

การใช้สื่ออย่างสร้างสรรค์สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ในกรุงเทพมหานคร

The Use of Creative Media for Undergraduate Students in Bangkok

¹ภาพร พุฒิตนกาญจน์ และ ฐิติมา วัทฒญญคุณากร

¹Paporn Phuttitanakorn and Thitima Wathunyookunakorn

มหาวิทยาลัยรัตนบัณฑิต

Rattana Bundit University, Thailand.

¹Corresponding Author Email: Paporn.rbac@gmail.com

Received April 29, 2020; Revised May 21, 2020; Accepted May 30, 2020

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาพฤติกรรมการรณรงค์ทางสื่อออนไลน์ 2) ศึกษาระดับการรับรู้ผลกระทบที่เกิดขึ้นจากการรณรงค์ทางสื่อออนไลน์ และ 3) นำเสนอแนวทางการใช้สื่ออย่างสร้างสรรค์สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรีในกรุงเทพมหานคร ด้วยการวิจัยแบบผสม ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ 1) นักศึกษาระดับปริญญาตรีอาศัยอยู่ในเขตกรุงเทพมหานคร คำนวณตามสูตรของ Yamane จำนวน 400 คน และ 2) ผู้เชี่ยวชาญด้านนิเทศศาสตร์ จำนวน 5 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบสัมภาษณ์เชิงลึก วิเคราะห์ข้อมูลด้วยการสรุปจากการสัมภาษณ์ผลสรุปคือผู้ถูกรณรงค์ทางสื่อออนไลน์ต้องสร้างความรู้เท่าทันการใช้สื่อออนไลน์ เพื่อเป็นการป้องกันตนเอง เมื่อถูกรณรงค์จะต้องหาวิธีการในการแก้ปัญหาโดยการมีสติ ปรึกษากับพ่อแม่ ครู อาจารย์ หรือการเลือกที่ไม่ตอบโต้สำหรับแบบสอบถาม วิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณด้วยการหาค่าจำนวนและร้อยละ และผลการวิจัยพบว่า 1) พฤติกรรมการรณรงค์ทางสื่อออนไลน์ที่พบมากที่สุดคือ การทะเลาะกับบุคคลอื่นผ่านโทรศัพท์/สื่อโซเชียลโดยใช้คำรุนแรง คิดเป็นร้อยละ 71.3 2) การรับรู้ผลกระทบที่เกิดขึ้นจากการรณรงค์ทางสื่อออนไลน์ที่พบมากที่สุดคือ การรณรงค์ทางสื่อออนไลน์ทำให้ผู้ถูกรณรงค์คิดสั้นฆ่าตัวตาย คิดเป็นร้อยละ 47.2 และ 3) แนวทางการใช้สื่ออย่างสร้างสรรค์สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรีในกรุงเทพมหานคร ประกอบด้วย 5 ประเด็น คือ 1. การสร้างองค์ความรู้การใช้สื่อออนไลน์อย่างเท่าทัน 2. ศึกษาและติดตามการเปลี่ยนแปลงของสื่อออนไลน์ตลอดเวลา 3. การสร้างภูมิคุ้มกันการใช้สื่อออนไลน์ให้กับตนเอง 4. การสร้างทักษะการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ในมิติด้านต่างๆ และ 5. สร้างกระบวนการคิดวิเคราะห์แยกแยะข้อมูลข่าวสาร

คำสำคัญ: การรังแกทางสื่อออนไลน์; สื่อสร้างสรรค์; นักศึกษา; กรุงเทพมหานคร

Abstract

The objectives of this research were 1) to study behavior of cyberbully, 2) to study the level of the effects of cyberbully, and 3) to propose creative ways of using media for undergraduate students in Bangkok. Population and sample groups were 1) 400 undergraduate students who living in Bangkok and 2) 5 Communication arts experts. The research instruments were questionnaires and in-depth interviews which analyzed by summarized from depth interviews. The result was the victim must create the media literacy about social media. To protect themselves. When they have cyber bullying, they should solve problems consciously, consult their parents, advisor or choosing to no response.

The quantitative data analyzed with quantity and percentage and the qualitative data analyzed with a summary interpretation. The results of the research revealed that 1) The most cyberbully behavior is arguing with others over the telephone/social media using violent words that accounting for 71.3 percent 2) The most effects of cyberbully is cyberbully causes suicidal bully that accounting for 47.2 percent 3) Guidelines for using creative media for undergraduate students in Bangkok Consists of 5 issues consisting of 1) Creating knowledge on online media use regularly 2) Studying and monitoring the changes of online media all the time 3) Building immunity for using online media for yourself 4) Creating skills for knowing online media in the dimension, and 5) Create thinking processes, analyze, differentiate information.

Keywords: Cyberbully; Creative Media; Undergraduate Students; Bangkok

บทนำ

การสื่อสารที่เปลี่ยนแปลงไปทำให้มีผลต่อพฤติกรรมการสื่อสารของผู้คนในสังคมโดยเฉพาะการสื่อสารผ่าน สมาร์ทโฟน ซึ่งมีการเข้าถึงระบบอินเทอร์เน็ตที่กลายเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตคนซึ่งสิ่งนี้จะมองเห็นได้ว่ามีได้ทั้งในด้านบวกและด้านลบ จะมีผู้เข้าถึงหลากหลายกลุ่มและวัยโดยเฉพาะอย่างยิ่งกลุ่มวัยรุ่นเป็นกลุ่มที่สามารถสร้างเครือข่ายทางสังคมออนไลน์ได้มากกว่า ด้วยการเลือกใช้อุปกรณ์การสื่อสารที่มีคุณสมบัติของการทำงานที่เพียบพร้อมของอุปกรณ์เทคโนโลยีสื่อสารสมัยใหม่สามารถตอบสนองความต้องการเพื่อการสื่อสารของวัยรุ่นในยุคปัจจุบันได้เป็นอย่างดี ดังนั้น อุปกรณ์เทคโนโลยีการสื่อสารต่างๆ จึงเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้วัยรุ่นได้สร้างและแสดงอัตลักษณ์ความเป็นตัวตนของตนเอง

ตามที่ตนเองต้องการ และยังสร้างความสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มเพื่อน ที่มีทั้งด้านบวกและด้านลบ การสร้างความเป็นตัวตนซึ่งมีได้ทั้งตัวตนที่เป็นจริงและตัวตนที่ไม่เป็นจริงในสื่อออนไลน์ทั้งนี้จึงมีการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีและไม่ดีได้ (สุภาวดี เจริญวานิช, 2560) ในการสร้างความสัมพันธ์มีทั้งด้านดีที่ส่งเสริมและสนับสนุนกันและในทำนองเดียวกันก็จะมีการทำร้ายหรือรังแกกันผ่านพื้นที่ไซเบอร์หรือโลกออนไลน์มากขึ้นเช่นกัน

