

กระบวนการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ในเยาวชนไทย: การศึกษาแบบพหุกรณี

PROCESS OF CYBER BULLYING IN THAI YOUTHS: MULTIPLE CASE STUDIES

ปองกมล สุรัตน์¹, ฐาศุภกร จันประเสริฐ²
นำชัย ศุภฤกษ์ชัยสกุล³

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อทำความเข้าใจกระบวนการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ของเยาวชนไทย โดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพแบบพหุกรณีศึกษา (Multiple case studies) ด้วยการสัมภาษณ์เชิงลึกกับเยาวชนไทยอายุ 19-24 ปี จำนวน 8 คน วิเคราะห์ข้อมูลด้วยการวิเคราะห์เนื้อหา (Content analysis) และวิเคราะห์ข้ามกรณีศึกษา (Cross-case analysis) ผลการศึกษาพบว่า กระบวนการรังแกผ่านโลกไซเบอร์แบ่งออกเป็น 3 ช่วง ได้แก่ 1) ช่วงก่อนการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ ส่วนใหญ่เกิดความขัดแย้งหรือเหตุการณ์ที่ทำให้ผู้รังแกไม่พอใจ 2) ช่วงระหว่างการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ เป็นช่วงที่เยาวชนรับรู้ว่าการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ขึ้น แบ่งเป็น 3 ช่วงย่อย ได้แก่ ช่วงเริ่มต้นการรังแก คือรับรู้ว่าคุณนิทา ด่าทอ ล้อเลียน ถูกเปิดโปงความลับ ถูกใส่ร้าย ถูกแอบอ้างสวมรอย ถูกตามข่มขู่ ถูกกีดกันทางสังคมออนไลน์ และถูกปล่อยภาพอนาจารในโลกออนไลน์ ช่วงการรังแกมีความรุนแรงมากขึ้น

เป็นช่วงที่เยาวชนรับรู้สาเหตุการบ้านปลายเรื้อรัง เกิดกระแสในวงกว้าง หรือเกิดวงจรการรังแก และช่วงคลี่คลายการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ เป็นช่วงที่ผู้ถูกรังแกปรับตัวได้ แม้การรังแกยังไม่สิ้นสุด สามารถจัดการปัญหาได้สำเร็จ ผู้รังแกยุติการรังแก แต่บางกรณีกลับไปสู่ช่วงรุนแรงอีกครั้ง 3) ช่วงหลังผ่านพ้นการรังแกผ่านโลกไซเบอร์เป็นช่วงที่เยาวชนรับรู้ปัญหาสิ้นสุดแล้ว แต่บางกรณีเจอเหตุการณ์รังแกครั้งใหม่ โดยพบว่าสิ่งสำคัญที่ทำให้เยาวชนผ่านพ้นปัญหาได้คือ การตระหนักในศักยภาพตน (Self-efficacy) การเห็นคุณค่าในตนเอง (Self-worth) การได้รับความรักและได้รับการยอมรับ (Love and belonging) การเสริมกำลังใจ (Encouragement) และความรู้สึกปลอดภัย (Safety)

คำสำคัญ: การรังแกผ่านโลกไซเบอร์ ความรุนแรงในเยาวชน ความรุนแรงในโลกออนไลน์ การกลั่นแกล้งรังแก

¹ นักศึกษาปริญญาเอก หลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาการวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ประยุกต์ สถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

² ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ประจำสถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

³ อาจารย์ประจำสถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

Abstract

This research aims to studied cyber bullying process in Thai youths. The study conducted through qualitative methodology by multiple case studies. The key informants included eight youths, aged nineteen to twenty-four who had direct experience about victimization. The data analysis consisted of content analysis and cross-case analysis. There are main three stages of cyber bullying: 1) in the pre-cyber bullying stage, common situations included conflict relationships; victims did something that perpetrators were not satisfied with; 2) during cyber bullying stage, the youths perceived the beginning of cyber bullying which could be divided into three sub-stages. In the beginning of cyber bullying, the youths began recognized that they were victims of gossip, scandal, scoff, secretly slander, spreading rumors, impersonation, threaten, social exclusion and released online pornography. The serious cyber bullying sub-stage, the youths perceived that the incidents were more serious and they were aware of chronic or a cycle of cyber bullying; to unravel a cyber bullying sub-stage, youth handling the problem successfully even cyber-bullying had not ended, while some youth

successfully solved the problem and returning to self-care but some youths came back to the serious cyber bullying sub-stage again; 3) to post cyber bullying stage, the problem was over. However, some youths confronted to new cyber bullying incidents. It was important that these youths got through the problem with self-efficacy, self-worth, love and belonging, encouragement and safety.

Keywords: cyber bullying, youth violence, online violence, bullying

บทนำ

เยาวชนทั่วโลกเฉลี่ย 200,000 คนต่อปี เสียชีวิตจากความรุนแรงในรูปแบบต่างๆ ไม่ว่าจะเป็น การฆาตกรรม การทำร้ายร่างกาย การคุกคาม ด้วยอาวุธ กลุ่มเยาวชนที่ใช้ความรุนแรง รวมไปถึง การกลั่นแกล้งรังแก (Bullying) (World Health Organization. 2015b) คนส่วนใหญ่มักมีทัศนคติ ว่าการรังแกเป็นเรื่องปกติ แท้จริงแล้ว การรังแก ไม่ใช่เพียงการหยอกล้อต่างๆไปของเด็กและเยาวชน แต่เป็นความรุนแรงที่สร้างบาดแผลทางจิตใจให้กับ เยาวชนจำนวนมาก (มูลนิธิศูนย์พิทักษ์สิทธิเด็ก. 2559) เป็นปัญหาจริงจังกที่เยาวชนต่างมีความเสี่ยง ที่จะตกเป็นเหยื่อ เป็นผู้กระทำ หรือเป็นผู้รู้เห็น และสนับสนุนเหตุการณ์เหล่านั้น (National Center for Injury Prevention and Control. 2017)

ในยุคที่สังคมอุดมด้วยเทคโนโลยีที่ก้าวหน้า การติดต่อสื่อสารทำได้ง่ายและรวดเร็ว ในสภาพสังคมเช่นนี้ทำให้ปัญหาการรังแกกันตัวต่อตัว (Traditional bullying) เปลี่ยนเป็นการรังแกผ่านช่องทางออนไลน์และอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์มากขึ้น กลายเป็นการรังแกรูปแบบใหม่ที่เรียกว่า การรังแกผ่านโลกไซเบอร์ (Cyber bullying) การรังแกผ่านโลกไซเบอร์หมายถึงการที่คนหรือกลุ่มคน แสดงพฤติกรรมก้าวร้าวโดยเจตนาใช้การติดต่อสื่อสารทางอิเล็กทรอนิกส์ทำร้ายเหยื่อที่ป้องกันตัวเองได้ยาก โดยอาจกระทำอย่างต่อเนื่อง และซ้ำหลายครั้ง (Smith; et al. 2008) ทั้งการข่มขู่ ล้อเลียน กลั่นแกล้ง ทำให้ผู้อื่นเกิดความเจ็บปวดซ้ำๆผ่านช่องทางออนไลน์ มือถือ หรืออุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์อื่นๆ โดยพฤติกรรมเกิดขึ้นได้หลายรูปแบบ (Patchin; &Hinduja. 2012)

จากการศึกษาของเวเบอร์และเพลเฟรย์ (Weber; & Pelfrey. 2014) พบว่าเยาวชนที่เป็นเหยื่อการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ได้เขียนบรรยายความหวาดกลัว ซึมเศร้า ไม่อยากไปโรงเรียน โดดเดี่ยว รู้สึกถูกจับจ้องจากเพื่อน เสียสมาธิในการเรียน นอกจากนี้ยังเป็นเหตุให้หวาดกลัวต่อการโดนทำร้ายร่างกายเพราะการถูกรังแกในโลกไซเบอร์ทำให้รู้สึกว่าชีวิตไม่ปลอดภัย และมีผลเปลี่ยนแปลงต่อชีวิตในด้านอื่นตามมา เช่น สูญเสียตัวตนในโลกออนไลน์ ต้องย้ายโรงเรียน เยาวชนหลายคนไม่รู้ว่าใครเป็นผู้รังแกและไม่รู้สาเหตุ แต่ความรุนแรงเกิดขึ้นเป็นวงจรซ้ำซาก สอดคล้องกับงานวิจัยของริวิตูโซ (Rivituso. 2014) ที่ได้ศึกษาเชิงลึกเกี่ยวกับประสบการณ์ของนักศึกษา 4 ราย ที่ตกเป็นเหยื่อการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ ตาม

แนวคิดปรากฏการณ์วิทยาแบบตีความ (interpretive phenomenological analysis) พบว่าผู้ถูกรังแกมีประสบการณ์ร่วมกัน คือ การถูกกระทำซ้ำๆทำให้เกิดความรู้สึกว่าตกอยู่ในความเสี่ยงและหวาดกลัว รู้สึกเครียด ซึมเศร้า และอับอาย นอกจากนี้ ปัญหาดังกล่าวเชื่อมโยงกับคุณภาพชีวิตของเยาวชนและปัญหาอื่นๆที่เป็นเหตุของการเจ็บป่วยหรือทำร้ายร่างกาย (Ranney. 2016) ยิ่งไปกว่านั้นเยาวชนบางรายพยายามฆ่าตัวตายเพื่อให้หลุดพ้นจากความเครียดและความทรมานที่ได้รับจากการถูกรังแกผ่านโลกไซเบอร์ (Patchin; &Hinduja. 2012) สอดคล้องกับข่าวการฆ่าตัวตายของเยาวชนหลายประเทศที่ถูกรังแกผ่านโลกไซเบอร์ ซึ่งเยาวชนทั้งผู้ถูกรังแกและผู้รังแกมีแนวโน้มคิดฆ่าตัวตายมากกว่าเยาวชนที่ไม่เคยประสบปัญหาความรุนแรง (Hinduja, Sameer; Patchin, W. Justin. 2010)

สถานการณ์เกี่ยวกับการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ในประเทศไทยเป็นปัญหาที่น่ากังวล เมื่อพิจารณาจากการสำรวจพบว่าเยาวชนไทยถึงร้อยละ 45 เคยมีประสบการณ์เกี่ยวกับการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ ติดอันดับ 5 จาก 14 ประเทศ ซึ่งมากกว่าสหรัฐอเมริกา ยุโรป และญี่ปุ่นถึง 4 เท่า (ชาญวิทย์ พรนภดล. 2560) จากการทบทวนวรรณกรรมในประเทศไทยที่ผ่านมาพบว่าแทบจะไม่มีใครศึกษาการรังแกผ่านโลกไซเบอร์จากเยาวชนที่ประสบเหตุจริง ผลการศึกษาส่วนใหญ่ทั้งในประเทศไทยและต่างประเทศ มักเป็นข้อมูลที่แสดงปรากฏการณ์แบบแยกส่วน เช่น ศึกษา รูปแบบ สาเหตุ ปัจจัย และผลกระทบของการรังแกผ่านโลกไซเบอร์แยกขาดจากกัน ไม่ได้

