

## เหยื่อการรังแกผ่านโลกโซเชียลในกลุ่มเยาวชน: ปัจจัยเสี่ยง ผลกระทบต่อสุขภาพจิตและการปรึกษาบุคคลที่สาม

อมรทิพย์ อมราภิบาล <sup>1\*</sup>

<sup>1</sup> คณะรัฐศาสตร์และนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

### บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ คือ 1) ศึกษาการตกเป็นเหยื่อการรังแกผ่านโลกโซเชียลและพฤติกรรมรังแกผู้อื่นผ่านโลกโซเชียลของเยาวชนในสถานศึกษา 2) ศึกษาโมเดลความสัมพันธ์เชิงสาเหตุของการตกเป็นเหยื่อการรังแกผ่านโลกโซเชียล และ 3) เปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างโมเดลความสัมพันธ์เชิงสาเหตุฯ ของเพศชายกับเพศหญิง โดยใช้ทฤษฎีการกระทำที่เป็นกิจวัตร (Routine activity theory) เป็นกรอบแนวคิดหลักในการศึกษาตัวแปรในโมเดลประกอบด้วย 7 ตัวแปร ได้แก่ พฤติกรรมเสี่ยงทางออนไลน์ ภาวะขาดการปกป้อง แรงจูงใจผู้กระทำ พฤติกรรมรังแกผู้อื่นผ่านโลกโซเชียล การตกเป็นเหยื่อการรังแกผ่านโลกโซเชียล การปรึกษาบุคคลที่สาม และสุขภาพจิตเชิงลบ กลุ่มตัวอย่างเป็นนิสิตมหาวิทยาลัยบูรพา อายุไม่เกิน 25 ปี จำนวน 428 คน เลือกโดยวิธีการสุ่มแบบง่าย เก็บข้อมูลด้วยแบบสอบถามออนไลน์ วิเคราะห์ค่าสถิติพื้นฐานด้วยโปรแกรม SPSS และโมเดลสมการโครงสร้าง (SEM) ด้วยโปรแกรม AMOS

ผลการวิจัยปรากฏว่านิสิตตกเป็นเหยื่อฯ และมีพฤติกรรมรังแกผู้อื่นฯ ในระดับต่ำถึงปานกลาง พบรูปแบบของการตกเป็นเหยื่อฯ และพฤติกรรมรังแกผู้อื่นฯ หลากหลาย โดยข้อมูลเพศชายและหญิงแตกต่างกันเล็กน้อย ผลการวิเคราะห์โมเดลความสัมพันธ์เชิงสาเหตุ พบว่าโมเดลที่สร้างขึ้นมีความสอดคล้องกลมกลืนกับข้อมูลเชิงประจักษ์ในระดับพอใช้ ปัจจัยการมีพฤติกรรมรังแกผู้อื่นฯ ส่งผลต่อการตกเป็นเหยื่อฯ มากที่สุด เป็นผลทางตรงเชิงบวก รองลงมาคือพฤติกรรมเสี่ยงทางออนไลน์ เป็นผลทางอ้อมผ่านทางพฤติกรรมรังแกผู้อื่นฯ ส่วนปัจจัยที่ไม่ส่งผลคือภาวะขาดการปกป้อง และปัจจัยแรงจูงใจผู้กระทำ ในด้านผลของตกเป็นเหยื่อฯ พบว่าส่งผลทางบวกต่อสุขภาพจิตเชิงลบ และต่อการปรึกษาบุคคลที่สาม การปรึกษาบุคคลที่สามส่งผลทางตรงเชิงบวกต่อสุขภาพจิตเชิงลบ ผลการเปรียบเทียบโมเดลเพศชายและหญิงพบว่าแตกต่างกันเล็กน้อย

**คำสำคัญ:** เหยื่อการรังแกผ่านโลกโซเชียล, พฤติกรรมรังแกผู้อื่นผ่านโลกโซเชียล, การกระทำที่เป็นกิจวัตร, สุขภาพจิตเชิงลบ, การปรึกษาบุคคลที่สาม

\*Corresponding author. E-mail: amornthip01@gmail.com

# Cyber-bullying victimization among youths: Risk factor, mental health impacts and reporting to the third person

Amornthip Amaraphibal<sup>1\*</sup>

<sup>1</sup> Faculty of Political Science and Law, Burapha University, Thailand

## Abstract

The purposes of this study were to explore victimization and cyber-bullying behaviors among youths in a college, to study a model explaining victimization and to compare male and female model. The Routine activity theory was used to support the conceptual framework. The model consisted of seven variables; Risky Online Behavior, Lack of Guardian Situation, Motivation of Offender, Cyber-Bullying Behavior, Victim of Cyber-Bullying, Reporting as a Victim to the Third Person, and Negative Mental Health. The sample derived by means of simple random sampling method, consisted of 428 Burapha University students, aged less than 25 years old. The research instrument was an online questionnaire. Descriptive statistics were generated using SPSS; Structural Equation Modeling (SEM) was analyzed by AMOS.

The results demonstrated that the students were at low to moderate level of being victimized and committing cyber-bullying. Moreover, there were various patterns of both being bullied and bullying others; male and female were not much different. The SEM analysis showed that the adjusted model was consistent with empirical data at an acceptable level. The most influential variable on victimization was Cyber-Bullying Behavior with positive direct effect, followed by Risky Online Behavior with indirect effect through Cyber-Bullying. On the other hand, Lack of Guardian and Motivation of Offender had no influence on Victimization. The consequences of Victimization, Victim of Cyber-Bullying had a positive direct effect on Negative Mental Health and Reporting to the Third Person. In comparison, male and female model were not much different.

**Keywords:** Victim of cyber-bullying, Cyber-bullying behavior, Routine activity, Negative mental health, Reporting to third person

---

\*Corresponding author. E-mail: amornthip01@gmail.com

## ความนำ

ปัญหาพฤติกรรมการรังแกกันผ่านโลกไซเบอร์ของกลุ่มเด็กและเยาวชน เกิดขึ้นทุกประเทศในทุกภูมิภาคทั่วโลก โดยเฉพาะอย่างยิ่งในเด็กและเยาวชนในสถานศึกษาซึ่งมีการใช้อินเทอร์เน็ตหรือออนไลน์เป็นกิจวัตร ดังเช่นที่ประเทศสหรัฐอเมริกาพบว่า 7 ใน 10 ของเด็กและเยาวชนถูกรังแกผ่านโลกไซเบอร์ (National Crime Prevention Council ของสหรัฐอเมริกา, 2014) ประเทศไทยเองก็พบว่านักเรียนนักศึกษาในสถาบันทั่วประเทศร้อยละ 33.6 เคยรังแกผู้อื่นทางออนไลน์ และร้อยละ 43.1 เคยถูกผู้อื่นรังแก (สถาบันวิจัยแห่งชาติเพื่อการพัฒนาเด็กและครอบครัว, 2553) วัยรุ่นที่เป็นเหยื่อจำนวนมากก็เป็นผู้กระทำต่อผู้อื่นด้วยในเวลาเดียวกัน (Englander, 2011; วิมลทิพย์ มุสิกพันธ์, ศิวพร ปกป้อง, นันทนัช สงศิริ และปองกมล สุรัช, 2552) ในแง่การรับรู้ของสังคมล่าสุดปรากฏการณ์ในสังคมออนไลน์ มีการส่งต่อคลิปสั้นที่ส่งให้รุ่นน้องแสดงท่าทางที่ไม่เหมาะสมในกิจกรรมรับน้องของสถาบันอุดมศึกษาแห่งหนึ่ง (เดลินิวส์ออนไลน์, 2558) ส่งผลให้เกิดการวิพากษ์วิจารณ์อย่างกว้างขวาง โดยยังไม่มีข้อมูลเกี่ยวกับการเข้าไปช่วยเหลือเยียวยาบุคคลที่ปรากฏอยู่ในคลิปซึ่งถือว่าเป็นเหยื่อที่ถูกประจานให้อับอาย

