

บทวิจัย

การศึกษาเชิงคุณภาพเรื่องพฤติกรรมการชมเหริงแกกันบนโลกโซเชียล ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 โรงเรียนในสังกัดกรุงเทพมหานคร

ชัชฎาภรณ์ พรหมนอก*

สุพร อภินันท์เวช** วมลทิพย์ มุลิกพันธ์***

บทคัดย่อ

ในปัจจุบันการชมเหริงแกกันบนโลกโซเชียลก่อปัญหาทางสังคมมากขึ้น โดยเฉพาะในเด็กวัยเรียน งานวิจัยเชิงคุณภาพฉบับนี้ศึกษาพฤติกรรมและรูปแบบการจัดการกับสถานการณ์การชมเหริงแกกันบนโลกโซเชียลที่เกิดขึ้นในนักเรียนระดับประถมศึกษา โดยกลุ่มประชากรเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 โรงเรียนในสังกัด กทม.แห่งหนึ่ง ที่เคยมีประสบการณ์การชมเหริงแกกันบนโลกโซเชียล จากการคัดกรองด้วยแบบสอบถามพบว่านักเรียนที่มีประสบการณ์เป็นผู้ถูกชมเหริงแก 5 ราย ซึ่งเกิดขึ้นในช่วงพ.ศ. 2554-2558 จากการสัมภาษณ์เชิงลึกพบว่า แม่เด็กเหล่านี้จะเป็นผู้ถูกรังแก แต่กลับยังไม่ค่อยเข้าใจความหมายของการชมเหริงแกบนโลกโซเชียลเพราะเป็นคำที่มีความเป็นนามธรรมสูง สาเหตุของการชมเหริงแกส่วนใหญ่เกิดจากความประมาทของเด็กในการใช้สื่อออนไลน์ ประเด็นที่พบมากคือ เรื่องเพศ และเรื่องการยั่วให้เกิดความขัดแย้งหรือเข้าใจผิดในโรงเรียน หรือในครอบครัว ผลกระทบของการชมเหริงแกกันบนโลกโซเชียลในเด็กประถมศึกษา พบว่าคล้ายกับของเด็กวัยที่โตกว่า แต่ระยะเวลาที่รู้สึกได้รับผลกระทบสั้นกว่า นอกจากนี้ยังพบว่าสัมพันธ์ภาพที่ดีของครอบครัว ช่วยให้เด็กสามารถแก้ไขปัญหาคืบคลานได้ดีขึ้นเมื่อต้องเผชิญกับเหตุการณ์

คำสำคัญ: การชมเหริงแกกันบนโลกโซเชียล/ จิตวิทยาเด็ก วัยรุ่น และครอบครัว/ สุขภาพจิตโรงเรียน

* นักศึกษาปริญญาโท หลักสูตร จิตวิทยาเด็ก วัยรุ่น และครอบครัว โครงการร่วมระหว่างคณะแพทยศาสตร์ โรงพยาบาลรามาธิบดี

คณะแพทยศาสตร์ ศิริราชพยาบาล และ สถาบันแห่งชาติเพื่อการพัฒนาเด็กและครอบครัว มหาวิทยาลัยมหิดล

** สาขาจิตเวชเด็กและวัยรุ่น ภาควิชาจิตเวชศาสตร์ คณะแพทยศาสตร์ศิริราชพยาบาล มหาวิทยาลัยมหิดล

***สถาบันแห่งชาติเพื่อการพัฒนาเด็กและครอบครัว มหาวิทยาลัยมหิดล

Cyberbullying Behavior in 4th to 6th Grade Students at a Bangkok Municipal School

Chatchadapon Promnork*

Suporn Apinuntavech**Wimontip Musikaphan***

Abstract

Cyberbullying is widespread the social problem nowadays, especially in child and adolescent. The aim of this qualitative research is to study the cyberbullying behavior and coping strategies of elementary school students. The population was grade 4 - 6 students studying in a Bangkok municipal school. By using questionnaire screening, five students who were bullied during 2011-2015 were recruited. After the in-depth interviews, it was found that most students had poor understanding about cyberbullying because of the abstract definition. The common cause of cyberbullying was the ignorance of the students to logout of social media in the public computer or mobile phone. The perpetrator impersonated to the owner's account and then made the content related to sexual content, verbal violence or misunderstanding. The effect of cyberbullying to elementary students was similar to that of higher level students, but the effect last for shorter period. Good relationships with peers and trusted adult could help them cope with the situation better.

Keywords: cyberbullying/ child and adolescent psychology/ school mental health

Article info: Received October 19, 2016; Revised March 4, 2019; Accepted May 15, 2019.

*Candidate, M.Sc. in Child Adolescent and Family Psychology, Mahidol University Email: min.chirntawan@gmail.com

**Corresponding Author, Associate professor, Division of Child Adolescent Psychiatry, Department of Psychiatry

Faculty of Medicine Siriraj Hospital Mahidol University

*** Assistant Professor, National Institute for Child and Family Development Mahidol University,

ความสำคัญและที่มาของหัวข้อการวิจัย

ปัญหาสุขภาพจิตในโรงเรียนจัดเป็นปัญหาสำคัญในปัจจุบัน ไม่ยิ่งหย่อนไปกว่าปัญหาด้านสุขภาพกายของเด็กนักเรียน สาเหตุมาจากความเครียดในการเรียนหนังสือ การเข้ากับเพื่อนไม่ได้ การถูกเพื่อนข่มเหงรังแกทางร่างกาย ทางสังคม หรือทางวาจา โดยปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมข่มเหงรังแกผู้อื่นทางร่างกายและทางสังคม ได้แก่ การใช้สื่อที่มีความรุนแรง อิทธิพลของกลุ่มเพื่อน สิ่งแวดล้อมในบ้าน และสิ่งแวดล้อมในชุมชน ส่วนปัจจัยที่สัมพันธ์กับพฤติกรรมข่มเหงรังแกผู้อื่นทางวาจา ได้แก่ การใช้สื่อที่มีความรุนแรง อิทธิพลของกลุ่มเพื่อน สิ่งแวดล้อมในบ้าน สิ่งแวดล้อมในชุมชน และแรงสนับสนุนทางสังคมจากครู¹

การข่มเหงรังแกกันบนโลกไซเบอร์ (Cyberbullying) หมายถึงการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการข่มเหงรังแกผู้อื่น ซึ่งได้แก่ คอมพิวเตอร์ โทรศัพท์มือถือ คอมพิวเตอร์แท็บเล็ต กล้องดิจิทัลที่เชื่อมต่อกับ Wi-Fi หรืออุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์อื่นๆ การกระทำนี้มีจุดประสงค์ร้าย เพื่อสร้างความเดือดร้อนให้ผู้อื่นเหยื่อหรือผู้ถูกข่มเหงรังแกให้ได้รับผลกระทบทางลบต่อจิตใจ อารมณ์ การเข้าสังคม เช่น มีอาการหวาดระแวง นอนไม่หลับ และไม่ยอมไปโรงเรียน เป็นต้น และต้องเป็นการกระทำด้วยความจงใจ และทำซ้ำๆมากกว่าหนึ่งครั้ง² ปัญหาการข่มเหงรังแกกันบนโลกไซเบอร์ เกิดขึ้นพร้อมกับประชากรยุค Generation z (หรือ Gen-Z) ที่เกิดตั้งแต่ปี พ.ศ.2540-2554 (ค.ศ.1997-2011)

เป็นต้นมา ส่วนใหญ่คน Gen-Z มีพ่อแม่คือคนรุ่น Gen-X เกิดระหว่างปี พ.ศ.2508-2522 (ค.ศ. 1964-1979) และพ่อแม่ Gen-Y เกิดระหว่างปี พ.ศ.2523-2540 (ค.ศ.1980-1997) ประชากรยุค Generation z เป็นคนรุ่นที่เกิดมาพร้อมอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์แบบพกพา รวมถึงมีวิถีการใช้ชีวิต วิธีการแสวงหาความรู้ และมีความถนัดแตกต่างจากประชากรรุ่นก่อนหน้า ผลการสำรวจการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือน ในปี พ.ศ. 2556 พบข้อมูลว่า กลุ่มประชากรอายุ 6-14 ปี มีสัดส่วนการใช้คอมพิวเตอร์สูงที่สุดคือร้อยละ 82.0 และมีสัดส่วนการใช้อินเทอร์เน็ตเป็นอันดับ 2 รองจากกลุ่มอายุ 15-24 ปี^{3,4} สังเกตได้ว่ากลุ่มอายุดังกล่าวอยู่ในวัยเรียน ตั้งแต่ระดับชั้นประถมศึกษาจนถึงมัธยมศึกษาตอนต้น เทคโนโลยีสารสนเทศเหล่านี้ถูกคาดหวังว่าจะนำมาใช้เพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ แต่ในความเป็นจริงการใช้งานของกลุ่มเยาวชน กลับมุ่งเน้นใช้เพื่อความบันเทิงเป็นหลัก เห็นได้จากข้อมูลการสำรวจพฤติกรรมบริโภคของวัยรุ่นปี พ.ศ. 2554 โดยบริษัทซินโนเวต จำกัด พบว่าวัยรุ่นไทยอายุ 15-24 ปี ใช้เวลากับเกมออนไลน์ และโทรศัพท์มือถือสูงที่สุดในแถบเอเชีย คือ 3.1 ชั่วโมง ต่อวัน⁵ ผลกระทบของการใช้เกมและสื่อสังคมออนไลน์เป็นระยะเวลานาน ซึ่งนอกจากจะส่งผลกระทบต่อสุขภาพทางกาย เช่น ผลต่อสายตา การใช้เวลาออกกำลังกายน้อยลง แล้วยังส่งผลกระทบต่อสุขภาพจิต เช่น มีอาการติดอินเทอร์เน็ต พบว่า ลักษณะอาการของคน ที่ติดอินเทอร์เน็ตนั้นจะคล้ายกับลักษณะอาการของคน que การพนันคือมีอาการหมกมุ่น หงุดหงิด

กระบวนการเวลาที่ไม่ได้เล่น และสาเหตุของการติดก็คล้ายคลึงกันคือการเล่นเพื่อหลีกเลี่ยงปัญหา ผ่อนคลาย ระบายอารมณ์เวลาที่เหงาหรือรู้สึกไม่มีใคร และแก้ปัญหาการเข้าสังคมอีกด้วย^{6,7,8}

การศึกษาในปี พ.ศ. 2550 ของสถาบันวิจัยพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศสหรัฐอเมริกาพบข้อมูลว่า 1 ใน 3 ของวัยรุ่นที่ใช้อินเทอร์เน็ต ตกเป็นเป้าของการกลั่นแกล้งกันรูปแบบนี้⁹ ส่วนในประเทศไทยข้อมูลจากสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) พบว่ามีข้อมูลการถูกกลั่นแกล้งรูปแบบดังกล่าว ถึงร้อยละ 37.2 ในวัยรุ่นไทยที่ใช้อินเทอร์เน็ต¹⁰ และเมื่อทำการศึกษาเพิ่มเติมจาก Florida Atlantic University และ the University of Wisconsin-Eau Claire (UW-EC) ศึกษาประสบการณ์การกลั่นแกล้งรังแกในโลกไซเบอร์ ในกลุ่มตัวอย่าง 5,600 คน เป็นนักเรียนมัธยมศึกษา อายุระหว่าง 12-17 ปี พบว่าร้อยละ 64 จากกลุ่มตัวอย่างทั้งหมดตกเป็นเป้าของการกลั่นแกล้งกันรูปแบบดังกล่าว⁸