เชื่อมโยงกระบวนการอย่างเป็นองค์รวม ขาดความต่อเนื่องและพลวัต ผู้วิจัยจึงต้องการศึกษาการรังแกผ่านโลกโซเชียลในเชิงลึกจากประสบการณ์ตรงของเยาวชน โดยศึกษากระบวนการรังแกผ่านโลกโซเชียลด้วยระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพแบบพหุกรณีศึกษา (Multiple case studies) กับเยาวชนไทยอายุ 19-24 ปี จำนวน 8 คน ที่มีประสบการณ์ถูกรังแกผ่านโลกโซเชียล เพื่อเข้าใจกระบวนการรังแกผ่านโลกโซเชียลในเชิงลึกนำไปสู่การป้องกันและแก้ไขปัญหาดังกล่าวต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษากระบวนการรังแกผ่านโลกโซเชียลในเยาวชนไทย โดยศึกษาตามลำดับขั้นตอน ตั้งแต่ก่อนเกิดเหตุการณ์ (ช่วงก่อนการถูกรังแกแต่มีเหตุการณ์เชื่อมโยงกับการรังแกผ่านโลกโซเชียล) ระหว่างเกิดเหตุการณ์ (ช่วงที่รับรู้ว่ามีารรังแกผ่านโลกโซเชียลเกิดขึ้น) และหลังเกิดเหตุการณ์ (หลังเหตุการณ์คลี่คลาย ได้รับการแก้ปัญหา หรืออาจสิ้นสุดตามการรับรู้ของเยาวชน) โดยพิจารณาครอบคลุมองค์ประกอบด้านบุคคล การกระทำ ช่องทางการสื่อสาร เวลา และบริบท

ขอบเขตการศึกษา

1. การวิจัยครั้งนี้ศึกษากับเยาวชนไทยอายุ 19-24 ที่อาศัยอยู่ในประเทศไทย โดยผู้ให้ข้อมูลหลักต้องมีประสบการณ์ถูกรังแกผ่านโลกโซเชียลมากกว่า 1 ครั้งต่อเหตุการณ์ หรืออย่างน้อย 1 ครั้ง หากเป็นเหตุการณ์ที่ส่งผลกระทบต่อสภาพจิตใจ สังคม และการดำเนินชีวิตของผู้ถูกรังแก เช่น ไม่สามารถใช้ชีวิตประจำวันได้อย่างปกติ นอนไม่หลับ

เครียดเรื้อรัง แยกตัว ถูกประนามจากสังคม ขาดเรียนบ่อย เป็นต้น ผู้วิจัยคัดกรองกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลัก (Key informants) ด้วยแบบสำรวจพฤติกรรมการรังแกผ่านโลกโซเชียล โดยช่องทางติดต่อในแบบสำรวจ กรณีที่เยาวชนมีประสบการณ์ถูกรังแกผ่านโลกโซเชียล ทั้งนี้ การให้ข้อมูลการติดต่อขึ้นอยู่กับความสมัครใจของเยาวชนเป็นสำคัญ

2. การวิจัยครั้งนี้ศึกษาครอบคลุมการรังแกผ่านโลกโซเชียลทั้งหมด 9 ประเภท โดยอ้างอิงจาก Kowalski; Limber ; & Agatston (2008) ซึ่งแบ่งการรังแกผ่านโลกโซเชียลออกเป็น 8 ประเภท โดยได้รวมเอา Sexting หรือ การถูกนำภาพหรือวิดีโอเชิงอนาจารไปเผยแพร่ ส่งต่อโดยไม่ได้รับอนุญาต ซึ่งเป็นการรังแกผ่านโลกโซเชียลประเภทใหม่รวมอยู่ในการศึกษานี้ด้วย ดังนั้น การรังแกผ่านโลกโซเชียลสำหรับงานวิจัยชิ้นนี้จึงแบ่งเป็น 9 ประเภท ได้แก่ 1) Flaming การโจมตีกันด้วยข้อความที่รุนแรงหรือหยาบคาย 2) Harassment การก่อกวนคุกคาม 3) Outgoing and Trickery การเผยแพร่ข้อมูลส่วนตัวหรือความลับของผู้อื่น 4) Denigration การเผยแพร่ข้อมูลเท็จทำให้ผู้อื่นเสียหาย อับอาย ถูกดูหมิ่นเกลียดชัง 5) Impersonation การสวมรอยตัวตนผู้อื่นเพื่อไปสร้างความเสียหาย 6) Cyberstalking การติดตาม ชม ชูผู้อื่นซ้ำ ๆ อย่างจริงจัง และรุนแรง 7) Exclusion or ostracism การลบ บล็อก ขัดขวางผู้อื่นจากกลุ่มสังคมออนไลน์ 8) Happy Slapping การทำร้ายร่างกายแล้วถ่ายภาพหรือวิดีโอประจานออกสื่อออนไลน์หรือส่งต่อกันทางมือถือ และ 9) Sexting การนำภาพหรือ วิดีโอเชิงอนาจารไป

เผยแพร่ ส่งต่อโดยไม่ได้รับอนุญาต

3. การวิจัยครั้งนี้ศึกษาโลกโซเชียลในฐานะพื้นที่เสมือนที่เป็นสื่อกลางปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลหรือกลุ่มบุคคล โดยเชื่อมโยงผ่านอินเทอร์เน็ตหรือสื่อสารผ่านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ในระบบโทรคมนาคม เช่น มือถือ แท็บเล็ต โดยที่การสื่อสารนั้นเกิดขึ้นได้แม้ไม่เจอกันตัวต่อตัว (Face to face communication)

ระเบียบวิธีการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ใช้ระเบียบวิธีการวิจัยเชิงคุณภาพแบบพหุกรณีศึกษา (Multiple case study) โดยใช้วิธีการเก็บข้อมูลด้วยการสัมภาษณ์เชิงลึก (In depth interview) เพื่อศึกษากระบวนการรังแกผ่านโลกโซเชียลที่เกิดขึ้น โดยใช้แบบสำรวจประสบการณ์ถูกรังแกผ่านโลกโซเชียลของเยาวชน และใช้การแนะนำต่อกัน (Snowball technique) เพื่อคัดเลือกเยาวชนที่เหมาะสมจะเป็นผู้ให้ข้อมูลหลัก โดยในแบบสำรวจผู้วิจัยขอช่องทางติดต่อในแบบสำรวจในกรณีที่เยาวชนมีประสบการณ์ถูกรังแกผ่านโลกโซเชียลเพื่อเข้าถึงเยาวชนที่มีประสบการณ์ตรงในการเป็นผู้ถูกรังแก ทั้งนี้ การให้ข้อมูลการติดต่อขึ้นอยู่กับความสมัครใจของเยาวชนเป็นสำคัญ โดยเกณฑ์การคัดเลือกคือ 1) เป็นเยาวชนเคยหรือกำลังถูกรังแกผ่านโลกโซเชียลซึ่งเป็นประสบการณ์ตรงเท่านั้น 2) เยาวชนที่มีประสบการณ์แตกต่างกัน ในแง่ประเภทการรังแกและรายละเอียดของเหตุการณ์ 3) เป็นเยาวชนที่มีข้อมูลลุ่มลึกหลายมิติ (Information rich cases) เป็นประโยชน์ในเชิงลึกและกว้าง ทำให้สามารถอธิบายกระบวนการ

รังแกผ่านโลกโซเชียลได้ละเอียด และสะท้อนบริบททางสังคมวัฒนธรรม 4) เยาวชนที่มีประสบการณ์แตกต่างจากผู้อื่น (Extreme cases) เช่น เยาวชนถูกรังแกผ่านโลกโซเชียลหลายครั้ง เยาวชนที่ถูกรังแกอย่างรุนแรง และ 4) สมัครใจเข้าร่วมการวิจัยและอยู่จนจบกระบวนการ โดยวิเคราะห์ข้อมูลด้วยวิธีการวิเคราะห์เนื้อหา (Content analysis) และการวิเคราะห์ข้ามกรณีศึกษา (Cross-case analysis)

ผลการศึกษา

กรณีศึกษาในครั้งนี้เป็นเยาวชนอายุ 19-24 ปี เป็นหญิง 6 คน ชาย 2 คน จากผลการศึกษพบการรังแกผ่านโลกโซเชียล 8 ใน 9 ประเภท กรณีศึกษาบางรายถูกรังแกผ่านโลกโซเชียลมากกว่า 1 ประเภทภายในคนเดียวกัน โดยไม่พบกรณีถูกทำร้ายร่างกายและถ่ายภาพหรือคลิปวิดีโอ ประจาน (Happy Slapping) การศึกษาในครั้งนี้พบว่าการรังแกผ่านโลกโซเชียลไม่ใช่เหตุการณ์ที่มีจุดเริ่มต้นและจุดจบที่ชัดเจนเป็นเส้นตรง และไม่อาจแยกขาดได้จากบริบทชีวิตของเยาวชน มีความเป็นพลวัตสูงและพิจารณาได้หลายมิติ จากการศึกษาประสบการณ์ของเยาวชนผู้ถูกรังแกผ่านโลกโซเชียล ทั้ง 8 คน พบว่ากระบวนการรังแกผ่านโลกโซเชียลแบ่งเป็น 3 ช่วงสำคัญ ได้แก่ ช่วงก่อนการรังแกผ่านโลกโซเชียล ช่วงระหว่างการรังแกผ่านโลกโซเชียล และช่วงหลังผ่านพ้นการรังแกผ่านโลกโซเชียล ซึ่งแต่ละช่วงมีสถานการณ์และเงื่อนไขต่างกัน แต่ส่งผลถึงกัน แต่ละช่วงมีความเกี่ยวข้องกับการรังแกในโลกจริง โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. ช่วงก่อนการรังแกผ่านโลกโซเชียล

การพิจารณาว่าช่วงก่อนการรังแกผ่านโลกโซเชียลเกิดขึ้นตั้งแต่เมื่อใด ไม่ได้ถูกระบุเป็นจุดเวลา แต่เกี่ยวข้องกับสถานการณ์ที่เป็นต้นเหตุหรือคาดว่าน่าจะเป็นต้นเหตุตามการรับรู้ของเจ้าของประสบการณ์นั้น จากเรื่องราวของกรณีศึกษาทั้ง 8 คน พบว่าก่อนการรังแกผ่านโลกโซเชียลเกิดขึ้นจะมีสถานการณ์ที่เป็นมูลเหตุ ได้แก่ ปัญหาความขัดแย้ง ผู้รังแกไม่ชอบบุคลิกภาพหรือพฤติกรรมผู้ถูกรังแก สถานการณ์เสี่ยง การหยอกล้อระหว่างเพื่อน และไม่ทราบสาเหตุแน่ชัด