ลักษณะของการข่มเหงรังแกกันทางไซเบอร์ของวัยรุ่น คือ การทำให้ผู้อื่นรู้สึกถูกคุกคาม ถูกดูหมิ่น ทำให้อับอาย ถูกข่มขู่ ถูกทำให้ทุกข์ทรมาน (Harassed, humiliated, embarrassed, threatened or tormented) ด้วยการส่งข้อความ ภาพ/คลิปวิดีโอ ผ่านเครื่องมือและช่องทางสื่อสารอิเล็กทรอนิกส์ อาจส่งโดยตรงถึงผู้ถูกกระทำหรือส่งเข้าตามช่องทางออนไลน์ที่เป็นสาธารณะ ตามกลุ่มสังคมออนไลน์ต่าง ๆ (Englander, 2011; O'Brien & Moules, 2010) เป็นการกระทำที่ไม่ต้องมีการเผชิญหน้า (Hinduja & Patchin, 2007; Will & Clayburn, 2010) รวมถึงการปลอมตัวเป็นผู้อื่นหรือใช้ชื่อผู้อื่นทำเรื่องเสียหายทางออนไลน์ (Hinduja & Patchin, 2007; Smit, Madavi, Carvalho, & Tippett, 2008) ซึ่งผลกระทบที่เกิดขึ้นกับเหยื่อจะมีทั้งระยะสั้นและระยะยาว เหยื่ออาจมีปัญหาสุขภาพร่างกายและสุขภาพจิต (O'Brien & Moules, 2010; Veebstra, 2011) รวมไปถึงหากเกิดความกดดันทางออกไม่ถูกต้อง อาจนำไปสู่ความรุนแรงทางกายภาพด้วยการไปทำร้ายผู้อื่นหรือทำร้ายตัวเอง ส่วนเยาวชนที่เป็นผู้กระทำหากไม่ได้รับการแก้ไขก็จะเป็นการเพาะบ่มพฤติกรรมไม่ดี และอาจเติบโตขึ้นเป็นผู้ใหญ่ที่มีพฤติกรรมกระทำผิดที่ร้ายแรงมากขึ้น (Amaraphibal, Rujipak, & Payakkakom, 2013)

จากข้อมูลพบว่าเหยื่อที่ถูกรังแกผ่านโลกไซเบอร์ได้รับผลกระทบทางจิตใจมากกว่าเหยื่อทางกายภาพ (Wang, Nansel, & Iannotti, 2011). เมื่อเด็กตกเป็นเหยื่อ การพูดคุยหรือปรึกษาคณะที่สามมีความสำคัญเนื่องจากจะช่วยลดความเครียด รวมทั้งได้รับคำแนะนำและช่วยเหลือที่ถูกต้อง การปรึกษาหรือขอความช่วยเหลือจากผู้ใหญ่ เช่น พ่อแม่ ผู้ปกครอง ครูอาจารย์ จะช่วยลดผลกระทบและช่วยแก้ปัญหาได้ แต่อย่างไรก็ตาม เหยื่อก็มักจะเลือกพูดคุยกับเพื่อนหรือคนที่มีวัยใกล้เคียงกันมากกว่าคุยกับผู้ใหญ่ ซึ่งเพื่อนอาจไม่มีวุฒิภาวะเพียงพอที่จะแนะนำกันให้ไปในทางที่ถูกต้องได้ (Englander, 2011) ผลของการตกเป็นเหยื่อ ดังที่กล่าวมา ทำให้ปัญหาการเกรงทางไซเบอร์ไม่ใช่เรื่องที่อาจละเลย

ลักษณะของเหยื่อคือมักเป็น ผู้เยาว์ ผู้หญิง คนที่ไม่มีเพื่อนสนิทหรือมีเพื่อนน้อย (Hentig, 1948) และมักมีแบบแผนการดำเนินชีวิตที่เปิดโอกาสให้ผู้กระทำผิดเข้าถึงได้ง่าย (Cohen & Felson, 1979) ทำให้วัยรุ่นส่วนใหญ่ซึ่งมีพฤติกรรมการใช้ออนไลน์ในลักษณะใช้เพื่อบันเทิงมากกว่าเพื่อการศึกษาค้นคว้า มีการพูดคุยและเปิดรับเพื่อนใหม่ทางออนไลน์ ประกอบกับการเข้าถึงออนไลน์ได้อย่างอิสระ ผู้ปกครองไม่สามารถติดตามดูแลได้ (Veenstra, 2011) เป็นปัจจัยเสี่ยงต่อการตกเป็นเหยื่อผ่านโลกไซเบอร์ นอกจากนั้นพฤติกรรมที่สามารถทำได้โดยไม่ต้อง

เผชิญหน้า ทำแบบนิรนาม และยังส่งผลรวดเร็วกว้างขวาง ยิ่งจงใจให้มีการข่มเหงรังแกกันมากขึ้น การค้นหาปัจจัยเสี่ยงเหล่านี้จะนำไปสู่การลดและป้องกันการตกเป็นเหยื่อการเกเรทางไซเบอร์ของเยาวชนได้

จากสถานการณ์ที่แพร่ระบาดอย่างรวดเร็วของปัญหาการรังแกกันผ่านโลกไซเบอร์ในวัยรุ่น ด้วยรูปแบบที่หลากหลายและเปลี่ยนแปลงไปตามพัฒนาการของเทคโนโลยี ส่งผลกระทบที่รุนแรงมากขึ้นทั้งต่อบุคคลและต่อสังคมในวงกว้าง หากไม่ได้รับจัดการที่เหมาะสมจะนำไปสู่ความรุนแรงมากขึ้น การศึกษานี้จึงศึกษารูปแบบการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ของเยาวชนในปัจจุบัน พร้อมทั้งการวิเคราะห์ปัจจัยเสี่ยง และผลกระทบต่าง ๆ ในมุมมองสาขาอาชญาวิทยาและเหยื่อวิทยา เพื่อนำไปเป็นแนวทางการลด ป้องกัน แก้ไขปัญหาในเชิงปฏิบัติและได้แนวทางข้อเสนอแนะเชิงนโยบายในอนาคต

### วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาลักษณะการตกเป็นเหยื่อการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ และลักษณะพฤติกรรมรังแกผู้อื่นผ่านโลกไซเบอร์ของนิสิตมหาวิทยาลัยบูรพา
2. เพื่อศึกษาโมเดลความสัมพันธ์เชิงสาเหตุของการตกเป็นเหยื่อการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ของนิสิตมหาวิทยาลัยบูรพา
3. เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างโมเดลความสัมพันธ์เชิงสาเหตุของการตกเป็นเหยื่อการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ของเพศชายกับเพศหญิง

### กรอบแนวคิดการวิจัย

ทฤษฎีการกระทำที่เป็นกิจวัตร (Routine activity theory) ของ Cohen and Felson (1979) เป็นทฤษฎีอาชญาวิทยากลุ่มโอกาสของการเกิดอาชญากรรม (Opportunity and crime) ในมุมมองเหยื่อ โดยอธิบายว่ากิจวัตรประจำวันของคน เปิดโอกาสให้คนตกเป็นเหยื่ออาชญากรรมประเภทความรุนแรงต่อบุคคลหรือประทุษร้ายต่อทรัพย์สิน ซึ่งมีองค์ประกอบ 3 ประการที่เป็นเหตุทำให้เกิดอาชญากรรม ได้แก่ เป้าหมายที่เหมาะสม (Suitable target) ภาวะของการขาดการป้องกันไม่ให้เกิดอาชญากรรม (Lack of a capable guardian) และปัจจัยของตัวอาชญากร (Likely offender) ซึ่งหมายถึงแรงจูงใจ (Motive of offender) หรือเหตุที่ทำให้ลงมือกระทำผิด ส่วนการรังแกกันผ่านโลกไซเบอร์ของเยาวชน เป็นพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ประเภทหนึ่งแม้จะไม่ใช่อาชญากรรมร้ายแรง แต่ในบางกรณีอาจส่งผลกระทบรุนแรงได้ไม่แพ้กัน การวิเคราะห์เหยื่อทางไซเบอร์จึงนำทฤษฎีนี้มาใช้ โดยแต่ละองค์ประกอบ จะมีลักษณะเฉพาะ คือ 1) เด็กและวัยรุ่นมีรูปแบบการดำเนินชีวิต (Lifestyle) ที่เสี่ยงต่อการเป็นเหยื่อทางไซเบอร์ ในลักษณะที่เหยื่อมีส่วนในการกระตุ้น (Provocative victims) และจงใจให้เกิดอาชญากรรม (Precipitate victims) (Schafer, 1977) คือการมีพฤติกรรมออนไลน์เพื่อนันทนาการและกิจกรรมสังคมมากกว่าเพื่อการศึกษาค้นคว้า วัยรุ่นบางคนอาจเปิดรับคนแปลกหน้าเป็นเพื่อนทางออนไลน์ ทำให้ผู้ไม่ประสงค์ดีเข้าถึงตัวได้ง่าย 2) เด็กและวัยรุ่นเข้าถึงออนไลน์ง่ายและสะดวก นักศึกษาในมหาวิทยาลัยใช้ออนไลน์มากเป็นวิถีปกติ การพักอาศัยลำพังหรือกับเพื่อนในวัยใกล้เคียงกัน หรือบางคนที่พักอาศัยกับผู้ปกครอง แต่ผู้ปกครองไม่มีการตั้งกฎเกณฑ์หรือมีแต่ไม่สามารถกำกับติดตามการใช้งานออนไลน์ให้เป็นไปตามกฎเกณฑ์ได้ (Veenstra, 2011) 3) แรงจูงใจของผู้กระทำ (Motive of offender) คือผู้กระทำเลือกลงมือโดยประเมินผลดีผลเสียแล้ว เป็นการเลือกแบบใช้เหตุผล (Rational choice) หากเป็นการกระทำโดยคนแปลกหน้า แรงจูงใจคือสามารถทำแบบนิรนาม ทำได้ง่ายสะดวกโดยไม่ต้องเผชิญหน้า การติดตามเอาผิดได้ยาก แต่หากเป็นการกระทำของคนรู้จัก เช่น เพื่อนเก่า เพื่อนที่โกรธกัน

