

ความสัมพันธ์ระหว่างความถี่ของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์กับการเผชิญปัญหาของเหยื่อ: อิทธิพล  
ส่งผ่านของการประเมินทางปัญญาโดยมีความเป็นนิรนามของผู้กระทำเป็นตัวแปรกำกับ



บทคัดย่อและแฟ้มข้อมูลฉบับเต็มของวิทยานิพนธ์ตั้งแต่ปีการศึกษา 2554 ที่ให้บริการในคลังปัญญาจุฬาฯ (CUIR)  
เป็นแฟ้มข้อมูลของนิสิตเจ้าของวิทยานิพนธ์ ที่ส่งผ่านทางบัณฑิตวิทยาลัย

The abstract and full text of theses from the academic year 2011 in Chulalongkorn University Intellectual Repository (CUIR)  
are the thesis authors' files submitted through the University Graduate School.

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต  
สาขาวิชาจิตวิทยา  
คณะจิตวิทยา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
ปีการศึกษา 2560  
ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

THE RELATIONSHIP BETWEEN FREQUENCY OF CYBERBULLYING AND VICTIM'S COPING:  
THE MEDIATING EFFECTS OF COGNITIVE APPRAISAL AND THE MODERATION EFFECTS  
OF ANONYMOUS BULLY

Miss Nattakarn Jantharasiriphut



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements  
for the Degree of Master of Arts Program in Psychology  
Faculty of Psychology  
Chulalongkorn University  
Academic Year 2017  
Copyright of Chulalongkorn University

หัวข้อวิทยานิพนธ์

ความสัมพันธ์ระหว่างความถี่ของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์  
กับการเผชิญปัญหาของเหยื่อ: อิทธิพลส่งผ่านของการ  
ประเมินทางปัญญาโดยมีความเป็นนิรนามของผู้กระทำ  
เป็นตัวแปรกำกับ

โดย

นางสาวณัฐกานต์ จันทศิริพุทธ

สาขาวิชา

จิตวิทยา

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก

อาจารย์ ดร.ทิพย์นภา หวนสุริยา

คณะจิตวิทยา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้หัวข้อวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทบริหารธุรกิจ

.....คณบดีคณะจิตวิทยา

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พรรณระพี สุทธิวรรณ)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

.....ประธานกรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อภิษฎา ไชยวุฒิภรณ์วานิช)

.....อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก

(อาจารย์ ดร.ทิพย์นภา หวนสุริยา)

.....กรรมการ

(อาจารย์ ดร.หยกฟ้า อิศรานนท์)

.....กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย

(ดร.วันชัย อริยะพุทธิพงศ์)

ณัฐกานต์ จันทศิริพุทธ : ความสัมพันธ์ระหว่างความถี่ของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์กับการเผชิญปัญหาของเหยื่อ: อิทธิพลส่งผ่านของการประเมินทางปัญญาโดยมีความเป็นนิรนามของผู้กระทำเป็นตัวแปรกำกับ (THE RELATIONSHIP BETWEEN FREQUENCY OF CYBERBULLYING AND VICTIM'S COPING: THE MEDIATING EFFECTS OF COGNITIVE APPRAISAL AND THE MODERATION EFFECTS OF ANONYMOUS BULLY) อ.ที่ปริกษาวิทยานิพนธ์หลัก: อ. ดร.ทิพย์นภา หวนสุริยา, 99 หน้า.

งานวิจัยนี้มีจุดประสงค์เพื่อศึกษาผลของความถี่ของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ ที่มีต่อแนวโน้มที่จะใช้รูปแบบการเผชิญปัญหาแบบต่าง ๆ โดยมีการประเมินทางปัญญาสามด้าน ได้แก่ การประเมินการคุกคาม ความทำทหาย และทรัพยากรที่จะช่วยในการรับมือกับปัญหาเป็นตัวแปรส่งผ่าน และมีความเป็นนิรนามของผู้กระทำเป็นตัวแปรกำกับ กลุ่มตัวอย่างคือนิสิตนักศึกษาปริญญาตรี อายุ 18-25 ปี 264 คน ใช้วิธีเก็บข้อมูลตามสะดวก โดยสุ่มให้ผู้เข้าร่วมการวิจัยอ่านและจินตนาการสถานการณ์การรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ที่มีการจัดกระทำให้มีความถี่และความเป็นนิรนามของผู้กระทำที่แตกต่างกัน และตอบแบบสอบถามการประเมินทางปัญญาทั้งสามด้าน และการเผชิญปัญหาการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์

ผลจากการวิเคราะห์เส้นทาง พบว่าอิทธิพลทางอ้อมของความถี่ของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ ที่ส่งผ่านตัวแปรการประเมินทางปัญญาทั้งสามด้านไปยังการเผชิญปัญหาทั้งแบบเข้าหาและแบบหลีกเลี่ยงนั้น ไม่ถึงระดับนัยสำคัญทางสถิติ ขณะที่อิทธิพลของความเป็นนิรนามที่กำกับความสัมพันธ์ระหว่างความถี่และการประเมินทางปัญญาทั้งสามด้านก็ไม่ถึงระดับนัยสำคัญทางสถิติเช่นกัน อย่างไรก็ตามการวิเคราะห์โมเดลทางเลือกโดยใช้การรับรู้ความถี่ของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์เป็นตัวแปรทำนายแทนเงื่อนไขการจัดกระทำ พบอิทธิพลส่งผ่านที่มีนัยสำคัญทางสถิติของการประเมินการคุกคาม ที่ส่งผ่านความสัมพันธ์ระหว่างการรับรู้ความถี่ของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์และการเผชิญปัญหาแบบเข้าหาและแบบหลีกเลี่ยง โดยเมื่อบุคคลรับรู้เหตุการณ์มีความถี่มากจะยิ่งรู้สึกถูกคุกคาม และมีแนวโน้มเผชิญปัญหาแบบเข้าหามากขึ้น และหลีกเลี่ยงน้อยลง นอกจากนี้ พบว่าความทำทหายสามารถทำนายการเผชิญปัญหาแบบหลีกเลี่ยง ส่วนทรัพยากรทำนายการเผชิญปัญหาแบบเข้าหาได้ การศึกษาต่อไปจึงควรศึกษาปัจจัยอื่นที่มีผลต่อการประเมินทางปัญญาเพิ่มเติม

สาขาวิชา จิตวิทยา

ลายมือชื่อนิสิต .....

ปีการศึกษา 2560

ลายมือชื่อ อ.ที่ปริกษาหลัก .....

# # 5877609138 : MAJOR PSYCHOLOGY

KEYWORDS: COPING / CYBERBULLYING / COGNITIVE APPRAISAL

NATTAKARN JANTHARASIRIPHUT: THE RELATIONSHIP BETWEEN FREQUENCY OF CYBERBULLYING AND VICTIM'S COPING: THE MEDIATING EFFECTS OF COGNITIVE APPRAISAL AND THE MODERATION EFFECTS OF ANONYMOUS BULLY. ADVISOR: THIPNAPA HUANSURIYA, Ph.D., 99 pp.

This study aimed to investigate the effect of frequency of cyberbullying on victim's preferred coping strategies, mediated by the three dimensions of cognitive appraisal (i.e., threat, challenge, and perceived coping resources) and moderated by the anonymity of the bully. A convenience sample of 264 undergraduate students, aged 18-25 years were randomly assigned to read a hypothetical scenario and imagine being cyberbullied by anonymous or non-anonymous bully, at either high or low frequencies. They then completed the cognitive appraisal questionnaire and the coping with cyberbullying questionnaire.

Results from a path analysis showed that the indirect effect of frequency of cyberbullying on approach and avoidance coping through the three dimensions of cognitive appraisal were not significant. There was no moderation effect of the anonymity of the bully on the relations between frequency of cyberbullying and cognitive appraisal. However, result from an alternative model using perceived frequency of cyberbullying instead of the original experimental conditions as a predictive variable showed that perceived frequency of cyberbullying had a positive indirect effect on approach coping and a negative indirect effect on avoidance coping through threat appraisal. Specifically, an increase in the perceived frequency of cyberbullying predicted an increased in perceived threat, which in turn were associated with a higher tendency to use approach coping and a lower tendency to use avoidance coping. In addition, challenge appraisal significantly predicted avoidance coping while perceived coping resources significantly predicted approach coping. Future research should explore other antecedents of these cognitive appraisals.

Field of Study: Psychology

Student's Signature .....

Academic Year: 2017

Advisor's Signature .....

## กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์เล่มนี้สำเร็จลุล่วงได้โดยได้รับความช่วยเหลือจากบุคคลหลายท่าน โดยเฉพาะอาจารย์ ดร.ทิพย์ภา หวนสุริยา อาจารย์ที่ปรึกษา ที่ได้ให้ความรู้และคำแนะนำตลอดการดำเนินงาน ผู้วิจัยรู้สึกขอบพระคุณเป็นอย่างสูง

ขอขอบพระคุณผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐสุดา เต็มพันธ์ อาจารย์ ดร.สุกัลลักษ์ ลวดลาย และอาจารย์ ดร.หยกฟ้า อิศรานนท์ ที่ให้ความช่วยเหลือและคำแนะนำในขั้นการตรวจสอบและพัฒนามาตรวัด

ขอขอบพระคุณคณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ผศ. ดร.อภิชนา ไชยวุฒิกมลวานิช อาจารย์ ดร.หยกฟ้า อิศรานนท์ และ ดร.วันชัย อริยะพุทธิพงศ์ สำหรับคำชี้แนะ เพื่อให้ผู้วิจัยนำมาปรับปรุงงานวิจัยให้สมบูรณ์ขึ้น

ขอบคุณอาจารย์ผู้สอน เพื่อนๆ พี่ๆ น้องๆ ในคณะจิตวิทยาทุกท่านสำหรับความช่วยเหลือและกำลังใจตลอดการทำงาน ขอขอบคุณคุณชนัญชิตา ทูมมานนท์ที่ให้ความช่วยเหลือในการเก็บและวิเคราะห์ข้อมูล ขอขอบคุณคุณศุภณัฐ ศรีอุทัยสุขที่ให้คำแนะนำเรื่องสถิติ ขอขอบคุณคุณมัลลิกา อุกฤษฏ์ที่ช่วยเหลือในวันสอบ และอีกหลายท่านที่อาจไม่ได้กล่าวถึงไว้ในที่นี้

สุดท้ายนี้ขอขอบคุณครอบครัวที่สนับสนุนและเป็นแรงใจทำให้วิทยานิพนธ์เล่มนี้สำเร็จลุล่วงได้

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
CHULALONGKORN UNIVERSITY

## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ฅ
สารบัญภาพ .....	ฎ
บทที่ 1 บทนำ .....	1
ที่มาและความสำคัญของปัญหา.....	1
แนวความคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง .....	3
1. แนวคิดเกี่ยวกับการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ (Cyberbullying).....	3
2. แนวคิดเกี่ยวกับรูปแบบการเผชิญปัญหา (Coping).....	10
3. แนวคิดเกี่ยวกับการประเมินทางปัญญา (Cognitive Appraisal).....	16
4. ปัจจัยที่สัมพันธ์กับการเผชิญปัญหาการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์และการประเมินทาง ปัญญา.....	20
5. การพัฒนาสมมติฐานการวิจัย .....	22
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	26
ขอบเขตการวิจัย .....	26
คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย.....	26
ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย.....	27
สมมติฐานการวิจัย .....	28
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	30
บทที่ 2 วิธีดำเนินการวิจัย.....	31
กลุ่มตัวอย่าง .....	31

การพิทักษ์สิทธิ์กลุ่มตัวอย่าง.....	31
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย .....	31
การเก็บรวบรวมข้อมูล .....	34
บทที่ 3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	37
1. ข้อมูลสถิติพื้นฐาน .....	37
2. การตรวจสอบข้อมูลเบื้องต้น .....	39
3. การทดสอบสมมติฐาน.....	43
4. การวิเคราะห์เพิ่มเติม.....	49
บทที่ 4 อภิปรายผลการวิจัย.....	52
ข้อจำกัดและข้อเสนอแนะ.....	57
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย.....	58
รายการอ้างอิง .....	65
ภาคผนวก ก.....	74
ภาคผนวก ข.....	86
ภาคผนวก ค.....	88
ภาคผนวก ง .....	91
ภาคผนวก จ.....	93
ภาคผนวก ฉ.....	94
ภาคผนวก ช.....	96
ภาคผนวก ซ.....	97
ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์ .....	99



สารบัญตาราง

หน้า

ตารางที่ 1 สถานการณ์ที่กลุ่มตัวอย่างแต่ละเงื่อนไขจะได้อ่านในขั้นตอนการเก็บข้อมูลจริง..... 35

ตารางที่ 2 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามเพศ อายุ มหาวิทยาลัย ความถี่ของการใช้งานอินเทอร์เน็ตต่อวัน และการมีส่วนร่วมกับการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์..... 37

ตารางที่ 3 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของการประเมินทางปัญญาและการเผชิญปัญหาแบ่งตามเงื่อนไขความถี่และความเป็นนิรนามของสถานการณ์ ..... 40

ตารางที่ 4 ค่าสหสัมพันธ์ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของตัวแปร ..... 41

ตารางที่ 5 สรุปผลการทดสอบสมมติฐาน ..... 46

ตารางที่ 6 ค่าอิทธิพลการวิเคราะห์เส้นทางของตัวแปรส่งผ่านการประเมินทางปัญญา ระหว่างความสัมพันธ์ของความถี่ของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์กับการเผชิญปัญหา ..... 48

ตารางที่ 7 อิทธิพลทางอ้อมของการรับรู้ความถี่ของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ต่อการเผชิญปัญหาโดยมีการประเมินทางปัญญาเป็นตัวแปรส่งผ่าน ..... 50

ตารางที่ 8 ค่าอิทธิพลการวิเคราะห์เส้นทางของตัวแปรส่งผ่านการประเมินทางปัญญา ระหว่างความสัมพันธ์ของการรับรู้ความถี่ของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์กับการเผชิญปัญหา..... 51

ตารางที่ 9 คะแนนเฉลี่ยจากการประเมินความเข้มข้นขององค์ประกอบการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์.... 76

ตารางที่ 10 ร้อยละของผู้ที่ตอบว่าจำนวนครั้งของเหตุการณ์มีความบ่อยหรือไม่เฉลี่ยจากสถานการณ์ที่ 2 และ 4 ..... 76

ตารางที่ 11 ผลการการวิเคราะห์ความสอดคล้องภายในค่าสหสัมพันธ์ระหว่างข้อคำถาม (Corrected item-total correlation: CITC) และค่าสัมประสิทธิ์อัลฟาของครอนบาคขององค์ประกอบความท้าทาย ..... 78

ตารางที่ 12 ผลการวิเคราะห์ความสอดคล้องภายในค่าสหสัมพันธ์ระหว่างข้อคำถาม (Corrected item-total correlation: CITC) และค่าสัมประสิทธิ์อัลฟาของครอนบาคของมาตรวัดการประเมินทางปัญญา..... 79

ตารางที่ 13 ผลการวิเคราะห์ความสอดคล้องภายในค่าสหสัมพันธ์ระหว่างข้อคำถาม ค่าสัมประสิทธิ์ ครอนบาค ของมาตรวัดการเผชิญปัญหาการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ ..... 82

ตารางที่ 14 ผลการทดสอบปฏิสัมพันธ์ของความถี่ของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ ความนิรนามของ  
ผู้กระทำ และเรื่องี่อ่านต่อการประเมินทางปัญญาและการเผชิญปัญหา ด้วยสถิติ Three-ways  
ANOVA..... 96

ตารางที่ 15 ผลการวิเคราะห์อิทธิพลหลักและปฏิสัมพันธ์ของความถี่ของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์  
และความนิรนามของผู้กระทำต่อการประเมินทางปัญญาและการเผชิญปัญหาด้วยสถิติ Two-  
way ANOVA ..... 98



## สารบัญภาพ

## หน้า

ภาพที่ 1 กระบวนการของความเครียดและการเผชิญปัญหาในบริบทการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ ตามแนวทาง TMSC (Raskauskas & Huynh, 2015).....	13
ภาพที่ 2 กรอบแนวคิดในการวิจัย .....	30
ภาพที่ 3 โมเดลการส่งผ่านของการประเมินทางปัญญาระหว่างความสัมพันธ์ของความถี่ของ การ รังแกในพื้นที่ไซเบอร์กับการเผชิญปัญหา.....	45
ภาพที่ 4 โมเดลทางเลือก.....	50
ภาพที่ 5 กรอบแนวคิดในการวิจัย .....	58
ภาพที่ 6 ค่า Standardized factor loadings จากการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันของ มาตรวัดการประเมินทางปัญญา .....	81
ภาพที่ 7 ค่า Standardized factor loadings และค่าสัมประสิทธิ์พยากรณ์จากการวิเคราะห์ องค์ประกอบเชิงยืนยันของมาตรวัดการเผชิญปัญหาการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์.....	85

## บทที่ 1

### บทนำ

#### ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบัน สื่ออิเล็กทรอนิกส์และอินเทอร์เน็ตได้เข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันของมนุษย์มากขึ้น จากการรวบรวมสถิติผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตในประเทศไทยเมื่อเดือนมกราคม 2559 โดยดิจิทัลเอเจนซี We are social พบว่ามีผู้ใช้งานรวม 38 ล้านคน คิดเป็นร้อยละ 56 ของประชากรทั้งประเทศเพิ่มสูงขึ้นจากปีก่อนร้อยละ 21 (อ้างอิงใน มาร์เก็ตติ้งอัปส์, 2559) ขณะที่การสำรวจพฤติกรรมผู้ใช้อินเทอร์เน็ตโดยสำนักยุทธศาสตร์สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (2559) พบว่ากิจกรรมที่นิยมทำกันมากที่สุดบนโทรศัพท์มือถือถึงร้อยละ 86.8 คือการพูดคุยผ่านสื่อสังคมออนไลน์ (Social media) โดยยูทูปและเฟซบุ๊กได้รับความนิยมเป็นสองอันดับแรก

แม้ว่าสื่อออนไลน์จะมีประโยชน์ แต่ด้วยลักษณะบางประการก็อาจให้โทษแก่ผู้ใช้งานได้ โดย Suler (2004) ผู้เขียนตำรา Psychology in Cyberspace กล่าวถึงการขาดการยับยั้งชั่งใจในโลกออนไลน์ว่าอาจเกิดจากลักษณะของอินเทอร์เน็ต เช่น การที่ผู้ใช้งานไม่ต้องเปิดเผยตัวตนที่แท้จริงและการไม่เห็นการตอบโต้ของอีกฝ่ายในทันที เหล่านี้อาจมีส่วนทำให้บุคคลคิดน้อยลงและก้าวร้าวมากขึ้น โดยพฤติกรรมก้าวร้าวรูปแบบต่าง ๆ ไม่ว่าจะการด่าทอ แสดงความเห็นด้วยความเกลียดชัง รุม ประณาม สร้างข่าวลือ การโพสต์ภาพหรือคลิปน่าอับอายของผู้อื่นโดยไม่ได้รับอนุญาต เหตุการณ์ดังกล่าวที่กระทำผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ เกิดขึ้นโดยผู้กระทำมีเจตนามุ่งร้ายต่อเหยื่อ มีการกระทำซ้ำและผู้กระทำมีอำนาจมากกว่าเหยื่อซึ่งอาจเป็นในทางการรับรู้ของฝ่ายใดฝ่ายหนึ่ง นักวิจัยเรียกพฤติกรรมนี้ว่าการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ (Cyberbullying) ซึ่งไม่มีข้อจำกัดเรื่องเวลาและสถานที่ในการลงมือเหมือนอย่างการรังแกในรูปแบบออฟไลน์อีกต่อไป (Kowalski, Giumetti, Schroeder, & Lattanner, 2014; Patchin & Hinduja, 2006; Tokunaga, 2010)

การศึกษาที่ผ่านมาพบว่ามีผู้ตกเป็นเหยื่อการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ในระดับมหาวิทยาลัยตั้งแต่ร้อยละ 11-24 (Faucher, Jackson, & Cassidy, 2014; Gahagan, Vaterlaus, & Frost, 2016; Orel, Campbell, Wozencroft, Leong, & Kimpton, 2017; Zalaquett & Chatters, 2014) ขณะที่การศึกษาในประเทศไทยของ Ojanen et al. (2015) กับกลุ่มเยาวชนอายุ 15-24 ปี พบว่ามีผู้ตกเป็นเหยื่อของการคุกคามทางออนไลน์ร้อยละ 49.3 ซึ่งในจำนวนนี้เป็นการถูกกระทำซ้ำ 7 ครั้งขึ้นไป ร้อยละ 9.5 โดยการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์เป็นปัจจัยเสี่ยงที่อาจทำให้เกิดผลกระทบทางลบต่อเหยื่อหลายประการ เช่น ความเครียด ความวิตกกังวล การมีความพึงพอใจในชีวิตและรับรู้คุณค่าในตนเองน้อยกว่าบุคคลทั่วไป (Kowalski et al., 2014; Perren, Dooley, Shaw, & Cross, 2010) อีกทั้งเหยื่อในโลกไซเบอร์ยังมีแนวโน้มมีอาการซึมเศร้าสูงกว่าเหยื่อของการรังแกในแบบออฟไลน์

(Machmutow, Perren, Sticca, & Alsaker, 2012) ข้อมูลเหล่านี้ชี้ให้เห็นว่าการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์นับเป็นปัญหาที่ควรได้รับความใส่ใจ

นอกจากการศึกษาถึงปัจจัยที่จะช่วยป้องกันไม่ให้เกิดการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ การศึกษาถึงวิธีตอบสนองหรือการเผชิญปัญหาของเหยื่อก็สำคัญเช่นกัน เพราะถือเป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อผลกระทบที่เหยื่อจะได้รับ กล่าวคือหากเหยื่อเลือกใช้วิธีที่ไม่มีประสิทธิภาพหรือไม่เหมาะสม สถานการณ์ ไม่สามารถแก้ปัญหาหรือลดอารมณ์ทางลบได้ ในระยะยาวก็อาจก่อให้เกิดผลกระทบที่ร้ายแรงยิ่งขึ้น อย่างการใช้วิธีหลีกเลี่ยง (Avoidance) หรือสิ้นหวัง (Helplessness) (Machmutow et al., 2012; Na, Dancy, & Park, 2015; Völlink, Bolman, Dehue, & Jacobs, 2013)

ทั้งนี้ การเลือกใช้วิธีเผชิญปัญหาก็ก็นับอยู่กับปัจจัยทั้งทางสถานการณ์และปัจจัยส่วนบุคคล โดยปัจจัยทางสถานการณ์ เช่น ความถี่ของเหตุการณ์ กล่าวคือยิ่งบุคคลถูกรังแกบ่อยครั้ง ยิ่งมีโอกาสที่จะใช้วิธีเผชิญปัญหาที่หลากหลายและเข้มข้นขึ้น ไม่ว่าจะเป็นการใช้วิธีหลีกเลี่ยง (Na et al., 2015) หรือการเผชิญปัญหาเชิงรุก (Active) อย่างการมองหาการสนับสนุนและการเผชิญหน้ากับผู้กระทำ (Machackova, Cerna, Sevcikova, Dedkova, & Daneback, 2013) ด้านปัจจัยการประเมินทางปัญญาของบุคคลก็มีอิทธิพลต่อการเลือกวิธีเผชิญปัญหาเช่นกัน โดยยิ่งบุคคลประเมินว่าเหตุการณ์มีความคุกคามมากก็จะยิ่งใช้วิธีหลีกเลี่ยงมาก แต่หากประเมินว่าเหตุการณ์มีความทำลายและบุคคลมีทรัพยากรในการจัดการ ก็จะมีแนวโน้มใช้วิธีหลีกเลี่ยงน้อยและใช้วิธีเข้าหามาก (Anshel & Wells, 2000; Hunter, Boyle, & Warden, 2004; Na et al., 2015)

โมเดลกระบวนการของความเครียดและการเผชิญปัญหา (Transactional model of stress and coping :TMSC) ตามแนวคิดของ Lazarus และ Folkman (1984) ได้อธิบายถึงกระบวนการทางจิตวิทยาในการเลือกวิธีเผชิญปัญหาของบุคคล คือเมื่อเกิดเหตุการณ์ที่อาจนำไปสู่ความเครียด บุคคลจะประเมินว่าสถานการณ์ดังกล่าวสัมพันธ์กับสภาวะของตนเองอย่างไรและประเมินถึงทรัพยากรในการจัดการ จากนั้นจึงจะนำไปสู่การเลือกวิธีเผชิญปัญหาและผลลัพธ์ที่ตามมา โดยโมเดลนี้ได้ถูกนำมาดัดแปลงและศึกษาในบริบทของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ เช่นงานของ Na et al. (2015) พบว่าความถี่ของการถูกรังแก การประเมินทางปัญญา และวิธีเผชิญปัญหา โดยเฉพาะวิธีหลีกเลี่ยง สามารถทำนายอาการซึมเศร้า วิตกกังวล และการรับรู้คุณค่าในตัวเองของเหยื่อได้ อย่างไรก็ตามการศึกษาดังกล่าวได้เน้นไปที่การทำนายถึงผลกระทบ แต่ยังไม่ได้อธิบายกระบวนการก่อนที่บุคคลจะเลือกใช้วิธีเผชิญปัญหา ซึ่งตามแนวคิดของ Lazarus และ Folkman (1984) ปัจจัยที่จะส่งผ่านจากสถานการณ์ไปสู่การเลือกวิธีเผชิญปัญหาก็คือการประเมินทางปัญญา การศึกษาถึงกระบวนการดังกล่าวจะช่วยสร้างความเข้าใจได้ว่าเหตุใดบุคคลจึงเลือกใช้วิธีเผชิญปัญหาต่างกัน

ขณะที่ปัจจัยอีกอย่างหนึ่งที่น่าจะมีผลต่อการรับรู้หรือการประเมินทางปัญญาของเหยื่อในบริบทการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ ซึ่งแตกต่างจากการรังแกแบบออฟไลน์ ก็คือความเป็นนิรนาม (Anonymity) หรือการที่เหยื่อไม่ทราบว่าใครเป็นผู้กระทำ จากการศึกษาพบว่าความเป็นนิรนามมีอิทธิพลต่อการรับรู้ถึงความรุนแรงของสถานการณ์มากกว่าความเป็นสาธารณะและช่องทางของการรังแก (Sticca & Perren, 2013) โดยความเป็นนิรนามอาจทำให้เหยื่อรู้สึกกลัว ไม่ปลอดภัย คับข้องใจ และรู้สึกไม่มีอำนาจในการรับมือ (Mascotto, 2015; Smith et al., 2008) ซึ่งการรับรู้ดังกล่าวก็มีแนวโน้มทำให้เหยื่อไม่สามารถใช้วิธีเผชิญปัญหาทางรูปแบบ เช่นการเผชิญหน้าหรือการแก้แค้นได้นั่นเอง (Gahagan et al., 2016; Mascotto, 2015)

งานวิจัยนี้ต้องการศึกษาถึงกระบวนการเลือกวิธีเผชิญปัญหาการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ผ่านแนวคิดของ Lazarus และ Folkman (1984) โดยเน้นศึกษากับกลุ่มนิสิตนักศึกษาระดับมหาวิทยาลัย ซึ่งเป็นกลุ่มที่ใช้งานอินเทอร์เน็ตเป็นประจำ ซึ่งการศึกษาจะช่วยเพิ่มพูนองค์ความรู้ให้กับงานวิจัย เป็นหลักฐานเชิงประจักษ์ในการทดสอบทฤษฎีความเครียดและการเผชิญปัญหา อีกทั้งยังอาจใช้เป็นแนวทางป้องกันหรือช่วยเหลือเหยื่อของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ให้สามารถเลือกเผชิญปัญหาได้ด้วย ความเข้าใจ

### **แนวความคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง**

ผู้วิจัยได้แบ่งเนื้อหาจากแนวความคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่หลากหลาย จนพัฒนาไปสู่การตั้งสมมติฐานการวิจัย ออกเป็น 4 ส่วน ได้แก่

1. แนวคิดเกี่ยวกับการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ (Cyberbullying)
2. แนวคิดเกี่ยวกับรูปแบบการเผชิญปัญหา (Coping)
3. แนวคิดเกี่ยวกับการประเมินทางปัญญา (Cognitive appraisal)
4. ปัจจัยที่สัมพันธ์กับการเผชิญปัญหาการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์และการประเมินทางปัญญา
5. การพัฒนาสมมติฐานการวิจัย

#### **1. แนวคิดเกี่ยวกับการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ (Cyberbullying)**

ผู้วิจัยได้ทบทวนวรรณกรรมที่ผ่านมาและนำมาสรุปได้เป็น 5 ประเด็น ได้แก่ นิยามของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ รูปแบบของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ ปัจจัยเสี่ยงที่อาจทำให้เกิดการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ ผลกระทบจากการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ และการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ในประเทศไทย

##### **1.1 นิยามของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์**

การให้นิยามการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ที่ผ่านมายังมีความหลากหลายและขึ้นอยู่กับนักวิจัยเป็นหลัก แต่โดยส่วนใหญ่นิยมให้ความหมายสอดคล้องกับการรังแกในรูปแบบดั้งเดิม

(Traditional bullying) กล่าวคือมีองค์ประกอบของพฤติกรรมหลัก 3 ประการ ได้แก่ 1) ผู้กระทำมีความตั้งใจ 2) เป็นการกระทำซ้ำ และ 3) ผู้กระทำมีอำนาจมากกว่าเหยื่อ ดังงานวิจัยที่ถูกอ้างถึงเป็นจำนวนมาก เช่นงานวิจัยของ Patchin และ Hinduja (2006) ได้ให้ความหมายการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ไว้ว่า การจงใจทำร้ายผู้อื่นซ้ำ ๆ ผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์อย่างโทรศัพท์มือถือหรือคอมพิวเตอร์ รวมถึงการที่ผู้กระทำมีอำนาจเหนือกว่าผู้ถูกกระทำ ซึ่งอาจเป็นอำนาจที่แท้จริงหรือจากการรับรู้ของผู้กระทำก็ได้ ส่วน Tokunaga (2010) ให้ความหมายไว้ใกล้เคียงกันคือเป็นพฤติกรรมก้าวร้าวหรือมุ่งร้ายของบุคคลหรือกลุ่มบุคคลที่กระทำผ่านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ มีการกระทำซ้ำ และผู้กระทำมีเจตนาให้ผู้อื่นเสียหายหรือไม่สบายใจ โดยมีคุณสมบัติที่แตกต่างจากการรังแกในรูปแบบดั้งเดิมคือเหยื่ออาจรู้หรือไม่รู้ต่อลักษณะที่แท้จริงของผู้กระทำก็ได้ อีกทั้งผู้กระทำและเหยื่อยังไม่จำเป็นต้องเผชิญหน้ากันโดยตรง

ขณะที่งานวิจัยบางส่วนให้นิยามการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์โดยอาจมีองค์ประกอบไม่ครบ 3 ประการจากที่กล่าวมาข้างต้น หรือได้เพิ่มองค์ประกอบอื่นเข้าไป ทั้งนี้ ประเด็นการให้คำจำกัดความของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ที่ไม่สอดคล้องกัน อาจสรุปได้ดังนี้ (Baldasare, Bauman, Goldman, & Robie, 2012; Gahagan et al., 2016; Slonje, Smith, & FriséN, 2013)

1) นิยามเรื่องความตั้งใจของผู้กระทำ ความกำกวมระหว่างความตั้งใจและการตีความของบุคคลแต่ละคนอาจทำให้แยกได้ยากว่าพฤติกรรมใดเป็นการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ เพราะบางครั้งการกระทำที่ไม่ได้ตั้งใจก็อาจทำให้ผู้อื่นรู้สึกไม่ดีได้เช่นกัน

2) นิยามเรื่องการทำซ้ำ ด้วยลักษณะของสื่อดิจิทัล โดยเฉพาะสื่อสังคมออนไลน์ที่มีความเป็นสาธารณะ บางครั้งการกระทำเพียงครั้งเดียวก็อาจแพร่ขยายไปจนผู้กระทำไม่สามารถควบคุมได้ เช่น การโพสต์วิดีโอครั้งเดียวแต่เกิดการดาวน์โหลดและแชร์ต่อกัน แม้ผู้กระทำคนแรกจะลบวิดีโอไปก็ไม่สามารถหยุดการส่งต่อวิดีโอได้ ลักษณะดังกล่าวก็เรียกว่าเป็นการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ โดยอาจมองในเชิงการรังแกแบบเป็นกลุ่มที่ลงมือกระทำซ้ำได้เช่นกัน

3) นิยามเรื่องความไม่เท่าเทียมทางอำนาจระหว่างผู้กระทำและเหยื่อ เนื่องจากการรังแกในรูปแบบดั้งเดิมจะเกิดขึ้นเมื่อผู้กระทำมีอำนาจมากกว่า มีพวกพ้อง หรือพลังกำลังมากกว่าเหยื่อ แต่ในพื้นที่ไซเบอร์ไม่จำเป็นต้องใช้ความแข็งแรงทางร่างกาย โดยเป็นไปได้ว่าอำนาจในที่นี้คือความสามารถหรือความเชี่ยวชาญในการใช้เทคโนโลยี หรืออำนาจในเชิงการรับรู้ของเหยื่อที่รู้สึกว่าตนเองด้อยกว่าเพราะไม่ทราบว่าเป็นใคร หรือมีจุดประสงค์ใดในการกระทำ

ด้านการทบทวนงานวิจัยในประเทศไทย Sittichai และ Smith (2013) พบว่างานวิจัยที่ผ่านมามักตัดองค์ประกอบของการเกิดพฤติกรรมซ้ำ ๆ ออกไป จึงอาจทำให้กลายเป็นการวัดความก้าวร้าวหรือพฤติกรรมที่เกิดขึ้นครั้งเดียว ขณะที่การแปลความหมายของคำว่า “bullying” ก็

แตกต่างกันไป โดยมีคำไทยหลายคำที่คล้ายคลึงกับในภาษาอังกฤษแต่ความหมายไม่ตรงกันทีเดียว เช่น คำว่าแก้ง นิสัยไม่ดี หรือรังแก ซึ่งขึ้นอยู่กับวิจารณ์ญาณของผู้วิจัยว่าจะใช้คำใดในการศึกษา

นอกจากนี้ ยังมีประเด็นที่น่าสนใจจากการศึกษาในกลุ่มนักศึกษาระดับมหาวิทยาลัย ที่มองคำว่า “bullying” ว่าให้ความรู้สึกเชื่อมโยงกับพฤติกรรมในกลุ่มเยาวชนอายุน้อย การใช้คำดังกล่าวในการสำรวจจึงอาจทำให้ผู้ตอบคำถามความถี่ของสถานการณ์ได้ต่ำกว่าความเป็นจริง และมองว่าไม่ใช่ปัญหาที่เกิดขึ้นในช่วงวัยของตนได้ (Baldasare et al., 2012; Samoh, Boonmongkon, Ojanen, Samakkeekarom, & Guadamuz, 2014)

ในภาพรวม การให้นิยามการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ที่ผ่านมายังมีความแตกต่างกัน เนื่องจากลักษณะของเหตุการณ์ที่หลากหลาย โดยในการวิจัยนี้ ผู้วิจัยให้ความหมายของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ตามนิยาม 3 องค์ประกอบซึ่งอาจกล่าวได้ว่ามีความเป็นสากลที่สุดในขณะนี้ กล่าวคือเป็นพฤติกรรมก้าวร้าวหรือมุ่งร้ายของบุคคลหรือกลุ่มบุคคลที่กระทำผ่านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ โดยมีเจตนามุ่งร้ายให้ผู้อื่นได้รับผลกระทบหรือความเสียหาย เป็นการกระทำซ้ำ และผู้กระทำมีอำนาจเหนือกว่าเหยื่อซึ่งอาจเป็นในทางการรับรู้ของฝ่ายใดฝ่ายหนึ่ง

## 1.2 รูปแบบของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์

การแบ่งรูปแบบการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ที่ผ่านมามีอาจแบ่งได้จาก 2 วิธีหลัก ๆ คือ แบ่งตามลักษณะของสื่อ และแบ่งตามลักษณะของเหตุการณ์ อย่างไรก็ตาม Slonje et al. (2013) เสนอว่าการแบ่งเหตุการณ์ตามลักษณะของสื่อเช่นทางคอมพิวเตอร์และโทรศัพท์มือถือในปัจจุบัน อาจไม่สามารถแยกจากการได้อย่างชัดเจน เนื่องจากโทรศัพท์มือถือได้ถูกออกแบบให้สามารถใช้งานได้หลากหลายจนแทบจะใช้แทนคอมพิวเตอร์ได้ อีกทั้งช่องทางของสื่อก็อาจเปลี่ยนแปลงไปอีกในอนาคต ดังจะเห็นได้จากสื่อที่เคยนิยมในอดีตอย่าง MSN ที่แทบไม่มีผู้ใช้งานแล้วในปัจจุบัน

ด้านการแบ่งรูปแบบการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์จากลักษณะของเหตุการณ์ มักจะเกิดจากการสังเคราะห์ข้อมูลจากการศึกษาเชิงคุณภาพ หรือการใช้เทคนิคทางสถิติเข้าช่วย เช่น Willard (2006) แบ่งการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ออกเป็น 7 รูปแบบ ได้แก่ ความโกรธแค้น (Flaming), การคุกคาม (Harassment), การซุ่มติดตามทางไซเบอร์ (Cyberstalking), การทำให้เสียชื่อเสียง (Denigration), การปลอมเป็นผู้อื่น (Impersonation), การเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวของผู้อื่น (Outing and trickery) และการตัดออกจากกลุ่ม (Exclusion)

ขณะที่การศึกษาในประเทศไทยของ Surat (2011) จากการสัมภาษณ์เชิงลึกในกลุ่มเยาวชนไทย ได้แบ่งรูปแบบเหตุการณ์ออกเป็น 5 แบบ โดยอิงจากลักษณะความผิดตามกฎหมายไทย ได้แก่

- 1) การหมิ่นประมาท กล่าวหาผู้อื่นโดยไม่มีหลักฐาน ทำให้เสียชื่อเสียงและอับอาย



- 2) การด่าทอด้วยคำหยาบคาย ทำให้ผู้อื่นเกิดความขุ่นเคืองใจ คล้ายกับการมุงร้าย
- 3) การแอบอ้าง สวมรอยเป็นบุคคลอื่น ซึ่งอาจทำให้ผู้ที่ถูกแอบอ้างถูกเข้าใจผิดหรือสร้างความเกลียดชังได้
- 4) การกระทำลามกอนาจาร เช่น การเผยแพร่ภาพโป๊เปลือย หรือภาพตัดต่อของผู้อื่นที่มีลักษณะลามกอนาจาร
- 5) การละเมิดสิทธิความเป็นส่วนตัว ทำให้ผู้อื่นเกิดความรำคาญ อึดอัดใจ เช่น การโทรศัพท์มาซ้ำหลายครั้งโดยที่ผู้รับไม่พึงปรารถนา

ส่วน Doane, Kelley, Chiang และ Padilla (2013) ได้พัฒนามาตรวัด

ประสบการณ์การรังแกในพื้นที่ไซเบอร์หรือ Cyberbullying Experiences Survey (CES) และแบ่งกลุ่มพฤติกรรมที่เข้าข่ายเป็น 4 องค์ประกอบ ซึ่งองค์ประกอบย่อยที่ได้นั้นมีความคล้ายคลึงกับการแบ่งของ Surat (2011) ได้แก่

- 1) การทำให้อับอายในที่สาธารณะ (Public humiliation) เช่น การโพสต์ภาพโป๊เปลือยของผู้อื่น การนำข้อความที่คุ้ยแสบส่วนตัวไปเปิดเผยโดยไม่ได้รับอนุญาต ซึ่งคล้ายกับการหมิ่นประมาทและการละเมิดสิทธิความเป็นส่วนตัว
- 2) การมุงร้าย (Malice) เช่น การด่าทอ ล้อเลียนบุคคลอื่นบนสื่ออิเล็กทรอนิกส์ คล้ายกับการด่าทอด้วยคำหยาบคาย
- 3) การติดต่อซึ่งไม่เป็นที่ต้องการ (Unwanted contact) เช่น การส่งข้อความที่ส่อไปทางเพศ ภาพ หรือวิดีโอที่ล่อแหลมโป๊เปลือยไปให้ผู้อื่นทั้งที่เขาไม่ยอมได้ คล้ายกับการกระทำลามกอนาจาร
- 4) การหลอกลวง (Deception) เช่น การแสร้งว่าเป็นบุคคลอื่นในขณะที่พูดคุยกับคนในสื่ออิเล็กทรอนิกส์ คล้ายกับการแอบอ้าง

นอกจากนี้การแบ่งลักษณะของเหตุการณ์ยังอาจแบ่งได้จากความเป็นสาธารณะ ได้แก่ เหตุการณ์ที่เปิดเผยสู่บุคคลอื่น กับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นระหว่างผู้กระทำกับเหยื่อเท่านั้น ซึ่งในงานวิจัยนี้ สนใจศึกษาการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ที่เป็นสาธารณะโดยมุ่งเน้นไปยังเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นบนสื่อโซเชียลมีเดีย เนื่องจากเป็นช่องทางการสื่อสารที่วัยรุ่นไทยนิยมใช้ และจากการสำรวจพฤติกรรมผู้ใช้อินเทอร์เน็ตโดยสำนักยุทธศาสตร์สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (2559) ก็พบว่าป็นกิจกรรมที่นิยมมากที่สุดของผู้ใช้โทรศัพท์มือถือ

### 1.3 ปัจจัยเสี่ยงที่อาจทำให้เกิดการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์

ที่ผ่านมาการศึกษาถึงปัจจัยเสี่ยงที่อาจทำให้เกิดการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์มากมาย โดยอาจแบ่งเป็นปัจจัยส่วนบุคคลและปัจจัยด้านสถานการณ์ ซึ่งยกตัวอย่างได้ ดังนี้

### 1.3.1 ปัจจัยส่วนบุคคล

เพศ การศึกษาหลายงานพบว่าเพศชายมีพฤติกรรมการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์และมีโอกาสตกเป็นเหยื่อมากกว่าเพศหญิง (Kowalski et al., 2014; Sittichai, 2014; Yang et al., 2013; อมรทิพย์ อมราภิบาล, 2559) แต่ความแตกต่างดังกล่าวไม่สูงมาก ซึ่งต่างจากการใช้ความรุนแรงทางร่างกาย นอกจากนี้ยังเป็นไปได้ว่างานที่ศึกษาในเอเชียจะพบอิทธิพลความแตกต่างระหว่างเพศมากกว่าภูมิภาคอื่น (Barlett & Coyne, 2014)

อายุ งานวิจัยแบบวิเคราะห์ห่อภิมาณพบว่าอายุสัมพันธ์กับการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ในระดับน้อย (Kowalski et al., 2014) กล่าวคือ การรังแกในพื้นที่ไซเบอร์อาจไม่ได้จำกัดอยู่ในกลุ่มคนบางช่วงอายุ แต่เกิดได้ตั้งแต่ในวัยเรียนไปจนถึงวัยทำงาน ด้าน Barlett และ Coyne (2014) ศึกษาปัจจัยด้านเพศกับอายุร่วมกัน พบว่าเพศหญิงจะกระทำการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์มากกว่าผู้ชายในช่วงมัธยมต้น ส่วนเพศชายจะกระทำมากกว่าในช่วงมัธยมปลายจนถึงมหาวิทยาลัย สอดคล้องกับ Faucher et al. (2014) ที่ศึกษาพบว่ากลุ่มตัวอย่างนักศึกษามหาวิทยาลัยเพศชายจะมีส่วนร่วมกับการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์มากกว่าและมีลักษณะที่ก้าวร้าวกว่าเพศหญิง ทั้งยังมีความเห็นว่าการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์เป็นเรื่องปกติมากกว่าเพศหญิงด้วย

นอกจากนี้ ยังมีปัจจัยส่วนบุคคลอื่น ๆ ที่พบว่าสัมพันธ์กับการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ เช่น ความเห็นอกเห็นใจ (Kowalski et al., 2014) บุคลิกภาพแบบไซโคปาสี (Gibb & Devereux, 2014) การรับรู้คุณค่าในตนเอง (Self-esteem) (Yang et al., 2013) เป็นต้น

### 1.3.2 ปัจจัยด้านสถานการณ์

*ความเป็นนิรนาม (Anonymity)* หมายถึงการที่บุคคลสามารถปกปิดอัตลักษณ์ของตนเองได้ในพื้นที่ไซเบอร์ ซึ่งเป็นคุณสมบัติหนึ่งที่ทำให้การรังแกในพื้นที่ไซเบอร์แตกต่างจากการรังแกแบบออฟไลน์ โดยการไม่ต้องเปิดเผยตัวตนอาจนำไปสู่ปรากฏการณ์การสูญเสียการยับยั้งชั่งใจในโลกออนไลน์ (Online disinhibition effect) ที่ทำให้บุคคลรู้สึกเสีงน้อยลงในการแสดงความคิดเห็นและอาจกระทำสิ่งที่ตนจะไม่ทำหากอยู่ต่อหน้าผู้อื่น (Suler, 2004) จากการศึกษาที่ผ่านมาพบว่าผู้ที่เคยเป็นเหยื่อการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ร้อยละ 43 ไม่ทราบว่าเป็นผู้กระทำ (Walker, Sockman, & Koehn, 2011) ทั้งยังพบด้วยว่าการรับรู้ถึงความเป็นนิรนามเป็นปัจจัยหนึ่งที่น่าไปสู่เจตคติทางบวกเกี่ยวกับการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ ซึ่งสามารถทำนายความถี่ของพฤติกรรมได้ (Barlett, 2015; Barlett & Gentile, 2012)