ปัญหาความขัดแย้ง

สำหรับความขัดแย้งระหว่างบุคคล (Interpersonal conflict) พบว่าสองฝ่ายเป็นเพื่อนสนิทหรือเพื่อนร่วมโรงเรียน เกิดความขัดแย้งเรื่องงานกลุ่ม และ เรื่องชู้สาว

“มันก็จะมึงงานกลุ่ม 4 คน ก็จะมีเขาอยู่ในกลุ่มด้วย แต่พอมาทำงาน เขาไม่ได้สนใจทำงานจริงๆอะ แบบเล่นบ้าง นอนบ้าง นั่งดูละครบ้าง คือพอเราเริ่มไปคุยกับเขา เขาก็เริ่มไม่พอใจเราแล้วเอาเราไปด่า(ในไลน์กลุ่มเพื่อนสนิท) เราก็แค่บอกเขาว่า เออ ให้ช่วยทำงานบ้างน้า กูก็เหนื่อยนะบางที อะไรแบบนี้ แต่เขาเอาไปแต่งให้มันเวอร์จากความจริงไป เขาก็ไปพูดว่าเราไปด่าว่า ไอ้เหี้ย ไอ้สัตว์” (กอล์ฟ/ ชาย/ อายุ 19 ปี)

“ตอนนั้นเคยไปคุยกับรุ่นน้อง แล้วหนูไปรู้ทีหลังว่าน้องคนนี้เขาเคยเป็นแฟนเก่ากับพี่.6 คนนึง วันนั้นหนูนั่งคุยกับน้องเขากับเพื่อนน้องเขาอยู่ แล้วก็มีพี่.6 มาเจอ แล้วเขาก็ไปโพสต์ด่าหนู” (เฟรน/ หญิง/ อายุ 19 ปี)

ผู้รังแกไม่ชอบบุคลิกภาพหรือพฤติกรรมของผู้ถูกรังแก

การรังแกผ่านโลกโซเชียลที่เกิดจากความไม่ชอบหน้าหรือมีอคติต่ออีกฝ่าย พบหลายกรณี เป็นที่น่าสังเกตว่าผู้ที่ถูกรังแกมักมีลักษณะบางอย่างโดดเด่นจากคนกลุ่มใหญ่ เช่น เกือบตัว แสดงออกมากเกินไป ตรงไปตรงมา บางครั้งการแสดงตัวตนความคิดเห็นผ่านสื่อออนไลน์อาจนำไปสู่ความหมั่นไส้ เกลียดชังได้

“ไม่รู้ว่าเป็นปมผมรีปาว ตั้งแต่อนุบาลมาเลย ผมไม่มีเพื่อนเลย เพราะปกติเวลาอยู่โรงเรียนครบครัน ผมจะแยกตัวไปอยู่คนเดียวตลอด บางทีก็คิดอะไรเรื่อยเปื่อยอยู่คนเดียว พิจารณาตัวเองบ้างบางที จะเรียกว่าผมโลกส่วนตัวสูงก็ได้” (มิวสิค/ ชาย/ อายุ 19 ปี)

“เริ่มมาจากพราวอะ มีคนที่ไม่ชอบอยู่แล้วเราอาจจะทำตัวน่าหมั่นไส้ หรือแบบอาจจะโพสต์ของ บางคนก็จะว่าว่าพราวอวดรวยอะไรอย่างนี้ ซ้อสกินแคร์ เครื่องสำอางอะไรก็โพสต์ในพื้นที่ของเราถูกมั้ยะ คนก็จะว่าอวยรวย ชั้นมีเงินชั้นก็ซื้ออย่างนี้ได้เหมือนกัน ทำไมต้องมาอวด แล้วเหมือนกับว่ามันสะสมอะคะ คนก็ค่อนข้างหมั่นไส้” (พราว/ หญิง/ อายุ 24 ปี)

สถานการณ์เสี่ยงที่นำไปสู่การรังแกผ่านโลกโซเชียล

การรังแกผ่านโลกโซเชียลบางเหตุการณ์เกิดขึ้นจากการตกอยู่ในสถานการณ์สุ่มเสี่ยงต่อการถูกรังแกผ่านโลกโซเชียล ไม่ตระหนักว่าตนเองอาจถูกกลั่นแกล้งรังแก เช่น การดื่มสุรากับเพื่อนจนขาดสติ และการคุยกับคนแปลกหน้าทางออนไลน์

“ตอน ม.4 ผมก็มีเพื่อนผู้ชาย อยู่กันเป็นแก๊งค์ 9 คน ทีนี้ผมเพิ่งเข้าแก๊งค์มา แล้วเขาก็รับน้องผมด้วยเครื่องตี้มแอลกอฮอล์ ผมก็กินไปเยอะพอสมควร แล้วผมก็เมา เขาก็ถ่ายคลิปไว้ เป็นรูป 18+ อนาคต ก็เสื้อผ้าไม่เหลืออะพี ผมกินจนผมหลับ ผมไม่รู้ตัวอะพี ไม่รู้แม้กระทั่งไปโผล่ที่นั่นได้ยังไง” (มิวสิค/ ชาย/ อายุ 19 ปี)

“หนูรู้จักผู้ชายคนหนึ่งทาง Bee talk วันนั้นไปบ้านเพื่อนที่อุดร มันอยู่ใกล้กัน ก็เลยคุยกันมาเรื่อยๆ แล้วพักหลังก็เปิดกล้องกัน” (ก๊อบบี้/ หญิง/ อายุ 19 ปี)

การหยอกล้อระหว่างเพื่อน

การรังแกผ่านโลกโซเชียลบางเหตุการณ์ เริ่มต้นจากการหยอกล้อกันระหว่างเพื่อน “เขาเป็นคนที่ชอบเอาปมด้อยของเพื่อนมาล้อเลียนจนเกินสมควรอะครับ เหมือนอย่างเราอะพี เราอ้วนหน้าตาเราแบบเป็นสิวะเยอะ แล้วเขาก็เอาเราไปพูด (ในไลน์กลุ่มเพื่อนสนิท)แบบซ้ำๆไรเงี้ย โอเค มันก็อาจจะสนุกสำหรับเขา หรือสำหรับคนอื่น แต่เขาเอารูปเราไปล้อแบบซ้ำๆ จนเรารู้สึกว่า เอ๊ย เกินไป รีเปล่าบางที มันทำร้ายความรู้สึกของเรามากเกินไป พอเหมือนเราสนิทกันมาก ก็เลยไม่เกรงใจ” (กอล์ฟ/ ชาย/ อายุ 19 ปี)

นอกจากนี้การรังแกผ่านโลกโซเชียลอาจเกิดขึ้นโดยไม่อาจทราบสาเหตุหรือแรงจูงใจที่ชัดเจนของผู้รังแก เช่น เยาวชนบางรายถูกเพื่อนรังแกโดยที่ไม่แน่ใจว่าทำอะไรให้เพื่อนไม่พอใจ “ทุกวันเนี่ย หนูยังไม่รู้เลยว่า เขาเกลียดหนูเรื่องอะไร” (ต้นข้าว/หญิง/ อายุ 19 ปี) อย่างไรก็ตาม ภายในคนคนเดียวอาจพบหลายสถานการณ์ต้นเรื่องที่น่าไปสู่การรังแกผ่านโลกโซเชียล เช่น มี

ปัญหาขัดแย้งเรื่องชู้สาวและมีบุคลิกภาพส่วนตัวที่โดดเด่นทำให้ตกเป็นเป้าหมายของการรังแก และบางคนก็เผชิญกับการรังแกผ่านโลกโซเชียลหลายเหตุการณ์ที่เกิดจากสถานการณ์ต้นเรื่องแตกต่างกัน

2. ช่วงระหว่างการรังแกผ่านโลกโซเชียล

ช่วงระหว่างการรังแกผ่านโลกโซเชียลเป็นช่วงที่เริ่มตั้งแต่กรณีศึกษาพบว่าเกิดการรังแกผ่านโลกโซเชียล ไปจนถึงช่วงปัญหาเริ่มคลี่คลาย แบ่งออกเป็น 3 ช่วงย่อย ได้แก่ ช่วงเริ่มต้นรังแกผ่านโลกโซเชียล ช่วงการรังแกผ่านโลกโซเชียลรุนแรงมากขึ้น และช่วงคลี่คลายการรังแกผ่านโลกโซเชียล

2.1 ช่วงเริ่มต้นรังแกผ่านโลกโซเชียล

เริ่มตั้งแต่รับรู้ว่าการรังแกผ่านโลกโซเชียลขึ้นครั้งแรก ได้แก่ การนินทา/ด่าทอ/ล้อเลียน การเผยแพร่ความลับ การใส่ร้าย การแอบอ้างสวมรอย การตามข่มขู่ การกีดกันทางสังคม และการปล่อยภาพอนาจาร

1) การนินทา ด่าทอ ล้อเลียน (Harassment)

เป็นการรังแกผ่านโลกโซเชียลที่พบมากที่สุด

“ หนูก็ไปเปิดเฟสดู คือแต่ก่อนอะ เฟสหนูชื่อมาตามต้นข้าว เพราะว่าอยากให้ชื่อเพชมันเก๋ๆ ก็เลยตั้งอย่างนั้น แล้วทีนี้เขาก็ขู่ว่า อีเนี้ยต่อแหล อีเนี้ยนำหมันได้ อยากจะดักตบมึงสักทีอะไรอย่างเนี่ย” (ต้นข้าว/ หญิง/ อายุ 19 ปี)

2) การเผยแพร่ความลับ (Outgoing and trickery)

การเปิดเผยความลับมีลักษณะคล้ายการนินทา แต่เป็นการจงใจเอาข้อมูลส่วนตัวหรือเป็นความลับที่อีกฝ่ายมาเปิดเผย ส่งผลให้ผู้ถูก

รังแกอับอาย ถูกละเมิดความเป็นส่วนตัว

“ความลับของเราที่เราเคยบอกเขา(เพื่อนสนิท) เขาก็เอาไปบอกคนอื่นหมด ทั้งที่เราไว้วางใจจะบอกเขา เขาเอาไปเติมแต่งให้มันตลกขบขันอะไรอย่างนี้ ล้อเราซ้ำๆ ทำให้เรารู้สึกแย่มากกับเพื่อนคนนี้นี้มาก เป็นเรื่องแฟนเก่าอะครับ เรื่องเขาไปนอกใจ เราก้เล่าให้เขาฟัง แต่เขากลับไปเล่าให้คนอื่นแบบนินทา” (กอล์ฟ/ ชาย/ อายุ 19 ปี)

3) การใส่ร้าย (Denigration)