การรังแกในรูปแบบเดิมๆ คือ การรังแกทางกายภาพคือเด็กที่ตัวโตทำร้ายร่างกาย เด็กที่ตัวเล็กหรืออ่อนแอกว่ารวมทั้งการชกต่อยตบตีกันของเด็กๆ แต่ Fowler (2016) (อ้างถึงใน นภาพรรณ อาษาเพชร, 2560) ได้อธิบายว่าการรังแกลักษณะดังกล่าวมีความแตกต่างจากการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ เพราะการรังแกทางกายภาพจะเป็นการเผชิญหน้ากันระหว่างคู่รังแกซึ่งเหยื่อ และคนรอบข้างสามารถรับรู้ได้ว่าใครเป็นผู้รังแกผลของการรังแกเป็นอย่างไร สามารถควบคุมการรังแกให้จำกัดวงในการรับรู้ได้และเหยื่ออาจหลบซ่อน หรือหาสถานที่ปลอดภัยไม่ให้ถูกรังแกได้แต่การรังแกผ่านโลกไซเบอร์นั้นสามารถทำได้ตลอด 24 ชั่วโมง และทำได้ทุกที่เหยื่อและคนรอบข้างอาจไม่รู้เลยว่าใครเป็นผู้รังแกเนื่องด้วยลักษณะของสื่อใหม่ที่ทำให้ผู้รังแกสามารถปกปิดตัวตนได้ การรังแกผ่านโลกไซเบอร์นั้นสามารถแพร่กระจายได้อย่างรวดเร็วจึงอาจมีผู้รับรู้เป็นจำนวนมาก นอกจากนี้ เหยื่อจะหลีกเลี่ยงปัญหาได้ยากแต่ในขณะเดียวกันหากเหยื่อโกรธแค้นผู้รังแก ก็สามารถใช้อุปกรณ์ติดต่อ หรือรังแกกลับทันทีได้เช่นกันเมื่อพิจารณาความแตกต่างของการรังแกทั้ง 2 รูปแบบ อาจสรุปได้ว่าการรังแกผ่านโลกไซเบอร์หมายถึง การใช้อุปกรณ์ดิจิทัลที่เชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ตละเมิดสิทธิส่วนบุคคลของผู้อื่น การใช้โทรศัพท์ ส่งข้อความ ภาพนิ่ง หรือ ภาพเคลื่อนไหวเพื่อคุกคาม ช่มชู้ซ่าๆ เป็นการรังแกอย่างจงใจมีเจตนาเพื่อให้ผู้ถูกรังแกได้รับผลกระทบหรือความเสียหาย โดยผู้รังแกจะเปิดเผย หรือปิดบังตัวตนก็ได้ ทั้งนี้ การรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ทำให้เกิดการรับรู้ในวงกว้างอย่างรวดเร็ว (Fowler, 2016; วิทยา ดำรงเกียรติศักดิ์, 2557)

การจัดการปัญหาการรังแกผ่านสื่อออนไลน์นั้นคงต้องเริ่มที่ตนเองหรือผู้ใช้สื่อเองโดย Fuzion Communication (2013) ได้นำเสนอวิธีการจัดการกับปัญหาการรังแกผ่านสื่อออนไลน์ ได้แก่ การตั้งค่าความปลอดภัยในการใช้งานอุปกรณ์สื่อสาร เว็บไซต์ หรือ แอปพลิเคชันต่างๆ ของตนเอง ไม่บอกรหัสผ่านให้ผู้อื่นรู้ ติดต่อบุคคลที่ตนเป็นเฉพาะเพื่อนหรือคนรู้จักเท่านั้น คิด และทบทวนให้ดีก่อนโพสต์ ปฏิบัติกับคนอื่นอย่างเหมาะสม และถ้าถูกรังแกอย่าตอบโต้ แต่ให้ใช้วิธีการบล็อกหรือลบผู้รังแกออกจากความเป็นเพื่อนโดยเก็บหลักฐานที่เกี่ยวข้องกับการรังแกผ่านโลกออนไลน์ รายงานผู้ดูแลระบบเกี่ยวกับพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมของผู้รังแก รวมทั้งปรึกษาปัญหาเกี่ยวกับเพื่อนหรือบุคคลที่ไว้ใจ เช่น พ่อแม่ ครูอาจารย์ เป็นต้น เด็กหลายคนที่ไม่กล้าบอกพ่อแม่หรือครู เพราะกลัวจะถูกซ้ำเติม สมน้ำหน้า หรือไม่ได้รับความสนใจเพราะเห็นว่าเป็นเรื่องของเด็กหยอกล้อกันไปมาไม่นานก็เลิก แต่ในความเป็นจริงแล้วผลที่เกิดขึ้นร้ายแรงกว่าที่คิด บางครั้งเด็กกลัวพ่อแม่รีบโทรศัพท์มือถือ

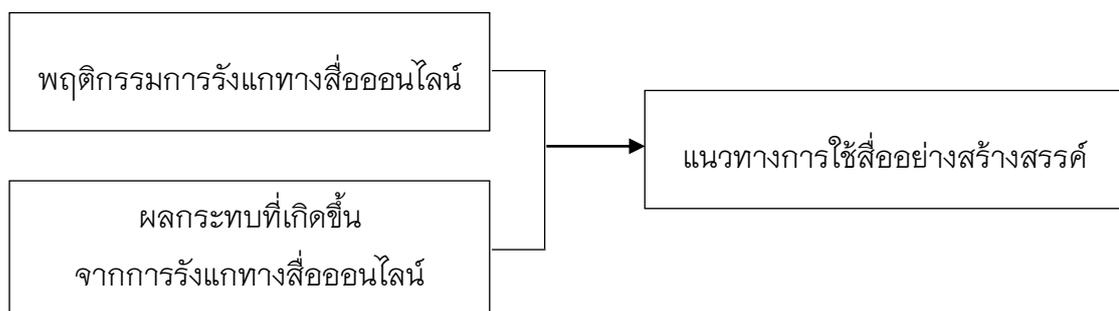
ห้ามใช้อินเทอร์เน็ต จึงเก็บปัญหานั้นไว้คนเดียว ทำให้เกิดความกังวล เครียด ปิดตัวเองมากยิ่งขึ้น จนอาจเป็นโรคซึมเศร้า หดหู่ ไม่อยากอยู่หรือไม่อยากมีชีวิตอีกต่อไป

จากการศึกษาพฤติกรรมของการรณรงค์ทางสื่อออนไลน์ที่มีจำนวนมากขึ้นโดยเฉพาะกลุ่มวัยรุ่นที่อาจเป็นกลุ่มที่ความอ่อนไหวมาก ๆ ต่อคำชม คำต่อว่า คำกล่าวร้าย และคำนิินทาตามคุณลักษณะเฉพาะของกลุ่มวัย ซึ่งพฤติกรรมการรณรงค์ทางสื่อออนไลน์นี้จะมีผลกระทบต่อการดำเนินชีวิตของกลุ่มวัยรุ่นบางคน ซึ่งผู้วิจัยได้เล็งเห็นความสำคัญของการศึกษารูปแบบและผลกระทบของการรณรงค์ทางสื่อออนไลน์เพื่อให้มีแนวทางในการพัฒนาพฤติกรรมการใช้สื่ออย่างสร้างสรรค์ต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการรณรงค์ทางสื่อออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในกรุงเทพมหานคร
2. เพื่อศึกษาระดับการรับรู้ผลกระทบที่เกิดขึ้นจากการรณรงค์ทางสื่อออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในกรุงเทพมหานคร
3. เพื่อนำเสนอแนวทางการใช้สื่ออย่างสร้างสรรค์สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรีในกรุงเทพมหานคร

กรอบแนวคิดการวิจัย



กรอบแนวคิดในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้นำแนวคิดพฤติกรรมกรรณรงค์ทางสื่อออนไลน์ของ Fowler และ Kaspersky Lab และผลกระทบที่เกิดจากการรณรงค์ทางสื่อออนไลน์ ของ Lazarus,R.& Folkman,S. แนวคิดดังกล่าวมาใช้เป็นกรอบในการวิจัย

การทบทวนวรรณกรรม

จากการกลั่นแกล้งรังแกบนโลกไซเบอร์หรือสื่อออนไลน์ หรือที่เรียกว่า Cyber bullying เป็นการทำร้ายกันทางความรู้สึกหรือจิตใจ เช่น การโพสต์ข้อความ ภาพ หรือคลิปวิดีโอเพื่อด่าทอ ส่อเสียด

ประจําาน แฉ โจมตี ช่มชู้ หรือใช้ถ้อยคำหยาบคาย ทำให้เหยื่อเกิดความอับอาย เสียใจ หรือเสียมเสียด ชื่อเสียง แพร่กระจายออกไปอย่างกว้างขวางและรวดเร็วเมื่อมีการส่งต่อ และมีการตอบโต้กันไปมาโดยมีคนอื่นๆในสื่อออนไลน์เข้ามาร่วมด้วยจึงทำให้ผู้ที่ถูกรังแกได้รับความเจ็บปวดหรือเสียหายไปในท่ามกลางในกระแสของสื่อออนไลน์แล้ว

Kaspersky Lab (2015) ได้อธิบายถึงใจความสำคัญ การรังแกผ่านโลกไซเบอร์ เกิดจากเจตนาสร้างความรำคาญหรือความเสียหาย การรังแกผ่านโลกไซเบอร์ ไม่จำเป็นต้องทำซ้ำ และไม่จำเป็นต้องที่ผู้รังแกจะต้องมีอำนาจเหนือกว่า แต่ขึ้นอยู่กับความสัมพันธ์ระหว่างทั้ง 2 ฝ่ายว่า รู้จักกันหรือไม่มี ความคุ้นเคยกันในระดับใด การรังแกผ่านโลกไซเบอร์นั้น พบว่า มีรูปแบบแบ่งเป็นประเภทต่างๆ ซึ่งมีลักษณะได้แก่ การทะเลาะกัน ผ่านโทรศัพท์มือถือ อีเมล ข้อความ หรือห้องสนทนา โดย ใช้ภาษาที่รุนแรง หรือหยาบคาย การเผยแพร่ข้อมูลเท็จทำให้ผู้อื่นได้รับความเสียหาย อับอาย หรือ กลายเป็นตัวตลก การลบ บล็อก หรือ กีดกันผู้อื่นออกจากกลุ่ม โดยสร้างความเกลียดชัง อคติผ่าน ข้อความ หรือ กิจกรรมกลุ่มออนไลน์ การนำ ข้อมูลส่วนตัว หรือความลับของผู้อื่นไปเผยแพร่ การใช้อุบายให้ผู้อื่นเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวแล้วนำไปแพร่ กระจายต่อ การแอบอ้างชื่อ หรือตัวตนของ ผู้อื่น การสร้างบัญชีใช้งานปลอมเพื่อ รังแกผู้อื่น การขโมยอัตลักษณ์ออนไลน์ ของผู้อื่นแล้วนำมาสร้างบัญชีการใช้งานเพื่อ หลอกลวง หรือ ทำลายชื่อเสียง การก่อกวน คุกคาม ช่มชู้ผู้อื่น ซ้ำๆ หลายครั้ง และ การคุกคามช่มชู้ อย่างจริงจัง และรุนแรงจะทำให้ผู้อื่นเสียชื่อเสียง หรือจะ ทำร้ายร่างกายการรังแกทางสื่อออนไลน์ นั้นมีความหลากหลายรูปแบบ ซึ่งมีการผลการวิจัยพบว่า เยาวชนเกือบร้อยละ 35 เคยถูกรังแกผ่านโลกไซเบอร์ซึ่งรูปแบบที่พบมากที่สุดคือการถูกปล่อยข่าวลือร้อยละ 19.4 รองลงมาคือการโพสต์ข้อความทำร้ายจิตใจร้อยละ 12.8 และการช่มชู้ทำร้ายทางโทรศัพท์มือถือร้อยละ 10.1 (Cyberbullying Research Center, 2015)

แนวคิดของ Lazarus และ Folkman (1984) ได้อธิบายความสำคัญ ผลกระทบของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ กล่าวคือการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์เป็น ปัจจัยเสี่ยงที่อาจทำให้เกิดผลกระทบทางลบต่อเหยื่อทั้งด้านอารมณ์ความรู้สึก สุขภาพจิต และการปรับตัวทางสังคม โดยอาจทำให้เกิดความเครียด ความคิดฆ่าตัวตาย (suicide ideation) ความวิตกกังวล ความโดดเดี่ยว ซึมเศร้า ความโกรธ การใช้จ่าย เสพติดและเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ รวมทั้งยังเป็นความสัมพันธ์ทางลบกับความพึงพอใจในชีวิต

อย่างไรก็ตาม บุคคลบางส่วนอาจตอบสนองกับเหตุการณ์การรังแกในพื้นที่ไซเบอร์แตกต่างกันออกไป โดยอาจรู้สึกว่าการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ไม่ได้กระทบกับพวกเขาและเลือกที่จะไม่ใส่ใจจากแนวคิดนี้สามารถนำไปใช้ประโยชน์ หาวิธีการป้องกัน แก้ไขและช่วยเหลือผู้ที่ตกเป็นเหยื่อจากการรังแกบนพื้นที่ไซเบอร์ไม่ให้เกิดเหตุร้ายแรงต่อเหยื่อ และรู้วิธีรับมือกับผลกระทบที่เกิดจากการรังแกบนพื้นที่ไซเบอร์โดยการสร้างแนวทางให้ผู้ใช้สื่อออนไลน์ได้ตระหนักถึงแนวทางในการจัดการตนเองเพื่อให้รู้เท่าทันในการใช้สื่อออนไลน์

ระเบียบวิธีวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาคั้งนี้จะเป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรีที่อาศัยอยู่ในกรุงเทพมหานคร