The 2018 DQ Impact Study ซึ่งถูกจัดทำขึ้นในระหว่างเดือนพฤษภาคมถึงเดือนธันวาคม ปี 2560 ในประเทศไทย ร่วมกับ DQ institute ประเทศสิงคโปร์ โดยใช้กลุ่มตัวอย่างของเด็กและเยาวชนไทยที่มีอายุ ระหว่าง 8 ถึง 12 ปี จำนวน 1,300 คน ทั่วประเทศ ผ่านแบบสำรวจออนไลน์ DQ Screen Time Test ชุดเดียวกันกับเด็กประเทศอื่นๆ รวมกลุ่มตัวอย่างทั่วโลกทั้งสิ้น 37,967 คน โดย WEF Global press release ได้เผยแพร่งานวิจัยระดับโลกในเรื่อง

พลเมืองดิจิทัลของโลกนี้ เด็กไทยมีโอกาสเสี่ยงภัยจากออนไลน์ถึง (60%) ขณะที่ค่าเฉลี่ยทั่วโลกอยู่ที่ (56%) เมื่อเทียบกับประเทศเพื่อนบ้านพบว่าฟิลิปปินส์ (73%) อินโดนีเซีย (71%) เวียดนาม (68%) และสิงคโปร์ (54%)¹¹ ลักษณะการข่มเหงรังแกกันบนโลกไซเบอร์ แตกต่างจากการข่มเหงรังแกกันโดยทั่วไปหลายประการ เช่น การข่มเหงรังแกบนโลกไซเบอร์ สามารถคุกคามได้ไม่จำกัดเวลาและสถานที่ สามารถเกิดการกลั่นแกล้งซ้ำๆ ได้จากผู้ชมโดยการแชร์ไปในวงกว้างแม้จะเกิดจากความตั้งใจแกล้งเพียงหนึ่งครั้ง สามารถคุกคามได้โดยไม่แสดงตัวผู้กระทำ ไม่จำเป็นต้องเป็นผู้ที่มีอำนาจมากกว่าหรือแข็งแรงกว่า^{12,13,14} การแบ่งประเภทของการข่มเหงรังแกกันบนโลกไซเบอร์สามารถแบ่งได้ตามลักษณะการกระทำ เช่น อาจแบ่งเป็น การนินทา การส่งข้อความก่อกวนผู้อื่น การนำข้อมูลที่ทำให้ผู้อื่นเสื่อมเสียไปเผยแพร่ การนำข้อมูลส่วนตัวหรือข้อมูล ที่เป็นความลับของผู้อื่นไปเปิดเผย การแอบอ้างชื่อของผู้อื่นไปให้ร้าย การล้อเลียน ข่มขู่ หรือคุกคามผู้อื่น การลบหรือบล็อกผู้อื่นออกจากกลุ่ม การสร้างข่าวลือด้วยข้อมูลเท็จเพื่อให้เกิดกระแสการต่อต้านต่อตัวบุคคลที่ต้องการทำร้าย¹⁶ การศึกษาเพิ่มเติมสำหรับในประเทศไทย จากงานวิจัยเรื่อง การกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ในนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ซึ่งได้ดำเนินการร่วมมือกับอีก 13 มหาวิทยาลัยทั่วโลก สสำรวจข้อมูลช่วงระหว่างมกราคม-ธันวาคม 2560 กลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนมัธยมศึกษาอายุระหว่าง 12-16 ปี จำนวน 3,667 คน จาก 8 โรงเรียนในกรุงเทพมหานคร พบว่า 1 ใน 3 ของเด็กไทยมีประสบการณ์ในการ

กลั่นแกล้งและถูกกลั่นแกล้งจากโลกออนไลน์ โดยผู้ตอบแบบสำรวจ พบว่า 34.6% เคยกลั่นแกล้งผู้อื่น 37.8% เคยเป็นผู้ถูกกลั่นแกล้ง 39% เข้าไปร่วมวงในเหตุการณ์กลั่นแกล้งนั้นด้วย¹⁷

สาเหตุหลักของการข่มเหงรังแกกันบนโลกโซเชียล มี 2 ประการ คือ ปมทางชู้สาว ซึ่งเกี่ยวข้องกับปัญหารักสามเส้า และการตกเป็นฝ่ายถูกรังแกมาก่อนในโลกของความเป็นจริง จึงเปลี่ยนสถานะภาพจากผู้ถูกรังแกมาเป็นแกล้งกันบนโลกโซเชียล¹⁷ ผู้ถูกรังแกมักเผชิญปัญหาด้วยการแสดงออกทางอารมณ์ หลีกหนี และเก็บกดความรู้สึกในชีวิตประจำวัน ทำให้เหยื่อยังมีพฤติกรรมซึมเศร้าและเกิดปัญหาสุขภาพ¹⁸ นอกจากนี้การศึกษาเชิงคุณภาพพบว่า ผู้ถูกรังแกจะจัดการปัญหานี้ด้วยตัวเอง หรืออาจปรึกษาเพื่อน แต่จะไม่ปรึกษาผู้ปกครอง เพราะวัยรุ่นมองว่าเป็นเรื่องปกติธรรมดา¹⁹ วิธีการเผชิญปัญหาของวัยรุ่นอาจแบ่งได้เป็น 3 กลุ่มคือ การเผชิญปัญหาแบบมุ่งจัดการกับปัญหา โดยใช้ความสามารถของตนเอง (Solving the Problem หรือ Problem Focused) การเผชิญปัญหาแบบมุ่งจัดการกับปัญหา โดยอาศัยแหล่งสนับสนุนอื่นๆ ที่มี (Reference to Others) และการเผชิญปัญหาแบบหลีกเลี่ยงปัญหา (Avoidance หรือ Non-Productive Coping)²⁰

การข่มเหงรังแกกันบนโลกโซเชียลมีผลกระทบต่อเหยื่อทั้งทางตรงและทางอ้อม ผลกระทบต่อจิตใจ ได้แก่ รู้สึกอับอายขายหน้า ลดคุณค่าในตนเอง รู้สึกสิ้นหวัง ไม่มั่นคง เปื่อหน่ายชีวิต โดดเดี่ยวและแปลกแยก วิตกกังวล ซึมเศร้า และไม่ยอมมีชีวิตอยู่ มีอาการป่วยทาง

กาย ขาดเรียน มีพฤติกรรมก้าวร้าว ใช้สารเสพติด และฆ่าตัวตาย^{6,9} เป็นต้น

ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับการข่มเหงรังแกกันบนโลกโซเชียล ได้แก่ ระยะเวลาใช้อินเทอร์เน็ต ความสัมพันธ์ในครอบครัว การใช้ความรุนแรงในครอบครัว และรายได้ของครอบครัว¹⁷ การข่มเหงรังแกกันบนโลกโซเชียลในประเทศไทยเกิดขึ้นในรูปแบบเดียวกับในต่างประเทศ และมักพบในช่วงอายุ 12 – 24 ปี เนื่องจากเป็นกลุ่มผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ต ซึ่งมีอายุลดลงจากวัยผู้ใหญ่ตอนต้น มาเป็นวัยรุ่นและวัยเด็กประถมศึกษา และวัยเด็กประถมศึกษานี้ถือว่ายังเป็นวัยที่ยังขาดวุฒิภาวะในการแก้ปัญหา รวมถึงขาดความยับยั้งชั่งใจในการกระทำของตนเอง และพบว่ายังไม่มีการศึกษาเกี่ยวกับประเด็นการข่มเหงรังแกกันบนโลกโซเชียล

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษาลักษณะพฤติกรรมการข่มเหงรังแกกันบนโลกโซเชียลในเด็กนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 และพฤติกรรมการจัดการกับสถานการณ์เมื่อมีการข่มเหงรังแกกันเกิดขึ้น

ระเบียบวิธีการวิจัย

การวิจัยนี้ออกแบบให้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ เพื่อความลึกซึ้งในการเข้าใจปัญหา โดยประชากร คือ นักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 4-6 ของโรงเรียนในโครงการพัฒนาระบบต้นแบบการดูแลช่วยเหลือเด็กด้อยโอกาส สังกัดกรุงเทพมหานคร โดยผู้วิจัยปฏิบัติงานตำแหน่งนักจิตวิทยาประจำโรงเรียน คอยดูแลนักเรียนในพื้นที่จริงเป็นระยะเวลา 1 ปี (ส.ค.57-ส.ค.58)

การคัดเลือกผู้ให้ข้อมูล

ผู้ให้ข้อมูลหลัก (Key informants) มีจำนวน 5 คน เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 2 คน (ชาย 1 คน หญิง 1 คน) และชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 3 คน (ชาย 2 คน หญิง 1 คน) โดยผู้ให้ข้อมูลหลักทั้งหมดเกิดจากการกระบวนการคัดเลือกผู้มีประสบการณ์จริงในการช่มเหงรังแกผ่านโลกโซเชียล และสมัครใจเข้าร่วม ผู้วิจัยเก็บข้อมูลจากกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลักดังกล่าว ด้วยกระบวนการสัมภาษณ์เชิงลึก และขออนุญาตบันทึกเสียง โดยไม่เปิดเผยชื่อนามสกุล ของผู้เข้าร่วมงานวิจัย

การพิทักษ์สิทธิของกลุ่มตัวอย่าง

งานวิจัยชิ้นนี้ได้รับการรับรองจากคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในคน มหาวิทยาลัยมหิดล รหัสโครงการ 703/2557 EC2 COA No.SI 753/2014 เมื่อวันที่ 27 เดือนธันวาคม พ.ศ. 2557 ผู้วิจัยได้ติดต่อกับผู้อำนวยการโรงเรียน เพื่อขออนุญาตเข้าไปประชาสัมพันธ์ และอธิบายให้ตัวแทนครูผู้ปกครองทราบถึงรายละเอียดโครงการวิจัย รวมถึงแจกแบบสอบถามคัดกรองพร้อมใบอนุญาตยินยอม ให้เข้าร่วมวิจัยฉบับผู้ปกครองใส่ซองปิดผนึกให้แก่ักเรียนไปให้ผู้ปกครองรับทราบ หากนักเรียนส่งแบบสอบถามและใบอนุญาตยินยอมกลับมาจัดว่ายินดีเข้าร่วมการวิจัยครั้งนี้ ทั้งนี้ผู้วิจัยได้คำนึงถึงการพิทักษ์สิทธิของกลุ่มตัวอย่าง โดยไม่ระบุชื่อหรือข้อมูลส่วนตัวของผู้ร่วมวิจัยที่อยู่ในกลุ่ม ระหว่างการสัมภาษณ์กลุ่มและมีการบันทึกเสียง และหากนักเรียนรู้สึกอึดอัด เครียดหรือไม่สบายใจในขณะให้ข้อมูล

สามารถขอหยุดหรือออกจากการสัมภาษณ์ได้ทันที โดยไม่ส่งผลกระทบใดๆ ต่อนักเรียนผู้เข้าร่วมวิจัย

ขั้นตอนการเก็บข้อมูล

เมื่อได้รับการอนุมัติจากหน่วยงานที่เกี่ยวข้องให้เก็บรวบรวมข้อมูลได้ ผู้วิจัยใช้วิธีการสัมภาษณ์เชิงลึก โดยมีเครื่องมือ ดังนี้

1. แบบ สัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth interview) แบ่งเป็น 4 กลุ่ม คือ กลุ่มผู้ช่มเหงรังแกผู้อื่น กลุ่มผู้ถูกรังแก กลุ่มผู้สังเกตการณ์ และกลุ่มผู้เคยถูกรังแกแล้วกลายมาเป็นผู้ช่มเหงรังแกผู้อื่นในภายหลัง ลักษณะเป็นคำถามปลายเปิด โดยตั้งประเด็นคำถามและจุดประสงค์ในแต่ละข้อคำถาม ดังนี้

