

การรังแกผ่านโลกโซเชียลในมิติสังคมวัฒนธรรม: กรณีศึกษาเยาวชนไทยเจนเนอเรชั่น Z



เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาการวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ประยุกต์
กรกฎาคม 2561

การรังแกผ่านโลกโซเชียลในมิติสังคมวัฒนธรรม: กรณีศึกษาเยาวชนไทยเจนเนอเรชั่น Z



ปริญญานิพนธ์
ของ
ปองกมล สุรัตน์

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาการวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ประยุกต์

กรกฎาคม 2561

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

การรังแกผ่านโลกโซเชียลในมิติสังคมวัฒนธรรม: กรณีศึกษาเยาวชนไทยเจนเนอเรชั่น Z



เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาการวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ประยุกต์
กรกฎาคม 2561

ปองกมล สุรัตน์. (2561). การรังแกผ่านโลกโซเชียลในมิติสังคมวัฒนธรรม: กรณีศึกษาเยาวชนไทยเจเนอเรชัน Z. ปริญญาโท ปร.ด. (การวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ประยุกต์). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. อาจารย์ที่ปรึกษาปริญญาโท: ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สุภากร จันประเสริฐ, ดร. นาชัย ศุภฤกษ์ชัยสกุล.

งานวิจัยชิ้นนี้ศึกษาปรากฏการณ์รังแกผ่านโลกโซเชียลเพื่อทำความเข้าใจมุมมองของเยาวชนที่ถูกรังแกผ่านโลกโซเชียล ศึกษาคุณค่าและบทเรียนจากประสบการณ์ ศึกษากระบวนการรังแกผ่านโลกโซเชียลและเงื่อนไขที่เกี่ยวข้อง ตลอดจนค้นหาแนวทางป้องกันและแก้ไขปัญหาโดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ ด้วยการวิจัยแบบพหุกรณีศึกษา (Multiple case studies) กับเยาวชนอายุ 19-24 ปีที่มีถูกรังแกผ่านโลกโซเชียลจำนวน 8 คน วิเคราะห์ข้อมูลด้วยการวิเคราะห์เนื้อหา (Content analysis) การวิเคราะห์ข้ามกรณีศึกษา (Cross-case analysis) และใช้หลักการศึกษาวัฒนธรรมในโลกโซเชียล (Cyber-ethnography) มาเป็นแนวทางเสริมการวิเคราะห์

งานวิจัยนี้พบว่ากรณีศึกษามีมุมมองต่อการรังแกผ่านโลกโซเชียลทั้งในมิติตัวบุคคล ได้แก่ มุมมองจากความรุนแรงตามประสบการณ์ ตัวตน (Identity) ช่วงวัย การเงิน มิติด้านสังคม ได้แก่ ศาสนา วัฒนธรรมการลงโทษ และโครงสร้างหน้าที่สังคม และมิติเชิงนามธรรม ได้แก่ การรุกรานพื้นที่ (Space) และ การใช้อำนาจ (Power) โดยเยาวชนรับรู้คุณค่าของประสบการณ์ที่เกิดขึ้นว่าทำให้เปลี่ยนแปลงทั้งพฤติกรรม สภาพภายใน และวุฒิภาวะ รวมทั้งได้รับบทเรียนสำคัญคือ การคิดก่อนทำการสื่อสารทางตรง การไม่ตัดสินคุณค่าผู้อื่น และบทเรียนการแก้ไขปัญหาอย่างมีสติ

ส่วนกระบวนการรังแกผ่านโลกโซเชียลมี 3 ช่วงระยะ ได้แก่ 1) ช่วงก่อนการรังแกผ่านโลกโซเชียล เป็นช่วงที่มักเกิดความขัดแย้งหรือเหตุการณ์ที่ทำให้ผู้รังแกไม่พอใจ รวมทั้งการหยอกล้อระหว่างเพื่อน 2) ช่วงระหว่างการรังแกผ่านโลกโซเชียล เป็นช่วงที่เยาวชนรับรู้ว่าการรังแกผ่านโลกโซเชียลแบ่งเป็น 3 ช่วงย่อยคือ ช่วงเริ่มต้นการรังแก คือรับรู้ว่าคุณนิทา ด่าทอ ล้อเลียน, ถูกเผยแพร่ความลับ, ถูกใส่ร้าย, ถูกแอบอ้างสวมรอย, ถูกตามข่มขู่, ถูกกีดกันทางสังคม และถูกปล่อยภาพอนาจาร โดยมีเงื่อนไขทางสังคมที่สำคัญคือการมีสื่อออนไลน์อยู่ในมือ การกดขี่ใช้อำนาจ และวัฒนธรรมเคารพรุ่นพี่ ช่วงการรังแกมีความรุนแรงมากขึ้น เป็นช่วงที่รับรู้เหตุการณ์บานปลาย เรือรัง เกิดกระแสในวงกว้างหรือเกิดวงจรการรังแก เงื่อนไขสำคัญคือการจัดการปัญหาแบบหลีกเลี่ยงทำให้สถานการณ์แย่ลง และผู้พบเห็นร่วมสนับสนุนการรังแก รวมทั้งสื่อออนไลน์เป็นตัวกลางสื่อสารและทิ้งร่องรอยหลักฐาน และช่วงคลี่คลายการรังแกผ่านโลกโซเชียล เป็นช่วงที่ผู้ถูกรังแกปรับตัวได้ แม้การรังแกยังไม่สิ้นสุด สามารถจัดการปัญหาได้สำเร็จ ผู้รังแกยุติการรังแก แต่บางกรณีกลับไปสู่ช่วงรุนแรงอีกครั้ง โดยเงื่อนไขที่สำคัญคือการจัดการที่ตัวปัญหาและการหันกลับมาสนใจตัวเอง 3) ช่วงหลังผ่านพ้นการรังแกผ่านโลกโซเชียล เป็นช่วงที่เยาวชนรับรู้ปัญหาสิ้นสุดแล้ว บางกรณีเจอเหตุการณ์รังแกครั้งใหม่ โดยมีเงื่อนไขที่สำคัญคือการปรับตัว เยียวยา มีพลังใจเข้มแข็ง โดยมีครอบครัว เพื่อนสนับสนุนจิตใจ และพบว่าสิ่งสำคัญที่ทำให้เยาวชนผ่านพ้นปัญหาได้คือ การตระหนักในศักยภาพตน (Self-efficacy) การเห็นคุณค่าในตนเอง (Self-worth) การได้รับความรักและได้รับการยอมรับ (Love and belonging) การเสริมกำลังใจ (Encouragement) และความรู้สึกปลอดภัย (Safety)

CYBER BULLYING IN SOCIO-CULTURAL DIMENSIONS:
CASE STUDY OF GENERATION Z AMONG THAI YOUTHS



Presented in Partial Fulfillment of the Requirements for the
Doctor of Philosophy Degree in Applied Behavioral Science Research
at Srinakharinwirot University

July 2018

Pongkamon Surat. (2018). *Cyber Bullying in Socio-Cultural Dimensions: Case Study of Generation Z among Thai Youths*. Dissertation, Ph.D. (Applied Behavioral Science Research). Bangkok: Graduate School, Srinakharinwirot University. Advisor Committee: Asst. Prof. Dr. Thasuk Janprasert, Dr. Numchai Supparerkchaisakul.

This research studied the phenomenon of cyber bullying. The purposes of this research were: 1) to understand the perspectives of youth who had have direct experience with cyber bullying; 2) to understand the values and lessons learned from cyber bullying experiences in youth; 3) to study cyber bullying process and related conditions; and 4) to find preventions and solutions for cyber bullying. This study was conducted through qualitative methodology by multiple case studies. The key informants included eight youths, aged nineteen to twenty-four who had direct experience about victimization. The data analysis consisted of content analysis and cross-case analysis. Furthermore, cyber-ethnography was a complementary approach to analysis.

The results were as follows: the researcher found that youths had a perspective on cyber bullying based on individual perception influenced by cyber bullying experiences. They had perspective on individual level include identity, ages and financial. The social levels included religion, punishment culture and social structure and the abstract dimension included space and power. The youth recognized the value of the experience and that cyber bullying changed their behavior and maturity. The key lessons were thinking before doing, direct communication, not judging others and mindfulness problem-solved lessons.

There are main three stages of cyber bullying: 1) in the pre-cyber bullying stage, common situations included conflict relationships; victims did something that perpetrators were not satisfied with; including teasing between friends; 2) during cyber bullying stage, the youths perceived the beginning of cyber bullying which could be divided into three sub-stages. In the beginning of cyber bullying, the social conditions including online devices, power expression and senior-respect culture in university. The serious cyber bullying sub-stage, the main conditions were avoidance coping, bystander support and cyber bullying including online media as a communications medium and a digital footprint; to unravel a cyber bullying sub-stage, youth handling the problem successfully even cyber-bullying had not ended, while some youth successfully solved the problem and the main condition were problem-based coping and returning to self-care but some youths came back to the serious cyber bullying sub-stage again; 3) to post cyber bullying stage, the problem was over and the main condition were adaptation, healing and reliance, including the support of family and friends. However, some youths confronted to new cyber bullying incidents. It was important that these youths got through the problem with self-efficacy, self-worth, love and belonging, encouragement and safety.

ปริญญาานิพนธ์
เรื่อง
การรังแกผ่านโลกโซเชียลในมิติสังคมวัฒนธรรม: กรณีศึกษาเยาวชนไทยเจนเนอเรชั่น Z
ของ
ปองกมล สุรัตน์

ได้รับการอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาการวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ประยุกต์
ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

.....คนบดีบัณฑิตวิทยาลัย
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)
วันที่.....เดือน กรกฎาคม พ.ศ. 2561

อาจารย์ที่ปรึกษาปริญญาานิพนธ์

คณะกรรมการสอบปากเปล่า

.....ที่ปรึกษาหลัก
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สุวิทย์ จันทร์ประเสริฐ)

..... ประธาน
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. วิมลทิพย์ มุสิกพันธ์)

.....ที่ปรึกษาร่วม
(ดร. นำชัย ศุภฤกษ์ชัยสกุล)

..... กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สุวิทย์ จันทร์ประเสริฐ)

..... กรรมการ
(ดร. นำชัย ศุภฤกษ์ชัยสกุล)

..... กรรมการ
(ดร. พิชญานี พูนพล)

ประกาศคุณูปการ

ปริญญานิพนธ์เล่มนี้สำเร็จได้ด้วยความสำเร็จจากความเมตตาจากคนรอบข้าง ทั้งอาจารย์ ครอบครัว เพื่อน คนรัก และกรณีศึกษาทุกคน ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณ ผศ. ดร. สุภาศุภร์ จันประเสริฐ อาจารย์ที่ปรึกษา ผู้ที่เมตตาและให้โอกาสแก่ผู้วิจัยเสมอมา ดร. นำชัย ศุภฤกษ์ชัยสกุล อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม ผู้มีความกรุณาเปี่ยมล้นและเปี่ยมปัญญา รวมทั้ง ดร. พิชญาณี พูนพล กรรมการสอบที่ให้ข้อเสนอแนะอันเป็นประโยชน์ด้วยไมตรีแจ่มใส ตลอดจน ผศ. ดร. วิมลทิพย์ มุสิกพันธ์ ประธานสอบ ผู้ซึ่งให้คำชี้แนะอย่างเฉียบคมและเป็นบุคคลสำคัญคนหนึ่งในชีวิตของผู้วิจัย รวมทั้งอาจารย์ทุกท่านในสถาบันวิจัย พฤติกรรมศาสตร์ที่ช่วยชี้แนะความรู้และเมตตาผู้วิจัยเสมอมา

ขอขอบคุณกรณีศึกษาทุกรายที่เต็มใจให้ข้อมูลกับผู้วิจัย งานวิจัยชิ้นนี้ลุล่วงไปได้เพราะพวกเขเป็นส่วนสำคัญ สละเวลา และเปิดใจเล่าประสบการณ์ชีวิต และนอกเหนือจากเรื่องการรังแกผ่านโลกโซเชียล ยังเป็นผู้ให้โลกทัศน์ใหม่แก่ผู้วิจัยเกี่ยวกับเรื่องราวชีวิต และมิติด้านในของพวกเขา ตลอดจนขอบคุณผู้ประสานงาน น้องโบเตย น้องเอรินที่แนะนำกรณีศึกษาแก่ผู้วิจัย จุดประกายความหวังให้เข้าถึงผู้มีประสบการณ์ตรงเกี่ยวกับการรังแกผ่านโลกโซเชียล

ขอขอบคุณ เพื่อนและพี่ที่ร่วมเรียนปริญญาเอกด้วยกันมา เป็นกำลังใจให้กันและกัน โดยเฉพาะ ดร. ชนัดดา ภูหงษ์ทอง ผู้เป็นทั้งพี่ทั้งเพื่อนและกัลยาณมิตรในด้านการเรียนและชีวิต ดร. ณัฐนิชา ทองใบ พี่สาวผู้เปี่ยมเมตตาและเสน่ห์ คุณ พิศุทธิภา เมธิกุล เพื่อนสาวผู้คอยสนับสนุน และ ดร. พิษาดา สุทธิแป้น ผู้คอยเป็นห่วงเป็นใยได้ถามเสมอ

ขอขอบคุณ คุณเอกภพ สิทธิวรรณธนะ คนรักที่ช่วยเหลือทุกสิ่งทุกอย่าง เชื่อมั่นในตัวผู้วิจัย และเป็นกำลังใจสำคัญให้ก้าวฟันอุปสรรคไปได้ด้วยดี

ขอบพระคุณ พ่อแม่ น้องชาย ครอบครัวที่เป็นหัวใจหลักที่ทำให้ผู้วิจัยอดทนและต่อสู้เสมอมา ให้ความรักอย่างไม่มีเงื่อนไข อ้อมกอดที่อบอุ่น ข้าวปลาแสนอร่อย เงินสนับสนุน และความหมายของคำว่าครอบครัว

ปองกมล สุรัตน์

สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ.....	1
ที่มาและความสำคัญของปัญหา.....	1
คำถามการวิจัย.....	5
วัตถุประสงค์การวิจัย.....	5
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	6
ขอบเขตของการวิจัย.....	6
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	8
2 แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	11
ส่วนที่ 1 การรังแกผ่านโลกโซเชียล.....	11
ส่วนที่ 2 แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการรังแกผ่านโลกโซเชียล.....	15
ส่วนที่ 3 ระเบียบวิธีวิจัย.....	27
ส่วนที่ 4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการรังแกผ่านโลกโซเชียล.....	33
ส่วนที่ 5 กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	39
3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	42
การค้นหาและกำหนดผู้ให้ข้อมูล.....	42
พื้นที่การดำเนินการวิจัย.....	45
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	45
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	46
ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย.....	47
การตรวจสอบความน่าเชื่อถือของข้อมูล.....	49
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	50
จรรยาบรรณในการทำวิจัย.....	53
4 เปิดประสบการณ์การรังแกผ่านโลกโซเชียลจากกรณีศึกษาเยาวชน.....	55
5 การรังแกผ่านโลกโซเชียล: มุมมองของเยาวชน กระบวนการ และแนวทางป้องกันแก้ไข.....	84
ส่วนที่ 1 มุมมองเกี่ยวกับการรังแกผ่านโลกโซเชียลของเยาวชน.....	84

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
5 (ต่อ)	
ส่วนที่ 2 กระบวนการรังแกผ่านโลกไซเบอร์และเงื่อนไขที่เกี่ยวข้อง.....	91
ส่วนที่ 3 แนวทางป้องกันและแก้ไขปัญหาการรังแกผ่านโลกไซเบอร์.....	143
6 สรุปผลการศึกษา อภิปราย และข้อเสนอแนะ.....	149
บรรณานุกรม.....	164
ภาคผนวก.....	171
ประวัติย่อผู้วิจัย.....	190

บัญชีตาราง

ตาราง	หน้า
1 สรุปรายละเอียดของกรณีศึกษา.....	56
2 สรุปสถานการณ์และเงื่อนไขที่เกี่ยวข้องกับช่วงก่อนการรังแกผ่านโลกโซเชียล.....	99
3 สรุปสถานการณ์และเงื่อนไขที่เกี่ยวข้องกับช่วงเริ่มต้นการรังแกผ่านโลกโซเชียล.....	109
4 สรุปสถานการณ์และเงื่อนไขที่เกี่ยวข้องกับช่วงการรังแกผ่านโลกโซเชียลรุนแรงมากขึ้น...	118
5 สรุปสถานการณ์และเงื่อนไขที่เกี่ยวข้องกับช่วงคลี่คลายการรังแกผ่านโลกโซเชียล.....	125
6 สรุปสถานการณ์และเงื่อนไขที่เกี่ยวข้องกับช่วงหลังผ่านพ้นการรังแกผ่านโลกโซเชียล.....	132



บัญชีภาพประกอบ

ภาพประกอบ	หน้า
1 รูปแบบพื้นฐานกรณีศึกษา.....	29
2 กรอบแนวคิดของการวิจัย.....	41
3 กระบวนการช่วงก่อนการรังแกผ่านโลกไซเบอร์และเงื่อนไขที่เกี่ยวข้อง.....	101
4 กระบวนการช่วงเริ่มต้นการรังแกผ่านโลกไซเบอร์และเงื่อนไขที่เกี่ยวข้อง.....	110
5 กระบวนการช่วงการรังแกผ่านโลกไซเบอร์รุนแรงมากขึ้นและเงื่อนไขที่เกี่ยวข้อง.....	119
6 กระบวนการช่วงคลี่คลายการรังแกผ่านโลกไซเบอร์และเงื่อนไขที่เกี่ยวข้อง.....	126
7 กระบวนการช่วงหลังผ่านพ้นการรังแกผ่านโลกไซเบอร์และเงื่อนไขที่เกี่ยวข้อง.....	133
8 กระบวนการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ทุกช่วงระยะ.....	135
9 รูปแบบการรังแกผ่านโลกไซเบอร์แบบเรื้อรังและสิ้นสุด.....	136
10 รูปแบบการรังแกผ่านโลกไซเบอร์แบบเรื้อรัง ยังไม่สิ้นสุด แต่ปรับตัวได้.....	137
11 รูปแบบการรังแกผ่านโลกไซเบอร์แบบเรื้อรัง ยังไม่สิ้นสุด และยังไม่ปรับตัวไม่ได้.....	138
12 รูปแบบการรังแกผ่านโลกไซเบอร์แบบเกิดไว จบไว.....	139
13 รูปแบบการรังแกผ่านโลกไซเบอร์แบบขึ้นลงไม่แน่นอน.....	140
14 สรุปเงื่อนไขที่เกี่ยวข้องกับช่วงก่อนเกิดการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ ในระบบสังคม.....	153
15 สรุปเงื่อนไขที่เกี่ยวข้องกับช่วงเริ่มต้นการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ ในระบบสังคม.....	154
16 สรุปเงื่อนไขที่เกี่ยวข้องกับช่วงการรังแกผ่านโลกไซเบอร์รุนแรงมากขึ้นในระบบสังคม..	156
17 สรุปเงื่อนไขที่เกี่ยวข้องกับช่วงคลี่คลายการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ ในระบบสังคม.....	158
18 สรุปเงื่อนไขที่เกี่ยวข้องกับช่วงหลังผ่านพ้นการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ ในระบบสังคม...	159

บทที่ 1

บทนำ

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ความรุนแรงในเยาวชนเป็นประเด็นสำคัญทางสาธารณสุขที่องค์การอนามัยโลกระบุว่าเป็นปัญหาระดับโลก ส่งผลกระทบต่อเยาวชนหลายพันคนในแต่ละวัน และยังกระทบไปถึงครอบครัว โรงเรียน และสังคมโดยรวมอีกด้วย ในพ.ศ. 2559 ความรุนแรงกลายเป็นสาเหตุการเสียชีวิตของเยาวชนเป็นอันดับ 4 ของโลก เยาวชนทั่วโลกเฉลี่ย 200,000 คนต่อปีถูกคร่าชีวิตเพราะความรุนแรงในรูปแบบต่างๆ ไม่ว่าจะเป็น การฆาตกรรม การทำร้ายร่างกาย การคุกคามด้วยอาวุธ กลุ่มเยาวชนที่ใช้ความรุนแรง รวมไปถึงการกลั่นแกล้งรังแก (Bullying) ด้วย (World Health Organization. 2015b) ในประเทศไทย กรมพินิจและคุ้มครองเด็กและเยาวชนระบุว่าในปี 2559 เด็กและเยาวชนไทยที่ถูกดำเนินคดีในสถานพินิจฯ 28,243 คน ส่วนใหญ่มีสัญญาณการทำผิดจากโรงเรียนมาก่อน (สำนักข่าว กรมประชาสัมพันธ์. 2560) ดังนั้น ปัญหาความรุนแรงในเยาวชนจึงเป็นเรื่องที่ต้องให้ความสำคัญอย่างยิ่ง ซึ่งนักวิชาการด้านความรุนแรงได้เน้นย้ำว่าความรุนแรงเป็นปรากฏการณ์ที่มีความซับซ้อนเกี่ยวพันกับหลายมิติ ทั้งการใช้พลังอำนาจ การเคารพสิทธิ กฎหมาย ความยุติธรรม จริยธรรม จึงจำเป็นต้องมีความรู้มาสนับสนุนอย่างต่อเนื่องเพื่อแก้ไขปัญหา (Bishop; & Phillips. 2006)

การรังแกกัน (Bullying) เป็นความรุนแรงในเยาวชนรูปแบบหนึ่งที่เป็นพฤติกรรมก้าวร้าว ทำร้ายร่างกาย จิตใจ และความสัมพันธ์ทางสังคมอย่างซ้ำๆ โดยจงใจทำให้ผู้อื่นได้รับความทุกข์ทรมาน และเกิดความเครียดในชีวิต ผู้ถูกรังแกมักเป็นคนที่ไม่สามารถปกป้องตนเองได้เพราะด้อยพลังกำลังหรืออำนาจทางสังคมจึงทำให้ถูกกดขี่ (Elliott. 1992; Olweus. 1995; World Health Organization. 2016; และ ปาริชาติ สุขุม. 2542) การรังแกเกิดขึ้นกับเยาวชนทั้งในประเทศไทยและหลายประเทศทั่วโลก องค์การอนามัยโลกได้สำรวจความรุนแรงของเด็กและเยาวชนในประเทศที่กำลังพัฒนา 40 ประเทศทั่วโลกรวมทั้งประเทศไทยในช่วงระยะเวลา 10 ปี ตั้งแต่ปี 2003-2013 พบว่าเด็กและเยาวชนชายร้อยละ 42 และ หญิงร้อยละ 37 เผชิญกับปัญหาการรังแก โดยในประเทศไทยพบว่าเด็กและเยาวชนชายร้อยละ 32 และหญิงร้อยละ 23 มีปัญหาเกี่ยวกับการรังแก (World health Organization. 2015a) ซึ่งเป็นจำนวนที่สูงมากเมื่อเทียบกับค่าเฉลี่ยทั่วโลก

การรังแกในเยาวชนมักเป็นปัญหาที่ถูกมองข้ามเพราะคนส่วนใหญ่เห็นเป็นเพียงความรุนแรงปกติที่เยาวชนจะกลั่นแกล้งรังแกกัน ซึ่งเป็นทัศนคติที่ไม่ถูกต้อง แท้จริงแล้วการรังแกเป็นความรุนแรงที่สร้างบาดแผลทางจิตใจให้กับเยาวชนจำนวนมาก (มูลนิธิศูนย์พิทักษ์สิทธิเด็ก. 2559) ยิ่งไปกว่านั้น การรังแกอาจนำไปสู่การฆ่าตัวตายเพราะไม่สามารถทนกับความทรมานทางจิตใจได้ เยาวชนทั้งที่เป็นผู้ถูกรังแกและผู้รังแกเองมีแนวโน้มคิดฆ่าตัวตายมากกว่าเยาวชนที่ไม่เคยประสบปัญหาความรุนแรง (Hinduja; & Patchin. 2010) การรังแกจึงไม่ใช่เรื่องแค่การกลั่นแกล้งกันเล่นๆเท่านั้น แต่เป็นปัญหาจริงจังที่เยาวชนต่างมีความเสี่ยงที่จะตกเป็นเหยื่อ เป็นผู้กระทำ หรือเป็นผู้รู้เห็นและสนับสนุนเหตุการณ์เหล่านั้น (National Center for Injury Prevention and Control. 2017)

ในยุคที่สังคมอุดมด้วยเทคโนโลยีที่ก้าวหน้า การติดต่อสื่อสารทำได้ง่ายและรวดเร็วเพียงปลายนิ้วสัมผัส ทำให้คนไทยใช้เทคโนโลยีพกพาติดตัวในชีวิตประจำวันมากขึ้นเรื่อยๆ จากการสำรวจในปี 2559 พบว่าคนไทยนิยมใช้บริการอินเทอร์เน็ตเคลื่อนที่ผ่านผู้ให้บริการเครือข่ายมือถือเพิ่มขึ้นถึงร้อยละ 41 เมื่อเทียบกับปี 2558 โดยเยาวชนไทยที่อายุต่ำกว่า 20 ปีทั่วประเทศ จำนวน 1,495 คน ให้ความสำคัญกับกิจกรรมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์มือถือเฉลี่ยอยู่ในระดับสูง คือ 8.1 จาก 10 คะแนน (มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, 2560) ในสภาพสังคมเช่นนี้ทำให้ปัญหาการรังแกกันตัวต่อตัว (Traditional bullying) เปลี่ยนเป็นการรังแกผ่านช่องทางออนไลน์และอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์มากขึ้น กลายเป็นการรังแกรูปแบบใหม่ที่เรียกว่า การรังแกผ่านโลกไซเบอร์ (Cyber bullying)

การรังแกผ่านโลกไซเบอร์หมายถึงการข่มขู่ ล้อเลียน กลั่นแกล้ง ทำให้ผู้อื่นเกิดความเจ็บปวด ขำๆ ผ่านช่องทางออนไลน์ มือถือ หรืออุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์อื่นๆ โดยที่ไม่ได้จำกัดรูปแบบพฤติกรรม หรืออุปกรณ์ที่ใช้ (Patchin; & Hinduja, 2012) และผู้กระทำไม่จำเป็นต้องมีผลกำลังหรืออำนาจทางสังคมที่เหนือกว่าเหมือนการรังแกที่เจอกันตัวต่อตัว แต่ใช้การสื่อสารในโลกไซเบอร์ในรูปแบบต่างๆ เช่น โฟล์เสียง ข้อความ รูปภาพ และวิดีโอเพื่อกลั่นแกล้ง ระบายความโกรธแค้น แม้ไม่ได้มีการทำร้ายร่างกายใดๆ แต่มีลักษณะเฉพาะที่อันตราย เนื่องจากลงมือทำได้ในทันทีไม่จำกัดเวลาและสถานที่ อีกทั้งมีความเป็นสาธารณะ ทำให้เกิดผลกระทบอย่างกว้างขวางภายในระยะเวลาอันรวดเร็ว โดยที่ผู้รังแกอาจปกปิดปลอมแปลงตัวตน เชื้อต่อการกระทำรุนแรงโดยไม่ต้องรับผิดชอบผลที่ตามมา เยาวชนซึ่งอยู่ในวัยที่มีความเปราะบางต่อความเครียด ความกดดัน อาจขาดวุฒิภาวะในการจัดการปัญหาชีวิตอย่างเหมาะสม หากเผชิญการรังแกผ่านโลกไซเบอร์อาจมีแนวโน้มที่จะได้รับผลกระทบต่อจิตใจและสังคมอย่างมาก ในขณะที่ผู้รังแกก็เสี่ยงต่อการซึมซับและเสพยาติการรังแกจนนำไปสู่การผลิตซ้ำพฤติกรรมดังกล่าวต่อไป ยิ่งอาศัยช่องทางไซเบอร์ที่ตอบสนองได้ฉับพลันและซ่อนอัตลักษณ์ได้ ยิ่งจะส่งเสริมให้กระทำการอย่างขาดความยั้งคิดได้ง่ายกว่าการรังแกในรูปแบบปกติ

การรังแกผ่านโลกไซเบอร์ไม่ใช่เพียงการคุกคามก่อความหวาดกลัวทางออนไลน์หรือมือถือ หรือเป็นปัญหาเล็กน้อยเมื่อเทียบกับการทำร้ายร่างกายอย่างที่คนส่วนใหญ่เข้าใจ (Patchin; & Hinduja, 2012) จากการศึกษาของเวเบอร์และเพลเฟรย์ (Weber; & Pelfrey, 2014) พบว่าเยาวชนที่เป็นเหยื่อของการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ ต่างเขียนบรรยายถึงผลกระทบทางจิตใจที่ได้รับ ได้แก่ เกิดความหวาดกลัว ซึมเศร้า ไม่อยากไปโรงเรียน โดดเดี่ยว รู้สึกถูกจับจ้องจากเพื่อนในโรงเรียน เสียสมาธิในการเรียน นอกจากนี้ยังเป็นเหตุให้หวาดกลัวต่อการโดนทำร้ายร่างกายเพราะการถูกรังแกในโลกไซเบอร์ทำให้พวกเขารู้สึกว่าชีวิตไม่ปลอดภัย และมีผลเปลี่ยนแปลงต่อชีวิตในด้านอื่นตามมา เช่น สูญเสียตัวตนในโลกออนไลน์ ต้องย้ายโรงเรียน ยิ่งไปกว่านั้น เยาวชนหลายคนไม่รู้ว่าใครเป็นผู้รังแกและไม่รู้สาเหตุ แต่ความรุนแรงกลับเกิดขึ้นเป็นวงจรซ้ำซาก

นอกจากนี้ จากการวิจัยที่ผ่านมาได้ยืนยันชัดว่าการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ส่งผลต่อจิตใจ อารมณ์ และคุณภาพชีวิตในโลกจริงทั้งผู้รังแกและผู้ถูกรังแก เป็นความรุนแรงอย่างหนึ่งที่เป็นผลมาจากการขาดความสามารถในการจัดการปัญหาและความเครียดของวัยรุ่น บางรายถึงขั้นพยายามฆ่าตัวตายเพื่อให้หลุดพ้นจากความเครียดและความทรมานที่ได้รับจากการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ (Patchin; & Hinduja, 2012) และจากการเก็บข้อมูลในคนไข้เยาวชน 353 รายที่นอนรักษาตัวในแผนกฉุกเฉิน โรงพยาบาลเด็กแฮสโบร ประเทศสหรัฐอเมริกา (Hasbro Children's Hospital) พบว่ามีเยาวชนร้อยละ 46.7 หรือเกือบครึ่งหนึ่งที่ตกเป็นเหยื่อการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ แสดงว่าปัญหาดังกล่าว

เชื่อมโยงกับคุณภาพชีวิตของเยาวชนและปัญหาอื่น ๆ ที่เป็นเหตุของการเจ็บป่วยหรือทำร้ายร่างกายอีกด้วย (Ranney. 2016)

ในปี 2559 เดวิด โมลัค (David Molak) นักเรียนอเมริกันวัย 16 ปี ถูกข่มขืนผ่านข้อความจากเพื่อนในโรงเรียน 6-10 คนอยู่เสมอ มีครั้งหนึ่งเขาถูกเชิญเข้ากลุ่มแชทเพียงเพื่อมาถูกข่มขืนและข่มขืนได้ออกจากกลุ่มในอีก 2 นาทีต่อมา ต่อมาเดวิดย้ายโรงเรียนหนี แต่ผู้รังแกกลุ่มนั้นก็ยังตามราวี่ในโลกไซเบอร์ไม่เลิกรา หลังจากต้องทนกับความเจ็บปวดมายาวนาน เดวิดก็ตัดสินใจฆ่าตัวตาย (Mendoza. 2016) ส่วนในประเทศไทย ปุยฝ้าย (นามสมมุติ) นักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 3 ถูกสวมรอยเฟสบุ๊กส่วนตัวพร้อมโพสต์ข้อความได้ภาพส่วนตัวในเชิงล้อแหลมทางเพศและระบุเบอร์ติดต่อ หลังจากนั้นเธอก็ถูกเพื่อนล้อและกลั่นแกล้ง แม้แต่อาจารย์ก็ไล่ไม่ให้เธอเข้าห้องเรียน เมื่อถูกแกล้งหนักขึ้นทำให้เธอเริ่มแยกตัวจากสังคม คิดว่าตนเองไร้ค่า รู้สึกผิดที่นำปัญหามาให้พ่อแม่ จึงพยายามฆ่าตัวตายด้วยการกรีดข้อมือ แต่โชคดีที่เพื่อนมาช่วยไว้ทัน (องค์การยูนิเซฟ ประเทศไทย. 2559) เหล่านี้เป็นตัวอย่างที่สะท้อนถึงความอันตรายของการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ได้อย่างแจ่มแจ้ง

การเกิดขึ้นของปัญหาการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ในประเทศไทยมีแนวโน้มรุนแรงมากขึ้น จากการสำรวจเมื่อปี 2553 พบว่าเยาวชนไทยร้อยละ 43.1 หรือเกือบครึ่งหนึ่งของกลุ่มตัวอย่าง 2,500 รายทั่วประเทศเคยถูกรังแกผ่านโลกไซเบอร์ (ศิริพร ปกป้อง; และ วิมลทิพย์ มุสิกพันธ์. 2553) และจากข้อมูลการสำรวจเบื้องต้นในปี 2560 ของ รศ.นพ. ชาญวิทย์ พรนภดล ซึ่งเป็นการศึกษาการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ร่วมกันของ 14 ประเทศทั่วโลก พบว่าเยาวชนไทยร้อยละ 45 เคยมีประสบการณ์เกี่ยวกับการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ และอยู่ในอันดับ 5 จาก 14 ประเทศ ซึ่งมากกว่าสหรัฐอเมริกา ยุโรป และญี่ปุ่นถึง 4 เท่า (ชาญวิทย์ พรนภดล. 2560ข) หลักฐานดังกล่าวสะท้อนว่าเยาวชนไทยในยุคปัจจุบันเผชิญปัญหาการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ที่มีแนวโน้มรุนแรงมากขึ้นและจำเป็นต้องแก้ไขเร่งด่วน โดยเฉพาะในยุคที่เทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตและการสื่อสารก้าวล้ำขึ้นเรื่อยๆ เยาวชนที่เกิดมาพร้อมกับการพัฒนาเทคโนโลยีเหล่านี้เป็นกลุ่มบุคคลที่ถูกเรียกว่า เยาวชนยุคเจนเอเรชั่นแซด (Generation z) มีความเสี่ยงมากกับปัญหาดังกล่าว

เจนเอเรชั่นแซด (Generation z) หรือคนที่เกิดในปี 2539 (ค.ศ. 1996) เป็นต้นไป (อุมาภรณ์ ภัทรวาณิช. 2557; The Center for Generational Kinetics. 2016) ซึ่งถ้านับอายุ ณ ปี 2561 ก็คือบุคคลที่อายุ 22 ปีหรือน้อยกว่าเป็นผู้ที่เกิดในช่วงการเติบโตของเทคโนโลยีสมาร์ทโฟน (Smart phone) และโซเชียลมีเดียต่างๆ (Social media) มีเทคโนโลยีเป็นตัวช่วยในทุกมิติของชีวิต (สำนักงานบริหารและพัฒนาความรู้. 2559) ทำให้เสี่ยงต่อการใช้ชีวิตที่พึ่งพาเทคโนโลยีมากเกินไป เสพติดความรวดเร็วและมีความอดทนรอคอยต่ำ เป็นตัวของตัวเองสูง แต่อาจขาดทักษะทางสังคม (สถาบันวิจัยประชากรและสังคม มหาวิทยาลัยมหิดล. 2559) ซึ่งเป็นปัจจัยทางจิตและสังคมที่อาจส่งผลให้เกิดพฤติกรรมมารังแกผ่านโลกไซเบอร์

แม้ว่าความถี่ในการเกิดการรังแกผ่านโลกไซเบอร์นั้นไม่สามารถตัดสินได้แน่ชัดว่าเด็กและเยาวชนช่วงวัยใดเกิดมากกว่าหรือรุนแรงกว่ากัน แต่ขึ้นอยู่กับรูปแบบการรังแกในแต่ละช่วงวัยที่อาจแตกต่างกัน (Kowalski.; et al. 2014) ในบริบทประเทศไทยนั้นพบว่านักเรียนชั้นมัธยมศึกษาและอาชีวศึกษาเป็นช่วงวัยที่เกิดปัญหาการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ถึงกว่าร้อยละ 43 (ศิริพร ปกป้อง; และ วิมลทิพย์ มุสิกพันธ์. 2553) ตามหลักพัฒนาการมนุษย์เยาวชนช่วงวัย 15 ปีขึ้นไปให้ความสำคัญกับความสัมพันธ์กับเพื่อนต่างเพศ อยู่กับเพื่อนมากกว่าพ่อแม่ เพราะบางต่ออารมณ์เศร้าเป็นพิเศษ เสี่ยง

ต่อการซึมเศร้าจากปัญหาส่วนตัวได้ง่ายกว่าวัยอื่น ดังจะเห็นได้จากข่าวเยาวชนฆ่าตัวตายเพราะถูกรังแกผ่านโลกโซเชียล ครั้งหนึ่งอยู่ในช่วงอายุ 15 ปีขึ้นไป (Wikipedia. 2017) จึงกล่าวได้ว่าเยาวชนเจนเนอเรชั่น Z ในช่วงวัยนี้มีความเสี่ยงและมีปัจจัยอ่อนไหวหลายประการ ที่อาจได้ผลกระทบรุนแรงเป็นพิเศษเมื่อเผชิญการรังแกผ่านโลกโซเชียล

จากที่กล่าวมา แม้การรังแกผ่านโลกโซเชียลเป็นปัญหาใกล้ตัวที่ถูกผลิตซ้ำในชีวิตประจำวัน และทวีความรุนแรงตามเทคโนโลยีที่พัฒนาขึ้นตลอดเวลา เป็นพฤติกรรมคุกคามสิทธิพื้นฐานของบุคคลที่บ่งบอกถึงจริยธรรมของคนในสังคม แต่ประเทศไทยยังขาดพร่องความรู้จากการวิจัยเกี่ยวกับการรังแกผ่านโลกโซเชียลซึ่งเป็นปัญหาใหม่ที่วิวัฒน์จากความรุนแรงทั่วไป จากการทบทวนวรรณกรรมเกี่ยวกับการรังแกในโลกโซเชียลพบว่า งานวิจัยส่วนใหญ่ในประเทศไทยมุ่งเน้นการสำรวจความชุกในเชิงปริมาณกับเยาวชนทั่วไป สิ่งสำคัญที่ยังขาดอยู่คือ รากฐานที่มาของปัญหาจากมุมมองของเยาวชนที่มีประสบการณ์ตรง อีกทั้งเมื่อพิจารณาในทางระเบียบวิธีการวิจัยยังพบว่า แม้การรังแกผ่านโลกโซเชียลจะเป็นปัญหาที่เกิดขึ้นในพื้นที่โลกโซเชียล แต่การวิจัยส่วนใหญ่มุ่งเน้นศึกษาเชิงการสำรวจหรือประสบการณ์ของเยาวชนในพื้นที่โลกจริง ซึ่งอาจทำให้ละเลยต่อข้อมูลสำคัญภาคสนามที่ทำให้เข้าใจปรากฏการณ์อย่างลึกซึ้งและมีความเป็นพลวัต ดังนั้นผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาการรังแกผ่านโลกโซเชียลในเยาวชนไทยที่มีประสบการณ์ตรงเกี่ยวกับการรังแกผ่านโลกโซเชียล

การจะเข้าใจปัญหาการรังแกผ่านโลกโซเชียลได้ถ่องแท้จำเป็นต้องมีการเติมเต็มความรู้ทั้งเชิงกว้างและเชิงลึก และคำนึงถึงบริบทแวดล้อม โดยเฉพาะในสภาพสังคมและวัฒนธรรมในปัจจุบันที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว การรังแกผ่านโลกโซเชียลย่อมมีการเปลี่ยนแปลงเลื่อนไหล งานวิจัยที่ผ่านมาพบว่าสิ่งแวดล้อมที่อยู่รอบตัวเยาวชนมีความสำคัญต่อพฤติกรรมดังกล่าว ดังเช่นวัฒนธรรมในโลกโซเชียลส่งผลต่อการเกิดพฤติกรรมการรังแกกันของเยาวชน (Hollá. 2016) ซึ่งให้เห็นว่าสังคมในโลกโซเชียล ซึ่งเป็นโลกที่มีวัฒนธรรมเฉพาะต่างจากสังคมในโลกกายภาพ มีความสำคัญในฐานะบริบททางสังคมที่ส่งผลต่อความรุนแรงและจำเป็นต้องมีการศึกษาถึงอิทธิพลและกลไกเบื้องหลัง ดังนั้น ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาการรังแกผ่านโลกโซเชียลโดยเริ่มจากการค้นหาว่าเยาวชนผู้มีประสบการณ์เกี่ยวกับการรังแกผ่านโลกโซเชียลมีมุมมองต่อปรากฏการณ์นั้นอย่างไร ประสบการณ์ที่เกิดขึ้นมีความหมายต่อชีวิตของเยาวชนอย่างไร กระบวนการรังแกผ่านโลกโซเชียล รวมทั้งสาเหตุและเงื่อนไขที่เกี่ยวข้องเป็นอย่างไร โดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพแบบพหุกรณีศึกษา (Multiple case studies) ซึ่งให้ความสำคัญกับมุมมององค์รวม (Holistic) อย่างรอบด้านและลึกซึ้ง และใช้วิธีการวิเคราะห์ข้อมูลตามแนวทางระเบียบวิธีชาติพันธุ์วรรณาในโลกโซเชียล (Cyber ethnography) เพื่อการเข้าถึงสิ่งที่เกิดขึ้นอย่างเป็นธรรมชาติ และเมื่อเข้าใจปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นแล้วก็จะนำไปสู่การสังเคราะห์แนวทางการกำหนดนโยบายป้องกันและแก้ไขปัญหาการรังแกผ่านโลกโซเชียล โดยสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวข้องร่วมให้ข้อเสนอแนะร่วมกัน

การวิจัยในครั้งนี้แตกต่างจากการศึกษาการรังแกผ่านโลกโซเชียลอื่นๆ ในแง่ที่ว่าเป็นการผสมผสานการมองปัญหาในเชิงลึกและภาพรวมไปพร้อมกัน มุ่งทำความเข้าใจประสบการณ์ระดับบุคคลในเชิงลึก โดยไม่ละเลยการศึกษาบริบทที่เกี่ยวข้องในแต่ละลำดับขั้นตอนของปรากฏการณ์ ตั้งแต่เหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องก่อนเริ่มต้นความรุนแรงไปจนถึงสิ้นสุดตามประสบการณ์ของเยาวชน โดยศึกษาในโลกจริงและโลกโซเชียล ทั้งในเชิงพื้นที่และเงื่อนไขที่เกี่ยวข้อง กล่าวคือ สำหรับเชิงพื้นที่ ผู้วิจัยจะศึกษาการรังแกผ่านโลกโซเชียลจากกรณีศึกษาที่พบกันตัวต่อตัวในพื้นที่โลกจริงเป็นหลัก โดยใช้

แนวคิดของระเบียบวิธีชาติพันธุ์วรรณาในโลกไซเบอร์เข้ามาร่วมวิเคราะห์และมองปรากฏการณ์ดังกล่าว ส่วนเชิงเงื่อนไขที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยจะศึกษาเงื่อนไขที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการรังแกผ่านโลกไซเบอร์โดยเฉพาะเงื่อนไขทางสังคมวัฒนธรรม ทั้งในโลกจริง ได้แก่ ครอบครัว เพื่อน โรงเรียน กฎหมาย และนโยบาย ระบบความเชื่อ และในโลกไซเบอร์ ได้แก่ สื่อ เทคโนโลยี สังคมออนไลน์ และวัฒนธรรมไซเบอร์ ไปพร้อมกัน

การออกแบบการวิจัยดังกล่าวมีที่มาจากการทบทวนวรรณกรรมในประเทศไทยที่ผ่านมา ซึ่งพบว่าแทบจะไม่มีการศึกษาการรังแกผ่านโลกไซเบอร์จากเยาวชนที่ประสบเหตุจริง และไม่เคยมีการศึกษาถึงบริบทโลกไซเบอร์คู่ขนานไปด้วย ทั้งที่ปรากฏการณ์เกิดขึ้นในโลกไซเบอร์ อีกทั้งผลการศึกษาส่วนใหญ่ทั้งในประเทศไทยและต่างประเทศ มักเป็นข้อมูลที่แสดงปรากฏการณ์แบบแยกส่วน เช่น ศึกษารูปแบบ สาเหตุ ปัจจัย และผลกระทบของการรังแกผ่านโลกไซเบอร์แยกจากกัน ไม่ได้เชื่อมโยงกระบวนการอย่างเป็นองค์รวม ขาดความต่อเนื่องและพลวัต ผู้วิจัยจึงต้องการเสริมด้วยระเบียบวิธีวิจัยที่สอดคล้องกับการเกิดขึ้นของปรากฏการณ์และศึกษาบริบทที่เกี่ยวข้อง ทั้งหมดนี้ก็เพื่อเข้าใจการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ในเชิงลึกโดยเข้าใจมุมมองของเยาวชน คุณค่าและบทเรียนของประสบการณ์ดังกล่าวที่มีต่อชีวิต ดีแต่ปรากฏการณ์ออกมาเป็นกระบวนการ รวมทั้งสร้างแนวทางป้องกันและแก้ไขปัญหาในบริบทสังคมไทย

คำถามการวิจัย

1. เยาวชนที่มีประสบการณ์ถูกรังแกผ่านโลกไซเบอร์มีมุมมองต่อการรังแกผ่านโลกไซเบอร์อย่างไร
2. ประสบการณ์การรังแกผ่านโลกไซเบอร์ที่เกิดขึ้นมีคุณค่าและบทเรียนต่อชีวิตของเยาวชนอย่างไร
3. กระบวนการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ รวมทั้งเงื่อนไขที่เกี่ยวข้องเป็นอย่างไร
4. แนวทางป้องกันและแก้ไขปัญหาการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ควรเป็นอย่างไร

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อทำความเข้าใจมุมมองของเยาวชนผู้ถูกรังแกผ่านโลกไซเบอร์ต่อการรังแกผ่านโลกไซเบอร์
2. เพื่อทำความเข้าใจคุณค่าและบทเรียนจากประสบการณ์การรังแกผ่านโลกไซเบอร์ของเยาวชน
3. เพื่อศึกษากระบวนการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ รวมทั้งเงื่อนไขที่เกี่ยวข้อง
4. เพื่อค้นหาแนวทางป้องกันและแก้ไขปัญหาการรังแกผ่านโลกไซเบอร์

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ด้วยระเบียบวิธีเชิงคุณภาพแบบพหุกรณีศึกษา ประโยชน์ที่จะเกิดขึ้นแบ่งเป็น 2 ประการ ได้แก่ ด้านความรู้ทางวิชาการ ด้านการประยุกต์ใช้

ด้านความรู้ทางวิชาการ งานวิจัยครั้งนี้จะทำให้เข้าใจมุมมองต่อการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ของเยาวชนที่เคยมีประสบการณ์ตรง ซึ่งเป็นมุมมองจากเยาวชนที่เคยประสบเหตุการณ์มาแล้ว ที่อาจแตกต่างจากนักวิชาการ คนทั่วไป หรือเยาวชนที่ไม่เคยเจอเหตุการณ์มาก่อนเพราะเป็นผู้เกี่ยวข้องหรือได้รับผลกระทบทางตรง ทำให้ทราบว่าเยาวชนเหล่านั้นมองความรุนแรงนี้อย่างไร นอกจากนี้ข้อค้นพบจากงานวิจัยยังทำให้เข้าใจคุณค่าและบทเรียนของประสบการณ์รังแกผ่านโลกไซเบอร์ที่มีต่อชีวิตของเยาวชน ทราบถึงกระบวนการรังแกผ่านโลกไซเบอร์และเงื่อนไขที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ เห็นภาพปรากฏการณ์เชิงพลวัต ทำให้เกิดความเข้าใจการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ในเชิงกว้างและเชิงลึก

ด้านการประยุกต์ใช้ ความรู้ที่เกิดจากประสบการณ์จริงของเยาวชนที่เผชิญกับปัญหามาแล้ว ในแง่ของมุมมองต่อการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ คุณค่าและบทเรียนจากประสบการณ์ ทำให้ครอบครัว ครู และสังคมเข้าใจเยาวชนมากขึ้นและสามารถนำไปใช้เป็นแนวทางการปรับเปลี่ยนวิถีคิดของเยาวชนที่อาจไม่เหมาะสมให้กลายเป็นการใช้สื่ออย่างสร้างสรรค์หรือเฝ้าระวังอย่างตรงจุด ซึ่งงานวิจัยครั้งนี้ไม่ได้เพียงต้องการทราบมุมมองของเยาวชนเท่านั้น แต่ต้องเข้าใจที่มาของความคิดและประสบการณ์ชีวิตที่ส่งผลต่อมุมมองเกี่ยวกับการรังแกผ่านโลกไซเบอร์และคุณค่าและบทเรียนจากประสบการณ์ถูกรังแกผ่านโลกไซเบอร์ด้วย ส่วนการทราบกระบวนการรังแกผ่านโลกไซเบอร์สามารถชี้ให้เห็นกลไกการเกิดขึ้นของเหตุการณ์ตามลำดับ เมื่อประกอบกับการทำความเข้าใจสาเหตุและเงื่อนไขที่เกี่ยวข้องก็จะช่วยให้ครอบครัว ครู และหน่วยงานที่เกี่ยวข้องนำไปเป็นแนวทางตัดสินใจได้ว่าจะช่วยเหลือเยาวชนในแต่ละขั้นตอนหรือบริบทต่างๆได้อย่างไร นอกจากนี้ ผลการค้นหานโยบายป้องกันแก้ไขปัญหาคจากผู้เชี่ยวชาญ ก็จะนำไปสู่แนวทางปฏิบัติเพื่อป้องกันและแก้ไขปัญหการรังแกผ่านโลกไซเบอร์อย่างเป็นรูปธรรมมากขึ้น โดยเป็นแนวทางในระดับครอบครัว โรงเรียน และสังคม

ขอบเขตของการวิจัย

ขอบเขตของการวิจัยในครั้งนี้แบ่งออกเป็น 3 ด้าน ได้แก่ ด้านระเบียบวิธีวิจัย ด้านเนื้อหา และด้านผู้ให้ข้อมูล ดังต่อไปนี้

ขอบเขตด้านระเบียบวิธีการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ใช้ระเบียบวิธีการวิจัยเชิงคุณภาพแบบพหุกรณีศึกษา (Multiple case studies) โดยใช้วิธีการเก็บข้อมูลด้วยการสัมภาษณ์เชิงลึก(In depth interview) เพื่อศึกษามุมมองต่อการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ของเยาวชนที่มีประสบการณ์ตรง ศึกษาคุณค่าและบทเรียนจากประสบการณ์ของเยาวชน กระบวนการรังแกผ่านโลกไซเบอร์และเงื่อนไขที่เกี่ยวข้อง โดยนำหลักการศึกษาชาติพันธุ์วรรณนาในโลกไซเบอร์ (Cyber ethnography) มาเสริมการวิเคราะห์กระบวนการรังแกผ่านโลกไซเบอร์

และเงื่อนไขที่เกี่ยวข้อง แล้วนำข้อค้นพบในประเด็นเหล่านั้นมาเสนอต่อนักวิชาการผู้เชี่ยวชาญด้านการรังแกผ่านโลกโซเชียล เพื่อหาแนวทางการกำหนดนโยบายป้องกันและแก้ไขปัญหาการรังแกผ่านโลกโซเชียลในบริบทสังคมไทย

ขอบเขตด้านเนื้อหา

การวิจัยในครั้งนี้ศึกษาการรังแกผ่านโลกโซเชียล โดยแบ่งเนื้อหาออกเป็น 4 ประเด็น ตามวัตถุประสงค์การวิจัย ดังนี้

1. การศึกษามุมมองของเยาวชนต่อการรังแกผ่านโลกโซเชียลเป็นการทำความเข้าใจการรังแกผ่านโลกโซเชียลผ่านสายตาของเยาวชนผู้รังแกหรือถูกรังแกเป็นศูนย์กลาง ที่แสดงทัศนะและโลกทัศน์ว่าสำหรับพวกเขาแล้วการรังแกผ่านโลกโซเชียลคืออะไร เป็นอย่างไร และตัดสินอย่างไรว่าเป็นการรังแกผ่านโลกโซเชียล หรือไม่ใช้การรังแกผ่านโลกโซเชียล

2. การศึกษาคุณค่าและบทเรียนที่ได้รับจากประสบการณ์ถูกรังแกผ่านโลกโซเชียลของเยาวชนเป็นการทำความเข้าใจว่าประสบการณ์การรังแกผ่านโลกโซเชียลที่เยาวชนเคยประสบมานั้นมีความหมายต่อชีวิตของตนอย่างไรบ้าง ความหมายในที่นี้เป็นการสะท้อนคุณค่าหรือบทเรียนจากปัญหาเดียวกันแต่มีความหลากหลายตามประสบการณ์

3. การศึกษากระบวนการรังแกผ่านโลกโซเชียลและเงื่อนไขที่เกี่ยวข้องเป็นการศึกษาการรังแกผ่านโลกโซเชียลตามลำดับขั้นตอน ตั้งแต่ก่อนเกิดเหตุการณ์ (ช่วงก่อนการลงมือรังแกหรือถูกรังแก แต่มีเหตุการณ์เชื่อมโยงกับการรังแกผ่านโลกโซเชียล) ระหว่างเกิดเหตุการณ์ (ช่วงที่มีการลงมือปรากฏขึ้นผ่านมือถือหรืออินเทอร์เน็ต) และหลังเกิดเหตุการณ์ (หลังเหตุการณ์คลี่คลาย ได้รับการแก้ปัญหาหรืออาจสิ้นสุดตามการรับรู้ของเยาวชน) โดยบรรยายรายละเอียดของปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นตามลำดับและสรุปออกมาเป็นกระบวนการ รวมทั้งทำการศึกษาว่าสาเหตุใดบ้างที่ทำให้เกิดเหตุการณ์ และเงื่อนไขใดบ้างที่เป็นบริบทส่งเสริมหรือขัดขวางการเกิดขึ้นของเหตุการณ์ โดยเฉพาะบริบททางสังคม วัฒนธรรม โดยพิจารณาครอบคลุมองค์ประกอบด้านบุคคล การกระทำ สถานที่ ช่องทางการสื่อสาร เวลา และบริบท

4. การศึกษาแนวทางป้องกันและแก้ไขปัญหาการรังแกผ่านโลกโซเชียลในระดับครอบครัว โรงเรียน และสังคม เป็นการค้นหาแนวทางที่จะช่วยกำหนดทิศทางป้องกันและแก้ไขปัญหาดังกล่าวอย่างชัดเจนและตรงจุด โดยอาศัยเนื้อหา 3 ข้อที่ผ่านมาเสนอผู้เชี่ยวชาญเพื่อทำการสัมภาษณ์ ซึ่งสาเหตุที่เน้นระดับครอบครัว โรงเรียน และสังคม เนื่องจาก ข้อค้นพบจากงานวิจัยในครั้งนี้เป็นข้อมูลจากเยาวชนระดับบุคคล เชื่อมโยงกับสังคมรอบตัวเยาวชน โดยเฉพาะครอบครัวและโรงเรียน รวมไปถึงระบบสังคมที่เกี่ยวข้อง ดังนั้น การนำข้อค้นพบไปโยงกับแนวทางระดับดังกล่าวจึงมีความเหมาะสมกับระดับของข้อมูลและทำให้สามารถขับเคลื่อนให้เกิดผลต่อเยาวชนได้โดยตรง

การวิจัยครั้งนี้กำหนดขอบเขตในการศึกษาการรังแกผ่านโลกโซเชียลครอบคลุมทุกประเภท เพื่อให้เข้าใจการรังแกผ่านโลกโซเชียลในภาพรวมอย่างหลากหลาย เห็นจุดร่วมและจุดต่าง แต่ถึงแม้ผู้วิจัยจะกำหนดขอบเขตการศึกษาการรังแกผ่านโลกโซเชียลให้ครอบคลุมหลายประเภท ในทางปฏิบัติแล้วอาจมีข้อจำกัดที่ทำให้ศึกษาได้เฉพาะบางประเภทเท่านั้น ขึ้นอยู่กับประเภทการรังแกผ่านโลกโซเชียลที่สำรวจพบในพื้นที่ การรังแกผ่านโลกโซเชียลบางประเภทอาจพบได้น้อยในประเทศไทยเมื่อเทียบกับต่างประเทศที่เป็นต้นแบบในการจัดประเภทการรังแกผ่านโลกโซเชียล อย่างไรก็ตามผู้วิจัยได้

ดำเนินการเก็บรวบรวมการรังแกผ่านโลกโซเชียลให้หลากหลายมากที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้ ด้วยการเพิ่มโอกาสการเข้าถึงผู้ให้ข้อมูลหลักที่เคยมีประสบการณ์ถูกรังแกผ่านโลกโซเชียลในประเภทต่างๆ จากแบบสำรวจที่สามารถกระจายไปยังกลุ่มเป้าหมายอย่างครอบคลุม และใช้วิธีการแนะนำผู้ให้ข้อมูลจากนักวิจัยหรือหน่วยงานที่เป็นเครือข่ายสร้างความตระหนักเรื่องการรังแกผ่านโลกโซเชียล

ขอบเขตด้านผู้ให้ข้อมูล

การวิจัยในครั้งนี้แบ่งผู้ให้ข้อมูลออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่ ผู้ให้ข้อมูลหลัก (Key informants) และผู้ให้ข้อมูลรอง โดยผู้ให้ข้อมูลหลัก (Key informants) ได้แก่ เยาวชนไทยอายุระหว่าง 19 – 24 ปี ทั้งชายและหญิง ที่มีประสบการณ์ตรงในการเป็นผู้ถูกรังแกผ่านโลกโซเชียลผ่านช่องทางคอมพิวเตอร์ประเภทต่างๆ มือถือ หรืออุปกรณ์การสื่อสารอื่นๆ ที่สามารถเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตได้ จำนวน 8 คน ทั้งนี้ผู้ให้ข้อมูลหลักต้องเคยถูกรังแกผ่านโลกโซเชียลมากกว่า 1 ครั้งต่อเหตุการณ์ หรืออย่างน้อย 1 ครั้งหากเป็นเหตุการณ์ที่ส่งผลกระทบต่อสภาพจิตใจ สังคม และการดำเนินชีวิตของผู้ถูกรังแก เช่น ไม่สามารถใช้ชีวิตประจำวันได้อย่างปกติ นอนไม่หลับ เครียดเรื้อรัง แยกตัว ถูกดูหมิ่นประณามจากสังคม ขาดเรียนบ่อย เป็นต้น

นอกจากนี้ งานวิจัยนี้ได้เก็บข้อมูลจากผู้ให้ข้อมูลรองเพื่อเสริมข้อมูลที่ได้จากผู้ให้ข้อมูลหลักในบางแง่มุมให้สมบูรณ์ขึ้นและเพื่อตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลซึ่งเป็นบุคคลรอบข้างเยาวชน ได้แก่ คนในครอบครัว เพื่อน ที่ทราบเรื่องการถูกรังแกผ่านโลกโซเชียลของเยาวชน รวมทั้งเก็บข้อมูลกับนักวิชาการหรือผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับการรังแกผ่านโลกโซเชียลเพื่อหาแนวทางป้องกันและแก้ไขปัญหา

นิยามศัพท์เฉพาะ

การรังแกผ่านโลกโซเชียล หมายถึง พฤติกรรมความรุนแรงระหว่างเยาวชนผ่านช่องทางคอมพิวเตอร์ประเภทต่างๆ มือถือ หรือเครื่องมือสื่อสารอื่นๆ ที่สามารถเชื่อมต่อเครือข่ายอินเทอร์เน็ต โดยต้องเข้าข่ายลักษณะ 3 ประการ คือ 1) ผู้กระทำมีเจตนาในการกระทำของตน โดยจงใจทำให้ผู้ถูกกระทำได้รับผลกระทบทางจิตใจ สังคม หรือชีวิตด้านต่างๆ 2) ผู้ถูกกระทำได้รับผลกระทบจากการกระทำนั้น เช่น เครียด อับอาย เจ็บปวด เสียชื่อเสียง ถูกกลั่นแกล้งหรือถูกดูหมิ่น หรืออื่นๆ 3) การรังแกเกิดขึ้นซ้ำมากกว่า 1 ครั้งต่อเหตุการณ์ใดๆ หรืออย่างน้อย 1 ครั้งหากเป็นเหตุการณ์ที่ส่งผลกระทบต่อสภาพจิตใจ สังคม และการดำเนินชีวิตผู้ถูกกระทำ โดยที่บุคคลคนหนึ่งสามารถเป็นได้ทั้งผู้รังแกและผู้ถูกรังแกในเหตุการณ์ครั้งเดียวกัน และเป็นได้ทั้งผู้รังแกและถูกรังแกภายในคนเดียวกันแต่ต่างเหตุการณ์

สำหรับการแบ่งประเภทของการรังแกผ่านโลกโซเชียล แบ่งออกเป็น 9 ประเภท โดยอ้างอิงจากโควาลสกี ลิมเบอร์ และอาเกทตัน (Kowalski; Limber; & Agatston. 2008) เป็นหลัก และเพิ่มการเผยแพร่ภาพอนาจารของผู้อื่น (Sexting) เพิ่มเติม ดังต่อไปนี้

1. Flaming การโจมตีกันด้วยข้อความที่รุนแรงหรือหยาบคาย
2. Harassment การก่อกวนคุกคาม
3. Outgoing and Trickery การเผยแพร่ข้อมูลส่วนตัวหรือความลับของผู้อื่น
4. Denigration การเผยแพร่ข้อมูลเท็จทำให้ผู้อื่นเสียหาย อับอาย ถูกดูหมิ่นเกลียดชัง

5. Impersonation การสวมรอยตัวตนผู้อื่นเพื่อไปสร้างความเสียหาย
6. Cyberstalking การติดตามข่มขู่ผู้อื่นซ้ำๆอย่างจริงจังและรุนแรง
7. Exclusion or ostracism การลบ บล็อก ขัดขวางผู้อื่นจากกลุ่มสังคมออนไลน์
8. Happy Slapping การทำร้ายร่างกายผู้อื่นแล้วเผยแพร่สาธารณะ
9. Sexting การเผยแพร่ภาพอนาจารของผู้อื่น

เยาวชนเจนเนอเรชั่นแซต หมายถึง เยาวชนไทยที่มีอายุ 15-24 ปี ทั้งชายและหญิง โดยคำว่าเยาวชนอ้างอิงจากเกณฑ์ขององค์การอนามัยโลก และ องค์การสหประชาชาติ กำหนดให้เยาวชนคือบุคคลอายุ 15-24 ปี (United Nation. 2017) รวมกับการอ้างอิงบุคคลเจนเนอเรชั่นแซตจาก อุมารณ ภัทรวาณิช (2557) และ The Center for Generational Kinetics (2016) ที่ระบุว่าคือบุคคลที่เกิดในปี พ.ศ. 2539 (ค.ศ. 1996) เป็นต้นไป ซึ่งอายุมากที่สุด ณ พ.ศ. 2561 คือ 21 ปี ซึ่งงานวิจัยชิ้นนี้ได้นิยามเจนเนอเรชั่น Z ในเชิงพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ด้วย ดังนั้น หากอายุมากกว่า 21 ปี แต่ไม่เกิน 24 ปี และมีพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีในโลกออนไลน์ที่เข้มข้น ใช้ชีวิตส่วนหนึ่งในพื้นที่ดังกล่าวอย่างสม่ำเสมอ ก็จะถูกพิจารณาว่ามีความเป็นเยาวชนเจนเนอเรชั่น Z

มิติทางสังคมวัฒนธรรม หมายถึง กรอบแนวคิดด้านสังคมและวัฒนธรรมระดับจุลภาคถึงมหภาคที่เกี่ยวข้องกับการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ เช่น ครอบครัว เพื่อน โรงเรียน กฎหมายและนโยบาย สื่อและเทคโนโลยี ความเชื่อ ค่านิยม วัฒนธรรม และอื่นๆ

มุมมองต่อการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ หมายถึง ทศนะเกี่ยวกับการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ในด้านการให้ความหมาย การให้คุณค่า ความคิดและความรู้สึกที่เกี่ยวข้องกับปรากฏการณ์ดังกล่าว ซึ่งสะท้อนมโนทัศน์ ความคิด และความเข้าใจของเยาวชนที่มีต่อการรังแกผ่านโลกไซเบอร์

คุณค่าและบทเรียน หมายถึง คุณค่าและบทเรียนที่เกิดจากประสบการณ์รังแกผ่านโลกไซเบอร์ ซึ่งเป็นการตีความตามอัตวิสัยตามประสบการณ์ที่ถูกรังแกผ่านโลกไซเบอร์ ว่ามีผลต่อการเปลี่ยนแปลงความคิด ความรู้สึก ชีวิตด้านต่างๆหรือชีวิตในภาพรวมอย่างไร โดยเป็นความหมายในระดับตัวตนของแต่ละคน

กระบวนการการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ หมายถึง การเกิดขึ้นของพฤติกรรมความรุนแรงระหว่างเยาวชนผ่านช่องทางคอมพิวเตอร์ประเภทต่างๆ มือถือ หรือเครื่องมือสื่อสารอื่นๆที่สามารถเชื่อมต่อเครือข่ายอินเทอร์เน็ต โดยเป็นไปตามเงื่อนไข 3 ข้อและประเภทการรังแก 9 ประเภทของนิยามศัพท์ของการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ ถูกนำเสนอตามลำดับขั้นตอนต่อเนื่องจากจุดเริ่มต้นจนถึงจุดสิ้นสุดหรือตามธรรมชาติของปรากฏการณ์ ประกอบด้วยบุคคล การกระทำ สถานที่ ช่องทางสื่อสาร เวลาและบริบทที่เกี่ยวข้อง หมายถึงรวมถึงรายละเอียดที่เกี่ยวข้องก่อนเกิดเหตุการณ์และหลังการสิ้นสุดของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นตามประสบการณ์ของบุคคล ซึ่งจุดสิ้นสุดของกระบวนการเป็นเพียงการจำกัดขอบเขตตามประสบการณ์ชีวิตของกรณีศึกษาในระหว่างช่วงการวิจัย ไม่ได้หมายความว่าถึงการสิ้นสุดที่แท้จริงของการรังแกผ่านโลกไซเบอร์

สาเหตุและเงื่อนไขที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ หมายถึง สาเหตุที่ทำให้การรังแกผ่านโลกไซเบอร์เกิดขึ้นและดำเนินไปในแต่ละลำดับขั้นตอน และเงื่อนไขที่ส่งเสริมหรือขัดขวางการเกิดขึ้นและดำเนินไปของการรังแกผ่านโลกไซเบอร์แต่ละลำดับขั้นตอนของกระบวนการ

แนวทางป้องกันและแก้ไขการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ หมายถึง แนวทางโดยกว้างที่ส่งเสริมการป้องกันและแก้ไขปัญหาการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ในระดับครอบครัว โรงเรียน และสังคม

ภายใต้บริบทสังคมไทย ประกอบด้วย ประเด็นสำคัญเกี่ยวกับปัญหาการรังแกผ่านโลกโซเชียลที่ต้องป้องกันและแก้ไข ซึ่งอ้างอิงมาจากข้อค้นพบจากงานวิจัยในครั้งนี้ โดยกลุ่มเป้าหมายที่สามารถนำแนวทางนี้ไปสร้างนโยบายคือ ครอบครัว ผู้บริหารสถานศึกษาและครูในโรงเรียน หน่วยงานที่เกี่ยวข้องในสังคม ส่วนผู้ได้รับผลประโยชน์จากการนำแนวทางไปกำหนดนโยบายเพื่อการปฏิบัติคือเยาวชนไทย



บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ในเชิงลึกและเชิงกว้าง โดยมีวัตถุประสงค์การวิจัย 4 ประการ ได้แก่ 1) เพื่อทำความเข้าใจมุมมองของเยาวชนที่ถูกรังแกผ่านโลกไซเบอร์ต่อการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ 2) เพื่อทำความเข้าใจคุณค่าและบทเรียนของประสบการณ์การรังแกผ่านโลกไซเบอร์ที่มีต่อชีวิตของเยาวชน 3) เพื่อศึกษากระบวนการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ รวมทั้งเงื่อนไขที่เกี่ยวข้อง และ 4) เพื่อค้นหาแนวทางป้องกันและแก้ไขปัญหาการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ โดยได้มีการทบทวนแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังต่อไปนี้

ส่วนที่ 1 การรังแกผ่านโลกไซเบอร์ (Cyber bullying)

ส่วนที่ 2 แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการรังแกผ่านโลกไซเบอร์

ทฤษฎีปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์ (Symbolic interaction)

ทฤษฎีสัญญะวิทยา (Semiology)

วัฒนธรรมไซเบอร์ (Cyber culture)

ทฤษฎีนิเวศวิทยา (Bioecological model)

ทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคม (Social cognitive theory)

ทุนทางจิตวิทยาเชิงบวก (Positive psychological capital)

แนวคิดความฉลาดทางดิจิทัล (Digital Intelligence or DQ)

ส่วนที่ 3 ระเบียบวิธีวิจัย

วิธีการวิจัยแบบกรณีศึกษา (Case study)

ระเบียบวิธีวิจัยแบบชาติพันธุ์วรรณาโลกไซเบอร์ (Cyber ethnography)

ส่วนที่ 4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการรังแกผ่านโลกไซเบอร์

ส่วนที่ 5 กรอบแนวคิดในการวิจัย

ส่วนที่ 1 การรังแกผ่านโลกไซเบอร์ (Cyber bullying)

อินเทอร์เน็ตเป็นนวัตกรรมทางเทคโนโลยีที่เปลี่ยนโฉมหน้าการปฏิสัมพันธ์ของมนุษย์ ซึ่งถือว่าเป็นความก้าวหน้าของมนุษยชาติ แต่ก็ยังเป็นช่องทางที่ทำให้ของการล่วงละเมิด ความรุนแรงแพร่กระจายมากขึ้นเช่นกัน และการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ก็เป็นหนึ่งในปัญหาที่ตามมาจากการพัฒนาเทคโนโลยี ซึ่งเปลี่ยนรูปแบบมาจากการรังแกโดยทั่วไป (Donegan. 2012)

ความหมายของการรังแกผ่านโลกไซเบอร์

คำว่า Cyber bullying ปรากฏครั้งแรกเมื่อใดไม่แน่ชัด แต่ส่วนใหญ่กล่าวกันว่าบิล เบลเซย์ (Bill Belsey) คือผู้ที่นิยามการรังแกผ่านโลกไซเบอร์อย่างเป็นทางการขึ้นเป็นครั้งแรก (Beuman.

2013) โดยให้ความหมายไว้ว่าการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ หมายถึง การที่คนหรือกลุ่มคนใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ (ICT: Information and Communication Technology) ทำร้ายผู้อื่นโดยเจตนาหรือสนับสนุนให้เกิดขึ้น โดยอาจมีการกระทำซ้ำหลายครั้ง (Belsey. 2003) ซึ่งสอดคล้องกับนิยามของนักวิชาการที่ใช้อย่างแพร่หลายในเวลาต่อมา คือหมายถึงการที่คนหรือกลุ่มคนแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวโดยเจตนาใช้การติดต่อสื่อสารทางอิเล็กทรอนิกส์ทำร้ายเหยื่อที่ป้องกันตัวเองได้ยาก โดยกระทำอย่างต่อเนื่องและซ้ำหลายครั้ง (Smith; et al. 2008) หรือ การจงใจทำให้ผู้อื่นเจ็บปวด เป็นทุกข์โดยใช้คอมพิวเตอร์ มือถือ และเครื่องมืออิเล็กทรอนิกส์ต่างๆ โดยกระทำซ้ำหลายครั้งและทำให้ผู้ถูกกระทำได้รับความทุกข์ทรมาน (Patchin; &Hinduja. 2009)

ส่วนความหมายของการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ในความหมายของเยาวชนทั้งที่เคยมีประสบการณ์เกี่ยวกับการรังแกดังกล่าวและเยาวชนทั่วไปที่ไม่เคยมีประสบการณ์ มักให้ความหมายเชิงพฤติกรรมความรุนแรงที่ทำต่อกันทางอินเทอร์เน็ต มือถือ หรืออุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์อื่นๆ ดังเช่นการศึกษาของโควาลสกีและลิมเบอร์ (Kowalski; & Limber. 2007) พบว่าเยาวชนทั่วไปให้ความหมายของการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ว่าเป็นการใช้อินเทอร์เน็ตหรือเทคโนโลยีดิจิทัล เช่น มือถือ หรืออุปกรณ์ดิจิทัลอื่นๆ เพื่อจงใจทำร้ายหรือข่มขู่ผู้อื่น ส่วนแพทชินและฮินดูจา (Patchin; &Hinduja. 2012) พบว่าเยาวชนที่เคยมีประสบการณ์เกี่ยวกับการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ หรือเคยมีส่วนร่วมในเหตุการณ์ให้ความหมายต่อการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ว่าเป็นพฤติกรรมใดก็ตามที่มีการข่มขู่ ทำให้เจ็บปวดหรือล้อเลียนผู้อื่นซ้ำๆ ผ่านช่องทางออนไลน์ มือถือ หรืออุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์อื่นๆ หลายรูปแบบ

ส่วนการจะตัดสินว่าเป็นการรังแกผ่านโลกไซเบอร์หรือไม่มักขึ้นอยู่กับเงื่อนไข 4 ประการ (Patchin; &Hinduja. 2009, 2012) คือ

- 1) พฤติกรรมนั้นเกิดขึ้นโดยเจตนา ตั้งใจให้เกิดขึ้น ไม่ใช่เป็นเพียงความบังเอิญหรืออุบัติเหตุ
- 2) พฤติกรรมนั้นเกิดขึ้นซ้ำมากกว่า 1 ครั้ง เงื่อนไขในข้อนี้มาจากการนิยามการรังแกทั่วไป (Bullying) แต่เป็นเงื่อนไขที่นักวิชาการเห็นต่างกันว่าควรมีหรือไม่ และสำหรับการกระทำซ้ำแบ่งได้ 2 ลักษณะคือ ผู้รังแกลงมือทำซ้ำหลายครั้ง หรือผู้รังแกทำเพียงครั้งเดียวแต่ผู้ถูกรังแกเสมือนถูกรังแกซ้ำหลายครั้ง เพราะเนื้อหาในโลกไซเบอร์ผ่านการเผยแพร่และทำซ้ำซึ่งทำร้ายผู้ถูกรังแกไม่จบ เช่น การส่งต่อ การโพสต์ภาพออนไลน์ที่มีหลักฐานคงอยู่อีกยาวนาน หรือการดาวน์โหลดไฟล์เพื่อดัดแปลงแก้ไข แล้วอัพโหลดขึ้นอีกครั้ง
- 3) ผู้ถูกรังแกได้รับความทุกข์ ความเจ็บปวด เกิดผลกระทบต่องิตใจ อารมณ์ สังคม หรือด้านอื่นๆ และ
- 4) เป็นการใช้อินเทอร์เน็ตหรือเทคโนโลยีการสื่อสารของเครื่องมืออิเล็กทรอนิกส์ เช่น คอมพิวเตอร์ มือถือ เทปแลตฯลฯ เพื่อรังแกคนอื่น

อย่างไรก็ตาม ความหมายของการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ไม่มีนิยามที่ตายตัว (Li; Smith; & Cross. 2012) ส่วนใหญ่การรังแกผ่านโลกไซเบอร์มักมีเงื่อนไขที่สำคัญ 3 ประการที่นักวิชาการเห็นตรงกันคือ 1) การมีเจตนาทำร้ายผู้อื่น 2) กระทำผ่านช่องทางเทคโนโลยีการสื่อสาร 3) ผู้ถูกกระทำได้รับความเจ็บปวด ทุกข์ทรมาน หรือผลกระทบอื่นๆ จากความรุนแรงนั้น ส่วนเงื่อนไขอื่นๆ ที่มักเป็นเกณฑ์พิจารณาว่าเป็นการรังแกผ่านโลกไซเบอร์คือ พฤติกรรมนั้นเกิดขึ้นซ้ำมากกว่า 1 ครั้ง และ ผู้รังแกมีอำนาจเหนือกว่าผู้ถูกรังแก แต่จากการทบทวนพบว่าเงื่อนไขทั้งสองประการนี้มีเป็นประเด็นที่นักวิชาการเห็นไม่พ้องกันอยู่ เช่น การรังแกผ่านโลกไซเบอร์อาจเกิดขึ้นเพียงครั้งเดียว แต่มีผลต่อเนื่อง

ยาวนานต่อผู้ถูกรังแกก็ควรนับว่าเป็นการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ หรือ ผู้รังแกอาจไม่มีอำนาจเหนือกว่าผู้รังแกแต่เป็นใครก็ได้ที่หลบซ่อนตัวเองในโลกไซเบอร์แล้วลักลอบทำร้ายผู้อื่น

ดังนั้น ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยจะให้ความหมายการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ตามการให้ความหมายของนักวิชาการที่มีการใช้อย่างแพร่หลายและรวมเงื่อนไข 3 ข้อ ซึ่งเป็นเกณฑ์พื้นฐานของการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ไว้ด้วยกัน คือหมายถึง พฤติกรรมความรุนแรงโดยเจตนาของเยาวชนผ่านช่องทางอินเทอร์เน็ตหรือเครื่องมือสื่อสารทางอิเล็กทรอนิกส์ ทำให้ผู้ถูกรังแกเกิดความเครียด อับอาย เจ็บปวด เสียชื่อเสียง ถูกกลั่นแกล้งหรือความเสียหายส่วนตัว หรือได้รับผลกระทบอื่นๆ โดยเกิดขึ้นซ้ำมากกว่า 1 ครั้ง ต่อเหตุการณ์ใดเหตุการณ์หนึ่ง หรือเกิดขึ้นครั้งเดียวแต่ส่งผลกระทบต่อสภาพจิตใจ สังคม และการดำเนินชีวิตของผู้ถูกรังแก

ลักษณะการรังแกผ่านโลกไซเบอร์

การรังแกผ่านโลกไซเบอร์เกิดขึ้นได้ผ่านหลากหลายช่องทาง ไม่ว่าจะเป็นในโลกอินเทอร์เน็ตหรืออุปกรณ์การสื่อสารต่างๆ เช่น เว็บไซต์ อีเมล การแชท เว็บบล็อก ข้อความโต้ตอบแบบทันที การส่งรูป ข้อความและวิดีโอจากมือถือ ฯลฯ ทำให้มีลักษณะสำคัญที่แตกต่างจากการรังแกโดยทั่วไปดังนี้ (Patchin; &Hinduja. 2009)

1. การไร้ตัวตน หรือ ตัวตนปลอม

ด้วยเทคโนโลยีการสื่อสารในโลกไซเบอร์ที่สามารถหลบซ่อน ปลอมแปลงตัวตนได้ง่าย จึงถูกใช้เป็นเครื่องมือในการรังแกผู้อื่น ผู้รังแกอาจรู้สึกเป็นอิสระจากแรงกดดันจากสังคมในโลกจริง จิตสำนึกทางจริยธรรมที่สังคมคาดหวัง และไม่ถูกตรวจสอบพบอัตลักษณ์ได้ง่ายเหมือนการกระทำในโลกจริง อย่างไรก็ตาม การไร้ตัวตนในโลกไซเบอร์นั้นไม่อาจปราศจากตัวตนได้โดยสมบูรณ์ เนื่องจากยังมีร่องรอยและหลักฐานส่วนหนึ่งที่สามารถแกะรอยได้ เช่น Internet protocol address (IP address) หรือ Digital footprint (การทิ้งรอยเท้าทางดิจิทัล) ไว้ในโลกอินเทอร์เน็ต ซึ่งก็ต้องการตรวจสอบอย่างละเอียดต่อไป

2. การขาดความยับยั้งชั่งใจ

เมื่อในโลกไซเบอร์นั้นง่ายต่อการหลบซ่อนตัวตน ประกอบกับการไม่เห็นผลกระทบต่อที่รุนแรง ผู้ถูกรังแกได้อย่างชัดเจนในทันทีทันใดเหมือนการกระทำในโลกจริง จึงทำให้ผู้รังแกขาดความยับยั้งชั่งใจและความอดกลั้นต่อการควบคุมความต้องการหรือความรู้สึกของตนเอง

3. การขาดผู้ควบคุมดูแล

ผู้ควบคุมดูแลในโลกออนไลน์ เช่น ผู้ดูแลเว็บไซต์ หรือบอร์ดออนไลน์สาธารณะ ไม่สามารถดูแลได้ทั่วถึงและมีโอกาสน้อยที่จะพบเห็นการรังแกผ่านโลกไซเบอร์โดยตรง หลายครั้งการรังแกผ่านโลกไซเบอร์เกิดขึ้นผ่านช่องทางการสื่อสารส่วนตัว เช่น อีเมล ข้อความในมือถือ โปรแกรมหรือแอปพลิเคชันแชทออนไลน์ที่ครอบครัวและคนนอกยากจะเข้าถึง

4. การแพร่กระจายอย่างรวดเร็ว

ประเด็นสำคัญอย่างหนึ่งที่ทำให้การรังแกผ่านโลกไซเบอร์เป็นปัญหาอย่างมากก็คือ การก่อให้เกิดความเจ็บปวดและอับอายต่อผู้ถูกรังแกจากการแพร่กระจายหลักฐานในวงกว้างให้ลูกตามอย่างรวดเร็ว เช่น การส่งต่อกันไปเรื่อยๆ การเผยแพร่ให้ผู้คนมากมายได้เห็นทันทีจากการโพสต์เพียงแค่ครั้งเดียว เป็นต้น

5. ความเสี่ยงในการตกเป็นเหยื่อที่ไร้ขีดจำกัด

ในยุคที่เยาวชนส่วนใหญ่ใช้มือถือและเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตเช่นนี้ ทุกคนก็ต่างมีความเสี่ยงในการตกเป็นเหยื่อการรังแกผ่านโลกโซเชียล ซึ่งเกิดขึ้นได้ตลอดเวลา ไร้ข้อจำกัดด้านสถานที่และระยะห่างทางกายภาพ ต่างจากการรังแกแบบดั้งเดิม

ประเภทการรังแกผ่านโลกโซเชียล

การรังแกผ่านโลกโซเชียลเป็นปรากฏการณ์ที่มีความหลากหลายอย่างมาก จึงมีการจัดประเภทการรังแกผ่านโลกโซเชียลที่แตกต่างกัน สำหรับการวิจัยในครั้งนี้แบ่งการรังแกผ่านโลกโซเชียลออกเป็น 9 ประเภท โดยพิจารณาแล้วว่ามีครอบคลุมมากที่สุดและเป็นประเภทที่รู้จักกันอย่างแพร่หลาย อ้างอิงจากโควาลสกีและคณะ (Kowalski; et al. 2008) ซึ่งเป็นนักวิชาการกลุ่มแรกๆที่จัดประเภทของการรังแกผ่านโลกโซเชียลอย่างเป็นทางการและเผยแพร่ข้อมูลอย่างต่อเนื่อง โดยผู้วิจัยได้เพิ่ม Sexting หรือ การที่บุคคลถ่ายภาพหรือคลิปวิดีโอเปลือยของตนเพื่อส่งต่อให้คนอื่น แต่ถูกนำไปเผยแพร่ต่อโดยไม่ได้รับอนุญาต เข้าไปด้วย จึงสรุปประเภทการรังแกผ่านโลกโซเชียลได้ดังต่อไปนี้

1. การโจมตีกันด้วยข้อความที่รุนแรงหรือหยาบคาย (Flaming)
2. การก่อกวน คุกคามผู้อื่นอย่างซ้ำๆ (Harassment)
3. การนำข้อมูลส่วนตัว หรือข้อมูลที่เป็นความลับของผู้อื่นไปเผยแพร่ (Outgoing and trickery) เช่น การเผยแพร่คลิปหลุด
4. การเผยแพร่ข้อมูลที่เป็นความเท็จเกี่ยวกับผู้อื่น ส่งผลให้บุคคลนั้นได้รับความเสียหาย เสื่อมเสียชื่อเสียง อับอาย ถูกดูหมิ่นหรือเกลียดชัง (Denigration) เช่น การตัดต่อภาพผู้อื่นให้น่าเกลียดแล้วเผยแพร่หรือส่งต่อในเว็บไซต์
5. การแอบอ้างชื่อหรือตัวตนของผู้ถูกระทำเพื่อให้ร้าย ด่าทอหรือกระทำการประสังค์ร้ายต่อผู้อื่น (Impersonation) เช่น การสร้าง Facebook ที่ปลอมแปลงเป็นผู้อื่นแล้วด่าทอ กลั่นแกล้งบุคคลอื่นๆในโลกออนไลน์เพื่อให้เจ้าของเพจ (Account) ที่แท้จริงถูกเกลียดชัง
6. การติดตามข่มขู่ หรือคุกคามผู้อื่นอย่างซ้ำๆอย่างจริงจังและรุนแรง (Cyberstalking) ซึ่งมีลักษณะคล้ายกับ harassment แต่มีความเข้มข้นรุนแรงกว่า
7. การลบ บล็อก ขัดขวาง หรือปฏิเสธผู้อื่นออกจากกลุ่มสังคมออนไลน์ (Exclusion or ostracism) ทำให้ผู้อื่นกระตือรือร้นจิตใจจากการไม่ได้รับการยอมรับหรือถูกปิดกั้นทางสังคม
8. การทำร้ายร่างกายผู้อื่น เช่น ตบ ตี ต่อย ใช้กำลังลงไม้ลงมือแล้วเผยแพร่คลิปวิดีโอเพื่อความสนุกสนาน อันเป็นผลให้บุคคลนั้นเกิดความอับอาย เสื่อมเสียชื่อเสียง (Happy Slapping)
9. การที่บุคคลถ่ายภาพหรือคลิปวิดีโอเปลือยของตนเพื่อส่งต่อให้คนอื่น แต่ถูกนำไปเผยแพร่ต่อโดยไม่ได้รับอนุญาต (Sexting) ซึ่งคำว่า Sexting มีความหมายกว้างครอบคลุมการใช้มือถือหรืออินเทอร์เน็ตเพื่อส่งข้อความ รูปภาพ หรือคลิปอนาจารในหมู่เยาวชน บางครั้งเป็นการสมัครใจกันเอง แต่หลายครั้งเป็นการรังแก (National Crime Prevention Council. 2017) ซึ่งในงานวิจัยนี้เฉพาะเจาะจงว่าต้องเป็นการส่งต่อข้อมูลเพื่อรังแก ทำให้ผู้ถูกรังแกเสียหาย อับอาย เสื่อมเสียชื่อเสียง ไม่ได้เกิดขึ้นด้วยความเต็มใจ

ผลกระทบจากการรังแกผ่านโลกโซเชียล

การรังแกผ่านโลกโซเชียลไม่ใช่เพียงการคุกคามทางออนไลน์หรือก่อความรุนแรงทางมือถือ หรือเป็น ปัญหาเล็กน้อยที่ส่งผลกระทบน้อยมากเมื่อเทียบกับการทำร้ายร่างกายจากการรังแกแบบดั้งเดิมอย่าง ที่หลายบุคคลเข้าใจ (Patchin; & Hinduja. 2012) จากการศึกษาของเวเบอร์และเพลเฟรย์ Weber; & Pelfrey. (2014) พบว่าเยาวชนที่เป็นเหยื่อของการรังแกผ่านโลกโซเชียล ต่างเขียนบรรยายถึง ผลกระทบทางจิตใจที่ได้รับ ได้แก่ เกิดความหวาดกลัว เช่น เคร่งเครียด ไม่อยากไปโรงเรียน รู้สึกโดด เดี่ยว รู้สึกถูกจ้องจ้องจากเพื่อนในโรงเรียน เสียสมาธิทางการเรียน นอกจากนี้ยังเป็นเหตุให้หวาดกลัวต่อ การโดนทำร้ายร่างกายเพราะการถูกรังแกในโลกโซเชียลทำให้พวกเขารู้สึกเสี่ยงต่อความไม่ปลอดภัย และมีผลเปลี่ยนแปลงต่อชีวิตในด้านอื่นตามมา เช่น สูญเสียตัวตนในโลกออนไลน์ ต้องย้ายโรงเรียน หาเพื่อนกลุ่มใหม่แทนกลุ่มเดิมนักเรียนหลายคนไม่รู้ว่าเป็นผู้รังแก ไม่รู้จุดเริ่มต้นของความรุนแรงนี้ มาจากไหน แต่มันกลับเกิดขึ้นไม่หยุดเป็นวงจรซ้ำซาก นอกจากนี้ จากการศึกษาวิจัยที่ผ่านมาได้ยืนยัน ชัดเจนแล้วว่า การรังแกผ่านโลกโซเชียลนั้นส่งผลกระทบต่อจิตใจ อารมณ์ และคุณภาพชีวิตในโลกจริงทั้งผู้ รังแกและผู้ถูกรังแก เป็นความรุนแรงอย่างหนึ่งเป็นผลมาจากการขาดความสามารถในการจัดการ ปัญหาและความเครียดของวัยรุ่น บางรายถึงขั้นพยายามฆ่าตัวตายเพื่อให้หลุดพ้นจากความเครียด และความทรมานที่ได้รับจากการรังแกผ่านโลกโซเชียล (Patchin; & Hinduja. 2012)

ส่วนที่ 2 แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการรังแกผ่านโลกโซเชียล

ทฤษฎีปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์ (Symbolic interaction)

ทฤษฎีปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์เป็นทฤษฎีที่ใช้มุมมองระดับจุลภาคในการมองสังคม และ สนใจในเรื่องราวชีวิตประจำวันที่มีมนุษย์ได้กระทำโต้ตอบกัน มองว่ามนุษย์มีการติดต่อหรือกระทำ ระหว่างกันโดยอาศัยสัญลักษณ์เป็นสื่อกลางทำให้เกิดความเข้าใจ โดยสัญลักษณ์นั้นต่างจาก สัญลักษณ์ (Sign) ที่มีเพียงความหมายเดียว แต่สัญลักษณ์แต่ละอันมีความหมายได้หลายอย่าง สัตว์มี ความสามารถแค่ใช้สัญลักษณ์ แต่มนุษย์มีความสามารถในการใช้ทั้งสัญลักษณ์และสัญลักษณ์ สัญลักษณ์มีได้หลายแบบ เช่น ภาษา ท่าทาง การกระทำ โดยภาษาเป็นระบบสัญลักษณ์ที่มีความ ซับซ้อน ต้องอาศัยการเรียนรู้และเชี่ยวชาญจึงจะใช้ได้ และอาจผิดพลาดได้เพราะต้องอาศัยการตีความ ตามสถานการณ์ (Context) ในขณะนั้น (สัญญา สัญญาวิวัฒน์. 2551)

หลักการสำคัญของทฤษฎีปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์คือ บุคคลจะใช้ภาษาและสัญลักษณ์ใน การสื่อสารกับผู้อื่น เน้นการตีความในทัศนะของบุคคลและศึกษาว่าคนเรารู้โลกรอบตัวจากมุมมอง เฉพาะของตนอย่างไร ทฤษฎีนี้ให้ความสำคัญกับความหมายเฉพาะบุคคลที่เป็นอัตวิสัยมากกว่ามอง เชิงโครงสร้าง เพราะสนใจว่าการปฏิสัมพันธ์ที่มีความหมายและเกิดขึ้นซ้ำๆ นั้นก่อให้เกิดความเป็น สังคมได้อย่างไร โดยมีแนวคิดที่สำคัญคือ 1) บุคคลจะแสดงออกเช่นไร ขึ้นอยู่กับการให้ความหมายต่อ สิ่งที่กำลังปฏิสัมพันธ์ด้วย 2) การปฏิสัมพันธ์จะเป็นอย่างไรขึ้นอยู่กับการตีความทางสังคมและวัฒนธรรม โดยบุคคลจะให้ความหมายและตีความจากปฏิกิริยาท่าทาง ตัวบุคคล และสถานการณ์ ในแบบเฉพาะ ของตัวเอง 3) การสร้างความหมายนั้นเกิดขึ้นจากการได้ปฏิสัมพันธ์กับบุคคลต่างๆ และสังคมต่างๆ 4) การสร้างความหมายจะเกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องและถูกสร้างขึ้นใหม่ ผ่านกระบวนการตีความระหว่าง การ

ปฏิสัมพันธ์ (Carter; Fuller. 2016; citing Blumer. 1969. *Symbolic Interactionism: Perspective and Method*)

แนวคิดของจอร์จ เฮร์เบิร์ต มีด (George Herbert Mead)

จอร์จ เฮร์เบิร์ต มีด เป็นนักสังคมวิทยาและนักจิตวิทยาสังคมที่สนใจพฤติกรรมเชิงสังคมของมนุษย์ที่เชื่อว่ามนุษย์เป็นผู้กระทำและควบคุมพฤติกรรมของตนเอง มีทัศนะว่ามนุษย์มีกลไกทางความคิดที่แตกต่างจากสัตว์ คือรู้จักวางแผน ปรับพฤติกรรมให้เข้ากับสถานการณ์และเป้าหมายที่วางไว้ และสื่อสารกับผู้อื่นผ่านการใช้สัญลักษณ์ต่างๆ ซึ่งสัญลักษณ์ที่สำคัญที่สุดก็คือ ภาษา ที่มนุษย์รู้จักตีความสิ่งที่ผู้อื่นพูดและได้ตอบ รวมทั้งมีสำนึกว่าผู้อื่นย่อมมีความรู้สึกและความคิดเห็นเป็นของตนเอง มีดีจึงเชื่อว่าบุคคลมีกระบวนการโต้ตอบกับคนอื่นในสังคมที่ต่างคนก็ต่างส่งผ่านความหมายและตีความซึ่งกันและกัน เป็นความหมายที่เปลี่ยนไปตามสถานการณ์และบริบท กลายเป็นการต่อรองความหมายและความสัมพันธ์ในชีวิตประจำวัน หรือกลายเป็นโลกทางสังคม (Social world) ที่โต้ตอบกันผ่านสัญลักษณ์ โดยเฉพาะภาษา มนุษย์ต้องรับรู้ความหมายของสัญลักษณ์ร่วมกันและสวมบทบาทต่างๆ เพื่อกระทำโต้ตอบกัน กล่าวคือ การปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์คือ การกระทำโต้ตอบกันโดยอาศัยกระบวนการทางความคิด ความหมาย และสัญลักษณ์

ส่วนตัวตนที่มนุษย์สร้างขึ้นเกิดขึ้นจากกระบวนการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกับผู้อื่น กล่าวคือ สังคมมีบทบาทในการควบคุมพฤติกรรมของคน ทำให้เกิดตัวตน 2 ส่วน คือ ส่วนที่เป็นความคิดของตนเอง หรือฉันเป็นประธาน (I) และ ส่วนที่เป็นตัวตนตามความคิดของคนอื่น หรือ “ฉันเป็นกรรม” (Me) I เป็นตัวตนที่เป็นประธาน (Subject) เป็นการตอบสนองในฐานะเป็นผู้กระทำต่อกรรม (Object) ส่วนตัวตนที่เป็นกรรมเป็นการที่บุคคลคิดถึงตัวตนของตนเองในฐานะเป็นกรรมในสถานการณ์นั้น (Hewitt. 2000)

ในโลกไซเบอร์ เมื่อคนมีกิจกรรมต่างๆ ในพื้นที่เหล่านั้น ตัวตนในโลกจริงจึงขยายไปในโลกไซเบอร์ด้วย กลายเป็น Cyberself หรือตัวตนในโลกไซเบอร์ซึ่งเกิดจากการปฏิสัมพันธ์ทางสังคม และตัวตนดังกล่าวจะสร้าง I/Me ในโลกเสมือน เช่น เมื่อบุคคลออนไลน์ในเว็บไซต์ I ก็จะทำหน้าที่แสดงสร้างตัวตนต่อคนอื่นในโลกไซเบอร์ ผ่านการเลือกใช้ข้อความ รูปภาพ ข้อมูลดิจิทัลต่างๆ และเมื่อได้รับการตอบสนองจากผู้อื่นในโลกไซเบอร์ ก็จะสะท้อนถึง Me ที่เป็น Cyberme ออกมา กลายเป็นปฏิสัมพันธ์ที่ต่อเนื่องและแสดงบทบาท Cyber “I” และ Cyber “Me” ต่อกันและกันในโลกไซเบอร์ (Robinson. 2007)

แนวคิดของชาร์ล คูลลีย์ (Charles Cooley)

คูลลีย์เป็นนักสังคมวิทยาคนแรกคนหนึ่งที่น่าสนใจเรื่องตัวตน และได้เสนอแนวคิดสำคัญที่รู้จักกันดีว่า “ตัวตนที่เห็นจากกระจกเงา” (Looking-glass self) ซึ่งหมายถึง วิธีที่บุคคลสร้างและดำรงตนผ่านภาพสะท้อนที่เกิดจากการประเมินจากผู้อื่น แนวคิดให้ความสำคัญของอิทธิพลทางสังคมที่กำหนดตัวตนของบุคคล เพราะภาพสะท้อนจากผู้อื่นส่งผลต่อการรับรู้ตนเองของบุคคลหรือตัวตนเกิดขึ้นเพราะอาศัยสายตาผู้อื่นที่จ้องมองมาเป็นเกณฑ์แล้วค่อยปรับเป็นตัวตนของบุคคล

คูลลีย์กล่าวถึงการสร้างแนวคิดเกี่ยวกับตัวตน (Self-idea) ตามประสบการณ์ของบุคคลนั้นว่าเป็นการเฝ้าสังเกตมุมมองของผู้อื่นที่มีต่อตนเองอย่างต่อเนื่อง (Self-monitoring) ซึ่งเป็น

กระบวนการทางจิตสังคมที่มีหลักการ 3 ประการ คือ 1) การจินตนาการถึงภาพลักษณ์ของตนในมุมมองของคนอื่น 2) การจินตนาการว่าผู้อื่นจะตัดสินภาพลักษณ์ดังกล่าวอย่างไร และ 3) การเกิดความรู้สึกเกี่ยวกับตัวตนของตัวเอง (Self-feeling) เช่น ภูมิใจ, อับอาย เป็นต้น ซึ่งเป็นความรู้สึกที่คู่ควรให้มีความสำคัญเป็นหลัก (Scheff. 2003; citing Cooley. 1922. *Human Nature and the Social Order*)

บุคคลจะให้ความสำคัญต่อมุมมองของผู้อื่นไม่เหมือนกัน มีแค่คนบางกลุ่มที่สำคัญต่อการอ้างอิงภาพลักษณ์ (Reference groups) เช่น พ่อแม่, เพื่อน, กลุ่มคนที่มีความสนใจใกล้เคียงกัน, คนต้นแบบที่ใฝ่ฝันอยากจะเป็น อย่างไรก็ตาม คูลลีย์เสนอว่าคนเราไม่ได้เป็นฝ่ายรับรู้ตนจากมุมมองของผู้อื่นอย่างเดียว แต่บางครั้งเป็นฝ่ายควบคุมหรือปรับการรับรู้ของผู้อื่นให้สอดคล้องกับการแสดงออกของตนด้วย (Cushen. 2014) ซึ่งหากเทียบกับตัวตนในโลกไซเบอร์จะพบว่า การสร้างตัวตนในโลกไซเบอร์สามารถสร้างได้อย่างอิสระและหลากหลาย โดยไม่จำเป็นต้องรู้ตัวตนคนที่ปฏิสัมพันธ์ด้วยมาก่อน ทำให้ไม่ต้องอ้างอิงว่าคนอื่นนั้นแต่ละคนชอบหรือไม่ชอบอะไร แต่เราสามารถควบคุมภาพลักษณ์ในโลกไซเบอร์ให้มีอิทธิพลต่อคนอื่นในแบบที่ต้องการได้

หากพิจารณาใช้ตัวตนทั้ง 2 ส่วนในแนวคิดของมีดามองตัวตนของเยาวชนที่เกี่ยวข้องกับการรังแกในโลกไซเบอร์จะมีส่วน I ที่เป็นตัวตนตามความคิดของตนเองและ Me ซึ่งเป็นตัวตนที่ถูกผู้อื่นรอบข้างมองมายังตนเอง เมื่อเกิดเหตุการณ์การรังแกผ่านโลกไซเบอร์ เยาวชนที่เป็นผู้รังแกอาจมีส่วนของ I ที่แสดงอำนาจเหนือกว่าผู้ถูกรังแก และมีส่วนของ Me ที่รับรู้ผ่านโลกไซเบอร์ผ่านการสนับสนุนหรือลงโทษจากคนในโลกไซเบอร์ ส่วนเยาวชนผู้ถูกรังแกที่อาจถูกรังแกในรูปแบบถูกด่าทอ ประจาน ประชาม ใส่ร้าย ทำให้อับอาย ฯลฯ ส่งผลกระทบต่อภาพลักษณ์และตัวตนทางสังคมในสายตาผู้อื่นที่อาจถูกตัดสินผ่านข้อความ ภาพถ่าย คลิปวิดีโอ ยิ่งเรื่องราวการถูกรังแกถูกแพร่กระจายผ่านโลกไซเบอร์มากขึ้นเท่าใด ก็อาจกระทบต่อตัวตน Me ของผู้ถูกรังแกได้มากขึ้นเท่านั้น เช่นเดียวกับแนวคิดเรื่อง Looking-glass self ของคูลลีย์ ที่ตัวตนของผู้ถูกรังแกผ่านโลกไซเบอร์อาจได้รับผลกระทบจากมุมมองและการตอบสนองของผู้อื่นที่สะท้อนมายังตนเอง ไม่ว่าจะเป็นคนรอบข้าง หรือคนที่ไม่รู้จักในโลกไซเบอร์แต่เป็นผู้รับรู้เหตุการณ์และอาจแสดงปฏิกิริยาการตอบสนองบางอย่างในทางลบ เช่น การร่วมประชาม การติตรา การมองเป็นเรื่องตลกสนุกสนาน หรือในทางบวกเช่น การให้กำลังใจ สนับสนุน อาจนำไปสู่การก่อเกิดตัวตนที่เห็นจากกระจกเงาของผู้ถูกรังแกผ่านโลกไซเบอร์

ทฤษฎีสัญญะวิทยา (Semiology)

ทฤษฎีสัญญะวิทยา (Semiology) ถอดความหมายจากรากศัพท์ได้ว่าเป็น “ศาสตร์แห่งสัญญาณ” พยายามอธิบายสิ่งที่เรียกว่า “สัญญาณ” ทั้งการเกิดขึ้น พัฒนา แปรเปลี่ยน เสื่อมถอย และสูญสลายของสัญญาณอย่างเป็นแบบแผนและมีระบบระเบียบ โดย สัญญาณ หรือ Sign เป็นสิ่งที่ถูกสร้างขึ้นมาให้มีความหมาย (Meaning) แทนของจริงหรือตัวจริง (Object) ในตัวบท (Text) และในบริบท (Context) หนึ่งๆ สิ่งที่น่ามาเป็นสัญญาณนั้นอาจเป็นวัตถุ สิ่งของ รูปภาพ แต่สัญญาณที่คนทั่วไปรู้จักมากที่สุดก็คือ “ภาษา” แม้ว่าสัญญาณจะเป็นเพียงตัวแทนความหมายของความจริง แต่ก็ไม่ได้ทำให้สัญญาณมีความสำคัญน้อยลง ในทางตรงข้ามสัญญาณกลับเป็นสิ่งที่มีความสำคัญและมีพลังกระทบต่อชีวิตผู้คน ตัวอย่างเช่น ตัวหนังสือในสนธิสัญญาที่เป็นเพียงรอยเปื้อนบนกระดาษ แต่ก็สามารถขึ้นเป็นขี้นายให้แก่ชีวิตคนได้ (กาญจนา แก้วเทพ; และ นิคม ชัยขุนพล. 2552) ซึ่งเมื่อเทียบกับข้อความ ภาพ หรือไฟล์

ออนไลน์ก็จะพบว่า สิ่งเหล่านั้นอาจถูกนำมาเป็นเครื่องมือทางสัญลักษณ์ที่ใช้รังแกผ่านโลกไซเบอร์ และส่งผลกระทบต่อจิตใจ สังคม และชีวิตของเยาวชน

ทฤษฎีสัญญะวิทยา มีเอกลักษณ์สำคัญอยู่ตรงที่ศึกษาการสร้างสรรคและเปลี่ยนแปลงความหมายที่ดำรงอยู่ในสัญลักษณ์ต่างๆ (กาญจนา แก้วเทพ; และ นิคม ชัยชุมพล. 2552) หากจะนำมาประยุกต์ใช้กับการรังแกผ่านโลกไซเบอร์แล้วอาจนำมาใช้พิจารณาว่าการรังแกกันนั้นนำสัญลักษณ์อะไรมาใช้บ้าง มีองค์ประกอบของสัญลักษณ์อย่างไร สัญลักษณ์นั้นถูกนำมาใช้อย่างไร และที่สำคัญคือสร้างความหมายในการทำให้เกิดความรุนแรงได้อย่างไร เป็นต้น

แฟร์ดิน็อง เดอ โซซูร์ (Ferdinand de Saussure) เป็นผู้วางรากฐานคนสำคัญของการศึกษาภาษาศาสตร์เชิงโครงสร้างและสัญลักษณ์วิทยา ผลงานสำคัญของโซซูร์ คือ หนังสือชื่อ Course in General Linguistic (1959) โซซูร์เป็นนักคิดในสำนักโครงสร้างนิยมเชิงสัญลักษณ์วิทยา มีแนวคิดหลักคือการผสมผสานวิธีการวิเคราะห์แบบโครงสร้างนิยมที่สนใจความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบย่อยของโครงสร้าง เข้ากับวิธีการวิเคราะห์สัญลักษณ์ของสัญลักษณ์วิทยา

ในแง่ของภาษาศาสตร์ โซซูร์ได้ศึกษา “ภาษา” ในฐานะระบบสัญลักษณ์อย่างหนึ่ง แต่จุดที่แตกต่างจากนักภาษาศาสตร์ในขณะนั้นก็คือ โซซูร์ได้ขยายการศึกษาให้ขยายกว้างกว่าภาษา โดยเสนอว่ายังมีระบบสัญลักษณ์ในรูปแบบอื่นๆ ที่สามารถแสดงถึงความหมายและความคิดของบุคคลที่สื่อสารได้อีก เช่น ภาษาใบ้ พิธีกรรม สัญลักษณ์ทางทหาร อาหาร อาการเจ็บป่วย หรือกล่าวได้ว่า ทุกสิ่งทุกอย่างสามารถจะเป็นสัญลักษณ์ได้หากถูกนำมาใช้ในการแสดงความหมาย

โซซูร์ได้นิยามวิชาสัญลักษณ์วิทยา (Semiology) ว่าเป็นศาสตร์ที่ศึกษาวิถีชีวิตของสัญลักษณ์ที่อยู่ในบริบทหนึ่งๆ (Life of sign) เขาศึกษาความหมายของการกระทำของมนุษย์โดยดูที่บทบาท/หน้าที่ของการกระทำนั้นๆ ในบริบทของสังคม มากกว่าการศึกษาเฉพาะตัวพฤติกรรมแบบโดดๆ โดยชี้ให้เห็นว่าความหมายของสรรพสิ่งไม่ได้ดำรงอยู่ในตัวของสิ่งนั้น แต่อยู่ที่ความสัมพันธ์ของสิ่งนั้นกับสิ่งอื่นๆ ภายใตระบบเดียวกัน โซซูร์สนใจศึกษาระบบโครงการพื้นฐานของภาษาโดยทั่วไป (Synchronic) ที่เป็นรากฐานทำให้ภาษาดำรงอยู่ได้ แม้จะมีระบบและโครงสร้างต่างกันออกไปในแต่ละภาษาก็ตาม กล่าวคือ สนใจศึกษาภาษาทั้งหมดในช่วงเวลาหนึ่ง ไม่ใช่ส่วนหนึ่งของภาษาในเวลาที่แตกต่างกัน ทั้งนี้โครงสร้างเหล่านี้อาจมีการเปลี่ยนแปลงได้ นักภาษาศาสตร์จึงพยายามหาโครงสร้างชุดนี้ให้พบและศึกษาการดำรงอยู่ของโครงสร้างโดยที่ไม่คำนึงมิติของเวลา เพื่อดูระบบและกระบวนการของภาษา โดยในความเห็นของโซซูร์ ภาษาเป็นเรื่องของระบบ สถาบันทางสังคม และกฎเกณฑ์ต่างๆ (กาญจนา แก้วเทพ; และ นิคม ชัยชุมพล. 2552)

ประเด็นสำคัญเกี่ยวกับสัญลักษณ์ตามแนวคิดของโซซูร์มีดังนี้ (กาญจนา แก้วเทพ. 2557; กาญจนา แก้วเทพ; และ นิคม ชัยชุมพล. 2552; และ ไชยรัตน์ สีนเจริญโอฬาร. 2545)

ความสำคัญของสัญลักษณ์

ทฤษฎีสัญญะวิทยามีความแตกต่างจากภาษาศาสตร์ที่เป็นศาสตร์ที่มีมาก่อนหน้านั้น คือ สัญลักษณ์วิทยาได้ขยายขอบเขตของสิ่งที่สามารถจะมีความหมายให้กว้างออกไปกว่าภาษาเท่านั้น ทุกสิ่งทุกอย่างหากเข้ามาอยู่ในวงของการให้ความหมายแล้ว ก็จะมีคุณสมบัติเป็นสัญลักษณ์ได้ทั้งนั้น เช่น มือถือ เสาวขิงข้าว โฆษณาในโทรทัศน์ สติกเกอร์หลังรถ เป็นต้น ดังนั้น การวิเคราะห์สัญลักษณ์จึงมีขอบเขตขยายออกไปอย่างกว้างขวางมาก และสิ่งที่นำมาศึกษาทุกชนิดจะเรียกว่า ตัวบท (Text)

องค์ประกอบของสัญญาณ

สนใจสัญญาณที่ประกอบด้วย รูปสัญญาณหรือตัวหมาย (Signifier) กับ สิ่งที่สัญญาณแทนที่อยู่หรือตัวหมายถึง (Signified) โดยความสัมพันธ์ของทั้งสองสิ่งเป็นสิ่งที่ถูกสร้างขึ้นมา (Asserted) โดยไม่มีความคล้ายคลึงหรือหลักเกณฑ์ที่แน่นอน เช่น ตัวอักษรคำว่า แม่น้ำ ไม่ได้มีส่วนไหนคล้ายคลึงกับรูปร่าง ลักษณะจริงของแม่น้ำเลย

ความหมายของสัญญาณต่างๆ

ความหมายของสัญญาณในความคิดของไซอูร์คือเรื่องของความสัมพันธ์ (Relations) และความแตกต่าง (Distinction) โดยเรียกความหมายแบบนี้ว่า Diacritics ไซอูร์เสนอว่าความหมายนั้นไม่ได้บรรจุอยู่ในตัวสัญญาณ แต่เกิดมาจากความแตกต่าง หรือความสัมพันธ์กับสัญญาณตัวอื่นๆหรือหน่วยย่อยด้วยตนเอง ขณะเดียวกันความหมายของหน่วยย่อยเหล่านั้นก็อยู่ภายใต้หรือเป็นส่วนหนึ่งของระบบใหญ่เท่านั้น (Relation) เช่น ประโยคที่ว่า I saw a dog today. คำว่า I จะมีความหมายต่อเมื่อมันแตกต่างจาก You หรือ They อย่างไร และคำทั้ง 5 คำ สร้างความหมายขึ้นมาได้ก็เพราะการรวมตัวให้สัมพันธ์กันตามหลักวากยสัมพันธ์ (Syntagmatic relation) การนำสัญญาณต่างๆมาประกอบเข้าด้วยกันจึงเป็นตามหลักการเลือกสรรและประกอบเข้าด้วยกัน (Selection and combination)

