

การศึกษาสภาพปัญหาและสาเหตุของพฤติกรรมรังแกบนโลกไซเบอร์  
ของนักเรียนมัธยมศึกษาในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้  
A Study of Problems and Causes for Cyber Bullying Behaviors among  
Secondary School Students in the Three Southern Border Provinces

ธัญยกร ตุดเกื้อ<sup>1\*</sup>, เกษตรชัย และหิม<sup>2</sup> และฤทัยชนนี สิทธิชัย<sup>3</sup>  
Tanyakorn Tudkuea<sup>1\*</sup>, Kasetchai Laeheem<sup>2</sup> and Ruthaychonnee Sittichai<sup>3</sup>

<sup>1</sup> นักศึกษาปริญญาเอก หลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาพัฒนามนุษย์และสังคม คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ สงขลา (ได้รับทุนการศึกษาจาก สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา โครงการพัฒนาอาจารย์ และบุคลากรสำหรับสถาบันอุดมศึกษาในเขตพัฒนาเฉพาะกิจจังหวัดชายแดนภาคใต้)

<sup>2</sup> รศ.ดร., ภาควิชาสารัตถศึกษา คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ สงขลา 90110

<sup>3</sup> รศ.ดร., คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ หน่วยวิจัยเพื่อการพัฒนาเด็กและเยาวชน สถานีวิจัยนวัตกรรมการศึกษาและการเรียนการสอนที่เป็นเลิศ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ ปัตตานี 94000

<sup>1</sup> Student, Doctor of Philosophy in Human and Social Development, Faculty of Liberal Arts, Prince of Songkla University, Songkhla (Funded by Office of the Higher Education Commission's Project on Personnel Development for Higher Education Institutions in the Southern Border Provinces)

<sup>2</sup> Assoc. Prof. Dr., Department of Educational Foundation, Faculty of Liberal Arts, Prince of Songkla University, Songkhla, 90110

<sup>3</sup> Assoc. Prof. Dr., Faculty of Humanities and Social Sciences, Kids and Youth Development Research Unit, Research Center for Educational Innovations and Teaching and Learning Excellence, Prince of Songkla University, Pattani, 94000

\* Corresponding author: E-mail address: tam\_tanyakorn@yahoo.com

(Received: November 1, 2018; Revised: December 17, 2018; Accepted: January 8, 2019)

## บทคัดย่อ

การศึกษาวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาสภาพปัญหาและสาเหตุของพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ โดยใช้วิธีการสัมภาษณ์กลุ่ม นักเรียนมัธยมศึกษาในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ ที่มีอายุระหว่าง 13-18 ปี จำนวน 55 คน และการสัมภาษณ์กลุ่ม ครูผู้สอนและผู้บริหารโรงเรียนในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ จำนวน 12 คน ผลการวิจัยพบว่า สภาพปัญหาพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ ประกอบไปด้วยการหมิ่นประมาทผู้อื่น การนินทาและด่าทอผู้อื่น การแอบอ้างชื่อผู้อื่น และการกีดกัน โดยการลบหรือบล็อกผู้อื่นที่ไม่ชอบออกจากความเป็นเพื่อนหรือจากกลุ่มบนโลกไซเบอร์ โดยมีสาเหตุจากความรุนแรงในครอบครัว ความรุนแรงจากกลุ่มเพื่อน ความรุนแรงจากสื่อต่าง ๆ และความคับข้องใจ อย่างไรก็ตามองค์กรที่เกี่ยวข้องและโรงเรียนสามารถนำผลจากการวิจัย เข้าสู่กระบวนการเชิงนโยบายเชิงรุกเพื่อมุ่งแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นได้อย่างทันท่วงที โดยครู และผู้ปกครอง ยังคงเป็นบุคคลสำคัญในการเฝ้าระวังและสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนเพื่อให้กระบวนการป้องกันมีประสิทธิภาพต่อไป

**คำสำคัญ:** สภาพปัญหา สาเหตุ พฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ สามจังหวัดชายแดนภาคใต้

## Abstract

This study aimed at studying problems and causes of cyber bullying behaviors among secondary school students in the three southern border provinces. Data were collected through group interviews secondary school students in the three southern border provinces aged between 13 to 18 years old with the total of 55 students and data were collected through group interviews of 12 teachers and school directors in the three southern border provinces. Findings indicated that a study of problems cyber bullying behaviors among secondary school students consisted of defamation, gossiping, impersonation and exclusion removing or blocking off people from their groups on cyberspace. The cause of the problem was from family violence, violence group, media violence, and frustration. However, relevant organizations and schools can use the results of research into the proactive policy process in order to solve the problem in a timely manner. The teachers and parents are important people to monitoring and observing students' behavior so that the prevention process to be effective.

**Keywords:** Problems, Causes, Cyber Bullying Behaviors, Three Southern Border Provinces

## บทนำ

การรังแกบนโลกไซเบอร์เป็นมิติหนึ่งของพฤติกรรมความรุนแรงรูปแบบใหม่ที่กำลังเกิดขึ้นท่ามกลางฝูงชนแห่งยุคที่เฟื่องฟูไปด้วยการพัฒนาและความรวดเร็วของการใช้เทคโนโลยีที่ขาดการยั้งคิดผ่านอุปกรณ์เครื่องมือสื่อสารที่ต้องยอมรับว่า ได้กลายเป็นส่วนหนึ่งในการดำเนินชีวิตของคนในยุคปัจจุบัน อาทิ โทรศัพท์มือถือสมาร์ทโฟน แอปพลิเคชัน แท็บเล็ต หรือแม้แต่คอมพิวเตอร์โน้ตบุ๊ก โดยสามารถเชื่อมต่อกับระบบอินเทอร์เน็ตและใช้งานเครือข่ายสื่อสังคมออนไลน์ที่ได้รับความนิยม ได้แก่ Facebook Line Instagram YouTube Twitter E-mail หรือแม้แต่ Skype ซึ่งทุกเพศ ทุกวัย และทุกบ้านสามารถเข้าถึงการใช้งานได้อย่างแท้จริง [1-2] โดยมีนักวิชาการจำนวนมากได้ให้ความหมายของพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ว่า เป็นพฤติกรรมความรุนแรงที่มุ่งทำร้ายให้ผู้ที่ตกเป็นเหยื่อเกิดผลกระทบทางด้านจิตใจ รวมถึงด้านความสัมพันธ์ทางสังคมซึ่งสามารถยืดหยุ่นไปสู่การทำร้ายร่างกายและนำไปสู่การฆ่าตัวตายของบุคคลผู้ที่ตกเป็นเหยื่อ ทั้งนี้ ผลกระทบที่เกิดขึ้นผ่านบริบทของสื่อออนไลน์ที่มีความรวดเร็วเป็นจุดเด่น ดังนั้น การรังแกบนโลกไซเบอร์จึงมีผลกระทบที่สามารถทำลายความมั่นคงในการดำเนินชีวิตของบุคคลผู้ที่ตกเป็นเหยื่อทั้งทางตรง ได้แก่ การเกิดความรู้สึกอับอาย รู้สึกโกรธ รู้สึกเครียด เกิดความวิตกกังวล และกลายเป็นความคับข้องใจ ส่วนผลกระทบทางอ้อมส่งผลให้สุขภาพจิตเสื่อมเสีย ร่างกาย จิตใจอ่อนแอ นำไปสู่สภาวะซึมเศร้าที่เป็นต้นเหตุของการฆ่าตัวตายได้อย่างง่ายดาย [3-7]

ทั้งนี้ Sittichai and Smith [8] Tudkuea and Laeheem [9] ฤทัยชนนี สิทธิชัย [1] ได้จำแนกพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ออกเป็น 5 ด้าน ประกอบไปด้วย 1) ด้านการนินทาหรือด่าทอผู้อื่น อันเป็นลักษณะของการที่บุคคลไปกระทำการในลักษณะของการส่งข้อความที่มีรูปแบบของความเป็นศัตรูรุกรานข่มขู่ เสียดสี รวมถึงการเหยียดสีผิวผู้อื่นและการใช้ข้อความที่หยาบคายต่อผู้อื่นซ้ำ ๆ เพื่อแสดงอารมณ์ที่ไม่พอใจบนโลกไซเบอร์ 2) การหมิ่นประมาทผู้อื่น อันเป็นลักษณะของการที่บุคคลไป