*การถูกยั่วยุ* บุคคลอาจถูกยั่วยุไม่ว่าจะทางออนไลน์หรือออฟไลน์ และเลือกตอบโต้ด้วยการแสดงความก้าวร้าวผ่านทางไซเบอร์ สอดคล้องกับการศึกษาที่พบว่าเหยื่อในพื้นที่ไซเบอร์มีแนวโน้มเป็นผู้กระทำเองด้วย (Barlett & Gentile, 2012; Gibb & Devereux, 2014) อีกทั้งการศึกษายังพบว่า การรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ยังสัมพันธ์กับการเป็นผู้กระทำและเหยื่อของการรังแก

แบบดั้งเดิม (Kowalski et al., 2014; Perren et al., 2010) เช่นเดียวกับการศึกษาในประเทศไทยของ Ojanen et al. (2015) พบว่าผู้ที่เคยตกเป็นเหยื่อทางออฟไลน์ร้อยละ 57.8 เคยเป็นผู้กระทำทางออนไลน์เช่นกัน ซึ่งผลลัพธ์ดังกล่าวอาจแสดงถึงวงจรความก้าวร้าวที่ส่งต่อกัน

#### 1.4 ผลกระทบจากการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์

การศึกษาถึงผลกระทบของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ที่ผ่านมามีทั้งที่ศึกษาในกลุ่มเยาวชนไปจนถึงระดับมหาวิทยาลัย ซึ่งก็ได้ผลใกล้เคียงกัน กล่าวคือการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์เป็นปัจจัยเสี่ยงที่อาจทำให้เกิดผลกระทบทางลบต่อเหยื่อทั้งด้านอารมณ์ความรู้สึก สุขภาพจิต และการปรับตัวทางสังคม โดยอาจทำให้เกิดความเครียด ความคิดฆ่าตัวตาย (suicide ideation) ความวิตกกังวล ความโดดเดี่ยว ซึมเศร้า ความโกรธ การใช้ยาเสพติดและเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ รวมทั้งยังสัมพันธ์ทางลบกับความพึงพอใจในชีวิต ผลการเรียน และการรับรู้คุณค่าในตนเองด้วย (Kowalski et al., 2014; Patchin & Hinduja, 2006; Perren et al., 2010; Völlink et al., 2013; อมรทิพย์ อมราภิบาล, 2559)

นอกจากนี้ ยังมีงานวิจัยที่พบว่าเหยื่อของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์จะมีการซึมเศร้าในระยะยาวสูงกว่าเหยื่อของการรังแกแบบออฟไลน์ โดยเฉพาะหญิงและผู้ที่มีความถนัดในการตกเป็นเหยื่อสูงจะอาการซึมเศร้าที่สูงกว่าเพศชายและผู้ที่มีความถนัดในการตกเป็นเหยื่อต่ำกว่า (Faucher et al., 2014; Machmutow et al., 2012) ด้านงานของ Wang, Nansel และ Iannotti (2011) ซึ่งศึกษาในกลุ่มนักเรียนเกรด 6-10 ยังพบด้วยว่าเหยื่อไซเบอร์จะมีการซึมเศร้ามากกว่าผู้กระทำและผู้ที่เป็นทั้งผู้กระทำและเหยื่อ (bully-victim) โดยผู้วิจัยในงานดังกล่าวเสนอว่าผู้ที่ตกเป็นเหยื่ออาจถูกเล่นงานจากผู้รังแกที่ไม่ได้ระบุตัวตน และอาจเป็นการแพร่กระจายในสื่อสังคมออนไลน์ขนาดใหญ่ จึงทำให้รู้สึกแปลกแยกและสิ้นหวังมากขึ้น

อย่างไรก็ตาม บุคคลบางส่วนอาจตอบสนองกับเหตุการณ์การรังแกในพื้นที่ไซเบอร์แตกต่างออกไป โดยอาจรู้สึกว่าการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ไม่ได้กระทบกับพวกเขาและเลือกที่จะไม่ใส่ใจ (Patchin & Hinduja, 2006) ด้านการศึกษาในประเทศไทย พบว่าระดับของผลกระทบจะขึ้นอยู่กับความรุนแรงและระยะเวลาที่เกิดเหตุการณ์ โดยจะมีผลไม่มากหากเกิดในระยะสั้น (Surat, 2011) นอกจากนี้ยังอาจขึ้นอยู่กับปัจจัยส่วนบุคคลในด้านความคิดและปัญญา รวมถึงวิธีเลือกเผชิญปัญหา โดยในงานของ Na et al. (2015) ซึ่งศึกษาเหยื่อกลุ่มนักศึกษาชาวเกาหลีได้พบว่าความถี่ของการตกเป็นเหยื่อการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์, การประเมินทางปัญญา, และวิธีเผชิญปัญหา สามารถร่วมกันอธิบายความแปรปรวนของอาการซึมเศร้า, ความวิตกกังวล, และ การรับรู้คุณค่าในตนเองได้ร้อยละ 30, 30, และ 27 ตามลำดับ

#### 1.5 การศึกษาการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ในประเทศไทย

ในภาพรวม ปริมาณงานวิจัยเกี่ยวกับการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ในประเทศไทยยังมีจำนวนน้อยทั้งการศึกษาเชิงปริมาณและคุณภาพ โดนมักเน้นศึกษาถึงธรรมชาติของเหตุการณ์ และศึกษาร่วมกับการรังแกในรูปแบบดั้งเดิม นอกจากนี้ยังมีปัญหาเรื่องการให้คำนิยามและมาตรวัดที่อาจไม่สอดคล้องกับคำนิยามกันเช่นเดียวกับการศึกษาในต่างประเทศ (Sittichai & Smith, 2015) ขณะที่กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่คือกลุ่มวัยรุ่น ด้านการศึกษาที่เจาะจงเฉพาะในกลุ่มนิสิตนักศึกษามหาวิทยาลัย ซึ่งผู้วิจัยค้นคว้าได้ พบว่ามีงานวิจัยของ อมรทิพย์ อมราภิบาล (2559) เพียงงานเดียวเท่านั้น

ด้านการศึกษาถึงการตกเป็นเหยื่อและการมีส่วนร่วมกับการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ พบความชุกตั้งแต่ร้อยละ 3-15 (Ojanen et al., 2015; Sittichai, 2014) โดยในงานของ Sittichai (2014) ดำเนินการศึกษาในนักเรียนอายุ 14-17 ปี 1,183 คน พบว่ามีผู้ตกเป็นเหยื่อในพื้นที่ไซเบอร์แบบความถี่น้อย (เกิดขึ้นอย่างน้อย 1-2 ครั้ง) ร้อยละ 14.9 และเหยื่อแบบความถี่มาก (เกิดขึ้น 2-3 ครั้งต่อเดือนหรือมากกว่า) ร้อยละ 3.7 อัตราการเป็นเหยื่อในพื้นที่ไซเบอร์เมื่อเทียบกับการรังแกแบบดั้งเดิมนั้นมีค่อนข้างสูงหากเทียบกับผลจากประเทศทางตะวันออก ส่วนการศึกษาในกลุ่มเยาวชนในภาคกลาง อายุ 15-24 ปี 1,234 คน พบว่ากลุ่มตัวอย่างกว่าครึ่งหนึ่งเคยเป็นผู้กระทำการคุกคามหรือถูกคุกคามในโลกออนไลน์อย่างน้อยหนึ่งครั้ง โดยมีผู้กระทำซ้ำ (7 ครั้งขึ้นไป) ร้อยละ 6.8 และมีเหยื่อที่ถูกกระทำซ้ำร้อยละ 9.5 (Ojanen et al., 2015)

การรังแกในพื้นที่ไซเบอร์เป็นปัญหาที่คนไทยบางส่วนไม่ได้ตระหนักถึง และอาจเป็นปัญหาที่จริงจังมากขึ้นในอนาคตหากคนส่วนใหญ่มองว่าการกระทำดังกล่าวเป็นเรื่องธรรมดาและยอมรับได้ โดยการศึกษาเปรียบเทียบข้ามวัฒนธรรมระหว่างไทยและญี่ปุ่น พบว่าอัตราเหยื่อในไทยสูงกว่าในญี่ปุ่น และร้อยละ 35 ของกลุ่มตัวอย่างในไทยก็คิดว่าการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์อาจเป็นพฤติกรรมที่ยอมรับได้ (Musikaphan, 2009 อ้างถึงใน Sittichai & Smith, 2013) ส่วนการสนทนากลุ่มและสัมภาษณ์เชิงลึกของ Samoh et al. (2014) พบว่าเยาวชนรับรู้ความหมายของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ โดยให้ความสำคัญว่าต้องสร้างความเสียหายและรำคาญใจต่อเหยื่อ และจะถือว่าเป็นการรังแกหากผู้กระทำเป็นบุคคลที่ตนไม่ชอบ แต่ถ้าผู้รังแกเป็นเพื่อนสนิทอาจเป็นเพียงการหยอกล้อ ซึ่งเป็นไปได้ว่าเจตคติดังกล่าวทำให้การรังแกในหมู่เพื่อนเป็นสิ่งที่ยอมรับได้ นอกจากนี้ เยาวชนยังมองว่าการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์บางรูปแบบ เช่น การด่าว่า การนำภาพของผู้อื่นไปเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาต เป็นเรื่องธรรมดาที่พบเห็นได้ทั่วไป หรือเป็นเรื่องตลกขบขัน ซึ่งอาจเกิดจากความเข้าใจว่าพื้นที่ออนไลน์เป็นพื้นที่แห่งความสุข และส่วนหนึ่งอาจมาจากภาษาไทยที่ใช้กริยาว่า “เล่น” เช่น “เล่นอินเทอร์เน็ต”, “เล่นไลน์”, หรือ “เล่นเฟซบุ๊ค” นั่นเอง

ทั้งนี้ ผู้วิจัยเห็นว่าหัวข้อเรื่องดังกล่าวกำลังได้รับความสนใจเพิ่มมากขึ้น จากการประชาสัมพันธ์และรณรงค์ของสื่อต่าง ๆ เช่น แคมเปญ “ใช้หัวคลิก” หยุดดู หยุดแชร์ หยุดรังแกกันบนโลกออนไลน์ ของบริษัทดีแทค ในปี 2559 เพื่อให้คนทั่วไปตระหนักถึงปัญหาของการรังแกในพื้นที่

ไซเบอร์ ซึ่งเป็นประเด็นที่มีความเสี่ยงและมีแนวโน้มว่าจะเกิดมากขึ้นตามการพัฒนาของเทคโนโลยี รวมถึงการที่โลกออนไลน์เข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันของคนทั่วไปโดยเฉพาะวัยรุ่นมากขึ้น อย่างไรก็ตาม งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเผชิญปัญหาการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ในประเทศไทยที่ผ่านมา ยังขาดการศึกษาถึงกระบวนการที่ทำให้บุคคลเลือกใช้รูปแบบการเผชิญปัญหาที่แตกต่างกัน ซึ่งการทำความเข้าใจถึงกระบวนการดังกล่าวจะนำไปสู่การพัฒนาหรือสร้างเครื่องมือเพื่อช่วยเหลือเหยื่อหรือผู้ที่มีแนวโน้มว่าจะเป็นเหยื่อของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ให้สามารถรับมือกับสถานการณ์ได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น

## 2. แนวคิดเกี่ยวกับรูปแบบการเผชิญปัญหา (Coping)

การเผชิญปัญหาเป็นกระบวนการที่บุคคลใช้รับมือหรือจัดการกับความเครียดที่เกิดขึ้น Lazarus และ Folkman (1984) ได้ให้ความหมายของการเผชิญปัญหาไว้ว่า ความพยายามเปลี่ยนแปลงทางปัญญาและพฤติกรรม เพื่อจัดการกับสถานการณ์ความเครียด ขณะที่ Pearlin และ Schooler (1978) ให้ความหมายว่าเป็นพฤติกรรมที่บุคคลพยายามใช้เพื่อป้องกัน หลีกเลียง หรือ ควบคุมความรู้สึกเจ็บปวดที่เกิดจากความเครียด

การศึกษาเกี่ยวกับรูปแบบการเผชิญปัญหาได้แตกแขนงออกไปในหลายบริบท ทั้งในการทำงาน (Pearlin & Schooler, 1978) การกีฬา (Anshel & Wells, 2000) การรังแกแบบดั้งเดิม (Hunter & Boyle, 2002; Hunter, Mora-Merchan, & Ortega, 2004) รวมถึงการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ (Machmutow et al., 2012; Na et al., 2015) ซึ่งรูปแบบการเผชิญปัญหาที่นิยมนำไปประยุกต์ใช้ในหลายงาน ได้แก่ การเผชิญปัญหาแบบมุ่งจัดการปัญหาและมุ่งจัดการอารมณ์ (Lazarus & Folkman, 1984) และการเผชิญปัญหาแบบเข้าหาและหลีกเลียง (Roth & Cohen, 1986) ซึ่งจะกล่าวถึงในรายละเอียด ดังนี้

2.1 การเผชิญปัญหาแบบมุ่งจัดการปัญหาและมุ่งจัดการอารมณ์ แบ่งการเผชิญปัญหาเป็น 2 รูปแบบ สรุปรายละเอียดได้คือ (Lazarus & Folkman, 1984; Peacock, Wong, & Reker, 1993; Pearlin & Schooler, 1978)

2.1.1 การเผชิญปัญหาแบบมุ่งจัดการปัญหา (Problem-focused) เพื่อเปลี่ยนแปลงสถานการณ์ที่เกิดขึ้น เพื่อป้องกันไม่ให้เกิดขึ้นอีกในอนาคต โดยอาจเป็นวิธีแก้ปัญหาด้วยตัวเองหรือร่วมกับผู้อื่น เช่น วิธีมองหาการสนับสนุนทางสังคม (Social support seeking) ทั้งนี้ความสามารถเปลี่ยนแปลงสถานการณ์ อาจขึ้นอยู่กับประสบการณ์หรือความรู้ของแต่ละบุคคล และการเปลี่ยนแปลงสถานการณ์หนึ่งก็อาจเป็นผลให้เกิดสถานการณ์ไม่พึงประสงค์อีกอย่างหนึ่งได้เช่นกัน โดยบุคคลมีแนวโน้มเลือกใช้รูปแบบการเผชิญปัญหาแบบมุ่งจัดการปัญหาเมื่อรับรู้ว่าจะเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นมีลักษณะทำลายและควบคุมได้

2.1.2 การเผชิญปัญหาแบบมุ่งจัดการอารมณ์ (Emotion-focused) มีจุดประสงค์เพื่อควบคุมการตอบสนองทางอารมณ์ที่เกิดขึ้น เช่น การระเบิดอารมณ์ การบิดเบือนความจริง แสร้งคิดว่าสถานการณ์ที่เกิดขึ้นไม่ได้เป็นปัญหา บุคคลจะมีแนวโน้มใช้รูปแบบการเผชิญปัญหาแบบมุ่งจัดการอารมณ์หากรับรู้ว่าการณ์ที่เกิดขึ้นไม่สามารถควบคุมได้หรือตนไม่มีทรัพยากรที่จะจัดการ

2.2 การเผชิญปัญหาแบบเข้าหาและหลีกเลี่ยง ตามแนวคิดของ Roth และ Cohen (1986) ได้อธิบายถึงกระบวนการเผชิญความเครียดซึ่งบุคคลจะใช้ทั้งปัญญาและอารมณ์ในการจัดการ โดยอาจเลือกมุ่งเข้าหาหรือถอยห่างจากสถานการณ์ที่เกิดขึ้น ดังนี้

2.2.1 การเผชิญปัญหาแบบเข้าหา (Approach) คือการพยายามเปลี่ยนแปลงเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นด้วยการพยายามแก้ปัญหา ซึ่งจะช่วยให้คลี่คลายปัญหาได้ แต่ก็อาจทำให้เกิดความกังวลหรือยุ่งยากใจได้เช่นกัน โดยสถานการณ์ที่เหมาะสมกับการเผชิญปัญหาแบบเข้าหา คือเมื่อบุคคลมั่นใจว่าสถานการณ์ดังกล่าวสามารถควบคุมได้ และทราบแหล่งที่มาของความเครียด

2.2.2 การเผชิญปัญหาแบบหลีกเลี่ยง (Avoidance) คือการพยายามลดความตึงเครียด หรือป้องกันความวิตกกังวลที่จะเกิดขึ้น ซึ่งเป็นการแก้ปัญหาทางอ้อม คล้ายกับที่ Pearlin และ Schooler (1978) กล่าวไว้ว่าการหลีกเลี่ยงเป็นวิธีควบคุมความเครียดและอารมณ์ให้อยู่ในขอบเขตที่จัดการได้ โดยการปรับตัวรับกับสิ่งที่เกิดเพื่อไม่ให้เครียดมากเกินไป เช่น การพยายามไม่กังวลเพราะคิดว่าเวลาจะช่วยแก้ปัญหาได้ หรือการยอมรับความยากลำบากเพราะอย่างไรมันก็ต้องเกิดขึ้น โดยสถานการณ์ที่คนส่วนใหญ่จะเลือกใช้การเผชิญปัญหาแบบหลีกเลี่ยง คือเมื่อรับรู้ว่าการณ์ควบคุมไม่ได้ บุคคลไม่มั่นใจในตัวเอง และไม่รู้แหล่งที่มาของความเครียดชัดเจน รวมถึงผลที่เกิดอาจกระทบกับบุคคลในช่วงสั้น ๆ การใช้วิธีนี้ยังมีข้อดีคือหากใช้อย่างพอประมาณก็จะเป็นการซื้อเวลา ช่วยให้สามารถคิดทบทวนและกล้าที่จะเผชิญหน้ากับปัญหามากขึ้นในอนาคต

การแบ่งรูปแบบการเผชิญปัญหาตามแนวทางทั้งสองแบบที่ได้กล่าวมา มีความคล้ายคลึงกันในด้านจุดประสงค์ของการจัดการปัญหา กล่าวคือเป็นการจัดการปัญหาโดยตรงและการจัดการทางอ้อม แต่ยังมีแตกต่างกัน โดยแบบมุ่งจัดการปัญหาและมุ่งจัดการอารมณ์ จะเน้นไปที่การแก้ปัญหา ด้านสถานการณ์กับด้านการแสดงออกทางอารมณ์ ส่วนแบบเข้าหาและหลีกเลี่ยงจะเน้นที่วิธีการที่นำไปใช้ (Causey & Dubow, 1992)

แม้งานวิจัยบางงานจะสนับสนุนว่าบุคคลมีความคงเส้นคงวาในการเลือกวิธีเผชิญปัญหา (Averill & Rosenn, 1972, อ้างถึงใน Roth & Cohen, 1986) แต่ความเป็นจริงในสถานการณ์ทั่วไป บุคคลอาจเลือกใช้วิธีที่เหมาะสมตามสถานการณ์ หรืออาจเลือกใช้การเผชิญปัญหาทั้งแบบเข้าหาและแบบหลีกเลี่ยงประกอบกัน (Roth & Cohen, 1986) ตัวอย่างในงานวิจัยของ Anshel และ Wells (2000) ซึ่งศึกษาถึงการเผชิญปัญหาของนักกีฬาบาสเกตบอลจากสถานการณ์ที่ต่างกัน 4 สถานการณ์

พบว่า มีนักกีฬาเพียงร้อยละ 6 ที่ใช้รูปแบบการเผชิญปัญหาแบบหลีกเลี่ยงในทุกสถานการณ์ และ ร้อยละ 22 ที่ใช้รูปแบบการเผชิญปัญหาแบบเข้าหาไม่ว่าจะอยู่ในสถานการณ์ใด

การศึกษาถึงการเผชิญปัญหาที่มีความหลากหลายในแง่ของการพัฒนาเครื่องมือวัดและการนำไปใช้ วิธีแบ่งรูปแบบการเผชิญปัญหาออกเป็นสองหมวดหมู่ แม้จะถูกวิพากษ์วิจารณ์ถึงความเป็นอิสระจากกันของรูปแบบแต่ละด้าน เช่นว่าวิธีเผชิญปัญหาบางวิธี อาทิการขอคำปรึกษาจากบุคคลอื่น อาจไม่สามารถจัดอยู่ในหมวดใดหมวดหนึ่งได้อย่างสิ้นเชิง แต่ก็ยังมีประโยชน์หลายประการ ทั้งในแง่ของความเป็นสากล มีทฤษฎีรองรับ ง่ายต่อการทำความเข้าใจ และมีงานวิจัยที่สนับสนุนในบริบทที่แตกต่างกันเป็นจำนวนมาก ขณะที่การพยายามแบ่งรูปแบบให้เจาะจงมากขึ้น แม้จะมีประโยชน์แต่ยังมีข้อจำกัดในเรื่องของความน่าเชื่อถือ และความครอบคลุมของวิธีเผชิญปัญหาในแต่ละด้านนั่นเอง

### 2.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับรูปแบบการเผชิญปัญหาการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์

ในภาพรวม การศึกษาถึงรูปแบบการเผชิญปัญหาการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์อาจแบ่งได้เป็น 2 ประเด็นหลัก ได้แก่ การศึกษาถึงวิธีที่บุคคลเลือกใช้หรือมีเจตนาว่าจะใช้ กับการศึกษาถึงประสิทธิภาพของวิธีนั้น ๆ ในส่วนของรูปแบบการเผชิญปัญหาการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ พบว่าไม่แตกต่างจากในบริบททั่วไปมากนัก แต่จะมีวิธีทางด้านเทคนิคเสริมเข้ามา เช่น วิธีการบล็อกหรือลบ ซึ่งเป็นวิธีที่คนส่วนใหญ่มักเลือกใช้ควบคู่ไปกับการขอการสนับสนุนหรือช่วยเหลือจากผู้อื่นในเบื้องต้น (Patchin & Hinduja, 2006; Tokunaga, 2010; Walker et al., 2011) ขณะเดียวกัน ก็ยังมีบางคนเลือกที่จะเก็บเรื่องดังกล่าวเป็นความลับ เพราะคิดว่ายังมีคนรับรู้มากยิ่งขึ้นทำให้เหตุการณ์ซับซ้อนขึ้น หรืออาจมองว่าเหตุการณ์ไม่ได้ส่งผลกระทบต่อตนจึงเลือกที่จะไม่ใส่ใจ (Gahagan et al., 2016)

ส่วนการศึกษาถึงประสิทธิภาพของการเผชิญปัญหาการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ พบว่า ผลการศึกษายังคงไม่สอดคล้องกันในหลายงาน ทั้งนี้ รูปแบบการเผชิญปัญหาที่นักวิจัยส่วนใหญ่พบว่าเป็นวิธีที่มีประสิทธิภาพและอาจช่วยลดผลกระทบทางลบของเหยื่อ ได้แก่ วิธีการมองหากการสนับสนุนทางสังคม หรือการขอความช่วยเหลือจากบุคคลใกล้ชิด (Jacobs, Völlink, Dehue, & Lechner, 2015; Machackova et al., 2013; Raskauskas & Huynh, 2015) ซึ่งมีแนวโน้มจะช่วยให้เหยื่อเห็นคุณค่าในตนเองมากขึ้น (Rivituso, 2014) จากการศึกษาระยะยาวของ Machmutow et al. (2012) ในกลุ่มนักเรียนชั้นเกรด 7 พบว่าผู้ที่เลือกมองหากการสนับสนุนจากคนใกล้ชิดจะมีการซึมเศร้าน้อยกว่ากลุ่มที่ไม่เลือกใช้วิธีนี้ อย่างไรก็ตาม งานวิจัยบางงานก็ได้ผลขัดแย้งกัน โดยเป็นไปได้ว่าวิธีมองหากการสนับสนุนสามารถแยกได้เป็นรูปแบบของการขอคำแนะนำเพื่อแก้ปัญหา กับเพื่อช่วยสนับสนุนทางอารมณ์ และทั้งสองแบบก็ให้ผลลัพธ์ที่ต่างกันในแต่ละคน ทั้งยังเป็นไปได้ที่บุคคลที่เหยื่อไปขอความช่วยเหลืออาจไม่มีความเข้าใจในสถานการณ์ จึงไม่สามารถให้คำแนะนำที่เป็นประโยชน์ ส่งผลให้วิธีดังกล่าวไม่มีประสิทธิภาพก็เป็นได้ (Völlink et al., 2013; อมรทิพย์ อมราภิบาล, 2559)

ขณะที่รูปแบบการเผชิญปัญหาการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ซึ่งพบว่าเป็นวิธีที่ไม่มีประสิทธิภาพและมักทำให้เกิดผลกระทบทางลบมากขึ้น ได้แก่ การเผชิญปัญหาแบบมุ่งจัดการอารมณ์ และแบบหลีกเลี่ยง (Avoidance) ในงานของ Na et al. (2015) พบว่ารูปแบบการเผชิญปัญหาแบบหลีกเลี่ยงมีอิทธิพลสูงที่สุดในการทำนายอาการซึมเศร้า ความวิตกกังวล และการลดลงของการรู้คุณค่าในตนเอง อย่างไรก็ตาม Machackova et al. (2013) พบว่าการหลีกเลี่ยงด้วยวิธีละเลยอย่างมีเป้าหมาย (Purposeful ignore) คือละเลยโดยไม่ได้เปลี่ยนมุมมองต่อเหตุการณ์ว่าเป็นเรื่องไม่จริงจังก็น่าจะเป็นวิธีที่มีประสิทธิภาพได้ นอกจากนี้ สาเหตุที่ผลการวิจัยบางงานไม่สอดคล้องกันยังอาจมาจากปัจจัยแทรกซ้อนอื่นที่เกี่ยวข้องกับสถานการณ์และความต่างระหว่างบุคคลอื่น ๆ ดังที่ Tokunaga (2010) เสนอว่ากรณีที่เหตุการณ์มีความรุนแรงน้อย การใช้วิธีหลีกเลี่ยงอาจเป็นรูปแบบที่เหมาะสม แต่กรณีที่มีความรุนแรงและยาวนานมาก การใช้วิธีเดียวกันอาจไม่มีประโยชน์เลยนั่นเอง

ทั้งนี้ การทบทวนวรรณกรรมอย่างเป็นระบบ (Systematic Review) ของ Raskauskas และ Huynh (2015) จากงานวิจัยที่ศึกษาถึงรูปแบบและประสิทธิภาพของการเผชิญปัญหาการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ พบว่าที่ผ่านมายังไม่ประสบความสำเร็จมากนัก เพราะมีประเด็นเรื่องมาตรฐานของเครื่องมือวัด และการไม่มีกรอบทฤษฎีที่ชัดเจน โดยเขาได้เสนอให้นำโมเดลกระบวนการของความเครียดและการเผชิญปัญหา (Transactional model of stress and coping :TMSC) (Lazarus & Folkman, 1984) มาปรับใช้ในบริบทการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ โดยการศึกษาถึงกระบวนการทางปัญญาร่วมกับการเลือกรูปแบบการเผชิญปัญหา ดังภาพที่ 1 เพื่อทำความเข้าใจว่าเหตุใดบุคคลจึงเลือกใช้วิธีรับมือที่ต่างกัน สอดคล้องกับ Hunter และ Boyle (2002) ที่ศึกษาถึงการรังแกในแบบดั้งเดิม และเสนอว่าโมเดล TMSC น่าจะเหมาะกับการนำมาปรับใช้ศึกษาเหยื่อที่ถูกรังแก เพราะมองการเผชิญปัญหาในลักษณะที่เป็นกระบวนการ ไม่ใช่เพียงลักษณะส่วนบุคคล (Trait)



ภาพที่ 1 กระบวนการของความเครียดและการเผชิญปัญหาในบริบทการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ตามแนวทาง TMSC (Raskauskas & Huynh, 2015)

2.4 แนวทางการสร้างเครื่องมือวัดรูปแบบการเผชิญปัญหาการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ นักวิจัยแต่ละท่านมีวิธีจัดแบ่งหมวดหมู่การเผชิญปัญหาการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์แตกต่างกันไป โดยอาจแบ่งเครื่องมือวัดที่มีในปัจจุบันเป็นมาตรฐานที่พัฒนาขึ้นตามรูปแบบการเผชิญปัญหาทั่วไปซึ่งอิงตามแนวคิดทฤษฎีที่มีอยู่ และมาตรฐานที่พัฒนาขึ้นใหม่ มีรายละเอียด ดังนี้



2.4.1 มาตรการที่พัฒนาขึ้นตามมาตรฐานรูปแบบการเผชิญปัญหาทั่วไป มาตรการวัดส่วนหนึ่งพัฒนามาจากมาตรที่มีอยู่ซึ่งจะอ้างอิงทฤษฎีรูปแบบการเผชิญปัญหาหรือความเครียดที่เป็นที่นิยม ซึ่งมีทั้งที่แบ่งตามแนวคิดของ Lazarus และ Folkman (1984) และแบ่งตามแนวคิดของ Roth และ Cohen (1986) ตัวอย่างเช่น

มาตรการเผชิญปัญหาในพื้นที่ไซเบอร์ที่พัฒนาโดย Völlink et al. (2013) โดยอ้างอิงจากมาตร Utrecht Coping List for Adolescents (UCL-A) ซึ่งเป็นมาตรที่ใช้ศึกษาในบริบททั่วไป แบ่งการเผชิญปัญหาตามแนวคิดเดียวกับ Lazarus และ Folkman (1984) ได้แก่

- 1) การเผชิญปัญหาแบบมุ่งจัดการปัญหา (Problem-focused or active coping) แบ่งเป็นวิธีเผชิญหน้า และหาการสนับสนุนทางสังคม
- 2) การเผชิญปัญหาแบบมุ่งจัดการอารมณ์ (Emotional-focused or passive coping) แบ่งเป็นวิธีผ่อนคลายเป็น (Palliative coping), หลีกเลียง (Avoidance coping), มองในแง่ดี (Optimistic coping), ระบายอารมณ์ (Expressive emotion coping), และซึมเศร้า (Depressive coping)

มาตร Self-Report Coping Scale (SRCS) พัฒนาโดย Causey และ Dubow (1992) ตามแนวคิดของ Roth และ Cohen (1986) และปรับปรุงโดย Kochenderfer-Ladd และ Skinner (2002) แบ่งการเผชิญปัญหาออกเป็น 2 รูปแบบ คือ

- 1) การเผชิญปัญหาแบบเข้าหา (Approach coping) ได้แก่ การมุ่งแก้ปัญหา (Problem solving) และมองหาการสนับสนุนทางสังคม (Social support seeking)
- 2) การเผชิญปัญหาแบบหลีกเลียง (Avoidance coping) ได้แก่ การออกห่างด้วยวิธีทางปัญญา (Cognitive distance), การจัดการความรู้สึกภายใน (Internalizing), และการปลดปล่อยอารมณ์ (Externalizing)

#### 2.4.2 มาตรการที่พัฒนาขึ้นใหม่

มาตรวัดบางส่วนพัฒนาขึ้นใหม่โดยใช้วิธีวิจัยเชิงคุณภาพและปริมาณร่วมกัน ก่อนจะนำมาวิเคราะห์ทางสถิติและจัดหมวดหมู่ตามความเหมาะสม ซึ่งมีข้อดีคือเป็นที่พัฒนาขึ้นเพื่อใช้กับบริบทการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์โดยตรง และมักจะแบ่งวิธีการเผชิญปัญหาไว้หลายด้าน แต่ก็มีข้อเสียคือรูปแบบที่เฉพาะเจาะจงนี้อาจไม่ครอบคลุมวิธีการเผชิญปัญหาที่มีทั้งหมด รวมทั้งบางมาตรก็ยังคงอยู่ในขั้นพัฒนาเพื่อทดสอบความตรงความเที่ยง ซึ่งอาจไม่สมบูรณ์นัก โดยอาจยกตัวอย่างมาตรที่สร้างขึ้นใหม่ได้ ดังนี้

Machmutow et al. (2012) พัฒนามาตรวัดการเผชิญปัญหาการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ โดยให้ผู้ร่วมวิจัยอ่านสถานการณ์ แล้วประเมินถึงวิธีที่เหยื่อในสถานการณ์สมมุติจะเลือกใช้ แบ่งการเผชิญปัญหาออกเป็น 5 องค์ประกอบ ได้แก่

- 1) การขอคำแนะนำ (Distal advice) สื่อถึงการหาข้อมูลและเครื่องมือในการช่วยเหลือ เช่น การติดต่อศูนย์ให้คำปรึกษา
- 2) การสนับสนุนจากคนใกล้ชิด (Close support) ซึ่งมีลักษณะเป็นการช่วยเหลือทางอารมณ์ เช่น พุดคุยกับเพื่อน
- 3) การแสดงออก (Assertiveness) การปกป้องตัวเองโดยไม่ทำร้ายผู้อื่น เช่น การหาทางติดต่อกับผู้รังแก
- 4) การแก้แค้น (Retaliation) การตอบกลับโดยใช้ความก้าวร้าวหรือแก้แค้น
- 5) การโทษตัวเอง (Helplessness) การหลีกเลี่ยงและรับมือทางอารมณ์ และอ้างเหตุผลเมื่อเจอกับสถานการณ์ที่เป็นปัญหา (Kelley & Michela, 1980, อ้างถึงใน Machmutow et al., 2012) แบ่งเป็นการโทษตัวเอง (Internal cause) การถอนตัวออกมาเพราะมองว่าการรังแกมีอยู่ทุกที่ (Global cause) และไม่สนใจเพราะมองว่าการรังแกควบคุมไม่ได้และตนก็ทำอะไรไม่ได้ (Stable cause)

มาตรวัด The Coping with Cyberbullying Questionnaire (CWCBO) พัฒนาขึ้นโดย Sticca et al. (2015) แบ่งการเผชิญปัญหาออกเป็น 7 องค์ประกอบ คล้ายคลึงกับมาตรที่พัฒนาโดย Machackova et al. (2013) แต่มีองค์ประกอบเพิ่มขึ้น 2 ข้อ ได้แก่ การไม่สนใจ (Active ignoring) และการเผชิญปัญหาด้วยวิธีทางเทคนิค (Technical coping)

มาตรวัด The Cyberbullying Coping Questionnaire (CCQ) พัฒนาโดย Jacobs et al. (2015) เพื่อใช้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาและพัฒนาวิธีการเผชิญปัญหาที่มีประสิทธิภาพ แบ่งรูปแบบการเผชิญปัญหาเป็น 4 องค์ประกอบ ได้แก่

- 1) การเผชิญปัญหาทางใจ (Mental) แบ่งเป็นแบบเน้นการแก้ปัญหา และแบบการพยายามควบคุมอารมณ์โดยเอาใจออกห่างหรือเปลี่ยนการรับรู้ ซึ่งเป็นความพยายามลดความเจ็บปวดและไม่ทำให้ตัวเองไม่รู้สึกละเลยเกินไป
- 2) การไม่ตอบโต้ (Passive) เป็นวิธีที่ไม่ได้แก้ปัญหาโดยตรง แต่เหยื่ออาจเลือกใช้ในกรณีที่รู้สึกว่าการรังแกไม่สามารถควบคุมหรือเปลี่ยนแปลงได้ เป็นวิธีที่เชื่อมโยงกับปัญหาทางสุขภาพและอาการซึมเศร้าและอาจทำให้เหยื่อเสี่ยงที่จะถูกรังแกต่อไปได้เรื่อย ๆ

- 3) การขอความช่วยเหลือจากสังคม (Social) เป็นการเผชิญปัญหาทางพฤติกรรม พยายามควบคุมสถานการณ์โดยใช้ความร่วมมือจากบุคคลที่มีความสัมพันธ์กัน เช่น พ่อแม่ เพื่อน ซึ่งจะช่วยสร้างกำลังใจและอาจช่วยแก้ปัญหาได้
- 4) การเผชิญหน้า (Confrontational) เป็นได้ทั้งการใช้พฤติกรรมเชิงรุกในทางบวกและการแสดงความก้าวร้าว โดยเป็นวิธีที่อาจช่วยแก้ปัญหาได้ เพราะทำให้ผู้รังแกรับรู้ถึงผลของการกระทำและความรู้สึกของเหยื่อ แต่วิธีนี้อาจไม่ได้ช่วยลดความตึงเครียดที่เกิดขึ้น

ทั้งนี้ มาตรการของ Jacobs et al. (2015) ยังมีประเด็นปัญหาเรื่องวิธีจัดหมวดหมู่ขององค์ประกอบ ซึ่งจากการวิเคราะห์ทางสถิติ พบว่าข้อคำถามบางข้อสามารถจัดอยู่ในองค์ประกอบได้มากกว่าหนึ่งด้าน จึงจำเป็นต้องปรับปรุงและพัฒนาต่อไป

ในงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยเลือกพัฒนามาตรวัดขั้นใหม่เพื่อปรับเนื้อหาให้ครอบคลุมและเข้ากับบริบทสังคมไทย แต่ยังคงเน้นศึกษาตามกรอบแนวคิดกระบวนการของความเครียดและการเผชิญปัญหา (Lazarus & Folkman, 1984) โดยจะนำข้อคำถามจากมาตรที่พัฒนาขึ้นตามรูปแบบการเผชิญปัญหาทั่วไป ได้แก่ มาตรวัด Self-Report Coping Scale (SRCS) ที่ปรับปรุงโดย Kochenderfer-Ladd และ Skinner (2002) และได้ถูกนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างนักศึกษาชาวเกาหลีใต้ ซึ่งเป็นการศึกษาในบริบทเอเชีย (Na et al., 2015) และมาตรที่พัฒนาขึ้นใหม่ ได้แก่ มาตร The Cyberbullying Coping Questionnaire (CCQ) (Jacobs et al., 2015) มาผสมผสานร่วมกับการเก็บข้อมูลเพิ่มเติมจากการศึกษานำร่อง แต่ยังคงแบ่งวิธีเผชิญปัญหาออกเป็น 2 วิธี ตามแนวคิดของ Roth และ Cohen (1986) ได้แก่ 1) การเผชิญปัญหาแบบเข้าหา และ 2) การเผชิญปัญหาแบบหลีกเลี่ยง เพื่อให้มีทฤษฎีรองรับและสามารถทำความเข้าใจได้ง่าย

### 3. แนวคิดเกี่ยวกับการประเมินทางปัญญา (Cognitive Appraisal)

การประเมินทางปัญญา หมายถึง กระบวนการในการประเมิน แยกแยะ หรือจัดหมวดหมู่ของเหตุการณ์จากหลายมุมมอง ซึ่งมีความสัมพันธ์กับสภาวะ และอาจเกิดโดยที่บุคคลตระหนักรู้หรือไม่ก็ได้ (Lazarus & Folkman, 1984) ทั้งยังได้รับอิทธิพลมาจากความเชื่อ ความผูกพัน เป้าหมาย รวมถึงทางเลือกที่บุคคลมี และมีผลกับการตอบสนอง ซึ่งจะนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงทางความรู้สึกหรือสุขภาพจิตได้ (Carpenter, 2016) โดยการประเมินทางปัญญามีบทบาทสำคัญในกระบวนการของความเครียดและการเผชิญปัญหา (Transactional model of stress and coping) (Lazarus & Folkman, 1984) กล่าวคือสามารถนำไปสู่การเลือกวิธีเผชิญปัญหาที่แตกต่างกันของบุคคลได้ เริ่มจากเมื่อมีเหตุการณ์ที่อาจก่อให้เกิดความเครียด บุคคลจะใช้การประเมินทางปัญญาขั้นต้น (Primary

appraisal) เพื่อตัดสินว่าเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นมีลักษณะอย่างไร และขั้นที่สอง (Secondary appraisal) เพื่อตัดสินว่าสามารถทำอะไรกับเหตุการณ์ได้บ้าง แล้วจึงนำไปสู่การเลือกวิธีเผชิญปัญหาและผลลัพธ์ที่ตามมา ตัวอย่างเช่น หากบุคคลประเมินว่าสถานการณ์มีความคุกคามต่อสุขภาวะของตน แต่ตนกลับไม่มีทรัพยากรในการรับมือ เช่น ไม่มีใครให้ความช่วยเหลือ ก็อาจนำไปสู่การเผชิญปัญหาแบบหลีกเลี่ยงและผลลัพธ์ทางลบ ทั้งนี้ การประเมินทางปัญญาสามารถแบ่งได้เป็นขั้นต้นและขั้นที่สอง โดยมีรายละเอียดดังนี้

### 3.1 การประเมินทางปัญญาขั้นต้น

คือ การตัดสินว่าเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นมีลักษณะอย่างไรและสัมพันธ์กับสุขภาวะของบุคคลแค่ไหน ซึ่งการประเมินจะขึ้นอยู่กับปัจจัยส่วนบุคคล เช่น ประสบการณ์ ความเชื่อ และปัจจัยด้านสิ่งแวดล้อม โดยในสถานการณ์เดียวกัน บางคนอาจประเมินว่าเหตุการณ์ไม่กระทบกับสุขภาวะของตน (Irrelevant) ไม่เป็นอันตรายและเป็นไปในทางบวก (Benign-positive) หรือประเมินว่าทำให้เกิดความเครียด ซึ่งจะประกอบด้วยลักษณะ 3 อย่าง ได้แก่

3.1.1 การประเมินถึงความรู้สึกเจ็บปวดหรือเสียหาย (Harm/Loss) ในสถานการณ์ที่เกิดขึ้นแล้ว มักเกิดในกรณีที่มีความเจ็บป่วย การสูญเสียคนสำคัญ หรือถูกทำลายความเป็นตัวตน

3.1.2 การประเมินถึงการคุกคาม (Threat) คือ ความกังวลว่าจะเกิดสถานการณ์ที่ทำให้เจ็บปวดหรือเสียหายขึ้นในอนาคต เมื่อบุคคลประเมินว่ามีความคุกคามมากก็มักทำให้เกิดอารมณ์ทางลบ ดังการศึกษาที่พบว่า การประเมินถึงการคุกคามมีสัมพันธ์ทางบวกกับความวิตกกังวล (Roesch & Rowley, 2005) อย่างไรก็ตาม หากประเมินว่าสถานการณ์คุกคามไม่สูงเกินไป ก็อาจทำให้บุคคลสามารถวางแผนเพื่อรับมือกับเหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้นได้

3.1.3 การประเมินถึงความท้าทาย (Challenge) คือการประเมินว่าเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นถือเป็นประสบการณ์และโอกาสที่จะช่วยเพิ่มศักยภาพในการเติบโต ซึ่งเป็นแนวทางสำคัญที่บุคคลใช้ในการปรับตัว มักเกิดขึ้นเมื่อบุคคลรู้สึกว่าสามารถควบคุมตัวเองและเหตุการณ์ได้ โดยเป็นแนวทางสำคัญที่บุคคลใช้ในการปรับตัว ซึ่งจะนำไปสู่อารมณ์ทางบวก ทั้งนี้ การประเมินถึงความท้าทายอาจเกิดขึ้นพร้อมกับการประเมินถึงการคุกคามก็ได้

### 3.2 การประเมินทางปัญญาขั้นที่สอง

คือ การตัดสินว่าจะสามารถทำอะไรกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นได้บ้าง ประกอบด้วย การประเมินถึงทรัพยากรหรือทางเลือกที่สามารถใช้ในการเผชิญปัญหา ความสามารถในการควบคุม และการประเมินถึงผลลัพธ์ที่จะตามมาหากใช้วิธีการดังกล่าว ทั้งนี้ การประเมินถึงทรัพยากรอาจเป็นไปได้ทั้งทางร่างกาย ทางสังคม เช่น ผู้ที่จะให้การช่วยเหลือสนับสนุน ทางจิตวิทยา เช่น การรับรู้คุณค่าใน

ตนเอง และทางสันทัตถ์ ซึ่งมีความเป็นไปได้ว่าหากสถานการณ์มีลักษณะควบคุมได้ ตัวผู้ประเมินเอง ก็จะทำให้เกิดความมั่นใจ และนำไปสู่การเลือกใช้วิธีเผชิญปัญหาที่มีประสิทธิภาพ (Lazarus & Folkman, 1984)

แม้ว่าตามทฤษฎี การประเมินทางปัญญาทั้งสองขั้นจะอยู่แยกกันเพื่อความสะดวก และง่ายต่อการทำความเข้าใจ แต่ในความเป็นจริง ทั้งสองขั้นก็ไม่ได้แยกจากกันอย่างสิ้นเชิง และไม่จำเป็นว่าใครจะต้องเกิดขึ้นก่อน และอาจเกิดขึ้นพร้อมกันก็ได้ (Carpenter, 2016; Lazarus & Folkman, 1984) นอกจากนี้ เมื่อมีประเมินในครั้งแรกไปแล้วแต่สถานการณ์ยังไม่จบลง รวมทั้งบุคคลได้รับข้อมูลใหม่เพิ่มเติม ก็อาจทำให้เกิดการประเมินทางปัญญาซ้ำ (Reappraisal) ได้เช่นกัน

