

## การศึกษาความรุนแรงทางโซเชียลมีเดียและการรับรู้ของวัยรุ่น

โศกเศร้า... เลือดท่วม

กาละแมร์ – วัตดี โดนตั้งกรรมด่า พิธีกรแย่งปี2017 ไม่ให้เกียรติ โอบป่า สุดท้ายขอโทษแบบนี้

ความรัก ในตัว โอบป่าของดั่งนั้น มันมีพลังอำนาจที่คู่ ไม่สามารถต้านทานได้

โดย รัชก มหาเศรษฐี . 12 เมษายน 2017 .

วันที่ 21 เม.ย.2560 เวลา 01.30 น. หน่วยกู้ภัยสว่างบริบูรณ์ สถานเมืองพญา จ.ชลบุรี รับแจ้งเหตุทำร้ายร่างกายตัวเองโอบป่า เจ็บ เหตุการณ์ดังกล่าวเกิดขึ้นที่ โสภ อพาร์ทเมนท์ อ.บางละมุง จ.ชลบุรี

โดนตั้งกรรม เพราะใช้คำพูดแบบนี้

ฆ่า...หั่นศพ เขาสวน กวาง

special -17:14

www.komchadluek.net kom\_chad\_luek คนชัดลือก

คนแห่ดูคลิปคดี "ฆ่า...หั่นศพ เขาสวน กวาง" ของเพจดัง "อีจัน" 12 ชม. ทะลุ 3 ล้าน!!

โดย

อ.อัปสร เสถียรทิพย์ และคณะ

## คำนำ

“โลกเปลี่ยน สื่อเปลี่ยน คนก็เปลี่ยน” สังคมยุคดิจิทัล ที่ก้าวไปพร้อมกับโลกยุค 4.0 ที่ไม่หยุดเพียงเท่านี้ ทำให้การทำงานกับเด็กยิ่งต้องพัฒนาด้วยความรวดเร็ว ฉับไว ทันต่อโลกแบบก้าวกระโดด องค์กรที่ต้องทำงานเพื่อการพัฒนาเด็กและเยาวชนก็เช่นกัน ดังที่ สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน (สสย.) โดยสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) หนึ่งในองค์กรแห่งนวัตกรรมเพื่อสร้างระบบกลไกสื่อสร้างสรรค์สำหรับเด็ก เยาวชน ครอบคลุมอย่างยั่งยืน ได้มอบหมายให้คณะผู้วิจัย ทำการศึกษา “ความรุนแรงทางโซเชียลมีเดียและการรับรู้ของวัยรุ่น” โดยการวิจัยทางเอกสาร (Documentary Research) และการสนทนากลุ่ม (Focus Group) เด็กชายและหญิงอายุ 14-16 ปี เพื่อศึกษานิยาม ความหมาย รูปแบบความรุนแรง การรับรู้ ผลกระทบ วิธีการจัดการปัญหาความรุนแรงในโซเชียลมีเดียของวัยรุ่น

ผลการศึกษาทำให้ได้ข้อมูล มุมมอง ทั้งทางวิชาการและการใช้ชีวิตของวัยรุ่นในปัจจุบันที่ผู้ใหญ่ไม่พึงละเลย “ความคิดเห็นเล็กๆยิ่งใหญ่” ในสายตาของคนอีกวัย พบว่า ช่องว่างของความเข้าใจถูกเติมเต็มด้วยการเปิดใจรับฟังซึ่งต้องขอขอบคุณคุณคุณเข้มพร วิรุณราพันธ์ ผู้จัดการ สสย, คณะครู ผู้เกี่ยวข้องทุกท่านและคนสำคัญคือเด็กๆทุกคนที่ให้ความร่วมมือเข้าร่วมสนทนากลุ่มจนสามารถสรุปรายงานฉบับนี้ได้สำเร็จด้วยดี

สิ่งที่อยากจะบอกในบรรทัดสุดท้ายก็คือ ความคิดเห็นของเด็กๆ เปรียบเสมือนไฟส่องทางแบบ “สามร้อยหกสิบองศา” ที่ฉายให้ผู้ใหญ่ได้เห็นเส้นทางข้างหน้า ด้านข้าง ด้านหลัง ด้านบน และด้านล่างอย่างชัดเจน และมีคุณค่าอย่างยิ่งในการวางแผนทิศทางการดำเนินงานเพื่อเด็กและเยาวชนในอนาคต

ผู้วิจัยและคณะ

# บทที่ 1

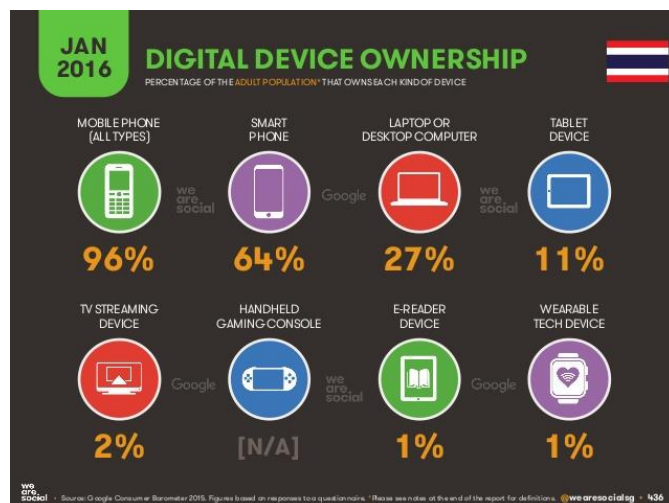
## บทนำ

### หลักการและเหตุผล

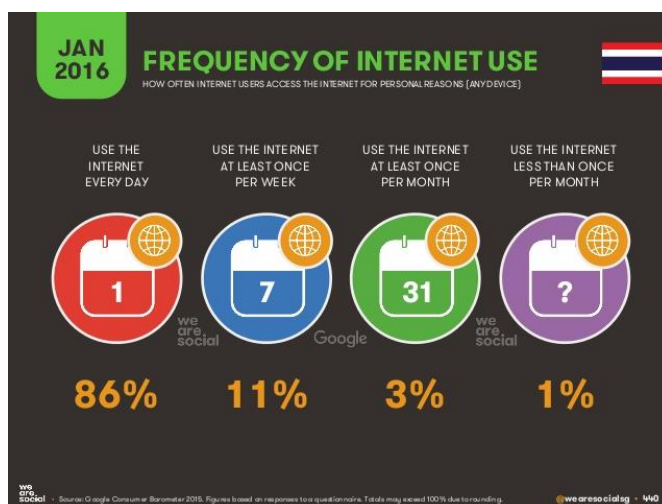
โลกในยุคศตวรรษที่ 21 เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว การสื่อสารในยุคไร้พรมแดนทำให้โลกที่ดูเหมือนอยู่ไกลคนละซีกโลกใกล้กันเพียงปลายนิ้ว สังคมในยุคใหม่ต่างโยยหาความอิสระในการติดต่อสัมพันธ์และสื่อสารกันแบบไม่ต้องเห็นหน้า การสื่อสารในยุคเก่าที่เน้นการพบเจอกันตัวต่อตัวกลายเป็นสิ่งแปลกแยกในสังคม โลกยุคดิจิทัลคือโลกใบใหม่ที่เทคโนโลยีการสื่อสารไปไกลไว และสร้างสังคมแบบใหม่ที่ยังหาคำตอบไม่ได้ว่าแล้วอนาคตของเด็กที่ต้องเติบโตท่ามกลางความเปลี่ยนแปลงด้วยสื่อยุคใหม่นี้จะเป็นอย่างไร

ข่าวคราวในสื่อล้นแล้วแต่ส่งผ่านผยแพร่แบบขาดการถ่วงกรอง เกินกว่าครึ่งหลายคนเชื่อถือไปแล้วทุกคนต่างเป็นผู้ส่งสาร (Source) และเป็นผู้รับสาร (Receiver) ที่ใช้อุปกรณ์ในมือส่งข้อมูลข่าวสาร (Message) ผ่านช่องทาง (Channel) ที่เลือกสรรได้เอง ที่สำคัญทุกคนต่างล้วนได้รับรู้การสะท้อนกลับ (Feedback) แบบทันควัน รวดเร็ว กว้างไกล และหยุดไม่ได้

We Are Social ดิจิทัลเอเจนซีชื่อดังในสิงคโปร์นำเสนอรายงานชื่อ Digital in 2016 รวบรวมสถิติและพฤติกรรมการใช้งานอินเทอร์เน็ตและโซเชียลมีเดียของประเทศต่างๆทั่วโลก รวมทั้งประเทศไทย ได้ข้อมูลที่น่าสนใจ คือ จากจำนวนประชากร 68 ล้านคน เป็นผู้ใช้อินเทอร์เน็ตกว่า 38 ล้านคน (56%) ของประชากรทั้งหมดใช้ Social Media มีจำนวนเบอร์มือถือ ซิมการ์ดที่ลงทะเบียนมากกว่า 82.78 ล้านบาท มากกว่าจำนวนประชากรทั้งหมด และมีผู้ใช้งาน Social Media ผ่านมือถือ 34 ล้านคน (<http://www.9tana.com/node/thailand-social-stat-2016/> สืบค้นข้อมูล 28 เมษายน 2560)



โดยคนไทยถึง 86 % ใช้ทุกวัน และอายุคนไทยที่ใช้ Facebook มากที่สุดคือ 19-20 ปี ซึ่งมีจำนวนถึง 14 ล้านคน



ย้อนไปเพียง 1 ปี สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม (ETDA) ได้ทำการสำรวจพฤติกรรมผู้ใช้อินเทอร์เน็ตไทย จำนวน 16,661 คนในช่วงเดือน มี.ค.- มิ.ย. 2559 โดยผลสำรวจได้แยกคนเป็น 4 Gen คือ Gen Z เกิดตั้งแต่ปี 2544 เป็นต้นไป Gen Y เกิดระหว่างปี 2524-2543 Gen X เกิดระหว่างปี 2508-2523 และ Baby Boomer เกิดระหว่าง 2489-2507 ทำให้เห็นถึงพฤติกรรมที่แตกต่างกันของคนในแต่ละวัย และเป็นที่น่าสนใจสำหรับแบรนด์ต่างๆ ที่จับกลุ่มลูกค้าที่แตกต่างกัน ในเบื้องต้นพบว่า คน Gen Z และ Y นิยมใช้อินเทอร์เน็ตเล่น YouTube มากที่สุด ในขณะที่คน Gen X และ B จะนิยมเล่น LINE มากที่สุด และทุก Gen ใช้งานผ่านสมาร์ทโฟนมากที่สุด

Gen Z เป็นคนที่เกิดมาพร้อมกับเทคโนโลยี ดังนั้น จึงใช้อินเทอร์เน็ตผ่านทั้งสมาร์ทโฟนและคอมพิวเตอร์ โดยพบว่ามีใช้อินเทอร์เน็ต 40.2 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ หรือ 5.7 ชั่วโมงต่อวัน ส่วนใหญ่ใช้เวลา 16.01 – 20.00 ซึ่งเป็นเวลาหลังเลิกเรียนและใช้เพื่อความบันเทิง ทั้งสังคมออนไลน์, YouTube, ดูทีวี วิชยูออนไลน์ เป็นต้น คนกลุ่มนี้จะใช้เวลาว่างจากการเรียนไปกับโลกออนไลน์ ถึงดูทีวีก็จะเลือกดูทางออนไลน์ ดังนั้นการสื่อสารที่ดีที่สุดต้องใช้ช่องทางออนไลน์เป็นหลัก



(<https://brandinside.asia/insight-internet-user-generation/>: สืบค้นข้อมูล 28 เมษายน 2560)

ในอดีตมีความห่วงใยเด็กเกี่ยวกับสื่อโทรทัศน์ ที่มีเนื้อหาและภาพที่รุนแรงซึ่งอาจกลายเป็นสื่ออันตรายมากสำหรับเด็กที่ต้องเติบโตท่ามกลางสื่อและการเรียนรู้รอบตัว แต่ในปัจจุบันจะพบว่า สื่อที่ใกล้ชิดกับเด็กที่สุดทุกช่วงวัยคือ สื่อ Social Media ที่เกิดและเติบโตอยู่ใกล้ชิดเด็กมากกว่าสิ่งอื่นใด และมากกว่าพ่อแม่ผู้ปกครองด้วยซ้ำ หากจะดู อ่าน เสพสื่อไม่ว่าจากแหล่งใด จะพบว่าภาพของความรุนแรงในสื่อปรากฏชัดมากกว่าเนื้อหาใดๆ

ช็อก แม่วัย 22 สารภาพ! รัตคอ-ทุบหัวฆ่าลูกแฝดชายหญิง คับแค้นผัวทิ้ง  
(ไทยรัฐออนไลน์ 26 ส.ค. 2559) (<http://www.thairath.co.th/content/703119>)

แจ้งจับพ.ต.ท. ซ้อมเมีย เข้าไอซียูโคมา  
(ไทยรัฐฉบับพิมพ์ 3 ส.ค. 2559) (<http://www.thairath.co.th/content/680211>)

สลด! ป้าเครียดจัด อ้างถูกคนไล่ยิงโดดชั้น 2 ตัวติดชอกกำแพง  
(ไทยรัฐออนไลน์ 26 มี.ค. 2560) (<http://www.thairath.co.th/content/895840>)

ช็อก! หนุ่มหึงโหดถ่ายสดเฟซบุ๊ก แขนวนคอกูวัย 11 เดือนประชดแฟนสาว ก่อนฆ่าตัวตาย  
ตาม 25 เม.ย. 60 (<http://news.sanook.com/2205158/>)

ตัวอย่างภาพข่าวความรุนแรงที่มีมากมายในสื่อที่ปรากฏทางสื่อ Social Media นอกจากนี้ยังมีการใช้ความรุนแรงคือ “รังแก” กันผ่านโลกโซเชียล เป็นความรุนแรงที่ไม่ทราบว่าเป็นผู้กระทำ ซึ่งสามารถทำความรุนแรงกับใคร ที่ไหน หรือเมื่อไรก็ได้ และผู้กระทำก็สามารถจะต่อย้ำความรุนแรงอย่างต่อเนื่อง โดยที่สักวันหนึ่งเหยื่อที่เคยถูกรังแกก็อาจกลับมาเป็นผู้กระทำความรุนแรงเองเพื่อแก้แค้น เป็นวงจรความรุนแรงที่ไม่มีจุดจบ ด้วยเห็นว่าเรื่องเหล่านี้เป็นเรื่องธรรมดาที่ใครๆ เขาก็ทำกัน ซึ่งผลกระทบก็คือความรุนแรงและบาดแผลที่เกาะกินในจิตใจของเด็กๆ จากการสำรวจเด็กในกรุงเทพฯ และปริมณฑล พบว่า มีเด็กถึง 48% ที่อยู่ในวงจรการรังแกกันผ่านโลกโซเชียลโดยอาจเป็นทั้งผู้กระทำ เหยื่อ และผู้เฝ้าดู หรือส่งต่อข้อมูลไปยังกลุ่มอื่นๆ ซึ่งเด็กส่วนใหญ่ที่อยู่ในวงจรมีอยู่ในชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โดยเวลาที่ใช้ในการรังแกบนโลกโซเชียลคือ ช่วง 6 โมงเย็น – 3 ทุ่ม ซึ่งเป็นช่วงเวลาที่เด็กๆ ทำการบ้านและใช้อินเทอร์เน็ต (วัฒนาวดี ศรีวิวัฒนพงศ์ และพิมพ์กา ชานินพงศ์ 2558: 129)

ผลสำรวจเรื่อง "พฤติกรรมของวัยรุ่นไทย ณ วันนี้" โดยสวนดุสิตโพล พบว่าประชาชนส่วนใหญ่ร้อยละ 75.02 คิดว่าวัยรุ่นไทยเป็นวัยที่น่าเป็นห่วง สังคมไทยมีสิ่งมอมเมา ยั่วยุจำนวนมาก โดยเฉพาะอิทธิพลจากสื่อต่างๆ และ 5 อันดับของเรื่องที่ประชาชนเป็นห่วง วัยรุ่นไทย ณ วันนี้ ได้แก่ อันดับ 1 การใช้ความรุนแรงในสังคม ร้อยละ 85.65 อันดับ 2 การมั่วสุม สุรา ยาเสพติด ร้อยละ 83.17 อันดับ 3 การมีเพศสัมพันธ์ก่อนวัยอันควร ร้อยละ 78.74 อันดับ 4 การใช้โซเชียลมีเดีย ร้อยละ 69.62 และ อันดับ 5 การคบเพื่อน ร้อยละ 52.44 (<http://www.suandusitpoll.dusit.ac.th>: สืบค้นข้อมูลวันที่ 30 เมษายน 2560)

จากความเปลี่ยนแปลงในยุคสังคมดิจิทัล การเสพสื่อที่ไม่มีวันปิดกั้น ความรุนแรงที่เกิดขึ้นเพิ่มทวีมากขึ้นอย่างไม่หยุด ผู้วิจัยจึงทำการศึกษารับรู้เกี่ยวกับความรุนแรงทางโซเชียลมีเดียของวัยรุ่นศึกษากลุ่มวัยรุ่นอายุ 14-16 ปี เพราะเป็นช่วงที่วัยรุ่นจะยอมรับสภาพร่างกายที่มีการเปลี่ยนแปลงเป็นหนุ่มเป็นสาวได้แล้ว มีความคิดที่ลึกซึ้ง (abstract) จึงหันมาใฝ่หาอุดมการณ์และหาเอกลักษณ์ของตนเองเพื่อความเป็นตัวของตัวเอง และพยายามเอาชนะความรู้สึกแบบเด็กๆ ที่ผูกพันและอยากจะทำพ่อกับแม่ (สุริยเดว ทรีปาตี : พัฒนาการและการปรับตัวในวัยรุ่น <http://www.nicfd.cf.mahidol.ac.th>: สืบค้นข้อมูล 30 เมษายน 2560)

โดยศึกษานิยาม ความหมาย รูปแบบความรุนแรง การรับรู้ ผลกระทบ วิธีการจัดการปัญหา ความรุนแรงในโซเชียลมีเดียของวัยรุ่น

### วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาความหมายและรูปแบบความรุนแรงที่ปรากฏในโซเชียลมีเดียของไทย
2. เพื่อศึกษาการรับรู้ของวัยรุ่นเกี่ยวกับนิยาม ความหมาย ความรุนแรงในโซเชียลมีเดีย
3. เพื่อศึกษาการรับรู้ของวัยรุ่นเกี่ยวกับรูปแบบความรุนแรงในโซเชียลมีเดีย
4. เพื่อศึกษาการรับรู้ของวัยรุ่นเกี่ยวกับผลกระทบจากความรุนแรงในโซเชียลมีเดีย
5. เพื่อศึกษาการรับรู้ของวัยรุ่นเกี่ยวกับวิธีการจัดการปัญหาความรุนแรงในโซเชียลมีเดีย