กระทำการสิ่งใดที่เป็นอันตรายหรือ สิ่งที่ไม่เป็นความจริงอันส่งผลให้ผู้อื่นเสื่อมเสียบนโลกไซเบอร์ ทั้งในรูปแบบของข้อความ รวมถึงการติดต่อภาพ วิดีโอ โดยไม่ได้รับอนุญาต รวมถึงการแชร์หรือการส่งต่อข้อมูล บนโลกไซเบอร์ 3) การแอบอ้างชื่อผู้อื่นบนโลกไซเบอร์ อันเป็นลักษณะของการที่บุคคลไปกระทำการโดยอ้างว่าตนเอง เป็นคนอีกคนหนึ่งและไปกระทำการเพื่อมุ่งสร้างความเสื่อมเสียแก่ผู้อื่นบนโลกไซเบอร์ 4) การนำความลับที่เป็นข้อมูลส่วนตัวของผู้อื่นไปเปิดเผยหรือส่งต่อบนโลกไซเบอร์ เป็นลักษณะการไปกระทำการโดยนำเอาความลับที่เป็นข้อมูลส่วนตัวของผู้อื่นไปเปิดเผยหรือส่งต่อบนโลกไซเบอร์โดยไม่ได้รับอนุญาต ซึ่งเป็นข้อมูลที่สามารทำให้เกิดความเสื่อมเสีย อับอาย อันถือเป็นการหลอกลวงโดยตั้งใจบนโลกไซเบอร์ และ 5) การลบหรือบล็อกผู้อื่นออกจากกลุ่มบนโลกไซเบอร์ ซึ่งเป็นลักษณะของการที่บุคคลไปลบหรือบล็อกผู้อื่นออกจากกลุ่ม และการปิดกั้น หรือกีดกันผู้อื่นบนโลกไซเบอร์ ส่งผลให้ผู้ที่ถูกกระทำเกิดความรู้สึกด้านลบ [6-7, 2]

จากผลการศึกษาที่ผ่านมาพบว่า บุคคลผู้ที่ตกเป็นเหยื่อจากการถูกกีดกันรวมถึงการถูกลบหรือบล็อกออกจากกลุ่มบนโลกไซเบอร์เป็นพฤติกรรมที่มีประสิทธิภาพสูงในการให้ความหมายของการข่มขู่บนโลกไซเบอร์ ซึ่งผู้กระทำสามารถ ใช้งานได้ทุกที่ผ่านอุปกรณ์สื่อสารที่อยู่ภายใต้ระบบอินเทอร์เน็ต [8, 10-15] ทั้งนี้ รั้นยกร ตุดเกื้อ และเกษตรชัย และทิม [6] ได้พัฒนาโมเดลสมการโครงสร้างพฤติกรรมกรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักศึกษา โดยผลการศึกษาพบว่า สาเหตุของพฤติกรรมกรังแกบนโลกไซเบอร์เกิดจากปัจจัยการเลี้ยงดูของครอบครัวแบบเข้มงวดกวดขัน อิทธิพลความคับข้องใจ และอิทธิพลความรุนแรงจากกลุ่มเพื่อน ความรุนแรงจากเกมหรือสื่อต่าง ๆ รวมถึงความรุนแรงของบิดามารดา โดยตัวแปรเชิงสาเหตุโมเดลสามารถรวมกันอธิบายความแปรปรวนของตัวแปรพฤติกรรมกรังแกบนโลกไซเบอร์ได้ร้อยละ 74 และตัวแปรความคับข้องใจได้ร้อยละ 72 ตามลำดับ

อีกทั้งยังสอดคล้องกับแนวคิดการเรียนรู้โดยการสังเกตซึ่งเป็นแนวคิดพื้นฐานของการเลียนแบบ โดย Bandura [16] ได้กล่าวไว้ว่า การที่บุคคลสังเกตตัวแบบ ซึ่งตัวแบบอาจเป็นได้ทั้งบุคคลหรือเป็นสัญลักษณ์ ที่หมายถึง การ์ตูน เกม ภาพยนตร์ ตัวละคร หรือสื่อรูปแบบอื่นที่ส่งผลให้บุคคลเกิดการทำงานในระบบความรู้ ความคิด และการจดจำ และมีการเสริมแรง อีกทั้ง มีปฏิภิกิริยาของการโต้ตอบระหว่างคนกับสิ่งแวดล้อม รวมถึง แรงจูงใจภายในกับแรงจูงใจภายนอก ซึ่งให้ความสำคัญกับตัวแบบ โดย Bandura เชื่อว่า ตัวแบบมีอิทธิพลต่อการแสดงพฤติกรรมของบุคคล ทั้งนี้ สิ่งแวดล้อมที่อยู่รอบตัวบุคคลสามารถเป็นตัวแบบให้กับบุคคลได้แทบทั้งสิ้น การเรียนรู้โดยการสังเกตจะทำหน้าที่สำคัญในการสร้างพฤติกรรมใหม่ ในกรณีที่ผู้สังเกตตัวแบบไม่เคยเรียนรู้พฤติกรรมดังกล่าวมาก่อน รวมถึง ตัวแบบสามารถทำหน้าที่สำคัญ ในการเสริมพฤติกรรมที่มีอยู่ให้ดียิ่งขึ้น ในกรณีที่ผู้สังเกตตัวแบบเคยเรียนรู้พฤติกรรมนั้นมาแล้วโดยตัวแบบจะทำหน้าที่จูงใจการพยายามพัฒนาพฤติกรรมนั้นให้ดียิ่งขึ้น และ 3) ทำหน้าที่สำคัญในการยับยั้งการเกิดพฤติกรรม กรณีผู้สังเกต ตัวแบบมีพฤติกรรมไม่พึงประสงค์มาก่อน โดยตัวแบบทำหน้าที่ช่วยให้พฤติกรรมนั้นลดลง [17]

ด้วยบริบทพื้นที่ในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ของประเทศไทย อันประกอบไปด้วย จังหวัดปัตตานี จังหวัดยะลา และจังหวัดนราธิวาส อยู่ในสภาวะวิกฤติแห่งความรุนแรงที่ยังคงมีสถานการณ์ความไม่สงบเกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องตลอดระยะเวลากว่า 10 ปีที่ผ่านมา ทั้งนี้ ลักษณะของปัญหาที่เกิดขึ้นในพื้นที่ที่มีความซับซ้อนและสามารถเชื่อมโยงกับปัญหาอื่นอีกมากมายโดยส่งผลกระทบต่อวิถีชีวิตดำเนินในทุกด้าน [18-20] ซึ่งเด็กและเยาวชนถือเป็นกลุ่มประชากรที่มีผลต่อการกำหนดทิศทางและอนาคตของประเทศชาติ ดังนั้น การให้ความสำคัญกับปัญหาที่เกิดขึ้นกับเด็กและเยาวชนถือเป็นหัวใจสำคัญของการพัฒนาคนทั้งในระดับครอบครัว ชุมชน สังคม และประเทศชาติ ผลงานวิจัยในพื้นที่สามจังหวัดชายแดนภาคใต้จำนวนมากพบว่า สถานการณ์แห่งความรุนแรงที่เกิดขึ้นต่างส่งผลกระทบต่อความรู้สึกของบุคคลในพื้นที่ และที่สำคัญยังส่งผลให้เด็กและเยาวชน เกิดความวิตกกังวล เกิดความหวาดกลัวกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น รวมถึงความรุนแรงภายในครอบครัวที่เด็กและเยาวชนพบเจอ และความรุนแรงจากกลุ่มเพื่อนในโรงเรียน อันนำไปสู่ความคับข้องใจของเด็กและเยาวชน [21-23] ทั้งนี้ ถือเป็นกระบวนการเรียนรู้ของบุคคลรูปแบบหนึ่งที่เกิดจากสภาพแวดล้อมและคุ้นชินกับความรุนแรงอันนำไปสู่การเลียนแบบพฤติกรรมของเด็กและเยาวชน ทั้งที่รู้ตัวและไม่รู้ตัว ซึ่งส่งผลต่อทัศนคติแห่งความรุนแรงที่มองเป็นเรื่องปกติอันนำไปสู่การเลือกใช้ความรุนแรงในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อทำร้ายผู้อื่น กลั่นแกล้งผู้อื่น รวมถึงการไปรังแกผู้อื่นในทุกรูปแบบเพื่อเป็นการระบายความรู้สึกภายในและยังมีแนวโน้มสูงที่เด็กและเยาวชน จะเลือกใช้ความรุนแรงในการแก้ไขปัญหาซึ่งส่งผลเสียต่อตัวเด็กและเยาวชน รวมถึงชุมชน สังคม และประเทศชาติในระยะยาว [21, 24-25] ทั้งนี้ ปัญญาสมาคมพันธ์เพื่อการวิจัยความเห็นสาธารณะแห่งประเทศไทย [11] พบว่าทั้ง 5 ภูมิภาคในประเทศไทย รวมถึงกรุงเทพมหานคร พฤติกรรมกรังแกบนโลกไซเบอร์เกือบทั้งหมดเป็นพฤติกรรมที่เกิดขึ้นส่วนใหญ่ในหมู่นักเรียนระดับมัธยมศึกษาสายสามัญมากที่สุดจึงเป็นเรื่องที่ควรให้ความสำคัญและมุ่งหาแนวทางในการแก้ไขปัญหาอย่างจริงจัง

จากปรากฏการณ์ดังกล่าวข้างต้นผู้วิจัยสนใจศึกษาสภาพปัญหาและสาเหตุของการเกิดพฤติกรรมกรังแก บนโลกไซเบอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ โดยประโยชน์ของงานวิจัยครั้งนี้นำไปสู่การพัฒนาโปรแกรมการป้องกัน

อย่างเป็นทางการเพื่อทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องสามารถนำไปใช้ในการป้องกันการเกิดพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียน เพื่อสามารถแก้ไขปัญหาได้ตรงจุดและมีประสิทธิภาพมากที่สุดต่อไป

