ความสัมพันธ์ระหว่างเจตคติมารยาททางอินเทอร์เน็ตและพฤติกรรมการกลั่นแกล้งออนไลน์ของนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยนเรศวร

วันที่รับบทความ 11/09/2566
วันที่แก้ไขบทความ 13/11/2566
วันที่ตอบรับบทความ 22/11/2566

อพัชชา ช้างขวัญยืน[1,*] พฤกษา ดอกกุหลาบ[1]
กนกรัตน์ จิรสัจจานุกูล[1] ณัฐกานต์ ภาคพรต[1]

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ (1) เพื่อศึกษาเจตคติมารยาททางอินเทอร์เน็ต (2) เพื่อศึกษาพฤติกรรมการกลั่นแกล้งออนไลน์ และ (3) เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างเจตคติต่อเรื่องมารยาททางอินเทอร์เน็ตและพฤติกรรมการกลั่นแกล้งออนไลน์ของนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยนเรศวร กลุ่มเป้าหมาย คือ นิสิตระดับปริญญาตรี รายวิชาวิถีชีวิตในยุคดิจิทัล ภาคเรียนที่ 1/2566 มหาวิทยาลัยนเรศวร จำนวน 380 คน โดยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเป็นแบบสอบถามเจตคติมารยาททางอินเทอร์เน็ตและแบบสอบถามพฤติกรรมการกลั่นแกล้งออนไลน์มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.80-1.00 ซึ่งแบ่งเป็น 3 ส่วน คือ ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม, เจตคติมารยาททางอินเทอร์เน็ตและพฤติกรรมการกลั่นแกล้งออนไลน์ โดยแบบสอบถามเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ วิเคราะห์ข้อมูลด้วยค่าความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและสถิติสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบสเปียร์แมน ผลการวิจัยพบว่า นิสิตระดับปริญญาตรี ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง อายุ 19 ปี กำลังศึกษาอยู่ชั้นปีที่ 1 มีเจตคติมารยาททางอินเทอร์เน็ตอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$= 4.36, S.D.= 0.06) และมีพฤติกรรมการกลั่นแกล้งออนไลน์อยู่ในระดับน้อยที่สุด ($\bar{X}$= 1.35, S.D.= 0.23) ซึ่งเจตคติมารยาททางอินเทอร์เน็ตมีความสัมพันธ์ต่อพฤติกรรมการกลั่นแกล้งออนไลน์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($r = 0.997$, $p < 0.05$)

คำสำคัญ : เจตคติมารยาททางอินเทอร์เน็ต พฤติกรรมการกลั่นแกล้งออนไลน์

[1*] สาขาเทคโนโลยีและนวัตกรรมทางการศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี
อีเมล: apatcha.cha@mail.pbru.ac.th

[2] สาขาวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมทางการศึกษา คณะครุศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี

The Relationship between Digital Etiquette of Attitude and Cyberbullying Behavior of Undergraduate Students at Naresuan University

Received	11/09/2023
Revised	13/11/2023
Accepted	22/11/2023

Apatcha Changkwanyeun[1,*] Prueksa Dokkulab[1]
Kanokrat Jirasatjanukul[1] Nuttakan Pakprot[1]

Abstract

The purposes of this research were 1) to study digital etiquette of attitude, 2) to study cyberbullying behavior, and 3) to study the relationship between digital etiquette of attitude and cyberbullying behavior of undergraduate students at Naresuan University. The sample consisted of 380 Naresuan University's students in the first semester of the academic year 2023. The sample was purposively selected. The research tools were comprised of 1) questionnaires asking about attitude in digital etiquette, and 2) questionnaires asking about cyberbullying behavior. The reliability of each questionnaire was between 0.80 to 1.00. Data were analyzed using frequency, percentage, mean, standard deviation, and Spearman rank correlation coefficient.

The results were revealed as follows: the majority of the sample was female students aged 19 years old who were studying in the first year. The sample had digital etiquette of attitude at the high level ($\bar{X}$ = 4.36, S.D.= 0.06) and cyberbullying behavior at the lowest level ($\bar{X}$ = 1.35, S.D.= 0.23). There was a moderate positive correlation between digital etiquette of attitude and cyberbullying behavior with statistical significance

Keywords: digital etiquette of attitude; cyberbullying behavior

[1*] Technology and Innovation in Education Program, Faculty of Education, Phetchaburi Rajabhat University
e-mail: apatcha.cha@mail.pbru.ac.th

[2] Technology and Innovation in Education Program, Faculty of Education, Phetchaburi Rajabhat University