### นิยามศัพท์

วัยรุ่น หมายถึง ผู้ที่มีอายุในช่วงอายุ 14- 16 ปี

### วิธีการศึกษา

การวิจัยทางเอกสาร (Documentary Research) และการสนทนากลุ่ม (Focus Group Discussion)

1. ศึกษารวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูลทางเอกสาร เกี่ยวกับความรุนแรงทางสื่อโซเชียลมีเดียของไทย เพื่อศึกษานิยามความรุนแรง ประเภทความรุนแรงในโซเชียลมีเดีย และแนวทางการแก้ไขผลกระทบจากความรุนแรงทางสื่อโซเชียลมีเดีย

2. ทำการสนทนากลุ่มวัยรุ่นที่มีอายุระหว่าง 14-16 ปี กลุ่มละ 8-11 คน จำนวน 4 กลุ่ม ได้แก่

2.1 กลุ่มเด็กเรียน (จำนวน 11 คน) สนทนากลุ่มวันที่ 27 พฤษภาคม พ.ศ.2560

- อายุ 14- 16 ปี

- เกรดเฉลี่ยสะสม 3.75 ขึ้นไป

2.2 กลุ่มแฟนคลับเกาหลี (จำนวน 9 คน) สนทนากลุ่มวันที่ 27 พฤษภาคม พ.ศ. 2560

- อายุ 14- 16 ปี

- ชื่นชอบและติดตามนักร้อง นักแสดง ซีรีส์เกาหลี อยู่เป็นประจำ

2.3 กลุ่มเด็กต่างจังหวัด (จำนวน 8 คน) สนทนากลุ่มที่จังหวัดชัยนาท

วันที่ 20 พฤษภาคม พ.ศ. 2560

- อายุ 14-16 ปี

- อาศัยอยู่ต่างจังหวัด

2.4 กลุ่มเด็กการศึกษาออกระบบ (จำนวน 8 คน) สันทนาการวันที่ 21 พฤษภาคม พ.ศ. 2560

- อายุ 14-16 ปี
- เรียนการศึกษานอกโรงเรียน
- กลุ่มเด็กเรียน คือกลุ่มวัยรุ่นที่มีเกรดเฉลี่ยสะสม 3.75 ขึ้นไป
- กลุ่มแฟนคลับเกาหลี คือกลุ่มวัยรุ่นที่ชื่นชอบนักร้อง นักแสดง ซีรีส์เกาหลี
- กลุ่มเด็กต่างจังหวัด คือกลุ่มวัยรุ่นที่อาศัยอยู่ต่างจังหวัด
- กลุ่มเด็กการศึกษาออกระบบ คือ กลุ่มวัยรุ่นที่ไม่ได้ศึกษาในระบบโรงเรียน

### เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

แนวคำถามที่ใช้ในการสนทนากลุ่มกับกลุ่มวัยรุ่น

- พฤติกรรมการใช้โซเชียลมีเดีย
- ไลฟ์สไตล์ของกลุ่มวัยรุ่น
- ความหมายและนิยามความรุนแรง
- รูปแบบความรุนแรงที่เห็นจากโซเชียลมีเดีย
- ผลกระทบที่จะเกิดขึ้นจากการใช้ความรุนแรงทางโซเชียลมีเดีย
- แนวทางและการป้องกัน แก้ไข การใช้ความรุนแรงทางโซเชียลมีเดีย

### ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ทำให้ทราบถึงนิยาม ความหมายและรูปแบบความรุนแรงที่ปรากฏในโซเชียลมีเดียของไทย
2. ทำให้ทราบถึงการรับรู้ของวัยรุ่นเกี่ยวกับนิยาม ความหมาย รูปแบบความรุนแรงในโซเชียลมีเดีย การรับรู้เกี่ยวกับผลกระทบจากความรุนแรงในโซเชียลมีเดีย ตลอดจนวิธีการจัดการปัญหาความรุนแรงในโซเชียลมีเดีย
3. ทำให้มีองค์ความรู้เกี่ยวกับการรับรู้ของวัยรุ่นที่มีต่อความรุนแรงในโซเชียลมีเดีย อันจะนำไปสู่การหาแนวทางในการป้องกันและแก้ไขผลกระทบความรุนแรงที่จะเกิดขึ้นกับวัยรุ่น



## บทที่ 2

### การวิเคราะห์เอกสาร (Document Analysis)

จากการทบทวนงานวิจัยในประเทศไทยที่เกี่ยวข้องกับการนำเสนอเนื้อหาความรุนแรงในสื่อ สามารถจำแนกองค์ความรู้ได้ 3 ประเด็น ประกอบด้วย

- ภาพรวมความรุนแรงที่ปรากฏในเนื้อหาสื่อ
- การรังแก ทำร้ายกันบนโลกไซเบอร์ (Cyber bullying)
- การใช้วาจาสร้างความเกลียดชัง (Hate Speech)

#### ประเด็น “ภาพรวมความรุนแรงที่ปรากฏในเนื้อหาสื่อ”

จากแนวคิดของ Johan Galtung ได้จัดประเภทของความรุนแรงออกเป็น 3 ประเภท ได้แก่

- 1) ความรุนแรงทางตรง (Direct Violence) หมายถึง การกระทำ (หรือไม่กระทำ) ที่มีผลให้ตนเองหรือผู้อื่นได้รับบาดเจ็บทางกาย หรือทางจิตใจ เป็นความรุนแรงที่เราพบเจอโดยทั่วไป ปรากฏให้เห็นได้อย่างชัดเจนว่า ใครทำอะไรกับใคร ใครบาดเจ็บ และมากน้อยเพียงใด กล่าวคือ เป็นความรุนแรงที่เห็นได้ด้วยตาเปล่า และรับรู้ได้ทางประสาทหู เช่น การทุบตี การจิกผม การชกต่อย การขว้างปาของ จนถึงการใช้กำลัง เป็นต้น ซึ่งนับเป็นความรุนแรงที่ก่อให้เกิดความเสียหายต่อร่างกาย ชีวิต จิตใจ รวมถึงวัตถุและทรัพย์สินของผู้คน
- 2) ความรุนแรงเชิงโครงสร้าง (Structure Violence) ความรุนแรงประเภทนี้ไม่ปรากฏชัดเจนเช่นความรุนแรงทางตรง เป็นความรุนแรงอันเกิดจากโครงสร้างที่ทำให้เกิดความได้เปรียบเสียเปรียบระหว่างคนที่มีแห่งที่ในโครงสร้างที่ต่างกัน กล่าวคือ โครงสร้างทางสังคมก่อให้เกิดความได้เปรียบ-เสียเปรียบกันระหว่างคนในสถานภาพหนึ่งกับคนในอีกสถานภาพหนึ่ง ผู้ที่มีอำนาจมากกว่าจะเอาเปรียบผู้ที่มีอำนาจน้อยกว่าในกระบวนการปฏิสัมพันธ์และแลกเปลี่ยนระหว่างกัน โครงสร้างสังคมนี้มุ่งเพื่อรักษาสถานภาพของฝ่ายได้เปรียบเชิงอำนาจให้คงความได้เปรียบนั้นไว้ เช่น โครงสร้างทางเศรษฐกิจ สังคม การเมือง ที่วางบทบาทความเป็นหญิงให้ด้อยและมีคุณค่าต่ำกว่าบทบาทความเป็นชาย
- 3) ความรุนแรงเชิงวัฒนธรรม (Cultural Violence) เป็นความรุนแรงอันเนื่องมาจากกระบวนการความเชื่อ วิถีชีวิต แนวปฏิบัติ ที่ฝังแน่นอยู่ในวัฒนธรรมและสืบทอดมายาวนาน อาทิ ในศาสนา จารีตประเพณี อนุรักษนิยม ครอบครัว การศึกษา และระบบความเชื่อต่างๆ เป็นต้น ทั้งนี้ ความรุนแรงเชิงวัฒนธรรมนี้ ไม่ได้ทำร้ายบุคคลให้ได้รับบาดเจ็บทาง

ร่างกายและจิตใจโดยตรง แต่ไปสนับสนุน รองรับ หรือให้ความชอบธรรมแก่ความรุนแรงทางตรงและความรุนแรงเชิงโครงสร้างอีกต่อหนึ่ง ทำให้คนเห็นว่า การกระทำบางอย่างแม้จะรุนแรงแต่กลับเป็นสิ่งที่ยอมรับได้ในสังคม เช่น การที่ผู้หญิงยอมรับสถานะที่ด้อยกว่าโดยไม่ตั้งคำถามและทำให้ผู้หญิงส่วนใหญ่ยอมรับความรุนแรงที่มีต่อตนเอง

(ณัฐรัชต์ สาเมาะ, 2556 และ ชนเดตี ทินนาม, 2551)

ทั้งนี้ งานวิจัยหลายชิ้นที่ระบุถึงอิทธิพลของสื่อที่มีเนื้อหารุนแรงว่า มีผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวของเยาวชน

ดังเช่น งานวิจัยเรื่อง “ผลกระทบของการเล่นเกมออนไลน์ที่มีเนื้อหารุนแรงต่อพฤติกรรมก้าวร้าว กรณีศึกษา นักเรียนในระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ในเขตเทศบาลนครหาดใหญ่ จังหวัดสงขลา” (ศมพรรัตน์ ชุนทิพย์, กานดา จันทรไธม์ และชอลดา พันธุเสนา, 2553) ซึ่งเป็นการสำรวจโดยเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยการแจกแบบสอบถามกับนักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์ จำนวน 405 คน พบว่า นักเรียนชายมีพฤติกรรมก้าวร้าวมากกว่านักเรียนหญิง นักเรียนที่เล่นเกมต่อสู้ เกมสวมบทบาท และเล่นเกมยิงบ่อยๆ มีพฤติกรรมก้าวร้าวมากที่สุด นอกจากนี้ นักเรียนที่เล่นเกมกับคนแปลกหน้าเป็นประจำ มีพฤติกรรมก้าวร้าวมากที่สุด ซึ่งผู้วิจัยอธิบายว่า การเล่นเกมกับคนแปลกหน้าทำให้สามารถแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวได้อย่างอิสระ ตลอดจนการเลียนพฤติกรรม และการได้แรงเสริมแรงเชียร์สามารถกระตุ้นให้เด็กแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวได้มากขึ้น โดยพบว่า นักเรียนที่ได้รับการเลี้ยงดูแบบปล่อยปละละเลยจะเล่นเกมกับคนแปลกหน้ามากที่สุด

นอกจากนี้ ยังมีงานวิจัยที่สะท้อนถึงพฤติกรรมความรุนแรงในโลกความเป็นจริงที่ได้รับอิทธิพลจากการซึมซับเนื้อหาความรุนแรงที่ปรากฏในสื่อ ดังเช่นงานวิจัยของ นันทวัน สุขชาติ (2520, อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ และคณะ, 2554) ได้ศึกษาถึงอิทธิพลของสื่อโทรทัศน์ที่มีต่อการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวของเด็กนักเรียนวัย 8-12 ปี ในกรุงเทพมหานคร พบว่า ช่วงเวลาที่เด็กนิยมดูรายการโทรทัศน์มักเป็นช่วงที่รายการมีการนำเสนอเนื้อหาความรุนแรง ซึ่งยังมีการรับชมโทรทัศน์บ่อยครั้ง ก็ยิ่งทำให้เด็กยอมรับการใช้ความรุนแรงแก้ไขปัญหา หรือแม้แต่เคยมีประสบการณ์การใช้ความรุนแรงแก้ปัญหาด้วยตัวเอง

ขณะที่งานวิจัยเรื่อง “ปัจจัยทำนายพฤติกรรมการชมเหริงแกผู้อื่นในวัยรุ่นตอนต้น เขตกรุงเทพมหานคร” (อภิญา เยาวบุตร, วิณา เทียงธรรม อภาพร เผ่าวัฒนา สุธรรม นันทมงคลชัย, 2558) โดยเก็บแบบสอบถามจากนักเรียนที่มีพฤติกรรมชมเหริงแกผู้อื่นจำนวน 137 คน ซึ่งเป็นเพศหญิงร้อยละ 62.8 ส่วนใหญ่มีผลการเรียนมากกว่าหรือเท่ากับ 3.00 (ร้อยละ 87.2) อาศัยอยู่กับทั้งบิดาและมารดา (ร้อยละ 74.5) ทั้งนี้ พบว่า ส่วนใหญ่มีการชมเหริงแกผู้อื่นทางวามากที่สุด โดยทำเป็นประจำ อยู่ที่ร้อยละ 11.7 และทำบ่อยครั้ง อยู่ที่ร้อยละ 46.7 นอกจากนี้มีการชมเหริงแกทางสังคม และทางร่างกาย นานๆ ครั้ง อยู่ที่ร้อยละ 80.3 และ 75.2 ตามลำดับ

ทั้งนี้ ประมาณ 1 ใน 3 หรือ ร้อยละ 35.0 ของผู้ที่มีพฤติกรรมข่มเหงรังแกผู้อื่น เคยมีประสบการณ์ในการถูกข่มเหงรังแกมาก่อน ซึ่งผู้วิจัยอธิบายว่า การที่ถูกกระทำจากผู้อื่นมาก่อนอาจทำให้มีความรู้สึกคับแค้นใจ และเรียนรู้วิธีการหรือพฤติกรรมจากการถูกกระทำ แล้วนำไปใช้กับผู้อื่น ซึ่งประสบการณ์เป็นปัจจัยนำที่เป็นพื้นฐานก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมและการแสดงพฤติกรรมของบุคคล

สำหรับปัจจัยที่สามารถทำนายพฤติกรรมการข่มเหงรังแกผู้อื่นทางวาจา ได้แก่ อิทธิพลของกลุ่มเพื่อน และการใช้สื่อที่มีความรุนแรง โดยผู้วิจัยอธิบายถึงอิทธิพลของสื่อต่อความก้าวร้าวรุนแรงของเยาวชนว่า สื่อที่มีความรุนแรงส่งผลต่ออารมณ์ ความเชื่อ ทศนคติ และพฤติกรรมของเด็กและวัยรุ่น ส่งผลให้เกิดความเคยชินจนมองว่าเป็นเรื่องปกติ แล้วมีพฤติกรรมเลียนแบบจากสื่อที่ได้รับ โดยสื่อที่มีความรุนแรงทางกายภาพ เสียง และเนื้อหามีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมความรุนแรงทางวาจาและทางกายของเด็กและเยาวชน

เช่นเดียวกับงานวิจัยเรื่อง “อิทธิพลของสื่อที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมความรุนแรงของเด็กและเยาวชนในกรุงเทพมหานคร (2555) ของสิริภิญญา อินทรประเสริฐ ซึ่งเก็บรวบรวมข้อมูลทั้งเชิงคุณภาพและปริมาณ โดยการแจกแบบสอบถามจากเด็กและเยาวชนในกรุงเทพมหานคร อายุ 10-18 ปี จำนวน 400 ชุด และสัมภาษณ์เชิงลึกเด็กและเยาวชนที่ถูกควบคุมตัวในสถานพินิจและคุ้มครองเด็กและเยาวชนกรุงเทพมหานคร เพศชาย 10 คน และเพศหญิงอีก 10 คน รวมทั้งนักวิชาการด้านเด็กและเยาวชนของสถานพินิจและคุ้มครองเด็กและเยาวชนกรุงเทพมหานคร จำนวน 9 คน ทั้งนี้ พบว่า สื่อที่กลุ่มตัวอย่างจากแบบสอบถามเข้าถึงและใช้ประโยชน์มากที่สุดคือ โทรศัพท์ รองลงมาคืออินเทอร์เน็ต และภาพยนตร์ ตามลำดับ โดยสื่อที่กลุ่มตัวอย่างคิดว่ามีเนื้อหารุนแรงที่กระทบความรู้สึกโกรธ เกลียด แค้น หรือเศร้าเสียใจอย่างรุนแรง อันดับแรกคือ โทรศัพท์ รองลงมาคือ ภาพยนตร์ และหนังสือพิมพ์ ตามลำดับ ขณะที่สื่อที่กลุ่มตัวอย่างคิดว่ามีภาพความรุนแรงที่ทำให้ตกใจ หวาดเสียว และสะเทือนอารมณ์ อันดับแรกคือ ภาพยนตร์ รองลงมาคือ โทรศัพท์ และอินเทอร์เน็ต ตามลำดับ

ทั้งนี้ พฤติกรรมความรุนแรงของเด็กและเยาวชน พบว่า พฤติกรรมความรุนแรงทางวาจาที่กลุ่มตัวอย่างเคยกระทำอันดับแรกคือ พูดจาเยาะเย้ย ดูหมิ่น ถามถายผู้อื่น รองลงมาคือ คำพูดที่มีลักษณะมุ่งร้ายให้คนอื่นได้รับผลกระทบบอบช้ำทางด้านจิตใจ และใช้คำพูดข่มขู่ คุกคามให้คนอื่นรู้สึกหวาดกลัว และรู้สึกไม่ปลอดภัย

ขณะที่พฤติกรรมความรุนแรงที่แสดงออกทางกาย พบว่า พฤติกรรมความรุนแรงที่กลุ่มตัวอย่างเคยกระทำอันดับแรกคือ ตะลุมบอนคนอื่น รองลงมาคือ ต่อย ตบ ตี หรือกระชากผู้อื่น และแข่งรถในที่สาธารณะ

แนวโน้มพฤติกรรมความรุนแรงในอนาคต พบว่า ในทั้ง 3 กรณี ทั้งกรณีมีคนพุดถึงตนเองในแง่ไม่ดี ทำให้เสียหายทั้งที่ไม่ใช่เรื่องจริง กรณีมีคนมาตุ่ด่าว่ากล่าว พุดจาหยาบคาย หรือพุดจาให้ไม่พอใจโดยไร้เหตุผล และกรณีที่มีคนไม่พอใจและเข้าทำร้ายโดยไม่ทันตั้งตัว กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ตอบว่าจะไม่แสดงพฤติกรรมรุนแรงเพื่อตอบโต้