## วัตถุประสงค์

เพื่อศึกษาสภาพปัญหาและสาเหตุของพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้

## ระเบียบวิธีการศึกษา

การศึกษานี้ใช้ระเบียบวิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยเก็บข้อมูลจากนักเรียนมัธยมศึกษาในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ ที่มีอายุระหว่าง 13-18 ปี โดยวิธีการสัมภาษณ์กลุ่ม (Group Interview) จำนวน 14 กลุ่ม กลุ่มละ 3-6 คน รวม 55 คน โดยผู้วิจัยใช้เทคนิคหิมะกลิ้ง (Snowball Technique) ในการได้มาซึ่งผู้ให้ข้อมูลที่เป็นนักเรียน ทั้งนี้ ยังเก็บข้อมูลจากครูผู้สอน และผู้บริหารโรงเรียนในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ โดยใช้วิธีการสัมภาษณ์กลุ่ม (Group Interview) จำนวน 4 กลุ่ม กลุ่มละ 3 คน รวม 12 คน โดยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) รวมจำนวนผู้ให้ข้อมูลทั้งสิ้น 67 คน ผู้วิจัยได้ยึดหลักจริยธรรมในการศึกษาวิจัยโดยได้รับการยินยอมและให้ข้อมูลโดยสมัครใจจากผู้ให้ข้อมูลทุกคนและผู้วิจัยได้อธิบายถึงวัตถุประสงค์ของงานวิจัยอย่างชัดเจนก่อนสัมภาษณ์และให้สิทธิในการไม่ตอบคำถามหากไม่พร้อมหรือไม่อยากตอบทุกเวลาขณะสัมภาษณ์ รวมถึงผู้วิจัยได้รักษาความลับของข้อมูลและความเป็นส่วนตัวของผู้ให้ข้อมูลอย่างเคร่งครัด โดยโครงการวิจัยได้ผ่านกระบวนการพิจารณาจากคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์สาขาสังคมศาสตร์และพฤติกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ (PSU IRB 2018 - PSU - St - 001)

## การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยใช้วิธีการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงเนื้อหา (Content Analysis) โดยเป็นการจำแนกประเด็น (Classification) และจัดหมวดหมู่ (Grouping) และนำข้อมูลจากการวิเคราะห์มาตีความและสร้างข้อสรุป โดยอธิบายเชิงพรรณนาความและเรียบเรียงให้งานวิจัยเกิดความสมบูรณ์ตอบคำถามตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ตามแนวคิดของสูกางค์ จันทวานิช [37]

## ผลการศึกษา

การศึกษาสภาพปัญหาและสาเหตุของพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ โดยข้อค้นพบตามวัตถุประสงค์ มีดังนี้

### 1. สภาพปัญหาพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้

จากผลการศึกษาสภาพปัญหาพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ นักเรียนส่วนใหญ่รับรู้และเคยถูกรังแกบนโลกไซเบอร์ พบบางส่วนที่เป็นฝ่ายไปรังแกผู้อื่นบนโลกไซเบอร์ และมีนักเรียนส่วนน้อยอยู่ในสถานะที่เป็นทั้งผู้ถูกรังแกและยังเป็นผู้ที่ไปรังแกผู้อื่นบนโลกไซเบอร์ด้วย พบประเด็นที่น่าสนใจ คือ รูปแบบของการรังแกโดยนักเรียนจะเลือกใช้ Facebook ซึ่งถือเป็นเครื่องมือที่ถูกเลือกใช้ในการรังแกผู้อื่นสูงที่สุด รองลงมาจะมี Line และ Instagram โดยรูปแบบของการรังแกบนโลกไซเบอร์ที่พบแบ่งได้ ดังนี้

1) การหมิ่นประมาทผู้อื่นบนโลกไซเบอร์ โดยการแชร์รูปภาพที่มุ่งทำให้ผู้อื่นเกิดความรู้สึกด้านลบ รวมถึงทำให้เหยื่อรู้สึกอับอาย เช่น การแอบถ่ายภาพ วิดีโอ เหยื่อขณะเข้าห้องน้ำ แล้วนำไปแชร์บน Facebook ทั้งนี้ หากเหยื่อโกรธหรือมีการโต้ตอบกลับยิ่งทำให้นักเรียนที่ไปรังแกผู้อื่นเกิดความรู้สึกสะใจ สบายใจ และมองเรื่องดังกล่าวเป็นเรื่องตลกขบขันในกลุ่มเพื่อนฝูง และจะทำกับบุคคลเดิม ๆ ซ้ำ ๆ รวมถึงการล้อเลียนผู้อื่นบนโลกไซเบอร์ ซึ่งมีทั้งการเหยียดสีผิว การล้อเลียนจุดด้อยของเพื่อน เช่น การล้อเพื่อนว่าเตี้ยบ้าง สูงบ้าง ดำบ้าง และยังคงมีบางรายที่เคยถูกล้อเกี่ยวกับสภาพบกร่องของร่างกาย โดยใช้ถ้อยคำที่มุ่งทำให้เหยื่ออับอาย เช่น การเรียกเพื่อนว่า อีเตี้ย อีดำ ไอ้เหียน ซึ่งผู้ที่ตกเป็นเหยื่อจะเกิดความรู้สึกอับอาย โกรธ และไม่ยอมให้บุคคลอื่นเรียกแบบนั้น แต่ไม่สามารถจัดการกับมวชนบนโลกไซเบอร์ ที่มีจำนวนมาก ที่สำคัญ มีบางคนตกเป็นเหยื่อโดนเพื่อนรังแกบนโลกไซเบอร์จนมีการเรียกต่อ ๆ กัน จนบางคนเพื่อนในโรงเรียนไม่รู้จักชื่อจริง ๆ ของเหยื่อ ซึ่งเมื่อสอบถามถึงความรู้สึกเหยื่อพบว่า เหยื่อไม่ได้รู้สึกสนุกด้วยและบางคนไม่ยอมมาโรงเรียนเพราะอับอายที่โดนเพื่อนล้อ ไม่อยากคุยกับใคร ไม่อยากร่วมกิจกรรมของโรงเรียน อยากหนีไปให้ไกลจากสภาวะที่ถูกดูถูกดูแคลน แต่ยังคงทำได้แต่เงียบ ๆ ไว้ และต้องบอกตัวเองว่าต้องอดทนจนบางครั้งก็เสียใจ น้อยเนื้อ ต่ำใจในความเป็นตัวเอง กลายเป็นคนเงียบ ๆ อ่อนแอในสายตาเพื่อนคนอื่นต่อไป

2) การนิทาและคำทอผู้อื่นโดยใช้ถ้อยคำที่หยาบคายบนโลกโซเชียล อันเป็นพฤติกรรมที่คุ้นชินและใช้กันในกลุ่มนักเรียน แต่เมื่อพูดคุยกันอย่างลึกซึ้งพบว่า มีนักเรียนจำนวนมากที่เกิดความรู้สึกด้านลบกับพฤติกรรมที่ถูกนิทา หรือคำว่าโดยใช้คำหยาบคายบนโลกโซเชียล เช่น ถูกเพื่อนบน Facebook รวมถึง Line รุมด่าว่าอโง่บ้าง อีควายบ้าง ก็ทำให้รู้สึกโกรธ บางคนเลือกที่จะโต้ตอบ บางคนไม่กล้าโต้ตอบ ซึ่งจากการศึกษาพบอีกว่า ประเด็นนี้ส่งผลให้เกิดการทะเลาะวิวาท ในโรงเรียน เพราะเรื่องเกิดขึ้นจากโลกโซเชียล และเรื่องบางเรื่องอาจเกิดขึ้นในโรงเรียนก่อน แต่ได้นำไปจัดการต่อบนโลกโซเชียล ทำให้เหยื่อที่โดนกระทำรู้สึกอับอาย และรู้สึกกลัวเพราะบางครั้งโดนข่มขู่ว่า จะทำร้ายผ่านโลกโซเชียล

3) การแอบอ้างชื่อผู้อื่นบนโลกโซเชียล เป็นการสร้าง Facebook หรือ Line ปลอมขึ้นมาเพื่อรังแกบุคคลอื่น ที่อ่อนแอกว่า รวมถึงบุคคลที่ไม่ชอบหรือเกลียด โดยการใชภาพจริง ชื่อจริง แล้วมีการแชร์ข้อมูลที่ทำให้ผู้ที่ตกเป็นเหยื่อเกิดความรู้สึกอับอาย การใช้ชื่อผู้อื่นไปพูดจาลามกจนถึงการนำไปพูดจาโดยใช้ถ้อยคำหยาบคายกับบุคคลที่สาม รวมถึงการลดความน่าเชื่อถือของเหยื่อ โดยการให้ข้อมูลที่เป็นเท็จกับบุคคลที่สาม ทั้งนี้ สมองความต้องการของตนเอง ต้องการความสนใจ และมองเป็นเรื่องสนุกสนาน

