

ละครสร้างสรรค์เพื่อการตระหนักรู้ในตนเองของเยาวชนต่อพฤติกรรม
การกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์

Creative Drama for Self-Awareness towards the Youth from
Cyberbullying Behavior

ลิขิต ใจดี และกุสุมา เทพรักษ์

Likhit Jaidee and Kusuma Teppharak

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

Faculty of Fine and Applied Arts,

Suansunandha Rajabhat University

Email: Likhit205jaideenu@gmail.com

375

ปีที่ 5 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม – ธันวาคม 2564

บทคัดย่อ

งานวิจัยเชิงทดลองนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อจัดกระบวนการเรียนรู้ละครสร้างสรรค์เพื่อการตระหนักรู้ในตนเองของเยาวชนต่อพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์และเพื่อศึกษาผลของการจัดกระบวนการเรียนรู้ละครสร้างสรรค์เพื่อการตระหนักรู้ในตนเองของเยาวชนต่อพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ โดยมีเยาวชนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยพะเยา จำนวน 40 คน เป็นกลุ่มตัวอย่างแบ่งเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมอย่างละ 20 คน และใช้แบบสอบถาม Cyber-aggression perpetration and victimization scale (ฉบับภาษาไทย) แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ละครสร้างสรรค์ และแบบวัดการตระหนักรู้ในตนเอง เป็นเครื่องมือในการวิจัย ผลการวิจัยพบว่า การจัดกระบวนการเรียนรู้ละครสร้างสรรค์เพื่อการตระหนักรู้ในตนเองของเยาวชนต่อพฤติกรรมกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์จัดได้ตามแผนกิจกรรมละครสร้างสรรค์ จำนวน 7 ครั้ง ครั้งละ 120 นาที และค่าเฉลี่ยคะแนนการตระหนักรู้ในตนเองก่อนและหลังการทดลองในกลุ่มทดลอง พบว่า คะแนนหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ ($p < .$



01) และค่าเฉลี่ยคะแนนหลังการทดลองของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมพบว่า ค่าเฉลี่ยคะแนนการตระหนักรู้ในตนเองของกลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ ($p<.01$)

คำสำคัญ : ละครสร้างสรรค์, ตระหนักรู้ในตนเอง, เยาวชน, การกลั่นแกล้ง, บนโลกไซเบอร์

ABSTRACT

This experimental research aims to create a learning process of creative drama for self-awareness towards the youth from cyberbullying behavior and study the result of this process. The sample includes 40 high-school students from Demonstration School University of Phayao. The sample is divided into 2 groups of 20 students: experimental group and control group. The methods are based on questionnaire: Cyber-aggression perpetration and victimization scale (Thai version), creative drama learning activities plan and self-awareness assessment test. The learning process of creative drama for self-awareness towards the youth from cyberbullying behavior includes the plan of 7 sessions of 120-minutes creative drama learning activities and the average score of pre- and post-activities self-awareness assessment test. The result shows that after the experiment, scores of the self-awareness assessment test increased to a statistical significance level of $p < .01$. The average score of post-activities self-awareness assessment test of the experimental group is higher than the control group at a statistical significance level of $p < .01$.

Keywords : Creative Drama, Self-Awareness, Youth, Cyberbullying



บทนำ

เมื่อปี พ.ศ.2561 กรมสุขภาพจิตได้สำรวจเด็กและเยาวชนรายจังหวัด พบว่า มีเด็กและเยาวชนถูกกลั่นแกล้งในสถานศึกษาปีละประมาณ 6 แสนคน และประเทศไทยถือว่าอยู่ในอันดับที่ 2 ของโลกที่มีสัดส่วนสูงถึงร้อยละ 40 (บุญเรือง ไตรเรืองวรวัฒน์, 2561: 1-2) ปัญหาการกลั่นแกล้งในวัยเด็ก วัยรุ่น และวัยผู้ใหญ่ ล้วนได้รับผลกระทบในเชิงลบทั้งสิ้น และยังถือว่าเป็นภัยร้ายที่ใกล้ตัวเป็นอย่างมากอีกด้วย (มูลนิธิยุวพัฒน์, 2562: 2) จากปัญหาดังกล่าวควรให้ความสำคัญทั้งกลุ่มที่มีความเสี่ยงที่จะถูกกลั่นแกล้ง และกลุ่มที่เป็นผู้กลั่นแกล้ง และในระยะต่อมาสังคมไทยได้ก้าวเข้าสู่ยุคสังคมดิจิทัล (Digital Economy) ทำให้อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ต่างๆ ถูกพัฒนาให้มีความสามารถในการเชื่อมโยงการติดต่อสื่อสารระหว่างบุคคล และกลุ่มคนได้แบบไร้ขีดจำกัด อุปกรณ์สื่อสารสมัยใหม่ que เชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ตจึงได้เข้ามามีบทบาทต่อการดำรงชีวิต ทั้งเพื่อแสวงหาข้อมูล ติดต่อสื่อสารสร้างความสัมพันธ์ ความบันเทิง หรือแม้แต่ใช้เป็นเครื่องมือระบายอารมณ์ ซึ่งนำมาสู่ปัญหาการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ (นภาพรพรณ อาษาเพชร, 2560: 101) และในปี 2560 พบว่า เด็กและเยาวชนอายุระหว่าง 15-24 ปี มีอัตราการใช้อินเทอร์เน็ตสูง คิดเป็นร้อยละ 89.80 ดังนั้นจะเห็นได้ว่าส่วนใหญ่ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตเป็นกลุ่มเด็กและเยาวชน มักจะมีการเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวอย่างชัดเจน ซึ่งถือว่าเป็นความเสี่ยงต่อการเกิดพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์มากยิ่งขึ้น (พิเชฐ ตรงควโรจน์, 2561: 2) การกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ (Cyber Bullying) เป็นความรุนแรงอย่างหนึ่งที่แสดงผ่านเครื่องมือสื่อสารที่สามารถเชื่อมต่อเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เป็นการกลั่นแกล้งรูปแบบใหม่ที่เกิดขึ้นพร้อมกับความเจริญก้าวหน้าด้านเทคโนโลยี (พรชนก ดาวประดับและกัลปยกร วรกุลสถฐานี, 2561: 66) ซึ่งเยาวชนไทยเห็นว่าพฤติกรรมดังกล่าว นั้นเกิดจากความสัมพันธ์ระหว่างทั้ง 2 ฝ่าย หากผู้กลั่นแกล้งใช้คำพูดหยาบคาย หรือนำภาพของเหยื่อซึ่งเป็นเพื่อนกันไปเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาต หรือสวมรอยการใช้งานบนเครือข่ายสังคมออนไลน์แทนเพื่อน ลักษณะ

