

ความสัมพันธ์ระหว่างมิติทางบุคลิกภาพและความก้าวร้าวทางไซเบอร์: บทบาทการเป็นตัวแปรสื่อกลาง
ของการติดไซเบอร์ และการเป็นตัวแปรกำกับของอารมณ์ทางจริยธรรม

**The Relationship between Personality Dimensions and Cyber Aggression:
The Role of Cyber Addiction Mediators and the Role of Moral Emotions Moderators**

วิไลวรรณ ศรีสงคราม*
Wilaiwan Srisongkhram*

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

Faculty of Technical Education, Rajamangala University of Technology Thanyaburi, Thailand

ABSTRACT

Background and Objectives: The relationships between personality dimensions and cyber aggression that are mediated by cyber addictions and moderated by moral emotions are not clear. As described in previous studies, the absence of models that examine both mediators and moderators is limited in explaining the roles of cyber addictions and moral emotions. The purpose of this study was to explore the relationship between personality dimensions and cyber aggression. In addition, the role of mediators on cyber addiction and the role of moderators on moral emotions were studied.

Methodology: The research group consisted of 870 students selected using multistage random sampling. The instruments consisted of the three-dimensional personality test, including masculinity, femininity, and impulsivity; the cyber addiction test; the cyber aggression test; and the moral emotion test. The data were analyzed using an analysis of the mediator and moderator variables using the SPSS Process package.

Main results: The results revealed that: (1) The relationship between personality dimensions and cyber aggression had mediators such as internet addiction and gaming addiction, (2) The relationship between impulsivity and cyber aggression in the male and female participants was moderated by guilt in opposite directions, (3) The association between masculinity and cyber aggression was moderated by shame only with the females, (4) The association between femininity and cyber aggression was moderated by both guilt and shame only with the males.

Discussion: Considering the outcomes from the connection between personality dimensions and cyber aggression in all paths, only online social networking addiction was not significant or not a mediator. An explanation could be that online social networking correlated with social skills which can protect persons from aggressive behaviors. The following study was a moderator analysis. In both genders, guilt was a moderator in the link with impulsivity and cyber aggression but shown in opposite ways. It was a positive direction in the male model, whereas it showed a negative direction in the female model. Thus, from this result, guilt was able to reduce aggression only in the females. Besides testing this path, the second path of masculinity-cyber aggression was examined. It was found that shame was a moderator in the female model in positive outcomes, both in the whole and in each sub-level of moderators. The final test was the connection between femininity and cyber aggression. It found significance for guilt and shame on this path only in the males and mainly gave a positive direction, while the most likely significant results on each sub-level of moderators gave a negative direction. From these results, it further showed that low level moderators were able to more effectively reduce cyber aggression than medium and high levels. In contrast, they could not wholly decrease cyber aggression in efficiency.

Conclusion: These results suggest that the relationship between impulsivity and cyber aggression in females should reduce when exposed to moderation from guilt. Moreover, feminine traits play a greater protective function in deterring both cyber addiction and cyber aggression than moral emotions. This reflects that moral emotions have a limited capability in decreasing cyber aggression between the paths of masculine traits-cyber aggression and feminine traits-cyber aggression.

ARTICLE INFO

Article history:

Received 21 February 2021

Received in revised form
25 June 2021

Accepted 5 August 2021

Available online

12 May 2022

Keywords:

Personality dimensions

(มิติทางบุคลิกภาพ),

Cyber aggression

(ความก้าวร้าวทางไซเบอร์),

Cyber addictions

(การติดไซเบอร์),

Moral emotions

(อารมณ์ทางจริยธรรม)

*ผู้เขียนที่ให้การติดต่อ

E-mail address: wilaiwan_s@rmutt.ac.th, wistar497@gmail.com

บทคัดย่อ

ที่มาและวัตถุประสงค์: ความสัมพันธ์ระหว่างมิติทางบุคลิกภาพและความก้าวร้าวทางไซเบอร์ที่มีสื่อกลางโดยการคิดไซเบอร์และการกำกับโดยอารมณ์ทางจริยธรรมยังไม่มีชัดเจน การศึกษาที่ผ่านมา ยังขาดโมเดลที่ทดสอบความเป็นตัวแปรสื่อกลางและความเป็นตัวแปรกำกับที่มีข้อจำกัดเชิงประจักษ์ในการอธิบายบทบาทของการคิดไซเบอร์และบทบาทของอารมณ์ทางจริยธรรม การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างมิติทางบุคลิกภาพและความก้าวร้าวทางไซเบอร์ และศึกษาบทบาทการเป็นตัวแปรสื่อกลางของการคิดไซเบอร์และบทบาทการเป็นตัวแปรกำกับของอารมณ์ทางจริยธรรม

ระเบียบวิธีวิจัย: งานวิจัยนี้ประกอบด้วยกลุ่มตัวอย่างนักศึกษาจำนวน 870 คน คัดเลือกโดยใช้วิธีการสุ่มแบบหลายขั้นตอน เครื่องมือที่ใช้ประกอบด้วย แบบทดสอบบุคลิกภาพ 3 มิติ ได้แก่ ลักษณะความเป็นชาย ลักษณะความเป็นหญิง และความหุนหันพลันแล่น แบบทดสอบการคิดไซเบอร์ แบบทดสอบความก้าวร้าวทางไซเบอร์ และแบบทดสอบอารมณ์ทางจริยธรรม ข้อมูลได้รับการวิเคราะห์โดยใช้การวิเคราะห์ตัวแปรความเป็นสื่อกลางและความเป็นตัวแปรกำกับโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป SPSS Process

ผลการวิจัย: พบว่า 1) ความสัมพันธ์ระหว่างมิติทางบุคลิกภาพและความก้าวร้าวทางไซเบอร์มีตัวแปรสื่อกลาง คือ การคิดอินเทอร์เน็ตและการคิดเกม 2) ความสัมพันธ์ระหว่างความหุนหันพลันแล่นและความก้าวร้าวทางไซเบอร์ในเพศชายและเพศหญิงมีตัวแปรกำกับคือ ความรู้สึกผิด แต่มีทิศทางตรงกันข้ามกัน 3) ความสัมพันธ์ระหว่างลักษณะความเป็นชายและความก้าวร้าวทางไซเบอร์ มีความละเอียดแก้ไขเป็นตัวแปรกำกับเฉพาะในเพศหญิง 4) ความสัมพันธ์ระหว่างลักษณะความเป็นหญิงและความก้าวร้าวทางไซเบอร์ มีทั้งความรู้สึกผิดและความละเอียดแก้ไขเป็นตัวแปรกำกับเฉพาะในเพศชาย

อภิปรายผล: การพิจารณาผลลัพธ์จากการเชื่อมโยงระหว่างมิติทางบุคลิกภาพ-ความก้าวร้าวทางไซเบอร์ในทุกเส้นทาง จะมีเพียงการคิดเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ไม่มีนัยสำคัญหรือไม่เป็นตัวแปรสื่อกลาง สามารถอธิบายได้ว่าเครือข่ายสังคมออนไลน์มีความสัมพันธ์กับทักษะทางสังคมซึ่งสามารถป้องกันบุคคลจากการแสดงความก้าวร้าวต่อผู้อื่น การศึกษาต่อมาเป็นการวิเคราะห์ตัวแปรกำกับ ในทั้งสองเพศ ความรู้สึกผิดเป็นตัวแปรกำกับในความเชื่อมโยงระหว่างความหุนหันพลันแล่น-ความก้าวร้าวทางไซเบอร์ แต่ให้ทิศทางตรงกันข้ามกัน โดยจะให้ทิศทางเป็นบวกในโมเดลเพศชาย ในขณะที่จะแสดงทิศทางเป็นลบในโมเดลเพศหญิง ดังนั้น จากผลลัพธ์ที่ได้นี้ ความรู้สึกผิดสามารถที่จะลดความก้าวร้าวได้แต่เพียงในเพศหญิงเท่านั้น นอกเหนือจากการทดสอบเส้นทางนี้ เส้นทางที่ 2 ได้รับการทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างลักษณะความเป็นชาย-ความก้าวร้าวทางไซเบอร์ และพบว่า ความละเอียดแก้ไขเป็นตัวแปรกำกับในโมเดลเพศหญิง ที่มีผลลัพธ์ทางบวกทั้งโดยรวมและในแต่ละระดับย่อยของตัวแปรกำกับ การทดสอบสุดท้ายเป็นการเชื่อมโยงระหว่างลักษณะความเป็นหญิง-ความก้าวร้าวทางไซเบอร์ ได้พบความมีนัยสำคัญของความรู้สึกผิดและความละเอียดแก้ไขในเส้นทางเฉพาะเพศชาย และให้ทิศทางบวกเป็นหลัก ในขณะที่ผลลัพธ์ที่มีนัยสำคัญอย่างมากที่สุดในแต่ละระดับย่อยของตัวแปรกำกับได้ให้ทิศทางเป็นลบ จากผลลัพธ์นี้ ได้แสดงให้เห็นเพิ่มเติมด้วยว่าระดับต่ำของตัวแปรกำกับจะมีความสามารถในการลดความก้าวร้าวทางไซเบอร์ได้อย่างมีประสิทธิภาพมากกว่าเมื่อตัวแปรกำกับมีระดับปานกลางและระดับสูง ในทางตรงกันข้าม ตัวแปรกำกับที่ไม่สามารถลดความก้าวร้าวทางไซเบอร์โดยรวมได้อย่างมีประสิทธิภาพ

บทสรุป: ผลลัพธ์เหล่านี้ได้เสนอแนะว่าความสัมพันธ์ระหว่างความหุนหันพลันแล่นและความก้าวร้าวทางไซเบอร์ในเพศหญิงจะลดลงได้เมื่อมีตัวแปรกำกับจากความรู้สึกผิด ยิ่งไปกว่านั้น ลักษณะความเป็นหญิงจะทำหน้าที่ปกป้องในการหน่วงเหนี่ยวทั้งการคิดไซเบอร์และความก้าวร้าวทางไซเบอร์ได้มากกว่าอารมณ์ทางจริยธรรม สะท้อนได้ว่าอารมณ์ทางจริยธรรมมีความสามารถจำกัดในการลดความก้าวร้าวทางไซเบอร์ในระหว่างเส้นทางลักษณะความเป็นชาย-ความก้าวร้าวทางไซเบอร์ และลักษณะความเป็นหญิง-ความก้าวร้าวทางไซเบอร์

บทนำ

มิติทางบุคลิกภาพ ได้ถูกนำมาใช้ศึกษาปัญหาจากการคิดไซเบอร์และความก้าวร้าวทางไซเบอร์ (Ji, Wang, Zhang, & Zhu, 2014) ทั้งนี้เพราะเมื่อบุคคลใช้เทคโนโลยี พฤติกรรมการใช้จะได้รับอิทธิพลจากบุคลิกภาพของผู้ใช้ ซึ่งปรากฏออกมาในลักษณะตัวตนที่ผู้อื่นรับรู้ได้ และอาจเป็นตัวตนที่เป็นจริงหรือไม่เป็นจริง (Kokkinos, Antoniadou, & Markos, 2014) ส่งผลให้การกระทำพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมทางไซเบอร์สามารถบอกถึงลักษณะทางบุคลิกภาพของผู้กระทำได้ ไม่ว่าจะเป็นพฤติกรรมการคิดไซเบอร์ พฤติกรรมความก้าวร้าวและการกระทำความผิดที่กระทำต่อบุคคลอื่นในโลกไซเบอร์ อันเนื่องมาจากลักษณะของสื่อทางอิเล็กทรอนิกส์ที่มีลักษณะเอื้อต่อการเข้าใช้บ่อยครั้ง และอาจนำไปสู่การคิดไซเบอร์ กล่าวคือ บุคคลสามารถดาวน์โหลดข้อมูลในลักษณะต่าง ๆ เพื่อการใช้งานได้อย่างรวดเร็ว มีเรื่องราวและกิจกรรมที่อยู่ในความสนใจ จึงดึงดูดใจผู้ใช้ข้อมูล อีกทั้งยังเป็นเครื่องมือที่ช่วยสร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลในการติดต่อสื่อสารในกรณีที่ไม่สามารถพบปะกันได้โดยตรง (Karim & Chaudhri, 2012) รวมทั้งเป็นแหล่งที่ช่วยลดและจัดการกับความเครียด (Chandiramani, 2014) นอกจากนี้ ยังมีลักษณะที่เอื้อต่อการกระทำพฤติกรรมความก้าวร้าวทางไซเบอร์ได้ง่าย โดยเครื่องมือเหล่านี้มีลักษณะที่ลดการสื่อสารของความเป็นมนุษย์ลง (White-Ajmani & Bursik, 2014) ที่ทำให้ผู้ใช้งานไม่สามารถสื่อข้อมูลที่บ่งบอกอารมณ์ได้ เหมือนกับการติดต่อสื่อสารที่มีการเผชิญหน้ากันโดยตรง จึงไม่รับรู้สภาวะทางอารมณ์ของผู้ส่งและผู้รับข้อมูลได้ดีเท่ากับการสนทนาตามปกติที่มีการเห็นสีหน้าและแววตาชัดเจน (Colakoglu & Solak, 2014) ส่งผลให้บุคคลผู้ส่งข้อมูลขาดความรับผิดชอบในการส่งข้อมูลทางลบ เพราะสามารถสร้างตัวตนที่ไม่สอดคล้องกับตัวตนที่เป็นจริงและเอื้อต่อการปิดบังตัวตน (Kowalski & Limber, 2007) ข้อมูลที่อยู่ในระบบออนไลน์สามารถเก็บรักษาได้เป็นเวลานาน จึงสามารถเอื้อต่อการนำมาใช้ในการกระทำความผิด ตลอดจนพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมได้โดยง่าย และสามารถส่งได้รวดเร็วไปสู่ผู้รับที่อยู่ห่างไกล ส่งได้ทุกที่ทุกเวลา จึงทำให้ผู้ส่งไม่ได้พิจารณาไตร่ตรองความเหมาะสมของข้อมูลที่จัดส่งให้กับผู้อื่น (Runions & Bak, 2015) จากเหตุผลเหล่านี้ การกระทำพฤติกรรมความก้าวร้าวทางไซเบอร์และการกระทำความผิดจึงมีแนวโน้มกระทำได้ง่ายมากกว่าวิธีการสื่อสารในแบบที่มีการเผชิญหน้ากันโดยตรง และการตระหนักถึงพฤติกรรมของตนเองที่ได้กระทำผ่านไซเบอร์จึงมีได้น้อย ส่งผลให้กลไกของอารมณ์ทางจริยธรรมที่เป็นตัวหน่วงเหนี่ยวพฤติกรรมทางลบขาดการกระตุ้น (Olthof, 2012) ความรู้สึกผิดและความละอายแก่ใจในการกระทำจึงอาจจะเกิดขึ้นได้ยากกว่าการเผชิญหน้าและเห็นผลจากการกระทำของตนเองได้ในขณะนั้น ผู้กระทำจึงไม่ตระหนักว่าจะต้องปรับปรุงการกระทำของตนเองในการสื่อสารทางออนไลน์ในครั้งต่อไป (Combs, Campbell, Jackson, & Smith, 2010)