- ความเข้าใจของนักเรียนต่อการช่มเหงรังแกกันบนโลกโซเชียล เพื่อสามารถแยกแยะการถูกรังแกที่นับว่าเป็นการช่มเหงรังแกกันบนโลกโซเชียลออกจากกรณีที่ไม่ใช่

- ความเข้าใจของนักเรียนต่อรูปแบบการช่มเหงรังแกกันบนโลกโซเชียล ว่าใช้สื่อใดในการรังแก วิธีการใดบ้างที่ถูกนำมาใช้ช่มเหงรังแกบนโลกโซเชียล

- ผลกระทบจากการถูกช่มเหงรังแกบนโลกโซเชียล

- การตอบสนองต่อสถานการณ์และรูปแบบการเผชิญปัญหาของนักเรียนที่เป็นผู้ถูกรังแก โดยแบบสัมภาษณ์เชิงลึก ที่ใช้ในงานวิจัยชิ้นนี้ ได้ผ่านการตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือในด้านความถูกต้องของเนื้อหาโดยผู้เชี่ยวชาญทั้งสิ้น จำนวน 3 ท่าน

2. เครื่องบันทึกเสียง

3. แบบจัดบันทึกเพื่อลงรหัสจากการสัมภาษณ์ และบันทึกข้อมูลจากการสังเกตขณะผู้วิจัยได้ดำเนินการสัมภาษณ์และสนทนากับกลุ่มตัวอย่าง

การวิเคราะห์ข้อมูล

จากแบบสัมภาษณ์เชิงลึก ซึ่งเป็นข้อมูลเชิงคุณภาพ นำมาวิเคราะห์โดยวิธีการวิเคราะห์เนื้อหา (Content analysis) โดยใช้เทคนิคการวิเคราะห์เหตุการณ์แบบไม่อิงทฤษฎี และใช้การตีความสร้างข้อสรุปแบบอุปนัย (Induction) ตามขั้นตอนดังนี้

1. จัดระเบียบทางกายภาพของข้อมูล โดยการถอดเสียงบันทึกการสัมภาษณ์เพื่อนำบทสัมภาษณ์มาเป็นข้อมูลในการวิเคราะห์ จัดเก็บเป็นไฟล์ในคอมพิวเตอร์ โดยแยกเป็นหนึ่งไฟล์ต่อการสัมภาษณ์หนึ่งครั้ง

2. ให้อ่านข้อมูล โดยการอ่านข้อมูลทั้งหมด สรรหาข้อความที่มีความหมายตรงประเด็นกับเรื่องการข่มเหงรังแกบนโลกไซเบอร์ แล้วให้รหัสแทนข้อความเหล่านั้น ข้อความที่มีความหมายเหมือนกันจะถูกกำหนดรหัสเดียวกัน ข้อความที่ถูกให้รหัสจะเกี่ยวกับวิธีการข่มเหงรังแกบนโลกไซเบอร์

3. จัดกลุ่มข้อมูล โดยนำรหัสแทนข้อมูลมาพิจารณาว่ารหัสใดบ้างควรจัดรวมกลุ่มกัน เพื่อกำหนดชื่อประเด็นหรือหัวข้อเดียวกัน หาความสัมพันธ์ว่าประเด็นใดเป็นประเด็นหลักและประเด็นรอง จากนั้นทำการทำตารางสรุปสาระสำคัญ

4. สรุปผลตีความข้อมูล และการตรวจสอบความถูกต้อง

ผลการวิจัย

ข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์เชิงลึก

เด็กที่มีประสบการณ์ตรงเกี่ยวกับการข่มเหงรังแกบนโลกไซเบอร์จำนวน 5 ราย อายุ 8-11 ปี เพศหญิง จำนวน 2 คน เพศชาย จำนวน 3 คน (ชื่อของเด็กนักเรียนทั้งหมดที่ปรากฏ เป็นชื่อสมมติ) ซึ่งทั้งหมดจัดอยู่ในกลุ่มผู้ถูกข่มเหงรังแกบนโลกไซเบอร์ จากข้อมูลสามารถแบ่งประเภทพฤติกรรมการถูกข่มเหงรังแกบนโลกไซเบอร์ จากการกระทำของผู้ข่มเหงรังแก พร้อมยกตัวอย่างเหตุการณ์และบทสนทนา ได้ดังนี้

1. การนำข้อมูลที่ทำให้ผู้อื่นเสื่อมเสียไปเผยแพร่ทางมือถือหรืออินเทอร์เน็ต พบ 2 กรณี เด็กหญิงอีฟ อายุ 11 ปี ประสบกับเหตุการณ์เมื่อปีที่แล้ว (พ.ศ.2557) เล่าเหตุการณ์ว่า เด็กหญิงอีฟมักจะไปเล่นอินเทอร์เน็ตที่ร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่เป็นประจำหลังเลิกเรียน มีครั้งหนึ่งจำได้ว่าเล่นแล้วลืมนอกจากระบบ (Logout) จากเฟซบุ๊ก จากนั้นมีคนมาเล่นต่อตนเอง แล้วนำเฟซบุ๊กของเด็กหญิงอีฟไปโพสต์ในกลุ่มเฟซบุ๊กลามก หลังจากนั้นมีคนติดต่อมาขอซื้อบริการตนจำนวนมาก ทั้งทางโทรศัพท์ และทางข้อความ เฟซบุ๊ก “ถูกโพสต์ว่าเคยแล้ว...สนใจติดต่อที่เฟซ” ถูกกระทำลักษณะนี้ จำนวน 3 ครั้ง จากนั้น มีผู้ชายประมาณ 10 คน ทักตนและส่งข้อความมาทางกล่องข้อความเฟซบุ๊ก ซ้ำๆ ข้อความประมาณว่า “ชื่ออะไร...น้องอายุเท่าไร เคยโดนมาจริงรีเปล่า พื่ออยากลอง ...ของน้องหลวมมั๊ย ...ยังแน่นอยู่หรือหลวมแล้ว พี่ชื่อ ก. นะ สนใจรับงานติดต่อเบอร์XXX”

กรณีของเด็กชายแมน อายุ 11 ปี เล่าเหตุการณ์ว่ามีคนโพสต์ผ่านหน้าเฟซบุ๊ก ของเด็กชายแมนว่า “ขายตุต ให้ 500” โดยพี่สาวของเด็กชายแมนเป็นคนเห็นข้อความนี้ก่อนที่เด็กชายแมนจะเห็น จึงไปบอกพ่อ โดยที่พี่สาวเข้าใจผิดคิดว่าเด็กชายแมนเป็นคนทำ จึงได้ทะเลาะกัน ต่อมาเมื่อพ่อทราบเรื่องจึงให้คำปรึกษาและช่วยแนะนำวิธีแก้ไขปัญห

ลักษณะร่วมของทั้ง 2 กรณี คือ ถูกสวมรอยและนำข้อมูลไปเผยแพร่เชิงขายบริการทางเพศสามารถจัดการปัญหาได้ โดยขอคำปรึกษาเพื่อหาแนวแก้ไขปัญห ร่วมกับพ่อแม่ ลักษณะที่ต่างกันของทั้ง 2 กรณี คือ เด็กชายแมน ให้ข้อมูลว่าตามจริงตนเองมีความอยากเอาคืน ต้องการแก้แค้น หากมีโอกาสอาจจะเอาคืน “มันอาย โมโห รู้ว่าเป็นใคร หากมีโอกาสผมทำกลับแน่ อยากเอาคืนให้สาสม” เด็กหญิงอีฟ ให้ข้อมูลว่า “ตนเองเลือกที่จะให้อภัย แม้จะเคยอยากฆ่าคนที่ทำก็ตาม เพราะต้องการยุติเรื่องราวที่เกิดขึ้นทั้งหมด”

2. การนำข้อมูลส่วนตัวหรือข้อมูลที่เป็นความลับของผู้อื่นไปเปิดเผยหรือส่งต่อทางมือถือหรืออินเทอร์เน็ต พบ 1 กรณี คือ เด็กชายหอม โดยเล่าถึงเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น 2 สัปดาห์ที่ผ่านมาว่ามีคนนำรูปถ่ายของตนเอง ซึ่งถ่ายจากกล้องโทรศัพท์ เป็นภาพเปลือยเห็นด้านหลังตอนที่กำลังอาบน้ำ ไม่ทราบว่าใครเป็นคนถ่ายภาพ แต่เห็นภาพนี้ครั้งแรกที่บนหน้าเฟซบุ๊กของตนเอง แต่เด็กชายหอมไม่รู้เรื่อง ขณะเล่าเด็กชายหอมร้องไห้ไปด้วย “ไม่รู้ว่ารูปนั้นใครเห็นบ้าง รูปจะถูกปล่อยออกมาอีกไหม ความคิดมันวนไปวนมาในหัว” แม้จะพยายามตามสืบว่าคนโพสต์เป็นใคร

เมื่อเข้าไปดูในเฟซบุ๊กของคนโพสต์ก็ไม่มีข้อมูล มีแต่รูปเป็นผู้ชายหันหลัง จึงทำได้เพียงส่งข้อความไปหาคนโพสต์ และได้รับข้อความตอบกลับมว่า “เดี๋ยวลบให้” เด็กชายหอมสงสัยว่าคนที่ถ่ายน่าจะเป็นญาติของตนเองซึ่งมีศักดิ์เป็นอา แต่เด็กเรียกว่าพี่ ซึ่งอยู่บ้านติดกัน เนื่องจากญาติคนนี้เคยมีปัญหากันมาก่อน น่าจะเป็นคนแอบถ่ายภาพตน แต่ตนไม่ทราบว่าภาพดังกล่าวไปอยู่บนเฟซบุ๊กได้อย่างไร

3. การแอบอ้างชื่อของผู้อื่นไปให้ร้าย การล้อเลียน ช่มชู้ หรือคุกคาม พบ 2 กรณี เด็กหญิงแอน อายุ 10 ปี เล่าเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นให้ฟังว่า มีรุ่นพี่ ป. 5 จำนวน 5-6 คนมารอรู้มทำร้ายตน โดยกล่าวว่า “กั๊นดักกันมาตบวันนี้” เพราะเด็กหญิงแอนส่งข้อความทางเฟซบุ๊กไปด่ารุ่นพี่ ซึ่งมีหลักฐานว่าถูกส่งจากเฟซบุ๊กของเด็กหญิงแอนจริง แต่เป็นข้อความที่เด็กหญิงแอนไม่ได้ส่งเอง เด็กหญิงแอน ยืนยันให้ทุกคนฟัง แต่ไม่มีคนเชื่อ เพื่อนที่มุงดูเหตุการณ์รีบไปฟ้องครูให้มาจัดการปัญหา ครูจึงเรียกมาลงโทษทั้งสองฝ่ายด้วยเรื่องทะเลาะวิวาทกันในโรงเรียน หลักจากเกิดเหตุ เด็กหญิงแอนถูกชูปชบิณินทา ว่า “ปิ่นเกลียว” ชอบมีเรื่องกับรุ่นพี่ ทำให้ช่วงนั้นไม่มีเพื่อนเล่นด้วย กรณีเด็กชายกอล์ฟ อายุ 11 ปี เล่าให้ฟังว่า ประสบกับเหตุการณ์ถูกกลั่นแกล้งตอนเรียนอยู่ ป.2 (ขณะนั้นอายุ 8 ปี) เด็กชายกอล์ฟไปเล่นเกมและอินเทอร์เน็ตที่ร้านอินเทอร์เน็ตใกล้บ้านเป็นประจำ มีหลายครั้งจะลิม Logout ออกจาก เฟซบุ๊ก เพราะรีบและคิดว่าปิดเครื่องแล้วทุกอย่างคงออกจากระบบหมด กอล์ฟให้ข้อมูลว่า มีคนมาสวมรอยใช้ เฟซบุ๊กของ

