

Original Research Article

The Guidelines for Development Cyberbullying Coping of Upper Secondary School Student

แนวทางการพัฒนาการเผชิญปัญหาการรังแกทางไซเบอร์

ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

Suthanya Jirajongsirisakul^{1*} & Pitak Supannopaph²

สุธัญญา จิรจงสิริสกุล^{1*} และ พิทักษ์ สุพรรณโณภาพ²

ARTICLE INFO

Name of Author & Corresponding Author: *

1. Suthanya Jirajongsirisakul*

สุธัญญา จิรจงสิริสกุล*

Department of Educational Foundation,

Silpakorn University, Thailand

ภาควิชาพื้นฐานทางการศึกษา, มหาวิทยาลัย

ศิลปากร

Email: suthan_ya@hotmail.com

2. Pitak Supannopaph

พิทักษ์ สุพรรณโณภาพ

Department of Educational Foundation,

Silpakorn University, Thailand

ภาควิชาพื้นฐานทางการศึกษา, มหาวิทยาลัย

ศิลปากร

Email: spitak878@gmail.com

คำสำคัญ

การเผชิญปัญหาการรังแกทางไซเบอร์, การรังแก

ทางไซเบอร์, แนวทางการพัฒนา

Keywords:

Cyberbullying Coping, Cyberbullying, Development Guidelines

Article history:

Received: 07/02/2025

Revised: 02/03/2025

Accepted: 03/04/2025

Available online: 22/06/2025

How to Cite:

Jirajongsirisakul, S. & Supannopaph, P. (2025). The Guidelines for Development Cyberbullying Coping of Upper Secondary School Student. *Journal Dhamma for Life*, 31(2), 405-428.

ABSTRACT

The research aimed to achieve the following objectives to analyze the factors that differentiate coping strategies for cyberbullying among high school students, and to investigate developmental approaches to enhance high school students' coping strategies for cyberbullying. The study involved 432 high school students from schools affiliated with the Bangkok Metropolitan Secondary Education Service Area Office 1 and 2, selected through multi-stage random sampling. In addition, in-depth interviews were conducted with 8 participants. The research utilized questionnaires and in-depth interview guidelines as the primary data collection instruments. Statistical software was employed to analyze the— data, using descriptive statistics, used to comprehend the distribution of the observed variables. Furthermore, discriminant analysis was conducted to categorize the groups based on the collected data. And qualitative data analysis by using content analysis Classification of data Comparing data and drawing inductive conclusions.

Research findings revealed that the factors distinguishing high school students' coping strategies for cyberbullying include eight variables: optimism, resilience, conscientiousness, social support, extraversion, self-efficacy, hope, and openness to experience. Together, these eight factors account for 79% of the variance in the students' coping strategies for cyberbullying. The discriminant equation for classifying groups in the from



standardized scores is: $Z_y = .603(\text{OPT}) + .461(\text{FLE}) - .380(\text{CON}) + .306(\text{SOC}) + .240(\text{EXT}) + .235(\text{BEL}) + .215(\text{EXP}) + .202(\text{OPE})$

And the guidelines for development cyberbullying coping of upper secondary school student are found to have 7 approaches. These include: 1) Integrating problem-solving knowledge with media and technology in learning. 2) promoting awareness, critical thinking, and life skills development. 3) Encouraging the development of desirable characteristics through learning. 4) Organizing activities that promote creative self-expression and confidence. 5) Promoting public consciousness and teamwork. 6) Creating a supportive learning environment. 7) Encouraging parental involvement in guiding students to cope effectively with cyberbullying.

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาปัจจัยที่จำแนกกลุ่มการเผชิญปัญหาการรังแกทางไซเบอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย และศึกษาแนวทางการพัฒนาการเผชิญปัญหาการรังแกทางไซเบอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายของโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 1 และ เขต 2 จำนวน 432 คน ได้มาจากการสุ่มแบบหลายขั้นตอน (Multi - Stage Random Sampling) และผู้ให้ข้อมูลหลัก จำนวน 8 คน ที่เข้าร่วมการสัมภาษณ์เชิงลึก เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ แบบสอบถามและแบบสัมภาษณ์เชิงลึก วิเคราะห์ข้อมูลสถิติบรรยาย และใช้การวิเคราะห์จำแนกกลุ่ม (Discriminant Analysis) โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติ และวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ โดยการใช้การวิเคราะห์เนื้อหา การจำแนกข้อมูล การเปรียบเทียบข้อมูล และการสร้างข้อสรุปแบบอุปนัย

ผลการวิจัยพบว่า ปัจจัยที่จำแนกกลุ่มการเผชิญปัญหาการรังแกทางไซเบอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย มีทั้งหมด 8 ตัวแปร ได้แก่ การมองโลกในแง่ดี ความยืดหยุ่นทางอารมณ์ บุคลิกภาพแบบมีจิตสำนึก แรงสนับสนุนทางสังคม บุคลิกภาพแบบแสดงตัว ความเชื่อมั่นในความสามารถของตนเอง ความหวัง และบุคลิกภาพแบบเปิดรับประสบการณ์ โดยมีสมการจำแนกกลุ่มในรูปคะแนนมาตรฐาน คือ $Z_y = .603(\text{OPT}) + .461(\text{FLE}) - .380(\text{CON}) + .306(\text{SOC}) + .240(\text{EXT}) + .235(\text{BEL}) + .215(\text{EXP}) + .202(\text{OPE})$

และได้แนวทางการพัฒนาการเผชิญปัญหาการรังแกทางไซเบอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย 7 แนวทาง ดังนี้ 1) การออกแบบการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการความรู้ในการเผชิญปัญหาและสื่อเทคโนโลยี 2) การจัดการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นการสร้างความรู้ พัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ และทักษะชีวิต 3) การจัดการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นการปลูกฝังคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 4) การจัดกิจกรรมส่งเสริมความมั่นใจกล้าแสดงออกเชิงสร้างสรรค์ 5) การจัดกิจกรรมส่งเสริมจิตสาธารณะ และการทำงานร่วมกับผู้อื่น 6) การจัดสภาพแวดล้อมที่



เอื้อต่อการเรียนรู้ และ 7) การสร้างความร่วมมือจากผู้ปกครองในการอบรมเลี้ยงดูและส่งเสริมนักเรียนให้มีคุณลักษณะที่พึงประสงค์ที่เหมาะสม

บทนำ

ปัจจุบันสังคมไทยได้ก้าวเข้าสู่ยุคโซเชียลเน็ตเวิร์ค (Social Network) อย่างเต็มรูปแบบ ซึ่งเป็นยุคที่ผู้คนต่างให้ความสนใจกับอุปกรณ์สื่อสารพกพาส่วนตัวไม่ว่าจะเป็นสมาร์ทโฟน (Smartphone), ไอโฟน (iPhone), ไอแพด (iPad), แท็บเล็ต (Tap Let), หรือแอนดรอย (Android) ฯลฯ โดยมีวัตถุประสงค์หลักในการใช้งานคือ แชท (Chat) แชร์ (Share) และโพสต์ (Post) ข้อความ รูปภาพหรือข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ (พรชนก ดาวประดับ และ กัลยกร วรกุลสถฐานีย์, 2561) ซึ่งเทคโนโลยีการสื่อสาร ที่มีประสิทธิภาพประกอบกับการสร้างแอปพลิเคชันมาช่วยรองรับและอำนวยความสะดวกต่าง ๆ เพียงนิ้วสัมผัสก็สามารถสื่อสาร เผยแพร่ข้อมูลได้อย่างง่ายดาย รวดเร็วและกว้างขวาง แต่ทว่าอะไรที่ง่ายเกินไปไม่ว่าจะเป็นผลดีเสมอไป เพราะทุกครั้งที่มีการแชร์ข้อมูลไปในโลกออนไลน์ ย่อมเกิดโอกาสในการระรานซึ่งกันและกัน ส่งผลกระทบต่อจิตใจโดยตรงและถ้าการระรานนั้นรุนแรงมากขึ้นเรื่อย ๆ ย่อมส่งผลไปถึงร่างกายด้วย ความรุนแรงมากขึ้นขึ้นอยู่กับความน่าสนใจของข้อมูลและขนาดผลกระทบทุกข้อมูลและทุกการกระทำบนโลกออนไลน์ มีทั้งข้อมูลเพื่อความบันเทิง การให้ความรู้ทั่วไป เรื่องสะเทือนขวัญ การแอบอ้างบุคคลอื่นเพื่อทำเรื่องที่เกี่ยวข้องเสียดแทงแกล้งกันผ่านโลกออนไลน์ (จิราพร ชั้นประดับ, 2563)

พฤติกรรมกรรรังแกบนโลกโซเชียลแตกต่างจากพฤติกรรมกรรรังแกแบบดั้งเดิม ซึ่งเป็นการรังแกทางร่างกาย ทางวาจา และทางสังคม โดยการรังแกบนโลกโซเชียลเป็นรูปแบบการรังแกรูปแบบใหม่ ที่เกิดขึ้นพร้อมกับความทันสมัยของเทคโนโลยีท่ามกลางยุคสมัยที่เปลี่ยนแปลงไป อย่างรวดเร็วโดย การรังแกที่เกิดขึ้นบนโลกโซเชียลนั้นผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ ผ่านระบบอินเทอร์เน็ต ประเภท รูปแบบของพฤติกรรมกรรรังแกบนโลกโซเชียลออกเป็น 5 พฤติกรรม คือ การนินทาหรือด่าทอผู้อื่น การหมิ่นประมาทผู้อื่น การแอบอ้างชื่อผู้อื่น การนำความลับที่เป็นข้อมูลส่วนตัวของผู้อื่นไปเปิดเผยหรือ ส่งต่อ และการลบหรือการบล็อกผู้อื่นออกจากกลุ่มบนโลกโซเชียล (ฤทัยชนนี สิทธิชัย, 2562) การรังแกบนโลกโซเชียลที่ความรุนแรงมากขึ้นเรื่อย ๆ และระบดเข้าไปถึงโรงเรียนหลายแห่งทั่วโลกซึ่งส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมที่รุนแรงของวัยรุ่นเป็นอย่างมาก โดยเฉพาะในกลุ่มวัยรุ่น ซึ่งเป็นวัยที่ต้องการอยากรู้และอยากลองสิ่งใหม่ ๆ รวมทั้งการยอมรับจากกลุ่มเพื่อน และสังคม

การใช้โซเชียลมีเดียของเด็กและเยาวชนข้างต้นจะเห็นได้ว่า กลุ่มที่ใช้อินเทอร์เน็ตสูงที่สุด คือ กลุ่มวัยรุ่นที่กำลังเรียนในช่วงมัธยมศึกษาตอนปลายและอยู่ในกรุงเทพมหานคร โดยประเทศไทยได้จัดแบ่งเขตพื้นที่การศึกษาการปกครองที่จัดแบ่งโดยสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ตามพระราชบัญญัติระเบียบบริหารราชการกระทรวงศึกษาธิการ (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2553 เพื่อจัดระบบและกระจายอำนาจการจัดการศึกษาในประเทศไทยให้ครอบคลุม มีการแบ่งเขตพื้นที่การศึกษาออกเป็น 2 ระดับ คือ เขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา และเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา ซึ่งกรุงเทพมหานครมีเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาจำนวน 2 เขต ได้แก่ 1) สพม. กรุงเทพมหานคร เขต 1 ประกอบด้วยท้องที่ เขตพญาไท บางซื่อ ดุสิต สัมพันธวงศ์ ปทุมวัน ราชเทวี พระนคร



ป้อมปราบศัตรูพ่าย บางแค บางขุนเทียน บางบอน ทุ่งครุ ราษฎร์บูรณะ จอมทอง คลองสาน ธนบุรี ภาษีเจริญ ดลิ่งชั้น ทวีวัฒนา บางพลัด บางกอกน้อย บางกอกใหญ่ และหนองแขม และ 2) สพม.กรุงเทพมหานคร เขต 2 ประกอบด้วยท้องที่ เขตคลองเตย คลองสามวา คันนายาว จตุจักร ดอนเมือง ดินแดง บางกะปิ บางเขน บางคอแหลม บางนา บางรัก บึงกุ่ม ประเวศ พระโขนง มีนบุรี ยานนาวา ลาดกระบัง ลาดพร้าว วังทองหลาง วัฒนา สวนหลวง สะพานสูง สาทร สายไหม หนองจอก หลักสี่ และห้วยขวาง ดังนั้นจึงทำให้ผู้วิจัยสนใจที่จะศึกษากับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในกรุงเทพมหานคร

