

นิพนธ์ต้นฉบับ

Original Article

ความสัมพันธ์ระหว่างมิติทางสุขภาพกับการรังแก ในพื้นที่ไซเบอร์ของกลุ่มนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ในประเทศไทย

ณัฐรัชต์ สาเมาะ ศศ.ม. (สังคมศาสตร์การแพทย์และสาธารณสุข)*

พิมพ์วัลย์ บุญมงคล Ph.D. (Medical Anthropology)*,**

ติโหมะ โอะหะยะเน็น M.Sc. (Counseling Psychology) **,***

มูจลินท์ ชลรัตน์ ศษ.ม. (การบริหารการศึกษา)*

โรมัส กวาดามูช Ph.D. (Epidemiology)*,**

* ศูนย์ศึกษานโยบายสาธารณสุข สวัสดิการและสังคม คณะสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล

** ภาควิชาสังคมและสุขภาพ คณะสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล

*** คณะวิทยาการการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

บทคัดย่อ บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาหาความชุกของพฤติกรรมรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ และปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับการถูกรังแกของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาในประเทศไทย โดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงปริมาณ เก็บรวบรวมข้อมูลจากนักเรียนระดับมัธยมศึกษาที่มีอายุระหว่าง 13-18 ปี ในโรงเรียนระดับมัธยมศึกษา ใน 5 ภูมิภาคทั่วประเทศ โดยการตอบแบบสอบถามอิเล็กทรอนิกส์ผ่านคอมพิวเตอร์ จำนวน 1,723 คน การวิเคราะห์ข้อมูลใช้สถิติเชิงพรรณนา (จำนวนร้อยละ) และสถิติเชิงอนุมาน (สถิติโคสแควร์) โดยใช้โปรแกรม SPSS ในการคำนวณ ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนระดับมัธยมศึกษาในประเทศไทยร้อยละ 33.3 เคยถูกรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ ซึ่งรูปแบบการรังแกที่มีความชุกมากที่สุดคือการถูกข่มขู่ ตำหนิทางอินเทอร์เน็ตหรือโทรศัพท์มือถือ (ร้อยละ 21.3) จากการวิเคราะห์เชิงสหสัมพันธ์พบว่า การถูกรังแกในพื้นที่ไซเบอร์มีความเกี่ยวข้องกับความเสี่ยงต่างๆ ทางสุขภาพ ประกอบด้วย โรคซึมเศร้า (ถูกรังแกร้อยละ 21.4, ไม่ถูกรังแกร้อยละ 10.4 ; $\chi^2 = 38.9, p < 0.001$) การมีเพศสัมพันธ์ที่ไม่ปลอดภัย (ถูกรังแกร้อยละ 10.1 ไม่ถูกรังแกร้อยละ 3.1; $\chi^2 = 36.1, p < 0.001$) รวมไปถึงการพยายามฆ่าตัวตาย (ถูกรังแกร้อยละ 7.1 ไม่ถูกรังแกร้อยละ 2.2; $\chi^2 = 25.6, p < 0.001$) ดังนั้นหน่วยงานของรัฐ โรงเรียน หรือภาคประชาสังคม ควรเข้ามามีบทบาทในการปรับเปลี่ยนทัศนคติของเยาวชน เพื่อให้เยาวชนเกิดความตระหนักต่อปัญหาการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ และทำให้เยาวชนเห็นว่าปัญหานี้ถือเป็นปัญหาของสังคมที่ควรช่วยกันลดให้เหลือน้อยลง ก่อนที่ปัญหาดังกล่าวจะลุกลามอย่างกว้างขวางในสังคมไทย

คำสำคัญ: การรังแกในพื้นที่ไซเบอร์, นักเรียน, ความรุนแรงในเยาวชน, สุขภาพ

บทนำ

ความรุนแรงเป็นปัญหาใหญ่ของสังคมที่ไม่เพียงแต่จะสร้างความเจ็บปวดทางร่างกายและจิตใจของคนที่เกี่ยวข้องเท่านั้น แต่ยังมีผลกระทบโดยตรงต่อคุณภาพชีวิตอีกทั้งยังส่งผลกระทบต่อในมิติสุขภาพอีกด้วย^(1,2) สำหรับในกลุ่มนักเรียนพฤติกรรมที่ถือเป็นจุดเริ่มต้นที่จะนำไปสู่ความรุนแรงก็คือพฤติกรรมกรังแกกัน ซึ่งพฤติกรรมกรังแกในกลุ่มนักเรียนนับว่าเป็นปัญหาที่น่าเป็นห่วงและมักจะส่งผลกระทบต่อสภาพจิตใจ อารมณ์ ความรู้สึก และคุณภาพชีวิตของตัวนักเรียน⁽³⁾

ในยุคสมัยปัจจุบันซึ่งเป็นยุคของเทคโนโลยีดิจิทัลที่ทุกอย่างสามารถเชื่อมต่อกับบนโลกอินเทอร์เน็ต รูปแบบของการรังแกกันจึงเปลี่ยนแปลงมาอยู่บนพื้นที่ไซเบอร์มากขึ้น จึงพบว่ามีวัยรุ่นจำนวนไม่น้อยที่ใช้พื้นที่ไซเบอร์ในการกระทำการใด ๆ ในลักษณะของการรังแกหรือคุกคามผู้อื่น ไม่ว่าจะเป็นผ่านอินเทอร์เน็ตหรือโทรศัพท์มือถือ^(4,5) การกระทำในลักษณะดังกล่าวถูกเรียกว่า “การรังแกในพื้นที่ไซเบอร์” (cyberbullying) การรังแกดังกล่าวปรากฏให้เห็นอย่างแพร่หลายจากการศึกษาวิจัยในช่วง 10 ปีที่ผ่านมา ซึ่งในระดับโลกการศึกษาเกี่ยวกับความชุกของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์พบว่ามีประมาณร้อยละ 20.0-40.0^(6,7) โดยจากการศึกษาในเยาวชนทวีปยุโรปในประเทศแคนาดาและกรีซพบความชุกประมาณร้อยละ 30.0^(8,9) และจากการวิจัยในประเทศแถบเอเชียคือประเทศจีน ได้หวันและญี่ปุ่นพบความชุกของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ประมาณร้อยละ 18.0-22.0⁽¹⁰⁻¹²⁾