เขาค้าเพื่อนทุกคนในเฟซบุ๊ก ทั้งบนหน้าวอลและ
ส่งข้อความ ซึ่งในรายชื่อเพื่อน นั้น กอล์ฟเป็น
เพื่อนกับพ่อและญาติๆ ด้วย กอล์ฟให้ข้อมูลว่า
พ่อถูกด่าทุกวันโดยใช้คำหยาบคายส่งทาง
ข้อความและโพสต์หน้าวอลเฟซบุ๊ก โดยที่พ่อ
เข้าใจมาตลอดว่ากอล์ฟเป็นคนทำเอง ทั้งที่ความ
เป็นจริงกอล์ฟเปลี่ยนมาใช้บัญชีเฟซบุ๊กอันใหม่
แล้ว เหตุการณ์หนักที่สุดที่เคยเกิดขึ้นคือมีการส่ง
คลิปที่มีการยิงปืนจริงๆ ไปให้พ่อ พ่อโกรธมาก
เพราะเข้าใจว่ากอล์ฟเป็นคนยิงปืน ทุกครั้งที่พ่อ
ได้รับข้อความ รูป หรือคลิป พ่อก็จะมาตีเด็กชาย
กอล์ฟทุกครั้งว่าทำไปทำไม เด็กชายกอล์ฟ
พยายามอธิบายความจริงต่างๆ แต่พ่อไม่เชื่อ จึง
ต้องทนให้พ่อตี เคยบอกแม่และป้าให้ช่วยอธิบาย
เรื่องที่เกิดขึ้น แต่พ่อก็ไม่ฟัง เหตุการณ์เกิดขึ้น
ต่อเนื่องเกือบ 2 สัปดาห์ โดยที่กอล์ฟไม่ทราบว่ามี
ใครกำลังตนเอง และทั้งที่ตนเองไม่ไปเล่น
อินเทอร์เน็ตที่ร้านแล้วก็ตาม กอล์ฟเดาเองว่าคน
ทำคองเป็นเพื่อนเก่าที่เคยทะเลาะกันรุนแรง จนทำ
ร้ายร่างกายตนบาดเจ็บ แล้วเขาต้องย้ายโรงเรียน
ไป เลยไม่คิดสืบหา เพราะอยากให้เรื่องจบเร็วๆ
แต่เกิดปัญหาต่อมา คือ เรื่องนี้ทำให้พ่อโกรธและ
ไม่สนใจกอล์ฟ ลักษณะร่วมของทั้ง 2 กรณี คือ
เริ่มแรกจะคาดเดาว่าผู้ชมเหิงรังแก น่าจะเป็น
เพื่อนรุ่นเดียวกัน ที่เคยมีปัญหาทะเลาะกัน ใน
ชีวิตจริง เก็บเอาอารมณ์โกรธแค้น มาแกล้งกันต่อ
บนโลกไซเบอร์ แต่ยังไม่มียุทธศาสตร์ยืนยันว่า
ผู้กระทำเป็นใคร กระทำจริงหรือไม่ ทั้งสองคนจึง
เลือกที่จะไม่ตอบโต้ข้อกล่าวหา ยอมรับผิดแม้
ตนเองยังรู้สึกอึดอัดใจอยู่ โดยคิดว่าตนเองอาจจะ
มีส่วนผิดร่วมด้วย และอยากเร่งยุติเรื่องราว

ลักษณะที่ต่างกันของทั้ง 2 กรณี คือ เด็กชาย
กอล์ฟถูกชมเหิงรังแก โดยมีเป้าหมายชัดเจนว่า
ต้องการสร้างความขัดแย้งกับพ่อและญาติของ
เด็กชายกอล์ฟ ปัญหากระทบความสัมพันธ์ใน
ครอบครัวอย่างรุนแรงเพราะทางบ้านของ
เด็กชายกอล์ฟ มีสัมพันธ์ภาพที่ไม่ดีอยู่แล้ว ส่วน
เด็กหญิงแอนถูกชมเหิงรังแก โดยมีเป้าหมายให้มี
ปัญหากับรุ่นพี่ในโรงเรียน ทั้งที่ไม่เคยมีปัญหากับ
รุ่นพี่มาก่อน

อภิปรายผลการศึกษา ความเข้าใจต่อการชม เหิงรังแกกันบนโลกไซเบอร์

ทั้ง 5 กรณี มีลักษณะที่สังเกตพบร่วมกัน ได้แก่

- มีการใช้งานผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ เช่น
นักเรียนกล่าวว่า “ไปเล่นอินเทอร์เน็ตที่ร้านแล้ว
ลืม logout เพื่อนสวมรอยเอาเฟซไปด่าพี่ ป.5”,
“ไปเล่นเน็ตที่ร้านแล้ว login เฟซค้างไว้ มีคน
สวมรอยมาใช้เฟซผมแกล้งคนอื่น”, “ผมไปเล่น
เกมที่ร้านเน็ตแล้วลืมออกจากรหัสเฟซบุ๊ก
จากนั้นมีคนสวมรอยใช้เฟซบุ๊กผมเข้าไปด่าเพื่อน
ผมในเฟซบุ๊ก” เป็นต้น ซึ่งแสดงการใช้งานของผู้
รังแกที่ก่อเหตุโดยผ่านเฟซบุ๊ก
- มีการถูกแกล้งซ้ำๆ รวมถึงการถูกแชร์ซ้ำ เช่น
เด็กหญิง อีฟกล่าวว่า “จากนั้นก็มีคนในเพจ
แอดหนูมาเต็มเลย” ซึ่งแสดงว่ามีการ
แพร่กระจายของข้อความที่โพสต์ไปยังผู้ใช้คน
อื่นๆ จำนวนมาก และ “ใช้เฟซบุ๊กผมเข้าไปด่า
เพื่อนผมใน เฟซบุ๊ก โดยเฉพาะพ่อผม เขาค้าพ่อ
ผมทุกวันด้วยคำหยาบคาย” จากประโยคนี้ ที่
เด็กชายกอล์ฟบอก แสดงให้เห็นว่า มีความตั้งใจ
ทำซ้ำ โดยผู้รังแกคนเดียว แต่ส่งข้อความซ้ำ
หลายรอบ

- จงใจนำไปสู่กรณีร้ายแรง ทำให้เจ็บช้ำน้ำใจอย่างหนัก ตัวอย่างเช่น บทสนทนาว่า “แกลังจริงจัง ทะลึ่งด้วย”, “มีที่ ป.5 มารุมด่าเป็นชุด โดยที่หนูไม่รู้เรื่อง ตอนนั้นตกใจมาก”, “รู้สึกเศร้า เพราะรู้สึกโดนดูถูกว่าตนเองผ่านผู้ชายมาหลายคน” ซึ่งแสดงเจตนาที่จริงจังและมุ่งร้าย ไม่ใช่การแก่งัดกันเล่นๆ เพื่อความสนุก เพราะผู้ถูกกระทำรู้สึกว่าเป็นคนนิสัยไม่ดี ขาดความมั่นใจในการดำเนินชีวิตปกติ รู้สึกระแวงว่าทุกคนจะมองตนเองไม่ดี และไม่ให้การยอมรับ

ความหมายของการข่มเหงรังแกกันบนโลกไซเบอร์ทำให้เด็กเข้าใจผิดเพราะคำนิยามใช้คำศัพท์ยากและเป็นนามธรรม เช่น ประโยค “ทำด้วยเจตนาอยากให้เสียชื่อเสียง” คำว่า “การข่มขู่” และประเด็นที่เกี่ยวกับความรู้สึกของตนเองและผู้อื่น ถ้าเด็กไม่เคยมีประสบการณ์เองจะไม่เข้าใจความหมายของการเสียชื่อเสียง สอดคล้องกับพัฒนาการในช่วง Concrete operational stage ในช่วงอายุ 7-11 ปี ตามทฤษฎี Cognitive development ของ Piaget¹⁹ ที่ว่าเด็กสามารถคิดอย่างเป็นเหตุเป็นผลได้ ในระดับที่ต้องเห็นเป็นรูปธรรมหรือมีประสบการณ์จริง เนื่องจากความสามารถในการคิดเชิงนามธรรมยังไม่สมบูรณ์

รูปแบบของพฤติกรรมกรรมการข่มเหงรังแกบนโลกไซเบอร์

จากผลการศึกษา พบลักษณะร่วมบางประการ คือ ทั้ง 5 กรณี เป็นการกระทำบนสื่อสังคมออนไลน์ (เฟซบุ๊ก)

รูปแบบที่พบมากที่สุดคือการลิมออกจากระบบ (logout) จากเฟซบุ๊ก ถูกสวมรอยไปทำสิ่งต่างๆ

เช่น โพสต์ในนามเจ้าของเฟซบุ๊กเพื่อประจานตัวเอง โพสต์ข้อมูลส่วนตัวในเพจลามก ขายบริการ จากการสำรวจพบว่า นักเรียนมีการใช้สื่อสังคมออนไลน์ เฟซบุ๊ก (Facebook) กันเป็นส่วนใหญ่ ทั้งๆ ที่ข้อกำหนดของเฟซบุ๊ก กำหนดให้ผู้ใช้งานต้องมีอายุไม่ต่ำกว่า 13 ปี แต่นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายซึ่งมีอายุ ไม่เกิน 12 ปี กลับสามารถสมัครบัญชีผู้ใช้ จากการสอบถามในประเด็นนี้พบว่านักเรียนใช้วิธีการกรอกรายด้วยตัวเลขที่ไม่เป็นความจริงหรือให้รุ่นพี่สมัครให้ เช่น กรณีเด็กชายกอล์ฟ ตอนเกิดเรื่องอายุ 8 ปี แต่มีรุ่นพี่ช่วยสมัครให้ แม้ว่าเด็กนักเรียนจะใช้สื่อสังคมออนไลน์ชนิดอื่นด้วย เช่น โปรแกรม Line แต่จากทุกกรณีที่ได้ศึกษาพบว่าเป็นการถูกข่มเหงรังแกกันบนโลกไซเบอร์ และเกิดบนเฟซบุ๊กทั้งหมด แสดงว่า เฟซบุ๊กมีสภาพแวดล้อมบางอย่างที่เหมาะสมกับการข่มเหงรังแกกัน หากวิเคราะห์จากกรณีที่เกิดขึ้นจะพบว่าเกิดจากช่องทางของเฟซบุ๊ก ที่มีนโยบายรักษาความเป็นส่วนตัวของผู้ใช้ในระดับต่ำ ยอมให้คนที่ไม่รู้จักส่งข้อความไปได้ เพียงแค่รู้จักชื่อที่ปรากฏเท่านั้น ประเด็นในเรื่องเพศพบว่าเป็นปัญหาในกรณีส่วนใหญ่ สอดคล้องกับการศึกษาของ วิมลทิพย์ มุสิกพันธ์¹⁵ สาเหตุที่เรื่องเพศเป็นประเด็นปัญหาคำคัญของการข่มเหงรังแกกันบนโลกไซเบอร์ น่าจะเกิดจาก เด็กในวัยนี้รับรู้เรื่องเพศเป็นเรื่องที่ทำให้รู้สึกอับอาย ผู้ที่ลงมือรังแกจึงใช้การรับรู้เรื่องนี้มาเป็นประเด็นในการกลั่นแกล้งซึ่งสามารถหวังผลของการทำร้ายจิตใจได้มาก จากกรณีศึกษาทั้ง 5 ราย พบว่า การคาดเดาหาผู้ลงมือกระทำ ทำได้ยาก ซึ่งสอดคล้องกับลักษณะ