ความหมายของภาษากับโครงสร้างวิธีคิดของบุคคล

ไซอูร์เห็นว่าทั้งสองส่วนมีความสัมพันธ์กันมาก เพราะภาษาเป็นตัวสร้างแผนที่แห่งโลกความจริงในสมองของบุคคล โดยแผนที่นี้จะกำหนดกรอบการรับรู้ การมองโลกของคน สิ่งเดียวกันสำหรับคนที่อยู่ต่างภาษา อาจจะสะท้อนแผนที่หรือโครงสร้างวิธีคิดที่แตกต่างกันมาก ทั้งที่หมายถึงสิ่งเดียวกัน เช่น สำหรับชาวเอสกิโมแล้ว คำว่าหิมะ มีคำเรียกที่ต่างกันถึง 50 คำ แต่ในภาษาไทยมีคำๆเดียวแทนคำว่าหิมะ แสดงว่าชาวเอสกิโมมีการสร้างแผนที่ทางความคิดเกี่ยวกับหิมะที่มีขนาดใหญ่มากเมื่อเทียบกับคนไทย เป็นต้น ไซอูร์จึงสรุปว่า วิธีการมองโลกนั้นขึ้นอยู่กับภาษาที่เราใช้ แต่ในอีกด้านหนึ่ง บุคคลก็มีสิทธิเลือกใช้ภาษาที่เฉพาะเป็นส่วนตัว ทั้งในขั้นตอนการสร้างรหัส (Encode) และการถอดรหัส (Decode) ซึ่งในส่วนนี้เรียกว่า Speech โดยที่แตกต่างจาก Language ที่อยู่บนพื้นฐานว่า “ภาษาเป็นตัวกำหนดผู้ใช้” เช่น หากเป็นคนไทยก็ต้องใช้ภาษาไทยที่ถูกสร้างมาตามหลักไวยากรณ์ไทย

ส่วนการวิเคราะห์รหัสสัญญาณนั้น กาญจนา แก้วเทพ; และ นิคม ชัยขุนพล. (2552) ได้แยกวิธีการวิเคราะห์สัญญาณไว้หลายรูปแบบโดยในที่นี้ผู้วิจัยขอเสนอวิธีการวิเคราะห์สัญญาณที่เป็นแนวทางที่เกี่ยวข้องและเชื่อมโยงได้อย่างชัดเจนกับการวิเคราะห์สัญญาณในการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ ดังต่อไปนี้

1. การวิเคราะห์ความหมายโดยอรรถและความหมายโดยนัย

ไซอูร์ได้แยกประเภทและระดับของความหมายที่อยู่ภายในสัญญาณออกเป็น 2 ประเภทคือ

ประเภทแรกคือ ความหมายโดยอรรถ (Denotative meaning) เป็นความหมายที่เข้าใจได้ตามตัวอักษรอย่างตรงไปตรงมาที่คนส่วนใหญ่เข้าใจตรงกัน เช่น ความหมายที่ระบุไว้ตามพจนานุกรม

ประเภทที่สองคือ ความหมายโดยนัย (Connotative meaning) เป็นความหมายโดยอ้อมที่เกิดจากข้อตกลงของกลุ่มหรือประสบการณ์ส่วนบุคคล เช่น เมื่อพูดถึง “แม่” อาจมีความหมายส่วนบุคคลที่ต่างกัน บางคนอาจนึกถึงความอบอุ่น บางคนอาจนึกถึงความเข้มงวด หรือบางคนอาจนึกถึงประสบการณ์ส่วนตัวที่เบิกบานหรือเจ็บปวด หรือกรณีการสื่อความหมายด้วยภาพหรือข่าวสารที่มีนัยยะแฝงตามที่ถูกส่งสารต้องการจะสื่อ เป็นต้น

2. การวิเคราะห์แบบ Metaphor

การวิเคราะห์แบบ Metaphor เป็นวิธีการถ่ายทอดความหมายโดยอาศัยความสัมพันธ์ระหว่างสัญลักษณ์ 2 ตัวที่มีความคล้ายคลึงกัน และถูกนำมาถ่ายทอดความหมายผ่านการอุปมาอุปไมย (Analogy) โดยสัญลักษณ์ตัวแรกนั้นเป็นที่รู้ความหมายกันดีอยู่แล้ว ถูกนำมาเข้าคู่กับสัญลักษณ์อีกตัวหนึ่ง แล้วอาศัยความหมายจากสัญลักษณ์ตัวแรกถ่ายทอดความหมายไปยังสัญลักษณ์ที่สองที่คนไม่ค่อยรู้จักความหมายกันดี กลายเป็นการรับรู้ความหมายเหมือนสัญลักษณ์ตัวแรกไปด้วย ในวัฒนธรรมสังคมไทย การเปรียบเทียบโดยใช้ Metaphor เป็นที่รู้จักกันดี และมักมีคำว่า “เหมือน เสมือน รวากับ ประหนึ่ง” มาใช้เพื่อนำการสื่อความหมายแบบอุปมาอุปไมย

การนำแนวคิดของไซเบอร์มาใช้นั้นมีประโยชน์กว้างขวาง ขยายต่อไปนอกจากการวิเคราะห์ตัวบทที่เป็นลายลักษณ์อักษร เช่น นำมาวิเคราะห์ภาษา เขียนบทภาพยนตร์ สร้างสัญลักษณ์ของตัวละคร เป็นต้น สำหรับการรังสรรค์ผ่านโลกไซเบอร์แล้ว การกระทำรุนแรงผ่านสื่อออนไลน์หรืออุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ที่ไม่ได้เผชิญหน้ากันโดยตรง ปราศจากการปฏิสัมพันธ์ต่อหน้า หรือกระทำผ่านร่างกายใดๆ แต่มีการสื่อสารความหมายผ่านถ้อยคำ ข้อความ รูปภาพ คลิปวิดีโอ ที่ทำงานสื่อสารความหมายในทางรุนแรงอยู่ตลอดเวลาในการรังสรรค์ ดังนั้น หากพิจารณาว่าการรังสรรค์ผ่านโลกไซเบอร์เป็นการสื่อความหมายที่ก้าวร้าวรุนแรงโดยผ่านเทคโนโลยียุคใหม่สิ่งที่นำมาใช้สื่อความหมายนั้น ต่างก็นับว่าเป็นสัญลักษณ์ทั้งสิ้น การวิเคราะห์สัญลักษณ์ที่ถูกนำมาใช้รังสรรค์ผ่านโลกไซเบอร์ จึงเป็นประเด็นสำคัญที่งานวิจัยชิ้นนี้ต้องทำการศึกษาต่อไป เพื่อเข้าใจถึงการทำงานของสัญลักษณ์ที่แสดงถึงความรุนแรงความหมายโดยอรรถและโดยนัย เมื่อเข้าใจสัญลักษณ์เหล่านี้ ก็จะนำไปสู่ความเข้าใจกลไกความรุนแรงของการรังสรรค์ผ่านโลกไซเบอร์ และสิ่งที่อยู่เบื้องหลังการเกิดผลกระทบต่อผู้ถูกรังแกในมิติที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้น

วัฒนธรรมไซเบอร์ (Cyber culture)

ประวัติศาสตร์ที่สะท้อนการพัฒนาของวัฒนธรรมโลกไซเบอร์ในเชิงนวัตกรรมเกิดขึ้นเพราะการพัฒนาเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และการสื่อสารในแต่ละยุคสมัย มาคีก (Macek. 2014) อธิบายว่าในยุคแรกวัฒนธรรมโลกไซเบอร์กำเนิดมาจากวัฒนธรรมกลุ่มย่อยในกลุ่มแฮกเกอร์ชาวอเมริกันที่ประกอบไปด้วยนักศึกษา โปรแกรมเมอร์ นักวิจัย นักวิชาการกลุ่มที่ศึกษาวิทยาศาสตร์คอมพิวเตอร์ โดยมีจุดเริ่มต้นครั้งสำคัญของกลุ่มแฮกเกอร์ที่สถาบันเทคโนโลยีแมสซาชูเซตส์ในปี 1959 ต่อมาในปี 1960 มีแนวคิดการสร้างจักรกลกึ่งสิ่งมีชีวิตกึ่งหุ่นยนต์ (Cyborg) ข้อความไฮเปอร์เท็กซ์ (Hypertext) รวมทั้งยุคเริ่มต้นของเครือข่ายคอมพิวเตอร์ในปี 1963 จนถึงสิ้นยุคปี 1968 ยุคที่สองอยู่ในช่วงปี 1970-1978 เป็นช่วงที่วัฒนธรรมการพัฒนาโลกไซเบอร์เกิดขึ้นนอกสถาบันการศึกษาหรือมหาวิทยาลัย เหตุการณ์สำคัญในยุคนี้คือการเติบโตครั้งยิ่งใหญ่ของเทคโนโลยี และคอมพิวเตอร์ที่มีไมโครโปรเซสเซอร์เป็นหน่วยประมวลผลกลาง (Microcomputer) เริ่มมีกลุ่มคนที่พัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่บ้าน ไม่ได้จำกัดแค่ในองค์กรใหญ่ และต่อมาก็เกิดการใช้คอมพิวเตอร์ที่มีผู้ใช้รายบุคคลขึ้นครั้งแรก ยุคที่สาม เป็นการปฏิวัติวัฒนธรรมโลกไซเบอร์ที่กล่าวมาทั้งหมด กลายเป็นการใช้คอมพิวเตอร์เพื่อการทำงานในสำนักงานและที่บ้านเพื่อการบันเทิงทั่วไป เกิดการพัฒนาระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์สาธารณะอย่างแพร่หลาย และยุคที่สี่ เป็นยุคที่เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์กลายเป็นเครื่องมือจำเป็นพื้นฐาน เกิดขึ้นตั้งแต่ปี 1980-1990 เป็นต้นมาและยังไม่ถึงการสิ้นสุดยุคที่แท้จริงเพราะยังไม่มี การเปลี่ยนแปลงอย่างมีนัยสำคัญในการใช้เทคโนโลยีกระแสหลัก

การกำเนิดขึ้นของเทคโนโลยีดังกล่าวเป็นที่มาของแนวคิดการศึกษาวัฒนธรรมไซเบอร์ ซึ่งเป็น การนำแนวคิดทางมานุษยวิทยาที่นำมาประยุกต์เพื่อศึกษาสังคมในโลกยุคดิจิทัล ถูกนำมาใช้ในแวดวง นักวิชาการที่สนใจศึกษาอิทธิพลของอินเทอร์เน็ตต่อสังคม เป็นการบูรณาการศาสตร์ใหม่ที่มีการ วิเคราะห์ทางวัฒนธรรมในการสื่อสารและข้อมูลข่าวสารผ่านเทคโนโลยีที่ได้ก็ตามที่มนุษย์สร้างชุมชน ขึ้นมา ก็ย่อมสร้างวัฒนธรรมขึ้นมาด้วย ดังเช่น วัฒนธรรมไซเบอร์อันหลากหลายที่ถูกพัฒนาขึ้นในพื้นที่ โลกไซเบอร์ซึ่งประกอบไปด้วยพฤติกรรมของบุคคลที่เข้ามาในฐานะสมาชิกของสังคมโลกเสมือน เช่น การแชท เครือข่ายสังคมออนไลน์ การส่งข้อความถึงกัน หรือชุมชนโลกเสมือนจริง (Henderson. 2009) วัฒนธรรมในโลกไซเบอร์จึงหมายถึง แนวคิดที่ศึกษาเกี่ยวกับการปฏิสัมพันธ์และการอยู่ร่วมกัน ระหว่างผู้คนและเทคโนโลยีทางดิจิทัล วิถีชีวิตของคนในโลกไซเบอร์ อิทธิพลของชีวิตในโลกจริงที่มีผล ต่อโลกไซเบอร์ และศึกษาการจำลองและข้อค้นพบของตัวตนของคนในพื้นที่โลกไซเบอร์ (Bell. 2007)

ถึงแม้ว่าวัฒนธรรมไซเบอร์จะมีลักษณะร่วมเหมือนกับวัฒนธรรมอื่นๆของมนุษย์ แต่ก็มี ลักษณะเฉพาะบางประการที่แตกต่างออกไป เนื่องจากธรรมชาติของพื้นที่ในโลกไซเบอร์หรือสื่อกลาง ทางเทคโนโลยี เช่น ความเคลื่อนไหวอย่างอิสระของการเปิดเผยตัวตนที่อาจจะสร้างขึ้นเพื่อตอบสนอง ความต้องการ เพื่อความบันเทิง หรือเพื่อหลอกลวง แม้ว่าบุคคลจะปลอดภัยต่อความเสี่ยงอันตรายทาง ร่างกาย แต่ก็มีความเสี่ยงต่อภัยทางจิตใจได้ ประเด็นของการปกป้องความเป็นส่วนตัวจึงเป็นสิ่งสำคัญ เพราะข้อมูลส่วนบุคคลกลายเป็นความเปราะบางของคนในโลกไซเบอร์

อาร์ดีโวล (Ardevol. 2005) ได้กล่าวถึงการศึกษาเชิงวัฒนธรรมไซเบอร์ ออกเป็น 3 ลักษณะ ได้แก่

1. วัฒนธรรมไซเบอร์ ในฐานะของวัฒนธรรมรูปโฉมใหม่

การศึกษาในลักษณะนี้ส่วนใหญ่มีสมมุติฐานว่า วัฒนธรรมโฉมใหม่นี้เกิดขึ้นจากการใช้ อินเทอร์เน็ต นำไปสู่การเปลี่ยนแปลงรูปแบบการปฏิสัมพันธ์ทางสังคม, อัตลักษณ์ตัวตน และความเป็น ชุมชน หรือแม้กระทั่งเชื่อว่าจะนำไปสู่วิถีทางใหม่ทางการเมืองหรือการแลกเปลี่ยนทางเศรษฐกิจ ดังนั้น อินเทอร์เน็ตจึงถูกมองว่าเป็นเทคโนโลยีที่ส่งผลต่อทุกมิติของชีวิต

2. วัฒนธรรมไซเบอร์ ในฐานะของการก่อเกิดวัฒนธรรมในโลกอินเทอร์เน็ต

เป็นการศึกษาที่เน้นไปที่การปฏิสัมพันธ์ทางสังคมที่เกิดขึ้นในบริบทของสังคมออนไลน์ เช่น ฟอรัม กลุ่มสังคม การแชท โดยใช้แนวคิด ทฤษฎีทางมานุษยวิทยามาอธิบายการเกิดชุมชนในพื้นที่ ออนไลน์ ประเด็นสำคัญของการศึกษาในลักษณะนี้ไม่ได้อยู่ที่ตัวเทคโนโลยี แต่อยู่ที่การปฏิสัมพันธ์ทาง สังคมที่เกิดขึ้นในขอบข่ายโลกไซเบอร์ การศึกษาชุมชนออนไลน์เกิดขึ้นผ่านการพยายามทำความเข้าใจ มุมมองทางวัฒนธรรม เนื่องจากมีการมีระบบความเชื่อ ค่านิยม บรรทัดฐาน การกระทำที่มี ลักษณะเฉพาะ ความเข้าใจร่วมกันในระบบสัญลักษณ์ แนวทางปฏิบัติ และระบบของการสร้างสังคม ร่วมกัน

3. วัฒนธรรมไซเบอร์ ในฐานะการเป็นผลผลิตทางวัฒนธรรม

เป็นการใช้ประโยชน์จากแนวทางวัฒนธรรมไซเบอร์เพื่อทำความเข้าใจและพัฒนาผลผลิต ทางวัฒนธรรม เช่น งานศิลปะ วรรณกรรม ดนตรี สื่อโฆษณา รวมทั้งใช้แนวคิดทางสัญวิทยาเพื่อ ศึกษาความหมายในแง่ของสังคม และประวัติศาสตร์ของสิ่งเหล่านั้นในฐานะตัวแทนทางวัฒนธรรม โดยใช้แนวคิดทางมานุษยวิทยา ศาสนา เข้ามาช่วยวิเคราะห์การสร้างสรรค์ เผยแพร่ จัดระบบระเบียบ และการบริโภคของคนในสังคม

สอดคล้องกับแนวคิดของมาคีก (Macek, 2014) ที่ระบุกรอบแนวคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรมโลกไซเบอร์ในแง่ของมานุษยวิทยา สัญญา และนวัตกรรมสื่อใหม่ โดยแบ่งเป็น 4 ลักษณะ ได้แก่ 1) กรอบแนวคิดเชิงสังคมที่กล่าวถึงสังคมที่เปลี่ยนไปเพราะเทคโนโลยีการสื่อสาร 2) กรอบแนวคิดการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงสัญญาในวัฒนธรรมไซเบอร์ 3) กรอบแนวคิดเชิงมนุษยวิทยากล่าวถึงประวัติศาสตร์เชิงวัฒนธรรมและรูปแบบการใช้ชีวิตที่เกี่ยวข้องกับโลกไซเบอร์ และ 4) กรอบแนวคิดการศึกษาธรรมชาติของการเกิดขึ้นของสื่อใหม่ในโลกไซเบอร์

ดำนนายาร์ (Nayar. 2010) ได้แบ่งองค์ประกอบของการศึกษาวัฒนธรรมไซเบอร์ในเชิงโครงสร้างหน้าที่ โดยแบ่งออกเป็น 4 องค์ประกอบหลักคือ 1) Hardware ได้แก่ คอมพิวเตอร์ และอุปกรณ์ต่างๆ 2) Software ได้แก่ โปรแกรมปฏิบัติการ 3) Wetware ได้แก่ คน 4) Ecology of digital culture เป็นสภาพแวดล้อมโดยรวมที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมไซเบอร์ เช่น ลักษณะของบุคคลเช่น เพศ เชื้อชาติ สัญลักษณ์ต่างๆ รูปแบบทางวัฒนธรรม เศรษฐศาสตร์ การเมือง อัตลักษณ์ของสังคมไซเบอร์แห่งนั้น

ดังนั้น วัฒนธรรมโลกไซเบอร์จึงเป็นแนวคิดทางมนุษยวิทยาที่ครอบคลุมการศึกษาเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการสื่อสารที่มีผลต่อชีวิตมนุษย์ในทุกด้านทั้ง วัฒนธรรมในโลกออนไลน์หรือเครื่องมือการสื่อสาร ข้อมูลสารสนเทศ สื่อและผลผลิตทางเทคโนโลยี รูปแบบชีวิตมนุษย์ที่เกี่ยวข้องกับการใช้เทคโนโลยี รวมทั้งอิทธิพลของมนุษย์ที่เข้าไปเปลี่ยนแปลงเทคโนโลยีเหล่านั้นโดยศึกษาผ่านเครื่องมือโปรแกรม มนุษย์ และบริบทที่เกี่ยวข้อง

การรังแกผ่านโลกไซเบอร์เป็นปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นในพื้นที่ไซเบอร์ ซึ่งมีลักษณะหลายประการที่แตกต่างจากพื้นที่โลกจริง การปฏิสัมพันธ์ของคนในพื้นที่ดังกล่าวมีรูปแบบพฤติกรรม ค่านิยม ระบบการใช้สื่อ สัญลักษณ์ รวมทั้งวิถีการปฏิบัติที่เกิดจากการแลกเปลี่ยนร่วมกันอันเป็นสิ่งที่สะท้อน “วัฒนธรรมไซเบอร์” ดังนั้น หากแนวคิดวัฒนธรรมไซเบอร์ข้างต้นมาวิเคราะห์การรังแกผ่านโลกไซเบอร์ ในด้านที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการรังแก สาเหตุและเงื่อนไขที่เกี่ยวข้องแล้ว ก็น่าจะทำให้เกิดความเข้าใจปรากฏการณ์อย่างชัดเจนมากยิ่งขึ้นทั้งการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ที่เกิดจากบุคคลและจากกลุ่มบุคคล โดยเฉพาะในช่องทางออนไลน์สาธารณะที่เยาวชนนิยมเข้าไปใช้บริการ ซึ่งมีลักษณะการแลกเปลี่ยนสื่อสารทางวัฒนธรรมของกลุ่ม

ทฤษฎีนิเวศวิทยา (Bioecological model)

ทฤษฎีนิเวศวิทยา (Bioecological model) เป็นทฤษฎีที่กล่าวถึงพัฒนาการของมนุษย์ที่ได้รับอิทธิพลจากการปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม รวมทั้งผลทางชีววิทยา ถูกพัฒนาโดยขึ้นมาโดยยูรี บรอนเฟรนเบรนนอร์ และสเตเฟน เจ ซีซี (Bronfenbrenner; & Ceci. 1994) โดยพัฒนาขึ้นมาจากทฤษฎีระบบนิเวศวิทยา (Ecological system theory) ดั้งเดิมของยูรี บรอนเฟรนเบรนนอร์ ด้วยการเพิ่มเติม “เวลา” (Chronosystem) เป็นองค์ประกอบสำคัญต่อการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นระหว่างบุคคลและสิ่งแวดล้อม

ทฤษฎีนิเวศวิทยามีแนวคิดที่สำคัญคือ Process-Person-Context-Time (PPCT Concepts) เป็นแนวคิดที่สะท้อนถึงทฤษฎีนิเวศวิทยาในภาพรวม สะท้อนอิทธิพลของสังคมและบุคคลที่ส่งผลต่อกันและกัน ผ่านกลไกความสัมพันธ์ระหว่างกระบวนการ(Process) บุคคล(Person) บริบท(Context) และเวลา(Time) ดังรายละเอียดต่อไปนี้ (Jonathan; Mokrova; Hatfield; & Karnik. 2009)

1. กระบวนการ (Process)

พัฒนาการของมนุษย์เกิดขึ้นผ่านกระบวนการพึ่งพาอาศัยกันอย่างซับซ้อนระหว่างการพัฒนา ระบบทางกาย จิต ลักษณะส่วนบุคคล กิจกรรมที่ทำ วัตถุสิ่งของ และสัญลักษณ์ต่างๆในสิ่งแวดล้อม รอบตัว ซึ่งกระบวนการนี้จะมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้นเมื่อความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบเกิดขึ้น อย่างสม่ำเสมอตลอดช่วงระยะเวลา (Time) ที่ผ่านไป ตัวอย่างเช่น เด็กจะเข้าใจโลกรอบตัวและสถานที่ พักอาศัยผ่านกิจกรรมการเล่นกับเพื่อน การเล่นเพียงลำพัง การอ่านหนังสือ การเรียนรู้ทักษะใหม่ ฯลฯ สิ่งเหล่านี้เกิดขึ้นค่อยเป็นค่อยไปอย่างเป็นปกติในชีวิตประจำวัน และมีการปรับเปลี่ยนให้เข้ากับ ประสพการณ์ที่เพิ่มขึ้น

2. บุคคล (Person)

เป็นลักษณะทางพันธุกรรมและชีววิทยา ลักษณะของบุคคลในการเผชิญสถานการณ์ทาง สังคม ได้แก่

ลักษณะแรกคือ Demand ได้แก่ ลักษณะที่เห็นได้ชัดเจนในทันที เช่น วัย เพศ สีผิว รูปร่าง ลักษณะทางร่างกาย โดยลักษณะประเภทนี้มีอิทธิพลต่อการปฏิสัมพันธ์ในเบื้องต้น เนื่องจากเป็นความ คาดหวังที่เกิดขึ้นหลังจากที่เห็นในทันที

ลักษณะที่สองคือ Resource เป็นลักษณะที่ไม่สามารถเห็นได้ชัดเจนเหมือนลักษณะแรก แต่ เกี่ยวข้องกับต้นทุนทางจิตใจและอารมณ์ เช่น ประสพการณ์ ทักษะ ความฉลาด และเกี่ยวข้องกับ ต้นทุนทางสังคมและวัตถุ เช่น การเข้าถึงอาหารที่มีคุณภาพ ที่อยู่อาศัย การดูแลที่ดีจากพ่อแม่ และมี โอกาสทางการศึกษา เป็นต้น

ลักษณะที่สามคือ Force ได้แก่ พื้นอารมณ์ (Temperament) แรงจูงใจ ความอดทนพยายาม ซึ่งลักษณะดังกล่าวทำให้เส้นทางพัฒนาการของเด็กคนหนึ่งมีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์และความพยายาม มากกว่า แตกต่างกับเด็กอีกคนที่พื้นฐาน Resource เหมือนกันแต่ขาดแรงจูงใจและความอดทน

ลักษณะทั้ง 3 ด้านที่กล่าวมาสามารถเปลี่ยนแปลงบริบท (Context) ได้ เช่น เมื่อบุคคลเข้าไป อยู่ในสิ่งแวดล้อมแห่งหนึ่งแล้วทำให้คนอื่นมีท่าทีเปลี่ยนแปลงไปตามลักษณะ Demand เช่น วัย เพศ สี ผิวของบุคคลนั้น, เมื่อบุคคลใช้ลักษณะ Resource หรือต้นทุนทางจิตใจ อารมณ์ โอกาสที่ได้รับในด้าน ต่างๆมาเป็นพื้นฐานในการเปลี่ยนแปลงสภาพแวดล้อมรอบตัว หรือ บุคคลใช้ลักษณะ Force มาเป็น แรงขับและความต้องการมาทำให้สิ่งแวดล้อมเกิดการเปลี่ยนแปลง

3. บริบท (Context)

เป็นองค์ประกอบด้านสิ่งแวดล้อมที่มีผลต่อบุคคล ซึ่งประกอบด้วยระบบ Microsystems Mesosystems Exosystems และ Macrosystems โดยจะกล่าวถึงต่อไป

4. เวลา (Time)

เวลาเป็นองค์ประกอบสำคัญที่เชื่อมโยงความองค์ประกอบและระบบต่างๆผ่านการ เปลี่ยนแปลงของเวลา เช่น บุคคลย่อมมีพัฒนาการที่เปลี่ยนแปลงไปตามกิจกรรมที่ทำและ ความสัมพันธ์กับคนใกล้ชิดติดตามเวลาที่เปลี่ยนแปลงไป รวมถึงการเปลี่ยนแปลงของวัฒนธรรมและ ลักษณะทางสังคมตามยุคสมัย ซึ่งบางครั้งอาจเกิดการเปลี่ยนผ่านอย่างรวดเร็ว ตามช่วงเวลาทาง ประวัติศาสตร์ในขณะนั้น

บริบททางสิ่งแวดล้อมที่ส่งผลต่อพัฒนาการมนุษย์ (Bronfenbrenner, 1994) หรือ Context มีทั้งหมด 4 ระบบ ได้แก่

1. Microsystems

ระบบสิ่งแวดล้อมที่ใกล้ชิดบุคคลมากที่สุดและส่งผลโดยตรงกับบุคคล เช่น ครอบครัว โรงเรียน เพื่อน และที่ทำงาน มีอิทธิพลโดยตรงผ่านทางกาย สังคม หรือสัญลักษณ์ ในรูปแบบการทํากิจกรรม บทบาททางสังคม ประสบการณ์การปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคล

2. Mesosystems

การเชื่อมโยงกันระหว่างสิ่งแวดล้อมในระบบ Microsystems ด้วยกันเอง อย่างน้อย 2 สิ่งขึ้นไป เช่น ความสัมพันธ์ระหว่างบ้านกับโรงเรียน โรงเรียนกับที่ทำงาน เป็นต้น

3. Exosystems

การเชื่อมโยงกันระหว่างสิ่งแวดล้อมจาก 2 สิ่งขึ้นไปโดยที่มีอย่างน้อย 1 สิ่งที่ไม่ได้เกี่ยวข้องกับบุคคลโดยตรง แต่ส่งผลโดยอ้อมร่วมกับสิ่งแวดล้อมโดยตรง เช่น การเชื่อมโยงระหว่างบ้านกับที่ทำงานของพ่อแม่

4. Macrosystems

เป็นสิ่งแวดล้อมระบบใหญ่ที่สุด ได้แก่ ลักษณะของวัฒนธรรม วัฒนธรรมย่อย ระบบความเชื่อ ความรู้ รูปแบบการใช้ชีวิต โครงสร้างของการได้รับโอกาสในชีวิต ที่เกี่ยวโยงมาจากระบบ Microsystems Mesosystems และ Exosystems ที่ซ้อนทับกันอยู่ในระบบที่ใหญ่กว่า

จากที่กล่าวมาจะเห็นได้ว่าทฤษฎีนิเวศวิทยาเป็นทฤษฎีที่เชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและสิ่งแวดล้อม ตามช่วงเวลาและกระบวนการที่เกิดขึ้นในช่วงชีวิต ตั้งแต่เด็กจนเติบโตเป็นผู้ใหญ่ และตั้งแต่ระบบสังคมจุลภาคจนถึงมหภาคที่ค่อนข้างครอบคลุมช่วงชีวิตและมีความเป็นพลวัต ทำให้เห็นภาพสะท้อนของพัฒนาการเปลี่ยนแปลงของบุคคลอย่างชัดเจน และเมื่อนำมาประยุกต์ใช้กับการรังแกผ่านโลกไซเบอร์โดยมีศูนย์กลางเป็นเยาวชนผู้ถูกรังแกก็สามารถนำมาพิจารณาถึงปัจจัยทางบุคคลและทางสังคมที่เกี่ยวข้องกับปรากฏการณ์การรังแกผ่านโลกไซเบอร์ที่เกิดขึ้น รวมทั้งสามารถแยกพิจารณาสังคมในโลกไซเบอร์และในโลกจริงคู่ขนานในเวลาเดียวกันได้อีกด้วย ดังกรอบแนวคิดการวิจัยที่จะนำเสนอต่อไป

ทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคม (Social cognitive theory)

ทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคมเป็นทฤษฎีของอัลเบิร์ต แบนดูรา (Albert Bandura) ซึ่งเดิมชื่อว่าจากทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม (Social learning theory) โดยแบนดูราเชื่อว่าการเรียนรู้ของมนุษย์ส่วนใหญ่มาจากการสังเกตและเลียนแบบให้เกิดพฤติกรรม การเรียนรู้จากการสังเกตเพื่อเลียนแบบ (Observational learning for imitation) เป็นการเรียนรู้เกิดจากการสังเกต หรือเลียนแบบบุคคลที่เป็นตัวแบบ ซึ่งอาจเป็นบุคคลในชีวิตจริง หนังสือ สื่อ โทรทัศน์ ฯลฯ โดยการเรียนรู้นั้นจะเป็นพฤติกรรมถาวรได้หากได้รับการเสริมแรงให้ทำพฤติกรรมซ้ำอีก

กระบวนการสำคัญที่ทำให้เกิดการเรียนรู้มี 4 ขั้นตอน คือ

ขั้นแรก กระบวนการความเอาใจใส่ (Attention) ผู้สังเกตต้องสนใจที่จะสังเกตตัวแบบก่อนจึงอยากจะทำตาม การสังเกตทำให้เกิดการทำงานในระบบความรู้ ความคิด การจดจำ (cognitive

process) ซึ่งตัวแบบจะต้องมีลักษณะเด่น มีชื่อเสียง น่าสนใจหรือมีลักษณะคล้ายกับผู้สังเกต นอกจากนั้นก็ขึ้นอยู่กับบุคลิกภาพของผู้สังเกตและปัจจัยสังคมที่ทำให้เกิดความสนใจ และเมื่อตัวแบบที่ได้รับการเสริมแรงจะทำให้อยากทำตาม แต่ถ้าถูกลงโทษ ผู้ที่สังเกตก็จะไม่ยอมทำตาม นอกจากนี้ สภาวะของผู้สังเกตก็มีผลต่อการให้ความสนใจตัวแบบด้วย เช่น ผู้สังเกตจะสนใจตัวแบบถ้าอยู่ในภาวะตื่นตัว ไม่ถูกสิ่งเร้าอื่นกระตุ้นความสนใจ

ขั้นที่สอง กระบวนการจดจำ (Retention) พฤติกรรมของตัวแบบได้ในระยะยาวหรือเห็นพฤติกรรมนั้นบ่อยๆก็จะทำให้คุ้นชิน และเลียนแบบได้ง่ายขึ้น โดยเฉพาะหากลองทำพฤติกรรมนั้นทันที

ขั้นที่สาม หลังจากสังเกตและจดจำพฤติกรรมตัวแบบได้ก็จะทำให้เกิดการลองทำตาม คือ กระบวนการแสดงพฤติกรรมเหมือนตัวแบบ (Reproduction) และเปรียบเทียบว่าทำถูกต้องหรือไม่ ถ้าไม่ถูกต้องจะแก้ไขอย่างไร ทั้งนี้ ขึ้นอยู่กับความสามารถและทักษะในการแสดงพฤติกรรมนั้นด้วย

ขั้นที่สี่ กระบวนการการจูงใจ (Motivation) ซึ่งหลังจากลองแสดงพฤติกรรมแล้วหากได้รับแรงเสริมหรือรางวัล มีปฏิกิริยาโต้ตอบระหว่างคน-สิ่งแวดล้อม แรงจูงใจภายนอก-แรงจูงใจภายใน เช่น คำชม การยอมรับจากสังคม ความรู้สึกภาคภูมิใจในตนเอง หรือรางวัลอื่นๆที่พึงพอใจ ก็ทำให้อยากทำพฤติกรรมนั้นอีก แต่ถ้าถูกลงโทษก็จะลดพฤติกรรมนั้นลง (ศรีเรือน แก้วกังวาน. 2549; และ Bandura. 1989)

เยาวชนไม่เพียงแต่เรียนรู้จากการเสริมแรงหรือการถูกลงโทษเท่านั้น แต่เรียนรู้จากการสังเกตและเลียนแบบร่วมด้วย ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมเป็นแนวคิดสำคัญที่มีพลังในการอธิบายอิทธิพลจากสังคมรอบข้างต่อเยาวชน เยาวชนที่ปรับตัวได้ดีทั้งการเรียนและการใช้ชีวิตในโรงเรียนหรือแม้แต่เยาวชนที่มีพฤติกรรมเสี่ยงต่างๆอาจได้รับอิทธิพลจากการเลียนแบบคนในครอบครัว เพื่อน รวมทั้งสื่อต่างๆ (Steinberg. 2008) แนวคิดดังกล่าวสอดคล้องกับกระบวนการเกิดพฤติกรรมการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ที่อาจเกิดจากการเลียนแบบความรุนแรงในสื่อและการรังแกที่เผยแพร่ให้เห็นได้ทั่วไปในอินเทอร์เน็ต โดยสื่อเป็นแหล่งรวมของสิ่งกระตุ้นมากมายที่เยาวชนสนใจและเห็นเป็นประจำจนเกิดการจดจำและลองทำพฤติกรรมดังกล่าวซึ่งสามารถลงมือได้ง่ายและรวดเร็ว ตลอดจนอาจเกิดการเสริมแรงจากการใช้อำนาจเหนือผู้อื่น ซึ่งการนำทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคมมาใช้ในการวิจัยครั้งนี้จะช่วยเสริมให้เข้าใจกระบวนการเกิดขึ้นและผลต่อการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ รวมทั้งสาเหตุและเงื่อนไขที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการอย่างชัดเจนมากขึ้น

ทุนทางจิตวิทยาเชิงบวก (Positive psychological capital)

ทุนทางจิตวิทยาเชิงบวก (Positive psychological capital) หรือเรียกโดยย่อว่า PsyCap เป็นแนวคิดที่กล่าวถึงสุขภาพจิตของบุคคลที่เกี่ยวข้องกับการแก้ปัญหา การนำตนเองไปสู่เป้าหมาย ยืนหยัดและเสียสละตนเองเมื่อประสบเหตุการณ์วิกฤตหรือเป็นทุกข์ องค์ประกอบของทุนทางจิตวิทยาเชิงบวกมี 4 องค์ประกอบ (Luthans; & Youssef. 2004) ได้แก่

1. Self-efficacy (ความเชื่อมั่นในความสามารถตน)

หมายถึงความเชื่อมั่นในความสามารถของตนเองที่จะขับเคลื่อนแรงจูงใจ กระบวนการทางความคิด และการกระทำให้เกิดขึ้นได้ภายใต้บริบทที่มีอยู่ คนที่มีความเชื่อมั่นในความสามารถของตนเองจะรู้สึกท้าทายเมื่อต้องทำสิ่งที่ใช้ความพยายาม มีแรงจูงใจทำให้สำเร็จตามเป้าหมาย และยืดหยุ่นเมื่อต้องเจอกับอุปสรรค

2. Hope (ความหวัง)

ความหวัง เป็นสภาวะแรงจูงใจที่เกิดจากการเชื่อมโยงกันระหว่างเป้าหมาย หน้าที่ และแนวทาง โดยบุคคลจะมีแรงขับในการบรรลุเป้าหมายได้ด้วยการรับรู้หน้าที่ซึ่งเป็นเจตจำนงภายใน และมีสภาพจิตใจที่แน่วแน่ในการใช้พลังและทรัพยากรที่จำเป็นในการไปถึงจุดหมาย การที่บุคคลมีความหวัง ส่วนหนึ่งเกิดจากการรับรู้ความสามารถที่จะพัฒนาวิธีการไปสู่ที่สิ่งต้องการ และมองเห็นทางเลือกอื่น ๆ ที่จะไปสู่จุดหมาย หากเส้นทางเดิมไม่บรรลุผล

3. Optimism (การมองโลกในแง่ดี)

การมองโลกในแง่ดีเป็นสภาวะทางจิตใจในเชิงบวก ประกอบด้วยการโน้มเอียงมองเชิงบวกเข้ามาสู่ภายใน มีลักษณะคงทนยาวนานและเกิดขึ้นได้ในเรื่องราวต่างๆ ของชีวิต ในขณะที่แง่ลบเชิงลบเกิดขึ้นเพียงชั่วคราว เป็นสิ่งที่ละวางจากภายในได้ และเกิดขึ้นเพียงบางสถานการณ์เท่านั้น การมองโลกในแง่ดีทำให้บุคคลชื่นชมสิ่งดีที่เกิดขึ้นในชีวิต เพิ่มพูนความรู้สึกเห็นคุณค่าในตนเอง นำตนเองออกจากความทุกข์ ปกป้องตนเองจากความเศร้า ความรู้สึกผิด เพ่งโทษตนเอง หรือความสิ้นหวังได้

4. Resiliency (พลังทางจิตใจ)

พลังทางจิตใจเป็นความสามารถในการนำตนเองออกจากความทุกข์ ความไม่มั่นคง ความล้มเหลว หรือเหตุการณ์ที่มีทิศทางเชิงบวกแต่เป็นการเปลี่ยนแปลงอย่างกะทันหัน ยากที่จะรับมือ การฟื้นฟูตนเองทำให้บุคคลใช้กลไกการปกป้องตนเองตามธรรมชาติเพิ่มสิ่งที่มีคุณค่า หรือลดปัจจัยเสี่ยง การฟื้นคืนจากภาวะวิกฤตไม่ใช่เพียงการกลับมาอยู่ในสภาวะปกติ หากแต่ยังเพิ่มระดับความสามารถของตนและอาจค้นพบความหมายหรืออุดมการณ์ในชีวิต โดยองค์ประกอบที่สำคัญของกระบวนการฟื้นฟูตนเอง ได้แก่ การยอมรับความจริงอย่างเด็ดเดี่ยวกล้าหาญ การมีความเชื่ออย่างลึกซึ้งในความหมายของชีวิต และความสามารถในการปรับตัวสู่การเปลี่ยนแปลงครั้งสำคัญในชีวิต โดยเป็นความสามารถที่ไม่เคยได้ฝึกฝนหรือเตรียมตัวมาก่อน

จากหลักการของทุนทางจิตวิทยาเชิงบวกทั้ง 4 ประการที่เน้นความสามารถปรับตัวเพื่อบรรลุเป้าหมาย แก้ปัญหาอุปสรรคในชีวิต และยืนหยัดในการใช้ชีวิตได้อย่างมีความสุขนั้น หากมองว่าการรังแกผ่านโลกโซเชียลคือปัญหาความรุนแรงที่ผู้ถูกรังแกต้องเผชิญในช่วงหนึ่งของชีวิต และอาจเป็นเหตุการณ์วิกฤตครั้งสำคัญ ที่ต้องใช้ต้นทุนทางจิตใจก้าวผ่านปัญหานี้ไปด้วยตนเองก็มีความสอดคล้องกับองค์ประกอบของทุนทางจิตวิทยาเชิงบวกทั้ง 4 ประการ ไม่ว่าจะเป็นการรับรู้ว่าตนเองมีความสามารถจะแก้ไขสิ่งที่เกิดขึ้นได้ การมีความหวังในการคิดแก้ไขปัญหา การปล่อยวางจากเรื่องเชิงลบ และการฟื้นฟูตนเองให้กลับสู่สภาวะปกติหลังเผชิญการถูกรังแกผ่านโลกโซเชียล งานวิจัยชิ้นนี้จึงได้นำแนวคิดทุนทางจิตวิทยาเชิงบวกมาใช้วิเคราะห์การให้ความหมายของประสบการณ์รังแกผ่านโลกโซเชียลที่มีต่อชีวิตของเยาวชน และเงื่อนไขที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการรังแกผ่านโลกโซเชียลโดยเทียบเคียงกับทุนทางจิตวิทยาเชิงบวกแต่ละด้าน

แนวคิดความฉลาดทางดิจิทัล (Digital intelligence or DQ)

ความฉลาดทางดิจิทัลเป็นแนวคิดที่สหพันธ์ความฉลาดทางดิจิทัล (The DQ Alliance) ซึ่งเป็นหน่วยงานนานาชาติที่ร่วมมือกันระหว่างผู้เชี่ยวชาญสาขาต่างๆ เพื่อพัฒนาสภาพแวดล้อมที่ดีในโลกโซเชียล โดยขับเคลื่อนในกลุ่มเยาวชนเป็นหลัก และได้นิยามความฉลาดทางดิจิทัลว่า หมายถึง

ความสามารถทางสังคม อารมณ์ และปัญญาของบุคคล ที่จะเผชิญความท้าทายและปรับตัวกับชีวิตดิจิทัล โดยแบ่งเป็น 8 องค์ประกอบ ที่เชื่อมโยงกัน ดังนี้ (The DQ Alliance. 2016)

1. ตัวตนดิจิทัล (Digital identity) คือ ความสามารถในการสร้างและจัดการตัวตนบนโลกออนไลน์ ความตระหนักในการมีตัวตนของบุคคลในโลกออนไลน์ และการจัดการกับผลกระทบระยะสั้นและระยะยาวของการปรากฏตัวออนไลน์

2. การใช้สื่อดิจิทัล (Digital use) คือ ความสามารถในการใช้สื่อและเครื่องมือ รวมถึงการควบคุมความสมดุลระหว่างโลกออนไลน์และออฟไลน์

3. ความปลอดภัยทางดิจิทัล (Digital safety) คือ ความสามารถในการจัดการ หลีกเลี่ยงความเสี่ยงในโลกออนไลน์ (เช่น การรังแกผ่านโลกโซเชียล, การสร้างความสัมพันธ์กับเด็กเพื่อล่อลวงหรือล่อลวงทางเพศ, การก่อการร้าย) และความเสี่ยงทางเนื้อหา (เช่น เนื้อหารุนแรง, ลามกอนาจาร)

4. ความมั่นคงทางดิจิทัล (Digital security) คือ ความสามารถในการตรวจจับทักษะการจัดการภัยคุกคามทางโซเชียล เช่น การแฮค การหลอกลวง ซอฟต์แวร์ที่เป็นอันตราย เพื่อปกป้องข้อมูลของตนเอง

5. ความฉลาดทางอารมณ์ในโลกดิจิทัล (Digital emotional intelligence) คือ ความสามารถที่จะเห็นอกเห็นใจและสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่นในโลกออนไลน์

6. การสื่อสารดิจิทัล (Digital communication) คือ ความสามารถในการติดต่อ ร่วมมือกับผู้อื่นผ่านสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล

7. ความรู้ทางดิจิทัล (Digital literacy) คือ ความสามารถในการค้นหา ประเมิน ใช้งาน แบ่งปัน และสร้างเนื้อหา รวมทั้งความสามารถในการคิดเชิงประมวลผลทางเทคโนโลยี

8. สิทธิทางดิจิทัล (Digital rights) คือ ความเข้าใจ สิทธิทางกฎหมาย สิทธิส่วนตัว ทรัพย์สินทางปัญญา เสรีภาพในการแสดงความคิดเห็น และการปกป้องตนเองจากคำพูดประทุษร้าย

จะเห็นได้ว่าความฉลาดทางดิจิทัลนั้นเกี่ยวข้องกับการรังแกผ่านโลกโซเชียลของเยาวชนในทุกองค์ประกอบ ทั้งด้านความรู้ ความเข้าใจ ทักษะ และการแก้ปัญหา ซึ่งสอดคล้องกับขอบเขตการวิจัยในครั้งนี้ที่ศึกษาการรังแกผ่านโลกโซเชียลซึ่งการใช้สื่อของเยาวชนแต่ละบุคคล มีความแตกต่างกัน ดังนั้น องค์ประกอบดังกล่าวจึงสอดคล้องกับการเจาะลึกกรณีศึกษาในแง่มุมชีวิตทางดิจิทัลที่เกี่ยวข้องกับการรังแกผ่านโลกโซเชียล เช่น เยาวชนได้สร้างตัวตนผ่านโลกโซเชียลอย่างไร มีความรู้ในการปกป้องตนเองในโลกโซเชียลอย่างไร หรือ เข้าใจสิทธิของตนในโลกโซเชียลเพียงใด เป็นต้น

ส่วนที่ 3 ระเบียบวิธีวิจัย

วิธีการวิจัยแบบกรณีศึกษา (Case study)

งานวิจัยในครั้งนี้ใช้ระเบียบวิธีการวิจัยเชิงคุณภาพแบบพหุกรณีศึกษาเป็นหลัก ดังนั้นการทบทวนการวิจัยแบบกรณีศึกษาจึงเป็นพื้นฐานสำคัญ โดยผู้วิจัยได้ทบทวนแนวทางการวิจัยแบบกรณีศึกษาดังต่อไปนี้

ความหมายของการวิจัยแบบกรณีศึกษา

หยิน (Yin. 2014) นักวิชาการคนสำคัญในแวดวงการศึกษาวิจัยแบบกรณีศึกษาและเขียนตำราการวิจัยแบบกรณีศึกษาที่เป็นมาตรฐานไว้มากมาย ได้กล่าวถึงการนิยามการวิจัยแบบกรณีศึกษาว่า กรณีศึกษามีความหมายใน 2 ลักษณะ ได้แก่ 1) การให้ความหมายตามขอบเขตของกรณีศึกษา การวิจัยแบบกรณีศึกษาคือการแสวงหาความรู้เชิงประจักษ์ที่เกิดจากการตรวจสอบเชิงลึกต่อตัวปรากฏการณ์ (Case) ในบริบทที่เกี่ยวข้อง โดยเฉพาะเมื่อไม่สามารถแยกตัวปรากฏการณ์ออกจากบริบทได้อย่างชัดเจน 2) การให้ความหมายตามการหาความรู้ด้วยวิธีการศึกษา โดยหมายถึงการจัดการกับสถานการณ์อันเฉพาะเจาะจง ที่มีตัวปัจจัยที่น่าสนใจเข้ามาเกี่ยวข้องมากมายที่รวบรวมกลายเป็นข้อค้นพบได้ โดยอาศัยหลักฐานข้อมูลจากหลากหลายแหล่ง และนำข้อเสนอทางแนวคิดทฤษฎีมาใช้เพื่อเป็นแนวทางในการเก็บรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูล

หยินกล่าวว่านิยามใน 2 ลักษณะข้างต้นบ่งบอกถึงขอบเขตและลักษณะของกรณีศึกษาที่ประกอบด้วยวิธีการเก็บข้อมูลหลากหลายวิธีร่วมกัน ครอบคลุมถึงตรรกะของการออกแบบวิจัย เทคนิคการเก็บข้อมูล และแนวทางการวิเคราะห์ข้อมูลที่เฉพาะเจาะจง ดังนั้น การวิจัยแบบกรณีศึกษาจึงไม่ใช่การวิจัยที่มีความหมายเพียงวิธีการเก็บข้อมูลหรือรูปแบบการวิจัยอย่างโดดๆ เท่านั้น

หน่วยการวิเคราะห์กรณีศึกษา (Unit of analysis)

หน่วยการวิเคราะห์เป็นองค์ประกอบสำคัญของการวิจัยแบบกรณีศึกษา ที่นักวิจัยจำเป็นต้องระบุให้ชัดเจน โดย หยิน (Yin. 2014) ได้กล่าวถึงหน่วยการวิเคราะห์ของกรณีศึกษาไว้ว่าต้องมีการพิจารณาใน 2 ประเด็น ดังนี้

1) การระบุกรณีศึกษา

โดยทั่วไปแล้ว กรณีศึกษาหรือที่เรียกกันว่า เคส (Cases) มักระบุว่าเป็นบุคคล แต่ความจริงแล้วเคสมีได้หลายลักษณะ เช่น เหตุการณ์ที่เฉพาะเจาะจง กลุ่มต่างๆ ชุมชน โปรแกรม องค์การ สถานการณ์ เป็นต้น การระบุว่าอะไรคือเคสนั้น นักวิจัยต้องพิจารณาก่อนว่าคำถามและวัตถุประสงค์การวิจัยคืออะไร จึงจะสามารถระบุได้ว่าข้อมูลที่ต้อไปเก็บรวบรวมนั้นต้องเก็บจากอะไร ยิ่งคำถามและวัตถุประสงค์การวิจัยที่ชัดเจนมากเท่าไร ยิ่งทำให้ระบุหรือจำกัดความเป็นเคสได้แม่นยำเท่านั้น

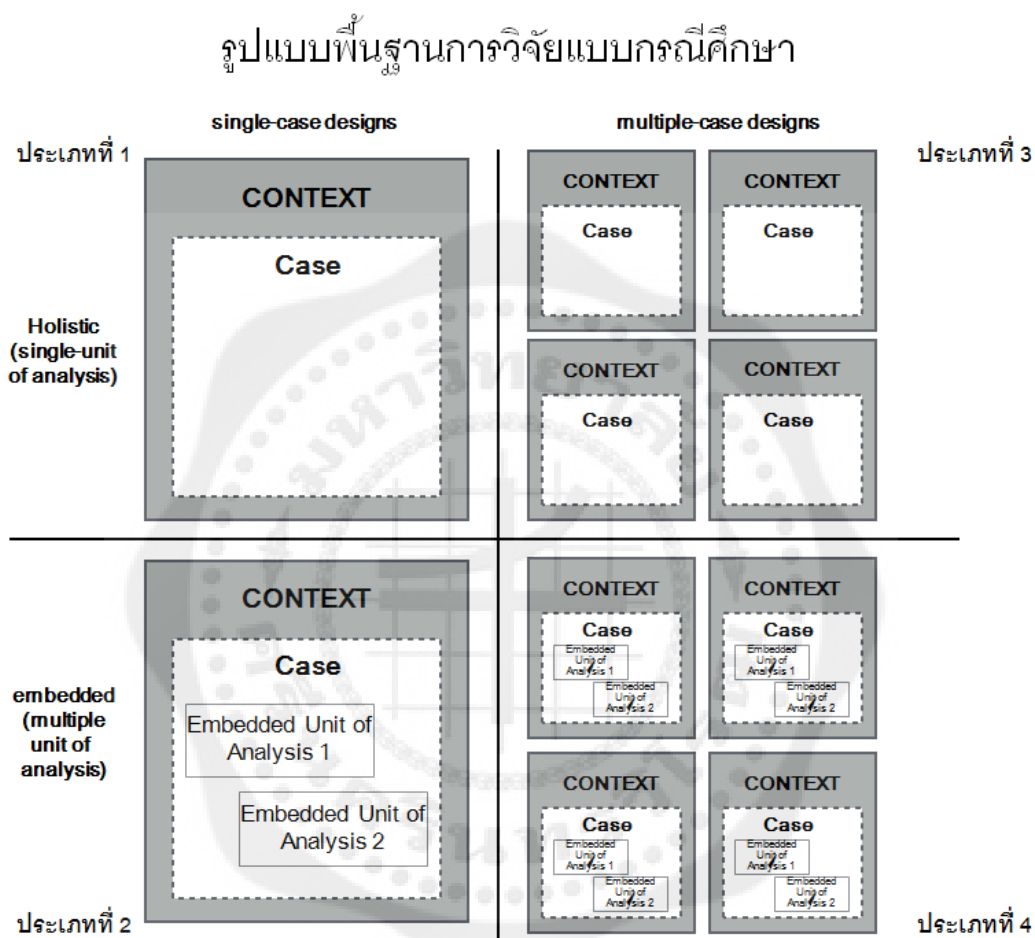
2) ขอบเขตของกรณีศึกษา

นักวิจัยต้องระบุขอบเขตของกรณีศึกษาอย่างชัดเจน เช่น ใครอยู่ในกลุ่มที่ต้องศึกษา และใครอยู่นอกกลุ่ม ซึ่งอาจเป็นผู้ให้ข้อมูลเชิงบริบทก็ได้ นอกจากนี้ยังต้องระบุว่า ขอบเขตของเวลาในการศึกษาจากเริ่มต้นถึงสิ้นสุดเป็นอย่างไร เช่น ต้องการศึกษาเพียงส่วนหนึ่งของเคสหรือเหตุการณ์ หรือต้องการศึกษาครอบคลุมทั้งหมด

ประเภทของการวิจัยแบบกรณีศึกษา

หยิน (Yin. 2014) แบ่งรูปแบบกรณีศึกษาออกเป็น 4 ประเภท โดยแบ่งเป็นกรณีศึกษาแบบกรณีเดียว (Single-case design) และแบบพหุกรณีศึกษา (Multiple-case design) และยังแบ่งกรณีศึกษาออกตามหน่วยการวิเคราะห์ภายใต้ case หรือ cases ว่าจะใช้หน่วยการวิเคราะห์ (Unit of analysis) เพียงหน่วยเดียวเป็นองค์รวม (Holistic) หรือใช้หน่วยการวิเคราะห์มากกว่าหนึ่งหน่วย/ระดับภายใต้แต่ละกรณีศึกษา (embedded) ทำให้สามารถแบ่งรูปแบบกรณีศึกษาออกเป็น 4 แบบ ได้แก่ 1)

Single-case (holistic) designs คือกรณีศึกษากรณีเดียวแบบองค์รวม 2) Single-case (embedded) designs คือกรณีศึกษากรณีเดียวแบบ Embedded 3) Multiple-case (holistic) designs คือพหุกรณีศึกษาแบบองค์รวม และ 4) Multiple -case (embedded) designs คือพหุกรณีศึกษาแบบ Embedded ดังแผนภาพด้านล่าง โดยเส้นประ แสดงถึงขอบเขตระหว่างกรณีศึกษากับบริบทที่เกี่ยวข้องกับกรณีศึกษา



ภาพประกอบ 1 รูปแบบพื้นฐานกรณีศึกษา

ที่มา: Yin. (2014). อ้างอิงจาก COSMOS Corporation. *Case Studies and Organizational Innovation: Strengthening The Connection*

การเลือกใช้กรณีศึกษาแบบใดนั้นขึ้นอยู่กับว่า การเลือกศึกษากรณีเดียวหรือพหุกรณี ให้พิจารณาจากวัตถุประสงค์การวิจัย หากเป็นกรณีศึกษาแบบกรณีเดียวควรใช้กับงานวิจัยที่ต้องการตรวจสอบหรือวิพากษ์ทฤษฎีที่มีอยู่, ต้องการศึกษาสถานการณ์ที่เข้มข้นสุดโต่งหรือค่อนข้างพิเศษต่างจากปกติ, ต้องการเปิดเผยสิ่งใหม่ที่ยังไม่เคยทราบมาก่อน, ต้องการศึกษาระยะยาว, การศึกษานำร่องหรือเพื่อนำไปสู่การศึกษาแบบพหุกรณีต่อไป หรือเป็นกรณีอื่นๆทั่วไปที่เหมาะสมจะศึกษาแบบ

กรณีเดียวกันได้ ส่วนพหุกรณีจะใช้กับงานวิจัยที่ต้องการความหลากหลายของกรณีศึกษาและมีการเปรียบเทียบกันระหว่างกรณี

ส่วนการเลือกศึกษาแบบองค์รวม (Holistic) หรือแบบ Embedded นั้นต้องพิจารณาว่ากรณีศึกษาแบบองค์รวม เหมาะกับกรณีที่มีลักษณะกลมกลืนเป็นหน่วยเดียวโดยธรรมชาติหรือโดยหลักการและทฤษฎี ซึ่งไม่พบการแยกออกเป็นหน่วยย่อยภายในตนเอง จึงมีเพียงหน่วยการวิเคราะห์หน่วยเดียวและเน้นศึกษาในภาพรวม ส่วนแบบ Embedded ควรใช้กับกรณีศึกษาที่พบว่ามีหน่วยการวิเคราะห์ย่อย (Subunit of analysis) ชัดเจนภายในแต่ละกรณีศึกษาเช่นโครงการย่อยหลายโครงการที่อยู่ภายใต้หน่วยการปฏิบัติงานขององค์กร เป็นต้น

งานวิจัยชิ้นนี้ใช้ระเบียบวิธีกรณีศึกษาแบบองค์รวมพหุศึกษา ที่เป็นการศึกษากับหน่วยการวิเคราะห์เพียงหน่วยเดียว Multiple-case (holistic) designs ซึ่งศึกษาประเด็นเกี่ยวกับการรังแกผ่านโลกไซเบอร์จากกรณีศึกษาที่มีความหลากหลาย สาเหตุที่เลือกรูปแบบการวิจัยแบบกรณีศึกษาในลักษณะนี้ เนื่องจากต้องการศึกษาเยาวชนที่มีประสบการณ์เกี่ยวกับการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ที่หลากหลายแตกต่างกัน เพื่อให้เห็นรายละเอียดในหลายมิติ รวมทั้งจุดร่วมและจุดต่างที่จะมาเติมเต็มข้อค้นพบการวิจัย โดยการศึกษาแบบองค์รวมจะมีความเหมาะสมมากกว่าการแยกข้อมูลภายในกรณีศึกษาออกเป็นหน่วยย่อยหลายระดับ ซึ่งหน่วยย่อยดังกล่าวไม่สามารถแบ่งแยกได้ชัดเจนสำหรับกรณีศึกษาแต่ละราย เพราะการศึกษาคครั้งนี้สนใจศึกษาการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ทั้งในด้านจิตสังคม และด้านโลกจริงและโลกไซเบอร์ที่ไม่อาจแยกขาดจากกันได้โดยสมบูรณ์แต่กลับส่งผลซึ่งกันและกัน การศึกษาแบบองค์รวมเป็นพลวัตจึงมีความเหมาะสมและให้รายละเอียดเชิงลึกอย่างครอบคลุมในแต่ละแง่มุมที่เกี่ยวข้องกับการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ในระดับบุคคลมากกว่า

ขั้นตอนการทําวิจัยแบบกรณีศึกษา (Creswell. 2013)

1. การพิจารณาว่าปัญหาการวิจัยที่สนใจศึกษานั้น เหมาะสมกับการวิจัยแบบกรณีศึกษาหรือไม่ โดยการวิจัยดังกล่าวจะเหมาะกับการกรณีศึกษาที่มีขอบเขตชัดเจนและต้องการเข้าใจกรณีศึกษาอย่างลุ่มลึก และกรณีศึกษามีจำนวนไม่มาก

2. การระบุว่าอะไรคือกรณีศึกษาหรือเคส เช่น บุคคล กลุ่มคน โปรแกรม เหตุการณ์ กิจกรรม เป็นต้น เคสนั้นเหมาะสมกับการวิจัยกรณีศึกษาแบบใด ใช้วิธีการเลือกผู้ให้ข้อมูลอย่างไร

3. การเก็บข้อมูลสำหรับการวิจัยแบบกรณีศึกษา ซึ่งสามารถทำได้หลากหลายและกว้างขวาง เช่น การสังเกต การสัมภาษณ์ การศึกษาจากเอกสารที่เกี่ยวข้อง หรือแม้แต่โซเชียลมีเดีย

4. การวิเคราะห์ข้อมูล การวิเคราะห์ห้มีเพื่อเข้าใจความซับซ้อนของเคสทั้งภายในเคสแต่ละเคส และระหว่างเคสที่มีร่วมกัน หากเป็นการวิจัยกรณีศึกษาแบบหลายเคสก็ต้องมีการบรรยายและวิเคราะห์ห้มีในแต่ละเคส (Within-case analysis) และการวิเคราะห์ข้ามเคส (Cross-case analysis) รวมทั้งการตีความเคส (Assertions)

5. การตีความ รายงานความหมายของเคสตามประเด็นสำคัญและประเภทการวิจัย

2. ระเบียบวิธีวิจัยแบบชาติพันธุ์วรรณนาโลกไซเบอร์ (Cyber ethnography)

การศึกษาแบบชาติพันธุ์วรรณนาโลกไซเบอร์ (Cyber ethnography) เป็นระเบียบวิธีการวิจัยที่นักวิจัยได้เข้าไปสังเกตปฏิสัมพันธ์ภายในโลกไซเบอร์เพื่อเติมเต็มความเข้าใจวัฒนธรรมในพื้นที่

ดังกล่าว ระเบียบวิธีวิจัยนี้มีจุดเริ่มต้นจากการประยุกต์ใช้การศึกษาแบบชาติพันธุ์วรรณมาศึกษาการปฏิสัมพันธ์ทางอินเทอร์เน็ตเมื่อช่วงทศวรรษที่ 1990 เป็นต้นมา นับตั้งแต่มีความสนใจในการก่อรูปทางสังคม (Social formation) ที่เกิดขึ้นในพื้นที่ที่เรียกว่าพื้นที่ไซเบอร์ (Cyberspace) ต่อมาจึงได้มีการศึกษาประเภทนี้อย่างกว้างขวางมากขึ้น โดยในช่วงแรกศึกษาผ่านตัวอักษรหรือข้อความออนไลน์ แล้วจึงพัฒนารูปแบบที่หลากหลายตามลักษณะการปฏิสัมพันธ์ของผู้คนและช่องทางในโลกไซเบอร์ (Hine, 2008) เช่น การศึกษาชีวิตในโลกออนไลน์ เช่น การสร้างตัวตนปลอม การสร้างความสัมพันธ์ การสร้างชุมชน ต่อมา นักวิจัยบางกลุ่มก็เริ่มใช้แนวคิดการซ้อนทับกันของโลกจริงและโลกไซเบอร์มาศึกษาพฤติกรรมมนุษย์ที่เชื่อมโยงกับโลกไซเบอร์ในเชิงพื้นที่และเวลา กล่าวคือ มนุษย์มีตัวตนในโลกไซเบอร์ที่เกี่ยวข้องกับการใช้ชีวิตในโลกจริง (Hallet; & Barber, 2014)

การศึกษาแบบชาติพันธุ์วรรณนาโลกไซเบอร์ สะท้อนถึงการปรับเปลี่ยนมโนทัศน์เกี่ยวกับสนามการวิจัยแบบดั้งเดิมไปสู่โลกไซเบอร์ ซึ่งเป็นพื้นที่ไร้ขอบเขตทางภูมิศาสตร์ อันประกอบด้วยกิจกรรมหลากหลายของผู้คน ปรากฏร่องรอยหลักฐานทางดิจิทัล เช่น รูปภาพ อีเมล บล็อก ทำให้นักวิจัยสามารถศึกษาพฤติกรรมมนุษย์ในโลกไซเบอร์ได้ โดยการเข้าไปแฝงตัวอยู่ในวัฒนธรรมในโลกเสมือน (Virtual culture) และสังเกตปฏิสัมพันธ์โต้ตอบกันระหว่างคนในเว็บไซต์ หรือชุมชนต่างๆในโลกเสมือนจริง และวิเคราะห์ว่าผู้คนเหล่านั้นได้สร้างเครือข่ายสังคม กลุ่มออนไลน์ รวมทั้งสร้างอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมได้อย่างไร (Keeley-Browne, 2011)

อย่างไรก็ตาม ระเบียบวิธีวิจัยชาติพันธุ์วรรณนาโลกไซเบอร์เพิ่งเกิดขึ้นไม่นานนักเมื่อเทียบกับระเบียบวิธีการแบบอื่น จึงต้องพิจารณาถึงเทคนิคต่างๆและความยุ่งยากบางประการที่อาจเกิดขึ้นได้กับการเก็บข้อมูลแบบชาติพันธุ์วรรณนาที่ไม่ได้มีเผชิญหน้าโดยตรง (Hine, 2008)

แนวคิดสำคัญของระเบียบวิธีชาติพันธุ์วรรณนาในโลกไซเบอร์

Hine (2000) ได้กล่าวถึงแนวคิดสำคัญของระเบียบวิธีชาติพันธุ์วรรณนาในโลกไซเบอร์ไว้ดังนี้

1. ระเบียบวิธีชาติพันธุ์วรรณนาในโลกไซเบอร์ มีพื้นฐานมาจากระเบียบวิธีชาติพันธุ์วรรณนา (Ethnography) โดยเป็นเครื่องมือในการศึกษาประเด็นที่ต้องหาคำตอบหรือยังเป็นปริศนา (Puzzlement) ที่นักวิจัยตั้งข้อสงสัย ไม่ใช่เพียงต้องการศึกษาลักษณะทั่วไปของโลกไซเบอร์ที่เห็นอย่างชัดเจนอยู่แล้ว

2. การสื่อสารโต้ตอบกันผ่านสื่อไซเบอร์ ได้สร้างทั้งโอกาสและความท้าทายในการเข้าไปศึกษาการปฏิสัมพันธ์กันของผู้คนในโลกไซเบอร์ผ่านระเบียบวิธีชาติพันธุ์วรรณนา โลกไซเบอร์ไม่ใช่พื้นที่ที่แยกจากชีวิตจริงหรือการปฏิสัมพันธ์แบบพบกันตัวต่อตัว หากแต่เป็นการเชื่อมโยงการสื่อสารที่ซับซ้อนและมีบริบทเฉพาะ การตีความเทคโนโลยีการสื่อสารเหล่านี้มีความยืดหยุ่นสูง และสามารถศึกษาได้ทั้งวัฒนธรรมและสิ่งประดิษฐ์ทางวัฒนธรรมนอกจากนี้ยังขึ้นอยู่กับเลือกใช้เทคโนโลยีใดและเข้าใจบริบทนั้นๆแตกต่างกันอย่างไร ซึ่งเป็นสิ่งที่ต้องเรียนรู้ ตีความ และผสมผสานบริบท

3. การนำระเบียบวิธีชาติพันธุ์วรรณนามาใช้ในพื้นที่โลกไซเบอร์สะท้อนว่าระเบียบวิธีชาติพันธุ์วรรณนาไม่จำเป็นต้องศึกษาเฉพาะในพื้นที่ที่มีตำแหน่งที่แน่นอนทางกายภาพ นอกจากนี้ในโลกไซเบอร์ยังเป็นพื้นที่ที่ถูกสร้างขึ้นใหม่ได้เรื่อยๆอีกด้วย ซึ่งถือเป็นการสร้างโอกาสการศึกษาชาติพันธุ์วรรณนาในแนวทางใหม่ๆ

4. สนามการวิจัยของการวิจัยแบบชาติพันธุ์วรรณนาเป็นการศึกษาวัฒนธรรมในพื้นที่ที่ยืดหยุ่น มีความเชื่อมโยงกัน ต่างจากการมีพื้นที่กำหนดตายตัวแน่นอน เห็นได้ชัดเจน

5. ขอบเขตของการศึกษาชาติพันธุ์วรรณนาโลกไซเบอร์ไม่สามารถกำหนดล่วงหน้าตายตัวได้ทั้งหมด แต่จะถูกค้นพบเมื่อลงมือทำงานวิจัยไปแล้ว โดยเฉพาะขอบเขตของการเชื่อมโยงระหว่างประเด็นโลกไซเบอร์และโลกจริง และไม่สามารถกำหนดได้ว่าควรยุติการลงสนามเมื่อใด สิ่งเหล่านี้ต่างเป็นการตัดสินใจที่ต้องเกิดขึ้นในสนามหรือเกิดจากการลงมือปฏิบัติเอง บางครั้งนักวิจัยอาจค้นพบแนวทางใหม่ในการศึกษา หรืออาจต้องย้อนกลับไปใช้แนวทางเดิมก็เป็นได้

6. การฝังตัวของผู้วิจัยในงานวิจัยแบบชาติพันธุ์วรรณนาโลกไซเบอร์ไม่ได้เป็นการฝังตัวแบบสมบูรณ์ตลอดเวลา แต่เป็นระยะตามช่วงเวลาที่มีกิจกรรมร่วมกันระหว่างผู้วิจัยและผู้ให้ข้อมูล ดังนั้นการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้วิจัยและผู้ให้ข้อมูลจึงเกิดขึ้นแบบไม่แน่นอน แต่เป็นไปตามการใช้สื่อของแต่ละฝ่ายด้วย

7. การพรรณนาถึงลักษณะของผู้ให้ข้อมูล สถานที่ หรือวัฒนธรรมละเอียดอย่างครอบคลุมทุกด้านจากการวิจัยแบบชาติพันธุ์วรรณนาโลกไซเบอร์ยังไม่สามารถทำได้ แต่สามารถรายงานผ่านข้อค้นพบที่สรุปได้จากข้อค้นพบอื่นๆที่เกี่ยวข้อง โดยที่ข้อค้นพบดังกล่าวไม่ได้เป็นลักษณะตัวแทนของความจริงที่ต้องยึดถืออย่างเคร่งครัดว่าเป็นความจริงแท้เพียงหนึ่งเดียว

8. การวิจัยแบบชาติพันธุ์วรรณนาโลกไซเบอร์จะต้องมีการเข้าไปมีส่วนร่วมแบบเข้มข้นผ่านปฏิสัมพันธ์ในโลกไซเบอร์ การมีส่วนร่วมในลักษณะนี้เป็นการเปิดมิติใหม่ของการสำรวจโดยใช้ประโยชน์จากสื่อเพื่อเข้าใจปรากฏการณ์อย่างลึกซึ้ง

9. การวิจัยแบบชาติพันธุ์วรรณนาโลกไซเบอร์ เป็นการศึกษาผ่านเทคโนโลยีที่ผู้ให้ข้อมูลอาจจะอยู่ในพื้นที่ หรือหายไปเมื่อใดก็ได้ เช่นเดียวกับนักวิจัยเองก็ไม่ได้ดำรงอยู่ในพื้นที่ตลอดเวลาเช่นกัน รูปแบบเทคโนโลยีจึงทำให้ความสัมพันธ์ระหว่างนักวิจัยและผู้ให้ข้อมูลแต่ละคนอาจเป็นแบบชั่วคราวหรือเป็นความสัมพันธ์ที่มีส่วนร่วมกันอย่างยาวนานก็เป็นได้ ทุกรูปแบบความสัมพันธ์เหล่านี้เป็นความจริงในสนามวิจัยในโลกไซเบอร์ ซึ่งความจริงในมิติที่แตกต่างจากแบบที่พบกันตัวต่อตัว

10. การวิจัยแบบชาติพันธุ์วรรณนาโลกไซเบอร์สามารถสำรวจความสัมพันธ์ระหว่างผู้คนได้ แม้ว่าจะไม่ใช่การสัมผัสถึงตัวคนจริงๆตามความหมายของระเบียบวิธีวิจัยแบบดั้งเดิม นับว่าเป็นการวิจัยแบบชาติพันธุ์วรรณนาที่ปรับเปลี่ยนตัวของระเบียบวิธีเองให้เหมาะสมกับเงื่อนไขทางการวิจัย

นอกจากนี้ การ์เซียและคณะ (Garcia; et al. 2009) ยังกล่าวถึง ข้อควรพิจารณาในการออกแบบการวิจัยและกระบวนการทำวิจัยดังนี้

1. การวิจัยแบบชาติพันธุ์วรรณนาโลกไซเบอร์ที่ออนไลน์ผ่านสื่อคอมพิวเตอร์ไม่ได้ปฏิสัมพันธ์กับผู้ให้ข้อมูลโดยตรง จึงใช้การสื่อสารผ่านทางข้อความเป็นหลัก วิเคราะห์ข้อความและข้อมูลเสมือนจริง ต่างจากทักษะการตีความเชิงสังคมในโลกจริง

2. กระบวนการเข้าถึงสนามวิจัยและผู้ให้ข้อมูลสำหรับการวิจัยชาติพันธุ์วรรณนาในโลกไซเบอร์จะมีความแตกต่างกันไป เนื่องจากไม่ได้พบปะทางกาย แต่อาจติดต่อกันผ่านตัวตนนิรนามและเป็นตัวตนเสมือนของกันและกัน โดยใช้เทคโนโลยีเป็นสื่อกลาง เช่น อีเมล แชน แชท ข้อความแบบโต้ตอบทันที

3. นักวิจัยต้องพิจารณาว่าจะปรับจริยธรรมทางการวิจัยในโลกจริงมาใช้อย่างไรในโลกไซเบอร์ ซึ่งหลายครั้งมีความกำกวมระหว่างความเป็นส่วนตัวและความเป็นสื่อสาธารณะ

สำหรับขั้นตอนการวิจัยชาติพันธุ์วรรณนาโลกไซเบอร์ ยังไม่มีผู้กล่าวถึงรายละเอียดอย่างชัดเจน อย่างไรก็ตามโคซิเน็ต (Kozinets. 2010) ได้ระบุขั้นตอนเบื้องต้นไว้ดังนี้

ขั้นที่ 1 ระบุคำถามการวิจัย, หัวข้อที่จะศึกษา

ขั้นที่ 2 การระบุและเลือกพื้นที่ไซเบอร์ที่ต้องการศึกษา

ขั้นที่ 3 การสังเกตอย่างมีส่วนร่วมในพื้นที่โดยเข้าไปมีส่วนร่วมหรือฝังตัว และเก็บข้อมูลโดยคำนึงถึงหลักจริยธรรมในการวิจัย

ขั้นที่ 4 การวิเคราะห์ข้อมูลและตีความหมาย

ขั้นที่ 5 การเขียนรายงานการวิจัย นำเสนอข้อค้นพบ ทฤษฎี หรือนโยบาย

โคซิเน็ตได้ระบุว่าในขั้นแรกต้องมีการออกแบบการวิจัยและวางแผนสนามการวิจัยที่นักวิจัยต้องมีการค้นหาและเข้าไปในสนามวิจัยเชิงวัฒนธรรมหรือชุมชน ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการวิจัยแบบชาติพันธุ์วรรณนา (Ethnography) ที่เรียกว่า Entrée ระหว่างอยู่ในสนาม นักวิจัยต้องรวบรวมข้อมูลทางสังคมและวัฒนธรรมและทำการวิเคราะห์และตีความอย่างต่อเนื่อง สม่่าเสมอ โดยระหว่างการเก็บข้อมูลนั้นต้องยึดหลักจริยธรรมทางการวิจัยด้วย ทำยที่สุด นักวิจัยต้องรายงานผลการวิจัยที่เป็นภาพตัวแทนความเป็นไปทางวัฒนธรรมตามที่พื้นที่นั้นเป็นให้ได้มากที่สุด

นอกจากนี้ สิ่งที่นักวิจัยต้องมีความเข้าใจว่าจะนำระเบียบวิธีชาติพันธุ์วรรณนามาใช้เมื่อไหร่ และใช้อย่างไร หากมีการเก็บข้อมูลจากการปฏิสัมพันธ์โดยตรงกับผู้ให้ข้อมูลจะมีการนำข้อมูลมาวิเคราะห์ร่วมกันอย่างไร และ นักวิจัยต้องเข้าใจสภาพความแตกต่างของสังคมในโลกไซเบอร์ด้วยเพื่อเป็นแนวทางในการนำระเบียบวิธีชาติพันธุ์วรรณนามาปรับใช้อย่างเหมาะสม

ส่วนที่ 4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการรังแกผ่านโลกไซเบอร์

งานวิจัยเกี่ยวกับการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ในต่างประเทศได้ถูกเผยแพร่อย่างกว้างขวางในหลายประเด็น ได้แก่ การสำรวจสถานการณ์ ความหมาย มุมมองและประสบการณ์ของเยาวชนและผู้ที่เกี่ยวข้อง สาเหตุ ประเภทการรังแก ปัจจัยที่เกี่ยวข้อง ผลกระทบ การป้องกันแก้ไขปัญหา การศึกษาโปรแกรมการป้องกันปัญหา เป็นต้น ซึ่งส่วนใหญ่เป็นการศึกษาเชิงปริมาณหรือเชิงปริมาณเสริมกับข้อมูลเชิงคุณภาพบางส่วน ส่วนงานวิจัยในประเทศไทยนั้นพบว่าม้งงานวิจัยเกี่ยวกับการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ที่เผยแพร่อย่างเป็นทางการครั้งแรกเมื่อ พ.ศ. 2552 ซึ่งนับว่ายังเป็นประเด็นที่ยังมีการศึกษาไม่มากนักและเป็นการศึกษาเชิงปริมาณแทบทั้งสิ้น ในแง่ของความชุก ความรู้ ความตระหนัก ทักษะคิด สาเหตุ ประเภทการรังแก ปัจจัยที่เกี่ยวข้อง ตัวบ่งชี้พฤติกรรม ส่วนการศึกษาเชิงคุณภาพจะเป็นการศึกษาการรับรู้ของเยาวชนเกี่ยวกับการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ ซึ่งในที่นี้ผู้วิจัยจะสรุปงานวิจัยต่างประเทศที่เกี่ยวข้องกับขอบเขตงานวิจัยในครั้งนี้ โดยเฉพาะงานวิจัยเชิงคุณภาพ และงานวิจัยในประเทศไทยที่ยังมีไม่มากนัก โดยนำเสนอสถานการณ์การรังแกผ่านโลกไซเบอร์ในประเทศไทย ความหมาย รูปแบบ ผลกระทบ การแก้ปัญหา และปัจจัยที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

งานวิจัยที่สำรวจสถานการณ์การรังแกผ่านโลกไซเบอร์ในประเทศไทยเริ่มต้นจาก วิมลทิพย์ มุสิกพันธ์; และ ศิวพร ปกป้อง (2552) ได้สำรวจเด็กและเยาวชนที่ศึกษาชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ตอนปลาย และอาชีวะ อายุ 12-26 ปี ในกรุงเทพมหานคร จำนวน 2,000 คน พบว่าเยาวชนที่เคยเป็นผู้รังแกผ่านโลกไซเบอร์ ส่วนใหญ่มักนิทาค่าทอผู้อื่น (ร้อยละ 28.86) ส่งข้อความก่อกวนซ้ำๆ (ร้อยละ 10.59) ลบหรือบล็อกผู้อื่นออกจากกลุ่มหรือสร้างข่าวลือให้เกิดกระแสต่อต้าน (ร้อยละ 10.36) และยังพบว่าเยาวชนที่ถูกรังแกมากกว่าครึ่งหนึ่ง (ร้อยละ 54.17) ไม่ทราบว่าใครเป็นคนทำ โดยส่วนใหญ่ถูกนิทาค่าทอผ่านมือถือและอินเทอร์เน็ต (ร้อยละ 43.9) ถูกส่งข้อความก่อกวนหลายครั้ง (ร้อยละ 29.9) และถูกนำข้อมูลที่เสื่อมเสียไปเผยแพร่ (ร้อยละ 6.3) และต่อมา วิมลทิพย์ มุสิกพันธ์; และ ศิวพร ปกป้อง (2553) ก็ได้สำรวจเยาวชนไทยอายุ 12-24 ปี จากภาคเหนือ ตะวันออกเฉียงเหนือ กลาง ตะวันออก ได้กรุงเทพและปริมณฑล จำนวน 2,500 คน พบว่าเยาวชนร้อยละ 33.6 ซึ่งเป็นจำนวนถึง 1 ใน 3 ของกลุ่มตัวอย่าง เคยรังแกผู้อื่นผ่านโลกไซเบอร์ ส่วนร้อยละ 43.1 เคยถูกรังแก ในทัศนะของเยาวชนส่วนใหญ่เห็นว่าการรังแกผ่านโลกไซเบอร์เป็นเรื่องไม่ถูกต้อง ร้อยละ 72 แต่มีร้อยละ 28 ที่เห็นว่าเป็นเรื่องปกติ นอกจากนี้ วัฒนาวดี ศรีวัฒนพงศ์; และ พิมพกา ฐานินพงศ์ (2558) ได้สำรวจเยาวชนที่ศึกษาชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ในโรงเรียนเขตอำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ จำนวน 351 คน พบว่า เยาวชนถึงร้อยละ 74.64 เคยรังแกผู้อื่นผ่านอินเทอร์เน็ต โดยสาเหตุเกิดจากการมีปัญหาขัดแย้งกันมาก่อน (ร้อยละ 28.57) รองลงมาคือถูกทำร้ายหรือข่มขู่ (ร้อยละ 21.77) เป็นที่น่าสังเกตส่วนใหญ่ร้อยละ 32.65 ไม่ต้องการระบุสาเหตุ

ในส่วนของการให้ความหมายและการรับรู้รายละเอียดอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับเหตุการณ์การรังแกผ่านโลกไซเบอร์นั้น ณัฐรัชต์ สาเมาะ (2556) ได้ศึกษาการรับรู้ของเยาวชนเกี่ยวกับการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ ในแง่ความหมาย รูปแบบ สาเหตุ ผลกระทบ และวิธีการจัดการปัญหา และบริบททางสังคม วัฒนธรรมที่ส่งผลต่อการรับรู้ของเยาวชนต่อการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ โดยศึกษากับเยาวชนอายุ 15-24 ปี ในจังหวัดหนึ่งของภาคกลาง จำนวน 22 คน ด้วยวิธีการสนทนากลุ่มและสัมภาษณ์เชิงลึก ผลการวิจัยพบว่า เยาวชนรับรู้ว่าการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ หมายถึง การใช้มือถือหรืออินเทอร์เน็ตทำร้ายกัน โดยต้องสร้างความเสียหายหรือความรำคาญต่อผู้ถูกรังแก ซึ่งเป็นการรังแกหรือไม่ขึ้นอยู่กับเจตนาและรูปแบบความสัมพันธ์ว่าเป็นเพื่อนหรือศัตรู หากเป็นเพื่อนจะเป็นการด่าทอ หยอกเล่นมากกว่า แต่หากเป็นศัตรูจะกลายเป็นการรังแก รูปแบบการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ที่เยาวชนรับรู้มา ได้แก่ การโจมตีหรือด่าทอผ่านมือถือหรืออินเทอร์เน็ต การคุกคามทางเพศออนไลน์ การสวมรอยแอบอ้างตัวตน การแบล็คเมล การหลอกลวงในอินเทอร์เน็ต และการกลุ่มโจมตีผู้อื่น ส่วนสาเหตุการรังแกนั้น เยาวชนรับรู้ที่เกิดจากความเป็นนิรนามหรือไม่รู้ตัวตนในพื้นที่ไซเบอร์ การระบายความรู้สึกเรียกร้องความสนใจ ทำได้สะดวกง่ายดาย และเป็นผลต่อเนื่องจากความรุนแรงในโลกจริง ผลกระทบนั้นเยาวชนรับรู้ที่เกิดขึ้นในระดับบุคคลและสังคม ส่วนบริบททางสังคมวัฒนธรรมที่ส่งผลต่อการรับรู้คือ เพื่อน การเข้าถึงสื่อออนไลน์ ประสบการณ์ความรุนแรงในอดีต นอกจากนี้ยังพบว่าเยาวชนมองว่าการรังแกผ่านโลกไซเบอร์เป็นเรื่องปกติธรรมดา

สำหรับงานวิจัยในต่างประเทศ โนเซนตินีและคณะ (Nocentini; et al. 2010) ได้ทำการศึกษาความหมาย พฤติกรรม และคำเรียกแทนการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ในมุมมองเยาวชน ประเทศอิตาลี สเปน และเยอรมัน จำนวน 70 คน โดยการสนทนากลุ่ม 9 กลุ่ม พบว่าคำสื่อความหมายเพื่ออธิบายการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ได้ดีที่สุดสำหรับเยาวชนเยอรมันคือ การรุมรังแกบนพื้นที่ไซเบอร์ (Cyber-

mobbing) สำหรับเยาวชนอิตาเลียนคือ การรังแกทางไซเบอร์หรือพื้นที่โลกเสมือน (Virtual or cyber-bullying) ส่วนเยาวชนสเปนคือ การทำร้ายหรือการล่วงละเมิดผ่านอินเทอร์เน็ตหรือมือถือ (Harassment or harassment via Internet or mobile phone) โดยการตัดสินใจว่าการกระทำนั้นจะถูกนิยามว่าเป็นการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ได้หรือไม่ เยาวชนเห็นว่าต้องทราบชัดเจนว่าผู้กระทำมีเจตนา ผู้ถูกรังแกได้รับผลกระทบ และเป็นการกระทำที่เกิดขึ้นหลายครั้ง ส่วนความนิรนามของผู้รังแกและการเผยแพร่ในวงกว้างเป็นเงื่อนไขที่ทำให้เยาวชนรู้สึกว่าการกระทำมีความรุนแรงมากขึ้น ผู้ถูกรังแกได้รับผลกระทบมาก และแสดงว่าผู้รังแกตั้งใจจะทำร้ายเหยื่ออย่างจริงจัง

นอกจากนี้มิชเนา,มิเชล และโซโลมอน (Mishna; Michael; & Solomon. 2009) ได้ศึกษามุมมองของนักเรียนต่อการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ในด้านความหมาย ลักษณะเฉพาะ ประเภท และการบอกปัญหากับผู้ใหญ่ โดยสนทนากลุ่มกับนักเรียนชั้นประถมและมัธยมศึกษาในเมืองโตรอนโต ประเทศแคนาดา จำนวน 38 คน แบ่งเป็น 7 กลุ่ม พบว่า เยาวชนมองว่าเป็นรูปแบบหนึ่งของการรังแก (Bullying) ที่มีบางลักษณะคล้ายกัน เช่น การนินทา การคุกคาม การให้ความเห็นที่ทำให้ผู้อื่นเสื่อมเสีย ซึ่งอาจเกิดที่ใดก็ได้แม้แต่ที่บ้าน และเกิดได้ตลอดเวลา ด้านลักษณะเฉพาะของการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ เยาวชนเห็นว่าเป็นสิ่งที่เกิดได้ทุกที่ และมีความเป็นนิรนามของผู้กระทำที่เป็นใครก็ได้ แต่บางครั้งอาจเป็นเพื่อน หรือคนรู้จัก ส่วนประเภทของการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ที่เยาวชนกล่าวถึง ได้แก่ 1) การโพสต์ข้อมูลที่เป็นความลับของผู้อื่น การข่มขู่ และการหักหลังโดยเผยแพร่ข้อมูลที่ทำให้เสื่อมเสีย 2) การซ่อนเร้นหรือสวมรอยตัวตนของผู้อื่น แล้วรังแกบุคคลที่สาม

ส่วนเวนดีบอสและซีลัมพุต (Vandebosch; & Cleemput. 2008) ได้ศึกษาการให้ความหมายของการรังแกผ่านโลกไซเบอร์จากการสนทนากลุ่มกับเยาวชนอายุ 10-18 ปี จำนวน 279 คน แบ่งออกเป็น 53 กลุ่ม พบว่าเยาวชนมักตีความว่าการรังแกผ่านโลกไซเบอร์คือการรังแกผ่านอินเทอร์เน็ต โดยที่ผู้กระทำต้องมีเจตนาในการลงมือ ผู้ถูกรังแกได้รับความเจ็บปวดจากการกระทำนั้น เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นหลายครั้งมากกว่าการเล่นเป็นครั้งคราว แต่ถ้าทำครั้งเดียวเป็นการจริงจังก็ถือว่าเป็นการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ และผู้ถูกรังแกทำนั้นอาจมีอำนาจน้อยกว่า แข็งแรงน้อยกว่า ขี้อาย เก็บตัว เพราะคนที่ตกเป็นเหยื่อในโลกไซเบอร์ก็มักเป็นเหยื่อที่ผู้กระทำเห็นว่าอ่อนแอในโลกจริงด้วย นอกจากนี้ผู้กระทำอาจมีทักษะทางเทคโนโลยีสูงกว่า รวมทั้งสามารถปกปิดตัวตนให้นิรนามได้

ส่วนการศึกษาปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการรังแกผ่านโลกไซเบอร์นั้น นันทนัส สงศิริ (2553) ได้สำรวจการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาและอาชีวศึกษา อายุ 11-22 ปี จำนวน 1,200 คน พบปัจจัยด้านลักษณะบุคคล ด้านการใช้อินเทอร์เน็ต และด้านครอบครัวที่มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญ ได้แก่ ด้านเพศ พบว่านักเรียนชายมีพฤติกรรมการรังแกผ่านโลกไซเบอร์มากกว่านักเรียนหญิง ด้านระยะเวลาการใช้อินเทอร์เน็ตพบว่านักเรียนที่ใช้อินเทอร์เน็ตมากกว่า 6 ชั่วโมงต่อครั้งจะมีพฤติกรรมการรังแกผ่านโลกไซเบอร์สูงกว่านักเรียนที่ใช้เพียง 1-2 ชั่วโมงหรือไม่เกิน 1 ชั่วโมงต่อครั้ง ส่วนปัจจัยด้านครอบครัวพบว่านักเรียนที่มีสัมพันธภาพในครอบครัวระดับดีจะมีพฤติกรรมการรังแกน้อยกว่าสัมพันธภาพระดับปานกลาง นักเรียนที่อยู่ในครอบครัวที่ไม่เน้นการลงโทษมีพฤติกรรมการรังแกน้อยกว่าครอบครัวที่ดุร้ายอย่างหยาบคาย และนักเรียนที่อยู่ในครอบครัวที่มีรายได้ค่อนข้างสูงจะมีพฤติกรรมการรังแกน้อยกว่าครอบครัวที่รายได้สูงมาก แต่ปัจจัยเหล่านี้พบว่ามีผลที่แตกต่างกันไม่สูงมากนัก

ส่วนประชาชนนี้ สิทธิชัย (Ruthaychonnee Sittichai. 2014) ได้สำรวจเยาวชน อายุ 14-17 ปี ใน 3 จังหวัดภาคใต้ จำนวน 1,183 คน ซึ่งศึกษาทั้งการถูกรังแกในโลกจริงและในโลกไซเบอร์ ในส่วนของโลกไซเบอร์นั้น ผู้วิจัยแบ่งเยาวชนออกเป็นสองกลุ่มคือ เยาวชนที่ถูกรังแกผ่านโลกไซเบอร์เป็นบางครั้ง (lenient cybervictimization) คือถูกรังแก 1 ครั้งขึ้นไปในช่วงสองเดือนก่อนเก็บข้อมูล และเยาวชนที่ถูกรังแกผ่านโลกไซเบอร์บ่อยครั้ง (strict cybervictimization) คือถูกรังแกมากกว่า 1 ครั้งต่อเดือน ในช่วงเวลาสองเดือนก่อนเก็บข้อมูล ผู้วิจัยพบว่า เพศของเยาวชนสามารถทำนายการถูกรังแกผ่านโลกไซเบอร์ได้ทั้งเยาวชนที่ถูกรังแกบางครั้งและบ่อยครั้ง โดยเยาวชนชายมักถูกรังแกมากกว่า และระดับการศึกษาของผู้ปกครองสามารถทำนายการถูกรังแกในกลุ่มเยาวชนที่ถูกรังแกบางครั้ง โดยเยาวชนที่มีผู้ปกครองการศึกษาสูงกว่ามีโอกาสเสี่ยงต่อการถูกรังแกมากกว่า ผู้วิจัยตั้งข้อสังเกตว่าอาจเป็นเพราะผู้ปกครองที่มีการศึกษาสูงมีโอกาสให้ลูกเข้าถึงเทคโนโลยีได้มากกว่าและหลากหลายกว่า ซึ่งอาจเพิ่มความเสี่ยงที่จะถูกรังแกได้ แต่ไม่พบว่ามีความสำคัญกับเยาวชนที่ถูกรังแกบ่อยครั้ง นอกจากนี้งานวิจัยของวัฒนาวดี ศรีวัฒนพงศ์; และ พิมผกา ธาณินพงศ์ (2558) ก็พบว่าปัจจัยด้านเพศ อุปกรณ์ เครื่องมือที่ใช้เข้าถึงอินเทอร์เน็ต (มือถือคอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะและแท็บเล็ต) สถานที่เข้าถึงอินเทอร์เน็ต (บ้าน โรงเรียน และบ้านเพื่อน) และวัตถุประสงค์ในการใช้อินเทอร์เน็ตพบความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติต่อการมีพฤติกรรมรังแกผ่านโลกไซเบอร์

ด้าน กูว์ (Guo. 2016) ได้รวบรวมปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการรังแกหรือถูกรังแกผ่านโลกไซเบอร์ด้วยการวิเคราะห์ห่อหุ้ม (Meta-analysis) จากงานวิจัยจำนวน 77 เรื่อง ตั้งแต่ปี 2004-2013 รวมจำนวนเยาวชนวัย 9-24 ปีที่ถูกศึกษาจากงานวิจัยเหล่านั้น 129,278 คน พบว่าปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับเป็นผู้รังแกผ่านโลกไซเบอร์มากที่สุดคือ การเคยเป็นผู้รังแกในโลกจริง และ เป็นผู้ที่มีปัญหาพฤติกรรม ส่วนปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการเป็นผู้ถูกรังแกผ่านโลกไซเบอร์มากที่สุดคือ การเป็นผู้ถูกรังแกในโลกจริง และการมีปัญหาด้านสุขภาพจิตเรื้อรัง แสดงว่าการรังแกผ่านโลกไซเบอร์มีความเกี่ยวข้องกับประสบการณ์การรังแกในโลกจริงอย่างมากและทั้งผู้รังแกและถูกรังแกมักเป็นคนที่มีความผิดปกติหรือสุขภาพจิตไม่ดี

โดยกูว์ได้วิเคราะห์จากงานวิจัยที่ผ่านมาว่าผู้รังแกผ่านโลกไซเบอร์ส่วนใหญ่มักเป็นผู้ชายที่อายุมากกว่าเหยื่อ, เคยมีส่วนเกี่ยวข้องกับการรังแกในโลกจริง, มีปัญหาพฤติกรรมอย่างชัดเจน, รับรู้ถึงความรุนแรงเป็นสิ่งที่เหมาะสม มีข้อดี หรือแม้แต่เป็นความถูกต้องทางศีลธรรม, ทำกิจกรรมในโลกออนไลน์บ่อย, เคยถูกรังแกผ่านโลกไซเบอร์มาก่อน, มีปัญหาทางสุขภาพจิต, มีบุคลิกภาพต่อต้านสังคม หลงตัวเอง หุนหันพลันแล่น ไร้อารมณ์ ฯลฯ, ขาดค่านิยมทางศีลธรรมและความเห็นอกเห็นใจผู้อื่น, สัมพันธภาพในครอบครัวไม่ดี, บรรยากาศในโรงเรียนไม่ดี และ สัมพันธภาพกับเพื่อนไม่ดี ส่วนผู้ถูกรังแกผ่านโลกไซเบอร์ส่วนใหญ่มักเป็นผู้หญิง, เคยรังแกหรือถูกรังแกในโลกจริงมาก่อน, เป็นคนที่เครียด ซึมเศร้า โดดเดี่ยว สิ้นหวัง, ทำกิจกรรมในโลกออนไลน์บ่อย, มีปัญหาพฤติกรรม, มีบุคลิกภาพต่อต้านสังคม, เห็นคุณค่าในตนเองต่ำ มีการรับรู้ตนเองต่ำ มีความพึงพอใจในตนเองต่ำ, บางรายมีทัศนคติทางบวกต่อความรุนแรง, สิ่งแวดล้อมในครอบครัวไม่ดี, ไม่ค่อยสนใจการเรียน และ มักถูกปฏิเสธจากกลุ่มเพื่อน

สำหรับการศึกษาปัจจัยเชิงสาเหตุนั้น อมรทิพย์ อมราภิบาล (2559) ได้ศึกษาโมเดลความสัมพันธ์เชิงสาเหตุของการตกเป็นเหยื่อการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ โดยศึกษานิสิตมหาวิทยาลัยบูรพา อายุไม่เกิน 25 ปี จำนวน 428 คน พบว่าโมเดลหลังปรับแล้วมีความสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์ในระดับพอใช้ $\chi^2/df = 1.852, p = .00, CFI = .944, RMSEA = .045, RMR = .068$

ตัวแปรต่างๆ ร่วมกันทำนายการตกเป็นเหยื่อการรังแกผ่านโลกโซเชียลได้ร้อยละ 56 ($R^2 = .56$) โดยพบว่าพฤติกรรมรังแกผู้อื่นผ่านโลกโซเชียลส่งผลเชิงบวกต่อการตกเป็นเหยื่อการรังแกผ่านโลกโซเชียล ($\beta = .71^{**}$) ปัจจัยด้านพฤติกรรมเสี่ยงทางออนไลน์ ส่งผลทางอ้อมต่อการตกเป็นเหยื่อการรังแก ผ่านทางพฤติกรรมรังแก ($\beta = .35^{**}$) จึงสรุปได้ว่าเยาวชนตกเป็นเหยื่อการรังแกผ่านโลกโซเชียลเพราะเคยรังแกผู้อื่นมาก่อน และแม้จะมีพฤติกรรมใช้สื่อออนไลน์ที่ไม่เหมาะสมแต่ไม่ได้รังแกผู้อื่น ก็จะไม่ตกเป็นเหยื่อการรังแกผ่านโลกโซเชียล ส่วนการตกเป็นเหยื่อพบว่า ส่งผลเชิงบวกต่อการปรึกษาบุคคลที่สาม ($\beta = .20^*$) และส่งผลต่อสุขภาพจิตเชิงลบ ($\beta = .25^{**}$) ซึ่งผู้วิจัยได้อภิปรายว่า เหยื่อมักปรึกษาเพื่อนวัยเดียวกัน อาจทำให้ได้รับคำแนะนำที่ไม่เหมาะสมและเสียสุขภาพจิตจากความเครียด

งานวิจัยด้านการแก้ปัญหาการรังแกผ่านโลกโซเชียลในประเทศไทยพบว่านักวิจัยจะศึกษาผ่านการบอกปัญหากับพ่อแม่ ผู้ปกครอง และผู้ใหญ่คนอื่น ดังเช่น บุษยรัต รุ่งสาคร (2554) ได้ศึกษาการรังแกผ่านโลกโซเชียลเยาวชนหญิงในด้านทัศนคติต่อการรังแกผ่านโลกโซเชียลและแนวทางการแก้ไขปัญห โดยศึกษาในเยาวชนหญิงที่ศึกษาชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ในกรุงเทพมหานคร อายุ 14-20 ปี จำนวน 400 คน พบว่าเยาวชนเห็นว่าการรังแกผ่านโลกโซเชียลที่ร้ายแรงที่สุดคือ การเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวหรือการเปิดเผยความลับ โดยประสบการณ์ความรุนแรงในครอบครัวและการขาดการเอาใจใส่ส่งผลต่อการมีทัศนคติที่ไม่ถูกต้องต่อการรังแกผ่านโลกโซเชียล นอกจากนี้ยังพบว่าเยาวชนที่เห็นคุณค่าในตนเองสูงจะมีทัศนคติที่ถูกต้อง ส่วนการแก้ปัญหา เยาวชนส่วนใหญ่ร้อยละ 63 จะบอกให้ผู้อื่นทราบหากต้องถูกรังแก โดยเห็นว่าพ่อแม่จะช่วยเหลือได้ดีที่สุด และการบล็อกจะสามารถป้องกันการคุกคามได้

สอดคล้องกับซิงห์และซันการ์ (Singh; & Sonkar. 2013) ที่ศึกษานักศึกษาในวิทยาลัยอายุ 18-26 ปี จำนวน 80 คน พบว่านักศึกษาร้อยละ 44 จะบอกปัญหการรังแกผ่านโลกโซเชียลให้ผู้ใหญ่ทราบ และส่วนใหญ่จะจัดการกับปัญหามากกว่า 1 วิธี มักใช้การแก้ไขทางออนไลน์ เช่น การบล็อก การลบเพื่อน การเปลี่ยนชื่อ account โดยการบล็อกและการลบเพื่อนจะได้ผลมากที่สุด ซึ่งส่วนใหญ่มักเผชิญปัญหาการรังแกที่ถูกล้อชื่อ คอมเมนต์ข้อความรุนแรง หรือส่งภาพที่ทำให้รู้สึกเจ็บปวด ไม่สบายใจมาให้

อย่างไรก็ตามงานวิจัยของ ณัฐรัชต์ สาเมาะ (2556) เยาวชนกลับมองว่าหากต้องเผชิญการถูกรังแกผ่านโลกโซเชียลก็จะจัดการด้วยตนเองหรือปรึกษาเพื่อน แต่ไม่ปรึกษาผู้ปกครอง สอดคล้องกับงานวิจัยของ วัฒนาวดี ศรีวัฒนพงศ์; และ พิมผกา ธานินพงศ์ (2558) ที่พบว่าเยาวชนที่มีประสบการณ์ตรงในการถูกรังแกมักบอกเพื่อน (ร้อยละ 37.65) หรือ ไม่บอกใคร (ร้อยละ 37.65) ในขณะที่การบอกผู้ปกครองหรือครูมีจำนวนน้อย คิดเป็นร้อยละ 19.75 และ 8.02 ตามลำดับเท่านั้น

เช่นเดียวกับงานวิจัยของอะแกทส์ตัน, โควาลสกี และ ลิมเบอร์ (Agatston; Kowalski; & Limber. 2007) ได้สัมภาษณ์และสนทนากลุ่มแยกตามเพศ กับนักเรียนมัธยมศึกษาจำนวน 148 คน จากโรงเรียน 4 แห่งพบว่านักเรียนหญิงมักมองการรังแกผ่านโลกโซเชียลว่าเป็นปัญหา แต่ไม่มีการถกเถียงหรือพูดคุยเรื่องนี้กันมากนักที่โรงเรียน นอกจากนี้นักเรียนบางโรงเรียนเห็นว่าครูในโรงเรียนไม่มีศักยภาพพอในการช่วยเหลือปัญหาการถูกรังแกผ่านโลกโซเชียลได้ โดยนักเรียนบางส่วนได้เสนอแนวทางเบื้องต้นเกี่ยวกับการแก้ไขปัญหาการรังแกผ่านโลกโซเชียลอยู่บ้าง แต่ก็ยังขาดความรู้เกี่ยวกับการรายงานการถูกรังแกไปยังเว็บไซต์ที่เกิดเหตุการณ์ รวมถึงยังไม่รู้วิธีการช่วยเหลือผู้อื่นหากพบเห็น

เหตุการณ์การรังแกผ่านโลกโซเชียลและสอดคล้องกับผลการศึกษาของมิชน่า,มิเชล และโซโลมอน (Mishna; Michael; & Solomon. 2009) จากการสนทนากลุ่มกับนักเรียนชั้นประถมและมัธยมศึกษา จำนวน 38 คน พบว่า นักเรียนมองว่าผู้ใหญ่ไม่ได้เข้าใจโลกโซเชียลและการรังแกผ่านโลกโซเชียล หากเกิดเหตุการณ์ขึ้นคงจะไม่บอกพ่อแม่หรือผู้ใหญ่คนอื่นๆ เพราะกลัวถูกจำกัดโอกาสใช้คอมพิวเตอร์, เชื่อว่าผู้ใหญ่ไม่สามารถจะหาหลักฐานหรือระบุตัวผู้รังแกได้, อยากพึ่งพาตนเอง, คิดว่าผู้ใหญ่ไม่เข้าใจ เช่น บอกว่าไม่ต้องไปสนใจ, เชื่อว่าครูคงดูแลได้ไม่ทั่วถึง

ส่วนงานวิจัยที่กล่าวถึงการเสนอแนวทางแก้ปัญหาของเยาวชนพบว่ามีการวิจัยของพาร์ริส และคณะ (Parris; et al. 2012) ที่ได้สัมภาษณ์เชิงลึกกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาจำนวน 20 คน ในโรงเรียนเทศบาลแห่งหนึ่งทางเขตการศึกษาตะวันออกเฉียงใต้ของสหรัฐอเมริกา โดยนักเรียนได้เสนอแนวคิดป้องกันและแก้ไขปัญหการรังแกผ่านโลกโซเชียล 3 ประเด็นหลัก ได้แก่ การแก้ไขปัญหาเชิงรับ เช่น การหลีกเลี่ยงสถานการณ์ที่เสี่ยง การเพิกเฉย การปรึกษาผู้อื่น การใช้เหตุผลที่ลดความรุนแรงของปัญหา (เช่น การรังแกผ่านโลกโซเชียลเป็นเรื่องที่ไม่ควรค่าต่อการใส่ใจ หรือผู้รังแกเป็นพวกซี้ชลาด ไม่มีวุฒิภาวะ) การลบข้อความที่คุกคาม, การแก้ไขปัญหาเชิงรุก เช่น การเจรจากับผู้รังแก การเพิ่มระดับความปลอดภัยและตระหนักในความเสี่ยง และการไม่มีทางแก้ปัญหาก็ได้หากผู้รังแกไม่หยุดพฤติกรรม และเป็นนิรนาม โดยผู้รังแกอาจเปลี่ยนตัวตนใหม่ และปรับเปลี่ยนวิธีการรังแกต่อไป

งานวิจัยในประเทศไทยที่ศึกษาการรังแกผ่านโลกโซเชียลในแง่อื่นๆ ได้แก่ การวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันเพื่อพัฒนาตัวบ่งชี้พฤติกรรมการรังแกผ่านโลกโซเชียล โดย ธันยากร ตุดเกื้อ (2556) ได้ศึกษาตัวบ่งชี้พฤติกรรมการรังแกผ่านโลกโซเชียลของเยาวชน โดยศึกษากับเยาวชนอายุ 13-18 ปี ที่มีพฤติกรรมการรังแกผ่านโลกโซเชียลตามคุณลักษณะตัวบ่งชี้ที่พัฒนาขึ้นจำนวน 480 คน จากการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยัน พบตัวบ่งชี้ 5 องค์ประกอบ โดยมี 24 ตัวบ่งชี้ ได้แก่ องค์ประกอบด้านการหมิ่นประมาทผู้อื่น ด้านการนำความลับของผู้อื่นไปเปิดเผย ด้านการแอบอ้างผู้อื่นในด้านลบ ด้านการนินทาหรือด่าทอผู้อื่น ด้านการลบหรือบล็อกผู้อื่นออกจากกลุ่ม โดยโมเดลโครงสร้างเชิงเส้นตัวบ่งชี้มีความสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .01

นอกเหนือจากการศึกษากับเยาวชน ยังพบว่ามีการวิจัยในประเทศไทยที่ศึกษาการรังแกผ่านโลกโซเชียลในมุมมองของพ่อแม่ ผู้ปกครอง โดย วิมลทิพย์ มุสิกพันธ์; สุจินดา ย่องจีน; และ สาลินี จันทรเจริญ (2554) ได้ทำการสำรวจพ่อแม่หรือผู้ปกครองเด็กและเยาวชนในกรุงเทพมหานคร จำนวน 1,600 คน พบว่า ผู้ปกครองได้แจ้งว่าบุตรหลานเคยเป็นผู้กระทำความรุนแรงผ่านมือถือหรืออินเทอร์เน็ต 7 ประเภท ได้แก่ การเผยแพร่ข้อมูลที่เป็นความลับของผู้อื่น, การดูหมิ่นเหยียดหยาม, การนินทาว่ำร้าย, การข่มขู่, การคุกคามอย่างต่อเนื่อง, การด่าทออย่างหยาบคายหลายครั้ง และการปลอมเป็นผู้อื่นแล้วกระทำความรุนแรง ร้อยละ 4.5 – 12.1 และมีผู้ปกครองอีกร้อยละ 20.4-30.5 ที่ไม่ทราบเลยว่าบุตรหลานเคยเป็นผู้ทำความรุนแรงดังกล่าวหรือไม่ ในส่วนของการตกเป็นเหยื่อความรุนแรง ผู้ปกครองส่วนใหญ่ร้อยละ 59-67 แจ้งว่าบุตรหลานไม่เคยโดนกระทำ ส่วนร้อยละ 5-12.5 ตอบว่าเคยโดนกระทำ โดยความรุนแรงที่ถูกกระทำมากที่สุดคือ การถูกด่าด้วยคำหยาบคายจากเพื่อนหรือเด็กคนอื่นผ่านอินเทอร์เน็ตหลายครั้ง ส่วนด้านความตระหนักกับปัญหการรังแกผ่านโลกโซเชียลพบว่า ผู้ปกครองส่วนใหญ่คือ ร้อยละ 70.12 เห็นว่าปัญหานี้สมควรได้รับการแก้ไขและหากไม่มีการควบคุมก็จะทำให้พฤติกรรมขยายกว้างต่อไป อย่างไรก็ตามมีกลับมีผู้ปกครองร้อยละ 16 ที่ยอมรับได้กับการรังแกผ่านโลกโซเชียลของเยาวชน นอกจากนี้จากการสัมภาษณ์พ่อแม่หรือผู้ปกครอง จำนวน 30 คน

พบว่าผู้ปกครองส่วนหนึ่งที่ไม่มีความรู้ด้านเทคโนโลยีมากนัก ไม่ทราบว่าจะจัดการอย่างไรกับการรังแกผ่านโลกไซเบอร์หากบุตรหลานต้องเผชิญปัญหา และอีกส่วนหนึ่งที่ไม่สามารถดูแลควบคุมการใช้สื่อของบุตรหลานได้เลยเพราะช่องว่างระหว่างวัยและขาดความรู้ทางเทคโนโลยี อย่างไรก็ตาม ผู้ปกครองได้เสนอแนะวิธีการแก้ไขปัญหารังแกผ่านโลกไซเบอร์ที่น่าสนใจ เช่น การสร้างโอกาสให้บุตรหลานพูดคุยด้วยความรู้สึกที่ไว้วางใจ, การสร้างความเข้มแข็งทางจิตใจกับเด็ก เมื่อตกเป็นเหยื่อการรังแก, การสร้างความตระหนักปัญหาดังกล่าวในสังคมและสร้างความรู้ความเข้าใจต่อผู้ปกครอง และ การปลูกจิตสำนึกของเยาวชนต่อการใช้เทคโนโลยีตั้งแต่เริ่มใช้เครื่องมือหรืออินเทอร์เน็ต เป็นต้น

สำหรับงานวิจัยที่กล่าวถึงประสบการณ์ตรงในการเป็นผู้ถูกรังแกผ่านโลกไซเบอร์ พบว่ามีการศึกษาในต่างประเทศคือ งานวิจัยของริวิตูโซ (Rivituso, 2014) ที่ได้ศึกษาประสบการณ์ของนักศึกษาวิทยาลัยชุมชน 4 ราย ในรัฐนิวยอร์ก สหรัฐอเมริกาที่ตกเป็นเหยื่อการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ โดยศึกษาประสบการณ์และวิเคราะห์ข้อมูลตามแนวคิดปรากฏการณ์วิทยาแบบตีความ (Interpretive phenomenological analysis) เน้นตีความการรับรู้ประสบการณ์ถูกรังแกผ่านโลกไซเบอร์ของเยาวชนจากการศึกษาพบว่าผู้ถูกรังแกมีประสบการณ์ร่วมกัน 6 ประเด็น คือ 1) การถูกรังแกทำให้เกิดความรู้สึกว่าตกอยู่ในความเสี่ยงและหวาดกลัว 2) การไม่ไว้วางใจในเทคโนโลยีและผู้คน 3) การที่มีเพื่อนช่วยให้คำปรึกษาและให้กำลังใจ ส่งผลทางบวกต่อการเห็นคุณค่าในตนเอง 4) การที่สามารถควบคุมตนเอง ไม่รังแกผู้อื่น แม้จะรู้สึกว่าจะไม่สามารถควบคุมสถานการณ์การรังแกผ่านโลกไซเบอร์ได้ 5) ความรู้สึกเครียด ซึมเศร้า และอับอาย 6) ความคับข้องใจจากเหตุการณ์นำไปสู่การโทษตนเอง ซึ่งความคับข้องใจไม่ได้เกิดจากการไม่รู้ตัวตนผู้รังแก แต่กลับเกิดจากการไม่รู้ว่าจะติดต่อขอความช่วยเหลือจากผู้ใหญ่คนใดในสถานศึกษา และการบังคับใช้กฎหมายที่ไม่จริงจังและช่วยแก้ปัญหาได้อย่างแท้จริง