บทนำ

ในโลกยุคดิจิทัล เทคโนโลยีและอินเทอร์เน็ตเข้ามาเพื่อเพิ่มความสะดวกสบายในติดต่อ สื่อสาร รับรู้เรื่องราวของผู้คนได้จากทุกมุมโลก แลกเปลี่ยนความคิดเห็นและความรู้สึกผ่านช่องทางออนไลน์ และทำให้พบประสบการณ์ใหม่ ๆ อย่างไรก็ตาม อินเทอร์เน็ตได้สร้างโลกไร้พรมแดนและช่วยสร้างสรรค์สิ่งดี ๆ ให้มนุษยชาติด้วยการรวมโลกเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน โลกที่ผู้คนช่วยเหลือกันด้วยการแบ่งปันข้อมูลข่าวสาร แต่ในปัจจุบันสถานการณ์บนโลกออนไลน์ไม่เป็นดังคาดหวัง การโพสต์และการแสดงความคิดเห็นของผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตและในสังคมออนไลน์ มีการใช้ถ้อยคำหยาบคาย ตอบโต้กันด้วยอารมณ์ โดยไม่คำนึงถึงเหตุผลเมื่อเผชิญหน้ากับผู้เห็นต่างและแสดงออกถึงอคติ (สรานนท์ อินทนนท์, 2563, น.3) การกลั่นแกล้งกันในโลกออนไลน์หลายลักษณะเป็นการละเมิดมารยาทในการสื่อสารระหว่างบุคคลและมารยาทอินเทอร์เน็ต เช่น การโจมตี การขู่ทำร้าย การใช้ถ้อยคำหยาบคาย การคุกคามทางเพศในโลกออนไลน์ การแอบอ้างเป็นบุคคลอื่น การลักลอบใช้บัญชีของผู้อื่นในโลกออนไลน์ การนำความลับของบุคคลอื่นมาเปิดเผยโดยไม่ได้รับอนุญาต การหลอกลวง การสร้างกลุ่มออนไลน์เพื่อโจมตีบุคคลใดบุคคลหนึ่งโดยเฉพาะ การสร้างความเสียหายให้ผู้อื่น การส่งข้อความนินทาผู้อื่น การไล่บางคนออกจากกลุ่มออนไลน์ รวมถึงการพบการกลั่นแกล้งรังแกในโลกออนไลน์แล้วตนเองไปเข้าร่วมกลั่นแกล้งด้วย (มูลนิธิยุวพัฒน์, 2562) ซึ่งหลายปีที่ผ่านมาอัตราการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์และการสร้างความเกลียดชังทางสังคมออนไลน์เพิ่มสูงขึ้น จากผลสำรวจสถิติการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์หรือ Cyberbullying ปี 2561 - 2564 ในสหรัฐอเมริกาและทั่วโลก โดยบริษัทความปลอดภัยไซเบอร์ Comparitech พบว่า มีสถิติผู้ที่ถูกกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์เพิ่มขึ้น สำหรับประเทศไทยข้อมูล สถิติในปี 2564 พบว่าเด็กและเยาวชนไทยร้อยละ 80 เจอเรื่องการคุกคาม การถูกกลั่นแกล้งในโรงเรียนหรือบนโซเชียลมิเดียเป็นอันดับที่ 2 รองจากประเทศญี่ปุ่น โดยจำนวนเด็กและเยาวชนดังกล่าวมีถึงร้อยละ 75 เข้าถึงอินเทอร์เน็ต และพบเป็นกลุ่มอายุ 5-28 ปี ใช้งานอินเทอร์เน็ตสูงถึงวันละ 8 ชั่วโมง ส่วนทัศนคติของเยาวชนไทยต่อกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ พบว่า ร้อยละ 28 บอกว่า การกลั่นแกล้งเป็นเรื่องปกติ ขณะที่อีกร้อยละ 39 บอกว่าการกลั่นแกล้งเป็นเรื่องสนุก ส่วนที่เหลือร้อยละ 59 คือคนที่เคยถูกกลั่นแกล้ง (ประอรพิฑ กัษฐ์วัฒนา, 2565) และจากงานวิจัยการถูกรังแกผ่านโลกไซเบอร์และความเสี่ยงต่อการฆ่าตัวตายในเยาวชน พบว่าเยาวชนที่ถูกกลั่นแกล้งผ่านโลกออนไลน์มีความเสี่ยงต่อการฆ่าตัวตายถึงร้อยละ 39.5 ในจำนวนนี้ร้อยละ 54.2 มีความเสี่ยงสูงต่อการฆ่าตัวตายอยู่ในระดับที่รุนแรง (ปริญญา ชะอินวงษ์, สมบัติ สกุลพรรณ์ และดาราวรรณ ต๊ะปินตา, 2563, บทคัดย่อ) ความนิรนามของโลกออนไลน์และการไม่ต้องเผชิญหน้ากันของผู้ใช้งาน ทำให้ผู้โพสต์รู้สึกว่าไม่ต้องรับผิดชอบต่อการกระทำของตนเองกับผู้ใช้งานคนอื่นและไม่คำนึงถึงความรู้สึกนึกคิด และผลกระทบที่จะเกิดขึ้นกับอีกฝ่าย ปัญหาเหล่านี้เกิดจากการขาดความเอาใจเขามาใส่ใจเราทางดิจิทัล หรือทักษะมารยาทดิจิทัล ซึ่งมารยาทดิจิทัลเป็นหนึ่งในองค์ประกอบของความเป็นพลเมืองดิจิทัลจึงเป็นประเด็นที่พลเมืองบน

โลกออนไลน์ควรตระหนักและให้ความสำคัญ มารยาททางอินเทอร์เน็ตหรือมารยาทดิจิทัล หมายถึง ธรรมเนียมปฏิบัติเกี่ยวกับการใช้สื่อดิจิทัลในการติดต่อสื่อสารกับผู้อื่นทางเครือข่ายบนโลกออนไลน์ที่เหมาะสม เคารพพื้นที่บนสื่อดิจิทัลของตนเองและผู้อื่น และหลีกเลี่ยงการทำให้ผู้อื่นเสื่อมเสียหรืออับอาย รวมไปถึงแสดงตัวตนจริงบนโลกออนไลน์

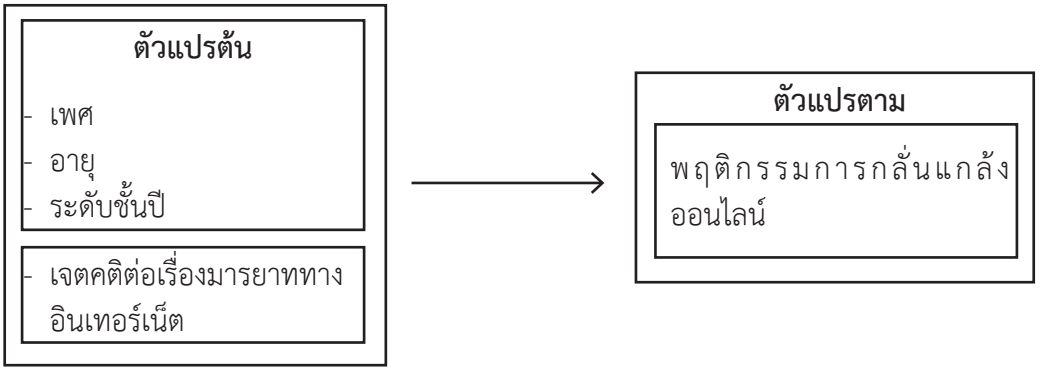
สำหรับบทความวิจัยนี้ จะเป็นการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างเจตคติมารยาททางอินเทอร์เน็ตและพฤติกรรมการกลั่นแกล้งออนไลน์เพื่อให้ทราบถึงข้อมูลพื้นฐานในการดำเนินการจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาและส่งเสริมเรื่องมารยาทดิจิทัลให้กับเยาวชน ทำให้ตระหนักถึงมารยาททางอินเทอร์เน็ต ผลกระทบพฤติกรรมการกลั่นแกล้ง รวมถึงทักษะการเอาใจเขามาใส่ใจเรา (Digital Empathy)

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาเจตคติมารยาททางอินเทอร์เน็ตของนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยนเรศวร
2. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการกลั่นแกล้งออนไลน์ของนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยนเรศวร
3. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างเจตคติมารยาททางอินเทอร์เน็ตและพฤติกรรมการกลั่นแกล้งออนไลน์ของนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยนเรศวร

กรอบแนวคิดในการวิจัย

1. ตัวแปรต้น ได้แก่ เพศ, อายุ, ระดับชั้นปี, เจตคติมารยาททางอินเทอร์เน็ต
2. ตัวแปรตาม ได้แก่ พฤติกรรมการกลั่นแกล้งออนไลน์ แสดงดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรกลุ่มเป้าหมาย คือ นิสิตระดับปริญญาตรี รายวิชาวิถีชีวิตในยุคดิจิทัล ภาคเรียนที่ 1/2566 มหาวิทยาลัยนเรศวร 1 กลุ่มเรียน จำนวน 380 คน โดยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

2.1 ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ประกอบด้วย เพศ อายุ ระดับชั้นปี