4) การกีดกัน การลบหรือบล็อกผู้อื่นที่ไม่ชอบออกจากความเป็นเพื่อนหรือจากกลุ่มบนโลกโซเชียล ในภาพรวมอาจมองดูเป็นเรื่องที่ไม่น่าจะเป็นการรังแก แต่การกีดกัน รวมถึงการลบหรือบล็อกผู้อื่นที่ไม่ชอบออกจากความเป็นเพื่อนหรือจากกลุ่มบนโลกโซเชียลรวมหมายถึงทั้ง Facebook และ Line อันส่งผลกระทบต่อความรู้สึกทางด้านจิตใจ ของผู้ที่ตกเป็นเหยื่ออย่างมาก เพราะนักเรียนให้ความหมายของการเป็นเพื่อนกันบนโลกโซเชียลเป็นความสัมพันธ์ที่ยึดโยงกับโลกแห่งความเป็นจริง โดยความรู้สึกของนักเรียนที่ถูกเพื่อนกีดกัน ลบหรือบล็อกออกจากความเป็นเพื่อนหรือออกจากกลุ่มส่งผลให้เกิดความรู้สึกด้านลบ เกิดความสับสน เกิดความคับข้องใจ และรู้สึกเหมือนถูกแบ่งแยก แสดงให้เห็นถึง การตัดความสัมพันธ์ทางสังคม และมากไปกว่านั้น นักเรียนที่ถูกรังแกด้วยวิธีการนี้เกือบทุกคนจะรู้สึกโดดเดี่ยว รู้สึกไม่มีตัวตน ไม่อยากทำอะไร ไม่อยากพบเจอ ไม่อยากเข้าสังคม และมักเก็บตัวเงียบ ซึ่งนักเรียนจำนวนมากรู้สึกเศร้า อันเป็นต้นเหตุสำคัญของการไม่อยากอยู่บนโลกนี้ต่อไป

ในมุมมองของครูและผู้บริหารโรงเรียนมีการรับรู้และเข้าใจสถานการณ์ในปัจจุบันและเคยพบเห็นพฤติกรรมมารังแกบนโลกโซเชียลของนักเรียนรวมถึงบุตรหลานไม่ว่าจะเป็นการแชร์รูปภาพ วิดีโอ การด่าทอระหว่างกัน รวมถึง การสื่อสารโดยใช้คำหยาบคายของนักเรียนในยุคปัจจุบัน แต่ส่วนใหญ่ยังไม่ได้นำถึงผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นกับนักเรียนผู้ที่ตกเป็นเหยื่อของการถูกรังแกบนโลกโซเชียล และยังคงมีทัศนคติที่ว่า ยังคงเป็นเรื่องส่วนตัวของนักเรียน และไม่ได้มีผลกระทบอะไรมากกับชีวิตของนักเรียนจะมีเพียงแต่อาจส่งผลกระทบทางอ้อมเมื่อนักเรียนอยู่ในโรงเรียนหรือแม้แต่การที่อยู่บ้านแล้วมีการใช้สื่อสังคมออนไลน์มากจนเกินไปจะส่งผลกระทบต่อการศึกษาและผลการเรียนของนักเรียนแต่ทุกโรงเรียนมีนโยบายว่าในขณะที่เรียนห้ามใช้โทรศัพท์มือถือ นอกจากจะเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเรียน

สรุปได้ว่า สภาพปัญหาพฤติกรรมมารังแกบนโลกโซเชียลของนักเรียนมัธยมศึกษาในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ ในมุมมองของนักเรียนรวมถึงครูและผู้บริหารโรงเรียน สามารถแบ่งออกเป็น 4 ประเด็น คือ 1) การหมิ่นประมาทผู้อื่นบนโลกโซเชียล ด้วยวิธีการแชร์รูปภาพ วิดีโอ รวมถึงการล้อขบขำพรอ้งของผู้อื่นบนโลกโซเชียล โดยมุ่งทำให้เหยื่อเกิดความรู้สึกด้านลบทางด้านจิตใจ และมุ่งทำลายความสัมพันธ์ทางสังคมของเหยื่อด้วยเพราะมองเป็นเรื่องสนุกสนาน 2) การนิทาและคำทอผู้อื่นโดยใช้ถ้อยคำที่หยาบคายบนโลกโซเชียล ซึ่งนักเรียนส่วนใหญ่มองเรื่องดังกล่าวเป็นเรื่องปกติธรรมดา ไม่ได้ส่งผลร้ายแรงแต่อย่างใด 3) การแอบอ้างชื่อผู้อื่นบนโลกโซเชียล เป็นเรื่องของการปลอมแปลงเป็นอีกคนเพื่อให้บุคคลอื่นบนโลกโซเชียลเข้าใจว่าเป็นตัวตนจริง ๆ แล้วดำเนินการจัดกระทำให้บุคคลที่ถูกแอบอ้างเสื่อมเสียในทุกรูปแบบเพื่อสนองความต้องการบางอย่างและเพื่อความสนุกสนานเมื่อทำให้บุคคลที่ถูกแอบอ้างอับอายหรือเสื่อมเสีย และ4) การกีดกัน การลบหรือบล็อกผู้อื่นที่ไม่ชอบออกจากความเป็นเพื่อนหรือจากกลุ่มบนโลกโซเชียล อันเป็นเรื่องที่ละเอียดอ่อนและส่งผลต่อความรู้สึกด้านจิตใจสูงมากเพราะเหยื่อจากการถูกรังแกบนโลกโซเชียลรูปแบบนี้จะรู้สึกสับสน คับข้องใจ รู้สึกเศร้าเพราะคิดว่าไม่มีใครรัก ส่งผลให้จิตใจและร่างกายอ่อนแอ รวมถึงการรู้สึกไม่อยากมีชีวิตอยู่ ซึ่งเมื่อเปิดมุมมองของครูและผู้บริหารโรงเรียนสามารถสรุปได้ว่ามีการรับรู้และพบเห็นพฤติกรรมมารังแกบนโลกโซเชียลของนักเรียนแต่ยังมองเป็นเรื่องไกลตัวและมองว่าจะส่งผลกระทบกับการเรียนมากกว่าความรู้สึกด้านจิตใจหรือการเป็นอยู่ในสังคมของนักเรียน

## 2. สาเหตุของการเกิดพฤติกรรมมารังแกบนโลกโซเชียลของนักเรียนมัธยมศึกษาในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้

จากผลการศึกษาสามารถค้นพบสาเหตุของการเกิดพฤติกรรมมารังแกบนโลกโซเชียลของนักเรียนมัธยมศึกษา ในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ โดยแบ่งออกเป็น 4 ด้านสำคัญ อันประกอบไปด้วย ดังนี้

1) ด้านครอบครัว ซึ่งจากการศึกษาจากนักเรียนที่มีพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ รวมถึงนักเรียนที่เคยพบเห็นบุคคลใกล้ชิดมีพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์พบว่า ส่วนใหญ่นักเรียนที่มีพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ได้รับการเสริมแรงจากครอบครัว เนื่องด้วยครอบครัวในยุคปัจจุบันเป็นครอบครัวเดี่ยว บิดามารดาต้องออกไปทำงานไม่มีเวลาในการอบรมรวมถึงการดูแลบุตรหลานอย่างใกล้ชิด เพราะสาเหตุส่วนหนึ่งมาจากการที่นักเรียนขาดความอบอุ่น ในครอบครัว สมาชิกในครอบครัวขาดความผูกพันต่อกัน ไม่มีการทำกิจกรรมร่วมกัน ไม่มีเวลาให้แกกัน เมื่อเกิดปัญหา ในชีวิตนักเรียนส่วนใหญ่ไม่กล้าที่จะปรึกษากับบิดามารดา ทำให้นักเรียนให้ความสำคัญกับเพื่อนมากกว่าบิดามารดา และให้เวลากับตนเองในการเล่นโทรศัพท์ ดูหนัง ฟังเพลง เล่นเกม ใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างเต็มที่เพื่อเป็นการตอบสนองความต้องการของตนเอง ทั้งนี้ นอกจากนักเรียนขาดความอบอุ่นในครอบครัวแล้วยังมีอีกรูปแบบหนึ่งที่มีผลสำคัญซึ่งถือเป็นสาเหตุสำคัญที่ทำให้นักเรียนมีพฤติกรรมการรังแกผู้อื่นบนโลกไซเบอร์ คือ การเลียนแบบพฤติกรรมของบิดามารดาหรือบุคคลในครอบครัว โดยนักเรียนเห็น ได้รับรู้และซึมซับพฤติกรรมรุนแรงจากบุคคลในครอบครัวผ่านสื่อออนไลน์ เพราะบิดามารดาหรือบุคคลในครอบครัวของนักเรียนที่มีพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์เกือบทุกคนมีพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม เช่น การใช้คำพูดหยาบคายบนโลกไซเบอร์ ตามคำตำหนิว่าร้ายคนอื่นรวมถึงบ่อยครั้งที่นักเรียนโดนตำหนิว่าร้ายบนโลกไซเบอร์ ซึ่งส่งผลให้นักเรียนเกิดความอับอาย สิ่งที่สะท้อนได้มากที่สุดอาจเป็นทัศนคติของนักเรียนที่เห็นการรังแกผู้อื่นบนโลกไซเบอร์เป็นเรื่องปกติธรรมดาและยังคงมองว่าตนเองไม่ได้ทำให้ใครเดือดร้อน

