

## Youth Perceptions on Cyberbullying<sup>1</sup>

Nattharat Samoh<sup>2</sup>  
Pimpawun Boonmongkon<sup>3</sup>  
Timo T. Ojanen<sup>4</sup>  
Ronnapoom Samakkeekarom<sup>5</sup>  
Thomas E. Guadamuz<sup>6</sup>

Received: January 1, 2013

Accepted: January 22, 2013

### Abstract

This qualitative study focused on the perceptions youth have about cyberbullying – its definition, types, causes, impact and ways of managing it. The data were collected from 15-24 year old youth in Central Thailand through 22 focus groups with 4-6 participants each, as well as 26 in-depth interviews, totaling 136 participants. Findings indicated that youth view cyberbullying as harming others through mobile phones and the Internet. The actions must cause real harm and annoyance to the person they are done to, and be done with intention to harm, to count as cyberbullying. The relationship between the parties involved is a further consideration. Types of cyberbullying perceived by youth include verbal abuse and attacks over the Internet or mobile phone, online sexual harassment, impersonation of others to harm them, and online hate groups. The youth studied viewed that the anonymity of cyberspace is a key cause of cyberbullying; they also considered cyberbullying to be a continuation of previous offline violence incidents. In their view, cyberbullying impacts both on the individual and on their social interactions. They thought they would manage the problem by themselves or perhaps consult their friends, but not their parents. A cause for concern is that they viewed cyberbullying as an ordinary matter.

**Keywords:** cyberbullying, perception, youth violence

---

<sup>1</sup> This Article is Part of Research Project “Digital Online Media among Thai Youth: Innovative Media to Decrease Violence” This research received scholarship found from National Research Universities

<sup>2</sup> Student, Master of Arts in Medical and Health Social Sciences, Mahidol University

<sup>3</sup> Associate Professor, Department of Society and Health, Faculty of Social Sciences and Humanities, Mahidol University

<sup>4</sup> Researchers, Center for Health Policy Studies, Faculty of Social Sciences and Humanities, Mahidol University

<sup>5</sup> Lecturer Faculty of Public Health, Thammasat University

<sup>6</sup> Researchers, Center for Health Policy Studies, Faculty of Social Sciences and Humanities, Mahidol University

## การรับรู้ของเยาวชนต่อการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์<sup>1</sup>

ณัฐรัชต์ สาเมาะ<sup>2</sup>

พิมพ์วิทย์ บุญมงคล<sup>3</sup>

Timo T. Ojanen<sup>4</sup>

รณภูมิ สามัคคีคารมย์<sup>5</sup>

Thomas E. Guadamuz<sup>6</sup>

### บทคัดย่อ

การวิจัยเชิงคุณภาพครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ศึกษาเกี่ยวกับการรับรู้ของเยาวชนต่อการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ ในแง่ของความหมาย รูปแบบ สาเหตุ ผลกระทบ และวิธีการจัดการกับปัญหาการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ เก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มเยาวชนที่อยู่ในช่วงอายุระหว่าง 15-24 ปี ในภาคกลาง โดยใช้วิธีการสนทนากลุ่มๆ ละ 4-6 คนจำนวน 22 กลุ่ม และสัมภาษณ์เชิงลึกจำนวน 26 คน รวมทั้งสิ้น 136 คน ผลการศึกษาพบว่า เยาวชนให้ความหมายต่อการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ว่าหมายถึง การใช้โทรศัพท์มือถือหรืออินเทอร์เน็ตในการทำร้ายกัน ซึ่งการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์มีมิติที่สำคัญคือต้องสร้างความเสียหาย และสร้างความรำคาญต่อผู้ถูกระทำ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับเจตนาของผู้กระทำ และความสัมพันธ์ระหว่างผู้กระทำกับผู้ถูกระทำ รูปแบบของการรังแกที่รับรู้ประกอบด้วย การโจมตีหรือใช้วาจาหยาบคายผ่านอินเทอร์เน็ตและโทรศัพท์มือถือ การคุกคามทางเพศออนไลน์ การแอบอ้างชื่อหรือตัวตนของผู้อื่นเพื่อให้ร้าย รวมไปถึงการสร้างกลุ่มขึ้นมาเพื่อโจมตีบุคคลอื่น ส่วนสาเหตุของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์นั้นเยาวชนรับรู้ที่เกิดจากความเป็นนิรนามของพื้นที่ไซเบอร์ ความง่ายและสะดวกในการรังแกกัน และเป็นผลที่ต่อเนื่องมาจากการเกิดความรุนแรงในพื้นที่จริง ผลกระทบจากการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ก็จะส่งผลกระทบต่อทั้งในระดับบุคคล และระดับปฏิสัมพันธ์ทางสังคม ในแง่ของการจัดการปัญหาดังกล่าวพบว่าเยาวชนมีการรับรู้ว่าจะจัดการปัญหานี้ด้วยตัวของตัวเอง หรืออาจมีการปรึกษาเพื่อนๆ บ้าง แต่จะไม่ปรึกษาผู้ปกครอง และประเด็นที่ต้องตระหนักคือปัญหาเกี่ยวกับการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ถูกมองว่าเป็นเรื่องปกติธรรมดาในสายตาของเยาวชน

**คำสำคัญ:** การรังแกในพื้นที่ไซเบอร์, การรับรู้, ความรุนแรงในเยาวชน

<sup>1</sup> บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของโครงการวิจัย “สื่อดิจิทัลออนไลน์ของเยาวชน: นวัตกรรมสร้างสรรค์เพื่อลดความรุนแรง” ได้รับทุนสนับสนุนการวิจัยจากโครงการมหาวิทยาลัยวิจัยแห่งชาติ

<sup>2</sup> นักศึกษาปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาสังคมศาสตร์การแพทย์และสาธารณสุข มหาวิทยาลัยมหิดล

<sup>3</sup> รองศาสตราจารย์ ประจำภาควิชาสังคมและสุขภาพ คณะสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล

<sup>4</sup> นักวิจัย ศูนย์ศึกษานโยบายสาธารณสุข สวัสดิการและสังคม คณะสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล

<sup>5</sup> อาจารย์ ประจำคณะสาธารณสุขศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

<sup>6</sup> นักวิจัย ศูนย์ศึกษานโยบายสาธารณสุข สวัสดิการและสังคม คณะสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล

## ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันเทคโนโลยีทางการสื่อสารมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่องและไร้ขีดจำกัด โทรศัพท์มือถือและอินเทอร์เน็ตจึงกลายเป็นช่องทางใหม่ในการสื่อสารที่แทรกซึมไปทุกมิติของคนในสังคม ทำให้ผู้คนในสังคมสามารถเข้าถึงเทคโนโลยีสื่อออนไลน์กันเป็นจำนวนมาก (Donner, 2010) อีกทั้งโทรศัพท์มือถือในปัจจุบันอยู่ในรูปแบบของสมาร์ทโฟน ที่ทำหน้าที่หลายอย่างได้ในเครื่องเดียวกัน ทั้งการถ่ายรูป วิดีโอ การเข้าถึงอินเทอร์เน็ต แอปพลิเคชัน หรือสร้างเครือข่ายทางสังคม (พินิตา สายประดิษฐ์, 2552) ด้วยคุณสมบัติการทำงานที่เพียบพร้อมดังกล่าว โทรศัพท์มือถือจึงตอบสนองความต้องการในการใช้สื่อของวัยรุ่นได้เป็นอย่างดี ดังนั้นโทรศัพท์มือถือในฐานะสื่อออนไลน์ประเภทหนึ่ง จึงเป็นเครื่องมือให้วัยรุ่นได้สร้างและแสดงอัตลักษณ์ตัวตน พัฒนาความสัมพันธ์ทางเพศ ตลอดจนใช้โทรศัพท์มือถือในการทำร้ายกันมากขึ้น (พิมพ์วัลย์ บุญมงคล และคณะ, 2555)