และจากที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาปัจจัยที่เกี่ยวกับการเผชิญปัญหาการรังแกทางไซเบอร์ ได้แก่ ความเชื่อมั่นในความสามารถของตนเอง ความหวัง แรงสนับสนุนทางสังคม การมองโลกในแง่ดี ความยึดหยุ่นทางอารมณ์ การอบรมเลี้ยงดูแบบเอาใจใส่ บุคลิกภาพแบบหัวนั้วบุคลิกภาพแบบแสดงตัว บุคลิกภาพแบบเปิดรับประสบการณ์ บุคลิกภาพแบบประนีประนอม และบุคลิกภาพแบบมีจิตสำนึก ว่าปัจจัยใดบ้างที่จำแนกกลุ่มการเผชิญปัญหาการรังแกทางไซเบอร์ โดยใช้กระบวนการวิจัย การวิเคราะห์จำแนก (Discriminant Analysis) เนื่องจาก การวิเคราะห์จำแนกกลุ่มเป็นเทคนิคทางสถิติที่ใช้วิเคราะห์ในการจำแนกหน่วยวิเคราะห์หรือกลุ่มบุคคลออกเป็นกลุ่มต่าง ๆ ที่มีการกำหนดไว้ล่วงหน้าตั้งแต่ 2 กลุ่มขึ้นไป โดยจะช่วยทราบว่าจำแนกกลุ่มอย่างไร จึงจะจำแนกได้ดีที่สุด ซึ่งการใช้วิเคราะห์จำแนกกลุ่มนี้จะทำให้ได้สมการจำแนกการเผชิญปัญหาการรังแกทางไซเบอร์และทำนายได้ว่าปัจจัยใด มีน้ำหนักความสำคัญที่สามารถใช้จำแนกนักเรียนที่เลือกใช้การเผชิญปัญหาการรังแกทางไซเบอร์ในแต่ละแบบ ซึ่งเมื่อได้ทราบข้อมูลแล้วผู้ที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ ผู้บริหารสถานศึกษา ครูผู้สอน ผู้ปกครอง และหน่วยงานที่เกี่ยวข้องสามารถนำข้อมูลที่ได้ไปประกอบการวางแผน ดูแล และให้คำแนะนำปรึกษากับนักเรียน เพื่อนำไปสู่การเผชิญปัญหาการรังแกทางไซเบอร์ของนักเรียนที่ดีและเหมาะสมต่อไป

ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องและกรอบแนวคิดในการวิจัย

ความหมายของการรังแกทางไซเบอร์

Patchin, & Hinduja, (2015) ได้ให้ความหมายว่า การรังแกทางไซเบอร์ หมายถึง การจงใจตั้งใจ และทำซ้ำ ๆ เพื่อให้บุคคลเกิดความเสียหายจากการใช้อินเทอร์เน็ต คอมพิวเตอร์ โทรศัพท์มือถือ และอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์อื่น ๆ Francine Dehue (Dehue, F.,2013) ได้ให้ความหมายว่าการรังแกทางไซเบอร์ หมายถึง การกระทำของบุคคลหรือกลุ่มบุคคลที่แสดงความก้าวร้าว โดยเจตนาและกระทำซ้ำ ๆ ผ่านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ทางอินเทอร์เน็ต ฟินวา แชนใหม่ (2563) ได้ให้ความหมายว่า การรังแกทางไซเบอร์ หมายถึง การใช้อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ที่เชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ตได้ในการส่งข้อความ โพสต์ ผ่านช่องทางต่าง ๆ เพื่อการเข้าถึงเหยื่อ โดยมีเจตนาทำร้ายให้เกิดความทุกข์หรือผลกระทบทางจิตใจ และเป็นการกระทำซ้ำ ๆ ต่อเหยื่อคนเดียวกัน ศศิประภา เกษสุพรรณ (2562) ได้ให้ความหมายว่า พฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ต (Cyberbullying behavior) หมายถึง นิสิตหรือกลุ่มนิสิตที่ใช้การสื่อสารผ่านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์และสื่อสังคมออนไลน์ในการกระทำ พฤติกรรมที่มีเจตนาทำให้ผู้อื่นเสียหาย อับอาย และส่งผลต่อสภาพจิตใจของผู้ถูกรังแก



รวมไปถึง ครอบครัว ซึ่งบุคคลทั้งสองฝ่ายไม่จำเป็นต้องรู้จักกันมาก่อน การรังแกผ่านโลกโซเชียล หมายถึง พฤติกรรมความรุนแรงโดยเจตนาของเยาวชนผ่านช่องทางอินเทอร์เน็ตหรือเครื่องมือสื่อสารทางอิเล็กทรอนิกส์ ทำให้ผู้ถูกรังแก เครียด อับอาย เจ็บปวด เสียชื่อเสียง ถูกกลั่นแกล้งหรือถูกรังแกเป็นส่วนตัว หรือได้รับผลกระทบอื่นๆ โดยเกิดขึ้นซ้ำมากกว่า 1 ครั้ง ต่อเหตุการณ์ใดเหตุการณ์หนึ่ง หรือเกิดขึ้นครั้งเดียวแต่ส่งผลกระทบต่อสภาพจิตใจ สังคม และการดำเนินชีวิตของผู้ถูกรังแก สรุปได้ว่า การรังแกทางโซเชียล หมายถึง พฤติกรรมความก้าวร้าวทาง อินเทอร์เน็ตที่บุคคลหรือกลุ่มบุคคลเจตนาทำให้ผู้อื่นเกิดความทุกข์ ได้รับความเดือดร้อนและเสียหาย โดยใช้ คอมพิวเตอร์หรืออุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ต่าง ๆ ที่เชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ต ซึ่งเป็นพฤติกรรมที่สามารถกระทำซ้ำ ๆ ได้ และส่งผลกระทบต่อผู้ถูกรังแกทั้งด้านจิตใจและสังคม

ประเภทของการรังแกทางโซเชียล

ในปัจจุบันการรังแกทางโซเชียลเกิดขึ้นอย่างหลากหลายรูปแบบด้วยกัน ซึ่งมีงานวิจัยที่ได้ทำการศึกษา เกี่ยวกับการรังแกทางโซเชียลและได้จัดประเภทของการรังแกทางโซเชียลไว้ ดังนี้ ณัฐรัตน์ สามมาะ (2556) ได้จำแนกประเภทพฤติกรรมรังแกทางโซเชียลแบ่งออกเป็น 6 ประเภท ดังนี้ 1) การโจมตีหรือใช้คำหยาบคาย ผ่านอินเทอร์เน็ตและ โทรศัพท์มือถือ ประกอบด้วย การด่าทอ หรือพูดจาเสียดสีกัน ผ่านอินเทอร์เน็ตหรือ เครือข่ายสังคมออนไลน์ 2) การคุกคามทางเพศออนไลน์ ประกอบด้วย การพูดจา คุกคามทางเพศผ่านทาง อินเทอร์เน็ตและเครือข่ายสังคม ออนไลน์ การบีบบังคับให้มีกิจกรรมทางเพศผ่านกล้อง หรือ เว็บแคมและการส่ง รูปภาพ หรือวิดีโอในลักษณะโป๊ เปลือย โดยผู้รับไม่ได้ต้องการ 3) การแอบอ้างตัวตนของผู้อื่น ประกอบด้วย การ ขโมย รหัสผ่านบัญชีผู้ใช้งานของผู้อื่น การแอบใช้ชื่อของผู้อื่นใน การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อให้ร้าย ด่าทอ หรือกระทำ การ ประสงค์ร้าย รวมถึง การสวมรอยในเครือข่ายสังคมออนไลน์ ของผู้อื่นเพื่อสร้างความเสียหายในรูปแบบ ต่างๆ 4) การแบล็คเมลกัน ประกอบด้วย การนำข้อมูลส่วนตัว หรือ ข้อมูลที่เป็นความลับของผู้อื่น ไม่ว่าจะ เป็น ข้อความ ภาพ หรือวิดีโอไปเผยแพร่แสดงความคิดเห็นอย่างสนุกสนาน รวมถึงการตัดต่อรูปภาพแล้วใส่ข้อความ เพื่อให้ผู้อื่นเกิดความเสียหาย 5) การหลอกลวงในรูปแบบต่าง ๆ ประกอบด้วย การโฆษณาหลอวงให้หลงเชื่อ การหลอกลวงเพื่อจำหน่าย สินค้าลอกเลียนแบบ การหลอกลวงให้โอนเงินในลักษณะ ต่าง ๆ รวมถึง การหลอกลวงนัดเจอกันเพื่อกระทำการใด ๆ โดยที่อีกฝ่ายมิได้ยินยอม 6) การสร้างกลุ่มในเครือข่ายสังคม ออนไลน์เพื่อโจมตีบุคคล ที่ตัวเองไม่ชอบ เช่น การโจมตีเพื่อนร่วมห้องโรงเรียน หรือการ โจมตีบุคคลที่ตนและ พรรคพวกไม่ชอบอมรทิพย์ อมราภิบาล (2559) ได้แบ่งพฤติกรรมรังแกผู้อื่นผ่านโลกโซเชียลออกเป็น 3 องค์ประกอบ ดังนี้ ละเมิดความเป็นส่วนตัวผู้อื่น และคุกคามผู้อื่นในลักษณะส่อไปทางเพศ ทำให้ผู้อื่นรู้สึกขุ่น เคือง อับอาย และสูญเสียความเป็นส่วนตัวของตัวเอง ปลอมตัวเป็นคนอื่น ปกปิดตัวเอง และการลักข้อมูลผู้อื่น จิตติ พันธ์ ความคะนิง และมฤษฎ์ แก้วจินดา (2559) ได้จำแนกพฤติกรรมรังแกผ่านโลกโซเชียล ดังนี้ การนินทา ด่าทอ ล้อเลียน การกีดกันหรือบไล้ออกจากกลุ่ม การส่ง ได้รับข้อความก่อกวนหรือข่มขู่ การเผยแพร่ข้อมูลลับ การแอบอ้างชื่อไปโพสต์หรือเผยแพร่ข้อมูลให้ร้ายผู้อื่น การตัดต่อภาพหรือคลิปวิดีโอแล้วเผยแพร่ต่อสาธารณะ การโทรศัพท์กลั่นแกล้ง สรุปได้ว่า ประเภทของการรังแกทางโซเชียล ประกอบไปด้วย 1) การนินทาหรือด่าทอ



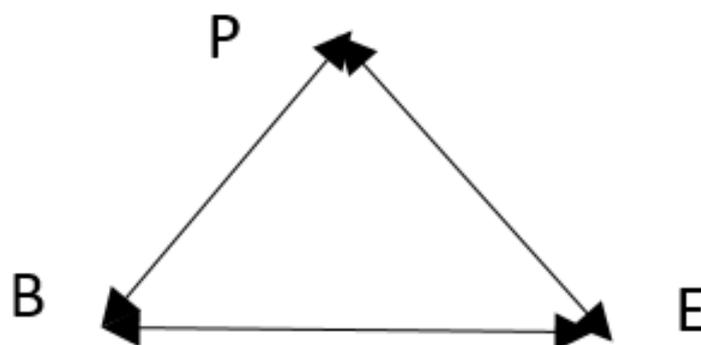
ผู้อื่น 2) การหมิ่นประมาทผู้อื่น 3) การแอบอ้างชื่อผู้อื่นในด้านลบ 4) การที่นำความลับที่เป็นข้อมูลส่วนตัวหรือของผู้อื่นไปเปิดเผย 5) การลบหรือบล็อกผู้อื่นออกจากกลุ่ม