ส่วนที่ 5 กรอบแนวคิดในการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มุ่งศึกษาการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อทำความเข้าใจมุมมองของเยาวชนผู้ถูกรังแกผ่านโลกไซเบอร์ต่อการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ เข้าใจคุณค่าและบทเรียนจากประสบการณ์การรังแกผ่านโลกไซเบอร์ที่มีต่อชีวิตของเยาวชน ทำความเข้าใจกระบวนการรังแกผ่านโลกไซเบอร์และเงื่อนไขที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการ รวมทั้งค้นหาแนวทางป้องกันและแก้ไขปัญหาการรังแกผ่านโลกไซเบอร์

ด้วยความมุ่งหมายที่จะเข้าใจปรากฏการณ์อย่างลึกซึ้งและเข้าถึงรายละเอียดในบริบทในโลกจริงและโลกไซเบอร์ ผู้วิจัยจึงเลือกใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพเพื่อการศึกษาอย่างลุ่มลึก โดยใช้การวิจัยแบบพหุกรณีศึกษาแบบองค์รวม ซึ่งทำการศึกษาเรื่องราวเชิงลึกจากเยาวชนไทยเจนเอเรชั่นแซตอายุ 19 ปีขึ้นไปที่มีประสบการณ์ตรงในการรังแกหรือถูกรังแกผ่านโลกไซเบอร์ อีกทั้งอาศัยมุมมองจากผู้ใกล้ชิดเยาวชน ทั้งเพื่อน ครู พ่อแม่ ที่ทราบเรื่องการรังแกหรือถูกรังแกผ่านโลกไซเบอร์ของเยาวชนด้วยนอกจากนี้ ผู้วิจัยยังได้ใช้หลักการจากระเบียบวิธีชาติพันธุ์วรรณาโลกไซเบอร์ (Cyber ethnography) มาเป็นแนวทางส่วนหนึ่งในการวิเคราะห์ข้อมูล

กรอบแนวคิดของการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ปรับใช้ทฤษฎีนิเวศวิทยาทางสังคม (Bioecological model) ของบรอนเฟรนเบรเนอร์ (Bronfenbrenner. 1994) เป็นทฤษฎีหลัก และใช้แนวคิดความฉลาดทางดิจิทัล, ทักษะจิตวิทยาเชิงบวก และวัฒนธรรมไซเบอร์มาเป็นแนวคิดทฤษฎีเสริมในการศึกษาวัตถุประสงค์การวิจัยในด้านกระบวนการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ สาเหตุและเงื่อนไขที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการดังกล่าว ทั้งในบริบทโลกจริงและโลกไซเบอร์ โดยเน้นด้านสังคมวัฒนธรรมในระดับปัจเจกถึงมหภาค โดยสามารถสรุปเป็นแผนภาพแสดงกรอบแนวคิดการวิจัยได้ดังนี้





ภาพประกอบ 2 กรอบแนวคิดของการวิจัย

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษามุมมองเกี่ยวกับการรังแกผ่านโลกโซเชียลของเยาวชนที่เป็นผู้ถูกรังแกผ่านโลกโซเชียล คุณค่าและบทเรียนจากประสบการณ์ของเยาวชน กระบวนการรังแกผ่านโลกโซเชียล รวมทั้งเงื่อนไขที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการรังแกผ่านโลกโซเชียล และแนวทางการป้องกันและแก้ไขปัญหาการรังแกผ่านโลกโซเชียล การจะทำความเข้าใจความหมายการรังแกผ่านโลกโซเชียลต่อชีวิต และทำความเข้าใจปรากฏการณ์ในมิติต่างๆอย่างลุ่มลึกจนสามารถสังเคราะห์กระบวนการรังแกผ่านโลกโซเชียลได้นั้น จำเป็นต้องอาศัยข้อมูลเชิงลึกจากกลุ่มเยาวชนที่มีประสบการณ์ตรงจากการถูกรังแกผ่านโลกโซเชียลในประเภทต่างๆ และบริบทที่เกี่ยวข้องอย่างรอบด้าน ผู้วิจัยจึงเลือกดำเนินการวิจัยด้วยระเบียบวิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยใช้วิธีการศึกษาแบบพหุกรณีศึกษา (Multiple case studies) ตามแนวทางของหยิน (Yin, 2014) ซึ่งระบุวิธีการวิจัยและการจัดการข้อมูลที่หลากหลายอย่างชัดเจน เหมาะสมกับการศึกษาปรากฏการณ์ที่มีความซับซ้อนหลากหลายให้เป็นไปอย่างเป็นระบบ และนำแนวทางการวิเคราะห์แบบชาติพันธุ์วรรณาโลกโซเชียล (Cyber ethnography) มาเสริมการวิเคราะห์ข้อมูล โดยเน้นผู้ให้ข้อมูลหลักเป็นผู้ถูกรังแกที่มีประสบการณ์หลากหลายแตกต่างกัน ทั้งนี้ เพื่อบรรยายและมุ่งหาคำอธิบายปรากฏการณ์ ซึ่งผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

การค้นหาและกำหนดผู้ให้ข้อมูล (Participants)

ผู้ให้ข้อมูล (Participants) ในการวิจัยครั้งนี้ แบ่งเป็น 3 กลุ่ม กลุ่มแรกคือผู้ให้ข้อมูลหลักซึ่งเป็นกรณีศึกษาของการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ เยาวชนที่มีประสบการณ์ถูกรังแกผ่านโลกโซเชียลมาก่อน กลุ่มที่สองเป็นผู้ให้ข้อมูลรอง ได้แก่ เพื่อน สมาชิกในครอบครัวของเยาวชนที่ทราบเรื่องที่เกิดขึ้น และกลุ่มที่สาม นักวิชาการหรือผู้ให้คำปรึกษาเยาวชนเกี่ยวกับการรังแกผ่านโลกโซเชียล โดยการเข้าถึงผู้ให้ข้อมูลแต่ละกลุ่มจะดำเนินการดังนี้

ผู้ให้ข้อมูลหลัก (Key informants)

ผู้ให้ข้อมูลหลัก ได้แก่ เยาวชนไทย อายุ 19-24 ปี ชายและหญิง ที่มีประสบการณ์ถูกรังแกผ่านโลกโซเชียลมาก่อน จำนวน 8 คน โดยมุ่งเน้นเยาวชนที่มีประสบการณ์แตกต่างกัน (Maximum variation) เป็นผู้ให้ข้อมูลลุ่มลึก (Informal-rich case) หรือมีประสบการณ์ที่เข้มข้นพิเศษ (Extreme cases) และเนื่องจากการวิจัยในครั้งนี้ต้องการผู้ให้ข้อมูลหลักที่มีความลุ่มลึกทางประสบการณ์และมีความหลากหลาย ดังนั้น ผู้วิจัยจึงแบ่งการค้นหาผู้ให้ข้อมูลหลักแบ่งออกเป็น 2 วิธีการ เพื่อเพิ่มโอกาสการเข้าถึงผู้ให้ข้อมูลหลักและพบผู้ที่มีประสบการณ์เข้มข้น ดังต่อไปนี้

1. การใช้แบบสำรวจการรังแกผ่านโลกโซเชียลในโลกจริงและรูปแบบออนไลน์กับเยาวชนเพื่อนำไปสู่ผู้ให้ข้อมูลหลัก โดยงานวิจัยนี้ไม่ได้ใช้การคัดกรองเพื่อจุดประสงค์การเป็นตัวแทนของ

ประชากร แต่นำมาใช้เพื่อให้ได้ผู้ให้ข้อมูลหลักที่หลากหลาย และเพิ่มโอกาสการค้นหาผู้ให้ข้อมูลหลักที่ตรงกับกรอบวัตถุประสงค์งานวิจัยให้ได้มากที่สุด ซึ่งอาจถูกลดทอนได้ระหว่างการดำเนินการวิจัย

2. การประสานนักวิจัยหรือเครือข่ายหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการรณรงค์หรือให้คำปรึกษาเยาวชนที่ประสบปัญหาการรังแกผ่านโลกโซเชียลเพื่อเข้าถึงผู้ให้ข้อมูลหลักที่เป็นกรณีเข้มข้นเป็นพิเศษ (Extreme cases)

เยาวชนที่เข้าเกณฑ์การเป็นกรณีศึกษา (คัดเข้า)

1. เกณฑ์ด้านอายุและเจเนอเรชั่น

การวิจัยในครั้งนี้ศึกษาในเยาวชนไทยทั้งชายและหญิงอายุ 15 ปี ขึ้นไปแต่ไม่เกิน 25 ปี และมีลักษณะเป็นเจเนอเรชั่นแซตที่ชัดเจนคือมีสมาร์ทโฟนหรือคอมพิวเตอร์ส่วนตัว และใช้งานอุปกรณ์เทคโนโลยีสื่อสารอย่างสม่ำเสมอในชีวิตประจำวัน

2. เกณฑ์ด้านประสบการณ์การรังแกผ่านโลกโซเชียล

เยาวชนที่เป็นกรณีศึกษาต้องเคยมีประสบการณ์ถูกรังแกผ่านโลกโซเชียลด้วยตนเอง ผู้วิจัยเน้นคัดเลือกกรณีศึกษาที่มีประสบการณ์แตกต่างกัน มีรายละเอียดของข้อมูลชัดเจน กลุ่มเล็ก หลายมิติ ซึ่งมีคุณค่าต่อการวิเคราะห์หาคอบทเรียน

3. เกณฑ์ด้านความหลากหลายของประสบการณ์

ผู้วิจัยจะคัดเลือกกรณีศึกษาตามประเภทของการรังแกผ่านโลกโซเชียลและมีประสบการณ์ที่แตกต่างกัน เพื่อสะท้อนความหลากหลายของปรากฏการณ์ โดยเน้นเยาวชนที่มีคุณสมบัติดังนี้

3.1 เยาวชนที่มีประสบการณ์แตกต่างกัน ในแง่ประเภทการรังแกและรายละเอียดของเหตุการณ์

3.2 เยาวชนที่มีข้อมูลกลุ่มเล็กหลายมิติ (Information rich cases) ทั้งในด้านจิตใจ สังคม วัฒนธรรม เช่น เยาวชนมีประสบการณ์รุ่มรวย มีข้อมูลที่เป็นประโยชน์ในเชิงลึกและกว้าง ทำให้สามารถอธิบายกระบวนการรังแกผ่านโลกโซเชียลได้ละเอียด และสะท้อนบริบททางสังคมวัฒนธรรม

3.3 เยาวชนที่มีประสบการณ์พิเศษแตกต่างจากผู้อื่นอย่างชัดเจน (Extreme cases) เช่น เยาวชนที่ถูกรังแกหรือถูกรังแกผ่านโลกโซเชียลหลายครั้ง, เยาวชนที่ถูกรังแกอย่างรุนแรง

4. เกณฑ์ด้านความสมัครใจเข้าร่วมการวิจัยและอยู่จนจบกระบวนการ

เยาวชนที่เป็นกรณีศึกษาต้องสมัครใจเข้าร่วมการวิจัย สะดวกที่จะสละเวลาให้ข้อมูลและให้ความร่วมมือในการวิจัยเป็นอย่างดี มีสภาพจิตใจที่ปกติสมบูรณ์ สติสัมปชัญญะครบถ้วน ไม่มีปัญหาทางสุขภาพจิต เช่น อาการเครียดเรื้อรัง โรคซึมเศร้า โรคแพนิค แต่หากพบเยาวชนที่มีปัญหาสุขภาพจิตแต่ได้รับการรักษาจากจิตแพทย์อย่างใกล้ชิดจนอาการดีขึ้นในระดับที่สามารถให้ข้อมูลได้โดยไม่กระทบกระเทือนทางจิตใจ และมีประวัติพบจิตแพทย์อย่างสม่ำเสมอ รวมทั้งเป็นกรณีที่ผ่านประสบการณ์ถูกรังแกผ่านโลกโซเชียลที่เติมอิมด้วยข้อมูลรอบด้าน ผู้วิจัยก็พิจารณาคัดเลือกเป็นผู้ให้ข้อมูลหลักเช่นกัน แต่จะมัดระวังเป็นพิเศษไม่ให้กระบวนการวิจัยกระทบต่อตัวเยาวชน ทั้งนี้ ผู้เข้าร่วมการวิจัยทุกรายสามารถเป็นผู้ให้ข้อมูลหลักจนกระทั่งดำเนินการวิจัยเสร็จสิ้น

เยาวชนที่ไม่เข้าเกณฑ์การเป็นกรณีศึกษา (คัดออก)

1. เกณฑ์ด้านอายุและเจเนอเรชั่น

เยาวชนที่ไม่ถูกคัดเลือกให้เป็นกรณีศึกษาสำหรับงานวิจัยครั้งนี้ คือเยาวชนที่อายุน้อยกว่า 15 ปี หรือมากกว่า 25 ปี เพราะงานวิจัยมุ่งเน้นวัยรุ่นอายุ 15 ปีขึ้นไปที่เป็นวัยเสี่ยงต่ออาการซึมเศร้าจากปัญหาต่างๆ หากอายุน้อยกว่า 15 ปีอาจจัดอยู่ในเจเนอเรชั่นถัดไปที่มีบริบททางสังคมวัฒนธรรมแตกต่างและยังไม่ปรากฏหลักฐานว่ามีปัญหาการรังแกผ่านโลกโซเชียลในแง่ของจำนวนที่ชัดเจนเท่าเยาวชนในช่วงวัยเจเนอเรชั่นแซดที่พิสูจน์แล้วว่าปัญหาจำนวนมากและรุนแรง ส่วนบุคคลที่อายุมากกว่า 25 ปี เป็นคนเจเนอเรชั่นวายที่มีบริบททางสังคมวัฒนธรรมที่ต่างออกไปเช่นกันและก้าวเข้าสู่วัยผู้ใหญ่ไปแล้ว นอกจากการพิจารณาจากช่วงอายุแล้ว ผู้วิจัยยังพิจารณาจากลักษณะความเป็นเจเนอเรชั่นแซดในแง่ของการใช้เทคโนโลยีในชีวิตประจำวันและใกล้ชิดกับการใช้สมาร์ทโฟนและอินเทอร์เน็ต หากเยาวชนคนใดไม่ได้มีการใช้อินเทอร์เน็ตหรือมือถือส่วนตัวของตนเองหรือไม่ได้ใช้เทคโนโลยีเหล่านี้ในชีวิตประจำวัน ผู้วิจัยจะทำการคัดออก

2. เกณฑ์ด้านประสบการณ์เกี่ยวกับการรังแกผ่านโลกโซเชียล

การศึกษารังแกผ่านโลกโซเชียลในงานวิจัยครั้งนี้ เป็นการศึกษาปรากฏการณ์จากเยาวชนที่เคยเป็นผู้ถูกรังแกด้วยตนเองเท่านั้น ดังนั้นเยาวชนที่ไม่เคยมีประสบการณ์เกี่ยวข้องกับการรังแกผ่านโลกโซเชียลโดยตรง เช่น เยาวชนที่ไม่เคยถูกรังแกผ่านโลกโซเชียลมาก่อน เยาวชนที่พบเห็นการรังแกผ่านโลกโซเชียลแต่ไม่ได้เป็นผู้ถูกรังแกด้วยตนเอง จะไม่ได้ถูกคัดเลือกให้เป็นกรณีศึกษา และเยาวชนที่เคยมีประสบการณ์เป็นผู้ถูกรังแกผ่านโลกโซเชียล แต่เหตุการณ์ครั้งล่าสุดเกิดขึ้นนานจนไม่สามารถถ่ายทอดรายละเอียดได้ครบถ้วน จะไม่ถูกคัดเลือกให้เป็นกรณีศึกษา เนื่องจากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นนานมาแล้วอาจถูกลดทอนรายละเอียดตามระยะเวลาและประสบการณ์ของเยาวชน

3. ด้านความหลากหลายของประสบการณ์

การวิจัยครั้งนี้ต้องการศึกษาประสบการณ์การรังแกผ่านโลกโซเชียลที่หลากหลาย หากเยาวชนมีประสบการณ์คล้ายกัน ผู้วิจัยจะพิจารณาตัดเยาวชนที่มีประสบการณ์เข้มข้นน้อยกว่าออกจากการเป็นกรณีศึกษา คงไว้แต่กรณีศึกษาที่มีประสบการณ์หลากหลายและลุ่มลึก

4. เกณฑ์ด้านความสมัครใจในการให้ข้อมูลและความพร้อมที่จะอยู่ร่วมจนจบกระบวนการ

ผู้วิจัยจะคัดเยาวชนออกหากเยาวชนไม่ยินดีเข้าร่วมการวิจัยหรือไม่สามารถเป็นผู้ให้ข้อมูลได้จนจบกระบวนการ ได้แก่

4.1 เยาวชนเป็นผู้มีประสบการณ์ถูกรังแกผ่านโลกโซเชียล แต่ไม่สมัครใจเข้าร่วมการวิจัยตั้งแต่ต้น

4.2 เยาวชนที่สมัครใจเข้าร่วมการวิจัยแต่ไม่สามารถอยู่จนจบกระบวนการได้ เช่น เยาวชนต้องการจะออกจากกรวิจัย, เยาวชนขาดการติดต่อกับผู้วิจัยเป็นเวลานาน

4.3 เยาวชนที่ผู้วิจัยพิจารณาแล้วว่าอาจได้รับผลกระทบต่อจิตใจหรือชีวิตด้านอื่นๆ หากอยู่ร่วมการวิจัยต่อผู้วิจัยจะพิจารณาคัดออกตามความเหมาะสมเป็นรายบุคคล โดยยึดความพร้อมของเยาวชนเป็นสำคัญเช่น เยาวชนอยู่ในสภาวะเปราะบางและยังปรับตัวกับปัญหาไม่ได้ เยาวชนรู้สึกเศร้าและเจ็บปวดอย่างมากจากการเล่าประสบการณ์ของตน เป็นต้น

ผู้ให้ข้อมูลรอง

ผู้ให้ข้อมูลรอง ได้แก่ เพื่อน คนในครอบครัวของเยาวชนที่มีประสบการณ์ถูกรังแกผ่านโลกโซเชียลจำนวน 4 ราย ขึ้น คัดเลือกจากการร่วมรับรู้สถานการณ์การรังแกหรือถูกรังแกของเยาวชน และมีความสมัครใจจะให้ข้อมูล

ผู้เชี่ยวชาญ

ผู้ให้ข้อมูลกลุ่มสุดท้าย คือ ผู้เชี่ยวชาญที่เกี่ยวข้องการรังแกผ่านโลกโซเชียล จำนวน 4 คน ผู้เชี่ยวชาญแบ่งเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มแรก คือ นักวิชาการ/นักวิจัยด้านการรังแกผ่านโลกโซเชียล ด้านจิตวิทยาวัยรุ่น และกลุ่มนักปฏิบัติการ ได้แก่ นักจิตวิทยาที่ให้คำปรึกษาการรังแกผ่านโลกโซเชียล โดยคัดเลือกจากการมีผลงานวิจัยหรือเอกสารทางวิชาการที่น่าเชื่อถือเกี่ยวกับการรังแกผ่านโลกโซเชียล ตีพิมพ์ในประเทศหรือต่างประเทศ หรือเป็นนักวิชาการที่เชี่ยวชาญพิเศษด้านวัยรุ่น หรือเป็นผู้มีประสบการณ์ให้คำปรึกษาปัญหาการรังแกผ่านโลกโซเชียลกับเยาวชนและยังทำงานด้านนี้อยู่

พื้นที่การดำเนินการวิจัย

พื้นที่การดำเนินการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วยพื้นที่โลกจริงและพื้นที่โลกโซเชียล

1. พื้นที่โลกจริง ได้แก่ โรงเรียนมัธยมศึกษา โรงเรียนอาชีวศึกษา และ หน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการให้คำปรึกษาเยาวชนเรื่องการรังแกกันผ่านโลกโซเชียล

2. พื้นที่โลกโซเชียล ผู้วิจัยได้ทำการสังเกตช่องทางออนไลน์ของกรณีศึกษาบางรายที่มีการเปิดเผยสาธารณะ ได้แก่ ทวิตเตอร์ เฟซบุ๊ก และยูทูบ ในพื้นที่โลกโซเชียล ผู้วิจัยจะปรากฏตัวในฐานะสมาชิกคนหนึ่งในพื้นที่และเป็นผู้สังเกตการณ์ในเวลาเดียวกัน การนำตัวตนเข้าสู่สนามเหตุการณ์จริงเช่นนี้เป็นช่องทางนำไปสู่การเรียนรู้โลกของการรังแก สังเกตท่าทีการปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์ต่างๆ และแบบแผนพฤติกรรมกรรมการรังแกในโลกโซเชียลอย่างใกล้ชิดและควรจะเป็น อีกทั้งเป็นข้อมูลสดใหม่ที่เสริมให้งานวิจัยมีคุณค่ามากยิ่งขึ้น อย่างไรก็ตาม การสังเกตช่องทางออนไลน์ของกรณีศึกษาทำได้เพียง 1 ราย เนื่องจากกรณีศึกษาอีก 7 ราย ส่วนใหญ่ถูกรังแกในพื้นที่ออนไลน์ที่เป็นกลุ่มสังคมเฉพาะกลุ่มจำกัดสมาชิกที่มีความสัมพันธ์ในโลกจริง และมักเป็นเหตุการณ์ที่ผ่านไปแล้ว จึงไม่สามารถเข้าไปติดตามสถานการณ์ในลักษณะที่กำลังเกิดขึ้นได้

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่

1.แบบสำรวจเกี่ยวกับพฤติกรรมกรรมการรังแกผ่านโลกโซเชียล ประกอบด้วย ข้อมูลส่วนบุคคล ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับการใช้มือถือและอินเทอร์เน็ต ประสบการณ์การรังแกหรือถูกรังแกผ่านโลกโซเชียล ผลกระทบจากการรังแกหรือถูกรังแกผ่านโลกโซเชียล การพบเห็นการรังแกผ่านโลกโซเชียลและข้อคำถามปลายเปิดเกี่ยวกับประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องกับการรังแกผ่านโลกโซเชียล โดยปรับจากแบบสำรวจของวิมลทิพย์ มุสิกพันธ์ (2552) และ ชาญวิทย์ พรณอดล และคณะ (2560ก) ให้สอดคล้องกับช่องทางการสื่อสารผ่านโลกโซเชียลในปัจจุบันและวัตถุประสงค์ของงานวิจัย โดยแปลงข้อมูลให้อยู่ในรูปแบบออนไลน์ที่เยาวชนสามารถเข้ามาทำแบบสำรวจได้สะดวกและทั่วถึง

2.แนวคำถามการสัมภาษณ์เชิงลึก ผู้วิจัยสร้างจากการประมวลแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ รวมทั้งงานวิจัยและเอกสารอื่นๆที่เกี่ยวข้องกับปัญหา โดยสร้างให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของงานวิจัย หลังจากนั้นนำแนวคำถามให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเพื่อปรับปรุงก่อนนำไปใช้จริงต่อไปแนวคำถามเหล่านี้เป็นแนวทางเบื้องต้นสำหรับการสัมภาษณ์ให้เป็นไปในทิศทางที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การวิจัย แต่ในทางปฏิบัติข้อคำถามก็จะมีการปรับเปลี่ยนตามสถานการณ์บริบท ประเด็นสำคัญที่ผู้ค้นพบใหม่ หรือการขยายต่อยอดคำถามจากแนวคำถามเดิมที่ทำให้ได้ข้อมูลที่สำคัญสำหรับการวิจัย นอกจากนี้ยังต้องมีการเกริ่นนำก่อนทำการสัมภาษณ์ เพื่อให้ผู้ให้ข้อมูลเข้าใจวัตถุประสงค์การวิจัยและเข้าใจตรงกันถึง “การรังแกผ่านโลกไซเบอร์”

3. แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญปัญหาการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ ประกอบด้วยคำถามเกี่ยวกับความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเกี่ยวกับปัญหาการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ในภาพรวม จากประสบการณ์ทำงาน และ ประเด็นคำถามที่สรุปสาระสำคัญจากข้อค้นพบในงานวิจัยเพื่อขอข้อเสนอแนะในการป้องกันแก้ไขปัญหา

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ใช้วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลทั้งสิ้น 4 วิธีการได้แก่

1. การเก็บข้อมูลด้วยแบบสำรวจ

ผู้วิจัยใช้แบบสำรวจพฤติกรรมกรังแกผ่านโลกไซเบอร์ทั้งโลกจริงและออนไลน์เพื่อค้นหาผู้ให้ข้อมูลหลัก และรวบรวมข้อมูลปลายเปิดเกี่ยวกับประสบการณ์การรังแกผ่านโลกไซเบอร์

2. การสัมภาษณ์เชิงลึก

ผู้วิจัยดำเนินการสัมภาษณ์เชิงลึกกับผู้ให้ข้อมูลหลัก โดยใช้แนวคำถามการสัมภาษณ์เชิงลึกที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นและผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญ

3. การสัมภาษณ์ออนไลน์

ผู้วิจัยใช้การสัมภาษณ์ออนไลน์กับผู้ให้ข้อมูลหลักและรองที่อยู่ต่างจังหวัด และเป็นวิธีการเสริมในกรณีที่ผู้ให้ข้อมูลสะดวกให้สัมภาษณ์ผ่านช่องทางดังกล่าว ทั้งนี้ การสัมภาษณ์ออนไลน์เป็นวิธีการเก็บข้อมูลที่รองมาจากการสัมภาษณ์เชิงลึกที่พบปะกับผู้ให้ข้อมูลกันตัวต่อตัว ช่องทางสัมภาษณ์ออนไลน์ ได้แก่ ไลน์

4. การสัมภาษณ์ทางโทรศัพท์

ผู้วิจัยสัมภาษณ์ทางโทรศัพท์ในการสัมภาษณ์เบื้องต้นในครั้งแรก และสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลหลักที่อยู่ต่างจังหวัดร่วมกับการสัมภาษณ์ออนไลน์ รวมทั้งผู้ให้ข้อมูลอื่นๆที่สะดวกช่องทางดังกล่าว

5. การรวบรวมข้อมูลความ ภาพ วีดีโอ หรือหลักฐานต่างๆเกี่ยวกับเหตุการณ์การรังแกผ่านโลกไซเบอร์ ที่ผู้ให้ข้อมูลหลักอนุญาตให้นำมาประกอบการวิเคราะห์ข้อมูลและการรวบรวมข้อมูลหลักฐานในช่องทางออนไลน์

ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้เป็นการศึกษาการรังแกผ่านโลกโซเชียล โดยใช้ระเบียบวิธีการวิจัยเชิงคุณภาพที่ต้องเก็บรายละเอียดเชิงลึกและเชิงกว้างให้ครอบคลุมปรากฏการณ์ ดังนั้น ผู้วิจัยจะต้องมีการเตรียมตัววางแผนการดำเนินการวิจัยอย่างรอบคอบ ตั้งแต่การเริ่มเตรียมตัวก่อนทำวิจัย ระหว่างการทำวิจัยในสนาม และหลังการออกจากสนามวิจัยและช่วงการสังเคราะห์แนวทางกำหนดนโยบายป้องกันและแก้ไขปัญหาการรังแกผ่านโลกโซเชียล โดยมีแนวทางเบื้องต้นดังนี้

ช่วงการเตรียมตัวก่อนดำเนินการวิจัย

การวิจัยเชิงคุณภาพเป็นการศึกษาปรากฏการณ์เชิงลึกที่นักวิจัยเป็นผู้มีบทบาทสำคัญอย่างยิ่งในการทำงานวิจัยให้มีคุณภาพและสำเร็จลุล่วงได้ ท่ามกลางสถานการณ์ที่อาจเปลี่ยนแปลงได้ตลอดเวลา ทำให้นักวิจัยต้องมีความยืดหยุ่น และตัดสินใจด้วยวิจารณญาณอย่างมีสมเหตุสมผลในหลายสภาวะที่เผชิญตรงหน้า ผู้วิจัยจึงต้องมีการเตรียมพร้อมในองค์ความรู้ ศึกษางานวิจัยเชิงคุณภาพให้เข้าใจ โดยเฉพาะการวิจัยแบบกรณีศึกษาและชาติพันธุ์วรรณาโลกโซเชียล ที่ต้องวิเคราะห์ถอดบทเรียนในเชิงลึกออกมาเป็นแนวทางการศึกษาก่อนลงสนามจริง

เนื่องจากงานวิจัยชิ้นนี้เป็นประเด็นเกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีทางการสื่อสารที่มีลักษณะพัฒนาอย่างต่อเนื่องและรวดเร็ว ดังนั้น ผู้วิจัยจำเป็นต้องมีความรู้ความเข้าใจในหลักการและกระบวนการทำงานของเทคโนโลยีเหล่านี้มากเพียงพอที่จะนำมาใช้เป็นเครื่องมือการวิจัยอย่างมีประสิทธิภาพและนำความเข้าใจในเทคโนโลยีเหล่านั้นมาวิเคราะห์และสะท้อนภาพปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นได้ให้ตรงกับความจริงมากที่สุดและควรให้ผู้อ่านงานวิจัยเข้าใจตรงกันได้มากที่สุดด้วย ผู้วิจัยจึงต้องทำการสำรวจ เรียนรู้ระบบและการใช้งาน รวมทั้งลักษณะเฉพาะที่สำคัญของเทคโนโลยีเหล่านั้น และรูปแบบการใช้งานของเยาวชนด้วย

หลังจากเตรียมตัวก่อนดำเนินการวิจัยดังแนวทางข้างต้นแล้ว ผู้วิจัยดำเนินการตามขั้นตอนต่อไปนี้

1. ผู้วิจัยดำเนินการขอจริยธรรมการวิจัยต่อคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับหมายเลขรับรอง SWUEC-091/61E
2. เมื่อได้ผู้วิจัยทำหนังสือคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ ผู้วิจัยจึงขอความอนุเคราะห์ในการเก็บข้อมูลไปยังช่องทางออนไลน์ยินยอมของเยาวชนเพื่อขอประชาสัมพันธ์ให้เยาวชนทำแบบสำรวจออนไลน์ รวมทั้งขอความร่วมมือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องเพื่อประสานการเข้าถึงผู้ให้ข้อมูล

ช่วงการดำเนินการวิจัยและลงสนามการวิจัย

เมื่อโรงเรียน/หน่วยงานอนุญาตให้ผู้วิจัยเข้าไปเก็บข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการดังต่อไปนี้

1. คัดกรองกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลัก (Key informants) ด้วยแบบสำรวจพฤติกรรมกรังแกผ่านโลกโซเชียล โดยผู้วิจัยขอช่องทางติดต่อในแบบสำรวจเพื่อขยายผลในการเข้าถึงเยาวชนที่มีประสบการณ์ตรงในการเป็นผู้ถูกรังแก ทั้งนี้ ผู้วิจัยคำนึงถึงสิทธิและการให้ความยินยอมของกลุ่มเป้าหมายเป็นสำคัญ

2. ทำการติดต่อกับเยาวชนกลุ่มเป้าหมายทั้งที่มาจากแบบสำรวจออนไลน์ และการแนะนำต่อนักวิจัยและหน่วยงานต่างๆ เพื่อพูดคุยทำความเข้าใจ สร้างความไว้วางใจ และชี้แจงรายละเอียดเกี่ยวกับการวิจัยและขอความยินยอมในการเข้าร่วมการวิจัย

3. นำแนวคำถามการสัมภาษณ์เชิงลึกที่สร้างขึ้นและผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญไปเก็บข้อมูลกับผู้ให้ข้อมูลหลัก ตามวัตถุประสงค์การวิจัยในแต่ละประเด็น และหากเหตุการณ์การรังแกผ่านโลกไซเบอร์กำลังเกิดขึ้นขณะเก็บข้อมูลจะมีการสอบถามเพื่อขยายผลไปสังเกตโลกไซเบอร์ ขอความสมัครใจในสอบถามเรื่องราวจากบุคคลรอบข้างที่ทราบเรื่องการรังแกผ่านโลกไซเบอร์เพื่อเก็บข้อมูลในฐานะผู้ให้ข้อมูลรอง รวมทั้ง ในกรณีที่เหตุการณ์การรังแกผ่านโลกไซเบอร์สิ้นสุดไปแล้ว ผู้วิจัยสอบถามเกี่ยวกับการขอเก็บข้อมูลกับคู่กรณีของผู้ให้ข้อมูลหลักเพื่อการเก็บข้อมูลให้ครอบคลุมรายละเอียดทั้งสองฝ่าย และคู่กรณีดังกล่าวอาจกลายเป็นผู้ให้ข้อมูลหลักเพิ่มเติม ขึ้นกับความเหมาะสมของสถานการณ์และต้องได้รับการยินยอมจากผู้ให้ข้อมูลหลัก แต่งานวิจัยครั้งนี้ไม่พบคู่ความสัมพันธ์ระหว่างผู้รังแกและผู้ถูกรังแกที่พูดคุยสื่อสารมีสัมพันธภาพที่ดีในระดับที่สามารถขอติดต่ออีกฝ่ายได้

การสัมภาษณ์ดำเนินตามวันเวลาที่นัดหมายแต่ละครั้ง ในสถานที่ที่ผู้ให้ข้อมูลสะดวกใจและเป็นส่วนตัว ในกรณีเพิ่งเริ่มสร้างปฏิสัมพันธ์ในระยะแรก หรือผู้ให้ข้อมูลไม่สะดวกจะออกมาพบจะมีการสนทนาผ่านช่องทางอื่น เช่น การพูดคุยทางโทรศัพท์หรือช่องทางออนไลน์ ระยะเวลาในการสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูล 1 คน ใช้เวลาประมาณ 45 นาที ถึง 1 ชั่วโมงในแต่ละครั้ง พร้อมทั้งขออนุญาตเก็บข้อมูลหลักฐานที่เกี่ยวข้องการรังแก หากมีปรากฏและผู้ให้ข้อมูลหลักยินยอมให้เข้าถึง

4. ผู้วิจัยสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลหลักควบคู่ไปกับการสังเกตอย่างมีส่วนร่วมในพื้นที่วิจัยโลกไซเบอร์ในบางกรณีที่สามารถสังเกตในพื้นที่ออนไลน์ของกรณีศึกษาได้ เพื่อเป็นข้อมูลเสริมในวิเคราะห์ในประเด็นกระบวนการรังแกผ่านโลกไซเบอร์และเงื่อนไขที่เกี่ยวข้องด้วยระเบียบวิธีการที่เรียกว่า Cyber ethnography คือการนำตัวเองเข้าไปมีบทบาทเป็นสมาชิกคนหนึ่งที่ใช้ชีวิตสังเกตอย่างมีส่วนร่วมในชุมชนโลกไซเบอร์เป็นหลัก

7. ผู้วิจัยเก็บข้อมูลตามความสะดวกของผู้ให้ข้อมูล โดยสลับกับการตรวจสอบความครบถ้วนของข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล

จากขั้นตอนการดำเนินการระหว่างลงสู่สนามวิจัยข้างต้น มีประเด็นเพิ่มเติมที่ผู้วิจัยพิจารณา คือ ผู้วิจัยต้องปรับตัวและปรับเปลี่ยนเทคนิคให้เหมาะสมกับสภาพสนามวิจัยอยู่เสมอ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเก็บข้อมูลในโลกไซเบอร์ที่มีลักษณะเป็นพลวัต มีการเก็บข้อมูลและหลักฐานแวดล้อมของกรณีศึกษาอย่างเป็นระบบชัดเจน ละวางอคติหรือการตัดสินตีตราที่อาจเกิดขึ้นได้ระหว่างการทำวิจัย โดยเฉพาะเมื่อได้รับรู้ รับฟัง มองเห็นเรื่องราวการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ที่สังคมให้ค่าเชิงลบในฐานะปัญหาสังคม ผู้วิจัยควรเข้าถึงความรู้สึก ทศนะส่วนตัวของกรณีศึกษาอย่างตามสภาพจริงที่เป็นหลักเคียงตัดสินใจถูกผิดดีชั่วอย่างไรตามมโนคติความนึกคิดเดิมของผู้วิจัย ดังนั้น ผู้วิจัยมีเวลาทบทวนตนเองในฐานะ “ผู้วิจัย” อยู่เป็นระยะ และสะท้อนตนเองผ่านบันทึกภาคสนาม นอกจากนี้ต้องยึดมั่นในจริยธรรมทางการวิจัยเป็นที่ตั้ง เนื่องจากประเด็นที่ศึกษาเป็นเรื่องอ่อนไหว ต้องระมัดระวังรอบคอบเป็นพิเศษ

ส่วนการเปิดเผยตนเองต่อกรณีศึกษาหรือผู้ให้ข้อมูลคนอื่นๆนั้น ผู้วิจัยมีการเปิดเผยตนในฐานะนิสิตปริญญาเอกคนหนึ่งที่กำลังทำวิทยานิพนธ์ในหัวข้อการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ต่อ

กรณีศึกษาและผู้ให้ข้อมูลทุกคน เพื่อเป็นการชี้แจงจุดประสงค์ของการวิจัยอย่างตรงไปตรงมาและสร้างความไว้วางใจจากความชัดเจนดังกล่าว ส่วนการสังเกตในโลกไซเบอร์ตามแนวทางเบื้องต้นของระเบียบวิธีชาติพันธุ์วรรณาโลกไซเบอร์นั้น ผู้วิจัยไม่ได้เผยแพร่ตัวตนในฐานะนักวิจัยภายใต้การศึกษาในบริบทดังกล่าว เนื่องจากต้องการดำรงสภาพธรรมชาติของพื้นที่ พฤติกรรม แบบแผน และวัฒนธรรมให้เป็นไปอย่างปกติวิสัยมากที่สุด เพื่อเข้าถึงสภาพเหตุการณ์การรังแกผ่านโลกไซเบอร์ที่เกิดขึ้นจริงและบริบทที่เกี่ยวข้องโดยที่ผู้วิจัยไม่ได้มีส่วนในการเปลี่ยนแปลงพื้นที่นั้นทั้งทางตรงและทางอ้อม

ช่วงหลังออกจากสนามการวิจัย

เมื่อผู้วิจัยได้สัมภาษณ์กรณีศึกษา รวบรวมข้อมูลหลักฐานที่เกี่ยวข้องหลากหลายแหล่ง และได้ฝังตัวอยู่ในสนามวิจัยโลกไซเบอร์จนกระทั่งได้ข้อมูลลุ่มลึกมากเพียงพอที่จะตอบคำถามการวิจัยได้อย่างชัดเจนแล้ว ผู้วิจัยยังไม่ได้ออกจากสนามในทันที แต่เป็นการถอยถอยอย่างค่อยเป็นค่อยไปควบคู่กับการเก็บและวิเคราะห์ข้อมูลทีพิจารณาแล้วว่าไม่มีทิศทางข้อค้นพบที่ชัดเจนและไม่พบข้อมูลสำคัญที่แตกต่างไปจากข้อมูลที่มีอยู่แล้วในประเด็นที่ทำการศึกษา

ช่วงค้นหาแนวทางป้องกันและแก้ไขปัญหาการรังแกผ่านโลกไซเบอร์

เมื่อได้ข้อมูลที่ต้องการอย่างครบถ้วน ผู้วิจัยจึงออกจากสนามวิจัยและสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับแนวทางป้องกันและแก้ไขปัญหาการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ โดยมีขั้นตอนดังนี้

1. กำหนดกลุ่มผู้เชี่ยวชาญปัญหาการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ ได้แก่ นักวิชาการ/นักวิจัยด้านการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ ด้านจิตวิทยาวัยรุ่น ผู้ให้คำปรึกษาปัญหาการรังแกผ่านโลกไซเบอร์กับเยาวชน จำนวน 4 คน
2. ทำหนังสือเชิญผู้เชี่ยวชาญ และชี้แจงวัตถุประสงค์การวิจัย
3. สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ โดยเสนอข้อมูลจากการลงภาคสนาม พร้อมทั้งขอแนวทางการป้องกันและแก้ไขปัญหาการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ที่คาดว่าจะสามารถทำได้จริง
4. วิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์
5. ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลและเสนอแนวทางป้องกันและแก้ไขปัญหาการรังแกผ่านโลกไซเบอร์

การตรวจสอบความน่าเชื่อถือของข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ทำการตรวจสอบความน่าเชื่อถือของข้อมูลเพื่อประเมินความถูกต้องและความน่าเชื่อถือของข้อมูลโดยวางแผนออกแบบการวิจัย การเก็บข้อมูล วิเคราะห์ข้อมูล และนำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ ตามแนวทางดังต่อไปนี้

1. ความเชื่อถือได้ (Credibility)

การวิจัยครั้งนี้ถูกดำเนินการเพื่อให้เกิดความเชื่อถือได้ของข้อมูลด้วยการเก็บข้อมูลจากหลายแหล่ง (Data triangulation) ได้แก่ การสัมภาษณ์เยาวชนผู้มีประสบการณ์ตรงเกี่ยวกับการรังแกผ่านโลกไซเบอร์และบุคคลรอบข้าง เช่น ครอบครัว เพื่อนที่ทราบเหตุการณ์ มีการเก็บข้อมูลจากเอกสารหลักฐานทางดิจิทัล และสัญญาณในโลกไซเบอร์ที่เกี่ยวข้อง เพื่อร่วมอธิบายปรากฏการณ์ โดยมีการตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลจากการสะท้อนกลับของผู้ให้ข้อมูล (Member check) ทั้งในระหว่าง

การสัมภาษณ์ เช่น ย้อนถามคำถามเกี่ยวกับเรื่องเดิมหากเข้าใจไม่ชัดเจน ใช้ประโยคสะท้อนความคิด ความรู้สึกของผู้ให้ข้อมูลให้กระจ่าง หรือสรุปการเล่าเรื่องของผู้ให้ข้อมูลให้ฟังอีกครั้งในประเด็นสำคัญ หรือหลังสัมภาษณ์เสร็จ และมีการตรวจสอบข้อมูลหลังจากการถอดเทปโดยการให้ผู้ให้ข้อมูลอ่าน บันทึกการถอดเทปเพื่อยืนยันความถูกต้องอีกครั้ง

นอกจากนี้เมื่อเขียนรายงานการวิจัย ผู้วิจัยบรรยายถึง วิธีการเก็บข้อมูล การวิเคราะห์ เชื่อมโยงข้อมูลอย่างละเอียด เผยถึงประสบการณ์ของกรณีศึกษาอย่างเข้มข้น ยกตัวอย่างคำพูดที่สะท้อนความคิดของกรณีศึกษาอย่างชัดเจนในประเด็นที่ค้นพบ (Thick description) และมีการ ตรวจสอบและตระหนักในอคติของตนเองต่อสิ่งที่ได้พบเจอในการทำวิจัย (Reflexivity) โดยสะท้อนสิ่งที่เกิดขึ้นภายในใจ และพยายามวางอคติหรือการตัดสินต่อนั้น เพื่อให้ข้อค้นพบที่ได้จากการวิจัย สะท้อนสภาพความจริงที่เป็นให้ได้มากที่สุดและถูกกระทบจากอคติที่ไม่เป็นธรรมชาติของผู้วิจัยให้น้อยที่สุด

2. ความไว้วางใจได้ (Dependability)

นอกจากการทำวิจัยตามระเบียบวิธีการอย่างเป็นระบบแล้ว การวิจัยครั้งนี้มีการพัฒนาฐานข้อมูลของกรณีศึกษา (Case study database) เพื่อจัดเก็บข้อมูลในการวิจัยอย่างเป็นหมวดหมู่ และประกอบด้วยข้อมูลตามองค์ประกอบที่สำคัญสำหรับกรวิจัยแบบกรณีศึกษา เช่น ข้อมูลการนัดหมายแต่ละครั้ง การถอดเทป บันทึกภาคสนาม คำสัมภาษณ์ ข้อสังเกต หลักฐานต่างๆที่เกี่ยวข้อง บรรยายการทำการวิจัย การสะท้อนตัวตนของผู้วิจัย เป็นต้น โดยมีการพัฒนาปรับรูปแบบให้เหมาะสม มีหลักฐานการพัฒนาข้อมูลอย่างชัดเจน ไม่สับสน ช่วยให้ผู้มั่นใจได้ว่า ข้อค้นพบจากการวิจัยเกิดจากการหาความรู้อย่างเป็นระบบและไว้วางใจได้

3. ความยืนยันผลการวิจัย (Confirmability)

การวิจัยครั้งนี้จะมีการอธิบายขั้นตอนการทำการวิจัยให้ชัดเจน ที่มาของข้อมูล การจัดการข้อมูล จนนำไปสู่ข้อค้นพบที่เกิดจากการวิจัยอย่างเป็นระบบ เพื่อให้ผู้อ่านเกิดความเข้าใจ ติดตาม กระบวนการต่างๆ และเห็นภาพตามได้ เป็นส่วนหนึ่งที่ช่วยยืนยันในผลการวิจัย

4. การถ่ายโอนผลการวิจัย (Transferability)

การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาปรากฏการณ์การรังแกผ่านโลกไซเบอร์โดยใช้ระเบียบวิธีแบบกรณีศึกษาเป็นหลัก ซึ่งมีความเฉพาะเจาะจงในแง่ของประสบการณ์บุคคลและบริบทที่เกี่ยวข้อง ดังนั้น ข้อค้นพบจากงานวิจัยนี้อาจไม่สามารถเป็นตัวแทนอ้างอิงไปยังการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ในทุกกรณีได้อีกทั้งการเป็นตัวแทนอ้างอิงก็ไม่ได้เป็นความมุ่งหมายเดิมของงานวิจัยชิ้นนี้ หากแต่ผู้วิจัยทำการบรรยายถึงรายละเอียดของงานวิจัย ทั้งบริบทของการศึกษา การเก็บและวิเคราะห์ข้อมูล ซึ่งนำไปสู่ข้อค้นพบ เพื่อให้ผู้อ่านงานวิจัยเข้าใจในรายละเอียดของงานวิจัยชิ้นนี้และพิจารณานำไปใช้ได้ โดยการเปรียบเทียบองค์ประกอบร่วมในด้านต่างๆที่ใกล้เคียงกัน

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลเป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นควบคู่กับการเก็บรวบรวมข้อมูล การตรวจสอบความครบถ้วนและความถูกต้องของข้อมูลอยู่ตลอดเวลา กล่าวคือ ในทุกครั้งที่มีการเก็บข้อมูลจากแหล่งใดก็ตาม ไม่ว่าจะเป็นคำสัมภาษณ์ บทสนทนา เอกสารหรือหลักฐานที่เกี่ยวข้องกับการรังแกผ่าน

โลกไซเบอร์ที่ได้จากผู้ให้ข้อมูล ผู้วิจัยนำมามันทีกและจัดระเบียบหลังได้ข้อมูล โดยวิเคราะห์ตามขั้นตอนเมื่อได้ข้อมูลใหม่เพิ่มขึ้นเรื่อยๆ และข้อมูลที่เก็บเพิ่มเติมในส่วนที่ยังไม่สมบูรณ์ วนเป็นวงจร เช่นนี้ ตั้งแต่เริ่มต้นเก็บข้อมูลไปจนถึงข้อมูลอ้อมตัว ลุ่มลึกเพียงพอที่จะสรุปเป็นข้อค้นพบ

สำหรับการวิจัยในครั้งนี้ขั้นตอนหลักในการวิเคราะห์ข้อมูลตามแนวทางของไมล์; ฮิวเบอร์แมน และโซลดาน่า (Miles; Huberman; &Saldaña. 2014) ซึ่งมีขั้นตอนการวิเคราะห์ข้อมูลที่ชัดเจน มีเทคนิคเป็นรูปธรรม และ ยกระดับข้อมูลให้กลายเป็นข้อค้นพบที่มีความเป็นหลักการและเป็นเหตุเป็นผลมากยิ่งขึ้น โดยแบ่งออกเป็น 5 ขั้นตอนได้แก่ การสำรวจข้อมูล (Exploring), การพรรณนาข้อมูล (Describing), การจัดลำดับข้อมูล (Ordering), การอธิบายข้อค้นพบ (Explaining) และการพยากรณ์จากข้อมูล (Predicting) ดังรายละเอียดที่จะกล่าวต่อไป

1. การสำรวจข้อมูล (Exploring)

การสำรวจข้อมูล คือการสำรวจข้อมูลที่เกิดขึ้นรวบรวมมาแล้วจัดให้เป็นระบบระเบียบ เหมือนต้นร่างแรกของการนำเสนองานวิจัย แต่เป็นร่างชั่วคราวที่ทำให้เห็นรายละเอียดต่างๆในภาพรวมทั้งหมด ช่วยให้ผู้วิจัยจัดการกับข้อมูลที่มีอยู่มากมายให้อยู่ในรูปแบบที่เหมาะสมกับการวิเคราะห์และนำเสนอต่อไป รวมทั้งช่วยให้ค้นหาแนวทางการวิเคราะห์ข้อมูลที่เหมาะสมสำหรับงาน ลดความคลุมเครือของข้อมูลให้กลายเป็นโครงร่างขึ้นมา โดยแบ่งการสำรวจออกเป็น 3 ประเด็นได้แก่ 1) การสำรวจความก้าวหน้าในสนามวิจัย โดยจัดทำระบบ แบบฟอร์ม ตารางสรุปการลงสนามหรือสัมภาษณ์ ผู้ให้ข้อมูล 2) การสำรวจประเด็นสำคัญในการวิจัย จัดแยกองค์ประกอบที่สำคัญของข้อมูล ตามประเด็นสำคัญของการวิจัย และ 3) การสำรวจความก้าวหน้าในการเขียนงานวิจัยเป็นระบบ ติดตามการออกแบบการเขียนงานวิจัยที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง และปรับให้เข้ากับข้อมูลที่ถูเก็บเข้ามาใหม่เรื่อยๆ

จากแนวทางข้างต้นผู้วิจัยทำการสำรวจและจัดระเบียบข้อมูลทุกครั้งที่เกิดขึ้นรวบรวมข้อมูล คือมีการสำรวจว่าการเก็บข้อมูลแต่ละครั้งได้ข้อมูลอะไรมาบ้าง แบ่งออกได้เป็นประเด็นใดบ้าง ข้อมูลใดบ้างที่สำคัญ คัดแยกข้อมูล จัดระเบียบข้อมูลจากการสังเกตและสัมภาษณ์ออกตามประเด็นที่ศึกษา จัดทำโครงสร้างการนำเสนองานวิจัยเบื้องต้นที่ต้องมีการปรับเปลี่ยนตลอดการเก็บและวิเคราะห์ข้อมูล เพื่อให้สามารถสื่อสารเนื้อหาสาระที่สำคัญได้อย่างเหมาะสม ตรงประเด็น และเป็นประโยชน์มากที่สุด

2. การพรรณนาข้อมูล (Describing)

การพรรณนาข้อมูลเป็นขั้นตอนที่ผู้วิจัยต้องพิจารณาว่าข้อมูลที่เก็บมาได้นั้นบ่งบอกถึงอะไร โดยทำการลดทอนข้อมูลให้เป็นสาระสำคัญที่กระชับและมีความหมายภายใต้ประเด็นที่ศึกษา และเห็นถึงความเชื่อมโยงที่อยู่ภายในตัวของข้อมูล การพรรณนาข้อมูลจึงเป็นขั้นตอนที่มีการบรรยายว่าสิ่งที่พบในข้อมูลนั้นคือ “อะไร” โดยแบ่งเป็นการพรรณนาผู้ให้ข้อมูล การพรรณนาประเด็นที่ศึกษาว่าผู้วิจัยพบอะไรบ้างในสนามวิจัย และ การพรรณนาถึงพฤติกรรมหรือประสบการณ์ของผู้ให้ข้อมูลถ่ายทอดออกมา

ในขั้นตอนนี้ ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จัดระบบจากขั้นตอนการสำรวจข้อมูลมาทำการพรรณนาเชื่อมโยงกับประเด็นการวิจัยให้สะท้อนถึงความหมายที่สำคัญ และสามารถถ่ายทอดความจริงที่พบให้เกิดการเห็นภาพอย่างชัดเจนมากที่สุด ไม่ว่าจะเป็นลักษณะของกรณีศึกษาทั้งภูมิหลัง บุคลิกภาพ การใช้เทคโนโลยี ประสบการณ์เกี่ยวกับการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ที่สะท้อนความเป็นตัวตนของกรณีศึกษา

พรรณานามการวิจัยในโลกไซเบอร์ในด้านความเป็นมา ลักษณะพื้นที่ วิธีการใช้งาน บรรยากาศ การปฏิสัมพันธ์ของผู้คน เหตุการณ์การรังแกผ่านโลกไซเบอร์ที่พบอย่างเป็นขั้นตอนและเห็นภาพชัดเจน และพรรณาดึงแก่นสาระของข้อมูลที่ได้จากการสังเกต สัมภาษณ์ และหลักฐานสำคัญที่เกี่ยวข้องกับการรังแกผ่านโลกไซเบอร์

3. การจัดลำดับข้อมูล (Ordering)

การจัดลำดับข้อมูลคือกระบวนการจัดกลุ่ม แยกประเด็น หรือจัดทำข้อมูลเป็นแผนภาพขั้นตอน หรือกระบวนการที่ชี้ให้เห็นถึงโครงสร้างการเชื่อมโยงที่ซับซ้อนของประเด็นที่ทำการศึกษาซึ่งได้มาจากผู้ให้ข้อมูลและบริบทที่เกี่ยวข้อง แบ่งได้เป็น 3 ประเภทคือ การจัดลำดับตามลักษณะเวลาที่เปลี่ยนแปลงไป การจัดลำดับตามกระบวนการ ซึ่งสะท้อนถึงเส้นทางของประเด็นที่ศึกษาจากส่วนย่อยรวบรวมเป็นภาพใหญ่ และการจัดลำดับตามสิ่งที่ถูกศึกษา ซึ่งเชื่อมโยงบุคคล กลุ่มบุคคล หรือพื้นที่ตามลักษณะความสัมพันธ์ที่เกี่ยวข้องกับประเด็นการวิจัย

จากความหมายข้างต้น ผู้วิจัยนำการจัดลำดับมาปรับใช้กับการวิจัยครั้งนี้โดยการเชื่อมโยงข้อมูลตามประเด็นที่ศึกษา โดยในเบื้องต้นจะใช้รูปแบบการจัดลำดับตามกระบวนการและการจัดลำดับตามสิ่งที่ถูกศึกษามาปรับใช้ เนื่องจากการจัดระบบที่เหมาะสมตามวัตถุประสงค์การวิจัยที่สนใจศึกษาความหลากหลายของบุคคล และกระบวนการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ เช่น การให้มุมมองต่อการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ ผู้วิจัยทำการเปรียบเทียบมุมมองและบริบทที่สำคัญระหว่างกรณีศึกษาว่ามองปรากฏการณ์ดังกล่าวเหมือนหรือต่างกันในแต่ละมุมใด คุณค่าและบทเรียนจากประสบการณ์การรังแกผ่านโลกไซเบอร์ที่มีต่อชีวิตว่าแตกต่างกันอย่างไร รวมทั้งจัดเรียงผู้ให้ความหมายที่เข้มข้นสุดโต่งไปจนถึงผู้ให้ความหมายแบบทั่วๆไป (การจัดลำดับตามสิ่งที่ถูกศึกษา) หรือในประเด็นที่ต้องการศึกษากระบวนการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ สาเหตุและเงื่อนไขที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการ ใช้การจัดลำดับตามกระบวนการเพื่อสะท้อนถึงความเชื่อมโยงตามขั้นตอนหรือเงื่อนไขที่สำคัญ

4. การอธิบายข้อค้นพบ (Explaining)

คือการอธิบายสิ่งที่อยู่เบื้องหลังการเชื่อมโยงข้อมูลเหล่านั้นเพื่อตอบคำถามว่า “ทำไม” จึงเป็นเช่นนั้น หรือทำไมจึงเกิดปรากฏการณ์นั้นขึ้น เป็นการบรรยายถึงความซับซ้อนของปรากฏการณ์และบริบทที่เกี่ยวข้องอย่างเข้มข้น ชี้ให้เห็นถึงที่มาที่ไป สิ่งใดเกิดก่อนสิ่งใด รวมทั้ง สะท้อนถึงสิ่งที่ศึกษาตามประเด็นของการวิจัยในลักษณะวัฏจักรที่เคลื่อนไปข้างหน้าหรือย้อนกลับได้ และเห็นถึงสิ่งที่แฝงเร้นอยู่ภายใต้ปรากฏการณ์ที่ไม่อาจเห็นได้ชัดเจนหากไม่ทำการวิจัย อย่างไรก็ตาม แม้จะเป็นการสรุปสิ่งที่ค้นพบจากการวิเคราะห์ข้อมูลอย่างเข้มข้นและเป็นระบบเพียงใด ก็เป็นเพียง “การสนับสนุน” คำตอบของปรากฏการณ์ เท่านั้น ไม่ใช่เป็น “การพิสูจน์” ตามฐานคิดทางวิทยาศาสตร์ ดังนั้น นักวิจัยต้องไม่ตีความเกินขอบเขตข้อมูลที่มีอยู่ หรือตัดสินใจว่าเป็นความจริงที่ถูกต้องแม่นยำที่สุด

สำหรับการอธิบายข้อค้นพบนั้น แบ่งเป็น 3 ลักษณะ คือ การอธิบายความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งที่ศึกษาหรือเงื่อนไขต่างๆที่สำคัญ การอธิบายเส้นทางการเปลี่ยนแปลงของปรากฏการณ์ที่ศึกษา และการอธิบายเชื่อมโยงความเป็นเหตุเป็นผลของเหตุการณ์หรือสิ่งที่ศึกษา

นอกจากนี้ผู้วิจัยมีการวิเคราะห์เปรียบเทียบข้อมูลระหว่างกรณีศึกษาด้วย **การวิเคราะห์ข้ามกรณีศึกษา (Cross-case analysis)** โดยการเปรียบเทียบระหว่างกรณีศึกษาในประเด็นมุมมองต่อการรังแกผ่านโลกโซเชียล ความหมายของประสบการณ์การรังแกผ่านโลกโซเชียลต่อชีวิต กระบวนการสาเหตุและเงื่อนไขที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการรังแกผ่านโลกโซเชียล เพื่อหาจุดร่วมจุดต่างและนัยยะที่เกี่ยวข้องแล้วพัฒนาเป็นการอธิบายแบบแผนในภาพรวมของปรากฏการณ์ รวมทั้งวิเคราะห์สัญญาณในโซเชียล (Artifacts) เช่น ข้อความ ภาพ คลิปวิดีโอ และฟังก์ชันการใช้งานในช่องทางที่เกี่ยวข้องกับการรังแกผ่านโลกโซเชียลตามแนวทาง **การวิเคราะห์สัญญาณ (Semiotic analysis)** เพื่อศึกษาความหมายที่ซ่อนอยู่ในสัญญาณ และกระบวนการทำงานทางสังคมของสัญญาณที่เกี่ยวข้องกับการรังแกผ่านโลกโซเชียล ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญ เนื่องจากการรังแกผ่านโลกโซเชียลใช้สัญญาณเหล่านี้เป็นตัวกลางในการรังแกกัน โดยที่ไม่ต้องเผชิญหน้ากันตัวต่อตัว

สำหรับการวิเคราะห์ข้อมูลการวิจัยจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญใช้ **วิธีการวิเคราะห์เนื้อหา (Content analysis)** มาวิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ แล้วทำการสรุปแนวทางป้องกันและแก้ไขปัญหาการรังแกผ่านโลกโซเชียล

ส่วนวิธีการจัดการข้อมูลสำหรับการวิจัยครั้งนี้เป็นการจัดระบบระเบียบข้อมูล จัดหมวดหมู่และลงรหัส ทั้งข้อมูลที่เป็นข้อความตัวอักษร รูปภาพ หลักฐานดิจิทัล หรือคลิปวิดีโอ ด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป NVivo 12

จรรยาบรรณในการทำวิจัย

ผู้วิจัยคำนึงถึงจริยธรรมในการวิจัยในประเด็นปัญหาที่เกี่ยวข้องกับ “การรังแกผ่านโลกโซเชียล” ได้ดำเนินการดังนี้

1. ผู้วิจัยสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลในสถานที่เงียบสงบและเป็นส่วนตัวเพื่อให้ผู้ให้ข้อมูลเกิดความสบายใจที่จะพบปะพูดคุยเรื่องการรังแกผ่านโลกโซเชียล ซึ่งเป็นประเด็นที่อ่อนไหว เป็นความลับส่วนตัว
2. ผู้วิจัยได้คำนึงถึงการปกป้องสิทธิและความลับของผู้ให้ข้อมูลด้วยการขออนุญาตบันทึกเสียงการสัมภาษณ์ทุกครั้ง และมีเพียงผู้วิจัยคนเดียวเท่านั้นที่สามารถเข้าถึงไฟล์เสียงที่บันทึกนี้ได้
3. ผู้วิจัยดำเนินการถอดเทปด้วยตนเองและใช้นามสมมุติแทนชื่อจริงของผู้ให้ข้อมูลทุกคน และจะไม่มีเปิดเผยข้อมูลใดๆที่บุคคลโดยทั่วไปจะสามารถเชื่อมโยงไปถึงตัวผู้ให้ข้อมูลได้
4. หากผู้ให้ข้อมูลรู้สึกอึดอัดไม่สบายใจ ไม่ต้องการตอบคำถามหรือสนทนากับผู้วิจัยไม่ว่ากรณีใด ผู้ให้ข้อมูลมีสิทธิยุติการสัมภาษณ์ในครั้งนั้น หรือออกจากการเป็นผู้ร่วมการวิจัยเมื่อใดก็ได้ที่ต้องการ
5. แม้การรังแกผ่านโลกโซเชียลเป็นประเด็นอ่อนไหวที่เกี่ยวข้องกับจริยธรรมอันดีงาม ซึ่งถือเป็น “การกระทำผิดต่อศีลธรรม หรือในบางกรณีถือว่าผิดกฎหมายพรบ. ว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2560 หรืออื่นๆ” แต่ในฐานะผู้วิจัยต้องดำรงไว้ซึ่งบทบาทในการปกป้องสิทธิของผู้ให้ข้อมูลเป็นอันดับแรก โดยปกปิดตัวตนที่แท้จริงของผู้ร่วมการวิจัยเป็นความลับ

6. การทำหน้าที่เป็นนักวิจัยที่คำนึงถึงประโยชน์ต่อตัวผู้ให้ข้อมูลและสังคมเป็นที่ตั้ง บางครั้งผู้วิจัยอาจต้องสวมบทบาทเป็นผู้ให้คำปรึกษาต่อเยาวชนผู้เผชิญปัญหาการรังแกผ่านโลกโซเชียลตามความเหมาะสม เช่น กรณีที่เยาวชนแสดงเจตนาว่าต้องการความช่วยเหลือเพื่อให้ปัญหาทุเลาหรือเป็นไปได้ในทางที่ดีขึ้น

7. หากพบเยาวชนผู้รังแกที่เสี่ยงจะก่อความรุนแรงมากขึ้นหรือทำให้สถานการณ์บานปลายจนควบคุมได้ยาก อาจนำไปสู่อันตรายร้ายแรงต่อเยาวชนทั้งผู้รังแกและถูกรังแกในทางร่างกาย จิตใจ ผู้วิจัยจำเป็นต้องช่วยยับยั้งแก้ไขสถานการณ์ตามความเหมาะสม



บทที่ 4

เปิดประสบการณ์การรังแกผ่านโลกไซเบอร์จากกรณีศึกษาเยาวชน

ในบทนี้ผู้วิจัยจะนำเสนอเรื่องราวของกรณีศึกษา 8 คน ในรูปแบบเรื่องราวของเหตุการณ์ที่ต่อเนื่องกัน แยกประเด็นตามเหตุการณ์หลักที่เกี่ยวข้องกับการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ และจัดเรียงเนื้อหาตามลำดับเวลาเพื่อให้ง่ายต่อการติดตามเรื่องราวของกรณีศึกษาและสอดคล้องกับกระบวนการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ ซึ่งเป็นหนึ่งในวัตถุประสงค์หลักของงานวิจัยชิ้นนี้ สำหรับเนื้อหาที่นำมาเสนอนั้น ผู้วิจัยคัดเลือกจากความเกี่ยวข้องกับการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ บริบททางสังคมและจิตใจทั้งในโลกจริงและโลกไซเบอร์ ครอบคลุมองค์ประกอบด้านบุคคล พฤติกรรม ความคิด ความรู้สึก ฉาก สัมพันธภาพ และเงื่อนไขที่เกี่ยวข้อง

ในลำดับแรก ผู้วิจัยขอสรุปลักษณะของกรณีศึกษาทั้งหมด ดังตาราง 1



ตาราง 1 สรุปรายละเอียดของกรณีศึกษา

ชื่อสมมุติ	อายุ	อายุเมื่อเกิดเหตุการณ	เพศ	การศึกษา	ภูมิลำเนา/ จังหวัดที่อาศัย	ประสบการณ์เกี่ยวกับการรังแกผ่านโลกไซเบอร์			ที่มาของกรณีศึกษา
						ประเภท	สถานะ (จำนวนเหตุการณ)	ระยะเวลา	
1. เกรซ	22	19	หญิง	นักศึกษาปีที่ 4	กทม./ ชลบุรี	- Harassment - Exclusion	ผู้ถูกรังแก (1)	3 ปีกว่า	การแนะนำต่อ
2. ต้นข้าว	19	17	หญิง	นักศึกษาปีที่ 1	กทม. / กทม.	- Harassment - Exclusion	ผู้ถูกรังแก (1)	2 ปี	แบบสอบถาม
3. เฟรน	19	18 และ 19	หญิง	นักศึกษาปีที่ 1	กทม. / กทม.	- Denigration	ผู้ถูกรังแก (2)	1 เดือน 1 ปี (ยังไม่สิ้นสุด)	แบบสอบถาม
4. มิวสิค	19	16	ชาย	นักศึกษาปีที่ 1	กทม./กทม.	- Sexting - Cyberstalking	ผู้ถูกรังแก (1)	2 ปีกว่า	แบบสอบถาม
5. ดาว	19	18 และ 19	หญิง	นักศึกษาปีที่ 1	กทม. / เชียงใหม่	- Harassment - Denigration	ผู้ถูกรังแก (2)	2 อาทิตย์	การแนะนำต่อ
6. พราว	24	24	หญิง	จบการศึกษาแล้ว	ชลบุรี/ กทม.	- Flaming	ผู้ถูกรังแก (1)	3 เดือน	การแนะนำต่อ
7. กอล์ฟ	19	19	ชาย (เพศที่สาม)	นักศึกษาปีที่ 1	กทม./ กทม.	- Sexting - Denigration - Harassment - Exclusion - Impersonation	ผู้ถูกรังแก (หลายครั้ง)	1 ปี (ยังไม่สิ้นสุด)	แบบสอบถาม
8. กุ๊บกิ๊บ	19	19	หญิง	นักศึกษาปีที่ 1	สมุทรปราการ/ กทม.	- Cyberstalking	ผู้ถูกรังแก (1)	8 เดือน	แบบสอบถาม

กรณีศึกษาที่ 1

เกรซ: กรณีศึกษาผู้เปลี่ยนผ่านความเลวร้ายในโลกโซเชียลเป็นพลังเยียวยาชีวิต

บ่ายคล้อยวันหนึ่ง ผู้วิจัยได้รับการติดต่อผ่านทางไลน์ (Line) จากนักศึกษาชั้นปีที่ 4 ของมหาวิทยาลัยชื่อดังทางภาคตะวันออก เธอเป็นผู้ประสานงานการจัดสัมมนาเกี่ยวกับการรังแกผ่านโลกโซเชียลของคณะนิเทศศาสตร์ที่ผู้วิจัยทราบข่าวเข้าไปเพียง 1 วันหลังจัดงาน ผู้วิจัยจึงติดต่อไปยังผู้ประสานงานว่าอยากพูดคุยกับนักศึกษาที่เคยมีประสบการณ์เรื่องดังกล่าวซึ่งเป็นกรณีศึกษาบนเวทีแห่งนั้นด้วย หลังจากนั้น 2 วัน ผู้วิจัยได้รับการติดต่อมาว่านักศึกษาคนนั้นยินดีจะให้พบปะพูดคุย ผู้วิจัยจึงรีบนัดหมายเธอ และเราก็ได้พบกันในวันที่วันต่อมาที่ห้างสรรพสินค้าแห่งหนึ่งใจกลางกรุงเทพฯ

เกรซ นักศึกษาวัย 19 ปี เดินเข้ามาทักทายตรงจุดนัดหมาย เมื่อแรกพบ เธอดูสดใสร่าเริง ยิ้มง่าย นั้นทำให้การคุยกันราบรื่นตั้งแต่ครั้งแรก เมื่อมองผิวเผินเกรซอาจเป็นหญิงสาวธรรมดาทั่วไป พูดฉาดฉานมีจังหวะจะโคน มั่นใจในตัวเอง มีบุคลิกและการแต่งตัวที่ทะมัดทะแมง แท้จริงแล้วเธอเป็นหนึ่งในผู้ป่วยโรคซึมเศร้าที่ต้องต่อสู้กับความอยากตายมาหลายปี เป็นการต่อสู้ที่ทรมานและยาวนาน เธอผ่านเหตุการณ์มากมายแต่ก็ยืนหยัดมาได้และเปลี่ยนวิกฤตชีวิตจากการถูกรังแกผ่านโลกโซเชียลกลายเป็นพลังเยียวยาตนเอง ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงตั้งชื่อสมมุติให้เธอว่า “เกรซ”

เกรซเข้ามาเรียนคณะนิเทศศาสตร์ในมหาวิทยาลัยแห่งหนึ่งแถบภาคตะวันออก มา 4 ปีแล้ว โดยอาศัยอยู่หอพักกับเพื่อนอีก 2 คน ไปๆมาๆบ้านที่กรุงเทพฯ ในวันหยุด เดิมอาศัยอยู่กับป้า น้า ยาย และน้องสาว ส่วนแม่ไปทำงานที่จ. ชลบุรีและจะกลับมาเป็นระยะๆ แม่ของเกรซแยกทางกับพ่อตั้งแต่เกรซยังเด็ก แต่เกรซก็ยังไปมาหาสู่ติดต่อกับพ่อเรื่อยๆ เกรซเล่าว่าแม่เลี้ยงเธอมาแบบให้อิสระในการตัดสินใจค่อนข้างมากแทบทุกเรื่อง ทำให้เกรซมักได้คิดและตัดสินใจสิ่งต่างๆด้วยตัวเองมาตลอด เว้นเสียแต่เรื่องการสอบเข้ามหาวิทยาลัยที่ทางครอบครัวและตระกูลคาดหวังให้เธอสอบติดแพทย์ และนั่นกลายเป็นจุดเปลี่ยนชีวิตของเธอในเวลาต่อมา ซึ่งกระทบวิถีชีวิต สภาพจิตใจ การปรับตัวทางสังคมของเธออย่างมากมาย

จุดเริ่มต้นของวิกฤตชีวิต

หลังจากจบม.6 เกรซใช้ความพยายามอย่างมากเพื่อสอบเข้าคณะแพทยศาสตร์ตามความคาดหวังของครอบครัว ปรากฏว่าคะแนนสอบไม่ถึงเกณฑ์ที่จะยื่นสมัคร เธอจึงเครียดมากและสับสนว่าจะเรียนต่อที่อื่นหรือสอบแพทย์ใหม่ปีหน้า คิดวนเวียนซ้ำไปมากระทั่งกินไม่ได้นอนไม่หลับ ร้องไห้ติดต่อกัน 8 วัน คุณภาพชีวิตแย่

การที่เราเป็นลูกคนโต แล้วในตระกูลเรามีแค่เรากับน้องเราที่อยู่ในกรุงเทพฯ คือแบบ educate ดี นึกออกปะคะ มีพี่สาวอีกคนนึงอยู่โคราช ตระกูลเราก็ไม่ค่อยยุ่งอะไรกับเขามาก แล้วที่นี่ ก็มาลงที่เราเพราะเราเป็นหลานคนโต ที่นี้ ตั้งแต่เด็กแต่เล็กเลย ที่บ้านก็จะบอกว่า แบบ ต้องเป็นหมอนะ ตามแบบฉบับครอบครัวไทย อะไรแบบนี้ ต้องเรียนสายวิทย์นะ คือเราก็ไม่ได้ชัดขึ้นอะไร ก็ทำได้ จนถึงมาสอบต้องผ่าน 7 วิชาสามัญ 30 คะแนน แต่ว่าเกรซอะ ทำไม่ได้ มีคณิตกับวิทย์มั้งคะ ที่ต่ำกว่า 30 มันเลยทำให้เราอะ ถึงคะแนนอย่างอื่นดีแต่มันก็ไม่สามารถยื่นเข้า

แพทย์ได้แล้ว แล้วคือเกรซก็เครียดมาก เพราะรู้สึกที่ทุกคนคาดหวังกับเกรซไว้ เกรซก็เครียดมาก จนเรารู้สึกว่า เฮ้ย ทำไงดีวะ ตอนนั้นร้องไห้ เป็นวันที่เราร้องไห้มากที่สุดในชีวิต ร้องไห้หนักมาก! (เน้นเสียง)

เมื่อครอบครัวเห็นว่าความสดใสไร้เร่ของเกรซหายไปกลายเป็นความเครียดเข้ามาแทนที่ เธอไม่กินข้าว ตีงเครียดตลอดเวลา ครอบครัวจึงให้เธอตั้งต้นใหม่ แต่ในที่สุดก็บอกให้เธอสอบเข้าเรียน คณะทางวิทยาศาสตร์ที่มหาวิทยาลัยแห่งหนึ่งไปก่อน ซึ่งการเข้าไปเรียนในคณะที่เธอไม่ได้เลือกและอยู่ในสิ่งแวดล้อมใหม่ไกลจากบ้าน ทำให้เธอเริ่มเครียดเรื้อรัง แยกตัวจากสังคม และเป็นจุดเริ่มต้นของสัญญาณโรคซึมเศร้าในระยะเวลาต่อมา “พอกลับมาเราก็คุยกับที่บ้านว่าเราอยากสอบใหม่ ซึ่งทุกคนเขาก็คัดค้าน เขาคงเห็นเราเศร้าด้วยมั้ง เพราะตอนนั้นเราร้องไห้อยู่ 8 วัน คือเราพยายามไม่ให้ใครเห็น แต่แบบเราไม่กินข้าวเลย เราไม่ยิ้ม ไม่พูด กลางคืนก็ไม่นอน ไม่รู้เขาสังเกตเห็นกันรึเปล่า แล้วก็ตอนนั้นคือแบบอยากตายมากเลยอะ ตอนนั้นอยู่บนบ้าน เห็นภาพตัวเองเอามีดกรีดข้อมือแล้วอะ คือเราไม่รู้ว่าจะแก้ปัญหายังไงดี”

เด็กชิว นอกคอก

หลังจากผ่านไป 1 ปี เกรซสอบเข้ามหาวิทยาลัยอีกครั้งและเปลี่ยนเป้าหมายจากการสอบแพทย์เป็นการสอบเข้าคณะนิเทศศาสตร์ คราวนี้สอบติดดังหวัง เกรซจึงย้ายมาอยู่จังหวัดทางภาคตะวันออกและเริ่มต้นชีวิตมหาวิทยาลัยอีกครั้ง แม้จะเคยมีประสบการณ์ในรั้วมหาวิทยาลัยมาแล้ว หรือ ศัพท์แสดงในสังคมมหาวิทยาลัยเรียกกันว่า ‘เด็กชิว’ เด็กชิวคนนี้ไม่เหมือนเด็กทั่วไป กล่าวคือกล้าพูด แสดงออกอย่างตรงไปตรงมา ทำให้เกรซเป็นที่จับตามองจากเพื่อนและรุ่นพี่ในคณะ โดยเฉพาะเมื่อเธอตั้งข้อสงสัยหรือแสดงความคิดเห็นที่แตกต่างเรื่องการรับน้องและระบบอาวุโสในสังคมนักศึกษา ความแปลกแยกนี้ดำเนินเรื่อยมา ขยายช่องว่างทางความสัมพันธ์และแทรกแทนด้วยความเป็นคนอื่นที่ไม่ใช่พวกพ้อง

จุดเริ่มต้นมันมาตั้งแต่เราเข้าไป เราชู้จักเพื่อนที่อยู่ ปี 2 แล้วเราก็เรียกชื่อเขา คนก็แบบว่า เฮ้ย ทำไมเรียกชื่อ ทำไมไม่เรียกว่าพี่ ซึ่งเราก็ลืมตัว เพราะเรารู้จักกันมานานแล้ว มันน่าจะทำให้ทุกคนเริ่มสังเกตเราว่าเป็นเด็กชิว แล้วตอนนั้นมีกลุ่มไลน์ปี 1 เราก็เข้าไปคุยกับเขาปกติเลย คุยกับน้องๆ เพื่อนๆ แล้วมันก็มีพี่เนียน(รุ่นพี่ที่ปลอมตัวเป็นเด็กปี 1 ในช่วงการรับน้อง)ด้วย พี่เนียนนี้ตัวดีเลยอะ เขาก็จะชอบแคปเอาคำพูดเรา ไปในกรู๊ปของเขา อย่างเช่น เราบอกว่า “เฮ้ย มหาวิทยาลัยที่เราเคยอยู่มันไม่มีนะพี่เนียน คืออะไรเราก็ไม่รู้” เราก็เล่าเรื่องพีวีนัยตามที่เราเจอไป เขาก็แคปๆ (การ capture หน้าจอเพื่อเก็บภาพในเครื่องมืออิเล็กทรอนิกส์) ไปบอกเพื่อนของเขา(ทางไลน์กลุ่ม) ว่าอืเด็กคนเนี่ย รู้มาก มันจะทำให้แผนรับน้องของเขาเสีย

เกรซมีเพื่อนสนิทน้อยคน เนื่องจากเธอไม่ค่อยอยากเข้าร่วมกิจกรรมในภาควิชามากนัก เธออยากอยู่เงียบๆในพื้นที่ปลอดภัยของตัวเองและรู้สึกว่าเพื่อนส่วนใหญ่มักจ้องมองอย่างไม่เป็นมิตร ในระยะเวลาไม่กี่เดือนหลังเข้ามาเรียน เธอกลายเป็นคนชายขอบในสังคมแห่งนั้นไปเสียแล้ว

ตอนนั้นเรื่องที่เครียดจริงๆก็เรื่องเพื่อน ตอนนั้นเรายังแคร์คนอื่นมาก พอมาปีสอง ก็เริ่มรู้แล้วว่าเราไม่ค่อยชอบเข้าไปประชุม เจอคนเยอะๆ เกรซรู้สึกว่าเป็นตัวประหลาด เราไม่อยากไปยุ่ง กระบวนการภายในรับน้อง อยากอยู่ห่างๆ ทำงานที่เราอยู่คนเดียวได้ ก็เลยเลือกทำฝ่ายโสต ไปถ่ายรูป ไม่ค่อยยุ่งกับคนมาก ...เราเดินเข้าไปแล้วแบบเรารู้ว่าเขาไม่welcome เราอ่า

ถูกแซะ ถูกด่า จนอยากตาย

แม้เผชิญความโดดเดี่ยวจากการเป็นคนแปลกแยกในสังคมมหาวิทยาลัย มีรุ่นพี่และเพื่อนหลายคนแสดงความไม่พอใจ ไม่ต้อนรับสักทีครั้ง แต่สิ่งที่บั่นทอนจิตใจของเกรซมากที่สุดคือข้อความของ “จี้จี้” เพื่อนร่วมรุ่นคนหนึ่งติดตามด่าทอ ต่อว่าเธอเป็นประจำในกลุ่มไลน์เพื่อนในภาควิชา และเฟซบุ๊กส่วนตัว จี้จี้เป็นสาวประเภทสองที่มักเขียนข้อความออนไลน์เพื่อประชดประชัน ด่าทอเกรซทั้งทางตรงและทางอ้อมอยู่เสมอ หรือในภาษาแสดงของวัยรุ่นเรียกว่า ‘แซะ’ การแซะบางทีก็คล้ายจะเป็นคำพูดปกติสามัญ ไร้คำหยาบ แต่มีความหมายด่าทอ เสียดแทงจิตใจ ลดทอนคุณค่าของอีกฝ่าย

เกรซก็อ่านไลน์ เห็นเขาคุยกันเรื่องโน้นนี่นั่น เกรซก็แสดงความคิดเห็นไป เพื่อนคนนี้(จี้จี้) เขาก็พูดในไลน์ว่า “อย่าแะแต่ในแซทได้ปะ ตอนประชุมก็มาด้วย รำคาญ” ตอนนั้นเกรซก็นั่งร้องไห้ แบบร้องให้ตัวสั่นเลย แล้วก็คิดว่า ญาติดีกว่า แบบเหี้ย ไอ้เหี้ยนี้ ทำไมพูดจากับกูแบบนี้วะ “อย่าแะแต่ในแซท” มันเหมือนจะธรรมดา แต่ว่าเขาแซะเราตลอด จิกเรามาตลอด จนเราไม่ไหวแล้ว ทำไมมาพูดกับเราแบบนี้ คือเกรซไม่มีคำไหนเลยที่ได้ยินแล้วอยากตายเท่าคำนี้ คือแบบได้ยินแล้วร้องไห้เลย จะเป็นจะตายเลย คือด้วยเรามีภาวะ(ซึมเศร้า)แบบนี้ด้วย พอได้ยินแล้วก็แบบ ขนาดนั้นเลยเหรวะ ให้อายุตายมัย ถึงจะพอใจ

คำพูดที่ดูเหมือนปกติและปราศจากคำหยาบเจ็บแสบใดๆ กลับเป็นคำที่ทำให้ร้ายจิตใจอย่างสาหัส เกรซเล่าว่าประโยคนี้เองที่ทำให้เธออยากตาย ตายให้สาแก่ใจของจี้จี้ ตายให้พ้นจากทุกข์นี้ ภาวะซึมเศร้าถูกกระตุ้นเร้าขึ้นมาอีกครั้งหลังอาการสงบไปเป็นปี เธอตัดสินใจว่ากูจะจบ จบตรงไปที่คณะทันตกรรมที่ระหว่างที่เพื่อนในภาควิชากำลังประชุมกันอยู่นั้นเกรซเดินปรีเข้าไปในวงประชุม จ้องหน้าจี้จี้ ผู้เป็นเหตุให้เธอต้องบึ้งตึงมา แล้วส่งรหัสทางสายตาเพื่อสื่อสารว่ามาให้เห็นแล้ว เมื่อการประชุมจบลงทุกคนแยกย้ายกันไปดำเนินกิจกรรมตามจังหวะชีวิต แต่สำหรับเกรซ เธอวนมาอยู่จุดเดิมของอาการซึมเศร้าอีกครั้ง เกรซกำชับบอกเพื่อนสนิทให้เก็บมิด กรรไกร บรดาวัตุมีคมและวัตถุอันตรายทั้งหมด

ในที่พักที่เธอสามารถจะหยิบมาปลิดชีวิตได้ เพราะไม่แน่ใจตัวเองว่าจะนำสิ่งของพวกนั้นมาทำร้ายตัวเอง หรือฆ่าตัวตายหรือไม่

เราร้องไห้แล้วก็หยิบกุญแจรถ แล้วบอกเพื่อนว่า “ปะ ไปประชุม” ขับไปถึงก็ปาดน้ำตา แล้วเดินเข้าคณะ ไปยืนให้เห็นว่ามาประชุมนะ แล้วก็มองหน้า แล้วก็ขับรถกลับแค่นั้น หลังจากนั้น เกรชต้องบอกให้เพื่อนเก็บทุกอย่างที่จะทำร้ายตัวเองได้ **คือตอนนั้นอยู่คอนโด ก็มีทำอาหารได้ ก็เก็บ มีด กรรไกร ส้อม คัตเตอร์ ทุกอย่างให้เพื่อนเก็บหมดเลย เพราะว่าเรากลัวควบคุมตัวเองไม่ได้** ตอนนั้นถ้าเกรชโมโหเกรชจะจิกเล็บจิกจนเจ็บไป แล้วเรารู้ตัวแล้วแหละว่าแบบมีเพื่อนหลายคนมากที่ไม่ชอบเรา

เกรชประคองสภาพจิตใจที่แหงนวันพยายามดำเนินชีวิตต่อไป โดยมีเพื่อนสนิท 2 คนคอยให้กำลังใจ ชวนทำกิจกรรมต่างๆ จนวันหนึ่ง รุ่นพี่ปี 2 เรียกเด็กชั้นปีที่ 1 ประชุมเพื่อดำเนินเรื่องการทำงานและการจัดกิจกรรมของภาควิชา เกรชและเพื่อนคนอื่นนั่งล้อมกันเป็นวงกลม รุ่นพี่ให้เสนอชื่อเพื่อนในรุ่นที่อยากจะพูดคุยซักถามในประเด็นค้างใจเกี่ยวกับการทำงาน เกรชถูกเพื่อนเสนอชื่อออกไปนั่งกลางวง เพื่อนๆต่างถามว่าทำไมเธอมักแยกตัวออกจากกลุ่ม ไม่มาประชุมงาน ชอบทำตัวแตกต่างจากคนอื่น ถึงเวลานั้นเกรชตระหนักดีว่าคงไม่มีอะไรดีไปกว่าการพูดความจริงเรื่องโรคซึมเศร้าที่เป็นอยู่ แม้ว่าที่ผ่านมา เธอพยายามไม่พูดให้ใครฟังเลยนอกจากครอบครัวและเพื่อนที่สนิทจริงๆ การบอกอาการของโรคซึมเศร้าและเหตุผลที่เธออยากแยกตัวจากคนอื่น ทำให้เพื่อนส่วนใหญ่เข้าใจเธอมากขึ้น หลายคนเข้ามาอด มาปลอบใจ และกล่าวขอโทษที่เคยจินตนาการว่าร้ายหรือทำทำที่ไม่ดีใส่เกรช เพื่อนส่วนใหญ่เข้าใจเกรชมากขึ้น แต่วันนั้นจี้จี้ไม่ได้เข้ามาประชุม จึงไม่ได้ฟังสิ่งที่เกรชพูด

มีรุ่นพี่มาว่าว่ารุ่นเกรชทำงานไม่ดีเลย โน้นนี่นั่น จีบให้เรานั่งเป็นกลุ่มวงกลม แล้วให้เราชื่อคนๆนี้ออกมานั่งตรงกลาง แล้วให้เพื่อนพูดว่า ข้อเสียของคนๆนี้คืออะไร มีใครโกรธเขามั้ย เกรชก็ถูกเรียกออกไปโดยเพื่อนคนหนึ่ง ซึ่งเขาหวังดีนะ เพราะเขารู้ว่าเกรชมีเหตุผล เวลาเกรชไม่เข้าคณะ ไม่เข้าประชุม จะได้เคลียร์ เกรชก็แบบ เห้ย เล่นกูแล้ว เกรชก็เลยยืนขึ้น ทุกคนก็ถามว่าเป็นอะไร ทำไมไม่เข้าประชุม แล้วเป็นอะไร ทำไมต้องทำตัวแบบนั้นแบบนี้ (น้ำเสียงหมั่นไส้) ซึ่งแบบเราก็พูดไปเลย เราร้องไห้ เราก็บอกว่า เราไม่อยากจะอธิบายให้ใครฟังนะ เพราะล่าสุดเราบอกแม่ แม่บอกว่าเราดูหมองมากเกินไป แล้วพวกแกอายุกันแค่นี้ เรายังเด็กกันแค่นี้ จะมีใครสักกี่คนจะว่าเราต้องเจออะไรบ้าง **บอกตรงนั้นเลยว่าเรามีภาวะซึมเศร้า ทุกครั้งที่เราโดนกดดันหรือคิดว่าทำอะไรไม่ดีพอ เราโทษตัวเองตลอด รู้สึกว่าอยากตายมากๆ เราก็เลยเซฟตัวเองตลอด ไม่อยากเจอคนเยอะๆ** หลังจากเสร็จจัดตรงนั้น กลายเป็นว่าเพื่อนหลายคนเข้ามาอดเข้ามาขอโทษเรา บอกว่า เออ ขอโทษนะ ที่ว่าเราเป็นแบบนี้ๆ ขอโทษที่เคยด่าเคยเอาไปนินทา เราก็เลยรู้เลยว่า เป็นใครบ้าง แล้ววันนั้นจี้จี้ไม่เข้า เขาก็เลยไม่รู้

ขอบคุณทุกอย่างที่ทำให้ยังมีชีวิต

เมื่อผ่านเหตุการณ์นี้มาได้ เกรซรู้สึกว่าคุณชีวิตในมิติต่างๆดีขึ้นอย่างเห็นได้ชัด มองเห็นความหมายในชีวิต สังเกตเห็นความสุขเล็กๆน้อยๆรอบตัว ซึ่งเป็นสภาวะที่เกรซไม่เคยรู้สึกหลังเป็นโรคซึมเศร้า การผ่านพ้นความคิดฆ่าตัวตายและการรังแกผ่านโลกโซเชียลมาได้ทำให้เกรซค้นพบว่าชีวิตของเธอมีคุณค่าและมองโลกด้วยสายตาที่เปลี่ยนไป

มันทำให้เรา appreciate life (ชื่นชมกับชีวิต) มากขึ้นอาจเป็นเพราะว่าเกรซเป็นซึมเศร้า แล้วอยากตายหลายรอบ พอเรารอดมาได้ เราก็มองว่า เฮ้ย ชีวิตมันก็ไม่ได้แย่ไปซะหมด มันยังมีนั่นนี่นั่น เรายินดีกับชีวิตมากขึ้น เราสังเกตสิ่งเล็กๆในชีวิตมากขึ้น อย่างทุกวันนี้ เกรซเห็นท้องฟ้าสวยๆ เกรซรู้สึกขอบคุณมากเลยนะ เออ เกรซรู้สึกขอบคุณมากเลยที่แบบ เฮ้ยเราได้เห็นอะไรแบบนี้

เผยความในใจบนเวทีสัมมนา

หัวข้อการสัมมนา คือ การรังแกผ่านโลกโซเชียล เกรซจึงถูกเชิญเป็นแขกรับเชิญในฐานะกรณีศึกษาเพื่อถ่ายทอดประสบการณ์ของตนเอง ในการสัมมนานั้น เกรซกล่าวถึงเหตุการณ์รังแกผ่านโลกโซเชียลทั้งหมดและบอกความรู้สึกที่เกิดขึ้นในฐานะเหยื่อที่ถูกกระทำทางออนไลน์ ในที่นั้น จีจีเป็นผู้เข้าร่วมสัมมนาและได้ยื่นเรื่องราวทั้งหมด ในระหว่างที่พูดอยู่นั้น เกรซมองไปที่จีจีและสังเกตเห็นว่าเพื่อนบางคนหันมองจีจีและแสดงสีหน้าท่าทางหยอกเป็นนัยว่าคนที่เกรซพูดถึงก็คือตัวจีจีนั่นเอง จีจียิ้มเพื่อนมองเพื่อน “จนอีวันนี่ (งานสัมมนาเรื่องการคุกคามทางสังคมออนไลน์ที่ทางคณะจัดขึ้นก่อนวันสัมมนา 6 วัน) จีจีก็อยู่ในห้องนั้น หนูก็เล่าให้ทุกคนฟัง เพราะเป็นแขกรับเชิญ หนูก็เล่าหมดเลย เพื่อนเขาก็มองว่าเป็นเขา เขาก็รู้ตัว เพราะเพื่อนเขาทำเสียงอ้อๆ (มองหน้า แล้วทำท่าเข้าหยอก) เขาก็อ้อๆ (ทำหน้าผ่นยิ้มฝืดๆ)”

การพูดความจริงและระบายความในใจ ทั้งการชี้แจงต่อหน้ากลุ่มเพื่อนส่วนใหญ่และการพูดบนเวทีสัมมนาในครั้งนี้ เหมือนปลดล็อกปมในใจของเกรซ นอกจากเพื่อนๆจะมองเธอในแง่ดีมากขึ้นแล้ว เธอยังรู้สึกโล่งอกที่ได้พูดความจริงเสียที “ตอนสัมมนาที่เราไปพูดอะ รู้สึกสะใจนิดๆนะ เหมือนเราได้บอกไปว่า รู้ชนะ ว่ามึงอะ ต้นเหตุ เขาจะได้รู้ตัวว่าทำแบบนี้มันไม่โอเค”

ในวันที่ผู้รังแกเดินมาขอโทษทั้งน้ำตา

หลังการสัมมนา 3 ครั้ง เมื่อเกรซพบกับผู้วิจัยในวันที่เธอเป็นวิทยากรในงานสัมมนาเกี่ยวกับการรังแกผ่านโลกโซเชียลที่มหาวิทยาลัยอีกแห่งหนึ่ง เกรซได้เดินเข้ามาหาผู้วิจัยก่อนการสัมมนาจะเริ่ม และเล่าให้ฟังว่า เมื่อไม่กี่วันที่ผ่านมา จีจี เดินเข้ามาหาถามหาเกรซกับเพื่อนในกลุ่มแต่วันนั้นเกรซอยู่ต่างจังหวัดจึงคลาดกัน จีจีฝากเพื่อนบอกเกรซว่า เธอขอโทษเกรซเกี่ยวกับเรื่องที่ผ่านมา เพื่อนของเกรซสังเกตเห็นว่าจีจีมีน้ำตารื้นขอบตาและสีหน้าสลด คำขอโทษของจีจี ทำให้เกรซรู้สึกดีขึ้น แม้จะไม่ได้เปิดอกคุยกันตัวต่อตัวก็ตาม เกรซรู้สึกยินดีที่จีจีคิดได้ว่าคำพูดคำทอทางอ้อมหรือคำประชด

ประชาชนที่จี๊ ‘ชะ’ ผ่านสื่อออนไลน์นั้นส่งผลมากเพียงใดต่ออีกฝ่าย และหวังว่าจี๊จะคิดรอบคอบมากขึ้นกว่าแต่ก่อน

เนีย ฟีนก หนูมีอะไรจะบอก คือช่วงที่เกรซไปต่างจังหวัดใช้มัย เกรซไม่ได้เข้ามาหาลัย เพื่อนมันมาบอกเราที่หลังว่า จี๊อะมันร้องไห้เดินมาถามหาเกรซ หน้าแบบสลด เพื่อนๆบอกว่าเกรซไม่อยู่ ไปต่างจังหวัด เขาก็บอกว่าอ้าวเธอ งั้นฝากไปบอกเกรซหน่อยว่าเราขอโทษ คือเกรซฟังแล้วก็แบบ มันก็โอเคนะ ที่จริงก็ดีใจเพราะมันจะดีกับตัวเขาด้วย ที่เขาจะได้คิดมากขึ้นก่อนที่จะพูด คือถ้าเขาจะเจอหนูตอนนี้ก็มาเจอได้นะ ก็ไม่ได้อะไร

จากเหยื่อ สู่วิทยาการ

จากเด็กสาววัย 19 ปี มีชีวิตพลิกผันจากคนร่าเริง เข้มแข็ง กลายเป็นผู้ป่วยโรคซึมเศร้า และการถูกรังแกผ่านโลกโซเชียลทำให้การกำเริบจนคิดฆ่าตัวตาย และเมื่อรอดพ้นมาได้ เธอกลายเป็นผู้ส่งต่อประสบการณ์ให้กับเยาวชนคนอื่นๆในสังคม เกรซในวันนี้และวันวานผ่านกระบวนการเปลี่ยนแปลงมากมาย ทั้งทางร่างกาย จิตใจ สังคม

กรณีศึกษาที่ 2

ต้นข้าว กรณีศึกษาเจ็ดตายจากการถูกรังแกทั้งโลกจริงและโลกโซเชียล

ระหว่างการสำรวจคำตอบจากแบบสอบถามหลายฉบับ ผู้วิจัยสะดุดกับคำตอบเกี่ยวกับประสบการณ์การรังแกผ่านโลกโซเชียลในแบบสอบถามฉบับหนึ่งที่ระบุว่า ผู้ตอบแบบสอบถามระบุว่าตนเองถูกทำร้ายร่างกาย ถูกข่มขู่ออนไลน์ และเคยถูกผลักให้ตกบันไดโดยเจตนา ผู้วิจัยหยิบแบบสอบถามฉบับนี้ขึ้นมาด้วยความสนใจ เนื่องจากผู้ตอบเขียนบรรยายประสบการณ์ที่เฉพาะเจาะจงและเป็นเพียงกรณีเดียวที่ระบุว่าถูกรังแกทางร่างกายและโลกโซเชียล ผู้วิจัยจึงติดต่อไปยังเบอร์ติดต่อที่ผู้ตอบแบบสอบถามให้ไว้โดยสมัครใจและนัดหมายเพื่อพบกัน

ผู้วิจัยและผู้ให้ข้อมูลหลักรายนี้พบกันในห้างสรรพสินค้าย่านเมืองปากตะวันตกของกรุงเทพฯ เธอมาพบผู้วิจัยก่อนเวลานัดหมายที่ร้านกาแฟ เมื่อผู้วิจัยไปถึงได้กวาดสายตามองหาเธอและได้ประสานสายตากับหญิงสาวที่ส่งสัญญาณว่าเธอนั่นเองที่ผู้วิจัยกำลังตามหา ผู้วิจัยจึงได้เข้าไปทักทายและพูดคุยกับเธอ

‘ต้นข้าว’ คือชื่อสมมุติที่ผู้วิจัยตั้งให้เธอจากอุปนิสัย อากัปกริยาและวาจาที่นอบน้อม แสดงออกอย่างเป็นธรรมชาติทุกครั้งที่พบกัน อีกทั้งเรื่องราวการเติบโตในวัยเด็กและประสบการณ์ที่ถูกรังแกทางร่างกาย วาจา และสังคมมานานกว่า 3 ปี มีความเปราะบางในแวบเวลาเล่าเรื่องที่ตนถูกรังแก ทำให้ผู้วิจัยนึกถึงชื่อนี้ปรากฏขึ้นมา

ต้นข้าวเป็นเด็กสาววัย 19 ปี รูปร่างอวบแต่ไม่อ้วน ผิวสีขาวยืดหยุ่น ตัวไม่สูงมากนัก ใบหน้ากลม แก้มป่อง แลดูน่าเอ็นดูสอดรับกับนาเสียงละมุนละไม ต้นข้าวเป็นลูกคนเดียวของพ่อแม่ที่ค่อนข้างเลี้ยงดูเธออย่างเคร่งครัด พ่อของเธอเป็นสัตวแพทย์และแม่เป็นครู พวกเขาเลือกสิ่งที่ดีว่าดีที่สุดให้

เธอ ทั้งเสื้อผ้า โรงเรียน ของใช้สอยต่างๆ ซึ่งต้นข้าวยอมตามพ่อแม่เป็นส่วนใหญ่ ไม่ได้คิดอยากแย่งอะไรและไม่ได้มีความทุกข์ร้อนกับเรื่องนี้มากนัก ในสมัยมัธยมศึกษาตอนต้นเธอมักมีแม่คอยดูแลทั้งที่บ้านและที่โรงเรียน เพราะแม่ของเธอเป็นครูในโรงเรียนเดียวกัน ชีวิตของเธอจึงดูเหมือนจะราบรื่นดี อาจมีเพื่อนในโรงเรียนบางคนที่นินทาเธอว่าใช้เส้นสายของแม่เพื่อเข้ามาเรียน บ้างก็ว่าเธอชอบประจบประแจงครู แต่ต้นข้าวก็ไม่ได้ใส่ใจกับคำนินทาเหล่านี้มากนัก กระทั่งจบม.3 และย้ายเข้าโรงเรียนม.ปลายอีกแห่งหนึ่ง ช่วงชีวิตในโรงเรียนแห่งใหม่ได้กลายเป็นช่วงเวลาเลวร้ายจนเธอตัดสินใจจบชีวิตตัวเอง

โรงเรียนมัธยมปลายกับประสบการณ์เลวร้ายในชีวิต

ชีวิตของต้นข้าวเป็นชีวิตที่เรียบง่ายไม่โลดโผน ไม่มีเหตุการณ์วิกฤตเกิดขึ้นในชีวิตมาก่อน เป็นเด็กสาวทั่วไปที่ใช้ชีวิตส่วนใหญ่เพื่อเรียนหนังสือแล้วกลับบ้านตามปกติ แต่ดูเหมือนว่าการเข้าโรงเรียนมัธยมปลายแห่งใหม่ได้เปลี่ยนชีวิตของเธอจากหน้ามือเป็นหลังมือ ในอดีต ต้นข้าวเคยมีเพื่อนสนิทคนหนึ่งชื่อ โบว์ ซึ่งคบกันมานานหลายปี จนกระทั่งโบว์ไม่ต้องการเรียนต่อมัธยมปลายจึงลาออกจากโรงเรียนไป ทำให้เพื่อนอีกคนหนึ่งชื่อ มะนาว เข้าใจผิดว่า ต้นข้าวเป็นต้นเหตุให้โบว์ลาออกจากโรงเรียน หลังจากนั้นมา มะนาวก็มีท่าทีที่เปลี่ยนแปลงไป จากเดิมเคยมีความสัมพันธ์ที่ดีกับต้นข้าว กลับกลายเป็นเริ่มแสดงท่าทีหมั่นไส้ ประชดประชัน และลงมือทำร้ายร่างกายต้นข้าวเกือบทุกครั้งที่ทั้งสองพบกันที่โรงเรียน “เวลาเขาแกล้งอะ เขาก็จะเดินมาแล้วเอาไหล่ชนอะ เอาไหล่กระแทก แล้วมันเจ็บมากอะพี (เสียงสั่น เอามือจับหัวไหล่) เจ็บแล้วหนูก็เซ (เริ่มน้ำตาซึม)”

มะนาวใช้ไหล่กระแทกชนต้นข้าวอย่างรุนแรง ไม่ว่าจะเดินสวนกันหรือเดินมาชนจากข้างหลัง ต้นข้าวรู้สึกเจ็บมากทุกครั้งเมื่อโดนกระแทกไหล่ เพราะมะนาวเป็นคนที่สูงกว่าเธอ แม้ความสูงจะใกล้เคียงกัน ต้นข้าวโดนชนจนตัวเซ มีครั้งหนึ่งที่มะนาวจงใจจะผลักให้เธอตกบันได แต่โชคดีที่ต้นข้าวเบี่ยงตัวหลบและเหนี่ยวราวบันไดไว้ทัน นานวันต้นข้าวเริ่มรู้สึกหวาดกลัวมะนาวมากขึ้นเรื่อยๆ จากหวาดระแวงเมื่อมะนาวเข้ามาใกล้ กลายเป็นหวาดระแวงเมื่อต้องไปโรงเรียน เธอพยายามหาข้ออ้างเพื่อที่จะไปโรงเรียนสายเพื่อหลีกเลี่ยงเวลาเช้าแถว หรือหยุดเรียนในวันนั้นไปเลย เวลาพักกลางวันเธอก็หลบไปช่วยงานครูวิชาพระพุทธศาสนา เพื่อเลี่ยงมะนาวและทำให้ตนเองรู้สึกปลอดภัยขึ้นบ้าง “หนูไม่อยู่สังคมเลยนะ หนูก็ไปอยู่กับครู พี่พาคูอะคะ จากวันนั้น หนูก็ไปหาอาจารย์ เขาก็บอกว่ามาอยู่กับครูได้นะ อาจารย์คนนี้เขาเป็นอาจารย์ที่สอนเกี่ยวกับธรรมะอะไรอย่างนี้อะคะ ก็ไปอ่านหนังสือธรรมะในห้องเขา อาจารย์คนนี้เขาเป็นผู้หญิงนะคะ”

วงการกูร์กแกในโลกจริงและโลกโซเชียล

ไม่เพียงแต่การทำร้ายร่างกายตัวต่อตัวเท่านั้น แต่มะนาวเริ่มเพิ่มช่องทางในการทำร้ายต้นข้าวทางโลกออนไลน์ควบคู่ไปด้วย มะนาวโพสต์ข้อความข่มขู่และแสดงความเกลียดชังต้นข้าวอย่างชัดแจ้งแม้ไม่ได้เอ่ยชื่อ ต้นข้าวรู้สึกไม่ปลอดภัยในทันทีที่อ่านพบข้อความนั้น เธอบล็อกเฟสบุ๊กของมะนาวหลังจากอ่านข้อความตั้งแต่ครั้งแรก และแม้จะไม่รับรู้ข้อความใดๆก็ตามที่มะนาวโพสต์ในโลกออนไลน์ หลังจากนั้น แต่ต้นข้าวก็ไม่อาจหลีกเลี่ยงการรังแกผ่านโลกออนไลน์ได้ เมื่อมะนาวได้บล็อกต้นข้าวออกจากกลุ่มเฟสบุ๊กห้อง ซึ่งเป็นช่องทางพูดคุยแลกเปลี่ยนข่าวสารต่างๆ รวมทั้ง การบ้าน รายงาน หรือ

ความเคลื่อนไหวในสังคมการเรียน ทำให้ต้นข้าวถูกตัดขาดจากข้อมูลต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับการเรียนและกิจกรรมของห้องเรียน

การถูกกีดกันจากกลุ่มออนไลน์ดังกล่าว ทำให้ต้นข้าวตามงานไม่ทันเพื่อน เธอต้องคอยสอบถามเพื่อนคนอื่นๆ เรื่องการบ้าน รายงาน และกิจกรรมของห้องเรียนอยู่เสมอ หลายครั้งที่เธอส่งงานไม่ทัน เพราะไม่รู้เรื่องงานที่ครูสั่ง บางครั้งเธอก็กลายเป็นตัวประหลาดในสายตาเพื่อนเพราะไม่ทราบข่าวกิจกรรมของห้อง “เขาตั้งโพสต์ไม่ให้เราเห็นในกลุ่ม มีอะไรหนูก็ไม่เห็น บางทีหนูก็มาแบบเด๋อๆ อะไรอย่างเนี่ยอะคะ บางทีหนูก็ต้องมาถามเพื่อนในกลุ่ม คนที่พอจะคุยได้ว่ามีงานอะไรบ้างอะคะ”

ทุกคนบอกว่าให้อดทน

เวลาที่ต้นข้าวขอคำปรึกษาหรือพูดระบายเรื่องการถูกรังแก คำว่า ‘อดทน’ เป็นคำที่คนรอบตัวมักพูดกับต้นข้าวเสมอ ทุกคนต่างบอกให้เธออดทนและอดทน อย่าคิดมากหรือใส่ใจกับมะนาวมากนัก นั่นอาจเป็นทางออกสำหรับโลกของผู้ใหญ่อย่างแม่ ยาย และครูบางคน “เราเคยไปปรึกษาแม่เรื่องการย้ายโรงเรียนด้วย แม่ก็บอกว่า หนูๆ ไปเหอะ คือทุกคนก็บอกหนูๆ ไปเหอะ” แต่ในโลกของต้นข้าว เรื่องการถูกทำร้ายร่างกายและกีดกันจากกลุ่มสังคมออนไลน์เป็นเรื่องใหญ่มากสำหรับเธอ ยิ่งผ่านไปนานวันสภาพจิตใจของเธอถูกกัดกร่อนจนเปราะบาง ต้นข้าวอดทนเรื่อยมา จนวันหนึ่งเธอก็ทนไม่ไหว

ตัดสินใจรอกยาฆ่าตัวตาย

ต้นข้าวต้องเผชิญการถูกทำร้ายร่างกาย การแสดงท่าทางคุกคาม การกีดกันจากกลุ่มสังคมออนไลน์เข้าไปเข้ามาเป็นเวลานานเกือบ 2 ปี ตั้งแต่เรียนชั้น ม.5 เทอม 2 ความทุกข์ใจนี้เหมือนจะไม่สิ้นสุดไปเสียที วูบนิ่งของความคิด เธอพบว่าทางออกที่ทำให้เธอพ้นไปจากสภาพนี้คือการฆ่าตัวตาย ต้นข้าววางแผนการฆ่าตัวตายไว้ล่วงหน้า เธอบอกเพื่อนสมัยมัธยมต้นว่าเธอจะไม่ขออยู่อีกต่อไป เพื่อนของเธอตกใจแต่ก็ไม่คิดว่าสิ่งที่ต้นข้าวจะทำคือการลงมือฆ่าตัวตายจริงๆ หลังจากการพบเพื่อนสนิท ต้นข้าวกลับมาที่บ้านแล้วคิดว่ากระปุกยาพาราเซตามอล เปิดฝา กรอกเม็ดยาใส่ปากแทบเกลี้ยงขวดหวังให้พ้นจากความทุกข์ที่มีอยู่ หลังจากระยะเวลาผ่านไปสักพักแม่ของต้นข้าวเดินเข้ามาเห็นสภาพของลูกสาวก็ตกใจอย่างมาก เพราะใบหน้าและริมฝีปากของต้นข้าวกำลังเริ่มเปลี่ยนเป็นสีเขียวคล้ำอมม่วง จึงได้ถามความจริงกับต้นข้าวว่าเกิดอะไรขึ้น ต้นข้าวสารภาพกับแม่ว่าเธอกินยาพาราเซตามอลไปเกือบหมดขวด เธอถูกนำตัวส่งโรงพยาบาลทันที หากแม่พบเธอเข้าไปเพียงไม่กี่นาที ต้นข้าวอาจเสียชีวิตไปแล้ว และเรื่องราวของเธอคงไม่ได้ปรากฏอยู่ในปฏิญานินท์เล่มนี้

เข้าๆ ออกๆ โรงพยาบาลจิตเวช

หลังจากแพทย์สั่งให้ต้นข้าวและรักษาจนเธอหายดีก็แจ้งกับพ่อแม่ของเธอว่า ต้นข้าวป่วยเป็นโรคซึมเศร้า จำเป็นที่ต้องรักษาตัวอยู่ในโรงพยาบาลระยะหนึ่ง เธอผ่านการทดลองยาหลายครั้งกว่าจะพบยาที่เธอตอบสนองได้ดีและมีผลข้างเคียงน้อยที่สุด ทำให้เธอต้องเข้าออกโรงพยาบาลอยู่เป็นประจำ เทียวไปเทียวมาระหว่างบ้าน โรงเรียน โรงพยาบาล สลับบทบาทนักเรียนกับผู้ป่วย ทำให้เธอได้รับผลกระทบด้านการเรียนตามมาด้วย ทั้งจากการหวาดระแวงว่ามะนาวจะมาทำร้ายและจากผล

ของยารักษาโรคซึมเศร้าที่ทำให้ง่วงนอนมากกว่าปกติ ทำให้เธอเสียสมาธิในการเรียนและเกรดตกต่ำลง

ต้นข้าวในวันนี้

ในช่วงการทำวิจัยเล่มนี้ ต้นข้าวเป็นนักศึกษาปีที่ 1 ของมหาวิทยาลัยแห่งหนึ่ง เธอเริ่มต้นชีวิตใหม่ในสถานศึกษาแห่งใหม่และเริ่มปรับตัวเข้าสู่ชีวิตปกติมากขึ้น อย่างไรก็ตาม ถึงแม้การรังแกในโลกจริงและโลกโซเชียลในสมัยม.ปลายจะจบลงไปแล้ว แต่ก็ยังส่งผลให้เธอเป็นโรคซึมเศร้าต้องทานยารักษาอยู่จนถึงปัจจุบัน ต้นข้าวพบกับมะนาวมีบ้านอยู่ในพื้นที่ใกล้เคียงกัน ทำให้ทั้งสองได้พบกันโดยบังเอิญบ้าง ต้นข้าวรู้สึกว่าเขาเข้มแข็งขึ้นมากและมะนาวไม่อาจทำร้ายเธอเหมือนแต่ก่อน แต่ก็ยังรู้สึกไม่สบายใจนักเมื่อต้องเผชิญหน้ากับมะนาว ซึ่งมักเดินมาเจียดใกล้เธออยู่เสมอเวลาเจอกัน แต่ต้นข้าวก็ทำเป็นไม่ใส่ใจ