การใช้โทรศัพท์มือถือหรืออินเทอร์เน็ตในการรังแกหรือทำร้ายกัน จึงถือเป็นความรุนแรงรูปแบบใหม่ที่เกิดขึ้นมาพร้อมๆ กับการพัฒนาทางเทคโนโลยีการสื่อสาร ซึ่งความรุนแรงดังกล่าวไม่เพียงแต่จะสร้างความเจ็บปวดทางร่างกายและจิตใจต่อผู้ที่เกี่ยวข้องเท่านั้น แต่ยังมีผลกระทบต่อคุณภาพชีวิต อีกทั้งยังส่งผลกระทบต่อสุขภาพทั้งทางด้านร่างกาย จิตใจ และความสัมพันธ์ทางสังคมอีกด้วย (Shariff, 2008) และที่น่าเป็นห่วงไปกว่านั้นคือ ความรุนแรงเหล่านี้สามารถเกิดขึ้นได้โดยไม่จำกัดเวลาและสถานที่ ทั้งที่พักอาศัย สถานศึกษา หรือแม้แต่ในห้องนอนของตนเอง ส่งผลให้เด็กและเยาวชนมีอิสระและมีทางเลือกในการทำร้ายกันมากขึ้น (วิมลทิพย์ มุสิกพันธุ์และคณะ, 2552)

ในปัจจุบันพบว่ามียุวชนจำนวนไม่น้อย ที่ใช้พื้นที่ไซเบอร์ในการกระทำการใดๆ ในลักษณะของการรังแก หรือคุกคามผู้อื่นไม่ว่าจะเป็นผ่านอินเทอร์เน็ตหรือโทรศัพท์มือถือ โดยมีเจตนาที่จะนำไปสู่ความตึงเครียดทางอารมณ์ ทำให้เกิดความทุกข์ ทั้งที่ส่งผลกระทบต่อร่างกายและความรู้สึกของผู้อื่น ซึ่งการกระทำในลักษณะดังกล่าวถูกเรียกว่า “การรังแกในพื้นที่ไซเบอร์” (Cyber bullying) จากการสำรวจขนาดของปัญหาดังกล่าวในระดับโลกพบความชุกของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ประมาณร้อยละ 20-40 (Tokunaga, 2010; Dehue, Bolman, & Völlink, 2008) ส่วนในประเทศไทยจากการสำรวจพฤติกรรม การข่มเหงรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ในเขตกรุงเทพฯ ปี พ.ศ. 2552 พบว่าเยาวชน ยอมรับว่าเคยถูกรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ร้อยละ 43.9 ซึ่งการรังแกที่ถูกกระทำบ่อยที่สุดคือการถูกนิทาและคำทอผ่านมือถือและอินเทอร์เน็ต (วิมลทิพย์ มุสิกพันธุ์และคณะ, 2552) และจากการศึกษาเรื่องการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ของวัยรุ่นหญิงไทย ในปี พ.ศ. 2555 พบว่า เยาวชนหญิงเคยถูกรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ ร้อยละ 45.4 ซึ่งแบ่งเป็นการรังแกในลักษณะการโจมตี ข่มขู่ออนไลน์ร้อยละ 41.4 ถูกคุกคามทางเพศออนไลน์ร้อยละ 5.3 และถูกบันทึกและเผยแพร่ข้อมูลออนไลน์ในลักษณะให้ร้ายร้อยละ 16.3 (พิมพ์วัลย์ บุญมงคล และคณะ, 2555) การศึกษาที่ผ่านมายังสะท้อนให้เห็นว่าในสายตาของเยาวชนจำนวนมาก มองว่าการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์มีแนวโน้มที่จะเป็นเรื่องปกติที่คนทุกคนมีสิทธิ์ที่จะทำได้ (วิมลทิพย์ มุสิกพันธุ์และคณะ, 2552) แต่ข้อมูลในข้างต้นเป็นเพียงภาพสะท้อนความจริงบางส่วนเกี่ยวกับการรับรู้ของเยาวชนต่อการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ แต่ยังคงขาดข้อมูลเกี่ยวกับการรับรู้อื่นๆ ในมิติเชิงลึก เนื่องจากการศึกษาเรื่องการรับรู้ต่อการรังแกใน

พื้นที่ไซเบอร์ที่ผ่านมายังมีน้อยมาก และเน้นข้อมูลเชิงปริมาณเป็นหลัก ทำให้การศึกษาในประเด็นนี้ยังขาดการนิยามขอบเขตของปรากฏการณ์ตามมุมมองผู้ถูกวิจัย (Tokunaga, 2010)

จากการทบทวนการศึกษาที่ผ่านมาพบว่าการศึกษเกี่ยวกับกรรับรู้ของเยาวชนไทยต่อประเด็นการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ในแง่มุมเชิงลึก ยังมีน้อย ถึงแม้จะมีงานวิจัยในต่างประเทศที่ศึกษากรรับรู้ของเยาวชนในแง่ความหมาย และประเภทของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ ที่มาจากตัวเยาวชนโดยตรง (Mishna, Saini & Solomon, 2009; Agatston, Kowalski & Limber, 2010; Vandebosch & Cleemput, 2008). การศึกษาดังกล่าวจึงทำให้มีความชัดเจนมากขึ้น เกี่ยวกับการรับรู้ของเยาวชนต่อการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ แต่ด้วยบริบททางสังคมวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน ทำให้ข้อค้นพบที่ผ่านมาไม่สามารถนำมาอธิบายการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ในบริบทสังคมไทยได้ ดังนั้นการศึกษาคั้งนี้จึงมีความสำคัญที่ควรศึกษาในบริบทของสังคมไทย

### วัตถุประสงค์

เพื่อศึกษากรรับรู้ของเยาวชนต่อนิยามความหมายของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ รูปแบบสาเหตุ ผลกระทบ และวิธีการจัดการปัญหาจากการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์

### แนวคิดทฤษฎีที่ใช้ในงานวิจัย

การศึกษานี้ใช้แนวคิดทฤษฎีการรับรู้ (Perception) ในการอธิบายกรรับรู้ของเยาวชนต่อการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ เนื่องจากการรับรู้เป็นกระบวนการหนึ่งที่เกี่ยวข้องกับการเปิดรับ และแปลสารของแต่ละบุคคล เพราะถึงแม้บุคคลจะมีการรับ

สารในสถานการณ์เดียวกัน แต่ก็มีใจความเข้าใจต่อสถานการณ์นั้นและมักมีพฤติกรรมกรตอบสนองที่แตกต่างกันออกไป (Sekuler and Blacke, 1990) อีกทั้งยังได้ใช้แนวคิดจิตวิทยาเกี่ยวกับพื้นที่ไซเบอร์ (Psychology of Cyberspace) ซึ่งประกอบด้วยความเป็นนิรนามของพื้นที่ไซเบอร์ การมีวัฒนธรรมที่หลอกลวง การมีสถานะที่เท่าเทียม การมีสังคมที่หลากหลาย สามารถบันทึกทุกอย่างได้ และการที่ผู้ใช้ควบคุมสื่อตัวเอง (Suler, 2005) สิ่งต่างๆ เหล่านี้ก็ส่งผลต่อการรับรู้ของเยาวชนได้เช่นเดียวกัน ดังนั้นกรรับรู้ของเยาวชนต่อการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ของเยาวชนในแต่ละบุคคลจึงมีความแตกต่างกันออกไป ทั้งนี้ก็ขึ้นอยู่กับมุมมองหรือกรรับรู้ของแต่ละคน ซึ่งกรรับรู้ของเยาวชนในแต่ละบุคคลก็มักจะผูกโยงกับบริบททางสังคมวัฒนธรรมที่พวกเขาดำรงอยู่

