

การพัฒนาโมเดลสมการโครงสร้างของพฤติกรรม
การรังแกบนโลกไซเบอร์
ของนักศึกษาวิทยาลัยชุมชนแห่งหนึ่ง
ในภาคใต้ของประเทศไทย
Development of Structural Equation
Modeling of Cyber Bullying Behavior
among Students in a Community College
in the Southern Part of Thailand

ธัญกร ตุดเกื้อ^{1*} และเกษตรชัย และหิมี²
Tanyakorn Tudkuea^{1*} and Kasetchai Laeheem²

¹ อาจารย์ (พิเศษ), วิทยาลัยชุมชนสงขลา สงขลา 90150

² รศ.ดร., ภาควิชาสารัตถศึกษา คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่ สงขลา 90110

¹ Special Instructor, Songkhla Community College, Songkhla, 90150

² Assoc. Prof. Dr., Department of Educational Foundation, Faculty of Liberal Arts, Prince of Songkla University, Hat Yai Campus, Songkhla, 90110

* Corresponding author: E-mail address: tam_tanyakorn@yahoo.com

บทคัดย่อ

การศึกษาวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาโมเดลสมการโครงสร้างของพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักศึกษาวิทยาลัยชุมชนแห่งหนึ่งในภาคใต้ของประเทศไทย โดยศึกษากับนักศึกษา จำนวน 340 คน เพื่อวิเคราะห์อิทธิพลเชิงสาเหตุตามสมมติฐานการศึกษาวิจัย ผลการวิจัยพบว่า การพัฒนาโมเดลสมการโครงสร้างพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์มีความกลมกลืนกับข้อมูลเชิงประจักษ์ โดยมีค่า $\chi^2/df=2.55$, $GFI=.92$, $AGFI=.90$, $RMR=.04$ และ $RMSEA=.07$ ตัวแปรการเลี้ยงดูแบบเข้มงวดมีอิทธิพลทางตรงต่อพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ และความคับข้องใจมีค่าเท่ากับ .53 และ .48 ตามลำดับ ส่วนอิทธิพลทางอ้อมต่อพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ มีค่าเท่ากับ .14 ทั้งนี้มีอิทธิพลรวมต่อพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ และความคับข้องใจ มีค่าเท่ากับ .67 และ .47 ตามลำดับ ตัวแปรอิทธิพลความรุนแรงมีอิทธิพลทางตรงต่อพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ และความคับข้องใจ มีค่าเท่ากับ .09 และ .38 ส่วนอิทธิพลทางอ้อมต่อพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ มีค่าเท่ากับ .11 ทั้งนี้มีอิทธิพลรวมต่อพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ และความคับข้องใจ มีค่าเท่ากับ .19 และ .35 ตามลำดับ และตัวแปรความคับข้องใจ มีอิทธิพลทางตรงต่อพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ มีค่าเท่ากับ .30

คำสำคัญ: การรังแกบนโลกไซเบอร์ การเลี้ยงดูแบบเข้มงวดกดขี่ อิทธิพลความรุนแรง ความคับข้องใจ

Abstract

The purpose of this study was to develop structural equation modeling of cyberbullying behaviors among students of a community college in the southern part of Thailand. The study was conducted with 340 subjects for path analysis. The study found that the structural equation modeling of cyber bullying behavior was consistent with empirical data ($\chi^2/df = 2.55$, GFI = .92, AGFI = .90, RMR = .04 and RMSEA = .07). Strict upbringing was found to directly affect cyberbullying behavior and frustration at .53 and .48, respectively while its indirect effect on cyberbullying behavior was at .14. The total effects on cyberbullying behavior and frustration were found to be at .67 and .47, respectively. Regarding the influence of violence, it was found to directly affect cyber bullying behavior and frustration at .09 and .38, respectively while its indirect effect on cyberbullying behavior was at .11. The total effects on cyberbullying behavior and frustration were found to be at .19 and .35, respectively and frustration was found to directly affect cyber bullying behavior at .30.

Keywords: Cyber Bullying, Strict Upbringing, Influence of Violence, Frustration

บทนำ

พฤติกรรมกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์เป็นภัยเงียบที่กำลังเคลือบคลานเข้าใกล้เยาวชนในสังคมไทยมากยิ่งขึ้นทุกวัน เนื่องด้วยระบบการสื่อสารและเทคโนโลยีมีสารสนเทศได้มีการพัฒนาอย่างต่อเนื่องและไร้ขีดจำกัด [1] ส่งผลให้เยาวชนสามารถเข้าถึงการใช้งานผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ต่าง ๆ ได้อย่างง่ายดายผ่านอุปกรณ์อย่างคอมพิวเตอร์ โทรศัพท์มือถือ รวมไปถึงเครื่องมือสื่อสารอื่น ๆ อีกมากมาย [1-3] ทั้งนี้ พฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์สามารถชี้วัดไปสู่การเป็นพฤติกรรมที่ส่งผลกระทบต่อนักเรียนโดยตรงในขั้นรุนแรงทั้งในระยะสั้นและระยะยาวซึ่งเหยื่อที่โดนรังแกอาจนำไปสู่การเกิดปัญหาทางด้านสุขภาพจิต สุขภาพทางด้านร่างกายต่อไป [4] ทั้งนี้ ญัตติศาสตร์ สามะ และคณะ [5] มีผลการวิจัยที่พบว่าการใช้โทรศัพท์มือถือหรืออินเทอร์เน็ตเพื่อการรังแกกันบนโลกไซเบอร์ผู้กระทำมีเจตนาต้องการทำให้เกิดเสียหาย รวมไปถึงการสร้างควมรำคาญต่อเหยื่อ ซึ่งรูปแบบการรังแกบนโลกไซเบอร์เป็นการใช้วาจาหยาบคาย การคุกคามทางเพศ การแอบอ้างชื่อ รวมไปถึงการสร้างกลุ่มเพื่อโจมตีบุคคลอื่น ซึ่งนักวิชาการได้นิยามตัวบ่งชี้ของพฤติกรรมกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ ได้แก่ 1) การนินทาหรือด่าทอผู้อื่น รวมไปถึง 2) การหมิ่นประมาทผู้อื่น 3) การแอบอ้างชื่อผู้อื่นบนโลกไซเบอร์ 4) การนำความลับที่เป็นข้อมูลส่วนตัวของผู้อื่นไปเปิดเผยหรือส่งต่อบนโลกไซเบอร์ และ 5) การลบหรือบล็อกผู้อื่นออกจากกลุ่มบนโลกไซเบอร์ [6-9]

พฤติกรรมเบี่ยงเบนที่เกิดขึ้นของเยาวชนเกิดจากการตอบสนองต่อสิ่งเร้าบางอย่างซึ่งส่งผลให้เกิดความขัดแย้งภายในจิตใจ จนกลายเป็นความคับข้องใจที่ซึ่งเป็นสาเหตุที่สำคัญในการแสดงพฤติกรรมกรรมการรังแกผู้อื่น [10-12] จึงกล่าวได้ว่า ความคับข้องใจนั้นเป็นคุณลักษณะภายในจิตใจที่ส่งผลต่อพฤติกรรมกรรมการรังแกผู้อื่นที่มีความหมายที่เกี่ยวข้องกับความรู้สึกของบุคคลที่จากการไม่ได้รับการตอบสนองตามความต้องการของตนเองรวมหมายถึงการไม่สามารถที่จะตอบสนองต่อสิ่งที่ตนปรารถนา ซึ่งส่งผลให้เกิดความอึดอัดใจ เกิดความขุ่นเคืองภายในจิตใจ เกิดความคับข้องใจภายในจิตใจตามมาซึ่งบุคคลที่มีความคับข้องใจอาจเกิดขึ้นได้จากหลายสาเหตุ ซึ่งตัวบ่งชี้ที่สามารถส่งผลให้เกิดความคับข้องใจอาจเป็นความรู้สึกที่เป็นผลมาจากความหงุดหงิด ความกระวนกระวาย ความกลัวใจ ทุกข์ใจ กังวลใจ แล้วตอบสนองโดยการแสดงออกเป็นพฤติกรรมก้าวร้าวรวมถึงพฤติกรรมกรรมการรังแกผู้อื่นตามมา ทั้งนี้ เพื่อเป็นการระบายความคับข้องใจที่อยู่ในจิตใจในขณะนั้น [11] ตลอดจนมีนักวิชาการจำนวนมากต่างยืนยันความสัมพันธ์ของตัวแปรความคับข้องใจซึ่งเป็นคุณลักษณะจิตอย่างหนึ่งและมีการสรุปได้ว่าบุคคลที่มีความคับข้องใจสูงมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมกรรมการรังแกผู้อื่นสูงตามไปด้วย [13-14]