เหล่านี้ถือว่าไม่ใช่เป็นการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ เป็นแค่เรื่องสนุกสนาน และเป็นเรื่องปกติในกลุ่มเพื่อนเท่านั้น (ณัฐริชต์ สาเมาะ และคณะ, 2557: 359-362) ซึ่งต่างจากเยาวชนต่างประเทศ ที่เห็นว่าปัญหาเหล่านี้ค่อนข้างร้ายแรงมีผลต่อสภาพจิตใจ และการดำรงชีวิต อีกทั้งยังมีความรุนแรงมากกว่าการกลั่นแกล้งโดยทั่วไป (Shariff, 2008: 56) จากการวิจัยที่ผ่านมา ได้ยืนยันว่าพฤติกรรมดังกล่าวนั้นส่งผลต่อจิตใจ อารมณ์ และคุณภาพชีวิตทั้งผู้กลั่นแกล้งและผู้ถูกกลั่นแกล้ง ซึ่งเกิดจากการขาดความสามารถในการตระหนักรู้ในตนเองเพื่อที่จะจัดการกับปัญหาและความเครียดของเด็กและเยาวชน บางเหตุการณ์ถึงกับพยายามฆ่าตัวตายเพื่อให้หลุดพ้นจากความเครียดและความทรมานที่ได้รับ (ปองกมล สุรัตน์, 2561: 2) นอกจากนี้ยังพบอีกว่า หนึ่งในสามของเด็กและเยาวชนไทยมีประสบการณ์ในการกลั่นแกล้งผู้อื่นคิดเป็นร้อยละ 34.60 เป็นผู้ถูกกลั่นแกล้ง คิดเป็นร้อยละ 37.80 และเข้าไปร่วมวงในเหตุการณ์กลั่นแกล้งนั้นด้วย คิดเป็นร้อยละ 39.00 ซึ่งถือว่าทำให้พฤติกรรมการกลั่นแกล้งดังกล่าวขยายวงกว้างมากยิ่งขึ้น (ชาญวิทย์ พรนภดล, 2561: 1-5) จากข้อมูลข้างต้นนั้น จะเห็นได้ว่าปัญหาการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์มีแนวโน้มที่จะเพิ่มมากขึ้น และสะท้อนให้เห็นว่าการตระหนักรู้ในตนเองมีความสำคัญต่อเด็กและเยาวชนของไทยเป็นอย่างมาก และนอกจากนี้ผู้วิจัยยังได้มีโอกาสรวบรวมพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ของผู้เรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยพะเยา ประจำปีการศึกษา 2562 พบว่า เยาวชนจำนวน 202 คน เคยมีประสบการณ์เป็นผู้กลั่นแกล้งและผู้ถูกกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ ปัญหาเหล่านี้ไม่ได้เป็นเพียงแค่ปัญหาของเด็กและเยาวชนเท่านั้นแต่กำลังจะลุกลามเป็นปัญหาใหญ่ที่ส่งผลกระทบต่อสภาพสังคมของไทย การพัฒนาเด็กและเยาวชนให้รู้จักการตระหนักรู้ในตนเองนั้นถือเป็นความสามารถของบุคคลในการรู้เท่าทันอารมณ์ ความรู้สึกของตนเองในสถานการณ์ต่างๆ รู้สาเหตุและผลของการแสดงออกทางอารมณ์ สามารถประเมินตนเองได้ตามความเป็นจริง มีความมั่นใจในคุณค่าและความสามารถในการตนเองอย่างแท้จริง (Goleman, 1998: 318)



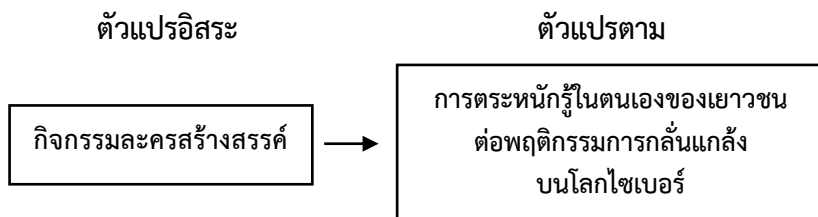
และถือเป็นหนึ่งในทักษะที่สำคัญต่อการดำเนินชีวิตของมนุษย์ ซึ่งกระบวนการดังกล่าวนั้นสอดคล้องกับกระบวนการเรียนรู้ของกิจกรรมละครสร้างสรรค์ที่เป็นกระบวนการเรียนรู้ทางเลือกใหม่สำหรับบริบทของสังคมไทยที่สอดคล้องกับทิศทางของพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ ปี 2542 ใช้เป็นเครื่องมือในการพัฒนาศักยภาพเด็กและเยาวชนได้ในหลากหลายมิติ และนักการละครสร้างสรรค์ของไทยได้นำไปพัฒนาเด็กและเยาวชนได้ ทั้งทางด้านพุทธิพิสัย ด้านจิตพิสัย และด้านทักษะพิสัยเป็นผลสำเร็จครอบคลุมจุดมุ่งหมายการเรียนรู้ (ลิขิต ใจดี, 2562: 328-337) ซึ่งเป็นกระบวนการเรียนรู้จากการเล่นที่ได้จัดเตรียมและวางแผนให้เหมาะสมตามช่วงวัย เปิดโอกาสทางความคิด จินตนาการ การสื่อสารและการเคลื่อนไหวร่างกายอย่างมีปฏิสัมพันธ์กลุ่มตามบทบาทสมมติ มีผู้นำกิจกรรมเป็นผู้ที่คอยกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ ผู้ร่วมกิจกรรมเป็นศูนย์กลางแห่งการเรียนรู้ผ่านการเล่นที่รู้สึกปลอดภัยไม่เครียด ไม่กังวล และสามารถแสดงออกภายใต้เงื่อนไขที่ตกลงร่วมกันอย่างเสรี (Sritongsuk, K. 2020: 130) โดยเน้นให้เกิดการเปลี่ยนแปลง (Transformation) จากภายในตัวของเด็กและเยาวชน และเสริมพลัง (Empowerment) คุณค่าเชิงบวกโดยใช้ฐานคิดทฤษฎีการเปลี่ยนแปลง (Theory of Change)

จากการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกโซเชียลพบว่า การวิจัยในครั้งนี้เป็นการจัดการเรียนรู้แนวทางเลือกใหม่เพื่อการพัฒนาสังคมด้วยศาสตร์ทางการละครสร้างสรรค์ ซึ่งในประเทศไทยยังไม่ปรากฏว่ามีงานวิจัยที่นำกระบวนการดังกล่าวไปพัฒนาเยาวชนให้เกิดการตระหนักรู้ในตนเองต่อพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกโซเชียล แนวคิดดังกล่าวนี้เป็นกระบวนการต้นใหม่สำหรับสังคมไทย และอาจเป็นวิธีการที่เป็นแนวทางเลือกหนึ่งที่จะสามารถช่วยแก้ไขและป้องกันปัญหาในสังคมไทยที่กำลังจะก้าวเข้าสู่ยุคสังคมดิจิทัลอย่างเต็มรูปแบบได้อีกแนวทางหนึ่ง และยังสอดคล้องกับยุทธศาสตร์การส่งเสริมและป้องกันคุ้มครองเด็กและเยาวชนอีกด้วย

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อจัดกระบวนการเรียนรู้ละครสร้างสรรค์เพื่อการตระหนักรู้ในตนเองของเยาวชนต่อพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์
2. เพื่อศึกษาผลของการจัดกระบวนการเรียนรู้ละครสร้างสรรค์เพื่อการตระหนักรู้ในตนเองของเยาวชนต่อพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยทางด้านศิลปะการแสดงเพื่อการพัฒนา (Performing Arts for Development) โดยใช้กระบวนการของละครสร้างสรรค์ เพื่อที่จะนำไปพัฒนาสังคมจากประเด็นของการตระหนักรู้ในตนเองของเยาวชนต่อพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ โดยรูปแบบ เทคนิค และวิธีการในการจัดกระบวนการเรียนรู้ผ่านละครสร้างสรรค์ในครั้งนี้จะเป็นนวัตกรรมของการจัดการเรียนรู้ทางเลือกใหม่ให้กับครู อาจารย์ นักวิชาการ นักกิจกรรมสร้างสรรค์ และนักพัฒนาสังคมที่จะนำไปพัฒนาการตระหนักรู้ในตนเองของเยาวชนต่อพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์



ขอบเขตของการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ กลุ่มเยาวชนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยพะเยา ประจำปีการศึกษา 2562 โดยใช้แบบสอบถาม Cyber-aggression perpetration and victimization scale (ฉบับภาษาไทย) เป็นเครื่องมือคัดเลือกประชากรพบว่า มีเยาวชนจำนวน 202 คน เคยมีประสบการณ์ในการถูกกลั่นแกล้งและเคยเป็นผู้กลั่นแกล้งบุคคลอื่นบนโลกไซเบอร์

ตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

กำหนดขนาดตัวอย่างตามเกณฑ์ร้อยละ 20 (บุญชม ศรีสะอาด, 2535, น.38) โดยใช้วิธีการสุ่มแบบแบ่งชั้นตามสัดส่วนร้อยละของจำนวนประชากรข้างต้น(Proportional Stratified Random Sampling) (ไพศาลวรคำ, 2555, น. 93-94) จำนวน 40 คน จากนั้นใช้วิธีแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มทดลอง จำนวน 20 คน และกลุ่มควบคุม จำนวน 20 คน จากการสุ่มอย่างง่ายด้วยวิธีการจับฉลากและความยินยอมเข้าร่วมกระบวนการวิจัยโดยปราศจากการบังคับ

ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย

ผู้วิจัยดำเนินดำเนินการวิจัยตั้งแต่เดือนพฤษภาคม-กรกฎาคม พ.ศ. 2563

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แบบสอบถาม Cyber-aggression perpetration and victimization scale (ฉบับภาษาไทย) พัฒนาขึ้นโดยอาจารย์นายแพทย์ กฤติศักดิ์ อนุโรจน์ และผู้ช่วยศาสตราจารย์นายแพทย์ณัฏฐ์ พิทยรัตน์เสถียร ใช้สำหรับคัดเลือกประชากรในการวิจัย

2. แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ละครสร้างสรรค์เพื่อการตระหนักรู้ในตนเองของเยาวชนต่อพฤติกรรมกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ จำนวน 7 แผนการเรียนรู้

3. แบบวัดการตระหนักรู้ในตนเองของเยาวชนต่อพฤติกรรมกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ มีจำนวน 30 ข้อ

เครื่องมือวิจัยที่ออกแบบขึ้นได้มีการตรวจสอบคุณภาพ (IOC) จากผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด 3 ท่าน คือ ผู้เชี่ยวชาญเทคนิคการศึกษา ผู้เชี่ยวชาญด้านละครสำหรับเด็กและเยาวชน และผู้เชี่ยวชาญด้านจิตแพทย์เด็กและวัยรุ่น โดยใช้เกณฑ์คัดเลือกจากประสบการณ์ในการทำงานเฉพาะด้านไม่ต่ำกว่า 5 ปี

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยใช้แบบแผนการวิจัยแบบมีกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมที่ได้จากการสุ่ม มีการวัดผลก่อนและหลังในการทดลอง (Randomized Control Group Pretest - Posttest Design) และได้มีขั้นตอนดำเนินการ 3 ระยะดังต่อไปนี้

กลุ่ม	วัดก่อน	ทดลอง	วัดหลัง
RE	T1E	X	T2E
RC	T1c	-	T2c

ที่มา : พรณี ลีกิจวัฒน์ (2554, น. 165)

แทนค่า

RE คือ กลุ่มทดลอง (Experimental Group)

RC คือ กลุ่มควบคุม (Control Group)

T1E คือ วัดการตระหนักรู้ในตนเองก่อนการทดลองในกลุ่มทดลองด้วยแบบวัดการตระหนักรู้ในตนเองของเยาวชนต่อพฤติกรรมกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์



T1c คือ วัดการตระหนักรู้ในตนเองก่อนการทดลองในกลุ่มควบคุม ด้วยแบบวัดการตระหนักรู้ภายในตนเองของเยาวชนต่อพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์

X คือ ทดลองตามแผนการจัดการเรียนรู้กิจกรรมละครสร้างสรรค์และใช้แบบสังเกตพฤติกรรมการตระหนักรู้ในตนเองของเยาวชนต่อพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ระหว่างการทดลองกับกลุ่มทดลอง

T2E คือ วัดการตระหนักรู้ในตนเองหลังการทดลองในกลุ่มทดลอง ด้วยแบบวัดการตระหนักรู้ในตนเองของเยาวชนต่อพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์

T2c คือ วัดการตระหนักรู้ในตนเองหลังการทดลองในกลุ่มควบคุม ด้วยแบบวัดการตระหนักรู้ในตนเองของเยาวชนต่อพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์

โดยกลุ่มควบคุมจะไม่ได้เข้าร่วมกิจกรรมละครสร้างสรรค์ในช่วงระยะเวลาดำเนินการทดลองพร้อมกับกลุ่มทดลอง แต่อย่างไรก็ตามผู้วิจัยจะดำเนินการจัดกิจกรรมชดเชยให้ภายหลังตามหลักของจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์

ระยะที่ 1 ก่อนการทดลอง

- ดำเนินการหาคุณภาพเครื่องมือวิจัย และขออนุมัติจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์และงานวิจัยเรื่องนี้ผ่านการรับรองจากคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทาเป็นที่เรียบร้อยแล้วในรหัส COA.2-040/2020

- ผู้วิจัยขออนุมัติเพื่อเข้าเก็บรวบรวมข้อมูลและดำเนินการเลือกกลุ่มตัวอย่าง

ระยะที่ 2 ดำเนินการทดลอง

- ดำเนินการวัดการตระหนักรู้ในตนเองโดยใช้แบบวัดการตระหนักรู้ในตนเองฯ ก่อนทำกิจกรรมละครสร้างสรรค์ในกลุ่มตัวอย่าง (Pre-test)

- ดำเนินการทดลองกิจกรรมละครสร้างสรรค์ครั้งละ 120 นาที ตามแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ละครสร้างสรรค์เพื่อการตระหนักรู้ในตนเองของเยาวชนต่อพฤติกรรมกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ จำนวน 7 แผนการเรียนรู้กับกลุ่มทดลอง

ระยะที่ 3 หลังการทดลอง

- ดำเนินการวัดการตระหนักรู้ในตนเองโดยใช้แบบวัดการตระหนักรู้ในตนเองฯ หลังทำกิจกรรมละครสร้างสรรค์ในกลุ่มตัวอย่าง (Post-test) โดยใช้แบบวัดฉบับเดิมและดำเนินการวิเคราะห์และเปรียบเทียบผลการดำเนินการทดลองตามวิธีการทางสถิติที่กำหนด

