



[บทที่ 4]

พฤติกรรมความรุนแรงในการใช้สื่อ ของนักเรียนในจังหวัดลำปาง

Violent Behavior in Media Use by Students in Lampang Province

วิชุลดา มาตันบุญ¹
Wichulada Matanboon

รับบทความ 17 ตุลาคม 2564
แก้ไขบทความ 7 มีนาคม 2565
ตอบรับบทความ 23 ธันวาคม 2565

¹ ดร., นักวิจัยชำนาญการพิเศษ สถาบันวิจัยสังคม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Corresponding author email: Vichu.m@hotmail.com

บทคัดย่อ

บทความวิจัยฉบับนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อ พฤติกรรมการใช้ความรุนแรงในสื่อโซเชียลมีเดีย และพฤติกรรมการรู้เท่าทันการใช้งานสื่อของนักเรียน 2) เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยที่มีต่อพฤติกรรมการใช้ความรุนแรงในสื่อโซเชียลมีเดีย และพฤติกรรมการรู้ทันการใช้งานสื่อของนักเรียน โดยใช้วิธีการเก็บข้อมูลจากการแบบสอบถาม โรงเรียนเป้าหมายในจังหวัดลำปาง จำนวน 2 โรงเรียน โรงเรียนละ 200 คน รวมทั้งหมด 400 คน พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง คนไทยวน/คนเมือง เรียนอยู่ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6พักอาศัยอยู่กับบิดามารดา/บิดามารดาพร้อมญาติ ผู้ปกครองมีอาชีพเกษตรกร ว่างว่างมักจะฟังเพลง/ดูหนัง/ดูโทรทัศน์ ชอบเล่นเกมต่อสู้ ชอบภาพยนตร์/ละครแนวแอ็กชั่น มักจะเล่น YouTube เป็นประจำ และใช้โซเชียลมีเดียสำหรับพูดคุยกับเพื่อนและการเรียน ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนส่วนใหญ่ไม่มีพฤติกรรมความรุนแรงในการใช้สื่อ มีพฤติกรรมการรู้ทันการใช้โซเชียลมีเดีย คือ มีการวิเคราะห์ข้อมูลข่าวสารก่อนเป็นประจำ และการทดสอบความสัมพันธ์ พบว่า พฤติกรรมการถูกเกลียดชังในโซเชียลมีเดียขึ้นอยู่กับอาชีพของผู้ปกครองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

คำสำคัญ: พฤติกรรม ความรุนแรง สื่อ นักเรียน การกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ การเกลียดชัง การรู้เท่าทันสื่อ

Abstract

This aims of this research article are as follows 1) to survey students' media usage behaviors and media literacy usage; 2) to study the correlation between factors affecting violent behavior on social media and learning behavior of students' media usage. The research is based on quantitative data collected by survey questionnaires at 2 target schools in Lampang Province, with 200 students per school, totaling 400 students. Most of the students surveyed were female (Ethnic Thai-Yuan and Khon Muang) studying in Grade 12 and living with parents or with relatives. Their parents were farmers. In their free time, they usually listen to music, watch movies or TV (such as action movies), enjoy fighting games, and often watch YouTube. They also use social media to chat with friends and to study. The research found that most students have not experienced cyberbullying on social media. Moreover, they also have media literacy and regularly analyze the information critically prior to believing it. The research found that cyberbullying behavior on social media depends on the parents' occupation at the 0.05 level of statistical significance.

Keyword: behavior, violence, media, cyberbullying, Hate Speech, Media Literacy

บทนำ

ปัญหาการกลั่นแกล้งในโรงเรียนนับเป็นปัญหาสำคัญที่ส่งผลกระทบต่อพัฒนาการด้านต่าง ๆ ของเด็กเยาวชน โดยเฉพาะพัฒนาการด้านการเจริญเติบโต ด้านการเรียนรู้ ด้านอารมณ์ รวมทั้งด้านสังคม ซึ่งเหยื่อหรือผู้ถูกรกระทำ ความรุนแรงได้รับผลกระทบนี้ต่อไปในระยะยาว จากการศึกษาของ UNESCO (2017) ในประเทศอังกฤษพบว่าเด็กอายุ 16 ปีถูกกลั่นแกล้งที่โรงเรียนมีโอกาสมากขึ้นในการที่จะไม่ได้รับการศึกษาต่อ และส่งผลต่อการทำงานในอนาคต รวมทั้งได้รับค่าจ้างในระดับต่ำโดยได้รับรายได้น้อยกว่าผู้ที่ไม่ถูกกลั่นแกล้ง และจากการศึกษาในประเทศไทยพบว่านักเรียนร้อยละ 31 ของนักเรียนที่มีความหลากหลายทางเพศถูกกลั่นแกล้งทางการล้อเลียนและมีการขาดเรียนในเดือนถัดมา หรือการศึกษาในประเทศอาร์เจนตินา พบว่าร้อยละ 45 ของนักเรียนที่มีความหลากหลายทางเพศมีการออกจากโรงเรียนและผลการเรียนตกต่ำมากกว่านักเรียนปกติ

จากที่กล่าวไปข้างต้นการกลั่นแกล้งภายในโรงเรียนของเด็กเยาวชนส่งผลกระทบต่อการดำรงชีวิตต่อไปของเหยื่อหรือผู้ถูกรกระทำ ความรุนแรงอย่างมาก และปัจจุบันพบว่าการกลั่นแกล้งทางออนไลน์หรือการกลั่นแกล้งบนอินเทอร์เน็ต ซึ่งเป็นการเพิ่มมิติของความเสี่ยงและความเจ็บปวดให้กับเหยื่อ ซึ่งการกลั่นแกล้งออนไลน์มักเป็นเรื่องเกี่ยวข้องกับการโพสต์หรือส่งข้อความ อิเล็กทรอนิกส์ รวมถึงข้อความ รูปภาพ หรือวิดีโอ โดยเป็นการละเมิด ช่มชู้ผ่านแพลตฟอร์มโซเชียลต่าง ๆ เช่น เครือข่ายสังคมออนไลน์ (online social networks) ห้องสนทนา (chat rooms) บล็อก (blogs) การส่งข้อความตอบโต้

(instant messaging) เป็นต้น กลั่นแกล้งบนออนไลน์ผ่านการแพร่ข่าวลือ การโพสต์ข่าวเท็จ ข้อความที่ทำร้ายจิตใจ ความคิดเห็นหรือรูปภาพอับอายของผู้อื่น กีดกันผู้อื่นออกสังคมออนไลน์ หรือแม้แต่การสื่อสารใด ๆ ที่ช่วยให้ผู้กระทำความผิดยังคงอยู่ ซึ่งผู้กระทำความผิดไม่ต้องระบุชื่อ ที่อยู่ก็สามารถกลั่นแกล้งผู้อื่นบนโลกออนไลน์ได้ตลอดเวลา ทุกวัน และข้อความหรือรูปภาพที่สร้างความเสียหายแก่เหยื่อก็สามารถเผยแพร่ได้เป็นวงกว้าง (UNESCO, 2017)

สถานการณ์ความรุนแรงในจังหวัดลำปาง จากสถิติของศาลเยาวชนและครอบครัวจังหวัดลำปางปี 2562 พบว่าปัญหาส่วนมากเป็นการทะเลาะวิวาทกันในครอบครัวเกิดการกระทำความรุนแรงในครอบครัว เช่น ตีลูก ทำร้ายร่างกายลูกประมาณร้อยละ 75 และข้อมูลศูนย์พิงได้ (OSCC) พบว่าผู้ถูกกระทำที่เป็นเด็ก สตรีที่ถูกกระทำรุนแรงและตั้งครรภ์ไม่พึงประสงค์ โดยงานสังคมสงเคราะห์ โรงพยาบาลลำปาง (2562) มีจำนวนผู้เข้ารับบริการทั้งหมดจำนวน 234 ราย สามารถจำแนกตามประเภทของความรุนแรงได้ดังนี้ 1. ด้านร่างกาย จำนวน 161 คน 2.ด้านจิตใจจำนวน 4 คน 3. การละเลย ทอดทิ้งจำนวน 3 คน และ 4. ตั้งครรภ์ไม่พึงประสงค์จำนวน 17 คน ยกตัวอย่างกรณีการถูกล่วงละเมิดทางเพศ ซึ่งเกิดขึ้นจากการเล่นเกมออนไลน์แล้วรู้จักกัน หรือกรณีคดีกระทำชำเราพราดและพาไปเพื่ออนาจารผู้ถูกกระทำเป็นเด็กผู้หญิงอายุไม่เกิน 18 ปี ผู้กระทำเป็นบุคคลใกล้ชิดผู้ถูกกระทำ เช่น พ่อ พ่อเลี้ยง ลุง บางกรณีรู้จักกันผ่านทางโซเชียลมีเดียแล้วนัดพบกัน หรือกรณีในอำเภอแจ้ห่มพบเด็กตั้งครรภ์ไม่พร้อม โดยเป็นเด็กผู้หญิงอายุ 12 ปี ศึกษาอยู่ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ส่วนผู้กระทำเป็นเด็กผู้ชายอายุ 15 ปี ซึ่งทั้งสองเป็นกลุ่มชาติพันธุ์ ดังนั้น