กรณีศึกษาที่ 3

มิวสิค : กรณีศึกษาผู้ถูกรังแกผ่านโลกโซเชียลจนเปลี่ยนบุคลิกภาพ

‘มิวสิค’ เป็นผู้ตอบแบบสอบถามเพียงคนเดียวที่ระบุว่าตนเองถูกนำภาพอนาจารไปส่งต่อทางออนไลน์ ผู้วิจัยจึงได้สอบถามไปยังช่องทางติดต่อที่มิวสิคเขียนมา ในครั้งแรกๆ ผู้วิจัยและมิวสิคติดต่อกันทางไลน์เป็นหลัก มิวสิคยังไม่ได้เล่าเรื่องราวที่เปิดเผยตัวตนมากนัก ต่างจากกรณีศึกษาอีกหลายคน เช่น เกรซ พราว ดาวที่เปิดใจเล่าเรื่องการรังแกผ่านโลกโซเชียลในเมื่อผู้วิจัยโทรศัพท์ไปแนะนำตัวและพูดคุยขอข้อมูลเบื้องต้น

ด้วยความที่มิวสิคต้องทำงานพาร์ทไทม์ที่ร้านสะดวกซื้อไปด้วย บางครั้งก็ทำงานควบกะ บางครั้งผู้จัดการก็เรียกคุยงาน ทำให้ผู้วิจัยและมิวสิคคลาดกันไปมาหลายครั้ง ในที่สุดผู้วิจัยและมิวสิคพบกันที่ร้านกาแฟแห่งหนึ่งหลังเวลาเลิกงานของมิวสิค หลังจากผู้วิจัยได้พบกับมิวสิคตัวจริงไม่ใช่ตัวตนในไลน์ ก็พบว่ามิวสิคเป็นวัยรุ่นผู้ชายวัย 19 ปีที่ผอมบาง ผิวขาว ไม่ค่อยสบตาผู้วิจัยเวลาที่พูดคุยมากนัก พูดเร็วและกระชับคำเป็นส่วนใหญ่

มิวสิคเป็นลูกคนเดียวของครอบครัวที่ค่อนข้างถูกเลี้ยงดูแบบอิสระ อาจเพราะมีพี่น้องสี่เป็นคนที่มิวสิคมีส่วนตัวสูง ทำให้เขาใช้เวลาส่วนใหญ่อยู่กับตัวเองและดนตรี มิวสิคไม่ค่อยได้คุยกับแม่มากนัก แต่เขาชอบคุยกับพ่อมากกว่า

ชีวิตของมิวสิคเป็นชีวิตที่ค่อนข้างพึ่งพาตนเองเป็นหลัก เขาทำงานหารายได้พิเศษเพื่อออกเงินของตัวเอง คิดเอง ตัดสินใจเรื่องต่างๆด้วยตนเอง ไม่ว่าจะเป็นการเรียน การทำงาน การใช้ชีวิต

ดนตรีคือเพื่อนที่ดีที่สุด

มิวสิคค้นพบว่าตัวเองชอบเล่นดนตรีมาก เขาเรียนรู้และฝึกฝนการเล่นเครื่องดนตรีมาทั้งหมด 7 ชนิด ในที่สุดก็พบว่าคีย์บอร์ดคือเครื่องดนตรีที่ถูกใจและเข้ามือมากที่สุด “ตอนที่ผมหัดเล่นดนตรี ผมอยู่กับดนตรี 10-12 ชั่วโมง เล่นจนแม่บอกว่าผมไม่ได้ทำการทำงาน มีกอดไป เขาก็อันนี้ไป” มิวสิคกล่าวว่าดนตรีคือเพื่อนที่ดีที่สุดของเขา ประโยคนี้ยังมีความหมายกระจ่างแจ้งเมื่อเขาต้องเจอกับการรังแกผ่านโลกโซเชียล

วิชาดนตรีจึงไปคุยกับครูที่ปรึกษาของมิวสิกเพื่อช่วยเหลือให้เขากลับเข้าห้องเรียนและแก้ไขผลการเรียนที่กำลังดิ่งลงอย่างน่าหวาดหวั่น แต่ถึงแม้ครูทั้งสองจะพยายามเกลี้ยกล่อมให้มิวสิกลับเข้าห้องเรียนอยู่หลายครั้ง มิวสิคก็ยังหลบเลี่ยงการเข้าห้องเรียนอยู่ดี กระทั่งผลการเรียนของมิวสิคเข้าชั้นวิกฤต ติด 0 ติด ร. รวมกัน 2 ปี เป็นจำนวนเกือบ 20 ตัว ในเวลานั้นเป็นช่วง ม.6 เทอม 2 ที่ใกล้การสอบเข้ามหาวิทยาลัยเข้ามาทุกที มิวสิคเริ่มคิดได้และกลับเข้าห้องเรียนอีกครั้ง แม้จะมีเพื่อนล้อเลียนภาพเปลือยของเขาอยู่บ้าง แต่มิวสิคก็เริ่มทนได้มากขึ้น เริ่มปรับตัวได้ โดยมุ่งจุดสนใจไปที่การแก้ผลการเรียนก่อนที่จะสายเกินไป เขาใช้เวลา 3 เดือนแก้ไขผลการเรียนทั้งหมดให้อยู่ในระดับผ่านเพียงพอที่จะจบการศึกษามัธยมปลาย

การรังแกผ่านโลกโซเชียลกับกระบวนการสร้างบุคลิกภาพ

แม้เหตุการณ์รังแกผ่านโลกโซเชียลจะจบลงไปแล้ว หลังจากมิวสิคและเพื่อนแยกย้ายกันไปเรียนต่างมหาวิทยาลัย แต่ผลจากเหตุการณ์ครั้งนั้นทำให้มิวสิคกลายเป็นคนที่ใช้การหนีปัญหาเป็นกลไกการป้องกันตัวเวลาต้องเผชิญกับเหตุขัดแย้งต่างๆ และมิวสิครู้สึกว่าเขาเองกลายเป็นคนที่โลกส่วนตัวสูงมากกว่าเดิม อย่างไรก็ตามมิวสิคพยายามลดการหลบหนีปัญหา และปรับสมดุลบุคลิกภาพของตน ดังนั้น สำหรับกรณีศึกษาของมิวสิคจะเห็นได้ว่าการถูกรังแกผ่านโลกโซเชียลได้กระทบต่อการสร้างบุคลิกภาพของเขา “มันส่งผลตรงที่ว่าจะต้องหาจุดปลอดภัย เวลามีปัญหา ก็เพิ่มส่วนเซฟโซนมากขึ้น เวลาไม่มีปัญหาก็ลดลง ข้อดีก็คือมันทำให้ผม ไม่ไปยุ่งเกี่ยวกับสารเสพติด อย่างน้อยก็อยู่กับดนตรี แต่ข้อเสียก็คือ มันทำให้เราเป็นคนที่หนีปัญหา”

กรณีศึกษาที่ 4

เฟรนและเพื่อน กรณีศึกษาการรังแกผ่านโลกโซเชียลแบบกลุ่ม

เฟรน วัยรุ่นผิวแทน ตาโต ใส่แว่น รูปร่างผอม เดินมาพร้อมกับเพื่อนสนิทอีก 2 คน ลักษณะเป็นผู้ชายที่เป็นเพศที่สาม ทั้งสามคนดูเกรงใจผู้วิจัยและแสดงความชัดเจนที่ได้เจอกันครั้งแรก ทำให้ผู้วิจัยมีโจทย์ในใจว่าการสัมภาษณ์ครั้งนี้จะลุล่วงไปด้วยดีหรือไม่ จะทำอย่างไรให้ปรากฏการณ์ถูกเล่าออกมาอย่างเช่นที่มันเป็น ผู้วิจัยได้ติดต่อกับเฟรนผ่านเบอร์มือถือที่เธอเขียนไว้ในแบบสอบถามซึ่งเธอเขียนว่าถูกใส่ร้ายต่างๆนาๆทางเฟซบุ๊กและอินสตาแกรมจากเพื่อนใกล้ชิดตัว ในคราแรกผู้วิจัยไม่ได้คาดคิดมาก่อนว่าเฟรนจะพาเพื่อนมาด้วย และเกรงว่าการสัมภาษณ์ครั้งนั้น เฟรนกลัวเปิดใจกับผู้วิจัยหรือไม่ แม้จะเคยสัมภาษณ์เฟรนอย่างไม่เป็นทางการมาแล้วระดับหนึ่งผ่านทางมือถือ แต่หลังจากการสนทนาผ่านไป 10 นาทีก็พบว่า บรรยากาศพลวัตกลุ่มตรงหน้า ทำให้ผู้วิจัยรู้สึกถึงการเล่าเรื่องอย่างออกรสผ่านการปฏิสัมพันธ์โต้ตอบกันของกลุ่มผู้ถูกรังแก ทั้งยังได้สัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลหลักและผู้ให้ข้อมูลรองไปพร้อมๆกันอย่างเป็นธรรมชาติ

เหตุเกิดจากงาน 3 ใบ

“หนูไม่ล้างแค่ครั้งเดียว ปกติหนูล้างทุกครั้ง เขาพยายามพูดว่าเขาอะดีแล้ว แต่หนูอะทำตัวแย่งเอง แล้วเขาก็จะทำให้เพื่อนอีกคนหนึ่งที่อยู่ห้องเดียวกัน คือเป็นเมดอะคะ ปกติหนูคุยกับเขาได้ แต่ทุกวันนี้หนูมองหน้าเขาไม่ติดแล้ว ก็คือตอนแรกมีคนเดียวที่มีปัญหา แต่ตอนนี้มันมีปัญหากันหมดเลย”

เฟรณกับมายด์เคยเป็นเพื่อนสนิทที่อยู่ห้องพักเดียวกัน กิน นอน เที่ยวเล่นด้วยกันโดยไม่เคยมี ปัญหาทะเลาะเบาะแว้งรุนแรง แต่ภายใต้ความสัมพันธ์ที่เหมือนจะไปได้ดีนั้น เฟรณรู้สึกอึดอัดกับนิสัย บางอย่างของมายด์ มายด์มักชวนเฟรณไปกินอาหารราคาแพง หากเฟรณบอกว่าไม่มีเงิน มายด์จะ บังคับให้เฟรณยืมเงินของตนเพื่อนำไปจ่ายค่าอาหารก่อนแล้วค่อยใช้หนี้ และบังคับให้เฟรณต้องไปไหน มาไหนด้วยบ่อยครั้งแม้เฟรณจะไม่อยากไป เฟรณจึงเริ่มเปลี่ยนไปกินข้าวและเที่ยวกับเพื่อนอีกคนมาก ขึ้น เพราะเพื่อนคนดังกล่าวใช้ชีวิตเรียบง่ายและเข้ากับเฟรณได้ดีกว่า หลังจากนั้น มายด์เริ่มแสดงท่าที ไม่พอใจเฟรณ แต่ก็ยังอยู่ร่วมกันอย่างปกติ เหตุการณ์สำคัญที่เป็นจุดเปลี่ยนทางความสัมพันธ์ของทั้งคู่ คือเหตุการณ์ที่เฟรณไม่ได้ล้างจาน 3 ใบที่ค้างไว้ตั้งแต่เมื่อคืนก่อน รุ่งเช้าเฟรณคิดว่าจะอาบน้ำก่อนแล้ว ค่อยมาล้างจาน แต่ระหว่างนั้น มายด์ได้เข้าไปในครัวและกระแทกจานเสียงดังโครมครามแสดงความ ไม่พอใจ หลังจากนั้นมาความสัมพันธ์ของทั้งคู่ก็เปลี่ยนไป มายด์ไม่ยอมพูดคุยกับเฟรณ แต่สื่อสารด้วยการ พักหน้าและส่ายหน้าเท่านั้น และจะคุยกับเฟรณแค่เวลาที่ทีมงานกลุ่มเพื่อแบ่งหน้าที่

ถูกใส่ร้ายป้ายสีให้กลายเป็นคนไม่ดี

เฟรณพยายามปรับความเข้าใจกับมายด์แต่ก็ไม่เป็นผล ทำให้เฟรณอึดอัดใจมาก และหนักใจ มากขึ้นไปอีกเมื่อมายด์เริ่มใส่ร้ายเฟรณผ่านทางเฟซบุ๊กว่าเฟรณเป็นคนไม่ดี ไม่มีความรับผิดชอบ ขโมย ของของคนอื่นในหอเดียวกัน จากแสดงท่าทีไม่พอใจ ประชดประชันต่อหน้า กลายเป็นการสร้าง ประเด็นใส่ร้ายในโลกออนไลน์ ต่อมาเมื่อมีเพื่อนบางคนเริ่มสงสัยในตัวเฟรณ เริ่มเชื่อเรื่องที่มายด์กล่าวอ้าง มีส่วนน้อยที่สงสัยแล้วมาถามความจริงกับเฟรณโดยตรง บรรยากาศความสัมพันธ์อันอึดอัดระหว่างเฟรณกับมายด์ดำเนินต่อไปเรื่อยๆ มายด์ไม่ยอมคุยกับเฟรณตัวต่อตัว ทั้งระยะห่างทางกายภาพแต่ เชื่อมโยงกับเฟรณผ่านการโพสต์ข้อความออนไลน์ลอยๆโดยไม่เอ่ยชื่อและมีเนื้อหาใส่ร้ายว่าเฟรณเป็น คนไม่ดี เมื่อเหตุการณ์รุนแรงมากขึ้น มายด์ยังคงใส่ร้ายเฟรณทางออนไลน์และจงใจพูดให้เพื่อนคนอื่น เข้าใจผิด ทำให้เฟรณตัดสินใจย้ายออกจากหอพักเดิมไปหาที่อยู่ใหม่ อย่างไรก็ตาม การย้ายที่อยู่ก็ไม่ได้ ทำให้มายด์หยุดโพสต์ข้อความใส่ร้ายเฟรณแต่อย่างใด

สงครามด่าทอออนไลน์แบบกลุ่ม

เมื่อแรกเริ่มมีแต่คู่อริอย่างเฟรณและมายด์เท่านั้นที่มีปัญหาขัดแย้งกัน ต่อมามายด์ได้ด่าทอ ลามไปยังกลุ่มเพื่อนของเฟรณด้วย หลังจากนั้นมาก็เกิดการแบ่งพรรคพวก ใครที่มาพูดคุยกับเฟรณก็จะ กลายเป็นศัตรูของมายด์และกลุ่มเพื่อนของมายด์ด้วย มายด์เริ่มด่าทอเพื่อนๆในกลุ่มของเฟรณ กลายเป็นว่าสงครามครั้งนี้เริ่มขยายคู่อริเพิ่มขึ้น ทั้งตัวต่อตัว และกลุ่มต่อกลุ่ม แต่คู่อริหลักคือ มายด์กับเฟรณ

ในวันที่การด่าทอใส่ร้ายยังคงดำเนินต่อไป

ระหว่างที่ทำการเก็บข้อมูลการวิจัย เฟรณและกลุ่มเพื่อนยังเผชิญความขัดแย้งกับมายด์อย่าง ต่อเนื่อง ทุกคนอยู่ห้องเรียนเดียวกันทำให้ต้องเจอหน้ากันทุกวัน แม้ไม่ได้พูดคุยกันต่อหน้า แต่มายด์ก็ ยังคงใส่ร้ายผ่านเฟซบุ๊กของตัวเอง แล้วรีบลบโพสต์เมื่อกลุ่มของเฟรณเดินมาถามมายด์ตรงๆว่าการด่า ทอที่เกิดขึ้นในเฟซบุ๊กหมายถึงพวกตนหรือไม่ มายด์ปฏิเสธและชี้แจงว่าเป็นการกล่าวลอยๆเท่านั้น แล้วลบโพสต์ต้นเรื่องออกไป เหตุการณ์ทำนองนี้เกิดขึ้นหลายครั้ง บางครั้งมายด์ข่มขู่ว่าจะนำแม่และ

พี่ชายมาจัดการกับกลุ่มเฟรน จากการประชิดประชันต่อหน้า กลายเป็นการโพสต์ด่าทอใส่ร้ายออนไลน์ และย้อนกลับมาข่มขู่ในโลกจริงอีกครั้ง เป็นพลวัตความรุนแรงที่แสดงออกทางภาษาและอวัจนภาษา สลับไปมาระหว่างโลกจริงกับโลกไซเบอร์ และทับซ้อนกันระหว่างความรุนแรงทั่วไปกับพฤติกรรมมารร้าย

ความขัดแย้งนี้ยังคงดำเนินต่อไป และจะจบลงเมื่อใดและอย่างไรไม่อาจรู้ได้

กรณีศึกษาที่ 5

ดาว กรณีศึกษาผู้ถูกตีตราคุณค่าความเป็นหญิง

หญิงสาววัยเพียงเลยมัธยมปลาย ดวงตากลมโต แววตาวาวใส วงหน้าได้สัดส่วน โครงหน้าชัดเจน ผอมยาว ผิวสีน้ำผึ้ง หากผู้วิจัยจะใช้คำบรรยายภาพลักษณ์ตรงหน้าตามการรับรู้ อาจเรียกได้ว่า ‘สวยคม’ ผู้วิจัยกำลังกล่าวถึง ‘ดาว’ กรณีศึกษารายที่ 5 ของงานวิจัยในครั้งนี้ หากมองปราดเพียงชั่วครู่ เธออาจเป็นสาวน้อยผู้แจ่มใส น่าดึงดูดด้วยอัยาศัยที่เป็นกันเอง ดาวเดินเข้ามาทักทายผู้วิจัยในสถานที่นัดหมายแห่งหนึ่ง ผู้วิจัยพบกับดาวครั้งแรก หลังจากการสัมภาษณ์ทางโทรศัพท์ไปแล้ว 2 ครั้ง ดาวตัวจริงที่ผู้วิจัยพบ บุคลิกต่างจากที่ผู้วิจัยคาดหมายไว้ในใจ เพราะเท่าที่ทราบเรื่องราวของเธอทางโทรศัพท์ ถือได้ว่าการรังแกในโลกไซเบอร์มาโดยตลอดตั้งแต่สมัยมัธยมปลายและต่อเนื่องมาจนถึงมหาวิทยาลัย ดาวเป็นเด็กสาวที่มักเป็นที่จับตามองในโรงเรียนและมหาวิทยาลัย มีบุคลิกและหน้าตาดี เข้าสังคมง่าย ทำกิจกรรมบ่อย เป็นที่รู้จักของคนในสังคมสถานศึกษา ผู้วิจัยจึงตั้งชื่อสมมุติให้เธอว่า ‘ดาว’

ผู้วิจัยรู้จักกับดาวจากการแนะนำของ เกรช กรณีศึกษารายแรกของผู้วิจัย ดาวเป็นน้องสาวของเกรชที่มักพูดถึงน้องสาวบ่อยครั้งเวลาผู้วิจัยคุยกับเธอ เกรชเล่าว่าน้องสาวเคยมีประสบการณ์ถูกรังแกผ่านโลกไซเบอร์เช่นกันและตกเป็นผู้ถูกรังแกตั้งแต่ยังเป็นนักเรียนมัธยมปลาย ผู้วิจัยจึงได้มีโอกาสพูดคุยกับดาวเบื้องต้น พบว่าเหตุการณ์ที่เธอประสบมาเป็นการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ในประเด็นการถูกตีตราเรื่องพฤติกรรมทางเพศ ที่เข้าข่ายการเป็นกรณีศึกษาในครั้งนี้ จึงนัดหมายพบกันเมื่อเธอเดินทางกลับมาที่กรุงเทพฯ

ดาวเป็นลูกสาวคนเล็กของพ่อแม่ที่ถูกเลี้ยงดูมาอย่างเป็นอิสระ แม้จะเป็นน้องสาวคนเล็กที่พ่อแม่ค่อนข้างเป็นห่วงเธอมากกว่าพี่ แต่ไม่เคยถูกบังคับให้ทำเรื่องที่ฝืนความต้องการทั้งเรื่องการเรียนรู้การใช้ชีวิต สอดคล้องกับคำให้สัมภาษณ์ของเกรชผู้เป็นพี่สาว พ่อแม่ของดาวแยกทางกันโดยไม่ได้หย่าร้าง เป็นความสัมพันธ์ในลักษณะที่ยังทำหน้าที่ของพ่อและแม่ให้ลูก แต่ทั้งสองจะสนิทกับแม่มากกว่า เนื่องจากแม่เป็นคนที่ไม่ใกล้ชิดมากกว่า พูดคุยปรึกษาปัญหากันมากกว่า แม่ในอดีตจะไม่ค่อยแสดงความรักต่อกันมากนัก แต่ในช่วงเวลาหนึ่งมีจุดเปลี่ยนให้แม่เปลี่ยนบุคลิกภาพกลายเป็นคนเข้าถึงง่าย สนุกสนานเฮฮา พูดคุยกับลูกได้ทุกเรื่อง อย่างไรก็ตามดาวเลือกที่จะไม่บอกเรื่องที่ตนเองถูกรังแกผ่านโลกไซเบอร์ในแม่ฟัง ด้วยเหตุผลที่ว่า เธอไม่อยากให้แม่รู้สึกเป็นห่วง

ถูกหมั่นไส้มาตลอด

ดาวเป็นคนร่าเริงแจ่มใส ยิ้มง่าย หัวเราะง่าย ดูเป็นคนที่มีมองโลกในแง่ดี แต่ภายใต้บุคลิกภาพภายนอกที่คนทั่วไปมองเห็นนั้น เธอถูกนิทา ด่าทอ หมั่นไส้มาตลอด ทั้งออฟไลน์และออนไลน์ ทั้งต่อหน้าและลับหลัง ดาวคิดว่าอาจเป็นเพราะบุคลิกที่ร่าเริง มีมนุษยสัมพันธ์ในระดับดีมาก ยิ้มง่าย ชี้แจง และเป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้มีผู้ชายเข้ามาจีบดาวหลายคน เป็นที่รู้จักในโรงเรียน ทำให้เป็นที่หมั่นไส้ ไม่ชอบหน้า เพื่อนและรุ่นพี่บางคนจึงคอยนิทาด่าทอ เมื่อโดนบอยเข้า ดาวเริ่มค้นคว้าและปรับตัวอยู่ในสังคมแห่งการนิทาด่าทอได้มากขึ้น จนกลายเป็นเรื่องปกติในชีวิตของเธอไปแล้ว

ถูกใส่ร้ายว่าแย่งแฟนคนอื่น

แม้จะมีภูมิคุ้มกันการนิทาด่าทอที่ดูเหมือนเป็นส่วนหนึ่งในชีวิต แต่ไม่ได้หมายความว่าคำนิทาทพวกนั้นจะไม่ส่งผลใดๆเลยต่อตัวเธอ โดยเฉพาะเมื่อการนิทาก่อขึ้นในโลกออนไลน์ที่ถูกรู้เห็นกันในวงกว้าง อีกทั้งเป็นเรื่องเสื่อมเสียชื่อเสียง เหตุเกิดมาจาก ก๊อต เพื่อนร่วมรุ่นผู้เป็นขวัญใจสาวหลายคนในโรงเรียน ก๊อตเป็นผู้ชายหน้าตาดี เรียนเก่ง มีคนนิยมชมชอบเยอะ เป็นที่รู้จักในโรงเรียน ก๊อตเข้ามาพูดคุยสานสัมพันธ์กับดาวจนทั้งคู่ได้คบหากันในฐานะคู่รัก จนเมื่อ ‘พลอย’ แฟนเก่าของก๊อตรู้เรื่องนี้เข้าจึงหึงหวงและไม่พอใจดาวอย่างมาก และเริ่มสร้างข่าวลือใส่ร้ายดาวกับเพื่อนบางคนที่ยังอยู่ในห้องเดียวกันกับดาว

เราไปคุยกับเพื่อนคนหนึ่งชื่อก๊อต ซึ่งเป็นเพื่อนรุ่นเดียวกันนะคะ แต่ว่าคนละห้อง ซึ่งก๊อตเป็นแฟนเก่าของคนที่ชื่อพลอย คือสองคนนี่เขาเคยเป็นแฟนกัน แล้วคบกันนานมากๆ แล้วเหมือนกับคนข้างนอกก็มองว่าคู่เนี่ยเฟอร์เฟคมาก เพราะว่าผู้หญิงก็สวยมาก ผู้ชายก็เรียนเก่งอะไรแบบนี้ หน้าตาก็ดี แล้วที่นี้เขาเลิกกัน เลิกกันได้ประมาณ 2-3 เดือน แต่ว่ามันแบบเป็นเพื่อนร่วมรุ่นอะพี่ เราก็เคยคุยกันอยู่แล้วอะ ไม่ใช่เพื่อนสนิท เราก็รู้สึกว่ามันคงไม่มีปัญหามั้งถ้าจะคุยกับก๊อต เพราะเราก็ไม่เคยรู้จักกับพลอยมาก่อน เข้าใจใช้มั้ยะ ที่นี้ พอเริ่มคุยกัน คือก๊อตเป็นฝ่ายเข้ามาคุยกับดาว เข้ามาจีบอะไรแบบนี้ แล้วดาวอะก็ลองคุยดู ก็โอเค ก็ใสๆ ป๊อบปี้เลิฟอะพี่ใสๆ น่ารักๆ แล้วที่นี้พอพลอยรู้ว่าแบบ ก๊อตมาคุยกับดาว คือเขาก็แบบเหมือนโมโห เอาเรื่องเราไปนิทา ในกลุ่มเพื่อนสนิทพลอยจะมีสามคนที่อยู่ห้องเดียวกันกับดาว

นิทาทปากต่อปาก สูการแพร่กระจายในโลกออนไลน์

หลังจากสร้างเรื่องใส่ร้ายดาว พลอยก็เริ่มขยายพื้นที่การกระจายข่าวในโลกออนไลน์โดยการโพสต์ข้อความลงในทวิตเตอร์ใส่ร้ายว่าดาวแย่งก๊อตไปจากเธอ ด้วยภาพลักษณ์คู่รักที่ดูสมบูรณ์แบบ ผู้ชายหน้าตาดี เรียนเก่ง ผู้หญิงสวยระดับดาวโรงเรียน มีผลงานในวงการบันเทิง ทำให้ข่าวลือว่าดาวแย่งก๊อตไปจากพลอย ดังระเบิดชั่วข้ามคืน ดาวเองก็ถือว่าเป็นที่รู้จักในสังคมโรงเรียนพอสมควร เนื่องจากเป็นคนอัธยาศัยดี หน้าตาค่อนข้างดี และชอบทำกิจกรรมของโรงเรียนอยู่เสมอ ความเด่นดังในแวดวงโรงเรียนของทั้ง 3 คน ทำให้ข่าวลือยิ่งทวีความเร็วและแรง รุ่นน้อง รุ่นพี่ และเพื่อนรุ่นเดียวกันของดาวหลายคนเข้ามาแสดงความเห็นสนับสนุนในทวิตเตอร์ของพลอย บ้างก็แชร์ต่อ เสริมความ

คิดเห็นส่วนตัวต่อกันในวงกว้าง ไม่ว่าจะเป็นคนที่ยังและไม่รู้จักดาวเป็นการส่วนตัว กลายเป็นว่า นอกจากข่าวลือเรื่องแย่งแฟนแล้ว ดาวยังมีข่าวเสื่อมเสียอื่นๆที่คนในโรงเรียนแสดงความคิดเห็นใน ทำนองเกลียดชังดาวเพิ่มเข้าไปอีก ประกอบกับการติดแฮชแท็ก (Hashtag) หรือการใส่เครื่องหมาย # ตามด้วยการติตรหัสข้อความที่ระบุถึงเรื่องของดาว ทำให้เรื่องยิ่งกระจายออกไป

ในขณะที่ดาวกำลังพยายามไม่ตอบโต้ใดๆต่อคำนิทา คำทอทั้งหลาย เพราะคิดว่าเรื่องนี้ น่าจะจบลงไปเอง แต่ความรุนแรงกลับลุกลามยิ่งขึ้นจนเห็นว่าการควบคุม ทำให้ดาวออกมาโพสต์ ข้อความในทวิตเตอร์เพื่อบอกความจริงว่าตนเองคบกับก๊อตหลังจาก ก๊อตเลิกกับพลอยไปแล้วหลาย เดือน อีกทั้งสาเหตุที่ก๊อตเลิกกับพลอย ไม่ใช่เพราะตนเองเป็นมือที่สาม แต่เป็นเพราะพลอยนอกใจฝ่าย ชายเอง ซึ่งในขณะนั้นดาวได้บอกเลิกก๊อตไปแล้ว เพราะจับได้ว่าก๊อตยังมีการพูดคุยสานสัมพันธ์กับ พลอยอยู่ จึงถอยออกมา ส่วนก๊อตไม่โผล่เลยทำให้ต้องเลิกกับดาว ก็โพสต์ข้อความในทวิตเตอร์ของ ตนเพื่อชี้แจงสาเหตุที่แท้จริงของการเลิกกับพลอย ในระยะเวลาไล่เลี่ยกับการทวิตของดาว

ทันทีที่ทวิตเตอร์ของดาวและก๊อตได้ถูกเผยแพร่ เมื่อทุกคนรู้ความจริงทั้งหมด กระแสจึงเริ่มตี กลับไปที่พลอย พลอยเองเมื่อถูกเปิดโปงจึงยุติการทวิตถึงดาว

กลับสู่วงจรคำทอออนไลน์อีกครั้งเพราะโพสต์เพียงประโยคเดียว

หลังจากเหตุการณ์ถูกใส่ร้ายผ่านพ้นไป ดาวตั้งใจจะเริ่มต้นชีวิตใหม่ที่สิ่งแวดล้อมแห่งใหม่ ไกลจากกรุงเทพฯ เพื่อนำตัวเองออกจากจากชีวิตในอดีต จึงตั้งใจสอบเข้ามหาวิทยาลัยชื่อดังของ ภาคเหนือและย้ายไปเรียนที่นั่น ช่วงแรกของการเป็นนักศึกษาใหม่ราบรื่นดี ทว่า เหตุการณ์ถูกนิทา คำทอ ได้ย้อนกลับมาหาตัวเธออีกครั้ง แม้จะเปลี่ยนสภาพแวดล้อมรอบตัวใหม่ทั้งหมด ทั้งผู้คนและ สถานที่ แต่สังคมมหาวิทยาลัยกลับไม่เป็นเช่นที่เธอคิด เมื่อเข้าไปเรียนไม่นาน ดาวก็เริ่มมีข่าว เสี่ยงๆหายๆอีกครั้งเมื่อเธอได้โพสต์เฟซบุ๊กขอฝึกงานกับรุ่นพี่ปี 4 ที่กำลังทำโครงการเพื่อจบการศึกษา ซึ่งโดยปกติแล้วต้องอาศัยรุ่นน้องมาเป็นลูกมือคอยช่วยให้งานสำเร็จและเป็นการฝึกงานรุ่นน้องเพื่อ เตรียมตัวเข้าสู่สายอาชีพในอนาคตด้วย ดาวรู้สึกที่ตนเองสนใจฝึกงานสาขาการผลิตรายการโทรทัศน์ ซึ่งตรงกับสาขาที่ตัวเองเรียน จึงโพสต์เฟซบุ๊กส่วนตัว ขอฝึกงานกับกองถ่ายที่ยังต้องการผู้ช่วย โดยที่ ไม่ได้คิดเลยว่าโพสต์สั้นๆเพียงประโยคเดียวกำลังจะนำความเสียหายในทำนองเดียวกับสมัยมัธยมมา สู่ตัวเอง

ดาวได้ตั้งคำโพสต์ของเธอให้ออกสู่สาธารณะ ทำให้คนในคณะเห็นโพสต์ของเธออย่างทั่วถึง มีรุ่นพี่ผู้หญิงคนหนึ่งรู้สึกไม่พอใจ ที่เธอโพสต์ขอฝึกงานผ่านช่องทางออนไลน์ เหมือนดาวทำตัวเป็น ศูนย์กลางรอให้คนอื่นมาเสนองานให้และยังเลื่องงานเฉพาะสาขารายการโทรทัศน์อีกด้วย จึงได้โพสต์ ตำหนิและสั่งสอนในเฟซบุ๊กของตน เรื่องการขอฝึกงานที่ไม่มีมารยาท แต่ไม่ได้ระบุชื่อของดาว

เมื่อดาวเห็นโพสต์นั้นครั้งแรกก็ไม่ได้สงสัยว่าจะหมายถึงตนเอง แต่เมื่อผ่านไปสักพัก เธอเริ่ม คิดว่าโพสต์ของรุ่นพี่คนนั้นอาจหมายถึงตัวเธอ เพราะข้อความตอบโต้กันของรุ่นพี่หรือเพื่อนๆคนอื่นใน โพสต์นั้น ดูมีนัยยะเป็นไปได้ว่าเป็นตัวเธอเอง ไม่ว่าจะเป็นเรื่องการขอฝึกงานหรือเรื่องเกี่ยวกับ พฤติกรรมการเข้าหาผู้ชาย ที่เธอมักตกเป็นเหยื่อคำนิทาเรื่องนี้เสมอ เนื่องจากมีเพื่อนและรุ่นพี่ใน มหาวิทยาลัยผู้ชายมาจีบเธอหลายคน ดาวเป็นกังวลจึงส่งข้อความส่วนตัวทางเฟซบุ๊กไปหารุ่นพี่คน ดังกล่าวเพื่อถามว่า โพสต์ล่าสุดของรุ่นพี่นั้นหมายถึงตัวเธอหรือไม่ รุ่นพี่ยอมรับตามตรงว่าหมายถึง ดาว จึงขอนัดเคลียร์กันตัวต่อตัว

เมื่อได้พบกัน รุ่นพี่สารภาพว่ารู้สึกไม่ชอบดาวอยู่ก่อนแล้วเพราะเคยเห็นดาวยืนคุยกับแฟนของตนและดาวเสนอขอเอาแก้วน้ำที่แฟนเพิ่งดื่มเสร็จไปทิ้งให้ จึงรู้สึกหึงหวง ยิ่งเห็นโพสต์การขอฝึกงานของดาวก็รู้สึกไม่พอใจมากขึ้นไปอีกจึงโพสต์ข้อความด่าดาวทางอ้อม ดาวได้ฟังก็รับผิดทุกอย่างและกล่าวขอโทษ พร้อมชี้แจงเหตุผลของการกระทำต่างๆ รุ่นพี่จึงส่งบล้อมพร้อมขอโทษดาวและสัญญาจะไม่โพสต์ถึงดาวอีก แต่มีเงื่อนไขว่าจะไม่ลบข้อความที่ตนได้โพสต์ลงไปแล้วออกจากเฟซบุ๊ก ดาวรู้สึกว่าการกำลังจะจบลงจึงไม่ได้ต่อรองอะไร

ถึงแม้ว่ารุ่นพี่จะไม่ได้โพสต์ข้อความใดต่อหลังจากที่ได้ระงับปัญหากับดาว แต่ดาวพบว่ามีเพื่อนและรุ่นพี่หลายคนกดถูกใจ (Like) กดแชร์ (Share) และแสดงความเห็นเชิงด่าทอเหยียดหยามเรื่องคุณค่าทางเพศในทำนองว่าเธอเป็นผู้หญิงใจง่าย ชอบให้ผู้ชายเข้าหา กลับกลายเป็นว่าสาระสำคัญของบทสนทนาในโพสต์ไม่ใช่เรื่องมารยาทการขอฝึกงาน แต่เป็นเรื่องทางเพศ ซึ่งทุกคนต่างรู้ดีว่าหมายถึงดาวนั่นเอง

คำติตราเหมือนยาพิษ

หลังจากเหตุการณ์ที่รุ่นพี่โพสต์เฟซบุ๊กด่าทางอ้อมได้จบลงไปแล้ว แต่ในชีวิตจริงของดาวยังคงเผชิญกับคำนิทาที่ติตราคุณค่าทางเพศต่อไป ซึ่งเป็นคำนิทาที่เกิดขึ้นก่อนการโพสต์เฟซบุ๊กของรุ่นพี่ แต่พอมีการด่าทอทางออนไลน์ที่เกิดขึ้น ก็ทำให้มีกระแสติตราดาวตามมาอย่างต่อเนื่อง ดาวถูกติตราเป็นผู้หญิงใจง่าย ชอบเที่ยวกับผู้ชาย ไปดื่มสุรากับผู้ชาย ทั้งๆที่เธอไม่เคยทำสิ่งเหล่านั้นมาก่อนเลย เพียงแต่มีผู้ชายเข้ามาจีบหลายคนเท่านั้น ดาวกล่าวว่าเธอถูกด่าว่าเป็นผู้หญิง “แรด” คำนี้เป็นคำที่เธอถูกติตราตั้งแต่เหตุการณ์ช่วงมัธยมต่อเนื่องมาจนถึงมหาวิทยาลัย

ไม่มีเพื่อนสนิท ไม่มีความสุข ไม่มีเป้าหมายชีวิต

จากเหตุการณ์รังแกผ่านโลกโซเชียลที่เกิดขึ้นกับดาว ทำให้ดาวรู้สึกว่าแม้จะหลีกเลี่ยงสิ่งแวดล้อมเดิมมาสู่สิ่งแวดล้อมใหม่ เธอก็ยังเดินทางมาเจอคำนิทา ด่าทอออนไลน์แบบเดิม ส่งผลให้เธอผิดหวัง รู้สึกไม่ไว้วางใจใคร แยกตัวออกจากเพื่อน รู้สึกไม่มีความสุข และสับสนในเป้าหมายชีวิตนั้นหมายความว่า การรังแกผ่านโลกโซเชียลได้ส่งผลต่อเนื่องไปยังชีวิตในมิติอื่นๆของเธอด้วย

กรณีศึกษาที่ 6

พราว กรณีศึกษาความเกลียดชังตนดังในโซเชียลมีเดีย

‘พราว’ สาววัย 24 ปีชาวจัด ร่างสูงโปร่งสะอึดสะอ่อง หน้าตาดี ก้าวขาออกมาจากบันไดชั้นบนของบ้านพักเดินตรงมาหาผู้วิจัย เธอใส่เสื้อยืดกับกางเกงขาสั้นเรียบง่าย นี่คือภาพของการพบหน้ากันครั้งแรกที่ผู้วิจัยมีความตื่นเต้นมากกว่าการพบกับกรณีศึกษารายอื่นเล็กน้อย เนื่องจากผู้วิจัยเคยติดตามผลงานและรูปแบบการใช้ชีวิตของพราวผ่านสื่อออนไลน์มาระยะหนึ่งก่อนการทำวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยจึงมองว่าพราวเป็นหนึ่งในคนสาธารณะที่ผู้วิจัยเพิ่งมีโอกาสเจอกันตัวต่อตัว ในสถานที่ส่วนตัวเช่นนั้น

พราวเสนอตัวเข้าร่วมการวิจัยในครั้งนี้ด้วยตนเอง โดยมีข้อแม้ว่าผู้วิจัยต้องไม่เปิดเผยตัวตนของเธอ ผู้วิจัยได้รู้จักพราวโดยบังเอิญจากการประชาสัมพันธ์ขออาสาสมัครที่มีประสบการณ์เกี่ยวกับ

การถูกทำร้ายในโลกออนไลน์ ที่ผู้วิจัยได้ขอความร่วมมือกับเครือข่ายขององค์กรผู้ผลิตคลิปวิดีโอสร้างความตระหนักเกี่ยวกับปัญหาการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ในสังคมไทย โดยในขณะที่ผู้วิจัยกำลังหาผู้ให้ข้อมูลหลักอยู่นั้น ประจวบเหมาะกับการที่ทางทีมงานกำลังมีแผนผลิตสื่อสร้างความตระหนัก โดยผู้วิจัยเคยร่วมงานกับเครือข่ายของทีมงานมาก่อนหน้านี้

ผู้วิจัยกับพราวได้ติดต่อกันเบื้องต้นทางไลน์และพูดคุยถึงประสบการณ์รังแกผ่านโลกไซเบอร์ที่พราวเจอมาผ่านทางโทรศัพท์ หลังจากการพูดคุย ผู้วิจัยพบว่าประสบการณ์ของพราวเป็นประเด็นการถูกรังแกที่มีผู้เกี่ยวข้องและผู้รู้เห็นจำนวนมากในสังคม จึงได้คัดเลือกพราวเป็นหนึ่งในกรณีศึกษาในครั้งนี้ โดยให้ชื่อสมมุติของเธอว่า พราว สะท้อนถึงบุคลิกภาพที่สง่าผ่าเผย แสดงความเป็นตัวของตัวเองชัดเจน และเป็นที่รู้จักในวงการผู้มีอิทธิพล (Influencer) ในสังคมออนไลน์

ก้าวสู่บทบาท Influencer ในโลกออนไลน์

หลังจากจบการศึกษาในระดับมหาวิทยาลัยมา 2 ปี พราวได้เข้าสู่อาชีพผู้ถ่ายทอดประสบการณ์ด้านความงามและรูปแบบการใช้ชีวิตอย่างเต็มตัว หรือที่เรียกกันว่า Online influencer, Youtuber, Blogger ตามแต่บริบทของช่องทางการสื่อสาร ทำหน้าที่โปรโมทสินค้าด้านความงาม การแต่งกาย และไลฟ์สไตล์อื่นๆ ทั้งในส่วนที่มีสปอนเซอร์และรีวิวของส่วนตัว หรืออาจเรียกได้ว่าพราวใช้ตัวตนในการสร้างแบรนด์ของตัวเอง ด้วยความชอบนำเสนอสินค้าใช้สอยในชีวิตประจำวัน ไม่ว่าจะเป็นเสื้อผ้า กระเป๋า เครื่องสำอางค์ น้ำหอม รวมไปถึงไลฟ์สไตล์ต่างๆ พราวจึงถ่ายทอดเรื่องราวของสิ่งของเหล่านี้ผ่านทางสื่อสังคมออนไลน์ ทั้งยูทูบ อิน스타그램 ทวิตเตอร์ กระทั่งปัจจุบัน (พฤษภาคม 2561) มียอดผู้ติดตามเฉลี่ยในแต่ละช่องทางแสนกว่าคน “เริ่มจากที่พราวเป็นคนชอบซื้อเครื่องสำอาง พวกน้ำหอม ตอนแรกพราวเขียนรีวิวของใช้ก่อน ก็ลงพวกเว็บอะไรอย่างเนี่ยอะคะ ก็เลยมาเริ่มทำเป็นเว็บของตัวเอง เป็นบล็อกของตัวเอง ก็เลยมาเปิดเป็นแฟนเพจ ใ้หนนั้น อะไรอย่างเนี่ยก็ทำมาเรื่อยๆ ก็ทำมา 5 ปีได้แล้ว ปีนี้เข้าปีที่ 6”

โพสต์เปลี่ยนชีวิต

พราวเป็นคนที่พูดเร็ว พูดตรง ฉะฉานชัดเจน บอกความรู้สึกและทัศนคติต่อสินค้าต่างๆ อย่างตรงไปตรงมา ในบางครั้งก็เผลอเิน้อยกับการทำงาน มีปัญหาชีวิตต่างๆ เธอจะชอบบ่นผ่านสื่อสังคมออนไลน์ส่วนตัวซึ่งเปิดสาธารณะไปด้วยในเวลาเดียวกัน บางครั้งก็หลุดคำหยาบคายออกไป ด้วยภาพลักษณ์เช่นนี้เองจึงมีคนส่วนหนึ่งมองว่าเธอเป็นคนที่ “แรง” พอสมควร และหนึ่งในจำนวนนั้นก็มียกกลุ่มต่อต้านเธอ (Anti groups) รวมอยู่ด้วย บุคคลกลุ่มนี้จะคอยติดตามการใช้สื่อออนไลน์ของเธอทุกช่องทางโดยเฉพาะทวิตเตอร์ และตามคำทขอ ประชดประชันพราวอยู่เป็นประจำเพื่อแสดงการต่อต้านไม่พอใจในตัวเธอ อย่างไรก็ตาม พราวรู้ดีว่ามีคนกลุ่มนี้ตามติดเธออยู่จึงคอยระแวดระวังการออกสื่อของตัวเองในระดับหนึ่ง สำหรับผู้ใช้สื่อบางรายที่ตามคำทขอเธอบ่อยๆ พราวจะใช้วิธีการบล็อกคนเหล่านั้นออกไปจากพื้นที่

โพสต์เปลี่ยนชีวิต

แม้จะระมัดระวังตัวในการใช้สื่อมากขึ้น แต่เหตุการณ์ที่รุนแรงที่สุดเท่าที่มีตัวตนสาธารณะในโลกออนไลน์มา 5 ปี คือเหตุการณ์ที่พราวถูกรุมด่าทออย่างรุนแรงจากกลุ่มต่อต้าน ผู้ติดตาม และ

บุคคลทั่วไปที่ไม่รู้จักเธอมาก่อน ครั้นนั้นพรารับงานเป็นแชนแนลไปปรากฏตัวที่ร้านค้าจำหน่ายสินค้าอุปโภคบริโภคแบรนด์หนึ่งที่มีผู้หญิงเป็นกลุ่มลูกค้าส่วนใหญ่ ในงานนั้นมีแชนแนลที่เป็นผู้มีชื่อเสียงในแวดวงสังคมหลายคนทั้งที่มีอาชีพโปรโมทสินค้า ดารานักแสดง และนางแบบ ปัญหาเกิดขึ้นเมื่อมีลูกค้าของทางร้านไม่พอใจที่เหล่าคนดังได้เข้าไปในร้านก่อนเวลาที่คนทั่วไปจะได้เข้า ทำให้เกิดกระแสต่อต้านร้านค้าแบรนด์นั้นและคำทอกลุ่มคนดังด้วย เมื่อพรารได้รับรู้เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจึงแสดงความคิดเห็นทางทวิตเตอร์ในทำนองว่า สิ่งที่ร้านค้าทำนั้นเป็นเรื่องปกติของธุรกิจที่ต้องการให้คนมีชื่อเสียงช่วยโปรโมทร้าน จึงให้คนดังเข้าไปในพื้นที่ก่อนกลุ่มคนทั่วไป พรารยืนยันว่าทวิตข้อความออกไปโดยที่ไม่ได้คิดคำทอหรือประชดประชันใคร แต่เธอเพียงแค่ “บอกความจริง” ตามความคิดของตัวเอง ทว่า ประโยคทำนองนั้นอาจจะดูรุนแรงเกินไปและมีความกำกวม เสี่ยงที่คนทั่วไปจะคิดว่าเธอแฝงนัยยะดูถูกดูแคลนลูกค้าคนอื่น ๆ

พรารพิมพ์ไปประมาณนี้คือพรารไม่ได้คิดอะไรเลยอะพี่ ไม่ได้ประชด หรืออะไรใคร คือถ้าคนใกล้ตัวฟังก็จะรู้สึกเฉยๆ เพราะพรารเป็นคนพูดตาม fact ว่า ถ้าเกิดคุณอยากเข้าก่อน คุณก็ต้องมีตัวตนในโลกโซเชียล สามารถประชาสัมพันธ์ให้ร้านเขาได้ แล้วคนก็แบบ เฮ้ย ทำไมพรารพูดแบบนี้ ทำไมต้องมาประชด ทำไมต้องมาเหยียดคนอื่น กลายเป็นอย่างนั้นไปว่า พรารเป็นคนเหยียดคนอื่นอย่างเนี่ย ทั้งๆที่ในใจเราอะ ไม่ได้หมายความว่าอย่างนั้นเลย พรารก็พูดตามความจริงนะ เดี๋ยวนี้มันมีกล้อง ใครซื้อของมาก็รีวิว ก็เป็นบล็อกเกอร์ได้ ถูกปะคะ คือพรารพูดตาม fact ตามความจริงอะ แต่ว่าเขาคิดในแง่ร้ายกว่าพรารไปแล้ว อาจจะคำพูดของพรารที่มันดูรุนแรงมาตลอดด้วย ก็เลยแบบ เฮ้ย อีนี่มันด่าอะ คนก็เลยเริ่มด่าพรารหนักมากๆ ตั้งแต่วันนั้นเลย

ถูกรุมด่าจากคนนับพัน

กระแสคำทอพรารดำเนินไปเร็วมาก มีผู้เข้ามาแชร์ต่อและคำทอในทวิตเตอร์จำนวนมากกว่า 1,000 คน มีทั้งการด่าพฤติกรรมที่พรารแสดงออกและด่าตัวตน ด่าพ่อแม่ แสดงความเกลียดชังรุนแรง เมื่อพรารเห็นว่ามีคนเข้าใจผิดและไม่พอใจกับโพสต์ของเธอ พรารจึงลบโพสต์นั้นออกจากทวิตเตอร์ แต่ก็มีหลายคนแคปเจอร์ภาพข้อความของพรารเอาไว้ได้ แล้วก็นำภาพนั้นมาด่าทอและแชร์กันต่อไป จากทวิตเตอร์สู่สื่อสังคมออนไลน์อื่นๆ เคลื่อนย้ายไปมาระหว่างช่องทางออนไลน์ต่างๆ ยิ่งโหมกระแสความรุนแรงมากขึ้น

เยอะมากคะพี่ แบบ มึงทำตัวสูงส่งมาจากไหนหรอ เป็นใคร ไม่เห็นรู้จัก ไม่เห็นจะดังเลย มีตัวตนหรอ คือก็ด่าค่อนข้างแรง ก็มีคำหยาบคาย มีเตือนสติ อันนั้นพรารก็รับฟังนะ แบบคุณพรารไม่น่าพูดแบบนี้เลยนะคะ หมดความเชื่อถือเลย ซึ่งพรารก็รับฟังนะว่า มันอาจจะแรงไปจริงๆ มันก็มีหลายคนนะที่ใช้คำหยาบคาย ด่าพ่อด่าแม่ ด่าแบบ ด่าไปทุกอย่าง เป็นสติพื้นเพื่อนหรอ อีโง่ อีเหี้ย ภูเกลียดมึง เกลียดขึ้นหน้ามึง อีพราร แบบโห ทุกอย่างเลยอะคะในทวิตเตอร์ แล้วเหมือนกับว่ามันก็มีคนไปแคปในทวิตเตอร์อะ เหมือนมีคนต้องการจะเล่นงานพรารอยู่แล้ว

ก็แคปรูปไว้ พอพรวลบ่อ ก็มีคนแคปรูปไว้ แล้วก็ออกมาด่าต่ออีก แล้วก็มีคนเอารูปพรวลจากในทวิตเตอร์ แล้วก็เอาไปโพสต์ในเฟซบุ๊ก แล้วคนก็แชร์กัน ว่าทำไมเป็นแบบนี้ ทั้งๆที่เราไม่ได้รู้ที่มาที่ไป แคแคไปโพสต์ กลายเป็นว่าพรวลเป็นคนหยาบคาย เป็นคนรุนแรง เป็นคนพูดจาเย่อเยาะ อะไรอย่างนี้ เขาก็ด่ากันทั้งที่ไม่ได้มูลเหตุอะไรเลย บางคนก็ด่าเอาซะใจอย่างเนี่ยอะคะ เขาด่าเลย เขาไม่รู้จักพรวลด้วยซ้ำ ก็เหมือนอยากมีส่วนร่วมในดราม่าครั้งนี้ คนก็แชร์กันไปเย่อเยาะอะคะ ทั้งเฟซบุ๊ก อินสตาแกรม ทวิตเตอร์ก็โดนด่า

โพสต์ข้อความขอโทษ

เหตุการณ์ครั้งนั้นทำให้พรวลรู้สึกตกใจ เสียขวัญ กินข้าวไม่ลง เครียด กลัวการออกไปนอกบ้าน โดยเฉพาะในช่วงเดือนแรก เมื่อพรวลตั้งสติและย้อนกลับไปอ่านข้อความที่ตนเองโพสต์อีกครั้ง ถึงแม้จะไม่ได้มีเจตนาด่าหรือดูถูกใคร แต่เมื่อมองอีกแง่หนึ่งเธอก็คิดว่าข้อความนั้นคงรุนแรงเกินไปสำหรับคนอื่น จึงได้โพสต์ข้อความขอโทษทางเฟซบุ๊ก

ถ้าเกิดจิตใจมันก็ต้องกระแทกอยู่แล้วอะคะพี่ รู้สึกแย่ วันแรกแบบกินข้าวไม่ลงเลย แล้วตื่นมาก็ร้องไห้ ร้องให้กับแฟนอะไรอย่างนี้ แต่โดยพื้นฐานพรวลอะ ไม่ใช่คนเก็บไปคิดจนเป็นซึมเศร้า คือถ้าเรื่องนี้เกิดขึ้นกับคนอื่น เขาอาจจะอาการหนัก ซึมเศร้าไปเลยก็ได้ เพราะมันค่อนข้างแรงอะพี่ ก็กินข้าวไม่ลง ก็เครียดมากกว่าแบบ เฮ้ยคนจะคิดกับเรายังไง แล้วเราจะออกไปเจอกับคนอื่นได้มัย ก็พิมพ์สเตตัสขอโทษทุกคนในเฟซบุ๊กเลยว่า ขอโทษพี่ๆ แบรนดี้ต่างๆที่ทำให้รู้สึกไม่ดี แต่พรวลไม่ได้มีเจตนา ก็คือยอมรับผิด คือพรวลยอมรับผิดจริงๆ คือคำพูดเราคิดได้หลายแง่จริงๆ อะไรอย่างเนี่ย ส่วนใหญ่เราคิดไปอีกแง่หนึ่ง

กระแสเริ่มซา

ในช่วงแรก เรื่องของพรวลกลายเป็นกระแสร้อนแรงที่คนในแวดวงโปรโมทสินค้า รวมถึงคนทั่วไปในสังคมออนไลน์พูดถึงอย่างเข้มข้น นับได้ว่าเป็นเรื่องที่โด่งดังในวงการโปรโมทสินค้าเลยทีเดียว หลายเดือนผ่านไป เรื่องราวใหม่ๆในโลกโซเชียลก็เกิดขึ้นและกลบทับเรื่องเดิม จนกระแสเรื่องของพรวลที่กลายเป็นเรื่องเก่าเริ่มซาลง มี“ดราม่า” เรื่องใหม่เข้ามาแทนที่ อย่างไรก็ตาม พรวลยังคงได้รับผลกระทบต่อเนื่องจากเหตุการณ์ครั้งนั้น หลังผ่านมามากหลายเดือน

ก็ยังแคร์อยู่นะคะ เหมือนมันยังส่งผลต่อพรวลมาจนทุกวันนี้(พฤษภาคม 2561) แต่ว่าช่วงที่รู้สึกดีขึ้นก็คือช่วงที่ผ่านไปแล้วประมาณเดือนหนึ่ง คือเราก่อนข้างโอเคที่จะอยู่ต่อไปแล้ว หมายถึงว่าโพสต์อะไรต่างๆเริ่มกลับมาโพสต์เหมือนเดิม มีกิจกรรมต่างๆ แต่ช่วงวิค สองวิคแรก คือแทบไม่โพสต์อะไรเลย เพราะกลัวคนมาด่า คือพรวลโพสต์อะไร คนก็มาด่าอะ คือตอนนั้นเรื่องของ

พราวเป็น topic ที่คนจะต้องพูดถึง อะไรอย่างเนี่ย พอพราวโพสต์อะไรไป ทวิตอะไรไป คนก็จะเมนต์ว่า พราวก็เลยไม่โพสต์เลยดีกว่า

โลกออนไลน์คือโรงละคร

หลังจากเหตุการณ์ผ่านพ้นไป พราวได้ปรับเปลี่ยนตัวตนออนไลน์ของตัวเองให้เป็นผู้ที่สังคมยอมรับได้มากขึ้น ลดการใช้คำพูดที่คนอื่นเห็นว่ารุนแรง เลี่ยงการโพสต์ข้อความที่สามารถตีความในเชิงลบได้ เพราะไม่ต้องการจะเผชิญปัญหาเช่นนี้อีก และตัวตนในโลกออนไลน์ก็เป็นอัตลักษณ์ที่ส่งผลต่ออาชีพการงานของเธอ

ตัวตนพราวยังเป็นเหมือนเดิมก็คือเป็นคนพูดตรงๆ เป็นคนแบบ เขาเรียกว่ายังโงะ ก็ยังกะโตกกะตากเหมือนเดิม ไรเงี้ย แต่ในโซเชียลมันก็เปลี่ยนไปอะ คือมันเหมือนกับเราต้องเล่นละครอะพี ให้คนชอบ เราไม่สามารถพลีทุกคนได้อยู่แล้ว แต่ก็เป็นวิธีที่แบบจะอยู่ได้อะ เพราะพราวต้องทำงานด้านนี้ไง ถ้าพราวทำตรงนี้พลาดอะ มันก็จะกระทบต่องานด้วย เหมือนดาราอะพี ทั้งๆที่เราเป็นคนธรรมดาอะพี

กรณีศึกษาที่ 7

ก๊ับก๊ับ กรณีศึกษาเหยื่อการถูกข่มขู่เปิดโปงภาพลับ

ในระหว่างที่ผู้วิจัยกำลังพิจารณาคัดเลือกแบบสอบถามที่เข้าข่ายการเป็นกรณีศึกษาตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ผู้วิจัยพบแบบสอบถามฉบับหนึ่งที่ระบุคำตอบไว้ว่าผู้ตอบเคยมีประสบการณ์เกี่ยวกับการถูกข่มขู่ นำภาพอนาจารส่งต่อในโลกออนไลน์ โดยที่ไม่มีฉบับอื่นใดเลยที่ระบุว่าเคยมีประสบการณ์เรื่องนี้ อาจเป็นเพราะเป็นเรื่องเปราะบางอ่อนไหวและเป็นความลับที่คนส่วนใหญ่มักปกปิด ผู้วิจัยได้โทรศัพท์ไปแนะนำตัวเองและพูดคุยเบื้องต้นกับผู้ตอบแบบสอบถามรายนี้

การสนทนาผ่านโทรศัพท์ได้ความว่า เธอผู้นี้เป็นหญิงวัยรุ่นอายุ 19 ปี เคยถูกผู้ชายที่รู้จักกันผ่านสื่อออนไลน์นำภาพเปลือยหน้าอกของเธอมาข่มขู่เรียกเงิน ผู้ชายคนนั้นตามติดเธอทุกอย่างก้าวผ่านโลกออนไลน์ ขู่ไม่ให้เธอหายไปจากการติดต่อกับเขา และเนื่องจากการคุยผ่านโทรศัพท์และไลน์จำนวนครั้งสองครั้ง ไม่ได้ทำให้วัยรุ่นรายนี้เปิดเผยเรื่องราวที่ลึกไปกว่านี้ได้ ผู้วิจัยได้พยายามติดต่อขอพบเธอหลายครั้ง แต่มีเหตุให้คลาดกันไปมา ไม่ว่าจะเป็นผู้ให้ข้อมูลอยู่ในสถานที่ที่ไม่สามารถมาพบผู้วิจัยได้ และไม่สะดวกจะคุยผ่านวิดีโอคอล บางครั้งเธอต้องดูแลงานที่บ้าน หรือติดภารกิจอื่นๆซึ่งมีเวลารว้างไม่แน่นอน ที่สำคัญคือ เธอไม่ต้องการให้ผู้วิจัยมาพูดคุยในตอนที่พักอยู่กับเธอ เพราะไม่ต้องการให้พ่อแม่รู้เรื่องนี้ ในที่สุด ผู้วิจัยก็ได้พบเธอในบ่ายวันหนึ่ง เมื่อเธอไลน์มาขอพบผู้วิจัยกะทันหันโดยไม่ได้ออกล่วงหน้า

ผู้วิจัยรีบเดินทางไปพบเธอที่ร้านกาแฟ ซึ่งเป็นหนึ่งในธุรกิจของครอบครัวเธอ ตัวจริงของเธอต่างไปจากภาพความคิดของผู้วิจัยพอสมควร เนื่องจากเรื่องเล่าประสบการณ์ของเธอที่ได้ฟังทาง

โทรศัพท์เกี่ยวกับการวีดีโอคอลทางเฟซ ซึ่งผู้วิจัยคิดไปเองว่าเธอน่าจะมีบุคลิกที่เปรี้ยวและเฉียวกว่านี้มากนัก แต่ภาพที่เห็นคือวัยรุ่นหญิงคนหนึ่งที่ตั้งตัวเรียบร้อยคล้ายหญิงทำงาน รูปร่างมีน้ำมีนวล ตัวไม่สูงมาก ใบหน้ากลม แก้มป่อง ผิวสีน้ำตาลนวลละเอียด น้ำเสียงราบเรียบ เคลื่อนไหวตัวเนิบช้า เธอกล่าวต้อนรับผู้วิจัยเข้ามาในร้านกาแฟขนาดเล็ก ซึ่งตอนนั้นยังไม่มีลูกค้านั่งอยู่ สำหรับกรณีศึกษารายนี้ ผู้วิจัยได้ตั้งชื่อให้เธอว่า ‘ก๊อบก๊อบ’

การพูดคุยเริ่มต้นขึ้นในร้านกาแฟของพ่อแม่เธอ ซึ่งไม่ได้อยู่ประจำที่ร้าน พ่อของก๊อบก๊อบเป็นตำรวจชั้นสัญญาบัตร ส่วนแม่ทำธุรกิจ ผู้วิจัยสังเกตว่าเธอค่อนข้างหวาดระแวงเวลาที่พ่อหรือแม่อาจจะเข้ามาหาที่ร้าน เธอเล่าว่าที่บ้านของเธอไม่มีใครทราบเรื่องราวที่เกิดขึ้นกับเธอเลย เพราะเธอปิดมันเป็นความลับ เธอกล่าวว่าพ่อแม่จะดูด่าว่าเธอทำตัวเหลวไหล ซึ่งปกติแล้วเธอกับพ่อแม่ ก็มีความสัมพันธ์ที่ค่อนข้างห่างเหินอยู่แล้ว โดยเฉพาะกับแม่ที่ไม่ค่อยลงรอยกัน

ก๊อบก๊อบ เติบโตมาด้วยการเลี้ยงดูของป้าและน้าของเธอเป็นส่วนใหญ่ เนื่องจากพ่อแม่ได้ฝากเธอไว้ให้ญาติเลี้ยง เธอเป็น ‘ลูกหลง’ ที่แม่ไม่ได้คิดวางแผนจะตั้งครรภ์หลังจากมีลูกชายไปแล้วหนึ่งคน เธอเล่าว่าพ่อแม่ไม่ค่อยได้เอาใจใส่เธอมากนัก มีแต่น้ำ ป้า และยายที่เธอรู้สึกสนิทใจมากกว่า แม่ของก๊อบก๊อบเป็นคนอารมณ์ร้อน มักดุด่าเธออย่างรุนแรงเวลาไม่พอใจ พ่อจะใจดีกับเธอมากกว่าแต่ก็ค่อนข้างยอมตามแม่เป็นส่วนใหญ่ ก๊อบก๊อบมีพี่ชาย 1 คน อายุ 22 ปี เธอเล่าว่าพ่อแม่รักพี่ชายมากกว่า โดยประเมินจากการที่พ่อแม่มักซื้อของให้พี่ชาย ให้เงินพี่ชาย ดูแลพี่ชายมากกว่า ส่วนเธอจะได้ของจากพ่อแม่ในวันพิเศษเช่นวันเกิดเท่านั้น ซึ่งในระยะหลัง เธอจะได้ของขวัญเป็นเงินจำนวน 1,000-2,000 บาท แต่สิ่งของที่พ่อแม่ให้พี่ชายมีมูลค่าสูงกว่าหลายเท่า เช่น รถยนต์คันใหม่ แท็บเล็ต มือถือราคาสามหมื่นกว่า ในขณะที่เธอต้องทำงานเก็บเงินซื้อมือถือเอง ส่วนการให้เธอดูแลร้านกาแฟแห่งนั้น ในช่วงปิดเทอม เธอก็ไม่ได้ค่าขนมเลยสักบาท

Bee talk ความตื่นเตนรูปแบบใหม่ในโลกออนไลน์

ก๊อบก๊อบรู้สึกโดดเดี่ยวเวลาอยู่กับครอบครัวจึงต้องการหาพื้นที่คลายเหงาและพื้นที่ส่วนตัวของเธอเอง เธอพบแอปพลิเคชันหนึ่งชื่อ Bee talk ซึ่งเป็นสื่อสังคมออนไลน์ที่ชักนำให้รู้จักเพื่อนใหม่ๆ และยังเชื่อมโยงให้ผู้คนที่อยู่บริเวณใกล้เคียงกันมาพบกันได้โดยเปิดใช้ GPS เพื่อระบุตำแหน่ง เมื่อก๊อบก๊อบได้เข้าสู่โลกใหม่แห่งนั้น เธอรู้สึกตื่นเตน สนุกสนาน เธอชอบอ่านเนื้อหาข่าวหรือกระทู้ที่คนคุยกัน สำหรับเธอ Bee Talk คือ ความแปลกใหม่ของชีวิต เนื่องจากก่อนหน้านี้โรงเรียนสมัยมัธยมปลายของเธอ ห้ามเล่นโทรศัพท์ และห้ามใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่สุ่มเสี่ยงต่อการล่อลวง โดยจะมีครูคอยตรวจสอบการใช้มือถือของนักเรียนอยู่เสมอ ก๊อบก๊อบจึงไม่ค่อยได้เล่นโซเชียลมีเดียประเภทหาเพื่อนใหม่มากนัก ถ้าจะลองเล่นก็ต้องแอบครู

พบเพื่อนใหม่ใน Bee talk

วันหนึ่งเธอก็ได้พบกับ ‘พัน’ ทหารหนุ่มยศนายสิบ ที่ได้เจอกันตอนที่ก๊อบก๊อบไปเที่ยวบ้านเพื่อนที่ จ. อุตรดิตถ์ ทั้งคู่คุยกันถูกคอ จึงได้นัดพบกัน 2 ครั้ง แต่ยังไม่ได้มีเพศสัมพันธ์กัน เขาและเธอพูดคุยกันแบบไม่ใช่แฟน เป็นความสัมพันธ์หลวมๆ ไม่ผูกมัด ซึ่งเป็นสิ่งที่ก๊อบก๊อบคิดว่าคงไม่มีอันตรายอะไร “ไปเจอทาง Bee talk มันจะจับพิกัดกันว่าเราอยู่ที่ไหน ตอนนั้นไปบ้านเพื่อนแถวอุดร เขาก็อยู่อุดร

เราเจอหน้าเขาครั้งสองครั้งที่อุดร เราได้คุยได้เห็นหน้าเขาอยู่ คุยไปคุยมาเกือบปีหนึ่ง เขาก็มีเฟสเรา มี IG คุยไปคุยมา เห็นหน้ากัน”

ตัดสินใจวีดีโอคอลเปิดหน้าอก

หลังจากก๊ิบก๊ิบกลับมากรุงเทพฯ เธอก็ยังคุยกับพันเรื่อยมา จากคุยกันผ่านข้อความออนไลน์ เมื่อผ่านไปหลายเดือนก็เริ่มคุยแบบเห็นหน้าผ่านวีดีโอคอล จากวีดีโอคอล พันก็เริ่มขอให้ก๊ิบก๊ิบถอดเสื้อผ้า ในครั้งแรกก๊ิบก๊ิบบอกปฏิเสธ แต่เมื่อพันขอร้องเธอหลายครั้ง ก๊ิบก๊ิบคิดว่าแค่เปิดให้ดูครั้งเดียวก็คงไม่เป็นไรจึงยอมถอดเสื้อ ถอดชุดชั้นใน เปลือยหน้าอกให้พันดูระหว่างวีดีโอคอล แต่ยังไม่ยอมเปิดส่วนล่าง พันใช้โอกาสนั้นสำเร็จความใคร่ของตนและแคปเจอร์ภาพหน้าอกของก๊ิบก๊ิบไว้ โดยที่เธอไม่รู้ตัว “เราคิดว่าครั้งเดียวเอง เออ ครั้งเดียวก็ครั้งเดียว”

ถูกตามข่มขู่ว่าจะแฉภาพลับ

ช่วงหลังจากการวีดีโอคอลครั้งนั้น ก๊ิบก๊ิบไม่ค่อยได้ตอบแชทของพันมากเหมือนแต่ก่อน เนื่องจากเป็นช่วงเตรียมตัวสอบและทำรายงานส่งอาจารย์ อีกทั้งบางครั้งก็รู้สึกรำคาญที่พันชอบตื้อให้มาคุยกับเขา บางครั้งก๊ิบก๊ิบบอกว่าต้องอ่านหนังสือสอบ พันก็บอกให้ทิ้งการสอบเพื่อเดินทางไปหาเขา ก๊ิบก๊ิบจึงเริ่มห่างหายจากพันเป็นระยะ ตอบบ้างไม่ตอบบ้าง จนวันหนึ่ง พันได้ส่งรูปเปลือยอกของก๊ิบก๊ิบมาพร้อมข้อความว่า ถ้าไม่ยอมให้รูปนั้นหลุดออกไป ก๊ิบก๊ิบต้องกลับมาคุยกับเขาเหมือนเดิม ห้ามบล็อกหรือตัดขาดการติดต่อ รวมทั้งต้องส่งเงินให้เขา 1,000 บาท เป็นค่าปิดปากไม่ให้ปล่อยรูป ก๊ิบก๊ิบซึ่งกำลังเรียนอยู่เห็นการเตือนว่ามีข้อความเข้าในอินสตาแกรม จึงเปิดดูก็ตกใจอย่างมาก รีบพิมพ์ไลน์เจรจากับพันว่าเธอจะเอาเงินให้ แต่ต้องลบภาพนั้นทิ้งให้หมด “เขาบอกว่าให้มาหาหน่อย เราบอกว่าสอบมาไม่ได้ เขาก็บอกว่าสอบไร้สาระ ให้นั่งเครื่องมาหาแบบเดียวกัน เราก็ไม่ไป แล้วเราคอลกัน มันก็แคบของหนู หนูก็แคบของมัน ต่างก็ไม่ได้ระวังกันอะคะ หนูก็ไม่ได้ระวังตัวเองด้วย ตอนนั้น ค่ะ มันก็ไปๆ มาๆ เราก็ขอให้มันลบ มันก็บอกว่าขอเงินพันหนึ่งแล้วจะลบให้ลบจากอัลบั้มในเครื่องมันแล้ว” ก๊ิบก๊ิบโอนเงินไปให้พัน 1,000 บาท แลกกับการลบภาพ เธอส่งหลักฐานการโอนเงินไปให้พันดู พันจึงส่งหลักฐานให้ดูว่า เขาได้ลบภาพนั้นออกจากหน่วยความจำในมือถือเรียบร้อยแล้ว แม้ก๊ิบก๊ิบจะหวาดระแวงในตัวพัน ผู้ชายในเครื่องแบบที่เธอเคยคิดว่ามีเกียรติยศ ศักดิ์ศรี เป็นลูกผู้ชาย แต่ก็โล่งใจขึ้นว่าเรื่องราวได้จบลงไปแล้ว โดยหารู้ไม่ว่านั่นเป็นเพียงจุดเริ่มต้น

ถูกข่มขู่จะแฉภาพลับอีกครั้ง

หลังจากโอนเงินให้พันไปแล้ว เธอรู้สึกไม่ไว้วางใจในตัวพัน และพยายามตีตัวออกห่างมากขึ้น เธอนึกได้ว่าภาพหน้าอกภาพนั้นอาจจะยังอยู่ในมือถือของพัน อย่างน้อยก็น่าจะยังอยู่ในประวัติการส่งไฟล์ภาพในแอปพลิเคชัน ที่จะมีการบันทึกภาพโดยอัตโนมัติ ก๊ิบก๊ิบจึงได้ติดต่อพัน และบอกให้ส่งหลักฐานการลบภาพของเธอในประวัติการแชทในฝั่งของเขามาด้วย สิ่งที่ก๊ิบก๊ิบกลัวนั้นเป็นจริง พันได้อ่านข้อความของก๊ิบก๊ิบก็รู้สึกไม่พอใจ เขาส่งรูปหน้าอกของเธอมาอีกครั้ง พร้อมกับคำขู่แบบเดิมว่าห้ามหนีหายไปจากเขาและต้องโอนเงินมาให้อีก คราวนี้ขอเงิน 3,000 บาท แลกกับการไม่ปล่อยภาพเปลือยอกของเธอ ซึ่งเป็นภาพเดิมที่เขาเคยเอามาขู่เมื่อคราวก่อน

ลืมนึกไปว่าภาพยังอยู่ในแซทที่มันส่งมายังอยู่ในแซทอยู่เลยต้องลบทั้งแซทออกอะคะ เราก็ขอให้ลบจากแซทด้วยมันก็เลยโมโหอีกรอบนึงมันก็บอกว่าคิดว่าคนอย่างหนูเอาคนอย่างมันออกจากชีวิตได้หรอ มันบอกอย่างนี้ มันก็โทรหาหนูรัวๆ หลายๆรอบ มันถามเราว่ายังไง หนูก็ไม่ตอบ แล้ววันหนึ่งมันก็โทรทางเฟส พอเฟสติด หนูก็คิดว่าหน้าจอ เขาก็ทักทางไอจี ทักมา ทักมาตลอด มันก็ถามว่าจะเอาอย่างไร โทรมาอีก พอมาถึง 11 โมง เขาก็ปล่อยรูปนั้นออกมาให้เราเห็น เราก็คิดว่ารูปยังค้างอยู่ในแซทนี่นา แต่ต้องให้ฝ่ายผู้ชายลบออกด้วยคะ แซทในเฟสนึก ถึงจะหาย เขาบอกว่า เราลบรูปออกได้นะ แต่เธอห้ามหายไปจากเรา รูปนี้มันปล่อยถึงเพื่อนเธอได้นะ

ร้องเรียนกองปราบปราม

‘พีเชน’ ตำรวจกองปราบปรามที่อยู่กับโทรปรึกษาเป็นลูกค้าประจำของร้านกาแฟ เขาแวะเวียนมาอุดหนุนบ่อยๆจึงมีโอกาสได้คุยกัน บางครั้งเขาก็เล่าเรื่องราวคดีความต่างๆที่ดูแลอยู่ให้กับพีเชน พีเชนเคยบอกเธอว่าหากมีเรื่องอะไรให้ช่วยเหลือให้บอกเขาได้ อยู่กับนับถือพีเชนในฐานะรุ่นพี่คนหนึ่ง แม้จะไม่ได้สนิทสนมมากนัก แต่เธอก็เคารพและคิดว่าน่าจะปรึกษาเรื่องการถูกข่มขู่ครั้งนี้ได้

หลังจากเล่าเรื่องราวทั้งหมดให้รุ่นพี่ตำรวจฟัง พีเชนแนะนำให้เธอแจ้งความที่ตำรวจท้องที่หรือเครือข่ายตำรวจของพ่อก่อน แต่อยู่กับปฏิเสธเพราะกลัวพ่อแม้รู้ความจริงแล้วจะดูดำเรื่องที่มีพฤติกรรมเล่นวีดีโอคอลคุยกับผู้ชาย แถมยังเปิดหน้าอกให้ดู พีเชนจึงได้พาเธอมาแจ้งความที่กองปราบปรามและรวบรวมหลักฐานทั้งหมดจากฝ่ายอยู่กับเพื่อดำเนินคดีกับพัน โดยฝ่ายตำรวจได้แนะนำให้อยู่กับสร้างคุ้ยหลอกพ่อพันไปก่อน เพื่อเก็บหลักฐานและจัดการดำเนินคดี แต่ห้ามปรามบอกข้อมูลส่วนตัวเป็นอันขาด หลังจากนั้นฝ่ายตำรวจกองปราบปรามได้ทำการสืบเสาะหาตัวตนของพัน จนรู้ชื่อ นามสกุล ที่อยู่ ที่ทำงาน “เราทนไม่ได้ เราก็ไปหาพี่ชายที่กองปราบ เราก็ไม่รู้จักชื่อเขา ก็เลยเอารูปไปให้เขาดู พอพี่ที่เป็นตำรวจตรวจสอบก็หาชื่อที่ติดหน้าอกตรงเครื่องแบบได้ เขาก็สืบไปว่าอยู่ที่ไหนอะไรยังไง รู้ประวัติแล้ว”

พลาตทำจ่ายเงิน 3,000

ระหว่างการเตรียมดำเนินคดีของฝ่ายตำรวจ พันยังคงตามราวีอยู่กับไม่เลิก เขาส่งข้อความขู่ทุกช่องทางให้เธอเอาเงินมาให้ 3,000 บาทจึงจะจบเรื่องทั้งหมด ต่างคนต่างแยกย้าย อยู่กับคิดว่าหากจ่ายเงินงวดนี้แล้วเรื่องทั้งหมดคงจบลง ไม่ต้องรบกวนตำรวจกองปราบอีก จึงหารายได้พิเศษและหยิบยืมเงินจากเพื่อนได้ครบ 3,000 บาทและโอนเงินให้พัน ฝ่ายพัน เมื่อได้เงิน 3,000 บาทแล้วกลับตามติดอยู่กับและส่งภาพอื่นๆนอกจากภาพที่อยู่กับเคยเห็นมาขู่ต่อไปรวมจำนวน 8 ภาพ สิ่งที่อยู่กับไม่คิดว่าจะเกิดขึ้นอีก กลับมาเล่นงานเธอซ้ำรอยเดิม เธอยื่นร้องให้ปากสันอยู่หน้ามหาวิทยาลัย นึกถึงรุ่นพี่ตำรวจจึงหยิบมือถือโทรหาทันที อยู่กับเล่าว่าในวินาทีนั้นเธอพูดไม่เป็นภาษา เปล่งเสียงไม่ได้ศัพท์ นานนิดใจหนึ่งจึงพยายามตั้งสติและเล่าเรื่องที่เกิดขึ้นให้รุ่นพี่ตำรวจฟัง พีเชนดูดำที่เธอยอมโอนให้เงินพัน โดยที่ไม่ปรึกษาตำรวจก่อน “หนูก็ยอม บอกว่าจะไม่หายไปก็ได้ มันจะเอา 3,000 เรื่องจะได้จบ เราต้องเอาเงินไปให้ 3,000 ภายในสัปดาห์หนึ่งอะคะ ก็เลยแบบว่า ไปทำงานเพิ่ม ไปสอนหนังสือเด็กเพิ่ม ขอเบิกเงินล่วงหน้า โอนไปให้เขาก่อน 3,000 มันก็มาอีกรอบนึง”

หลุดพ้นจากวงจร

ตำรวจกองปราบปรามได้ติดต่อไปยังหน่วยงานต้นสังกัดของพัน ในครั้งแรกผู้บังคับบัญชาของพันไม่เชื่อว่าคนในการดูแลของตนจะทำเรื่องเช่นนี้ จึงทำการสอบสวนทางวินัยกับพัน เมื่อพันรู้ว่าถูกบีบไปแจ้งความ ก็ส่งข้อความข่มขู่ว่าถึงอย่างไรกับก็ไม่มีทางเอาตนออกไปจากชีวิตได้ อีกทั้งขู่คุกคามความปลอดภัยในชีวิต ทำให้เธอรู้สึกหวาดระแวงตลอดเวลา ไม่มีสมาธิในการเรียน ทำรายงานเสร็จไม่ทัน แถมยังกลัวว่าพ่อจะรู้เรื่องเข้าเพราะได้แจ้งความลงประวัติเอาไว้ “ตำรวจสืบเสาะก็โทรไปที่ จ. อุตร เขาก็บอกว่า ไม่ได้ทำ ตอนแรกเขาบอกว่า เขาไม่ยอมรับ ไม่ยอมรับเสียดีกว่าขู่ว่าจะแจ้งความทำไม จะเอาอย่างไรกับเรา อยากมีชีวิตอยู่มั้ย เขาก็ช่วงนั้นเป็นช่วงสอบ มันทำอะไรไม่ได้ มันก็ลงไปหมดเลย เอาภาพมาขู่ ส่งมาเรื่อยๆ ขนาดโทรไปบอกพี่ (ตำรวจ) แต่ทุกอย่างอยู่ในหัวหมด ภาพมันหลอนอะ”

กองปราบปรามยังคงตามคดีของก๊ิบกิบต่อ หลักฐานทั้งหมดถูกเอามาตีแผ่ พันยอมจำนนต่อหลักฐานและสารภาพว่าทำจริง หน่วยงานผู้บังคับบัญชาได้ทำการสอบสวนและสั่งให้พันลบลูบของก๊ิบกิบออกจากหน่วยความจำมือถือ ประวัติการแชท และรูปทั้งหมดที่ยังหลบซ่อนอยู่ในมือถือต่อหน้าตำรวจและผู้บังคับบัญชา พร้อมทั้งตรวจสอบมือถือว่ายังมีรูปของก๊ิบกิบเหลืออยู่หรือไม่ เมื่อพบว่ารูปทั้งหมดถูกลบถาวร ก็สั่งลงโทษทางวินัย กักขัง ตัดเงินเดือน และนำเงินจำนวนรวม 4,000 บาทมาชดเชยก๊ิบกิบ ทางหน่วยทหารสอบถามก๊ิบกิบว่าต้องการให้พันออกจากราชการหรือไม่ แต่เธอรู้สึกสงสาร จึงไม่ได้เอาเรื่องไปมากกว่านี้

สุดท้ายเขาก็ตอบรับว่าเขาทำจริง ทหารทางนั้นเขาก็ถามเราว่าหนูไปเอาเงินจากไหน เราบอกว่าเราไปทำงานมาแล้วก็ยืมเพื่อน เขาก็โอ้โฮ โอ้คนนี้ก็ร้ายจริง ขู่เอาเงินตั้ง 4,000 เขาก็เลยคืนเงินตัวมัน มันก็ไม่มีเงินให้เขาก็เลยไม่ได้โอนเงินมาให้ในช่วงเดือนกุมภาพันธ์ เขาก็ขอต่อรองว่าขอเพิ่มเวลาได้มั้ย เดือนมีนาจะเอาเงินมาให้ประมาณสิ้นเดือน พอเรื่องไปถึงไหนแล้วทหารเขาก็จะโทรหากองปราบเขาก็เอาเงินให้ทางทหาร แล้วทางทหารก็จะโทรหาทางกองปราบว่าได้เงินแล้วตอนนี้เขาก็ถูกทำโทษตามวินัยของทหารอยู่ค่ะ ส่วนรูปนั้นก็ให้เขาเปิดกล้องให้ดูแล้วให้ลบเห็นๆตรงหน้าเลยอะค่ะ แล้วก็ให้เขาบล็อกเฟซ บล็อกทุกอย่างออกหมดเลย ได้คุยกับผู้บังคับบัญชาของเขาเลยอะ หนูว่ามันสุดแล้ว ผู้ชายมานั่งอยู่ข้างหน้าเลย มาเผชิญหน้าเลย ตัดสิน ลงโทษ และให้ลบต่อหน้า เขาก็ส่งข่าวไปให้ว่าไม่ให้กลับบ้าน ทหารให้หนูเลือกว่าจะให้เขาอยู่หรือเอาเขาออกจากทหาร เพราะเขาพูดอะไรไว้เยอะกับตำรวจ อะค่ะ แต่หนูก็สงสารไม่อยากจะให้เขาออก ก็สงสาร ก็ไม่เป็นไร ขอให้เอาเงินคืนที่เหลือก็แล้วแต่คนที่ต้องการ

ลบ Bee Talk ทิ้ง

หลังเรื่องราวจบลง ก๊ิบกิบรู้สึกว่าการคุยกับคนแปลกหน้าทำให้เธอต้องตกอยู่ในสถานการณ์เสี่ยงมากเกินไป จึงลบ Bee Talk ทิ้ง และปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ของตัวเอง เธอไม่คุย

กับคนแปลกหน้า และไม่เข้าไปอยู่ในพื้นที่เสี่ยงภัยออนไลน์ “ไม่ค่อยอยากจะทำอะไรใครเวลาเปิดกล้อง ไม่อยากเปิดกล้องกับใครมาก นอกจากเพื่อนของเราเองอะ ไม่ค่อยคุยกับคนแปลกหน้าทางเน็ตมากอะ ไม่คุยกับคนแปลกหน้าเลย ยิ่งคนในเครื่องแบบเหมือนรู้หน้าไม่รู้จัก เครื่องแบบก็ไม่มีอะไร มีแต่ใส่เสื้อผ้าเฉยๆ ความคิดไม่มีอะไรเลย”

กรณีศึกษาที่ 8

กอล์ฟ กรณีศึกษาการรังแกผ่านโลกโซเชียลซ้ำแล้วซ้ำเล่าจากเพื่อนสนิท

กอล์ฟ เป็นวัยรุ่นชายวัย 19 ปี ผิวคล้ำ สูงสันทัด มีรสนิยมแบบชายรักชาย คำตอบที่กอล์ฟ บรรยายในแบบสอบถามทำให้ผู้วิจัยคัดเลือกกอล์ฟมาเป็นกรณีศึกษา เนื่องจากกอล์ฟระบุว่าตนถูกรังแกผ่านโลกโซเชียลถึง 5 ประเภท จำนวนมากที่สุดในบรรดาผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด

ในครั้งแรกที่พบกันกอล์ฟดูสงบเสถียรและเกรงใจผู้วิจัยพอสมควร พอถัดไปครั้งสองครั้ง กอล์ฟมีท่าทีเปิดเผยต่อผู้วิจัยมากขึ้น กอล์ฟกำลังเรียนอยู่มหาวิทยาลัยชั้นปีที่ 1 โดยพักอยู่หอใกล้มหาวิทยาลัย และกลับบ้านทุกสัปดาห์ไปเจอพ่อแม่ เมื่อก่อนกอล์ฟไม่สนิทกับแม่ เพราะแม่เป็นคนไม่ค่อยเข้าหาหรือไถ่ถามเขาดังเช่นพ่อ บางครั้งก็เข้มงวดในเรื่องการเรียน ทำให้มีครั้งหนึ่งกอล์ฟหนีออกจากบ้านเพราะทะเลาะกับแม่เรื่องการเรียน กอล์ฟหนีไปค้างคืนบ้านเพื่อน 1 คืน พอกลับเข้าบ้านก็พบพ่อแม่นอนกอดกันร้องไห้ เมื่อแม่เห็นกอล์ฟกลับมากรี๊ดมาหา กอล์ฟและขอโทษที่เข้มงวดกับการเรียนของลูกมากเกินไป สถานการณ์นั้นทำให้กอล์ฟกับแม่เปิดใจและสนิทกันมากขึ้น

เพื่อนที่ไวใจที่สุด

การเปลี่ยนผ่านสถานะจากนักเรียนเป็นนักศึกษาเป็นช่วงเวลาสำคัญสำหรับวัยรุ่นหลายคน รวมทั้งกอล์ฟด้วย สำหรับเขาเรื่องสำคัญอันดับต้นๆ ก็ไม่พ้นไปจากการเข้าสังคมและการหาเพื่อนใหม่ กอล์ฟก็ได้รู้จักกับ ‘จ๊อด’ เพื่อนนักศึกษาหน้าใหม่ด้วยกัน จ๊อดคือเพื่อนคนแรกที่กอล์ฟเจอ ต่อมากอล์ฟกับจ๊อดก็กลายเป็นเพื่อนที่ กิน เที่ยว เล่น เรียนด้วยกัน จนขยับความสัมพันธ์เป็นเพื่อนสนิท เมื่อระยะห่างถูกกระชับเข้ามาใกล้ ใกล้จนจ๊อดเริ่มกลัวที่จะพูดจากระชากเข้าหา แหย่ ล้อเลียนกอล์ฟมากขึ้น ส่วนใหญ่เป็นเรื่องความอ้วน สีผิว หน้าตา สิวบนใบหน้า ในครั้งแรกๆ กอล์ฟไม่ได้คิดอะไรมากนัก บางครั้งก็เล่นสนุกไปด้วย แต่ถึงนานวัน จ๊อดยังล้อเลียนเขาหนักขึ้นเรื่อยๆ เกินเลยไปจากการเล่นในความรู้สึกของกอล์ฟ

เขาเป็นคนที่ชอบเอาปมด้อยของเพื่อนมาล้อเลียนจนเกินสมควรอะครับ เหมือนอย่างเราอะที่เรารอ หน้าตาเราแบบเป็นสิวยะ แล้วเขาก็เอาเราไปพูดแบบซ้ำๆ ไรเงี้ย โอเค มันก็อาจจะสนุกสำหรับเขา หรือสำหรับคนอื่น แต่เขาเอาเราไปล้อแบบซ้ำๆ จนเรารู้สึกว่า อ้ย เกินไปรีเปลา่บางที มันทำร้ายความรู้สึกของเราเกินไป เราก็เก็บไปคิดมาก ว่าเราอุทิศสำหรับเขา ทำอะไรดีๆ ให้เขา แต่เขาไม่เคยทำอะไรให้เรา รู้สึกดีบ้างเลย เขาชอบพูดแทงใจดำเราอะไรอย่างนี้ ชอบเอาไปพูดลับหลังในทางไม่ดี

การล้อเลียนไม่ใช่เรื่องสนุก

หลายเดือนผ่านไปตั้งแต่เริ่มสนิทกัน จีตยังคงล้อเลียนรูปร่างหน้าตาของกอล์ฟอย่างต่อเนื่อง เธอทำเหมือนสิ่งนี้เป็นเรื่องปกติที่คุยเล่นกันระหว่างเพื่อน กอล์ฟรู้สึกว่าการล้อเลียนของจีตเริ่มดูกลามและล้ำเส้น การล้อเลียนอาจเป็นการเล่นของจีต แต่สำหรับเขามันคือการดูถูก แต่กอล์ฟไม่ยอมมีปัญหาเกี่ยวกับเพื่อนจึงจำทน บางครั้งก็แสร้งหัวเราะกลบเกลื่อนความทุกข์ของตัวเอง “เขาเอาปมด้อยเราไปล้อกับคนอื่นจนทำให้เพื่อนเขาไปล้อเรา หรือเหมือนความลับของเราที่เราเคยบอกเขา เขาก็เอาไปบอกคนอื่นหมดทั้งที่เราไว้ใจจะบอกเขา แต่เขาเอาบอกคนอื่น แล้วเอาไปเติมแต่งให้มันตลก ขบขันอะไรอย่างนี้ ล้อเราซ้ำๆ”

ถูกแอบใช้เฟชบุ๊ก โพสต์รูปหน้าอายลงเฟชบุ๊กของตัวเอง

กอล์ฟกับจีตสนิทกันมาก ในระดับที่จีตรู้รหัสเปิดมือถือส่วนตัวของกอล์ฟ เพราะเธอมักยืมมือถือของกอล์ฟไปโทรหาพ่ออยู่บ่อยๆ โดยบอกว่าเงินในมือถือหมด เวลาที่กอล์ฟใส่รหัสมือถือ จีตก็อยู่ตรงนั้นและมองอยู่ด้วย มีวันหนึ่งจีตยืมมือถือกอล์ฟไปถ่ายรูปตัวเอง ในขณะที่กอล์ฟอยู่ในห้องน้ำ จีตเล่นมือถือเสร็จก็วางทิ้งไว้ กอล์ฟหยิบขึ้นมาดูก็สังเกตเห็นการแจ้งเตือนความเคลื่อนไหวในเฟชบุ๊กของตน จึงพบว่าจีตแอบเอามือถือของกอล์ฟ ค้นภาพที่กอล์ฟถ่ายไว้ แล้วโพสต์ภาพที่ดูตลก ลงเฟชบุ๊กของกอล์ฟ เขาตกใจรีบลบรูป แต่เพื่อนคนอื่นๆ ก็เซฟรูปเอาไว้ได้ และเอามาล้อกันในกลุ่มเพื่อน “อย่างโทรศัพท์ผมอย่างเงี้ยอะครับ เขาก็ชอบมายืม ถ่ายเล่น แบบถ่ายรูปหน่อยๆ แล้วเขาก็เห็นรูปเราที่เราถ่ายเล่นๆ ยังเงี้ยอะครับ แบบรูปที่เราถ่ายแต่ก่อนตอนเด็กๆ เขาเห็นแล้วเขาก็อึ้งลงเฟชเรา แล้วก็พิมพ์แคปชั่นแบบที่มันตลกสำหรับเขา แต่มันไม่โอเคสำหรับเรา แต่เขาอาจจะไม่รู้ตัว เช่น เอารูปผมไปโพสต์ แล้วพิมพ์ว่า สวัสดิ์ดีคะ หนูคือลูกกะหรี่”

ถูกใส่ร้ายในแชทลับ

ไม่เพียงแต่การล้อเลียนในกลุ่มสังคมออนไลน์เท่านั้น จีตยังสร้างกลุ่มลับขึ้นมาในเฟชบุ๊กเพื่อพูดคุยกับเพื่อนในกลุ่มอีก 3 คน คอยใส่ร้าย นินทาว่ากอล์ฟเป็นคนไม่ดี ทำงานเอาหน้า ด่าจีตหยาบคาย นอกจากนี้ ยังเอาความลับเรื่องแฟนเก่าของกอล์ฟมาเปิดเผยให้เพื่อนในกลุ่มรู้ผ่านแชทนั้นด้วย ในคราวแรก กอล์ฟไม่รู้เลยว่า จีตตั้งกลุ่มลับขึ้นมาโจมตี แต่มีเพื่อนคนหนึ่งในกลุ่มรู้สึกเห็นใจกอล์ฟที่โดนใส่ร้ายไม่รู้ตัว จึงยื่นมือถือให้กอล์ฟดูข้อความต่างๆ ในแชทนั้น กอล์ฟจึงรู้ความจริง และเสียใจมากที่เพื่อนที่เขารักที่สุด ทำกับเขาแบบนี้ “เรารู้จากคนอื่นอีกที(เห็นแชท)เงี้ยว่าเพื่อนคนนี้เอาเราไปพูดลับหลังในสิ่งที่ไม่ดี เขาแซทว่าเราทุกอย่าง แบบว่าชอบทำงานเอาหน้า ต่างๆนาๆ”

แฟนเก่าถ่ายภาพตอนอาบน้ำไปส่งต่อ

นอกจากจีตแล้ว ยังมีแฟนเก่าคนหนึ่งของกอล์ฟที่ทำร้ายกอล์ฟทางออนไลน์ ระหว่างที่คบกัน กอล์ฟและแฟนเก่าวิดีโอคอลหากันระหว่างที่กอล์ฟกำลังอาบน้ำ ในตอนนั้นแฟนเก่าแคปเจอร์ภาพกอล์ฟกำลังอาบน้ำ เห็นแผ่นหลังเปลือยเปล่าเอาไว้โดยกอล์ฟไม่รู้ตัว ต่อมาเมื่อทั้งคู่จบความสัมพันธ์ แฟนเก่าที่ไม่ได้คุยกันมานานระยะหนึ่ง ได้ส่งภาพดังกล่าวให้จีต ซึ่งจีตก็รู้จักแฟนเก่าของกอล์ฟคนนี้ด้วย จากเหตุการณ์นี้ ถึงแม้จีตจะไม่ได้ส่งภาพต่อ แต่ก็ทำให้กอล์ฟรู้สึกอับอายและถูกละเมิดสิทธิความ

เป็นส่วนตัว “เราวีดีโอคอลกับเขา เราไว้ใจเขามากวีดีโอคอลกับเขาตอนอาบน้ำ แล้วเขาแคปรูปเรา แล้วเอาไปส่งให้เพื่อนเราดู โชคดีที่ว่ามันไม่เห็นข้างล่าง เห็นแค่ข้างบน เราก็อุตสาห์ไว้ใจ เขาส่งให้เพื่อนผู้หญิงคนนี้ดู เพราะเพื่อนผมมีเฟซแฟนเก่าคนนี้ เราก็ไม่โอเค ก็ทะเลาะกัน อาย”

เพื่อนมองว่าการล้อเลียนคือการเล่นอย่างหนึ่ง

ความสัมพันธ์ของจี๊ดและกอล์ฟค่อนข้างมีความระหองระแหงอยู่บ้าง ไม่เหมือนตอนเข้ามหาวิทยาลัยใหม่ๆ กอล์ฟเคยบอกจี๊ดอยู่ครั้งหนึ่งว่ากอล์ฟไม่ชอบที่จี๊ดมาล้อเลียนรูปร่างหน้าตา สีผิว แต่จี๊ดก็ไม่ฟัง และตอบกลับมว่า ถ้าเป็นเพื่อนกันแล้ว “เล่น” กันไม่ได้ ก็ไม่ต้องมาเล่นกัน กอล์ฟจึงไม่พูดเตือนอีก ทำให้การล้อเลียนดำเนินมาเรื่อยๆ “อย่างเขาเอาปมด้อยเราเรามาล้อ เขาก็บอกว่า เพื่อนกัน เล่นไม่ได้หรือไง เล่นไม่ได้ก็อย่าเล่นด้วยละ”

เลือกที่จะอดทนไปเรื่อยๆ

ผ่านไป 1 ปี กับการถูกล้อเลียน นินทาใส่ร้าย ผ่านโลกออนไลน์ แต่กอล์ฟก็ยังอดทนเผชิญปัญหาต่อไป ในช่วงปิดเทอม สถานการณ์ดีขึ้นมาบ้างเพราะกอล์ฟกับจี๊ดติดต่อกันน้อยลง แต่กอล์ฟก็ไม่อาจรู้ได้เลยว่า วงจรความรุนแรงนี้จะจบลงจริงๆเมื่อใด และแท้จริงแล้วจี๊ดกำลังใส่ร้ายเขาผ่านกลุ่มลับอีกหรือไม่ แต่ด้วยความไม่อยากเสียเพื่อน จึงเก็บความรู้สึกเอาไว้ต่อไป

บทที่ 5

การรังแกผ่านโลกโซเชียล:

มุมมองของเยาวชน กระบวนการ และแนวทางป้องกันแก้ไข

ในบทที่ 5 ผู้วิจัยแบ่งการนำเสนอผลการศึกษาออกเป็น 3 ส่วน เรียงตามวัตถุประสงค์การวิจัย ได้แก่ ส่วนที่ 1 มุมมองของเยาวชนที่มีต่อการรังแกผ่านโลกโซเชียล และ คุณค่าและบทเรียนจากประสบการณ์การรังแกผ่านโลกโซเชียล ส่วนที่ 2 กระบวนการรังแกผ่านโลกโซเชียลและเงื่อนไขที่เกี่ยวข้อง และ ส่วนที่ 3 แนวทางการป้องกันและแก้ไขปัญหาการรังแกผ่านโลกโซเชียล

ส่วนที่ 1 มุมมองเกี่ยวกับการรังแกผ่านโลกโซเชียลของเยาวชน

1.1 มุมมองต่อการรังแกผ่านโลกโซเชียล

มุมมองเกี่ยวกับการรังแกผ่านโลกโซเชียลของกรณีศึกษาเป็นการสะท้อนภาพความคิด และ วิธีคิดของเยาวชนที่มีต่อการรังแกผ่านโลกโซเชียล เป็นผลผลิตทางประสบการณ์ผสานกับทัศนคติที่ทำให้คนนอกหรือผู้ที่ไม่มีประสบการณ์ตรงเข้าใจบุคคลเหล่านี้มากขึ้น กรณีศึกษาส่วนใหญ่มองการรังแกผ่านโลกโซเชียลตามประสบการณ์เดิม นอกจากนั้นเป็นมุมมองอัตวิสัยของกรณีศึกษาที่ใช้วิธีแตกต่างกันในการมองการรังแกผ่านโลกโซเชียล

การรังแกผ่านโลกโซเชียลในมุมมองความรุนแรงตามประสบการณ์

เมื่อกล่าวถึงคำว่ากรังแกผ่านโลกโซเชียล กรณีศึกษาส่วนใหญ่ให้มุมมองจากประสบการณ์ตามบริบทเหตุการณ์ที่ตนประสบในฐานะผู้ถูกรังแก โดยมีการระบุชัดถึงลักษณะของพฤติกรรมกรังแกผ่านโลกโซเชียลที่เฉพาะเจาะจง ไม่ว่าจะเป็นการด่าทอ ล้อเลียน ข่มขู่ ล่อลวง

ดังเช่น “การใช้ถ้อยคำรุนแรง ใช้ถ้อยคำที่ประชด สบประมาท ด่าทอ แล้วเอาไปโพสต์ในสังคมออนไลน์ ที่เกี่ยวกับตัวเรา แล้วให้คนอื่นได้รับรู้ ประมาทนี่” (กอล์ฟ)

“เหมือนกับว่ามันจะเป็นพวกมาป่วนในโลกอินเทอร์เน็ต แบบมาคุยเล่น มาหลอกลวง เหมือนมาทำอะไรหลายๆอย่าง เพื่อไปหากัน มีอะไรกัน มันก็อาจจะเอารูปของเราเมื่อก่อนมาเผยแพร่ หนูคิดไม่ออก ไม่เคยได้ยินคำนี้ เหมือนมาแกล้ง มาป่วน มาทำให้คนอื่นไม่พอใจ” (ก๊อบบี้)

“มันก็คือการด่าคนอื่นนี่แหละ ไม่ว่าจะด่าหยาบคาย ไม่หยาบคาย แต่ว่าทำร้ายจิตใจเขา ก็คือโซเชียลบูลลี่ แล้วก็คงเป็นการล้อเลียนมั้งคะ แบบทำไม่ไม่สวยเลย อย่างนั้นอย่างนี้ การทำให้คนอื่นรู้สึกแย่ผ่านโซเชียลนั่นแหละ คือ โซเชียลบูลลี่” (พราว)

การรังแกผ่านโลกโซเชียลคือการรุกรานเชิง ‘พื้นที่’

พื้นที่ในที่นี้เป็นแนวคิดเชิงนามธรรมต่อขอบเขตส่วนตัวในโลกโซเชียล สะท้อนมโนทัศน์ต่อ “พื้นที่” ที่ไม่ใช่พื้นที่กายภาพ ไม่สามารถสัมผัสได้โดยตรง เนื้อพื้นที่สัมผัส เป็นพื้นที่สมมุติที่เกิดจากสำนึกของความเป็นส่วนตัว เช่นที่ดาวได้กล่าวว่า “หนูคิดว่ามันคือการที่ทำอะไรสักอย่างที่เป็นแบบ มันส่งผลกระทบต่อ ต่อคนที่โดนในโซเชียล ส่วนใหญ่เป็นทางลบมากกว่า สมมุตินะ สมมุติมีคนเอาแซท

ของคูรักคูนี้ลงมาลง แล้วก็บอกว่า อู๊ย คูนี้น่ารักจังเลย แต่สำหรับหนูว่ามันรูกำลังพื้นที่ส่วนตัวของ เขาอะ เพราะหนูเคยเห็น มีเพื่อนเอาแซทของดาวเดือนมหาลัยมาเปิดเวลาเขาคุยกันว่า คูนี้เขาน่ารัก จังเลยเนอะ แต่หนูว่ามันไม่ใช่เรื่องอะ มันไม่ใช่เรื่องที่ต้องเอามาลง”

การรังแกผ่านโลกโซเชียลเกิดจากวัฒนธรรมลงโทษด้วยความรุนแรง

“ครอบครัวคนไทย มีอะไรก็ดี ไม่ให้ก็ดี แล้วอย่างนี้เด็กก็คิดว่า อ้าว ถ้าไม่ให้ก็ต้องตีคนอื่นอะ เหรอ” คือคำกล่าวของเกรซเมื่อถามความคิดเห็นของเธอเกี่ยวกับการรังแกผ่านโลกโซเชียล เธอผูกโยง การรังแกผ่านโลกโซเชียลว่าเป็นความรุนแรงที่ได้รับผลกระทบมาจากวัฒนธรรมการลงโทษด้วยวิธีการ ทำร้ายร่างกาย โดยผู้มีอำนาจคือพ่อแม่กระทำต่อลูกที่อยู่ใต้อาณัติ เมื่อเชื่อมโยงกับบริบทของผู้พูดก็ พบว่า ครอบครัวเธอค่อนข้างเลี้ยงดูแบบอิสระ ให้เธอคิดตัดสินใจเองด้วยตนเองเป็นส่วนใหญ่ สอนให้ รับผิดชอบต่อผลที่ตามมาจากการกระทำของตัวเอง ทำให้เธอค่อนข้างมีหัวก้าวหน้าและกล้าแสดงออก จึงมองว่าการรังแกผ่านโลกโซเชียลคือการกดขี่ และมีผลมาจากวัฒนธรรมการลงโทษของครอบครัว ไทย ซึ่งมุมมองนี้มีความน่าสนใจและสอดคล้องกับบริบททางวัฒนธรรมที่เป็นเงื่อนไขสำคัญต่อการ เกิดขึ้นของปรากฏการณ์รังแกผ่านโลกโซเชียล

การรังแกผ่านโลกโซเชียลในมุมมองโครงสร้างหน้าที่ทางสังคม

การรังแกผ่านโลกโซเชียลในมุมมองนี้เป็นภาพมุกกว้างในระดับความสัมพันธ์เชิงโครงสร้างของ สถาบันทางสังคม ทั้งครอบครัว สถาบันการศึกษา ระบบหน่วยงานต่างๆ ซึ่งแตกต่างจากการมองใน ระดับบุคคล “เกรซว่าบางทีมันอาจจะต้องไปถึงรากฐานของสังคมเราเลยนะ เรื่องโครงสร้างครอบครัว เรื่องการศึกษา จริงๆเกรซว่า การศึกษาอะ สำคัญมากกก(ลากเสียงยาว) เพราะว่าเด็กๆอย่างนี้ ถ้าเรา เปิดโอกาสให้เขาเรียนรู้อะไรที่ไม่ใช่แค่วิชาการอะ ได้เรียนรู้ที่จะแบ่งปัน มีทักษะชีวิต เรียนรู้ที่จะมีน้ำใจ กับเพื่อนๆ แบบให้อภัยกันอะไรอย่างนี้ โตขึ้นมาเกรซว่าเด็กพวกนั้นอะ จะเป็นคนที่ไม่บูดลี้(รังแก)คน อื่น แล้วก็ไมยอมให้ใครมาบูลลี่ตัวเอง เพราะเขาเคารพตัวเอง เคารพผู้อื่นพอสมควรอะ เกรซอยากให้ ประเทศเรา สอนเด็กให้มีการคิด วิเคราะห์ แยกแยะให้ได้ว่า เหตุการณ์อย่างนี้ เราควรรีแอค (ตอบสนอง) ไปว่ายังไง ไม่ใช่ไม่ได้ตั้งใจ ชั้นกริด ไม่ได้ตั้งใจเหรอ ชั้นจะร้องไห้ ไม่ได้ตั้งใจเหรอ ชั้นจะ ทำลายข้าวของ มันไม่ได้แล้วอะ” ซึ่งมุมมองการรังแกผ่านโลกโซเชียลในเชิงโครงสร้างหน้าที่สังคมนี้ ถูกนำมาเป็นแนวทางพิจารณาการป้องกันปัญหาดังกล่าวในผลการศึกษาค้นคว้าที่ 3 ด้วย

การรังแกผ่านโลกโซเชียลทำให้สูญเสียเงิน

การรังแกผ่านโลกโซเชียลยังถูกสะท้อนผ่านแง่มุมทางเศรษฐศาสตร์ระดับจุลภาค ในฐานะ พฤติกรรมที่เป็นเหตุให้เสียทรัพย์สิน เช่นที่ กุ๊บกิ๊บ มองว่าการยอมจ่ายเงินเป็นค่าปิดปากแลกกับการ ไม่ให้ภาพอนาจารของเธอหลุดออกไปในโลกออนไลน์ เป็นข้อผิดพลาดที่น่าเจ็บใจ ทำให้เธอต้อง ลำบากหาเงินมา “มันบอกว่า แน่จริงก็ส่งเงินมาให้อีกสิ เราเคยส่งเงินไปแล้วประมาณพันนึง เราให้ไป 2 รอบอะ 1,000 กับ 3,000 ต้องเก็บจากเงินไปมหาลัยแทน ก็ไปสอนหนังสือเด็ก แล้วก็ยืมเพื่อนอีก ครั้งนึง มันก็ไม่ได้ถามว่าเอาไปทำอะไร ...เห็นมันมีความสุขแล้วมันเจ็บใจมากเลย ในเฟซบุ๊กเขาบอก ว่า ได้เงินฟรีมา 3,000 ดีใจจังเลย แล้วก็ถ่ายรูปพ่อแม่ไปกินที่ร้านอาหาร” โดยมุมมองการรังแกผ่าน

โลกไซเบอร์ในทางเศรษฐศาสตร์เป็นการพิจารณาผลกระทบเชิงค่าเสียหาย นอกเหนือไปจากผลกระทบต่อจิตใจ สังคม ที่เห็นผลกระทบชัดเจนมากกว่า

การรังแกผ่านโลกไซเบอร์กับตัวตนที่แปรเปลี่ยน

ตัวตน (Identity) ถูกนำมาเชื่อมโยงกับการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ในลักษณะของการแปรเปลี่ยนไปตามบริบทของพื้นที่ ทั้งตัวตนในโลกจริง(real identity) และตัวตนในโลกออนไลน์(online identity) โดยพบว่าตัวตนของผู้รังแกที่แสดงออกในโลกจริงมีลักษณะเป็นมิตร แต่ตัวตนที่แสดงออกในโลกออนไลน์กลับกลายเป็นอีกคนที่คอยทำร้ายลับหลัง “มันต่างกัน เราเจอกันต่อหน้า เขาก็ดี คอยช่วยเรา อะไรอย่างนี้ พูดกับเราดี เข้าใจเรา แต่ลับหลังเราแบบ ไปว่า ไปอะไร เอาบมด้อยเรามาพูด(ในโลกออนไลน์) เหมือนสุนัขของเขาไปเรื้อย” (กอล์ฟ)

ส่วนบางกรณีก็พบว่ากรังแกผ่านโลกไซเบอร์ทำให้ผู้ถูกรังแกปรับเปลี่ยนตัวตนออนไลน์เป็นแบบที่คนทั่วไปในโลกออนไลน์ชอบ เพื่อป้องกันการถูกรังแกซ้ำอีก แม้จะเป็นตัวตนที่แตกต่างจากตัวตนจริงๆ ของเธอ “ตัวตนพรายังเป็นเหมือนเดิม ก็คือเป็นคนพูดตรงๆ เป็นคนแบบ เขาเรียกว่ายังไ้อะ ก็ยังกะโตกกะตากเหมือนเดิม ไรเงี้ย แต่ในโซเชียลมันก็เปลี่ยนไปอะ คือมันเหมือนกับเราต้องเล่นละครอะพี ให้คนชอบ เราไม่สามารถพลีสทุกคนได้อยู่แล้ว แต่เนี่ยเป็นวิธีที่แบบจะอยู่ได้อะ เพราะพราวต้องทำงานด้านนี้ไง ถ้าพราวทำตรงนี้พลาดอะ มันก็จะกระทบต่องานด้วย เหมือนดาราระอะพี ทั้งๆที่เราเป็นคนธรรมดาอะพี” (พราว)

การรังแกผ่านโลกไซเบอร์ในมุมนักศาสนา

กรณีศึกษาบางรายสะท้อนการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ในแง่มุมมองจากความเชื่อในทางพุทธศาสนา ความเชื่อเช่นนี้สะท้อนแนวคิดทางความเชื่อกระแสหลักของสังคมไทยที่มีอิทธิพลต่อการมองความทุกข์และการจัดการอารมณ์ที่เกี่ยวข้องกับการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ รวมทั้งการตัดสินใจไม่ตอบโต้ด้วยความรุนแรง เช่น แนวคิดเรื่องจิตปรุงแต่ง วงจรปฏิจาสัมุปบาท “ต้องกลับมามองตัวเอง มีหลายคืนมากที่เกรซถามตัวเองว่า มึงเป็นอะไร ทำไมเคร่าแบบนี้ แบบนั่งเงิบๆเลยอะ แล้วจะเข้าไป คือนึกออกมัยว่า ถ้าอย่างชาวพุทธเขาจะเรียนจิตปรุงแต่ง คือความทุกข์ที่มีอยู่เท่านี้(เอามือสองข้างประกบกันเป็นวงกลม) ให้เป็นทุกข์เท่านี้(ขยายมือออก กลายเป็นวงกลมที่ใหญ่ขึ้น) มันจะเหมือนข้างในเป็นโมเลกุล เป็นจุด ข้างนอกมันฟุ้งๆ ซึ่งถ้าเราตัดไ้อ์ฟุ้งๆเนี่ยออกไปได้ จะเห็นว่าปัญหาคือจุดตรงกลาง” (เกรซ)