ทั้งนี้ การแสดงพฤติกรรม รวมไปถึงพัฒนาการในทุก ๆ ด้านของเยาวชน ทั้งความคิด ความรู้สึก ลักษณะนิสัยใจคอ กล่าวคือรูปแบบการอบรมเลี้ยงดูของครอบครัวส่งผลต่อการแสดงพฤติกรรมและบุคลิกภาพของเยาวชนทั้งทางตรงและทางอ้อมโดยเยาวชนเกิดการเรียนรู้และมีการแก้ไขปัญหาได้อย่างเหมาะสม ทั้งนี้ รูปแบบการอบรมเลี้ยงดูแบบเข้มงวดส่งผลให้เยาวชนเกิดความตึงเครียด เกิดความคับข้องใจที่ซึ่งเป็นสาเหตุของการเกิดพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ตามมา [15] ซึ่งกล่าวได้ว่ารูปแบบการอบรมเลี้ยงดูแบบเข้มงวดของครอบครัวมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของเยาวชน เนื่องด้วยเยาวชนจะได้รับประสบการณ์ในช่วงต้นของชีวิตที่ซึ่งมีความสัมพันธ์กับความคิด ความรู้สึก ตลอดจนผลการวิจัยที่ผ่านมาของนักวิชาการต่างยืนยันแล้วว่า การอบรมเลี้ยงดูแบบเข้มงวดส่งผลให้เยาวชนรู้สึกเก็บกด รู้สึกอึดอัด อาจถึงขั้นเป็นอาการเบื้องต้นของโรคซึมเศร้า ซึ่งเป็นการส่งผลทางอ้อมไปสู่การเกิดพฤติกรรมไปรังแกผู้อื่นบนโลกไซเบอร์ [16] ซึ่งองค์ประกอบหรือตัวบ่งชี้ของรูปแบบการเลี้ยงดูของครอบครัววัดได้จากผู้ปกครองมีการบังคับให้ทำตามคำสั่งห้ามมิให้ถกเถียง ซึ่งมีการลงโทษหากไม่ทำหรือปฏิบัติตามโดยไม่มีการอธิบายใด ๆ ทั้งสิ้น รวมถึงหมายถึงการทอดทิ้งให้อยู่เพียงคนเดียวอย่างโดดเดี่ยว ไม่แสดงความผูกพันต่อลูก การกำหนดช่วงเวลาที่ชัดเจนในการปฏิบัติสิ่งต่าง ๆ ตลอดจนการเอาใจใส่มาจนเกินไปจนทำให้เกิดความอึดอัดตามมา ซึ่งส่งผลให้เยาวชนเกิดความกังวลหรือไม่พอใจกับสิ่งที่ทำลงไป [13-14]

ความรุนแรงในรูปแบบต่าง ๆ ย่อมมีอิทธิพลไปสู่การแสดงพฤติกรรมของเยาวชน ซึ่งเป็นลักษณะของการเสริมแรงให้เกิดพฤติกรรมนั้น ๆ ตามมาซึ่งมีผลกระทบต่อเยาวชนทั้งในระยะสั้นและระยะยาว [12] ทั้งนี้ อิทธิพลที่มีความรุนแรงที่ส่งผลต่อพฤติกรรม ความรุนแรงของเยาวชนจากงานวิจัยย้อนหลังซึ่งต่างสรุปได้ว่า อิทธิพลความรุนแรงจากกลุ่มเพื่อนซึ่งเป็นกลุ่มทางสังคมของเยาวชนที่ก่อให้เกิดการเรียนรู้และประสบการณ์ต่าง ๆ อีกทั้งยังสามารถตอบสนองความต้องการของเยาวชนได้เป็นอย่างดีในวัยรุ่น ต่อมาอิทธิพลความรุนแรงจากเกมหรือสื่อต่าง ๆ ที่มีความรุนแรง ต่างมีอิทธิพลต่อการเกิดพฤติกรรมรุนแรงของเยาวชนตามมาซึ่งส่งผลต่อค่านิยม ความรู้สึก รวมไปถึงทัศนคติที่เห็นความรุนแรงเป็นเรื่องปกติธรรมดา อิทธิพลความรุนแรงของบิดามารดา ซึ่งเยาวชนได้รับการซึมซับโดยไม่รู้ตัว ทั้งนี้ หากบุคคลในครอบครัวมักที่จะใช้ความรุนแรงต่อกันในครอบครัวเยาวชนมักมีการเห็นพฤติกรรมนั้นเป็นเรื่องปกติ และเกิดการเลียนแบบพฤติกรรมนั้น ๆ โดยไม่รู้ตัวทั้งการด่าทอกันอย่างรุนแรง ถึงขั้นการทำร้ายร่างกาย ซึ่งได้รับอันตรายทั้งทางด้านจิตใจและร่างกาย [17] ทั้งนี้จะส่งผลกระทบระยะยาวให้เยาวชนใช้ความรุนแรงเป็นทางออกในการแก้ไขปัญหาต่อไป [14, 18-19]

จากปรากฏการณ์ดังกล่าว ในการพัฒนามุ่งถึงการแก้ไขปัญหาของเยาวชนในยุคปัจจุบันที่มีการเข้าถึงเทคโนโลยีได้ง่ายดายจึงจำเป็นต้องอย่างยิ่งในการเข้าใจถึงสาเหตุของการเกิดปัญหา จากการศึกษางานวิจัยพบว่า มีการศึกษาเกี่ยวกับสาเหตุของพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ ซึ่งส่วนใหญ่เป็นการศึกษาปัจจัยเชิงสาเหตุหลักด้วยโมเดลการศึกษาแบบอิทธิพลทางตรงโดยบางครั้งไม่สอดคล้องกับปรากฏการณ์ในความเป็นจริง ด้วยเหตุนี้ ทำให้ผู้วิจัยมีความสนใจศึกษาวิจัยเรื่องโมเดลสมการโครงสร้างพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักศึกษาวิทยาลัยชุมชนแห่งหนึ่งในภาคใต้ของประเทศไทย ซึ่งจากการทบทวนแนวคิด ทฤษฎีและเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับ ความคับข้องใจ การเลี้ยงดูแบบเข้มงวดกวดขัน และอิทธิพลความรุนแรง [11] เป็นตัวแปรที่มีผลต่อพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ [9] ซึ่งผลการศึกษาในครั้งนี้สามารถนำไปใช้ประกอบการพิจารณาเพื่อเป็นแนวทางในการกำหนดนโยบายและแผนในการแก้ไขปัญหาความรุนแรงบนโลกไซเบอร์ที่ปัจจุบันยังทวีความรุนแรงมากขึ้นเรื่อย ๆ ได้อย่างตรงจุด อีกทั้งยังเป็นแนวทางในการดำเนินการส่งเสริมพัฒนาเยาวชนให้เป็นพลเมืองที่ดีของสังคมได้อย่างมีประสิทธิภาพต่อไป

วัตถุประสงค์

เพื่อพัฒนาโมเดลสมการโครงสร้างของพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักศึกษาวิทยาลัยชุมชนแห่งหนึ่งในภาคใต้ของประเทศไทย

แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

แนวคิดเกี่ยวกับการรังแกบนโลกไซเบอร์

พฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์เป็นพฤติกรรมรุนแรงรูปแบบหนึ่งโดยใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ภายใต้ระบบอินเทอร์เน็ตเป็นเครื่องมือในการกระทำต่อผู้อื่น โดยมีเจตนาให้ผู้อื่นได้รับความรู้สึกด้านลบทั้งทางด้านจิตใจ และความสัมพันธ์ทางสังคม ซึ่งพฤติกรรมการรังแกกันบนโลกไซเบอร์ตามแนวคิดของ Tudkuea and Laeheem [9] ประกอบไปด้วยด้านการนินทาหรือด่าทอผู้อื่น ด้านการหมิ่นประมาทผู้อื่น ด้านการแอบอ้างชื่อผู้อื่นในด้านลบ และด้านการลบหรือบล็อกผู้อื่นที่ไม่ชอบออกจากกลุ่มบนโลกไซเบอร์ ทั้งนี้ผลกระทบที่เกิดขึ้นจะมีความรุนแรงมากกว่าการรังแกรูปแบบดั้งเดิมเนื่องจากเป็นพฤติกรรมที่เกิดขึ้นบนโลกไซเบอร์ซึ่งสามารถเกิดขึ้นได้ตลอดเวลาและทุกสถานที่ทั่วทุกมุมโลก ทั้งนี้ผู้วิจัยใช้เครื่องมือการวิจัยของ Tudkuea and Laeheem โดยได้มีการขออนุญาตเป็นที่เรียบร้อยแล้ว

ดังนั้น สรุปได้ว่าพฤติกรรมมารั้งแกบนโลกไซเบอร์เป็นพฤติกรรมรังแกรูปแบบใหม่โดยมีเครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นเครื่องมือในการกระทำ ทั้งนี้ พฤติกรรมที่เกิดขึ้นส่งผลกระทบให้ผู้อื่นหรือผู้ที่ตกเป็นเหยื่อเกิดความรู้สึกด้านลบทั้งด้านจิตใจและความสัมพันธ์ทางสังคมตามมา

พฤติกรรมมารั้งแกบนโลกไซเบอร์กับความคับข้องใจ

ความคับข้องใจผู้วิจัยศึกษาตามแนวคิดของ Dollard and Miller [35] ซึ่งเป็นความรู้สึกของบุคคลที่ไม่ได้รับการตอบสนองตามความต้องการหรือมีเหตุให้ไม่สามารถแสดงออกในสิ่งที่ปรารถนาส่งผลให้บุคคลเกิดความอึดอัดภายในจิตใจ รวมถึงประสบปัญหาหรือสืบเนื่องจากความหงุดหงิด วุ่นวายใจ ซึ่งเป็นสาเหตุสำคัญในยุคปัจจุบันที่บุคคลมีการแสดงพฤติกรรมมารั้งแกบนโลกไซเบอร์เพื่อเป็นการระบายความรู้สึกที่ไม่ได้รับการตอบสนองที่มีอยู่ภายใน ด้วยเพราะสังคมในยุคปัจจุบันสามารถเข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์ได้อย่างสะดวก รวดเร็ว และง่ายดาย ซึ่งได้เทคโนโลยีได้กลายเป็นเครื่องมือในการระบายความรู้สึกคับข้องใจของบุคคลแปรเปลี่ยนเป็นพฤติกรรมมารั้งแกบนโลกไซเบอร์เพื่อความสนุกสนาน และอาจมีเจตนามุ่งทำร้ายผู้อื่นหรือรังแกผู้อื่นด้วยความตั้งใจก็เป็นได้ ทั้งนี้ผู้วิจัยใช้เครื่องมือการวิจัยของ เกษตรชัย และหิมี โดยได้มีการขออนุญาตเป็นที่เรียบร้อยแล้ว

ดังนั้น สรุปได้ว่าความคับข้องใจเป็นปัจจัยหนึ่งที่ส่งผลทางตรงให้บุคคลแปรเปลี่ยนความรู้สึกเป็นพฤติกรรมโดยมีเป้าหมายเพื่อตอบสนองความต้องการของตนเองรวมถึงเพื่่อมุ่งทำร้ายผู้อื่นโดยใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นเครื่องมือในการกระทำทำให้เกิดผลกระทบด้านลบต่อบุคคลที่ตกเป็นเหยื่อทั้งทางด้านจิตใจและทางด้านความสัมพันธ์ทางสังคม จึงตั้งสมมติฐานได้ว่าความคับข้องใจมีอิทธิพลทางตรงต่อพฤติกรรมมารั้งแกบนโลกไซเบอร์ของนักศึกษา

พฤติกรรมมารั้งแกบนโลกไซเบอร์กับการเลี้ยงดูแบบเข้มงวดกวดขัน

การเลี้ยงดูแบบเข้มงวดกวดขันผู้วิจัยศึกษาตามแนวคิดของ Baumrind [36] ซึ่งเป็นลักษณะของการอบรมสั่งสอนให้เด็กปฏิบัติตามกฎระเบียบอย่างเคร่งครัด ห้ามมิให้เด็กกระทำในสิ่งที่ผิดต่อมาตรฐานทางสังคมและหากไม่ปฏิบัติตามจะต้องโดนลงโทษซึ่งถือได้ว่ารูปแบบการเลี้ยงดูแบบเข้มงวดกวดขันเป็นลักษณะของการยึดคำสั่งหรือกฎข้อบังคับของพ่อแม่ โดยห้ามสอบถามหรือห้ามถกเถียง ทั้งนี้ การลงโทษเมื่อเด็กกระทำผิดจะไม่มีการอธิบายใด ๆ ทั้งสิ้น ผู้วิจัยใช้เครื่องมือการวิจัยของ เกษตรชัย และหิมี โดยการขออนุญาตเป็นที่เรียบร้อยแล้ว ทั้งนี้ จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องพบว่า รูปแบบการเลี้ยงดูแบบเข้มงวดกวดขันเป็นปัจจัยที่มีผลทางตรงต่อความคับข้องใจของบุคคลและยังมีผลทางตรงต่อการเกิดพฤติกรรมมารั้งแกบนโลกไซเบอร์ของบุคคลด้วย

ดังนั้น สรุปได้ว่ารูปแบบการเลี้ยงดูแบบเข้มงวดกวดขันเป็นลักษณะของการอบรมที่สื่อให้เห็นถึงการมีข้อบังคับหรือการมีกฎต่าง ๆ ระหว่างพ่อแม่กับลูกซึ่งเป็นปัจจัยหนึ่งที่ส่งผลทางตรงให้เด็กเกิดความคับข้องใจ เพราะเด็กไม่ได้รับการอธิบายใด ๆ จากพ่อแม่ ไม่ว่าจะเป็นกฎเกณฑ์ต่าง ๆ รวมถึงเมื่อโดนลงโทษก็ยังไม่ได้รับการอธิบายใด ๆ จากพ่อแม่ ด้วยเหตุดังกล่าว ส่งผลให้เด็กเกิดเป็นความคับข้องใจและยังส่งผลต่อการแสดงพฤติกรรมของเด็กโดยตรง จึงตั้งสมมติฐานได้ว่ารูปแบบการเลี้ยงดูแบบเข้มงวดกวดขันมีอิทธิพลทางตรงความคับข้องใจ รวมถึงยังมีอิทธิพลทั้งทางตรงและทางอ้อมต่อพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักศึกษา

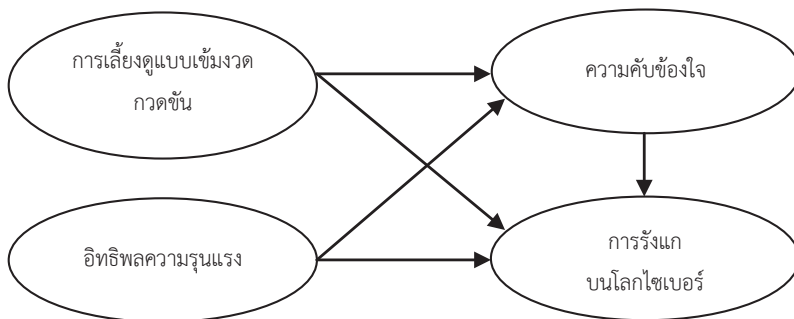
พฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์กับอิทธิพลความรุนแรง

อิทธิพลความรุนแรงผู้วิจัยศึกษาตามแนวคิดของ Bandura [37] ซึ่งเป็นลักษณะของการแสดงออกทางด้านพฤติกรรมที่มีการใช้กำลังหรือการแสดงซึ่งอำนาจในการข่มขู่ รวมถึงการกระทำมีผลให้เกิดการบาดเจ็บ ตาย หรือเป็นอันตรายต่อจิตใจ ร่างกาย และความสัมพันธ์ทางสังคม ทั้งต่อตนเอง ผู้อื่น ต่อกลุ่มคน หรือชุมชน รวมหมายถึงการล่วงละเมิดในสิทธิส่วนบุคคลของผู้อื่นทั้งด้านร่างกาย วาจา จิตใจ เพศ โดยการบังคับ ข่มขู่ ทุบตี การคุกคาม และการกีดกันให้เกิดความทุกข์ทางร่างกาย ทางจิตใจแก่ผู้ที่ถูกกระทำ ซึ่งอิทธิพลความรุนแรงในงานวิจัยครั้งนี้ แบ่งออกเป็น ด้านอิทธิพลความรุนแรงของเพื่อน ด้านอิทธิพลความรุนแรงของเกม และด้านอิทธิพลความรุนแรงของบิดามารดา ทั้งนี้ ผู้วิจัยใช้เครื่องมือการวิจัยของ เกษตรชัย และหิเม โดยได้มีการขออนุญาตเป็นที่เรียบร้อยแล้ว จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องพบว่า อิทธิพลความรุนแรงเป็นปัจจัยหนึ่งที่มีความสำคัญและส่งผลต่อการเลียนแบบพฤติกรรมของบุคคล อีกทั้งยังส่งผลให้ผู้ที่โดนกระทำเกิดเป็นความคับข้องใจและยังมีในส่วนของการเล่นแสดงพฤติกรรมเลียนแบบ ซึ่งเป็นธรรมชาติของมนุษย์ในเรื่องของการแสดงพฤติกรรมเลียนแบบโดยเฉพาะในเด็ก และเยาวชนทั้งนี้ตัวแบบที่ส่งผลต่อการเลียนแบบอาจเป็นบุคคลที่มีความสำคัญไม่ว่าจะเป็นพ่อแม่ ครู เพื่อน รวมถึงตัวละคร เกม ทำให้เด็กเกิดการรับรู้และเกิดเป็นพฤติกรรมเลียนแบบ

ดังนั้น สรุปได้ว่าอิทธิพลความรุนแรงที่ซึ่งเป็นลักษณะของการแสดงออกของพฤติกรรมในด้านความรุนแรงรูปแบบของการทำร้ายร่างกาย จิตใจ และความสัมพันธ์ทางสังคม ทั้งต่อตนเอง และผู้อื่นโดยมุ่งให้เกิดอันตรายต่อร่างกาย จิตใจ ซึ่งในงานวิจัยครั้งนี้แบ่งเป็นความรุนแรงของเพื่อน ความรุนแรงของเกม และความรุนแรงของบิดามารดา อันเป็นตัวแบบที่สำคัญให้เด็กเกิดการเลียนแบบ อันมีผลต่อการแสดงออกทางด้านพฤติกรรมของเด็ก อีกทั้งยังมีผลต่อการเกิดเป็นความคับข้องใจ จึงตั้งสมมติฐานได้

ว่าอิทธิพลความรุนแรงมีอิทธิพลทางตรงความคับข้องใจ รวมถึงยังมีอิทธิพลทั้งทางตรงและทางอ้อมต่อพฤติกรรมกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักศึกษา

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

ระเบียบวิธีการศึกษา

การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาความสัมพันธ์เชิงสาเหตุ (Causal Relationship) ผู้วิจัยกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่าง โดยพิจารณาจากจำนวน 20 เท่าของตัวแปรสังเกตได้ในโมเดล [20] ซึ่งกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักศึกษาวิทยาลัยชุมชนแห่งหนึ่งในภาคใต้ของประเทศไทย จำนวน 340 คน ทั้งนี้ ผู้วิจัยทำการสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบง่าย (Simple Random Sampling) ด้วยวิธีการจับฉลากแบบไม่ใส่คืน ผู้วิจัยได้เลือกบุคคลที่ใช้อินเทอร์เน็ตอย่างน้อย 3 ชั่วโมงต่อหนึ่งวันซึ่งเป็นกลุ่มเสี่ยงที่จะเกิดพฤติกรรมไม่ดีในลักษณะต่าง ๆ ได้ง่าย [21] โดยตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย ตัวแปรแฝงภายใน ได้แก่ พฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ (CYBERBULLY) และความคับข้องใจ (FRUS) ตัวแปรแฝงภายนอก ได้แก่ การเลี้ยงดูแบบเข้มงวดกวดขัน (STRICT) และ อิทธิพลความรุนแรง (INVI) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ แบบสอบถาม ซึ่งแบ่งเป็น 4 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 แบบสอบถามเกี่ยวกับพฤติกรรมกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ ผู้วิจัยใช้แบบสอบถามของ Tudkuea and Laeheem [9] ประกอบด้วย ด้านการนินทาหรือด่าทอผู้อื่นบนโลกไซเบอร์ ด้านการหมิ่นประมาทผู้อื่นบนโลกไซเบอร์ ด้านการแอบอ้างชื่อผู้อื่นในด้านลบบนโลกไซเบอร์ และด้านการลบหรือบล็อกผู้อื่นที่ไม่ชอบออกจากกลุ่ม

บนโลกไซเบอร์ ทั้งฉบับมี 24 ข้อ ซึ่งมีความเชื่อมั่นโดยวิธีวัดความสอดคล้องภายในโดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์แอลฟาของ Cronbach ผลปรากฏว่า แบบสอบถามทั้งฉบับมีความเชื่อมั่นเท่ากับ .907 และค่าความเชื่อมั่นรายด้านมีค่าเท่ากับ .828, .926, .905, .950 และ .928 ตามลำดับ โดยแบบสอบถามทั้งหมดเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ

ตอนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับความคับข้องใจ ผู้วิจัยใช้แบบสอบถามของ เกษตรชัย และหิมี [14] ประกอบด้วย คำถาม 6 ข้อ มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .856

ตอนที่ 3 แบบสอบถามเกี่ยวกับการยอมรับเลี้ยงดูแบบเข้มงวดกดขี่ ผู้วิจัยใช้แบบสอบถามของ เกษตรชัย และหิมี [14] ทั้งฉบับมี 5 ข้อ มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .843 โดยแบบสอบถามทั้งหมดเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ

ตอนที่ 4 แบบสอบถามเกี่ยวกับอิทธิพลความรุนแรง ผู้วิจัยใช้แบบสอบถามของ เกษตรชัย และหิมี [14] ประกอบด้วย ด้านอิทธิพลของเพื่อน อิทธิพลของเกม และอิทธิพลของบิดามารดา ทั้งฉบับมี 16 ข้อ มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .834 โดยแบบสอบถามทั้งหมดเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ

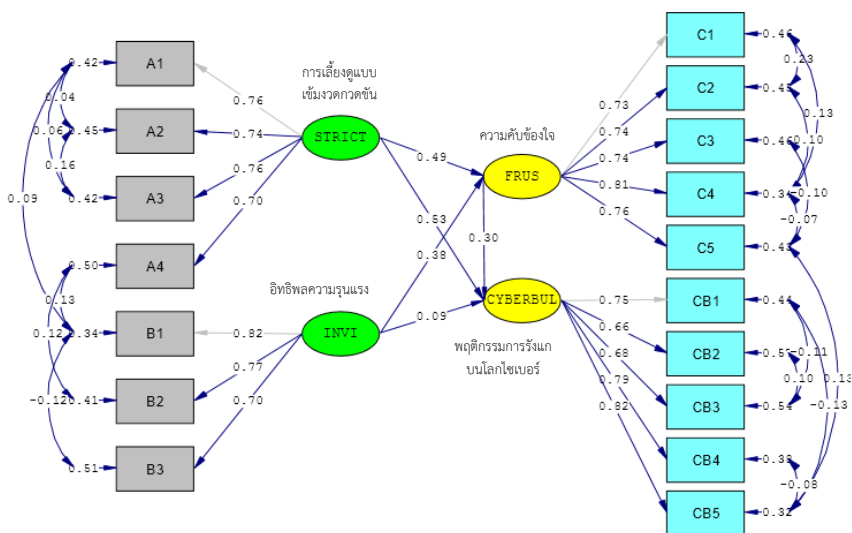
การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมทางคอมพิวเตอร์ ซึ่งเป็นการวิเคราะห์อิทธิพลเชิงสาเหตุ (Path Analysis) และนำค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรมาวิเคราะห์เพื่อตรวจสอบความสอดคล้องของโมเดลที่พัฒนาขึ้นกับข้อมูลเชิงประจักษ์ ซึ่งผู้วิจัยใช้ค่าสถิติ ค่าไค-สแควร์ (Chi-Square: χ^2), df หรือใช้ค่า χ^2/df ซึ่งควรมีค่าน้อยกว่า 3.00, ค่าดัชนีวัดระดับความกลมกลืน (GFI) ซึ่งควรมีค่า $\geq .90$, ค่าดัชนีวัดระดับความกลมกลืนที่ปรับแก้แล้ว (AGFI) ซึ่งควรมีค่า $\geq .90$, ค่าดัชนีวัดความสอดคล้องกลมกลืนในรูปความคลาดเคลื่อน (RMR) ซึ่งควรมีค่า $< .08$ และค่ารากที่สองของค่าเฉลี่ยความคลาดเคลื่อนกำลังสองของการประมาณค่า (RMSEA) ซึ่งควรมีค่า $< .08$ เพื่อใช้ในการรายงานผลการวิจัยต่อไป [20, 22]

ผลการศึกษา

การศึกษานี้เป็นการศึกษาพัฒนาโมเดลสมการโครงสร้างของพฤติกรรม การรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักศึกษาวิทยาลัยชุมชนแห่งหนึ่งในภาคใต้ของประเทศไทย ผลการวิจัยพบว่า โมเดลมีความกลมกลืนกับข้อมูลเชิงประจักษ์ตามการปรับค่าความสัมพันธ์ของความคลาดเคลื่อนระหว่างตัวแปรที่มีความสัมพันธ์ โดยพิจารณาจากค่าสถิติ

ที่ใช้ตรวจสอบความสอดคล้องระหว่างโมเดลกับข้อมูลเชิงประจักษ์ ค่าไคสแควร์ (χ^2) มีค่าเท่ากับ 245.54 ที่องศาอิสระ มีค่าเท่ากับ 96 และระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 (P-value) มีค่าเท่ากับ .00 ซึ่งไม่เป็นไปตามเกณฑ์กำหนด แต่เมื่อพิจารณาอัตราส่วนไคสแควร์สัมพัทธ์ (χ^2/df) มีค่าเท่ากับ 2.55 ค่าดัชนีวัดระดับความกลมกลืน (GFI) มีค่าเท่ากับ .92 ดัชนีวัดระดับความกลมกลืนปรับแก้ (AGFI) มีค่าเท่ากับ .90 ดัชนีรากที่สองของค่าเฉลี่ยกำลังสองของของเศษที่เหลือ (RMR) มีค่าเท่ากับ .04 ดัชนีรากที่สองของค่าเฉลี่ยความคลาดเคลื่อนกำลังสองของการประมาณค่า (RMSEA) มีค่าเท่ากับ .07 ซึ่งผลการวิจัยแสดงว่าโมเดลที่พัฒนาขึ้นตามสมมติฐานมีความสอดคล้องกลมกลืนกับข้อมูลเชิงประจักษ์ และเมื่อพิจารณาค่าสัมประสิทธิ์การพยากรณ์ (R^2) ของสมการโครงสร้างตัวแปรแฝงภายใน โดยตัวแปรในโมเดลสามารถอธิบายความแปรปรวนของตัวแปรพฤติกรรมมารั้งแบนโลกไซเบอร์ได้ร้อยละ 74 และตัวแปรในโมเดลสามารถอธิบายความแปรปรวนของตัวแปรความคับข้องใจ ได้ร้อยละ 72 ดังภาพที่ 1



Chi-Square=245.54, df=96, P-value=0.00000, RMSEA=0.068

ภาพที่ 2 ผลการวิเคราะห์โมเดลสมการโครงสร้างของพฤติกรรมมารั้งแบนโลกไซเบอร์ของนักศึกษาวิทยาลัยชุมชน แห่งหนึ่งในภาคใต้ของประเทศไทย

สรุปผลการศึกษา

ผลการวิเคราะห์ค่าสัมประสิทธิ์เส้นทาง (Path Coefficient) ตัวแปรอิทธิพลทางตรง (DE) อิทธิพลทางอ้อม (IE) รวมถึงอิทธิพลรวม (TE) ต่อพฤติกรรมการรังแกบนโลกโซเชียล และความคับข้องใจ ซึ่งสามารถอธิบายได้ดังต่อไปนี้ 1) ตัวแปรการเลี้ยงดูแบบเข้มงวดกดขี่ มีอิทธิพลทางตรง (Direct Effect: DE) ต่อพฤติกรรมการรังแกบนโลกโซเชียล และความคับข้องใจ มีค่าเท่ากับ .53 และ .49 ตามลำดับ ซึ่งพฤติกรรมการรังแกบนโลกโซเชียลได้รับอิทธิพลทางอ้อม (Indirect Effect: IE) จากการเลี้ยงดูแบบเข้มงวดกดขี่ผ่านความคับข้องใจ มีค่าเท่ากับ .14 ทั้งนี้ มีอิทธิพลรวม (Total Effect: TE) ของการเลี้ยงดูแบบเข้มงวดกดขี่ที่มีต่อพฤติกรรมการรังแกบนโลกโซเชียล และความคับข้องใจ มีค่าเท่ากับ .67 และ .47 ตามลำดับ 2) ตัวแปรอิทธิพลความรุนแรง มีอิทธิพลทางตรง (Direct Effect: DE) ต่อพฤติกรรมการรังแกบนโลกโซเชียล และความคับข้องใจ มีค่าเท่ากับ .09 และ .38 ตามลำดับ ซึ่งพฤติกรรมการรังแกบนโลกโซเชียลได้รับอิทธิพลทางอ้อม (Indirect Effect: IE) จากอิทธิพลความรุนแรงผ่านความคับข้องใจมีค่าเท่ากับ .11 ทั้งนี้มีอิทธิพลรวม (Total Effect: TE) ของอิทธิพลความรุนแรงที่มีต่อพฤติกรรมการรังแกบนโลกโซเชียล และความคับข้องใจ มีค่าเท่ากับ .19 และ .35 ตามลำดับ และ 3) ตัวแปรความคับข้องใจ มีอิทธิพลทางตรง (Direct Effect: DE) ต่อพฤติกรรมการรังแกบนโลกโซเชียล มีค่าเท่ากับ .30 ทั้งนี้มีอิทธิพลรวม (Total Effect: TE) ต่อพฤติกรรมการรังแกบนโลกโซเชียล มีค่าเท่ากับ .31 โดยค่าสัมประสิทธิ์การพยากรณ์พฤติกรรมการรังแกบนโลกโซเชียล และความคับข้องใจ มีค่าเท่ากับ .74 และ .72 ตามลำดับ จากผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่า ตัวแปรเชิงสาเหตุในโมเดลสามารถร่วมกันอธิบายความแปรปรวนของตัวแปรพฤติกรรมการรังแกบนโลกโซเชียลได้ร้อยละ 74 และตัวแปรความคับข้องใจได้ร้อยละ 72 ดังแสดงในตารางที่ 1