อย่างไรก็ตาม พบว่า ความรุนแรงที่อยู่ในสื่อมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมความรุนแรงของเด็กและเยาวชน โดยมีความสัมพันธ์ระหว่างภาพ เสียง และเนื้อหา กับพฤติกรรมความรุนแรงที่แสดงออกทางวาจา ทางกาย และแนวโน้มการเกิดพฤติกรรมความรุนแรงในอนาคต โดยกลุ่มตัวอย่างที่ระบุว่า ภาพ เสียง และเนื้อหาที่พบในสื่อไม่มีความรุนแรง มีการแสดงพฤติกรรมความรุนแรงทางวาจา ทางกาย มากกว่ากลุ่มตัวอย่างที่ระบุว่า ภาพ เสียง และเนื้อหาที่พบในสื่อมีความรุนแรง และมีแนวโน้มที่จะแสดงพฤติกรรมความรุนแรงในอนาคตสูงกว่าด้วย

นอกจากนี้ จากการสัมภาษณ์เชิงลึกเด็กและเยาวชนที่ควบคุมตัวในสถานพินิจและคุ้มครองเด็กและเยาวชนกรุงเทพมหานคร จำนวน 20 คน ซึ่งร้อยละ 85 ถูกควบคุมตัวเนื่องจากกระทำความผิดเกี่ยวกับยาเสพติด และอีกร้อยละ 15 กระทำความผิดลักทรัพย์ โดยพบว่า สื่อเช่นโทรทัศน์ มีรายการที่เด็กและเยาวชนคิดว่า มีความรุนแรงสอดแทรกอยู่และมีอิทธิพลต่อเด็กและเยาวชน ได้แก่ ละคร โฆษณา และข่าวอาชญากรรม โดยฉากในละครที่มีความรุนแรง เช่น ฉากตบตีกัน ฉากข่มขืน การด่าทอด้วยถ้อยคำหยาบคาย การขว้างปาหรือทำลายสิ่งของเมื่อไม่พอใจ ซึ่งบ่อยครั้งที่เด็กและเยาวชนชมละครเหล่านั้นโดยไม่มีผู้ปกครองคอยให้คำแนะนำดังที่ควรจะเป็น และยังพบว่าโฆษณาทางโทรทัศน์เป็นสื่ออีกประเภทหนึ่งที่มีความรุนแรงแฝงอยู่ ทั้งภาพ เสียง และเนื้อหา มีการใช้คำที่หยาบกระด้าง รุนแรง ร่วมกับการเสนอภาพที่หวาดเสียว หรือรุนแรง และมีการเคลื่อนไหวของภาพอย่างรวดเร็ว และเข้าไปซ้ำมา ทำให้เด็กและเยาวชนซึมซับเอาพฤติกรรมต่างๆ และเกิดการเลียนแบบโดยไม่รู้ตัว นอกจากนี้ยังพบว่า การรายงานข่าวอาชญากรรมทางโทรทัศน์มีการแสดงภาพ เสียง และเนื้อหาที่รุนแรง โดยเฉพาะภาพการใช้อาวุธมีดและปืนทำร้ายร่างกายผู้อื่นทำให้เด็กและเยาวชนไปเลียนแบบได้ง่าย

ขณะเดียวกัน จากการสัมภาษณ์นักวิชาการด้านเด็กและเยาวชน ได้สะท้อนถึงผลกระทบจากพฤติกรรมความรุนแรงของเด็กและเยาวชนว่า แบ่งได้เป็น 2 มิติ คือ ผลกระทบต่อตัวเด็ก และผลกระทบต่อสังคม กล่าวคือ ผลกระทบต่อตัวเด็ก ที่เห็นชัดเจนคือ ทำให้เด็กมีพฤติกรรมก้าวร้าว และรุนแรงจนเป็นนิสัย คิดว่าตัวเองมีอำนาจถูกชักจูงให้กระทำความผิดได้ง่าย และทำให้หมดอนาคตเมื่อถูกจับ ส่วน ผลกระทบต่อสังคม พบว่า พฤติกรรมความรุนแรง เช่น ชิงรถ ยกพวกตีกัน ทำให้ประชาชนและสังคมเดือดร้อนจากการสัญจรที่ไม่สะดวก และอาจได้รับลูกหลงจากเหตุดังกล่าว จนบางรายได้รับบาดเจ็บและเสียชีวิต ซึ่งในระดับประเทศทำให้ภาครัฐต้องสูญเสียงบประมาณ และขาดแคลนทรัพยากรบุคคลที่เป็นกำลังหลักของประเทศรุ่นต่อไป

## ประเด็น “การรังแก/ทำร้ายกันบนโลกไซเบอร์ (Cyber bullying)”

“การให้ความหมาย” (นิยาม)

วัฒนาวดี ศรีวัฒน์พงศ์ และพิมพ์กา ธาณินพงศ์, 2558 ได้ให้คำนิยามเพื่อเปรียบเทียบระหว่างการรังแกแบบดั้งเดิม (Face to Face or Tradition bullying) กับการรังแกกันในโลกไซเบอร์ (Cyber bullying) ดังนี้

การรังแกแบบดั้งเดิม หมายถึง รูปแบบการกระทำหรือลักษณะของการแสดงออกที่ต้องการให้ผู้ถูกรังแกหรือเหยื่อ และบุคคลรอบข้างของเหยื่อได้เห็นหรือได้รับรู้ว่าใครเป็นผู้กระทำ กระทำด้วยวิธีการใด ผลของการกระทำเป็นอย่างไร และมีผู้ที่รับรู้เฉพาะบุคคลที่อยู่ในเหตุการณ์นั้นและเห็นเหตุการณ์ในช่วงเวลาดังกล่าวเท่านั้น

การรังแกในโลกไซเบอร์ หมายถึง การกระทำที่เหยื่อหรือบุคคลรอบข้างของเหยื่อไม่สามารถรับรู้ได้ว่าใครเป็นผู้กระทำ เป็นการกระทำที่มีผู้รับชมจำนวนมากและแพร่กระจายไปทั่วโลก และสามารถดูเหตุการณ์นั้นซ้ำๆ ได้ตลอด จนกว่าจะมีการลบข้อมูล

ขณะที่ ฤทัยชนนี สิทธิชัย และธันยกร ตุดเกื้อ (2559) ให้คำนิยามถึง พฤติกรรมกรังแกกันบนโลกไซเบอร์ หมายถึง การกระทำอย่างใดอย่างหนึ่งบนโลกไซเบอร์ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้ผู้อื่นได้รับความทุกข์ใจ ความอับอาย ไม่พอใจ เจ็บใจ เสื่อมเสีย และขาดความน่าเชื่อถือ

ณัฐรัชต์ สามาะ (2556) ให้คำนิยามถึง การรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ หมายถึง การใช้โทรศัพท์มือถือ อินเทอร์เน็ต หรือสื่อออนไลน์รูปแบบต่างๆ ในการทำร้ายกัน ซึ่งจะส่งผลให้ผู้ถูกรังแกเกิดความเสียหายจากการกระทำในลักษณะดังกล่าว

ทั้งนี้ ได้ทำการวิจัยเรื่อง “การรับรู้ของเยาวชนต่อการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์” เพื่อศึกษาถึงการรับรู้ความหมาย “การรังแกในพื้นที่ไซเบอร์” จากเยาวชน (อายุ 15-24 ปี) พบว่า

เยาวชนให้นิยามความหมายของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ว่า หมายถึง การใช้โทรศัพท์มือถือ อินเทอร์เน็ต หรือสื่อออนไลน์รูปแบบต่างๆ ในการทำร้ายกัน ซึ่งมีลักษณะการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์มักมีลักษณะที่สำคัญคือ ประการแรก ต้องสร้างความเสียหายหรือเสื่อมเสียต่อผู้ถูกรังแก ซึ่งความเสียหายดังกล่าวมีทั้งที่เกี่ยวกับภาพลักษณ์ ชื่อเสียง และศักดิ์ศรีของผู้ถูกรังแก ประการที่สองเป็นการกระทำที่สร้างความรำคาญต่อผู้ถูกรังแก ซึ่งความรำคาญจากการถูกรังแกจะทำให้เยาวชนรู้สึกเบื่อ และรู้สึกแค้น จนกระทั่งทำให้เยาวชนต้องถอนตัวออกจากพื้นที่ไซเบอร์เป็นการชั่วคราว

อย่างไรก็ตาม เยาวชนยังมีการรับรู้อีกว่า การกระทำในลักษณะของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์จะไม่ถือว่าเป็นการรังแกด้วยตัวของการกระทำเอง แต่มักขึ้นอยู่กับความสัมพันธ์ระหว่างผู้กระทำและผู้ถูกรังแกด้วย ว่าทั้งสองฝ่ายมีความสัมพันธ์เป็นแบบไหน เนื่องจากหากผู้กระทำเป็นเพื่อนสนิทของตนเอง เยาวชนจะไม่ถือว่าเป็นการรังแก แต่ถ้าผู้กระทำเป็นศัตรูหรือเป็นคนที่ไม่ชอบเยาวชนก็จะถือว่าเป็นการรังแก นอกจากนี้ เจตนาของผู้กระทำก็มีผลต่อการมองของเยาวชนว่า จะถือว่าเป็นการ

รังแกหรือไม่ เนื่องจากการกระทำที่เกิดขึ้นในพื้นที่ไซเบอร์บางครั้งผู้กระทำมีเจตนาที่จะเล่นกันเพื่อความสนุกสนาน เยาวชนก็จะไม่ถือว่าเป็นการรังแก แต่ในบางครั้งผู้กระทำมีเจตนาที่ไม่ดีที่อยากจะทำให้ผู้ถูกกระทำเกิดความเสียหาย ซึ่งหากผู้กระทำมีเจตนาที่ไม่ดีในลักษณะดังกล่าว เยาวชนก็ถือว่าเป็นการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ทันที

“ความซุก” ของการรังแกกันบนโลกไซเบอร์ในหลายพื้นที่

สำหรับการรังแกกันบนโลกไซเบอร์นั้น งานวิจัยหลายชิ้นได้สะท้อนให้เห็นว่า เยาวชนส่วนใหญ่พบเห็นและมีส่วนเกี่ยวข้องกับการใช้ความรุนแรงบนพื้นที่ไซเบอร์จนเห็นเป็นเรื่องปกติธรรมดา ดังจะเห็นได้จากการศึกษาในประเด็น “ความซุก” ของการรังแกกันบนโลกไซเบอร์ในหลายพื้นที่ ซึ่งครอบคลุมทั้งการเป็นผู้กระทำ เหยื่อ/ผู้ถูกกระทำ และการเป็นผู้เห็นเหตุการณ์ ดังนี้

งานวิจัยเรื่อง “สื่ออิเล็กทรอนิกส์และอินเทอร์เน็ตที่มีต่อพฤติกรรมกรังแกของนักเรียนในโรงเรียน เขตอำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่” ของวัฒนาวดี ศรีวิวัฒนพงศ์ และพิมพ์กา ธาณินพงศ์ (2558) ซึ่งเก็บแบบสอบถามจากนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนรัฐบาลและโรงเรียนเอกชน อย่างละ 4 โรงเรียน จำนวน 351 คน พบว่า มีนักเรียนที่เคยเห็น ระบุว่ามิบุคคลอื่นใช้สื่ออินเทอร์เน็ตเพื่อรังแกกันอยู่ถึงร้อยละ 72.93 มีนักเรียนที่เป็นเหยื่อของการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ ร้อยละ 46.15 นักเรียนที่มีพฤติกรรมรังแกผู้อื่นทางไซเบอร์ ร้อยละ 41.88 นักเรียนที่เคยเป็นทั้งผู้ที่เคยรังแกผู้อื่นทางไซเบอร์ และเคยเป็นเหยื่อของการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ ร้อยละ 32.76

ทั้งนี้ นักเรียนที่รังแกผู้อื่นผ่านโลกไซเบอร์ มีการแก่งผู้อื่นผ่านมือถือหรือเว็บไซต์ เช่นถ่ายรูปแก่งเพื่อนมากที่สุด อยู่ที่ร้อยละ 74.83 รองลงมา คือการนินทาผู้อื่นผ่านโปรแกรมแชท เช่น Facebook, Line และการลบหรือบล็อกผู้อื่นผ่านเว็บไซต์ ที่ร้อยละ 54.42 และ 24.49 ตามลำดับ

สอดคล้องกับนักเรียนที่เป็นเหยื่อ พบว่า เคยถูกรังแกผ่านโลกไซเบอร์ในลักษณะเดียวกัน กล่าวคือ เคยถูกแก่งผ่านมือถือหรือเว็บไซต์ เช่น ถ่ายรูปแก่งเพื่อนมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 72.22 รองลงมาคือ ถูกนินทาผ่านโปรแกรมแชท เช่น Facebook และ Line คิดเป็นร้อยละ 56.17 และการลบหรือบล็อกผู้อื่นผ่านเว็บไซต์ คิดเป็นร้อยละ 20.37

ขณะที่งานวิจัยเรื่อง “พฤติกรรมรังแกบนโลกไซเบอร์ของเยาวชนในสามจังหวัดชายแดนใต้ของ ฤทัยชนนี สิทธิชัย และธันยากร ตุดเกื้อ, 2559” ซึ่งเก็บรวบรวมข้อมูลโดยการสัมภาษณ์เชิงลึก เยาวชน (อายุไม่ต่ำกว่า 13 แต่ยังไม่ถึง 18 ปี) ที่อาศัยอยู่ในจังหวัดปัตตานี ยะลา และนราธิวาส จำนวน 27 คน พบว่า เยาวชนทุกคนรู้จักและเข้าใจพฤติกรรมกรังแกกันบนโลกไซเบอร์ มีทั้งที่พบเจอกับตนเอง และเคยเห็นผู้อื่นรอบข้างทำกันเป็นเรื่องปกติ ด้านสภาพพฤติกรรมกรังแกบนโลกไซเบอร์ เช่น เยาวชนบางคนรังแกผู้อื่นโดยการนำข้อมูลไปเผยแพร่ผ่านทาง Facebook ส่งรูปผีไปรูปภาพกวนๆ ไปแก่งคนอื่นทาง Line ตัดต่อภาพคนอื่นที่ไม่ชอบหน้า จับกลุ่มนินทาและด่าทอกัน ทำร้ายจิตใจกันด้วยคำพูด การใช้คำหยาบคาย รวมไปถึงการแอบอ้างหรือปลอมแปลงโดยการสร้าง

profile ขึ้นมาเพื่อโปรไฟล์แกผู้อื่นบนโลกไซเบอร์ โดยเยาวชนส่วนใหญ่จะเลือกปฏิบัติกับผู้ที่อ่อนแอกว่า บุคคลที่ไม่ชอบหน้า เพื่อน รวมถึงบุคคลอื่นๆที่รู้จักและไม่รู้จักเป็นประจำ เยาวชนบางคนทำหรือมี พฤติกรรมดังกล่าวทุกวัน

งานวิจัยเรื่อง “การปรึกษาแบบกลุ่มด้วยเทคนิคการสร้างความมั่นคงทางจิตใจเพื่อเสริมสร้าง ทักษะการเผชิญปัญหา สำหรับเยาวชนที่ถูกรังแกผ่านโลกไซเบอร์” ของจิตตพันธ์ ความคะเนิง และมณัญญ์ แก้วจินดา (2559) ซึ่งเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยการแจกแบบสอบถามแก่นักเรียนระดับมัธยม ปลาย จากโรงเรียนในสังกัด สช. เขตกรุงเทพมหานคร จำนวน 1,146 คน พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความ เกี่ยวข้องกับการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ โดยเป็นผู้รู้เห็นการรังแกร้อยละ 94.3 เป็นผู้รังแกร้อยละ 86.2 และเป็นผู้ถูกรังแกร้อยละ 75.5 ในจำนวนนี้ มีเยาวชนที่ถูกรังแกผ่านโลกไซเบอร์ระบุว่า ตนเองยังคง ได้รับผลกระทบในปัจจุบันถึงร้อยละ 10 เยาวชนที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมรังแก ทั้งที่เป็นผู้รังแก ผู้ถูกรังแก และผู้รู้เห็นเหตุการณ์ ล้วนเกี่ยวข้องกับพฤติกรรมนินทาต่อ ล้อเลียนผ่านโลกไซเบอร์มาก ที่สุด

นักเรียนนักศึกษาในสถาบันทั่วประเทศร้อยละ 33.6 เคยรังแกผู้อื่นทางออนไลน์และร้อยละ 43.1 เคยถูกผู้อื่นรังแก (สถาบันวิจัยแห่งชาติเพื่อการพัฒนาเด็กและครอบครัว, 2553) วัยรุ่นที่เป็น เหยื่อจำนวนมากก็เป็นผู้กระทำต่อผู้อื่นด้วยในเวลาเดียวกัน (Englander, 2011; วิลลิตีพีย์ มุสิกพันธ์, ศิวพร ปกป้อง, นันทนัช สงศิริ และปองกมล สุรัช, 2552) (อ้างอิงใน อมรทิพย์ อมราภิบาล, 2559)

งานวิจัยเรื่อง “เหยื่อการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ในกลุ่มเยาวชน : ปัจจัยเสี่ยง ผลกระทบต่อ สุขภาพและการปรึกษาบุคคลที่สาม” ของอมรทิพย์ อมราภิบาล (2559) พบว่า การตกเป็นเหยื่อการ รังแกผ่านโลกไซเบอร์ซึ่งแบ่งออกเป็น 1) ถูกละเมิดความเป็นส่วนตัว 2) ถูกทำให้อับอาย กลัว หรือ เสียความเป็นตัวของตัวเอง 3) ถูกก่อกวนให้รำคาญ ชุ่นเคืองหรือโกรธ และ 4) ถูกคุกคามด้วยลักษณะ ลามก หยาดคาย ส่อไปในทางเพศนั้น ในภาพรวมเพศชายเป็นเหยื่อมากกว่าเพศหญิง ซึ่งข้อค้นพบนี้ แตกต่างจากการเป็นเหยื่อความรุนแรงประเภทอื่นๆ ที่เหยื่อมักจะเป็นเพศหญิงมากกว่าเพศชาย หรือ อาจกล่าวได้ว่า เหยื่อทางไซเบอร์ไม่จำเป็นต้องมีความอ่อนแอทางกายภาพ ส่วนรูปแบบของการตก เป็นเหยื่อฯ ที่พบมากในแต่ละเพศ พบว่า เพศชายตกเป็นเหยื่อฯ ในลักษณะถูกคุกคามด้วยลักษณะ ลามก หยาดคาย ส่อไปในทางเพศมากกว่ารูปแบบอื่นๆ ขณะที่เพศหญิงตกเป็นเหยื่อในลักษณะทำให้ อับอาย หวาดกลัว สูญเสียความเป็นตัวของตัวเองมากกว่ารูปแบบอื่นๆ