การใส่ร้ายมักเกิดพร้อมกับการนินทา คำทอ ล้อเลียน (Harassment) เกิดจากปัญหาความขัดแย้งในช่วงก่อนเกิดการรังแกผ่านโลกโซเชียล เมื่อเกิดปัญหาขึ้นจะมีฝ่ายหนึ่งโจมตีอีกฝ่ายด้วยการใส่ร้ายเพื่อให้ถูกเข้าใจผิด ถูกดูหมิ่นเกลียดชัง คนรอบข้างมีบทบาทสำคัญในการสนับสนุนการรังแก เช่น เชื่อข่าวลือแล้วรุมตำผู้ถูกรังแก หรือแชร์ข่าวลือนั้นให้กระจายออกไปในวงกว้าง “พลอยอะมันก็ทวีตเป็นเรื่องเป็นราวเลยนะ คือมันก็เป็นความจริงบ้าง แต่มันก็มีที่ไม่ใช่ความจริง แบบไปเรื่อย แบบเหมือนดาวไปแย่งเขามา ใส่ร้ายเหมือนดาวอะไปเป็นมือที่สาม แล้วดาวเข้าไปยุ่งให้เขาเลิกกัน จริงๆแล้วอะไม่ใช่ เขาเลิกกันมาตั้งสองเดือนแล้ว เขาพยายามให้คนอื่นเกลียดหนู มีแบบ บอกว่า เราอะโทรไปหา แล้วก็ไปดำ ซึ่งเราอะไม่เคยทำ แล้วก็บอกว่า เราอะโทรไปตื้อก็อด โทรไปจีบ ไปแย่งเรื่อยๆอย่างเนี่ย เขาทวีตว่าเรื่องมันเป็นอย่างนี้” (ดาว/ หญิง/ อายุ 19 ปี)

4) การแอบอ้างสวมรอยตัวตน (Impersonation)

การสวมรอยตัวตนออนไลน์นั้นทำได้ง่ายกว่าในโลกจริงมาก การวิจัยในครั้งนี้

พบว่ากอล์ฟเป็นกรณีศึกษาที่ถูกสวมรอยตัวตนอยู่บ่อยๆ เพราะไว้วางใจให้เพื่อนรู้รหัสเข้ามือถือและเพื่อนก็อาศัยไว้วางใจนั้นมาละเมิดสิทธิส่วนตัว สวมรอยทำเรื่องน่าอับอาย “อย่างโทรศัพท์ผมอย่างเนี่ยอะครับ เขาก้ชอบมายืม ถ่ายเล่น แบบถ่ายรูปหน่อย แล้วเขาก้เห็นรูปเราที่เราถ่ายเล่นๆ ยังเจ็ยอะครับ เขาเห็นแล้วเขาก้้อพลงเฟซเรา พิมพ์แคปชั่นแบบที่มันตลกสำหรับเขา แต่มันไม่โอเคสำหรับเรา เช่น เอารูปผมไปโพสต์แล้วพิมพ์ว่า สวัสดิ์ค่ะ หนูคือลูกกะหรี่ หรือเขาเอาเฟซ(เฟซบุ๊ก)เราไปทักคนอื่นอย่างเนี่ย ทำให้เรากับแฟนทะเลาะกัน”

5) การตามข่มขู่ (Cyberstalking)

การข่มขู่ผ่านโลกโซเชียล ทำให้รู้สึกไม่ปลอดภัย หวาดระแวง เป็นรูปแบบการรังแกที่มีการใช้อำนาจอย่างชัดเจน มีความไม่สมดุลทางอำนาจ (Power imbalance) ในงานวิจัยนี้พบการข่มขู่ที่เชื่อมโยงกับการปล่อยภาพอนาจาร (Sexting) ข่มขู่ให้ผู้ถูกรังแกต้องทำตามเงื่อนไขต่างๆ แลกกับการไม่เปิดเผยภาพ “ภาพนั้นก็เสื้อผ้าไม่เหลืออะพี แล้วทีนี้เขาก็มีข่มขู่ตลอดเลย เวลาทำอะไรไม่ถูกใจ บางทีเขาก็จะเอาไปปล่อยให้เพื่อนในห้องดู เขาก้ทำท่าจะส่งแล้วนะเว้ย มึงจะทำไม่ทำ แบบ เฮ้ย มีวลิต ปล่อยละนะ” (มีวลิต/ ชาย/ อายุ 19 ปี) หรือ “เขาบอกว่า ห้ามหาย ห้ามหนีไปไหน มันก็บอกว่า คนอย่างหนูเอาเงินมาฟาดหัวมัน ก็เอามันออกจากชีวิตไม่ได้หรอก เขาบอกว่า เราลบรูปออกได้นะ แต่เธอห้ามหายไปจากเรา รูปนี้(รูปโชว์หน้าอก)มันปล่อยถึงเพื่อนเธอได้นะ” (ก๊ิบก๊ิบ/ หญิง/ อายุ 19 ปี)

6) การกีดกันออกจากกลุ่ม (Exclusion)

เป็นการแสดงความเกลียดชัง ไม่ยอมรับเข้าสังคม เช่น การปิดกั้นไม่ให้มีปากเสียงให้กลุ่ม “เราไม่เข้าประชุม เวลาเพื่อนคุยไรกัน ในไลน์ เราก็จะถามว่า อ้าว มันไม่ใช่แบบนั้นหรือ ก็จะมีเพื่อนกลุ่มหนึ่งที่เขายกบอกว่า ไม่เข้าประชุมแล้ว จะรู้อะไร คนไม่เข้าประชุมไม่มีสิทธิมาพูด เราก็เลย แบบไม่พูดอะไรละ” (เกรซ/ หญิง/ อายุ 22 ปี) หรือ “เขาบล็อกเราค่ะ กลุ่มเฟซทั้งห้องที่เอาไว้อายุ เรื่องงาน เรื่องเรียน” (ต้นข้าว/ หญิง/ อายุ 19 ปี) บางครั้งการกีดกันออกจากกลุ่มสังคมออนไลน์จึงเกิดขึ้นพร้อมกับการนินทา ด่าทอ (Harassment)

7) การปล่อยภาพอนาจาร (Sexting)

ภาพอนาจารอาจได้มาด้วยความยินยอมของอีกฝ่าย โดยเฉพาะทั้งสองฝ่ายมีความสัมพันธ์เชิงคู่สาว หรือแอบถ่ายโดยอีกฝ่ายไม่เต็มใจ แต่เอาไปเปิดเผยโดยไม่ได้รับอนุญาต “เราวิดีโอคอลกับเขา(แฟนเก่าซึ่งเป็นผู้ชาย) เราไว้ใจ เขามากวิดีโอคอลกับเขาตอนอาบน้ำ แล้วเขาแคปรูปเรา แล้วเอาไปส่งให้เพื่อนเราดู โชคดีที่ว่ามันไม่เห็นข้างล่าง” (กอล์ฟ/ ชาย/ อายุ 19 ปี) หรือ “มีอยู่ครั้งนึงเขา(กลุ่มเพื่อนสนิท)ส่ง แต่เขาก็เซ็นเซอร์ไว้ตรงส่วนสำคัญ(อวัยวะเพศ) คือให้รู้ว่า แก้วอยู่ยูนะ” โดยเหตุการณ์ครั้งนั้นทำให้มีวิศกพยายามไม่เข้าห้องเรียนนานเกือบ 2 ปี

การรังแกผ่านโลกโซเชียลมักเกิดขึ้นหลายประเภทในเหตุการณ์เดียว ได้แก่ การนินทา ด่าทอ ล้อเลียน กับ การกีดกันทางสังคม, การนินทา ด่าทอ ล้อเลียน กับ การใส่ร้าย, การเผยแพร่ความลับ กับ การแอบอ้างสวมรอย และการตามข่มขู่ กับ การปล่อยภาพอนาจาร โดยการ

รังแกผ่านโลกโซเชียลเกิดขึ้นหลากหลายช่องทาง ทั้ง เฟซบุ๊กส่วนตัวหรือเฟซบุ๊กกลุ่ม(Facebook) ไลน์ส่วนตัว หรือไลน์กลุ่ม(Line) ทวิตเตอร์ (Twitter) อินสตาแกรม(Instagram) บีทอล์ค(Bee talk) ยูทูบ (Youtube) และเว็บไซต์สาธารณะต่างๆ (Websites) เช่น pantip.com

2.2 ช่วงการรังแกผ่านโลกโซเชียลรุนแรงมากขึ้น

เมื่อผ่านช่วงเริ่มต้นการรังแกมา ระยะเวลาหนึ่ง การรังแกผ่านโลกโซเชียลก็จะมี ความรุนแรงมากขึ้น ซึ่งระยะเวลาจากช่วงเริ่มต้นรังแกกับช่วงเกิดความรุนแรงแตกต่างกันตามสถานการณ์ บางกรณีพบว่าเมื่อเริ่มต้นแล้วก็จะเข้าสู่ช่วงรุนแรงอย่างรวดเร็วเพียงไม่กี่ชั่วโมง หรือไม่กี่วัน บางกรณีกินระยะเวลานานหลายเดือน ซึ่งเป็นการรังแกที่ละเล็กละน้อยแต่เรื้อรังสะสม จากเรื่องราวของกรณีศึกษาทั้ง 8 คนพบว่าช่วงที่การรังแกผ่านโลกโซเชียลมีความรุนแรงมากขึ้นมีลักษณะดังนี้

1) เหตุการณ์บานปลาย

เหตุการณ์บานปลายที่เกิดขึ้น อาจไม่ได้เกิดจากคู่กรณีโดยตรงแต่เป็นการปะทะกันระหว่างเพื่อนพ้องของทั้งสองฝ่าย(Flaming) “พอเขาอะ ด่าไซ่มะ แล้วเพื่อนดาวู้ก็โมโหอะ เหมือนกับด่ากันไปด่ากันมา ชัดกันไปชัดกันมาในทวิตอย่างเงี้ย” (ดาว/ หญิง/ อายุ 19 ปี)

2) การรังแกดำเนินต่อเนื่องเป็นเวลานาน

มักพบในคู่ความสัมพันธ์ที่เป็นเพื่อนกันหรืออยู่ร่วมสังคมเดียวกัน ทำให้ต้องเจอกันในโลกจริงแต่ไม่สามารถสื่อสารเพื่อหาทางออก

ได้ เช่น “เขาแะเราตลอด จิกรามาตลอด จนเรา
ไม่ไหวแล้ว” (เกรซ/ หญิง/ อายุ 22 ปี) หรือ “มัน
กินเวลาไปตั้งสองสามปีแล้วนะที่เราเจอแบบนี้”
(ต้นข้าว/ หญิง/ อายุ 19 ปี)

3) การเกิดกระแสต่อต้านในวง
กว้างหรือผู้รับรู้มีจำนวนเพิ่มขึ้น

โดยเฉพาะผู้ถูกรังแกเป็นคนที่ม
ชื่อเสียงหรือมีคนรู้จักเยอะในแวดวงสังคมนั้น ยิ่ง
ทำให้เรื่องราวกระจายไปอย่างรวดเร็วมากขึ้น เช่น