### วิธีการดำเนินการวิจัย

การศึกษาคั้งนี้ใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ โดยเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มเยาวชน ที่มีอายุระหว่าง 15-24 ปี ทั้งที่อยู่นอกระบบการศึกษา และกำลังอยู่ในระบบการศึกษาในระดับมัธยมศึกษา และระดับอุดมศึกษา ในอำเภอหนึ่งในภาคกลาง โดยแบ่งเป็นผู้ให้ข้อมูลหลักในการสนทนากลุ่ม จำนวน 22 กลุ่ม กลุ่มละ 4-6 คน จำนวนทั้งสิ้น 110 คน และผู้ให้ข้อมูลหลักในการสัมภาษณ์เชิงลึก จำนวน 26 คน รวมจำนวนผู้ให้ข้อมูลทั้งสิ้น 136 คน

การศึกษานี้ผ่านการรับรองจากคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในคน สาขาสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล ซึ่งผู้วิจัยได้ปฏิบัติตามจริยธรรมในการวิจัย โดยยึดหลักเคารพในบุคคล โดยผู้ให้ข้อมูลมีความสมัครใจและยินยอม ในการให้ความร่วมมือ โดยผู้วิจัยอธิบายสาระสำคัญของ

งานวิจัยเพื่อให้เกิดความเข้าใจร่วมกันทุกครั้งก่อนดำเนินการเก็บข้อมูล และมีการลงนามยินยอมเป็นลายลักษณ์อักษร การสัมภาษณ์ถูกจัดขึ้นในที่ๆ เป็นส่วนตัว และไม่มีการรบกวน รวมถึงรักษาความลับของข้อมูล

ส่วนการวิเคราะห์ข้อมูลใช้วิธีการวิเคราะห์เชิงเนื้อหา (Content analysis) ซึ่งเป็นการนำข้อมูลที่ได้จากการรวบรวม มาจัดระบบ ลงรหัสให้ข้อมูลค้นหาความหมาย และแยกแยะองค์ประกอบข้อมูล รวมทั้งการเชื่อมโยงและหาความสัมพันธ์กันของข้อมูล เพื่อนำไปสู่การอธิบายและตอบคำถามการวิจัยตามวัตถุประสงค์

## ผลการศึกษา

ผลการศึกษาเป็นการนำเสนอการรับรู้ของเยาวชนต่อการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ ในมิติต่างๆ ประกอบด้วยความหมาย รูปแบบ สาเหตุ ผลกระทบ และวิธีการจัดการปัญหาจากการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ ซึ่งจากการรวบรวมข้อมูลโดยการสนทนากลุ่ม และการสัมภาษณ์เชิงลึกกับกลุ่มเยาวชน ผู้วิจัยสามารถอธิบายการรับรู้ของเยาวชนต่อการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ในประเด็นต่างๆ ได้ดังนี้

### 1. การรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ การรับรู้

**ความหมาย จากเยาวชน** ผู้ให้ข้อมูลให้ความหมายต่อการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ว่าหมายถึง การใช้โทรศัพท์มือถือ อินเทอร์เน็ต หรือสื่อออนไลน์รูปแบบต่างๆ ในการทำร้ายกัน ซึ่งมีมติที่สำคัญของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์มักมีขอบดังนี้

**1.1 สร้างความเสียหาย หรือเสื่อมเสียต่อผู้ถูกรังแก** เยาวชนมักมีความเข้าใจว่าการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ คือการกระทำในพื้นที่ไซเบอร์ที่ทำให้ผู้ถูกรังแกได้รับความเสียหาย หรือเสื่อมเสียชื่อเสียง

ซึ่งหากความเสียหายดังกล่าวถูกส่งต่อเพื่อให้ผู้อื่นได้รับทราบด้วยแล้ว เยาวชนจะถือว่าการกระทำในลักษณะนี้ถือเป็นการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์

ความเสียหายจากการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์มีทั้งเกี่ยวกับภาพลักษณ์ ชื่อเสียง เนื่องจากทำให้เยาวชนเสียภาพลักษณ์ และชื่อเสียง หากตนเองไปมีส่วนเกี่ยวข้องกับการรังแก และหลายครั้งการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ก็มักจะผูกโยงกับเรื่องเพศ โดยเยาวชนมองว่าการแสดงพฤติกรรมทางเพศผ่านพื้นที่ออนไลน์ถือเป็นการรังแกรูปแบบหนึ่งที่สามารถพบได้บ่อย เช่น การสนทนากับบุคคลที่ตนเองไม่รู้จักแล้วคู่สนทนาพยายามที่จะพูดถึงเรื่องเพศโดยที่ตนเองไม่ต้องการ การชวนกันไปมีเพศสัมพันธ์ หรือการพยายามที่จะส่งรูปหรือ ลิงค์ที่มีลักษณะโป๊เปลือยมาให้ตนเอง การกระทำในลักษณะดังกล่าวจะถูกมองว่าเป็นการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์แทบทั้งสิ้น เพราะถือว่าการคุกคามพื้นที่ส่วนตัวของเยาวชน ซึ่งหากเกิดเหตุการณ์ในลักษณะนี้กับตนเองแล้วมีคนอื่นมาเห็น เยาวชนจะกลัวว่าตัวเองจะถูกมองว่าเป็นเด็กไม่ดีในสายตาของคนอื่น โดยเฉพาะในกลุ่มเยาวชนหญิง

**1.2 ความสัมพันธ์ระหว่างผู้กระทำและผู้ถูกรังแก** ถือเป็นมิติที่สำคัญต่อการมองของเยาวชนต่อการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ ซึ่งเยาวชนอธิบายว่าหากผู้ที่รังแกหรือผู้ถูกรังแกเป็นศัตรูหรือคนที่ตนเองไม่ชอบ พวกเขาก็จะถือว่าเป็นการรังแก เช่น การด่ากันด้วยข้อความที่รุนแรง หยาบคายผ่านเว็บไซต์เครือข่ายสังคม หากคนที่มาเขียนข้อความด่าเป็นศัตรู จะทำให้ผู้ถูกรังแกรู้สึกแค้น และโกรธแค้น แต่ถ้าผู้กระทำเป็นเพื่อนสนิทที่รู้จักกันดี การด่าดังกล่าวถึงแม้จะมีการใช้ข้อความเดียวกัน ผู้ถูกรังแกจะรู้สึกโกรธ เพราะคิดว่าเป็นการหยอกล้อกันมากกว่าที่จะรู้สึกโกรธ

### 1.3 การมีเจตนาที่ไม่ดีของผู้กระทำ

การรังแกในพื้นที่ไซเบอร์มักมีมิติที่สำคัญอีกอย่างหนึ่งก็คือเจตนาของผู้กระทำ โดยเยาวชนให้คำอธิบายว่าการกระทำในลักษณะของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์นั้นไม่ได้รุนแรงในตัวของมันเอง แต่ต้องดูที่ความตั้งใจหรือเจตนาของผู้กระทำด้วยว่าเขามีเจตนาอย่างไร เพราะบางการกระทำผู้กระทำอาจมีเจตนาเป็นแค่การหยอกล้อกัน เยาวชนก็จะไม่รับรู้ว่าเป็นการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ แต่บางการกระทำ ผู้กระทำก็ตั้งใจที่จะให้เกิดความรุนแรงหรือทำให้มีปัญหาตามมาได้

### 1.4 สร้างความรำคาญต่อผู้ถูกรังแก

เนื่องจากการกระทำในลักษณะของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์มักจะสร้างความรำคาญต่อตัวผู้ถูกรังแกเป็นอย่างมาก ซึ่งการกระทำบางอย่างทำให้เยาวชนรู้สึกแยะและรู้สึกเบื่อ บางครั้งถึงขนาดที่พวกเขาจะต้องถอนตัวออกจากพื้นที่ออนไลน์ เพื่อหลีกเลี่ยงความรำคาญดังกล่าว ซึ่งการกระทำที่สร้างความรำคาญนั้นมีหลากหลายรูปแบบซึ่งสามารถเกิดขึ้นได้ทั้งในมือถือและอินเทอร์เน็ต