### 3.3 งานวิจัยที่เกี่ยวกับการประเมินทางปัญญาและการเผชิญปัญหา

บุคคลจะเลือกใช้วิธีเผชิญปัญหาการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์แบบใด ขึ้นอยู่กับการประเมินของบุคคลนั้นว่าวิธีใดจะช่วยป้องกันผลเสียที่อาจเกิดได้ดีที่สุด (Gahagan et al., 2016) ตามแนวคิดความเครียดและการเผชิญปัญหา (Lazarus & Folkman, 1984) การประเมินทางปัญญาคือ เป็นปัจจัยสำคัญที่มีอิทธิพลกับการเลือกใช้วิธีเผชิญปัญหาก่อนจะนำไปสู่ผลลัพธ์ โดยแนวคิดดังกล่าวมีงานวิจัยสนับสนุนหลายงาน ทั้งการศึกษาในบริบททั่วไปและบริบทการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์

สำหรับการประเมินทางปัญญาขั้นต้น ได้แก่การประเมินถึงความคุกคามและการประเมินถึงความทำร้าย จากการศึกษาพบว่าบุคคลที่ประเมินว่าเหตุการณ์มีความคุกคามสูง มักจะใช้วิธีเผชิญปัญหาทั้งแบบเข้าหาและหลีกเลี่ยงสูงเช่นกัน กล่าวคือพยายามใช้วิธีเผชิญปัญหาร่วมกันหลายวิธี แต่หากประเมินว่าเหตุการณ์ทำร้ายสูง จะนำไปสู่การเลือกใช้วิธีเผชิญปัญหาแบบเข้าหาสูง และแบบหลีกเลี่ยงต่ำ ดังเช่นการศึกษาเหยื่อของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์พบว่าผู้ที่ประเมินว่าเหตุการณ์มีความคุกคามสูงจะมีแนวโน้มใช้วิธีเผชิญปัญหาทั้งแบบเข้าหาและหลีกเลี่ยงสูงทั้งสองแบบ ส่วนผู้ที่ประเมินว่าเหตุการณ์มีความทำร้ายสูงจะใช้วิธีแบบหลีกเลี่ยงต่ำ (Na et al., 2015) ขณะที่การศึกษาในกลุ่มเด็กอายุ 9-14 ปี ในบริบทการถูกรังแกแบบออฟไลน์และความก้าวร้าว (Peer-aggression) พบว่าผู้ที่ประเมินว่าเหตุการณ์ทำร้ายสูงจะมีแนวโน้มเลือกใช้วิธีเผชิญปัญหาด้วยการขอความช่วยเหลือซึ่งเป็นวิธีแบบเข้าหาสูง (Hunter, Boyle, et al., 2004) ส่วนในบริบทสถานการณ์ความเครียดทั่วไป จากการศึกษาในกลุ่มนักศึกษา พบว่าผู้ที่ประเมินว่าเหตุการณ์การคุกคามสูง จะเลือกใช้วิธีเผชิญปัญหาทั้งแบบมุ่งจัดการปัญหาและมุ่งจัดการอารมณ์สูงเช่นกัน (Shewchuk, Elliott, MacNair-Semands, & Harkins, 1999) ด้านบริบทการเล่นกีฬาที่พบผลใกล้เคียงกัน โดยการศึกษาในกลุ่มนักบาสเกตบอลของ Anshel และ Wells (2000) พบว่าผู้ที่ประเมินว่าเหตุการณ์ทำร้ายสูงจะมีแนวโน้มใช้วิธีเข้าหาสูง ส่วนถ้าประเมินถึงการคุกคามสูงจะมีแนวโน้มใช้วิธีหลีกเลี่ยงสูง เช่นเดียวกับกลุ่มนักกีฬาทั่วไป พบว่าผู้ที่ประเมินว่าสถานการณ์มีความคุกคามสูง มีแนวโน้มใช้วิธีเผชิญปัญหาแบบหลีกเลี่ยง แต่ผลจะต่าง

จากบริบทการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ คือหากประเมินว่าสถานการณ์คุกคามต่ำจะใช้วิธีเข้าหาสูง (Dias, Cruz, & Fonseca, 2012)

ส่วนการประเมินขั้นที่สอง พบว่าบุคคลที่ประเมินว่าตนมีทรัพยากรที่มีในการจัดการ รวมถึงการประเมินว่าเหตุการณ์สามารถควบคุมได้ จะมีแนวโน้มเลือกใช้วิธีเผชิญปัญหาแบบเข้าหาสูง และเลือกใช้วิธีแบบหลีกเลี่ยงต่ำ ดังเช่นการศึกษาเหยื่อของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ในกลุ่มนักศึกษา พบว่าการประเมินถึงทรัพยากรในการเผชิญปัญหามีความสัมพันธ์ทางบวกกับวิธีเผชิญปัญหาแบบเข้าหา และสัมพันธ์ทางลบกับวิธีหลีกเลี่ยง (Na et al., 2015) ด้านการศึกษาการเผชิญความเครียดในสถานการณ์ทั่วไปกับกลุ่มนักเรียนชั้นมัธยมก็พบผลสอดคล้องกัน คือหากบุคคลประสบปัญหาเกี่ยวกับการเรียนและเพื่อนซึ่งถูกประเมินว่าเป็นปัญหาที่ควบคุมหรือคาดเดาได้ มีแนวโน้มใช้วิธีเผชิญปัญหาแบบเข้าหามาก แต่หากประสบปัญหาครอบครัวซึ่งควบคุมและป้องกันได้ยาก กลุ่มตัวอย่างจะมีแนวโน้มใช้วิธีหลีกเลี่ยงมาก โดยเฉพาะในกลุ่มผู้หญิง (Griffith, Dubow, & Ippolito, 2000)

จากผลการศึกษาดังที่กล่าวมา การประเมินทางปัญญาในสถานการณ์ต่าง ๆ ที่อาจทำให้เกิดความเครียดซึ่งรวมถึงการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ จึงเป็นปัจจัยสำคัญที่จะช่วยทำนายได้ว่าบุคคลจะเลือกเผชิญปัญหาด้วยวิธีการใด โดยการมีความยืดหยุ่นในการประเมินทางปัญญาจะเป็นผลดีกับบุคคลในการรับมือกับปัญหาได้ในอนาคต

### 3.4 เครื่องมือที่ใช้วัดการประเมินทางปัญญา

มาตรวัดที่พัฒนาขึ้นเพื่อใช้ศึกษาถึงความเครียดที่เกิดขึ้นได้ทั่วไป รวมทั้งในสถานการณ์ที่ยังไม่เกิดหรือคาดว่าจะเกิดในอนาคต และเหมาะกับการนำไปปรับใช้ในบริบทที่หลากหลาย ได้แก่ มาตรวัดการประเมินทางปัญญา (The Stress Appraisal Measure: SAM) ของ Peacock และ Wong (1990) ซึ่ง Carpenter (2016) เสนอว่าการพัฒนามาตรเพื่อใช้ในสถานการณ์ที่คาดว่าจะเกิดขึ้น ไม่จำเป็นต้องรวมองค์ประกอบการประเมินถึงความรู้สึกเจ็บปวดหรือเสียหาย (harm/loss) ที่เน้นศึกษาถึงสถานการณ์ที่เกิดขึ้นแล้วเข้าไป โดยมาตร SAM ประกอบด้วยการประเมินทางปัญญาขั้นต้น 3 ด้าน ได้แก่ การคุกคาม ความท้าทาย และการรับรู้ถึงผลกระทบของสถานการณ์ ส่วนการประเมินขั้นที่สองเน้นไปที่การควบคุมสถานการณ์ แบ่งเป็น 3 ด้านเช่นกัน คือ ความสามารถในการควบคุมของตนเอง, ความสามารถในการควบคุมผู้อื่น, และไม่สามารถควบคุมได้

อย่างไรก็ตาม แม้มมาตร SAM (Peacock & Wong, 1990) จะถูกนำไปใช้อย่างแพร่หลาย แต่ก็ยังมีปัญหาเรื่องความสอดคล้องภายในขององค์ประกอบแต่ละด้าน Roesch และ Rowley (2005) จึงได้นำมาตรดังกล่าวมาปรับปรุงเพื่อใช้กับกลุ่มนักศึกษามหาวิทยาลัย จากการศึกษาวิเคราะห์องค์ประกอบทางสถิติทั้งแบบสำรวจและยืนยัน และตัดข้อคำถามที่ไม่ชัดเจนว่าอยู่ใน

องค์ประกอบได้ออกไป จึงได้เป็นมาตรการประเมินทางปัญญาที่ประกอบด้วย 4 องค์ประกอบ ได้แก่ การคุกคาม ความท้าทาย การรับรู้ถึงผลกระทบของสถานการณ์ และการประเมินถึงทรัพยากร

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยสนใจศึกษาถึงการประเมินทางปัญญาทั้งขั้นต้นและขั้นที่สอง ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีของ Lazarus และ Folkman (1984) โดยจะใช้มาตรวัดการประเมินทางปัญญาของ Roesch และ Rowley (2005) และเลือกศึกษาถึงการประเมินทางปัญญา 3 ด้าน ได้แก่ การประเมินถึงการคุกคาม ความท้าทาย และทรัพยากร

#### 4. ปัจจัยที่สัมพันธ์กับการเผชิญปัญหาการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์และการประเมินทางปัญญา

การศึกษาที่ผ่านมาพบปัจจัยที่มีความสัมพันธ์หรือส่งผลต่อการเลือกวิธีเผชิญปัญหาและการประเมินทางปัญญา โดยมีทั้งปัจจัยส่วนบุคคล เช่น เพศและประสบการณ์การเป็นเหยื่อการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ รวมถึงปัจจัยทางสถานการณ์ เช่น ความถี่ และความเป็นนิรนามของผู้กระทำ ซึ่งสามารถสรุปได้ดังนี้

##### 4.1 เพศและประสบการณ์การเป็นเหยื่อ

การศึกษาพบว่าเหยื่อที่เคยถูกรังแกในพื้นที่ไซเบอร์เพศหญิงมีแนวโน้มเลือกใช้วิธีขอความช่วยเหลือจากผู้อื่นมากกว่าเพศชาย ส่วนเมื่อเปรียบเทียบกับผู้ที่ไม่เคยตกเป็นเหยื่อ พบว่าเหยื่อไซเบอร์จะมีแนวโน้มเลือกใช้วิธีบล็อกน้อยกว่า และขอความช่วยเหลือมากกว่า ซึ่งเป็นไปได้ว่าวิธีบล็อกอาจไม่ช่วยแก้ปัญหาในระยะยาว เพราะผู้กระทำก็ยังสามารถหาหนทางมากระทำซ้ำได้อยู่ดี (Machmutow et al., 2012; Orel et al., 2017)

##### 4.2 ความถี่ของสถานการณ์

###### 4.2.1 ความถี่ของสถานการณ์กับรูปแบบการเผชิญปัญหา

งานวิจัยหลายงานพบว่าความถี่ของสถานการณ์ที่บุคคลถูกรังแกหรือถูกคุกคามสัมพันธ์กับการเลือกใช้วิธีเผชิญปัญหาแบบหลีกเลี่ยง กล่าวคือยิ่งเหตุการณ์มีความถี่มาก บุคคลยิ่งมีแนวโน้มใช้วิธีเผชิญปัญหาแบบหลีกเลี่ยงมาก ดังตัวอย่างเช่นการศึกษาเหยื่อการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ในกลุ่มนักศึกษา พบว่าความถี่ของเหตุการณ์สัมพันธ์ทางบวกกับการใช้วิธีเผชิญปัญหาแบบหลีกเลี่ยง (Na et al., 2015) ด้านการศึกษาเปรียบเทียบในกลุ่มนักเรียน พบว่าเหยื่อของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ซึ่งเป็นเหยื่อของเหตุการณ์ที่มีความถี่สูงจะเลือกใช้วิธีหลีกเลี่ยงมากกว่าเหยื่อของการถูกคุกคามทางออนไลน์ซึ่งเป็นเหตุการณ์ที่มีความถี่ต่ำกว่า (Machackova et al., 2013) ขณะที่การศึกษาในประเทศไทยด้วยวิธีสัมภาษณ์เชิงลึกจากผู้ที่มีประสบการณ์ตรงทั้งที่เคยเป็นผู้กระทำและเหยื่อในกลุ่มนักเรียนมัธยมและอาชีวศึกษา พบว่ากลุ่มตัวอย่างจะรับมือได้ง่ายกว่าหากเป็นเหตุการณ์

ที่ไม่ได้มีการเผยแพร่ข้อมูลไปยังสาธารณะ ส่วนถ้าเป็นแบบสาธารณะจะรับมือได้ยาก เพราะทั้งเหยื่อและผู้กระทำต่างไม่สามารถยับยั้งข้อมูลที่เผยแพร่ออกไปแล้ว มีโอกาสเกิดการส่งต่อกัน กลายเป็นการกระทำซ้ำ ๆ จากผู้กระทำเป็นกลุ่มได้ (Surat, 2011)

ส่วนการศึกษาในบริบทอื่นก็พบผลเช่นเดียวกัน ดังตัวอย่างการศึกษาการรังแกในที่ทำงานในประเทศไอซ์แลนด์ พบความสัมพันธ์ระหว่างการถูกรังแกที่เพิ่มมากขึ้นกับการใช้วิธีเผชิญปัญหาแบบหลีกเลี่ยง (Jóhannsdóttir & Ólafsson, 2004) ด้านการศึกษา ในกลุ่มนักศึกษาชาวจีนพบว่าความถี่และความเข้มข้นของสถานการณ์ที่ทำให้เกิดความเครียด เช่น สถานการณ์เกี่ยวกับการเรียน มีสหสัมพันธ์ทางบวกกับการเผชิญปัญหาแบบหลีกเลี่ยงและการติดเกมออนไลน์ โดยการติดเกมอาจถือเป็นการหลีกเลี่ยงเชิงพฤติกรรมได้เช่นกัน (Li, Zou, Wang, & Yang, 2016)

ขณะที่การศึกษาถึงความสัมพันธ์ระหว่างความถี่ของเหตุการณ์กับวิธีเผชิญปัญหาแบบเข้าหา ยังพบผลที่ไม่แน่นอน โดยในงานวิจัยของ Machackova et al. (2013) พบว่าเหยื่อการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ซึ่งมีความถี่มากจะเลือกใช้วิธีเผชิญปัญหาที่หลากหลายและมีพฤติกรรมเชิงรุก (Active) เช่น การมองหาการสนับสนุนทางสังคม การเผชิญหน้ากับผู้กระทำ มากกว่าเหยื่อความถี่น้อย ซึ่งตรงกันข้ามกับการศึกษาบางงานที่พบว่าความถี่ของการถูกรังแกสัมพันธ์ทางลบกับการใช้วิธีเผชิญปัญหาแบบรุก (Assertive) ทั้งนี้ บุคคลอาจเลือกวิธีเผชิญปัญหาแตกต่างกันตามลักษณะของสถานการณ์ได้เช่นกัน กล่าวคือหากถูกรังแกทางร่างกายและวามักจะใช้วิธีขอความช่วยเหลือจากบุคคลอื่นสูง แต่หากถูกรังแกในพื้นที่ไซเบอร์จะใช้วิธีเดียวกันนี้น้อยกว่า (Hochman, 2013)

#### 4.2.2 ความถี่ของสถานการณ์กับการประเมินทางปัญญา

งานวิจัยพบว่าความถี่ของสถานการณ์การถูกรังแกสัมพันธ์กับการประเมินทางปัญญา โดยยิ่งสถานการณ์มีความถี่มาก บุคคลยังมีแนวโน้มประเมินว่าสถานการณ์คุกคามตนเองมาก ในทางกลับกันก็จะประเมินว่ามีความทำหายน้อยและสามารถควบคุมเรื่องที่เกิดขึ้นได้น้อย ตัวอย่างเช่นงานวิจัยของ Na et al. (2015) พบว่ากลุ่มตัวอย่างที่ตกเป็นเหยื่อการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์บ่อยครั้ง จะประเมินว่าสถานการณ์มีความคุกคามมากและมีความทำหายน้อย ขณะที่การศึกษาในบริบทการรังแกแบบออฟไลน์กับกลุ่มนักเรียนชั้นมัธยมต้นในอิตาลี พบว่าเหยื่อที่เคยถูกรังแกไม่ว่าจะทางร่างกายหรือทางความสัมพันธ์ ยิ่งบ่อยครั้ง ยิ่งประเมินว่าเหตุการณ์มีความคุกคามกับตนสูง ทั้งในเชิงการประเมินตนเองทางลบ การรับรู้ของบุคคลอื่น และการสูญเสียความสัมพันธ์ (Giannotta, Settanni, Kliewer, & Ciairano, 2012) ส่วน Hunter และ Boyle (2002) ศึกษาพบว่าเพศและความถี่ของเหตุการณ์การรังแกในแบบออฟไลน์มีความสัมพันธ์กับการประเมินทางปัญญา โดยในกลุ่มเพศหญิง หากเหตุการณ์มีความถี่มาก เหยื่อจะยิ่งประเมินว่าควบคุมได้น้อย ทั้งยังมีปัจจัยด้านเวลาเข้ามาเกี่ยวข้อง กล่าวคือกลุ่มตัวอย่างมักรับรู้ว่าเหตุการณ์ควบคุมได้มากเมื่ออยู่ในช่วงเริ่มเกิดเหตุ แต่จะควบคุมได้น้อยลงเมื่อเหตุการณ์ดำเนินไปอย่างต่อเนื่องยาวนาน



#### 4.3 ความเป็นนิรนามของผู้กระทำ

ความเป็นนิรนามของผู้กระทำ หรือการที่ผู้กระทำสามารถเปิดเผยหรือปกปิดตัวตนของตนเองได้ เป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่มีอิทธิพลต่อการเลือกวิธีเผชิญปัญหา รวมทั้งผลลัพธ์ที่อาจเกิดขึ้น Sticca และ Perren (2013) ได้เสนอสาเหตุที่ทำให้บุคคลรู้สึกว่าการคุ้มครองตัวตนไม่ได้ว่าอาจเกิดจากขอบเขตของผู้กระทำที่สามารถเป็นใครก็ได้ และการที่สถานการณ์สามารถเกิดได้ไม่ว่าจะในสถานที่หรือเวลาใด ทั้งนี้พบว่าความเป็นนิรนามของผู้กระทำมีอิทธิพลต่อการรับรู้ถึงความรุนแรงของเหตุการณ์การรังแกสูงยิ่งกว่าความเป็นสาธารณะและช่องทางของสื่อ โดยจะทำให้เหยื่อรู้สึกกลัว ไม่ปลอดภัย และไร้อำนาจ (Mascotto, 2015; Smith et al., 2008; Sticca & Perren, 2013)) สอดคล้องกับการศึกษาในสวีเดนที่พบว่าความเป็นนิรนามเป็นเหตุผลหนึ่งที่ทำให้กลุ่มตัวอย่างรู้สึกแย่ร่วมกับเหตุผลอื่น เช่น ความเป็นสาธารณะของเหตุการณ์ การขาดวิธีรับมือที่มีประสิทธิภาพ และความรู้สึกไม่มีทางหนี โดยกลุ่มตัวอย่างจะรับรู้ถึงความรุนแรงในเหตุการณ์การรังแกในพื้นที่ไซเบอร์แบบสาธารณะมากกว่าแบบส่วนตัว และมีผลไม่แตกต่างกันทั้งในเพศหญิงและชาย ซึ่งต่างจากเหตุผลอื่นที่พบว่าเพศหญิงจะรับรู้ได้มากกว่าเพศชาย (Slonje et al., 2013) ขณะที่การสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างอายุ 15-24 ปี พบว่า การไม่ทราบตัวผู้กระทำอาจทำให้เหยื่อรู้สึกถึงความเดียวดายและความต่อเนื่องของเหตุการณ์สูง แต่ในทางกลับกัน หากผู้กระทำเป็นคนที่สนิทกับเหยื่อมาก เหยื่อก็มักจะยิ่งมากขึ้น (Dredge, Gleeson, & de la Piedad Garcia, 2014) นอกจากนี้ ความเป็นนิรนามของผู้กระทำยังอาจไปจำกัดทางเลือกในการเผชิญปัญหาของเหยื่อ ซึ่งจะไม่สามารถใช้วิธีแบบเข้าหา เช่น การเผชิญหน้าหรือการแก้แค้นได้ อีกทั้งยังทำให้เหยื่อไม่ทราบเจตนาที่แท้จริงของผู้กระทำ (Gahagan et al., 2016; Mascotto, 2015)

### 5. การพัฒนาสมมติฐานการวิจัย

แม้งานวิจัยเกี่ยวกับรูปแบบการเผชิญปัญหาการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์จะมีการอ้างอิงถึงกระบวนการเผชิญความเครียดตามแนวทางของ Lazarus และ Folkman (1984) อยู่หลายงาน แต่กลับพบว่ายังไม่มีการศึกษาถึงการเลือกเผชิญปัญหาโดยใช้การประเมินทางปัญญาเป็นตัวแปรส่งผ่าน เพื่อตอบคำถามว่าในสถานการณ์เดียวกัน เหตุใดบุคคลจึงเลือกเผชิญปัญหาด้วยวิธีที่ต่างกัน โดยการศึกษาครั้งนี้คำถามในการวิจัยและสมมติฐาน ดังนี้

#### 5.1 ความถี่ของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์กับรูปแบบการเผชิญปัญหา

คำถามวิจัยข้อที่ 1 ความถี่ของเหตุการณ์การรังแกในพื้นที่ไซเบอร์มีอิทธิพลต่อรูปแบบการเผชิญปัญหาหรือไม่

งานวิจัยหลายงานพบว่าความถี่ของสถานการณ์การถูกรังแกหรือถูกคุกคามมีความสัมพันธ์กับการเลือกใช้วิธีเผชิญปัญหาแบบหลีกเลี่ยง เช่น การศึกษาในเกาหลีใต้พบความสัมพันธ์ระหว่างสองตัวแปร กล่าวคือ ยิ่งเหตุการณ์มีความถี่มาก บุคคลก็ยังมีแนวโน้มใช้วิธีเผชิญปัญหาแบบหลีกเลี่ยงมาก (Na et al., 2015) ส่วนการศึกษาในกลุ่มนักเรียนชาวเช็ก พบว่า เหตุของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์จะเลือกใช้วิธีหลีกเลี่ยงมากกว่าเหตุของการถูกคุกคามทางออนไลน์ซึ่งเป็นเหตุการณ์ที่มีความถี่น้อยกว่า (Machackova et al., 2013) ด้านการศึกษาในบริบทอื่น เช่น การศึกษาการรังแกในที่ทำงานก็ได้ผลสอดคล้องกัน (Jóhannsdóttir & Ólafsson, 2004)

ส่วนการศึกษาถึงความสัมพันธ์ระหว่างความถี่ของเหตุการณ์กับวิธีเผชิญปัญหาแบบเข้าหา ยังพบผลที่ไม่แน่นอน แต่การศึกษาของ Machackova et al. (2013) ในบริบทการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ก็พบว่าเหยื่อจะเลือกใช้วิธีเผชิญปัญหาที่หลากหลายและมีพฤติกรรมเชิงรุก (Active) มากกว่ากลุ่มเหยื่อความถี่น้อย ตรงกับแนวคิดของ Tokunaga (2010) ที่เสนอว่าหากเหตุการณ์มีความถี่หรือรุนแรงมากขึ้น รูปแบบการเผชิญปัญหาเชิงรุก (Active) อาจมีประสิทธิภาพมากกว่า

ผู้วิจัยจึงพัฒนาเป็น **สมมติฐานข้อที่ 1** คือ ความถี่ของเหตุการณ์การรังแกในพื้นที่ไซเบอร์มีอิทธิพลต่อรูปแบบการเผชิญปัญหา โดยมีอิทธิพลทางบวกต่อทั้งการเผชิญปัญหาแบบเข้าหา และการเผชิญปัญหาแบบหลีกเลี่ยง

## 5.2 ความถี่ของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์กับการประเมินทางปัญญา

คำถามวิจัยข้อที่ 2 ความถี่ของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์มีอิทธิพลต่อการประเมินทางปัญญาหรือไม่

ด้วยลักษณะของสื่อดิจิทัลที่มีความเป็นสาธารณะ จึงอาจแพร่ขยายไปโดยที่แม้แต่ผู้กระทำเองไม่สามารถควบคุมได้ (Slonje et al., 2013) ยิ่งเหตุการณ์มีความถี่สูง ปัญหาจึงอาจยิ่งยากที่จะควบคุม การศึกษาของ Na et al. (2015) พบว่าความถี่ของการตกเป็นเหยื่อการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์มีความสัมพันธ์ทางบวกกับความรู้สึกถูกคุกคาม และสัมพันธ์ทางลบกับความท้าทายและความรู้สึกควบคุมได้ กล่าวคือผู้ที่ตกเป็นเหยื่อในเหตุการณ์ที่มีความถี่สูงมาก จะยิ่งประเมินว่าเหตุการณ์นั้นคุกคามความเป็นอยู่ของพวกเขามาก ทำทายน้อย และรู้สึกว่าเหตุการณ์ควบคุมไม่ได้ สอดคล้องกับการศึกษาในบริบทการรังแกแบบดั้งเดิมของ Hunter และ Boyle (2002) ที่พบว่ากลุ่มเหยื่อผู้หญิงจะรู้สึกว่าเหตุการณ์ควบคุมได้น้อยหากสถานการณ์มีความถี่สูง ขณะที่การศึกษารังแกในที่ทำงาน พบว่าเหยื่อที่ประสบกับการรังแกบ่อยครั้ง มีแนวโน้มรับรู้สถานะการเป็นเหยื่อของตนเอง (Self-labeling) มาก ซึ่งการรับรู้ดังกล่าวก็เป็นตัวบ่งชี้หนึ่งของการประเมินถึงความรู้สึกถูกคุกคาม (Hewett, Liefoghe, Visockaite, & Roongremgsuke, 2016)

ผู้วิจัยจึงพัฒนาเป็น**สมมติฐานข้อที่ 2** คือ ความถี่ของเหตุการณ์การรังแกในพื้นที่ไซเบอร์มีอิทธิพลต่อการประเมินทางปัญญา โดยมีอิทธิพลทางบวกต่อการประเมินความรู้สึกถูกคุกคามและมีอิทธิพลทางลบต่อการประเมินความท้าทายและการประเมินถึงทรัพยากร

### 5.3 การประเมินทางปัญญากับรูปแบบการเผชิญปัญหา

คำถามวิจัยที่ 3 การประเมินทางปัญญามีอิทธิพลต่อรูปแบบการเผชิญปัญหาหรือไม่ การประเมินทางปัญญาในสถานการณ์ที่อาจทำให้เกิดความเครียด เป็นปัจจัยสำคัญที่มีอิทธิพลกับการเลือกใช้วิธีเผชิญปัญหาก่อนจะนำไปสู่ผลลัพธ์ จากแนวคิดของ Lazarus และ Folkman (1984) เสนอว่าการประเมินว่าเหตุการณ์ควบคุมได้น้อย รวมถึงการที่บุคคลไม่มีทรัพยากรและเครื่องมือที่จะใช้รับมือกับสถานการณ์ จะนำไปสู่การใช้วิธีเผชิญปัญหาทางอารมณ์และการหลีกเลี่ยง ในทางกลับกันหากประเมินว่าเหตุการณ์สามารถควบคุมได้ จะนำไปสู่การใช้วิธีเผชิญปัญหาแบบแก้ไขปัญหา ซึ่งแนวคิดดังกล่าวมีงานวิจัยสนับสนุนหลายงาน ตัวอย่างในงานของ Na et al. (2015) ได้ศึกษาเหยื่อของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์พบว่า การประเมินถึงทรัพยากรในการเผชิญปัญหามีสหสัมพันธ์ทางบวกกับวิธีเข้าหาและสัมพันธ์ทางลบกับวิธีหลีกเลี่ยง ส่วน Parris, Varjas, Meyers และ Cutts (2012) ได้ใช้กระบวนการดังกล่าวเพื่อสร้างโมเดลสมมติฐานจากการสัมภาษณ์นักเรียน 20 คน แบ่งเป็น 2 ทาง ทางแรกหากประเมินว่าสถานการณ์ควบคุมไม่ได้จะนำไปสู่การยอมรับ ไม่ทำอะไร และให้ผลลัพธ์ทางลบ ส่วนทางที่สองหากประเมินว่าสถานการณ์ควบคุมได้จะนำไปสู่การสนับสนุนทางสังคมซึ่งจะให้ผลลัพธ์ทางบวก

ด้านการประเมินทางปัญญาถึงความคุกคามหรือความวิตกกังวลว่าเหตุการณ์อาจก่ออันตรายกับบุคคลได้ในอนาคต และการประเมินถึงความท้าทายซึ่งสื่อถึงความพร้อมที่จะเรียนรู้ไปกับเหตุการณ์ พบว่าการประเมินว่าเหตุการณ์มีความคุกคามมากจะนำไปสู่การใช้วิธีเผชิญปัญหาทั้งแบบเข้าหาและหลีกเลี่ยงสูง ขณะที่การประเมินว่าเหตุการณ์ทำหายนามากจะนำไปสู่การใช้วิธีเผชิญปัญหาแบบเข้าหาสูง และแบบหลีกเลี่ยงต่ำ ดังเช่นการศึกษาเหยื่อของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์พบว่าผู้ที่ประเมินว่าเหตุการณ์มีความคุกคามสูงจะมีแนวโน้มใช้วิธีเผชิญปัญหาทั้งแบบเข้าหาและหลีกเลี่ยงสูงทั้งสองแบบ ส่วนผู้ที่ประเมินว่าเหตุการณ์มีความท้าทายสูงจะใช้วิธีแบบหลีกเลี่ยงต่ำ (Na et al., 2015) ขณะที่การศึกษา ในบริบทการถูกรังแกแบบออฟไลน์และความก้าวร้าวจากเพื่อน (Peer-aggression) พบว่าผู้ที่ประเมินว่าเหตุการณ์ทำหายนามากจะมีแนวโน้มเลือกใช้วิธีเผชิญปัญหาด้วยการขอความช่วยเหลือสูงเช่นกัน (Hunter, Boyle, et al., 2004) ด้านการศึกษาการเผชิญปัญหาการเล่นกีฬาก็ได้ผลที่ใกล้เคียงกัน โดยในกลุ่มนักกีฬาบาสเกตบอลพบว่าผู้ที่ประเมินว่าเหตุการณ์มีความท้าทายสูงจะมีแนวโน้มใช้วิธีแบบเข้าหาสูง ส่วนถ้าประเมินว่าสถานการณ์คุกคามสูงจะมีแนวโน้มใช้วิธีหลีกเลี่ยง (Anshel & Wells, 2000)

ผู้วิจัยพัฒนาเป็นสมมติฐานข้อที่ 3 คือ การประเมินทางปัญญามีอิทธิพลต่อรูปแบบการเผชิญปัญหา โดยการประเมินความรู้สึกถูกคุกคามมีความสัมพันธ์ทางบวกต่อการเผชิญปัญหาแบบเข้าหาและหลีกเลี่ยง ส่วนการประเมินความท้าทายและการประเมินถึงทรัพยากรมีความสัมพันธ์ทางบวกต่อการเผชิญปัญหาแบบเข้าหาและสัมพันธ์ทางลบกับการเผชิญปัญหาแบบหลีกเลี่ยง

5.4 ความถี่ของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์กับรูปแบบการเผชิญปัญหา และการประเมินทางปัญญา

คำถามวิจัยที่ 4 ความถี่ของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์มีอิทธิพลต่อรูปแบบการเผชิญปัญหา โดยมีการประเมินทางปัญญาเป็นตัวแปรส่งผ่านหรือไม่

จากโมเดลกระบวนการของความเครียดและการเผชิญปัญหา ซึ่ง Lazarus และ Folkman (1984) ได้เสนอไว้ว่า เมื่อเกิดเหตุการณ์ที่อาจนำไปสู่ความเครียด บุคคลจะประเมินถึงสถานการณ์ที่เกิดว่าสัมพันธ์กับสุขภาวะของตนอย่างไรและประเมินถึงทรัพยากรที่มีในการจัดการ จากนั้นจึงจะนำไปสู่การเลือกวิธีเผชิญปัญหาที่จะให้ผลลัพธ์ต่างกัน โดย Raskauskas และ Huynh (2015) เสนอว่าควรนำโมเดลดังกล่าวมาปรับใช้เพื่อศึกษาในบริบทของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ ขณะที่ Hunter และ Boyle (2002) ที่ศึกษาถึงการรังแกในแบบดั้งเดิมก็เสนอว่าโมเดล TMSM นั้นน่าจะเหมาะกับการนำมาปรับใช้ศึกษาเหยื่อที่ถูกรังแก เพราะมองการเผชิญปัญหาในลักษณะที่เป็นกระบวนการมากกว่าเป็นลักษณะนิสัย (Trait) กล่าวคือการเลือกใช้วิธีเผชิญปัญหานั้นมีอิทธิพลมาจากปัจจัยทั้งทางสถานการณ์ ในที่นี้คือความถี่และความเป็นนิรนามของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ และปัจจัยส่วนบุคคลในที่นี้คือการประเมินทางปัญญา

ผู้วิจัยพัฒนาเป็นสมมติฐานข้อที่ 4 คือ ความถี่ของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์มีอิทธิพลทางอ้อมต่อรูปแบบการเผชิญปัญหาแบบเข้าหาและหลีกเลี่ยง โดยมีการประเมินทางปัญญาได้แก่ การประเมินถึงความคุกคาม การประเมินความท้าทาย และการประเมินถึงทรัพยากรเป็นตัวแปรส่งผ่าน

5.5 ความถี่ของเหตุการณ์การรังแกในพื้นที่ไซเบอร์กับการประเมินทางปัญญา และความเป็นนิรนาม

คำถามวิจัยที่ 5 ความถี่ของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์มีอิทธิพลต่อการประเมินทางปัญญา โดยมีความเป็นนิรนามของผู้กระทำเป็นตัวแปรกำกับหรือไม่

คุณสมบัติหนึ่งที่ทำให้การรังแกในพื้นที่ไซเบอร์แตกต่างจากการรังแกรูปแบบดั้งเดิมก็คือความเป็นนิรนามของผู้กระทำ (Tokunaga, 2010) หรือก็คือการที่ผู้กระทำสามารถเปิดเผยหรือปกปิดอัตลักษณ์ของตนเองหรือไม่ก็ได้ โดยความเป็นนิรนามของผู้กระทำมีอิทธิพลต่อการรับรู้ถึงความรุนแรงของเหตุการณ์สูงยิ่งกว่าความเป็นสาธารณะและช่องทางของการรังแก และอาจทำให้เหยื่อรู้สึกว่าตนควบคุมเหตุการณ์ได้น้อยลง (Sticca & Perren, 2013) เนื่องจากเหยื่อไม่สามารถทราบความ

ตั้งใจที่แน่ชัดของผู้กระทำ จึงอาจทำให้รู้สึกกลัว ไม่ปลอดภัย เกิดความขัดข้องใจ สับสน และไม่มีอำนาจ ความเป็นนิรนามจึงอาจมีผลต่อการประเมินทางปัญญาก่อนจะนำไปสู่การเผชิญปัญหาได้ จึงอาจเป็นไปได้ว่าความเป็นนิรนามจะยังทำให้การประเมินถึงความคุกคามเข้มข้นขึ้น ขณะที่การประเมินถึงความท้าทายและทรัพยากรลดลง ไม่ว่าจะในเหตุการณ์ที่มีความถี่มากหรือน้อยก็ตาม

ผู้วิจัยพัฒนาเป็น**สมมติฐานข้อที่ 5** คือ ความเป็นนิรนามของผู้กระทำในเหตุการณ์การรังแกในพื้นที่ไซเบอร์มีอิทธิพลกำกับความสัมพันธ์ระหว่างความถี่ของเหตุการณ์กับการประเมินทางปัญญา แบ่งเป็นการประเมินความรู้สึกรู้สึกคุกคาม การประเมินความท้าทาย และการประเมินถึงทรัพยากร

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาอิทธิพลของความถี่ของเหตุการณ์การรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ต่อรูปแบบการเผชิญปัญหาแบบเข้าหาและแบบหลีกเลี่ยง โดยมีการประเมินทางปัญญา ได้แก่ การประเมินถึงความคุกคาม ความท้าทาย และทรัพยากรเป็นตัวแปรส่งผ่าน
2. เพื่อศึกษาถึงอิทธิพลกำกับของความเป็นนิรนามของผู้กระทำ ในความสัมพันธ์ระหว่างความถี่ของเหตุการณ์การรังแกในพื้นที่ไซเบอร์และการประเมินทางปัญญา

### ขอบเขตการวิจัย

การวิจัยนี้ศึกษากับกลุ่มประชากรนิสิตนักศึกษาในระดับชั้นปริญญาตรีทั้งที่ศึกษาอยู่ในมหาวิทยาลัยรัฐและเอกชนในประเทศไทย อายุระหว่าง 18-25 ปี

### คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย

1. การรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ หมายถึง พฤติกรรมก้าวร้าวหรือมุ่งร้ายของบุคคลหรือกลุ่มบุคคลที่มีเจตนาให้ผู้อื่นได้รับผลกระทบหรือความเสียหาย โดยกระทำผ่านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ เป็นการกระทำซ้ำ และผู้กระทำมีอำนาจเหนือกว่าเหยื่อซึ่งอาจเป็นในทางการรับรู้ของฝ่ายใดฝ่ายหนึ่ง ในงานวิจัยนี้สนใจศึกษาการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ซึ่งเกิดขึ้นบนสื่อสังคมออนไลน์
2. ความถี่ของเหตุการณ์การรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ หมายถึง จำนวนครั้งที่เกิดการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ โดยเหตุการณ์ที่มีความถี่ต่ำคือเกิดขึ้น 2-3 ครั้ง/เดือน ส่วนความถี่สูงคือเกิดขึ้น 6-7 ครั้ง/เดือน
3. การเผชิญปัญหาการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ หมายถึง วิธีที่บุคคลใช้จัดการเมื่อถูกรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ แบ่งเป็น 2 รูปแบบ คือ การเผชิญปัญหาแบบเข้าหาและแบบหลีกเลี่ยง

- 3.1 การเผชิญปัญหาแบบเข้าหา หมายถึง การพยายามเปลี่ยนแปลงเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น ด้วยการลงมือแก้ปัญหา ทำให้สามารถควบคุมเหตุการณ์ได้มากขึ้น หรือการปรับตัว เข้าหาความทุกข์คามที่เกิดขึ้น
- 3.2 การเผชิญปัญหาแบบหลีกเลี่ยง หมายถึง การพยายามลดความตึงเครียดหรือป้องกัน ความวิตกกังวลที่จะเกิดขึ้น โดยไม่เผชิญกับปัญหาโดยตรง หรือการออกห่างจากการ ถูกคุกคาม

นิยามเชิงปฏิบัติของการเผชิญปัญหาต่อการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ หมายถึง คะแนนที่ได้จาก มาตรการวัดการเผชิญปัญหาการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ซึ่งพัฒนาขึ้นใหม่ เป็นมาตรแบบลิเคิร์ต 5 ระดับ

4. การประเมินทางปัญญา หมายถึง การประเมินถึงสถานการณ์การถูกรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ ว่ามีผลกระทบต่อความเป็นอยู่ของคุณอย่างไร รวมถึงการประเมินถึงทรัพยากรที่มีในการจัดการกับ ปัญหา

- 4.1 การประเมินถึงการคุกคาม หมายถึง ความกังวลว่าเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจะทำให้บุคคล เจ็บปวดหรือเกิดความเสียหายได้ในอนาคต
- 4.2 การประเมินถึงความท้าทาย หมายถึง การประเมินว่าเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจะเป็น ประสบการณ์และโอกาสที่จะช่วยเพิ่มศักยภาพในการเติบโตของบุคคล
- 4.3 การประเมินถึงทรัพยากร หมายถึง ความเชื่อของคุณว่าคุณมีทางเลือกที่สามารถ ใช้เผชิญปัญหา

นิยามเชิงปฏิบัติของการประเมินทางปัญญา หมายถึง คะแนนที่ได้จากมาตรการประเมินทาง ปัญญาซึ่งผู้วิจัยพัฒนาขึ้นใหม่โดยดัดแปลงจาก The Stress Appraisal Measure (Roesch & Rowley, 2005) ประกอบด้วย 3 องค์ประกอบ ได้แก่ ความรู้สึกถูกคุกคาม ความท้าทาย และ ทรัพยากร เป็นมาตรแบบลิเคิร์ต 5 ระดับ

5. ความเป็นนิรนามของผู้กระทำ หมายถึง การที่ผู้กระทำการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ไม่เปิดเผย ตัวตนหรืออัตลักษณ์ที่แท้จริงของตนเอง และผู้ถูกกระทำก็ไม่ทราบแน่ชัดว่าผู้กระทำเป็นใคร

### ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

**ตัวแปรต้น** ได้แก่ ความถี่ของเหตุการณ์การรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ แบ่งเป็น 2 เงื่อนไข คือ เหตุการณ์ที่มีความถี่ต่ำ และเหตุการณ์ที่มีความถี่สูง

**ตัวแปรตาม** ได้แก่ รูปแบบการเผชิญปัญหาการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ แบ่งเป็น 2 รูปแบบ

1. การเผชิญปัญหาแบบเข้าหา
2. การเผชิญปัญหาแบบหลีกเลี่ยง

**ตัวแปรส่งผ่าน** ได้แก่ การประเมินทางปัญญาต่อการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ 3 รูปแบบ

1. การประเมินถึงการคุกคาม (Threat)
2. การประเมินถึงความท้าทาย (Challenge)
3. การประเมินถึงทรัพยากร (Resources)

**ตัวแปรกำกับ** ได้แก่ ความเป็นนิรนามของผู้กระทำ แบ่งเป็น 2 เงื่อนไข คือ รู้ตัวผู้กระทำ กับ ไม่รู้ตัวผู้กระทำ

### สมมติฐานการวิจัย

สมมติฐานการวิจัยแบ่งเป็น 5 ข้อหลัก มีรายละเอียดและกรอบแนวคิดการวิจัยดังภาพที่ 2 สมมติฐานข้อที่ 1 ความถี่ของเหตุการณ์การรังแกในพื้นที่ไซเบอร์มีอิทธิพลทางตรงต่อรูปแบบการเผชิญปัญหา

- 1.1 ความถี่ของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์มีอิทธิพลทางบวก ต่อการเผชิญปัญหาแบบเข้าหา
- 1.2 ความถี่ของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์มีอิทธิพลทางบวก ต่อการเผชิญปัญหาแบบหลีกเลี่ยง

สมมติฐานข้อที่ 2 ความถี่ของเหตุการณ์การรังแกในพื้นที่ไซเบอร์มีอิทธิพลต่อการประเมินทางปัญญา

- 2.1 ความถี่ของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์มีอิทธิพลทางบวก ต่อการประเมินความรู้สึกถูกคุกคาม
- 2.2 ความถี่ของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์มีอิทธิพลทางลบ ต่อการประเมินความท้าทาย
- 2.3 ความถี่ของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์มีอิทธิพลทางลบ ต่อการประเมินถึงทรัพยากร

สมมติฐานข้อที่ 3 การประเมินทางปัญญามีอิทธิพลต่อรูปแบบการเผชิญปัญหา

- 3.1 การประเมินความรู้สึกถูกคุกคามมีอิทธิพลทางบวก ต่อการเผชิญปัญหาแบบเข้าหา
- 3.2 การประเมินความรู้สึกถูกคุกคามมีอิทธิพลทางบวก ต่อการเผชิญปัญหาแบบหลีกเลี่ยง
- 3.3 การประเมินความท้าทายมีอิทธิพลทางบวก ต่อการเผชิญปัญหาแบบเข้าหา
- 3.4 การประเมินความท้าทายมีอิทธิพลทางลบ ต่อการเผชิญปัญหาแบบหลีกเลี่ยง
- 3.5 การประเมินถึงทรัพยากรมีอิทธิพลทางบวก ต่อการเผชิญปัญหาแบบเข้าหา
- 3.6 การประเมินถึงทรัพยากรมีอิทธิพลทางลบ ต่อการเผชิญปัญหาแบบหลีกเลี่ยง

สมมติฐานข้อที่ 4 ความถี่ของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์มีอิทธิพลทางอ้อมต่อรูปแบบการเผชิญปัญหา โดยมีการประเมินทางปัญญาเป็นตัวแปรส่งผ่าน