ขณะที่เมื่อพิจารณาถึงพฤติกรรมรังแกผู้อื่นผ่านโลกไซเบอร์ พบว่า ในภาพรวมเพศชายเป็น ผู้กระทำมากกว่าเพศหญิง รูปแบบที่ทำมากที่สุดของทั้งเพศหญิงและเพศชายคือ ทำให้ผู้อื่นรู้สึกชุ่น เคือง อับอาย สูญเสียความเป็นตัวของตัวเอง

ทั้งนี้ งานวิจัยของวิมลทิพย์ มุสิกพันธ์ และคณะ (2552) ซึ่งสอบถามถึงทัศนคติของกลุ่มวัยรุ่น เพื่อตรวจสอบพฤติกรรมการรังแกกัน พบว่า ในสายตาของวัยรุ่นจำนวนมากมีแนวโน้มเห็นว่าการรังแกกันในพื้นที่ไซเบอร์เป็นเรื่องปกติ ที่ทุกคนมีสิทธิ์ที่จะทำได้ (อ้างถึงใน ญัฐรัชต์ สามาณะ, 2556) สำหรับประเภทและพฤติกรรมการรังแกกันบนโลกไซเบอร์นั้น มีการจำแนกรายละเอียดดังนี้

วัฒนาวัต ศรีวัฒน์พงศ์ และพิมพกา ธาณินพงศ์ (2558) ระบุถึงวิธีการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ ประกอบด้วย

- การค้นหาผู้อื่นผ่านโปรแกรมแชท เช่น Facebook, Line
- การโทร ส่งข้อความแกล้งผู้อื่นผ่านมือถือ อีเมล หรือเว็บไซต์
- การแกล้งผู้อื่นผ่านมือถือหรือเว็บไซต์ เช่น ถ่ายรูปแกล้งเพื่อน
- การนำความลับของผู้อื่นไปเผยแพร่ผ่านมือถือหรือเว็บไซต์
- การแอบอ้างชื่อผู้อื่นไปให้ร้าย ผ่านมือถือหรือเว็บไซต์
- การลบหรือบล็อกผู้อื่นผ่านเว็บ

ฤทัยชนนี สิทธิชัย และธันยกร ตุดแก้ว (2559) อธิบายถึงพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ เช่น เยาวชนบางคนรังแกผู้อื่นโดยการนำข้อมูลไปเผยแพร่ผ่านทาง Facebook ส่งรูปผีไป รูปภาพกวนๆ ไปแกล้งคนอื่นทาง Line ตัดต่อภาพคนอื่นที่ไม่ชอบหน้า จับกลุ่มนินทาและด่าทอกัน ทำร้ายจิตใจกันด้วยคำพูด การใช้คำหยาบคาย รวมไปถึงการแอบอ้างหรือปลอมแปลงโดยการสร้าง profile ขึ้นมาเพื่อไปรังแกผู้อื่นบนโลกไซเบอร์ โดยเยาวชนส่วนใหญ่จะเลือกปฏิบัติกับผู้ที่อ่อนแอกว่า บุคคลที่ไม่ชอบหน้า เพื่อน รวมถึงบุคคลอื่นๆที่รู้จักและไม่รู้จักเป็นประจำ เยาวชนบางคนทำหรือมีพฤติกรรมดังกล่าวทุกวัน

อมรทิพย์ อมราภิบาล (2559) ระบุถึงการตกเป็นเหยื่อการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ว่า แบ่งได้เป็น 4 องค์ประกอบ คือ 1) ถูกละเมิดความเป็นส่วนตัว 2) ถูกทำให้อับอาย กลัว หรือเสียความเป็นตัวของตัวเอง 3) ถูกก่อกวนให้รำคาญ ขุ่นเคือง หรือโกรธ และ 4) ถูกคุกคามด้วยลักษณะลามก หยาบคาย ส่อไปในทางเพศ ขณะเดียวกันได้มีการแบ่งพฤติกรรมรังแกผู้อื่น ออกเป็น 3 องค์ประกอบ คือ 1) ละเมิดความเป็นส่วนตัวผู้อื่น และคุกคามผู้อื่นในลักษณะส่อไปในทางเพศ 2) ทำให้ผู้อื่นรู้สึกขุ่นเคือง อับอาย และสูญเสียความเป็นตัวของตัวเอง 3) ปลอมตัวเป็นคนอื่น ปกปิดตัวเอง และการลักข้อมูลผู้อื่น



จิตตพันธ์ ความคะนอง และมฤษณ์ แก้วจินดา (2559) จำแนกพฤติกรรมรังแกผ่านโลกไซเบอร์  
ดังนี้

- การนินทา ต่ำทอ ล้อเลียน
- การกีดกันหรือบดบังออกจากกลุ่ม
- การส่ง ได้รับข้อความก่อกวนหรือข่มขู่
- การเผยแพร่ข้อมูลลับ
- การแอบอ้างชื่อไปโพสต์หรือเผยแพร่ข้อมูลให้ร้ายผู้อื่น
- การตัดต่อภาพหรือคลิปวิดีโอแล้วเผยแพร่ต่อสาธารณะ
- การโทรศัพท์กลั่นแกล้ง

ณัฐรัชต์ สาเมาะ (2556) ระบุรูปแบบการรังแกผ่านโลกไซเบอร์จากการรับรู้ของเยาวชนเอง  
ดังนี้

- การโจมตีหรือต่ำทอกันผ่านอินเทอร์เน็ตและโทรศัพท์มือถือ ประกอบด้วย การต่ำทอ หรือ พุดจาต่อเสียดกันผ่านอินเทอร์เน็ต การนินทาผู้อื่นผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ และการมี สายโทรศัพท์นิรนามโทรมาต่ำเพื่อความสะใจ
- การคุกคามทางเพศออนไลน์ ประกอบด้วย การพุดจาคุกคามทางเพศผ่านเครือข่ายสังคม การบีบบังคับให้มีการแสดงกิจกรรมทางเพศผ่านกล้องหรือเว็บแคม และการส่งรูปภาพ หรือวิดีโอในลักษณะโป๊ เปลือย โดยที่ผู้รับไม่ต้องการ
- การแอบอ้างตัวตนของผู้อื่น ประกอบด้วย การขโมยรหัสผ่านบัญชีผู้ใช้ของผู้อื่น การแอบ ใช้ชื่อของผู้อื่นในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อให้ร้ายผู้อื่น รวมถึงการสวมรอยในเครือข่ายสังคม ของผู้อื่นเพื่อความเสียหายในรูปแบบต่างๆ
- การแบล็คเมลล์กัน ประกอบด้วย การนำข้อมูลส่วนตัวหรือข้อมูลที่เป็นความลับของผู้อื่นทั้ง ในรูปของข้อความ ภาพหรือวิดีโอไปเผยแพร่ การใส่ร้ายป้ายสีผู้อื่นเพื่อให้เกิดความเสียหาย การถ่ายรูปเพื่อนแบบหลุๆ แล้วเอาไปแสดงความคิดเห็นอย่างสนุกสนาน และ การตัดต่อรูปภาพแล้วใส่ข้อความเพื่อให้ผู้อื่นเกิดความเสียหาย
- การหลอกลวงออนไลน์ ประกอบด้วย การโฆษณาล่อลวงให้หลงเชื่อ การหลอกลวงเพื่อ จำหน่ายสินค้าลอกเลียนแบบ การหลอกลวงให้มีการโอนเงินในลักษณะต่างๆ รวมไปถึง การหลอกลวงให้มีการนัดเจอกันเพื่อกระทำการใดๆ ในลักษณะที่อีกฝ่ายไม่ยินยอม

- การสร้างกลุ่มในเครือข่ายสังคมเพื่อโจมตีบุคคลที่ตัวเองไม่ชอบ ประกอบด้วย การสร้างกลุ่มในเครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อโจมตีเพื่อนที่ตัวเองไม่ชอบ และการสร้างกลุ่มในเครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อโจมตีบุคคลที่มีชื่อเสียงเช่น ดารา นักร้อง หรือนักการเมืองที่ตัวเองไม่ชอบ

สำหรับปัจจัย/สาเหตุที่ทำให้มีการรังแกกันบนโลกไซเบอร์มีการวิจัยที่สะท้อนถึงที่มาของการใช้ความรุนแรงบนโลกไซเบอร์ที่หลากหลาย ดังนี้

งานวิจัยเรื่อง “สื่ออิเล็กทรอนิกส์และอินเทอร์เน็ตที่มีต่อพฤติกรรมมารังแกของนักเรียนในโรงเรียน เขตอำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่” ของวัฒนาวดี ศรีวิวัฒนพงศ์ และพิมพ์กา ธาณินพงศ์ (2558) ระบุถึงสาเหตุที่นักเรียนใช้สื่ออินเทอร์เน็ตในการรังแกผู้อื่น คือ เคยขัดข้องหมองใจมาก่อนอยู่ที่ร้อยละ 28.57 ถูกทำร้ายหรือข่มขู่จากฝ่ายตรงข้าม อยู่ที่ร้อยละ 21.77 และเรื่องแฟนหรือเรื่องกิ๊กอยู่ที่ร้อยละ 6.80 โดยมีการนัดกับเพื่อนเพื่อใช้อินเทอร์เน็ตในการรังแกผู้อื่นอยู่ถึงร้อยละ 60.54 ซึ่งมากกว่าการรังแกผู้อื่นโดยการใช้อินเทอร์เน็ตคนเดียว (ร้อยละ 39.46)

งานวิจัยเรื่อง “พฤติกรรมรังแกบนโลกไซเบอร์ของเยาวชนในสามจังหวัดชายแดนใต้ ของ ฤทัยชนนี สิทธิชัย และธัญยากร ตุดแก้ว, 2559 ระบุถึงสาเหตุของการรังแกกันของเยาวชนผ่านโลกไซเบอร์ว่า ส่วนใหญ่มาจากปัญหารอบๆ ตัวเยาวชน 6 ด้าน ดังนี้

- 1) ปัญหาด้านครอบครัว ที่เกิดจากรูปแบบการอบรมเลี้ยงดู แบ่งเป็นการเลี้ยงแบบตามใจแบบการปล่อยปละละเลยและครอบครัวที่มีภาวะเป็บบมาก ส่งผลด้านลบกับเยาวชน และยังรวมถึงประเด็นเกี่ยวกับความอบอุ่นในครอบครัว การแสดงความรุนแรงต่อหน้าเยาวชนที่เกิดขึ้นบ่อยครั้ง และการให้คำปรึกษาหรือการอบรมจากพ่อแม่ ซึ่งเยาวชนเหล่านี้ยังรู้สึกว่าคุณเองขาดส่วนนี้ไป ซึ่งถือว่าเป็นปัจจัยที่สำคัญที่ส่งผลต่อพฤติกรรมของเยาวชน
- 2) ด้านเกมและภาพยนตร์ที่ชอบ เยาวชนชื่นชอบในการเล่นเกมนต่อสู้อันรุนแรง เกมยิงซึ่งส่วนใหญ่เป็นลักษณะของเกมออนไลน์ ที่สามารถพูดคุยกันได้โดยใช้เสียงและทั้งพิมพ์โต้ตอบกันในเกม เพราะมองว่าสนุก เป็นการคลายเครียด ทั้งนี้ส่วนใหญ่จะใช้งานผ่านโทรศัพท์มือถือ รวมถึงเยาวชนกลุ่มดังกล่าวยังชื่นชอบภาพยนตร์ ประเภท Action ต่อสู้อันรุนแรงแนวรบราฆ่าฟัน หนังสตลก และหนังแนว Adventure ซึ่งมักจะชอบการใช้ความรุนแรงและส่วนใหญ่จะมีพฤติกรรมที่ชอบไปรังแกคนอื่นบนโลกไซเบอร์ เพราะจากทัศนคติของเยาวชนมองว่า เป็นเรื่องสนุกและใครต่างก็ทำเป็นเรื่องปกติธรรมดาจึงไม่ได้รู้สึกว่าการกระทำหรือการรังแกบนโลกไซเบอร์เป็นเรื่องผิดปกติ

- 3) ด้านเทคโนโลยี เยาวชนทุกคนมีโทรศัพท์มือถือ Smart Phone ที่สามารถใช้ส่วนตัวและมีการต่อระบบอินเทอร์เน็ตได้ตลอดเวลาทุกคน
- 4) ด้านความภาคภูมิใจในตนเอง บ่อยครั้งที่เยาวชนรู้สึกว่าคุณค่าตนเองด้อยกว่าผู้อื่นทั้งในด้านการเรียน ด้านความคิดรวมถึงด้านกีฬา ส่งผลให้เกิดพฤติกรรมด้านลบออกมาจากตัวตนของเยาวชน
- 5) ด้านความคับข้องใจ ส่วนใหญ่เยาวชนมักมีความแปรปรวนทางด้านอารมณ์และความรู้สึกได้ง่าย เช่น รู้สึกโกรธและรู้สึกรำคาญใจ จากการถูกรบกวนในเวลาทำงาน เมื่อมีเสียงดัง หรือมีเพื่อนมาแกล้งล้อหรือทำให้อาย โดนทำร้ายจิตใจโดนกล่าวหาว่าแรงๆ ใส่ การทำลายความไว้วางใจ และรู้สึกอึดอัดและต้องเก็บกดเมื่อเห็นพ่อแม่ทะเลาะกัน ซึ่งมีการโต้ตอบด้วยการแสดงอาการที่ไม่พึงประสงค์ออกมา โดยไม่สามารถควบคุมได้ซึ่งเป็นการระบายความรู้สึกจากภายในตัวตนของเยาวชนอีกทางหนึ่ง
- 6) ด้านอิทธิพลความรุนแรงจากเพื่อน ที่มีพฤติกรรมชอบใช้ความรุนแรงต่อกัน ซึ่งในบางครั้งถึงขั้นมีเรื่องชกต่อยกันภายหลัง ร้ายไปกว่านั้นเยาวชนที่มีพฤติกรรมรังแกผู้อื่นบนโลกไซเบอร์เลือกคบเพื่อนกลุ่มเสี่ยง ทั้งเพื่อนที่สูบบุหรี่ อยู่ในสภาพแวดล้อมที่สู่มเสี่ยงในด้านยาเสพติดอยู่บ่อยครั้ง ซึ่งเยาวชนดังกล่าวจะเห็นเรื่องดังกล่าวเป็นเรื่องปกติธรรมดา

งานวิจัยเรื่อง “เหยื่อการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ในกลุ่มเยาวชน : ปัจจัยเสี่ยง ผลกระทบต่อสุขภาพและการปรึกษาบุคคลที่สาม” ของอมรทิพย์ อมราภิบาล (2559) ระบุถึงปัจจัยพฤติกรรมรังแกผู้อื่น พบว่า ผู้ตกเป็นเหยื่อมักจะเคยกระทำต่อผู้อื่นมาก่อน และเป็นผู้ที่มีพฤติกรรมการใช้ออนไลน์ที่ไม่เหมาะสมซึ่งเป็นการเปิดโอกาสให้ตัวเองตกเป็นเหยื่อได้ง่าย

งานวิจัยเรื่อง “การรับรู้ของเยาวชนต่อการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์” ของณัฐริชต์ สาเมาะ (2556) ระบุถึงสาเหตุของการรังแกกันผ่านโลกไซเบอร์ตามการรับรู้ของเยาวชนเอง ดังนี้

- ความเป็นนิรนามของพื้นที่ไซเบอร์ เยาวชนมองว่าพื้นที่ไซเบอร์ทำให้พวกเขามีความกล้ามากขึ้นในการที่จะรังแกกัน เนื่องจากพื้นที่ไซเบอร์มีลักษณะที่เป็นนิรนาม โดยผู้กระทำสามารถใช้ชื่อปลอมได้ กระทั่งสามารถสร้างตัวตนใหม่มาหลอกลวงคนอื่นได้ ซึ่งจะส่งผลให้พวกเขาสามารถรุกรานคนอื่นได้อย่างสาธารณะ โดยที่ไม่มีใครรู้ว่าใครเป็นคนทำ พวกเขา จึงไม่ต้องระวังถึงผลกระทบจากการไปทำร้ายคนอื่น
- พื้นที่ไซเบอร์ในฐานะพื้นที่สำหรับการระบายความรู้สึก เยาวชนให้คำอธิบายว่าพื้นที่ไซเบอร์เป็นพื้นที่หนึ่งที่เยาวชนมักใช้เพื่อเข้าไประบาย อารมณ์ ความรู้สึก ที่พวกเขาไม่สามารถที่จะกระทำได้ในโลกของความเป็นจริง ซึ่งการแสดงความรู้สึก หรือความ

คิดเห็นบางอย่าง ก็ส่งผลกระทบต่อผู้อื่น และในหลายครั้งก็นำไปสู่พฤติกรรมในลักษณะของการรังแกกัน หรือทำร้ายผู้อื่น

- ความง่ายและสะดวกในการรังแกกัน เยาวชนอธิบายว่าพื้นที่ไซเบอร์ทำให้พวกเขามีความสะดวกและรู้สึกปลอดภัยในการที่จะรังแกกัน ทำให้สามารถใช้คำพูดในลักษณะการดูถูก เหยียดหยามผู้อื่นได้ง่ายขึ้น ซึ่งเห็นได้จากในกระทู้ต่างๆ ที่มักมีการแสดงความคิดเห็นในลักษณะการด่าทอผู้อื่นอยู่บ่อยครั้ง เนื่องจากการรังแกกันในพื้นที่ไซเบอร์นั้นผู้รังแกไม่ต้องใช้พลังกำลังใดๆ เพียงแค่พิมพ์ข้อความก็สามารถทำร้ายกันได้แล้ว
- การรังแกเพื่อต้องการเรียกร้องความสนใจ เยาวชนมีการรับรู้ว่าการกระทำในลักษณะของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์สามารถเรียกความสนใจจากผู้คนในพื้นที่ไซเบอร์ได้ค่อนข้างเยอะ ดังนั้น การเข้าไปรังแกผู้อื่นในพื้นที่ไซเบอร์จึงกลายเป็นสิ่งที่บางคนคิดว่าตัวเองกำลังได้รับการยอมรับจากผู้อื่น เช่นมีเพื่อนการกดไลค์ข้อความที่ตนเองไปพิมพ์ด่าคนอื่น ดังนั้น การรังแกกันจึงกลายเป็นสิ่งที่เยาวชนคิดว่าสามารถทำให้คนอื่นหันมาสนใจตนเองได้ จึงเลือกที่จะรังแกกันในพื้นที่ไซเบอร์
- การรังแกในพื้นที่ไซเบอร์เป็นผลที่ต่อเนื่องมาจากการกระทำในพื้นที่จริง เยาวชนมองว่าการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์นั้นส่วนใหญ่แล้วจะมีจุดเริ่มต้นมาจากการกระทำในโลกจริงแทบทั้งสิ้น เช่น เกิดจากความหมั่นไส้ส่วนบุคคล หรือบางครั้งก็อาจเป็นการแก้แค้นโดยมีการใช้พื้นที่ออนไลน์เป็นช่องทางในการแก้แค้นคู่กรณี