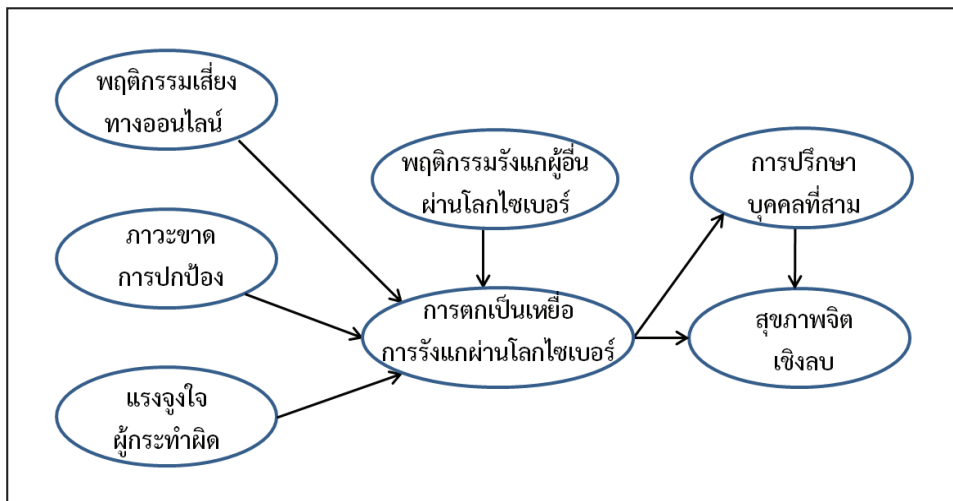
คนรู้จักแต่ไม่สนิทถึงขั้นเป็นเพื่อน แรงจูงใจอาจเป็นการโต้ตอบ แก่แค้น หวังผลให้เหยื่อเกิดความเดือดร้อนเสียหาย อับบอย (Englander, 2011; O'Brien & Moules, 2010)

การวิจัยที่ผ่านมาจำนวนมากพบว่า ทั้งสามองค์ประกอบของทฤษฎีนี้ส่งผลให้เยาวชนตกเป็นเหยื่อฯ เช่น พบว่าแบบแผนการดำเนินชีวิตของวัยรุ่นนั้นมีพฤติกรรมการใช้ออนไลน์มาก ขาดการปกป้องคือผู้ปกครองไม่มีเวลารวมทั้งไม่มีศักยภาพเพียงพอที่จะติดตามดูแลพฤติกรรมของเด็กได้ (Veenstra, 2011) เยาวชนที่ตกเป็นเหยื่อฯ ส่วนมากมีพฤติกรรมใช้อินเทอร์เน็ตหลายชั่วโมงต่อวัน และใช้เพื่อบันเทิงและสนทนากับเพื่อน ไม่ใช่เพื่อการศึกษา (วิมลทิพย์ มุสิกพันธ์ และคณะ, 2552; เปรมฤดี บุญตามช่วย, 2550) วัยรุ่นใช้เวลาไปกับโปรแกรมการพิมพ์โต้ตอบกับโรบอท (Chatting robot) เพื่อสนทนาแก้เหงา (ชวิตรา ตันติมาลา, 2555) เยาวชนรับรู้ว่ามีสิ่งจูงใจที่ทำให้มีผู้ลงมือเกรงทางไซเบอร์ต่อผู้อื่นคือสามารถกระทำแบบนิรนาม ความง่ายความสะดวกของการลงมือทำ และไม่ต้องเปิดเผย หน้า (O'Brien & Moules, 2010; Samoh, Boonmongkon, Ojanen, Samakkeekarom, & Guadamuz, (2014); Živko, 2011)

การกระทำผ่านโลกไซเบอร์แพร่กระจายได้อย่างรวดเร็วและกว้างขวาง เหยื่อจึงได้รับผลกระทบทางอารมณ์ทางจิตใจได้มากกว่าการรังแกกันแบบดั้งเดิม เหยื่ออาจมีปัญหาสุขภาพร่างกายและสุขภาพจิต เช่น ภาวะวิตกกังวล ซึมเศร้า มีอาการทางจิต ประสาทหลอน หวาดกลัววิตกกังวล เป็นทุกข์ และมีปัญหาบุคลิกภาพ เหยื่อบางคนอาจทำร้ายตัวเอง อาจคิด-ตั้งใจ-จนถึงพยายามฆ่าตัวตาย (O'Brien & Moules, 2010; Veenstra, 2011; Wang, Nansel, & Iannotti, 2011)

เมื่อตกเป็นเหยื่อฯ การพูดคุยหรือบอกเล่ากับบุคคลที่สามมีความสำคัญ แต่ผลการศึกษาที่ผ่านมากลับพบว่า เหยื่อทางไซเบอร์ปรึกษาบุคคลที่สามน้อยกว่าเหยื่อแบบดั้งเดิม (Smith, Mahdavi, Carvalho, Fisher, Russell, & Tippett, 2006) เหยื่อฯ ถึงหนึ่งในสามไม่คุยกับใครเลย (O'Brien & Moules, 2010) ส่วนเหยื่อฯ ที่นำเรื่องไปพูดคุยกับบุคคลที่สามมักจะเป็นการพูดคุยปรึกษากับเพื่อนสนิท เพื่อนร่วมชั้นเรียน มากกว่าที่จะคุยกับผู้ใหญ่ โดยเหตุผลว่าถ้าผู้ใหญ่เข้ามาเกี่ยวข้องจะเสียความเป็นส่วนตัว ผู้ใหญ่ไม่น่าจะช่วยได้ ไม่มีระบบการให้คำปรึกษาหรือความช่วยเหลืออย่างจริงจังและมีประสิทธิภาพในสถานศึกษา (Englander, 2011) อย่างไรก็ตาม O'Brien and Moules (2010) พบแตกต่างออกไปคือเด็กรายงานกับพ่อแม่ผู้ปกครองมากที่สุด

จากการทบทวนวรรณกรรมดังกล่าว สรุปเป็นกรอบแนวคิดการวิจัยดังแสดงในภาพที่ 1



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

จากภาพที่ 1 องค์ประกอบของการตกเป็นเหยื่อ 3 องค์ประกอบ คือ การมีพฤติกรรมเสี่ยงทางออนไลน์ ภาวะขาดการปกป้อง แรงจูงใจผู้กระทำความผิด ประกอบกับการมีพฤติกรรมรังแกผู้อื่นฯ ส่งผลให้ตกเป็นเหยื่อฯ ผลที่ตามมาของการตกเป็นเหยื่อคือสุขภาพจิตเชิงลบและการปรึกษากับบุคคลที่สาม