ส่วนในประเทศไทยจากการสำรวจพฤติกรรมกรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ในเขตกรุงเทพฯ ปี 2552 พบว่าเยาวชนร้อยละ 43.9 เคยถูกรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ ซึ่งการรังแกที่ถูกกระทำบ่อยที่สุดคือการถูกนิทาและตำหนิผ่านโทรศัพท์มือถือและอินเทอร์เน็ต^(2,13) จากการศึกษาอีกชิ้นหนึ่งที่ศึกษาในภาคกลางของประเทศไทย ทั้งในกลุ่มนักเรียน นักศึกษา และเยาวชนที่อยู่นอกระบบการศึกษาก็พบว่าเยาวชนเคยถูกรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ร้อยละ 49.3 และเป็นผู้รังแกร้อยละ 43.2⁽¹⁴⁾ และจากการศึกษาใน

วัยรุ่นหญิงโดยเฉพาะยังพบว่า เยาวชนหญิงร้อยละ 45.4 เคยถูกรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ ซึ่งแบ่งเป็นการรังแกในลักษณะการโจมตี ช่มชู้ออนไลน์ ร้อยละ 41.4 ถูกคุกคามทางเพศออนไลน์ร้อยละ 5.3 และถูกบันทึกและเผยแพร่ข้อมูลออนไลน์ในลักษณะให้ร้าย ร้อยละ 16.3⁽¹⁵⁾

ผลกระทบจากการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ส่งผลทั้งในระดับบุคคลก็คือนในด้านของอารมณ์ ความรู้สึก และจิตใจ เนื่องจากการถูกรังแกจะทำให้เยาวชนรู้สึกแค้น รำคาญ และเสียใจ ซึ่งจะนำไปสู่ผลกระทบต่อในมิติสุขภาพ คือจะทำให้เกิดความเครียด วิตกกังวล หดหู่ และไม่สบายใจ⁽¹⁶⁾ ความรู้สึกเหล่านี้ก็จะส่งผลกระทบต่อสุขภาพในระยะยาว อาจทำให้นอนไม่หลับ คิดมาก และในกรณีที่ร้ายแรงมาก ๆ อาจนำไปสู่การฆ่าตัวตายได้ในที่สุด^(17,18) ส่วนผลกระทบจากการถูกรังแกในระดับปฏิสัมพันธ์ทางสังคมก็คือจะทำให้ผู้ถูกรังแกรู้สึกอับอาย ทำให้คนในสังคมเข้าใจผิดและดูไม่ตีในสายตาของคนอื่น⁽¹⁹⁾

ที่ผ่านมาในประเทศไทยได้มีการศึกษาในประเด็นเกี่ยวกับการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์บ้างแล้วในกลุ่มเยาวชน โดยเน้นศึกษาเกี่ยวกับความชุก และทัศนคติของเยาวชนต่อการมองปัญหาเกี่ยวกับการถูกรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ รวมถึงการศึกษาเกี่ยวกับการรับรู้ของเยาวชนต่อปัญหาการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ที่มาจากมุมมองของตัวเยาวชนเอง^(2,14,15,19,20) แต่ยังไม่มีการศึกษาถึงความชุกของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ที่เป็นข้อมูลระดับชาติ และยังไม่มีการศึกษาที่เฉพาะเจาะจงในกลุ่มนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา ซึ่งถือเป็นกลุ่มที่มีความเสี่ยงต่อปัญหาการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ เนื่องจากกลุ่มนักเรียนในระดับมัธยมศึกษา มักใช้เวลาอยู่กับสื่อออนไลน์ต่างๆ ตลอดเวลา ซึ่งอาจเป็นบริบทเสี่ยงที่นำไปสู่ปัญหาการถูกรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ และปัญหาเกี่ยวกับการรังแกกันก็พบว่ามีอัตราสูงมากในกลุ่มนักเรียนโดยเฉพาะในบริบทพื้นที่ของโรงเรียน^(13,21) ดังนั้นจึงควรมีการศึกษาในประเด็นเกี่ยวกับการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ในกลุ่มนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาในบริบทของสังคมไทย โดยศึกษาความชุก รูปแบบ และความเชื่อมโยงกับประเด็นสุขภาพต่างๆ ของเยาวชน เพื่อจะได้

ทราบถึงสภาพปัญหาเกี่ยวกับเรื่องดังกล่าว และจะได้นำผลจากการศึกษามาเป็นประโยชน์ในการป้องกันปัญหาเกี่ยวกับการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ในกลุ่มนักเรียน และสามารถนำผลการศึกษามาใช้เป็นแนวทางในการออกแบบนวัตกรรมทางสังคม เพื่อลดปัญหาเกี่ยวกับการรังแกกันในกลุ่มนักเรียนต่อไป

การศึกษานี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาหาความชุกของพฤติกรรมกรังแกในพื้นที่ไซเบอร์และปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับการถูกรังแกของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาในประเทศไทย

วิธีการศึกษา

รูปแบบการวิจัยในการศึกษาคั้งนี้ใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงปริมาณ

พื้นที่การวิจัยในงานวิจัยนี้คือโรงเรียนมัธยมศึกษาจำนวน 15 โรงเรียน ใน 5 จังหวัดของแต่ละภาคในประเทศไทย