กลุ่มตัวอย่างกำหนดขนาดตัวอย่างสามารถคำนวณได้จากสูตรของ Yamane (สมบุรณ์ สุริยวงศ์, สมจิตรา เรืองศรี และเพ็ญศรี เศรษฐวงศ์, 2544) ดังนั้น ขนาดของกลุ่มตัวอย่างคำนวณในกรณีที่ไม่ทราบจำนวนประชากรอย่างแท้จริง ณ ระดับความเชื่อมั่นที่ 95% จะได้กลุ่มตัวอย่างที่เหมาะสมเท่ากับ 400 ตัวอย่าง และสุ่มตัวอย่างตามความสะดวก (Convenience Sampling)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ แบบสอบถามโดยสร้างขึ้นจากการทบทวนเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องแบบสอบถามมีลักษณะเป็นแบบสำรวจ และแบบประเมินค่า โดยใช้วิธีของ Likert แบ่งออกเป็น 3 ส่วนประกอบด้วยส่วนที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถามได้แก่ เพศ อายุ ชั้นปี คณะที่สังกัด และประเภทของสถาบันที่ศึกษา ส่วนที่ 2 แบบสอบถามพฤติกรรมการรังแกทางสื่อออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในกรุงเทพมหานคร เป็นแบบตรวจสอบรายการ ส่วนที่ 3 แบบสอบถามระดับการรับรู้ผลกระทบที่เกิดขึ้นจากการรังแกทางสื่อออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในกรุงเทพมหานคร เป็นแบบตรวจสอบรายการซึ่งผ่านการตรวจสอบความตรงตามเนื้อหาใช้ดัชนี IOC (index of concordance) จากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน ผู้วิจัยพิจารณาเลือกข้อคำถามที่มีค่า IOC มากกว่า 0.50 ขึ้นไป และปรับปรุงแบบวัดตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ จากนั้นนำไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างที่ไม่ใช่กลุ่มเดียวกับที่ใช้ในการวิจัย แต่มีคุณสมบัติเช่นเดียวกับกลุ่มตัวอย่างทุกประการ จำนวน 30 คน หาค่าความเชื่อถือมั่น (reliability) โดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์แอลฟา (coefficient alpha) ของครอนบาค (Cronbach) ได้ค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ 0.83 และแบบสัมภาษณ์เชิงลึกเกี่ยวกับแนวทางการใช้สื่ออย่างสร้างสรรค์สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรีในกรุงเทพมหานคร โดยผู้วิจัยกำหนดประเด็นคำถามและตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาจากความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลพฤติกรรมกรรังแกทางสื่อออนไลน์และการรับรู้ผลกระทบที่เกิดขึ้นจากการรังแกทางสื่อออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในกรุงเทพมหานครด้วยแบบสอบถามระยะเวลาในการเก็บรวบรวมข้อมูลตั้งแต่เดือนกรกฎาคม 2562 – เดือนพฤศจิกายน 2562

2. ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลแนวทางการใช้สื่ออย่างสร้างสรรค์สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรีในกรุงเทพมหานครด้วยการสัมภาษณ์เชิงลึก โดยนัดหมายวันและเวลาที่ผู้เชี่ยวชาญสะดวก แล้วดำเนินการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญตามประเด็นและวันเวลาที่กำหนด

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยวิเคราะห์ผลพฤติกรรมกรรมการรังแกทางสื่อออนไลน์และการรับรู้ผลกระทบที่เกิดขึ้นจากการรังแกทางสื่อออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในกรุงเทพมหานครด้วยสถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) ซึ่งได้แก่ ร้อยละ (Percentage) และวิเคราะห์แนวทางการใช้สื่ออย่างสร้างสรรค์สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรีในกรุงเทพมหานครด้วยการตีความสรุป

ผลการวิจัย

การศึกษาแนวทางการใช้สื่ออย่างสร้างสรรค์สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรีในกรุงเทพมหานคร จากการเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง 400 คน สามารถสรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

1. สถานภาพของกลุ่มตัวอย่าง พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศชาย จำนวน 204 คน คิดเป็นร้อยละ 51.0 มีอายุ 18–25 ปี จำนวน 316 คน คิดเป็นร้อยละ 76.7 ส่วนใหญ่เป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 3 จำนวน 127 คน คิดเป็นร้อยละ 30.8 เป็นนักศึกษาจากกลุ่มคณะสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ จำนวน 151 คน คิดเป็นร้อยละ 36.7 และเป็นนักศึกษาในมหาวิทยาลัยเอกชน จำนวน 237 คน คิดเป็นร้อยละ 57.5

2. พฤติกรรมการรังแกทางสื่อออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในกรุงเทพมหานคร สามารถสรุปได้ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 จำนวนและร้อยละของพฤติกรรมการรังแกทางสื่อออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในกรุงเทพมหานคร

รูปแบบการรังแกทางสื่อออนไลน์	เคย	ไม่เคย
1. การทะเลาะกับบุคคลอื่นผ่านโทรศัพท์/โซเชียลโดยใช้คำรุนแรง	285 (71.3%)	115 (28.7%)
2. การเผยแพร่ข้อมูลเท็จทำให้ผู้อื่นเสียหายอับอายหรือเป็นตัวตลก	258 (64.5%)	142 (35.5%)
3. การบไล้หรือกีดกันผู้อื่นออกจากกลุ่มโดยสร้างความเกลียดชังอคติผ่านข้อความ	220 (55.0%)	180 (45.0%)
4. การนำข้อมูลส่วนตัวหรือความลับของผู้อื่นไปเผยแพร่	183	217

รูปแบบการรังแกทางสื่อออนไลน์	เคย	ไม่เคย
	(45.8%)	(54.2%)
5. การใช้อุบายเพื่อให้ผู้อื่นเปิดเผยข้อมูลแล้วนำไปเผยแพร่	153 (38.3%)	247 (61.7%)
6. การแอบอ้างชื่อหรืออ้างตัวตนของผู้อื่นเพื่อส่งผลให้ผู้อื่นเสียหาย	175 (43.8%)	225 (56.2%)
7. การสร้างบัญชีใช้งานปลอมเพื่อรังแกผู้อื่นใหม่	159 (39.8%)	241 (60.2%)

จากตารางที่ 1 พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมการรังแกทางสื่อออนไลน์มากที่สุด คือ การทะเลาะกับบุคคลอื่นผ่านโทรศัพท์/โซเชียลโดยใช้คำรุนแรง จำนวน 258 คน คิดเป็นร้อยละ 71.3 รองลงมา 3 อันดับแรก ได้แก่ การเผยแพร่ข้อมูลเท็จทำให้ผู้อื่นเสียหายแอบอ้างหรือเป็นตัวตลก การบล็อกหรือกีดกันผู้อื่นออกจากกลุ่มโดยสร้างความเกลียดชังอคติผ่านข้อความ และการนำข้อมูลส่วนตัวหรือความลับของผู้อื่นไปเผยแพร่ คิดเป็นร้อยละ 64.5, 55.0 และ 45.8 ตามลำดับ และพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมการใช้อุบายเพื่อให้ผู้อื่นเปิดเผยข้อมูลแล้วนำไปเผยแพร่น้อยที่สุด จำนวน 153 คน คิดเป็นร้อยละ 38.3

3. การรับรู้ผลกระทบที่เกิดขึ้นจากการรังแกทางสื่อออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในกรุงเทพมหานคร สามารถสรุปได้ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 จำนวนและร้อยละการรับรู้ผลกระทบที่เกิดขึ้นจากการรังแกทางสื่อออนไลน์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในกรุงเทพมหานคร

ผลกระทบของการรังแกทางสื่อออนไลน์	เห็นด้วยมากที่สุด	ค่อนข้างเห็นด้วย	ไม่แน่ใจ	ค่อนข้างไม่เห็นด้วย	ไม่เห็นด้วย
1. การรังแกทางสื่อออนไลน์เป็นปัจจัยที่ทำให้เกิดโรคซึมเศร้า	182 (45.5%)	163 (40.7%)	52 (13.0%)	3 (0.8%)	0 (0.0%)
2. การรังแกทางสื่อออนไลน์ทำให้ผู้ถูกรังแกคิดสั้นฆ่าตัวตาย	189 (47.2%)	151 (37.6%)	53 (13.3%)	5 (1.4%)	2 (0.5%)
3. การรังแกทางสื่อออนไลน์ทำให้ผู้ถูกรังแกเครียดเศร้าอับอาย	185 (46.2%)	146 (36.5%)	65 (16.3%)	2 (0.5%)	2 (0.5%)
4. การรังแกทางสื่อออนไลน์ทำให้	181	161	55	3	0

ผู้ถูกรังแกเสียชื่อเสียงเสียภาพลักษณ์ ถูกเกลียดชัง	(45.3%)	(40.2%)	(13.7%)	(0.8%)	(0.0%)
5. ผู้ที่ถูกรังแกมักจะแยกตัวออกจากสังคมเป็นคนหนีปัญหา	178 (44.5%)	150 (37.5%)	66 (16.5%)	5 (1.2%)	1 (0.3%)
6. การรังแกทางสื่อออนไลน์ทำให้ ผู้ที่ถูกรังแกมีผลการเรียนตก	159 (39.8%)	139 (34.7%)	84 (21.0%)	15 (3.7%)	3 (0.8%)

จากตารางที่ 2 พบว่า กลุ่มตัวอย่างรับรู้ผลกระทบที่เกิดขึ้นจากการรังแกทางสื่อออนไลน์มากที่สุดคือ การรังแกทางสื่อออนไลน์ทำให้ผู้ถูกรังแกคิดสั้นฆ่าตัวตาย จำนวน 189 คน คิดเป็นร้อยละ 47.2 รองลงมา 3 อันดับแรก ได้แก่ การรังแกทางสื่อออนไลน์ทำให้ผู้ถูกรังแกเครียดเศร้าอับอาย การรังแกทางสื่อออนไลน์เป็นปัจจัยที่ทำให้เกิดโรคซึมเศร้า และการรังแกทางสื่อออนไลน์ทำให้ผู้ถูกรังแกเสียชื่อเสียงเสียภาพลักษณ์ ถูกเกลียดชัง คิดเป็นร้อยละ 46.2, 45.5 และ 45.3 ตามลำดับ และพบว่าผลกระทบที่กลุ่มตัวอย่างมีการรับรู้ที่น้อยที่สุด คือ การรังแกทางสื่อออนไลน์ทำให้ ผู้ที่ถูกรังแกมีผลการเรียนตก จำนวน 159 คิดเป็นร้อยละ 39.8

4. แนวทางการใช้สื่ออย่างสร้างสรรค์สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรีในกรุงเทพมหานคร ประกอบด้วย 5 ประเด็นคือ 1.การสร้างองค์ความรู้การใช้สื่อออนไลน์อย่างเท่าทัน นั้นหมายถึงการสร้างเสริมความรู้การใช้สื่อออนไลน์โดยอย่างมีวิจารณญาณ 2.ศึกษาและติดตามการเปลี่ยนแปลงของสื่อออนไลน์ตลอดเวลาเนื่องจากสื่อออนไลน์มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วจึงทำให้นักศึกษาต้องติดตามความเคลื่อนไหวอย่างสม่ำเสมอเพื่อก้าวทันการเปลี่ยนแปลงของโลกออนไลน์ 3. การสร้างภูมิคุ้มกันการใช้สื่อออนไลน์ให้กับตนเองอย่างสม่ำเสมอเพื่อไม่ให้เป็นเหยื่อใครและในขณะเดียวกันตนเองก็จะไม่ทำร้ายหรือรังแกใครในสื่อออนไลน์ 4.การสร้างทักษะการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ในมิติด้านต่างๆ ทั้งความรู้ ความเข้าใจ ด้านอารมณ์ ด้านสังคม และด้านศีลธรรม ซึ่งต้องเป็นการเรียนรู้ตลอดชีวิตเพราะสื่อออนไลน์เป็นสื่อที่เข้ามาเกี่ยวข้องและสร้างความสัมพันธ์ในชีวิตของมนุษย์ 5. สร้างกระบวนการคิดวิเคราะห์แยกแยะข้อมูลข่าวสารในสื่อออนไลน์ให้เกิดเป็นนิสัยทุกครั้งที่ใช้สื่อออนไลน์

อภิปรายผลการวิจัย

แนวทางการใช้สื่ออย่างสร้างสรรค์สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรีในกรุงเทพมหานครจากการวิจัยพฤติกรรมการถูกรังแกและการรับรู้ผลกระทบที่เกิดขึ้นทางสื่อออนไลน์อภิปรายผลการวิจัยได้ดังนี้

1. จากงานวิจัยนี้พบว่าลักษณะประชากรศาสตร์ของผู้ที่ถูกรังแกทางสื่อออนไลน์ พบว่าเป็นเพศชายมากที่สุด กล่าวคือ ลักษณะความเป็นสังคมไทยเป็นสังคมแบบชายเป็นใหญ่ และให้คุณค่าความเป็น ชายมากกว่าหญิง (Eisler and Loy1998: 165 อ้างถึงใน อวยพร เชื้อนแก้ว) ซึ่งมีการหล่อ

หลอมบทบาทหน้าที่ การให้อำนาจ สถานภาพ ผ่านสถาบันต่างๆ ในสังคม ซึ่งระบบเทคโนโลยีช่วยหนุนเสริมให้วัฒนธรรมชายเป็นใหญ่ มีความมั่นคงแข็งแรง ดังนั้น เพศชาย ที่ปรากฏจึงเป็นกรณี ที่มีพฤติกรรมก้าวร้าว ผาดโผน และชอบต่อสู้ของเพศชาย จึงอาจจะพบว่า เพศชายมักจะก่อปัญหาความก้าวร้าวและความรุนแรงในสังคมส่วนใหญ่จะเป็นเพศชาย และอาจจะด้วยอุปนิสัยของเพศชายมักจะไม่ให้ใครมารังแกจะมีการตอบโต้ซึ่งมักพบ ตามข่าวจากสื่อกระแสหลักที่ถูกลำมาขยายความต่อในพื้นที่สาธารณะออนไลน์ เช่น เพจเฟซบุ๊ก ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดพฤติกรรมที่ สุรพงษ์ โสธนะเสถียร (2533) กล่าวว่า พฤติกรรมเป็นการแสดงออกของบุคคล โดยมีพื้นฐานมาจากความรู้ และทัศนคติของบุคคล การที่บุคคลมีพฤติกรรมที่แตกต่างกันเนื่องจากการมีความรู้และทัศนคติที่แตกต่างกัน ความแตกต่างกันในการแปลความสารที่ตนเองได้รับจึงก่อให้เกิดประสบการณ์สัมผัสที่แตกต่างกัน อันมีผลกระทบต่อพฤติกรรมของบุคคล