ของการชมแข่งรถกันบนโลกไซเบอร์ ที่สามารถปิดบังอำพรางเอกลักษณ์ของผู้ลงมือกระทำ การคาดเดาของผู้ที่เป็นเหยื่อ มักจะสงสัยผู้ที่มีอำนาจมากกว่า อายุมากกว่า หรือเคยชมแข่งรถกันมาก่อน ในโลกความเป็นจริง สอดคล้องกับหลักการว่าเด็กวัยนี้จะเรียนรู้ได้ดีผ่านประสบการณ์ของตนเอง²² ส่วนกรณีที่สงสัยว่าเพื่อนรุ่นเดียวกันเป็นผู้กระทำมีเพียงกรณีเดียว เด็กคาดเดาข้อมูลจากพฤติกรรมการใช้โทรศัพท์มือถือของตนเอง ซึ่งชอบมีเพื่อนขอยืมโทรศัพท์ของตนเองไปเล่นอินเทอร์เน็ต อ้างอิงจาก เด็กหญิงอีฟ “หนูมีโทรศัพท์ที่เล่นอินเทอร์เน็ตได้ เครื่องแรกของห้องป.4 ใครๆ ก็มาเล่นกับหนู และชอบขอยืมเล่น”

ลักษณะเฉพาะของการชมแข่งรถกันบนโลกไซเบอร์พบว่าตรงกับสิ่งที่ปรากฏในการทบทวนวรรณกรรม ตัวอย่างเช่น การถูกชมแข่งรถได้ทุกที่ทุกเวลา ไม่รู้ว่าใครเป็นผู้แกล้ง และไม่สามารถหลีกเลี่ยงได้ เช่น เด็กชายแมนกล่าวว่า “วันนั้นผมไม่อยู่ ไปหาป่าที่หัวลำโพง แล้วมีคนมาโพสต์” ซึ่งการแกล้งนี้เกิดขึ้นโดยไม่รู้ตัว ส่วนนักเรียนหญิงอีฟกล่าวว่า “แรกๆ เขาก็พิมพ์มาคุยดีๆ ถามว่าชื่ออะไร อยู่ที่ไหน อายุเท่าไร สักพักก็บอกว่า อยากได้ แล้วทิ้งเบอร์ไว้” ซึ่งบ่งบอกว่าแม้จะอยู่ที่บ้านก็สามารถถูกคุกคามจากใครก็ได้ โดยไม่ต้องเคยพบเจอหน้ากันมาก่อน

การกลั่นแกล้งนี้ไม่จำเป็นต้องเกิดจากผู้มีอำนาจเหนือกว่า ตัวอย่างเช่น กรณีเพื่อนร่วมห้องที่ทำให้เกิดกรณีทะเลาะวิวาทกับรุ่นพี่ เด็กหญิงแอนให้ข้อมูลว่า “สงสัยว่าคนที่ส่งข้อความคือเพื่อนในห้องที่ชอบแกล้ง เพื่อนเคยมาเล่นโทรศัพท์มือถือ ใช้ถ่ายรูปแล้วโพสต์ลงเฟซบุ๊ก

ของหนู แต่ไปถามเขาก็ปฏิเสธ” นอกจากนั้นการชมแข่งรถกันบนโลกไซเบอร์ยังส่งผลความรุนแรงต่อจิตใจมากกว่าแกล้งกันธรรมดา เห็นได้จากการคำตอบที่ให้เปรียบเทียบระหว่างการชมแข่งรถกันบนโลกไซเบอร์กับการวิ่งแข่งทางกาย ทุกคนเห็นด้วยว่าการชมแข่งรถกันบนโลกไซเบอร์รุนแรงมากกว่า โดยกล่าวว่า “เจ็บใจเจ็บลึกกว่าเจ็บตัว”

ผลกระทบจากการถูกชมแข่งรถกันบนโลกไซเบอร์

ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ พบว่าผลกระทบจากการชมแข่งรถกันบนโลกไซเบอร์ในเด็ก มีผลกระทบเช่นเดียวกันกับเด็กโตหรือผู้ใหญ่ ตามที่มีผู้ศึกษาไว้ในการทบทวนวรรณกรรม¹⁰

- เด็กหญิงอีฟ อายุ 11 ปี ได้รับผลกระทบคือเสื่อมเสียชื่อเสียง เพราะปรากฏรูปและชื่อลงบนเว็บไซต์ ผลกระทบต่อจิตใจ ได้แก่ รู้สึกเสียใจ แค้น อยากฆ่าคนที่ทำ ขณะพูดคุยให้สัมภาษณ์ เด็กหญิงอีฟร้องไห้ คำพูดที่กระทบจิตใจเด็กหญิงอีฟมากที่สุด คือ “ของเธอแน่นหรือหลวม... ทำทางจะโดนบอยแล้ว ... อยากนัดมาลองดู” ... “หนูรู้สึกเหมือนถูกเขาว่า ว่าหนูผ่านการมีอะไรมาเยอะ โดนดูถูก” จนต้องหยุดการพูดคุยในกลุ่มสัมภาษณ์ แล้วจึงขอพูดคุยเพิ่มเติมแบบตัวต่อตัว เกิดความวาดระแวงกลัว ไม่กล้าไปเล่นอินเทอร์เน็ตที่ร้านอีก เพราะกลัวจะเกิดเหตุการณ์แบบเดิมอีก เป็นแบบนี้อยู่ประมาณ 2 อาทิตย์ ผลกระทบด้านร่างกาย ได้แก่ มีอาการทางร่างกายคือกินไม่ได้ นอนไม่หลับ เบื่ออาหาร ผื่นร้าย ในช่วงแรก ผลกระทบด้านสังคม ได้แก่

ไม่อยากจะออกไปพบเพื่อน รู้สึกว่าถูกดูถูก ถูกคนอื่นรุมประณามว่าผ่านผู้ชายมามาก

- เด็กชายแมน อายุ 11 ปี ผลกระทบด้านจิตใจ ได้แก่ รู้สึกอายที่ถูกโพสต์ว่าตนเองขายบริการทางเพศ เพราะทราบข้อมูลจากพี่สาวว่ามีคนแชร์โพสต์ดังกล่าวมากกว่าหนึ่งครั้ง และมีคนกดไลค์ โพสต์นั้น จำนวนมาก รู้สึกเสียใจเพราะไม่ทราบว่ามีการนำข้อมูลของตนไปกระทำการแบบนี้หรือไม่ ทำให้ความมั่นใจในตนเองลดลง “มันอาย โมโห รู้ว่าเป็นใคร หากมีโอกาสผมทำกลับแน่ อยากเอาคืนให้สาสม” ผลกระทบด้านร่างกาย ได้แก่ นอนไม่หลับฝันร้าย ผลกระทบด้านความสัมพันธ์และการเข้าสังคม กระทั่งต่อสัมพันธ์ภาพระหว่างเด็กชายแมนและพี่สาว แต่ก็เป็นเพียงระยะเวลาสั้นๆ

- เด็กชายกอล์ฟ อายุ 11 ปี (ตอนเกิดเหตุการณ์ อายุ 8ปี) ผลกระทบด้านจิตใจจิตใจ ได้แก่ เศร้า ผิดหวังที่ไม่ได้รับความเชื่อใจ เศร้าน้อยใจ ถูกกลั่นแกล้งไม่ได้รับความสนใจจากพ่อ ผลกระทบด้านร่างกาย ได้แก่ “กินไม่ได้ นอนไม่หลับ เบื่ออาหาร ฝันร้าย” และผลทางอ้อม คือโดนพ่อลงโทษด้วยการตีอย่างแรง เมื่อเกิดเรื่อง ผลกระทบด้านความสัมพันธ์และการเข้าสังคม จากเรื่องเล่าของกอล์ฟ ผลกระทบที่รุนแรง คือต้องออกจากบ้าน เนื่องจากพ่อไม่ยอมรับฟังคำอธิบายใดๆ ส่งผลกระทบต่อการเรียนจนทำให้กอล์ฟต้องพักการเรียนเป็น เวลา 1 ปี (แม่ของกอล์ฟพาไปพบวชนที่จังหวัดนครปฐมบ้านเกิดของแม่ แล้วจึงแจ้งข่าวให้พ่อทราบภายหลัง ว่าช่วงบวชนี้ กอล์ฟจะไม่ได้เล่นอินเทอร์เน็ตเลย ระหว่างที่กอล์ฟบวชนอยู่นั้น มีครั้งหนึ่ง พ่อ

โดนแกล้ง ผ่านเฟซบุ๊กบัญชีของกอล์ฟอีกครั้ง โดยการส่งข้อความมาทำต้อย ทำให้พ่อรู้ความจริงว่าเหตุการณ์เมื่อ 1 ปีก่อน ไม่ใช่ฝีมือของกอล์ฟ)

- เด็กหญิงแอน อายุ 10 ปี ผลกระทบด้านจิตใจ ได้แก่ ไม่สบายใจ รู้สึกอึดอัด สับสน เหมงหาความเข้าใจจากคนรอบข้าง “หนูรู้สึกอึดอัดที่หาข้อแก้ต่างมายืนยันความบริสุทธิ์ของตนเองไม่ได้ วันที่รุ่นพี่เดินเข้ามาแสดงข้อความว่าเป็นตนเองเป็นคนทำ ทั้งที่ไม่ได้ทำ เกิดความรู้สึกสับสน ไม่รู้จะทำอะไรดี” ผลกระทบด้านความสัมพันธ์และการเข้าสังคม เด็กหญิงแอนเกิดความบาดหมางกับรุ่นพี่ที่โรงเรียน ไม่มีเพื่อนกลัมาเล่นด้วย เพราะถูกเข้าใจผิดว่าเป็นเกย์วรุ่นพี่

- เด็กชายทอม อายุ 11 ปี ผลกระทบด้านจิตใจ ได้แก่ มีอาการระแวงว่าจะโดนแอบถ่ายภาพ ทุกครั้งเวลาเข้าห้องน้ำ และเวลาอยู่คนเดียว รู้สึกอึดอัดเพราะไม่กล้าบอกคนในบ้าน เนื่องจากเกรงใจหากพบว่าคนที่แกล้งเป็นญาติตนจริงๆ มีอาการฝันร้าย ข้อมูลจากการสัมภาษณ์เด็กชายทอมกล่าวว่า “นอนไม่หลับ สะดุ้งตื่นกลางดึก ระแวงทุกครั้งเวลาเข้าห้องน้ำ และเวลาอยู่คนเดียว” ผลกระทบด้านร่างกาย ได้แก่ อาการนอนไม่หลับ พักผ่อนไม่เพียงพอ ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ เด็กชายทอมกล่าวว่า ผลกระทบด้านความสัมพันธ์และการเข้าสังคม ได้แก่ ไม่อยากเป็นญาติกับอาข้างบ้าน เนื่องจากสงสัยว่าอาจะเป็นคนที่แอบถ่ายภาพเปลือยตอนอาบน้ำ แล้วนำไปตัดต่อและโพสต์เด็กชายทอม เนื่องจากเคยมีเรื่องทะเลาะกันมาก่อน ข้อมูล