2.2 ส่วนที่ 2 แบบสอบถามเจตคติมารยาททางอินเทอร์เน็ต ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบสอบถามเจตคติและมารยาททางอินเทอร์เน็ตของอพัชชา ช้างขวัญยืน (2566 น. 250) มาประยุกต์ใช้ ปรับปรุง เพิ่มเติมเพื่อสร้างเป็นแบบสอบถามเจตคติฯ เป็นแบบประเมินแบบตรวจสอบรายการ (Check List) มีลักษณะมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ รวมจำนวน 10 ข้อ การแปลผลการประเมิน มีเกณฑ์การแปลความหมายตามค่าเฉลี่ยของคะแนน ซึ่งแบ่งได้ 5 ระดับ คือ ระดับมากที่สุด (คะแนน = 4.50 - 5.00 คะแนน) ระดับมาก (คะแนน = 3.50 - 4.49 คะแนน) ระดับปานกลาง (คะแนน = 2.50 - 3.49 คะแนน) ระดับน้อย (คะแนน = 1.50 - 2.49 คะแนน) ระดับน้อยที่สุด (คะแนน = 1.00 - 1.49 คะแนน) โดยมีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) เท่ากับ 0.80-1.00

2.3 ส่วนที่ 3 แบบสอบถามพฤติกรรมการกลั่นแกล้งออนไลน์ ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวกับพฤติกรรมการกลั่นแกล้งฯ ของวรรณากร พรประเสริฐและรักษิต สุทธิพงษ์ (2562) โดยมีการปรับปรุงข้อคำถามเพื่อสร้างเป็นแบบสอบถามพฤติกรรมการกลั่นแกล้งฯ เป็นแบบประเมินแบบตรวจสอบรายการ (Check List) มีลักษณะมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ รวมจำนวน 10 ข้อ การแปลผลการประเมิน มีเกณฑ์การแปลความหมายตามค่าเฉลี่ยของคะแนน ซึ่งแบ่งได้ 5 ระดับ คือ ระดับน้อยที่สุด (คะแนน =1.00 - 1.49 คะแนน) ระดับน้อย (คะแนน = 1.50 - 2.49 คะแนน) ระดับปานกลาง (คะแนน = 2.50 - 3.49 คะแนน) ระดับมาก (คะแนน = 3.50 - 4.49 คะแนน) และระดับมากที่สุด (คะแนน = 4.50 - 5.00 คะแนน) โดยมีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) เท่ากับ 0.80-1.00

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยแบบสอบถามออนไลน์ (Google Forms) กับนิสิตที่เป็นกลุ่มเป้าหมายทำการเก็บรวบรวมกลุ่มเป้าหมายได้ 380 ฉบับ ทำการตรวจสอบความสมบูรณ์ของการตอบแบบสอบถามออนไลน์และนำข้อมูลไปวิเคราะห์ผล

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถามทั้ง 2 ฉบับ มาทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป Microsoft Excel เพื่อทดสอบค่าทางสถิติโดยข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามวิเคราะห์ข้อมูลด้วยวิธีการแจกแจงค่าความถี่และค่าร้อยละ การวิเคราะห์เจตคติมารยาททางอินเทอร์เน็ตและพฤติกรรมการกลั่นแกล้งออนไลน์ จากแบบสอบถามมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ วิเคราะห์ข้อมูลด้วยหาค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการวิเคราะห์หาความสัมพันธ์ของเจตคติต่อเรื่องมารยาททางอินเทอร์เน็ตและพฤติกรรมการกลั่นแกล้งออนไลน์ ก่อนการวิเคราะห์ข้อมูลผู้วิจัยได้ทดสอบการแจกแจงข้อมูลด้วยโคลโมโกรอฟ - สเมอร์นอฟ (Kolmogorov-Smirnov test) พบว่าคะแนนเจตคติมารยาททางอินเทอร์เน็ตและคะแนนพฤติกรรมการกลั่นแกล้งออนไลน์มีการแจกแจง

ไม่เป็นโค้งปกติ จึงเลือกใช้การทดสอบด้วยค่าสัมประสิทธิ์สัมพันธ์ของสเปียร์แมน (Spearman rank correlation coefficient)

สรุปและอภิปรายผลการวิจัย

สรุปผลการวิจัย

การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างเจตคติมารยาททางอินเทอร์เน็ตและพฤติกรรมการกลั่นแกล้งออนไลน์ของนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยนเรศวร ผู้วิจัยได้สรุปผลการวิจัย ดังนี้

1. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามเจตคติมารยาททางอินเทอร์เน็ตและพฤติกรรมการกลั่นแกล้งของนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยนเรศวรแสดงในตารางที่ 1

ตารางที่ 1 จำนวนและร้อยละของกลุ่มเป้าหมาย จำแนกตามลักษณะทางประชากรศาสตร์ (n = 380)

รายการประเมิน		จำนวน	ร้อยละ
1. ลักษณะทางประชากรศาสตร์			
1.1 เพศ	ชาย	97	25.5
	หญิง	274	72.1
	ไม่ระบุ	9	2.4
1.2 อายุ	19 ปี	257	67.6
	20 ปี	84	22.1
	21 ปี	20	5.3
	22 ปี	17	4.5
	23 ปีขึ้นไป	2	0.5
1.3 ระดับชั้นปี	ชั้นปีที่ 1	261	68.7
	ชั้นปีที่ 2	93	24.5
	ชั้นปีที่ 3	5	1.3
	ชั้นปีที่ 4	14	5
	ชั้นปีที่ 4 ขึ้นไป	2	0.5

จากตารางที่ 1 การวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มเป้าหมายจำนวน 380 คน พบว่า ลักษณะทางประชากรศาสตร์ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง มีจำนวน 274 คน คิดเป็นร้อยละ 72.1 อายุ 19 ปี มีจำนวน 257 คน คิดเป็นร้อยละ 67.6 กำลังศึกษาในระดับชั้นปีที่ 1 มีจำนวน 261 คน คิดเป็นร้อยละ 68.7

2. ผลการวิเคราะห์เจตคติมารยาททางอินเทอร์เน็ตของนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยนเรศวรแสดงในตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเจตคติมารยาททางอินเทอร์เน็ตของกลุ่มเป้าหมาย (n = 380)