ผลการวิจัย

1. การจัดกระบวนการเรียนรู้ละครสร้างสรรค์เพื่อการตระหนักรู้ในตนเองของเยาวชนต่อพฤติกรรมกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ครั้งนี้ ผู้วิจัยได้มีการพัฒนาเครื่องมือวิจัยขึ้นใหม่เพื่อให้สอดคล้องตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ซึ่งประกอบไปด้วย แผนการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์เพื่อการตระหนักรู้ในตนเองของเยาวชนต่อพฤติกรรมกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ และแบบวัดการตระหนักรู้ในตนเองของเยาวชนต่อพฤติกรรมกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ ซึ่งผลการหาคุณภาพเครื่องมือในการวิจัย โดยการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ พบว่า มีค่าดัชนีสอดคล้องอยู่ที่ระดับ ตั้งแต่ 0.67-1.00 จึงสรุปได้ว่า ผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ละครสร้างสรรค์ดังกล่าวนี้มีองค์ประกอบในแต่ละแผนกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีความสอดคล้องกัน ซึ่งแผนการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์เพื่อการตระหนักรู้ในตนเองของเยาวชนต่อพฤติกรรมกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ใช้เวลาในการดำเนินการทดลอง 7 ครั้งๆ ละ 120 นาที โดยภายในแผนประกอบไปด้วย 7 แผนกิจกรรมการเรียนรู้ โดยแผนจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง อารมณ์และสาเหตุของการเกิดอารมณ์ และแผนจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง ความสัมพันธ์ที่มีผลต่อพฤติกรรมเป็นกิจกรรมที่ออกแบบเพื่อให้เกิดการ



เรียนรู้เกี่ยวกับการตระหนักรู้อารมณ์ตนเอง แผนจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง รู้จุดเด่นจุดด้อยของตนเอง แผนจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง ผลของการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ และแผนจัดการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง เปิดใจรับข้อมูลสะท้อนกลับเป็นกิจกรรมที่ออกแบบเพื่อให้เกิดการเรียนรู้เกี่ยวกับการประเมินตนเองตามความเป็นจริง แผนจัดการเรียนรู้ที่ 6 เรื่อง กล้า และแผนจัดการเรียนรู้ที่ 7 เรื่อง แตกต่างอย่างสร้างสรรค์ เป็นกิจกรรมที่ออกแบบเพื่อให้เกิดการเรียนรู้เกี่ยวกับความมั่นใจในตนเองซึ่งเป็นกิจกรรมที่ใช้ทดลองกับกลุ่มทดลอง นอกจากนั้นผู้วิจัยได้หาคุณภาพเครื่องมือวิจัย โดยการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ในแบบวัดการตระหนักรู้ในตนเองของเยาวชนต่อพฤติกรรมกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ปรากฏว่ามีค่าดัชนีอยู่ 3 ระดับ ได้แก่ 0.33, 0.67 และ 1.00 ตามลำดับ ซึ่งผู้วิจัยได้ทำการคัดเลือกข้อคำถามที่มีค่าดัชนีวัดความสอดคล้องตามเกณฑ์มาตรฐานการหาค่า IOC ที่กำหนดไว้ตั้งแต่ระดับ 0.67 - 1.00 เพื่อนำมาใช้ในการวิจัย ซึ่งแบบวัดการตระหนักรู้ในตนเองของเยาวชนต่อพฤติกรรมกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์เป็นเครื่องมือวัดทางด้านจิตพิสัยในลักษณะมาตราส่วนประเมินค่าแบบออสกู๊ด (Osgood) ประกอบไปด้วย 2 ส่วน คือ ส่วนที่ 1 เป็นข้อมูลเบื้องต้นของผู้ตอบแบบวัดฯ และส่วนที่ 2 เป็นข้อคำถามและเกณฑ์แปลผล มีจำนวนทั้งหมด 30 ข้อ โดยแบ่งออกเป็นด้านการตระหนักรู้อารมณ์ตนเอง ด้านการประเมินตนเองตามความเป็นจริง และด้านความมั่นใจในตนเองอย่างละจำนวน 10 ข้อ โดยแต่ละข้อมีคะแนนเต็ม 7 คะแนน คิดเป็นคะแนนรวมทั้งหมด 210 คะแนน และหารด้วย 3 และนำไปเทียบกับเกณฑ์การแปลค่าระดับการตระหนักรู้ในตนเอง โดยกำหนดให้มี 7 ระดับ คือ คะแนนตั้งแต่ 0-18.5 หมายถึง มีระดับการตระหนักรู้ในตนเองต่อพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ในเชิงลบมากที่สุด คะแนนตั้งแต่ 18.6-27.1 หมายถึง มีระดับการตระหนักรู้ในตนเองต่อพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ในเชิงลบมาก คะแนนตั้งแต่ 27.2-35.7 หมายถึง มีระดับการตระหนักรู้ในตนเองต่อพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ใน

เชิงลบค่อนข้างมาก คะแนนตั้งแต่ 35.8-44.3 หมายถึง มีระดับการตระหนักรู้ในตนเองต่อพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ **ปานกลาง** คะแนนตั้งแต่ 44.4-52.9 หมายถึง มีระดับการตระหนักรู้ในตนเองต่อพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ใน **เชิงบวกค่อนข้างมาก** คะแนนตั้งแต่ 53.0-61.5 หมายถึง มีระดับการตระหนักรู้ในตนเองต่อพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ใน **เชิงบวกมาก** และคะแนนตั้งแต่ 61.6- 70 หมายถึง มีระดับการตระหนักรู้ในตนเองต่อพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ใน **เชิงบวกมากที่สุด**

1. ผลของการจัดกระบวนการเรียนรู้ละครสร้างสรรค์เพื่อการตระหนักรู้ในตนเองของเยาวชนต่อพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ ผู้วิจัยได้ดำเนินการนำเสนอผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ละครสร้างสรรค์ ดังนี้

1.1 การเปรียบเทียบผลก่อนและหลังการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ในกลุ่มทดลอง ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 แสดงการเปรียบเทียบผลก่อนและหลังการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์เพื่อการตระหนักรู้ในตนเองของเยาวชนต่อพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ในกลุ่มทดลอง

รายการ	การทดลอง	n	$\bar{X}$	S.D.	t	sig
การตระหนักรู้ในตนเองต่อพฤติกรรมกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์	ก่อน	20	5.25	0.61	-7.5603	<.01
	หลัง	20	6.04	0.35		

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ $p < .01$

จากตารางที่ 1 พบว่า กลุ่มทดลอง มีค่าเฉลี่ยคะแนนการตระหนักรู้ในตนเองต่อพฤติกรรมกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ก่อนการทดลองการใช้กิจกรรมการเรียนรู้ละครสร้างสรรค์ต่อพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์



เบอร์เท่ากับ 5.25 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.61 และค่าเฉลี่ยคะแนนการตระหนักรู้ในตนเองหลังการใช้กิจกรรมการเรียนรู้ละครสร้างสรรค์ต่อพฤติกรรมกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์เท่ากับ 6.04 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.35 เมื่อเปรียบเทียบค่าคะแนนเฉลี่ยก่อนและหลังการใช้กิจกรรมการเรียนรู้ละครสร้างสรรค์ต่อพฤติกรรมกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ พบว่าค่าคะแนนเฉลี่ยหลังการทดลองใช้กิจกรรมการเรียนรู้ละครสร้างสรรค์ต่อพฤติกรรมกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์สูงกว่าก่อนการทดลองใช้กิจกรรมการเรียนรู้ละครสร้างสรรค์ต่อพฤติกรรมกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ $<.01$

1.2 การเปรียบเทียบผลหลังการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ตารางแสดงผลการทดลองก่อนและหลังการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์เพื่อการตระหนักรู้ในตนเองของเยาวชนต่อพฤติกรรมกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ในกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

รายการวัด	กลุ่มตัวอย่าง	n	$\bar{X}$	S.D.	t	sig
การตระหนักรู้ในตนเองต่อพฤติกรรมกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์	กลุ่มทดลอง	20	6.04	.346	9.1115	<.01
	กลุ่มควบคุม	20	4.98	.388		

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ $p<.01$

จากตารางที่ 2 พบว่า กลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยคะแนนการตระหนักรู้ในตนเองต่อพฤติกรรมกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์หลังการทดลองใช้กิจกรรมการเรียนรู้ละครสร้างสรรค์ต่อพฤติกรรมกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์เท่ากับ 6.04 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .346 และกลุ่มควบคุมมีค่าเฉลี่ยคะแนนการตระหนักรู้ในตนเองต่อพฤติกรรมกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์หลังการ

ทดลองเท่ากับ 4.98 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .388 เมื่อเปรียบเทียบค่าคะแนนเฉลี่ยหลังการใช้กิจกรรมการเรียนรู้ละครสร้างสรรค์ต่อพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม พบว่า ค่าคะแนนเฉลี่ยหลังการทดลองใช้กิจกรรมการเรียนรู้ละครสร้างสรรค์ต่อพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ของกลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุมเท่ากับ 1.06 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ $<.01$

อภิปรายผล

การวิจัยละครสร้างสรรค์เพื่อการตระหนักรู้ในตนเองของเยาวชนต่อพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ได้มีการหาคุณภาพเครื่องมือในการวิจัยด้วยวิธีการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน พบว่า มีค่าดัชนีสอดคล้องอยู่ตั้งแต่ระดับ 0.67-1.00 สะท้อนให้เห็นว่าแผนกิจกรรมการเรียนรู้ละครสร้างสรรค์ที่ผู้วิจัยออกแบบขึ้นนั้นมีความสอดคล้องกันทั้ง 7 แผนการเรียนรู้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ซึ่งสอดคล้องกับวิธีการหาคุณภาพเครื่องมือวิจัยของ ศราวุฒิ บุญรักษ์ (2562:37) และกัญญภัทร นิธิสุวรรณากุล และคณะ (2563: 48) ที่ดำเนินการเสนอเครื่องมือวิจัยต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบดัชนีความสอดคล้อง (IOC) โดยการตรวจสอบความถูกต้องเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา ผลการวิเคราะห์ความสอดคล้องมีค่าระหว่าง 0.67 ถึง 1.00 ซึ่งถือว่าเป็นค่าดัชนีความสอดคล้องในระดับมาตรฐานที่ใช้กันแพร่หลายและยอมรับเป็นมาตรฐานสากล และแผนการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์เพื่อการตระหนักรู้ในตนเองของเยาวชนต่อพฤติกรรมกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ได้มีการออกแบบให้ใช้เวลาในการดำเนินการทดลอง 7 ครั้งๆ ละ 120 นาที ประกอบไปด้วย ชื่อแผนการจัดการเรียนรู้ แนวคิดหลัก เป้าหมาย กลุ่มเป้าหมาย ระยะเวลาดำเนินกิจกรรม วัตถุประสงค์ กิจกรรม การวัดและประเมินผล วัสดุอุปกรณ์ และประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ สอดคล้องกับแนวทางการออกแบบแผนกิจกรรมละครสร้างสรรค์ของปารีชาติ จิ๋ววัฒนาภรณ์ (2547,



น. 79-86) บางประการที่กล่าวว่า องค์ประกอบของการออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้ประกอบไปด้วยผู้ร่วมกิจกรรม (Participants) เป้าหมาย (Goal) วัตถุประสงค์ (Objectives) กิจกรรม (Activity) และการประเมินผล (Evaluation) นอกจากนั้นผู้วิจัยยังได้ออกแบบแผนกิจกรรมการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับองค์ประกอบการตระหนักรู้ในตนเองของโกลแมน (Goleman, 1998, p. 54-72) ประกอบไปด้วยองค์ประกอบที่ 1 คือ การตระหนักรู้อารมณ์ตนเอง (Emotional awareness) โดยมีแผนจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง อารมณ์และสาเหตุของการเกิดอารมณ์ และแผนจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง ความสัมพันธ์ที่มีผลต่อพฤติกรรม องค์ประกอบที่ 2 คือ การประเมินตนเองตามความเป็นจริง (Accurate self- assessment) โดยมีแผนจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง รู้จุดเด่นจุดด้อยของตนเอง แผนจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง ผลของการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์และแผนจัดการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง เปิดใจรับข้อมูลสะท้อนกลับ และองค์ประกอบที่ 3 คือ ความมั่นใจในตนเอง (Self-confident) มีแผนจัดการเรียนรู้ที่ 6 เรื่อง กล้า และแผนจัดการเรียนรู้ที่ 7 เรื่อง แตกต่างอย่างสร้างสรรค์ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของเรวัต เงินเย็น (2558) ที่ได้ศึกษาถึงปัจจัยเชิงสาเหตุที่ส่งผลกระทบต่อความตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น จังหวัดเชียงราย วารุณี สอนอินทร์ และคณะ (2558) ที่ได้ออกแบบโปรแกรมสร้างการตระหนักรู้และส่งเสริมความมีคุณค่าในตนเองต่อพฤติกรรมป้องกันการมีเพศสัมพันธ์ของวัยรุ่นหญิงตอนต้น ศุภวรรณ ธนภาพรังสรรค์ และมาลีวัล เลิศสาครศิริ (2559) ที่ได้ใช้รูปแบบการฝึกสมาธิโดยบูรณาการสติปัฏฐาน 4 กับ เอสเคที 1 ต่อความสามารถทางสมองความตระหนักรู้ในตนเองและสัมฤทธิ์ผลทางการเรียนของนักศึกษาพยาบาล ซึ่งเป็นการดำเนินการวิจัยที่ได้นำแนวคิดหลักตามองค์ประกอบการตระหนักรู้ในตนเองของโกลแมนทั้ง 3 ด้านมาเป็นพื้นฐานในการออกแบบในการวิจัยทั้งสิ้น ซึ่งถือว่าแนวคิดการตระหนักรู้ในตนเองของโกลแมนเป็นแนวคิดที่ได้รับการยอมรับจากนักวิชาการไทย นำเชื่อถือและมีประสิทธิภาพต่อการนำไปพัฒนา

