้นค่อนข้างบ่อย (6-10 ครั้ง) |
| 2 | หมายถึง | ท่านมีพฤติกรรมนั้นนานๆ ครั้ง (น้อยกว่า 6 ครั้ง) |
| 1 | หมายถึง | ท่านไม่เคยมีพฤติกรรมนั้นเลย |

ข้อ	ข้อความเกี่ยวกับอิทธิกรรรมเลียงดูของครอบครัวแบบควบคุม	ระดับการปฏิบัติ				
		5	4	3	2	1
1.	ผู้ปกครองกำหนดกฎในการใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์ของข้าพเจ้า					
2.	เมื่อข้าพเจ้าไม่ทำตามกฎที่ตกลงกันไว้ ผู้ปกครองจะโกรธและลงโทษข้าพเจ้าอย่างรุนแรงโดยไม่อธิบายเหตุผล					
3.	เมื่อข้าพเจ้าไม่ทำตามกฎที่ตกลงกันไว้ ผู้ปกครองไม่อนุญาตให้ใช้งานโทรศัพท์มือถือ					
4.	ผู้ปกครองตรวจสอบการใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์ของข้าพเจ้า					
5.	ผู้ปกครองห้ามข้าพเจ้าไม่ให้ใช้งานเครือข่ายสังคมออนไลน์ขณะอยู่คนเดียว					

ตอนที่ 4 แบบสอบถามเกี่ยวกับอิทธิพลความรุนแรงของบิดามารดา

คำชี้แจง จงทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับความจริงมากที่สุด โดยมีเกณฑ์ในการให้คะแนนดังนี้

- | | | |
|---|---------|-------------------------------------------------|
| 5 | หมายถึง | ท่านมีพฤติกรรมนั้นเป็นประจำ (16 ครั้งขึ้นไป) |
| 4 | หมายถึง | ท่านมีพฤติกรรมนั้นบ่อยครั้ง (11-15 ครั้ง) |
| 3 | หมายถึง | ท่านมีพฤติกรรมนั้นค่อนข้างบ่อย (6-10 ครั้ง) |
| 2 | หมายถึง | ท่านมีพฤติกรรมนั้นนานๆ ครั้ง (น้อยกว่า 6 ครั้ง) |
| 1 | หมายถึง | ท่านไม่เคยมีพฤติกรรมนั้นเลย |

ข้อ	ข้อคำถามเกี่ยวกับอิทธิพลความรุนแรงของบิดามารดา	ระดับการปฏิบัติ				
		5	4	3	2	1
1.	ข้าพเจ้าเห็นหรือได้ยินบิดามารดาว่าด้วยวาจาที่ไม่สุภาพต่อกันผ่านทาง Facebook / Line / โทรศัพท์					
2.	ข้าพเจ้าเห็นหรือได้ยินบิดามารดาโต้เถียงกันโดยใช้คำที่หยาบคายต่อกันผ่านทาง Facebook / Line / โทรศัพท์					
3.	ข้าพเจ้าเห็นหรือได้ยินบิดามารดาโจมตีต่อกันผ่านทาง Facebook / Line / โทรศัพท์					
4.	ข้าพเจ้าเห็นหรือได้ยินบิดามารดาทะเลาะกันอย่างรุนแรงแล้วเผยแพร่เรื่องราวบนโลกโซเชียล					
5.	ข้าพเจ้าเห็นหรือได้ยินบิดามารดานำเรื่องไม่ดีในบ้านไปลงบนโลกโซเชียลเพื่อมุ่งหวังให้เกิดความอับอายต่อกัน					
6.	บิดามารดาตำหนิข้าพเจ้าด้วยวาจาที่ไม่สุภาพผ่านทาง Facebook / Line / โทรศัพท์					
7.	บิดามารดากับข้าพเจ้าโต้เถียงกันโดยใช้คำที่หยาบคายต่อกันผ่านทาง Facebook / Line / โทรศัพท์					

ตอนที่ 5 แบบสอบถามเกี่ยวกับอิทธิพลความรุนแรงจากกลุ่มเพื่อน

คำชี้แจง จงทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับความจริงมากที่สุด โดยมีเกณฑ์ในการให้คะแนนดังนี้

- | | | |
|---|---------|-------------------------------------------------|
| 5 | หมายถึง | ท่านมีพฤติกรรมนั้นเป็นประจำ (16 ครั้งขึ้นไป) |
| 4 | หมายถึง | ท่านมีพฤติกรรมนั้นบ่อยครั้ง (11-15 ครั้ง) |
| 3 | หมายถึง | ท่านมีพฤติกรรมนั้นค่อนข้างบ่อย (6-10 ครั้ง) |
| 2 | หมายถึง | ท่านมีพฤติกรรมนั้นนานๆ ครั้ง (น้อยกว่า 6 ครั้ง) |
| 1 | หมายถึง | ท่านไม่เคยมีพฤติกรรมนั้นเลย |

ข้อ	ข้อความเกี่ยวกับอิทธิพลความรุนแรงจากกลุ่มเพื่อน	ระดับการปฏิบัติ				
		5	4	3	2	1
1.	ข้าพเจ้ามีเพื่อนสนิทที่มักจะพูดลับหลัง ค่าทอผู้อื่นด้วยคำที่หยาบคายบนโลกโซเชียล					
2.	ข้าพเจ้ามีเพื่อนสนิทที่มักจะตัดต่อภาพ วิดีโอที่ทำให้ผู้อื่นอับอายหรือเสื่อมเสียบนโลกโซเชียล					
3.	ข้าพเจ้ามีเพื่อนสนิทที่มักจะแอบอ้างชื่อผู้อื่นในด้านลบบนโลกโซเชียล					
4.	ข้าพเจ้ามีเพื่อนสนิทที่มักจะนำความลับของผู้อื่นไปเปิดเผยบนโลกโซเชียล					
5.	ข้าพเจ้ามีเพื่อนสนิทที่มักจะลบหรือบล็อกเพื่อนคนที่ไม่ชอบออกจากกลุ่มบนโลกโซเชียล					

ตอนที่ 6 แบบสอบถามเกี่ยวกับอิทธิพลความรุนแรงจากสื่อ

คำชี้แจง จงทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับความจริงมากที่สุด โดยมีเกณฑ์ในการให้คะแนนดังนี้

- | | | |
|---|---------|-------------------------------------------------|
| 5 | หมายถึง | ท่านมีพฤติกรรมนั้นเป็นประจำ (16 ครั้งขึ้นไป) |
| 4 | หมายถึง | ท่านมีพฤติกรรมนั้นบ่อยครั้ง (11-15 ครั้ง) |
| 3 | หมายถึง | ท่านมีพฤติกรรมนั้นค่อนข้างบ่อย (6-10 ครั้ง) |
| 2 | หมายถึง | ท่านมีพฤติกรรมนั้นนานๆ ครั้ง (น้อยกว่า 6 ครั้ง) |
| 1 | หมายถึง | ท่านไม่เคยมีพฤติกรรมนั้นเลย |

ข้อ	ข้อคำถามเกี่ยวกับอิทธิพลความรุนแรงจากสื่อ	ระดับการปฏิบัติ				
		5	4	3	2	1
1.	ข้าพเจ้านำตัวอย่างการนินทา ค่ำทอผู้อื่นด้วยคำที่หยาบคายจากสื่อสังคมออนไลน์มาใช้กับผู้อื่น					
2.	ข้าพเจ้านำตัวอย่างการล้อเลียนผู้อื่นจากสื่อสังคมออนไลน์ไปใช้กับผู้อื่น					
3.	ข้าพเจ้าพบเห็นการใช้ความรุนแรงจากสื่อสังคมออนไลน์และเกิดความอยากที่จะทำแบบนั้นกับผู้อื่น					
4.	ข้าพเจ้านำรูปแบบการเผยแพร่คลิปวิดีโอ การค่ำทอ การหมิ่นประมาทผู้อื่นจากสื่อสังคมออนไลน์ไปใช้กับผู้อื่น					
5.	ข้าพเจ้านำรูปแบบการทำให้ผู้อื่นอับอายและเสื่อมเสียจากสื่อสังคมออนไลน์ไปใช้กับผู้อื่น					

ตอนที่ 7 แบบสอบถามเกี่ยวกับอิทธิพลความคับข้องใจ

คำชี้แจง จงทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับความจริงมากที่สุด โดยมีเกณฑ์ในการให้คะแนนดังนี้

- | | | |
|---|---------|------------------------------|
| 5 | หมายถึง | ท่านมีพฤติกรรมนั้นมากที่สุด |
| 4 | หมายถึง | ท่านมีพฤติกรรมนั้นมาก |
| 3 | หมายถึง | ท่านมีพฤติกรรมนั้นปานกลาง |
| 2 | หมายถึง | ท่านมีพฤติกรรมนั้นน้อย |
| 1 | หมายถึง | ท่านมีพฤติกรรมนั้นน้อยที่สุด |

ข้อ	ข้อความเกี่ยวกับอิทธิพลความคับข้องใจ	ระดับความรู้สึก				
		5	4	3	2	1
1.	ข้าพเจ้าวิตกกังวลเมื่อแสดงความคิดเห็นหรือโพสต์บางสิ่งบางอย่างบนโลกโซเชียล					
2.	ข้าพเจ้าหงุดหงิดและโกรธเมื่อเพื่อนโพสต์รูป วิดีโอที่มีข้าพเจ้าบนโลกโซเชียล					
3.	ข้าพเจ้ารำคาญใจเมื่อมีเพื่อนก่อกวนโดยแชร์บางสิ่งบางอย่างที่ข้าพเจ้าไม่ชอบบนโลกโซเชียล					
4.	ข้าพเจ้าอึดอัดเมื่อบิดามารดาตรวจสอบการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ของข้าพเจ้า					
5.	ข้าพเจ้าวุ่นวายใจ ไม่มีความสุขและเศร้าเมื่อบิดามารดาทะเลาะกันบนโลกโซเชียล					
6.	ข้าพเจ้าวิตกกังวลและกลัวความรุนแรงต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นผ่านการรับชมจากสื่อสังคมออนไลน์					

ตอนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับเจตคติต่อพฤติกรรมการรังแกบนโลกโซเชียล

คำชี้แจง จงทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับความจริงมากที่สุด โดยมีเกณฑ์ในการให้คะแนนดังนี้

- | | | |
|---|---------|--------------------------|
| 5 | หมายถึง | ท่านเห็นด้วยอย่างยิ่ง |
| 4 | หมายถึง | ท่านเห็นด้วย |
| 3 | หมายถึง | ท่านไม่แน่ใจ |
| 2 | หมายถึง | ท่านไม่เห็นด้วย |
| 1 | หมายถึง | ท่านไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง |

ข้อ	ข้อความเกี่ยวกับเจตคติต่อพฤติกรรมการรังแกบนโลกโซเชียล	ระดับความ คิดเห็น				
		5	4	3	2	1
1.	ข้าพเจ้ารู้สึกว่าการรังแกผู้อื่นบนโลกโซเชียลเป็นเรื่องปกติธรรมดา					
2.	ข้าพเจ้ารู้สึกว่าการรังแกผู้อื่นบนโลกโซเชียลเป็นเรื่องสนุกสนาน					
3.	ข้าพเจ้ารู้สึกว่าการรังแกผู้อื่นบนโลกโซเชียล <i>ไม่ได้</i> ส่งผลกระทบต่อผู้ที่ถูกกระทำ					
4.	ข้าพเจ้ารู้สึกว่าการรังแกผู้อื่นบนโลกโซเชียลเป็นเรื่องที่ใครก็สามารถทำได้					
5.	ข้าพเจ้ารู้สึกว่าการรังแกผู้อื่นบนโลกโซเชียลทำให้เพื่อน ๆ ขอมริบ					
6.	ข้าพเจ้าคิดว่าการรังแกผู้อื่นบนโลกโซเชียลสามารถทำผ่านสื่อสังคมออนไลน์ทุกประเภท					
7.	ข้าพเจ้าคิดว่าการรังแกผู้อื่นบนโลกโซเชียล <i>ไม่ได้</i> ส่งผลกระทบต่อทางด้านจิตใจของผู้ที่ถูกกระทำ					
8.	ข้าพเจ้าคิดว่าการรังแกผู้อื่นบนโลกโซเชียล <i>ไม่ได้</i> ส่งผลกระทบต่อทางด้านความสัมพันธ์ทางสังคมของผู้อื่น					
9.	ข้าพเจ้าคิดว่าผลจากการถูกรังแกบนโลกโซเชียล <i>ไม่ได้</i> ทำให้เกิดความเครียดจนอยากฆ่าตัวตาย					
10.	ข้าพเจ้าคิดว่าทุกคนมีสิทธิที่จะไปการรังแกผู้อื่นบนโลกโซเชียล					
11.	ข้าพเจ้าคิดว่าการรังแกผู้อื่นบนโลกโซเชียลเป็นเรื่อง <i>ไม่</i> ผิดกฎหมาย					
12.	ข้าพเจ้าคิดว่าการรังแกผู้อื่นบนโลกโซเชียลเป็นสิ่งที่สามารถทำได้					
13.	ข้าพเจ้าคิดว่าการรังแกผู้อื่นบนโลกโซเชียลเป็นเรื่องโหดร้าย					
14.	ข้าพเจ้าคิดว่าการรังแกผู้อื่นบนโลกโซเชียลสามารถทำได้ง่ายและสะดวก					

ตอนที่ 6 แบบสอบถามวัดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับพฤติกรรมการรังแกบนโลกโซเชียล

คำชี้แจง จงทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับความจริงมากที่สุด โดยมีเกณฑ์ในการให้คะแนนดังนี้

- | | | |
|---|---------|--------------------------|
| 5 | หมายถึง | ท่านเห็นด้วยอย่างยิ่ง |
| 4 | หมายถึง | ท่านเห็นด้วย |
| 3 | หมายถึง | ท่านไม่แน่ใจ |
| 2 | หมายถึง | ท่านไม่เห็นด้วย |
| 1 | หมายถึง | ท่านไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง |

ข้อ	ข้อความวัดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับพฤติกรรมการรังแกบนโลกโซเชียล	ระดับความ คิดเห็น				
		5	4	3	2	1
1.	ถูกใช้ถ้อยคำหยาบคายต่อว่า โทษผ่าน Facebook อยู่บ่อยครั้ง ส่งผลให้โซกนเกิดความรู้สึกอับอาย ดังนั้นพฤติกรรมของถูกา ตรงกับการนินทาหรือคำทอผู้อื่นบนโลกโซเชียล					
2.	การกระทำอย่างใดอย่างหนึ่งบนสื่อสังคมออนไลน์ โดยผู้กระทำมีวัตถุประสงค์เพื่อก่อนกวนผู้อื่นให้เกิดความทุกข์ใจ และเกิดผลกระทบด้านลบต่อผู้อื่นซึ่งเป็นลักษณะของพฤติกรรมการรังแกบนโลกโซเชียล					
3.	บลู ได้นำชื่อของเพื่อนที่ตนไม่ชอบไปกระทำการบนโลกโซเชียล เพื่อให้เพื่อนคนดังกล่าวอับอายโดยตั้งใจ จากพฤติกรรมข้างต้น บลูรังแกผู้อื่นบนโลกโซเชียลโดยการแอบอ้างชื่อผู้อื่นในด้านลบบนโลกโซเชียล					
4.	เรย์ มักนำรูปภาพของเพื่อนไปตัดต่อเพื่อความสนุกสนาน โดยบุคคลที่ถูกกระทำรู้สึกอับอายเมื่อ เรย์ ได้โพสต์รูปลงบน Facebook จากพฤติกรรมของเรย์ เป็นการรังแกผู้อื่นบนโลกโซเชียลโดยการหมิ่นประมาทผู้อื่นบนโลกโซเชียล					
5.	ติณ มักล้อ พายุ ว่า ไอ้เตี้ย ไอ้หมึกควาย ต่าง ๆ นานา ซึ่ง พายุ รู้สึกโกรธพฤติกรรมของติณ แต่พายุก็ไม่สามารถหยุดพฤติกรรมที่เกิดขึ้นได้ จากเหตุการณ์ดังกล่าวแสดงให้เห็นว่า ติณ กำลังรังแกผู้อื่นบนโลกโซเชียล					

ข้อ	ข้อคำถามวัดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับ พฤติกรรมมารังแกบนโลกโซเชียล	ระดับความ คิดเห็น				
		5	4	3	2	1
6.	กิม มักโดนเพื่อนกีดกันออกจากกลุ่ม Line อยู่เสมอ จากเหตุการณ์ดังกล่าว ส่งผลทำให้กิม เกิดความรู้สึก อึดอัด ทั้งนี้ถือว่า กิม กำลังถูกเพื่อนรังแกบนโลกโซเชียล					
7.	ไอริณ มักแอบอ้างชื่อ ต้นฝน บนโลกโซเชียลเพื่อตำว่าผู้อื่นที่ตนไม่ชอบ แสดงให้เห็นว่า ไอริณ มีพฤติกรรมมารังแกผู้อื่นบนโลกโซเชียล					
8.	พลอย โดนเพื่อนล้อว่าเป็นพวกจี๊แพ๊ อ่อนแอ บนสื่อสังคมออนไลน์ จนทำให้พลอยรู้สึกไม่อยากไปโรงเรียน จากเหตุการณ์ดังกล่าว พลอยกำลังถูกเพื่อนรังแกบนโลกโซเชียล					
9.	พอร์ช รู้สึกสนุกกับการตัดต่อภาพตลก ๆ ของ วินและไอ้ต แล้วนำไปโพสต์ลง Facebook โดยที่ทั้งสองคนรู้สึกโกรธ จากเหตุการณ์ดังกล่าว พอร์ชกำลังรังแกวินและไอ้ตบนโลกโซเชียล					
10.	การใช้คำพูดให้ผู้อื่นได้รับความอับอาย บนโลกโซเชียลถือเป็นพฤติกรรมมารังแกผู้อื่นบนโลกโซเชียล					

“ขอบคุณนักเรียนทุกคนที่ให้ความร่วมมือครับ”



ภาคผนวก ข**รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิในการตรวจสอบเครื่องมือ**

ผู้ทรงคุณวุฒิท่านที่ 1 รองศาสตราจารย์ ดร.สมโภชน์ เอี่ยมสุภาษิต
คณะจิตวิทยา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ผู้ทรงคุณวุฒิท่านที่ 2 รองศาสตราจารย์ ดร.นิรันดร์ จุลทรัพย์
สาขาจิตวิทยา คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยทักษิณ

ผู้ทรงคุณวุฒิท่านที่ 3 รองศาสตราจารย์ ดร.วันชัย ธรรมสังการ
ภาควิชาสารัตถศึกษา คณะศิลปศาสตร์
มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์

ผู้ทรงคุณวุฒิท่านที่ 4 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กานดา จันทร์แย้ม
ภาควิชาสารัตถศึกษา คณะศิลปศาสตร์
มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์

ผู้ทรงคุณวุฒิท่านที่ 5 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประภาศ ปานเจียง
คณะศิลปศาสตร์และศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยหาดใหญ่

ภาคผนวก ค

คู่มือ

โปรแกรมการป้องกันพฤติกรรมกรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียน

“Cyber Green Youth Program”

คำชี้แจง

คู่มือโปรแกรมการป้องกันพฤติกรรมกรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนฉบับนี้ ถูกพัฒนาและออกแบบกิจกรรมเพื่อให้เหมาะสำหรับ *นักเรียน* ระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1 ถึง 6 ทั้งนี้ *ครูผู้สอน* ในฐานะผู้ใช้งาน จำเป็นต้องศึกษาคู่มือโปรแกรมการป้องกันพฤติกรรมกรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนอย่างละเอียดก่อนนำไปกรรมการป้องกันไปใช้จริง

หน่วยการเรียนรู้

โปรแกรมการป้องกันพฤติกรรมกรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียน ประกอบด้วย 3 หน่วยการเรียนรู้ ได้แก่

- ❖ หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 การส่งเสริมทักษะการคิด วิเคราะห์ (7 ชั่วโมง)
- ❖ หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 การส่งเสริมทักษะการรับรู้ (5 ชั่วโมง)
- ❖ หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 การส่งเสริมทักษะความตระหนักรู้ (3 ชั่วโมง)

วิธีดำเนินการ/เทคนิค

- ❖ กิจกรรมเกม
- ❖ กิจกรรมศิลปะ
- ❖ กิจกรรมระดมสมองอย่างสร้างสรรค์
- ❖ กิจกรรมแลกเปลี่ยนความคิด
- ❖ กิจกรรมโต้วาที

ระยะเวลาการใช้คู่มือ

- ❖ ใช้ระยะเวลา 1 ถึง 2 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ (รวม 15 ชั่วโมง)
- ❖ ต้องดำเนินกิจกรรมอย่างต่อเนื่อง (เพื่อประสิทธิภาพในการป้องกัน)

การประเมินผล

- ❖ ใช้แบบวัดในการประเมินผล *ก่อน* และ *หลัง* เข้าร่วมกระบวนการ

การทดสอบก่อนเข้าร่วมโปรแกรม (Pre-test) (55 นาที)

1. สาระสำคัญ

การเปลี่ยนแปลงทางด้านพฤติกรรมสามารถวัดและประเมินได้หลายรูปแบบ แต่สำหรับโปรแกรมการป้องกันพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์นี้มีการประเมินผลโดยใช้แบบวัดที่ได้มาตรฐานและผ่านกระบวนการตรวจสอบเครื่องมือจากผู้เชี่ยวชาญเพื่อสามารถวัดการเปลี่ยนแปลงทั้งในด้านความรู้ ด้านเจตคติ และด้านพฤติกรรมของนักเรียน เพื่อนำไปสู่การติดตามและแก้ไขปัญหาได้อย่างตรงจุด

2. เป้าหมายของการทดสอบก่อนเข้าร่วมโปรแกรม

เพื่อเป็นการทดสอบด้านความรู้ความเข้าใจ ด้านเจตคติ และด้านพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนก่อนเข้าร่วมโปรแกรม เพื่อสามารถนำคะแนนก่อนและหลังเข้าร่วมโปรแกรมมาเปรียบเทียบและประเมินผลการเปลี่ยนแปลงของนักเรียนในด้านความรู้ความเข้าใจ ด้านเจตคติ และด้านพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์

3. วิธีการดำเนินการ

1. ผู้วิจัยจัดโต๊ะสำหรับทดสอบ (แถวละ 6 คน จำนวน 5 แถว)
2. ให้นักเรียนนั่งตามลำดับ
3. ผู้วิจัยแจกกระดาษคำตอบ
4. ผู้วิจัยแจกแบบทดสอบ (Pre-test) ให้กับนักเรียน
5. ผู้วิจัยแจ้งรายละเอียดของข้อสอบ ระยะเวลาในการทำข้อสอบ 55 นาที โดยให้นักเรียนตรวจสอบความสมบูรณ์ของแบบทดสอบ (โดยห้ามทำข้อสอบก่อน)
6. ผู้วิจัยให้สัญญาณ เริ่มให้นักเรียนทำแบบทดสอบพร้อมกัน
7. เมื่อครบ 55 นาที ผู้วิจัยให้สัญญาณกับนักเรียนเพื่อเก็บแบบทดสอบกลับ
8. นักเรียนทุกคนออกจากห้องสอบ โดยห้ามนำกระดาษคำตอบหรือแบบทดสอบออกจากห้องสอบ ใดเด็ดขาด
9. เสร็จสิ้นกระบวนการทดสอบก่อนเข้าร่วม โปรแกรมการป้องกันพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียน “Cyber Green Youth Program”

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1

การส่งเสริมการเรียนรู้ทางปัญญาในการพัฒนาทักษะการคิด วิเคราะห์ (จำนวน 7 ชั่วโมง)

สาระสำคัญ

การเรียนรู้ทางปัญญาในการพัฒนาทักษะการคิด วิเคราะห์ เพื่อให้นักเรียนสามารถเรียนรู้ เข้าใจ และจัดการกับสถานการณ์ที่เกิดขึ้นรอบตัว โดยครอบคลุมประเด็นที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมกรังแกนโลกไซเบอร์ ความคับข้องใจ รวมถึงการเรียนรู้และเข้าใจถึงรูปแบบความรุนแรงที่เกิดจากสภาพแวดล้อมรอบตัว ประกอบไปด้วย ความรุนแรงที่เกิดจากกลุ่มเพื่อน ความรุนแรงจากสื่อ ความรุนแรงของบิดามารดา และเชื่อมโยงให้เกิดกระบวนการคิด วิเคราะห์โดยใช้เหตุผลเกี่ยวกับรูปแบบการเลี้ยงดูของครอบครัวแบบควบคุม ผ่านกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างมีเหตุผลและสามารถเปลี่ยนแปลงทางด้านพฤติกรรมตามมา

คาบที่ 1 กิจกรรม “เกม ลูกบอลวิเศษ” และ กิจกรรม “ภาพการ์ตูนสมมติ” (เวลา 55 นาที)

1. เป้าหมายในการเรียนรู้

1.1 ด้านความรู้

- เพื่อให้นักเรียนสามารถอธิบายความหมาย รูปแบบ และสาเหตุของพฤติกรรมกรังแกนโลกไซเบอร์ได้

1.2 ด้านทัศนคติ

- เพื่อให้นักเรียนเข้าใจและเกิดความรู้สึกว่าพฤติกรรมกรังแกนโลกไซเบอร์เป็นเรื่องที่ไม่เหมาะสมและเป็นพฤติกรรมที่ไม่ควรปฏิบัติกับผู้อื่น

1.3 ด้านพฤติกรรม

- เพื่อให้นักเรียนสามารถลดพฤติกรรมกรังแกนโลกไซเบอร์ได้
- เพื่อให้นักเรียนสามารถลดการแสดงพฤติกรรมรุนแรงกับผู้อื่นได้

2. คำถามสำคัญ

2.1 การกรังแกนโลกไซเบอร์ ดีหรือไม่ดีอย่างไร?

2.2 นักเรียนคิดว่าพฤติกรรมกรังแกนโลกไซเบอร์มีอะไรบ้าง?

3. แบบแผนกิจกรรมการเรียนรู้

3.1 วิธีการดำเนินการ / เทคนิค

- กิจกรรมเกม
- กิจกรรมระดมสมองอย่างสร้างสรรค์

3.2 ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรมที่พัฒนากลุ่มเป้าหมาย

1. ผู้วิจัยแนะนำตนเองและแจ้งเป้าหมายของโครงการ (5 นาที)

2. กิจกรรม “เกม ลูกบอลวิเศษ” (ให้สมาชิกแนะนำตนเองเพื่อสร้างความคุ้นเคยและก่อให้เกิดบรรยากาศของการเรียนรู้ร่วมกัน)

ให้นักเรียนนั่งเป็นวงกลม และเริ่มเกมโดยให้ลูกบอลวิเศษอยู่ในมือกลุ่มทดลอง 1 คน โดยผู้วิจัยเปิดเพลงและให้นักเรียนส่งต่อลูกบอลวิเศษให้เพื่อนไปด้านขวามือ เมื่อเพลงหยุด ลูกบอลวิเศษอยู่ในมือใครต้องบอกชื่อตนเองและสิ่งที่ชอบบนโลกโซเชียล ภายใน 3 วินาที ยกตัวอย่างเช่น “ชั้นยากร ฟังเพลงบนYouTube” และส่งต่อลูกบอลวิเศษเมื่อได้ยินเสียงเพลงดังขึ้นอีกครั้ง นักเรียนคนใดที่ไม่สามารถตอบได้ทันภายในเวลาที่กำหนดหรือทำลูกบอลวิเศษตกถึงพื้นต้องลุกขึ้นจากวงกลม และนักเรียนคนสุดท้ายจะได้รับของรางวัลเป็นที่ระลึก (15 นาที)

3. กิจกรรม “ภาพการ์ตูนสมมติ”

- เริ่มต้น โดยผู้วิจัยแจ้งวัตถุประสงค์ของกิจกรรมและขั้นตอนการเข้าร่วมกิจกรรม

ขั้นตอนที่ 1 ให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 6 คน โดยแต่ละกลุ่มนั่งเป็นวงกลม

ขั้นตอนที่ 2 ผู้วิจัยเปิดรูปภาพการ์ตูนที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมมารังแกบนโลกโซเชียลให้นักเรียนทุกคนดู (ใช้เวลาประมาณ 10 นาที)

ขั้นตอนที่ 3 นักเรียนแต่ละกลุ่มได้รับอุปกรณ์เป็นกระดาษฟลิปชาร์ต และปากกาสี จากผู้วิจัยเพื่อสรุปเป็น Mind Map ว่ารูปแบบการรังแกบนโลกโซเชียลมีกี่ประเภท แต่ละประเภทมีลักษณะเป็นอย่างไร (15 นาที)

ขั้นตอนที่ 4 ผู้วิจัยใช้เวลา 5 นาที เพื่อสรุปรูปแบบและลักษณะของการรังแกบนโลกโซเชียล ทั้ง 5 ประเภท ได้แก่

- การนิทาหรือด่าทอผู้อื่น หมายถึง การกล่าวร้ายหรือให้ร้ายลับหลังเพื่อให้เกิดความเสียหาย รู้สึกอับอาย เสื่อมเสียชื่อเสียง เสียเกียรติ เสื่อมความเคารพนับถือหรือเป็นลักษณะการใช้คำพูดที่หยาบคายด่าทอผู้อื่น การล้อชื่อผู้อื่น กล่าวถึงผู้อื่นว่าเตี้ยบ้าง สูงบ้าง ผิดคำ ตัวดำบ้าง ซึ่งทำบนโลกโซเชียล

- การหมิ่นประมาทผู้อื่น หมายถึง การใส่ความผู้อื่นต่อบุคคลที่สามซึ่งส่งผลให้เกิดความเสื่อมเสียชื่อเสียงหรือน่าจะทำให้ผู้อื่นถูกเกลียดชัง ซึ่งรวมหมายถึงการตัดต่อภาพ วิดีโอโดยมีผู้อื่นหรือนำภาพ วิดีโอของผู้อื่นไปเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาต และการปล่อยข่าวลือที่เกี่ยวข้องกับผู้อื่นในทางที่ไม่ดีบนโลกโซเชียล

- การแอบอ้างชื่อผู้อื่นในด้านลบ หมายถึง การแอบอ้างชื่อผู้อื่นเพื่อสนทนากับบุคคลที่สามบนโลกโซเชียลหรือเพื่อไปว่าร้ายบุคคลที่สาม รวมถึงการนำชื่อผู้อื่น ไปแอบอ้างในทางที่เสื่อมเสียหรือเพื่อหาผลประโยชน์ให้แก่ตนเอง รวมไปถึงการแอบอ้างและนำภาพ วิดีโอของผู้อื่นมาปลอมแปลงผ่านโปรแกรมต่าง ๆ บนโลกโซเชียล เพื่อมุ่งผลในด้านลบตักแก่ผู้อื่น

- การนำความลับที่เป็นข้อมูลส่วนตัวหรือข้อมูลของผู้อื่นไปเปิดเผย หมายถึง การแลกเปลี่ยนความลับของผู้อื่นกับบุคคลที่สามอาจจะเป็นการที่นำข้อมูลส่วนตัวชื่อบิดา มารดาของผู้อื่นหรือนำปมด้อยของผู้อื่นไปเปิดเผยหรือส่งต่อบนโลกโซเชียลหรืออาจจะเป็นการนำความลับของผู้อื่นที่ทำให้ผู้อื่นเกิดความรู้สึกอับอาย เสื่อมเสีย เมื่อนำไปเปิดเผยหรือเผยแพร่และส่งต่อบนโลกโซเชียล

- การลบหรือบล็อกผู้อื่นที่ไม่ชอบออกจากกลุ่ม หมายถึง การที่ไปลบผู้อื่นที่ตนเองไม่ชอบออกจากความเป็นเพื่อนหรือลบออกจากกลุ่ม อีกทั้งการที่ไปกีดกันหรือบล็อกผู้อื่นที่ไม่ชอบออกจากความเป็นเพื่อนหรือจากกลุ่ม รวมไปถึงการที่สั่งให้เพื่อนบางคนลบ กีดกันหรือบล็อกผู้อื่นที่ไม่ชอบออกจากความเป็นเพื่อนหรือออกจากกลุ่มบนโลกโซเชียล

ขั้นตอนที่ 5 ผู้วิจัยแจกกระดาษ A4 ให้นักเรียนแต่ละคนเพื่อเขียนแสดงความรู้สึกเกี่ยวกับพฤติกรรมมารังแกบนโลกโซเชียล (5 นาที)



4. สื่อ / แหล่งการเรียนรู้

- 4.1 ภาพการ์ตูนสมมติ
- 4.2 กระดาษ A4
- 4.3 กระดาษฟลิปชาร์ต
- 4.4 ปากกาสี

คาบที่ 2 กิจกรรม “เกม แก้อัศจรรย์ (Warp Speed)” (เวลา 55 นาที)

1. เป้าหมายในการเรียนรู้

1.1 ด้านความรู้

- เพื่อให้ นักเรียนสามารถอธิบายความหมาย รูปแบบ และสาเหตุของพฤติกรรม การรังแกบนโลกไซเบอร์ได้

1.2 ด้านทัศนคติ

- เพื่อให้ นักเรียนเข้าใจและเกิดความรู้สึกว่าพฤติกรรม การรังแกบนโลกไซเบอร์เป็น เรื่องที่ไม่เหมาะสมและเป็นพฤติกรรมที่ไม่ควรปฏิบัติกับผู้อื่น

- เพื่อให้ นักเรียนเข้าใจและเกิดความรู้สึกว่าการ ใช้ความรุนแรงในรูปแบบต่าง ๆ เป็น เรื่องที่ไม่เหมาะสมและยังส่งผลกระทบต่อผู้อื่นจึงเป็นเหตุผลที่ไม่ควรปฏิบัติกับผู้อื่น

1.3 ด้านพฤติกรรม

- เพื่อให้ นักเรียนสามารถลดพฤติกรรม การรังแกบนโลกไซเบอร์ได้

- เพื่อให้ นักเรียนสามารถลดการ แสดงพฤติกรรมรุนแรงกับผู้อื่นได้

2. คำถามสำคัญ

2.1 การรังแกบนโลกไซเบอร์ ดีหรือไม่คืออะไร?

2.2 นักเรียนลองบอกพฤติกรรม การรังแกบนโลกไซเบอร์ของเพื่อนหรือของคุณมาว่า มีอะไรบ้าง?

3. แบบแผนกิจกรรมการเรียนรู้

3.1 วิธีการดำเนินการ / เทคนิค

- กิจกรรมเกม

3.2 ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรมที่พัฒนากลุ่มเป้าหมาย

1. กิจกรรมทบทวนความรู้ (5 นาที)

ผู้วิจัยสุ่มถามนักเรียนกลุ่มทดลอง ยกตัวอย่างคำถาม เช่น “นาย A จากชั่วโมงที่แล้วได้เรียนรู้อะไรบ้างเกี่ยวกับการรังแกบนโลกไซเบอร์” “นักเรียนคิดว่าการรังแกบนโลกไซเบอร์ ดีหรือไม่อย่างไร” เป็นต้น และสุดท้ายผู้วิจัยสรุปสาระสำคัญจากคาบที่แล้วสั้น ๆ ได้แก่ รูปแบบและลักษณะของการรังแกบนโลกไซเบอร์ ทั้ง 5 ประเภท โดยใช้ภาพการ์ตูนจาก กิจกรรม “ภาพการ์ตูนสมมติ” ประกอบการสรุป

2. กิจกรรม “เกม แก้อี้อะลูมิติ (Warp Speed)” (30 นาที)

- เริ่มต้นโดยผู้วิจัยแจ้งวัตถุประสงค์ของกิจกรรมและขั้นตอนการเข้าร่วมกิจกรรม

ขั้นตอนที่ 1 จัดเก้าอี้เป็นรูปวงกลม โดยให้มีเก้าอี้น้อยกว่าจำนวนสมาชิก 1 ที่นั่ง

ขั้นตอนที่ 2 ให้กลุ่มทดลองเตรียมตัว และเมื่อได้ยินเสียงผู้วิจัยบอกว่า “เริ่ม” ให้ทุกคนหาที่นั่งของตนเอง ซึ่งแน่นอนจะต้องเหลือนักเรียน 1 คน ที่ไม่มีที่นั่ง ซึ่งจะต้องเป็นผู้ที่ไปยืนกลางวง และมีหน้าที่ตั้งคำถามที่เกี่ยวข้องกับ “การรังแกบนโลกไซเบอร์” ยกตัวอย่างเช่น “เพื่อน ๆ เคยนิทาผู้อื่นบนโลกไซเบอร์หรือไม่?” “เพื่อน ๆ เคยบล็อกคนที่ไม่ชอบออกจากความเป็นเพื่อนบน Face book หรือไม่?” เป็นต้น ทั้งนี้นักเรียนที่ตอบว่า “เคยทำ” ให้ยืนขึ้น และมองหาเก้าอี้ตัวใหม่ โดยยกเว้นเก้าอี้ตัวที่อยู่ใกล้ที่สุดทางด้านขวามือของแต่ละคน

ขั้นตอนที่ 3 ในขณะที่ทุกคนกำลังมองหาเก้าอี้ตัวใหม่ เป้าหมายของผู้ที่อยู่กลางวง คือต้องหาเก้าอี้ที่นั่งให้ได้ ส่วนสมาชิกที่หาเก้าอี้ไม่ได้ ต้องไปยืนกลางวงแทนและเป็นคนถามคำถามต่อไป ในกรณีคนที่อยู่กลางวงคิดคำถามไม่ได้ให้ตะโกนว่า “Cyber Bully” และนักเรียนทุกคนต้องลุกขึ้นเพื่อหาที่นั่งใหม่

ขั้นตอนที่ 4 ผู้วิจัยและนักเรียนร่วมกันสรุป พฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของสมาชิกจากการเล่นเกม “แก้อี้อะลูมิติ” โดยเปิดโอกาสให้นักเรียนทุกคนแสดงความคิดเห็นอย่างเต็มที่ พร้อมทั้งนี้ผู้วิจัยกล่าวคำชื่นชมเมื่อนักเรียนกล้าแสดงความคิดเห็นที่เป็นประโยชน์ (15 นาที)

ขั้นตอนที่ 5 ผู้วิจัยแจกกระดาษ A4 ให้นักเรียนแต่ละคนเพื่อเขียนว่านักเรียนได้อะไรจากการเข้าร่วมกิจกรรมในครั้งนี้ (5 นาที)



4. สื่อ / แหล่งการเรียนรู้

4.1 เก้าอี้

คาบที่ 3 กิจกรรม “ระดมสมอง ไขลานความคิดหาสาเหตุการเกิดพฤติกรรมการรังแกบนโลกโซเชียล”
(เวลา 55 นาที)

1. เป้าหมายในการเรียนรู้

1.1 ด้านความรู้

- เพื่อให้ นักเรียนสามารถอธิบายสาเหตุของพฤติกรรมการรังแกบนโลกโซเชียลได้

1.2 ด้านทัศนคติ

- เพื่อให้ นักเรียนเข้าใจและเกิดความรู้สึกว่าพฤติกรรมการรังแกบนโลกโซเชียลเป็นเรื่องที่ไม่เหมาะสมและเป็นพฤติกรรมที่ไม่ควรปฏิบัติกับผู้อื่น

- เพื่อให้ นักเรียนเข้าใจและเกิดความรู้สึกว่าการใช้ความรุนแรงในรูปแบบต่าง ๆ เป็นเรื่องที่ไม่เหมาะสมและยังส่งผลกระทบต่อผู้อื่นจึงเป็นเหตุผลที่ไม่ควรปฏิบัติกับผู้อื่น

1.3 ด้านพฤติกรรม

- เพื่อให้ นักเรียนสามารถลดพฤติกรรมการรังแกบนโลกโซเชียลได้

- เพื่อให้ นักเรียนสามารถลดการแสดงพฤติกรรมรุนแรงกับผู้อื่นได้

2. คำถามสำคัญ

2.1 นักเรียนคิดว่าสาเหตุแห่งพฤติกรรมการรังแกบนโลกโซเชียล เกิดจากอะไร?

2.2 นักเรียนคิดว่าคนที่รังแกผู้อื่นบนโลกโซเชียลเค้าจะรู้สึกอย่างไร?

2.3 นักเรียนคิดว่าคนที่ถูกรังแกบนโลกโซเชียลจะรู้สึกอย่างไร?

3. แบบแผนกิจกรรมการเรียนรู้

3.1 วิธีการดำเนินการ / เทคนิค

- กิจกรรมระดมสมองอย่างสร้างสรรค์

3.2 ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรมที่พัฒนากลุ่มเป้าหมาย

1. กิจกรรมทบทวนความรู้ (5 นาที)

ผู้วิจัยสุ่มถามสมาชิก ยกตัวอย่างคำถาม เช่น “นาย A ช่วยบอกพฤติกรรมการรังแกบนโลกโซเชียลของเพื่อนหรือของตัวเองว่ามีอะไรบ้าง” “นักเรียนคิดว่ากรังแกบนโลกโซเชียล ดีหรือไม่ดีอย่างไร” เป็นต้น และสุดท้ายผู้วิจัยสรุปสาระสำคัญจากคาบที่แล้วสั้น ๆ ได้แก่ สิ่งที่เป็นข้อสรุปว่าพฤติกรรมกรังแกบนโลกโซเชียลของสมาชิกส่วนใหญ่มีรูปแบบและวิธีการอย่างไรบ้าง

2. กิจกรรม “ระดมสมอง ไขลานความคิดหาสาเหตุการเกิดพฤติกรรมกรังแกบนโลกโซเชียล”

ขั้นตอนที่ 1 ผู้วิจัยแจ้งวัตถุประสงค์ของกิจกรรมและขั้นตอนการเข้าร่วมกิจกรรม

ขั้นตอนที่ 2 ผู้วิจัยเกริ่นนำเข้าสู่ประเด็นสาเหตุของการเกิดพฤติกรรมกรังแกบนโลกโซเชียล โดยใช้วิธีการป้อนคำถามนักเรียนให้จุดประกายประเด็นความคิด ยกตัวอย่างคำถาม เช่น “นักเรียนคิดว่าพฤติกรรมกรังแกบนโลกโซเชียลเกิดจากอะไร” “นักเรียนคิดว่าสาเหตุแห่งพฤติกรรมกรังแกบนโลกโซเชียล เกิดจากอะไร?” “นักเรียนคิดว่าคนที่รังแกผู้อื่นบนโลกโซเชียลเขาจะรู้สึกอย่างไร?” “แล้วสาเหตุต่าง ๆ ที่ทุกคนเสนอมานี้ คิดว่าตนเอง เป็นหรือมีส่วนเกี่ยวข้องกับสาเหตุเหล่านั้นหรือไม่อย่างไร?” “นักเรียนคิดว่าคนที่ถูกรังแกบนโลกโซเชียลจะรู้สึกอย่างไร? (5 นาที)

ขั้นตอนที่ 3 ให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 6 คน โดยแต่ละกลุ่มนั่งเป็นวงกลม และผู้วิจัยแจกอุปกรณ์ (กระดาษฟลิปชาร์ต และปากกาสี)

ขั้นตอนที่ 4 ให้นักเรียนไขลานความคิด โดยให้นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันคิด วิเคราะห์ถึงสาเหตุของการเกิดพฤติกรรมกรังแกบนโลกโซเชียล โดยคิดและวิเคราะห์จากประสบการณ์ของตนเอง เพื่อน หรือบุคคลอื่นที่รู้จัก เพื่อสรุปเป็น Mind Map (20 นาที)

ขั้นตอนที่ 5 ให้นักเรียนรวบรวมความคิด โดยให้แต่ละกลุ่มนำเสนอข้อมูลจากการระดมสมองหน้าห้อง พร้อมแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างกลุ่ม โดยใช้เวลาสำหรับการนำเสนอ กลุ่มละ 3 นาที (15 นาที)

ขั้นตอนที่ 6 ผู้วิจัยและนักเรียนกลุ่มทดลองร่วมกันสรุป สาเหตุแห่งพฤติกรรมกรังแกบนโลกโซเชียล โดยเปิดโอกาสให้นักเรียนทุกคนแสดงความคิดเห็นอย่างเต็มที่ (5 นาที)

ขั้นตอนที่ 7 ผู้วิจัยแจกกระดาษ A4 ให้นักเรียนแต่ละคนเพื่อเขียนว่านักเรียนได้อะไรจากการเข้าร่วมกิจกรรมในครั้งนี้ (5 นาที)



4. สื่อ / แหล่งการเรียนรู้

- 4.1 ใบความรู้
- 4.2 กระดาษ A4
- 4.3 กระดาษฟลิปชาร์ต
- 4.4 ปากกาสี

คาบที่ 4 กิจกรรม “พัฒนาระบบคิดผู้การแก้ไขพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์” (เวลา 55 นาที)

1. เป้าหมายในการเรียนรู้

1.1 ด้านความรู้

- เพื่อให้ นักเรียนสามารถอธิบายวิธีการแก้ไขพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ได้

1.2 ด้านทัศนคติ

- เพื่อให้ นักเรียนเข้าใจและเกิดความรู้สึกว่าพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์เป็นเรื่องที่ไม่เหมาะสมและเป็นพฤติกรรมที่ไม่ควรปฏิบัติกับผู้อื่น

- เพื่อให้ นักเรียนเข้าใจและเกิดความรู้สึกว่าการใช้ความรุนแรงในรูปแบบต่าง ๆ เป็นเรื่องที่ไม่เหมาะสมและยังส่งผลกระทบต่อผู้อื่นจึงเป็นเหตุผลที่ไม่ควรปฏิบัติกับผู้อื่น

1.3 ด้านพฤติกรรม

- เพื่อให้ นักเรียนสามารถลดพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ได้
- เพื่อให้ นักเรียนสามารถลดการแสดงพฤติกรรมรุนแรงกับผู้อื่นได้

2. คำถามสำคัญ

2.1 นักเรียนคิดว่าเราต้องทำอะไรให้พฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ลดลง?

3. แบบแผนกิจกรรมการเรียนรู้

3.1 วิธีการดำเนินการ / เทคนิค

- กิจกรรมระดมสมองอย่างสร้างสรรค์

3.2 ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรมที่พัฒนากลุ่มเป้าหมาย

1. กิจกรรมทบทวนความรู้ (5 นาที)

ผู้วิจัยสุ่มถามนักเรียน ยกตัวอย่างคำถาม เช่น “นักเรียนคิดว่าพฤติกรรมการรังแกบนโลกโซเชียลเกิดจากอะไร” “นักเรียนคิดว่าสาเหตุแห่งพฤติกรรมการรังแกบนโลกโซเชียลเกิดจากอะไร?” “นักเรียนคิดว่าคนที่รังแกผู้อื่นบนโลกโซเชียลเค้าจะรู้สึกอย่างไร?” “แล้วสาเหตุต่าง ๆ ที่ทุกคนเสนอมา คิดว่าตนเอง เป็นหรือมีส่วนเกี่ยวข้องกับสาเหตุเหล่านั้นหรือไม่อย่างไร?” “นักเรียนคิดว่าคนที่ถูกรังแกบนโลกโซเชียลจะรู้สึกอย่างไร?” เป็นต้น และสุดท้ายผู้วิจัยสรุปสาระสำคัญจากคาบที่แล้วสั้น ๆ ได้แก่ สาเหตุแห่งพฤติกรรมการรังแกบนโลกโซเชียลมีอะไรบ้าง

2. กิจกรรม “พัฒนาระบบคิดสู่การแก้ไขพฤติกรรมการรังแกบนโลกโซเชียล”

ขั้นตอนที่ 1 ผู้วิจัยแจ้งวัตถุประสงค์ของกิจกรรมและขั้นตอนการเข้าร่วมกิจกรรม โดยผู้วิจัยเกริ่นนำการเชื่อมโยงสาเหตุและพฤติกรรมการรังแกบนโลกโซเชียล โดยมุ่งเน้นให้ความสำคัญกับการแก้ไขปัญหาการรังแกบนโลกโซเชียล ยกตัวอย่างคำถาม เช่น “นักเรียนคิดว่าเราต้องทำอะไรให้พฤติกรรมการรังแกบนโลกโซเชียลลดลงหรือหมดสิ้นไป?” และเปิดเวทีให้นักเรียนซักถาม แลกเปลี่ยนระหว่างกัน (5 นาที)

ขั้นตอนที่ 2 ให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 6 คน โดยแต่ละกลุ่มนั่งเป็นวงกลม และผู้วิจัยแจกอุปกรณ์ (กระดาษฟลิปชาร์ต และปากกาสี)

ขั้นตอนที่ 3 ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันคิด วิเคราะห์เพื่อหาแนวทางสู่การแก้ไขพฤติกรรมการรังแกบนโลกโซเชียล โดยมุ่งแก้ไขที่ตัวบุคคลที่เชื่อมโยงกับสาเหตุของปัญหาในด้านต่าง ๆ โดยสรุปเป็น Mind Map (20 นาที)

ขั้นตอนที่ 4 แต่ละกลุ่มนำเสนอหน้าห้อง พร้อมแลกเปลี่ยนข้อมูลระหว่างกัน โดยข้อเสนอในประเด็นต่าง ๆ กลุ่มอื่น ๆ สามารถโต้แย้งถึงความเป็นไปได้กรณีนำไปปฏิบัติจริง (20 นาที)

ขั้นตอนที่ 5 ผู้วิจัยและนักเรียนร่วมกันสรุปประเด็นที่ได้จากการนำเสนอของแต่ละกลุ่ม และผู้วิจัยแจกกระดาษ A4 ให้แต่ละคนเพื่อเขียนคำปฎิญาณว่าตนเองจะสามารถนำข้อเสนอแนะข้อใดบ้างที่สามารถนำไปปรับใช้ในชีวิตจริงกับตนเอง และเขียนว่านักเรียนได้อะไรจากการเข้าร่วมกิจกรรมในครั้งนี้ (5 นาที)



4. สื่อ / แหล่งการเรียนรู้

- 4.1 ใบความรู้
- 4.2 กระดาษ A4
- 4.3 กระดาษฟลิปชาร์ต
- 4.4 ปากกาสี

คาบที่ 5 กิจกรรม “รู้เท่าทันสื่อ” (เวลา 55 นาที)

1. เป้าหมายในการเรียนรู้

1.1 ด้านความรู้

- เพื่อให้ นักเรียนสามารถอธิบายถึงข้อดี ข้อเสีย และผลกระทบที่เกิดจากสื่อออนไลน์ได้

1.2 ด้านทัศนคติ

- เพื่อให้ นักเรียนเข้าใจและเกิดความรู้สึกว่าควรใช้เทคโนโลยีในทางสร้างสรรค์ เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดกับตนเองและไม่ควรใช้เทคโนโลยีไปเป็นเครื่องมือในการทำร้ายหรือรังแกผู้อื่น

1.3 ด้านพฤติกรรม

- เพื่อให้ นักเรียนสามารถลดพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ได้
- เพื่อให้ นักเรียนสามารถลดการแสดงพฤติกรรมรุนแรงกับผู้อื่นได้

2. คำถามสำคัญ

- 2.1 นักเรียนคิดว่าการใช้สื่อออนไลน์อย่างไรถึงจะได้รับประโยชน์สูงสุด?
- 2.2 นักเรียนใช้สื่อออนไลน์ในชีวิตประจำวันอย่างไรบ้าง?
- 2.3 นักเรียนคิดว่าผลกระทบที่นักเรียนอาจได้รับจากสื่อออนไลน์เป็นอย่างไร?
- 2.4 นักเรียนคิดว่าสื่อออนไลน์เกี่ยวข้องเชื่อมโยงกับพฤติกรรมการรังแกอย่างไร?

3. แบบแผนกิจกรรมการเรียนรู้

3.1 วิธีการดำเนินการ / เทคนิค

- กิจกรรมระดมสมองอย่างสร้างสรรค์

3.2 ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรมที่พัฒนาความรู้เป้าหมาย

1. กิจกรรมทบทวนความรู้ (5 นาที)

ผู้วิจัยสุ่มถามนักเรียน ยกตัวอย่างคำถาม เช่น “นักเรียนคิดว่าเราต้องทำอะไรให้พฤติกรรมกรังแกนโลกไซเบอร์ลดลงหรือหมดสิ้นไป?” “ผู้วิจัยป้อนคำถามว่าใครจำได้ว่าตนเองปฏิญาณตนไว้ว่าอย่างไรบ้างจากการพัฒนาระบบคิดสู่การแก้ไขพฤติกรรมกรังแกนโลกไซเบอร์ในช่วงโมงที่ผ่านมา” โดยให้รางวัลกับนักเรียนที่มีส่วนร่วมกิจกรรมถามตอบในครั้งนี้ พร้อมกล่าวคำชื่นชมเมื่อนักเรียนนำไปปฏิบัติได้จริง เป็นต้น และสุดท้ายผู้วิจัยสรุปสาระสำคัญจากคาบที่แล้วสั้น ๆ ในเรื่องของแนวทางสู่การแก้ไขพฤติกรรมกรังแกนโลกไซเบอร์

2. กิจกรรม “รู้เท่าให้ทันสมัย”

ขั้นตอนที่ 1 ผู้วิจัยแจ้งวัตถุประสงค์ของกิจกรรมและขั้นตอนการเข้าร่วมกิจกรรม

ขั้นตอนที่ 2 โยนคำถามให้นักเรียนร่วมแสดงความคิดเห็นเพื่อเปิดประเด็นวัยรุ่นยุคใหม่ ใช้สื่อออนไลน์อย่างชาญฉลาดได้อย่างไร และเกี่ยวข้องกับเชื่อมโยงกับพฤติกรรมกรังแกนโลกไซเบอร์หรือไม่อย่างไร ยกตัวอย่างคำถาม เช่น “การใช้สื่อออนไลน์อย่างไรถึงจะได้รับประโยชน์สูงสุด?” “การใช้สื่อออนไลน์มีอิทธิพลต่อเราอย่างไร?” “นักเรียนใช้สื่อออนไลน์ในชีวิตประจำวันอย่างไรบ้าง?” “การใช้สื่อออนไลน์ที่เหมาะสมเป็นอย่างไร” “นักเรียนคิดว่าผลกระทบที่คุณอาจได้รับจากสื่อออนไลน์เป็นอย่างไร?” “นักเรียนคิดว่าสื่อออนไลน์มีผลต่อชีวิตเราหรือไม่อย่างไร?” “นักเรียนคิดว่าสื่อออนไลน์เกี่ยวข้องกับเชื่อมโยงกับพฤติกรรมกรังแกนอย่างไร?” (5 นาที)

ขั้นตอนที่ 3 ให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 6 คน โดยแต่ละกลุ่มนั่งเป็นวงกลม และผู้วิจัยแจกอุปกรณ์ (กระดาษฟลิปชาร์ต และปากกาสี) เพื่อระดมความคิด เกี่ยวกับประเด็น วัยรุ่นยุคใหม่ ใช้สื่อออนไลน์อย่างชาญฉลาดได้อย่างไร? (20 นาที)

ขั้นตอนที่ 4 แต่ละกลุ่มนำเสนอหน้าห้อง พร้อมซักถามแลกเปลี่ยนข้อมูลระหว่างกัน (20 นาที)

ขั้นตอนที่ 5 ผู้วิจัยสรุปภาพรวมจากการนำเสนอของแต่ละกลุ่ม โดยอาจเพิ่มเติมข้อมูลในประเด็นที่มีความสำคัญเกี่ยวกับการใช้ออนไลน์อย่างชาญฉลาด และข้อคิดต่าง ๆ เกี่ยวกับการใช้สื่อออนไลน์ โดยให้นักเรียนได้รับข้อมูลที่สำคัญมากที่สุดเพื่อสามารถนำไปปรับใช้ชีวิตประจำวันได้ต่อไป พร้อมเปิดโอกาสให้แลกเปลี่ยนซักถาม และผู้วิจัยแจกกระดาษ A4 ให้นักเรียนแต่ละคน เพื่อเขียนว่านักเรียนได้อะไรจากการเข้าร่วมกิจกรรมในครั้งนี้ (5 นาที)



4. สื่อ / แหล่งการเรียนรู้

- 4.1 ใบความรู้
- 4.2 กระดาษ A4
- 4.3 กระดาษฟลิปชาร์ต
- 4.4 ปากกาสี

คาบที่ 6 กิจกรรม “ระดมสมองมองหาเพื่อนที่ดีต้องเป็นอย่างไร” (เวลา 55 นาที)

1. เป้าหมายในการเรียนรู้

1.1 ด้านความรู้

- เพื่อให้นักเรียนสามารถอธิบายถึงลักษณะของเพื่อนที่ดีและการเป็นเพื่อนที่ดีได้

1.2 ด้านทัศนคติ

- เพื่อให้นักเรียนเข้าใจว่ากลุ่มเพื่อนมีความสำคัญ ทั้งนี้การมีเพื่อนที่ดีและการเป็นเพื่อนที่ดีเป็นสิ่งสำคัญและสามารถเชื่อมโยงนักเรียนสู่ความคิดและการแสดงพฤติกรรมต่าง ๆ ของนักเรียนตามมา

1.3 ด้านพฤติกรรม

- เพื่อให้นักเรียนสามารถลดพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ได้
- เพื่อให้นักเรียนสามารถลดการแสดงพฤติกรรมรุนแรงกับผู้อื่นได้

2. คำถามสำคัญ

- 2.1 นักเรียนมีเพื่อนที่ดีหรือไม่ดี นักเรียนคิดและรู้สึกอย่างไร?
- 2.2 นักเรียนคิดว่ากลุ่มเพื่อนเกี่ยวข้องกับข้ออย่างไรกับพฤติกรรมมารรังแกบนโลกโซเชียล?

3. แบบแผนกิจกรรมการเรียนรู้

3.1 วิธีการดำเนินการ / เทคนิค

- กิจกรรมระดมสมองอย่างสร้างสรรค์

3.2 ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรมที่พัฒนาความรู้เป้าหมาย

1. กิจกรรมทบทวนความรู้ (5 นาที)

ผู้วิจัยสุ่มถามนักเรียน ยกตัวอย่างคำถาม เช่น “การใช้สื่อออนไลน์อย่างไรถึงจะได้รับประโยชน์สูงสุด?” “การใช้สื่อออนไลน์มีอิทธิพลต่อเราอย่างไร?” “นักเรียนใช้สื่อออนไลน์ในชีวิตประจำวันอย่างไรบ้าง?” “การใช้สื่อออนไลน์ที่เหมาะสมเป็นอย่างไร” “ผลกระทบที่นักเรียนอาจได้รับจากสื่อออนไลน์เป็นอย่างไร?” “นักเรียนคิดว่าสื่อออนไลน์มีผลต่อชีวิตตนเองและผู้อื่นหรือไม่ อย่างไร?” เป็นต้น และสุดท้ายผู้วิจัยสรุปสาระสำคัญจากคาบที่แล้วสั้น ๆ ในเรื่องของวัยรุ่นยุคใหม่ ใช้สื่อออนไลน์อย่างชาญฉลาด

2. กิจกรรม “ระดมสมองมองหาเพื่อนที่ดีต้องเป็นอย่างไร”

ขั้นตอนที่ 1 ผู้วิจัยแจ้งวัตถุประสงค์ของกิจกรรมและขั้นตอนการเข้าร่วมกิจกรรม

ขั้นตอนที่ 2 ตั้งประเด็นคำถาม เพื่อนที่ดีต้องเป็นอย่างไร เพื่อให้ให้นักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็น ยกตัวอย่างคำถาม เช่น “เพื่อนที่ดีในมุมมองของนักเรียนเป็นอย่างไร?” “เพื่อนมีผลต่อวิถีชีวิตของนักเรียนอย่างไร?” “เพื่อนของนักเรียนมีลักษณะเป็นอย่างไร?” “เมื่อนักเรียนมีเพื่อนที่ดีหรือไม่ดี นักเรียนปฏิบัติต่อเขาอย่างไร และมีความรู้สึกอย่างไรต่อเพื่อนที่ไม่ดี?” “เมื่อเพื่อนสั่งให้นักเรียนทำอะไรที่นักเรียนไม่เห็นด้วย นักเรียนจะอย่างไร?” “เมื่อเพื่อนของนักเรียนใช้ความรุนแรงบนโลกโซเชียลนักเรียนจะอย่างไร?” “เมื่อเพื่อนของนักเรียนรังแกผู้อื่นบนโลกโซเชียลนักเรียนจะอย่างไรและรู้สึกอย่างไร?” “เพื่อนเกี่ยวข้องกับข้ออย่างไรกับพฤติกรรมมารรังแกผู้อื่นบนโลกโซเชียล?” (5 นาที)

ขั้นตอนที่ 3 ให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 6 คน โดยแต่ละกลุ่มนั่งเป็นวงกลม และผู้วิจัยแจกอุปกรณ์ (กระดาษฟลิปชาร์ต และปากกาสี) เพื่อระดมความคิด เกี่ยวกับประเด็น 1) เพื่อนที่ดีควรเป็นอย่างไร? 2) เพื่อนของนักเรียนเป็นอย่างไร? และ3) กลุ่มเพื่อนเกี่ยวข้องเชื่อมโยงกับพฤติกรรมมารั้วแบนโลกไซเบอร์อย่างไร? (20 นาที)

ขั้นตอนที่ 4 แต่ละกลุ่มนำเสนอหน้าห้อง พร้อมซักถามแลกเปลี่ยนข้อมูลระหว่างกัน (20 นาที)

ขั้นตอนที่ 5 ผู้วิจัยสรุปภาพรวมจากการนำเสนอของแต่ละกลุ่ม และให้ข้อคิดกับนักเรียนเกี่ยวกับประเด็น “การมีเพื่อนที่ดีและการเป็นเพื่อนที่ดี” พร้อมเปิดโอกาสให้แลกเปลี่ยนซักถาม และผู้วิจัยแจกกระดาษ A4 ให้นักเรียนแต่ละคนเพื่อเขียนว่านักเรียนได้อะไรจากการเข้าร่วมกิจกรรมในครั้งนี้ (5 นาที)



4. สื่อ / แหล่งการเรียนรู้

- 4.1 ใบความรู้
- 4.2 กระดาษ A4
- 4.3 กระดาษฟลิปชาร์ต
- 4.4 ปากกาสี

คาบที่ 7 กิจกรรม “ถอดบทเรียนครอบครัวกับวัยรุ่นในยุคไซเบอร์” (เวลา 55 นาที)

1. เป้าหมายในการเรียนรู้

1.1 ด้านความรู้

- เพื่อให้ นักเรียนสามารถอธิบายการใช้เทคโนโลยีในทางที่ถูกต้องของครอบครัวได้

1.2 ด้านทัศนคติ

- เพื่อให้ นักเรียนเข้าใจและเกิดความรู้สึกทางบวกกับพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีของบุคคลในครอบครัวอย่างมีเหตุผล

1.3 ด้านพฤติกรรม

- เพื่อให้ นักเรียนสามารถลดพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ได้
- เพื่อให้ นักเรียนสามารถลดการแสดงพฤติกรรมรุนแรงกับผู้อื่นได้

2. คำถามสำคัญ

- 2.1 รูปแบบการเลี้ยงดูที่นักเรียนคาดหวังจากพ่อแม่ในยุคไซเบอร์ควรเป็นอย่างไร?
- 2.2 ครอบครัวของนักเรียนมีการจัดการอย่างไรกับการใช้เทคโนโลยีของบุคคลในครอบครัว?
- 2.3 รูปแบบการใช้เทคโนโลยีของบุคคลในครอบครัวเป็นอย่างไร?
- 2.4 หากกล่าวถึงบุคคลในครอบครัวในยุคไซเบอร์ในยุคปัจจุบัน ครอบครัวของนักเรียนมีลักษณะเป็นอย่างไร?
- 2.5 นักเรียนจัดการอย่างไรเมื่อบุคคลในครอบครัว เช่น พ่อกับแม่ชอบใช้ความรุนแรงต่อกันบนโลกไซเบอร์?
- 2.6 นักเรียนจะอย่างไรเมื่อสภาพแวดล้อมครอบครัวไม่ทำให้คุณมีความสุข?