ผลกระทบของการรังแกทางไซเบอร์

ในปัจจุบันการรังแกทางไซเบอร์ที่มีรูปแบบหลากหลาย ย่อมส่งผลให้เกิดผลกระทบที่หลากหลายตามมา โดยมีงานวิจัยที่ได้ศึกษาเกี่ยวกับผลกระทบของการรังแกทางไซเบอร์ไว้ ดังนี้ ญัฐรัตน์ สาเมาะ (2556) ได้ศึกษาเรื่อง การรับรู้ของเยาวชนต่อการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ระบุถึงผลกระทบจากการรังแกกันผ่านโลกไซเบอร์ตามการรับรู้ของเยาวชนเอง ดังนี้ ผลกระทบในระดับบุคคล การถูกกระทำในลักษณะการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ไม่ว่าจะอยู่ในรูปแบบใดก็ตาม ก็ตามอย่างน้อยที่สุดก็จะส่งผลกระทบต่อตัวของเยาวชนเอง โดยเฉพาะในด้านของอารมณ์และจิตใจ เนื่องจากการถูกรังแกในพื้นที่ไซเบอร์จะทำให้เยาวชนรู้สึกไร้ค่า ไร้เกียรติ และรู้สึกแค้น เพราะการกระทำดังกล่าวถือว่าการดูถูกความพินิจส่วนตัวของพวกเขา จิตตพันธ์ ความคะนอง และมฤษฎ์ แก้วจินดา (2559) ได้ศึกษาการปรึกษาแบบกลุ่มด้วยเทคนิค การสร้างความมั่นคงทางจิตใจเพื่อเสริมสร้างทักษะการเผชิญปัญหาสำหรับเยาวชนที่ถูกรังแกผ่านโลก ไซเบอร์ พบว่า เยาวชนที่ถูกรังแกส่วนใหญ่ได้รับผลกระทบด้านอารมณ์มากกว่าด้านพฤติกรรม จากการประมวลคำตอบที่มีเยาวชนเลือกตอบมากที่สุดสามอันดับแรกในแต่ละพฤติกรรม รังแก พบว่า เยาวชนรู้สึกโกรธ เครียด วิตกกังวล เสียใจ วุ่นวายใจ หวาดกลัว และอับอาย อย่างไรก็ตามก็มีอาจมองข้ามผลกระทบด้านพฤติกรรมไปได้ สรุปได้ว่า ผลกระทบของการรังแกทางไซเบอร์ ประกอบไปด้วยผลกระทบด้านจิตใจ วัยรุ่นจะมีความรู้สึกกลัว เครียด เศร้า วิตกกังวล และผลกระทบด้านพฤติกรรมตามมา เช่น ปัญหาเรื่องการเรียน ผลการเรียนตกต่ำ มีพฤติกรรมใช้ความรุนแรง ใช้สารเสพติด

แนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคม (Social Cognitive Theory)

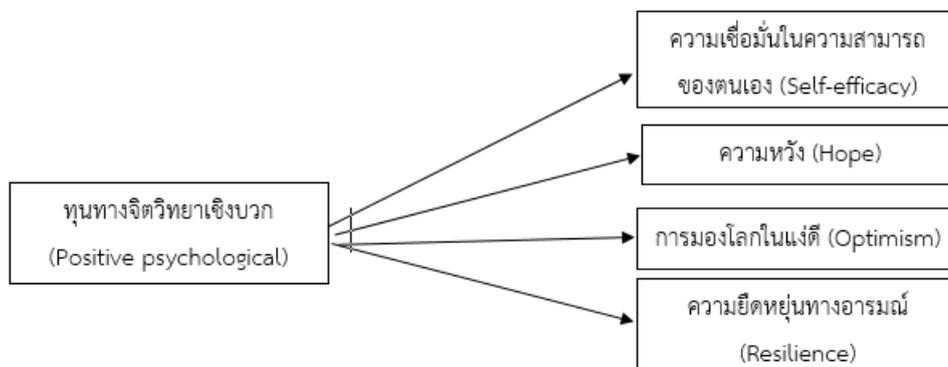
ทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคม (Social Cognitive Theory) จัดเป็นทฤษฎีที่มีอิทธิพลต่อการปรับพฤติกรรม ตามแนวคิดพื้นฐานของทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคมของ Bandura นั้น Bandura มีความเชื่อว่าพฤติกรรมของคนเรานั้น ไม่ได้เกิดขึ้นและเปลี่ยนแปลงไปเนื่องจากปัจจัยทาง สภาพแวดล้อมแต่เพียงอย่างเดียว หากแต่จะต้องมีปัจจัยส่วนบุคคลร่วมด้วย และการร่วมของปัจจัยส่วนบุคคลนั้น จะต้องร่วมกันในลักษณะที่กำหนดซึ่งกันและกัน (Reciprocal Determinism) กับปัจจัยทางด้านพฤติกรรมและสภาพแวดล้อม ซึ่งอาจจะเขียนได้ดังภาพต่อไปนี้



แผนภาพ 1 การกำหนดซึ่งกันและกันของปัจจัยทางพฤติกรรม (B) สภาพแวดล้อม (E) และส่วนบุคคล (P) ซึ่งได้แก่ ปัญญา ชีวภาพ และสิ่งภายในอื่นๆ ที่มีผลต่อการเรียนรู้และการกระทำ (สมโภชน์ เอี่ยมสุภาชิต, 2550) การที่ปัจจัยทั้ง 3 ทำหน้าที่กำหนดซึ่งกันและกันนั้น ไม่ได้หมายความว่าทั้ง 3 ปัจจัยนั้น จะมีอิทธิพลในการกำหนดซึ่งกันและกันอย่างเท่าเทียมกัน บางปัจจัยอาจมีอิทธิพลมากกว่าอีกบาง ปัจจัยและอิทธิพลของปัจจัยทั้ง 3 นั้นไม่ได้เกิดขึ้นพร้อม ๆ กัน หากแต่ต้องอาศัยเวลาในการที่ปัจจัยใดปัจจัยหนึ่งจะมีผลต่อการกำหนดปัจจัยอื่นๆ (Bandura, 1986) ใน Perry Damon (Perry, 2018) กล่าวถึง ปัจจัยทั้งสามไว้ คือ 1) บุคคล (Person) 2) สิ่งแวดล้อม (Environment) 3) พฤติกรรม (Behavior) รวมถึงการตอบสนองการกระตุ้นการบรรลุเป้าหมายในทันทีทันใดและเป้าหมายระยะ

องค์ประกอบของทุนทางจิตวิทยาเชิงบวก

Luthans, Youssef & Avolio (2007) ได้พัฒนาองค์ประกอบทุนทางจิตวิทยาเชิงบวกที่มีความเฉพาะเจาะจง สามารถวัดได้และพัฒนาได้ โดยมี 4 องค์ประกอบ ได้แก่ ความเชื่อมั่นในความสามารถของตนเอง (Efficiency /Confidence), ความหวัง (Hope), การมองโลกในแง่ดี (Optimism) และความยืดหยุ่นทางอารมณ์ (Resilience) (Luthans; Youssef; & Avolio. 2007)



แผนภาพ 2 องค์ประกอบทั้ง 4 ของต้นทุนทางจิตวิทยาเชิงบวก

ที่มา : Luthans, Avolio, Avey, & Norman (2007 อ้างถึงใน รัญญา มาศ ปัญญา ยิ่ง, 2559)

1. ความเชื่อมั่นในความสามารถของตนเอง (Self-efficacy) ความเชื่อมั่นในความสามารถของตนเองหรือการรับรู้ความสามารถของตนเอง เป็นแนวคิดพัฒนามาจากทฤษฎีเรื่องการรับรู้ทางสังคม (Social Cognitive Theory) โดย Bandura ในปี 1997 ที่มีการศึกษาต่ออย่างกว้างขวาง เนื่องจากเป็นเรื่องของความเชื่อตามการรับรู้ของแต่ละบุคคลที่มีต่อตนเองและยังเป็นหนึ่งในตัวแปรย่อยของแนวคิดต้นทุนทางจิตวิทยาด้านบวก
2. แนวคิดและทฤษฎีความเชื่อมั่นในความสามารถของตนเอง ความสามารถของตน (Self-Efficacy Theory) เป็นแนวคิดที่พัฒนามาจากทฤษฎีการเรียนรู้ (Social learning theory) ของ Bandura (1978) ซึ่งได้พัฒนาเป็นทฤษฎีการเรียนรู้ ปัญญาสังคม (Social Cognitive Theory) ในปี 1986 ตามพื้นฐานเชื่อว่าพฤติกรรม

ของบุคคลเกิดจากปฏิสัมพันธ์ระหว่าง 3 องค์ประกอบ คือ ปัจจัยภายในตัวบุคคล ได้แก่ ความรู้ ความเข้าใจ เจตคติ เงื่อนไขเชิงพฤติกรรม และเงื่อนไขเชิงสภาพแวดล้อม สามารถมีอิทธิพลซึ่งกันและกันได้

3. ความเชื่อมั่นในความสามารถของตนเองกับการเผชิญปัญหา จากการประมวลเอกสารที่เกี่ยวข้องกับความเชื่อมั่นในความสามารถของตนเองต่อการเผชิญปัญหา พบว่า ความสัมพันธ์ระหว่างความเชื่อมั่นในความสามารถของตนเองกับการเผชิญปัญหาสามารถอธิบายได้โดยใช้แนวคิดและทฤษฎีของ Bandura คือ ทฤษฎีการรับรู้ความสามารถตนเอง (Self-Efficacy Theory) ซึ่งมีความเชื่อว่าความเชื่อมั่นในความสามารถของตนเองมีผลต่อบุคคลในด้านของการคิด ความรู้สึก แรงจูงใจ ทำให้ความเชื่อในความสามารถเป็นความแตกต่างอย่างมีระบบระเบียบและมีความสอดคล้องที่แสดงให้เห็นว่าความเชื่อมั่นนั้นมีส่วนทำให้เกิดแรงจูงใจและความสำเร็จของบุคคลอย่างมีนัยสำคัญ (Bandura, 1997)

วัตถุประสงค์

เพื่อให้สอดคล้องกับปัญหาของการวิจัย ผู้วิจัยจึงได้กำหนดวัตถุประสงค์ของการวิจัย ดังนี้

1. เพื่อศึกษาปัจจัยที่จำแนกกลุ่มการเผชิญปัญหาการรังแกทางไซเบอร์ของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย
2. เพื่อสร้างสมการจำแนกกลุ่มการเผชิญปัญหาการรังแกทางไซเบอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย
3. เพื่อศึกษาแนวทางการพัฒนาการเผชิญปัญหาการรังแกทางไซเบอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