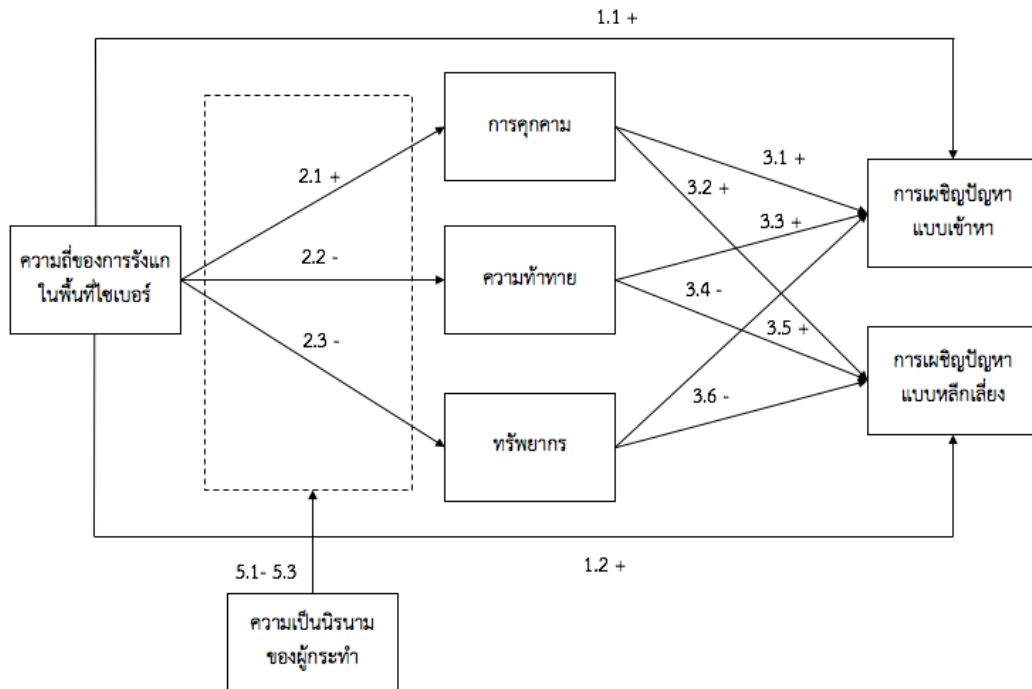
- 4.1 ความถี่ของเหตุการณ์การรังแกในพื้นที่ไซเบอร์มีอิทธิพลทางอ้อมต่อการเผชิญปัญหาแบบเข้าหา โดยมีการประเมินความรู้สึกถูกคุกคามเป็นตัวแปรส่งผ่าน

- 4.2 ความถี่ของเหตุการณ์การรังแกในพื้นที่ไซเบอร์มีอิทธิพลทางอ้อมต่อการเผชิญปัญหาแบบ  
เข้าหา โดยมีการประเมินความท้าทายเป็นตัวแปรส่งผ่าน
- 4.3 ความถี่ของเหตุการณ์การรังแกในพื้นที่ไซเบอร์มีอิทธิพลทางอ้อมต่อการเผชิญปัญหาแบบ  
เข้าหา โดยมีการประเมินถึงทรัพยากรเป็นตัวแปรส่งผ่าน
- 4.4 ความถี่ของเหตุการณ์การรังแกในพื้นที่ไซเบอร์มีอิทธิพลทางอ้อมต่อการเผชิญปัญหาแบบ  
หลีกเลี่ยง โดยมีการประเมินความรู้สึกถูกคุกคามเป็นตัวแปรส่งผ่าน
- 4.5 ความถี่ของเหตุการณ์การรังแกในพื้นที่ไซเบอร์มีอิทธิพลทางอ้อมต่อการเผชิญปัญหาแบบ  
หลีกเลี่ยง โดยมีการประเมินความท้าทายเป็นตัวแปรส่งผ่าน
- 4.6 ความถี่ของเหตุการณ์การรังแกในพื้นที่ไซเบอร์มีอิทธิพลทางอ้อมต่อการเผชิญปัญหาแบบ  
หลีกเลี่ยง โดยมีการประเมินถึงทรัพยากรเป็นตัวแปรส่งผ่าน

สมมติฐานข้อที่ 5 ความถี่ของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์มีอิทธิพลต่อการประเมินทางปัญญา โดยมี  
ความเป็นนิรนามของผู้กระทำเป็นตัวแปรกำกับ

- 5.1 ความถี่ของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์มีอิทธิพลทางบวกต่อการประเมินความรู้สึกถูก  
คุกคาม โดยมีความเป็นนิรนามของผู้กระทำเป็นตัวแปรกำกับ โดยในเงื่อนไขที่มีความ  
เป็นนิรนาม จะทำให้อิทธิพลของความถี่ของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ต่อการประเมิน  
การคุกคามเพิ่มขึ้น
- 5.2 ความถี่ของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์มีอิทธิพลทางลบต่อการประเมินความท้าทาย โดยมี  
ความเป็นนิรนามของผู้กระทำเป็นตัวแปรกำกับ โดยในเงื่อนไขที่มีความเป็นนิรนาม จะ  
ทำให้อิทธิพลของความถี่ของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ต่อการประเมินความท้าทาย  
เพิ่มขึ้น
- 5.3 ความถี่ของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์มีอิทธิพลทางลบต่อการประเมินถึงทรัพยากร โดยมี  
ความเป็นนิรนามของผู้กระทำเป็นตัวแปรกำกับ โดยในเงื่อนไขที่มีความเป็นนิรนาม จะ  
ทำให้อิทธิพลของความถี่ของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ต่อการประเมินถึงทรัพยากร  
เพิ่มขึ้น





ภาพที่ 2 กรอบแนวคิดในการวิจัย

### ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เพิ่มองค์ความรู้ให้กับการศึกษาเกี่ยวกับการเผชิญปัญหาการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ โดยเฉพาะในกลุ่มนิสิตนักศึกษาในประเทศไทย
2. ได้มาตรฐานการประเมินทางปัญญาและมาตรฐานการเผชิญปัญหาการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ ฉบับภาษาไทย
3. ได้โมเดลเชิงสาเหตุที่อธิบายถึงกระบวนการเลือกรูปแบบการเผชิญปัญหาการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ ผ่านการประเมินทางปัญญา ซึ่งอาจนำไปสู่การช่วยเหลือผู้ที่ตกเป็นเหยื่อให้สามารถเลือกใช้วิธีเผชิญปัญหาได้อย่างเหมาะสม

## บทที่ 2

### วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง ใช้วิธีสร้างสถานการณ์สมมติ (Hypothetical approach) โดยให้กลุ่มตัวอย่างอ่านและจินตนาการถึงสถานการณ์การรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ที่ผู้วิจัยเขียนขึ้น แล้วจึงวัดการประเมินทางปัญญาและวิธีเผชิญปัญหาหากอยู่ในสถานการณ์นั้น ส่วนการวิเคราะห์ข้อมูลจะใช้การวิเคราะห์เส้นทางเพื่อทดสอบสมมติฐาน มีรายละเอียดดังนี้

#### กลุ่มตัวอย่าง

นิสิตนักศึกษาปริญญาตรี ซึ่งกำลังศึกษาอยู่ในมหาวิทยาลัยรัฐหรือเอกชน อายุระหว่าง 18-25 ปี จำนวน 264 คน การคำนวณขนาดกลุ่มตัวอย่างใช้เกณฑ์การวิเคราะห์เส้นทาง 1 พารามิเตอร์ ต่อกลุ่มตัวอย่าง 10 คน (Schreiber, Nora, Stage, Barlow, & King, 2006) จากกรอบแนวคิดการวิจัยนี้มีพารามิเตอร์ทั้งหมด 26 พารามิเตอร์ จึงได้ขนาดกลุ่มตัวอย่าง 260 คน และเพื่อแบ่งกลุ่มตัวอย่างเข้าเงื่อนไขอย่างเท่าเทียมกัน 8 เงื่อนไข จึงเก็บเพิ่มเป็น 264 คน หรือเงื่อนไขละ 33 คน การเก็บข้อมูลแบบกระดาษจะเก็บในมหาวิทยาลัยรัฐ 2 แห่ง และเอกชน 2 แห่ง

#### การพิทักษ์สิทธิ์กลุ่มตัวอย่าง

การวิจัยนี้ผ่านการพิจารณาจากคณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในคน กลุ่มสหสถาบัน ชุดที่ 1 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ตาม COA NO. 035/2561 เมื่อวันที่ 8 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2561 โดยใช้วิธีเก็บข้อมูลตามสะดวกผ่านแบบสอบถามกระดาษและแบบออนไลน์ กลุ่มตัวอย่างจะได้อ่านและรับทราบสิทธิ์ในการเข้าร่วมการวิจัย โดยการเก็บข้อมูลจะไม่มีการระบุชื่อในทุกขั้นตอน กลุ่มตัวอย่างสามารถขอออกจากการวิจัยโดยไม่ต้องแจ้งเหตุผลแก่ผู้วิจัย และเนื่องจากการวิจัยเกี่ยวข้องกับการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ ผู้วิจัยจะให้ข้อมูลเพิ่มเติมว่าหากกลุ่มตัวอย่างเคยประสบเหตุการณ์และประสงค์ขอความช่วยเหลือหรือขอคำปรึกษา ผู้วิจัยยินดีประสานงานกับนักจิตวิทยาการปรึกษาผ่านศูนย์สุขภาพทางจิต คณะจิตวิทยา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยให้ตามความเหมาะสม

#### เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

แบบสอบถามแบ่งเป็น 5 ส่วน โดยผู้วิจัยได้รายงานวิธีการพัฒนาเครื่องมือและแบบสอบถามแต่ละอย่างโดยละเอียดไว้ในภาคผนวกแล้ว ในส่วนนี้จึงขอบรรยายลักษณะของเครื่องมือโดยสรุปดังต่อไปนี้

1. ข้อมูลส่วนบุคคล ได้แก่ เพศ อายุ มหาวิทยาลัย (รัฐ/ในกำกับของรัฐ หรือเอกชน) ความถี่ในการใช้งานอินเทอร์เน็ตในแต่ละวัน และประสบการณ์การมีส่วนร่วมกับการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์

2. สถานการณ์การรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ที่ได้ทำการทดสอบแล้ว 2 เรื่อง ได้แก่ สถานการณ์ที่มีผู้อื่นโพสต์ข้อความด่าว่า และสถานการณ์ที่มีผู้อื่นโพสต์ภาพน่าอับอายของบุคคลบนสื่อโซเชียลมีเดีย ทั้งสองเรื่องแบ่งเป็นเรื่องละ 4 เงื่อนไข ได้แก่ เงื่อนไขที่สถานการณ์มีความถี่สูงหรือต่ำ และรู้หรือไม่ รู้ตัวผู้กระทำ ผู้วิจัยคัดเลือกสถานการณ์ที่แต่งขึ้นจาก 4 เรื่อง ซึ่งอ้างอิงลักษณะของการรังแกพื้นที่ไซเบอร์ตามมาตร Cyberbullying Experiences Survey (CES) (Doane et al., 2013) โดยนำไปให้กลุ่มตัวอย่าง 41 คนอ่านและประเมิน มีเกณฑ์การคัดเลือกคือทั้งสองเรื่องได้คะแนนองค์ประกอบการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ด้านการรับรู้เจตนาของผู้รังแกและการรับรู้ว่าเป็นเหยื่อของการรังแก เฉลี่ยข้อละ 3 คะแนนขึ้นไป จากสเกล 0-5 คะแนน และพิจารณาการประเมินความถี่ของสถานการณ์ที่สามารถแยกแยะความถี่สูงต่ำได้ กล่าวคือ กลุ่มตัวอย่างร้อยละ 60 ขึ้นไประบุว่าหากสถานการณ์ที่อ่านเกิดขึ้น 2-3 ครั้งต่อเดือน คือมีความถี่ต่ำ และหากเกิดขึ้น 6-7 ครั้งต่อเดือน คือมีความถี่สูง ทั้งนี้การใช้สถานการณ์สองเรื่องเพื่อให้ผลที่ได้สามารถอ้างอิงกับการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ในภาพรวม ไม่จำกัดอยู่ที่สถานการณ์เดียว โปรดดูขั้นตอนการคัดเลือกสถานการณ์โดยละเอียดในภาคผนวก ก

3. แบบวัดตรวจสอบการจัดกระทำ ดังภาคผนวก ง แบ่งออกเป็น 3 ด้าน ได้แก่

3.1 องค์ประกอบการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ มีคำถามชี้วัด 2 ข้อ คือ “ฉันรู้สึกว้ากกำลังตกอยู่ในภาวะถูกกลั่นแกล้ง/รังแก/ล้อเลียน ในพื้นที่ไซเบอร์หรือทางออนไลน์ (Cyberbullying)” และ “บุคคลนั้นต้องการทำร้ายความรู้สึกของฉัน” แบ่งคำตอบเป็น 5 ระดับ ได้แก่ รู้สึกน้อยมาก จนถึงมากที่สุด (คะแนน 1-5) ซึ่งกลุ่มตัวอย่างจะต้องได้คะแนนเฉลี่ย 2 คะแนนขึ้นไปเพื่อสื่อว่ามีความรู้สึกถูกรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ หากได้คะแนนต่ำกว่าสองอาจแทบไม่รู้สึกเลยจึงจะคัดออก

3.2 การรับรู้ความถี่ของเหตุการณ์ ใช้คำถามว่า “ท่านรู้สึกว่าการรังแกเกิดขึ้นบ่อยแค่ไหน” แบ่งคำตอบเป็น 5 ระดับ ตั้งแต่ไม่บ่อยถึงบ่อยมาก โดยกลุ่มที่ได้อ่านเรื่องที่มีความถี่สูงจะต้องมีค่าเฉลี่ยการรับรู้ความถี่ของเหตุการณ์สูงกว่ากลุ่มที่ได้อ่านเรื่องที่มีความถี่ต่ำ

3.3 การรับรู้ความเป็นนิรนามของผู้กระทำ ใช้คำถามว่า “จากเหตุการณ์ที่ได้อ่านไปข้างต้น ท่านจำได้หรือไม่ว่าใครเป็นคนทำ” แบ่งคำตอบเป็นเพื่อนร่วมรุ่นที่อยู่คณะเดียวกัน กับแอดเค้าท์ที่ไม่มีข้อมูล/ไม่รู้แน่ชัด กลุ่มตัวอย่างจะต้องตอบได้ตรงตามสถานการณ์ที่อ่าน

4. มาตรวัดการประเมินทางปัญญา ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นใหม่เพื่อให้เข้ากับการประเมินถึงสถานการณ์การรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ โดยดัดแปลงจากมาตร The Stress Appraisal Measure (SAM) (Roesch & Rowley, 2005) 15 ข้อ และคิดคำถามขึ้นใหม่ 2 ข้อ แบ่งเป็น 3 ด้าน ได้แก่ ด้านการประเมินการคุกคาม 5 ข้อ ความท้าทาย 7 ข้อ และทรัพยากร 5 ข้อ ตรวจสอบความตรงตามเนื้อหาด้วยวิธีหาค่าดัชนีความสอดคล้องของวัตถุประสงค์ (IOC) โดยผู้ทรงคุณวุฒิ 3 ท่าน ได้แก่ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐสุดา เต็มพันธ์, อาจารย์ ดร.หยกฟ้า อิศรานนท์ และอาจารย์ ดร.สุภลักษณ์ ลวดลาย

ข้อที่ผ่านเกณฑ์คือได้คะแนนรวมเฉลี่ย 0.5 คะแนนขึ้นไป จากสเกล -1 ถึง 1 มี 13 ข้อ ส่วนข้อที่มีคะแนนต่ำกว่า 0.5 ได้ปรับปรุงเพิ่ม 4 ข้อ ตามคำแนะนำของผู้ทรงคุณวุฒิ

อย่างไรก็ตาม เนื่องจากผู้ทรงคุณวุฒิหนึ่งในสามท่านตั้งข้อสังเกตว่าข้อคำถามในด้านการประเมินการทำทนายอาญามีนิยามตรงกับการรับรู้ความสามารถในการเผชิญปัญหามากกว่า ผู้วิจัยและอาจารย์ที่ปรึกษาจึงพิจารณาตัดข้อคำถามเพิ่ม 4 ข้อ ให้มีประเด็นเหมือนข้อเดิม แต่ปรับให้มีความหมายว่าเป็นการรับรู้ความท้าทายมากขึ้น เช่น จากข้อกระทงเดิม “ฉันจัดการกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นได้อย่างแน่นอน” ปรับเป็นข้อใหม่ คือ “ฉันคิดว่าเหตุการณ์นี้ท้าทายความสามารถในการจัดการปัญหาของฉัน” เป็นต้น รวมเป็น 21 ข้อ แล้วนำไปทดสอบกับกลุ่มตัวอย่าง 175 ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้มาแยกวิเคราะห์เปรียบเทียบคุณภาพข้อกระทงในด้านการประเมินการทำทนายระหว่างชุดที่คิดขึ้นใหม่กับชุดเดิม พบว่าข้อกระทงชุดใหม่ทำให้ชุดข้อกระทงด้านความท้าทายโดยรวมมีค่าสัมประสิทธิ์อัลฟาของครอนบาคดีกว่า จึงตัดข้อกระทงเก่า 4 ข้อออก และใช้ข้อกระทงใหม่แทน

จากนั้นจึงนำข้อกระทงทั้งหมดไปวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงสำรวจ พบว่าข้อกระทงจับกลุ่มกันเป็นสี่องค์ประกอบเกินกว่าที่กำหนด จึงพิจารณาตัดองค์ประกอบสุดท้ายที่มีค่า Eigenvalues ต่ำ และมีข้อกระทงเพียง 2 ข้อออก และวิเคราะห์อีกครั้งจึงได้สามองค์ประกอบตามกำหนด แล้วทดสอบคุณภาพของข้อกระทงแต่ละข้อด้วยการพิจารณาค่าสหสัมพันธ์ระหว่างข้อคำถามกับคะแนนรวมของข้ออื่น ๆ ในมาตร (CITC) ตัดข้อกระทงที่มีค่า Cross-loading ออก 2 ข้อ จึงเหลือข้อกระทง 13 ข้อ

ทั้งนี้ เมื่อนำมาตรไปเก็บข้อมูลจริง พบว่าด้านการประเมินการคุกคามมีค่าสัมประสิทธิ์อัลฟาของครอนบาคเพียง .639 จึงพิจารณาตัดข้อกระทงที่มีค่า CITC ต่ำกว่า .3 ออก 1 ข้อ ทำให้ค่าเพิ่มเป็น .708 ในขั้นสุดท้ายนำข้อกระทงที่เหลือ จำนวน 12 ข้อ มาวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยัน (CFA) เพื่อทดสอบว่าโมเดลการวัดที่ระบุสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์หรือไม่ โดยใช้ข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 264 คนในขั้นเก็บข้อมูลจริง พบว่าโมเดลการวัดดังกล่าวสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์ที่  $\chi^2(51, N=264) = 110.098$ ,  $\chi^2/df = 2.159$ ,  $CFI = .952$ ,  $RMSEA = .066$ ,  $RMR = .048$  ผู้วิจัยทดสอบความเที่ยงแบบความสอดคล้องภายในด้วยการคำนวณค่าสัมประสิทธิ์อัลฟาของครอนบาคทีละด้าน โดยแบ่งการประเมินทางปัญญาเป็น 3 ด้าน คือ การประเมินการคุกคาม 3 ข้อ (Cronbach's  $\alpha = .708$ ) การประเมินความท้าทาย 6 ข้อ (Cronbach's  $\alpha = .862$ ) และการประเมินทรัพยากร 3 ข้อ (Cronbach's  $\alpha = .822$ ) กลุ่มตัวอย่างตอบข้อกระทงแต่ละข้อด้วยมาตรประมาณค่าแบบลิเคิร์ต 5 ระดับ คำตอบแบ่งเป็นไม่เห็นด้วยมากที่สุด (1) ไปจนถึงเห็นด้วยมากที่สุด (5) โปรดดูขั้นตอนการพัฒนามาตรโดยละเอียดในภาคผนวก ก

5. มาตรวัดการเผชิญปัญหาการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นใหม่เนื่องจากปัจจุบันยังไม่มีมาตรที่ใช้อย่างเป็นสากล และเพื่อสร้างข้อกระทงใหม่ให้เข้ากับบริบทของสังคมไทยมากขึ้น

โดยดัดแปลงจากมาตร Self-Report Coping Scale (Kochenderfer-Ladd & Skinner, 2002) 12 ข้อ มาตร The Cyberbullying Coping Questionnaire (Jacobs et al., 2015) 16 ข้อ และคิดเพิ่ม 7 ข้อ จากการถามคำถามปลายเปิดกับกลุ่มนิสิตนักศึกษาและบุคคลทั่วไป ตรวจสอบความตรงตามเนื้อหาด้วยวิธีหาค่าดัชนีความสอดคล้องของวัตถุประสงค์ (IOC) โดยผู้ทรงคุณวุฒิ 3 ท่าน ได้แก่ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐสุดา เต้พันธ์, อาจารย์ ดร.หยกฟ้า อิศรานนท์ และอาจารย์ ดร.สุภลักษณ์ ลวดลาย ข้อที่ผ่านเกณฑ์คือได้คะแนนรวมเฉลี่ย 0.5 คะแนนขึ้นไป จากสเกล -1 ถึง 1 จาก 35 ข้อ เหลือ 31 ข้อ จากนั้นนำไปทดสอบกับกลุ่มตัวอย่าง 175 คน นำข้อมูลมาวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงสำรวจพบว่าข้อภาระงจับกลุ่มกันเป็นสององค์ประกอบตามที่กำหนด และทดสอบคุณภาพของข้อภาระงแต่ละข้อด้วยการพิจารณาค่าสหสัมพันธ์ระหว่างข้อคำถามกับคะแนนรวมของข้ออื่น ๆ ในมาตร (CITC) ตัดข้อภาระงที่มีค่า CITC ต่ำกว่า .3 ออก 2 ข้อ และข้อที่มีค่า Cross-loading ออก 2 ข้อ คงเหลือ 27 ข้อ

จากนั้นในขั้นเก็บข้อมูลจริง นำข้อภาระงที่เหลือ จำนวน 27 ข้อ มาวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยัน (CFA) เพื่อทดสอบว่าโมเดลการวัดที่ระบุสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์หรือไม่ โดยใช้ข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 264 คนในขั้นเก็บข้อมูลจริง พบว่าโมเดลการวัดดังกล่าวสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์ที่  $\chi^2(309, N=264) = 573.45, \chi^2/df = 1.856, CFI = .902, RMSEA = .057, RMR = .095$  ผู้วิจัยทดสอบความเที่ยงแบบความสอดคล้องภายในด้วยการคำนวณค่าสัมประสิทธิ์อัลฟาของครอนบาคทีละด้าน โดยแบ่งการเผชิญปัญหาการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์เป็น 2 รูปแบบ ได้แก่ การเผชิญปัญหาแบบเข้าหา 16 ข้อ (Cronbach's  $\alpha = .853$ ) และแบบหลีกเลี่ยง 11 ข้อ (Cronbach's  $\alpha = .898$ ) โดยเป็นมาตรประมาณค่าแบบลิเคิร์ต 5 ระดับ คำตอบแบ่งเป็นไม่เห็นด้วยมากที่สุด (1) ไปจนถึงเห็นด้วยมากที่สุด (5) โปรดดูขั้นตอนการพัฒนามาตรโดยละเอียดในภาคผนวก ก

### การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลประกอบไปด้วยขั้นตอนทั้งหมด 6 ขั้นตอน ได้แก่

1. ผู้วิจัยเก็บข้อมูลผ่านสองช่องทาง ทั้งออนไลน์และออฟไลน์ โดยเลือกกลุ่มตัวอย่างตามสะดวก เข้าถึงกลุ่มตัวอย่างแบบออนไลน์ด้วยการเผยแพร่ลิงค์แบบสอบถามที่สร้างไว้ในเว็บไซต์ ชื่อ Survey Gizmo ([www.surveygizmo.com](http://www.surveygizmo.com)) ซึ่งให้บริการเครื่องมือในการสำรวจความคิดเห็นออนไลน์ ผู้วิจัยเผยแพร่ลิงค์แบบสอบถามดังกล่าวผ่านทางโซเชียลมีเดีย ได้แก่ เฟสบุ๊กและทวิตเตอร์ หน้าแรกของแบบสอบถามแบบออนไลน์จะชี้แจงรายละเอียดการวิจัยและสิทธิต่าง ๆ ให้กลุ่มตัวอย่างทราบ กลุ่มตัวอย่างสามารถสอบถามข้อสงสัยกับผู้วิจัยได้ทางอีเมลล์หรือโทรศัพท์

ส่วนการเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายตามมหาวิทยาลัยด้วยแบบสอบถามแบบกระดาษ ผู้วิจัยและผู้ช่วยเข้าถึงกลุ่มตัวอย่างที่สมัครใจตามสถานที่ต่าง ๆ ในมหาวิทยาลัย แบ่งเป็นมหาวิทยาลัยรัฐ 2 แห่ง และเอกชน 2 แห่ง โดยเก็บข้อมูลในที่ที่ไม่มีเสียงดังหรือพลุกพล่านเกินไป เพื่อให้กลุ่มตัวอย่างมีสมาธิ เช่น รอบ ๆ หอสมุด อาคารเรียน ในห้องเรียน รวมทั้งขออาจารย์ประจำวิชาเข้าไปเก็บข้อมูล หลังเลิกเรียน กลุ่มตัวอย่างตอบแบบสอบถาม ณ จุดที่แจกแบบสอบถาม หากมีคำถาม สามารถสอบถามผู้วิจัยได้ทันที

2. สุ่มผู้ที่สมัครใจเข้าร่วมการวิจัยเข้าสู่เงื่อนไข 8 เงื่อนไข เงื่อนไขละ 33 คน ดังตารางที่ 1 โดยแต่ละเงื่อนไขมีรายละเอียดเนื้อหาเรื่องราวดังแสดงในภาคผนวก ค ในกรณีกลุ่มตัวอย่างที่สรรหามาผ่านช่องทางออนไลน์ ผู้วิจัยใช้การสุ่มตามฟังก์ชัน Random Assignment ของเว็บไซต์ Survey Gizmo ส่วนกรณีกลุ่มตัวอย่างที่กระดาษ เมื่อแจกกลุ่มตัวอย่างคนที่หนึ่งจะแจกสถานการณ์ที่ 1 ให้ เมื่อเจอคนที่สองจะแจกสถานการณ์ที่ 2 ให้ เรียงลำดับไปเรื่อย ๆ กลุ่มตัวอย่างจะได้อ่านสถานการณ์การรังแกในพื้นที่ไซเบอร์คนละ 1 สถานการณ์ โดยจะมีคำชี้แจงให้ผู้อ่านสร้างความรู้สึกว่าเหตุการณ์สมมติเป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นกับผู้อ่านจริง แล้วจึงให้ตัดสินใจเข้าร่วมการวิจัยและถามคำถามชีวิต หากผู้เข้าร่วมการวิจัยตอบว่าไม่สามารถจินตนาการเหตุการณ์ดังกล่าวได้ ผู้วิจัยจะให้ยุติการทำแบบสอบถาม

ตารางที่ 1 สถานการณ์ที่กลุ่มตัวอย่างแต่ละเงื่อนไขจะได้อ่านในขั้นตอนการเก็บข้อมูลจริง

เงื่อนไข	เรื่องี่อ่าน	ความถี่	ความเป็นนิรนาม
1	1	สูง	เป็น
2	1	สูง	ไม่เป็น
3	1	ต่ำ	เป็น
4	1	ต่ำ	ไม่เป็น
5	2	สูง	เป็น
6	2	สูง	ไม่เป็น
7	2	ต่ำ	เป็น
8	2	ต่ำ	ไม่เป็น

3. ตรวจสอบการจัดกระทำ (Manipulation check) เมื่ออ่านเรื่องราวจบแล้ว ผู้เข้าร่วมการวิจัยตอบคำถามเพื่อตรวจสอบการจัดกระทำ 3 ด้าน คือ องค์ประกอบของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ การรับรู้ความถี่ของเหตุการณ์ และการรับรู้ความเป็นนิรนามของผู้กระทำ

4. จากนั้นผู้ที่ตอบคำถามถูกต้องและมีความรู้สึกตามเงื่อนไขการจัดกระทำจึงตอบแบบสอบถามต่อไป ได้แก่ มาตรการการประเมินทางปัญญาและมาตรการเผชิญปัญหาการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ และแบบสอบถามข้อมูล ใช้เวลาทั้งหมดรวมประมาณ 15 นาที

5. นำข้อมูลมาวิเคราะห์ ในเบื้องต้นใช้การทดสอบสถิติ Three-ways ANOVA มีตัวแปรต้น ได้แก่ เรื่องที่อ่าน (1, 2) x ความถี่ (ต่ำ, สูง) x ความเป็นนิรนาม (เป็น, ไม่เป็น) และตัวแปรตาม ได้แก่ คะแนนจากมาตรการประเมินทางปัญญา มาตรการเผชิญปัญหา เพื่อพิจารณาว่าเรื่องที่ให้อ่านทั้งสองเรื่องมีผลปฏิสัมพันธ์กับตัวแปรต้นอื่นหรือไม่ หากไม่มีจะนำข้อมูลจากคนที่อ่านเรื่องทั้งสองเรื่องมาวิเคราะห์รวมเป็นกลุ่มเดียวกัน

6. นำข้อมูลมาวิเคราะห์เพื่อทดสอบสมมติฐานด้วยโปรแกรม SPSS Statistic และโปรแกรม Mplus



### บทที่ 3

#### ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูล แบ่งออกเป็น 4 ส่วน ได้แก่ ข้อมูลสถิติพื้นฐาน การตรวจสอบข้อมูลเบื้องต้น การทดสอบสมมติฐาน และการวิเคราะห์เพิ่มเติม

#### 1. ข้อมูลสถิติพื้นฐาน

##### 1.1 ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง

งานวิจัยนี้ศึกษาในกลุ่มนิสิตนักศึกษาปริญญาตรีจำนวน 264 คน แบ่งเป็นเพศหญิง 181 คน (ร้อยละ 68.6) เพศชาย 81 คน (ร้อยละ 30.7) และเพศอื่น ๆ 1 คน (ร้อยละ 0.4) กลุ่มตัวอย่างมีอายุ 18-25 ปี อายุเฉลี่ย 19.93 ปี กำลังศึกษาอยู่ในมหาวิทยาลัยรัฐ 160 คน (ร้อยละ 60.6) และเอกชน 104 คน (ร้อยละ 39.4) ส่วนใหญ่ใช้งานอินเทอร์เน็ตมากกว่า 6 ชั่วโมง/วัน (ร้อยละ 48.1) รองลงมาคือ 4-6 ชั่วโมง/วัน (ร้อยละ 41.7) ด้านการมีส่วนร่วมกับการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ พบว่าไม่เคยมีส่วนร่วม 170 คน (ร้อยละ 64.4) เคยเป็นทั้งผู้กระทำและเหยื่อ 49 คน (ร้อยละ 18.6) เคยเป็นเฉพาะเหยื่อ 36 คน (ร้อยละ 13.6) และเคยเป็นเฉพาะผู้กระทำ 8 คน (ร้อยละ 3.0) ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามเพศ อายุ มหาวิทยาลัย ความถี่ของการใช้งานอินเทอร์เน็ตต่อวัน และการมีส่วนร่วมกับการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์

รายการ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
<b>เพศ</b>		
- หญิง	181	68.6
- ชาย	81	30.7
- อื่น ๆ	1	0.4
- ไม่ระบุ	1	0.4
<b>อายุ</b>		
- 18-19 ปี	126	47.3
- 20-21 ปี	98	37.5
- 22-23 ปี	36	13.6
- 24-25 ปี	4	1.5
<b>มหาวิทยาลัย</b>		
- รัฐและในกำกับของรัฐ	160	60.6
- เอกชน	104	39.4



รายการ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ความถี่ของการใช้งานอินเทอร์เน็ตต่อวัน		
- น้อยกว่า 1 ชั่วโมง	3	1.1
- 1-3 ชั่วโมง	24	9.1
- 4-6 ชั่วโมง	109	41.3
- 6 ชั่วโมงขึ้นไป	128	48.5
การมีส่วนร่วมกับการรณรงค์ในพื้นที่ไซเบอร์		
- เคยทำ	8	3.0
- เคยเป็นเหยื่อ	36	13.6
- เคยเป็นทั้งผู้กระทำและเหยื่อ	49	18.6
- ไม่เคยมีส่วนร่วม	170	64.4

## 1.2 สัญลักษณ์ใช้แทนตัวแปรและค่าสถิติในการวิจัย

ตัวแปรที่ใช้วิเคราะห์ในงานวิจัยนี้มี 7 ตัวแปร คือ ตัวแปรกลุ่ม 2 ตัวแปร ได้แก่ ความถี่ของการรณรงค์ในพื้นที่ไซเบอร์ (สูง, ต่ำ) และความเป็นนิรนามของผู้กระทำ (นิรนาม, ไม่นิรนาม) ตัวแปรต่อเนื่อง 5 ตัวแปร ได้แก่ การประเมินทางปัญญา 3 ตัวแปร คือ การประเมินถึงการคุกคาม ความทำทหาย และทรัพยากร การเผชิญปัญหาการรณรงค์ในพื้นที่ไซเบอร์ 2 ตัวแปร คือ การเผชิญปัญหาแบบเข้าหา และแบบหลีกเลี่ยง ทั้งนี้ ตัวแปรต่อเนื่อง มีค่าคะแนนตั้งแต่ 1-5 โดย 1 หมายถึง ไม่เห็นด้วยมากที่สุด และ 5 หมายถึง เห็นด้วยมากที่สุด มีสัญลักษณ์ที่ใช้แทนตัวแปรในการวิจัย ดังนี้

FRE	หมายถึง	ความถี่ของการรณรงค์ในพื้นที่ไซเบอร์ (สูง, ต่ำ)
MFRE	หมายถึง	การรับรู้ความถี่ของการรณรงค์ในพื้นที่ไซเบอร์
TH	หมายถึง	การประเมินการคุกคาม
CH	หมายถึง	การประเมินความทำทหาย
RE	หมายถึง	การประเมินทรัพยากร
AP	หมายถึง	การเผชิญปัญหาแบบเข้าหา
AV	หมายถึง	การเผชิญปัญหาแบบหลีกเลี่ยง

สัญลักษณ์ที่ใช้แทนค่าสถิติในการวิจัย ได้แก่

$M$	หมายถึง	ค่ามัธยฐานเลขคณิต
$SD$	หมายถึง	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
$r$	หมายถึง	ค่าสหสัมพันธ์

$\beta$	หมายถึง	ค่าสัมประสิทธิ์การถดถอยมาตรฐาน
$R^2$	หมายถึง	ค่าสัมประสิทธิ์พยากรณ์
DE	หมายถึง	อิทธิพลทางตรง
IE	หมายถึง	อิทธิพลทางอ้อม
TE	หมายถึง	อิทธิพลรวม

## 2. การตรวจสอบข้อมูลเบื้องต้น

2.1 การทดสอบสถิติ Three-ways ANOVA เพื่อพิจารณาว่าเรื่องที่ทำให้กลุ่มตัวอย่างอ่านสองเรื่องมีผลปฏิสัมพันธ์กับตัวแปรต้นอื่นหรือไม่ จากการทดสอบพบผลปฏิสัมพันธ์ที่ไม่ถึงระดับนัยสำคัญทางสถิติระหว่างเรื่องที่อ่าน ความถี่ และความเป็นนิรนาม ต่อทั้งการประเมินการคุกคามที่  $F(1, 256) = .621, p = .432$  การประเมินความท้าทายที่  $F(1, 256) = .490, p = .484$  การประเมินถึงทรัพยากรที่  $F(1, 256) = .493, p = .483$  การเผชิญปัญหาแบบเข้าหาที่  $F(1, 256) = .150, p = .699$  และการเผชิญปัญหาแบบหลีกเลี่ยงที่  $F(1, 256) = 3.832, p = .051$  ดังนั้น จึงนำข้อมูลจากผู้อ่านทั้งสองเรื่องมาวิเคราะห์รวมเป็นกลุ่มเดียวกันตามเงื่อนไขความถี่และความเป็นนิรนาม

### 2.2 การตรวจสอบการจัดกระทำ (Manipulation check)

ด้านองค์ประกอบของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ จากคำถามชีวิต 2 ข้อ ประกอบด้วย การรับรู้เจตนาของผู้รังแก ( $M = 3.80, SD = .91$ ) และความรู้สึกถูกรังแก ( $M = 3.91, SD = .94$ ) กลุ่มตัวอย่างแต่ละคนได้คะแนนรวมเฉลี่ยมากกว่า 2 คะแนนขึ้นไป จากคะแนนเต็ม 5 ( $M = 3.85, SD = .82$ ) ผ่านเกณฑ์การจัดกระทำ

ด้านการรับรู้ความถี่ของสถานการณ์ จากการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว One-way ANOVA พบว่า กลุ่มที่อ่านเรื่องที่มีความถี่สูง ได้แก่ เงื่อนไขที่ 1, 2, 5, 6 ( $M = 3.70, SD = .89$ ) มีคะแนนการรับรู้ความถี่สูงกว่ากลุ่มที่ได้อ่านเรื่องที่มีความถี่ต่ำ ได้แก่ เงื่อนไขที่ 3, 4, 7, 8 ( $M = 3.06, SD = 1.04$ ) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่  $F(1, 262) = 28.536, p < .001$  ผ่านเกณฑ์การจัดกระทำ

ด้านการรับรู้ความเป็นนิรนามของผู้กระทำ กลุ่มตัวอย่างทุกคนระบุผู้กระทำได้ตรงตามสถานการณ์ที่อ่าน คือ เงื่อนไขที่ 1, 3, 5 และ 7 เป็นแอกเค้าท์ที่ไม่มีข้อมูล/ไม่รู้แน่ชัด เงื่อนไขที่ 2, 3, 5 และ 7 เป็นเพื่อนร่วมรุ่นที่อยู่คณะเดียวกัน

นอกจากนี้ การวิเคราะห์ค่าสหสัมพันธ์เพิ่มเติมระหว่างองค์ประกอบของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ 3 ด้าน คือ การรับรู้เจตนาของผู้กระทำ ความรู้สึกถูกรังแก และการรับรู้ความถี่ของสถานการณ์ พบว่าทั้งสามด้านมีสหสัมพันธ์ระหว่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ การรับรู้เจตนาของผู้กระทำมีสหสัมพันธ์ทางบวกกับความรู้สึกถูกรังแก ( $r = .565, p < .001$ ) และการรับรู้ความถี่ของสถานการณ์ ( $r = .350, p < .001$ ) ขณะที่ความรู้สึกถูกรังแกมีสหสัมพันธ์ทางบวกกับการรับรู้ความถี่ของ

สถานการณ์เช่นกัน ( $r = .325, p < .001$ ) และเมื่อวิเคราะห์ด้วยสถิติ One way ANOVA พบว่าความเป็นนิรนามมีอิทธิพลทางบวกต่อองค์ประกอบของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ทั้งสามด้านรวมกันที่  $F(1, 262) = 3.877, p = .05$  ในสถานการณ์ที่ไม่รู้ว่าผู้รังแกเป็นใคร ( $M = 3.78, SD = .72$ ) บุคคลจะมีแนวโน้มรับรู้ถึงความรุนแรงมากกว่าสถานการณ์ที่รู้ตัวผู้รังแก ( $M = 3.60, SD = .76$ )

### 2.3 ค่าสถิติพื้นฐานของตัวแปร

ค่าเฉลี่ยของตัวแปรต่อเนื่องด้านการประเมินการคุกคาม พบว่า เจื่อนใจที่ไม่รู้ตัวผู้กระทำและความถี่ต่ำมีค่าเฉลี่ยสูงสุด ( $M = 3.68, SD = 0.82$ ) รองลงมาคือไม่รู้ว่าผู้กระทำและความถี่สูง ( $M = 3.66, SD = 0.66$ ) รู้ตัวผู้กระทำและความถี่ต่ำ ( $M = 3.63, SD = 0.74$ ) และรู้ตัวผู้กระทำและความถี่สูง ( $M = 3.60, SD = 0.73$ ) ตามลำดับ ด้านการประเมินความทำทหาย เจื่อนใจที่รู้ตัวผู้กระทำและความถี่ต่ำมีค่าเฉลี่ยสูงสุด ( $M = 3.84, SD = 0.69$ ) รองลงมาคือ เจื่อนใจที่ไม่รู้ตัวผู้กระทำและความถี่สูง ( $M = 3.67, SD = 0.72$ ) เจื่อนใจที่ไม่รู้ตัวผู้กระทำและความถี่ต่ำ ( $M = 3.66, SD = 0.67$ ) และเจื่อนใจที่รู้ตัวผู้กระทำและความถี่สูง ( $M = 3.61, SD = 0.70$ ) ด้านการประเมินถึงทรัพยากร เจื่อนใจที่รู้ตัวผู้กระทำและความถี่ต่ำมีค่าเฉลี่ยสูงสุด ( $M = 3.68, SD = 0.71$ ) รองลงมาคือ เจื่อนใจที่รู้ตัวผู้กระทำและความถี่สูง ( $M = 3.57, SD = 0.95$ ) เจื่อนใจที่ไม่รู้ตัวผู้กระทำและความถี่ต่ำ ( $M = 3.52, SD = 0.72$ ) และเจื่อนใจไม่ที่รู้ตัวผู้กระทำและความถี่สูง ( $M = 3.43, SD = 0.91$ ) ตามลำดับ

ค่าเฉลี่ยของตัวแปรการเผชิญปัญหาแบบเข้าหา พบว่า เจื่อนใจที่ไม่รู้ตัวผู้กระทำและความถี่ต่ำ ( $M = 3.80, SD = 0.61$ ) มีค่าเฉลี่ยสูงสุด รองลงมาคือ เจื่อนใจที่ไม่รู้ตัวผู้กระทำและความถี่สูง ( $M = 3.79, SD = 0.60$ ) เจื่อนใจที่รู้ตัวผู้กระทำและความถี่ต่ำ ( $M = 3.66, SD = 0.53$ ) และเจื่อนใจที่รู้ตัวผู้กระทำและความถี่สูง ( $M = 3.65, SD = 0.62$ ) ด้านการเผชิญปัญหาแบบหลีกเลี่ยง เจื่อนใจที่รู้ตัวผู้กระทำและความถี่ต่ำ ( $M = 3.37, SD = 0.71$ ) มีค่าเฉลี่ยสูงสุด รองลงมาคือ เจื่อนใจที่รู้ตัวผู้กระทำและความถี่สูง ( $M = 3.24, SD = 0.88$ ) เจื่อนใจที่ไม่รู้ตัวผู้กระทำและความถี่ต่ำ ( $M = 3.19, SD = 0.94$ ) และเจื่อนใจที่ไม่รู้ตัวผู้กระทำและความถี่สูง ( $M = 3.08, SD = 0.85$ ) ตามลำดับ ดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของการประเมินทางปัญญาและการเผชิญปัญหา แบ่งตามเจื่อนใจความถี่และความเป็นนิรนามของสถานการณ์

ตัวแปร	ความถี่	ความเป็นนิรนาม				รวม	
		ไม่รู้ว่าผู้กระทำ		รู้ตัวผู้กระทำ		M	SD
		M	SD	M	SD		
การคุกคาม	ต่ำ	3.68	0.82	3.63	0.74	3.66	0.78
	สูง	3.66	0.66	3.60	0.73	3.63	0.69

ตัวแปร	ความถี่	ความเป็นนิรนาม				รวม	
		ไม่รู้ตัวผู้กระทำ		รู้ตัวผู้กระทำ		M	SD
		M	SD	M	SD		
	รวม	3.67	0.74	3.61	0.73	3.64	0.73
ความท้าทาย	ต่ำ	3.66	0.67	3.84	0.69	3.75	0.68
	สูง	3.67	0.72	3.61	0.70	3.64	0.73
	รวม	3.66	0.71	3.73	0.70	3.70	0.71
ทรัพยากร	ต่ำ	3.52	0.72	3.68	0.71	3.60	0.72
	สูง	3.43	0.91	3.57	0.95	3.50	0.93
	รวม	3.48	0.82	3.63	0.84	3.55	0.83
การเผชิญปัญหาแบบ เข้าหา	ต่ำ	3.80	0.61	3.66	0.53	3.73	0.58
	สูง	3.79	0.60	3.65	0.62	3.72	0.61
	รวม	3.80	0.60	3.66	0.58	3.73	0.59
การเผชิญปัญหาแบบ หลีกเลี่ยง	ต่ำ	3.19	0.94	3.37	0.71	3.28	0.84
	สูง	3.08	0.85	3.24	0.88	3.16	0.87
	รวม	3.14	0.90	3.30	0.80	3.22	0.85

#### 2.4 ค่าสหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปร

การวิเคราะห์ค่าสหสัมพันธ์เพียร์สันระหว่างตัวแปรด้านการประเมินทางปัญญา และการเผชิญปัญหาพบว่า การประเมินถึงทรัพยากรมีสหสัมพันธ์ทางบวกกับการประเมินถึงความท้าทาย ( $r = .435, p < .001$ ) การประเมินการคุกคาม ( $r = .160, p < .001$ ) ด้านการเผชิญปัญหา พบว่า การเผชิญปัญหาแบบเข้าหามีสหสัมพันธ์ทางลบกับการเผชิญปัญหาแบบหลีกเลี่ยง  $r = -.286, p < .001$  ส่วนค่าสหสัมพันธ์ระหว่างการประเมินทางปัญญาและการเผชิญปัญหา พบว่า ส่วนใหญ่มีสหสัมพันธ์ทางบวก ตั้งแต่ .126 - .452 มีเพียงการประเมินถึงการคุกคามที่มีสหสัมพันธ์ลบกับการเผชิญปัญหาแบบหลีกเลี่ยง  $r = -.234, p < .001$  ดังตารางที่ 4

ตารางที่ 4 ค่าสหสัมพันธ์ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของตัวแปร

	TH	CH	RE	AP	AV
การประเมินการคุกคาม	1				
การประเมินความท้าทาย	.048	1			

	TH	CH	RE	AP	AV
การประเมินทรัพยากร	.160**	.435**	1		
การเผชิญปัญหาแบบเข้าหา	.452**	.165**	.347**	1	
การเผชิญปัญหาแบบหลีกเลี่ยง	-.234**	.310**	.126*	-.289**	1
ค่าเฉลี่ย	3.64	3.70	3.55	3.73	3.22
ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	0.73	0.71	0.83	0.59	0.85
ค่าความเบ้	-.327	-.528	-.357	-.575	-.130
ค่าความโด่ง	-.209	.566	.232	.314	-.331

\* =  $p < .05$ , \*\* =  $p < .01$

## 2.5 ตรวจสอบทดสอบข้อตกลงเบื้องต้นก่อนการวิเคราะห์

ผู้วิจัยตรวจสอบการแจกแจงปกติ (Normality) ของตัวแปรทั้งหมดในโมเดลด้วยค่าความเบ้ (Skewness) และความโด่ง (Kurtosis) หากมีค่าอยู่นอกเหนือจาก -3 ถึง 3 และ -10 ถึง 10 ตามลำดับ ถือว่าข้อมูลแจกแจงไม่เป็นปกติ (Kline, 2016) ในงานวิจัยนี้ ค่าความเบ้และความโด่งอยู่ระหว่าง -1 ถึง +1 จึงอยู่ระหว่างค่าที่ยอมรับได้

ส่วนปัญหาภาวะร่วมเส้นตรงพหุ (Multicollinearity) ของตัวแปรต้น ผู้วิจัยตรวจสอบด้วยค่าความคลาดเคลื่อนยินยอม (tolerance) และอัตราความแปรปรวนเพื่อ (VIF) หากค่า tolerance น้อยกว่า .1 หรือค่า VIF มากกว่า 10 แสดงว่ามีปัญหาภาวะร่วมเส้นตรงพหุ (Kline, 2016) ในงานวิจัยนี้ ค่า tolerance ของตัวแปรอยู่ระหว่าง .79 - .94 ค่า VIF อยู่ระหว่าง 1.03 - 1.27 จึงผ่านข้อตกลง และค่า Durban-Watson test อยู่ระหว่าง 1.5-2.5 เป็นข้อตกลงที่ยอมรับได้

ด้านข้อมูลสุดโต่งแบบหลายตัวแปร (Multivariate outlier) ตรวจสอบด้วย Mahalanobis Distance (MD) และ Cook's Distance (CD) โดยเมื่อทดสอบค่า MD ว่ามีค่าสุดโต่งอย่างมีนัยสำคัญหรือไม่ด้วยค่าไคสแควร์ พบกลุ่มตัวอย่างสองคนที่ได้ค่าความน่าจะเป็นน้อยกว่า .001 (Tabachnick & Fidell, 2007) หรืออาจมีข้อมูลสุดโต่งผิดปกติ อย่างไรก็ตาม เมื่อตรวจสอบด้วยค่า CD พบว่าได้ น้อยกว่า .2 ซึ่งอยู่ในระดับต่ำกว่า .5 (Cook & Weisberg, 1982) จึงไม่น่ามีอิทธิพลต่อข้อมูล ทั้งนี้ ได้ลองทดสอบวิเคราะห์ความอ่อนไหว (Sensitivity analysis) ของโมเดลตามสมมติฐาน กรณีที่ตัด ข้อมูลของตัวอย่างสองคนที่มีค่าสุดโต่งทิ้ง ( $n = 262$ ) กับกรณีที่คงข้อมูลของทั้งสองคนไว้ ( $n = 264$ ) พบว่าผลการวิเคราะห์ไม่แตกต่างกัน แสดงให้เห็นว่าผลการวิเคราะห์โมเดลเพื่อทดสอบสมมติฐาน ไม่ได้รับผลกระทบหรือไม่อ่อนไหวต่อข้อมูลสุดโต่งจากตัวอย่างสองคนนี้ จึงพิจารณาคงข้อมูลของกลุ่ม ตัวอย่างทั้งหมดไว้โดยไม่ตัดทิ้ง

ขณะที่การวิเคราะห์เพิ่มเติมจากข้อมูลส่วนบุคคลว่ามีอิทธิพลต่อการประเมินทางปัญญาหรือการเผชิญปัญหาหรือไม่ จากการวิเคราะห์ด้วยสถิติ One-way ANOVA พบว่าเพศมีอิทธิพลต่อการเผชิญปัญหาแบบเข้าหาอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่  $F(1, 262) = 4.976, p = .027$  โดยเพศหญิง ( $M = 3.78, SD = .56$ ) มีแนวโน้มเลือกวิธีแบบเข้าหามากกว่าเพศอื่น ( $M = 3.61, SD = .64$ ) ขณะที่ความถี่ในการใช้งานอินเทอร์เน็ตก็มีอิทธิพลต่อการเผชิญปัญหาแบบเข้าหาอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติเช่นกันที่  $F(3, 260) = 3.470, p = .017$  กลุ่มตัวอย่างที่ใช้งานอินเทอร์เน็ต 4-6 ชั่วโมง ( $M = 3.79, SD = .56$ ) และมากกว่า 6 ชั่วโมงต่อวัน ( $M = 3.73, SD = .56$ ) มีแนวโน้มเลือกวิธีเผชิญปัญหาแบบเข้าหามากกว่ากลุ่มที่ใช้งานอินเทอร์เน็ต 1-3 ชั่วโมง ( $M = 3.37, SD = .77$ ) อย่างไรก็ตาม เมื่อเพิ่มตัวแปรเพศและความถี่ของการใช้งานอินเทอร์เน็ตเป็นตัวแปรควบคุมในโมเดลตามสมมติฐาน พบว่าไม่ทำให้ค่าระดับนัยสำคัญของอิทธิพลของตัวแปรต่าง ๆ เปลี่ยนแปลงไปจากเดิม จึงพิจารณาไม่นำตัวแปรทั้งสองมาใช้เป็นตัวแปรควบคุม เพื่อความเรียบง่ายของโมเดล

### 3. การทดสอบสมมติฐาน

ทดสอบสมมติฐานด้วยการวิเคราะห์เส้นทาง (Path analysis) ด้วยโปรแกรม MPLUS แบ่งเป็นการวิเคราะห์โมเดลตัวแปรส่งผ่านตามสมมติฐานที่ 1-4 และโมเดลตัวแปรส่งผ่านที่ถูกกำกับตามสมมติฐานที่ 5 ดังนี้

#### 3.1 โมเดลตัวแปรส่งผ่าน (Mediation)

การวิเคราะห์โมเดลตัวแปรส่งผ่านเพื่อทดสอบสมมติฐานข้อที่ 1-4 โดยมีตัวแปรต้น คือ ความถี่ของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ ตัวแปรตาม คือ การเผชิญปัญหาแบบเข้าหาและแบบหลีกเลี่ยง ตัวแปรส่งผ่าน คือ การประเมินถึงการคุกคาม ความทำทนาย และทรัพยากร และตัวแปรควบคุม คือ เนื้อเรื่องที่อ่านและความเป็นนิรนามของผู้กระทำ ในเบื้องต้นพบว่าโมเดลตัวแปรส่งผ่านสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์ในระดับที่ยอมรับได้  $\chi^2(3, n = 264) = 7.140, p = 0.068, CFI = .982, RMSEA = .072, SRMR = .034$  แสดงโมเดลการวิเคราะห์เส้นทางดังภาพที่ 3 และค่าอิทธิพลดังตารางที่ 6

**สมมติฐานข้อที่ 1** ความถี่ของเหตุการณ์การรังแกในพื้นที่ไซเบอร์มีอิทธิพลทางตรงต่อรูปแบบการเผชิญปัญหา

ผลการวิจัย พบว่า ความถี่ของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์มีอิทธิพลทางตรงที่ไม่ถึงระดับนัยสำคัญทางสถิติต่อการเผชิญปัญหาแบบเข้าหา ( $\beta = .020, p = .696$ ) และการเผชิญปัญหาแบบหลีกเลี่ยง ( $\beta = -.049, p = .382$ ) จึงไม่สนับสนุนสมมติฐานที่ 1.1-1.2

**สมมติฐานข้อที่ 2** ความถี่ของเหตุการณ์การรังแกในพื้นที่ไซเบอร์มีอิทธิพลต่อการประเมินทางปัญญา

ผลการวิจัย พบว่า ความถี่ของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์มีอิทธิพลทางตรงที่ไม่ถึงระดับนัยสำคัญทางสถิติต่อการประเมินความรู้สึกถูกคุกคาม ( $\beta = -.018, p = .771$ ) การประเมินความทำทหาย ( $\beta = -.077, p = .195$ ) และการประเมินถึงทรัพยากร ( $\beta = -.061, p = .323$ ) จึงไม่สนับสนุนสมมติฐานที่ 2.1-2.3

### สมมติฐานข้อที่ 3 การประเมินทางปัญญาที่มีอิทธิพลต่อรูปแบบการเผชิญปัญหา

ผลการวิจัย พบว่า การประเมินความรู้สึกถูกคุกคามมีอิทธิพลทางบวกต่อการเผชิญปัญหาแบบเข้าหาอย่างมีนัยสำคัญ ( $\beta = .420, p < .001$ ) จึงสนับสนุนสมมติฐานที่ 3.1 แต่มีอิทธิพลทางลบต่อการเผชิญปัญหาแบบหลีกเลี่ยง ( $\beta = -.249, p < .001$ ) ซึ่งเป็นผลทิศทางตรงกันข้ามกับสมมติฐานที่ 3.2

การประเมินความทำทหายมีอิทธิพลที่ไม่ถึงระดับนัยสำคัญทางสถิติต่อการเผชิญปัญหาแบบเข้าหา ( $\beta = .068, p = .254$ ) จึงไม่สนับสนุนสมมติฐานที่ 3.3 แต่มีอิทธิพลทางบวกต่อการเผชิญปัญหาแบบหลีกเลี่ยงอย่างมีนัยสำคัญ ( $\beta = .309, p < .001$ ) ซึ่งเป็นผลทิศทางตรงกันข้ามกับสมมติฐานข้อที่ 3.4

การประเมินถึงทรัพยากรมีอิทธิพลทางบวกต่อการเผชิญปัญหาแบบเข้าหาอย่างมีนัยสำคัญ ( $\beta = .284, p < .001$ ) จึงสนับสนุนสมมติฐานที่ 3.5 แต่มีอิทธิพลที่ไม่ถึงระดับนัยสำคัญทางสถิติต่อการเผชิญปัญหาแบบหลีกเลี่ยง ( $\beta = .024, p = .737$ ) จึงไม่สนับสนุนสมมติฐานที่ 3.6

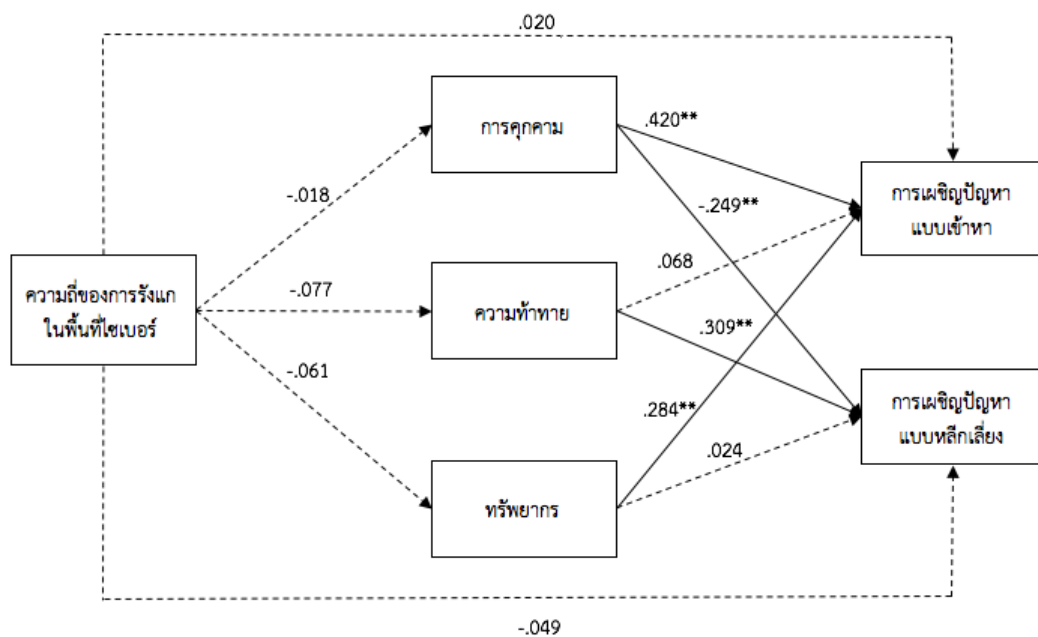
### สมมติฐานข้อที่ 4 ความถี่ของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์มีอิทธิพลทางอ้อมต่อรูปแบบการเผชิญปัญหา โดยมีการประเมินทางปัญญาเป็นตัวแปรส่งผ่าน

ผลการวิจัย พบว่า ความถี่ของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์มีอิทธิพลทางอ้อมที่ไม่ถึงระดับนัยสำคัญทางสถิติต่อการเผชิญปัญหาแบบเข้าหา ผ่านการประเมินทางปัญญา ด้านการประเมินความรู้สึกถูกคุกคาม ( $\beta = -.008, 95\% \text{ CI } [-0.058, 0.042]$ ) ความทำทหาย ( $\beta = -.005, 95\% \text{ CI } [-0.026, 0.003]$ ) และทรัพยากร ( $\beta = -.017, 95\% \text{ CI } [-0.058, 0.009]$ ) จึงไม่สนับสนุนสมมติฐานที่ 4.1-4.3

อิทธิพลทางอ้อมของความถี่ของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ต่อการเผชิญปัญหาแบบหลีกเลี่ยง ผ่านการประเมินทางปัญญา ด้านการประเมินความรู้สึกถูกคุกคาม ( $\beta = -.004, 95\% \text{ CI } [-0.025, 0.038]$ ) ความทำทหาย ( $\beta = -.024, 95\% \text{ CI } [-0.072, 0.010]$ ) และทรัพยากร ( $\beta = -.001, 95\% \text{ CI } [-0.022, 0.007]$ ) ไม่มีนัยสำคัญทางสถิติเช่นกัน จึงไม่สนับสนุนสมมติฐานที่ 4.4 - 4.6

ในภาพรวมของโมเดลตัวแปรส่งผ่าน พบว่าความถี่ของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ และการประเมินทางปัญญาทั้งสามด้าน สามารถทำนายความแปรปรวนของการเผชิญปัญหาแบบเข้าหา ( $R^2 =$

0.308,  $p < .001$ ) และแบบหลีกเลี่ยง ( $R^2 = 0.174, p < .001$ ) ได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ขณะที่ความถี่ของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ไม่สามารถทำนายการประเมินการคุกคาม ( $R^2 = 0.006, p = .659$ ) ความทำทหาย ( $R^2 = 0.041, p = .116$ ) และทรัพย์สิน ( $R^2 = 0.016, p = .366$ ) ได้อย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ



\*\* $p < .01, *p < .05$

หมายเหตุ โมเดลนี้ได้ควบคุมผลของตัวแปรเนื้อเรื่องที่น่าอ่าน และความเป็นนิรนามของผู้กระทำ ที่มีต่อการประเมินทางปัญญาและการเผชิญปัญหาแล้ว

ภาพที่ 3 โมเดลการส่งผ่านของการประเมินทางปัญญาระหว่างความสัมพันธ์ของความถี่ของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์กับการเผชิญปัญหา

### 3.2 โมเดลตัวแปรส่งผ่านที่ถูกกำกับ (Moderated mediation)

การวิเคราะห์โมเดลตัวแปรส่งผ่านที่ถูกกำกับเพื่อทดสอบสมมติฐานข้อที่ 5 โดยมีตัวแปรต้นคือ ความถี่ของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ ตัวแปรตาม คือ การเผชิญปัญหาแบบเข้าหาและแบบหลีกเลี่ยง ตัวแปรส่งผ่าน คือ การประเมินถึงการคุกคาม ความทำทหาย และทรัพย์สิน ตัวแปรกำกับระหว่างความสัมพันธ์ของความถี่ของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์กับการประเมินทางปัญญาสามด้าน คือ ความเป็นนิรนามของผู้กระทำ และตัวแปรควบคุม คือ เนื้อเรื่องที่น่าอ่าน เบื้องต้นพบว่าโมเดลสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์ในระดับที่ยอมรับได้  $\chi^2(6, n = 264) = 13.947 p = 0.303 CFI = .966 RMSEA = .071 SRMR = .038$



**สมมติฐานข้อที่ 5** ความถี่ของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์มีอิทธิพลต่อการประเมินทางปัญญา โดยมีความเป็นนิรนามของผู้กระทำเป็นตัวแปรกำกับ

ผลการวิจัย พบว่า อิทธิพลของความเป็นนิรนามของผู้กระทำในการกำกับความสัมพันธ์ระหว่างความถี่ของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์กับการประเมินความรู้สึกคุกคาม ( $\beta = 0.004, p = .969$ ) การประเมินความทำทายเป็น ( $\beta = 0.148, p = .164$ ) และการประเมินถึงทรัพยากร ( $\beta = 0.012, p = .913$ ) ไม่ถึงระดับนัยสำคัญทางสถิติ จึงไม่สนับสนุนสมมติฐานที่ 5.1-5.3

ตารางที่ 5 สรุปผลการทดสอบสมมติฐาน

สมมติฐาน	ผลการวิจัย
1.1 ความถี่ของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์มีอิทธิพลทางบวก ต่อการเผชิญปัญหาแบบเข้าหา	ไม่สนับสนุน
1.2 ความถี่ของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์มีอิทธิพลทางบวก ต่อการเผชิญปัญหาแบบหลีกเลี่ยง	ไม่สนับสนุน
2.1 ความถี่ของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์มีอิทธิพลทางบวก ต่อการประเมินความรู้สึกถูกคุกคาม	ไม่สนับสนุน
2.2 ความถี่ของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์มีอิทธิพลทางลบ ต่อการประเมินความทำทายเป็น	ไม่สนับสนุน
2.3 ความถี่ของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์มีอิทธิพลทางลบ ต่อการประเมินถึงทรัพยากร	ไม่สนับสนุน
3.1 การประเมินความรู้สึกถูกคุกคามมีอิทธิพลทางบวก ต่อการเผชิญปัญหาแบบเข้าหา	สนับสนุน
3.2 การประเมินความรู้สึกถูกคุกคามมีอิทธิพลทางบวก ต่อการเผชิญปัญหาแบบหลีกเลี่ยง	ผลทิศทางตรงกันข้าม
3.3 การประเมินความทำทายเป็นมีอิทธิพลทางบวก ต่อการเผชิญปัญหาแบบเข้าหา	ไม่สนับสนุน
3.4 การประเมินความทำทายเป็นมีอิทธิพลทางลบ ต่อการเผชิญปัญหาแบบหลีกเลี่ยง	ผลทิศทางตรงกันข้าม
3.5 การประเมินถึงทรัพยากรมีอิทธิพลทางบวก ต่อการเผชิญปัญหาแบบเข้าหา	สนับสนุน
3.6 การประเมินถึงทรัพยากรมีอิทธิพลทางลบ ต่อการเผชิญปัญหาแบบหลีกเลี่ยง	ไม่สนับสนุน
4.1 ความถี่ของเหตุการณ์การรังแกในพื้นที่ไซเบอร์มีอิทธิพลทางอ้อมต่อการเผชิญปัญหาแบบเข้าหา โดยมีการประเมินความรู้สึกถูกคุกคามเป็นตัวแปร	ไม่สนับสนุน

สมมติฐาน	ผลการวิจัย
ส่งผ่าน	
4.2 ความถี่ของเหตุการณ์การรั้งแกในพื้นทีไซเบอร์มีอิทธิพลทางอ้อมต่อการเผชิญปัญหาแบบเข้าหา โดยมีการประเมินความท้าทายเป็นตัวแปรส่งผ่าน	ไม่สนับสนุน
4.3 ความถี่ของเหตุการณ์การรั้งแกในพื้นทีไซเบอร์มีอิทธิพลทางอ้อมต่อการเผชิญปัญหาแบบเข้าหา โดยมีการประเมินถึงทรัพยากรเป็นตัวแปรส่งผ่าน	ไม่สนับสนุน
4.4 ความถี่ของเหตุการณ์การรั้งแกในพื้นทีไซเบอร์มีอิทธิพลทางอ้อมต่อการเผชิญปัญหาแบบหลีกเลี่ยง โดยมีการประเมินความรู้สึกถูกคุกคามเป็นตัวแปรส่งผ่าน	ไม่สนับสนุน
4.5 ความถี่ของเหตุการณ์การรั้งแกในพื้นทีไซเบอร์มีอิทธิพลทางอ้อมต่อการเผชิญปัญหาแบบหลีกเลี่ยง โดยมีการประเมินความท้าทายเป็นตัวแปรส่งผ่าน	ไม่สนับสนุน
4.6 ความถี่ของเหตุการณ์การรั้งแกในพื้นทีไซเบอร์มีอิทธิพลทางอ้อมต่อการเผชิญปัญหาแบบหลีกเลี่ยง โดยมีการประเมินถึงทรัพยากรเป็นตัวแปรส่งผ่าน	ไม่สนับสนุน
5.1 ความถี่ของการรั้งแกในพื้นทีไซเบอร์มีอิทธิพลทางอ้อมต่อการประเมินความรู้สึกถูกคุกคาม โดยมีความเป็นนิรนามของผู้กระทำเป็นตัวแปรกำกับ	ไม่สนับสนุน
5.2 ความถี่ของการรั้งแกในพื้นทีไซเบอร์มีอิทธิพลทางอ้อมต่อการประเมินความท้าทาย โดยมีความเป็นนิรนามของผู้กระทำเป็นตัวแปรกำกับ	ไม่สนับสนุน
5.3 ความถี่ของการรั้งแกในพื้นทีไซเบอร์มีอิทธิพลทางอ้อมต่อการประเมินถึงทรัพยากร โดยมีความเป็นนิรนามของผู้กระทำเป็นตัวแปรกำกับ	ไม่สนับสนุน

ตารางที่ 6 ค่าอิทธิพลการวิเคราะห์เส้นทางของตัวแปรส่งผ่านทางการประเมินทางปัญญา ระหว่างความสัมพันธ์ของความถี่ของการร้องแค้นที่เขเบอร์กับการเผชิญปัญหา

ตัวแปร สาเหตุ	ค่าสถิติ	ตัวแปรผล															
		TH			CH			RE			AP			AV			
		DE	TE	IE	DE	TE	IE	DE	TE	IE	DE	TE	IE	DE	TE	IE	
FRE	$\beta$	-0.018	-0.018	-0.077	-0.077	-0.061	-0.061	0.020	0.020	-0.030	-0.030	-0.010	-0.010	-0.049	-0.049	-0.021	-0.021
	SE	0.062	0.062	0.060	0.060	0.061	0.061	0.052	0.052	0.035	0.035	0.062	0.062	0.056	0.056	0.026	0.026
	t	-0.291	-0.291	-1.297	-1.297	-0.989	-0.989	0.391	0.391	-0.853	-0.853	-0.153	-0.153	-0.874	-0.874	-0.813	-0.813
TH	$\beta$	0.420**			-0.249**			0.420**			-0.249**			-0.249**			
	SE	0.045			0.045			0.045			0.045			0.062			
	t	9.408			-4.016			9.408			-4.016			-4.016			
CH	$\beta$	0.068			0.309**			0.068			0.309**			0.309**			
	SE	0.060			0.072			0.060			0.072			0.072			
	t	1.140			4.309			1.140			4.309			4.309			
RE	$\beta$	0.284**			0.024			0.284**			0.024			0.024			
	SE	0.059			0.071			0.059			0.071			0.071			
	t	4.831			0.335			4.831			0.335			0.335			
$R^2$		0.006	0.041	0.016	0.308**	0.174**											

\*\*p < .01

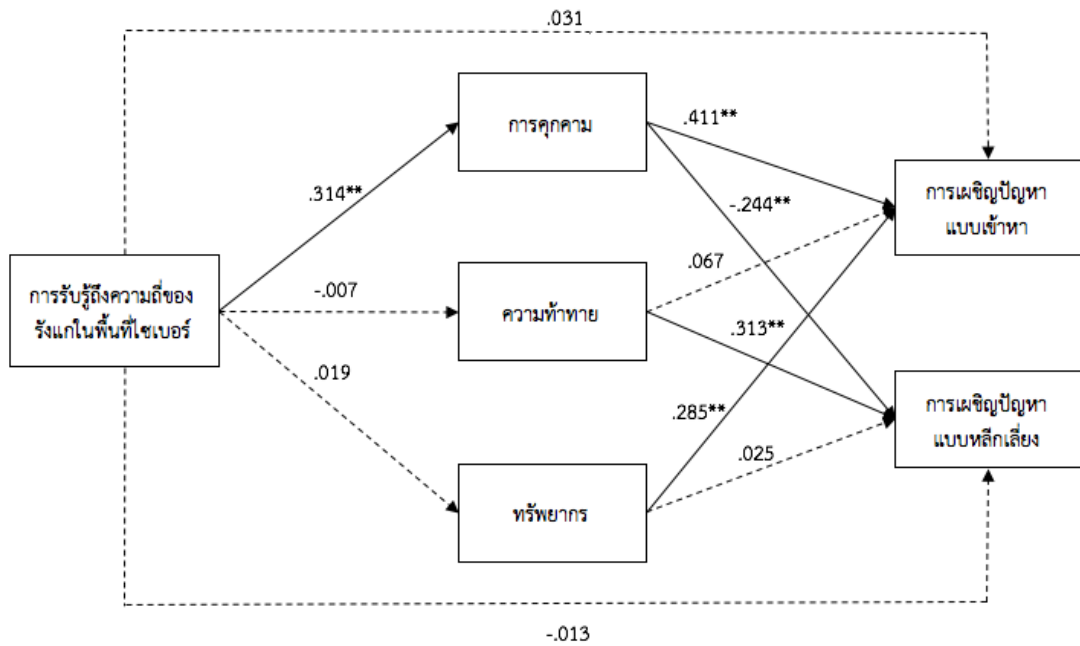
หมายเหตุ โมเดลนี้ได้อธิบายความสัมพันธ์ที่อ่อน และความไม่เป็นระบบของผู้กระทำ ที่มีต่อการประเมินทางปัญญาและการเผชิญปัญหาแล้ว

#### 4. การวิเคราะห์เพิ่มเติม

จากการศึกษาพบว่าผลที่ได้ส่วนใหญ่ไม่สนับสนุนสมมติฐาน ผู้วิจัยจึงได้วิเคราะห์เพิ่มเติมตามแนวทางที่เรียกว่า Internal analysis (Wilson, Aronson, & Carlsmith, 2010) โดยใช้คะแนนจากคำถามที่ใช้ตรวจสอบผลการจัดกระทำ ซึ่งเป็นการวัดการรับรู้ความถี่ของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์มาเป็นตัวแปรต้นแทนเงื่อนไขการจัดกระทำ และมีตัวแปรส่งผ่าน ตัวแปรตาม และตัวแปรควบคุม เช่นเดียวกับโมเดลส่งผ่านตามสมมติฐาน พบว่าให้ผลที่ชัดเจนกว่าการใช้เงื่อนไขการทดลองเป็นตัวแปรในโมเดลโดยตรง เบื้องต้นพบว่าโมเดลสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์ในระดับที่ยอมรับได้  $\chi^2(3, n = 264) = 7.360$   $p = 0.061$   $CFI = .983$   $RMSEA = .074$   $SRMR = .033$  ตัวแปรในโมเดลสามารถทำนายการเผชิญปัญหาแบบเข้าหาและแบบหลีกเลี่ยงได้อย่างมีนัยสำคัญที่ร้อยละ 30.9 และ 17.3 ตามลำดับ ส่วนการรับรู้ความถี่ของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์สามารถทำนายความแปรปรวนในการประเมินการคุกคามได้อย่างมีนัยสำคัญ ( $R^2 = 0.101$ ,  $p = .008$ ) และอธิบายความท้าทาย ( $R^2 = 0.036$ ,  $p = .141$ ) และทรัพยากร ( $R^2 = 0.013$ ,  $p = .430$ ) ได้อย่างไม่มีนัยสำคัญ

ผลการวิเคราะห์อิทธิพลทางตรง พบว่า การรับรู้ความถี่ของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์มีอิทธิพลทางบวกต่อการประเมินความคุกคามอย่างมีนัยสำคัญ  $\beta = 0.314$ ,  $p < .01$  แต่มีอิทธิพลที่ไม่เป็นนัยสำคัญทางสถิติต่อความท้าทาย ( $\beta = -0.007$ ,  $p = .920$ ) และทรัพยากร ( $\beta = 0.019$ ,  $p = .774$ ) ดังผลค่าอิทธิพลการวิเคราะห์เส้นทางดังตารางที่ 8 และภาพที่ 4

ผลอิทธิพลทางอ้อม พบว่า การประเมินการคุกคามมีอิทธิพลส่งผ่านความสัมพันธ์ระหว่างการรับรู้ความถี่ของสถานการณ์และการเผชิญปัญหาทั้งแบบเข้าหาและแบบหลีกเลี่ยงได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่  $\beta = .129$ , 95% CI [0.079, 0.190] และ  $\beta = -.077$ , 95% CI [-0.135, -0.038] ตามลำดับ ส่วนการประเมินถึงความท้าทายและทรัพยากรมีอิทธิพลส่งผ่านระหว่างความสัมพันธ์ของการรับรู้ความถี่และการเผชิญปัญหาทั้งสองด้านอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ อย่างไรก็ตาม ยังคงพบผลอิทธิพลทางอ้อมโดยรวมของการรับรู้ความถี่ของสถานการณ์ต่อการเผชิญปัญหาแบบเข้าหาและหลีกเลี่ยง ผ่านการประเมินทางปัญญาทั้งสามแบบรวมกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่  $\beta = .134$ , 95% CI [0.068, 0.211] และ  $\beta = -.078$ , 95% CI [-0.143, -0.017] แสดงผลอิทธิพลทางอ้อมดังตารางที่ 7 และเมื่อวิเคราะห์โมเดลทางเลือกโดยใช้ความเป็นนิรนามเป็นตัวแปรกำกับ พบว่า ความเป็นนิรนามของผู้กระทำมีอิทธิพลกำกับที่ไม่มีนัยสำคัญต่อความสัมพันธ์ระหว่างการรับรู้ความถี่ของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์กับการประเมินความรู้สึกคุกคาม ( $\beta = -0.020$ ,  $p = .825$ ) การประเมินความท้าทาย ( $\beta = -0.108$ ,  $p = .255$ ) และการประเมินถึงทรัพยากร ( $\beta = -0.097$ ,  $p = 0.298$ ) เช่นเดียวกับโมเดลตามสมมติฐาน



\*\* $p < .01$ , \* $p < .05$

โมเดลนี้ได้ควบคุมผลของตัวแปรเนื้อเรื่องที่อ่าน และความเป็นนิรนามของผู้กระทำ ที่มีต่อการประเมินทางปัญญา และการเผชิญปัญหาแล้ว

ภาพที่ 4 โมเดลทางเลือก

ตารางที่ 7 อธิธิพลทางอ้อมของการรับรู้ความถี่ของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ต่อการเผชิญปัญหา โดยมีการประเมินทางปัญญาเป็นตัวแปรส่งผ่าน

ค่าอิทธิพลทางอ้อม	$\beta$	$z$	CI <sub>95</sub>
MFRE- > TH CH RE -> AP	.134**	3.644	[0.068, 0.211]
MFRE- > TH -> AP	.129**	4.619	[0.079, 0.190]
MFRE- > CH -> AP	.000	-0.073	[-0.018, 0.011]
MFRE- > RE -> AP	.005	0.286	[-0.030, 0.045]
MFRE- > TH CH RE -> AV	-.078*	-2.452	[-0.143, -0.017]
MFRE- > TH -> AV	-.077**	-3.201	[-0.135, -0.038]
MFRE- > CH -> AV	-.002	-0.098	[-0.049, 0.039]
MFRE- > RE -> AV	.000	0.087	[-0.006, 0.018]

\*\* $p < .01$ , \* $p < .05$

โมเดลนี้ได้ควบคุมผลของตัวแปรเนื้อเรื่องที่อ่าน และความเป็นนิรนามของผู้กระทำ ที่มีต่อการประเมินทางปัญญา และการเผชิญปัญหาแล้ว

ตารางที่ 8 ค่าอิทธิพลการวิเคราะห์เส้นทางของตัวแปรส่งผ่านการประเมินทางปัญญา ระหว่างความสัมพันธ์ของการรับรู้ความถี่ของการรังแกใน  
พื้นที่เซเบอร์กับการเผชิญปัญหา

ตัวแปร ทำนาย	ค่าสถิติ	ตัวแปรเกณฑ์														
		TH			CH			RE			AP			AV		
		DE	TE	IE	DE	TE	IE	DE	TE	IE	DE	TE	IE	DE	TE	IE
MFRE	$\beta$	0.314	0.314	0.314	-0.007	-0.007	0.019	0.019	0.019	0.031	0.134	0.165	-0.013	-0.078	-0.092	
	SE	0.060	0.060	0.060	0.069	0.069	0.066	0.066	0.053	0.037	0.059	0.059	0.061	0.032	0.068	
	t	5.263**	5.263**	5.263**	-0.100	-0.100	0.287	0.287	0.287	0.589	3.645**	2.796**	-0.221	-2.452*	-1.341	
TH	$\beta$	0.411			0.411			0.411			0.411			-0.244		
	SE	0.047			0.047			0.047			0.047			0.061		
	t	8.710**			8.710**			8.710**			8.710**			-3.986**		
CH	$\beta$	0.067			0.067			0.067			0.067			0.313		
	SE	0.060			0.060			0.060			0.060			0.072		
	t	1.125			1.125			1.125			1.125			4.331**		
RE	$\beta$	0.285			0.285			0.285			0.285			0.025		
	SE	0.059			0.059			0.059			0.059			0.071		
	t	4.826**			4.826**			4.826**			4.826**			0.351		
$R^2$		0.101*			0.036			0.013			0.312**			0.173**		

\*\*\*p < .01, \* p < .05

หมายเหตุ โมเดลนี้ได้ตัวแปรควบคุมคือ เนื้อเรื่องที่ย่าน และความเป็นนิรนามของผู้กระทำแล้ว

## บทที่ 4 อภิปรายผลการวิจัย

**สมมติฐานข้อที่ 1** ความถี่ของเหตุการณ์การรังแกในพื้นที่ไซเบอร์มีอิทธิพลทางตรงต่อรูปแบบการเผชิญปัญหา

ผลการวิจัยไม่เป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 1.1 และ 1.2 ความถี่ของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ไม่มีอิทธิพลทางตรงต่อวิธีเผชิญปัญหาทั้งแบบเข้าหาและแบบหลีกเลี่ยง ไม่สอดคล้องกับงานวิจัยที่ผ่านมา เช่น การศึกษาในกลุ่มนักเรียน พบว่าเหยื่อของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์จะเลือกใช้วิธีหลีกเลี่ยงและมีพฤติกรรมเชิงรุกมากกว่าเหยื่อของการถูกคุกคามทางออนไลน์ซึ่งเป็นสถานการณ์ที่มีความถี่น้อยกว่า (Machackova et al., 2013)

การเลือกวิธีเผชิญปัญหาอาจไม่ได้รับอิทธิพลโดยตรงจากจำนวนความถี่ของสถานการณ์ แต่ได้รับอิทธิพลจากการรับรู้ความถี่ที่แตกต่างกันของบุคคล เพราะผู้เข้าร่วมการวิจัยแต่ละคนที่เห็นตัวเลขความถี่เลขเดียวกันอาจรับรู้หรือรู้สึกว่าการรังแกที่เกิดขึ้นบ่อยหรือถี่ไม่เท่ากันเสียทีเดียว ซึ่งจากการวิเคราะห์เพิ่มเติมโดยใช้การรับรู้ความถี่ของบุคคลเป็นตัวทำนายแทนความถี่ที่จัดกระทำพบว่าการรับรู้ความถี่มีอิทธิพลต่อการเผชิญปัญหาแบบเข้าหา

นอกจากนี้ ปัจจัยด้านสถานการณ์ที่มีอิทธิพลต่อการเผชิญปัญหายังได้แก่รูปแบบของสถานการณ์ กล่าวคือบุคคลมีแนวโน้มใช้วิธีแบบเข้าหาในสถานการณ์ที่ถูกนำภาพน่าอับอายไปโพสต์ โดยไม่ได้รับอนุญาต มากกว่าสถานการณ์ที่ถูกด่าด้วยถ้อยคำหยาบคาย โดยทั้งสองสถานการณ์อาจมีมิติความรุนแรง ความต่อเนื่อง และจำนวนผู้เห็นเหตุการณ์ที่แตกต่างกัน ซึ่งอาจศึกษาเพิ่มเติมได้ในอนาคต ว่าสถานการณ์ลักษณะต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นด้วยความถี่ระดับต่าง ๆ จะมีผลต่อการรับรู้ของผู้ประสบเหตุการณ์ว่าเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นบ่อยมากน้อยกว่ากันหรือไม่ และจะมีผลต่อการประเมินทางปัญญาต่างกันอย่างไร

**สมมติฐานข้อที่ 2** ความถี่ของเหตุการณ์การรังแกในพื้นที่ไซเบอร์มีอิทธิพลต่อการประเมินทางปัญญา

ผลการวิจัยไม่เป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 2.1 ความถี่ของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ไม่มีอิทธิพลต่อความรู้สึกถูกคุกคาม ต่างจากงานวิจัยที่ผ่านมาทั้งในบริบทการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ที่พบความสัมพันธ์ทางบวกระหว่างความถี่ของสถานการณ์กับการประเมินความรู้สึกถูกคุกคาม (Na et al., 2015) และบริบทการรังแกในที่ทำงาน พบว่าผู้ที่ถูกรังแกบ่อยครั้งมีแนวโน้มรับรู้สถานะว่าตนเป็นเหยื่อเพิ่มขึ้น ซึ่งเป็นตัวบ่งชี้ถึงความรู้สึกถูกคุกคามเช่นกัน (Hewett et al., 2016)

อย่างไรก็ตาม เมื่อใช้การรับรู้ความถี่มาวิเคราะห์เป็นตัวแปรทำนายแทนจำนวนความถี่จริง พบว่าการรับรู้ความถี่มีอิทธิพลทางบวกต่อความรู้สึกถูกคุกคาม คือหากรับรู้สถานการณ์ที่เกิดขึ้น

ความถี่สูง บุคคลจะยังมีแนวโน้มรู้สึกถูกคุกคามเพิ่มขึ้น สอดคล้องกับสมมติฐาน ซึ่งอาจอธิบายได้ว่า แม้สถานการณ์จะเกิดขึ้นในจำนวนที่เท่ากัน แต่บุคคลอาจรับรู้ถึงความถี่ที่มีมากน้อยต่างกัน

ส่วนสมมติฐานข้อที่ 2.2-2.3 ผลการวิจัยไม่สนับสนุนสมมติฐาน ความถี่ของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ไม่มีอิทธิพลต่อการประเมินความท้าทายและทรัพยากร ขณะที่การวิเคราะห์เพิ่มเติมโดยใช้การรับรู้ความถี่เป็นตัวแปรทำนายก็ได้ผลไม่สนับสนุนสมมติฐานเช่นกัน ต่างจากงานการศึกษาของ Na et al. (2015) ที่พบว่าความถี่ของการตกเป็นเหยื่อการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์มีความสัมพันธ์ทางลบกับทั้งความท้าทายและทรัพยากร

ประเด็นนี้อาจอธิบายได้ว่า การประเมินความท้าทายอาจได้รับอิทธิพลมาจากปัจจัยอื่นอีก ซึ่งจากการวิเคราะห์เพิ่มเติมในงานวิจัยนี้ พบว่ารูปแบบของสถานการณ์มีอิทธิพลต่อการประเมินถึงความท้าทาย โดยบุคคลมีแนวโน้มรู้สึกท้าทายในสถานการณ์ที่ถูกตำหนิด้วยถ้อยคำหยาบคายมากกว่า สถานการณ์ที่ถูกนำภาพน่าอับอายไปโพสต์โดยไม่ได้รับอนุญาต นอกจากนี้ การประเมินความท้าทายยังอาจได้รับอิทธิพลมาจากปัจจัยด้านบุคลิกภาพซึ่งไม่ได้ศึกษาในงานวิจัยนี้ ตัวอย่างจากการศึกษาถึงการประเมินสถานการณ์ตึงเครียดในกลุ่มนักศึกษามหาวิทยาลัย พบว่าผู้ที่มีบุคลิกภาพแบบเปิดเผยจะประเมินถึงความท้าทายมากกว่าผู้ที่มีบุคลิกภาพแบบเก็บตัว ในทางกลับกัน ผู้ที่มีบุคลิกภาพแบบความไม่มั่นคงทางอารมณ์จะประเมินถึงความท้าทายน้อยกว่าผู้ที่มีความมั่นคงทางอารมณ์ โดยผลดังกล่าวอาจเกิดจากความอ่อนไหวต่อรางวัลและโทษของบุคคลที่มีบุคลิกภาพต่างกัน (Gallagher, 1990) ดังนั้น การศึกษาต่อไปอาจศึกษาตัวแปรบุคลิกภาพเพิ่มเติมด้วย

ขณะที่การประเมินถึงทรัพยากรในงานวิจัยนี้ให้ความหมายว่าเป็นความเชื่อว่าคุณคนมีผู้ที่คอยให้การช่วยเหลือสนับสนุนเมื่อถูกรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ เช่น เพื่อน ครอบครัว อาจารย์ เป็นต้น ซึ่งมีลักษณะเป็นทรัพยากรทางสังคมที่อาจมีติดตัวบุคคลอยู่ก่อนแล้ว ความถี่ของสถานการณ์จึงไม่มีอิทธิพลกับการประเมินถึงทรัพยากร อย่างไรก็ตาม การประเมินถึงทรัพยากรยังมีอีกหลายมิติ เช่น ความรู้สึกควบคุมได้ การรับรู้ความสามารถในการเผชิญปัญหา เป็นต้น การศึกษาต่อไปอาจลองศึกษาโดยใช้การประเมินถึงทรัพยากรในมิติอื่นเพิ่มเติมจากด้านทรัพยากรทางสังคมด้วย

### **สมมติฐานข้อที่ 3** การประเมินทางปัญญามีอิทธิพลต่อรูปแบบการเผชิญปัญหา

ผลการวิจัยเป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 3.1 การประเมินความรู้สึกถูกคุกคามมีอิทธิพลทางบวกต่อการเผชิญปัญหาแบบเข้าหา ผู้ที่ประเมินว่าเหตุการณ์คุกคามสูงมีแนวโน้มเลือกใช้วิธีเผชิญปัญหาแบบเข้าหาเพิ่มขึ้น สอดคล้องกับงานวิจัยที่ผ่านมา เช่นการศึกษาในเหยื่อการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ พบว่าการประเมินถึงความคุกคามมีสหสัมพันธ์ทางบวกกับการเผชิญปัญหาแบบเข้าหา (Na et al., 2015) ส่วนการศึกษาการรังแกแบบออฟไลน์ในกลุ่มนักเรียน พบว่า ผู้ที่ประเมินว่าเหตุการณ์ท้าทายสูงมีแนวโน้มเลือกวิธีขอความช่วยเหลือจากผู้อื่นสูงเช่นกัน (Hunter, Boyle, et al., 2004)



ผลการวิจัยไม่เป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 3.2 แต่พบความสัมพันธ์ทิศทางตรงกันข้าม คือการประเมินถึงความคุกคามมีอิทธิพลทางลบต่อการเผชิญปัญหาแบบหลีกเลี่ยง ผู้ที่ประเมินว่าเหตุการณ์คุกคามสูงมีแนวโน้มเลือกใช้วิธีหลีกเลี่ยงต่ำ ต่างจากงานวิจัยที่ผ่านมา เช่น การศึกษาความเครียดในกลุ่มนักศึกษา พบว่าผู้ที่ประเมินว่าเหตุการณ์การคุกคามสูง จะเลือกใช้วิธีเผชิญปัญหาทั้งแบบมุ่งจัดการปัญหาและมุ่งจัดการอารมณ์สูง (Shewchuk et al., 1999) ทั้งนี้ เป็นไปได้ว่าอาจมีอิทธิพลของปัจจัยแทรกซ้อน ได้แก่ ช่วงเวลาที่ถูกรังแก กล่าวคือ ช่วงแรกที่ถูกรังแก บุคคลอาจเลือกใช้วิธีแบบหลีกเลี่ยงน้อยและเน้นวิธีแบบเข้าหามาก แต่เมื่อเหตุการณ์เกิดขึ้นต่อเนื่องยาวนานและการใช้วิธีแบบเข้าหาไม่ก่อให้เกิดผลดี หรือยิ่งทำให้สถานการณ์แย่ลง บุคคลก็อาจเลือกใช้วิธีหลีกเลี่ยงมากขึ้น หรือยอมรับกับสิ่งที่เกิดขึ้นโดยไม่ตอบโต้กลับ ดังการศึกษาของ Hunter และ Boyle (2002) พบว่าบุคคลมักรับรู้ว่าการคุกคามควบคุมได้มากเมื่ออยู่ในช่วงเริ่มเกิดเหตุ แต่จะควบคุมได้น้อยลงเมื่อเหตุการณ์ดำเนินไปอย่างยาวนาน งานวิจัยนี้ให้กลุ่มตัวอย่างอ่านและจินตนาการถึงสถานการณ์สมมติ ความรู้สึกดังกล่าวจึงอาจแตกต่างจากเหยื่อที่เคยถูกรังแกจริงเป็นเวลานาน งานวิจัยต่อไปอาจใช้วิธีศึกษาแบบระยะยาวเพื่อสร้างความเข้าใจต่อการเลือกเผชิญปัญหาได้มากขึ้น นอกจากนี้ ยังอาจมีปัจจัยด้านบุคลิกภาพเข้ามาเกี่ยวข้อง ตัวอย่างงานวิจัยแบบวิเคราะห์ห่อภิมาณถึงความสัมพันธ์ระหว่างบุคลิกภาพและการเผชิญปัญหา พบว่า ผู้ที่มีบุคลิกภาพแบบมีจิตสำนึก (Conscientiousness) มีแนวโน้มใช้วิธีเผชิญปัญหาด้วยการปฏิเสธ และหันเหความสนใจจากเหตุการณ์ต่ำ (Connor-Smith & Flachsbart, 2007)