รายการประเมิน		S.D	ระดับเจตคติ
1. มารยาททางอินเทอร์เน็ตหรือมารยาทดิจิทัลเป็นทักษะที่สำคัญบนโลกอินเทอร์เน็ต	4.43	0.77	มาก
2. การไม่เพิกเฉยต่อการกลั่นแกล้งทางสังคมออนไลน์	4.36	0.90	มาก
3. การให้เกียรติผู้อื่นในสื่อสังคมออนไลน์ โดยไม่ตั้งฉายา หรือล้อเลียนบนสื่อสังคมออนไลน์	4.43	0.81	มาก
4. การแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุ-ผล ด้วยถ้อยคำที่สุภาพและคิดก่อนที่จะโพสต์ทุกครั้ง	4.42	0.81	มาก
5. การแสดงความคิดเห็นที่ขัดแย้งอย่างมีวิจารณญาณ ถกแถลงกันด้วยเหตุและผล ไม่ใช้อารมณ์	4.39	0.81	มาก
6. การเผยแพร่ข้อมูลส่วนบุคคลอย่างมีวิจารณญาณและตัดสินใจให้ดีก่อนการเผยแพร่ข้อมูลเหล่านั้น	4.33	0.93	มาก
7. การไม่เผยแพร่ข้อมูลข่าวสารอันเป็นเท็จหรือเป็นภัยคุกคามอันจะก่อให้เกิดอันตรายต่อผู้อื่น	4.34	0.88	มาก
8. การไม่เผยแพร่ร่องรอยทางดิจิทัลของผู้อื่นในพื้นที่สาธารณะต่างๆ	4.27	0.92	มาก
9. การไม่คัดลอก เปลี่ยนแปลงหรือดัดแปลงข้อมูลข่าวสารของผู้อื่น และนำมาเผยแพร่เป็นข้อมูลของตนเอง	4.35	0.84	มาก
10. การแสดงตัวตนจริงในโลกออนไลน์และสร้างบัญชีที่แสดงตัวตนของผู้ใช้และไม่สวมรอยบัญชีใช้งานของผู้อื่น (แอคเคาท์หลุม)	4.30	0.86	มาก
รวม	**4.36**	**0.06**	**มาก**

จากตารางที่ 2 แสดงผลเจตคติมารยาททางอินเทอร์เน็ตของนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยนเรศวร พบว่า กลุ่มเป้าหมายมีเจตคติมารยาททางอินเทอร์เน็ตโดยเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 4.36, S.D. = 0.06) โดยมารยาททางอินเทอร์เน็ตหรือมารยาทดิจิทัลเป็นทักษะที่สำคัญบนโลกอินเทอร์เน็ต ($\bar{X}$ = 4.43, S.D. = 0.77) การให้เกียรติผู้อื่นในสื่อสังคมออนไลน์ โดยไม่ตั้งฉายา หรือล้อเลียนบนสื่อสังคมออนไลน์ ($\bar{X}$= 4.43, S.D. = 0.81) รองลงมา คือ การแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผลด้วยถ้อยคำที่สุภาพและคิดก่อนที่จะโพสต์ทุกครั้ง ($\bar{X}$ = 4.42, S.D.= 0.81) และการแสดงความคิดเห็นที่ขัดแย้งอย่างมีวิจารณญาณ ถกแถลงกันด้วยเหตุและผล ไม่ใช้อารมณ์ ($\bar{X}$ = 4.39, S.D.= 0.81) ตามลำดับ

3. ผลการวิเคราะห์พฤติกรรมการกลั่นแกล้งออนไลน์ของนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยนเรศวร แสดงในตารางที่ 3-4

ตารางที่ 3 จำนวนและร้อยละของกลุ่มเป้าหมาย จำแนกตามพฤติกรรมการกลั่นแกล้งออนไลน์ (n = 380)

รายการประเมิน		จำนวน	ร้อยละ
1. คุณเคยถูกผู้อื่นกลั่นแกล้งออนไลน์ (Cyberbullying) หรือไม่	เคย	168	44.2
	ไม่เคย	212	55.8
2. คุณเคยกลั่นแกล้งออนไลน์ (Cyberbullying) ผู้อื่นหรือไม่	เคย	72	18.9
	ไม่เคย	308	81.1
3. สื่อสังคมออนไลน์ใดที่คุณถูกกลั่นแกล้ง/เคยใช้กลั่นแกล้งออนไลน์	Facebook	136	35.8
	Instagram	48	12.6
	Twitter	14	3.7
	Line	6	1.6
	ไม่เคย	169	44.5
	อื่น ๆ	7	1.8

จากตารางที่ 3 การศึกษาพฤติกรรมการกลั่นแกล้งออนไลน์ของนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยนเรศวร พบว่า กลุ่มเป้าหมายจำนวน 380 คน พบว่า ไม่เคยถูกผู้อื่นกลั่นแกล้ง มีจำนวน 212 คน คิดเป็นร้อยละ 55.8 ไม่เคยกลั่นแกล้งออนไลน์ผู้อื่น มีจำนวน 308 คน คิดเป็นร้อยละ 81.1 และไม่เคยใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการกลั่นแกล้งหรือถูกผู้อื่นใช้สื่อสังคมออนไลน์กลั่นแกล้ง มีจำนวน 169 คน คิดเป็นร้อยละ 44.5

ตารางที่ 4 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานพฤติกรรมการกลั่นแกล้งออนไลน์ของกลุ่มเป้าหมาย (n = 380)

พฤติกรรมการกลั่นแกล้งออนไลน์		S.D	ระดับพฤติกรรม
1. ตัดต่อภาพหรืออัดคลิปวิดีโอของเพื่อน/ผู้อื่นแล้วนำไปเผยแพร่เพื่อความสนุกสนาน	1.62	0.84	น้อย
2. นำความลับของเพื่อน/ผู้อื่นมาเปิดเผยผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์	1.13	0.46	น้อยที่สุด
3. นำปมด้อยของเพื่อน/ผู้อื่นไปเปิดเผยต่อสาธารณะ ก่อให้เกิดความอับอาย	1.08	0.36	น้อยที่สุด

ตารางที่ 4 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานพฤติกรรมการกลั่นแกล้งออนไลน์ของกลุ่มเป้าหมาย (n = 380)

พฤติกรรมการกลั่นแกล้งออนไลน์		S.D	ระดับพฤติกรรม
4. แอบเข้าใช้งานบัญชีสื่อสังคมออนไลน์ของเพื่อน/ผู้อื่น แล้วโพสต์ข้อความหรือภาพที่น่าอับอายลงสื่อสังคมออนไลน์นั้น ๆ	1.09	0.34	น้อยที่สุด
5. แอบอ้างชื่อบุคคลที่ 3 ในการสนทนา ก่อให้เกิดความเสียหายหรือให้ร้ายผู้อื่น	1.17	0.46	น้อยที่สุด
6. ได้รับข้อความก่อกวนหรือข่มขู่ด้วยถ้อยคำหยาบคาย	1.61	0.90	น้อย
7. นินทา ด่าทอ ล้อเลียนเพื่อน/ผู้อื่น	1.63	0.86	น้อย
8. ได้รับข้อความหรือภาพที่คุกคามทางเพศ	1.56	0.86	น้อย
9. กีดกันหรือบล็อคบุคคลอื่นที่ไม่ชอบออกจากกลุ่ม	1.45	0.81	น้อยที่สุด
10. สร้างกลุ่มในสื่อสังคมออนไลน์เพื่อต่อต้านบุคคลอื่นที่ไม่ชอบ	1.21	0.59	น้อยที่สุด
รวม	**1.35**	**0.23**	**น้อยที่สุด**