3. แบบแผนกิจกรรมการเรียนรู้

3.1 วิธีการดำเนินการ / เทคนิค

- กิจกรรมระดมสมองอย่างสร้างสรรค์

3.2 ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรมที่พัฒนากลุ่มเป้าหมาย

1. กิจกรรมทบทวนความรู้ (5 นาที)

ผู้วิจัยสุ่มถามนักเรียน ยกตัวอย่างคำถาม เช่น “เพื่อนที่ดีในมุมมองของนักเรียนควรเป็นคนยังไง?” “เพื่อนมีผลต่อวิถีชีวิตของนักเรียนอย่างไร?” “เพื่อนของนักเรียนมีลักษณะเป็นคนอย่างไร?” “เมื่อนักเรียนมีเพื่อนที่ดีหรือไม่ดี คุณปฏิบัติต่อเขาอย่างไร และมีความรู้สึกอย่างไรต่อเพื่อนที่ไม่ดี?” “เมื่อเพื่อนสั่งให้นักเรียนทำอะไรที่นักเรียนไม่เห็นด้วย นักเรียนจะอย่างไร?” “เมื่อเพื่อนของนักเรียนใช้ความรุนแรงบนโลกไซเบอร์ นักเรียนจะอย่างไร?” “เมื่อเพื่อนของนักเรียนรังแกผู้อื่นบนโลกไซเบอร์ นักเรียนจะอย่างไรและรู้สึกอย่างไร?” “เพื่อนเกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการรังแกผู้อื่นบนโลกไซเบอร์?” เป็นต้น และสุดท้ายผู้วิจัยสรุปสาระสำคัญจากคาบที่แล้วสั้น ๆ ในเรื่องเพื่อนที่ดีและการเป็นเพื่อนที่ดีต้องเป็นอย่างไร?

2. กิจกรรม “ถอดบทเรียนครอบครัวกับวัยรุ่นในยุคโซเชียล”

ขั้นตอนที่ 1 ผู้วิจัยแจ้งวัตถุประสงค์ของกิจกรรมและขั้นตอนการเข้าร่วมกิจกรรม

ขั้นตอนที่ 2 ตั้งประเด็นคำถาม ครอบครัวกับวัยรุ่นในยุคโซเชียลควรมีลักษณะอย่างไร เพื่อให้นักเรียนร่วมแสดงความคิดเห็น ยกตัวอย่างคำถาม เช่น “ครอบครัวของนักเรียนมีการจัดการอย่างไรกับการใช้เทคโนโลยีของบุคคลในครอบครัว?” “รูปแบบการใช้เทคโนโลยีของบุคคลในครอบครัวเป็นอย่างไร?” “หากกล่าวถึงบุคคลในครอบครัวในยุคโซเชียลในยุคปัจจุบันครอบครัวของนักเรียนมีลักษณะเป็นอย่างไร?” “รูปแบบการเลี้ยงดูที่นักเรียนคาดหวังจากพ่อแม่ในยุคโซเชียลควรเป็นอย่างไร?” “นักเรียนจัดการอย่างไรเมื่อบุคคลในครอบครัว เช่น พ่อกับแม่ชอบใช้ความรุนแรงต่อกันบนโลกโซเชียล?” “นักเรียนจะทำอย่างไรเมื่อสภาพแวดล้อมครอบครัวไม่ทำให้คุณมีความสุข?” (5 นาที)

ขั้นตอนที่ 3 ให้นักเรียนกลุ่มทดลองแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 6 คน โดยแต่ละกลุ่มนั่งเป็นวงกลม และผู้วิจัยแจกอุปกรณ์ (กระดาษฟลิปชาร์ต และปากกาสี) เพื่อถอดบทเรียนครอบครัวกับวัยรุ่นในยุคโซเชียลให้อยู่ในรูปแบบของการแสดงความคิดรวบยอด (20 นาที)

ขั้นตอนที่ 4 แต่ละกลุ่มนำเสนอหน้าห้อง พร้อมซักถามแลกเปลี่ยนต่อกัน (20 นาที)

ขั้นตอนที่ 5 ผู้วิจัยสรุปภาพรวมจากการนำเสนอของแต่ละกลุ่ม และผู้วิจัยให้ข้อคิดแก่นักเรียนเกี่ยวกับประเด็น “ครอบครัวกับวัยรุ่นในยุคโซเชียล” พร้อมเปิดโอกาสให้แลกเปลี่ยนซักถาม และผู้วิจัยแจกกระดาษ A4 ให้นักเรียนแต่ละคนเพื่อเขียนว่านักเรียนได้อะไรจากการเข้าร่วมกิจกรรมในครั้งนี้ (5 นาที)



4. สื่อ / แหล่งการเรียนรู้

4.1 ใบความรู้

4.2 กระดาษ A4

4.3 กระดาษฟลิปชาร์ต

4.4 ปากกาสี

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2

การส่งเสริมทักษะการรับรู้ (จำนวน 5 ชั่วโมง)

สาระสำคัญ

การรับรู้ถือเป็นทักษะสำคัญสำหรับการพัฒนาพฤติกรรมของนักเรียนให้ไปในทางที่เหมาะสม และการรับรู้ยังเป็นตัวแปรสำคัญที่ส่งผลต่อการแสดงพฤติกรรมต่าง ๆ ตามการเรียนรู้ ดังนั้นการส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการรับรู้อย่างมีสติ ผ่านกิจกรรมกลุ่ม งานศิลปะ เพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นของตนเองร่วมกับผู้อื่น ทำให้นักเรียนได้รับประสบการณ์แลกเปลี่ยนการเรียนรู้กับผู้อื่นและสามารถนำไปปรับใช้ให้เกิดประโยชน์ในชีวิตประจำวันของตนเองได้ โดยให้ความสำคัญกับความเข้าใจสิ่งแวดล้อมที่เกิดขึ้นรอบตัว ทั้งด้านการใช้สื่อสังคมออนไลน์ รวมถึงการเข้าใจต้นเหตุแห่งความคับข้องใจและสามารถจัดการกับความคับข้องใจของตนเองได้ภายใต้การใช้หลักของควมมีเหตุผล ซึ่งส่งผลต่อระบบความคิดของนักเรียนและส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางด้านพฤติกรรมของนักเรียนตามมา

คาบที่ 8-9 กิจกรรม “สะท้อนมุมมองตนเองผ่านงานศิลปะ” (เวลา 110 นาที)

1. เป้าหมายในการเรียนรู้

1.1 ด้านความรู้

- เพื่อให้ นักเรียนสามารถอธิบายถึงความสัมพันธ์ระหว่างคนกับเทคโนโลยีได้

1.2 ด้านทัศนคติ

- เพื่อให้ นักเรียนเข้าใจและเกิดความรู้สึกเชิงบวกเกี่ยวกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์

1.3 ด้านพฤติกรรม

- เพื่อให้ นักเรียนใช้สื่อออนไลน์อย่างมีสติ

- เพื่อให้ นักเรียนสามารถลดการแสดงพฤติกรรมรุนแรงกับผู้อื่นบนโลกไซเบอร์

2. คำถามสำคัญ

- 2.1 ชีวิตประจำวันของนักเรียนที่มีความสัมพันธ์กับเทคโนโลยีอย่างไร?
- 2.2 ในทัศนคติหรือมุมมองของนักเรียนสำหรับการใช้สื่อออนไลน์ที่เหมาะสมควรเป็นอย่างไร?

3. แบบแผนกิจกรรมการเรียนรู้

3.1 วิธีการดำเนินการ / เทคนิค

- กิจกรรมศิลปะ

3.2 ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรมที่พัฒนากลุ่มเป้าหมาย

1. กิจกรรมทบทวนความรู้ (5 นาที)

ผู้วิจัยสุ่มถามนักเรียน ยกตัวอย่างคำถาม เช่น “ครอบครัวของนักเรียนมีการจัดการอย่างไรกับการใช้เทคโนโลยีของบุคคลในครอบครัว?” “รูปแบบการใช้เทคโนโลยีของบุคคลในครอบครัวเป็นอย่างไร?” “หากกล่าวถึงบุคคลในครอบครัวในยุคโซเชียลมีเดียในปัจจุบัน ครอบครัวของนักเรียนมีลักษณะเป็นอย่างไร?” “รูปแบบการเลี้ยงดูที่นักเรียนคาดหวังจากพ่อแม่ในยุคโซเชียลมีเดียเป็นอย่างไร?” “นักเรียนจัดการอย่างไรเมื่อบุคคลในครอบครัว เช่น พ่อกับแม่ชอบใช้ความรุนแรงต่อกันบนโลกโซเชียล?” “นักเรียนจะทำอย่างไรเมื่อสภาพแวดล้อมครอบครัวไม่เอื้อให้นักเรียนมีความสุข?” เป็นต้น และสุดท้ายผู้วิจัยสรุปสาระสำคัญจากคาบที่แล้วสั้น ๆ ในเรื่องครอบครัวกับวัยรุ่นในยุคโซเชียลมีเดีย เพื่อมุ่งให้นักเรียนเกิดกระบวนการคิดในเชิงสร้างสรรค์พร้อมเผชิญกับปัญหาอย่างมีสติ

2. กิจกรรม “สะท้อนมุมมองตนเองผ่านงานศิลปะ”

ขั้นตอนที่ 1 ผู้วิจัยแจ้งวัตถุประสงค์ของกิจกรรมและขั้นตอนการเข้าร่วมกิจกรรม

ขั้นตอนที่ 2 ผู้วิจัยให้ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการใช้ชีวิตประจำวันที่มีความสัมพันธ์กับเทคโนโลยี เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการใช้อินเทอร์เน็ตอันนำไปสู่การแสดงพฤติกรรมที่เหมาะสม ทั้งนี้ผู้วิจัยเน้นย้ำถึงผลกระทบจากการไปรังแกผู้อื่นและผลกระทบจากการถูกรังแกบนโลกโซเชียล เพื่อเปิดมุมมองด้านความรู้สึก อารมณ์ เชื่อมโยงไปสู่การมีสติในการใช้อินเทอร์เน็ตในปัจจุบัน พร้อมเปิดโอกาสให้มีการแลกเปลี่ยนหลังจากการบรรยาย (10 นาที)

ขั้นตอนที่ 3 ผู้วิจัยแจกอุปกรณ์ (กระดาษ A4 ปากกา ดินสอ และสี) ให้นักเรียนแต่ละคนเพื่อวาดภาพที่สะท้อนความเป็นตนเองในประเด็น “การใช้สื่อออนไลน์” ผ่านภาพวาด (40 นาที)

ขั้นตอนที่ 4 ให้นักเรียนแต่ละคน นำเสนอภาพวาดของตนเองเพื่อเปิดมุมมองของตนเองและเพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างกัน (50 นาที)

ขั้นตอนที่ 5 ผู้วิจัยกล่าวชื่นชมความสามารถของนักเรียนทุกคน พร้อมสรุปภาพรวมจากการนำเสนอของนักเรียน และให้ข้อคิดสำคัญสำหรับการใช้สื่อออนไลน์อย่างมีสติ รวมถึงเน้นย้ำการใช้สื่อออนไลน์อย่างสร้างสรรค์ ให้นักเรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการใช้สื่อออนไลน์ ทั้งนี้ ผู้วิจัยให้นักเรียนแต่ละคนเขียนแสดงความรู้สึกสำหรับการเข้าร่วมกิจกรรมในครั้งนี้ข้างหลังภาพวาดของตนเอง (5 นาที)



4. สื่อ / แหล่งการเรียนรู้

- 4.1 ใบความรู้
- 4.2 กระดาษ A4
- 4.3 ดินสอ
- 4.4 ปากกา
- 4.5 สีไม้

คาบที่ 10 กิจกรรม “ระบายความรู้สึกและอารมณ์” (เวลา 55 นาที)

1. เป้าหมายในการเรียนรู้

1.1 ด้านความรู้

- ให้นักเรียนสามารถบอกที่มาของการเกิดความคับข้องใจของตนเองได้
- ให้นักเรียนสามารถอธิบายความคับข้องใจของตนเองได้

1.2 ด้านทัศนคติ

- ให้นักเรียนเข้าใจและตระหนักได้ว่าความคับข้องใจสามารถจัดการได้ด้วยตนเอง

1.3 ด้านพฤติกรรม

- เพื่อให้นักเรียนสามารถจัดการกับความคับข้องใจของตนเองได้

2. คำถามสำคัญ

2.1 ความคับข้องใจในความเข้าใจของนักเรียนเป็นอย่างไร?

2.2 นักเรียนมีความคับข้องใจจากสาเหตุอะไรบ้าง?

2.3 รูปแบบของความคับข้องใจของนักเรียนเป็นอย่างไร?

3. แบบแผนกิจกรรมการเรียนรู้

3.1 วิธีการดำเนินการ / เทคนิค

- กิจกรรมแลกเปลี่ยนความคิด

3.2 ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรมที่พัฒนากลุ่มเป้าหมาย

1. กิจกรรมทบทวนความรู้ (5 นาที)

ผู้วิจัยกล่าวสรุปในเรื่อง มุมมองการใช้สื่อออนไลน์อย่างมีสติ โดยหยิบยกตัวอย่างที่เป็นข้อคิดที่ดีของนักเรียนจากการนำเสนอในชั่วโมงที่แล้ว เพื่อเป็นการเน้นย้ำให้นักเรียนมีวิจักษณ์ในการใช้สื่อออนไลน์อย่างสร้างสรรค์ และส่งเสริมให้มีทัศนคติที่ดีต่อการใช้อินเทอร์เน็ตในชีวิตประจำวัน

2. กิจกรรม “ระบายความรู้สึกและอารมณ์”

ขั้นตอนที่ 1 ผู้วิจัยแจ้งวัตถุประสงค์ของกิจกรรมและขั้นตอนการเข้าร่วมกิจกรรม

ขั้นตอนที่ 2 ผู้วิจัยแจกอุปกรณ์ (กระดาษ A4 ปากกา)

ขั้นตอนที่ 3 ให้นักเรียนแต่ละคนเขียนความเครียด รวมถึงสิ่งที่ไม่สบายใจ สิ่งที่ไม่ชอบ สิ่งที่ทำให้เจ็บปวด รวมถึงปัญหาต่าง ๆ ในชีวิตของตนเอง ประกอบกับเขียนว่าแต่ละความรู้สึกเกิดขึ้นจากสาเหตุอะไรบ้าง (โดยให้อยู่ในรูปแบบ $A \rightarrow E$ โดยกำหนดให้ A แทน เหตุการณ์หรือสภาพการณ์ที่เกิดขึ้น และ กำหนดให้ E แทน อารมณ์และความรู้สึกที่เกิดขึ้น) เพื่อเปิดโอกาสให้นักเรียนแต่ละคนได้ทบทวนและเข้าใจอารมณ์และความรู้สึกของตนเอง (25 นาที)

ขั้นตอนที่ 4 ให้นักเรียนแต่ละคนอ่าน บันทึกของตนเองอีกครั้ง (อ่านในใจ) เพื่อให้ นักเรียนเกิดการรับรู้อย่างมีสติ (5 นาที)

ขั้นตอนที่ 5 ผู้วิจัยเปิดโอกาสให้นักเรียนได้แลกเปลี่ยนจากการทำกิจกรรมระบายความรู้สึกและอารมณ์ และผู้วิจัยแจกกระดาษ A4 ให้นักเรียนแต่ละคนเพื่อเขียนว่านักเรียนได้อะไรจากการเข้าร่วมกิจกรรมในครั้งนี้ (5 นาที)



4. สื่อ / แหล่งการเรียนรู้

4.1 ใบความรู้

4.2 กระดาษ A4

4.3 ปากกา

คาบที่ 11-12 กิจกรรมร่วมคิด ร่วมวิพากษ์ “ต้นน้ำ กลางน้ำ ปลายน้ำ แห่งความคับข้องใจ”
(เวลา 110 นาที)

1. เป้าหมายในการเรียนรู้

1.1 ด้านความรู้

- เพื่อให้ นักเรียนสามารถบอกที่มาของการเกิดความคับข้องใจของตนเองได้
- เพื่อให้ นักเรียนสามารถอธิบายความคับข้องใจของตนเองได้

1.2 ด้านทัศนคติ

- เพื่อให้ นักเรียนเข้าใจและตระหนักได้ว่าความคับข้องใจสามารถจัดการได้ด้วยตนเอง
- เพื่อให้ นักเรียนเข้าใจและเกิดความรู้สึกภาคภูมิใจในตนเองและรู้สึกว่าตนมีคุณค่า
- เพื่อให้ นักเรียนเข้าใจและเกิดความรู้สึกเชิงบวกให้กับผู้อื่นทั้งใน โลกความเป็นจริง และบนโลกโซเชียล

1.3 ด้านพฤติกรรม

- เพื่อให้ นักเรียนสามารถลดความรู้สึกความคับข้องใจของตนเองได้
- เพื่อให้ นักเรียนสามารถลดพฤติกรรมการรังแกบนโลกโซเชียลได้
- เพื่อให้ นักเรียนสามารถลดการแสดงพฤติกรรมรุนแรงกับผู้อื่นได้

2. คำถามสำคัญ

- 2.1 ความคับข้องใจในความเข้าใจของนักเรียนเป็นอย่างไร?
- 2.2 นักเรียนมีความคับข้องใจจากสาเหตุอะไรบ้าง?
- 2.3 รูปแบบของความคับข้องใจของนักเรียนเป็นอย่างไร?
- 2.4 นักเรียนคิดว่าความคับข้องใจสามารถจัดการได้หรือไม่?
- 2.5 หากนักเรียนคิดว่าความคับข้องใจสามารถจัดการได้ แล้วจะจัดการอย่างไร?
- 2.6 คนที่มีความคับข้องใจกับคนที่ไม่มี ความคับข้องใจ นักเรียนคิดว่ามีความแตกต่างหรือเหมือนกันอย่างไร?

3. แบบแผนกิจกรรมการเรียนรู้

3.1 วิธีการดำเนินการ / เทคนิค

- กิจกรรมระดมสมองอย่างสร้างสรรค์

3.2 ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรมที่พัฒนากลุ่มเป้าหมาย

1. กิจกรรมทบทวนความรู้ (5 นาที)

ผู้วิจัยกล่าวสรุปในเรื่อง การรับรู้สิ่งต่าง ๆ รอบตัว และการมีสติก่อนทำสิ่งต่าง ๆ โดยมุ่งให้นักเรียนใช้เหตุผลพิจารณาสิ่งต่าง ๆ ก่อนจะทำหรือไม่ทำอะไร โดยเฉพาะบนโลกไซเบอร์ที่สามารถทำให้เกิดทั้งผลดีและผลเสียกับตัวเองและบุคคลรอบข้างได้อย่างรวดเร็วตามธรรมชาติของการสื่อสารในยุคปัจจุบัน

2. กิจกรรมร่วมคิด ร่วมวิพากษ์ “ต้นน้ำ กลางน้ำ ปลายน้ำ แห่งความคับข้องใจ”

ขั้นตอนที่ 1 ผู้วิจัยแจ้งวัตถุประสงค์ของกิจกรรมและขั้นตอนการเข้าร่วมกิจกรรม

ขั้นตอนที่ 2 ผู้วิจัยป้อนคำถามกับนักเรียนเพื่อกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจและนำเข้าสู่กระบวนการเรียนรู้ในเรื่องของ “ความคับข้องใจ” อย่างสมบูรณ์แบบ ภายใต้อาณัติกิจกรรมร่วมคิด ร่วมวิพากษ์ “ต้นน้ำ กลางน้ำ ปลายน้ำ แห่งความคับข้องใจ” อันมีเนื้อหาสาระเกี่ยวข้องกับ สาเหตุของความคับข้องใจว่าเกิดขึ้นได้อย่างไร? เมื่อบุคคลมีความคับข้องใจแล้วจะเป็นอย่างไร? แล้วเราสามารถจัดการกับความคับข้องใจได้หรือไม่อย่างไร? โดย ต้นน้ำ (A) เปรียบเสมือน ต้นเหตุหรือสาเหตุของความคับข้องใจ กลางน้ำ (B₁) เปรียบเสมือน ความคิด อารมณ์และความรู้สึก (E,F) และปลายน้ำ (B) เปรียบเสมือน พฤติกรรมที่แสดงออกจากการได้รับสิ่งเร้าจากสถานการณ์หรือ

เหตุการณ์อันนำไปสู่ อารมณ์และความรู้สึกคับข้องใจของนักเรียน และแสดงออกเป็นพฤติกรรม การรังแกบนโลกไซเบอร์ ให้อยู่ในรูปแบบ $A \rightarrow B_1(E,F) \rightarrow B$ โดยกำหนดให้ A แทน เหตุการณ์ หรือสภาพการณ์ที่เกิดขึ้น นำไปสู่ B₁ แทน ความคิด และการตีความ นำไปสู่ E,F แทน อารมณ์ และ ความรู้สึก นำไปสู่การแสดงออกเป็น B แทน พฤติกรรม โดยพฤติกรรมในที่นี้หมายถึงพฤติกรรม การรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียน (10 นาที)

ขั้นตอนที่ 3 ให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 6 คน โดยแต่ละกลุ่มนั่งเป็นวงกลม และ ผู้วิจัยแจกอุปกรณ์ (กระดาษฟลิปชาร์ต และปากกาสี) เพื่อร่วมคิดให้ตอบโจทย์ ต้นน้ำ กลางน้ำ ปลายน้ำ แห่งความคับข้องใจ โดยนักเรียนอาจสรุปข้อมูลให้อยู่ในรูปแบบความคิดรวบยอด Mind Map และร่วมกันแลกเปลี่ยนเพื่อหาทางออกในการจัดการกับความคับข้องใจของนักเรียน (40 นาที)

ขั้นตอนที่ 4 ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอข้อมูลที่ได้จากการร่วมกันคิด โดยทุกกลุ่ม ร่วมกันวิพากษ์หรือเสนอข้อคิดที่ยังขาดรายละเอียดในแง่มุมต่าง ๆ เพื่อให้เกิดความเข้าใจร่วมกัน ทั้งนี้ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มยึดความมีเหตุมีผลเป็นหลักการสำคัญในการวิพากษ์กลุ่มอื่น (40 นาที)

ขั้นตอนที่ 5 ผู้วิจัยสรุปภาพรวมจากการนำเสนอของนักเรียนทุกกลุ่ม (5 นาที)

ขั้นตอนที่ 6 เปิดโอกาสให้นักเรียนซักถามแลกเปลี่ยนข้อมูลระหว่างกัน (5 นาที)

ขั้นตอนที่ 7 ผู้วิจัยแจกกระดาษ A4 ให้นักเรียนแต่ละคนเพื่อเขียนว่านักเรียนได้อะไร จากการเข้าร่วมกิจกรรมในครั้งนี้ (5 นาที)



4. สื่อ / แหล่งการเรียนรู้

4.1 ใบความรู้

4.2 กระดาษ A4

4.3 กระดาษฟลิปชาร์ต

4.4 ปากกาสี

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3

การส่งเสริมทักษะความตระหนักรู้ (จำนวน 3 ชั่วโมง)

สาระสำคัญ

ความตระหนักรู้ถือเป็นทักษะสำคัญที่ส่งผลต่อการแสดงออกทั้งทางด้านความรู้สึก ด้านความคิด ผ่านการรับรู้จากประสบการณ์ภายใต้สภาพแวดล้อมที่แตกต่างกันของแต่ละบุคคล อันส่งผลต่อการถูกคิดก่อนการแสดงออกเป็นพฤติกรรมต่าง ๆ ของนักเรียน

คาบที่ 13 กิจกรรมได้วาที ญัตติ “การปลดปล่อยอารมณ์โดยใช้ความรุนแรงบนโลกไซเบอร์”

(เวลา 55 นาที)

1. เป้าหมายในการเรียนรู้

1.1 ด้านความรู้

- เพื่อให้ นักเรียนสามารถอธิบายผลกระทบจากพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ได้
- เพื่อให้ นักเรียนสามารถอธิบายผลกระทบจากการใช้ความรุนแรงได้

1.2 ด้านทัศนคติ

- เพื่อให้ นักเรียนเข้าใจและเกิดความตระหนักว่าการใช้ความรุนแรงกับผู้อื่นเป็นเรื่องที่ไม่เหมาะสม
- เพื่อให้ นักเรียนเข้าใจและเกิดความรู้สึกว่าพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ส่งผลกระทบต่อผู้อื่นอย่างยิ่ง

1.3 ด้านพฤติกรรม

- เพื่อให้ นักเรียนสามารถลดพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ได้

2. คำถามสำคัญ

2.1 นักเรียนคิดว่าบุคคลที่ชอบใช้ความรุนแรงกับผู้อื่นเกิดจากสาเหตุอะไร?

2.2 นักเรียนคิดว่าคนที่ถูกผู้อื่นกระทำด้วยความรุนแรงไม่ว่าจะเป็นทางร่างกาย ทางด้านจิตใจ และทางด้านสังคม บุคคลนั้นจะรู้สึกอย่างไร?

3. แบบแผนกิจกรรมการเรียนรู้

3.1 วิธีการดำเนินการ / เทคนิค

- กิจกรรมโต้วาที

3.2 ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรมที่พัฒนาความรู้เป้าหมาย

1. กิจกรรมทบทวนความรู้ (5 นาที)

ผู้วิจัยกล่าวสรุปในเรื่อง สาเหตุของความคับข้องใจ อาการของความคับข้องใจ และการจัดการกับความคับข้องใจของนักเรียน โดยให้นักเรียนแสดงความคิดเห็น

2. กิจกรรมโต้วาที ญัตติ “การปลดปล่อยอารมณ์โดยใช้ความรุนแรงบนโลกไซเบอร์”

เพื่อมุ่งให้นักเรียนมีโอกาสได้เรียนรู้ผ่านการแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล เพื่อให้เข้าใจถึงหลักการ รวมถึงแนวคิดผ่านกิจกรรมโต้วาที ภายใต้ญัตติ “การปลดปล่อยอารมณ์โดยใช้ความรุนแรงบนโลกไซเบอร์” โดยแบ่งขั้นตอนการจัดกิจกรรมได้ ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ผู้วิจัยแจ้งวัตถุประสงค์ของกิจกรรมและขั้นตอนการเข้าร่วมกิจกรรม

ขั้นตอนที่ 2 ให้นักเรียนแบ่งกลุ่มเป็น 2 กลุ่ม และจับฉลากเพื่อเลือกญัตติที่จะต้องหาข้อมูลและโต้วาที ระหว่างกลุ่มที่ใช้ความรุนแรงบนโลกไซเบอร์เป็นทางออกในการปลดปล่อยอารมณ์ และกลุ่มหนึ่งจะต้องหาเหตุผลและข้อมูลต่าง ๆ เพื่อค้านพฤติกรรมการใช้ความรุนแรงบนโลกไซเบอร์ในการปลดปล่อยอารมณ์ (15 นาที)

ขั้นตอนที่ 3 เริ่มกิจกรรมโต้วาที โดยให้เวลา ยกละ 90 วินาทีต่อกลุ่ม ซึ่งกิจกรรมโต้วาทีจะแบ่งออกเป็น 10 ยก (20 นาที)

ขั้นตอนที่ 4 ผู้วิจัยสรุป และเปิดโอกาสให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นจากญัตติที่แต่ละกลุ่มนำเสนอ (15 นาที)

ขั้นตอนที่ 5 ผู้วิจัยแจกกระดาษ A4 ให้นักเรียนแต่ละคนเพื่อเขียนว่านักเรียนได้อะไรจากการเข้าร่วมกิจกรรมในครั้งนี้ (5 นาที)



4. สื่อ / แหล่งการเรียนรู้

4.1 ใบความรู้

4.2 กระดาษ A4

คาบที่ 14-15 กิจกรรม Workshop “วิธีการหยุดพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์เพื่อลดผลกระทบต่อผู้ที่ตกเป็นเหยื่อ” (เวลา 110 นาที)

1. เป้าหมายในการเรียนรู้

1.1 ด้านความรู้

- เพื่อให้ นักเรียนสามารถอธิบายถึงวิธีการหยุดพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ได้

1.2 ด้านทัศนคติ

- เพื่อให้ นักเรียนเข้าใจและเกิดความรู้สึกว่าพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ส่งผลกระทบต่อผู้อื่นอย่างยิ่ง

1.3 ด้านพฤติกรรม

- เพื่อให้ นักเรียนสามารถลดพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ได้

2. คำถามสำคัญ

2.1 นักเรียนคิดว่าจะทำอย่างไรจึงสามารถหยุดหรือลดพฤติกรรมการรังแกผู้อื่นบนโลกไซเบอร์ได้

2.2 นักเรียนคิดว่าผลกระทบจากพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์จะเป็นอย่างไร?

3. แบบแผนกิจกรรมการเรียนรู้

3.1 วิธีการดำเนินการ / เทคนิค

- กิจกรรมแลกเปลี่ยนความคิด

3.2 ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรมที่พัฒนากลุ่มเป้าหมาย

1. กิจกรรม Workshop “วิธีการหยุดพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์เพื่อลดผลกระทบต่อผู้ที่ตกเป็นเหยื่อ”

เพื่อมุ่งให้นักเรียนมีโอกาสดูแลเรียนรู้แลกเปลี่ยนระหว่างกัน โดยมีเป้าหมายเพื่อมุ่งให้นักเรียนเกิดความตระหนักรู้เกี่ยวกับผลกระทบจากการถูกรังแกบนโลกไซเบอร์ และร่วมกันหาทางวิธีการเพื่อลดพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ที่เกิดจากตัวนักเรียน โดยมีขั้นตอนการจัดกิจกรรม ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 “รวมกลุ่ม” โดยให้นักเรียนทั้งหมดนั่งเป็นครึ่งวงกลม

ขั้นตอนที่ 2 ผู้วิจัยแจ้งวัตถุประสงค์ของกิจกรรมและขั้นตอนการเข้าร่วมกิจกรรม

ขั้นตอนที่ 3 ให้นักเรียนทุกคนแสดงความคิดเห็น โดยแบ่งออกเป็น 2 ประเด็นสำคัญ ประกอบด้วย

1) ทำอย่างไรจึงสามารถหยุดหรือลดพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนได้ (25 นาที)

2) ผลกระทบที่เกิดจากการรังแกบนโลกไซเบอร์จะเป็นอย่างไร (25 นาที)

ขั้นตอนที่ 4 ผู้วิจัยสรุปข้อมูลจากการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นของนักเรียนแต่ละประเด็น (5 นาที)

ขั้นตอนที่ 5 “เปิดประสบการณ์” โดยผู้วิจัยเปิดโอกาสให้นักเรียน (ที่พร้อมเปิดใจ) เพื่อเล่าสู่กันฟังเกี่ยวกับประสบการณ์การรังแกผู้อื่นบนโลกไซเบอร์ และเผยถึงสาเหตุที่จะหยุดพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ เพื่อให้แง่คิดกับนักเรียนคนอื่น (30 นาที)

ขั้นตอนที่ 6 “ความเข้าใจ” โดยให้นักเรียนแต่ละคนกล่าวถึงความรู้สึกและสิ่งที่ได้จากการเข้าร่วมโครงการตลอดระยะเวลา 15 ชั่วโมง (10 นาที)

ขั้นตอนที่ 7 “ซักถาม” ผู้วิจัยเปิดโอกาสให้นักเรียนซักถามข้อสงสัยต่าง ๆ (10 นาที)

ขั้นตอนที่ 8 ผู้วิจัยกล่าวขอบคุณและปิดโครงการ (5 นาที)



4. สื่อ / แหล่งการเรียนรู้

4.1 ใบบทความรู้

การทดสอบหลังเข้าร่วมโปรแกรม (Post-test) (55 นาที)

1. สาระสำคัญ

การเปลี่ยนแปลงทางด้านพฤติกรรมสามารถวัดและประเมินได้หลายรูปแบบ แต่สำหรับโปรแกรมการป้องกันพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์นี้มีการประเมินผลโดยใช้แบบวัดที่ได้มาตรฐานและผ่านกระบวนการตรวจสอบเครื่องมือจากผู้เชี่ยวชาญเพื่อสามารถวัดการเปลี่ยนแปลงทั้งในด้านความรู้ ด้านเจตคติ และด้านพฤติกรรมของนักเรียน เพื่อนำไปสู่การติดตามและแก้ไขปัญหาได้อย่างตรงจุด

2. เป้าหมายของการทดสอบหลังเข้าร่วมโปรแกรม

เพื่อเป็นการทดสอบด้านความรู้ความเข้าใจ ด้านเจตคติ และด้านพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนหลังเข้าร่วมโปรแกรม เพื่อสามารถนำคะแนนก่อนและหลังเข้าร่วมโปรแกรมมาเปรียบเทียบและประเมินผลการเปลี่ยนแปลงของนักเรียนในด้านความรู้ความเข้าใจ ด้านเจตคติ และด้านพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์

3. วิธีการดำเนินการ

1. ผู้วิจัยจัดโต๊ะสำหรับทดสอบ (แถวละ 6 คน จำนวน 5 แถว)
2. ให้นักเรียนนั่งตามลำดับ
3. ผู้วิจัยแจกกระดาษคำตอบ
4. ผู้วิจัยแจกแบบทดสอบ (Post-test) ให้กับนักเรียน
5. ผู้วิจัยแจ้งรายละเอียดของข้อสอบ ระยะเวลาในการทำข้อสอบ 55 นาที โดยให้นักเรียนตรวจสอบความสมบูรณ์ของแบบทดสอบ (โดยห้ามทำข้อสอบก่อน)
6. ผู้วิจัยให้สัญญาณ เริ่มให้นักเรียนทำแบบทดสอบพร้อมกัน
7. เมื่อครบ 55 นาที ผู้วิจัยให้สัญญาณกับนักเรียนเพื่อเก็บแบบทดสอบกลับ
8. นักเรียนทุกคนออกจากห้องสอบ โดยห้ามนำกระดาษคำตอบหรือแบบทดสอบออกจากห้องสอบ ใดเด็ดขาด
9. เสร็จสิ้นกระบวนการทดสอบหลังเข้าร่วมโปรแกรมการป้องกันพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียน “Cyber Green Youth Program”

การวัดและประเมินผล

วิธีการวัด	เครื่องมือ	เกณฑ์
1. การประเมินตนเอง	1. แบบวัดความรู้ความเข้าใจ เจตคติ และพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์	(บุญชม ศรีสะอาด, 2543) 4.51-5.00 หมายถึง มีระดับพฤติกรรม มากที่สุด 3.51-4.50 หมายถึง มีระดับพฤติกรรม มาก 2.51-3.50 หมายถึง มีระดับพฤติกรรม ปานกลาง 1.51-2.50 หมายถึง มีระดับพฤติกรรม น้อย
2. การสังเกต	2. สมุดจดบันทึกการเข้าร่วมกิจกรรมของนักเรียน	1.00-1.50 หมายถึง มีระดับพฤติกรรม น้อยที่สุด

ภาคผนวก ง
เอกสารประกอบกิจกรรม
คู่มือโปรแกรมการป้องกันพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีเบอร์ของนักเรียน
“Cyber Green Youth Program”

เอกสารประกอบกิจกรรม
คาบที่ 1

กิจกรรม

“เกม ลูกบอลวิเศษ” (แนะนำตนเอง) (15 นาที)

ขั้นตอนที่ 1 ให้กลุ่มทดลองนั่งเป็นวงกลม

ขั้นตอนที่ 2 เริ่มเกมโดยให้ลูกบอลวิเศษอยู่ในมือกลุ่มทดลอง 1 คน

ขั้นตอนที่ 3 ผู้วิจัยเปิดเพลงและให้กลุ่มทดลองส่งต่อลูกบอลวิเศษให้เพื่อนไปด้านขวามือ เมื่อเพลงหยุด ลูกบอลวิเศษอยู่ในมือใครต้องบอกชื่อตนเองและสิ่งที่ชอบบนโลกไซเบอร์ ภายใน 3 วินาที ยกตัวอย่างเช่น “ชั้นยากกร ฟังเพลงบนYouTube” และทำการส่งต่อลูกบอลวิเศษเมื่อได้ยินเสียงเพลงดังขึ้นอีกครั้ง

***ทั้งนี้ใครที่ไม่สามารถตอบได้ทันภายในเวลาที่กำหนดหรือทำลูกบอลวิเศษตกถึงพื้นต้องลุกขึ้นจากวงกลม และคนสุดท้ายจะได้รับของรางวัลเป็นที่ระลึก



ใบความรู้

ประกอบกิจกรรม “ภาพการ์ตูนสมมติ” เรื่อง รูปแบบและลักษณะของการรังแกบนโลกไซเบอร์

- การนินทาหรือคำต่อผู้อื่น หมายถึง การกล่าวร้ายหรือให้ร้ายลับหลังเพื่อให้เกิดความเสียหาย รู้สึกอับอาย เสื่อมเสียชื่อเสียง เสียเกียรติ เสื่อมความเคารพนับถือหรือเป็นลักษณะการใช้คำพูดที่หยาบคายคำต่อผู้อื่น การล้อชื่อผู้อื่น กล่าวถึงผู้อื่นว่าต้อยต่ำ สูงบ้าง ผิดคำ ตัวดำบ้าง ซึ่งกระทำบนโลกไซเบอร์

- การหมิ่นประมาทผู้อื่น หมายถึง การใส่ความผู้อื่นต่อบุคคลที่สามซึ่งส่งผลให้เกิดความเสื่อมเสียชื่อเสียงหรือน่าจะทำให้ผู้อื่นถูกเกลียดชัง ซึ่งรวมหมายถึงการตัดต่อภาพ วิดีโอโดยมีผู้อื่นหรือนำภาพ วิดีโอของผู้อื่นไปเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาต และการปล่อยข่าวลือที่เกี่ยวข้องกับผู้อื่นในทางที่ไม่ดีบนโลกไซเบอร์

- การแอบอ้างชื่อผู้อื่นในด้านลบ หมายถึง การแอบอ้างชื่อผู้อื่นเพื่อการสนทนากับบุคคลที่สามบนโลกไซเบอร์หรือเพื่อไปว่าร้ายบุคคลที่สาม รวมถึงการนำชื่อผู้อื่น ไปแอบอ้างในทางที่เสื่อมเสียหรือเพื่อหาผลประโยชน์ให้แก่ตนเอง รวมไปถึงการแอบอ้างและนำภาพ วิดีโอของผู้อื่นมาปลอมแปลงผ่าน โปรแกรมต่าง ๆ บนโลกไซเบอร์ เพื่อมุ่งผลในด้านลบตักแก่ผู้อื่น

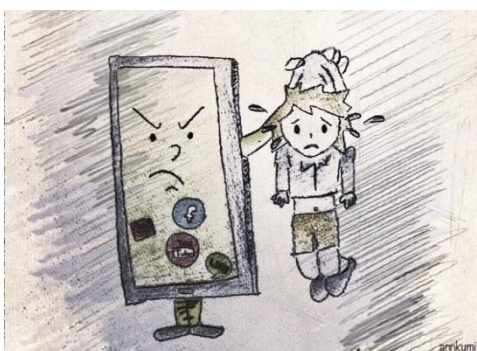
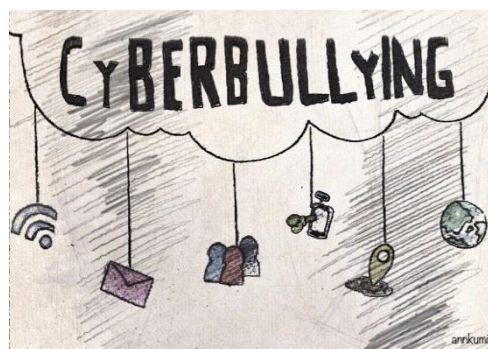
- การนำความลับที่เป็นข้อมูลส่วนตัวหรือข้อมูลของผู้อื่นไปเปิดเผย หมายถึง การแลกเปลี่ยนความลับของผู้อื่นกับบุคคลที่สามอาจจะเป็นการที่นำข้อมูลส่วนตัวชื่อบิดา มารดาของผู้อื่นหรือนำมค้อยของผู้อื่นไปเปิดเผยหรือส่งต่อบนโลกไซเบอร์หรืออาจจะเป็นการนำความลับของผู้อื่นที่ทำให้ผู้อื่นเกิดความรู้สึกอับอาย เสื่อมเสีย เมื่อนำไปเปิดเผยหรือเผยแพร่และส่งต่อบนโลกไซเบอร์

- การลบหรือบล็อกผู้อื่นที่ไม่ชอบออกจากกลุ่ม หมายถึง การที่ไปลบผู้อื่นที่ตนเองไม่ชอบออกจากความเป็นเพื่อนหรือลบออกจากกลุ่ม อีกทั้งการที่ไปกีดกันหรือบล็อกผู้อื่นที่ไม่ชอบออกจากความเป็นเพื่อนหรือจากกลุ่ม รวมไปถึงการที่สั่งให้เพื่อนบางคนลบ กีดกันหรือบล็อกผู้อื่นที่ไม่ชอบออกจากความเป็นเพื่อนหรือออกจากกลุ่มบนโลกไซเบอร์



ภาพประกอบกิจกรรม “ภาพการ์ตูนสมมติการรังแกบนโลกไซเบอร์”

“เมื่อเห็นภาพเหล่านี้ คุณรู้สึกอะไร?”



“คุณคิดว่า การรังแกบนโลกไซเบอร์
คืออะไร?”

เอกสารประกอบ

ข่าวเด็กวัย 14 ฆ่าตัวตายหลังถูกรังแกบนโลกโซเชียล

**พ่อหือสาววัย 14 ประกาศเชิญชวนเน็ตที่ชอบสนุกปาก
มาร่วมงานศพ...มาดูผลที่ก่อ**

ครอบครัวใจสลาย ลูกสาว 14 ปี ฆ่าตัวตาย หลังตกเป็น
เหยื่อสังคมออนไลน์ โพสต์ประกาศเชิญคนที่ชอบล้อเล่นสนุกปาก ให้
มาร่วมงานศพ มาดูผลลัพธ์ที่ก่อไว้

เมื่อวันที่ 10 มกราคม 2561 เว็บไซต์เมโทร รายงานว่า
ครอบครัวของ เอมิ เอเวอร์เรตต์ หรือคอลลี เด็กหญิงวัย 14 ปี ซึ่งเป็นพ
ริเซ็นเตอร์ให้กับบริษัทหมวกในออสเตรเลีย ได้ออกมาเปิดเผย
เรื่องราวสุดเศร้า อันแสดงให้เห็นถึงความน่ากลัวของการกลั่นแกล้ง
รังแกกันบนโลกโซเชียล (Cyberbullying) ที่ไม่เพียงแต่จะสร้างรอย
แผลให้กับชีวิตหนึ่ง แต่ยังพรากเอาชีวิตนั้นจากไปอย่างไม่มีวันกลับ
เช่นเดียวกับลูกสาวที่แสนน่ารักของครอบครัว เธอได้ตัดสินใจจบชีวิต
ตัวเองลงอย่างน่าสลด ภายหลังจากตกเป็นเหยื่อถูกบรรดาเพื่อน ๆ ที่โรงเรียนกลั่นแกล้งรังแก

โดยทิกและเคท พ่อและแม่ของคอลลี ได้ออกมาเปิดเผยว่า คอลลีเป็นเด็กที่มีจิตใจดี มีเมตตา และ
มักจะเอาใจใส่ผู้อื่นอยู่เสมอ นอกจากนี้เธอยังเป็นเด็กรักสัตว์ ชอบเล่นกับเด็กตัวเล็ก ๆ รวมไปถึงเด็กคนอื่น ๆ ที่
ด้อยโอกาสกว่า โดยก่อนที่เธอจะเสียชีวิต เธอได้วาดรูป พร้อมกับเขียนข้อความระบุว่า "จงลุกขึ้นยืนแล้วพูดมัน
ออกมาซะ แม้ว่าเสียงของคุณจะสั้นก็ตามที"

โดยทางครอบครัวเชื่อว่า ข้อความดังกล่าวเผยให้เห็นถึงประสบการณ์อันเลวร้ายที่คอลลี ผู้เป็น
ลูกสาวได้เผชิญมา อย่างไรก็ตาม สิ่งที่ทางครอบครัวเป็นกังวลไม่ใช่เรื่องราวใคร หรือเหตุอะไรที่ผลักให้ลูกสาวไปสู่
จุดจบของชีวิต สิ่งที่พวกเขาต้องการคือ หวังว่ากรณีของคอลลีจะเป็นตัวอย่าง และเป็นเคสสุดท้าย และไม่มีใคร
ต้องมาสูญเสียชีวิตเพราะเหตุเช่นนี้อีก

หลังจากที่ลูกสาวของพวกเขาจากไปพวกเขาได้เริ่มทำการณรงค์อย่างจริงจังผ่านทางโซเชียล
มีเดีย เพื่อให้ผู้คนตระหนักถึงภัยคุกคามเรื่องการกลั่นแกล้งรังแกในเด็กวัยรุ่น

ทั้งนี้ ทิก ผู้เป็นพ่อของคอลลี ได้โพสต์ข้อความระบุว่า "ถึงใครบางคนคิดว่าเรื่องนี้เป็นเรื่องตลก
และคิดว่าการกลั่นแกล้งคนอื่นที่ด้อย มันทำให้ตัวเองรู้สึกมีอำนาจเหนือกว่า หากได้เห็นโพสต์นี้ ขอเชิญให้มาร่วมงาน
พิธีศพของลูกสาวเรา เพื่อมาเป็นพยานรับทราบความสูญเสียที่พวกคุณได้ทำสำเร็จแล้ว"

ภาพจาก Akubra Hats, เฟซบุ๊ก Tick Everett

ข้อมูลจาก abc.net.au

ขอบคุณ <https://highlight.kapook.com/view/166514>



คอลลี เอเวอร์เรตต์

เอกสารประกอบ

ข่าว สาวน้อยวัย 12 ฆ่าตัวตายเพราะถูกเพื่อนๆ กลั่นแกล้งผ่านอินเทอร์เน็ต

มัลลอรี่ เด็กหญิงอายุ 12 ปีคนหนึ่ง เธอเรียนเก่งและเป็นเชียร์ลีดเดอร์ของโรงเรียน ตั้งแต่เดือนตุลาคม 2016 มัลลอรี่ถูกกลั่นแกล้งจากเพื่อนๆ ผ่านอินเทอร์เน็ต (cyberbullying) โดยแอปพินสตาแกรมและสแนปแชท

เพื่อนไปโพสต์คำเธอว่า “ขยี้แพ้” และบอกเพื่อนคนอื่นว่าอย่าไปสนใจเธอ ทำเหมือนเธอไม่มีตัวตน และได้มีเพื่อนคนหนึ่งส่งสแนปแชท (แอปที่ใช้คุยกันคล้ายๆ ไลน์) มาหาเธอว่า “ทำไมไม่ฆ่าตัวตายไปซะ”



มัลลอรี่

มัลลอรี่ถูกแบน ไม่มีใครคุยกับเธอที่โรงเรียนพ่อแม่เคยพยายามบอกโรงเรียนให้จัดการ แต่โรงเรียนก็มองว่าเป็นเรื่องเล็กน้อย เธอเริ่มไม่อยากไปเรียน เจ็บขมจนกระทั่งมัลลอรี่ฆ่าตัวตาย

ล่าสุดพ่อแม่ของมัลลอรี่กำลังยื่นฟ้องผู้บริหารโรงเรียนในข้อหาเพิกเฉยต่อการจัดการปัญหาที่ถูกสาวถูกกลั่นแกล้ง รวมถึงอาจฟ้องดำเนินคดีผู้ปกครองของเด็กที่มารุมแกล้งมัลลอรี่ด้วย

พวกเขาอยากให้เรื่องน่าเศร้าที่เกิดกับมัลลอรี่ไม่เกิดขึ้นกับเด็กคนอื่นอีก ถ้าคนรอบข้างจะมีความละเอียดอ่อนเพียงพอ

Cyberbullying ไม่ใช่เรื่องเล็ก ๆ ของเหยื่อที่ถูกกระทำแน่นอน บางครั้งเรื่องเล็กน้อยของคนหนึ่ง อาจส่งผลกระทบต่อที่ยิ่งใหญ่กับคนอื่นคนหนึ่ง การเอาใจเขามาใส่ใจเราอาจทำให้โลกน่าอยู่ขึ้นมาก

ในประเทศไทยมีเด็กและวัยรุ่นที่กำลังทนทุกข์เพราะถูกกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ตมากขึ้นเรื่อยๆ ค่ะ หลายคนได้มารับคำปรึกษาจากจิตแพทย์เด็กและวัยรุ่น หากพ่อแม่มีความเข้าใจและละเอียดอ่อนเพียงพอ แต่ปัญหานี้ไม่สามารถจัดการได้จากใครคนหนึ่งแต่ต้องอาศัยความร่วมมือกันและกัน ไม่ว่าจะจาก ครู เพื่อน พ่อแม่ และตัวของเราเองด้วย

ที่มา - หมอมินบานเย็น

ข้อมูลจาก <https://www.tvpoolonline.com/content/520843>

เอกสารประกอบกิจกรรม
คาบที่ 2

กิจกรรม

“เกม แก้อี้อะลุมิติ (Warp Speed)” (30 นาที)

ขั้นตอนที่ 1 จัดเก้าอี้เป็นรูปวงกลม โดยให้มีเก้าอี้น้อยกว่าจำนวนสมาชิก 1 ที่นั่ง

ขั้นตอนที่ 2 ให้นักเรียนทดลองเตรียมตัว และเมื่อได้ยินเสียงผู้วิจัยบอกว่า “เริ่ม” ให้ทุกคนหาที่นั่งของตนเอง ซึ่งแน่นอนจะต้องเหลือนักเรียน 1 คน ที่ไม่มีที่นั่ง ซึ่งจะต้องเป็นผู้ที่ไปยืนกลางวง และมีหน้าที่ตั้งคำถามที่เกี่ยวข้องกับ “การรังแกบนโลกไซเบอร์” ยกตัวอย่างเช่น “เพื่อน ๆ เคยสนิทกับผู้อื่นบนโลกไซเบอร์หรือไม่?” “เพื่อน ๆ เคยบล็อกคนที่ไม่ชอบออกจากความเป็นเพื่อนบน Face book หรือไม่?” เป็นต้น ทั้งนี้ให้นักเรียนที่ตอบว่า “เคยทำ” ให้ยืนขึ้น และมองหาเก้าอี้ตัวใหม่ โดยยกเว้นเก้าอี้ตัวที่อยู่ใกล้ที่สุดทางด้านขวามือของแต่ละคน

ขั้นตอนที่ 3 ในขณะที่ทุกคนกำลังมองหาเก้าอี้ตัวใหม่ เป้าหมายของผู้ที่อยู่กลางวง คือต้องหาเก้าอี้ที่นั่งให้ได้ ส่วนสมาชิกที่หาเก้าอี้ไม่ได้ ต้องไปยืนกลางวงแทนและเป็นคนถามคำถามต่อไป ในกรณีคนที่อยู่กลางวงคิดคำถามไม่ได้ให้ตะโกนว่า “Cyber Bully” และนักเรียนทุกคนต้องลุกขึ้นเพื่อหาที่นั่งใหม่

ขั้นตอนที่ 4 ผู้วิจัยและนักเรียนร่วมกันสรุป พฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของสมาชิกจากการเล่นเกม “แก้อี้อะลุมิติ” โดยเปิดโอกาสให้นักเรียนทุกคนแสดงความคิดเห็นอย่างเต็มที่ พร้อมกันนี้ผู้วิจัยกล่าวคำชื่นชมเมื่อนักเรียนกล้าแสดงความคิดเห็นที่เป็นประโยชน์ (15 นาที)

ขั้นตอนที่ 5 ผู้วิจัยแจกกระดาษ A4 ให้นักเรียนแต่ละคนเพื่อเขียนว่านักเรียนได้อะไรจากการเข้าร่วมกิจกรรมในครั้งนี้ (5 นาที)

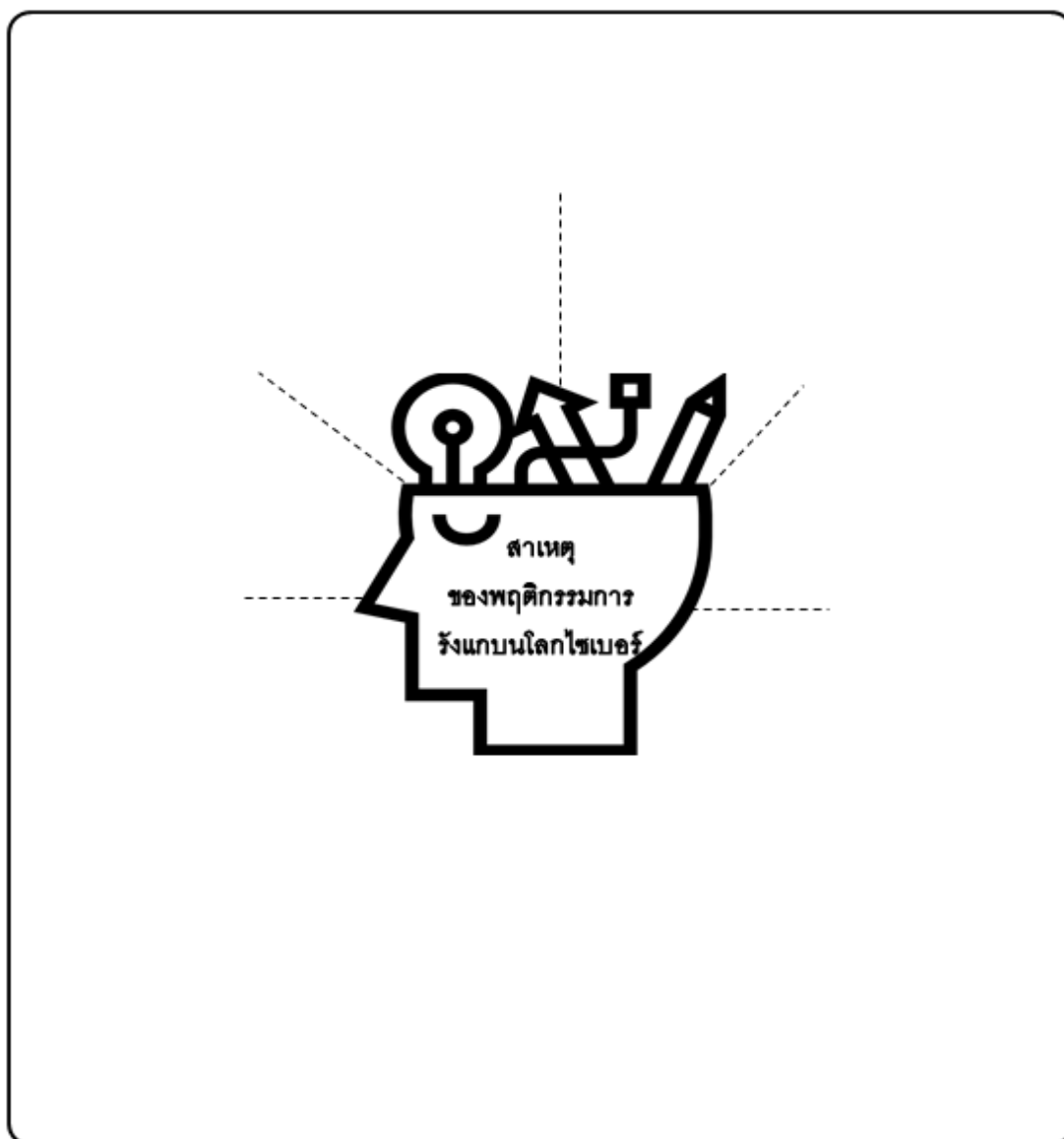


เอกสารประกอบกิจกรรม
คาบที่ 3

ใบกิจกรรม

“ระดมสมอง ไขลานความคิดหาสาเหตุการเกิดพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์”

- ✚ ให้นักเรียนกลุ่มทดลองแต่ละกลุ่มร่วมกันคิด วิเคราะห์ถึงสาเหตุของการเกิดพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ โดยคิด วิเคราะห์จากประสบการณ์ของตนเอง เพื่อน หรือบุคคลอื่นที่รู้จัก เพื่อสรุปเป็น Mind Map



ใบความรู้ สาเหตุของพฤติกรรมกรรมการรังแกบนโลกโซเชียล

สาเหตุสำคัญที่ส่งผลต่อการเกิดพฤติกรรมกรรมการรังแกบนโลกโซเชียล จากการศึกษาวิจัยในประเทศไทย พบว่า พฤติกรรมกรรมการรังแกบนโลกโซเชียล ได้รับอิทธิพลทางตรงจากตัวแปร อิทธิพลความคับข้องใจมากที่สุด รองลงมา ได้แก่ อิทธิพลความรุนแรงจากกลุ่มเพื่อน อิทธิพลความรุนแรงจากสื่อ และอิทธิพลการอบรมเลี้ยงดูของครอบครัวแบบควบคุม

ส่วนตัวแปรที่มีอิทธิพลทางอ้อมต่อพฤติกรรมกรรมการรังแกบนโลกโซเชียล มากที่สุด คือ อิทธิพลความรุนแรงจากกลุ่มเพื่อน รองลงมา ได้แก่ อิทธิพลความรุนแรงของบิดามารดา และอิทธิพลความรุนแรงจากสื่อโดยผ่านอิทธิพลความคับข้องใจ



ใบความรู้

ความหมายของพฤติกรรมรังแกบนโลกไซเบอร์

การรังแกบนโลกไซเบอร์ (CYBER BULLYING) เป็นลักษณะของการคุกคามเพื่อให้ผู้อื่นเกิดความรู้สึกด้านลบทางด้านจิตใจ และความสัมพันธ์ทางสังคม ทั้งนี้พฤติกรรมรังแกบนโลกไซเบอร์เกือบทั้งหมดเกิดขึ้นผ่านระบบอินเทอร์เน็ตและเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ได้รับความนิยมในปัจจุบัน ซึ่งสามารถแบ่งรูปแบบของการรังแกบนโลกไซเบอร์ในประเทศไทย ได้ดังนี้

- 1) การนินทาหรือด่าทอผู้อื่น
- 2) การหมิ่นประมาทผู้อื่น
- 3) การแอบอ้างชื่อผู้อื่นในด้านลบ
- 4) การนำความลับที่เป็นข้อมูลส่วนตัวหรือข้อมูลของผู้อื่นไปเปิดเผย
- 5) การลบหรือบล็อกผู้อื่นที่ไม่ชอบออกจากกลุ่ม



ใบความรู้ ผลกระทบจากการถูกรังแกบนโลกไซเบอร์

ผลกระทบจากการถูกรังแกบนโลกไซเบอร์

- ✚ **ด้านจิตใจ** ส่งผลให้เกิดความรู้สึกด้านลบ ได้แก่ รู้สึกโมโห รู้สึกโกรธ อึดอัด อับอาย รู้สึกเครียด วิตกกังวล รวมถึงเกิดความคับข้องใจ
- ✚ **ด้านความสัมพันธ์ทางสังคม** ส่งผลให้ผู้ที่ถูกรังแกบนโลกไซเบอร์เสียชื่อเสียง เสียเกียรติ ไม่อยากพบเจอใคร เข้ากับผู้อื่นได้ยาก ส่งผลทางอ้อมให้ร่างกายอ่อนแอ โดยพัฒนาความรุนแรงไปสู่ภาวะซึมเศร้าซึ่งเป็นต้นเหตุของการแก้ปัญหาโดยการคิดและพยายามฆ่าตัวตาย เพราะไม่สามารถจัดการกับปัญหาที่เกิดขึ้นได้



เอกสารประกอบ

ข่าว Bullying , Cyberbullying ในมุมมองของมาตรการสังหารหมู่

ภาพปกที่ได้เห็นนี้คือ Andy Williams มาตรการสังหารหมู่ที่อายุน้อยที่สุด เขาถูกจับกุมในข้อหายิงเพื่อนร่วมชั้นของเขาใน Santee เสียชีวิต 2 คน และบาดเจ็บสาหัสไปอีกเป็น 10 ด้วยอายุเพียง 15 ปีเท่านั้น



ตามคำบอกเล่าของครูประจำชั้น และผู้ปกครอง พวกเขามองเห็นตรงกันว่า แอนดีเป็นเด็กนักเรียน และ ลูกที่ฉลาดหลักแหลม อารมณ์ดี ถึงกับเรียกเขาว่าเป็น ตัวโจ๊กของห้อง ตามคำให้การนี้ช่างขัดแย้งเสียจริงกับการกระทำของเขา แล้วอะไรกันล่ะ ที่ทำให้ตัวโจ๊กของห้อง (The Class clowns) คนนี้ กลายเป็นหนึ่งในนักฆ่าสังหารหมู่ในคดีที่สะเทือนขวัญเรื่องหนึ่งในอเมริกาไปแล้ว

จากการสืบสวนของ FBI ได้เข้าไปปรับรู้อความจริงบางอย่างที่ครอบครัวไม่เคยรู้เลย เมื่อความจริงเปิดเผย พบว่าหลังจากพ่อแม่แยกกันที่ Maryland เขาได้ย้ายตามมาอยู่กับพ่อใน San Diego ด้วยความที่แอนดีเป็นเด็กใหม่ เขาถูกกลุ่มเพื่อนใหม่ใน ร.ร. Santana High. รุม รังแก ทุกๆวัน ถูกกีดกันจากสังคมรอบข้าง เพราะ เพื่อนที่บ๊อบปูล่า ไม่ยอมรับแอนดี เค้าจึงถูกรังควาน ทำร้าย อยู่บ่อยครั้ง แต่ไม่มีสักครั้งที่เรื่องจะแดงขึ้น เป็นเวลาหลายเดือนถัดมา ต้องนับว่าเขาเป็นเด็กที่อดทนมาก มีหลายครั้งที่พ่อเห็นรอยช้ำที่หน้าของแอนดี แต่เขาตอบพ่อว่า เขาล้มจากการเล่นสเก็ต

แอนดีมีสถานะซึมเศร้า และเกลียดชังสังคม ในขณะที่เขาต้องบ่นหน้าเข้าหน้าครูใหญ่ และ พ่อทุกๆวัน และต้องออกไปเผชิญกับสถานะสังคมส่วนใหญ่ไม่ยอมรับ แล้วยิ่งอเมริกาเป็นประเทศที่ผู้คนมีความเป็น extrovert (หรือ extravert คือ ผู้คนที่มีความต้องการในการเข้าสังคม) สูงรวมกันกับ San Diego เป็นเมืองที่สังคมนวมกันเป็นกลุ่มก้อน เมื่อคุณไม่ใช่คนใน คุณก็คือคนนอก ในทุกๆวันเขาต้องเผชิญกับสิ่งนี้ซ้ำไปซ้ำมา จนวันหนึ่งมันเกิดระเบิดขึ้น ในตอนนี้ แอนดีรับโทษ จำคุกตลอดชีวิตอยู่ในคุกกลางทะเลทรายในทางใต้ของ California

เขาสารภาพในบทสัมภาษณ์ว่า.. "มันเหมือนเป็นเวลาที่โง่งงที่สุดเลย ผมแทบไม่เชื่อว่าตอนนั้นผมอายุ 15 ผมแทบไม่เข้าใจว่าอะไรจะตามมาหลังจากยิงเสร็จ ผมรู้ว่าสิ่งที่ผมทำมันผิดแต่ผมหยุดมันไม่ได้ สุดท้ายเมื่อรู้ตัว ผมต้องใช้ชีวิตที่เหลืออยู่ในคุกซะแล้ว"

จากการสัมภาษณ์เพิ่มเติม นักจิตวิทยาพบว่า แอนดีอยู่ในสถานะ สิ้นหวัง หดหู่ ซึมเศร้าอย่างที่สุด และ อยากฆ่าตัวตาย จากการถูก Eject ออกจากสังคม เขาพยายามอย่างมากเพื่อให้เข้ากับ

เพื่อนๆ ได้แต่ความหวังนั้นแทบจะเป็นศูนย์ เขาสารภาพเพิ่มเติมว่า เขาไม่ได้อยากจะยิงใคร เขาแค่
อยากจะทำเสียงดังๆ สร้างพื้นที่บนสังคมที่เขาถูกกีดกัน ให้ตำรวจโผล่มาแล้วยิงเขาซะ

ตอนนี้แอนคืออายุน่าจะราวๆ 30 กลางๆ รับใช้โทษทัณฑ์ที่เขาถ่อขึ้น โดยที่เขาไม่ได้
อยากจะทำมัน และเป็นมาตรการสังหารหมู่เพียงคนเดียว ที่ยังมีชีวิตอยู่ในขณะนี้ตามสถิติ มาตรการจะ
ยิงตัวตาย หรือ โคนตำรวจยิงเสียชีวิตเกือบทั้งหมด

ขอบคุณข้อมูลจาก

<https://storylog.co/story/576c1a0323cfd70e605fec65>

https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_rampage_killers

เอกสารประกอบกิจกรรม
คาบที่ 4

ใบความรู้

“ทางออกของพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์”

ปัจจัยส่วนบุคคล ปัจจัยสภาพแวดล้อม และปัจจัยทางพฤติกรรมว่ามีความสัมพันธ์ต่อกันในการกำหนดหรือส่งผลให้คุณเกิดการเรียนรู้ทางปัญญาผ่านกระบวนการรับรู้จากสภาพแวดล้อมหรือสิ่งเร้า ซึ่งการเรียนรู้โดยการสังเกต ไม่ว่าจะเป็นตัวแบบ จะมีผลต่อการเรียนรู้และเลียนแบบพฤติกรรม ผ่านระบบความคิด และการจดจำ โดยมีผลต่อการแสดงพฤติกรรมของบุคคล

โดยการรับรู้ความสามารถของตนเองก็มีความสำคัญและยังมีผลต่อการแสดงพฤติกรรมของบุคคลผ่านปัจจัยด้านประสบการณ์ ที่ประสบความสำเร็จ ปัจจัยด้านตัวแบบ ปัจจัยด้านการใช้คำพูดชักจูง รวมถึงปัจจัยด้านการกระตุ้นทางอารมณ์

ทั้งนี้ความตระหนักรู้ของบุคคลก็มีความสำคัญซึ่งส่งผลต่อการรับรู้และความเข้าใจของบุคคล และกระบวนการตระหนักรู้ของบุคคลย่อมมีผลต่อการสร้างระบบความคิดรวบยอดอันส่งผลต่อการแสดงพฤติกรรมของบุคคล

ดังนั้นทางออกของพฤติกรรมเบี่ยงเบนทางโลกไซเบอร์มีความเชื่อมโยงกับพฤติกรรมของบุคคลในครอบครัว กลุ่มเพื่อน ครู โรงเรียน ชุมชน สังคม และสื่อต่างๆ ก็จะมีผลต่อการรับรู้ของบุคคล และส่งผลต่อระบบความคิด ความตระหนักรู้ของบุคคล ซึ่งบุคคลจะมีพฤติกรรมอย่างไรย่อมเกิดจากระบบภายในตัวของบุคคล และสภาพแวดล้อมเป็นสิ่งที่ขัดเกลาเกิดเป็นพฤติกรรม

ใบกิจกรรม

“พัฒนาระบบคิดสู่การแก้ไขพฤติกรรมการรังแกบนโลกโซเชียล”

- ✚ ให้นักเรียนร่วมกันคิด วิเคราะห์ เพื่อหาแนวทางสู่การแก้ไขพฤติกรรมการรังแกบนโลกโซเชียล โดยมุ่งแก้ไขที่ตัวบุคคลและเชื่อมโยงกับสาเหตุในด้านต่างๆ โดยสรุปเป็นความคิดรวบยอด (Mind Map)



เอกสารประกอบกิจกรรม
คาบที่ 5

ใบความรู้ “รู้เท่าทันสื่อ”

ความหมายของ “สื่อสังคมออนไลน์”

สื่อสังคมออนไลน์ หมายถึง สื่อข้อมูล สารสนเทศ ภาพ มัลติมีเดีย รวมถึงสื่อดิจิทัล รวมถึงสื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่ใช้ช่องทางการติดต่อผ่านระบบอินเทอร์เน็ต หรือเครือข่ายโทรศัพท์มือถือ ทั้งนี้บุคคลทั่วไปสามารถสื่อสาร นำเสนอ แบ่งปันเผยแพร่ข้อมูลออกสู่สาธารณะ โดยผ่านอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล โน้ตบุ๊ก แท็บเล็ต หรือสมาร์ทโฟน ส่งผลให้เกิดเป็นเครือข่ายสังคมจากการติดต่อสื่อสารร่วมกันของบุคคลทั่วโลก


ป้องกันภัยจากสื่อสังคมออนไลน์

การป้องกันภัยที่สามารถมาพร้อมกับสื่อสังคมออนไลน์ สามารถดำเนินการได้ ดังนี้

- 1) เปิดใช้งานคอมพิวเตอร์หรือสื่อสังคมออนไลน์ต้องมีสติก่อนเสมอ
- 2) การตั้งรหัสผ่านที่คาดเดาได้ยาก
- 3) สังเกตโปรแกรมที่แปลกปลอม
- 4) อัปเดตระบบปฏิบัติการและซอฟต์แวร์อยู่เสมอ
- 5) ไม่ควรเข้าเว็บไซต์ที่เสี่ยง เช่น เว็บการพนัน เว็บลามก
- 6) กรณีเป็นเว็บไซต์การให้บริการธุรกรรมอิเล็กทรอนิกส์ต้องมีการสร้างรหัสเข้าข้อมูลและมีใบรับรองโดยสามารถสังเกตได้จากรูปกุญแจที่ Address Bar
- 7) ไม่ควรเปิดเผยข้อมูลส่วนตัว กรณีเว็บไซต์ขาดความน่าเชื่อถือ
- 8) ศึกษาข้อกำหนดเกี่ยวกับการใช้งานอินเทอร์เน็ต
- 9) เฝ้าระวังการใช้งานสื่อออนไลน์ของบุตรหลานและให้คำปรึกษาอย่างใกล้ชิด

ข้อมูลจาก กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

ใบกิจกรรม “รู้เท่าทันสื่อ”

-  ให้นักเรียนกลุ่มทดลองแบ่งกลุ่ม ๆ ละ 6 คน โดยแต่ละกลุ่มนั่งเป็นวงกลมเพื่อระดมความคิด เกี่ยวกับประเด็น วัยรุ่นยุคใหม่ ใช้สื่อออนไลน์อย่างชาญฉลาดได้อย่างไร?