นอกจากนี้ ในปัจจุบันปัญหาการรังแกกันทางออนไลน์ก็เป็นปัญหาที่มีระดับความรุนแรงมากขึ้น โดยเฉพาะในช่วงสถานการณ์การแพร่ระบาดของโควิด-19 ที่สนับสนุนให้กิจกรรมต่าง ๆ ต้องกระทำผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์มากขึ้น ทำให้เด็กไทยมีความเสี่ยงต่อการคิดไซเบอร์และจากการรังแกกันบนโลกออนไลน์จากการใช้สื่อดิจิทัลที่ยาวนานขึ้น จากสถิติพบว่าปัญหาการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ของไทยมี

อันดับติดท็อป 5 ของโลก พบว่า เด็กไทย 48 เปอร์เซ็นต์ที่เคยประสบกับปัญหาการกลั่นแกล้งทางออนไลน์ โดยมีการส่งข้อความกลั่นแกล้งบนโซเชียลด้วยข้อความถึง 39 ข้อความต่อนาที (Economic Base, 2020)

จากการทบทวนวรรณกรรม มีงานวิจัยที่ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างมิติทางบุคลิกภาพ การคิดไซเบอร์ และความก้าวร้าวทางไซเบอร์ โดยมีอารมณ์ทางจริยธรรมเป็นตัวแปรกำกับอยู่อย่างจำกัด ทั้งนี้ การศึกษาที่ผ่านมาเป็นการศึกษาโดยแยกกัน ที่พบมีงานที่ศึกษาการเชื่อมโยงระหว่างบุคลิกภาพและการคิดไซเบอร์ (Nosratabad, Bayrami, & Shiri, 2020) การศึกษาการคิดไซเบอร์กับความก้าวร้าวทางไซเบอร์ (Hesapçioğlu & Yesilova, 2020) ซึ่งจะอธิบายได้เพียงแต่บุคลิกภาพมีผลต่อการคิดไซเบอร์ หรือการคิดไซเบอร์มีผลต่อความก้าวร้าวทางไซเบอร์เท่านั้น การศึกษาครั้งนี้ได้ศึกษาเพิ่มเติมว่า บุคลิกภาพมีผลทางอ้อมต่อความก้าวร้าวทางไซเบอร์ โดยผ่านตัวแปรสื่อกลางในแต่ละประเภท จะมีประเภทใดบ้างที่เป็นตัวแปรสื่อกลางที่นำไปสู่ความก้าวร้าวทางไซเบอร์ รวมทั้งได้ศึกษาอารมณ์ทางจริยธรรมเป็นตัวแปรกำกับในการตรวจสอบความสามารถในการปรับเปลี่ยนความสัมพันธ์ระหว่างมิติทางบุคลิกภาพและความก้าวร้าวทางไซเบอร์ว่าเงื่อนไขใดบ้างที่อารมณ์ทางจริยธรรมจะควบคุมและเปลี่ยนแปลงความก้าวร้าวได้ในลักษณะเพิ่มหรือลดระดับความก้าวร้าวทางไซเบอร์ลง อีกทั้งยังเป็นการศึกษากับบริบทของไทยที่บุคคลมีการหล่อหลอมทางวัฒนธรรมแตกต่างจากชาติอื่น ซึ่งจะมีผลให้อารมณ์ทางจริยธรรมทำหน้าที่ในการกำกับพฤติกรรมได้อย่างแตกต่างกัน ทั้งนี้เนื่องจากงานวิจัยที่ผ่านมาไม่ได้ศึกษาอารมณ์ทางจริยธรรมในแง่ของความเป็นตัวแปรกำกับโดยตรง สำหรับงานวิจัยที่ศึกษาการเสพติดเป็นตัวแปรสื่อกลางจะมีเฉพาะกับงานวิจัยที่ศึกษากับการใช้สารเสพติดและมีพฤติกรรมการเสพติดที่เป็นตัวแปรสื่อกลางระหว่างความหุนหันพลันแล่นของบุคลิกภาพที่ผิดปกติและพฤติกรรมความก้าวร้าว (Martino et al., 2018) ซึ่งแม้ต่างบริบทกัน แต่อาจจะเทียบเคียงพฤติกรรมการเสพติดมาสู่การศึกษาเกี่ยวกับการคิดไซเบอร์ในครั้งนี้ได้ ด้วยเหตุที่พฤติกรรมการติดสารเสพติดและการคิดไซเบอร์มีลักษณะใกล้เคียงกัน กล่าวคือ มีพฤติกรรมการใช้เวลาจำนวนมากไปกับกิจกรรมที่เสพติด รู้สึกหงุดหงิดและโมโหเมื่อมีบุคคลมาขัดจังหวะตนเองในขณะที่ทำกิจกรรมทางออนไลน์ ไม่สนใจในกิจกรรมอื่นใดนอกจากกิจกรรมทางออนไลน์เท่านั้น และมีแนวโน้มที่จะเพิ่มจำนวนเวลาในการเข้าใช้จากเดิม ส่งผลให้มีปัญหาในการใช้ชีวิตและปัญหาทางสุขภาพด้านต่าง ๆ (Saliceti, 2015)

ดังนั้น ในการศึกษาครั้งนี้จึงเป็นการเพิ่มความรู้ความเข้าใจในการศึกษาตัวแปรสื่อกลางและตัวแปรกำกับ ซึ่งผลจากการศึกษาอาจนำไปสู่การพัฒนาบุคลิกภาพของเยาวชน การควบคุมและส่งเสริมการใช้ไซเบอร์เพื่อป้องกันการคิดไซเบอร์ และการพัฒนาพฤติกรรมที่ดีในการออนไลน์ ซึ่งอาจจะเป็นวิธีการในการควบคุมและลดความก้าวร้าวทางไซเบอร์ลงได้

การทบทวนวรรณกรรม

ในการศึกษานี้ ได้มีแนวคิด และทฤษฎีที่เกี่ยวข้องซึ่งนำมาสู่กรอบความคิดในการวิจัย ดังนี้

1. ความสัมพันธ์ของมิติทางบุคลิกภาพ การคิดไซเบอร์ และความก้าวร้าวทางไซเบอร์

มิติทางบุคลิกภาพ เป็นลักษณะด้านต่าง ๆ ของบุคลิกภาพที่มีผลต่อความคิด ความรู้สึก และการกระทำของบุคคล ซึ่งเป็นลักษณะเฉพาะตัวที่ทำให้บุคคลมีความแตกต่างจากบุคคลอื่น มีแนวคิดที่อธิบายบุคลิกภาพอย่างหลากหลาย แต่ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ได้ศึกษากับมิติทางบุคลิกภาพแบบหุนหันพลันแล่น เนื่องจากมีงานวิจัยที่ผ่านมาได้พบว่า ความหุนหันพลันแล่นมีความสัมพันธ์ทางบวกกับการเสพติดอย่างกว้างขวาง ไม่ว่าจะเป็นการติดสารเสพติด (de Wit, 2009; Jentsch et al., 2014) การติดสุรา (McCarthy, Niculete, Treloar, Morris, & Bartholow, 2012) การติดบุหรี่ (Bloom, Matsko, & Cimino, 2014) การติดการพนัน (Shenassa, Paradis, Dolan, Wilhelm, & Buka, 2012) และในระยะต่อมาแนวคิดนี้ได้นำมาใช้ศึกษากับการติดเทคโนโลยี เช่น การติดเกม (Entwistle, Blaszczyński, & Gainsbury, 2020) และการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Rothen et al., 2018) ความหุนหันพลันแล่นที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ได้เน้นไปที่การวัด 3 ด้านย่อยตามแนวคิดความหุนหันพลันแล่นของ Barratt ได้แก่ (1) ด้านการรู้คิด เป็นแนวโน้มที่จะตัดสินใจอย่างรวดเร็ว (2) ด้านมอเตอร์ เป็นแนวโน้มที่จะกระทำพฤติกรรมอย่างทันที และ (3) การขาดซึ่งการวางแผน เป็นแนวโน้มที่จะให้ความสนใจกับสภาพในปัจจุบัน แต่ไม่ได้คำนึงถึงผลที่จะเกิดขึ้นกับในอนาคต โดยที่แนวคิดในด้านย่อยของความหุนหันพลันแล่น ได้มีความสอดคล้องกับทฤษฎีการควบคุมตนเอง (Self-Control) ที่อธิบายว่า บุคคลที่มีความยากในการควบคุมตนเองและขาดการวางแผนในการตอบสนองจะสะท้อนออกมาในลักษณะขาดการยับยั้งชั่งใจ ขาดการยั้งคิดไตร่ตรอง จะส่งผลให้ไปเพิ่มพฤติกรรมความก้าวร้าว ในขณะที่บุคคลที่มีการควบคุมตนเอง จะมีสติในการคิดไตร่ตรองก่อนการตอบสนองออกไป จึงมีผลต่อการไม่แสดงพฤติกรรมความก้าวร้าว (Qutaiba & Tamie, 2010)

นอกจากการศึกษากับมิติทางบุคลิกภาพแบบหุนหันพลันแล่นแล้ว ยังได้เพิ่มการศึกษากับมิติทางบุคลิกภาพลักษณะความเป็นชาย และลักษณะความเป็นหญิง โดยได้แนวคิดมาจากทฤษฎีบทบาททางเพศของ Bem (1981) ซึ่งงานวิจัยส่วนใหญ่จะศึกษากับตัวแปรเพศ แต่ไม่ได้ศึกษาถึงลักษณะบุคลิกภาพความเป็นชายและความเป็นหญิง ที่เป็นส่วนมีอิทธิพลต่อการคิดและการปฏิบัติอย่างแตกต่างกัน การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้จึงได้นำส่วนที่เป็นช่องว่างของการศึกษาในครั้งก่อน มาเป็นแนวทางในการกำหนดกรอบของการศึกษา ซึ่งได้มีงานการศึกษาวิจัยกับตัวแปรเพศ และพบว่า ความแตกต่างทางเพศ จะมีผลต่อความดึงดูดใจในกิจกรรมออนไลน์ที่แตกต่างกัน โดยงานวิจัยได้พบว่า เพศชายและเพศหญิงจะแสดงรูปแบบพฤติกรรมที่แตกต่างกันในการใช้อินเทอร์เน็ต เพศชายจะใช้อินเทอร์เน็ตในการเล่นเกมน แต่เพศหญิงจะใช้ในกิจกรรมทางสังคม (McInroy & Mishna, 2017) เพศชายจะพัฒนาในการติดเกมมากกว่าเพศหญิง (Dağh, 2020) และจากลักษณะของเพศหญิงที่เน้นปัจจัยทางสังคมและการมีสัมพันธภาพระหว่างบุคคล รวมทั้งเมื่อมีปัญหา มักต้องการการสนับสนุนทางสังคมมากกว่าเพศชาย จึงทำให้เพศหญิงมีแรงจูงใจและแนวโน้มที่จะติดเครือข่ายสังคมออนไลน์มากกว่าเพศชาย (Öztürk, Bektas, Ayar, Öztornaci, & Yağci, 2015) และพบว่าการคิดไซเบอร์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยสามารถพยากรณ์การรั้งแกล้งทางไซเบอร์ได้ (Qudah et al., 2019) นอกจากนี้ยังพบว่า บุคคลที่มีลักษณะความเป็นชายและความหุนหันพลันแล่นสูงทั้งคู่จะมีแนวโน้มแสดงความก้าวร้าวทางกาย

มากที่สุด ส่วนลักษณะความเป็นหญิงจะสัมพันธ์ทางลบกับความก้าวร้าว (Preston, Anestis, Watts, & Lilienfeld, 2018)

ดังนั้น ในการศึกษาครั้งนี้ จึงศึกษาการคิดไซเบอร์เป็นตัวแปรสื่อกลางในความสัมพันธ์ระหว่างมิติทางบุคลิกภาพและความก้าวร้าวทางไซเบอร์ เนื่องจากการศึกษาที่ผ่านมามักจะเชื่อมโยงระหว่างมิติทางบุคลิกภาพกับการคิดไซเบอร์ หรือมิติทางบุคลิกภาพกับความก้าวร้าวทางไซเบอร์ แต่ไม่ค่อยปรากฏว่าจะมีการศึกษาการคิดไซเบอร์ในความเป็นตัวแปรสื่อกลาง เพื่อดูผลว่าความก้าวร้าวเกิดจากการคิดไซเบอร์ประเภทใด

2. ความสัมพันธ์ของมิติทางบุคลิกภาพ อารมณ์ทางจริยธรรม และความก้าวร้าวทางไซเบอร์

ตามทฤษฎีอารมณ์ทางจริยธรรมที่นิยมศึกษาควบคู่กันไป ได้แก่ ความรู้สึกผิดและความละอายแก่ใจ โดยอารมณ์ทางจริยธรรมเหล่านี้จะมีบทบาทสำคัญในการหน่วงเหนี่ยวพฤติกรรมที่ฝ่าฝืนจริยธรรม และพฤติกรรมต่อต้านสังคม (Olthof, 2012) บุคคลที่มีการกระทำโดยคำนึงถึงจริยธรรมจะมีอารมณ์ทางจริยธรรมที่มาต่อต้านการกระทำผิดและมีการคิดถึงผลการกระทำของตนเองที่จะส่งผลต่อผู้อื่น (Stuewig & McCloskey, 2005)

ตามนิยามของอารมณ์ทางจริยธรรมทั้ง 2 ชนิดนี้จะมีลักษณะที่ร่วมกันอยู่ กล่าวคือ เป็นอารมณ์ที่เกิดจากการมีสติสัมปชัญญะของตนเอง จะเกิดขึ้นในสถานการณ์ทางลบที่จะกระตุ้นให้เกิดอารมณ์เหล่านี้ โดยมักจะปรากฏเมื่อบุคคลฝ่าฝืนทางจริยธรรมหรือล้มเหลวในการรักษามาตรฐานทางจริยธรรมเอาไว้ อย่างไรก็ตาม ความรู้สึกผิดและความละอายแก่ใจก็มีลักษณะที่แตกต่างกัน ซึ่งจะส่งผลต่อแรงจูงใจและแนวโน้มในการกระทำพฤติกรรมอย่างแตกต่างกัน ความรู้สึกผิดจะให้ความสำคัญไปที่การกระทำ ประกอบด้วยความรู้สึกเสียใจในการกระทำผิด จึงมีผลให้บุคคลปรับปรุงการกระทำของตนเองในการกระทำครั้งต่อไป บุคคลที่มีความรู้สึกผิดจะมีความรับผิดชอบกับการกระทำของตนเองที่มีต่อผู้อื่น (Stuewig et al., 2015) ในขณะที่ความละอายแก่ใจจะเน้นไปที่การประเมินตนเองทางลบ ซึ่งเป็นความรู้สึกว่าความผิดอยู่ที่ตนเอง จึงส่งผลให้บุคคลรู้สึกไร้ค่าและไร้อำนาจ ซึ่งให้ผลในการปฏิเสธความรับผิดชอบ จึงใช้วิธีการหลีกเลี่ยงหรือซ่อนเร้นจากการเผชิญกับความจริง ส่งผลให้มีการตำหนิผู้อื่น จึงมีความโกรธและแสดงออกซึ่งความก้าวร้าวและมีพฤติกรรมในทางทำลายต่อบุคคลอื่น ผลการศึกษาส่วนใหญ่พบว่า ความรู้สึกผิดจะเป็นปัจจัยปกป้องโดยสัมพันธ์กับพฤติกรรมทางบวก ส่วนความละอายแก่ใจ จะเป็นปัจจัยเสี่ยงโดยสัมพันธ์กับพฤติกรรมในการทำความผิด (Stuewig et al., 2015) อารมณ์ทางจริยธรรมจึงอาจเป็นวิธีการหนึ่งในการลดการรังแกกันได้ (Jacobson, Hood, & Jacobson, 2017)