นอกจากนี้เยาวชนยังรับรู้อีกว่า โลกออนไลน์กับโลกจริงมันเชื่อมโยงกัน การที่พวกเขาสามารถพบเห็นการกระทำในลักษณะของความรุนแรง เช่น คลิปตบตีกัน หรือการกระทำในลักษณะการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ เช่น การด่าทอกัน การใช้คำพูดที่รุนแรง เสียดสีได้เกือบจะทุกครั้งที่เขาเข้าถึงสื่อออนไลน์ ทำให้ซึมซับเรื่องเหล่านั้น พวกเขาจึงมองว่าความรุนแรงที่เกิดขึ้นทั้งในพื้นที่ออนไลน์และในโลกจริง กลายเป็นเรื่องธรรมดาที่พวกเขาสามารถพบเห็นได้ โดยไม่ต้องคำถามใดๆ ต่อปรากฏการณ์ความรุนแรงที่เกิดขึ้น ซึ่งการที่พวกเขาเห็นว่าความรุนแรงออนไลน์เป็นเรื่องธรรมดาที่พวกเขาสามารถพบเห็นได้โดยทั่วไป จึงกลายเป็นสาเหตุที่สำคัญที่ทำให้เกิดการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์มากขึ้นในกลุ่มเยาวชน

สำหรับผลกระทบที่เกิดขึ้นจากการรังแกกันบนโลกไซเบอร์พบรายละเอียด ดังนี้

งานวิจัยเรื่อง “การปรึกษาแบบกลุ่มด้วยเทคนิคการสร้างความมั่นคงทางจิตใจเพื่อเสริมสร้างทักษะการเผชิญปัญหา สำหรับเยาวชนที่ถูกรังแกผ่านโลกไซเบอร์” ของจิตตพันธ์ ความคะนิง และมฤษฎ์ แก้วจินดา (2559) พบว่า เยาวชนที่ถูกรังแกส่วนใหญ่ได้รับผลกระทบด้านอารมณ์มากกว่าด้านพฤติกรรม จากการประมวลคำตอบที่มีเยาวชนเลือกตอบมากที่สุดสามอันดับแรกในแต่ละพฤติกรรมรังแก พบว่าเยาวชนรู้สึกโกรธ เครียด วิตกกังวล เสียใจ วุ่นวายใจ หวาดกลัว และอับอาย อย่างไรก็ตาม ก็มีอาจมองข้ามผลกระทบด้านพฤติกรรมไปได้ เพราะเยาวชนรายงานว่าเคยโทษตัวเอง ทำร้ายตัวเองและคิดฆ่าตัวตาย ข้อมูลนี้แสดงให้เห็นว่าการรังแกผ่านโลกไซเบอร์มีความรุนแรงและมีอิทธิพลต่อความรู้สึกและพฤติกรรมของเยาวชนเป็นอย่างมาก นอกจากนี้ ผลการสำรวจยังมีข้อมูลสำคัญที่บ่งชี้ว่า เยาวชนได้รับผลกระทบทางจิตใจจากการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ ในขณะที่สำรวจข้อมูลถึงร้อยละ 10 ซึ่งยืนยันได้ว่า การถูกรังแกผ่านโลกไซเบอร์เป็นสิ่งที่รบกวนจิตใจของเยาวชนและยังคงส่งผลต่อเนื่องมาจนถึงปัจจุบัน นอกจากนี้ ผลการสำรวจแสดงให้เห็นคำตอบอีกกลุ่มหนึ่งที่บ่งชี้ว่าการถูกรังแกผ่านโลกไซเบอร์ไม่สร้างความเดือดร้อนแต่อย่างใด เนื่องจากเยาวชนระบุว่ารู้สึก “เฉย ๆ” และ “สนุกสนาน” ที่เป็นเช่นนี้อาจเพราะเยาวชนที่ถูกรังแกประเมินว่าเหตุการณ์ดังกล่าวไม่ใช่ปัญหาที่มีผลกระทบต่อตัวเขา หรืออาจรับรู้ว่าเป็นการหยอกล้อที่ไม่มีเจตนาร้ายต่อกัน

งานวิจัยเรื่อง “การรับรู้ของเยาวชนต่อการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์” ของณัฐรัชต์ สาเมาะ (2556) ระบุถึงผลกระทบจากการรังแกกันผ่านโลกไซเบอร์ตามการรับรู้ของเยาวชนเอง ดังนี้

- ผลกระทบในระดับบุคคล การถูกรังแกในลักษณะการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ไม่ว่าจะอยู่ในรูปแบบไหนก็ตาม อย่างน้อยที่สุดก็จะส่งผลกระทบต่อตัวของเยาวชนเอง โดยเฉพาะในด้านของอารมณ์และจิตใจ เนื่องจากการถูกรังแกในพื้นที่ไซเบอร์จะทำให้เยาวชนรู้สึกรำคาญ รู้สึกเบื่อ และรู้สึกแค้น เพราะการกระทำดังกล่าวถือว่าเป็นการคุกคามพื้นที่ส่วนตัวของพวกเขา ซึ่งผลกระทบดังกล่าวยังส่งผลในมิติทางสุขภาพอีกด้วย ซึ่งมีตั้งแต่ทำให้เกิดความเครียด ความวิตกกังวล และที่ร้ายแรงที่สุดก็คืออาจถึงขั้นเสียชีวิตจากการฆ่าตัวตาย
- ผลกระทบในระดับปฏิสัมพันธ์ทางสังคม เยาวชนมองว่าการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์จะส่งผลกระทบต่อพวกเขาเป็นอย่างมากโดยเฉพาะในมิติทางสังคม เนื่องจากทำให้พวกเขาเสื่อมเสีย หรือดูไม่ดีในสายตาของคนอื่น ในบางกรณีที่เกิดการทะเลาะกันก็นำไปสู่การมองหน้ากันไม่ติด หรือต้องมีการแบ่งกลุ่มกัน และที่ร้ายแรงที่สุดก็คือการรังแกบางอย่าง อาจทำให้พวกเขาเสียหายถึงขนาดไม่กล้าออกไปเจอกับผู้อื่นก็เป็นได้

อย่างไรก็ตาม จากการศึกษายังพบว่า เยาวชนจำนวนไม่น้อยที่เห็นว่าการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ไม่น่าจะส่งผลกระทบต่อพวกเขา และยังคงมองว่าเป็นเรื่องที่สนุกสนาน โดยพวกเขาอธิบายว่าการกระทำที่เกิดขึ้นในพื้นที่ไซเบอร์เราไม่ควรจะต้องคิดอะไรมาก เพราะในโลกไซเบอร์ไม่มีใครรู้จักเรา ขอแค่คนรอบข้างเข้าใจว่าเราเป็นอย่างไรก็เพียงพอแล้ว อีกทั้งเยาวชนยังมองปัญหาการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ว่าไม่ใช่ปัญหาของพวกเขา โดยนักศึกษามหาวิทยาลัยมองว่าพวกเขามีวุฒิภาวะมาก ในขณะที่นักเรียนมัธยมก็มองว่าปัญหาในลักษณะนี้น่าจะเกิดกับผู้ใหญ่หรือกลุ่มนักเรียนอาชีวะมากกว่ากลุ่มของตนเอง ในขณะที่เดียวกันนักเรียนสายอาชีพก็มองว่าปัญหาเหล่านี้ น่าจะเกิดกับกลุ่มเยาวชนที่อยู่นอกระบบการศึกษาหรือกลุ่มเด็กแว้นซ์มากกว่ากลุ่มของตนเอง สุดท้ายแต่ละฝ่ายต่างก็ปฏิเสธว่าปัญหาดังกล่าวไม่ใช่ปัญหาของพวกเขาคนแทบทั้งสิ้น

สำหรับ วิธีการแก้ปัญหาการรังแกกันบนโลกไซเบอร์ พบรายละเอียดดังนี้

งานวิจัยเรื่อง “สื่ออิเล็กทรอนิกส์และอินเทอร์เน็ตที่มีต่อพฤติกรรมกรังแกของนักเรียนในโรงเรียนเขตอำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่” ของวัฒนาวัต ศรีวิฒนพงศ์ และพิมพ์กา ธาณินพงศ์ (2558) ระบุว่า นักเรียนเลือกที่จะแก้ปัญหา เมื่อถูกรังแกโดยการใช้อินเทอร์เน็ต ด้วยการบอกเพื่อนมากที่สุด (ร้อยละ 37.65) อย่างไรก็ตามในจำนวนที่ใกล้เคียงกัน คือร้อยละ 33.33 เลือกที่จะไม่บอกใคร ขณะที่เลือกที่จะบอกที่บ้านร้อยละ 19.75

งานวิจัยเรื่อง “พฤติกรรมรังแกบนโลกไซเบอร์ของเยาวชนในสามจังหวัดชายแดนใต้ ของ ฤทัยชนนี สิทธิชัย และธันยากร ตุดเกื้อ, 2559 ระบุว่า เยาวชนในสามจังหวัดชายแดนใต้มีวิธีการจัดการที่หลากหลายเมื่อตนเองถูกรังแกผ่านโลกไซเบอร์ เช่นการเลือกใช้วิธีการเงียบ เก็บไว้คนเดียวหรือปรึกษาเพื่อนที่สนิท เพราะเมื่อถูกรังแกผ่านโลกไซเบอร์จะมีความรู้สึกอึดอัด รู้สึกเจ็บใจ แต่ไม่มีวิธีการอื่นใดที่จะแก้ปัญหาดังกล่าวจริงได้แต่เงียบไว้รอดทน เยาวชนบางคนไม่ทราบว่าใครเป็นผู้ที่รังแกแก้ปัญหาโดยการลบหรือบล็อกคนๆ นั้น แต่ยังคงเจอแบบเดิมๆ อยู่บ่อยครั้งจนรู้สึกว่าตนเองมีอาการที่คล้ายกับคนที่ป่วยโรควิตกกังวล ซึ่งในกรณีนี้ที่ทราบตัวผู้กระทำ เยาวชนบางส่วนเลือกใช้วิธีการตอบโต้หรือรังแกกลับทันที แต่เยาวชนบางคนเลือกใช้วิธีการเข้าพูดคุยดีๆ ก่อน แต่หากยังไม่หยุดก็จะเลือกใช้วิธีการเข้าไปพบตัวเพื่อต้องการพูดคุยให้หยุดการกระทำที่ทำให้รู้สึกว่าเป็นการทำร้ายจิตใจ รวมถึงการก่อกวนในรูปแบบต่างๆ หากยังไม่หยุดก็จะใช้วิธีการที่รุนแรง รวมถึงไปทำร้ายร่างกายคนที่ทำเพื่อเป็นการตอบโต้กลับไม่ให้นำรังแกตนอีก ซึ่งสุดท้ายหากยังไม่เลิกก่อกวนผู้ที่ตกเป็นเหยื่อจะหยุดหรือเลิกเล่นเครือข่ายสังคมออนไลน์นั้นๆ ทันที เพื่อหลีกเลี่ยงปัญหาตอบสนองความไม่พอใจ ไม่อยากเจอเห็น ไม่มีเยาวชนคนใดที่เลือกไปปรึกษาพ่อแม่ หรือญาติพี่น้อง มีแต่บางคนปรึกษาเพียงเพื่อนสนิทเท่านั้น

งานวิจัยเรื่อง “เหยื่อการรังแกผ่านโลกโซเชียลในกลุ่มเยาวชน: ปัจจัยเสี่ยง ผลกระทบต่อสุขภาพและการปรึกษาบุคคลที่สาม” ของอมรทิพย์ อมราภิบาล (2559) ระบุว่า เหยื่อการรังแกผ่านโลกโซเชียลมีการนำไปปรึกษาบุคคลที่สามซึ่งเป็นเพื่อนหรือคนวัยใกล้เคียงกันมากกว่าที่จะคุยกับผู้ใหญ่ โดยให้เหตุผลว่าวัยใกล้เคียงกันน่าจะเข้าใจกันมากกว่า และไม่ปรึกษาอาจารย์หรือหน่วยงานของสถาบัน เนื่องจากเห็นว่าไม่มีระบบการให้ความช่วยเหลือที่มีประสิทธิภาพ อย่างไรก็ตามการพูดคุยกับเพื่อนกลับทำให้สุขภาพจิตเสียมากยิ่งขึ้น ทั้งนี้อาจจะเนื่องจากเพื่อนไม่สามารถให้คำแนะนำหรือช่วยเหลือกันในทางที่ถูกต้อง การได้รับคำแนะนำหรือหาทางออกที่ไม่เหมาะสม อาจทำให้เกิดความเครียดมากยิ่งขึ้น ดังนั้น การให้ความรู้หรือเพิ่มทักษะให้เพื่อนสามารถช่วยเหลือกันได้อาจเป็นแนวทางที่เหมาะสม นอกจากนั้นผลการวิจัยพบว่า เมื่อเพศหญิงตกเป็นเหยื่อจะไม่นำไปพูดคุยกับบุคคลที่สาม อาจเนื่องจากเพศหญิงรู้สึกว่าเป็นเรื่องน่าอาย ดังนั้นจึงเสนอว่า เหยื่อเพศหญิงเป็นกลุ่มที่ควรจะได้รับการเอาใจใส่มากเป็นพิเศษ

งานวิจัยเรื่อง “การปรึกษาแบบกลุ่มด้วยเทคนิคการสร้างความมั่นคงทางจิตใจเพื่อเสริมสร้างทักษะการเผชิญปัญหา สำหรับเยาวชนที่ถูกรังแกผ่านโลกโซเชียล” ของจิตตพันธ์ ความคะนิง และมณัญญ์ แก้วจินดา (2559) พบว่า วิธีรับมือจากการถูกรังแกผ่านโลกโซเชียลนั้น เยาวชนที่เคยเป็นเหยื่อรับมือจากการถูกรังแกด้วยการสื่อสารกับเพื่อนเป็นอันดับหนึ่ง (ร้อยละ 68.5) อันดับสอง คือกัดกันหรือบดขี้ผึ้งแกล่อกออกจากรายชื่อผู้ติดต่อ (ร้อยละ 66.4) อันดับสาม คือการสื่อสารปัญหาให้พ่อแม่หรือผู้ใหญ่ที่ไว้ใจทราบ (ร้อยละ 55.9) อันดับสี่ คือเพิกเฉยต่อพฤติกรรมรังแก (ร้อยละ 51.6) และอันดับห้าคือบอกให้ผู้รังแกหยุดพฤติกรรมรังแก (ร้อยละ 45.5)

นอกจากนี้ ผู้วิจัยได้ทำการวิจัยกึ่งทดลองโดยใช้การปรึกษาแบบกลุ่มด้วยเทคนิคการสร้างความมั่นคงทางจิตใจสำหรับนักเรียนที่ถูกรังแกผ่านโลกโซเชียล โดยมีนักเรียนสมัครใจเข้าร่วมกลุ่มการปรึกษาจำนวน 9 คน ประกอบด้วย เพศชาย 1 คน และเพศหญิง 8 คน ทั้งนี้ ในการปรึกษากลุ่มด้วยเทคนิคการสร้างความมั่นคงทางจิตใจ มีการนัดพบกันจำนวน 10 ครั้ง ในแต่ละครั้งใช้เวลา 90 นาที รวมทั้งสิ้น 5 สัปดาห์ เป็นเวลา 15 ชั่วโมง โดยมุ่งให้นักเรียนตระหนักถึงอันตรายของการรังแกผ่านโลกโซเชียล พัฒนาการเผชิญปัญหา เปิดโอกาสให้ค้นหาข้อดีของตนเองให้อยู่ในตระหนักมากขึ้น และฝึกฝนเทคนิคการสร้างความมั่นคงทางจิตใจที่จะช่วยให้นักเรียนเกิดความสงบและมั่นคงภายใน เพื่อให้มีความพร้อมที่จะต่อสู้กับปัญหา ตลอดจนฝึกฝนการสื่อสารที่เหมาะสมและส่งเสริมให้เพิ่มความระมัดระวังในการทำงานสังคมออนไลน์อย่างปลอดภัย ทั้งนี้ จากการวิจัยพบว่า

- นักเรียนที่เข้าร่วมการปรึกษากลุ่ม มีพัฒนาการเผชิญปัญหาแบบมุ่งจัดการปัญหาและแบบแสวงหาการสนับสนุนทางสังคมเพิ่มขึ้น และเผชิญปัญหาแบบหลีกเลี่ยงนี้น้อยลงอีกทั้งมีภาวะวิตกกังวลและภาวะซึมเศร้าลดลงด้วย ซึ่งผู้วิจัยอธิบายว่า การปรึกษาแบบกลุ่มช่วยให้นักเรียนพัฒนาวิธีการเผชิญปัญหา และลดภาวะวิตกกังวลและภาวะซึมเศร้าได้

เนื่องจากการให้การปรึกษาแบบกลุ่มครั้งนี้มีการให้ความรู้นักเรียนเกี่ยวกับการเผชิญปัญหาอย่างมีประสิทธิภาพ โดยมุ่งสร้างประสบการณ์ด้านบวกแก่สมาชิก ซึ่งสมาชิกได้ ทบทวนประสบการณ์ที่ดีหรือความสำเร็จที่อยู่ในความทรงจำของตนเอง เพื่อนำมาเป็นที่ พยายามที่ทำให้เกิดความเชื่อมั่นในความสามารถและศักยภาพของตนเป็นการเพิ่มการ เห็นคุณค่าในตนเอง