ในเรื่องของการตระหนักรู้ในตนเองที่เกิดขึ้นในบริบทของสังคมไทย และนอกจากนั้นผู้วิจัยได้ดำเนินการหาคุณภาพเครื่องมือวิจัยด้วยวิธีการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ในแบบวัดการตระหนักรู้ในตนเองของเยาวชนต่อพฤติกรรมกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ ตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ปรากฏว่ามีค่าดัชนีอยู่ 3 ระดับ ได้แก่ 0.33, 0.67 และ 1.00 ตามลำดับ ผู้วิจัยจึงได้ทำการคัดเลือกข้อคำถามที่มีค่าดัชนีวัดความสอดคล้องตามเกณฑ์มาตรฐานการหาค่า IOC ที่กำหนดไว้ โดยคัดเลือกข้อคำถามที่มีค่าดัชนีตั้งแต่ระดับ 0.67-1.00 เพื่อนำมาใช้ในการวิจัย โดยแบบวัดการตระหนักรู้ในตนเองของเยาวชนต่อพฤติกรรมกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์เป็นเครื่องมือวัดทางด้านจิตพิสัยในลักษณะมาตราส่วนประเมินค่าแบบออสกู๊ด (Osgood) ประกอบไปด้วย 2 ส่วน คือ ส่วนที่ 1 เป็นข้อมูลเบื้องต้นของผู้ตอบแบบวัดฯ และส่วนที่ 2 เป็นข้อคำถามและเกณฑ์แปลผล มีจำนวนทั้งหมด 30 ข้อ โดยแบ่งออกเป็นด้านการตระหนักรู้อารมณ์ตนเอง ด้านการประเมินตนเองตามความเป็นจริง และด้านความมั่นใจในตนเองอย่างละจำนวน 10 ข้อ โดยแต่ละข้อมีคะแนนเต็ม 7 คะแนน คิดเป็นคะแนนรวมทั้งหมด 210 คะแนน และหารด้วย 3 และนำไปเทียบกับเกณฑ์การแปลค่าระดับการตระหนักรู้ในตนเอง โดยกำหนดให้ มี 7 ระดับ ได้แก่ คะแนนตั้งแต่ 0-18.5 หมายถึง มีระดับการตระหนักรู้ในตนเองต่อพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ในเชิงลบมากที่สุด คะแนนตั้งแต่ 18.6-27.1 หมายถึง มีระดับการตระหนักรู้ในตนเองต่อพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ในเชิงลบมาก คะแนนตั้งแต่ 27.2-35.7 หมายถึงมีระดับการตระหนักรู้ในตนเองต่อพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ในเชิงลบค่อนข้างมาก คะแนนตั้งแต่ 35.8-44.3 หมายถึง มีระดับการตระหนักรู้ในตนเองต่อพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ปานกลาง คะแนนตั้งแต่ 44.4-52.9 หมายถึง มีระดับการตระหนักรู้ในตนเองต่อพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ในเชิงบวกค่อนข้างมาก คะแนนตั้งแต่ 53.0-61.5 หมายถึง มีระดับการตระหนักรู้ในตนเองต่อพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ในเชิงบวกมาก และคะแนนตั้งแต่ 61.6- 70



หมายถึง มีระดับการตระหนักรู้ในตนเองต่อพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ในเชิง**บวกมากที่สุด** ซึ่งการออกแบบครั้งนี้ได้ดำเนินการสอดคล้องกับบัวขาว พนมชัยสว่าง (2558) ที่ได้ทำการศึกษาผลของแบบวัดเจตคติของออสกูดเป็นแบบวัดด้านจิตพิสัยที่มี 3 องค์ประกอบ คือ องค์ประกอบด้านการประเมิน (evaluative factor) องค์ประกอบด้านพลังอำนาจ (potency factor) และองค์ประกอบด้านกิจกรรม (activity factor) และผลจากการเปรียบเทียบคุณภาพของแบบวัดที่สร้างตามแนวของเทอร์สโตนสร้างตามแนวคิดของลิเคอร์ท และสร้างตามแนวคิดของออสกูดในด้านค่าความเชื่อมั่นในงานวิจัยเรื่องการเปรียบเทียบคุณภาพของแบบวัดเจตคติต่อวิชาพระพุทธศาสนาของโรงเรียน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากาญจนบุรี เขต 2 ที่สร้างตามแนวคิดของเทอร์สโตน ลิเคอร์ และออสกูด พบว่า แบบวัดที่สร้างตามแนวของเทอร์สโตน มีค่าความเชื่อมั่น 0.6005 ซึ่งต่ำกว่าแบบวัดอีก 2 ฉบับ มีค่า 0.8395 0.8590 และ 0.8909 ตามลำดับ เนื่องจากลักษณะข้อความของเทอร์สโตนให้โอกาสในการตัดสินใจยากกว่าฉบับอื่น กล่าวคือ นักเรียนต้องเลือกเพียง 2 ข้อ คะแนนที่ได้จะแสดงถึงเจตคติว่าเป็นไปในทางดีหรือไม่ดีทำให้คะแนนมีการกระจายน้อยส่งผลให้ค่าความเชื่อมั่นต่ำ แบบวัดที่สร้างตามแนวคิดของเทอร์สโตน มีค่าต่ำกว่าแบบวัดที่สร้างตามแนวคิดของออสกูด เนื่องจากแบบวัดของเทอร์สโตนมีวิธีการในการเลือกยุ่งยากกว่า ทำให้คะแนนมีการกระจายน้อย ค่าความเชื่อมั่นจึงต่ำกว่าแบบวัดของออสกูด นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับ สมพงษ์ พันธุ์รัตน์ (2547) ที่กล่าวว่า แบบวัดตามแนวทางของออสกูดเป็นการใช้วิธีกำหนดน้ำหนักสมมุติ (Arbitrary weighting) อาจเป็น 3, 5, 7 หรือ 9 ช่วงก็ได้ แต่ออสกูดเสนอแนะว่ามาตราแบบ 7 ช่วง เป็นแบบที่มีประสิทธิภาพในการวัดมากกว่า จึงสรุปได้ว่าการออกแบบแบบวัดการตระหนักรู้ ในงานวิจัยครั้งนี้มีประสิทธิภาพ เหมาะสมต่อการวัดด้านจิตพิสัยและถือว่ามีความสมบัติของการเป็นเครื่องมือวิจัยที่ดีสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย โดยมีค่าเฉลี่ยคะแนนการตระหนักรู้ในตนเองต่อพฤติกรรมกลั่นแกล้งบนโลกไซ