ตารางที่ 1 คะแนนมาตรฐานอิทธิพลทางตรง (DE) อิทธิพลทางอ้อม (IE) รวมถึงอิทธิพลรวม (TE) ระหว่างตัวแปรเหตุกับตัวแปรผล

ตัวแปรเหตุ	STRICT (การเลี้ยงดูแบบเข้มงวดกวดขัน)			INIV (อิทธิพลความรุนแรง)			FRUS (ความคับข้องใจ)			R ²
	DE	IE	TE	DE	IE	TE	DE	IE	TE	
ตัวแปรผล										
CYBERBULLY (พฤติกรรม การรังแก บนโลกไซเบอร์)	0.53	0.14	0.67	0.09	0.11	0.19	0.30	-	0.31	0.74
FRUS (ความคับข้องใจ)	0.49	-	0.47	0.38	-	0.35	-	-	-	0.72

การอภิปรายผลการศึกษา

1) ลักษณะการอบรมเลี้ยงดูของครอบครัวที่เข้มงวดกวดขันส่งผลให้นักศึกษาได้รับประสบการณ์ที่มีความสัมพันธ์กับความคิด ความรู้สึกเก็บกด รู้สึกอึดอัด รู้สึกซึมเศร้า อีกทั้งส่งผลให้นักศึกษาแสดงพฤติกรรมการรังแกผู้อื่นบนโลกไซเบอร์ เนื่องจากเป็นเทคโนโลยีที่ทุกคนสามารถเข้าถึงได้ง่าย สะดวก และยังเป็นการระบายความรู้สึกดังกล่าวไปได้ จึงกล่าวได้ว่า รูปแบบการเลี้ยงดูของครอบครัวที่มีลักษณะของความเข้มงวดกวดขันส่งผลโดยตรงและโดยอ้อมทำให้นักศึกษาเกิดพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ และมีอิทธิพลทางตรงส่งผลให้นักศึกษาเกิดความคับข้องใจ สอดคล้องกับ ศลักษณา กิติทัสน์ เสรณี และคณะ [23] ที่พบว่า ภาวะภายในจิตใจส่งผลต่อการเรียนและการดำเนินชีวิตของเด็กวัยรุ่น ทำให้รู้สึกเศร้า เหนงา โดดเดี่ยวอ้างว้าง และขาดความสุข อีกทั้งเป็นสาเหตุสำคัญที่ก่อให้เกิดปัญหาการฆ่าตัวตายในวัยรุ่น รูปแบบการอบรมเลี้ยงดูของบิดามารดามีผลต่อพัฒนาการด้านอารมณ์และพฤติกรรมของเด็ก กรณีเด็กได้รับการอบรมเลี้ยงดูที่ไม่เหมาะสมจะทำให้เกิดปัญหาด้านสุขภาพจิตตามมา และส่งผลให้เกิดภาวะซึมเศร้าได้ [24] สอดคล้องกับตุลยา จิตตะยโสธร [25] ที่พบว่าปัจจัยการอบรมเลี้ยงดูมีความสัมพันธ์ทางบวกกับพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียน ทั้งนี้ อิทธิพลกลุ่มเพื่อน การเลี้ยงดูแบบใช้อำนาจ การเลี้ยงดูแบบตามใจ การเลี้ยงดูแบบใช้เหตุผล การแสดงแบบแรงเสริมอัตโนมัติขั้นสูง สามารถอธิบายความแปรปรวนพฤติกรรมการก้าวร้าวได้ร้อยละ 37.50

ทั้งนี้ อัญชลี นักแน่น [26] พบว่า ครอบครัวที่มีการเลี้ยงดูแบบไม่มีเหตุผลเด็กจะขาดความเป็นตัวของตัวเอง ขาดทักษะในการแก้ไขปัญหา ขาดความมั่นคงในทางอารมณ์ สุขภาพจิตเสีย เกิดความคับข้องใจ และมีการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวออกมา อีกทั้งอภิตี นาคปทุมสวัสดิ์ [27] ยังกล่าวอีกว่าพื้นที่ทางอารมณ์ของเด็กเป็นปัจจัยที่สำคัญต่อความวิตกกังวล จนเกิดเป็นความคับข้องใจตามมา [14, 28]

2) ความรุนแรงทั้งที่ได้ซึมซับจากกลุ่มเพื่อน จากเกม และจากบิดามารดา มีอิทธิพลต่อค่านิยม ความรู้สึก รวมไปถึงทัศนคติของนักศึกษา ทั้งนี้ ยังถือว่าเป็นตัวเสริมแรงและทั้งตัวแบบให้นักศึกษาเกิดการเลียนแบบพฤติกรรมความรุนแรง รวมถึงใช้ความรุนแรงเป็นทางออกในการแก้ไขปัญหา อีกทั้งยังมีแนวโน้มจะเห็นพฤติกรรมความรุนแรงเป็นเรื่องปกติ จากผลการวิจัยพบว่า อิทธิพลความรุนแรงมีผลโดยตรงและโดยอ้อมทำให้นักศึกษาเกิดพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์และมีอิทธิพลทางตรงส่งผลให้นักศึกษาเกิดความคับข้องใจตามมา ซึ่งสอดคล้องกับเกษตรชัย และหิเม และอุทิศ สังขรัตน์ [28] ที่พบว่าความคับข้องใจ รวมถึงการอบรมเลี้ยงดูแบบเข้มงวดกวดขัน การอบรมเลี้ยงดูแบบประชาธิปไตย การอบรมเลี้ยงดูแบบปล่อยปละละเลย อิทธิพลความรุนแรงของเพื่อน อิทธิพลความรุนแรงของสื่อโทรทัศน์ อิทธิพลความรุนแรงของเกม และอิทธิพลความรุนแรงของบิดามารดา มีความสัมพันธ์ทางบวกกับพฤติกรรมการรังแกของนักเรียน ซึ่งสอดคล้องกับนุรุลลอห์ หลังปูเต๊ะ และเกษตรชัยและหิเม [29] ที่กล่าวว่า ภูมิหลังของการเกิดความรุนแรงภายในครอบครัวเกิดจากประสบการณ์การใช้ความรุนแรง ความสัมพันธ์เชิงอำนาจภายในครอบครัว ส่งผลต่อพฤติกรรมการใช้ความรุนแรงทั้งทางตรงและทางอ้อม ทั้งนี้ พูนสุข มาศรังสรรค์ [30] ได้กล่าวถึงผลกระทบที่เด็กได้รับจากความรุนแรงในครอบครัว อาจส่งผลให้เกิดปัญหาด้านอารมณ์ เกิดอาการเก็บกด ไม่เห็นคุณค่าในตนเองสูง ขาดความมั่นใจ รู้สึกหดหู่ รู้สึกซึมเศร้า และมีแนวโน้มของการฆ่าตัวตายสูง อีกทั้งยังมีทัศนคติเกี่ยวกับการใช้ความรุนแรงเป็นเรื่องปกติ ซึ่งยังส่งผลให้เด็กปรับตัวเข้ากับสังคมได้ยาก ชอบเก็บตัวเงียบ ไม่ไว้วางใจใคร และเกิดปัญหาซ่อนเร้นในระยะยาว อาทิ การเป็นโรคทางจิต [18] และสิริภิญญ์ อินทรประเสริฐ [31] พบอีกว่า อิทธิพลสื่อที่มีความรุนแรง และสภาพแวดล้อมด้านสื่อของเด็กและเยาวชนมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการรังแกของเด็กและเยาวชนอยู่ในระดับสูง และ 3) ความคับข้องใจถือเป็นสิ่งเราสำคัญให้นักศึกษาแสดงพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ ทั้งนี้ความคับข้องใจเป็นผลมาจากการเกิดความขัดแย้งภายในจิตใจ มีความเกี่ยวข้องกับความรู้สึกที่ไม่ได้ตอบสนองตามความต้องการจึงแปรเปลี่ยนเป็นความคับข้องใจซึ่งเป็นสาเหตุสำคัญในการแสดงพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ทั้งนี้เพื่อเป็นการระบายความอัดอั้น