จากตารางที่ 4 กลุ่มเป้าหมายมีพฤติกรรมการกลั่นแกล้งออนไลน์โดยเฉลี่ยอยู่ในระดับพฤติกรรมน้อยที่สุด ($\overline{X}$ = 1.35, S.D.= 0.23) และพฤติกรรมกลั่นแกล้งออนไลน์ที่พบมากที่สุดคือ นินทา ด่าทอ ล้อเลียนเพื่อน/ผู้อื่น ($\overline{X}$ = 1.63 S.D. = 0.86) รองลงมา คือ ตัดต่อภาพหรืออัดคลิปวิดีโอของเพื่อน/ผู้อื่นแล้วนำไปเผยแพร่เพื่อความสนุกสนาน ($\overline{X}$ = 1.62, S.D. = 0.84) และได้รับข้อความก่อกวนหรือข่มขู่ด้วยถ้อยคำหยาบคาย ($\overline{X}$ = 1.61, S.D. = 0.90) ตามลำดับ

4. ความสัมพันธ์ระหว่างเจตคติต่อเรื่องมารยาททางอินเทอร์เน็ตและพฤติกรรมการกลั่นแกล้งออนไลน์แสดงในตารางที่ 5

ตารางที่ 5 ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบสเปียร์แมนระหว่างเจตคติต่อเรื่องมารยาททางอินเทอร์เน็ตและพฤติกรรมการกลั่นแกล้งออนไลน์ของกลุ่มเป้าหมาย (n = 380)

ตัวแปร	สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบสเปียร์แมน	p-value
	พฤติกรรมการกลั่นแกล้งออนไลน์	
เจตคติต่อเรื่องมารยาททางอินเทอร์เน็ต	.997	.05

จากตารางที่ 5 การวิเคราะห์ความสัมพันธ์โดยใช้สถิติสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบสเปียร์แมน พบว่า เจตคติต่อเรื่องมารยาททางอินเทอร์เน็ตมีความสัมพันธ์ทางบวกระดับมากกับพฤติกรรมการกลั่นแกล้งออนไลน์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($r = .997$ $p < .05$) ดังตารางที่ 5

อภิปรายผลการวิจัย

จากการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างเจตคติต่อเรื่องมารยาททางอินเทอร์เน็ตและพฤติกรรมการกลั่นแกล้งออนไลน์ของนิสิตระดับปริญญาตรี ผู้วิจัยได้นำเสนอการอภิปรายผลได้ดังนี้

1. ผลการศึกษาเจตคติต่อเรื่องมารยาททางอินเทอร์เน็ตของนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยนเรศวร พบว่า นิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยนเรศวร รายวิชาวิถีชีวิตในยุคดิจิทัลที่ตอบแบบสอบถามออนไลน์จากจำนวน 380 คน ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิงที่มีอายุ 19 ปีและกำลังศึกษาอยู่ในชั้นปีที่ 1 มีเจตคติต่อเรื่องมารยาททางอินเทอร์เน็ตโดยเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก แสดงให้เห็นว่ามารยาททางอินเทอร์เน็ตเป็นเรื่องใกล้ตัวของผู้เรียน ในชีวิตประจำวันผู้เรียนจะมีประสบการณ์ต่าง ๆ ผ่านการใช้สื่อสังคมออนไลน์และเผชิญกับสถานการณ์หรือเหตุการณ์ทั้งทางตรงและทางอ้อม เช่น การติดต่อสื่อสารกับผู้อื่น การแบ่งปันข้อมูลต่าง ๆ การเผยแพร่สื่อดิจิทัล รวมไปถึงกรณีตัวอย่างเกี่ยวกับการทำผิดกฎหมาย เป็นต้น จึงส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองแล้วนำไปสู่เจตคติต่อเรื่องมารยาททางอินเทอร์เน็ต สอดคล้องกับปรเมศร์ กลิ่นหอม (2552) ที่กล่าวว่าเจตคติเกิดจากความรู้สึกการเรียนรู้จากสิ่งแวดล้อมและประสบการณ์ที่ทำให้เกิดความคิด เมื่อบุคคลเรียนรู้ว่าสิ่งใดทำให้เกิดความพึงพอใจ เกิดผลดีก็จะเกิดเจตคติเชิงบวก หากเป็นไปในทางตรงข้ามมักจะเกิดเจตคติเชิงลบต่อสิ่งนั้นและถ้ามีความรู้สึกที่เป็นไปในทิศทางเดียวกันซ้ำ ๆ จะทำให้เกิดเจตคติได้เร็ว และมั่นคง ซึ่งสอดคล้องกับฐิตินันทน์ ผิวนิล (2563, บทคัดย่อ) ได้การศึกษาเรื่องมารยาททางสังคมในการปฏิสัมพันธ์แบบออนไลน์ของนิสิตนักศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร พบว่า กลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 1,200 คน จาก 8 มหาวิทยาลัยในเขตกรุงเทพมหานครมีความรู้เกี่ยวกับมารยาทในการปฏิสัมพันธ์แบบออนไลน์ค่อนข้างสูงโดยการเรียนรู้ด้วยตนเองและจากครอบครัวเป็นหลัก มีความเคร่งครัดต่อมารยาทสูง ซึ่งรายข้อที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด คือ มารยาททางอินเทอร์เน็ตหรือมารยาทดิจิทัล (Digital Etiquette) เป็นทักษะที่สำคัญบนโลกอินเทอร์เน็ต และการให้เกียรติผู้อื่นในสื่อสังคมออนไลน์ โดยไม่ตั้งฉายา หรือล้อเลียนบนสื่อสังคมออนไลน์ อธิบายได้ว่าผู้เรียนให้ความสำคัญกับเรื่องของมารยาททางอินเทอร์เน็ตหรือมารยาทดิจิทัลมีบรรทัดฐานเดียวกันกับการมีมารยาทในชีวิตจริง เช่น การใช้คำที่สุภาพและเหมาะสม การให้เกียรติและเคารพผู้อื่น การขออนุญาตก่อนถ่ายภาพหรือบันทึกภาพและบันทึกเสียง การตั้งแจ้งเตือนโทรศัพท์อย่างเหมาะสม เป็นต้น ซึ่งทำให้เกิดความสงบสุขในสังคมและมีบรรยากาศที่เป็นมิตรกับผู้ใช้งานออนไลน์ อีกทั้งยังเป็นธรรมเนียมการปฏิบัติและค่านิยมที่ดีของสังคมไทย สอดคล้องกับชรินทร์ มั่งคั่ง และนิติกร แก้วปัญญา (2565, น.208) ที่กล่าวว่า มารยาทดิจิทัลเป็นการสร้างบรรทัดฐานทางสังคมออนไลน์ ซึ่งอยู่ในรูปแบบกรอบกฎหมาย โครงสร้างทางสังคม มาตรฐาน หรือกฎเกณฑ์ของพฤติกรรมที่เหมาะสมในบริบทสภาพแวดล้อมดิจิทัล ซึ่งการรักษามารยาทดิจิทัลจึงถือเป็นการมีจิตสำนึกสาธารณะและสำนึกรับผิดชอบในการใช้พื้นที่สังคมออนไลน์ที่ช่วยลดผลกระทบของการใช้เทคโนโลยี และรายข้อที่มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด คือ การไม่เผยแพร่ร่องรอยทางดิจิทัลของผู้อื่นในพื้นที่

