

# การวิเคราะห์องค์ประกอบด้านเนื้อหาของสื่อออนไลน์ ต่อการป้องกันการใช้ความรุนแรงของเด็กวัยรุ่น

## A Factor Analysis of Online Content for Violence Prevention among Adolescents

สหา พุกศิริวงศ์ชัย (Saha Puksirivongchai)

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม

(Faculty of Education, Nakhon Pathom Rajabhat University)

E-mail: saha1puk@gmail.com

**Received** November 18, 2021; **Revised** January 22, 2022; **Accepted** April 5, 2022

### Abstract

This research aimed to 1) study the problem conditions of violence prevention among adolescents and 2) analyze the factors of online content for violence prevention among adolescents. The research was survey research. The population and sample were derived by purposive sampling. The informants were students, teachers, school administrators, and officers of organizations campaigning for violence prevention. The instrument used was a structured interview form about problem conditions and needs of online media for violence prevention for adolescents. Data were analyzed by segmenting, coding, and classifying for the main points. The research results can be concluded that: 1) the conditions and factors of violence in society at present tend to increase among adolescents, families, and schools. The problems were: lack of understanding of teenage development, lack of skills and positive communication, lack of understanding of causes of problems, lack of skills of assistants, including mental disorders; 2) analyze the factors of online content. The media suitable for violence prevention are online media, which are easy to access and follow. The content should be appropriate to gender and age, and give the information to adolescents, families, teachers, and school administrators, which can be divided into the development of adolescents, a skill for violence prevention, positive communication, an understanding of the causes of violence, and the skills of helpers.

**Keywords:** online media; adolescents; violence prevention

## บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาสภาพปัญหาการป้องกันการใช้ความรุนแรงสำหรับเด็กวัยรุ่น 2) เพื่อวิเคราะห์องค์ประกอบด้านเนื้อหาของสื่อออนไลน์เพื่อป้องกันการใช้ความรุนแรงของเด็กวัยรุ่น เป็นการศึกษาเชิงสำรวจ (Survey Research) ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ผู้วิจัยใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) กลุ่มผู้ให้ข้อมูลประกอบด้วย นักเรียน ครู ผู้บริหารโรงเรียนและเจ้าหน้าที่หน่วยงานรณรงค์ป้องกันการใช้ความรุนแรง เครื่องมือที่ใช้คือแบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง เรื่อง สภาพปัญหาและความต้องการใช้สื่อออนไลน์เพื่อป้องกันการใช้ความรุนแรงสำหรับเด็กวัยรุ่น การวิเคราะห์ข้อมูลใช้วิธีการแตกข้อมูล (Segmenting) การให้รหัสข้อมูล (Coding) และจัดหมวดหมู่หาประเด็นหลัก ผลการวิจัยสรุปว่า 1) สภาพการณ์และปัจจัยใช้ความรุนแรงในสังคมปัจจุบันมีแนวโน้มเพิ่มขึ้น เกี่ยวข้องกับวัยรุ่น ครอบครัวและโรงเรียน โดยปัญหาคือขาดความเข้าใจ พัฒนาการ ขาดทักษะ ขาดการสื่อสารเชิงบวก ขาดความเข้าใจสาเหตุขาคาทกษะของผู้ช่วยเหลือ รวมถึงโรคทางจิตเวช 2) วิเคราะห์องค์ประกอบด้านเนื้อหาของสื่อออนไลน์ สื่อที่เหมาะสมกับการป้องกันความรุนแรงเป็นสื่อออนไลน์ที่เข้าถึงง่ายมีเนื้อหาที่น่าสนใจ น่าติดตาม เหมาะสมกับเพศและวัย เป็นสื่อเพื่อให้ความรู้กับวัยรุ่น ครอบครัว ผู้บริหารและครูในโรงเรียน โดยมีองค์ประกอบด้านเนื้อหาเกี่ยวกับพัฒนาการวัยรุ่น ทักษะป้องกันความรุนแรง การสื่อสารเชิงบวก ความเข้าใจสาเหตุของความรุนแรงและทักษะของผู้ช่วยเหลือ

**คำสำคัญ:** สื่อออนไลน์; เด็กวัยรุ่น; การป้องกันความรุนแรง

## บทนำ

วัยรุ่น เป็นวัยของการเรียนรู้หาประสบการณ์ ทำสิ่งที่ท้าทายอันเป็นสาเหตุนำไปสู่การมีพฤติกรรมเสี่ยง วัยรุ่นซึมซับความรุนแรงจากครอบครัว สังคม เพื่อน ตลอดจนจากสื่อต่าง ๆ โดยเฉพาะสื่อที่มีความก้าวหน้าด้านเทคโนโลยีในสังคมปัจจุบัน จากข้อมูลปี พ.ศ. 2547 ถึงปัจจุบัน พบผู้ถูกกระทำความรุนแรงซึ่งเป็นเด็กและสตรีเป็นจำนวนมาก (Prachatai, 2018) ความรุนแรงในครอบครัวเกิดขึ้นบ่อยครั้ง โดยสถิติในช่วงเดือนมกราคม – มีนาคม พ.ศ. 2561 มีความรุนแรงในครอบครัวเกิดขึ้นกับเด็กและสตรี สูงถึงร้อยละ 83.6 เฉลี่ยมากถึง 5 คนต่อวัน (Bangkokbiznews, 2018) จำนวน 1,685 คน คือจำนวนผู้ถูกกระทำความรุนแรง ในช่วง 6 เดือนระหว่าง 1 ตุลาคม พ.ศ. 2561 ถึง 31 มีนาคม พ.ศ. 2562 ที่ขอความช่วยเหลือผ่านศูนย์ช่วยเหลือสังคม กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ ขณะที่สถิติผู้ถูกกระทำความรุนแรง ที่เข้ารับการรักษาในสถานพยาบาล กระทรวงสาธารณสุข เฉลี่ยวันละ 50 ถึง 60 คน ที่ยังไม่นับรวมกรณีปรากฏเป็นข่าวรายวัน และที่ถูกปิดบังซ่อนเร้น ไม่ได้เข้าสู่กระบวนการอีกจำนวนมาก นี่คือภาพสะท้อนถึงความรุนแรงในสังคมไทย ซึ่งยังเป็นปัญหาใหญ่ที่นำห่วง (Social Development News Team, 2019)

จากข้อมูลข้างต้นจะเห็นได้ว่าความรุนแรงมีผู้ได้รับผลกระทบมากขึ้น เกิดกับเด็กวัยรุ่นโดยตรงหรือจากสภาพแวดล้อม ผู้คน สังคมส่งผลกระทบต่อเด็กวัยรุ่นทางอ้อม นอกจากนี้ปัญหาความรุนแรงในช่วงวัยรุ่นเกิดจากหลายสาเหตุซึ่งมักพบว่าการเลี้ยงดูของพ่อแม่ การแข่งขันสูงทางด้านการศึกษา การมุ่งเน้นด้านรายได้ ด้านเศรษฐกิจและค่านิยมที่เปลี่ยนไปทำให้เกิดปัญหาความรุนแรงในสังคมไทย ผลกระทบจากปัญหาความรุนแรงในวัยรุ่นเป็นปัญหาความรุนแรงต่อสังคมซึ่งจะส่งผลกระทบต่อตนเองและผู้อื่นในหลายๆ ด้านทั้งการก่ออาชญากรรมโดยใช้ความรุนแรง ทำร้ายผู้อื่นให้ได้รับบาดเจ็บหรือเสียชีวิต กลุ่มวัยรุ่นระหว่างสถาบันที่ใช้ความรุนแรง ส่งผลกระทบระยะ

สั้นและระยะยาว ปัญหาที่เกิดในครอบครัวเป็นจุดเริ่มต้นที่ก่อปัญหาอาชญากรรมหากเราสามารถสกัดตั้งแต่ต้นได้ โดยเฉพาะการเสริมสร้างสถาบันครอบครัวให้เข้มแข็งจะช่วยลดหรือขจัดปัญหาความรุนแรงให้หมดไปได้ (Social Development News Team, 2019) ผลการวิจัยของ Rattanjirapong (2017) ศึกษาเรื่องปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรม การกระทำรุนแรงของนักเรียนชายอาชีวศึกษาในจังหวัดนครปฐม พบว่า การได้รับอิทธิพลจากสื่อ จากกลุ่มเพื่อนหรือ รุ่นพี่และสัมพันธ์ภายในครอบครัว เป็นปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรม การกระทำรุนแรงของนักเรียนชายอาชีวศึกษา ในจังหวัดนครปฐม จากรายงานการวิจัยดังกล่าวข้างต้น จะเห็นได้ว่า จังหวัดนครปฐม เป็นจังหวัดหนึ่งที่มีการใช้ความ รุนแรงในเด็กวัยรุ่น และปัจจัยที่ส่งผลต่อการใช้ความรุนแรงที่สำคัญคืออิทธิพลจากสื่อ ดังนั้น สื่อมีอิทธิพลต่อการรับรู้ ส่งผลต่อพฤติกรรมของวัยรุ่นอย่างมาก ปัญหาความรุนแรงในเด็กวัยรุ่นในประเทศไทยพบว่าความถี่ของช่วงวัยที่มัก เกิดปัญหาการใช้ความรุนแรงอยู่ในช่วงอายุ 15-18 ปี นอกจากนี้งานวิจัยของ Dhanasobhon et al. (2008) ได้ศึกษา การพัฒนาทรัพยากรการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์เพื่อป้องกันความรุนแรงสำหรับเด็กวัยรุ่น ผลการสังเคราะห์ความรู้และ งานวิจัย ได้เป็นหลักการและรูปแบบที่ใช้ในการออกแบบและพัฒนาสื่อทรัพยากรการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ที่เน้นให้ผู้ ใช้ เกิดทักษะความรู้ในการป้องกันตนเองจากความรุนแรง มีรูปแบบเป็นเกมและกิจกรรมเชิงปฏิสัมพันธ์เพื่อการเรียนรู้ ด้วยตนเอง และได้ให้ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยคือการวิจัยเพื่อพัฒนาสื่อที่สร้างความต้องการ ความพึงพอใจแก่ เยาวชนในวัยรุ่นและให้มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับการป้องกันตนเองจากความรุนแรง ทำให้เห็นว่าการใช้สื่อ สมัยใหม่สามารถเข้าถึงเด็กวัยรุ่นได้ดีและการวิจัยเพื่อหารูปแบบใหม่เป็นสิ่งจำเป็น