เอกสารประกอบกิจกรรม
คาบที่ 6

ใบความรู้ “เพื่อนที่ดีต้องเป็นอย่างไร”

มนุษย์เป็นสัตว์สังคม โดยธรรมชาติแล้วมนุษย์แล้วจะต้องสื่อสาร ติดต่อกันและอยู่รวมกันเป็นกลุ่ม หรือชุมชน โดยลักษณะของเพื่อนที่ดี สามารถแบ่งได้เบื้องต้น ดังนี้

1) ไม่ทำให้อื่นเดือดร้อน

คนที่นิสัยชอบทำให้อื่นเดือดร้อน เช่น ชอบหาเรื่องทะเลาะวิวาท ,ข้องเกี่ยวกับอบายมุขที่ผิดกฎหมาย ฯลฯ คนเหล่านี้จัดอยู่ในกลุ่มคนพาลที่จะนำมาแต่ความเดือดเนื้อร้อนใจ

2) รู้จักทำมาหากิน พึ่งพาตนเอง

บุคคลที่ขยันขันแข็ง ผู้การสู้งาน ทำมาหากิน เลี้ยงชีพด้วยการพึ่งพาตนเอง เป็นบุคคลที่น่ายกย่อง ไม่สำคัญว่างานที่เขาทำจะมีตำแหน่งใหญ่โตหรือไม่ เพียงแค่เป็นงานสุจริตก็น่าชื่นชมแล้ว

3. พัฒนาตนเองอยู่เสมอ

คนที่รู้จักเพิ่มความสามารถให้ตนเอง เป็นบุคคลที่ควรคบหาสมาคม เพราะจะทำให้เราก้าวหน้าตามไปด้วย

4. รับฟังความคิดเห็น

เพื่อนที่ดียอมรับฟังความคิดเห็นซึ่งกันและกันได้ แม้ว่าบางครั้งความเห็นอาจจะไม่ตรงกันก็สามารถที่จะแลกเปลี่ยนความคิดเห็นด้วยหลักเหตุและผล ถ้าติดตามข่าวจะเห็นว่าเพื่อนบางคนมีความเห็นทางการเมืองต่างกัน ก็ฆ่ากันตายเสียแล้ว แบบนี้เป็นมิตรในระดับที่เลวมาก

5. ช่วยเหลือในยามเดือดร้อน

เพื่อนที่เป็นมิตรแท้สามารถพิสูจน์กันได้ ในยามลำบาก แต่ทั้งนี้ต้องดูด้วยว่าสิ่งที่เราต้องการให้เพื่อนช่วยเหลือเกินกำลังของเขาหรือไม่ บางคนไปยืมเงินเพื่อนสนิท พอเพื่อนไม่ให้ก็ไปกล่าวหาว่าเขาไม่ใช่เพื่อน โดยไม่พิจารณาเลยว่าเพื่อนคนนั้นมีภาระต้องรับผิดชอบอยู่มากมาย ในเวลาที่คุณลำบาก เพื่อนแท้จะยื่นมือเข้ามาช่วยเหลือ โดนที่คุณไม่ต้องเอ่ยปากร้องขอ

6. มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี

ลักษณะประการหนึ่งของเพื่อนที่ดี คือ ต้องนำคบหา อยู่ใกล้แล้วสบายใจ สามารถพูดคุยปรึกษาปัญหาได้

7. ให้คำแนะนำ ชักจูงไปในทางที่ถูกต้อง

หากเพื่อนของคุณแนะนำให้เข้าสู่หนทางของสิ่งไม่ดี ไม่ว่าจะเป็นงานผิดกฎหมาย ยาเสพติด หรือสิ่งอื่นที่เป็นอันตรายทั้งต่อตนเอง และผู้อื่น แสดงว่าเขาไม่ได้ปรารถนาดีต่อคุณเลย

ดังนั้นการมองหาและเลือกคบเพื่อนที่ดีเป็นสิ่งที่ถูกต้อง แต่สิ่งที่อยากแนะนำ คือ คุณควรทำตัวให้เป็นเพื่อนที่ดีสำหรับคนอื่นเช่นกัน และเมื่อพบเจอเพื่อนแท้แล้ว จงรักษามิตรภาพที่ดีไว้

ข้อมูลจาก: <http://www.healthcarethai.com/ลักษณะของเพื่อนที่ดี>

ใบกิจกรรม

“ระดมสมองมองหาเพื่อนที่ดีต้องเป็นอย่างไร”

✚ ให้นักเรียนกลุ่มทดลองแบ่งกลุ่ม ๆ ละ 6 คน โดยแต่ละกลุ่มนั่งเป็นวงกลมเพื่อร่วมกันระดมความคิดเกี่ยวกับประเด็น ดังต่อไปนี้

1) เพื่อนที่ดีควรเป็นอย่างไร?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

2) เพื่อนของคุณเป็นอย่างไร?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

3) กลุ่มเพื่อนเกี่ยวข้องเชื่อมโยงกับพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์อย่างไร?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

เอกสารประกอบกิจกรรม
คาบที่ 7

ใบความรู้ “ครอบครัวกับวัยรุ่นในยุคโซเชียล”

เพราะโลกหมุนไปทุกวินาที ก็ต้องก้าวให้นำเทคโนโลยี และใช้มันให้เกิดประโยชน์สูงสุด ทั้งกับลูกและกับพ่อแม่ โดยสถาบันสื่อเด็กและเยาวชน ได้กล่าวถึงวิธีการดูแลของครอบครัวกับวัยรุ่นในยุคโซเชียล

1. การสร้างวินัยและความรับผิดชอบ โดยพ่อแม่มีส่วนสำคัญโดยสามารถกำหนดวินัยให้ลูก ฝึกปฏิบัติตั้งแต่ลูกยังเป็นเด็ก โดยการตั้งกฎกติกาที่ชัดเจนว่าจะอะไรห้ามทำบ้าง เด็กจะเรียนรู้ที่จะควบคุมบังคับตัวเองให้ไม่ทำในสิ่งที่ไม่ควรทำ

2. การแบ่งเวลาใช้คอมพิวเตอร์และสมาร์ตโฟน การจำกัดจำนวนคอมพิวเตอร์ในบ้านให้มีน้อยกว่าจำนวนคน จะเป็นผลให้เด็กๆ ต้องแบ่งกันใช้คอมพิวเตอร์ การกำหนดที่ตั้งของคอมพิวเตอร์ในห้องโถงหรือพื้นที่ใช้ร่วมกันในบ้าน จะช่วยปรับพฤติกรรมการใช้คอมพิวเตอร์ที่สร้างสรรค์ได้

3. การใช้มาตรการทางการเงิน การจำกัดจำนวนและความถี่ของการให้เงิน ได้แก่ การไม่ให้เงินแก่ลูกมากเกินไป จะทำให้ไม่มีเหลือเพื่อไปเล่นเกม หรือแม้ไปเล่นก็จะถูกจำกัดโดยจำนวนเงินที่มีไม่มากนัก

4. การเป็นผู้ฟังที่ดีและพูดดีต่อกัน การฟังแบบดีต่อกันนั้นการตั้งใจฟังด้วยท่าทีที่เป็นมิตร ฟังให้จบก่อนที่จะพูด ฟังด้วยความรู้สึกเข้าใจและเห็นใจ

5. การชื่นชมให้กำลังใจ พ่อแม่ต้องเข้าใจพลังของกำลังใจและสร้างให้เกิดกำลังใจในตัวลูก หากกำลังใจดีสมองจะทำงานได้ดี คนเราจะไม่เรียนรู้หากถูกตำหนิตลอดเวลา

6. การร่วมกำหนดกติกาอย่างเป็นรูปธรรมและบังคับใช้อย่างเข้มแข็งแต่อ่อนโยน (อ่อนน้อมแข็งใน) เมื่อลูกเข้าสู่วัยรุ่น ให้ร่วมกำหนดกติกาอย่างเป็นรูปธรรม ร่วมกำหนดกติกา ดีกว่าการกำหนดกติกาหรือสั่งการบังคับแต่ฝ่ายเดียว ส่วนรูปธรรมกติกา คือ การทำให้กติกาสามารถวัดได้ชัดเจนตรงกันทั้งสองฝ่าย

7. การหมั่นสร้างรอยยิ้มเล็กๆ ในครอบครัว การสร้างรอยยิ้มในครอบครัวจะทำให้เกิดบรรยากาศครอบครัวอบอุ่น

8. เข้าใจลูกว่าชอบอะไร ไม่ชอบอะไร พ่อแม่ควรรู้ว่าลูกต้องการสิ่งไหน และนิสัยใจคอของลูกเป็นอย่างไร เพราะเรื่องความเข้าใจเป็นสิ่งที่สำคัญในการเลี้ยงลูกยุคนี้ หากพ่อแม่ไม่เข้าใจว่า ลูกชอบหรือต้องการสิ่งไหน ก็จะไม่รู้และพยายามเลือกสิ่งต่างๆ ให้กับลูกด้วยเหตุผลของตัวเอง

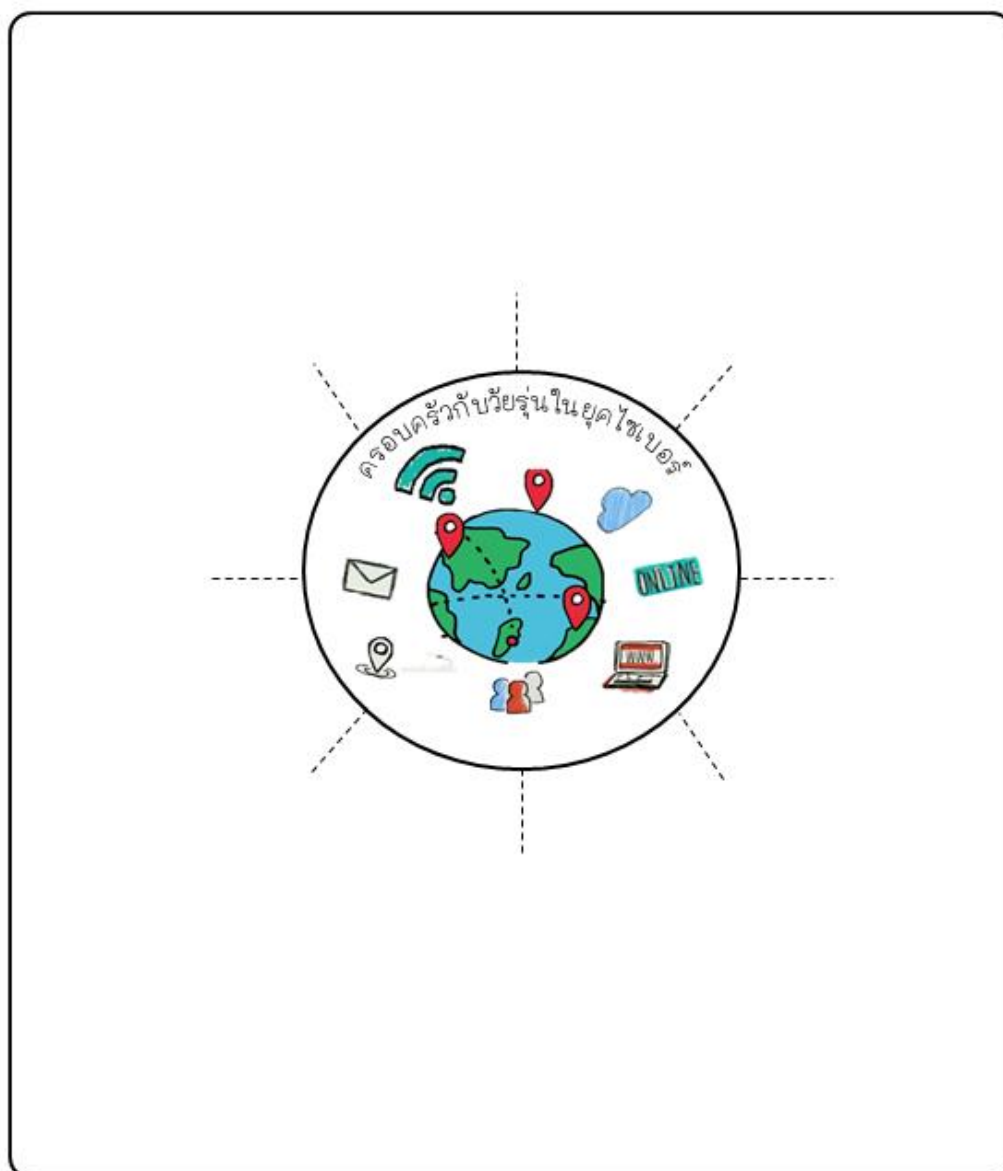
9. ครอบครัวต้องมีเวลาที่มีคุณภาพให้ต่อกัน การพูดคุยกันระหว่างแม่กับลูกหรือพ่อกับลูก มีเวลาไปเดินเล่น ดูหนัง ทำกิจกรรมร่วมกัน เพื่อให้เกิดสัมพันธภาพที่ดี

ข้อมูลจาก: สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน , สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์

ใบกิจกรรม

“ถอดบทเรียนครอบครัวกับวัยรุ่นในยุคโซเชียล”

- ✚ ให้นักเรียนกลุ่มทดลองแบ่งกลุ่ม ๆ ละ 6 คน โดยแต่ละกลุ่มนั่งเป็นวงกลมเพื่อถอดบทเรียนครอบครัวกับวัยรุ่นในยุคโซเชียลให้อยู่ในรูปแบบของการแสดงความคิดรวบยอด (Mind Map)



เอกสารประกอบกิจกรรม
คาบที่ 8-9


ใบความรู้ “สื่อออนไลน์กับชีวิตประจำวัน”

 การใช้สื่อสังคมออนไลน์ของประเทศไทย แบ่งออกเป็น 6 อันดับกว้างๆ ประกอบไปด้วย

- 1) ร้อยละ 85.7% พูดคุยแบ่งปันความรู้
- 2) ร้อยละ 64.6 อัปเดตข้อมูลข่าวสาร
- 3) ร้อยละ 60.2 อัปเดต แชรส์รูปภาพ / วิดีโอ
- 4) ร้อยละ 21.8 ซื้อสินค้าและบริการ
- 5) ร้อยละ 19.7 หาเพื่อนใหม่ / เก่า
- 6) ร้อยละ 3.6 อื่นๆ

 เหตุผลของวัยรุ่นไทยในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ประกอบไปด้วย

- 1) ใช้งานรวดเร็ว ไม่เสียเวลา
- 2) สื่อสารได้เข้าใจกับคนหลายกลุ่มในเวลาเดียวกัน
- 3) มีสื่อสังคมออนไลน์ที่มีความหลากหลายและเลือกใช้ได้อย่างอิสระ
- 4) สามารถส่งข้อมูล ภาพ วิดีโอ คลิป ข้อความ ได้รวดเร็ว ทันที
- 5) ไม่มีค่าใช้จ่าย

 รูปแบบการใช้สื่อสังคมออนไลน์

- 1) **สร้างตัวตน** เป็นการสร้างตัวตนขึ้นมาบนโลกออนไลน์ ไม่ว่าจะเป็นข้อความ รูปภาพ หรือวิดีโอ เช่น Facebook Instagram Line Twitter
- 2) **แบ่งปันสิ่งที่ชอบ** เก็บสิ่งที่ชอบและแบ่งปันให้กับคนที่มีความชอบในเรื่องเดียวกัน
- 3) **แสดงผลงาน** เผยแพร่ผลงานต่อสาธารณชนทั่วทุกมุมโลก เช่น YouTube
- 4) **ทำงานร่วมมือกัน** มีการสร้างและพัฒนาเพื่อต่อยอดองค์ความรู้ใหม่ๆ เพื่อพัฒนาเนื้อหาที่เป็นประโยชน์อย่างต่อเนื่อง เช่น Wikipidia
- 5) **สร้างประสบการณ์เหมือนจริง** เป็นลักษณะของการสร้างละครสมมุติ และใช้ชีวิตบนโลกไซเบอร์ เช่น Second Life World of Warcraft
- 6) **ประกาศหางาน** เผยแพร่ประวัติงานของตน ผ่านการสร้างเครือข่ายของเพื่อนร่วมงาน เจ้านาย หรือบุคคลรู้จัก เช่น LinkedIn JobStreet JobDB
- 7) **เชื่อมต่อระหว่างผู้ใช้งาน** ซึ่งเป็นลักษณะของเชื่อมต่อระหว่างเครื่องผู้ใช้งานเอง โดยตรงทำให้เกิดการสื่อสารตรงถึงผู้ใช้งานทันที เช่น Skype Line

ข้อมูลจาก กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

ใบความรู้ “การใช้สื่อออนไลน์อย่างมีสติ”

การใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างสร้างสรรค์


สังคมในยุคปัจจุบันเป็นสังคมอุดมปัญญาที่มีการพัฒนาและใช้ ICT อย่างชาญฉลาด ประชาชนทุกระดับมีความฉลาด (Smart) และรอบรู้สารสนเทศ (Information Literacy) โดยทุกคน ทุกเพศ ทุกวัย สามารถเข้าถึงและใช้สารสนเทศอย่างมีคุณธรรม จริยธรรม มีวิจารณญาณและรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ทุกรูปแบบ ดังนั้นการใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างสร้างสรรค์ ประกอบไปด้วย การหาความรู้และข่าวสาร รวมถึงการสื่อสารระหว่างกัน การนำเสนอผลงาน การแลกเปลี่ยนข้อมูลและประสบการณ์กับผู้อื่น และ เป็นสื่อประชาสัมพันธ์ได้เป็นอย่างดี

ข้อควรระวังเกี่ยวกับการใช้สื่อสังคมออนไลน์

- 1) ไม่แสดงความคิดเห็นเพื่อกระตุ้นให้เกิดการโต้แย้งที่รุนแรง
- 2) ผู้ประสงค์ร้ายหลอกถามข้อมูลส่วนตัวหรือที่ทำงาน
- 3) อย่าลือ Log out หลังใช้งานทุกครั้ง เพื่อป้องกันผู้สวมรอย
- 4) Check in บ่อยๆอาจทำให้ผู้ไม่หวังดีมาดักกรอ
- 5) อย่ากด Remember ME เมื่อใช้คอมพิวเตอร์สาธารณะ
- 6) ไม่ควรส่งภาพ ข้อความ หรือภาพเคลื่อนไหวที่ผิดกฎหมาย
- 7) ผู้ที่ไม่ไว้วางใจืมใช้เครื่องเพื่อเข้าอินเทอร์เน็ต
- 8) ไม่ควรใช้ Wi-Fi ฟรี โดยไม่มีการเข้ารหัสผ่าน

ข้อมูลจาก กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

ใบกิจกรรม
“สะท้อนมุมมองตนเองผ่านงานศิลปะ”

 ให้นักเรียนแต่ละคนวาดภาพที่สะท้อนความเป็นตัวเองในประเด็น “การใช้สื่อออนไลน์” และเปิดมุมมองและเพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างกัน

**เอกสารประกอบกิจกรรม
คาบที่ 10**

ใบความรู้

“ความหมายของความคับข้องใจ”

ความหมายของความคับข้องใจ

ความคับข้องใจที่เกิดภายในจิตใจเป็นคุณสมบัติของความรุนแรงที่เกิดขึ้นแตกต่างกัน อีกทั้งยังถือเป็นข้อบกพร่องทางด้านจิตใจของมนุษย์ ทางด้านจิตวิทยาบุคคลที่กระทำผิดจะเป็นผู้ที่มีความบกพร่องทางด้านจิตใจ อันได้แก่ ความขัดแย้งกันของจิต รวมถึงความคับข้องใจ ที่เกิดจากการถูกเก็บกดไว้ทั้งทางด้านร่างกาย จิตใจ ทางด้านสังคม และสภาพแวดล้อม ดังนั้นการกระทำผิดของมนุษย์ที่เกิดขึ้นเป็นลักษณะของการแสดงออกถึงการทดแทน ชดเชย เป็นเสมือนทางออกของความขัดแย้งภายในจิต โดยความคับข้องใจที่ถูกอัดเก็บไว้กลายเป็นพฤติกรรมเบี่ยงเบน (Freud, 1961)

โดย กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข (2541) ได้กล่าวอีกว่า ความคับข้องใจ (Frustration) ที่เกิดจากบุคคลไม่สามารถบรรลุเป้าหมายที่ต้องการได้ ซึ่งเกิดจากความรู้สึกบางประเภท อันประกอบด้วย

- 1) ด้านความรู้สึกสูญเสีย อาจเป็นการสูญเสียคนที่รัก รวมถึงเกียรติยศ ชื่อเสียง ความรู้สึกอันลึ้มเหลวในชีวิต ซึ่งความรู้สึกต่าง ๆ ส่งผลให้หมดความหวัง และไม่สามารถควบคุมสิ่งต่าง ๆ ได้
- 2) ด้านอารมณ์ไม่ดีทุกชนิดรวมหมายถึง ความกลัว วิตกกังวล ความโกรธ ความเศร้า และความทุกข์ใจ
- 3) ด้านการขาดคุณสมบัติบางประการ ซึ่งมีความเกี่ยวข้องกับการขาดความสามารถ การขาดทักษะในการทำงาน
- 4) ด้านความล่าช้าของเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่สามารถนำไปสู่เป้าหมายที่ต้องการ ซึ่งเป็นปัจจัยที่เกิดจากสภาพแวดล้อมและปัจจัยภายในทั้งสิ้น

**เอกสารประกอบกิจกรรม
คาบที่ 11-12**

ใบความรู้

“สาเหตุและลักษณะอาการของความคับข้องใจ”

สาเหตุของความคับข้องใจ

ความคับข้องใจว่าเกิดจากการถูกขัดขวางไม่ให้บรรลุผลในสิ่งที่ต้องการ ซึ่งเป็นการกระตุ้นอารมณ์ ความรู้สึกภายในจิตใจ อาทิ ความโกรธ คำพูด การกระทำ และท่าทาง ผ่านกระบวนการซึมซับ และกระบวนการสั่งสมที่เกิดจากประสบการณ์ตั้งแต่ในอดีตอันเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลทำให้เกิดการแสดงออกทางพฤติกรรม (Dollard and Miller, 1939) ทั้งนี้สาเหตุที่ก่อให้เกิดความคับข้องใจ มี 2 ประการ ดังนี้

1) ความคับข้องใจจากสภาพภายนอก (External Frustration) ทั้งนี้เกิดขึ้นได้จากสภาพภายนอกหรือสิ่งแวดล้อมเป็นเหตุให้เกิดความคับข้องใจ อาทิ การจราจรที่ติดขัดทำให้ผิวนัดสัมภาระงาน, ความล่าช้าของระบบงานทำให้ผู้ที่ไปติดต่อเกิดความอึดอัดใจ ไม่ทันใจ ฯลฯ

2) ความคับข้องใจจากตัวเอง (Personal Frustration) เกิดขึ้นเนื่องมาจากความบกพร่องทางร่างกายหรือจิตใจของแต่ละบุคคลเป็นเหตุให้เกิดความคับข้องใจ อาทิ สูง 140 เซนติเมตรแต่อยากเป็นแอร์โฮสเตส หรืออยากเรียนหมอแต่ระดับความสามารถยังไม่ถึง อดนอนทั้งคืนเพื่อท่องหนังสือสอบแต่พอรุ่งเช้ารู้สึกไม่สบายไปสอบไม่ไหว รวมทั้งการขาดความเชื่อมั่นในตนเอง ขาดความเป็นตัวของตัวเอง การไม่ยอมรับสภาพความเป็นจริงในเรื่องต่าง ๆ เชื่อในสิ่งที่ผิด ๆ มีค่านิยมในทางไม่ดีก็เป็นเหตุทำให้บุคคลเกิดความคับข้องใจได้เช่นกัน สอดคล้องกับตามแนวคิดของ Dollard and Miller (1939) ที่ได้แบ่งความคับข้องใจของเด็กและเยาวชนส่วนใหญ่ โดยแบ่งออกเป็น 6 ด้าน ดังนี้

- 1) การเกิดความรู้สึกหงุดหงิดเมื่อเพื่อนไม่เล่นด้วย
- 2) มักรู้สึกโมโหหากมีเพื่อนมารบกวนสมาธิในขณะที่ทำงาน
- 3) ไม่พอใจอย่างยิ่งเมื่อครูให้การบ้านมาทำในวันหยุด
- 4) รู้สึกไม่พอใจและขัดใจ เมื่อต้องเรียนซ่อมเสริมในช่วงเย็น
- 5) รู้สึกอึดอัดเมื่อครูให้อยู่ในห้องเรียนอย่างเรียบร้อย
- 6) รู้สึกขัดใจเมื่อเรียนไม่เข้าใจ รวมถึงเมื่อสอบแล้วได้คะแนนน้อย

ลักษณะอาการของความคับข้องใจ

ความคับข้องใจเป็นคุณสมบัติหนึ่งที่มีอิทธิพลต่อการเกิดพฤติกรรมความรุนแรงที่ส่งผลต่อพฤติกรรมของนักเรียน ซึ่งความคับข้องใจสามารถเกิดขึ้นได้ เพราะสาเหตุหลายประการ โดยมีคุณสมบัติที่แตกต่างกัน ด้วยทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม (Social Learning Theory) Bandura (1977) ได้กล่าวถึงพฤติกรรมของมนุษย์ที่เกิดจากการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ทั้งในทางตรงและทางอ้อม ทั้งนี้การเรียนรู้จะ

แปรเปลี่ยนไปเป็นพฤติกรรมต่าง ๆ สอดคล้องกับ เกษตรชัย และหิม (2556) ที่กล่าวถึงบุคคลที่มีความคับข้องใจว่ามีลักษณะ ดังนี้

- 1) เป็นบุคคลใจร้อน เร่งรีบ ขาดความอดทนอดกลั้น
- 2) บุคคลที่คิดว่าตนเองเป็นคนที่มีความขาดแคลน ขาดการสร้างสัมพันธ์ที่ดีกับบุคคลรอบข้าง ขาดความสมบูรณ์ทางร่างกายและจิตใจหรือต้องเผชิญกับความพิการที่ส่งผลต่อศักยภาพของตนเอง อีกทั้งขาดแคลนความรักในรูปแบบต่างๆ และความไม่พอใจในสิ่งที่มีอยู่
- 3) เป็นบุคคลที่ได้รับการสูญเสีย อาทิ การสูญเสียความรักจากบุคคลอันเป็นที่รัก มิตรภาพ วัตถุสิ่งของที่มีคุณค่า อิศรภาพ ความมีชื่อเสียง และความไว้วางใจ
- 4) เป็นบุคคลที่ไม่เคยประสบความสำเร็จกับความพ่ายแพ้หรือไม่สมหวัง
- 5) เป็นบุคคลที่ไม่เคยประสบความสำเร็จในสิ่งที่แสวงหาและปราศจากความหมาย
- 6) การเป็นบุคคลที่ชอบแสดงความก้าวร้าวและการรังแกผู้อื่น ซึ่งบุคคลที่มีความคับข้องใจในระดับสูงจะมีแนวโน้มเกิดพฤติกรรมก้าวร้าวและพฤติกรรมกรังแก
- 7) เป็นบุคคลที่มีความวิตกกังวล หรือความกลัว เกิดความกดดัน เครียด
- 8) เป็นบุคคลเพื่อฝัน ที่เผชิญกับสภาพปัญหาจนหมดทางแก้ไข กลายเป็นผู้ไม่มีเหตุผล ส่งผลให้พุดจาสับสน
- 9) เป็นบุคคลที่ติดอยู่กับอดีต คิดถึงความสุขในอดีตและจะรู้สึกปลอดภัย เนื่องจากไม่สามารถรับสภาพที่กำลังเกิดขึ้นในปัจจุบันที่มีการเปลี่ยนแปลงไปหรือไม่สามารถแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน
- 10) เป็นบุคคลที่มีการทำกิจกรรมบางอย่างมากกว่าปกติ อาทิ การเดินไปเดินมา อากาศ ผุดลุกผุดนั่ง การกระพริบตาบ่อย หรือมีกิจกรรมบางอย่างน้อยเกินไป อาทิ อาการเงิบขริม เก็บตัวและรู้สึกถึงความเบื่อหน่ายต่อโลก
- 11) เป็นบุคคลที่มีความรู้สึกเศร้าอย่างรุนแรง อาทิ ความรู้สึกหมดหวัง สิ้นกำลังใจ รู้สึกท้อแท้ และรู้สึกว่าตนเองไม่มีค่า
- 12) เป็นบุคคลที่มีความผิดปกติ อาทิ ชอบซ่อนสิ่งของของตนเอง ตาเหม่อลอยเป็นกิจวัตร ทำสิ่งซ้ำซากโดยไร้ซึ่งความหมาย รวมถึงพุดจาคลุมเครือ
- 13) เป็นบุคคลที่มีเจตนาที่ไม่ดีทั้งต่อตนเองและผู้อื่น อาทิ การมองโลกในแง่ร้าย ก้าวร้าว รังแกผู้อื่น ดูถูกตนเอง ดูถูกผู้อื่น อิจฉาริษยา และการเห็นแก่ตัว
- 14) เป็นบุคคลที่นอนไม่ปกติ อาทิ อาการกรนอนไม่หลับ นอนน้อยไปหรือมากเกินไป นอนละเมอ รวมไปถึงการนอนฝันร้าย

ใบความรู้ “การจัดการกับความคับข้องใจ”

การจัดการกับความคับข้องใจ

การลดหรือการจัดการกับความคับข้องใจในทางจิตวิทยา โดย เรียงชัย หมั่นชนะ (2552) ได้แบ่งออกเป็น 3 ประเด็น ประกอบไปด้วย ดังนี้

1) กรณีที่บุคคลรู้ตัวเองดีทางด้านใดด้านหนึ่งต่อไปนี้อาทิ ด้านความเป็นอยู่ ด้านความสามารถ ด้านสติปัญญา ด้านสภาพเศรษฐกิจ จะทำอะไรก็ให้เหมาะกับสภาพต่างๆ ดังกล่าวไม่ทำอะไรใหญ่เกินตัวจะทำให้ความคับข้องใจลดน้อยลง จะมีสุขภาพจิตที่ดี

2) การระลึกนึกถึงตนเองอยู่เสมอว่า ตนเองมีความประพฤติดีที่เหมาะสมหรือยอมรับตนเองว่าบกพร่องอย่างไรแค่ไหน พยายามหาจุดบกพร่องของตนเองพร้อมที่จะปรับปรุงแก้ไขในข้อบกพร่องของคนนั้น ๆ ก็จะลดความคับข้องใจได้

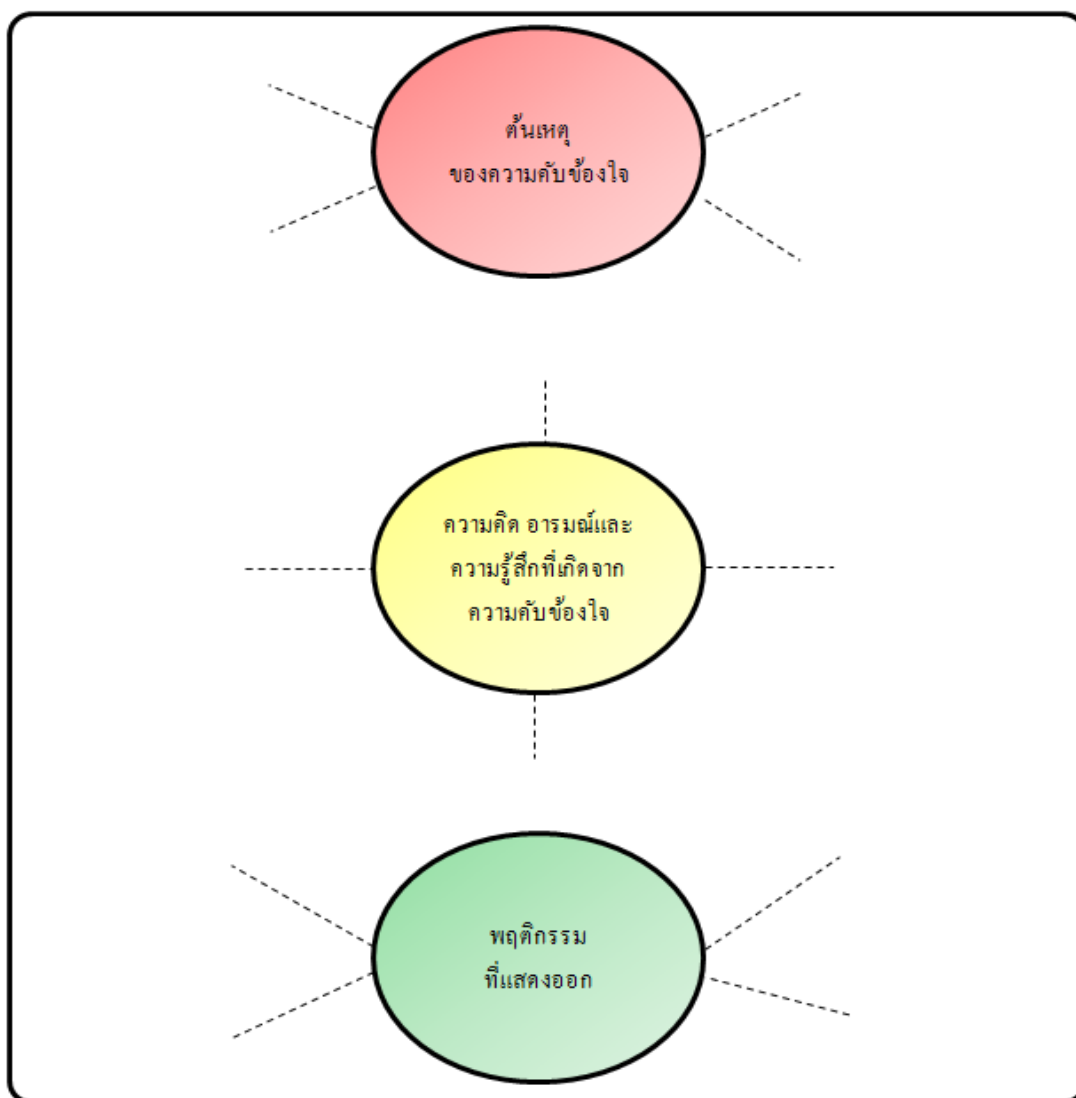
3) บุคคลต้องรู้จักความประนีประนอม ผ่อนสั้นผ่อนยาว เพราะทุกคนนั้นไม่มีใครเลยที่จะยอมเสียเปรียบเราอยู่ตลอดเวลา ไม่ยกตนข่มท่าน ไม่เอาเปรียบข่มเหงคนอื่น รู้จักช่วยเหลือประนีประนอมทั้งการคิด การกระทำ การแสดงออกต่างๆ

ขอบคุณข้อมูลจาก: <http://www.oocities.org/vinaip/articles/frustr.htm>

ใบกิจกรรม

ร่วมคิด ร่วมวิพากษ์ “ต้นน้ำ กลางน้ำ ปลายน้ำ แห่งความคับข้องใจ”

ให้นักเรียนกลุ่มทดลองแบ่งกลุ่ม ๆ ละ 6 คน เพื่อร่วมกันคิดให้ตอบโจทย์ ต้นน้ำ กลางน้ำ ปลายน้ำ แห่งความคับข้องใจ โดย ต้นน้ำ (A) เปรียบเสมือน ต้นเหตุหรือสาเหตุของความคับข้องใจ กลางน้ำ (B) เปรียบเสมือน ความคิด อารมณ์และความรู้สึก (E,F) และปลายน้ำ (B) เปรียบเสมือน พฤติกรรมที่แสดงออกจากการได้รับสิ่งเร้าจากสถานการณ์หรือเหตุการณ์อันนำไปสู่ อารมณ์และความรู้สึกคับข้องใจของนักเรียน และแสดงออกเป็นพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ โดยนักเรียนกลุ่มทดลองอาจสรุปข้อมูลให้อยู่ในรูปแบบความคิดรวบยอด Mind Map และพร้อมสำหรับร่วมกันวิพากษ์กับกลุ่มอื่น



เอกสารประกอบกิจกรรม
คาบที่ 13

ใบความรู้ “การใช้ความรุนแรงในวัยรุ่น”

ความหมายของอิทธิพลความรุนแรง

อิทธิพลความรุนแรงเป็นคุณสมบัติของความรุนแรงที่เกิดขึ้นแตกต่างกัน ทั้งนี้ การศึกษาความหมายของอิทธิพลความรุนแรง โดย เกษตรชัย และหิม (2557) อิทธิพลความรุนแรง เป็นองค์ประกอบที่สำคัญเกี่ยวข้องกับสภาพแวดล้อมที่แสดงถึงความรุนแรงทั้งทางด้านกลุ่มเพื่อน ด้านสื่อ ที่รวมหมายถึงเกม โทรศัพท์ ด้านสภาพแวดล้อมของชุมชน และด้านครอบครัวของ นักเรียน มีส่วนสำคัญต่อการเกิดพฤติกรรมการรังแกของเยาวชน ทั้งนี้ ศรีัญญา อธิชะ (2553) พบอีกว่าปัญหาความรุนแรงไม่เคยหมดไปจากสังคม อีกทั้งยังคงมีอัตราการเกิดเพิ่มมากขึ้นอย่างต่อเนื่อง โดยถือเป็นภัยเงียบคุกคาม ต่อความสงบสุขของคนในสังคม เพราะทุกคนต่างมีความกังวลกับความรุนแรงที่อาจจะเกิดขึ้น

สอดคล้องตามที่ World Health Organization (2002) ที่ให้ความหมายของพฤติกรรม ความรุนแรงว่าเป็นการใช้กำลัง รวมถึงเป็นการใช้อำนาจทางกายอย่างจงใจ เพื่อต้องการข่มขู่ คุกคาม ต่อต้าน ทั้งตัวเองและผู้อื่น กลุ่มหรือชุมชน ซึ่งก่อให้เกิดผลร้ายแรง อาทิ เกิดการบาดเจ็บ การตาย ทำร้ายจิตใจ รวมถึงการกีดกัน และขัดขวางการพัฒนาของผู้อื่น ทั้งนี้พฤติกรรมแห่งความรุนแรง ยังหมายรวมถึง การกระทำอันเป็นการล่วงละเมิดสิทธิส่วนบุคคลของผู้อื่นทั้งทางร่างกาย วาจา และจิตใจ อย่างจงใจ โดยเป็นการบังคับ ขู่เข็ญ ทำร้าย ทบตี คุกคาม กีดกันเสรีภาพของผู้อื่น ทั้งในที่สาธารณะและในการดำเนินชีวิตส่วนตัว อันเป็นผลให้เกิดการบาดเจ็บ การตาย รวมถึง ความทุกข์ทรมานทั้งทางด้านร่างกาย และจิตใจแก่ผู้ที่ถูกตกเป็นเหยื่อ (พรดี ลิ้มปรีดานกร, 2547)

ทั้งนี้ เกษตรชัย และหิม (2556) ได้ศึกษาอิทธิพลความรุนแรงของบิดารมารดา ตาม แนวคิดของ Confortini (2006) และ Edwards (1989) ซึ่งสามารถอธิบายลักษณะของบุคคลที่กระทำ โดยสามารถแบ่งออกได้ ดังนี้ 1) ความรุนแรงต่อตนเองที่ลักษณะความรุนแรงที่เกิดขึ้นจากบุคคล กระทำต่อตนเอง 2) ความรุนแรงระหว่างบุคคลที่กระทำโดยบุคคลอื่นหรือกลุ่มบุคคลอื่น และ 3) ความรุนแรงระหว่างกลุ่มที่กระทำ โดยกลุ่มบุคคลกลุ่มใหญ่ทั้งความรุนแรงทางสังคม ความรุนแรง ทางการเมือง และความรุนแรงทางด้านเศรษฐกิจ

เอกสารประกอบกิจกรรม
คาบที่ 14-15

ใบความรู้

“ผลกระทบจากพฤติกรรมการรังแกบนโลกโซเชียล”

ผลกระทบจากพฤติกรรมการรังแกบนโลกโซเชียล

ผลกระทบที่เกิดจากการถูกรังแกบนโลกโซเชียลเป็นผลกระทบที่เกิดขึ้นทั้งทางตรงและทางอ้อมของบุคคลที่ตกเป็นเหยื่อ โดยจากงานวิจัยทั้งต่างประเทศและในประเทศ พบว่า การถูกนินทา คำต่อว่า ด้วยถ้อยคำที่มีเนื้อหาหยาบคาย การถูกหมิ่นประมาท การถูกข่มขู่ และการถูกคุกคามทางเพศ ซึ่งส่งผลกระทบให้ผู้ตกเป็นเหยื่อเกิดความรู้สึกที่โมโห โกรธ รวมถึงรู้สึกคับข้องใจ รู้สึกเครียด วิตกกังวล และอับอาย ทั้งนี้ยังส่งผลกระทบทางอ้อมทำให้สุขภาพจิตเสื่อมเสีย ร่างกายอ่อนแอ และเกิดภาวะซึมเศร้า จนเกิดเป็นปัญหาความสัมพันธ์ทางสังคมตามมา และยังมีสถานะที่คิดอยากฆ่าตัวตาย ทั้งนี้ในต่างประเทศพบอีกว่ามีแนวโน้มที่เด็กและเยาวชนคิดจะฆ่าตัวตาย ซึ่งเป็นผลจากการถูกรังแกบนโลกโซเชียลเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ อันเป็นประเด็นสำคัญที่ทุกหน่วยงานกำลังมุ่งแก้ปัญหาอย่างจริงจัง (Willard, 2006; Conway, 2009; Anker, 2011; Hines, 2011; Litwiller and Brausch, 2013; บุญมาก ศิริเนาวกุล, 2551; ปัญญาสมาพันธ์เพื่อการวิจัยความเห็นสาธารณะแห่งประเทศไทย, 2552, 2554; ศิวพร ปกป้อง และวิมลทิพย์ มุสิกพันธ์, 2553; จิราภา เต็งไทรรัตน์ และคณะ, 2554; ณัฐรัชต์ สามาะ และคณะ, 2556; ฤทัยชนนี สิทธิชัย; 2560; ฤทัยชนนี สิทธิชัย และธันยากร ตุดแก้ว, 2560; ธันยากร ตุดแก้ว และมาลี สบายยิ่ง, 2560)

ใบความรู้ “วิธีการหยุดพฤติกรรมรังแกบนโลกไซเบอร์”

วิธีการหยุดพฤติกรรมรังแกบนโลกไซเบอร์

กรมสุขภาพจิต (2560) ได้แนะนำวิธีการหยุดพฤติกรรมรังแกบนโลกไซเบอร์ ภายใต้ประโยคที่ว่า “2 ไม่ 1 เตือน” อันหมายถึง

- 1) การไม่สื่อสารหรือไม่ตอบโต้ กับสื่อที่เข้าข่ายว่าจะเกิดความรุนแรง
- 2) การไม่ส่งต่อ ถึงแม้เราจะแชร์เพราะว่าไม่ชอบก็ตาม ลองเปลี่ยนจาก “แชร์เพราะไม่ชอบ” มาเป็น “เพราะไม่ชอบจึงไม่แชร์” ดีกว่าครับ
- 3) การกล่าวเตือน กล่าวคือ การเตือนบุคคลที่เข้าข่ายใช้ความรุนแรงด้วยความสุภาพ



ขอบคุณข้อมูลจาก:

https://medium.com/@supanatwongchai/%E0%B8%84%E0%B8%B8%E0%B8%93%E0%B8%A3%E0%B8%B9%E0%B9%89%E0%B8%88%E0%B8%B1%E0%B8%81%E0%B8%84%E0%B8%A7%E0%B8%B2%E0%B8%A1%E0%B8%AB%E0%B8%A1%E0%B8%B2%E0%B8%A2%E0%B8%82%E0%B8%AD%E0%B8%87-cyberbullying%E0%B8%94%E0%B8%B5%E0%B8%9E%E0%B8%AD%E0%B9%81%E0%B8%A5%E0%B9%89%E0%B8%A7%E0%B8%AB%E0%

ภาคผนวก จ
ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพิ่มเติม

ตารางแสดงค่าสถิติพื้นฐานสำหรับทดสอบการแจกแจงปกติของตัวแปรสังเกตได้

ตัวแปร	Mean	S.D.	Minimum	Maximum	Skewness	Kurtosis
CB1	4.26	0.61	2	5	-.406	.452
CB2	4.23	0.60	2	5	-.432	.997
CB3	4.26	0.59	2	5	-.410	.847
CB4	4.27	0.62	2	5	-.556	.906
CB5	4.23	0.55	2	5	.018	.016
AP1	4.27	0.58	2	5	-.137	-.234
AP2	4.35	0.62	2	5	-.540	.191
AP3	4.34	0.63	2	5	-.552	.120
AP4	4.22	0.63	2	5	-.239	-.434
AP5	3.89	0.71	2	5	-.095	-.425
PV1	4.34	0.64	2	5	-.582	.075
PV2	4.18	0.62	2	5	-.219	-.181
PV3	4.36	0.61	2	5	-.470	-.216
PV4	4.30	0.61	2	5	-.476	.402
PV5	4.21	0.64	2	5	-.393	.120
PV6	4.22	0.59	2	5	-.189	.006
PV7	4.40	0.64	2	5	-.611	-.415
FR1	4.28	0.58	2	5	-.357	.723
FR2	4.23	0.61	2	5	-.459	.781
FR3	4.24	0.56	3	5	.008	-.353
FR4	4.27	0.54	3	5	.068	-.465
FR5	4.21	0.64	2	5	-.461	.390
FR6	4.21	0.56	2	5	-.027	.028

ตัวแปร	Mean	S.D.	Minimum	Maximum	Skewness	Kurtosis
VM1	4.20	0.62	2	5	-.279	-.020
VM2	4.20	0.65	2	5	-.457	.289
VM3	4.27	0.63	2	5	-.344	-.283
VM4	4.20	0.61	2	5	-.378	.582
VM5	4.19	0.63	2	5	-.356	.246
GV1	4.13	0.71	2	5	-.624	.541
GV2	4.43	0.60	2	5	-.551	-.373
GV3	4.26	0.63	2	5	-.300	-.458
GV4	4.27	0.59	2	5	-.241	-.072
GV5	4.24	0.61	2	5	-.230	-.365

ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรสังเกตได้ในโมเดล

ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรสังเกตได้ทั้ง 33 ตัวแปรในโมเดล ความสัมพันธ์เชิงสาเหตุพฤติกรรมกรรงแกน โลโก้เบอร์ของนักเรียน โรงเรียนมัธยมศึกษา ของรัฐในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ พบว่า ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรสังเกตได้ มีทั้งหมด 561 คู่ มีค่าอยู่ระหว่าง .130 - .677 และมีค่าเป็นบวกทั้งหมด ซึ่งแสดงถึงความสัมพันธ์ ในทางเดียวกัน โดยค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรสังเกตได้ที่จัดอยู่ในองค์ประกอบ ของตัวแปรแฝงเดียวกันมีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ในทางบวกทุกคู่ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .01 ซึ่งสอดคล้องกับกรอบแนวคิดของการศึกษาความสัมพันธ์เชิงสาเหตุพฤติกรรม กรรงแกน โลโก้เบอร์ของนักเรียน โรงเรียนมัธยมศึกษาของรัฐในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ ที่สร้างขึ้นมา โดยตัวแปรที่มีความสัมพันธ์กันมากที่สุด คือ ตัวแปรด้านการหมั่นประมาทผู้อื่น บนโลโก้เบอร์ (CB2) กับ ด้านการแอบอ้างชื่อผู้อื่นในด้านลบบนโลโก้เบอร์ (CB3) ($r = .677$) และตัวแปรที่มีความสัมพันธ์กันน้อยที่สุด คือ ตัวแปรการไม่ทำตามกฎที่ตกลงกันไว้ ผู้ปกครอง จะโกรธและลงโทษอย่างรุนแรงโดยไม่อธิบายเหตุผล (AP2) กับ ตัวแปรการมีเพื่อนสนิทที่มักจะตัด ต่อภาพ วิดีโอที่ทำให้ผู้อื่นอับอายหรือเสื่อมเสียบนโลโก้เบอร์ (GV2) ($r = .130$)

ผลการตรวจสอบความกลมกลืนของโมเดลการวัด

ผลการตรวจสอบความกลมกลืนของโมเดลการวัด ซึ่งเป็นการตรวจสอบว่าเครื่องมือวัดตัวแปรที่สร้างและพัฒนาขึ้นสามารถวัดได้ตรงตามที่ระบุไว้ตามทฤษฎีหรือไม่ โดยใช้การวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยัน (Confirmatory Factor Analysis) ในการตรวจสอบความกลมกลืนของโมเดลการวัดกับข้อมูลเชิงประจักษ์ด้วยการตรวจสอบความเที่ยงตรง (Validity) ของโมเดล โดยพิจารณาความมีนัยสำคัญค่าน้ำหนักองค์ประกอบ (Factor Loading) ระหว่างตัวแปรแฝงกับตัวแปรสังเกตได้ของตัวแปรนั้น ๆ โดยพิจารณาค่าน้ำหนักมีนัยสำคัญทางสถิติมีค่าสถิติที่ (t-value) มีค่า 1.96 ขึ้นไป ($p < .05$) ซึ่งแสดงรายละเอียดดังตาราง

ตารางแสดงผลการตรวจสอบความกลมกลืนของโมเดลการวัดตัวแปรสังเกตได้

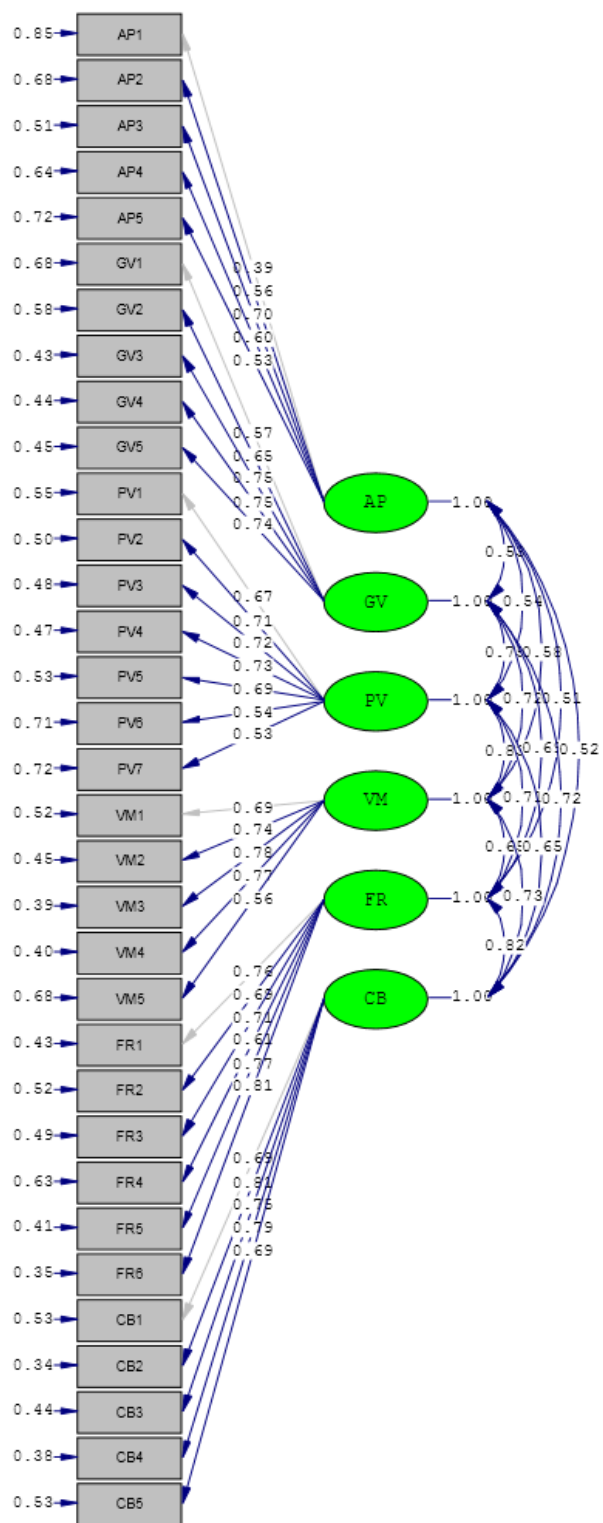
ตัวแปรแฝง	ตัวแปรสังเกตได้	คุณภาพตัวแปรสังเกตได้					
		ค่าน้ำหนักองค์ประกอบ		SE	t-value	R ²	e
		w	W				
CB	CB1	1.00	.69	--	--	.47	.53
	CB2	1.18	.81	.06	18.64	.66	.34
	CB3	1.09	.75	.06	17.35	.56	.44
	CB4	1.15	.79	.06	18.15	.62	.38
	CB5	1.00	.69	.06	16.08	.47	.53
AP	AP1	1.00	.39	--	--	.15	.85
	AP2	1.44	.56	.18	7.84	.32	.68
	AP3	1.80	.70	.22	8.38	.49	.51
	AP4	1.55	.60	.19	8.04	.36	.64
	AP5	1.36	.53	.18	7.67	.28	.72
PV	PV1	1.00	.67	--	--	.45	.55
	PV2	1.06	.71	.07	15.99	.50	.50
	PV3	1.08	.72	.07	16.29	.52	.48
	PV4	1.09	.73	.07	16.38	.53	.47
	PV5	1.03	.69	.07	15.59	.47	.53