### สมมติฐานการวิจัย

1. พฤติกรรมเสี่ยงทางออนไลน์ ภาวะขาดการปกป้อง แรงจูงใจผู้กระทำความผิด และพฤติกรรมรังแกผู้อื่นฯ มีอิทธิพลทางตรงต่อการตกเป็นเหยื่อฯ
2. การตกเป็นเหยื่อฯ มีอิทธิพลทางตรงต่อการปรึกษาบุคคลที่สาม
3. การตกเป็นเหยื่อฯ มีอิทธิพลทางตรงต่อสุขภาพจิตเชิงลบ

### วิธีดำเนินการวิจัย

#### ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร เป็น นิสิตมหาวิทยาลัยบูรพา 36,995 คน ปีการศึกษา 2557 (ฐานข้อมูลนิสิตปัจจุบัน มหาวิทยาลัยบูรพา ) กลุ่มตัวอย่างอายุไม่เกิน 25 ปี เลือกด้วยวิธีสุ่มแบบง่าย (Simple random sampling) ได้กลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 428 คน จำแนกเป็น เพศชาย 184 คน หญิง 244 คน

#### เครื่องมือและการเก็บข้อมูล

การวิจัยนี้ใช้แนวทางเชิงปริมาณ (Quantitative research) เก็บข้อมูลด้วยแบบสอบถามออนไลน์ (Online questionnaire) โดยมีเอกสารลงนามยินยอมร่วมโครงการของผู้ให้ข้อมูล (Consent form)

แบบสอบถามสร้างขึ้นจากแนวคิด ทฤษฎีและบางส่วนปรับปรุงจากงานวิจัยที่มีผู้ทำไว้แล้ว ประกอบด้วยมาตรวัด 7 ตัวแปรตามกรอบแนวคิดการวิจัย นิยามปฏิบัติการของแต่ละตัวแปร ดังนี้ 1) พฤติกรรมเสี่ยงทางออนไลน์ หมายถึง การออนไลน์เพื่อบันเทิงมากกว่าเพื่อการศึกษาค้นคว้า การพูดคุยและเปิดรับเพื่อนใหม่ทางออนไลน์ การใช้หรือให้ผู้อื่นร่วมใช้รหัสความปลอดภัยส่วนตัว 2) ภาวะขาดการปกป้อง หมายถึง ความเป็น

อิสระจากผู้ปกครองด้วยการพักอาศัยตามห้องพักโดยลำพัง ความเป็นส่วนตัว ศักยภาพของเครื่องมือและเครือข่ายในการเข้าถึงออนไลน์สะดวก 3) แรงจูงใจผู้กระทำผิด หมายถึง สามารถลงมือทำได้โดยไม่ต้องเผชิญหน้า ทำแบบนิรนาม และส่งผลรวดเร็วกว้างขวาง การแก้แค้นได้ตอบ 4) พฤติกรรมรังแกผู้อื่นฯ หมายถึง ทำให้ผู้อื่นรู้สึกถูกคุกคาม ถูกดูหมิ่น ทำให้อับอาย ถูกข่มขู่ ถูกทำให้ทุกข์ทรมาน ด้วยการส่งข้อความ ภาพ/คลิปวิดีโอ ผ่านเครื่องมือและช่องทางสื่อสารอิเล็กทรอนิกส์ ตามช่องทางออนไลน์ที่เป็นสาธารณะ ตามกลุ่มสังคมออนไลน์ต่าง ๆ และการปลอมตัวเป็นผู้อื่น หรือใช้ชื่อผู้อื่นทำเรื่องเสียหายทางออนไลน์ 5) การตกเป็นเหยื่อฯ นิยามคล้ายกับตัวแปรที่ 4 แต่เปลี่ยนจากผู้กระทำมาเป็นผู้ถูกกระทำ 6) สุขภาพจิตเชิงลบ หมายถึง รู้สึกกระวนกระวาย เครียด เศร้า ไม่มีสมาธิ หวาดกลัว วิดกกังวล เป็นทุกข์ นอนไม่หลับ อยากร้ายตัวเอง เป็นต้น และ 7) การปรึกษาบุคคลที่สาม หมายถึง การนำเรื่องที่ถูกรังแกไปพูดคุย ปรึกษา ของความช่วยเหลือจากผู้ปกครอง ญาติพี่น้อง เพื่อน และอาจารย์ โดยให้ผู้ตอบประเมินสถานการณ์ที่เกิดขึ้นกับตัวเองในช่วงเวลา 3 เดือนที่ผ่านมา แบ่งเป็น 5 ระดับคือ ไม่เคยเลย จน ถึง เคยเกือบทุกวัน (คะแนน 0 - 4)

ตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือด้วยการวิเคราะห์ความตรงเชิงเนื้อหา ใช้ค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ (Index of Item – Objective Congruence: IOC) ทุกข้อคำถามมีค่าอยู่ในช่วง 0.50 - 1.00 ตรวจสอบความเที่ยง ( $\alpha$ -Cronbach) ของแต่ละมาตรวัดมีค่าความเที่ยงตั้งแต่ .75 - .96 และ ตรวจสอบความตรงเชิงโครงสร้างด้วยการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยัน (Confirmatory Factor Analysis: CFA) ก่อนนำมาวิเคราะห์สมการโครงสร้างในขั้นต่อไป

## การวิเคราะห์ข้อมูล

วิเคราะห์ปัจจัยเชิงสำรวจ (Exploratory Factor Analysis หรือ EFA) เพื่อลดจำนวนตัวแปรสังเกตได้ (Observed variable) และเตรียมตัวแปรสำหรับใช้วิเคราะห์สมการโครงสร้าง ผลการวิเคราะห์ EFA ได้ องค์ประกอบย่อยของตัวแปรต่างๆ และตั้งชื่อองค์ประกอบย่อยสอดคล้องกับลักษณะของเนื้อหาข้อคำถามในองค์ประกอบย่อยนั้นๆ เตรียมนำไปใช้วิเคราะห์โมเดลสมการโครงสร้าง (SEM) ต่อไป

วิเคราะห์ลักษณะของตัวแปรต่าง ๆ ด้วยสถิติเชิงบรรยาย ใช้โปรแกรม SPSS วิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรด้วยโมเดลสมการโครงสร้าง (SEM) ใช้โปรแกรม AMOS

## ผลการวิจัย

### 1. ลักษณะการตกเป็นเหยื่อการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ของกลุ่มตัวอย่าง

การวิเคราะห์ปัจจัยเชิงสำรวจ พบว่า การตกเป็นเหยื่อฯ แบ่งออกเป็น 4 องค์ประกอบ คือ 1) ถูกละเมิด ความเป็นส่วนตัวฯ 2) ถูกทำให้อับอาย กลัว หรือเสียความเป็นตัวของตัวเอง 3) ถูกก่อกวนให้รำคาญ ขุ่นเคือง หรือ โกรธ และ 4) ถูกคุกคามด้วยลักษณะลามก หยาดคาย ส่อไปในทางเพศ โดยค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับต่ำ (Mean = 0.41, 0.99, 0.97, 0.97) ในภาพรวมเพศชายเป็นเหยื่อมากกว่าเพศหญิง ซึ่งข้อค้นพบนี้แตกต่างจากการเป็นเหยื่อ ความรุนแรงประเภทอื่น ๆ ที่เหยื่อมักจะเป็นเพศหญิงมากกว่าเพศชาย หรืออาจกล่าวได้ว่าเหยื่อทางไซเบอร์ไม่จำเป็นต้องมีความอ่อนแอทางกายภาพ ส่วนรูปแบบของการตกเป็นเหยื่อฯ ที่พบมากในแต่ละเพศ พบว่า เพศชายตกเป็นเหยื่อฯ ในลักษณะถูกคุกคามด้วยลักษณะลามก หยาดคาย ส่อไปในทางเพศมากกว่ารูปแบบอื่น ๆ (Mean = 1.17) ในขณะที่เพศหญิงตกเป็นเหยื่อฯ ในลักษณะทำให้อับอาย หวาดกลัว สูญเสียความเป็นตัวของตัวเองฯ มากกว่ารูปแบบอื่น ๆ (Mean = 1.05) ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 การตกเป็นเหยื่อการรังแกผ่านโลกโซเชียลฯ และพฤติกรรมรังแกผู้อื่นผ่านโลกโซเชียล