จึงแก้ไขปัญหาดังกล่าวตามวิถีและวัฒนธรรมกลุ่มชาติพันธุ์และสามารถทำให้ถูกต้องตามขนบธรรมเนียมและความเชื่อพิธีกรรมได้ ผู้วิจัยจึงต้องการสำรวจสถานการณ์การใช้สื่อและปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการใช้สื่อของเด็กเยาวชนนำไปสู่การออกแบบหลักสูตรการอบรมให้กับนักเรียนในโรงเรียน เพื่อให้รู้เท่าทันสื่อและมีทักษะในการใช้สื่อ และสามารถพัฒนาสื่อสร้างสรรค์เพื่อให้ความรู้กับเพื่อนและสังคมได้ในอนาคต

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อ พฤติกรรมการใช้ความรุนแรงในสื่อโซเชียลมีเดีย และพฤติกรรมการรู้เท่าทันการใช้งานสื่อของนักเรียนในจังหวัดลำปาง
2. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยที่มีต่อพฤติกรรมการใช้ความรุนแรงในสื่อโซเชียลมีเดีย และพฤติกรรมการรู้ทันการใช้งานสื่อของนักเรียนในจังหวัดลำปาง

แนวคิดและทฤษฎีที่ใช้ในการวิจัย

งานวิจัยฉบับนี้เป็นงานวิจัยที่ศึกษาพฤติกรรมการใช้สื่อของนักเรียนในพื้นที่จังหวัดลำปางโดยแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการวิจัย มีดังนี้

1. แนวคิดการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ (Cyberbullying)
 - 1.1 นิยามของการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ (Cyberbullying)

The United Nations Educational, Scientific and Cultural Organisation (UNESCO, 2019) ได้นิยาม การกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ คือ ลักษณะการกลั่นแกล้งที่กระทบทางจิตใจของบุคคลใดบุคคลหนึ่งซึ่งรวมถึง ได้รับการปฏิบัติในทางที่ก่อให้เกิดความเจ็บปวดและการละเมิดทางจิตใจ โดยการใช้โทรศัพท์มือถือหรือระบบออนไลน์เพื่อละเมิดสิทธิส่วนบุคคลของผู้อื่น เช่น การกลั่นแกล้งผ่านข้อความ ภาพ คลิป การโทร กลุ่มสนทนา และชุมชนออนไลน์ นอกจากนี้ยังหมายถึงพฤติกรรมที่เป็นอันตรายบนโลกออนไลน์ ที่อาจเป็นอันตรายต่อผู้ถูกรกระทำ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการฆ่าตัวตาย (Alim, 2016)

1.2 ลักษณะและรูปแบบของการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ (Types of cyberbullying)

การกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์สามารถกระทำโดยใช้อุปกรณ์สื่อสารและสื่อดิจิทัลอินเทอร์เน็ต เช่น การส่งข้อความ การแชทสนทนา เว็บไซต์ อีเมล การโทร เว็บบล็อก การส่งรูปหรือคลิปวิดีโอ เป็นต้น โดยลักษณะของการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ได้แก่ 1) การปลอมแปลงตัวตน 2) การขาดความยับยั้งชั่งใจ 3) การขาดผู้ดูแลควบคุมต่อปัญหาที่ชัดเจน 4) การแพร่กระจายอย่างรวดเร็ว และ 5) เด็กและเยาวชนส่วนใหญ่เสี่ยงตกเป็นเหยื่อ (Kowalski, 2019; Patchin & Hinduja, 2019)

2. แนวคิดประทุษวาจา (Hate Speech)

2.1 คำนิยามของประทุษวาจา (Hate Speech)

แนวคิดเรื่องประทุษวาจา ได้ถูกกล่าวถึงอย่างแพร่หลายโดยองค์กรระดับสากล โดยมีนักวิชาการรวมทั้งองค์กร ต่าง ๆ ได้ให้คำนิยามไว้อย่างครอบคลุมหลากหลาย อาทิ องค์การเพื่อการศึกษา วิทยาศาสตร์และวัฒนธรรมแห่งสหประชาชาติ หรือ UNESCO ได้นิยามว่า ประทุษวาจา (Hate Speech) คือ “การสื่อสารใด ๆ ที่ก่อให้เกิดความเกลียดชังของกลุ่มคนอันเนื่องมาจากความแตกต่างทางคุณลักษณะโดยรวมของบุคคลหรือกลุ่มคน (เชื้อชาติ, เพศ, ภาวะ, เพศ, ฯลฯ)” (Wilson et al., 2011) ส่วน สรานนท์ อินทนนท์ (2561) ได้ให้ความหมายของคำว่า “การสื่อสารที่สร้างความเกลียดชัง หรือวาจาที่สร้างความเกลียดชัง (Hate Speech)” หมายถึง การใช้คำพูด หรือการแสดงออก ในทุกรูปแบบที่มีลักษณะยั่วยุ ยุยง หรือส่งเสริมให้เกิดความเกลียดชังและสร้างความมีอคติต่อ “พื้นฐานความเป็นอัตลักษณ์”

โดยสรุปแล้วประทุษวาจา (Hate Speech) หมายถึงเป็นการแสดงออกถึงการเกลียดชังต่อบุคคล หรือกลุ่มบุคคลอย่างชัดเจน โดยพุ่งเป้าไปยังสิ่งที่เป็นอัตลักษณ์ร่วมของกลุ่ม ได้แก่ อาชีพ เผ่าพันธุ์ เพศสภาพ ความพิการ เชื้อชาติ การนับถือศาสนา สีผิว ภูมิลำเนา ที่พักอาศัย แนวความคิดทางการเมือง และสภาพทางสังคม เป้าหมายก็เพื่อการแบ่งแยกทางสังคม และจัดคนอีกกลุ่มออกไป

2.2 รูปแบบของการสื่อสารที่สร้างความเกลียดชัง

สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน (2561) ได้จำแนกกลุ่มเป้าหมาย หรือฐานความเกลียดชังออกเป็น 7 ประเภทใหญ่ตาม “ฐานอัตลักษณ์” ได้แก่ 1) ชนชาติ เชื้อชาติ ชาติพันธุ์ ถิ่นที่อยู่ 2) ชนชั้น 3) การนับถือศาสนาและการเข้าร่วมกลุ่มทางศาสนา 4) แนวความคิดทางการเมือง 5) ความทุพพลภาพ/โรคภัย 6) เพศสภาพและเพศวิถี และ 7) ลักษณะอื่น ๆ อันเป็นการแบ่งแยกได้ เช่น ทหารผ่านศึกในสมรภูมิรบเวียดนาม

2.3 ผลกระทบที่ตามมาของประทุษวาจา (Hate Speech)

Cortese (2016) ระบุว่า ประทุษวาจาส่งผลกระทบที่แตกต่างกัน ขึ้นอยู่กับเนื้อหา วิธีการสื่อสาร เจตนาของผู้กระทำและการรับรู้ของผู้ถูกกระทำ ซึ่งสอดคล้องกับ Seglow (2016) ที่ได้ศึกษาแนวคิดประทุษวาจา ซึ่งพิจารณาว่าผลกระทบของวาจาที่ก่อให้เกิดความเกลียดชังนั้นอยู่ในระดับที่แตกต่างกันในแต่ละบุคคล ซึ่งขึ้นอยู่กับความลึกซึ้งส่วนบุคคล โดยประเด็นของการกล่าวถึงสถานที่ สภาพแวดล้อมและการรับรู้ของผู้ถูกกระทำ สิ่งเหล่านี้เป็นตัวบ่งชี้ระดับความรุนแรงของผลกระทบของประทุษวาจา

3. แนวคิดการรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy)

3.1 นิยามของการรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy)

การรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy) คือ “การทำความเข้าใจและการใช้ข้อมูลผ่านสื่อมวลชน (อินเทอร์เน็ต โทรศัพท์ วิทยุ หนังสือพิมพ์ และสิ่งพิมพ์ต่าง ๆ) ในทางที่เป็นการแสดงออกที่เหมาะสมหรือไม่เหมาะสม รวมทั้งความสามารถที่จะเข้าถึง วิเคราะห์ ประเมินผล และสื่อสารข้อมูลในรูปแบบต่าง ๆ

การรู้เท่าทันสื่อและมีความรับผิดชอบต่อสังคม ความเข้าใจอีกอย่างหนึ่งคือความสามารถในการวิเคราะห์สื่อ ความสามารถในการประเมินและสะท้อนความคิดเห็นที่มีต่อสื่อและสร้างการสื่อสารในรูปแบบที่หลากหลาย ” (UNESCO, 2013; Wilson, 2011)

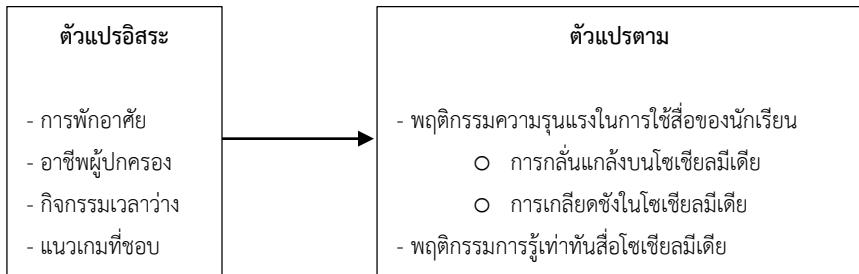
3.2 องค์ประกอบตัวชี้วัดของการรู้เท่าทันสื่อ

Renee Hobbs (2011) ที่ได้ระบุองค์ประกอบที่สำคัญของการรู้เท่าทันสื่อซึ่งประกอบด้วย 1) การเข้าถึงสื่อ (Accessing) การค้นหาและการใช้งานข้อมูลร่วมกันอย่างเหมาะสมและข้อมูลที่เกี่ยวข้องโดยใช้สื่อและเทคโนโลยีที่ดี 2) การวิเคราะห์ตีความ (Analyze) ใช้การคิดอย่างมีวิจารณญาณเพื่อวิเคราะห์เป้าหมายของการนำเสนอของสื่อ 3) การสร้างสรรค์ (Creation) การเขียนหรือการสร้างเนื้อหาสื่อที่มีประสิทธิภาพ มีจริยธรรมและรับผิดชอบต่อสังคม 4) การสะท้อนความคิด (Reflect) พิจารณาผลกระทบของข้อความสื่อและเครื่องมือเทคโนโลยีที่มีต่อความคิดและการกระทำของเราและผลลัพธ์ต่อผู้อื่น รวมถึงความสามารถในการสร้างสื่อปัจเจกบุคคลหรือทำงานร่วมกับบุคคลอื่นในการแบ่งปันความรู้

กรอบแนวคิดการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ นำเอาแนวคิดของ UNESCO (2013) เกี่ยวกับการสื่อสารที่ก่อให้เกิดความเกลียดชังของกลุ่มคนอันเนื่องมาจากความแตกต่างทางคุณลักษณะโดยรวมของบุคคลหรือกลุ่มคน รวมถึงแนวคิดของ Renee Hobbs (2011) เกี่ยวกับองค์ประกอบที่สำคัญของการรู้เท่าทันสื่อ มาปรับใช้ในการทำ

วิจัยกล่าวคือพฤติกรรมการใช้ความรุนแรงในสื่อโซเชียลมีเดีย และพฤติกรรม การรู้เท่าทันการใช้งานโซเชียลมีเดียของนักเรียนในภาพรวมขึ้นกับลักษณะของ ครอบครัวหรือการพักอาศัยของนักเรียน อาชีพของผู้ปกครอง กิจกรรมเวลาว่าง และเกมที่ชอบเล่น โดยนำเสนอกรอบแนวคิดในการวิจัยได้ดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

สมมติฐานการวิจัย

1) ปัจจัยส่วนบุคคล ได้แก่ การพักอาศัย อาชีพผู้ปกครอง กิจกรรม เวลาว่าง และเกมที่ชอบ มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมความรุนแรงในการใช้ สื่อของนักเรียน ได้แก่ พฤติกรรมกลั่นแกล้งบนโซเชียลมีเดีย และพฤติกรรม การเกลียดชังในโซเชียลมีเดีย

2) ปัจจัยส่วนบุคคล ได้แก่ การพักอาศัย อาชีพผู้ปกครอง กิจกรรม เวลาว่าง และเกมที่ชอบ มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมความรู้เท่าทันสื่อ โซเชียลมีเดีย

วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) โดยมีองค์ประกอบวิธีการศึกษา และวิเคราะห์ดังนี้

1) ประชากรของการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ คือ นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายของโรงเรียนรัฐบาลในจังหวัดลำปาง จำนวนประชากรทั้งหมด 6,852 คน โดยใช้วิธีสุ่มตัวอย่างแบบแบ่งชั้นภูมิ (2 Stage Sampling) เป็นการสุ่มกลุ่มตัวอย่างเป็นการสุ่มแบบไม่อาศัยความน่าจะเป็น (Non-probability sampling) (1) สุ่มโรงเรียนระดับมัธยมศึกษาของรัฐบาลขนาดใหญ่และใหญ่พิเศษในจังหวัดลำปาง โดยวิธีสุ่มอย่างง่าย โดยสุ่มโรงเรียนในเมืองจำนวน 1 โรงเรียน และสุ่มโรงเรียนนอกเมืองจำนวน 1 โรงเรียน ได้แก่ โรงเรียนลำปางกัลยาณี และโรงเรียนแจ้ห่มวิทยา (2) สุ่มนักเรียนกลุ่มตัวอย่างโรงเรียนละ 200 คน รวมทั้งหมด 400 คน

2) เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา คือ แบบสอบถาม ในรูปแบบ Google form โดยประกอบไปด้วยคำถามปลายเปิด (Open-Ended Question) และคำถามปลายปิด (Close-Ended Question) ทั้งหมดแบ่งออกเป็น 4 ส่วน โดยแบ่งโครงสร้างของแบบสอบถามได้ดังนี้ ส่วนที่ 1 คำถามเกี่ยวกับข้อมูลส่วนบุคคลของกลุ่มตัวอย่าง ส่วนที่ 2 คำถามเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ของนักเรียน ส่วนที่ 3 คำถามเกี่ยวกับทัศนคติและพฤติกรรมการใช้ความรุนแรงในโซเชียลมีเดียของนักเรียน ส่วนที่ 4 คำถามเกี่ยวกับพฤติกรรมความรู้เท่าทันการใช้โซเชียลมีเดียของนักเรียน

3) การทดสอบเครื่องมือเก็บข้อมูล ผู้วิจัยได้สร้างแบบสอบถามเพื่อใช้ในการวิจัยครั้งนี้ โดยได้ทำการทดสอบความเที่ยงตรง (Validity) และทดสอบความน่าเชื่อถือ (Reliability) มีค่าเชื่อมั่น 0.960 ซึ่งเป็นค่าความเชื่อมั่นระดับสูง จึงถือว่าแบบสอบถามชุดนี้มีความน่าเชื่อถืออยู่ในเกณฑ์ที่ใช้ได้

4) วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้ศึกษาทำการเก็บ รวบรวมข้อมูลด้วยตนเอง ทำการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยการแจกแบบสอบถาม (Questionnaire) ให้แก่นักเรียนทั้งในรูปแบบเอกสารและ QR Code สำหรับจัดเก็บแบบออนไลน์ และนำข้อมูลที่รวบรวมได้มาหาค่าสถิติโดยผ่านโปรแกรมสำเร็จรูป ซึ่งแบบสอบถามทั้งหมดที่ส่งไปโรงเรียนจำนวน 200 ชุดได้รับกลับมาจำนวน 200 คิดเป็น 100%

5) วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป ทำการวิเคราะห์และนำเสนอค่าสถิติเชิงบรรยาย (Descriptive statistics) ได้แก่ ค่าความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าสถิติเชิงอนุมาน (Inferential Statistics) ผู้วิจัยได้เลือกใช้การทดสอบแบบไคสแควร์ (Chi-Square Test)

ผลการวิจัย

1. ข้อมูลปัจจัยส่วนบุคคลของนักเรียนในโรงเรียนกลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง ร้อยละ 71.3 ส่วนใหญ่เป็นคนไทยวน (คนเมือง) ร้อยละ 62.0 ส่วนใหญ่เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ร้อยละ 34.0 นักเรียนพักอาศัยอยู่กับบิดามารดา/บิดามารดาพร้อมปู่ย่า/บิดามารดา

พร้อมตายาย ร้อยละ 67.3 ผู้ปกครองของนักเรียนมีอาชีพเกษตรกร/ ทำไร่/ ทำนา/ ทำสวน ร้อยละ 37.0 และเวลาว่างนักเรียนชอบฟังเพลง/ ดูหนัง/ ดูโทรทัศน์ ร้อยละ 44.0

2. พฤติกรรมการใช้สื่อของนักเรียนในโรงเรียนกลุ่มตัวอย่าง

ปัจจุบันนักเรียนส่วนใหญ่ชอบติดตามเนื้อหาสื่อประเภทหนังสือ/ละคร/การ์ตูน/เพลง/บันเทิง ร้อยละ 73.5 นักเรียนชอบเล่นเกมแนวต่อสู้/ยิง ร้อยละ 35.5 นักเรียนชอบดูภาพยนตร์หรือละครแนว บู้ แอ็กชั่น ยิง ต่อสู้ ระทึกใจ (Action) ร้อยละ 27.1 นักเรียนมีและใช้โทรศัพท์ Smart Phone หรือเครื่องคอมพิวเตอร์ส่วนตัวใช้งานได้อย่างอิสระ ร้อยละ 95.5 ใช้งานโซเชียลมีเดีย 4-6 ชั่วโมง/วัน ร้อยละ 33.8 ปัจจุบันนักเรียนมีการใช้งาน YouTube ร้อยละ 99.3 และนักเรียนมีการใช้งานสื่อโซเชียลมีเดียเพื่อพูดคุยกับเพื่อน และการทำงาน/การเรียน ร้อยละ 99.3

3. พฤติกรรมการใช้ความรุนแรงในโซเชียลมีเดียของนักเรียนในโรงเรียนกลุ่มตัวอย่าง

การศึกษาพฤติกรรมการใช้ความรุนแรงในโซเชียลมีเดียของนักเรียน ประกอบด้วยการศึกษาพฤติกรรม 2 พฤติกรรมหลัก ได้แก่ 1) พฤติกรรมการกลั่นแกล้งในโซเชียลมีเดีย และ 2) พฤติกรรมกรรมการเกลียดชังในโซเชียลมีเดีย ปรากฏผลการศึกษาในรายละเอียดดังนี้

3.1 พฤติกรรมการกลั่นแกล้งในโซเชียลมีเดีย (Cyberbullying)

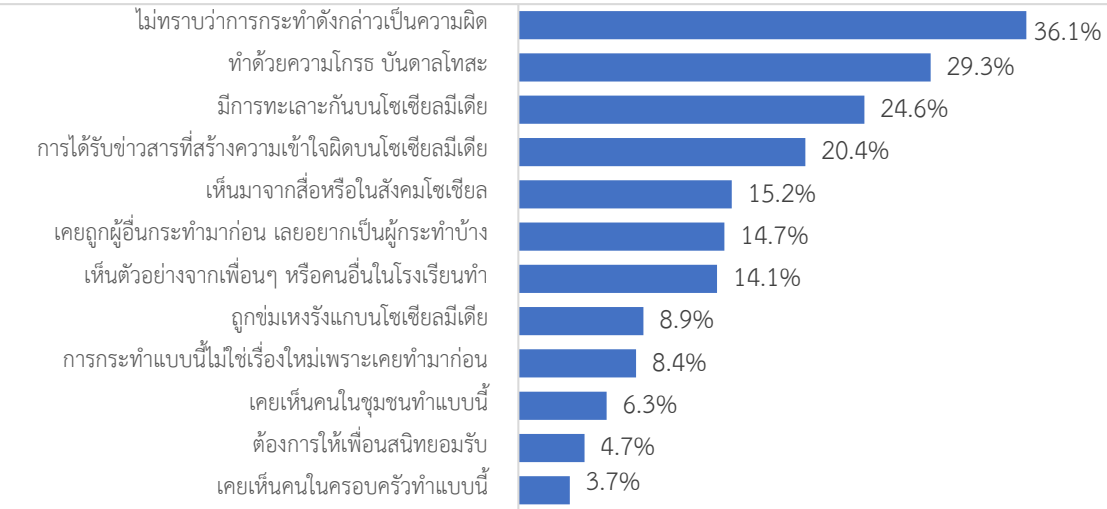
การศึกษาพฤติกรรมการกลั่นแกล้งในโซเชียลมีเดีย ประกอบไปด้วย คำทอหรือพูดจาเสียดสีผ่านโซเชียลมีเดีย เช่น โพสต์ แชท หรือไลฟ์ด่าผู้อื่น ข่มขู่ผู้อื่น หรืออวดอ้างตัวเอง ผ่านทางโซเชียลมีเดีย นินทาผู้อื่นผ่านโซเชียลมีเดีย ใช้บัญชีผู้อื่น ใช้บัญชีปลอม ปลอมบัญชีผู้อื่น ใช้บัญชีนิรนามไปด่าผู้อื่น ผ่านโซเชียลมีเดียเพื่อความสะใจ ล้อเลียนเกี่ยวกับพฤติกรรมทางเพศต่าง ๆ หรือเล่ามุขตลกที่ส่อเสียดทางเพศผ่านทางโซเชียลมีเดีย แสดงข้อความเชิงแทะ โลม ส่อไปในทางขู้สาว หรือแสดงความเป็นเจ้าของต่อผู้อื่นผ่านทางโซเชียลมีเดีย ล้อเลียนหรือวิจารณ์อวัยวะหรือรูปร่างหน้าตาผ่านโซเชียลมีเดีย เช่น ขา เบียด อ้วน หรือคำพูดต่าง ๆ เชิญชวนให้ผู้อื่นส่งภาพและวิดีโอหน้าตา ร่างกาย หรืออวัยวะเพศผ่านมาทางโซเชียลมีเดียเพื่อเก็บไว้หรือเผยแพร่ต่อ หลอกหลวงผู้อื่นผ่านโซเชียลมีเดียเพื่อหวังลวงละเมิดทางเพศ นำข้อมูลส่วนตัวหรือความลับของผู้อื่นไปเผยแพร่ผ่านโซเชียลมีเดีย เช่น โพสต์รูปบัตรประชาชนของเพื่อนผ่าน facebook ใส่ร้ายป้ายสีผู้อื่นผ่านโซเชียลมีเดีย ถ่ายรูปหรือคลิปวิดีโอเพื่อนแบบหลุด ๆ แล้วเอาไปแสดงความคิดเห็นผ่านทางโซเชียลมีเดีย และ ล่อลวงหรือหลอกหลวงให้ผู้อื่นหลงเชื่อผ่านทางโซเชียลมีเดีย ปรากฏผลการศึกษาในรายละเอียดดังนี้

3.1.1 การถูกกลั่นแกล้งในโซเชียลมีเดีย: นักเรียนส่วนใหญ่ไม่เคยถูกกลั่นแกล้งในโซเชียลมีเดีย เมื่อพิจารณาในรายละเอียด พบว่า นักเรียนเคยถูกผู้อื่นนินทาผ่านโซเชียลมีเดีย เช่น เพื่อนนินทาผ่านแชทมากที่สุด ร้อยละ