รวมทั้ง ความเชื่อเรื่องกฎแห่งกรรม “เขา(ผู้รังแก)อายุประมาณเรานี้แหละค่ะ รู้เพราะคนที่โดนด่าเราก่อนหน้านั้นอะ เขาเป็นบ๊อลเกอร์เหมือนกันแต่เขาดังว่าพราว เขาก็โดนด่าในทวิตเตอร์เหมือนกัน เขาก็จ้างคนไปสืบ จ้างนักสืบไปตามตัวซะ ว่าคนๆนี้เป็นใคร ทำอะไรที่ไหน ชื่ออะไร แล้วเขาก็มาบอกพราว ก็ ไ้อ์ อายุเท่ากันเลย ผลคือคนที่ด่าเขาก็รู้ตัว ก็เลิกด่าเขา แต่เขาไม่เลิกด่าพราว เพราะพราวไม่ได้ไปทำอะไรเขา เราไม่ใช่คนที่จะต้องไปเอาคืนเขาอะ พราวเชื่อเรื่องกฎแห่งกรรมนะ ทำอะไรก็ได้แบบนั้น สุดท้ายแล้วคนๆนั้นก็เสียใจในสิ่งที่เขาทำ” (พราว)

การรังแกผ่านโลกโซเชียลคือการใช้อำนาจของผู้รังแก

เยาวชนบางคนมองว่าการรังแกผ่านโลกโซเชียลคือการที่ผู้รังแกใช้อำนาจควบคุมสถานการณ์ หากเมื่อใดที่ผู้รังแกมีหลักฐานลับของอีกฝ่ายอยู่ในมือ ก็เสมือนเป็นไพ่ตายที่ทำให้ผู้ถูกรังแกไร้อำนาจ ต่อรอง เช่นที่มิวสิคกล่าวถึงเหตุการณ์ที่ถูกเพื่อนชู่จะแนภาพเปลือยว่า “การที่เราทำอะไรพลาดไปตอนที่ไม่มีสติเนี่ย มันเป็นเรื่องที่ทักกลับไม่ได้อยู่แล้ว สมมุติคนที่แกล้งเรามีสิ่งนั้นอยู่แล้ว เราจะไปต่ออะไรกับเขาไม่ได้เลย มองไปทางไหนคนอื่นเขาก็ช่วยเราไม่ได้เลย เพราะว่าคนอื่นเขาได้แค่พูด คนเขาจะทำเขาก็ทำอยู่ดี” หรือ ด้วยลักษณะของเทคโนโลยีที่รวดเร็ว ย่นย่อเวลาปฏิสัมพันธ์ในโลกจริงเหลือเพียงการสื่อสารด้วยปลายนิ้ว การใช้อำนาจของผู้รังแกเกิดขึ้นง่ายมากผ่านทางโลกโซเชียล ไม่ว่าในโลกจริงผู้รังแกจะเป็นผู้ที่มีอำนาจเหนือกว่าหรือไม่ก็ตาม “มันเร็วมากเลยนะโลกโซเชียล เขาอาจจะพูดว่าเกรซเป็นอะไรก็ได้ เป็นกะหรืออยู่แถวไหนก็ได้” (เกรซ)

การรังแกผ่านโลกโซเชียลคือสิ่งที่ต้องเผชิญมากขึ้นตามช่วงวัย

เยาวชนบางคนมองว่าการรังแกผ่านโลกโซเชียลเป็นปรากฏการณ์ที่มีความรุนแรงมากขึ้นตามช่วงวัย ยิ่งโตเป็นผู้ใหญ่ ก็ยิ่งต้องเจอกับสิ่งเหล่านี้ โลกในวันข้างหน้าของเยาวชนจึงเป็นโลกที่ไม่มีความปลอดภัยทั้งในพื้นที่โลกจริงและโลกโซเชียล ดังที่ ต้นข้าว เหยื่อของการถูกทำร้ายร่างกายในโลกจริงและถูกด่าทอ กีดกันทางสังคมในโลกโซเชียลมองว่าสิ่งที่เธอเจอในสมัยมัธยมเป็นเรื่องเล็กน้อยกับเหตุการณ์ในมหาวิทยาลัย และในอนาคต “เราเคยเจอตอนม.ปลายมาก่อน แล้วเรามาเจอแบบนี้มันเป็นเรื่องเล็กน้อยมาก มันแค่ 1 ใน 3 ของสังคมที่เจอ เราอยู่ในสังคมที่เราโตเป็นผู้ใหญ่ขึ้น ชีวิตเราจะไม่เหมือนกับตอนเด็กๆ แล้วนะ” จะสังเกตได้ว่าการเปรียบเทียบระดับความรุนแรงของการรังแกผ่านโลกโซเชียลที่ผันเปลี่ยนตามช่วงวัย ‘เด็ก’ และ ‘ผู้ใหญ่’

1.2 มุมมองต่อคุณค่าและบทเรียนจากประสบการณ์การรังแกผ่านโลกโซเชียล

นอกจากมุมมองต่อการรังแกผ่านโลกโซเชียลโดยทั่วไปในส่วนแรก เมื่อมองเฉพาะเจาะจงที่ประสบการณ์จะพบว่าเยาวชนได้สะท้อนคุณค่าและบทเรียนของประสบการณ์ที่ทำให้เขาและเธอได้เกิดการเปลี่ยนแปลงตนเองและได้เรียนรู้สิ่งสำคัญในฐานะผู้ถูกรังแก ซึ่ง คำว่า ‘คุณค่า’ ในที่นี้ ไม่ได้หมายความว่า การรังแกผ่านโลกโซเชียลเป็นสิ่งที่ดีหรือควรตีค่าในเชิงบวก แต่เป็นการถอดบทเรียนการผ่านพ้นปัญหาและตีความประสบการณ์ของตนตามที่รับรู้ว่าสิ่งที่เกิดขึ้นมีคุณค่าต่อตนเองในแง่มุมในบ้าง โดยผลการศึกษาได้แบ่งออกเป็น 2 ด้าน คือ การรังแกผ่านโลกโซเชียลทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงภายในตนเอง และการรังแกผ่านโลกโซเชียลทำให้ได้รับบทเรียนสำคัญ

1.2.1 การรังแกผ่านโลกโซเชียลทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงตนเอง

การรังแกผ่านโลกโซเชียลที่เกิดขึ้นทำให้เยาวชนเกิดการเปลี่ยนแปลงในมิติต่างๆ ทั้งภายนอก ได้แก่ พฤติกรรม บุคลิกภาพที่เห็นได้ชัดเจน และภายใน ได้แก่ ความคิด บุคลิกภาพ และสภาพจิตใจ

1) การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมเพื่อป้องกันความเสี่ยงในอนาคต

การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมเกิดขึ้นหลังจากเกิดประสบการณ์ร้ายแผ่านโลกไซเบอร์ การเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นเป็นการปรับพฤติกรรมเพื่อลดความเสี่ยงที่จะถูกรังแกซ้ำ ทั้งการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมสู่เสี่ยง และปรับบุคลิกภาพให้สอดคล้องกับความคาดหวังของคนในโลกออนไลน์

ไม่คุยกับคนแปลกหน้า

หลังจากการถูกคนแปลกหน้าในโลกออนไลน์หลอกลวงให้ถอดเสื้อและชุดชั้นในเพื่อโชว์หน้าอก ก๊ิบกิบ ก็หยุดการพูดคุยกับคนแปลกหน้าทันทีและระแวงระวังภัยจากคนที่ไม่รู้จักในโลกออนไลน์มากขึ้น “นอกจากเพื่อนของเราเองอะ ไม่ค่อยคุยกับคนแปลกหน้าทางเน็ตมากอะ ไม่คุยกับคนแปลกหน้าเลย ...เลิกขายของมันไปเลยอะ ลบ Bee talk ออก ไม่คุยกับคนแปลกหน้า ไม่เชื่อใจคนอะ” (ก๊ิบกิบ) หลังจากที่ถูกก่อนหน้านี้ การคุยกับคนแปลกหน้าเป็นเรื่องที่น่าตื่นเต้นสำหรับเธอ โดยที่ไม่ได้ตระหนักถึงความเสี่ยงที่จะตามมา

ลดการโพสต์ข้อความออนไลน์ที่เสี่ยงต่อการถูกรังแก

ในกรณีของดาวซึ่งถูกรุ่นพี่โพสต์คำทอในเฟซบุ๊ก จากการโพสต์ข้อความขอฝึกงานกับรุ่นพี่ผ่านเฟซบุ๊กเปิดสาธารณะ ทำให้เธอถูกประณามว่าเป็นคนไรมารยาท ลามไปถึงการดูถูกเรื่องทางเพศ ทำให้เธอลดพฤติกรรมโพสต์ข้อความที่คนอื่นอาจตีความในเชิงลบต่อตัวเธอ “ตอนแรกอะ หนูคิดโซเชียล พอเจอเรื่องแบบนี้ หนูก็เลยระวังในการพิมพ์มากขึ้นมาก ๆ (เน้นเสียง) ก็ต้องคิดมากกว่าเดิมมากกว่า พิมพ์แบบนี้แล้วมันจะเกิดอะไรมากกว่าเดิมหรือเปล่า ทำให้มีผลอะไรหรือเปล่า คือเมื่อก่อน หนูคิดอะไรไม่ว่ามันจะแรงจะตืดแค่ไหนอะ หนูก็จะพิมพ์เลย หนูไม่เคยคิด” (ดาว) เช่นเดียวกับที่พราวคอยระมัดระวังการโพสต์ข้อความที่เสี่ยงต่อการตีความเชิงลบลงสื่อออนไลน์ หลังจากที่ถูกคำทออย่างหนักเรื่องการโพสต์ข้อความเหยียดคนอื่น โดยที่เธอไม่ได้เจตนา “มันทำให้เราใจเย็นลงด้วยนะ เพราะแต่ก่อนคิดอะไรก็พิมพ์ คิดอะไรก็พิมพ์ ตอนหลังมานี้คิดแล้วคิดอีก” (พราว)

2) การเปลี่ยนแปลงภายในและวุฒิภาวะ

คุณค่าจากการผ่านประสบการณ์ร้ายแผ่านโลกไซเบอร์ทำให้กรณีศึกษาหลายรายเกิดการเปลี่ยนแปลงภายใน ซึ่งเป็นผลมาจากการเรียนรู้และปรับตัวหลังเหตุการณ์กระทบกระเทือนทางจิตใจและสังคม สำหรับการศึกษาครั้งนี้เยาวชนส่วนใหญ่สามารถผ่านพ้นปัญหาการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ที่มีความรุนแรงมาได้และเกิดการปรับตัวและเยียวยาตัวเอง หลังปัญหาการรังแกผ่านโลกไซเบอร์จบไปจึงมีการเปลี่ยนแปลงทางจิตใจในแง่บวก ได้แก่ การมีความเข้มแข็งทางใจ เช่นกรณีของต้นข้าว ซึ่งเดิมเป็นเด็กที่มีภูมิคุ้มกันทางสังคมน้อย ไม่เคยเผชิญปัญหาหนักในชีวิต พ่อแม่เลี้ยงดูค่อนข้างเข้มงวดและควบคุม ทำให้เธอขาดประสบการณ์เผชิญชีวิต หลังจากที่ถูกรังแกอย่างหนักในโลกจริงและถูกรังแกผ่านโลกไซเบอร์ร่วมด้วย ต้นข้าวพยายามฆ่าตัวตายแต่ก็รอดมาได้ หลังจากที่มีประสบการณ์เฉียดตายและได้รับการรักษาโรคซึมเศร้าจากจิตแพทย์ ทำให้เธออาการดีขึ้นและปรับประคับประคองตัวผ่านปัญหามาได้ “หนูคิดว่า เออ หนูก็คงสู้ต่อไป มันก็สอนเรานะคะ” (ต้นข้าว)

การเปลี่ยนแปลงที่ชัดเจนอีกอย่างคือการเกิดความรู้สึกเห็นอกเห็นใจคนอื่น ในกรณีของพราวเธอเล่าว่า ก่อนหน้าที่จะเจอเหตุการณ์ถูกคำทอจากคนนับร้อยนับพันในสื่อออนไลน์ เธอก็เป็นคนหนึ่งที่

เคยรู้สึกสะใจ สมน้ำหน้าคนที่ถูกด่ามาก่อน เพราะเคยตีตราว่าบุคคลนั้นสมควรถูกด่าในทัศนะของตน แต่หลังจากที่ถูกด่าอย่างรุนแรงในโลกโซเชียล ประสพการณ์นี้ทำให้เธอกระจ่างใจในความรู้สึกของคนที่ถูกด่าอย่างหยาบคายและรุนแรงว่ามีความทุกข์เช่นไร เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจึงทำให้เธอเห็นอกเห็นใจคนอื่นมากขึ้น โดยเฉพาะกับคนที่ถูกรังแกผ่านโลกโซเชียลในทำนองเดียวกัน “มันทำให้เราใจเย็น และเห็นอกเห็นใจคนอื่นมากขึ้น อิม พรราวค่อนข้างแบบเป็นคนที่เข้าใจคนอื่นมากขึ้นนะ แบบเวลาพิมพ์หรือพูดอะไรอย่างเนี่ย ก็คิดว่า อิม เขาอาจจะรู้สึกอย่างนี้ก็ได้นะ เขาอาจจะเป็นอย่างนี้ก็ได้ เขาอาจจะรู้สึกเสียใจ โกรธ อะไรอย่างนี้ เนี่ย คือกลายเป็นคนที่คิดถึงคนอื่นมากขึ้น แทนที่จะคิดถึงแต่ตัวเอง เพราะเราเข้าใจว่า ไม่มีใครชอบหรอก โดนด่าอะ กลายเป็นว่าเรารู้สึกเห็นใจเขาอะ มากกว่าที่จะรู้สึกสมน้ำหน้าเขาอะอย่างนี้ จริงๆกริ๊ปผู้หญิงมันมีอยู่แล้วพี่ อย่าง โอ้ย อันนี้มันโดนด่า สมน้ำหน้ามันพรราวกลายเป็นเห็นใจเขา ก็บอกเฮ้ย แก สงสารเขา แต่เมื่อก่อนเราเคยสมน้ำหน้าเพราะเราไม่ได้อยู่ในจุดที่โดนด่าไง แต่กลายเป็นว่าพอเราโดนบุบ เราเข้าใจเลยว่าโดนด่าอะมันแย่มาก ยิ่งเราโดนด่าเป็นร้อยๆคน แล้วแบบพูดจาหยาบคายกับเราอะ มันแย่มากจริงๆอะ” (พราว)

นอกจากนี้ การผ่านประสพการณ์เหล่านี้มาได้ ทำให้เยาวชนบางรายเกิดความรู้สึกบางอย่างที่ไม่เคยรู้สึกมาก่อนในชีวิต เช่น การเกิดความรู้สึกชื่นชมในชีวิต “เห็นคุณค่าของอะไรมากขึ้น มันทำให้เรา appreciate life (ชื่นชมการมีชีวิต) มากขึ้นอาจเป็นเพราะว่าเกรซเป็นซึมเศร้า แล้วอยากตายหลายรอบ พอเรารอดมาได้ เราก็เห็นว่า เฮ้ยชีวิตมันก็ไม่ได้แย่ไปซะหมด มันยังมีนั่นนี่โน้น เรายินดีกับชีวิตมากขึ้น เราสังเกตสิ่งเล็กๆในชีวิตมากขึ้น เราเห็นความหมายของการมีชีวิตอยู่มากขึ้น” (เกรซ) ในกรณีของเกรซที่ยกมานี้ มีบริบทการเป็นโรคซึมเศร้าที่คิดจะฆ่าตัวตายหลายรอบแต่ก็รอดมาได้ และการรอดพ้นจากการรังแกผ่านโลกโซเชียลด้วยพลังใจที่เข้มแข็งของเธอเองเป็นหลัก สามารถปกป้องตัวเองไม่ให้ฆ่าตัวตายมาได้เช่นกัน ทำให้เธอเกิดความรู้สึกชื่นชมความหมายของการมีชีวิตอยู่ รวมทั้ง เกิดความรู้สึกรักและเมตตาตัวเอง (Self-compassion) “เรารักตัวเองมากขึ้น เกรซใช้เวลา 2 ปีอะ เรียนรู้ที่จะคิดแบบนั้นกับตัวเอง เขาเรียกว่าไงอะ (นิ่งคิด) ให้เกียรติตัวเองมากกว่าเดิม คือสิ่งสำคัญคือที่สุดแล้วมันอยู่ที่เราให้เกียรติตัวเองมากแค่ไหน (เน้นเสียง) ถ้าเราให้เกียรติตัวเองมาก เราเรียนรู้ที่จะรักตัวเอง เราจะรู้ว่าเรื่องพวกนี้ มันไม่ได้ส่งผลกระทบต่อเราเลย มันก็แค่เรื่องที่ทุกคนเอามาพูด” (เกรซ) รวมทั้ง เกิดความรู้สึกถึงจิตใจที่ละเอียดอ่อนมากขึ้น “มีเพื่อนคนหนึ่งพิมพ์เข้ามาในกลุ่ม เขาบอกว่า เปื่อมาก เปื่อมาหลายวันแล้ว เราก็คิดว่า คนเหี้ยอะไร มันจะเปื่อหลายวันวะ ก็เลยทักหลังไมค์ว่า มึงเป็นอะไรีเปล่า เขาก็ตอบว่า กูเป็นซึมเศร้า กูไม่ไหวแล้ว กูอยากตาย คือแบบ มันกลายเป็นเรารับรู้ความรู้สึกตรงนี้ได้ เรารู้สึกสนใจคนอื่นมากขึ้น เห็นอกเห็นใจมากขึ้น รู้สึกลับสังเกตคนอื่นมากขึ้นไรเงี้ย ตอนนั้น ก็เฮ้ยทำไงดีวะ มันอยู่หอคนเดียวด้วย ก็เลยโทรบอกรุ่นพี่ว่าให้ไปดูมันหน่อย พามันออกมาข้างนอก ไปเดินเล่นหน่อย พี่เขาก็เลยไปรับให้ นี่แหละ มันเป็นจุดเล็กๆที่ไม่มีใครสงสัยหรือหว่า บอกว่าเปื่อ มันจะเป็นแบบนี้ เนี่ยมันทำให้เราสังเกตสิ่งเล็กๆน้อยๆมากขึ้น” (เกรซ) เป็นตัวอย่างการเปลี่ยนแปลงภายในที่ใช้เวลาในกระบวนการอย่างค่อยเป็นค่อยไปเป็นเวลาร่วม 2 ปี

ส่วนการเปลี่ยนแปลงทางวุฒิภาวะเป็นการเปลี่ยนแปลงที่เกี่ยวข้องกับมิติภายในและโลกทัศน์ สะท้อนถึงการเติบโตจากการเรียนรู้ทางประสพการณ์ “มันก็ทำให้เรามองอะไรลึกขึ้น เกรซว่าเกรซเรียนรู้อะไรเยอะมาก หลังจาก 2 ปีนั้น เกรซโตขึ้นมาก พี่ลองคิดดูนะ ในจักรวาล เราเป็นแค่จุดๆหนึ่ง ไม่ใช่จุดด้วยซ้ำ เป็นขี้ฝุ่น นิดเดียวเราก็กายไปแล้ว เนี่ย เกรซคิดแบบเนี่ย นึกออกมั้ยคะ ปกติเขาไม่คิด

กันแบบนี้ พอมานั่งๆคิด มันก็จะมีเรื่องที่สำคัญมาก เรื่องที่สำคัญ กับเรื่องที่ไม่สำคัญก็ได้ เราควรจะจัดให้ถูกว่าเราควรจะเรียงลำดับยังไง คิดแบบนี้มันน่าจะช่วยให้เราได้มากกว่า เออ มันทำให้เรามองโลกแบบเปลี่ยนไปอะ” (เกรซ) หรือ “หลังจากพินวันนั้นมา เราก็แบบว่าเป็นผู้ใหญ่ขึ้น เราโตขึ้น เราเจ็บมาเยอะ” (ต้นข้าว)

อย่างไรก็ตามการสะท้อนว่าประสบการณ์การรังแกผ่านโลกโซเชียลมีคุณค่าต่อการเปลี่ยนแปลงภายในเช่นไร ไม่ได้หมายความว่า หากผ่านการรังแกผ่านโลกโซเชียลมาแล้วจะส่งผลทางบวกต่อจิตใจ แต่ผู้วิจัยกำลังสะท้อนว่า หากผู้ถูกรังแกสามารถผ่านพ้นประสบการณ์เหล่านั้นมาได้ มีพลังใจพลิกวิกฤตและเดินหน้าใช้ชีวิตต่อไป ก็สามารถเกิดการเปลี่ยนแปลงภายในเชิงบวกได้เพราะตัวบุคคล ไม่ใช่เพราะการรังแกผ่านโลกโซเชียล สำหรับการวิจัยในครั้งนี้พบว่ามีความหมายบางรายยังไม่สามารถผ่านพ้นปัญหาการรังแกผ่านโลกโซเชียลไปได้ คือ กอล์ฟ ซึ่งมุมมองต่อการเปลี่ยนแปลงตัวเองจากการรังแกผ่านโลกโซเชียลก็จะเป็นลักษณะการเปลี่ยนแปลงจิตใจในเชิงลบ “ปกติผมเป็นร้องไห้ยาก แต่ผมเคยร้องไห้เพราะเขา(ผู้รังแกที่เป็นเพื่อนสนิท) มาเจอเรื่องนี้ แทนที่เราจะได้เรียน ได้สนุกกับเพื่อน แต่เราต้องมาเครียด” หรือ “ปกติเราก็ไม่ได้อะไรกับตัวเอง พอเขาล้อเราหนักๆ เราก็เริ่มคิดแล้วว่าหรือเราจะเป็นอย่างที่เขาว่า(อ้วน หน้าซีเหว่ นิสัยไม่ดี)จริงๆ” อย่างไรก็ตาม หากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นกับกอล์ฟสิ้นสุดลง การเปลี่ยนแปลงของกอล์ฟอาจจะเป็นในเชิงบวกหรือลบก็ได้

1.2.2 การรังแกผ่านโลกโซเชียลทำให้ได้รับบทเรียนสำคัญ

นอกจากการเปลี่ยนแปลงตนเองของผู้ที่ผ่านประสบการณ์รังแกผ่านโลกโซเชียล เขาและเธอยังบอกเล่าสิ่งที่ได้เรียนรู้เป็นบทเรียนจากเหตุการณ์เหล่านั้นว่า

คิดก่อนทำ

บทเรียนที่เยาวชนสะท้อนออกมามากที่สุดจากประสบการณ์รังแกผ่านโลกโซเชียล คือ การคิดให้รอบคอบก่อนทำ เยาวชนเห็นว่าประสบการณ์ที่เกิดขึ้นสอนให้ไตร่ตรองก่อนตัดสินใจแสดงออกผ่านสื่อออนไลน์ เช่น โพสต์ข้อความก่นด่าหยาบคาย ล้อเลียน ข้อความเสี่ยงต่อการกระทบกระเทือนความรู้สึกคนอื่น คุยกับคนแปลกหน้าแบบเปิดเผยเรื่อร่างกายเพราะเห็นว่าน่าตื่นเต้นเร้าใจ หรือการกระทำอื่นๆที่อาจดึงดูดการรังแกผ่านโลกโซเชียล เพราะไม่อาจรู้ได้เลยว่าสิ่งที่แสดงออกไปจะย้อนกลับมาทำร้ายตนเอง “มันก็ทำให้เป็นบทเรียนในชีวิตเหมือนกันนะ ว่าเราไม่ควรโพสต์อะไรว่าวาม เอาแต่ใจอะไรอย่างนี้ เป็นบทเรียนว่าเราไม่ควรจะทำอะไรว่าวาม” (พราว) หรือ “ถ้าเราทำแบบนี้มันจะเกิดผลกระทบยังไง ทำยังไงก็ได้ไม่ให้โดนเหมือนแบบนี้อีกรอบนึง ต้องคิดให้มันเยอะก่อน ก่อนที่จะทำอะไร” (ก๊อบก๊อบ) รวมทั้ง การเห็นตัวอย่างผลกระทบจากพฤติกรรมของผู้รังแกว่ากระทบตนเองอย่างไร ก็ไม่ควรทำเช่นนั้น แต่ต้องคิดก่อนให้รอบคอบ “น่าจะเป็นการใช้ชีวิตให้รอบคอบมากขึ้น อย่างเช่น เออ เขากับกับเราแบบนี้เราไม่ชอบ เราก็ไม่ควรทำแบบนี้กับใคร เวลาเราพูดอะไรไป เวลาเราทำอะไรไป เราควรจะคิดรอบคอบว่า สิ่งที่เราทำ มันจะส่งผลยังไงต่ออีกคนนึงอะครับ มันก็ทำให้เรารู้จักการใช้ชีวิตว่าเราไม่ชอบ เราก็ไม่ควรทำแบบนี้กับคนอื่น” (กอล์ฟ)

คุยตรงดีกว่าลงโซเชียล

การรังแกผ่านโลกโซเชียลส่วนหนึ่งเกิดขึ้นเพราะการสื่อสารผ่านสื่อลดทอนความจริงแวดล้อมลดทอนความรู้สึกและความเห็นใจอีกฝ่าย บางครั้งการแสดงความไม่พอใจในสื่อออนไลน์ในขณะที่มีบุคคลอื่นอยู่ในพื้นที่นั้นด้วยยิ่งทำให้สถานการณ์แย่ลง เช่นที่ เกรช สะท้อนจากประสบการณ์ถูกด่าผ่านไลน์กลุ่มว่าทำให้เธอได้บทเรียนว่าการจัดการปัญหาความขัดแย้งโดยการสื่อสารโดยตรงและเป็นส่วนตัวน่าจะช่วยลดการรังแกผ่านโลกโซเชียลได้ “ทำให้เรารู้สึกว่าความตรงไปตรงมาเป็นสิ่งที่สำคัญเสมอ อย่างเกรช ถ้าเกรชมีปัญหากับเพื่อน เกรชจะไม่ตั้งสเตตัสใส่ เกรชจะทักแชทไป แต่ถ้าเจอน้ำก็จะถาม ไทไปถาม แมสเสสไปถามว่า เออ วันก่อนเห็นพูดแบบนี้ มีอะไรไม่สบายใจรีเปล่า” (เกรช)

อย่าตัดสินคุณค่าของคนอื่น

บทเรียนจากประสบการณ์รังแกผ่านโลกโซเชียลอีกประการคือ ไม่ควรด่วนตีตรา ตัดสินคนอื่น การรังแกผ่านโลกโซเชียลนั้น หลายครั้งเกิดจากการตัดสินคุณค่าของผู้อื่นด้วยอคติ ยิ่งอาศัยสื่อสังคมออนไลน์ที่จับไว้อย่างยิ่งทำให้การแสดงอคติเกิดขึ้นง่าย “มันทำให้เราเรียนรู้ว่า เราไม่ควรjudge(ตัดสิน) คนอื่นเขาแบบนี้ คือจริงเกรชไม่ใช่คนประเภทนั้นเท่าไรอยู่แล้ว แต่มันยังทำให้เรารู้ว่า มันไม่มีใครอยากถูกตัดสินอะ เราก็ไม่ได้รู้เรื่องว่าเขาโตมาอย่างไร ทำไมเขาทำแบบนี้ กับจีจี(ผู้รังแก) เราก็สงสัยว่าเขาถูกเลี้ยงมาอย่างไร ทำไมทำแบบนี้ แต่เราจะไม่พูดว่าเขา เพราะเขาก็ยังอยู่ในสังคมของเขาได้ เขาก็ยังมีเพื่อน เราแค่คนละtype(เป็นคนละประเภท) กันรีเปล่า” (เกรช)

บทเรียนแก้ปัญหาอย่างมีสติ

การจัดการปัญหาการรังแกผ่านโลกโซเชียลด้วยสติเป็นแนวทางที่เยาวชนบางคนนำมาใช้แล้วทำให้ปัญหายุติลงไปได้ ถูกนำไปขยายผลเพื่อแก้ปัญหาในเรื่องอื่นๆ “เราต้องกลับมามองตัวเองตรงนี้ทำให้เกรชเรียนรู้ แล้วก็ เฮ้ย มันเท่หามากเลยอะ คือไม่ใช่ว่าเราไม่ต้องไปแค้นใครเลย แต่มันช่วยเวลาเราต้องตกไปอยู่ในสถานการณ์ที่แบบที่แย่มากๆ ใช้ได้กับทุกอย่างเลยอะ อย่างถ้างานเราเยอะมากๆเลย จะสติแตก ก็หยุด หยุดก่อน แล้วมาคิดว่าอะไรทำได้ ทำ อันไหนต้องรออะไรก่อน ก็ตาม มันทำให้เราเหมือนมีแนวคิดให้ตั้งสติได้” (เกรช)

ส่วนที่ 2 กระบวนการรังแกผ่านโลกโซเชียลและเงื่อนไขที่เกี่ยวข้อง

การรังแกผ่านโลกโซเชียลเป็นปรากฏการณ์ที่มีรายละเอียดสำคัญหลายประเด็น ผลการศึกษากระบวนการรังแกผ่านโลกโซเชียล เป็นการนำเสนอสถานการณ์และเงื่อนไขที่เกิดขึ้นตั้งแต่ก่อนเกิดการรังแกผ่านโลกโซเชียล ระหว่างที่เกิดการรังแกผ่านโลกโซเชียล จนกระทั่งการรังแกผ่านโลกโซเชียลได้ผ่านพ้นไป การศึกษาในครั้งนี้พบว่าการรังแกผ่านโลกโซเชียลไม่ใช่เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นเป็นเส้นตรงที่มีจุดเริ่มต้นและจุดจบที่ชัดเจนหรือซ้ำรอยเดิม และไม่อาจแยกขาดได้จากบริบทชีวิตของเยาวชน การรังแกผ่านโลกโซเชียลจึงมีความเป็นพลวัตสูงและพิจารณาได้หลายมิติ อย่างไรก็ตาม เพื่อการฉายภาพกระบวนการให้ชัดเจน ผู้วิจัยขอนำเสนอการเกิดขึ้นของปรากฏการณ์ออกเป็น 3 ช่วงพิจารณา ก่อนหลังตามเวลาการเกิดขึ้น ได้แก่ ช่วงก่อนการรังแก ช่วงระหว่างการรังแก และช่วงหลังผ่านพ้นการรังแก โดยเสนอผลการศึกษาควบคู่ไปกับเงื่อนไขที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการในแต่ละช่วง

2.1 ช่วงก่อนการรังแกผ่านโลกโซเชียล

การรังแกผ่านโลกโซเชียลเกี่ยวข้องกับการบริบทของชีวิตและเวลาของปัจเจก การพิจารณาว่าช่วงก่อนการรังแกผ่านโลกโซเชียลเกิดขึ้นตั้งแต่เมื่อใด จึงไม่ได้ถูกระบุเป็นจุดเวลา แต่เกี่ยวข้องกับสถานการณ์ที่เป็นต้นเหตุ หรือ “คาดว่ามันจะเป็น” ต้นเหตุของการรังแกผ่านโลกโซเชียลตามการรับรู้ของเจ้าของประสบการณ์นั้น ซึ่งในที่นี้คือกรณีศึกษาทั้ง 8 คน ดังนั้นการกำหนดขอบเขตของช่วงก่อนการเกิดการรังแกผ่านโลกโซเชียล จึงยืดหยุ่นตามการรับรู้ส่วนบุคคลว่าก่อนการรังแกผ่านโลกโซเชียลเกิดขึ้นมีสถานการณ์ก่อนหน้านั้น ซึ่งเมื่อเกิดสถานการณ์นั้นแล้ว การรังแกผ่านโลกโซเชียลก็เกิดขึ้นตามมา หรือเป็นสถานการณ์ต้นเรื่องที่ “น่าสงสัยมากที่สุด” ตามการประเมินของกรณีศึกษา ในกรณีที่ ไม่ทราบแน่ชัดถึงแรงจูงใจของผู้รังแก

สถานการณ์

สำหรับการวิจัยครั้งนี้ การรังแกผ่านโลกโซเชียลเป็นเหตุการณ์ที่ไม่ได้เกิดขึ้นบ่อยๆ หรือไรเหตุ แต่ส่วนใหญ่เป็นเหตุการณ์ต่อเนื่องจากสถานการณ์ความขัดแย้งหรือการรังแกในโลกจริง ซึ่งผู้รังแกและผู้ถูกรังแกส่วนใหญ่รู้จักหรือเคยพบปะกันมาก่อนในโลกจริง ทั้งสองฝ่ายมีความสัมพันธ์กันในรูปแบบเพื่อน รุ่นพี่รุ่นน้อง คนคุยแก่เหงา หรือไม่ได้รู้จักกันเป็นการส่วนตัวแต่ผู้ถูกรังแกเป็นคนมีชื่อเสียงทำให้คนส่วนมากรู้จักไปโดยปริยาย จากเรื่องราวของกรณีศึกษาทั้ง 8 คน พบว่าก่อนการรังแกผ่านโลกโซเชียลเกิดขึ้นมักจะมีสถานการณ์ที่เป็นมูลเหตุชักนำไปสู่การรังแกผ่านโลกโซเชียล ดังนี้

1) ปัญหาความขัดแย้ง

ความขัดแย้งเป็นสถานการณ์ที่เกิดขึ้นเสมอในสังคมมนุษย์และมีหลายระดับ ซึ่งในที่นี้พบความขัดแย้งระหว่างบุคคล (Interpersonal conflict) ที่ทั้งสองฝ่ายเป็นเพื่อนสนิทหรือเพื่อนร่วมโรงเรียน ได้แก่ ความขัดแย้งเรื่องงานกลุ่ม และเรื่องผู้ชาย

งานกลุ่ม

จากการสัมภาษณ์เยาวชนหลายคนมีปัญหาเกี่ยวกับเพื่อนเรื่องงานกลุ่ม โดยเฉพาะการเกี่ยงงาน โยนภาระให้เพื่อนบางคนทำเดี่ยว มีกรณีหนึ่งที่งานกลุ่มกลายเป็นประเด็นหลักที่เป็นจุดเริ่มต้นไปสู่การรังแกผ่านโลกโซเชียล ได้แก่ กรณีของกอล์ฟที่มีปัญหากับเพื่อนสนิทเพราะเพื่อนไม่ยอมช่วยงาน เมื่อกอล์ฟบอกเพื่อนให้ช่วย เพื่อนก็ไม่พอใจ นินทา ใส่ร้ายในไลน์กลุ่มลับว่ากอล์ฟทำงานเอาหน้าคนเดียว และเป็นคนหยาบคาย ลามไปถึงการกลั่นแกล้งเรื่องอื่นๆ ซึ่งเพื่อนคนดังกล่าวมักชอบล้อเลียน เหน็บแนมกอล์ฟเป็นประจำอยู่แล้ว แต่พอมีปัญหางานกลุ่มก็ทำให้ความขัดแย้งชัดเจนมากขึ้น เพื่อนกลั่นแกล้งมากขึ้น “มันก็จะมีงานกลุ่ม 4 คน ก็จะมีเขาอยู่ในกลุ่มด้วย เสร็จปุ๊บ เรา 3 คน ก็ช่วยกันทำงาน เขาก็บอก โอเค เดี่ยวไปช่วยทำนะ เขาก็มาทำที่ห้องผม แต่พอมาทำงาน เขาไม่ได้สนใจทำงานจริงๆอะ แบบเล่นบ้าง นอนบ้าง นั่งดูละครบ้าง คือพอเราเริ่มไปคุยกับเขา เขาก็เริ่มไม่พอใจเราแล้ว แบบ เออ แค่นี้ยุ่งกลุ่มด้วยกันไม่ได้รีงะ เดี่ยวจะไม่เล่นด้วยละ เขาเอาเราไปด่า เราก็แค่บอกเขาว่า เออ ให้ช่วยทำงานบ้างน้า ภูก็เหนียวนะบางที อะไรแบบนี้ แต่เขาเอาไปแต่งให้มันเวอร์จากความจริงไป เขาก็ไปพูดว่าเราไปด่าเขา ผมก็เก็บเรื่องนี้มามาก เพราะเราก็อยู่กลุ่มเดียวกับเขา จนมีครั้งหนึ่งผมก็พูดกับเขาว่า เออ ช่วยทำงานหน่อยนะ ผมก็พูดแบบนี้ แต่เขาไปบอกคนอื่นว่าเราด่าเขา ด่าว่า ไอ้เหี้ย ไอ้สัตว์” (กอล์ฟ) รวมทั้งมีบางกรณีที่เกิดความขัดแย้งเรื่องงานที่ต้องรับผิดชอบร่วมกัน แต่เป็นงานทำ

สะอาดห้องพัก คือ กรณีของเฟรน “งานมันไม่ได้มาก แค่ 2-3 ไร่อย่างเนี่ย แล้ววันนั้นหนูตื่น แก้วโง่ หนูไม่มีเรียนตอนนั้น หนูก็ว่าจะไปอาบน้ำก่อน ค่อยล้างจาน เพราะมือหนูอะมันจะแพ้พวกผงซักฟอก มันจะร้อน หนูก็เลยไปอาบน้ำเลย หนูก็รอเพื่อนอีกคนนึงอาบน้ำเสร็จ เขาก็ตื่นมา เขาก็โยนจานอะคะ พี่ โยนโคร่งเคร้งๆ คือเป็นการบอกว่าเขาไม่พอใจ” (เฟรน)

เรื่องซู้สาว

ปัญหาความขัดแย้งที่พบในการวิจัยครั้งนี้คือปัญหาเรื่องซู้สาว สำหรับเยาวชนแล้วเรื่องความรักเป็นเรื่องสำคัญในขั้นพัฒนาการทางจิตใจและสังคม เรื่องซู้สาวจึงกลายเป็นหนึ่งจุดเริ่มต้นของความขัดแย้งขึ้นได้ กรณีที่พบปัญหาซู้สาวคือดาวและเฟรน สำหรับดาว เรื่องราวเกิดขึ้นเมื่อคบหากับเพื่อนผู้ชายคนหนึ่ง ในโรงเรียน ดาวก็ถูกแฟนเก่าของผู้ชายคนนั้นใส่ร้ายผ่านทวิตเตอร์ว่าดาวแย่งแฟนของเธอไป ทั้งๆที่ไม่เป็นความจริง “ก็อด(ผู้ชายที่เข้ามาจีบ)เป็นฝ่ายเข้ามาคุยกับดาว เข้ามาจีบอะไรแบบนี้ แล้วดาวอะก็ลองคุยดู ก็โอเค ก็ใสๆ ป๊อบบี้เลิฟอะพี่ ใสๆ น่ารักๆ แล้วทีนี้พอพลอย(แฟนเก่าของผู้ชาย)รู้ว่าแบบ ก็อดมาคุยกับดาว คือ เขาก็แบบเหมือนโมโห” (ดาว) และด้วยความที่เป็นคนที่มีบุคลิก ร่าเริง เข้าถึงง่าย มักมีผู้ชายตามจีบเป็นประจำ จึงมีคนหมั่นไส้ไม่ชอบหน้าดาวอยู่ไม่น้อย บ้างก็มองว่าเป็นผู้หญิงไม่ดี ชอบเข้าหาผู้ชาย ทำให้เธอมีปัญหาเรื่องซู้สาวซ้ำรอยเดิม เป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้ถูกรังแกผ่านโลกโซเชียลอีกครั้ง “พี่เขาก็บอกว่า เอาอย่างนั้นะ ที่พี่ตั้งแบบนั้นเพราะพี่หมั่นไส้น้องมาก่อนหน้านี้แล้ว แล้วเห็นอย่างนี้พี่ยิ่งหมั่นไส้ คือหนูอะเป็นฝ่ายสวัสดิการ ชมรมฟุตบอลใช้มั้ยคะ แล้วทีนี้พี่เขามีแฟนคนหนึ่ง ซึ่งพี่เขาซึ้งมากกกกกก อะคะพี่ ที่นั่นมันมีประเพณีให้เอาสมุดไปให้รุ่นพี่ ให้พี่เขียนถึงเราอะคะ ดาวก็เอาสมุดไปขอพี่โซน ที่เป็นแฟนพี่แอนใช้มั้ยคะ ก็คุยกันปกติ พี่แอนก็เดินเข้ามาพอดี ดาวเห็นก็รู้ว่าพี่เป็นแฟนกัน ก็เลย โอเคคะ ก็จะได้เดินออกมา แล้วดาวก็เห็นพี่เขากินน้ำเสร็จแล้ว ก็เลยบอกว่า งั้นเดี๋ยวดาวเอาน้ำไปทิ้งให้ละ แล้วพี่แอนมาเห็นพอดี เขาก็เลยบอกว่า ตอนนั้นอะ พี่ไม่เข้าใจ พี่เกลียดมากเลยอะ ว่าน้องเป็นใคร อยู่ดีก็เอาน้ำไปทิ้งให้ ทั้งๆมันเป็นของแฟนพี่คือมันขนาดนั้นอะ” (ดาว)

ส่วนปัญหาเรื่องซู้สาวของเฟรนก็เป็นเรื่องความหึงหวงของแฟนเก่าฝ่ายชายเช่นกัน แม้ว่าเธอจะยังไม่ได้คบหาฝ่ายชายเลยก็ตาม แต่ถูกโพสต์ดำทางเฟซบุ๊กไปแล้วว่านิสัยไม่ดี ชอบแย่งแฟนคนอื่น “ตอนนั้นเคยไปคุยกับรุ่นน้อง ซึ่งน้องคนนั้นเคยไปคุยกับรุ่นพี่ม.6 แล้วหนูไปรู้ที่หลังว่าน้องคนนั้นเขาเคยเป็นแฟนเก่ากับพี่ม.6 คนหนึ่ง เพราะว่าวันนั้นหนูนั่งคุยกับน้องเขา กับเพื่อนน้องเขาอยู่ แล้วก็มีพี่ม.6 มาเจอ แล้วเขาก็ไปโพสต์ดำหนู หนูก็เลยบอกว่างั้นกลับไปเหอะ ไม่ต้องมาคุย ไม่ต้องมายุ่ง หนูก็เลิกยุ่งกับน้องเขาไป แล้วพี่ม.6 เขาก็ไปโพสต์ดำหนู” (เฟรน)

2. ผู้รังแกไม่ชอบบุคลิกภาพหรือพฤติกรรมของผู้ถูกรังแก

การรังแกผ่านโลกโซเชียลที่เกิดจากความไม่ชอบหน้าหรือมีอคติต่ออีกฝ่าย เป็นมูลเหตุที่พบในหลายกรณี เมื่อบุคคลหรือกลุ่มบุคคลไม่ชอบบุคลิกภาพหรือพฤติกรรมของอีกฝ่ายหนึ่งก็จะแสดงออกผ่านการกลั่นแกล้ง คำทอ นินทา เหน็บแนม กีดกันทางสังคมออนไลน์ ซึ่งเป็นการแสดงออกที่ง่ายและเร็วมาก และเป็นที่น่าสังเกตว่าผู้ที่ถูกรังแกมักมีลักษณะบางอย่างที่คล้ายกัน คือมีความโดดเด่นจากคนกลุ่มใหญ่ เช่น เกือบตัวมากเกินไป แสดงออกมากเกินไป ตรงไปตรงมา

เก็บตัว

กรณีศึกษาบางคนมีลักษณะค่อนข้างเก็บตัว บางคนเก็บตัวเพราะเป็นอาการจากโรคซึมเศร้า “ตอนนั้นเราไม่อยากไปอธิบายกับใครว่า ที่เราไม่เข้าประชุม เพราะเรามีภาวะแบบนี้”(ซึมเศร้า)นะเว้ย เราไม่อยากเอาตัวเองไปอยู่จุดที่เสี่ยง ไม่อยากไปอยู่ในหลุมดำอีกแล้ว แต่อธิบายไปเขาก็ไม่เข้าใจหรอก เราไม่ค่อยชอบเข้าไปประชุม เจอคนเยอะๆ” (เกรซ) บางคนเก็บตัวเพราะเป็นคนที่มีโลกส่วนตัวสูง “ไม่รู้ว่าเป็นปมผมมีป่าว ตั้งแต่อ่อนูบาลมาเลย ผมไม่มีเพื่อนเลย เพราะปกติเวลาอยู่โรงเรียน ครอบครัวยุ่ ผมจะแยกตัวไปอยู่คนเดียวตลอด บางทีก็คิดอะไรเรื่อยเปื่อยอยู่คนเดียว พิจารณาตัวเองบ้างบางที สังกะต เวลาผมอยู่ในวงดนตรี บางทีก็อยู่กับวงบ้าง บางทีก็ใจลอย คิดอะไรอยู่คนเดียว จะเรียกว่าผมโลกส่วนตัวสูงก็ได้” (มิวสิก) บุคคลที่มีลักษณะเก็บตัวมักจะแปลกแยกจากกลุ่ม มีเพื่อนน้อย แต่ก็เป็นที่จับจ้องของเพื่อนเพราะไม่ค่อยเข้าสังคม ไม่ค่อยมีส่วนร่วมในกิจกรรมของกลุ่ม

ตรงไปตรงมา กล้าแสดงออก

เยาวชนที่มีบุคลิกภาพและแสดงออกแบบตรงไปตรงมา พูดตรง ทำให้บางครั้งคู่สนทนาหรือผู้ที่อ่านข้อความออนไลน์ตีความไปในทางลบได้ง่าย เป็นเหตุทำให้เกิดอคติต่อบุคคล เช่น เกรซ ที่เป็นคนทีกล้าแสดงความคิดเห็นอย่างตรงไปตรงมา บางครั้งก็เป็นความเห็นที่ขัดกับค่านิยมกระแสหลักของกลุ่มเพื่อนและรุ่นพี่ ทำให้คนหนุ่มมากไม่พอใจและจับจ้องเป็นพิเศษ “เมื่อใกล้ปิดรับน้อง เขากำลังจะเปิดว่าใครเป็นพี่เนี่ย เพื่อนก็ไปสืบไปสืบมา น่าจะเป็นคนนี้ๆ เราารู้สึกว่าไม่รู้จะมีพี่เนี่ยไปทำไม มันก็มีวิธีอื่นที่ดูแล้วน่าจะดีกว่าเนี่ย เกรซก็เลยทวิตเกี่ยวกับเรื่องนี้ ว่าจะมีพี่เนี่ยไปทำไม มีแล้วก็ได้ช่วยอะไรเลย พอเวลาที่เขามาไม่คิดเลยหรือน้องจะเสียใจ จนเพื่อนๆ ก็คิดว่าเกรซเป็นตัวปัญหาในระดับหนึ่งเหมือนกัน เหมือนเราขวางโลก ทำอะไรอย่างนั้นอย่างนี้ไม่ได้ เราไม่เข้าประชุม เราแค่ตั้งสเตตัสว่า พี่เนี่ยทำอะไรบ้างวะ เรายังไม่เห็นเขาทำอะไรเลย ซึ่งเราพูดตามความเป็นจริงของเราตอนนั้น บางวันเขาก็มารับน้อง บางวันเขาก็ไม่มาด้วยซ้ำ ส่วนมากก็ไม่มา แล้วมีไว้ทำไม” (เกรซ)

เช่นเดียวกับพราวที่มีลักษณะเป็นคนตรงไปตรงมา “ด้วยวิธีพูดของพราวด้วยอะคะ คือพราวเป็นคนพูดตรง แต่ไม่ใช่คนพูดขวานผ่าซากนะคะ ไม่ใช่คนพูดทำร้ายจิตใจใคร ไม่ได้พูดแบบ เฮ้ย ทำไมแกไม่สวยเลย ไม่ใช่คนแบบนั้น แต่คือเป็นคนทีรู้สึกยังงั้นพูดไปอย่างนั้น ก็คือวันนั้นมันพราวโพสต์ความเห็นเกี่ยวกับสิทธิพิเศษในการเข้าไปซื้อของในร้านแห่งหนึ่ง ที่เขาให้พวกดารา เซเลบ เข้าไปก่อน แล้วมีคนด่าว่ามีสิทธิอะไร ทำไมถึงได้เข้าก่อน ก็เป็นคนธรรมดาเหมือนกัน แล้วพราวก็บอกไปว่า แล้วเราคิดอะไร เราได้เข้าก่อน ก็เหมือนเขาก็ได้การประชาสัมพันธ์จากร้านเขาเปิดตัวแล้วนะ ก็วินวิน สองฝ่ายอะไรแบบนี้ใช้มั๊ยคะ พราวก็เลยบอกว่า อะ ถ้าอยากเข้าก่อน ก็มาซื้อแบบเราสิ พราวพิมพ์ไปประมาณนี้ คือพราวไม่ได้คิดอะไรเลยอะพี่ ไม่ได้ประชด หรืออะไรใคร คือถ้าคนใกล้ตัวฟังก็จะรู้สึกเฉยๆ เพราะพราวเป็นคนพูดตาม fact(ความจริง) ว่า ถ้าเกิดคุณอยากเข้าก่อน คุณก็ต้องมีตัวตนในโลกโซเชียล สามารถประชาสัมพันธ์ให้ร้านเขาได้ แล้วคนก็แบบ เฮ้ย ทำไมพราวพูดแบบนี้ ทำไมต้องมาประชด ทำไมต้องมาเหยียดคนอื่น กลายเป็นอย่างนั้นไปว่า พราวเป็นคนเหยียดคนอื่นอย่างเนี่ย ทั้งๆที่ในใจเราอะ ไม่ได้หมายความว่าอย่างนั้นเลย” (พราว)

โพสต์ข้อความหรือภาพที่ทำให้เกิดความไม่พอใจ

การแสดงตัวตน ความคิดเห็น ความเคลื่อนไหวบางอย่างในชีวิตผ่านสื่อออนไลน์อาจนำไปสู่ความหมั่นไส้ เกลียดชังได้ ตามการตีความของปัจเจกบุคคล เช่น การโพสต์ของราคาแพง ทำให้มีคนหมั่นไส้ “เริ่มมาจากพรานอะ มีคนที่ไม่ชอบอยู่แล้ว เนื่องจากเราอาจจะทำตัวน่าหมั่นไส้ หรือแบบอาจจะโพสต์ของ บางคนก็จะว่าว่าพรานอวดรวยอะไรอย่างนี้ ช้อสกินแคร์ เครื่องสำอางอะไรก็โพสต์ในพื้นที่ของเราถูกมัยยะ คนก็จะว่าอวยรวย ช้นมีเงินช้นก็ช้ออย่างนี้ได้เหมือนกัน ทำไมต้องมาอวด แล้วเหมือนกับว่ามันสะสมอะคะ คนก็ค่อนข้างหมั่นไส้ มันก็ไม่มีอะไร คือเป็นด้านemotional (อารมณ์) อย่างเดียวเลย แทบจะไม่มีเหตุผลเลยอะคะพี่ แบบหมั่นไส้ โพสต์อวดของ โพสต์อวดรวย ซึ่งจริงๆ พรานไม่เคยทำนะ ไม่เคยอวดรวยว่าแบบ เฮ้ยวันนี้ใช้เงินเท่านั้นละ พรานแค่แบบเป็นคนบ้าช้อของใช้ปะ พรานก็โพสต์” (พราน)

หรือกรณีการโพสต์ขอฟีงานแบบเปิดสาธารณะ ทำให้คนอื่นตีความว่าผู้โพสต์ไม่มีมารยาทเอาตนเองเป็นศูนย์กลาง “ปัสองเทอมหนึ่ง เทอมที่แล้วอะคะ คือ พี่ปัสี่เขาจะมีทำตัวจบใช้มัยยะ ก็จะมีเมเจอร์ ทวี วิทยุ ดราม่า อะไรอย่างนี้ พี่เขาก็ต้องการให้คนไปช่วย ก็ประกาศรับสมัครน้องๆในคณะที่สนใจมาช่วงฟือออกกอง ตามแต่ละเจอร์ แล้วทีนี้เขาอยากทำมาก อยากเรียนรู้อะคะ ก็เลยทักไปถามพี่ทิว เพราะว่าดาวอยู่ทิวใช้มัยยะ จะได้เป็นแนวทางให้ตัวเอง ก็ไปถามพี่เมเจอร์เกือบทุกคนที่รู้จักว่าดาวอยากทำตำแหน่งนี้ หรือตำแหน่งไหนก็ได้ในกองอะ ว่างมัย ทุกกองที่ดาวไปถามคือเต็มหมดแล้ว ก็เลยไปโพสต์ในเฟซบุ๊กตัวเอง คือเปิดสาธารณะนะคะ โพสต์ว่า พี่ปัสี่ทิวทุกคน พี่กองไหนที่ยังไม่เต็มช่วยรับหนูไปออกกองด้วยนะคะ ซึ่งหนูรู้สึกว่ามันไม่น่าเกิดปัญหา แต่มันก็เกิดปัญหาจนได้ คือพี่ผู้หญิงคนนึงช้อแอน เขาอยู่เมเจอร์ดราม่า เขาไม่พอใจ” (ดาว) ในกรณีของดาว พบว่ามีบริบทวัฒนธรรมรุ่นพี่รุ่นน้องในสังคมมหาวิทยาลัยเข้ามาเกี่ยวข้องกับการตีความของกลุ่มผู้รังแก คือมองว่ารุ่นน้องควรเคารพรุ่นพี่และถ่อมตัว

3. สถานการณ์เสี่ยงที่นำไปสู่การรังแกผ่านโลกโซเชียล

การรังแกผ่านโลกโซเชียลบางเหตุการณ์เกิดขึ้นจากการตกอยู่ในสถานการณ์สุ่มเสี่ยงต่อการถูกรังแกผ่านโลกโซเชียล ทั้งเต็มใจและไม่เต็มใจ แต่ไม่มีใครตระหนักว่าตนเองอาจถูกกลั่นแกล้งรังแก เช่น การดื่มสุรากับเพื่อนจนขาดสติในกรณีของมิวสิค “ตอน ม.4 ผมก็มีเพื่อนผู้ชาย อยู่กันเป็นแก๊งค์ 9 คน ทีนี้ผมเพิ่งเข้าแก๊งค์มา แล้วเขาก็นั่งผมด้วยเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ ผมก็กินไปเยอะพอสมควร แล้วผมก็เมา เขาก็ถ่ายคลิปไว้ เป็นรูป 18+ อนาคต ก็เสื้อผ้าไม่เหลืออะพี่ ผมกินจนผมหลับ ผมไม่รู้ตัวอะพี่ ไม่รู้แม้กระทั่งไปโผล่ที่นั่นได้ยังไง” (มิวสิค) แม้การดื่มสุราจนเมามาจะทำให้เกิดปัญหาได้หลายอย่างเพราะขาดสติ คึกคะนอง แต่ในที่นี้ การดื่มสุราทำให้เหยื่อปกป้องตัวเองไม่ได้ ผู้รังแกเองก็ขาดสติ คึกคะนอง จนเกิดการกลั่นแกล้งตามมา อีกกรณีหนึ่งเป็นสถานการณ์คุยกับคนแปลกหน้าผ่านสื่อออนไลน์ เกิดการสานสัมพันธ์ คบหาแก๊งหา นำไปสู่การล่อลวงให้คุยผ่านสื่อแบบถอดเสื้อผ้า และบันทึกภาพจนอาจารย์ “หนูรู้จักผู้ชายคนนึงทาง Bee talk วันนั้นไปบ้านเพื่อนที่อุดร มันอยู่ใกล้กัน ก็เลยคุยกันมาเรื่อยๆ แล้วพักหลังก็เปิดกล้องกัน” (ก๊อบก๊อบ) นอกจากนี้ ยังมีพฤติกรรมเสี่ยงที่อยู่ในสถานการณ์หลักในประเด็นอื่น เช่น การให้เพื่อนยืมมือถือโดยไม่เฝ้าระวัง และการให้เพื่อนรู้รหัสเข้าระบบมือถือ

4. การหยอกล้อระหว่างเพื่อน

การรังแกผ่านโลกโซเชียลบางเหตุการณ์เริ่มต้นจากการหยอกล้อกันระหว่างเพื่อน เช่นกรณีของกอล์ฟ ที่เป็นผู้ถูกรังแกผ่านโลกโซเชียลหลายรูปแบบจากเพื่อนคนเดียวกัน โดยก่อนมีปัญหาคัดแย้งเรื่องงานกลุ่ม เพื่อนคนดังกล่าวมักชอบล้อเลียนรูปร่าง หน้าตา สีผิว อยู่เป็นประจำ ในช่วงแรกการหยอกล้ออาจไม่ได้ถูกรับรู้ว่าเป็นการรังแกเพราะกอล์ฟไม่ได้คิดมากหรือได้รับผลกระทบ แต่เป็นการเล่นกันแบบสนุกสนานมากกว่า แต่เมื่อการล้อเลียนเกิดบ่อยขึ้น แรงขึ้น และกอล์ฟบอกความรู้สึกกับเพื่อนไปแล้วว่าไม่ชอบ แต่เพื่อนยังคงล้อเลียนต่อไป การเล่นจึงกลายเป็นการรังแก “พอเหมือนเราสนิทกันมาก ก็เลยไม่เกรงใจ” (กอล์ฟ)

5. ไม่ทราบสาเหตุที่แน่ชัด

การรังแกผ่านโลกโซเชียลอาจเกิดขึ้นโดยไม่อาจทราบสาเหตุหรือแรงจูงใจที่ชัดเจนของผู้รังแก เป็นการคาดเดาจากสถานการณ์ที่น่าสงสัย หรือความสัมพันธ์เกิดการเปลี่ยนแปลงหลังจากเกิดสถานการณ์นั้นขึ้น กรณีของต้นข้าว ที่ไม่แน่ใจว่าเพื่อนร่วมชั้นที่เคยทำดีกับเธอ กลับเปลี่ยนจากหน้ามือเป็นหลังมือเพราะเหตุใด แม้เผชิญหน้าถามตรงๆก็ไม่ได้รับคำตอบ “ทุกวันเนี่ย หนูยังไม่รู้เลยว่า เขาเกลียดหนูเรื่องอะไร” เธอได้แต่คาดเดาว่าอาจเป็นเพราะเพื่อนอาจเข้าใจผิดว่าเธอทำให้เพื่อนอีกคนต้องลาออกจากโรงเรียน ทั้งๆที่ เพื่อนคนดังกล่าวต้องการลาออกไปเอง หรืออาจเป็นเพราะมีช่วงหนึ่งเธอโดดเรียนตามเพื่อนเป็นประจำแต่ผลการเรียนดีกว่าเพื่อนบางคนก็เข้าเรียน อาจทำให้เพื่อนหมั่นไส้ “เราก็ดูโดดเรียนตามเขา(เพื่อนสนิท) แต่ว่าเกรดบางตัวหนูก็ดี เพื่อนก็สงสัยว่า ทำไมเกรดบางตัวดีกว่าเราวะ ทั้งๆที่ไม่ค่อยได้เข้าเรียน อะไรอย่างเนี่ยค่ะ แล้วที่เนี่ยมันมีเพื่อนบางคนก็เริ่มหมั่นไส้หนู เพื่อนคนเนี่ย ตอนแรกเขาก็ดีกับหนูนะ เอาไปเอามาเขาก็ไม่ชอบหนู” (ต้นข้าว)

อย่างไรก็ตามสถานการณ์ต้นเรื่องก็นำไปสู่การรังแกผ่านโลกโซเชียลแต่ละเหตุการณ์อาจเกิดควบคู่ไปด้วยกัน เช่น ในกรณีของกอล์ฟซึ่งมีปัญหาคัดแย้งกับเพื่อนและเพื่อนคนดังกล่าวก็ยังชอบหยอกล้อ รวมทั้งบางครั้งกอล์ฟก็มีพฤติกรรมเสี่ยง ตกอยู่ในสถานการณ์เสี่ยงจากการเปิดเผยรหัสผ่านมือถือให้เพื่อนรู้อีกด้วย ภายในคนเดียวอาจพบหลายสถานการณ์ต้นเรื่องก็นำไปสู่การรังแกผ่านโลกโซเชียล หรือ ดารามีปัญหาคัดแย้งเรื่องชู้สาวและมีบุคลิกภาพส่วนตัวที่ร่าเริงมากเมื่อเทียบกับเพื่อนคนอื่นๆทำให้ตกเป็นเป้าหมายของการรังแก และบางคนก็เผชิญกับการรังแกผ่านโลกโซเชียลหลายเหตุการณ์ที่เกิดจากสถานการณ์ต้นเรื่องแตกต่างกัน เช่น มิวสิคมีบุคลิกภาพเก็บตัว มักถูกรังแกบ่อยๆทั้งในโลกจริงและโลกโซเชียล ซึ่งในบางครั้งเขาก็ตกอยู่ในสถานการณ์เสี่ยงจากพฤติกรรมดื่มสุราของตนเอง เป็นต้น

เงื่อนไขที่เกี่ยวข้องกับช่วงก่อนการรังแกผ่านโลกโซเชียล

1. เงื่อนไขด้านบุคคล

ด้านบุคลิกภาพ

เงื่อนไขด้านบุคคลที่เกี่ยวข้องกับบุคลิกภาพสอดคล้องกับสถานการณ์ต้นเรื่องก็นำไปสู่การรังแกผ่านโลกโซเชียล ดังที่ได้นำเสนอไปแล้ว กล่าวคือผู้ถูกรังแกบางคนมีลักษณะบุคลิกภาพหรือการแสดงออกที่ทำให้ผู้รังแกเกิดอคติหรือดึงดูดการรังแกผ่านโลกโซเชียล เช่น พุดตรง “คือพรวพุดตาม fact ตามความจริงอะ แต่ว่าเขาคิดในแง่ร้ายกว่าพรวไปแล้ว อาจจะคำพูดของพรวที่มันดูแรงมา

ตลอดด้วยคนจะรู้สึกว่าร้าวจะเป็นคนแรงๆ คิดอะไรก็พูดอะไรประมาณนั้นอะคะ อย่างพราก็มีบ่นว่าวันนี้แม่งรตติดจ้ง แม่งเฮ้ย อะไรแบบเนี่ย ก็ใช้คำหยาบคายบ้าง คนก็จะแบบ แต่ว่าพราก็ไม่ได้ว่าคนอื่นนะ แค่นะเหมือนคนทั่วไป เช่น วันนี้แม่งโหดร้าย เฮ้ยๆ อะไรประมาณนี้ แล้วแบบว่าคนก็จะมองว่าเฮ้ย ทำไมพรารหน้าตาเรียบร้อย แต่ทำไมเป็นคนหยาบคาย” (พร้า) และการพูดตรงมีลักษณะเชื่อมโยงกับบุคลิกภาพกล้าแสดงออก เช่น “เราเป็นคนกล้าแสดงออก เรากล้า express(แสดงออก) ออกมา เกรซไปทวิตว่าทำไมต้องมีพี่เนี่ยนด้วย ไม่เห็นจำเป็น พอต่มาอีก 2 สัปดาห์เขาก็เปิดเผยตัวพี่เนี่ยน พี่จะเบียบก็ลง แล้วก็พูดข้อความจากทวิตเตอร์ที่เราทวิตไปแบบแะๆเลย เขาก็บอกว่า อยากรู้จ้กว่าใครหน้าไหนมันพูด เกรซก็ยกมือ ทุกคนก็ช็อคมากกว่าแบบอีดี้กนี่มันยกมือทำไม พี่จะเบียบเขาก็ไปไม่เป็นเหมือนกัน เพราะเขาไม่เคยเจอเด็กแบบนี้” (เกรซ)

กรณีศึกษาบางรายมีลักษณะเก็บตัว บุคลิกภาพแปลกในสายตาคนอื่น เช่น กรณีของมิวสิค “ผมเป็นคนบุคลิกไม่เหมือนใคร พี่เจอผมแรกๆอาจจะดูนิ่งๆ แต่ที่จริงผมคิดมาก ผมเป็นคนอยู่ไม่นิ่งอะ พี่อยู่เฉยๆไม่ได้ ลูกลี้ลูกลอน อย่างนั่งกับพี่แบบนี้ ถ้าผมตั้งสติได้ ผมก็จะอยู่เฉยๆ แต่ถ้าผมไม่รู้ตัวผมก็เอาโทรศัพท์มาจับ มาดู อะไรอย่างนี้ มันเป็นนิสัยของนักดนตรีด้วยมั้งพี่ ต้องคุมจังหวะตลอดเวลาตอนที่ผมหัดเล่นดนตรี ผมอยู่กับดนตรี 10-12 ชั่วโมง เล่นจนแม่บอกว่าผมไม่ได้ทำการทํางาน มีอกดไป เท่าที่อันนี้ไป บางทีผมก็คิดดังไปหน่อย บางทีก็บ่นปากมูมบี้ๆ สมมุติว่ามีอะไรมากดดัน ผมก็จะพูดไม่ค่อยเป็นคำ พูดรวๆ” (มิวสิค)

ในขณะที่กรณีศึกษาบางรายมีลักษณะร่าเริงมาก เข้าถึงง่าย จนคนอื่นหมั่นไส้และเข้าใจผิด “คือเหมือนบางคนเขาก็ไม่ชอบหนูอยู่แล้ว อาจเป็นเพราะบุคลิกหนูอะ บ้าบอ ร่าเริงเกิน คนนอกก็ไม่วู้จักอะ เขาก็อาจจะคิดว่า ผู้หญิงคนนี้แม่งเยอะวะ คืออันนี้หนูไม่ได้ชมตัวเองนะ หนูก็เป็นผู้หญิงคนหนึ่ง ที่ปกติธรรมดา แต่ว่าเป็นผู้หญิงที่ผู้ชายเข้าหาเยอะมาก คือแบบเข้ามาจีบเยอะมากๆ ทั้งที่หนูก็อยู่เฉยๆของหนูอะ อาจจะเป็นเพราะหนูอะเป็นผู้หญิงตลกอะ อารมณ์ดีตลอดเวลาอย่างเนี่ยอะคะ รู้สึกว่าตัวเองเป็นคนทีจัดการกับคำพูด กาลเทศะอะไรอย่างเนี่ย ได้ดี แล้วก็เห็นอกเห็นใจคนอื่น ผู้ชายก็คงชอบมั้งคะ อย่างตอนมหาลัยอย่างนี้ ตอนแรกๆก็เป็นนะคะ คนที่แบบน่ารักหน้าตาดีเขาก็มาจีบเยอะมาก จนคนอื่นๆในคณะ เขาก็รู้ แล้วก็คิดว่าแบบเราเป็นผู้หญิงแบบนั้นอะ ทั้งที่เขามาคุยกับเรา แต่เราก็ไม่ได้อะไร ชวนไปไหน เราก็มั่นใจได้ไป แต่เขาไม่รู้ใจอะ คนเขาก็เลยไม่ชอบ ไม่ชอบต่อๆกัน” (ดาว)

ด้านพฤติกรรม

เงื่อนไขด้านพฤติกรรมก็สอดคล้องกับสถานการณ์ต้นเรื่องที่น่าไปสู่การรังแกผ่านโลกโซเชียล ดังที่ได้นำเสนอไปแล้วเช่นกัน โดยผู้ถูกรังแกแสดงตัวตนและความคิดเห็นผ่านสื่อออนไลน์แล้วทำให้ผู้รังแกเกิดความหมั่นไส้หรือตีความว่าเป็นคนนิสัยไม่ดี เช่น โพสต์ของแพง โพสต์คำหยาบ โพสต์แสดงความคิดเห็นแตกต่างจากกลุ่ม โพสต์ขอฝึกงานในสื่อออนไลน์แบบเปิดสาธารณะ นอกจากนี้กรณีศึกษาบางรายมีพฤติกรรมเสี่ยง มีส่วนทำให้ตนเองตกอยู่ในสถานการณ์ที่น่าไปสู่การรังแกผ่านโลกโซเชียล เช่น ตี๋มสุราจนขาดสติ ปกป้องตัวเองไม่ได้ “ตอนนั้นรู้สึกว่ากิน 9 คน หมดเหล้าไป 8 กลม ก็ตกคนละครึ่งกลมกว่า เกินครึ่งมานิดนึง เฉลี่ยกันแล้ว กิน285 เพียวๆ ไม่ใสโซดา” (มิวสิค) หรือชอบคุยกับคนแปลกหน้าในโลกออนไลน์ “ก่อนหน้านี้นี้ก็ยอมรับว่าคุยกับคนไม่รู้จัก น่าตื่นเต้นดี แปลกดี มีคนแอด(ขอเป็นเพื่อนออนไลน์)เรามาเยอะเลย” (ก๊ับก๊ับ)

2. เจื่อนใจด้านสังคม

ครอบครัว

เลี้ยงดูแบบขาดการเอาใจใส่

การเลี้ยงดูของครอบครัวที่ขาดความเอาใจใส่ ทำให้เยาวชนรู้สึกโดดเดี่ยว ไม่ได้รับความสนใจ ในกรณีของก๊ิบกิบ เธอเติบโตมาในบรรยากาศของครอบครัวที่ไม่ได้ดูแลเอาใจใส่และให้ความรักกับเธออย่างเพียงพอ พ่อแม่ให้ความรักและดูแลพี่ชายมากกว่าอย่างชัดเจน ทำให้เธอรู้สึกเหงาและอยากหาคนคุยในสื่อออนไลน์ สานสัมพันธ์กับคนแปลกหน้า อีกทั้งการไม่ได้เอาใจใส่ทำให้ครอบครัวไม่รู้เรื่องการถูกรังแกของเธอแม้นาน “ครอบครัว มันเป็นเหตุหนึ่งที่ทำให้เล่น Bee talk ด้วยส่วนหนึ่ง ช่วงนั้นหนูเหงา รู้สึกอยากหาอะไรทำ บางทีก็เหงา มานั่งหาอะไรทำในโทรศัพท์ แล้วก็ทำให้มาเล่น Bee talk หนูไม่รู้เลยว่ามันมีพวกไม่ดีอยู่” (ก๊ิบกิบ)

ครู

เน้นการควบคุมสื่อแต่ขาดการสอนทักษะ

ในกรณีของก๊ิบกิบ เจื่อนใจส่วนหนึ่งที่ทำให้เธอต้องเผชิญการล่อลวง ช่มชู้ออนไลน์ เพราะความรู้เท่าไม่ถึงการณ์ที่ครูไม่ได้สอน ในสมัยมัธยมปลาย โรงเรียนของก๊ิบกิบห้ามนักเรียนใช้สื่อสังคมออนไลน์ในโรงเรียนและห้ามติดต่อสื่อสารกับคนแปลกหน้า แม้ว่าก๊ิบกิบจะปลอดภัยจากภัยรังแกผ่านโลกโซเชียลเพราะไม่ค่อยได้ใช้สื่อออนไลน์เหล่านี้ (เธอแอบคุยใช้คุยกับเพื่อนในโลกออนไลน์บ้าง) “เวลาเอาโทรศัพท์ไปฝาก teacher เขาก็เห็นว่าเราเล่นอะไร ตอนนั้นบ้าเห่อ เราก็เล่นๆๆ ตอนนั้นเสียงบี (บีทอร์ค) มันดังขึ้นมา เขาก็รู้เลยว่าเสียงอะไร เขาก็หยิบมา ก็กระซอกว่านี่ใคร ไปคุยกับเขาได้ยังไง รู้จักหรือ เพชฌึกเขาก็ตรวจ เขาตรวจเด็กที่เป็นกลุ่มเสี่ยง เหมือนวันๆเล่นแต่โทรศัพท์ ตอนนั้นก็ส่งการบ้านหมดแล้ว แต่ teacher เขาก็เอามาดู เขาก็ตั้งล็อก เขาก็ขอดูรหัสหน่อย เขาก็ดูแล้วก็ถามว่า มันใช่แล้วหรือที่ต้องคุยกับเขา คุยกับเขาก่อนแล้ว” (ก๊ิบกิบ) แต่การเน้นเฝ้าระวังควบคุม ใช้คำสั่ง ไม่ได้ทำให้เธอมีทักษะในการรับมือกับการภัยในโลกออนไลน์แต่อย่างใด ตรงกันข้าม เธอยังขาดทักษะรับมือกับอันตรายและยับยั้งชั่งใจตนเอง จะเห็นได้จากการไว้วางใจเปิดวิดีโอคอลและถอดเสื้อผ้าให้คนที่รู้จักผ่านสื่อออนไลน์จนถูกข่มขู่ปล่อยภาพอนาจาร

เพื่อน

เพื่อนไม่ชอบหน้า

กรณีศึกษาหลายรายที่ถูกเพื่อนและรุ่นพี่รังแกผ่านโลกโซเชียล เพราะเพื่อนหมั่นไส้ ไม่ชอบหน้า ซึ่งเกี่ยวข้องกับสถานการณ์ต้นเรื่องที่ผู้รังแกไม่ชอบบุคลิกภาพหรือพฤติกรรมของผู้ถูกรังแก การเกิดอคติเป็นเจื่อนใจที่ทำให้เกิดการลงมือด่าทอ เหยียดหยาม ใส่ร้าย กีดกันออกจากกลุ่มในเวลาต่อมา

เพื่อนชักชวนดื่มสุรา

“ตอนนั้นผมรอสอนอยู่(สอนพิเศษ) ไหนๆเพื่อนชวน(ไปกินเหล้า)ละ ก็ไปๆหน่อย ผมก็ไม่เคยไปแบบนี้กับเพื่อนเลย ก็เลยไป” (มิวสิค)

ยืมมือถือและละเมิดสิทธิส่วนตัว

ในกรณีของกอล์ฟซึ่งถูกรังแกหลายรูปแบบจากเพื่อนสนิทของตัวเอง เพื่อนคนดังกล่าวมักยืมมือถือไปใช้ โดยอ้างว่าต้องโทรหาพ่อ โทรหาแฟน แต่เงินในมือถือหมด (บางครั้งโทรจริง บางครั้งก็

แก๊งขอยืม) บางครั้งก็ขอยืมไปถ่ายรูปตัวเอง แต่กลับแอบดูรูปส่วนตัวในมือถือเพื่อน “อย่างโทรศัพท์ผมอย่างเนี่ยอะครับ เขาก็ชอบมายืม ถ่ายเล่น แบบถ่ายรูปหน่อย แล้วเขาก็เห็นรูปเราที่เราถ่ายเล่นๆ ยังเจี่ยอะครับ แบบรูปที่เราถ่ายแต่ก่อนตอนเด็กๆ เขาเห็นแล้วเขาก็อึ้งเฟซ (เฟซบุ๊ก) เรา” แอบสวมรอยแชทข้อความหยาบคาย “เขาเอาไปทักไลน์พ่อเรา แล้วก็พูดคำหยาบ เหมือนเล่นแรงเกิน เหมือนเขาไปพูดว่า เหี้ยเอ้ยยยย อู๋ยผิดแซท อะไรวะอย่างนี้ โชคดีที่พ่อผมเขาไม่คิดมาก คือเขาชอบเอาไปทำอะไรสนุกของเขา แต่มันทำให้เราคิดมาก” สะท้อนถึงการขาดความตระหนักในสิทธิส่วนตัวของผู้อื่น และขาดความยับยั้งชั่งใจ

สื่อออนไลน์

การเข้าถึงกันในโลกออนไลน์ ทำให้การเห็นพฤติกรรมหรือเห็นการแสดงออกของคนอื่นง่ายขึ้น คู่กรณีบางรายอาจไม่ได้รู้จักกันมาก่อน แต่เชื่อมโยงถึงกันได้ เช่น กรณีของพรวร ที่มีคนอื่นมากมายในโลกจริงที่ไม่ได้รู้จักตัวตนจริงๆ ของเธอ แต่ด้วยความเป็นคนสาธารณะทำให้เป็นที่จับตามอง จับผิดพฤติกรรมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ต่างๆ หรือบางครั้ง การโพสต์ข้อความแสดงความคิดเห็นส่วนตัวลงไปในพื้นที่ออนไลน์ของตนเอง แล้วคนอื่นมาเห็นก็อาจตีความในทางลบได้ เช่น ในกรณีของเกรซ ที่ใช้ทวิตเตอร์แสดงความเห็นต่างเรื่องการรณรงค์ ลักษณะการทำงานของเทคโนโลยีสามารถบันทึกและแบ่งปันหลักฐานของเรื่องราวต่างๆ ที่เกิดขึ้นในโลกออนไลน์ได้ ทั้งการแคปเจอร์ การแชร์ และรอยเท้าดิจิทัล (Digital footprint) ซึ่งเป็นร่องรอยของสิ่งที่บุคคลได้กระทำในโลกดิจิทัล สามารถสืบค้นหาได้ง่าย

นอกจากนี้ วัฒนธรรมการสื่อสารผ่านสื่อออนไลน์แบบกลุ่ม เช่น กลุ่มไลน์ กลุ่มแชทเฟซบุ๊กของคนที่อยู่ในสังคมย่อยเดียวกัน เช่น เรียนห้องเดียวกัน เรียนชั้นปีเดียวกัน เป็นเพื่อนสนิทอยู่กลุ่มเดียวกัน ทำให้เกิดการสื่อสารข้อมูลในระดับกลุ่ม และส่งหลักฐานต่อกันไปเรื่อยๆ ทำให้เกิดการรับรู้มากกว่าระหว่างบุคคล แต่ขยายกว้างมากขึ้น

เพื่อความเข้าใจที่ชัดเจนมากขึ้น ผู้วิจัยขอสรุปสถานการณ์และเงื่อนไขที่เกี่ยวข้องกับช่วงก่อนการรังแกผ่านโลกโซเชียลในตาราง ตามด้วยภาพประกอบแสดงกระบวนการช่วงก่อนการรังแกผ่านโลกโซเชียล

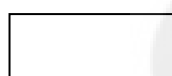
ตาราง 2 สรุปสถานการณ์และเงื่อนไขที่เกี่ยวข้องกับช่วงก่อนการรังแกผ่านโลกโซเชียล

สถานการณ์	เงื่อนไข	
	บุคคล	สังคม
1. ปัญหาความขัดแย้ง เรื่องงานกลุ่ม เรื่องผู้ชาย	บุคลิกภาพและพฤติกรรม พูดตรง กล้าแสดงออก	ครอบครัว เลี้ยงดูแบบขาดความเอาใจใส่
2. ผู้รังแกไม่ชอบบุคลิกภาพหรือ พฤติกรรมของผู้ถูกรังแก เก็บตัว	เก็บตัว ร่าเริงมาก	ครู เน้นการควบคุมสื่อ แต่ไม่สอนทักษะ เพื่อน เพื่อนไม่ชอบหน้า เพื่อนชักชวนดื่มสุรา

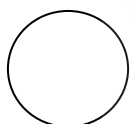
ตาราง 2 (ต่อ)

สถานการณ์	เงื่อนไข	
	บุคคล	สังคม
ตรงไปตรงมา กล้าแสดงออก โพสต์ข้อความหรือภาพที่ทำให้ไม่พอใจ 3. สถานการณ์เสี่ยง การตีตราจนขาดสติ การคุยกับคนแปลกหน้าในโลกออนไลน์ 4. การหยอกล้อระหว่างเพื่อน 5. ไม่ทราบสาเหตุแน่ชัด	โพสต์ข้อความหรือภาพที่ทำให้ผู้รังแกหมั่นไส้ พฤติกรรมเสี่ยง ตีตราจนขาดสติ คุยกับคนแปลกหน้า	เพื่อนเฝ้ามือถือและละเมิดสิทธิส่วนตัว สื่อออนไลน์ สื่อกลางในการเข้าถึงกันและกัน ลักษณะการทำงาน (การแคปเจอร์ การแชร์ รอยเท้าดิจิทัล) วัฒนธรรมย่อยในสื่อออนไลน์ (การสื่อสารแบบกลุ่ม)

ผู้วิจัยกำหนดความหมายของสัญลักษณ์ในภาพประกอบไว้ดังนี้ (ใช้กับภาพประกอบแสดงกระบวนการรังแกผ่านโลกโซเชียลทุกช่วง)



สถานการณ์สำคัญ



เงื่อนไขด้านบุคคล



เงื่อนไขด้านสังคม



การเชื่อมโยงระหว่างเงื่อนไขและนำไปสู่สถานการณ์ต่อไป



เงื่อนไขด้านบุคคลหรือสังคมที่เข้ามาเกี่ยวข้อง



การเชื่อมโยงระหว่างเงื่อนไขและนำไปสู่สถานการณ์ต่อไปที่เกิดขึ้นบางกรณี



เส้นทางของกระบวนการ



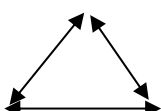
เส้นทางของกระบวนการที่เกิดขึ้นบางกรณี



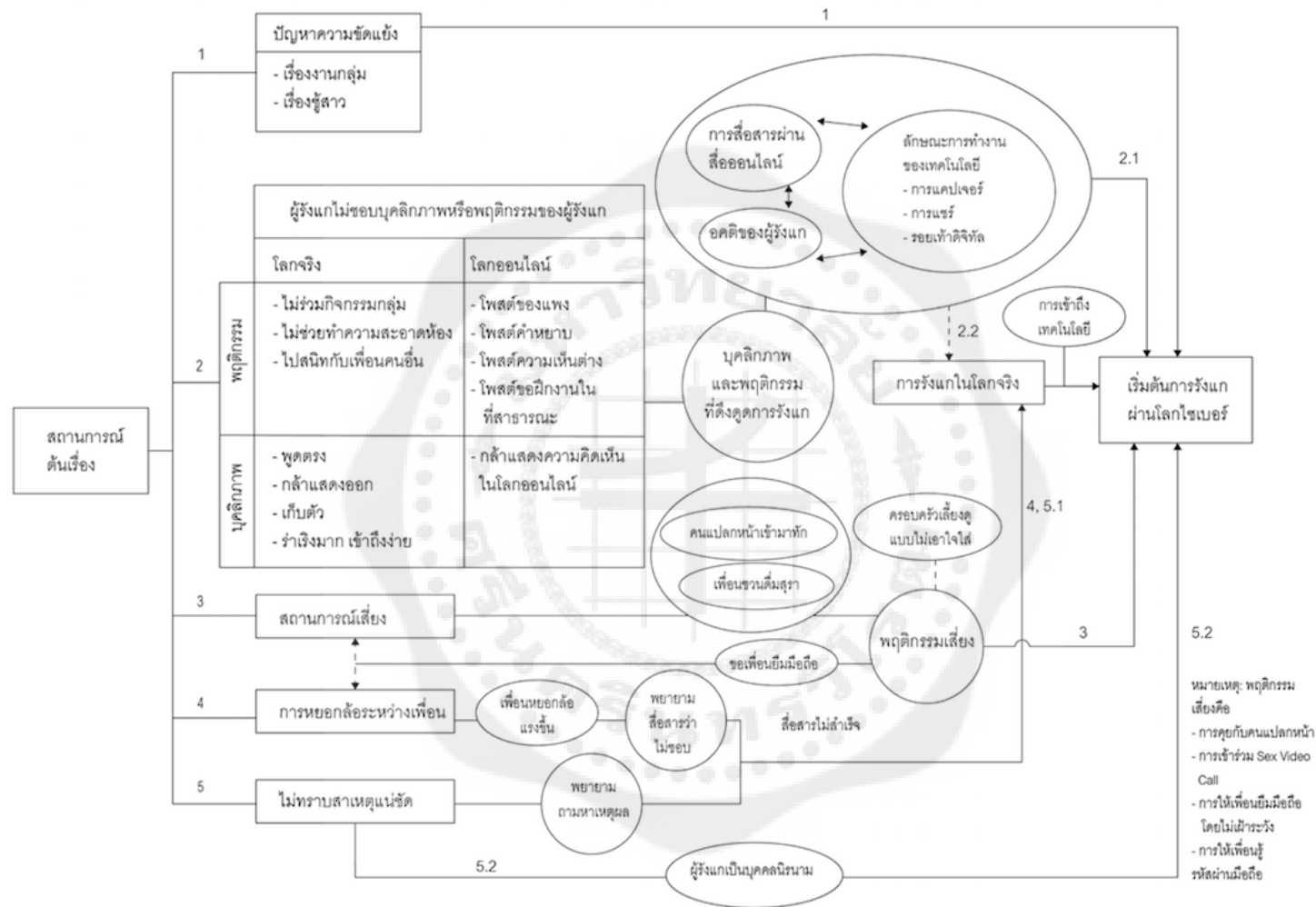
การมีความสัมพันธ์กัน หรือ ส่งผลซึ่งกันและกัน



การมีความสัมพันธ์กัน หรือ ส่งผลซึ่งกันและกันที่เกิดขึ้นบางกรณี



การมีความสัมพันธ์ซึ่งกันและกันระหว่างเงื่อนไขหลายประการ



ภาพประกอบ 3 กระบวนการช่วงก่อนการรังแกผ่านโลกไซเบอร์และเงื่อนไขที่เกี่ยวข้อง

จากภาพประกอบ 3 จะเห็นได้ว่าช่วงก่อนเกิดการรังแกผ่านโลกโซเชียลมีสถานการณืต้นเรื่องทั้งหมด 5 สถานการณื ได้แก่ ปัญหาความขัดแย้ง ผู้รังแกไม่ชอบบุคลิกภาพหรือพฤติกรรมของผู้ถูกรังแก สถานการณืที่เสี่ยงต่อการถูกรังแกผ่านโลกโซเชียล การหยอกล้อระหว่างเพื่อน และการไม่ทราบสาเหตุที่แน่ชัด สถานการณืบางอย่างอาจเกิดขึ้นพร้อมกันในเหตุการณ์รังแกผ่านโลกโซเชียลแต่ละครั้ง และอาจเกิดขึ้นหลายสถานการณืกับคนคนเดียวกันที่เผชิญการรังแกผ่านโลกโซเชียล เมื่อเกิดสถานการณืขึ้นแล้ว เงื่อนไขต่างๆทั้งด้านบุคคล ได้แก่ บุคลิกภาพและพฤติกรรมที่ดึงดูดการรังแก และการมีพฤติกรรมเสี่ยง และด้านสังคม ทั้ง ครอบครัว ครู เพื่อน/รุ่นพี่ และสื่อออนไลน์ มีส่วนเกี่ยวข้องให้เกิดการเริ่มต้นการรังแกในโลกโซเชียลต่อไป โดยบางครั้งอาจเกิดการรังแกในโลกจริงขึ้นก่อนแล้วตามมาด้วยการรังแกในโลกโซเชียล

2.2 ช่วงระหว่างการรังแกผ่านโลกโซเชียล

ช่วงระหว่างการรังแกผ่านโลกโซเชียลเป็นช่วงที่เริ่มตั้งแต่มีการรังแกผ่านโลกโซเชียลปรากฏขึ้นในการรับรู้ของกรณีศึกษา ไปจนถึงช่วงก่อนที่การรังแกผ่านโลกโซเชียลจะสิ้นสุด แบ่งออกเป็น 3 ช่วงย่อย ได้แก่ ช่วงเริ่มต้นรังแกผ่านโลกโซเชียล ช่วงการรังแกผ่านโลกโซเชียลรุนแรงมากขึ้น และ ช่วงคลี่คลายการรังแกผ่านโลกโซเชียล

2.2.1 ช่วงเริ่มต้นรังแกผ่านโลกโซเชียล

ช่วงเริ่มต้นการรังแกผ่านโลกโซเชียลเริ่มตั้งแต่การรับรู้ว่าการลงมือรังแกผ่านโลกโซเชียลขึ้นครั้งแรกในการรับรู้ของกรณีศึกษา

สถานการณืช่วงเริ่มต้นรังแกผ่านโลกโซเชียล

สถานการณืช่วงเริ่มต้นแบ่งเป็น 7 สถานการณืหลัก ได้แก่ การนินทา/ด่าทอ/ล้อเลียน การเผยแพร่ความลับ การใส่ร้าย การแอบอ้างสวมรอย การตามข่มขู่ การกีดกันทางสังคม และการปล่อยภาพอนาจาร โดยสถานการณืการรังแกผ่านโลกโซเชียลมักเกิดขึ้นหลายประเภทร่วมกัน

1. การนินทา ด่าทอ ล้อเลียน (Harassment)

การนินทา ด่าทอ ล้อเลียน มีทั้งระบุชื่อ และไม่ระบุชื่อ แต่เป็นที่รู้กันดีว่าหมายถึงใคร เป็นการรังแกผ่านโลกโซเชียลที่พบมากที่สุด อาจเพราะเป็นการแสดงออกถึงความหมั่นไส้ เกลียดชัง ที่ง่ายและเร็วผ่านข้อความในสื่อออนไลน์ เช่น การนินทา ด่าทอผ่านกลุ่มไลน์รุ่นพี่ ในกรณีของเกรซ “มันจะมีพี่คนอื่นที่ไม่ใช่พี่กิจกรรม มาบอกกับเราว่า เขาพูดถึงหนูเยอะมากในกรุ๊ป เลยทำให้หนูรู้เลยว่ารุ่นพี่เอาไปคุยกัน(ในไลน์กลุ่มรุ่นพี่) ออกแนวด่า ทุกคนเขาก็บอกว่าเราอวดรู้ อวดเก่ง เป็นเด็กชิว” (เกรซ) หรือการด่าทออย่างเกลียดชังในเฟซบุ๊กกรณีของต้นข้าว “หนูก็ไปเปิดเฟสดู คือแต่ก่อนอะ เฟสหนูชื่อมาตามต้นข้าว เพราะว่าอยากให้ชื่อเฟสมันเก๋ๆ ก็เลยตั้งอย่างนั้น แล้วทีนี้เขาก็ชู้ว่า อีเนี้ยตอแหล อีเนี้ยน่าหมั่นไส้ อยากจะดักตบมึงสักที อะไอย่างเนี้ย” (ต้นข้าว) การด่าทอจากรุ่นพี่และลามไปถึงรุ่นพี่คนอื่นๆ มารุมด่าในกรณีของเฟรน “เรื่องโพสต์ด่า หนูโดนตั้งแต่ตอนมัธยมแล้วอะคะ คือตอนนั้นหนูไปรู้จักกับคนหนึ่ง แต่หนูไม่รู้ว่าคนๆนั้นเขารู้จักอะไรกับใคร แล้วทีนี้หนูมารู้ว่าคนๆนั้นอะเขามีคุยกับคนหนึ่ง หนูก็ไม่คุยแล้วหนูก็ไม่คุยกับคนๆนั้นประมาณ 2-3 วัน แล้วก็มีเพื่อนมาบอกว่า เฟรน พี่เขามาโพสต์

ด่าหรือเป่ล่า คือทั้งห้อง(รุ่นพี่)อะ โพสต์ด่าหนูคนเดียวอะคะ” (เฟรน) นอกจากนี้ยังมีการแอบด่าทอลับหลังในกลุ่มแชทเฟชบุ๊ก ในกรณีของกอล์ฟ “แซทเฟช(เฟชบุ๊ก)ครับ เขาตั้งกลุ่มกัน 4 คน แยกกัน แล้วเขาก็ไปพูดถึงผมแบบ โห ไลน์มันทั้งอัน ทั้งล่อปมด้อยจากร่างกายเรา เราไม่โอเค แล้วทุกวันเนี่ยก็ยังโดนอยู่ (กอล์ฟ) รวมทั้ง บางกรณีมีการเหยียดหยามศักดิ์ศรี เป็นการรังแกผ่านคำพูดที่จงใจกดขี่ศักดิ์ศรีของอีกฝ่ายให้ต่ำลง “จีจี เขาชอบตั้งสเตตัสแซะเกรซ เพื่อนจะส่งมาให้ดู ด่าว่าเราโง่ อย่างเกรซถามชื่ออาจารย์ เพื่อนก็แคปมาให้ดูว่า เขาด่าว่า อีโง่ เส่ร่อ ก็รู้แล้วละว่าเขาเป็นอะไรกับเรา แบบบ้าอะ” (เกรซ)

2. การเผยแพร่ความลับ (Outgoing and trickery)

การเปิดเผยความลับมีลักษณะคล้ายการนินทา แต่เป็นการจงใจเอาข้อมูลส่วนตัวหรือเป็นความลับที่อีกฝ่ายเคยบอกหรือลืกลบขโมยมาเปิดเผย ส่งต่อโดยไม่ได้รับอนุญาต ส่งผลให้ผู้ถูกรังแกอับอาย ถูกละเมิดความเป็นส่วนตัว บางครั้งอาจมีการเสริมแต่งเรื่องราวทำให้อับอายเพิ่มขึ้น เช่น เพื่อนสนิทของกอล์ฟเอาเรื่องที่กอล์ฟปรึกษาไปบอกต่อคนอื่น “ความลับของเราที่เราเคยบอกเขา(เพื่อนสนิท) เขาก็เอาไปบอกคนอื่นหมดทั้งที่เราไว้ใจจะบอกเขา แต่เขาเอาบอกคนอื่น แล้วเขาไปเติมแต่งให้มันตลกขบขันอะไรอย่างนี้ ล้อเราซ้ำๆ แต่ที่จริงความลับนี้เราไว้ใจที่จะบอกเขา แต่เขากลับเอาไปบอกคนอื่น ทำให้เรา รู้สึกแย่กับเพื่อนคนนี้มาก เป็นเรื่องแฟนเก่าอะครับ อย่างเช่นเรื่องเขาไปนอกใจ เราก็เล่าให้เขาฟัง แต่เขากลับไปเล่าให้คนอื่น แบบนินทา” (กอล์ฟ) อาจเกิดขึ้นพร้อมกับการแอบอ้างสวมรอย (Impersonation) เช่นเพื่อนคนเดียวกันแอบเอาภาพส่วนตัวของกอล์ฟไปสวมรอยโพสต์ในเฟชบุ๊กเหมือนกอล์ฟโพสต์ภาพที่น่าอายนั้นด้วยตัวเอง

3. การใส่ร้าย (Denigration)

การใส่ร้ายเป็นการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ที่มาพร้อมกับการนินทา ด่าทอ ล้อเลียน (Harassment) และเกิดจากสถานการณ์ที่เป็นปัญหาความขัดแย้งในช่วงก่อนเกิดการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ เมื่อเกิดปัญหานั้นจะมีฝ่ายหนึ่งโจมตีอีกฝ่ายด้วยการใส่ร้ายเพื่อให้ถูกเข้าใจผิด ถูกดูหมิ่นเกลียดชัง เช่น กรณีของกอล์ฟที่ถูกเพื่อนสนิทใส่ร้ายลับหลังในแชทเฟชบุ๊กของกลุ่มว่าทำงานกลุ่มคนเดียว เพราะอยากเอาความดีความชอบคนเดียว โดยไม่สนใจเพื่อนคนอื่น “เขาชอบเอาไปพูดลับหลังในทางไม่ดี แล้วเรารู้จากคนอื่นอีกทีเงี้ยว่าเพื่อนคนนี้เอาเราไปพูดลับหลังในสิ่งที่ไม่ดี เขาแซทว่าเราทุกอย่าง แบบว่าชอบทำงานเอาหน้า ต่างๆนาๆ เหมือนไม่สนใจเขา เอาไปพูดกับคนอื่นเหมือนกับว่าเราไม่สนใจเขา แต่จริงๆแล้วอะเขานั่นแหละที่ไม่สนใจเรา” (กอล์ฟ) บางครั้งก็ใส่ร้าย พร้อมนินทาอย่างสนุกสนาน อาจไม่ได้หวังผลให้ถูกเกลียดชังโดยตรง แต่ส่งผลต่อจิตใจผู้ถูกใส่ร้าย เช่นที่กอล์ฟ ถูกเพื่อนคนเดียวกันนินทา ใส่ร้ายว่านอกใจแฟน “เรื่องที่เรากล่าวกับแฟนเก่า เขาก็เติมแต่งว่า ไอ้กอล์ฟมันมีคนใหม่แน่เลย ตู...มัน มันแรดขนาดไหน” (กอล์ฟ)

บางกรณีเป็นการใส่ร้ายเพื่อให้เกิดภาพลักษณ์เสียหาย เช่นที่เฟรนโดนเพื่อนร่วมห้องพักใส่ร้ายว่านิสัยไม่ดี “เพื่อนคนหนึ่งชอบโพสต์ด่า ใส่ร้ายในฟชค์ะ เขาก็จะพูดเหมือนกับว่า เราแย่มากอะคะ หนูไม่ล้างจานแค่ครั้งเดียว เหมือนหนูผิดมากเลย” (เฟรน) หรือ บางกรณีเป็นการใส่ร้ายโดยสร้างข่าวลือเป็นเรื่องราวต่อเนื่อง ตัวอย่างเช่น ดาวถูกใส่ร้ายว่าแย่งแฟนคนอื่น “พลอยอะมันก็ทวีตเป็นเรื่องเป็นราวเลยนะ คือมันก็เป็นความจริงบ้าง แต่มันก็มีที่ไม่ใช่ความจริง แบบไปเรื่อย แบบเหมือนดาวไปแย่งเขามา

แล้วตัวเองไม่ผิดอะไรเลยยย ใส่ว่าดาวอะ ไปคุยกับก๊อตตอนที่เขาคบกันอยู่ เหมือนดาวอะไปเป็นมือที่สาม แล้วดาวเข้าไปยุ่งให้เขาเลิกกัน ก๊อตก็เลยบอกเลิกพลอยแล้วหันมาหาดาวอะไอย่างนี้ จริงๆ แล้วอะไม่ใช่ เขาเลิกกันมาตั้งสองเดือนแล้ว แต่คนในโรงเรียนอะ ไม่มีใครรู้ เพราะว่าที่แบบไม่มีใครรู้ เพราะพลอยอะนอกใจ เขาก็เลยพยายามไม่พูด ไม่ให้ใครรู้ว่า เออ จริงๆอะ เลิกกันแล้วนะ เขาพยายามให้คนอื่นเกลียดหนู อย่างเนี้ย แล้วก็แบบ บอกว่า เราอะโทรไปหาพลอย แล้วก็ไปด่า ซึ่งเราอะไม่เคยทำ แล้วก็บอกว่า เราอะโทรไปตื้อก๊อต โทรไปจีบ ไปแย่งเรื้อยๆอย่างเนี้ย เขาทวิตว่าเรื่องมันเป็นอย่างนี้” (ดาว)

การใส่ร้ายเป็นการรังแกผ่านโลกโซเชียลที่คนรอบข้างเข้ามามีบทบาทสำคัญในการเป็นผู้สนับสนุนการรังแก เช่น เชื้อข่าวลือแล้วรุมด่าผู้ถูกรังแก หรือแชร์ข่าวลือนั้นให้กระจายออกไปในวงกว้าง ทำให้สถานการณ์รังแกผ่านโลกโซเชียลเข้าสู่ช่วงที่มีความรุนแรงมากขึ้น

4. การแอบอ้างสวมรอยตัวตน (Impersonation)

การสวมรอยตัวตนออนไลน์นั้นทำได้ง่ายกว่าในโลกจริงมาก การวิจัยในครั้งนี้พบว่ากอล์ฟเป็นกรณีศึกษาที่ถูกสวมรอยตัวตนอยู่บ่อยๆ เพราะไว้วางใจให้เพื่อนรู้รหัสเข้ามือถือและเพื่อนก็อาศัยความสนิทและไว้วางใจนั้นมาละเมิดสิทธิส่วนตัว สวมรอยทำเรื่องน่าอับอาย “อย่างโทรศัพท์ผมอย่างเนี้ยอะครับ เขาก็ชอบมายืม ถ่ายเล่น แบบถ่ายรูปหน่อย แล้วเขาก็เห็นรูปเราที่เราถ่ายเล่นๆยังเจี๊ยอะครับ แบบรูปที่เราถ่ายแต่ก่อนตอนเด็กๆ เขาเห็นแล้วเขาก็อ์ฟลงเฟซเรา แล้วก็พิมพ์แคปชั่นแบบที่มันตลกสำหรับเขา แต่มันไม่โอเคสำหรับเรา แต่เขาอาจจะไม่รู้ตัว เช่น เอารูปผมไปโพสต์แล้วพิมพ์ว่า สวัสดิ์คะ หนูคือลูกกะหรี สวมรอยเพื่อแกล้งให้ทะเลาะกับแฟน “เขาเอาเฟซเราไม่ทักคนอื่นอย่างเนี้ย ทำให้เรากับแฟนทะเลาะกัน” และ สวมรอยไปด่าหยาบคาย “เขาเอาไปทักไลน์พ่อเรา แล้วก็พูดคำหยาบ เหมือนเล่นแรงเกิน เหมือนเขาไปพูดว่า เขี่ยเอ้ยยยย อัยยิดแซท อะไอย่างนี้ โชคดีที่พ่อผมเขาไม่คิดมาก คือเขาชอบเอาไปทำอะไรสนุกของเขา แต่มันทำให้เราคิดมาก” (กอล์ฟ) รวมทั้งกรณีของมิวสิคถูกแฮคเฟซบุ๊กแล้วแซทไปจีบกับแฟนของเพื่อน ทำให้เพื่อนเข้าใจผิดและเลิกคบ “เคยโดนแฮคเฟซบุ๊กแล้วไปจีบแฟนเพื่อน ก็ทะเลาะเพื่อน คนที่มาแฮคผมไม่รู้ แต่ผมแปลกใจตรงที่ว่าผมเปลี่ยนรหัสเฟซแล้ว ก็โดนแฮคอีก ผมคิดว่าเป็นคนๆเดียวกัน เป็นคนใกล้ตัวด้วย อันที่ผมไม่ชอบเลยคือเขาเฟซไปจีบแฟนเพื่อน แล้วเพื่อนคนนั้นก็ตัดขาดผมไปเลย เพิ่งมาเข้าใจกันเมื่อ 2 ปีให้หลัง” (มิวสิค)

5. การตามข่มขู่ (Cyberstalking)

การข่มขู่ผ่านโลกโซเชียลทำให้เหยื่อรู้สึกไม่ปลอดภัย หวาดระแวง เป็นรูปแบบการรังแกที่มีการใช้อำนาจอย่างชัดเจน มีความไม่สมดุลทางอำนาจ (Power imbalance) ในงานวิจัยนี้พบการข่มขู่ที่เชื่อมโยงกับการปล่อยภาพอนาจาร (Sexting) ผู้รังแกใช้อำนาจผ่านหลักฐานในมือ(ภาพอนาจาร) ข่มขู่ให้ผู้ถูกรังแกต้องทำตามเงื่อนไขต่างๆ เช่น จ่ายเงิน บริการซื้อของ ทำในสิ่งที่ไม่อยากทำ แลกกับการไม่เปิดโปงภาพลักษณ์ เช่น กรณี มิวสิคถูกกลุ่มเพื่อนสนิท 8 คน ขู่จะปล่อยภาพเปลือยตอนเมา ถ้าเขาไม่ยอมทำตามที่เพื่อนเรียกร้อง ไม่ว่าจะเป็นการซื้อข้าวกลางวัน บังคับให้สูบบุหรี่ “ภาพนั้นก็เสื้อผ้าไม่เหลืออะพี แล้วทีนี้เขาก็มีขู่ผมตลอดเลยเวลาทำอะไรไม่ถูกใจ บางทีเขาก็จะเอาไปปล่อยให้เพื่อนในห้องดู เขาก็ทำท่าจะส่งแล้วนะเว้ย มึงจะทำไม่ทำ แบบ เฮ้ย มิวสิค ปล่อยละนะ” (มิวสิค) เช่นเดียวกับที่ก๊อปกับถูกขู่จะแฉภาพโชว์หน้าอก หากเธอไม่ยอมให้เงินหรือตัดขาดการติดต่อกับผู้รังแก “เขาบอกว่า

ห้ามหาย ห้ามหนีไปไหน มันก็บอกว่า คนอย่างหนูเอาเงินมาฟาดหัวมัน ก็เอามันออกจากชีวิตไม่ได้หรอก มันก็บอกว่าคิดว่าคนอย่างหนูเอาคนอย่างมันออกจากชีวิตได้หรือ เขาบอกว่า เราลบรูปออกได้นะ แต่เธอห้ามหายไปจากเรา รูปนี้(รูปโชว์หน้าอก)มันปล่อยถึงเพื่อนเธอได้นะ” (ก๊อบก๊อบ) การข่มขู่พบว่ามีการขู่แล้วปล่อยภาพออกมา (Sexting) และยังไม่ทันได้ปล่อย (เสี่ยงต่อการไปถึง Sexting) และเป็นการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ที่พบว่ามีลักษณะเป็นวงจรสิ้นสุดได้ยาก ตราบใดที่ผู้ถูกรังแกยังทำตามเงื่อนไขของผู้รังแก

6. การกีดกันออกจากกลุ่ม (Exclusion)

การกีดกันออกจากกลุ่มสังคมออนไลน์เป็นการแสดงความเกลียดชัง ไม่ยอมรับเข้าสังคม พบทั้งการกีดกันอย่างชัดเจน เช่น การปิดกั้นไม่ให้มีปากเสียงให้กลุ่ม “เราไม่เข้าประชุม เวลาเพื่อนคุยไรกันในโลก เราก็จะถามว่า อ้าว มันไม่ใช่แบบนั้นหรือ ก็จะมีเพื่อนกลุ่มหนึ่งที่เขาบอกว่า ไม่เข้าประชุมแล้วจะรู้อะไร คนไม่เข้าประชุมไม่มีสิทธิมาพูด เราก็ออเค เข้าใจ ก็เลยแบบไม่พูดอะไรละ” (เกรซ) และการบล็อกออกจากกลุ่มไม่ให้ติดตามความเคลื่อนไหวในกรณีของต้นข้าว “บล็อกค่ะ กลุ่มเฟซทั้งห้องค่ะ เอาไว้คุยเรื่องงาน เรื่องเรียน ก็จะมีเรื่องเล่นๆ ของเขาที่ไม่รู้” (ต้นข้าว) บางกรณีเป็นการกีดกันแบบไม่ให้รู้ตัว เช่น กลุ่มเพื่อนสนิทไม่ค่อยสื่อสารกับกอล์ฟ แต่แอบตั้งกลุ่มลับเพื่อนินทา “เราเห็นที่เดือนของเพื่อนในกลุ่มว่ามันเดือนในกลุ่มของเขากับเพื่อนอีกคนนึง เดือนในกลุ่ม แต่มันไม่เดือนที่เราด้วย ก็เลยงงว่า มันเป็นแซทกลุ่มงานหรือแซทที่พวกเขาคุยกัน แล้วพอผมพิมพ์ไปในแซทกลุ่มอย่างเงี้ย เหมือนเขาอ่าน แต่ไม่ตอบกัน แต่เขาออนไลน์ เหมือนคุยอะไร เขาก็ไม่สนใจอะไรเลยอะพี่ ผมก็ไม่แน่ใจว่าเขาสร้างกลุ่มแซทแยกจากผมรีเปล่า แซทกลุ่มก็เจียบๆ ไม่เหมือนแต่ก่อน เหมือนเขาคุยกันอยู่ 3 คน” (กอล์ฟ) บางครั้งการกีดกันออกจากกลุ่มสังคมออนไลน์จึงเกิดขึ้นพร้อมกับการนินทา ด่าทอ (Harassment)

7. การปล่อยภาพอนาจาร (Sexting)

การปล่อยภาพอนาจารคือการนำภาพวาบหวาม ไปเปลี่ยนของอีกฝ่ายไปเผยแพร่ต่อ โดยอาจได้มาด้วยความยินยอมของอีกฝ่าย โดยเฉพาะทั้งสองฝ่ายมีความสัมพันธ์เชิงชู้สาว หรือแอบถ่ายโดยอีกฝ่ายไม่เต็มใจ แต่เอาไปเปิดเผยโดยไม่ได้รับอนุญาต การปล่อยภาพอนาจารมีลักษณะคล้ายกับการเผยแพร่ความลับส่วนตัว แต่การปล่อยภาพอนาจารเน้นเฉพาะการเผยแพร่ภาพไปเปลี่ยน เช่น กรณีของกอล์ฟที่ถูกแฟนเก่าแคปเจอร์ภาพจากวิดีโอคอลคุยกันขณะอาบน้ำแล้วส่งต่อ “เราวิดีโอคอลกับเขา (แฟนเก่าซึ่งเป็นผู้ชาย) เราไว้ใจเขามากวิดีโอคอลกับเขาตอนอาบน้ำ แล้วเขาแคปรูปเรา แล้วเอาไปส่งให้เพื่อนเราดู โชคดีที่ว่ามันไม่เห็นข้างล่าง เห็นแค่ข้างบน เราก็อุตส่าห์ไว้ใจ เขาส่งให้เพื่อนผู้หญิงคนนี้ดู(เพื่อนสนิท) เพราะเพื่อนผมมีเฟซแฟนเก่าคนนี้” (กอล์ฟ) หรือ กรณีที่มีวลีถูกเพื่อนแอบถ่ายตอนเมาไม่ได้ใส่เสื้อผ้าแล้วส่งต่อให้เพื่อนในห้องเรียน “มีอยู่ครั้งนึงเขา(กลุ่มเพื่อนสนิท)ส่ง แต่เขากลับพรบ. คอมพิวเตอร์เหมือนกัน เขาก็เซ็นเซอร์ไว้ ตรงส่วนสำคัญ(อวัยวะเพศ) คือให้รู้ว่าแก้ผ้าอยู่นะ” โดยเหตุการณ์ครั้งนั้นทำให้มีวลีพยายามไม่เข้าเรียนนานเกือบ 2 ปี

เงื่อนไขที่เกี่ยวข้องกับช่วงเริ่มต้นรังแกผ่านโลกโซเชียล

1. เงื่อนไขด้านบุคคล

เงื่อนไขด้านบุคคลที่เกี่ยวข้องกับช่วงเริ่มต้นการรังแกผ่านโลกโซเชียลเชื่อมโยงกับบุคลิกภาพ และพฤติกรรมของผู้ถูกรังแกในช่วงก่อนเกิดการรังแกผ่านโลกโซเชียล กล่าวคือ ลักษณะและการแสดงออกของผู้รังแกในช่วงก่อนหน้าส่งผลต่อเนื่องให้การรังแกผ่านโลกโซเชียลเริ่มต้นขึ้น ไม่ว่าจะเป็นพฤติกรรมเสี่ยงต่างๆ หรือความประมาทรู้เท่าไม่ถึงการณ์

ด้านพฤติกรรม

พฤติกรรมเสี่ยงต่างๆจากช่วงก่อนเริ่มการรังแก ได้แก่ การถอดเสื้อผ้าคุยออนไลน์กับคนแปลกหน้า “เราเปิดกล้องคุย เขาบอกให้ถอดเสื้อ ผู้ชายมันทำ(สำเร็จความใคร่)คนเดียว” (ก๊อบก๊อบ) การเปิดเผยรหัสมือถือกับเพื่อน “เขาขอยืมมือถือไปถ่ายรูป เรานึกว่าเขาเอาไปถ่ายรูปของเขาจริงๆ เราก็กดรหัสให้เขา เขารู้รหัส” (กอล์ฟ) การให้เพื่อนยืมมือถือโดยไม่เฝ้าระวัง “อย่างโทรศัพท์ผมอย่างเนี่ยอะครับ เขาก็ขอมายืม ถ่ายเล่น อะ เขายืมโทรศัพท์เราบ่อยด้วย โทรศัพท์เขาไม่เต็มเงิน บอกว่าไม่มีตังค์เต็มเงินอะ ขอโทรหาแฟนเขาหน่อย เขาก็เอาโทรศัพท์ไปเล่น เขาก็แบบ แล้วผมก็ไปอาบน้ำ บางที่เขาขอ บางที่เขาก็ไม่ขอ แล้วเขาก็เห็นรูปเราที่เราถ่ายเล่นๆยังเจี่ยอะครับ พอเสร็จเราเปิดโทรศัพท์ เจอในเฟซ อ้าว เขาก็โพสต์รูปเราไปแล้ว” (กอล์ฟ)

นอกจากนี้ เยาวชนบางรายมีลักษณะยอมตามเพื่อนเพราะเกรงใจ ไม่กล้าปฏิเสธ “เพื่อนคนนี้เป็นเพื่อนคนแรกที่ผมเจอที่มหาลัยตอนปี 1 เนี่ยอะครับ เจอเขาคนแรก ด้วยความที่เจอเขาคนแรก เราก็คิดว่า เออ เพื่อนคนนี้นี่แหละ แต่ก่อนเราก็คิดว่าเพื่อนคนเนี่ยดีที่สุดสำหรับเราแล้ว เราก็คิดว่า เออ อุตส่าห์รักมันนะ อุตส่าห์ไว้ใจมันนะ มันยืมตังค์เราก็คิดว่าให้ มันยืมโทรศัพท์เราก็คิดว่าให้ เราให้ได้แทบทุกอย่าง เพราะเรารักเขา เขาเป็นเพื่อนสนิท ด้านดีเขาก็มี บางทีเขาก็สอนการบ้านเราเป็นคนปฏิเสธเพื่อนไม่ค่อยเป็นมากกว่า แบบไม่กล้าปฏิเสธ บางทีเขาก็เอาไปโทรจริงๆ เอาไปโทรหาแฟน หาพ่อของเขา เราก็คิดว่าไม่อยากมองเขาในแง่ร้ายตลอด เขาก็มีด้านดีของเขาเหมือนกัน” (กอล์ฟ)