ระเบียบวิธีการวิจัย

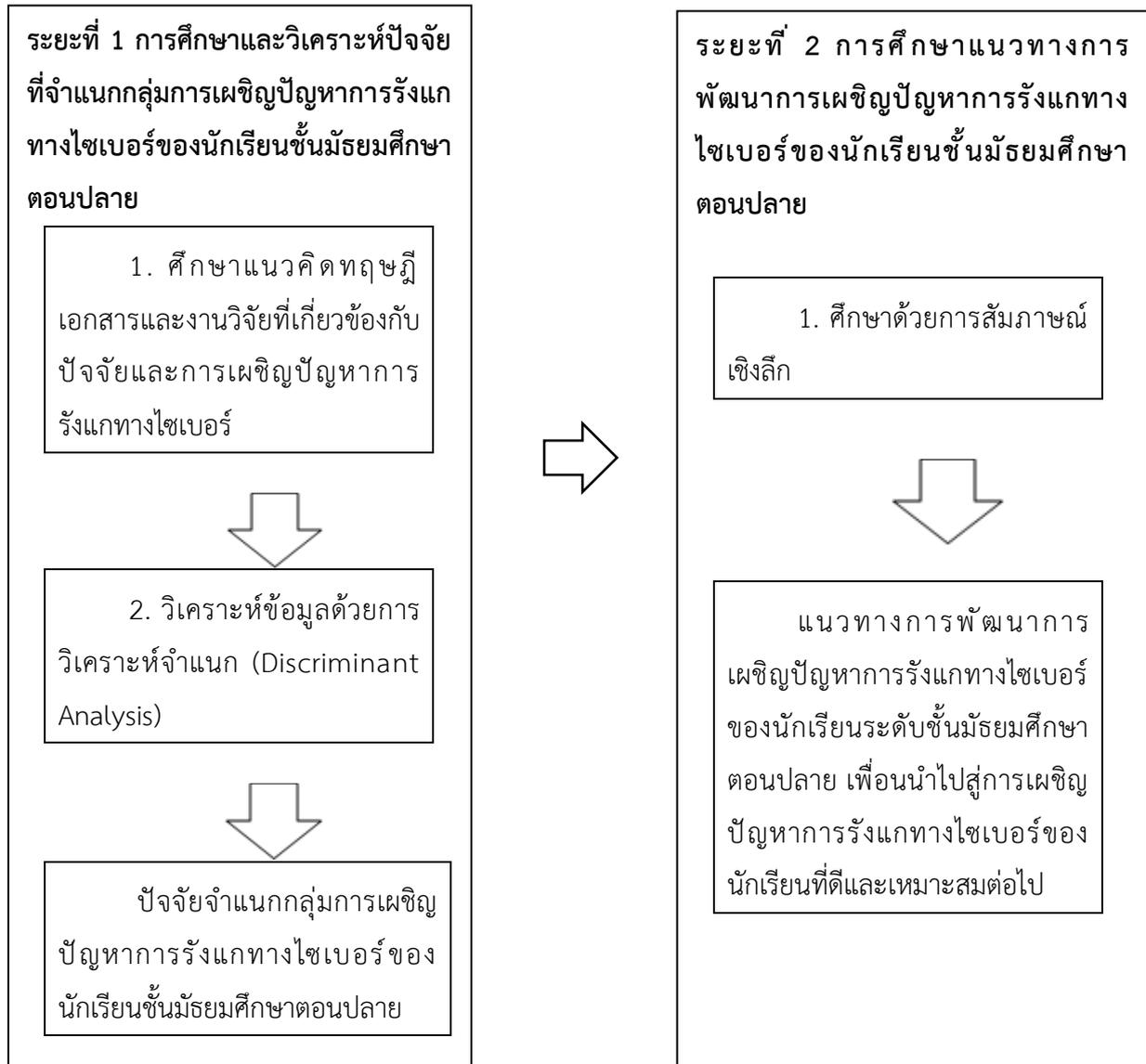
การวิจัยครั้งนี้ใช้วิธีการวิจัย 2 วิธี ได้แก่ 1. วิธีวิจัยเชิงปริมาณด้วยการวิเคราะห์สถิติพื้นฐาน และการวิเคราะห์จำแนกกลุ่ม (Discriminant Analysis) และ 2. วิธีวิจัยเชิงคุณภาพด้วยการสัมภาษณ์เชิงลึกโดยมีวัตถุประสงค์ (1) เพื่อศึกษาปัจจัยที่จำแนกกลุ่มการเผชิญปัญหาการรังแกทางไซเบอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย (2) เพื่อสร้างสมการจำแนกกลุ่มการเผชิญปัญหาการรังแกทางไซเบอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย และ (3) เพื่อศึกษาแนวทางการพัฒนาการเผชิญปัญหาการรังแกทางไซเบอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยเป็น การออกแบบ 2 ระยะ คือ

ระยะที่ 1 การศึกษาและวิเคราะห์ปัจจัยที่จำแนกกลุ่มการเผชิญปัญหาการรังแกทางไซเบอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

ระยะที่ 2 การศึกษาแนวทางการพัฒนาการเผชิญปัญหาการรังแกทางไซเบอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

โดยมีรายละเอียดขั้นตอนการดำเนินการวิจัย ดังนี้





แผนภาพ 3 ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย

ระยะที่ 1 การศึกษาและวิเคราะห์ปัจจัยที่จำแนกกลุ่มการเผชิญปัญหาการรังแกทางไซเบอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

การดำเนินการศึกษาและเก็บรวบรวมข้อมูลในขั้นตอนนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาปัจจัยที่จำแนกกลุ่มการเผชิญปัญหาการรังแกทางไซเบอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายและเพื่อสร้างสมการจำแนกกลุ่มการเผชิญปัญหาการรังแกทางไซเบอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยเป็นการเก็บข้อมูลเชิงปริมาณ

2. ประชากร

ระยะที่ 1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายของโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานครเขต 1 จำนวน 52,734 คน (ข้อมูลสารสนเทศ ข้อมูลนักเรียน สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 1, 2564) ข้อมูล ณ วันที่ 10 มิถุนายน พ.ศ. 2564 และ เขต 2 จำนวน 57,615 คน (ข้อมูลสารสนเทศ รายงานข้อมูลนักเรียน สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 2, 2564) ข้อมูล ณ วันที่ 25 มิถุนายน พ.ศ. 2564 รวมนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายของโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 1 และเขต 2 จำนวน 110,349 คน

ระยะที่ 2 ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ (Key Informant) ผู้ให้ข้อมูลจำนวน 8 คน

3. กลุ่มตัวอย่างและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง

ระยะที่ 1 กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายของโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานครเขต 1 และ เขต 2 ได้มาโดยการสุ่มแบบหลายขั้นตอน (Multi - Stage Random Sampling) ซึ่งงานวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิเคราะห์จำแนกกลุ่ม (Discriminant Analysis) ดังนั้นการกำหนดขนาดตัวอย่าง ผู้วิจัยใช้วิธีการกำหนดกลุ่มตัวอย่างของสุวิมล ว่องวานิช และนงลักษณ์ วิรัชชัย (2556) ซึ่งได้กล่าวไว้ว่า การกำหนดขนาดตัวอย่างในการวิเคราะห์จำแนกต้องใช้ขนาดกลุ่มตัวอย่าง 20 หน่วยต่อ 1 ตัวแปรต้น ขนาดกลุ่มตัวอย่างรวมอย่างน้อย 100 คน โดยในงานวิจัยครั้งนี้กำหนดตัวแปรต้นทั้งหมด 11 ตัวแปร ดังนั้นต้องกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างไม่น้อยกว่า 220 คน ทั้งนี้เนื่องจากกลุ่มตัวอย่างที่ใช้มี 24 ห้องเรียน ผู้วิจัยจึงใช้กลุ่มตัวอย่างห้องเรียนละ 18 คน ทำให้ได้กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิเคราะห์จำแนกกลุ่ม จำนวน 432 คน ทำการสุ่มตัวอย่างแบบแบ่งชั้น (Stratified Random Sampling) ชั้นภูมิที่ 1 คือเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานครเขต 1 และ เขต 2 ชั้นภูมิที่ 2 คือ ขนาดของโรงเรียน ได้แก่ ขนาดใหญ่พิเศษ ขนาดใหญ่ ขนาดกลาง และขนาดเล็ก

ระยะที่ 2 การสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) และแบ่งผู้ให้ข้อมูลตามคุณสมบัติ ดังนี้ ผู้บริหารสถานศึกษาที่มีประสบการณ์ทำงานไม่ต่ำกว่า 5 ปี จำนวน 2 คน ครูประจำชั้น อาจารย์ที่ปรึกษา หรืออาจารย์แนะแนวที่มีประสบการณ์การสอนไม่ต่ำกว่า 5 ปี จำนวน 2 คน นักจิตวิทยาหรืออาจารย์สาขาจิตวิทยาที่มีประสบการณ์ทำงาน ไม่ต่ำกว่า 5 ปี จำนวน 2 คน ผู้ทรงคุณวุฒิด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร จำนวน 2 คน

4. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ระยะที่ 1 ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างและตรวจสอบเพื่อหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย จำนวน 1 ฉบับ แบ่งออกเป็น 3 ตอน ได้แก่ ตอนที่ 1 แบบสอบถามข้อมูลส่วนบุคคล ตอนที่ 2 แบบสอบถาม



วัดการเผชิญปัญหาการรังแกทางไซเบอร์ และตอนที่ 3 แบบสอบถามวัดปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเผชิญปัญหาการรังแกทางไซเบอร์

ระยะที่ 2 แบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง (semi-structured interview)

5. การสร้างและพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ระยะที่ 1 ตรวจสอบคุณภาพของแบบสอบถามการเผชิญปัญหาการรังแกทางไซเบอร์ และปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเผชิญปัญหาการรังแกทางไซเบอร์ โดยนำแบบวัดที่สร้างเสร็จแล้วให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน พิจารณาตรวจสอบเกี่ยวกับการใช้ภาษา และความสอดคล้องของข้อความบ่งชี้ในแบบสอบถามกับนิยามศัพท์ในแต่ละด้านเป็นรายข้อ ตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ของแบบวัดที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยกำหนดระดับความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ ดังนี้ +1 เมื่อแน่ใจว่าข้อความนั้นสอดคล้องกับนิยามศัพท์ 0 เมื่อไม่แน่ใจว่าข้อความนั้นสอดคล้องกับนิยามศัพท์ 1 เมื่อแน่ใจว่าข้อความนั้นไม่สอดคล้องกับนิยามศัพท์

ซึ่งในการเก็บรวบรวมข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญด้านการวิจัย ด้านจิตวิทยา และด้านสังคมศาสตร์ จำนวน 3 คน ผู้วิจัยได้ดำเนินการ โดยผู้วิจัยขอให้บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยศิลปากร ทำหนังสือถึงผู้เชี่ยวชาญเพื่อขอความอนุเคราะห์ในการพิจารณาตรวจสอบเครื่องมือ และเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อการวิจัย ผู้วิจัยนำคะแนนการพิจารณาแบบสอบถามการเผชิญปัญหาการรังแกทางไซเบอร์ และปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเผชิญปัญหาการรังแกทางไซเบอร์ จากผู้เชี่ยวชาญมาหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อความบ่งชี้ในแบบวัดกับนิยามศัพท์ มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC: Index of Item Objective Congruence) ซึ่งมีค่า IOC มากกว่าหรือเท่ากับ .50 ขึ้นไป (บุญเชิด ภิญโญอนันตพงษ์, 2547: 179) และปรับปรุงตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ โดยคัดเลือกข้อที่มีค่า IOC ตั้งแต่ .50 ขึ้นไป ผลการวิเคราะห์พบว่า แบบวัดมีค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาอยู่ระหว่าง 0.67 – 1.00 ดังรายละเอียดภาคผนวก ค ตาราง 21 และ ตาราง 23 จากนั้นนำแบบสอบถามการเผชิญปัญหาการรังแกทางไซเบอร์ และปัจจัยที่มีอิทธิพล ต่อการเผชิญปัญหาการรังแกทางไซเบอร์ไปทดสอบกับนักศึกษาที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างเพื่อหาค่าอำนาจจำแนกโดยการคำนวณค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของเพียร์สัน (บุญเชิด ภิญโญอนันตพงษ์, 2547) และค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach) (บุญเชิด ภิญโญอนันตพงษ์, 2547) ผลการวิเคราะห์พบว่า แบบวัดมีค่าอำนาจจำแนกรายข้อของแบบวัดอยู่ระหว่าง 0.21 – 0.79 ดังรายละเอียดภาคผนวก ค ตาราง 24 และแบบวัดมีค่าความเชื่อมั่นของแบบวัดอยู่ระหว่าง 0.75 – 0.85

ระยะที่ 2 แบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง (semi-structured interview) ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างแบบสัมภาษณ์และตรวจสอบเพื่อหาคุณภาพเครื่องมือ ที่ใช้ในการวิจัยให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน พิจารณาตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ของแบบวัดที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้น โดยกำหนดระดับความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ ดังนี้ +1 แน่ใจว่าข้อความสามารถวัดได้ตรงตามวัตถุประสงค์ 0 ไม่แน่ใจว่าข้อความสามารถวัดได้ตรงตามวัตถุประสงค์ -1 แน่ใจว่าข้อความไม่สามารถวัดได้ตรงตามวัตถุประสงค์ โดยมีเกณฑ์การพิจารณาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC: Index of Item Objective Congruence) มากกว่าหรือเท่ากับ .5 ขึ้น

ไป (บุญเชิด ภูญโญอนันตพงษ์. 2547: 179) และปรับปรุงตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ ผลการวิเคราะห์พบว่า แบบวัดมีความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาเท่ากับ 1.00

6. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ระยะที่ 1 ในการเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง ผู้วิจัยได้ดำเนินการ ดังนี้

1) ผู้วิจัยขอให้บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยศิลปากร ทำหนังสือเพื่อขอความอนุเคราะห์ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อการวิจัย

2) ผู้วิจัยนำแบบไปเก็บข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่าง โดยติดต่อประสานงานกับครูประจำชั้นด้วยตนเอง โดยใช้การเก็บข้อมูลแบบออนไลน์ (Google Form) ในการเก็บรวบรวมข้อมูลระหว่างเดือน พฤษภาคม – กรกฎาคม 2566 โดยผู้วิจัยได้ชี้แจงและอธิบายวิธีการใช้แบบสอบถามการเผชิญปัญหาการรังแกทางไซเบอร์ และแบบสอบถามปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเผชิญปัญหาการรังแกทางไซเบอร์แก่ครูประจำชั้นทุกคน เพื่อสร้างความรู้ความเข้าใจที่ตรงกัน

3) เมื่อผู้วิจัยได้แบบสอบถามกลับคืน ผู้วิจัยจึงนำแบบสอบถามที่ได้รับคืนมาทั้งหมด มาตรวจสอบความถูกต้องสมบูรณ์ สรุปแบบสอบถามที่ได้รับกลับคืนและมีความถูกต้องสมบูรณ์ในการนำมาวิเคราะห์ข้อมูล

ระยะที่ 2 รวบรวมข้อมูลเพื่อการวิจัยโดยการสัมภาษณ์ระดับลึก (In-depth Interview) โดยอาศัยแนวคำถามที่ถูกพัฒนาขึ้นไว้ล่วงหน้าให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย และใช้วิธีการบันทึกเทปเพื่อความสะดวกในการสัมภาษณ์และเพื่อให้ได้ข้อมูลอย่างครบถ้วน โดยแบ่งการสัมภาษณ์ออกเป็น 4 ลักษณะ ดังนี้

1) แบบเปิดกว้าง ไม่จำกัดคำตอบ โดยผู้วิจัยมีวัตถุประสงค์จะให้ผู้ตอบมีอิสระที่จะอธิบายแนวความคิดของตนได้อย่างอิสระ มีความรู้สึกเป็นธรรมชาติ

2) แบบเจาะลึกหรือแบบมีจุดสนใจเฉพาะ เพื่อค้นหาข้อมูลที่ผู้วิจัยมีความสนใจอยู่แล้ว และพยายามหาคำตอบที่ผู้สัมภาษณ์เข้ามาสู่จุดที่ตั้งไว้

3) แบบตะล่อมกล่อมเกล่า เป็นการสัมภาษณ์เพื่อล้วงความรู้สึกนึกคิดหรือเจตคติที่มีต่อเรื่องที่ให้การสัมภาษณ์

4) แบบสัมภาษณ์ผู้ที่ให้ข้อมูลสำคัญ เป็นการสัมภาษณ์ผู้รู้ในเรื่องที่ต้องการอย่างละเอียด

7. การวิเคราะห์ข้อมูล

ระยะที่ 1 ตรวจสอบจำนวนและความสมบูรณ์ของแบบสอบถามที่ได้รับคืนมาแต่ละฉบับนำแบบสอบถามที่ได้มาวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้ วิเคราะห์สถิติเชิงบรรยาย (Descriptive Statistic) ได้แก่ จำนวนร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าความเบ้ ค่าความโด่ง เพื่อบรรยายคุณลักษณะตัวแปรพื้นฐาน การวิเคราะห์ข้อมูลด้วยวิธีการวิเคราะห์จำแนกตามข้อตกลงเบื้องต้น 4 ข้อ ได้แก่ การตรวจสอบตัวแปรอิสระมีการแจกแจงปกติหลายตัวแปร (Normality of independent variables) การตรวจสอบความเท่าเทียมกันของเมตริกซ์ความ



แปรปรวนและความแปรปรวนร่วมของตัวแปรอิสระของกลุ่มตัวอย่าง (Equal dispersion matrices) ด้วย Box's M test การตรวจสอบความสัมพันธ์เชิงเส้นตรง (Linearity of relationships) จากสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรของเพียร์สัน การตรวจสอบความสัมพันธ์ร่วมเชิงพหุเชิงเส้น (Multicollinearity) ของตัวแปรอิสระการวิเคราะห์จำแนกตัวแปรที่มีอิทธิพลต่อการเผชิญปัญหาการรังแกทางไซเบอร์ของนักเรียน โดยการวิเคราะห์จำแนกประเภท (Discriminant Analysis) ด้วยวิธีแบบขั้นตอน (Stepwise Method)

ระยะที่ 2 ใช้การวิเคราะห์ข้อมูล 4 ลักษณะ คือ การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) การวิเคราะห์เนื้อหาซึ่งได้จากการสัมภาษณ์เพื่อสรุปเรียบเรียงความคิดเห็น คำอธิบายรายละเอียดเกี่ยวกับความสำคัญของเรื่องและสถานการณ์ การจำแนกข้อมูล (Typological Analysis) โดยการใช้การจำแนกแบบใช้แนวคิด ทฤษฎีและไม่ใช่ทฤษฎี เป็นการวิเคราะห์ตามความเหมาะสมกับข้อมูล การเปรียบเทียบข้อมูล (Constant Comparative Method) คือการเปรียบเทียบแนวคิดเกี่ยวกับแนวทางในการพัฒนาการเผชิญปัญหาการรังแกทางไซเบอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ตอนปลายของผู้ให้ข้อมูลหลักแต่ละคนให้เห็นความเหมือนและความแตกต่างกัน การสร้างข้อสรุปแบบอุปนัย (Analysis Induction) คือวิธีการสร้างข้อสรุปข้อมูลที่ได้จากเอกสาร และข้อมูลที่ได้จากการสังเกต การสัมภาษณ์เชิงลึก มีการตีความหมายจากสิ่งที่ได้พบเห็นเป็นรูปธรรมและสร้างข้อสรุปจากข้อมูลต่าง ๆ

8. สถิติที่ใช้ในการวิจัย

ระยะที่ 1 เพื่อให้การวิเคราะห์ข้อมูลตรงตามข้อมูลวัตถุประสงค์ของการวิจัย ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ใช้สถิติการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ Eigenvalue, Canonical correlation, Wilks' Lambda, Discriminant Score, Classification Function

ระยะที่ 2 ไม่มีการใช้สถิติเป็นการวิเคราะห์เชิงคุณภาพ

ผลการวิจัย

จากการวิเคราะห์ข้อมูลสรุปผลได้ดังนี้

ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

การวิเคราะห์ร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม ผู้วิจัยทำการตรวจสอบความสมบูรณ์ของแบบสอบถามที่ได้คืน จำนวน 8 โรงเรียน 432 ฉบับ คิดเป็นร้อยละ 100 โดยมีจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามเพศ ระดับชั้น ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สถานภาพครอบครัว และจำนวนชั่วโมงในการใช้อินเทอร์เน็ตต่อวัน รายละเอียดดังตารางที่ 4



ตาราง 1 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง

ข้อมูลทั่วไป	กลุ่มการเผชิญปัญหาการ รังแกทางไซเบอร์แบบเข้า หา		กลุ่มการเผชิญปัญหาการ รังแกทางไซเบอร์แบบ หลีกเลี่ยง		รวม	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
เพศ						
ชาย	145	37.90	24	49.00	169	39.10
หญิง	238	62.10	25	51.00	263	60.90
ระดับชั้น						
ม.4	131	34.20	13	26.50	144	33.30
ม.5	124	32.40	20	40.80	144	33.30
ม.6	128	33.40	16	32.70	144	33.30
ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน						
ต่ำกว่า 2.00	10	2.60	3	6.10	13	3.00
2.00 – 2.49	30	7.80	3	6.10	33	7.60
2.50 – 2.99	112	29.20	11	22.40	123	28.50
3.00 – 3.49	125	32.60	22	44.90	147	34.00
ตั้งแต่ 3.50 ขึ้น ไป	106	27.70	10	20.40	116	26.90
สถานภาพครอบครัว						
บิดามารดาอยู่ ร่วมกัน	209	54.60	30	61.20	239	55.30
บิดามารดาแยก ทางหรือหย่าร้าง กัน	157	41.00	13	26.50	170	39.40
บิดามารดาคน ใดคนหนึ่ง เสียชีวิตหรือ บิดามารดา เสียชีวิตทั้งคู่	17	4.40	6	12.20	23	5.30
จำนวนชั่วโมงในการใช้อินเทอร์เน็ตต่อวัน						



ข้อมูลทั่วไป	กลุ่มการเผชิญปัญหาการ รังแกทางไซเบอร์แบบเข้า หา		กลุ่มการเผชิญปัญหาการ รังแกทางไซเบอร์แบบ หลีกเลี่ยง		รวม	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
มากกว่า 12 ชั่วโมงต่อวัน	156	40.70	0	0.00	156	36.10
7 – 12 ชั่วโมงต่อวัน	226	59.00	1	2.00	227	52.50
2 – 6 ชั่วโมงต่อวัน	1	3.00	46	93.90	47	10.90
น้อยกว่า 2 ชั่วโมงต่อวัน	0	0.00	2	4.10	2	0.50
รวม	383	88.70	49	11.30	432	100.00

จากตาราง 1 ผู้ตอบสอบถาม คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 432 คน จำแนกเป็นเพศชาย 169 คน เพศหญิง 263 คน คิดเป็นร้อยละ 39.10 และ 60.90 ตามลำดับ โดยกำลังศึกษาในชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 144 คน คิดเป็นร้อยละ 33.30 กำลังศึกษาในชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 144 คน คิดเป็นร้อยละ 33.30 และกำลังศึกษาในชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 144 คน คิดเป็นร้อยละ 33.30 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำกว่า 2.00 จำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 3.00 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน 2.00 – 2.49 จำนวน 33 คน คิดเป็นร้อยละ 7.60 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน 2.50 – 2.99 จำนวน 123 คน คิดเป็นร้อยละ 28.50 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน 3.00 – 3.49 จำนวน 147 คน คิดเป็นร้อยละ 34.00 และมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ตั้งแต่ 3.50 ขึ้นไป จำนวน 116 คน คิดเป็นร้อยละ 26.90 โดยมีบิดมารดาอยู่ร่วมกัน จำนวน 239 คน คิดเป็นร้อยละ 55.30 บิดมารดาแยกทางหรือหย่าร้างกัน จำนวน 170 คน คิดเป็นร้อยละ 39.40 บิดมารดาคนใดคนหนึ่งเสียชีวิตหรือบิดมารดาเสียชีวิตทั้งคู่ จำนวน 23 คน คิดเป็นร้อยละ 5.30 โดยใช้อินเทอร์เน็ตมากกว่า 12 ชั่วโมงต่อวัน จำนวน 156 คน คิดเป็นร้อยละ 36.10 ใช้อินเทอร์เน็ต 7 – 12 ชั่วโมงต่อวัน จำนวน 227 คน คิดเป็นร้อยละ 52.50 ใช้อินเทอร์เน็ต 2 – 6 ชั่วโมงต่อวัน จำนวน 47 คนคิดเป็นร้อยละ 10.90 และใช้อินเทอร์เน็ตน้อยกว่า 2 ชั่วโมงต่อวัน จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 0.50

2. การวิเคราะห์ค่าสถิติเบื้องต้นของปัจจัยจำแนกกลุ่มการเผชิญปัญหาการรังแกทางไซเบอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย เพื่อให้ทราบถึงการแจกแจงของตัวแปร โดยใช้ค่าสถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ยเลขคณิต (M) ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน ($S.D.$) ค่าความเบ้ ($Skewness$) และค่าความโด่ง ($Kurtosis$) ของตัวแปรอิสระในแต่ละปัจจัย



ตาราง 2 ค่าเฉลี่ยเลขคณิต (M) ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ค่าความเบ้ (Skewness) และค่าความโด่ง (Kurtosis) ของตัวแปรอิสระในแต่ละปัจจัย