38.0 และเคยถูกผู้อื่นหลอกหลวงผ่านโซเชียลมีเดียเพื่อหวังลวงละเมิดทางเพศน้อยที่สุด ร้อยละ 4.3 สะท้อนให้เห็นว่า นักเรียนส่วนใหญ่คิดว่าการนิทาผู้อื่นเป็นเรื่องที่ใคร ๆ ก็สามารถกระทำได้ โดยไม่คำนึงถึงผลกระทบต่อจิตใจของผู้ถูกกระทำ

3.1.2 การกลั่นแกล้งในโซเชียลมีเดีย: นักเรียนส่วนใหญ่ไม่เคยกลั่นแกล้งในโซเชียลมีเดียเมื่อพิจารณาในรายละเอียด พบว่า นักเรียนเคยแสดงพฤติกรรมนิทาผู้อื่นผ่านโซเชียลมีเดียมากที่สุด ร้อยละ 31.0 และเคยแสดงพฤติกรรมล่อหลวงหรือหลอกหลวงให้ผู้อื่นหลงเชื่อผ่านทางโซเชียลมีเดียน้อยที่สุด ร้อยละ 3.8

3.1.3 ทักษะคิดต่อสาเหตุการมีพฤติกรรมกลั่นแกล้งในโซเชียลมีเดีย: การศึกษาพบว่า ทักษะคิดต่อสาเหตุการมีพฤติกรรมกลั่นแกล้งในโซเชียลมีเดียมากที่สุด คือ ไม่ทราบว่าการกระทำดังกล่าวเป็นความผิด ร้อยละ 36.1 รองลงมาคือ ทำด้วยความโกรธ บันดาลโทสะ ร้อยละ 29.3 และน้อยที่สุดคือ เคยเห็นคนในครอบครัวทำแบบนี้ ร้อยละ 3.7 (แผนภาพที่ 1) สะท้อนให้เห็นว่านักเรียนไม่ได้คำนึงถึงการกระทำเหล่านั้นจะส่งผลต่อผู้ถูกกระทำ โดยการกระทำที่นักเรียนส่วนใหญ่กระทำนั้นเพื่อความสนุก ความสนใจ ความคึกคะนอง หรือเป็นการกระทำที่เห็นจากบุคคลใกล้ชิด เป็นต้น



แผนภาพที่ 1 แสดงร้อยละ (%) ของทัศนคติต่อสาเหตุของการมีพฤติกรรมการกลั่นแกล้งในโซเชียลมีเดีย

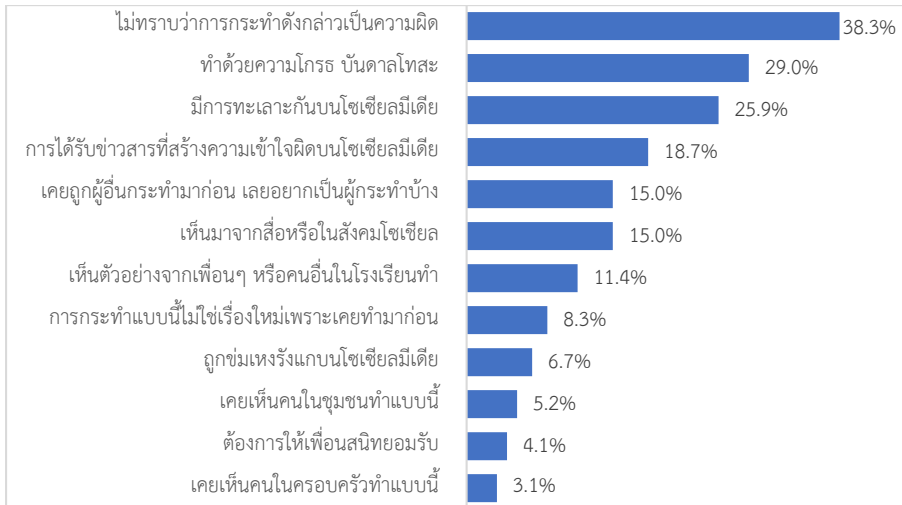
3.2 พฤติกรรมการเกลียดชังในโซเชียลมีเดีย (Hate Speech)

การศึกษาพฤติกรรมการกลั่นแกล้งโซเชียลมีเดีย ประกอบไปด้วย การใช้ภาษาที่รุนแรง หยาดบคาย ดูถูกเหยียดหยาม การสร้างความเข้าใจผิด โดยการโน้มน้าวใจชักจูงให้เชื่อถือนำด้วยข้อมูลผิด ๆ หรืออคติส่วนตัว การลดคุณค่าผู้อื่น ทำให้กลายเป็นตัวตลก การสื่อสารที่สร้างความรู้สึกแบ่งฝักแบ่งฝ่าย การกีดกันออกจากสังคม การตีตราเหมารวมในทางลบ การยุยงให้ผู้อื่นร่วมเกลียดชังกับผู้ที่เห็นต่าง การเกลียดชังผู้ที่เห็นต่าง การไล่ล่า ข่มขู่ คุกคาม รุมประณาม ผู้ที่เห็นต่าง ปรากฏผลการศึกษาในรายละเอียดดังนี้

3.2.1 การถูกเกลียดชังในโซเชียลมีเดีย: นักเรียนส่วนใหญ่ไม่เคยถูกเกลียดชังในโซเชียลมีเดีย เมื่อพิจารณาในรายละเอียด พบว่า เคยถูกเข้าใจผิด โดยผู้อื่นโน้มน้าวชักจูงให้บุคคลอื่นเชื่อในข้อมูลผิด ๆ มากที่สุด ร้อยละ 26.8 และเคยถูกไล่ล่า ช่มชู้ คุกคาม รุมประนามเพราะเห็นต่างจากคนอื่นน้อยที่สุด ร้อยละ 8.3 สะท้อนให้เห็นว่า ในปัจจุบันการคนส่วนใหญ่ได้รับข้อมูลข่าวสารจากแหล่งที่มาด้านเดียวโดยไม่ผ่านการวิเคราะห์เนื้อหาว่ามีความเป็นจริงหรือเท็จอย่างไร และทำการตัดสินใจตัดสินบุคคลเหล่านั้นเพียงแค่ว่าข้อมูลที่รับมา

3.2.2 การแสดงความเกลียดชังในโซเชียลมีเดีย: นักเรียนส่วนใหญ่ไม่เคยเกลียดชังในโซเชียลมีเดีย โดยการเปรียบเทียบร้อยละของทัศนคติเกี่ยวกับการแสดงความเกลียดชังในโซเชียลมีเดีย พบว่า นักเรียนเคยใช้ภาษาที่รุนแรงหยาบคาย ดูถูก เหยียดหยามมากที่สุด ร้อยละ 34.0 และเคยไล่ล่า ช่มชู้ คุกคาม รุมประนาม ผู้ที่เห็นต่างน้อยที่สุด ร้อยละ 6.0 สะท้อนให้เห็นว่า ปัจจุบันคนส่วนใหญ่มีการพูดคุยหรือแซวกันด้วยคำพูดที่ติดคำดูถูก หยาบคาย โดยไม่คิดถึงจิตใจคนฟัง ขาดการไตร่ตรองในการพูด จึงทำให้เกิดความเกลียดชังกันได้ง่าย

3.2.3 ทัศนคติต่อสาเหตุการมีพฤติกรรมความเกลียดชังในโซเชียลมีเดีย: การศึกษาพบว่า ทัศนคติต่อสาเหตุการมีพฤติกรรมความเกลียดชังในโซเชียลมีเดียมากที่สุด คือ ไม่ทราบว่าการกระทำดังกล่าวเป็นความผิด มากที่สุด ร้อยละ 38.3 รองลงมา คือ ทำด้วยความโกรธ บั่นดาลโทสะ ร้อยละ 29.0 และน้อยที่สุด เคยเห็นคนในครอบครัวทำแบบนี้ ร้อยละ 3.1 (แผนภาพที่ 2) สะท้อนให้เห็นว่า นักเรียนไม่ได้คำนึงถึงการกระทำเหล่านั้นจะส่งผลต่อผู้ถูกกระทำ



แผนภาพที่ 2 แสดงร้อยละ (%) ของสาเหตุของการมีพฤติกรรมพฤติกรรมการกลั่นแกล้งในโซเชียลมีเดีย

4. พฤติกรรมความรู้เท่าทันการใช้โซเชียลมีเดีย (Media Literacy)