การกำหนดขนาดตัวอย่าง ใช้สูตรของ Yamane T⁽²²⁾ ในการคำนวณ โดยกำหนดความเชื่อมั่นที่ร้อยละ 95.0 และค่าความคลาดเคลื่อนจากการสุ่มตัวอย่างที่ร้อยละ 5.0 โดยกำหนดให้แต่ละภาคมีขนาดตัวอย่างเท่า ๆ กัน จึงได้ขนาดของกลุ่มตัวอย่างในแต่ละภาค (จังหวัด) เท่ากับ 400 คน และเนื่องจากคณะผู้วิจัยเก็บข้อมูลใน 5 จังหวัดของประเทศไทย ขนาดกลุ่มตัวอย่างทั้งหมดที่คณะผู้วิจัยตั้งเป็นเป้าหมายในการเก็บข้อมูลจึงเท่ากับ 2,000 คน แต่ในการเก็บข้อมูลจริงได้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 1,723 คน เนื่องจากข้อมูลบางส่วนมีปัญหาทางเทคนิคจากระบบแบบสอบถามอิเล็กทรอนิกส์ของโครงการ

การคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างใช้วิธีการสุ่มแบบหลายขั้นตอน (multi-stage random sampling) โดย

- ขั้นตอนที่ 1 ใช้วิธีการสุ่มเลือก 1 จังหวัดในแต่ละภาค ประกอบด้วย ภาคกลาง ภาคตะวันออก ภาคเหนือ ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ และภาคใต้

- ขั้นตอนที่ 2 ใช้วิธีการแบ่งหมวดหมู่โรงเรียนในแต่ละจังหวัดออกเป็น 3 กลุ่มคือ โรงเรียนรัฐบาลในเขต

อำเภอเมือง โรงเรียนรัฐบาลในเขตต่างอำเภอ และโรงเรียนเอกชนในเขตอำเภอเมือง

- ขั้นตอนที่ 3 ใช้วิธีการสุ่มอย่างง่ายเพื่อเลือกโรงเรียนที่จะเป็นกลุ่มตัวอย่าง กลุ่มละ 1 โรงเรียน จึงทำให้มีโรงเรียนในการเก็บข้อมูลทั้งสิ้น 15 โรงเรียน หลังจากได้โรงเรียนแล้ว

- ขั้นตอนที่ 4 ใช้วิธีสุ่มเลือกห้องเรียนของในแต่ละโรงเรียน โดยแต่ละโรงเรียนจะสุ่มเลือกตั้งแต่ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1- 6 จำนวนระดับชั้นละ 1 ห้อง รวมโรงเรียนละ 6 ห้องเรียน และให้นักเรียนทุกคนในห้องที่ถูกสุ่มที่ยินยอมเข้าร่วมการวิจัยร่วมตอบแบบสอบถาม

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือแบบสอบถามซึ่งแบ่งคำถามออกเป็น 5 ส่วนคือ ข้อมูลพื้นฐาน ประสบการณ์เกี่ยวกับการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ ความเป็นอยู่ในชีวิตประจำวัน ความสัมพันธ์กับความรัก และการใช้สารต่าง ๆ ซึ่งคำถามในแบบสอบถามถูกปรับมาจากงานวิจัยที่ผ่านมา^(2,14,15) ซึ่งเป็นเครื่องมือการวิจัยที่ถูกพิสูจน์ความน่าเชื่อถือ (validate) มาแล้วจากการวิจัยที่ผ่านมา

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล ใช้แบบสอบถามอิเล็กทรอนิกส์ ผู้ตอบแบบสอบถามสามารถตอบแบบสอบถามผ่านคอมพิวเตอร์ จำนวนทั้งสิ้น 1,723 คน ในกระบวนการเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้เข้าวิจัยได้คำนึงถึงจริยธรรมในการวิจัยเป็นสำคัญ ซึ่งงานวิจัยชิ้นนี้ผ่านการรับรองจากคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในคน สาขาสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล (เอกสารการรับรองเลขที่ MUSSIRB: 2013/037.0802) การเก็บข้อมูลทั้งหมดเกิดขึ้นภายในโรงเรียนที่เข้าร่วมการวิจัยในเวลาที่เหมาะสมสำหรับโรงเรียน โดยให้ความสำคัญกับความเป็นส่วนตัว และสิทธิของนักเรียนที่เข้าร่วมการวิจัย โดยไม่มีการเปิดเผยตัวตนหรือโรงเรียนของผู้เข้าร่วม

วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติเชิงพรรณนาในการอธิบายข้อมูลลักษณะทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง ความชุกของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ ได้แก่ ความถี่ ร้อยละ และวิเคราะห์ปัจจัยที่สัมพันธ์กับการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ด้วยสถิติไคสแควร์ (Chi-square) โดยกำหนดระดับนัยสำคัญทาง

สถิติที่ 0.05 โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปสถิติ SPSS ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ผลการศึกษา

ลักษณะทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างในการศึกษาครั้งนี้คือกลุ่มนักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในโรงเรียน ระดับมัธยมศึกษาในภูมิภาคต่างๆ ทั่วประเทศ จำนวนทั้งสิ้น 1,723 คน โดยแบ่งเป็นนักเรียนที่ระบุตนเองว่าเป็นเพศหญิงร้อยละ 51.1 ระบุตนเองว่าเป็นเพศชายร้อยละ 38 และนักเรียนที่ระบุตนเองว่าเป็น LGBT (เช่น เกย์ กะเทย เลสเบี้ยน ทอม ดี และไบ) ร้อยละ 10.9 ซึ่งนักเรียนกลุ่มนี้มีอายุเฉลี่ยอยู่ที่ 15.41 ปี นักเรียนส่วนใหญ่ร้อยละ 94.4 อาศัยอยู่บ้านกับครอบครัว โดยนักเรียนร้อยละ 75 ใช้จ่ายเงินเฉลี่ยวันละ 50-100 บาท นักเรียนร้อยละ 90 มีผู้ปกครองที่มีระดับการศึกษาน้อยกว่าปริญญาตรี และนักเรียนส่วนใหญ่มีการใช้อินเทอร์เน็ตผ่านคอมพิวเตอร์หรือโทรศัพท์มือถือสูงถึงร้อยละ 84.3

ความชุกของพฤติกรรมกรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ในกลุ่มนักเรียน

นักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษา 1 ใน 3 (ร้อยละ 33.3) เคยถูกรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ ซึ่งพฤติกรรมที่ถูกรังแกมากที่สุดคือการถูกข่มขู่ ด่าทอ นินทาทางอินเทอร์เน็ต-

เน็ตหรือโทรศัพท์มือถือร้อยละ 21.3 รองลงมาคือการถูกคนอื่นสวมรอยและโพสต์ สถานะแทนร้อยละ 11.7 และที่ถูกกระทำน้อยที่สุดคือถูกสร้างกลุ่มเกลียด แบนหรือต่อต้านในอินเทอร์เน็ตร้อยละ 3.0 และถูกถ่ายหรือเผยแพร่ภาพหรือคลิปเพื่อให้เกิดความเสียหาย ร้อยละ 2.7 (ดูตารางที่ 1)

ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการถูกรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ เมื่อเปรียบเทียบระหว่างกลุ่มที่ไม่ถูกรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ กับกลุ่มที่ถูกรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ พบว่ากลุ่มที่ถูกรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ มีร้อยละที่ได้เกรดเฉลี่ย (GPA) ของเทอมที่แล้วเกิน 3.0 ที่ต่ำกว่ากลุ่มที่ไม่ถูกรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ ขาดเรียนโดยไม่ได้รับอนุญาตสูงกว่า (ถูกรังแกร้อยละ 38.9 ไม่ถูกรังแก ร้อยละ 24.2; $\chi^2 = 39.8$, $p < 0.001$) มีการดื่มเครื่องดื่มที่มีแอลกอฮอล์ (ถูกรังแกร้อยละ 27.7 ไม่ถูกรังแกร้อยละ 15.4; $\chi^2 = 36.8$, $p < 0.001$) อยู่ในข่ายภาวะซึมเศร้า (ถูกรังแก ร้อยละ 21.4 ไม่ถูกรังแกร้อยละ 10.4; $\chi^2 = 38.9$, $p < 0.001$) มีเพศสัมพันธ์ที่ไม่ปลอดภัย (ถูกรังแกร้อยละ 10.1 ไม่ถูกรังแกร้อยละ 3.1; $\chi^2 = 36.1$, $p < 0.001$) รวมไปถึงการพยายามฆ่าตัวตายที่สูงกว่า (ถูกรังแกร้อยละ 7.1 ไม่ถูกรังแกร้อยละ 2.2; $\chi^2 = 25.6$, $p < 0.001$) อย่างไรก็ตาม ความสัมพันธ์ทางสถิติเหล่านี้ไม่สามารถบ่งบอกได้ว่ารังแกในพื้นที่ไซเบอร์จะส่งผลกระทบต่อความเสี่ยง

ตารางที่ 1 ความชุกของการถูกรังแกในพื้นที่ไซเบอร์

พฤติกรรมรังแกผ่านทางโทรศัพท์มือถือ / อินเทอร์เน็ต	เคยถูกรังแก		ไม่เคยถูกรังแก	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
ข่มขู่ ด่าทอ นินทาทางอินเทอร์เน็ต / โทรศัพท์มือถือ	367	21.3	1,356	78.7
ถ่ายหรือเผยแพร่ภาพหรือคลิปเพื่อให้เกิดความเสียหาย	46	2.7	1,677	97.3
ขอร่วมเพศ/พูดคุ้ยเรื่องเพศโดยที่ไม่ต้องการ	78	4.5	1,645	95.5
ส่งภาพหรือคลิปไปให้ ทั้ง ๆ ที่ไม่อยากจะ	100	5.8	1,623	94.2
เผยแพร่ความลับหรือเรื่องที่ไม่จริงผ่านทางอินเทอร์เน็ต / โทรศัพท์มือถือ	103	6.0	1,620	94.0
ถูกคนอื่นสวมรอย โพสต์สถานะแทน	201	11.7	1,522	88.3
สร้างกลุ่มเกลียด แบนหรือต่อต้านในอินเทอร์เน็ต	52	3.0	1,671	97.0
รวม	574	33.3	1,149	66.7

ต่าง ๆ ที่กล่าวมา แต่สามารถบ่งบอกว่ากลุ่มนักเรียนที่ถูกรังแกในพื้นที่ไซเบอร์มีความเกี่ยวข้องกับพฤติกรรมต่าง ๆ เหล่านี้มากกว่านักเรียนที่ไม่ถูกรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ (ตารางที่ 2)