อย่างไรก็ตาม จากการทบทวนวรรณกรรม พบว่า มีผลการศึกษาที่เป็นไปตามคำอธิบายข้างต้นและมีผลที่แตกต่างกันออกไป เช่น พบว่าความละอายแก่ใจไม่สัมพันธ์กับความก้าวร้าว แต่เป็นความรู้สึกผิดของความล้มเหลวและมีความใส่ใจต่ำในการฝ่าฝืนจริยธรรม (Pivetti, Camodeca, & Rapino, 2016) และพบว่า ความรู้สึกผิดก่อนวัยผู้ใหญ่จะสัมพันธ์ทางบวกต่อพฤติกรรมเอื้อเฟื้อ ส่วนความละอายแก่ใจจะมีผลทางลบต่อพฤติกรรมต่อต้านสังคม ซึ่งแสดงให้เห็นว่าทั้งความรู้สึกผิดและความละอายแก่ใจจะช่วยให้นักคิดใน

มาตรฐานทางจริยธรรมซึ่งเป็นสิ่งสำคัญในการป้องกันพฤติกรรมด้านลบ (Olthof, 2012) ในขณะที่งานวิจัยที่ศึกษาความรู้สึกผิดและความละอายแก่ใจกับความก้าวร้าว พบว่าความรู้สึกผิด แม้ว่าจะมุ่งใจให้บุคคลมีการปรับปรุงการกระทำ แต่ก็ยังเชื่อมโยงทางบวกต่อความก้าวร้าวได้โดยผ่านพฤติกรรมการตำหนิผู้อื่น ซึ่งสามารถไปลดแนวโน้มที่บุคคลจะปรับปรุงการกระทำ ในขณะที่ความละอายแก่ใจจะมีความสัมพันธ์ทางบวกเล็กน้อยกับทั้งความก้าวร้าวและการปรับปรุงพฤติกรรมให้ดีขึ้น (Silfver-Kuhlampi, Figueiredo, Sortheix, & Fontaine, 2015) ผลการศึกษาที่ได้ สะท้อนให้เห็นว่าความแตกต่างของพฤติกรรมที่พบจากการศึกษาตัวแปรอารมณ์ทางจริยธรรมขึ้นอยู่กับความแตกต่างของสังคมและวัฒนธรรมที่ใช้ในการศึกษาของแต่ละงานวิจัย

สำหรับงานวิจัยที่ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างมิติทางบุคลิกภาพ อารมณ์ทางจริยธรรม และความก้าวร้าวทางไซเบอร์ มีงานวิจัยที่ได้แสดงให้เห็นว่าบุคคลที่มีลักษณะหุนหันพลันแล่น จะมีพฤติกรรมตอบสนองโดยไม่ได้ไตร่ตรองอย่างเพียงพอ (Crane, Testa, Derrick, & Leonard, 2014) บุคคลจะมีระดับที่ต่ำกว่าของการกำกับจากอารมณ์ทางจริยธรรม มีความรู้ตัวต่ำในการตัดสินใจพฤติกรรมที่จะได้ตอบกับบุคคลอื่นได้อย่างเหมาะสม (Olthof, 2012) การศึกษาที่ผ่านมาได้พบว่า ระดับที่สูงกว่าของความหุนหันพลันแล่นจะสัมพันธ์กับการแสดงความโกรธซึ่งเชื่อมโยงกับความก้าวร้าว (Hwang et al., 2014)

ส่วนงานวิจัยในบทบาททางเพศมักกระทำโดยผ่านตัวแปรเพศ โดยมีงานวิจัยที่ได้ศึกษาและพบว่าความละอายแก่ใจและความก้าวร้าวมีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกันอย่างใกล้ชิด อีกทั้งมีการศึกษาความละอายแก่ใจในลักษณะเป็นตัวแปรกำกับ โดยการศึกษาพบว่า การกำกับของความละอายแก่ใจกับกลยุทธ์การตำหนิตนเองสนับสนุนต่อความก้าวร้าวในแบบแสดงออกอย่างชัดเจน (Wang & Sang, 2020) นอกจากนี้เป็นงานวิจัยที่ศึกษาอารมณ์ทางจริยธรรมของเพศชายและเพศหญิง ที่พบว่า เพศหญิงมีความรู้สึกผิดและความละอายแก่ใจมากกว่าเพศชาย แต่เพศชายจะมีการเก็บกดอารมณ์และความก้าวร้าวทางกายสูงกว่าเพศหญิง (Velotti, Garofalo, Bottazzi, & Caretti, 2017) และการศึกษาความเป็นตัวแปรสื่อกลางของอารมณ์ทางจริยธรรมในลักษณะของการเก็บกดทางอารมณ์ การไม่ยึดถือจริยธรรม ระดับที่ต่ำกว่าของการตัดสินใจทางจริยธรรม ที่เชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างเพศกับการรังแกคนอื่นและความรุนแรงทางเพศ (Page & Pina, 2018; Wang, Ryoo, Swearer, Turner, & Goldberg, 2017) ส่วนความรู้สึกผิดจะเชื่อมโยงกับความต้องการที่จะปรับปรุงให้ดีขึ้นที่มีแนวโน้มพยากรณ์ทางลบต่อพฤติกรรมความก้าวร้าวและพยากรณ์ทางบวกต่อพฤติกรรมเอื้อเฟื้อสังคม รวมทั้งยังเชื่อมโยงกับความกลัวการถูกลงโทษ (Tani & Ponti, 2018)

จากแนวคิด ทฤษฎี และผลการวิจัยดังกล่าวข้างต้น จึงทำให้ผู้วิจัยกำหนดกรอบของการวิจัยในครั้งนี้ เพื่อตรวจสอบความเป็นตัวแปรสื่อกลางของการคิดไซเบอร์ และความสามารถในการกำกับของอารมณ์ทางจริยธรรมในการเชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างมิติทางบุคลิกภาพและความก้าวร้าวทางไซเบอร์

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาผลของการติดโซเชียลในความสัมพันธ์ระหว่างมิติทางบุคลิกภาพและความก้าวร้าวทางโซเชียล
2. เพื่อศึกษาผลของอารมณ์ทางจริยธรรมในการกำกับความสัมพันธ์ระหว่างมิติทางบุคลิกภาพและความก้าวร้าวทางโซเชียล

สมมติฐานของการวิจัย

จากการทบทวนวรรณกรรม จึงได้เสนอสมมติฐานของการวิจัยไว้ดังนี้

1. ความสัมพันธ์ระหว่างมิติทางบุคลิกภาพ (ความหุนหันพลันแล่น ลักษณะความเป็นชาย และลักษณะความเป็นหญิง) และความก้าวร้าวทางโซเชียล มีการติดโซเชียลเป็นตัวแปรสื่อกลาง (การติดเครือข่ายสังคมออนไลน์ การติดเกม และการติดอินเทอร์เน็ต)

1.1 ความสัมพันธ์ระหว่างมิติทางบุคลิกภาพและการติดโซเชียล

1.1.1 ความหุนหันพลันแล่นมีความสัมพันธ์ทางบวกกับการติดโซเชียล

1.1.2 ลักษณะความเป็นชายมีความสัมพันธ์ทางบวกกับการติดโซเชียล

1.1.3 ลักษณะความเป็นหญิงมีความสัมพันธ์ทางลบกับการติดโซเชียล

1.2 ความสัมพันธ์ระหว่างการติดโซเชียลและความก้าวร้าวทางโซเชียล

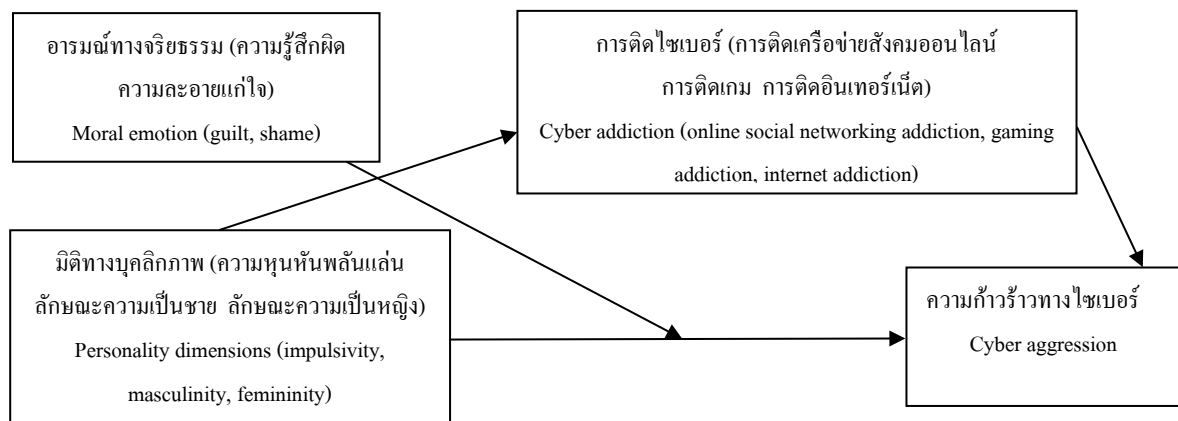
1.2.1 การติดเกมมีความสัมพันธ์ทางบวกต่อความก้าวร้าวทางโซเชียล

1.2.2 การติดอินเทอร์เน็ตมีความสัมพันธ์ทางบวกต่อความก้าวร้าวทางโซเชียล

1.2.3 การติดเครือข่ายสังคมออนไลน์มีความสัมพันธ์ทางบวกต่อความก้าวร้าวทางโซเชียล

2. ความสัมพันธ์ระหว่างมิติทางบุคลิกภาพ (ความหุนหันพลันแล่น ลักษณะความเป็นชาย และลักษณะความเป็นหญิง) และความก้าวร้าวทางโซเชียล มีอารมณ์ทางจริยธรรม (ความรู้สึกผิด และความละอายแก่ใจ) เป็นตัวแปรกำกับ โดยความรู้สึกผิดสามารถลดความก้าวร้าวทางโซเชียล ส่วนความละอายแก่ใจสามารถเพิ่มหรือลดความก้าวร้าวทางโซเชียลได้

กรอบความคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบความคิดในการวิจัย

Figure 1 Conceptual Framework

วิธีการศึกษา

การศึกษานี้เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ กลุ่มตัวอย่างประกอบด้วยนักศึกษาระดับปริญญาตรีของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี จาก 6 คณะ จำนวน 870 คน รวบรวมในระหว่างเดือนธันวาคม 2561-มีนาคม 2562 การสุ่มกลุ่มตัวอย่างได้ใช้วิธีการสุ่มแบบหลายขั้นตอน (multi-stage random sampling) กลุ่มตัวอย่างประกอบด้วยเพศชายจำนวน 334 คนและเพศหญิงจำนวน 536 คน จำแนกเป็น คณะศิลปกรรมศาสตร์ 151 คน คณะบริหารธุรกิจ 147 คน คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์ 143 คน คณะเทคโนโลยีการเกษตร 150 คน คณะวิศวกรรมศาสตร์ 158 คน และคณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน 121 คน สาเหตุที่เลือกศึกษากับกลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักศึกษาในระดับปริญญาตรี ก็เพราะเป็นกลุ่มที่มีการใช้อุปกรณ์ทางเทคโนโลยีและการออนไลน์เป็นอย่างมากในการทำกิจกรรมต่าง ๆ ในชีวิตประจำวัน อีกทั้งการศึกษากับคณะวิชาที่หลากหลายเป็นเพราะประกอบด้วยลักษณะบุคลิกภาพความเป็นชาย และความเป็นหญิงที่มีความแตกต่างกัน ซึ่งเป็นจุดประสงค์ของการศึกษาในครั้งนี้

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย

1. แบบทดสอบมิติทางบุคลิกภาพ ประกอบด้วย 3 ชุด ได้แก่ (1) แบบวัดการคล้อยตามมาตรฐานบทบาททางเพศชาย (The Conformity to Masculine norms Inventory หรือ CMNI-46) พัฒนามาจากแบบวัดของ Parent and Moradi (2009) วัดใน 9 องค์ประกอบย่อย ดังนี้ ความต้องการเอาชนะ (Winning) การควบคุมอารมณ์ (Emotional Control) จุดเริ่มต้นอยู่ทำงาน (Primacy of Work) ความชอบเสี่ยง (Risk-taking) ความรุนแรง (Violence) การแสดงตัวตนในลักษณะเพศตรงกันข้าม (Heterosexual self-presentation) การเป็นเพลบอย (Playboy) การพึ่งพาตนเอง (Self-reliance) และการมีอำนาจเหนือเพศหญิง (Power over Women) ข้อคำถามได้ใช้ลิเคิร์ทสเกล (0 = ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง จนถึง 3 = เห็นด้วยอย่างยิ่ง) (2) แบบวัดการคล้อยตามมาตรฐานบทบาททางเพศหญิง (The Conformity to Feminine norms Inventory หรือ CFNI-45) พัฒนาโดย

Parent and Moradi (2010) วัดใน 8 องค์ประกอบย่อย ดังนี้ การมีสัมพันธภาพที่ดี (Nice in Relationships) การมีรูปร่างผอมบาง (Thinness) ความถ่อมตัว (Modesty) กิจกรรมงานเกี่ยวกับครอบครัว (Domestic) การดูแลเด็ก (Care for Children) ความสัมพันธ์แบบโรแมนติก (Romantic Relationships) ความซื่อสัตย์ในเรื่องทางเพศ (Sexual Fidelity) การให้ความสำคัญกับลักษณะภายนอก (Investment in Appearance) ข้อคำถามใช้สเกลเช่นเดียวกันกับแบบวัดการคล้อยตามมาตรฐานบทบาททางเพศชาย (3) แบบวัดความหุนหันพลันแล่นพัฒนามาจาก The Barratt Impulsiveness Scale (BIS-11) ประกอบด้วยองค์ประกอบย่อย 3 องค์ประกอบ ได้แก่ การละเลยต่อความใส่ใจ (Attention) การกระทำด้วยความว่องไว (Motor Activation) และการขาดซึ่งการวางแผน (non-planning) ใช้ลิเคิร์ตสเกล (1=ไม่เคยเลย จนถึง 4=บ่อยมากที่สุด) โดยเครื่องมือวัดเหล่านี้ได้ใช้ในการประเมินบุคลิกภาพของผู้ตอบ

2. แบบวัดการติไซเบอร์ เป็นแบบวัดที่ครอบคลุมประเภทของการติไซเบอร์ 3 ประเภท ได้แก่ การติเครือข่ายสังคมออนไลน์ การติเกม และการติอินเทอร์เน็ตโดยใช้ลิเคิร์ตสเกล 5 ระดับในการประเมินการติไซเบอร์ (1=ไม่เคยเลย จนถึง 5=เป็นประจำ) (1) แบบวัดการติเครือข่ายสังคมออนไลน์ได้พัฒนามาจาก The Bergen Facebook Addiction Scale (BFAS) ซึ่งพัฒนาขึ้นโดย Andraessen และคณะ (Andraessen, Torsheim, Brunborg, & Pallesen, 2012) (2) แบบวัดการติเกม (The Gaming Addiction Test หรือ GAS) วัดในองค์ประกอบย่อย 7 องค์ประกอบ ได้แก่ การมีอิทธิพลเหนือตัวบุคคล (Salience) ความทนทาน (Tolerance) การเปลี่ยนแปลงทางด้านอารมณ์ (Mood Modification) การกลับสู่สภาพเดิม (Relapse) การหลีกเลี่ยง (Withdrawal) ความขัดแย้ง (Conflict) และการเป็นปัญหา (Problem) (3) แบบวัดการติอินเทอร์เน็ตปรับปรุงมาจากแบบวัดของ Kimberly Young (Young, 1998)

