

การศึกษาความรู้ต่อการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ การเห็นคุณค่าในตนเอง และทัศนคติต่อการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษา

A study of cyberbullying knowledge, self-esteem, and attitude toward cyberbullying in secondary school students

ธนัษพร สุทธิสันสนีย์¹ บัวทอง สว่างโสภาคกุล² สุรินทร์ นียมามงกูร³

Thanatporn Suthisansanee¹ Buathong Sawangsopakul² Surin Niyamangkoon³

¹ นิสิตปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาจิตวิทยาชุมชน ภาควิชาจิตวิทยา คณะสังคมศาสตร์

มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

M.Sc. Student (Community Psychology) at Department of Psychology, Faculty of Social Sciences, Kasetsart University,

Correspond author, E-mail: suthisansanee@gmail.com

² รองศาสตราจารย์ ภาควิชาจิตวิทยา คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์: อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ Associate Professor at Department of Psychology, Faculty of Social Sciences, Kasetsart University, E-mail: fsocbts@ku.ac.th

³ รองศาสตราจารย์ ดร. ภาควิชาสถิติ คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์: อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ Associate Professor, Ph.D. at Department of Statistics, Faculty of Science, Kasetsart University, E-mail: surin.nymk@gmail.com

Received: May 11, 2021; Revised: August 25, 2022; Accepted: September 24, 2022

บทคัดย่อ

ปัญหาที่เกิดจากการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์สามารถสร้างผลกระทบเชิงลบต่อเด็กและเยาวชนไทย ซึ่งทัศนคติต่อการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์มีผลต่อการแสดงออกพฤติกรรมของเด็กและเยาวชน การศึกษาครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความแตกต่างของระดับทัศนคติต่อเรื่องดังกล่าวระหว่างปัจจัยส่วนบุคคล รวมถึงการหาความสัมพันธ์ของทัศนคติกับระดับความรู้ต่อการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์และการเห็นคุณค่าในตนเอง ผู้วิจัยเก็บข้อมูลโดยใช้แบบสอบถามในนักเรียนมัธยมศึกษาโรงเรียนแห่งหนึ่งในจังหวัดปทุมธานีจำนวน 340 คน จากนั้นวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติเชิงพรรณนา, t-test, F-test และค่าสัมประสิทธิ์สหพันธ์แบบเพียร์สัน ผลการศึกษาพบว่านักเรียนมัศึกษามีความรู้ต่อการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์และการเห็นคุณค่าในตนเองอยู่ในระดับปานกลาง แต่มีทัศนคติต่อการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์อยู่ในระดับสูง เมื่อเปรียบเทียบปัจจัยส่วนบุคคลพบว่านักเรียนที่มีระดับการศึกษา สภาพสมรสบิดามารดา ลักษณะการอยู่อาศัยแตกต่างกัน จะมีทัศนคติต่อการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ แต่ไม่พบความแตกต่างของปัจจัยด้านเพศ เกรดเฉลี่ย จำนวนพี่น้อง รายได้ครอบครัวต่อเดือน และจำนวนชั่วโมงที่ใช้งานอินเทอร์เน็ตต่อวัน นอกจากนี้ยังพบว่าทัศนคติต่อการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์มีความสัมพันธ์เชิงบวกกับระดับความรู้ต่อเรื่องดังกล่าวแต่ไม่มีความสัมพันธ์กับการเห็นคุณค่าในตนเอง

คำสำคัญ (Keywords): ความรู้ต่อการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์, การเห็นคุณค่าในตนเอง, ทักษะคิดต่อการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์

Abstract

Cyberbullying-related issues can have a severe influence on Thai teenagers. Attitude to cyberbullying is directly affecting the social behavior of young ages. The purpose of this study is to investigate the differences in attitude levels among personal factors and to discover the relationship between attitude, knowledge of cyberbullying, and self-esteem to get more information to be attitude development recommendations for teenagers. Three hundred and forty students in one Pathum Thani school completed the questionnaires. The data were analyzed using descriptive statistics, t-test, F-test, and Pearson's correlation coefficient. The results found that secondary school students demonstrated knowledge of cyberbullying and self-esteem at moderate levels, but they showed a high level of attitude to cyberbullying. When comparing the attitude between personal factors, the students who had different study levels, parent marital status, and household living were significantly different in cyberbullying. Nevertheless, sex, grade, number of siblings, family's income, duration of using internet per day were no different attitudes. Furthermore, the attitude showed a positive correlation with cyberbullying knowledge but not a correlation with self-esteem scores.

Keywords: cyberbullying knowledge, self-esteem, attitude toward cyberbullying

บทนำ

ผลสำรวจการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือน พ.ศ.2561 (ไตรมาส 4) ของสำนักงานสถิติแห่งชาติ พบว่าเด็กอายุระหว่าง 15-24 ปี มีอัตราการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตสูงถึง 93.5% และส่วนใหญ่ใช้โซเชียลเน็ตเวิร์ค (เฟซบุ๊ก, ทวิตเตอร์, ไลน์, อินสตาแกรม) ปัจจุบันโลกออนไลน์กลายเป็นช่องทางพื้นฐานในการสื่อสารในยุคศตวรรษที่ 21 สังคมปัจจุบันได้เปลี่ยนแปลงเป็นสังคมที่ไร้พรมแดน ผู้คนสามารถติดต่อและสื่อสารกันอย่างสะดวกรวดเร็วและเกิดระบบเครือข่ายหรือโซเชียลเน็ตเวิร์คเข้ามาสู่สังคมซึ่งเป็นพื้นที่แบ่งปันความคิด ความสนใจ ผ่านรูปและเรื่องราวส่วนตัว อย่างไรก็ตามผลของสื่อที่รวดเร็วส่งผลกระทบต่อสังคมอย่างกว้างขวาง เนื่องจากผู้คนสามารถแสดงออกทางความคิดได้อย่างอิสระ โลกออนไลน์ก็เหมือนกับโลกในชีวิตจริงที่มีสิ่งน่ากังวล มีความเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้นรวมถึง การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ (cyberbullying) ซึ่งเป็นการกลั่นแกล้งมีการใส่ร้าย การใช้คำหยาบคายต่อผู้อื่น หรือการแชร์ความลับผ่านอินเทอร์เน็ตเพื่อทำให้คนอื่นเสียหายในแบบต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นการส่งข้อความ คลิปวิดีโอ อีเมล เพื่อทำให้ฝ่ายที่ผู้อื่นรู้สึกอับอาย โกรธ หรือสร้างบาดแผลต่อจิตใจ การกลั่นแกล้งนี้สามารถเกิดขึ้นได้ตลอดทั้ง 24 ชั่วโมง และที่สำคัญการกระทำนี้เป็นการกลั่นแกล้งแบบต่อเนื่องโดยผู้กลั่นแกล้งและสังคมมักจะมองว่าไม่ใช่เรื่องใหญ่เพราะไม่ได้มีความรุนแรงเกิดขึ้น แต่หลายครั้งที่ข่าวอาชญากรรมบอกเล่าความรุนแรงส่วนมากมีจุดเริ่มต้นจากพฤติกรรมยั่วเย้าเสมอ (ชาวิวิทย์ พรนภดล, 2560) การศึกษาของรักษ์พล สุระพันธ์ (2562) พบว่านักเรียนมัธยมศึกษาที่เผชิญกับการถูกรังแกในโรงเรียนมีแนวโน้มในการแก้ปัญหาโดยใช้ความสามารถของตนเอง ซึ่งหากนักเรียนที่ไม่มีวุฒิภาวะ ไม่มีภูมิคุ้มกันมากพอ การกลั่นแกล้งจะทวีคูณความรุนแรงที่เกิดขึ้นได้ง่ายและฝังใจเด็กมากกว่าการชกต่อยกันในโรงเรียนเสียอีก