วิจารณ์

ประเด็นปัญหาเกี่ยวกับการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ถือเป็นปัญหาที่นักวิชาการทั่วโลกให้ความสนใจในการศึกษา เนื่องจากผลกระทบจากการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์นั้นส่งผลต่อปัญหาทางสุขภาพทั้งต่อร่างกายและจิตใจ⁽²³⁾ เช่นส่งผลก่อให้เกิดความเครียด มีความเชื่อมั่นในตนเองต่ำ (lower self-esteem) ภาวะซึมเศร้า (depression) ตัดตัวเองออกจากสังคม (social exclusion) และนำไปสู่การฆ่าตัวตาย^(18,24,25) การศึกษาเกี่ยวกับการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์จึงถูกหยิบยกเป็นประเด็นขึ้นมาศึกษากันเป็นจำนวนมากในช่วงสิบกว่าปีที่ผ่านมา แต่การศึกษาในประเด็นเกี่ยวกับการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ในประเทศไทยเพิ่งเริ่มมีการศึกษาในช่วงไม่ถึงสิบปีเท่านั้น ซึ่งการศึกษาในประเด็นนี้ก็พบว่ายังมีการศึกษาน้อยมาก ซึ่งเท่าที่มีการศึกษาก็จะเน้นในกลุ่มนักเรียนสายอาชีพ และเน้นพื้นที่กรุงเทพฯ และภาคกลางเป็นหลัก^(2,14,20) และมีการศึกษาในกลุ่มเยาวชนหญิงในพื้นที่ภาคกลาง⁽¹⁵⁾ แต่ยังไม่พบการศึกษาในประเด็นเกี่ยวกับการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ในระดับประเทศ บทความนี้จึงเป็นบทความชิ้นแรกๆ ในประเทศไทยที่กล่าวถึงสถานการณ์และความ

ชุกของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ในระดับประเทศ

ผลจากการศึกษาในครั้งนี้ชี้ให้เห็นว่าความชุกของการถูกรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ในกลุ่มนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาในประเทศไทยมีประมาณ 1 ใน 3 (ร้อยละ 33.3) ซึ่งผลจากการศึกษาครั้งนี้สอดคล้องกับความชุกของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ในกลุ่มนักเรียนที่ได้ศึกษาในแถบประเทศตะวันตก เช่น ในประเทศแคนาดา พบว่าเยาวชนมากกว่าร้อยละ 30.0 เคยมีส่วนร่วมในการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ทั้งการเป็นผู้กระทำและผู้ถูกกระทำ⁽⁸⁾ และจากการศึกษาในประเทศกรีซ ก็พบว่านักเรียนร้อยละ 32.4 เคยมีประสบการณ์ถูกรังแกในพื้นที่ไซเบอร์⁽⁹⁾ แต่เมื่อเปรียบเทียบกับการศึกษาในประเทศอื่น ๆ ในเอเชีย พบว่าความชุกของการถูกรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ในเยาวชนไทยสูงกว่าในประเทศอื่น ๆ ซึ่งจากการศึกษาที่ผ่านมา พบความชุกของการถูกรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ในเยาวชนในประเทศได้หวั่นพบความชุกอยู่ที่อัตราร้อยละ 18.4⁽¹²⁾ และจากการศึกษาในฮ่องกงพบว่าเยาวชนชายถูกรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ ร้อยละ 13.4 และเยาวชนหญิงถูกรังแกร้อยละ 12.8⁽²⁶⁾ ซึ่งสาเหตุที่ความชุกของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ในประเทศไทยสูงกว่าในประเทศอื่นในเอเชีย อาจเป็นเพราะลักษณะของสังคมไทยที่มีลักษณะประนีประนอมกับเหตุการณ์ความรุนแรงต่าง ๆ ซึ่งต่อเนื่องมาจากวัฒนธรรมความรุนแรงในพื้นที่จริง⁽¹⁵⁾ อีกทั้งการใช้อินเทอร์เน็ตก็มักถูกมองว่าเป็นเรื่องสนุกสนาน เป็นการเล่นกัน ดังนั้น การรังแกที่เกิดขึ้นในพื้นที่ไซเบอร์จึงมัก

ตารางที่ 2 ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการถูกรังแกในพื้นที่ไซเบอร์

ปัจจัยที่เกี่ยวข้อง	ถูกรังแกในพื้นที่ไซเบอร์		χ^2	p
	(%)	ไม่ถูกรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ (%)		
ขาดเรียนโดยไม่ได้รับอนุญาตภายใน 1 เดือนที่ผ่านมา	38.9	24.2	39.865	<0.001
เกรดเฉลี่ย (GPA) ของเทอมที่แล้วสูงกว่า 3.0	34.1	43.5	13.957	<0.001
ในปัจจุบัน ต้มเครื่องดื่มที่มีแอลกอฮอล์	27.7	15.4	36.864	<0.001
เพศสัมพันธ์ที่ไม่มีการป้องกัน ภายใน 3 เดือนที่ผ่านมา	10.1	3.1	36.067	<0.001
อยู่ในข่ายภาวะซึมเศร้า (วัดด้วย CES-D)	21.4	10.4	38.867	<0.001
พยายามฆ่าตัวตายภายใน 1 ปีที่ผ่านมา	7.1	2.2	25.636	<0.001