3. แบบวัดความก้าวร้าวทางไซเบอร์ เป็นแบบวัดที่วัดในองค์ประกอบ 3 ด้าน ได้แก่ ความก้าวร้าวทางไซเบอร์ด้วยวาจา (Cyber Verbal Bullying) การซ่อนเร้นเอกลักษณ์ (Hiding Identity) และการบิดเบือนข้อมูลทางไซเบอร์ (Cyber Forgery) แบบวัดนี้พัฒนามาจาก Cetin, Yaman, & Peker (2011) แบบวัดนี้ใช้ลิเคิร์ตสเกล 5 ระดับ (1=ไม่เคยเลย จนถึง 5=บ่อยที่สุด)

4. แบบวัดอารมณ์ทางจริยธรรม เป็นแบบวัดของ Cohen และคณะ (Cohen, Wolf, Panter, & Insko, 2011) มีจำนวน 16 ข้อและใช้สเกล 7 ระดับในการให้คะแนนเพื่อประเมินลักษณะทางอารมณ์ในแนวโน้มของอารมณ์ความรู้สึกผิดและความละอายแก่ใจ ซึ่งเป็นแบบวัดที่วัดใน 4 ด้าน ได้แก่ (1) Guilt-Negative-Behavior-Evaluation (NBE) เป็นการพรรณนาความรู้สึกที่ไม่ดีเกี่ยวกับการกระทำของตัวบุคคลที่ได้กระทำออกไป (2) Guilt-Repair (GR) เป็นการพรรณนาแนวโน้มในการกระทำพฤติกรรม เช่น พฤติกรรมความตั้งใจในการกระทำ ซึ่งจะเน้นไปที่ความถูกต้องหรือความต้องการชดเชยในการที่บุคคลได้ฝ่าฝืนจากการกระทำในสิ่งที่ถูกต้อง (3) Shame-Negative-Self-Evaluation (NSE) เป็นการพรรณนาความรู้สึกที่ไม่ดีเกี่ยวกับตัวบุคคลของตนเอง (4) Shame-Withdraw (SW) เป็นการพรรณนาความโน้มเอียงที่จะกระทำพฤติกรรมที่เป็นการซ่อนเร้นหรือหลบเลี่ยงพฤติกรรมจากการรู้เห็นของบุคคลอื่น

การวิเคราะห์คุณภาพของเครื่องมือวิจัย ได้ใช้การวิเคราะห์ห้องค์ประกอบยืนยัน (The Confirmatory Factor Analysis หรือ CFA) ซึ่งผลจากการวิเคราะห์ได้ปรากฏดังตารางที่ 1 (Table 1)

ตารางที่ 1. การวิเคราะห์ค่าคุณภาพของข้อคำถามโดยการวิเคราะห์ห้องค์ประกอบยืนยัน

Table 1. Analysis of the quality value of items by confirmatory factor analysis

ตัวแปร (Variables)	ข้อคำถามที่ได้ (Selected items)	AVE/Communality	Composite reliability	Cronbachs' Alpha
มิติทางบุคลิกภาพ (Personality dimensions)				
ความหุนหันพลันแล่น (Impulsivity)	15	0.65-1.00	0.80-1.00	0.51-1.00
บทบาททางเพศ (Gender roles)				
ลักษณะความเป็นชาย (Masculinity)	21	0.61-0.79	0.84-0.89	0.61-0.79
ลักษณะความเป็นหญิง (Femininity)	24	0.65-1.00	0.85-1.00	0.65-1.00
การติดยาเสพติด (Cyber addictions)				
การติดยาเสพติดสังคม ออนไลน์ (Online social networking addiction)	6	0.55	0.88	0.83
การติดยาเสพติด (Gaming addiction)	20	0.78-0.81	0.89-0.93	0.75-0.88
การติดยาเสพติดเน็ต (Internet addiction)	9	0.57	0.92	0.91
ความก้าวร้าวทางไซเบอร์ (Cyber aggression)	22	0.68-0.77	0.94-0.96	0.92-0.95
อารมณ์ทางจริยธรรม (Moral emotions)	16	0.53-0.67	0.82-0.89	0.72-0.84

สำหรับการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้เก็บรวบรวมมาได้นำมาวิเคราะห์โดยใช้การวิเคราะห์ความเป็นตัวแปรสื่อกลาง และความเป็นตัวแปรกำกับด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป SPSS Process ซึ่งใช้ SPSS Process model 5 ทดสอบตามสมมติฐานของการวิจัยในข้อที่ 1 และข้อที่ 2 ตามลำดับ โดยเหตุผลของการวิเคราะห์ด้วยวิธีดังกล่าวนี้ก็เพื่อต้องการทดสอบอิทธิพลของเส้นทางความสัมพันธ์ทั้งทางตรงและทางอ้อมระหว่างตัวแปร โดยการทดสอบว่าความสัมพันธ์ของเส้นทางในแต่ละเส้นทางมีตัวแปรการติดยาเสพติดประเภทใดเป็นตัวแปรสื่อกลางได้บ้างและเป็นการศึกษาอิทธิพลของปฏิสัมพันธ์ (interaction effect) ระหว่างมิติทางบุคลิกภาพและอารมณ์ทางจริยธรรมที่ส่งผลต่อความก้าวร้าวทางไซเบอร์ การใช้วิธีการวิเคราะห์ดังกล่าวนี้จึงมีความสอดคล้องกับการทดสอบสมมติฐานของการวิจัยในครั้งนี้

ผลการศึกษา

สำหรับผลการวิจัยที่ได้ มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. ผลการทดสอบสมมติฐานที่ 1 โดยตัวแปรการคิดไซเบอร์ในการศึกษาค้างนี้ได้จำแนกเป็น 3 ประเภท คือ การคิดเครือข่ายสังคมออนไลน์ การคิดอินเทอร์เน็ต และการคิดเกม ซึ่งผลที่ได้พบว่า การคิดอินเทอร์เน็ตและการคิดเกมเป็นตัวแปรสื่อกลางในเส้นทางความสัมพันธ์ระหว่าง (1) ความหุนหันพลันแล่นและความก้าวร้าวทางไซเบอร์ จากตารางที่ 2 (Table 2) ตัวอย่างในเพศชาย ความสัมพันธ์ระหว่างความหุนหันพลันแล่นและการคิดอินเทอร์เน็ต = $0.4634, p < 0.001$ และ ความสัมพันธ์ระหว่างอินเทอร์เน็ตและความก้าวร้าวทางไซเบอร์ = $0.4156, p < 0.001$ ความสัมพันธ์ระหว่างความหุนหันพลันแล่นและการคิดเกม = $0.4033, p < 0.001$ และความสัมพันธ์ระหว่างการคิดเกมและความก้าวร้าวทางไซเบอร์ = $0.2699, p < 0.001$ (2) ลักษณะความเป็นชายและความก้าวร้าวทางไซเบอร์ จากตารางที่ 3 (Table 3) ตัวอย่างในเพศชาย ความสัมพันธ์ระหว่างลักษณะความเป็นชายและการคิดอินเทอร์เน็ต = $0.4332, p < 0.001$ และความสัมพันธ์ระหว่างการคิดอินเทอร์เน็ตและความก้าวร้าวทางไซเบอร์ = $0.3960, p < 0.001$ ความสัมพันธ์ระหว่างลักษณะความเป็นชายและการคิดเกม = $0.4247, p < 0.001$ และความสัมพันธ์ระหว่างการคิดเกมและความก้าวร้าวทางไซเบอร์ = $0.2430, p < 0.001$ และ (3) ลักษณะความเป็นหญิงและความก้าวร้าวทางไซเบอร์ เฉพาะในเพศหญิง จากตารางที่ 4 (Table 4) ความสัมพันธ์ระหว่างลักษณะความเป็นหญิงและการคิดอินเทอร์เน็ต = $-0.1483, p < 0.001$ และความสัมพันธ์ระหว่างการคิดอินเทอร์เน็ตและความก้าวร้าวทางไซเบอร์ = $0.3302, p < 0.001$ ความสัมพันธ์ระหว่างลักษณะความเป็นหญิงและการคิดเกม = $-0.1678, p < 0.001$ และความสัมพันธ์ระหว่างการคิดเกมและความก้าวร้าวทางไซเบอร์ = $0.3844, p < 0.001$ อย่างไรก็ตาม ในเพศชายมีเพียงการคิดเกมที่เป็นตัวแปรสื่อกลาง (ความสัมพันธ์ระหว่างลักษณะความเป็นหญิงและการคิดเกม = $-0.1202, p < 0.05$ และความสัมพันธ์ระหว่างการคิดเกมและความก้าวร้าวทางไซเบอร์ = $0.2492, p < 0.001$ แต่การคิดอินเทอร์เน็ตไม่เป็นตัวแปรสื่อกลาง (ความสัมพันธ์ระหว่างลักษณะความเป็นหญิงและการคิดอินเทอร์เน็ต = $-0.0665, p > 0.05$ และความสัมพันธ์ระหว่างการคิดอินเทอร์เน็ตและความก้าวร้าวทางไซเบอร์ = $0.4672, p < 0.001$ ในความสัมพันธ์ทั้งหมด การคิดเครือข่ายสังคมออนไลน์ไม่พบว่าจะเป็นตัวแปรสื่อกลางแต่อย่างใด (ความสัมพันธ์ระหว่างการคิดสังคมออนไลน์และความก้าวร้าวทางไซเบอร์ไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ ($p > 0.05$) แม้ว่าการคิดเกมและการคิดอินเทอร์เน็ตจะเป็นตัวแปรสื่อกลางในความสัมพันธ์ระหว่างลักษณะความเป็นหญิงและความก้าวร้าวทางไซเบอร์ แต่ความสัมพันธ์ที่ชัดเจนระหว่างลักษณะความเป็นหญิงกับการคิดเกมและการคิดอินเทอร์เน็ตจะให้ค่าที่เป็นลบ (ดูตารางที่ 4 (Table 4))

2. ผลการทดสอบสมมติฐานที่ 2 โดยการวิเคราะห์ความเป็นตัวแปรกำกับของความรู้สึกผิดและความละอายแก่ใจ ผลที่ได้พบว่า (1) ความรู้สึกผิดเป็นตัวแปรกำกับในความสัมพันธ์ระหว่างความหุนหันพลันแล่นและความก้าวร้าวทางไซเบอร์ทั้งในเพศชายและเพศหญิง (ตารางที่ 2 (Table 2)) ความรู้สึกผิดในเพศชาย = $0.0829, p < 0.05$ และความรู้สึกผิดในเพศหญิง = $-0.1098, p < 0.01$ (2) ทั้งความรู้สึกผิดและความละอายแก่ใจมีบทบาทเป็นตัวแปรกำกับในความสัมพันธ์ระหว่างลักษณะความเป็นหญิงและความก้าวร้าวทาง

ไซเบอร์ที่พบความมีนัยสำคัญทางสถิติกับในโมเดลเพศชายเท่านั้น (ตารางที่ 4 (Table 4)) ความรู้สึกผิดในเพศชาย = 0.1237, $p < 0.01$ และความล้าชวยแก้ไขในเพศชาย = 0.1068, $p < 0.01$ เมื่อพิจารณาโมเดลของเพศหญิง นอกจากพบว่าความรู้สึกผิดเป็นตัวแปรกำกับในความสัมพันธ์ระหว่างความหุนหันพลันแล่นและความก้าวร้าวทางไซเบอร์แล้ว (ตารางที่ 2 (Table 2)) ความรู้สึกผิดในเพศหญิง = -0.1098, $p < 0.01$ ก็ยังพบด้วยว่าความล้าชวยแก้ไขเป็นตัวแปรกำกับในความสัมพันธ์ระหว่างลักษณะความเป็นชายและความก้าวร้าวทางไซเบอร์ (ตารางที่ 3 (Table 3)) ความล้าชวยแก้ไขในเพศหญิง = 0.1460, $p < 0.001$ ส่วนเส้นทางอื่น ๆ ของความสัมพันธ์ระหว่างมิติทางบุคลิกภาพและความก้าวร้าวทางไซเบอร์ ผลที่ได้ไม่พบว่า ความรู้สึกผิดหรือความล้าชวยแก้ไขจะเป็นตัวแปรกำกับที่มีนัยสำคัญทางสถิติ

ตารางที่ 2. ผลการวิเคราะห์ตัวแปรสื่อกลางและตัวแปรกำกับในความสัมพันธ์ระหว่างความหุนหันพลันแล่นและความก้าวร้าวทางไซเบอร์ของเพศชายและเพศหญิง (Process macro model 5)

Table 2. Results of the analysis of mediators and moderators in the relationship between impulsivity and cyber aggression of males and females (Process macro model 5)

ตัวแปรที่ได้รับการอธิบาย (Explained variables)										
โมเดลชาย (Male model) (N = 334)	การติดยาเบอร์ (Cyber addictions)						(1) Mod = guilt		(2) Mod = shame	
	So		Game		Inter		Agg		Agg	
	β	SE	β	SE	β	SE	β	SE	β	SE
Constant	0.0000	0.0483	0.0000	0.0501	0.0000	0.0486	-0.0131	0.0390	-0.0171	0.0399
Imp	0.4740***	0.0483	0.4033***	0.0502	0.4634***	0.0486	0.0346	0.0454	0.0274	0.0460
So							0.0641	0.0555	0.0492	0.0559
Game							0.2699***	0.0557	0.2534***	0.0568
Inter							0.4156***	0.0663	0.4152***	0.0669
R ²	0.2247		0.1627		0.2148		0.5113		0.5050	
F(df)	F(1, 332) =		F(1, 332) =		F(1, 332) =		F(6, 327) = 57.0233***		F(6, 327) =	
	96.2317***		64.5033***		90.7963***				55.6120***	
							(1) Imp X guilt		(2) Imp X shame	
(1)Imp X guilt or (2) Imp X shame							0.0829*	0.0348	0.0617	0.0327
	(1) ระดับของ guilt						(2) ระดับของ shame			
	(1) Level of guilt						(2) Level of shame			
(1) ระดับ ของ guilt หรือ (1) Level of guilt or (2) ระดับ ของ shame (2) Level of shame	β	SE	95% CI		β	SE	95% CI			
			LL	UL			LL	UL		
สูง (+1SD) High (+1SD)	0.1175*	0.0549	0.0095	0.2254	0.0891	0.0528	-0.0148	0.1931		
ปานกลาง Medium	0.0346	0.0454	-0.0547	0.1239	0.0274	0.0460	-0.0631	0.1180		
ต่ำ (-1SD) Low (-1SD)	-0.0483	0.0595	-0.1653	0.0687	-0.0343	0.0598	-0.1520	0.0834		

ตารางที่ 2. (ต่อ)

Table 2. (Cont.)