## 2. รูปแบบของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์

การรับรู้ของเยาวชนต่อรูปแบบของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์นั้นพบว่ามีหลายรูปแบบ และมีระดับของความรุนแรงแตกต่างกันไป ซึ่งสามารถจัดกลุ่มและแบ่งเป็นรูปแบบต่างๆ ดังนี้

2.1 การโจมตีหรือใช้วาจาหยาบคายผ่านอินเทอร์เน็ตและโทรศัพท์มือถือ ประกอบด้วย การด่าทอ หรือพูดจาใส่ร้ายกัน ผ่านอินเทอร์เน็ตหรือเครือข่ายสังคมออนไลน์ และการมีสายโทรศัพท์นิรนามโทรมาว่ากล่าวด้วยวาจาหยาบคายเพื่อความสะใจ

2.2 การคุกคามทางเพศออนไลน์ ประกอบด้วย การพูดจาคุกคามทางเพศผ่านเครือข่าย

สังคมออนไลน์ การบีบบังคับให้มีการแสดงกิจกรรมทางเพศผ่านกล้องหรือเว็บแคม และการส่งรูปภาพหรือวิดีโอในลักษณะโป๊ เปลือย โดยที่ผู้รับไม่ต้องการ

2.3 การแอบอ้างตัวตนของผู้อื่น ประกอบด้วย การขโมยรหัสผ่านบัญชีผู้ใช้ของผู้อื่น การแอบใช้ชื่อของผู้อื่นในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อให้ร้าย ด่าทอหรือกระทำการประสังคราย รวมถึงการสวมรอยในเครือข่ายสังคมของผู้อื่นเพื่อสร้างความเสียหายในรูปแบบต่างๆ

2.4 การแบล็คเมลล์กัน ประกอบด้วย การนำข้อมูลส่วนตัวหรือข้อมูลที่เป็นความลับของผู้อื่นทั้งในรูปของข้อความ ภาพหรือวิดีโอไปเผยแพร่ การใส่ร้ายป้ายสีผู้อื่นเพื่อให้เกิดความเสียหาย การถ่ายรูปเพื่อนแบบหลุดๆ แล้วนำไปเผยแพร่แสดงความคิดเห็นอย่างสนุกสนาน และการตัดต่อรูปภาพแล้วใส่ข้อความเพื่อให้ผู้อื่นเกิดความเสียหาย

2.5 การหลอกลวงในรูปแบบต่างๆ ประกอบด้วย การโฆษณาหลอวงให้หลงเชื่อ การหลอกลวงเพื่อจำหน่ายสินค้าลอกเลียนแบบ การหลอกลวงให้โอนเงินในลักษณะต่างๆ รวมถึงการหลอกลวงให้มีการนัดเจอกันเพื่อกระทำการใดๆ ในลักษณะที่อีกฝ่ายไม่ยินยอม

2.6 การสร้างกลุ่มในเครือข่ายสังคมเพื่อโจมตีบุคคลที่ตัวเองไม่ชอบ เช่นโจมตีเพื่อนร่วมห้อง นักการเมืองที่ตนเองไม่พอใจ รวมไปถึงการสร้างกลุ่มเพื่อโจมตีสถาบันพระมหากษัตริย์

## 3. สาเหตุของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์

สาเหตุของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์มีดังนี้

3.1 ความเป็นนิรนามของพื้นที่ไซเบอร์ เยาวชนมองว่าพื้นที่ไซเบอร์ทำให้พวกเขามีความกล้ามากขึ้นในการที่จะรังแกกัน เนื่องจากพื้นที่ไซเบอร์มีลักษณะที่เป็นนิรนาม โดยผู้กระทำไม่จำเป็นต้อง

เปิดเผยตัวตนที่แท้จริง แต่กลับสามารถสร้างตัวตนใหม่มาหลอกลวงคนอื่นได้ ซึ่งจะส่งผลให้พวกเขาสามารถรุกรานคนอื่นได้อย่างสาธารณะ โดยที่ไม่มีใครรู้ว่าใครเป็นคนทำ พวกเขาจึงไม่ต้องระวังถึงผลกระทบจากการไปทำร้ายคนอื่น

**3.2 พื้นที่ไซเบอร์ในฐานะพื้นที่สำหรับการระบายความรู้สึก** เยาวชนให้คำอธิบายว่าพื้นที่ไซเบอร์เป็นพื้นที่หนึ่งที่เยาวชนมักใช้เพื่อเข้าไประบายอารมณ์ และความรู้สึก ที่พวกเขาไม่สามารถกระทำได้ในโลกของความเป็นจริง ซึ่งการแสดงความรู้สึกหรือความคิดเห็นบางอย่าง ก็ส่งผลกระทบต่อผู้อื่น และในหลายครั้งก็นำไปสู่พฤติกรรมในลักษณะของการรังแกกันหรือทำร้ายผู้อื่น

**3.3 ความง่ายและสะดวกในการรังแกกัน** เยาวชนอธิบายว่าพื้นที่ไซเบอร์ทำให้พวกเขามีความสะดวกและรู้สึกปลอดภัยในการที่จะรังแกกัน ทำให้สามารถใช้คำพูดในลักษณะการดูถูกเหยียดหยามผู้อื่นได้ง่ายขึ้น ซึ่งเห็นได้จากในกระทู้ต่างๆ ที่มักมีการแสดงความคิดเห็นในลักษณะการด่าทอผู้อื่นอยู่บ่อยครั้ง โดยผู้รังแกไม่ต้องใช้กำลังใดๆ เพียงแค่พิมพ์ข้อความก็สามารถทำร้ายกันได้

**3.4 การรังแกในพื้นที่ไซเบอร์เป็นผลที่ต่อเนื่องมาจากการกระทำในพื้นที่จริง** เยาวชนมองว่าการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์นั้นส่วนใหญ่มีจุดเริ่มต้นมาจากการกระทำในสถานการณ์จริง เช่น เกิดจากความหมั่นไส้ส่วนบุคคล หรือบางครั้งคนสองคนเกิดความไม่พอใจกันในโลกความเป็นจริงแล้วมาขยายความขัดแย้งในโลกออนไลน์ เพื่อให้เกิดความสะใจมากขึ้น หรือบางครั้งก็อาจเป็นการแก้แค้นกันโดยการในพื้นที่ออนไลน์เพื่อเพิ่มระดับความขัดแย้งให้มีความรุนแรงมากขึ้น เนื่องจากพื้นที่ออนไลน์มีลักษณะที่กว้าง

สามารถส่งต่อไปได้อย่างรวดเร็ว จึงมีการใช้พื้นที่ออนไลน์เพื่อประจานผู้อื่น

นอกจากนี้เยาวชนยังรับรู้ดีกว่าโลกออนไลน์กับโลกแห่งความเป็นจริงเชื่อมโยงกัน การที่พวกเขาพบเห็นการกระทำความรุนแรง เช่น คลิปตบตีกัน หรือการกระทำในลักษณะการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ เช่นการด่าทอกัน การใช้คำพูดที่รุนแรง เสียดสี ทำให้ซึมซับเรื่องเหล่านั้น พวกเขาจึงมองว่าความรุนแรงที่เกิดขึ้นทั้งในพื้นที่ออนไลน์และในโลกแห่งความเป็นจริง กลายเป็นเรื่องธรรมดาที่พวกเขาสามารถพบเห็นได้โดยทั่วไปจึงกลายเป็นสาเหตุที่สำคัญที่ทำให้เกิดการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์มากขึ้นในกลุ่มเยาวชน