ถูกมองว่าเป็นเรื่องที่ไม่ได้สร้างความเสียหายมากนัก ทำให้ปรากฏการณ์ของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ในสังคมไทยมีความชุกค่อนข้างสูงเมื่อเปรียบเทียบกับประเทศอื่นๆ ในเอเชีย ซึ่งประเทศอื่นๆ จะมีความระมัดระวังในการใช้เทคโนโลยีสื่อออนไลน์ต่างๆ มากกว่าในสังคมไทย อย่างไรก็ตาม เมื่อเปรียบเทียบกับผลการศึกษาในประเทศไทยก็พบว่าความชุกของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์จากการศึกษาครั้งนี้ก็น้อยกว่าการศึกษาที่ผ่านมา เนื่องจากในการศึกษาในเขตกรุงเทพฯ ปี 2552 พบว่าเยาวชนร้อยละ 43.9 เคยถูกรังแกในพื้นที่ไซเบอร์^(2,13) และจากการศึกษาในภาคกลางของประเทศไทยพบว่าเยาวชนเคยถูกรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ร้อยละ 49.3 และเป็นผู้รังแกร้อยละ 43.2⁽¹⁴⁾ ซึ่งอาจเป็นเพราะในการศึกษาชั้นอื่นๆ ที่ผ่านมา ศึกษาในกลุ่มตัวอย่างที่มีลักษณะที่แตกต่างจากการศึกษานี้ เช่น ศึกษาในกลุ่มนักเรียนสายอาชีพ นักศึกษาระดับมหาวิทยาลัย และในกลุ่มเยาวชนนอกระบบการศึกษา ในกลุ่มดังกล่าวจะมีความชุกของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ในระดับที่สูงกว่าเมื่อเทียบกับกลุ่มนักเรียนในระดับมัธยมศึกษา แต่เมื่อมาแยกประเภทของพฤติกรรมที่ถูกรังแกจะเห็นว่า การข่มขู่ ต้าทอ นินทาผ่านอินเทอร์เน็ตหรือโทรศัพท์มือถือเป็นพฤติกรรมที่นักเรียนถูกรังแกมากที่สุด (ร้อยละ 21.3) เนื่องจากพฤติกรรมดังกล่าวสามารถกระทำได้ง่ายในโลกออนไลน์ อีกทั้งการต้าทอ ข่มขู่ ก็เป็นรูปแบบของการรังแกที่มักเกิดขึ้นเป็นเรื่องปกติในพื้นที่จริง⁽¹⁵⁾ การรังแกในลักษณะดังกล่าวจึงเชื่อมโยงต่อเนื่องมาเกิดขึ้นในพื้นที่ออนไลน์อีกด้วย ซึ่งจากการวิจัยที่ผ่านมาสะท้อนให้เห็นในลักษณะเดียวกันคือการต้าทอ ข่มขู่ออนไลน์ มีความชุกสูงสุดเมื่อเปรียบเทียบกับพฤติกรรมการรังแกในรูปแบบอื่นๆ และจากการศึกษาในหลายๆ ประเทศ เช่น จีน และแคนาดา ก็พบความชุกของการต้าทอ ข่มขู่ออนไลน์อยู่ในระดับเดียวกันคือประมาณร้อยละ 20.0^(27,28)

สำหรับความเชื่อมโยงของการถูกรังแกในพื้นที่ไซเบอร์กับพฤติกรรมเสี่ยงต่างๆ นั้น จากการศึกษาครั้งนี้

ทำให้เห็นว่ากลุ่มที่ถูกรังแกในพื้นที่ไซเบอร์มีแนวโน้มที่จะมีเกรดเฉลี่ยที่ต่ำกว่า มีแนวโน้มที่จะขาดเรียน ต้มเครื่องดื่มที่มีแอลกอฮอล์ มีเพศสัมพันธ์โดยไม่ได้ป้องกัน อยู่ในภาวะซึมเศร้า และพยายามฆ่าตัวตายที่สูงกว่ากลุ่มที่ไม่ถูกรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ อย่างไรก็ตามข้อค้นพบดังกล่าวก็ไม่สามารถบ่งบอกได้อย่างชัดเจนว่า การถูกรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ส่งผลให้เกิดพฤติกรรมเสี่ยงต่างๆ เนื่องจากการศึกษาในครั้งนี้ไม่ได้เป็นการวิจัยแบบติดตาม (longitudinal study) แต่จากการศึกษาที่สะท้อนให้เห็นว่า การถูกรังแกในพื้นที่ไซเบอร์มีความเกี่ยวข้องกับพฤติกรรมเสี่ยงต่างๆ ซึ่งถ้านำมาเปรียบเทียบกับการทบทวนเอกสารงานวิจัยที่ผ่านมาจะเห็นว่าผลกระทบของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ต่อวัยรุ่นนั้นประกอบด้วย ความเครียด ความวิตกกังวล ความเศร้าโศก อับอาย การเสียสมาธิในการเรียนทำให้ผลการเรียนลดลง และเกิดความหวาดกลัวในความปลอดภัยและการใช้ชีวิต^(16,29) อีกทั้งงานวิจัยยังพบว่าก่อให้เกิดอาการซึมเศร้า⁽²⁴⁾ และในบางกรณีอาจไปสู่การฆ่าตัวตายได้อีกด้วย^(17,18) ซึ่งจากการศึกษาครั้งนี้ก็มีความเป็นไปได้ว่าพฤติกรรมเสี่ยงต่างๆ เช่น การขาดเรียน การดื่มเครื่องดื่มที่มีแอลกอฮอล์ การมีเพศสัมพันธ์ที่ไม่มีการป้องกัน การมีภาวะซึมเศร้า และพยายามฆ่าตัวตายอาจเป็นผลมาจากการถูกรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ ซึ่งจากงานวิจัยที่ผ่านมาพบว่า การที่มีปัจจัยเสี่ยงพร้อมกันหลายอย่างในคนๆ เดียว (syndemic) มักส่งผลต่อผลเสียทางสุขภาพ เช่น ถ้าคนๆ หนึ่งเคยใช้สารเสพติด เคยมีเพศสัมพันธ์ที่ไม่ปลอดภัย และเคยพยายามฆ่าตัวตาย คนเหล่านี้มักมีความเสี่ยงต่อการติดเชื้อเอชไอวีไปด้วย^(30,31) ซึ่งโครงสร้างทางสังคมความไม่เป็นธรรมทางสังคมก็นับว่าเป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้คนๆ หนึ่งมีปัจจัยเสี่ยงหลายๆ อย่างรวมกันเป็นคนๆ เดียว ดังนั้นการที่เยาวชนไทยดำรงอยู่ในสังคมที่แวดล้อมไปด้วยพฤติกรรมเสี่ยงต่างๆ จึงส่งผลให้ปรากฏการณ์ของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์มีความชุกที่ค่อนข้างสูงในบริบทสังคมไทย