ความรู้ต่อการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์อาจเป็นปัจจัยที่มีผลต่อการแสดงพฤติกรรมของเรื่องดังกล่าว สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์เปิดเผยผลสำรวจทัศนคติของเด็กและเยาวชนไทยอายุไม่เกิน 25 ปี ต่อพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ พบว่าเด็กกว่าร้อยละ 84.30 ไม่เคยได้ยินและไม่ทราบความหมายของคำว่ากรั่นแกล้งทางไซเบอร์ รองลงมาร้อยละ 8.45 เคยได้ยินและไม่ทราบความหมาย (อธิบายความหมายได้ถูกต้องหรือใกล้เคียง) และร้อยละ 7.25 เคยได้ยินแต่ไม่ทราบความหมาย (ณัฐฐา วินิจนัยภาค, 2560) แสดงให้เห็นว่าเยาวชนไทยส่วนใหญ่ยังไม่มีความรู้ต่อการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ซึ่งอาจเป็นสาเหตุหนึ่งของการเกิดพฤติกรรมในเรื่องนี้ การเห็นคุณค่าในตนเองเป็นความรู้สึกที่บุคคลรับรู้ว่าตนเองมีคุณค่าซึ่งนำไปสู่ความเชื่อมั่นในตนเองและการยอมรับนับถือตนเอง (Coopersmith, S., 1981) การเห็นคุณค่าในตนเองมีความสำคัญยิ่งต่อการดำรงชีวิตได้อย่างมีความสุข ระดับการเห็นคุณค่าในตัวเองของวัยรุ่นมีความสัมพันธ์ให้เกิดพฤติกรรมที่รุนแรง หรือการแสดงออกที่ไม่เหมาะสมซึ่งรวมทั้งปัญหาการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ด้วยการที่วัยรุ่นไม่ได้รับการยอมรับจากคนรอบข้างหรือคนในสังคมเป็นสิ่งที่ผลักดันให้พวกเขาเข้าไปสู่วงจรของปัญหาต่าง ๆ มากยิ่งขึ้น การพัฒนาให้วัยรุ่นมีการเห็นคุณค่าในตนเองสูงจึงเปรียบเสมือนการสร้างภูมิคุ้มกันทางจิตใจได้เป็นอย่างดี ซึ่งอาจส่งผลต่อพฤติกรรมต่อการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ได้ (พิมพ์พลอย รุ่งแสง, 2561) ทัศนคติต่อการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ หมายถึง ความคิด ความเชื่อ ความรู้สึกและความคิดเห็นที่เด็กและเยาวชนมีต่อสถานการณ์การกลั่นแกล้งบนโลกอินเทอร์เน็ต ทัศนคติมีผลต่อการแสดงออกของพฤติกรรม ดังนั้น หากเด็กและเยาวชนมีทัศนคติต่อการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ที่ถูกต้องก็จะมี ความคิด ความเชื่อว่าการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์เป็นสิ่งที่ไม่ดีและอาจไม่แสดงออกพฤติกรรมดังกล่าว

จากการทบทวนวรรณกรรม ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาทัศนคติต่อการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาซึ่งมีปัจจัยที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ ปัจจัยส่วนบุคคล ความรู้ต่อการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ และการเห็นคุณค่าในตนเองว่ามีความสัมพันธ์กับทัศนคติต่อการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์หรือไม่ อย่างไร เพื่อนำข้อมูลที่ได้จากการศึกษา มาประกอบการพิจารณาหาแนวทางในการป้องกันปัญหาการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ การปรับเปลี่ยนทัศนคติต่อการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ในเด็กนักเรียนต่อไป

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาระดับความรู้ต่อการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ ระดับการเห็นคุณค่าในตนเองและระดับทัศนคติต่อการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษา
2. เพื่อเปรียบเทียบทัศนคติต่อการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตามปัจจัยส่วนบุคคล
3. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างทัศนคติต่อการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ต่อความรู้ในเรื่องดังกล่าวและการเห็นคุณค่าในตนเองของนักเรียนมัธยมศึกษา

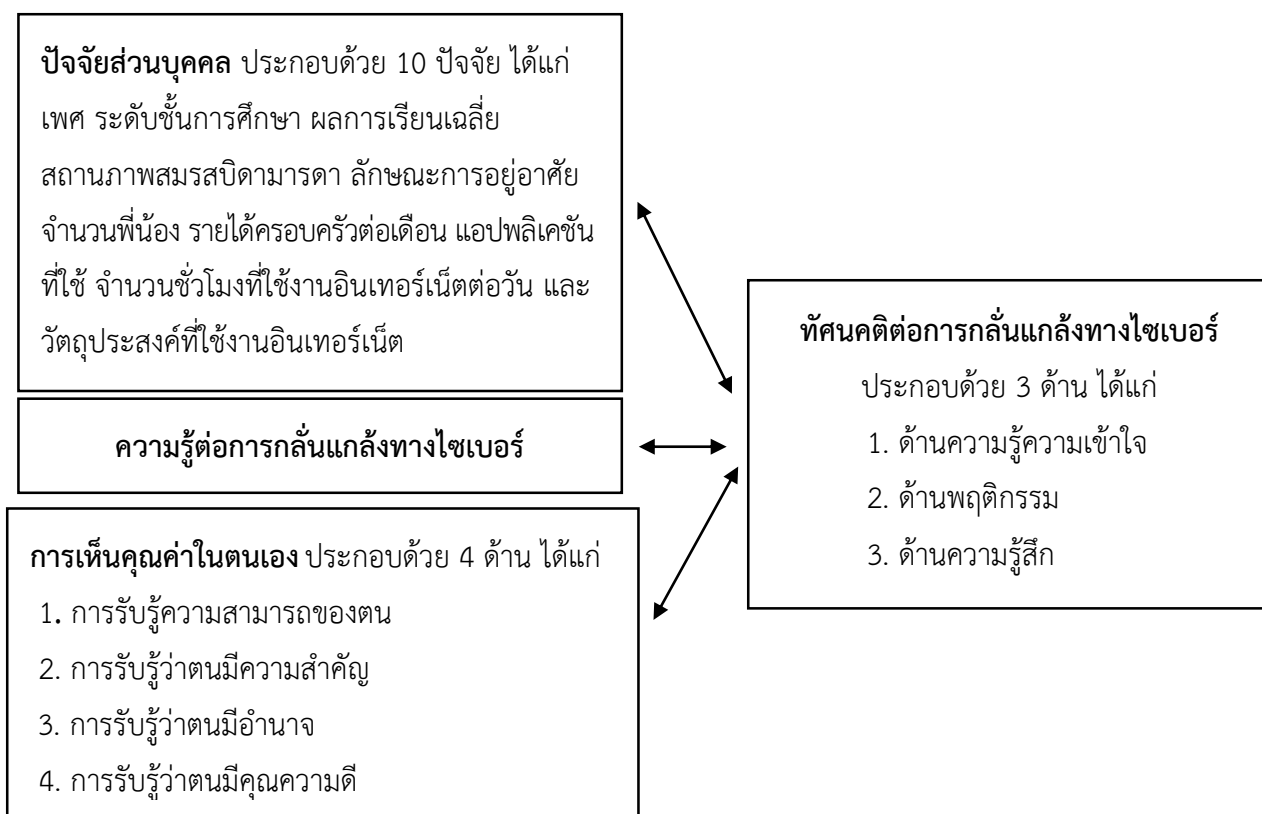
ประโยชน์ที่รับจากการวิจัย

1. ทราบถึงระดับความรู้ต่อการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ ระดับการเห็นคุณค่าในตนเอง และระดับทัศนคติต่อการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษา
2. ทราบถึงความแตกต่างของทัศนคติต่อการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตามปัจจัยส่วนบุคคล
3. ทราบถึงความสัมพันธ์ระหว่างความรู้ต่อการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ และการเห็นคุณค่าในตนเองกับทัศนคติต่อการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษา ซึ่งผลการวิจัยสามารถนำไปใช้ประกอบการพิจารณาหาแนวทางในการปรับเปลี่ยนทัศนคติต่อการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมศึกษา

สมมติฐาน

1. นักเรียนมัธยมศึกษา มีระดับความรู้ต่อการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ ระดับการเห็นคุณค่าในตนเอง และระดับทัศนคติต่อเรื่องดังกล่าวในระดับสูง
2. ทัศนคติต่อการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษา มีความแตกต่างกันตามปัจจัยส่วนบุคคล
3. ทัศนคติต่อการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์มีความสัมพันธ์กับความรู้และการเห็นคุณค่าในตนเอง ทัศนคติต่อเรื่องดังกล่าว

กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

รูปแบบการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีวิธีการวิจัยแบบผสมผสานระหว่างการใช้วิธีวิจัยเชิงปริมาณ (quantitative research) และวิธีการเชิงคุณภาพ (qualitative research)

ประชากรและตัวอย่างการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 1-6 ที่มีโทรศัพท์มือถือของโรงเรียนแห่งหนึ่งในเขตจังหวัดปทุมธานีซึ่งมีจำนวน 2,237 คน ในปีพ.ศ. 2562 (ข้อมูลจากฝ่ายทะเบียนของโรงเรียน สํารวจเมื่อเดือนมีนาคม พ.ศ. 2562) คำนวณกลุ่มตัวอย่างจากสูตรของ Yamane (1973) ได้จำนวน 340 คน ทำการสุ่มแบบแบ่งชั้นภูมิ

ตามสัดส่วนขนาดของกลุ่มประชากรในแต่ละช่วงชั้น ได้กลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น (ม.1-ม.3) จำนวน 176 คน และชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย (ม.4-ม.6) จำนวน 164 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้เป็นแบบสอบถาม ประกอบด้วย 4 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 แบบสอบถามเกี่ยวกับปัจจัยส่วนบุคคลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา

เป็นแบบสอบถามลักษณะแบบตรวจรายการ จำนวน 9 ข้อ ได้แก่ เพศ ระดับชั้นการศึกษา ผลการเรียนเฉลี่ย สถานภาพสมรส บิดามารดา ลักษณะการอยู่อาศัย รายได้ครอบครัวต่อเดือน แอปพลิเคชันที่ใช้ จำนวนชั่วโมงที่ใช้งาน อินเทอร์เน็ตต่อวัน และวัตถุประสงค์ที่ใช้งานอินเทอร์เน็ต

ส่วนที่ 2 แบบสอบถามความรู้ต่อการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์

เป็นแบบมาตรวัดประมาณ 2 ระดับ มีข้อคำถามจำนวน 30 ข้อ แปลผลโดยนับคะแนนรวม จากคำตอบ เมื่อตอบ “ใช่” ได้ 1 คะแนน และตอบ “ไม่ใช่” ได้ 0 คะแนน ผลการประเมินถูกใช้เพื่อจำแนกเกณฑ์การวัดความรู้ต่อการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ออกเป็น 3 ระดับ คือ ต่ำ ปานกลาง และสูง

ส่วนที่ 3 แบบสอบถามการเห็นคุณค่าในตนเอง

เป็นแบบมาตรวัดประเมินค่าแบ่งออกเป็น 4 ระดับ มีจำนวนข้อคำถามทั้งหมด 32 ข้อ แปลผลโดยนับคะแนนรวม จากคำตอบ ในส่วนของข้อคำถามเชิงบวก เมื่อตอบ “เห็นด้วยอย่างยิ่ง” ได้ 4 คะแนน ตอบ “เห็นด้วย” ได้ 3 คะแนน ตอบ “ไม่เห็นด้วย” ได้ 2 คะแนน และตอบ “ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง” ได้ 1 คะแนน ในขณะที่ข้อคำถามเชิงลบจะให้คะแนนในทางตรงข้ามกัน ผลการประเมินถูกใช้เพื่อจำแนกเกณฑ์การวัดการเห็นคุณค่าในตนเองออกเป็น 3 ระดับ คือ ต่ำ ปานกลาง และสูง

ส่วนที่ 4 แบบสอบถามทัศนคติต่อการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์

เป็นแบบมาตรวัดประเมินค่าแบ่งออกเป็น 4 ระดับ มีจำนวนข้อคำถามทั้งหมด 22 ข้อ แปลผลโดยนับคะแนนรวม จากคำตอบเช่นเดียวกับแบบประเมินส่วนที่ 3 ผลการประเมินถูกใช้เพื่อจำแนกเกณฑ์การวัดทัศนคติต่อการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ออกเป็น 3 ระดับ คือ ต่ำ ปานกลาง และสูง

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้รับการตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาโดยผู้ทรงคุณวุฒิ และทดลองใช้กับนักเรียนมัธยมศึกษาที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน เพื่อทดสอบค่าความเชื่อมั่น พบว่าแบบสอบถามความรู้ต่อการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์มีค่า 0.84 แบบสอบถามการเห็นคุณค่าในตนเองมีค่า 0.91 และแบบสอบถามทัศนคติต่อการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์มีค่า 0.86

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลสำหรับการวิจัยโดยประสานงานกับครูฝ่ายแนะแนวเพื่อขอเข้าพบกลุ่มตัวอย่างจำนวน 340 คน ผู้วิจัยอธิบายวัตถุประสงค์และขั้นตอนของการวิจัยด้วยตนเอง จากนั้นให้นักเรียนทำแบบสอบถามทั้ง 4 ส่วน
2. ผู้วิจัยรวบรวมแบบสอบถามพร้อมตรวจสอบความสมบูรณ์

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลมีการดำเนินการ ดังนี้

1. วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติเชิงพรรณนาเพื่ออธิบายลักษณะปัจจัยส่วนบุคคล

2. ใช้สถิติ t-test และ F-test เพื่อทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยของทัศนคติต่อการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตามปัจจัยส่วนบุคคล

3. ใช้ค่าสัมประสิทธิ์สหพันธ์แบบเพียร์สันหาค่าความสัมพันธ์ระหว่างทัศนคติต่อการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์กับความรู้ต่อเรื่องดังกล่าวและการเห็นคุณค่าในตนเอง

กำหนดระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ $p\text{-value} < 0.05$

ผลการวิจัย

ผู้วิจัยทำการวิเคราะห์ข้อมูลการวิจัย เรื่อง การศึกษาความรู้ต่อการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ การเห็นคุณค่าในตนเอง และทัศนคติต่อการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษา ตามวัตถุประสงค์ ดังนี้

การศึกษาครั้งนี้มีกลุ่มตัวอย่างเพศชายร้อยละ 55.6 และเพศหญิงร้อยละ 44.4 โดยมาจากระดับชั้น ม.1-ม.3 คิดเป็นร้อยละ 51.8 และระดับชั้น ม.4-ม.6 ร้อยละ 48.2 นักเรียนที่เข้าร่วมโครงการ มีผลการเรียนเฉลี่ย 3.50 - 4.00 มากที่สุดคิดเป็นร้อยละ 36.2 ในขณะที่ผลการเรียนเฉลี่ย 3.00 - 3.49 และ 1.50 - 2.99 มีจำนวนไม่แตกต่างกันคิดเป็นประมาณร้อยละ 30 (ตารางที่ 1)

ประเด็นปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับครอบครัว พบว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่บิดาและมารดามีสถานภาพสมรสคิดเป็นร้อยละ 77.6 สถานภาพหย่า/แยกกันอยู่ ร้อยละ 22.4 เมื่อสอบถามถึงลักษณะการอยู่อาศัย พบว่านักเรียนอาศัยกับพ่อแม่ หรือพ่อแม่ หรือแม่ มากที่สุดคิดเป็นร้อยละ 72.1 และอาศัยอยู่กับบุคคลอื่นร้อยละ 27.9 สอบถามถึงจำนวนพี่น้อง พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีจำนวนพี่น้อง 1 คน มากที่สุดร้อยละ 37.9 รองลงมาเป็น 2 คน ร้อยละ 35.0 และมีพี่น้อง 3 คนหรือมากกว่า น้อยที่สุดร้อยละ 27.1 ในส่วนของรายได้ครอบครัวต่อเดือน พบว่ากลุ่มตัวอย่างที่มีรายได้ครอบครัวต่อเดือน 20,001 บาท ขึ้นไป มากที่สุดร้อยละ 50.6 และรายได้ 20,000 บาทหรือต่ำกว่า จำนวนร้อยละ 49.4 (ตารางที่ 1)