บางกรณีก็มีลักษณะยอมตามเพราะถูกข่มขู่และมองว่าความสัมพันธ์กับเพื่อนที่รังแกยังมีความสัมพันธ์เชิงผลประโยชน์อยู่ด้วย ดังที่มิวสิดกล่าวถึงกลุ่มเพื่อนที่ขู่จะแฉภาพลับของเขาว่า “เพื่อนกลุ่มนี้ ผมก็มีผลประโยชน์กับเขาอยู่ คือคะแนนงานกลุ่มส่วนใหญ่อยู่กับเขา เขาช่วยผมตลอด มันเลยทำให้ผมปฏิเสธไม่ได้เหมือนกัน ที่จริงมันทำงานเบื้องหลัง งานกลุ่มที่ผมไม่มีส่วนรู้ มันก็เอาชื่อผมใส่เข้าไปด้วย ผมมาเฉลี่ยดูแล้ว 3 ปี ไม่เข้าเรียนเลย เป็นไปได้ด้วยเหอติดศูนย์ติด ร. แค่ 20 ตัว มันเป็นไปไม่ได้เนี่ย มันอาจจะช่วยด้วย เพื่อนกลุ่มนี้ที่จริงมันก็ทำเชิงหยอก แต่ด้วยความเป็นเด็กด้วย เลยหยอกแรงไปนิดนึง ในขณะที่มันแกล้งเราเนี่ย มันก็ยังมีความจริงใจอยู่นะ งานกลุ่มหลายๆงาน มันช่วยเพราะงานกลุ่มมันมีคะแนนเยอะมากกว่างานเดี่ยว” (มิวสิด)

ด้านความคิดที่รู้เท่าไม่ถึงการณ์

นอกจากพฤติกรรมเสี่ยงที่ต่อเนื่องมาจากช่วงก่อนการรังแกผ่านโลกโซเชียล เยาวชนบางรายมีความประมาทรู้เท่าไม่ถึงการณ์ว่าจะเกิดเหตุการณ์เหล่านั้นขึ้นกับตัวเอง

คิดว่าเรื่องไม่น่าเกิดขึ้นจากพฤติกรรมเสี่ยงแค่ครั้งเดียว

การที่ก๊ิบกิบตัดสินใจเปิดวิดีโอคอลและถอดเสื้อผ้าตามคำล่อลวงจากคนแปลกหน้า เธอมีความคิดเบื้องหลังว่าการเปิดกล้องแค่ครั้งเดียวไม่น่าจะเกิดปัญหาตามมา แต่ “แค่ครั้งเดียว” ของเธอนำไปสู่การข่มขู่รีดไถเงินและต้องหวาดกลัวว่าภาพหน้าอกจะถูกส่งต่อไปให้เพื่อนและพ่อแม่ “(เปิดวิดีโอคอล)ครั้งเดียว ที่เหลือก็คุยกันธรรมดา เขาจะเปิดกล้อง แต่เราก็พยายามปิดอยู่อย่างเนี่ยอะคะ เราคิดว่าครั้งเดียวเอง เออ ครั้งเดียวก็ครั้งเดียว ก็ไม่คิดว่ามันจะเป็นอย่างนี้จริงๆ” (ก๊ิบกิบ)

หลงคิดว่าผู้รังแกน่าเชื่อถือ

นอกจากนี้ก๊ิบกิบยังคิดว่าคนในเครื่องแบบที่คุยด้วยมีภาพลักษณ์ที่มีเกียรติมีศักดิ์ศรี หลงคิดว่าน่าเชื่อถือ ทำให้เธอไม่ทันระวังว่าเขาจะมาทำร้ายเธอในที่สุด “เคยเจอหน้ากันอยู่ทำไมทำกับเราอย่างนี้ เป็นเพื่อนของเพื่อนด้วย เหมือนเขาเป็นถึงทหาร” (ก๊ิบกิบ)

2. เจื่อนใจด้านสังคม

เจื่อนใจด้านสังคมในช่วงเริ่มต้นการรังแกผ่านโลกโซเชียลที่สำคัญคือ ผู้รังแก สื่อออนไลน์ และวัฒนธรรมในสังคมสถานศึกษา

ผู้รังแก

ผู้รังแกคือเจื่อนใจสำคัญที่ทำให้การรังแกผ่านโลกโซเชียลเริ่มต้นขึ้น จากเรื่องราวในสถานการณ์ช่วงเริ่มรังแกผ่านโลกโซเชียลจะเห็นว่ามีมูลเหตุจากความหมั่นไส้ ไม่พอใจ คิดว่าพฤติกรรมของตัวเองคือการหยอกล้อ หรือทำเพื่อล่อลวงผลประโยชน์จากผู้ถูกรังแก นอกจากนี้ยังมีทักษะทางเทคโนโลยีและมีลักษณะใช้อำนาจเอาเปรียบ

มีทักษะทางเทคโนโลยี

การรังแกผ่านโลกโซเชียลเกิดขึ้นได้ง่ายและรวดเร็วแล้ว หากผู้รังแกมีทักษะเทคโนโลยี เช่น เจาะเข้าระบบสื่อออนไลน์เพื่อสวมรอยตัวตน ทำให้การรังแกผ่านโลกโซเชียลจัดการได้ยากยิ่งขึ้น ดังกรณีของมิวสิคที่ถูกบุคคลนิรนามแฮคเข้าเฟซบุ๊กและเอาไปจีบแฟนเพื่อน โดยที่ไม่สามารถระบุตัวคนทำได้ “คือตอนนั้นผมเปลี่ยนรหัสเฟซ แล้วเขาก็แฮคได้อีก ผมก็งงว่ารู้รหัสได้ยังไง ในเมื่อผมเปลี่ยนรหัสแล้ว” (มิวสิค)

มีลักษณะใช้อำนาจและเอาเปรียบ

จากการบอกเล่าเรื่องราวของกรณีศึกษา ผู้วิจัยสังเกตว่ามีหลายกรณีที่ความสัมพันธ์ระหว่างผู้รังแกและผู้ถูกรังแกเป็นความสัมพันธ์เชิงอำนาจ คือฝ่ายผู้รังแกมีอำนาจเหนือผู้รังแกตั้งแต่ช่วงก่อนรังแกผ่านโลกโซเชียลต่อเนื่องมาจนถึงช่วงเริ่มต้นการรังแก ผู้รังแกก็ยังใช้อำนาจในการตอบสนองความต้องการของตัวเอง หากไม่พอใจผู้ถูกรังแก เช่น กรณีเฟรนถูกเพื่อนที่นอนอยู่ห้องพักเดียวกันกดข่ม บังคับให้เธอทำตามเจื่อนใจ เป็นเบี้ยล่างของเพื่อนคนนั้นมาตลอดที่คบหากัน ก่อนจะเริ่มใส่ร้ายผ่านสื่อออนไลน์ “เพื่อนคนนี้เขาชอบพาหนูไปด้วย บางครั้งหนูไม่อยากไป เขาก็ชอบพาไป เพราะว่าอย่างหนูกลัวผี เขาก็จะบอกว่าหอมีผี เขาจะกล่อมประสาทหนูให้หนูกลัว หนูก็ต้องไปกับเขา เขาจะแกล้งทำเป็นปิดไฟใส่ ทำให้เรากลัว เราก็ต้องออกไปด้วย เขาจะเป็นคนสั่งอะคะ เหมือนใช้อารมณ์ตัวเองเป็นใหญ่ เขาชอบสั่งคนอื่นให้ทำ แล้วเขาจะบอกว่าเขาทำ ทั้งๆที่หนูจะเป็นคนทำอันนั้น หรืออย่างเช่น สมมุติหนูเป็นเขา หนูก็จะบอกคนนี้ว่า ไปซื้อข้าวให้หน่อย ออกไปก่อนเนอะ แล้วพอซื้อมา เขาก็จะบอก

ว่าเขามีแรงค์ใหญ่ เดี่ยวค่อยเอาแล้วกัน เขาจะทำแบบนี้กับเพื่อนเกือบทุกคนอะ เขาเหมือนจะฝากชื่อหน่อยๆ แต่ไม่ให้” (เฟรน)

สื่อออนไลน์

การมีเทคโนโลยีอยู่ในมือ

การมีเทคโนโลยีอยู่ในมือทำให้การรังแกผ่านโลกโซเชียลเกิดขึ้นง่ายมาก หลายกรณีที่เปลี่ยนจากการรังแกในโลกจริงมาเป็นการรังแกผ่านโลกโซเชียลเพราะการมีเทคโนโลยีอยู่ในมือ บางกรณีถูกนำมาใช้ด้วยความคึกคะนอง โดยที่ไม่ได้มีการวางแผนมาก่อน ดังเช่น กรณีของมิวสิค ซึ่งถูกกลุ่มเพื่อนใช้มือถือถ่ายภาพและคลิปที่เมาไม่ได้ใส่เสื้อผ้า และการมีเทคโนโลยีอยู่ในมือก็เป็นเงื่อนไขทางสังคมที่ต่อเนื่องมาจากความเป็นสื่อกลางในการเข้าถึงกันและกันและลักษณะการทำงาน เช่น การแคปเจอร์ การแชร์ ร่องรอยการกระทำในโลกออนไลน์(รอยเท้าดิจิทัล) ในช่วงก่อนการรังแกผ่านโลกโซเชียล ทำให้ความรุนแรงเกิดขึ้นแทบจะในทันที เช่น คนทั่วไปที่เห็นข้อความของพราวในทวิตเตอร์ และเกิดความไม่พอใจเพราะตีความจากข้อความว่าพราวดูถูกคนอื่นที่ไม่ได้มีอาชีพเหมือนเธอ (ช่วงก่อนการรังแกผ่านโลกโซเชียล) คนที่ไม่ชอบก็แคปเจอร์ข้อความเหล่านั้นเอาไว้ แม้พราวจะลบไปแล้ว (รอยเท้าดิจิทัล) แล้วเอามาแชร์ข้ามแพลตฟอร์มและเริ่มมีกระแสต่อต้านต่อกัน (ในช่วงการเริ่มต้นการรังแกผ่านโลกโซเชียล) เพราะการมีเทคโนโลยีในมือ

วัฒนธรรมในสังคมสถานศึกษา

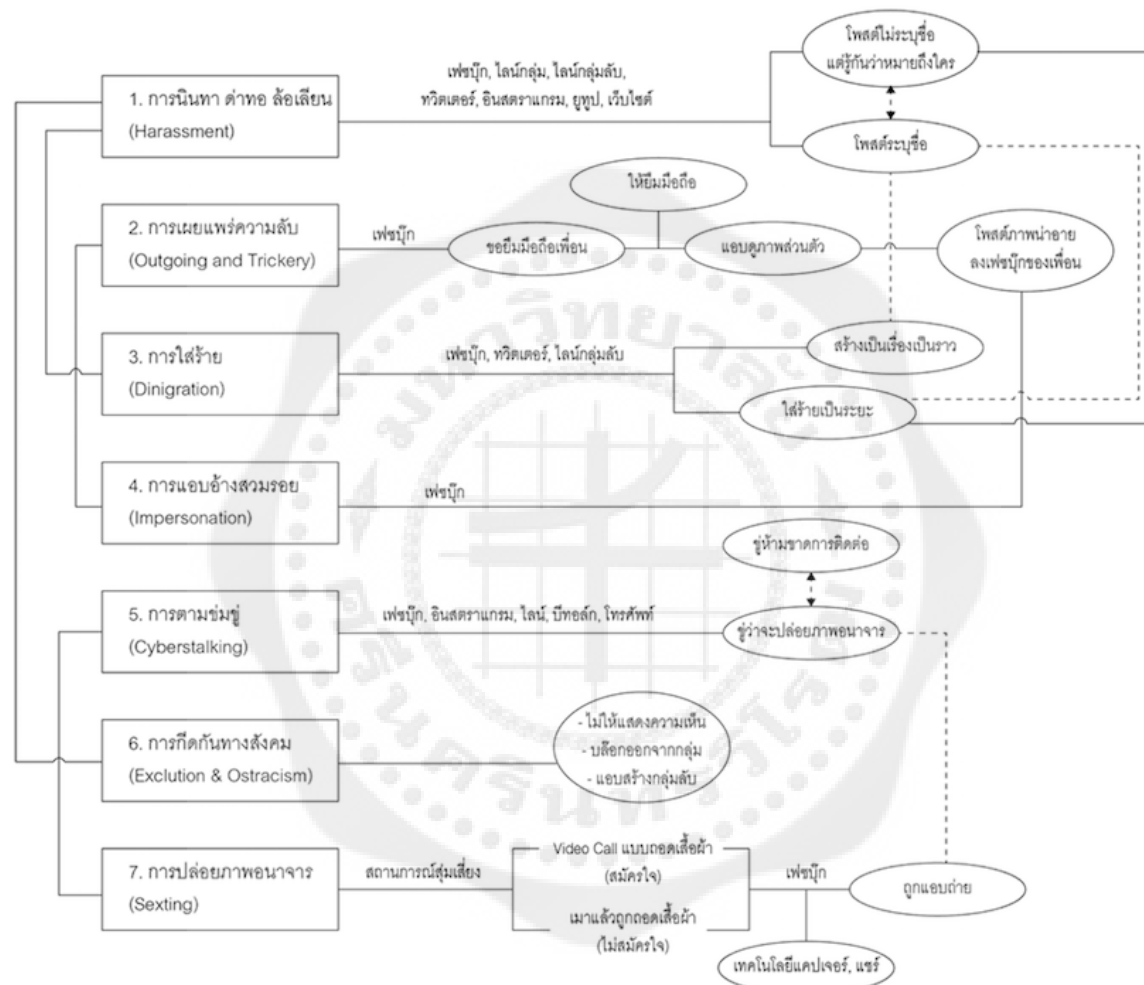
วัฒนธรรมรุ่นพี่รุ่นน้อง

สังคมในแต่ละแห่งต่างมีวัฒนธรรมที่เป็นรูปแบบของตนเอง สังคมในสถานศึกษาก็เช่นกัน โดยเฉพาะสังคมในมหาวิทยาลัยที่มีการถ่ายทอดทางสังคม (Socialization) จากรุ่นสู่รุ่น หนึ่งในนั้นคือ วัฒนธรรมการเคารพรุ่นพี่ ดังจะเห็นได้จากวัฒนธรรมย่อยเช่นกิจกรรมการรับน้องแบบที่เป็นศูนย์กลางที่พบว่าเป็นสถานการณ์แวดล้อมที่นำไปสู่การรังแกผ่านโลกโซเชียล หรือการแสดงออกถึงความสุภาพ นอบน้อมต่อรุ่นพี่ สิ่งเหล่านี้สะท้อนว่าวัฒนธรรมย่อยหรือบรรทัดฐานที่กำหนดร่วมกันที่มีนัยยะเชิงอำนาจในสังคมนั้นๆ ก็อาจใช้อำนาจนี้ไปสร้างความรุนแรงอื่นๆ เช่น ความรุนแรงผ่านการรังแกในโลกโซเชียล เช่น “เขาก็โพสต์ว่า น้องอยากได้งาน ก็อินบ็อกซ์สิคะ ไม่ใช่มาแบบโพสต์เฟชบุ๊กอย่างนี้ คนเราอะจะเลือกน้องเข้ามาทำงานด้วย มันอยู่ที่ฝีมือ ไม่ใช่การอ้อนวอนอะไรแบบนี้ คือพี่คนนี้น้องก็เคยคุยกับเขาบ้าง หนูเจอ หนูก็ไหว” (ดาว) และ “จุดเริ่มต้นมันมาตั้งแต่เราเข้าไป เราก็รู้จักเพื่อนที่อยู่ปี 2 แล้วเราก็เรียกชื่อเขา คน(คนอื่นในคณะ)ก็แบบว่า เฮ้ย ทำไมไม่เรียกชื่อ ทำไมไม่เรียกว่าพี่ ซึ่งเราก็ลืมตัวเพราะเรารู้จักกันมานานแล้ว” (เกรซ) โดยวัฒนธรรมรุ่นพี่รุ่นน้องก็เชื่อมโยงกับเงื่อนไขด้านผู้รังแกที่บางกรณีมีลักษณะใช้อำนาจและเอาเปรียบดังที่กล่าวในข้างต้น

ผู้วิจัยขอสรุปสถานการณ์และเงื่อนไขที่เกี่ยวข้องกับช่วงเริ่มต้นการรังแกผ่านโลกโซเชียลในตาราง 3 ตามด้วยภาพประกอบ 4 แสดงกระบวนการช่วงเริ่มต้นการรังแกผ่านโลกโซเชียล ดังนี้

ตาราง 3 สรุปสถานการณ์และเงื่อนไขที่เกี่ยวข้องกับช่วงเริ่มต้นการรังแกผ่านโลกไซเบอร์

สถานการณ์	เงื่อนไข	
	บุคคล	สังคม
1. การนินทา ด่าทอ ล้อเลียน (Harassment) 2. การเผยแพร่ความลับ (Outgoing and trickery) 3. การใส่ร้าย (Denigration) 4. การแอบอ้างสวมรอยตัวตน (Impersonation) 5. การตามชมชู้ (Cyberstalking) 6. การกีดกันทางสังคม (Exclusion) 7. การปล่อยภาพอนาจาร (Sexting)	พฤติกรรม พฤติกรรมเสี่ยงจากช่วงก่อนการรังแก ผู้ถูกรังแกมีลักษณะยอมตาม ความรู้เท่าไม่ถึงการณ์ คิดว่าเรื่องไม่น่าเกิดขึ้นจากพฤติกรรมเสี่ยงแค่ครั้งเดียว หลงคิดว่าผู้รังแกน่าเชื่อถือ	ผู้รังแก มีทักษะทางเทคโนโลยี มีลักษณะกดขี่ใช้อำนาจ วัฒนธรรมในสถานศึกษา วัฒนธรรมรุ่นพี่รุ่นน้อง สื่อออนไลน์ การมีเทคโนโลยีอยู่ในมือ



ภาพประกอบ 4 กระบวนการช่วงเริ่มต้นการรังแกผ่านโลกไซเบอร์และเงื่อนไขที่เกี่ยวข้อง

จากภาพประกอบ 4 แสดงให้เห็นว่าในช่วงเริ่มต้นการรังแกผ่านโลกโซเชียลเกิดสถานการณ์การรังแกผ่านโลกโซเชียล 7 ประเภท บางประเภทเกิดขึ้นควบคู่ไปด้วยกันในเหตุการณ์เดียว ได้แก่ การนินทา ด่าทอ ล้อเลียน กับ การกีดกันทางสังคม, การนินทา ด่าทอ ล้อเลียน กับ การใส่ร้าย, การเผยแพร่ความลับ กับ การแอบอ้างสวมรอย และ การตามข่มขู่ กับ การปล่อยภาพอนาจาร โดยการรังแกผ่านโลกโซเชียลเกิดขึ้นหลากหลายช่องทาง ทั้ง เฟซบุ๊กส่วนตัวหรือเฟซบุ๊กกลุ่ม(Facebook) ไลน์ส่วนตัวหรือไลน์กลุ่ม(Line) ทวิตเตอร์(Twitter) อินสตาแกรม(Instagram) บีทอล์ค(Bee talk) ยูทูบ(Youtube) และเว็บไซต์สาธารณะต่างๆ (Websites) เช่น pantip.com เงื่อนไขด้านบุคคลส่วนใหญ่เป็นผลมาจากการช่วงก่อนการรังแกผ่านโลกโซเชียล และเงื่อนไขทางสังคมที่สำคัญคือ ผู้รังแกที่เริ่มกระทำการรังแกในรูปแบบต่างๆ สื่อออนไลน์ที่อยู่ในมือผู้รังแก และวัฒนธรรมรุ่นพี่รุ่นน้องซึ่งแสดงถึงนัยยะทางอำนาจ

2) ช่วงการรังแกผ่านโลกโซเชียลรุนแรงมากขึ้น

เมื่อผ่านช่วงเริ่มต้นการรังแกมาระยะหนึ่ง การรังแกผ่านโลกโซเชียลก็จะมี ความรุนแรงมากขึ้น ซึ่งระยะเวลาจากช่วงเริ่มต้นรังแกกับช่วงเกิดความรุนแรงแตกต่างกันตามสถานการณ์ บางกรณีพบว่าเมื่อเริ่มต้นแล้วก็จะเข้าสู่ช่วงรุนแรงอย่างรวดเร็ว เช่น การใส่ร้ายทำให้เกิดการขุบขิบนินทาในวงกว้างหรือกระแสรุมดำ ซึ่งการรังแกผ่านโลกโซเชียลจะเข้าสู่ความรุนแรงเพียงไม่กี่ชั่วโมง หรือไม่กี่วัน ส่วนบางกรณีพบว่าการเข้าสู่ช่วงรุนแรงกินระยะเวลานานหลายเดือน ซึ่งเป็นการรังแกที่ละเล็กละน้อยแต่เรื้อรังสะสม

สถานการณ์ในช่วงการรังแกผ่านโลกโซเชียลรุนแรงมากขึ้น

จากเรื่องราวของกรณีศึกษาทั้ง 8 คนพบว่าช่วงที่การรังแกผ่านโลกโซเชียลมีความรุนแรงมากขึ้นจะมีลักษณะลูกกลม เรื้อรัง กระจายไปในวงกว้าง หรือ เกิดการรังแกซ้ำแล้วซ้ำอีกเป็นวงจร เยาวชนรับรู้ว่าการรังแกรุนแรงมากขึ้น ตนเองเริ่มทนไม่ไหว หรือได้รับผลกระทบต่อชีวิตด้านต่างๆ อย่างเด่นชัด

1. เหตุการณ์บานปลาย

เหตุการณ์บานปลายที่เกิดขึ้น อาจไม่ได้เกิดจากคู่กรณีโดยตรงแต่เป็นการปะทะกันระหว่างเพื่อนพ้องของทั้งสองฝ่าย เช่นกรณีดาวถูกใส่ร้ายว่าแย่งแฟนคนอื่น โดยผู้รังแกถูกรื้อเรื่องราวขึ้นมาอย่างต่อเนื่องจนฝ่ายเพื่อนของดาวทนไม่ได้จึงตอบโต้กลับด้วยการด่าทอกลับ กลายเป็นด่ากันไปด่ากันมาแรงขึ้นเรื่อยๆ จนสถานการณ์บานปลาย “ประมาณว่า พอเขาอะ ด่าไ่มะ แล้วเพื่อนดาวรู้ ก็ไ่มะหอะ เหมือนกับด่ากันไปด่ากันมา ชัดกันไปชัดกันมาในทวิตอย่างเงี้ย แล้วฝ่ายโน้นเขาก็ไ่มะพอใจที่เขาเรื่องแบบ ที่จริงอะพลอยเคยบอกใจก็อดหลายครั้งแล้ว ที่นี้ไปทวิตนางเห็นนางก็ไ่มะ” (ดาว) ทำให้เกิดการรังแกผ่านโลกโซเชียลแบบด่าทอรุนแรงทั้งสองฝ่าย (Flaming) เกิดขึ้น

2. การรังแกดำเนินต่อเนื่องเป็นเวลานาน

การรังแกผ่านโลกโซเชียลที่ดำเนินไปอย่างต่อเนื่องทำให้ผู้ถูกรังแกได้รับผลกระทบต่อชีวิตเรื้อรัง มักพบในคู่ความสัมพันธ์ที่เป็นเพื่อนกันหรืออยู่ร่วมสังคมเดียวกัน ทำให้ต้องเจอกันในโลกจริงแต่ไม่สามารถสื่อสารเพื่อหาทางออกได้ เช่น กอล์ฟถูกเพื่อนสนิทแกล้งหลายรูปแบบนานหลายเดือนตั้งแต่เข้าเรียนมหาวิทยาลัยปีที่ 1 จนกำลังจะขึ้นปีที่ 2 “เขาเป็นคนที่ชอบเอาปมด้อยของเพื่อนมาล้อเลียน

เขาทำหลายรอบ” กอล์ฟ หรือกรณีเกรซถูกนินทาต่อจากเพื่อนร่วมคณะเป็นเวลา 2 ปี ก่อนที่เธอจะอาการซึมเศร้ากำเริบขึ้นอีกครั้ง “เขาแซะเราตลอด จิกเรามาตลอด จนเราไม่ไหวแล้ว” (เกรซ) รวมทั้งต้นข้าวที่ถูกเพื่อนทำร้ายร่างกายและถูกรังแกซ้ำด้วยการกีดกันออกจากกลุ่มออนไลน์ของห้อง “มันกินเวลาไปตั้งสองสามปีแล้วนะที่เราเจอแบบนี้”

3. การเกิดกระแสด่าทอในวงกว้างหรือผู้รับรู้การรังแกมีจำนวนเพิ่มขึ้น

เรื่องราวนินทา ด่าทอในวงกว้างเป็นอีกสถานการณ์ที่ทำให้การรังแกผ่านโลกโซเชียลเข้าสู่วงที่รุนแรงมากขึ้น ยิ่งผู้ถูกรังแกเป็นคนที่มีชื่อเสียงหรือมีคนรู้จักเยอะในแวดวงสังคมนั้น ยิ่งทำให้เรื่องราวกระจายไปอย่างรวดเร็วมากขึ้น เช่นกรณีของพราวที่มีคนด่าเพราะไม่พอใจการโพสต์ข้อความในทวิตเตอร์ของเธอ “ด่าเยอะมากค่ะพี่ แบบ มึงทำตัวสูงส่งมาจากไหนเธอ เป็นใครอะไร ไม่เห็นรู้จัก ไม่เห็นจะดังเลย มีตัวตนเธอ คือก็ด่าค่อนข้างแรง ก็มีคำหยาบคาย ด่าพ่อด่าแม่ ด่าแบบ ด่าไปทุกอย่าง เป็นสติเฟื่องเพื่อนเธอ อีโง่ อีเหี้ย ภูเกลียดมึง เกลียดขึ้นหน้ามึง อีพราว แบบโห ทุกอย่างเลยอะค่ะในทวิตเตอร์ ด่าคือไม่ใช่แค่สิบคน ร้อยคน แต่คือเป็นพันอะ ” (พราว) หรือ ดาว ที่ถูกใส่ร้ายว่าแย่งแฟนคนอื่น ซึ่งเป็นประเด็นร้อนที่สังคมโรงเรียนให้ความสนใจ ประกอบกับดาวเป็นคนที่มีความรู้มากในโรงเรียนจำนวนมาก “เรื่องอะมันไปไวมากกกก แล้วที่นี้คน(ในโรงเรียน)ก็เลยรู้ว่าดาวกับก๊อตอะคู่กัน เขาก็เลยว่า เฮ้ย มันคือเรื่องจริง เขาก็เลยทวิตต่อกันอะ รียะเยอะมากเลยนะ รัวๆๆๆ” (ดาว) รวมทั้งในกรณีของกอล์ฟที่นอกจากจะล้อเลียนรูปร่างหน้าตาเป็นเวลานานแล้ว เรื่องราวยังขยายจากกลุ่มเพื่อนสนิทไปสู่เพื่อนร่วมชั้นเรียนอีกด้วย “เขาบอกเกือบจะทั่วห้องอะครับ เราเห็นจากแซทคนอื่นครับ เขาเอามาให้ดู แบบว่าเราว่าอ้วน หน้าสิ่ว สิ่งที่เราไม่โอเคกับตัวเอง” (กอล์ฟ)

4. การเกิดวงจรการรังแก

วงจรการรังแกผ่านโลกโซเชียลเกิดขึ้นเมื่อผู้รังแกกระทำแบบเดิมซ้ำๆและมีอำนาจควบคุมสถานการณ์ไว้ได้ทั้งหมด พบในการรังแกแบบตามข่มขู่และการปล่อยสภาพอนาจาร เนื่องจากผู้ถูกรังแกกลัวว่ารูปจะถูกปล่อยจึงยอมทำตามเงื่อนไข แต่ยิ่งทำตามเงื่อนไขผู้รังแกก็ยิ่งรังแกต่อไปเรื่อยๆ กลายเป็นวงจรที่ไม่สิ้นสุดโดยง่าย เช่นกรณีของก๊อบบี้และมิวสิค “เหมือนอยากได้(เงิน)อีก ...มาหลอกเราว่ามันลบ(รูปโชว์หน้าอก)ไปแล้ว มัน(ผู้รังแก)บอกว่า แน่จริงก็ส่งเงินมาให้อีกสิ มันก็โทรหาหนูรัวๆ หลายๆรอบ มันถามเราว่าจะยังงัย หนูก็ไม่ตอบ แล้ววันหนึ่งมันก็โทรทางเฟส พอเฟสติด หนูก็คิดว่าหน้าจอก เขาก็ทักทางไอจี ทักมา ทักมาตลอด เขาก็บอกว่า ห้ามหายไปไหนนะ นี่คือคำสั่ง เหมือนเขาคิดว่าเขาเป็นทหารเขาจะทำอะไรกับเราก็ได้ มันก็บอกว่า คิดหรือว่าน้ำหน้าอย่างมึงจะเอาชีวิตเขาออกไปได้” (ก๊อบบี้) และ “มันก็ส่งผลอะพี่ หนีทุกวิถีทาง ไม่เข้าเรียน อยู่แต่ในห้องดนตรี อยู่แต่ในเซฟโซนตลอด ...ตอนนั้นผมไม่เข้าเรียนเป็นทอม” (มิวสิค)

เงื่อนไขที่เกี่ยวข้องกับช่วงการรังแกผ่านโลกโซเชียลรุนแรงมากขึ้น

1. เงื่อนไขด้านบุคคล

การจัดการปัญหา

การจัดการปัญหาเชื่อมโยงกับช่วงเริ่มต้นการรังแกผ่านโลกโซเชียล เมื่อการรังแกผ่านโลกโซเชียลเริ่มต้นขึ้นและผู้ถูกรังแกมีการจัดการปัญหา (Coping) ส่วนใหญ่ไม่สามารถแก้ปัญหาได้สำเร็จ

ในช่วงก่อนหน้านี้ทำให้ปัญหามีความรุนแรงมากขึ้น อย่างไรก็ตามก็มีการจัดการปัญหาบางประการที่นำไปสู่ช่วงคลี่คลายปัญหาได้ต่อไป แม้ไม่อาจเกิดได้ในทันที

1) การนินจา เจ็บ พบว่าในบางกรณีเจ็บ ยิ่งถูกรังแก โดยเฉพาะการรังแกผ่านโลกโซเชียลแบบนินทา ตำหนิ ล้อเลียน(Harassment) และ ใส่ร้าย (Denigration) เช่น กรณีของดาวที่ใช้วิธีการนินจา เจ็บไม่ตอบโต้คนที่ใส่ร้ายว่าแย่งแฟน แต่ผู้รังแกยิ่งใส่ร้ายหนักขึ้นเรื่อยๆ ทำให้เธอต้องออกมาพูดความจริงในภายหลัง หรือการที่เกรซไม่ยอมสื่อสารกับเพื่อนว่าตัวเองเป็นโรคซึมเศร้า มีข้อจำกัดในการเข้าสังคม ยิ่งทำให้เพื่อนไม่เข้าใจและรังแกต่อไป แต่การเจ็บในบางกรณีก็เป็นการแก้ไขปัญหามาให้รุนแรงมากขึ้น โดยเฉพาะการถูกรังแกรุนแรงด่าทออย่างรุนแรง เช่นกรณีที่ดาวไม่ตอบโต้ต่อคนในโลกออนไลน์ที่มุดด่าทอเธออย่างรุนแรง ทำให้เหตุการณ์เข้าสู่ช่วงคลี่คลายในเวลาต่อมา

2) การยอมทำตามเงื่อนไข ยิ่งเป็นการเพิ่มอำนาจให้ผู้รังแกกลับมาทำร้ายซ้ำแล้วซ้ำอีก เช่น กรณีของมิวสิคและต้นข้าวที่ยอมทำตามผู้รังแก ทั้งการจ่ายเงิน บริการซื้อของ และทำพฤติกรรมที่ตัวเองไม่ชอบ เมื่อผู้รังแกได้ในสิ่งที่ต้องการแล้วครั้งหนึ่ง ก็มีครั้งต่อไปตามมาเรื่อยๆ “สักพักนึง ไปๆ มาๆ มันก็ส่งรูปมาอีก เพื่อได้เงินอีก 3,000 คือด้วยความโง่เง่า ไม่ได้บอกพี่ตำรวจด้วยว่าเขาจะมาเอาเงินอีกแล้ว เราก็ไม่อยากจะบ่นตำรวจเขา อยากให้มันจบเพียงเท่านี้ ก็เออ จบดีกว่า แต่แม่มันไม่จบให้เราเลย(สายหัว) ก็เลยให้” (ก๊อบก๊อบ) ซึ่งการยอมทำตามเงื่อนไขทำให้เหตุการณ์กำลังจะคลี่คลายแล้ว ก็กลับเข้าสู่วงจรอีกครั้ง หรือ “ก็แบบ เฮ้ย มิวสิค ปล่อย(รูปอนาจาร)ละน้ำ... ผมก็ อาอะ ทำตามก็ได้” (มิวสิค)

3) การหลบหนี พบในกรณีที่ผู้รังแกมีอำนาจเหนือกว่ามาก เช่น ต้นข้าวหลบหนีการทำร้ายจากเพื่อนร่วมชั้นด้วยการหลบหน้า ไปโรงเรียนสาย หรือไม่ไปโรงเรียน ทำให้ผู้รังแกยิ่งตามทำร้ายและตัวเธอเองต้องประสบปัญหาอื่นๆตามมา เช่น ผลการเรียนตกต่ำ สุขภาพจิตแย่แย่ หรือ กรณีการตามข่มขู่แล้วหลบหนีไปซ่อนตัวในห้องดนตรีเรื่อยๆ ในตัวอย่างของมิวสิค ไม่ได้ทำให้ปัญหาถูกแก้ไข

4) การบลิ๊อค เป็นวิธีการแก้ปัญหาที่ง่ายและเร็ว แต่แก้ไขการรังแกผ่านโลกโซเชียลได้บางสถานการณ์ เช่น กรณีของต้นข้าวถูกข่มขู่ในเฟซบุ๊ก เธอจึงบลิ๊อคการติดต่อจากเพื่อนที่รังแก แต่เพื่อนก็ใช้การรังแกรูปแบบอื่นมาเล่นงานเธอ คือการบลิ๊อคเธอออกจากกลุ่มเฟซบุ๊กของห้องเรียน ทำให้เธอกลายเป็นคนวงนอก ไม่ทราบข่าวสารเรื่องการเรียน “ในห้องก็รู้เพื่อน วันนั้นเป็นช่วงวันปีใหม่ ทุกคนเขาเป็นคนคิดธีมจับสลาก 20 บาททุกอย่าง หนูไม่ได้รู้เลยเพราะไม่ได้อยู่ในกลุ่ม ไม่เห็นโพสต์เขาอะ ก็ มีเพื่อนบางคนบอกว่า ชื่อของจับสลากแค่นี้ หนูก็ชื่อโคมไผ่ร้อยกว่าบาทมาจับ หนูเพิ่งรู้ว่าวันนั้นว่าธีม 20 บาท เรา ก็ โอ้ย เราซื้อร้อยกว่าบาท คือแบบไม่มีใครบอกอะไรเรา เราไม่รู้เรื่อง เขาบอกแค่จับสลากกันตอนประชุม หนูก็คิดว่าทำไมข้อความไม่แจ้งอะ ก็ไปดู อ้าว เราไม่ได้อยู่ในนั้นนี่นา” (ต้นข้าว)

5) การปรึกษาครอบครัว อาจส่งทั้งผลดีและผลเสีย จากการวิจัยพบว่าพ่อแม่ของเยาวชนบางรายเห็นว่ากรรณรังแกผ่านโลกโซเชียลเป็นเรื่องปกติ บางรายก็กล่าวโทษลูกไว้ก่อนว่าไปทำอะไรให้เพื่อนไม่พอใจหรือไม่ ทำให้เยาวชนไม่อยากจะพูดเรื่องนี้ให้พ่อแม่ฟังอีกเพราะไม่ได้รับความเข้าใจ บางครั้งก็ถูกซ้ำเติม ส่วนบางกรณีพ่อแม่ให้กำลังใจ แม้จะไม่ได้ช่วยแก้ไขปัญหามาโดยตรงแต่ก็ช่วยเรื่องจิตใจและรู้สึกว่ามีคนรับฟัง “แม่รู้คะ หนูเพิ่งมาบอกแม่ว่า หนูเหนื่อยนะ หนูไม่อยากอยู่แบบนี้ คือหนูบอกตรงๆ ว่าหนูอยากขอแม่ย้ายม.เลยอะ แต่แม่บอกว่าไม่ต้อง แค่นั่งหาวว่าง แล้วย้ายหอไปเลย หนูก็พยายามไม่บอกแม่ แต่ถ้าโทรไปบอกแม่ก็ร้องไห้เล่าให้แม่ฟัง” (เฟรน)

การถูกรังแกในโลกจริง

กรณีศึกษาที่ถูกรังแกทั้งในโลกจริงและโลกไซเบอร์พร้อมกัน อยู่ในสภาพยากที่จะหลบเลี่ยง ความรุนแรง ทำให้สถานการณ์โดยรวมมีความรุนแรงมากขึ้น เช่นกรณีของต้นข้าวที่ถูกทำร้ายร่างกาย และถูกกีดกันในสังคมออนไลน์

ลักษณะทางสังคม

เป็นคนมีชื่อเสียงในแวดวงสังคมนั้น

การมีคนรู้จักในวงสังคมทำให้เรื่องราวเสื่อมเสียหรือน่าอัปอายกระจายไปไวขึ้นและสถานการณ์เข้าสู่ช่วงความรุนแรงรวดเร็ว เช่น “ทวิตเตอร์อะ มันเป็นที่ที่คนเอาไว้นะ เราก็บ่น เหมือนกับคนอื่น มีไว้นะ พร้าเพื่อปกติ แต่คนอื่นไม่มีใครไปว่าเขา แต่ว่าพร้าเป็นคนดัง ก็คือพร้ามีคนฟอลเป็นแสนอะพี่ ในทวิตเตอร์ กลายเป็นว่าเราจะทำอะไร เขาจะจับตามูเรา” (พร้า) และ “ดาวทำกิจกรรมเยอะมาก คนที่เลยมารู้จักเยอะ ดาวทำกิจกรรมเยอะมาก เรื่องมันไปไวมาก เพราะเป็นที่รู้จักของคนเลย เกือบทั้งโรงเรียนรู้จักเลย” (ดาว)

สภาพจิตใจ

สภาพจิตใจของบุคคลเป็นเงื่อนไขสำคัญที่เกี่ยวข้องกับการรังแกผ่านโลกไซเบอร์เข้าสู่ช่วงรุนแรง หากสภาพภายในเปราะบาง เจ็บป่วย ทำให้ปัญหาที่มีอยู่ยิ่งหนักหนาและส่งผลต่อการจัดการปัญหาที่ไม่มีประสิทธิภาพ เช่น เยาวชนป่วยเป็นโรคซึมเศร้า ทำให้อ่อนไหวต่อการถูกด่าทอและยังตกเป็นเป้าการรังแกเพราะมีบุคลิกภาพที่แตกต่างจากคนอื่น ดังที่เกรซเล่าว่า “ทำไมมาพูดกับเราแบบนี้ คือเกรซไม่มีคำไหนเลยที่ได้ยินแล้วอยากตายเท่าคำนี้ คือแบบได้ยินแล้วร้องไห้เลย จะเป็นจะตายเลย คือด้วยเรามีภาวะแบบนี้(ซึมเศร้า)ด้วย พอได้ยินแล้วก็แบบ ขนาดนั้นเลยเหวอะ ให้กูตายมัย ถึงจะพอใจ” (เกรซ) หรือ กรณีที่เยาวชนขาดภูมิคุ้มกันทางใจ ทำให้ไม่สามารถแบกรับปัญหาไว้ได้ “มันเกิดอะไรหลายอย่างในชีวิตขึ้นมา แล้วเราเป็นคนที่ไม่ค่อยมีพวกภูมิคุ้มกันในชีวิตอย่างเนี่ยอยู่แล้วอะคะ แล้วพอเจอเรื่องแบบนี้เราก็อึดไม่ไหว เราไม่เคยเจอเรื่องนี้มาก่อน แต่ก่อนหนูอยู่โรงเรียนเดียวกับแม่ เป็นลูกครู คนอื่นๆก็บอก อู้ยลูกครูดีจังเลย” (ต้นข้าว) นอกจากนี้สภาพจิตใจที่กังวล ขาดพลังใจ ไม่พร้อมที่จะหาเพื่อนใหม่ก็มีส่วนให้เยาวชนบางรายยอมถูกรังแก เพราะกลัวผิดใจกับเพื่อน “เขาสนิทกันของเขายู่แล้ว แล้วเราจะไปเข้ากลุ่มเขามันก็จะดูแปลกๆ เราไปเล่นกับเขาเป็นครั้งคราว แต่ว่าจะให้ไปสนิทไปกินข้าว ไปมหาลัยด้วยกัน มันไม่ใช่” (กอล์ฟ)

2. เงื่อนไขด้านสังคม

วัฒนธรรมย่อยในกลุ่มเพื่อน

กลุ่มสังคมบางกลุ่มมีลักษณะอัตลักษณ์ของบุคคลคล้ายกัน เช่น สังคมนักศึกษาในคณะเดียวกันมีบุคลิกภาพคล้ายกัน เป็นเงื่อนไขทางสังคมระดับวัฒนธรรมย่อยที่ส่งผลมาถึงการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ เช่น กลุ่มนักศึกษาบางกลุ่มมีลักษณะเข้าสังคม เล่าเรื่องราวต่อกันไป ทำให้เมื่อเกิดการนินทาด่าทอเกิดขึ้นในสื่อออนไลน์ ยิ่งทำให้คนในสังคมนั้นให้ความสนใจและนำเรื่องราวไปแชร์ต่อ หรือประณามต่อ ทำให้สถานการณ์รุนแรงมากขึ้น เกรซเป็นกรณีศึกษาที่สะท้อนเงื่อนไขนี้ ตามการรับรู้ของเธอ เธอเล่าว่าสังคมในคณะเป็นสังคมที่ชอบบ่นปะทุคุ้ยแค้น แสดงออกว่าชอบหรือไม่ชอบอย่างชัดเจน

“ถ้าพูดถึงสังคมมหาลัยของเกรซ เกรซว่ามันมีส่วน ตรงที่ อะ อย่างเกรซ เคยเรียนคณะวิทย์มาก่อน เด็กวิทย์เขาไม่ค่อยเมาท์มอยอะไรกันหรอก คือทำแลปวันหนึ่งก็จะตายแล้ว แต่พอนิเทศปีบ สังคมมันเปลี่ยนเลยนะ นิเทศคือสังคมที่อยู่กันเป็นกลุ่ม กินเก่งเที่ยวเก่ง แซะเก่ง เมาท์เก่งอะไรอย่างนี้ แล้วก็จะ มีปฏิสัมพันธ์ดีมากกกก รู้จักกันไปหมดทุกคน ทำให้รู้สึกว่ ถ้าเรื่องมันเกิดจากจุดๆหนึ่งอะ มันทำให้ เรื่องไปต่อได้เร็วขึ้น มันเกิดความผิตเพี้ยนได้ง่ายอะ เพราะคนพูดต่อกันเร็วมาก ส่งต่อกันเร็วมาก แล้ว ทุกคนที่ไปเมาท์มอยต่อ เวลาเมาท์ก็จะออกรสออกชาติเวอร์รรร์ เข้าใจปะ แล้วเขาก็จะไม่รู้ว่าคนฟังอะ รับสารว่ายังไง แล้วคนไปเพิ่มๆว่จะไร้อีกอย่างเนี่ย ทุกวันนี้เกรซก็ไม่เข้าใจว่เราทำอะไรผิต เนี่ย สังคมเราเป็นสังคมที่ชอบวิพากษ์วิจารณ์ ด้วยโตไปเราจะต้องเป็นสื่อ เป็นคนทำหนัง เป็นนักร้อง เพราะฉะนั้นทุกประเด็นสามารถจับขึ้นมาวิพากษ์วิจารณ์ได้หมด ในเป็น type(ลักษณะ) ของเด็กนิเทศ อะ โดยรวมๆก็แบบนี้หมด เป็นธรรมชาติ (เกรซ)

ผู้พบเห็นการรังแก

ผู้พบเห็นการรังแกมีบทบาทสำคัญในช่วงการรังแกผ่านโลกไซเบอร์มีความรุนแรงมากขึ้น เช่น การสนับสนุนผู้รังแก ทำให้เหตุการณ์บานปลายมากขึ้นผ่านการช่วยรังแกกลับ และแสดงท่าทีไม่ชอบผู้ถูกรังแก เพราะเกิดอคติ

สนับสนุนการรังแก

การสนับสนุนผู้รังแกมีหลายรูปแบบ ไม่ว่าจะเป็นการสนทนาโต้ตอบ เช่น กรณีกลุ่มรุ่นพี่ที่หมั่นไล่ดาว โพสต์ข้อความด่าดาวในเฟซบุ๊กแบบลอยๆ แต่ทุกคนรู้ว่าหมายถึงใคร โดยมีรุ่นพี่คนหนึ่งเป็นคนเริ่มต้นตามด้วยรุ่นพี่คนอื่นๆที่แสดงความคิดเห็นสนับสนุน “แล้วเหมือนมีพี่คนหนึ่ง(ผู้พบเห็นการรังแก)เม้นต์ว่ น้องเขาเป็นพวกเสนอเพื่อรอให้คนอื่นมาสนอง เออ พี่มันแรงอะ แล้วพี่แฉก็ไปตอบว่ พี่หมายถึงเรื่องงานในมัยยะ เขาก็ตอบว่ ก็เรื่องงานด้วย เรื่องอย่างอื่นด้วยมัย ก็ไม่รู้ หนูแบบ อะไรเนี่ย คือไม่รู้จกกัน ไม่เคยคุยกันด้วยนะคะ” (ดาว) หรือแสดงความชื่นชอบผ่านสัญลักษณ์ในสื่อออนไลน์ “มีเพื่อนมากดไลค์เต็มเลย แล้วเรารู้สึกว่ เฮ้ย อะไรอะ กดไลค์เต็มเลย เขาเอาชื่อเฟชมาด่าเราตรงๆเลยนะ มาตามดันข้าวอะต่อแหล่นะ หนูก็แบบว่ อะไรอะ” (ต้นข้าว) หรือแสดงความสนใจอยากรู้อยากเห็น เช่นที่ดาวเล่าว่หลังจากผู้รังแกโพสต์ข้อความใส่ร้ายในทวิตเตอร์ก็มีเพื่อนร่วมโรงเรียนหลายคนโพสต์กระตุ้นให้เล่าต่อ “มันก็เป็นปกติของคนอะคะที่จะมาถามว่ เฮ้ย จริงหรอ ไหนเล่าซิ” (ดาว)

ช่วยรังแกกลับ

กรณีที่ผู้พบเห็นการรังแก ซึ่งในที่นี้คือเพื่อนผู้ถูกรังแกรู้สึกโกรธแค้นแทนเพื่อน จึงด่าผู้รังแกกลับกลายเป็นการด่าทอไปมา “พอเขาอะ ด่าไซ้มะ แล้วเพื่อนดาวรู้ ก็โมโหอะ เหมือนกับด่ากันไปด่ากันมา ชัดกันไปชัดกันมาในทวิตอย่างเงี้ย แล้วฝ่ายโน้นเขาก็ไม่พอใจที่เอาเรื่องแบบ ที่จริงอะพลอยเคยนอกใจก็อดหลายครั้งแล้ว ที่นี้ไปทวิตนางเห็นนางก็โมโห” (ดาว) นอกจากจะไม่สามารถช่วยเพื่อนได้แล้วยังทำให้เหตุการณ์ลุกลาม เพิ่มความเกลียดชังของผู้รังแกมากขึ้น

แสดงท่าที่ไม่ชอบผู้ถูกรังแก

ผู้พบเห็นการรังแกบางคนเกิดอคติจากการคล้อยตามผู้รังแก ทำให้ผู้ถูกรังแกได้รับผลกระทบมากขึ้น ในขณะที่ผู้รังแกได้รับการยอมรับ “มันเริ่มจากเพื่อนสนิทในกลุ่มที่เริ่มไม่โอเคกับเรา หลังๆ ก็เริ่มเป็นเพื่อนคนใหม่ที่มาแกล้งหนู เพื่อนผู้ชายก็ไม่พูดกับหนูเลย” (ต้นข้าว)

ครู

จากข้อมูลกรณีศึกษาทั้ง 8 คน ไม่พบครูที่สามารถช่วยแก้ไขการรังแกผ่านโลกไซเบอร์โดยตรง หรือมีความจริงจังในการแก้ไขปัญหามีบางรายคอยรับฟังและช่วยเหลือด้านการเรียน แต่บางรายกลับทำให้สถานการณ์แย่ลงจากการแก้ไขปัญหาก็ไม่ถูกต้อง เช่น กรณีเฟรนถูกรุ่นพี่ด่าทออย่างเสียหายในเฟซบุ๊กโดยมีรุ่นพี่คนอื่นร่วมวงรังแกด้วย แต่ครูประจำชั้นของรุ่นพี่ฟังความข้างเดียว เข้ามาตำหนิเฟรนขณะเข้าแถวหน้าเสาธงโดยไม่ได้อธิบายหลักฐานหรือที่มาที่ไป “ตอนหนูเข้าแถวหน้าเสาธงอะคะ ที่ปรึกษาเขา(ผู้รังแก)ก็มาหาหนู แล้วถามว่า เนี่ย เธอชื่อนี้ใช่ปะ ทำไมไปโพสต์ด่าพี่เขา ไปยุ่งกับพี่เขา ก่อนทำไม คือเขาไม่ดูเลยอะคะว่าเด็กเขาอะมาด่าหนู หนูแคบไว้หมดแล้ว แต่หนูไม่ให้เขาดูเพราะเขาด่าหนูมาแล้ว หนูบอกหนูไม่ได้ทำก่อน เขาก็บอกว่า เออ หัดไปขอโทษพี่เขาซะบ้างนะ แบบเออ อย่าไปโพสต์ด่าเขา ที่เขาโพสต์ด่าเธอก็เพราะเธอไปด่าเขาก่อน แต่คือหนูไม่ได้โพสต์ด่าอะไรเขาเลย” (เฟรน) หรือ การบอกให้ผู้ถูกรังแกลืมเรื่องที่เกิดขึ้น ปลอบใจให้เรื่องซาลงไปเอง แต่ไม่ได้ชี้แนะวิธีการเยียวยาหรือเข้าไปแก้ปัญหาย่างตรงจุด “อาจารย์เขาก็บอกว่าปล่อยๆ ไปเถอะเดี๋ยวมันก็ลืม” (มิวลิค)

ครอบครัว

การเลี้ยงดูแบบเข้มงวด ทำให้ขาดทักษะชีวิต

ในกรณีของต้นข้าว เธอถูกเลี้ยงดูมาก่อนข้างเข้มงวด ไม่ค่อยได้รับโอกาสในการตัดสินใจหรือเผชิญโลกกว้างมากนัก เมื่อถูกเพื่อนรังแกอย่างหนักทำให้เธอเลือกใช้วิธีหลบหนีและฆ่าตัวตายเป็นทางออก “ส่วนใหญ่เขา(พ่อแม่)ตัดสินใจให้คะ อย่างเช่นซื้อเสื้อ หนูอะอยากได้กางเกง แต่เขาไม่ให้ เขาซื้อเสื้อให้บอกว่าเอามัย หนูก็บอกว่าแล้วแต่แม่เลย แต่หนูอยากได้กางเกง แม่ก็บอกว่าไม่ซื้อให้อะ ซื้อเสื้อให้แล้ว ของบางอย่างเขาไม่ให้ซื้อ เช่น เครื่องสำอางเขาจะไม่ให้ซื้อ หนูเป็นผู้หญิงนะก็รักสวยรักงาม หนูก็แอบซื้อ เขาก็บอกว่าจะรักสวยรักงามอะไรนักหนา เขาเพิ่งให้แต่งหน้าตอนอยู่มหาลัย หนูอยากได้คอมพิวเตอร์ เขาก็ไม่ให้เขาก็บอกว่ามันจะมีประโยชน์อะไร มันแพงเขาก็ไม่ยอมซื้อให้ออย่างหนึ่งที่จะไม่ให้เลยคือ การไปค้างหอเพื่อนคะ ไปไหนก็ต้องบอก นอนค้างหอเพื่อนไม่ได้ กลับดึกแค่ไหนพ่อแม่ก็จะมารับ เขาก็บ่นว่าทำไมกลับดึกจังเลย ก่อนหน้านี้พ่อแม่เราก็ดูแลตลอด โรงเรียน แม่ก็อยู่ในโรงเรียนนั่น” (ต้นข้าว)

การไม่เข้าใจปัญหาการรังแกผ่านโลกไซเบอร์

กรณีศึกษาบางรายเล่าเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในครอบครัวรับรู้ แต่ไม่ได้รับกำลังใจ ความเห็นอกเห็นใจ แต่บังคับให้เผชิญปัญหาโดยที่ไม่ได้ช่วยเหลือหรือแนะนำทางออกของปัญหา “พ่อแม่ไม่ให้ย้าย(โรงเรียน)คะ เขายังบังคับให้อยู่ต่อ ตอนนั้นหนูอยากจะชิว(เรียนใหม่ ที่โรงเรียนแห่งใหม่)มากเลยนะคะ บอกว่าจะชิวนะ แม่ก็ดู บอกว่า อย่าชิว” (ต้นข้าว) ไม่ยอมพาไปพบจิตแพทย์ “คือถึงสุดแล้วเขาถึงพาไปโรงพยาบาล หนูก็ขอร้องเขาหลายครั้งแล้ว เขาก็บอกนิยามของโรงพยาบาลจิตเวชว่าบ้า แต่ที่จริงอะ

ไม่ใช่ ทุกคนมีปัญหาทางด้านจิตใจ เขาก็ต้องไป” (ต้นข้าว) และคิดว่าการรังแกเป็นเรื่องปกติ “เราก็มารู้ว่ามีเพื่อนแบบนี้ ทำไมเขาทำแบบนี้ ที่บ้านก็บอกว่า อัยย ใครๆเขาก็โดนกัน อย่างน้องสาว น้องสาวเกรซเป็นคนที่น่ารัก จะเป็นดั้มเมเยอร์ ถือป้ายโรงเรียนตลอด เขาก็จะโดนคนด่าคนนินทา ทำให้เขามีภูมิคุ้มกันตรงนี้มากกว่าเรา ก็บอกว่า พี่เกรซ ไม่ต้องทำให้เป็นเรื่องใหญ่ แค่คนๆเดียว ก็ปล่อยเขาไป ไม่ต้องไปอะไรกับเขามาก” (เกรซ)

สื่อออนไลน์

วัฒนธรรมการลงโทษในโลกออนไลน์

จากข้อมูลของกรณีศึกษาพบว่า โลกออนไลน์มีลักษณะวัฒนธรรมย่อยในเรื่องความรุนแรงแฝงอยู่ เช่นกระแสการเหยียบย่ำซ้ำเติมเมื่อผู้ถูกรังแกทำผิดพลาด “แบบที่พราวโดนมันจะโดนในทวิตเตอร์ เหมือนในทวิตเตอร์คนจะไม่ค่อยเปิดเผยตัวตนเท่าในเฟซบุ๊ก ในเฟซบุ๊กบางทีเขาใช้ชื่อจริง รูปอะไรอย่างนี้ แต่ในทวิตเตอร์ส่วนใหญ่เขาไม่ได้มาลงรูปหน้าตัวเอง เป็นแพลตฟอร์มที่ค่อนข้างต่างจากโซเชียลอื่นๆ เหมือนคนคิดอะไรก็จะพิมพ์ลงไป เหมือนเป็นการบ่นลงในทวิตเตอร์ เขาฟอลเรา แล้วเขารอวันที่เราพลาด แล้วก็ด่าเรา มันเลวร้ายมากค่ะพี่ในทวิตเตอร์อะ คือพลาดไม่ได้เลย แม้แต่สแตปเดียว” (พราว)

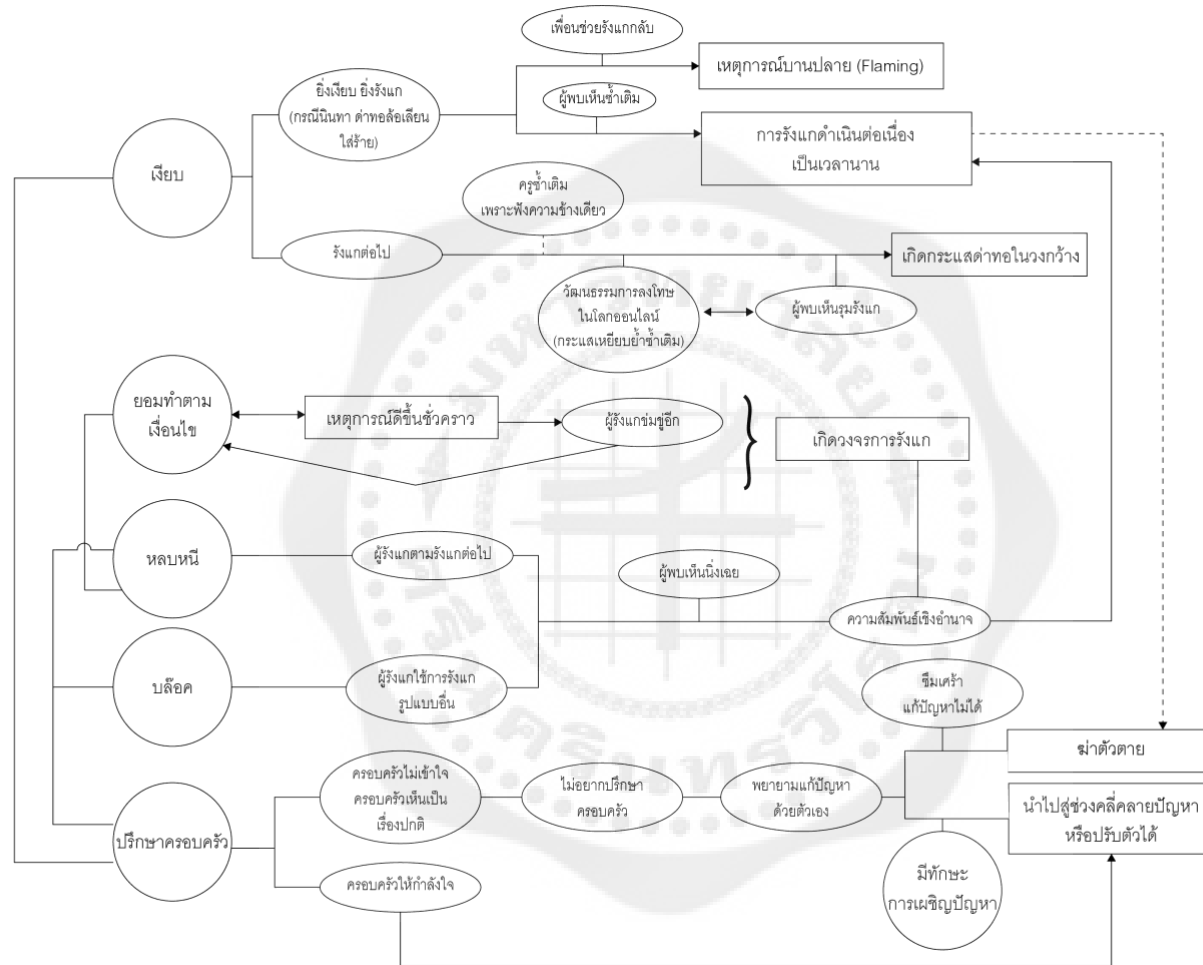
ลักษณะการทำงานของเทคโนโลยี

คุณสมบัติเฉพาะของสื่อสังคมออนไลน์ได้แก่ การแฮชแท็ก การแคปเจอร์ การกดแชร์ การกดไลก์ การระบุตำแหน่ง การสลับเปลี่ยนข้อมูลระหว่างแพลตฟอร์ม รอยเท้าดิจิทัล ต่างเกี่ยวข้องกับ การส่งเสริมให้การรังแกมีความรุนแรงมากขึ้น ตัวอย่างเช่น “ตอนไปสกลฯ ลืมไปว่าเปิด gps มั้ง มันขึ้นตอนลงรูปว่าเราอะอยู่ตรงนั้นพอดี อยู่ใกล้กับมัน(ผู้รังแกที่ขู่จะเอารูปโพสขึ้นหน้าอกไปประจาน)แค่ 5-6 กิโลเมตร มันก็บอกว่า อ้าว สรุปจะมาหาเรามั้ยเนี่ย เราก็เออ ลืมไป ก็เลยรีบปิดออก มันก็ทักมาอีก ตกลงเอาใจ เราก็บอกว่าเรากลับไปแล้ว มันก็บอกว่า เธออย่าต่อแหลลสิ” (ก๊ิบก๊ิบ) โดยเฉพาะเมื่ออยู่ในมือคนผู้พบเห็นเหตุการณ์แล้วนำไปแชร์ต่อ กระจ่ายข่าวต่อ แม้บางครั้งข้อมูลนั้นจะถูกลบไปแล้ว แต่ก็ถูกบันทึกหรือค้นหาในโลกออนไลน์และ “ขุด” ขึ้นมาใหม่ได้ ด้วยฟังก์ชันเหล่านี้ “พอพราวลบอะ ก็มีคนแคปรูปไว้ แล้วก็ออกมาด่าต่ออีก” (พราว)

ผู้วิจัยขอสรุปสถานการณ์และเงื่อนไขที่เกี่ยวข้องกับช่วงการรังแกผ่านโลกโซเชียลรุนแรงมากขึ้นในตาราง 4 ตามด้วยภาพประกอบ 5 แสดงกระบวนการช่วงการรังแกผ่านโลกโซเชียลมีความรุนแรงมากขึ้น ดังนี้

ตาราง 4 สรุปสถานการณ์และเงื่อนไขที่เกี่ยวข้องกับช่วงการรังแกผ่านโลกโซเชียลเน็ตเวิร์กแรงมากขึ้น

สถานการณ์	เงื่อนไข	
	บุคคล	สังคม
1. เหตุการณ์บานปลาย 2. การรังแกดำเนินต่อเนื่องเป็นเวลานาน 3. การเกิดกระแสต่อทอลในวงกว้างหรือผู้รับรู้การรังแกมีจำนวนเพิ่มขึ้น 4. การเกิดวงจรการรังแก	การจัดการปัญหา 1) การนิ่งเฉย 2) การยอมทำตามเงื่อนไข 3) การหลบหนี 4) การบดขยี้ 5) การปรึกษาครอบครัว การถูกรังแกในโลกจริง ลักษณะทางสังคม เป็นคนมีชื่อเสียง สภาพจิตใจ โรคซึมเศร้า ขาดภูมิคุ้มกันทางใจ ไม่พร้อมที่จะหาเพื่อนใหม่	วัฒนธรรมย่อยในกลุ่มเพื่อน ผู้พบเห็นการรังแก สนับสนุนการรังแก ช่วยรังแกกลับ แสดงท่าที่ไม่ชอบผู้ถูกรังแก ครู แก้ปัญหาไม่ถูกต้อง ครอบครัว การเลี้ยงดูแบบเข้มงวด การไม่เข้าใจปัญหาการรังแกผ่านโลกโซเชียล สื่อออนไลน์ วัฒนธรรมการลงโทษในโลกออนไลน์ ลักษณะการทำงานของเทคโนโลยี แฮชแท็ก แคปเจอร์ การแชร์ กดไลค์ GPS แพลตฟอร์ม รอยเท้าดิจิทัล



ภาพประกอบ 5 กระบวนการช่วงการรังแกผ่านโลกไซเบอร์รุนแรงมากขึ้นและเงื่อนไขที่เกี่ยวข้อง

จากภาพประกอบ 5 ผู้วิจัยเริ่มต้นจากวิธีการจัดการปัญหาของผู้ถูกรังแกก่อน เพราะเป็นเงื่อนไขสำคัญที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินไปของการรังแกผ่านโลกโซเชียลช่วงรุนแรง และมีความต่อเนื่องมาจากการรังแกผ่านโลกโซเชียลในช่วงเริ่มต้น วิธีการจัดการปัญหาหลักที่พบ ได้แก่ การเงียบ การยอมทำตามเงื่อนไข การหลบหนี การบล็อก การปรึกษาคนในครอบครัว ส่วนใหญ่เป็นการจัดการที่ไม่ได้เน้นที่ตัวปัญหา แต่เป็นการหลบเลี่ยงเพื่อนำตัวเองออกจากสถานการณ์ตึงเครียด หรือตั้งรับด้วยการนิ่งเงียบหรือยอมทำตามเงื่อนไขโดยคาดหวังว่าปัญหาจะดีขึ้น ในทุกกรณีผู้รังแกไม่ยอมหยุดโดยง่าย ยังคงกลั่นแกล้งต่อไป หรือใช้การรังแกผ่านโลกโซเชียลรูปแบบอื่นในการรังแก โดยมีผู้พบเห็นการรังแกเป็นอีกเงื่อนไขสำคัญที่ทำให้เหตุการณ์ดำเนินต่อไปและรุนแรงมากขึ้น ในที่สุดก็นำไปสู่เหตุการณ์บานปลาย การรังแกดำเนินต่อเนื่องเป็นเวลานาน การเกิดกระแสคำทอในวงกว้างหรือผู้รับร้องการรังแกมีจำนวนมากขึ้น และการเกิดวงจรการรังแก ส่วนการปรึกษาครอบครัวเป็นการจัดการปัญหาที่อาจได้ผลบวกและลบ หากครอบครัวให้กำลังใจ แม้ไม่ได้ช่วยแก้ไขปัญหาโดยตรงแต่ช่วยเสริมพลังใจเยาวชนได้และเป็นเงื่อนไขหนึ่งที่นำไปสู่ช่วงการคลี่คลายปัญหาในขั้นต่อไป ในทางตรงข้ามหากครอบครัวไม่เข้าใจ ซ้ำเติม เห็นการรังแกผ่านโลกโซเชียลเป็นเรื่องปกติ ก็ทำให้เยาวชนไม่อาจพึ่งพาครอบครัวได้และหาทางแก้ไขปัญหาด้วยตนเอง หากมีทักษะการเผชิญปัญหาเยาวชนก็จะผ่านไปสู่วางคลี่คลาย แต่หากแก้ไขปัญหามิได้ก็พบว่าเยาวชนบางรายพยายามฆ่าตัวตาย

3) ช่วงคลี่คลายการรังแกผ่านโลกโซเชียล

ช่วงคลี่คลายการรังแกผ่านโลกโซเชียลเป็นช่วงที่กรณีศึกษารับรู้ว่าสถานการณ์การรังแกเริ่มดีขึ้น หรือปัญหาที่เกิดขึ้นเริ่มถูกแก้ไขอย่างมีประสิทธิภาพแล้ว ทำให้ตนเองเริ่มมีชีวิตปกติ คุณภาพชีวิตดีขึ้นเป็นลำดับ โดยการรังแกยังไม่สิ้นสุดโดยสมบูรณ์ แต่ระดับความรุนแรงน้อยลงจนถึงไม่ส่งผลกระทบต่อชีวิต หรือ ส่งผลน้อยมาก ซึ่งสถานการณ์ของกรณีศึกษาแทบทุกรายเข้ามาสู่ช่วงนี้ได้ ส่วนใหญ่เข้าสู่ช่วงนี้โดยผ่านช่วงความรุนแรงมาก่อนตามลำดับ บางรายเข้าสู่ช่วงคลี่คลายชั่วคราวแล้วกลับไปช่วงความรุนแรงสลับไปมาจนปัญหาคคลี่คลายในที่สุด หรือบางรายไม่รู้ว่สถานการณ์ที่ดูเหมือนจะคลี่คลายชั่วคราวนั้น และเป็นไปในทิศทางใดต่อ หรือมีการแอบรังแกผ่านโลกโซเชียลอยู่หรือไม่

สถานการณ์ในช่วงคลี่คลายการรังแกผ่านโลกโซเชียล

สถานการณ์ในช่วงนี้ลดความตึงเครียดจากช่วงการรังแกผ่านโลกโซเชียลรุนแรงมาแล้วอย่างเห็นได้ชัด สถานการณ์เป็นไปในทางบวก ผู้ถูกรังแกสามารถปรับตัวได้แม้การรังแกยังไม่สิ้นสุด บางรายจัดการปัญหาได้สำเร็จ บางรายผู้รังแกยุติไปเองซึ่งเชื่อมโยงกับสถานการณ์แก้ปัญหาก็สำเร็จ แต่ยังมีบางรายที่กลับไปสู่ช่วงรุนแรงอีกครั้ง

1. ปรับตัวได้แม้การรังแกยังไม่สิ้นสุด

เยาวชนที่ผ่านช่วงการรังแกผ่านโลกโซเชียลรุนแรงมากขึ้นมาแล้ว แม้การรังแกยังไม่สิ้นสุดแต่ก็เริ่มปรับตัวได้มากขึ้น ไม่กระทบชีวิตด้านอื่น เช่น กรณีเฟรนถูกเพื่อนใส่ร้ายล่อยๆอยู่บ่อยครั้ง ในช่วงแรกเฟรนพยายามคืนดีกับเพื่อนแต่ก็ไม่สำเร็จ นานวันเพื่อนยิ่งใส่ร้ายหนักขึ้น บางครั้งหาว่าเธอขโมยของ จนทำให้เฟรนต้องย้ายหอพัก หลังจากนั้นเฟรนเริ่มปรับตัวได้มากขึ้น เปลี่ยนจุดสนใจจากผู้รังแก

มาใช้ชีวิตตามปกติและคบเพื่อนที่ทำให้สบายใจ ทำให้เธอค่อยๆปรับตัวได้ “เขาไม่ได้มีบทบาทอะไรในชีวิตหนูมาก มันก็จะเป็นเรื่องจิตใจกับสังคม เรื่องการเรียน การใช้ชีวิตหนูก็ทำตามปกติของหนู”(เฟริน) เช่นเดียวกับมิวสิคที่กลับมาสนใจการเรียน หลังจากที่ถูกเพื่อนที่ปล่อยรูปอนาจารของเขายู่นนาน 2 ปี สถานการณ์ดังกล่าวสะท้อนให้เห็นว่าแม้การรังแกยังไม่สิ้นสุด อาจด้วยปัจจัยที่ยากจะควบคุม แต่ผู้ถูกรังแกก็สามารถปรับตัวให้ก้าวข้ามปัญหาและใช้ชีวิตปกติได้

2. จัดการปัญหาได้สำเร็จ

สิ่งที่เห็นได้ชัดอย่างหนึ่งในช่วงคลี่คลายการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ คือผู้ถูกรังแกได้จัดการปัญหา (coping) อย่างมีประสิทธิภาพ ทำให้การรังแกเริ่มเปลี่ยนแปลงไปในทางที่ดีขึ้น โดยวิธีการจัดการปัญหาที่ได้ผลคือการใช้วิธีจัดการที่ปัญหาโดยตรง (Problem base coping) ซึ่งกล่าวรายละเอียดในเงื่อนไขส่วนบุคคล

3. ผู้รังแกยุติไปเอง

สถานการณ์ที่ผู้รังแกยุติการรังแกไปเอง มักเกี่ยวเนื่องกับบริบทของเวลา เมื่อเวลาผ่านไป กระแสการต่อต้านผู้ถูกรังแกก็เริ่มลดลง หรือแก้มานานจนเลิกแก้มไปเอง ได้แก่ กรณีของพราว “(กระแส)ชาลงอะคะ” ต้นข้าว “เขาเบื่อก่อนที่จะแก้มละ คือแก้มอันนี้ไปมันก็เท่านั้นอะ เขาก็เลิกไปเอง แต่ว่า เขาก็ไม่เลิกที่จะเสียสติ(ในโลกจริง)นะ” ส่วนในกรณีของมิวสิค หลังจากที่ถูกปล่อยรูปอนาจารไปแล้วกลุ่มเพื่อนก็ไม่ได้แก้มอะไรอีก แต่มิวสิคต้องปรับตัวรับผลกระทบที่ตามมาเป็นปี นอกจากนี้ สถานการณ์ที่ผู้รังแกยุติไปเองบางครั้งพบว่าเชื่อมโยงกับสถานการณ์จัดการปัญหาได้สำเร็จ โดยในช่วงคลี่คลายปัญหาเป็นช่วงที่ผู้ถูกรังแกเริ่มจัดการปัญหาอย่างมีประสิทธิภาพ ส่งผลให้ผู้รังแกตัดสินใจยุติการรังแก เช่นกรณีเกรซที่ใช้วิธีการเพิกเฉยต่อการรังแก สื่อสารความรู้สึก ทำให้ผู้รังแกรู้สึกผิดและมาขอโทษในภายหลัง

4. เหตุการณ์กลับไปสู่ช่วงรุนแรงอีกครั้ง

สถานการณ์นี้พบในการรังแกประเภทตามชมชู้และปล่อยรูปอนาจาร สภาพของเหตุการณ์จะกลับไปกลับมาระหว่างช่วงรุนแรงกับคลี่คลาย ขึ้นอยู่กับการชมชู้ของผู้รังแกและการจัดการปัญหาแบบยอมทำตามเงื่อนไขของผู้รังแก ทำให้เรื่องราวเริ่มคลี่คลายกลับไปรุนแรงอีกครั้ง เช่น ต้นข้าวโอนเงินให้ผู้รังแกอีกรอบเพื่อแลกกับการไม่ส่งต่อรูปอนาจาร ทั้งที่ได้แจ้งความแล้ว และตำรวจกำลังรวบรวมหลักฐานดำเนินคดี

เงื่อนไขที่เกี่ยวข้องกับช่วงคลี่คลายการรังแกผ่านโลกไซเบอร์

1. เงื่อนไขส่วนบุคคล

พฤติกรรม

การจัดการปัญหาอย่างมีประสิทธิภาพ

1) การสื่อสารความรู้สึก

การสื่อสารอธิบายตัวตนและความเจ็บปวดต่อผู้พบเห็นการรังแก ในกรณีที่เรื่องราวการรังแกผ่านโลกไซเบอร์มีผู้พบเห็นเหตุการณ์จำนวนมากมาเกี่ยวข้องหรือเป็นการรังแกเชิงสังคม ก็ทำให้ลดความรุนแรงของเหตุการณ์ได้ กรณีของเกรซ เป็นตัวอย่างการจัดการปัญหาในวิธีนี้ เมื่อต้องเผชิญหน้า

กับเพื่อนส่วนใหญ่ในคณะ และได้โอกาสบอกความในใจ เธอจึงระบายอาการซึมเศร้าของตนเองที่ทำให้คนอื่นตีตราว่าเธอเป็นคนเจ้าปัญหา เมื่อเพื่อนที่เคยดำ นินทา เข้าใจความจริงและความรู้สึกของเกรซ เหตุการณ์จึงคลี่คลาย “บอกตรงนั้นเลยว่าเรามีภาวะซึมเศร้า ทุกครั้งที่เราโดนกดดันหรือคิดว่าทำอะไรไม่ดีพอ เราโทษตัวเองตลอด รู้สึกว่าอยากตายมากๆ เราก็เลยเซฟตัวเองตลอด ไม่อยากเจอคนเยอะๆ หรือรับรู้อะไรมากมาย เราขออยู่ตรงที่แค่นี้ ได้ยินแค่นี้ ก็พอ เพื่อนอะ ทุกคนเข้าใจ จริงๆมันก็ผิดที่เราที่ไม่บอก เพื่อนพอรู้ ได้ยิน ก็เข้าใจ หลังจากเสร็จตรงนั้น กลายเป็นว่าเพื่อนหลายคนเข้ามาขอโทษเรา บอกว่า เออ ขอโทษนะ ว่าเราเป็นแบบนี้ๆ ขอโทษที่เคยด่าเคยเอาไปนินทา” (เกรซ)

2) การเพิกเฉยต่อการรังแก

การเพิกเฉยต่อการรังแกเป็นการตอบสนองต่อปัญหาที่แตกต่างจากการนิ่งเฉยยอมให้รังแก แต่เป็นการแสดงออกว่าผู้ถูกรังแกมีความเข้มแข็งและไม่ยินยอมให้การกระทำของผู้รังแกมีอิทธิพลเหนือตนได้ ตัวอย่างเช่น ในช่วงคลี่คลายปัญหา เกรซใช้วิธีเพิกเฉยต่อการด่าทอของเพื่อนคนหนึ่งที่เคยตามด่าจนภาวะซึมเศร้าของเธอกำเริบ ซึ่งตอนนั้นเธอใช้วิธียอมและนิ่งเฉย การเพิกเฉยจึงแสดงถึงกลไกการฟื้นฟูตนเองว่าเธอแกร่งพอที่จะไม่สนใจผู้รังแกอีกต่อไป “หนูไม่อยากพูดด้วย สำหรับหนู เขาไม่มีตัวตนแล้ว” (เกรซ)

3) มองหาความช่วยเหลือ

การแจ้งความดำเนินคดีกับผู้รังแกในกรณีที่มีการรังแกทำให้ผู้ถูกรังแกเสื่อมเสีย ช่มชู้ หลอกเอาทรัพย์สิน เป็นวิธีที่แก้ปัญหาได้เด็ดขาด หากผู้ถูกรังแกเก็บรวบรวมพยานหลักฐานเอาไว้ และกล้าที่จะแจ้งความเอาผิด แม้เป็นเรื่องอ่อนไหวสำหรับตน เหมือนอย่าง ที่ กุ๊บกิ๊บ แจ้งความจับผู้ชายที่รู้จักกันทางอินเทอร์เน็ตและพยายามเอารูปหน้าอกของเธอมาช่มชู้ ให้จ่ายค่าปิดปาก “สิ้นสุดตรงที่ว่า ไปแจ้งความพอดี ค่ะ ถ้าเกิดไม่แจ้งความมันก็จะแย่ จะทำต่อไปเรื่อยๆ” (กุ๊บกิ๊บ) มองหาความช่วยเหลือจากนักจิตวิทยา เช่น กรณีที่เกรซเข้าไปหาหน่วยงานให้คำปรึกษาในมหาวิทยาลัย “เราต้องการความช่วยเหลือ ก็ เออ เพิ่งรู้ว่าตรงนั้นมีจิตปรึกษา ก็เลยเข้าไปคุย พี่เขาก็ทำให้เรารู้สึกว่าเราไม่ต้องไปมองคนพวกนั้นก็ได้ บางทีการที่เราได้อธิบายตัวเองไปแล้ว แสดงจุดยืนของเราไปแล้ว ที่เหลือมันเป็นหน้าที่ของคนอื่น ที่จะตัดสินเรายังไง เกรซก็ปล่อยได้ในระดับนึง” (เกรซ) นอกจากนี้ครอบครัวและเพื่อนยังมีส่วนให้กำลังใจและปรับตัวได้แม้การรังแกยังไม่สิ้นสุด

4) กลับมาสนใจดูแลตนเอง

การหันกลับมาดูแลตัวเองเป็นการเปลี่ยนจุดสนใจจากผู้รังแก กลับมาอยู่ที่ตัวเอง เมื่อใส่ใจตัวเองมากขึ้นก็จะทำสิ่งต่างๆเพื่อตัวเอง เช่น “ผมเริ่มเข้าห้องเรียนตอนม.6 เทอม 2 สังเกตง่าย ๆ เลย เกรดผมแตะ 3 ผมเข้าเรียน ผมส่งงาน ตามงานทุกอย่าง” (มิวสิค) หรือ “เราเรียนรู้ที่จะรักตัวเอง เออ คือช่วงนั้นเป็นช่วงปีสองปีที่ไม่มีอาการ(ซึมเศร้า)เลย คือไม่ใช่ว่าไม่มีนะ แต่ว่าเราควบคุมได้ พอเราเริ่มมีอาการ ก็ทำอะไรทำ ห่าอะไรสนุกทำดีกว่า” (เกรซ) ซึ่งการกลับมาดูแลตัวเองเป็นวิธีจัดการปัญหาที่เกี่ยวข้องกับการเพิกเฉยต่อการรังแก

5) ชี้แจงความจริง

การใช้ความจริงต่อสู้ความเท็จ ใช้ได้ผลในกรณีถูกใส่ร้าย และมีพยานหลักฐานยืนยันความบริสุทธิ์ของตนเอง เช่น กรณีของดาวที่โพสต์ข้อความบอกความจริงเพื่อนทุกคนว่าเธอไม่ได้แย่งแฟนใคร สิ่งที่ถูกฝ่ายใส่ร้ายไม่เป็นความจริงอย่างไบบ้าง ประกอบกับฝ่ายชายที่เป็นแฟนของดาวได้โพสต์ความจริงสนับสนุนต่างๆ ทำให้เธอหลุดพ้นจากข้อครหาครั้งนั้นมาได้ “เราก็อยู่นิ่งมานานแล้ว เราก็ไม่

ไหวเหมือนกันนะ เราก็ทวิตบ้าง ทวิตความจริงไปว่าที่เขาสองคนเลิกกันอะ เพราะว่าผู้หญิงนอกใจ เขาเลิกกันมาตั้งนานแล้ว ดาวไม่ใช่มือที่สามที่คบซ้อน ก๊อตที่เป็นผู้ชายเขาก็ทวิตว่าความจริงเป็นยังไง ที่นี้คนก็แบบว่า อ้าว คดีพลิก ก็รู้ๆๆ ทวิตกัน จนนางเจ็บไปเลยอะ” (ดาว)

2. เจื่อนไขด้านสังคม

ครอบครัว

เลี้ยงดูแบบให้อิสระในการตัดสินใจ

การจัดการปัญหาหรือปรับตัวจนปัญหาคลี่คลายได้นั้น จากการวิจัยพบว่าส่วนหนึ่งเกิดจากรูปแบบการเลี้ยงดูให้อิสระในการตัดสินใจ ผิดการแก้ปัญหาและรับผิดชอบชีวิตของตนเองได้ กรณีศึกษาที่ถูกเลี้ยงดูในลักษณะคล้ายกันคือเกรชและพราว ทั้งคู่ค่อนข้างกล้าแสดงออก มีความคิดเป็นของตัวเอง สามารถจัดการอารมณ์ และมีพลังใจเข้มแข็งที่จะจัดการปัญหา “สุดท้ายแล้วการเลี้ยงดูแบบครอบครัวหนูอะ ก็คือกลับมาที่เราต้องตัดสินใจเอง ต้องดูแลตัวเองให้ได้” (เกรช) “คุณแม่ด้วยที่ให้เรลองผิดลองถูก แม่ไม่เคยว่าพราวว่าจะเรียนอะไร จะทำอะไร แม่ไม่ว่าถ้าเกิดว่ามันไม่ได้ทำร้ายใครหรือว่าส่งผลร้ายกับใคร ก็ทำไป เราก็เลยเหมือนแบบเริ่มเรียนรู้ด้วยตัวเองว่า ถ้ามันผิดพลาดไป ก็ไม่เป็นไร เราสามารถดีได้” (พราว)

ผู้รังแก

ยุติการรังแก

เมื่อกระแสสังคมเริ่มซาลง เหตุการณ์ก็ลดความรุนแรงตามลำดับเวลา ผู้รังแกที่เคยตั้งใจด่าทอหรือด่าตามกระแสก็ค่อยๆ หยุดการรังแก กรณีของพราว เข้าข่ายลักษณะนี้ “ซาลงแล้วตั้งแต่เดือนแรกอะคะ แต่ช่วงหนักๆ ก็คือวันแรก สัปดาห์แรกอะคะ ที่คนด่าต่อเนื่อง ทุกวันนี้ไม่มีคนส่งข้อความมาด่าแล้ว ช่วงเดือนแรก สองเดือนแรกก็มีคะ” (พราว) เช่นเดียวกันกับมิวลิค “มันก็มาขอโทษวันจบ ม.6 ด้วยความที่มันโตขึ้น”

ผู้พบเห็นการรังแกทั่วไป

ยุติการร่วมรังแกหรือสนับสนุนผู้รังแก

ผู้พบเห็นการรังแกยุติเพราะเข้าใจความรู้สึกของผู้ถูกรังแกมากขึ้น เช่น เพื่อนร่วมคณะของเกรชที่เลิกนิทาผ่านทางออนไลน์ เพราะ เกรชได้ระบายความรู้สึกให้เพื่อนฟังว่าเธอเป็นโรคซึมเศร้า และรู้สึกแย่ที่เพื่อนมองว่าเป็นตัวประหลาดจากกลุ่ม “ทุกคน(เพื่อนในคณะ)ก็ถามว่าเป็นอะไรอะ ทำไมไม่เข้าประชุม แล้วเป็นอะไร ทำไม่ต้องทำตัวแบบนั้นแบบนี้ (น้ำเสียงหม่นไส้) ซึ่งแบบเราก็พูดไปเลย เราร้องไห้ เราก็บอกว่า เราไม่อยากจะบอกรายให้ใครฟังนะ เพราะล่าสุดเราบอกแม่ แม่บอกว่าเราดูหนักมากเกินไป แล้วพวกแกอายุกันแค่นี้ เรายังเด็กกันแค่นี้ จะมีใครสักกี่คนนะที่เราต้องเจออะไรบ้าง หลังจากเสร็จตรงนั้น กลายเป็นว่าเพื่อนหลายคนเข้ามาขอโทษเรา บอกว่า เออ ขอโทษนะว่าเราเป็นแบบนี้ๆ ขอโทษที่เคยด่าเคยเอาไปนินทา” (เกรช)

ครู

ช่วยเรื่องการเรียน

การร้งแผ่านโลกไซเบอร์ส่งผลให้เยาวชนเกิดปัญหาหลายด้าน ซึ่งแม้จะพบว่า ในการศึกษาครั้งนี้ ไม่มีครูที่ช่วยแก้ไขปัญหาการร้งแผ่านโลกไซเบอร์โดยตรง แต่สามารถยื่นมือมาช่วยเหลือในด้านอื่น เช่น การเรียน ช่วยให้เยาวชนมีปัญหที่ตามมาน้อยลง เช่น กรณีของมิวสิค “อาจารย์ที่อยู่ในห้องดนตรีเอง คือผมกับอาจารย์ท่านนี้รู้จักกันมาก่อนหน้านี้ อาจารย์เขารู้นิสัยผม ว่าผมเป็นยังไง เห็นผมอยู่ห้องดนตรีบ่อยๆ ก็แปลกๆแล้ว เห็นผมอยู่ห้องดนตรี 8 ชั่วโมง 9 ชั่วโมง คือไม่เข้าเรียนเลย ก็สงสัย ก็เล่าให้อาจารย์ฟัง อาจารย์เขาก็เข้าไปคุยกับอาจารย์ที่ปรึกษา ที่ปรึกษาก็พยายามเก็บๆไว้ ก็พยายามมาคุยกับผมโดยส่วนตัว ไปเยี่ยมบ้านด้วย เขาพยายามทำทุกวิถีทางให้ผมมีงานส่ง ไม่งั้นผมก็ยังไม่ติดคุนยัตติตร. มากกว่านี้ เขาช่วยเรื่องงาน” (มิวสิค)

ตำรวจ

ดำเนินคดี

ในกรณีที่เยาวชนรู้สึกว่าจะไม่สามารถพึ่งพาพ่อแม่หรือบอกเรื่องการร้งแผ่านโลกไซเบอร์กับใครได้เพราะอาย บกพร่องและตำรวจสามารถทำให้การร้งแผ่านโลกไซเบอร์คลี่คลายลงได้ โดยเฉพาะความผิดในประเด็นที่สามารถเอาผิดทางกฎหมายได้ “พี่เขาช่วยสืบ คอยบอกเรา พี่เขาบอกว่าพี่บอกก็ครั้งแล้วว่าย่ารับคนแปลกหน้า รู้จักเขาดีแล้วเหวอ” (ก๊อบก๊อบ)

สถานศึกษา

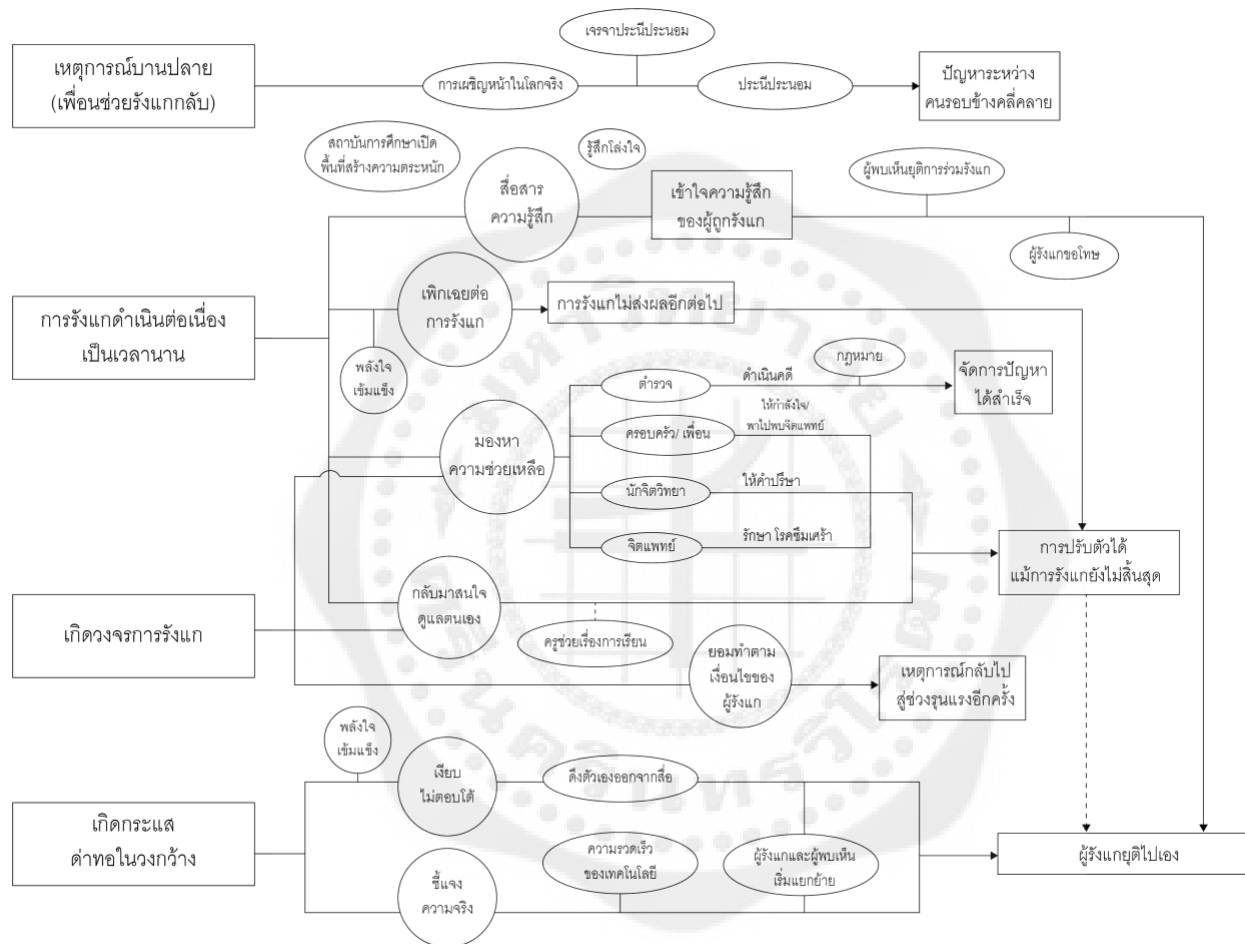
มีหน่วยงานให้คำปรึกษา

หน่วยงานให้คำปรึกษาในสถานศึกษาเป็นสิ่งจำเป็นต่อสุขภาพจิตของเยาวชน จากกรณีของเกรซพบว่า การมีหน่วยงานในมหาวิทยาลัยทำให้เธอเข้าถึงบริการให้คำปรึกษา และส่งผลให้เธอรู้สึกดีขึ้น ได้แนวคิดที่จะนำไปจัดการปัญหา “เป็นนิสิตป.โท ป.เอกอะคะ ที่เรียนด้านจิตปรึกษา จิตวิทยาอะไรยังงี้ แล้วเขาเรียนอยู่ที่นั่น แล้วก็มึ่คลินิกเพื่อให้พี่ๆได้เก็บเคส ให้เด็กในมหาวิทยาลัยไปใช้บริการได้ เขาให้คำปรึกษาได้หมดเลย แบบเครียด ไม่สบาย ท้อง อะไรอย่างนี้ สามารถให้คำปรึกษาได้หมดเลย” (เกรซ)

ผู้วิจัยขอสรุปสถานการณ์และเงื่อนไขที่เกี่ยวข้องกับช่วงคลี่คลายการร้งแผ่านโลกไซเบอร์ในตาราง 5 ตามด้วยภาพประกอบ 6 แสดงกระบวนการช่วงคลี่คลายการร้งแผ่านโลกไซเบอร์ ดังนี้

ตาราง 5 สรุปสถานการณ์และเงื่อนไขที่เกี่ยวข้องกับช่วงการรังแกผ่านโลกโซเชียลมีเดียรุนแรงมากขึ้น

สถานการณ์	เงื่อนไข	
	บุคคล	สังคม
1. ปรับตัวได้แม้การรังแกยังไม่สิ้นสุด 2. จัดการปัญหาได้สำเร็จ 3. ผู้รังแกยุติไปเอง 4. เหตุการณ์กลับไปสู่ช่วงรุนแรงอีกครั้ง	การจัดการปัญหาอย่างมีประสิทธิภาพ การสื่อสารความรู้สึก การเพิกเฉยต่อการรังแก มองหาความช่วยเหลือ กลับมาสนใจดูแลตนเอง ชี้แจงความจริง พฤติกรรมที่ทำให้กลับไปสู่ช่วงรุนแรงอีกครั้ง ยอมทำตามเงื่อนไขผู้รังแก	ครอบครัว เลี้ยงดูแบบให้อิสระในการตัดสินใจ ผู้รังแก ยุติการรังแก ผู้พบเห็นการรังแก ยุติการร่วมรังแกหรือสนับสนุนผู้รังแก ครู ช่วยเรื่องการเรียน ตำรวจ ดำเนินคดี สถานศึกษา มีหน่วยงานให้คำปรึกษา



ภาพประกอบ 6 กระบวนการช่วงคลี่คลายการรังแกผ่านโลกไซเบอร์และเงื่อนไขที่เกี่ยวข้อง

จากภาพประกอบ แสดงให้เห็นว่าหลังจากสถานการณ์หลักในช่วงการรณรงค์ผ่านโลกโซเชียลมีเดีย ความรุนแรงมากขึ้นและส่งผลกระทบต่อหลายด้านต่อผู้ถูกรังแก ผู้ถูกรังแกจะมีวิธีการจัดการปัญหา (Coping) หลัก ได้แก่ สื่อสารความรู้สึก เพิกเฉยต่อการรังแก มองหาความช่วยเหลือ กลับมาสนใจดูแลตนเอง ยอมทำตามเงื่อนไขผู้รังแก เจียบไม่ตอบโต้ และชี้แจงความจริง โดยเยาวชนบางรายใช้การจัดการมากกว่า 1 วิธีการ หากการรังแกดำเนินต่อเนื่องยาวนาน ผู้ถูกรังแกที่เข้าสู่ช่วงคลี่คลายปัญหาได้กลับมาสนใจตนเอง เพิกเฉยต่อการรังแก สะท้อนถึงความสามารถในการกลับมาตั้งหลักและดูแลตนเองได้ ในขณะเดียวกันการรังแกที่เกิดขึ้นยาวนานบ่งชี้ว่าผู้ถูกรังแกหรือผู้รังแกอาจไม่มีการสื่อสารที่ดี ดังนั้นการสื่อสารความรู้สึกให้ผู้รังแกรับรู้และเข้าใจ ก็นำไปสู่การยุติการรังแกได้ ในขณะเดียวกันการมองหาความช่วยเหลือจากบุคคลต่างๆไม่ว่าจะเป็น ครอบครัว เพื่อน นักจิตวิทยา จิตแพทย์ ส่วนใหญ่จะช่วยดูแลจิตใจและนำไปสู่การปรับตัวต่อปัญหาได้ดีขึ้น แม้บางกรณีปัญหาจะยังไม่จบสิ้นก็ตาม หรือการแจ้งความต่อตำรวจก็พบว่าสามารถทำให้จัดการปัญหาได้สำเร็จ ในกรณีที่ความผิดจากการรังแกในโลกโซเชียลสอดคล้องกับความผิดตามกฎหมาย และผู้รังแกมีลักษณะข่มขู่คุกคาม ทำให้รู้สึกไม่ปลอดภัย

ส่วนการรังแกผ่านโลกโซเชียลที่เกิดขึ้นเป็นวงจรพบว่าการจะทำให้ปัญหาลคลี่คลายได้ต้องมองหาความช่วยเหลือ เพราะการรังแกที่เกิดขึ้นเป็นวงจรสะท้อนว่าผู้ถูกรังแกไม่สามารถจัดการปัญหาได้เองอย่างมีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะการใช้วิธียอมตามเงื่อนไขผู้รังแกที่ทำให้เหตุการณ์กลับไปสู่ช่วงความรุนแรงอีกครั้ง นอกจากนี้ ผู้ถูกรังแกที่เผชิญกับวงจรการรังแกแล้วสามารถกลับมาสนใจดูแลตนเองได้ เช่น กลับมาสนใจสิ่งสำคัญในชีวิตและอนาคตของตนเอง ก็ทำให้สามารถปรับตัวได้แม้การรังแกจะยังส่งผลกระทบอยู่บ้างก็ตาม ส่วนการรังแกที่เกิดกระแสในวงกว้าง ยากที่จะควบคุมสถานการณ์เพราะผู้รังแกและผู้สนับสนุนการรังแกมีจำนวนมากจนกลายเป็น “กระแส” ที่รังแกต่อกัน การจัดการปัญหาด้วยการเจียบไม่ตอบโต้ด้วยความรุนแรง ในที่สุดผู้รังแกจะยุติไปเอง แต่ผู้ถูกรังแกต้องมีพลังใจที่เข้มแข็ง และดึงตัวเองออกจากสื่อออนไลน์ที่มีเนื้อหาบั่นทอนจิตใจด้วย ในขณะเดียวกันการชี้แจงความจริงอย่างตรงไปตรงมาก็ทำให้การรังแกในวงกว้างลดความรุนแรงลงไปได้ ในกรณีที่ถูกใส่ร้าย สร้างข่าวลือ

2.3 ช่วงหลังผ่านพ้นการรังแกผ่านโลกโซเชียล

ช่วงหลังการผ่านพ้นการรังแกผ่านโลกโซเชียล เป็นช่วงเวลาหลังการรับรู้ว่าการรังแกผ่านโลกโซเชียลในเหตุการณ์นั้นๆได้คลี่คลายไปแล้ว สิ้นสุดไปแล้ว กรณีศึกษาไม่พบการลงมือของผู้รังแกอีกภายใต้การรับรู้และบริบทของตน อย่างไรก็ตาม เกรช เป็นกรณีศึกษาเดียวที่ทำให้ผ่านพ้นไปได้ด้วยตัวเองโดยที่ไม่ได้ขึ้นอยู่กับว่า ผู้รังแกจะยังด่าทอเธอต่อหรือไม่ ดังนั้น การสิ้นสุดของการรังแกผ่านโลกโซเชียล จึงไม่ได้ขึ้นอยู่กับการยุติพฤติกรรมการรังแกผ่านโลกโซเชียลของผู้รังแก แต่ขึ้นอยู่กับวิธีคิดและการตัดสินใจของผู้ถูกรังแกด้วย “สำหรับหนู เขา(ผู้รังแก)ไม่มีตัวตนแล้ว หนูทำให้เขาเป็นอากาศไปแล้วแบบใครอะ (ทำท่าเหลียวมองหางตา) ไม่อยากพูดด้วยแล้ว คือเบื่ออะ หนูไม่รู้ว่าโดนจิกกัดอยู่มัย ไม่ได้สนใจ” (เกรช)

สถานการณ์ในช่วงหลังผ่านพ้นการรังแกผ่านโลกไซเบอร์

1. การก้าวข้ามประสบการณ์รังแกผ่านโลกไซเบอร์

สถานการณ์ในช่วงนี้เป็นช่วงที่ปัญหาได้สิ้นสุดแล้วตามการรับรู้ของเยาวชน สถานการณ์ที่เกิดขึ้นจะเป็นช่วงเวลาแห่งการปรับตัวและเยียวยาตัวเองเข้าสู่ภาวะปกติก่อนเกิดการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ โดยมีสถานการณ์ที่สำคัญคือ การตระหนักในศักยภาพของตน การเห็นคุณค่าในตน การเกิดความรู้สึกได้รับความรักและเป็นที่ยอมรับ การได้รับกำลังใจ และการเกิดความรู้สึกปลอดภัย มีที่พึ่ง ซึ่งเกิดจากการปรับตัว เยียวยาตัวเอง และการช่วยเหลือจากคนรอบข้าง

2. การเผชิญกับการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ครั้งใหม่

แม้ว่าเหตุการณ์รังแกผ่านโลกไซเบอร์ได้ผ่านพ้นไปแล้ว แต่บางครั้งเหตุการณ์ครั้งใหม่ก็เกิดขึ้นอีก ดาว คือตัวอย่างของเยาวชนที่พบการรังแกครั้งใหม่หลังจากเหตุการณ์การรังแกครั้งก่อนหน้าสิ้นสุดลง เธอกำลังถึงการถูกรุ่นพี่ต่างๆ ลอยๆ ในเฟซบุ๊กว่า “ดาวรู้สึกว่าคุณจะตั้งใจสอบ ตั้งใจทำทุกอย่าง เพราะอยากมาที่นี่(จังหวัดหนึ่งทางภาคเหนือ) มาให้ไกลจากกรุงเทพอะ อยากเจอสังคมใหม่ๆ เราตั้งความหวังไว้มากว่า ที่นี่ เราต้องมีสังคมดีกว่าที่นั่น แล้วที่ทุกอย่างมันกำลังไปได้ดี แล้วเราก็มารู้สึกว่าเดี๋ยวจะดี มีคนรู้สึกว่าคุณอย่างที่เราสร้างมา มันหายๆ ไปหมดเลย ความสบายใจอะไรอย่างนี้ มันไม่มีเลยอะ กลายเป็นว่าหนูเป็นเหมือนเดิม” (ดาว)

เงื่อนไขที่เกี่ยวข้องในช่วงหลังผ่านพ้นการรังแกผ่านโลกไซเบอร์

1. เงื่อนไขด้านบุคคล

บุคคลเป็นเงื่อนไขที่สำคัญที่สุดในการพาตัวเองก้าวข้ามปัญหา ทั้งในด้านสภาพจิตใจและพฤติกรรม

สภาพจิตใจ

พลังใจเข้มแข็ง

จุดร่วมอย่างหนึ่งที่พบในเยาวชนที่สามารถเยียวยาตนเองได้ คือการมีพลังใจที่เข้มแข็ง เสริมกำลังใจตัวเองได้ เช่น เกรซ และ พราว “ตั้งแต่เด็กแล้ว ถ้ามีเรื่องอะไรเข้ามาในชีวิต ก็ไม่เป็นไร เดี่ยวมันก็ผ่านไป พราวก็บอกไม่ถูกเหมือนกันว่า ทำไมจิตใจพราวถึงแบบผ่านช่วงนั้นมาได้โดยไม่ได้กระทบอะไรกับชีวิตมาก เพราะปกติก็เป็นคนแบบนี้อยู่แล้ว เป็นคนที่มีสติ ถ้าเราทำอะไรผิดพลาดไป เออไม่เป็นไร เราเริ่มใหม่ได้” (พราว) “เราเป็นคนที่มีภูมิคุ้มกันกับโลกข้างนอกว่าแบบ โอเค ถ้าฉันทำแบบนี้แล้วโดนแบบนั้น คือคิดเองแล้วนะ ให้เรามีความรับผิดชอบต่อตัวเอง” (เกรซ) เป็นเงื่อนไขสำคัญที่พบว่าแม้ว่าเยาวชนจะเจอปัญหาที่รุนแรงแต่ก็สามารถกลับมาเย็นหยัดได้

พฤติกรรม

เริ่มกล้าเผชิญหน้ากับผู้รังแก

ต้นข้าว เคยเป็นเด็กที่ถูกกดขี่รังแกจากเพื่อนมาตลอด 2 ปี มักใช้วิธีวิ่งหนี หลบหนีผู้รังแกมาโดยตลอด เพราะผู้รังแกคนนี้เป็นเพื่อนผู้ใหญ่ที่ตัวใหญ่กว่า มักทำร้ายเธอทั้งในโลกจริงและโลกไซเบอร์ ต่อมาเมื่อการรังแกสลายไปผ่านพ้นไป ทั้งคู่แยกย้ายไปเรียนในมหาวิทยาลัย แต่บ้านใกล้กันทำให้

เจอกันบ่อยๆ ในตอนแรกต้นข้าว ไม่อยากเจอหน้าเพื่อนคนนี้ อยากย้ายบ้านไปอยู่หอพักแทนเพื่อที่จะได้ไม่ต้องเจอเพื่อน แต่ต้นข้าวก็คิดว่า เหตุการณ์นั้นได้สิ้นสุดลงไปแล้วและเพื่อนคนนั้นทำอะไรเธอไม่ได้อีกต่อไป ต้นข้าวจึงเริ่มปรับตัวที่จะเผชิญหน้ากับผู้รังแกมากขึ้นและล้มเลิกแผนย้ายที่พัก

“สองสามวันก่อนหนูไปเจอผู้หญิงคนนั้น หนูจะใช้เฟซใหม่ หนูก็ไม่ได้ไปแอดเพื่อนคนที่รู้จักกับผู้หญิงคนนั้น วันนั้นหนูไปวิ่งที่สวนสาธารณะ เจอผู้หญิงคนนั้นกับเพื่อนสนิท หนูก็ไม่ทำสนใจ เดินไป เขาก็พยายามวิ่งนำหน้า เพื่อนเขาก็ฉีกปากแล้วก็ยิ้ม แล้วก็วิ่งนำไป หนูก็ อะไรเนี่ย เราก็โตแล้วนะ อยากจะลืมว่าเขาทำอะไรไม่ดีกับเรา เราก็อยากจะทำให้ชีวิต หนูคิดว่าถ้าหนีเขาตลอดไปชีวิตก็ไม่มีความสุขนะ หนูก็คิดว่าต้องเข้มแข็ง ไม่ต้องให้เขามารังแก เคยคิดจะไปอยู่หอเดิมๆ อยู่คนละฟากของฝั่ง นั่งคิดทบทวนหลายอย่าง มีเรื่องหนึ่งดังมาด้วยคือเรื่องญาติหนู เขาก็จะไปสอบพยาบาล ก็เลยคิดว่าถ้าเขาสอบติดจะไปอยู่หอด้วยกันมั๊ย เพราะเราไม่อยากเจอเพื่อนคนนี้ เพราะเขาทำร้ายจิตใจเรา เจอเขาที่โรงเรียนที่เขาทำกับเรา มันเหมือนอะไรดังออกมาเลยนะในใจ จี๊ดๆ ไม่อยากเจอเลย จะหนีอย่างเดียว ก็มานั่งคิดว่า ถ้าเราหนีเขา เราต้องหนีตลอด เราก็จะไม่มีความสุขเลย ทำไมเราไม่อยู่ของเรา แล้วเราก็สู้ของเราใช้ชีวิตของเราไป **เขาจะทำยังไงก็ช่าง เริ่มมีภูมิคุ้มกันของตัวเอง**”

ปรับตัวเข้าสู่สังคม

นอกจากต้นข้าว เริ่มกล้าเผชิญหน้ากับผู้รังแกแล้ว เธอก็ได้มีการปรับตัวเข้ากับสังคมใหม่ เพื่อนใหม่ในมหาวิทยาลัย การปรับตัวนี้ทำให้เธอหลุดพ้นจากมิติชีวิตเดิมๆ ของเด็กที่ต้องวิ่งหนีเพื่อนเพื่อไม่ให้ถูกรังแก กลายเป็นเด็กที่ปรับตัวเข้ากับสังคม “เราเริ่มเจอสังคมใหม่ๆ ก็เริ่มปรับตัว มันอยู่กับสิ่งที่เราเจอด้วยอะค่ะ เราก็วางตัวใหม่คือ หลังจากเจอเรื่องแบบนี้ เราพยายามทำทุกวิถีทาง โดยที่แบบเราก็ต้องโอเคขึ้น ทำให้เราเข้มแข็งขึ้นเข้าสังคมให้มากขึ้นค่ะ” (ต้นข้าว)

ถ่ายทอดประสบการณ์ให้ผู้อื่น

การนำประสบการณ์และบทเรียนที่ได้เรียนรู้จากการรังแกผ่านโลกโซเชียลทำให้ผู้ถูกรังแกเกิดการคุณค่าในตน และก้าวข้ามประสบการณ์เลวร้ายไปได้ ดังที่เกรซได้กล่าวในงานสัมมนาหัวข้อการรังแกผ่านโลกโซเชียลที่เธอไปเป็นวิทยากรว่า “คือเกรซอยากจะบอกทุกคนว่า สุดท้ายมันอยู่ที่ตัวเราจริงๆ ว่าจะเคารพและให้เกียรติตัวเองแค่ไหน เรื่องที่เกรซเจอมันทำให้เราต้องหันกลับมามองตัวเอง”

บุคลิกภาพ

บุคลิกภาพบางอย่างดึงดูดให้เจอการรังแกครั้งใหม่

ในกรณีที่ผู้ถูกรังแกเจอเหตุการณ์รังแกผ่านโลกโซเชียลครั้งใหม่ ผู้วิจัยพบว่าบุคลิกภาพบางอย่างของผู้ถูกรังแกที่มีภาพลักษณ์แปลกแยกหรือโดดเด่น มากไปหรือน้อยไปในสายตาคนรอบข้าง เป็นลักษณะอย่างหนึ่งที่พบว่า บุคคลเหล่านี้มักถูกรังแกหลายครั้ง ในการศึกษาครั้งนี้พบว่า มีวสิศ และดาว มีบุคลิกภาพที่ชัดเจน แตกต่างจากคนอื่น ซึ่งทั้งคู่เป็นเยาวชนที่ถูกรังแกมาตลอด ทั้งในโลกจริงและในโลกโซเชียล “ส่วนมากก็มีแต่ผมอะครับ โดนรังแก ตลอดเลยตั้งแต่ผมเล่นโซเชียล ...ไม่รู้ว่าปมผมมีป่าว ตั้งแต่อนุบาลมาเลย ผมไม่มีเพื่อนเลย เพราะปกติเวลาอยู่โรงเรียน ครอบครัว ผมจะแยกตัวไปอยู่คนเดียวตลอด บางทีก็คิดอะไรเรื่อยเปื่อยอยู่คนเดียว พิจารณาตัวเองบ้างบางที สังเกตเวลาผมอยู่ในวงดนตรี บางทีก็อยู่กับวงบ้าง บางทีก็ใจลอย คิดอะไรอยู่คนเดียว จะเรียกว่าผมโลก

ส่วนตัวสูงก็ได้ ผมเป็นคนหนึ่งที่คนอื่นชอบมองผมแปลกๆอะ ไม่รู้ว่ามีอะไรยังไง เราก็จะ เอ้ย ทำอะไรผิดไปรีปาว” (มิวสิก) และ “ที่จริงดาวอะโดนเยอะมากเลยนะคะ แต่ถ้าโดนหนักจริงๆก็ตอนม.6 อะคะ ... อาจเป็นเพราะบุคลิกหนูอะ บ้าบอ ร่าเริงเกิน คนนอกก็ไม่ว่าอะ เขาก็อาจจะคิดว่า ผู้หญิงคนนี้แหม่งเยอะวะ หนูอะเป็นผู้หญิงตลกอะ อารมณ์ดีตลอดเวลาอย่างเนี่ยอะคะ” (ดาว)