2) ด้านกลุ่มเพื่อน มีผลต่อการแสดงพฤติกรรมของนักเรียนอย่างแน่นอนเนื่องจากนักเรียนให้ความสำคัญกับเพื่อนมากกว่าบิดามารดาในแง่มุมมองที่ว่าเพื่อนเข้าใจและเข้าถึงได้มากกว่า พูดกันได้ทุกเรื่อง และจากการศึกษาพบว่า กลุ่มเพื่อนที่ใช้ความรุนแรงต่อกันจะส่งผลต่อทัศนคติที่มองความรุนแรงเป็นเรื่องปกติของนักเรียน และยังส่งผลต่อการแสดงพฤติกรรมรุนแรงตามเพื่อน รวมถึงนักเรียนจำนวนมากมีพฤติกรรมตามเพื่อน ไม่ว่าจะเป็นการรังแกผู้อื่นในลักษณะเดียวกัน เช่น การใช้ภาพถ่ายหรือวิดีโอในการรังแกผู้อื่นด้วยความต้องการให้เกิดความสนุกสนาน

3) ด้านสื่อ อันหมายรวมถึงความรุนแรงที่เป็นตัวแบบผ่านสื่อละคร หนังสือ เกม หรือแม้แต่คลิปวิดีโอแกล้งบุคคลอื่นที่มีอยู่จำนวนมาก ซึ่งจากการศึกษาพบว่านักเรียนที่มีพฤติกรรมการรังแกผู้อื่นบนโลกไซเบอร์มักนิยมเสพสื่อที่มีความรุนแรง เช่น ขอบคุละครหรือหนังที่มีความรุนแรง เกมรบราฆ่าฟัน เกมกราดยิง เกมต่อสู้ และขอบคุคลิปวิดีโอการแกล้งคน ด้วยปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นทำให้นักเรียนเกิดการซึมซับและเลียนแบบโดยไม่รู้ตัวด้วยการนำพฤติกรรมที่รุนแรงมาใช้กับกลุ่มเพื่อนและบุคคลอื่นเพื่อความสนุกสนานและขาดซึ่งการยั้งคิดถึงผลกระทบที่จะเกิดขึ้นตามมากับผู้ที่ถูกเป็นเหยื่อ และยังพบอีกว่า นักเรียนในยุคปัจจุบันมีพฤติกรรมติดการใช้สื่อออนไลน์ผ่านมือถือถือสูงมากมีกรณีที่เกิดขึ้นรุนแรงขาดไม่ได้ คือ เล่นมือถือตั้งแต่นอนตื่นในห้องเรียนตลอดจนกลับไปถึงบ้านก็อยู่กับหน้าจอมือถือและนอนดึกมากจนกลายเป็นวงเวียนชีวิตของนักเรียนในยุคปัจจุบัน

4) ด้านความคับข้องใจ เป็นลักษณะอาการ อันประกอบไปด้วย ความวิตกกังวล ความวุ่นวายใจ ความอับอาย ความโกรธ อึดอัด สับสนและไม่สบายใจ ภายใต้อสภาพแวดล้อมที่บุคคลต้องพบเจอ อันเป็นต้นตอสำคัญในการหาทางออกจากความรู้สึกดังกล่าว โดยการระบายออกเป็นพฤติกรรมเบี่ยงเบนในรูปแบบต่าง ๆ สอดรับกับสังคมในยุคปัจจุบันที่ถือได้ว่านักเรียนทุกคนเข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์ได้อย่างง่ายดายและรวดเร็ว ทำให้พฤติกรรมความรุนแรงบางอย่างที่เกิดจากความคับข้องภายในจิตใจส่งผลกระทบต่อบุคคลอื่น ทั้งนี้ ความคับข้องใจของนักเรียนที่พบมากที่สุด คือ เรื่องด้านลบภายในครอบครัวที่อยู่บนโลกออนไลน์ โดยการแชร์ผ่านบิดามารดาทั้งทางตรง คือ บิดามารดากระทำนักเรียนอย่างเปิดเผย และทางอ้อม คือ การที่นักเรียนรับรู้ ได้ยินและได้เห็นบิดามารดากระทำต่อกันบนโลกไซเบอร์ ต่อมาก็คงเกิดจากกลุ่มเพื่อนที่เกิดจากการแชร์รูปภาพ วิดีโอ การได้รับรู้และได้เห็นความรุนแรงที่เกิดขึ้นทั่วมุมโลกผ่านระบบอินเทอร์เน็ตโดยไม่มีใครอธิบายสิ่งที่เกิดขึ้นทำให้นักเรียนสะสมความรู้สึกด้านลบจนติดแน่นและแปรเปลี่ยนเป็นความคับข้องใจอย่างไม่รู้ตัวและมันสามารถเป็นแรงขับไปสู่การแสดงพฤติกรรมอันไม่เหมาะสมต่าง ๆ ออกมาดังเช่นการรังแกผู้อื่นบนโลกไซเบอร์

ในมุมมองของครูและผู้บริหารโรงเรียนในประเด็นสาเหตุของการเกิดพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ได้เน้นหนักไปที่กลุ่มเพื่อนของนักเรียนและสื่อออนไลน์ที่จะเป็นสาเหตุสำคัญของการเกิดพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ผ่านกระบวนการรับรู้และเลียนแบบพฤติกรรม และยังให้มุมมองว่านักเรียนในยุคปัจจุบันติดเพื่อน ติดสื่อออนไลน์ ติดเกม ไม่สนใจการเรียน รักความสบาย รักความสนุก ซึ่งผลที่เกิดขึ้นตามมา คือ พฤติกรรมและทัศนคติด้านลบ บางครั้งทำให้ส่งผลกระทบต่อบุคคลอื่นรอบข้าง ดังนั้น หากบิดามารดาขาดความเอาใจใส่ ครูไม่สนใจ เท่ากับเป็นการทำร้ายนักเรียนทางอ้อม ให้เกิดความคับข้องใจและเกิดเป็นพฤติกรรมเบี่ยงเบนต่าง ๆ ตามมา

สรุปได้ว่า สาเหตุของพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ ในมุมมองของนักเรียนรวมถึงครูและผู้บริหารโรงเรียน สามารถแบ่งออกเป็น 4 ประเด็น คือ 1) ด้านครอบครัว ในมุมมองของการได้รับการเสริมแรงจากครอบครัวในแง่ของการเป็นแบบอย่างในเรื่องของพฤติกรรมรุนแรงทุกรูปแบบ รวมไปถึงการเป็นครอบครัวเดี่ยวทำให้ความใกล้ชิดและความสัมพันธ์ระหว่างบิดามารดาและนักเรียนลดลงส่งผลให้นักเรียนอาจขาดความอบอุ่นในครอบครัวและมองหาสิ่งอื่นมาทดแทน 2) ด้านกลุ่มเพื่อน มีนักเรียนให้ความสำคัญผ่านความเชื่อที่ว่าเพื่อสามารถเข้าใจในทุกเรื่องเพราะเป็นบุคคลที่อยู่ในวัยเดียวกันพบเจอสภาพปัญหาคล้ายคลึงกันทำให้กลุ่มเพื่อน มีอิทธิพลต่อความคิดความเชื่อหรือทัศนคติของนักเรียนโดยตรง ทำให้รูปแบบของพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ เกิดจากการซึมซับจากกลุ่มเพื่อนและยังคงเห็นเป็นเรื่องสนุก 3) ด้านสื่อ ที่มีความรุนแรงมีผลต่อการรับรู้ของนักเรียนและเกิดการเลียนแบบโดยรู้ตัวและไม่รู้ตัวผ่านตัวแบบในละคร หนังสือ เกม หรือแม้แต่คลิปวิดีโอที่มีเนื้อหาหากลั่นแกล้งบุคคลอื่นและสิ่งสำคัญที่เป็นปรากฏการณ์ที่น่าเป็นห่วง คือ นักเรียนจำนวนมากใช้โทรศัพท์มือถือรวมถึงสื่อสังคมออนไลน์มากตลอดทั้งวัน นั่นหมายถึง นักเรียนสามารถรับรู้ข้อมูลทุกด้านได้จากสื่อ ดังนั้น สื่อจึงเป็นตัวแปรสำคัญที่มีผลต่อการแสดงออกทางด้านพฤติกรรมของนักเรียน และ 4) ด้านความคับข้องใจ อันเป็นลักษณะอาการที่เกิดภายในจิตใจ เช่น ความวิตกกังวล ความวุ่นวายใจ ความอับอาย ความโกรธ อึดอัด สับสนและไม่สบายใจ ภายใต้สภาพแวดล้อมที่บุคคลต้องพบเจอเป็นสาเหตุสำคัญในการแสดงออกทางพฤติกรรมอาการของนักเรียน ทั้งนี้ ความคับข้องใจเกิดจากขึ้นได้จากทั้งครอบครัว กลุ่มเพื่อน หรือแม้แต่จากสื่อรูปแบบต่าง ๆ อันเป็นสาเหตุที่มีความสัมพันธ์เกี่ยวเนื่องต่อกัน ทั้งนี้ เมื่อการรับรู้แปรเปลี่ยนเป็นความรู้สึกคับข้องใจ ผลที่เกิดขึ้นย่อมเป็นแรงขับทางด้านความคิดและพฤติกรรมที่เบี่ยงเบนไปจากปกติซึ่งอาจส่งผลต่อตนเองและบุคคลอื่นทั้งที่รู้ตัวและไม่รู้ตัว และพฤติกรรมการรังแกเป็นรูปแบบหนึ่งของการระบายความรู้สึกคับข้องใจของนักเรียน เพื่อตอบสนองความต้องการของตนเองให้เกิดความสนุกสนาน ดังนั้น สภาพครอบครัว กลุ่มเพื่อน สื่อต่าง ๆ สามารถทำให้นักเรียนเกิดความรู้สึกคับข้องใจได้ซึ่งทั้งหมดยังเป็นส่วนหล่อหลอมให้พฤติกรรมและทัศนคติของนักเรียนเป็นไปตามสภาพแวดล้อมที่รับรู้อีกด้วย