จากข้อมูลข้างต้นพบว่าปัญหาการใช้ความรุนแรงในวัยรุ่นส่งผลกระทบบ่อยมากขึ้น ทำให้เกิดปัญหากระทบกับ สังคมโดยรวมตามมา ล้วนเป็นปัญหาที่เกิดจากการกระทำของวัยรุ่นในช่วงวันรุ่นตอนต้น ดังนั้นการให้ความรู้เพื่อ สร้างความเข้าใจการใช้ความรุนแรงและรู้ทักษะวิธีจัดการกับความรุนแรงที่เกิดขึ้นได้เป็นสิ่งจำเป็น ในการจัด การศึกษามีความจำเป็นต้องหาวิธีการในการส่งสารถึงผู้เรียนเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ ร่วมกับการสื่อสารด้วยเทคโนโลยี สารสนเทศสมัยใหม่ให้มีความเหมาะสม ทำให้ต้องอาศัยการออกแบบและหาวิธีการในรูปแบบต่างๆ ในการผลิตสื่อให้ มีความเหมาะสมเข้ากับยุคสมัย ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาสภาพปัญหาการป้องกันการใช้ความรุนแรงสำหรับเด็กวัยรุ่น และวิเคราะห์องค์ประกอบด้านเนื้อหาของสื่อออนไลน์เพื่อใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาสื่อเพื่อป้องกันการใช้ความ รุนแรงของเด็กวัยรุ่นต่อไป

## วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาสภาพปัญหาการป้องกันการใช้ความรุนแรงสำหรับเด็กวัยรุ่น
2. เพื่อวิเคราะห์องค์ประกอบด้านเนื้อหาของสื่อออนไลน์เพื่อป้องกันการใช้ความรุนแรงของเด็กวัยรุ่น

## ขอบเขตการวิจัย

**ขอบเขตด้านเนื้อหา** ผู้วิจัยกำหนดเนื้อหาที่ใช้ในการวิจัยแบ่งออกเป็น 3 ด้าน ได้แก่ 1. ด้านเด็กวัยรุ่น 2. ด้านหน่วยงานรณรงค์ป้องกันการใช้ความรุนแรง และ 3. ด้านสังคมในโรงเรียน

### ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาคั้งนี้ คือ เด็กวัยรุ่น ผู้บริหารโรงเรียน ครูในโรงเรียน และเจ้าหน้าที่หน่วยงาน รณรงค์ป้องกันการใช้ความรุนแรง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย มีดังนี้

- นักเรียน หมายถึง บุคคลผู้มีอายุ 11-15 ปี ช่วงวัยดังกล่าว คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ถึงมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในโรงเรียนขยายโอกาส สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา นครปฐม เขต 1
- ผู้บริหารโรงเรียน หมายถึง ผู้บริหารโรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา นครปฐมเขต 1
- ครูในโรงเรียน หมายถึง ครูโรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา นครปฐม เขต 1
- เจ้าหน้าที่หน่วยงานรณรงค์ป้องกันการใช้ความรุนแรง หมายถึง บุคคลที่มีหน้าที่ เกี่ยวข้องกับงานรณรงค์ป้องกันการใช้ความรุนแรง

ขอบเขตพื้นที่ในการวิจัย คือ โรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา นครปฐม เขต 1

ขอบเขตระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย ผู้วิจัยทำการเก็บรวบรวมข้อมูลระหว่างเดือน มกราคม – มีนาคม พ.ศ.

2564

## ทบทวนวรรณกรรม

**แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับวัยรุ่น** ความหมายของคำว่า วัยรุ่น คือวัยที่พัฒนาจากเด็ก ไปสู่อุใหญ่ นับเป็นช่วงวัยที่มีความพร้อมทางด้านร่างกาย และจิตใจ ซึ่งเป็นวัยที่อยู่ในช่วงหัวเลี้ยว หัวต่อของชีวิต ส่วนอายุของวัยรุ่นผู้วิจัยยึดถือตามพระราชบัญญัติศาลเยาวชนและครอบครัว และวิธีพิจารณาคดีเยาวชนและครอบครัว พ.ศ. 2553 และตามพระราชบัญญัติส่งเสริมการพัฒนาร่างกายและเยาวชนแห่งชาติ พ.ศ. 2550 คือ วัยรุ่น ช่วงวัยที่มีอายุระหว่าง 15-25 ปี

### ปัญหาเกี่ยวกับวัยรุ่น

#### 1) ปัญหาด้านพัฒนาการ

พัฒนาการของวัยรุ่นสามารถแบ่งออกเป็น 4 ด้าน คือ ด้านร่างกาย ด้านอารมณ์ ด้านสังคม และด้านสติปัญญา เมื่อเด็กเริ่มเข้าสู่วัยรุ่นความเปลี่ยนแปลงที่เห็นได้ชัดจะเกิดขึ้นกับร่างกายก่อน เมื่อร่างกายเจริญเติบโตขึ้นอย่างรวดเร็ววัยรุ่นจะเกิดความวิตกกังวลกับความเปลี่ยนแปลง

พัฒนาการทางอารมณ์เป็นอีกสิ่งหนึ่งที่สร้างปัญหาให้กับวัยรุ่น เนื่องจากวัยรุ่นเป็น วัยที่มีลักษณะอารมณ์แปรปรวนไม่คงที่ คือ มีความรุนแรง หรือบางครั้งอ่อนไหวได้ง่าย

ปัญหาด้านการปรับตัวในสังคมนับว่าเป็นเรื่องที่ต้องให้ความสนใจ วัยรุ่นในปัจจุบันมักขาดระเบียบวินัย และขาดความเคารพในสิทธิหน้าที่ของตนเอง และผู้อื่น ไม่เชื่อฟัง คำสั่งสอนตักเตือนของผู้ใหญ่ เพราะถือว่าวัยรุ่นมีความคิดเป็นของตัวเอง

ความแตกต่างทางด้านสติปัญญาก็เป็นอีกปัญหาหนึ่งสำหรับวัยรุ่น ภายในชั้นเรียน เด็กที่เรียนเก่งจะมีปัญหา มีความมั่นใจในตนเองสูง ใช้ความฉลาดเอาเปรียบผู้อื่น ส่วนเด็กที่เรียนอ่อนก็ จะมีปัญหา ไม่ได้ได้รับความสนใจ ถูกดูแคลนจากเพื่อนและครู เข้ากลุ่มกับเพื่อนได้ยาก ทำให้ไม่มั่นใจในตนเอง

#### 2) ปัญหาสุขภาพจิต

สถานการณ์การติดยาเสพติดของเด็กและเยาวชนนั้นมีแนวโน้มเพิ่มขึ้นทุกปี ทั้งนี้ ครอบครัว ซึ่งอาจกล่าวได้ว่าเป็นหน่วยพื้นฐานและสำคัญที่สุดของสังคม และถือเป็นสถาบันที่หล่อหลอมพฤติกรรมรวมทั้งทางบวกและทางลบ บุคคลจะไม่สามารถพัฒนาไปได้ดีและใช้ชีวิตอย่างมีความสุขหากปราศจากครอบครัวที่ดี

#### 3) ปัญหาการทะเลาะวิวาทและใช้ความรุนแรง

รูปแบบของการทะเลาะวิวาทนั้นมีแนวโน้มที่จะทวีความรุนแรงขึ้น จากอดีตนักเรียนที่ทะเลาะกันจะใช้เพียงการชกต่อย หรือตีกันด้วยไม้แต่ในระยะ หลังมีการใช้อาวุธในการต่อสู้กัน

#### 4) ปัญหาการก่ออาชญากรรม และการกระทำผิดกฎหมาย

วัยรุ่นที่ประกอบอาชญากรรม หรือกระทำผิดกฎหมายมักจะมาจากครอบครัวที่ แดกแยก ขาดความอบอุ่น เมื่อมาพบกับเพื่อนที่มีพื้นฐานครอบครัวใกล้เคียงกันจึงพากันใช้เวลาว่าง ในทางที่ไม่เกิดประโยชน์ โดยเริ่มจากการทำตัวเกเร หนีโรงเรียน ต่อมาก็หนีออกจากบ้านมาอยู่ ร่วมกัน และอาจมีการรวมกลุ่มกันมั่วสุมทางเพศ หรือเสพยาเสพติด

**แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับความขัดแย้ง** ความหมายของความขัดแย้ง ความขัดแย้งเป็น ความรู้สึกหรือเป็น ปฏิกริยาในทางลบ ที่บุคคลหรือกลุ่มบุคคลทั้งสองเห็นว่า มีความคิด ความเชื่อ ค่านิยม และเป้าหมายที่ไปด้วยกันไม่ได้ ตลอดจนมีความรู้สึกว่าตนเองนั้นถูกอีกฝ่ายขัดขวางมิให้ กระทำในสิ่งที่ต้องการ นำไปสู่ความรู้สึกที่เป็นอคติต่ออีกฝ่าย แต่ก็มิใช่เป็นสิ่งที่เลวร้ายเสมอไปเพราะความขัดแย้งอาจจะนำมาซึ่งการพัฒนา

**ชนิดของความขัดแย้ง** ความขัดแย้งเหล่านั้นสามารถแบ่งออกเป็น 5 ประเภท (Morris et al., 2004) ดังนี้

1) ความขัดแย้งทางข้อมูล (Data conflicts) หรือความขัดแย้งที่เกี่ยวกับข่าวสาร ข้อเท็จจริง ได้แก่ การขาดแคลนข้อมูลข่าวสาร ความเข้าใจผิด การสื่อความหมายไม่ตรงกัน

2) ความขัดแย้งทางผลประโยชน์ (Interest conflicts) ได้แก่ การแย่งชิงทรัพยากรที่มีจำกัด การแข่งขันช่วงชิงกัน เพื่อตอบสนองความต้องการทางอารมณ์หรือสิ่งนามธรรม เช่น ความรัก ความนับถือ ความภาคภูมิใจในตนเอง การยอมรับ อำนาจ ตำแหน่ง หน้าที่

3) ความขัดแย้งทางค่านิยม (Value conflicts) ได้แก่ มุมมอง ความคิด และปรัชญา หรือความเชื่อที่แตกต่างกัน

4) ความขัดแย้งทางสัมพันธ (Relationship conflicts) บุคลิกที่แตกต่างกันพฤติกรรมทางลบที่เกิดซ้ำ ๆ กัน มุมมองที่ไม่ตรงกัน หรือการสื่อความหมายที่ไม่ตรงกัน

5) ความขัดแย้งทางโครงสร้าง (Structural conflicts) การแก่งแย่งอำนาจหรือหน้าที่ ความไม่เท่าเทียมหรือความไม่ยุติธรรม หรือความไม่ยุติธรรมอันเนื่องมาจากอำนาจการควบคุมจากความเป็นเจ้าของ

**แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับความรุนแรง** องค์การอนามัยโลก (WHO) ได้นิยามความรุนแรงไว้ว่า หมายถึง การจงใจใช้กำลังหรืออำนาจทางกายเพื่อข่มขู่ หรือกระทำต่อตนเอง ต่อผู้อื่น ต่อกลุ่ม บุคคล หรือชุมชน ซึ่งมีผลทำให้เกิด หรือมีแนวโน้มที่จะมีผลให้เกิดการบาดเจ็บ ตาย หรือเป็นอันตรายต่อจิตใจ หรือเป็นการยับยั้งการเจริญงอกงาม ทำให้สูญเสียสิทธิบางประการ และขาดการได้รับในสิ่งที่สมควรจะได้รับ

#### ประเภทของความรุนแรง

ประเภทของความรุนแรงตามนิยามของกัลป์ตุง แบ่งได้ดังนี้ (Sata-anan, 1996)

1) ความรุนแรงทางตรง (Direct violence) ความรุนแรงทางตรงเป็นปรากฏการณ์ที่เห็นได้ชัดเจนและคนทั่วไป น่าจะเห็นพ้องต้องกันว่าเป็นความรุนแรง เพราะมีร่องรอยปรากฏให้เห็นบนร่างกายของมนุษย์ในรูปของบาดแผลรวมทั้งความเสียหายต่อวัตถุและทรัพย์สินของผู้คน

2) ความรุนแรงเชิงโครงสร้าง (Structural violence) ความรุนแรงเชิงโครงสร้าง หมายถึง โครงสร้างที่ทำให้เกิดความได้เปรียบ เสียเปรียบระหว่างคนในสังคมที่แตกต่างกัน ผู้ที่มีอำนาจมากกว่าเอารัดเอาเปรียบผู้ที่มิอำนาจน้อยกว่า บางครั้งความรุนแรงเชิงโครงสร้างอาจเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า ความอยุติธรรมทางสังคม (Social injustice)

3) ความรุนแรงเชิงวัฒนธรรม (Cultural violence) ความรุนแรงเชิงวัฒนธรรมเป็นระบบความเชื่อ ความหมายของสังคมมีคำอธิบายที่ทำให้เกิดการเอาเปรียบ รวมทั้งการทำร้ายร่างกาย และจิตใจระหว่างคนในสังคม

**แนวทางการดูแลช่วยเหลือวัยรุ่นที่มีพฤติกรรมความรุนแรง** มาตรการสำหรับกลุ่มเด็ก Visanuyothin & Aroonrungs (2013) ได้กล่าวถึงแนวทางการดูแลช่วยเหลือเด็กและวัยรุ่นที่มีพฤติกรรมความรุนแรงไว้ ดังนี้

1. การป้องกันในเด็กปกติ ต้องเริ่มต้นตั้งแต่มารดาตั้งครรภ์ ให้มารดามีสุขภาพกายและใจที่แข็งแรงรวมทั้งการดูแลเด็กให้ปลอดภัยจากอุบัติเหตุและโรคทางสมอง

2. การป้องกันในเด็กและวัยรุ่นกลุ่มเสี่ยง สิ่งสำคัญ คือ การเข้าถึงเด็กและวัยรุ่นกลุ่มเสี่ยงโดยเร็วที่สุด ด้วยการช่วยให้เด็กและวัยรุ่นมีการพัฒนาความเข้มแข็งในด้านต่าง ๆ รู้สึกว่าตนเองสามารถทำสิ่งที่ดีและประสบความสำเร็จได้

3. การป้องกันในเด็กและวัยรุ่นที่มีปัญหาแล้ว กลยุทธ์ที่สำคัญคือ การบำบัดรักษาและการฝึกทักษะด้านสังคมแก่วัยรุ่นกลุ่มมีปัญหา ด้วยการจัดบริการให้การปรึกษา จิตบำบัด ให้ยารักษาอาการทางจิตเวช และฝึกทักษะทางสังคม โดยใช้วิธีการทางพฤติกรรม (Behavioral approach)

### แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับสื่อออนไลน์

เครือข่ายสังคมออนไลน์ คือ เครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นรูปแบบของเว็บไซต์ที่มีเครือข่ายความสัมพันธ์เสมือนที่โยงใยให้บุคคลที่มีเรื่องที่น่าสนใจเหมือนกันมาพูดคุยกัน สามารถเชื่อมโยงระหว่างบุคคลอีกบุคคลหนึ่งได้ เป็นการสร้างเครือข่ายสังคม สำหรับผู้ใช้งานใน อินเทอร์เน็ต เขียนและอธิบายความสนใจ กิจกรรมที่ได้ทำ และเชื่อมโยงกับความสนใจและกิจกรรมของผู้อื่น

### ประเภทของเครือข่ายสังคมออนไลน์

เครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ยังได้มีการแบ่งตามวัตถุประสงค์เป้าหมายการใช้งาน คุณลักษณะของการให้บริการตามเว็บไซต์ ได้เป็น 7 ประเภท (Kaewsuksai & Jussapalo, 2013)

1. สร้างและประกาศตัวตน (Identity Network) เป็นการที่ให้ผู้ใช้งานได้มีพื้นที่ในการสร้างตัวตนขึ้นมาบนเว็บไซต์ เป็นการเผยแพร่เรื่องราวของผู้ใช้งานผ่านทางอินเทอร์เน็ต โดย ลักษณะของการเผยแพร่มีทั้งรูปภาพ วิดีโอ การเขียนข้อความลงในบล็อก และยังสามารถที่จะหา เพื่อนใหม่ หรือหาเพื่อนเก่า คนรู้จักที่ห่างหายไป มีการเขียนบทความได้อิสระ โดยมี 2 รูปแบบ ได้แก่

1.1 บล็อก (Blog) เป็นชื่อเรียกสั้น ๆ ของ Weblog ซึ่งมาจากคำว่า “Web” รวมกับคำว่า “Log” ที่เป็นเสมือนบันทึกหรือรายละเอียดข้อมูลที่เก็บไว้ ดังนั้นบล็อกจึงเป็นโปรแกรม ประยุกต์บนเว็บไซต์ที่เก็บบันทึกเรื่องราว หรือเนื้อหาที่เขียนไว้โดยเจ้าของเขียนแสดงความรู้สึกนึกคิด ต่างๆ โดยทั่วไปจะมีผู้ที่ทำหน้าที่หลักที่เรียกว่า “Blogger” เขียนบันทึกหรือเล่าเหตุการณ์ที่อยากให้ คนอ่านได้รับรู้ หรือเป็นการเสนอมุมมองและแนวความคิดของตนเองใส่เข้าไปในบล็อกนั้น