เบอร์ก่อนการทดลองใช้กิจกรรมการเรียนรู้ละครสร้างสรรค์ต่อพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์เท่ากับ 5.25 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.61 และค่าเฉลี่ยคะแนนการตระหนักรู้ในตนเองหลังการใช้กิจกรรมการเรียนรู้ละครสร้างสรรค์ต่อพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์เท่ากับ 6.04 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.35 เมื่อเปรียบเทียบค่าคะแนนเฉลี่ยก่อนและหลังการใช้กิจกรรมการเรียนรู้ละครสร้างสรรค์ต่อพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ พบว่า ค่าคะแนนเฉลี่ยหลังการทดลองใช้กิจกรรมการเรียนรู้ละครสร้างสรรค์ต่อพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์สูงกว่าก่อนการทดลองใช้กิจกรรมการเรียนรู้ละครสร้างสรรค์ต่อพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ $<.01$ อันเนื่องมาจากกิจกรรมการละครสร้างสรรค์ถือเป็นเครื่องมือทางศิลปะการแสดงที่เปิดโอกาสให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้สะท้อนความคิด จินตนาการ เรียนรู้ร่วมกัน ส่งเสริมให้เข้าใจตนเองผ่านบทบาทสมมุติที่หลากหลายอย่างอิสระและรวมถึงการเข้าใจผู้อื่นๆ ไปพร้อมกันส่งเสริมให้เกิดการเปลี่ยนแปลงจากภายในของผู้เข้าร่วมกิจกรรมซึ่งสอดคล้องกับการวิจัยของพรพรรณ ผิวผาย (2560) ที่ได้มีการเปรียบเทียบความแตกต่างค่าเฉลี่ยคะแนนของผู้เรียนก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรมที่ใช้ละครสร้างสรรค์เป็นเครื่องมือในการพัฒนาทักษะชีวิตการตระหนักรู้ในตนเองของเด็กเร่ร่อนศูนย์เด็กก่อสร้างนานาชาติ มูลนิธิสร้างสรรค์เด็กซึ่งพบว่า ก่อนเข้าร่วมกิจกรรมมีค่าเฉลี่ยร้อยละ 47.6 ซึ่งถือว่าอยู่ในระดับต่ำ และหลังเข้าร่วมกิจกรรมละครสร้างสรรค์ผู้เรียนมีค่าเฉลี่ยที่สูงขึ้นมีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ที่ 85.23 ซึ่งถือว่าอยู่ในระดับสูงสะท้อนให้เห็นอย่างชัดเจนตามแนวคิดการใช้ละครสร้างสรรค์เป็นเครื่องมือในการเปลี่ยนแปลงจากภายในผ่านการแสดงบทบาทสมมุติในประเด็นปัญหาที่ออกแบบขึ้นในกิจกรรมละครสร้างสรรค์ และนอกจากนั้นค่าเฉลี่ยคะแนนการตระหนักรู้ในตนเองต่อพฤติกรรมกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์หลังการทดลองใช้กิจกรรมการเรียนรู้ละครสร้างสรรค์ต่อพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ของกลุ่มทดลองเท่ากับ 6.04 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .346 และกลุ่มควบคุมมี



ค่าเฉลี่ยคะแนนการตระหนักรู้ในตนเองต่อพฤติกรรมกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์หลังการทดลองเท่ากับ 4.98 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .388 เมื่อเปรียบเทียบค่าคะแนนเฉลี่ยหลังการใช้กิจกรรมการเรียนรู้ละครสร้างสรรค์ต่อพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม พบว่า ค่าคะแนนเฉลี่ยหลังการทดลองใช้กิจกรรมการเรียนรู้ละครสร้างสรรค์ต่อพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ของกลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุมเท่ากับ 1.06 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ $<.01$ ซึ่งจะเห็นได้ว่ากิจกรรมละครสร้างสรรค์ถือเป็นเครื่องมือสำคัญที่ช่วยส่งเสริมให้เยาวชนเกิดการตระหนักรู้ในตนเองต่อพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ได้เป็นอย่างดี อันเนื่องจากละครสร้างสรรค์ที่พัฒนาขึ้นได้ออกแบบตามองค์ประกอบการตระหนักรู้ในตนเองของโกลแมน โดยผู้เข้าร่วมกิจกรรมจะเริ่มจากการตระหนักรู้ในอารมณ์ของตนเอง สามารถประเมินตนเองตามความเป็นจริงและสุดท้ายคือมั่นใจในตนเองต่อการทำในสิ่งที่ถูกต้องต่อพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ซึ่งผลการวิจัยครั้งนี้สอดคล้องกับงานวิจัยของธนกร สุขยิ่ง (2553) ที่ได้ใช้กิจกรรมละครสร้างสรรค์เป็นเครื่องมือให้เกิดความเชื่อมั่นในตนเองของเด็กปฐมวัยซึ่งผลจากการเปรียบเทียบความเชื่อมั่นในตนเองก่อนและหลังได้รับการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ มีความเชื่อมั่นในตนเองสูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และพบว่าความเชื่อมั่นในตนเองเพิ่มขึ้น ร้อยละ 10.11 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านการกล้าแสดงออกเพิ่มขึ้นสูงที่สุด ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า ละครสร้างสรรค์เป็นเครื่องมือที่สำคัญต่อการพัฒนามนุษย์อันเนื่องจากละครสร้างสรรค์เป็นกิจกรรมที่สามารถแสดงผ่านบทบาทสมมุติและสะท้อนให้เกิดการเปลี่ยนแปลงจากภายในผ่านเครื่องมือวัดด้านจิตพิสัย

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

1.1 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นเครื่องมือที่พัฒนาตามกรอบแนวคิดการวิจัยเพื่อส่งเสริมให้เกิดการตระหนักรู้ในตนเองต่อพฤติกรรม การกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ สามารถนำไปทดลองใช้กับเยาวชนได้ หลากหลายมิติ หรือสามารถปรับเปลี่ยนให้สอดคล้องตามบริบทสังคมของ เยาวชนนั้นๆ ได้ขึ้นอยู่กับดุลพินิจของผู้นำกิจกรรม (นักการละครสร้างสรรค์)

1.2 ผู้นำกิจกรรมควรเข้าใจถึงจุดมุ่งหมายของการใช้ละคร สร้างสรรค์เป็นเครื่องมือในการพัฒนาศักยภาพมนุษย์ ซึ่งในที่นี้มีการใช้ละคร สร้างสรรค์เป็นเครื่องมือในการพัฒนาการตระหนักรู้ในตนเองต่อพฤติกรรม การกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์อันเนื่องจากละครเป็นกิจกรรมการเรียนรู้แนว ทางเลือกและเปิดโอกาสให้เยาวชนได้ทดลองเป็นตัวละครหลากหลายรูปแบบ อย่างอิสระเพื่อส่งเสริมให้เข้าใจตนเองและสังคมไปพร้อมกัน

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 การวิจัยในครั้งนี้ใช้กลุ่มตัวอย่างที่มีอายุตั้งแต่ 15-18 ปี ควรมี การทดลองใช้กิจกรรมละครสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมการตระหนักรู้ในตนเอง ต่อพฤติกรรมกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์กับกลุ่มตัวอย่างที่มีอายุที่สูงขึ้นไปเพื่อ หาแนวทางการพัฒนาสังคมในมิติที่แตกต่าง

2.2 จากสถานการณ์การแพร่ระบาดของไวรัสโคโรนา โควิด-19 จึงส่งผลให้เยาวชนในประเทศไทยต้องใช้เครื่องมือสื่อสารสมัยใหม่เพื่อการ เรียนรู้มากขึ้น จึงส่งผลให้จำนวนหรือลักษณะพฤติกรรมกลั่นแกล้งบน โลกไซเบอร์มีจำนวนมากขึ้นและแตกต่างไปจากที่ผู้วิจัยได้เคยทำการศึกษา มา ก่อน ควรมีการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ละครสร้างสรรค์ให้สอดคล้อง ตามการเปลี่ยนแปลงในบริบทของสังคม หรือออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ ละครสร้างสรรค์บนฐานวิถีชีวิตใหม่เพื่อให้เห็นกระบวนการเรียนรู้ที่แตกต่าง ตามแนวทางของศิลปะการแสดงเพื่อพัฒนาการเรียนรู้บนฐานวิถีชีวิตใหม่



เอกสารอ้างอิง

กัญณภัทร นิธิศรวราภากุลและคณะ. (2563). นวัตกรรมเพื่อพัฒนาการออกเสียงตัวอักษรในภาษาอังกฤษสำหรับนักศึกษาชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร. วารสารวิชาการคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร. ปีที่ 4 ฉบับที่ 1 (ม.ค.-มิ.ย. 2563) หน้า 45-55.