2. พฤติกรรมการรังแกทางสื่อออนไลน์ พบว่า จะปรากฏในรูปแบบของการทะเลาะกับบุคคลอื่นผ่านโทรศัพท์ สื่อโซเชียลโดยใช้คำรุนแรงมากที่สุด อาจเป็นเพราะไม่ได้เป็นการเผชิญระหว่างผู้ถูกรังแกกับผู้รังแกจึงเป็นการกระทำที่มากที่สุดซึ่งแต่ละฝ่ายสามารถหลบหนีสถานการณ์ได้ตลอดเวลาที่ต้องการ รองลงมาคือการบไล้ก หรือกีดกันผู้อื่นออกจากกลุ่มโดยสร้างความเกลียดชังอคติผ่านข้อความซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ฤทัยชนนี สิทธิชัย (2559) ศึกษาเรื่อง พฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของเยาวชนในสามจังหวัดชายแดนใต้ ผลการศึกษาพบว่า เครื่องมือที่เลือกใช้ในการรังแกผู้อื่นบนโลกไซเบอร์ ผ่านทางสื่อสังคมออนไลน์ Facebook และ Line มากที่สุด รองลงมาได้แก่ Messenger, Instagram, Twitter, BeeTalk WeChat, SocialCam, and YouTube รวมทั้งการรับส่งข้อความผ่านโทรศัพท์มือถือ สำหรับอีกพฤติกรรมหนึ่งที่พบเป็นอีกลำดับที่รองลงมาคือการเผยแพร่ข้อมูลเท็จทำให้ผู้อื่นเสียหายอับอายหรือเป็นดัวตลก มักเป็นการกระทำของบุคคลที่ต้องการเป็นที่ยอมรับในสังคมนั้นๆ ซึ่งส่งผลให้ ผู้ถูกรังแกรู้สึกอับอายซึ่งเป็นการสะท้อนให้เห็นถึงพฤติกรรมหนึ่งซึ่งเป็นเอกลักษณ์และนิสัย พื้นฐานอย่างหนึ่งของคนไทยที่แฝงไปด้วยอารมณ์ขัน ชอบความสนุกสนานสามารถทำเรื่องตลกให้ กลายเป็นเรื่องสนุก ดังคำกล่าวที่ว่า “คนไทยมีความเป็นอยู่ง่ายๆ รักอิสระเสรี มีอารมณ์ขัน ชอบสนุก เจ้าบทเจ้ากลอน” (เบญจมาศ พลอินทร์, 2524) โดยจะถูกนำเสนอผ่านภาพล้อเลียน ภาษาสองแง่สองง่ามที่แฝงการเสียดสี หรือประชดประชัน ซึ่งสามารถบ่งบอกได้ถึงเรื่องราวหรือ เหตุการณ์ที่กำลังอยู่ในความสนใจของคนในสังคมในขณะนั้นได้

สำหรับพฤติกรรมการถูกรังแกทางสื่อออนไลน์ที่ใช้อุบายเพื่อให้ผู้อื่นเปิดเผยข้อมูลแล้วนำไปเผยแพร่เป็นพฤติกรรมที่นำมาใช้ในระดัที่น้อยที่สุดนั้นอาจจะเป็นเพราะผู้ที่รังแกอาจยังมีการเคารพในสิทธิของผู้อื่น สอดคล้องกับ ฤทัยชนนี สิทธิชัย (2559) ได้ทำการศึกษาเรื่อง พฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของเยาวชนในสามจังหวัดชายแดนใต้ ผลการศึกษาพบว่า เยาวชนส่วนใหญ่รู้จักและเข้าใจพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ในระดับดีมาก ทั้งการประสบกับตนเองและเห็นบุคคลอื่น

ปฏิบัติจนเป็นเรื่องปกติ โดยมีด้านหนึ่งที่เหมือนกัน การนำความลับที่เป็นข้อมูลส่วนตัวหรือข้อมูลของผู้อื่นไปเปิดเผย

3. ผลกระทบของการรังแกทางสื่อออนไลน์ พบว่า การรังแกทางสื่อออนไลน์ทำให้ผู้ถูกรังแกคิดสั้นฆ่าตัวตาย การรังแกทางสื่อออนไลน์ทำให้ผู้ถูกรังแกเครียดเศร้าอับอาย การรังแกทางสื่อออนไลน์เป็นปัจจัยที่ทำให้เกิดโรคซึมเศร้า ทั้งสามประเด็นเป็นผลกระทบของการรังแกทางสื่อออนไลน์เรียงลำดับเห็นด้วยมากที่สุดตามลำดับ ซึ่งเป็นผลกระทบกับผู้ถูกรังแกที่สอดคล้องกับงานวิจัย สุภาวดี เจริญวานิช (2560) ศึกษาเรื่อง การรังแกกันผ่านพื้นที่โซเชียล : ผลกระทบและการป้องกันในวัยรุ่น ผลการศึกษาพบว่า การรังแกกันผ่านพื้นที่โซเชียลก่อให้เกิดปัญหาต่างๆตามมามากมายต่อวัยรุ่น ทั้งต่อตัวผู้ที่รังแกผู้อื่นหรือผู้ที่ถูกผู้อื่นรังแก และแต่ละปัญหาที่เกิดขึ้นไม่ว่าจะเป็นความเครียด ภาวะซึมเศร้า หรือการฆ่าตัวตาย เมื่อเกิดขึ้นแล้วถือว่าเป็นปัญหาที่แก้ไขยาก การรังแกทางสื่อออนไลน์ทำให้ผู้ถูกรังแกมีผลการเรียนตก เป็นผลกระทบของการรังแกทางสื่อออนไลน์ที่น้อยที่สุดซึ่งอาจเป็นเพราะผู้ถูกรังแกสามารถป้องกันและแก้ไขปัญหาดังกล่าวด้วยตนเองซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ สรานนท์ อินทนนท์ และ พลินี เสริมสินศิริ (2561) เรื่อง การศึกษาวิธีการป้องกันการกลั่นแกล้งบนโลกของโซเชียลของวัยรุ่น ผลการศึกษาพบว่า อาจไม่สามารถสรุปผลเป็นภาพรวมของการกลั่นแกล้งบนโลกโซเชียลของวัยรุ่นทั้งหมดได้ แต่การได้ฟังวัยรุ่นอย่างลึกซึ้ง ทำให้ได้ข้อมูลที่แท้จริงจากมุมมองของวัยรุ่นต่อปัญหาที่เกิดขึ้น และแนวทางการแก้ไขปัญหาดังกล่าวที่วัยรุ่นควรมีส่วนร่วมอย่างสำคัญในการสื่อสารถึงคนในวัยเดียวกัน และผู้ใหญ่ทุกฝ่ายต้องตระหนักถึงเรื่องนี้ว่าเป็นเรื่องที่ไม่ควรมองข้าม และเป็นผู้สนับสนุนที่ดีได้แต่ไม่ใช่เป็นผู้สื่อสารเรื่องนี้กับวัยรุ่นโดยตรง