ประเด็นปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้งานอินเทอร์เน็ต พบว่าเฟซบุ๊กได้รับความนิยมสูงสุดถึง ร้อยละ 91.5 ส่วนไลน์ ยูทูบและอินสตาแกรมได้รับความนิยมในลำดับรองลงมาซึ่งมีนักเรียนโดยเฉลี่ยกว่าร้อยละ 80 ใช้โปรแกรมดังกล่าว มีนักเรียนใช้อีเมลและทวิตเตอร์ไม่ต่างกันมากนักประมาณร้อยละ 50 ในขณะที่สไกป์มีผู้ใช้น้อยที่สุดเพียงร้อยละ 6.8 จำนวนชั่วโมงที่ใช้งานอินเทอร์เน็ตต่อวันพบว่า ร้อยละ 47.6 ของนักเรียนใช้อินเทอร์เน็ตมากกว่า 6 ชั่วโมงต่อวัน และมีเพียงร้อยละ 52.4 ใช้เวลาในการเล่นอินเทอร์เน็ตน้อยกว่านั้น วัตถุประสงค์การใช้งานอินเทอร์เน็ตพบว่าร้อยละ 82.1 ของนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อความบันเทิงและหาข้อมูลเพื่อการเรียน ในขณะที่ประมาณร้อยละ 70 ของนักเรียนกลุ่มนี้ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการติดต่อสื่อสารหรือความบันเทิงเท่านั้น มีนักเรียนใช้งานอินเทอร์เน็ตในการหาข้อมูลเพื่อการเรียนเพียงร้อยละ 54.7 และใช้เพื่อขายของออนไลน์น้อยที่สุดคิดเป็นร้อยละ 7.4 (ตารางที่ 1)

จากการที่ผู้วิจัยต้องการศึกษาระดับความรู้ต่อการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ ระดับการเห็นคุณค่าในตนเองและระดับทัศนคติต่อการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษา พบว่ากลุ่มตัวอย่างจำนวน 340 คน มีความรู้ต่อการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์โดยรวมเฉลี่ยอยู่ในระดับปานกลาง โดยมีค่าเฉลี่ย 0.52 ± 0.22 โดยเมื่อพิจารณา เป็นรายข้อพบว่า นักเรียนไม่สามารถตอบแบบประเมินข้อ 18 “การสร้างข่าวลือหรือคำนิทาเกี่ยวกับเพื่อนในโรงเรียนเป็นการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์หรือไม่” จำนวนร้อยละ 65.6 ของผู้ตอบทั้งหมดและข้อ 20 “การล้อเลียนรูปร่างหน้าตาเพื่อนในห้องเรียน เช่น อ้วน ผอม ดำ เหยิน เป็นการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์หรือไม่” ได้ถูกต้องจำนวนร้อยละ 72.9 ของผู้ตอบทั้งหมด ซึ่งจัดว่ามีความรู้ระดับต่ำ

ตารางที่ 1 จำนวนและร้อยละของนักเรียนมัธยมศึกษาที่เป็นกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามปัจจัยส่วนบุคคล

ปัจจัยส่วนบุคคล (n=340)	จำนวน (คน)	$\bar{x}$
เพศ		
- ชาย	151	44.4
- หญิง	189	55.6
ระดับชั้นการศึกษา		
- ระดับชั้น ม.1-ม.3	176	51.8
- ระดับชั้น ม.4-ม.6	164	48.2
ผลการเรียนเฉลี่ย		
- 1.50-2.99	107	31.5
- 3.00-3.49	110	32.4
- 3.50-4.00	123	36.2
สถานภาพสมรสบิดามารดา		
- สมรส	264	77.6
- หย่า/แยกกันอยู่	76	22.4
ลักษณะการอยู่อาศัย		
- อาศัยอยู่กับพ่อและแม่ หรือพ่อ หรือแม่	245	72.1
- อาศัยอยู่กับบุคคลอื่น	95	27.9
จำนวนพี่น้อง		
- 1 คน	129	37.9
- 2 คน	119	35.0
- 3 คน หรือมากกว่า	92	27.1
รายได้ครอบครัวต่อเดือน		
- 20,000 บาท หรือต่ำกว่า	168	49.4
- 20,001 บาท ขึ้นไป	172	50.6
แอปพลิเคชันที่ใช้		
- เฟซบุ๊ก	311	91.5
- ไลน์	288	84.7
- ยูทูบ	301	88.5
- อินสตาแกรม	265	77.9
- อีเมล	187	55.0
- สไกป์	23	6.8
- ทวิตเตอร์	162	47.7
จำนวนชั่วโมงที่ใช้งานอินเทอร์เน็ตต่อวัน		
- 1-6 ชั่วโมงต่อวัน	178	52.4
- มากกว่า 6 ชั่วโมงต่อวัน	132	47.6

ปัจจัยส่วนบุคคล (n=340)	จำนวน (คน)	$\bar{x}$
วัตถุประสงค์การใช้งานอินเทอร์เน็ต		
- บ้านเทิง	239	70.3
- หาข้อมูลเพื่อการเรียน	186	54.7
- เพื่อการติดต่อสื่อสาร	259	76.2
- บ้านเทิงและหาข้อมูลเพื่อการเรียน	279	82.1
- การขายของออนไลน์	25	7.4

กลุ่มตัวอย่างมีการเห็นคุณค่าในตนเองโดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.87 ± 0.3 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่ากลุ่มตัวอย่างมีการเห็นคุณค่าในตนเองด้านการรับรู้ความสามารถของตน ด้านการรับรู้ว่ามีอำนาจ และด้านการรับรู้ว่าคุณค่าตนมีคุณค่าน้อยอยู่ในระดับปานกลาง ในขณะที่ ด้านการรับรู้ว่าคุณค่าตนมีความสำคัญอยู่ในระดับสูง ($\bar{x} = 3.12 \pm 0.4$)

กลุ่มตัวอย่างมีทัศนคติต่อการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์โดยรวมอยู่ในระดับสูง ($\bar{x} = 3.26 \pm 0.38$) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่ากลุ่มตัวอย่างมีทัศนคติต่อการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ด้านความรู้ความเข้าใจ ด้านพฤติกรรม และด้านความรู้สึกอยู่ในระดับสูง ($\bar{x} = 3.37 \pm 0.51$)

จากการที่ผู้วิจัยต้องการเปรียบเทียบทัศนคติต่อการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตามปัจจัยส่วนบุคคลพบว่า ปัจจัยส่วนบุคคลที่ส่งผลต่อทัศนคติต่อการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์โดยรวมของนักเรียนมัธยมศึกษา ได้แก่ ระดับชั้นการศึกษา สถานภาพสมรสบิดามารดา และลักษณะการอยู่อาศัย ในขณะที่ปัจจัยด้านเพศ ผลการเรียนเฉลี่ย จำนวนพี่น้อง รายได้ครอบครัวต่อเดือน และจำนวนชั่วโมงที่ใช้งานอินเทอร์เน็ตต่อวัน ไม่มีผลต่อทัศนคติต่อการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์โดยรวมของนักเรียนมัธยมศึกษา