1.2 ไมโครบล็อก (Micro Blog) มีลักษณะเด่นโดยการให้ผู้โพสต์ข้อความ จำนวนสั้น ๆ ผ่านเว็บไซต์ให้บริการ และสามารถกำหนดให้ส่งข้อความนั้น ๆ ไปยังโทรศัพท์เคลื่อนที่ได้

2. สร้างและประกาศผลงาน (Creative Network) เป็นสังคมสำหรับผู้ที่ใช้ที่ต้องการ แสดงออกและนำเสนอผลงานของตัวเองได้จากทั่วทุกมุมโลก จึงมีเว็บไซต์ที่ให้บริการพื้นที่เสมือนเป็น แกลเลอรี (Gallery) ที่ใช้จัดโชว์ผลงานของตัวเองไม่ว่าจะเป็นวิดีโอ รูปภาพ เพลง อีกทั้งยังมี จุดประสงค์หลักเพื่อแชร์เนื้อหาระหว่างผู้ใช้เว็บไซต์ใช้ฝากหรือ

แบ่งปัน โดยใช้วิธีเดียวกันแบบเว็บฝาก ภาพ แต่เว็บนี้เน้นเฉพาะไฟล์ที่เป็นมัลติมีเดีย ซึ่งผู้ให้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์

3. ความสนใจตรงกัน (Passion Network) ทำหน้าที่เก็บในสิ่งที่ชอบไว้บนเครือข่าย เป็นการสร้างที่คั่นหนังสือออนไลน์ (Online Bookmarking) มีแนวคิดเพื่อให้ผู้ใช้สามารถเก็บหน้าเว็บเพจที่ค้นไว้ในเครื่องคนเดียวก็นำมาเก็บไว้บนเว็บไซต์ได้เพื่อที่จะได้เป็นการแบ่งปันให้กับคนที่มีความชอบในเรื่องเดียวกัน สามารถใช้เป็นแหล่งอ้างอิงในการเข้าไปหาข้อมูลได้ และนอกจากนี้ยังสามารถโหวตเพื่อให้คะแนนกับที่คั่นหนังสือออนไลน์ที่ผู้ใช้คิดว่ามีประโยชน์และเป็นที่ยอมรับ

4. เวิร์กทำงานร่วมกัน (Collaboration Network) เป็นที่ที่ต้องการความคิดเห็น ความรู้ และการต่อยอดจากผู้ใช้ที่มีความรู้ เพื่อให้ความรู้ที่ได้มีการปรับปรุงอย่างต่อเนื่องและเกิดการพัฒนาในที่สุด ซึ่งหากลองมองจากแรงจูงใจที่เกิดขึ้นแล้ว คนที่เข้ามาในสังคมนี้มักจะเป็นคนที่มีความภูมิใจที่ได้เผยแพร่สิ่งที่ตนเองรู้และทำให้เกิดประโยชน์ต่อสังคมเพื่อรวบรวมข้อมูลความรู้ในเรื่องต่างๆ ใน ลักษณะเนื้อหา ทั้งวิชาการ ภูมิศาสตร์ประวัติศาสตร์ สินค้าหรือบริการ โดยส่วนใหญ่มักเป็น นักวิชาการหรือผู้เชี่ยวชาญ ผู้ให้บริการเครือข่ายสังคมออนไลน์ในลักษณะเวิร์กทำงานร่วมกัน ในลักษณะเวิร์กทำงานร่วมกัน

5. ประสบการณ์เสมือนจริง (Virtual Reality) มีลักษณะเป็นเกมออนไลน์ (Online Games) ซึ่งเป็นเว็บที่นิยมมากเพราะเป็นแหล่งรวบรวมเกมไว้มากมาย มีลักษณะเป็นวิดีโอเกมที่ใช้ผู้เล่นสามารถเล่นบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เกมออนไลน์นี้มีลักษณะเป็นเกม 3 มิติที่ผู้เล่นนำเสนอตัวตนตาม บทบาทในเกม ผู้เล่นสามารถติดต่อกับผู้เล่นคนอื่นได้เสมือนอยู่ในโลกแห่งความเป็นจริง สร้างความรู้สึกสนุกเหมือนได้มีสังคมของผู้เล่นที่ชอบในแบบเดียวกัน อีกทั้งยังมีกราฟิกที่สวยงาม ดึงดูดความสนใจและมีกิจกรรมต่างๆ ให้ผู้เล่นรู้สึกบันเทิง

6. เครือข่ายเพื่อการประกอบอาชีพ (Professional Network) เพื่อการงานโดยจะเป็นการนำประโยชน์จากเครือข่ายสังคมออนไลน์มาใช้ในการเผยแพร่ประวัติผลงานของตนเองและสร้างเครือข่ายเข้ากับผู้อื่น นอกจากนี้บริษัทที่ต้องการคนมาร่วมงาน สามารถเข้ามาหาจากประวัติของผู้ใช้ที่อยู่ในเครือข่ายสังคมออนไลน์นี้ได้

7) เครือข่ายที่เชื่อมต่อกันระหว่างผู้ใช้ (Peer to Peer: P2P) เป็นการเชื่อมต่อกันระหว่างเครื่องผู้ใช้ด้วยกันโดยตรงจึงทำให้เกิดการสื่อสารหรือแบ่งปันข้อมูลต่าง ๆ ได้อย่างรวดเร็วและตรงถึงผู้ใช้ทันที

ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับวัยรุ่น ปัญหาที่เกิดขึ้นกับวัยรุ่นในรูปแบบต่างๆ รวมถึงแนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับความขัดแย้งทำให้เข้าใจชนิดของความขัดแย้งและประเภทของความรุนแรงที่เกิดขึ้นกับวัยรุ่น ทำให้ได้ข้อมูลพื้นฐานในการสร้างเครื่องมือที่ใช้เก็บข้อมูลวิจัยเชิงลึกในประเด็นสภาพปัญหาการป้องกันการให้ความรุนแรงสำหรับเด็ก นอกจากนี้ได้ศึกษาแนวทางการดูแลช่วยเหลือวัยรุ่นที่มีพฤติกรรมความรุนแรงทำให้ได้ข้อมูลพื้นฐานในการสร้างเครื่องมือที่ใช้เก็บข้อมูลวิจัยเชิงลึกในประเด็นความรู้ ทักษะในการป้องกันและจัดการความรุนแรงเมื่อวัยรุ่นต้องเผชิญถ้าอยู่ในสถานการณ์ที่เกิดความรุนแรงขึ้น ผู้วิจัยนำข้อมูลส่วนนี้ในการวิเคราะห์องค์ประกอบด้านเนื้อหาของสื่อออนไลน์เพื่อป้องกันการให้ความรุนแรงของเด็กวัยรุ่น ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับสื่อออนไลน์ ประเภทของเครือข่ายสังคมออนไลน์ทำให้ได้ข้อมูลพื้นฐานเรื่องสื่อออนไลน์ในการสร้างเครื่องมือที่ใช้เก็บข้อมูลวิจัยเชิงลึกในประเด็นองค์ประกอบด้านเนื้อหาของสื่อออนไลน์ และได้นำข้อมูลมาวิเคราะห์องค์ประกอบด้านเนื้อหาของสื่อออนไลน์เพื่อป้องกันการให้ความรุนแรงของเด็กวัยรุ่น

## วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยใช้รูปแบบการวิจัยเชิงสำรวจ (survey research) โดยมีวิธีดำเนินการวิจัยตามขั้นตอนดังนี้

1. การศึกษาข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับสื่อออนไลน์และการป้องกันการใช้ความรุนแรงสำหรับเด็กวัยรุ่นจากเอกสาร ตำราและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2. คัดเลือกพื้นที่ กลุ่มเป้าหมายที่ศึกษา โดยการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive sampling) และผู้ให้ข้อมูลสำคัญเพื่อเก็บข้อมูล ได้แก่ ผู้บริหารโรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครปฐม เขต 1 จำนวน 3 คน ครูโรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครปฐม เขต 1 จำนวน 3 คน นักเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครปฐม เขต 1 จำนวน 3 คน และเจ้าหน้าที่หน่วยงานรณรงค์ป้องกันการใช้ความรุนแรง จำนวน 3 คน

3. ออกแบบ และพัฒนาเครื่องมือเพื่อเก็บข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง ผู้วิจัยมีลำดับขั้นในการสร้าง ดังนี้

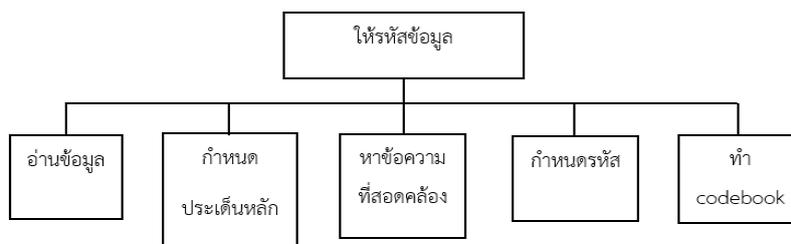
3.1 ตั้งจุดมุ่งหมายเพื่อเป็นแนวทางในการสร้างแบบสัมภาษณ์