การตกเป็นเหยื่อฯ และพฤติกรรมรังแกผู้อื่นผ่านโลกโซเชียล	ชาย		หญิง		รวม	
	Mean	SD	Mean	SD	Mean	SD
<b>รูปแบบการตกเป็นเหยื่อการรังแกผ่านโลกโซเชียล</b>						
- ถูกละเมิดความเป็นส่วนตัว	0.51	0.43	0.33	0.30	0.41	0.37
- ถูกทำให้อับอาย หวาดกลัว สูญเสียความเป็นตัวของตัวเอง	0.99	0.67	0.99	0.60	0.99	0.63
- ถูกก่อกวนให้รำคาญ ชุ้นเคือง หรือโกรธ	1.05	0.76	0.92	0.65	0.97	0.70
- ถูกคุกคามด้วยลักษณะลามก หยาบคาย ส่อไปในทางเพศ	1.17	0.76	0.82	0.71	0.97	0.75
<b>รูปแบบพฤติกรรมรังแกผู้อื่นผ่านโลกโซเชียล</b>						
- ละเมิดความเป็นส่วนตัวและคุกคามผู้อื่น ในลักษณะส่อไปในทางเพศ	0.50	0.45	0.29	0.24	0.38	0.35
- ทำให้ผู้อื่นรู้สึกชุนเคือง อับอาย สูญเสียความเป็นตัวของตัวเอง	0.85	0.81	0.60	0.65	0.70	0.63
- ปลอมตัวเป็นคนอื่น ปกปิดตัวเอง และการลักข้อมูลผู้อื่น	0.51	0.51	0.30	0.23	0.39	0.32

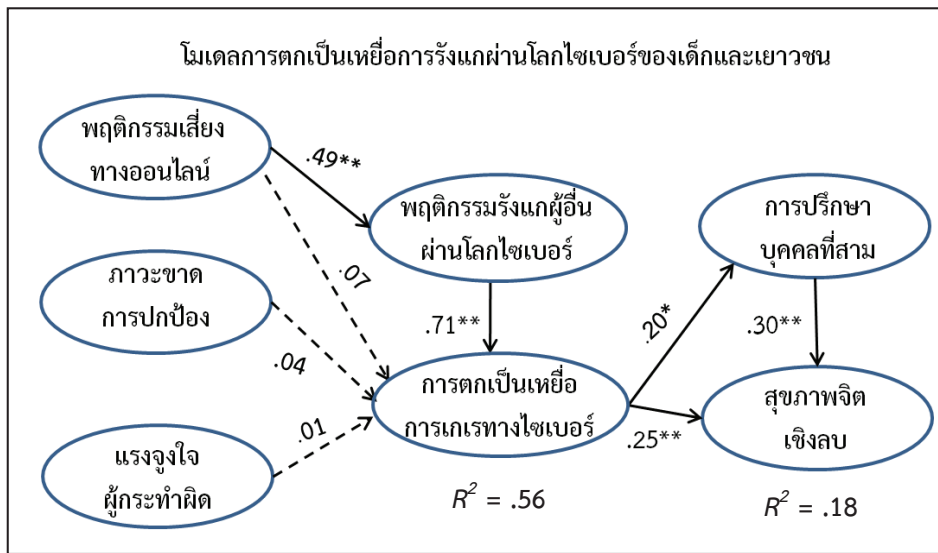
## 2. ลักษณะพฤติกรรมรังแกผู้อื่นผ่านโลกโซเชียลของกลุ่มตัวอย่าง

การวิเคราะห์ปัจจัยเชิงสำรวจ (EFA) พบว่า พฤติกรรมรังแกผู้อื่นฯ แบ่งออกเป็น 3 องค์ประกอบ คือ 1) ละเมิดความเป็นส่วนตัวผู้อื่น และคุกคามผู้อื่นในลักษณะส่อไปในทางเพศ 2) ทำให้ผู้อื่นรู้สึกชุนเคือง อับอาย และสูญเสียความเป็นตัวของตัวเอง 3) ปลอมตัวเป็นคนอื่น ปกปิดตัวเอง และการลักข้อมูลผู้อื่น โดยมีพฤติกรรมทั้ง 3 รูปแบบในระดับต่ำ (Mean = 0.38, 0.70, 0.39) ในภาพรวมเพศชายเป็นผู้กระทำมากกว่าเพศหญิง รูปแบบที่ทำมากที่สุดของทั้งเพศชายและหญิงคือ ทำให้ผู้อื่นรู้สึกชุนเคือง อับอาย สูญเสียความเป็นตัวของตัวเอง (Mean = 0.85 และ 0.60)

## 3. ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรต่างๆ ด้วยโมเดลสมการโครงสร้าง

ผลการวิเคราะห์โมเดลสมมติฐาน (Hypothesis model) พบว่า ไม่สอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์ คือ  $\text{Chi-square}/df = 2.493, p = .00, \text{CFI} = .900, \text{RMSEA} = .059, \text{RMR} = .072$  (ดูภาพผนวก ภาพที่ 1) และเมื่อปรับโมเดลตาม Modification indices ผลการวิเคราะห์ที่ได้โมเดลมีความสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์ในระดับยอมรับได้ (Acceptable model) หรือระดับพอใช้ คือ  $\text{Chi-square}/df = 1.852, p = .00, \text{CFI} = .944, \text{RMSEA} = .045, \text{RMR} = .068$  (ดูภาพผนวก ภาพที่ 2) ความสัมพันธ์ของปัจจัยต่าง ดังภาพที่ 2 และตารางที่ 2





หมายเหตุ: \*\* $p < .01$ , \* $p < .05$

**ภาพที่ 2** ผลการวิเคราะห์โมเดลการตกเป็นเหยื่อการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ของเยาวชน

จากภาพที่ 2 และตารางที่ 2 พบว่าปัจจัยพฤติกรรมรังแกผู้อื่นฯ ส่งผลทางตรงเชิงบวกต่อการตกเป็นเหยื่อฯ มีขนาดอิทธิพลสูงถึง  $.71$  ( $\beta = .71^{**}$ ) ปัจจัยพฤติกรรมเสี่ยงทางออนไลน์ ส่งผลทางอ้อมต่อการตกเป็นเหยื่อฯ โดยอ้อมผ่านทางพฤติกรรมรังแกผู้อื่นฯ ( $\beta = .35^{**}$ ) ส่วนภาวะขาดการปกป้อง และแรงจูงใจผู้กระทำผิด ไม่ส่งผลทางตรงต่อการตกเป็นเหยื่อฯ ( $\beta = .07, .04$  และ  $.01$  ตามลำดับ) โดยตัวแปรต่าง ๆ ร่วมกันทำนายการตกเป็นเหยื่อฯ ได้ ร้อยละ 56 ( $R^2 = .56$ ) ผลการวิเคราะห์นี้สรุปได้ว่า ผู้ตกเป็นเหยื่อฯ มักจะเคยกระทำต่อผู้อื่นมาก่อน และเป็นผู้ที่มีพฤติกรรมการใช้ออนไลน์ที่ไม่เหมาะสมซึ่งเป็นการเปิดโอกาสให้ตัวเองตกเป็นเหยื่อได้ง่าย

พิจารณาผลของการตกเป็นเหยื่อฯ พบว่า การตกเป็นเหยื่อฯ ส่งผลทางตรงเชิงบวกต่อการปรึกษาบุคคลที่สาม ( $\beta = .20^*$ ) และส่งผลทางตรงต่อสุขภาพจิตเชิงลบ ( $\beta = .25^{**}$ ) การตกเป็นเหยื่อฯ ส่งผลทางอ้อมต่อสุขภาพจิตเชิงลบ ผ่านไปทางการปรึกษามืออาชีพ แต่ขนาดอิทธิพลทางอ้อมไม่มีนัยสำคัญ ( $\beta = .06$ ) ตัวแปรต่าง ๆ ร่วมกันทำนายสุขภาพจิตเชิงลบได้ ร้อยละ 18 ( $R^2 = .18$ ) ผลการวิเคราะห์ในส่วนนี้สรุปได้ว่า การนำเรื่องที่ตกเป็นเหยื่อฯ ไปพูดคุยหรือปรึกษากับบุคคลที่สามกลับทำให้เหยื่อสุขภาพจิตเสียมากขึ้น