จากการที่ผู้วิจัยต้องการทราบความสัมพันธ์ระหว่างทัศนคติต่อการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ต่อความรู้ในเรื่องดังกล่าวและการเห็นคุณค่าในตนเองของนักเรียนมัธยมศึกษา ผลการทดสอบสมมติฐานดังแสดงในตารางที่ 2 พบว่า ความรู้ต่อการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ของนักเรียนมัศึกษามีความสัมพันธ์เชิงบวกกับทัศนคติต่อเรื่องดังกล่าวอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 เมื่อพิจารณารายด้านพบว่าความรู้มีความสัมพันธ์เชิงบวกกับทัศนคติต่อการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ด้านความรู้ความเข้าใจและด้านความรู้สึก ในขณะที่การเห็นคุณค่าในตนเองของนักเรียนมัธยมศึกษาไม่มีความสัมพันธ์กับทัศนคติต่อการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์

ตารางที่ 2 ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างการเห็นคุณค่าในตนเองและทัศนคติต่อการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษา

การเห็นคุณค่าในตนเอง	ทัศนคติต่อการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์							
	ความรู้ความเข้าใจ		พฤติกรรม		ความรู้สึก		รวมทุกด้าน	
	r	p	r	p	r	p	r	p
การรับรู้ความสามารถของตน	.055 ^{ns}	.396	.006 ^{ns}	.929	.070 ^{ns}	.281	.052 ^{ns}	.422
การรับรู้ว่าคุณค่าตนมีความสำคัญ	-.029 ^{ns}	.658	-.029 ^{ns}	.658	-.051 ^{ns}	.432	-.036 ^{ns}	.574
การรับรู้ว่าคุณค่าตนมีอำนาจ	-.117 ^{ns}	.070	-.106 ^{ns}	.101	-.123 ^{ns}	.057	-.119 ^{ns}	.060
การรับรู้ว่าคุณค่าตนมีคุณความดี	.054 ^{ns}	.404	-.009 ^{ns}	.884	-.011 ^{ns}	.870	.010 ^{ns}	.882
รวมทุกด้าน	-.009 ^{ns}	.891	-.032 ^{ns}	.621	-.032 ^{ns}	.621	-.029 ^{ns}	.655

ns หมายถึง ไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

* หมายถึง มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

สรุปผลการวิจัย

อภิปรายผลการวิจัย

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่ากลุ่มตัวอย่างมีความรู้ต่อการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ อยู่ในระดับปานกลาง แสดงให้เห็นว่ากลุ่มตัวอย่างยังมียังมีความรู้ต่อเรื่องดังกล่าวไม่เพียงพอ โดยเฉพาะความรู้เกี่ยวกับความหมายของการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์และความแตกต่างของคำดังกล่าวกับนิยามของคำว่ากรกลั่นแกล้ง (bullying) เช่น นักเรียนที่ตอบแบบสอบถามจำนวนร้อยละ 72.9 ไม่สามารถตอบคำถามข้อ 20 “การล้อเลียนรูปร่างหน้าตาเพื่อนในห้องเรียน เช่น อ้วน ผอม ดำ เทียนเป็นการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์หรือไม่” ได้ถูกต้อง สอดคล้องกับนิดาโพลที่สำรวจทัศนคติของเยาวชนไทย อายุไม่เกิน 25 ปี ต่อพฤติกรรมกรกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ พบว่าส่วนใหญ่ร้อยละ 84.30 ไม่เคยได้ยินและไม่ทราบความหมาย (ณัฐธา วินิจนัยภาค, 2560) นอกจากนี้การศึกษาของนันทมน ทับทิมไทย (2563) พบว่าความรู้เกี่ยวกับกฎหมายการกระทำความผิดบนโลกไซเบอร์มีอิทธิพลทางบวกต่อพฤติกรรมกรกลั่นแกล้ง ทางอินเทอร์เน็ตในภาพรวมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ การขาดความรู้ที่ชัดเจนเกี่ยวกับเรื่องนี้จึงอาจส่งผลต่อพฤติกรรมกรกลั่นแกล้งผู้อื่นของนักเรียน ดังนั้น การส่งเสริมให้นักเรียนมีความรู้ สามารถแยกความแตกต่างของการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์และการกลั่นแกล้งแบบปกติได้อย่างถูกต้อง อาจจะช่วยลดพฤติกรรมหรือความรุนแรงของการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ลงได้ โดยการศึกษาของ ดนุชา สลิวงค์ (2561) พบว่าการใช้สื่อการสอนในรูปแบบวีดิทัศน์สามารถเพิ่มระดับความรู้ในเรื่องนั้น ๆ ให้แก่นักเรียนได้

จากการศึกษาพบว่ากลุ่มตัวอย่างมีการเห็นคุณค่าในตนเองในระดับปานกลาง อาจเนื่องมาจากในช่วงวัยของนักเรียนมัธยมศึกษาเป็นช่วงที่กำลังเผชิญต่อการค้นหาอัตลักษณ์ของตน เป็นช่วงวัยที่กำลังพัฒนาความเป็นตัวของตัวเอง การรู้จักตัวเอง ค้นหาความสามารถที่แท้จริง และต้องการพัฒนาตัวเองไปสู่การตั้งเป้าหมายในการเรียน อาชีพ จึงอาจทำให้ส่งผลกระทบต่อระดับการเห็นคุณค่าในตัวเองของนักเรียน (Lindenfiel, 1995) ดังนั้น การเห็นคุณค่าในตนเองจึงเป็นสิ่งที่ควรสนับสนุนให้เกิดขึ้นในนักเรียนทุกคนโดยผู้ที่มีคุณค่าในตนเองสูงจะมีความมั่นคงในตนเอง สามารถทำสิ่งต่าง ๆ ได้อย่างอิสระและเป็นตัวของตัวเอง มีพฤติกรรมกล้าแสดงออกอย่างเหมาะสม และสามารถยืนกรานความต้องการตามสิทธิของตนได้ (Lindenfiel, 1995) นอกจากนี้องค์ประกอบของสภาพแวดล้อมภายนอกที่บุคคลมีปฏิสัมพันธ์ด้วยส่งผลให้บุคคลมีการเห็นคุณค่าในตนเองที่แตกต่างกันออกไป ปัจจัยด้านความสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนกับครอบครัว และโรงเรียน ด้านสถานภาพทางสังคมและกลุ่มเพื่อนล้วนส่งผลกระทบโดยตรงต่อการเห็นคุณค่าในตนเอง สัมพันธ์กับการศึกษาของ Jacobvitz (1996) พบว่าบุคคลที่มีความใกล้ชิดกับบิดามารดาและกลุ่มเพื่อนมีความสัมพันธ์กับการมองเห็นคุณค่าตนเองและความพึงพอใจในชีวิต สอดคล้องกับทฤษฎีของ Bandura (1969) กล่าวว่ากรอบมัลเลียมส์มีส่วนสำคัญที่ส่งผลโดยตรงต่อการแสดงออกของบุคคล โดยโรงเรียนเป็นแหล่งพัฒนาความสามารถทางด้านสติปัญญา ส่งเสริมให้นักเรียนได้รับรู้และได้ฝึกทักษะในการแก้ปัญหาเพื่ออยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคม ครูและเพื่อนเป็นบุคคลที่มีอิทธิพลต่อความสามารถในการพัฒนาทักษะการรับรู้ความสามารถของตนเองของนักเรียน นอกจากนี้การจัดการเรียนการสอนที่ส่งเสริมการทำความดี ทำให้นักเรียนรับรู้ว่าการปฏิบัติตามระเบียบกฎเกณฑ์ของสังคม มีความรับผิดชอบต่อนหน้าที่ รู้จักบทบาทของตนเอง ไม่ละเมิดล่วงล้ำสิทธิและเสรีภาพของบุคคลอื่นจะช่วยให้เด็กมีระดับการเห็นคุณค่าในตนเองที่สูงขึ้น สอดคล้องกับการศึกษาของทัศนทิมา ระเบียบดี (2537) กล่าวว่าเมื่อบุคคลเห็นคุณค่าในตนเองจะรู้สึกว่ามีค่าและคิดว่าแต่ละบุคคลล้วนมีคุณค่าในตนเอง ความรู้สึกนี้ส่งเสริมให้ผู้นั้นเห็นคุณค่าและเคารพในสิทธิเสรีภาพของผู้อื่น และการศึกษาของณัฐพล แจ้งอักษร (2561) พบว่าความภาคภูมิใจในตนเองของนักเรียนกลุ่มชาติพันธุ์มีความสัมพันธ์กับการเห็นคุณค่าในตัวเอง การเห็นคุณค่าในครอบครัว และการเห็นคุณค่าของสังคม