ตัวแปรที่ได้รับการอธิบาย (Explained variables)										
โมเดลหญิง (Female model) (N = 536)	การติคไซเบอร์ (Cyber addiction)						(1) Mod = guilt		(2) Mod = shame	
	So		Game		Inter		Agg		Agg	
	β	SE	β	SE	β	SE	β	SE	β	SE
Constant	0.0000	0.0407	0.0000	0.0418	0.0000	0.0403	0.0020	0.0312	0.0042	0.0319
Imp	0.3390***	0.0407	0.2567***	0.0418	0.3592***	0.0404	-0.0144	0.0342	-0.0096	0.0348
So							0.0314	0.0376	0.0280	0.0383
Game							0.4127***	0.0376	0.4100***	0.0382
Inter							0.3617***	0.0429	0.3599***	0.0438
R ²	0.1149		0.0659		0.1290		0.4840		0.4676	
F(df)	F(1, 534) = 69.3503***		F(1, 534) = 37.6749***		F(1, 534) = 79.1056***		F(6, 529) = 82.7070***		F(6, 529) = 77.4439***	
							(1) Imp X guilt		(2) Imp X shame	
(1)Imp X guilt or (2) Imp X shame							-0.1098**	0.0347	-0.0385	0.0355

ตารางที่ 3. ผลการวิเคราะห์ตัวแปรสื่อกลางและตัวแปรกำกับในความสัมพันธ์ระหว่างลักษณะความเป็นชายและความก้าวร้าวทางไซเบอร์ของเพศชายและเพศหญิง (Process macro model 5)

Table 3. Results of the analysis of mediators and moderators in the relationship between masculinity and cyber aggression of males and females (Process macro model 5)

โมเดล ชาย (Male model)	ตัวแปรที่ได้รับการอธิบาย (Explained variables)									
	การติดยาเสพติด (Cyber addictions)						(1) Mod = guilt		(2) Mod = shame	
	So		Game		Inter		Agg		Agg	
	β	SE	β	SE	β	SE	β	SE	β	SE
(N = 334)										
Constant	0.0000	0.0513	0.0000	0.0496	0.0000	0.0494	-0.0032	0.0379	-0.0157	0.0388
Mas	0.3503***	0.0514	0.4247***	0.0497	0.4332***	0.0495	0.1741***	0.0432	0.1813***	0.0429
So							0.0461	0.0532	0.0366	0.0531
Game							0.2430***	0.0552	0.2216***	0.0559
Inter							0.3960***	0.0650	0.3825***	0.0655
R ²	0.1227		0.1804		0.1876		0.5295		0.5295	
F(df)	F(1, 332) = 46.4256***		F(1, 332) = 73.0578***		F(1, 332) = 76.6782***		F(6, 327) = 61.3440***		F(6, 327) = 61.3404***	
							(1) Mas X guilt		(2) Mas X shame	
(1)Mas X guilt or (2) Mas X shame							0.0592	0.0388	0.0708	0.0380
			(1) ระดับของ guilt (1) Level of guilt				(2) ระดับของ shame (2) Level of shame			
(1) ระดับ ของ guilt หรือ (1) Level of guilt or (2) ระดับ ของ shame (2) Level of shame	β	SE	95% CI		β	SE	95% CI			
			LL	UL			LL	UL		
สูง (+1SD) High (+1SD)	0.2332***	0.0561	0.1229	0.3435	0.2521***	0.0570	0.1401	0.3642		
ปานกลาง Medium	0.1741***	0.0432	0.0892	0.2590	0.1813***	0.0429	0.0968	0.2658		
ต่ำ(-1SD) Low (-1SD)	0.1149	0.0600	-0.0030	0.2329	0.1105	0.0577	-0.0031	0.2241		

ตารางที่ 3. (ต่อ)

Table 3. (Cont.)

โมเดลหญิง (Female model) (N = 536)	การติชเอบอร์ (Cyber addictions)						(1) Mod = guilt		(2) Mod = shame	
	So		Game		Inter		Agg		Agg	
	β	SE	β	SE	β	SE	β	SE	β	SE
Constant	0.0000	0.0420	0.0000	0.0400	0.0000	0.0397	0.0106	0.0286	-0.0008	0.0273
Mas	0.2368***	0.0420	0.3801***	0.0400	0.3942***	0.0398	0.3865***	0.0319	0.3788***	0.0308
So							0.0092	0.0330	0.0004	0.0325
Game							0.3146***	0.0341	0.3010***	0.0337
Inter							0.2635***	0.0387	0.2543***	0.0380
R ²	0.0561		0.1445		0.1554		0.5895		.6054	
F(df)	F(1, 534) = 31.7104***		F(1, 534) = 90.1675***		F(1, 534) = 98.2635***		F(6, 529) = 126.6159***		F(6, 529) = 135.2738***	
							(1) Mas X guilt		(2) Mas X shame	
(1)Mas X guilt or (2) Mas X shame							0.0540	0.0332	0.1460***	0.0307
							(2) ระดับของ shame			
							(2) Level of shame			
(1) ระดับของ guilt หรือ (1) Level of guilt or (2) ระดับของ shame (2) Level of shame	β	SE	95% CI		β	SE	95% CI			
			LL	UL			LL	UL		
สูง (+1SD) High (+1SD)	0.4405***	0.0464	0.3494	0.5316	0.5247***	0.0414	0.4433	0.6061		
ปานกลาง Medium	0.3865***	0.0319	0.3238	0.4493	0.3788***	0.0308	0.3183	0.4392		
ต่ำ(-1SD) Low (-1SD)	0.3326***	0.0458	0.2426	0.4225	0.2328***	0.0455	0.1435	0.3221		

หมายเหตุ: Imp = ความหุนหัน; Agg = ความก้าวร้าว; so = การติชเอบอร์ (Facebook); game = การติชเอบอร์; inter = การติชเอบอร์เน็ต; Med = ตัวแปรสื่อกลาง; Mod = ตัวแปรกำกับ; *** $p < .001$.

Remark: Imp = Impulsivity; Agg = Aggression; so = Social networking addiction (Facebook); game = Gaming addiction; inter = Internet addiction; Med = Mediators; Mod = Moderators; *** $p < .001$.

	ตัวแปรที่ได้รับการอธิบาย (Explained variables)									
	การติดไซเบอร์ (Cyber addictions)						(1) Mod = guilt		(2) Mod = shame	
โมเดลชาย (Male model) (N = 334)	So		Game		Inter		Agg		Agg	
	β	SE	β	SE	β	SE	β	SE	β	SE
Constant	0.0000	0.0545	0.0000	0.0544	0.0000	0.0547	-0.0186	0.0387	0.0006	0.0384
Fe	0.1010	0.0546	-0.1202*	0.0545	-0.0665	0.0548	-0.0777	0.0400	-0.0875*	0.0397
So							0.0771	0.0546	0.0665	0.0551
Game							0.2492***	0.0557	0.2335***	0.0566
Inter							0.4672***	0.0663	0.4518***	0.0666
R ²	0.0102		0.0145		0.0044		0.5203		0.5152	
F(df)	F(1, 332) = 3.4186		F(1, 332) = 4.8710*		F(1, 332) = 1.4759		F(6, 327) = 59.1231***		F(6, 327) = 57.9177***	
							(1) Fe X guilt		(2) Fe X shame	
(1) Fe X guilt or (2) Fe X shame							0.1237**	0.0400	0.1068**	0.0406
			(1) ระดับของ guilt				(2) ระดับของ shame			
			(1) Level of guilt				(2) Level of shame			
(1) ระดับของ guilt หรือ (1) Level of guilt or (2) ระดับของ shame (2) Level of shame	β	SE	95% CI		β	SE	95% CI			
			LL	UL			LL	UL		
สูง (+1SD) High (+1SD)	0.0459	0.0554	-0.0630	0.1549	0.0193	0.0554	-0.0897	0.1282		

ตารางที่ 4. (ต่อ)

Table 4. (Cont.)

ตัวแปรที่ได้รับการอธิบาย (Explained variables)										
โมเดลชาย (Male model) (N = 334)	การติดยาเสพติด (Cyber addictions)				(1) Mod = guilt		(2) Mod = shame			
	So		Game		Inter		Agg		Agg	
	β	SE	β	SE	β	SE	β	SE	β	SE
ปานกลาง Medium	-0.0777	0.0400	-0.1565	0.0010	-0.0875*	0.0397	-0.1657		-0.0093	
ต่ำ (-1SD) Low (-1SD)	-0.2014***	0.0577	-0.3150	-0.0878	-0.1943***	0.0582	-0.3087		-0.0798	
โมเดลหญิง (Female model) (N = 536)	การติดยาเสพติด (Cyber addiction)				(1) Mod = guilt		(2) Mod = shame			
	So		Game		Inter		Agg		Agg	
	β	SE	β	SE	β	SE	β	SE	β	SE
Constant	0.0000	0.0431	0.0000	0.0426	0.0000	0.0428	-0.0108	0.0313	-0.0004	0.0309
Fe	0.0879*	0.0431	-0.1678***	0.0427	-0.1483***	0.0428	-0.1525***	0.0327	-0.1701***	0.0328
So							0.0675	0.0370	0.0663	0.0374
Game							0.3844***	0.0370	0.3867***	0.0374
Inter							0.3302***	0.0425	0.3199***	0.0429
R ²	0.0077		0.0282		0.0220		0.5008		0.4942	
F(df)	F(1, 534) = 4.1594*		F(1, 534) = 15.4677***		F(1, 534) = 12.0019***		F(6, 529) = 88.4566***		F(6, 529) = 86.1412***	
(1) Fe X guilt or (2) Fe X shame							(1) Fe X guilt		(2) Fe X shame	
							0.0636	0.0352	0.0149	0.0351
			(1) ระดับของ guilt (1) Level of guilt				(2) ระดับของ shame (2) Level of shame			

ตารางที่ 4. (ต่อ)

Table 4. (Cont.)

โมเดลหญิง (Female model) (N = 536)	ตัวแปรที่ได้รับการอธิบาย (Explained variables)									
	การติตไซเบอร์ (Cyber addictions)					(1) Mod = guilt		(2) Mod = shame		
	So		Game		Inter		Agg		Agg	
	β	SE	β	SE	β	SE	β	SE	β	SE
(1) ระดับ ของ guilt หรือ (1) Level of guilt or (2) ระดับ ของ shame (2) Level of shame	β	SE	95% CI		β	SE	95% CI			
			LL	UL			LL	UL		
สูง (+1SD) High (+1SD)	-0.0889	0.0517	-0.1904	0.0126	-0.1551**	0.0526	-0.2586	-0.0517		
ปาน กลาง Medium	-0.1525***	0.0327	-0.2168	-0.0881	-0.1701***	0.0328	-0.2345	-0.1057		
ต่ำ (- 1SD) Low (-1SD)	-0.2160***	0.0442	-0.3028	-0.1292	-0.1850***	0.0430	-0.2694	-0.1006		

หมายเหตุ: Imp = ความหุนหัน; Agg = ความก้าวร้าว; so = การติตโซเชียล (Facebook); game = การติตเกม; inter = การติตอินเทอร์เน็ต; Med = ตัวแปรสื่อกลาง; Mod = ตัวแปรกำกับ; * $p < .05$. ** $p < .01$. *** $p < .001$.

Remark: Imp = Impulsivity; Agg = Aggression; so = Social networking addiction (Facebook); game = Gaming addiction; inter = Internet addiction; Med = Mediators; Mod = Moderators; * $p < .05$. ** $p < .01$. *** $p < .001$.

สรุปผลการศึกษา

จากผลการศึกษาดังกล่าวข้างต้น สามารถสรุปเป็นภาพรวมของผลที่ได้ในลักษณะตารางตามการทดสอบสมมติฐาน ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 5. สรุปผลการวิเคราะห์ตัวแปรสื่อกลางในความสัมพันธ์ระหว่างมิติทางบุคลิกภาพและความก้าวร้าวทางไซเบอร์

Table 5. Summary of the results of the mediator analyses in the relationship between personality dimensions and cyber aggression

ความสัมพันธ์ระหว่างมิติทางบุคลิกภาพและความก้าวร้าวทางไซเบอร์ โดยมีการติตไซเบอร์เป็นตัวแปรสื่อกลาง (The relationship between personality dimensions and cyber aggression with cyber additions as the mediators)								
เพศ (Gender)		ตัวแปรสื่อกลาง (Mediators)			เส้นทางความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรมิติทางบุคลิกภาพ-ความก้าวร้าวทางไซเบอร์ (The path of relationship between personality dimensions-cyber aggression)			
ชาย (Male)	หญิง (Female)	game	inter	so	Imp-Agg	Mas-Agg	Fe-Agg	
/	/	Sig	Sig	Ns	/			
/	/	Sig	Sig	Ns		/		
/		Sig	Ns	Ns			/	
	/	Sig	Sig	Ns			/	

หมายเหตุ: Imp = ความหุนหัน; Mas = ลักษณะความเป็นชาย; Fe = ลักษณะความเป็นหญิง; Agg = ความก้าวร้าว; so = การติตโซเชียล (Facebook); game = การติตเกม; inter = การติตอินเทอร์เน็ต; Sig = มีนัยสำคัญทางสถิติ; Ns = ไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

Remark: Imp = Impulsivity; Mas = Masculinity; Fe = Femininity; Agg = Aggression; so = Social networking addiction (Facebook); game = Gaming addiction; inter = Internet addiction; Sig = Statistically significant; Ns = Statistically not significant

ตารางที่ 6. สรุปผลการวิเคราะห์ทิศทางความสัมพันธ์ระหว่างมิติทางบุคลิกภาพและการติตไซเบอร์

Table 6. Summary of the results of the direction analyses in the relationship between personality dimensions and cyber additions

ทิศทางความสัมพันธ์ระหว่างมิติทางบุคลิกภาพและการติตไซเบอร์ (Direction of the relationship between personality dimensions and cyber additions)										
เพศ (Gender)		ความสัมพันธ์ระหว่าง Imp-การติตไซเบอร์ (The relationship between Imp-cyber additions)			ความสัมพันธ์ระหว่าง Mas-การติตไซเบอร์ (The relationship between Mas-cyber additions)			ความสัมพันธ์ระหว่าง Fe-การติตไซเบอร์ (The relationship between Fe-cyber additions)		
ชาย (Male)	หญิง (Female)	Imp-game	Imp-inter	Imp-so	Mas-game	Mas-inter	Mas-so	Fe-game	Fe-inter	Fe-so
/		+	+	+	+	+	+	-	Ns	Ns
	/	+	+	+	+	+	+	-	-	+

หมายเหตุ: Imp = ความหุนหัน; Mas = ลักษณะความเป็นชาย; Fe = ลักษณะความเป็นหญิง; so = การติตโซเชียล (Facebook);

game = การติตเกม; inter = การติตอินเทอร์เน็ต; + = มีความสัมพันธ์ทางบวก; - = มีความสัมพันธ์ทางลบ; Ns = ไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

Remark: Imp = Impulsivity; Mas = Masculinity; Fe = Femininity; so = Social networking addiction (Facebook); game = Gaming addiction; inter = Internet addiction; + = Positive relationship; - = Negative relationship; Ns = statistically not significant

ตารางที่ 7. สรุปผลการวิเคราะห์ทิศทางความสัมพันธ์ระหว่างการติชไซเบอร์และความก้าวร้าวทางไซเบอร์แยกตามมิติทางบุคลิกภาพ

Table 7. Summary of the results of the direction analyses in the relationship between cyber addictions and cyber aggression separated by personality dimensions

ทิศทางความสัมพันธ์ระหว่างการติชไซเบอร์และความก้าวร้าวทางไซเบอร์ (Direction of the relationship between cyber addictions and cyber aggression)							
เพศ (Gender)		มิติทางบุคลิกภาพ (Personality dimensions)			ความสัมพันธ์ระหว่างการติชไซเบอร์และความก้าวร้าวทางไซเบอร์ (The relationship between cyber addictions and cyber aggression)		
ชาย (Male)	หญิง (Female)	Imp	Mas	Fe	Game-agg	Inter-agg	So-agg
/	/	/			+	+	Ns
/	/		/		+	+	Ns
/	/			/	+	+	Ns

หมายเหตุ: Imp = ความหุนหัน; Mas = ลักษณะความเป็นชาย; Fe = ลักษณะความเป็นหญิง; So = การติชโซเชียล (Facebook);

Game = การติชเกม; Inter = การติชอินเทอร์เน็ต; + = มีความสัมพันธ์ทางบวก; - = มีความสัมพันธ์ทางลบ; Ns = ไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

Remark: Imp = Impulsivity; Mas = Masculinity; Fe = Femininity; So = Social networking addiction (Facebook); Game = Gaming addiction; Inter = Internet addiction; + = Positive relationship; - = Negative relationship; Ns = Statistically not significant

ตารางที่ 8. สรุปผลการวิเคราะห์ตัวแปรกำกับในความสัมพันธ์ของมิติทางบุคลิกภาพและความก้าวร้าวทางไซเบอร์ พิจารณาโดยรวมและในแต่ละระดับของตัวแปรกำกับ

Table 8. Summary of the results of moderator analyses in the relationship between personality dimensions and cyber aggression with considering moderators overall and at each level.