ผลการวิจัยไม่เป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 3.3 ไม่พบอิทธิพลระหว่างการประเมินความท้าทายกับการเผชิญปัญหาแบบเข้าหา อย่างไรก็ตาม พบสหสัมพันธ์ทางบวกระหว่างตัวแปรทั้งสอง จึงเป็นไปได้ว่าอาจมีปัจจัยอื่นที่มีอิทธิพลคั่นกลางความสัมพันธ์ระหว่างความท้าทายกับการเผชิญปัญหาแบบเข้าหา และต้องศึกษาเพิ่มเติมต่อไป

ผลการวิจัยไม่สนับสนุนสมมติฐานข้อที่ 3.4 แต่พบความสัมพันธ์ทิศทางตรงกันข้าม คือ การประเมินความท้าทายมีอิทธิพลทางบวกต่อการเผชิญปัญหาแบบหลีกเลี่ยง ผู้ที่ประเมินว่าสถานการณ์ท้าทายสูงมีแนวโน้มเลือกวิธีเผชิญปัญหาแบบหลีกเลี่ยงสูง ไม่สอดคล้องกับงานวิจัยส่วนใหญ่ อย่างไรก็ตาม พบการศึกษาที่ได้ผลเช่นเดียวกับงานวิจัยนี้ ในบริบทการรังแกแบบดั้งเดิม โดยผู้ที่ประเมินว่าสถานการณ์ท้าทายสูงมีแนวโน้มเลือกใช้วิธีคิดหวังลมๆ แล้งๆ (Wishful thinking) ซึ่งมีรูปแบบหลีกเลี่ยงมากกว่าผู้ที่ประเมินว่าท้าทายต่ำ ผู้วิจัยในงานดังกล่าวอธิบายว่าความท้าทายคือการสังเกตเห็นผลลัพธ์ทางบวกที่บุคคลจะได้รับจากสถานการณ์ ซึ่งเป็นความหวังหรือความปรารถนาของบุคคล จึงมีลักษณะที่สอดคล้องกับการคิดหวังลมๆ แล้งๆ (Hunter & Boyle, 2004) การประเมินความท้าทายและการเผชิญปัญหาแบบหลีกเลี่ยงในงานวิจัยนี้เป็นวิธีจัดการทางความคิด กล่าวคือความคิดว่าจะได้

เรียนรู้จากเหตุการณ์ และความคิดว่าเหตุการณ์จะหยุดไปเอง จึงเป็นไปได้ที่จะมีความสัมพันธ์ในทิศทางเดียวกัน

นอกจากนี้ ยังอธิบายเพิ่มเติมได้คือ บุคคลอาจรู้สึกว่าจะสามารถเรียนรู้จากสถานการณ์ที่เกิดขึ้นได้โดยไม่ตอบโต้และเลียงออกมาจากเหตุการณ์ ผลที่เกิดขึ้นอาจเกี่ยวเนื่องกับลักษณะทางวัฒนธรรมจากการศึกษาการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์กับกลุ่มนักเรียนมัธยมต้นในไต้หวัน พบว่าปัจจัยหนึ่งที่ทำให้ผู้ที่เคยพบเห็นเหตุการณ์เลือกอยู่เฉย หรือไม่รายงานเรื่องที่เกิดขึ้นแม้จะทราบตัวผู้กระทำ อาจมาจากลักษณะวัฒนธรรมแบบคิรววมหมู่ (Collectivism) ที่ต้องการความกลมกลืนในกลุ่ม โดยในวัฒนธรรมจีนจะให้ความสำคัญกับความสงบสุข และการหลีกเลี่ยงจากปัญหาทั้งในระดับกลุ่มและบุคคล (Huang & Chou, 2010) ซึ่งอาจไม่ต่างจากในสังคมไทย ดังจะเห็นได้จากสำนวน พูดไปสองไพเบี้ย นิ่งเสียตำลึงทอง หมายถึง การพูดจาออกไปไม่มีประโยชน์ ให้นิ่งเสียดีกว่า การเลือกเผชิญปัญหาแบบหลีกเลี่ยงจึงอาจมีลักษณะเชิงบวกมากกว่าเชิงลบ และเกี่ยวเนื่องกับความรู้สึกทำทนายได้ งานวิจัยต่อไปอาจศึกษาแบบข้ามวัฒนธรรมเพื่อเปรียบเทียบการเผชิญปัญหาของบุคคลในวัฒนธรรมที่ต่างกัน

ผลการวิจัยเป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 3.5 การประเมินถึงทรัพยากรมีอิทธิพลทางบวกต่อการเผชิญปัญหาแบบเข้าหา สอดคล้องกับแนวคิดกระบวนการเผชิญความเครียด คือหากบุคคลประเมินว่ามีทรัพยากรและเครื่องมือที่พร้อมใช้รับมือกับสถานการณ์ จะนำไปสู่การใช้วิธีเผชิญปัญหาแบบแก้ไขปัญหา (Lazarus & Folkman, 1984) เช่นเดียวกับการวิจัยในเหยื่อการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ พบว่าการประเมินถึงทรัพยากรมีสหสัมพันธ์ทางบวกกับวิธีเผชิญปัญหาแบบเข้าหา (Na et al., 2015)

ผลการวิจัยไม่สนับสนุนสมมติฐานข้อที่ 3.6 การประเมินถึงทรัพยากรไม่มีอิทธิพลต่อการเผชิญปัญหาแบบหลีกเลี่ยง การเผชิญปัญหาแบบหลีกเลี่ยงอาจได้รับอิทธิพลจากการประเมินทางปัญญาด้านอื่นมากกว่าการรับรู้ว่าคุณมีความช่วยเหลือหรืออยู่หรือไม่ โดยนอกจากการประเมินถึงทรัพยากรซึ่งเป็นการประเมินทางปัญญาขั้นที่สอง ยังมีมิติอื่นที่น่าสนใจศึกษาและอาจเป็นลักษณะที่มีอิทธิพลกับการเผชิญปัญหาแบบหลีกเลี่ยง เช่น การประเมินถึงความควบคุมได้ของเหตุการณ์ การรับรู้ความสามารถในการเผชิญปัญหาของบุคคล เป็นต้น

**สมมติฐานข้อที่ 4** ความถี่ของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์มีอิทธิพลทางอ้อมต่อรูปแบบการเผชิญปัญหา โดยมีการประเมินทางปัญญาเป็นตัวแปรส่งผ่าน

ผลการวิจัยไม่เป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 4.1-4.6 การประเมินทางปัญญาทั้งสามด้าน ได้แก่ ความรู้สึกถูกคุกคาม ความทำทนาย และทรัพยากร ไม่ได้เป็นตัวแปรส่งผ่านระหว่างความถี่ของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์และการเผชิญปัญหาแบบเข้าหาและแบบหลีกเลี่ยง

อย่างไรก็ตามจากโมเดลทางเลือก เมื่อใช้การรับรู้ความถี่มาวิเคราะห์แทนความถี่จริง พบว่าการรับรู้ความถี่ของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์มีอิทธิพลทางอ้อมกับทั้งการเผชิญปัญหาแบบเข้าหาและ

แบบหลีกเลี่ยง โดยมีการประเมินถึงการคุกคามเป็นตัวแปรส่งผ่าน กล่าวคือ หากบุคคลรับรู้ว่าการคุกคามมีความถี่มากจะมีแนวโน้มรู้สึกถูกคุกคามมาก นำไปสู่การเลือกเผชิญปัญหาแบบเข้าหาสูง และการหลีกเลี่ยงต่ำ

ทั้งนี้อาจมีปัจจัยแทรกซ้อนอื่นที่ยังไม่ได้ศึกษาในงานวิจัยนี้และควรศึกษาเพิ่มเติมต่อไปในอนาคต เช่น ลักษณะการใช้สื่อโซเชียลมีเดียของบุคคล กล่าวคือ บางคนอาจใช้อินเทอร์เน็ตโดยเน้นที่การเล่นและสื่อสารผ่านโซเชียลมีเดีย และมีผู้ติดตามจำนวนมาก ความรู้สึกเมื่อถูกรังแกในพื้นที่ไซเบอร์และการเลือกใช้วิธีเผชิญปัญหาจึงอาจแตกต่างกับผู้ที่ไม่ค่อยได้ใช้งานโซเชียลมีเดีย หรือมีผู้ติดตามจำนวนน้อย นอกจากนี้ การศึกษานี้มีวิธีให้กลุ่มตัวอย่างจินตนาการถึงเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น งานวิจัยต่อไปอาจศึกษากับเหยื่อที่เคยประสบเหตุการณ์จริง เพื่อเปรียบเทียบว่าผลที่ได้จะแตกต่างกันหรือไม่

**สมมติฐานข้อที่ 5** ความถี่ของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์มีอิทธิพลต่อการประเมินทางปัญญา โดยมีความเป็นนิรนามของผู้กระทำเป็นตัวแปรกำกับ

ผลการวิจัยไม่เป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 5 ความเป็นนิรนามของผู้กระทำไม่มีอิทธิพลกับความสัมพันธ์ระหว่างความถี่ของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์กับการประเมินทางปัญญา ทั้งด้านการประเมินความรู้สึกถูกคุกคาม ความท้าทาย และทรัพยากร จากผลการวิเคราะห์โมเดลส่งผ่าน เมื่อความถี่ของการรังแกไม่มีอิทธิพลต่อการประเมินทางปัญญา ความเป็นนิรนามจึงไม่มีอิทธิพลเป็นตัวแปรกำกับความสัมพันธ์ดังกล่าว ขณะที่ผลจากโมเดลทางเลือก พบว่าการรับรู้ความถี่มีอิทธิพลต่อการประเมินการคุกคาม แต่ไม่พบอิทธิพลกำกับของความเป็นนิรนามเช่นเดิม โดยอาจเป็นเพราะการรับรู้ความถี่ของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์มีอิทธิพลทางตรงที่เข้มข้นต่อการคุกคาม คือหากรับรู้ว่าถูกรังแกมาก บุคคลก็จะรู้สึกถูกคุกคามมาก ไม่ว่าจะทราบหรือไม่ทราบว่าใครเป็นคนทำก็ตาม

นอกจากนี้ ยังอภิปรายเพิ่มเติมได้คือ หากผู้รังแกเป็นเพื่อนสนิทกับเหยื่อ เหยื่ออาจรู้สึกถูกคุกคามสูงเช่นเดียวกับการไม่รู้ว่าผู้รังแกเป็นใคร จากงานวิจัยเชิงคุณภาพ พบว่า นอกจากความนิรนามของผู้กระทำที่ทำให้เหยื่อรู้สึกเดียวดาย ในทางกลับกัน หากผู้กระทำสนิทกับเหยื่อ เหยื่อก็จะมีแนวโน้มรับรู้ว่าการรังแกร้ายแรงมากขึ้น (Dredge et al., 2014) ทั้งยังเป็นไปได้ว่าอาจมีปัจจัยแทรกซ้อนจากการรับรู้ระดับความสนิทสนมของผู้รังแก งานวิจัยนี้ระบุให้เงื่อนไขที่ทราบผู้กระทำ คือเพื่อนร่วมรุ่นที่อยู่คณะเดียวกัน หากบุคคลรับรู้ว่าเป็นเพื่อนในคณะเป็นเพียงคนรู้จัก ไม่ได้อยู่ในฐานะเพื่อนสนิท การรับรู้ที่เกิดอาจไม่แตกต่างจากเงื่อนไขที่ไม่รู้ตัวผู้กระทำ การศึกษาต่อไปอาจพิจารณาศึกษาถึงระดับความสนิทสนมหรือความสัมพันธ์ระหว่างเหยื่อและผู้รังแก โดยในกลุ่มเพื่อนสนิท บางครั้งการรังแกอาจถูกมองว่าเป็นเรื่องล้อกันเล่น ดังการศึกษาด้วยวิธีสัมภาษณ์กลุ่มของ Samoh et al. (2014) ถึงการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ในเยาวชนไทยอายุ 15-24 ปี พบว่าหากผู้กระทำเป็นเพื่อนสนิท บุคคลจะรู้สึกว่าเป็นเรื่องหยอกล้อมากกว่ารู้สึกโกรธ ต่างจากถ้ารู้ว่าเป็นคนที่ตนไม่ชอบ จะรู้สึกว่าเป็น

การรังแก ดังนั้น งานวิจัยในอนาคตอาจศึกษาถึงมิติความสัมพันธ์ของผู้รังแกกับเหยื่อที่มีต่อการประเมินทางปัญญาเพื่อสร้างความเข้าใจที่มากขึ้น

### ข้อจำกัดและข้อเสนอแนะ

งานวิจัยนี้ศึกษาถึงการเผชิญปัญหาการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ที่เกิดบนสื่อสังคมออนไลน์ในกลุ่มนิสิตนักศึกษา จัดกระทำตัวแปรต้นโดยให้กลุ่มตัวอย่างอ่านสถานการณ์สมมติ ซึ่งเป็นไปได้ว่าการประเมินหรือเลือกวิธีเผชิญปัญหาของกลุ่มตัวอย่างอาจแตกต่างกันไปในสถานการณ์จริง การวิจัยครั้งต่อไปอาจศึกษาในกลุ่มผู้ที่เคยประสบเหตุการณ์ รวมถึงศึกษาปัจจัยอื่น ๆ ที่อาจมีผลกับการประเมินทางปัญญาและการเผชิญปัญหาเพิ่มเติม เช่น ความเป็นสาธารณะของเหตุการณ์ บุคลิกภาพของเหยื่อ เป็นต้น

ส่วนเครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัยซึ่งเป็นมาตรวัดที่พัฒนาขึ้นใหม่ ได้แก่ มาตรวัดการเผชิญปัญหาการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์และมาตรวัดการประเมินทางปัญญา ยังสามารถพัฒนาต่อไปและอาจนำไปทดสอบในกลุ่มตัวอย่างอื่น เช่น นักเรียน กลุ่มวัยทำงาน เพื่อตรวจสอบความเที่ยงและตรงของมาตร นอกจากนี้ หลังจากที่ใช้การรับรู้ความถี่แทนเงื่อนไขการกระทำทำให้งานวิจัยนี้กลายเป็นรูปแบบวิจัยกึ่งทดลองอย่างเต็มตัว ผลการวิจัยที่สรุปจากตัวแปรการรับรู้ความถี่ของการถูกรังแกจึงไม่สามารถระบุถึงเหตุและผลของตัวแปรแต่อธิบายถึงความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยได้ ส่วนกลุ่มตัวอย่างในการศึกษา คือ กลุ่มนิสิตนักศึกษาปริญญาตรี จึงอาจมีข้อจำกัดในการนำผลการวิจัยไปอ้างอิงในกลุ่มประชากรอื่น งานวิจัยในอนาคตจึงควรศึกษากับกลุ่มตัวอย่างในช่วงวัยอื่นเพิ่มเติม

## บทที่ 5

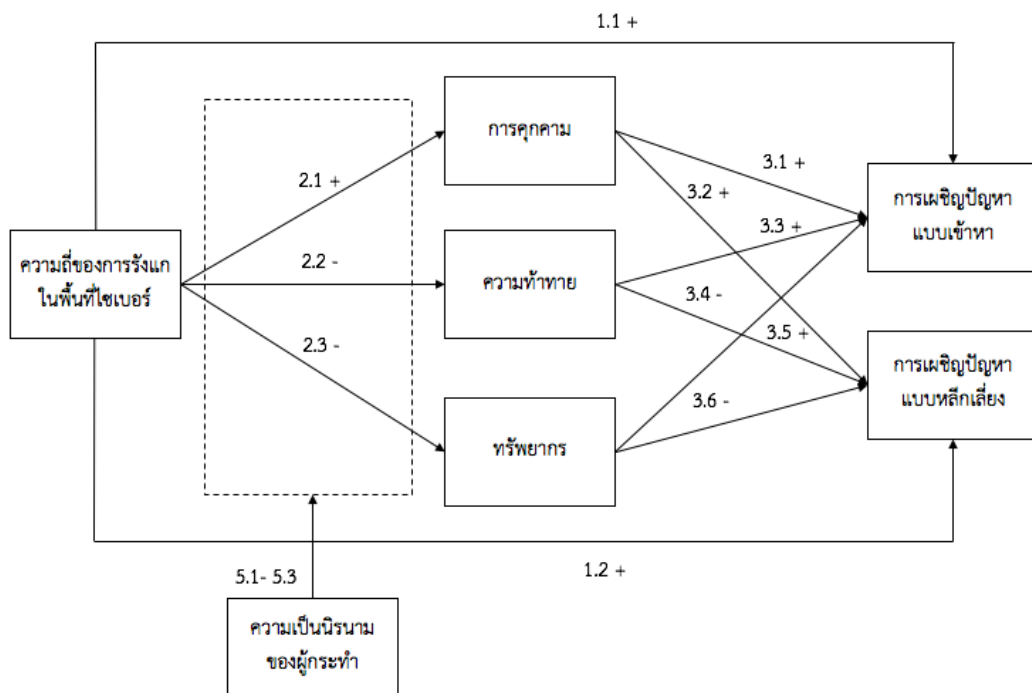
### สรุปผลการวิจัย

#### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาอิทธิพลของความถี่ของเหตุการณ์การรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ต่อรูปแบบการเผชิญปัญหาแบบเข้าหาและแบบหลีกเลี่ยง โดยมีการประเมินทางปัญญา ได้แก่ การประเมินถึงความคุกคาม ความท้าทาย และทรัพยากรเป็นตัวแปรส่งผ่าน

2. เพื่อศึกษาถึงอิทธิพลกำกับของความเป็นนิรนามของผู้กระทำ ในความสัมพันธ์ระหว่างความถี่ของเหตุการณ์การรังแกในพื้นที่ไซเบอร์และการประเมินทางปัญญา

#### สมมติฐานการวิจัย



ภาพที่ 5 กรอบแนวคิดในการวิจัย

สมมติฐานการวิจัยแบ่งเป็น 5 ข้อหลัก มีรายละเอียดและกรอบแนวคิดการวิจัยดังภาพที่ 5 สมมติฐานข้อที่ 1 ความถี่ของเหตุการณ์การรังแกในพื้นที่ไซเบอร์มีอิทธิพลทางตรงต่อรูปแบบการเผชิญปัญหา

- 1.1 ความถี่ของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์มีอิทธิพลทางบวก ต่อการเผชิญปัญหาแบบเข้าหา
- 1.2 ความถี่ของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์มีอิทธิพลทางบวก ต่อการเผชิญปัญหาแบบหลีกเลี่ยง



เป็นนิรนาม จะทำให้อิทธิพลของความถี่ของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ต่อการประเมินการคุกคามเพิ่มขึ้น

5.2 ความถี่ของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์มีอิทธิพลทางลบต่อการประเมินความท้าทาย โดยมีความเป็นนิรนามของผู้กระทำเป็นตัวแปรกำกับ โดยในเงื่อนไขที่มีความเป็นนิรนาม จะทำให้อิทธิพลของความถี่ของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ต่อการประเมินความท้าทายเพิ่มขึ้น

5.3 ความถี่ของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์มีอิทธิพลทางลบต่อการประเมินถึงทรัพยากร โดยมีความเป็นนิรนามของผู้กระทำเป็นตัวแปรกำกับ โดยในเงื่อนไขที่มีความเป็นนิรนาม จะทำให้อิทธิพลของความถี่ของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ต่อการประเมินถึงทรัพยากรเพิ่มขึ้น

## วิธีดำเนินการวิจัย

### กลุ่มตัวอย่าง

นิสิตนักศึกษาปริญญาตรีที่กำลังศึกษาอยู่ในมหาวิทยาลัยรัฐหรือเอกชน อายุระหว่าง 18-25 ปี จำนวน 264 คน

### เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. ข้อมูลส่วนบุคคล ได้แก่ เพศ อายุ มหาวิทยาลัย (รัฐ/ในกำกับของรัฐ หรือเอกชน) ความถี่ในการใช้งานอินเทอร์เน็ตในแต่ละวัน และประสบการณ์การมีส่วนร่วมกับการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์
2. สถานการณ์การรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ที่ได้ทำการทดสอบแล้ว 2 เรื่อง ได้แก่ สถานการณ์ที่มีผู้อื่นโพสต์ข้อความด่าว่า และสถานการณ์ที่มีผู้อื่นโพสต์ภาพน่าอับอายของบุคคลบนสื่อโซเชียลมีเดีย แบ่งเป็นเรื่องละ 4 เงื่อนไข ได้แก่ เงื่อนไขที่สถานการณ์มีความถี่สูงหรือต่ำ และรู้หรือไม่รู้ตัวผู้กระทำ ดังตัวอย่างในภาคผนวก ค
3. แบบวัดตรวจสอบการจัดกระทำ แบ่งออกเป็น 3 ด้าน ได้แก่
  - 3.1 องค์ประกอบการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ มีคำถามชีวิต 2 ข้อ คือ “ฉันรู้สึกว่าการกลั่นแกล้ง/รังแก/ล้อเลียน ทางออนไลน์ (Cyberbullying)” และ “บุคคลนั้นต้องการทำร้ายความรู้สึกของฉัน” แบ่งคำตอบเป็น 5 ระดับ ได้แก่ รู้สึกน้อยมากจนถึงมากที่สุด (คะแนน 1-5) ซึ่งกลุ่มตัวอย่างจะต้องได้คะแนนเฉลี่ย 2 คะแนนขึ้นไป
  - 3.2 การรับรู้ความถี่ของเหตุการณ์ ใช้คำถามว่า “ท่านรู้สึกว่าการรังแกเกิดขึ้นบ่อยแค่ไหน” แบ่งคำตอบเป็น 5 ระดับ ตั้งแต่ไม่บ่อยถึงบ่อยมาก โดยกลุ่มที่ได้อ่านเรื่องที่มีความถี่สูงจะต้องมีค่าเฉลี่ยการรับรู้ความถี่ของเหตุการณ์สูงกว่ากลุ่มที่ได้อ่านเรื่องที่มีความถี่ต่ำ

3.3 การรับรู้ความเป็นนิรนามของผู้กระทำ ใช้คำถามว่า “จากเหตุการณ์ที่ได้อ่านไปข้างต้น ท่านจำได้หรือไม่ว่าใครเป็นคนทำ” แบ่งคำตอบเป็นเพื่อนร่วมรุ่นที่อยู่คณะเดียวกัน กับแอดเค้าท์ที่ไม่มีข้อมูล/ไม่รู้แน่ชัด กลุ่มตัวอย่างจะต้องตอบได้ตรงตามสถานการณ์ที่อ่าน

4. มาตรการประเมินทางปัญญา ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นใหม่โดยดัดแปลงจากมาตร The Stress Appraisal Measure (SAM) (Roesch & Rowley, 2005) แบ่งการประเมินทางปัญญาเป็น 3 ด้าน คือ การประเมินการคุกคาม 3 ข้อ (Cronbach's  $\alpha = .708$ ) การประเมินความท้าทาย 6 ข้อ (Cronbach's  $\alpha = .862$ ) และการประเมินทรัพยากร 3 ข้อ (Cronbach's  $\alpha = .822$ ) กลุ่มตัวอย่างตอบข้อกระทงแต่ละข้อด้วยมาตรประมาณค่าแบบลิเคิร์ต 5 ระดับ คำตอบแบ่งเป็นไม่เห็นด้วยมากที่สุด (1) ไปจนถึงเห็นด้วยมากที่สุด (5) โปรดดูขั้นตอนการพัฒนามาตรโดยละเอียดในภาคผนวก ก

5. มาตรการเผชิญปัญหาการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นใหม่โดยดัดแปลงจากมาตร Self-Report Coping Scale (Kochenderfer-Ladd & Skinner, 2002) มาตร The Cyberbullying Coping Questionnaire (Jacobs et al., 2015) และคิดเพิ่มจากการถามคำถามปลายเปิดกับกลุ่มนิสิตนักศึกษาและบุคคลทั่วไป แบ่งการเผชิญปัญหาการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์เป็น 2 รูปแบบ ได้แก่ การเผชิญปัญหาแบบเข้าหา 16 ข้อ (Cronbach's  $\alpha = .853$ ) และแบบหลีกเลี่ยง 11 ข้อ (Cronbach's  $\alpha = .898$ ) โดยเป็นมาตรประมาณค่าแบบลิเคิร์ต 5 ระดับ คำตอบแบ่งเป็นไม่เห็นด้วยมากที่สุด (1) ไปจนถึงเห็นด้วยมากที่สุด (5) โปรดดูขั้นตอนการพัฒนามาตรโดยละเอียดในภาคผนวก ก

#### การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ผู้วิจัยเก็บข้อมูลผ่านทางออนไลน์และออฟไลน์ โดยเลือกกลุ่มตัวอย่างตามสะดวก เข้าถึงกลุ่มตัวอย่างแบบออนไลน์ด้วยการเผยแพร่ลิงค์แบบสอบถามที่สร้างไว้ในเว็บไซต์ ชื่อ Survey Gizmo ผ่านทางโซเชียลมีเดีย หน้าแรกของแบบสอบถามแบบออนไลน์จะชี้แจงรายละเอียดการวิจัยและสิทธิต่าง ๆ กลุ่มตัวอย่างสามารถสอบถามข้อสงสัยกับผู้วิจัยได้ทางอีเมลหรือโทรศัพท์ ส่วนการเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายตามมหาวิทยาลัยด้วยแบบสอบถามแบบกระดาษ ผู้วิจัยและผู้ช่วยเข้าถึงกลุ่มตัวอย่างที่สมัครใจตามสถานที่ต่าง ๆ ในมหาวิทยาลัย แบ่งเป็นมหาวิทยาลัยรัฐ 2 แห่ง และเอกชน 2 แห่ง กลุ่มตัวอย่างตอบแบบสอบถาม ณ จุดที่แจก หากมีคำถาม สามารถสอบถามผู้วิจัยได้ทันที

2. สุ่มผู้ที่สมัครใจเข้าร่วมการวิจัยเข้าสู่เงื่อนไข 8 เงื่อนไข เงื่อนไขละ 33 คน โดยแต่ละเงื่อนไขมีรายละเอียดเนื้อหาเรื่องราวดังแสดงในภาคผนวก ค ในกรณีกลุ่มตัวอย่างที่สรรหามาผ่านช่องทางออนไลน์ ผู้วิจัยใช้การสุ่มตามฟังก์ชัน Random Assignment ของเว็บไซต์ Survey Gizmo ส่วนกรณีกลุ่มตัวอย่างที่กระดาษ เมื่อแจกกลุ่มตัวอย่างคนที่หนึ่งจะแจกสถานการณ์ที่ 1 ให้ เมื่อเจอคนที่สองจะแจกสถานการณ์ที่ 2 ให้ เรียงลำดับไปเรื่อย ๆ กลุ่มตัวอย่างจะได้อ่านสถานการณ์การรังแกใน



พื้นที่ไซเบอร์คนละ 1 สถานการณ์ โดยจะมีคำชี้แจงให้ผู้อ่านสร้างความรู้สึกว่าเหตุการณ์สมมติเป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นกับผู้อ่านจริง แล้วจึงให้ตัดสินใจเข้าร่วมการวิจัยและถามคำถามชี้วัด หากผู้เข้าร่วมการวิจัยตอบว่าไม่สามารถจินตนาการเหตุการณ์ดังกล่าวได้ ผู้วิจัยจะให้ยุติการทำแบบสอบถาม

3. ตรวจสอบการจัดกระทำ (Manipulation check) เมื่ออ่านเรื่องราวจบแล้ว ผู้เข้าร่วมการวิจัยตอบคำถามเพื่อตรวจสอบการจัดกระทำ 3 ด้าน คือ องค์ประกอบของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ ใช้คำถามชี้วัด 2 ข้อ การรับรู้ความถี่ของเหตุการณ์ และการรับรู้ความเป็นนิรนามของผู้กระทำ ใช้คำถามว่า

4. จากนั้นผู้ที่ตอบคำถามถูกต้องและมีความรู้สึกตามเงื่อนไขการจัดกระทำจึงตอบแบบสอบถามต่อไป ได้แก่ มาตรการประณามทางปัญญาและมาตรการเผชิญปัญหาการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ และแบบสอบถามข้อมูล ใช้เวลาทั้งหมดรวมประมาณ 15 นาที

5. นำข้อมูลมาวิเคราะห์ ในเบื้องต้นใช้การทดสอบสถิติ Three-ways ANOVA มีตัวแปรต้น ได้แก่ เรื่องที่อ่าน (1, 2) x ความถี่ (ต่ำ, สูง) x ความเป็นนิรนาม (เป็น, ไม่เป็น) และตัวแปรตาม ได้แก่ คะแนนจากมาตรการประณามทางปัญญา มาตรการเผชิญปัญหา เพื่อพิจารณาว่าเรื่องที่ให้อ่านทั้งสองเรื่องมีผลปฏิสัมพันธ์กับตัวแปรต้นอื่นหรือไม่ หากไม่มีจะนำข้อมูลจากคนที่อ่านเรื่องทั้งสองเรื่องมาวิเคราะห์รวมเป็นกลุ่มเดียวกัน

6. นำข้อมูลมาวิเคราะห์ด้วยโปรแกรม SPSS Statistic และโปรแกรม Mplus

## ผลการวิจัย

การตรวจสอบข้อมูลเบื้องต้น จากการทดสอบสถิติ Three-ways ANOVA พบว่าเรื่องที่ให้อ่านกลุ่มตัวอย่างอ่านสองเรื่อง ความถี่ และความเป็นนิรนาม มีผลปฏิสัมพันธ์กับที่ไม่ถึงระดับนัยสำคัญทางสถิติต่อการประณามทางปัญญาสามด้านและการเผชิญปัญหาสองรูปแบบ จึงนำข้อมูลจากผู้ที่อ่านทั้งสองเรื่องมาวิเคราะห์รวมเป็นกลุ่มเดียวกัน ส่วนการทดสอบการจัดกระทำพบว่าผ่านตามเกณฑ์ทั้งสามด้าน

ทดสอบสมมติฐานด้วยการวิเคราะห์เส้นทาง (Path analysis) แบ่งเป็นการวิเคราะห์โมเดลตัวแปรส่งผ่านตามสมมติฐานที่ 1-4 และโมเดลตัวแปรส่งผ่านที่ถูกกำกับตามสมมติฐานที่ 5 ดังนี้

1. โมเดลตัวแปรส่งผ่าน (Mediation)

การวิเคราะห์โมเดลตัวแปรส่งผ่านเพื่อทดสอบสมมติฐานข้อที่ 1-4 เบื้องต้นพบว่าโมเดลสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์ในระดับที่ยอมรับได้  $\chi^2(3, n = 264) = 7.140$   $p = 0.068$   $CFI = .982$   $RMSEA = .072$   $SRMR = .034$

**สมมติฐานข้อที่ 1** ความถี่ของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์มีอิทธิพลทางตรงที่ไม่ถึงระดับนัยสำคัญทางสถิติต่อการเผชิญปัญหาแบบเข้าหา ( $\beta = .020, p = .696$ ) และการเผชิญปัญหาแบบหลีกเลี่ยง ( $\beta = -.049, p = .382$ ) จึงไม่สนับสนุนสมมติฐานที่ 1.1-1.2

**สมมติฐานข้อที่ 2** ความถี่ของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์มีอิทธิพลทางตรงที่ไม่ถึงระดับนัยสำคัญทางสถิติต่อการประเมินความรู้สึกถูกคุกคาม ( $\beta = -.018, p = .771$ ) การประเมินความท้าทาย ( $\beta = -.077, p = .195$ ) และการประเมินถึงทรัพยากร ( $\beta = -.061, p = .323$ ) จึงไม่สนับสนุนสมมติฐานที่ 2.1-2.3

**สมมติฐานข้อที่ 3** การประเมินความรู้สึกถูกคุกคามมีอิทธิพลทางบวกต่อการเผชิญปัญหาแบบเข้าหาอย่างมีนัยสำคัญ ( $\beta = .420, p < .001$ ) จึงสนับสนุนสมมติฐานที่ 3.1 แต่มีอิทธิพลทางลบต่อการเผชิญปัญหาแบบหลีกเลี่ยง ( $\beta = -.249, p < .001$ ) ซึ่งเป็นผลทิศทางตรงกันข้ามกับสมมติฐานที่ 3.2

การประเมินความท้าทายมีอิทธิพลที่ไม่ถึงระดับนัยสำคัญทางสถิติต่อการเผชิญปัญหาแบบเข้าหา ( $\beta = .068, p = .254$ ) จึงไม่สนับสนุนสมมติฐานที่ 3.3 แต่มีอิทธิพลทางบวกต่อการเผชิญปัญหาแบบหลีกเลี่ยงอย่างมีนัยสำคัญ ( $\beta = .309, p < .001$ ) ซึ่งเป็นผลทิศทางตรงกันข้ามกับสมมติฐานข้อที่ 3.4

การประเมินถึงทรัพยากรมีอิทธิพลทางบวกต่อการเผชิญปัญหาแบบเข้าหาอย่างมีนัยสำคัญ ( $\beta = .284, p < .001$ ) จึงสนับสนุนสมมติฐานที่ 3.5 แต่มีอิทธิพลที่ไม่ถึงระดับนัยสำคัญทางสถิติต่อการเผชิญปัญหาแบบหลีกเลี่ยง ( $\beta = .024, p = .737$ ) จึงไม่สนับสนุนสมมติฐานที่ 3.6

**สมมติฐานข้อที่ 4** ความถี่ของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์มีอิทธิพลทางอ้อมที่ไม่ถึงระดับนัยสำคัญทางสถิติต่อการเผชิญปัญหาแบบเข้าหา ผ่านการประเมินทางปัญญา ด้านการประเมินความรู้สึกถูกคุกคาม ( $\beta = -.008, 95\% \text{ CI } [-0.058, 0.042]$ ) ความท้าทาย ( $\beta = -.005, 95\% \text{ CI } [-0.026, 0.003]$ ) และทรัพยากร ( $\beta = -.017, 95\% \text{ CI } [-0.058, 0.009]$ ) จึงไม่สนับสนุนสมมติฐานที่ 4.1-4.3

อิทธิพลทางอ้อมของความถี่ของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ต่อการเผชิญปัญหาแบบหลีกเลี่ยง ผ่านการประเมินทางปัญญา ด้านการประเมินความรู้สึกถูกคุกคาม ( $\beta = -.004, 95\% \text{ CI } [-0.025, 0.038]$ ) ความท้าทาย ( $\beta = -.024, 95\% \text{ CI } [-0.072, 0.010]$ ) และทรัพยากร ( $\beta = -.001, 95\% \text{ CI } [-0.022, 0.007]$ ) ไม่มีนัยสำคัญทางสถิติเช่นกัน จึงไม่สนับสนุนสมมติฐานที่ 4.1-4.3

2. โมเดลตัวแปรส่งผ่านที่ถูกกำกับ (Moderated mediation)

การวิเคราะห์โมเดลตัวแปรส่งผ่านที่ถูกกำกับเพื่อทดสอบสมมติฐานข้อที่ 5 เบื้องต้นพบว่า โมเดลสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์ในระดับที่ยอมรับได้  $\chi^2(6, n = 264) = 13.947$   $p = 0.303$   $CFI = .966$   $RMSEA = .071$   $SRMR = .038$

สมมติฐานข้อที่ 5 อิทธิพลของความเป็นนิรนามของผู้กระทำในการกำกับความสัมพันธ์ระหว่างความถี่ของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์กับการประเมินความรู้สึกคุกคาม ( $\beta = 0.004, p = .969$ ) การประเมินความทำทนาย ( $\beta = 0.148, p = .164$ ) และการประเมินถึงทรัพยากร ( $\beta = 0.012, p = .913$ ) ไม่ถึงระดับนัยสำคัญทางสถิติ จึงไม่สนับสนุนสมมติฐานที่ 5.1-5.3

ขณะที่การวิเคราะห์เพิ่มเติมตามแนวทาง Internal analysis (Wilson et al., 2010) โดยใช้คะแนนจากคำถามที่ใช้ตรวจสอบผลการจัดกระทำ ซึ่งเป็นการวัดการรับรู้ความถี่ของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์มาเป็นตัวแปรต้นแทนเงื่อนไขการจัดกระทำ มีตัวแปรส่งผ่าน ตัวแปรตาม และตัวแปรควบคุม เช่นเดียวกับโมเดลส่งผ่านตามสมมติฐาน เบื้องต้นพบว่าโมเดลสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์ระดับที่ยอมรับได้  $\chi^2(3, n = 264) = 7.360$   $p = 0.061$   $CFI = .983$   $RMSEA = .074$   $SRMR = .033$

ผลอิทธิพลทางอ้อมของโมเดลทางเลือก พบว่า การประเมินการคุกคามมีอิทธิพลส่งผ่านความสัมพันธ์ระหว่างการรับรู้ความถี่ของสถานการณ์และการเผชิญปัญหาทั้งแบบเข้าหาและแบบหลีกเลี่ยงได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่  $\beta = .129, 95\% \text{ CI } [0.079, 0.190]$  และ  $\beta = -.077, 95\% \text{ CI } [-0.135, -0.038]$  ตามลำดับ ส่วนการประเมินถึงความทำทนายและทรัพยากรมีอิทธิพลส่งผ่านระหว่างความสัมพันธ์ของการรับรู้ความถี่และการเผชิญปัญหาทั้งสองด้านอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ อย่างไรก็ตาม ยังคงพบผลอิทธิพลทางอ้อมโดยรวมของการรับรู้ความถี่ของสถานการณ์ต่อการเผชิญปัญหาแบบเข้าหาและหลีกเลี่ยง ผ่านการประเมินทางปัญญาทั้งสามแบบรวมกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่  $\beta = .134, 95\% \text{ CI } [0.068, 0.211]$  และ  $\beta = -.078, 95\% \text{ CI } [-0.143, -0.017]$  และเมื่อวิเคราะห์โมเดลทางเลือกโดยใช้ความเป็นนิรนามเป็นตัวแปรกำกับ พบว่า ความเป็นนิรนามของผู้กระทำมีอิทธิพลกำกับที่ไม่มีนัยสำคัญต่อความสัมพันธ์ระหว่างการรับรู้ความถี่ของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์กับการประเมินความรู้สึกคุกคาม ( $\beta = -0.020, p = .825$ ) การประเมินความทำทนาย ( $\beta = -0.108, p = .255$ ) และการประเมินถึงทรัพยากร ( $\beta = -0.097, p = 0.298$ ) เช่นเดียวกับโมเดลตามสมมติฐาน

## รายการอ้างอิง

### ภาษาไทย

มาร์เก็ตติ้งอัพส์. (2559). อัปเดตตัวเลขผู้ใช้งาน internet และ Social Media ในไทย (ม.ค.59)

Retrieved from <https://www.marketingoops.com/reports/research/thai-digital-in-/2016>

สำนักยุทธศาสตร์สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์. (2559). รายงานผลการสำรวจ

พฤติกรรมผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ปี 2559 Retrieved from

<https://www.etcha.or.th/publishing-detail/thailand-internet-user-profile--2016-th.html>

อมรทิพย์ อมราภิบาล. (2559). เหยื่อการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ในกลุ่มเยาวชน: ปัจจัยเสี่ยง ผลกระทบต่อสุขภาพจิตและการปรึกษาบุคคลที่สาม. *วิทยาการวิจัยและวิทยาการปัญญา*, 14(1), 59-73.

### ภาษาอังกฤษ

Anshel, M. H., & Wells, B. (2000). Personal and situational variables that describe coping with acute stress in competitive sport. *The Journal of social psychology*, 140(4), 434-450.

Baldasare, A., Bauman, S., Goldman, L., & Robie, A. (2012). Cyberbullying? voices of college students *Misbehavior online in higher education* (pp 127-155): Emerald Group Publishing Limited.

Barlett, C. P. (2015). Anonymously hurting others online: The effect of anonymity on cyberbullying frequency. *Psychology of Popular Media Culture*, 4(2), 70-79.

Barlett, C. P., & Coyne, S. M. (2014). A meta-analysis of sex differences in cyberbullying behavior: The moderating role of age. *Aggressive Behavior*, 40(5), 474-488.

Barlett, C. P., & Gentile, D. A. (2012). Attacking others online: The formation of cyberbullying in late adolescence. *Psychology of Popular Media Culture*, 1(2), 123-135.

- Carpenter, R. (2016). A review of instruments on cognitive appraisal of stress. *Archives of psychiatric nursing, 30*(2), 271-279.
- Causey, D. L., & Dubow, E. F. (1992). Development of a self-report coping measure for elementary school children. *Journal of Clinical Child and Adolescent Psychology, 21*(1), 47-59.
- Connor-Smith, J. K., & Flachsbart, C. (2007). Relations between personality and coping: a meta-analysis. *Journal of personality and social psychology, 93*(6), 1080-1107.
- Cook, R. D., & Weisberg, S. (1982). *Residuals and influence in regression*: New York: Chapman and Hall.
- Dias, C., Cruz, J. F., & Fonseca, A. M. (2012). The relationship between multidimensional competitive anxiety, cognitive threat appraisal, and coping strategies: A multi-sport study. *International Journal of Sport and Exercise Psychology, 10*(1), 52-65.
- Doane, A. N., Kelley, M. L., Chiang, E. S., & Padilla, M. A. (2013). Development of the cyberbullying experiences survey. *Emerging Adulthood, 1*(3). 207-218.
- Dredge, R., Gleeson, J. F., & de la Piedad Garcia, X. (2014). Risk factors associated with impact severity of cyberbullying victimization: a qualitative study of adolescent online social networking. *Cyberpsychology, behavior, and social networking, 17*(5), 287-291.
- Faucher, C., Jackson, M., & Cassidy, W. (2014). Cyberbullying among university students: Gendered experiences, impacts, and perspectives. *Education Research International, 2014*.
- Gahagan, K., Vaterlaus, J. M., & Frost, L. R. (2016). College student cyberbullying on social networking sites: Conceptualization, prevalence, and perceived bystander responsibility. *Computers in human behavior, 55*, 1097-1105.
- Gallagher, D. J. (1990). Extraversion, neuroticism and appraisal of stressful academic events. *Personality and Individual Differences, 11*(10), 1053-1057.
- Giannotta, F., Settanni, M., Kliewer, W., & Ciairano, S. (2012). The role of threat appraisal in the relation between peer victimization and adjustment problems

- in early Italian adolescents. *Journal of Applied Social Psychology*, 42(9), 2077-2095.
- Gibb, Z. G., & Devereux, P. G. (2014). Who does that anyway? Predictors and personality correlates of cyberbullying in college. *Computers in human behavior*, 38, 8-16.
- Griffith, M. A., Dubow, E. F., & Ippolito, M. F. (2000). Developmental and cross-situational differences in adolescents' coping strategies. *Journal of youth and adolescence*, 29(2), 183-204.
- Hewett, R., Liefoghe, A., Visockaite, G., & Roongrerngsuke, S. (2016). Bullying at work: Cognitive appraisal of negative acts, coping, wellbeing, and performance. *Journal of Occupational Health Psychology*, 23(1), 71-84.  
doi:10.1037/ocp0000064
- Hochman, F. (2013). *Adolescents' Coping Strategies in Hypothetical Bullying Scenarios: The Influence of Bullying Type, Gender, and Reported Frequency of Bullying Involvement*. University of Alberta (Canada).
- Huang, Y.-y., & Chou, C. (2010). An analysis of multiple factors of cyberbullying among junior high school students in Taiwan. *Computers in human behavior*, 26(6), 1581-1590.
- Hunter, S. C., & Boyle, J. M. (2002). Perceptions of control in the victims of school bullying: The importance of early intervention. *Educational research*, 44(3), 323-336.
- Hunter, S. C., & Boyle, J. M. (2004). Appraisal and coping strategy use in victims of school bullying. *British Journal of Educational Psychology*, 74(1), 83-107.
- Hunter, S. C., Boyle, J. M., & Warden, D. (2004). Help seeking amongst child and adolescent victims of peer-aggression and bullying: The influence of school-stage, gender, victimisation, appraisal, and emotion. *British Journal of Educational Psychology*, 74(3), 375-390.
- Hunter, S. C., Mora-Merchan, J., & Ortega, R. (2004). The long-term effects of coping strategy use in victims of bullying. *The Spanish journal of psychology*, 7(1), 3-12.