ผลการวิจัยพบว่ากลุ่มตัวอย่างมีทัศนคติต่อการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์อยู่ในระดับสูงซึ่งช่วยให้ทราบว่ากลุ่มตัวอย่างมีความคิด ความเชื่อ และความรู้สึกว่าการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์เป็นสิ่งที่ไม่ดี ไม่ควรกระทำ อาจเพราะในปัจจุบันมีการสื่อสารข้อมูลเกี่ยวกับเหตุการณ์การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์เป็นจำนวนมากจึงทำให้นักเรียนมีการเรียนรู้

ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมดังกล่าวและนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงด้านทัศนคติ จากรายงานของ Klausmeier (1985) ได้อธิบายถึงการเรียนรู้ของบุคคลโดยกระบวนการทำงานของสมองโดยจัดเก็บข้อมูลข่าวสารจากสิ่งแวดล้อมภายนอกผ่านการรับรู้เข้าสู่สมอง จากนั้นมีการเข้ารหัสจัดเก็บข้อมูลเป็นหมวดหมู่และทำการบันทึกไว้ในสมอง รูปแบบการจดจำนี้ช่วยให้บุคคลสามารถเรียกข้อมูลกลับมาใช้เมื่อต้องการ สามารถเชื่อมโยงในสิ่งที่สัมพันธ์ต่อกัน รวมถึงการทำให้ข้อมูลมีความหมายกับตัวเอง สิ่งนี้เป็นตัวกระตุ้นให้นักเรียนเกิดเป็นอารมณ์ ความรู้สึก และการแสดงออกด้านพฤติกรรม การพัฒนาทัศนคติให้แก่ักเรียนอาจเริ่มกระตุ้นทักษะในการรับรู้ปัญหา มีความรู้สึกร่วม และเข้าใจสาเหตุซึ่งนำไปสู่กระบวนการสร้างความคิดรวบยอดที่ส่งผลให้เกิดความตระหนักรู้ จนเกิดเป็นรูปแบบของการแสดงพฤติกรรมของบุคคล (Krauss, 1996) สัมพันธ์กับทฤษฎีการบำบัดความคิดและพฤติกรรมที่ว่าความรู้สึก ความรู้คิด และพฤติกรรมมีผลซึ่งกันและกัน เมื่อเปลี่ยนที่ความรู้คิดแล้วส่งผลไปเปลี่ยนที่พฤติกรรม (Craske, 2010) ดังนั้น เมื่อนักเรียนมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องของการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ มีทักษะในการคิด วิเคราะห์ ความถูกต้อง ก่อนที่จะแสดงความคิดเห็นบนโลกออนไลน์จะให้นักเรียนมีทัศนคติที่ถูกต้องต่อเรื่องดังกล่าว โดยธัญยากร ตุดเกื้อ (2562) ได้เสนอว่าการส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการพัฒนาทัศนคติต่อพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ในเชิงบวกจะช่วยป้องกันไม่ให้นักเรียนทำพฤติกรรมดังกล่าวกับผู้อื่น และยังสามารถรับมือต่อปัญหาได้ดีเมื่อกลายเป็นผู้ถูกรังแก

จากการเปรียบเทียบทัศนคติต่อการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ตามปัจจัยส่วนบุคคล พบว่านักเรียนที่มีเพศต่างกัน มีทัศนคติต่อการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ไม่ต่างกัน แสดงให้เห็นว่าปัจจัยด้านเพศกำเนิด ไม่ส่งผลต่อทัศนคติ ฯ เนื่องจากทัศนคติเป็นสิ่งที่เกิดจากการเรียนรู้เรื่องราวที่เกิดขึ้นกับตัวแต่ละบุคคลโดยสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมที่ส่งเสริมให้เกิดทักษะในการรับรู้ปัญหา เกิดเป็นการจัดระเบียบแนวความคิด ความเชื่อ ความรู้สึกต่าง ๆ ที่มีต่อการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ (Krauss, 1996) ทั้งนี้อาจเนื่องมาจาก ในปัจจุบันมีการส่งเสริมในเรื่องของความเสมอภาคระหว่างเพศชายและเพศหญิงในขณะเดียวกันทางด้านครอบครัว พ่อ แม่ ผู้ปกครองอบรมเลี้ยงดูลูกทั้งเพศชายและเพศหญิงอย่างเท่าเทียมกัน ส่วนในด้านสังคม โรงเรียน สถานศึกษา ก็มีการจัดกิจกรรม รูปแบบการเรียนการสอน และการปฏิบัติต่อนักเรียนทั้งเพศชายและเพศหญิงไม่แตกต่างกัน จึงทำให้เด็กทุกคนได้รับการเลี้ยงดูสั่งสอนจากทั้งครอบครัวและสังคมรอบข้างอย่างเท่าเทียมกัน (Gender, 2020) อย่างที่ได้กล่าวไปตอนต้นว่าทัศนคติเป็นสิ่งที่เกิดจากการเรียนรู้ ดังนั้น ความแตกต่างของเพศจึงไม่ส่งผลต่อทัศนคติของนักเรียนมัธยมศึกษา การเปรียบเทียบความแตกต่างของทัศนคติฯ ของนักเรียนที่มีระดับการศึกษาแตกต่างกัน พบว่านักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย มีทัศนคติต่อการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์โดยรวมมากกว่านักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ แสดงให้เห็นว่าปัจจัยด้านอายุซึ่งสัมพันธ์กับประสบการณ์ที่บุคคลได้เรียนรู้และสั่งสมมาส่งผลต่อทัศนคติของกลุ่มตัวอย่าง การเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ชีวิตในด้านต่าง ๆ รวมถึงการพัฒนาตนเองจากการอยู่ร่วมกับสังคมเกิดเป็นข้อมูลที่บันทึกในสมอง การมีคลังข้อมูลที่มากขึ้นย่อมทำให้นักเรียนสามารถเชื่อมโยงเหตุการณ์ที่กำลังเผชิญอยู่กับประสบการณ์ในอดีตได้รวดเร็ว (Bandura, 1969) บุคคลที่สามารถเก็บข้อมูลประสบการณ์ที่ได้เรียนรู้มาอย่างถูกต้องมาเป็นระยะเวลานานกว่าก็จะมีทัศนคติที่ดีและสามารถตอบสนองต่อการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ทั้งด้านอารมณ์ ความรู้สึก และการแสดงพฤติกรรมภายนอกได้ดีขึ้น (Klausmeier, 1985) ดังนั้น ปัจจัยด้านระดับชั้นการศึกษามีผลต่อการเรียนรู้ของบุคคลและนำไปสู่การพัฒนาทัศนคติ ฯ การศึกษาพบว่านักเรียนมัธยมที่มีผลการเรียนเฉลี่ยต่างกันมีทัศนคติต่อการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ไม่ต่างกัน ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากผลการเรียนเป็นสิ่งที่ได้จากการวัดความสามารถของบุคคลอันเกิดจากการเรียนการสอน การวัดผลสัมฤทธิ์เป็นเพียงการตรวจสอบระดับความสามารถหรือความสัมฤทธิ์ผลของบุคคลว่าเรียนรู้แล้วทำอะไร มีความสามารถชนิดใด ซึ่งไม่เกี่ยวข้องกับประเมิน ระดับของทัศนคติต่อการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ เนื่องจากปัจจัยที่ก่อให้เกิดทัศนคตินั้นมาจากการเรียนรู้หรือได้รับการอบรมสั่งสอนเกี่ยวกับเรื่องนั้น ๆ โดยเป็นประสบการณ์เฉพาะอย่างตามแหล่งที่ทำให้เกิดทัศนคติ (ประภาเพ็ญ สุวรรณ, 2520) ดังนั้น ระดับผลการเรียนจึงไม่มีผลกับตัวแปรดังกล่าว