ความสัมพันธ์ของมิติทางบุคลิกภาพและความก้าวร้าวทางไซเบอร์ โดยมีอารมณ์ทางจริยธรรมเป็นตัวแปรกำกับ (The relationship between personality dimensions and cyber aggression with moral emotions as moderators)												
เพศ (Gender)		ความสัมพันธ์ของมิติบุคลิกภาพ-ความ ก้าวร้าว (The relationship of personality dimensions-aggression)			moderator	ระดับของ guilt (Level of guilt)			moderator	ระดับของ shame (Level of shame)		
ชาย (Male)	หญิง (Female)	Imp-agg	Mas-agg	Fe-agg	1. guilt	สูง (High)	กลาง (Medium)	ต่ำ (Low)	2. shame	สูง (High)	กลาง (Medium)	ต่ำ (Low)
/		Ns			S (+)	S (+)	Ns	Ns	Ns	Ns	Ns	Ns
	/	Ns			S (-)	S (-)	Ns	S (+)	Ns	Ns	Ns	Ns
/			S (+)		Ns	S (+)	S (+)	Ns	Ns	S (+)	S (+)	Ns
	/		S (+)		Ns	S (+)	S (+)	S (+)	S (+)	S (+)	S (+)	S (+)
/				Ns in 1, S in 2 (-)	S (+)	Ns	Ns	S (-)	S (+)	Ns	S (-)	S (-)
	/			S (-)	Ns	Ns	S (-)	S (-)	Ns	S (-)	S (-)	S (-)

หมายเหตุ: Imp = ความหุนหัน; Mas = ลักษณะความเป็นชาย; Fe = ลักษณะความเป็นหญิง; So = การติชโซเชียล (Facebook); agg = ความก้าวร้าว; guilt = ความรู้สึกผิด;

shame = ความละอายแก่ใจ; S (+) = มีนัยสำคัญทางสถิติ และมีค่าความสัมพันธ์หรือค่าอิทธิพลเป็นบวก;

S (-) = มีนัยสำคัญทางสถิติ และมีค่าความสัมพันธ์หรือค่าอิทธิพลเป็นลบ; Ns = ไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ;

Ns in 1 = ไม่มีนัยสำคัญทางสถิติในกรณีทดสอบกับตัวแปรกำกับความรู้สึกผิด;

S in 2 (-) = มีนัยสำคัญทางสถิติในกรณีทดสอบกับตัวแปรกำกับ ความละอายแก่ใจ โดยมีค่าความสัมพันธ์หรือค่าอิทธิพลเป็นลบ

Remark: Imp = Impulsivity; Mas = Masculinity; Fe = Femininity; So = Social networking addiction (Facebook); agg = Aggression; S(+) = Statistically significant and had a positive relationship or positive influence value; S (-) = Statistically significant and had a negative

relationship or negative influence value; Ns = Statistically not significant; Ns in 1 = Statistically not significant in testing with moderator (guilt); S in 2 (-) = Statistically significant in testing with moderator (shame) with a negative relationship or negative influence value

อภิปรายผล

1. การอภิปรายผลการทดสอบสมมติฐานที่ 1 จากผลที่ได้ จะเห็นได้ว่าในทุกเส้นทางจะมีความสัมพันธ์ระหว่างความหุนหันพลันแล่นและการติชเชเบอร์ทุกประเภทที่มีความสัมพันธ์เป็นบวกอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ผลลัพธ์นี้ได้สอดคล้องกับแนวคิดในเรื่องความหุนหันพลันแล่นและสนับสนุนงานวิจัยที่ผ่านมาที่พบว่า ความหุนหันพลันแล่นมีความสัมพันธ์กับประเภทต่าง ๆ ของการเสพติดเป็นจำนวนมาก ไม่ว่าจะเป็นการติดสารเสพติด การติดการพนัน และการติชเชเบอร์ (Blinka, Škarupová, & Mitterova, 2016; Chandiramani, 2014; Irles & Gomis, 2015) โดยงานวิจัยครั้งนี้ได้ชี้ให้เห็นว่า ความหุนหันพลันแล่นเป็นตัวแปรสำคัญในพฤติกรรมความเสี่ยงต่อความก้าวร้าวทางไซเบอร์ (Vazsonyi, Machackova, Sevcikova, Smahel, & Cerna, 2012) ซึ่งผลของการศึกษาในครั้งนี้ได้แสดงให้เห็นว่า ความหุนหันพลันแล่นไม่มีความสัมพันธ์โดยตรงกับความก้าวร้าวทางไซเบอร์ แต่สัมพันธ์กับความก้าวร้าวทางไซเบอร์โดยผ่านการติดเกมและการติดอินเทอร์เน็ต อย่างไรก็ตาม ในเส้นทางทั้งหมด ไม่พบการติดเครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นตัวแปรสื่อกลาง แม้ว่าผลลัพธ์เหล่านี้โดยมากที่สุดแล้วจะแสดงว่าการติดอินเทอร์เน็ตและการติดเกมจะมีบทบาทสำคัญเป็นตัวแปรสื่อกลาง แต่มีข้อยกเว้นในความสัมพันธ์ระหว่างลักษณะความเป็นหญิงและความก้าวร้าวทางไซเบอร์ซึ่งไม่พบตัวแปรการติดอินเทอร์เน็ตจะเป็นตัวแปรสื่อกลางอย่างมีนัยสำคัญในเพศชาย ผลลัพธ์เหล่านี้ได้ยืนยันอีกครั้งของแนวโน้มความสอดคล้องกับทฤษฎีบทบาททางเพศกับงานวิจัยในครั้งก่อนที่แสดงให้เห็นว่า เพศชายและลักษณะความเป็นชายมีแนวโน้มที่จะส่งผลต่อการติดอินเทอร์เน็ตมากกว่าเพศหญิงและลักษณะความเป็นหญิง (Javanmard, Poorabadi, & Akrami, 2013) เพราะบุคลิกภาพของเพศชายจะมีลักษณะแสดงตัวและชอบที่จะแสวงหาความแปลกใหม่ที่สัมพันธ์อย่างมากกับความเสี่ยงต่อการติดอินเทอร์เน็ต (Öztürk et al., 2015)

อย่างไรก็ตาม ผลลัพธ์จากการศึกษานี้จะไม่พบความมีนัยสำคัญที่ว่า การติดเครือข่ายสังคมออนไลน์มีบทบาทเป็นตัวแปรสื่อกลาง ผลลัพธ์ที่ได้นี้มีทั้งสอดคล้องและตรงกันข้ามกับงานวิจัยในอดีต งานวิจัยบางงานวิจัยแสดงว่าการใช้ Facebook มากกว่าจะเสี่ยงมากกว่าที่จะสัมพันธ์กับการรังแกกันทางไซเบอร์ ซึ่งได้รวมถึงการใช้ Facebook สามารถพยากรณ์ความก้าวร้าวทางไซเบอร์ได้ด้วย (Pabian, De Backer, & Vandebosch, 2015) ในขณะที่บางงานวิจัยให้ผลทางบวกที่สอดคล้องกับทฤษฎีทักษะทางสังคมที่อธิบายว่า การมีทักษะทางสังคมจะช่วยป้องกันความก้าวร้าว เช่น เครือข่ายสังคมออนไลน์สามารถกระตุ้นผู้ใช้ให้มีพฤติกรรมที่มีแนวโน้มจะมีปฏิสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อน (Wang, Jackson, Wang, & Gaskin, 2015) และบางงานวิจัยยังสนับสนุนด้วยการขาดทักษะทางสังคมสามารถมีผลกระทบต่อการรังแกกันทางไซเบอร์ (Kokkinos et al., 2014)

ยิ่งไปกว่านั้น ผลลัพธ์ที่ได้ ยังพบว่าลักษณะทางบุคลิกภาพ เช่น ลักษณะความเป็นหญิงจะสัมพันธ์กับการติดอินเทอร์เน็ตและการติดเกมในทางลบ ผลลัพธ์เหล่านี้สะท้อนว่าลักษณะความเป็นหญิง เป็นมิติทางบุคลิกภาพเดียวในการศึกษาครั้งนี้ที่สัมพันธ์กับตัวแปรสื่อกลางของการติดเกมและอินเทอร์เน็ต

ในเส้นทางทางลบ ดังนั้น อาจจะอธิบายได้ว่าลักษณะความเป็นหญิงเป็นมิติทางบุคลิกภาพที่มีศักยภาพในการลดและหน่วงเหนี่ยวต่อการติดยา

2. การอภิปรายผลการทดสอบสมมติฐานที่ 2 ผลลัพธ์ที่สำคัญซึ่งแสดงในการวิเคราะห์ตัวแปรกำกับก็คือ เพื่อพิจารณากรณีทั้งหมดของการทดสอบ ดังเช่น ความรู้สึกผิด ซึ่งกำกับในทิศทางบวกในเพศชาย ในขณะที่กำกับในทิศทางลบในเพศหญิง หมายถึงว่า ความรู้สึกผิดในเพศหญิงสามารถลดเส้นทางความสัมพันธ์ในระหว่างความหุนหันพลันแล่นและความก้าวร้าวทางไซเบอร์ได้ กล่าวคือ เมื่อความรู้สึกผิดได้เพิ่มขึ้น ความสัมพันธ์ระหว่างความหุนหันพลันแล่นและความก้าวร้าวทางไซเบอร์จะลดลง ผลลัพธ์บางส่วนที่ได้นี้มีความสอดคล้องกับทฤษฎีอารมณ์ทางจริยธรรม และสอดคล้องกับงานวิจัยครั้งก่อนในเพศหญิง ซึ่งโดยมากที่สุดได้พบว่าความรู้สึกผิดจะช่วยให้บุคคลปรับปรุงการกระทำของตนเองในครั้งต่อไปให้ดีขึ้น เพิ่มความรับผิดชอบและสร้างความเปลี่ยนแปลงไปในพฤติกรรมที่ดีในครั้งหน้า (Stuewig et al., 2015) ในทางตรงกันข้าม ความรู้สึกผิดในเพศชายได้ให้ผลลัพธ์สนับสนุนความก้าวร้าว ผลลัพธ์เหล่านี้ได้ยืนยันและเชื่อมโยงกับงานวิจัยในครั้งก่อนที่เพศชายและเพศหญิงมีความสามารถที่จะจัดการกับความหุนหันพลันแล่นอย่างแตกต่างกันดังแนวโน้มที่ว่าเพศชายมีระดับของการบริหารจัดการกับความหุนหันพลันแล่นได้ต่ำกว่าเพศหญิง (Wong, Zane, Saw, & Chan, 2013) ดังผลลัพธ์ เช่น Cyders & Smith (2008) ที่พบว่าความรู้สึกผิดในเพศหญิงสามารถกำกับเส้นทางในระหว่างความสัมพันธ์ของทั้งสองตัวแปรเหล่านี้ได้ดีกว่าเพศชาย

เมื่อเปรียบเทียบเพศชายและเพศหญิง จะพบว่า เพศหญิงที่มีความรู้สึกผิดอยู่ในระดับสูง จะมีความสามารถในการลดความก้าวร้าวทางไซเบอร์ได้ แต่ถ้าเพศหญิงมีความรู้สึกผิดอยู่ในระดับต่ำหรือเพศชายมีความรู้สึกผิดอยู่ในระดับสูง จะเพิ่มความก้าวร้าวมากกว่าลดความก้าวร้าวทางไซเบอร์ (ดูตารางที่ 2) (Table 2)

กรณีของความสัมพันธ์ระหว่างความเป็นชายและความก้าวร้าวทางไซเบอร์ที่มีความละเอียดถี่ถ้วนมีบทบาทเป็นตัวแปรกำกับในผลลัพธ์ที่มีนัยสำคัญทางสถิติโดยเฉพาะในเพศหญิง ผลลัพธ์นี้ หมายความว่าเมื่อความละเอียดถี่ถ้วนได้เพิ่มขึ้น ความสัมพันธ์ของเส้นทางในระหว่างลักษณะความเป็นชายและความก้าวร้าวทางไซเบอร์จะสูงขึ้น ผลลัพธ์ที่ปรากฏได้สนับสนุนทั้งทฤษฎีอารมณ์ทางจริยธรรมและทฤษฎีบทบาททางเพศและสนับสนุนงานวิจัยที่ผ่านมาที่ชี้ให้เห็นว่า ความละเอียดถี่ถ้วนสัมพันธ์กับความโกรธและพฤติกรรมความก้าวร้าวมากกว่า (Tangney, Wagner, Hill-Barlow, Marschall, & Gramzow, 1996) และความละเอียดถี่ถ้วนก็ยังเป็นตัวแปรกำกับกับพฤติกรรมต่อต้านสังคมด้วย (Barón, Bilbao, Urquijo, López, & Jimeno, 2018) อย่างไรก็ตาม ผลลัพธ์ไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ ดังเช่น ในกรณีของเพศชายที่ลักษณะความเป็นชายมีความเข้มมากกว่าในตัวเพศชาย ดังนั้น การควบคุมจากความละเอียดถี่ถ้วนจะไม่สามารถมีความเด่นชัดของการมีบทบาท ในขณะที่เมื่อลักษณะความเป็นชายนี้อยู่ภายในเพศหญิง จะมีความเด่นชัดอย่างมีนัยสำคัญและเปลี่ยนแปลงการเชื่อมโยงของเส้นทางในระหว่างลักษณะความเป็นชายและความก้าวร้าวทางไซเบอร์ เพราะลักษณะของความเป็นชายเป็นองค์ประกอบหลักในเพศชายและเพศชายมีแนวโน้มที่จะมีความสามารถในการควบคุมอารมณ์หรือเก็บกดอารมณ์ได้น้อยกว่า (Blackburn & Scharrer, 2019) ยิ่งไปกว่านั้น ยังสอดคล้องกับผลลัพธ์จากบทบาททางเพศแบบเดิมในแง่ของความสัมพันธ์กับการตอบสนองอำนาจในเพศชายและการ