3.2 ศึกษาวิธีการสร้างแบบสัมภาษณ์ ในการสร้างแบบสัมภาษณ์นั้น ประเด็นในการสัมภาษณ์จะถูกสร้างขึ้นจากกรอบแนวคิดทฤษฎีของตัวแปรที่ต้องการศึกษา โดยแบบสัมภาษณ์จะมีหลักในการสร้าง คือ นิยามหรือให้ความหมายพฤติกรรมที่จะสัมภาษณ์ แยกเป็นรายละเอียดที่จะสร้างเป็นคำถามที่จะสัมภาษณ์ได้ จากนั้นร่างคำถามที่จะสัมภาษณ์เรียงลำดับคำถามให้เกิดความราบรื่น (Saengloetuthai, 2015) จากนั้นทำการสร้าง

3.3 นำแบบสัมภาษณ์ ที่สร้างขึ้นเสนอผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 5 คน เพื่อตรวจสอบความสอดคล้องของแบบสัมภาษณ์ ด้านความเที่ยงตรงของเนื้อหา (Content Validity) ความชัดเจน ความถูกต้องเหมาะสมของภาษาที่ใช้ด้วยดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: IOC)

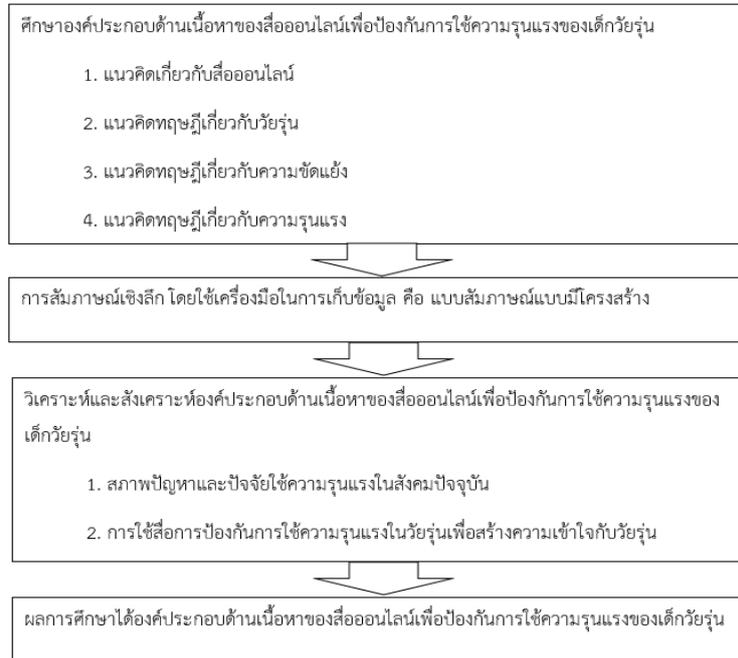
4. จัดเตรียมอุปกรณ์ ประสานงาน และติดต่อนัดหมายผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องเพื่อดำเนินการเก็บข้อมูล โดยผู้วิจัยเป็นผู้เก็บข้อมูลด้วยตนเองซึ่งจะใช้เวลาในการสัมภาษณ์ประมาณ 30-60 นาที

การวิเคราะห์ข้อมูล นำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ สรุปผลเป็นประเด็น และนำเสนอในลักษณะคำบรรยายเชิงพรรณนาโดยใช้วิธีการแตกข้อมูล (Segmenting) การให้รหัสข้อมูล (Coding) และจัดหมวดหมู่หาประเด็นหลัก ตามแผนภูมิที่ 1 แสดงการให้รหัสข้อมูล (Sangchawee, n.d.)



แผนภูมิที่ 1 แสดงกระบวนการให้รหัสข้อมูล (coding)

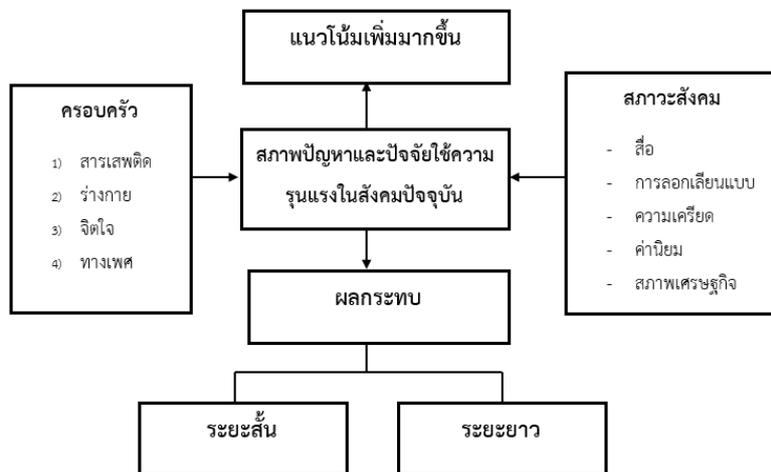
### กรอบแนวคิดการวิจัย



### ผลการวิจัย

เมื่อได้ประเด็นหลักแล้วนำข้อมูลมาสังเคราะห์ตามกรอบแนวคิด แบ่งเป็นประเด็น ดังนี้

#### 1. สภาพปัญหาการใช้ความรุนแรงของวัยรุ่นในสังคมปัจจุบัน



แผนภูมิที่ 2 แสดงสภาพปัญหาการใช้ความรุนแรงในสังคมปัจจุบัน

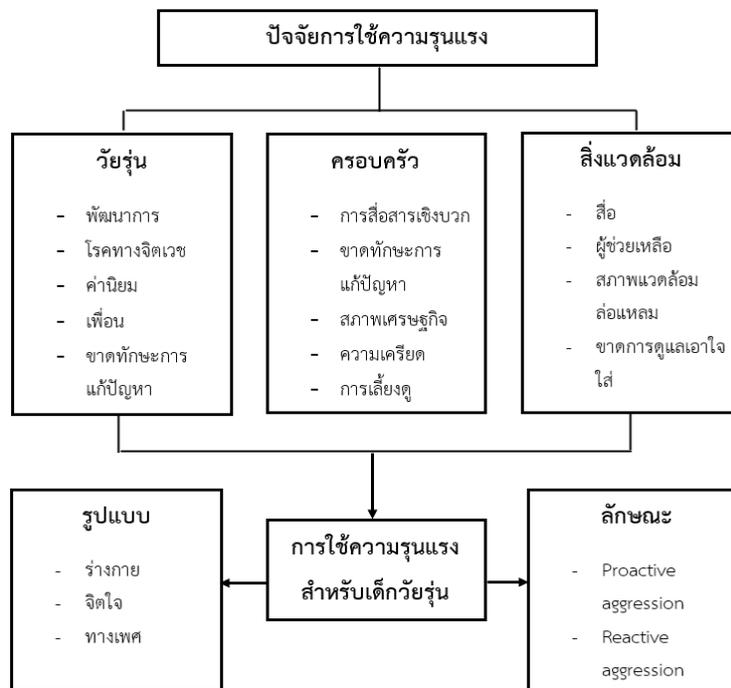
จากแผนภูมิที่ 2 สภาพปัญหาการใช้ความรุนแรงในสังคมปัจจุบันมีแนวโน้มเพิ่มมากขึ้น รวมทั้งมีหลายระดับเป็นความรุนแรงที่ทำอย่างสม่ำเสมอโดยสัมพันธ์ภาพในครอบครัวไม่ดี ไม่เข้าใจในพัฒนาการของวัยรุ่น ความเครียดของผู้ปกครอง การใช้สารเสพติดของผู้ปกครองเป็นสาเหตุส่งผลต่อการเลี้ยงดูลูก และสภาวะสังคมรวมถึงวิกฤตสังคมการแข่งขันสูง วิกฤตทางเศรษฐกิจ และรับรู้ข่าวสารเกี่ยวกับความรุนแรงบ่อย ๆ ทำให้เกิดความเคยชินและมีพฤติกรรมลอกเลียนแบบ

ผลกระทบต่อตัววัยรุ่นเอง แบ่งได้เป็น 1) ผลกระทบระยะสั้น คือ มีโอกาสต้องพักการเรียน ถูกปฏิเสธจากเพื่อนรอบตัวและมีผลกระทบต่อความสัมพันธ์ มีผลกระทบทางจิตใจของตัววัยรุ่นเอง ที่อาจรู้สึกไม่ดีต่อตนเอง หรือหวาดกลัวในการเข้าหากลุ่มเพื่อน 2) ผลกระทบระยะยาว คือ อาจเกิดความเคยชินในการใช้ความรุนแรงและกระทำซ้ำๆ จนกลายเป็นการกระทำที่ผิดกฎหมาย ถูกออกจากระบบการศึกษา หรือต้องเข้าสู่สถานพินิจ อาจมีผลให้รู้สึกเป็นตราบาป ขาดความภาคภูมิใจในตนเอง ทำให้เกิดภาวะซึมเศร้า ทำให้มีความยากลำบากในการดำรงชีวิตในวัยผู้ใหญ่