ข้อเสนอแนะจากผลการวิจัย

1. หน่วยงานของรัฐ สถานศึกษา หรือภาคประชาสังคมควรเข้ามามีบทบาทในการปรับเปลี่ยนทัศนคติของเยาวชนผ่านสื่อรณรงค์ต่างๆ เพื่อให้เยาวชนเกิดความตระหนักต่อปัญหาการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ และทำให้เยาวชนเห็นว่าปัญหานี้ถือเป็นปัญหาของสังคมที่ควรช่วยกันยุติให้ปัญหานี้ลดลงในสังคมไทย

2. จากผลการศึกษาพบว่า การถูกรังแกในพื้นที่ไซเบอร์มีความสัมพันธ์กับการขาดเรียนของนักเรียน ดังนั้นโรงเรียนควรเน้นการสอนในประเด็นเกี่ยวกับสิทธิต่างๆ และการเคารพสิทธิของผู้อื่นเพื่อให้นักเรียนเกิดความตระหนักในประเด็นสิทธิที่จะนำไปสู่การไม่รังแกผู้อื่นทั้งที่เกิดขึ้นในพื้นที่ไซเบอร์และในพื้นที่จริง และสร้างพื้นที่ปลอดภัยในโรงเรียนให้ปราศจากพฤติกรรมกรรรังแกกัน

3. ควรให้ความรู้แก่ผู้ปกครองเพื่อให้เข้าใจถึงบริบทการใช้สื่อออนไลน์ของวัยรุ่นในปัจจุบันให้มากขึ้น และให้ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับปัญหาการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ในกรณีที่เยาวชนพบเจอการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ เยาวชนจะได้มีทางเลือกในการเข้ามาปรึกษาผู้ปกครอง

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษาวิจัยต่อยอดในลักษณะของการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม (participatory action research) เพื่อสร้างให้เกิดนักสื่อสารสร้างสรรค์ในประเด็นการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ในกลุ่มเยาวชน เพื่อให้เยาวชนกลุ่มนี้เป็นกลุ่มต้นแบบในการจัดกิจกรรมรณรงค์เพื่อลดปัญหาการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ในบริบทโรงเรียน และในบริบทชุมชนและสังคมต่อไป

2. ควรมีการศึกษาวิจัยในประเด็นเกี่ยวกับการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ในเยาวชนกลุ่มอื่นๆ เพิ่มเติมประกอบด้วยนักเรียนสายอาชีพ นักศึกษาระดับมหาวิทยาลัย และเยาวชนที่อยู่นอกระบบการศึกษา เพื่อจะได้ทราบสถานการณ์เกี่ยวกับการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์

ให้ครบทุกกลุ่มประชากร

3. ในอนาคต ควรมีการศึกษาวิจัยแบบติดตาม (longitudinal study) เพื่อจะได้ทำความเข้าใจปรากฏการณ์เกี่ยวกับการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ให้มีความรอบด้านมากขึ้น และเพื่อให้ทราบถึงความเปลี่ยนแปลงของปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ และผลกระทบทางสุขภาพที่มีความชัดเจนมากขึ้น

เอกสารอ้างอิง

1. Krug EG, Dahlberg LL, Mercy JA, Zwi AB, Lozano R. World report on violence and health [Internet]. World Health Organization, Geneva; 2002 [cited 2016 Dec 3]. Available from: http://apps.who.int/iris/bitstream/10665/42495/1/9241545615_eng.pdf
2. The Wisdom Society for Public Opinion Research of Thailand. Poll results report 3/2009: cyberbullying behaviors among Thai youth in Bangkok Metropolis. Bangkok: Wisdom Society for Public Opinion Research of Thailand; 2009.
3. Smith PK, Monks CP. Concepts of bullying: developmental and cultural aspects. *Int J Adolesc Med Health* 2008;20:101–12.
4. Notar CE, Padgett S, Roden J. Cyberbullying: A review of the literature. *Universal Journal of Educational Research* 2013;1:1–9.
5. Moreno MA. Cyberbullying. *JAMA Pediatrics* 2014; 168:500.
6. Tokunaga RS. Following you home from school: a critical review and synthesis of research on cyberbullying victimization. *Computers in Human Behavior* 2010; 26:277–87.
7. Dehue F, Bolman C, Völlink T. Cyberbullying: youngsters' experiences and parental perception. *Cyber Psychology & Behavior* 2008;11:217–23.
8. Mishna F, Houry-Kassabri M, Gadalla T, Daciuk J. Risk factors for involvement in cyber bullying: Victims, bullies and bully-victims. *Children and Youth Services Review* 2012;34:63–70.