ไร้อำนาจในเพศหญิง โดยการรังแกกันจะสัมพันธ์อย่างมากต่อลักษณะความเป็นชายที่แสดงถึงอำนาจและการมีอิทธิพลอย่างมากต่อการครอบงำทางสังคม (Morales, Yubero, & Larrañaga, 2016)

ส่วนระดับของการกำกับของความรู้สึกลึกซึ้งและความละอายแก่ใจในกรณีของความสัมพันธ์ระหว่างลักษณะความเป็นชายและความก้าวร้าวทางไซเบอร์ จะเห็นได้ว่า ตัวแปรอารมณ์ทางจริยธรรมไม่ได้ช่วยลดความก้าวร้าวลงแต่อย่างใด แต่ส่งผลต่อการเพิ่มเส้นทางความสัมพันธ์ระหว่างลักษณะความเป็นชายและความก้าวร้าวทางไซเบอร์ทั้งในเพศชายและเพศหญิง โดยเพศชายมีผลใน 2 ระดับ คือ ระดับปานกลางและระดับสูง ในขณะที่เพศหญิงจะมีผลครอบคลุมในทุกระดับ (ดูตารางที่ 3) (Table 3)

สำหรับกรณีของความสัมพันธ์ระหว่างลักษณะความเป็นหญิงและความก้าวร้าวทางไซเบอร์โดยมีความรู้สึกลึกซึ้งและความละอายแก่ใจเป็นตัวแปรกำกับอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติในเพศชาย แต่ไม่มีนัยสำคัญทางสถิติในเพศหญิง ผลลัพธ์เหล่านี้สามารถอธิบายได้ในแบบเดียวกันกับกรณีของตัวแปรกำกับความละอายแก่ใจ ที่เป็นตัวแปรกำกับในความสัมพันธ์ระหว่างลักษณะความเป็นชายและความก้าวร้าวทางไซเบอร์ในกรณีของเพศหญิง โดยเมื่อพิจารณาจากตารางที่ 4 (Table 4) ข้อมูลได้แสดงให้เห็นว่า เมื่อระดับของความรูสึกผิดและความละอายแก่ใจได้เพิ่มขึ้น ความสัมพันธ์ระหว่างเส้นทางของลักษณะความเป็นหญิงและความก้าวร้าวทางไซเบอร์ของเพศชายจะเพิ่มขึ้นด้วย

ในอีกแง่มุมหนึ่ง ผลลัพธ์ที่ได้ได้สะท้อนการขาดอำนาจของความรู้สึกลึกซึ้งและความละอายแก่ใจในการลดความก้าวร้าวทางไซเบอร์และยังแสดงให้เห็นว่า ในเพศชาย บทบาททางเพศหลักเป็นลักษณะความเป็นชายที่มีอำนาจเหนือในการควบคุมระดับของความก้าวร้าวมากกว่าการกำกับจากอารมณ์ทางจริยธรรม และลักษณะความเป็นหญิงเมื่อพิจารณาในเพศชายมีความสามารถไม่เพียงพอหรือได้ต่ำกว่าในการลดความก้าวร้าว โดยเฉพาะในกรณีเพศชาย

อย่างไรก็ตาม ในโมเดลเพศชาย ลักษณะความเป็นหญิงมีความสัมพันธ์ทางลบกับการคิดเกม และยังมีความสัมพันธ์ทางลบกับความก้าวร้าวทางไซเบอร์ ให้ความหมายว่า ลักษณะความเป็นหญิงสามารถลดความก้าวร้าวทางไซเบอร์ได้ ซึ่งมีความสอดคล้องกับทฤษฎีบทบาททางเพศและได้รับการสนับสนุนโดยงานวิจัยครั้งก่อนของ Krahé (2018) ที่พบว่าลักษณะความเป็นหญิงสามารถเป็นตัวป้องกันลักษณะทางด้านลบของความเป็นชายและเป็นปัจจัยที่ปกป้องต่อต้านการทำลายตนเองทางอ้อม (Tsirigotis, 2018) ซึ่งสามารถนำไปสู่พฤติกรรมความก้าวร้าวทางไซเบอร์

เมื่อพิจารณาเฉพาะบางระดับของความรู้สึกลึกซึ้งและความละอายแก่ใจที่กำกับเส้นทางความสัมพันธ์ระหว่างลักษณะความเป็นหญิงและความก้าวร้าวทางไซเบอร์ จะเห็นได้ว่า แม้ว่าในภาพรวม ความรู้สึกลึกซึ้งและความละอายแก่ใจจะไม่ช่วยลดระดับความสัมพันธ์ของเส้นทางก็ตาม แต่เมื่อพิจารณาผลของตัวแปรกำกับในบางระดับ จะพบว่า ในเส้นทางความสัมพันธ์ของลักษณะดังกล่าวนี้ในเพศหญิง ตัวแปรกำกับจะทำให้หน้าที่ในเพศหญิงได้ดีกว่าในเพศชาย โดยในเพศหญิงจะมีช่วงที่ได้ผลครอบคลุมในขอบเขตที่กว้างมากกว่าในการลดพฤติกรรมความก้าวร้าวเมื่อเปรียบเทียบกับในเพศชาย (ดูตารางที่ 4 (Table 4))

จากผลลัพธ์ในตารางที่ 4 (Table 4) ผลลัพธ์เหล่านี้ได้สนับสนุนต่องานวิจัยในครั้งก่อนที่ชี้ให้เห็นว่า เพศหญิงและลักษณะความเป็นหญิงจะสามารถได้รับอิทธิพลจากอารมณ์ทางจริยธรรมในการลดพฤติกรรมความก้าวร้าวได้มากกว่าเพศชายและลักษณะความเป็นชาย (Roos, Salmivalli, & Hodges, 2011) ผลสืบเนื่องก็คือ เพศชายแสดงความรู้สึกโกรธและมีพฤติกรรมเป็นผู้แสดงความก้าวร้าวได้มากกว่าเพศหญิง เพศหญิงมีแนวโน้มที่จะแสดงพฤติกรรมของการดูแลเอาใจใส่ ซึ่งเป็นความรู้สึกของการมีความรับผิดชอบต่อผู้อื่น (Gould, 1988) ดังในการศึกษาครั้งนี้ ได้แสดงว่าบทบาททางเพศตรวจสอบและยืนยันความก้าวร้าวได้ดีกว่าตัวแปรเพศแต่เพียงลำพัง ยิ่งไปกว่านั้น ยังแสดงให้เห็นว่าการกำกับของอารมณ์ทางจริยธรรมมีบทบาทและความสามารถที่ต่ำกว่าในการที่จะลดระดับความก้าวร้าวทางไซเบอร์เมื่อพิจารณาพร้อมกับเส้นทางความสัมพันธ์ที่มีตัวแปรมิติทางบุคลิกภาพที่เป็นบทบาททางเพศ (Kliewer, 2016)

สรุปผลและข้อเสนอแนะ

1. จากผลการศึกษา ได้พบว่า ความก้าวร้าวทางไซเบอร์เป็นพฤติกรรมที่เกิดขึ้นได้โดยมีตัวแปรสื่อกลางเป็นการคิดไซเบอร์ ซึ่งได้แก่ การคิดเกม และการคิดอินเทอร์เน็ต แต่ไม่พบว่าการคิดเครือข่ายสังคมออนไลน์จะเป็นตัวแปรสื่อกลาง ดังนั้น การลดการคิดเกมและอินเทอร์เน็ตจึงเป็นวิธีการลดความก้าวร้าวลงได้โดยมีมิติทางบุคลิกภาพพื้นฐานที่มีผลต่อการคิดไซเบอร์ ได้แก่ ความหุนหันพลันแล่น และลักษณะความเป็นชาย ในขณะที่ลักษณะความเป็นหญิง จะมีส่วนช่วยในการลดหรือหน่วงเหนี่ยวการคิดไซเบอร์และความก้าวร้าวทางไซเบอร์ลงได้ ดังนั้น การลดการคิดไซเบอร์และความก้าวร้าวทางไซเบอร์จึงอาจป้องกันได้ โดยการปลูกฝังบุคลิกภาพที่พึงประสงค์ให้กับเยาวชนตั้งแต่ในระดับครอบครัว
2. ในการศึกษาครั้งนี้ การคิดเครือข่ายสังคมออนไลน์ได้ศึกษากับเฉพาะเฟสบุ๊คเท่านั้น จึงควรขยายขอบเขตให้ครอบคลุมเครือข่ายสังคมออนไลน์ชนิดอื่น ๆ ซึ่งอาจจะให้ผลการศึกษาที่แตกต่างกันออกไป
3. การศึกษาครั้งต่อไป ควรศึกษากับมิติทางบุคลิกภาพอย่างอื่นเพิ่มเติม เพื่อให้เกิดความเข้าใจว่ามีมิติทางบุคลิกภาพแบบใดอีกบ้างที่ส่งผลต่อการคิดไซเบอร์ และความก้าวร้าวทางไซเบอร์
4. สำหรับอารมณ์ทางจริยธรรม จะมีบทบาทน้อยกว่าบทบาททางเพศในการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมความก้าวร้าวทางไซเบอร์ โดยเฉพาะในเพศชาย ซึ่งจะมีผลในการเพิ่มความก้าวร้าวมากกว่า สำหรับในเพศหญิง อารมณ์ทางจริยธรรมสามารถลดความก้าวร้าวได้ในบางกรณี ผลดังกล่าวได้สะท้อนให้เห็นว่าการใช้ตัวแปรทางด้านอารมณ์ในการควบคุมพฤติกรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพจะมีผลอย่างแตกต่างกันในระหว่างเพศชายและเพศหญิง จากผลการศึกษาในครั้งนี้ได้แสดงว่าตัวแปรเพศและบทบาททางเพศมีผลเป็นอย่างมากต่อพฤติกรรมทางไซเบอร์ ในการศึกษาครั้งต่อไปจึงควรนำตัวแปรที่เกี่ยวกับเพศมาเป็นส่วนหนึ่งในการศึกษา

การนำไปใช้

1. ผลที่ได้ได้นำไปสู่ความเข้าใจในมิติทางบุคลิกภาพที่เป็นปัญหาและมีส่วนต่อการติดยาเสพติดและยังเชื่อมโยงมาสู่ความก้าวร้าวทางไซเบอร์ ซึ่งจะช่วยให้ครอบครัวให้การป้องกันและส่งเสริมบุคลิกภาพที่ดีให้กับเยาวชน รวมทั้งให้การฝึกฝนในเด็กที่มีลักษณะหุนหันพลันแล่น ให้มีการไตร่ตรองและคำนึงถึงผลได้ผลเสียทั้งต่อตนเองและต่อผู้อื่นก่อนการกระทำพฤติกรรม โดยอาจพัฒนาโปรแกรมการฝึกและพัฒนาเด็กที่มีลักษณะดังกล่าว ซึ่งจะช่วยลดปัญหาการติดยาเสพติด และยังช่วยลดความก้าวร้าวที่เกิดจากการติดยาเสพติดได้

2. ควรสนับสนุนให้มีการส่งเสริมบุคลิกภาพทางเพศที่มีทั้ง 2 ลักษณะ คือ ลักษณะความเป็นชายและลักษณะความเป็นหญิงในลักษณะที่เหมาะสมและยืดหยุ่นตามสถานการณ์ การมีมิติความเป็นชายมากเกินไป จะทำให้เกิดบุคลิกภาพแข็งกระด้าง ส่งผลต่อความก้าวร้าวที่มีต่อผู้อื่นทางไซเบอร์ การลดลักษณะดังกล่าว อาจจะต้องมีการอบรมมารยาทในการใช้อินเทอร์เน็ต เพื่อให้เกิดการตระหนักถึงสิ่งที่ตนเองกระทำทางออนไลน์และส่งผลกระทบต่อผู้อื่น

3. ผลการศึกษาอารมณ์ทางจริยธรรมในการเป็นตัวแปรกำกับ พบว่า อารมณ์ทางจริยธรรมมีความสามารถในการลดความก้าวร้าวได้น้อย เช่น ในเพศชายกลับเพิ่มมากกว่าการลด ดังนั้น การจะอาศัยอารมณ์ทางจริยธรรมเป็นตัวแปรในการควบคุมพฤติกรรมแต่อย่างเดียวยังไม่ได้ผลที่ดี จึงควรใช้มาตรการอื่นในการควบคุมพฤติกรรมความก้าวร้าว เช่น การปรับเปลี่ยนพฤติกรรมโดยผ่านกระบวนการเสริมแรงและการลงโทษจากสังคม การพัฒนาความเห็นอกเห็นใจผู้อื่นโดยการฝึกความไวในการรับรู้ความรู้สึก เป็นต้น

กิตติกรรมประกาศ

การวิจัยครั้งนี้ได้รับทุนอุดหนุนการวิจัยจากสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม (สกสว.) และสำนักงานการวิจัยแห่งชาติ (วช.) ของทุนวิจัยแบบมุ่งเป้า ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2561

เอกสารอ้างอิง

- Andraessen, C. S., Torsheim, T., Brunborg, G. S., & Pallesen, S. (2012). Development of A Facebook Addiction Scale. *Psychological Reports*, 110(2): 501–517. <https://doi.org/10.2466/02.09.18.PR0.110.2.501-517>
- Barón, M. J. O., Bilbao, I. E., Urquijo, P. A., López, S. C., & Jimeno, A.P. (2018). Moral Emotions Associated With prosocial and Antisocial Behavior in School-Aged Children. *Psicothema*, 30(1): 82-88.
- Bem, S. L. (1981). A Gender Schema Theory: A Cognitive Account of Sex Typing. *Psychological Review*, 88, 354-364. <https://doi.org/10.1037/0033-295X.88.4.354>
- Blackburn, G., & Scharrer, E. (2019). Video Game Playing and Beliefs About Masculinity Among Male and Female Emerging Adults. *Sex Roles*, 80:310-324. <https://doi.org/10.1007/s11199-018-0934-4>
- Blinka, L., Škarupová, K., & Mitterova, K. (2016). Dysfunctional Impulsivity in Online Gaming Addiction and Engagement. *Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace*, 10(3):1-9. <https://doi.org/10.5817/CP2016-3-5>
- Bloom, E. L., Matsko, S. V., & Cimino, C. R. (2014). The Relationship Between Cigarette Smoking and Impulsivity: A Review of Personality, Behavioral, And Neurobiological Assessment. *Addiction Research and Theory*, 22(5): 386-397. <https://doi.org/10.3109/16066359.2013.867432>
- Cetin, B., Yaman, E., & Peker, A. (2011). Cyber Victim and Bullying Scale: A Study of Validity and Reliability. *Computers & Education*, 57(4): 2261 – 2271. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2011.06.014>
- Chandiramani, K. (2014). Internet Addiction and Impulsivity Among Adolescents. *Indian Journal of Health and Wellbeing*, 5(7): 64-67.