2. เจ็บใจด้านสังคม

ครอบครัว

การเลี้ยงดูแบบให้อิสระในการตัดสินใจ

เมื่อถามถึงการเลี้ยงดูและบรรยากาศในครอบครัวของเยาวชน ผู้วิจัยพบว่าเยาวชนที่ผ่านพ้นปัญหามาได้ด้วยดี จะมีภูมิหลังการถูกเลี้ยงดูคล้ายกันคือให้อิสระในการตัดสินใจเรื่องส่วนใหญ่ในชีวิต ทำให้ได้ลองคิดแก้ปัญหาและผ่านปัญหานั้นมาได้ด้วยตัวเอง ซึ่ง พราว และ เกรซ เป็นตัวอย่างในลักษณะนี้ “คุณแม่ให้เราลองผิดลองถูก แม่ไม่เคยว่าพราวว่าจะเรียนอะไร จะทำอะไร แม่ไม่ว่าถ้าเกิดว่ามันไม่ได้ทำร้ายใครหรือว่าส่งผลร้ายกับใคร ก็ทำไป เราก็เลยเหมือนแบบเริ่มเรียนรู้ด้วยตัวเองว่า ถ้ามันผิดพลาดไป ก็ไม่เป็นไร เราสามารถดีได้” (พราว) “เกรซว่ามันทำให้เราคิดเองก่อนว่า เราจะแก้ปัญหาตรงนี้ยังไง เหมือนกับที่เราได้เรียนรู้มากกว่าที่เราให้คนอื่นช่วยตั้งแต่แรกอะคะ มันก็เหมือนสเต็ปเดิม แบบที่เราถูกเลี้ยงมา หนูมั้ยคะ เกรซรู้สึกว่าเขาเจอครั้งแรก เราทำแบบนี้ไป เราจะมีผลลัพท์มันเป็นยังไง พอครั้งต่อไปเราก็จะรู้แล้วว่าทำอะไรยังไง เกรซว่าตรงนี้นั้นดีกว่า” (เกรซ)

เพื่อน

อยู่เคียงข้าง ให้กำลังใจ

จากการศึกษาพบว่าเพื่อนอาจไม่ใช่บุคคลแวดล้อมที่มีบทบาทเชิงรุกในการแก้ปัญหามากนัก แต่พบว่าเพื่อนเป็นบุคคลอันดับต้นๆ ที่เยาวชนเล่าเรื่องราวว่าพวกเขาผ่านปัญหามาได้อย่างไร ซึ่งส่วนใหญ่จะเป็นการให้กำลังใจ ทำให้รู้สึกว่ามีความยอมรับ ปลอดภัยและผลทางจิตใจที่เผชิญมาจากผู้รับฟัง “ตอนแรกเราก็เครียดว่า ทำไมเราไม่มีเพื่อนแค่นี้ แต่พอมองกลับไป ไ้เพื่อน 2 คนนี้ แหม่พราวรอดตายมาได้เนี่ย” (เกรซ) เช่นเดียวกันกับเกรซ “คือที่ผ่านมาได้ทั้งหมดนะคะ หนูว่าเป็นเพราะเพื่อนหมดเลย คือทุกคนเอาแต่พูดว่าแบบ เอ้ยมึง ไม่เป็นไรนะ ถึงใครไม่รู้ หนูก็รู้ว่าความจริงเป็นยังไง มึงไม่ต้องสนใจคนอื่นนะ ยังไงก็ยังมีพวกกู หนูว่าเพื่อนอะ เป็นปัจจัยที่สำคัญมากๆ(เน้นเสียง) เลยอะ สำหรับหนู ทำให้ผ่านมาได้ เอาจริงๆหนูร้องไห้ทั้งวันอะ เพื่อนก็คอยกอดคอยปลอบว่าแบบ เออ ช่างมัน ยังไงเดี๋ยวก็จบแล้ว ตั้งใจเรียนไปดีกว่า อนาคตเรา สนใจเรื่องเรียนดีกว่า ยังเนี่ยอะคะ” (ดาว) และเฟรน “อย่างคนนั้น(ผู้รับฟัง) เขาก็เป็นคนๆเดียวอะคะ หนูมีเพื่อน(มองไปที่เพื่อนอีก 2 คนที่นั่งอยู่ด้วย) เพื่อนก็บอก เออ ไม่ต้องไปคิดมากนะ ยังไงก็มีเพื่อนอยู่” (เฟรน)

คนใกล้ชิดที่ไว้วางใจ

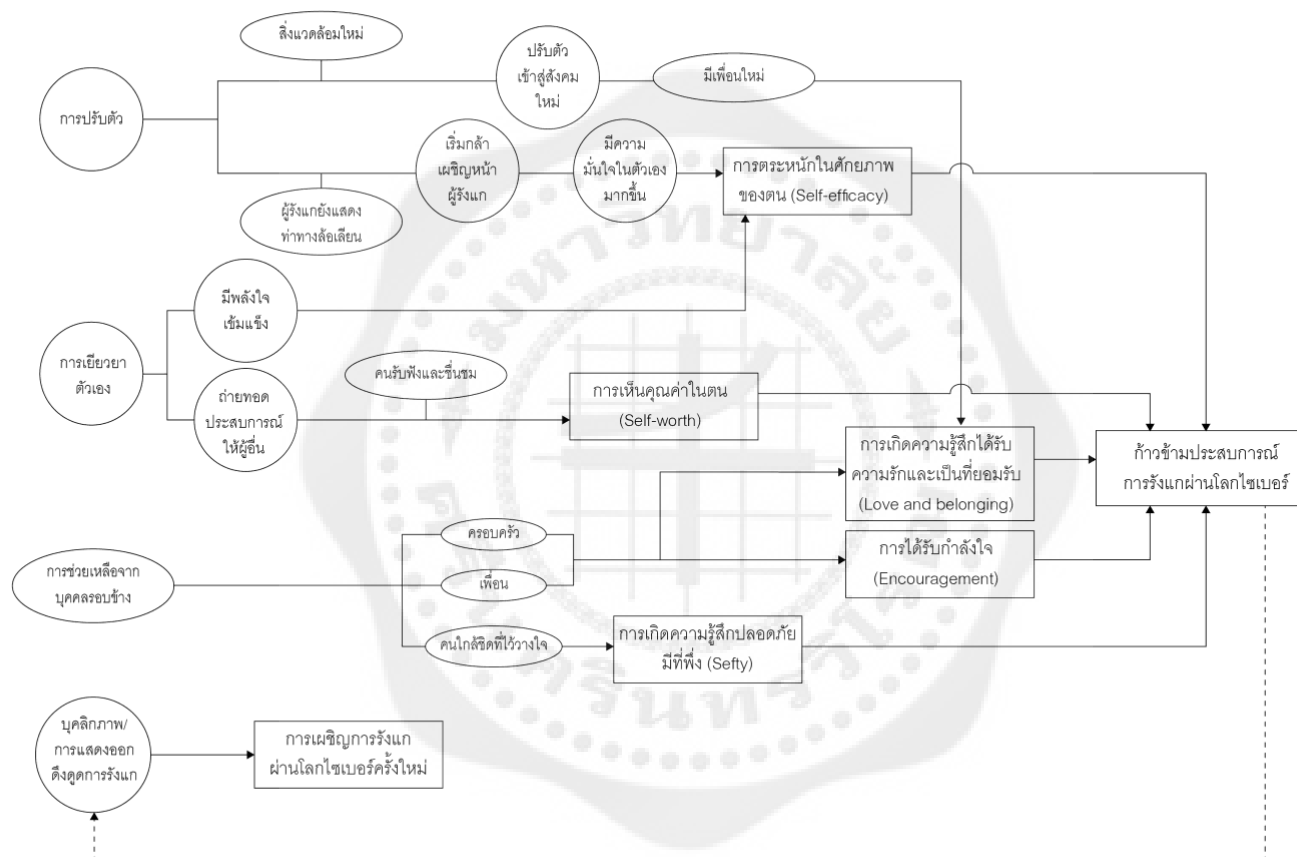
การรับฟังผ่านโลกโซเชียลส่งผลให้เยาวชนบางรายรู้สึกไม่ปลอดภัยในชีวิต หวาดระแวงว่าจะถูกผู้รับฟังทำร้าย ในกรณีของก๊อบกิบ เธอมองว่าครอบครัว เพื่อน และครู ไม่มีใครสามารถช่วยเธอให้พ้นจากผู้รับฟังที่เข้มงวดและฉาบฉวยของเธอ แต่คนที่เธอมองเห็นคือรุ่นพี่ตำรวจที่เธอไว้วางใจทำให้สามารถหลุดพ้นจากการถูกรังแกครั้งนั้นมาได้ และรู้สึกปลอดภัยมากขึ้นที่มีรุ่นพี่คนนี้เป็นที่พึ่งยามยาก “เขาไม่

เหมือนพวกตำรวจทั่วไปอะ เขาเป็นกองปราบปราม เขาบอกว่าถ้ามีอะไรบอกพี่ได้นะ ...ถ้ามันไม่ไหวจริงๆก็ต้องไปหาพี่เขา” (ก๊อบก๊อบ)

ตาราง 6 สรุปสถานการณ์และเงื่อนไขที่เกี่ยวข้องกับช่วงหลังผ่านพ้นการรังแกผ่านโลกไซเบอร์

สถานการณ์	เงื่อนไข	
	บุคคล	สังคม
1. การก้าวข้ามประสบการณ์รังแกผ่านโลกไซเบอร์ 2. การเผชิญกับการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ครั้งใหม่	จิตใจ พลังใจเข้มแข็ง พฤติกรรม เริ่มกล้าเผชิญหน้ากับผู้รังแก ปรับตัวเข้าสู่สังคม ถ่ายทอดประสบการณ์ให้ผู้อื่น	ครอบครัว การเลี้ยงดูแบบให้อิสระในการตัดสินใจ เพื่อน อยู่เคียงข้าง ให้กำลังใจ จิตแพทย์ การให้รักษาโรคซึมเศร้า สถานศึกษา เปิดพื้นที่สร้างความตระหนักเรื่อง การรังแกผ่านโลกไซเบอร์ บ่มเพาะทักษะชีวิตในวัยเด็ก

ช่วงการรังแกในโลกจริง เป็นช่วงที่พบในประสบการณ์ของกรณีศึกษาบางราย ส่วนกรณีที่เหลือจะเป็นการรังแกผ่านโลกไซเบอร์โดยไม่ได้ผ่านการรังแกในโลกจริงมาก่อน ซึ่งมีบางกรณีที่มีการรังแกผ่านโลกจริงและโลกไซเบอร์คู่ขนานหรือสลับกันไป ดังนั้น บางกรณีการรังแกในโลกจริงและโลกไซเบอร์จึงเป็นเหตุการณ์ที่เป็นพลวัตต่อกันและกัน ส่งเสริมกัน

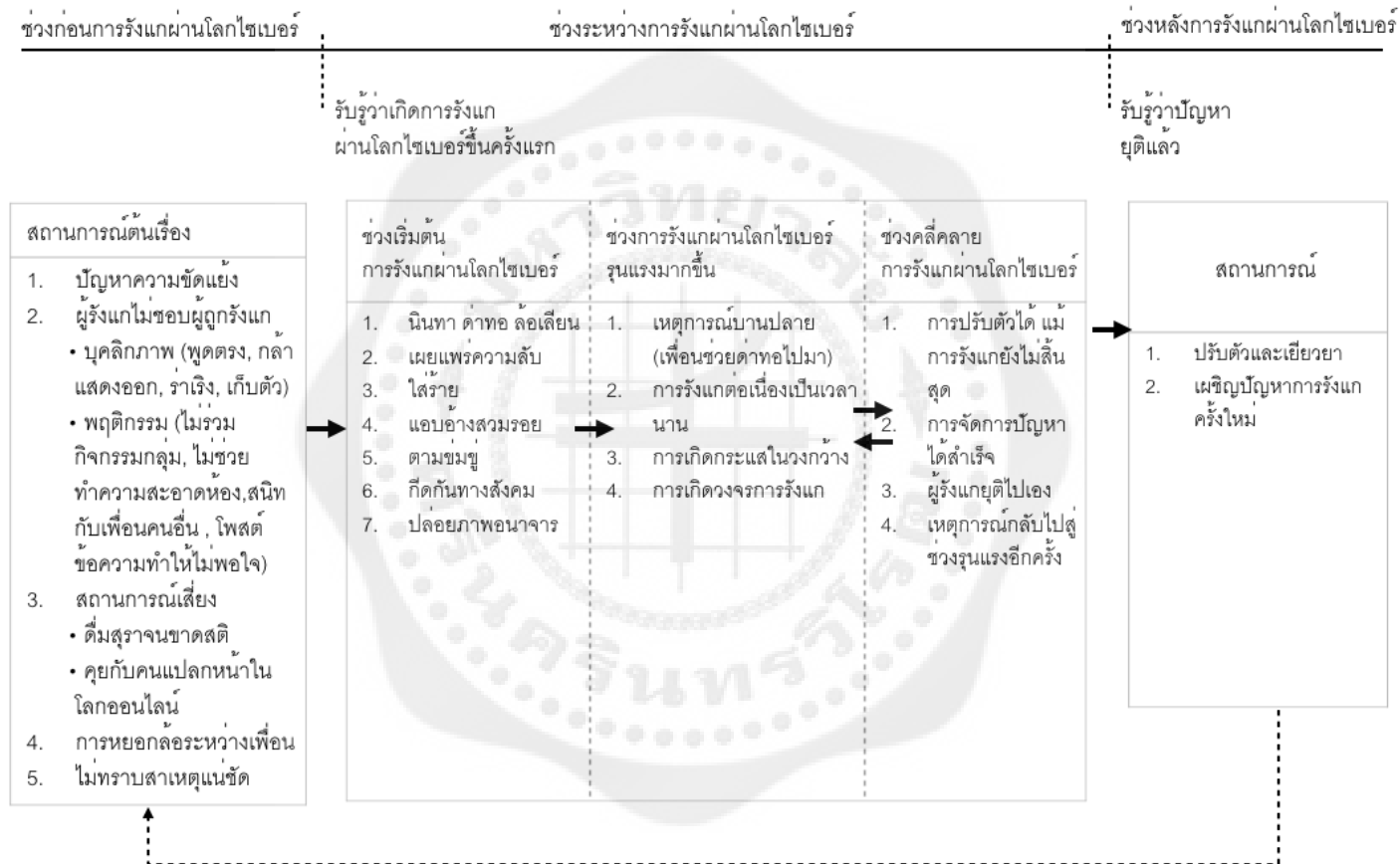


ภาพประกอบ 7 กระบวนการช่วงหลังผ่านพ้นการรังแกผ่านโลกโซเชียลและเงื่อนไขที่เกี่ยวข้อง

จากภาพประกอบ 7 แสดงให้เห็นว่าการก้าวข้ามประสบการณ์รังแกผ่านโลกไซเบอร์เกิดจากการเริ่มปรับตัว เยาวชนที่เริ่มกล้าเผชิญหน้ากับผู้รังแกและปรับตัวเข้าสู่สังคมได้จะมีความมั่นใจเกิด การตระหนักในศักยภาพของตน (Self-efficacy) การเยียวยาตนเองได้ต้องอาศัยพลังใจที่เข้มแข็ง สามารถก้าวพ้นปัญหาและเสริมการตระหนักในศักยภาพของตนเช่นกัน นอกจากนี้พบว่า การได้ ถ่ายทอดประสบการณ์ให้ผู้อื่นและช่วยเหลือคนอื่นที่เกิดปัญหาทำให้ผู้ถูกรังแกเกิดการเห็นคุณค่าใน ตนเอง (Self-worth) โดยบุคคลรอบข้างไม่ว่าจะเป็นครอบครัวและเพื่อน ซึ่งเป็นบุคคลที่อยู่ใกล้ชิด เยาวชนมากที่สุดมีบทบาทให้การช่วยเหลือ ให้กำลังใจ ทำให้เยาวชนเกิดความรู้สึกได้รับความรักและ เป็นที่ยอมรับ (Love and belonging) ได้รับการเสริมกำลังใจ (Encouragement) นำไปสู่การก้าวข้าม ประสบการณ์รังแกผ่านโลกไซเบอร์ไปได้ นอกจากนี้ยังพบว่าหากเยาวชนมีคนใกล้ชิดที่ไว้วางใจ เป็นที่ ฟังได้ จะเกิดความรู้สึกปลอดภัย (Safety) ลดความหวาดระแวงในอิทธิพลของผู้รังแกและมั่นใจว่าจะมี คนที่ช่วยเหลือให้พ้นผ่านปัญหา อย่างไรก็ตามเยาวชนบางรายอาจต้องเผชิญการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ ครั้งใหม่ ซึ่งในการศึกษาค้นคว้าพบว่าเยาวชนที่มีบุคลิกภาพบางอย่างดึงดูดผู้รังแก และต้องเจอปัญหา ในทำนองเดิมอีก เช่น บุคลิกภาพเก็บตัว หรือร่าเริงเปิดเผยมากเป็นพิเศษ

ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้สรุปแผนภาพกระบวนการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ทั้งหมดตั้งแต่ช่วงก่อนเกิดการ รังแกผ่านโลกไซเบอร์ ช่วงระหว่างการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ และช่วงหลังผ่านพ้นการรังแกผ่านโลกไซ เบอร์ ในภาพประกอบ 8 โดยแต่ละช่วงแบ่งตามการรับรู้ของเยาวชนว่าเหตุการณ์มาถึงจุดเปลี่ยนผ่าน สำคัญ และแต่ละช่วงมีความทับซ้อนไม่สามารถแยกออกได้เด็ดขาด เพราะเป็นกระบวนการที่มีความ ต่อเนื่องส่งผลต่อกันและกัน เยาวชนส่วนใหญ่สามารถปรับตัวจนมาถึงช่วงผ่านพ้นการรังแกผ่านโลกไซ เบอร์มาได้ แต่บางรายก็ยังติดอยู่ในช่วงการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ที่มีความรุนแรงเพราะเหตุการณ์เกิด เรื้อรังยังไม่จบสิ้น นอกจากนี้มีเยาวชนบางรายเจอเหตุการณ์รังแกผ่านโลกไซเบอร์ครั้งใหม่ โดยเส้นทาง การรังแกผ่านโลกไซเบอร์มีความหลากหลายขึ้นอยู่กับประเภทการรังแก การจัดการปัญหา เงื่อนไขทาง สังคมต่างๆ ดังที่นำเสนอไปในข้างต้น และการรังแกผ่านโลกไซเบอร์เป็นปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นกับ บุคคลได้มากกว่า 1 เหตุการณ์ ขึ้นอยู่กับว่าบุคคลจะจัดการปัญหานั้นอย่างไรและบริบทของเหตุการณ์ เป็นเช่นใด

แผนภาพแสดงกระบวนการรังแกผ่านโลกโซเชียล



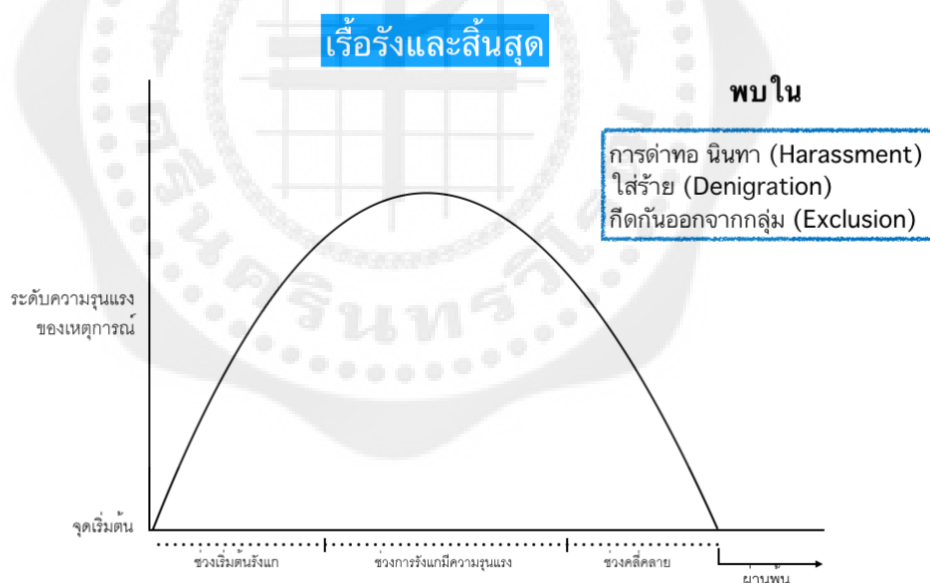
ภาพประกอบ 8 กระบวนการรังแกผ่านโลกโซเชียลทุกช่วงระยะ

สรุปรูปแบบดำเนินไปของการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ของกรณีศึกษา

1. เรือรังสะสม

การรังแกผ่านโลกไซเบอร์แบบเรือรังสะสม มีลักษณะการรังแกที่เกิดขึ้นยาวนาน ค่อยๆเกิดขึ้นแต่ไม่ยุติลงโดยง่าย มักพบในการรังแกแบบการด่าทอ นินทา ล้อเลียน (Harassment) การใส่ร้าย (Denigration) การกีดกันออกจากกลุ่มสังคมออนไลน์ (Exclusion) ซึ่งเป็นประเภทการรังแกที่พบบ่อยลงมือได้ง่ายและรวดเร็ว โดยมีลักษณะย่อย 3 แบบ ได้แก่

1.1 เรือรังและสิ้นสุด คือ เหตุการณ์รังแกผ่านโลกไซเบอร์เกิดขึ้นเรือรัง และในที่สุดก็สิ้นสุดลงแต่ใช้ระยะเวลายาวนานในการจัดการปัญหา ได้แก่ กรณีของเกรซและต้นข้าว ซึ่งพบว่าสาเหตุที่ปัญหาเรือรังนั้น เพราะผู้รังแกซึ่งเป็นเพื่อนในโรงเรียนหรือเพื่อนในคณะเกิดไม่ชอบหน้า พยายามผลักดันออกจากกลุ่ม ใช้อำนาจกดขี่มายาวนานและทั้งคู่ก็ป่วยเป็นโรคซึมเศร้า โดยที่ในกรณีของเกรซเกิดยึดเยื้อเพราะเกรซกับเพื่อนไม่คุยกันตัวต่อตัว เกรซเองก็ไม่เคยบอกว่าตนเองเป็นโรคซึมเศร้า จึงไม่เกิดการสื่อสารกัน กระทั่งเรื่องยุติได้เมื่อเกรซสื่อสารผ่านเวทียูทูบสร้างความตระหนักปัญหาการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ และเริ่มใช้วิธีคิดแก้ปัญหาแบบไม่สนใจตัวตนผู้รังแก จึงทำให้ปัญหาจบลง รวมระยะเวลากว่า 3 ปี ส่วนกรณีของต้นข้าว เหตุการณ์เรือรังเพราะผู้รังแกมีอำนาจมากกว่าทั้งในโลกจริงและโลกออนไลน์ ต้นข้าวเป็นฝ่ายอดทนมาตลอด จนผู้รังแกเลิกรังแกไปเอง และอยู่ต่างมหาวิทยาลัย รวมระยะเวลาการรังแกเกือบ 2 ปี



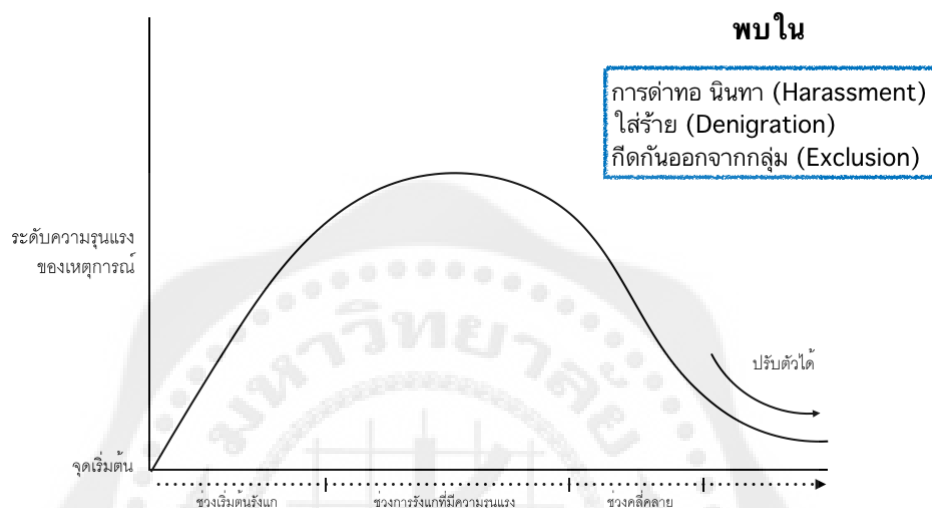
ภาพประกอบ 9 รูปแบบการรังแกผ่านโลกไซเบอร์แบบเรือรังและสิ้นสุด

1.2 เรือรัง ยังไม่สิ้นสุด แต่ปรับตัวอยู่กับปัญหาได้

การรังแกในรูปแบบนี้เกิดขึ้นยาวนานเหมือนแบบ 1.1 แต่ยังไม่มียุติการสิ้นสุด แต่ผู้ถูกรังแกสามารถปรับตัวอยู่กับปัญหาได้ ตัวอย่างกรณี เฟรน ซึ่งถูกเพื่อนสนิทใส่ร้ายต่างๆนาๆว่าเป็นคนไม่ดี ชี้แจง เห็นแก่ตัว ขโมยของ ซึ่งในระยะแรกเฟรนก็รู้สึกกดดันกับสิ่งที่เกิดขึ้นเพราะผู้รังแกเป็นเพื่อนสนิทที่อยู่ห้องพักเดียวกัน แม้พยายามพูดคุยแก้ปัญหาแต่ก็ไม่สำเร็จ ต่อมาเฟรนเริ่มปรับตัวย้ายที่อยู่

และ เปลี่ยนไปอยู่กับเพื่อนกลุ่มอื่น แม้จะรู้สึกแย้บ้างและเลิกคบกับผู้รังแก แต่ก็พยายามใช้ชีวิตต่างคนต่างอยู่ ทำให้เธอใช้ชีวิตด้านอื่นๆตามปกติ แม้ปัญหาจะไม่สิ้นสุดเพราะผู้รังแกยังแอบโพสต์ด่าทอประจำ “ถ้าเขาด่ามา หนูก็จะเฟล คิดมากอะคะ แต่เพื่อนกลุ่มนั้นเขาไม่ได้มีบทบาทอะไรในชีวิตหนูมาก มันก็จะเป็นเรื่องจิตใจกับสังคม แต่เรื่องการเรียน การใช้ชีวิตหนูก็ทำตามปกติของหนู” (เฟรน) รวมระยะเวลาตั้งแต่เกิดเรื่อง จนถึงช่วงเก็บข้อมูลการวิจัย เป็นเวลา 4 เดือน

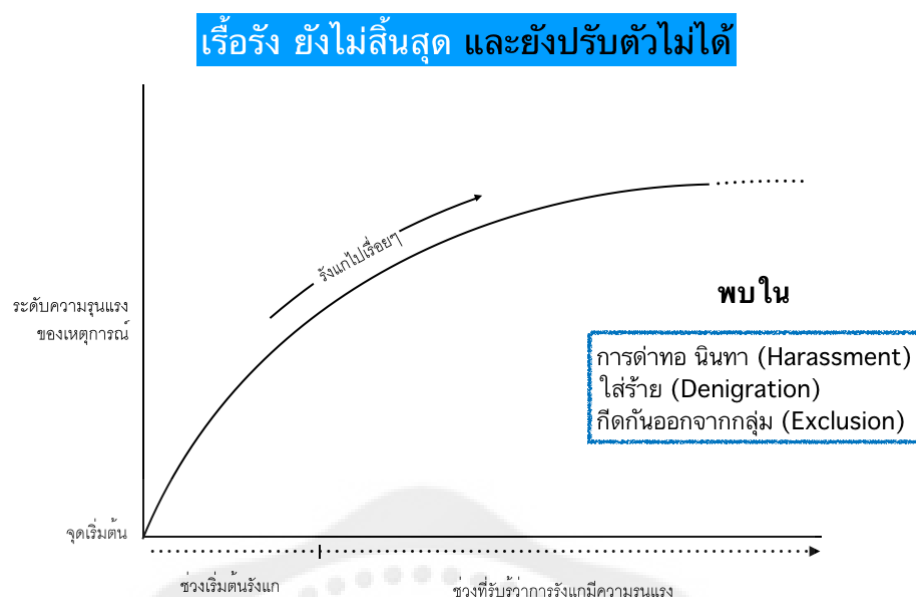
เรื้อรัง ยังไม่สิ้นสุด แต่ปรับตัวได้



ภาพประกอบ 10 รูปแบบการรังแกผ่านโลกโซเชียลแบบเรื้อรัง ยังไม่สิ้นสุด แต่ปรับตัวได้

1.3 เรื้อรัง ยังไม่สิ้นสุด และยังปรับตัวไม่ได้

กอล์ฟ เป็นกรณีศึกษาที่แตกต่างจากคนอื่นตรงที่ยอมตามผู้รังแก ซึ่งเป็นเพื่อนสนิทที่สุดสำหรับเขา แม้ว่าเพื่อนคนนี้จะแกล้งกอล์ฟอย่างไร กอล์ฟก็ยังอดทนเรื่องที่เพื่อนด่าทอ ใส่ร้ายลับหลังในกลุ่มแชท และยังให้เพื่อนมือถือทั้งที่เคยถูกสวมรอยในเฟซบุ๊กมาแล้ว กอล์ฟกล่าวว่าไม่อยากทะเลาะกับเพื่อนและเพื่อนคนนี้เป็นคนที่เขาสนิทมากที่สุด รวมระยะเวลาตั้งแต่เกิดเรื่อง จนถึงช่วงเก็บข้อมูลการวิจัยประมาณ 1 ปี



ภาพประกอบ 11 รูปแบบการรังแกผ่านโลกไซเบอร์แบบเรื้อรัง ยังไม่สิ้นสุด และยังไม่ปรับตัวไม่ได้

2. เกิดไว จบไว

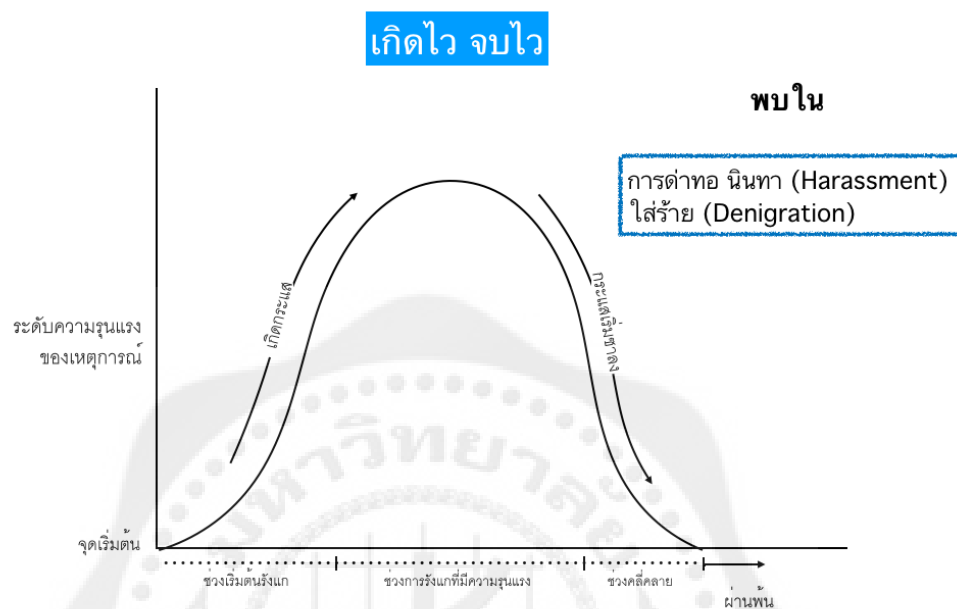
การรังแกผ่านโลกไซเบอร์ในรูปแบบนี้พบในการรังแกประเภทแบบการด่าทอ นินทา (Harassment) การใส่ร้าย (Denigration) เหมือนแบบแรก แต่มีข้อแตกต่างคือ ผู้รังแกและผู้ถูกรังแกมีความสัมพันธ์ทางสังคมที่ห่างกว่าแบบแรก เป็นคู่ความสัมพันธ์แบบคนที่ไม่รู้จักและไม่รู้จักในโลกออนไลน์ หรือหากเป็นคนที่รู้จัก ก็เป็นเพื่อนร่วมโรงเรียนที่ไม่เคยคุยกันมาก่อน ดังนั้น ความสัมพันธ์ของทั้งสองฝ่ายจึงเป็นแบบหลวมๆ ไม่ใช่เพื่อน ไม่มีความจำเป็นที่ผู้ถูกรังแกต้องยอมตาม แต่มีลักษณะเฉพาะคือเกิดกระแสด่าทอ หรือใส่ร้ายที่รวดเร็ว รุนแรงเพราะผู้ถูกรังแกเป็นคนดังในแวดวงสังคมนั้น การรังแกในลักษณะนี้เกิดขึ้นกับ พราว และ ดาว ทั้งคู่เป็นคนที่มีความรู้จักรับรู้ในวงกว้างระดับโรงเรียนและแวดวงความงาม มีคนหมั่นได้เป็นทุนเดิม เมื่อเกิดการด่าทอ ใส่ร้ายเกิดขึ้นเรื่องก็กระจายในโลกออนไลน์อย่างรวดเร็ว ยากเกินควบคุม ในทางกลับกันเมื่อคนหมดคนสนใจกระแสเหล่านี้ก็จะลดลงในระยะเวลาอันสั้น หรืออาจมี “กระแสพลิก” ที่ทำให้ข่าวลือหมดความน่าเชื่อถือก็ทำให้คนแยกย้ายสลายตัวเช่นกัน โดยระยะเวลาที่พบมีตั้งแต่ 2 อาทิตย์ ไปจนถึง 2 เดือน

อย่างไรผลกระทบที่เกิดขึ้นกับพราวและดาวมีมิติของบุคลิกภาพ (Personality) และตัวตน (Identity) เข้ามาเกี่ยวข้องหลังเกิดเหตุการณ์ สำหรับดาว เรื่องกระแสข่าวลือว่าแย่งแฟนคนอื่นหรือถูกนินทาเสียหายทางซู้สาวบ่อยครั้ง ทำให้เธอมีบุคลิกภาพที่เปลี่ยนไป จากคนร่าเริงกลายเป็นคนเก็บตัวมากขึ้น ไวใจคนยาก สงสัยในตัวตนของตัวเอง “เราอยู่ในช่วงวัยรุ่นมากๆ หนูรู้สึกว่าการทุกอย่างมันรวมกันอะ เราก็จะเริ่มจับจุดตัวเองไม่ได้ สรุปเราเป็นใคร เราทำแบบเนี่ยคือดีมั้ย เราอยู่ในสังคมแบบเนี่ยคือมันโอเคมั้ย มันสับสนอะค่ะ มันกลายเป็นว่าเราไม่มีจุดหมายในชีวิตอะ” (ดาว)

ส่วนพราวก็ทำการสวมทับตัวตนในโลกออนไลน์ (online identity) ด้วยความคาดหวังของผู้อื่น กลายเป็นตัวตนที่คนอื่นชอบ เพราะหน้าที่การงาน แม้หลายครั้งไม่ใช่ตัวเธอเองที่แท้จริง “เราไม่

สามารถปลื้มทุกคนได้อยู่แล้ว แต่นี้เป็นวิธีที่แบบจะอยู่ได้อะ เพราะพรานต้องทำงานด้านนี้ไง ถ้าพรานทำตรงนี้พลาดอะ มันก็จะกระทบต่องานด้วย เหมือนดารอาะพี ทั้ๆที่เราเป็นคนธรรมดา” (พราน)

ซึ่งผลกระทบเหล่านี้ก็เชื่อมโยงกับการถูกรังแกที่ถูกทำร้ายภาพลักษณ์ที่ต้องกอบกู้ขึ้นมาใหม่ หรือทำให้ไม่แน่ใจในตัวตนของตนเอง



ภาพประกอบ 12 รูปแบบการรังแกผ่านโลกไซเบอร์แบบเกิดไว จบไว

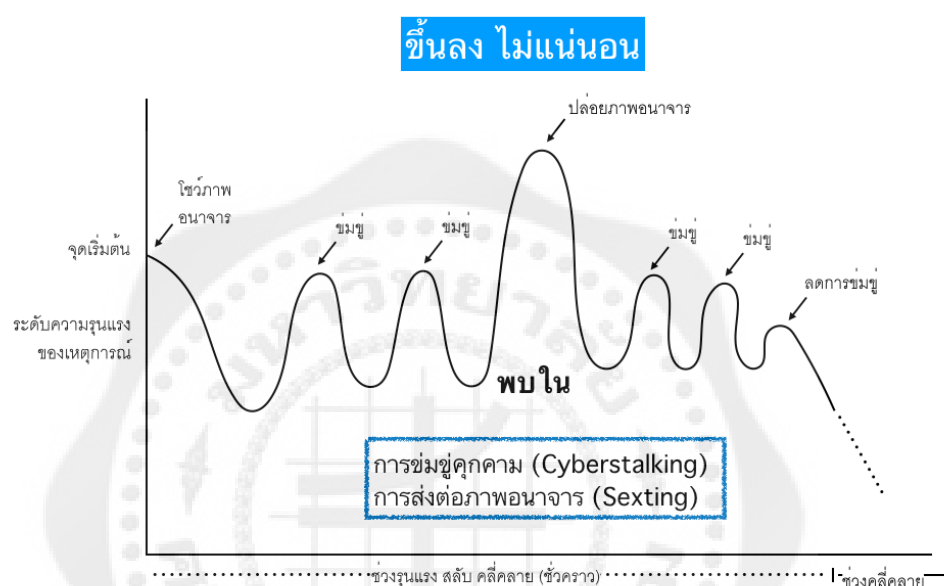
3. ซึ้นลงคาดเดาไม่ได้

รูปแบบการดำเนินไปของการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ที่คาดเดาไม่ได้ พบในการรังแกแบบการข่มขู่คุกคาม (Cyberstalking) หรือ การเปิดเผยภาพอนาจารส่วนตัว (Sexting) เกี่ยวโยงกับมิติทางเพศ ซึ่งการรังแกทั้ง 2 ประเภทนี้มักมาคู่กัน รวมกันกลายเป็นการใช้ภาพอนาจารมาข่มขู่ เพื่อให้เหยื่อติดกับดักของเงื่อนไขบางอย่างที่ผู้รังแกเรียกร้อง เช่น เงิน การบริการ การทำพฤติกรรมที่ผู้รังแกพึงพอใจ การศึกษาครั้งนี้พบในกรณีของ มิวสิค กับ กู๊ปก๊ีบ ทั้งคู่ตกเป็นเหยื่อการข่มขู่ว่าจะแฉภาพโป๊เปลือยของตน โดยก่อนหน้านี้จะเกิดภาพอนาจารนั้น ทั้งคู่มีพฤติกรรมที่สุ่มเสี่ยงต่อการถูกรังแกผ่านโลกไซเบอร์ ไม่ว่าจะเป็นการดื่มสุราจนเมเมาไม่รู้ตัวว่าโดนเพื่อนถ่ายคลิป หรือการคุยกับคนแปลกหน้าในโลกออนไลน์และถูกลวงให้โชว์หน้าอก ลักษณะของการรังแกรูปแบบนี้อ่านอาจจะอยู่ในมือผู้รังแก ซึ่งมี “ไฟตาย” คือรูปอนาจาร และบังคับข่มขู่ให้ผู้ถูกรังแกทำตามใจตน ระดับความรุนแรงของเหตุการณ์จะพุ่งขึ้นอย่างรวดเร็วเมื่อมีการโชว์ภาพเพื่อข่มขู่ในครั้งแรก และอาจลดลงเมื่อผู้รังแกทิ้งระยะการข่มขู่หรือเมื่อผู้ถูกรังแกได้ทำตามเงื่อนไขแล้ว แต่จะรุนแรงขึ้นมากอีกเมื่อนำภาพมาขู่อีก หรือปล่อยภาพนั้นออกไปจริงๆ

“การที่เราทำอะไรพลาดไปตอนที่ไม่มีสติเนีย มันเป็นเรื่องที่กู่กลับไม่ได้อยู่แล้ว สมมุติคนที่แก๊งเรามีสิ่งนั้นอยู่แล้ว เราจะไปต่อกรอะไรกับเขาไม่ได้เลย มองไปทางไหนคนอื่นเขาก็ช่วยเราไม่ได้เลย” (มิวสิค)

“พอให้(เงิน 1,000)ไป เขาก็แคบมาให้อู่ว่าลบ(รูปโชว์หน้าอก)แล้วนะ ดูจากอัลบั้ม สักพักหนึ่งผ่านไปเดือนสองเดือน มันก็กวน มันกวนตีนอะ มันก็บอกว่า อู๋ย ลืมไป มัน(รูป)ยังมีอยู่นะ” (ก๊อบก๊อบ)

การรังแกรูปแบบนี้ไม่ยากที่จะจัดการ หากผู้ถูกรังแกติดกับดักข้อเรียกร้องของผู้รังแกแล้ว ในการศึกษาครั้งนี้พบว่า การรังแกแบบขึ้นลงคาบเดาไม่ได้ จะเกิดเป็นวงจร จนกว่าจะเกิดการแก้ปัญหาอย่างเด็ดขาด เช่น แจ้งความดำเนินคดี หรือ ผู้รังแกยุติการข่มขู่ไปเองเพราะปล่อยภาพไปแล้วและไม่ได้เอาภาพที่เก็บไว้มาปล่อยอีก



ภาพประกอบ 13 รูปแบบการรังแกผ่านโลกไซเบอร์แบบขึ้นลงไม่แน่นอน

ผลกระทบจากการรังแกผ่านโลกไซเบอร์

1. ซึมเศร้า

จากผลการศึกษาพบกรณีเยาวชนที่ได้รับผลกระทบจากการถูกรังแกในโลกจริง พร้อมกับผ่านโลกไซเบอร์จนป่วยเป็นโรคซึมเศร้า 1 ราย ซึ่งรายนี้ถูกรังแกในโลกจริงเป็นหลักและถูกรังแกผ่านโลกไซเบอร์ร่วมด้วย “การที่หนูโดนแกล้งบ่อยๆ มันก็เป็นปมในจิตใจหนูนะ หวาดระแวงว่าจะโดนเขาแกล้งอีกมัย จะมีคนไม่ชอบเราอีกมัย เราไม่มีความสุขเลยในชีวิตช่วงนั้นคะ หนูไม่อยากไปโรงเรียนเลยนะ หนูพยายามทำตัวตื่นสาย ทำยังไงก็ได้ให้ห่างจากเพื่อนกลุ่มนี้ ...หมอวินิจฉัยว่าหนูเป็นโรคซึมเศร้าตอนนี้ก็กินยาตลอด แต่ถ้าไม่กินยาก็คงกลับมาเป็นเหมือนเดิม” (ต้นข้าว)

ส่วนเกรช ที่เป็นโรคซึมเศร้าอยู่ก่อนแล้ว และเมื่อถูกรังแกผ่านโลกไซเบอร์ก็ทำให้อาการซึมเศร้าถูกกระตุ้นให้หนักยิ่งขึ้น “ตอนนั้นมีภาวะซึมเศร้ากำเริบอีก แล้วแบบหนักที่สุดเท่าที่เคยเป็น คือแบบข้าวเหนียวกินไม่ได้เลย นอนก็นอนไม่หลับเลย ไปเรียนไม่ได้ ไม่มีสมาธิ ดูหนังก็ดูไม่ได้ สิ่งที่เราชอบทำก็ทำไม่ได้เลย เพื่อนคนนี้มาพูดกับเราแบบนี้ คือแบบได้ยินแล้วร้องไห้เลย คือด้วยเรามีภาวะ(ซึมเศร้า) แบบนี้ด้วย” (เกรช)

2. เป็นส่วนที่หนึ่งที่ทำให้ฆ่าตัวตาย

การวิจัยในครั้งนี้พบกรณีศึกษารายหนึ่งที่น่าสนใจฆ่าตัวตาย เพราะถูกทำร้ายร่างกายในโลกจริงซ้ำๆ เป็นหลัก และถูกข่มขู่ กีดกันจากสังคมออนไลน์ จนกระทั่งทนต่อความทุกข์ไม่ไหว “หนูก็มาเจอสังคม มาเจอเพื่อนที่ไม่ชอบ มารังแก มาแกล้งแรงๆ อย่างนี้ แล้วมีวันหนึ่ง คือหนูไม่มีอะไร คือชีวิตอะไม่อยากจะอยู่แล้ว แล้วก็ตัดสินใจรอกยา(พาราเซตามอล)มันเลย คือในใจอะไม่อยากจะตาย แต่ไม่อยากจะอยู่แล้ว วันนั้นหนูก็เดินไปหาแม่ แล้วแม่ก็สังเกตเห็นว่าปากหนูเริ่มคล้ำ หน้าหนูเริ่มคล้ำเขียวๆ แล้วแม่ก็เลยไปทำอะไรมา หนูก็เลยบอกว่าไปกินยามา แม่ถามว่ากินเท่าไร หนูก็บอกว่า เกือบหมดกระปุก พังเท่านั้นเขาตกใจมาก เขารับพาหนูไปโรงพยาบาล” (ต้นข้าว)

3. ผลกระทบทางจิตใจ

จากการศึกษาพบว่า กรณีศึกษาทั้ง 8 ราย ได้รับผลกระทบจากจิตใจทั้งสิ้น ไม่ว่าจะเป็น เครียด เศร้า หวาดระแวง อับอาย ไม่มีความสุข ไม่สบายใจ เจ็บปวด ตัวอย่างเช่น “มันไม่ค่อยสบายใจ กระวนกระวาย ไม่มีความสุขเลยอะค่ะพี่ ตลอดเวลาเลยอะ มันเหมือนมีอะไรหนักๆ อยู่ที่หัวอะค่ะ หนูรู้สึกวุ่นวายเศร้าอะ” (ดาว)

4. ผลกระทบทางสังคม

ในกรณีที่การรังแกผ่านโลกโซเชียลมีการเผยแพร่ข้อมูลความลับที่น่าอับอายของผู้ถูกรังแก หรือเกิดการใส่ร้ายป้ายสี สร้างข่าวลือ ก็ส่งผลทำให้ผู้ถูกรังแกเสื่อมเสียชื่อเสียง ภาพลักษณ์เสียหาย ถูกคนรอบข้าง หรือคนในวงสังคมเกลียดชัง ถูกดูแคลน ดังกรณีของพราว ผู้มีอาชีพอิสระเป็นคนโปรมทิสันค้าออนไลน์ และถ่ายทอโดไลฟ์สไตล์ส่วนตัว เป็นคนมีชื่อเสียงในโลกออนไลน์ ได้โพสต์เกี่ยวกับสิทธิประโยชน์ของตนเองเกี่ยวกับการซื้อสินค้าแบรนด์หนึ่ง ทำให้คนหมั่นไส้ คิดว่าถูกคนอื่นที่เป็นคนธรรมดาไม่มีสิทธิพิเศษ “คือพราวพูดตาม fact ตามความจริงอะ แต่ว่าเขาคิดในแง่ร้ายกว่าพราวไปแล้ว อาจจะคำพูดของพราวที่มันดูแรงมาตลอดด้วย ก็เลยแบบ เฮ้ย นี่มันด่าอะ คนก็เลยเริ่มด่าพราวหนักมากๆ ตั้งแต่นั้นมันเลยด่าเยอะมากค่ะพี่ แบบ มันทำตัวสูงส่งมาจากไหนหรอ ไม่เห็นรู้จัก ไม่เห็นจะดังเลย มีตัวตนหรอ คือก็ด่าค่อนข้างแรง ก็มีคำหยาบคาย ด่าพ่อด่าแม่ ด่าไปทุกอย่าง แล้วคนก็แชร์กัน ว่าทำไมเป็นแบบนี้ ทั้งๆ ที่เขาไม่ได้รู้ที่มันไป แคแค่ไปโพสต์ กลายเป็นว่าพราวเป็นคนหยาบคาย เป็นคนรุนแรง เป็นคนพูดจาแย่อะ เขาก็ด่ากันทั้งที่ไม่ได้มูลเหตุอะไรเลย บางคนก็ด่าเอาซะใจอย่างเนี่ยอะค่ะ ไม่รู้จักพราวด้วยซ้ำ คนก็แชร์กันไปเยอะอะค่ะ ทั้งเฟซบุ๊ก อินสตาแกรม ทวิตเตอร์ก็โดนด่า ก็ยังมีคนเกลียดพราวอยู่จนถึงทุกวันนี้” (พราว)

5. ผลกระทบต่อตัวตนและบุคลิกภาพ

นอกจากผลกระทบที่กล่าวมา การรังแกผ่านโลกโซเชียลยังกระทบต่อตัวตนและบุคลิกภาพอีกด้วย ดังเช่น กรณีของมิวสิคซึ่งถูกเผยแพร่ภาพที่ตนเองไม่ใส่เสื้อผ้า ทำให้เขาแยกตัวออกจากสังคม และใช้การหนีปัญหาเป็นทางออก ทำให้บุคลิกภาพที่ค่อนข้างเก็บตัวอยู่แล้วยิ่งเก็บตัว แยกจากสังคมมากยิ่งขึ้น “โลกส่วนตัวสูงกว่าเดิมอีกครับ บางทีผมหนีปัญหาจริงๆ หนีมาตลอดเลย มันเหมือนภูมิแพ้แพ้พี่ ภูมิแพ้จะมันจะถูกกดด้วยภูมิต้านทาน ถ้าภูมิต้านทานต่ำลง ภูมิแพ้ก็จะแสดงอาการ แต่ช่วงหลังๆ นี้ผมพยายามจะสู้กับปัญหามากขึ้นแล้ว” (มิวสิค) ส่วนกรณีของดาว ผู้ที่ถูกใส่ร้ายป้ายสีทางทวิต

เตอร์ว่าแย่งแฟนคนอื่น หรือถูกนินทาทางเฟซบุ๊กว่าเป็นผู้หญิงง่าย ชอบเข้าหาผู้ชาย ก็ส่งผลกระทบให้เธอ แยกตัวออกจากสังคม แม้แต่เพื่อนสนิท ทำให้เธอมีบุคลิกเก็บตัว ไม่ไว้วางใจใครง่ายๆ ต่างกับในอดีตที่เป็นคนสดใสร่าเริง เข้ากับคนง่าย “ตัวตนเราเปลี่ยนค่ะ อย่างเราเป็นคนเอนจอย เข้าสังคมอะไรอย่างนี้ แต่พอมันเกิดอย่างนี้ขึ้นมา เราก็ไม่ค่อยกล้าไปอะไรกับคน เราไม่รู้ว่าเขาคิดอะไรอยู่ ไม่รู้ว่าเขาจะ ไปฟังหรือไปได้รับสารอะไรมาบ้าง เราก็แบบอยู่ในโลกของเราดีกว่า เก็บตัวมากขึ้น ไม่ไว้วางใจใคร” (ดาว)

6. ผลกระทบต่อการเรียน

จากการศึกษาพบว่า การรังแกผ่านโลกโซเชียลส่งผลให้เยาวชนมีผลการเรียนตกต่ำ ดังเช่นกรณีของมิวสิค ซึ่งไม่ยอมเข้าห้องเรียน หลบๆ ซ่อนๆ ในห้องซ้อมดนตรีอยู่ 2 ปี ทำให้ติด 0 ติด ร. หลายวิชาจนเกือบเรียนไม่จบมัธยมปลาย กว่าที่จะฮึดสู้กลับมาแก้ผลการเรียนได้ก็เกือบสายเกินไป “เพราะผลจากม.4 นี่แหละครับ เหตุการณ์ที่คนแชร์ภาพ(ภาพไม่ใส่เสื้อผ้า เซ็กซี่ตรงอวัยวะเพศ)ลงไปในไลน์กรู๊ปห้อง มันเลยทำให้ผมแบบ โอเค ไม่เข้าเรียน เลยทำให้ผมไม่มีคะแนนจากการเข้าเรียนเลย มันเลยทำให้ผมติดศูนย์ ติด ร. เฉลี่ยรวมกันแล้วอะ 20 ตัว” (มิวสิค) ส่วนบางรายไม่มีสมาธิในการเรียน ขาดเรียนบ่อย เรียนไม่ทันเพื่อน เกือบถูกไล่ออกจากโรงเรียน



ส่วนที่ 3 แนวทางป้องกันและแก้ไขปัญหารังแกผ่านโลกโซเชียล

ตั้งแต่ปรากฏข่าวสารและงานวิจัยเชิงสำรวจที่เป็นหลักฐานยืนยันว่าปรากฏการณ์รังแกผ่านโลกโซเชียลได้เกิดขึ้นในประเทศไทย การป้องกันแก้ไขปัญหารังแกในระดับปฏิบัติการและระดับนโยบาย สังคมที่เป็นรูปธรรมยังมีน้อยมาก งานวิจัยชิ้นนี้พยายามเป็นส่วนหนึ่งที่เติมเต็มช่องว่างดังกล่าว โดยศึกษาจากเยาวชนที่เคยมีประสบการณ์ รับฟังข้อเสนอแนะจากผู้มีความรู้ในทางวิชาการและปฏิบัติการ ได้แก่ นักวิชาการ นักวิจัย และนักจิตวิทยาให้คำปรึกษาปัญหารังแกผ่านโลกโซเชียล จำนวน 4 ท่าน และนำเสนอผลการศึกษาในส่วนที่ 3 แนวทางป้องกันและแก้ไขปัญหารังแกผ่านโลกโซเชียล ดังต่อไปนี้

3.1 แนวทางป้องกันปัญหารังแกผ่านโลกโซเชียล

ผลการศึกษาที่นำมาประกอบการวิเคราะห์แนวทางป้องกันปัญหารังแกผ่านโลกโซเชียล คือ สถานการณ์และเงื่อนไขในช่วงก่อนเกิดการรังแกผ่านโลกโซเชียล โดยแบ่งเป็นด้านบุคคลและสังคม

ด้านบุคคล

ผลการศึกษา

ผลการศึกษาพบว่าเยาวชนที่ตกเป็นผู้รังแกผ่านโลกโซเชียลเป็นผู้ที่มีพฤติกรรมเสี่ยงในด้านความปลอดภัยในโลกโซเชียล ได้แก่ คุยกับคนแปลกหน้า เปิดเผยแพร่ผ่านมือถือ ให้เพื่อนยืมมือถือโดยไม่ได้เฝ้าระวัง ใช้แอปพลิเคชันที่มี GPS ให้คนแปลกหน้าเข้าถึงได้ง่าย ส่วนพฤติกรรมเสี่ยงอื่นๆ ได้แก่ การเมาสุราจนขาดสติทำให้ปกป้องตัวเองไม่ได้ นอกจากนี้ ยังเป็นด้านความรู้เท่าไม่ถึงการณ์ ได้แก่ คิดว่าการมีพฤติกรรมเสี่ยงเพียงครั้งเดียวไม่น่าจะเกิดเรื่องร้ายแรง และ หลงคิดว่าผู้รังแกมีภาพลักษณ์ที่น่าเชื่อถือ จะเห็นได้ว่าผู้ถูกรังแกมีพฤติกรรมเสี่ยงไม่ได้รับมัตระวังความปลอดภัยในโลกโซเชียล และมีความคิดประมาทรู้เท่าไม่ถึงการณ์ ส่วนในด้านบุคลิกภาพหรือพฤติกรรมของเยาวชนที่ชักนำการการรังแกผ่านโลกโซเชียล ไม่ว่าจะเป็นการพูดตรงไปตรงมา การกล้าแสดงออก บุคลิกว่าเร้าเข้าถึงง่าย ทำตัวแตกต่างไปจากกลุ่ม โปสต์สิ่งของราคาแพงทำให้น่าหมั่นไส้ หรือโพสข้อความที่ทำให้ผู้รังแกไม่พอใจ

แนวทางการป้องกัน

1. เยาวชนต้องตระหนักเกี่ยวกับประเด็นความปลอดภัยในโลกโซเชียล รักษาความลับรหัสผ่าน ปกป้องข้อมูลส่วนตัวในมือถือ กล้าสื่อสารเพื่อรักษาสิทธิความเป็นส่วนตัวของตนเอง ไม่ประมาทไว้ใจใครโดยง่าย แม้แต่เพื่อนที่สนิทและไว้ใจที่สุดก็อาจกลายเป็นผู้รังแกได้ตัวที่เห็นหน้ากันทุกวัน สอดคล้องกับผู้เชี่ยวชาญกล่าวว่า “มันใกล้ตัว เด็กๆ ก็เล่นโซเชียลเยอะ ที่จริงเฟซบุ๊กกำหนดให้เด็กเกิน 13 ปีถึงจะสมัครได้ แต่เด็กๆ ก็โกหก บางทีพ่อแม่ก็สมัครให้ลูก เรื่องนี้ก็น่ากังวลนะ ผมคิดว่าเด็กก็เล่นได้แต่ต้องมีทักษะในการเล่นว่าทำได้มากน้อยแค่ไหน ทำแบบไหนไม่ผิด พรบ.คอมหรือไม่ทำให้คนอื่นเดือดร้อน อย่างกิจกรรมที่เราลงไปโรงเรียน เราก็เปิดคลิปปี้มู (คลิปรณรงค์สร้าง ความตระหนักเรื่องการรังแกในโลกโซเชียล เนื้อหาเกี่ยวกับผู้ถูกรังแกโดนถ่ายคลิปปี้มูตัวเอง)เราก็ให้เด็กแบ่งกลุ่มจะแบ่งว่าแชร์หรือไม่แชร์ แล้วมาแลกเปลี่ยนกัน เราก็จะเห็นความคิดของเขาว่าเขาคิดยังไง แต่เราจะไม่ตัดสินเขาก่อนนะว่าผิดหรือถูก พอเด็กได้เรียนเรื่องนี้ก็จะได้เรียนเรื่องการเอาใจเขาใส่ใจเรา เห็นใจกัน หรือในชุดกิจกรรมก็จะพูดถึงบ้าน การให้จับคู่กัน อีกฝั่งหนึ่งเป็นดินเหนียว อีกคนให้ปั้น ดินเหนียวก็ต้องยอมปั้นอย่างเดียว มันจะเห็นว่าเชื่อมโยงการรังแกได้ เช่น คนรังแกเขามีสิทธิ์

ปฏิเสธหรือเปล่า เราเป็นคนบ้านเราสนุก แต่เขาสนุกด้วยมัย เด็กๆ ก็เห็นเรื่องการเอาใจเขาใส่ใจเรา เคารพความแตกต่าง ซึ่งตรงนี้เด็กขาดเรื่องนี้ เขาก็มาเสริมเรื่องนี้” (ผู้เชี่ยวชาญรายที่ 1)

สอดคล้องกับผู้เชี่ยวชาญอีกท่าน “เด็กต้องสื่อสาร บอกกับเพื่อนดีๆ ว่า เรารู้สึกไม่สบายใจ ยังไงที่เธอทำแบบนี้ ถ้าเป็นเพื่อนกันจริงๆ ก็ต้องรับฟัง แต่ถ้าบอกแล้ว สื่อสารดีๆ แล้ว เขาไม่ฟัง อันนี้ ต้องลองให้เปลี่ยนกลุ่มเพื่อนมัย เด็กต้องเรียนรู้ ปรับตัวว่าในสังคมมีคนหลายแบบ เราไม่จำเป็นต้องอยู่กับเพื่อนกลุ่มเดิมๆ ที่ทำร้ายเราก็ได้ เด็ก แสดงว่าเขายังไม่มียุทธวิธีการสื่อสาร เขาสามารถที่จะปกป้องสิทธิของเขาได้ อาจจะพูดพร้อมๆ กับเพื่อนคนอื่นๆ สื่อสารตรงกับความรู้สึก” (ผู้เชี่ยวชาญรายที่ 2)

2. เยาวชนควรเคารพในความแตกต่างด้านบุคลิกภาพและการแสดงออกของเพื่อนและบุคคลอื่น รู้จักยับยั้งชั่งใจในการกระทำของตนเอง ไม่ให้อคติก่อความเสียหายให้ผู้อื่น และต้องพิจารณาด้วยว่าอคติที่เกิดขึ้นจากตัวตน กิจกรรม การแสดงออกของอีกฝ่าย เป็นสิ่งที่เห็นในด้านเดียว โดยขาดบริบทแวดล้อมอื่นๆ สอดคล้องกับแนวคิดเกี่ยวกับการจัดการอคติและควบคุมตนเองของผู้เชี่ยวชาญรายหนึ่งว่า “ที่จริงเราไม่มีสิทธิที่จะละเมิด มั่นกระตบสิทธิพื้นฐาน แทนที่จะให้ใครเปลี่ยนบุคลิก เราควรจะรณรงค์ไม่ให้รังแก ให้เคารพสิทธิพื้นฐานคนอื่น เขามีบุคลิกยังไงไม่ใช่สิ่งที่ผิด ต้องเปิดใจกว้าง ถ้าไม่ชอบก็ไม่ต้องไปรังแกเขา คนเราไม่ควรมีใครควรโดนรังแก” (ผู้เชี่ยวชาญรายที่ 3)

3. เยาวชนควรเรียนรู้และพัฒนาตัวตนให้แข็งแกร่ง รับมือกับปัญหา บางครั้งการรังแกผ่านโลกโซเชียลนั้นยากที่จะควบคุมบริบทแวดล้อม ทั้งผู้รังแก ผู้สนับสนุนการรังแก หรือปัจจัยอื่นๆ แต่การมีพลังใจเข้มแข็งและมีตัวตนที่แข็งแกร่งจะช่วยลดผลกระทบจากปัญหาที่ต้องเผชิญได้ ดังผลการศึกษาที่มีเยาวชนบางรายใช้พลังใจภายในที่เข้มแข็งผ่านพ้นปัญหาการรังแกผ่านโลกโซเชียล สอดคล้องกับทัศนะของผู้เชี่ยวชาญ “สังเกตมัยว่า เด็กที่เสี่ยง จะมีปัญหาเรื่อง Self เข้ามาเกี่ยวข้องด้วย เด็กต้องมีพลังเข้มแข็งทางใจ ถ้าเขาทำได้ อันนี้จะเป็นบทเรียนที่สำคัญสำหรับเขา เพราะชีวิตข้างหน้าเขาจะเผชิญอะไรอีกเยอะ ถ้าเขาสามารถแก้ปัญหาด้วยตัวเองจะเป็นประสบการณ์ในอนาคต ถ้าเขาลุกขึ้นมาปกป้องตัวเองได้ ต่อไปเขาจะเข้มแข็งมาก” (ผู้เชี่ยวชาญรายที่ 2)

ด้านสังคม

1. ครอบครัว

ผลการศึกษา

จากการศึกษาพบว่า ครอบครัวที่ขาดความเอาใจใส่ มีลักษณะการเลี้ยงดูแบบปล่อยปละละเลย เยาวชนรู้สึกว่าคุณแม่ไม่รัก ไม่เข้าใจ ขาดการสื่อสารที่ดีในครอบครัว เยาวชนขาดความผูกพันใกล้ชิด (Attachment) ทำให้เยาวชนรู้สึกโดดเดี่ยวและหันไปหาแหล่งคลายเหงาในโลกออนไลน์ เช่น Bee talk ซึ่งเป็นแอปพลิเคชันที่ชักนำการรู้จักกับเพื่อนใหม่ และสามารถนัดพบเพื่อนใหม่ที่ออนไลน์อยู่ในพื้นที่ใกล้เคียงกันได้

แนวทางการป้องกัน

ครอบครัวควรสื่อสารกับเยาวชนในเชิงบวก ทำให้เยาวชนรู้สึกว่าตนเองมีที่พึ่ง สามารถพูดคุยกับพ่อแม่ได้ ให้ความรักและเอาใจใส่เยาวชน สิ่งเหล่านี้เป็นต้นทุนชีวิตของเด็กที่ครอบครัวต้องมอบให้ตั้งแต่เยาว์วัย ซึ่งจากการศึกษาก็พบว่ามีการนิศึกษาบางรายที่รู้สึกไม่สนิท หรือมีความสัมพันธ์ที่ไม่ดีกับ

พ่อแม่มาก่อน เกิดการทะเลาะเบาะแว้งหนีออกจากบ้าน บางรายไม่เคยกอดกันเลย แต่เมื่อพ่อแม่เปลี่ยนท่าทีและวิธีสื่อสารกับลูก ก็ทำให้ลูกเปิดใจยอมรับและกลับมาสื่อสารกับพ่อแม่มากขึ้น เช่นกรณีของกอล์ฟ “หนีออกจากบ้านไปอยู่บ้านเพื่อน เราไปอยู่วันหนึ่ง เรากลับบ้าน เราไปเห็นแม่นอนร้องไห้อยู่กับพ่อ ทั้งชีวิตเราไม่เคยเห็นพ่อแม่ร้องไห้เลย ด้วยความที่พ่อแม่เป็นคนเข้มแข็ง พอเราเห็นเขาร้องไห้ เราก็รู้เลยว่า เออ เขารักเราจริงๆ พอเราเข้าไปในบ้าน แม่ก็บอกว่า เออ แม่ขอโทษนะลูก มีอะไรแม่จะพูดดี ๆ มีอะไรเรามาพูดกันให้เข้าใจนะ เราก็บอกว่า บางวิชามันยากนะ อยากให้เข้าใจด้วยนะ แม่ก็บอกว่าที่แม่อยากให้สอบได้คะแนนดี ๆ ก็เพราะว่าอยากให้เข้าเรียนในที่ดี ๆ ทำให้เรามานั่งคุยกันมากขึ้น แต่ก่อนผมไม่คุยกับแม่เลย เพราะเขาเขี้ยว แต่พอเหตุการณ์นี้ ผมก็เข้าใจแม่มากขึ้น แม่ก็เข้าใจผมมากขึ้น” (กอล์ฟ) หรือ เกรช “ถ้าถามสนิทกับที่บ้านมัย ก็เพิ่งมาแสดงความรักต่อกันแบบไม่เคอะเขิน ตอนเกรชเรียนอยู่ม.ปลาย ตอนนั้นเป็นครั้งแรกที่กอดแม่ หลังจากนั้นมาเราก็รู้สึก เฮ้ย ก็ดีนี่นา หลังจากนั้นเราก็สนิทกันมากขึ้น เล่นกันได้ แม่ก็เป็นคนตลกมากขึ้น ไม่รู้ทำไมเหมือนกัน พอเราป่วย แม่ก็เป็นคนพาไปหาหมอ เราก็รู้สึกว่ เออ เขารักเรามากนะ” (เกรช) เป็นตัวอย่างที่แสดงให้เห็นว่าหากเปลี่ยนการสื่อสารและแสดงความรักต่อกันมากขึ้น เยาวชนและครอบครัวก็就会有ความสัมพันธ์ที่ดีขึ้นได้

2. ครอบครั้ว สถานศึกษา หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

ผลการศึกษา

จากผลการศึกษาในส่วนเงื่อนไขส่วนบุคคลพบว่า เยาวชนขาดความรู้และทักษะความปลอดภัยในโลกไซเบอร์ การปกป้องตัวเองจากคนแปลกหน้า และการรังแกผ่านโลกไซเบอร์เกิดจากการมีอคติ หัมนั้ได้ ไม่ชอบหน้า หรือมีเหตุขัดแย้งกัน นอกจากนี้พบว่าเยาวชนที่ประสบการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ที่ค่อนข้างรุนแรง เช่น ถูกรุมด่าประณามท่วมท้นจากคนนับพัน ผ่านพ้นปัญหาได้

การป้องกัน

เยาวชนต้องได้รับความรู้เกี่ยวกับประเด็นความปลอดภัยในโลกไซเบอร์ (Digital safety) อย่างเร่งด่วน ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของทักษะความฉลาดทางดิจิทัล (Digital intelligence) โดยความรู้และทักษะที่สำคัญ คือ การปกป้องข้อมูลดิจิทัล และการปกป้องตัวเองจากการล่อลวงของคนแปลกหน้า เช่น การจัดกิจกรรมสร้างความตระหนักการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ในห้องเรียน ดังที่ครูโรงเรียนมัธยมแห่งหนึ่งพยายามให้ความรู้เยาวชน “คิดว่าเป็นการพยายามให้ความรู้เด็ก เวลาทำกิจกรรม หรือโฮมรูมเนี่ย เราก็เอาสอดแทรกเข้าไป ทุกวันนี้พยายามทำอยู่ เช่น เวลาไม่ชอบเพื่อน แล้วเราไปรังแกเพื่อนแบบนั้นมันจะทำให้เพื่อนรู้สึกยังไง” (ผู้เชี่ยวชาญรายที่ 4)

นอกจากนี้ ควรเสริมสร้างทักษะชีวิต (Life skill) ซึ่งเป็นทักษะการปรับตัวที่มีประสิทธิภาพเมื่อเจอปัญหาหรือเรื่องท้าทายในชีวิต ซึ่งจากการวิจัยพบว่าทักษะสำคัญที่จำเป็นต่อการป้องกันปัญหาการรังแกผ่านโลกไซเบอร์คือ ทักษะการสื่อสารอย่างสันติ (Non-violent communication) ทักษะการตัดสินใจ (Decision-making) การจัดการปัญหา (Coping) ที่เหมาะสม และทักษะการอยู่ร่วมกับบุคคลอื่น เช่น ความรู้สึกเห็นอกเห็นใจ (Empathy)

3.2 แนวทางแก้ไขปัญหาการรังแกผ่านโลกไซเบอร์

ผลการศึกษาที่นำมาประกอบการวิเคราะห์แนวทางแก้ไขปัญหาการรังแกผ่านโลกไซเบอร์คือสถานการณ์และเงื่อนไขในช่วงระหว่างการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ และช่วงหลังการรังแกผ่านพ้นไป

ด้านบุคคล

จากการศึกษาพบว่า เยาวชนมีการจัดการปัญหาการถูกรังแกผ่านโลกไซเบอร์ 3 แบบ คือ 1. การจัดการมุ่งตัวปัญหา (Problem base coping) 2. การจัดการด้านอารมณ์ (Emotional coping) 3. การจัดการแบบหลีกเลี่ยง รักษาระยะห่าง (Avoidant coping)

1. การจัดการมุ่งตัวปัญหา (Problem base coping) ซึ่งแบ่งเป็น 2 แบบคือ แบบเชิงรุก (Active problem base coping) กับ เชิงรับ (Passive problem base coping)

1.1 การจัดการมุ่งตัวปัญหาแบบเชิงรุก (Active problem base coping) พบว่าเป็นการจัดการปัญหาที่มีประสิทธิภาพมากที่สุด ได้แก่ การขอความช่วยเหลือ การคุยกับผู้รังแกตัวต่อตัว การสื่อสารความรู้สึก การขอโทษ การปรับพฤติกรรมตนเอง อย่างไรก็ตาม ประเด็นที่ควรพิจารณาคือ การใช้วิธีขอความช่วยเหลือ อาจได้ผลดีหรือผลเสียก็ได้ ขึ้นอยู่กับ คนที่เยาวชนไปขอความช่วยเหลือจะตอบสนองต่อเยาวชนอย่างไร เช่น จากการศึกษพบว่า บางกรณี เยาวชนไปขอคำปรึกษากับครอบครัว แต่ไม่ได้รับความเข้าใจ หรือ ขำเค็ม ทำให้ปัญหายิ่งแย่ลง เช่น ที่เกรซกล่าวไว้ว่า “ก็ทีโดนนิททาอะคะ เขา (แม่)บอกว่าเรื่องปกติ ทำงานเกรดต้องเจออีกเยอะ เราก็อ้าว ก็ตอนนี้ยังไม่ได้ทำงาน ตอนนี้ก็จะยังไม่รอดเลย” แต่หากผู้ช่วยเหลือสามารถช่วยแก้ไขปัญหาก็ได้ ก็จะทำให้ปัญหาลดคลายลงได้ เช่น กรณีของก๊อบบี้ ซึ่งแจ้งความเรื่องที่ถูกเอาภพอนาจารย์มาข่มขู่ ทำให้หยุดวงจรการรังแกลงได้ในที่สุด

1.2 การจัดการมุ่งตัวปัญหาแบบเชิงรับ (Passive problem base coping) ที่พบในการศึกษานี้ ได้แก่ การยอมทำตามเงื่อนไขของผู้รังแก เป็นการจัดการปัญหาที่ไม่มีประสิทธิภาพ ทำให้สถานการณ์ยิ่งแย่ลง ส่งผลให้การรังแกเกิดวนเป็นวงจร เพราะผู้ถูกรังแกเสริมอำนาจผู้รังแกไม่สิ้นสุด พบในการรังแกแบบการข่มขู่คุกคาม (Cyberstalking) และ การเผยแพร่ภาพอนาจาร (Sexting)

2. การจัดการด้านอารมณ์ (Emotional coping)

การจัดการด้านอารมณ์ (Emotional coping) ที่พบในการศึกษาคครั้งนี้ ได้แก่ การหาที่พึ่ง การหันไปทำกิจกรรมอย่างอื่น การตั้งสติป้องกันตนเองจากการฆ่าตัวตาย ซึ่งเป็นการจัดการอารมณ์ที่ได้ผลเชิงบวกสำหรับการเผชิญการรังแกทุกประเภทในการศึกษาคครั้งนี้ ไม่พบว่ากรณีศึกษาใช้การจัดการอารมณ์เชิงลบ เช่น ใช้ความรุนแรง อย่างไรก็ตาม การจัดการอารมณ์อาจเป็นสิ่งที่ทำให้สถานการณ์ภายในของผู้ถูกรังแกดีขึ้น แต่ปัญหาที่แท้จริงอาจไม่ได้รับการแก้ไข เหมือนกับการใช้วิธีการจัดการมุ่งตัวปัญหาแบบเชิงรุก (Active problem base coping)

3. การจัดการแบบหลีกเลี่ยง รักษาระยะห่าง (Avoidant coping)

การจัดการแบบหลีกเลี่ยง รักษาระยะห่าง อาจได้ผลเชิงบวก หรือผลเชิงลบ ขึ้นอยู่กับวิธีการที่ใช้และบริบทของสถานการณ์ โดยการจัดการแบบหลีกเลี่ยง รักษาระยะห่างที่ได้ผลเชิงบวก ได้แก่ การบล็อก การลบเพื่อนออนไลน์ การปิดช่องทางออนไลน์ชั่วคราว การเปลี่ยนจุดสนใจเป็นประเด็นอื่นๆ ในชีวิต การเอาตัวออกห่างจากผู้รังแก ซึ่งมักจะได้ผลชั่วคราว หรือเป็นการ ‘ชะลอ’ ความรุนแรงที่เกิดขึ้น เพื่อให้มีเวลาปรับตัวกับสถานการณ์ ส่วนการจัดการแบบหลีกเลี่ยง รักษาระยะห่างที่ได้ผลเชิงลบ ได้แก่ การฆ่าตัวตาย การหลบหนี การปิดบังอำพรางตน การอดทนกับปัญหา ซึ่งนอกจากจะไม่ช่วยแก้ไขปัญหาลแล้ว ยังทำให้ปัญหามานปลายและกระทบตัวผู้ถูกรังแกซ้ำเติมเข้าไปอีก

อย่างไรก็ตาม หากไม่สามารถสื่อสารกับผู้รังแกได้สำเร็จและถูกรังแกซ้ำๆ โดยเฉพาะเป็นเพื่อนที่เรียนด้วยกัน การทิ้งระยะห่างและเปลี่ยนสิ่งแวดล้อม เปลี่ยนเพื่อนกลุ่มใหม่ อาจช่วยแก้ไข

ปัญหาได้ เช่นที่ผู้เชี่ยวชาญแนะนำว่า “สมมุติถ้าเด็กอยู่ปี 1 เป็นไปได้ที่จะเกาะกลุ่มกันอยู่ แต่ปี 2 จะเริ่มแยกเรียน เขาก็ต้องเข้าใจว่าจะอยู่ในสภาพนี้ตลอดไปหรือหาเพื่อนใหม่ การหาเพื่อนใหม่จะเป็นช่วงของการปรับตัว ตอนแรกๆ อาจจะยาก แต่ถ้าเขาเป็นคนมีน้ำใจกับเพื่อน ไม่ได้ทำตัวให้คนอื่นรังเกียจ ก็จะไม่ค่อยมีแรงดึงดูดที่จะหาเพื่อนใหม่ได้” (ผู้เชี่ยวชาญรายที่ 2)

ส่วนการเพิกเฉยเป็นการจัดการแบบหลีกเลี่ยง รักษาระยะห่างแบบหนึ่งที่จะอาจจะได้รับผลทางบวกหรือทางลบก็ได้ ในทางบวกพบในการรังแกแบบนินทา ตำหนิ (Harassment) หากผู้ถูกรังแกไม่สนใจ เพิกเฉยต่อพฤติกรรมนั้น ก็มีผลช่วยให้สถานการณ์ดีขึ้น ไม่ก่อให้เกิดความขัดแย้งเพิ่มขึ้น แต่หากเป็นการรังแกแบบใส่ร้าย (Denigration) การเพิกเฉยยิ่งทำให้สถานการณ์แย่ลง เพราะเกิดความเข้าใจผิดที่ขยายวงกว้างออกไปเรื่อยๆ หากปล่อยให้รุนแรงมากขึ้นโดยไม่ทำอะไรเลย จะส่งผลกระทบต่อทางจิตใจและสังคมต่อผู้ถูกรังแก

ด้านสังคม

1. ประเด็นสำคัญที่พบคือเยาวชนขาดทักษะสื่อสาร หรือไม่ยอมสื่อสารกันระหว่างผู้ถูกรังแกกับผู้รังแก บางกรณีผู้รังแกและผู้ถูกรังแกไม่เคยสื่อสารกันในโลกจริงเลย บางกรณีกลุ่มเพื่อนรอบข้างของทั้งสองฝ่ายต่างตำหนิกันไปมา ดังนั้น เยาวชนควรมีการสื่อสารอย่างสันติ โดยครอบครัวและครูช่วยช่วยเหลือแนะ ดังที่ผู้เชี่ยวชาญกล่าวว่า “ผมคิดว่ามันต้องสื่อสาร ผมคิดว่าสังคมไทยเราไม่ถูกฝึกมาให้สื่อสารกัน เราถูกฝึกให้เป็นผู้ฟังแล้วก็นอบน้อม ตรงนี้เราเสริมทักษะได้ว่าให้สื่อสารว่าเรารู้สึกอย่างไร แล้วเราเชื่อว่า ถ้าเป็นเพื่อนกันจริงๆ ต้องรับฟังแล้วปรับตัว ถ้าเขาฟังแล้วยังทำต่อ ก็ต้องพิจารณาว่านี่คือเพื่อนเราจริงๆ หรือเปล่า คือในสังคมมีคนอยู่เยอะๆ คนที่เขากลัวไม่มีเพื่อน เราบอกเขาได้ว่ามีคนอีกเยอะแยะนะ จะมีคนรอบเป็นเพื่อนเขาอยู่ การพูด ต้องพูดด้วยความรู้สึกเป็นหลักแล้วจริงจัง บางทีต้องพูดให้ชัดเจนจริงๆ อย่าง ถ้าเธอโดนเหมือนเราเธอจะรู้สึกยังไง เป็นเพื่อนจริงก็ต้องแคร์กัน ยิ่งสนิทกันยิ่งต้องแคร์กัน” (ผู้เชี่ยวชาญรายที่ 1)

จากการศึกษาพบว่าเยาวชนส่วนหนึ่งปฏิเสธที่จะปรึกษาปัญหากับพ่อแม่ หรือครู เพราะไม่ได้รับความเข้าใจ และใช้กรอบความคิดของผู้ใหญ่ไปตัดสินเยาวชนว่าปัญหาดังกล่าวเป็นเรื่องปกติของเด็ก ดังนั้น ครอบครัว ครู ต้องเข้าใจโลกในมุมมองของเยาวชนและมีความรู้ในการจัดการปัญหาที่เกิดขึ้น

2. เนื่องจากพบว่าการรังแกผ่านโลกโซเชียลมีความเกี่ยวข้องกับโรคซึมเศร้าและการตัดสินใจฆ่าตัวตาย จึงเป็นความเสี่ยงที่ครอบครัว โรงเรียน ผู้ใกล้ชิดกับเยาวชนควรให้ความสนใจและหมั่นสำรวจ สังเกตว่าเยาวชนกำลังตกอยู่ในการคุกคามจากการรังแกผ่านโลกโซเชียลหรือไม่ “เราเคยเจอเด็กที่มีอาการป่วยทางจิตอยู่ แล้วโดนรังแก เขาไม่พูดกับใคร เด็กซึม เก็บกด จะถูกแกล้งเยอะ มันเลยเสริมทำให้เขารู้สึกแย่กว่าเดิม โรคทางจิตถูกพูดถึงเยอะ ก็เป็นกระแสว่าคนป่วยเยอะจัง คนไม่เข้าใจ เขาก็บอกว่าป่วยจริงเปล่า ก็เป็นเรื่องให้ล้อได้ มีเคสหนึ่งเขาเสี่ยงจะเป็นซึมเศร้า แต่ไม่อยากไปหาหมอ เขาก็รับฟัง บางทีเรายังไม่ได้พิมพ์อะไร เขาก็บอกว่าขอบคุณที่รับฟังนะ เราก็ชวนคุยว่าเพราะอะไรไม่ไปหาหมอ คุยจนเขาไปหา ครอบครัวต้องดูแล คอยรับฟังเขา เรื่องนี้สำคัญ คือในสังคมเราควบคุมทุกอย่างไม่ได้ แต่คนที่อยู่ข้างๆ ต้องคอยดูแล คอยคุย คอยรับฟังเขา” (ผู้เชี่ยวชาญรายที่ 1) สอดคล้องกับผู้เชี่ยวชาญอีกราย “เด็กเป็นโรคซึมเศร้า ที่โดนโซเชียลบูลลี่ด้วยจะหนักขึ้น ถ้าเด็กเจอ ปัญหาคือเด็กจะ

คิดว่าเพราะฉันไม่ดีเลยเจอแบบนี้ เกิดจากเรา พอคิดว่าเกิดจากเรา เขาก็จะเอาความคิดออกไม่ได้ ก็
จะคิดวนเวียนซ้ำๆ มันเป็นอาการของเขาอยู่แล้ว ก็จะทำให้รุนแรงขึ้นกว่าที่คนทั่วไปเจอ ถ้าคนไข้เป็น
ซึมเศร้า เราจะต้องช่วยสังเกต พ่อแม่ ตัวเพื่อนต้องดูว่าเปลี่ยนแปลงไปไหม เช่น น้ำหนักลดเห็นได้
ชัดมั้ย กินข้าวได้มั้ย ถ้าเริ่มเห็นแปลกแล้วไม่หาย function (ลักษณะการใช้ชีวิตและการทำกิจกรรม)
แปลกไป ซึมมั้ย เก็บตัวหรือเปล่า จากเคยชอบอะไร แล้วไม่ชอบหรือเปล่า เมื่อไหร่ที่แปลกไป ไม่ทำสิ่ง
ที่ชอบ เราก็ต้องแนะนำว่าให้หาความช่วยเหลือ ให้หาหมอ ส่งต่อ เก็บของมีคม” (ผู้เชี่ยวชาญรายที่ 3)

2. จากการศึกษาพบว่าเยาวชนที่ถูกรังแกเกิดความรู้สึก เครียด เศร้า หวาดระแวง อับอาย
เจ็บปวด หรือมีบุคลิกภาพที่เปลี่ยนแปลงไป ดังนั้น ครอบครัว ผู้ใกล้ชิด และครูในโรงเรียน ต้องมีการ
เฝ้าระวังสภาพจิตใจที่เกิดขึ้น เช่น ในโรงเรียนหรือมหาวิทยาลัยควรมีหน่วยงานให้คำปรึกษาปัญหา
เหล่านี้ หากครอบครัวพบว่าบุตรหลานต้องประสบกับปัญหาการรังแกผ่านโลกโซเชียล ควรทำความเข้าใจว่า
เยาวชนอาจได้รับผลกระทบจากจิตใจ ไม่ควรต่อว่าซ้ำเติม แต่ควรให้กำลังใจ เป็นที่ปรึกษา
และพาไปพบจิตแพทย์หรือผู้เชี่ยวชาญเพื่อช่วยวางแผนแก้ไขปัญหาทางจิตใจและบุคลิกภาพ



บทที่ 6

สรุปผลการศึกษา อภิปราย และข้อเสนอแนะ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษามุมมองเกี่ยวกับการรังแกผ่านโลกโซเชียลของเยาวชนไทย รวมทั้ง กระบวนการการรังแกผ่านโลกโซเชียล และเงื่อนไขที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการโดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพแบบพหุกรณีศึกษา (Multiple case study) ด้วยการสัมภาษณ์เชิงลึกกับเยาวชนไทยอายุ 19-24 ปี จำนวน 8 คน จากผลการศึกษาพบว่า สาเหตุส่วนใหญ่เกิดจากความขัดแย้งการที่ผู้รังแกไม่ชอบบุคลิกภาพหรือพฤติกรรมบางอย่างของผู้ถูกรังแก และยังเกิดจากพฤติกรรมเสี่ยงของเยาวชนที่ใช้สื่อออนไลน์พูดคุยกับคนแปลกหน้า ทำให้เกิดการล่อลวงและรังแกผ่านโลกโซเชียลตามมา หรือดื่มสุราจนไร้สติในการป้องกันตัวเอง จากการศึกษาในครั้งนี้พบว่า การรังแกผ่านโลกโซเชียลไม่ใช่เพียงเหตุการณ์หรือสถานการณ์สำเร็จรูปที่มีผู้กระทำกลั่นแกล้งผู้ถูกกระทำเท่านั้น แต่เป็นปรากฏการณ์ที่มีรูปแบบหลากหลายตามบริบททางสังคม และตัวบุคคลที่ประกอบด้วยมิติทางกาย จิตใจ สังคมที่ทับซ้อนกัน ดำเนินไปอย่างมีพลวัต และเคลื่อนย้ายไปมาระหว่างโลกจริงกับโลกโซเชียล

สรุปและอภิปรายผลการวิจัย

ส่วนที่ 1 มุมมองเกี่ยวกับการรังแกผ่านโลกโซเชียลของเยาวชน

การศึกษาในส่วนนี้แบ่งเป็น 2 ประเด็นคือ มุมมองของเยาวชนต่อการรังแกผ่านโลกโซเชียล และมุมมองของเยาวชนต่อคุณค่าและบทเรียนที่ได้รับจากประสบการณ์การรังแกผ่านโลกโซเชียล สำหรับมุมมองต่อการรังแกผ่านโลกโซเชียลของเยาวชนพบว่า เยาวชนตีความต่อการรังแกผ่านโลกโซเชียลในแง่ลบต่างๆ ได้แก่ การรังแกผ่านโลกโซเชียลในแง่ลบความรุนแรงตามประสบการณ์ การรุกรานเชิงพื้นที่ วัฒนธรรมการลงโทษ โครงสร้างหน้าที่ทางสังคม การเงิน ตัวตน ศาสนา การไร้อำนาจต่อรอง เงื่อนไขทางเวลา และช่วงวัย

ส่วนคุณค่าและบทเรียนที่เยาวชนได้รับจากประสบการณ์การรังแกผ่านโลกโซเชียล ทั้งในแง่การเปลี่ยนแปลงภายในตนเอง ได้แก่ 1) การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม คือ ไม่คุยกับคนแปลกหน้า ลดการโพสต์ข้อความสุ่มเสี่ยง 2) การเปลี่ยนแปลงทางจิตใจ คือ เข้มแข็งมากขึ้น เห็นอกเห็นใจคนอื่น ชื่นชมกับชีวิต รักและเมตตาตนเอง จิตใจละเอียดอ่อน 3) การเปลี่ยนแปลงทางวุฒิภาวะ 4) การเปลี่ยนแปลงบุคลิกภาพ ส่วนในแง่บทเรียนที่สำคัญ ได้แก่ การสื่อสารโดยตรงเป็นสิ่งสำคัญ อย่าตัดสินคุณค่าของคนอื่น การแก้ไขปัญหาอย่างมีสติ และการคิดให้รอบคอบก่อนทำ

ส่วนที่ 2 กระบวนการรังแกผ่านโลกโซเชียล และเงื่อนไขที่เกี่ยวข้อง

ผลการศึกษาพบว่า กระบวนการรังแกผ่านโลกโซเชียลแบ่งเป็น 3 ช่วงสำคัญ ได้แก่ ช่วงก่อนการรังแกผ่านโลกโซเชียล ช่วงระหว่างการรังแกผ่านโลกโซเชียล และช่วงหลังผ่านพ้นการรังแกผ่านโลกโซเชียล ซึ่งแต่ละช่วงมีสถานการณ์และเงื่อนไขต่างกัน แต่ส่งผลถึงกัน แต่ละช่วงมีความเกี่ยวข้องกับการรังแกในโลกจริง ช่วงก่อนการรังแกผ่านโลกโซเชียลเป็นช่วงการเกิดความขัดแย้ง ไม่พอใจ หรือพฤติกรรมเสี่ยงนำไปสู่การรังแกผ่านโลกโซเชียล สอดคล้องกับงานวิจัยของอมรทิพย์ อมราภิบาล (2559) ที่ได้ศึกษาโมเดลความสัมพันธ์เชิงสาเหตุของการตกเป็นเหยื่อการรังแกผ่านโลกโซเชียล ปัจจัยด้านพฤติกรรมเสี่ยงทางออนไลน์ ส่งผลทางอ้อมต่อการตกเป็นเหยื่อการรังแก ผ่านทางพฤติกรรมรังแก

ถัดมาเป็นช่วงการรังแกผ่านโลกโซเชียล ที่เริ่มตั้งแต่ผู้ถูกรังแกรับรู้ว่ามีอาการรังแกเกิดขึ้นในโลกโซเชียล สำหรับการวิจัยในครั้งนี้พบการรังแกผ่านโลกโซเชียล 8 ประเภทได้แก่ 1. การด่าทอ นินทา เหยียดหยาม 2. การข่มขู่ 3. การใส่ร้าย 4. การแอบอ้างสวมรอยตัวตน 5. การกีดกันออกจากกลุ่ม 6. การเปิดโปงความลับหรือข้อมูลส่วนตัว 7. การส่งต่อภาพอนาจาร 8. การด่าทอกันไปมาอย่างรุนแรงและหยาบคาย โดยในช่วงระหว่างการรังแกผ่านโลกโซเชียล ถูกแบ่งเป็น 3 ช่วงย่อยคือ 1) ช่วงเริ่มการรังแกผ่านโลกโซเชียล 2) ช่วงการรังแกผ่านโลกโซเชียลรุนแรงมากขึ้น 3) ช่วงการคลี่คลายการรังแกผ่านโลกโซเชียล และช่วงสุดท้ายคือช่วงหลังการผ่านพ้นการรังแกผ่านโลกโซเชียล ซึ่งเป็นช่วงที่เหตุการณ์การรังแกผ่านโลกโซเชียลยุติลงในการรับรู้ของผู้ถูกรังแก

การรังแกผ่านโลกโซเชียลหลายกรณีมีการรังแกในโลกจริงเข้ามาเกี่ยวข้อง ทั้งก่อนเกิดการรังแกผ่านโลกโซเชียล ระหว่างการรังแกผ่านโลกโซเชียล และหลังผ่านพ้นการรังแกผ่านโลกโซเชียล โดยบางรายเป็นโรคซึมเศร้า สอดคล้องกับงานวิจัยของ กูว (Guo, 2016) ที่พบว่าปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการเป็นผู้ถูกรังแกผ่านโลกโซเชียลมากที่สุดคือ การเป็นผู้ถูกรังแกในโลกจริง และ การมีปัญหาสุขภาพจิตเรื้อรัง ซึ่งยืนยันจากงานวิจัยจำนวน 77 เรื่องที่ถูกวิเคราะห์หือภิมาน ตั้งแต่ปี 2004-2013

นอกจากนี้ยังพบรูปแบบการดำเนินไปของการรังแกผ่านโลกโซเชียล 3 ลักษณะ ได้แก่ 1) เรื่องรังสะสม การรังแกผ่านโลกโซเชียลแบบเรื่องรังสะสม มีลักษณะการรังแกที่เกิดขึ้นยาวนาน ค่อยๆ เกิดขึ้น แต่ไม่ยุติลงโดยง่าย มักพบในการรังแกแบบการด่าทอ นินทา ล้อเลียน (Harassment) การใส่ร้าย (Denigration) การกีดกันออกจากกลุ่มสังคมออนไลน์ (Exclusion) ซึ่งเป็นประเภทการรังแกที่พบบ่อย ลงมือได้ง่ายและรวดเร็ว โดยมีลักษณะย่อย 3 แบบ ได้แก่ 1.1 เรื่องรังและสิ้นสุด คือ เหตุการณ์รังแกผ่านโลกโซเชียลเกิดขึ้นเรื่องรัง และในที่สุดก็สิ้นสุดลงแต่ใช้ระยะเวลายาวนานในการจัดการปัญหา 1.2 เรื่องรัง ยังไม่สิ้นสุด แต่ปรับตัวอยู่กับปัญหาได้ การรังแกในรูปแบบนี้เกิดขึ้นยาวนาน และยังไม่มียุติลงแต่ผู้ถูกรังแกสามารถปรับตัวอยู่กับปัญหาได้ 1.3 เรื่องรัง ยังไม่สิ้นสุด และยังไม่ปรับตัวไม่ได้ 2) เกิดไว จบไว การรังแกผ่านโลกโซเชียลในรูปแบบนี้พบในการรังแกประเภทแบบการด่าทอ นินทา (Harassment) การใส่ร้าย (Denigration) ผู้รังแกและผู้ถูกรังแกมีความสัมพันธ์ทางสังคมที่ห่าง และ 3) ขึ้นลงคาบเดาไม่ได้ พบในการรังแกแบบการข่มขู่คุกคาม (Cyberstalking) หรือ การเปิดเผยภาพอนาจารส่วนตัว (Sexting) เกี่ยวโยงกับมิติทางเพศซึ่งการรังแกทั้ง 2 ประเภทนี้มักมาคู่กัน

โดยข้อมูลจากประสบการณ์ของกรณีศึกษาสอดคล้องเกือบทุกประการกับการศึกษาของ ริวิตูโซ (Rivituso, 2014) ที่ได้ศึกษาประสบการณ์ของนักศึกษาวิทยาลัยชุมชน 4 ราย ในรัฐนิวยอร์ก สหรัฐอเมริกาที่ตกเป็นเหยื่อการรังแกผ่านโลกโซเชียล โดยศึกษาประสบการณ์และวิเคราะห์ข้อมูลตามแนวคิดปรากฏการณ์วิทยาแบบตีความ (interpretive phenomenological analysis) พบว่าผู้ถูกรังแกมีประสบการณ์ร่วมกัน 6 ประเด็น คือ 1) การถูกรังแกทำให้เกิดความรู้สึกว่าตกอยู่ในความเสี่ยงและหวาดกลัว 2) การไม่ไว้วางใจในเทคโนโลยีและผู้คน 3) การที่มีเพื่อนช่วยให้คำปรึกษาและให้กำลังใจ ส่งผลทางบวกต่อการเห็นคุณค่าในตนเอง 4) การที่สามารถควบคุมตนเอง ไม่รังแกผู้อื่น แม้จะรู้สึกที่ไม่สามารถควบคุมสถานการณ์การรังแกผ่านโลกโซเชียลได้ 5) ความรู้สึกเครียด ซึมเศร้า และอับอาย ส่วนผลการวิจัยประเด็นสุดท้าย คือ ความคับข้องใจจากเหตุการณ์นำไปสู่การโทษตนเอง เกิดจากการไม่รู้จะปรึกษาใครและรู้จักว่ากฎหมายช่วยอะไรไม่ได้ ไม่ได้เกิดจากความคับข้องใจในตัวตนหรือการรู้ตน นั่นขัดแย้งกับผลการศึกษาค้นคว้านี้ ซึ่งพบว่า ผู้ถูกรังแกโทษตัวเองเพราะรู้สึกที่ตนเองจัดการปัญหาได้ไม่ดีพอ และคับข้องใจจากการสับสนอัตลักษณ์ในตนเอง

สำหรับกระบวนการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ในมุมมองทฤษฎีนิเวศวิทยาทางสังคม ผู้วิจัยสรุปตามช่วงกระบวนการ ดังนี้

1. ช่วงก่อนเกิดการรังแกผ่านโลกไซเบอร์

เมื่อพิจารณาช่วงก่อนเกิดการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ตามทฤษฎีนิเวศวิทยาทางสังคม ปรากฏดังภาพประกอบ 14 เงื่อนไขที่สำคัญในช่วงก่อนเกิดการรังแกผ่านโลกไซเบอร์คือเงื่อนไขส่วนบุคคลและระบบจุลภาค (Microsystem) โดยเงื่อนไขส่วนบุคคลเป็นด้านบุคลิกภาพ การแสดงออก และพฤติกรรมเสี่ยง ส่วนระบบจุลภาค ได้แก่ การเลี้ยงดูของครอบครัว โดยพบว่าพ่อแม่ที่ไม่เอาใจใส่ลูกและให้ความรักอย่างเพียงพอ ทำให้เยาวชนเกิดความรู้สึกโดดเดี่ยว (Loneliness) รู้สึกขาดการเชื่อมโยงผูกพัน จึงหันไปสนใจสังคมแปลกใหม่ในโลกออนไลน์ เราความรู้สึกอยากรู้จักคนแปลกหน้า ซึ่งจากการสังเคราะห์งานวิจัยหลายชิ้นพบว่าพ่อแม่ที่มีลักษณะไม่ค่อยเอาใจใส่ความเป็นไปของลูกในโลกออนไลน์และโลกจริงเพิ่มโอกาสเสี่ยงที่ลูกวัยรุ่นจะเกี่ยวข้องกับการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ (Wright. 2016a) เช่นเดียวกันกับการมีความผูกพันทางอารมณ์ต่ำระหว่างพ่อแม่และลูกก็เกี่ยวข้องกับการรังแกผ่านโลกไซเบอร์เช่นกัน (Ybarra; & Mitchell. 2004) นอกจากนี้การควบคุมสื่อแต่ไม่สอนทักษะของครูและรุ่นพี่หรือเพื่อนที่หมั่นใส้ ไม่ชอบหน้า หรือชักนำให้ขาดสติ แสดงให้เห็นว่าปัญหาการรังแกผ่านโลกไซเบอร์มีจุดเริ่มต้นที่เกี่ยวข้องกับตัวผู้ถูกรังแกเองและคนใกล้ชิด ซึ่งนักวิจัยเรื่องการรังแกผ่านโลกไซเบอร์มักให้ความสำคัญกับเงื่อนไขระบบนี้ เพราะพิจารณาแล้วว่าเป็นเงื่อนไขโดยตรงที่นำไปสู่ปัญหา

จากการวิจัยพบว่าการรังแกผ่านโลกไซเบอร์เกิดขึ้นระหว่างเพื่อนหรือคนรู้จักกัน หลายครั้งเกิดขึ้นในบริบทของโรงเรียนหรือมหาวิทยาลัย ซึ่งในหนังสือชื่อ A Social-ecological Approach to Cyberbullying โดยไรท์ (Wright. 2016b) ที่รวบรวมความรู้ที่เกี่ยวข้องกับการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ในมุมมองทางทฤษฎีนิเวศวิทยาทางสังคมในระบบต่างๆ โดยเชื่อมโยงทฤษฎีกับจากงานวิจัยที่ผ่านมาได้สรุปเนื้อหาไว้ว่ามีกรณีศึกษามากมายที่พบว่าเยาวชนตกเป็นเหยื่อการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ที่เกิดขึ้นจากกลุ่มเพื่อนใกล้ชิดและเกี่ยวข้องกับการสถานศึกษา

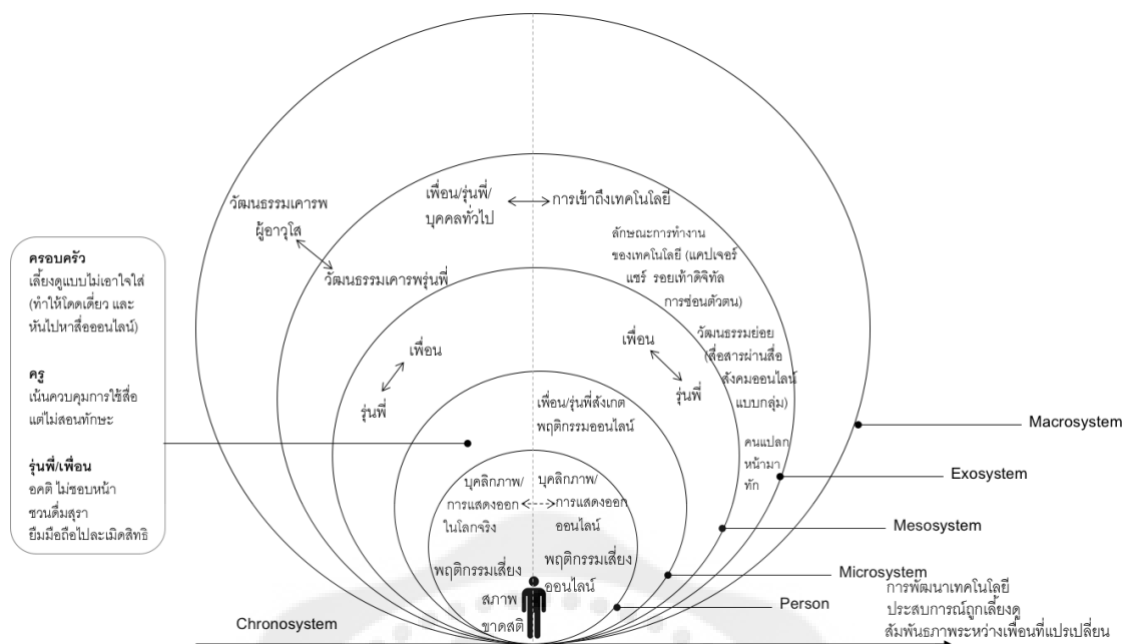
ส่วนระบบภายนอก(Exosystem) ที่เกี่ยวข้องคือลักษณะการทำงานของเทคโนโลยีที่สามารถบันทึกหลักฐานหรืออำพรางตัวตน ที่นำไปสู่การเริ่มต้นการรังแกในช่วงต่อไป เมื่อพิจารณาเปรียบเทียบกับโมเดลการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ของบาร์เลตต์และเจนไทล์ หรือ The Barlett and Gentile Cyberbullying Model (BGCM) (Barlett; & Gentile. 2012) ซึ่งเป็นแบบจำลองอธิบายการเกิดการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ โดยใช้มุมมองจากทฤษฎีการเรียนรู้ด้านความรู้คิดทางสังคม (Social-cognitive learning theory) อธิบายว่าการรังแกผ่านโลกไซเบอร์เกิดขึ้นจากการที่บุคคลรับรู้ว่าคุณสามารถปกปิดตัวตน (Perceived anonymity) และไม่ต้องยุ่งเกี่ยวกับคนอื่นในทางกายภาพ (Belief in the irrelevance of muscularity for online behavior) ทำให้ไม่เสียเปรียบคนที่ตัวใหญ่กว่า ไม่มีร่องรอยการทำร้ายร่างกาย นำไปสู่การมีทัศนคติเชิงบวกต่อการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ และเป็นจุดเริ่มต้นของการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ต่อไป และเป็นการเรียนรู้ที่เป็นวงจร ยิ่งรู้สึกว่าการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ไม่ต้องเปิดตนและไม่เกี่ยวข้องทางกายภาพ ยิ่งรู้สึกดี และคงพฤติกรรมการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ต่อไป แบบจำลองนี้ไม่สามารถอธิบายการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ระหว่างบุคคลที่มีความสัมพันธ์กันในโลกจริงและไม่ได้ปกปิดตัวตน ซึ่งเป็นกรณีส่วนใหญ่ของการวิจัยครั้งนี้ แต่สอดคล้องกับการรังแกที่เป็นการด่าทอ (Harassment) ในลักษณะของการรุมด่าจากคนที่ไม่รู้จักในโลกออนไลน์ เช่น กรณีพรวาถูกรุมด่าจากคนจำนวนมาก เมื่อเทียบกับแบบจำลองดังกล่าวทำให้เห็นความชัดเจนของวงจรการรุมด่าที่เกิด

จากการปกปิดตัวตนกับการไม่เกี่ยวข้องทางกายภาพ ทำให้มีความรู้สึกดีเมื่อได้ด่าทอ และด่าเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ

ส่วนสื่อสังคมออนไลน์มีลักษณะการทำงานที่เอื้อต่อการปลูกฝังและขยายผลความรุนแรงไปสู่การรังแกผ่านโลกโซเชียล อีกทั้งมีระบบการบันทึก แลกเปลี่ยน การคงอยู่ของหลักฐานทำให้สืบสาวร่องรอยพฤติกรรม ข้อความ รูปภาพ คลิปวิดีโอ ของคนคนหนึ่งได้ไม่ยาก เสมือนรอยเท้าทางดิจิทัล (Digital footprint) ที่ถูกแกะรอยได้ด้วยเทคโนโลยี

นอกจากนี้ วัฒนธรรมย่อย (Subculture) ของกลุ่ม เช่น กลุ่มเพื่อนสนิท กลุ่มเพื่อนร่วมชั้น เพื่อนร่วมภาควิชา ใช้สื่อสังคมออนไลน์เป็นช่องทางติดต่อทั้งการติดต่อในกลุ่มอย่างเปิดเผยและการสร้างกลุ่มลับสื่อสารเฉพาะสมาชิกที่เป็นพรรคพวกเดียวกันเพื่อสนทนา ก่อร่างวัฒนธรรมในการสื่อสาร กลุ่มย่อยที่มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและข้อมูล ซึ่งการสื่อสารเช่นนี้นำไปสู่การเริ่มต้นรังแกผ่านโลกโซเชียลในช่วงระยะต่อไป เพราะเกิดการสนทนาและแชร์ประเด็นต่อด้าน ไม่พึงพอใจ ใสร้ายผู้ถูกรังแก รวมทั้งวัฒนธรรมย่อยในกลุ่มสังคมนักศึกษามหาวิทยาลัยที่มีวัฒนธรรมการเคารพรุ่นพี่ ซึ่งได้รับอิทธิพลมาจากวัฒนธรรมเคารพผู้อาวุโสในสังคม แต่แปรเปลี่ยนรูปแบบเป็นความสัมพันธ์รุ่นพี่รุ่นน้อง ในลักษณะที่รุ่นพี่มีอำนาจเหนือกว่าและคอยควบคุมบรรทัดฐานที่สร้างขึ้น ทำให้รุ่นน้องที่มีพฤติกรรมแปลกแยก มีความคิดเห็นแตกต่าง ถูกเพ่งเล็ง นำไปสู่ลงโทษทางสังคมด้วยการประจานและนินทาตำหนิในกลุ่มลับในช่วงเริ่มต้นการรังแกผ่านโลกโซเชียล ซึ่งวัฒนธรรมย่อยนี้เป็นประเด็นที่ไม่ค่อยถูกศึกษา ทั้งงานวิจัยไทยและต่างประเทศ

ระบบลำดับเวลา (Chronosystem) ในช่วงก่อนเกิดการรังแกผ่านโลกโซเชียลพบว่าเกี่ยวข้องกับประเด็นหลัก 3 ประการ คือ การพัฒนาของเทคโนโลยีทำให้เกิดการสื่อสารง่ายขึ้น มูลเหตุความขัดแย้งส่วนหนึ่งเกิดจากการที่ฝ่ายหนึ่งเห็นการแสดงออกในโลกออนไลน์ของอีกฝ่ายแล้วรู้สึกไม่พอใจ และตีความตัวตนของอีกฝ่ายตามที่เห็นผ่านสื่อ ซึ่งบางกรณีเจอกันในโลกจริงแต่ไม่เคยคุยกัน บางกรณีไม่เคยรู้จักกันเลย ประเด็นที่สองคือภูมิหลังการถูกเลี้ยงดูตั้งแต่ช่วงวัยเด็ก จากการวิจัยพบว่ากรณีศึกษาที่ไม่ได้รับการเอาใจใส่จากพ่อแม่ ทำให้มีพฤติกรรมเสี่ยงในโลกออนไลน์ เพราะรู้สึกโดดเดี่ยวและพ่อแม่ไม่เคยมารู้พฤติกรรมออนไลน์ของลูกเลย ประเด็นสุดท้ายคือ สัมพันธภาพระหว่างเพื่อนที่แปรเปลี่ยนไปตามเวลาเพราะความขัดแย้ง ทำให้กลายเป็นคู่อริในเวลาถัดมา



ภาพประกอบ 14 สรุปเงื่อนไขที่เกี่ยวข้องกับช่วงก่อนเกิดการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ ในระบบสังคม

2. ช่วงระหว่างการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ ซึ่งแบ่งเป็น 3 ช่วงย่อย

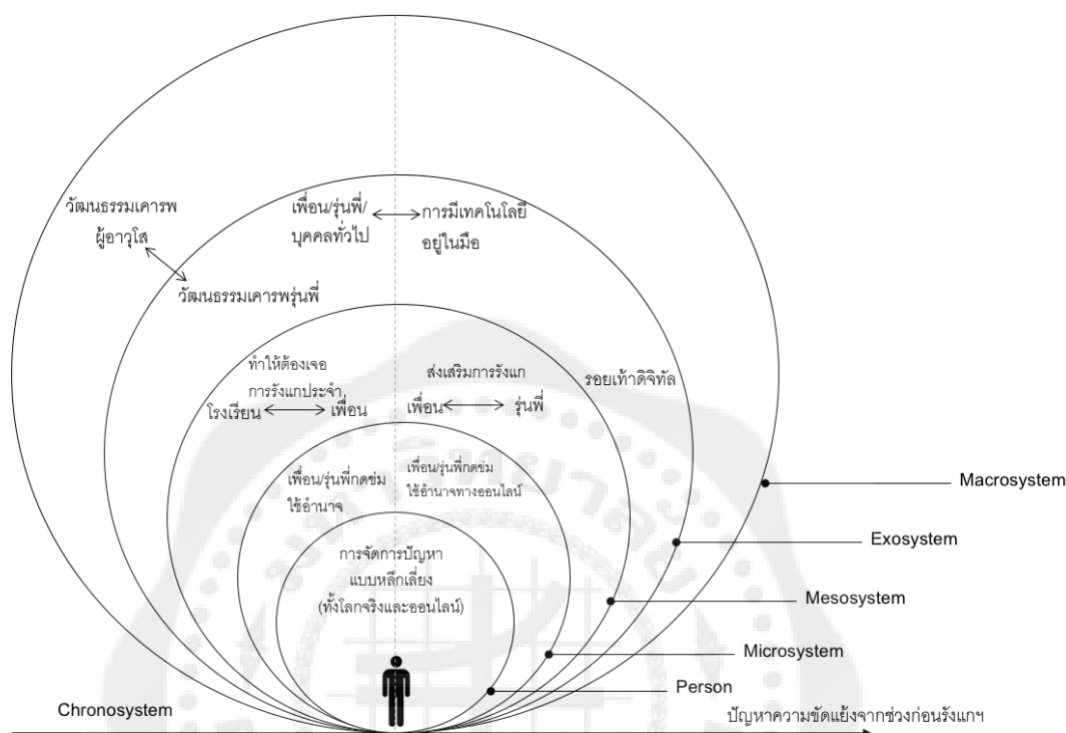
2.1 ช่วงเริ่มต้นการรังแกในโลกไซเบอร์

หลังจากเกิดสถานการณ์ความขัดแย้ง ไม่ชอบหน้า ไม่พอใจพฤติกรรมของผู้ถูกรังแก หรือการหยอกล้อระหว่างเพื่อน ทำให้การรังแกผ่านโลกไซเบอร์ได้เริ่มต้นขึ้นในรูปแบบต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นการนินทา ด่าทอ ใส่ร้าย เปิดเผยความลับที่น่าอาย สวมรอย ปิดกั้นการเข้ากลุ่มออนไลน์ ส่งต่อภาพอนาจาร เงื่อนไขทางสังคมในระบบจุลภาค (Microsystem) มีบทบาทมากในช่วงนี้ โดยเฉพาะเพื่อน ในฐานะที่เป็นผู้รังแกและผู้พบเห็นการรังแก