9. Lazuras L, Barkoukis V, Ourda D, Tsorbatzoudis H. A process model of cyberbullying in adolescence. *Computers in Human Behavior* 2013;29:881–7.
10. Brochado S, Soares S, Fraga S. A scoping review on studies of cyberbullying prevalence among adolescents. *Trauma Violence Abuse* 2016;pii:152483801664166.
11. Udris R. Cyberbullying in Japan: an exploratory study. *International Journal of Cyber Society and Education* 2015;8:59–80.
12. Chang FC, Lee CM, Chiu CH, Hsi WY, Huang TF, Pan YC. Relationships among cyberbullying, school bullying, and mental health in Taiwanese adolescents. *Journal of School Health* 2013;83:454–62.
13. Sittichai R, Smith PK. Bullying and cyberbullying in Thailand: a review. *International Journal of Cyber society and Education* 2013;6:31–44.
14. Ojanen TT, Boonmongkon P, Samakkeekarom R, Samoh N, Cholratana M, Guadamuz TE. Connections between online harassment and offline violence among youth in Central Thailand. *Child Abuse & Neglect* 2015;44:159–69.
15. พิมพวัลย์ บุญมงคล, Ojanen TT, ณัฐรัชต์ สาเมาะ, รณภูมิ สามัคคีคารมย์, ราชวดี เอี่ยมศิลป์, มุจลินท์ ชลรัตน์, และคณะ ความรุนแรงในพื้นที่ไซเบอร์ของเยาวชนหญิงไทย: ความต่อเนื่องของวัฒนธรรมความรุนแรงในสังคมไทย. *วารสารสหศาสตร์* 2556;13:215–47.
16. Gámez-Guadix M, Smith PK, Orue I, Calvete E. Cyberbullying and psychological and behavioral health problems. *Journal of Adolescent Health* 2014;54:618–9.
17. Shariff S. *Cyber-bullying: issues and solutions for the school, the classroom and the home*. London/New York: Routledge; 2008.
18. Hinduja S, Patchin JW. Bullying, cyberbullying, and suicide. *Archives of Suicide Research* 2010;14:206–21.
19. ณัฐรัชต์ สาเมาะ, พิมพวัลย์ บุญมงคล, Ojanen TT, รณภูมิ สามัคคีคารมย์, Guadamuz TE. การรับรู้ของเยาวชนต่อการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์. *วารสารพฤติกรรมศาสตร์เพื่อการพัฒนา* 2557;6:351–64.
20. Songsiri N, Musikaphan W. Cyber-bullying among secondary and vocational students in bangkok. *Journal of Population and Social Studies* 2011;19:235–42.
21. Smith PK. Bullying in schools: thirty years of research. In: Coyne I, Monks CP, editors. *Bullying in different contexts*. Cambridge: Cambridge University Press; 2011. p. 36–59.
22. Yamane T. *Statistics: an introductory analysis*. 2nd ed. New York: Harper & Row; 1967.
23. Bastiaensens S, Vandebosch H, Poels K, Van Cleemput K, DeSmet A, De Bourdeaudhuij I. Cyberbullying on social network sites. An experimental study into bystanders' behavioural intentions to help the victim or reinforce the bully. *Computers in Human Behavior* 2014;31:259–71.
24. Wang J, Nansel TR, Iannotti RJ. Cyber and traditional bullying: differential association with depression. *Journal of Adolescent Health* 2011;48:415–7.
25. Bauman S, Toomey RB, Walker JL. Associations among bullying, cyberbullying, and suicide in high school students. *Journal of Adolescence* 2013;36:341–50.
26. Wong DSW, Chan HC, Cheng CHK. Cyberbullying perpetration and victimization among adolescents in Hong Kong. *Children and Youth Services Review* 2014;36:133–40.
27. Li Q. Bullying in the new playground: research into cyberbullying and cyber victimisation. *Australasian Journal of Educational Technology* 2007;23:435–54.
28. Rao J, Wang H, Pang M, Yang J, Zhang J, Ye Y, et al. Cyberbullying perpetration and victimisation among junior and senior high school students in Guangzhou, China. *Injury Prevention* 2017;pii: injuryprev-2016-042210.
29. Campbell MA, Slee PT, Spears B, Butler D, Kift S. Do cyberbullies suffer too? Cyberbullies' perceptions of the harm they cause to others and to their own mental health. *School Psychology International* 2013;34:613–29.
30. Guadamuz TE, McCarthy K, Wimonasate W, Thienkrura W, Varangrat A, Chaikummao S, et al. Psychosocial health conditions and HIV prevalence and incidence in a cohort

of men who have sex with men in Bangkok, Thailand: 31. Singer M, Clair S. Syndemics and public health: evidence of a syndemic effect. *AIDS and Behavior* 2014;18:2089–96.

reconceptualizing disease in bio-social context. *Med Anthropol Q* 2003;17:423–41.

Abstract: Relationship between Health and Cyberbullying among Youth: a National Sample of Thai Secondary School Students

Nattharat Samoh, M.A. (Medical and Health Social Science)*; Pimpawun Boonmongkon, Ph.D. (Medical Anthropology)**; Timo T. Ojanen, M.Sc. (Counseling Psychology)**; Mudjalin Cholratana, M.Ed. (Educational Administration)*; Thomas E. Guadamuz, Ph.D. (Epidemiology)**

* Center for Health Policy Studies, Faculty of Social Sciences and Humanities, Mahidol University;

** Department of Society and Health, Faculty of Social Sciences and Humanities, Mahidol University;

*** Faculty of Learning Sciences and Education, Thammasat University, Thailand

Journal of Health Science 2017;26:976–84.

The objective of this study is to describe the prevalence and correlates of cyberbullying among secondary school students in Thailand. A national probability sample of 13–18 year-old secondary school students—from 5 regions around the country were conducted in 2013. Data were collected using a custom-built, self-administered computerised survey that was administered in the presence of the research team to 1,723 students. The data were described in terms of absolute numbers and percentages; differences between groups were assessed using Chi Square. SPSS was used for data analysis. More than one-third (33.3%) of Thai secondary school students were victims of cyberbullying. 21.3% of the victims, was being threatened, berated or gossiped over mobile phones or on the Internet. Cyberbullying victims were more likely to be depressed (victims: 21.4%, non-victims: 10.4%; $\chi^2 = 38.9$, $p < 0.001$), to have unprotected sex in the last 3 months (victims: 10.1%, non-victims: 3.1%; $\chi^2 = 36.1$, $p < 0.001$) and to have attempted suicide in the last 1 year (victims: 7.1%, non-victims: 2.2%; $\chi^2 = 25.6$, $p < 0.001$). Relevant agencies should play a role by publicizing the problem or creating media contents to make youth understand that cyber bullying is a social problem that needs to be addressed, before it becomes even more widespread in Thai society.

Key words: cyberbullying, students, youth violence, health problem