การศึกษาพฤติกรรมการรู้เท่าทันการใช้โซเชียลมีเดีย ประกอบไปด้วยอ่านข้อมูลข่าวสารที่ได้รับจากโซเชียลมีเดียอย่างละเอียด วิเคราะห์ข้อมูลข่าวสารที่ได้รับจากโซเชียลมีเดียอยู่เสมอ เมื่อได้รับข้อมูลข่าวสารจากโซเชียลมีเดียจะไม่เชื่อเลยทันที ตรวจสอบข้อมูลข่าวสารที่ได้รับจากแหล่งข่าวอื่น ๆ ไม่แชร์หรือโพสต์ภาพ/ ข้อมูลข่าวสารที่ได้รับ หากยังไม่แน่ใจว่าถูกต้อง ไม่กดไลค์หรือแสดงความคิดเห็นเพื่อสนับสนุนข้อมูลข่าวสารที่มีเนื้อหาการกระทำความรุนแรงในโซเชียลมีเดีย และตักเตือนเพื่อนหรือบุคคลใกล้ชิดให้ระมัดระวังในการแชร์ภาพ/ ข้อมูลต่าง ๆ ผ่านทางโซเชียลมีเดีย ปรากฏผลการศึกษาในรายละเอียดดังนี้

ตารางที่ 1 แสดงจำนวนและค่าร้อยละของพฤติกรรมการรู้ทัน
การใช้โซเชียลมีเดียของนักเรียน

พฤติกรรม	ไม่เคยทำ	ทำน้อย	ทำเป็นส่วน ใหญ่	ทำทุกครั้ง	$\bar{x}$ (S.D.)	แปลผล
	จำนวน (ร้อยละ)	จำนวน (ร้อยละ)	จำนวน (ร้อยละ)	จำนวน (ร้อยละ)		
อ่านข้อมูลข่าวสารที่ได้รับ จากโซเชียลมีเดียอย่างละเอียด	39 (9.8)	63 (15.8)	193 (48.3)	105 (26.3)	1.91 (0.897)	ทำเป็น ส่วนใหญ่
วิเคราะห์ข้อมูลข่าวสารที่ได้รับจาก โซเชียลมีเดียอยู่เสมอ	37 (9.3)	79 (19.3)	175 (43.8)	109 (27.3)	1.89 (0.911)	ทำเป็น ส่วนใหญ่
เมื่อได้รับข้อมูลข่าวสารจาก โซเชียลมีเดียจะไม่เชื่อเลยทันที	48 (12.0)	96 (24.0)	153 (38.3)	103 (25.8)	1.78 (0.965)	ทำเป็น ส่วนใหญ่
ตรวจสอบข้อมูลข่าวสารที่ได้รับ จากแหล่งข่าวอื่น ๆ	41 (10.3)	95 (23.8)	172 (43.0)	92 (23.0)	1.79 (0.913)	ทำเป็น ส่วนใหญ่
ไม่แชร์หรือโพสต์ภาพ/ข้อมูลข่าวสาร ที่ได้รับหากยังไม่แน่ใจว่าถูกต้อง	56 (14.0)	67 (16.8)	124 (31.0)	153 (38.3)	1.93 (1.053)	ทำเป็น ส่วนใหญ่
ไม่กดไลค์หรือแสดงความคิดเห็น เพื่อสนับสนุนข้อมูลข่าวสารที่มีเนื้อหา การกระทำรุนแรงในโซเชียลมีเดีย	73 (18.3)	69 (17.3)	102 (25.5)	156 (39.0)	1.85 (1.129)	ทำเป็น ส่วนใหญ่
ตั้งเตือนเพื่อนหรือบุคคลใกล้ชิดให้ ระมัดระวังในการแชร์ภาพ/ ข้อมูล ต่าง ๆ ผ่านทางโซเชียลมีเดีย	63 (15.8)	103 (25.8)	136 (34.0)	98 (24.5)	1.67 (1.014)	ทำเป็น ส่วนใหญ่

จากตารางที่ 1 พบว่าเมื่อนักเรียนเห็นข่าวสารจากโซเชียลมีเดีย
นักเรียนมีพฤติกรรมอ่านข้อมูลข่าวสารที่ได้รับจากโซเชียลมีเดียอย่างละเอียด
เป็นส่วนใหญ่ ร้อยละ 48.3 วิเคราะห์ข้อมูลข่าวสารที่ได้รับจากโซเชียลมีเดียอยู่

เสมอทำเป็นส่วนใหญ่ ร้อยละ 43.8 เมื่อได้รับข้อมูลข่าวสารจากโซเชียลมีเดียจะไม่เชื่อเลยทันทีทำเป็นส่วนใหญ่ ร้อยละ 38.3 ตรวจสอบข้อมูลข่าวสารที่ได้รับจากแหล่งข่าวอื่น ๆ ทำเป็นส่วนใหญ่ ร้อยละ 43.0 ไม่แชร์หรือโพสต์ภาพ/ข้อมูลข่าวสารที่ได้รับหากยังไม่แน่ใจว่าถูกต้องทำทุกครั้ง ร้อยละ 38.3 ไม่กดไลค์หรือแสดงความคิดเห็นเพื่อสนับสนุนข้อมูลข่าวสารที่มีเนื้อหาการกระทำ ความรุนแรงในโซเชียลมีเดียทำทุกครั้ง ร้อยละ 39.0 และตักเตือนเพื่อนหรือบุคคลใกล้ชิดให้ระมัดระวังในการแชร์ภาพ/ ข้อมูลต่าง ๆ ผ่านทางโซเชียลมีเดียทำเป็นส่วนใหญ่ ร้อยละ 34.0

5. การเปรียบเทียบพฤติกรรมการถูกกลั่นแกล้งในโซเชียลมีเดีย พฤติกรรมการกลั่นแกล้งในโซเชียลมีเดีย พฤติกรรมการถูกเกลียดชังในโซเชียลมีเดีย พฤติกรรมการเกลียดชังในโซเชียลมีเดีย และพฤติกรรมการรู้ทันการใช้สื่อของนักเรียนทั้ง 2 โรงเรียน

ตารางที่ 2 แสดงค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) ของพฤติกรรมของนักเรียนทั้ง 2 โรงเรียน

พฤติกรรม	โรงเรียนลำปางกัลยาณี		โรงเรียนแจ้ห่มวิทยา	
	ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$)	แปลผล	ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$)	แปลผล
การถูกกลั่นแกล้งในโซเชียลมีเดีย	0.15	ไม่เคย	0.19	ไม่เคย
การกลั่นแกล้งในโซเชียลมีเดีย	0.08	ไม่เคย	0.13	ไม่เคย
การถูกเกลียดชังในโซเชียลมีเดีย	0.32	ไม่เคย	0.32	ไม่เคย
การเกลียดชังในโซเชียลมีเดีย	0.22	ไม่เคย	0.22	ไม่เคย
การรู้ทันการใช้สื่อ	2.08	ทำเป็นส่วนใหญ่	1.59	ทำเป็นส่วนใหญ่

จากตารางที่ 2 พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่ไม่เคยถูกระทำ/กระทำการกลั่นแกล้งในโซเชียลมีเดีย ไม่เคยถูกระทำ/กระทำการเกลียดชังในโซเชียลมีเดีย และมีการกระทำเป็นส่วนใหญ่ในการรู้ทันการใช้สื่อ

6. การทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการใช้ความรุนแรงในสื่อโซเชียลมีเดีย และพฤติกรรมการรู้ทันการใช้งานสื่อของนักเรียนในจังหวัดลำปาง

ตารางที่ 3 ผลการทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการใช้ความรุนแรงในสื่อโซเชียลมีเดีย และพฤติกรรมการรู้ทันการใช้งานสื่อของนักเรียนในจังหวัดลำปาง