ปัจจัยจำแนกกลุ่มการเผชิญปัญหา การรังแกทางไซเบอร์	M	SD	Sk	Ku
ทุนทางจิตวิทยาเชิงบวก				
ความเชื่อมั่นในความสามารถของตนเอง	3.79	0.74	-.665	-.104
ความหวัง	3.92	0.75	-.808	.281
การมองโลกในแง่ดี	3.44	0.65	-.746	.753
ความยืดหยุ่นทางอารมณ์	3.40	0.67	-1.040	1.448
แรงสนับสนุนทางสังคม	3.82	0.84	-.441	-.811
การอบรมเลี้ยงดูแบบเอาใจใส่	3.82	0.90	-.357	-1.118
บุคลิกภาพ				
บุคลิกภาพแบบหัวนั้ไหว	2.81	0.82	-.477	-.545
บุคลิกภาพแบบแสดงตัว	3.03	0.67	.102	-.890
บุคลิกภาพแบบเปิดรับประสบการณ์	3.26	0.49	-.097	-.452
บุคลิกภาพแบบประนีประนอม	3.37	0.79	.444	-.553
บุคลิกภาพแบบมีจิตสำนึก	3.62	0.79	-.053	-.919

จากตาราง 2 จะเห็นว่า ปัจจัยจำแนกกลุ่มการเผชิญปัญหาการรังแกทางไซเบอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.62 และมีค่าเฉลี่ยแต่ละปัจจัยดังนี้ ปัจจัยทุนทางจิตวิทยาเชิงบวก ประกอบด้วยตัวแปรสังเกตได้ 4 ตัวแปร ได้แก่ ความเชื่อมั่นในความสามารถของตนเอง ความหวัง การมองโลกในแง่ดี และความยืดหยุ่นทางอารมณ์ พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีค่าเฉลี่ยในระดับปานกลางและในระดับมาก (ค่าเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 3.40 - 3.92) มีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ในช่วง 0.65 - 0.75 และเมื่อพิจารณาในส่วน of ค่าความเบ้ และค่าความโด่ง พบว่า มีค่ากำลังสองของความเบ้และความโด่งของตัวแปรน้อยกว่า 6 (ค่าความเบ้กำลังสองอยู่ในช่วง 0.44 - 1.08 , ค่าความโด่งกำลังสองอยู่ในช่วง 0.01 - 2.10) แสดงให้เห็นว่าตัวแปรที่สังเกตได้ทั้ง 4 ตัวแปร มีลักษณะการแจกแจงใกล้เคียงกับโค้งปกติ (Glass & Kenneth, 1995)

ปัจจัยแรงสนับสนุนทางสังคม พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีค่าเฉลี่ยในระดับมาก 3.82 มีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.84 และเมื่อพิจารณาในส่วน of ค่าความเบ้และค่าความโด่ง พบว่า มีค่ากำลังสองของความเบ้และความโด่งของตัวแปรน้อยกว่า 6 ได้แก่ 0.20 และ 0.66 ตามลำดับ แสดงให้เห็นว่าตัวแปรที่สังเกตได้มีลักษณะการแจกแจงใกล้เคียงกับโค้งปกติ (Glass & Kenneth, 1995)

ปัจจัยการอบรมเลี้ยงดูแบบเอาใจใส่ พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีค่าเฉลี่ยในระดับมาก 3.82 มีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.90 และเมื่อพิจารณาในส่วนของค่าความเบ้และค่าความโด่ง พบว่า มีค่ากำลังสองของความเบ้และความโด่งของตัวแปรน้อยกว่า 6 ได้แก่ 0.13 และ 1.25 ตามลำดับ แสดงให้เห็นว่าตัวแปรที่สังเกตนี้มีลักษณะการแจกแจงใกล้เคียงกับโค้งปกติ (Glass & Kenneth, 1995)

ปัจจัยบุคลิกภาพ ประกอบด้วยตัวแปรสังเกตได้ 5 ตัวแปร ได้แก่ บุคลิกภาพแบบห้วนไหว บุคลิกภาพแบบแสดงตัว บุคลิกภาพแบบเปิดรับประสบการณ์ บุคลิกภาพแบบประนีประนอม และบุคลิกภาพแบบมีจิตสำนึก พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีค่าเฉลี่ยในระดับปานกลางและในระดับมาก (ค่าเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 2.81 - 3.62) มีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ในช่วง 0.49 – 0.82 และเมื่อพิจารณาในส่วนของค่าความเบ้และค่าความโด่ง พบว่า มีค่ากำลังสองของความเบ้และความโด่งของตัวแปรน้อยกว่า 6 (ค่าความเบ้กำลังสองอยู่ในช่วง 0.00 – 0.23 , ค่าความโด่งกำลังสองอยู่ในช่วง 0.20 – 0.85) แสดงให้เห็นว่าตัวแปรที่สังเกตได้ทั้ง 5 ตัวแปร มีลักษณะการแจกแจงใกล้เคียงกับโค้งปกติ (Glass & Kenneth, 1995)

1. ผลการศึกษาและวิเคราะห์ปัจจัยที่จำแนกกลุ่มการเผชิญปัญหาการรังแกทางไซเบอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย จากการจำแนกกลุ่มนักเรียนเป็น 2 กลุ่ม คือ 1) นักเรียนที่เผชิญปัญหาการรังแกทางไซเบอร์แบบเข้าหามีค่ากลางของกลุ่ม (Group Centroid) เป็นบวกเท่ากับ .713 และ 2) นักเรียนที่เผชิญปัญหาการรังแกทางไซเบอร์แบบหลีกเลี่ยงมีค่ากลางของกลุ่ม (Group Centroid) เป็นลบ เท่ากับ -5.570 พบว่า ปัจจัยที่จำแนกกลุ่มการเผชิญปัญหาการรังแกทางไซเบอร์ของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย มีทั้งหมด 8 ตัวแปร โดยเรียงลำดับจากมากไปน้อย ปัจจัยจำแนกกลุ่มการเผชิญปัญหาการรังแกทางไซเบอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายที่ดีที่สุด ได้แก่ การมองโลกในแง่ดี(OPT) และรองลงมา คือ ความยืดหยุ่นทางอารมณ์ (FLE) บุคลิกภาพแบบมีจิตสำนึก (CON) แรงสนับสนุนทางสังคม (SOC) บุคลิกภาพแบบแสดงตัว (EXT) ความเชื่อมั่นในความสามารถของตนเอง (BEL) ความหวัง (EXP) และบุคลิกภาพแบบเปิดรับประสบการณ์ (OPE) โดยปัจจัยทั้งหมด 8 ปัจจัย ร่วมกันอธิบายความแปรปรวนของการเผชิญปัญหาการรังแกทางไซเบอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ได้ร้อยละ 79.00 และได้ฟังก์ชันการจำแนกกลุ่มการเผชิญปัญหาการรังแกทางไซเบอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ดังนี้

ฟังก์ชันการจำแนกกลุ่มจากคะแนนดิบ

$$\hat{D}_{\text{การเผชิญปัญหาการรังแกทางไซเบอร์}} = -14.510 + 1.446(\text{OPT}) + 1.074 (\text{FLE}) - .526(\text{CON}) + .464(\text{SOC}) + .378(\text{EXT}) + .472(\text{BEL}) + .421(\text{EXP}) + .441(\text{OPE})$$

ฟังก์ชันการจำแนกกลุ่มจากคะแนนมาตรฐาน

$$\hat{Z}_{\text{การเผชิญปัญหาการรังแกทางไซเบอร์}} = .603(\text{OPT}) + .461(\text{FLE}) - .380(\text{CON}) + .306 (\text{SOC}) + .240(\text{EXT}) + .235(\text{BEL}) + .215(\text{EXP}) + .202(\text{OPE})$$



ซึ่งฟังก์ชันที่ได้สามารถจำแนกกลุ่มของนักเรียนได้ถูกต้องร้อยละ 99.73 มาจากค่าเฉลี่ยของร้อยละ การทำนายได้ถูกต้องของทั้งสองกลุ่ม

2. ผลศึกษาแนวทางในการพัฒนาการเผชิญปัญหาการรังแกทางไซเบอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ตามปัจจัยที่จำแนกได้จากการสัมภาษณ์เชิงลึก โดยผู้ทรงคุณวุฒิเห็นด้วยกับปัจจัยจำแนกกลุ่มการเผชิญปัญหาการรังแกทางไซเบอร์ 8 ปัจจัย และได้ให้แนวทางการพัฒนาการเผชิญปัญหาการรังแกทางไซเบอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย สามารถสรุปเป็นประเด็นที่สำคัญ ดังนี้

- 1) การออกแบบการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการความรู้ในการเผชิญปัญหาและสื่อเทคโนโลยี
- 2) การจัดการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นการสร้างความรู้ความตระหนักรู้ พัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ และทักษะชีวิต
- 3) การจัดการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นการปลูกฝังคุณลักษณะอันพึงประสงค์
- 4) จัดกิจกรรมส่งเสริมความมั่นใจกล้าแสดงออกเชิงสร้างสรรค์
- 5) จัดกิจกรรมส่งเสริมจิตสาธารณะ และการทำงานร่วมกับผู้อื่น
- 6) การจัดสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้
- 7) การสร้างความร่วมมือจากผู้ปกครอง

อภิปรายผล

การศึกษาและวิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผลต่อการเผชิญปัญหาการรังแกทางไซเบอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย พบว่าปัจจัยสำคัญที่มีผลสำคัญในการจำแนกการเผชิญปัญหานี้ได้แก่

การมองโลกในแง่ดี เป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลมากที่สุดในการเผชิญปัญหาการรังแกทางไซเบอร์ เนื่องจากการมองโลกในแง่ดีมีส่วนช่วยในการรับมือกับสถานการณ์ที่ยากลำบากอย่างมีประสิทธิภาพ อธิบายได้ด้วยทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคมของ Bandura (1986) ซึ่งชี้ให้เห็นว่าบุคคลที่มองโลกในแง่ดีสามารถจัดการกับความท้าทายได้ดีกว่า นอกจากนี้ยังช่วยลดความเครียดและทำให้บุคคลมองอุปสรรคเป็นโอกาสในการพัฒนาตนเอง สอดคล้องกับแนวคิดของ Snyder & Lopez (2005) ที่ระบุว่ามุมมองโลกในแง่ดีช่วยเสริมให้บุคคลพยายามต่อเนื่องในการแก้ปัญหา ความยืดหยุ่นทางอารมณ์ เป็นปัจจัยรองที่ช่วยให้บุคคลฟื้นตัวจากอารมณ์เชิงลบได้อย่างรวดเร็ว โดยทฤษฎีการขยายและสร้างอารมณ์ด้านบวกของ Fredrickson (2001) อธิบายว่าอารมณ์บวกช่วยให้บุคคลมีความคิดและการปรับตัวที่กว้างขึ้น ในขณะที่อารมณ์ลบจะทำให้คิดและทำในลักษณะจำกัดมากขึ้น การวิจัยของ Troy & Mauss (2011) ยังพบว่าบุคคลที่มีความยืดหยุ่นทางอารมณ์สูงจะมีการปรับตัวที่ดีเมื่อต้องเผชิญกับความเครียดสูง

บุคลิกภาพแบบมีจิตสำนึก บุคคลที่มีบุคลิกภาพลักษณะนี้แสดงออกถึงความรับผิดชอบและการควบคุมการกระทำของตน ซึ่งช่วยให้พวกเขาสามารถวางแผนล่วงหน้าและรับมือกับปัญหาได้ดีกว่า งานวิจัยของ พรพรรณ ศิลปวัฒนาพร และ ดร.อุบลวรรณ ภาวกานันท์ (2555) พบว่าบุคลิกภาพแบบมีจิตสำนึกช่วยเสริมความสามารถในการเผชิญปัญหา ในทางตรงข้าม ผู้ที่มีบุคลิกภาพแบบหวนไหวจะลดความสามารถในการเผชิญปัญหาหลง แรงสนับสนุนทางสังคม แรงสนับสนุนจากบุคคลและกลุ่มบุคคลที่ใกล้ชิดช่วยให้บุคคลมีความพร้อมใน