การใช้ความรุนแรงในเด็กวัยรุ่น พบอย่างต่อเนื่อง เนื่องด้วยพัฒนาการเด็กมีความเป็นตัวของตัวเองมากขึ้น การใช้ความรุนแรงจึงมีมากขึ้นตามอายุของเด็ก รวมทั้งการสื่อสารที่เป็นเชิงลบ เพราะเห็นว่าโตแล้วไม่ได้ใส่ใจหรือให้เวลากับเด็ก เด็กจึงใช้สื่อหรืออยู่กับหน้าจอบ่อยเป็นส่วนใหญ่ แนวโน้มการใช้ความรุนแรงสำหรับเด็กวัยรุ่นจะมีมากขึ้นทั้งปัจจัยต่างๆ ตลอดจนจนลักษณะพัฒนาการและการเปลี่ยนแปลงของฮอร์โมน ด้านสังคมวัยรุ่นต้องการการยอมรับจากเพื่อน ด้านอารมณ์วัยรุ่นมักสนใจเพศตรงข้าม การได้รับความรักตอบแทนจึงทำให้วัยรุ่นมีความสุข แต่ถ้าผิดหวังจะมีความทุกข์รุนแรงมาก ทั้งยังมีปัญหาเรื่องมุมมองของผู้ใหญ่ในบ้าน ความสัมพันธ์ในครอบครัว

นอกจากนี้วัยรุ่น มีแนวโน้มการใช้ความรุนแรงสูงขึ้น โดยเฉพาะความผิดเกี่ยวกับร่างกาย พบว่ามีเพิ่มขึ้นหลายครั้งเป็นการกระทำโดยไม่รู้สำนึกผิด เช่น การเผยแพร่คลิปการทำร้ายตัวเอง การตบตีเพื่อน การทำร้ายสัตว์ โดยการเข้าถึงและการเผยแพร่ของข้อมูลข่าวสารที่มีการใช้ความรุนแรง ทำให้วัยรุ่นเกิดความเคยชินและเกิดพฤติกรรมเลียนแบบได้มากขึ้นทำให้มีแนวโน้มการใช้ความรุนแรงของวัยรุ่นสูงขึ้น

## 2. ปัจจัยใช้ความรุนแรงของวัยรุ่นในสังคมปัจจุบัน



จากแผนภูมิที่ 3 ปัจจัยจูงใจในการใช้ความรุนแรง ประกอบด้วย ตัววัยรุ่น ครอบครัว และสภาวะสังคมสิ่งแวดล้อม ซึ่งตัววัยรุ่นเกิดจากความต้องการที่มากเกินไป ความอยากมีอยากได้ การขาดทักษะที่จำเป็นในการเผชิญต่อความเครียด ความขัดแย้งในครอบครัวสร้างประสบการณ์เลวร้ายมากให้กับเด็ก การทำร้ายร่างกาย ทำร้าย

อารมณ์ และทำร้ายทางเพศ รวมถึงครอบครัวขาดความมั่นคง เกิดภาวะการทำงานหนักไม่มีเวลาให้การดูแลและการใช้สารเสพติด นอกจากนี้สื่อเข้าถึงง่ายแต่เนื้อหาขาดการกลั่นกรอง รวมถึงขาดนโยบายที่ต่อเนื่องครอบคลุมในการดูแลวัยรุ่นทั้งในและนอกระบบการศึกษา

รูปแบบหลักของการใช้ความรุนแรงในวัยรุ่น มีด้านร่างกาย การทะเลาะวิวาท ด้านจิตใจ การล้อเลียน หรือใช้คำพูดทำร้ายจิตใจและการคุกคามทางเพศพูดจาชวนลามในหมู่วัยรุ่นชายหญิง หรือเป็นการล่อลวงไปลวงละเมิดทางเพศ ลักษณะการใช้ความรุนแรงแบ่งได้เป็น 2 ลักษณะ

1) Proactive aggression เป็นพฤติกรรมก้าวร้าวที่จงใจกระทำเพื่อตอบสนองความต้องการบางอย่าง เช่น สิ่งของ หรือตอบสนองความต้องการภายในให้รู้สึกว่าคุณค่ามากขึ้น โดยลักษณะของพฤติกรรมมีเหยื่อชัดเจน เช่น การล้อเลียน การข่มขู่ การลักขโมย การทำลายสิ่งของของผู้อื่น การทำร้ายร่างกาย การละเมิดสิทธิของผู้อื่น การละเมิดทางเพศ

2) Reactive aggression เป็นพฤติกรรมก้าวร้าวเพื่อลดความรู้สึกเชิงลบที่เกิดขึ้นในใจ เช่น ความอึดอัดสับสน ความกลัว มักเกิดจากการควบคุมตนเองไม่ได้ โดยผู้กระทำอาจไม่ทราบเป้าหมายของการกระทำที่ชัดเจน ลักษณะพฤติกรรมมักไม่มีเหยื่อชัดเจน มักเกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว แต่เกิดซ้ำๆ อาจเป็นได้ตั้งแต่แบบไม่รุนแรง เช่น แสดงสีหน้าที่ทำที่หงุดหงิด ส่งเสียงดัง พูดจาหยาบค้าย

### 3. ปัญหาการป้องกันการใช้ความรุนแรงสำหรับเด็กวัยรุ่น



แผนภูมิที่ 4 แสดงปัญหาการป้องกันการใช้ความรุนแรงสำหรับเด็กวัยรุ่น

จากแผนภูมิที่ 4 แสดงให้เห็นว่าปัญหาการป้องกันการใช้ความรุนแรงสำหรับเด็กวัยรุ่นเกี่ยวข้องกับตัววัยรุ่น ครอบครัว และสังคมในโรงเรียน โดยขาดความเข้าใจพัฒนาการของวัยรุ่น ขาดทักษะการสื่อสารเชิงบวก ขาดทักษะการแก้ปัญหา ขาดความเข้าใจในสาเหตุของการใช้ความรุนแรงในวัยรุ่น และขาดทักษะของผู้ช่วยเหลือเมื่อวัยรุ่นได้รับการกระทำรุนแรง

### 4. องค์ประกอบด้านเนื้อหาของสื่อออนไลน์เพื่อป้องกันการใช้ความรุนแรงของเด็กวัยรุ่น

องค์ประกอบด้านเนื้อหาของสื่อออนไลน์เพื่อป้องกันการใช้ความรุนแรงของเด็กวัยรุ่น เกี่ยวข้องกับ 3 ฝ่าย ทั้งวัยรุ่น ครอบครัวและโรงเรียน โดยวิเคราะห์เนื้อหาที่จำเป็นสำหรับแต่ละฝ่าย ดังนี้

1) เด็กวัยรุ่น สื่อออนไลน์ประกอบด้วยเนื้อหาทำให้วัยรุ่นมีความเข้มแข็งทางอารมณ์ มีทักษะ สามารถปรับตัวได้ทุกสถานการณ์แม้สิ่งแวดล้อมจะไม่เหมาะสมก็ตาม รวมทั้งการเข้าใจสาเหตุที่มาของการใช้ความรุนแรงและเข้าใจในพัฒนาการวัยรุ่นด้วย

2) ครอบครัว สื่อออนไลน์ควรประกอบด้วยเนื้อหาเกี่ยวกับการสร้างสัมพันธภาพที่ดีในครอบครัว สาเหตุการใช้ความรุนแรง การสื่อสารเชิงบวก การจัดการอารมณ์ของผู้ดูแลที่เป็นแบบอย่างที่ดี ความเข้าใจในพัฒนาการ การเติบโตของวัยรุ่น รวมทั้งมีทักษะในการขอความช่วยเหลือ การปรึกษาเมื่อผู้ปกครองมีภาวะเครียดต้องการที่ปรึกษาเพื่อช่วยลดพฤติกรรมที่จะไปลงกับลูกและคนในครอบครัว

3) โรงเรียน สื่อออนไลน์ควรประกอบด้วยเนื้อหา ความเข้าใจของสาเหตุการใช้ความรุนแรง สร้างทักษะของผู้ช่วยเหลือและการสื่อสารเชิงบวก