- นักเรียนได้สำรวจบุคคลใกล้ชิดหรือผู้ช่วยเหลือที่สามารถเป็นที่พึ่งได้เมื่อมีปัญหา เพื่อให้ นักเรียนตระหนักว่าพวกเขาไม่จำเป็นต้องแก้ปัญหาคนเดียว ทั้งนี้ จากการพูดคุยของกลุ่ม พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่จะขอความช่วยเหลือจากเพื่อนและครอบครัว อย่างไรก็ตาม พบว่า มีนักเรียนบางคนที่ไม่กล้าขอความช่วยเหลือจากผู้อื่นเพราะประหม่นแล้วคิดว่าไม่มีใครช่วยแก้ปัญหาของตนได้ จึงยอมแบกรับความรู้สึกทุกข์ใจไว้คนเดียวการกระทำเช่นนี้ เป็นลักษณะหลีกเลี่ยงโดยปฏิเสธความจริงที่เกิดขึ้น ซึ่งไม่นำไปสู่การแก้ปัญหา
- สำหรับปัญหาที่นักเรียนหยิบยกขึ้นมาพูดคุย มีทั้งปัญหาที่เกิดขึ้นเฉพาะบนโลกไซเบอร์ และปัญหาการรังแกบนโลกไซเบอร์ที่คาบเกี่ยวกับสังคมปกติ ซึ่งพบว่า ปัญหาที่คาบเกี่ยว กันสร้างความทุกข์ใจให้กับสมาชิกมากกว่าปัญหาที่เกิดขึ้นเฉพาะบนโลกไซเบอร์ นั้นเพราะยังต้องมีการเผชิญหน้ากับคู่กรณีกันอยู่เสมอในสังคมปกติ จึงยิ่งกระตุ้นให้เกิด ความอึดอัดใจและไม่สบายใจ ในทางกลับกัน แม้ว่าบางคนที่ถูกกระทำด้วยพฤติกรรม รังแกซึ่งเป็นพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมแต่กลับประหม่นว่าสิ่งที่เกิดขึ้นไม่ส่งผลกระทบต่อ การดำเนินชีวิตแต่อย่างใด ผู้วิจัยอธิบายว่า การประหม่นความรุนแรงต่อปัญหาที่ต่างกัน ทำให้บุคคลมีระดับความเครียดแตกต่างกัน
- ภายใต้การดูแลของผู้นำกลุ่ม กระบวนการให้การปรึกษาแบบกลุ่ม ยังเปิดโอกาสให้ นักเรียนอภิปรายถึงประสบการณ์ปัญหาของตนในแง่มุมต่างๆ เช่น ลักษณะปัญหา ระดับ ความรุนแรงของปัญหา ความคิดหรือความรู้สึกต่อปัญหา และวิธีแก้ไขปัญหาของสมาชิก กลุ่ม ทำให้มีการเสนอแนะ แลกเปลี่ยนความคิดเห็น และได้แย้งกันอย่างมีเหตุผลเกี่ยวกับ วิธีแก้ปัญหาและข้อจำกัดของวิธีเหล่านั้น จึงช่วยให้นักเรียนได้ฝึกฝนการแก้ปัญหา ส่งผล ให้นักเรียนเปลี่ยนแปลงวิธีแก้ปัญหาจากการหลีกเลี่ยงปัญหาแบบเดิมกลายเป็นเลือกที่จะ ขอความช่วยเหลือจากผู้อื่น ซึ่งส่งผลให้ปัญหาของนักเรียนคลี่คลายลงได้
- นักเรียนตระหนักถึงอันตรายและผลกระทบที่ตามมาจากการถูกรังแกผ่านโลกไซเบอร์ จึงมีการเปลี่ยนแปลงการตั้งค่าความเป็นส่วนตัวให้รัดกุมมากขึ้นเพื่อป้องกันจากการถูกรังแก ซึ่งเป็นแนวทางในรับมือและป้องกันปัญหาอย่างเหมาะสมตามวัย



- นักเรียนได้ฝึกฝนเทคนิคการสร้างความมั่นคงทางจิตใจ ซึ่งเป็นเครื่องมือที่ใช้ในการสร้างความสงบและความมั่นคงภายใน เพื่อเสริมสร้างประสบการณ์เชิงบวก และเพิ่มความสามารถในการควบคุมความคิด หรือความรู้สึกด้านลบด้วยการใช้จินตนาการ ทำให้ผู้ที่อยู่ในภาวะตึงเครียด หรือมีความกลัว หรือวิตกกังวลเกิดความรู้สึกปลอดภัย ผ่อนคลาย และสงบภายในจิตใจ

ทั้งนี้ ในช่วงแรกของกระบวนการให้การปรึกษาแบบกลุ่ม ผู้วิจัยมุ่งเตรียมความพร้อมของนักเรียนด้วยการฝึกฝนเทคนิคที่ช่วยเพิ่มประสบการณ์ทางบวกก่อน ได้แก่ เทคนิคการตั้งหลัก เทคนิคสถานที่ปลอดภัยภายในจิตใจ เทคนิคสว่นภายในจิตใจ ควบคู่กับการค้นหาทรัพยากรด้านบวกของสมาชิกแต่ละคน เพื่อให้เกิดการตระหนักรู้ถึงศักยภาพ และจุดแข็งของตนเองมากขึ้น อันจะทำให้นักเรียนมีความรู้สึกมั่นคงภายในเมื่อพูดคุยเกี่ยวกับประสบการณ์และผลกระทบจากการรังแกผ่านโลกโซเชียล นักเรียนสะท้อนความคิดเห็นและความรู้สึกหลังจากได้ฝึกฝนเทคนิคในช่วงนี้ว่ารู้สึกผ่อนคลาย เพราะการจินตนาการถึงสถานที่ปลอดภัย เป็นการนึกถึงสถานที่ที่ชื่นชอบและปราศจากสิ่งรบกวน เมื่อจินตนาการว่าตนเองเข้าไปอยู่ในสถานที่แห่งนั้นจริง ๆ ได้ดื่มด่ำกับบรรยากาศรอบๆ จึงทำให้รู้สึกมีความสุข นอกจากนี้ นักเรียนได้ฝึกฝนเทคนิคที่เก็บภายในจิตใจหลังจากการพูดคุยประเด็นผลกระทบจากการรังแกผ่านโลกโซเชียล เพื่อช่วยให้ควบคุมภาพเหตุการณ์ ความคิด และ/หรือความรู้สึกไม่สบายใจที่มารบกวนจิตใจ หลังฝึกฝนนักเรียนระบุไปในทิศทางเดียวกันว่าเทคนิคที่เก็บภายในจิตใจช่วยเก็บเรื่องไม่สบายใจไว้ให้ห่างไกลจากตัว จึงรู้สึกโล่งใจมากกว่าก่อนการฝึกฝน

กระบวนการของการให้การปรึกษาแบบกลุ่มที่เปิดโอกาสให้นักเรียนที่กำลังประสบปัญหาจากการรังแกผ่านโลกโซเชียลได้แบ่งปันประสบการณ์ที่ดีและไม่ดี เปิดเผยอารมณ์ความรู้สึกที่สับสนและวิตกกังวลต่อกัน ทำให้นักเรียนรับรู้ว่ามีผู้รับฟังและคอยให้กำลังใจ ยินดีที่จะแลกเปลี่ยนวิธีแก้ไขปัญหาและช่วยเหลือกัน จึงช่วยให้นักเรียนรู้สึกอุ่นใจ รู้สึกคลายความกังวลเกิดการตระหนักรู้ในพฤติกรรมของตนเองในปัจจุบัน และพร้อมเรียนรู้การแก้ไขปัญหาอย่างมีประสิทธิภาพ และช่วยกันหาแนวทางแก้ปัญหาอย่างสมเหตุสมผล ซึ่งกระบวนการเหล่านี้เป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้นักเรียนบรรลุเป้าหมายและทำให้กลุ่มพัฒนาไปได้อย่างมีประสิทธิภาพ

สำหรับงานวิจัยเรื่อง “การรับรู้ของเยาวชนต่อการรังแกในพื้นที่โซเชียล” ของณัฐรัชต์ สาเมาะ (2556) ระบุถึงวิธีการจัดการกับปัญหาการรังแกกันผ่านโลกโซเชียลตามการรับรู้ของเยาวชนเอง ดังนี้

- การจัดการกับความคิดตัวเอง เยาวชนรับรู้ว่าการใช้สื่อออนไลน์ในปัจจุบัน ต้องมีสติและดุลยพินิจในการใช้เป็นอย่างมาก ต้องมีการใช้อย่างระวังมากขึ้น และต้องพยายามไม่ส่งต่อความรุนแรง เพื่อไม่ให้ตัวเองตกเป็นเครื่องมือในการทำร้ายกัน วิธีการรับมือกับปัญหา

- การรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ของบางคน จึงเป็นไปในลักษณะของการทำใจยอมรับกับมัน และเฉยเฉยไม่ต้องสนใจกับเหตุการณ์ โดยมองว่าซั๊กพักเรื่องราวก็จะเฉยหายไปเอง
- การจัดการกับเทคโนโลยี หากเป็นการรังแกในลักษณะที่ตัวเองสามารถจัดการได้ด้วยตนเอง เยาวชนก็เลือกที่จะจัดการด้วยตนเอง เช่น หากถูกด่าในเครือข่ายสังคมก็ลบข้อความนั้นทิ้งไป แล้วก็บล็อกคนที่เขียนข้อความด่าไป หรือไม่ก็เลือกที่จะเอาตัวเองออกจากเครือข่ายสังคมโดยการไม่เล่นเว็บไซต์เครือข่ายสังคมอีก หรือหยุดเล่นไปก่อนแล้วค่อยกลับมาเล่นใหม่ ในบางกรณีที่เยาวชนพบเห็นแล้วรู้สึกว่ามันไม่ดีก็จะรายงานไปยังผู้ดูแลระบบ เพื่อให้ผู้ดูแลระบบจัดการให้ด้วยการบล็อกหรือลบบัญชีผู้ใช้
  - การจัดการกับผู้ที่รังแก วิธีการรังแกกลับก็ถือเป็นวิธีการจัดการอีกวิธีหนึ่งที่เยาวชนจะเลือกใช้ โดยพวกเขาบอกว่าเราไม่ควรเป็นฝ่ายที่ต้องถูกระทำเพียงอย่างเดียว ถ้าอะไรที่มันไม่จริงก็ควรที่จะเถียงกลับไป เพราะถ้าหากว่าเราเฉยๆนั้นก็หมายความว่าเรายอมรับว่าเราเป็นแบบนั้น ฉะนั้นเราต้องปกป้องสิทธิของตนเองโดยการชี้แจงและอธิบายให้รู้เรื่องว่าเรื่องมันเป็นอย่างไร ในหลายกรณีก็จะเลือกการแก้แค้นกลับไป เช่นถ้ามีคนตัดต่อรูปของตนเองให้มีลักษณะที่ไม่ดี ถ้ารู้ว่าใครเป็นคนทำก็จะแก้แค้นกลับไป ถึงแม้ว่าพวกเขาจะรู้ว่าการทำแบบนั้นจะนำไปสู่การรังแกกลับไป กลับมา อย่างไม่สิ้นสุด แต่ก็ไม่แคร์ เพราะคิดว่าคนอื่นทำได้ เราก็ต้องทำได้เช่นเดียวกัน
  - การจัดการโดยการปรึกษาเพื่อน เมื่อต้องประสบพบเจอกับการกระทำในลักษณะของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ กลุ่มเยาวชนมักเลือกที่จะปรึกษาเพื่อนๆ ในวัยเดียวกัน เนื่องจากมองว่าเพื่อนๆ ที่อยู่ในช่วงวัยเดียวกัน สามารถให้คำปรึกษาได้ คุยภาษาเดียวกัน เพื่อนๆ เหล่านี้สามารถให้กำลังใจพวกเขาได้ ทำให้เขารู้สึกสบายใจมากกว่าการปรึกษาผู้ปกครอง ทำให้เยาวชนส่วนใหญ่ไม่ค่อยมีการปรึกษาเรื่องราวเหล่านี้กับผู้ใหญ่ เพราะมองว่าผู้ใหญ่ไม่รู้เรื่อง และไม่สามารถแก้ไขปัญหเหล่านี้ให้พวกเขาได้ อย่างไรก็ตามในกรณีที่เป็นเรื่องที่ร้ายแรงมาก เยาวชนก็อาจจะมีการปรึกษาผู้ปกครองบ้าง แต่ทั้งนี้ทั้งนั้นก็ขึ้นอยู่กับความสัมพันธ์ภายในครอบครัวด้วยว่าคนในครอบครัวจะเข้าใจพวกเขาได้มากน้อยเพียงใด
- นอกจากนี้ ผู้วิจัยได้ให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม ดังนี้
- ในปัจจุบันปัญหาการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ในกลุ่มเยาวชนถูกมองว่าเป็นเรื่องปกติในสังคมไทย ดังนั้นหน่วยงานของรัฐ สถานศึกษา NGOs หรือภาพประชาสังคม ควรเข้ามา มีบทบาทในการประชาสัมพันธ์ หรือสร้างสื่อรณรงค์เพื่อให้เยาวชนเห็นว่าการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์เป็นปัญหาของสังคมที่ควรช่วยกันลดให้เหลือน้อยลงในสังคม ก่อนที่ปัญหานี้จะลุกลามอย่างกว้างขวางในสังคมไทย

- การรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ที่เกิดขึ้นส่วนใหญ่ผู้ถูกระทำจะไม่รู้ตัวตนของผู้กระทำ และไม่สามารถหาตัวผู้กระทำที่แท้จริงได้ เนื่องจากตัวผู้กระทำมักมีการปลอมตัว และไม่ระบุตัวตนที่แท้จริงของตนเอง ดังนั้น หน่วยงานที่มีหน้าที่ดูแลรับผิดชอบเกี่ยวกับเทคโนโลยีของประเทศ ควรให้ความสำคัญกับพระราชบัญญัติที่ว่าด้วยการกระทำความผิดทางคอมพิวเตอร์ โดยกำหนดให้เจ้าของเครื่องมือที่เกี่ยวกับการสื่อสารมีการจดทะเบียน และมีข้อมูลที่เชื่อมโยงไปยังเจ้าของเครื่องมือในแต่ละบุคคลได้ เพื่อป้องกันปัญหาการปลอมแปลง หรือสวมรอยบุคคลอื่น ซึ่งการจดทะเบียนเครื่องมือสื่อสารในแต่ละบุคคลอย่างน้อยก็จะช่วยให้สามารถหาตัวตนที่แท้จริงของผู้กระทำได้ ในกรณีที่มีการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์เกิดขึ้น

### ประเด็น “การสื่อสารสร้างความเกลียดชัง (Hate Speech)”

นิยาม การสื่อสารสร้างความเกลียดชัง

พิรกรร รามสุต และคณะ (2557) ได้ให้ความหมายของ เนื้อหา/การสื่อสารที่สร้างความเกลียดชัง หมายถึง การสื่อสารที่แสดงถึงความเกลียดชัง ที่มีลักษณะของการปลุกปั่น ยุยง หรือปลุกกระดมให้เกิดความเกลียดชังต่อบุคคลหรือกลุ่มคนกลุ่มใดกลุ่มหนึ่งซึ่งโจมตีพุ่งเป้าไปที่ “ลักษณะเฉพาะ” ทั้งที่เปลี่ยนแปลงไม่ได้ เช่น เชื้อชาติ เพศสภาพ และเปลี่ยนแปลงได้ เช่น ศาสนา อุดมการณ์ โดยการสื่อสารดังกล่าวนั้น อาจก่อให้เกิดผลลัพธ์ในการแบ่งแยกไปจนถึงการขจัดบุคคลกลุ่มดังกล่าวออกจากสังคม ไม่ว่าจะโดยใช้ความรุนแรงทางกายภาพหรือความรุนแรงในเชิงนามธรรมก็ตาม

ขณะที่ ชาญชัย ชัยสุขโกศล (2554) ได้ให้ความหมาย hate speech โดยระบุว่า ไม่สามารถหาคำแปลที่เหมาะสมของคำว่า “speech” ได้ จึงขอใช้คำว่า “hate speech” และ “counter” ในบทความเรื่อง “Hate Speech และข้อมูลที่อันตราย : ทางเลือกวิธีตอบโต้ทางการเมือง” ดังนี้

“คำว่า “speech” ในที่นี้ กินความทั้งเรื่องคำพูดและปฏิบัติการด้วย ส่วนคำว่า “hate speech” นั้น ในที่นี้ นิยามความหมายโดยคร่าวๆ ว่า เป็นการแสดงออก ทั้งทางคำพูด ข้อเขียนและการแสดงออกเชิงสัญลักษณ์อื่นๆ ที่มุ่งโจมตี ประจาน สบประมาท หรือข่มขู่ ผู้ถูกกล่าวถึงอย่างร้ายแรง (extreme) ถึงขั้นที่ประหนึ่งเป็นรูปแบบหนึ่งของการทำร้ายหรือก่อภัยอันตรายต่อผู้ที่ถูกกล่าวถึงได้ แม้ว่าการรุกร้าจะหยุดอยู่ ณ จุดหนึ่งที่ใกล้เคียงมาก ก่อนที่จะถึงจุดที่เป็นการส่งเสริมให้ใช้ความรุนแรงทางกายภาพต่อมนุษย์หรือวัตถุสิ่งของ แม้โดยปกติแล้ว hate speech ใช้ประเด็นเรื่องสีผิว เชื้อชาติ ศาสนา และเพศ เป็นแกนเรื่องหลัก แต่ก็สามารถขยายครอบคลุมได้แทบประเด็นทั้งชนชั้น ฐานะทางเศรษฐกิจ การศึกษาอุดมการณ์ ฯลฯ

โสรัจจ์ หงศ์ลดารมภ์ อธิบายความหมายของ Hate Speech คือคำพูดที่มุ่งอาฆาตมาดร้ายคนอื่น หรือการพูดที่ดูหมิ่นเหยียดหยามบุคคล กลุ่มบุคคลตามลักษณะ ได้แก่ เชื้อชาติ เพศ ศาสนา ฯลฯ เช่น คนไทย คนลาว คนอีสาน ชาวมุสลิม ชาวคริสต์ คนชอบเพศเดียวกัน คนชอบเพศตรงข้าม ทั้งนี้ Hate Speech ยังมีนัยยะของการขู่ฆ่า อาฆาตมาดร้าย ขู่ฆ่า ขู่ทำร้ายร่างกาย (อ้างถึงในโครงการเสริมสร้างสื่อมวลชนศึกษาเพื่อสุขภาพ (Media Monitor), 2555)