สาธารณะต่าง ๆ อาจเนื่องจากผู้เรียนเห็นถึงความสำคัญร่อยรองทางดิจิทัล (Digital Footprint) น้อย และไม่ได้คำนึงถึงความเสี่ยงบนโลกออนไลน์ จึงทำให้มีการเผยแพร่ร่องรอยทางดิจิทัลของตนเอง และผู้อื่น แต่ร่องรอยทางดิจิทัลเป็นสิ่งที่หลีกเลี่ยงได้ยาก แต่สามารถป้องกันและรับมือกับการเผยแพร่ร่องรอยทางดิจิทัลได้ เช่น การตั้งค่าความเป็นส่วนตัวของบัญชีผู้ใช้ การใช้งาน Search Engine โดยไม่แสดงตัวตน การลบประวัติการค้นหา เป็นต้น จึงควรมีการจัดการเรียนการสอนเพื่อให้ผู้เรียนได้เห็นถึงความสำคัญและตระหนักถึงความเสี่ยงที่จะเกิดขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับยืน ภู่วรวรรณ (2564) ที่กล่าวว่า ชีวิตวิถีใหม่กับการเป็นพลเมืองดิจิทัล จึงต้องเรียนรู้และให้ความสำคัญต่อร่องรอยหรือรอยเท้าดิจิทัลนี้มาก ทั้งนี้เพราะร่องรอยดิจิทัล สะท้อนการดำเนินกิจกรรมบนโลกไซเบอร์ ที่เป็นข้อมูลส่วนตัว อาจบ่งบอกได้ทั้งในด้านบวกและลบ ร่องรอยเหล่านี้จะค้นพบได้ภายหลัง และไม่สามารถลบออกได้ อาจมีส่งผลกระทบในอนาคตได้

2. ผลการศึกษาพฤติกรรมการกลั่นแกล้งออนไลน์ของนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยนเรศวร พบว่า กลุ่มเป้าหมายที่ตอบแบบสอบถามออนไลน์จากจำนวน 380 คน ไม่เคยใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการกลั่นแกล้งหรือถูกผู้อื่นใช้สื่อสังคมออนไลน์กลั่นแกล้ง และมีพฤติกรรมการกลั่นแกล้งออนไลน์โดยเฉลี่ยอยู่ในระดับน้อยที่สุด เนื่องจากผู้เรียนเป็นกลุ่มดิจิทัลเนทีฟ (Digital Native) เป็นผู้ที่เกิดในยุคดิจิทัล มีความคุ้นเคยกับการใช้โซเชียลมีเดียต่าง ๆ เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านประสบการณ์และสถานการณ์ที่เกิดขึ้นทั้งทางตรงและทางอ้อม ทำให้ผู้เรียนให้ความสำคัญกับมารยาททางอินเทอร์เน็ตหรือมารยาท ซึ่งนำไปสู่การมีพฤติกรรมการกลั่นแกล้งออนไลน์ที่น้อย ซึ่งสอดคล้องกับฐิตินันทน์ ผิวนิล (2565, น.180) ที่กล่าวว่า มารยาทดิจิทัลมีส่วนสำคัญในการช่วยป้องกันและลดปัญหาการกลั่นแกล้งรังแกในโลกออนไลน์ได้ เนื่องจากข้อกำหนดมารยาทนั้นถือเป็นมาตรฐานหนึ่งที่สังคมร่วมกันกำหนดขึ้น มารยาทดิจิทัลจึงเป็นสิ่งสะท้อนถึงสิ่งที่คนในสังคมยึดถือปฏิบัติ ซึ่งสอดคล้องกับ Galimullina, Vagaeva, Liksina, Efremkina, and Saratovtseva (2022, Abstract) ที่กล่าวว่า การมีมารยาทดิจิทัลกำลังกลายเป็นบรรทัดฐานสำหรับการสร้างการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพบนโลกอินเทอร์เน็ต เพื่อลดการกลั่นแกล้งออนไลน์ พลเมืองดิจิทัลในฐานะที่เป็นส่วนหนึ่งของสังคมที่ใช้การสื่อสารดิจิทัล จึงต้องใส่ใจเป็นพิเศษในการสื่อสาร รวมถึงตระหนักถึงขอบเขตบรรทัดฐานของมารยาทดิจิทัลในการสื่อสารในชีวิตประจำวัน ในการวิจัยครั้งนี้พบว่าพฤติกรรมที่พบมากที่สุด คือ การนินทา ด่าทอ ล้อเลียนเพื่อน/ผู้อื่น อาจเนื่องจากผู้เรียนมีความเคยชินและเรื่องปกติ ธรรมดา ซึ่งสอดคล้องกับธันยากร ตุดเกื้อ, เกษตรชัย และหีม และฤทัยชนนี สิทธิชัย (2562, น.161) ที่พบว่า สภาพปัญหาและสาเหตุของพฤติกรรมการข่มเหงรังแกบนโลกไซเบอร์ในมุมมองของเด็กนักเรียนมัธยมศึกษาเห็นว่าการนินทาและด่าทอผู้อื่นบนโลกไซเบอร์เป็นเรื่องปกติธรรมดาและพฤติกรรมที่พบน้อยที่สุดคือการนำปมด้อยของเพื่อน/ผู้อื่นไปเปิดเผยต่อสาธารณะ ก่อให้เกิดความอับอาย อาจเนื่องจากผู้เรียนตระหนักถึงการใช้คำล้อเลียนจากรูปร่างทางกายภาพที่เห็น ซึ่งสร้างความอับอายให้กับผู้ถูกเรียก สอดคล้องกับ

สายชล ทรัพย์มากอุดม (2565) ได้กล่าวว่าปัญหาการเรียกชื่อคนอื่นที่ไม่ใช่ชื่อจริงของพวกเขาด้วยคำล้อเลียน เช่น อีดำ อ้วน ตัวตลก อิตุ๊ด โดยเฉพาะการเรียกแทนกันบนโลกออนไลน์ในช่องทางโซเชียลต่าง ๆ ผ่านแคมเปญ “โปรดเรียกฉันด้วยชื่อฉัน” ที่สะท้อนปัญหาและเห็นความสำคัญทำให้ตระหนักถึงการเรียกชื่อจริง หยุดการกลั่นแกล้งด้วยคำพูดล้อเลียนมากยิ่งขึ้น