องค์ความรู้จากการวิจัย

แนวทางการใช้สื่อสร้างสรรค์นั้นจะต้องมีกระบวนการการพัฒนาเพื่อสร้างทักษะจากสื่อออนไลน์นั้นคือการพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อของผู้ใช้สื่อซึ่งเป็นสิ่งที่จะต้องมีการพัฒนาสามารถแบ่งเป็น 2 ระดับ คือ



ระดับที่หนึ่ง คือ ระดับตนเอง นี่เป็นกระบวนการที่ต้องมีการเสริมสร้างตั้งแต่ในวัยเด็กหรือตั้งแต่เด็กเริ่มใช้สื่อซึ่งผู้ที่มีหน้าที่คนแรกคือพ่อแม่ของเด็กที่ต้องอบรมบ่มเพาะให้กับเด็กเพื่อให้เด็กซึมซับความรู้เท่าทัน เกี่ยวกับการสร้างในระดับตนเองนี้จะประกอบด้วย

1. ศึกษาและติดตามการเปลี่ยนแปลงของสื่อออนไลน์ตลอดเวลา หมายถึงความรู้ที่เท่าทันกับการเปลี่ยนแปลงรูปแบบของสื่อออนไลน์ที่มีการพัฒนาหรือตามกระแสความนิยมของผู้ที่เลือกการใช้สื่อจะได้รู้ถึงการใช้อย่างปลอดภัยซึ่งวิธีการต่าง ๆ นั้นจะเปลี่ยนไปตามเทคโนโลยีที่จะเข้ามาในชีวิตของผู้รับสารและผู้ส่งสารในขณะเดียวกัน

2. การสร้างภูมิคุ้มกันการใช้สื่อออนไลน์ให้กับตนเอง หมายถึง การสร้างเกราะกำบังในการใช้สื่อออนไลน์อย่างปลอดภัยนั่นหมายถึงผู้ใช้สื่อจะต้องมีความรู้เท่าทันในรูปแบบเฉพาะของสื่อนั้นๆ ถึงลักษณะหรือบทบาทของสื่อแต่ละสื่อที่ใช้ การสร้างภูมิคุ้มกันคือต้องสร้างความรู้ความเข้าใจในการใช้ ในการโพสต์ข้อความ หรือรูปภาพ หรือ สัญลักษณ์ใดๆก็ตาม ต้องมีสติทุกครั้งก่อนการนำเสนอในสื่อออนไลน์โดยมีการคิดอย่างมีสติถึงผลกระทบหรือสิ่งที่จะตามมาในภายหลังโดยเฉพาะในทางลบสิ่งที่กล่าวคือการสร้างภูมิคุ้มกันตนเองคือการรู้เท่าทันสื่อตนเอง

3. สร้างกระบวนการคิดวิเคราะห์แยกแยะข้อมูลข่าวสาร กระบวนการนี้เป็นกระบวนการที่ทั้งผู้รับสารและผู้ส่งสารจะต้องสร้างให้เกิดขึ้นจนเป็นกิจนิสัยตราบใดก็ตามที่ยังใช้สื่อออนไลน์ กระบวนการคิดวิเคราะห์นี้เป็นเรื่องที่ต้องขังยากสำหรับแต่ละบุคคลเนื่องจากการสร้างความรู้นี้ต้องอาศัยเวลาและการสั่งสมประสบการณ์ และต้องเป็นกระบวนการที่ต้องอาศัยทักษะในการฝึกปฏิบัติการคิดวิเคราะห์เป็นเรื่องที่ต้องใช้กลไกของสมองและกระบวนการคิดซึ่งในความเป็นจริงแล้ว

ต้องสร้างภูมิรู้ในเรื่องนี้ตั้งแต่เด็กๆเพื่อให้เกิดกระบวนการคิดวิเคราะห์แยกแยะที่มาที่ไปอย่างเท่าทัน โดยเฉพาะในโลกออนไลน์หรือโลกเสมือนจริงที่ล้อมรอบตัวผู้ใช้สื่อทั้งผู้ส่งและผู้รับจึงมีความจำเป็นต้องสร้างความรู้เท่าทันด้านการคิดวิเคราะห์ แยกแยะทุกครั้งที่ใช้สื่อออนไลน์

ระดับที่สอง คือ ระดับสังคม ในระดับสังคมนี้เป็น ระดับมหภาคที่ต้องอาศัยความร่วมมือทั้งภาครัฐ ภาครัฐวิสาหกิจ และภาคเอกชน ระดับสังคมนี้เป็นระบบที่ร้อยรัดเป็นหนึ่งเดียวคือประเทศจึงต้องอาศัยความเข้าใจที่ตรงกัน เพื่อช่วยเหลือเกื้อกูลกันไปในทิศทางเดียวกันซึ่งจะประกอบด้วย 2 ทักษะ คือ

1. การสร้างทักษะการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์ การสร้างองค์ความรู้ในแต่ละภาคส่วนต้องมีความรู้ความเข้าใจว่าการสร้างทักษะการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์นั้นทุกภาคส่วนจะต้องเล็งเห็นสำคัญของการสร้างทักษะการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์เพียงแต่บทบาทหน้าที่ของแต่ละภาคส่วนอาจจะไม่เท่าเทียมกัน เช่นบทบาทภาครัฐโดยเฉพาะกระทรวงศึกษาที่มีหน้าที่ในการให้ความรู้กับกลุ่มคนตั้งแต่เด็กจึงต้องทบทวนและหาวิธีการสร้างความรู้เท่าทันสื่อให้ได้ ส่วนในภาคอื่นๆการสร้างทักษะการรู้เท่าทันสื่อก็จะเปลี่ยนไปตามบทบาทหน้าที่ หรืออาจเป็นผู้สนับสนุนในด้านอื่นๆแต่มีวัตถุประสงค์คือการสร้างทักษะการรู้เท่าทันสื่อออนไลน์

2. การสร้างองค์ความรู้การใช้สื่อออนไลน์อย่างเท่าทัน ภาคสังคมทุกภาคส่วนต้องตระหนักถึงความสำคัญของสื่อออนไลน์ที่เข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันของมนุษย์จึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งในการสร้างองค์ความรู้ให้เกิดขึ้นให้ได้เกี่ยวกับการใช้สื่อออนไลน์อย่างเท่าทัน ซึ่งการสร้างองค์ความรู้นี้นั้นภาคส่วนต่างๆจึงเข้าใจสถานะของตนที่จะสร้างองค์ความรู้ซึ่งทุกภาคส่วนสามารถเป็นผู้สร้างเป็นให้ตัวเองเช่นหน่วยงานการศึกษาทุกระดับ สำหรับภาครัฐวิสาหกิจ หรือภาคเอกชนสามารถสร้างได้โดยอาจให้ทุนในการจัดกิจกรรมเพื่อเสริมสร้างองค์ความรู้ โดยการให้ความรู้ อบรม หรือจัดโครงการค่ายความรู้เท่าทันสื่อ จะเห็นได้ว่าความสำคัญจะเกิดขึ้นได้เมื่อบทบาทของทุกภาคส่วนมีการตระหนักถึงความสำคัญของการสร้างองค์ความรู้การใช้สื่อออนไลน์อย่างเท่าทัน