- Cohen, T. R., Wolf, S. T., Panter, A. T., & Insko, C. A. (2011). Introducing the GASP Scale: A New Measure of Guilt and Shame Proneness. **Journal of Personality and Social Psychology**. 100(5): 947–966. <https://doi.org/10.1037/a0022641>
- Colakoglu, F. F., & Solak, N. (2014). Examination of Aggression Levels and Empathic Tendency Levels of Secondary School Students Who Involve or Not Involve in Sports. **Procedia-Social and Behavioral Sciences**. 152: 415-420. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.09.223>
- Combs, D. J. Y., Campbell, G., Jackson, M., & Smith, R. H. (2010). Exploring the Consequences of Humiliating a Moral Transgressor. **Basic and Applied Social Psychology**. 32(2): 128-143. <https://doi.org/10.1080/01973531003738379>
- Crane, C. A., Testa, M., Derrick, J. L., & Leonard, K. E. (2014). Daily Associations Among Self-Control, Heavy Episodic Drinking, And Relationship Functioning: An Examination of Actor and Partner Effects. **Aggressive Behavior**. 40(5): 440-450. <https://doi.org/10.1002/ab.21533>
- Cyders, M. A., & Smith, G. T. (2008). Emotion-Based Dispositions to Rash Action: Positive and Negative Urgency. **Psychological Bulletin**. 134(6): 807–828. <https://doi.org/10.1037/a0013341>
- Dağh, Z. (2020). An Analysis of The Role of Intelligence Games in Policies Aimed at Fighting Gaming Addiction. **Addicta: The Turkish Journal on Addictions**. 7(2): 129-137. <https://doi.org/10.5152/ADDICTA.2020.19084>
- de Wit, H. (2009). Impulsivity as a Determinant and Consequence of Drug Use: A Review of Underlying Processes. **Addiction Biology**. 14(1): 22-31. <https://doi.org/10.1111/j.1369-1600.2008.00129.x>
- Economic Base. (2020). Cyberbully is in the top 5 world, Thai Children Take Risks Online. (In Thai). (2020, 28 June-1 July): 16. [Online]. Available: <https://www.thansettakij.com/content/tech/439813>
- Entwistle, G. J. M., Blaszczyński, A., & Gainsbury, S. M. (2020). Are Video Games Intrinsically Addictive? An International Online Survey. **Computers in Human Behavior**. 112: 106464. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2020.106464>
- Gould, K. H. (1988). Old Wine in New Bottles: A Feminist Perspective on Gilligan’s Theory. **Social Work**. 33(5): 411-415. <https://doi.org/10.1093/sw/33.5.411>
- Hesapçioğlu, S. T., & Yesilova, H. (2020). Internet Addiction Prevalence in Youths and Its Relation with Depressive Symptoms, Self-Esteem, And Bullying. **Anadolu Psikiyatri Dergisi**. 21(5): 483-490. <https://doi.org/10.5455/apd.72881>
- Hwang, J. Y., Choi, J. S., Gwak, A. R., Jung, D., Choi, S. W., Lee, J., Lee, J. Y., Jung, H. Y., & Kim, D. J. (2014). Shared Psychological Characteristics That Are Linked to Aggression between Patients with Internet Addiction and Those with Alcohol Dependence. **Annals of General Psychiatry**. 13(1): 2-13. <https://doi.org/10.1186/1744-859X-13-6>
- Irles, D. L., & Gomis, R. M. (2015). Impulsiveness and Video Game Addiction. **Health and Addictions**. 16(1): 33-40. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=83943611003>
- Jacobson, R. P., Hood, J. N., & Jacobson, K. J. L. (2017). The Effects of Moral Emotional Traits on Workplace Bullying Perpetration. **Ethics & Behavior**. 27(7): 527-546. <https://doi.org/10.1080/10508422.2016.1182026>
- Javanmard, S., Poorabadi, P., & Akrami, N. (2013). Predicting the Role of Biological Vulnerabilities on Internet Addiction: Brain – Behavioral Systems and Gender. **Journal of Mazandaran University of Medical Sciences (JMUMS)**. 23(102): 45–57.
- Jentsch, J. D., Ashenhurst, J. R., Cer vantes, M. C., Groman, S. M., James, A. S., & Pennington, Z. T. (2014). Dissecting Impulsivity and Its Relationships to Drug Addictions. **Annals of the New York Academy of Sciences**. 1327(1): 1-26. <https://doi.org/10.1111/nyas.12388>
- Ji, Y., Wang, G. J., Zhang, Q., & Zhu, Z. H. (2014). Online Social Networking Behaviors Among Chinese Younger and Older Adolescent: The Influences of Age, Gender, Personality, And Attachment Styles. **Computers in Human Behavior**. 41: 393-402. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.08.011>
- Karim, R., & Chaudhri, P. (2012). Behavioral Addictions: An overview. **Journal of Psychoactive Drugs**. 44(1): 5-17. <https://doi.org/10.1080/02791072.2012.662859>
- Kliewer, W. (2016). Victimization and Biological Stress Responses in Urban Adolescents: Emotion Regulation as A Moderator. **Journal of Youth and Adolescence**. 45(9): 1812-1823. <https://doi.org/10.1007/s10964-015-0398-6>
- Kokkinos, C. M., Antoniadou, N., & Markos, A. (2014). Cyber-Bullying: An Investigation of The Psychological Profile of University Student Participants. **Journal of Applied Developmental Psychology**. 35(3): 204-214. <https://doi.org/10.1016/j.appdev.2014.04.001>
- Kowalski, R. M., & Limber, S. P. (2007). Electronic Bullying Among Middle School Students. **Journal of Adolescent Health**. 41(6 suppl 1): S22-30. <https://doi.org/10.1016/j.jadohealth.2007.08.017>
- Krahé, B. (2018). Gendered Self-Concept and The Aggressive Expression of Driving Anger: Positive Femininity Buffers Negative Masculinity. **Sex Roles**. 79: 98-108. <https://doi.org/10.1007/s11199-017-0853-9>

- Martino, F., Spada, M. M., Menchetti, M., Lo Sterzo, E., Sanza, M., Tedesco, P., Trevisani, C., & Berardi, D. (2018). Substance-Related and Addictive Disorders as Mediators Between Borderline Personality Disorder and Aggressive Behavior. **Clinical Psychologist**. 22(2): 211-219. <https://doi.org/10.1111/cp.12115>
- McCarthy, D. M., Niculete, M. E., Treloar, H. R., Morris, D. H., & Bartholow, B. D. (2012). Acute Alcohol Effects on Impulsivity: Associations with Drinking and Driving Behavior. **Addiction**. 107(12): 2109-2114. <https://doi.org/10.1111/j.1360-0443.2012.03974.x>
- McInroy, L., & Mishna, F. (2017). Cyberbullying on Online Gaming Platforms for Children and Youth. **Child & Adolescent Social Work Journal**. 34(6): 597-607. <https://doi.org/10.1007/s10560-017-0498-0>
- Morales, J., Yubero, S., & Larrañaga, E. (2016). Gender and Bullying: Application of A Three-Factor Model of Gender Stereotyping. **Sex Roles**. 74: 169-180. <https://doi.org/10.1007/s11199-015-0463-3>
- Nosratabad, T. H., Bayrami, M., & Shiri, A. (2020). Structural Relationships Between Negative Cognitive Emotion Regulation Strategies and Symptoms of Internet Addiction: Mediating Role of Anxiety. **Zahedan Journal of Research in Medical Sciences**. 22(3): 1-6. <https://doi.org/10.5812/zjrms.90569>
- Olthof, T. (2012). Anticipated Feelings of Guilt and Shame as Predictors of Early Adolescents' Antisocial and Prosocial Interpersonal Behaviour. **European Journal of Developmental Psychology**. 9(3): 371-388. <https://doi.org/10.1080/17405629.2012.680300>
- Öztürk, C., Bektas, M., Ayar, D., Öztornaci, B. Ö., & Yağci, D. (2015). Association of Personality Traits and Risk of Internet Addiction in Adolescents. **Asian Nursing Research**. 9(2): 120-124. <https://doi.org/10.1016/j.anr.2015.01.001>
- Pabian, S., De Backer, C. J. S., & Vandebosch, H. (2015). Dark Triad Personality Traits and Adolescent Cyber Aggression. **Personality and Individual Differences**. 75: 41-46. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2014.11.015>
- Page, T. E., & Pina, A. (2018). Moral Disengagement and Self-Reported Harassment Proclivity in Men: The Mediating Effects of Moral Judgment and Emotions. **Journal of Sexual Aggression**. 24(2): 157-180. <https://doi.org/10.1080/13552600.2018.1440089>
- Parent, M. C., & Moradi, B. (2009). Confirmatory Factor Analysis of The Conformity to Masculine Norms Inventory and Development of The Conformity to Masculine Norms Inventory – 46. **Psychology of Men & Masculinity**. 10(3): 175-189. <https://doi.org/10.1037/a0015481>
- Parent, M. C., & Moradi, B. (2010). Confirmatory Factor Analysis of The Conformity to Feminine Norms Inventory and Development of An Abbreviated Version: The CFNI – 45. **Psychology of Women Quarterly**. 34(1): 97-109. <https://doi.org/10.1111/j.1471-6402.2009.01545.x>
- Pivetti, M., Camodeca, M., & Rapino, M., & Rapino, M. (2016). Shame, Guilt, And Anger: Their Cognitive, Physiological, And Behavioral Correlates. **Current Psychology: A Journal for Diverse Perspectives on Diverse Psychological Issues**. 35(4): 690-699. <https://doi.org/10.1007/s12144-015-9339-5>
- Preston, O. C., Anestis, J. C., Watts, A. L., & Lilienfeld, S. O. (2018). Psychopathic Traits' Differential Relations with Aggression Forms: Considering the Roles of Gender and Gender Role Adherence. **Journal of Social & Clinical Psychology**. 37(8): 628-658. <https://doi.org/10.1521/jscp.2018.37.8.628>
- Qudah, M. F. A., Albursin, I. S., Bakhiet, S. F., Hassan, E. M. A. H., Alfman, A. A., Aljomaa, S. S., & Al-Khadher, M. M. A. (2019). Smartphone Addiction and Its Relationship with Cyberbullying Among University Students. **International Journal of Mental Health and Addiction**. 17(3): 628-643. <https://doi.org/10.1007/s11469-018-0013-7>
- Qutaiba, A., & Tamie, R. (2010). Self Control and A Sense of Social Belonging as Moderators of The Link Between Poor Subjective Wellbeing and Aggression Among Arab Palestinian Adolescents in Israel. **Procedia Social and Behavioral Sciences**. 5: 1234-1245. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2010.07.284>
- Roos, S., Salmivalli, C., & Hodges, E.V. E. (2011). Person X Context Effects on Anticipated Moral Emotions Following Aggression. **Social Development**. 20(4): 685-702. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9507.2011.00603.x>
- Rothén, S., Briefer, J. F., Deleuze, J., Karila, L., Andreassen, C. S., Achab, S., Thorens, G., Khazaal, Y., Zullino, D., & Billieux, J. (2018). Disentangling the Role of Users' Preferences and Impulsivity Traits in Problematic Facebook Use. **PLoS ONE**. 13(9): 1-13. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0201971>
- Runions, K. C., & Bak, M. (2015). Online Moral Disengagement, Cyberbullying, And Cyber-Aggression. **Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking**. 18(7): 400-405. <https://doi.org/10.1089/cyber.2014.0670>
- Saliceti, F. (2015). Internet addiction disorder (IAD). **Procedia Social and Behavioral Sciences**. 191: 1372-1376. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.04.292>
- Shenassa, E. D., Paradis, A. D., Dolan, S. L., Wilhelm, C. S., & Buka, S. L. (2012). Childhood Impulsive Behavior and Problem Gambling by Adulthood: A 30-Year Prospective Community-Based Study. **Addiction**. 107(1): 160-168. <https://doi.org/10.1111/j.1360-0443.2011.03571.x>
- Silfver-Kuhlampi, M., Figueiredo, A., Sorthieix, F., & Fontaine, J. (2015). Humiliated Self, Bad Self or Bad Behavior? The Relations Between Moral Emotional Appraisals and Moral Motivation. **Journal of Moral Education**. 44(2): 213-231. <https://doi.org/10.1080/03057240.2015.1043874>

- Stuewig, J., & McCloskey, L. A. (2005). The Relation of Child Maltreatment to Shame and Guilt Among Adolescents: Psychological Routes to Depression and Delinquency. **Child Maltreatment**. 10(4): 324-336. <https://doi.org/10.1177/1077559505279308>
- Stuewig, J., Tangney, J. P., Kendall, S., Folk, J. B., Meyer, C. R., & Dearing, R. L. (2015). Children's Proneness to Shame and Guilt Predict Risky and Illegal Behaviors in Young Adulthood. **Child Psychiatry & Human Development**. 46(2): 217-227. <https://doi.org/10.1007/s10578-014-0467-1>
- Tangney, J. P., Wagner, P. E., Hill-Barlow, D., Marschall, D. E., & Gramzow, R. (1996). Relation of Shame and Guilt to Constructive Versus Destructive Responses to Anger Across the Lifespan. **Journal of Personality and Social Psychology**. 70(4): 797-809. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.70.4.797>
- Tani, F., & Ponti, L. (2018). How Different Guilt Feelings Can Affect Social Competence Development in Childhood. **Journal of Genetic Psychology**. 179(3): 132-142. <https://doi.org/10.1080/00221325.2018.1453473>
- Tsirigotis, K. (2018). Women, Femininity, Indirect and Direct Self-Destructiveness. A Review. **Psychiatric Quarterly**. 89(2): 427-437. <https://doi.org/10.1007/s11126-017-9545-4>
- Vazsonyi, A. T., Machackova, H., Sevcikova, A., Smahel, D., & Cerna, A. (2012). Cyberbullying in Context: Direct and Indirect Effects by Low Self-Control Across 25 Countries. **European Journal of Developmental Psychology**. 9(2): 210-227. <https://doi.org/10.1080/17405629.2011.644919>
- Velotti, P., Garofalo, C., Bottazzi, F., & Caretti, V. (2017). Faces of Shame: Implications for Self-Esteem, Emotion Regulation, Aggression, And Well-Being. **Journal of Psychology**. 151(2): 171-184. <https://doi.org/10.1080/00223980.2016.1248809>
- Wang, C., Ryoo, J., Swearer, S., Turner, R., & Goldberg, T. (2017). Longitudinal Relationships Between Bullying and Moral Disengagement Among Adolescents. **Journal of Youth & Adolescence**. 46(6): 1304-1317. <https://doi.org/10.1007/s10964-016-0577-0>
- Wang, J. L., Jackson, L. A., Wang, H. Z., & Gaskin, J. (2015). Predicting Social Networking Site (SNS) Use: Personality, Attitudes, Motivation and Internet Self-Efficacy. **Personality and Individual Differences**. 80: 119-124. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2015.02.016>
- Wang, L., & Sang, B. (2020). The Effect of Self-Regulation of Shame on Teenagers' Aggression. **Studia Psychologica**. 62(1): 58-73. <https://doi.org/10.31577/sp.2020.01.791>
- White- Ajmani, M. L., & Bursik, K. (2014). Situational Context Moderates the Relationship Between Moral Disengagement and Aggression. **Psychology of Violence**. 4(1): 90-100. <https://doi.org/10.1037/a0031728>
- Wong, G., Zane, N., Saw, A., & Chan, A. K. (2013). Examining Gender Differences for Gambling Engagement and Gambling Problems Among Emerging Adults. **Journal of Gambling Studies**. 29(2): 171-189. <https://doi.org/10.1007/s10899-012-9305-1>
- Young, K. S. (1998). Internet Addiction: The Emergence of a New Clinical Disorder. **Cyberpsychology & Behavior**. 1(3): 237-244. <https://doi.org/10.1089/cpb.1998.1.237>