ตัวแปรแฝง	ตัวแปรสังเกตได้	คุณภาพตัวแปรสังเกตได้					
		ค่าน้ำหนักองค์ประกอบ		SE	t-value	R ²	e
		w	W				
FR	PV6	.80	.54	.06	12.46	.29	.71
	PV7	.79	.53	.06	12.25	.28	.72
	FR1	1.00	.76	--	--	.57	.43
	FR2	.92	.69	.05	17.79	.48	.52
	FR3	.94	.71	.05	18.31	.51	.49
	FR4	.81	.61	.05	15.43	.37	.63
VM	FR5	1.01	.77	.05	19.83	.59	.41
	FR6	1.07	.81	.05	21.01	.65	.34
	VM1	1.00	.69	--	--	.48	.52
	VM2	1.08	.74	.06	17.22	.55	.45
	VM3	1.13	.78	.06	17.97	.61	.39
GV	VM4	1.12	.77	.06	17.85	.60	.40
	VM5	.81	.56	.06	13.26	.32	.68
	GV1	1.00	.57	--	--	.32	.68
	GV2	1.15	.65	.09	12.66	.42	.58
	GV3	1.33	.75	.10	13.87	.57	.43
	GV4	1.32	.75	.10	13.79	.56	.44
	GV5	1.31	.74	.10	13.77	.55	.45

ตารางแสดงผลการตรวจสอบความกลมกลืนของโมเดลการวัดตัวแปรตัวแปรแฝง

ตัวแปรแฝง	คุณภาพตัวแปรแฝง	
	ค่าความเที่ยงตัวแปรแฝง (CR)	ค่าเฉลี่ยความแปรปรวนที่สกัดได้ (AVE)
CB	.8300	.8300
AP	.8079	.8079
PV	.7758	.7758
FR	.8031	.8031
VM	.8082	.8082
GV	.8257	.8257

จากทั้ง 2 ตาราง สามารถสร้างโมเดลการวัดตัวแปรแฝงในการศึกษาความสัมพันธ์เชิงสาเหตุพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนโรงเรียนมัธยมศึกษาของรัฐในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ ดังภาพประกอบ



ภาพประกอบ โมเดลการวัดตัวแปรแฝงในการศึกษาความสัมพันธ์เชิงสาเหตุพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนโรงเรียนมัธยมศึกษาของรัฐในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้

จากตารางและภาพประกอบ พบว่า ผลการตรวจสอบความกลมกลืนการวัดตัวแปรแฝงพฤติกรรมมารีแองเจลิน โลกไซเบอร์ (CB) ประกอบไปด้วยตัวแปรสังเกตได้ 5 ตัวแปร ซึ่งโมเดลการวัดมีความกลมกลืนโมเดลกับข้อมูลเชิงประจักษ์ พิจารณาได้จากค่าสถิติวิเคราะห์ ดังนี้ คือ เมื่อพิจารณาค่าน้ำหนักองค์ประกอบที่ได้จากคะแนนมาตรฐาน พบว่า มีค่าอยู่ระหว่าง .69 - .81 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ทุกค่า และมีค่าสถิติ (t-value) อยู่ระหว่าง 16.08 – 18.64 ซึ่งมากกว่า 1.96 ทุกตัวแปร โดยตัวแปรสังเกตได้มีค่าน้ำหนักองค์ประกอบที่ได้จากคะแนนมาตรฐานมากที่สุด ได้แก่ ตัวแปรด้านการหมิ่นประมาทผู้อื่นบนโลกไซเบอร์ (CB2) รองลงมา ได้แก่ ตัวแปรด้านการนำความลับที่เป็นข้อมูลส่วนตัวหรือข้อมูลของผู้อื่นไปเปิดเผยบนโลกไซเบอร์ (CB4) ตัวแปรด้านการแอบอ้างชื่อผู้อื่นในด้านลบบนโลกไซเบอร์ (CB3) ตัวแปรด้านการลบ หรือบล็อกผู้อื่นที่ไม่ชอบออกจากกลุ่มบนโลกไซเบอร์ (CB5) และ ตัวแปรด้านการนิทาหรือคำทอผู้อื่นบนโลกไซเบอร์ (CB1) โดยมีค่าน้ำหนักองค์ประกอบเท่ากับ .81, .79, .75, .69 และ .69 ตามลำดับ ทั้งนี้ค่าความเที่ยง (Construct Reliability: CR) มีค่าเท่ากับ .8300 เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด คือ $>.60$ แสดงให้เห็นว่าตัวแปรแฝงพฤติกรรมมารีแองเจลิน โลกไซเบอร์ (CB) มีความเที่ยงสูง ส่วนค่าเฉลี่ยความแปรปรวนที่สกัดได้ (Average Variance Extracted: AVE) มีค่าเท่ากับ .8300 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด คือ $>.50$ แสดงให้เห็นว่าองค์ประกอบส่วนใหญ่สามารถอธิบายความแปรปรวนของตัวแปรในแต่ละด้านได้สูง จึงสรุปได้ว่า โมเดลการวัดตัวแปรแฝงพฤติกรรมมารีแองเจลิน โลกไซเบอร์ (CB) มีคุณภาพผ่านเกณฑ์ที่กำหนด

ผลการวิเคราะห์ความกลมกลืนโมเดลความสัมพันธ์เชิงสาเหตุพฤติกรรมมารีแองเจลิน โลกไซเบอร์

การวิเคราะห์ความกลมกลืนโมเดลความสัมพันธ์เชิงสาเหตุพฤติกรรมมารีแองเจลิน โลกไซเบอร์ของนักเรียนโรงเรียนมัธยมศึกษาของรัฐในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ เพื่อทดสอบสมมติฐานตรวจสอบความกลมกลืนโมเดลสมการโครงสร้างพฤติกรรมมารีแองเจลิน โลกไซเบอร์ตามสมมติฐานกับข้อมูลเชิงประจักษ์ รวมทั้งการศึกษาอิทธิพลทางตรงและทางอ้อมของอิทธิพลการอบรมเลี้ยงดูของครอบครัวแบบควบคุม อิทธิพลความรุนแรงของบิดามารดา อิทธิพลความคับข้องใจ อิทธิพลความรุนแรงจากสื่อ และอิทธิพลความรุนแรงจากกลุ่มเพื่อนที่มีต่อพฤติกรรมมารีแองเจลิน โลกไซเบอร์ของนักเรียนโรงเรียนมัธยมศึกษาของรัฐในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ ทั้งนี้ผลการวิเคราะห์ความกลมกลืนโมเดลสมการโครงสร้างพฤติกรรมมารีแองเจลิน โลกไซเบอร์ของนักเรียนโรงเรียนมัธยมศึกษาของรัฐในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ ประกอบด้วยสาระสำคัญ ดังนี้

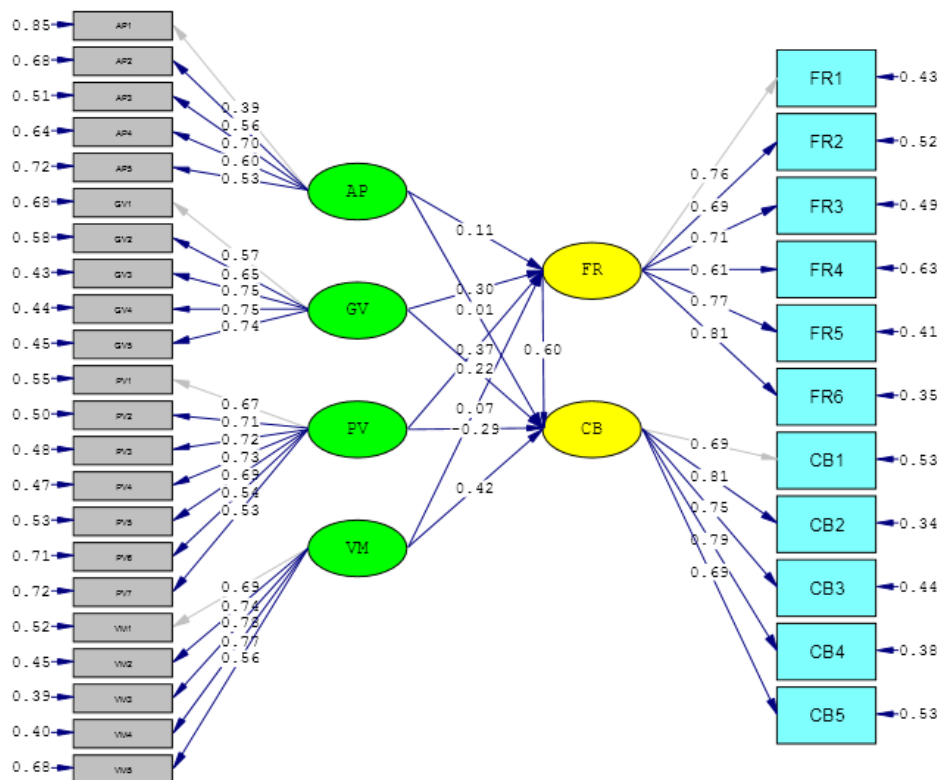
ผลการวิเคราะห์โมเดลตามสมมติฐาน

ผลการวิเคราะห์โมเดลตามสมมติฐาน พบว่า โมเดลที่ได้มาแสดงโมเดลไม่มีความกลมกลืนกับข้อมูลเชิงประจักษ์ โดยให้ค่าดัชนีวัดความกลมกลืน ซึ่งแสดงรายละเอียดดังตาราง

ตารางแสดงค่าดัชนีวัดความกลมกลืนที่ได้จากการวิเคราะห์ตามเกณฑ์และผลการพิจารณา (ก่อนปรับโมเดล)

วิธีการทางสถิติ	ค่าดัชนี	เกณฑ์	ผลการวิเคราะห์
χ^2/df	4.67	< 3.00	ไม่ผ่านเกณฑ์
CFI	.96	$\geq .90$	ผ่านเกณฑ์
GFI	.83	$\geq .90$	ไม่ผ่านเกณฑ์
AGFI	.80	$\geq .90$	ไม่ผ่านเกณฑ์
RMR	.06	< .08	ผ่านเกณฑ์
RMSEA	.07	< .08	ผ่านเกณฑ์

จากตาราง พบว่า ดัชนีวัดความกลมกลืนที่ได้จากการวิเคราะห์โมเดลตามสมมติฐานยังไม่เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด แสดงว่าโมเดลที่ได้ยังไม่มีความกลมกลืนกับข้อมูลเชิงประจักษ์ ดังภาพประกอบ ซึ่งผู้วิจัยจะนำไปสู่กระบวนการปรับแก้ในลำดับถัดไป



Chi-Square=2243.25, df=480, P-value=0.00000, RMSEA=0.075

ภาพประกอบ แสดงผลการวิเคราะห์โมเดลความสัมพันธ์เชิงสาเหตุพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียน โรงเรียนมัธยมศึกษาของรัฐในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ก่อนปรับแก้โมเดล

จากตารางและภาพประกอบ สามารถอธิบายได้ว่าผลการวิเคราะห์การตรวจสอบความกลมกลืนของโมเดลความสัมพันธ์เชิงสาเหตุพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนตามสมมติฐานการวิจัยก่อนปรับโมเดล พบว่า โมเดลความสัมพันธ์เชิงสาเหตุตามสมมติฐานยังไม่กลมกลืน กับข้อมูลเชิงประจักษ์ โดยพิจารณาได้จากค่าสถิติวิเคราะห์ อันประกอบด้วยสถิติไค-สแควร์ (Chi-square Statistics: χ^2) มีค่าเท่ากับ 2243.25 ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 (p-value: p) มีค่าเท่ากับ .00 ไม่เป็นไปตามเกณฑ์กำหนด ซึ่งสถิติอัตราส่วนระหว่างไค-สแควร์กับองศาอิสระหรืออัตราส่วนไคสแควร์สัมพันธ์ (Relative Chi-square Ratio: χ^2/df) มีค่าเท่ากับ 4.67 ไม่เป็นไปตามเกณฑ์กำหนด < 3.00 ส่วนสถิติดัชนีวัดระดับความสอดคล้องเปรียบเทียบ (Comparative Fit Index: CFI) มีค่าเท่ากับ .96 เป็นไปตามเกณฑ์กำหนด $\geq .90$ โดยสถิติดัชนีวัดระดับความกลมกลืน (Goodness of Fit Index: GFI) มีค่าเท่ากับ .83 ไม่เป็นไปตามเกณฑ์กำหนด $\geq .90$ ซึ่งสถิติดัชนีวัดระดับความกลมกลืนปรับแก้ (Adjust Goodness of Fit Index: AGFI) มีค่าเท่ากับ

.80 ไม่เป็นไปตามเกณฑ์กำหนด $\geq .90$ ส่วนดัชนีรากของกำลังสองเฉลี่ยของเศษ (Root Mean Squared Residual: RMR) มีค่าเท่ากับ .06 เป็นไปตามเกณฑ์กำหนด $< .08$ ทั้งนี้สถิติค่ารากที่สองของค่าเฉลี่ยความคลาดเคลื่อนกำลังสองของการประมาณค่า (Root Mean Square of Error Approximation: RMSEA) มีค่าเท่ากับ .07 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์กำหนด $< .08$ ดังนั้น โมเดลความสัมพันธ์เชิงสาเหตุพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนโรงเรียนมัธยมศึกษาของรัฐในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ตามสมมติฐานการวิจัยยังไม่กลมกลืนกับข้อมูลเชิงประจักษ์ โดยผู้วิจัยจะปรับโมเดลตามข้อเสนอแนะของโปรแกรม (Modification Indices) ซึ่งจะปรับเฉพาะค่าความสัมพันธ์ของความคลาดเคลื่อนเท่านั้น โดยจะไม่ปรับค่าพาริเตอร์ที่เป็นเมทริกซ์หลักของโมเดลที่เชื่อมโยงระหว่าง ตัวแปรแต่ละตัวเพื่อความสอดคล้องกับทฤษฎีและกรอบแนวคิดของการวิจัย

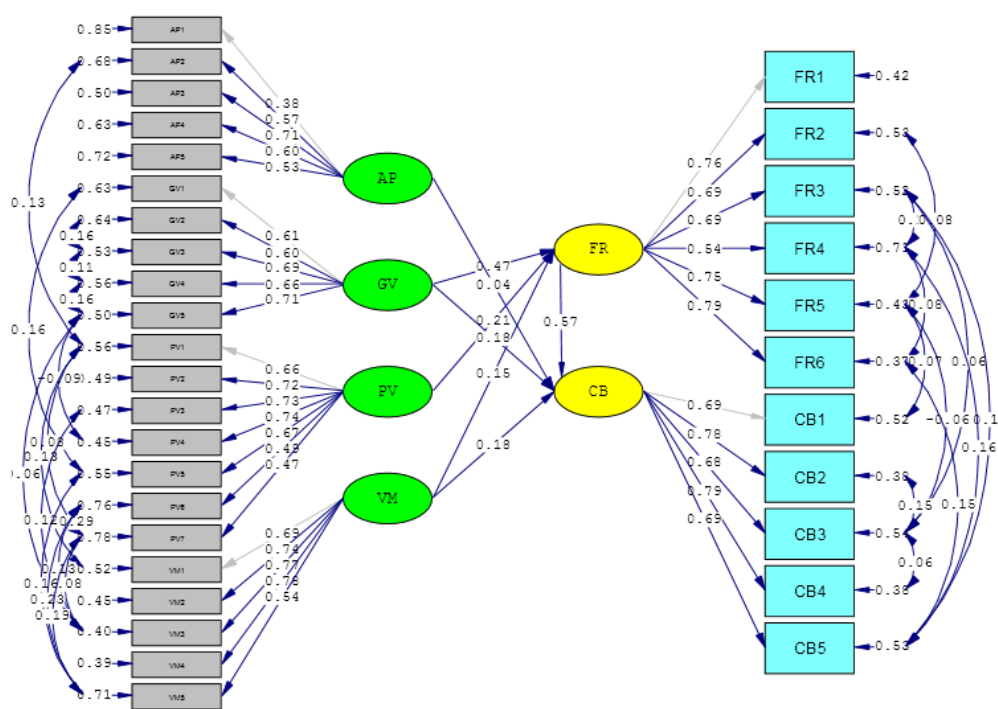
ผลการวิเคราะห์โมเดลที่มีการปรับแก้แล้ว

ผลการวิเคราะห์โมเดลที่มีการปรับแก้แล้วเป็นการพิจารณาตามข้อเสนอแนะของโปรแกรม (Modification Indices) และคำนึงถึงความเป็นไปได้ในทางทฤษฎี ซึ่งจะปรับเฉพาะค่าความสัมพันธ์ของความคลาดเคลื่อนเท่านั้น และได้ปรับแก้โดยการตัดความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรแฝง 2 คู่ คือ อิทธิกรอบรมเลี้ยงดูของครอบครัวแบบควบคุม (AP) กับ อิทธิพลความคับข้องใจ (FR) และ อิทธิพลความรุนแรงของบิดามารดา (PV) กับ พฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ (CB) เนื่องจากมีค่าสถิติ (t-value) ระหว่างตัวแปรเหล่านี้เป็นค่าที่ไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ ซึ่งมีค่าน้อยกว่า 1.96 และมีค่าความสัมพันธ์เป็นลบ ได้ผลการวิเคราะห์ซึ่งแสดงรายละเอียดดังตาราง

ตารางแสดง ค่าดัชนีวัดความกลมกลืนที่ได้จากการวิเคราะห์ตามเกณฑ์และผลการพิจารณา (หลังปรับโมเดล)

วิธีการทางสถิติ	ค่าดัชนี	เกณฑ์	ผลการวิเคราะห์
χ^2/df	2.94	< 3.00	ผ่านเกณฑ์
CFI	.98	$\geq .90$	ผ่านเกณฑ์
GFI	.93	$\geq .93$	ผ่านเกณฑ์
AGFI	.90	$\geq .90$	ผ่านเกณฑ์
RMR	.05	$< .05$	ผ่านเกณฑ์
RMSEA	.05	$< .05$	ผ่านเกณฑ์

จากตาราง สามารถอธิบายผลการวิเคราะห์การตรวจสอบความกลมกลืนของ โมเดลความสัมพันธ์เชิงสาเหตุพฤติกรรมกรังแกนโลกไซเบอร์ของนักเรียนโรงเรียนมัธยมศึกษา ของรัฐในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ตามสมมติฐานหลังปรับโมเดล พบว่า โมเดลที่ได้หลังปรับแก้ซึ่งเป็นไปตามสภาพธรรมชาติของตัวแปรต่าง ๆ ที่มีความสัมพันธ์กันได้ทำให้ได้ โมเดลที่มีความกลมกลืนกับข้อมูลเชิงประจักษ์ โดยพิจารณาได้จากค่าสถิติอัตราส่วนระหว่างไค-สแควร์กับองศาอิสระหรืออัตราส่วนไคสแควร์สัมพัทธ์ (Relative Chi-square Ratio: χ^2/df) มีค่าเท่ากับ 2.94 ดัชนีวัดระดับความสอดคล้องเปรียบเทียบ (Comparative Fit Index: CFI) มีค่าเท่ากับ .98 ดัชนีวัดระดับความกลมกลืน (Goodness of Fit Index: GFI) มีค่าเท่ากับ .93 ดัชนีวัดระดับความกลมกลืนปรับแก้ (Adjust Goodness of Fit Index: AGFI) มีค่าเท่ากับ .90 ดัชนีรากของกำลังสองเฉลี่ยของเศษ (Root Mean Squared Residual: RMR) มีค่าเท่ากับ .05 ดัชนีค่ารากที่สองของความคลาดเคลื่อนกำลังสองของการประมาณค่า (Root Mean Square of Error Approximation: RMSEA) มีค่าเท่ากับ .07 ดังนั้น โมเดลที่ได้จึงมีความกลมกลืนกับข้อมูลเชิงประจักษ์ระดับดีอย่าง สมเหตุสมผล ดังภาพประกอบ



Chi-Square=1338.08, df=455, P-value=0.00000, RMSEA=0.054

ภาพประกอบ แสดงผลการวิเคราะห์โมเดลความสัมพันธ์เชิงสาเหตุพฤติกรรมกรังแกนโลกไซเบอร์ของนักเรียนโรงเรียนมัธยมศึกษาของรัฐในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ที่ปรับแก้แล้ว

ค่าสัมประสิทธิ์เส้นทาง (Path Coefficient) ในโมเดลความสัมพันธ์เชิงสาเหตุพฤติกรรมกรังแกบนโลกโซเชียลของนักเรียนโรงเรียนมัธยมศึกษาของรัฐในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้

ค่าสัมประสิทธิ์เส้นทาง (Path Coefficient) ในโมเดลความสัมพันธ์เชิงสาเหตุพฤติกรรมกรังแกบนโลกโซเชียลของนักเรียนการวิเคราะห์อิทธิพลทางตรง (Direct Effect: DE) อิทธิพลทางอ้อม (Indirect Effect: IE) รวมถึงอิทธิพลรวม (Total Effect: TE) เพื่อทราบอิทธิพลของตัวแปรเชิงสาเหตุที่มีต่อผลภายใน โมเดลความสัมพันธ์เชิงสาเหตุพฤติกรรมกรังแกบนโลกโซเชียลของนักเรียน โรงเรียนมัธยมศึกษาของรัฐในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ที่มีการปรับแก้แล้ว ซึ่งแสดงรายละเอียดดังตาราง

ตารางแสดงคะแนนมาตรฐานของอิทธิพลทางตรง (DE) อิทธิพลทางอ้อม (IE) และอิทธิพลรวม (TE) ระหว่างตัวแปรเหตุกับตัวแปรผล

ตัวแปรผล	ตัวแปรเหตุ															R ²
	AP			GV			PV			VM			FR			
	DE	IE	TE	DE	IE	TE	DE	IE	TE	DE	IE	TE	DE	IE	TE	
CB	.04	--	.04	.18	.27	.45	--	.12	.12	.18	.09	.27	.57	--	.57	.66
FR	--	--	--	.47	--	.47	.21	--	.21	.15	--	.15	--	--	--	.61

จากตารางสามารถอธิบายได้ว่า ผลการวิเคราะห์ค่าสัมประสิทธิ์เส้นทาง (Path Coefficient) โมเดลความสัมพันธ์เชิงสาเหตุพฤติกรรมกรังแกบนโลกโซเชียลของนักเรียนโรงเรียนมัธยมศึกษาของรัฐในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ โดยศึกษาอิทธิพลทางตรง (Direct Effect: DE) อิทธิพลทางอ้อม (Indirect Effect: IE) รวมถึงอิทธิพลรวม (Total Effect: TE) ที่มีต่อพฤติกรรมกรังแกบนโลกโซเชียล และความคับข้องใจซึ่งเป็นตัวแปรผล พบว่า พฤติกรรมกรังแกบนโลกโซเชียล (CB) ได้รับอิทธิพลทางตรง (DE) จากตัวแปรอิทธิพลความคับข้องใจ (FR) มากที่สุด รองลงมา ได้แก่ อิทธิพลความรุนแรงจากกลุ่มเพื่อน (GV) อิทธิพลความรุนแรงจากสื่อ (VM) และอิทธิพล การอบรมเลี้ยงดูของครอบครัวแบบควบคุม (AP) โดยมีค่าสัมประสิทธิ์เส้นทางเท่ากับ .57, .18, .18 และ .04 ตามลำดับ ส่วนตัวแปรที่มีอิทธิพลทางอ้อม (IE) ต่อพฤติกรรมกรังแกบนโลกโซเชียล (CB) มากที่สุด คือ อิทธิพลความรุนแรงจากกลุ่มเพื่อน (GV) รองลงมา ได้แก่ อิทธิพลความรุนแรงของบิดามารดา (PV) และอิทธิพลความรุนแรงจากสื่อ (VM) โดยผ่านอิทธิพล

ความคับข้องใจ (FR) โดยมีค่าสัมประสิทธิ์เส้นทางเท่ากับ .27, .12 และ .09 ตามลำดับ นอกจากนี้ พฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ (CB) ได้รับอิทธิพลรวม (TE) มากที่สุด จากตัวแปรอิทธิพลความคับข้องใจ (FR) รองลงมา ได้แก่ อิทธิพลความรุนแรงจากกลุ่มเพื่อน (GV) อิทธิพลความรุนแรงจากสื่อ (VM) อิทธิพลความรุนแรงของบิดามารดา (PV) และอิทธิพลการอบรมเลี้ยงดูของครอบครัวแบบควบคุม (AP) โดยมีค่าสัมประสิทธิ์เส้นทางเท่ากับ .57, .45, .27, .12 และ .04 ตามลำดับ

ทั้งนี้ตัวแปรทุกตัวมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ (CB) ในทิศทางบวก เมื่อพิจารณาค่าสัมประสิทธิ์การพยากรณ์ (R^2) พฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ (CB) อิทธิพลความคับข้องใจ (FR) มีค่าสัมประสิทธิ์การพยากรณ์ (R^2) เท่ากับ .66 และ .61 ตามลำดับ ซึ่งแสดงว่าตัวแปรเชิงสาเหตุใน โมเดลสามารถอธิบายความแปรปรวนของตัวแปรพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ (CB) ได้ร้อยละ 66 และสามารถอธิบายความแปรปรวนของตัวแปรอิทธิพลความคับข้องใจ (FR) ได้ร้อยละ 61 โดยตัวแปรที่มีอิทธิพลทางตรง (Direct Effect: DE) อิทธิพลทางอ้อม (Indirect Effect: IE) รวมถึงอิทธิพลรวม (Total Effect: TE) ต่อตัวแปรอิทธิพลความคับข้องใจ (FR) ซึ่งแสดงดังภาพประกอบแสดงผลการวิเคราะห์โมเดลความสัมพันธ์เชิงสาเหตุ พฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนโรงเรียนมัธยมศึกษาของรัฐในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ที่ปรับแก้แล้ว โดยมีรายละเอียด ดังนี้

1. ตัวแปรอิทธิพลการอบรมเลี้ยงดูของครอบครัวแบบควบคุม (AP) มีอิทธิพลทางตรง (Direct Effect: DE) ต่อพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ (CB) โดยมีค่าสัมประสิทธิ์เส้นทางเท่ากับ .04

2. ตัวแปรอิทธิพลความรุนแรงจากกลุ่มเพื่อน (GV) มีอิทธิพลทางตรง (Direct Effect: DE) ต่อพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ (CB) และอิทธิพลความคับข้องใจ (FR) โดยมีค่าสัมประสิทธิ์เส้นทางเท่ากับ .18 และ .47 ตามลำดับ โดยมีอิทธิพลทางอ้อม (Indirect Effect: IE) ต่อพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ (CB) โดยผ่านตัวแปรอิทธิพลความคับข้องใจ (FR) โดยมีค่าสัมประสิทธิ์เส้นทางเท่ากับ .27 และมีอิทธิพลรวม (Total Effect: TE) ต่อพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ (CB) และอิทธิพลความคับข้องใจ (FR) โดยมีค่าสัมประสิทธิ์เส้นทางเท่ากับ .45 และ .47 ตามลำดับ

3. ตัวแปรอิทธิพลความรุนแรงของบิดามารดา (PV) มีอิทธิพลทางตรง (Direct Effect: DE) ต่ออิทธิพลความคับข้องใจ (FR) โดยมีค่าสัมประสิทธิ์เส้นทางเท่ากับ .21 โดยมีอิทธิพลทางอ้อม (Indirect Effect: IE) ต่อพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ (CB) โดยผ่านตัวแปรอิทธิพลความคับข้องใจ (FR) โดยมีค่าสัมประสิทธิ์เส้นทางเท่ากับ .12 และมีอิทธิพลรวม (Total Effect: TE)

ต่อพฤติกรรมมารั้งแกนโลกไซเบอร์ (CB) และอิทธิพลความคับข้องใจ (FR) โดยมีค่าสัมประสิทธิ์เส้นทางเท่ากับ .12 และ .21 ตามลำดับ

4. ตัวแปรอิทธิพลความรุนแรงจากสื่อ (VM) มีอิทธิพลทางตรง (Direct Effect: DE) ต่อพฤติกรรมมารั้งแกนโลกไซเบอร์ (CB) และอิทธิพลความคับข้องใจ (FR) โดยมีค่าสัมประสิทธิ์เส้นทางเท่ากับ .18 และ .15 ตามลำดับ โดยมีอิทธิพลทางอ้อม (Indirect Effect: IE) ต่อพฤติกรรมมารั้งแกนโลกไซเบอร์ (CB) โดยผ่านตัวแปรอิทธิพลความคับข้องใจ (FR) โดยมีค่าสัมประสิทธิ์เส้นทางเท่ากับ .09 และมีอิทธิพลรวม (Total Effect: TE) ต่อพฤติกรรมมารั้งแกนโลกไซเบอร์ (CB) และอิทธิพลความคับข้องใจ (FR) โดยมีค่าสัมประสิทธิ์เส้นทางเท่ากับ .27 และ .15 ตามลำดับ

5. ตัวแปรอิทธิพลความคับข้องใจ (FR) มีอิทธิพลทางตรง (Direct Effect: DE) ต่อพฤติกรรมมารั้งแกนโลกไซเบอร์ (CB) โดยมีค่าสัมประสิทธิ์เส้นทางเท่ากับ .57 และมีอิทธิพลรวม (Total Effect: TE) ต่อพฤติกรรมมารั้งแกนโลกไซเบอร์ (CB) โดยมีค่าสัมประสิทธิ์เส้นทางเท่ากับ .57

ขั้นตอนที่ 3 การสังเกต (Observation)

ผู้วิจัยและครู มีการสังเกตการ โดยเก็บรวบรวมข้อมูลระหว่างการใช้โปรแกรม การป้องกันกับนักเรียนกลุ่มทดลอง อันหมายถึงสิ่งที่นักเรียนกลุ่มทดลองได้เรียนรู้และความรู้สึก หลังจากการเข้าร่วมแต่ละกิจกรรม บัณฑิตสนับสนุน บัณฑิตจัดขบวนการปฏิบัติการวิจัย รวมถึง ประเด็นปัญหาที่เกิดขึ้นระหว่างการดำเนินการตามแผนปฏิบัติทั้งนี้เพื่อนำไปเป็นข้อมูลสำคัญในการสะท้อนกลับในขั้นตอนสุดท้ายซึ่งสามารถนำเสนอได้ ดังนี้

1. สิ่งที่ได้เรียนรู้และความรู้สึกของนักเรียนกลุ่มทดลองหลังจากการเข้าร่วมกิจกรรม

กิจกรรม “เกม ลูกบอลวิเศษ”

นักเรียนรู้สึกสนุกและได้เรียนรู้รูปแบบการใช้งานอินเทอร์เน็ตว่าเพื่อนแต่ละคนมีการทำกิจกรรมอะไรบ้าง โดยพบว่าพฤติกรรมของแต่ละคนไม่แตกต่างกัน เช่น การใช้สื่อออนไลน์ เพื่อพูดคุยแลกเปลี่ยน ดูหนัง ฟังเพลง ค้นหาข้อมูลทำรายงาน ช้อปและขายสินค้า

กิจกรรม “ภาพการ์ตูนสมมติ”

จากการสรุปร่วมกับเพื่อนสมาชิกในกลุ่มและมีการแลกเปลี่ยนความคิดกับกลุ่มอื่น ทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ว่าพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์เป็นเรื่องใกล้ตัวและควรคิดก่อน ทำให้ละเอียดถี่ถ้วนก่อนจะแชร์หรือโพสต์อะไรเพราะอาจส่งผลกระทบต่อเพื่อนหรือผู้อื่นบางครั้ง อาจจะไม่ได้เกิดจากความตั้งใจ และกิจกรรมนี้นอกจากได้ทราบถึงรูปแบบของพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์แล้ว ภาพและกิจกรรมแลกเปลี่ยนร่วมกันยังทำให้ทราบว่าผลกระทบที่เกิดจากพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ร้ายแรงกับความรู้สึกซึ่งส่งผลต่อพฤติกรรมของคนที่ถูกเป็นเหยื่อจากการรังแกบนโลกไซเบอร์

กิจกรรม “เกม แก้อีทีละลุมิติ (Warp Speed)”

เป็นกิจกรรมที่ได้รับความตึงเครียด ได้สนุกกับเพื่อน ๆ และยังสามารถทราบข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์จากเพื่อน ๆ แต่เนื่องจากจำนวนนักเรียน 30 คน ทำให้ร่วมกิจกรรมค่อนข้างยากลำบากอาจเพราะข้อจำกัดด้านพื้นที่และกิจกรรมนี้เหมาะกับกลุ่มที่มีขนาดไม่เกิน 15 คน เพื่อให้กิจกรรมสนุกและทั่วถึงมากกว่า

กิจกรรม “ระดมสมอง ไขลานความคิดหาสาเหตุการเกิดพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์”

นักเรียนมีความสนุกและจากการระดมสมอง ไขลานความคิดหาสาเหตุการเกิดพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ทำให้นักเรียนมีเวลาคิด ไตร่ตรองร่วมกัน เกิดการแลกเปลี่ยนข้อมูลผ่านการพูดคุย ทำให้ได้ข้อมูลและได้ย้อนมองตนเองผ่านกิจกรรม และชอบที่ได้ทำงานร่วมกับเพื่อนในรูปแบบกิจกรรมกลุ่ม แลกเปลี่ยน และได้นำเสนอข้อคิดของตนเองให้เพื่อน ๆ ฟัง

กิจกรรม “พัฒนาระบบคิดสู่การแก้ไขพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์”

สนุกที่ได้ทำกิจกรรมกลุ่ม และได้ความรู้ที่สามารถนำไปปรับใช้ได้จริง ทำให้ต้องคิดเมื่อจะทำอะไรบนโลกไซเบอร์ และใช้ประโยชน์จากโลกไซเบอร์ให้ถูกต้องและไม่ทำร้ายใครทางอ้อม และนักเรียนส่วนใหญ่อยากให้เพื่อนคนอื่น ได้มีโอกาสเข้าร่วมกิจกรรมแบบนี้

กิจกรรม “รู้เท่าทันสื่อ”

เป็นกิจกรรมที่เป็นประโยชน์และสามารถนำความรู้ที่ได้จากการบรรยายและจากการแลกเปลี่ยนร่วมกับเพื่อนกลุ่มอื่นทำให้มีข้อมูลจำนวนมากที่ได้ทราบผ่านการแชร์เรื่องราวผ่านการการร่วมกันคิดและการนำเสนอ ความสนุกเกิดจากการได้คิดร่วมกับเพื่อน ได้มีเวลาในการคุยกับเพื่อน ๆ

กิจกรรม “ระดมสมองมองหาเพื่อนที่ดีต้องเป็นอย่างไร”

นักเรียนส่วนใหญ่ชอบกิจกรรมมองหาเพื่อนที่ดีต้องเป็นอย่างไร เขารู้สึกเหมือนได้ปลดปล่อยว่าเพื่อนที่ดีในความคิดของเขาได้เต็มที่ และทำให้เขาได้รู้จักเพื่อนมากขึ้นผ่านกิจกรรมนี้ และได้รู้ว่าเพื่อนมีผลต่อความคิดและพฤติกรรมของกันและกัน นักเรียนทุกคนต่างอยากเป็นเพื่อนที่ดี และอยากมีเพื่อนที่ดี ทั้งนี้รูปแบบกิจกรรมกลุ่มเป็นสิ่งที่เขาชอบและสนุกทุกครั้งที่ได้คุย ได้เขียน ได้ทำงานร่วมกัน และทำให้รู้ว่าเพื่อนบางคนคิดเก่ง บางคนนำเสนอเก่ง ทุกคนต่างพยายามทำให้กลุ่มของตนเองโดดเด่นเพื่อให้กิจกรรมสนุก กิจกรรมวันนี้มีบรรยากาศของการร่วมมือที่ดีมากวันหนึ่งโดยทุกคนต่างแลกเปลี่ยนข้อคิดร่วมกันอย่างสร้างสรรค์

กิจกรรม “ถอดบทเรียนครอบครัวกับวัยรุ่นในยุคไซเบอร์”

นักเรียนได้เรียนรู้ว่าครอบครัวมีความสำคัญและรู้ว่าแต่ละครอบครัวมีกติกาที่แตกต่างกัน และนักเรียนทราบว่าไม่สามารถไปเปลี่ยนอะไรได้แต่จะเริ่มต้นที่ตนเองในการรับรู้ เรียนรู้การเข้าใจมากกว่าความสงสัย และเข้าใจความรู้สึกและพ่อแม่ของตนเองมากขึ้น

กิจกรรม “สะท้อนมุมมองตนเองผ่านงานศิลปะ”

นักเรียนส่วนใหญ่ชอบกิจกรรมนี้ เพราะรู้สึกมีอิสระที่จะคิดและลงมือทำผ่านการวาดภาพที่ตนเองได้นิยามขึ้นมา และรู้สึกเป็นตนเองมากและเหมือนได้ระบายความรู้สึก เป็น

กิจกรรมที่ผ่อนคลาย อยากให้ครูมีเวลาแบบนี้บ้างในคาบเรียนปกติ และยังสามารถเรียนรู้ว่าการใช้สื่อออนไลน์ต้องมีสติ ไม่ควรใช้อารมณ์หรือทำเพื่อความสนุกมากเกินไป

กิจกรรม “ระบายความรู้สึกและอารมณ์”

เมื่อกิจกรรมจบลงนักเรียนต่างชอบกิจกรรมนี้ และรู้สึกสบายใจอย่างบอกไม่ถูก และรู้สึกว่าต้องใช้ชีวิตอย่างมีสติมากขึ้น หลายคนรู้สึกเข้าใจตนเอง เข้าใจความรู้สึกของตนเองมากขึ้น โดยให้เหตุผลว่าแท้จริงแล้วทุกอย่างล้วนมีเหตุที่ทำให้เกิดผล ทำให้เข้าใจตนเองและสิ่งรอบข้างมากขึ้นอย่างมีสติ แต่ก็ยังมีนักเรียนส่วนหนึ่งที่ต้องใช้ความพยายามอย่างมากที่จะหาสาเหตุที่เชื่อมโยงกับปัญหาหรือความรู้สึกของตนเอง แต่ภาพรวมถือเป็นกิจกรรมที่ถือได้ว่าประสบความสำเร็จเมื่อมองเห็นถึงความพยายามตลอดการเข้าร่วมกิจกรรมของนักเรียน

กิจกรรมร่วมคิด ร่วมวิพากษ์ “ต้นน้ำ กลางน้ำ ปลายน้ำ แห่งความคับข้องใจ”

นักเรียนส่วนใหญ่ไม่คุ้นชินกับคำว่า ความคับข้องใจ และได้ทราบความหมายของมันผ่านกิจกรรมนี้และรู้ว่าตนเองมีความคับข้องใจจากสิ่งรอบตัวเองส่วนหนึ่ง ทั้งนี้นักเรียนได้เข้าใจที่มาของความคับข้องใจ เข้าใจความหมาย และเข้าใจตนเอง เข้าใจเพื่อน เข้าใจผู้อื่นมากขึ้นผ่านกิจกรรมนี้ อีกทั้งยังได้แลกเปลี่ยนแนวทางการรับรู้กับความคับข้องใจด้วยโดยมีมุมมองว่าสามารถนำไปใช้กับตนเองได้ และเป็นกิจกรรมที่สนุกผ่านการทำงานร่วมกันกับเพื่อน

กิจกรรมโต้วาที ญัตติ “การปลดปล่อยอารมณ์โดยใช้ความรุนแรงบนโลกโซเชียล”

นักเรียนทุกคนรู้ว่าการใช้ความรุนแรงในการแก้ปัญหาเป็นสิ่งที่ผิดและไม่ควรทำ ทั้งนี้สนุกกับกิจกรรมนี้มาก เพราะได้แสดงความคิดเห็นอย่างเต็มที่ แต่จำนวนสมาชิกมากมันทำให้สนุกจริงแต่อาจมีเวลาน้อยไปสำหรับกิจกรรมนี้ใน 1 ชั่วโมง

กิจกรรม Workshop “วิธีการหยุดพฤติกรรมการรังแกบนโลกโซเชียลเพื่อลดผลกระทบต่อผู้ที่ตกเป็นเหยื่อ”

นักเรียนได้เรียนรู้วิธีการหยุดการรังแกผู้อื่นบนโลกโซเชียลและทราบถึงผลกระทบของการรังแกบนโลกโซเชียลจากการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ทำให้เกิดความตระหนักถึงผลกระทบมากกว่าการทำอะไรไปโดยไร้สติหรือทำไปเพื่อตอบสนองความสนุกของตนเองหรือของเพื่อน ๆ

2. ปัจจัยสนับสนุน

ปัจจัยสนับสนุนที่ส่งผลต่อความสำเร็จในการจัดกิจกรรมครั้งนี้ ประกอบด้วย ดังนี้ ความร่วมมือของโรงเรียนเป้าหมาย ซึ่งเป็นถือเป็นปัจจัยหลักและสำคัญมาก ทั้งนี้โรงเรียนเป้าหมายให้ความสำคัญกับพฤติกรรมกรรังแกบนโลกโซเชียลและมีความมุ่งมั่นในการ

พัฒนานักเรียนให้สามารถอยู่ในสังคมร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุขและส่งเสริมให้นักเรียนมีพฤติกรรมที่พึงประสงค์ผ่านกิจกรรมต่าง ๆ ของโรงเรียนอยู่แล้วในเบื้องต้น และยังเปิดพื้นที่ให้กิจกรรมหรือโครงการวิจัยครั้งนี้เข้าไปเป็นส่วนหนึ่งในการพัฒนานักเรียนร่วมกัน

ผู้บริหารโรงเรียนและครู เป็นอีกหนึ่งตัวแปรที่สำคัญมาก สำหรับวิสัยทัศน์ และการเสียสละเวลา และสำหรับการให้ความร่วมมือที่มุ่งมั่นในการทำกิจกรรมครั้งนี้ให้เกิดความสำเร็จตามเป้าหมายของโครงการวิจัยผ่านการอำนวยความสะดวกทุกด้านแก่โครงการวิจัยและผู้วิจัย และด้านการจัดการเวลาในการทำกิจกรรมเป็นอย่างดีเยี่ยม แม้ข้อจำกัดด้านเวลาของนักเรียนและครูจะมากเพียงใด จึงทำให้โครงการวิจัยครั้งนี้มีผู้บริหารโรงเรียนและครูเป็นปัจจัยสนับสนุนที่สำคัญในการขับเคลื่อนโครงการสู่ความสำเร็จ

ความร่วมมือของนักเรียน

ความร่วมมือของนักเรียนถือเป็นปัจจัยสำคัญสำหรับโครงการวิจัยในครั้งนี้ เพราะนักเรียนกลุ่มทดลองทุกคนเข้าร่วมกิจกรรมด้วยความเต็มใจในการเข้าร่วมกิจกรรมทำให้เป็นตัวแปรสนับสนุนที่สำคัญส่งผลให้ระหว่างการจัดกิจกรรมมีความสนุกและเกิดความสุขด้วยกัน อีกทั้งยังยอมเสียสละเวลาวันและว่างเพื่อเข้าร่วมกิจกรรม ทำให้ความร่วมมือของนักเรียนเป็นส่วนหนึ่งในการสนับสนุนทำให้โครงการวิจัยประสบความสำเร็จตามเป้าหมาย

ผู้ปกครองของนักเรียน

ผู้ปกครองให้ความร่วมมือผ่านการอนุญาตให้นักเรียนเข้าร่วมกิจกรรมและยังมีส่วนช่วยในการสังเกตพฤติกรรมของบุตรหลานในระยะเวลาที่ร่วมกิจกรรมร่วม 2 เดือน จึงถือเป็นส่วนสนับสนุนเล็ก ๆ ส่วนหนึ่งที่ทำให้โครงการวิจัยสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

3. ปัจจัยขัดขวางการปฏิบัติการวิจัย

เนื่องจากโครงการวิจัยครั้งนี้ได้รับความอนุเคราะห์จากทุกภาคส่วนที่เกี่ยวข้องทำให้เกิดปัญหาระหว่างการจัดกิจกรรมน้อยมาก จะมีแต่เพียงรายละเอียดของการจัดกิจกรรม เช่น ระยะเวลาในการจัดกิจกรรมอาจไม่เป็นไปตามแผนการวิจัยที่วางไว้สำหรับการจัดกิจกรรมตลอด 1 ภาคเรียน โดยจัดกิจกรรมสัปดาห์ละ 1 ครั้ง ครั้งละ 1 ชั่วโมง แต่ด้วยข้อจำกัดของชั่วโมงเรียน ข้อจำกัดของครู ข้อจำกัดของนักเรียน ทำให้ต้องจัดกิจกรรม 3 ชั่วโมง ใน 1 สัปดาห์ แต่ไม่ได้เกิดผลกระทบต่อกิจกรรม เพราะในแบบแผนการวิจัยผู้วิจัยแบ่งชั่วโมงของแต่ละกิจกรรมไว้อย่างชัดเจนทำให้สะดวกและง่ายต่อการใช้งานทันที ทั้งนี้อาจไม่ถือเป็นปัจจัยขัดขวางในการดำเนินกิจกรรม เพียงแต่ผู้วิจัยพยายามอธิบายของวิธีการแก้ปัญหาและดำเนินการอย่างไรเพื่อไม่ให้เกิดผลกระทบกับโครงการวิจัย

4. ประเด็นปัญหาที่เกิดขึ้นระหว่างการดำเนินการตามแผนปฏิบัติ

โครงการวิจัยครั้งนี้ได้รับความร่วมมือจากทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องเป็นอย่างดี จึงทำให้โครงการที่จัดขึ้นไม่ได้เกิดปัญหาที่ส่งผลกระทบต่อผลการดำเนินการตามแผนการวิจัย แต่อาจจะมีสิ่งที่ดีกว่าทำได้ค่อนข้างยาก คือ การสื่อสารกับผู้ปกครองที่ทำได้ยาก ด้วยภาระหน้าที่ของผู้ปกครอง และระยะเวลาที่ต่อเนื่อง ทั้งนี้ผู้วิจัยแก้ปัญหานี้โดยการให้ครูเป็นสื่อกลางในการสื่อสารเพื่อให้ได้มาซึ่งข้อมูลและความร่วมมือของผู้ปกครองนั้นคือวิธีการจัดการปัญหาที่เกิดขึ้นระหว่างการจัดกิจกรรม

ขั้นตอนที่ 4 การสะท้อนกลับ (Reflection)

ขั้นตอนสำหรับการพิจารณาทบทวนจากการปฏิบัติการวิจัยภาพรวม โดยอาศัยข้อมูลจากการสังเกตจากผู้วิจัยผ่านการบันทึกไว้ตั้งแต่เริ่มกระบวนการวิจัยจนถึงสิ้นสุดกระบวนการวิจัย ผ่านการจัดเวที เพื่อร่วมกันอภิปราย แลกเปลี่ยนในกลุ่มผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้อง ประกอบด้วย นักวิจัย นักเรียนกลุ่มเป้าหมาย ครู ผู้บริหาร และตัวแทนผู้ปกครอง โดยข้อสรุปพบว่า รูปแบบ เนื้อหาและวิธีการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสมกับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

โดยในประเด็นรายละเอียดของคู่มือ โปรแกรมการป้องกันพฤติกรรมมารังแกบนโลกโซเชียล มีความเหมาะสมอยู่แล้วเพราะกระบวนการต่าง ๆ ผู้วิจัยได้แจกแจงเนื้อหาไว้ชัดเจนและแบ่งเนื้อหาเป็นรายคาบ ซึ่งเหมาะสมเป็นอย่างมากสำหรับการนำไปประยุกต์ใช้ได้ทันที และกิจกรรมต่าง ๆ ได้ผ่านการทดลองมาแล้วโดยไม่มีปัญหาแต่อย่างใด ทั้งนี้มีการปรับคำอธิบายบางส่วนของบางกิจกรรมจากการนำไปใช้ในสถานการณ์จริงเพื่อง่ายสำหรับการใช้ประโยชน์จากคู่มือ โปรแกรมการป้องกันพฤติกรรมมารังแกบนโลกโซเชียลต่อไป

เสียงสะท้อนจากนักเรียนกลุ่มทดลอง พบว่า ตลอดการเข้าร่วมโครงการเกิดความสนุกและชื่นชอบการทำกิจกรรมกลุ่ม เพราะได้มีโอกาสร่วมคิด วิเคราะห์ แลกเปลี่ยนกับเพื่อน ๆ ทำให้อยากเข้าร่วมโครงการ และอยากให้ครูนำโครงการเพื่อขยายผลสู่รายวิชาเรียน ทั้งนี้ผู้วิจัยได้นำข้อมูลจากเวทีแลกเปลี่ยนไปปรับปรุงตามคำแนะนำเพื่อให้โปรแกรมการป้องกันพฤติกรรมมารังแกบนโลกโซเชียลเหมาะสมและเกิดประโยชน์สูงสุด ซึ่งคู่มือ โปรแกรมการป้องกันพฤติกรรมมารังแกบนโลกโซเชียลฉบับสมบูรณ์ ดังแสดงไว้ในภาคผนวก ก

ภาคผนวก จ

Quotation

สภาพปัญหาพฤติกรรมกรรมการรังแกบนโลกโซเชียลของนักเรียนมัธยมศึกษาในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้

“...ผมเคยโดนเพื่อนถ่ายรูปตอนเข้าห้องน้ำ แล้วมันก็เอาไปโพสต์ลงเฟส บางครั้งก็เป็นวิดีโอบ้าง ไม่นานคนเข้ามาคอมเมนต์กันเต็ม ผมอายุคนจนไม่กล้าเข้าห้องน้ำในโรงเรียน กลัวมันแอบถ่าย บางทีผมก็อาย บางทีก็โกรธ เข้าไปคำแต่มันไม่เคยหยุด ผมคำมัน มันก็โพสต์ใหม่อีก ภาพอื่นอีก ยิ่งด่ายิ่งว่ามัน มันยังโพสต์ หลัง ๆ ผมเฉย ๆ บอกตรง ๆ นะครับเครียดจนเครียด พวกนี้มันไม่คิดเวลาทำ เอาแต่สนุก...”
เอ นามสมมติ สัมภาษณ์, 8 กุมภาพันธ์ 2561

“...มีอยู่คนหนึ่งในโรงเรียนเพื่อนเรียก ไอ้เหยิน ๆ แล้วใส่แว่นหนา ๆ นะครู นะเพื่อนชอบแกล้ง แล้วมันถ่ายรูปในโรงเรียนแล้วแชร์ลงเฟส โทตรตลก มันไม่มีเฟสด้วย น่าจะไม่รู้ด้วย บางทีตัดภาพเฉพาะพื้นมันแล้ว ถามว่า พื้นใครเอ้ย 555 แบบนี้รังแกบนโลกโซเชียลมั๊ยครู...” บี นามสมมติ สัมภาษณ์, 13 กุมภาพันธ์ 2561

“...พวกหนูไม่เรียกว่านินทาจะครู เรียกว่าตั้งเตา 555 บางคนมันเกินกะ พวกหนูก็ตั้งเตากันบ้าง ก็ไม่มีอะไรคุยใน Line 555 แล้วมีใครไม่รู้ในกลุ่มเลือกแคปไปให้มันดู มีปะทะกันในห้องน้ำโรงเรียนก็มีละ ตอนนี้อยู่ในกลุ่มนั้นเงียบกริบเพราะตั้งกลุ่มใหม่ละ 555...” ซี นามสมมติ สัมภาษณ์, 19 กุมภาพันธ์ 2561

“...บางคนไม่ชอบหน้ากันตั้งแต่ในโรงเรียน ไปโพสต์บนเฟสลอย ๆ คำกันไปมา ก็มีเยอะ แต่เรารู้ว่าใคร บางคนเพื่อนรุมด่าคำหยาบ ๆ มันก็ทนได้เห็นเงียบ บางทีพวกนี้มันร้ายเงียบ...” ดี นามสมมติ สัมภาษณ์, 13 กุมภาพันธ์ 2561

“...ยอมรับว่าเคยทำครับ แต่ไม่บอกนะว่าใคร บางทีหมั่นไส้มัน อยู่ในโรงเรียนทำที่ ผมจัดให้เลยในเฟส แกล้งมัน สร้างศัตรูให้มัน 555 เห็นแจ้งลบเกือบไม่ทัน...” อี นามสมมติ สัมภาษณ์, 8 กุมภาพันธ์ 2561

“...เคยโดนแต่เพื่อนผู้ชายที่เรารู้จักมาพูดแปลก แบบลามกขึ้นนะ หนูรู้สึกแปลก หนูไม่ได้โต้ตอบอะไรนะคะ แล้วมาเจอที่โรงเรียนเค้าก็พูดปกติ อยู่กับแบบปกติ ประมาณ 2-3 วัน หนูปรึกษากับเพื่อนอีกคน ตัดสินใจถามเลย เค้าบอกเค้าไม่ได้ทำ มีคนแกล้งแน่เลย พวกเราก็เลยช่วยกันบล็อก ใครจะไปรู้บางคนมีเฟส 3-4 อัน เกือบเกลียดกันแล้ว...” เอฟ นามสมมติ สัมภาษณ์, 20 กุมภาพันธ์ 2561

“...โหยใน Line เป็นเรื่องปกติมากคะ ชอบตั้งกลุ่มเต็มไปหมด บางคนโดนเพื่อนแกล้งเข้ากลุ่มไหนเพื่อนก็ลบออก ๆ เหมือนเพื่อนไม่คบ แล้วมันก็หงอย ๆ เลยนะ น่าสงสาร แล้วเกลียดเวลาทะเลาะกันในกลุ่มตัดจากกลุ่ม ทำตัวมีปัญหา บางคนเพื่อนทิ้ง ไม่มีใครคุย ไม่มีใครคิดถึง หนูก็ไม่คิดถึง เกลียดหลายรอบเกิน...” เจี นามสมมติ สัมภาษณ์, 14 กุมภาพันธ์ 2561

“...โดนกีดกันออกจากกลุ่ม ไม่ได้เข้ากลุ่ม ผลรู้ได้ยังไงรู้มั้ยครับ มันคุยกันในห้อง ผมว่ามันคุยอะไรกันวะ คุยไปหัวเราะไป ผมแอบสืบ แม่งนินทาผม บอกเลยผมดาวมาก ผมรู้สึกว่าเป็นเพื่อนไม่รัก ไม่มีใครจริงใจสักคน บางทีไม่รู้ว่ามีมาเรียนทำไม เกรียด ไม่รู้พวกมันต้องการอะไร...” เอช นามสมมติ สัมภาษณ์, 9 กุมภาพันธ์ 2561

“...การใช้สื่อออนไลน์ เด็กเรามีกันทุกคน จะห้ามได้ยังไงยุคนี้สมัยนี้มันรวดเร็ว ผลเองรู้ว่ามันเกิดอะไรขึ้นบ้าง แต่มันเป็นเรื่องของเค้า เราดูแลเค้าได้แค่ในโรงเรียน แล้วพฤติกรรมของเด็กเราทุกวันนี้ะ มันยิ่งแรง ยิ่งร้ายกัน ดูเรียบบ่อย ๆ นะ โอ้ ร้ายเหมือนกันนะ คำพูดคำจาบนเฟสบุ๊ก แต่ผลว่ามันก็เป็นพฤติกรรมของเด็กยุคนี้ นะครับ ที่ห่วงคือ ผมว่าสิ่งที่เห็นได้ชัดเจนคือการเรียนมีปัญหาเพราะนักเรียนเล่นและใช้แต่สื่อพวกนี้ในทางที่ไม่เหมาะสม ไม่ควรนะผมว่านะ...” ฅรุกอ นามสมมติ สัมภาษณ์, 9 กุมภาพันธ์ 2561

“...ด้วยระเบียบของโรงเรียนไม่ให้นักเรียนใช้โทรศัพท์อยู่แล้ว นอกจากจะเกี่ยวข้องกับการเรียน โดยเป็นหน้าที่และบริบทของครูแต่ละคน แต่จะไปห้ามเด็กไม่ให้นำมาคงยากเพราะเด็กเรียนเค้ามีความจำเป็นต้องติดต่อสื่อสารกับผู้ปกครอง รวมถึงความจำเป็นอื่น ๆ เรายังไม่รู้ว่าการรังแกมีผลเสียกับเด็ก แต่ในออนไลน์เราไม่รู้

เลยว่าต้องทำยังไง แต่จะทำได้ก็เป็นการดูพฤติกรรมในห้องเรียน โดยครูประจำชั้น ครูฝ่ายปกครองจะรู้จักเด็กแต่ละคน ก็เฝ้าดูพฤติกรรมเค้าในโรงเรียน อะไรที่โรงเรียนแนะนำตักเตือน เราก็ทำตลอด เพราะเค้าเป็นอนาคตของชาตินะครับ เราต้องช่วยกันคนละไม้คนละมือเนาะน้องนะ...” ครูขอ นามสมมติ สัมภาษณ์, 15 กุมภาพันธ์ 2561

สาเหตุของการเกิดพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้

“...พ่อผมดีมาก ชอบเข้ามาค่าผมบนเฟส ผมไปไหนไม่ได้ เวลาไปทำโครงการ หรือบางทีไปเที่ยวกัน แล้วเพื่อนก็ลงรูป แกก็เห็น แกก็ค่าใส่บนเฟสเลย บอกว่าให้กลับบ้านเลย โทรทำไมไม่รับถ้าไม่รับนะกลับบ้านมาเจอตีแน่ แบบนี้เลยครับ บางทีผมเครียดมาก อยากหนีออกจากบ้านเลยครับ ได้เพื่อนที่คอยพูดคอยเตือน มีอะไรผมก็ปรึกษาเพื่อนตลอด...” ไอ นามสมมติ สัมภาษณ์, 9 กุมภาพันธ์ 2561

“...หนูเห็นเค้าพูดแบบนั้นกันทั้งบ้าน หนูอยาแทนเลยบ้านอยู่ใกล้กันรู้จักกัน เค้าค่ากันบนเฟสทุกทุกวัน ทะเลาะกันเกือบทุกวัน หนูยังอยาแทนลูกเค้าเลยที่มีพ่อแม่แบบนั้น แต่เค้าเป็นคนชอบแกล้งคนอื่น ชอบตัดต่อภาพเพื่อนลงเฟสบู๊ค เค้าตัดต่อเก่ง หลัง ๆ เห็นชอบแต่งเพลงแร็ปค่ากันลง YouTube แล้วแชร์กันบนเฟสคะ...” เจ นามสมมติ สัมภาษณ์, 20 กุมภาพันธ์ 2561

“...ปกติก็แกล้งกับแบบนี้ไม่เห็นใครเดือดร้อนเลย ข่า ๆ...” เณ นามสมมติ สัมภาษณ์, 14 กุมภาพันธ์ 2561

“...เห็นเพื่อนชอบแกล้งกันบนเฟสบู๊ค ผมลองทำบ้าง สนุกดี หลัง ๆ ขาดไม่ได้ครับ มันนอนไม่หลับถ้าไม่ได้แกล้งเพื่อนครับ 555...” แอล นามสมมติ สัมภาษณ์, 9 กุมภาพันธ์ 2561

“...ในกลุ่มพวกเราก็จะพูดกันแบบหยาบคาย ชอบด่ากันครับครู ยิ่งใน Line กลุ่มนะ โหดเลย โหดไม่ตีใคร โคนแกล้งนะ มีต้องปิดเครื่องหนีครับ เพื่อนผมมันเลวครับ 555...” เอ็ม นามสมมติ สัมภาษณ์, 15 กุมภาพันธ์ 2561

“...ผมชอบดูคลิปแก๊งค์คนใน YouTube มากครับ คลายเครียดดีครับ เอามา
แก๊งค์เพื่อนก็สนุกดีครับ...” เอ็น นามสมมติ สัมภาษณ์, 12 กุมภาพันธ์ 2561

“...พวกเราชอบเล่นเกม ROV มันคุยกันได้ครับ ค่ากันทั้งคืนครับ 555...” โอ
นามสมมติ สัมภาษณ์, 21 กุมภาพันธ์ 2561

“...ผมเห็นเด็ยวนี้เด็กใครเกลียดกันมันชอบ อัคคลิปค่ากันลงเฟส คนที่ผมรู้จัก
ก็มีเยอะ เราก็รู้ความลับของเค้าหมด มีบ้างที่เราไปยุ่งเค้า เพื่อความสนุกสนานครับ
...” พี นามสมมติ สัมภาษณ์, 12 กุมภาพันธ์ 2561

“...ปกติไม่ค่อยดูทีวีอะ ใช้มือถือตลอด ขาดไม่ได้นะ ไม่ได้เอาเงินมาโรงเรียน
ไม่เป็นไรแต่ถ้าลืมมือถืออาจตายได้ละ ความสุขของหนูอยู่ในนี้ละ ได้คุยกับเพื่อน ได้
ดูหนัง ฟังเพลง เล่นเกมก็ในนี้แหละคะ...” ทิว นามสมมติ สัมภาษณ์, 21 กุมภาพันธ์
2561

“...หนูอายุมากเวลาพอกับแม่ทะเลาะกันบนเฟส ทำตัวเป็นเด็ก บางทีหนูไม่
อยากรับรู้ ไม่อยากเห็น เพื่อนหนูก็เห็นก็รู้เรื่องในบ้านหมด สายตาเพื่อนมองเรา
เหมือนเราเป็นคนมีปัญหา ครอบครัวมีปัญหา หนี้อยใจมาก...” อา นามสมมติ
สัมภาษณ์, 8 กุมภาพันธ์ 2561

“...โทรชมมากเวลาเพื่อนลงภาพแล้วไม่ดูความเหมาะสม เครียดกับเรื่องแบบนี้
มาก เพราะพอลงไปแล้วหนูรับไม่ได้ถ้ามีใครมาคอมเม้นเสีย ๆ หาย ๆ รู้สึกอาย...”
เอส นามสมมติ สัมภาษณ์, 19 กุมภาพันธ์ 2561

“...เวลาจะทำอะไรบนเฟส หรือไลน์ ต้องคิดมาก เพราะเวลาพลาดมันแก้ไม่ได้
ต้องระวัง...” ที นามสมมติ สัมภาษณ์, 19 กุมภาพันธ์ 2561

“...เด็กยุคนี้ตามเพื่อน ดัดล้อออนไลน์ โทรศัพท์ขาดไม่ได้ ชอบแก๊งกันบนโลกออนไลน์แล้วทำให้เรื่องเล็ก ๆ เป็นเรื่องใหญ่ เราก็เห็น ๆ กัน กลุ่มเพื่อนของเค้าจะสำคัญมาก เพราะเด็กเป็นช่วงวัยที่ตามเพื่อน ทำอะไรก็ขาดการคิดวิเคราะห์...” ครูคอ นามสมมติ สัมภาษณ์, 12 กุมภาพันธ์ 2561