“ด่าเยอะมากค่ะพี่ แบบ มึงทำ
ตัวสูงส่งมาจากไหนเธอ เป็นใครอะไร ไม่เห็นรู้จัก
ไม่เห็นจะดังเลย มีตัวตนเธอ คือก็ด่าค่อนข้างแรง
ก็มีคำหยาบคาย ด่าพ่อด่าแม่ ด่าแบบ ด่าไปทุก
อย่าง เป็นสติเฟื่องเพื่อนเธอ อี๊ อี๊เหี้ย ภูเกลียดมึง
เกลียดขี้หน้ามึง โห ทุกอย่างเลยอะคะในทวิตเตอร์
ด่าคือไม่ใช่แค่ลิบคน ร้อยคน แต่คือเป็นพันอะ”
(พรวา/ หญิง/ อายุ 24 ปี)

“เรื่องอ่ะมันไปไวมากกกก แล้ว
ทีนี้คน(ในโรงเรียน)ก็เลยรู้ว่าดาวกับก็อตอะคุยกัน
เขาก็เลยว่ แฮ้มันคือเรื่องจริง(เรื่องแย่งแฟน) เขา
ก็เลยทวิตต่อกันอะ รีเยอะมากเลยนะ รึๆๆๆ”
(ดาว/ หญิง/ อายุ 19 ปี)

4) การเกิดวงจรการรังแก

พบในการรังแกแบบตามข่มขู่
และการปล่อยสภาพอนาจาร เนื่องจากผู้ถูกรังแก
กลัวว่ารูปจะถูกปล่อยจึงยอมทำตามเงื่อนไข แต่ยิ่ง
ทำตามเงื่อนไขผู้รังแกก็ยิ่งรังแกต่อไปเรื่อยๆ
กลายเป็นวงจรที่ไม่สิ้นสุดโดยง่าย

“เหมือนอยากได้(เงิน) อีก มา
หลอกเราว่ามันลบ(รูปโชว์หน้าอก)ไปแล้ว มันบอก
ว่า แน่จริงก็ส่งเงินมาให้อีกสิ มันก็โทรหาหนูรั้วๆ

หลายๆรอบ มันก็โทรทางเฟซ พอเฟซติด หนูคว่ำ
หน้าจอ ก็ทักทางไอจี ทักมาตลอด เขาคิดว่าเขา
เป็นทหารเขาจะทำอะไรกับเราก็ได้ มันก็บอกว่า
คิดเหรว่าน้ำหน้าอย่างมึงจะเอาชีวิตเขาออกไป
ได้” (ก๊อบบี้/ หญิง/ อายุ 19 ปี)

เงื่อนไขสำคัญที่ทำให้การรังแก
ผ่านไซเบอร์เข้าสู่ช่วงรุนแรง คือ วิธีการจัดการ
ปัญหาที่ไม่เหมาะสม ส่วนใหญ่เป็นการจัดการที่
ไม่ได้เน้นที่ตัวปัญหา แต่เป็นการหลบเลี่ยงเพื่อนนำ
ตัวเองออกจากสถานการณ์ตึงเครียด หรือตั้งรับ
ด้วยการนิ่งเงียบหรือยอมทำตามเงื่อนไขโดย
คาดหวังว่าปัญหาจะดีขึ้น การปรึกษาครอบครัว
อาจได้ผลบวกหรือลบ หากครอบครัวให้กำลังใจ
แม้ไม่ได้ช่วยแก้ไขปัญหาโดยตรงแต่ช่วยเสริมพลัง
ใจเยาวชนได้และนำไปสู่ช่วงการคลี่คลายปัญหาใน
ขั้นต่อไป ในทางตรงข้ามหากครอบครัวไม่เข้าใจ
ซ้ำเติม เห็นเป็นเรื่องปกติ เยาวชนไม่อาจพึ่งพา
ครอบครัวได้และหาทางแก้ไขปัญหาด้วยตนเอง ซึ่ง
หากมีทักษะการเผชิญปัญหาเยาวชนก็จะผ่านไปสู่
ช่วงคลี่คลาย แต่หากแก้ไขปัญหามาไม่ได้ก็พบว่ามี
กรณีศึกษาบางรายพยายามฆ่าตัวตาย

2.3 ช่วงคลี่คลายการรังแกผ่านโลกไซ
เบอร์

เป็นช่วงที่กรณีศึกษารับรู้ว่
สถานการณ์ดีขึ้นกว่าช่วงการรังแกผ่านโลกไซเบอร์
รุนแรงอย่างเห็นได้ชัด ปัญหาเริ่มถูกแก้ไข เริ่มมี
ชีวิตปกติ คุณภาพชีวิตดีขึ้น การรังแกอาจยังไม่
สิ้นสุดโดยสมบูรณ์ แต่รุนแรงน้อยลงจนถึงไม่ส่งผล
กระทบต่อชีวิต หรือส่งผลน้อยมาก ซึ่งกรณีศึกษา
แทบทุกรายเข้ามาสู่ช่วงนี้ได้ ส่วนใหญ่เข้าสู่ช่วงนี้
โดยผ่านช่วงความรุนแรงมาก่อนตามลำดับ บาง

รายเข้าสู่ช่วงคลี่คลายชั่วคราวแล้วกลับไปช่วงความรุนแรงสลับไปมาจนปัญหาคลี่คลายในที่สุดหรือบางรายไม่รู้ว่าสถานการณ์ที่ดูเหมือนจะคลี่คลายชั่วคราวนั้นและเป็นไปในทิศทางใดต่อ หรือมีการแอบรังแกผ่านโลกโซเชียลอยู่หรือไม่ ดังนี้

1) **ปรับตัวได้แม้การรังแกยังไม่สิ้นสุด**

แม้การรังแกยังไม่สิ้นสุดแต่กรณีศึกษาบางรายเริ่มปรับตัวได้มากขึ้น ไม่กระทบชีวิตด้านอื่น “เขาไม่ได้มีบทบาทอะไรในชีวิตหนูมาก มันก็จะเป็นเรื่องจิตใจกับสังคม เรื่องการเรียนการใช้ชีวิตหนูก็ทำตามปกติของหนู” (เฟรน/หญิง/อายุ 19 ปี)

2) **จัดการปัญหาได้สำเร็จ**

สิ่งที่เห็นได้ชัดคือผู้ถูกรังแกได้จัดการปัญหา (coping) อย่างมีประสิทธิภาพ ทำให้การรังแกเริ่มเปลี่ยนแปลงไปในทางที่ดีขึ้น โดยวิธีการจัดการปัญหาที่ได้ผล มีดังนี้

การสื่อสารความรู้สึก

“บอกตรงนั้นเลยว่าเรามีภาวะซึมเศร้า ทุกครั้งที่เราโดนกดดันหรือคิดว่าทำอะไรไม่ดีพอ เราโทษตัวเองตลอด รู้สึกว่าอยากตายมากๆ เราก็เลยเซฟตัวเองตลอด ไม่อยากเจอคนเยอะๆ หรือรับรู้อะไรมากมาย เราขออยู่ตรงที่แค่นี้ ได้ยินแค่เนี่ย ก็พอ เพื่อนพอรู้ ได้ยิน ก็เข้าใจหลังจากเสร็จตรงนั้น กลายเป็นว่าเพื่อนหลายคนเข้ามาถอดเข้ามาขอโทษเรา” (เกรซ/หญิง/อายุ 22 ปี)

การเพิกเฉยต่อการรังแก

การเพิกเฉยต่อการรังแกเป็นการตอบสนองต่อปัญหาที่แตกต่างจากการนั่งเงียบ

ยอมให้รังแก แต่เป็นการแสดงออกว่าผู้ถูกรังแกมีความเข้มแข็งและไม่ยินยอมให้การกระทำของผู้รังแกมีอิทธิพลเหนือตนได้ “หนูไม่อยากพูดด้วยสำหรับหนู เขาไม่มีตัวตนแล้ว” (เกรซ/หญิง/อายุ 22 ปี)

มองหาความช่วยเหลือ

“สิ้นสุดตรงที่ว่า ไปแจ้งความพอดีค่ะ ถ้าเกิดไม่แจ้งความมันก็จะแย่ จะทำต่อไปเรื่อยๆ” (ก๊อบก๊อบ/หญิง/อายุ 19 ปี)

กลับมาสนใจดูแลตนเอง

การหันกลับมาดูแลตัวเองเป็นการเปลี่ยนจุดสนใจจากผู้รังแก กลับมาอยู่ที่ตัวเอง เมื่อใส่ใจตัวเองมากขึ้นก็จะทำสิ่งต่างๆเพื่อตัวเอง เช่น “ผมเริ่มเข้าห้องเรียนตอนม.6 เทอม 2 สังเกตง่ายเลย เกรดผมแตะ 3 ผมเข้าเรียน ผมส่งงานตามงานทุกอย่าง” (มิวสิค/ชาย/อายุ 19 ปี)

ชี้แจงความจริง

“เราก็ออยู่หนึ่งมานานแล้ว เราก็ไม่ไหวเหมือนกันนะ เราก็ทวิตบ้าง ทวิตความจริงไปว่าที่เขาสองคนเล็กกันอะเพราะว่าผู้หญิงนอกใจเขาเล็กกันมาตั้งนานแล้ว ดาวไม่ใช่มือที่สามที่คบซ้อน ก๊อตที่เป็นผู้ชายเขาก็ทวิตว่าความจริงเป็นยังไง ทีนี้คนก็แบบว่า อ้าว คดีพลิก ก็รีๆๆๆ ทวิตกัน จนนาง(ผู้รังแก)เงียบไปเลยอะ” (ดาว/หญิง/อายุ 19 ปี)

3) **ผู้รังแกยุติไปเอง**

สถานการณ์ที่ผู้รังแกยุติการรังแกไปเอง มักเกี่ยวข้องกับบริบทของเวลา เมื่อเวลาผ่านไปกระแสการต่อต้านผู้ถูกรังแกก็เริ่มลดลง หรือแกล้งมานานจนเลิกแกล้งไปเอง เช่น

“*(กระแสด) ซาลงอะคะ*” (พราว/ หลุยง/ อายุ 24 ปี) หรือ “*เขาเพื่อที่จะแกล้งละ คือแกล้งอีนี้ไปมันก็เท่านั้นอะ เขาก็เลิกไปเอง แต่ว่า เขาก็ไม่เลิกที่จะเสียตลิวในโลกรจริงนะ*” (ตันข้าว/ หลุยง/ อายุ 19 ปี)

4) เหตุการณ์กลับไปสู่ช่วงรุนแรงอีกครั้ง

พบในการรังแกประเภทตามข่มขู่และปล่อยสภาพอนาจาร เหตุการณ์จะกลับไปกลับมาระหว่างช่วงรุนแรงกับคลี่คลาย เพราะผู้รังแกข่มขู่และผู้ถูกรังแกการจัดการปัญหาแบบยอมทำตามเงื่อนไขของผู้รังแก ทำให้เรื่องราวเริ่มคลี่คลายกลับไปรุนแรงอีกครั้ง