หรือความรู้สึกที่ไม่ได้รับการตอบสนองที่มีอยู่ภายในเพราะปัจจุบันสื่อเทคโนโลยีสามารถเข้าถึงได้ง่าย สะดวก รวดเร็ว จึงนำเทคโนโลยีที่มีอยู่เป็นเครื่องมือในการระบายความรู้สึก คับข้องใจออกไปจึงเกิดเป็นพฤติกรรมไปรังแกผู้อื่นบนโลกไซเบอร์เพื่อความสนุกสนาน และอาจเพื่อตึงใจรังแกผู้อื่นด้วยก็เป็นได้ ทั้งนี้ผลการวิจัยพบว่า ความคับข้องใจได้รับ อิทธิพลทางตรงจากรูปแบบการเลี้ยงดูของครอบครัวแบบเข้มงวดกวดขัน และอิทธิพล ความรุนแรงทั้งที่ได้รับจากกลุ่มเพื่อน เกม และบิดามารดา ซึ่งเพศชาย และหิม และอุทิศ สังขรัตน์ [28] พบว่า ความคับข้องใจและอิทธิพลความรุนแรงของบิดามารดา มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมมารังแกของนักเรียนมากที่สุด อีกทั้งอมรทิพย์ อมรภิบาล [33] ยังพบอีกว่า บุคคลที่มีสุขภาพทางจิตเชิงลบเป็นปัจจัยส่งผลให้เกิดพฤติกรรมเสี่ยง ออนไลน์อีกทั้งหากตกเป็นเหยื่อของการรังแกบนโลกไซเบอร์จะมีผลกระทบต่อการปรึกษา บุคคลที่สาม ส่งผลให้เกิดสภาวะที่เรียกว่า ขาดการป้องกัน สอดคล้องกับเพศชาย และหิม [32] ที่พบว่า การอบรมเลี้ยงดูแบบเข้มงวดกวดขัน อิทธิพลความรุนแรงจาก เพื่อน อิทธิพลความรุนแรงจากสื่อโทรทัศน์ อิทธิพลความรุนแรงจากเกม และอิทธิพล ความรุนแรงจากบิดามารดา โดยกลุ่มนักเรียนที่มีโอกาสมีพฤติกรรมมารังแกสูง ได้แก่ นักเรียนที่มีความคับข้องใจในระดับมาก (1.60 เท่า) นักเรียนที่ได้รับการอบรมเลี้ยงดูแบบ เข้มงวดกวดขันในระดับมาก (1.74 เท่า) นักเรียนที่ได้รับอิทธิพลความรุนแรงจากเพื่อน ในระดับมาก (2.88 เท่า) นักเรียนที่ได้รับอิทธิพลความรุนแรงจากสื่อโทรทัศน์ในระดับมาก (3.66 เท่า) นักเรียนที่ได้รับอิทธิพลความรุนแรงจากเกมในระดับมาก (2.23 เท่า) และนักเรียนที่ได้รับอิทธิพลความรุนแรงจากบิดามารดาในระดับมาก (2.26 เท่า) และ ระดับปานกลาง (2.23 เท่า) [28] ซึ่งสอดคล้องกับฤทัยชนนี สิทธิชัย และธันยาร ตุตเกื้อ [13] ที่พบว่า สาเหตุของการเกิดพฤติกรรมมารังแกบนโลกไซเบอร์ของเยาวชน ในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ อันเป็นผลมาจากปัญหาด้านครอบครัว อันหมายถึง ลักษณะการอบรมเลี้ยงดูของครอบครัวทั้งที่มีการตามใจมากเกินไป รวมถึงการเลี้ยง ดูแบบปล่อยปละละเลย และการเลี้ยงดูแบบเข้มงวดให้อยู่ในกรอบหรือกฎระเบียบ อีกทั้ง ยังเป็นเยาวชนที่ครอบครัวมีปัญหา ซึ่งเยาวชนขาดความอบอุ่นในครอบครัวจึงมองหา กิจกรรมอย่างอื่นทำ รวมถึงยังเป็นเยาวชนที่บ่อยครั้งได้เห็นบุคคลในครอบครัวทะเลาะ ดบตีกันจนเห็นเป็นเรื่องปกติทั้งทางตรงและทางอ้อม รวมถึงการที่เยาวชนที่ชื่นชอบ ภาพยนตร์ เกมที่มีความรุนแรง จะมีพฤติกรรมไปรังแกผู้อื่นบนโลกไซเบอร์เพราะมองว่าเป็น เรื่องสนุก ทั้งนี้ อิทธิพลความรุนแรงก็ยังคงเป็นปัจจัยที่ส่งผลให้เยาวชนเลือกที่จะใช้ความ รุนแรงในการแก้ไขปัญหามองเห็นการดบตี ชกต่อย เป็นเรื่องสนุกสนาน ปกติธรรมดา และความคับข้องใจทั้งทางตรงและทางอ้อมส่งผลให้เยาวชนเกิดความหงุดหงิดง่าย รู้สึก

โกรธเมื่อมีคนขัดใจ รู้สึกอึดอัด และต้องเก็บความรู้สึกด้านลบไว้จนกลายเป็นความคับข้องใจ จึงมีการระบายโดยใช้สื่อออนไลน์ในการระบายความคับข้องใจจนเยาวชนมีพฤติกรรมที่ไปรังแกผู้อื่นบนโลกไซเบอร์ [34]

ข้อเสนอแนะ

1) ข้อเสนอแนะในการนำผลการศึกษาไปใช้

พ่อแม่ ผู้ปกครอง บุคคล หน่วยงาน องค์กร ที่เกี่ยวข้อง รวมไปถึงสถานศึกษา ครู อาจารย์ สามารถนำผลการศึกษาในครั้งนี้ไปใช้ประกอบการพิจารณาเพื่อเป็นแนวทางในการควบคุม ฝึกระวัง ป้องกัน และแก้ไขปัญหาการรังแกบนโลกไซเบอร์ในระดับนโยบายได้อย่างตรงจุดและรวดเร็ว โดยให้ความสำคัญกับการอบรมเลี้ยงดูของครอบครัว กลุ่มเพื่อนที่นิยมใช้ความรุนแรง สื่อเกมที่รุนแรง ตลอดจนการใช้ความรุนแรงในครอบครัว และยังเป็นแนวทางในการป้องกันการเกิดพฤติกรรมมารังแกบนโลกไซเบอร์ของนักศึกษาในเชิงรุกได้อย่างถูกต้องและเหมาะสมต่อไป

2) ข้อเสนอแนะในการศึกษาต่อไป

จากผลการวิจัยในครั้งนี้ได้ทราบถึงปัจจัยเชิงสาเหตุที่ส่งผลต่อพฤติกรรมมารังแกบนโลกไซเบอร์ ดังนั้น ควรมีการวิจัยด้านการพัฒนาโปรแกรมป้องกันเพื่อลดพฤติกรรมเสี่ยงการรังแกผู้อื่นบนโลกไซเบอร์ต่อไป อีกทั้งควรมีการศึกษาแนวทางการแก้ปัญหาและวิธีการจัดการเมื่อถูกรังแกบนโลกไซเบอร์

เอกสารอ้างอิง

- [1] Kyriacou, C. (2016). “A psychological typology of cyberbullies in schools”, *The Psychology of Education Review*. 40(2), 24-27.
- [2] Anker, C. K. (2011). *Bullying in the Age of Technology: A Literature Review of Cyber bullying for School Counselors*. The Graduate School. Menomonie: University of Wisconsin-Stout.
- [3] Kyriacou, C. and Zuin, A. (2014). “Characterising the cyberbullying of teachers by pupils”, *The Psychology of Education Review*. 39(2), 26-30.
- [4] Lonigro, A., Schneider, B.H., Laghi, F., Baiocco, R., Pallini, S. and Brunner, T. (2014). “Is Cyberbullying Related to Trait or State Anger?”, *Child Psychiatry Hum Dev*. 1(2014), DOI 10.1007/s10578-014-0484-0.