## สรุปและการอภิปรายผล

จากผลการศึกษา พบว่า 1) สภาพปัญหาพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษา ในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ ในมุมมองของนักเรียนรวมถึงครูและผู้บริหารโรงเรียน อันเป็นพฤติกรรมที่นักเรียนจัดกระทำผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ได้รับความนิยม อาทิ Facebook Line และ Instagram โดยมีเป้าหมายเพื่อให้บุคคลที่ตกเป็นเหยื่อเกิดความรู้สึกด้านลบทางด้านจิตใจ และเพื่อทำลายความสัมพันธ์ที่ดีของเหยื่อที่มีต่อผู้อื่น โดยแบ่งออกเป็น ด้านการหมิ่นประมาทผู้อื่น ด้านการนินทาและด่าทอผู้อื่น ด้านการแอบอ้างชื่อผู้อื่น และด้านการกีดกัน การลบหรือบล็อกผู้อื่นที่ไม่ชอบออกจากความเป็นเพื่อนหรือจากกลุ่มบนโลกไซเบอร์ ทั้งนี้ ในมุมมองของนักเรียนยังมีทัศนคติที่เกี่ยวกับ การรังแกบนโลกไซเบอร์ว่า เป็นเรื่องที่ไม่ได้ส่งผลกระทบต่อบุคคลอื่นและมองเป็นแค่เรื่องสนุกสนาน และในมุมมองของครูและผู้บริหารโรงเรียนมีการรับรู้และพบเห็นพฤติกรรมรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนแต่ยังมองว่าเป็นเรื่องไกลตัวและมองว่า ไม่ได้ส่งผลกระทบต่อทางด้านจิตใจ รวมถึงลักษณะการเป็นอยู่ในสังคมของนักเรียนแต่จะส่งผลกระทบต่อการเรียนมากกว่า ทั้งนี้ เพราะสังคมไทยยังให้ความสำคัญและมีทัศนคติเกี่ยวกับผลกระทบที่เกิดจากการรังแกบนโลกไซเบอร์ในระดับน้อย ซึ่งส่งผลกระทบต่อการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของบุคคลในทุกระดับ ตั้งแต่ผู้ใหญ่ตลอดจนถึงเด็กและเยาวชนที่สามารถเข้าถึงข้อมูลและสื่อต่าง ๆ ได้อย่างอิสระและขาดการอธิบายถึงเหตุผล รวมถึงข้อดีข้อเสียจากการใช้สื่อออนไลน์ ซึ่งสุดท้ายจะนำไปสู่การเห็นเรื่องความรุนแรงบนโลกไซเบอร์เป็นเรื่องปกติและเกิดเป็นการเลียนแบบพฤติกรรมดังกล่าวในเด็กและเยาวชนทั้งที่รู้ตัวและไม่รู้ตัวผ่านตัวแบบต่าง ๆ ซึ่งสอดคล้องกับ Christine [26] ที่กล่าวว่าบุคคลที่มีพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีการสื่อสารเพื่อสนับสนุนพฤติกรรม โดยมีเจตนาเพื่อขำแค้นและไม่เป็นมิตรต่อบุคคลที่อ่อนแอกว่าโดยพฤติกรรมการรังแกผู้อื่นบนโลกไซเบอร์ โดยการส่งหรือโพสต์ข้อความที่เป็นอันตรายและการสร้างความรู้สึกที่โหดร้ายทางสังคมแก่ผู้ที่ตกเป็นเหยื่อผ่านช่องทาง E-Mail อีกทั้งการส่งข้อความโต้ตอบ ผ่านเว็บไซต์เครือข่ายสังคม การแชท การแชร์ ส่งต่อรูปภาพ หรือคลิปวิดีโอผ่านทางโทรศัพท์มือถือ [15] ซึ่ง Sittichai and Smith [8] Sittichai [14] Tudkuea and Laeheem [9] ณัฐรัชต์ สามะ และคณะ [3] ฤทัยชนนี สิทธิชัย และฉันทยากร ตุดแก้ว [2] ฉันทยากร ตุดแก้ว และมาลี สบายยิ่ง [7] ต่างพบว่าพฤติกรรมการรังแกผู้อื่นบนโลกไซเบอร์ของเยาวชนเป็นลักษณะของการนินทาด่าทอผู้อื่น รวมถึงการหมิ่นประมาท การแอบอ้างชื่อผู้อื่นในด้านลบ การนำความลับที่เป็นข้อมูลส่วนตัวหรือข้อมูลของผู้อื่นไปเปิดเผย และการลบหรือบล็อกผู้อื่นที่ตนไม่ชอบออกจากกลุ่ม เยาวชนจะมีพฤติกรรมดังกล่าวผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์และซอฟต์แวร์และแอปพลิเคชันต่าง ๆ ที่มีและได้รับความนิยมเพื่อมุ่งให้บุคคลอื่นเกิดความอับอาย โมหะ โกรธ รู้สึกเครียด วิตกกังวล อับอาย และนำไปสู่ความรู้สึกคับข้องใจ ทั้งยังส่งผลกระทบต่อทางอ้อมทำให้สุขภาพจิตเสื่อมเสีย ร่างกายอ่อนแอ จนเป็นจุดเริ่มต้นของภาวะซึมเศร้า จนเกิดเป็นปัญหาความสัมพันธ์ทางสังคมตามมา ทั้งนี้ ยังพบอีกว่าเยาวชนและผู้ปกครองต่างเห็นเรื่องดังกล่าวเป็นเรื่องปกติธรรมดา [27-31]

2) สาเหตุของการเกิดพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ ในมุมมองของนักเรียนรวมถึงครูและผู้บริหารโรงเรียน ส่วนใหญ่มองเป็นเรื่องของการเสริมแรงทางลบและเป็นลักษณะของการเรียนรู้ของนักเรียนผ่านกระบวนการสังเกตจนคุ้นชินกับสภาพแวดล้อมรอบตัว แบ่งออกเป็น

**ด้านครอบครัว** มีบิดามารดาเป็นแบบอย่างด้านความรุนแรงทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้และเลียนแบบพฤติกรรมโดยไม่รู้ตัว อันรวมไปถึงการที่นักเรียนขาดครอบครัวที่มีความใกล้ชิดและมีความสัมพันธ์ที่เหมาะสม นักเรียนจะมุ่งหาทางออกไปเข้ากลุ่มเพื่อนเพื่อชดเชยสิ่งที่ขาดหายไปเพราะในมุมมองของนักเรียนมองกลุ่มเพื่อนว่า เป็นกลุ่มที่เข้าใจและสนิทสนมมากกว่าบิดามารดาเพราะมองเป็นเพื่อนในช่วงแห่งวัยเดียวกัน ทั้งนี้ เพราะครอบครัวเป็นแรงเสริมกับนักเรียนได้ทั้งทางบวกและทางลบ โดยบุคคลในครอบครัวต้องมีความรู้ความเข้าใจและให้ความสำคัญกับการรังแกบนโลกไซเบอร์ รวมถึงความรุนแรงบนโลกไซเบอร์ทุกรูปแบบ แต่ด้วยเพราะการละเลยถึงความสำคัญส่งผลให้ครอบครัวกลายเป็นสภาพแวดล้อมที่นักเรียนเกิดการเรียนรู้และเห็นความรุนแรงเป็นเรื่องปกติและเกิดการเลียนแบบพฤติกรรมของบุคคลในครอบครัว และเมื่อกระทำแล้วก็ไม่มีใครในครอบครัวที่จะดักเตือน บางครั้งบุคคลในครอบครัวไม่สามารถเข้าถึงได้ก็มี ทำให้พฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนเกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องและขาดการสังเกตหรือติดตามการใช้สื่อสังคมออนไลน์จากบุคคลในครอบครัวอย่างใกล้ชิด สอดคล้องกับจุฬาลักษณ์ ประจนะเนย์ [32] ที่กล่าวว่า ลักษณะการอบรมเลี้ยงดูของครอบครัวมีผลกระทบต่อระดับสติปัญญา กระบวนการทางจิตใจในแง่ของการรับรู้ การเรียนรู้ ที่ส่งผลทำให้บุคคลสร้างกรอบความคิด รวมทั้งค่านิยมภายในตนเองขึ้นมา และลักษณะภูมิหลังของครอบครัวมีผลต่อการแสดงออกในด้านพฤติกรรมของเด็ก อันหมายความว่า ครอบครัวเป็นสิ่งแวดล้อมที่มีผลต่อพัฒนาการของเด็กทั้งทางตรงและทางอ้อม เนื่องจากสภาพของผู้ปกครองเป็นตัวบ่งชี้ความสัมพันธ์ของผู้ปกครอง ซึ่งส่งผลต่อลักษณะบุคลิกภาพ จิตใจ อารมณ์ สังคม ตลอดจนการปรับตัวของเด็ก ทั้งนี้ ยังสอดคล้องกับ เกษตรชัย และหิม [21] ที่กล่าวว่า การอบรมเลี้ยงดูของครอบครัว มีความสำคัญส่งผลต่อบุคลิกภาพ อุปนิสัยใจคอ การแสดงพฤติกรรม และพัฒนาการของเด็ก โดยเด็กที่ได้รับการอบรมเลี้ยงดูอย่างเหมาะสมกับวัยจะส่งผลต่อบุคลิกภาพและสามารถแก้ไขปัญหาพร้อมรับมือกับปัญหาต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ

**ด้านกลุ่มเพื่อน** ด้วยสภาพความเป็นอยู่และการพบเจอกับรูปแบบของปัญหาที่มีความคล้ายคลึงกันทำให้นักเรียนมีมุมมองต่อกลุ่มเพื่อนว่า เป็นบุคคลที่เข้าใจและเป็นทางออกสำหรับทุกอย่าง ทำให้กลุ่มเพื่อนมีอิทธิพลต่อความคิด ความเชื่อ รวมถึงทัศนคติที่ว่า การรังแกบนโลกไซเบอร์ที่ได้กระทำหรือที่พบเห็นเป็นเรื่องปกติและทำไปเพื่อความสนุกสนานในกลุ่มเพื่อน ซึ่งสรุปได้ว่า กลุ่มเพื่อนมีอิทธิพลต่อทัศนคติและการแสดงพฤติกรรมของนักเรียนผ่านการเรียนรู้โดยการสังเกตพฤติกรรมของกลุ่มเพื่อน ด้วยเพราะนักเรียนที่อยู่ในช่วงวัยรุ่นซึ่งต้องการการยอมรับจากกลุ่มเพื่อน และมีทัศนคติว่ากลุ่มเพื่อนเข้าใจตนเองมากกว่าบุคคลอื่น ซึ่งพบเจอเหตุการณ์ในชีวิตที่คล้ายกันจึงมีพฤติกรรมหรือพยายามมีพฤติกรรมที่มุ่งให้เกิดการยอมรับ โดยไม่ได้คำนึงถึงสิ่งที่จะเกิดขึ้นตามมา สอดคล้องกับ ศรีญา อธิชะ [33] ที่พบว่า การคบเพื่อนของเด็กในช่วงวัยรุ่นซึ่งเป็นช่วงวัยที่ต้องการเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่มและต้องการเป็นยอมรับของบุคคลรอบข้าง การเข้ากลุ่มของวัยรุ่นแต่ละคนมักมีเหตุผลที่แตกต่างกันออกไป อาทิ การเป็นช่วงวัยเดียวกัน การมีทัศนคติที่คล้ายกัน อีกทั้งบางคนอยากหลบหนีความเบื่อหน่ายภายในบ้าน จากความสำคัญดังกล่าวเห็นได้ชัดเจนว่า เด็กในช่วงวัยรุ่นมีแนวโน้มให้ความสำคัญกับกลุ่มเพื่อนมาก เพราะเชื่อว่าเพื่อนสามารถความเข้าใจตนเองมากกว่าบุคคลอื่น แต่บ่อยครั้งจากการที่วัยรุ่นเข้ากลุ่มเพื่อนมักมีการชักนำไปสู่การมีพฤติกรรมด้านลบหรือพฤติกรรมไม่เหมาะสมได้ง่ายเนื่องจากขาดความยั้งคิด

**ด้านสื่อ** อันหมายถึง นักเรียนสามารถรับรู้ข้อมูลต่าง ๆ ผ่านสื่อที่มีความหลากหลายในยุคปัจจุบัน พฤติกรรมการแสดงออกของนักเรียนจะได้รับอิทธิพลจากสื่อที่รับรู้และมีการแปรผลเกิดเป็นพฤติกรรม มีสื่อเป็นตัวแปรสำคัญในการส่งเสริมพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียน เนื่องจากพบว่า นักเรียนที่มีพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ มักนิยมสื่อที่ขึ้นเกี่ยวกับความรุนแรง อาทิ ละครหนัง ที่ใช้ความรุนแรง เกม รวมถึง คลิปวิดีโอที่มีเนื้อหาลั่นแกล้งบุคคลอื่นและสิ่งสำคัญที่เป็นปรากฏการณ์ที่น่าเป็นห่วง คือ การที่นักเรียนส่วนใหญ่ใช้โทรศัพท์มือถือถือรวมถึงสื่อสังคมออนไลน์ในปริมาณที่มากตลอดทั้งวัน เป็นผลจากความอิสระในการเข้าถึงสื่อต่าง ๆ ได้ตลอดเวลาและขาดการอธิบายถึงสิ่งที่ควรและไม่ควร รวมถึงสิ่งที่ดี ไม่ดี ทั้งยังสัมพันธ์กับครอบครัวที่ละเลยเกี่ยวกับการใช้สื่อของนักเรียนจนเกิดการเรียนรู้และเลียนแบบพฤติกรรมจากสื่อ โดยบุคคลใกล้ชิดกับนักเรียนควรอธิบายเพื่อให้ความเข้าใจของนักเรียนเป็นไปในทางที่ถูกต้องและไม่ให้นำสื่อไปใช้เป็นเครื่องมือในใช้ความรุนแรงโดยการรังแกผู้อื่น สอดคล้องกับ Bandura [34] ได้อธิบายพฤติกรรมของมนุษย์ภายใต้ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม (Social Learning Theory) ว่าพฤติกรรมของมนุษย์เกิดจากการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรงและจากการสังเกตจากตัวแบบ ซึ่งเด็กสามารถเรียนรู้

พฤติกรรมที่รุนแรง พฤติกรรมข่มขู่รังแกผู้อื่นผ่านการส่งข้อความแบบ ประกอบไปด้วย สื่อ กลุ่มเพื่อน สิ่งแวดล้อมในครอบครัว หรือแม้แต่ในชุมชนก็ตาม

**ด้านความคับข้องใจ** เป็นอีกหนึ่งสาเหตุสำคัญของการแสดงออกทางด้านพฤติกรรมอาการของนักเรียน ความคับข้องใจ เกิดจากขึ้นได้จากครอบครัว กลุ่มเพื่อน หรือแม้แต่สื่อรูปแบบต่าง ๆ อันเป็นสาเหตุที่มีความสัมพันธ์เกี่ยวเนื่องต่อกันภายในจิตใจ อาทิ การเกิดความวิตกกังวล วุ่นวายใจ ความรู้สึกอับอาย โกรธ อึดอัด สับสน และไม่สบายใจ ภายใต้อสภาพแวดล้อมที่นักเรียน พบเจอได้แปรเปลี่ยนและเกิดเป็นความคับข้องใจ อันเป็นแรงขับภายในที่จะส่งผลกระทบต่อการแสดงพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ เพื่อเป็นการระบายความรู้สึกและมุ่งให้เกิดความสนุกสนานเพื่อสนองความต้องการของตนเองโดยไม่คำนึงถึงความรู้สึกและ ผลกระทบที่อาจจะเกิดขึ้นของผู้อื่น ทั้งนี้ ความคับข้องใจเกิดขึ้นได้จากหลายปัจจัยและเป็นตัวแปรที่นำไปสู่การกระทำความรู้สึกในรูปแบบต่าง ๆ พฤติกรรมรังแกผู้อื่นบนโลกไซเบอร์เป็นทั้งต้นเหตุของการเกิดความคับข้องใจและยังเป็นการระบายอารมณ์ ความรู้สึกคับข้องใจของนักเรียนในยุคปัจจุบัน ที่มองว่าเป็นเรื่องสนุกสนาน ไม่ได้ส่งผลกระทบต่อผู้อื่น ซึ่งสอดคล้องกับ Dollard and Miller [35] ที่กล่าวถึงเกี่ยวกับความคับข้องใจว่าเกิดจากการถูกขัดขวางไม่ให้บรรลุผลในสิ่งที่ต้องการ ซึ่งเป็นการกระตุ้น อารมณ์ ความรู้สึกภายในจิตใจ อาทิ ความโกรธ คำพูด การกระทำ และท่าทาง ผ่านกระบวนการซึมซับและกระบวนการสั่งสม ที่เกิดจากประสบการณ์ตั้งแต่ในอดีตอันเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลทำให้เกิดการแสดงออกทางพฤติกรรม อีกทั้งยังสอดคล้องกับ Xiao and Wong [36] ที่ได้ศึกษาพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักศึกษาซึ่งพบว่า นักศึกษาที่มีแรงจูงใจในตนเองระดับต่ำ มีแนวโน้มไปรังแกผู้อื่นบนโลกไซเบอร์ในระดับสูงขึ้นด้วย