3. ช่วงหลังผ่านพ้นการรังแกผ่านโลกไซเบอร์

เป็นช่วงหลังรับรู้ว่าการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ในเหตุการณ์นั้นๆ ได้คลี่คลายไปแล้ว สิ้นสุดไปแล้ว กรณีศึกษาไม่พบการลงมือของผู้รังแกอีก ภายใต้การรับรู้และบริบทของตน สถานการณ์ในช่วงหลังผ่านพ้นการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ที่สำคัญคือการก้าวข้ามประสบการณ์และการเผชิญกับการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ครั้งใหม่ การก้าวข้ามประสบการณ์เกิดจากการปรับตัว เยาวชนที่เริ่มกล้าเผชิญหน้ากับผู้รังแกและปรับตัวเข้าสู่สังคมได้ จะมีความมั่นใจเกิดการตระหนักในศักยภาพของตน (Self-efficacy) นอกจากนี้พบว่า การได้ถ่ายทอดประสบการณ์ให้ผู้อื่นและช่วยเหลือคนอื่นที่เกิดปัญหาทำให้เกิดการเห็นคุณค่าในตนเอง (Self-worth) โดยบุคคลรอบข้างมีบทบาทช่วยเหลือให้กำลังใจ ทำให้เยาวชนเกิดความรู้สึกได้รับความรักและเป็นที่ยอมรับ (Love and belonging) ได้ รับ การ เสริม ก ำ ลัง ใจ

(Encouragement) นำไปสู่อารมณ์ก้าวข้ามประสบการณ์ไปได้ และยังพบว่าหากเยาวชนมีคนที่ใกล้ชิดที่ไว้วางใจ เป็นที่พึ่งได้ จะเกิดความรู้สึกปลอดภัย (Safety) ลดความหวาดระแวงและมั่นใจว่าจะมีคนช่วยเหลือให้พ้นผ่านปัญหา

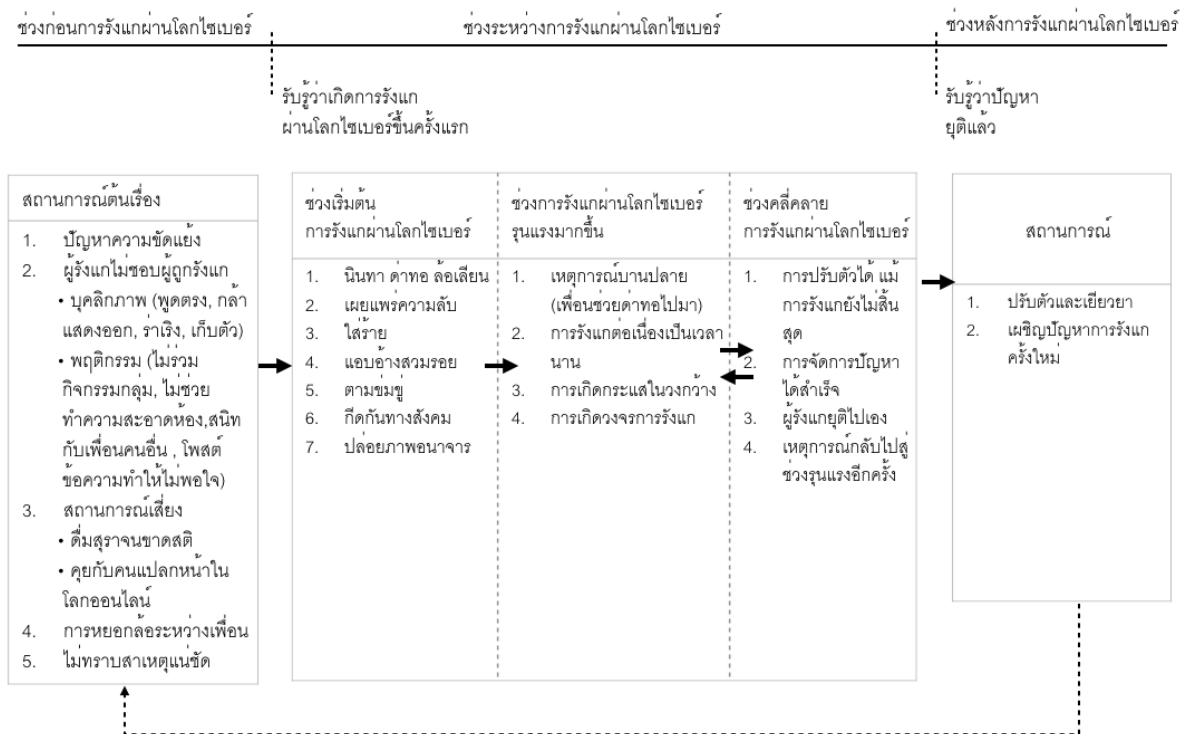
อย่างไรก็ตามเยาวชนบางรายอาจต้องเผชิญการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ครั้งใหม่ ซึ่งในการศึกษานี้พบว่าเยาวชนที่มีบุคลิกภาพบางอย่างดึงดูดผู้รังแก และต้องเจอปัญหาในตนเองเดิมอีก เช่น บุคลิกภาพเก็บตัว หรือเปิดเผยมากเป็นพิเศษ “*ดาวรู้สึกว่าจะ ตั้งใจตั้งใจชอบ ตั้งใจทำอะไรทุกอย่าง เพราะอยากมาที่นี่ (จังหวัดหนึ่งทางภาคเหนือ) มาให้ไกลจากกรุงเทพฯ อะ อยากเจอสังคมใหม่ๆ เราตั้งความหวังไว้มากกว่า ที่นี้ เราต้องมีสังคมดีกว่าที่นั่น แล้วที่ทุกอย่างมันกำลังไปได้ดี แล้วเราก็มารู้สึกว่า เรายังคงอยากมาที่นี่ เราสร้างมา มันหายยยไปหมดเลย ความสบายใจอะไรอย่างนี้ มันไม่มีเลยอะ กลายเป็นว่าหนูเป็นเหมือนเดิม*” (ดาว/ หลุยง/ อายุ 19 ปี)

ผู้วิจัยได้สรุปแผนภาพกระบวนการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ทั้งหมดตั้งแต่ช่วงก่อนเกิดการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ ช่วงระหว่างการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ และช่วงหลังผ่านพ้นการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ ในภาพประกอบ 1 โดยแต่ละช่วงแบ่งตามการรับรู้ของเยาวชนว่าเหตุการณ์มาถึงจุดเปลี่ยนผ่านสำคัญ และแต่ละช่วงมีความทับซ้อนไม่สามารถแยกออกได้เด็ดขาด เพราะเป็นกระบวนการที่มีความต่อเนื่องส่งผลต่อกันและกัน เยาวชนส่วนใหญ่สามารถปรับตัวจนมาถึงช่วงผ่านพ้นการรังแกผ่านโลกไซเบอร์มาได้ แต่บางรายยังติดอยู่ในช่วงการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ที่มีความ

รุนแรงเพราะเหตุการณ์เกิดเรื้อรังยังไม่จบสิ้น นอกจากนี้มีเยาวชนบางรายเจอเหตุการณ์รังแกผ่านโลกโซเชียลครั้งใหม่ โดยเส้นทางการรังแกผ่าน

โลกโซเชียลมีความหลากหลายขึ้นอยู่กับประเภทการรังแก การจัดการปัญหา เจือปนไขทางสังคมต่างๆ

แผนภาพแสดงกระบวนการรังแกผ่านโลกโซเชียล



ภาพประกอบ 1 สรุประบวนการรังแกผ่านโลกโซเชียลของเยาวชน

อภิปรายผล

การอภิปรายผลแบ่งออกตามกระบวนการรังแกผ่านโลกโซเชียล ดังนี้

1. ช่วงก่อนการรังแกผ่านโลกโซเชียล

ช่วงก่อนการรังแกผ่านโลกโซเชียลเป็นช่วงการเกิดความขัดแย้ง หรือผู้รังแกไม่พอใจพฤติกรรมหรือบุคลิกภาพบางอย่างของผู้ถูกรังแก

การรังแกผ่านโลกโซเชียลเกิดขึ้นระหว่างเพื่อนหรือคนรู้จักกัน หลายครั้งเกิดขึ้นในบริบทของโรงเรียนหรือมหาวิทยาลัย ซึ่งในหนังสือชื่อ

สอดคล้องกับงานวิจัยของวัฒนาวดี ศรีวัฒนพงศ์; และ พิมพกา ธาณินพงศ์ (2558) ได้สำรวจเยาวชนที่ศึกษาชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จังหวัดเชียงใหม่ จำนวน 351 คน พบว่าเยาวชนผู้รังแกผ่านโลกโซเชียลมากกว่า 1 ใน 4 (ร้อยละ 28.57) ระบุว่าเกิดจากการมีปัญหาขัดแย้งกันมาก่อน และจากการวิจัยพบว่า

A Social-ecological Approach to Cyberbullying โดยไรท์ (Wright. 2016) รวบรวมความรู้ที่เกี่ยวข้องกับการรังแกผ่านโลกโซเชียลใน

มุมมองทางทฤษฎีนิเวศวิทยาทางสังคมในระบบต่างๆ โดยเชื่อมโยงทฤษฎีกับจากงานวิจัยที่ผ่านมา ได้สรุปเนื้อหาไว้ว่ามีกรณีศึกษามากมายที่พบว่าเยาวชนตกเป็นเหยื่อการรังแกผ่านโลกโซเชียลที่เกิดขึ้นจากกลุ่มเพื่อนใกล้ตัวและเกี่ยวข้องกับการศึกษา

การรังแกผ่านโลกโซเชียลหลายกรณีพบว่ามี การรังแกในโลกจริงเข้ามาเกี่ยวข้อง ทั้งก่อนเกิด การรังแก ระหว่าง และหลังผ่านพ้นการรังแกผ่านโลกโซเชียล สอดคล้องกับงานวิจัยของ กูว์ (Guo. 2016) ที่วิเคราะห์งานวิจัยจำนวน 77 ตั้งแต่ปี 2004-2013 พบว่าปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการเป็นผู้ถูกรังแกผ่านโลกโซเชียลมากที่สุดคือ การเป็นผู้ถูกรังแกในโลกจริง และ การมีปัญหาสุขภาพจิตเรื้อรัง แสดงว่าการรังแกผ่านโลกโซเชียลมีความเกี่ยวข้องกับประสบการณ์การรังแกในโลกจริงอย่างมาก อีกทั้ง ผู้รังแกและถูกรังแกมักเป็นคนที่มีปัญหาพฤติกรรมหรือสุขภาพจิตไม่ดี ผู้ถูกรังแกส่วนใหญ่เคยรังแกหรือถูกรังแกในโลกจริงมาก่อน, เป็นคนที่เครียด ซึมเศร้า โดดเดี่ยว, ทำกิจกรรมในโลกออนไลน์บ่อย, สิ่งแวดล้อมในครอบครัวไม่ดี และมักถูกปฏิเสธจากกลุ่มเพื่อน สอดคล้องกับกรณีศึกษา 5 ใน 8 ราย ที่มีลักษณะเหล่านี้