- [5] Nattharat, S., Pinpawan, B., Timo, T.O., Ronnapoom, S. and Thomas, E.G. (2014). "Youth Perceptions on Cyberbullying", **Journal of Behavioral Science for Development**. 6(1), 351-363.
- [6] Smith, P. K., Mahdavi, J., Carvalho, M., Fisher, S., Russell, S. and Tippett, N. (2008). "Cyberbullying: Its nature and impact in secondary school pupils", **Journal of Child Psychology & Psychiatry**. 49(4), 376-385.
- [7] Sittichai, R. and Smith, P. K. (2013). "Bullying and cyberbullying in Thailand: A review", **International Journal of Cyber Society and Education**. 6(1), 31-44.
- [8] Sittichai, R. (2014). "Information Technology Behavior Cyberbullying in Thailand: Incidence and Predictors of Victimization and Cyber-Victimization", **Asian Social Science**. 10(11), 132-140.
- [9] Tudkuea, T and Laeheem, K. (2014). "Development of indicators of Cyberbullying among youths in Songkhla Province", **Asian Social Science**. 10(14), 74-79.
- [10] Bandura, A. (1986). **Social Foundations of Thought and Action: A Social Cognitive Theory**. Englewood Cliffs. NJ: Prentice-Hall.
- [11] Laeheem, K. (2013). **Bullying Behavior of Students**. Songkhla: Audiovisual Faculty of Science Prince of Songkla University.
- [12] Kaewkangawan, S. (2011). **Personality Psychology** (6th edition). Bangkok: Mor chao baan Press.
- [13] Sittichai, R. and Tudkuea, T. (2015). **Cyberbullying Behavior among Youth in the Three Southern Border Provinces, Thailand (Research Report)**. Pattani: Prince of Songkla University Pattani Campus.
- [14] Laeheem, K. and Sangkharat, U. (2014). "Predicting factors for bullying Behavior of Islamic private schools students in Songkhla province", **NIDA Development Journal**. 54(1), 227-258.
- [15] Baumrind, D. (1971). "Current patterns of parental authorith", **Developmental Psychology Monographs**. 4(1), 1-103.

- [16] Kalaitzaki, A. E. and Birtchnell, J. (2014). "The impact of early parenting bonding on young adults' Internet addiction, through the mediation effects of negative relating to others and sadness" **Addictive Behaviors**. 39(1), 733-736.
- [17] Teeraphan, P. (2016). "Domestic violence on Songkhla lake basin area", **Parichart Journal Thaksin University**. 29(3), 155-168.
- [18] Puenpueng, A., Singhalert, R., Simmathan, P. and Odton, M. (2008). "The Adaptation of Aggressive Behaviour of Autistic Grade 1 Students By Reinforcement with Token Economy in Thai Language Exercises", **Rajabhat Maha Sarakham University Journal**. 2(2), 147-157.
- [19] Samoh N., Boonmongkon P., Ojanen T.T., Ratchadapunnathikul C., Damri T., Cholratana M. and Guadamuz T.E. (2014). "Cyber bullying among a national sample of Thai secondary school students: implications for HIV vulnerabilities", in **Proceeding of 20th International AIDS Conference Melbourne**. 20-25 July 2014 Australia.
- [20] Angsuchot, S., Wichitwanna, S. and Phinyophanuwat, R. (2011). **Statistical Analysis for Research in Social Sciences and Behavioral Science: Techniques in using LISREL Program** (3rd edition). Bangkok: Charoendi Mankhong Press.
- [21] Tudkuea, T. (2014). **Development of Indicators of Cyberbullying Among Youths in Songkhla Province**. Master of Arts Thesis. Songkhla: Prince of Songkla University.
- [22] Diamantopoulos, A. and Siguaw, A.D. (2000). **Introducing LISREL: A guide for the Uninitiated**. London: Sage Publications.
- [23] Kititussaranee, S., Sontirat, S. and Surinya, T. (2009). "Relationship between parenting style of parents with depression of grade 4 students.", **Ramathibodi Nursing Journal**. 15(2), 36-47.
- [24] Jittayasoton, D. (2009). "Diani Baumrind's Parenting Styles", **University of the Thai Chamber of Commerce Journal**. 29(4), 173-187.

- [25] Passasing, P. (2007). **Factors Influencing Aggressive Behaviors of Third Level Students in Office of Ubon Ratchathani Educational Service Area 5**. Master of Education Thesis. Ubon Ratchathani: Ubon Ratchathani Rajabhat University.
- [26] Naknan, A. (1994). **A comparison of self-concept, child rearing practices and school environment between the disciplinary problem students and the non-disciplinary problem students of the upper secondary schools in Khon Kaen Municipal Area**. Master of Educational Psychology Thesis. Bangkok: Srinakharinwirot University.
- [27] Nakpathumswat, A. (2015). **Influence of Child Temperament, Parent-Child Attachment and Child-Rearing Style on Anxiety Among Preschool Children in Daycare Centers**. Master Pediatric Nursing Thesis. Chon Buri: Burapa University.
- [28] Laeheem, K. and Sangkharat, U. (2012). “Relationships between affective characteristic factors, family upbringing factors, violence influence factors, and bullying behavior of Islamic private schools students’ in Songkhla province”, **Journal of Liberal Arts**. 4(2), 65-82.
- [29] Langputeh, N. and Laeheem, K. (2015). “Family Background of Muslim Spouses through Domestic Violence Behavior : Case Study in Muang District, Satun”, **Parichart Journal Thaksin University**. 28(3), 190-212.
- [30] Masrungson, P. (2016). “The family-violence management in the integrated buddhist perspective”, **Journal of MCU Peace Studies**. 24(1), 221-242.
- [31] Intraprasert, S. (2557). “The Relationship between Media Influence and Violent Behavior of Child and Youth in Bangkok”, **SDU Research Journal Humanities and Social Sciences**. 10(3), 17-36.
- [32] Laeheem, K. (2014). “Factors related to students’ bullying behavior in islamic private schools, songkhla province”, **Srinakharinwirot Research and Development (Journal of Humanities and Social Sciences)**. 6(12), 14-30.

- [33] Amaraphibal, A. (2016). "Victims of cyber bullying in youth groups: Risk Factors Affecting Mental Health and Third-Party Counseling", **Research Methodology & Cognitive Science**. 14(1), 59-73.
- [34] Prachaney, C. (2556). **The relationships between family communication patterns, lifestyle, family attachment styles, and social networking behavior and game addiction behavior amongst thai teenagers in bangkok metropolitan**. Master of Laws Thesis. Bangkok: Bangkok University.
- [35] Dollard, J. and Miller, N. E. (1939). **Frustration and Aggression**. New Haven, CT: Yale University Press.
- [36] Baumrind, D. (1971). "Current patterns of parental authorith", **Developmental Psychology Monographs**. 4, 1-103.
- [37] Bandura, A. (1963). "Behavior theory and indemnificatory learning", **American Journal of Orthopsychiatry**. 33, 591-601.