จะเห็นได้ว่าการสร้างกระบวนการความรู้เท่าทันทั้งสองระดับต้องเกิดจากจุดเล็กๆคือตัวเรา ของทุกๆคนก่อนและจากจุดเล็กๆก็จะแผ่ขยายเข้าไปสู่ในระดับสังคมทุกๆสังคมจึงเป็นกระบวนการพัฒนาที่ไม่หยุดนิ่งและไปต่อเรื่อยๆตลอดไป

สรุป

แนวทางดังกล่าวข้างต้นก่อให้เกิดประโยชน์ที่เห็นได้อย่างชัดเจนคือสังคมจะเป็นสังคมสีขาวที่ไม่มีการรังแกกันทางสื่อออนไลน์และไม่ว่าสื่อออนไลน์จะพัฒนาไปในทิศทางใดผู้ใช้สื่อมีองค์ความรู้ที่เท่าทันกับสื่อก็จะเข้าใจในบริบทของสื่อรูปแบบนั้นและก็จะใช้สื่อออนไลน์ไปในทิศทางที่ปลอดภัยดังนั้นจึง

เป็นความจำเป็นอย่างยิ่งที่คนในสังคมทุกกลุ่มทุกเพศและทุกวัยที่จะต้องสร้างองค์ความรู้เท่าทันสื่อให้กับตนเอง

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์

ผลจากการศึกษารูปแบบและผลกระทบของการรังแกทางสื่อออนไลน์ทำให้ทราบรูปแบบของการรังแกทางสื่อออนไลน์ในลักษณะต่างๆ และผลกระทบของการรังแกทางสื่อออนไลน์โดยมีข้อเสนอแนะดังนี้

1. การรังแกทางสื่อออนไลน์เป็นสิ่งที่ไม่สามารถสกัดกั้นการเกิดขึ้นได้โดยเฉพาะในสังคมปัจจุบันที่เป็นสังคมของโลกออนไลน์จากผลของการวิจัยที่ได้สังเคราะห์พบว่า ตัวในแต่ละกลุ่มวัยต้องช่วยกันสอดส่องและระวังในทุกมิติของสังคมตั้งแต่พ่อแม่ คนในครอบครัว กลุ่มเพื่อน ระบบการศึกษาที่ต้องสร้างเสริมองค์ความรู้ให้เท่าทันสำหรับนักเรียนนักศึกษาเพื่อสามารถนำไปใช้ได้ตลอดชีวิตเพื่อมิให้ตนเองต้องเป็นเหยื่อและในขณะเดียวกันก็ต้องไม่ทำร้ายรังแกผู้อื่นด้วยเช่นกัน

2. นอกจากการควบคุมตนเองแล้วหน่วยงานของรัฐที่มีหน้าที่ในการกำกับดูแลคือการออกกฎระเบียบที่เกี่ยวข้องกับสื่อออนไลน์ควรต้องมาตรการหรือการคุ้มครองให้กับผู้ที่ถูกรังแกทางสื่อออนไลน์ด้วย

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษาเกี่ยวกับกลุ่มอื่นๆ เพื่อจะได้ทราบเกี่ยวกับสาเหตุ การเกิด การช่วยเหลือของแต่ละกลุ่มเนื่องจากบริบทรอบๆในแต่ละกลุ่มจะแตกต่างกัน

2. ควรมีการศึกษาวิจัยบ่อยครั้งเพราะสื่อออนไลน์มีการเปลี่ยนแปลงรวดเร็วมาก เพื่อสรุปเป็นองค์ความรู้ใช้เป็นแนวทางในการจัดการกับการถูกรังแกทางสื่อออนไลน์

เอกสารอ้างอิง

นภาวรรณ อาษาเพชร. (2560). การรังแกผ่านโลกโซเชียล ความรุนแรงที่ต้องแก้ไขและนวัตกรรมการจัดการปัญหา. *วารสารวิชาการนวัตกรรมสื่อสารสังคม*, 5(1), 100–106.

เบญจมาศ พลอินทร์. (2524). *วรรณคดีขนบประเพณีและศาสนา*. กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.

ฤทัยชนนี สิทธิชัย และ ชันยกร ตุดเกื้อ. (2560). พฤติกรรมการรังแกบนโลกโซเชียลของเยาวชนในสามจังหวัดชายแดนใต้. *วารสารวิทยบริการ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์*, 28(1), 86.

- วิทยา คำรงค์เกียรติศักดิ์. (2558). *การข่มเหงกักขฬะออนไลน์*. สืบค้นเมื่อ 20 มกราคม 2563. จาก <http://www.infocommmju.com/icarticle/images/stories/icarticles/ajwittaya/digital/cyberbullying2.pdf>.
- สมบูรณ์ สุริยวงศ์, สมจิตรา เรืองศรี และ เพ็ญศรี เศรษฐวงศ์. (2544). *ระเบียบวิธีวิจัยทางการศึกษา*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ศูนย์ส่งเสริมวิชาการ.
- สรานนท์ อินทนนท์ และ พลินี เสริมสินสิริ. (2561). *การศึกษาวิธีการป้องกันการกลั่นแกล้งบนโลกของไซเบอร์ของวัยรุ่น สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน*. สืบค้นเมื่อ 20 มิถุนายน 2562. จาก <http://eprints.utcc.ac.th>.
- สุภาวดี เจริญวานิช. (2560). การรังแกกันผ่านพื้นที่ไซเบอร์: ผลกระทบและการป้องกันในวัยรุ่น. *วารสารวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี*, 25(4), 639–648.
- สุรพงษ์ โสธนะเสถียร. (2533). *การสื่อสารกับสังคม คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อวยพร เขื่อนแก้ว. (2555). *วัฒนธรรมชายเป็นใหญ่*. สืบค้นเมื่อ 20 มิถุนายน 2562. จาก <http://muslimchiangmai.net/index.php?topic=77230>.
- Cyberbullying Research Center. (2015). *Cyberbullying Data*. สืบค้นเมื่อ 20 มิถุนายน 2562. จาก <http://cyberbullying.org/2015-data>.
- Fowler, D. (2016). *Back to school—let’s keep our kids safe online*. สืบค้นเมื่อ 20 มิถุนายน 2562. จาก <https://www.act-on.com/blg/back-to-school-lets-keep-our-kids-safe-online>.
- Fuzion Communication. (2013). *Cyber bullying awareness campaign shortlisted for prestigious National PRII Award*. สืบค้นเมื่อ 20 มิถุนายน 2562. จาก <http://www.fuzion.ie/news/id/795>.
- Kaspersky Lab. (2015). 10 forms of cyberbullying. สืบค้นเมื่อ 20 มิถุนายน 2562. จาก <https://kids.kaspersky.com/10-forms-of-cyberbullying>
- Lazarus, R., and Folkman, S. (1984). *Stress, appraisal, and coping*. New York: Springer.