#### **4. ผลกระทบจากการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์**

เยาวชนมีการรับรู้ว่าการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์จะส่งผลกระทบต่อตัวผู้รังแก และผู้ถูกรังแก แต่จะกระทบมากหรือน้อยก็ขึ้นอยู่กับบุคลิกลักษณะ และวิธีการรับมือของแต่ละบุคคล โดยผลกระทบต่อผู้รังแก อาจจะทำให้ผู้รังแกรู้สึกไม่สบายใจ หรือรู้สึกผิดในภายหลังได้ แต่สำหรับผู้ที่ถูกรังแกนั้นผลกระทบอาจมีหลายระดับตั้งแต่ผลกระทบต่อตนเอง และผลกระทบในระดับความสัมพันธ์ทางสังคม มีรายละเอียดดังนี้

**4.1 ผลกระทบในระดับบุคคล** การถูกกระทำในลักษณะการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ไม่ว่าจะอยู่ในรูปแบบไหนก็ตาม อย่างน้อยที่สุดก็จะส่งผลกระทบต่อตัวของเยาวชนเองโดยเฉพาะในด้านของอารมณ์และจิตใจ เนื่องจากการถูกรังแกในพื้นที่ไซเบอร์จะทำให้เยาวชนรู้สึกไร้ค่า ไร้ศักดิ์ และรู้สึกแค้น เพราะการกระทำดังกล่าวถือว่าเป็นการคุกคามพื้นที่ส่วนตัวของพวกเขา ผลกระทบดังกล่าวยังส่งผล

ในมิติทางสุขภาพอีกด้วย ซึ่งมีตั้งแต่ทำให้เกิดความเครียด ความวิตกกังวล และที่ร้ายแรงที่สุดก็คืออาจถึงขั้นเสียชีวิตจากการฆ่าตัวตาย

*4.2 ผลกระทบในระดับปฏิสัมพันธ์ทางสังคม* เยาวชนมองว่าการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์จะส่งผลกระทบต่อพวกเขาเป็นอย่างมากโดยเฉพาะในมิติทางสังคม เนื่องจากทำให้พวกเขาเสื่อมเสีย หรือดูไม่ดีในสายตาของคนอื่น ในบางกรณีที่เกิดการทะเลาะกันก็นำไปสู่การมองหน้ากันไม่ติด หรือเกิดการแบ่งกลุ่มกัน และที่ร้ายแรงที่สุดก็คือ การรังแกบางอย่าง อาจทำให้พวกเขาเสียหายถึงขนาดไม่กล้าออกไปเจอกับผู้อื่นก็เป็นได้

อย่างไรก็ตามจากการศึกษายังพบว่ามียุวชนจำนวนไม่น้อย ที่เห็นว่าการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ไม่น่าจะส่งผลกระทบต่อพวกเขา และยังคงมองว่าเป็นเรื่องสนุกสนาน โดยพวกเขาอธิบายว่าการกระทำที่เกิดขึ้นในพื้นที่ไซเบอร์ไม่ควรคิดอะไรมาก เพราะในโลกออนไลน์ไม่มีใครรู้จักตัวตนของผู้รังแกและผู้ถูกรังแก

อีกทั้งเยาวชนยังมองปัญหาการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ว่าไม่ใช่ปัญหาของพวกเขา โดยนักศึกษามหาวิทยาลัยมองว่าพวกเขามีวุฒิภาวะมากพอที่สามารถดูแลตัวเองจากเรื่องนี้ได้ กลุ่มที่ควรตระหนักและให้ความสำคัญคือกลุ่มนักเรียนมากกว่ากลุ่มของตน ในขณะที่นักเรียนมัธยมก็มองว่าปัญหาในลักษณะนี้น่าจะเกิดกับผู้ใหญ่หรือกลุ่มนักเรียนอาชีวะมากกว่ากลุ่มของตนเอง ในขณะที่เดียวกันนักเรียนสายอาชีพก็มองว่าปัญหาเหล่านี้ น่าจะเกิดกับกลุ่มเยาวชนที่อยู่นอกกระบวนการศึกษาหรือกลุ่มเด็กแว้นซ์มากกว่ากลุ่มของตนเอง ซึ่งเห็นได้ว่าแต่ละฝ่ายต่างก็ปฏิเสธว่าปัญหาดังกล่าวไม่ใช่ปัญหาของพวกเขาคนแทบทั้งสิ้น

**5. วิธีการจัดการกับปัญหาการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์** เมื่อต้องพบกับเหตุการณ์ในลักษณะของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ เยาวชนมีการรับรู้ว่าจะมีคนยอมมีวิธีการรับมือกับปัญหาดังกล่าวแตกต่างกันออกไป ดังนี้

*5.1 การจัดการกับตัวเอง* เยาวชนรับรู้ว่าการใช้สื่อออนไลน์ในปัจจุบัน ต้องมีสติและดุลยพินิจในการใช้เป็นอย่างมาก ต้องมีการใช้อย่างระมัดระวัง และต้องพยายามไม่ส่งต่อความรุนแรง เพื่อไม่ให้ตัวเองตกเป็นเครื่องมือในการทำร้ายกัน วิธีการรับมือกับปัญหาการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ของบางคนจึงเป็นไปในลักษณะของการทำใจยอมรับ และเฉยไม่ต้องสนใจกับเหตุการณ์ โดยมองว่าเมื่อเวลาผ่านไปเรื่องราวก็จะเงียบหายไปเอง

*5.2 การจัดการกับเทคโนโลยี* หากเป็นการรังแกในลักษณะที่ตัวเองสามารถจัดการได้ด้วยตนเอง เยาวชนก็เลือกที่จะจัดการด้วยตนเอง เช่น หากถูกว่ากล่าวด้วยคำหยาบคายในเครือข่ายสังคม ก็ลบข้อความนั้นได้ แล้วก็บล็อกคนที่เขียนข้อความดังกล่าว หรือไม่ก็เลือกที่จะเอาตัวเองออกจากเครือข่ายสังคมโดยการไม่เล่นเว็บไซต์เครือข่ายสังคมอีก หรือหยุดเล่นไปก่อนแล้วค่อยกลับมาเล่นใหม่ ในบางกรณีที่เยาวชนพบเห็นแล้วรู้สึกที่ไม่ดีก็จะรายงานไปยังผู้ดูแลระบบ เพื่อให้ผู้ดูแลระบบจัดการให้ด้วยการบล็อกหรือลบบัญชีผู้ใช้

*5.3 การจัดการกับผู้ที่รังแก* วิธีการรังแกโต้ตอบกลับก็ถือเป็นวิธีการจัดการอีกวิธีหนึ่งที่เยาวชนจะเลือกใช้ โดยพวกเขามองว่าเราไม่ควรเป็นฝ่ายที่ต้องถูกรังแกเพียงอย่างเดียว ถ้าเรื่องใดไม่จริงก็ควรที่จะโต้แย้งกลับไป เพราะหากเราเจียบนั้นก็หมายความว่าเรายอมรับว่าเราเป็นแบบนั้น ฉะนั้นเราต้องปกป้องสิทธิของตนเองโดยการชี้แจงและอธิบาย



ข้อเท็จจริง ในหลายกรณีก็จะเลือกการแก้แค้นกลับไป เช่นถ้ามีคนตัดต่อรูปของตนเองให้มีลักษณะที่ไม่ดี ถ้ารู้ว่าใครเป็นคนทำก็จะแก้แค้นกลับ ถึงแม้ว่าพวกเขาจะรู้ดีว่าการทำแบบนั้นจะนำไปสู่การรังแกกลับไป กลับมา อย่างไม่สิ้นสุด แต่ก็ไม่สนใจเพราะมองว่าคนอื่นทำได้ เราก็ต้องทำได้เช่นเดียวกัน