2. ช่วงระหว่างการรังแกผ่านโลกโซเชียล

2.1 ช่วงเริ่มต้นการรังแก

หลังจากเกิดความขัดแย้ง ไม่ชอบหน้า ไม่พอใจพฤติกรรมผู้ถูกรังแก หรือการหยอกล้อระหว่างเพื่อน ทำให้การรังแกผ่านโลกโซเชียลเกิดขึ้นในรูปแบบต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นการนินทา ตำหนอ ใส่ร้าย เปิดเผยความลับที่น่าอาย สวมรอย ปิดกั้นการเข้ากลุ่มออนไลน์ ส่งต่อภาพอนาจาร ซึ่ง

พบว่าบางกรณีผู้ถูกรังแกพยายามบอกเพื่อนว่ารู้สึกไม่ดีที่เพื่อนหยอกล้อจนรู้สึกว่าการรังแก แต่เพื่อนกลับมองว่าเป็นเรื่องล้อเล่นสนุกสนานตามปกติ นอกจากนี้กรณีศึกษาบางรายมองว่าสิ่งที่ตนถูกกระทำนั้นเป็นเรื่องเลวร้ายและไม่ถูกต้อง แต่ก็มองว่าการรังแกผ่านโลกโซเชียลเป็นเรื่องปกติที่ต้องเจอในสังคม สอดคล้องกับงานวิจัยของวิมลทิพย์ มุสิกพันธ์; และ ศิวพร ปกป้อง (2553) ที่สำรวจเยาวชนไทยอายุ 12-24 ปี 2,500 คน พบว่า แม้เยาวชนส่วนใหญ่เห็นว่าการรังแกผ่านโลกโซเชียลเป็นเรื่องไม่ถูกต้อง (ร้อยละ 72) แต่มีเยาวชนมากกว่า 1 ใน 4 (ร้อยละ 28) ที่เห็นว่าเป็นเรื่องปกติ เช่นเดียวกับ งานวิจัยของณัฐรัชต์ สาเมาะ (2556) ซึ่งสนทนากลุ่มและสัมภาษณ์เชิงลึกกับเยาวชนอายุ 15-24 ปี ในจังหวัดหนึ่งของภาคกลาง จำนวน 22 คน พบว่าเยาวชนมองว่าการรังแกผ่านโลกโซเชียลเป็นเรื่องปกติธรรมดา สะท้อนว่าแทนที่การรังแกผ่านโลกโซเชียลจะถูกแก้ไขได้ ในช่วงเริ่มต้น แต่กลับดำเนินต่อไป โดยส่วนหนึ่งเกี่ยวข้องกับทัศนคติที่ไม่เหมาะสม

2.2 ช่วงการรังแกมีความรุนแรงมากขึ้น
เมื่อพิจารณาในมุมมองทฤษฎีนิเวศวิทยาทางสังคม (Bioecological Model) ของบรอนเฟรนเบรเนอร์ (Bronfenbrenner. 1994) พบว่าเป็นช่วงที่ระบบสังคมมีอิทธิพลต่อเยาวชนมากที่สุด มีเงื่อนไขทางสังคมมากมายเข้ามาเกี่ยวข้องและทำให้สถานการณ์รุนแรง โดยระบบที่มีบทบาทสำคัญคือ ระบบจุลภาค (Microsystem) ทั้งครอบครัว ครู โรงเรียน ผู้รังแก(ส่วนใหญ่เป็นเพื่อน) ต่างมีส่วนทำให้สถานการณ์รุนแรงมากขึ้น บางครอบครัวไม่เข้าใจและคิดว่าการรังแกผ่านโลกโซเชียล

เบอร์เป็นเรื่องปกติ ทำให้เยาวชนรู้สึกว่าจะไม่สามารถพึ่งพาครอบครัวได้ บางกรณีพบว่าครูที่ทราบเรื่องการรังแกผ่านโลกไซเบอร์แก้ไขปัญหามิได้ถูกต้อง เช่น พึ่งความข้างเดียวแล้วโทษฝ่ายผู้ถูกรังแก หรือบอกให้ลืมเรื่องที่เกิดขึ้นเพราะคิดว่า “เดี๋ยวมันก็ผ่านไป” ส่วนโรงเรียนมักละเลยปัญหาการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ ไม่ได้ประเมินว่าเยาวชนที่มีปัญหาในโรงเรียนเป็นเพราะถูกรังแกผ่านโลกไซเบอร์ แต่เน้นระบบการลงโทษนักเรียน และที่สำคัญคือตัวผู้รังแกที่พบคือเพื่อน(พบมากที่สุด) ได้รังแกซ้ำเป็นเวลานาน เพิ่มระดับการรังแก หรือรังแกหลายรูปแบบ ผู้รังแกจึงเป็นเงื่อนไขทางสังคมที่สำคัญและมีอิทธิพลโดยตรงในช่วงนี้

ใน ระบบ ปฏิสัมพันธ์ (Mesosystem) คู่ปฏิสัมพันธ์ที่พบมากคือ ผู้รังแกกับผู้พบเห็นการรังแก (Bystanders) ซึ่งพบการปฏิสัมพันธ์ 2 ลักษณะคือ สนับสนุนซึ่งกันและกัน หรือไม่ได้สนับสนุนผ่านการโต้ตอบโดยตรงแต่แสดงสัญญาณการเห็นคล้อยตามกัน เช่น การกดไลค์ (Like) ส่วนอีกรูปแบบคือ การโจมตีกันเองระหว่างฝ่ายผู้รังแกกับผู้พบเห็นการรังแกที่เป็นฝ่ายปกป้องผู้ถูกรังแก เช่น การด่าทอกันไปมา (Flaming) ทั้งหมดที่กล่าวมาทำให้การรังแกผ่านโลกไซเบอร์เข้าสู่ช่วงรุนแรง นอกจากนี้ยังมีกลุ่มต่อต้านผู้ถูกรังแก (Anti groups) ที่เกิดจากการรวมกลุ่มผู้รู้สึกเกลียดชังผู้ถูกรังแก สิ่งที่น่าสนใจคือปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้รังแกและผู้พบเห็นการรังแกเกิดขึ้นในโลกออนไลน์แต่ไม่แสดงออกในโลกจริง นอกจากนี้ยังพบปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูและนักเรียนรุ่นพี่ที่เห็นคล้อยตามกัน สะท้อนบริบทของโรงเรียนที่เป็นพื้นที่ไม่ปลอดภัย

2.3 ช่วงคลี่คลายการรังแกผ่านโลกไซเบอร์

พบว่าการจัดการปัญหาที่ทำให้สถานการณ์คลี่คลายไปได้ คือ การสื่อสารความรู้สึก การเพิกเฉยต่อพฤติกรรมผู้รังแก การมองหาคนช่วย การกลับมาสนใจดูแลตนเอง และการชี้แจงความจริง เมื่อพิจารณาวิธีการจัดการปัญหาจะพบว่า เป็นประเด็น การสื่อสาร (Communication skill) การหาแรงสนับสนุนทางสังคม (Social support) การเพิกเฉยและเปลี่ยนจุดสนใจจากการรังแกมาเป็นการดูแลตนเอง (Self-interest) โดยไม่ใช้ความรุนแรงตอบโต้กลับ อย่างไรก็ตาม หากผู้ถูกรังแกยอมทำตามเงื่อนไขที่ผู้รังแกร้องขออีก ก็จะทำให้สถานการณ์ย้อนกลับไปสู่ช่วงรุนแรงอีกครั้งและเป็นวงจร

เมื่อเปรียบเทียบงานวิจัยของพาร์ริสและคณะ (Parris; et al. 2012) ที่ได้สัมภาษณ์เชิงลึกกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาจำนวน 20 คน ในโรงเรียนเทศบาลแห่งหนึ่งของสหรัฐอเมริกา นักเรียนได้เสนอแนวคิดป้องกันและแก้ไขปัญหการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ 3 ประเด็นหลัก ได้แก่ การแก้ไขปัญหาเชิงรับ เช่น การหลีกเลี่ยงสถานการณ์ที่เสี่ยง การเพิกเฉย การปรึกษาผู้อื่น การใช้เหตุผลที่ลดความรุนแรงของปัญหา (เช่น การรังแกผ่านโลกไซเบอร์เป็นเรื่องที่ไม่ควรค่าต่อการใส่ใจ หรือผู้รังแกเป็นพวกซึ่ขลาด ไม่มีวุฒิภาวะ) การลบข้อความที่คุกคาม, การแก้ไขปัญหาเชิงรุก เช่น การเจรจากับผู้รังแก การเพิ่มระดับความปลอดภัยและตระหนักในความเสี่ยง และการไม่มีทางแก้ปัญหาก็ได้หากผู้รังแกไม่หยุดพฤติกรรมและเป็นนิรนาม โดยผู้รังแกอาจเปลี่ยนตัวตนใหม่ และปรับเปลี่ยนวิธีการรังแกต่อไป

พบว่าเป็นวิธีที่กรณีศึกษานำมาใช้ทั้งหมด แต่ที่ได้ผลมากที่สุดคือการแก้ปัญหาเชิงรุกและเน้นที่ตัวปัญหา อย่างไรก็ตาม ขึ้นอยู่กับบริบทของสถานการณ์ด้วย บางครั้งการแก้ไขปัญหาก็อาจได้ผลดีกับการรื้อผ่านโลกไซเบอร์ที่ควบคุมได้ยาก เช่น กระแสกระหน่ำคำท้อ อาจใช้วิธีการนั่งเงียบและหลีกเลี่ยงความเสี่ยงเพิ่มเติม

3. ช่วงหลังผ่านพ้นการรื้อผ่านโลกไซเบอร์

พบว่าสิ่งสำคัญที่ทำให้เยาวชนผ่านพ้นปัญหาได้คือ การตระหนักในศักยภาพตน (Self-efficacy) การเห็นคุณค่าในตนเอง (Self-worth) การได้รับความรักและได้รับการยอมรับ (Love and belonging) การเสริมกำลังใจ (Encouragement) และความรู้สึกปลอดภัย (Safety) โดยเกิดจากการปรับตัว การเยียวยาตนเอง การสื่อสารเชิงบวกในโลกออนไลน์ การให้ความรักและกำลังใจจากคนรอบข้าง โดยมีพลังใจเข้มแข็ง กรณีศึกษาที่เคยผ่านประสบการณ์รื้อผ่านโลกไซเบอร์ที่เลวร้าย หากปรับตัวและเยียวยาตนเองจนผ่านมาได้จะเกิดพลังใจเข้มแข็งมากขึ้น สอดคล้องกับงานวิจัยหลายชิ้นที่บ่งชี้ว่าบุคคลที่เคยผ่านประสบการณ์รื้อผ่านโลกไซเบอร์ หากผ่านมาก็จะได้พัฒนาทักษะทางดิจิทัล และเสริมสร้างพลังทางจิตใจ (resilience) ในการเผชิญกับเหตุการณ์ที่เจ็บปวด หรือเรียกว่าเป็นโอกาสที่เกิดขึ้นจากความเสี่ยง (risky opportunities) (Görzig; & Machackova. 2015)