## อภิปรายผล

จากการวิจัยสามารถอภิปรายผลได้ ดังนี้

1. การศึกษาสภาพปัญหาการป้องกันการใช้ความรุนแรงสำหรับเด็กวัยรุ่น ใช้แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง เรื่อง สภาพปัญหาและปัจจัยการใช้ความรุนแรงสำหรับเด็กวัยรุ่น ในการสัมภาษณ์เชิงลึกโดยมีเกณฑ์การตัดเข้าของกลุ่มตัวอย่างที่ชัดเจนทำให้ได้ข้อมูลถูกต้อง ครบถ้วน แล้วนำข้อมูลที่ได้มาสรุปผลเป็นประเด็น และนำเสนอในลักษณะคำบรรยายเชิงพรรณนาโดยใช้วิธีการแตกข้อมูล (segmenting) การให้รหัสข้อมูล (coding) และจัดหมวดหมู่หาประเด็นหลัก ทำให้ทราบถึงสภาพปัญหาและปัจจัยใช้ความรุนแรงในสังคมปัจจุบันมีแนวโน้มเพิ่มขึ้น ปัญหาการป้องกันการใช้ความรุนแรงสำหรับเด็กวัยรุ่นเกี่ยวข้องกับตัววัยรุ่น ครอบครัว และสังคมในโรงเรียน ว่าเกิดจากการขาดความเข้าใจ พัฒนาการของวัยรุ่น ขาดทักษะการสื่อสารเชิงบวก ขาดทักษะการแก้ปัญหา ขาดความเข้าใจในสาเหตุของการใช้ความรุนแรงในวัยรุ่น และขาดทักษะของผู้ช่วยเหลือเมื่อวัยรุ่นได้รับการกระทำความรุนแรง สอดคล้องกับ Rattanjirapong (2017) ได้ศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการกระทำรุนแรงของนักเรียนชายอาชีวศึกษาในจังหวัดนครปฐมผลการวิจัยพบว่า พฤติกรรมการกระทำรุนแรง การได้รับอิทธิพลจากกลุ่มเพื่อนหรือรุ่นพี่ การได้รับอิทธิพลจากสื่อ อยู่ในระดับน้อย การเห็นคุณค่าในตนเอง และสัมพันธภาพภายในครอบครัวอยู่ในระดับปานกลาง และการได้รับอิทธิพลจากสื่อ การได้รับอิทธิพลจากกลุ่มเพื่อนหรือรุ่นพี่ และความสัมพันธภาพภายในครอบครัว สามารถร่วมทำนายพฤติกรรมการกระทำรุนแรงของนักเรียนชายอาชีวศึกษาในจังหวัดนครปฐม ได้ร้อยละ 48.9 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และสอดคล้องกับงานวิจัยของ Kesa & Jitpiromsri (2017) ได้ศึกษารูปแบบความรุนแรงและปัจจัยที่กำหนดการใช้ความรุนแรง ตลอดจนศึกษาการจัดการต่อความรุนแรงเชิงวัฒนธรรมของวัยรุ่น พบว่า 1.รูปแบบความรุนแรงในวัยรุ่นมีหลายลักษณะ ในฐานะเหยื่อจากการกระทำความรุนแรง ผู้กระทำความรุนแรง และเหยื่อและผู้กระทำความรุนแรงในเวลาเดียวกัน 2.ปัจจัยที่เป็นตัวกำหนดการใช้ความรุนแรง พบว่า ครอบครัว เพื่อน โรงเรียน กิจกรรม ชุมชน บทบาทองค์กรทางศาสนา และความเข้มแข็งของผู้นำเมื่อโครงสร้างทางสังคมอ่อนแอก่อให้เกิดความรุนแรงเชิงโครงสร้างและถูกพัฒนาเป็นความรุนแรงเชิงวัฒนธรรม ส่งผลต่อระบบความคิด ความเชื่อ ของชุมชนและวัยรุ่น ก่อให้เกิดความรุนแรงทางตรง นอกจากนี้ข้อมูลประเด็นปัญหาการป้องกันการใช้ความรุนแรงสำหรับเด็กวัยรุ่นเกี่ยวข้องกับตัววัยรุ่น ครอบครัว และสังคมในโรงเรียน แบ่งเป็นหลายระดับและหลายภาคส่วนเกี่ยวข้องกัน สอดคล้องกับงานวิจัยของ Gunmintra (2019) ความรุนแรงในครอบครัว ปัญหาและแนวทางป้องกัน จากการวิจัยพบว่าปัญหาความรุนแรงใน ครอบครัวมีสาเหตุและปัจจัยที่เกี่ยวข้องหลายประการ ทั้งสาเหตุส่วนบุคคลคือความผิดปกติของจิตและบุคลิกภาพ สาเหตุทางภาวะสังคมจิตวิทยา สาเหตุจากสังคมและวัฒนธรรม โดยเฉพาะความเชื่อและค่านิยมเกี่ยวกับความแตกต่างระหว่างบทบาทของชายและหญิง การยอมรับความแตกต่างเชิงอำนาจ แนวทางการป้องกันปัญหาความรุนแรงใน ครอบครัว แบ่งเป็น 4 ระดับ ได้แก่ 1) การป้องกันปัญหาในระดับบุคคล โดยการปลูกฝังให้

บุคคลใช้เหตุผลอย่างเหมาะสม ส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมและให้บุคคลเรียนรู้ผ่านตัวแบบที่เหมาะสม 2) การป้องกันปัญหาความรุนแรงในระดับครอบครัวเน้นการสร้างสัมพันธภาพที่ดีในครอบครัว การปลูกฝังความเชื่อและค่านิยมที่เหมาะสม 3) การป้องกันปัญหาความรุนแรงในระดับชุมชนเน้นการมีส่วนร่วมของคนในชุมชนและการจัดสภาพแวดล้อมในชุมชน เพื่อป้องกันปัญหาความรุนแรงและ 4) การป้องกันความรุนแรงในระดับชาติเน้นการบูรณาการการดำเนินงานของทุก ภาคส่วนให้ทำงานไปพร้อมกันอย่างมีประสิทธิภาพ

2. การวิเคราะห์องค์ประกอบด้านเนื้อหาของสื่อออนไลน์เพื่อป้องกันการใช้ความรุนแรงของเด็กวัยรุ่น นำข้อมูลที่ได้จากการศึกษาสภาพปัญหาการป้องกันการใช้ความรุนแรงสำหรับเด็กวัยรุ่น ทำให้ทราบปัญหาคือขาดความเข้าใจพัฒนาการวัยรุ่น ขาดทักษะการแก้ปัญหา ขาดการสื่อสารเชิงบวก ขาดความเข้าใจสาเหตุการใช้ความรุนแรง และขาดทักษะของผู้ช่วยเหลือ ทำให้ต้องใช้สื่อออนไลน์เพื่อสื่อสารเนื้อหาที่มีความจำเป็นโดยสอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมาย คือ วัยรุ่น ครอบครัวและโรงเรียน โดยวิเคราะห์องค์ประกอบด้านเนื้อหาของสื่อออนไลน์ ตามกลุ่มเป้าหมาย โดยมีองค์ประกอบด้านเนื้อหาเกี่ยวกับพัฒนาการวัยรุ่น ทักษะป้องกันความรุนแรง การสื่อสารเชิงบวก ความเข้าใจสาเหตุของความรุนแรงและทักษะของผู้ช่วยเหลือ ดังนั้น การวิเคราะห์องค์ประกอบด้านเนื้อหาของสื่อเป็นขั้นตอนสำคัญในกระบวนการสร้างสื่อทำให้การสื่อสารได้เนื้อหาตรงกับกลุ่มเป้าหมาย ทำให้เกิดความรู้ ความเข้าใจ ทั้งการกระตุ้นเตือน ปลูกจิตสำนึก เป็นสิ่งเร้าให้เกิดแบบอย่าง ตัวอย่างเชิงสัญลักษณ์ที่เข้าใจว่าการสอนด้วยการเผชิญหน้า เพราะสื่อออนไลน์เป็นการเรียนรู้เกิดขึ้นได้ทุกที่ทุกเวลา วัยรุ่นสามารถเข้าถึงและเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง สอดคล้องกับงานวิจัยของ Dhanasobhon (2008) ได้สังเคราะห์ความรู้และงานวิจัยด้านการป้องกันความรุนแรง ออกแบบและพัฒนาทรัพยากรการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ เพื่อป้องกันความรุนแรงสำหรับเด็กวัยรุ่นในรูปแบบเว็บไซต์ และ ซีดีรอม หลังจากสังเคราะห์ความรู้ จัดหมวดหมู่ จัดทำตารางวิเคราะห์เนื้อหา สร้างโครงสร้างเมนู เขียนสคริปต์เนื้อหา กิจกรรม และแก้ไขปรับปรุงตามข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิแล้ว จึงจัดทำเป็นสื่อต้นแบบพัฒนา โดยมีเนื้อหาแบ่งออกเป็น 6 เรื่อง คือ อารมณ์ ความรู้สึก ยาเสพติด ความสัมพันธ์ทางเพศ อาชญากรรม ข้อคิดชวนรู้ และสายด่วนช่วยได้ นักเรียนที่ได้อ่านใช้ส่วนใหญ่ เห็นด้วยว่าสื่อชุดนี้ให้ความรู้เกี่ยวกับการป้องกันความรุนแรงได้เหมาะสมกับวัย และสนุกกับเกมและกิจกรรม และการวิเคราะห์องค์ประกอบด้านเนื้อหาของสื่อออนไลน์ให้เกี่ยวข้องกับ วัยรุ่น ครอบครัวและโรงเรียนเป็นการบูรณาการ การทำงานร่วมกันกับทุกภาคส่วนที่เกี่ยวข้อง มีความสอดคล้องกับงานวิจัยของ Lomchavakarn (2021) ได้ทำการวิจัยเรื่องสื่อที่ทำให้ความรุนแรงในครอบครัวไทยลดลง ผลการวิจัยพบว่า ประเด็นเกี่ยวกับ วิธีปฏิบัติที่ดี (best practices) ที่เป็นการถอดบทเรียนการสนทนากลุ่มย่อย (focus group discussion) และการสัมภาษณ์เชิงลึก ที่เกี่ยวข้องกับสื่อสร้างสรรค์จาก ทุกภาคส่วนเพื่อช่วยให้ความรุนแรงในครอบครัวไทยลดลง ผลที่ได้พบว่า “วิธีปฏิบัติที่ดี” พบประเด็นที่ น่าสนใจคือ ไม่ว่าจะป็นหน่วยงานประเภทใด เช่น ภาครัฐ องค์กรสื่อ องค์กรสาธารณประโยชน์ (NGO) ภาค ประชาสังคมและภาคประชาชน จะเน้นการทำงานเชิงบูรณาการ ทั้งการบูรณาการสื่อที่ใช้ และการบูรณาการ การทำงานร่วมกันกับทุกภาคส่วนที่เกี่ยวข้อง และโดยเฉพาะการเปิดกว้างให้ทุกฝ่ายเข้าไปมีส่วนร่วมใน การช่วยกันลดความรุนแรงในครอบครัว อีกทั้งการเน้นย้ำเรื่อง การเริ่มเป็นสื่อบุคคลที่ดีด้วยตนเอง ทำหน้าที่ ของตนเองในครอบครัว จากนั้นร่วมสอดส่องดูแลป้องกันด้วยการไม่ส่งเสริมการเผยแพร่ หรือสนับสนุนสื่อที่ไม่ ดี สื่อที่ไม่เหมาะสม สื่อที่รุนแรงต่าง ๆ อีกทั้งช่วยกันสร้างสรรค์สื่อดี ๆ ออกสู่สังคมร่วมกัน