ขณะที่ในการวิจัยเรื่อง “เว็บไซต์ยูทูบ (ภาษาไทย) กับการสื่อสารความเกลียดชัง มัทนา นันทา (2556) ให้นิยามเชิงปฏิบัติการ การสื่อสารความเกลียดชัง หมายถึง คำพูดหรือการแสดงออกใดๆ ที่มีเจตนาชัดเจนในการแสดงความเกลียดชังของบุคคลหรือกลุ่มบุคคล ซึ่งในงานวิจัยนี้ผู้วิจัยพิจารณาเฉพาะอัตลักษณ์ทางการเมือง และอัตลักษณ์ทางศาสนา/ลัทธิความเชื่อ โดยการสื่อสารความเกลียดชังที่ปรากฏอาจมีลักษณะอย่างใดอย่างหนึ่งต่อไปนี้ เช่น ลดทอนคุณค่าความเป็นมนุษย์ ถูกเหยียดหยาม เหมารวมบนฐานอคติ หรือโจมตีกลุ่มเป้าหมาย ความเกลียดชังว่าเลวร้ายด้อยคุณค่า เป็นภัยคุกคามต่อกลุ่มตนเองและสิ่งที่เป็นที่เคารพศรัทธา ซึ่งคำพูดและการแสดงออกใดจะเป็นการสื่อสารความเกลียดชัง นอกจากขึ้นอยู่กับลักษณะการสื่อสารแล้ว ยังขึ้นอยู่กับบริบททางสังคมและประวัติศาสตร์ของประเทศนั้นๆ ด้วย

นิธิ เอียวศรีวงศ์(อ้างถึงในโครงการเสริมสร้างสื่อมวลชนศึกษาเพื่อสุขภาพ (Media Monitor), 2555) ได้อธิบายลักษณะของโทสวาท (Hate Speech) โดยจำแนกไว้ดังนี้

- 1) Hate Speech เกี่ยวข้องกับความเกลียดและมุ่งจะเผยแพร่ความเกลียดนั้นให้กว้างขวางในหมู่สาธารณชน เป็นการจุดประกายความเกลียดชังแก่กลุ่มศาสนา ชาติพันธุ์ สีผิว ฯลฯ ไม่ใช่บุคคลเป็นคณๆ ไป
- 2) Hate Speech ยังรวมถึงการทำให้เหยื่อสูญเสียความเป็นมนุษย์ลงไปด้วย นับตั้งแต่เหยียดให้กลายเป็นสัตว์ที่น่ารังเกียจ จนเป็นศัตรูของชาติ หรือของ “พวกเรา” เช่น เป็นยั๊กซ์เป็นมาร หรือเป็นหุ่นยนต์ที่ไม่มีเหตุผลของตัวเอง หรืออย่างน้อยที่สุดก็ทำให้เหยื่อหมดความชอบธรรมที่จะมีสิทธิตามรัฐธรรมนูญ หรือตามที่มนุษย์คนอื่นเขามีกัน
- 3) ในท้ายที่สุด Hate Speech จะมีผลต่อสังคม เกิดการปลุกปั่นให้ “ขจัด” (exclusion) กลุ่มคนบางกลุ่มออกไป โดยการฆ่าทิ้ง ลิดรอนสิทธิ หรือโดยการทำให้ความเห็น คำพูด หรือการกระทำของเราไร้ความหมาย กล่าวคือ Hate Speech เป็นการเคลื่อนไหวเชิงสังคม แตกต่างจากการนิพนทนาว่าร้ายที่เป็นการเคลื่อนไหวของบุคคล

โครงการเสริมสร้างสื่อมวลชนศึกษาเพื่อสุขภาพ (Media Monitor) (2555) ยังได้สะท้อนถึง Hate Speech ที่เชื่อมโยงไปสู่ Hate Crime โดยอ้างอิง National Telecommunications & Information Administration (NTIA), United States Department of Commerce ที่ให้ความหมายของ Hate Speech คือ

(1) คำพูดใดๆ ที่สุ่มเสี่ยงต่อการทำให้เกิดการกระทำที่เข้าข่ายมีความผิดทางกฎหมาย ซึ่งคำพูดนั้นอาจจัดว่าเป็นอาชญากรรมได้ โดยไม่ถือว่าเป็นการละเมิดเสรีภาพในการแสดงความคิดเห็น ตามรัฐธรรมนูญ “Words that threaten to incite ‘imminent unlawful action,’ which may be criminalized without violating the First Amendment”

(2) วาทกรรมใดๆ ที่สร้างบรรยากาศของความเกลียดชังและอคติ ซึ่งอาจส่งเสริมให้เกิดอาชญากรรมจากความเกลียดชัง “speech that creates a climate of hate or prejudice, which may in turn foster the commission of hate crimes”

และ British Institute of Human Rights กล่าวว่า "ปัญหาสำคัญในการศึกษา Hate Speech คือ ขอบเขตระหว่าง เสรีภาพในการแสดงความคิดเห็น (Freedom of Expression) และ Hate Speech ซึ่งเป็นเรื่องที่ซับซ้อน ละเอียดอ่อนมาก และเสนอแนวทางโดยกล่าวว่า “สิ่งที่จะขีดเส้นแบ่งขอบเขตระหว่าง Free Speech และ Hate Speech คือ ตัวบทกฎหมายของประเทศนั้นๆ”

ทั้งนี้ งานวิจัยเรื่อง “การกำกับดูแลสื่อออนไลน์ที่เผยแพร่เนื้อหาที่สร้างความเกลียดชัง” ของพิรกร รามสุต และคณะ (2557) ได้สรุปผลการวิจัยถึงนิยามพื้นฐานของ Hate Speech ว่ามีองค์ประกอบ ดังนี้

ก. มีลักษณะเป็นการใช้ถ้อยคำทางการสื่อสาร (speech) หรือการสื่อสารใดๆ ที่แสดงความเกลียดชังต่อบุคคลหรือกลุ่มบุคคลอื่น

ข. ฐานคิดหรือลักษณะที่พุ่งเป้าในการแสดงความเกลียดชัง ต้องเป็นลักษณะที่เป็นอัตลักษณ์ร่วมของ “กลุ่ม” โดยที่อัตลักษณ์หรือฐานของความเป็นกลุ่มดังกล่าวนั้นจะมีมาแต่กำเนิด หรือจงใจเลือกเป็นในภายหลังก็ได้

ค. การแสดงความเกลียดชังนั้น มีการยั่วยักที่จะทำให้เกิดผลร้ายต่อผู้ใดผู้หนึ่งได้ในระดับทันที เช่น ปลุกกระดมให้มีการรุมทำร้าย หรืออาจเป็นผลที่สั่งสมในระยะยาวและถ่ายทอดผ่านรุ่นในสังคม เช่น การแสดงความเกลียดชัง และชักชวนให้ปฏิบัติต่ออีกฝ่ายให้ในลักษณะไม่เป็นที่ต้องการของสังคม หรือในลักษณะของการเบียดขับหรือกดทับให้คนกลุ่มดังกล่าวอยู่ในชายขอบของสังคม จนอาจเสมือนไม่มีตัวตนในสังคม

ง. ความมุ่งหมายหลักในการแสดงความเกลียดชัง คือการแบ่งแยกทางสังคม และ “ขจัด” คนอีกกลุ่มออกไป ไม่ว่าจะในเชิงรูปธรรม เช่น คุกคามทางร่างกาย หรือใช้ความรุนแรง หรือในเชิง

นามธรรม เช่น การขับไล่ไม่ให้มีที่ยืนในสังคม และการสร้างความชอบธรรมในการปฏิบัติกับกลุ่มดังกล่าวอย่างไม่เท่าเทียม

นอกจากนี้ จากการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth interview) ผู้เชี่ยวชาญเฉพาะด้านในสาขาต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับการนำเสนอเนื้อหาออนไลน์ ได้แก่ ผู้ให้บริการเว็บไซต์ ผู้ให้บริการเครือข่ายอินเทอร์เน็ต นักวิชาการด้านกฎหมาย ผู้ทรงคุณวุฒิด้านสิทธิมนุษยชน ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการกำกับดูแลสื่อ เครือข่ายผู้ใช้งานออนไลน์ และเจ้าหน้าที่กฎหมายของรัฐ จำนวน 14 คน ได้ร่วมกันสร้างนิยาม เกณฑ์พิจารณา และขอบเขตการสื่อสารสร้างความเกลียดชัง รวมทั้งองค์ประกอบเรื่อง “ความรุนแรง” ดังนี้

#### นิยาม เกณฑ์พิจารณา และขอบเขต

การสื่อสารความเกลียดชัง หมายถึง การใช้คำพูดหรือการแสดงออกทางความหมายใดๆ ที่มีวัตถุประสงค์เพื่อโจมตีกลุ่มบุคคลหรือปัจเจกบุคคล โดยมุ่งไปที่ฐานของอัตลักษณ์ของตัวบุคคลหรือกลุ่มที่มีร่วมกันซึ่งอาจจะติดตัวมาแต่ดั้งเดิมหรือเกิดขึ้นภายหลังก็ได้ หรืออีกนัยหนึ่งคือ ทั้งที่เปลี่ยนแปลงได้ เช่นสถานที่เกิด/ที่อยู่อาศัย อุดมการณ์ทางการเมือง อาชีพ และเปลี่ยนแปลงไม่ได้ เช่น เชื้อชาติ ศาสนา สีผิว หรือลักษณะอื่นที่สามารถทำให้ถูกแบ่งแยกได้ การแสดงความเกลียดชังที่ปรากฏอาจเป็นการเหยียดหยามศักดิ์ศรี หรือลดทอนคุณค่าความเป็นมนุษย์ หรือยุยงส่งเสริมให้เกิดความเกลียดชัง ตลอดจนการส่งเสริมให้ใช้ความรุนแรงด้วยก็ได้ โดยจุดเน้นที่แสดงว่าการสื่อสารเพื่อสร้างความเกลียดชัง แตกต่างจากการแสดงความเกลียดชังทั่วไปคือ ผู้ส่งสารมีเจตนาชัดเจนที่จะทำให้เป้าหมายซึ่งระบุใน เนื้อหาของการสื่อสารได้รับความเกลียดชังจากคนอื่นในลักษณะที่ถูกตีตราว่าไม่เป็นที่ต้องการของสังคม และสังคมจะดีขึ้นถ้าไม่มีบุคคลหรือกลุ่มคนดังกล่าว

อนึ่ง ทฤษฎีที่ได้มีการทำเป็นตัวเข้มข้างต้น ถือเป็นเกณฑ์พื้นฐานเพื่อพิจารณาว่าเป็นเนื้อหาหรือ การสื่อสารที่สร้างความเกลียดชังหรือไม่ หากเนื้อหาที่เข้าข่ายน่าสงสัยว่าจะเป็น hate speech มีลักษณะ อันสะท้อนถึงลักษณะตามเกณฑ์เหล่านี้ ก็ถือว่าพิจารณาได้ว่าเป็นเนื้อหาที่สร้างความเกลียดชัง ขอบเขตของเนื้อหาความเกลียดชังออนไลน์ คือ การสื่อสารความหมายตามนิยามในย่อหน้าข้างต้นที่สร้างความเกลียดชัง ทั้งที่เป็น คำพูด ตัวอักษร ภาพวาด ภาพถ่าย ภาพกราฟิก ภาพเคลื่อนไหว ภาพยนตร์ เพลง และการสื่อความหมายในเชิงสัญลักษณ์อื่นๆ ทั้งที่เป็น การผลิตขึ้นมาใหม่ การผสมผสานเนื้อหาใหม่กับเนื้อหาที่ได้มีการผลิตไว้แล้ว และการนำเสนอเนื้อหาที่ผลิตไว้แล้วในรูปแบบใหม่ ผ่านพื้นที่ออนไลน์ ซึ่งเข้าถึงได้โดยเทคโนโลยีเครือข่าย หรือ เทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสาร

### องค์ประกอบเรื่อง “ความรุนแรง”

การสื่อสารความเกลียดชังหรือ Hate Speech ไม่เพียงมีองค์ประกอบของการโจมตีอัตลักษณ์ของกลุ่มเป้าหมาย เพื่อทำให้เกิดความเกลียดชังในสังคมเท่านั้น แต่ Hate Speech ยังต้องมีลักษณะของการนำไปสู่ “ความรุนแรง” อีกด้วย

นั่นคือ เป็นการปลุกกระตมให้ผู้คนเกลียดชังใครหรือกลุ่มคนใด และทำให้เกิดความรุนแรงในทางกายภาพ เช่น ทำร้ายร่างกาย หรือความรุนแรงทางจิตใจ เช่น ข่มขู่ คุกคามจนหวาดผวา และเกิดความรู้สึกไม่ปลอดภัยในการดำรงอยู่ในสังคมเดียวกัน เป็นต้น ทั้งนี้ การแสดงออกให้เกิดการใช้ความรุนแรงตามมานั้น ไม่จำเป็นจะต้องเป็นคำหยาบคายเสมอไป แต่ให้พิจารณาถึงผลลัพธ์ด้านความรุนแรงที่จะตามมาเป็นสำคัญ นอกจากนี้ก็อาจนำไปสู่ความรุนแรงในเชิงสัญลักษณ์ซึ่งหมายถึงการไม่ให้พื้นที่ในการอยู่ร่วมกันในสังคม

### ประเภท/ระดับความรุนแรง

ของการสื่อสาร/วาจาสร้างความเกลียดชัง (Hate Speech)

โครงการเสริมสร้างสื่อมวลชนศึกษาเพื่อสุขภาพ (Media Monitor) ศึกษาวิจัยเรื่อง “Hate Speech ในเว็บไซต์ และทีวีดาวเทียม การเมือง” (2555) พบว่า มีการสื่อสาร/วาจาสร้างความเกลียดชัง (Hate Speech) ใน 3 ลักษณะ ดังนี้

1. Dehumanized มีการกล่าวเพื่อเปรียบเทียบอีกฝ่ายกับสิ่งที่น่ารังเกียจ ไร้คุณค่า ไร้ศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ หรือการเหยียดฝ่ายตรงข้ามให้มีคุณค่าต่ำกว่าฝ่ายตนเอง ทั้งนี้พบว่า มีลักษณะย่อย 4 รูปแบบ ได้แก่
  - 1) เปรียบเทียบกับสัตว์เช่น ควาย กาสรสีชาติ ปลวก แมลงสาบ เป็นต้น
  - 2) เหยียดชนชั้น เช่น โพร่ ชี้อ้า ทาส เป็นต้น
  - 3) เปรียบเทียบกับอมนุษย์เช่น ผี เปรต ซอมบี้ อสูรกาย สัตว์นรก เป็นต้น
  - 4) เหยียดเชื้อชาติ ถิ่นกำเนิด ของฝ่ายตรงข้าม เช่น ภาคเหนือและอีสานซึ่งภาวะขาดสารไอโอดีนของประชากรสองภาคนี้ ส่งผลต่อระดับ “สติปัญญา” พวกคนใต้คบยาก เป็นต้น
2. Devalued มีการกล่าวเพื่อลดทอนคุณค่าฝ่ายตรงข้าม หรือกล่าวโจมตีฝ่ายตรงข้ามด้วยการให้คุณค่าเชิงลบพบว่า มีลักษณะย่อย 9 รูปแบบ ดังนี้
  - 1) ชั่วร้าย/โหดเหี้ยม เช่น...โหดของจริง ไม่มีบันยะบันยังหรือเหนียวอายกันเลย ศูนย์รวมคนชั่วเต็มพิภคจริงๆ, ...พรรคแมลงสาบนี้ มันเป็นแค่คน janrai หยิบมือเดียว ที่มารวมกันเป็นแก๊งคอยเป็นเหลือบหวังเกาะกินแอบแฝงทำลายบ้านเมืองเท่านั้นแหละ เป็นต้น

- 2) โง่เขลา เช่น...ควายยังโง่ก็เป็นควายไม่สามารถวิวัฒนาการเป็นคนได้, บัวเต่าถูกพวกนี้สอนยากกว่าสอนหมาที่บ้าน เป็นต้น
  - 3) ชี้โกหก เช่น...มีสันดานปั่นน้ำเป็นตัว เล่นงานไม่ได้ก็หาเรื่องใส่ร้ายเขาให้เสียหายไปเรื่อยๆ คนไม่รู้ก็หลงเชื่อ พวกชั่ว, ต่อแหลจนเป็นสันดานกันทั้งพรรคไม่ว่าหัวหงอกหัวดำ เป็นต้น
  - 4) เห็นแก่เงิน เช่น...บางพวกก็ทำเพื่อแลกเศษเงินชั่วไปซื้อหญ้าย่างชีพ, เงินซื้อได้แม้แต่วิญญาณ เป็นต้น
  - 5) ชี้ขลาด เช่น...ดีแต่เห่า เห่าเสร็จวิ่งเขาซุกในรูไม่เอามาให้โดนตีน, ौพวกหางด้วน มันเลยโดนน้ำร้อนลวก กลัวว่าจะโดนรังเกียจที่มันหางด้วนเพราะทำผิดมา เป็นต้น
  - 6) ชี้โกง เช่น ...พรรคนี้มันเป็นแหล่งกบดานคนโกงซัดๆ, เงินช่วยเหลือผู้ประสบภัยน้ำท่วมก็โกงกันสนั่นหวั่นไหว, โศครโกงและโกงทั้งโคตร เป็นต้น
  - 7) นำขยะแขยง/นำรังเกียจ เช่น ... ดูๆแล้วไม่ใช่ น้ำธรรมดาเสียด้วยมันเป็นน้ำโสโครก ที่แค่ถูกตัวก็อาจถึงตายได้, พวกอาจมทั้งหลายโยสั่นคิดทำเป็อนบิดแถไปไม่ซัดเงิน เป็นต้น
  - 8) บ้า/เสียดสติ เช่น ...ไพร่ โง่ยังไม่พอแถมบ้าอีกต่างหาก, ชนเผ่าบ้าๆ บอๆ เป็นต้น
  - 9) หน้าด้าน เช่น ... ไม่ด้านไม่ใช่แดงครับ เป็นต้น
3. Threat พบลักษณะย่อย 2 รูปแบบ ได้แก่
- 1) ชมชู้อาฆาตมาดร้าย เช่น ... มันอยากทำอะไร ให้มันทำไป อีกไม่นานกองทัพประชาชนอันเกรียงไกรจะคิดบัญชี เอาทั้งต้นทั้งดอก ไม่ลดให้มันแม่สตางค์แดง, ถ้ามีวันนั้นเกิดขึ้นจริงๆ จะไม่ขอชกอาจารย์วรรณุชพวกนี้ ขอเอาปืนไปยิงพวกมันให้หมด ไม่ว่าที่ธรรมศาสตร์ ที่จุฬาฯ, ครั้งนี้ถ้ามีอะไรเกิดขึ้น ระวังบาลมึงไว้ให้ดีทำ ร้ายบ้านเมืองมานานพอแล้ว เป็นต้น
  - 2) ปลุกปั่นให้เกิดความรุนแรง เช่น... พวกนี้มันคือโจร จะไล่ล่าโจรมันก็ไม่ผิดใช่ไหม ... ต้องจับมันมาลงโทษให้สาสม เพื่อรักษานิติรัฐไว้สิ, ตอนนี่สังคมมันสายไปแล้วสำหรับการใช้เหตุผล ชี้ไม่สามารถปนกับข้าวได้ เขาฆ่าเราแงๆทำไมเราไม่ฆ่าเขาก่อน สังคมเราไม่เคยผ่านจุดแตกแยกเลย คราวนี้ถึงเวลาแล้ว เป็นต้น