#### 5.4 การจัดการโดยการปรึกษาเพื่อน

เมื่อต้องประสบกับการกระทำในลักษณะของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ กลุ่มเยาวชนมักเลือกที่จะปรึกษาเพื่อนๆ ในวัยเดียวกัน เนื่องจากมองว่าเพื่อนๆ ที่อยู่ในช่วงวัยเดียวกัน สามารถให้คำปรึกษาได้ คุยภาษาเดียวกัน เพื่อนๆ เหล่านี้สามารถให้กำลังใจพวกเขาได้ ทำให้เขารู้สึกสบายใจมากกว่าการปรึกษาผู้ปกครอง ทำให้เยาวชนส่วนใหญ่ ไม่ค่อยปรึกษาเรื่องราวเหล่านี้กับผู้ใหญ่ เพราะมองว่าผู้ใหญ่ไม่สามารถแก้ไขปัญหาเหล่านี้ให้พวกเขาได้ อย่างไรก็ตามในกรณีที่เป็นเรื่องที่ร้ายแรงมาก เยาวชนก็อาจปรึกษาผู้ปกครองบ้าง แต่ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความสัมพันธ์ภายในครอบครัวด้วย ว่าคนในครอบครัวจะเข้าใจได้มากน้อยแค่ไหน

#### อภิปรายผล

การให้ความหมายของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ มีทั้งที่มองเหมือนกันและมองต่างกันระหว่างนักวิจัยกับเยาวชน ซึ่งตามทฤษฎีที่ว่าด้วยการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์มักมีการอธิบายว่า การรังแกในพื้นที่ไซเบอร์มีมิติที่สำคัญในเรื่องความตั้งใจ ความเป็นอันตราย การกระทำซ้ำๆ และความสัมพันธ์เชิงอำนาจที่ไม่เท่าเทียมกันระหว่างผู้กระทำกับผู้ถูกรังแก (Shariff, 2008; Vandebosch & Cleemput, 2008) แต่ในมุมมองของเยาวชนมองว่าการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์จะต้องสร้างความเสียหาย

เป็นการกระทำที่สร้างความรำคาญต่อผู้ถูกรังแก ซึ่งเยาวชนจะถือว่าเป็นการรังแกหรือไม่นั้นก็ขึ้นอยู่กับเจตนาของผู้กระทำ และความสัมพันธ์ระหว่างผู้กระทำและผู้ถูกรังแก ว่ารู้จักกันหรือไม่ และมีความคุ้นเคยกันในระดับใด

จะเห็นได้ว่าการให้นิยามความหมายของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ของเยาวชนนั้นคล้ายกับแนวคิดทฤษฎีการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ ในแง่ของความตั้งใจหรือเจตนาของผู้กระทำที่จะสร้างความเสียหาย อย่างไรก็ตามเยาวชนมองว่าการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ไม่จำเป็นต้องมีการทำซ้ำ และไม่จำเป็นว่าผู้กระทำจะต้องมีอำนาจเหนือกว่า แต่ขึ้นอยู่กับความสัมพันธ์ระหว่างผู้กระทำกับผู้ถูกรังแกมากกว่า และการกระทำบางอย่างที่สร้างความรำคาญต่อผู้ถูกรังแก เยาวชนก็ถือว่าเป็นการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ได้เช่นเดียวกัน

การที่เยาวชนให้ความหมายต่อการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ต่างกับทฤษฎีอาจเป็นเพราะทฤษฎีที่ว่าด้วยการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ถูกปรับมาจากทฤษฎีการรังแกในพื้นที่จริง ซึ่งการนำทฤษฎีดังกล่าวมาอธิบายการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์อาจทำให้ความหมายไม่ครอบคลุมมากนัก เนื่องจากพื้นที่ไซเบอร์มีลักษณะเฉพาะที่แตกต่างไปจากพื้นที่จริง และการที่เยาวชนในปัจจุบันมีวิถีชีวิตที่ผูกติดกับการใช้เทคโนโลยี พวกเขาต้องพบเจอกับการกระทำในลักษณะการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ได้บ่อยครั้ง ทำให้พวกเขาเริ่มมองต่อการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ในลักษณะที่สะท้อนจากประสบการณ์ของตัวเอง และมักจะผูกโยงกับบริบททางสังคมวัฒนธรรมที่หล่อหลอมวิถีคิดของพวกเขา

ดังนั้นมุมมองของเยาวชนต่อการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์จึงมีบางส่วนที่คล้ายกับทฤษฎี และบางส่วนก็ต่างกับทฤษฎีที่มีอยู่เดิม โดยเฉพาะในเรื่อง

ของการทำซ้ำและอำนาจที่เหนือกว่าของผู้กระทำ ซึ่งเห็นได้อย่างชัดเจนว่าเยาวชนมองว่าการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์มักไม่เกี่ยวกับอำนาจ หมายความว่าผู้รังแกไม่จำเป็นต้องมีอำนาจที่เหนือกว่าผู้ถูกรังแกก็ได้ เนื่องจากการรังแกสามารถเกิดขึ้นได้โดยไม่ต้องอาศัยความแข็งแรงของร่างกาย หรือความสามารถที่เหนือกว่า โดยพื้นที่ไซเบอร์ทำให้ทุกคนเท่าเทียมกัน (Equalized status) ดังนั้นในพื้นที่ไซเบอร์จึงไม่มีใครเหนือกว่าใคร (Suler, 2005) ดังนั้นมิติในเรื่องอำนาจที่เหนือกว่าของผู้รังแกจึงไม่ใช่มิติที่สำคัญในการมองของเยาวชนต่อการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์

### รูปแบบของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์

เยาวชนส่วนใหญ่มองเห็นว่ารูปแบบการรังแกที่จะส่งผลกระทบต่อพวกเขา ก็ต่อเมื่อการรังแกนั้นจะต้องมีความเกี่ยวข้องกับการกระทำในพื้นที่จริง เช่นมีภาพของตัวเองอยู่ในคลิปปิดีโอที่มีการทะเลาะตบตีกัน และการรังแกอีกรูปแบบหนึ่งก็คือเป็นปัญหาต่อเยาวชนก็คือการรังแกในลักษณะที่มีความเชื่อมโยงกับเรื่องเพศ ไม่ว่าจะเป็นการส่งรูปหรือคลิปปิดีโอไปมาโดยที่ตนเองไม่ต้องการ การพยายามโชว์อวัยวะเพศผ่านเว็บแคม หรือการมีสายโทรศัพท์นิรนามโทรมาเพื่อพูดคุยเกี่ยวกับเรื่องเพศ ซึ่งสิ่งเหล่านี้เยาวชนอาจถือว่าเป็นการคุกคามพื้นที่ส่วนตัวของตนเอง หากมีคนอื่นมารู้เห็นด้วย เยาวชนอาจมีความกังวลและกลัวว่าตัวเองจะถูกมองว่าเป็นเด็กไม่ดีในสายตาของคนอื่น พฤติกรรมการรังแกในรูปแบบเหล่านี้ เยาวชนถือว่าเป็นการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ในลักษณะที่พวกเขาจับไม่ได้

ส่วนการรังแกในรูปแบบอื่นๆ ไม่ว่าจะเป็นเป็นการพูดจาตำหนิกันผ่านอินเทอร์เน็ต การนำภาพของผู้อื่นไปเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาต การสวมรอยตัวตนของผู้อื่นในเครือข่ายสังคมออนไลน์ หรือแม้