การตอบสนองต่อปัญหาอย่างเหมาะสม และช่วยให้จัดการกับสถานการณ์ได้ดียิ่งขึ้น ซึ่งอ้างอิงจากทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคม (Bandura, 1989) ที่เห็นว่าพฤติกรรมเกิดจากการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยส่วนบุคคล พฤติกรรม และสภาพแวดล้อม (Reciprocal Determinism) โดยอิทธิพลจากสังคม เช่น ครอบครัวและเพื่อน เป็นแรงสนับสนุนสำคัญในสถานการณ์เชิงลบ (อิสริย์ ศรีอนันต์, 2560; Lu Yan, 2018) และเป็นปัจจัยที่ช่วยป้องกันและเสริมสร้างคุณภาพชีวิต (WHO, 1998) บุคลิกภาพแบบแสดงตัว เป็นลักษณะของบุคคลที่ชอบเข้าสังคมและกล้าแสดงออก โดย Costa และ McCrae (1992) อธิบายว่าบุคลิกภาพแบบนี้มีความสำคัญต่อการสร้างสัมพันธ์กับผู้อื่น การศึกษาในประเทศไทยพบว่าบุคลิกภาพแบบแสดงตัวมีความสัมพันธ์กับการเผชิญปัญหาอย่างมุ่งมั่นและเป็นบวก (วรพจน์ สติเสถียร, 2561; วรพจน์ สติเสถียร, 2548)

ความเชื่อมั่นในความสามารถของตนเอง Bandura (1997) เน้นว่าความเชื่อมั่นในตนเองหรือ Self-Efficacy ช่วยให้บุคคลสามารถเผชิญปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ การรับรู้ว่าตนเองมีความสามารถในการจัดการกับสถานการณ์ส่งผลให้เกิดแรงจูงใจและความสำเร็จในเชิงพฤติกรรม นอกจากนี้ยังช่วยลดความเครียดในสถานการณ์ที่กดดัน สอดคล้องกับการศึกษาของ สุวิพร ไฉไลสถาพร และคณะ ที่พบว่าความหวัง เป็นองค์ประกอบหนึ่งของต้นทุนทางจิตวิทยาที่ส่งเสริมการเผชิญปัญหาอย่างเป็นบวก โดยบุคคลที่มีความหวังจะมีแรงจูงใจในการหาวิธีบรรเทาเป้าหมาย และจัดการกับปัญหาอย่างต่อเนื่อง สอดคล้องกับแนวคิดทางจิตวิทยาด้านบวกที่ความหวังช่วยให้บุคคลมีทัศนคติที่ดีต่อการเผชิญกับความยากลำบาก บุคลิกภาพแบบเปิดรับประสบการณ์ (Openness to Experience) ถือเป็นปัจจัยสำคัญที่มีอิทธิพลต่อการเผชิญและจัดการกับปัญหาการรังแกทางไซเบอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยบุคลิกภาพลักษณะนี้มักพบในผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์ จินตนาการ เปิดเผยความรู้สึก และมีความสนใจต่อสิ่งต่าง ๆ รอบตัวอย่างกว้างขวาง ซึ่งช่วยให้พวกเขาสามารถปรับตัวและเข้าใจสถานการณ์ที่เผชิญได้ดี ตามทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคมของ Bandura (1986) ซึ่งเน้นถึงบทบาทของปัจจัยส่วนบุคคลที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเรียนรู้ โดยเฉพาะบุคลิกภาพที่เปิดรับประสบการณ์ที่มีผลให้ผู้เรียนเข้าใจและยอมรับอารมณ์ของตนได้ดีขึ้น

การวิจัยของ Costa & McCrae (1992) กล่าวว่า บุคลิกภาพแบบเปิดรับประสบการณ์นั้นเกี่ยวข้องกับระดับของความสนใจที่มีต่อสิ่งต่าง ๆ แต่ไม่ได้เกี่ยวข้องกับระดับความฉลาด หากแต่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์และความสามารถในการรับรู้อารมณ์ของตนเอง นอกจากนี้ งานวิจัยของกฤษณีย์ โหมดทอง ประสงค์ ตันพิชัย และระวี สัจจโสภณ (2562) ยังพบว่า นิสิตที่มีบุคลิกภาพแบบเปิดรับประสบการณ์สูงสามารถเผชิญและฟันฝ่าอุปสรรคได้ดี ซึ่งสอดคล้องกับ กฤษณีย์ โหมดทอง และคณะ (2562) ที่กล่าวถึงความสามารถในการยอมรับผลกระทบของอุปสรรคและมองปัญหาเป็นความท้าทาย งานวิจัยของ กรรณิการ์ สิริพิชัย (2561) พบว่าบุคลิกภาพแบบเปิดรับประสบการณ์ยังมีผลทางบวกต่อคุณลักษณะการเป็นผู้ประกอบการและส่งเสริมผลการดำเนินงานในธุรกิจขนาดกลางและขนาดย่อม (SMEs) สรุปได้ว่า บุคลิกภาพแบบเปิดรับประสบการณ์มีความสำคัญต่อการเผชิญปัญหาและพัฒนาความสามารถในด้านต่าง ๆ ซึ่งส่งเสริมให้ผู้ที่มีบุคลิกภาพลักษณะนี้สามารถปรับตัวต่อสถานการณ์และรับมือกับความท้าทายได้ดี

งานวิจัยนี้ได้ศึกษาการพัฒนาการเผชิญปัญหาการรังแกทางไซเบอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยใช้ข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึกกับผู้บริหาร ครูประจำชั้น นักจิตวิทยา และผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ ผลการศึกษาพบแนวทางในการพัฒนาในสองด้านหลัก ดังนี้

การจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการเพื่อพัฒนาทักษะเทคโนโลยี แนวทางนี้เน้นให้การศึกษาเกี่ยวกับเทคโนโลยีเป็นส่วนหนึ่งของการเรียนรู้ โดยผู้เรียนได้ฝึกฝนทักษะที่จำเป็นในการรับมือกับปัญหา เช่น การใช้สื่อเทคโนโลยีอย่างปลอดภัยและรับมือกับการรังแกทางไซเบอร์ ทฤษฎีทางปัญญาสังคม (Social Cognitive Theory) ของ Bandura ถูกนำมาอ้างอิง โดยทฤษฎีนี้กล่าวถึงการเรียนรู้จากการสังเกต การกำกับตนเอง และการสร้างความเชื่อมั่นในตนเอง ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาวิธีการรับมือกับสถานการณ์ที่มีการรังแกทางไซเบอร์ได้ดีขึ้น (Bandura, 1977; อ้างถึงใน วิสสุตา ภักดีกุล, 2564) นอกจากนี้ ผลการศึกษาเพิ่มเติมจากงานของ สาดิตา แก้วเหล็ก และคณะ (2565) พบว่า เยาวชนใช้วิธีการไม่โพสต์ข้อมูลส่วนตัวและบล็อกผู้ที่มารังแกเป็นวิธีป้องกันตัวในสื่อออนไลน์ ซึ่งแสดงถึงการนำทักษะที่ได้เรียนรู้มาใช้ปฏิบัติจริง

การจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาทักษะชีวิตและการคิดวิเคราะห์ การศึกษาเน้นถึงการฝึกให้ผู้เรียนมีทักษะการคิดวิเคราะห์เพื่อเตรียมความพร้อมสำหรับการรับมือกับการเปลี่ยนแปลงในโลกดิจิทัล โดยพัฒนากระบวนการจัดการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างทักษะชีวิตและความสามารถในการคิดวิเคราะห์ นอกจากนี้ งานวิจัยยังสอดคล้องกับงานของพัชรี นาคผง (2562) และปนัดดา ปัดชาเขียว (2563) ที่เน้นการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน ซึ่งช่วยพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนระดับมัธยมในระดับที่ดี แนวทางการพัฒนานี้สรุปได้ว่าการจัดการเรียนรู้ที่มีการบูรณาการความรู้เกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีและการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์เป็นเครื่องมือสำคัญในการป้องกันและรับมือกับการรังแกทางไซเบอร์ของนักเรียน การจัดการเรียนรู้เพื่อคุณลักษณะอันพึงประสงค์: การเรียนการสอนในยุคปัจจุบันควรมุ่งเน้นการประเมินและส่งเสริมพัฒนาการของผู้เรียนในด้านทักษะชีวิตและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เพื่อเตรียมผู้เรียนให้พร้อมต่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและค่านิยมที่เน้นอิสรภาพและความสนุกสนาน โดยสอดคล้องกับแนวคิดของ Bandura (1977) ที่เน้นว่าการเรียนรู้เกิดจากประสบการณ์และผลลัพธ์ของการกระทำ แนวทางนี้เชื่อมโยงกับคุณลักษณะอันพึงประสงค์ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 ซึ่งกำหนดไว้ 8 ประการ เช่น ความซื่อสัตย์สุจริต การอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างพอเพียง และการมีจิตสาธารณะ (ฐิตินันท์ ฌวนิล, 2565) และจากการศึกษาแนวทางการพัฒนาของโรงเรียน เซนต์คาเบรียล พบว่า โรงเรียนสามารถใช้กิจกรรมที่เสริมสร้างทักษะเหล่านี้ผ่านการสนับสนุนของครู ผู้ปกครอง และชุมชนได้อย่างมีประสิทธิภาพ การส่งเสริมความมั่นใจและกล้าแสดงออกเชิงสร้างสรรค์: การจัดการกิจกรรมที่ส่งเสริมความมั่นใจในการแสดงออกจะช่วยให้ผู้เรียนกล้าทำและเชื่อมั่นในความสามารถของตนเอง โดยแนวทางนี้สอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคม (Social Cognitive Theory) ของ Bandura (1989) ที่กล่าวถึงการกำหนดซึ่งกันและกันของพฤติกรรม ปัจจัยส่วนบุคคล และสภาพแวดล้อม เช่น การใช้กิจกรรมร้องเล่น ตื่น รำ ที่ช่วยให้เด็กและเยาวชนกล้าแสดงออกและมีความสุขในการร่วมกิจกรรม ซึ่งผลการวิจัยของบุญศิริ นิยมทัศน (2564) แสดงให้เห็นว่าการเรียนรู้ในลักษณะนี้ช่วยสร้างความมั่นใจและความกล้าแสดงออกได้อย่าง

ชัดเจน ทั้งยังส่งเสริมความรู้ความสามารถที่นำไปใช้ในชีวิตประจำวันเนื้อหาในข้อความกล่าวถึงแนวทางการส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียนผ่านกิจกรรมส่งเสริมจิตสาธารณะ

การจัดสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ และการสร้างความร่วมมือจากผู้ปกครอง โดยการส่งเสริมจิตสาธารณะและการทำงานร่วมกับผู้อื่น เช่น กิจกรรมบำเพ็ญประโยชน์และกิจกรรมพัฒนาโรงเรียน ช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาตนเองได้อย่างเต็มที่ตามทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคมของ Bandura ที่ระบุว่า การเรียนรู้ขึ้นอยู่กับปัจจัยส่วนบุคคลและสภาพแวดล้อมร่วมกัน ซึ่งกิจกรรมเหล่านี้สอดคล้องกับการวิจัยของพิมพ์ชนก หงษ์เหาะ และอุไรวรรณ หาญวงค์ (2564) ที่พบว่ากิจกรรมเสริมคุณลักษณะจิตสาธารณะช่วยให้นักเรียนมีคุณลักษณะจิตสาธารณะสูงชันอย่างมีนัยสำคัญ ส่วนการจัดสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้นั้นมีความสำคัญเช่นกัน ครูผู้สอนควรออกแบบสภาพแวดล้อมทั้งในด้านกายภาพและบรรยากาศทางจิตวิทยาให้เหมาะสม โดยการจัดสภาพแวดล้อมในห้องเรียนช่วยให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตนเองได้ดียิ่งขึ้น การศึกษาโดยวินัส ภัคตินรา (2564) ชี้ว่าสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ส่งผลให้ผู้เรียนมีความสุขและประสบความสำเร็จ นอกจากนี้ การมีส่วนร่วมของผู้ปกครองก็มีบทบาทสำคัญในการพัฒนาผู้เรียน ผู้ปกครองควรสนับสนุนให้ผู้เรียนแสวงหาความรู้และเผชิญปัญหาต่าง ๆ อย่างมั่นใจ ตามทฤษฎีการเรียนรู้ของ Bandura โดยการมีส่วนร่วมจากผู้ปกครองช่วยเพิ่มพูนทักษะของผู้เรียนและทำให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตนเองเป็นพลเมืองที่ดีของสังคม