“...พูดตรง ๆ นะ พ่อแม่ ก็สำคัญ เด็กเป็นยังไงพ่อแม่ก็เป็นแบบ แล้วจะหนักแค่ไหนถ้าไปเจอครูหรือโรงเรียนที่เค้าไม่สนใจ ไปกันใหญ่ เด็กหลงหมดประเทศชาติจะทำยังไง เพราะทุกอย่างมันส่งผลกับพฤติกรรม วิธีคิด วิธีอ่านของเด็ก ผมว่าเรื่องนี้น่าเป็นห่วง และควรหาทางช่วยกันแก้ไข...” ครูงอ นามสมมติ สัมภาษณ์, 22 กุมภาพันธ์ 2561

แนวทางการพัฒนาโปรแกรมการป้องกันพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้

1. การพัฒนาทักษะด้านการรับรู้

“...หนูคิดว่าคนที่มีพฤติกรรมไปรังแกผู้อื่น อาจไม่รู้ถึงผลกระทบที่เกิดขึ้น ไม่รู้ว่าเพื่อนอับอาย หรือวิตกกังวลเป็นอย่างไร อาจจะต้องทำให้เขาารู้ถึงสิ่งที่เขาทำผ่านการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน...” ยู นามสมมติ สัมภาษณ์, 21 กุมภาพันธ์ 2561

“...บางคนโลกสวย มองเป็นเรื่องสนุกไปหมด ไม่นึกถึงผลที่ทำ นอกจากโลกสวยแล้วยังโลกแคบด้วย ไม่รู้จักปรับตัวเอง ดีแต่แก๊งเพื่อนไปวัน ๆ ไม่รู้จักโต อาจจะต้องสร้างจิตสำนึกให้พวกนี้ใหม่...” วิ นามสมมติ สัมภาษณ์, 22 กุมภาพันธ์ 2561

“...เด็กมันก็สนุกไปตามวัย ถ้ามั่วจะทำอย่างไร คงต้องให้เขาารู้ถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นกับผู้อื่น ทีนี้การรับรู้ของเด็กแต่ละคนไม่เท่ากัน โจทย์ของเรา คือ ทำอย่างไรให้เด็กเกิดการรับรู้ที่ดี กิจกรรมอะไร ก่อนที่เราจะไปเปลี่ยนแปลงหรือต้องการให้เขาเป็นอย่างไร เราต้องเรียนรู้ก่อนว่าเขาเป็นอย่างไร ธรรมชาติของเขาคิด ชอบอะไร ไม่ชอบอะไร เพื่อเราได้นำส่วนที่เขาสนใจไปจับเขา ให้เกิดประโยชน์กับเขาสูงสุด ให้

รับรู้ผ่านกิจกรรมกลุ่ม เพื่อให้รู้ความคิดของเพื่อน และเขาจะเปรียบเทียบกับสิ่งที่ตนเองคิดได้เอง แต่อาจต้องเหนื่อยหน่อยนะ...” ครูจอ นามสมมติ สัมภาษณ์, 12 กุมภาพันธ์ 2561

“...ครูว่าจัดเป็นกิจกรรมได้วาทิไปเลยเพื่อให้ให้นักเรียนเขารู้ และได้ถกเถียงกัน เท่ากับที่เราสอนเขาให้ฟังผู้อื่น สอนให้คิด และยังสอนให้เขาต้องนึกถึงคนอื่นด้วย เมื่อบุคคลอื่นที่เป็นเพื่อนเขาคิดแตกต่างกัน และเป็นกิจกรรมที่ไม่น่าเบื่อด้วย...”
ครูจอ นามสมมติ สัมภาษณ์, 15 กุมภาพันธ์ 2561

2) การพัฒนาทักษะด้านการคิด วิเคราะห์

“...ในความคิดของผม ผมว่าคนที่มีความคิดแบบนี้เขาไม่รู้ว่าอะไรดี ไม่ดี ไม่รู้ข้อดี ข้อเสีย ไม่คิดถึงผลที่เกิดขึ้นมันรุนแรง แกล้งเพื่อนเพื่อให้สนุกไว้ก่อน บางคนไม่คิดจริง ๆ ต้องทำให้เขาคิดเป็น รู้จักเหตุรู้จักผลมากขึ้น...” คี๊บบ นามสมมติ สัมภาษณ์, 15 กุมภาพันธ์ 2561

“...กิจกรรมที่ส่งเสริมการคิด ก็อาจจะเล่นเกม หรือระดมสมอง เขียนเป็นแผนผังความคิด เพื่อให้ได้ใช้สมองบ้าง ให้เขียนว่าผลกระทบต่อตนเองและเพื่อนมีอะไรบ้าง ทำไมถึงต้องแกล้งเพื่อน ให้เขาใช้ สมองอย่างมีเหตุผลบ้าง เขาอาจจะสำนึกได้ค่ะ...” เอ็กซ์ นามสมมติ สัมภาษณ์, 15 กุมภาพันธ์ 2561

“...ครูมองว่านักเรียนที่มีความคิดสร้างสรรค์หรือแกล้งเพื่อนบนเฟส เขาอาจจะขาดทักษะสำคัญในการใช้ชีวิต นั่นคือ ขาดการคิด วิเคราะห์ แยกแยะเรื่องราวต่าง ๆ ไม่รู้ว่าอะไรควรทำ ไม่ควรทำ ทั้งนี้มันอาจจะเกิดจากการขาดความเอาใจใส่ในการอบรมเขา โรงเรียนก็ดี ผู้ปกครองก็ดี อันนี้แหละที่คุณ ต้องไปทำให้เกิดขึ้นกับเขามันดีและทำทายเป็นคุณนะ ให้กิจกรรมไม่น่าเบื่อและมันจะส่งผลให้นักเรียนรู้จักคิด มันมีผลกับเขาในระยะยาว และมันจะติดตัวเค้าไปตลอด...” ครูชอ นามสมมติ สัมภาษณ์, 19 กุมภาพันธ์ 2561

“...ให้เด็กคิดได้ มันท้าทาย เพราะบางคนสอนยาก ไม่ฟัง มันอาจจะเป็นเพราะหลายปัจจัย สิ่งแวดล้อมก็สำคัญ รูปแบบการเรียนการสอนก็สำคัญ บอกตรงๆว่า ทำให้เด็กคิด วิเคราะห์ได้มันจะดีมาก จะช่วยได้ทั้งพฤติกรรมรังแกที่คุณศึกษาและ มันยังช่วยเหลือด้านการใช้ชีวิตอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมด้วย ดังนั้นมันป้องกันได้แน่นอน แต่รูปแบบของกิจกรรมต้องน่าสนใจ สนุก ไม่น่าเบื่อ ให้เขาได้ความรู้ คุณอาจจะใช้การแลกเปลี่ยนประสบการณ์ดู เกมก็น่าสนใจ ให้เขาทำกิจกรรมกลุ่มเกี่ยวกับเรื่องที่คุณต้องการให้เค้าคิดเป็น คิดอย่างมีเหตุมีผล คุณว่าเขาจะทำได้แค่ไหน ถ้าเขาทำได้คุณก็อาจจะได้ข้อสรุปที่ว่าทำให้นักเรียนคิดเป็นมันทำให้นักเรียนไม่รังแกเพื่อนก็อาจเป็นไปได้นะ...” ครูชอ นามสมมติ สัมภาษณ์, 8 กุมภาพันธ์ 2561

3) การพัฒนาทักษะด้านการตระหนักรู้

“...ให้บุคคลที่มีพฤติกรรมรังแกบนโลกไซเบอร์รู้ว่าผลกระทบที่เกิดขึ้นตามมาก็คืออะไร เกิดผลเสียอย่างไรบ้าง หนุมองว่าการพัฒนาให้เขาเกิดความตระหนักถึงข้อดีข้อเสียหรือผลกระทบที่ตามมาคืออะไรบ้าง ด้วยกิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ การระดมความคิดร่วมกัน รวมถึงการโต้วาทีกันก็ดีนะคะ พวกหนูชอบ เป็นกิจกรรมที่สนุกดี ให้ทำเป็นกลุ่ม ๆ แล้วแลกเปลี่ยนกันในประเด็นต่าง ๆ ค่ะ อาจ ช่วยให้เราลดพฤติกรรมที่ไปรังแกผู้อื่นได้เพราะตระหนักว่าผลกระทบที่ตามมาด้วยเพราะแค่ความสนุกสนานชั่วคราวมีอะไรบ้าง...” วาย นามสมมติ สัมภาษณ์, 13 กุมภาพันธ์ 2561”

“...จะป้องกันไม่ให้เขารังแกกันก็ต้องให้รู้ว่าการรังแก คืออะไร แล้วการรังแกกันเกิดผลกระทบอย่างไร ซึ่งต้องใช้เวลาพอสมควรที่จะพัฒนาทักษะรู้คิดได้ แต่ไม่ยากเกินความสามารถของครู กิจกรรมก็มีเยอะแยะ กิจกรรมกระจกเงาก็ได้ เพื่อให้เกิดกระบวนการสะท้อนตัวเองผ่านกลุ่ม ให้มีการแลกเปลี่ยนกันในรูปแบบที่เราคิดขึ้นมาใหม่ เน้นการเรียนรู้ให้เกิดความสุข ให้นักเรียนมีส่วนร่วม เรามีหน้าที่กระตุ้นให้เขาคิด ไม่ใช่คิดให้เขา มันจะได้ประโยชน์กับเขาเต็ม ๆ ครูมีหน้าที่เป็นผู้ควบคุมในการจัดกิจกรรม ให้นักเรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้...” ครูชอ นามสมมติ สัมภาษณ์, 9 กุมภาพันธ์ 2561

“...กิจกรรมที่เหมาะสมกับนักเรียนในยุคปัจจุบันจากการสังเกตเห็นนักเรียนจะชอบที่จะเรียนรู้และมีการแลกเปลี่ยนกันอย่างสร้างสรรค์โดยผ่านกิจกรรมกลุ่มระดมสมอง ผ่านการนำเสนอข้อคิดเห็นและมีการแลกเปลี่ยนร่วมกัน ดังนั้นหากจะจัดกิจกรรมเพื่อมุ่งให้นักเรียนเกิดความตระหนัก ครมมองว่าไม่มีสิ่งใดที่เหมาะสมกว่าการให้นักเรียนได้ลงมือคิด ลงมือทำ และแลกเปลี่ยนระหว่างกัน ครมมองว่ามันทำให้นักเรียนเกิดความตระหนักสูงกว่าที่ครูไปบอกไปสอนเขา โดยครูและโรงเรียนมีหน้าที่สำคัญในการทำให้กิจกรรมนี้ให้เกิดขึ้นในโรงเรียนหรือชั่วโมงเรียนของนักเรียนอย่างเหมาะสมจะสามารถป้องกันพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ได้ส่วนหนึ่ง...”

ครูอ อ นามสมมติ สัมภาษณ์, 14 กุมภาพันธ์ 2561

4) ขนาด ระยะเวลา และจำนวนครั้ง สำหรับการดำเนินกิจกรรม

“...การเรียนรู้มีความเชื่อมโยงกับระยะเวลาที่จะใช้ป้อนข้อมูล ดังนั้นครมมองว่าต้องใช้เวลาที่เหมาะสม ต่อเนื่อง และขนาดที่เหมาะสมครมมองว่า ไม่ควรเกิน 30 คน เพื่อให้ให้นักเรียนได้เรียนรู้อย่างทั่วถึง และครูสามารถควบคุมกิจกรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพ และเมื่อเป็นกิจกรรมกลุ่มต้องมีจำนวน สมาชิกแต่ละกลุ่มตั้งแต่ 6 คน เพื่อให้เหมาะสมกับรูปแบบกิจกรรมระดมสมอง หรือหากมองว่าน้อย กว่า 6 คน หากมีนักเรียนขาดไป จะทำให้คนในกลุ่มน้อยเกินไป เพราะฉะนั้น จำนวน 6 คน มีความพอดี และแต่ละกิจกรรมครูว่าไม่ควรเกิน 1 ชั่วโมง โดยสัปดาห์ละไม่เกิน 2 ชั่วโมง และกิจกรรมต้องมีต่อเนื่อง โดยครมมองว่าอาจจะเป็น 1 เทอม การศึกษา หรือประมาณ 15 ชั่วโมง ครมมองว่าเหมาะสมหากเราจะปรับพฤติกรรมหรือปรับเปลี่ยนทัศนคติ วิธีคิดของนักเรียนเพื่อให้เขามีพัฒนาการทางด้านบวกตามที่เราต้องการ...”

ครูชอ นามสมมติ สัมภาษณ์, 19 กุมภาพันธ์ 2561

ภาคผนวก ข

แสดงผลการพิจารณาความเหมาะสมของโปรแกรมการป้องกัน

ตารางแสดง ผลการพิจารณาความเหมาะสมของ โปรแกรมการป้องกันพฤติกรรมการรังแกบนโลก
ไซเบอร์ของนักเรียน โรงเรียนมัธยมศึกษาของรัฐในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้

รายละเอียดการประเมิน	\bar{X}	S.D.	ระดับ ความเหมาะสม
1. ด้านคำชี้แจง			
1.1 องค์ประกอบแผนการจัดกิจกรรมมีความชัดเจนครบถ้วน	4.80	.447	มากที่สุด
1.2 จำนวนของกิจกรรมมีความครอบคลุมหน่วยการเรียนรู้	4.40	.894	มาก
1.3 กิจกรรมการเรียนรู้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้	4.60	.548	มากที่สุด
1.4 ข้อปฏิบัติแต่ละกิจกรรมการเรียนรู้เข้าใจง่าย ชัดเจน	4.60	.548	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยด้านคำชี้แจง	4.60	.418	มากที่สุด
2. ด้านแนวทางการปฏิบัติสำหรับผู้ดำเนินกิจกรรม			
2.1 ระบุหน้าที่ผู้ดำเนินกิจกรรม ละเอียด ครบถ้วน เพียงพอ สำหรับการจัดกิจกรรม	4.80	.447	มากที่สุด
2.2 บทบาทของผู้ดำเนินกิจกรรมสามารถกระตุ้นให้นักเรียน เกิดความสนใจ	4.20	.837	มาก
2.3 สามารถชี้แนะแนวทางให้นักเรียนร่วมกิจกรรมได้ตาม วัตถุประสงค์การเรียนรู้	4.60	.548	มากที่สุด
2.4 ระบุสิ่งที่ผู้ดำเนินกิจกรรมต้องเตรียมในการใช้ชุดกิจกรรม ละเอียด ครบถ้วน	4.60	.894	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยด้านแนวทางการปฏิบัติสำหรับผู้ดำเนินกิจกรรม	4.55	.447	มากที่สุด
3. ด้านแนวทางการปฏิบัติสำหรับนักเรียน			
3.1 คำชี้แจงในการปฏิบัติมีความชัดเจน	4.80	.447	มากที่สุด
3.2 ระบุกิจกรรมที่นักเรียนปฏิบัติชัดเจน สอดคล้องกับ วัตถุประสงค์ของการเรียนรู้	4.80	.447	มากที่สุด
3.3 การวัดและประเมินผล ครอบคลุม สอดคล้องกับ วัตถุประสงค์ของการเรียนรู้	4.40	.894	มาก

รายละเอียดการประเมิน	\bar{X}	S.D.	ระดับ ความเหมาะสม
ค่าเฉลี่ยด้านแนวทางการปฏิบัติสำหรับนักเรียน	4.67	.471	มากที่สุด
4. ด้านแผนการจัดการเรียนรู้			
4.1 กิจกรรมการเรียนรู้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้	4.60	.548	มากที่สุด
4.2 เนื้อหา มีความเหมาะสมกับวัยและความสนใจของนักเรียน	4.60	.548	มากที่สุด
4.3 ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรมมีความชัดเจน เหมาะสม	4.80	.447	มากที่สุด
4.4 กิจกรรมการเรียนรู้มีความหลากหลาย	4.60	.548	มากที่สุด
4.5 กิจกรรมการเรียนรู้ครอบคลุมวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้	4.80	.447	มากที่สุด
4.6 ระยะเวลาในการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสมต่อการเรียนในแต่ละชุดกิจกรรม	4.40	.894	มาก
ค่าเฉลี่ยด้านแผนการจัดการเรียนรู้	4.60	.560	มากที่สุด
5. ด้านสื่อการเรียนรู้			
5.1 มีความชัดเจน เข้าใจง่าย	4.60	.548	มากที่สุด
5.2 สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้	4.60	.548	มากที่สุด
5.3 สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	4.60	.548	มากที่สุด
5.4 มีความเหมาะสมกับผู้เรียน	4.40	.894	มาก
5.5 กิจกรรมช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการคิด วิเคราะห์	4.80	.447	มากที่สุด
5.6 กิจกรรมช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการรับรู้	4.80	.447	มากที่สุด
5.7 กิจกรรมช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความตระหนักรู้	4.80	.447	มากที่สุด
5.8 ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจ เกิดความคิดรวบยอดและสรุปองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง	4.80	.447	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยด้านสื่อการเรียนรู้	4.68	.464	มากที่สุด

จากตาราง พบว่า โปรแกรมการป้องกันพฤติกรรมรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนโรงเรียนมัธยมศึกษาของรัฐในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้มีความเหมาะสมโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุดทุกด้าน และเมื่อพิจารณาพบว่าด้านสื่อการเรียนรู้มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.68 และด้านแนวทางการปฏิบัติสำหรับผู้ดำเนินกิจกรรมมีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.55

ขั้นตอนที่ 2 การปฏิบัติ (Action)

ขั้นตอนการปฏิบัติเริ่มต้นจากการใช้แบบวัดก่อนเข้าร่วมกระบวนการ (Pre-test) ด้านพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ รวมถึงด้านเจตคติต่อพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ และด้านความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์กับนักเรียนกลุ่มทดลอง และนักเรียนกลุ่มควบคุม และขั้นตอนต่อมาเป็นการวางแผนร่วมกับโรงเรียนเป้าหมายเพื่อนำโปรแกรมการป้องกันพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ที่พัฒนาขึ้นฉบับสมบูรณ์ไปใช้กับกลุ่มทดลอง รวมทั้งสิ้น 15 ชั่วโมง ต่อเนื่องตลอดระยะเวลาทั้งสิ้น 5 สัปดาห์โดยแบ่งเป็น สัปดาห์ละ 3 ชั่วโมง และสัดส่วนของโปรแกรมสำหรับนักเรียนกลุ่มควบคุมซึ่งเป็นการให้ความรู้ในเรื่องทั่วไป ซึ่งมีกระบวนการให้ความรู้ด้วยวิธีการตามปกติ รวมทั้งสิ้น 9 ชั่วโมง ตลอดระยะเวลาทั้งสิ้น 3 สัปดาห์โดยแบ่งเป็นสัปดาห์ละ 3 ชั่วโมง ดังแสดงในตารางดังต่อไปนี้

ตารางแสดง สรุปเนื้อหาการจัดกระบวนการวิจัยตามโปรแกรมการป้องกันพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ สำหรับนักเรียนกลุ่มทดลอง

สัปดาห์ ที่	เนื้อหา	จำนวน ชั่วโมง
1	- กิจกรรม “เกม ลูกบอลวิเศษ” - กิจกรรม “ภาพการ์ตูนสมมติ” - กิจกรรม “เกม แก้อั้วทะลุมิติ (Warp Speed)” - กิจกรรม “ระดมสมอง ไขลานความคิดหาสาเหตุการเกิดพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์”	3
2	- กิจกรรม “พัฒนาระบบคิดสู่การแก้ไขพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์” - กิจกรรม “รู้เท่าให้ทันสื่อ” - กิจกรรม “ระดมสมองมองหาเพื่อนที่ดีต้องเป็นอย่างไร”	3
3	- กิจกรรม “ถอดบทเรียนครอบครัวกับวัยรุ่นในยุคไซเบอร์” - กิจกรรม “สะท้อนมุมมองตนเองผ่านงานศิลปะ”	3
4	- กิจกรรม “ระบายความรู้สึกและอารมณ์” - กิจกรรมร่วมคิด ร่วมวิพากษ์ “ต้นน้ำ กลางน้ำ ปลายน้ำ แห่งความคับข้องใจ”	3
5	- กิจกรรมโต้วาที ภายใต้อัตตคติ “การปลดปล่อยอารมณ์โดยใช้ความรุนแรงบนโลกไซเบอร์” - กิจกรรม Workshop “วิธีการหยุดพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์เพื่อลดผลกระทบต่อผู้ที่ตกเป็นเหยื่อ”	3

ตารางแสดง สรุปเนื้อหาการจัดกระบวนการวิจัยสำหรับนักเรียนกลุ่มทดลอง

ลำดับ ที่	เนื้อหา	จำนวน ชั่วโมง
1	- กิจกรรมบรรยาย “ความหมาย และประโยชน์ของอินเทอร์เน็ต” - กิจกรรม “แลกเปลี่ยนประเด็นเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตในยุคปัจจุบัน”	3
2	- กิจกรรมบรรยาย “บทบาทการใช้อินเทอร์เน็ตในกระบวนการศึกษา” - กิจกรรมบรรยาย “รู้เท่าทันสื่อ”	3
3	- กิจกรรม “แลกเปลี่ยนประเด็นปัญหาจากการใช้อินเทอร์เน็ต” - กิจกรรม “แลกเปลี่ยนประเด็นการใช้สื่อออนไลน์อย่างมีสติ”	3

ภาคผนวก ข
เอกสารรับรองโครงการวิจัย



เอกสารรับรองโครงการวิจัย
โดยคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์
สาขาสังคมศาสตร์และพฤติกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์

รหัสรับโครงการ:	2018 PSU - St - Qn 001
ชื่อโครงการ:	การพัฒนารูปแบบความสัมพันธ์เชิงสาเหตุและโปรแกรมการป้องกันพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนโรงเรียนมัธยมศึกษาของรัฐ ในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้
รหัสหนังสือรับรอง:	PSU IRB 2018 – PSU - St - 001
ชื่อหัวหน้าโครงการ:	นายธัญยากร ตุดแก้ว
หน่วยงานที่สังกัด:	หลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาพัฒนามนุษย์และสังคม คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์
เอกสารที่รับรอง:	1. แบบเสนอโครงการเข้ารับการประเมินจริยธรรมในงานวิจัย 2. เครื่องมือวิจัย 3. ใบเชิญชวนและใบยินยอมเข้าร่วมการวิจัย
วันที่รับรอง:	5 กุมภาพันธ์ 2561
วันที่หมดอายุ:	5 กุมภาพันธ์ 2563

ขอรับรองว่าโครงการดังกล่าวข้างต้น ได้ผ่านการพิจารณาเห็นชอบโดยสอดคล้องกับหลักการเบลมอนต์ (Belmont) จากคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ สาขาสังคมศาสตร์และพฤติกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์

(ลงนาม).....

(รองศาสตราจารย์ ดร.อริยญา เขาวลิต)

ประธานคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์
สาขาสังคมศาสตร์และพฤติกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์

ภาคผนวก ฅ หนังสือขออนุญาตการเก็บข้อมูล



พ.ศ. 0521.1.11/๒๐๘

คณะศิลปศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา
อำเภอปากใหญ่ จังหวัดสกลนคร
90110

พ.ศ. ๒๕๖๓

เรื่อง ขออนุญาตการเก็บข้อมูลให้นักศึกษาเก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย ระยะเวลาที่ 1

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนเฉลิมพระเกียรติฯ กรมหลวงนราธิวาสราชนครินทร์ บางพลอย

ด้วย นายอินทวาร สุธะเกื้อ รหัสนักศึกษา 5911130004 นักศึกษาระดับปริญญาตรีบัณฑิต สาขาวิชาพัฒนมนุษยศาสตร์และสังคม คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา วิชาเขตภาคใหญ่ ได้ดำเนินการศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบความเข้มแข็งเชิงสาเหตุของโปรแกรมการป้องกันพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนโรงเรียนมัธยมศึกษาของรัฐในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ (Development of a Causal Relationship Model and a Preventive Program for Cyber Bullying Behaviors among Public Secondary School Students in the Three Southern Border Provinces) โดยมี รองศาสตราจารย์ ดร.เกษมศราย และทีม เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก และ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ฤทธิชนณี สิทธิชัย เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม โดยปัจจุบันนักศึกษายูนิในระหว่างการทำเก็บข้อมูลงานวิจัย ระยะเวลาที่ 1 นั้น

ในการนี้ เพื่อให้การดำเนินการวิจัยเป็นไปอย่างรัดกุมประสงคของการวิจัยที่กำหนดไว้ คณะศิลปศาสตร์ ขออนุญาตการเก็บข้อมูลให้นักศึกษาเก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย โดยมีรายละเอียดเบื้องต้น ดังนี้

1. พื้นที่การวิจัย

โรงเรียนมัธยมศึกษาของรัฐในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ จำนวน 9 โรงเรียน ได้แก่ 1) โรงเรียนเบญจมราชูทิศ จังหวัดปัตตานี 2) โรงเรียนพระยาศรีสุนทรานุรักษ์ 3) โรงเรียนเฉลิมพระเกียรติ กรมหลวงนราธิวาสราชนครินทร์ บางพลอย 4) โรงเรียนนราธิวาส 5) โรงเรียนนราสิกขาลัย 6) โรงเรียนคณะราษฎรบำรุง จังหวัดสงขลา 7) โรงเรียนคณะราษฎรบำรุง 2 8) โรงเรียนเฉลิมพระเกียรติสมเด็จพระศรีนครินทร์ ยะลา และ 9) โรงเรียนสตรียะลา

2. ประเด็นการเก็บข้อมูลกับนักเรียน

การศึกษาความเข้มแข็งเชิงสาเหตุของพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนโรงเรียนมัธยมศึกษาของรัฐในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้

3. วิธีการเก็บข้อมูล

ใช้แบบสอบถามในการเก็บรวบรวมข้อมูล ประกอบกับการสังเกต

4. ระยะเวลาในการเก็บข้อมูล

ระหว่างเดือนพฤษภาคม ถึง เดือนเมษายน 2563

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา จักเป็นพระคุณยิ่ง

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อินทวาร สุธะเกื้อ
รองคณบดีฝ่ายวิจัยและบัณฑิตศึกษา

ศูนย์วิจัยและพัฒนา
โทร. 074-286721 / ext. 074-286722



วิสัยทัศน์ คณะศิลปศาสตร์มีความเป็นเลิศด้านภาษา วัฒนธรรม และกาพัฒนาบุคคล ผู้มุ่งการเป็นคณะชั้นนำทางด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ในภูมิภาคอาเซียน
คำขวัญ คณะศิลปศาสตร์ มุ่งพัฒนา (Development) รักษาคุณธรรม (Integrity) นำทีม (Leadership)



ที่ ศช 0521.1.11/208

คณะศิลปศาสตร์
มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์
อำเภอหาดใหญ่ จังหวัดสงขลา
90110

☞ กุมภาพันธ์ 2561

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์อนุญาตให้นักศึกษาเข้าเก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย ระยะที่ 1

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนราชิวาส

ด้วย นายอันธากร ตูตเกื้อ รหัสนักศึกษา 5911130004 นักศึกษาหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาพัฒนา มนุษย์และสังคม คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่ ได้ดำเนินการศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบ ความสัมพันธ์เชิงสาเหตุและโปรแกรมการป้องกันพฤติกรรมกรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนโรงเรียนมัธยมศึกษาของรัฐใน สามจังหวัดชายแดนภาคใต้ (Development of a Causal Relationship Model and a Preventive Program for Cyber Bullying Behaviors among Public Secondary School Students in the Three Southern Border Provinces) โดยมี รองศาสตราจารย์ ดร.เกษมศราย และทีม เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก และ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ฤทัยชนนี สิทธิชัย เป็นอาจารย์ที่ปรึกษา วิทยานิพนธ์ร่วม โดยปัจจุบันนักศึกษายู่ในระหว่างการเก็บข้อมูลงานวิจัย ระยะที่ 1 นั้น

ในกรณีนี้ เพื่อให้การดำเนินการวิจัยเป็นไปตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยที่กำหนดไว้ คณะศิลปศาสตร์ จึงขอความอนุเคราะห์จากท่านอนุญาตให้นักศึกษาเข้าเก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย โดยมีรายละเอียดเบื้องต้น ดังนี้

1. พื้นที่การวิจัย

โรงเรียนมัธยมศึกษาของรัฐในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ จำนวน 9 โรงเรียน ได้แก่ 1) โรงเรียนเบญจม ราชูทิศ จังหวัดปัตตานี 2) โรงเรียนเคหะปัตตานยานุกูล 3) โรงเรียนเฉลิมพระเกียรติ กรมหลวงนราธิวาสราชนครินทร์ บางปอ 4) โรงเรียนราชิวาส 5) โรงเรียนนราสิกขาลัย 6) โรงเรียนคณะราษฎรบำรุง จังหวัดยะลา 7) โรงเรียนคณะราษฎรบำรุง 2 8) โรงเรียนเฉลิมพระเกียรติสมเด็จพระศรีนครินทร์ ยะลา และ 9) โรงเรียนสตรี ยะลา

2. ประเด็นการเก็บข้อมูลกับนักเรียน

การศึกษาความสัมพันธ์เชิงสาเหตุของพฤติกรรมกรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนโรงเรียน มัธยมศึกษาของรัฐในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้

3. วิธีการเก็บข้อมูล

ใช้แบบสอบถามในการเก็บรวบรวมข้อมูล ประกอบกับการสังเกต

4. ระยะเวลาในการเก็บข้อมูล

ระหว่างเดือนกุมภาพันธ์ ถึง เดือนเมษายน 2561

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา จักเป็นพระคุณยิ่ง


(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เข็มทอง สິนวงศ์สุวัฒน์)
รองคณบดีฝ่ายวิจัยและบัณฑิตศึกษา

งานวิจัยศึกษาศิลปศาสตร์
โทร. 074-286721 / โทรสาร 074-286722



วิสัยทัศน์ คณะศิลปศาสตร์มีความเป็นเลิศด้านภาษา วัฒนธรรม และการพัฒนามนุษย์ มุ่งสู่การเป็นคณะชั้นนำ ทางด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ในภูมิภาคอาเซียน
คำนิยาม คณะศิลปศาสตร์ มุ่งพัฒนา (Development) รักษาคุณธรรม (Integrity) นำสังคม (Leadership)

ที่ ศช 0521.1.11/208



คณะศิลปศาสตร์
มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์
ย่านหาดใหญ่ จังหวัดสงขลา
90110

๗ กุมภาพันธ์ 2561

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์อนุญาตให้นักศึกษาเข้าเก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย ระยะที่ 1

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนราษีไศล

ด้วย นายอ้นยาร ตุดเกื้อ รหัสนักศึกษา 5911130004 นักศึกษาหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาพัฒนามนุษย์และสังคม คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่ ได้ดำเนินการศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบความสัมพันธ์เชิงสาเหตุและโปรแกรมการป้องกันพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนโรงเรียนมัธยมศึกษาของรัฐในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ (Development of a Causal Relationship Model and a Preventive Program for Cyber Bullying Behaviors among Public Secondary School Students in the Three Southern Border Provinces) โดยมี รองศาสตราจารย์ ดร.เกษมชัย และทีม เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก และ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อุทัยชนันท์ สิทธิชัย เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม โดยปัจจุบันนักศึกษายู่ระหว่างการเก็บข้อมูลงานวิจัย ระยะที่ 1 นั้น

ในการนี้ เพื่อให้การดำเนินการวิจัยเป็นไปตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยที่กำหนดไว้ คณะศิลปศาสตร์ จึงขอความอนุเคราะห์จากท่านอนุญาตให้นักศึกษาเข้าเก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย โดยมีรายละเอียดเบื้องต้น ดังนี้

1. พื้นที่การวิจัย

โรงเรียนมัธยมศึกษาของรัฐในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ จำนวน 9 โรงเรียน ได้แก่ 1) โรงเรียนเบญจมราชูทิศ จังหวัดปัตตานี 2) โรงเรียนเคหะปัตตานยานูถุล 3) โรงเรียนเฉลิมพระเกียรติ กรมหลวงนราธิวาสราชนครินทร์ บางปอ 4) โรงเรียนนราธิวาส 5) โรงเรียนราษีไศล 6) โรงเรียนคณะราษฎรบำรุง จังหวัดยะลา 7) โรงเรียนคณะราษฎรบำรุง 2 8) โรงเรียนเฉลิมพระเกียรติสมเด็จพระศรีนครินทร์ ยะลา และ 9) โรงเรียนสตรียะลา

2. ประเด็นการเก็บข้อมูลกับนักเรียน

การศึกษาความสัมพันธ์เชิงสาเหตุของพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนโรงเรียนมัธยมศึกษาของรัฐในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้

3. วิธีการเก็บข้อมูล

ใช้แบบสอบถามในการเก็บรวบรวมข้อมูล ประกอบกับการสังเกต

4. ระยะเวลาในการเก็บข้อมูล

ระหว่างเดือนกุมภาพันธ์ ถึง เดือนเมษายน 2561

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา จักเป็นพระคุณยิ่ง


(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เข็มทอง สินวงศ์สุวรรณ)
รองคณบดีฝ่ายวิจัยและบัณฑิตศึกษา

งานบัณฑิตศึกษาศิลปศาสตร์
โทร. 074-286721 / แฟกซ์ 074-286722



วิสัยทัศน์ คณะศิลปศาสตร์มีความเป็นเลิศด้านภาษา วัฒนธรรม และการพัฒนามนุษย์ มุ่งสู่การเป็นคณะชั้นนำทางด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ในภูมิภาคอาเซียน
คำนิยาม คณะศิลปศาสตร์ มุ่งพัฒนา (Development) รักษาคุณธรรม (Integrity) นำสังคม (Leadership)

ที่ ศธ 0521.1.11/208



คณะศิลปศาสตร์
มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์
อำเภอหาดใหญ่ จังหวัดสงขลา
90110

๗ กุมภาพันธ์ 2561

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์อนุญาตให้นักศึกษาเข้าเก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย ระยะที่ 1

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนเคหะปัตตานยาบกุล

ด้วย นายอินฮาร ตูตเกือ รหัสนักศึกษา 5911130004 นักศึกษาหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาพัฒนา มนุษย์และสังคม คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่ ได้ดำเนินการศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบ ความสัมพันธ์เชิงสาเหตุและโปรแกรมการป้องกันพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนโรงเรียนมัธยมศึกษาของรัฐใน สามจังหวัดชายแดนภาคใต้ (Development of a Causal Relationship Model and a Preventive Program for Cyber Bullying Behaviors among Public Secondary School Students in the Three Southern Border Provinces) โดยมี รองศาสตราจารย์ ดร.เกษศรชัย และทีม เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก และ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อุทัยชนนี สิทธิชัย เป็นอาจารย์ที่ปรึกษา วิทยานิพนธ์ร่วม โดยปัจจุบันนักศึกษากำลังอยู่ระหว่างการเก็บข้อมูลงานวิจัย ระยะที่ 1 นั้น

ในการนี้ เพื่อให้การดำเนินการวิจัยเป็นไปตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยที่กำหนดไว้ คณะศิลปศาสตร์ จึงขอความอนุเคราะห์จากท่านอนุญาตให้นักศึกษาเข้าเก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย โดยมีรายละเอียดเบื้องต้น ดังนี้

1. พื้นที่การวิจัย

โรงเรียนมัธยมศึกษาของรัฐในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ จำนวน 9 โรงเรียน ได้แก่ 1) โรงเรียนเบญจมา รชูทิศ จังหวัดปัตตานี 2) โรงเรียนเคหะปัตตานยาบกุล 3) โรงเรียนเฉลิมพระเกียรติ กรมหลวงนราธิวาสราชนครินทร์ บางปอ 4) โรงเรียนนราธิวาส 5) โรงเรียนนราสิกขาลัย 6) โรงเรียนคณะราษฎรบำรุง จังหวัดยะลา 7) โรงเรียนคณะราษฎรบำรุง 2 8) โรงเรียนเฉลิมพระเกียรติสมเด็จพระศรีนครินทร์ ยะลา และ 9) โรงเรียนสตรี ยะลา

2. ประเด็นการเก็บข้อมูลกับนักเรียน

การศึกษาความสัมพันธ์เชิงสาเหตุของพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนโรงเรียน มัธยมศึกษาของรัฐในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้

3. วิธีการเก็บข้อมูล

ใช้แบบสอบถามในการเก็บรวบรวมข้อมูล ประกอบกับการสังเกต

4. ระยะเวลาในการเก็บข้อมูล

ระหว่างเดือนกุมภาพันธ์ ถึง เดือนเมษายน 2561

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา จักเป็นพระคุณยิ่ง


(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เข็มทอง สิ้นวงศ์สุวรรณ)
รองคณบดีฝ่ายวิจัยและบัณฑิตศึกษา

งานนิติศึกษาศิลปศาสตร์
โทร. 074-286721 / แฟกซ์ 074-286722



วิสัยทัศน์ คณะศิลปศาสตร์มีความเป็นเลิศด้านภาษา วัฒนธรรม และการพัฒนามนุษย์ มุ่งสู่การเป็นคณะชั้นนำ ทางด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ในภูมิภาคอาเซียน
คำนิยาม คณะศิลปศาสตร์ มุ่งพัฒนา (Development) รักษาคุณธรรม (Integrity) นำสังคม (Leadership)



ที่ ศช 0521.1.11/208

คณะศิลปศาสตร์
มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์
อำเภอหาดใหญ่ จังหวัดสงขลา
90110

๗ กุมภาพันธ์ 2561

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์อนุญาตให้นักศึกษาเข้าเก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย ระยะที่ 1

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนเบญจมราชูทิศ จังหวัดปัตตานี

ด้วย นายอินยาร คุตเกือ รหัสนักศึกษา 5911130004 นักศึกษาหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาพัฒนา
มนุษย์และสังคม คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่ ได้ดำเนินการศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบ
ความสัมพันธ์เชิงสาเหตุและโปรแกรมการป้องกันพฤติกรรมกรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนโรงเรียนมัธยมศึกษาของรัฐใน
สามจังหวัดชายแดนภาคใต้ (Development of a Causal Relationship Model and a Preventive Program for Cyber Bullying
Behaviors among Public Secondary School Students in the Three Southern Border Provinces) โดยมี รองศาสตราจารย์
ดร.เกษมชัย และทีม เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก และ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อุทัยชนนี สิทธิชัย เป็นอาจารย์ที่ปรึกษา
วิทยานิพนธ์ร่วม โดยปัจจุบันนักศึกษากำลังอยู่ระหว่างการเก็บข้อมูลงานวิจัย ระยะที่ 1 นั้น

ในการนี้ เพื่อให้การดำเนินการวิจัยเป็นไปตามวัตถุประสงค์ของกรวิจัยที่กำหนดไว้ คณะศิลปศาสตร์
จึงขอความอนุเคราะห์จากท่านอนุญาตให้นักศึกษาเข้าเก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย โดยมีรายละเอียดเบื้องต้น ดังนี้

1. พื้นที่การวิจัย

โรงเรียนมัธยมศึกษาของรัฐในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ จำนวน 9 โรงเรียน ได้แก่ 1) โรงเรียนเบญจม
ราชูทิศ จังหวัดปัตตานี 2) โรงเรียนเคหะปัตตานยานูถูล 3) โรงเรียนเฉลิมพระเกียรติ กรมหลวงนราธิวาสราชน
ครินทร์ บางปอ 4) โรงเรียนนราธิวาส 5) โรงเรียนนราสิกขาลัย 6) โรงเรียนคณะราษฎรบำรุง จังหวัดยะลา
7) โรงเรียนคณะราษฎรบำรุง 2 8) โรงเรียนเฉลิมพระเกียรติสมเด็จพระศรีนครินทร์ ยะลา และ 9) โรงเรียนสตรี
ยะลา

2. ประเด็นการเก็บข้อมูลกับนักเรียน

การศึกษาความสัมพันธ์เชิงสาเหตุของพฤติกรรมกรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนโรงเรียน
มัธยมศึกษาของรัฐในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้

3. วิธีการเก็บข้อมูล

ใช้แบบสอบถามในการเก็บรวบรวมข้อมูล ประกอบกับการสังเกต

4. ระยะเวลาในการเก็บข้อมูล

ระหว่างเดือนกุมภาพันธ์ ถึง เดือนเมษายน 2561

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา จักเป็นพระคุณยิ่ง


(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เข็มทอง สิ้นวงศ์สุวรรณ)
รองคณบดีฝ่ายวิจัยและบัณฑิตศึกษา

งานบัณฑิตศึกษาพิเศษ
โทร. 074-286721 / แฟกซ์ 074-286722



วิสัยทัศน์ คณะศิลปศาสตร์มีความเป็นเลิศด้านภาษา วัฒนธรรม และการพัฒนามนุษย์ มุ่งสู่การเป็นคณะชั้นนำ
ทางด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ในภูมิภาคอาเซียน
คำนิยาม คณะศิลปศาสตร์ มุ่งพัฒนา (Development) รักษาคุณธรรม (Integrity) นำสังคม (Leadership)



ที่ ศธ 0521.1.11/208

คณะศิลปศาสตร์
มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์
อำเภอหาดใหญ่ จังหวัดสงขลา
90110

๗ กุมภาพันธ์ 2561

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์อนุญาตให้นักศึกษาเข้าเก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย ระยะที่ 1

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนคณะราษฎรบำรุง 2

ด้วย นายอินยกร ตุดเกื้อ รหัสนักศึกษา 5911130004 นักศึกษาหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาพัฒนมนุษยและสังคม คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่ ได้ดำเนินการศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบความสัมพันธ์เชิงสาเหตุและโปรแกรมการป้องกันพฤติกรรมกรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนโรงเรียนมัธยมศึกษาของรัฐในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ (Development of a Causal Relationship Model and a Preventive Program for Cyber Bullying Behaviors among Public Secondary School Students in the Three Southern Border Provinces) โดยมี รองศาสตราจารย์ ดร.เกษศชัย และทีม เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก และ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อุทัยชนนี สิทธิชัย เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม โดยปัจจุบันนักศึกษายู่ในระหว่างการเก็บข้อมูลงานวิจัย ระยะที่ 1 นั้น

ในกรณีนี้ เพื่อให้การดำเนินการวิจัยเป็นไปตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยที่กำหนดไว้ คณะศิลปศาสตร์ จึงขอความอนุเคราะห์จากท่านอนุญาตให้นักศึกษาเข้าเก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย โดยมีรายละเอียดเบื้องต้น ดังนี้

1. พื้นที่การวิจัย

โรงเรียนมัธยมศึกษาของรัฐในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ จำนวน 9 โรงเรียน ได้แก่ 1) โรงเรียนเบญจมราชูทิศ จังหวัดปัตตานี 2) โรงเรียนเคหะปัตตานยานูถูล 3) โรงเรียนเฉลิมพระเกียรติ กรมหลวงนราธิวาสราชนครินทร์ บางปะปอ 4) โรงเรียนนราธิวาส 5) โรงเรียนนราสิกขาลัย 6) โรงเรียนคณะราษฎรบำรุง จังหวัดยะลา 7) โรงเรียนคณะราษฎรบำรุง 2 8) โรงเรียนเฉลิมพระเกียรติสมเด็จพระศรีนครินทร์ ยะลา และ 9) โรงเรียนสตรียะลา

2. ประเด็นการเก็บข้อมูลกับนักเรียน

การศึกษาความสัมพันธ์เชิงสาเหตุของพฤติกรรมกรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนโรงเรียนมัธยมศึกษาของรัฐในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้

3. วิธีการเก็บข้อมูล

ใช้แบบสอบถามในการเก็บรวบรวมข้อมูล ประกอบกับการสังเกต

4. ระยะเวลาในการเก็บข้อมูล

ระหว่างเดือนกุมภาพันธ์ ถึง เดือนเมษายน 2561

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา จักเป็นพระคุณยิ่ง


(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เข็มทอง สินวงศ์สุวัฒน์)
รองคณบดีฝ่ายวิจัยและบัณฑิตศึกษา

งานบัณฑิตศึกษาและพัฒน
โทร. 074-286721 / โทรสาร 074-286722



วิสัยทัศน์ คณะศิลปศาสตร์มีความเป็นเลิศด้านภาษา วัฒนธรรม และการพัฒนามนุษย์ มุ่งสู่การเป็นคณะชั้นนำทางด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ในภูมิภาคอาเซียน
คำนิยาม คณะศิลปศาสตร์ มุ่งพัฒนา (Development) รักษาคุณธรรม (Integrity) นำสังคม (Leadership)

ที่ ศธ 0521.1.11/208



คณะศิลปศาสตร์
มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์
อำเภอหาดใหญ่ จังหวัดสงขลา
90110

๗ กุมภาพันธ์ 2561

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์อนุญาตให้นักศึกษาเข้าเก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย ระยะที่ 1

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนคณะราษฎรบำรุง จังหวัดยะลา

ด้วย นายธันยกร ตูตเกื้อ รหัสนักศึกษา 5911130004 นักศึกษาหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาพัฒนมนุษยและสังคม คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่ ได้ดำเนินการศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบความสัมพันธ์เชิงสาเหตุและโปรแกรมการป้องกันพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนโรงเรียนมัธยมศึกษาของรัฐในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ (Development of a Causal Relationship Model and a Preventive Program for Cyber Bullying Behaviors among Public Secondary School Students in the Three Southern Border Provinces) โดยมี รองศาสตราจารย์ ดร.เกษมศราย และทีม เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก และ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ฤทัยชนนี สิทธิชัย เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม โดยปัจจุบันนักศึกษายู่ในระหว่างการเก็บข้อมูลงานวิจัย ระยะที่ 1 นั้น

ในการนี้ เพื่อให้การดำเนินการวิจัยเป็นไปตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยที่กำหนดไว้ คณะศิลปศาสตร์ จึงขอความอนุเคราะห์จากท่านอนุญาตให้นักศึกษาเข้าเก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย โดยมีรายละเอียดเบื้องต้น ดังนี้

1. พื้นที่การวิจัย

โรงเรียนมัธยมศึกษาของรัฐในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ จำนวน 9 โรงเรียน ได้แก่ 1) โรงเรียนเบญจมราชูทิศ จังหวัดปัตตานี 2) โรงเรียนเดชะปัตตนยานุกูล 3) โรงเรียนเฉลิมพระเกียรติ กรมหลวงนราธิวาสราชนครินทร์ บางปะปอ 4) โรงเรียนนราธิวาส 5) โรงเรียนนราสิกขาลัย 6) โรงเรียนคณะราษฎรบำรุง จังหวัดยะลา 7) โรงเรียนคณะราษฎรบำรุง 2 8) โรงเรียนเฉลิมพระเกียรติสมเด็จพระศรีนครินทร์ ยะลา และ 9) โรงเรียนสตรียะลา

2. ประเด็นการเก็บข้อมูลกับนักเรียน

การศึกษาความสัมพันธ์เชิงสาเหตุของพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนโรงเรียนมัธยมศึกษาของรัฐในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้

3. วิธีการเก็บข้อมูล

ใช้แบบสอบถามในการเก็บรวบรวมข้อมูล ประกอบกับการสังเกต

4. ระยะเวลาในการเก็บข้อมูล

ระหว่างเดือนกุมภาพันธ์ ถึง เดือนเมษายน 2561

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา จักเป็นพระคุณยิ่ง


(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เข็มทอง สินวงศ์สุวรรณ)
รองคณบดีฝ่ายวิจัยและบัณฑิตศึกษา

งานบัณฑิตศึกษาศิลปศาสตร์
โทร. 074-286721 / แฟกซ์ 074-286722



วิสัยทัศน์ คณะศิลปศาสตร์มีความเป็นเลิศด้านภาษา วัฒนธรรม และการพัฒนามนุษย์ มุ่งสู่การเป็นคณะชั้นนำทางด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ในภูมิภาคอาเซียน
คำนิยาม คณะศิลปศาสตร์ มุ่งพัฒนา (Development) รักษาคูณธรรม (Integrity) นำสังคม (Leadership)

ที่ ศบ 0521.1.11/208



คณะศิลปศาสตร์
มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์
อำเภอหาดใหญ่ จังหวัดสงขลา
90110

ฎ กุมภาพันธุ์ 2561

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์อนุญาตให้นักศึกษาเข้าเก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย ระยะที่ 1

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนเฉลิมพระเกียรติสมเด็จพระศรีนครินทร์ ยะลา

ด้วย นายอินยาร ตุตเกื้อ รหัสนักศึกษา 5911130004 นักศึกษาลัทธิสุทรปริญญาตรีบัณฑิต สาขาวิชาพัฒนมนุษยและสังคม คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่ ได้ดำเนินการศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบความสัมพันธ์เชิงสาเหตุและโปรแกรมการป้องกันพฤติกรรมกรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนโรงเรียนมัธยมศึกษาของรัฐในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ (Development of a Causal Relationship Model and a Preventive Program for Cyber Bullying Behaviors among Public Secondary School Students in the Three Southern Border Provinces) โดยมี รองศาสตราจารย์ ดร.เกษตรชัย และทีม เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก และ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อุทัยชนนี สิงห์ชัย เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม โดยปัจจุบันนักศึกษายู่ในระหว่างการเก็บข้อมูลงานวิจัย ระยะที่ 1 นั้น

ในการนี้ เพื่อให้การดำเนินการวิจัยเป็นไปตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยที่กำหนดไว้ คณะศิลปศาสตร์ จึงขอความอนุเคราะห์จากท่านอนุญาตให้นักศึกษาเข้าเก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย โดยมีรายละเอียดเบื้องต้น ดังนี้

1. พื้นที่การวิจัย

โรงเรียนมัธยมศึกษาของรัฐในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ จำนวน 9 โรงเรียน ได้แก่ 1) โรงเรียนเบญจมราชูทิศ จังหวัดปัตตานี 2) โรงเรียนเคชปะปัตตานียานูกุล 3) โรงเรียนเฉลิมพระเกียรติ กรมหลวงนราธิวาสราชนครินทร์ บางปะปอ 4) โรงเรียนนราธิวาส 5) โรงเรียนนราสิกขาลัย 6) โรงเรียนคณะราษฎรบำรุง จังหวัดยะลา 7) โรงเรียนคณะราษฎรบำรุง 2 8) โรงเรียนเฉลิมพระเกียรติสมเด็จพระศรีนครินทร์ ยะลา และ 9) โรงเรียนสตรียะลา

2. ประเด็นการเก็บข้อมูลกับนักเรียน

การศึกษาความสัมพันธ์เชิงสาเหตุของพฤติกรรมกรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนโรงเรียนมัธยมศึกษาของรัฐในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้

3. วิธีการเก็บข้อมูล

ใช้แบบสอบถามในการเก็บรวบรวมข้อมูล ประกอบกับการสังเกต

4. ระยะเวลาในการเก็บข้อมูล

ระหว่างเดือนกุมภาพันธ์ ถึง เดือนเมษายน 2561

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา จักเป็นพระคุณยิ่ง


(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เข็มทอง สินวงศ์สุวรรณ)
รองคณบดีฝ่ายวิจัยและบัณฑิตศึกษา

งานบัณฑิตศึกษาและแนะแนว
โทร. 074-286721 / แฟกซ์ 074-286722



วิสัยทัศน์ คณะศิลปศาสตร์มีความเป็นเลิศด้านภาษา วัฒนธรรม และการพัฒนามนุษย์ มุ่งสู่การเป็นคณะชั้นนำทางด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ในภูมิภาคอาเซียน
คำนิยาม คณะศิลปศาสตร์ มุ่งพัฒนา (Development) รักษาคุณธรรม (Integrity) นำสังคม (Leadership)



ที่ ศษ 0521.1.11/208

คณะศิลปศาสตร์
มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์
อำเภอหาดใหญ่ จังหวัดสงขลา
90110

ฎ กุมภาพันธุ์ 2561

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์อนุญาตให้นักศึกษาเข้าเก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย ระยะที่ 1

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนสตรียะลา

ด้วย นายอินยากร ตุดเกื้อ รหัสนักศึกษา 5911130004 นักศึกษาหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาพัฒนามนุษย์และสังคม คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่ ได้ดำเนินการศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบความสัมพันธ์เชิงสาเหตุและโปรแกรมการป้องกันพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนโรงเรียนมัธยมศึกษาของรัฐในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ (Development of a Causal Relationship Model and a Preventive Program for Cyber Bullying Behaviors among Public Secondary School Students in the Three Southern Border Provinces) โดยมี รองศาสตราจารย์ ดร.เกษมศราย และทีม เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก และ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อุทัยชนนี สิทธิชัย เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม โดยปัจจุบันนักศึกษายู่ในระหว่างการเก็บข้อมูลงานวิจัย ระยะที่ 1 นั้น

ในการนี้ เพื่อให้การดำเนินการวิจัยเป็นไปตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยที่กำหนดไว้ คณะศิลปศาสตร์ จึงขอความอนุเคราะห์จากท่านอนุญาตให้นักศึกษาเข้าเก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย โดยมีรายละเอียดเบื้องต้น ดังนี้

1. พื้นที่การวิจัย

โรงเรียนมัธยมศึกษาของรัฐในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ จำนวน 9 โรงเรียน ได้แก่ 1) โรงเรียนเบญจมราชูทิศ จังหวัดปัตตานี 2) โรงเรียนเคหะปัตตานยานูถูล 3) โรงเรียนเฉลิมพระเกียรติ กรมหลวงนราธิวาสราชนครินทร์ บางปอ 4) โรงเรียนนราธิวาส 5) โรงเรียนนราสิกขาลัย 6) โรงเรียนคณะราษฎรบำรุง จังหวัดยะลา 7) โรงเรียนคณะราษฎรบำรุง 2 8) โรงเรียนเฉลิมพระเกียรติสมเด็จพระศรีนครินทร์ ยะลา และ 9) โรงเรียนสตรียะลา

2. ประเด็นการเก็บข้อมูลกับนักเรียน

การศึกษาความสัมพันธ์เชิงสาเหตุของพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนโรงเรียนมัธยมศึกษาของรัฐในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้

3. วิธีการเก็บข้อมูล

ใช้แบบสอบถามในการเก็บรวบรวมข้อมูล ประกอบกับการสังเกต

4. ระยะเวลาในการเก็บข้อมูล

ระหว่างเดือนกุมภาพันธ์ ถึง เดือนเมษายน 2561

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา จักเป็นพระคุณยิ่ง


(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เข็มทอง สินวงศ์สุวัฒน์)
รองคณบดีฝ่ายวิจัยและบัณฑิตศึกษา

งานบัณฑิตศึกษาศิลปศาสตร์
โทร. 074-286721 / แฟกซ์ 074-286722



วิสัยทัศน์ คณะศิลปศาสตร์มีความเป็นเลิศด้านภาษา วัฒนธรรม และการพัฒนามนุษย์ มุ่งสู่การเป็นคณะชั้นนำทางด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ในภูมิภาคอาเซียน
คำนิยาม คณะศิลปศาสตร์ มุ่งพัฒนา (Development) รักษาคุณธรรม (Integrity) นำสังคม (Leadership)



ที่ ศธ 0521.1.11/1039

คณะศิลปศาสตร์
มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์
อำเภอหาดใหญ่ จังหวัดสงขลา
90110

23 สิงหาคม 2561

เรื่อง ขออนุญาตเข้าพบผู้อำนวยการโรงเรียนเดชะปัตตนยากุล

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนเดชะปัตตนยากุล

ตามที่ นายฉันทยากร สุดเกื้อ รหัสนักศึกษา 5911130004 นักศึกษาหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาพัฒนามนุษย์และสังคม คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่ ทำวิจัยเรื่อง "การพัฒนาแบบความสัมพันธ์เชิงสาเหตุและโปรแกรมการป้องกันพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนโรงเรียนมัธยมศึกษาของรัฐในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ (Development of a Causal Relationship Model and a Preventive Program for Cyber Bullying Behaviors among Public Secondary School Students in the Three Southern Border Provinces)" โดยมี รองศาสตราจารย์ ดร.เกษรชัย และทีม เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก และ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ฤทัยชนนี สิทธิชัย เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม โดยปัจจุบัน นักศึกษาอยู่ระหว่างการเก็บข้อมูลงานวิจัย ระยะที่ 2

ในการนี้ เพื่อให้การดำเนินการวิจัยของนักศึกษาเป็นไปตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยที่กำหนดไว้ คณะศิลปศาสตร์จึงขออนุญาตให้นักศึกษาเข้าพบ ในวันพุธที่ 5 กันยายน 2561 เวลา 09.30-10.30 น. โดยมี วัตถุประสงค์เพื่อหาข้อสรุปในประเด็นเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมโครงการ Cyber Green Youth ให้กับนักเรียนโรงเรียนเดชะปัตตนยากุล ความละเอียดแจ้งแล้ว นั้น

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา จักขอบคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ


(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เข็มทอง สินวงศ์สุวัฒน์)
รองคณบดีฝ่ายวิจัยและบัณฑิตศึกษา

งานบัณฑิตศึกษาคณะศิลปศาสตร์
โทรศัพท์ 074-286721/โทรสาร 074-286722



วิสัยทัศน์ คณะศิลปศาสตร์มีความเป็นเลิศด้านภาษา วัฒนธรรม และการพัฒนามนุษย์ มุ่งสู่การเป็นคณะชั้นนำทางด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ในภูมิภาคอาเซียน

ค่านิยม คณะศิลปศาสตร์ มุ่งพัฒนา (Development) รักษาคุณธรรม (Integrity) นำสังคม (Leadership)



บันทึกข้อความ

ส่วนงาน หลักสูตร ป.ร.ศ. สาขาวิชาพัฒนามนุษย์และสังคม คณะศิลปศาสตร์ โทร. 6721
 ที่ มอ 895/พิเศษ วันที่ 10 กันยายน 2561
 เรื่อง ขออนุญาตใช้ตราสัญลักษณ์คณะศิลปศาสตร์

เรียน คณบดี

ตามที่ นายธัญยกร ตุดเกื้อ รหัสนักศึกษา 5911130004 นักศึกษาหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาพัฒนามนุษย์และสังคม คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่ ทำวิจัยเรื่อง “การพัฒนาแบบความสัมพันธ์เชิงสาเหตุและโปรแกรมการป้องกันพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนโรงเรียนมัธยมศึกษาของรัฐในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ (Development of a Causal Relationship Model and a Preventive Program for Cyber Bullying Behaviors among Public Secondary School Students in the Three Southern Border Provinces)” โดยมี รองศาสตราจารย์ ดร.เกษตรชัย และทีม เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก และ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ฤทัยชนนี สิทธิชัย เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม โดยนักศึกษามีการจัดโครงการในหัวข้อ Cyber Green Youth เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ทางปัญญาในการพัฒนาทักษะการคิด วิเคราะห์ รวมถึงการส่งเสริมทักษะการรับรู้ และส่งเสริมทักษะความตระหนักรู้ของนักเรียนในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ในการแสดงพฤติกรรมบนสื่อสังคมออนไลน์ในยุคปัจจุบันและเปิดโอกาสในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันระหว่างนักเรียน นั้น

ในการนี้ ข้าพเจ้าจึงขออนุญาตใช้ตราสัญลักษณ์ของคณะศิลปศาสตร์ ในการทำกิจกรรมภายใต้โครงการฯ และมอบเกียรติบัตรแก่นักเรียนและโรงเรียนเป้าหมายที่เข้าร่วมโครงการฯ โดยมีรักษาการในตำแหน่งหัวหน้าภาควิชาสารัตถศึกษา และประธานกรรมการบริหารหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาพัฒนามนุษย์และสังคม คณะศิลปศาสตร์ เป็นผู้ร่วมลงนามในเกียรติบัตร เพื่อเป็นเกียรติแห่งความภาคภูมิใจของผู้เข้าร่วมโครงการ อีกทั้งยังเป็นการเผยแพร่กิจกรรมของหลักสูตรและคณะศิลปศาสตร์ในเชิงประจักษ์แก่สังคมอีกทางหนึ่งด้วย

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา จักขอบคุณยิ่ง

(นายธัญยกร ตุดเกื้อ)

นักศึกษาหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต
 สาขาวิชาพัฒนามนุษย์และสังคม

(รองศาสตราจารย์ ดร. ปิญญา เทพสิงห์)

ประธานกรรมการหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต
 สาขาวิชาพัฒนามนุษย์และสังคม

(ผู้ช่วยคณบดีศาสตราจารย์ ดร. กานดา จินทร์แอม)

คณบดีคณะศิลปศาสตร์



วิสัยทัศน์ คณะศิลปศาสตร์มีความเป็นเลิศด้านภาษา วัฒนธรรม และการพัฒนามนุษย์ มุ่งสู่การเป็นคณะชั้นนำ
 ทางด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ในภูมิภาคอาเซียน
 คำนิยาม คณะศิลปศาสตร์ มุ่งพัฒนา (Development) รักษาคุณธรรม (Integrity) นำสังคม (Leadership)

ภาคผนวก ๑

บทความตีพิมพ์เผยแพร่ในรายงานการประชุมทางวิชาการ (Proceeding) 10th International Conference on Humanities and Social Sciences (ICHISS) 2018

10th International Conference on Humanities and Social Sciences, 10th ICHISS 2018
Kuala Lumpur (Malaysia) 11th May 2018-13th May 2018
Theme: Religion, Law and Human Rights

ICHISS 10 104

Predictive Factors for Cyberbullying among Secondary School Students in the Three Southern Border Provinces of Thailand

Tanyakorn Tudkuea¹, Kasetchai Lacheem¹ and Ruthaychonnee Sittichai²

¹Prince of Songkla University, Hat Yai Campus, Songkhla

²Research Center for Educational Innovations and Teaching and Learning Excellence, Prince of Songkla University, Pattani

Abstract

The objective of this study was to investigate predictive factors for cyberbullying among secondary school students in the three Southern border provinces of Thailand. Data were collected from 200 subjects and analyzed using the R program to determine Pearson's correlation coefficient and linear multiple coefficient. The study found five influential factors related to cyber bullying: parental violence (X_1), peer violence (X_2), media violence (X_3), frustration (X_4), and controlling upbringing (X_5). All these factors had statistically significant positive relationship at the level of .001 with cyberbullying behavior among the secondary school students in the three border provinces of Thailand. The coefficients were .932, .867, .865, .863 and .817, respectively. Three factors: influence of parental violence (X_1), influence of peer violence (X_2), and influence of media violence (X_3) were found to be predictive with statistically significance at .001. All variables had statistically significant positive relationship at .001 with cyber bullying behavior among the secondary school students in the three border provinces of Thailand. The prediction equation in raw score form was $Y_y = 0.38X_1 + 0.34X_2 + 0.33X_3 + 0.56$.