กระทั่งการสร้างกลุ่มในเครือข่ายสังคมเพื่อโจมตีบุคคลที่ตนเองไม่ชอบ การกระทำในลักษณะนี้ เยาวชนมองว่ามันไม่ใช่ปัญหา และไม่น่าจะส่งผลกระทบต่อผู้ถูกรังแก อีกทั้งยังมองว่าเป็นเรื่องสนุกสนาน ตลกขบขัน เป็นการแก่งัดแบบเล่นๆ มากกว่า และถือเป็นเรื่องปกติธรรมดาที่สามารถพบเห็นได้ทั่วไปในโลกออนไลน์ ซึ่งการที่เยาวชนมองเห็นว่าการกระทำดังกล่าวถือเป็นเรื่องสนุกสนานนั้นอาจเป็นเพราะตัวภาษา เนื่องจากในสังคมไทยเรามักมองว่าพื้นที่ออนไลน์เป็นพื้นที่สนุกสนาน ซึ่งเวลาที่เรานั่งอินเทอร์เน็ตเรามักจะเรียกกันอย่างติดปากว่า “เล่นเน็ต” ดังนั้นคำว่า “เล่น” จึงถือเป็นคำสำคัญที่หมายถึงความสนุกสนาน ซึ่งเมื่อพูดถึงคำสำคัญเราจะเห็นว่า คำสำคัญในภาษาที่เราใช้ในชีวิตประจำวันเปรียบเสมือนระบบความคิด ความอ่านที่แฝงเร้นขึ้นมา และกำกับพฤติกรรมของผู้คนในสังคม (Wierzbicka อ้างถึงใน พิมพวัลย์ บุญมงคลและคณะ, 2551) ดังนั้นเมื่อการกระทำในพื้นที่ออนไลน์ถูกกำหนดโดยตัวภาษาที่บอกว่าเป็นเรื่อง เล่นๆ ดังนั้นการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์บางรูปแบบ จึงถูกมองว่าเป็นเรื่องสนุกสนานในสายตาของเยาวชน

### สาเหตุของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์

เยาวชนมองว่าพื้นที่ไซเบอร์เป็นพื้นที่แห่งวัฒนธรรมที่หลอกลวง เพราะมีความเป็นนิรนามสูง ผู้ใช้สังคมออนไลน์สามารถสร้างตัวตนที่หลอกลวงขึ้นมาเพื่อที่จะกระทำการในลักษณะการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ได้ตลอดเวลา (Suler, 2005) ความคิดหรือมุมมองในลักษณะนี้ค่อนข้างจะสอดคล้องกับงานวิจัยของ Mishna, et. al. 2009 ซึ่งเป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพที่เก็บข้อมูลโดยการสนทนากลุ่มจากนักเรียนจำนวน 38 คน เพศชาย 17 คน และเพศหญิง 21 คน ในประเทศแคนาดา พบว่าการรังแกในพื้นที่ไซ

เบอร์เกิดขึ้น เพราะเป็นการกระทำที่นิรนามโดยไม่มี การเปิดเผยชื่อ บางครั้งก็มีการสร้างตัวละครขึ้นมา เพื่อการกลั่นแกล้ง จึงไม่รู้ว่าใครเป็นผู้รังแก ทำให้ ผู้กระทำมีความกล้าที่จะกระทำการรังแกโดยไม่เกรง กลัวว่าจะถูกจับได้ ซึ่งสิ่งที่กล่าวมานี้เยาวชนอาจมอง ว่ามันเป็นสาเหตุที่ทำให้การรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ เกิดขึ้น และยากที่จะควบคุม สิ่งเหล่านี้เป็นไปตาม ทฤษฎีที่ว่าด้วยจิตวิทยาเกี่ยวกับพื้นที่ไซเบอร์ (Psychology of cyberspace) ที่อธิบายว่าการ แสดงพฤติกรรมของบุคคลในพื้นที่ไซเบอร์มักมี ลักษณะที่เป็นนิรนาม ทำให้คำพูดเหล่านั้นไม่สามารถ ที่จะตรวจสอบถึงความจริงหรือความถูกต้องได้ และ ไม่สามารถที่จะเอาผิดกับผู้แสดงพฤติกรรมที่ไม่ดีได้ พื้นที่ไซเบอร์จึงกลายเป็นช่องทางในการดูถูกซึ่งกัน และกัน ตลอดจนการโจมตีความคิดเห็นของผู้อื่น โดย ไม่ต้องระวังในพฤติกรรมมากเท่ากับโลกของความเป็นจริง (Berson, Berson, & Ferron, 2002; Vandebosch & Cleemput, 2008)

ประเด็นที่สำคัญอีกประการหนึ่งที่ทำให้ เกิดการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ ก็คือการรังแกที่ต่อเนื่อง มาจากการรังแกพื้นที่จริง ซึ่งความเชื่อมโยง ระหว่างการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์กับการรังแกในพื้นที่จริงนั้นมีความเชื่อมโยงทั้ง 2 ทาง บางครั้งการรังแกก็ เกิดขึ้นในพื้นที่จริงก่อนแล้วนำไปสู่การรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ แต่บางครั้งเรื่องราวเกิดขึ้นในพื้นที่ไซเบอร์ ก่อนแล้วนำมาสู่การรังแกในพื้นที่จริง ซึ่งการรังแก ระหว่างทั้ง 2 พื้นที่ มีความต่อเนื่องกัน โดยความ ต่อเนื่องดังกล่าวอยู่ในลักษณะของการแก้แค้นกลับไป กลับมาระหว่างผู้กระทำและผู้ถูกกระทำทั้งสองฝ่าย นั้นเอง ซึ่งสอดคล้องกับงานของ König, Gollwitzer & Steffgen, (2010) ที่อธิบายว่าการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ถือเป็นผลของการแก้แค้นกัน เนื่องจากการถูก

รังแกจะทำให้รู้สึกสูญเสียการควบคุม กลายเป็นคนอ่อนแอ ขาดความยุติธรรม ดังนั้นเพื่อไม่ให้ ผู้ถูกกระทำเป็นฝ่ายเสียเปรียบอยู่ฝ่ายเดียว จึงทำให้ ต้องมีการแก้แค้นกลับไป พื้นที่ไซเบอร์จึงกลายเป็น ทางเลือกของผู้ที่ตกเป็นเหยื่อในการที่จะแก้แค้นผู้ รังแก การรังแกในพื้นที่ไซเบอร์จึงมักเกิดขึ้นเป็นวงจร ของการรังแกกลับไปกลับมาอย่างไม่จบไม่สิ้น

### ผลกระทบจากการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์

เห็นว่าการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์จะส่งผลกระทบต่อ จิตใจของผู้ที่ถูกรังแกมากกว่าการรังแกในพื้นที่จริง เนื่องจากการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์จะแพร่กระจายใน วงกว้าง จึงทำให้มีผู้คนรับรู้ถึงเหตุการณ์ดังกล่าวเป็น จำนวนมาก อีกทั้งข้อมูลที่กระจายออกไปก็จะยังคง อยู่ในโลกไซเบอร์ไปตลอด ผลกระทบจากการรังแก ในพื้นที่ไซเบอร์จึงส่งผลทั้งในระดับบุคคลก็อยู่ในด้าน ของอารมณ์ ความรู้สึก และจิตใจ เนื่องจากการถูก รังแกจะทำให้เยาวชนรู้สึกแค้น รำคาญ และเสียใจ ซึ่ง จะนำไปสู่ผลกระทบในมิติสุขภาพ คือจะทำให้เกิด ความเครียด วิตกกังวล หดหู่ และไม่สบายใจ ซึ่ง ความรู้สึกเหล่านี้ก็จะส่งผลกระทบต่อสุขภาพในระยะยาว อาจทำให้นอนไม่หลับ คิดมาก และในกรณีที่ร้ายแรง มากๆ อาจนำไปสู่การฆ่าตัวตายได้ในที่สุด (Shariff, 2008) ส่วนผลกระทบในระดับของการมีปฏิสัมพันธ์ ทางสังคมก็จะทำให้ผู้ถูกรังแกรู้สึกอับอาย ทำให้คน ในสังคมเข้าใจตัวเองผิด และดูไม่ดีในสายตาของคน อื่นในบางกรณีก็จะทำให้รู้สึกอับอายจนไม่กล้าออกไป พบเจอผู้คน