ในส่วนประเด็นปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับครอบครัว พบว่านักเรียนมัธยมศึกษาที่มีบิดามารดา อยู่ในสถานภาพสมรส มีทัศนคติต่อการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์โดยรวมมากกว่านักเรียนที่บิดามารดา อยู่ในสถานะหย่าหรือแยกกันอยู่อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากสถานภาพสมรสบิดามารดาบ่งบอกถึงความผูกพันระหว่างชายกับหญิงในการเป็นสามีภรรยา ซึ่งส่งผลต่อรูปแบบและวิธีการเลี้ยงดูบุตร ทำให้เด็กที่เติบโตมาในครอบครัวที่มีพ่อและแม่ไม่รู้สึกรู้ว่าเป็นคนโดดเดี่ยว การศึกษาของ Kraus (1995) ได้รายงานว่าการบิดามารดาที่มีความเกี่ยวข้องทั้งทางตรงและทางอ้อมต่อทัศนคติของเด็ก เนื่องจากเป็นผู้ที่อบรมสั่งสอนเกี่ยวกับวัฒนธรรมและประเพณีตลอดจนปฏิบัติตนเป็นแนวทางให้ลูก ได้เรียนรู้ในขณะเดียวกันเด็กที่เติบโตมาในครอบครัวที่พ่อแม่อยู่ในสถานะหย่าหรือแยกกันอยู่ อาจเผชิญกับความเหงาหรือโดดเดี่ยว อาจยังเกิดความสับสนของบทบาทในครอบครัว ยังไม่สามารถรับมือกับเหตุการณ์ที่กำลังเกิดขึ้นได้ทันที ซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อทางจิตใจ จึงทำให้นักเรียนที่อยู่ในสถานะทั้งสองกลุ่มนี้มีความแตกต่างกันในด้านทัศนคติ การศึกษาของ วิลลิตซ์ มุลิกพันธ์ (2552) พบว่า เด็กที่มีพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์มีสาเหตุจากการเรียกร้องความสนใจ โดยคนที่ชอบแกล้งคนอื่นแท้จริงแล้วเป็นคนโดดเดี่ยว คิดว่าตัวเองไม่สำคัญ ไม่มีใครสนใจ ทำให้ต้องคอยเรียกร้องความสนใจจากคนอื่นอยู่เสมอ และเมื่อไม่ได้รับความสนใจจากการเรียกร้องความสนใจธรรมดา ๆ ก็จะกลายเป็นการแสดงออกที่รุนแรง ดังนั้น ปัจจัยด้านสถานภาพสมรสบิดามารดาที่มีผลต่อการเรียนรู้ของบุคคลและมีส่วนสำคัญที่จะนำไปสู่การพัฒนาทัศนคติต่อการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ ผลการทดสอบพบว่านักเรียนมัธยมศึกษาที่มีลักษณะการอยู่อาศัยต่างกันมีทัศนคติต่อการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ต่างกัน ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากลักษณะการอยู่อาศัยซึ่งหมายถึงรวมถึงการอาศัยอยู่กับพ่อแม่ อาศัยอยู่กับพ่อหรือแม่เท่านั้น อาศัยอยู่กับญาติ หรือแม้แต่อยู่กับผู้อื่นมีผลต่อทัศนคติต่อการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ ในปี 1975, Allport ได้กล่าวว่าทัศนคติเกิดจากการเรียนรู้ที่เกิดจากการอบรมสั่งสอนเกี่ยวกับวัฒนธรรมและประเพณีจากบิดามารดาทั้งโดยตรงและโดยอ้อม ตลอดจนได้เห็นแนวทางการปฏิบัติของพ่อแม่ซึ่งทำให้เด็กมีความสามารถในการแยกแยะความแตกต่างหรือการเลียนแบบพฤติกรรม จึงนำไปสู่ทัศนคติและพฤติกรรมที่ดี ดังนั้น ปัจจัยของครอบครัวจึงส่งผลต่อทัศนคติต่อการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษา ผลการทดสอบพบว่านักเรียนมัธยมศึกษาที่มีจำนวนพี่น้องต่างกันมีทัศนคติต่อการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ไม่ต่างกัน ถึงแม้ว่าครอบครัวจะเป็นส่วนหนึ่งของการอยู่ร่วมในสังคมซึ่งส่งเสริมให้เด็กสามารถพัฒนาทัศนคติของตนเองในด้านต่าง ๆ ให้เปลี่ยนแปลงไปได้แต่จำนวนของพี่น้องซึ่งเป็นสมาชิกของครอบครัวกลับไม่มีผลต่อทัศนคติ อาจเนื่องจากพี่น้องไม่ได้มีบทบาทหลักในการอบรมสั่งสอนทักษะในการใช้ชีวิตและประสบการณ์ด้านต่าง ๆ แก่เด็ก โดยประภาเพ็ญ สุวรรณ (2520) กล่าวว่าทัศนคติเป็นสิ่งที่เกิดจากการเรียนรู้จากแหล่งทัศนคติ อันเกิดจากการเรียนรู้จากบุคคลที่มีประสบการณ์เฉพาะ การติดต่อสื่อสารจากบุคคลอื่นที่ทำให้เกิดการรับรู้ข่าวสารต่าง ๆ และการเลียนแบบผู้อื่นทำให้เกิดทัศนคติขึ้นได้ ดังนั้นผู้ที่มีส่วนสำคัญจึงได้แก่ พ่อแม่ ครูอาจารย์ และเพื่อน ผลการทดสอบพบว่านักเรียนมัธยมศึกษาที่มีรายได้ครอบครัวต่อเดือนต่างกันมีทัศนคติต่อการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ไม่ต่างกัน ทั้งนี้อาจเป็นเพราะฐานะทางเศรษฐกิจของครอบครัวไม่ส่งผลกระทบต่อทัศนคติของนักเรียน จากการทบทวนปัจจัยที่ส่งผลต่อทัศนคติพบว่าเกิดจากการเรียนรู้ซึ่งครอบคลุมผ่านกระบวนการต่าง ๆ เช่น การเลียนแบบ การรับรู้ข่าวสาร ซึ่งปัจจัยเหล่านี้ล้วนไม่เกี่ยวข้องกับระดับรายได้ของครอบครัว (ประภาเพ็ญ สุวรรณ, 2520)

ประเด็นปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้งานอินเทอร์เน็ต พบว่านักเรียนมัธยมศึกษาที่มีจำนวนชั่วโมงใช้งานอินเทอร์เน็ตต่อวันต่างกันมีทัศนคติต่อการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์โดยรวมไม่ต่างกัน ทั้งนี้อาจเป็นเพราะจำนวนชั่วโมงในการใช้งานอินเทอร์เน็ตอาจไม่สามารถบอกได้ถึงกิจกรรมที่นักเรียนทำระหว่างใช้งานหรือกล่าวได้ว่าระยะเวลาไม่เกี่ยวข้องกับคุณภาพของการเรียนรู้ข้อมูลจนนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงในปัจจัยด้านทัศนคติ

ในส่วนของการศึกษาความสัมพันธ์ของทัศนคติต่อการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์กับปัจจัยอื่นพบว่าความรู้ต่อการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ของนักเรียนมัศึกษากลุ่มตัวอย่างมีความสัมพันธ์ทางบวกกับทัศนคติต่อการกลั่นแกล้งทาง