- Jacobs, N. C., Völlink, T., Dehue, F., & Lechner, L. (2015). The Development of a Self-Report Questionnaire on Coping with Cyberbullying: The Cyberbullying Coping Questionnaire. *Societies, 5*(2), 460-491.
- Jóhannsdóttir, H. L., & Ólafsson, R. F. (2004). Coping with bullying in the workplace: The effect of gender, age and type of bullying. *British Journal of Guidance & Counselling, 32*(3), 319-333.
- Kline, R. B. (2016). Principles and practice of structural equation modeling (Fourth ed.). New York: The Guilford Press.
- Kochenderfer-Ladd, B., & Skinner, K. (2002). Children's coping strategies: Moderators of the effects of peer victimization? *Developmental psychology, 38*(2), 267.
- Kowalski, R. M., Giumetti, G. W., Schroeder, A. N., & Lattanner, M. R. (2014). Bullying in the digital age: A critical review and meta-analysis of cyberbullying research among youth: American Psychological Association.
- Lazarus, R., & Folkman, S. (1984). *Stress, Appraisal, and Coping*: Springer Publishing Company.
- Li, H., Zou, Y., Wang, J., & Yang, X. (2016). Role of Stressful Life Events, Avoidant Coping Styles, and Neuroticism in Online Game Addiction among College Students: A Moderated Mediation Model. *Frontiers in psychology, 7*.
- Machackova, H., Cerna, A., Sevcikova, A., Dedkova, L., & Daneback, K. (2013). Effectiveness of coping strategies for victims of cyberbullying. *Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace, 7*(3).
- Machmutow, K., Perren, S., Sticca, F., & Alsaker, F.D. (2012). Peer victimisation and depressive symptoms: can specific coping strategies buffer the negative impact of cybervictimisation? *Emotional and Behavioural Difficulties, 17*(3-4), 403-420.
- Mascotto, B. (2015). *Exploring the impact of anonymity on cyberbullying in adolescents: an integrative literature review*. University of Victoria.
- Na, H., Dancy, B. L., & Park, C. (2015). College student engaging in cyberbullying victimization: cognitive appraisals, coping strategies, and psychological adjustments. *Arch Psychiatr Nurs, 29*(3), 155-161.

- Ojanen, T. T., Boonmongkon, P., Samakkeekarom, R., Samoh, N., Cholratana, M., & Guadamuz, T. E. (2015). Connections between online harassment and offline violence among youth in Central Thailand. *Child abuse & neglect, 44*, 159-169.
- Orel, A., Campbell, M., Wozencroft, K., Leong, E., & Kimpton, M. (2017). Exploring university students' coping strategy intentions for cyberbullying. *Journal of interpersonal violence, 32*(3), 446-462.
- Parris, L., Varjas, K., Meyers, J., & Cutts, H. (2012). High school students' perceptions of coping with cyberbullying. *Youth & Society, 44*(2), 284-306.
- Patchin, J. W., & Hinduja, S. (2006). Bullies move beyond the schoolyard a preliminary look at cyberbullying. *Youth violence and juvenile justice, 4*(2), 148-169.
- Peacock, E. J., & Wong, P. T. (1990). The stress appraisal measure (SAM): A multidimensional approach to cognitive appraisal. *Stress and Health, 6*(3), 227-236.
- Peacock, E. J., Wong, P. T., & Reker, G. T. (1993). Relations between appraisals and coping schemas: Support for the congruence model. *Canadian Journal of Behavioural Science/Revue canadienne des sciences du comportement, 25*(1), .64
- Pearlin, L. I., & Schooler, C. (1978). The structure of coping. *Journal of health and social behavior, 2*-21.
- Perren, S., Dooley, J., Shaw, T., & Cross, D. (2010). Bullying in school and cyberspace: Associations with depressive symptoms in Swiss and Australian adolescents. *Child and adolescent psychiatry and mental health, 4*(1), 28.
- Raskauskas, J., & Huynh, A. (2015). The process of coping with cyberbullying: A systematic review. *Aggression and Violent Behavior, 23*, 118-125.
- Rivituso, J. (2014). Cyberbullying victimization among college students: An interpretive phenomenological analysis. *Journal of Information Systems Education, 25*, 7.
- Roesch, S. C., & Rowley, A. A. (2005). Evaluating and developing a multidimensional, dispositional measure of appraisal. *Journal of Personality Assessment, 85*, 188-196.



- Roth, S., & Cohen, L. J. (1986). Approach, avoidance, and coping with stress. *American psychologist*, *41*(7), 813-819.
- Rozin, P., & Royzman, E. B. (2001). Negativity bias, negativity dominance, and contagion. *Personality and social psychology review*, *5*(4), 296-320.
- Samoh, N., Boonmongkon, P., Ojanen, T., Samakkeekarom, R., & Guadamuz, T. (2014). Youth Perceptions on Cyberbullying. *Journal of Behavioral for Development*, *6*(1), 351-363.
- Schreiber, J. B., Nora, A., Stage, F. K., Barlow, E. A., & King, J. (2006). Reporting structural equation modeling and confirmatory factor analysis results: A review. *The Journal of educational research*, *99*(6), 351-363.
- Shewchuk, R. M., Elliott, T. R., MacNair-Semands, R. R., & Harkins, S. (1999). Trait influences on stress appraisal and coping: An evaluation of alternative frameworks. *Journal of Applied Social Psychology*, *29*(4), 685-704.
- Sittichai, R. (2014). Information Technology Behavior Cyberbullying in Thailand: Incidence and Predictors of Victimization and Cyber-Victimization. *Asian Social Science*, *10*(11). doi:10.5539/ass.v10n11p132
- Sittichai, R., & Smith, P. K. (2013). Bullying and Cyberbullying in Thailand: A Review. *International journal of cyber society and education*, *6*(1), 31-44.
- Sittichai, R., & Smith, P. K. (2015). Bullying in South-East Asian Countries: A review. *Aggression and Violent Behavior*, *23*, 22-35.
- Slonje, R., Smith, P. K., & Frisén, A. (2013). The nature of cyberbullying, and strategies for prevention. *Computers in human behavior*, *29*(1), 21-32.
- 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.
- Sticca, F., Machmutow, K., Stauber, A., Perren, S., Palladino, B. E., Nocentini, A., . . . Guckin, C. M. (2015). The Coping with Cyberbullying Questionnaire: Development of a new measure. *Societies*, *5*, 515-536.
- Sticca, F., & Perren, S. (2013). Is cyberbullying worse than traditional bullying? Examining the differential roles of medium, publicity, and anonymity for the

- perceived severity of bullying. *Journal of youth and adolescence*, 42(5), 739-750.
- Suler, J. (2004). The online disinhibition effect. *Cyberpsychology & behavior*, 7(3), 321-326.
- Surat, P. (2011). *Cyber bullying behavior among adolescence : a case study of students in secondary and vocational schools, Bangkoks.* (Master), Mahidol University.
- Tabachnick, B. G., & Fidell, L. S. (2007). Using multivariate statistics, 5th. *Needham Height, MA: Allyn & Bacon.*
- Tokunaga, R. S. (2010). Following you home from school: A critical review and synthesis of research on cyberbullying victimization. *Computers in human behavior*, 26(3), 277-287.
- Völlink, T., Bolman, C. A., Dehue, F., & Jacobs, N. C. (2013). Coping with cyberbullying: Differences between victims, bully-victims and children not involved in bullying. *Journal of Community & Applied Social Psychology*, 23(1), 7-24.
- Walker, C. M., Sockman, B. R., & Koehn, S. (2011). An exploratory study of cyberbullying with undergraduate university students. *TechTrends*, 55(2), 31-38.
- Wang, J., Nansel, T. R., & Iannotti, R. J. (2011). Cyber and traditional bullying: Differential association with depression. *Journal of adolescent health*, 48(4), 415-417.
- Willard, N. (2006). *Cyberbullying and cyberthreats.* Eugene, OR: Center for Safe and Responsible Internet Use.
- Wilson, T. D., Aronson, E., & Carlsmith, K. (2010). The art of laboratory experimentation. *Handbook of social psychology.*
- Yang, S., Stewart, R., Kim, J., Kim, S., Shin, L., Dewey, M., . . . Yoon, J. (2013). Differences in predictors of traditional and cyber-bullying: a -2year longitudinal study in Korean school children. *Eur Child Adolesc Psychiatry*, 22, 309-318.

Zalaquett, C. P., & Chatters, S. J. (2014). Cyberbullying in college: frequency, characteristics, and practical implications. *Sage Open*, 4, 1-8.

doi:10.1177/2158244014526721





## ภาคผนวก ก

### การพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. การพัฒนาสถานการณ์สมมติ
2. การพัฒนามาตรวัดการประเมินทางปัญญา
3. การพัฒนามาตรวัดการเผชิญปัญหาการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์

#### 1. การพัฒนาสถานการณ์สมมติ

การคัดเลือกสถานการณ์การรังแกในพื้นที่ไซเบอร์เพื่อนำมาใช้เป็นเครื่องมือการชี้้นำการเกิดสถานการณ์ในขั้นตอนการพัฒนามาตรวัดและเก็บข้อมูลจริง มีรายละเอียดคือ

1.1 กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นิสิตนักศึกษาชั้นปริญญาตรี 41 คน แบ่งเป็นเพศหญิง 31 คน (ร้อยละ 75.61) ชาย 10 คน (ร้อยละ 24.39) อายุเฉลี่ย 20.95 ปี เป็นนิสิตนักศึกษาในมหาวิทยาลัยรัฐหรือในกำกับของรัฐ จำนวน 22 คน ส่วน 19 คนศึกษาอยู่ในมหาวิทยาลัยเอกชน

1.2 เครื่องมือที่ใช้ศึกษา ได้แก่ เครื่องมือการชี้นำความถี่ของสถานการณ์การรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ เป็นเนื้อเรื่องการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ที่แต่งขึ้น 4 เรื่อง แบบประเมินความเข้มข้นขององค์ประกอบการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ และการรับรู้ความถี่ของสถานการณ์ในแต่ละเรื่อง และคำถามปลายเปิดถึงวิธีการเผชิญปัญหา ซึ่งมีตัวอย่างอยู่ในภาคผนวก ข

1.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล แบ่งเป็น 3 ขั้นตอน ได้แก่

1.3.1 ผู้วิจัยเขียนเรื่องการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ขึ้น 4 เรื่อง อ้างอิงจากลักษณะของสถานการณ์ที่ทำให้เกิดความอับอายในที่สาธารณะจากมาตร Cyberbullying Experiences Survey (CES) (Doane et al., 2013) ประกอบด้วยสถานการณ์ที่มีผู้อื่นโพสต์ข้อความด่าว่า 2 เรื่อง, สถานการณ์ที่มีผู้อื่นโพสต์ภาพนอ้าบอขายของบุคคล 1 เรื่อง และสถานการณ์ที่มีผู้อื่นล่อลวงเข้าใช้งานแอดเค้าท์และแสร้งทำเป็นบุคคลนั้น 1 เรื่อง ดังภาคผนวก ข

1.3.2 นำสถานการณ์ที่เขียนขึ้นไปเก็บข้อมูลเพื่อคัดเลือกเรื่องที่จะนำไปใช้ในขั้นการทดสอบมาตรและการเก็บข้อมูลจริง โดยให้อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบก่อน วิธีการคือให้กลุ่มตัวอย่างอ่านสถานการณ์ทั้ง 4 เรื่อง และประเมินสถานการณ์ 2 ด้าน คือ

1.3.2.1 ความเข้มข้นขององค์ประกอบการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ แบ่งเป็น 2 ข้อ ได้แก่ ฉันรู้สึกว่าบุคคลคนนั้นต้องการทำร้ายความรู้สึกของฉัน และฉันคิดว่ากำลังตกอยู่ในภาวะถูกกลั่นแกล้ง/รังแก/ล้อเลียน ในพื้นที่ไซเบอร์หรือทางออนไลน์ (Cyberbullying) แบ่งคำตอบเป็น 6

ระดับ (0 = ไม่รู้สึกเลย, 1 = น้อยมาก, 2 = น้อย, 3 = ปานกลาง, 4 = มาก, 5 = มากที่สุด)

1.3.2.2 การประเมินการรับรู้ถึงความถี่ของเหตุการณ์ โดยมีคำถามว่า “ถ้าใน 1 เดือนที่ผ่านมา เหตุการณ์ข้างต้นเกิดขึ้นกับท่านเป็นจำนวนครั้ง ดังต่อไปนี้ (2-3 ครั้ง, 4-5 ครั้ง, 6-7 ครั้ง, 10 ครั้งขึ้นไป) ท่านรู้สึกว่าการเกิดเหตุการณ์ดังกล่าวเกิดขึ้นบ่อยหรือไม่ แบ่งคำตอบเป็นบ่อยหรือไม่ บ่อย

1.3.3.3 นำข้อมูลมาวิเคราะห์สถิติเชิงพรรณนาด้วยโปรแกรม SPSS โดยเรื่อง ที่ผ่านเกณฑ์การคัดเลือกจะต้องได้คะแนนองค์ประกอบการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์เฉลี่ยข้อละ 3 คะแนนขึ้นไป หากทั้งสี่เรื่องผ่านเกณฑ์ ทั้งหมด จะเลือกเรื่องที่มีคะแนนรวมเฉลี่ยสูงสุด 2 เรื่องนำไปใช้จริง เพื่อสื่อถึงสถานการณ์การรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ในภาพรวม ไม่เป็นการเจาะจงวัดเหตุการณ์เดียว และพิจารณาระดับความถี่ที่จะ นำไปใช้ โดยความถี่ต่ำคือระดับความถี่ที่กลุ่มตัวอย่างมากกว่าร้อยละ 80 ตอบว่าไม่บ่อย ส่วนความถี่สูงคือระดับความถี่ที่กลุ่มตัวอย่าง มากกว่าร้อยละ 80 ตอบว่าบ่อย

#### 1.4 ผลการทดสอบสถานการณ์สมมติ

สถานการณ์ที่เลือกนำไปใช้ในขั้นการทดสอบมาตรฐานและการเก็บข้อมูลจริง ได้แก่ สถานการณ์ที่ 4 หรือสถานการณ์ที่มีผู้อื่นมาโพสต์ข้อความด่าว่า และสถานการณ์ที่ 2 หรือสถานการณ์ที่มีผู้อื่น โพสต์ภาพน่าอับอายของบุคคล ด้านความถี่ของสถานการณ์ ความถี่ต่ำคือ จำนวนครั้งที่เกิด 2-3 ครั้ง ต่อเดือน ความถี่สูง คือ 6-7 ครั้งต่อเดือน โดยมีวิธีพิจารณา ดังนี้

1.4.1 จากการเก็บข้อมูลพบว่าสถานการณ์ทั้ง 4 เรื่องผ่านเกณฑ์การคัดเลือก คือ ได้คะแนนองค์ประกอบการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์เฉลี่ยในแต่ละข้อ 3 คะแนนขึ้นไป ดังตารางที่ 9 โดย สถานการณ์ที่ 3 และ 4 ได้คะแนนเฉลี่ยรวมสูงสุดตามลำดับ จึงพิจารณาเลือกไว้ อย่างไรก็ตามเมื่อ วิเคราะห์ถึงความถี่ที่ประเมิน พบว่าสถานการณ์ที่ 3 คือสถานการณ์ที่ผู้อื่นล่อลวงเข้าใช้งานแอด แคท์และสร้างทำเป็นบุคคลนั้น ไม่ว่าจะเกิดขึ้นกี่ครั้ง ผู้ตอบส่วนใหญ่ร้อยละ 60 ขึ้นไปก็ประเมินว่า เป็นสถานการณ์ที่เกิดขึ้นบ่อยทั้งสิ้น ทำให้ไม่สามารถแยกแยะความถี่ของสถานการณ์ได้ ผู้วิจัยจึง พิจารณาตัดสถานการณ์ที่ 3 ทิ้ง

ตารางที่ 9 คะแนนเฉลี่ยจากการประเมินความเข้มข้นขององค์ประกอบการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์

องค์ประกอบ	สถานการณ์ที่ 1	สถานการณ์ที่ 2	สถานการณ์ที่ 3	สถานการณ์ที่ 4
ด้านเจตนา	3.44	3.17	3.85	3.85
ด้านอำนาจ	3.15	3.29	4.17	3.88
รวม	3.29	3.23	4.01	3.87

1.4.2 ผู้วิจัยปรึกษากับอาจารย์ที่ปรึกษาเพิ่มเติม และพิจารณาเลือกสถานการณ์ที่ 2 ซึ่งเป็นสถานการณ์ที่มีผู้ยื่นโพล์สภาพน่าอัปยศของบุคคลมาแทน เนื่องจากสถานการณ์ที่ 1 ซึ่งมีคะแนนเฉลี่ยรวมเป็นลำดับสามมีลักษณะคล้ายคลึงกับสถานการณ์ที่ 4 คือเป็นสถานการณ์ที่ผู้ยื่นมาโพล์ข้อความต่ำๆ เพื่อให้สถานการณ์มีความหลากหลาย และสื่อถึงการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ในภาพรวมตามวัตถุประสงค์

1.4.3 การเลือกความถี่ของสถานการณ์ที่มีความถี่สูง พบว่าผู้ตอบร้อยละ 90 ขึ้นไป ประเมินว่าหากสถานการณ์เกิดขึ้น 6-7 ครั้ง หรือ 10 ครั้งขึ้นไปต่อเดือน เป็นจำนวนที่เกิดขึ้นบ่อย จึงเลือกความถี่ 6-7 ครั้งเป็นความถี่สูง เนื่องจากเมื่อเขียนไว้ในเรื่องแล้วสามารถอ่านได้สั้นไหลมากกว่า

1.4.4 การเลือกความถี่ของสถานการณ์ที่มีความถี่ต่ำ พบว่าไม่เป็นไปตามที่กำหนด กล่าวคือ มีผู้ตอบว่าไม่บ่อยน้อยกว่าร้อยละ 70 ทุกจำนวน ซึ่งอาจอธิบายได้จากการที่สถานการณ์ดังกล่าวเป็นเหตุการณ์ทางลบที่มีลักษณะเป็นพฤติกรรมเด่นและมักถูกคาดการณ์ถึงผลที่ตามมาว่ายาวนานเกินจริง (Rozin & Royzman, 2001) ทำให้เป็นไปได้ว่าแม้เหตุการณ์จะเกิดขึ้นเพียงไม่กี่ครั้ง บุคคลก็จะมีความรู้สึกว่าเป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นบ่อย ทั้งนี้เนื่องจากความถี่ 2-3 ครั้งเป็นความถี่ต่ำสุด และผู้ตอบเฉลี่ยร้อยละ 63.41 ซึ่งเกินครึ่งหนึ่งตอบว่าไม่บ่อย ผู้วิจัยจึงเลือกความถี่ 2-3 ครั้งเป็นความถี่ต่ำ

ตารางที่ 10 ร้อยละของผู้ที่ตอบว่าจำนวนครั้งของเหตุการณ์มีความบ่อยหรือไม่เฉลี่ยจากสถานการณ์ที่ 2 และ 4

จำนวนครั้งที่เกิดต่อเดือน	ร้อยละของผู้ตอบเฉลี่ย	
	ไม่บ่อย	บ่อย
2-3 ครั้ง	63.41	36.59
4-5 ครั้ง	25.61	70.73
6-7 ครั้ง	7.32	90.24
10 ครั้งขึ้นไป	6.10	93.90

## 2. การพัฒนามาตรวัดการประเมินทางปัญญา

2.1 กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นิสิตนักศึกษาชั้นปริญญาตรี อายุ 18-25 ปี 175 คน โดยเป็นกลุ่มตัวอย่างคนละกลุ่มกับการพัฒนาสถานการณ์สมมติ แบ่งเป็นเพศหญิง 99 คน ร้อยละ 56.6 ชาย 74 คน ร้อยละ 42.3 อื่นๆ 2 คน ร้อยละ 1.1 ส่วนใหญ่มีอายุ 20 ปี ร้อยละ 38.9 รองลงมาอายุ 21 ปี ร้อยละ 28.6 เป็นผู้ที่ศึกษาอยู่ในมหาวิทยาลัยรัฐหรือในกำกับของรัฐ ร้อยละ 50.3 มหาวิทยาลัยเอกชน ร้อยละ 49.7 ส่วนใหญ่ใช้อินเทอร์เน็ตวันละมากกว่า 6 ชั่วโมง ร้อยละ 45.7 รองลงมาคือ 4-6 ชั่วโมง ร้อยละ 40.6 ขณะที่ประสบการณ์มีส่วนร่วมกับการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ พบว่าเคยเป็นผู้กระทำอย่างเดียว ร้อยละ 2.9 เคยถูกกระทำอย่างเดียว ร้อยละ 16 ทั้งเคยกระทำและถูกกระทำ ร้อยละ 26.9 ส่วนร้อยละ 54.3 ไม่เคยมีส่วนร่วม

2.2 การเก็บรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูล แบ่งออกเป็น 9 ขั้นตอน ได้แก่

2.2.1 แปลมาตร The Stress Appraisal Measure (SAM) (Roesch & Rowley, 2005) 15 ข้อ โดยดัดแปลงเนื้อหาเพื่อให้เหมาะกับบริบทการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ และคิดข้อคำถามเพิ่ม 2 ข้อ รวมเป็น 17 ข้อ

2.2.2 ตรวจสอบความตรงตามเนื้อหา (Content validity) ด้วยวิธีหาค่าดัชนีความสอดคล้องของวัตถุประสงค์ (Index of Item Objective Congruence: IOC) กับผู้ทรงคุณวุฒิ 3 ท่าน ซึ่งเป็นอาจารย์ประจำคณะจิตวิทยา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ได้แก่ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐสุดา เต็มพันธ์, อาจารย์ ดร.หยกฟ้า อิศรานนท์ และอาจารย์ ดร.สุภลักษณ์ ลวดลาย โดยเลือกข้อคำถามที่ผ่านเกณฑ์ คือข้อที่ได้คะแนนความสอดคล้องเฉลี่ย 0.5 ขึ้นไป จากสเกล -1 ถึง 1 มี 13 ข้อ ส่วนข้อที่มีคะแนนต่ำกว่า 0.5 ได้ปรับปรุงเพิ่ม 4 ข้อ ตามคำแนะนำของผู้ทรงคุณวุฒิ อย่างไรก็ตาม เนื่องจากผู้ทรงคุณวุฒิหนึ่งในสามท่านตั้งข้อสังเกตว่าข้อคำถามในด้านการประเมินการทำทนายอาจมีนิยามตรงกับการรับรู้ความสามารถในการเผชิญปัญหามากกว่า ผู้วิจัยและอาจารย์ที่ปรึกษาจึงพิจารณาคัดข้อคำถามเพิ่ม 4 ข้อ ให้ตรงกับนิยามของการประเมินความท้าทายยิ่งขึ้น จึงได้เป็น 21 ข้อ

2.2.3 นำมาตรที่ปรับปรุงแล้วไปทดสอบกับกลุ่มตัวอย่าง 175 คน โดยกลุ่มตัวอย่างจะได้อ่านสถานการณ์ที่มีความถี่และความเป็นนิรนามแตกต่างกัน จากนั้นให้ทำมาตรวัดการประเมินทางปัญญา และมาตรวัดการเผชิญปัญหาการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ ใช้เวลาทั้งหมดประมาณ 15 นาที

2.2.4 วิเคราะห์ผลเบื้องต้น สำหรับองค์ประกอบความท้าทายได้แยกข้อมูลออกเป็นสองชุด ตามข้อเสนอแนะของอาจารย์ที่ปรึกษาเนื่องจากความเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิไม่สอดคล้องกัน ดังที่ได้อธิบายไว้ข้างต้น โดยชุดที่หนึ่งคือชุดที่เพิ่มข้อคำถามใหม่แทนข้อที่ไม่ตรงกับนิยาม ได้แก่ ข้อที่ 1.1, 1.3, 1.5, 1.6 ส่วนชุดที่สองคือข้อคำถามชุดเดิม มีข้อกระทงที่ต่างจากชุดแรก ได้แก่ ข้อที่ 2.4-2.7 พบว่าข้อมูลชุดที่หนึ่งมีผลโดยรวมดีกว่าชุดที่สอง ดังตารางที่ 11 จึงเลือกใช้ชุดที่หนึ่ง และตัดข้อกระทงที่ 2.4-2.7 คงเหลือข้อกระทง 17 ข้อ



ตารางที่ 11 ผลการการวิเคราะห์ความสอดคล้องภายในค่าสหสัมพันธ์ระหว่างข้อคำถาม (Corrected item-total correlation: CITC) และค่าสัมประสิทธิ์อัลฟาของครอนบาคขององค์ประกอบความท้าทาย

ชุดที่	ประโยค	CITC	$\alpha$
1 (ชุดใหม่)	1.1 เหตุการณ์นี้เป็นบททดสอบความมุ่งมั่นในการแก้ปัญหาของฉัน	.751	.870
	1.2 ฉันรู้สึกว่าคุณจะเข้มแข็งขึ้นหลังจากเจอกับเหตุการณ์นี้	.731	
	1.3 เหตุการณ์นี้ทำให้ฉันมีทักษะในการแก้ปัญหาแบบนี้ในอนาคต	.709	
	1.4 เหตุการณ์นี้จะทำให้ฉันแข็งแกร่งขึ้น	.671	
	1.5 ฉันคิดว่าฉันจะได้เรียนรู้วิธีเอาชนะความเครียดจากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น	.563	
	1.6 ฉันคิดว่าเหตุการณ์นี้ทำลายความสามารถในการจัดการปัญหาของฉัน	.525	
	1.7 ฉันคิดว่าเหตุการณ์นี้ทำให้ฉันได้เรียนรู้สิ่งต่างๆ มากขึ้น	.587	
2 (ชุดเดิม)	2.1 ฉันรู้สึกว่าคุณจะเข้มแข็งขึ้นหลังจากเจอกับเหตุการณ์นี้	.497	.556
	2.2 ฉันคิดว่าเหตุการณ์นี้ทำให้ฉันได้เรียนรู้สิ่งต่างๆ มากขึ้น	.464	
	2.3 เหตุการณ์นี้จะทำให้ฉันแข็งแกร่งขึ้น	.451	
	2.4 ฉันจัดการกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นได้อย่างแน่นอน	.391	
	2.5 ฉันสามารถเอาชนะความเครียดที่เกิดจากเหตุการณ์นี้ได้	.344	
	2.6 ฉันมีทักษะที่จำเป็นในการเอาชนะเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น	.253	
	2.7 ฉันมุ่งมั่นที่จะแก้ปัญหาที่เกิดขึ้น	.197	

2.2.5 วิเคราะห์องค์ประกอบเชิงสำรวจ (Exploratory factor analysis) ด้วยวิธี Principal Axis Factoring หมุนแกนแบบตั้งฉากวิธี Varimax พบว่าแบ่งองค์ประกอบได้ 4 ด้าน ค่า Eigenvalues ด้านการประเมินความท้าทาย การคุกคาม และทรัพยากรเท่ากับ 5.257, 2.699 และ 1.685 ตามลำดับ ขณะที่องค์ประกอบที่ 4 ซึ่งเป็นด้านที่เพิ่มมาใหม่ มีค่า Eigenvalues เท่ากับ 1.193 เมื่อพิจารณาจาก Scree plot และจากที่ในองค์ประกอบมีข้อกระทงเพียง 2 ข้อ ได้แก่ ข้อ th5 และ re5 จึงพิจารณาตัดองค์ประกอบนี้ออก นอกจากนี้ได้ตัดข้อ re4 ซึ่งมีค่าน้ำหนักองค์ประกอบมากกว่า .3 ในทั้งสามด้านทิ้ง เพราะไม่ต้องการให้องค์ประกอบมีความทับซ้อนกัน

2.2.6 วิเคราะห์องค์ประกอบเชิงสำรวจครั้งที่สองจากข้อกระทง 14 ข้อ พบว่าแบ่งองค์ประกอบได้ 3 องค์ประกอบ พิจารณาตัดข้อ ch7 ออก ซึ่งมีค่า Cross loading สูงออก คงเหลือข้อกระทง 13 ข้อ จากการวิเคราะห์ พบว่าค่า Eigenvalues ด้านการประเมินความท้าทาย การคุกคาม และทรัพยากรเท่ากับ 4.567, 2.096 และ 1.517 ตามลำดับ ข้อกระทงมีความเหมาะสมตาม

องค์ประกอบ และองค์ประกอบทั้งสามสามารถอธิบายความแปรปรวนของข้อกระทงทั้งหมดในมาตร  
ได้ร้อยละ 52.64

2.2.7 ทดสอบคุณภาพของข้อกระทงแต่ละข้อด้วยการพิจารณาค่าสหสัมพันธ์  
ระหว่างข้อคำถาม (Corrected item-total correlation: CITC) และค่าครอนบาครายองค์ประกอบ  
พบว่าองค์ประกอบการคุกคาม 4 ข้อ ความท้าทาย 6 ข้อ และทรัพยากร 3 ข้อ มีค่าสัมประสิทธิ์อัลฟา  
ของครอนบาค .764, .860 และ .730 ตามลำดับ ดังตารางที่ 12

2.2.8 ทดสอบคุณภาพของข้อกระทงครั้งที่สองในขั้นการเก็บข้อมูลจริงจากกลุ่ม  
ตัวอย่าง 264 คน พบว่า องค์ประกอบความท้าทาย 6 ข้อ และทรัพยากร 3 ข้อ มีค่าสัมประสิทธิ์  
อัลฟาของครอนบาค .862 และ .822 ตามลำดับ ส่วนองค์ประกอบการคุกคาม 4 ข้อ มีค่าสัมประสิทธิ์  
อัลฟาของครอนบาคเพียง .639 จึงพิจารณาตัดข้อกระทงที่มีค่า CITC ต่ำกว่า .3 คือข้อ th4 ออก 1  
ข้อ ทำให้ค่าเพิ่มเป็น .708

ตารางที่ 12 ผลการวิเคราะห์ความสอดคล้องภายในค่าสหสัมพันธ์ระหว่างข้อคำถาม (Corrected  
item-total correlation: CITC) และค่าสัมประสิทธิ์อัลฟาของครอนบาคของมาตรวัดการประเมิน  
ทางปัญญา

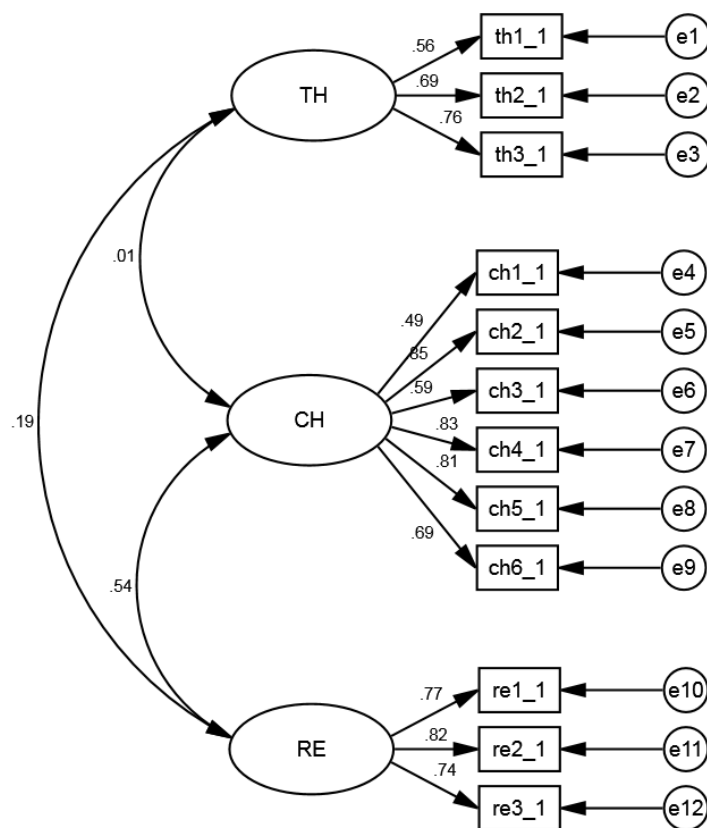
ด้าน	ข้อ	ประโยค	CITC ขั้น พัฒนา มาตร	ข้อสรุป	$\alpha$ ขั้นพัฒนา มาตร	$\alpha$ ขั้นเก็บ จริง
การ คุก คาม	th1	เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นรู้สึกกระวนกระวายใจ	.672	ผ่าน	.760	.708
	th2	ฉันรู้สึกว่าการณ์นั้นคุกคามฉัน	.659	ผ่าน		
	th3	เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นส่งผลกระทบต่อด้านลบกับฉันอย่างมาก	.644	ผ่าน		
	th4	เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นอยู่นอกเหนือการควบคุมของฉัน	.333	ตัดออกในขั้น เก็บจริง		
	th5	ฉันรู้สึกว่าตัวเองทำอะไรไม่ได้เลย (R)	-	*		
ความ ท้า ทาย	ch1	เหตุการณ์นี้เป็นบททดสอบความมุ่งมั่นในการ แก้ปัญหาของฉัน	.755	ผ่าน	.860	.862
	ch2	ฉันรู้สึกว่าฉันจะเข้มแข็งขึ้นหลังจากเจอกับ เหตุการณ์นี้	.749	ผ่าน		
	ch3	เหตุการณ์นี้ทำให้ฉันมีทักษะในการแก้ปัญหา แบบนี้ในอนาคต	.697	ผ่าน		
	ch4	เหตุการณ์นี้จะทำให้ฉันแข็งแกร่งขึ้น	.634	ผ่าน		

ด้าน	ข้อ	ประโยค	CITC ชั้น พัฒนา มาตร	ข้อสรุป	$\alpha$ ชั้นพัฒนา มาตร	$\alpha$ ชั้นเก็บ จริง
	ch5	ฉันคิดว่าจะได้เรียนรู้วิธีเอาชนะความเครียดจากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น	.566	ผ่าน		
	ch6	ฉันคิดว่าเหตุการณ์นี้ทำลายความสามารถในการจัดการปัญหาของฉัน	.520	ผ่าน		
	ch7	ฉันคิดว่าเหตุการณ์นี้ทำให้ฉันได้เรียนรู้สิ่งต่างๆมากขึ้น	-	*		
	re1	มีคนที่พร้อมยื่นมือเข้ามาช่วยเหลือฉันเสมอ	.607	ผ่าน		
	re2	มีความช่วยเหลือเมื่อฉันต้องการเสมอ	.592	ผ่าน		
ทรัพย์-	re3	มีคนที่ฉันสามารถไปขอความช่วยเหลือได้	.466	ผ่าน	.730	.822
ยากร	re4	ฉันรู้ว่ามียางเลือกมากมายในการแก้ไขเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น	-	*		
	re5	ฉันมองไม่เห็นทางออกในการแก้ปัญหา	-	*		

หมายเหตุ \* หมายถึง ข้อที่ถูกตัดออกในชั้นวิเคราะห์องค์ประกอบ

### 2.2.9 วิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยัน (Confirmatory factor analysis; CFA)

จากข้อมูลในขั้นการเก็บข้อมูลจริงกับกลุ่มตัวอย่าง 264 คน โดยมีตัวแปรแฝง 3 ตัว และตัวแปรสังเกตได้ 13 ตัว พบว่าตัวแปรสังเกตได้ทุกตัวสัมพันธ์กับตัวแปรแฝงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ  $p < 0.01$  โมเดลสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์ในระดับที่ยอมรับได้  $\chi^2(51, N=264) = 110.098$ ,  $\chi^2/df = 2.159$ ,  $CFI = .952$   $RMSEA = .066$   $RMR = .048$  องค์ประกอบด้านการประเมินทรัพยากรมีสหสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติกับการประเมินการคุกคาม ( $r = .19, p < .05$ ) และความท้าทาย ( $r = .54, p < .001$ ) ขณะที่การประเมินการคุกคามมีสหสัมพันธ์ไม่ถึงระดับนัยสำคัญทางสถิติกับความท้าทาย ( $r = .01, p > .05$ ) แสดงผลค่า Standardized factor loadings ดังภาพที่ 6



ภาพที่ 6 ค่า Standardized factor loadings จากการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันของมาตรวัดการประเมินทางปัญญา

### 3. การพัฒนามาตรวัดการเผชิญปัญหาการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์

3.1 กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นิสิตนักศึกษาชั้นปริญญาตรี อายุ 18-25 ปี 175 คน โดยเป็นกลุ่มตัวอย่างเดียวกับการพัฒนามาตรวัดการประเมินทางปัญญา

3.2 การเก็บรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูล แบ่งออกเป็น 6 ขั้นตอน ได้แก่

3.2.1 สร้างข้อกระทงใหม่ให้เข้ากับบริบทของสังคมไทยมากขึ้น โดยดัดแปลงจากมาตร Self-Report Coping Scale (Kochenderfer-Ladd & Skinner, 2002) 12 ข้อ มาตร The Cyberbullying Coping Questionnaire (Jacobs et al., 2015) 16 ข้อ และเขียนข้อคำถามเพิ่ม 7 ข้อโดยนำข้อมูลมาจากการถามคำถามปลายเปิดว่า หากท่านถูกกลั่นแกล้งรังแก/คุกคาม ในพื้นที่ไซเบอร์หรือทางออนไลน์ (Cyberbullying) ท่านจะมีวิธีรับมืออย่างไร” ในขั้นการพัฒนาสถานการณ์สมมติจากกลุ่มนิสิตนักศึกษาปริญญาตรี 41 คน และข้อมูลจากกลุ่มนิสิตนักศึกษาชั้นปริญญาโทร่วมกับผู้ที่เคยหรือกำลังทำงานอยู่ในสายงานดิจิทัล 33 คน

3.2.2 ตรวจสอบความตรงตามเนื้อหา (Content validity) ด้วยวิธีหาค่าดัชนีความสอดคล้องของวัตถุประสงค์ (Index of Item Objective Congruence; IOC) กับผู้ทรงคุณวุฒิ 3 ท่าน ซึ่งเป็นอาจารย์ประจำคณะจิตวิทยา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ได้แก่ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐสุตา เต้พันธ์, อาจารย์ ดร.หยกฟ้า อิศรานนท์ และอาจารย์ ดร.สุภลักษณ์ ลวดลาย ข้อคำถามที่ผ่านเกณฑ์คือข้อที่ได้คะแนนความสอดคล้องเฉลี่ย 0.5 ขึ้นไป จากสเกล -1 ถึง 1 คะแนน 31 ข้อ ส่วนข้อคำถามที่มีคะแนนต่ำกว่า 0.5 พิจารณาตัดทิ้ง 4 ข้อ แล้วจึงให้อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบอีกครั้ง

3.2.3 นำมาตรที่ปรับปรุงแล้วไปทดสอบกับกลุ่มตัวอย่าง 175 คน โดยกลุ่มตัวอย่างจะได้อ่านสถานการณ์การรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ที่มีความถี่และความเป็นนิรนามแตกต่างกัน จากนั้นให้ทำมาตรวัดการประเมินทางปัญญา และมาตรวัดการเผชิญปัญหาการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ ใช้เวลาทั้งหมดประมาณ 15 นาที

3.2.4 วิเคราะห์องค์ประกอบเชิงสำรวจ (Exploratory factor analysis) ด้วยวิธี Principal Axis Factoring และหมุนแกนแบบตั้งฉากวิธี Varimax โดยระบุให้มืองค์ประกอบ 2 ด้าน พิจารณาตัดข้อ av13 และ av14 ที่น้ำหนักองค์ประกอบไม่ถึง .3 และข้อ ap17 ที่ Cross loading ค่าน้ำหนักในองค์ประกอบทั้งสองด้านมากกว่า .5 การวิเคราะห์ครั้งที่สอง พิจารณาตัดข้อ av12 ที่มีค่าน้ำหนักในองค์ประกอบสองด้านเป็นค่าทางบวกมากกว่า .3 ออก คงเหลือข้อกระทง 27 ข้อ จากการวิเคราะห์ พบว่าข้อกระทงมีความเหมาะสมตามองค์ประกอบ ค่า Eigenvalues ของการเผชิญปัญหาแบบเข้าหาและแบบหลีกเลี่ยง มีค่าเท่ากับ 7.297 และ 3.874 ตามลำดับ

3.2.5 คัดเลือกข้อกระทงที่จะนำไปใช้จริงโดยตรวจสอบความสอดคล้องภายในจากการพิจารณาค่าสหสัมพันธ์ระหว่างข้อคำถาม (Corrected item-total correlation: CITC) และค่า Cronbach's alpha ขององค์ประกอบ พบว่าการเผชิญปัญหาแบบเข้าหา 16 ข้อ มีค่า Cronbach's alpha .872 ส่วนการเผชิญปัญหาแบบหลีกเลี่ยง 11 ข้อ มีค่า Cronbach's alpha .882 ส่วนการตรวจสอบความสอดคล้องภายในครั้งที่สองในขั้นการเก็บข้อมูลจริงจากกลุ่มตัวอย่าง 264 คน พบว่า การเผชิญปัญหาแบบเข้าหาและแบบหลีกเลี่ยง มีค่า Cronbach's alpha .853 และ .898 ตามลำดับ ดังตารางที่ 14

ตารางที่ 13 ผลการวิเคราะห์ความสอดคล้องภายในค่าสหสัมพันธ์ระหว่างข้อคำถาม ค่าสัมประสิทธิ์ Cronbach's alpha ของมาตรวัดการเผชิญปัญหาการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์

ข้อ	ประโยค	CITC	ข้อสรุป	$\alpha$	$\alpha$
		ขั้นพัฒนา มาตร		ขั้นพัฒนา มาตร	ขั้นเก็บ จริง
<b>การเผชิญปัญหาแบบเข้าหา</b>					
ap1	ฉันเล่าเรื่องที่เกิดขึ้นให้เพื่อน ครอบครัวหรือคนที่ฉันไว้วางใจฟัง	.645	ผ่าน	.872	.853