ปัจจัยส่วนบุคคล	พฤติกรรมในโซเชียลมีเดีย				
	การถูกกลั่นแกล้ง	การกลั่นแกล้ง	การถูกเกลียดชัง	การเกลียดชัง	การรู้ทันการใช้งานสื่อ
	χ^2 (P-Value.)	χ^2 (P-value.)	χ^2 (P-value.)	χ^2 (P-value.)	χ^2 (P-value.)
ลักษณะครอบครัว/การพักอาศัย	4.355 (0.360)	1.928 (0.749)	7.592 (0.108)	4.079 (0.395)	7.664 (0.811)
อาชีพผู้ปกครอง	2.386 (0.665)	5.507 (0.248)	8.378 (0.049*)	0.855 (0.931)	9.832 (0.631)
กิจกรรมเวลารว่าง	10.334 (0.170)	6.908 (0.439)	10.448 (0.165)	9.582 (0.214)	27.544 (0.154)
แนวเกมส์ที่ชอบ	11.173 (0.131)	10.230 (0.176)	4.251 (0.750)	10.744 (0.150)	28.515 (0.126)

P-value* < 0.05

จากตารางที่ 3 พบว่าพฤติกรรมการถูกเกลียดชังในโซเชียลมีเดียขึ้นอยู่กับอาชีพของผู้ปกครอง อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ 0.05

สรุป

นักเรียนส่วนใหญ่เป็นนักเรียนเพศหญิง คนไทยวนหรือคนเมือง เรียนอยู่ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 พักอาศัยอยู่กับบิดามารดา/บิดามารดาพร้อมปู่ย่า/บิดามารดาพร้อมตายาย ผู้ปกครองส่วนใหญ่มีอาชีพเกษตรกร/ ทำไร่/ ทำนา/ ทำสวน ในเวลาว่างนักเรียนมักจะฟังเพลง/ ดูหนัง/ ดูโทรทัศน์

ผลการสำรวจพฤติกรรมการใช้สื่อของนักเรียน

พฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ของนักเรียน พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่มักจะดูหนัง/ละคร/การ์ตูน/เพลง/บันเทิง ชอบเล่นเกมต่อสู้อะไรสักอย่างกัน ภาพยนตร์หรือละครที่ชอบดู คือ บู้ แอ็กชั่น ยิ่ง ต่อสู้ ระทึกใจ (Action) ส่วนใหญ่แล้วนักเรียนจะมีโทรศัพท์ Smart Phone หรือเครื่องคอมพิวเตอร์ส่วนตัวที่ใช้งานได้อย่างอิสระ การใช้งานโซเชียลมีเดียส่วนใหญ่อยู่ที่ประมาณ 4-6 ชั่วโมงต่อวัน สื่อโซเชียลมีเดียที่มักจะเล่นมากเป็นประจำ คือ YouTube และส่วนใหญ่จะใช้โซเชียลมีเดียสำหรับพูดคุยสนทนากับเพื่อนหรือผู้อื่น และการทำงานหรือการเรียน

พฤติกรรมการใช้ความรุนแรงในโซเชียลมีเดีย พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่ไม่เคยถูกกระทำ/กระทำการกลั่นแกล้งในโซเชียลมีเดียในทุกกรณี นอกจากนี้ นักเรียนที่มีพฤติกรรมการกลั่นแกล้งในโซเชียลมีเดียเป็นเพราะ ไม่ทราบว่าการ

กระทำได้กล่าวเป็นความผิด และนักเรียนส่วนใหญ่ไม่เคยถูกกระทำ/กระทำการ ความเกลียดชังในโซเชียลมีเดียในทุกกรณี ในส่วนนักเรียนที่มีพฤติกรรม การเกลียดชังในโซเชียลมีเดียเป็นเพราะไม่ทราบว่าการกระทำได้กล่าวเป็นความผิด โดยเมื่อเห็นข่าวสารจากโซเชียลมีเดีย นักเรียนมีการวิเคราะห์ข้อมูลข่าวสารก่อน เป็นประจำ

ผลการทดสอบพฤติกรรมการใช้ความรุนแรงในสื่อโซเชียลมีเดีย และ พฤติกรรมความรู้ทันการใช้งานสื่อของนักเรียน

พฤติกรรมถูกละเมิดชังในโซเชียลมีเดียขึ้นอยู่กับอาชีพของ ผู้ปกครอง อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ 0.05

จากผลการวิจัยครั้งนี้ ได้นำไปสู่การออกแบบหลักสูตรเพื่อให้ความรู้ ประเด็นความรุนแรงในสังคมและทักษะการผลิตสื่อให้กับนักเรียนในโรงเรียน เป้าหมายของโครงการ เพื่อให้สอดคล้องกับสถานการณ์ในพื้นที่

อภิปรายผล

การสำรวจพฤติกรรมการใช้สื่อของนักเรียน

นักเรียนส่วนใหญ่ไม่มีประสบการณ์เกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้ความ รุนแรง ทั้งในฐานะผู้กระทำและในฐานะผู้ถูกระทำ อาจเกี่ยวข้องกับการ ที่นักเรียนได้รับความรู้และมีความเข้าใจในการใช้สื่อโซเชียล แม้จะเป็นโรงเรียน ที่อยู่ในตัวเมืองและโรงเรียนที่อยู่รอบนอก อย่างไรก็ตาม แม้ว่านักเรียนส่วนใหญ่ไม่มีประสบการณ์เกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้ความรุนแรงทั้งในฐานะ

ผู้กระทำและผู้ถูกกระทำ โรงเรียนและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องก็ต้องมีการเฝ้าระวัง และให้ความรู้และสร้างความเข้าใจอย่างใกล้ชิดและต่อเนื่อง เพื่อไม่ให้เกิด ปัญหาดังกล่าว จากการศึกษาพฤติกรรมการถูกกลั่นแกล้งและกลั่นแกล้งใน โซเชียลมีเดียส่วนใหญ่เกิดจากการนินทา กัน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ วีรวิทย์ เลิศรัตน์ธำรงกุล (2564) ศึกษาเรื่องการกลั่นแกล้งกันในพื้นที่ไซเบอร์ ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น: ความชุก วิธีการจัดการปัญหา และ พฤติกรรมเสี่ยง โดยผลการวิจัย พบว่า การรับรู้ของนักเรียนเกี่ยวกับการกลั่น แกล้งกันในพื้นที่ไซเบอร์ พบว่า นักเรียนร้อยละ 85.35 รับรู้และพบเห็นการ กลั่นแกล้งกันในพื้นที่โซเชียลมีเดียในรูปแบบการนินทาว่าร้ายผ่านสื่อโซเชียล มีเดีย เช่น ใน Facebook, Line เป็นต้น เพื่อให้ผู้ถูกกระทำเกิดความอับอาย เนื่องจากเป็นสื่อโซเชียลมีเดียที่หลาย ๆ คนใช้งานและยังเข้าถึงได้ง่าย

พฤติกรรมการแสดงความเกลียดชังในโซเชียลมีเดียส่วนใหญ่เกิดขึ้น จากการใช้ภาษาที่รุนแรง หยาดคาย ดูถูกเหยียดหยาม ซึ่งสอดคล้องกับ งานวิจัยของ วรณภรณ์ พุฒิพิรุฬห์วงศ์ (2562) ศึกษาเรื่อง สื่อเกมออนไลน์ที่มี ผลต่อพฤติกรรมความรุนแรงของเยาวชนในพื้นที่อำเภอเมือง จังหวัดชลบุรี พบว่า พฤติกรรมความรุนแรงของเยาวชนในพื้นที่อำเภอเมือง จังหวัดชลบุรีที่ มากที่สุด คือพฤติกรรมความรุนแรงทางวาจา ไม่ว่าจะเป็นการมีใครมาทำให้ โมโหจะตอบโต้ด้วยวาจาทันที การตะคอกเวลาโดนรบกวน พูดข่มขู่เพื่อให้ผู้อื่น ทำตามที่ต้องการ

การทดสอบพฤติกรรมการใช้ความรุนแรงในสื่อโซเชียลมีเดีย และพฤติกรรม การรู้ทันการใช้งานสื่อของนักเรียน