## สรุปผล

1. สภาพปัญหาและปัจจัยการใช้ความรุนแรงในสังคมปัจจุบันมีแนวโน้มเพิ่มขึ้นเกิดจากสัมพันธภาพในครอบครัวไม่ดี ขาดความเข้าใจพัฒนาการวัยรุ่น ขาดการสื่อสารเชิงบวก ขาดทักษะการแก้ปัญหา สภาวะสังคมวิกฤตทางเศรษฐกิจ ความเครียด การเลี้ยงดูของครอบครัว ในส่วนสิ่งแวดล้อมที่โรงเรียน สังคมเพื่อน ขาดทักษะของผู้ช่วยเหลือ สิ่งแวดล้อมล่อแหลม สื่อที่ขาดการควบคุม รวมถึงโรคทางจิตเวชของวัยรุ่น ส่งผลกระทบกับวัยรุ่นระยะสั้น ต้องพักการเรียน มีผลกระทบทางจิตใจ ผลกระทบระยะยาว ถูกออกจากระบบการศึกษา ต้องเข้าสู่สถานพินิจ มีผลให้รู้สึกเป็นตราบาปทำให้มีความยากลำบากในการดำรงชีวิตในวัยผู้ใหญ่ รูปแบบความรุนแรงมีทั้งทางร่างกาย จิตใจ และทางเพศ

2. สื่อที่เหมาะสมกับการป้องกันความรุนแรงเป็นสื่อออนไลน์ที่เข้าถึงง่ายมีเนื้อหาที่น่าสนใจ น่าติดตาม เหมาะสมกับเพศและวัย เป็นสื่อเพื่อให้ความรู้กับวัยรุ่น ครอบครัว ผู้บริหารและครูในโรงเรียน โดยมีองค์ประกอบด้านเนื้อหาเกี่ยวกับพัฒนาการวัยรุ่น ทักษะป้องกันความรุนแรง การสื่อสารเชิงบวก ความเข้าใจสาเหตุของความรุนแรงและทักษะของผู้ช่วยเหลือ

## ข้อเสนอแนะ

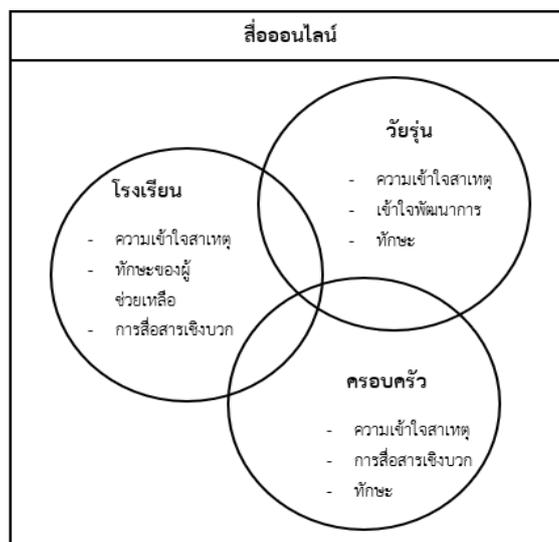
### ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

1. มีการนำองค์ความรู้ของการวิจัยไปผลิตสื่อออนไลน์เพื่อป้องกันการใช้ความรุนแรงของเด็กวัยรุ่น
2. มีการติดตามผลการนำไปใช้โดยวัดความรู้ ความเข้าใจเรื่องการป้องกันการใช้ความรุนแรงของเด็กวัยรุ่น เพื่อนำผลที่ได้มาปรับปรุงสื่อออนไลน์ต่อไป

### ข้อเสนอแนะเชิงวิชาการ

1. ควรมีการวิจัยขยายผลที่เกิดขึ้นกับวัยรุ่นในระดับชั้นอื่น เช่น อาชีวศึกษา มัธยมศึกษาตอนปลาย
2. ศึกษาปัจจัยอื่น ที่ส่งผลต่อปัญหาในการป้องกันการใช้ความรุนแรงของเด็กวัยรุ่น

## องค์ความรู้ใหม่



แผนภูมิที่ 5 แสดงการวิเคราะห์องค์ประกอบด้านเนื้อหาของสื่อออนไลน์เพื่อป้องกันการใช้ความรุนแรงของเด็กวัยรุ่น

จากการวิจัยครั้งนี้ได้ค้นพบองค์ประกอบด้านเนื้อหาของสื่อออนไลน์ดังแผนภูมิที่ 5 อธิบายได้ดังนี้ การป้องกันการใช้ความรุนแรงของเด็กวัยรุ่น ซึ่งเกี่ยวข้องกับ 3 ฝ่าย คือ วัยรุ่น ครอบครัวและโรงเรียน โดยในส่วนตัววัยรุ่นสื่อออนไลน์ประกอบด้วยเนื้อหาทำให้วัยรุ่นมีความเข้มแข็งทางอารมณ์ มีทักษะ สามารถปรับตัวได้ทุกสถานการณ์แม้สิ่งแวดล้อมจะไม่เหมาะสมก็ตาม นอกจากนี้การเข้าใจสาเหตุที่มาของการใช้ความรุนแรงรวมถึงพัฒนาการวัยรุ่น ในส่วนครอบครัวประกอบด้วยเนื้อหาเกี่ยวกับการสร้างสัมพันธภาพที่ดีในครอบครัว สาเหตุการใช้ความรุนแรง การสื่อสารเชิงบวก การจัดการอารมณ์ของผู้ดูแลที่เป็นแบบอย่างที่ดี ไม่แสดงออกถึงความรุนแรงทุกรูปแบบ เข้าใจในพัฒนาการการเติบโตของวัยรุ่น รวมทั้งมีทักษะในการขอความช่วยเหลือ ปกป้องเมื่อผู้ปกครองมีภาวะเครียดต้องการที่ปรึกษาเพื่อช่วยลดพฤติกรรมที่จะไปลงกับลูกและคนในครอบครัว และในส่วนของโรงเรียน สื่อออนไลน์ประกอบด้วยเนื้อหา ความเข้าใจของสาเหตุการใช้ความรุนแรง สร้างทักษะของผู้ช่วยเหลือและการสื่อสารเชิงบวก

## References

- Bangkokbiznews. (2018, July 29,). *Family Violence Statistics Increased by 83%*. Retrieved January 11, 2021, from <https://www.bangkokbiznews.com/news/detail/808864>
- Dhanasobhon, S., Pihanthanond, N., Chongchaikit, M., & Sangjun, W. (2008). *Development of Electronic Learning Resources on Violence Prevention for the Adolescents: Final Research Report*. Bangkok: Kasetsart University.
- Gunmintra, C. (2019). *Domestic Violence Problems and Prevention*. Bangkok: Rangsit University.
- Kaewsuksai, R., & Jussapalo, C. (2013). Online social network: Facebook usage for the learners' development. *Princess of Naradhiwas University Journal*, 5(4), 195–205.
- Kesa, S., & Jitpiromsri, S. (2017). Adolescent and Cultural Violent in Muang District, Satun Province. *Parichart Journal, Thaksin University*, 28(3), 154–166.
- Lomchavakarn, P. (2021). The media aimed to reduce domestic violence. *STOU Academic Journal of Research and Innovation*, 1(1), 14–20.
- Morris, J. R., Petrov, D. A., Lee, A. M., & Wu, C–T. (2004). Enhancer Choice in Cis and in Trans in *Drosophila Melanogaster*: Role of the Promoter. *Genetics*, 167(4), 1739–1747.
- Prachatai. (2018, Nov 11). The One–Stop Crisis Center (OSCC) Reported that in 14 years, 247,480 Children and Women were Violently Attacked. Retrieved January 25, 2021, from <https://prachatai.com/journal/2018/11/79659>
- Rattanajirapong, P. (2017). *Factors Effecting the Violence Behavior of Male Students in Vocational College in Nakhon Pathom Province*(Master of Arts). Silpakorn University.

- Saengloetuthai, J. (2015). Research Instrument. *Journal of Graduate School Sakon Nakhon Rajabhat University*, 12(58), 13–24.
- Sangchawee, P. (n.d.) *Qualitative Research is Easier*. Retrieved January 11, 2021, from <https://slideplayer.in.th/slide/13635739/>
- Sata-anan, C. (1996). *Peace Theory, Way of Culture*. Bangkok: Komol Keemthong.
- Social Development News Team. (2019, June 18). *Unlocking Violent Behavior*. Retrieved January 25, 2021, from <https://www.thairath.co.th/news/local/1593806>
- Visanuyothin, T., & Aroonrung, P. (2013). *Guidelines to Help Adolescents with Violent Behavior for Public Health Officer*. Bangkok: Deenadoo Media Plus.