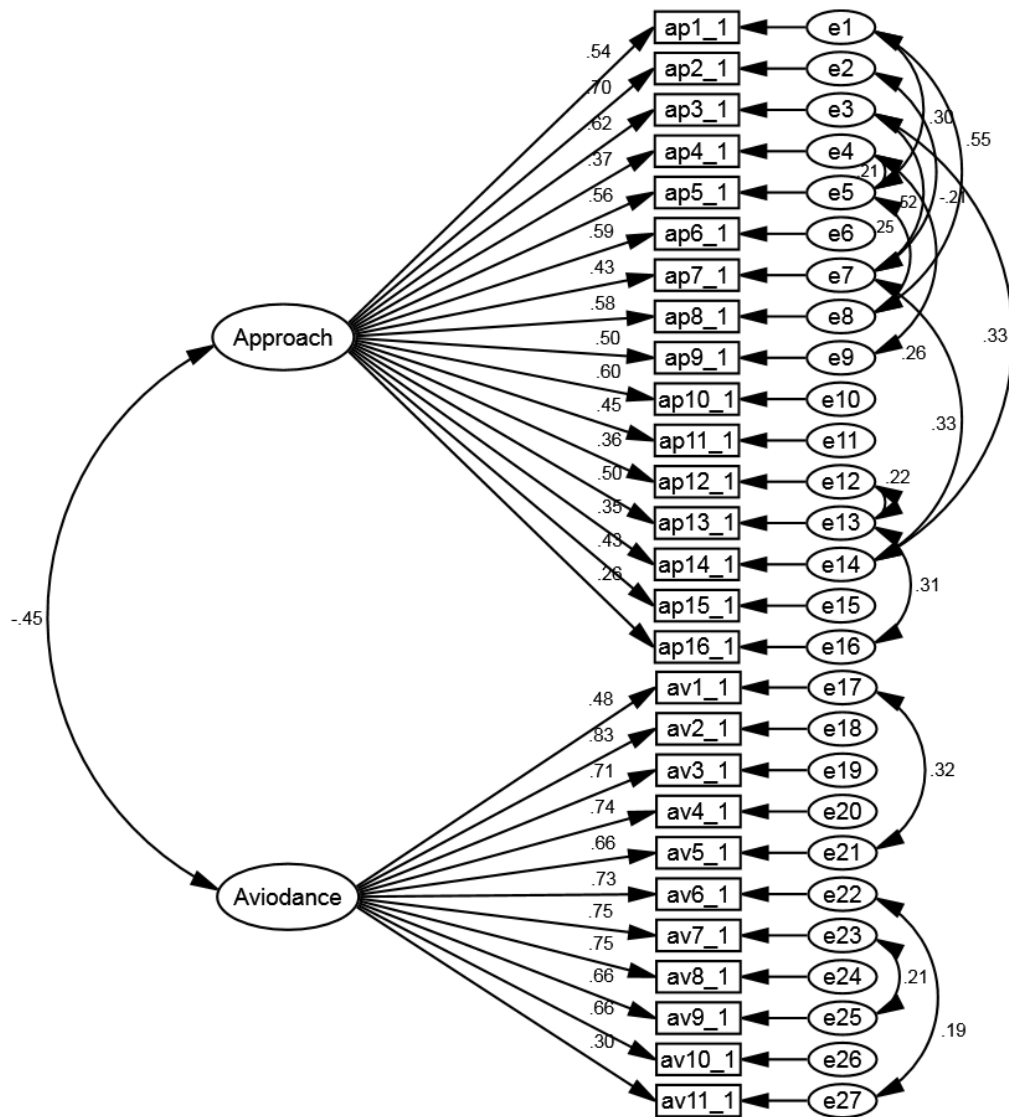
ชื่อ	ประโยค	CITC ชั้น พัฒนา มาตร	ชื่อ สรุป	$\alpha$ ชั้นพัฒนา มาตร	$\alpha$ ชั้นเก็บ จริง
ap2	ฉันเซฟรูปหรือข้อความของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นไว้เป็นหลักฐาน	.609	ผ่าน		
ap4	ฉันขอความช่วยเหลือจากใครบางคน	.606	ผ่าน		
ap3	ฉันพยายามมองหาวิธีการใหม่ในการหยุดเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น	.590	ผ่าน		
ap5	ฉันบอกคนที่กระทำให้หยุดการกระทำของเขา	.574	ผ่าน		
ap6	ฉันแจ้ง (report) เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นกับผู้ให้บริการ เช่น เฟสบุ๊ก อินสตาแกรม	.552	ผ่าน		
ap8	ฉันบอกเพื่อนหรือครอบครัวว่าเรื่องที่เกิดขึ้นทำให้ฉันรู้สึกอย่างไร	.548	ผ่าน		
ap9	ฉันมุ่งแก้ไขสถานการณ์ที่เกิดขึ้นโดยเร็ว	.528	ผ่าน		
ap10	ฉันแจ้งตำรวจและดำเนินคดีกับผู้กระทำ	.518	ผ่าน		
ap7	ฉันบอกคนที่กระทำว่าพฤติกรรมของเขารบกวนฉัน	.496	ผ่าน		
ap11	ฉันบล็อกหรือลบผู้กระทำ	.495	ผ่าน		
ap12	ฉันตั้งค่าความเป็นส่วนตัวของโซเชียลมีเดียให้รัดกุมขึ้น	.495	ผ่าน		
ap13	ฉันพยายามหาวิธีแก้ปัญหาหลายๆ วิธี	.458	ผ่าน		
ap14	ฉันแสดงออกว่าฉันรู้สึกอย่างไรให้ผู้กระทำรับรู้	.383	ผ่าน		
ap15	ฉันพยายามหาสาเหตุของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น	.361	ผ่าน		
ap16	ฉันคิดเสมอว่าฉันสามารถทำบางอย่างเพื่อเปลี่ยนแปลงเรื่องที่เกิดขึ้นได้	.309	ผ่าน		
ap17	ฉันเล่าเรื่องที่เกิดขึ้นให้เพื่อน ครอบครัว หรือคนที่ฉันไว้วางใจฟัง	-	*		
<b>การเผชิญปัญหาแบบหลีกเลี่ยง</b>					
av1	ฉันพยายามไม่เก็บเรื่องที่เกิดขึ้นมาคิด	.685			
av2	ฉันไม่สนใจคนที่มากระทำ	.684			
av3	ฉันจะลืมเรื่องที่เกิดขึ้น	.670			
av4	ฉันบอกตัวเองว่าช่างหัวมัน	.663			
av5	ฉันทำเหมือนว่าไม่ได้มีอะไรเกิดขึ้น	.660		.882	.898
av6	ฉันรู้สึกปลง	.627			
av7	ฉันปล่อยให้เหตุการณ์เกิดขึ้นโดยไม่ตอบโต้อะไร	.620			
av8	ฉันจะไม่นึกถึงสิ่งที่เกิดขึ้น	.570			

ข้อ	ประโยค	CITC ชั้น พัฒนา มาตร	ข้อ สรุป	$\alpha$ ชั้นพัฒนา มาตร	$\alpha$ ชั้นเก็บ จริง
av9	ฉันคิดว่าเหตุการณ์จะหยุดไปเอง	.559			
av10	ฉันคิดถึงเรื่องสนุกอย่างอื่นที่ไม่เกี่ยวกับเหตุการณ์นั้น	.552			
av11	ฉันคิดว่าใครทำอะไรไว้ก็จะได้กรรมเอง	.259			
av12	ฉันคิดว่าไม่สามารถทำให้ทุกคนบนโลกมาชอบเราได้	-	*		
av13	ฉันจะเลิกเล่นโซเชียลมีเดียสักระยะหนึ่ง	-	*		
av14	ฉันเลิกใช้ชื่อหรือนามสกุลจริงเมื่อใช้โซเชียลมีเดีย	-	*		

หมายเหตุ \* หมายถึง ข้อที่ถูกตัดออกในชั้นวิเคราะห์องค์ประกอบ

### 3.2.6 วิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยัน (Confirmatory factor analysis; CFA)

จากข้อมูลในขั้นการเก็บข้อมูลจริงกับกลุ่มตัวอย่าง 264 คน องค์ประกอบการเผชิญปัญหาแบบเข้าหามี 1 ตัวแปรแฝง 16 ตัวแปรสังเกตได้ และการเผชิญปัญหาแบบหลีกเลี่ยงมี 1 ตัวแปรแฝง 11 ตัวแปรสังเกตได้ และอนุญาตให้ความคลาดเคลื่อนของตัวแปรสังเกตได้บางคู่ที่อยู่ในองค์ประกอบเดียวกันสัมพันธ์กันได้ พบว่าตัวแปรสังเกตได้ทุกตัวสัมพันธ์กับตัวแปรแฝงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ  $p < 0.01$  โมเดลสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์ในระดับที่ยอมรับได้ที่  $\chi^2(309, N=264) = 573.45$ ,  $\chi^2/df = 1.856$ ,  $CFI = .902$   $RMSEA = .057$   $RMR = .095$  การเผชิญปัญหาแบบเข้าหามีสหสัมพันธ์ทางลบอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติกับการเผชิญปัญหาแบบหลีกเลี่ยง ( $r = -.41$ ,  $p < .001$ ) แสดงผลค่า Standardized factor loadings ดังภาพที่ 7



ภาพที่ 7 ค่า Standardized factor loadings และค่าสัมประสิทธิ์พหุคูณจากการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันของมาตรวัดการเผชิญปัญหาการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์



## ภาคผนวก ข

ตัวอย่างสถานการณ์การรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ที่ใช้ในชั้นการพัฒนาศาสนาการณสมมติ 4 เรื่อง

### เรื่องที่ 1

ในช่วงวันหยุดสุดสัปดาห์ ฉันไปเที่ยวพักผ่อนที่ทะเลแถวหัวหินอย่างสบายใจ และได้อัปโหลดรูปภาพหลายภาพลงใน Facebook พร้อมทั้งเช็คอินสถานที่เที่ยว ไม่ว่าจะ เป็นภาพทะเล พระอาทิตย์ตก กุ้งเผา รวมทั้งภาพถ่ายเซลฟี่และภาพเต็มตัวของฉันเอง โดยมีเพื่อน ๆ มากด like และ comment กันตามปกติ หลังจากกลับมาจากหัวหินและเปิดเรียนในวันจันทร์ ระหว่างเปลี่ยนคาบเรียน ฉันก็หยิบโทรศัพท์มือถือมาเล่นและเข้าไปเช็คดู Facebook ตามความเคยชิน แต่ครั้งนี้ ฉันกลับพบว่า มี comment ใหม่ได้ภาพถ่ายเซลฟี่ที่โพสต์ไว้เมื่อตอนไปเที่ยว เขียนว่า “หน้าปลวก” แคมในช่วงเดือนเดียวกันยังเกิดเหตุการณ์แบบเดิมอีกซ้ำ ๆ โดยคน ๆ เดิมยังไปคอมเมนต์ล้อเลียนฉันในรูปแบบอื่น ๆ อีก

### เรื่องที่ 2

ช่วงพักเที่ยงวันหนึ่ง ฉันเปิดโทรศัพท์มือถือเข้าไปเล่น Facebook ตามปกติ ระหว่างที่กำลังเลื่อนดูบนหน้า timeline และกด like รูปของเพื่อน ๆ ก็มี Notification แจ้งเข้ามาว่ามีคนแท็กภาพของฉัน ฉันจึงกดเข้าไปดู และพบว่า เป็นภาพตอนที่ฉันกำลังหลับในคาบเรียนรวมและมีน้ำลายย่อยออกมา โดยฉันเองก็จำไม่ได้ว่าถูกถ่ายไว้เมื่อไหร่ และที่สำคัญคือฉันไม่เคยอนุญาตให้คนถ่ายนำภาพนี้ไปโพสต์บนโซเชียลมีเดีย อีกทั้งคน ๆ นั้นยังแชร์ภาพไปที่กรุ๊ปของเพื่อนและรุ่นพี่ที่ทั้งคณะ จนไม่ว่าใครก็สามารถเห็นภาพได้ หลังจากนั้นในเดือนเดียวกันยังเกิดเหตุการณ์แบบเดิม คน ๆ เดิมยังได้นำภาพของฉันไปติดต่อกับภาพสัตว์ และโพสต์ภาพนั้นบน Facebook ให้คนอื่นเห็น โดยไม่สนใจแม้แต่จะน้อยว่าฉันจะคิดอย่างไร

### เรื่องที่ 3

ในคาบเรียนวิชาจิตวิทยาทั่วไป ฉันมีงานที่ต้องพรีเซ็นต์ จึงนำโน้ตบุ๊กของตัวเองมาด้วย ระหว่างช่วงที่เพื่อนคนอื่นกำลังพรีเซ็นต์ ฉันรู้สึกปวดปัสสาวะจึงได้ออกไปเข้าห้องน้ำ โดยที่ยังไม่ได้ปิดโน้ตบุ๊ก และในหน้าบราวเซอร์ก็ยังล็อกอิน Twitter ค้างไว้ หลังจากนั้นเมื่อกลับเข้ามาในชั้นเรียน ฉันพบว่ามีคนแอบโพสต์ข้อความบนแอคเคาท์ของฉันเองว่า “เสียนิจต ใครว่างติดต่อกันมาด่วน ” ถึงแม้ว่าฉันจะลบข้อความนั้นทิ้งในทันที แต่ก็มีคนเห็นมันแล้ว เพราะมีคนทักมาหาฉันจริง ๆ ทางกล่องข้อความ (DM) หลังจากนั้นในช่วงเดือนเดียวกันยังเกิดเหตุการณ์คล้าย ๆ แบบเดิม โดยฉันพบว่ามีคนพยายาม Hack เข้ามาในแอคเคาท์ของฉัน เพราะมีอีเมลแจ้งเตือนว่ามีการเข้าใช้งานจากเครื่องคอมพิวเตอร์เครื่องอื่น และฉันก็พบว่าบุคคลนั้นได้ใช้แอคเคาท์ของฉันไปกดรีทวีตภาพและวิดีโอไปเต็มไปหมด

#### เรื่องที่ 4

ฉันเป็นคนชอบฟังและชอบร้องเพลงทั้งไทยและเทศ งานอดิเรกของฉันคือการไปร้องคาราโอเกะทุกสุดสัปดาห์ และเมื่อมีเวลาว่าง ฉันก็มักจะถ่ายคลิปวิดีโอ cover เพลงโปรดเก็บไว้ จนคืนวันหนึ่งฉันตั้งใจ cover เพลงมือปืนที่หน้ากากทุเรียนร้องในรายการ The Mask Singer ซึ่งเป็นเพลงฉันที่ชอบมาก จึงได้ตัดสินใจอัปโหลดคลิปวิดีโอนั้นลงบน Youtube เป็นครั้งแรก ฉันรู้สึกตื่นเต้นมากกว่าเสียงตอบรับจากคนฟังจะเป็นยังไง จึงคอยกดดู comment ได้คลิปวิดีโอเสมอ แม้คาดว่าจะมีทั้งคำติและคำชม แต่ฉันก็พบว่า มี comment หนึ่งที่เขียนไว้ว่า “**เลิกร้องเพลงเหอะวะ เสียงหามาไม่แตก**” และในช่วงเดือนเดียวกันยังเกิดเหตุการณ์แบบเดิมอีก อย่างเช่นเมื่อฉันเข้าไปเช็คในเฟซบุ๊ก ยังเลื่อนไปเจอคลิปวิดีโอของตัวเองที่ถูกแชร์ออกไปโดยบุคคลที่ใช้ชื่อเดียวกับคนใน Youtube คนนั้น ซึ่งเขาโพสต์พร้อมแคปชั่นว่า “**ตัวอย่างของคนไม่ควรเลิกร้องเพลง ตลกส์ด**”

ตัวอย่างคำถามที่ใช้ในขั้นตอนการพัฒนาและทดสอบเครื่องมือ

1. จากสถานการณ์ข้างต้น ท่านมีความรู้สึกที่.....

ข้อความ	ไม่รู้สึกละเลย	น้อยมาก	น้อย	ปานกลาง	มาก	มากที่สุด
1. ฉันรู้สึกว่าบุคคลคนนั้นต้องการทำร้ายความรู้สึกของฉัน						
2. ฉันคิดว่ากำลังตกอยู่ในภาวะถูกกลั่นแกล้ง/รังแก/ล้อเลียนในพื้นที่ไซเบอร์หรือทางออนไลน์ (Cyberbullying)						

2. ถ้าใน 1 เดือนที่ผ่านมา เหตุการณ์ข้างต้นเกิดขึ้นกับท่านเป็นจำนวนครั้งดังต่อไปนี้ ท่านรู้สึกว่าการณ์ดังกล่าวเกิดขึ้นบ่อยหรือไม่บ่อย

ความถี่ของสถานการณ์	ไม่บ่อย	บ่อย
2-3 ครั้ง		
4-5 ครั้ง		
6-7 ครั้ง		
10 ครั้งขึ้นไป		

## ภาคผนวก ค

ตัวอย่างเรื่องที่จะนำไปใช้ 8 เรื่อง

### เรื่องข้อที่ 1 สถานการณ์ที่ 1 ความถี่ของเหตุการณ์สูง และไม่รู้ว่าผู้กระทำเป็นใคร

ช่วงพักเที่ยงวันหนึ่ง ฉันเปิดโทรศัพท์มือถือเข้าไปเล่น Facebook ตามปกติ ระหว่างที่กำลังเลื่อนดูบนหน้า timeline และกด like รูปของเพื่อน ๆ ก็มี Notification แจ้งเข้ามาว่ามีคนแท็กภาพของฉัน ฉันจึงกดเข้าไปดู และพบว่า เป็นภาพตอนที่ฉันกำลังหลับในคาบเรียนรวมและมีน้ำลายย่อยออกมา โดยฉันเองก็จำไม่ได้ว่าถูกถ่ายไว้เมื่อไหร่ และที่สำคัญคือฉันไม่เคยอนุญาตให้คนถ่ายนำภาพนี้ไปโพสต์บนโซเชียลมีเดีย จนไม่ว่าใครก็สามารถเห็นภาพได้ ฉันลองคลิกเข้าไปดูโปรไฟล์ของบุคคลนั้น และพบว่า เป็นแอคเคาท์ที่ไม่มีข้อมูลใด และฉันเองก็ไม่แน่ใจว่าเขาเป็นใคร หลังจากนั้นในเดือนเดียวกันยังเกิดเหตุการณ์แบบเดิมซ้ำ ๆ อีก 6-7 ครั้ง คน ๆ เดิมยังได้นำภาพของฉันไปตัดต่อกับภาพสัตว์ และโพสต์ภาพนั้นบน Facebook ให้คนอื่นเห็น โดยไม่สนใจแม้แต่น้อยว่าฉันจะคิดอย่างไร

### เรื่องข้อที่ 2 สถานการณ์ที่ 1 ความถี่ของเหตุการณ์สูง และรู้ว่าผู้กระทำเป็นใคร

ช่วงพักเที่ยงวันหนึ่ง ฉันเปิดโทรศัพท์มือถือเข้าไปเล่น Facebook ตามปกติ ระหว่างที่กำลังเลื่อนดูบนหน้า timeline และกด like รูปของเพื่อน ๆ ก็มี Notification แจ้งเข้ามาว่ามีคนแท็กภาพของฉัน ฉันจึงกดเข้าไปดู และพบว่า เป็นภาพตอนที่ฉันกำลังหลับในคาบเรียนรวมและมีน้ำลายย่อยออกมา โดยฉันเองก็จำไม่ได้ว่าถูกถ่ายไว้เมื่อไหร่ แต่คนโพสต์เป็นเพื่อนร่วมรุ่นที่อยู่คณะเดียวกัน และที่สำคัญคือฉันไม่เคยอนุญาตให้เขานำภาพนี้ไปโพสต์บนโซเชียลมีเดีย จนไม่ว่าใครก็สามารถเห็นภาพได้ หลังจากนั้นในเดือนเดียวกันยังเกิดเหตุการณ์แบบเดิมซ้ำอีก 6-7 ครั้ง คน ๆ เดิมยังได้นำภาพของฉันไปตัดต่อกับภาพสัตว์ และโพสต์ภาพนั้นบน Facebook ให้คนอื่นเห็น โดยไม่สนใจแม้แต่น้อยว่าฉันจะคิดอย่างไร

### เรื่องข้อที่ 3 สถานการณ์ที่ 1 ความถี่ของเหตุการณ์ต่ำ และไม่รู้ว่าผู้กระทำเป็นใคร

ช่วงพักเที่ยงวันหนึ่ง ฉันเปิดโทรศัพท์มือถือเข้าไปเล่น Facebook ตามปกติ ระหว่างที่กำลังเลื่อนดูบนหน้า timeline และกด like รูปของเพื่อน ๆ ก็มี Notification แจ้งเข้ามาว่ามีคนแท็กภาพของฉัน ฉันจึงกดเข้าไปดู และพบว่า เป็นภาพตอนที่ฉันกำลังหลับในคาบเรียนรวมและมีน้ำลายย่อยออกมา โดยฉันเองก็จำไม่ได้ว่าถูกถ่ายไว้เมื่อไหร่ และที่สำคัญคือฉันไม่เคยอนุญาตให้คนถ่ายนำภาพนี้ไปโพสต์บนโซเชียลมีเดีย จนไม่ว่าใครก็สามารถเห็นภาพได้ ฉันลองคลิกเข้าไปดูโปรไฟล์ของบุคคลนั้น และพบว่า เป็นแอคเคาท์ที่ไม่มีข้อมูลใด และฉันเองก็ไม่แน่ใจว่าเขาเป็นใคร หลังจากนั้นในเดือนเดียวกันยังเกิดเหตุการณ์แบบเดิมซ้ำอีก 2-3 ครั้ง อย่างเช่นคน ๆ เดิมยังได้นำภาพของฉันไปตัดต่อกับภาพสัตว์ และโพสต์ภาพนั้นบน Facebook ให้คนอื่นเห็น โดยไม่สนใจแม้แต่น้อยว่าฉันจะคิดอย่างไร

#### เงื่อนไขที่ 4 สถานการณ์ที่ 1 ความถี่ของเหตุการณ์ต่ำ และรู้ว่าผู้กระทำเป็นใคร

ช่วงพักเที่ยงวันหนึ่ง ฉันเปิดโทรศัพท์มือถือเข้าไปเล่น Facebook ตามปกติ ระหว่างที่กำลังเลื่อนดูบนหน้า timeline และกด like รูปของเพื่อน ๆ ก็มี Notification แจ้งเข้ามาว่ามีคนแท็กภาพของฉัน ฉันจึงกดเข้าไปดู และพบว่า เป็นภาพตอนที่ฉันกำลังหลับในคาบเรียนรวมและมีน้ำลายย่อยออกมา โดยฉันเองก็จำไม่ได้ว่าถูกถ่ายไว้เมื่อไหร่ แต่คนโพสต์เป็นเพื่อนร่วมรุ่นที่อยู่คณะเดียวกัน และที่สำคัญคือฉันไม่เคยอนุญาตให้เขานำภาพนี้ไปโพสต์บนโซเชียลมีเดีย จนไม่ว่าใครก็สามารถเห็นภาพได้ หลังจากนั้นในเดือนเดียวกันยังเกิดเหตุการณ์แบบเดิมอีก 2-3 ครั้ง อย่างเช่นคน ๆ เดิมยังได้นำภาพของฉันไปตัดต่อกับภาพสัตว์ และโพสต์ภาพนั้นบน Facebook ให้คนอื่นเห็น โดยไม่สนใจแม้แต่น้อยว่าฉันจะคิดอย่างไร

#### เงื่อนไขที่ 5 สถานการณ์ที่ 2 ความถี่ของเหตุการณ์สูง และไม่รู้ว่าผู้กระทำเป็นใคร

ฉันเป็นคนชอบฟังและชอบร้องเพลงทั้งไทยและเทศ งานอดิเรกของฉันคือการไปร้องคาราโอเกะทุกสุดสัปดาห์ และเมื่อมีเวลาว่าง ฉันก็มักจะถ่ายคลิปวิดีโอ cover เพลงโปรดเก็บไว้ จนคืนวันหนึ่งฉันตั้งใจ cover เพลงมือปิ่นที่หน้ากากทุเรียนร้องในรายการ The Mask Singer ซึ่งเป็นเพลงฉันที่ชอบมาก จึงได้ตัดสใจอัปโหลดคลิปวิดีโอขึ้นลงบน Youtube เป็นครั้งแรก ฉันรู้สึกตื่นเต้นมากกว่าเสียงตอบรับจากคนฟังจะเป็นอย่างไร จึงคอยกดดู comment ได้คลิปวิดีโอเสมอ แม้คาดว่าจะมีทั้งคำติและคำชม แต่ฉันก็พบว่า มี comment หนึ่งที่เขียนไว้ว่า “**เลือกร้องเพลงเหอะวะ เสียงหมาไม่แตก**” และในช่วงเดือนเดียวกันยังเกิดเหตุการณ์แบบเดิมอีก 6-7 ครั้ง อย่างเช่นเมื่อฉันเข้าไปเช็คในเฟซบุ๊ก ยังเลื่อนไปเจอคลิปวิดีโอของตัวเองที่ถูกแชร์ออกไปโดยบุคคลที่ใช้ชื่อเดียวกับคนใน Youtube ซึ่งเขาโพสต์พร้อมแคปชั่นว่า “**ตัวอย่างของคนที่คุณเลือกร้องเพลง ตกก๊ส**” ฉันลองคลิกเข้าไปดูโปรไฟล์ของบุคคลนั้น และพบว่า เป็นแอคเคาท์ที่ไม่มีข้อมูลใด และฉันเองก็ไม่แน่ใจว่าเขาเป็นใคร

#### เงื่อนไขที่ 6 สถานการณ์ที่ 2 ความถี่ของเหตุการณ์สูง และรู้ว่าผู้กระทำเป็นใคร

ฉันเป็นคนชอบฟังและชอบร้องเพลงทั้งไทยและเทศ งานอดิเรกของฉันคือการไปร้องคาราโอเกะทุกสุดสัปดาห์ และเมื่อมีเวลาว่าง ฉันก็มักจะถ่ายคลิปวิดีโอ cover เพลงโปรดเก็บไว้ จนคืนวันหนึ่งฉันตั้งใจ cover เพลงมือปิ่นที่หน้ากากทุเรียนร้องในรายการ The Mask Singer ซึ่งเป็นเพลงฉันที่ชอบมาก จึงได้ตัดสใจอัปโหลดคลิปวิดีโอขึ้นลงบน Youtube เป็นครั้งแรก ฉันรู้สึกตื่นเต้นมากกว่าเสียงตอบรับจากคนฟังจะเป็นอย่างไร จึงคอยกดดู comment ได้คลิปวิดีโอเสมอ แม้คาดว่าจะมีทั้งคำติและคำชม แต่ฉันก็พบว่า มี comment หนึ่งที่เขียนไว้ว่า “**เลือกร้องเพลงเหอะวะ เสียงหมาไม่แตก**” ซึ่งคน comment เป็นเพื่อนร่วมรุ่นที่อยู่คณะเดียวกัน และในช่วงเดือนเดียวกันนั้นยังเกิดเหตุการณ์แบบเดิม

อีก 6-7 ครั้ง อย่างเช่นเมื่อฉันเข้าไปเช็คในเฟซบุ๊ก ยังเลื่อนไปเจอคลิปวิดีโอของตัวเองที่ถูกแชร์ออกไปโดยคน ๆ เดียวกัน ซึ่งเขาโพสต์พร้อมแคปชั่นว่า “ตัวอย่างของคนที่คุณควรเลิกร้องเพลง ตลกส์ ”

**เงื่อนไขที่ 7** สถานการณ์ที่ 2 ความถี่ของเหตุการณ์ต่ำ และไม่รู้ว่ามีผู้กระทำเป็นใคร

ฉันเป็นคนชอบฟังและชอบร้องเพลงทั้งไทยและเทศ งานอดิเรกของฉันคือการไปร้องคาราโอเกะทุกสุดสัปดาห์ และเมื่อมีเวลาว่าง ฉันก็มักจะถ่ายคลิปวิดีโอ cover เพลงโปรดเก็บไว้ จนคืนวันหนึ่งฉันตั้งใจ cover เพลงมือปืนที่หน้ากากทุเรียนร้องในรายการ The Mask Singer ซึ่งเป็นเพลงฉันที่ชอบมาก จึงได้ตัดสินใจอัปโหลดคลิปวิดีโอนั้นลงบน Youtube เป็นครั้งแรก ฉันรู้สึกตื่นเต้นมากกว่าเสียงตอบรับจากคนฟังจะเป็นยังไง จึงคอยกดดู comment ได้คลิปวิดีโอเสมอ แม้คาดว่าจะมีทั้งคำติและคำชม แต่ฉันก็พบว่า มี comment หนึ่งที่เขียนไว้ว่า “เลิกร้องเพลงเหอะวะ เสียงหามาไม่แตก” และในช่วงเดือนเดียวกันยังเกิดเหตุการณ์แบบเดิมอีก 2-3 ครั้ง อย่างเช่นเมื่อฉันเข้าไปเช็คในเฟซบุ๊ก ยังเลื่อนไปเจอคลิปวิดีโอของตัวเองที่ถูกแชร์ออกไปโดยบุคคลที่ใช้ชื่อเดียวกับคนใน Youtube ซึ่งเขาโพสต์พร้อมแคปชั่นว่า “ตัวอย่างของคนที่คุณควรเลิกร้องเพลง ตลกส์ ”ฉันลองคลิกเข้าไปดูโปรไฟล์ของบุคคลนั้น และพบว่า เป็นแอดคั่วที่ไม่มีข้อมูลใด และฉันเองก็ไม่แน่ใจว่าเขาเป็นใคร

**เงื่อนไขที่ 8** สถานการณ์ที่ 2 ความถี่ของเหตุการณ์ต่ำ และรู้ว่าผู้กระทำเป็นใคร

ฉันเป็นคนชอบฟังและชอบร้องเพลงทั้งไทยและเทศ งานอดิเรกของฉันคือการไปร้องคาราโอเกะทุกสุดสัปดาห์ และเมื่อมีเวลาว่าง ฉันก็มักจะถ่ายคลิปวิดีโอ cover เพลงโปรดเก็บไว้ จนคืนวันหนึ่งฉันตั้งใจ cover เพลงมือปืนที่หน้ากากทุเรียนร้องในรายการ The Mask Singer ซึ่งเป็นเพลงฉันที่ชอบมาก จึงได้ตัดสินใจอัปโหลดคลิปวิดีโอนั้นลงบน Youtube เป็นครั้งแรก ฉันรู้สึกตื่นเต้นมากกว่าเสียงตอบรับจากคนฟังจะเป็นยังไง จึงคอยกดดู comment ได้คลิปวิดีโอเสมอ แม้คาดว่าจะมีทั้งคำติและคำชม แต่ฉันก็พบว่า มี comment หนึ่งที่เขียนไว้ว่า “เลิกร้องเพลงเหอะวะ เสียงหามาไม่แตก” ซึ่งคน comment เป็นเพื่อนร่วมรุ่นที่อยู่คณะเดียวกัน และในช่วงเดือนเดียวกันนั้นยังเกิดเหตุการณ์แบบเดิมอีก 2-3 ครั้ง อย่างเช่นเมื่อฉันเข้าไปเช็คในเฟซบุ๊ก ยังเลื่อนไปเจอคลิปวิดีโอของตัวเองที่ถูกแชร์ออกไปโดยคน ๆ เดียวกัน ซึ่งเขาโพสต์พร้อมแคปชั่นว่า “ตัวอย่างของคนที่คุณควรเลิกร้องเพลง ตลกส์ ”

## ภาคผนวก ง

## แบบสอบถามข้อมูลทั่วไป และแบบวัดตรวจสอบการจัดกระทำ

## ข้อมูลทั่วไป

1. เพศ  หญิง  ชาย  อื่นๆ
2. อายุ.....ปี
3. ท่านกำลังศึกษาอยู่ในมหาวิทยาลัย  
 รัฐบาลและในกำกับของรัฐบาล  เอกชน
4. ความถี่ในการใช้งานอินเทอร์เน็ตในแต่ละวัน  
 น้อยกว่า 1 ชั่วโมง  1-3 ชั่วโมง  
 4-6 ชั่วโมง  มากกว่า 6 ชั่วโมง
5. ท่านเคยทำหรือเคยถูกกลั่นแกล้งรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ (Cyberbullying) หรือไม่  
 "Cyberbullying หรือการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ หมายถึง การที่คนหรือกลุ่มคนมีพฤติกรรมก้าวร้าว  
 คุกคาม มุ่งร้าย ผ่านทางอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์หรือในโลกออนไลน์ โดยต้องการให้ผู้อื่นได้รับ  
 ผลกระทบทางลบ เช่น ทำร้ายความรู้สึก หรือทำให้อับอาย เป็นการซ้ำมากกว่า 1 ครั้งต่อคนๆ เดิม  
 และคนทำรู้สึกได้ใจหรือเหยื่อรู้สึกตกเป็นรอง เช่น การรุมประณาม, การปลอมเป็นผู้อื่นในเฟซบุ๊ก,  
 การเผยแพร่รูปหรือคลิปวิดีโอของผู้อื่นโดยไม่ได้รับอนุญาต เป็นต้น"
- เคยทำ  เคยถูกกระทำ  
 เคยทำและเคยถูกกระทำ  ไม่เคยทำและไม่เคยถูกกระทำ

### แบบวัดตรวจสอบการจัดกระทำ

จากสถานการณ์ข้างต้น ท่านมีความรู้สึกที่.....

ข้อความ	น้อยมาก	น้อย	ปานกลาง	มาก	มากที่สุด
1. ฉันรู้สึกว่าบุคคลคนนั้นต้องการทำร้ายความรู้สึกของฉัน					
2. ฉันคิดว่ากำลังตกอยู่ในภาวะถูกกลั่นแกล้ง/รังแก/ล้อเลียนในพื้นที่ไซเบอร์หรือทางออนไลน์ (Cyberbullying)					

ท่านรู้สึกสถานการณ์เกิดขึ้นบ่อยแค่ไหน

ไม่บ่อยเลย	ไม่ค่อยบ่อย	ปานกลาง	ค่อนข้างบ่อย	บ่อยมาก

จากเหตุการณ์ที่ได้อ่านไปข้างต้น ท่านจำได้หรือไม่ว่าใครเป็นคนทำ

เพื่อนร่วมรุ่นที่อยู่คณะเดียวกัน  เป็นแอดเค้าท์ที่ไม่มีข้อมูล/ไม่รู้แน่ชัด

## ภาคผนวก จ

## มาตรวัดการประเมินทางปัญญา

คำชี้แจง โปรดพิจารณาข้อความต่อไปนี้และเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความรู้สึกของท่านที่มีต่อเหตุการณ์ที่ได้อ่านไปข้างต้นมากที่สุด

(1 = ไม่เห็นด้วยมากที่สุด, 2 = ค่อนข้างไม่เห็นด้วย, 3 = ไม่แน่ใจ,  
4 = ค่อนข้างเห็นด้วย, 5 = เห็นด้วยมากที่สุด)

ข้อความ	1 ไม่เห็น ด้วย มากที่สุด	2 ค่อนข้าง ไม่เห็นด้วย	3 ไม่แน่ใจ	4 ค่อนข้าง เห็นด้วย	5 เห็นด้วย มากที่สุด
1. ฉันรู้สึกว่าการณ์นั้นคุกคามฉัน					
2. เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นทำให้ฉันรู้สึกกระวนกระวายใจ					
3. เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นส่งผลกระทบต่อด้านลบกับฉันอย่างมาก					
4. เหตุการณ์นี้เป็นบททดสอบความมุ่งมั่นในการแก้ปัญหาของฉัน					
5. ฉันรู้สึกว่าฉันจะเข้มแข็งขึ้นหลังจากเจอกับเหตุการณ์นี้					
6. เหตุการณ์นี้ทำให้ฉันมีทักษะในการแก้ปัญหาแบบนี้ในอนาคต					
7. เหตุการณ์นี้จะทำให้ฉันแข็งแกร่งขึ้น					
8. ฉันคิดว่าฉันจะได้เรียนรู้วิธีเอาชนะความเครียดจากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น					
9. ฉันคิดว่าเหตุการณ์นี้ทำลายความสามารถในการจัดการปัญหาของฉัน					
10. มีคนที่พร้อมยื่นมือเข้ามาช่วยเหลือฉันเสมอ					
11. มีความช่วยเหลือเมื่อฉันต้องการเสมอ					
12. มีคนที่ฉันสามารถไปขอความช่วยเหลือได้					

หมายเหตุ การประเมินการคุกคาม ได้แก่ ข้อ 1-3, ด้านความท้าทาย ได้แก่ ข้อ 4-9 ด้านทรัพยากร , ได้แก่ ข้อ 10-



## ภาคผนวก ฉ

## มาตรการจัดการเผชิญปัญหาการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์

คำชี้แจง โปรดพิจารณาข้อความต่อไปนี้ว่าเป็นสิ่งที่ท่านจะแสดงออกหากเกิดเหตุการณ์ที่ได้อ่านไป  
ข้างต้นอย่างน้อยเพียงใด และเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่านมากที่สุด

(1 = ไม่เห็นด้วยมากที่สุด, 2 = ค่อนข้างไม่เห็นด้วย, 3 = ไม่แน่ใจ,  
4 = ค่อนข้างเห็นด้วย, 5 = เห็นด้วยมากที่สุด)

ข้อความ	1 ไม่เห็น ด้วย มากที่สุด	2 ค่อนข้าง ไม่เห็นด้วย	3 ไม่แน่ใจ	4 ค่อนข้าง เห็นด้วย	5 เห็นด้วย มากที่สุด
1. ฉันเล่าเรื่องที่เกิดขึ้นให้เพื่อน ครอบครัว หรือ คนที่ฉันไว้วางใจฟัง					
2. ฉันเซฟรูปหรือข้อความของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น เป็นหลักฐาน					
3. ฉันบอกคนที่กระทำให้หยุดการกระทำของเขา					
4. ฉันพยายามมองหาวิธีการใหม่ในการหยุดเหตุการณ์ที่ เกิดขึ้น					
5. ฉันขอความช่วยเหลือจากใครบางคน					
6. ฉันแจ้ง (report) เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นกับผู้ให้บริการ เช่น เฟสบุ๊ก อินสตาแกรม					
7. ฉันบอกคนที่กระทำว่าพฤติกรรมของเขารบกวนฉัน					
8. ฉันบอกเพื่อนหรือครอบครัวว่าเรื่องที่เกิดขึ้นทำให้ฉัน รู้สึกอย่างไร					
9. ฉันมุ่งแก้ไขสถานการณ์ที่เกิดขึ้นโดยเร็ว					
10. ฉันแจ้งตำรวจและดำเนินคดีกับผู้กระทำ					
11. ฉันบล็อกหรือลบผู้กระทำ					
12. ฉันตั้งค่าความเป็นส่วนตัวของสื่อโซเชียลมีเดียให้ รัดกุมขึ้น					
13. ฉันพยายามหาวิธีแก้ปัญหาหลายๆ วิธี					
14. ฉันแสดงออกว่าฉันรู้สึกอย่างไรให้ผู้กระทำรับรู้					

ข้อความ	1 ไม่เห็น ด้วย มากที่สุด	2 ค่อนข้าง ไม่เห็นด้วย	3 ไม่แน่ใจ	4 ค่อนข้าง เห็นด้วย	5 เห็นด้วย มากที่สุด
15. ฉันพยายามหาสาเหตุของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น					
16. ฉันคิดเสมอว่าฉันสามารถทำบางอย่างเพื่อ เปลี่ยนแปลงเรื่องที่เกิดขึ้นได้					
17. ฉันพยายามไม่เก็บเรื่องที่เกิดขึ้นมาคิด					
18. ฉันไม่สนใจคนที่มากระทำ					
19. ฉันจะลืมเรื่องที่เกิดขึ้น					
20. ฉันบอกตัวเองว่าช่างหัวมัน					
21. ฉันทำเหมือนว่าไม่ได้มีอะไรเกิดขึ้น					
22. ฉันคิดว่าใครทำอะไรไว้ก็จะได้รับกรรมเอง					
23. ฉันปล่อยให้เหตุการณ์เกิดขึ้นโดยไม่ตอบโต้อะไร					
24. ฉันจะไม่นึกถึงสิ่งที่เกิดขึ้น					
25. ฉันคิดว่าเหตุการณ์จะหยุดไปเอง					
26. ฉันคิดถึงเรื่องสนุกๆ อื่นๆ ที่ไม่เกี่ยวกับ เหตุการณ์นั้น					
27. ฉันคิดว่าใครทำอะไรไว้ก็จะได้รับกรรมเอง					

หมายเหตุ การเผชิญปัญหาแบบเข้าหา ได้แก่ ข้อ 1-17, การเผชิญปัญหาแบบหลีกเลี่ยง ได้แก่ ข้อ 18-27

## ภาคผนวก ข

## ผลการตรวจสอบข้อมูลเบื้องต้น

ตารางที่ 14 ผลการทดสอบปฏิสัมพันธ์ของความถี่ของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ ความนิรนามของผู้กระทำ และเรื่องที่อ่านต่อการประเมินทางปัญญาและการเผชิญปัญหา ด้วยสถิติ Three-ways ANOVA

ตัวแปรตาม	ตัวแปรต้น	df	MS	F	p
การคุกคาม	FRE x STO	1	.321	.586	.445
	ANON x STO	1	.276	.504	.478
	FRE x ANON x STO	1	.339	.621	.432
	Error	256	.547		
ความท้าทาย	FRE x STO	1	.000	.000	.986
	ANON x STO	1	.232	.479	.489
	FRE x ANON x STO	1	.237	.490	.484
	Error	256	.484		
ทรัพยากร	FRE x STO	1	.177	.255	.614
	ANON x STO	1	.392	.564	.453
	FRE x ANON x STO	1	.342	.493	.483
	Error	256	.694		
การเผชิญปัญหา แบบเข้าหา	FRE x STO	1	.880	2.577	.110
	ANON x STO	1	.796	2.333	.128
	FRE x ANON x STO	1	.051	.150	.699
	Error	256	.341		
การเผชิญปัญหา แบบหลีกเลี่ยง	FRE x STO	1	.080	.110	.740
	ANON x STO	1	.207	.286	.593
	FRE x ANON x STO	1	2.775	3.832	.051
	Error	256	.724		

หมายเหตุ FRE = ความถี่ของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์, ANON = ความเป็นนิรนามของผู้กระทำ, STO = เรื่องที่อ่าน

## ภาคผนวก ข

## การวิเคราะห์เพิ่มเติมด้วยสถิติ Two-way ANOVA

เนื่องจากกรรมการสอบวิทยานิพนธ์เสนอให้วิเคราะห์ผลเพิ่มเติมโดยเปลี่ยนวิธีวิเคราะห์ผลจากการวิเคราะห์เส้นทางมาใช้สถิติ Two-way ANOVA เพื่อดูผลอิทธิพลหลักและอิทธิพลปฏิสัมพันธ์ของตัวแปรที่ถูกจัดกระทำ ได้แก่ ความถี่ของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ (สูง, ต่ำ) กับความเป็นนิรนามของผู้กระทำ (นิรนาม, ไม่นิรนาม) ต่อการประเมินทางปัญญาด้านการคุกคาม ความท้าทาย และทรัพยากร และการเผชิญปัญหาแบบเข้าหา และแบบหลีกเลี่ยง แสดงผลการวิเคราะห์ดังตารางที่ 14

1. ความถี่ของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์และความเป็นนิรนาม กับการประเมินการคุกคาม ผลการวิเคราะห์พบว่า อิทธิพลหลักของความถี่ของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์  $F(3, 260) = .084, p = .773$  อิทธิพลหลักของความเป็นนิรนาม  $F(3, 260) = .431, p = .512$  และอิทธิพลปฏิสัมพันธ์ระหว่างความถี่และความเป็นนิรนาม  $F(3, 260) = .002, p = .965$  ต่อการประเมินการคุกคามมีอิทธิพลไม่ถึงระดับนัยสำคัญทางสถิติ

2. ความถี่ของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์และความเป็นนิรนาม กับการประเมินความท้าทาย ผลการวิเคราะห์พบว่า อิทธิพลหลักของความถี่ของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์  $F(3, 260) = 1.582, p = .210$  อิทธิพลหลักของความเป็นนิรนาม  $F(3, 260) = .541, p = .463$  และอิทธิพลปฏิสัมพันธ์ระหว่างความถี่และความเป็นนิรนาม  $F(3, 260) = 1.917, p = .167$  ต่อการประเมินความท้าทายมีอิทธิพลไม่ถึงระดับนัยสำคัญทางสถิติ

3. ความถี่ของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์และความเป็นนิรนาม กับการประเมินถึงทรัพยากร ผลการวิเคราะห์พบว่า อิทธิพลหลักของความถี่ของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์  $F(3, 260) = .952, p = .330$  อิทธิพลหลักของความเป็นนิรนาม  $F(3, 260) = 2.088, p = .150$  และอิทธิพลปฏิสัมพันธ์ระหว่างความถี่และความเป็นนิรนาม  $F(3, 260) = .012, p = .912$  ต่อการประเมินถึงทรัพยากรมีอิทธิพลไม่ถึงระดับนัยสำคัญทางสถิติ

4. ความถี่ของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์และความเป็นนิรนาม กับการเผชิญปัญหาแบบเข้าหา ผลการวิเคราะห์พบว่า อิทธิพลหลักของความถี่ของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์  $F(260, 3) = .022, p = .882$  อิทธิพลหลักของความเป็นนิรนาม  $F(3, 260) = 3.593, p = .059$  และอิทธิพลปฏิสัมพันธ์ระหว่างความถี่และความเป็นนิรนาม  $F(3, 260) = .003, p = .957$  ต่อการเผชิญปัญหาแบบเข้าหามีอิทธิพลไม่ถึงระดับนัยสำคัญทางสถิติ

5. ความถี่ของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์และความเป็นนิรนาม กับการเผชิญปัญหาแบบหลีกเลี่ยง

ผลการวิเคราะห์พบว่า อิทธิพลหลักของความถี่ของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์  $F(3, 260) = 1.308$ ,  $p = .254$  อิทธิพลหลักของความเป็นนิรนาม  $F(3, 260) = 2.523$ ,  $p = .113$  และอิทธิพลปฏิสัมพันธ์ระหว่างความถี่และความเป็นนิรนาม  $F(3, 260) = .027$ ,  $p = .871$  ต่อการเผชิญปัญหาแบบหลีกเลี่ยงมีอิทธิพลไม่ถึงระดับนัยสำคัญทางสถิติ

ตารางที่ 15 ผลการวิเคราะห์อิทธิพลหลักและปฏิสัมพันธ์ของความถี่ของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์และความนิรนามของผู้กระทำต่อการประเมินทางปัญญาและการเผชิญปัญหาด้วยสถิติ Two-way ANOVA

ตัวแปรตาม	ตัวแปรต้น	df	MS	F	p
การคุกคาม	ความถี่	1	.046	.084	.773
	ความนิรนาม	1	.234	.431	.512
	ความถี่ x ความนิรนาม	1	.001	.002	.965
	Error	260	.544		
ความท้าทาย	ความถี่	1	.784	1.582	.210
	ความนิรนาม	1	.268	.541	.463
	ความถี่ x ความนิรนาม	1	.950	1.917	.167
	Error	260	.496		
ทรัพยากร	ความถี่	1	.657	.952	.330
	ความนิรนาม	1	1.440	2.088	.150
	ความถี่ x ความนิรนาม	1	.009	.012	.912
	Error	260	.690		
การเผชิญปัญหาแบบเข้าหา	ความถี่	1	.008	.022	.882
	ความนิรนาม	1	1.254	3.593	.059
	ความถี่ x ความนิรนาม	1	.001	.003	.957
	Error	260	.349		
การเผชิญปัญหาแบบหลีกเลี่ยง	ความถี่	1	.948	1.308	.254
	ความนิรนาม	1	1.829	2.523	.113
	ความถี่ x ความนิรนาม	1	.019	.027	.871
	Error	260	.725		

## ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์

นางสาวณัฐกานต์ จันทศิริพุทธ เกิดเมื่อวันที่ 23 มีนาคม พ.ศ. 2533 สำเร็จการศึกษาปริญญาวารสารศาสตรบัณฑิต คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ เมื่อปี พ.ศ. 2555 และศึกษาต่อหลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาจิตวิทยาสังคม จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เมื่อปี พ.ศ. 2558