เพิ่มเติม หลังการสัมภาษณ์แบบกลุ่ม สังเกตจากการพูดคุยถึงความรู้สึก เด็กชายทอมยังมีร่องรอยของอารมณ์เศร้าอยู่ เช่น มีท่าทีจะร้องไห้ มีความอึดอัดใจ กลัว เด็กชายทอมบอกว่ามาจากการที่ยังไม่แน่ใจว่าใครเป็นคนทำกันแน่ หลังจบการสัมภาษณ์ ผู้วิจัยในฐานะนักจิตวิทยาประจำโรงเรียน จึงให้ความช่วยเหลือ ด้วยการให้คำปรึกษา แนะนำวิธีฝึกผ่อนคลายความเครียดจนรู้สึกดีขึ้น

จากกรณีศึกษาทั้ง 5 กรณี ผู้วิจัยพบว่า สิ่งที่แตกต่างกันจากการศึกษาในวัยอื่น คือ แม่เด็กจะได้รับผลกระทบต่อร่างกายและจิตใจ เช่น มีอาการเศร้าใจ โกรธ หวาดระแวง แยกตัวจากเพื่อนที่เล่นด้วยกันปกติ รู้สึกไม่อยากมาโรงเรียนในวันแรกที่เกิดเหตุ แต่ไม่นานเด็กจะรู้สึกปัญหาได้จบไปแล้ว การถูกข่มเหงรังแกบนโลกโซเชียลไม่มีผลกระทบต่อการเรียน สังเกตจากบทสนทนาที่ได้จากเด็กชายทอม “ผมปรึกษาเพื่อน เพื่อนบอกว่ารีบออกจาก เฟซบุ๊กแล้วสมัครเข้าใหม่เลยแค่นี้จบ...” เป็นความเข้าใจผิดของเด็ก ว่าปัญหาทั้งหมดถูกจัดการแล้ว ความจริงคือ ข้อมูลทุกอย่างบนอินเทอร์เน็ต ไม่มีสูญหาย สามารถบันทึกแล้วส่งข้อมูลเท็จ เพิ่มใหม่ได้เรื่อยๆ

การตอบสนองต่อสถานการณ์ของเด็กที่มีประสบการณ์ เป็นผู้ถูกข่มเหงรังแกบนโลกโซเชียล

- เด็กหญิงอ๊อฟ อายุ 11 ปี สัมพันธภาพภายในครอบครัว อยู่ในระดับดี เด็กให้ข้อมูลว่าไม่มีประวัติการใช้ความรุนแรงในบ้าน เมื่อเกิดปัญหาสามารถขอคำปรึกษาจากแม่ จนสามารถแก้ไขเหตุการณ์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

การตอบสนองต่อสถานการณ์ คือ ปรึกษาแม่ โดยเล่าเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นทั้งหมดโดยละเอียด หลังเกิดเหตุการณ์ยังใช้เฟซบุ๊กเดิมต่อ โดยเปลี่ยนรหัสผ่านใหม่ บล็อกและลบผู้ไม่ประสงค์ดีจากบัญชีรายชื่อเพื่อนทันที “หนูคุยกับแม่ทุกอย่างแม่จัดการให้ แม่เอาเบอร์มาแล้วโทรไปตำ พาไปลบเพื่อนที่มาจากเพจนั้น หนูเลยหายเร็ว” ในช่วง 2 สัปดาห์ ที่คุณแม่ของอ๊อฟ ช่วยแก้ไขปัญหาดังกล่าว อ๊อฟจึงกลับมารู้สึกเป็นปกติอีกครั้ง และกลับมาใช้อินเทอร์เน็ตอีกครั้ง ที่บ้านและโรงเรียน แทนการเล่นที่ร้าน

- เด็กชายแมน อายุ 11 ปี สัมพันธภาพภายในครอบครัว อยู่ในระดับดี เด็กให้ข้อมูลว่าไม่มีประวัติการใช้ความรุนแรงในบ้าน เมื่อเกิดปัญหาสามารถขอคำปรึกษาจากผู้ปกครอง เด็กชายแมนสนิทกับพ่อมากที่สุด

การตอบสนองต่อสถานการณ์ คือ ทันทีที่เกิดเรื่อง รีบขอคำปรึกษาจากพ่อ ได้รับคำแนะนำให้ ยกเลิกบัญชีเฟซบุ๊กเดิมทันที จากนั้นพาเด็กชายแมนไปสอบถามที่ร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ ที่เคยไปเล่นเป็นประจำ เพื่อสอบถามหาข้อมูลที่เกิดขึ้นทั้งหมดในช่วงสัปดาห์ที่เกิดเหตุ เพื่อค้นหาว่ามีใครมาเล่นอินเทอร์เน็ตที่ร้านพร้อมกับแมนบ้าง ค่อยดำเนินการสืบหาข้อมูลว่าใครเป็นคนลงมือกลั่นแกล้ง สามารถแก้ไขเหตุการณ์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

- เด็กชายกอล์ฟ อายุ 11 ปี (ตอนเกิดเหตุการณ์ อายุ 8 ปี) สัมพันธภาพภายในครอบครัว อยู่ในระดับไม่ดี พ่อแม่แยกทางกัน กอล์ฟอยู่ในความดูแลของพ่อ มีประวัติการใช้ความรุนแรงในครอบครัว มีการลงโทษด้วยการตี

อย่างรุนแรง และด่าด้วยคำหยาบเวลาจอห์นไม่เชื่อฟังพ่อ พ่อของจอห์นไม่ค่อยอยู่บ้าน เพราะต้องทำงาน ใช้การสื่อสารกันผ่านเฟซบุ๊ก และโทรศัพท์ “ผมมีเฟซบุ๊กตอน ป.2 พ่อบอกให้รุ่นพี่ผมสมัครให้” สัมพันธภาพภายในห้องเรียนกับครูประจำชั้น เด็กชายจอห์นให้ข้อมูลว่า รู้สึกเฉยๆ ถ้ามีเรื่องไม่สบายใจจะเลือกปรึกษาเพื่อน ไม่ปรึกษาครู การตอบสนองต่อสถานการณ์ คือ ไม่ปรึกษาใคร ยอมให้พ่อลงโทษ โทษตัวเองว่าเป็นคนไม่ดี เก็บเรื่องราวไว้คนเดียว จนทนไม่ไหวจึงหนีออกจากบ้านพ่อไปหาแม่ที่จังหวัดนครปฐม ไม่พยายามพิสูจน์ความจริงในเรื่องการถูกแกล้ง เลือกที่จะปล่อยให้ความพิสูจน์ความจริง

- เด็กหญิงแอน อายุ 10 ปี สัมพันธภาพภายในครอบครัว อยู่ในระดับปานกลาง มีการลงโทษด้วยการตีและด่าด้วยคำหยาบบ้าง แต่คุณยายค่อนข้างตามใจ ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ “หนูเป็นคนแรกในห้องที่มีโทรศัพท์มือถือที่เล่นได้ ยายซื้อให้” ไม่ค่อยคุยปรึกษากัน เพราะยายอายุค่อนข้างห่างจากเด็กหญิงแอน สัมพันธภาพภายในห้องเรียนกับครูประจำชั้น เด็กหญิงแอนให้ข้อมูลว่า รู้สึกเฉยๆ ถ้าไม่เชื่อฟังหรือคุยเล่นเสียงดังในห้องเรียน จะโดนดุ ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ “หนูเป็นขาประจำที่ครูต้องดูแลเวลาเรียน” การตอบสนองต่อสถานการณ์ คือ ไม่ปรึกษาใคร ยอมให้ครูลงโทษเรื่องทะเลาะกันในห้องเรียน ไม่พยายามพิสูจน์ความจริงในเรื่องการถูกแกล้งเลือกที่จะปล่อยให้ความพิสูจน์ความจริง โทษตัวเองว่าตนเองไม่ดีเลยเป็นต้นเหตุให้เกิดเรื่อง

- เด็กชายทอม อายุ 11 ปี สัมพันธภาพภายในครอบครัว อยู่ในระดับปานกลาง มีการลงโทษด้วยการตีและด่าด้วยคำหยาบบ้าง สัมพันธภาพภายในห้องเรียนกับครูประจำชั้น เด็กชายทอมจะปรึกษาเพื่อนในห้อง เพื่อนสนิทเมื่อเกิดปัญหา ให้ข้อมูลว่า “ครูชอบทำเรื่องเล็กให้เป็นเรื่องใหญ่ กลัวครูแจ้งผู้ปกครอง แล้วผู้ปกครองแจ้งตำรวจ” การตอบสนองต่อสถานการณ์ คือ เมื่อเกิดปัญหาขึ้น เด็กชายทอมเลือกที่จะเล่าให้เพื่อนสนิท ทราบเรื่องเพียงคนเดียวเท่านั้น ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ “ผมปรึกษาเพื่อน เพื่อนบอกว่ารีบออกเฟซบุ๊กแล้วสมัครเข้าใหม่เลย แล้วเพื่อนก็ไม่แนะนำให้คุยกับผู้ใหญ่ ผมก็ไม่กล้าคุยกับผู้ใหญ่ครับ กลัวผู้ใหญ่รู้แล้วจะแจ้งตำรวจ” วิธีการแก้ปัญหาคือ ใช้บัญชีเฟซบุ๊กเดิม ไม่เปลี่ยนรหัส เพียงแค่ลงทะเบียนเข้าไปใหม่ (Log out แล้ว Log in ใหม่) จากนั้นเลือก ลบภาพที่ตนเองไม่อยากจะเห็นทั้ง

ข้อมูลจากกรณีศึกษาทั้ง 5 กรณี ผู้วิจัยพบว่า เด็กเลือกตอบสนองต่อสถานการณ์ที่เกิดขึ้น ด้วยการไม่สนใจปัญหานั้นหรือมองข้ามไปเป็นจุดที่ต่างกับเด็กโตหรือผู้ใหญ่ วิธีการจัดการกับปัญหาที่เด็กใช้และเข้าใจ นั้นช่วยได้เพียงไปชั่วคราวเท่านั้น ปัญหาทั้งหมดและผลกระทบต่ออารมณ์ยังคงอยู่

จากกรณีศึกษาแต่ละกรณี พบว่ามีความสัมพันธ์ในครอบครัว 2 กลุ่ม คือ

- กลุ่มที่สัมพันธภาพในครอบครัวไม่ดี ผู้ปกครองไม่เข้าใจปัญหาและไม่คิดว่ามีปัญหาเกิดขึ้น จึงไม่ให้การช่วยเหลือ รวมถึงอาจมีเหตุผลอื่นประกอบ เช่น เด็กอาจเคยได้รับความ

กีดกันทางอารมณ์ เวลาถูกถามเรื่องต่างๆที่เด็กเคยกระทำผิด จากผู้ปกครอง เช่น เรื่องไม่ทำการบ้านส่งครู เพราะเด็กกลัวว่ามีการบ้าน เป็นต้น ทำให้เด็กไม่กล้าพูดคุยกับครอบครัวตนเอง ในเหตุการณ์นี้ แม้เด็กบางคนจะพยายามสื่อสารด้วยความซื่อสัตย์ เพื่อขอความช่วยเหลือ แต่การที่ผู้ปกครองไม่รับฟัง ไม่ยอมเชื่อ ปักใจว่าเด็กทำผิด จากสิ่งที่ตนเองเห็นเพียงอย่างเดียว ทำให้ปัญหาถูกละเลย และผู้ที่เป็นต้นเหตุของการข่มเหงรังแกก็ยังลอยนวล และกระทำการซ้ำๆ ได้ต่อไป เด็กจึงพยายามหาทางออกด้วยตนเอง ทำให้ปัญหาไม่ได้รับการแก้ไข และยังส่งผลกระทบต่อ