เมื่อพิจารณารายข้อพบว่าเครื่องมือสื่อสังคมออนไลน์ที่ใช้ในการกลั่นแกล้งที่มีค่าความถี่มากที่สุดคือ Facebook ร้อยละ 35.8 อาจเนื่องมาจาก Facebook เป็นสื่อสังคมออนไลน์ที่ได้รับความนิยมและมีผู้ใช้งานในช่วงอายุ 16-64 ปี มากถึงร้อยละ 91 (We Are Social and Meltwater, 2022) สอดคล้องกับธันยากร ตุดเกื้อและมาลี สบายยิ่ง (2560, น.225) ได้ศึกษารูปแบบการถูกรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักศึกษา จากผลการวิจัย พบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่ตกเป็นเหยื่อพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์โดยกลุ่มเพื่อนที่รู้จักกันดีและมีส่วนน้อยที่ตกเป็นเหยื่อของบุคคลที่ไม่รู้จัก ทั้งนี้ช่องทางที่เหยื่อถูกรังแกส่วนใหญ่จะเป็นเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ได้รับความนิยม เช่น Facebook, Line และที่พบน้อยคือ การโทรศัพท์เพื่อข่มขู่เหยื่อ และสอดคล้องกับอนุพงศ์ สุขเกษม (2563) ได้ทำการศึกษาเรื่องพฤติกรรมและเจตคติต่อการระรานทางไซเบอร์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาในกรุงเทพมหานคร พบว่า ช่องทางส่วนใหญ่ที่ทำพฤติกรรมระรานทางไซเบอร์คือ Facebook ร้อยละ 70 ยังสอดคล้องกับ Giumetti and Kowalski (2022, Abstract) ได้ศึกษาการกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ตผ่านโซเชียลมีเดียและความเป็นอยู่ที่ดี พบว่าจากการตกเป็นเหยื่อการกลั่นแกล้งออนไลน์ผ่านทางสื่อโซเชียลมีเดีย พบว่า มีความเชื่อมโยงกับผลลัพธ์ด้านสุขภาวะในเชิงลบ เช่น ระดับความทุกข์ทางจิตใจ อาการซึมเศร้า ความวิตกกังวล และความพึงพอใจในชีวิต จึงได้เสนอแนะวิธีการป้องกันหรือลดการแทรกแซงในสถานการณ์เหล่านี้ โดยสนับสนุนให้มีการสอนเกี่ยวกับการใช้สื่อโซเชียลมีเดียอย่างปลอดภัย

3. ผลการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างเจตคติต่อเรื่องมารยาททางอินเทอร์เน็ตและพฤติกรรมการกลั่นแกล้งออนไลน์ของนิสิตระดับปริญญาตรี พบว่า เจตคติต่อเรื่องมารยาททางอินเทอร์เน็ตมีความสัมพันธ์ทางบวกระดับมากกับพฤติกรรมการกลั่นแกล้งออนไลน์ อธิบายได้ว่าพฤติกรรมการแสดงออก โดยทั่วไปการแสดงออกตามเจตคติจะได้รับอิทธิพลมาจากบรรทัดฐานทางสังคมที่กลุ่มคาดหวังให้สมาชิกปฏิบัติตาม รวมทั้งเป็นกรอบกว้าง ๆ ในการแสดงออกด้วยบรรทัดฐานที่ได้รับการเลียนแบบจากพ่อแม่และบุคคลอื่น (ยงยุทธ วงศ์ภิรมย์ศานต์, 2538, 181) ซึ่งสอดคล้องกับ Christopher, Zakary and Derek (2021, Abstract) ได้ทบทวนความสัมพันธ์ระหว่างเจตคติและพฤติกรรม พบว่า เมื่อเจตคติเปลี่ยนจากเชิงลบอย่างมากไปเป็นเชิงบวกอย่างมาก การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมที่สอดคล้องกันมีแนวโน้มที่จะค่อนข้างคงที่ในตอนแรกแล้วค่อย ๆ เปลี่ยนพฤติกรรม จะเห็นได้ว่าเจตคติและพฤติกรรมมีความสัมพันธ์ระหว่างกันอย่างยิ่ง สอดคล้องกับจันทิมา ชุวานนท์, ธญวรรณ ก่ำคำ และชมพูนุท ถาวรวงศ์ (2562, น.13) ที่กล่าวว่า เจตคติที่บุคคลมีต่อสิ่งหนึ่งสิ่งใดมักแสดงพฤติกรรมในทิศทางที่สอดคล้องกับเจตคติที่มีอยู่ แต่ก็ไม่เสมอไปทุกกรณีในบางครั้งเรามีเจตคติอย่างหนึ่ง

แต่ก็ไม่ได้แสดงพฤติกรรมตามเจตคติที่มีอยู่ ซึ่งสอดคล้องกับณัฐกาญจน์ กอมณี, ชัญญา ลี้ศัตรูพ่าย และวิธัญญา วัณโณ (2560, บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเรื่องปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการเปิดรับสื่อสังคมออนไลน์อย่างมีวิจารณญาณของนิสิตชั้นปีที่1 มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ พบว่า เจตคติต่อการรับสื่ออย่างมีวิจารณญาณสามารถทำนายพฤติกรรมการเปิดรับสื่อสังคมออนไลน์อย่างมีวิจารณญาณได้ร้อยละ 56 และสอดคล้องกับชญาพัฒน์ ทองปากน้ำ (2560, บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างความรู้ เจตคติและพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศทางการพยาบาลของนักเรียนพยาบาลทหารอากาศวิทยาลัยพยาบาลทหารอากาศ พบว่า เจตคติกับพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศฯ มีความสัมพันธ์กัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (r = .219)

ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

1. การวิจัยครั้งต่อไปอาจเพิ่มตัวแปรด้านอื่น ๆ ที่สำคัญ เช่น ด้านการเอาใจเขามาใส่ใจเรา ด้านครอบครัว ด้านการศึกษา ด้านบริบททางสังคม เป็นต้น เพื่อทำให้เห็นความสัมพันธ์ระหว่างเจตคติต่อเรื่องมารยาททางอินเทอร์เน็ตกับพฤติกรรมการกลั่นแกล้งออนไลน์ได้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น

2. การศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัย พบว่า พฤติกรรมการกลั่นแกล้งออนไลน์ทางวาจาค่อนข้างสูงกว่าด้านอื่น ดังนั้น ในการวิจัยครั้งต่อไป ควรมุ่งเน้นพัฒนาการตระหนักรู้ถึงการกลั่นแกล้งออนไลน์ทางวาจา

3. การวิจัยครั้งต่อไปควรศึกษากลุ่มเป้าหมายที่มีความหลากหลายของประชากร ซึ่งจะทำให้เห็นความแตกต่างปัจจัยเชิงสาเหตุที่เกี่ยวข้องกับเจตคติต่อเรื่องมารยาททางอินเทอร์เน็ตกับพฤติกรรมการกลั่นแกล้งออนไลน์ในแต่ละช่วงวัย

บรรณานุกรม

จันทิมา ชุวานนท์, ธญวรรณ, ก่ำคำและชมพูนุท ถาวรวงศ์. (2562). **เจตคติและพฤติกรรมการเรียนของนักศึกษาต่อการเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษเพื่ออุตสาหกรรมบริการ.** มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี: กรุงเทพฯ.