ข้อเสนอแนะต่อการนำผลวิจัยไปใช้

จากการวิจัยพบว่ากระบวนการรื้อผ่านโลกไซเบอร์ไม่ได้เกิดขึ้นเป็นชัดเจนเป็นเส้นตรง แต่มี

บริบททางบุคคล สังคม เวลา ช่องทางออนไลน์ และรูปแบบการรื้อเข้ามาเกี่ยวข้อง ดังนั้น พ่อแม่ ครู หรือเยาวชนเองควรพิจารณาตามสถานการณ์ โดยภาพรวมจะพบว่ามี 3 ช่วงสำคัญคือ ช่วงก่อนเกิดเหตุการณ์ ช่วงระหว่างเกิดเหตุการณ์ และช่วงหลังผ่านพ้นเหตุการณ์ แต่ละช่วงมีรายละเอียดและเงื่อนไขแตกต่างกัน

1. ทางที่ดีที่สุดในการป้องกันปัญหา คือ ทำอย่างไรไม่ให้เกิดความขัดแย้งในช่วงแรก กลายเป็นการรื้อผ่านโลกไซเบอร์ในช่วงถัดมา งานวิจัยชิ้นนี้เสนอว่า เยาวชนควรได้รับการส่งเสริมทักษะที่สำคัญคือ ทักษะการสื่อสารอย่างสันติ และทักษะการแก้ปัญหาชีวิตอย่างมีประสิทธิภาพ รวมทั้งทักษะความฉลาดทางดิจิทัล โดยเฉพาะ สิทธิส่วนตัวและความปลอดภัยจากความเสี่ยงทางดิจิทัล เนื่องจากทักษะที่กล่าวมาเป็นทักษะสำคัญที่เยาวชนยังขาดและนำไปสู่การเผชิญการรื้อผ่านโลกไซเบอร์ในที่สุด

2. หากการรื้อผ่านโลกไซเบอร์เกิดขึ้นแล้ว พ่อแม่ ครู และเยาวชนอาจแก้ไขปัญหามาโดยพิจารณาว่าสถานการณ์กำลังดำเนินอยู่ช่วงใด หากอยู่ระหว่างเหตุการณ์ ต้องพิจารณาความรุนแรง และรูปแบบการรื้อผ่านโลกไซเบอร์ งานวิจัยนี้ชี้ให้เห็นว่าการแก้ปัญหาด้วยวิธีการสื่อสารความรู้สึก การเพิกเฉยต่อการรื้อ การมองหาความช่วยเหลือ การกลับมาสนใจดูแลตนเอง และการชี้แจงความจริง เป็นวิธีการที่มีประสิทธิภาพ ทั้งนี้ต้องพิจารณารูปแบบการรื้อร่วมด้วย รวมทั้งผู้ถูกรื้อที่เป็นโรคซึมเศร้าควรได้รับการดูแลเป็นพิเศษ งานวิจัยพบกรณีศึกษาที่อาการซึมเศร้า ถูกกระตุ้นจากการถูกรื้อผ่านโลกไซเบอร์

และกรณีศึกษาที่ป่วยเป็นโรคซึมเศร้าเพราะถูกรังแก

3. หากการรังแกอยู่ในช่วงท้ายสถานการณ์พ่อแม่ ครู ระบบโรงเรียนควรสนับสนุนให้เกิดทักษะการปรับตัว การเยียวยาตนเอง การสื่อสารเชิงบวกในโลกออนไลน์ โดยวิธีพื้นฐานที่ง่ายได้ผลดี และทำได้ทันทีคือการให้ความรักและกำลังใจจากคนรอบข้าง ส่วนในระยะยาวต้องส่งเสริมให้เยาวชนมีพลังใจเข้มแข็งและมีทักษะชีวิต และทักษะความฉลาดทางดิจิทัล โดยเริ่มตั้งแต่การเลี้ยงดู การศึกษา และนโยบายเกี่ยวกับเยาวชน

ข้อเสนอแนะต่อการวิจัยครั้งต่อไป

จากข้อจำกัดด้านข้อมูลที่ได้มาจากประสบการณ์ของผู้ถูกรังแกเป็นหลัก เนื่องจากการ

รังแกผ่านโลกโซเชียลเป็นประเด็นอ่อนไหว (Sensitive issue) ทำให้การเข้าถึงผู้รังแกผ่านโลกโซเชียลไม่ใช่เรื่องง่าย โดยเฉพาะผู้รังแกที่ปิดบังตัวตน หรือในกรณีที่เหตุการณ์ผ่านพ้นไปแล้วความสัมพันธ์ระหว่างผู้รังแกและถูกรังแกที่สามารถกลับมาเป็นเพื่อนกันได้ ก็มีระยะห่างพอสมควร บางกรณีไม่ได้ติดต่อกันนาน ทำให้ผู้วิจัยไม่อาจเข้าถึงตัวผู้รังแกในบริบทที่การรังแกยุติไปแล้วได้ ทำให้ผลการศึกษาในครั้งนี้ได้มาจากข้อมูลในมุมมองและประสบการณ์ของฝ่ายผู้ถูกรังแกเป็นหลัก การวิจัยครั้งต่อไปอาจมองหาเหตุการณ์รังแกผ่านโลกโซเชียลในกรณีที่เสร็จสิ้นไปแล้วและสัมพันธ์ภาพของทั้งสองฝ่ายอยู่ในระดับที่สามารถพูดคุยกันได้ เพื่อศึกษาปรากฏการณ์จากทั้งฝ่ายผู้รังแกและผู้ถูกรังแก

บรรณานุกรม

- ชาญวิทย์ พรนภดล. (2560). “ดีแทค – มูลนิธิแพชท์เฮลท์” ร่วมพัฒนาห้องแชท Stop Bullying วิจัยชี้ปัญหา
กลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ไทยพุ่ง รั้งท้อปไฟว์ของโลก. สืบค้นเมื่อ 24 กันยายน 2560, จาก
<https://www.dtac.co.th/pressroom/news/dtac-stop-bullying.html>
- ณัฐรัชต์ สามาณะ. (2556). *การรับรู้ของเยาวชนต่อการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์*. (วิทยานิพนธ์ ศศ.ม.
(สังคมศาสตร์การแพทย์และสาธารณสุข). นครปฐม: บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยมหิดล).
- มูลนิธิศูนย์พิทักษ์สิทธิเด็ก. (2559). *เมื่อเด็กถูกเพื่อนรังแกในโรงเรียน...ผู้ใหญ่จะช่วยเหลืออย่างไร?* สืบค้นเมื่อ
24 กันยายน 2560, จาก <http://www.thaichildrights.org/article/57698>
- วัฒนาวดี ศรีวัฒนพงศ์; และ พิมพกา ธาณินพงศ์. (2558). สื่ออิเล็กทรอนิกส์และอินเทอร์เน็ตที่มีต่อพฤติกรรมการ
รังแกของนักเรียนในโรงเรียน เขตอำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่. *วารสารการสื่อสารและการจัดการ
นิตยสาร*. 1(2): 128-144.
- วิมลทิพย์ มุสิกพันธ์;และศิวพร ปกป้อง.(2553). *ปัจจัยที่มีผลต่อทัศนคติและพฤติกรรมการกระทำความรุนแรง
ทั้งทางกายภาพและการข่มเหงรังแกผ่านโลกไซเบอร์ของเยาวชนไทย*.รายงานการวิจัย. กรุงเทพฯ: ปัญญา
สมาพันธ์เพื่อการวิจัยความเห็นสาธารณะแห่งประเทศไทย.
- Bronfenbrenner, Urie. (1994). Ecological Models of Human Development. *International
Encyclopedia of Education*. 3(2): 37-43.
- Görzig, A.; & Machackova, H. (2015). Cyberbullying from a socio-ecological perspective.
Media@LSE Working Paper #36. London School of Economics and Political Science.
Retrieved June 24, 2018, from [http://www.lse.ac.uk/media@lse/research
/mediaWorkingPapers/pdf/WP36-FINAL.pdf](http://www.lse.ac.uk/media@lse/research/mediaWorkingPapers/pdf/WP36-FINAL.pdf)
- Guo, Siying. (2016). A Meta-Analysis of the Predictors of Cyberbullying Perpetration and
Victimization. *Psychology in the Schools*. 53(4): 432-453.
- Hinduja, Sameer; Patchin, W. Justin. (2010). Bullying, cyberbullying, and suicide. *Archives of
Suicide Research*. 14(3): 206-221.
- Kowalski, Robin M.; Limber, Susan P.; &Agatston, Patricia W. (2008). *Cyber bullying:bullying in
the digital age*. Massachusetts: Blackwell.
- National Center for Injury Prevention and Control. (2017). *Youth Violence*. Retrieved
September 24, 2017, from [https://www.cdc.gov/violenceprevention/youthviolence
/index.html](https://www.cdc.gov/violenceprevention/youthviolence/index.html)

- Parris, Leandra; et al. (2012). High School Students' Perceptions of Coping With Cyberbullying. *Youth & Society*. 44(2): 284–306.
- Patchin, Justin W.; & Hinduja, Sameer. editors. (2012). *Cyberbullying Prevention and Response: Expert Perspectives*. New York: Routledge.
- Ranney, Megan L.; et al. (2015). PTSD, cyberbullying and peer violence: prevalence and correlates among adolescent emergency department patients. *General Hospital Psychiatry*. 39: 32-38.
- Rivituso, Jack. (2014). Cyberbullying Victimization among College Students: An Interpretive Phenomenological Analysis. *Journal of Information Systems Education*. 25(1): 71- 75.
- Smith, P. K., Mahdavi, J., Carvalho, M., Fisher, S., Russell, S., & Tippett, N. (2008). Cyberbullying: its nature and impact in secondary school pupils. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 49(4), 376–385.
- Weber, Nicole L.; & Pelfrey, William V., Jr. (2014). *Cyberbullying: Causes, Consequences, and Coping Strategies*. Texas: LFB Scholarly Publishing.
- World health Organization. (2015). *Youth Violence: The Health Sector Role in Prevention and Response*. Retrieved September 24, 2017, from http://www.who.int/violence_injury_prevention/violence/youth-violence-infographic-2015.pdf?ua=1
- Wright, Michelle F. (2016). *A Social-Ecological Approach to Cyberbullying*. New York: Nova Science Publishers.