Keywords: Predictive factors, cyberbullying, students, three southern border provinces of Thailand

1. Introduction

Cyberbullying is a new form of bullying derived from communication technologies. This form of bullying is limitless under the Internet system including cell phones and computers. Cyberbullying comprises 1) gossiping or reviling, 2) libeling, 3) pretending to be someone else negatively, 4) revealing someone else's personal information or confidential information, and 5) deleting or blocking someone from the group. These actions affect individuals who are victims mentally and socially. Mental and social statuses are important indicators of violence among students still overlooked by society [1, 2, 3].

Cyberbullying behavior is caused by various factors including imitation behavior by copying behavior of others or the media, and controlling upbringing that makes them frustrated and feel that their needs are not fulfilled which forces them to have bullying behavior only to let out their feeling just for fun without taking into account the effects on the victim [3, 4, 5, 6,]. This corresponds with

Baumrind [26] who specified that the effects of controlling upbringing on the child include stress, worry and frustration which cause the child to seek a way of releasing these negative emotions that result in deviant behavior. Similarly, Laeheem and Sangkharat [19] found two variables that have statistically significant positive relationships with bullying behaviors at the level .001 among students to be frustration ($r = .916$) and influence of parental violence ($r = .904$). This indicates that a high level of frustration and influence of parental violence results in a high level of bullying among the students.

Laeheem [25] describes influences of violence resulting in violence behaviors among students to be composed of the following. 1) Influence of peer violence: Behaviors showing emotions and feelings with violence among peers which can be both positive and negative interactions can cause and change behaviors among students. 2) Influence of violence media: This refers to programs on different media channels including games, cartoons, plays and movies in which actors act according to the violent roles they play that show violence behaviors such as verbal violence when using violent, impolite, and vulgar words, and physical violence when quarrelling and fighting. 3) Influence of parental violence: This refers to perceiving, sighting, and being in the environment where parents use violence towards each other. For example, parents use impolite words to scold each other, quarrel, and physically injure each other. Children can imitate or copy such violent behaviors and have negative behavioral changes [16]. Wachs et al [22] found that daily behaviors such as quarrelling, being aggressive, drinking alcohol and alcoholic beverages and truancy or skipping class are highly related to cyberbullying. Kopecky [23] also found that cyberbullying among students is a particular form of risk behavior in today's world where students are influenced by violence from the Internet environment. However, this type of behavior can happen in children, teenagers as well as adults. Cyberbullying involves threatening and unavoidable defamation. It has been found by studies conducted in Thailand and other countries that cyberbullying affects victims mentally such as feeling uneasy, annoyed, resentful followed by frustration. Victims of cyberbullying may have mental problems as a result of their moodiness, anxiety, worry, and panic. Many studies found that frustrated individuals tend to show aggressive and bullying behaviors to release their frustration or feelings which can also lead to depression. The most serious effect found by some studies was that cyberbullying is an important variable related to student suicides [3, 4, 6, 7, 8, 19, and 27].

Because the three Southern border provinces of Thailand have been in the crisis of violence with continuous unrest during the past decade and the problem is complex and can be linked with many other problems, the way of life among people living in the area has been affected [9, 10, 11]. Students are a group of population that plays an important role in directing the nation's future. Related literature review found that secondary school students usually use a high level of violence in various forms with their peers and people around them and this tends to increase continuously [12]. It was also found that students are a group of population who spend the longest hours on Internet use at 53.2 hours per week. It was found further that 57.2 percent more urban students than rural students use the Internet [13].

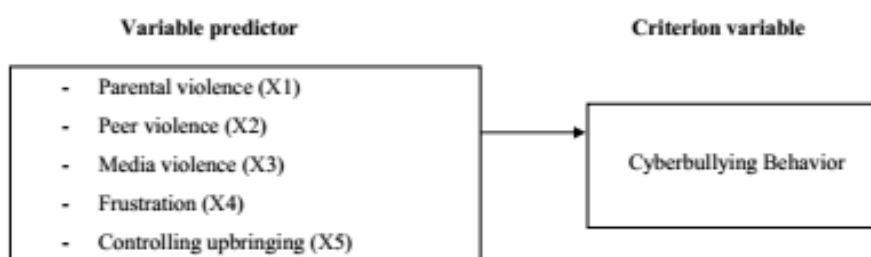
In addition to the aforementioned problems, there were some predictive factors for cyberbullying that prompted the researcher to conduct this research on predictive factors for cyberbullying among secondary school students in the three Southern border provinces of Thailand to find relationships between five predictive factors and cyberbullying. These five predictive factors are parental violence, peer violence, media violence, frustration, and controlling upbringing. An equation was used to make predictions. The results of this study are expected to be beneficial to individuals involved in overseeing and preventing problems related to cyberbullying. It would also be useful to development of or as a guideline for solving the problem in accordance with the condition and with the appropriate approach.

2. Research Objectives

2.1 To determine the relationships between five influence factors of parental violence, peer violence, media violence, frustration violence and controlling upbringing and cyberbullying among secondary school students in the three Southern border provinces.

2.2 To create a multiple linear regression equation that can predict cyberbullying behavior among secondary school students in the three Southern border provinces.

3. The conceptual framework of research



4. Research methodology

Population

The population was 13,021 secondary school students from 9 schools in the academic year 2017 in the three Southern border provinces [14].

The subjects

The subjects of the study were 200 secondary school students (20 times the observed variables in the model) from government schools in urban areas of the three Southern border provinces in the academic year 2017. The subjects were selected using stratified random sampling. All the three Southern border provinces consisting of Pattani, Yala and Narathiwat were included in proportional stratified random sampling to distribute representation of the population. One government secondary school in Mueang district from each province was selected through sampling without replacement. Then the last step of selecting the subjects was performed using purposive sampling from students in the age range of 13-18 years who used online social network including using the Internet services at least three consecutive hours per day because there is a tendency that this type of Internet users would be involved in cyberbullying [6].

Research instrument

The research instrument was a questionnaire developed with the following process.

1. Study related concepts and theories to define terms needed for measurement.

2. Write a questionnaire to cover all the definition of terms. The questionnaire consists of 7 parts as follows. Part 1: Personal information such as gender, province of residence, Internet source, and experience of cyberbullying. Part 2: Cyberbullying behavior assessment consisting of five aspects and 24 question items devised based on the concepts of Tudkuea and Laeheem [2]. For example, "I say bad things about someone who is not present in cyberspace". Part 3: Influence of controlling

upbringing consisting of 5 question items based on Baumrind's concept [26]. For example, "My parents setup rules for my use of online social media". Part 4: Influence of parental violence consisting of 7 question items based on Bandura's concept [28]. For example, "I have seen or heard my parents use impolite words with each other through Facebook/Line/telephone". Part 5: Influence of peer violence consisting of 5 question items based on Bandura's concept [28]. For example, "I have a close friend who usually use curse words at others in the cyberspace". Part 6: Influence of media violence consisting of 5 question items based on Bandura's concept [28]. For example, "I gossip and scold other people using bad words I get from online social media". Part 7: Influence of frustration consisting of 6 question items based on Dollard and Miller's concepts [27]. For example, "I am worried when expressing my opinions or posting something on cyberspace". The questionnaire was a 5-point rating scale: *Never, Once in a while (less than 6 times), Occasionally (6-10 times), Often (11-15 times) and Regularly (16 times or more)*. The score assigned for each was 1, 2, 3, 4, and 5, respectively.

3. The questionnaire was tested by three experts to determine content validity and content validity index (CVI). Only question items with item content validity index (I-CVI) from .67 were included in the questionnaire and the values obtained were between .67 and 1.00.

4. The questionnaire was used in pilot testing given to 45 secondary school students in the three Southern border provinces who were not in the subject group to determine item discrimination using Pearson's product moment correlation coefficient between item score and correlated item total correlation (CITC). Only question items with correlation coefficient from .20 or more [15] were included; the values obtained were between .23 and .91.

5. Cronbach's alpha coefficient was employed to test the questionnaire reliability. It was found that the parts of the questionnaire on cyberbullying behavior, influence of controlling upbringing, influence of parental violence, influence of peer violence, influence of media violence, and influence of frustration had the reliability of .942, .793, .845, .768, .789 and .761, respectively.

5. Data collection

The researcher himself collected all the data and the research project was approved by the Center for Social and Behavioral Sciences Institutional Review Board (SBSIRB-PSU), and the certificate number was PSU IRB 2018 - PSU - St - 001.

6. Data analysis

The data were analyzed using the R program. The descriptive data were analyzed to determine frequencies and percentages while Pearson's product moment correlation coefficient and linear multiple coefficients were employed to determine the relationship between the predictor variable and criterion variable.

7. Results

1. Most of the students in the subject group were female (68 percent) living in Pattani Province (34 percent), using the Internet on the cellphone (52.5 percent), and had experience of cyberbullying once in a while (42.5 percent).

2. Influence of parental violence (X1) had a positive relationship with cyberbullying behavior among secondary school students in the three Southern border provinces. The relationship was statistically significant at the level .001 and the coefficient was .932 (Fig. 1).

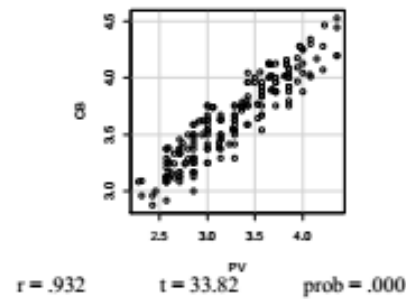


Fig. 1: Relationship between the influence of parental violence (X_1) and cyberbullying behavior

The influence of peer violence (X_2) had a positive relationship with cyberbullying behavior among secondary school students in the three Southern border provinces. The relationship was statistically significant at the level .001 and the coefficient was .867 (Fig. 2).

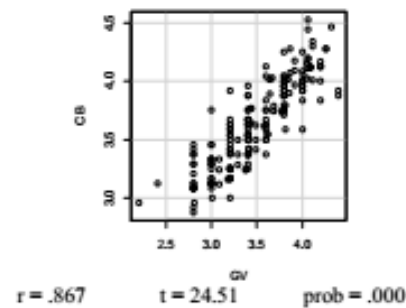


Fig. 2: Relationship between the influence of peer violence (X_2) and cyberbullying behavior

The influence of media violence (X_3) had a positive relationship with cyberbullying behavior among secondary school students in the three Southern border provinces. The relationship was statistically significant at the level .001 and the coefficient was .865 (Fig. 3).

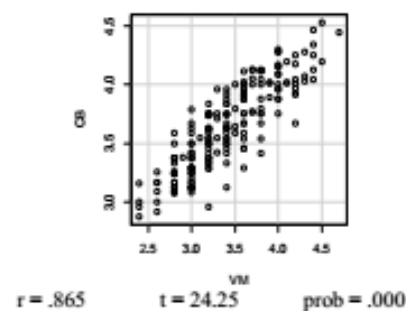


Fig. 3: Relationship between the influence of media violence (X_3) and cyberbullying behavior

The influence of frustration (X_4) had a positive relationship with cyberbullying behavior among secondary school students in the three Southern border provinces. The relationship was statistically significant at the level .001 and the coefficient was .863 (Fig. 4).

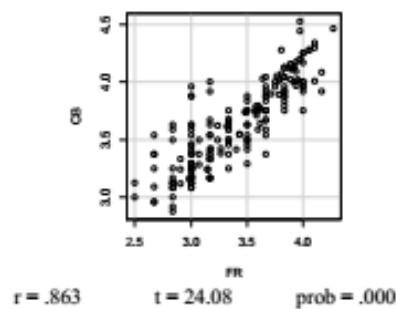


Fig. 4: Relationship between the influence of frustration (X_4) and cyberbullying behavior

The influence of controlling upbringing (X_5) had a positive relationship with cyberbullying behavior among secondary school students in the three Southern border provinces. The relationship was statistically significant at the level .001 and the coefficient was .817 (Fig.5).

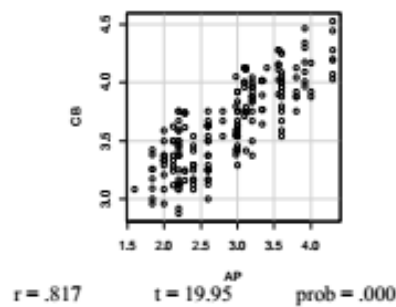


Fig. 5: Relationship between the influence of controlling upbringing (X_5) and cyberbullying behavior

3. From regression modelling using the stepwise method, three predictor variables were found able to predict cyberbullying among secondary school students in the three Southern border provinces at the statistically significant level of .001 and the predicting efficiency was 94.7 percent. The three predictor variables: influence of parental violence (X_1), influence of peer violence (X_2), and influence of media violence (X_3) had positive relationships with cyberbullying at a statistically significant level of .001. The predictor variable with the highest level of relationship with cyberbullying was influence of peer violence (X_2) while the predictor variable with the lowest level of relationship with cyberbullying was influence of media violence (X_3) (Table 1). The prediction equation in raw score form could be written as follows: $Y_y = 0.38X_1 + 0.34X_2 + 0.33X_3 + 0.56$.

Table 1: The last form of factors predicting student cyberbullying

Variable predictor	Coeff.	S.E.	β_0	t-value	t-prob
constant	0.56	0.06		9.154	.000
Parental violence (X_1)	0.38	0.03	.452	11.274	.000
Peer violence (X_2)	0.34	0.09	.469	3.812	.000
Media violence (X_3)	0.33	0.03	.455	9.649	.000
F-value = 857.273***		F-prob = .000		R ² = .947	
R ² adjust = .946		Std.err of estimate = .085		df = 195	

8. Discussion

The study found three predictors that could explain cyberbullying among secondary school students in the three Southern border provinces: influence of peer violence (X_2), influence of media violence (X_3), and influence of parental violence (X_1) with $\beta = .469, .455, \text{ and } .452$, respectively. This indicates that imitation is the cause of behaviors among students because peers are people that students spend most of their time with and they also feel closest to. In the students' opinion, peers are people who understand them more than others do which may be because they are the same age. However, each individual student can have different opinions depending on their analytical skills. Thus, peer behaviors can have effects on student learning process and student imitation behavior. When students perceive cyberbullying their peers do for a long time, they may see that it is normal. This is in agreement with Bandura's observational learning [16] in which a model can influence individual's behavior, and the environments can virtually be models for individuals. However, this does not mean that the individual will copy everything from the model but rather select to copy something only. In observational learning, a model has three functions: create a new behavior, reinforce the existing behavior, and restrain behaviors [16]. All the predictor factors are involved in observational learning. Likewise, Laheem and Sangkharat [19] found that influence of parental violence is related to and can directly result in students' imitation behavior which is normal for individuals to learn from observing models, especially people closest to them such as their parents, relatives, teachers and schoolmates. A study by Baldry [24] found that factors resulting in violent behavior were violence that students have seen which reinforces them to have violent behavior without knowing it. Furthermore, Masrungson [21] found that domestic violence can cause emotional problems, particularly, repression and confusion, low self-esteem, lack of confidence, depression, and a tendency for self-injury.

In addition, Iamsuphasit [17] reported that the models that students imitate begin from the persons closest to them. Students learn behaviors from people around them and imitate their behaviors through observation, particularly, from people they have high respect for and people they feel close to. Students usually think that behaviors they see are normal and can be used in their everyday life. Many academics have found that influence of peer violence, media violence and parental violence are related to and can directly result in imitation behavior among students. Usually, individuals learn to behave through observing their models, especially people closest to them such as their parents, relatives, teachers, peers, and online social media. They learn to have similar behaviors and think that violence is normal. Therefore, there is a high tendency for different forms of violence to happen [18, 19, 20, and 21].

9. Recommendations

Recommendations for use

The study found that influence of peer violence had the highest level of relationship with cyberbullying, followed by influence of media violence, and influence of parental violence, respectively. All of them have influential relationships with cyberbullying. Therefore, parents,

teachers and related organizations should take into consideration effects that might follow their negligence of the use of the Internet by students, and start to pay attention and attach importance to them, especially the activities they do in the cyberspace. Students should receive advice about the use of cyberspace and what to do when problems arise because their behaviors may be influenced by the environments which can be persons or media from different channels. Therefore, it is high time that all organizations involved pay attention to this matter and utilize the results of this study as a guideline for forming policy or seek ways to solve the problem timely, and to develop Thai youths who are important for national development so that the country will be developed efficiently.

Recommendations for further studies

1. The same studies should be conducted with students of schools attached to other organizations and at other levels of education to compare the results and to confirm the study results so that they can be used as guidelines for development or forming related policy more concretely.

2. There should be studies to seek ways to solve the problem or to prevent the problem related to risk behaviors for cyberbullying through integration under a research for development process that can lead to solving the problem properly and efficiently.

10. Acknowledgements

This study is financially supported by Office of Higher Education Commission (OHEC) in the Project for Academic Staff Development in Higher Education Institutions in the Special Administrative Development Zone in Southern Border Provinces. Furthermore, the researcher would like to express his special thanks of gratitude to the Faculty of Liberal Arts, Prince of Songkla University for the research presentation grant provided for him.

11. References

- [1] R. Sittichai and P. K. Smith, "Bullying and cyberbullying in Thailand: A review", *International Journal of Cyber Society and Education*, Vol. 6, pp. 31-44, 2013.
- [2] T. Tudkuea and K. Laeheem, "Development of indicators of Cyberbullying among youths in Songkhla Province", *Asian Social Science*, Vol. 10(14), pp. 74-79, 2014.
- [3] T. Tudkuea and M. Sabaiying, "Patterns, Effects and Coping with Cyber Bullying among Students of a College in the Southern Part of Thailand", *Journal of Behavioral Science for Development*, Vol. 9(2), pp. 220-236, 2017.
- [4] K. Laeheem, *Bullying behavior of students*, 1st ed. Songkhla: Prince of Songkla University Audiovisual Faculty of Science, 2013, Ch. 2, pp. 41-46.
- [5] R. Sittichai, *Cyberbullying Behavior among Adolescents*, 1st ed. Songkhla: Chanmeuxung kar phim, 2013, Ch. 1, pp. 1-20
- [6] R. Sittichai and T. Tudkuea, "Cyberbullying Behavior among Youth in the Three Southern Border Provinces, Thailand", *Academic Services Journal, Prince of Songkla University*, Vol. 28(1), pp. 86-99, 2017.
- [7] V. Mooksikapan, S. Chongyan and S. Chanchancharoen, *A cyber bullying behavior management program with family involvement*. Bangkok: Mahidol University,)Research Report,(2011.
- [8] N. Samoh, P. Boonmongkon, T. O. Timo, R. Samakkeekarom, T. E. and Guadamuz, "Youth perceptions on cyberbullying", *Journal of Behavioral Science for Development*, Vol. 6(1), pp. 351-346, 2014.
- [9] K. Laeheem and D. Baka, "A Study of Youths' Violence Behaviors in the Three Southern Border Provinces of Thailand", *NIDA Development Journal*, Vol. 52(1), pp. 159-187, 2012.
- [10] S. Monkongpitakul, S. Thamrongthanyawong, P. Sahapattana and S. Jitpiromsr, "Conflict Resolution in the 3 Southern Border Provinces of Thailand: Policy Process and Outcomes", *AL-HIKMAH JOURNAL*, Vol.6(12), pp.35-53, 2016.

- [11]K. Laeheem and K. Boonprakarn, "Relationships between Personal Background of Upbringing and Violent Experience, and Violent Behaviors among Thai Muslim Married Couples in Pattani Province", *Parichart Journal, Thaksin University*, Vol. 30(1), pp.161-184, 2017.
- [12]K. Laeheem and D. Baka, "Risk Factors Related to Youths' Violence Behaviors in the Three Southern Border Provinces of Thailand", *Songklanakarin: E-Journal of Social Sciences & Humanities*, Vol. 15(6), pp.897-911, 2009.
- [13]W. Pakhathirien and S. Sirivipat, "*State and problems of using the internet of upper secondary students in the three southern border provinces*", Faculty of Education Prince of Songkla University, Pattani, (Research Report), 2010.
- [14]Office of the Basic Education Commission.) 2017, August 21(. Re: *Information Number of Students Academic year 2017* [Online forum comment]. Retrieved from http://data.boppobec.info/emis/student.php?Area_CODE=101715&Edu_year=2560
- [15]R. Manilek, W. Saengprathipthong, B. Phiyooanantaphong, P. Kheiywhwan, S. Hangsaphuk, B. Phommaphanth, N. Whongcheiddharm, C. Theiybunpraserith and K. Lintharatsirikul, *Development of Educational Evaluation Instruments*, 1st ed. Nonthaburi: Sukhothai Thammathirat Open University, 2010, Ch. 3, pp. 95-102.
- [16]A. Bandura, *Social foundations of thought and action: A social cognitive theory*, 1st ed. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall, 1986, Ch. 2, pp. 47-52.
- [17]S. Iamsuphasit, *Theories and Techniques in Behavior Modification*, 8th ed. Bangkok: Chulalongkorn University, 2013, Ch. 4, pp. 50-53.
- [18]D. Espelage, S. Low, M.A. Rao, J. S. Hong and T. D. Little, "Family Violence, Bullying, Fighting, and Substance Use Among Adolescents: A Longitudinal Mediation Model", *Journal Of Research On Adolescence*, Vol. 2(1), pp. 1-13, 2013.
- [19]K. Laeheem and U. Sangkharat, "Relationships between affective characteristic factors, family upbringing factors, violence influence factors, and bullying behavior of Islamic private schools students' in Songkhla province", *Journal of Liberal Arts*, Vol. 4(2), pp. 65-82, 2012.
- [20]W. Sriwatanapong and P. Thaninpong, "Electronic and internet media effect to (Cyber) Bullying Behavior of students in Schools, Muang District, Chiang Mai Province", *NIDA Journal of Language and Communication*, Vol. 1(1), pp.128-144, 2015.
- [21]P. Masrunson, "Family Violence Management in Integrative Buddhist Perspective", *Journal of MCU Peace Studies*, Vol. 4(1), pp. 221-242, 2016.
- [22]S. Wachs, M. Junger and R. Sittichai, "Traditional, Cyber and Combined Bullying Roles: Differences in Risky Online and Offline Activities", *Societies*, Vol. 5, pp. 109-135, 2015.
- [23]K. Kopecky, "Cyberbullying and sexting between children and adolescents-comparative study", *Published by Elsevier Ltd*, Vol. 1, pp. 1-7, 2004.
- [24]A. C. Baldry, "Bullying in schools and exposure to domestic violence", *Child Abuse & Neglect*, Vol. 27, pp. 713-732, 2003.
- [25]K. Laeheem, "Factors related to students' bullying behavior in Islamic private Schools, songkhla province", *Srinakharinwirot Research and Development (Journal of Humanities and Social Sciences)* , Vol. 6(12), pp. 14-30, 2014
- [26]D. Baumrind, "Current patterns of parental authorith. *Developmental Psychology Monographs*, Vol. 4, pp. 1-103, 1971.
- [27]J. Dollard and N. E.Miller, "*Frustration and aggression*". New Haven, CT: Yale University Press, 1939.
- [28]A. Bandura, "Behavior theory and indemnificatory learning". *American Journal of Orthopsychiatry*, Vol. 33, pp. 591-601, 1963.

ภาคผนวก ก

บทความเผยแพร่ในวารสารปริชาต มหาวิทยาลัยทักษิณ

การศึกษาสภาพปัญหาและสาเหตุของพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษา
ในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้

A Study of Problems and Causes for Cyber Bullying Behaviors among Secondary
School Students in the Three Southern Border Provinces

ธัญยกร ตุดแก้ว^{1*}, เกษตรชัย และหิม² และฤทัยชนนี สิทธิชัย³

Tanyakorn Tudkuea^{1*}, Kasetchai Laeheem² and Ruthaychonnee Sittichai³

บทคัดย่อ

การศึกษาวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาสภาพปัญหาและสาเหตุของพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ โดยใช้วิธีการสัมภาษณ์กลุ่ม นักเรียนมัธยมศึกษาในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ ที่มีอายุระหว่าง 13-18 ปี จำนวน 55 คน และการสัมภาษณ์กลุ่ม ครูผู้สอนและผู้บริหารโรงเรียนในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ จำนวน 12 คน ผลการวิจัยพบว่า สภาพปัญหาพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ ประกอบด้วย การหมิ่นประมาทผู้อื่น การนินทาและคำทอผู้อื่น การแอบอ้างชื่อผู้อื่น และการกีดกัน โดยการลบหรือบล็อกผู้อื่นที่ไม่ชอบออกจากความเป็นเพื่อนหรือจากกลุ่มบนโลกไซเบอร์ โดยมีสาเหตุจากความรุนแรงในครอบครัว ความรุนแรงจากกลุ่มเพื่อน ความรุนแรงจากสื่อต่าง ๆ และความคับข้องใจ อย่างไรก็ตามองค์กรที่เกี่ยวข้องและโรงเรียนสามารถนำผลจากการวิจัยเข้าสู่กระบวนการเชิงนโยบายเชิงรุกเพื่อมุ่งแก้ไขปัญหที่เกิดขึ้นได้อย่างทันที่ โดยครู และผู้ปกครอง ยังคงเป็นบุคคลสำคัญในการเฝ้าระวังและสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนเพื่อให้กระบวนการป้องกันมีประสิทธิภาพต่อไป

คำสำคัญ: สภาพปัญหา สาเหตุ พฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ สามจังหวัดชายแดนภาคใต้

¹ นักศึกษาปริญญาเอก หลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาพัฒนามนุษย์และสังคม คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่ (ได้รับทุนการศึกษาจาก สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา โครงการพัฒนาอาจารย์ และบุคลากรสำหรับสถาบันอุดมศึกษา ในเขตพัฒนาเฉพาะกิจจังหวัดชายแดนภาคใต้)

² รศ.ดร., ภาควิชาสารัตถศึกษา คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่ สงขลา 90110

³ รศ.ดร., คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์, หน่วยวิจัยเพื่อการพัฒนาเด็กและเยาวชน, สถาบันวิจัยนวัตกรรมการศึกษาและการเรียนการสอนที่เป็นเลิศ, มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์, ปัตตานี, 94000

¹ Student, Doctor of Philosophy in Human and Social Development, Faculty of Liberal Arts, Prince of Songkla University, Hat Yai Campus, Songkhla, 90110 (Funded by Office of the Higher Education Commission's Project on Personnel Development for Higher Education Institutions in the Southern Border Provinces)

² Assoc. Prof. Dr., Department of Educational Foundation, Faculty of Liberal Arts, Prince of Songkla University, Hat Yai Campus, Songkhla, 90110

³ Assoc. Prof. Dr., Faculty of Humanities and Social Sciences, Kids and Youth Development Research Unit, Research Center for Educational Innovations and Teaching and Learning Excellence, Prince of Songkla University, Pattani, 94000

* Corresponding author: E-mail address: tam_tanyakorn@yahoo.com

Abstract

The purpose of this study was to study of problems and causes for cyber bullying behaviors among secondary school students in the three southern border provinces. Data were collected through group interviews secondary school students in the three southern border provinces aged between 13 to 18 years old were 55 colleges and data were collected through group interviews teachers and school director in the three southern border provinces were 12 colleges. Findings indicated that a study of problems cyber bullying behaviors among secondary school students consisted of defamation, gossiping, impersonation and exclusion removing or blocking off people from their groups on cyberspace. The cause of the problem is from family violence, violence group, media violence, and frustration. However, relevant organizations and schools can bring the results of research into proactive policy processes to tackle the problem in a timely manner. By teachers and parents continue to be important persons in monitoring and observing students' behaviors so that they continue to be effective.

Keywords: Problems, Causes, Cyber Bullying Behaviors, Three Southern Border Provinces

บทนำ

การรังแกบนโลกไซเบอร์เป็นมิติหนึ่งของพฤติกรรมความรุนแรงรูปแบบใหม่ที่กำลังเกิดขึ้นท่ามกลางผู้คนแห่งยุคที่เฟื่องฟูไปด้วยการพัฒนาและความรวดเร็วของการใช้เทคโนโลยีที่ขาดการยั้งคิดผ่านอุปกรณ์เครื่องมือสื่อสารที่ต้องยอมรับว่าได้กลายเป็นส่วนหนึ่งในการดำเนินชีวิตของคนในยุคปัจจุบัน อาทิ โทรศัพท์มือถือสมาร์ทโฟน แท็บเล็ต แอปพลิเคชัน หรือแม้แต่คอมพิวเตอร์ โน้ตบุ๊ก โดยสามารถเชื่อมต่อกับระบบอินเทอร์เน็ตและใช้งานเครือข่ายสื่อสังคมออนไลน์ที่ได้รับความนิยม ได้แก่ Facebook Line Instagram YouTube Twitter E-mail หรือแม้แต่ Skype ซึ่งทุกเพศ ทุกวัย และทุกบ้านสามารถเข้าถึงการใช้งานได้อย่างแท้จริง [1-2] โดยมีนักวิชาการจำนวนมากได้ให้ความหมายของพฤติกรรมกรังแกบนโลกไซเบอร์ว่าเป็นพฤติกรรมความรุนแรงที่มุ่งทำร้ายให้ผู้ตกเป็นเหยื่อเกิดผลกระทบทางด้านจิตใจ รวมถึงด้านความสัมพันธ์ทางสังคมซึ่งสามารถยืดโยงไปสู่การทำร้ายร่างกาย และนำไปสู่การฆ่าตัวตายของบุคคลผู้ตกเป็นเหยื่อ ทั้งนี้ผลกระทบที่เกิดขึ้นผ่านบริบทของสื่อออนไลน์ที่มีความรวดเร็วเป็นจุดเด่น ดังนั้นการรังแกบนโลกไซเบอร์จึงมีผลกระทบที่สามารถทำลายความมั่นคงในการดำเนินชีวิตของบุคคลผู้ตกเป็นเหยื่อทั้งทางตรง ได้แก่ การเกิดความรู้สึกอับอาย รู้สึกโกรธ รู้สึกเครียด เกิดความวิตกกังวล และกลายเป็นความคับข้องใจ ส่วนผลกระทบทางอ้อมส่งผลให้สุขภาพจิตเสื่อมเสีย ร่างกาย จิตใจอ่อนแอ นำไปสู่สภาวะซึมเศร้าที่เป็นต้นเหตุของการฆ่าตัวตายได้อย่างง่ายดาย [3-7]

ทั้งนี้ Sittichai and Smith [8] Tudkuea and Laeheem [9] ฤทัยชนนี สิทธิชัย [1] ได้จำแนกพฤติกรรมกรังแกบนโลกไซเบอร์ออกเป็น 5 ด้าน ประกอบไปด้วย 1) ด้านการนินทาหรือตำหนิผู้อื่น อันเป็นลักษณะของการที่บุคคลไปกระทำการในลักษณะของการส่งข้อความที่มีรูปแบบของความเป็นศัตรูรุกราน ชมชู้ เสียดสี รวมถึงการเหยียดสีผิวผู้อื่น และการใช้ข้อความที่หยาบคายต่อผู้อื่นซ้ำ ๆ เพื่อแสดงอารมณ์ที่ไม่พอใจบนโลกไซเบอร์ 2) การหมิ่นประมาทผู้อื่น อันเป็นลักษณะของการที่บุคคลไปกระทำการสิ่งใดที่เป็นอันตรายหรือ สิ่งที่ไม่เป็นความจริงอันส่งผลให้ผู้อื่นเสื่อมเสียบนโลกไซเบอร์ ทั้งในรูปแบบของข้อความ รวมถึงการตัดต่อภาพ วิดีโอ โดยไม่ได้รับอนุญาต รวมถึงการแชร์หรือการส่งต่อข้อมูลบนโลกไซเบอร์ 3) การแอบอ้างชื่อผู้อื่นบนโลกไซเบอร์ อันเป็นลักษณะของการที่บุคคลไปกระทำการโดยอ้างว่าตนเอง

เป็นคนอีกคนหนึ่งและไปกระทำการเพื่อมุ่งสร้างความเสียหายแก่ผู้อื่นบนโลกไซเบอร์ 4) การนำความลับที่เป็นข้อมูลส่วนตัวของผู้อื่นไปเปิดเผยหรือส่งต่อบนโลกไซเบอร์ เป็นลักษณะการไปกระทำการโดยนำเอาความลับที่เป็นข้อมูลส่วนตัวของผู้อื่นไปเปิดเผยหรือส่งต่อบนโลกไซเบอร์โดยไม่ได้รับอนุญาต ซึ่งเป็นข้อมูลที่สามารถทำให้เกิดความเสียหาย อับอาย อันถือเป็นการหลอกลวงโดยตั้งใจบนโลกไซเบอร์ และ 5) การลบหรือบล็อกผู้อื่นออกจากกลุ่มบนโลกไซเบอร์ ซึ่งเป็นลักษณะของการที่บุคคลไปลบหรือบล็อกผู้อื่นออกจากกลุ่ม และการปิดกั้น หรือกีดกันผู้อื่นบนโลกไซเบอร์ ส่งผลให้ผู้ที่ถูกกระทำเกิดความรู้สึกด้านลบ [6-7, 2]

จากผลการศึกษาที่ผ่านมาพบว่าบุคคลผู้ที่ตกเป็นเหยื่อจากการถูกกีดกันรวมถึงการถูกลบหรือบล็อกออกจากกลุ่มบนโลกไซเบอร์เป็นพฤติกรรมที่มีประสิทธิภาพสูงในการให้ความหมายของการชมชูปบนโลกไซเบอร์ ซึ่งผู้กระทำสามารถใช้งานได้ทุกที่ผ่านอุปกรณ์สื่อสารที่อยู่ภายใต้ระบบอินเทอร์เน็ต [8, 10-15] ทั้งนี้ รัชนี ยารก ตุดเกื้อ และเกษรชัย และหิม [6] ได้พัฒนาโมเดลสมการโครงสร้างพฤติกรรมมารั้งแกนโลกไซเบอร์ของนักศึกษา โดยผลการศึกษาพบว่าสาเหตุของพฤติกรรมมารั้งแกนโลกไซเบอร์เกิดจากปัจจัยการเลี้ยงดูของครอบครัวแบบเข้มงวดกวดขัน อิทธิพลความคับข้องใจ และอิทธิพลความรุนแรงจากกลุ่มเพื่อน ความรุนแรงจากเกมหรือสื่อต่างๆ รวมถึงความรุนแรงของบิดามารดา โดยตัวแปรเชิงสาเหตุในโมเดลสามารถร่วมกันอธิบายความแปรปรวนของตัวแปรพฤติกรรมมารั้งแกนโลกไซเบอร์ได้ร้อยละ 74 และตัวแปรความคับข้องใจได้ร้อยละ 72 ตามลำดับ

อีกทั้งยังสอดคล้องกับแนวคิดการเรียนรู้โดยการสังเกตซึ่งเป็นแนวคิดพื้นฐานของการเลียนแบบ โดย Bandura [16] ได้กล่าวว่าการที่บุคคลสังเกตตัวแบบ ซึ่งตัวแบบอาจเป็นได้ทั้งบุคคลหรือเป็นสัญลักษณ์ ที่หมายถึง การ์ตูน เกม ภาพยนตร์ ตัวละคร หรือสื่อรูปแบบอื่นที่ส่งผลให้บุคคลเกิดการทำงานในระบบความรู้ ความคิด และการจดจำ และมีการเสริมแรง อีกทั้งมีปฏิริยาของการโต้ตอบระหว่างคนกับสิ่งแวดล้อม รวมถึงแรงจูงใจภายในกับแรงจูงใจภายนอก ซึ่งให้ความสำคัญกับตัวแบบ โดย Bandura เชื่อว่าตัวแบบมีอิทธิพลต่อการแสดงพฤติกรรมของบุคคล ทั้งนี้สิ่งแวดล้อมที่อยู่รอบตัวบุคคลสามารถเป็นตัวแบบให้กับบุคคลได้แทบทั้งสิ้น ทั้งนี้การเรียนรู้โดยการสังเกตจะทำหน้าที่สำคัญในการสร้างพฤติกรรมใหม่ ในกรณีของผู้สังเกตตัวแบบไม่เคยเรียนรู้พฤติกรรมดังกล่าวมาก่อน รวมถึงตัวแบบสามารถทำหน้าที่สำคัญในการเสริมพฤติกรรมที่มีอยู่ให้ดียิ่งขึ้น ในกรณีของผู้สังเกตตัวแบบเคยเรียนรู้พฤติกรรมนั้นมาบ้างแล้วโดยตัวแบบจะทำหน้าที่จูงใจการพยายามพัฒนาพฤติกรรมนั้นให้ดียิ่งขึ้น และ 3) ทำหน้าที่สำคัญในการยับยั้งการเกิดพฤติกรรม กรณีผู้สังเกตตัวแบบมีพฤติกรรมไม่พึงประสงค์มาก่อน โดยตัวแบบทำหน้าที่ช่วยให้พฤติกรรมนั้นลดลง [17]

ด้วยบริบทพื้นที่ในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ของประเทศไทย อันประกอบไปด้วยจังหวัดปัตตานี จังหวัดยะลา และจังหวัดนราธิวาส อยู่ในสภาวะวิกฤติแห่งความรุนแรงที่ยังคงมีสถานการณ์ความไม่สงบเกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องตลอดระยะเวลากว่า 10 ปี ที่ผ่านมา ทั้งนี้ลักษณะของปัญหาที่เกิดขึ้นในพื้นที่ที่มีความซับซ้อนและสามารถเชื่อมโยงกับปัญหาอื่นอีกมากมายโดยส่งผลกระทบต่อวิถีการดำเนินชีวิตในทุกด้าน [18-20] ซึ่งเด็กและเยาวชนถือเป็นกลุ่มประชากรที่มีผลต่อการกำหนดทิศทางและอนาคตของประเทศชาติ ดังนั้นการให้ความสำคัญกับปัญหาที่เกิดขึ้นกับเด็กและเยาวชนถือเป็นหัวใจสำคัญของการพัฒนาคนทั้งในระดับครอบครัว ชุมชน สังคม และประเทศชาติ โดยผลงานวิจัยในพื้นที่สามจังหวัดชายแดนภาคใต้จำนวนมากพบว่าสถานการณ์แห่งความรุนแรงที่เกิดขึ้นต่างส่งผลกระทบต่อความรู้สึกของบุคคลในพื้นที่ และที่สำคัญยังส่งผลให้เด็กและเยาวชน เกิดความวิตกกังวล เกิดความหวาดกลัวกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น รวมถึงความรุนแรงภายในครอบครัวที่เด็กและเยาวชนพบเจอ และความรุนแรงจากกลุ่มเพื่อนในโรงเรียน อันนำไปสู่ความคับข้องใจของเด็กและเยาวชน [21-23] ทั้งนี้ถือเป็นกระบวนการเรียนรู้ของบุคคลรูปแบบหนึ่งที่เกิดจากสภาพแวดล้อมและคุ้นชินกับความรุนแรงอันนำไปสู่การเลียนแบบพฤติกรรมของเด็กและเยาวชน ทั้งที่รู้ตัวและไม่รู้ตัว ซึ่งส่งผลกระทบต่อทัศนคติแห่งความรุนแรงที่มองเป็นเรื่องปกติอันนำไปสู่การเลือกใช้ความรุนแรงในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อทำร้ายผู้อื่น กลั่นแกล้งผู้อื่น รวมถึงการไปรังแกผู้อื่นในทุกรูปแบบเพื่อเป็นการระบายความรู้สึกภายในและยังมีแนวโน้มสูงที่เด็กและเยาวชนจะเลือกใช้ความรุนแรงในการแก้ไขปัญหาลงซึ่งส่งผลกระทบต่อตัวเด็กและเยาวชน รวมถึงชุมชน สังคม และประเทศชาติในระยะยาว [21, 24-25] ทั้งนี้

ปัญหาสัมพันธเพื่อการวิจัยความเห็นสาธารณะแห่งประเทศไทย [11] พบว่าทั้ง 5 ภูมิภาคในประเทศไทย รวมถึง กรุงเทพมหานคร พฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์เกือบทั้งหมดเป็นพฤติกรรมที่เกิดขึ้นส่วนใหญ่ในหมู่นักเรียนระดับมัธยมศึกษาสายสามัญมากที่สุดจึงเป็นเรื่องที่ควรให้ความสำคัญและมุ่งหาแนวทางในการแก้ไขปัญหาอย่างจริงจัง

จากปรากฏการณ์ดังกล่าวข้างต้นผู้วิจัยสนใจศึกษาสภาพปัญหาและสาเหตุของการเกิดพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ โดยประโยชน์ของงานวิจัยครั้งนี้นำไปสู่การพัฒนาโปรแกรมการป้องกันอย่างเป็นรูปธรรมเพื่อทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องสามารถนำไปใช้ในการป้องกันการเกิดพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนเพื่อสามารถแก้ไขปัญหาได้ตรงจุดและมีประสิทธิภาพมากที่สุดต่อไป

วัตถุประสงค์

เพื่อศึกษาสภาพปัญหาและสาเหตุของพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้

ระเบียบวิธีการศึกษา

การศึกษาครั้งนี้ใช้ระเบียบวิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยเก็บข้อมูลจากนักเรียนมัธยมศึกษาในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ที่มีอายุระหว่าง 13-18 ปี โดยวิธีการสัมภาษณ์กลุ่ม (Group Interview) จำนวน 14 กลุ่ม กลุ่มละ 3-6 คน รวม 55 คน โดยผู้วิจัยใช้เทคนิคคอบกต่อ (Snowball Technique) ในการได้มาซึ่งผู้ให้ข้อมูลที่เป็นนักเรียน ทั้งนี้ยังเก็บข้อมูลจากครูผู้สอนและผู้บริหารโรงเรียนในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ โดยใช้วิธีการสัมภาษณ์กลุ่ม (Group Interview) จำนวน 4 กลุ่ม กลุ่มละ 3 คน รวม 12 คน โดยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) รวมจำนวนผู้ให้ข้อมูลทั้งสิ้น 67 คน ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ยึดหลักจริยธรรมในการศึกษาวิจัยโดยได้รับการยินยอมและให้ข้อมูลโดยสมัครใจจากผู้ให้ข้อมูลทุกคนและผู้วิจัยได้อธิบายถึงวัตถุประสงค์ของงานวิจัยอย่างชัดเจนก่อนสัมภาษณ์และให้สิทธิในการไม่ตอบคำถามหากไม่พร้อมหรือไม่อยากตอบทุกเวลาขณะสัมภาษณ์ รวมถึงผู้วิจัยได้รักษาความลับของข้อมูลและความเป็นส่วนตัวของผู้ให้ข้อมูลอย่างเคร่งครัด โดยโครงการวิจัยได้ผ่านกระบวนการพิจารณาจากคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์สาขาสังคมศาสตร์ และพฤติกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ (PSU IRB 2018 - PSU - St - 001)

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยใช้วิธีการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงเนื้อหา (Content Analysis) โดยเป็นการจำแนกประเด็น (Classification) และจัดหมวดหมู่ (Grouping) และนำข้อมูลจากการวิเคราะห์มาตีความและสร้างข้อสรุป โดยอธิบายเชิงพรรณนาความและเรียบเรียงให้งานวิจัยเกิดความสมบูรณ์ตอบคำถามตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ตามแนวคิดของสูกากุ จันทวานิช [37]

ผลการศึกษา

การศึกษาสภาพปัญหาและสาเหตุของพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ โดยข้อค้นพบตามวัตถุประสงค์ มีดังนี้

1. สภาพปัญหาพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้

จากผลการศึกษาสภาพปัญหาพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ นักเรียนส่วนใหญ่รับรู้และเคยถูกรังแกบนโลกไซเบอร์ โดยพบบางส่วนที่เป็นฝ่ายไปรังแกผู้อื่นบนโลกไซเบอร์ และมีนักเรียนส่วนน้อยอยู่ในสถานะที่เป็นทั้งผู้ถูกรังแกและยังเป็นผู้ที่ไปรังแกผู้อื่นบนโลกไซเบอร์ด้วย ทั้งนี้พบประเด็นที่น่าสนใจ

คือ รูปแบบของการรังแกโดย นักเรียนจะเลือกใช้ Facebook ซึ่งถือเป็นเครื่องมือที่ถูกเลือกใช้ในการรังแกผู้อื่นสูงที่สุด รองลงมาจะมี Line และ Instagram โดยรูปแบบของการรังแกบนโลกไซเบอร์ที่พบแบ่งได้ ดังนี้

1) การหมิ่นประมาทผู้อื่นบนโลกไซเบอร์ โดยการแชร์รูปภาพที่มุ่งทำให้ผู้อื่นเกิดความรู้สึกด้านลบ รวมถึงทำให้เหยื่อรู้สึกอับอาย เช่น การแอบถ่ายภาพ วิดีโอ เหยื่อขณะเข้าห้องน้ำ แล้วนำไปแชร์บน Facebook ทั้งนี้หากเหยื่อโกรธหรือมีการโต้ตอบกลับยิ่งทำให้นักเรียนที่ไปรังแกผู้อื่นเกิดความรู้สึกสะใจ สบายใจ และมองเรื่องดังกล่าวเป็นเรื่องตลก ขบขันในกลุ่มเพื่อนฝูงและจะทำกับบุคคลเดิม ๆ ซ้ำ ๆ โดยรวมถึงการล้อเลียนผู้อื่นบนโลกไซเบอร์ ซึ่งมีทั้งการเหยียดสีผิว การล้อเลียนจุดด้อยของเพื่อน เช่น การล้อเพื่อนว่าเตี้ยบ้าง สูงบ้าง ดำบ้าง และยังคงมีบางรายที่เคยถูกล้อเกี่ยวกับสภาพบกพร่องของร่างกาย โดยใช้ถ้อยคำที่มุ่งทำให้เหยื่ออับอาย เช่น การเรียกเพื่อนว่า อีเตี้ย อีดำ ไอ้เหียน ซึ่งผู้ที่ตกเป็นเหยื่อจะเกิดความรู้สึกอับอาย โกรธ และไม่ยอมให้บุคคลอื่นเรียกแบบนั้น แต่ไม่สามารถจัดการกับมวลชนบนโลกไซเบอร์ที่มีจำนวนมาก ที่สำคัญมีบางคนที่ยกเป็นเหยื่อโดนเพื่อนรังแกบนโลกไซเบอร์จนมีการเรียกต่อ ๆ กัน จนบางคนเพื่อนในโรงเรียนไม่รู้จักชื่อจริง ๆ ของเหยื่อ ซึ่งเมื่อสอบถามถึงความรู้สึกเหยื่อ พบว่า เหยื่อไม่ได้รู้สึกสนุกด้วยและบางคนไม่ยอมมาโรงเรียนเพราะอับอายที่โดนเพื่อนล้อ ไม่อยากคุยกับใคร ไม่อยากร่วมกิจกรรมของโรงเรียน มีความอยากหนีไปให้ไกลจากสถานะที่ถูกดูถูกดูแคลน แต่ยังคงทำได้แต่เงียบ ๆ ไว้ และต้องบอกตัวเองว่าต้องอดทนจนบางครั้งก็เสียใจ น้อยเนื้อต่ำใจในความเป็นตัวเอง กลายเป็นคนเงียบ ๆ อ่อนแอในสายตาเพื่อนคนอื่นต่อไป

2) การนินทาและคำทอผู้อื่นโดยใช้ถ้อยคำที่หยาบคายบนโลกไซเบอร์ อันเป็นพฤติกรรมที่คุ้นชินและใช้กันในกลุ่มนักเรียนแต่เมื่อพูดคุยกัันอย่างลึกซึ้ง พบว่ามีนักเรียนจำนวนมากที่เกิดความรู้สึกด้านลบกับพฤติกรรมที่ถูกนินทา หรือคำว่าโดยใช้คำหยาบคายบนโลกไซเบอร์ เช่น ถูกเพื่อนบน Facebook รวมถึง Line รุมด่าว่าไอ้บ่าง อีควายบ้าง ก็ทำให้รู้สึกโกรธ บางคนเลือกที่จะโต้ตอบ บางคนไม่กล้าโต้ตอบ ซึ่งจากการศึกษาพบอีกว่าประเด็นนี้ส่งผลให้เกิดการทะเลาะวิวาทในโรงเรียน เพราะเรื่องเกิดขึ้นจากโลกไซเบอร์ และแน่นอนเรื่องบางเรื่องอาจเกิดขึ้นในโรงเรียนก่อน แต่ได้นำไปจัดการต่อบนโลกไซเบอร์ ทำให้เหยื่อที่โดนกระทำรู้สึกอับอาย และรู้สึกกลัวเพราะบางครั้งโดนชมชู้ว่าจะทำร้ายผ่านโลกไซเบอร์

3) การแอบอ้างชื่อผู้อื่นบนโลกไซเบอร์ เป็นการสร้าง Facebook หรือ Line ปลอมขึ้นมาเพื่อรังแกบุคคลอื่นที่อ่อนแอกว่า รวมถึงบุคคลที่ไม่ชอบหรือเกลียด โดยการใช้ภาพจริง ชื่อจริง แล้วมีการแชร์ข้อมูลที่ทำให้ผู้ที่ตกเป็นเหยื่อเกิดความรู้สึกอับอาย การใช้ชื่อผู้อื่นไปพูดจาลามกรวมถึงการนำไปพูดจาโดยใช้ถ้อยคำหยาบคายกับบุคคลที่สาม รวมถึงการลดความน่าเชื่อถือของเหยื่อโดยการให้ข้อมูลที่เป็นเท็จกับบุคคลที่สาม ทั้งนี้สนองความต้องการของตนเอง ต้องการความสะใจ และมองเป็นเรื่องสนุกสนาน

4) การกีดกัน การลบหรือบล็อกผู้อื่นที่ไม่ชอบออกจากความเป็นเพื่อนหรือจากกลุ่มบนโลกไซเบอร์ ทั้งนี้ในภาพรวมอาจมองดูเป็นเรื่องที่ไม่น่าจะเป็นการรังแก แต่การกีดกัน รวมถึงการลบหรือบล็อกผู้อื่นที่ไม่ชอบออกจากความเป็นเพื่อนหรือจากกลุ่มบนโลกไซเบอร์รวมหมายถึงทั้ง Facebook และ Line อันส่งผลกระทบต่อความรู้สึกทางด้านจิตใจของผู้ที่ตกเป็นเหยื่ออย่างมาก เพราะนักเรียนให้ความหมายของการเป็นเพื่อนกันบนโลกไซเบอร์เป็นความสัมพันธ์ที่ยึดโยงกับโลกแห่งความเป็นจริง โดยความรู้สึกของนักเรียนที่ถูกเพื่อนกีดกัน ลบหรือบล็อกออกจากความเป็นเพื่อนหรือออกจากกลุ่มส่งผลให้เกิดความรู้สึกด้านลบ เกิดความสับสน เกิดความคับข้องใจ และรู้สึกเหมือนถูกแบ่งแยก แสดงให้เห็นถึงการตัดความสัมพันธ์ทางสังคม และมากไปกว่านั้นนักเรียนที่ถูกรังแกด้วยวิธีการนี้เกือบทุกคนจะรู้สึกโดดเดี่ยว รู้สึกไม่มีตัวตน ไม่อยากทำอะไร ไม่อยากพบเจอ ไม่อยากเข้าสังคมและมักเก็บตัวเงียบ ซึ่งนักเรียนจำนวนมากรู้สึกเศร้า อันเป็นต้นเหตุสำคัญของการไม่ยอมอยู่บนโลกนี้ต่อไป

ทั้งนี้ในมุมมองของครูและผู้บริหารโรงเรียนมีการรับรู้และเข้าใจสถานการณ์ในปัจจุบันและเคยพบเห็นพฤติกรรม การรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนรวมถึงบุตรหลานไม่ว่าจะเป็นการแชร์รูปภาพ วิดีโอ การด่าทอระหว่างกัน รวมถึงการสื่อสารโดยใช้คำหยาบคายของนักเรียนในยุคปัจจุบัน แต่ส่วนใหญ่ยังไม่ได้นิ่งเฉยถึงผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นกับนักเรียนผู้ที่ตกเป็นเหยื่อของการถูกรังแกบนโลกไซเบอร์ และยังคงมีทัศนคติที่ว่ายังคงเป็นเรื่องส่วนตัวของนักเรียน และ

ไม่ได้มีผลกระทบอะไรมากกับชีวิตของนักเรียนจะมีเพียงแต่อาจส่งผลกระทบต่อทางอ้อมเมื่อนักเรียนอยู่ในโรงเรียนหรือแม้แต่การที่อยู่บ้านแล้วมีการใช้สื่อสังคมออนไลน์มากเกินไปจะส่งผลกระทบต่อการเรียนรู้และผลการเรียนของนักเรียนแต่ทุกโรงเรียนมีนโยบายว่าในขณะที่เรียนห้ามใช้โทรศัพท์มือถือนอกจากจะเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเรียน

ดังนั้นสรุปได้ว่า สภาพปัญหาพฤติกรรมมารั้งแแกนโลกโซเชียลของนักเรียนมัธยมศึกษาในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ ในมุมมองของนักเรียนรวมถึงครูและผู้บริหารโรงเรียน สามารถแบ่งออกเป็น 4 ประเด็น คือ 1) การหมิ่นประมาทผู้อื่นบนโลกโซเชียล ด้วยวิธีการแชร์รูปภาพ วิดีโอ รวมถึงการล้อขบข่งของผู้อื่นบนโลกโซเชียล โดยมุ่งทำให้เหยื่อเกิดความรู้สึกด้านลบทางด้านจิตใจ และมุ่งทำลายความสัมพันธ์ทางสังคมของเหยื่อด้วยเพราะมองเป็นเรื่องสนุกสนาน 2) การนิทาและคำทอผู้อื่นโดยใช้ถ้อยคำที่หยาบคายบนโลกโซเชียล ซึ่งนักเรียนส่วนใหญ่มองเรื่องดังกล่าวเป็นเรื่องปกติธรรมดา ไม่ได้ส่งผลร้ายแรงแต่อย่างใด 3) การแอบอ้างชื่อผู้อื่นบนโลกโซเชียล เป็นเรื่องของการปลอมแปลงเป็นอีกคนเพื่อให้บุคคลอื่นบนโลกโซเชียลเข้าใจว่าเป็นตัวตนจริง ๆ แล้วดำเนินการจัดกระทำให้บุคคลที่ถูกแอบอ้างเสื่อมเสียในทุกรูปแบบเพื่อสนองความต้องการบางอย่างและเพื่อความสนุกสนานเมื่อทำให้บุคคลที่ถูกแอบอ้างอับอายหรือเสื่อมเสีย และ 4) การกีดกันการลอบหรือบล็อกผู้อื่นที่ไม่ชอบออกจากความเป็นเพื่อนหรือจากกลุ่มบนโลกโซเชียล อันเป็นเรื่องที่ละเอียดอ่อนและส่งผลต่อความรู้สึกด้านจิตใจสูงมากเพราะเหยื่อจากการถูกรั้งแแกนโลกโซเชียลรูปแบบนี้จะรู้สึกสับสน คับข้องใจ รู้สึกเศร้า เพราะคิดว่าไม่มีใครรัก ส่งผลให้จิตใจและร่างกายอ่อนแอ รวมถึงการรู้สึกไม่ยอมมีชีวิตอยู่ ซึ่งเมื่อเปิดมุมมองของครูและผู้บริหารโรงเรียนสามารถสรุปได้ว่ามีการรับรู้และพบเห็นพฤติกรรมรั้งแแกนบนโลกโซเชียลของนักเรียนแต่ยังมองเป็นเรื่องไกลตัวและมองว่าจะส่งผลกระทบกับการเรียนมากกว่าความรู้สึกด้านจิตใจหรือการเป็นอยู่ในสังคมของนักเรียน

2. สาเหตุของการเกิดพฤติกรรมมารั้งแแกนโลกโซเชียลของนักเรียนมัธยมศึกษาในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ จากผลการศึกษาสามารถค้นพบสาเหตุของการเกิดพฤติกรรมมารั้งแแกนโลกโซเชียลของนักเรียนมัธยมศึกษาในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ โดยแบ่งออกเป็น 4 ด้านสำคัญ อันประกอบไปด้วย ดังนี้

1) ด้านครอบครัว ซึ่งจากการศึกษาจากนักเรียนที่มีพฤติกรรมมารั้งแแกนโลกโซเชียล รวมถึงนักเรียนที่เคยพบเห็นบุคคลใกล้ชิดที่มีพฤติกรรมมารั้งแแกนโลกโซเชียล พบว่า โดยส่วนใหญ่ที่นักเรียนที่มีพฤติกรรมมารั้งแแกนโลกโซเชียลได้รับการเสริมแรงจากครอบครัว เนื่องด้วยครอบครัวในยุคปัจจุบันเป็นครอบครัวเดี่ยว บิดามารดาต้องออกไปทำงานไม่มีเวลาในการอบรมรวมถึงการดูแลบุตรหลานอย่างใกล้ชิด เพราะสาเหตุส่วนหนึ่งมาจากการที่นักเรียนขาดความอบอุ่นในครอบครัว สมาชิกในครอบครัวขาดความผูกพันต่อกัน ไม่มีการทำกิจกรรมร่วมกัน ไม่มีเวลาให้แก่กัน เมื่อเกิดปัญหาในชีวิตนักเรียนส่วนใหญ่ไม่กล้าที่จะปรึกษากับบิดามารดา ทำให้นักเรียนให้ความสำคัญกับเพื่อนมากกว่าบิดามารดา และให้เวลากับตนเองในการเล่นโทรศัพท์ ดูหนัง ฟังเพลง เล่นเกม ใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างเต็มที่เพื่อเป็นการตอบสนองความต้องการของตนเอง ทั้งนี้นอกจากนักเรียนขาดความอบอุ่นในครอบครัวแล้วยังมีอีกรูปแบบหนึ่งที่มีผลสำคัญซึ่งถือเป็นสาเหตุสำคัญที่ทำให้นักเรียนมีพฤติกรรมมารั้งแแกนผู้อื่นบนโลกโซเชียล คือ การเลียนแบบพฤติกรรมของบิดามารดาหรือบุคคลในครอบครัว โดยนักเรียนเห็น ได้รับรู้และซึมซับพฤติกรรมรุนแรงจากบุคคลในครอบครัวผ่านสื่อออนไลน์ เพราะบิดามารดาหรือบุคคลในครอบครัวของนักเรียนที่มีพฤติกรรมมารั้งแแกนโลกโซเชียลเกือบทุกคนมีพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม เช่น การใช้คำพูดหยาบคายบนโลกโซเชียล ตามคำตามว่าร้ายคนอื่นรวมถึงบ่อยครั้งที่นักเรียนโดนตำว่าร้ายบนโลกโซเชียล ซึ่งส่งผลให้นักเรียนเกิดความอับอาย ทั้งนี้สิ่งที่สะท้อนได้มากที่สุดอาจเป็นทัศนคติของนักเรียนที่เห็นการรังแกผู้อื่นบนโลกโซเชียลเป็นเรื่องปกติธรรมดาและยังคงมองว่าตนเองไม่ได้ทำให้ใครเดือดร้อน

2) ด้านกลุ่มเพื่อน มีผลต่อการแสดงพฤติกรรมของนักเรียนอย่างแน่นอนเนื่องจากนักเรียนให้ความสำคัญกับเพื่อนมากกว่าบิดามารดาในแงุ่มที่ว่าเพื่อนเข้าใจและเข้าใจได้มากกว่า พูดกันได้ทุกเรื่อง และจากการศึกษาพบว่ากลุ่มเพื่อนที่ใช้ความรุนแรงต่อกันจะส่งผลต่อทัศนคติที่มองความรุนแรงเป็นเรื่องปกติของนักเรียน และยังส่งผลต่อการแสดงพฤติกรรมรุนแรงตามเพื่อน รวมถึงนักเรียนจำนวนมากมีพฤติกรรมตามเพื่อน ไม่ว่าจะเป็นการรังแกผู้อื่นในลักษณะเดียวกัน เช่น การใช้ภาพถ่ายหรือวิดีโอในการรังแกผู้อื่นด้วยความต้องการให้เกิดความสนุกสนาน

3) ด้านสื่อ อันหมายรวมถึงความรุนแรงที่เป็นตัวแบบผ่านสื่อละคร หนังสือ เกม หรือแม้แต่คลิปวิดีโอแกล้งบุคคลอื่นที่มีอยู่จำนวนมาก ซึ่งจากการศึกษาพบว่านักเรียนที่มีพฤติกรรมการรังแกผู้อื่นบนโลกไซเบอร์มักนิยมเสพสื่อที่มีความรุนแรง เช่น ขอบคุละครหรือหนังสือที่มีความรุนแรง เกมบราฆ่าฟัน เกมกราดยิง เกมต่อสู้ และขอบคุคลิขิตวิดีโอการแกล้งคนด้วยปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นทำให้นักเรียนเกิดการซึมซับและเลียนแบบโดยไม่รู้ตัวด้วยการนำพฤติกรรมที่รุนแรงมาใช้กับกลุ่มเพื่อนและบุคคลอื่น เพื่อความสนุกสนานและขาดซึ่งการยั้งคิดถึงผลกระทบที่จะเกิดขึ้นตามมากับผู้ตกเป็นเหยื่อ และยังพบอีกว่านักเรียนในยุคปัจจุบันมีพฤติกรรมติดการใช้สื่อออนไลน์ผ่านมือถือสูงมากมีกรณีที่ติดขั้นรุนแรงขาดไม่ได้ คือ เล่มมือถือตั้งแต่ตื่นตอนเช้า ในห้องเรียนตลอดจนกลับไปถึงบ้านก็อยู่กับหน้าจอมือถือและนอนดิ้นมาจากกลายเป็นวงเวียนชีวิตของนักเรียนในยุคปัจจุบัน

4) ด้านความคับข้องใจ เป็นลักษณะอาการ อันประกอบไปด้วย ความวิตกกังวล ความวุ่นวายใจ ความอับอาย ความโกรธ อึดอัด สับสนและไม่สบายใจ ภายใต้สภาพแวดล้อมที่บุคคลต้องพบเจอ อันเป็นต้นตอสำคัญในการหาทางออก จากความรู้สึกดังกล่าว โดยการระบายออกเป็นพฤติกรรมเบี่ยงเบนในรูปแบบต่าง ๆ สอดรับกับสังคมในยุคปัจจุบันที่ถือได้ว่านักเรียนทุกสามารถเข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์ได้อย่างง่ายดายและรวดเร็ว ทำให้พฤติกรรมความรุนแรงบางอย่างที่เกิดจากความคับข้องภายในจิตใจส่งผลกระทบต่อบุคคลอื่น ทั้งนี้ความคับข้องใจของนักเรียนที่พบมากที่สุด คือ เรื่องด้านลบภายในครอบครัวที่อยู่บนโลกออนไลน์โดยการแชร์ผ่านบิดามารดาทั้งทางตรง คือ บิดามารดากระทำนักเรียนอย่างเปิดเผย และทางอ้อม คือ การที่นักเรียนรับรู้ ได้ยิน และได้เห็นบิดามารดากระทำต่อกันบนโลกไซเบอร์ ต่อมาก็จะเกิดจากกลุ่มเพื่อนที่เกิดจากการแชร์รูปภาพ วิดีโอ การได้รับรู้และได้เห็นความรุนแรงที่เกิดขึ้นท่วมโลกผ่านระบบอินเทอร์เน็ตโดยไม่มีใครอธิบายสิ่งที่เกิดขึ้นทำให้นักเรียนสะสมความรู้สึกด้านลบจนติดแน่นและแปรเปลี่ยนเป็นความคับข้องใจอย่างไม่รู้ตัวและไม่สามารถเป็นแรงขับไปสู่การแสดงพฤติกรรมอันไม่เหมาะสมต่าง ๆ ออกมาดังเช่นการรังแกผู้อื่นบนโลกไซเบอร์