- กลุ่มที่สัมพันธ์ภาพในครอบครัว ผู้ปกครองรับฟังปัญหา เข้าอกเข้าใจ และเปิดใจพูดคุยกัน ไม่ตัดสินเพ่งโทษเด็ก ในทันทีที่เห็นข้อความหรือรูปภาพที่ถูกสวมรอย ทำให้ผู้ปกครองสามารถใช้วุฒิภาวะของตนเอง ช่วยวางแผนแก้ไข และรับมือผู้ไม่ประสงค์ดี ไม่สามารถกระทำซ้ำต่อไปได้อีก หรือช่วยให้จับตัวผู้ลงมือข่มเหงรังแกได้ด้วย ดังกรณีของเด็กชายแมน และกรณีของเด็กหญิงอ๊อฟ นอกจากนี้ ผู้วิจัยพบว่ากรณีที่ผู้ปกครองมีท่าทีไม่รับฟังปัญหาในครั้งแรก ในภายหลังเมื่อเปลี่ยนแปลงท่าทีเป็นรับฟังและลงมือช่วยแก้ไขจัดการปัญหาพบว่าปัญหาถูกคลี่คลายไปในทางที่ดีขึ้น สอดคล้องกับ การศึกษาก่อนหน้านี้ที่พบว่าปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับการข่มเหงรังแกกันบนโลกไซเบอร์ ได้แก่ ระยะเวลาใช้อินเทอร์เน็ต ความสัมพันธ์ในครอบครัว การใช้ความรุนแรงในครอบครัว และรายได้ของครอบครัว²¹

รูปแบบการเผชิญปัญหาของเด็กที่มีประสบการณ์เป็นผู้ถูกข่มเหงรังแกบนโลกไซเบอร์

ผู้วิจัยทราบรูปแบบการเผชิญปัญหาของเด็กที่มีประสบการณ์กับการข่มเหงรังแกบนโลกไซเบอร์ด้วยคำถามว่า “หลังจากประสบกับเหตุการณ์ถูกข่มเหงรังแกบนโลกไซเบอร์แล้วนั้น นักเรียนมีวิธีการต่อสู้ เผชิญ จัดการปัญหาความรู้สึก ของตนเอง อย่างไรบ้าง” จากการสัมภาษณ์พบว่าการแก้ปัญหาของเด็กมี 2 ประเภทใหญ่ๆ จากกรณีทั้งหมด

1. ประเภทที่แก้ปัญหาได้ดี มีลักษณะคล้ายๆ กัน คือปรึกษาผู้ใหญ่ แล้วผู้ใหญ่เป็นคนแนะนำจะทำอย่างไรกับปัญหา ได้แก่เด็กชายแมนที่เล่าเรื่องทั้งหมดให้ผู้ปกครองฟัง โดยมีข้อพิสูจน์ที่ชัดเจนว่าตนเองอยู่ในที่ที่ไม่สามารถใช้อินเทอร์เน็ตได้ขณะที่เกิดเหตุการณ์ ทำให้ผู้ใหญ่รับฟังเหตุผล วิธีดังกล่าวจัดอยู่ในกลุ่มการเผชิญปัญหาแบบ มุ่งจัดการปัญหา โดยอาศัยแหล่งสนับสนุนอื่นๆ ที่มี (Reference to others) เด็กชายแมนและเด็กหญิงอ๊อฟเลือกที่จะบอกผู้ใหญ่ให้ช่วยเหลือทันที กรณีนี้เด็กมีสัมพันธ์ภาพที่ดีกับครอบครัวด้วย และแก้ไขโดยการเปลี่ยนรหัสผ่าน ของเฟซบุ๊ก และระมัดระวังมากขึ้น เมื่อใช้งานอินเทอร์เน็ตตามร้าน นับเป็นวิธีเผชิญปัญหาแบบมุ่งจัดการปัญหา โดยการแสวงหาการสนับสนุนทางสังคม (Seeking Social Support) ตามทฤษฎีการเผชิญปัญหารูปแบบที่มักพบในเด็กวัยรุ่น^{22,23}

2. ประเภทที่แก้ปัญหาได้ไม่ดี คือมีลักษณะเก็บปัญหาไว้คนเดียว ไม่เล่าให้ใครฟัง

หรือเล่าให้เฉพาะเพื่อนที่สนิทฟัง โทษตัวเอง รอให้เรื่องคลี่คลายไปเอง มีความเหมือนกันตรงที่ไม่ยอมปรึกษาใครเลย คิดว่าวิธีของตัวเองเป็นวิธีที่ดีแล้ว หรือกลัวผู้ใหญ่รู้ ดังเช่นวิธีแก้ปัญหาของเด็กชายทอม บอกเพียงเพื่อนสนิท แม้เป็นวิธีการแสวงหาการสนับสนุนทางสังคม (Seeking Social Support) แต่ข้อมูลจากเพื่อนสนิทหนึ่งคนไม่สามารถให้ความคิดเห็นที่รอบครอบอย่างผู้ใหญ่ได้ และการที่เด็กชายทอมและเด็กหญิงแอนเลือกเก็บ ปัญหาไว้คนเดียว (Keep to self) ทำให้ยังมีความกังวลอยู่ การแก้ปัญหาวิธีนี้จัดอยู่ในกลุ่มมุ่งแก้ปัญหา โดยใช้ความสามารถของตนเอง ซึ่งยังขาดการแก้ปัญหาในส่วนของอารมณ์ความรู้สึกต่อเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น

กรณีของเด็กชายกอล์ฟที่พยายามอธิบายให้พ่อรับฟัง แต่พ่อไม่ฟังคำชี้แจงใดๆ กรณีนี้มีความซับซ้อนเพราะมีพ่อเป็นเป้าหมายที่ผู้ชมเห่งรังแกต้องการสร้างความขัดแย้ง จึงไม่สามารถไปปรึกษาพ่อได้ จึงใช้วิธีเก็บปัญหาไว้คนเดียว (Keep to self) และคิดหวัง หรือปรารถนาที่จะให้ปัญหาหรือความทุกข์คลี่คลายลง (Wishful thinking) รวมถึงมีการกล่าวโทษตนเอง (Self-blame) ทำให้มองไม่เห็นทางออกของปัญหา เลือกที่จะยอมรับผิดชอบโทษพ่อกเองที่ตกเป็นเหยื่อครั้งนี้ การตัดสินใจของกอล์ฟอาจเกิดผลในทางที่ดีได้หากอยู่ในสถานการณ์ที่พ่อพร้อมเปิดใจยอมรับฟังตั้งแต่แรก

ข้อสังเกตจากการพยายามแก้ปัญหาด้วยตนเอง มักจะเป็นการแก้ปัญหาแบบ “ต้องการให้จบทันที” หรือทำให้ปัญหามาจดไปชั่วครว เช่น กรณีที่เด็กชายทอมถูกโพสต์รูปโป๊ของตนเองที่

หน้าเฟซบุ๊ก แล้วส่งข้อความไปหาคนโพสต์เพื่อขอให้ลบโพสต์ให้ การทำเช่นนี้ขาดการคำนึงถึงความจริงที่ว่า ไฟล์รูปภาพที่ปรากฏยังถูกเก็บอยู่ในคอมพิวเตอร์หรือโทรศัพท์มือถือของผู้ชมเห่งรังแก และอาจนำไปเผยแพร่ที่อื่นอีกก็ได้

จากกรณีศึกษาทั้งหมด วิธีการที่ใช้ได้ผลเมื่อต้องเผชิญกับเหตุการณ์การชมเห่งรังแกบนโลกไซเบอร์ ได้แก่ การระมัดระวังไม่ลืมนอกจากระบบเมื่อใช้งานคอมพิวเตอร์สาธารณะ ไม่รับคนที่ไม่รู้จักเป็นเพื่อน เปลี่ยนรหัสผ่านอย่างสม่ำเสมอ รู้จักวิธีป้องกัน (Block) คนที่รู้ว่กำลังมีพฤติกรรมชมเห่งรังแก ปรึกษาผู้ใหญ่และผู้ที่มีประสบการณ์มากกว่า และพบว่าการที่มีสัมพันธ์ภาพที่ดีและเข้าใจเด็ก เข้าใจนักเรียนตามวัย ช่วยให้เด็กกล้าเปิดใจให้ผู้ปกครอง และครูให้คำปรึกษาและสามารถมีส่วนร่วมในการช่วยแก้ปัญหาได้

ข้อสรุปที่ได้รับจากการศึกษา

จากการวิจัยพบว่า การชมเห่งรังแกบนโลกไซเบอร์ในเด็กประถมมีอยู่จริง และเกิดขึ้นตั้งแต่อายุ 8 ขวบ จากกรณีศึกษาที่ได้สัมภาษณ์ตอน ป. 4 แต่เรื่องราวเกิดขึ้นขณะอยู่ชั้น ป. 2 ในการศึกษาครั้งนี้พบกรณีที่นับว่าเป็นการชมเห่งรังแกกันบนโลกไซเบอร์ทั้งหมด 5 กรณี และกรณีทั้งหมดเป็นผู้ถูกกระทำ ซึ่งแสดงว่าปัญหาการชมเห่งรังแกบนโลกไซเบอร์ เริ่มแพร่มาถึงกลุ่มคนที่อายุน้อยลงตามลำดับ เด็กวัย 10-12 ปี ไม่สามารถบอกได้อย่างมั่นใจ ผ่านการตอบแบบสอบถามว่าตนเองเคยมีประสบการณ์การชมเห่งรังแกบนโลกไซเบอร์หรือไม่ ผู้วิจัยสังเกตได้จากการตอบแบบสอบถามที่เด็กส่วนใหญ่มัก

เข้าใจผิด คิดว่า เหมือนกับการรังแกกันทั่วไป หลังจากคัดกรองจนได้กลุ่มตัวอย่าง เพื่อสัมภาษณ์แบบกลุ่มว่ามีประสบการณ์ตรงเกี่ยวกับการชมเหงะรังแกบนโลกโซเชียล หรือไม่และมีรายละเอียดอย่างไร เด็กบางคนก็บอกว่ามีประสบการณ์ตรง แต่บางข้อมูลที่ได้จากเด็กยังไม่ชัดเจน ต้องใช้การสัมภาษณ์เชิงลึกต่ออีกรอบหนึ่งโดยผู้วิจัยอธิบายนิยามและลักษณะเฉพาะของการชมเหงะรังแกบนโลกโซเชียล ทีละข้อพร้อมอธิบาย ขยายความเพิ่ม รวมถึงอ้างอิงถึงเหตุการณ์จริงในสังคม ในข่าวจากทั่วโลกและในประเทศที่เกิดขึ้น หลังจากนั้นจึงให้เด็กลองนึกถึงเหตุการณ์ที่ตนเองมีประสบการณ์ตรง แล้วเล่ารายละเอียดให้กลุ่มฟัง ผู้วิจัยทำหน้าที่สรุปความทวนข้อความของเด็ก เพื่อตรวจสอบความเข้าใจต่อประสบการณ์ของเด็กให้ตรงกัน และตรวจสอบข้อเท็จจริงให้ว่าใช่หรือไม่ใช่การชมเหงะรังแกบนโลกโซเชียลพร้อมบอกเหตุผลแก่เด็กทุกคนในกลุ่มสนทนาทราบ จึงได้กรณีศึกษา ทั้ง 5 กรณี ที่เข้าข่ายผู้ถูกชมเหงะรังแกบนโลกโซเชียลตามนิยาม คำจำกัดความ ซึ่งข้อมูลที่ได้คล้ายกับการศึกษาก่อนหน้า ที่ศึกษาในวัยที่โตกว่า