ตารางที่ 2 ผลการวิเคราะห์ปัจจัยที่มีอิทธิพลทางตรงและทางอ้อมของตัวแปรต่างๆ

ตัวแปรแฝง ภายใน	ประเภท อิทธิพล	พฤติกรรม เสี่ยงฯ	ภาวะขาด การปกป้อง	แรงจูงใจ ผู้กระทำ	พฤติกรรม รังแกผู้อื่นฯ	การตกเป็น เหยื่อฯ	การปรึกษา บุคคลที่สาม
พฤติกรรม รังแกผู้อื่นฯ	DE	.49**	-	-	-	-	-
	ID	-	-	-	-	-	-
	TE	.49**	-	-	-	-	-
การตกเป็น เหยื่อฯ	DE	.07	.04	.01	.71**	-	-
	ID	.35**	-	-	-	-	-
	TE	.42**	.04	.01	.71**	-	-
การปรึกษา บุคคลที่สาม	DE	-	-	-	-	.20*	-
	ID	.09	-	-	.15	-	-
	TE	.09	-	-	.15	.20*	-
สุขภาพจิต เชิงลบ	DE	-	-	-	-	.25**	.30**
	ID	.13	-	-	.22**	.06	-
	TE	.13	-	-	.22*	.31**	.30**

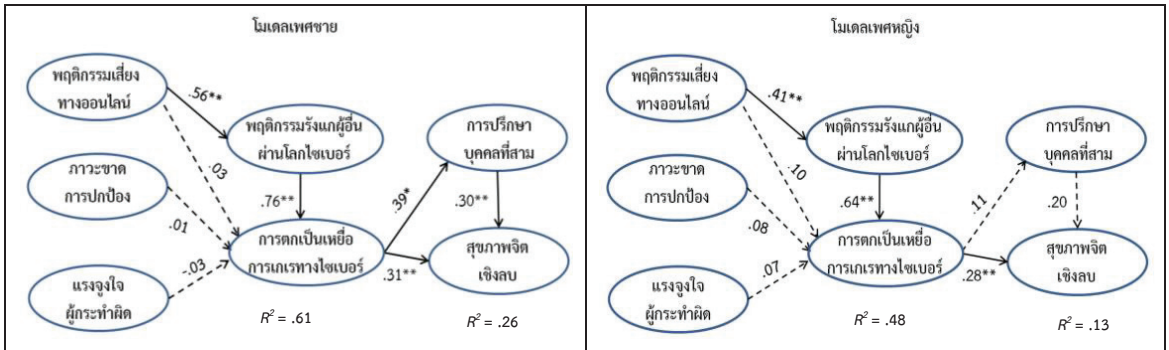
หมายเหตุ: \*\*  $p < .01$ , \*  $p < .05$ , DE = อิทธิพลทางตรง (direct effect),

IE = อิทธิพลทางอ้อม (indirect effect), TE = อิทธิพลรวม (total effect)

สรุปผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรได้ว่า ปัจจัยที่ส่งผลให้วัยรุ่นตกเป็นเหยื่อฯ มากที่สุดคือการมีพฤติกรรมรังแกผู้อื่นฯ รองลงมาคือปัจจัยพฤติกรรมเสี่ยงทางออนไลน์ โดยส่งผลทางอ้อมผ่านไปทางพฤติกรรมรังแกผู้อื่นฯ หรืออาจกล่าวได้ว่า ถึงแม้จะมีพฤติกรรมเสี่ยงทางออนไลน์ แต่ถ้าไม่ทำพฤติกรรมรังแกผู้อื่นฯ ก่อนก็จะไม่ตกเป็นเหยื่อฯ ดังนั้นพฤติกรรมรังแกผู้อื่นฯ จึงเป็นปัจจัยเหตุที่สำคัญที่สุด ส่วนผลการตกเป็นเหยื่อฯ พบว่า เหยื่อจะสุขภาพจิตไม่ดี และเหยื่อมีการนำไปปรึกษาพูดคุยกับบุคคลที่สาม แต่ผลของการพูดคุยกับบุคคลที่สามกลับทำให้สุขภาพจิตเสียมากยิ่งขึ้น และจากข้อมูลที่พบว่าเหยื่อมักพูดคุยกับเพื่อนหรือคนในวัยเดียวกันมากกว่าที่จะปรึกษาผู้ใหญ่ อาจเป็นสาเหตุให้ได้รับคำแนะนำหรือหาทางออกที่ไม่เหมาะสม ทำให้เกิดความเครียดมากยิ่งขึ้น

#### 4. ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบระหว่างโมเดลเพศชายกับเพศหญิง

โมเดลเพศชายกับเพศหญิง แตกต่างกันเล็กน้อยในส่วนผลของการตกเป็นเหยื่อฯ ดังภาพที่ 3



หมายเหตุ: \*\* $p < .01$ , \* $p < .05$

ภาพที่ 3 เปรียบเทียบโมเดลการตกเป็นเหยื่อการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ของเพศชายกับเพศหญิง

ภาพที่ 3 พบว่า การตกเป็นเหยื่อฯ ของเพศชายส่งผลต่อการปรึกษาบุคคลที่สาม ( $\beta = .30^{**}$ ) ในขณะที่การตกเป็นเหยื่อฯ ของเพศหญิงไม่ส่งผล ( $\beta = .11$ ) การปรึกษากับบุคคลที่สามของเพศชายส่งผลต่อสุขภาพจิตเชิงลบ ( $\beta = .30^{**}$ ) แต่การปรึกษากับบุคคลที่สามของเพศหญิงไม่ส่งผลต่อสุขภาพจิตเชิงลบ ( $\beta = .20$ ) ส่วนความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรอื่น ๆ ของทั้งสองโมเดลพบว่าไม่แตกต่างกัน ผลการวิเคราะห์ในส่วนนี้สรุปได้ว่า เพศชายเมื่อตกเป็นเหยื่อจะมีการนำไปพูดคุยกับบุคคลที่สาม แต่การพูดคุยกับบุคคลที่สามกลับทำให้สุขภาพจิตเสียมากยิ่งขึ้น ในขณะที่เพศหญิงเมื่อตกเป็นเหยื่อ จะไม่นำไปพูดคุยกับบุคคลที่สาม

### อภิปรายผลการวิจัย

1. ปัจจัยที่ส่งผลให้เยาวชนตกเป็นเหยื่อการรังแกผ่านโลกไซเบอร์มากที่สุดคือ การมีพฤติกรรมรังแกผู้อื่นฯ มาก่อน สอดคล้องกับผลการศึกษาของ Englander (2011) และ วิมลทิพย์ มุสิกพันธ์และคณะ (2552) ปัญหาความรุนแรงทางไซเบอร์จึงเป็นลักษณะการโต้ตอบหรือแก้แค้นซึ่งอาจจะลุกลามจนกลายเป็นความรุนแรงทางกายภาพ ปัจจัยที่ส่งผลต่อการตกเป็นเหยื่อฯ อีกปัจจัยหนึ่งคือพฤติกรรมเสี่ยงทางออนไลน์ ซึ่งหมายถึงออนไลน์เพื่อกิจกรรมนันทนาการมากกว่าเพื่อการศึกษาและการเปิดรับเพื่อนใหม่ทางออนไลน์ พฤติกรรมดังกล่าวเปิดโอกาสให้ผู้กระทำเข้าถึงตัวได้ง่าย อย่างไรก็ตามพฤติกรรมเสี่ยงทางออนไลน์ ส่งผลเพียงแค่อ้อมผ่านทางพฤติกรรมรังแกผู้อื่นฯ จึงอาจกล่าวได้ว่า แม้จะมีพฤติกรรมเสี่ยงทางออนไลน์ แต่ถ้าไม่ทำพฤติกรรมรังแกผู้อื่นฯ ก็อาจจะไม่ตกเป็นเหยื่อฯ

ผลการวิจัยที่พบว่า พฤติกรรมรังแกผู้อื่นฯ สัมพันธ์กับการตกเป็นเหยื่อฯ อย่างมาก เหยื่อร้อยละ 71 เคยเป็นผู้กระทำต่อผู้อื่นมาก่อน นั่นคือเยาวชนเข้ามาเกี่ยวข้องกับปัญหาการข่มเหงรังแกกันผ่านโลกไซเบอร์โดยเป็นทั้งสองสถานะในเวลาเดียวกันสอดคล้องกับผลการศึกษาของ Englander (2011) ข้อมูลดังกล่าวแสดงให้เห็นว่าเยาวชนยัง