ทั้งนี้ในมุมมองของครูและผู้บริหารโรงเรียนในประเด็นสาเหตุของการเกิดพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ได้เน้นหนักไปที่กลุ่มเพื่อนของนักเรียนและสื่อออนไลน์ที่จะเป็นสาเหตุสำคัญของการเกิดพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ผ่านกระบวนการรับรู้และเลียนแบบพฤติกรรม และยังให้มุมมองว่านักเรียนในยุคปัจจุบันติดเพื่อน ติดสื่อออนไลน์ ติดเกม ไม่สนใจการเรียน รักความสบาย รักความสุข ซึ่งผลที่เกิดตามมาคือพฤติกรรมและทัศนคติด้านลบ บางครั้งทำให้ส่งผลกระทบต่อบุคคลอื่นรอบข้าง ดังนั้นหากบิดามารดาขาดความเอาใจใส่ครูไม่สนใจ เท่ากับเป็นการทำร้ายนักเรียนทางอ้อม ให้เกิดความคับข้องใจและเกิดเป็นพฤติกรรมเบี่ยงเบนต่าง ๆ ตามมา

ดังนั้นสรุปได้ว่า สาเหตุของพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ ในมุมมองของนักเรียนรวมถึงครูและผู้บริหารโรงเรียน สามารถแบ่งออกเป็น 4 ประเด็น คือ 1) ด้านครอบครัว ในมุมมองของการได้รับการเสริมแรงจูงใจจากรอบครัวในแง่ของการเป็นแบบอย่างในเรื่องของพฤติกรรมรุนแรงทุกรูปแบบ รวมไปถึงการเป็นครอบครัวเดียวทำให้ความใกล้ชิดและความสัมพันธ์ระหว่างบิดามารดาและนักเรียนลดลงส่งผลให้นักเรียนอาจขาดความอบอุ่นในครอบครัวและมองหาสิ่งอื่นมาทดแทน 2) ด้านกลุ่มเพื่อน มีนักเรียนให้ความสำคัญผ่านความเชื่อที่ว่าเพื่อสามารถเข้าใจในทุกเรื่องเพราะเป็นบุคคลที่อยู่ในวัยเดียวกันพบเจอสภาพปัญหาคล้ายคลึงกันทำให้กลุ่มเพื่อนมีอิทธิพลต่อความคิดความเชื่อหรือทัศนคติของนักเรียนโดยตรง ทำให้รูปแบบของพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์เกิดจากการซึมซับจากกลุ่มเพื่อนและยังคงเห็นเป็นเรื่องสนุก 3) ด้านสื่อ ที่มีความรุนแรงมีผลต่อการรับรู้ของนักเรียนและเกิดการเลียนแบบโดยรู้ตัวและไม่รู้ตัวผ่านตัวแบบในละคร หนังสือ เกม หรือแม้แต่คลิปวิดีโอที่มีเนื้อหากลั่นแกล้งบุคคลอื่นและสิ่งสำคัญที่เป็นปรากฏการณ์ที่น่าเป็นห่วงคือนักเรียนจำนวนมากใช้โทรศัพท์มือถือรวมถึงสื่อสังคมออนไลน์มากตลอดทั้งวัน นั่นหมายถึงนักเรียนสามารถรับรู้ข้อมูลทุกด้านได้จากสื่อ ดังนั้นสื่อจึงเป็นตัวแปรสำคัญที่มีผลต่อการแสดงออกทางด้านพฤติกรรมของนักเรียน และ 4) ด้านความคับข้องใจ อันเป็นลักษณะอาการที่เกิดภายในจิตใจ เช่น ความวิตกกังวล ความวุ่นวายใจ ความอับอาย ความโกรธ อึดอัด สับสนและไม่สบายใจ ภายใต้สภาพแวดล้อมที่บุคคลต้องพบเจอเป็นสาเหตุสำคัญในการแสดงออกทางพฤติกรรมอาการของนักเรียน ทั้งนี้ความคับข้องใจเกิดขึ้นได้จากทั้งครอบครัว กลุ่มเพื่อน

หรือแม้แต่จากสื่อรูปแบบต่าง ๆ อันเป็นสาเหตุที่มีความสัมพันธ์เกี่ยวเนื่องต่อกัน ทั้งนี้เมื่อการรับรู้แปรเปลี่ยนเป็นความรู้สึกคับข้องใจ ผลที่เกิดขึ้นย่อมเป็นแรงขับทางด้านความคิดและพฤติกรรมที่เบี่ยงเบนไปจากปกติซึ่งอาจส่งผลต่อตนเองและบุคคลอื่นทั้งที่รู้ตัวและไม่รู้ตัว และพฤติกรรมการรังแกเป็นรูปแบบหนึ่งของการระบายความรู้สึกคับข้องใจของนักเรียนเพื่อตอบสนองความต้องการของตนเองให้เกิดความสนุกสนาน ดังนั้นสภาพครอบครัว กลุ่มเพื่อน สื่อต่าง ๆ สามารถทำให้นักเรียนเกิดความรู้สึกคับข้องใจได้ซึ่งทั้งหมดยังเป็นส่วนหล่อหลอมให้พฤติกรรมและทัศนคติของนักเรียนเป็นไปตามสภาพแวดล้อมที่รับรู้อีกด้วย

สรุปและการอภิปรายผล

จากผลการศึกษา พบว่า 1) สภาพปัญหาพฤติกรรมการรังแกบนโลกโซเชียลเบอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ ในมุมมองของนักเรียนรวมถึงครูและผู้บริหารโรงเรียน อันเป็นพฤติกรรมที่นักเรียนจัดกระทำผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ได้รับความนิยม อาทิ Facebook Line และ Instagram โดยมีเป้าหมายเพื่อให้บุคคลที่ตกเป็นเหยื่อเกิดความรู้สึกด้านลบทางด้านจิตใจ และเพื่อทำลายความสัมพันธ์ที่ดีของเหยื่อที่มีต่อผู้อื่น โดยแบ่งออกเป็นด้านการหมิ่นประมาทผู้อื่น ด้านการนินทาและคำทอผู้อื่น ด้านการแอบอ้างชื่อผู้อื่น และด้านการกีดกัน การลบหรือบล็อกผู้อื่นที่ไม่ชอบออกจากความเป็นเพื่อนหรือจากกลุ่มบนโลกโซเชียล ทั้งนี้ในมุมมองของนักเรียนยังมีทัศนคติที่เกี่ยวกับการรังแกบนโลกโซเชียลเบอร์ว่าเป็นเรื่องที่ไม่ได้ส่งผลกระทบต่อบุคคลอื่นและมองเป็นแค่เรื่องสนุกสนาน และในมุมมองของครูและผู้บริหารโรงเรียนมีการรับรู้และพบเห็นพฤติกรรมรังแกกันบนโลกโซเชียลเบอร์ของนักเรียนแต่ยังมองว่าเป็นเรื่องไกลตัวและมองว่าไม่ได้ส่งผลกระทบต่อทางด้านจิตใจ รวมถึงลักษณะการเป็นอยู่ในสังคมของนักเรียนแต่ละคนจะส่งผลกระทบต่อการเรียนมากกว่า ทั้งนี้เพราะสังคมไทยยังให้ความสำคัญและมีทัศนคติเกี่ยวกับผลกระทบที่เกิดจากการรังแกบนโลกโซเชียลเบอร์ในระดับน้อย ซึ่งส่งผลต่อการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของบุคคลในทุกระดับ ตั้งแต่ผู้ใหญ่ตลอดจนถึงเด็กและเยาวชนที่สามารถเข้าถึงข้อมูลและสื่อต่าง ๆ ได้อย่างอิสระและขาดการอธิบายถึงเหตุผล รวมถึงข้อดีข้อเสียจากการใช้สื่อออนไลน์ ซึ่งสุดท้ายจะนำไปสู่การเห็นเรื่องความรุนแรงบนโลกโซเชียลเบอร์เป็นเรื่องปกติและเกิดเป็นการเลียนแบบพฤติกรรมดังกล่าวในเด็กและเยาวชนทั้งที่รู้ตัวและไม่รู้ตัวผ่านตัวแบบต่าง ๆ ซึ่งสอดคล้องกับ Christine [26] ที่กล่าวว่าบุคคลที่มีพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีการสื่อสารเพื่อสนับสนุนพฤติกรรม โดยมีเจตนาเพื่อซ้ำเติมและไม่เป็นมิตรต่อบุคคลที่อ่อนแอกว่าโดยพฤติกรรมการรังแกผู้อื่นบนโลกโซเชียลเบอร์ โดยการส่งหรือโพสต์ข้อความที่เป็นอันตรายและการสร้างความรู้สึกที่โหดร้ายทางสังคมแก่ผู้ที่ตกเป็นเหยื่อผ่านทางช่องทาง E-Mail อีกทั้งการส่งข้อความโต้ตอบ ผ่านเว็บไซต์เครือข่ายสังคม การแชท การแชร์ ส่งต่อรูปภาพ หรือคลิปวิดีโอผ่านทางโทรศัพท์มือถือ [15] ซึ่ง Sittichai and Smith [8] Sittichai [14] Tudkuea and Laeheem [9] ณัฐรัชต์ สาเมาะ และคณะ [3] ฤทัยชนนี สิทธิชัย และธันยาร ตุตเกื้อ [2] ธันยาร ตุตเกื้อ และมาลี สบายยิ่ง [7] ต่างพบว่าพฤติกรรมการรังแกผู้อื่นบนโลกโซเชียลเบอร์ของเยาวชนเป็นลักษณะของการนินทาคำทอผู้อื่น รวมถึงการหมิ่นประมาท การแอบอ้างชื่อผู้อื่นในด้านลบ การนำความลับที่เป็นข้อมูลส่วนตัวหรือข้อมูลของผู้อื่นไปเปิดเผย และการลบหรือบล็อกผู้อื่นที่ตนไม่ชอบออกจากกลุ่ม โดยเยาวชนจะมีพฤติกรรมดังกล่าวผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์และซอฟต์แวร์และแอปพลิเคชันต่าง ๆ ที่มีและได้รับความนิยมเพื่อมุ่งให้บุคคลอื่นเกิดความอับอาย โมโห โกรธ รู้สึกเครียด วิตกกังวล อับอาย และนำไปสู่ความรู้สึกคับข้องใจ ทั้งนี้ยังส่งผลกระทบต่อทางอ้อมทำให้สุขภาพจิตเสื่อมเสีย ร่างกายอ่อนแอจนเป็นจุดเริ่มต้นของภาวะซึมเศร้า จนเกิดเป็นปัญหาความสัมพันธ์ทางสังคมตามมา ทั้งนี้ยังพบอีกว่าเยาวชนและผู้ปกครองต่างเห็นเรื่องดังกล่าวเป็นเรื่องปกติธรรมดา [27-31]

2) สาเหตุของการเกิดพฤติกรรมการรังแกบนโลกโซเชียลเบอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ ในมุมมองของนักเรียนรวมถึงครูและผู้บริหารโรงเรียน ซึ่งส่วนใหญ่มองเป็นเรื่องของการเสริมแรงทางลบและเป็นลักษณะของการเรียนรู้ของนักเรียนผ่านกระบวนการสังเกตจนคุ้นชินกับสภาพแวดล้อมรอบตัว โดยแบ่งออกเป็น **ด้านครอบครัว**

โดยมีบิดามารดาเป็นแบบอย่างด้านความรุนแรงโดยนักเรียนเกิดการเรียนรู้และเลียนแบบพฤติกรรมโดยไม่รู้ตัว อันรวมไปถึงการที่นักเรียนขาดครอบครัวที่มีความใกล้ชิดและมีความสัมพันธ์ที่เหมาะสม โดยนักเรียนจะมุ่งหาทางออกไปเข้ากลุ่มเพื่อนเพื่อชดเชยสิ่งที่ขาดหายเพราะในมุมมองของนักเรียนมองกลุ่มเพื่อนว่าเป็นกลุ่มที่เข้าใจและสนิทสนมมากกว่าบิดามารดาเพราะมองเป็นเพื่อนในช่วงแห่งวัยเดียวกัน ทั้งนี้เพราะครอบครัวเป็นแรงเสริมกับนักเรียนได้ทั้งทางบวกและทางลบ โดยบุคคลในครอบครัวต้องมีความรู้ความเข้าใจและให้ความสำคัญกับการรังแกบนโลกไซเบอร์ รวมถึงความรุนแรงบนโลกไซเบอร์ทุกรูปแบบ แต่ด้วยเพราะการละเลยถึงความสำคัญส่งผลให้ครอบครัวกลายเป็นสภาพแวดล้อมให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้และเห็นความรุนแรงเป็นเรื่องปกติและเกิดการเลียนแบบพฤติกรรมของบุคคลในครอบครัว และเมื่อกระทำแล้วก็ไม่มีใครในครอบครัวที่จะตักเตือน บางครั้งบุคคลในครอบครัวไม่สามารถเข้าถึงได้ก็มี ทำให้พฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนเกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องและขาดการสังเกตหรือติดตามการใช้สื่อสังคมออนไลน์จากบุคคลในครอบครัวอย่างใกล้ชิด สอดคล้องกับ จุฬาลักษณ์ ประจักษ์ [32] ที่กล่าวว่าลักษณะการอบรมเลี้ยงดูของครอบครัวมีผลกระทบต่อระดับสติปัญญา กระบวนการทางจิตใจในแง่ของการรับรู้ การเรียนรู้ ที่ส่งผลทำให้บุคคลสร้างกรอบความคิด รวมทั้งค่านิยมภายในตนเองขึ้นมา และลักษณะภูมิหลังของครอบครัวมีผลต่อการแสดงออกในด้านพฤติกรรมของเด็ก อันหมายความว่าครอบครัวเป็นสิ่งแวดล้อมที่มีผลต่อพัฒนาการของเด็กทั้งทางตรงและทางอ้อม เนื่องจากสถานภาพของผู้ปกครองเป็นตัวบ่งชี้ความสัมพันธ์ของผู้ปกครอง ซึ่งส่งผลต่อลักษณะบุคลิกภาพ จิตใจ อารมณ์ สังคม ตลอดจนการปรับตัวของเด็ก ทั้งนี้ยังสอดคล้องกับ เกษตรชัย และหิม [21] ที่กล่าวว่าการอบรมเลี้ยงดูของครอบครัว มีความสำคัญส่งผลต่อบุคลิกภาพ อุปนิสัยใจคอ การแสดงพฤติกรรม และพัฒนาการของเด็ก โดยเด็กที่ได้รับการอบรมเลี้ยงดูอย่างเหมาะสมกับวัยจะส่งผลต่อบุคลิกภาพและสามารถแก้ไขปัญหาพร้อมรับมือกับปัญหาต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ

ด้านกลุ่มเพื่อน ด้วยสภาพความเป็นอยู่และการพบเจอกับรูปแบบของปัญหาที่มีความคล้ายคลึงกันทำให้นักเรียนมีมุมมองต่อกลุ่มเพื่อนว่าเป็นบุคคลที่เข้าใจและเป็นทางออกสำหรับทุกอย่าง ทำให้กลุ่มเพื่อนมีอิทธิพลต่อความคิด ความเชื่อ รวมถึงทัศนคติว่าการรังแกบนโลกไซเบอร์ที่ได้กระทำหรือที่พบเห็นเป็นเรื่องปกติและทำไปเพื่อความสนุกสนานในกลุ่มเพื่อน ซึ่งสรุปได้ว่ากลุ่มเพื่อนมีอิทธิพลต่อทัศนคติและการแสดงพฤติกรรมของนักเรียนผ่านการเรียนรู้โดยการสังเกตพฤติกรรมของกลุ่มเพื่อน ทั้งนี้ด้วยเพราะนักเรียนที่อยู่ในช่วงวัยรุ่นซึ่งต้องการการยอมรับจากกลุ่มเพื่อน และมีทัศนคติว่ากลุ่มเพื่อนเข้าใจตนเองมากกว่าบุคคลอื่น ซึ่งพบเจอเหตุการณ์ในชีวิตที่คล้ายกันจึงมีพฤติกรรมหรือพยายามมีพฤติกรรมที่มุ่งให้เกิดการยอมรับ โดยไม่ได้คำนึงถึงสิ่งที่จะเกิดขึ้นตามมา สอดคล้องกับ ศรีญา อิชิตะ [33] ที่พบว่าการคบเพื่อนของเด็กในช่วงวัยรุ่นซึ่งเป็นช่วงวัยที่ต้องการเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่มและต้องการเป็นยอมรับของบุคคลรอบข้าง โดยการเข้ากลุ่มของวัยรุ่นแต่ละคนมักมีเหตุผลที่แตกต่างกันออกไป อาทิ การเป็นช่วงวัยเดียวกัน การมีทัศนคติที่คล้ายกัน อีกทั้งบางคนอยากหลบหนีความเบื่อหน่ายภายในบ้าน จากความสำคัญดังกล่าวเห็นได้ชัดเจนว่าเด็กในช่วงวัยรุ่นมีแนวโน้มให้ความสำคัญกับกลุ่มเพื่อนมาก เพราะเชื่อว่าเพื่อนสามารถความเข้าใจตนเองมากกว่าบุคคลอื่น แต่บ่อยครั้งจากการที่วัยรุ่นเข้ากลุ่มเพื่อนมักมีการชักนำไปสู่การมีพฤติกรรมด้านลบหรือพฤติกรรมไม่เหมาะสมได้ง่ายเนื่องจากขาดความยั้งคิด

ด้านสื่อ อันหมายถึงนักเรียนสามารถรับรู้ข้อมูลต่าง ๆ ผ่านสื่อที่มีความหลากหลายในยุคปัจจุบัน โดยพฤติกรรม การแสดงออกของนักเรียนจะได้รับอิทธิพลจากสื่อที่รับรู้และมีการแปรผลเกิดเป็นพฤติกรรม โดยมีสื่อเป็นตัวแปรสำคัญในการส่งเสริมพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียน เนื่องจากพบว่านักเรียนที่มีพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์มักนิยมสื่อที่ขึ้นกับความรุนแรง อาทิ ละคร หนังสือ ที่ใช้ความรุนแรง เกม รวมถึง คลิปวิดีโอที่มีเนื้อหาล้นเกล้าบุคคลอื่นและสิ่งสำคัญที่เป็นปรากฏการณ์ที่น่าเป็นห่วง คือ การที่นักเรียนส่วนใหญ่ใช้โทรศัพท์มือถือรวมถึงสื่อสังคมออนไลน์ในปริมาณที่มากตลอดทั้งวัน ทั้งนี้เป็นผลจากความอิสระในการเข้าถึงสื่อต่าง ๆ ได้ตลอดเวลาและขาดการอธิบายถึงสิ่งที่ควรและไม่ควร รวมถึงสิ่งที่ดี ไม่ดี ทั้งนี้ยังสัมพันธ์กับครอบครัวที่ละเลยเกี่ยวกับการใช้สื่อของนักเรียนจนเกิดการเรียนรู้และเลียนแบบพฤติกรรมจากสื่อ โดยบุคคลใกล้ชิดกับนักเรียนควรอธิบายเพื่อให้ความเข้าใจของนักเรียนเป็นไปในทางที่ถูกต้องและไม่นำสื่อไปใช้เป็นเครื่องมือในใช้ความรุนแรงโดยการรังแกผู้อื่น ซึ่งสอดคล้องกับ Bandura [34] ได้อธิบายพฤติกรรม

เอกสารอ้างอิง

- [1] Sittichai, R. (2013). **Cyberbullying Behavior among Adolescents**. Songkhla : Chanmeuyxngkar phim.
- [2] Sittichai, R. & Tudkuea, T. (2017). “Cyberbullying Behavior among Youth in the Three Southern Border Provinces, Thailand”, **Academic Services Journal Prience of Songkla University**. 28(1), 86-99.
- [3] Samoh, N., Boonmongkon, P., Ojanen, Timo.T., Samakkeekarom, R., Guadamuz & Thomas E. (2014). “Youth Perceptions on Cyberbullying”, **Journal of Behavioral Science for Development**. 6(1), 351-346.
- [4] Sutin, T. (1995). **The Reduction of Adolescent Students' Aggressive Behavior Through A Cognitive Modification Model**. Graduate School Master. Education (Educational Psychology) Bangkok : Chulalongkorn University.
- [5] Kaemmanee, T. (2017). **Teaching Knowledge to Process the Process. Learn Effective**, 21th ed. Bangkok : Chulalongkorn University.
- [6] Tudkuea, T. & Laeheem, K. (2018). “Development of Structural Equation Modeling of Cyber Bullying Behavior among Students in a Community College in the Southern Part of Thailand”, **Parichart Journal Thaksin University**. 31(1), 201-220.
- [7] Tudkuea, T. & Sabaiying, M. (2017). “Patterns, Effects and Coping with Cyber Bullying among Students of a College in the Southern Part of Thailand”, **Journal of Behavioral Science for Development**. 9(2), 220-236.
- [8] Sittichai, R., and Smith, P. K. (2013). “Bullying and Cyberbullying in Thailand: A review”, **International Journal of Cyber Society and Education**. 6(1), 31-44.
- [9] Tudkuea, T and Laeheem, K. (2014). “Development of Indicators of Cyberbullying among Youths in Songkhla Province”, **Asian Social Science**. 10(14), 74-79.
- [10] Intelligence Alliance for Public Opinion Research of Thailand. (2009). **Cyber Bullying Behavior of Thai Youth in Bangkok**. Bangkok : National Institute for Child and Family Development, Mahidol University.
- [11] Intelligence Alliance for Public Opinion Research of Thailand. (2011). **A Cyber-Bullying Behavior Management Project with Family Involvement**. Bangkok : National Institute for Child and Family Development, Mahidol University.
- [12] Charles, E. N., Sharon P. & Jessica R. (2013). “Cyberbullying: A Review of the Literature”, **Universal Journal of Educational Research**. 1(1), 1-9.
- [13] Mehmet, B.H. (2010). “Cyber Bully/Victim Scale Development Study”, **Akademik Bakis**. 19 1-17.
- [14] Sittichai1. R. (2014). “Information Technology Behavior Cyberbullying in Thailand: Incidence and Predictors of Victimization and Cyber-Victimization”, **Asian Social Science**. 10(11), 132-140.

- [15] Smith, P. K., Mahdavi, J., Carvalho, M., Fisher, S., Russell, S., and Tippett, N. (2008). "Cyberbullying: Its Nature and Impact in Secondary School Pupils", *Journal of Child Psychology & Psychiatry*. 49(4), 376-385.
- [16] Bandura, A. (1986). *Social Foundations of Thought and Action: A Social Cognitive Theory*. Englewood Cliffs. New Jersey : Prentice-Hall Inc.
- [17] Iamsuphasit, S. (2013). *Theories and Techniques in Behavior Modification*, 8th ed. Bangkok : Chulalongkorn University.
- [18] Laeheem, K. & Boonprakarn, K. (2017). "Relationships between Personal Background of Upbringing and Violent Experience, and Violent Behaviors among Thai Muslim Married Couples in Pattani Province", *Parichart Journal Thaksin University*. 30(1), 161-184.
- [19] Laeheem, K. & Baka, D. (2009). "Risk Factors Related to Youths Violence Behaviors in the Three Southern Border Provinces of Thailand", *Songklanakarin: E-Journal of Social Sciences & Humanities*. 15(6), 897-911.
- [20] Laeheem, K. & Baka, D. (2012). "A Study of Youths' Violence Behaviors in the Three Southern Border Provinces of Thailand", *NIDA Development Journal*. 52(1), 159-187.
- [21] Laeheem, K. (2013). *Bullying Behavior of Students*. Songkhla : Audiovisual Faculty of Science Prince of Songkla University.
- [22] Laeheem, K. (2014). "The Effect of Group Study Activities on the Prevention Risky Behavior to Students' Bullying in an Islamic Private School, Yala Province", *Parichart Journal Thaksin University*. 31(1), 183-200.
- [23] Laeheem, K. & Boonprakarn, K. (2015). "Family Background Risk Factors Associated with Domestic Violence among Married Thai Muslimscouples in Pattani Province", *Asian Social Science*. 11(9), 235-244.
- [24] Kitsukchit, P. (2016). "The Factors Causing Adolescent Female Bullies in Secondary Girls' Schools in the Bangkok Metropolis According to Ronald L. Akers's Social Learning Theory", *Academic Services Journal Prience of Songkla University*. 27(1), 72-80.
- [25] Baumrind, D. (1971). "Current patterns of parental authorith". *Developmental Psychology Monographs*. 4, 1-103.
- [26] Christine, S. B. (2008). "Cyber Bullying: Overview and Strategies for School Counsellors, Guidance Officers, and All School Personnel", *Australian Journal of Guidance & Counselling*, 18(1), 53-66.
- [27] Anker, C. K. (2011). *Bullying in the Age of Tecltnology: A Literature Review of Cyber bullying for School Counselors*. The Graduate School. Menomonie : University of Wisconsin Stout.
- [28] Conway, A. (2009). *The Internet Generation: Bullying has Gone Digital the Impact of Cyber Bullying on Adolescent Identity*. (Master' s thesis) University of Dublin, Faculty of the Graduate School of Education.
- [29] Hines, H. N. (2011). *Traditional Bullying and Cyber-Bullying: Are the Impacts on Self-Concept the Same*. A Thesis Faculty of the Graduate School, Western Carolina University.

- [30] Litwiller, B.J. & Brausch, A.M. (2013). "Cyber Bullying and Physical Bullying in Adolescent Suicide: The Role of Violent Behavior and Substance Use", **Journal of Youth and Adolescence**. 42, 675-684.
- [31] Willard, N. (2006). "Flame Retardant", **School Library Journal**. 52(4), 54-56.
- [32] Prachaney, J. (2013). **The Relationships between Family Communication Patterns, Lifestyle, Family Attachment Styles, Andsocial Networking Behavior and Game Addiction Behavior amongst Thai Teenagers in Bangkok Metropolitan**. Graduate School C. M.Com.Arts. Bangkok : Bangkok University.
- [33] Ishida, S. (2010). **A Study on Violence of Adolescent Students**. Master of Education Degree in Guidance and Counseling Psychology Bangkok : Srinakharinwirot University.
- [34] Bandura, R. (1977). **Social Learning Theory**. Englewood Cliffs. New Jersey : Prentice-Hall Inc.
- [35] Dollard, J., & Miller, N. E. (1939). **Frustration and Aggression**. New Haven, CT : Yale University Press.
- [36] Xiao, B. S & Wong, Y. M. (2013). "Cyber-Bullying Among University Students: An Empirical Investigation from the Social Cognitive Perspective", **International Journal of Business and Information**. 8(1), 34-69.
- [37] Chantawaniche, S. (2008). **Data Analysis in Qualitative Research**. 8th ed. Bangkok : Chulalongkorn University.

ภาคผนวก ก

บทความเผยแพร่ในวารสารพฤติกรรมศาสตร์เพื่อการพัฒนา

Journal of Behavioral Science for Development (JBSD)
Vol. 11 No. 1, January 2019

ISSN 2228-9453 (Print) 2651-2319 (Online) | 91

Guidelines for Preventive Cyber Bullying Behaviors among Secondary School Students in the Three Southern Border Provinces

Tanyakorn Tudkuea¹, Kasetchai Laeheem², and Ruthaychonnee Sittichai³

Received: November 29, 2018 Revised: January 28, 2019 Accepted: January 30, 2019

Abstract

The purpose of this study was to study problems, causes and guidelines for preventive cyber bullying behaviors among secondary school students in the three Southern border provinces. Data were collected through group interviews secondary school students in the three southern border provinces aged between 13 to 18 years old and use a snowball technique, including teachers and school director in the three southern border provinces. The key informants were 49 persons. Findings indicated that guidelines for development of preventive program for cyber bullying behaviors consisted of perception, critical thinking and awareness were group activities, game, debate and creative brainstorming.

Keywords: guidelines for preventive, cyber bullying behaviors, three southern border provinces, students

¹ Student, Doctor of Philosophy in Human and Social Development, Faculty of Liberal Arts, Prince of Songkla University, Hat Yai Campus, Songkhla. E-mail: tam_tanyakorn@yahoo.com

² Association Professor at Department of Educational Foundation, Faculty of Liberal Arts, Prince of Songkla University, Hat Yai Campus, Songkhla.

³ Association Professoer at Faculty of Humanities and Social Sciences, Kids and Youth Development Research Unit, Research Center for Educational Innovations and Teaching and Learning Excellence, Prince of Songkla University, Pattani.

แนวทางการป้องกันพฤติกรรมก้าวร้าวแบบโลกไซเบอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษา ในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้

ธัญยากร ตุดเกื้อ¹ เกษตรชัย และหิม² และ ฤทัยชนนี สิทธิชัย³

บทคัดย่อ

การศึกษาวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาแนวทางการป้องกันพฤติกรรมก้าวร้าวแบบโลกไซเบอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ โดยใช้วิธีการสัมภาษณ์กลุ่มนักเรียนมัธยมศึกษาในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ ที่มีอายุระหว่าง 13-18 ปี โดยใช้วิธีการเลือกผู้ให้ข้อมูลด้วยเทคนิคบอกต่อ รวมถึงครูผู้สอน และผู้บริหารโรงเรียนในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ รวมผู้ให้ข้อมูลจำนวนทั้งสิ้น 49 คน ซึ่งผลการศึกษาพบว่า แนวทางสำหรับการพัฒนาโปรแกรมการป้องกันพฤติกรรมก้าวร้าวแบบโลกไซเบอร์ ประกอบไปด้วย การส่งเสริมทักษะด้านการรับรู้ ด้านการคิด วิเคราะห์ และด้านการตระหนักรู้ ภายใต้การจัดกิจกรรมกลุ่ม เกมกิจกรรมกิจกรรมการโต้ว่าที่ และกิจกรรมระดมสมองอย่างสร้างสรรค์

คำสำคัญ: แนวทางการป้องกัน พฤติกรรมก้าวร้าวแบบโลกไซเบอร์ สามจังหวัดชายแดนภาคใต้ นักเรียน

¹ นักศึกษาปริญญาเอก หลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาพัฒนามนุษย์และสังคม คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่ อีเมล: tam_tanyakorn@yahoo.com

² รองศาสตราจารย์ ประจำภาควิชาสารัตถศึกษา คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่ สงขลา

³ รองศาสตราจารย์ ประจำหน่วยวิจัยเพื่อการพัฒนาเด็กและเยาวชน สถานวิจัยนวัตกรรมทางการศึกษาและการเรียนการสอนที่เป็นเลิศ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ ปัตตานี

ที่มาและความสำคัญของปัญหาวิจัย

การรังแกบนโลกไซเบอร์เป็นพฤติกรรมความรุนแรงรูปแบบใหม่ที่เกิดขึ้นในยุคปัจจุบันโดยการใช้เทคโนโลยีการสื่อสารผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ได้รับความนิยมของแต่ละช่วงเวลาเป็นเครื่องมือในการรังแกผู้อื่น อาทิ Facebook Line Instagram YouTube Twitter E-mail หรือแม้แต่ Skype ทั้งนี้มีนักวิชาการจำนวนมากได้กล่าวถึงรูปแบบของการรังแกบนโลกไซเบอร์ ซึ่งประกอบไปด้วย การนินทาหรือตำหนิผู้อื่น การหมิ่นประมาท การแอบอ้างชื่อผู้อื่นในด้านลบ การนำความลับที่เป็นข้อมูลส่วนตัวของผู้อื่นไปเปิดเผยหรือส่งต่อ และการลบหรือบล็อกผู้อื่นออกจากกลุ่มอันรวมถึงการปิดกั้น หรือกีดกันผู้อื่นบนโลกไซเบอร์ ซึ่งมีเป้าประสงค์ให้ผู้ที่ตกเป็นเหยื่อเกิดความรู้สึกด้านลบ (Tudkuea & Laeheem, 2018, p.202; Tudkuea & Sabaiying, 2017, p.222; Sittichai, 2017, pp.13-16; Sittichai & Tudkuea, 2017, pp.87-88; Sittichai & Smith, 2013, pp.32-33; Smith, Mahdavi, Carvalho, Fisher, Russell, & Tippett, 2008, p.377)

จากผลการศึกษาวิจัยจำนวนมากพบว่าผลกระทบจากการถูกรังแกบนโลกไซเบอร์ส่งผลให้ผู้ที่ตกเป็นเหยื่อเกิดความรู้สึกด้านลบทั้งทางตรงและทางอ้อม อาทิ ความรู้สึกอับอาย รู้สึกโกรธ รู้สึกเครียด เกิดความวิตกกังวล และกลายเป็นความคับข้องใจอันส่งผลทางอ้อมต่อการมีสุขภาพจิตที่ดี ทำให้ร่างกายและจิตใจของเหยื่ออ่อนแอ ไม่อยากพบเจอผู้คน มีปัญหาเรื่องความสัมพันธ์ทางสังคม และนำไปหาเหยื่อซึ่งถูกรังแกบนโลกไซเบอร์ไปสู่สภาวะซึมเศร้า และยังเป็นต้นเหตุสำคัญให้เหยื่อเลือกทางเดินไปสู่ความตายโดยการฆ่าตัวตายเพื่อหลีกเลี่ยงปัญหาที่เกิดขึ้นในโลกแห่งความเป็นจริง (Tudkuea & Sabaiying, 2017, p.227; Samoh, Boonmongkon, Timo, Samakkeekarom, & Thomas, 2014, pp.357-358) ทั้งนี้ Tudkuea and Laeheem (2018, p.212) พบว่าสาเหตุของการเกิดพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์มาจากปัจจัยการเลี้ยงดูของครอบครัวแบบเข้มงวดกวดขัน อิทธิพลความคับข้องใจ อิทธิพลความรุนแรงจากกลุ่มเพื่อน ความรุนแรงจากเกมหรือสื่อต่างๆ และความรุนแรงของบิดามารดา โดยตัวแปรเชิงสาเหตุในโมเดลสามารถร่วมกันอธิบายความแปรปรวนของตัวแปรพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ได้ร้อยละ 74 และตัวแปรความคับข้องใจได้ร้อยละ 72 สอดคล้องกับ Kalaitzaki and Birtchnell (2014, p.733) ที่พบว่ารูปแบบการเลี้ยงดูในช่วง 16 ปีแรกของชีวิต ซึ่งส่งผลเสียต่อการเห็นคุณค่าของตนเองและบุคคลอื่น ทั้งนี้จากรูปแบบการเลี้ยงดูของพ่อแม่แบบเข้มงวดส่งผลให้เยาวชนเห็นคุณค่าในตนเองและบุคคลอื่นในเชิงลบ และส่งผลทางด้านจิตใจภายในให้มีความรู้สึกโดดเดี่ยว รู้สึกเก็บกด ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญสู่การเกิดพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์

ทั้งนี้จากการทบทวนวรรณกรรม และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในประเทศไทยยังไม่พบการศึกษาวิจัยพัฒนา แนวทางการป้องกันการเกิดพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์อย่างเป็นทางการเป็นรูปธรรม แต่คงมีงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาโปรแกรมเพื่อป้องกันความรุนแรงในลักษณะต่างๆ 10 ปี ย้อนหลัง ในขณะที่ Pangthum (2009, p.19) ได้ศึกษาผลของโปรแกรมการป้องกันความรุนแรงในเด็กประถมศึกษาปีที่ 1-6 ที่มีพฤติกรรมรุนแรง ด้วยโปรแกรมการป้องกันความรุนแรงด้วยการเข้าร่วมกิจกรรมสร้างเสริมความฉลาดทางอารมณ์ 8 ด้าน จำนวน 20 ครั้ง ๆ ละ 30-60 นาทีต่อวัน สัปดาห์ละ 2 ครั้ง ผลการวิจัยพบว่า ก่อนการทดลองกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลองมีพฤติกรรมเสี่ยงต่อความรุนแรง ภายหลังการทดลองพบว่า ค่าเฉลี่ยคะแนนพฤติกรรมเสี่ยงต่อความรุนแรงของนักเรียนลดลง อย่าง

มีนัยสำคัญทางสถิติ อีกทั้ง Prasertsuk, Kheovichai, Pooput, and Toomthongkum (2011, p.31) ได้พัฒนาโปรแกรมความร่วมมือระหว่างครอบครัวและโรงเรียนเพื่อป้องกันพฤติกรรมเสี่ยงของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2-3 โดยผลการวิจัย พบว่า โปรแกรมความร่วมมือระหว่างครอบครัวและโรงเรียนเพื่อป้องกันพฤติกรรมเสี่ยงของนักเรียนที่พัฒนาขึ้นเป็นการบูรณาการแนวคิดเชิงนิเวศน์ แนวคิดการร่วมมือ และแนวคิดการป้องกันเบื้องต้น ผลของโปรแกรมพบว่านักเรียนมีการแสดงพฤติกรรมเสี่ยงส่วนใหญ่ลดลงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

ซึ่ง Boonsanu and Yunibhand (2012, pp.114-115) ได้ศึกษาผลของพฤติกรรมบำบัดต่อพฤติกรรมก้าวร้าวของเด็กสมาธิสั้นอายุ 4-9 ปี และผู้ดูแลหลักที่มารักษาแผนกผู้ป่วยนอกโรงพยาบาลมะเร็ง จังหวัดกาญจนบุรี ด้วยโปรแกรมบำบัดพฤติกรรมที่พัฒนาขึ้นเป็นระยะเวลา 3 สัปดาห์ ส่วนกลุ่มควบคุม ได้รับการดูแลตามปกติ ผลการวิจัยพบว่า พฤติกรรมก้าวร้าวของเด็กสมาธิสั้นหลังได้รับพฤติกรรมบำบัดมีการแสดงน้อยกว่าก่อนได้รับพฤติกรรมบำบัดอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวของเด็กสมาธิสั้นกลุ่มที่ได้รับพฤติกรรมบำบัดน้อยกว่าเด็กกลุ่มที่ได้รับการดูแลตามปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สอดคล้องกับ ผลการวิจัยของ Seyong (2012, p.89-90) จากการพัฒนาโปรแกรมการให้การปรึกษารอบครอบครัวเพื่อลดพฤติกรรมก้าวร้าวของเด็กนักเรียนอนุบาล ในพื้นที่ภาคใต้ตอนล่างของประเทศไทย ซึ่งผลการวิจัยพบว่า การสื่อสารในครอบครัว เข้ากับกระบวนการให้การปรึกษารอบครอบครัว ตามทฤษฎีของเซเทียร์ ซึ่งประสิทธิผลของโปรแกรมในเชิงคุณภาพ พบว่า ครอบครัวกรณีศึกษาสะท้อนว่าพฤติกรรมก้าวร้าวของบุตรทั้งทางร่างกาย และวาจาเปลี่ยนแปลงไปในทางเหมาะสมขึ้น และเชิงปริมาณ พบว่า การแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวทางร่างกาย และวาจาของบุตร หลังการให้การปรึกษารอบครอบครัวเด็กมีการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวลดลง

ต่อมา Parekitthammachai (2012, p.121) ได้ศึกษาผลของการปรับพฤติกรรมเพื่อลดพฤติกรรมก้าวร้าวของวัยรุ่นกลุ่มเสี่ยงภายใต้ทฤษฎีสัมพันธภาพระหว่างบุคคล โดยมุ่งให้เกิดความเข้าใจในบุคลิกภาพ ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล และการใช้แนวคิดการเลียนแบบ ผ่านการใช้เทคนิคตัวแบบในการนำเสนอพฤติกรรมใหม่ให้กับวัยรุ่น ผ่านการจัดกิจกรรมกลุ่ม 12 ครั้ง ครั้งละ 50 นาที ผลจากการวิจัยพบว่า วัยรุ่นกลุ่มเสี่ยงที่เข้าร่วมโปรแกรมมีพฤติกรรมก้าวร้าวลดลงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งสอดคล้องกับ Kongsuwan, Chanchong, Suttharangsee and Intanon (2016, p.75-76) ที่ได้ศึกษาผลของโปรแกรมพัฒนาทักษะการจัดการความรุนแรงต่อการป้องกันพฤติกรรมก้าวร้าวของแกนนำเยาวชนระดับมัธยมศึกษา โดยใช้กลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักเรียนวัยรุ่นช่วงอายุ 15-19 ปี จำนวน 70 คน โดยแบ่งเป็นกลุ่มควบคุม และกลุ่มทดลอง กลุ่มละ 35 คน ภายใต้ระยะเวลา 12 สัปดาห์ ซึ่งการพัฒนาเป็นการสังเคราะห์และใช้แนวคิดของ Orem ผ่านโปรแกรมพัฒนาแกนนำเยาวชนเพื่อป้องกันความรุนแรงและคู่มือ การจัดการความรุนแรงในวัยรุ่น ผลการวิจัยพบว่า เยาวชนกลุ่มทดลองมีคะแนนพฤติกรรมก้าวร้าวลดลง และมีคะแนนทักษะการจัดการความรุนแรงเพิ่มขึ้น หลังเข้าร่วมโปรแกรม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 ทั้งนี้ยังพบอีกว่า เยาวชนกลุ่มทดลองมีคะแนนพฤติกรรมก้าวร้าวต่ำกว่ากลุ่มควบคุม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ในทุกทักษะชีวิต

อีกทั้ง Rohitsuk, Hasdinrat, Sornpaisarn, Apinuntawed and Pornnoppadol (2014, p.231) ศึกษาการวิจัยเชิงคุณภาพเพื่อประเมินประสิทธิผลของโปรแกรมการจัดกิจกรรมในสถานศึกษาแบบบูรณาการเพื่อ

ช่วยเหลือเด็กติดเกมที่ผ่านมาผลการคัดกรองด้วยแบบทดสอบการติดเกมซึ่งมีคะแนนอยู่ในกลุ่มติดเกม รวมทั้งสิ้น 53 คน โดยแบ่งกลุ่มทดลองออกเป็นนักเรียน 6 คน ผู้ปกครอง 6 คน ครู 15 คน และกลุ่มควบคุมเป็นนักเรียน 6 คน ผู้ปกครอง 6 คน ครู 14 คน ซึ่งมีวิธีการดำเนินการวิจัยเพื่อเปรียบเทียบประสิทธิผลของโปรแกรม โดยเก็บข้อมูลก่อนเริ่มโปรแกรมและหลังจบโปรแกรมทันทีและเก็บซ้ำหลังจบโปรแกรมอีก 6 เดือน ผลการวิจัยพบว่า โปรแกรมที่มีผลให้นักเรียนเล่นเกมลดลงมีความสามารถในการควบคุมตนเองได้ดีขึ้น มีการทำกิจกรรมสร้างสรรค์อื่น ๆ มากขึ้น และมีความภาคภูมิใจในตนเองมากขึ้น ทั้งนี้ผู้ปกครองและครู มีความรู้เกี่ยวกับปัญหาการติดเกมของนักเรียนมากขึ้น และมีการปรับเปลี่ยนทัศนคติและการดูแลช่วยเหลือนักเรียนในทิศทางที่ดีขึ้น อีกทั้งมีสัมพันธภาพที่ดีขึ้นนำไปสู่การเกิดความร่วมมือในการแก้ปัญหาาร่วมกันระหว่างครอบครัว โรงเรียน และชุมชน ทั้งนี้ Sriratanaban (2016, pp.315-325) ได้พัฒนากระบวนการส่งเสริมการคิดแก้ปัญหาในด้านทักษะสังคมเรื่องการถูกรังแก ภายใต้ทฤษฎีการตระหนักรู้ในตนเองผ่านกระบวนการคิดแก้ปัญหา โดยอยู่ในรูปแบบของกิจกรรมเพื่อส่งเสริมให้นักเรียนเผชิญหน้ากับปัญหา รวมไปถึง การวิเคราะห์ปัญหา การแสดงปฏิกิริยา และการประเมินผล เพื่อให้เกิดความสัมพันธที่ดีกับบุคคล อันนำไปสู่การช่วยเหลือซึ่งกันและกัน รวมถึงสามารถเข้าใจตนเอง เข้าใจผู้อื่น และสามารถจัดการกับปัญหาต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม ผ่านกระบวนการทดลอง 6 ครั้ง ครั้งละ 50 นาที ผลจากการวิจัยพบว่า นักเรียนสามารถแก้ปัญหาเรื่องการถูกรังแกได้สำเร็จและมีผลลัพธ์ที่น่าพึงพอใจ

นอกจากนี้ในต่างประเทศได้มีการศึกษาพัฒนาและให้ความสำคัญกับผลกระทบ จากการรังแกทุกรูปแบบทั้งในส่วนของผู้ที่ตกเป็นเหยื่อและผู้กระทำ ตัวอย่างในประเทศฟินแลนด์ได้มีการพัฒนาโปรแกรมขึ้นมาเพื่อป้องกันและจัดการกับปัญหาการรังแกทั้งทางวาจา ทางกาย และการรังแกบนโลกไซเบอร์ ภายใต้โปรแกรมที่มีชื่อว่า KiVa Anti-Bullying Program ถูกพัฒนาขึ้นตั้งแต่ ปี 2006 โดย University of Turku โดยนำโปรแกรมไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างจำนวนมาก ในประเทศฟินแลนด์ ซึ่งจุดมุ่งหมายของโปรแกรมที่พัฒนาขึ้นเพื่อศึกษารูปแบบของการป้องกันและการจัดการกับปัญหาการรังแกที่เกิดขึ้น ด้วยวิธีการเรียนรู้จากการทำกิจกรรมที่มุ่งพัฒนาทักษะทางอารมณ์สังคมผ่านกระบวนการเรียนรู้ที่สนุกสนานและมีความน่าสนใจ โดยสอดแทรกความรู้เกี่ยวกับความหมายของการรังแก ผลกระทบของการรังแก รวมถึงรูปแบบวิธีการรับมือกับการรังแกและเน้นการทำความเข้าใจโครงสร้างของการรังแกประกอบกับการเอาใจใส่จากบุคลากรในโรงเรียนที่มีบทบาทสำคัญในการป้องกันการรังแกทุกรูปแบบ ทั้งนี้ผลจากการทดลองใช้กับโรงเรียนในประเทศฟินแลนด์ 234 แห่ง ในระยะเวลา 5 ปี พบว่าพฤติกรรมการรังแกของนักเรียนลดลงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ (Salmivalli & Poskiparta, 2012, p.41)

อีกทั้งในประเทศสเปนได้มีการพัฒนาโปรแกรมป้องกันการรังแกบนโลกไซเบอร์ ภายใต้ชื่อว่า ConRed Program โดยมุ่งเน้นการส่งเสริม สร้างจิตสำนึกเกี่ยวกับการใช้งานอินเทอร์เน็ตให้เกิดความปลอดภัยและให้เกิดประโยชน์สูงสุด โดยอาศัยการจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมด้านจริยธรรม ให้ความรู้ความเข้าใจเพื่อการใช้งานบนโลกไซเบอร์อยู่ในกรอบแห่งบรรทัดฐานทางสังคม โดยใช้กิจกรรมกลุ่มที่มีทั้งนักเรียน ครู และครอบครัวเข้ามามีส่วนร่วมในการพัฒนา ทั้งนี้ Del, Casas and Ortega (2016, p.123) ได้ทดลองใช้โปรแกรมกับนักเรียนที่มีอายุ ระหว่าง 11-19 ปี แยกเป็นนักเรียนกลุ่มทดลอง จำนวน 586 คน นักเรียนกลุ่มควบคุม จำนวน 289 คน ผลการวิจัย พบว่า นักเรียนกลุ่มทดลองสามารถลดการมีส่วนร่วมเกี่ยวกับการรังแกบนโลกไซเบอร์ ทั้งนี้พบอีกว่า นักเรียนที่ตกเป็น

เหยื่อสามารถจัดการกับปัญหาที่เกิดขึ้นได้และนักเรียนมีการเอาใจใส่ความรู้สึกของตนเองและผู้อื่นเพิ่มมากขึ้น หลังจากเข้าร่วมกระบวนการ

จากเหตุผลดังกล่าวข้างต้นทำให้ทราบถึงช่องว่างของการวิจัยเกี่ยวกับพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ ของนักเรียนที่ควรค่าแก่การศึกษาเพื่อให้ได้มาซึ่งทางออกที่สามารถแก้ไขปัญหาค่าที่เกิดขึ้นอย่างจริงจัง ทั้งนี้ ในประเทศไทยยังไม่มีการศึกษาแนวทางของการพัฒนาโปรแกรมการป้องกันพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ อย่างจริงจัง ในการนี้ผู้วิจัยเลือกศึกษาภายใต้บริบทนักเรียนมัธยมศึกษาในพื้นที่สามจังหวัดชายแดนภาคใต้ เนื่องจากเป็นบริบทที่มีความน่าสนใจในแง่มุมมองของการที่บุคคลในพื้นที่เผชิญกับสภาวะวิกฤติแห่งความรุนแรงอันมีความเชื่อมโยงกับหลายสาเหตุซึ่งนำไปสู่วิถีการดำเนินชีวิตที่แตกต่าง โดยให้ความสำคัญกับปัญหาที่เกิดขึ้นกับเด็ก และเยาวชนซึ่งถือเป็นหัวใจสำคัญของการพัฒนาคนทั้งในระดับครอบครัว ชุมชน สังคม และประเทศชาติ

ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาแนวทางการป้องกันพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ โดยผลจากการศึกษาจะเป็นคุณประโยชน์ในการนำไปใช้ในการพัฒนาต่อยอดเป็นโปรแกรมการป้องกันการเกิดพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ได้อย่างเป็นรูปธรรมต่อไป รวมถึงหน่วยงานบุคคลที่เกี่ยวข้องสามารถนำผลการวิจัยไปประกอบการพิจารณาเพื่อแก้ไขปัญหาค่าที่เกิดขึ้นได้ในระดับนโยบายต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

เพื่อศึกษาแนวทางการป้องกันพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้

แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยครั้งนี้ได้หยิบยกทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคมของ Bandura (1986, pp.23-25) ที่มองปัจจัยส่วนบุคคล ปัจจัยสภาพแวดล้อม และปัจจัยทางพฤติกรรมว่ามีความสัมพันธ์ต่อการกำหนดหรือส่งผลให้บุคคลเกิดการเรียนรู้ทางปัญญาผ่านกระบวนการรับรู้จากสภาพแวดล้อมหรือสิ่งเร้า อันมีผลกับการทำงานในระบบความรู้ ความคิด และการจดจำ โดยมีผลต่อการแสดงพฤติกรรมของบุคคล ควบคู่ไปกับแนวคิดการรับรู้ความสามารถของตนเองที่เชื่อว่าการรับรู้ความสามารถของตนเองมีผลต่อการแสดงพฤติกรรมของบุคคลผ่านปัจจัยด้านประสบการณ์ที่ประสบความสำเร็จ ปัจจัยด้านตัวแบบ ปัจจัยด้านการใช้คำพูดชักจูง รวมถึงปัจจัยด้านการกระตุ้นทางอารมณ์ อีกทั้งแนวทางการป้องกันยังให้ความสำคัญกับการประมวลข้อมูลของบุคคลซึ่งอยู่ภายใต้ทฤษฎีการประมวลข้อมูลสารสนเทศของ Klausmeier (1985, p.105) ที่สามารถอธิบายการเรียนรู้ของบุคคลด้วยกระบวนการทำงานของสมองผ่านการจัดเก็บข้อมูลจากสิ่งแวดล้อมภายนอกที่มีความน่าสนใจผ่านการรับรู้เข้าสู่กระบวนการทางสมองโดยมีการเข้ารหัสจัดเก็บข้อมูลเป็นหมวดหมู่เพื่อทำการบันทึกไว้ในสมอง อันมีลักษณะพิเศษซึ่งสามารถเรียกข้อมูลกลับมาใช้ใหม่ได้เมื่อต้องการ ผ่านการแลกเปลี่ยนร่วมกันในประเด็นเป้าหมายผ่านการบวนการโต้วาที และกิจกรรมที่ส่งเสริมการขยายความคิดเพื่อให้สามารถเข้ารหัสข้อมูลและเก็บข้อมูลอยู่ในส่วนของความจำระยะยาวที่มีความคงทนถาวรได้มากที่สุด อันส่งผลไปสู่ตัวกำเนิดพฤติกรรมตอบสนองทั้งด้านอารมณ์ ความรู้สึก และการแสดงพฤติกรรมภายนอก ทั้งนี้ยังมุ่งเน้นให้เกิดเป็นความตระหนักรู้ ตามแนวคิดของ Good

(1973, p.54) ที่เชื่อว่าเมื่อบุคคลเกิดการรับรู้และเข้าใจในสิ่งนั้นจะนำไปสู่กระบวนการสร้างความคิดรวบยอด โดยส่งผลให้เกิดการเรียนรู้ และเกิดความตระหนักซึ่งส่งผลต่อการแสดงพฤติกรรมของบุคคล

ทั้งนี้เพื่อให้เกิดความครอบคลุมตามทฤษฎีที่ใช้อันเป็นฐานความคิดในการพัฒนาแนวทางการป้องกันพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนผ่านกระบวนการวิจัยเชิงคุณภาพเพื่อให้ได้มาซึ่งข้อค้นพบและเสนอเป็นแนวทางการป้องกันพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ให้เห็นเป็นรูปธรรมชัดเจนยิ่งขึ้น

วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษาครั้งนี้ใช้ระเบียบวิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยมีแบบสัมภาษณ์กลุ่มแบบกึ่งโครงสร้างเป็นเครื่องมือในการวิจัย และได้เก็บข้อมูลจากนักเรียนมัธยมศึกษาในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ ซึ่งมีอายุระหว่าง 13 ถึง 18 ปี จำนวน 34 คน ซึ่งมีเกณฑ์การคัดเลือกนักเรียนที่มีประวัติการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตตั้งแต่ 3 ชั่วโมงขึ้นไปต่อหนึ่งวัน โดยใช้เทคนิคบอลลูกหิมะ (Snowball Technique) เนื่องจากการทบทวนวรรณกรรมเบื้องต้นพบว่ามีความเสี่ยงในระดับสูงที่จะเกิดพฤติกรรมหรือพบเจอพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ รวมถึงครูผู้สอน และผู้บริหารโรงเรียนในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ จำนวน 15 คน โดยใช้วิธีการสัมภาษณ์กลุ่ม (Group Interview) กลุ่มละ 5-6 คน รวมผู้ให้ข้อมูลทั้งสิ้น 49 คน ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ยึดหลักจริยธรรมในการศึกษาวิจัยโดยได้รับการยินยอมและให้ข้อมูลโดยสมัครใจจากผู้ให้ข้อมูลทุกคน และโครงการวิจัยได้ผ่านกระบวนการพิจารณาจากศูนย์ธรรมการวิจัยในมนุษย์สาขา สังคมศาสตร์และพฤติกรรมศาสตร์ คณะพยาบาลศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ รหัสหนังสือรับรอง PSU IRB 2018 - PSU - St - 001

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยใช้วิธีการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงเนื้อหา (Content Analysis) โดยเป็นการจำแนกประเด็น (Classification) และจัดหมวดหมู่ (Grouping) และนำข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์เพื่อนำมาตีความและสร้างข้อสรุป โดยอธิบายเชิงพรรณนาความและเรียบเรียงให้งานวิจัยเกิดความสมบูรณ์ตอบคำถามตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย

ผลการวิจัย

จากผลการศึกษาแนวทางการป้องกันพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ สามารถสรุปผลการวิจัยได้ ดังนี้

1. การพัฒนาทักษะด้านการรับรู้ ในมุมมองของนักเรียนการรับรู้ถือเป็นทักษะสำคัญที่ทุกคนควรได้รับการพัฒนาทั้งนี้เพื่อให้รู้จักตนเอง รู้จักผู้อื่น โดยเฉพาะนักเรียนที่มีพฤติกรรมไปรังแกผู้อื่นบนโลกไซเบอร์ยังตีความเป็นเรื่องปกติธรรมดา มองเป็นเรื่องสนุกสนาน ขาดจิตสำนึก ทั้งที่ส่งผลกระทบต่อผู้อื่นที่ถูกรังแกเกิดความอับอาย เกิดความวิตกกังวล และอาจเกิดผลเชิงลบต่อผู้อื่นตามมา ดังนั้นจำเป็นต้องพัฒนานักเรียนที่มีพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ด้วยการพัฒนาทักษะด้านการรับรู้ผ่านกิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันกับผู้อื่นเพื่อให้เกิดจิตสำนึกถึงสิ่งที่ดีและไม่ดี รวมถึงเพื่อให้รู้จักตนเองและรู้จักผู้อื่นมากขึ้นผ่านกิจกรรมกลุ่ม

“...หนูคิดว่าคนที่มีความผิดกรรมไปรังแกผู้อื่น อาจไม่รู้ถึงผลกระทบที่เกิดขึ้น ไม่รู้ว่าเพื่อนอับอาย หรือวิตกกังวลเป็นอย่างไร อาจจะต้องทำให้เขารู้ถึงสิ่งที่เขาทำผ่านการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน...” ยู นามสมมติ สัมภาษณ์, 21 กุมภาพันธ์ 2561

“...บางคนโลกสวย มองเป็นเรื่องสนุกไปหมด ไม่นึกถึงผลที่ตามมา นอกจากโลกสวยแล้วยังโลกแคบด้วย ไม่รู้จักปรับตัวเอง ดีแต่แกล้งเพื่อนไปวัน ๆ ไม่รู้จักโต อาจจะต้องสร้างจิตสำนึกให้พวกนี้ใหม่...” วิ นามสมมติ สัมภาษณ์, 22 กุมภาพันธ์ 2561

ทั้งนี้ในมุมมองของครูและผู้บริหารโรงเรียนเป็นไปในทิศทางเดียวกันที่ให้ออกเสนอสำหรับการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ที่ดีให้นักเรียนที่มีความผิดกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์เพื่อให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ที่ถูกต้องซึ่งเป็นพฤติกรรมที่เกิดผลกระทบกับผู้อื่น โดยกิจกรรมที่เหมาะสมที่สุดอาจอยู่ในรูปแบบของกิจกรรมกลุ่ม กิจกรรมการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน กิจกรรมโต้วาที เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกการคิดเพื่อจะไปโต้แย้งกับเพื่อนโดยใช้หลักความมีเหตุผลมีผลเพื่อให้เกิดการเรียนรู้อย่างมีเหตุผลซึ่งจะส่งผลต่อการแสดงพฤติกรรมของนักเรียนและเมื่อปฏิบัติติดต่อกันจะสามารถลดหรือป้องกันให้นักเรียนที่มีความผิดกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ได้เมื่อนักเรียนเกิดการรับรู้ที่ถูกต้อง

“...เด็กมันก็สนุกไปตามวัย ถามว่าจะทำอย่างไร คงต้องให้เขารู้ถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นกับผู้อื่น ที่นี้การรับรู้ของเด็กแต่ละคนไม่เท่ากัน โจทย์ของเรา คือ ทำอย่างไร ให้เด็กเกิดการรับรู้ที่ดี กิจกรรมอะไร ก่อนที่เราจะไปเปลี่ยนแปลงหรือต้องการให้เขาเป็นอย่างไร เราต้องเรียนรู้ก่อนว่าเขาเป็นอย่างไร ธรรมชาติของเขาคิด ชอบอะไร ไม่ชอบอะไร เพื่อเรานำส่วนที่เขาสนใจไปจับเขา ให้เกิดประโยชน์กับเขาสูงสุด ให้รับรู้ผ่านกิจกรรมกลุ่ม เพื่อให้รู้ความคิดของเพื่อน และเขาจะเปรียบเทียบกับสิ่งที่ตนเองคิดได้เอง แต่อาจต้องเหนื่อยหน่อยนะ...” ครูจอย นามสมมติ สัมภาษณ์, 12 กุมภาพันธ์ 2561

“...ครูว่าจัดเป็นกิจกรรมโต้วาทีไปเลยเพื่อให้นักเรียนเขารู้ และได้ถกเถียงกัน เท่ากับว่าเราสอนเขาให้ฟังผู้อื่น สอนให้คิด และยังสอนให้เขาต้องนึกถึงคนอื่นด้วยเมื่อบุคคลอื่นที่เป็นเพื่อนเขาคิดแตกต่างกัน และเป็นกิจกรรมที่ไม่น่าเบื่อด้วย...” ครูฉอ นามสมมติ สัมภาษณ์, 15 กุมภาพันธ์ 2561

ดังนั้นสรุปได้ว่านักเรียน ครูและผู้บริหารโรงเรียนเห็นตรงกันว่ากระบวนการเรียนรู้ของนักเรียนมีความสำคัญและเชื่อมโยงกับการคิดและสิ่งที่รับรู้ อันนำไปสู่การตัดสินใจและการแสดงออกทางด้านพฤติกรรมของนักเรียน โดยนักเรียนที่มีความผิดกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ยังคงต้องพัฒนาการเรียนรู้ในแง่มุมมองเชิงบวก รวมถึงการรับรู้ถึงผลกระทบจากการแสดงพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ ที่สร้างกระบวนการเรียนรู้และการตัดสินใจของนักเรียนจากภายในตนเองจากการรับรู้ ซึ่งอาจลดพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนได้ผ่านกิจกรรมกลุ่ม รวมถึงกิจกรรมการแลกเปลี่ยนมุมมองความคิดระหว่างกัน และกิจกรรมการโต้วาที เพื่อเปิดมุมมองการเรียนรู้ให้นักเรียนเกิดกระบวนการแปลความหมายของสิ่งที่รับรู้และนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมต่อไป

2) การพัฒนาทักษะด้านการคิด วิเคราะห์ ในมุมมองของนักเรียนการคิด วิเคราะห์ถือเป็นทักษะที่ใช้สำหรับฝึกความมีเหตุผล แยกแยะได้ว่าสิ่งไหนดี สิ่งไหนไม่ดี สิ่งไหนควรและไม่ควรปฏิบัติ ทั้งนี้บุคคลที่มีความผิดกรรมไปรังแกผู้อื่นบนโลกไซเบอร์และนอกจากเกิดจากความสนุกสนานแล้ว บุคคลเหล่านี้ยังขาดทักษะการคิด