สรุป

ระยะที่ 1: การศึกษาและวิเคราะห์ปัจจัยที่จำแนกกลุ่มการเผชิญปัญหาการรังแกทางไซเบอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยทำการเก็บข้อมูลเชิงปริมาณจากนักเรียน 432 คนในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 จากโรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 1 และ 2 โดยใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบหลายขั้นตอน (Multi-stage Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วยแบบสอบถาม 3 ตอน ได้แก่ ข้อมูลส่วนบุคคล, การเผชิญปัญหาการรังแกทางไซเบอร์, และปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเผชิญปัญหาการรังแกทางไซเบอร์ ข้อมูลถูกวิเคราะห์โดยใช้ค่าทางสถิติเพื่อทำความเข้าใจลักษณะการแจกแจงของตัวแปร และใช้การวิเคราะห์จำแนกกลุ่ม (Discriminant Analysis) เพื่อศึกษาตัวแปรที่สามารถจำแนกกลุ่มการเผชิญปัญหาการรังแกทางไซเบอร์ของนักเรียน

ผลการศึกษาแสดงให้เห็นว่ามีนักเรียน 2 กลุ่มหลัก คือ กลุ่มที่เผชิญปัญหาแบบเข้าหา (positive) และกลุ่มที่หลีกเลี่ยง (negative) ซึ่งปัจจัยที่จำแนกกลุ่มการเผชิญปัญหาการรังแกทางไซเบอร์ ได้แก่ การมองโลกในแง่ดี, ความยืดหยุ่นทางอารมณ์, บุคลิกภาพแบบมีจิตสำนึก, แรงสนับสนุนทางสังคม, และอื่น ๆ รวมทั้งหมด 8 ปัจจัย ที่สามารถอธิบายความแปรปรวนของการเผชิญปัญหาการรังแกทางไซเบอร์ได้ถึง 79% โดยฟังก์ชันการจำแนกกลุ่มสามารถจำแนกกลุ่มนักเรียนได้ถูกต้องถึง 99.73%

ระยะที่ 2: การศึกษาแนวทางการพัฒนาการเผชิญปัญหาการรังแกทางไซเบอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยการเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพจากการสัมภาษณ์เชิงลึกกับผู้ให้ข้อมูลสำคัญ 8 คน ซึ่งรวมถึงผู้บริหารสถานศึกษา ครู นักจิตวิทยา และผู้ทรงคุณวุฒิด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ



ผลการสัมภาษณ์ชี้ให้เห็นถึงปัจจัย 8 ประการที่เป็นพื้นฐานในการพัฒนาการเผชิญปัญหาการรังแกทางไซเบอร์ โดยได้เสนอแนวทางพัฒนาที่สำคัญ ได้แก่ การออกแบบการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการความรู้เกี่ยวกับการเผชิญปัญหากับการใช้เทคโนโลยี การพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และทักษะชีวิต การปลูกฝังคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในนักเรียน การส่งเสริมความมั่นใจและความกล้าแสดงออก การจัดกิจกรรมเพื่อเสริมสร้างจิตสาธารณะ และการทำงานร่วมกับผู้อื่น การจัดสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ การสร้างความร่วมมือจากผู้ปกครอง การวิจัยนี้จึงได้เสนอแนวทางที่เป็นรูปธรรมในการพัฒนาทักษะการเผชิญปัญหาการรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย เพื่อให้พวกเขาสามารถใช้ชีวิตในยุคดิจิทัลได้อย่างมีความสุขและปลอดภัย

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

- 1) การวางนโยบายการศึกษา: ครูและผู้บริหารควรใช้ปัจจัยและแนวทางจากการวิจัยเพื่อพัฒนานโยบายและแผนการส่งเสริมทักษะการเผชิญปัญหาการรังแกทางไซเบอร์ในนักเรียน
- 2) สร้างความคิดบวก: ควรสร้างบรรยากาศที่สนับสนุนการมองโลกในแง่ดีให้กับนักเรียนเพื่อเสริมสร้างทักษะการเผชิญปัญหา
- 3) พัฒนาหลักสูตรการสอน: ครูและผู้บริหารควรออกแบบหลักสูตรที่ส่งเสริมความยืดหยุ่นทางอารมณ์ในนักเรียน เพื่อให้สามารถปรับตัวและแก้ไขปัญหาได้อย่างเหมาะสม
- 4) การมีส่วนร่วมของครอบครัว: ครอบครัวควรมีบทบาทในการสนับสนุนทั้งด้านอารมณ์และสังคมเพื่อช่วยให้นักเรียนมีทักษะในการเผชิญปัญหา

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

- 1) ขยายกลุ่มตัวอย่าง: ควรมีการศึกษาในกลุ่มนักเรียนระดับชั้นอื่น ๆ เช่น ระดับอุดมศึกษา และระดับชั้นประถมศึกษา เพื่อเข้าใจการพัฒนาการเผชิญปัญหาการรังแกทางไซเบอร์ในช่วงวัยต่าง ๆ
- 2) สำรวจปัจจัยอื่น ๆ: ควรมีการศึกษาปัจจัยอื่น ๆ ที่อาจส่งผลต่อการเผชิญปัญหาการรังแกทางไซเบอร์ เช่น สัมพันธภาพระหว่างนักเรียนกับครอบครัว เพื่อน และครู
- 3) วิจัยกลวิธีการพัฒนา: ควรมีการศึกษารูปแบบหรือกลวิธีการพัฒนาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเผชิญปัญหาการรังแกทางไซเบอร์ เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการเผชิญปัญหาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย



เอกสารอ้างอิง

- กรรณิการ์ สิทธิชัย. (2561). อิทธิพลของบุคลิกภาพแบบมีจิตสำนึกและแบบเปิดรับประสบการณ์ที่ส่งผลต่อผลการดำเนินงานของธุรกิจผ่านคุณลักษณะการเป็นผู้ประกอบการธุรกิจขนาดกลางและขนาดย่อม (SMEs) ในกรุงเทพมหานคร. *มนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ*, 11(3), 275–292.
- กฤษณีย์ โหมดทอง, และคณะ. (2562). ปัจจัยที่มีผลต่อความสามารถในการเผชิญและฟื้นฟ้อุปสรรคของนิสิตมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตกำแพงแสน จังหวัดนครปฐม. *วารสารสังคมศาสตร์วิจัย*, 10(2), 18–33.
- จิตติพันธ์ ความคะเนิง, และ มฤษฎ์ แก้วจินดา. (2559). การศึกษาแบบกลุ่มด้วยเทคนิคการสร้างความมั่นคงทางจิตใจเพื่อเสริมสร้างทักษะการเผชิญปัญหาสำหรับเยาวชนที่ถูกรังแกผ่านโลกโซเชียล. *วารสารบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ในพระบรมราชูปถัมภ์*, 10(2), 40–52.
- ณัฐรัชต์ สาเมาะ. (2556). *การรับรู้ของเยาวชนต่อการรังแกในพื้นที่โซเชียล* [วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยมหิดล].
- ฐิตินันท์ นพินิล. (2565). แนวทางส่งเสริมคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ค่านิยม และหลักคุณธรรม สำหรับนักเรียนโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร. *Journal of Demography*, 38(1), 210–222.
- บุญศิริ นิยมทัศน์. (2564). การจัดกิจกรรมร้อง เล่น เต้น รำ เพื่อเสริมสร้างความกล้าแสดงออกของเด็กและเยาวชนในชุมชนศาลเจ้าพ่อสมบุญ. *วารสารละครี มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี*, 5(1), 17–26.
- พรชนก ดาวประดับ, และ กัลยกร วรกุลลัญฐานีย์. (2561). *วารสารการสื่อสารและการจัดการ* นิต้า, 4(3), 63–78.
- พรพรรณ ผิวผาย. (2560). *กิจกรรมละครสร้างสรรค์พัฒนาทักษะชีวิตการตระหนักรู้ในตนเองของเด็กเร่ร่อนศูนย์เด็กก่อสร้างนานาชาติมูลนิธิสร้างสรรค์เด็ก* [วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ].
- พรพรรณ ศิลปวัฒนาพร, & อุบลวรรณ ภาวานันท์. (2555). การรับรู้วัฒนธรรมองค์การ บุคลิกภาพห้าองค์ประกอบ บุคลิกภาพต่อต้านสังคม และการเห็นคุณค่าในตนเองของผู้ต้องขังในเรือนจำกลางสุราษฎร์ธานี. *มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์*.
- พัชรี นาคผง. (2562). *การพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับเทคนิค STAD* [วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศิลปากร].
- พินวา แสนใหม่. (2563). การรังแกทางโซเชียลผ่านสื่อออนไลน์ สาเหตุ และแนวทางจัดการปัญหา. *คณะนิเทศศาสตร์และนวัตกรรมการจัดการ, สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์*.
- ฤทัยชนนี สิทธิชัย. (2562). *พฤติกรรมการรังแกบนโลกโซเชียลของวัยรุ่น*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วินัส ภัคดีนรา. (2564). การจัดสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้. *วารสารครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย*, 15(1), 1–17.



- ศศิประภา เกษสุพรรณ. (2562). การกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ต: การวัด การจัดกลุ่ม และความแตกต่างระหว่างเพศของนิสิตระดับปริญญาตรี [วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยบูรพา].
- สาธิตา แก้วเหล็ก, ศิริวรรณ เจียรชัชวาลวงศ์, และ วัลย์ลดา พรหมเวียง. (2565). พฤติกรรมการรังแกและการรับมือการรังแกบนโลกออนไลน์ของเยาวชนในจังหวัดยะลา. *Journal of Information and Learning*, 34(3), 24–34.
- สุวิพร ไฉไลสถาพร, อัจศรา ประเสริฐสิน, และ แววดา เตชาพิวีวรรณ. (2560). ประสบการณ์และแนวทางการเผชิญปัญหาของเด็กและเยาวชนไทยที่ตกเป็นเหยื่อการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์. *วารสารวิจัยและพัฒนาหลักสูตร*.
- อมรทิพย์ อมราภิบาล. (2559). เหยื่อการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ในกลุ่มเยาวชน: ปัจจัยเสี่ยง ผลกระทบต่อสุขภาพจิต และการปรึกษาบุคคลที่สาม. *วิทยาการวิจัยและวิทยาการปัญญา*, 14(1), 59–73.
- Bandura, A. (1986). *Social foundations of thought and action: A social cognitive theory*. Prentice-Hall.
- Costa, P. T., & McCrae, R. R. (1992). *NEO PI-R professional manual*. Psychological Assessment Resources.
- Dehue, F. (2013). Cyberbullying research: New perspectives and alternative methodologies. Introduction to the special issue. *Journal of Community & Applied Social Psychology*, 23(1), 1–6.
- Fredrickson, B. L. (2001). The role of positive emotions in positive psychology: The broaden-and-build theory of positive emotions. *American Psychologist*, 56(3), 218–226.
- Patchin, J. W., & Hinduja, S. (2015). Measuring cyberbullying: Implications for research. *Aggression and Violent Behavior*, 23, 69–74.
- Perry, D. (2018). *The global Muslim brotherhood in Britain: Non-violent Islamist extremism and the battle of ideas*. Routledge.
- Snyder, C. R., Lopez, S. J., Shorey, H. S., Rand, K. L., & Feldman, D. B. (2003). Hope theory, measurements, and applications to school psychology. *School Psychology Quarterly*, 18(2), 122–139.
- Troy, A. S., & Mauss, I. B. (2011). Resilience in the face of stress: Emotion regulation as a protective factor. In S. M. Southwick, B. T. Litz, D. Charney, & M. J. Friedman (Eds.), *Resilience and mental health: Challenges across the lifespan* (pp. 30–44). Cambridge University Press.