ไซเบอร์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ แสดงให้เห็นว่าองค์ประกอบด้านความรู้ ทำให้นักเรียนได้ทราบข้อเท็จจริง มีข้อมูลเพียงพอที่นำไปใช้เพื่อพิจารณาร่วมกับความคิด ความเชื่อ ประสบการณ์ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญที่นำไปสู่ทัศนคติต่อการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์อย่างถูกต้อง ทั้งนี้เนื่องจากความรู้เป็นต้นกำเนิดความเข้าใจ นำไปสู่การมีทัศนคติต่อการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์อย่างถูกต้อง และการปรับเปลี่ยนพฤติกรรม นอกจากนี้ยังพบว่า การส่งเสริมและพัฒนาทัศนคติและการรับรู้ต่อพฤติกรรมทางไซเบอร์ในเชิงบวกจะช่วยให้นักเรียนสามารถรับมือเมื่อเป็นผู้ถูกกระทำได้ดี และยังป้องกันไม่ให้นักเรียนทำพฤติกรรมดังกล่าวกับผู้อื่น

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะประเด็นที่น่าสนใจซึ่งอาจนำไปสู่การพัฒนาแนวทางการลดปัญหาการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาดังนี้

1.1 การดำเนินกิจกรรมใด ๆ ผ่านช่องทางออนไลน์ที่มีกลุ่มเป้าหมายเป็นนักเรียนมัธยมศึกษาควรนำเสนอให้มีความบันเทิงและเกี่ยวข้องกับการหาข้อมูลเพื่อการเรียน โดยสื่อสารผ่านแอปพลิเคชัน เฟซบุ๊ก ยูทูบ โลง และอินสตาแกรม

1.2 นักเรียนที่อยู่ในครอบครัวที่มีสถานภาพหย่า/แยกกันอยู่ ควรได้รับการเฝ้าระวังความเสี่ยงต่อการมีทัศนคติที่ไม่ถูกต้องหรือควรได้รับการประเมินระดับของทัศนคติเพื่อให้เกิดการดูแลอย่างมีประสิทธิภาพ

1.3 การมีความรู้ต่อการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ที่ถูกต้องอาจจะช่วยลดพฤติกรรมหรือความรุนแรงของการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ลงได้

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการศึกษาขยายฐานกลุ่มตัวอย่างให้มีความกว้างขึ้นโดยเก็บข้อมูลในโรงเรียนอื่น ๆ ที่อยู่ในภูมิภาคที่แตกต่างกัน เพื่อให้สามารถนำไปตอบเจตนาของนักเรียนในระดับประชากรที่กว้างขึ้นได้

2.2 การเปรียบเทียบปัจจัยต่าง ๆ ระหว่างโรงเรียนที่มีความแตกต่างกัน เช่น โรงเรียนรัฐบาลและเอกชน เนื่องจากนักเรียนอาจมีพื้นฐานที่ต่างกัน

2.3 ควรทำการศึกษาเปรียบเทียบปัจจัยที่ส่งผลต่อทัศนคติเพื่อยืนยันผลที่เกิดจากปัจจัยนั้น เช่น ศึกษาเปรียบเทียบความแตกต่างของทัศนคติต่อการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ระหว่างนักเรียนกลุ่มที่ให้และไม่ให้ความรู้ต่อเรื่องดังกล่าว

เอกสารอ้างอิง

ชาญวิทย์ พรนภดล (2560). ความชุกและปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ในระดับชั้น ม.1-3. สืบค้น 18 มิถุนายน 2562, จาก ,

<http://www.manager.co.th/Cyberbiz/ViewNews.aspx?NewsID=9600000061934>.

ณัฐพล แจ่งอักษร (2561). การพัฒนาตัวบ่งชี้และแบบวัดความภาคภูมิใจในตนเองของนักเรียนกลุ่มชาติพันธุ์. *วารสารการวัดผลการศึกษา*. 35 (97). 22-32.

ณัฐฐา วินิจนัยภาค (2560). ทัศนคติของเด็กและเยาวชนไทยต่อพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์. ศูนย์สำรวจความคิดเห็น “นิด้าโพล” สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์. สืบค้นจาก <https://nidapoll.nida.ac.th/data/survey/uploads/FILE-1603871940213.pdf>.

นัทธมน ทับทิมไทย, อีเสกสรรค์ ทองคำบรรจง, และ สรพงษ์ เจริญฤทธยาวิ (2563). อิทธิพลของความรู้เกี่ยวกับพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ที่มีต่อพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ตของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาในจังหวัดชลบุรี. *วารสารศึกษาศาสตร์ มมร*. 8 (1). 206-14.

- ดนูชา สลึงค์ ประกอบเกียรติ อัมศิริ และกานต์ ทองทวี (2561). การพัฒนาสื่อการสอน เรื่องการรู้เท่าทันสื่อ สำหรับ
 นักศึกษาระดับปริญญาตรีมหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์. *วารสารการวัดผล
 การศึกษา*. 35 (98). 133-149.
- ทัศนิตา ระเบียบดี (2537). การศึกษาปัญหาสุขภาพจิตของนักเรียนโรงเรียนสาธิตคณะศึกษาศาสตร์
 มหาวิทยาลัยขอนแก่น อ.เมือง จ.ขอนแก่น. คณะศึกษาศาสตร์, มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- ประภาเพ็ญ สุวรรณ (2520). ทศนคติ: การจัดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมน่าย. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- พิมพ์พลอย รุ่งแสง (2561). ผลของกลุ่มการปรึกษาเชิงจิตวิทยาต่อการเห็นคุณค่าในตนเองของนักเรียนมัธยมศึกษา
 ตอนต้นที่ถูกข่มเหงรังแกทางโลกไซเบอร์. *วิทยานิพนธ์ปริญญาโท* วิชาจิตวิทยา, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- รักษ์พล สุระพันธ์ และศศิธร ปรีชาวุฒิเดช (2562). รูปแบบการเผชิญปัญหาและการรังแกกันในโรงเรียนของนักเรียน
 ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น เขตอำเภอเมือง จังหวัดอุบลราชธานี. *วารสารการวัดผลการศึกษา*. 36 (100).
 187-198.
- ธัญกร ตุดเกื้อ, เกษตรชัย และทีม, และฤทัยชนนี สิทธิชัย. (2562). แนวทางการป้องกันพฤติกรรมการรังแกบนโลก
 ไซเบอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้. *วารสารพฤติกรรมศาสตร์เพื่อการพัฒนา*.
 11 (1). 91-106.
- วิมลทิพย์ มุสิกพันธ์, ศิวพร ปกป้อง, นันทนัช สงศิริ, และปองมล สุรัตน์ (2552). พฤติกรรมการข่มเหงรังแกผ่านโลกไซ
 เบอร์ของเยาวชนไทยในเขตกรุงเทพมหานคร. รายงานการวิจัย, ปัญญาสมาพันธ์เพื่อการวิจัยความเห็น
 สาธารณะแห่งประเทศไทย.
- Allport, G. (1975). *The Nature of Personality: Selected Papers*. Cited October 25,2020, from
<http://www.oknation.net/blog/choopong/2009>.
- Bandura, A. (1969). Social learning of moral judgments. *Journal of personality and social Psychology*,
 11(3). 275.
- Coopersmith, S. (1981). *Self-esteem inventories*. Consulting Psychologists Press.
- Craske, M. G. (2010). "Cognitive-behavioral therapy." American Psychological Association.
- Gender. (2020). *Educate a Child* (Online). <https://educateachild.org/explore/barriers-to-education/gender>, October 25,2009.
- Jacobvitz, D. B. and Bush, N. F. 1996. Reconstructions of family relationships: Parent-child alliances,
 personal distress, and self-esteem. *Developmental Psychology* ,32(4), 732.
- Lindenfield, G. (1995). The power of personal development. *Management Development Review*,
 8(1).28-31.
- Klausmeier, H. J. (1985). *Developing and Institutionalizing a Self-improvement Capability: Structures
 and Strategies of Secondary Schools*. University Press of America.
- Krauss, R.M. and Fussell, S.R., (1996). Social psychological models of interpersonal communication.
Social psychology: Handbook of basic principles.