ชาญวิทย์ พรนภดล (2561). รวมพฤติกรรมใช้อินเทอร์เน็ตที่ไม่ปลอดภัยของเด็กไทย การกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์.

[<https://today.line.me/th/pc/article>]. ไลน์ทูเดย์.

ณัฐรัชต์ สามะ และคณะ (2557). การรับรู้ของเยาวชนต่อการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์. วารสารพฤติกรรมศาสตร์เพื่อการพัฒนา. 6 (1), 359-362.

ธนากร สุขยิ่ง. (2553). ผลของการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ที่มีต่อความเชื่อมั่นในตนเองของเด็กปฐมวัย. ปริญญานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต สาขาการศึกษาปฐมวัย บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหาวิยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

นภาพรณ อาษาเพชร. (2560). วารสารวิชาการนวัตกรรมสื่อสารสังคม, 5(1), 100-106.

บัวขาว พนมชัยสว่าง. (2558). การเปรียบเทียบคุณภาพของแบบวัดเจตคติต่อวิชาพระพุทธศาสนาของโรงเรียน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษากาญจนบุรี เขต 2 ที่สร้างตามแนวคิดของเทอร์สโตน ลิเคอร์ และออสกูด. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาวิจัยและประเมินผลการศึกษา. มหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี.

บุญชม ศรีสะอาด. (2535). หลักการวิจัยเบื้องต้น. พิมพ์ครั้งที่ 3 กรุงเทพฯ ฯ: สุวีริยาสาสน.

บุญเรือง ไตรเรืองวรวัฒน์. (2561). ไทยอันดับ2 “เด็กรังแกกันในโรงเรียน”

พบเหยื่อปีละ 6 แสนคน. สืบค้นเมื่อ 30 ตุลาคม 2562 จาก

//www.dmh.go.th/news-dmh/view.asp?id= 27485.

ปองกมล สุรัตน์. (2561). การรังแกผ่านโลกโซเชียลในมิติสังคมวัฒนธรรม:

กรณีศึกษาเยาวชนไทยเจนเอเรชั่น Z. ปริญญาโทสาขาการวิจัย

พฤติกรรมศาสตร์ประยุกต์. กรุงเทพฯ. บัณฑิตวิทยาลัย

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

ปาริชาติ จีงวิวัฒนาภรณ์. (2547). ละครสร้างสรรค์สำหรับเด็ก. กรุงเทพฯ:

พัฒนาคุณภาพวิชาการ (พว.) จำกัด.

พรชนก ดาวประดับ และกัลยกร วรกุลภูฐานันท์. (2561, กันยายน-

ธันวาคม). วารสารการสื่อสารและการจัดการ นิต้า. 4(3), 63-78.

พรพรรณ ผิวฉาย. (2560). กิจกรรมละครสร้างสรรค์พัฒนาทักษะชีวิตการ

ตระหนักรู้ในตนของเด็กเร่ร่อนศูนย์เด็กก่อสร้างนานาชาติมูลนิธิ

สร้างสรรค์เด็ก. หลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขา

ศิลปะการแสดงศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

พรณี ลีกิจวัฒน์. (2554). การวิจัยทางการศึกษา. กรุงเทพฯ: คณะครุ

ศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยีสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า

เจ้าคุณทหารลาดกระบัง.

พิเชฐ ดุรงคเวโรจน์ (2561). รวมพฤติกรรมใช้อินเทอร์เน็ตที่ไม่ปลอดภัย

ของเด็กไทย การกลั่นแกล้งบนโลกโซเชียล.

[https://today.line.me/th/pc/article]. ไลน์ทูเดย์.

ไพศาล วรคำ. (2555). การวิจัยทางการศึกษา. มหาสารคาม : ตักสิลาการ

พิมพ์.

มูลนิธิยุวพัฒน์. (2562). การกลั่นแกล้ง (Bullying) ความรุนแรงในสังคม.

สืบค้นเมื่อ 4 พฤศจิกายน 2562 จาก

www.yuvabadhanafoundation.org/th.



เรวัต เงินเย็น. (2558). ปัจจัยเชิงสาเหตุที่ส่งผลต่อความตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียนระดับ ชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายโรงเรียนสังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นจังหวัดเชียงราย. วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย, ปีที่ 8 ฉบับที่ 18 (ก.ย.-ธ.ค. 2558) หน้า 183-188.

ลิขิต ใจดี. (2562). ละครสร้างสรรค์: กระบวนการเรียนรู้ทางเลือกใหม่ที่สอดคล้องกับทิศทางการศึกษาของชาติ. ประชุมวิชาการและนำเสนอผลงานวิชาการระดับชาติ ชีวทัศน์เชิงมนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปกรรมศาสตร์ ท่ามกลางความเปลี่ยนแปลงของสังคม. คณะมนุษยศาสตร์และประยุกต์ศิลป์ มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย.

วารุณี สอนอินทร์ และคณะ. (2558). ผลของโปรแกรมสร้างการตระหนักรู้และส่งเสริมความมีคุณค่าในตนเองต่อพฤติกรรมป้องกันการมีเพศสัมพันธ์ของวัยรุ่นหญิงตอนต้น. วารสารพยาบาลศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ปีที่ 27 ฉบับที่ 1 (ม.ค.-เม.ย. 2558) หน้า 60-69.

ศรารุณี บุญรักษ์. (2562). การศึกษากลวิธีการเรียนรู้ภาษาอังกฤษธุรกิจของนักศึกษาชั้นปีที่ 3 สาขาการจัดการทรัพยากรมนุษย์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร. วารสารวิชาการคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร. ปีที่ 3 ฉบับที่ 2 (ก.ค.-ธ.ค. 2562) หน้า 30-50.

ศุภวรรณ ธนภาพรังสรรค์ และมาลีวัล เลิศสาครศิริ. (2559). ผลของการใช้รูปแบบการฝึกสมาธิโดยบูรณาการสติปัญญาฐาน 4 กับ เอสเคที 1 ต่อความสามารถทางสมอง ความตระหนักรู้ในตนเอง และสัมฤทธิ์ผลทางการเรียนของนักศึกษาพยาบาล. วารสารพยาบาลสงขลา นครินทร์. ปีที่ 36 ฉบับที่ 4 (ก.ย.-ธ.ค. 2559) หน้า 13-28.

สมพงษ์ พันธุ์รัตน์. (2547). การประยุกต์ใช้คอมพิวเตอร์สำหรับวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติเพื่อการวิจัย ทางการศึกษา. ขอนแก่น: คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น.

Goleman, D. (1998). **Working with emotional intelligence**. New York: Bantam Books.

Shariff, S. (2008). **Cyber-Bullying: Issues and Solutions for the School, the Classroom and the Home**. Oxen, United Kingdom: Routledge.

Sritongsuk, K. (2020). **CREATIVE DRAMA FOR THE DEVELOPMENT OF PRIMARY-SCHOOL STUDENTS**. Fine Arts Journal: Srinakharinwirot University, 24(2), 127-138. Retrieved from <https://so01.tci-thaijo.org/index.php/jfofa/article/view/240140>.