ประเด็นการชมเหงะรังแกที่พบในการศึกษาครั้งนี้ ได้แก่ เรื่องเพศ เรื่องพฤติกรรมยั่วยุ สร้างความขัดแย้งในโรงเรียน(รุ่นน้องปีนเกลียวรุ่นพี่) และในบ้าน(ลูกที่จะทำร้ายร่างกายและคอยทำลายชื่อเสียงพ่อตัวเอง)

ผลกระทบที่เกิดขึ้นกับผู้ถูกรังแกวัย 10 - 12 ปี หลังจากถูกชมเหงะรังแกบนโลกโซเชียลนั้น สร้างผลเสียต่อสภาพจิตใจ ร่างกาย ความสัมพันธ์และการเข้าสังคม คล้ายกับที่พบใน

ผู้กระทำที่มีอายุมากขึ้น หากมีความแตกต่างกันเพียง เด็กรวย 10 - 12 ปี รู้สึกว่าผลกระทบจะเกิดขึ้นกับตนเองในระยะเวลาไม่นาน ตัวอย่างเช่น รู้สึกทุกข์ใจ หรือไม่อยากไปโรงเรียนก็จะรู้สึกชั่วครว เพราะถ้ารีบกลับบ้านและภาพ ที่ถูกกลั่นแกล้งทางเฟซบุ๊ก หรือ ไม่เปิดเข้าไปในเว็บไซต์ที่มีข้อมูลนั้น เท่ากับว่าปัญหาได้ยุติแล้ว

นอกจากนี้จากข้อมูลของกรณีศึกษาทุกคน ที่พบ เผชิญกับเหตุการณ์ถูกชมเหงะรังแกบนโลกโซเชียล สามารถแบ่งตามประสิทธิภาพในการแก้ปัญหา ได้ 2 กลุ่ม ดังนี้

- กลุ่มที่สามารถแก้ไขปัญหามาได้ดี ได้แก่ เด็กชายแมน และเด็กหญิงอ๊อฟ ใช้วิธีการแก้ปัญหา คือ ปรึกษาผู้ใหญ่และผู้ที่มีประสบการณ์มากกว่าทันที จากนั้นเปลี่ยนรหัสผ่าน และ ปิดบัญชีเดิม ใช้การป้องกัน (Block) คนที่รู้ว่ากำลังมีพฤติกรรมชมเหงะรังแกออกจากบัญชีรายชื่อเพื่อนที่มี
- กลุ่มที่ไม่สามารถแก้ไขปัญหามาได้ ได้แก่ เด็กหญิงแอน เด็กชายกอล์ฟ และเด็กชายหอม ใช้วิธีการแก้ปัญหา คือ เลือกเก็บปัญหาไว้ที่ตัวเอง หรือ ปรึกษาเฉพาะเพื่อนสนิท ในห้องเท่านั้น หลังเกิดเหตุยังใช้บัญชีเฟซบุ๊กเดิมโดยไม่เปลี่ยนรหัสใหม่ ปลอมข้อมูลทั้งไว้โดยไม่เข้าไปดู หรือ เลือกสภาพและข้อความที่ตนเองเห็นว่า ลามก หยาบคาย ไม่อยากเห็น

จากกรณีศึกษาทั้งหมด วิธีการที่ใช้ได้ผล คือ การระมัดระวังไม่ลืมหอกจากระบบเมื่อใช้งานคอมพิวเตอร์สาธารณะ ไม่รับคนที่ไม่รู้จักเป็นเพื่อน เปลี่ยนรหัสผ่านอย่างสม่ำเสมอ รู้จักวิธีป้องกัน (Block) คนที่รู้ว่ากำลังมีพฤติกรรมชม

แห่งรังแก ปรีกษาผู้ใหญ่และผู้ที่มีประสบการณ์มากกว่า นอกจากนี้ในการศึกษา ยังพบว่า ครอบครัวที่มีสัมพันธภาพที่ดีต่อกัน สามารถช่วยลดระดับความรุนแรงที่กระทบต่อจิตใจเด็กที่ถูกกระทำได้ เนื่องจากผู้ปกครองหรือผู้ใหญ่ที่ทำงานใกล้ชิดเด็ก มีสัมพันธภาพที่ดีและมีท่าทีเข้าใจ ช่วยให้เด็กกล้าเปิดใจ ให้ผู้ใหญ่มีส่วนร่วมช่วยเหลือในการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นได้

ข้อเสนอแนะที่ได้จากผลการศึกษาในครั้งนี้

ผู้วิจัยพบว่ามีความไม่เข้าใจเรื่องการข่มเหงรังแกกันบนโลกไซเบอร์ของเด็ก เนื่องจากเป็นเรื่องใหม่ และนิยาม คำจำกัดความเรื่องดังกล่าวมีความเป็นนามธรรมสูง เด็กจึงต้องการคำอธิบายที่เป็นรูปธรรมและมีตัวอย่างประกอบ ที่เหมาะสม ใกล้ตัว เพื่อสร้างความตระหนักรู้ สันใจว่าเป็นปัญหา ในกรณีศึกษาเกือบทั้งหมดเกิดจากการลืมนอกจากระบบ ทำให้มีผู้มาแอบใช้งานในบัญชีผู้ใช้ของตนเอง ซึ่งเป็น

สาเหตุที่สามารถป้องกันได้ และการทำให้เด็กในวัยนี้จำได้ตึงถึงข้อควรปฏิบัติต่างๆ จะต้องให้ทำสิ่งที่เป็นรูปธรรม เช่น การท่องจำ เพลง คำกลอน จึงจะจำได้ หรือ การยกตัวอย่างกรณีที่เกิดขึ้นกับคนใกล้ตัว หรือจากเนื้อข่าวที่เกิดขึ้นจริง จากนั้นถอดบทเรียนจากสถานการณ์ พร้อมให้คำแนะนำที่เหมาะสม จาก บุคลากรที่ทำงานใกล้ชิดกับนักเรียน รวมถึงการให้ความรู้เรื่องรู้เท่าทันสื่อ โดยร่วมมือกับพยาบาลสาธารณสุข จัดให้มีการประชุม หรือ นำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับสุขภาพจิตในโรงเรียน ตามศูนย์สุขภาพชุมชน โดยถือเป็นหนึ่งในบทบาทด้านการส่งเสริมสุขภาพชุมชนของพยาบาลสาธารณสุขที่ดูแลพื้นที่ชุมชนนั้นๆด้วย และควรมีการคัดกรองเพื่อช่วยเหลือกรณีกำลังมีปัญหา รวมถึงค้นหานักเรียนที่เสี่ยงต่อการถูกข่มเหงรังแกบนโลกไซเบอร์ เพื่อป้องกันการเกิดปัญหาที่จะเกิดในอนาคตด้วย

เอกสารอ้างอิง

1. Yaowabut A, Thiangtham W, Powwattana A, Nanthamongkolchai S. Predictive factors for adolescent bullying behavior in the Bangkok metropolitan. Journal of Public Health Nursing. 2015; 29(2): 72-84.
2. Belsey B. Internet usage: Facts and news. [Internet]. 2014 [cited 2014 October 20] Available from http://www.cyberbullying.ca/pdf/Taking_

on_the_cyberbullies.pdf.

3. National statistical office, Ministry of information communication and technology. The survey of information and communications technology used in households found that, in 2013[Internet]. 2013 [cited 2014 January 2]. Available from https://www.msociety.go.th/ewt_news.php?nid=11483
4. Child Watch Project. In Thailand, a survey of the current situation of children and youth in from 2011-2012[Internet].

- 2014 [cited 2014 October 20] Available from <http://www.teenpath.net/data/research/00011/tpfile/00001.pdf>
5. Synovate Company limited. The data from the survey, media consumption habits of teenagers gathered from 2011 among Asian countries[Internet]. 2014 [cited 2014 October 20] Available from http://service.nso.go.th/nso/nsopublish/citizen/news/news_internet_teen.jsp
6. Young, K. S. (2004). Internet Addiction: The Emergence of a New Clinical Disorder. *American Behavioral Scientist*, 48(4), 402-415.
7. Patchin. Cyberbullying Research: 2013 Update[Internet]. 2015 [cited 2015 Jun 20] Available from Cyberbullying Research Center: <http://cyberbullying.us/statistics>
8. Nationwide teen bullying and cyberbullying study reveals significant issues impacting youth [Internet]. 2017 [cited 2019 April 17]. Available from <https://www.sciencedaily.com/releases/2017/02/170221102036.htm>
9. Hinduja S. Cyberbullying research center[Internet]. 2011 [cited 2011 February 17] Available from <http://cyberbullying.us/cyberbullying-rates-across-the-world-and-the-role-of-culture/>
10. Thaihealth. เหยื่อในโลกออนไลน์ [Internet]. 2009 [cited 2009 April 20] Available from <http://goo.gl/BSlmsk>
11. เด็กไทยเสี่ยงภัยออนไลน์ ห่วง Cyber bullying สูงกว่าค่าเฉลี่ยโลก [Internet]. 2018 [cited 2019 April 17]. Available from <https://www.it24hrs.com/2018/cyber-bullying-thai-child-above-the-world-average/>
12. Brett H, & Bonnie L. j. The Nature and Frequency of Cyberbullying Behaviors and Victimization Experiences in Young Canadian Children. *Canadian Journal of School Psychology*. 2014; 10(1): 1-20.
13. Sania S, Jaffee S. R, Bowes L, Ouellet-Morin I, Andreou P, Happé F, et al. A prospective longitudinal study of children's theory of mind and adolescent involvement in bullying. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*. 2012; 53(3): 254-261.
14. Cross D, Shaw T, Epstein M, Monks H, Dooley J, & Hearn L. Cyberbullying in Australia: is school context related to cyberbullying behavior. In C. H. Centre, & C. University (Ed.), Australia; Wiley-Blackwell;2012.
15. Musikapan W. A study of Cyberbullying in the Context of Thailand and Japan. Nakhon Pathom: National Institute for Child and Family

- Development Mahidol University; 2009. (in Thai)
16. Surat P. Unaware Violence: Case Studies of Cyber Bullying. 4th International Conference on Reproductive Health and Social Sciences Research; Bangkok, Thailand. Mahidol University;2010. P. 246-252.
17. เป็ดวิทย์ Cyberbullying เยาวชนไทยกับความเสี่ยง ยุค 4.0 [Internet]. 2018 [cited 2019 April 17]. Available from <https://www.prachachat.net/ict/news-146408>
18. Völlink T, Bolman C. A, Dehue F, & Jacobs N. C. Coping with Cyberbullying: Differences Between Victims, Bully-victims and Children not involved in Bullying. *Journal of Community & Applied Social Psychology*. 2013; 23(1): 7–24.
19. Samoh N, Boonmongkon P, Ojanen T. T, Samakkeekarom R, Thomas E. Guadamuz. Youth Perception On Cyberbullying. *Journal of Behavioral Science for Development*. 2014;6(1): 351-365.
20. Lewis R, Frydenberg E. The Coping Strategies used by adolescents in intact and in separated a family. *Australian Journal of Guidance and Counselling*. 1996;6(1): 87-98.
21. Musikaphan W, Songsiri N. Cyber-bullying among Secondary and Vocational Students in Bangkok. *Journal of Population and Social Studies*. 2011;19(2): 235-242.
22. Hongsanguansri S. Concepts and Theories about the Psychology of Children and Adolescent[Internet]. 2013 [cited 2014 January 2] Available from http://www.rcpsycht.org/cap/detail_article.php?news_id=63
23. Limpanawannakul V. The Trafficking Processes of Girl Victime: A Case Study of Ban Kred-Trakarn. [M.S.W. Thesis in Social Welfare Administration and Policy]. Patumtani: Faculty of Social Administration, Thammasat University, 2004.