**การจัดการกับปัญหาจากการรังแกใน พื้นที่ไซเบอร์** ผลจากการศึกษาในครั้งนี้ก็สอดคล้อง กับการศึกษาที่ผ่านมาซึ่งสะท้อนไปในทิศทางเดียวกัน คือเยาวชนส่วนใหญ่เลือกที่จะไม่ปรึกษาผู้ปกครอง (Mishna, et. al. 2009; Dehue, et. al., 2008;

ปองกมล สุรัตน์, 2553) ซึ่งอาจเนื่องจากมองว่า ผู้ปกครองไม่สามารถแก้ไขปัญหาให้ตนเองได้ และกลัวว่าผู้ปกครองจะมาควบคุมหรือห้ามการใช้สื่อของพวกเขา ดังนั้นเพื่อนจึงเป็นคนใกล้ชิดตัวกลุ่มแรกที่เยาวชนเลือกที่จะปรึกษาเมื่อเกิดปัญหา และเยาวชนส่วนใหญ่ก็มักจะเลือกที่จัดการปัญหาเหล่านี้ด้วยตนเอง

### ข้อเสนอแนะเชิงวิชาการ

ปัญหาการรังแกกันในกลุ่มเยาวชนมีรูปแบบของการรังแกที่เปลี่ยนแปลงไปตามพัฒนาการของเทคโนโลยีทางการสื่อสาร การรังแกกันจึงเปลี่ยนมาเกิดขึ้นในพื้นที่ไซเบอร์มากขึ้น ดังนั้นการแก้ปัญหาที่เกี่ยวกับการรังแกกัน จึงไม่ควรมองเฉพาะการรังแกในพื้นที่จริงเท่านั้น แต่ควรแก้ปัญหาให้ครอบคลุมการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ด้วย เนื่องจากการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์มีแนวโน้มที่จะเพิ่มสูงขึ้นเรื่อยๆ อีกทั้งในปัจจุบันเทคโนโลยีทางการสื่อสารมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง รูปแบบของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ก็อาจถูกเปลี่ยนแปลงไปในอนาคต ดังนั้นการศึกษาในประเด็นการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์จึงควรมีการศึกษาอย่างต่อเนื่อง

### ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

การรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ในกลุ่มเยาวชนถูกมองว่าเป็นเรื่องปกติในสังคมไทย ดังนั้นหน่วยงานของรัฐ สถานศึกษา NGOs หรือภาคประชาสังคม ควรเข้ามามีบทบาทในการประชาสัมพันธ์ หรือสร้างสื่อเพื่อให้เยาวชนเห็นว่าการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์เป็นปัญหาของสังคมที่ควรช่วยกันลดให้เหลือน้อยลงในสังคม ก่อนที่ปัญหาจะลุกลามอย่างกว้างขวางในสังคมไทย นอกจากนี้หน่วยงานต่างๆ ควรให้ความรู้

แก่ผู้ใหญ่เพื่อให้เข้าใจเกี่ยวกับเรื่องการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ในกลุ่มเยาวชนมากขึ้น เพื่อให้เยาวชนสามารถเข้ามาปรึกษาได้หากพวกเขามีปัญหาเกี่ยวกับเรื่องดังกล่าว และควรรณรงค์ให้ความรู้เกี่ยวกับเรื่องนี้ต่อเยาวชนผ่านสื่อนิยมโดยการนำเสนออย่างสร้างสรรค์ เพื่อให้เกิดความตระหนักในปัญหานี้และช่วยกันยุติปัญหาดังกล่าวให้หมดสิ้นไป

### เอกสารอ้างอิง

- ปองกมล สุรัตน์. (2553). *พฤติกรรมกรังแกผ่านโลกไซเบอร์ระหว่างวัยรุ่น : กรณีศึกษา นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาและ อาชีวศึกษา เขตกรุงเทพมหานคร*. วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต, สาขาวิชา พัฒนาการมนุษย์ มหาวิทยาลัยมหิดล
- พนิดา สายประดิษฐ์. (2552). *ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทยกับการให้บริการหลอมรวมสื่อ*. สืบค้นเมื่อ 20 มีนาคม 2555. จาก <http://www.nectec.or.th/images/pdf/techtrends/69/netr.pdf>
- พิมพ์วิทย์ บุญมงคล, สุไลพร ชลวิไล, มลฤดี ลาพิมล และรณภูมิ สามัคคีคารมย์. (2551). *ภาษาเพศในสังคมไทย :อำนาจ ลิทธิ และสุขภาวะทางเพศ*. กรุงเทพฯ: เจริญดีมั่นคง.
- พิมพ์วิทย์ บุญมงคล, ราชาวดี เอี่ยมศิลป์, สร้อยฟ้า โต้ะพันธ์อนันต์ Timo Ojanen, รณภูมิ สามัคคีคารมย์, รูไวดิ สามาะ, มุจลินท์ ชลรัตน์, Thomas Guadamuz, และอนุสรณ์ พยัคฆาคม. (2555) *เพศภาวะ เพศวิถี และการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ของวัยรุ่นหญิงไทย*. บทความนำเสนอในงานประชุมวิชาการ

- สังคมศาสตร์สุขภาพ ปี 2555  
มหาวิทยาลัยมหิดล. โรงแรมรอยัลริเวอร์  
กรุงเทพมหานคร.  
วิมลทิพย์ มุสิกพันธ์, ศิวพร ปกป้อง, นันทนัช  
สงศิริ และ ปองกมล สุรัตน์ (2552).  
พฤติกรรมกรรมกรข้ามแห่งรังแกผ่านโลกไซเบอร์  
ของเยาวชนไทยในเขตกรุงเทพมหานคร.  
กรุงเทพฯ : ปัญญาสมาพันธ์เพื่อการวิจัย  
ความเห็นสาธารณะแห่งประเทศไทย.
- Agatston W. P., Kowalski R., & Limber S..  
(2010). Students' Perspectives on  
Cyber Bullying. *Journal of Adolescent  
Health*, 41, S59–S60.
- Berson, R. L., Berson. J. M., & Ferron M. J.  
(2002). *Emerging risks of violence in  
the digital age: lessons for educators  
from an online study of adolescent  
girls in the United state*. Retrieved 13  
May , 2012, from [www.ncsu.edu.  
cyberviolence/cyberviolence.pdf](http://www.ncsu.edu/cyberviolence/cyberviolence.pdf)
- Dehue, F., Bolman, C., & Vollink, T. (2008)  
Cyberbullying: youngsters'  
experiences and parental perception.  
*CyberPsychology &  
Behavior*, 11(2), 217–23.
- Donner, J. (2010). Research approaches to  
mobile use in the developing world:  
A review of the literature.  
*The Information Society*, 24 (3),  
140-159.
- König, A. , Gollwitzer, M. and Steffgen, G.  
(2010). Cyberbullying as an Act of  
Revenge?. *Australian Journal of  
Guidance and Counselling*, 20(2),  
210–224.
- Mishna, F., Saini, M. and Solomon, S..  
(2009). Ongoing and online: Children  
and youth's perceptions of cyber  
bullying. *Children and Youth Services  
Review*. 31, 1222-1228.
- Sekuler,R. and Blacke, R. (1990). *Perception*.  
New York : McGraw-Hill.
- Suler, J. (2005). Psychology of Cyber  
space. [online]. Retrieved 13 May,  
2012, from [http://users.rider.edu/  
~suler/psyber/psyber.html](http://users.rider.edu/~suler/psyber/psyber.html)
- Shariff, S. (2008). *Cyber-Bullying: Issues and  
solutions for the school, the classroom  
and the home*. Oxon, United  
Kingdom: Routledge.
- Tokunaga, R.S. (2010). Following you home  
from school: A critical review and  
synthesis of research on cyber  
bullying victimization. *Computers in  
Human Behavior*, 26, 277-287.
- Vandebosch H. & Cleemput V. K. (2008).  
Defining cyberbullying:A qualitative  
research into the perceptions of  
youngsters. *CyberPsychology &  
Behavior*, 11(4), 499-503.