ขาดความตระหนักว่าพฤติกรรมรังแกผู้อื่นๆ ไม่เพียงแต่สร้างความเสียหายต่อผู้ถูกรังแก แต่อาจจะเป็นปัญหาให้กับตัวเองในภายหลังด้วย

2. ในภาพรวมเพศชายถูกรังแกมากกว่าเพศหญิง ข้อค้นพบนี้ไม่เป็นไปตามทฤษฎีของ Hentig (1948) ที่เห็นว่า เหตุของความรุนแรงมักจะเป็นเพศหญิงซึ่งมีความอ่อนแอทางกายภาพมากกว่าเพศชาย ดังนั้นอาจกล่าวได้ว่าเหตุทางไซเบอร์ไม่จำเป็นต้องมีความอ่อนแอทางกายภาพ และข้อค้นพบที่ว่าพฤติกรรมรังแกผู้อื่นๆ ส่งผลต่อการตกเป็นเหยื่อๆ การที่เพศชายมีพฤติกรรมรังแกผู้อื่นๆ มากกว่าผู้หญิง จึงเป็นผลให้ผู้ชายถูกโต้ตอบกลับมา มากกว่า เป็นสัดส่วนตามกัน

3. เพศชายเป็นเหยื่อๆ และเป็นผู้กระทำพฤติกรรมเกเร ในรูปแบบลามก หยาดคาย ส่อไปในทางเพศ มากกว่ารูปแบบอื่น (Mean = 1.17) เนื่องจากเพศชายอาจเห็นว่า การใช้ภาษาหยาดคายลามกส่อไปในทางเพศ ไม่ใช่เรื่องใหญ่โต และเมื่อมีการรังแกผู้อื่นก่อน จึงถูกผู้อื่นตอบโต้กลับมาในรูปแบบเดียวกัน ในขณะที่เพศหญิงถูกรังแกในลักษณะทำให้อับอาย หวาดกลัว สูญเสียความเป็นตัวของตัวเองมากกว่ารูปแบบอื่น ๆ (Mean = 0.85) เป็นคุณลักษณะของเพศหญิงที่มีความรู้สึกละเอียดอ่อนในเรื่องตัวตนและภาพลักษณ์มากกว่าเพศชาย

4. เหยื่อมีการนำไปปรึกษาบุคคลที่สามซึ่งเป็นเพื่อนหรือคนวัยใกล้เคียงกันมากกว่าที่จะคุยกับผู้ใหญ่ โดยให้เหตุผลว่าวัยใกล้เคียงกันน่าจะเข้าใจกันมากกว่า และไม่ปรึกษาอาจารย์หรือหน่วยงานของสถาบันฯ เนื่องจากเห็นว่าไม่มีระบบการให้ความช่วยเหลือที่มีประสิทธิภาพ ยืนยันผลการศึกษาของ Englander (2011) และของ Smith, Madavi, Carvalho, and Tippett (2006) อย่างไรก็ตามการพูดคุยกับเพื่อนกลับทำให้สุขภาพจิตเสียมากยิ่งขึ้น ทั้งนี้อาจจะเนื่องจากเพื่อนไม่สามารถให้คำแนะนำหรือช่วยเหลือกันในทางที่ถูกต้อง การให้ความรู้หรือเพิ่มทักษะให้เพื่อนสามารถช่วยเหลือกันได้อาจเป็นแนวทางที่เหมาะสม นอกจากนั้นผลการวิจัยที่พบว่า เมื่อเพศหญิงตกเป็นเหยื่อๆ จะไม่นำไปพูดคุยกับบุคคลที่สาม อาจจะเนื่องจากเพศหญิงรู้สึกว่าเป็นเรื่องน่าอาย เพศหญิงจึงเป็นกลุ่มที่ควรจะได้รับบริการเอาใจใส่เป็นพิเศษ

5. ภาวะขาดการปกป้องไม่ส่งผลต่อการตกเป็นเหยื่อๆ ซึ่งในการวิจัยนี้เน้นไปที่การปกป้องทางกายภาพ และการป้องกันด้วยการดูแลของผู้ปกครอง จึงอาจจะไม่เหมาะสมกับเรื่องทางไซเบอร์ ดังนั้นอาจต้องหาวิธีการปกป้องอื่น เช่น สร้างความตระหนักและป้องกันด้วยตัวเอง ใช้ระบบหรือโปรแกรมตรวจสอบต่าง ๆ รวมไปถึงป้องกันด้วยมาตรการเป็นทางการ เช่น ระเบียบข้อบังคับของสถาบัน ไปจนถึงการมีกฎหมายที่เหมาะสม

## ข้อเสนอแนะ

### ข้อเสนอแนะนำผลการวิจัยไปใช้

1. สร้างความตระหนักว่าภัยทางไซเบอร์เป็นภัยคุกคามได้ทั้งกับเพศชายและเพศหญิง แนะนำกลุ่มเป้าหมายใช้ออนไลน์อย่างเหมาะสม รู้จักป้องกันข้อมูลและความเป็นส่วนตัวของตัวเอง การป้องกันตัวเองเป็นวิธีการที่ดีที่สุด

2. รมรณรงค์สร้างความเข้าใจแก่กลุ่มเป้าหมายว่า พฤติกรรมเกเรทางไซเบอร์คืออะไร ส่งผลต่อความทุกข์ของเหยื่ออย่างไร และผู้กระทำอาจจะถูกโต้ตอบอย่างไร

3. สถาบันการศึกษาควรมีระเบียบและบทลงโทษชัดเจนเช่นเดียวกับการทำร้ายร่างกายหรือการทะเลาะวิวาท โดยมีการรณรงค์ผ่านระบบเครือข่ายออนไลน์ภายในสถาบัน

4. สร้างระบบการเยียวยาและให้คำปรึกษาในสถาบันการศึกษา โดยอาจขอความร่วมมือจากกรมสุขภาพจิต จัดตั้งคลินิกไซเบอร์ (Cyber clinic) รับให้คำปรึกษาและรับแจ้งเหตุ ให้ความรู้และเพิ่มบทบาทอาจารย์ที่ปรึกษา ให้ใกล้ชิดเข้าถึงและมั่นใจในระบบช่วยเหลือมากกว่าจะปรึกษากันเอง

5. สถาบันการศึกษาควรมีหน่วยช่วยเหลือฉุกเฉิน (Emergency unit) ทำหน้าที่ให้ความช่วยเหลือทันทีหากมีกรณีฉุกเฉิน เช่น เมื่อมีผู้กำลังตกเป็นเหยื่อถูกสังคมออนไลน์รุมโจมตีอย่างรุนแรง ทั้งนี้เพื่อป้องกันการเกิดความรุนแรงซ้ำ ด้วยการไปทำร้ายผู้อื่นเพื่อแก้แค้นหรือทำร้ายตัวเอง และหน่วยฉุกเฉินทำหน้าที่เฝ้าระวังเพื่อจะได้ค้นหาปัญหาก่อนที่จะกลายเป็นปัญหารุนแรง (Early detection)

### ข้อเสนอแนะการวิจัยต่อไป

1. ศึกษาเพื่อค้นหาวิธีการปกป้องไม่ให้ตกเป็นเหยื่อที่เหมาะสมสำหรับการปัญหาทางไซเบอร์ และเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายเยาวชนในระดับอุดมศึกษา
2. ศึกษาปัจจัยจูงใจของผู้กระทำต่อเหยื่อที่เป็นคนรู้จัก และต่อเหยื่อที่เป็นคนแปลกหน้าซึ่งน่าจะมีความแตกต่างกัน
3. ศึกษาเชิงคุณภาพเจาะลึกเพื่อให้ได้ข้อมูลโดยละเอียดในกลุ่มเหยื่อที่ได้รับผลกระทบรุนแรง และกลุ่มที่มีพฤติกรรมรังแกผู้อื่นมาก ๆ