จากผลการศึกษา พบว่า พฤติกรรมการถูกเกลียดชังในโซเชียลมีเดีย ขึ้นอยู่กับอาชีพของผู้ปกครอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 นับว่า อาชีพของผู้ปกครองมีส่วนอย่างมากต่อพฤติกรรมเด็กนักเรียน สอดคล้องกับผล การศึกษาของ Almagor (2011) กล่าวว่า คำพูดที่เป็นอคติ เพื่อก่อให้เกิดความ เกลียดชัง ข่มขู่ คุกคาม หรือเลือกปฏิบัติต่อกลุ่มอื่น โดยผู้กระทำให้เจตนาที่จะ แบ่งแยก กีดกัน และคุกคามไปที่บุคคลใดบุคคลหนึ่งที่มีทัศนคติ ลักษณะทาง กายภาพและสถานะทางสังคมที่แตกต่างกัน โดยอาชีพของผู้ปกครองบางอาชีพ ต้องทำงานไม่เป็นเวลาทำให้ไม่มีเวลาได้ดูแลเด็ก อาชีพผู้ปกครองส่งผลให้เกิด การถูกกลั่นแกล้งของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายของนักเรียนในโรงเรียน กลุ่มตัวอย่าง โดยพบว่าอาชีพที่มีความเสี่ยงที่เด็กนักเรียนมีแนวโน้มการถูกกลั่น แกล้งคือ อาชีพค้าขาย ธุรกิจส่วนตัว ผู้รับเหมาและอาชีพรับจ้างทั่วไป อาชีพ ที่ใช้แรงงานจึงมีผลต่อเด็กบางคน ไม่ว่าจะการกลั่นแกล้งเพื่อน ๆ หรือถูกเพื่อน ๆ กลั่นแกล้ง ในบางอาชีพอาจจะเข้าไม่ถึงโซเชียลมีเดียจึงทำให้ตามไม่ทันเด็ก และไม่สามารถสอนเด็กในการใช้โซเชียลมีเดียได้ ซึ่งการกลั่นแกล้งบนโลก ออนไลน์นั้นส่งผลกระทบอย่างมีนัยสำคัญต่อเด็กและเยาวชนอย่างมาก โดยมีความ สอดคล้องกับงานวิจัยของบุษยรัต รุ่งสาคร (2554) เรื่อง การศึกษา ผลกระทบของครอบครัวและการเห็นคุณค่าในตนเองที่มีต่อทัศนคติการข่มเหง รังแกผ่านโลกโซเชียลของนักเรียนหญิงมัธยมศึกษาตอนปลายเขต กรุงเทพมหานคร พบว่า ความสัมพันธ์ในครอบครัวมีผลต่อทัศนคติเกี่ยวกับการ

ชมแข่งวิ่งแกลผ่านโลกไซเบอร์ ได้แก่ ประสบการณ์ความรุนแรงในครอบครัว และการขาดการเอาใจใส่จากผู้ปกครองจึงส่งผลให้นักเรียนหญิงมีทัศนคติต่อการวิ่งแกลผ่านโลกไซเบอร์ที่ไม่ถูกต้อง เนื่องจากอาชีพบางอาชีพทำให้ผู้ปกครองมีเวลาไม่ตรงกับเด็กและไม่มีเวลาที่จะสอนและละเอียดในหน้าที่ของการเป็นผู้ปกครองจึงทำให้เด็กคิดว่าสิ่งที่ทำไม่ใช่เรื่องที่มันผิด

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะต่อหน่วยงานในระดับพื้นที่จังหวัดลำปาง

หน่วยงานที่ทำงานเกี่ยวข้องกับเด็กเยาวชนในจังหวัดลำปาง อาทิ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมจังหวัดลำปาง สำนักงานศึกษาธิการ สำนักงานพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด ฯลฯ

2. ข้อเสนอต่อการทำวิจัยครั้งต่อไป

ควรมีการวิจัยเกี่ยวกับทัศนคติและพฤติกรรมการใช้ความรุนแรงในโซเชียลมีเดียและพฤติกรรมกรู้อ์เท่าทันสื่อในระดับที่กว้างขึ้น อาทิ ระดับภาคหรือระดับประเทศ และมีการศึกษาเปรียบเทียบความแตกต่างของพฤติกรรมระหว่างภูมิภาคต่าง ๆ เพื่อนำไปสู่การหาแนวทางในการให้ความรู้กับเด็กเยาวชนในแต่ละพื้นที่ต่อไป

3. ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

ในระดับประเทศควรมีนโยบายเกี่ยวกับการควบคุมการกระทำ ความรุนแรงต่อนักเรียนในสื่อโซเชียลมีเดียอย่างเข้มงวด ควรเพิ่มข้อกฎหมายใน พรบ.คุ้มครองเด็กให้ครอบคลุมกับสถานการณ์ความรุนแรงต่อเด็กในปัจจุบัน โดยเฉพาะความรุนแรงจากสื่อออนไลน์

กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ ที่สนับสนุนงบประมาณในการดำเนินโครงการวิจัยเรื่อง “การพัฒนาสื่อประเด็นความรุนแรงเพื่อลดปัญหาความรุนแรงในเด็กเยาวชน” ประจำปี พ.ศ. 2562

เอกสารอ้างอิง

- วรรณภรณ์ พุฒิปิรุฬห์วงศ์. (2562). *สื่อเกมออนไลน์ที่มีผลต่อพฤติกรรมความรุนแรงของเยาวชนในพื้นที่อำเภอเมือง จังหวัดชลบุรี*. (วิทยานิพนธ์รัฐศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารงานยุติธรรมและสังคม คณะรัฐศาสตร์และนิติศาสตร์). มหาวิทยาลัยบูรพา. ชลบุรี. สืบค้น 22 เมษายน 2564, จาก http://digital_collect.lib.buu.ac.th/dcms/files/59920386.pdf
- วัฒนาวิทย์ ศรีวัฒนพงศ์ และพิมพ์ภา ธาณินพงศ์. (2558). สื่ออิเล็กทรอนิกส์และอินเทอร์เน็ตที่มีต่อพฤติกรรมการรังแกของนักเรียนในโรงเรียน เขตอำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่. *วารสารการสื่อสารและการจัดการนิต้า*, 1(2), 128-144.
- วิชุดา มาตันบุญ และคณะ. (2564). *การพัฒนาสื่อประเด็นความรุนแรงเพื่อลดปัญหาความรุนแรงในเด็กเยาวชน*. สถาบันวิจัยสังคม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่. เชียงใหม่.
- วีรวิชัย เลิศรัตน์อำรุงกุล. (2564). การกลั่นแกล้งกันในพื้นที่ไซเบอร์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น: ความชุก วิธีการจัดการปัญหา และพฤติกรรมเสี่ยง. *วารสารวิชาการและวิจัย มหาวิทยาลัยภาคตะวันออกเฉียงเหนือ*, 11(1), 275-289.
- สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน. (2561). *ความฉลาดทางดิจิทัล (Digital Intelligence) และการศึกษาการรังแกกันบนโลกไซเบอร์ของวัยรุ่น*. สืบค้น วันที่ 12 กรกฎาคม 2563 จาก <http://cclickthailand.com>.

สรานนท์ อินทนนท์. (2561). *การสื่อสารที่สร้างวามเกลียดชัง (Hate Speech)*.
กรุงเทพฯ: บริษัทมหาชน จำกัด.

Alim, S. (2016). Cyberbullying in the World of Teenagers and Social Media: A Literature Review. *International Journal of Cyber Behavior, Psychology and Learning*, 6(2), 68-95.

Almagor, R. C. (2011). Fighting hate and bigotry on the internet. *Policy and Internet Journal*, 3(3), 1–28.

Cortese, A. J. P. (2006). *Opposing hate speech*. Westport: Praeger Publishers.

Hobbs, R. (2011). *Digital and media literacy: Connecting culture and classroom*. Thousand Oaks, CA: Corwin Press.

Kowalski, R. M., Limber, S. P., & McCord, A. (2019). A developmental approach to cyberbullying: Prevalence and protective factors. *Aggression and Violent Behavior*, 45, 20–32.

Seglow, J. (2016). Hate speech, dignity and self-respect. *Ethical Theory and Moral Practice*, 19(1), 1103–1116.

UNESCO. (2013). *Global Media and Information Literacy (MIL) Assessment Framework: Country Readiness and Competencies*. Paris: UNESCO.

UNESGO. (2017). *School Violence and Bullying : Global Status Report. the International Symposium on School Violence*

and Bullying: From Evidence to Action. 17 – 19 January 2017. Seoul, Republic of Korea.

UNESCO. (2019) *Behind the numbers: Ending school violence and bullying*. Paris: UNESCO.

Wilson, et al. (2011). *Media and Information Literacy: Curriculum for Teachers*. Paris: UNESCO.