ชญาพัฒน์ ทองปากน้ำ. (2560). ความสัมพันธ์ระหว่างความรู้ เจตคติและพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศทางการพยาบาลของนักเรียนพยาบาลทหารอากาศวิทยาลัยพยาบาลทหารอากาศ. **วารสารพยาบาลทหารบก. 18(3), 217-227.**

ชรินทร์ มั่งคั่งและนิติกร แก้วปัญญา. (2565). การบ่มเพาะมารยาทดิจิทัล: วิธีสอนออนไลน์เพื่อการเปลี่ยนแปลงสู่ความเป็นพลเมืองก้าวหน้าในห้องเรียนสังคมศึกษาเสมือนจริง. **วารสารนวัตกรรมการศึกษาและการวิจัย.** 6(1), น. 204-214.

ฐิตินันทน์ ผิวนิล. (2563). มารยาททางสังคมในการปฏิสัมพันธ์แบบออนไลน์ของนิสิตนักศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร. **วารสารรามคำแหง ฉบับมนุษยศาสตร์.** 39(1), น. 169-192.

ฐิตินันทน์ ผิวนิล. (2565). บทบาทครอบครัว ครูอาจารย์ และกลุ่มเพื่อนที่มีต่อมารยาททางสังคมในการปฏิสัมพันธ์แบบออนไลน์ของนิสิตนักศึกษามหาวิทยาลัยในกรุงเทพมหานคร. **วารสารธรรมศาสตร์.** 41(2), น.177-195

ณัฐกาญจน์ กอมณี, ชัญญา ลี้ศัตรูพ่ายและวิธัญญา วัณโณ. (2560). ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการเปิดรับสื่อสังคมออนไลน์อย่างมีวิจารณญาณของนิสิตชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. **วารสารพฤติกรรมศาสตร์เพื่อการพัฒนา.** 9(1), น. 21-40.

ธันยากร ตุดเกื้อและมาลี สบายยิ่ง. (2560). รูปแบบ ผลกระทบ และวิธีการจัดการเมื่อถูกรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักศึกษาวิทยาลัยแห่งหนึ่งในภาคใต้ของประเทศไทย. **วารสารพฤติกรรมศาสตร์เพื่อการพัฒนา.** 9(2), 220-236.

ธันยากร ตุดเกื้อ, เกษตรชัย และหีมและฤทัยชนนี สิทธิชัย. (2562). การศึกษาสภาพปัญหาและสาเหตุของพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้. **วารสารปาริชาตมหาวิทยาลัยทักษิณ.** 32(2), น. 157-167

ประอรพิต กัษฐ์วัฒนา [Praornpit Katchwattana]. (2565). **AIS อุ่นใจ Cyber ชวนคนไทยหยุดวงจรการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ ในวัน Stop Cyberbullying Day 2022 กับแคมเปญ "โปรดเรียกฉันด้วยชื่อฉัน"** ค้นเมื่อ 1 กันยายน 2566, จาก https://www.salika.co/2022/06/17/ais-aunjai-cyber-stop-cyberbullying-online-campaign-2022/

ปรเมศร์ กลิ่นหอม. (2552). **แหล่งเรียนรู้และประกอบการสอนรายวิชาพฤติกรรมมนุษย์กับการพัฒนาตน.** ค้นเมื่อ 7 กันยายน 2566, จาก hbdkru.blogspot.com/2009/12/3.html

ปริญญา ชะอินวงษ์, สมบัติ สกุลพรรณ์และดาราวรรณ ต๊ะปินตา. (2563). การถูกรังแกผ่านโลกไซเบอร์และความเสี่ยงต่อการฆ่าตัวตายในเยาวชน. **วารสารการพยาบาลจิตเวชและสุขภาพจิต.** 34(3), น. 133-151.

มูลนิธิยุวพัฒน์. (2562). **การกลั่นแกล้ง (Bullying) ความรุนแรงในสังคม.** ค้นเมื่อ 1 กันยายน 2566, จาก https://www.yuvabadhanafoundation.org/ข่าวสาร/บทความทั่วไป/การกลั่นแกล้ง-bullying-วัยรุ่น/

วรรณากร พรประเสริฐ และรักษิต สุทธิพงษ์. (2562). การพัฒนาองค์ประกอบและตัวชี้วัดการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ของนิสิตนักศึกษา ระดับปริญญาตรี ในสถาบันอุดมศึกษาของรัฐ. **วารสารวิชาการและวิจัยสังคมศาสตร์**. 14(3), น. 31-46.

สรานนท์ อินทนนท์. (2563). **ทักษะการเอาใจเขามาใส่ใจเราทางดิจิทัล (Digital Empathy).** (พิมพ์ครั้งที่ 2). ปทุมธานี : บริษัท วอล์ค ออน คลาวด์ จำกัด http://cclickthailand.com/wp-content/uploads/2020/04/digital_empathy.pdf

สายชล ทรัพย์มากอุดม. (2565). **“AIS อุ่นใจ Cyber” เปิดแคมเปญ ‘โปรดเรียกฉันด้วยชื่อฉัน’ หยุดเรียกชื่อล้อเลียน สร้างสังคมออนไลน์ปลอดภัย.** ค้นเมื่อ 7 กันยายน 2566, จาก https://www.salika.co/2022/06/17/ais-aunjai-cyber-stop-cyberbullying-online-campaign-2022/

ยงยุทธ วงศ์ภิรมย์ศานต์. (2538). **กระบวนการเรียนการสอนเพื่อการสร้างและเปลี่ยนแปลงเจตคติ.** นนทบุรี: กระทรวงสาธารณสุข

ยืน ภู่วรวรรณ. (2564). ร่องรอยในโลกไซเบอร์. ค้นเมื่อ 7 กันยายน 2566, จาก https://learning-dq-dc.ku.ac.th/course/?c=7&l=4

อนุพงศ์ สุขเกษม. (2563). พฤติกรรมและเจตคติต่อการระรานทางไซเบอร์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาในกรุงเทพมหานคร. **วารสารจันทรเกษมสาร.** (26)2, น. 297-313.

อพัชชา ช้างขวัญยืน. (2566). **การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนิสิตปริญญาตรีตามแนวคิดการเรียนเชิงรุกร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์.** วิทยานิพนธ์ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร.

Christopher J. Bechler, Zakary L. Tormala, and Derek D. Rucker. (2021). The Attitude–Behavior Relationship Revisited. **Sage journals**. 32(8), 1285-1297.

Galimullina, N.M., Vagaeva, O.A., Liksina, E.V., Efremkina, I.N., Saratovtseva, N.V. (2022). Digital Etiquette in University Students’ Communicative Practice. In: Solovev, D.B., Savaley, V.V., Bekker, A.T., Petukhov, V.I. (eds) **Proceeding of the International Science and Technology Conference “FarEastCon 2021**. Smart

Innovation, Systems and Technologies, vol 275. Springer, Singapore. https://doi.org/10.1007/978-981-16-8829-4_42

Giumetti, G.W., Kowalski, R.M. (2022). Cyberbullying via social media and well-being. **Current Opinion in Psychology**, 45, https://doi.org/10.1016/j.copsyc.2022.101314.

We Are Social and Meltwater. (2022). **Digital 2023 Thailand.** Retrieved September 5, 2023, from https://www.insightera.co.th/digital-2023-thailand/