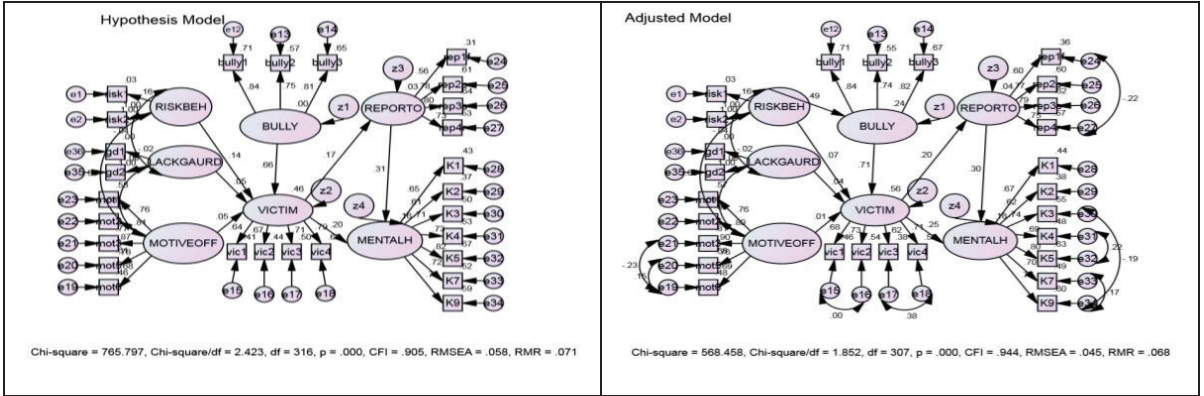
### เอกสารอ้างอิง

- เดลินิวส์ออนไลน์. สืบค้นเมื่อ 1 ตุลาคม 2558 จาก <http://www.dailynews.co.th/education/345786>
- ชวิตรา ตันติมาลา. (2555). “ซิ ม ซิ ม อี” เพื่อน แก่ เหงา หรือ เพื่อน หยาบคาย. *วารสารสถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ (Institute of Culture and Arts Journal)*, 13(2), 56-64.
- เปรมฤดี บุญตามช่วย. (2550). *การตกเป็นเหยื่อจากการคุกคามทางอินเทอร์เน็ต: ศึกษากรณีผู้ใช้โปรแกรมสนทนาทางอินเทอร์เน็ต*. วิทยานิพนธ์หลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาอาชญาวิทยาและงานยุติธรรม. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยมหิดล.
- วิมลทิพย์ มุสิกพันธ์, ศิวพร ปกป้อง, นันทนัช สงศิริ และปองกมล สุรัตน์ (2552) *พฤติกรรมการช่มเหงรังแกผ่านโลกไซเบอร์ของเยาวชนไทยในเขตกรุงเทพมหานคร*. สมาพันธ์การวิจัยความเห็นสาธารณะแห่งประเทศไทย.
- สถาบันวิจัยแห่งชาติเพื่อการพัฒนาเด็กและครอบครัว, สืบค้นเมื่อ 1 ตุลาคม 2558 จาก <http://www.momypedia.com/webboard/-625177/“อาชญากรตัวจ้อย”-ตัวป่วนโลกไซเบอร์>
- Amaraphibal, A., Rujipak, T., & Payakkakom, A. (2013). A model explaining violent behavior among youth: A case study of middle school students in Bangkok, Thailand. *International Journal of Asian Social Science*, 3(3), 703-726. (<http://www.aessweb.com/pdf-files/703-726.pdf>)
- Cohen, L. E., & Felson, M. (1979). Social change and crime rate trends: A routine activity approach. *American Sociological Review*, 588-608.
- Englander, E. K. (2011). MARC freshman study 2011: Bullying, cyberbullying, risk factors and reporting. MARC Research Reports.Paper1. ([http://vc.bridgew.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1000&context=marc\\_reports](http://vc.bridgew.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1000&context=marc_reports))

- Hentig, V. H. (1948). *The criminal & his victim: Studies in the sociology of crime*. Oxford England. Yale University Press.
- Hinduja, S., & Patchin, J. W. (2007). Offline consequences of online victimization: School violence and delinquency. *Journal of school violence, 6*(3), 89-112.
- National Crime Prevention Council ของสหรัฐอเมริกา. สืบค้นเมื่อ 15 เมษายน 2558. จาก <http://obullying.com/cyberbullying-bullying-statistics-2014-finally>
- O'Brien, N., & Moules, T. (2010). The impact of cyber-bullying on young people's mental health. *Chelmsford: Anglia Ruskin University*. ([http://www.ncb.org.uk/media/111007/cyber-bullying\\_report.pdf](http://www.ncb.org.uk/media/111007/cyber-bullying_report.pdf))
- Samoh, N., Boonmongkon, P., Ojanen, T. T., Samakkeekarom, R., & Guadamuz, T. E. (2014). Youth perceptions on cyberbullying. *Journal of Behavioral Science for Development, 6*(1), 351-363. (in Thai)
- Schafer, S. (1977). *Victimology: The victim and his criminal*. Reston, Va.: Reston Publishing Company.
- Smith, P. K., Mahdavi, J., Carvalho, M., Fisher, S., Russell, S., & Tippett, N. (2008). Cyberbullying: Its nature and impact in secondary school pupils. *Journal of child psychology and psychiatry, 49*(4), 376-385.
- Smith, P. K., Mahdavi, J., Carvalho, M., & Tippett, N. (2006). An investigation into cyberbullying, its forms, awareness and impact, and the relationship between age and gender in cyberbullying. *Research Brief No. RBX03-06*. London: DfES.
- Veenstra, S. (2011). Cyberbullying: an explanatory analysis. ([http://www.cyren-jeugd.nl/files/Veenstra,%20S.%20\(2011\)%20Cyberbullying%20-%20an%20explanatory%20analysis.pdf](http://www.cyren-jeugd.nl/files/Veenstra,%20S.%20(2011)%20Cyberbullying%20-%20an%20explanatory%20analysis.pdf))
- Wang, J., Nansel, T. R., & Iannotti, R. J. (2011). Cyber and traditional bullying: Differential association with depression. *Journal of Adolescent Health, 48*(4), 415-417.
- Will, J., & Clayburn, C. (2010). *Psychological Impact of Cyber Bullying*. *University Business Magazine*. (<http://www.universitybusyness/article/psychological-impact-cyber-bullying>)
- Živko, M. (2011). Psychological aspects of cyberspace. *THE FUTURE OF INFORMATION SCIENCES, 99*. (<http://hnk.ffzg.hr/bib/InFuture2011/PDF/01%20e-Society/1-11%20Zivko,%20Psychological%20Aspects%20of%20Cyberspace.pdf>)

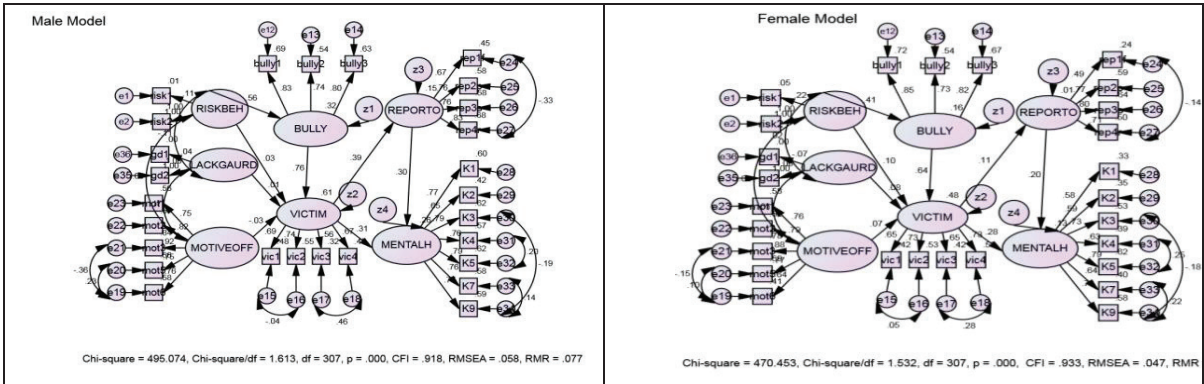
ภาคผนวก

ภาพผลการวิเคราะห์โมเดลด้วยโปรแกรม AMOS



ภาพที่ 1 Hypothesis Model

ภาพที่ 2 Adjusted Model



ภาพที่ 3 โมเดลเพศชาย

ภาพที่ 4 โมเดลเพศหญิง