### ข้อเสนอแนะ

#### 1) ข้อเสนอแนะในการนำผลการศึกษาไปใช้

จากผลการศึกษาหน่วยงาน องค์กร รวมไปถึงสถานศึกษาสามารถนำผลการวิจัยไปเป็นองค์ประกอบสำหรับการแก้ไขปัญหาในเชิงนโยบายสำหรับแนวทางการแก้ปัญหาท่อนทวิความรุนแรงเกินกว่าจะแก้ไข ทั้งนี้ ครู อาจารย์ รวมถึงผู้ปกครองสามารถ นำผลจากการศึกษาประกอบการพิจารณาเพื่อเฝ้าระวังนักเรียนเพื่อสามารถป้องกันการเกิดปัญหาได้อย่างตรงจุดและมี ประสิทธิภาพต่อไป

#### 2) ข้อเสนอแนะในการศึกษาครั้งต่อไป

จากผลการศึกษานี้ได้ทราบถึงสภาพปัญหา และสาเหตุของพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ ดังนั้น การศึกษา ครั้งต่อไปควรมีการศึกษาแนวทางสำหรับการป้องกันการเกิดพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์อย่างเป็นรูปธรรม เพื่อสามารถ แก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นได้อย่างทันที่

### กิตติกรรมประกาศ

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยขอขอบคุณสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา โครงการพัฒนาอาจารย์และบุคลากรสำหรับ สถาบันอุดมศึกษาในเขตพัฒนาเฉพาะกิจจังหวัดชายแดนภาคใต้ ประจำปี 2559 ที่มีอบทุนอุดหนุนการศึกษา รวมถึงขอขอบคุณ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ ที่มีอบทุนอุดหนุนการวิจัยเพื่อวิทยานิพนธ์ ปีงบประมาณ 2561 และขอขอบคุณ คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ ที่มีอบทุนสมทบวิทยานิพนธ์สำหรับนักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา คณะศิลปศาสตร์ ปีงบประมาณ 2561

### เอกสารอ้างอิง

[1] Sittichai, R. (2013). *Cyberbullying behavior among adolescents*. Songkhla: Chanmeuxngkarphim.  
[2] Sittichai, R., & Tudkuea, T. (2017). Cyberbullying behavior among youth in the three southern border provinces, Thailand. *Academic Services Journal Prience of Songkla University*, 28(1), 86-99.  
[3] Samoh, N., Boonmongkon, P., Ojanen, Timo. T., Samakkeekarom, R., Guadamuz, & Thomas, E. (2014). Youth perceptions on cyberbullying. *Journal of Behavioral Science for Development*, 6(1), 351-346.  
[4] Sutin, T. (1995). *The reduction of adolescent students' aggressive behavior through a cognitive modification model*. Graduate School Master. Education (Educational Psychology) Bangkok: Chulalongkorn University.

- [5] Kaemmanee, T. (2017). *Teaching knowledge to process the process. learn effective* (21<sup>th</sup> ed). Bangkok: Chulalongkorn University.
- [6] Tudkuea, T., & Laeheem, K. (2018). Development of structural equation modeling of cyber bullying behavior among students in a community college in the southern part of Thailand. *Parichart Journal Thaksin University*, 31(1), 201-220.
- [7] Tudkuea, T., & Sabaiying, M. (2017). Patterns, Effects and coping with cyber bullying among students of a college in the southern part of Thailand. *Journal of Behavioral Science for Development*, 9(2), 220-236.
- [8] Sittichai, R., & Smith, P.K. (2013). Bullying and cyberbullying in Thailand: A review. *International Journal of Cyber Society and Education*, 6(1), 31-44.
- [9] Tudkuea, T., & Laeheem, K. (2014). Development of indicators of cyberbullying among youths in Songkhla Province. *Asian Social Science*, 10(14), 74-79.
- [10] Intelligence Alliance for Public Opinion Research of Thailand. (2009). *Cyber bullying behavior of Thai youth in Bangkok*. Bangkok: National Institute for Child and Family Development, Mahidol University.
- [11] Intelligence Alliance for Public Opinion Research of Thailand. (2011). *A cyber-bullying behavior management project with family involvement*. Bangkok: National Institute for Child and Family Development, Mahidol University.
- [12] Charles, E.N., Sharon, P., & Jessica, R. (2013). Cyberbullying: A review of the literature. *Universal Journal of Educational Research*, 1(1), 1-9.
- [13] Mehmet, B.H. (2010). Cyber bully/victim scale development study. *Akademik Bakis*, 19, 1-17.
- [14] Sittichai, R. (2014). Information technology behavior cyberbullying in Thailand: Incidence and Predictors of Victimization and Cyber-Victimization. *Asian Social Science*, 10(11), 132-140.
- [15] 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.
- [16] Bandura, A. (1986). *Social foundations of thought and action: A social cognitive theory*. Englewood Cliffs. New Jersey: Prentice-Hall Inc.
- [17] Iamsuphasit, S. (2013). *Theories and techniques in behavior modification* (8<sup>th</sup> ed). Bangkok: Chulalongkorn University.
- [18] Laeheem, K., & Boonprakarn, K. (2017). Relationships between personal background of upbringing and violent experience, and violent behaviors among Thai Muslim married couples in Pattani Province. *Parichart Journal Thaksin University*, 30(1), 161-184.
- [19] Laeheem, K., & Baka, D. (2009). Risk factors related to youths violence behaviors in the three southern border provinces of Thailand. *Songklanakarinn: E-Journal of Social Sciences & Humanities*, 15(6), 897-911.
- [20] Laeheem, K., & Baka, D. (2012). A study of youths' violence behaviors in the three southern border provinces of Thailand. *NIDA Development Journal*, 52(1), 159-187.
- [21] Laeheem, K. (2013). *Bullying behavior of students*. Songkhla: Audiovisual Faculty of Science Prince of Songkla University.
- [22] Laeheem, K. (2014). The effect of group study activities on the prevention risky behavior to students' bullying in an Islamic private school, Yala Province. *Parichart Journal Thaksin University*, 31(1), 183-200.
- [23] Laeheem, K., & Boonprakarn, K. (2015). Family background risk factors associated with domestic violence among married Thai Muslims couples in Pattani Province. *Asian Social Science*, 11(9), 235-244.

- [24] Kitsukchit, P. (2016). The factors causing adolescent female bullies in secondary girls' schools in the Bangkok Metropolis According to Ronald L. Akers's Social Learning Theory. *Academic Services Journal Prience of Songkla University*, 27(1), 72-80.
- [25] Baumrind, D. (1971). Current patterns of parental authority. *Developmental Psychology Monographs*, 4, 1-103.
- [26] Christine, S.B. (2008). Cyber bullying: Overview and strategies for school counsellors, guidance officers and all school personnel. *Australian Journal of Guidance & Counselling*, 18(1), 53-66.
- [27] 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.
- [28] Conway, A. (2009). *The internet generation: Bullying has gone digital the impact of cyber bullying on adolescent identity*. (Master' s Thesis) University of Dublin, Faculty of the Graduate School of Education.
- [29] Hines, H.N. (2011). *Traditional bullying and cyber-bullying: Are the impacts on self-concept the same*. A Thesis Faculty of the Graduate School, Western Carolina University.
- [30] Litwiller, B.J., & Brausch, A.M. (2013). Cyber bullying and physical bullying in adolescent suicide: the role of violent behavior and substance use. *Journal of Youth and Adolescence*, 42, 675-684.
- [31] Willard, N. (2006). Flame retardant. *School Library Journal*, 52(4), 54-56.
- [32] Prachaney, J. (2013). *The relationships between family communication patterns, lifestyle, family attachment styles, and social networking behavior and game addiction behavior amongst Thai teenagers in Bangkok Metropolitan*. Graduate School C. M.Com.Arts. Bangkok: Bangkok University.
- [33] Ishida, S. (2010). *A study on violence of adolescent students*. Master of Education Degree in Guidance and Counseling Psychology Bangkok: Srinakharinwirot University.
- [34] Bandura, R. (1977). *Social learning theory*. Englewood Cliffs. New Jersey: Prentice-Hall Inc.
- [35] Dollard, J., & Miller, N. E. (1939). *Frustration and aggression*. New Haven, CT: Yale University Press.
- [36] Xiao, B.S., & Wong, Y.M. (2013). Cyber-bullying among university students: An empirical investigation from the social cognitive perspective. *International Journal of Business and Information*, 8(1), 34-69.
- [37] Chantawaniche, S. (2008). *Data analysis in qualitative research* (8<sup>th</sup> ed). Bangkok: Chulalongkorn University.