ระบบปฏิสัมพันธ์ (Mesosystem) พบการเชื่อมโยงระหว่างเพื่อนกับสถานศึกษา และเพื่อนกับรุ่นพี่ โดยส่งผลต่อกันทั้งในโลกจริงและโลกออนไลน์ แสดงให้เห็นว่าระบบทางสังคมในสถานศึกษามีความเกี่ยวข้องกับการเกิดขึ้นและดำเนินไปของการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ในเยาวชนอย่างมาก ซึ่งบริบทดังกล่าวไม่ได้หมายถึงพื้นที่ทางกายภาพเท่านั้น แต่สถานศึกษาเป็นพื้นที่ทางสังคม (Social space) ที่ผู้ถูกรังแกอยู่ร่วมเป็นสมาชิกของสังคมนั้น ทั้งในโลกจริงและโลกไซเบอร์ ทั้งในสถานศึกษาและนอกสถานศึกษา และการที่จะต้องเป็นส่วนหนึ่งในกลุ่มสังคม ทำให้การรังแกผ่านโลกไซเบอร์ดำเนินต่อไป เนื่องจากผู้รังแกหรือกลุ่มผู้รังแกเป็นสมาชิกคนหนึ่งหรือหลายๆคนของสังคมเดียวกันกับผู้ถูกรังแก

ระบบภายนอก (Exosystem) พบว่าวัฒนธรรมย่อยในบางกรณีศึกษา เช่น การเคารพรุ่นพี่ ยังคงเป็นเงื่อนไขที่ส่งเสริมการเกิดขึ้นและหล่อเลี้ยงการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ให้ดำเนินไป รวมทั้งการมีเทคโนโลยีอยู่ในมือทำให้ความขัดแย้งหรือความไม่พอใจในกระบวนการช่วงแรกถูกแสดงออกผ่านสื่อออนไลน์

ระบบลำดับเวลา (Chronosystem) พบว่าเกี่ยวข้องกับปัญหาความขัดแย้งหรือการหยอกล้อจากช่วงที่แล้ว สะสมตามเวลาที่ผ่านมาแล้วทำให้เกิดการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ บางกรณีขยายจากการรังแกในโลกจริงมาสู่โลกไซเบอร์



ภาพประกอบ 15 สรุปเงื่อนไขที่เกี่ยวข้องกับช่วงเริ่มต้นการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ ในระบบสังคม

2.2 ช่วงการรังแกผ่านโลกไซเบอร์มีความรุนแรงมากขึ้น

ในช่วงการรังแกผ่านโลกไซเบอร์รุนแรงมากขึ้น มีเงื่อนไขทางสังคมมากมายเข้ามาเกี่ยวข้อง และทำให้สถานการณ์รุนแรง เป็นช่วงที่ระบบสังคมมีอิทธิพลต่อเยาวชนมากที่สุด

เงื่อนไขทางบุคคลที่เด่นชัดในช่วงนี้คือการจัดการปัญหา (Coping) ที่ไม่เหมาะสม หรือจัดการแล้วไม่ประสบผลสำเร็จ ทำให้สถานการณ์แย่ลง บางรายเป็นโรคซึมเศร้าอยู่ก่อนแล้วทำให้การรังแกผ่านโลกไซเบอร์ส่งผลกระทบรุนแรง

ระบบจุลภาค (Microsystem) ทั้งครอบครัว ครู โรงเรียน ผู้รังแก(ส่วนใหญ่เป็นเพื่อน) ต่างมีส่วนทำให้สถานการณ์รุนแรงมากขึ้น บางครอบครัวไม่เข้าใจและคิดว่าการรังแกผ่านโลกไซเบอร์เป็นเรื่องปกติ ทำให้เยาวชนรู้สึกที่ไม่สามารถพึ่งพาครอบครัวได้ บางกรณีพบว่าครูที่ทราบเรื่องการรังแกผ่านโลกไซเบอร์แก้ไขปัญหามิถูกต้อง เช่น พังความข้างเดียวแล้วโทษฝ่ายผู้ถูกรังแก หรือบอกให้ลืมเรื่องที่เกิดขึ้นเพราะคิดว่า “เดี๋ยวมันก็ผ่านไป” ส่วนโรงเรียนมักละเลยปัญหาการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ ไม่ได้ประเมินว่าเยาวชนที่มีปัญหาการขาดเรียนบ่อย มาโรงเรียนสาย ผลการเรียนตกต่ำผิดปกติ แยกตัวจากกลุ่มเพื่อนเพราะถูกรังแกผ่านโลกไซเบอร์ แต่เน้นระบบการลงโทษนักเรียนที่ไม่เข้าเรียนหรือขาดเรียนบ่อยด้วยการตัดสิทธิสอบหรือปรับตกเพียงอย่างเดียว และที่สำคัญคือตัวผู้รังแกที่พบคือเพื่อน (พบมากที่สุด) รุ่นพี่ คนที่คุยกันทางออนไลน์ หรือเป็นบุคคลนิรนาม ได้รังแกซ้ำเป็นเวลานาน เช่น ชมชู้

เรื่อยๆเป็นเวลาหลายเดือน เพิ่มระดับการรังแก เช่น ใส่วัยรุนแรงขึ้น หรือรังแกหลายรูปแบบ เช่น ด่า ทอ ใส่วัย สวมรอยทำให้ถูกเกลียดชัง เปิดโปงความลับไปพร้อมๆกันหรือในระยะเวลาไล่เลี่ยกัน ผู้รังแกจึงเป็นเงื่อนไขทางสังคมที่สำคัญและมีอิทธิพลโดยตรงต่อสถานการณ์ในช่วงการรังแกผ่านโลกโซเชียลมีเดีย

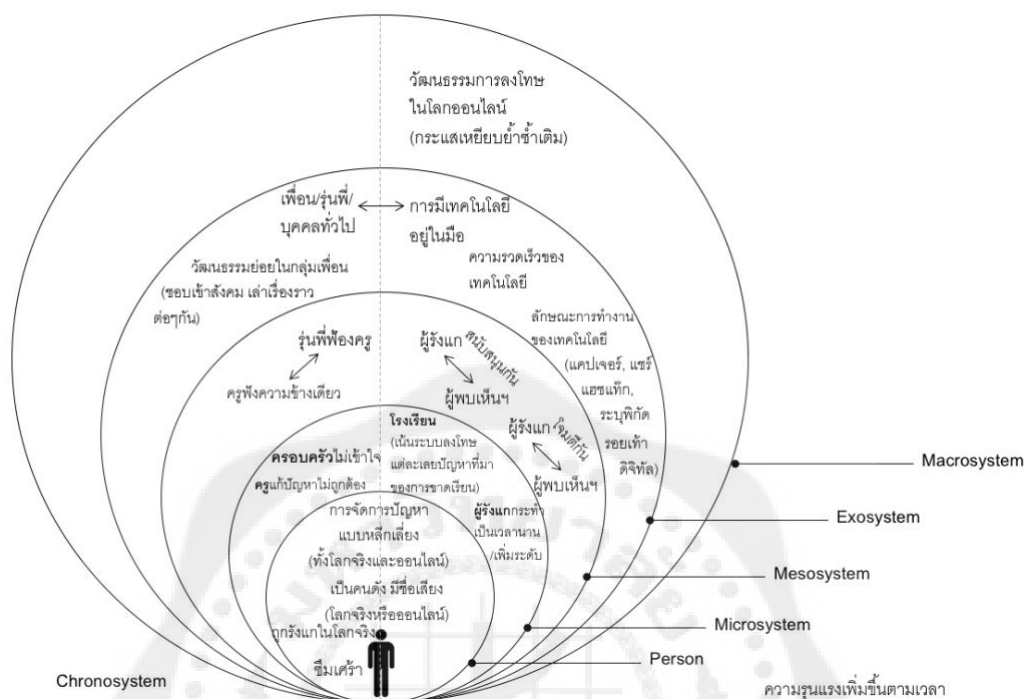
ระบบปฏิสัมพันธ์ (Mesosystem) ในช่วงระยะนี้คือปฏิสัมพันธ์ที่พบมากคือ ผู้รังแกกับผู้พบเห็นการรังแก (Bystanders) ซึ่งพบการปฏิสัมพันธ์ 2 ลักษณะคือ สนับสนุนซึ่งกันและกัน เช่น โพลสโต้ข้อความโต้ตอบกันในเฟซบุ๊กเพื่อโจมตีผู้ถูกรังแก หรือไม่ได้สนับสนุนผ่านการโต้ตอบโดยตรงแต่แสดงสัญญาณการเห็นคล้อยตามกัน เช่น การกดไลค์ (Like) ส่วนอีกรูปแบบคือ การโจมตีกันเองระหว่างฝ่ายผู้รังแกกับผู้พบเห็นการรังแกที่เป็นฝ่ายปกป้องผู้ถูกรังแก เช่น การด่าทอกันไปมา (Flaming) ทำให้เกิดสถานการณ์รังแกผ่านโลกโซเชียลมีเดียเข้าไปในสถานการณ์รังแกหลัก และทั้งหมดที่กล่าวมาทำให้การรังแกผ่านโลกโซเชียลมีเดียเข้าสู่ช่วงรุนแรง นอกจากนี้ยังมีกลุ่มต่อต้านผู้ถูกรังแก (Anti groups) ที่เกิดจากการรวมกลุ่มผู้รู้สึกเกลียดชังผู้ถูกรังแก สิ่งที่น่าสนใจก็คือการแสดงปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้รังแกและผู้พบเห็นการรังแกเกิดขึ้นในโลกออนไลน์แต่ไม่แสดงออกในโลกจริง นอกจากนี้ยังพบปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูและนักเรียนรุ่นพี่ที่เห็นคล้อยตามกัน สะท้อนบริบทของโรงเรียนที่เป็นพื้นที่ไม่ปลอดภัย

ระบบภายนอก (Exosystem) พบว่าวัฒนธรรมย่อยในกลุ่มเพื่อนที่มีอัตลักษณ์และการแสดงออกคล้ายกัน คือชอบเข้าสังคม ชอบพูดคุย มีแนวโน้มทำให้เรื่องราวการรังแกผ่านโลกโซเชียลมีเดียวงกว้าง ส่วนในโลกออนไลน์พบว่าการมีเทคโนโลยีอยู่ในมือ ความรวดเร็วของเทคโนโลยี และลักษณะการทำงานที่สะดวกต่อการแชร์ ถ่ายโอนข้อมูลระหว่างสื่อ ทั้งร่องรอยให้ตามสืบค้นได้ง่าย และสามารถระบุพิกัดสถานที่ ทำให้การรังแกผ่านโลกโซเชียลมีเดียเข้าสู่ช่วงรุนแรงได้เร็ว เพราะผู้รังแกมีเครื่องมือที่มีศักยภาพในการติดตามและลงมือซ้ำๆตาย

ระบบมหภาค (Macrosystem) วัฒนธรรมการลงโทษในโลกออนไลน์ ภูมิกระหน่ำด่าทอ หากผู้ถูกรังแกแสดงพฤติกรรมที่ทำให้ไม่พอใจ เป็นรูปแบบพฤติกรรมทางสังคมที่เกิดขึ้นในโลกออนไลน์โดยที่บางครั้งผู้ร่วมรังแกก็ไม่ได้รู้จักกับผู้ถูกรังแกมาก่อนในโลกจริงแต่เป็นพฤติกรรมที่เกิดขึ้นเป็นรูปแบบทางสังคม พบเห็นทั่วไปไม่จำกัดเฉพาะบางพื้นที่หรือกลุ่มย่อย จึงเป็นเงื่อนไขทางสังคมในระดับใหญ่ ซึ่งจะเห็นจากกรณีศึกษาที่ถูกสังคมรุมประณามหรือแชร์ข้อความและภาพเพื่อด่าทอต่อกัน (Hate speech) เป็นจำนวนมาก หลายร้อยหลายพันคน บุคคลเหล่านั้นกลายเป็นกลุ่มผู้เกลียดชัง (Hate groups) โดยไม่รู้ตัว ความเป็นกลุ่มเดียวกันนี้เกิดจากการแสดงความเกลียดชังที่แสดงออกคล้ายกัน แม้ไม่ได้มีการจัดตั้งเป็นกลุ่มที่มีความสัมพันธ์ทางสังคมและมีวัตถุประสงค์ชัดเจนเหมือนกลุ่มผู้ต่อต้าน (Anti groups) อย่างไรก็ตามกลุ่มเหล่านี้ดำรงอยู่ภายใต้วัฒนธรรมการลงโทษในโลกออนไลน์เหมือนกัน และการลงโทษด้วยความเกลียดชังในโลกออนไลน์ทำให้มีพยานพบเห็นจำนวนมากส่งผลให้มีความรุนแรงมากกว่าการกล่าววาจาในโลกจริง (Udoh-Oshin. 2017)

ระบบลำดับเวลา (Chronosystem) เวลาเป็นเงื่อนไขที่เกี่ยวข้องกับช่วงการรังแกผ่านโลกโซเชียลมีเดียรุนแรงมากขึ้น โดยรุนแรงขึ้นตามเวลาที่ผ่านไปในกรณีที่สะสมเรื้อรัง ในทางกลับกัน การรังแกผ่านโลกโซเชียลมีเดียที่เกิดขึ้นอย่างกะทันหัน ช่วงระยะห่างระหว่างเหตุการณ์เพิ่งเริ่มต้นจนถึงเริ่มรุนแรงนั้นสั้นมาก เช่น กรณีรุมด่าออนไลน์ หรือข่มขู่ด้วยภาพอนาจาร ที่เหตุการณ์รุนแรงแทบจะทันทีที่ผู้ถูกรังแกรับรู้ นอกจากนี้ การไม่มีข้อจำกัดของเวลาในการรังแก ก็ทำให้สถานการณ์รุนแรงขึ้นเช่นกัน เช่นกรณีผู้

รังแกข่มขู่เกือบทุกวัน วันละหลายเวลา ทั้งในเวลาเรียนและนอกเวลาเรียน สรุปได้ว่าเวลาสั้น หรือยาวนาน หรือเร็ว ต่างทำให้การรังแกผ่านโลกไซเบอร์เข้าสู่ช่วงรุนแรงได้



ภาพประกอบ 16 สรุปเงื่อนไขที่เกี่ยวข้องกับช่วงการรังแกผ่านโลกไซเบอร์รุนแรงมากขึ้น ในระบบสังคม

2.3 ช่วงคลี่คลายการรังแกผ่านโลกไซเบอร์

เงื่อนไขทางบุคคล มีทั้งเงื่อนไขที่ส่งผลบวกและส่งผลลบ โดยเงื่อนไขส่วนบุคคลที่ส่งผลบวกให้สถานการณ์เข้าสู่ช่วงคลี่คลายที่สำคัญคือการจัดการปัญหาที่มีประสิทธิภาพและการมีพลังใจเข้มแข็ง โดยพบว่าการจัดการปัญหาที่ทำให้สถานการณ์คลี่คลายไปได้ คือ การสื่อสารความรู้สึก การเพิกเฉยต่อพฤติกรรมผู้รังแก การมองหาค้นช่วย การกลับมาสนใจดูแลตนเอง และการชี้แจงความจริง เมื่อพิจารณาวิธีการจัดการปัญหาจะพบว่า เป็นประเด็นการสื่อสาร (Communication skill) การหาแรงสนับสนุนทางสังคม (Social support) การเพิกเฉยและเปลี่ยนจุดสนใจจากการรังแกมาเป็นการดูแลตนเอง (Self-interest) โดยไม่ใช้ความรุนแรงตอบโต้กลับ อย่างไรก็ตาม หากผู้ถูกรังแกยอมทำตามเงื่อนไขที่ผู้รังแกร้องขออีก ก็จะทำให้สถานการณ์ย้อนกลับไปสู่ช่วงรุนแรงอีกครั้ง และเป็นวงจรกลับไปกลับมา

ระบบจุลภาค (Microsystem) ในช่วงการคลี่คลาย พบว่า ครอบครัว ครู สถานศึกษา ผู้รังแก ผู้พบเห็นการรังแกที่อยู่รอบตัวเยาวชนซึ่งมีบทบาทสำคัญในช่วงรุนแรง มีความสำคัญในช่วงคลี่คลายในเวลาต่อมาเช่นกัน แต่เป็นบทบาทของการช่วยเหลือ ให้กำลังใจ และยุติการลงมือรังแกหรือร่วมรังแก สิ่งที่น่าสนใจคือ เรื่องราวกรณีศึกษา 2 รายคือพราวและเกรซที่ถูกเลี้ยงดูในลักษณะคล้ายกันคือได้รับอิสระในการคิดและตัดสินใจด้วยตนเอง โดยพ่อแม่ชี้แนะอยู่ห่างๆ และจะเข้าช่วยเหลือเมื่อพบว่าลูกมีปัญหาที่แก้ยาก ทั้งสองกรณีถูกด่าทอจากเพื่อนหรือสังคมรอบข้างและเสียศูนย์ในช่วงการรังแกผ่าน

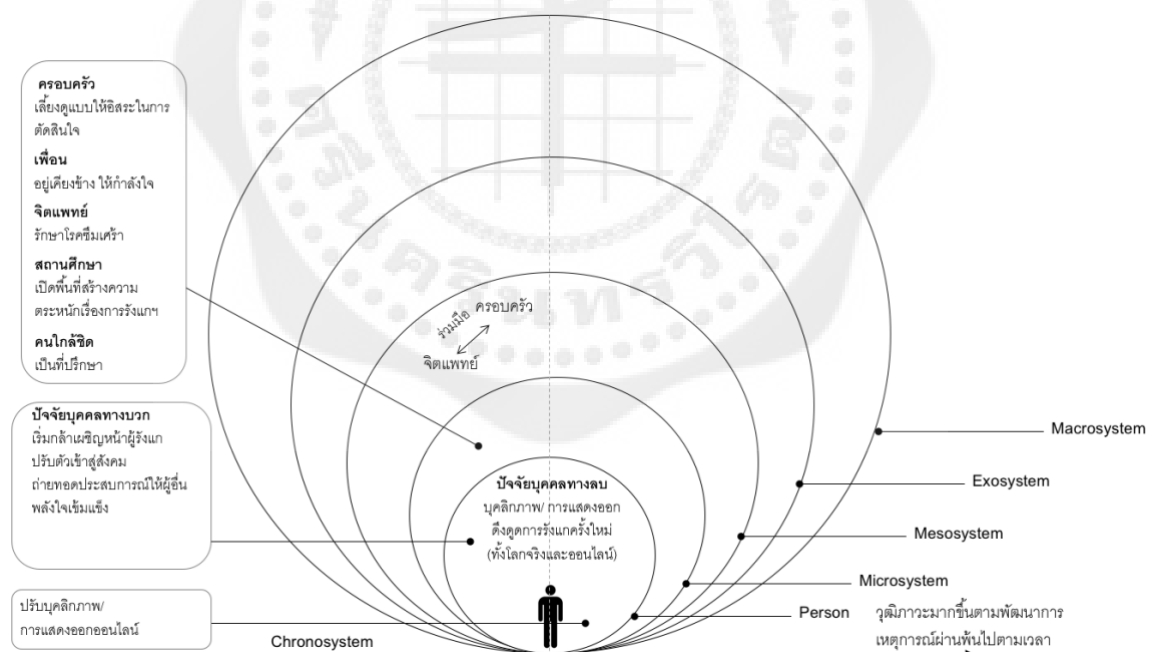
โลกไซเบอร์มีความรุนแรง แต่ก็สามารถใช้วิธีจัดการปัญหาที่ทำให้เหตุการณ์คลี่คลายลงได้ คือใช้การสื่อสารความรู้สึก กลับมาสนใจตนเอง และเพิกเฉยต่อการรังแก และทั้งสองกรณีกล่าวชัดเจนว่าการเลี้ยงดูของครอบครัวมีส่วนทำให้พวกเขามีทักษะในการรับมือกับปัญหา เพราะเรียนรู้ประสบการณ์แก้ปัญหาด้วยตนเองมาตลอด ส่วนครู ในงานวิจัยนี้ไม่พบครูที่แก้ปัญหาการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ที่ตัวปัญหาจริงๆ บางรายทำให้ปัญหาแย่ลง เช่นที่กล่าวไปในช่วงรุนแรง แต่ส่วนที่ช่วยให้ปัญหาคคลี่คลายจะเป็นการช่วยเหลือทางอ้อม เช่น การให้กำลังใจ (กรณีต้นข้าว) การช่วยเหลือให้ผ่านวิกฤตการเรียน (กรณีมิวสิก) ส่วนสถานศึกษาเกี่ยวข้องกับการคลี่คลายปัญหาผ่านการมีหน่วยบริการให้คำปรึกษา ทำให้เยาวชนเข้าถึงนักจิตวิทยาได้ในพื้นที่สถานศึกษา (กรณีเกรซ) ส่วนผู้รังแกและผู้พบเห็นการรังแกที่สนับสนุนความรุนแรง เริ่มยุติไปเองตามระยะเวลาหรือกระแสที่ซาลง (กรณีพราวและดาว) บางกรณียุติการรังแกเพราะผู้รังแกจัดการปัญหาได้สำเร็จ ดังรายละเอียดเงื่อนไขด้านบุคคลที่กล่าวไป กรณี (เกรซ ดาว พราว กุ๊บกิ๊บ เฟรน)

ระบบปฏิสัมพันธ์ (Mesosystem) ปฏิสัมพันธ์ที่พบในช่วงคลี่คลายการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ มี 2 คู่ความสัมพันธ์ ได้แก่ ครอบครัวกับจิตแพทย์ และ ผู้รังแกกับผู้พบเห็นการรังแก โดยครอบครัวกับจิตแพทย์ได้ร่วมมือกันรักษาสภาพจิตใจจากโรคซึมเศร้า ซึ่งเกิดก่อนการรังแก (กรณีเกรซ) และเกิดเพราะถูกรังแกในโลกจริงและโลกไซเบอร์ (กรณีต้นข้าว) ทั้งสองกรณีไม่ได้พบจิตแพทย์ในคราวแรก แต่พบเมื่ออาการค่อนข้างรุนแรงส่งผลต่อชีวิตประจำวันหรือลงมือฆ่าตัวตาย ซึ่งก็เป็นเงื่อนไขอย่างหนึ่งที่ส่งผลในช่วงการรังแกผ่านโลกไซเบอร์มีความรุนแรง แต่เมื่อพ่อแม่ได้พบจิตแพทย์แล้วทำให้เข้าใจเยาวชนมากขึ้น จากที่ก่อนหน้านี้มองว่าการรังแกเป็นเรื่องปกติหรือเป็นเรื่องที่ต้องอดทน เมื่อเยาวชนได้รับการรักษาและพ่อแม่เข้าใจปัญหาของพวกเขามากขึ้นทำให้สภาพจิตใจพร้อมเผชิญกับปัญหามากขึ้น และสถานการณ์ก็เข้าสู่ช่วงคลี่คลาย ส่วนคู่ความสัมพันธ์ผู้รังแกกับผู้พบเห็นการรังแกส่งผลต่อกันคือ เมื่อกระแสซาลงทุกคนค่อยๆ แยกย้ายและไม่ได้โต้ตอบกัน เมื่อไม่ได้โต้ตอบกันก็ทำให้บรรยากาศความรุนแรงลดลง

ระบบภายนอก (Exosystem) ระบบภายนอกที่พบในช่วงคลี่คลาย คือระบบการลงโทษผู้รังแก เช่น ดำรวจประสานกับคนใกล้ชิดผู้รังแก รวมทั้งกฎระเบียบทางสังคมที่ควบคุมไม่ให้ผู้รังแกข่มขู่ผู้ถูกรังแกได้อีก (กรณีกุ๊บกิ๊บ) ส่วนในโลกออนไลน์พบว่าลักษณะของเทคโนโลยีที่มีความรวดเร็วแลกเปลี่ยนข้อมูลระหว่างช่องทาง ช่วยให้การชี้แจงความจริงจากผู้ถูกรังแกกระจายไวและทั่วถึง และการบล็อกช่วยปิดกั้นผู้รังแกได้ ซึ่งการบล็อกนั้นอาจไม่ได้ผลในทุกครั้ง โดยเฉพาะกรณีที่ผู้ถูกรังแกต้องเจอผู้ถูกรังแกบ่อยๆ ที่โรงเรียนหรือมหาวิทยาลัย ผู้รังแกอาจเลือกใช้วิธีการและช่องทางออนไลน์อื่นๆ เช่น ผู้รังแกถูกบล็อกเฟซบุ๊กแต่ก็ยังสามารถปิดกั้นผู้ถูกรังแกออกจากกลุ่มสังคมออนไลน์ของห้องเรียนได้ (กรณีต้นข้าว) บางกรณีการบล็อกไม่อาจทำได้ในทันทีทันใดสำหรับเยาวชนบางรายที่ถูกข่มขู่ห้ามบล็อกการติดต่อ (กรณีกุ๊บกิ๊บ)

ระบบมหภาค (Macrosystem) พบว่ากฎหมายถูกใช้เป็นมาตรการลงโทษผู้รังแกในกรณีที่มีพฤติกรรมทำความผิดตามกฎหมายบางฉบับ เช่น ประมวลกฎหมายอาญา และ พระราชบัญญัติคอมพิวเตอร์ (ฉบับ 2) พ.ศ. 2560 (บันทึก ณ กรกฎาคม 2561) จากการวิจัยพบกรณีศึกษารายเดียวที่ผู้รังแกได้รับการลงโทษทางกฎหมาย ได้แก่ กรณีกุ๊บกิ๊บ เกี่ยวข้องกับการข่มขู่บังคับให้กลัวหวาดระแวงความปลอดภัยและการเสื่อมเสียชื่อเสียง ตามกฎหมายอาญามาตรา 309 “ผู้ใดข่มขู่ผู้อื่นให้กระทำการใด ไม่กระทำการใด หรือจ่ายยอมต่อสิ่งใด โดยทำให้กลัวว่าจะเกิดอันตรายต่อชีวิต ร่างกาย เสรีภาพ

ระบบจุลภาค (Microsystem) พบว่า ครอบครัว คนใกล้ชิด เพื่อน จิตแพทย์ สถานศึกษา เป็นเงื่อนไขทางสังคมใกล้ชิดตัวเยาวชนที่ส่วนใหญ่จะเกี่ยวข้องกับการรังแกผ่านโลกโซเชียล ตั้งแต่ช่วงก่อนเกิดการรังแกผ่านโลกโซเชียล แต่จะเห็นบทบาทชัดเจนมากในช่วงการรังแกผ่านโลกโซเชียลมีความรุนแรงมากขึ้น ช่วงคลี่คลาย และช่วงผ่านพ้นการรังแกผ่านโลกโซเชียล โดยครอบครัวมีบทบาทตั้งแต่วิธีการเลี้ยงดู หากให้อิสระในการตัดสินใจ เปิดโอกาสให้เยาวชนมีประสบการณ์แก้ปัญหาและรับผิดชอบชีวิตตนเอง ก็จะเป็นทุนชีวิตให้เยาวชนมีพลังใจเข้มแข็ง ก้าวข้ามปัญหามาได้จนถึงช่วงหลังการรังแกผ่านโลกโซเชียล ส่วนการอยู่เคียงข้างให้กำลังใจจากเพื่อน ทำให้เยาวชนรู้สึกว่าได้รับการยอมรับและเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม ส่วนสถานศึกษาที่สร้างความตระหนักรู้ผ่านการจัดสัมมนาโดยให้เยาวชนที่ผ่านพ้นปัญหามาถ่ายทอดประสบการณ์ ก็เป็นส่วนหนึ่งของการเยียวยาผู้ถูกรังแกและสร้างความตระหนักให้เยาวชนอื่นๆ ไปในคราวเดียวกัน อีกทั้งจิตแพทย์ที่มีบทบาทเยียวยาเยาวชนที่เป็นโรคซึมเศร้าจากการถูกรังแก สำหรับระบบปฏิสัมพันธ์ (Mesosystem) พบว่าความร่วมมือระหว่างครอบครัวและจิตแพทย์ทำให้เยาวชนได้รับการเยียวยา ส่วนระบบภายนอก (Exosystem) และระบบมหภาค (Macrosystem) ยังไม่พบบทบาทที่ชัดเจนในฐานะเงื่อนไขทางสังคมที่ช่วยเยียวยาหลังการรังแกผ่านโลกโซเชียล



ภาพประกอบ 18 สรุปเงื่อนไขที่เกี่ยวข้องกับช่วงหลังผ่านพ้นการรังแกผ่านโลกโซเชียล ในระบบสังคม

ส่วนที่ 3 แนวทางการป้องกันและแก้ไขปัญหาการรังแกผ่านโลกโซเชียล

ผลการศึกษาพบว่าเยาวชนที่เป็นผู้รังแกเป็นผู้ที่มีพฤติกรรมเสี่ยงในด้านความปลอดภัยในโลกโซเชียล ได้แก่ คุยกับคนแปลกหน้า เปิดเผยแพร่ผ่านมือถือ ให้เพื่อนยืมมือถือโดยไม่ได้เฝ้าระวัง ใช้

แอปพลิเคชันที่มี GPS ให้คนแปลกหน้าเข้าถึงได้ง่าย เยาวชนต้องตระหนักเกี่ยวกับประเด็นความปลอดภัยในโลกไซเบอร์ รักษาความลับรหัสผ่าน ปกป้องข้อมูลส่วนตัวในมือถือ กล้าสื่อสารเพื่อรักษาสิทธิความเป็นส่วนตัวของตนเอง และเยาวชนควรเคารพในความแตกต่างด้านบุคลิกภาพและการแสดงออกของเพื่อนและบุคคลอื่น รู้จักยับยั้งชั่งใจในการกระทำของตนเอง นอกจากนี้พบว่าครอบครัวที่ขาดความเอาใจใส่ มีลักษณะการเลี้ยงดูแบบปล่อยปละละเลย เยาวชนรู้สึกว่าการสื่อสารที่ดีในครอบครัว เยาวชนขาดความผูกพันใกล้ชิด (Attachment) ทำให้เยาวชนรู้สึกโดดเดี่ยวและหันไปหาแหล่งคลายเหงาในโลกออนไลน์ ครอบครัวควรสื่อสารกับเยาวชนในเชิงบวก ทำให้เยาวชนรู้สึกว่าตนเองมีที่พึ่ง สามารถพูดคุยกับพ่อแม่ได้ ให้ความรักและเอาใจใส่เยาวชน

ส่วนการแก้ไขปัญหา จากการศึกษาค้นพบว่า เยาวชนมีการจัดการปัญหาการถูกรังแกผ่านโลกไซเบอร์ 3 แบบ คือ 1. การจัดการมุ่งตัวปัญหา (Problem base coping) 2. การจัดการด้านอารมณ์ (Emotional coping) 3. การจัดการแบบหลีกเลี่ยง ระวังระยะห่าง (Avoidant coping) พบว่าการจัดการมุ่งตัวปัญหาแบบเชิงรุก (Active problem base coping) เป็นการจัดการปัญหาที่มีประสิทธิภาพมากที่สุด ได้แก่ การขอความช่วยเหลือ การคุยกับผู้รังแกตัวต่อตัว การสื่อสารความรู้สึก การขอโทษ การปรับพฤติกรรมตนเอง

อย่างไรก็ตามเยาวชนส่วนใหญ่คิดว่า อยากแก้ไขปัญหาด้วยตัวเองก่อนจะไปถึงมือผู้อื่น ส่วนหนึ่งมาจากความคิดที่ว่าไม่มีใครช่วยได้ แม้แต่กฎหมายก็ยังเป็นการแก้ปลายเหตุที่บางครั้งก็ไม่จริงจังก่อให้เกิดกับ ริวิตูโซ (Rivituso, 2014) ที่พบว่าความคับข้องใจไม่ได้เกิดจากการไม่รู้ตัวตนผู้รังแก แต่กลับเกิดจากการไม่รู้ว่าจะติดต่อขอความช่วยเหลือจากผู้ใหญ่คนใดในสถานศึกษา และการบังคับใช้กฎหมายที่ไม่จริงจังและช่วยแก้ปัญหาได้อย่างแท้จริง

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. จากข้อจำกัดด้านข้อมูลมาจากการประสบการณ์ของผู้ถูกรังแกเป็นหลักเนื่องจากการรังแกผ่านโลกไซเบอร์เป็นประสบการณ์เฉพาะบุคคลที่เกี่ยวข้องกับความรุนแรงและเป็นประเด็นอ่อนไหว (Sensitive issue) ทำให้การเข้าถึงผู้รังแกผ่านโลกไซเบอร์ไม่ใช่เรื่องง่าย โดยเฉพาะผู้รังแกที่ใช้ความรุนแรงต่อเหยื่อและปิดบังตัวตนที่แท้จริงของตนเอง หรือในกรณีที่เหตุการณ์ผ่านพ้นไปแล้ว ความสัมพันธ์ระหว่างผู้รังแกและผู้ถูกรังแกที่สามารถกลับมาเป็นเพื่อนกันได้เหมือนเดิม ก็มีระยะห่างพอสมควร บางกรณีไม่ได้ติดต่อกันมานาน ทำให้ผู้วิจัยไม่อาจเข้าถึงตัวผู้รังแกในบริบทที่การรังแกยุติไปแล้วได้ ทำให้ผลการศึกษาในครั้งนี้ได้มาจากข้อมูลในมุมมองและประสบการณ์ของฝ่ายผู้ถูกรังแกเป็นหลัก ผู้วิจัยครั้งต่อไปอาจมองหาเหตุการณ์รังแกผ่านโลกไซเบอร์ในกรณีที่เสร็จสิ้นไปแล้วและสัมพันธ์ภาพของทั้งสองฝ่ายอยู่ในระดับที่สามารถพูดคุยกันได้ เพื่อศึกษาปรากฏการณ์จากทั้งฝ่ายผู้รังแกและผู้ถูกรังแก

2. เมื่อผู้วิจัยได้เข้าถึงเรื่องราวประสบการณ์การรังแกผ่านโลกไซเบอร์ของกรณีศึกษาพบว่า ช่วงระยะเวลาที่เกิดเหตุการณ์ยาวนานต่างกันมาก ตั้งแต่ 2 อาทิตย์ไปจนถึง 2-3 ปี บางเหตุการณ์ไม่อาจทราบได้ว่าจะสิ้นสุดเมื่อใด ผู้วิจัยไม่อาจตามต่อได้จนจบด้วยข้อจำกัดของเวลา โดยเฉพาะการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ระหว่างเพื่อน (Peer-to-peer cyber bullying) ซึ่งทั้งสองฝ่ายใกล้ชิดกันในโลกจริง อยู่ในสภาพแวดล้อม (สถานศึกษา) เดียวกัน อยู่กลุ่มเดียวกัน ผลการศึกษานี้จึงเกิดจากข้อมูลการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ที่ส่วนหนึ่งเป็นเหตุการณ์ที่กำลังเกิดขึ้นแล้วยังไม่สิ้นสุด และเหตุการณ์ในอดีต

ที่สิ้นสุดไปแล้ว ดังนั้น การวิจัยครั้งต่อไปอาจทำการศึกษารังแกผ่านโลกโซเชียลในระยะยาว โดยเฉพาะการรังแกระหว่างเพื่อนซึ่งมีเงื่อนไขความสัมพันธ์ทางสังคมเข้ามาเกี่ยวข้อง เพื่อให้เห็นการเปลี่ยนแปลงที่สดใหม่ในขณะที่เกิดเหตุการณ์และต่อเนื่องจนเรื่องราวสิ้นสุด

3. จากข้อจำกัดด้านการสังเกตการรังแกผ่านโลกโซเชียลในพื้นที่ออนไลน์ ผู้วิจัยไม่สามารถเข้าไปสังเกตการรังแกผ่านโลกโซเชียล 'ขณะที่เกิดเหตุการณ์' ได้ เนื่องจากเหตุการณ์ได้สิ้นสุดไปแล้ว ผู้วิจัยจึงใช้วิธีสืบค้นหลักฐานออนไลน์ย้อนหลัง และเหตุการณ์ส่วนใหญ่ที่เกิดขึ้นกับกรณีศึกษามักเกิดในช่องทางสื่อสารส่วนตัว เช่น ช่องทางสื่อสารเฉพาะสมาชิกของกลุ่ม (กลุ่มไลน์ของรุ่น กลุ่มเฟซบุ๊กของห้องเรียน) กลุ่มสังคมออนไลน์ที่สร้างลับหลังผู้ถูกรังแก ซึ่งผู้วิจัยไม่มีโอกาสจะเป็น 'คนใน' หรือผู้สังเกตการณ์ได้ บางครั้งผู้ถูกรังแกได้ให้ผู้วิจัยสังเกตความเคลื่อนไหวในกลุ่มเฉพาะเหล่านั้นผ่านมือถือเป็นครั้งคราว ในระยะเวลาสั้นๆ ทำให้เห็นการสนทนาโต้ตอบแต่ไม่ได้เป็นการอยู่ร่วมในพื้นที่ เนื่องจากเป็นการละเมิดสิทธิส่วนตัว การวิจัยครั้งต่อไป ผู้วิจัยอาจต้องหาพื้นที่ออนไลน์สาธารณะที่สามารถแฝงตัวเข้าไปเป็นสมาชิกกลุ่มได้ เช่น เกมไซต์ แต่ผู้วิจัยต้องสำรวจให้แน่ชัดว่าพื้นที่นั้นเกิดการรังแกผ่านโลกโซเชียลขึ้นจริง อย่างไรก็ตาม ข้อมูลที่ได้อาจเป็นลักษณะการรังแกผ่านโลกโซเชียลระหว่างบุคคลที่ไม่รู้จักกันมาก่อน หรือเป็นการรังแกที่มีลักษณะเฉพาะทางวัฒนธรรมกลุ่ม หรือเหตุการณ์การรังแกที่เปิดเผยต่อสาธารณะ (เช่นกรณีการรังแกผ่านโลกโซเชียลที่เกิดขึ้นกับเยาวชนที่มีชื่อเสียง กรณีการรังแกผ่านโลกโซเชียลที่เป็นกระแสสังคม) ซึ่งอาจมีความแตกต่างกับงานวิจัยชิ้นนี้ ที่ส่วนใหญ่เป็นการรังแกผ่านโลกโซเชียลในรูปแบบความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนหรือคนรู้จัก

4. การวิจัยในครั้งนี้พบว่า วิธีการจัดการปัญหา (Coping) เป็นเงื่อนไขที่สำคัญในกระบวนการเกิดขึ้นและดำเนินไปของการรังแกผ่านโลกโซเชียล โดยเฉพาะในช่วงการรังแกมีความรุนแรงมากขึ้น ส่วนหนึ่งเกิดขึ้นจากการจัดการปัญหาที่ไม่มีประสิทธิภาพ เช่น หลบหนี ยอมตาม ในทางกลับกันการจัดการปัญหาในช่วงคลี่คลายการรังแกก็สะท้อนว่าการจัดการปัญหาแบบเน้นที่ปัญหาหรือประคับประคองความรู้สึก ทำให้สถานการณ์เปลี่ยนไปในทางที่ดี สิ่งที่สำคัญที่พบคือ กรณีศึกษาที่มีพื้นฐานประสบการณ์ชีวิต บุคลิกภาพที่แตกต่างกันก็จะมีวิธีการจัดการปัญหาที่แตกต่างและมีประสิทธิภาพต่างกัน อีกทั้งขึ้นอยู่กับการรังแกผ่านโลกโซเชียลที่พบเจอด้วย งานวิจัยครั้งต่อไปอาจศึกษาลงลึกกระบวนการจัดการปัญหาการรังแกผ่านโลกโซเชียลของเยาวชน เบื้องหลังการตัดสินใจและผลที่เกิดขึ้นในทางบวกและทางลบ โดยเฉพาะวิธีการจัดการปัญหาในช่วงที่สถานการณ์รุนแรงและคลี่คลาย

เปิดบันทึกผู้วิจัย

ในห้วงความทรงจำวัย 8 ขวบของผู้วิจัย ไม่มีประสบการณ์ใดชัดเจนไปกว่าการถูกเพื่อนผู้ชายกระซอกสมุดการบ้านไปลอกเป็นประจำ แล้วถูกเตะที่ขาอย่างแรงหากทำการบ้านผิด การถูกตะคอกเวลาทำอะไรให้เพื่อนไม่พอใจและต้องตามเก็บดินสอ ยางลบ สิ่งใดๆที่หล่นได้เตะให้เพื่อน การถูกปากกาทิ่มแผ่นหลังซ้ำๆและแสดงท่าทีเกลียดชังเพราะไปคุยกับคนที่เพื่อนไม่ชอบ การถูกเพื่อนกีดกันออกจากสังคมเพราะเป็นคนขี้อาย การถูกเพื่อนสนิทมองว่าเป็นตัวประหลาดและแสดงท่าทีเหินห่าง รังเกียจโดยไม่รู้เหตุผล สิ่งเหล่านี้เป็นบทเรียนราคาแพงที่ผู้วิจัยจ่ายด้วยรอยยิ้มที่ร่างกาย น้ำตาแห่งความโดดเดี่ยว และสภาวะทางจิตใจที่ย่ำแย่ ในช่วงชีวิตการเรียนประถมและมัธยมที่ผ่านมา ผู้วิจัยเปราะบางเกินกว่าจะต่อสู้กับเพื่อนเหล่านั้น ทำได้แต่ร้องไห้ ยอมตาม และอดทนจนผ่านพ้นไป

เมื่อมองย้อนกลับไป ผู้วิจัยมักใช้วิธีการจัดการปัญหา (coping) แบบหลบหนีเป็นส่วนใหญ่ ทำให้ปัญหาที่แท้จริงไม่ได้ถูกแก้ไขอย่างเหมาะสม นี่เป็นหนึ่งในสาเหตุสำคัญที่ผู้วิจัยสนใจประเด็นการรังแกในเด็กและเยาวชน ผู้วิจัยไม่อยากให้เด็กหรือเยาวชนคนใดต้องแบกรับปัญหา ขาดทักษะการจัดการปัญหาอย่างถูกต้องเหมือนที่ผู้วิจัยเคยเป็น ผู้วิจัยจำได้แม่นยำว่ารสชาติของการถูกรังแกในโรงเรียนนั้น ซื่นซมเช่นไร ยุคสมัยเปลี่ยนแปลงไป ทำให้การรังแกผ่านโลกโซเชียลกลายเป็นปัญหาเพิ่มขึ้นจากการรังแกในโรงเรียนแบบเดิมเข้าสู่โลกโซเชียล การทำวิจัยเรื่องนี้ ผู้วิจัยมีความรู้สึกเห็นอกเห็นใจ (Empathy) ในฐานะผู้ที่มีประสบการณ์ในทำนองเดียวกัน การตีความตามข้อมูลของกรณีศึกษาและประสบการณ์เดิมของผู้วิจัย ทำให้ไม่อาจปฏิเสธว่ามาจากมุมมองผู้เป็นเหยื่อเป็นหลัก แต่อย่างไรก็ตาม ผู้วิจัยได้มีการเขียนบันทึกเกี่ยวกับการทำวิจัยครั้งนี้ที่แยกออกมาจากบันทึกภาพสนาม ทำให้ผู้วิจัยตระหนัก เท่าทัน และ “พัก” อคติที่เกิดจากการรับรู้เรื่องราวของกรณีศึกษาได้มากขึ้น ประกอบกับการพิจารณาต่างมุมในฐานะเยาวชนอีกฝ่ายที่เป็นผู้รังแก โดยไม่ด่วนตีตราจากอคตินั้น

ในการสัมภาษณ์ครั้งหนึ่ง กับก๊ิบเล่าให้ฟังว่ากลุ่มเพื่อนของเธอสนุกสนานที่นำภาพโชว์หน้าอกของเพื่อนร่วมชั้นคนหนึ่งมานินทา ล้อเลียนอย่างออกรสในไลน์กลุ่มส่วนตัว เรื่องเกิดขึ้นจากเพื่อนคนหนึ่งยืมมือถือของก๊ิบก๊ิบไปแชทกับแฟนผ่านเฟซบุ๊กแต่ลืมนอกจากระบบ ทำให้เพื่อนคนอื่นในกลุ่มที่ยืมมือถือก๊ิบก๊ิบต่อทันทีในตอนนั้น พบภาพอนาจารของเพื่อนคนที่ลืมนอกจากระบบจำนวนหลายภาพ ทำให้หน้าภาพลับเหล่านั้นมาแลกเปลี่ยนกันในกลุ่มไลน์ นินทา ด่าทอ ล้อเลียนอย่างเสียหาย ซึ่งกลุ่มไลน์ดังกล่าวถูกตั้งขึ้นมาเพื่อนินทาเพื่อนคนนี้โดยเฉพาะ ซึ่งก๊ิบก๊ิบอยู่ในกลุ่มด้วย แต่ไม่รู้ว่าจะช่วยเพื่อนอย่างไร ในตอนแรกเธอยอมรับว่าร่วมนินทาเพื่อนบ้าง แต่ต่อมาเธอรู้สึกผิดและเห็นใจเพื่อนที่ตกเป็นเหยื่อ เมื่อผู้วิจัยทราบเรื่องนี้ก็รู้สึกไม่สบายใจอย่างมาก เนื่องจากตกอยู่ในสถานการณ์ที่พยายามหาทางช่วยเหยื่อคนดังกล่าว ซึ่งเป็นเยาวชนคนเดียวกับที่ผู้วิจัยเคยโทรไปพูดคุยเบื้องต้นเพื่อคัดเลือกรณีศึกษา แต่เธอรับรู้ว่าตนเองเคยเจอเพียงการด่าทอทั่วไปเท่านั้น บริบทของก๊ิบก๊ิบและกลุ่มเพื่อนไม่เอื้อให้การช่วยเหลือเป็นไปโดยง่าย ก๊ิบก๊ิบไม่กล้าบอกเพื่อนที่เป็นเหยื่อและในกลุ่มนั้นมีเพื่อนของก๊ิบก๊ิบคนหนึ่งที่มีอิทธิพลต่อกลุ่ม คอยส่งเสริมการโจมตีเพื่อนที่เป็นเหยื่ออยู่เรื่อยไป และยังมีประเด็นที่ต้องพิจารณาให้รอบคอบว่าการบอกหรือไม่บอกเหยื่อ ทางเลือกใดจะส่งผลดีต่อปัญหาโดยรวมมากกว่ากัน ทำให้ผู้วิจัยเกิดภาวะกลืนไม่เข้าคายไม่ออก (dilemma) ระหว่างเก็บข้อมูล

“เราเจียดดีกว่าอะ แต่ว่าเพื่อนมันก็เอามาล้อเพื่อนคนนี้ เราก็เห็น เขาล้อว่าทำไมนี่มันโง่งงเลย ทำไมต้องเปิดให้ผู้ชายดู เพื่อนคนนี้เขาขอยืมโทรศัพท์เราเข้าเฟซบุ๊ก แล้วเขาก็วางทิ้งไว้ ลืมออกหนูก็วางไว้ เพื่อนอีกคนก็ขอเล่นโทรศัพท์ต่อ หนูก็ โอเค เอาไปเลย มันก็เลยเห็นหมดเลย รูปมันโหลมาหมดเลยอะ หนูไม่ได้เข้าไปอ่านข้อความ แต่เพื่อนคนนั้นอ่านหมดเลย เขาก็เอาไปประจาน ตั้งเป็นรูปหน้าแชทในกลุ่มเลย เขาก็ล้อกัน เราก็เลยคิดว่า เออ ถ้าเกิดเราบอกเพื่อน เพื่อนก็ต้องล้อเราอย่างนี้บ้างสิ เพื่อนคนนั้น เขาไม่รู้เลยว่าโดนเพื่อนเข้ามาดูว่า ถ่ายไฉนนั้นให้ผู้ชายดู กระทั่งส่วนล่างและส่วนบน ถ่ายหัวนมอีก เขานินทาทุกอย่าง ทั้งในแชท หน้าห้อง(ห้องเรียน)ก็เออเลย อีนี่มันโชว์หัวนมให้ผู้ชายดู โห้แม้กระทั่งท่อนล่าง เราอยู่ในแชทนั้นด้วย เห็นเขาส่งมาล้อมาเล่นกันตลอด แล้วเขาก็ตั้งเป็นรูปหน้าโปรไฟล์ในแชทเลย แต่เพื่อนคนนั้นไม่รู้ตัวเลย แบบเฮ้ย เราก็บอกว่าทำแบบนี้มันน่าเกลียด เพื่อนมันก็บอก ข้าๆนะ ข้าๆ เราก็คิดว่าถ้าเกิดมันรู้คงไฉนนั้นแน่เลย เพราะมันเจอเหมือนเราเลย แต่ในแบบสอบถามพี่อะ มันคงไม่เขียนให้หรอก เพราะเขาไม่รู้ตัวเลย”

อย่างไรก็ตาม สถานการณ์เรื่องนี้ก็ดีขึ้นเมื่อถูกกับบอกให้ผู้วิจัยรู้ว่า ต่อมาเพื่อนส่วนใหญ่ในกลุ่มเริ่มไม่ชอบพฤติกรรมการนินทา ล้อเลียนเกินพอดีของเพื่อนตัวต้งตัวดี แม้จะปรามอย่างไรก็ไม่เป็นผล ประกอบกับคนในกลุ่มเริ่มกลัวว่ารูปในเซทจะหลุดออกไปจนเรื่องราวใหญ่โต จึงร่วมกันบล็อกเพื่อนคนดังกล่าวออกจากกลุ่มไลน์นั้น “ก็มีแค่เอแคลร์คนเดียวที่ไม่เห็นใจ คนอื่นเขาเริ่มเห็นใจกันหมด แต่เอแคลร์เล่นเยอะมาก เขาเป็นหัวหน้าห้องด้วยซ้ำอะ ตอนนี้อะไรเล่นกันแล้วคะ ดีด(บล็อก)มันออกจากกลุ่มไปแล้ว เอาเอแคลร์ออกเลย ไร้ค่าอู่มัน คุยแต่เรื่องแบบนี้ ขนลุก น่าเกลียด แล้วก็ส่งสารเพื่อนด้วยไง” (ก๊อบก๊อบ) เรื่องนี้สะท้อนว่าเยาวชนสามารถร่วมมือกันต่อต้านการรังแกผ่านโลกโซเชียลในเชิงบวกได้ แม้ผู้รังแกหลักจะเป็นผู้มีอำนาจในกลุ่ม

บางครั้งผู้วิจัยต้องสวมบทบาทเป็น “คุณครู” ของเยาวชน เพื่อให้พ่อแม่ของพวกเขาสบายใจ และเป็นส่วนหนึ่งของการรักษาความลับของผู้ให้ข้อมูลหลัก ในโลกแห่งความเป็นจริง เราไม่อาจปฏิเสธได้ว่าเยาวชนหลายคนไม่บอกเรื่องราวเกี่ยวกับการรังแกผ่านโลกโซเชียลกับครอบครัว ยิ่งกว่านั้น บางกรณีกลายเป็นเรื่องที่ “บอกไม่ได้” สำหรับเยาวชน เพราะเป็นความลับที่น่าอัปยศ กลัวว่าจะถูกดูต่ำซ้ำเติมโดยเฉพาะกรณีที่เยาวชนมีพฤติกรรมเสี่ยง เช่น แอบคุยกับชายแปลกหน้า หรือโชว์เรือนร่างให้อีกฝ่ายสำเร็จความใคร่ผ่านช่องทางออนไลน์ ในงานวิจัยชิ้นนี้ศึกษาในเยาวชนอายุ 19 ปีขึ้นไป พึงชอบข่ายความเป็นผู้เยาว์ที่ต้องขออนุญาตจากผู้ปกครองตามหลักจริยธรรมในการวิจัย แต่ก็เห็นประเด็นที่ต้องมีการพิจารณากันไปในงานวิจัยอื่นๆว่า หากผู้เข้าร่วมการวิจัยอายุไม่เกิน 18 ปี และประเด็นที่ทำการวิจัยเป็นความลับส่วนตัวที่เด็กหรือเยาวชนไม่เคยบอกให้ใครรู้และไม่ต้องการบอกให้ผู้วิจัยจะทำอย่างไรกับการขออนุญาตผู้ปกครอง หรือผู้แทนโดยชอบธรรม โดยยึดหลักการคุ้มครองพิทักษ์สิทธิของผู้เข้าร่วมการวิจัยเป็นสำคัญและไม่ขัดต่อหลักจริยธรรมในการวิจัย ในส่วนนี้ ผู้วิจัยเชื่อว่าบางครั้งเราอาจต้องหัวใจของความเป็นมนุษย์พิจารณาสิ่งที่พึงกระทำต่อมนุษย์ ให้สอดคล้องกับสถานการณ์ตรงหน้าอย่างสมดุล ปลอดภัย และเป็นประโยชน์สูงสุด



บรรณานุกรม

- กาญจนา แก้วเทพ; และ นิคม ชัยชุมพล. (2552). *การวิเคราะห์สื่อ: แนวคิดและเทคนิค*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- กาญจนา แก้วเทพ. (2557). *ศาสตร์แห่งสื่อและวัฒนธรรมศึกษา*. กรุงเทพฯ: ภาคพิมพ์.
- ชาญวิทย์ พรนภดล. (2560ก). *แบบสอบถามออนไลน์ ความชุกและปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ในนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3*. สืบค้นเมื่อ 24 กันยายน 2560, จาก <https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdgEVDVImCwMF7gc-GjwZhuzOtE8Kadx7Y2plkE0A/viewform>
- ชาญวิทย์ พรนภดล. (2560ข). “ดีแทค – มูลนิธิแพชท์เฮลท์” ร่วมพัฒนาห้องแชท Stop Bullying วิจัยชี้ปัญหาการกลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ไทยพุ่ง รังท้อปไฟว์ของโลก. สืบค้นเมื่อ 24 กันยายน 2560, จาก <https://www.dtac.co.th/pressroom/news/dtac-stop-bullying.html>
- ไชยรัตน์ เจริญสินโอฬาร. (2545). *สัณยวิทยา, โครงสร้างนิยม, หลังโครงสร้างนิยมกับการศึกษารัฐศาสตร์*. กรุงเทพฯ: วิชาษา.
- ณัฐวิทย์ สามี. (2556). *การรับรู้ของเยาวชนต่อการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์*. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. (สังคมศาสตร์การแพทย์และสาธารณสุข). นครปฐม: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหิดล.
- ธัญกร ตุดเกื้อ. (2556). *การพัฒนาตัวบ่งชี้พฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของเยาวชนในจังหวัดสงขลา*. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. (พัฒนามนุษย์และสังคม). สงขลา: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์. ถ่ายเอกสาร.
- นันทน สงศิริ. (2553). *ลักษณะส่วนความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล บริบทของครอบครัว และพฤติกรรมรังแกผ่านโลกไซเบอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาและอาชีวศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร*. วิทยานิพนธ์ วท.บ. (พัฒนาการมนุษย์). นครปฐม: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหิดล. ถ่ายเอกสาร.
- บุษยรัตน์ รุ่งสาคร. (2554). *การศึกษาผลกระทบของครอบครัวและการเห็นคุณค่าในตนเองที่มีต่อทัศนคติ การข่มเหงรังแกผ่านโลกไซเบอร์ของนักเรียนหญิงมัธยมศึกษาตอนปลาย เขตกรุงเทพมหานคร*. วิทยานิพนธ์ วท.ม. (พัฒนาการมนุษย์). นครปฐม: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหิดล. ถ่ายเอกสาร.
- ปาริชาติ สุขุม, บรรณารักษ์. (2542). *ข่มเหงรังแก-จากบ้าน-โรงเรียนสู่องค์กรธุรกิจ*. กรุงเทพฯ: คบไฟ.
- มูลนิธิศูนย์พิทักษ์สิทธิเด็ก. (2559). *เมื่อเด็กถูกเพื่อนรังแกในโรงเรียน...ผู้ใหญ่จะช่วยเหลืออย่างไร?* สืบค้นเมื่อ 24 กันยายน 2560, จาก <http://www.thaichildrights.org/article/57698>
- มหาวิทยาลัยเชียงใหม่. (2560). *รายงานผลการศึกษาระดับสมบูรณ: รายงานหลัก (Final report) โครงการสำรวจพฤติกรรมการใช้บริการโทรคมนาคมของประชากรไทย พ.ศ. 2559*. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ (กสทช).

- วัฒนาวดี ศรีวัฒนพงศ์; และ พิมพกา ธานินพงศ์. (2558). สื่ออิเล็กทรอนิกส์และอินเทอร์เน็ตที่มีต่อพฤติกรรมการรังแกของนักเรียนในโรงเรียน เขตอาเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่. *วารสารการสื่อสารและการจัดการนิดา*. 1(2): 128-144.
- วิมลทิพย์ มุสิกพันธ์; และ ศิวพร ปกป้อง. (2552). พฤติกรรมการชมเหงรังแกผ่านโลกไซเบอร์ของเยาวชนไทยในเขตกรุงเทพมหานคร. กรุงเทพฯ: ปัญญาสมพันธ์เพื่อการวิจัยความเห็นสาธารณะของประเทศไทย.
- วิมลทิพย์ มุสิกพันธ์; และ ศิวพร ปกป้อง. (2553). ปัจจัยที่มีผลต่อทัศนคติและพฤติกรรมการกระทำ ความรุนแรงทั้งทางกายภาพและการชมเหงรังแกผ่านโลกไซเบอร์ของเยาวชนไทย. รายงานการวิจัย. กรุงเทพฯ: ปัญญาสมพันธ์เพื่อการวิจัยความเห็นสาธารณะแห่งประเทศไทย.
- วิมลทิพย์ มุสิกพันธ์; สุจินดา ย่องจีน; และ สาลินี จันทรเจริญ. (2554). โครงการศึกษาการจัดการ พฤติกรรมการชมเหงรังแกผ่านโลกไซเบอร์ด้วยการมีส่วนร่วมของครอบครัว. กรุงเทพฯ: ปัญญาสมพันธ์เพื่อการวิจัยความเห็นสาธารณะแห่งประเทศไทย.
- ศรีเรือน แก้วกังวาล. (2549). จิตวิทยาพัฒนาการชีวิตทุกช่วงวัย. เล่ม 2 วัยรุ่น-วัยสูงอายุ. พิมพ์ครั้งที่ 9 กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
- สัญญา สัญญาวิวัฒน์. (2551). ทฤษฎีสังคมวิทยา: เนื้อหาและแนวการใช้ประโยชน์เบื้องต้น. พิมพ์ครั้งที่ 13. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สถาบันวิจัยประชากรและสังคม มหาวิทยาลัยมหิดล. (2559). สุขภาพคนไทย 2559 : ดายดี วิถีเลือกได้. นครปฐม: สถาบันวิจัยประชากรและสังคม มหาวิทยาลัยมหิดล.
- สำนักข่าวกรมประชาสัมพันธ์. (2560). กรมพินิจเผยสถิติปี 59 เด็กและเยาวชนถูกดำเนินคดีในสถานพินิจ 28,243 คน 30,360 คดี. สืบค้นเมื่อ 23 กันยายน 2560, จาก http://thainews.prd.go.th/website_th/news/print_news/WNPOL6006290010030
- สำนักงานบริหารและพัฒนาความรู้. (2559). Generation Z. *Read Me 28 Egazine*. 28: 34.
- สำนักงานสถิติแห่งชาติ. (2560). จำนวนประชากรอายุ 6 ปีขึ้นไป จำแนกตามการมี การใช้เครื่องมือ/อุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศ จำแนกตามภาค และจังหวัด พ.ศ. 2550-2559. สืบค้นเมื่อ 23 กันยายน 2560, จาก http://statbbi.nso.go.th/staticreport/Page/sector/TH/report/sector_16_9_TH_.mht
- องค์การยูนิเซฟ ประเทศไทย. (2559). *Dtac Parent Guide คู่มือพ่อแม่ยุคดิจิทัลเข้าใจลูก เข้าใจโลกไซเบอร์*. กรุงเทพฯ: องค์การยูนิเซฟ ประเทศไทย
- อมรทิพย์ อมราภิบาล. (2559, มกราคม – มิถุนายน). เหยื่อการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ในกลุ่มเยาวชน: ปัจจัยเสี่ยง ผลกระทบต่อสุขภาพจิตและการปรึกษาบุคคลที่สาม. *วิทยาการวิจัยและวิทยาการปัญญา*. 14(1): 59-73.
- อุมาภรณ์ ภัทราวณิชย์. (2557). ทัศนคติทางเพศของประชากรรุ่นใหม่. ใน *ประชากรและสังคม 2557: การเกิดกับความมั่นคงในประชากรและสังคม*. หน้า 233-249. นครปฐม: สถาบันวิจัยประชากรและสังคม มหาวิทยาลัยมหิดล.
- Agatston, Patricia W.; Kowalski, Robin.; & Limber, Susan. (2007). Students' Perspectives on Cyber Bullying. *Journal of Adolescent Health*. 41: 59-60.

- Ardevol, Elisenda. (2005). *Cyberculture: Anthropological Perspectives of The Internet*. Retrieved September 10, 2015, from http://cmap.upb.edu.co/rid=1ND6YS836-CY7Q1L-L5S/cyberculture_pierreLEvy.pdf
- Bandura, Albert. (1989). Human Agency in Social Cognitive Theory. *American Psychologist*. 44(9): 1175-1184.
- Barlett, C. P; & Gentile, D. A. (2012). Attacking others online: The formation of cyberbullying in late adolescence. *Psychology of Popular Media Culture*. 1: 123-135.
- Bauman, Sheri. (2013). Why it matter. In *Principles of Cyberbullying Research. Definitions, measures and methodology*. Beuman, Sheri.; Cross, Donna.; & Walker, Jenny. (Editors). pp. 26-40. New York: Routledge.
- Bell, David. (2007). *Cyberculture theorists: Manuel Castells and Donna Haraway*. New York: Routledge.
- Belsey, Bill. (2003). *The World's First Definition of "Cyberbullying"*. Retrieved April 5, 2017 from <http://www.cyberbullying.ca>
- Bishop, Ryan; & Phillips, John. (2006). *Violence. Theory, Culture & Society*. 23(2-3): 377-385.
- Bronfenbrenner, Urie. (1994). Ecological Models of Human Development. *International Encyclopedia of Education*. 3(2): 37-43.
- Carter, Michael J; Fuller, Celene. (2016). Symbols, meaning, and action: The past, present, and future of symbolic interactionism. *Current Sociology*, 64(6): 931-961.
- ChumpolPoolpatarachewin. (1986). Ethnographic Delphi Futures Research. *Journal of Research Methodology*. 1(2): 24-33.
- Creswell, John W. (2013). *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing Among Five Approaches*. 3rd ed. Los Angeles: Sage Publications.
- Cushen, Sonia. (2014). *A Critical Analysis of Cooley's Looking Glass Self in Modern Times*. Retrieved October 23, 2017, from <http://www.undergraduatelibrary.org/2014/business/critical-analysis-cooley's-looking-glass-self-modern-times>
- Donegan, R., (2012). Bullying and cyberbullying: History, statistics, law, prevention and analysis. *The Elon Journal of Undergraduate Research in Communication*, 3(1), 33-42.
- Elliott, Michele. (1992). *Bullying: a practical guide to coping for schools*. Essex: Longman.
- Garcia, Angela C.; et al. (2009). Ethnographic Approaches to the Internet and Computer-Mediated Communication. *Journal of Contemporary Ethnography*. 38(1): 52-84.
- Guo, Siying. (2016). A Meta-Analysis of the Predictors of Cyberbullying Perpetration and Victimization. *Psychology in the Schools*. 53(4): 432-453.
- Hallet, Ronald E.; & Barber, Kristen. (2014). *Ethnographic Research in a Cyber Era*. *Journal of Contemporary Ethnography*. 43(3): 306-330.

- Henderson, Harry. (2009). *Encyclopedia of Computer science and Technology*. New York: Facts on File.
- Hewitt, P. John. (2000). *Self and Society: A Symbolic Interactionist Social Psychology*. Massachusetts: Allyn & Bacon.
- Hine, Christine. (2000). *Virtual Ethnography*. London: Sage Publications.
- Hine, Christine. (2008). Virtual ethnography: Modes, varieties, affordances. In *The SAGE handbook of online research methods*. Fielding, N.; Lee, M. Raymond; & Blank, G. (Editors.). pp. 257-271. London, England: SAGE Publications, Ltd.
- Hollá, Katarína. (2016). Cyberbullying as a negative result of cyber-culture of Slovak children and adolescents: selected research findings. *Journal of Language and Cultural Education*. 4(2): 1339-4045.
- Keeley-Browne, E. (2011). Cyber-Ethnography: The Emerging Research Approach for 21st Century Research Investigation. In *Handbook of Research on Transformative Online Education and Liberation: Models for Social Equality*. Kurubacak, G.; & Yuzer, T. (Editors.). pp. 330-238. Hershey, PA: Information Science Reference.
- Kowalski, Robin M.; Limber, Susan P.; & Agatston, Patricia W. (2008). *Cyber bullying: bullying in the digital age*. Massachusetts: Blackwell.
- Kozinets, Robert V. (2010). *Netnography: Doing Ethnographic Research Online*. London: Sage Publications.
- Li, Qing; Smith, Peter K.; & Cross, Donna. (2012). Research Into Cyberbullying Context. In *Cyberbullying in the Global Playground: Research from International Perspectives*. Li, Qing; Cross, Donna; & Smith, Peter K. (editors). New York: John Wiley and Sons.
- Luthans, Fred; & Youssef, Carolyn M. (2004). Human, Social and Now Positive Psychological Capital Management: Investing in People for Competitive Advantage. *Organizational Dynamics*. 33(2): 143-160.
- Macek, Jakub. (2003). *Defining Cyberculture*. Retrieved April 5, 2017 from http://macek.czechian.net/defining_cyberculture.htm
- Mendoza, Madalyn. (2016). *After suicide, a brother calls out bullying viral post urges all to end bullying, teach character*. Retrieved April 5, 2017 from <http://www.expressnews.com/news/local/article/After-suicide-a-brother-calls-out-bullying-6744050.php>
- Miles, Matthew B.; Huberman, A. Michael; & Saldana, Johnny. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*. 3rd ed. Los Angeles: Sage Publications.
- Mishna, Faye; Saini, Michael; & Solomon, Steven. (2009). Ongoing and online: Children and youth's perceptions of cyber bullying. *Children and Youth Services Review*. (31): 1222–1228.

- National Center for Injury Prevention and Control. (2017). *Youth Violence*. Retrieved September 24, 2017, from <https://www.cdc.gov/violenceprevention/youthviolence/index.html>
- National Crime Prevention Council. (2017). *Sexting: How teen can stay safe*. Retrieved October 23, 2017, from <http://www.ncpc.org/resources/files/pdf/internet-safety/NCPC-FactSheet1.pdf>
- Nayar, Pramod K. (2010). *An Introduction to New Media and Cybercultures*. Changi: Ho Printing Singapore.
- Nocentini, Annalaura; et al. (2010). Cyberbullying: Labels, Behaviours and Definition in Three European Countries. *Australian Journal of Guidance & Counselling*. 20(2): 129-142.
- Olweus, Dan. (1995, December). Bullying or Peer Abuse at School: Facts and Intervention. *Psychological Science*. 4(6): 196-200.
- Parris, Leandra; et al. (2012). High School Students' Perceptions of Coping With Cyberbullying. *Youth & Society*. 44(2): 284-306.
- Patchin, Justin W.; & Hinduja, Sameer. (2009). *Bullying Beyond the Schoolyard: Preventing and Responding to Cyberbullying*. California: Corwin Press.
- Patchin, Justin W.; & Hinduja, Sameer. editors. (2012). *Cyberbullying Prevention and Response: Expert Perspectives*. New York: Routledge.
- Ranney, Megan L.; et al. (2015). PTSD, cyberbullying and peer violence: prevalence and correlates among adolescent emergency department patients. *General Hospital Psychiatry*. 39: 32-38.
- Rivituso, Jack. (2014). Cyberbullying Victimization among College Students: An Interpretive Phenomenological Analysis. *Journal of Information Systems Education*. 25(1): 71-75.
- Robinson, Laura. (2007). The cyberself: the self-ing project goes online, symbolic interaction in the digital age. *New Media & Society*, 9(1): 93-110.
- Ruthaychonnee Sittichai. (2014). Information Technology Behavior Cyberbullying in Thailand: Incidence and Predictors of Victimization and Cyber-Victimization. *Asian Social Science*. 10(11): 132-140.
- Singh, Vinita; & Sonkar, Neha. (2013). Cyber bullying: Experiences, impacts and coping strategies among young adults. *Indian Journal of Health and Wellbeing*. 4(8): 1584-1586.
- Steinberg, Laurence., (2008). *Adolescence*. Boston: McGraw-Hill
- The Center for Generational Kinetics. (2016). *Gen Z: New Research and Findings on the Generation After Millennials*. Retrieved September 24, 2017, from <http://genhq.com/gen-z/>

- The DQ Alliance. (2016). *What is DQ ?* Retrieved July 25, 2016, from <http://www.dqproject.org/what-is-dq/>
- United Nation. (2017). *Definition of youth*. Retrieved April 20, 2017, from <http://www.un.org/esa/socdev/documents/youth/fact-sheets/youth-definition.pdf>
- Vandebosch, Heidi; & Cleemput, Katrien V. (2008). Defining Cyberbullying: A Qualitative Research into the Perceptions of Youngsters. *CyberPsychology & Behavior*. 11(4): 499-503.
- Walker, Jenny.; Craven, Rhonda G.; & Tokunaga, Robert S. (2013). Introduction. In *Principles of Cyberbullying Research. Definitions, measures and methodology*. Beuman, Sheri.; Cross, Donna.; & Walker, Jenny. (Editors). pp. 3-20. New York: Routledge.
- Weber, Nicole L.; & Pelfrey, William V., Jr. (2014). *Cyberbullying: Causes, Consequences, and Coping Strategies*. Texas: LFB Scholarly Publishing.
- Wikipedia. (2017). *List of suicides that have been attributed to bullying*. Retrieved April 20, 2017, from https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_suicides_that_have_been_attributed_to_bullying
- World health Organization. (2015a). *Preventing youth violence: an overview of the evidence*. Retrieved September 24, 2017, from http://apps.who.int/iris/bitstream/10665/181008/1/9789241509251_eng.pdf
- World health Organization. (2015b). *Youth Violence: The Health Sector Role in Prevention and Response*. Retrieved September 24, 2017, from http://www.who.int/violence_injury_prevention/violence/youth-violence-infographic-2015.pdf?ua=1
- World Health Organization. (2016). *Inspire: seven strategies for ending violence against children*. Retrieved September 24, 2017, from <http://apps.who.int/iris/bitstream/10665/207717/1/9789241565356-eng.pdf?ua=1>
- Wright, Michelle F. (2016a). A Social-Ecological Approach to Understanding Cyberbullying Involvement. In *A Social-Ecological Approach to Cyberbullying*. Wright, Michelle F. (Editors). pp. 1-12. Newyork: Nova Science Publishers.
- Wright, Michelle F. (2016b). *A Social-Ecological Approach to Cyberbullying*. Newyork: Nova Science Publishers.
- Ybarra, M. L; & Mitchell, K. J. (2004). Online aggressor/targets, aggressors, and targets: A comparison of associated youth characteristics. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*. 45: 1308-1316.
- Yin, Robert K. (2014). *Case Study Research: Design and Methods*. 5th ed. Los Angeles: Sage Publications.



ภาคผนวก

ภาคผนวก

แบบสำรวจพฤติกรรมการณ์การรังแกผ่านโลกไซเบอร์ของเยาวชนไทยเจนเนอเรชั่น Z

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. เพศ ☐ ชาย ☐ หญิง
2. อายุ.....ปี
3. คุณเรียนอยู่ชั้น.....

ส่วนที่ 2 ประสบการณ์เรื่องการรังแกผ่านโลกไซเบอร์

การรังแกผ่านโลกไซเบอร์ คือ การกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์หรือผ่านมือถือ โดยตั้งใจให้ผู้อื่นเสียใจ เจ็บปวด เศร้า ไม่สบายใจ หรือเสื่อมเสียชื่อเสียง ไม่ว่าจะเป็นถูกด่าทออย่างรุนแรง, โพสต์รูปหรือข้อความล้อเลียน, นินทาหรือสร้างข่าวลือให้เสื่อมเสีย, ก่อกวน ช่มชู้ซ้ำๆ สวมรอยแอบอ้างชื่อหรือตัวตนเพื่อกลั่นแกล้ง, ถูกกีดกันหรือบดขยี้ออกจากกลุ่มสังคมออนไลน์, ถูกทำร้ายร่างกายแล้วถ่ายคลิป/ภาพไปประจาน, ถูกนำภาพวาบหวีไปส่งต่อ

4. ในช่วง 1-2 ปีที่ผ่านมา คุณเคยถูกรังแกผ่านโลกไซเบอร์ ดังตัวอย่างข้างต้นหรือไม่
☐ เคย ☐ ไม่เคย (ข้ามไปตอบข้อ 10.)

5. ในช่วง 1-2 ปีที่ผ่านมา คุณเคยมีประสบการณ์เหล่านี้บ่อยแค่ไหน

ประสบการณ์	ไม่เคยเลย	น้อยกว่า 1 ครั้ง/ สัปดาห์	มากกว่า 1 ครั้ง/ สัปดาห์	เกือบทุกวัน
1. ถูกนินทาหรือด่าทอผ่านทางออนไลน์หรือมือถือซ้ำๆ				
2. ถูกก่อกวนคุกคามความสงบผ่านทางออนไลน์หรือมือถือซ้ำๆ				
3. ถูกนำรูปภาพ วีดีโอหรือข้อมูลส่วนตัวที่เป็นความลับของไปเปิดเผยทางออนไลน์หรือส่งต่อในมือถือ				
4. ถูกใส่ร้าย สร้างข่าวลือหรือข้อมูลเท็จทำให้เสียหาย อับอาย หรือถูกดูหมิ่นเกลียดชัง				
5. ถูกแอบอ้างหรือสวมรอยชื่อ/ตัวตนไปทำร้ายหรือกลั่นแกล้งคนอื่น				
6. ถูกข่มขู่ผ่านออนไลน์หรือมือถือ				

ประสบการณ์	ไม่เคยเลย	น้อยกว่า 1 ครั้ง/ สัปดาห์	มากกว่า 1 ครั้ง/ สัปดาห์	เกือบทุก วัน
7. ถูกกีดกันหรือบดขยี้จากกลุ่มสังคมออนไลน์และทำให้รู้สึกไม่สบายใจ หรือเจ็บปวด				
8. ถูกทำร้ายร่างกายผู้อื่นแล้วเผยแพร่ภาพหรือวิดีโอสู่สาธารณะ				
9. เคยส่งภาพหรือวิดีโอวาบหวามของตัวเองให้คนอื่น แต่ถูกนำไปเผยแพร่ต่อโดยไม่ได้รับอนุญาต				

6. คุณถูกรังแกผ่านโลกไซเบอร์จากใครบ้าง (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

☐ เพื่อน ☐ กลุ่มเพื่อน ☐ ไม่รู้ว่าเป็นใคร ☐ อื่นๆ คือ.....

7. สิ่งที่เกิดขึ้นกับคุณหลังการถูกรังแกผ่านโลกไซเบอร์ คืออะไรบ้าง (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

☐ ไม่สบายใจ ☐ เครียด ☐ เศร้า
☐ รู้สึกโดดเดี่ยว ☐ วิตกกังวล ☐ ยากแก่แค้น
☐ ไม่อยากไปเรียน ☐ เพื่อนเข้าใจผิด/ไม่คบ ☐ ครอบครัวไม่เข้าใจ/ตำหนิ/ซ้ำเติม
☐ ไม่มีผลใดๆ ☐ อื่นๆ คือ.....

8. คุณได้บอกเรื่องที่เกิดขึ้นกับใครบ้าง (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

☐ พ่อแม่ ☐ พี่น้อง ☐ ญาติ ☐ เพื่อน
☐ ครู ☐ จิตแพทย์/นักจิตวิทยา/นักสังคมสงเคราะห์
☐ คนอื่นๆ คือ.....

9. ลองเล่าประสบการณ์ถูกรังแกผ่านโลกไซเบอร์ที่สำคัญของคุณ พอสังเขป

.....

10. ในช่วง 1-2 ปีที่ผ่านมา คุณเคยมีประสบการณ์กลั่นแกล้งผู้อื่นบนโลกออนไลน์หรือผ่านมือถือ โดยตั้งใจให้ผู้อื่นเสียใจ เจ็บปวด เศร้า ไม่สบายใจ หรือเสื่อมเสียชื่อเสียง เช่น ด่าทออย่างรุนแรง, โปสטרูปหรือข้อความล้อเลียน, นินทาหรือสร้างข่าวลือให้เสื่อมเสีย, ก่อกวน ช่มชู้ซ้ำๆ, สวมรอยแอบอ้างชื่อหรือตัวตนเพื่อกลั่นแกล้ง, กีดกันหรือบดขยี้ผู้อื่นออกจากกลุ่มสังคมออนไลน์เพื่อไม่ให้เขาไม่สบายใจ

หรือเสียใจ, ทำร้ายร่างกายแล้วถ่ายคลิป/ภาพไปประจาน, มีคนรู้จักส่งภาพหรือวิดีโอวาบหวามของตัวเองมาให้ แต่เราเอาไปเผยแพร่ต่อทางออนไลน์หรือมือถือ

☐ เคย ☐ ไม่เคย (ข้ามไปตอบข้อ 14.)

11. ในช่วง 1-2 ปีที่ผ่านมา คุณเคยมีประสบการณ์ต่อไปนี้บ่อยแค่ไหน

ประสบการณ์	ไม่เคยเลย	น้อยกว่า 1 ครั้ง/ สัปดาห์	มากกว่า 1 ครั้ง/ สัปดาห์	เกือบ ทุก วัน
1. นินทาหรือด่าทอคนใดคนหนึ่งซ้ำๆ ผ่านทางออนไลน์หรือมือถือ				
2. ก่อกวนหรือคุกคามความสงบคนใดคนหนึ่งซ้ำๆ ผ่านทางออนไลน์หรือมือถือ				
3. นำรูปภาพ วิดีโอหรือข้อมูลส่วนตัวที่เป็นความลับของไปเปิดเผยทางออนไลน์หรือส่งต่อในมือถือ				
4. ใส่ร้าย สร้างข่าวลือหรือข้อมูลเท็จทำให้คนอื่นเสียหาย อับอาย หรือถูกดูหมิ่นเกลียดชัง				
5. แอบอ้างหรือสวมรอยชื่อ/ตัวตนไปทำร้ายหรือกลั่นแกล้งคนอื่น				
6. ข่มขู่ผ่านออนไลน์หรือมือถือ				
7. กีดกันหรือบดขยี้ผู้อื่นออกจากกลุ่มสังคมออนไลน์เพื่อให้เขาไม่สบายใจหรือเจ็บปวด				
8. ทำร้ายร่างกายผู้อื่นแล้วเผยแพร่ภาพหรือวิดีโอสู่สาธารณะ หรือไม่ได้ลงมือทำร้ายแต่เป็นผู้เผยแพร่				
9. มีคนรู้จักส่งภาพหรือวิดีโอวาบหวามของตัวเองมาให้ แต่เราเอาไปเผยแพร่ต่อทางออนไลน์หรือมือถือ				

12. อะไรเกิดขึ้นบ้าง หลังจากคุณทำสิ่งเหล่านั้น (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

☐ ไม่สบายใจ ☐ เครียด ☐ เศร้า ☐ วิตกกังวล
☐ รู้สึกผิด ☐ เพื่อนเข้าใจผิด/ไม่คบ ☐ ครอบครัวไม่เข้าใจ/ตำหนิ/ซ้ำเติม
☐ ไม่ส่งผลใดๆ ☐ ถูกลงโทษจาก..... ☐ อื่นๆ คือ.....

13. ลองเล่าประสบการณ์การรังแกหรือถูกรังแกผ่านโลกโซเชียลที่สำคัญของคุณ พอสังเขป **ถ้ามี**
(ถ้าไม่มี จบบแบบสำรวจ)

.....

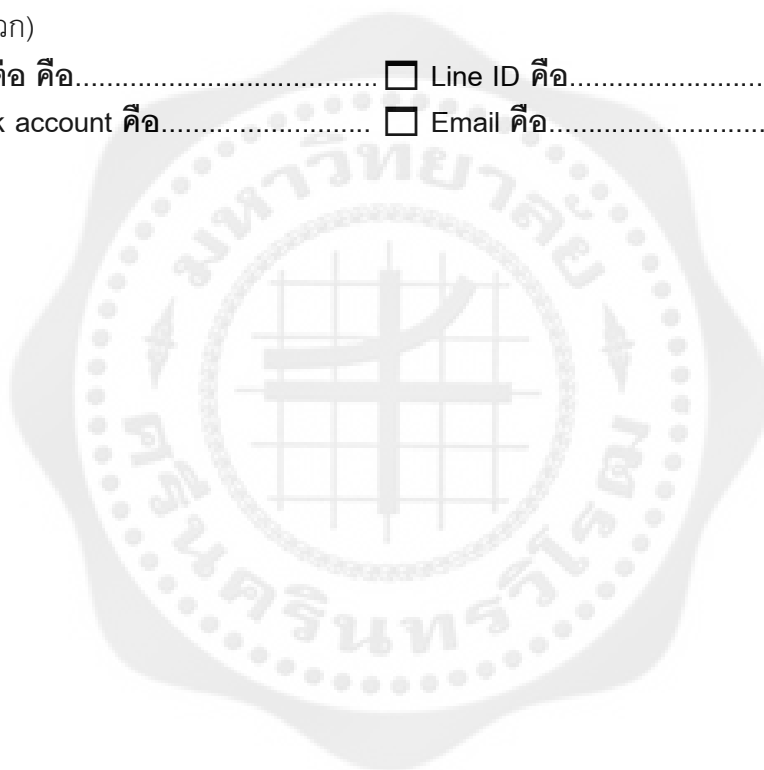
.....

.....

.....

14. ในกรณีที่ผู้วิจัยต้องการติดต่อขอข้อมูลเพิ่มเติมจากคุณเพื่อเป็นประโยชน์ต่อการวิจัยและสังคม
สามารถติดต่อได้ที่ **ชื่อเล่น**..... โดยสะดวกให้ติดต่อทาง (สามารถเลือกได้ ตาม
ช่องทางที่สะดวก)

- ☐ เบอร์ติดต่อ คือ..... ☐ Line ID คือ.....
- ☐ Facebook account คือ..... ☐ Email คือ.....



แนวคำถามการสัมภาษณ์เชิงลึก

ข้อคำถาม	ผู้ให้ข้อมูล				แนวคิด ทฤษฎีที่ใช้สร้าง แนวคำถาม
	เยาวชน		บุคคลรอบข้าง		
	ผู้รังแก	ผู้ถูกรังแก	ผู้รังแก	ผู้ถูกรังแก	
ส่วนที่ 1 ข้อมูลส่วนตัว	✓	✓	✓	✓	
ส่วนที่ 2 มุมมองต่อการรังแกผ่านโลกโซเชียล	✓	✓			แนวคิดการรังแกผ่านโลกโซเชียล
ส่วนที่ 3 คุณค่าและบทเรียนจากประสบการณ์การรังแกผ่านโลกโซเชียล	✓	✓			
ส่วนที่ 4 กระบวนการรังแกผ่านโลกโซเชียล และเงื่อนไขที่เกี่ยวข้อง	✓	✓	✓	✓	- แนวคิดการรังแกผ่านโลกโซเชียล - ทฤษฎีนิเวศวิทยา - แนวคิดวัฒนธรรมโซเชียล - ทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคม - แนวคิดทุนทางจิตวิทยาเชิงบวก - แนวคิดความฉลาดทางดิจิทัล
ส่วนที่ 5 ข้อเสนอแนะต่อการแก้ปัญหาการรังแกผ่านโลกโซเชียล	✓	✓	✓	✓	ทฤษฎีนิเวศวิทยา

หมายเหตุ ข้อคำถามสำหรับเพื่อนของเยาวชนผู้รังแกหรือถูกรังแก จะเปลี่ยนสรรพนามในคำถามจากคำว่าท่าน เป็น น้อง และจากคำว่านักเรียน เป็น เพื่อนของน้อง

แนวคำถามการสัมภาษณ์เชิงลึก (ต่อ)

ข้อคำถาม		ผู้ให้ข้อมูล				แนวคิด ทฤษฎี ที่ใช้สร้างแนวคำถาม
คำถามหลัก	คำถามชัก	เยาวชน		บุคคลรอบข้าง ที่ทราบเรื่อง		
		ผู้รังแก	ผู้ถูกรังแก	ผู้รังแก	ผู้ถูกรังแก	
ส่วนที่ 1 ข้อมูลส่วนตัว						
คำถามสำหรับเยาวชนผู้รังแกและผู้ถูกรังแก						
1. น้องชื่อเล่นว่าอะไร		✓	✓			
2. น้องอายุเท่าไร		✓	✓			
3. น้องเรียนอยู่ชั้นไหน		✓	✓			
คำถามสำหรับบุคคลรอบข้าง						
1. ท่านชื่ออะไร				✓	✓	
2. ท่านอายุเท่าไร				✓	✓	
3. ท่านมีความสัมพันธ์เป็นอะไรกับนักเรียน				✓	✓	
3.1 ท่านกับนักเรียนใกล้ชิดสนิทสนมกันอย่างไรบ้าง						

ข้อคำถาม		ผู้ให้ข้อมูล				แนวคิด ทฤษฎี ที่ใช้สร้างแนวคำถาม
คำถามหลัก	คำถามชัก	เยาวชน		บุคคลรอบข้าง ที่ทราบเรื่อง		
		ผู้รังแก	ผู้ถูกรังแก	ผู้รังแก	ผู้ถูกรังแก	
ส่วนที่ 2 มุมมองต่อการรังแกผ่านโลกโซเชียล <u>คำถามสำหรับเยาวชนผู้รังแกและผู้ถูกรังแก</u>						} แนวคิดการรังแกผ่าน โลกโซเชียล
1. น้องคิดว่าโลกโซเชียลคืออะไร		✓	✓			
2. น้องคิดว่าการรังแกหมายถึงอะไร		✓	✓			
3. น้องเคยได้ยินคำว่ากรังแกผ่านโลกโซเชียล มาก่อนหรือไม่ อย่างไร		✓	✓			
4. น้องคิดว่าการรังแกผ่านโลกโซเชียลคืออะไร	4.1 ทำไมน้องจึงคิดแบบนั้น	✓	✓			
5. น้องคิด/รู้สึกอย่างไรต่อการรังแกผ่านโลกโซเชียล	4.1 ทำไมน้องจึงคิด/รู้สึกแบบ นั้น	✓	✓			
6. น้องคิดว่าการรังแกผ่านโลกโซเชียลต่างจาก การรังแกทั่วไปหรือไม่ อย่างไร		✓	✓			
7. ขอให้น้องลองยกตัวอย่างการรังแกผ่านโลกโซเชียล		✓	✓			
8. น้องพิจารณาจากอะไรว่าพฤติกรรมใดเป็นการ รังแกผ่านโลกโซเชียล หรือไม่ใช้การรังแกผ่าน โลกโซเชียล		✓				

ข้อคำถาม		ผู้ให้ข้อมูล				แนวคิด ทฤษฎี ที่ใช้สร้างแนวคำถาม
คำถามหลัก	คำถามชัก	เยาวชน		บุคคลรอบข้าง ที่ทราบเรื่อง		
		ผู้รังแก	ผู้ถูกรังแก	ผู้รังแก	ผู้ถูกรังแก	
ส่วนที่ 3 ความหมายของประสบการณ์การรังแกผ่านโลกโซเชียลที่มีต่อชีวิต คำถามสำหรับเยาวชนผู้รังแกและผู้ถูกรังแก 1. น้องเคยรังแกหรือถูกรังแกทางมือถือหรืออินเทอร์เน็ตหรือไม่ 2. ขอให้น้องลองเล่าเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นไม่เกิน 1 ปีให้ฟังได้มั้ย 3. ประสบการณ์ที่เกิดขึ้นทำให้น้องเปลี่ยนแปลงไปหรือไม่ อย่างไร 4. น้องคิดว่าประสบการณ์ที่เกิดขึ้นมีคุณค่าหรือเป็นบทเรียนต่อชีวิตของน้องอย่างไรบ้าง 5. เมื่อน้องคิดถึงประสบการณ์นั้น น้องคิดว่าสิ่งที่เกิดขึ้นมีความหมายต่อชีวิตของน้องอย่างไร	1.1 ถ้าเคยเมื่อไหร่ และกี่ครั้ง 2.1 เหตุการณ์ไหนที่สำคัญสำหรับน้องมากที่สุด เพราะอะไร 3.1 ก่อนเกิดเหตุการณ์ชีวิตน้องเป็นอย่างไร 3.2 ระหว่างเกิดเหตุการณ์ชีวิตน้องเป็นอย่างไร 3.3 หลังเกิดเหตุการณ์ชีวิตน้องเป็นอย่างไร	✓ ✓ ✓ ✓ ✓	✓ ✓ ✓ ✓ ✓			

ข้อคำถาม		ผู้ให้ข้อมูล				แนวคิด ทฤษฎี ที่ใช้สร้างแนวคำถาม
คำถามหลัก	คำถามชัก	เยาวชน		บุคคลรอบข้าง ที่ทราบเรื่อง		
		ผู้รังแก	ผู้ถูกรังแก	ผู้รังแก	ผู้ถูกรังแก	
ส่วนที่ 4 กระบวนการรังแกผ่านโลกโซเชียล รวมทั้งสาเหตุและเงื่อนไขที่เกี่ยวข้อง <u>คำถามสำหรับเยาวชนผู้รังแก</u> 1. อยากให้น้องลองเล่าความสัมพันธ์ระหว่างน้องกับคนที่น้องกระทำว่าเป็นอย่างไร เคยขัดแย้งกันมาก่อนหรือไม่ อย่างไร [กระบวนการ สาเหตุ และเงื่อนไข] 2. อยากให้น้องลองเล่าเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นอย่างละเอียด (ใคร ทำอะไร ที่ไหน ช่องทางใด เมื่อไหร่ อย่างไร เพราะเหตุใด) [กระบวนการ สาเหตุ และเงื่อนไข] 3. ทำไมน้องจึงตัดสินใจทำแบบนั้น [สาเหตุ] 4. น้องเคยเห็นการรังแกผ่านโลกโซเชียลมาก่อนหรือไม่ อย่างไร และเหตุการณ์ที่น้องรับรู้มันทำให้น้องเกิดแรงจูงใจในการลงมืออย่างที่น้องเล่ามาหรือไม่ [สาเหตุ และเงื่อนไข] 5. ทำไมจึงเลือกลงมือผ่านมือถือ/อินเทอร์เน็ต แทนการลงมือตัวต่อตัว [สาเหตุ และเงื่อนไข]		2.1 เกิดอะไรขึ้นบ้างก่อนเกิดเหตุการณ์/ ระหว่างเกิดเหตุการณ์/ หลังเกิดเหตุการณ์ 3.1 ก่อนเกิดเหตุการณ์/ ระหว่างเกิดเหตุการณ์ 5.1 กรณีลงมือทั้งตัวต่อตัว และมือถือ/อินเทอร์เน็ต ทำไมจึงเลือกทำทั้งสองทาง	✓ ✓ ✓ ✓ ✓			ทฤษฎีนิเวศวิทยา แนวคิดเกี่ยวกับการรังแกผ่านโลกโซเชียล ทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคม แนวคิดเกี่ยวกับการรังแก/ การรังแกผ่านโลกโซเชียล/ แนวคิดวัฒนธรรมโซเชียล แนวความคิดการรังแกผ่านโลกโซเชียล/ แนวคิดความฉลาดทางดิจิทัล

ข้อคำถาม		ผู้ให้ข้อมูล				แนวคิด ทฤษฎี ที่ใช้สร้างแนวคำถาม
คำถามหลัก	คำถามชัก	เยาวชน		บุคคลรอบข้าง ที่ทราบเรื่อง		
		ผู้รังแก	ผู้ถูกรังแก	ผู้รังแก	ผู้ถูกรังแก	
6. ทำไมน้องเลือกใช้ช่องทางดังกล่าวในการลงมือ [สาเหตุ และเงื่อนไข] 7. มีใครรู้เห็นเหตุการณ์หรือช่วยน้องลงมือหรือไม่ [กระบวนการ และเงื่อนไข] 8. อะไรบ้างที่ช่วยให้น้องลงมือได้จนสำเร็จ [เงื่อนไข] 9. อะไรบ้างที่เป็นอุปสรรคต่อการลงมือของน้อง [เงื่อนไข] 10. หลังจากน้องทำไปแล้ว น้องรู้สึกอย่างไร [เงื่อนไข] 11. น้องคิดว่าเหตุการณ์สิ้นสุดหรือยัง ถ้าสิ้นสุดแล้ว น้องพิจารณาจากอะไร [กระบวนการ และ เงื่อนไข] 12. สิ่งที่ทำ น้องทำ มีผลกระทบต่อน้องหรือไม่ [เงื่อนไข] 13. น้องบอกใครเรื่องนี้หรือไม่ เพราะอะไร [กระบวนการ และเงื่อนไข]	7.1 ใคร มีความสัมพันธ์อย่างไร ทำไมเขาจึงเข้ามารู้เห็นหรือ ช่วยเหลือ	✓				ทฤษฎีนิเวศวิทยา
	7.2 เขาช่วยลงมืออย่างไร ตอน ไหนบ้าง	✓				ทฤษฎีนิเวศวิทยา
	8.1 สิ่งนั้นช่วยน้องอย่างไร	✓				ทฤษฎีนิเวศวิทยา
	8.2 สิ่งนั้นเป็นอุปสรรคอย่างไร	✓				
		✓				ทฤษฎีนิเวศวิทยา
		✓				
	11.1 แล้วอย่างไรที่น้องถือว่า เหตุการณ์ยังไม่สิ้นสุด	✓				แนวคิดการรังแกผ่านโลกไซเบอร์
	12.1 ผลกระทบด้านไหน อย่างไร (จิตใจ สังคม การเรียน ชีวิตด้านอื่นๆ)	✓				
		✓				แนวคิดความฉลาดทางดิจิทัล/ ทฤษฎีนิเวศวิทยา
		✓				ทฤษฎีนิเวศวิทยา
		✓				
		✓				ทฤษฎีนิเวศวิทยา

ข้อคำถาม		ผู้ให้ข้อมูล				แนวคิด ทฤษฎี ที่ใช้สร้างแนวคำถาม
คำถามหลัก	คำถามชัก	เยาวชน		บุคคลรอบข้าง ที่ทราบเรื่อง		
		ผู้รังแก	ผู้ถูกรังแก	ผู้รังแก	ผู้ถูกรังแก	
14. ในโรงเรียนของน้อง มีกฎระเบียบที่ต่อต้านความรุนแรงในโลกไซเบอร์หรือไม่ อย่างไร [เงื่อนไข] 15. พ่อแม่ หรือผู้ปกครองของน้องเคยชี้แนะเรื่องความรุนแรงในโลกไซเบอร์หรือไม่ อย่างไร [เงื่อนไข] 16. น้องคิดว่าสิ่งที่น้องทำ คือการรังแกผ่านโลกไซเบอร์หรือไม่ อย่างไร [เงื่อนไข] 17. ในอนาคต น้องคิดว่าจะทำอีกหรือไม่ [กระบวนการ สาเหตุ และเงื่อนไข]	17.1 ถ้าทำ ทำกับใคร อย่างไร เพราะอะไร 17.2 ถ้าไม่ทำ เพราะอะไรจึงไม่ทำ	✓ ✓ ✓ ✓				ทฤษฎีนิเวศวิทยา ทฤษฎีนิเวศวิทยา แนวคิดการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ แนวคิดความฉลาดทางดิจิทัล
คำถามสำหรับเยาวชนผู้ถูกรังแก 1. อยากให้น้องลองเล่าความสัมพันธ์ระหว่างน้องกับคนที่รังแกน้องว่าเป็นอย่างไร เคยขัดแย้งกันมาก่อนหรือไม่ อย่างไร [กระบวนการ สาเหตุ และเงื่อนไข] 2. อยากให้น้องลองเล่าเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นอย่างละเอียด (ใคร ทำอะไร ที่ไหน ช่องทางใด เมื่อไหร่ อย่างไร เพราะเหตุใด) [กระบวนการ สาเหตุ และเงื่อนไข]		2.1 เกิดอะไรขึ้นบ้างก่อนเกิดเหตุการณ์/ ระหว่างเกิดเหตุการณ์/ หลังเกิดเหตุการณ์ 3.1 ระหว่างเกิดเหตุการณ์/ หลังเกิดเหตุการณ์ 3.2 ทำไมน้องจึงทำแบบนั้น		✓ ✓		ทฤษฎีนิเวศวิทยา แนวคิดการรังแกผ่านโลกไซเบอร์

ข้อคำถาม		ผู้ให้ข้อมูล				แนวคิด ทฤษฎี ที่ใช้สร้างแนวคำถาม
คำถามหลัก	คำถามชัก	เยาวชน		บุคคลรอบข้าง ที่ทราบเรื่อง		
		ผู้รังแก	ผู้ถูกรังแก	ผู้รังแก	ผู้ถูกรังแก	
3. น้องทำอย่างไรกับสิ่งที่เกิดขึ้น [กระบวนการ สาเหตุ และเงื่อนไข]	5.1 ผลกระทบด้านไหน อย่างไร (จิตใจ สังคม การเรียน ชีวิต ด้านอื่นๆ)		✓ ✓			แนวคิดทุนทางจิตวิทยาเชิงบวก/ แนวคิดความฉลาดทางดิจิทัล
4. น้องรู้สึกอย่างไรกับสิ่งที่เกิดขึ้น	5.2 ผลกระทบที่แย่ที่สุดคือ อะไร		✓			แนวคิดทุนทางจิตวิทยาเชิงบวก แนวคิดทุนทางจิตวิทยาเชิงบวก/ แนวคิดความฉลาดทางดิจิทัล
5. สิ่งที่เกิดขึ้นส่งผลกระทบต่อน้องอย่างไรบ้าง	6.1 สิ่งนั้นทำให้เหตุการณ์แย่ ลงอย่างไร		✓			
	7.1 สิ่งนั้นทำให้เหตุการณ์ดีขึ้น อย่างไร		✓			
6.อะไรบ้างที่ทำให้เหตุการณ์แย่ลง [เงื่อนไข]	8.1 ใคร มีความสัมพันธ์อย่างไร ช่วยเหลือตอนไหน อย่างไร		✓			ทฤษฎีนิเวศวิทยา
7. อะไรบ้างที่ทำให้เหตุการณ์ดีขึ้น [เงื่อนไข]			✓			ทฤษฎีนิเวศวิทยา
8. มีใครรู้เห็นเหตุการณ์หรือช่วยเหลือน้องหรือไม่ [กระบวนการ และ เงื่อนไข]	10.1 ใครที่น้องอยากขอความ ช่วยเหลือมากที่สุด เพราะอะไร		✓			ทฤษฎีนิเวศวิทยา
9. น้องบอกเรื่องนี้กับใครหรือไม่ เพราะอะไร [กระบวนการ และ เงื่อนไข]	10.2 อยากให้ช่วยอย่างไร		✓			ทฤษฎีนิเวศวิทยา
10. ตอนเกิดเหตุการณ์ น้องอยากขอความ ช่วยเหลือจากใครหรือไม่ [กระบวนการ และ เงื่อนไข]	11.1 แล้วอย่างไรที่น้องถือว่า เหตุการณ์ยังไม่สิ้นสุด		✓			ทฤษฎีนิเวศวิทยา
			✓			แนวคิดการรังแกผ่านโลกโซเชียล

ข้อคำถาม		ผู้ให้ข้อมูล				แนวคิด ทฤษฎี ที่ใช้สร้างแนวคำถาม
คำถามหลัก	คำถามชัก	เยาวชน		บุคคลรอบข้าง ที่ทราบเรื่อง		
		ผู้รังแก	ผู้ถูกรังแก	ผู้รังแก	ผู้ถูกรังแก	
11. น้องคิดว่าเหตุการณ์สิ้นสุดแล้วหรือยัง ถ้าสิ้นสุด แล้วน้องพิจารณาจากอะไร [กระบวนการ และ เงื่อนไข] 12. กรณีที่เหตุการณ์สิ้นสุดไปแล้ว น้องสามารถ ผ่านพ้นเหตุการณ์นั้นไปได้อย่างไร [เงื่อนไข] 13. ในโรงเรียนของน้อง มีกฎระเบียบที่ต่อต้าน ความรุนแรงในโลกไซเบอร์หรือไม่ อย่างไร [เงื่อนไข] 14. พ่อแม่ หรือผู้ปกครองของน้องเคยชี้แนะเรื่อง ความรุนแรงในโลกไซเบอร์หรือไม่ อย่างไร [เงื่อนไข] 15. น้องคิดว่าเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น คือการรังแกผ่าน โลกไซเบอร์หรือไม่ อย่างไร	2.1 เกิดอะไรขึ้นบ้างก่อนเกิด เหตุการณ์/ ระหว่างเกิด เหตุการณ์/ หลังเกิดเหตุการณ์ 3.1 ระหว่างเกิดเหตุการณ์/ หลังเกิดเหตุการณ์		✓ ✓ ✓ ✓			แนวคิดทุนทางจิตวิทยาเชิงบวก/ แนวคิดความฉลาดทางดิจิทัล ทฤษฎีนิเวศวิทยา ทฤษฎีนิเวศวิทยา แนวคิดการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ ทฤษฎีนิเวศวิทยา แนวคิดการรังแกผ่านโลกไซเบอร์
<u>คำถามสำหรับบุคคลรอบข้าง</u> 1. ท่านทราบเรื่องที่เกิดขึ้นได้อย่างไร 2. ขอให้ท่านเล่าเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นว่าเป็นอย่างไร บ้าง(ใคร ทำอะไร ที่ไหน ช่องทางใด เมื่อไหร่ อย่างไร เพราะเหตุใด) 3. น้องทำอย่างไรกับสิ่งที่เกิดขึ้นบ้าง 4. สิ่งที่เกิดขึ้นส่งผลกระทบต่อน้องอย่างไรบ้าง 5. เมื่อทราบเรื่อง ท่านทำอย่างไรกับสิ่งที่เกิดขึ้น				✓ ✓ ✓ ✓ ✓	✓ ✓ ✓ ✓ ✓	แนวคิดทุนทางจิตวิทยาเชิงบวก/ แนวคิดความฉลาดทางดิจิทัล แนวคิดทุนทางจิตวิทยาเชิงบวก ทฤษฎีนิเวศวิทยา

ข้อคำถาม		ผู้ให้ข้อมูล				แนวคิด ทฤษฎี ที่ใช้สร้างแนวคำถาม
คำถามหลัก	คำถามชัก	เยาวชน		บุคคลรอบข้าง ที่ทราบเรื่อง		
		ผู้รังแก	ผู้ถูกรังแก	ผู้รังแก	ผู้ถูกรังแก	
ส่วนที่ 5 ข้อเสนอแนะต่อการแก้ปัญหาการรังแกผ่านโลกโซเชียล คำถามสำหรับเยาวชนผู้ถูกรังแก 1. น้องอยากบอกอะไรกับคนที่รังแกน้อง 2. ถ้าเกิดเหตุการณ์ขึ้นอีก น้องอยากขอความช่วยเหลือจากใครมากที่สุด เพราะอะไร 3. ถ้าเกิดเหตุการณ์ขึ้นอีก น้องอยากให้คนอื่นช่วยเหลือน้องอย่างไรบ้าง (ผู้ปกครอง เพื่อน ครู หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ฯลฯ) 4. น้องคิดว่าควรป้องกันการรังแกผ่านโลกโซเชียลอย่างไร			✓ ✓ ✓ ✓			ทฤษฎีนิเวศวิทยา ทฤษฎีนิเวศวิทยา

ข้อคำถาม		ผู้ให้ข้อมูล				แนวคิด ทฤษฎี ที่ใช้สร้างแนวคำถาม
คำถามหลัก	คำถามชัก	เยาวชน		บุคคลรอบข้าง ที่ทราบเรื่อง		
		ผู้รังแก	ผู้ถูกรังแก	ผู้รังแก	ผู้ถูกรังแก	
5. น้องคิดว่าควรแก้ไขการรังแกผ่านโลกโซเชียล อย่างไร			✓			
6. น้องอยากให้มึนโยบายหรือกฎหมายที่ช่วย ป้องกันและแก้ไขปัญหการรังแกผ่านโลกโซเชียล อย่างไรบ้าง			✓			
<u>คำถามสำหรับบุคคลรอบข้าง</u>						
1. ท่านคิดว่าควรป้องกันการรังแกผ่านโลกโซเชียล อย่างไร				✓	✓	
2. ท่านคิดว่าควรแก้ไขการรังแกผ่านโลกโซเชียล อย่างไร				✓	✓	
3. ท่านอยากให้มึนโยบายหรือกฎหมายที่ช่วย ป้องกันและแก้ไขปัญหการรังแกผ่านโลกโซเชียล อย่างไรบ้าง				✓	✓	

แนวคำถามสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ

1. กรุณาเล่าถึงประสบการณ์ทำงานและบทบาทของท่านเกี่ยวกับการรณรงค์ผ่านโลกโซเชียล
2. จากประสบการณ์ทำงานหรือทำวิจัย ท่านคิดอย่างไรกับการรณรงค์ผ่านโลกโซเชียล
3. กรุณาให้ความคิดเห็นเกี่ยวกับผลการศึกษาค้างนี้ ในประเด็นการป้องกันและแก้ไขปัญหาการรณรงค์ผ่านโลกโซเชียล ในระดับครอบครัว เพื่อน ครู โรงเรียน และหน่วยงานช่วยเหลือ
4. กรุณาให้ความคิดเห็นเกี่ยวกับประเด็นต่อไปนี้
 - ในกรณีที่เด็กบางคนยอมถูกรังแกเพราะไม่อย่างมีปัญหาเกี่ยวกับเพื่อนสนิท ควรช่วยเหลืออย่างไร
 - จากการศึกษาพบว่า มีเยาวชนฆ่าตัวตายเพราะถูกรังแกในโลกจริงและโลกโซเชียล จะสามารถป้องกันแก้ไขปัญหานี้ได้อย่างไร
 - ในกรณีที่เด็กถูกรังแกผ่านโลกโซเชียลหลายเหตุการณ์พร้อมกัน จะช่วยเหลือเด็กได้อย่างไร
 - ในกรณีที่เด็กบางคนเป็นโรคซึมเศร้าแล้วถูกรังแกผ่านโลกโซเชียล มีข้อควรระวังเป็นพิเศษอย่างไร และควรช่วยเหลืออย่างไร
 - จากการศึกษาพบว่า มีเยาวชนที่ถูกรังแกผ่านโลกโซเชียลแล้วส่งผลกระทบต่อคุณภาพ เช่น หนีปัญหา โลกส่วนตัวสูงมากขึ้น ไม่สามารถไว้วางใจใครได้ จะช่วยเหลือเยาวชนเหล่านี้ได้อย่างไร

รายนามผู้เชี่ยวชาญ

1. คุณ ชยากร นุทเสน (ผู้ประสานงานโครงการโครงการ Stop Bullying: เลิฟแคร์ไม่รังแกกัน และนักจิตวิทยาให้คำปรึกษา)
2. รศ. วิริยาภรณ์ อุดมระติ (นักวิชาการและนักวิจัยผู้เชี่ยวชาญด้านเด็กและวัยรุ่น)
3. คุณ ดวงมัลย์ พลະไกร (นักจิตวิทยาคลินิก ภาควิชาจิตเวชศาสตร์ คณะแพทยศาสตร์ศิริราชพยาบาล)
4. คุณ ชัชฎาภรณ์ พรหมนอก (นักวิจัยปัญหาการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ และ ครูประจำโรงเรียนมัธยมศึกษาแห่งหนึ่งในกรุงเทพมหานคร)





MF4Version1:15/7/2556

ใบรับรองจริยธรรมการวิจัยของข้อเสนอการวิจัย
เอกสารข้อมูลคำอธิบายสำหรับผู้เข้าร่วมการวิจัยและยินยอม

หมายเลขข้อเสนอการวิจัย SWUEC- 091/61E

ข้อเสนอการวิจัยนี้และเอกสารประกอบของข้อเสนอการวิจัยตามรายการแสดงด้านล่าง ได้รับการพิจารณาจาก คณะกรรมการสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒแล้ว คณะกรรมการฯ มีความเห็นว่าข้อเสนอการวิจัยที่จะดำเนินการมีความสอดคล้องกับหลักจริยธรรมสากล ตลอดจนกฎหมาย ข้อบังคับและ ข้อกำหนดภายในประเทศ จึงเห็นสมควรให้ดำเนินการวิจัยตามข้อเสนอการวิจัยนี้ได้

ชื่อโครงการวิจัยเรื่อง: การรังแกผ่านโลกโซเชียลเบอร์ในมิติสังคมวัฒนธรรม: กรณีศึกษาเยาวชนไทยเจนเอเรชั่น Z
ชื่อผู้วิจัยหลัก: นางสาวปองกมล สุรัตน์
สังกัด: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
เอกสารที่รับรอง: 1. แบบเสนอโครงการวิจัย
 2. โครงร่างการวิจัย
 3. เอกสารชี้แจงผู้เข้าร่วมการวิจัย
 4. หนังสือให้ความยินยอมเข้าร่วมโครงการวิจัย

เอกสารที่พิจารณาทบทวน

1. แบบเสนอโครงการวิจัย	ฉบับที่ 1 วันที่ 28 มี.ค. 2561
2. โครงร่างการวิจัย	ฉบับที่ 1 วันที่ 28 มี.ค. 2561
3. เอกสารชี้แจงผู้เข้าร่วมการวิจัย	ฉบับที่ 1 วันที่ 28 มี.ค. 2561
4. หนังสือให้ความยินยอมเข้าร่วมโครงการวิจัย	ฉบับที่ 1 วันที่ 28 มี.ค. 2561

(ลงชื่อ).....

(นายปิยชาติ บุญเพ็ญ)

กรรมการและผู้ช่วยเลขานุการคณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์

(ลงชื่อ).....

(รองศาสตราจารย์ ดร.ฉัตรศรี เตชะปัญญา)

รองประธานคณะกรรมการฯ รักษาการแทน

ประธานคณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์

หมายเลขรับรอง : SWUEC/E-091/2561

วันที่ให้การรับรอง : 21/05/2561

วันหมดอายุใบรับรอง : 21/05/2562

ประวัติย่อผู้วิจัย



ประวัติย่อผู้วิจัย

ชื่อ ชื่อสกุล	นางสาวปองกมล สุรัตน์
วันเดือนปีเกิด	18 สิงหาคม 2529
สถานที่เกิด	เขตราษฎร์เทพ จังหวัดกรุงเทพมหานคร
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	4/372 ซอยนวมินทร์ 68 ถนนนวมินทร์ แขวงคลองกุ่ม เขตบึงกุ่ม กรุงเทพมหานคร 10230

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2547	มัธยมศึกษาตอนปลาย จาก โรงเรียนบดินทรเดชา (สิงห์ สิงหเสนี) 2
พ.ศ. 2551	วิทยาศาสตร์บัณฑิต (วท.บ.) สาขาวิชา จิตวิทยา (เกียรตินิยมอันดับ 1) จาก มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
พ.ศ. 2554	วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต (วท.ม.) สาขาวิชา พัฒนาการมนุษย์ จาก มหาวิทยาลัยมหิดล
พ.ศ. 2561	ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต (ปร.ด.) สาขาวิชา การวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ประยุกต์ จาก มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