วิเคราะห์ จึงควรได้รับการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ผ่านกิจกรรมเกม กิจกรรมการระดมสมอง รวมถึงกิจกรรม การเขียนแผนผังความคิดร่วมกันกับเพื่อน เพื่อเป็นการพัฒนาความคิดอย่างมีเหตุผลและมุ่งเน้นเนื้อหาที่เป็น ผลกระทบที่เกิดจากพฤติกรรมมารั้งแกนโลกไซเบอร์ทั้งต่อตนเองและผู้อื่นทั้งทางตรงและทางอ้อม

“...ในความคิดของผม ผมว่าคนที่มีความคิดแบบนี้น่าจะไม่รู้ว่าอะไรดี ไม่ดี ไม่รู้ข้อดี ข้อเสีย ไม่คิดถึงผลที่ เกิดขึ้นมันรุนแรง แกล้งเพื่อนเพื่อให้สนุกไว้ก่อน บางคนไม่คิดจริง ๆ ต้องทำให้เขาคิดเป็น รู้จักเหตุรู้จักผลมากขึ้น...”
ตี๋ นามสมมติ สัมภาษณ์, 15 กุมภาพันธ์ 2561

“...กิจกรรมที่ส่งเสริมการคิด ก็อาจจะเล่นเกม หรือระดมสมอง เขียนเป็นแผนผังความคิด เพื่อให้ได้ใช้สมอง บ้าง ให้เขียนว่าผลกระทบต่อตนเองและเพื่อนมีอะไรบ้าง ทำให้ไม่ต้องแกล้งเพื่อน ให้เขาใช้สมองอย่างมีเหตุผลบ้าง เขาอาจจะสำนึกได้ละ...” เอ็กซ์ นามสมมติ สัมภาษณ์, 15 กุมภาพันธ์ 2561

ในส่วนของผู้บริหารและผู้บริหารโรงเรียนมองว่านักเรียนที่มีพฤติกรรมมารั้งแกนโลกไซเบอร์นั้นขาดทักษะการ คิด วิเคราะห์ โดยนักเรียนไม่สามารถแยกแยะสิ่งที่ควรทำหรือไม่ควรทำ สิ่งไหนดีหรือไม่ดี และเพื่อให้นักเรียน สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุขผ่านกิจกรรมที่สนุก ไม่น่าเบื่อ เพื่อให้ให้นักเรียนได้รับความรู้ผ่านการ แลกเปลี่ยนประสบการณ์ร่วมกันกับผู้อื่น เกมกิจกรรม กิจกรรมกลุ่มอื่น ๆ เพื่อเป็นการส่งเสริมการคิดอย่างมีเหตุมี ผลเพื่อสามารถป้องกันหรือลดพฤติกรรมมารั้งแกนโลกไซเบอร์ของนักเรียนได้

“...ครูมองว่านักเรียนที่มีพฤติกรรมมารั้งแกนหรือแกล้งเพื่อนบนเฟส เขาอาจจะขาดทักษะสำคัญในการใช้ชีวิต นั้นคือ ขาดการคิด วิเคราะห์ แยกแยะเรื่องราวต่าง ๆ ไม่รู้ว่าอะไรควรทำ ไม่ควรทำ ทั้งนี้น่าจะเกิดจากการ ขาดความเอาใจใส่ในการอบรมเขา โรงเรียนก็ดี ผู้ปกครองก็ดี อันนี้แหละที่คุณต้องไปทำให้เกิดขึ้นกับเขา มันดีและ ทำหายสำหรับคุณนะ ให้กิจกรรมไม่น่าเบื่อและมันจะส่งผลให้นักเรียนรู้จักคิด มันมีผลกับเขาในระยะยาว และมัน จะติดตัวเค้าไปตลอด...” ครูขอ นามสมมติ สัมภาษณ์, 19 กุมภาพันธ์ 2561

“...ให้เด็กคิดได้ มันทำยาก เพราะบางคนสอนยาก ไม่ฟัง มันอาจจะเพราะหลายปัจจัย สิ่งแวดล้อมก็ สำคัญ รูปแบบการเรียนการสอนก็สำคัญ บอกตรงๆว่า ทำให้เด็กคิด วิเคราะห์ได้มันจะดีมาก จะช่วยได้ทั้ง พฤติกรรมมารั้งแกนที่คุณศึกษา และมันยังช่วยเหลือด้านการใช้ชีวิตอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมด้วย ดังนั้นมันป้องกันได้ แน่นนอน แต่รูปแบบของกิจกรรมต้องน่าสนใจ สนุก ไม่น่าเบื่อ ให้เขาได้ความรู้ คุณอาจจะใช้การแลกเปลี่ยน ประสบการณ์ดู เกมที่น่าสนใจ ให้เขาทำกิจกรรมกลุ่มเกี่ยวกับเรื่องที่คุณต้องการให้เค้าคิดเป็น คิดอย่างมีเหตุมีผล ดูนะว่าเขาจะทำได้แค่ไหน ถ้าเขาทำได้คุณก็อาจจะได้ข้อสรุปที่ว่าทำให้นักเรียนคิดเป็นมันทำให้นักเรียนไม่รังแก เพื่อนก็อาจเป็นได้นะ...” ครูขอ นามสมมติ สัมภาษณ์, 8 กุมภาพันธ์ 2561

ดังนั้นสรุปได้ว่านักเรียน ครูและผู้บริหารโรงเรียนเห็นตรงกันว่าพัฒนาทักษะด้านการคิด วิเคราะห์ เป็น ทักษะที่จำเป็นและควรนำไปพัฒนากับนักเรียนที่มีพฤติกรรมมารั้งแกนโลกไซเบอร์ ซึ่งกระบวนการคิด วิเคราะห์ ในเรื่องราวต่าง ๆ มีผลต่อการตัดสินใจอย่างรอบคอบและการแสดงออกทางด้านพฤติกรรมของนักเรียน ดังนั้นเมื่อนำหลักการของความมีเหตุมีผลไปใช้กับกระบวนการคิด วิเคราะห์ อาจทำให้นักเรียนรู้จักแยกแยะผลดี ผลเสียที่

เกิดการแสดงพฤติกรรมซึ่งจะสามารถป้องกันพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ได้ ผ่านกิจกรรมกลุ่มกิจกรรมระดมสมอง ผ่านเกมกิจกรรมเป็นต้น

3) การพัฒนาทักษะด้านการตระหนักรู้ ในมุมมองของนักเรียนมองว่าบุคคลที่มีพฤติกรรมไปรังแกบนโลกไซเบอร์ควรได้รับการพัฒนาความตระหนักรู้ เพื่อให้ทราบถึงผลกระทบที่เกิดจากการไปรังแกผู้อื่นบนโลกไซเบอร์ ผ่านกิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ การระดมความคิดร่วมกัน รวมถึงการโต้วาทีในประเด็นเกี่ยวกับพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์เพื่อเป็นการเปิดมุมมอง และทราบถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นจากความสนุกเพียงเสี้ยววินาที อาจทำให้พฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ลดลงได้

“...ให้บุคคลที่มีพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์รู้ว่าผลกระทบที่เกิดขึ้นตามมาคืออะไร เกิดผลเสียอย่างไรบ้าง หนุมองว่าการพัฒนาให้เขาเกิดความตระหนักถึงข้อดีข้อเสียหรือผลกระทบที่ตามมาคืออะไรบ้าง ด้วยกิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ การระดมความคิดร่วมกัน รวมถึงการโต้วาทีกันก็ดีนะคะ พวกหนูชอบ เป็นกิจกรรมที่สนุกดี ให้ทำเป็นกลุ่ม ๆ แล้วแลกเปลี่ยนกันในเรื่องต่าง ๆ ค่ะ อาจช่วยให้เขาลดพฤติกรรมที่ไปรังแกผู้อื่นได้เพราะตระหนักว่าผลกระทบที่ตามมาด้วยเพราะแค่ความสนุกสนานชั่วครวรมืออะไรบ้าง...” วาย นามสมมติ สัมภาษณ์, 13 กุมภาพันธ์ 2561“

ทั้งนี้ในมุมมองของครูและผู้บริหารโรงเรียนมองว่าการกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความตระหนักรู้ถึงผลกระทบที่เกิดจากพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ผ่านกิจกรรมกลุ่ม ทั้งในกระบวนการคิด กระบวนการปฏิบัติ และการแลกเปลี่ยนระหว่างกันซึ่งสามารถทำให้นักเรียนเกิดความตระหนักรู้มากกว่าที่ครูไปสอนหรือบอกว่าสิ่งไหนดีไม่ดี แต่ครูจะมีหน้าที่สำคัญในการทำให้กิจกรรมเกิดขึ้นในโรงเรียนผ่านการประยุกต์ใช้ในชั่วโมงเรียนอย่างเหมาะสมเพื่อเป็นการเพิ่มทักษะการคิดและตระหนักมากขึ้นจะส่งผลต่อการแสดงพฤติกรรมของนักเรียนสูงสุด

“...จะป้องกันไม่ให้เขารังแกกันก็ต้องให้รู้ว่าการรังแก คืออะไร แล้วการรังแกกันเกิดผลกระทบอย่างไร ซึ่งต้องใช้เวลามากพอสมควรที่จะพัฒนาทักษะรู้คิดได้ แต่ไม่ยากเกินความสามารถของครู กิจกรรมก็มีเยอะแยะ กิจกรรมกระเจกเงาก็ได้ เพื่อให้เกิดกระบวนการสะท้อนตัวเองผ่านกลุ่ม ให้มีการแลกเปลี่ยนกันในรูปแบบที่เราคิดขึ้นมาใหม่ เน้นการเรียนรู้ให้เกิดความสนุก ให้นักเรียนมีส่วนร่วม เรามีหน้าที่กระตุ้นให้เขาคิด ไม่ใช่คิดให้เขา มันจะได้ประโยชน์กับเขาเต็ม ๆ ครูมีหน้าที่เป็นผู้ควบคุมในการจัดกิจกรรม ให้นักเรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้...” ครูยอ นามสมมติ สัมภาษณ์, 9 กุมภาพันธ์ 2561

“...กิจกรรมที่เหมาะสมกับนักเรียนในยุคปัจจุบันจากการสังเกตเห็นนักเรียนจะชอบที่จะเรียนรู้และมีการแลกเปลี่ยนกันอย่างสร้างสรรค์โดยผ่านกิจกรรมกลุ่มระดมสมอง ผ่านการนำเสนอข้อคิดเห็นและมีการแลกเปลี่ยนร่วมกัน ดังนั้นหากจะจัดกิจกรรมเพื่อมุ่งให้นักเรียนเกิดความตระหนัก ครูมองว่าไม่มีสิ่งใดที่เหมาะสมกว่าการให้นักเรียนได้ลงมือคิด ลงมือทำ และแลกเปลี่ยนระหว่างกัน ครูมองว่ามันทำให้นักเรียนเกิดความตระหนักสูงกว่าที่ครูไปบอกไปสอนเขา โดยครูและโรงเรียนมีหน้าที่สำคัญในการทำให้กิจกรรมนี้เกิดขึ้นในโรงเรียนหรือชั่วโมงเรียน

ของนักเรียนอย่างเหมาะสมจะสามารถป้องกันพฤติกรรมก้าวร้าวแสบโลกไซเบอร์ได้ส่วนหนึ่ง...” ครูออบ นามสมมติ สัมภาษณ์, 14 กุมภาพันธ์ 2561

ดังนั้นสรุปได้ว่านักเรียน ครูและผู้บริหารโรงเรียนเห็นตรงกันว่าพัฒนาทักษะการตระหนักรู้ถือเป็นปัจจัยสำคัญอันมีผลต่อการเลือกที่จะแสดงพฤติกรรมของนักเรียนโดยตรง ทั้งนี้ความตระหนักรู้ของนักเรียนอาจหมายถึงการรู้จักตนเอง รู้ความต้องการของตนเอง รู้ว่าตนเองชอบและไม่ชอบอะไร รวมถึงการรู้ว่าต้องพัฒนาตนเองไปในทิศทางใด พัฒนาด้านใดบ้าง และที่สำคัญคือต้องรู้ว่าการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวแสบโลกไซเบอร์เกิดจากอะไรและผลกระทบที่เกิดขึ้นเป็นอย่างไรทั้งต่อตนเองและผู้อื่นรอบข้าง ดังนั้นเมื่อนักเรียนเกิดความตระหนักรู้ อาจจะสามารถป้องกันพฤติกรรมก้าวร้าวแสบโลกไซเบอร์ได้ เพราะนักเรียนที่มีพฤติกรรมก้าวร้าวแสบโลกไซเบอร์นั้นส่วนใหญ่ทำไปเพราะความสนุกสนาน ไม่ได้ตระหนักถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นตามมา ทั้งนี้การพัฒนาทักษะด้านการตระหนักรู้ของนักเรียนอาจเป็นรูปแบบกิจกรรมกลุ่ม เพื่อให้ให้นักเรียนเกิดการมีส่วนร่วม เข้าใจผู้อื่นและรู้จักผู้อื่นจากการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน เป็นต้น

4) ขนาด ระยะเวลา และจำนวนครั้ง สำหรับการดำเนินกิจกรรม ในมุมมองของครูและผู้บริหารโรงเรียน มองว่าขนาดกลุ่มตัวอย่างที่เหมาะสมสำหรับการดำเนินกิจกรรมกลุ่มเพื่อป้องกันการก้าวร้าวแสบโลกไซเบอร์ของนักเรียน จำนวนต้องไม่เกิน 30 คน เพื่อสามารถส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ได้อย่างทั่วถึง กรณีที่เป็นกิจกรรมกลุ่มให้สมาชิกในกลุ่มย่อยมีอย่างน้อยตั้งแต่ 6 คน โดยการดำเนินกิจกรรมอย่างน้อย 1-2 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ และควรดำเนินการต่อเนื่องอย่างน้อย 15 ชั่วโมง เพื่อให้นักเรียนสามารถเรียนรู้อย่างต่อเนื่องอันส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมเป้าหมายอย่างมีประสิทธิภาพ

“...การเรียนรู้มีความเชื่อมโยงกับระยะเวลาที่จะใช้ป้อนข้อมูล ดังนั้นครูมองว่าต้องใช้เวลาที่เหมาะสมต่อเนื่อง และขนาดที่เหมาะสมครูมองว่า ไม่ควรเกิน 30 คน เพื่อให้นักเรียนได้เรียนรู้อย่างทั่วถึง และครูสามารถควบคุมกิจกรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพ และเมื่อเป็นกิจกรรมกลุ่มต้องมีจำนวนสมาชิกแต่ละกลุ่มตั้งแต่ 6 คน เพื่อให้เหมาะสมกับรูปแบบกิจกรรมระดมสมอง หรือหากมองว่าน้อยกว่า 6 คน หากมีนักเรียนขาดไป จะทำให้คนในกลุ่มน้อยเกินไป เพราะฉะนั้น จำนวน 6 คน มีความพอดี และแต่ละกิจกรรมควรว่าไม่ควรเกิน 1 ชั่วโมง โดยสัปดาห์ละไม่เกิน 2 ชั่วโมง และกิจกรรมต้องมีต่อเนื่อง โดยครูมองว่าอาจจะเป็น 1 ทอม การศึกษา หรือประมาณ 15 ชั่วโมง ครูมองว่าเหมาะสมหากเราจะปรับพฤติกรรมหรือปรับเปลี่ยนทัศนคติ วิธีคิดของนักเรียนเพื่อให้เขามีพัฒนาการทางด้านบวกตามที่เราต้องการ...” ครูชอ นามสมมติ สัมภาษณ์, 19 กุมภาพันธ์ 2561

ดังนั้นสรุปได้ว่า แนวทางการป้องกันการพฤติกรรมก้าวร้าวแสบโลกไซเบอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ ในมุมมองของนักเรียนรวมถึงครูและผู้บริหารโรงเรียนแบ่งออกเป็น 3 ด้าน คือ 1) การพัฒนาทักษะด้านการรับรู้ เนื่องจากการรับรู้เป็นทักษะสำคัญที่เชื่อมโยงไปสู่กระบวนการคิดในสิ่งที่รับรู้และนำไปสู่การตัดสินใจและนำไปสู่การแสดงออกทางด้านพฤติกรรม ดังนั้นหากนักเรียนมีการรับรู้เชิงบวกหรือมีกระบวนการรับรู้ที่ผ่านกระบวนการคิดอย่างมีเหตุผลผลจะสามารถลดพฤติกรรมเบี่ยงเบนลงได้ ทั้งนี้รูปแบบกิจกรรมที่สามารถนำมาบูรณาการเพื่อส่งเสริมการรับรู้ที่ดี เช่น กิจกรรมกลุ่มเพื่อแลกเปลี่ยนมุมมองความคิดเกี่ยวกับการก้าวร้าว

โลกไซเบอร์ กิจกรรมโต้วาทีโดยให้บัญญัติเกี่ยวกับการรังแกบนโลกไซเบอร์โดยให้หลักการต่าง ๆ อยู่บนพื้นฐานของความมีเหตุมีผล 2) การพัฒนาทักษะด้านการคิด วิเคราะห์ ซึ่งมีความสำคัญต่อการตัดสินใจอย่างรอบคอบและนำไปสู่การแสดงพฤติกรรมที่นักเรียนจะคำนึงถึงหลักความมีเหตุมีผลผ่านกิจกรรมกลุ่ม รวมถึงกิจกรรมระดมสมองหรือเกม โดยเป้าหมายสำคัญของกิจกรรม คือการป้องกันการเกิดพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ ทั้งนี้เพื่อให้นักเรียนสามารถแยกแยะสิ่งที่เป็นผลกระทบที่อาจเกิดขึ้น และ 3) การพัฒนาทักษะด้านการตระหนักรู้ เป็นการพัฒนาและส่งเสริมให้นักเรียนรู้จักตนเอง รู้จักผู้อื่น โดยเป้าหมายเพื่อให้นักเรียนตระหนักถึงผลกระทบที่อาจเกิดกับผู้อื่นและอาจเกิดกับตนเองเมื่อไปรังแกผู้อื่นบนโลกไซเบอร์ โดยผ่านกิจกรรมกลุ่มเพื่อให้เกิดการมีส่วนร่วมกับผู้อื่นเพื่อให้เกิดความตระหนักรู้มากยิ่งขึ้น ภายใต้เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ รูปแบบความรุนแรงจากสื่อ รวมถึงความรุนแรงของเพื่อน ความรุนแรงจากผู้ปกครอง ประกอบกับรูปแบบการเลี้ยงดูของครอบครัว และความคับข้องใจ อันเป็นปัจจัยหรือองค์ประกอบสำคัญที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ ของนักเรียน โดยมีการกำหนดให้ขนาดกลุ่มตัวอย่างที่เหมาะสมต้องไม่เกิน 30 คน โดยการดำเนินกิจกรรมอย่างน้อย 1-2 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ ต่อเนื่องอย่างน้อย 15 ชั่วโมง เพื่อให้การป้องกันพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ เกิดประสิทธิภาพสูงสุด

อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการศึกษา พบว่า แนวทางสำหรับการพัฒนาโปรแกรมการป้องกันพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ในมุมมองของนักเรียนรวมถึงครูและผู้บริหารโรงเรียนโดยสิ่งจำเป็นที่นักเรียนต้องได้รับการพัฒนาเพื่อเป็นการป้องกันพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียน โดยแบ่งออกเป็น การพัฒนาทักษะด้านการรับรู้ อันเป็นทักษะที่เชื่อมโยงไปสู่กระบวนการคิด การตัดสินใจ และนำไปสู่การแสดงออกทางด้านพฤติกรรม ซึ่งจากข้อค้นพบครูและนักเรียนได้เสนอมุมมองในทิศทางเดียวกันว่าจะต้องส่งเสริมและพัฒนาการรับรู้ของนักเรียนในเชิงบวกที่คำนึงถึงความมีเหตุมีผลโดยบูรณาการผ่านกิจกรรมกลุ่มเพื่อแลกเปลี่ยนมุมมองความคิดของนักเรียน ประกอบกับกิจกรรมโต้วาทีภายใต้ญัตติที่เกี่ยวข้องกับการรังแกบนโลกไซเบอร์ ทั้งนี้เพื่อส่งเสริมและพัฒนานักเรียนเกี่ยวกับทักษะการรับรู้เพื่อสามารถป้องกันพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ สอดคล้องกับ Klausmeier (1985, p.105) ที่ได้อธิบายถึงการเรียนรู้ของบุคคลโดยกระบวนการทำงานของสมอง ซึ่งมีลักษณะการทำงานผ่านกระบวนการประมวลข้อมูลสารสนเทศซึ่งเป็นกระบวนการทางสมองในการจัดเก็บข้อมูลข่าวสารจากสิ่งแวดล้อมภายนอกผ่านการรับรู้ (Perception) เข้าสู่กระบวนการทางสมองโดยมีการเข้ารหัสจัดเก็บข้อมูลเป็นหมวดหมู่และทำการบันทึกไว้ในสมอง อันมีลักษณะพิเศษซึ่งสามารถเรียกข้อมูลกลับมาใช้ใหม่ได้เมื่อต้องการและเพื่อเชื่อมโยงในสิ่งที่สัมพันธ์ต่อกัน รวมถึงการทำให้ข้อมูลมีความหมายกับตัวเอง ซึ่งเป็นลักษณะของการขยายความคิดที่เป็นตัวกระตุ้นให้นักเรียนเกิดเป็นอารมณ์ ความรู้สึก และการแสดงออกด้านพฤติกรรมภายนอกผ่านความสามารถในการประมวลข้อมูลที่แตกต่างกันของแต่ละบุคคล

การพัฒนาทักษะด้านการคิด วิเคราะห์ เป็นทักษะที่มีความจำเป็นและมีผลต่อการตัดสินใจอย่างรอบคอบอันนำไปสู่การแสดงพฤติกรรมของนักเรียน ซึ่งจากข้อค้นพบครูและนักเรียนได้เสนอว่ากระบวนการในการพัฒนาทักษะด้านการคิด วิเคราะห์ของนักเรียนควรอยู่ในรูปแบบของการดำเนินกิจกรรมกลุ่มในการระดมสมอง หรือเกม

กิจกรรมที่มีเป้าหมายเพื่อป้องกันการเกิดพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนโดยให้นักเรียนเกิดกระบวนการทางความคิดอยู่ภายใต้หลักคิดพื้นฐานของความมีเหตุผลเพื่อมุ่งให้นักเรียนสามารถแยกแยะสิ่งที่ดีที่ควรปฏิบัติและสิ่งที่เป็นผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นเมื่อนักเรียนแสดงพฤติกรรมต่าง ๆ สอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคมของ Bandura (1986, p.23-24) ที่กล่าวถึงกระบวนการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมภายนอกโดยตรงซึ่งเน้นไปที่การจัดการสภาพแวดล้อมเพื่อนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของบุคคล ทั้งนี้แตกต่างกับการปรับพฤติกรรมทางปัญญาที่มุ่งเน้นกระบวนการจัดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมภายในหรือกระบวนการทางปัญญาเพื่อทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมภายนอก ซึ่งต้องอาศัยกระบวนการภายใน อันได้แก่ จินตนาการของบุคคล อีกทั้ง Kazdin (1978, as cited in Iamsuphasit, 2013, p.308) ยังกล่าวอีกว่า พฤติกรรมทางปัญญาเป็นกระบวนการที่ซึ่งเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมภายนอกผ่านกระบวนการการเปลี่ยนแปลงความคิด การตีความ การตั้งข้อสันนิษฐาน รวมถึงกลวิธีในการสนองตอบ ความเชื่อ ความรู้ ทัศนคติ ค่านิยม ความคาดหวัง อารมณ์และความรู้สึกของบุคคล เพื่อมุ่งเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมทางปัญญาของบุคคลให้พฤติกรรมภายนอกของบุคคลเกิดการเปลี่ยนแปลงไปในแนวทางที่พึงประสงค์

การพัฒนาทักษะด้านการตระหนักรู้ อันเป็นทักษะที่มุ่งให้นักเรียนรู้จักตนเอง รู้จักผู้อื่น ซึ่งจากข้อค้นพบครูและนักเรียนได้เสนอว่าควรเป็นกิจกรรมกลุ่มที่ส่งเสริมให้เกิดการมีส่วนร่วมระหว่างผู้อื่น รวมถึงกิจกรรมกระจกสะท้อนงาที่มีเป้าหมายเพื่อให้นักเรียนเกิดความตระหนักรู้ถึงผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นกับตนเองหรือผู้อื่นจากพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียน สอดคล้องกับ Good (1973, p.54) ที่ให้ความสำคัญกับผลจากกระบวนการทางปัญญาเพราะเชื่อว่าเมื่อบุคคลได้รับการกระตุ้นจากสิ่งเร้า ซึ่งส่งผลให้บุคคลเกิดความรู้ อันนำไปสู่การรับรู้และเข้าใจสิ่งนั้น ๆ จึงเกิดเป็นความคิดรวบยอดส่งผลให้เกิดการเรียนรู้ในสิ่งนั้นและนำไปสู่การเกิดความตระหนักรู้ภายในตนเองของบุคคลโดยความรู้และความตระหนักรู้ภายในตนเอง ต่างนำไปสู่การแสดงออกเป็นพฤติกรรมของบุคคล

ดังนั้นรูปแบบของกิจกรรมภายใต้ที่เหมาะสมสำหรับการพัฒนาทักษะด้านการรับรู้ ทักษะด้านการคิด วิเคราะห์ และทักษะด้านการตระหนักรู้ของนักเรียน เพื่อให้ได้โปรแกรมการป้องกันที่มีประสิทธิภาพสูงสุดโปรแกรมที่พัฒนาขึ้นจะต้องเกิดจากความต้องการที่อยากจะเรียนรู้ของนักเรียนโดยตรง รวมถึงเป็นสิ่งที่นักเรียนให้ความสนใจ รูปแบบของกิจกรรมไม่น่าเบื่อ มีความท้าทาย และเต็มไปด้วยการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ และจำเป็นอย่างยิ่งที่รูปแบบของกิจกรรมจะต้องให้นักเรียนมีส่วนร่วมมากที่สุด โดยผู้จัดกระทำเป็นเพียงผู้สรุปและดำเนินการให้กิจกรรมดำเนินต่อไปตามเป้าหมาย โดยสิ่งสำคัญที่สุดที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพของโปรแกรมการป้องกันที่พัฒนาขึ้นนั้นคือการที่นักเรียนเปิดใจที่จะเปลี่ยนแปลงตนเองอย่างมุ่งมั่นและเต็มใจเข้าร่วมกิจกรรม และนั่นเป็นเรื่องท้าทายที่บุคคลที่เกี่ยวข้องสามารถทำให้เกิดขึ้นได้อย่างแน่นอน ประกอบกับขนาดกลุ่มตัวอย่างที่เหมาะสมต้องไม่เกิน 30 คน โดยการดำเนินกิจกรรมอย่างน้อย 1-2 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ ต่อเนื่องอย่างน้อย 15 ชั่วโมง เพื่อให้การป้องกันพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์เกิดประสิทธิภาพสูงสุด สอดคล้องกับ Ritnetikul (2009, p.43) กล่าวไว้ว่าการดำเนินกิจกรรมกลุ่มควรจัดขึ้น 2-3 ครั้งต่อสัปดาห์ โดยแต่ละครั้งไม่ควรเกิน 50 นาที ขึ้นอยู่กับรูปแบบของกิจกรรมและต้องคำนึงถึงการเกิดความเบื่อหน่ายและอยู่ในสภาวะไม่ใส่ใจในกิจกรรมเมื่อใช้เวลานานเกินไป ทั้งนี้

Laeheem (2013, p.83) ยังกล่าวอีกว่าการดำเนินกิจกรรมกลุ่มที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพจำนวนสมาชิกในกลุ่มไม่ควรเกิน 10 คน และระยะเวลาของแต่ละจัดกิจกรรมไม่ควรเกิน 1 ชั่วโมง ทั้งนี้ต้องดำเนินการต่อเนื่องอย่างน้อย 15 ชั่วโมงเพื่อสามารถลดพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

จากผลการศึกษาชี้ให้เห็นแนวทางการป้องกันพฤติกรรมก้าวร้าวแบบโลกไซเบอร์ อันเป็นองค์ความรู้ใหม่ที่หน่วยงาน องค์กร บุคคลที่เกี่ยวข้อง รวมไปถึงสถานศึกษา ครู อาจารย์ สามารถนำผลจากการศึกษาครั้งนี้ไปประกอบการพิจารณาเพื่อพัฒนาโปรแกรมการป้องกันการเกิดพฤติกรรมก้าวร้าวแบบโลกไซเบอร์ที่มีความครอบคลุมในเชิงเนื้อหา รวมไปถึงสามารถแก้ไขปัญหาได้อย่างตรงจุดและมีประสิทธิภาพต่อไป

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

จากผลการศึกษาครั้งนี้ได้ทราบถึงแนวทางการป้องกันพฤติกรรมก้าวร้าวแบบโลกไซเบอร์ ดังนั้นการศึกษาครั้งต่อไปควรนำผลการวิจัยครั้งนี้สู่กระบวนการพัฒนาโปรแกรมการป้องกันการเกิดพฤติกรรมก้าวร้าวแบบโลกไซเบอร์อย่างเป็นรูปธรรม รวมถึงทดลองใช้และศึกษาผลของโปรแกรมการป้องกันการเกิดพฤติกรรมก้าวร้าวแบบโลกไซเบอร์ต่อไป

กิตติกรรมประกาศ

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยขอขอบคุณสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา โครงการพัฒนาอาจารย์และบุคลากรสำหรับสถาบันอุดมศึกษาในเขตพัฒนาเฉพาะกิจจังหวัดชายแดนภาคใต้ ประจำปี 2559 สำหรับทุนอุดหนุนการศึกษา รวมถึงขอขอบคุณบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ สำหรับทุนอุดหนุนการวิจัยเพื่อวิทยานิพนธ์ ปีงบประมาณ 2561 และขอขอบคุณคณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ สำหรับทุนสมทบวิทยานิพนธ์สำหรับนักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษาคณะศิลปศาสตร์ ปีงบประมาณ 2561

เอกสารอ้างอิง

- Bandura, A. (1986). *Social Foundations of Thought and Action: A Social Cognitive Theory*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Boonsanu, K. & Yunibhand, J. (2012). Phon khoṅg phruttkam bambat tō phruttkam kaōrāo khoṅg dek samāthi san [The effect of behavior therapy on aggressive behaviors of children with attention-deficit/hyperactivity disorder]. *The Journal of Psychiatric Nursing and Mental Health*, 26(1), 114-128.
- Del, R. R., Casas, J. A., & Ortega, R. (2016). Impact of the ConRed program on different cyberbullying roles. *Aggressive Behavior*, 42(2), 123-135. doi: 10.1002/ab.21608
- Good, C. V. (1973). *Dictionary of Education*. NY: McGraw-Hill.
- lamsuphasit, S. (2013). *Thritsadi læ theknik kān prap phruttkam* [Theories and techniques in behavior modification] (8th ed.). Bangkok: Hæng Chulalongkornmahawitthayalai.

- Kalaitzaki, A. E. & Birtchnell, J. (2014). The impact of early parenting bonding on young adults' Internet addiction, through the mediation effects of negative relating to others and sadness. *Addictive Behaviors*, 39(2014), 733-736.
- Klausmeier, H. J. (1985). *Educational psychology* (5th ed.). NY: Harper & Row.
- Kongsuwan, V., Chanchong, W., Suttharangsee, W., & Intanon, T. (2016). *Phon khōng prōkrām phatthana thaksa kānchatkān khwāmrunræng tō kān pōngkan phruttkam kāorāo khōng kæn nam yaowachon radap matthayommasuksā* [The effects of violence management skills training program for core-team high school youths in preventing aggressive behaviors]. *Songklanakarin Journal of Social Sciences and Humanities*, 20(4), 73-105.
- Laeheem, K. (2013). Guidelines for solving bullying behaviors among Islamic private school students in Songkhla province. *Asian Social Science*, 9(11), 83-89.
- Pangthum, U. (2009). *Kānsuksā phon khōng prōkrām kān pōngkan khwāmrunræng nai dek prathomsuksā* [The study of violence prevention training program for elementary school students]. *Journal of Srithanya*, 10(1), 19-29.
- Parekitthammachai, V. (2012). *Phon khōng kān prap phruttkam phūa lot khwām kāorāo khōng wairun klum siāng* [The effects of behavior modification to reduce aggressive behavior of adolescents at risk] (Master's thesis). Srinakharinwirot University, Faculty of Education, Guidance and Counseling Psychology.
- Prasertsuk, N., Kheovichai, K., Pooput, K., & Toomthongkum, C. (2011). *Kānphatthana prōkrām khwāmruāmmū rawāng khroṅkhruā læ rōngriān phūa pōngkan phruttkam siāng khōng nakriān wairun: kōranī suksā rōngriān thēsabān sōng wat sanēhā (samak phon phadung)* [Developing a collaborative family – school program to prevent adolescent students' risk behaviors: a case study in tesaban 2 school wad saneiha (smukpolphadung)]. *Silpakorn Educational Research Journal*, 2(2), 31-52.
- Ritnetikul, C. (2009). *Phon khōng kitchakam klum thī mī tō chētakhati dān khā phrommachārī khōng nakriān ying* [The effect of group activities on attitude toward value of virginity of female students] (Master's thesis). Srinakharinwirot University, Faculty of Education, Guidance and Counseling Psychology.
- Rohitsuk, W., Hasdinrat, M., Sornpaisarn, B., Apinuntawed, S., & Pornnoppadol, C. (2014). *Kānwichai choēng khunnaphāp phūa pramāen prasitthiphon khōng prōkrām kānchat kitchakam nai sathān suksā bāep buranākān phūa chuāilūa dek tit kēm* [A qualitative study to evaluate effectiveness of the Multi-systematic school-based intervention program for helping children with game addiction]. *The Psychiatric Association of Thailand*, 59(3), 231-244.

- Salmivalli, C. & Poskiparta, E. (2012). Making bullying prevention a priority in Finnish schools: the KiVa antibullying program. *New Directions for Youth Development*, 133(2012), 41-53.
- Samoh, N., Boonmongkon, P., Timo, T. O., Samakkeekarom, R., & Thomas, E. G. (2014). Kānraprū khōng yaowachon tō kān rangkæ nai phūnthī sai bōe [Youth perceptions on cyberbullying]. *Journal of Behavioral Science for Development*, 6(1), 351-346.
- Seyong, V. (2012). Kānphatthanā prokræm kānhai kān pruksā khrōpkhruā phūā lot phruttkam kāorāo khōng dek nakriān ‘anubān nai phūnthī phāk tai tōn lāng khōng prathet̄ Thai [Family counseling program development for decreasing aggressive behavior of kindergarten children in lower southern Thailand]. *Panyapiwat Journal*, 3(2), 89-110.
- Sittichai, R. & Tudkuea, T. (2017). Phruttkam kān rangkǣ bon lōk sai bōe khōng yaowachon naisām chāngwat chāidǣn tai [Cyberbullying behavior among youth in the three southern border provinces, Thailand]. *Academic Services Journal, Prince of Songkla University*, 28(1), 86-99.
- Sittichai, R. (2017). *Phruttkam kān rangkǣ bon lōk sai bōe khōng wairun* [Cyberbullying behavior among adolescents]. Songkhla: Chanmeuxng Karnphim.
- Sittichai, R. & Smith, P. K. (2013). Bullying and cyberbullying in Thailand: A review. *International Journal of Cyber Society and Education*, 6(1), 31-44.
- Smith, P. K., Mahdavi, J., Carvalho, M., Fisher, S., Russell, S., & Tippett, N. (2008). Cyberbullying: Its nature and impact in secondary school pupils. *Journal of Child Psychology & Psychiatry*, 49(4), 376-385.
- Sriratanaban, J. (2016). *Kānphatthanā krabuānkān songsoem̄ kān khit kǣ panhā dān thaksa sangkhom rūāng kān thūk klǣng samrap nakriān nai radap prathom suksā tōn plāi* [Development of a process to enhance problem-solving skills for bullying in the upper primary students] (Doctoral dissertation). Kasetsart University, Faculty of Education and Development Sciences, Human and Community Resource Development.
- Tudkuea, T. & Laeheem, K. (2018). Kānphatthanā mō dē lō samakān khrōngsāng phruttkam kān rangkǣ bon lōk saibōe khōng naksuksā withthayalai chumchon hæng nung nai phāk tai khōng prathet̄ Thai [Development of structural equation modeling of cyber bullying behavior among students in a community college in the southern part of Thailand]. *Parichart Journal Thaksin University*, 31(1), 201-220.
- Tudkuea, T. & Sabaiying, M. (2017). Rūpbæp phonkrathop læ withkān chatkān muā thūk rangkǣ bon lōk sai bōe khōng naksuksā withthayalai hæng nung nai phāk tai khōng prathet̄ Thai [Patterns, effects and coping with cyber bullying among students of a college in the southern part of Thailand]. *Journal of Behavioral Science for Development*, 9(2), 220-236.

ภาคผนวก ฐ

บทความเผยแพร่ในวารสาร Children and Youth Services Review

Development of a Causal Relationship Model for Cyber Bullying Behaviors among Public Secondary School Students in the Three Southern Border Provinces of Thailand

T. Tudkuea,^{a,*}, K. Laeheem^b, R. Sittichai^c

^a Student, Doctor of Philosophy in Human and Social Development, Faculty of Liberal Arts, Prince of Songkla University, Thailand

^b Department of Educational Foundation, Faculty of Liberal Arts, Prince of Songkla University, Thailand

^c Faculty of Humanities and Social Sciences, Kids and Youth Development Research Unit, Research Center for Educational Innovations and Teaching and Learning Excellence, Prince of Songkla University, Pattani, Thailand

* Corresponding: author

E-mail address: tam_tanyakorn@yahoo.com

Keywords Cyber Bullying, Causal Relationship Model, Public Secondary School, Students, Three Southern Border Provinces Thailand

1. Introduction

Cyber bullying is a modern form of aggression, occurring among students, involving the use of swift and easily-accessible information technology such as mobile phones tablets and laptop computers, and popular online platforms including Facebook, Line, Instagram, YouTube, and Twitter, as well as e-mail, as cyber bullying tools (Sittichai & Smith, 2015; Sittichai, 2017; Samoh et al., 2014). According to the Electronic Transactions Development Agency (2016), other Internet usage by the so called Generation Y (between the ages of 18 and 32) is the highest of any group, with an average of 53.2 hours per week. Generally, students living in the countryside show a higher use of the Internet in educational institutions, (22.1 %), than those living in Bangkok of whom 96.1 % access social network through smartphones and 62 % through laptop computers.

Cyber bullying is behavior that aims to cause negative feelings and destroys the social relationships of those chosen as the victims. It can be classified into five aspects comprising 1) gossip or insulting 2) slander 3) negative imposture of others 4) spreading confidential information and 5) removal or blocking of others on cyberspace (Tudkuea & Sabaiying, 2017; Sittichai, 2017; Samoh et al., 2014). The behaviors cause victims to feel a sense of anger as well as frustration, nervousness, anxiety, and embarrassment. Moreover, it indirectly leads to mental health problems and affects physical well-being which are key causes of student depression and other social relationship issues. Moreover, as a result of being victims of cyber bullying, there is a likelihood that students will think about and attempt suicide. As the consequences of cyber bullying are likely to be serious, schools and other educational institutions are now focusing on solving this issue (Tudkuea & Sabaiying, 2017; Sittichai & Tudkuea, 2017).

Based on a review of relevant literature, the causes of cyber bullying behaviors can be explained as follows: 1) Authoritarian parenting has a direct influence on frustration and affects students' cyber bullying behaviors both directly and indirectly. 2) Group violence also leads to the same result; it has a direct impact on frustration, and both directly and indirectly influence cyber bullying behaviors. 3) Violent media directly influences frustration while showing both direct and indirect effects on cyber bullying behaviors. 4) Parental violence has a direct impact on frustration and influences the cyber bullying behaviors of students both directly and indirectly, and 5) frustration resulting from students being unable to act or express themselves as they wish is caused by particular obstacles or shortages and leads to complex mental issues. Several studies have found that individuals experiencing frustration tend to show aggressive and bullying behaviors as a means of venting their emotions and feelings. Based on the literature review it is apparent that frustration has a direct influence on students' cyber bullying behaviors (Tudkuea & Laeheem, 2018; Tudkuea & Sabaiying, 2017; Sittichai & Tudkuea, 2017; Samoh et al., 2014).

The context of this study is the three southern border provinces of Thailand consisting of Pattani, Yala, and Narathiwat, a region which has suffered chaos and an ongoing crisis as a result of violence which has lasted for over 10 years. The issue of cyber bullying in this area is therefore complicated as it is influenced by other problems affecting every aspect of the lifestyles of people residing in the area (Laeheem & Baka, 2009, 2012; Monkongpitukkul et al., 2016; Laeheem & Boonprakarn, 2017). Since children and young people are considered to be the group among the population setting the nation's future direction, ongoing issues among them are matters of core importance for the development of families, the community, society, and the nation.

A review of previous literature relating to the three southern border provinces reveals that the violent situation negatively impacts students' feelings, causing them to feel anxiety and fear about ongoing events. This, along with, parental violence and group violence encountered among friends in school, leads to frustration (Laeheem, 2013; Laeheem & Boonprakarn, 2015). The process can be considered as a form of individual learning resulting from becoming habituated to a violent environment, leading to both conscious and unconscious imitation behaviors. This influences students' attitudes and leads them to solve problems by using violence, thereby demonstrating violent behaviors including assault, harassment, and all forms of bullying when they feel frustrated. They are thus negatively affected by this behavior as in the long-term are the community, society, and the nation (Laeheem, 2013; Kitsukchit, 2016; Baumrind, 1971).

However, no previous study has used structural equation modeling (SEM) to model the development of cyber bullying behaviors among students and the research described in this paper is the first to construct a causal relationship model for cyber bullying behaviors among secondary school students in the three southern border provinces of Thailand which will assist the understanding of the issue and reduce the negative impact.

2. Methods

This research was a study of a causal relationship model based on a sample size determined at 20 times the number of variables used in the model. The sample consisted of 660 students. The sample was selected based on stratified random sampling with the stratification being proportional to the population of the three southern provinces, Pattani, Narathiwat, and Yala. To make the sample representative of the underlying population, students attending public secondary schools located in each province were chosen. Purposive sampling was used to select the final sample and students were selected based on their using the Internet for at least 3 hours per day since such students have a high likelihood of having experienced cyber bullying behaviors (Kayanan, 2011; Sittichai & Tudkuea, 2017). The variables, included in the research were cyber bullying behaviors and frustration as dependent latent variables, and authoritarian parenting, group violence, parental violence, and violent media as independent latent variables.

3. Data collection

A questionnaire was constructed to collect data from the sample, which consisted of students between the ages of 13 and 18, in nine public secondary schools in the three southern border provinces, during the second semester of the 2017 academic year. The research was reviewed and approved by the Center for Social and Behavioral Sciences Institutional Review Board, Faculty of Nursing, Prince of Songkla University, under certificate number PSU IRB 2018 - PSU - St - 001. Moreover, an introduction letter for data collection permission was granted by the Doctor of Philosophy (Human and Social Development) Department, Faculty of Liberal Arts, Prince of Songkla University. After permission to collect data in public secondary schools located in the three southern border provinces was granted, the questionnaires were distributed to school students by the principal researcher. After the data was collected, the completed questionnaires were then reviewed and the data coded and analysed in accordance with the research process.

4. Measures

In this study, the questionnaire used as the data collection instrument was constructed as follows;

- 1) Conceptual theories and related research were considered in order to define the specific areas to be studied.
- 2) The questionnaire was constructed using items consisting of statements to which the sample responded based on a 5-point Likert scale, comprising: 1, never, 2, rarely (less than 6 times), 3, sometimes (6-10 times), 4, often (11-15 times), and 5, always (more than 16 times). The questionnaire was divided into six sections as follows; **Section 1:** Five aspects of cyber bullying behavior measured by 24 items, adopted from Tudkuea and Laeheem (2014); for instance, 'I gossip about other people online'. **Section 2:** Factors relating to authoritarian parenting, following Baumrind (1971), consisting of five items; for example, 'My parents set rules for my use of social networks'. **Section 3:** Factors relating to parental violence, following Bandura (1963), consisting of seven items; for example, 'I witness, by seeing or hearing, rude speech or abusive language by my parents on Facebook, Line, or in telephone calls'. **Section 4:** Factors relating to group violence (Bandura, 1963) consisting of five items; for instance, 'I have friends who always gossip about and insult others using abusive language'. **Section 5:** Factors relating to violent media, based on the concept of Bandura (1963), consisting of five items; for example, 'I follow as examples, others' gossip and abusive insults from social media and use it/them to other people'. And **Section 6:** Factors relating to frustration, adapted from and developed by Dollard and Miller (1939), consisting of six items; for instance, 'I feel anxious when commenting or posting something online.

3) The draft questionnaire was presented to three qualified experts behavioral science and psychology in order to examine the content validity and based on an item content validity index (I-CVI) only those items with indices over .67 were selected. The indices of all the items were however found to be between .67 and 1.00.

4) A pilot study was conducted in which 45 questionnaires, were distributed to secondary school students in the three southern border provinces who were not part of the actual sample. The results were used to establish the item discrimination using the Pearson product moment correlation coefficient (r) and the correlated item-total correlation (CITC). Only items with a correlation coefficient higher than .20 were chosen and the r values of the selected questions were between .23 and .91.

5) The reliability of the questionnaire was examined using Cronbach's alpha coefficient. The alpha coefficients for the six section of the questionnaire relating to cyber bullying behaviors, authoritarian parenting, parental violence group violence, violent media, and frustration were .94, .79, .85, .77, .79, and .76 respectively, which were all satisfactory.

5. Data analysis

In this research, the causal relationship analysis by which the correlation coefficients between the variables were established in order to examine the fit between the model developed and the empirical data, taking into consideration the following (1) Chi-Square: χ^2/df value lower than 3.00 (2) Goodness of fit index (GFI) with a value of $\geq .95$ (3) Adjusted goodness of fit index (AGFI) with a value of $\geq .90$ (4) Root mean square residual (RMR) of $< .08$ and (5) Root mean square estimation of approximation (RMSEA) value of $< .08$ (Angsachot et al., 2011; Diamantopoulos & Siguaw, 2000)

6. Results

The analysis of the causal relationship model for cyber bullying behaviors among secondary school students in the three southern border provinces found that based on the correlation value adjusted according to the errors of the correlated variables, the model fit well with the empirical data. The Chi-Square (χ^2) showed a value of 1338.08 at 455 degree of freedom and was significant at 0.01 with a P-value of .00 and produced a χ^2/df value of 2.94. The GFI was .93 and the AGFI was .90. The RMR was .05, and the RMSEA was .05. Therefore the model developed was a good fit to the empirical data. Additionally, when the R^2 value of the endogenous latent variables was considered, the five exogenous variables were able to account for 66 % of the variance in cyber bullying behavior and the remaining four exogenous variables accounted for 61 % of the variance in the frustration variable (FR) as an endogenous variable as shown in Fig. 1.

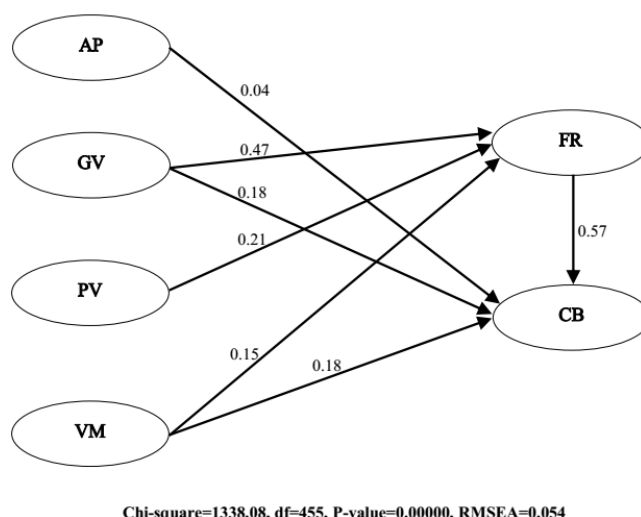


Fig. 1. The adjusted causal relationship model for cyber bullying behaviors among secondary school students in the three southern border provinces

The result of the path analysis of the causal relationship model for the cyber bullying behaviors among secondary school students in the three southern border provinces showed that cyber bullying behaviors (CB) were most influenced by frustration (FR), followed by group violence (GV), violent media (VM), and authoritarian parenting (AP) with values of .57, .18, .18 and .04 respectively. In respect of the indirect influence on cyber bullying behaviors (CB) through frustration (FR), group violence (GV) showed the highest value at .27, followed by parental violence (PV) at .12 and violent media (VM) at .09 respectively. With regard to the total influence, cyber bullying behaviors (CB) were mainly influenced by frustration (FR) followed by group violence (GV), violent media (VM), parental violence (PV), and authoritarian parenting (AP) of which the path coefficient values were .57, .45, .27, .12 and .04 respectively.

In general, all the variables showed a positive influence on cyber bullying behaviors and based on the R^2 value, the causal variables in the model accounted for 66 % of the cyber bullying behaviors with the other exogenous variables accounting for 61 % of frustration (FR) as an endogenous dependent variable, including all the direct, indirect, and total effects as shown in **Table 1**.

Table 1

Standard scores of direct effect, indirect effect (IE), and total effect (TE) between independent variables and dependent variables

Independent variables	Authoritarian Parenting (AP)			Group Violence (GV)			Parental Violence (PV)			Violent Media (VM)			Frustration (FR)			R^2
	DE	IE	TE	DE	IE	TE	DE	IE	TE	DE	IE	TE	DE	IE	TE	
Cyber bullying Behaviors (CB)	.04	--	.04	.18	.27	.45	--	.12	.12	.18	.09	.27	.57	--	.57	.66
Frustration (FR)	--	--	--	.47	--	.47	.21	--	.21	.15	--	.15	--	--	--	.61

7. Conclusions

The results indicate the factors influencing cyber bullying behavior among secondary school students in the three southern border provinces of Thailand. In particular, frustration can be considered as being the most influential factor followed by group violence, violent media and authoritarian parenting. The five exogenous variables are able to account for 66 % of the cyber bullying behaviors while 61 % of frustration as an endogenous variable is accounted for by the remaining four exogenous variables. The results suggest that while this phenomenon is worrisome guidelines for prevention and correction should be implemented before the issue intensifies to a level that is too difficult to solve.

The results are partially supportive of the study of Kalaitzaki and Birtchnell (2014), which found that the main factor influencing young people's cyber bullying behaviors was parental control during the first 16 years of life. Authoritarian parenting is likely lead to an increased risk of young people feeling frustrated and having negative attitudes toward themselves and others. Moreover, authoritarian parenting leads young people to feel a sense of depression and mental complexity. According to Prachaney (2013), this factor indirectly affects cyber bullying behaviors and negative self-esteem. The result also supports the study conducted by Tudkuea and Sabaaying (2017) who found that being a victim of cyber bullying made students feel angry, frustrated, worried, anxious, and embarrassed. In addition, it affects their mental health and physical condition which can lead to depression, self-isolation, and attempting suicide.

Furthermore, Espelage and Swearer (2003) noted that aggressive behavior and parental conflicts can be perceived as examples by children, leading to mental and psychological issues, which can influence them to behave aggressively and to bully others on a daily basis (Laeheem 2013). Colorosa (2003) suggested that children are most likely to learn to intimidate others from those closest to them, especially those they respect, by observing their behaviors and thinking that those behaviors are acceptable and practical. They are then likely to intimidate others based on their observations. According to Baldry (2003), one factor that influences children's aggressive behavior is encounters with violent incidents since such events unconsciously promotes their aggressiveness. Additionally, Intrapasert (2011) pointed out that violent media and the environment surrounding children and young people are closely correlated with cyber bully behaviors (Tudkuea & Laeheem, 2018; Bandura, 1986).

Sittichai and Tudkuea (2017) found that the causes of cyber bullying behaviors among secondary school students in the three southern border provinces are permissiveness, as well as both uninvolved and authoritarian parenting. For children, rules and regulations are very important, and allow them to perform activities within the confines of those rules without feeling stress. Family problems cause children to feel a lack of warmth and affection and it has been observed that children in dysfunctional families or those who are

addicted to violent movies and games often display cyber bullying behaviors, which they think are enjoyable and acceptable. The influence of violence is considered to be one of the factors leading young people to solve problems themselves using forms of violence including fighting and assault. Frustration has been defined as a feeling occurring when a person's needs are not satisfied or when expression or performance according to his/her desire is prohibited as a result of specific obstacles or shortages (Bandura, 1986). Nowadays, many children feel uncomfortable and get angry easily whenever others offend them. If this occurs, they normally hold on to their negative feelings which later, leads to frustration. By choosing to vent their feelings on social media instead of directly violent behavior, they then adopt cyber bullying behaviors (Prachaney, 2013).

Samoh et al (2014) noted that children who use violence and bullying online and think that it is acceptable and amusing, tend to have low self-esteem. This finding corresponds to those from the study conducted by Masrungson (2016) which found that domestic violence affects children's emotions especially in respect of repression, leading to emotional confusion, low self-esteem, lack of self-confidence, anxiety or even depression, and the likelihood of self-harm. Laeheem (2013) also supported this idea, claiming that frustration is a psychological state leading to cyber bullying behaviors.

The results of this research will be beneficial for organizations, institutions, and involved individuals including parents, teachers, and professors when considering the establishment of guidelines for effective surveillance, prevention, and correction. It is essential that students' frustrations, group violence, violent media, authoritarian parenting, and parental violence be recognized as important factors influencing students' cyber bullying behaviors. In addition, further studies should be carried out to consider other possible causal variables in order to develop a prevention program for cyber bullying behaviors before the problem intensifies to the level that is too difficult to solve.

8. Acknowledgments

The first author wishes to express his sincere gratitude to the Office of the Higher Education Commission, 2016 Professor and Personnel Development for the Higher Education in the Special Development Area of the Three Southern Border Provinces, for granting a fellowship. I also sincerely thank Prince of Songkla University for a research fellowship for a dissertation in the fiscal year 2018 and the Faculty of Liberal Arts, Prince of Songkla University for partial support for dissertation research provided to post-graduate students in the Faculty of Liberal Arts in the fiscal year 2018.

References

- Angsuchot, S., Wichitwanna, S. & Phinyophanuwat, R. (2011). *Statistical analysis for research in social sciences and behavioral science: Techniques in using LISREL program*, 3rd edn, Charoendi Mankhong Press, Bangkok, Thailand.
- Baldry, A. C. (2003). Bullying in schools and exposure to domestic violence. *Child Abuse & Neglect*, 27, 713-732.
- Bandura, A. (1963). Behavior theory and indemnificatory learning. *American Journal of Orthopsychiatry*, 33, 591-601.
- Bandura, A. (1986). *Social foundations of thought and action: A social cognitive theory*. Prentice-Hall, Englewood Cliffs, New Jersey, USA.
- Baumrind, D. (1971). Current patterns of parental authority. *Developmental Psychology Monographs*, 4, 1-103.
- Coloroso, B. (2003). *The bully, the bullied, and the bystander: From pre-school to high school: How parents and teachers can help break the cycle of violence*. Harper Collins, Toronto, Canada.
- Diamantopoulos, A. & Siguaaw, A.D. (2000). *Introducing LISREL: A guide for the uninitiated*. Sage Publications, London.
- Dollard, J., & Miller, N. E. (1939). *Frustration and aggression*. Yale University Press, New Haven, CT, USA.
- Electronic Transactions Development Agency (Public Organization) (2016) *Thailand Internet User's Behavior in 2016*. Ministry of Digital Economy and Society, Bangkok, Thailand.
- Espelage, D.; & S. Swearer. (2003). Research on school bullying and victimization: what have we learned and where do we go from here?. *School Psychology Review*, 32(3), 365-383.
- Intraprasert, S. (2011). "The Relationship between Media Influence and Violent Behavior of Child and Youth in Bangkok", *SDU Research Journal Humanities and Social Sciences*. 10(3), 17-36.
- Kalaitzaki, A. E. & Birtchnell, J. (2014). The impact of early parenting bonding on young adults' Internet addiction, through the mediation effects of negative relating to others and sadness. *Addictive Behaviors*, 39, 733-736.
- Kayanan, J. (2011). Behavior and the impact of using social network site: www.facebook.com (Degree of Master dissertation). Thammasat University, Bangkok, Thailand.
- Kitsukchit, P. (2016). The Factors Causing Adolescent Female Bullies in Secondary Girls' Schools in the Bangkok Metropolis According to Ronald L. Akers's Social Learning Theory. *Academic Services Journal Prince of Songkla University*, 27(1), 72-80.
- Laeheem, K. & Baka, D. (2009). Risk Factors Related to Youths' Violence Behaviors in the Three Southern Border Provinces of Thailand. *Songklanakarin: E-Journal of Social Sciences & Humanities*, 15(6), 897-911.
- Laeheem, K. & Baka, D. (2012). A Study of Youths' Violence Behaviors in the Three Southern Border Provinces of Thailand. *NIDA Development Journal*, 52(1), 159-187.
- Laeheem, K. & Boonprakarn, K. (2015). Family background risk factors associated with domestic violence among married Thai Muslimscouples in Pattani Province. *Asian Social Science*, 11(9), 235-244.
- Laeheem, K. & Boonprakarn, K. (2017). Relationships between Personal Background of Upbringing and Violent Experience, and Violent Behaviors among Thai Muslim Married Couples in Pattani Province. *Parichart Journal Thaksin University*, 30(1), 161-184.
- Laeheem, K. (2013). *Bullying behavior of students*. Audiovisual Faculty of Science Prince of Songkla University, Songkhla, Thailand.
- Laeheem, K., Kuning, M., McNeil, N., & Besag, V. E. (2008). Bullying in Pattani primary schools in southern Thailand. *Child: care, health and development*, 35(2), 178-183.

- Masrungson, P. (2016) Family Violence Management in Integrative Buddhist Perspective. *Journal of MCU Peace Studies*, 4(1), 211-242.
- Monkongpitukkul, S., Thamrongthanyawong, S., Sahapattana, P. & Jitpiromsri, S. (2016). Conflict Resolution in the 3 Southern Border Provinces of Thailand: Policy Process and Outcomes. *AL-HIKMAH JOURNAL*, 6(12), 35-53.
- Prachaney, C. (2013). *The relationships between family communication patterns, lifestyle, family attachment styles, and social networking behavior and game addiction behavior amongst thai teenagers in bangkok metropolitan*. Master of Laws Thesis. Bangkok University, Bangkok, Thailand.
- Samoh, N., Boonmongkon, P., Ojanen, Timo.T., Samakkeekarom, R., Guadamuz, Thomas E. (2014). Youth Perceptions on Cyberbullying. *Journal of Behavioral Science for Development*, 6(1), 351-346.
- Sittichai, R. and Smith, P. (2015). Bullying in South-East Asian Countries: A review. *Aggression and Violent Behavior*, 23(2015) 22–35.
- Sittichai, R. (2017). *Cyberbullying Behavior among Adolescents*. Chanmuanpim, Songkhla, Thailand.
- Sittichai, R. and 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.
- Tudkuea, T & Laeheem, K. (2014). Development of indicators of Cyberbullying among youths in Songkhla Province. *Asian Social Science*, 10(14), 74-79.
- Tudkuea, T. & Laeheem, K. (2018). Development of Structural Equation Modeling of Cyber Bullying Behavior among Students in a Community College in the Southern Part of Thailand. *Parichart Journal Thaksin University*, 31(1), 201-220.
- Tudkuea, T. & Sabaaying, M. (2017). Patterns, Effects and Coping with Cyber Bullying among Students of a College in the Southern Part of Thailand. *Journal of Behavioral Science for Development*, 9(2), 220-236.

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ สกุล	นายฉันทยากร คุณเกื้อ	
รหัสประจำตัวนักศึกษา	5911130004	
วุฒิการศึกษา		
ชื่อปริญญา	ชื่อสถาบัน	ปีที่สำเร็จการศึกษา
รัฐศาสตรบัณฑิต (การเมืองการปกครอง)	มหาวิทยาลัยมหาดไทย	2554
ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (พัฒนามนุษย์และสังคม)	มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์	2556

ทุนการศึกษา (ที่ได้รับในระหว่างการศึกษา)

- ได้รับทุนการศึกษา จากสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา โครงการพัฒนาอาจารย์และบุคลากรสำหรับสถาบันอุดมศึกษาในเขตพัฒนาเฉพาะกิจจังหวัดชายแดนภาคใต้ ประจำปี 2559
- ได้รับทุนอุดหนุน การทำวิจัยเพื่อวิทยานิพนธ์ ปีงบประมาณ 2561 จากบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์
- ได้รับทุนสมทบวิทยานิพนธ์สำหรับนักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา ปีงบประมาณ 2561 จากคณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์

การตีพิมพ์เผยแพร่ผลงาน

Tudkuea, T., Laeheem, K. and Sittichai, R. (2018). Predictive factors for cyberbullying among secondary school students in the three southern border provinces of Thailand. In Norlaila Mazura Hj. Mohaiyadin, Jessica Ong Hai Liaw, Amnah Saayah Ismail, Hasan Al-Banna Mohamed and Burhanuddin Jalal. (Ed). *Proceedings of the 10th International Conference on Humanities and Social Sciences (ICHiSS) 2018 "Understanding Regional and Global Integration on Humanities and Social Sciences"*, 11-13 May 2018 (312-321). The Royale Chulan Hotel: Kuala Lumpur, Malaysia.

- ชั้นยากร คุณเกื้อ, เกษตรชัย และหิม และฤทัยชนนี สิทธิชัย. (2562). การศึกษาสภาพปัญหาและสาเหตุของพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้. *วารสารปริชาต มหาวิทยาลัยทักษิณ*, 32(2), XXX-XXX.
- ชั้นยากร คุณเกื้อ, เกษตรชัย และหิม และฤทัยชนนี สิทธิชัย. (2562). แนวทางการป้องกันพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้. *วารสารพฤติกรรมศาสตร์เพื่อการพัฒนา*, 11(1), 91-106.
- Tudkuea, T., Laeheem, K. and Sittichai, R. (XXXX). Development of a causal relationship model for cyber bullying behaviors among public secondary school students in the three southern border provinces of Thailand. *Children and Youth Services Review*, XX(XX), XXX-XXX. (Under Review)