ขณะที่ พิศรอรอง รามสุต และคณะ (2557) ซึ่งศึกษาเรื่อง “การกำกับดูแลสื่อออนไลน์ที่เผยแพร่เนื้อหาที่สร้างความเกลียดชัง” ได้จำแนกระดับความรุนแรง/วิธีการสื่อสารสร้างความเกลียดชัง ดังนี้

1. การแบ่งแยกแบบไม่ตั้งใจต่อกลุ่มเป้าหมาย
2. การตั้งใจแบ่งแยก/ กีดกัน/สร้างความเป็นเขา-เราต่อกลุ่มเป้าหมายพิจารณาจาก
  - เจตนา
  - การแสดงออกซึ่งพฤติกรรมที่รุนแรงและอุกอาจ
  - การสร้างเหตุปัจจัยแห่งความเกลียดชัง
  - การนำไปสู่ความทุกข์/ความเจ็บปวดทางอารมณ์ที่รุนแรงของกลุ่มเป้าหมาย
 ทั้งนี้ ประกอบไปด้วย
  - 1) การแสดงความจงเกลียดจงชังอย่างแรงแบ่งแยก พวกเขา พวกเขา
  - 2) นำเสนอเรื่องราวว่า “กลุ่มอื่น” คุกคามกลุ่มเราอย่างไร
3. การยั่วยุให้เกิดความเกลียดชังต่อกลุ่มเป้าหมาย ประกอบไปด้วย
  - 1) การกล่าวหา กล่าวโทษที่รุนแรง ประณาม แฉ ว่าร้าย
  - 2) พุดตู่ถูก ดูหมิ่น เหยียดหยาม สบประมาท ทำให้ขบขัน ลดคุณค่า ทำให้ด้อยค่า ในสายตาผู้อื่น เยาะเย้ยอย่างรุนแรง สมน้ำหน้า ทับถม
  - 3) เปรียบเทียบในลักษณะที่ทำให้ผู้อื่นไม่ใช่คน
4. การยั่วยุให้มีการใช้ความรุนแรงต่อกลุ่มเป้าหมาย ประกอบไปด้วย
  - 1) ปฏิเสธการอยู่ร่วมกัน
  - 2) ยั่วยุ ปลุกปั่นให้เกิดการกระทำที่ผิดกฎหมาย
  - 3) ชักชวนให้ทำลายล้างคนหรือกลุ่มคนที่มีความความเชื่ออุดมการณ์ที่ต่างกัน เพื่อปกป้องกลุ่มตนเอง

นอกจากนี้ ในการศึกษาได้จำแนกฐานคติแห่งความเกลียดชัง เพื่อเป็นแนวทางในการวิเคราะห์เนื้อหาสร้างความเกลียดชังที่ปรากฏในเว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ ดังนี้

ฐานแห่งความเกลียดชัง	ตัวอย่างคำสำคัญ
ชนชาติ เชื้อชาติ ชาติพันธุ์ ถิ่นที่อยู่	เจ๊ก จีน ลาว เขมร พม่า แขก ดำ เผือก อีสาน กรุง
ชนชั้น	ไพร่ รากหญ้า อำมาตย์ สก๊อย แวัน บ้านนอก ต่างด้าว จน
ศาสนาและการเข้าร่วมกลุ่มทางศาสนา	อิสลาม มุสลิม พุทธ แขก จานบิน ซ็อบญุคั้งศาสนา พระ
อุดมการณ์ทางการเมือง	แดง เหลือง ควาย คลั่ง เจ้า สลิม หลากสี กินหญ้า โกง
ความทุพพลภาพ/โรคภัย	บอด ไข้ เตี้ย แคระ โย่ง เปรด อ้วน หมู หมีควาย ตุ่ม โองัง โง่ เอ๋อ
เพศสภาพและเพศวิถี	แรด ร่าน หีน หม้อ กาม เกย์ ตืด ชะนี ชาย หลึง

ทั้งนี้ จากการวิเคราะห์เนื้อหาการสื่อสารความเกลียดชังที่นำเสนอในกระดานสนทนาออนไลน์ (Forum) เว็บไซต์เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network Website) และเว็บไซต์แบ่งปันคลิปวิดีโอ (Video Sharing) พบว่า

- กลุ่มเป้าหมาย/ฐานความเกลียดชังที่มีการสื่อสารในสื่อออนไลน์ทั้ง 3 รูปแบบ ที่พบมากที่สุด คือ อุดมการณ์ทางการเมือง ซึ่งส่วนใหญ่จะเน้นไปที่ความขัดแย้งระหว่างกลุ่มคนเสื้อเหลือง-เสื้อแดงเป็นหลัก โดยมีสัดส่วนตามนี้ ยูทูปพบมากที่สุดที่ร้อยละ 75.8 ของเนื้อหาที่สร้างความเกลียดชังที่พบทั้งหมด ตามมาด้วยเว็บบอร์ดปรากฏเป็นร้อยละ 53 ขณะที่เฟซบุ๊กปรากฏอยู่ในสัดส่วนร้อยละ 37.6
- รองลงมาคือกลุ่มเป้าหมาย/ฐานความเกลียดชังในประเด็นด้านศาสนาและการเข้าร่วมกลุ่มทางศาสนาโดยเว็บบอร์ดปรากฏเป็นร้อยละ 20 ยูทูปพบอยู่ที่ร้อยละ 15.9 และเฟซบุ๊กร้อยละ 14.7 ตามลำดับ
- ส่วนกลุ่มเป้าหมาย/ฐานความเกลียดชังที่พบเป็นอันดับสามคือ ชนชาติ เชื้อชาติ ชาติพันธุ์ ถิ่นที่อยู่ ซึ่งพบในเฟซบุ๊กร้อยละ 19.1 เว็บบอร์ดร้อยละ 12 และยูทูปร้อยละ 4.5

สำหรับระดับความรุนแรงและลักษณะการสื่อสารความเกลียดชัง พบว่า

- เนื้อหาในพื้นที่ออนไลน์ที่พบมากที่สุด คือ ความรุนแรงในระดับที่สาม – การยั่วยุทำให้เกิดความเกลียดชังต่อกลุ่มเป้าหมาย โดยเว็บบอร์ดพบมากที่สุดที่ร้อยละ 72 ของเนื้อหาที่สร้างความเกลียดชังที่พบทั้งหมด ตามมาด้วยยูทูปปรากฏเป็นร้อยละ 65.4 ขณะที่เฟซบุ๊กปรากฏอยู่ในสัดส่วนร้อยละ 40.7

- รองลงมาคือระดับที่สอง – การตั้งใจแบ่งแยก กีดกัน สร้างความเป็นเขา-เราต่อกลุ่มเป้าหมายโดยพบในเฟซบุ๊กร้อยละ 31.4 ยูทูปร้อยละ 16.7 และเว็บไซต์ปรากฏเป็นร้อยละ 6
- รองลงมาอีกคือ ระดับที่สี่ การช่วยยั่วยุให้มีการใช้ความรุนแรงต่อกลุ่มเป้าหมาย โดยพบในเฟซบุ๊กร้อยละ 18.6 ยูทูปพบอยู่ที่ร้อยละ 17.9 และ เว็บไซต์ปรากฏเป็นร้อยละ 17

ขณะที่งานวิจัยเรื่อง “เว็บไซต์ยูทูป (ภาษาไทย) กับการสื่อสารความเกลียดชัง” ของมัทนา นันตา (2556) ซึ่งเก็บรวบรวมข้อมูลการสื่อสารสร้างความเกลียดชังบนฐานอัตลักษณ์ทางการเมืองและอัตลักษณ์ทางศาสนา/ลัทธิความเชื่อผ่านเว็บไซต์ยูทูป ได้ระบุถึงกลยุทธ์ความเกลียดชัง (Hate Stratagem) ซึ่งเป็นวิธีการใช้ในการสื่อสารความเกลียดชัง 4 วิธี ได้แก่

1. เน้นความสำคัญ/ความดีงามของกลุ่มตนเอง
2. ทำให้กลุ่มเป้าหมายความเกลียดชังดูด้อยค่า/เลวร้าย
3. ทำให้กลุ่มเป้าหมายความเกลียดชังดูเป็นภัยคุกคามต่อกลุ่มเรา
4. แสดงความไม่ต้องการอยู่ร่วมกับกลุ่มเป้าหมายความเกลียดชัง

จากการวิเคราะห์เนื้อหาที่มุ่งสื่อสารสร้างความเกลียดชังบนฐานอัตลักษณ์ทางการเมืองและอัตลักษณ์ทางศาสนา/ลัทธิความเชื่อผ่านเว็บไซต์ยูทูป พบว่า มีรูปแบบ ดังนี้

1. คลิปวิดีโอที่มีคุณภาพการถ่ายทำและตัดต่อใกล้เคียงกับภาพยนตร์หรือรายการโทรทัศน์
2. การสัมภาษณ์ / การถ่ายทำคลิปวิดีโอด้วยตนเอง
3. คลิปเสียง
4. ภาพ / ภาพเคลื่อนไหว / ข้อความบรรยาย มีเพลงหรือดนตรีประกอบ ซึ่งเพลงหรือดนตรีที่ใช้ประกอบคลิปวิดีโอก็มีรูปแบบที่หลากหลาย ที่พบในการศึกษาได้แก่
  - เพลงการเมือง/ เพลงปลุกใจ เช่น เพลงหนักแผ่นดิน, เพลงตื่นเถิดชาวไทย เป็นต้น
  - เพลงดัดแปลงจากเพลงสมัยนิยมทั่วไป
  - เพลงแต่งเอง/ เพลงใต้ดิน
  - เพลงสมัยนิยมทั่วไป
  - เพลงบรรเลง
  - เสียงประกอบต่างๆ เช่น เสียงสวดศพ เป็นต้น
5. ภาพ / ภาพเคลื่อนไหว/ ข้อความบรรยาย ไม่มีเพลงหรือดนตรีประกอบ
6. ภาพ / ภาพเคลื่อนไหวที่ตัดต่อล้อเลียนบุคคล
7. การตัดบางช่วงของข่าวจากสื่อต่างๆ มานำเสนอ

ในการสื่อสารสร้างความเกลียดชังผ่านคลิป์วิดีโอและเว็บไซต์ยูทูปนั้น สามารถดำเนินการได้ง่าย ทั้งการผลิต การเข้าถึง การแบ่งปัน และการแสดงความคิดเห็น ทั้งในลักษณะเห็นด้วย ไม่เห็นด้วย และแสดงความเห็นตอบโต้ผู้เข้ามาแสดงความคิดเห็นก่อนหน้า ทั้งนี้ จากการวิจัยพบว่า ลักษณะของการแสดงความคิดเห็นค่อนข้างสะท้อนถึงการใช้อารมณ์ของผู้ใช้มากกว่าการใช้เหตุผลและผล มีการแสดงความเกลียดชัง ถูกเหยียดหยามจำนวนมาก

สำหรับความคิดเห็นของผู้ใช้สื่อออนไลน์ต่อการสื่อสารที่เป็นการสร้างความเกลียดชังผ่านสื่อออนไลน์ จากงานวิจัยเรื่อง “การกำกับดูแลสื่อออนไลน์ที่เผยแพร่เนื้อหาที่สร้างความเกลียดชัง” ของพิรอรอง รามสูต และคณะ (2557) พบว่า

1. ความรู้สึกของผู้เข้าร่วมการสนทนากลุ่ม หลังจากได้พบเห็นการสื่อสารที่สร้างความเกลียดชัง ออนไลน์ มีใน 4 ทิศทางหลัก คือ

- 1) รู้สึกไม่สบายใจ เมื่อได้เห็นการสื่อสารด้วยความเกลียดชังออนไลน์ อย่างไรก็ตามเมื่อพิจารณาถึงลงไปจะพบว่า มีเพียงบางประเด็นเท่านั้นที่รู้สึกไม่สบายใจอย่างมากโดยพร้อมเพรียงกัน และแสดงความคิดเห็นว่าควรต้องจัดการอะไรบางอย่างทันที อาทิ ประเด็นเรื่องศาสนาที่อาจก่อให้เกิดปัญหาลุกลามจนก่อความรุนแรงทางกายภาพตามมาได้
- 2) รู้สึกร่วมค่อนข้างน้อยไปจนถึงรู้สึกเฉยๆ แม้ว่าผู้ใช้สื่อออนไลน์ที่เข้าร่วมการสนทนากลุ่มจะเห็นว่าตัวอย่างที่อภิปรายในการสนทนากลุ่มเป็นการสื่อสารที่สร้างความเกลียดชังอย่างชัดเจน แต่กลับรู้สึกเฉยๆ ด้วยเหตุผลว่า บางประเด็นไม่ใช่เรื่องใหญ่ส่วนหนึ่งเป็นเพราะผู้ตกเป็นเป้าหมายดังกล่าว “โดนกระทำจนเป็นเรื่องปกติ” และหากเป็นไปได้ก็ไม่ควรที่จะให้ความสำคัญมากนัก เพราะสุดท้ายก็ไม่สามารถที่จะปิดกั้นการแสดงความเกลียดชังในโลกออนไลน์ได้
- 3) รู้สึกเห็นด้วยในบางประเด็น แม้ว่าจะเป็นการสื่อสารความเกลียดชังแบบเหมารวมอันมีฐานของอคติและกลุ่มเป้าหมายที่ตกเป็นเหยื่อของความเกลียดชังอย่างชัดเจน แต่ผู้เข้าร่วมสนทนากลุ่มจำนวนมากได้มีปฏิกิริยาและแสดงความรู้สึกเห็นด้วยกับการแสดงความเกลียดชังในโลกออนไลน์ ด้วยเหตุผลที่ว่า กลุ่มเป้าหมายดังกล่าวมีพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมจริงๆ และเป็นเรื่องปกติ (จนถึงขั้นที่บางคนเห็นด้วย) ถ้าจะถูกแสดงความเกลียดชังอย่างรุนแรง
- 4) รู้สึกสงสัยว่า สิ่งที่น่ากลัวคือ Hate Speech หรือไม่ เนื่องจากผู้ใช้สื่อออนไลน์ที่เข้าร่วมการสนทนากลุ่มมองว่า บางตัวอย่างที่นำมาอภิปรายในการสนทนากลุ่มนั้นเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นจริง หรือบางหัวข้อเป็นการเสียดสี ถากถาง หรือล้อเลียนแบบตลกมากกว่า

2. การประเมินความรู้สึกที่น่าจะเกิดขึ้นกับผู้อื่น (ครอบครัว เพื่อน และคนรู้จัก) หลังจากได้พบเห็นการสื่อสารที่สร้างความเกลียดชังออนไลน์ ผู้ใช้สื่อออนไลน์ประเมินความรู้สึกที่น่าจะเกิดขึ้นกับผู้อื่น (ครอบครัว เพื่อน และคนรู้จัก) หลังจากได้พบเห็นการสื่อสารที่สร้างความเกลียดชังออนไลน์ไว้ใน 2 ทิศทางคือ
  - 1) เมื่อตนเองรู้สึกไม่สบายใจ ก็คาดว่าคนรอบข้างก็ไม่น่าจะสบายใจ โดยเฉพาะอย่างยิ่งคนรอบข้างที่กลายเป็นกลุ่มเป้าหมายของการแสดงความเกลียดชัง
  - 2) ตนเองรู้สึกเฉยๆ แต่คาดว่าคนรอบข้างไม่น่าจะสบายใจ โดยเฉพาะคนรอบข้างที่อาจจะเป็น กลุ่มเป้าหมายของความเกลียดชัง น่าจะมีความรู้สึกโกรธแค้นและไม่พอใจมากกว่า
3. การตอบสนองเมื่อพบเห็นการสื่อสารที่สร้างความเกลียดชัง เมื่อผู้ใช้สื่อออนไลน์พบการสื่อสารที่สร้างความเกลียดชังในสื่อออนไลน์ สิ่งที่จะทำมีดังต่อไปนี้
  - 1) การรายงานหรือแจ้งกับผู้ดูแลเว็บว่า ควรจะลบทิ้ง ขึ้นอยู่กับว่าในเงื่อนไขการใช้งานของแต่ละเว็บไซต์จะให้ปฏิบัติอย่างไร
  - 2) เข้าไปแสดงความคิดเห็นในช่องสำหรับแสดงความคิดเห็น เพื่อแก้ไขข้อเข้าใจผิดที่เป็นการแสดงความเกลียดชัง และหรือเพื่อเตือนสติให้ผู้ใช้งานคนอื่นๆ
  - 3) ไม่ทำอะไร ด้วยเหตุผลที่หลากหลาย ดังนี้
    - เห็นว่ายิ่งเข้าไปยุ่งก็จะยิ่งเป็นการโหมกระพือให้การสื่อสารดังกล่าวขยายวงกว้างมากยิ่งขึ้น
    - ทำไปก็ไม่เกิดประโยชน์อะไรขึ้นมา เพราะสุดท้ายสถานการณ์ก็คงไม่เปลี่ยนแปลง
    - ทุกคนมีเสรีภาพในการแสดงความคิดเห็น อะไรที่ไม่ดีจะเสื่อมถอยไปเอง รวมไปถึงคาดว่า การแสดงความเกลียดชังดังกล่าวไม่ได้มีอิทธิพลอะไรมาก

#### การแก้ไขปัญหา Hate Speech

สำหรับประเด็นการควบคุมการสื่อสาร/การใช้วาจาสร้างความเกลียดชัง นิธิ เอียวศรีวงศ์ (อ้างถึงในโครงการเสริมสร้างสื่อมวลชนศึกษาเพื่อสุขภาวะ (Media Monitor), 2555) ได้เสนอแนวคิดตลาดความคิดเสรี ดังนี้

“ในตลาดความคิดเสรีนั้น ความคิดเห็นใดหรือการแสดงออกใดที่ต่างไปจากของคนส่วนใหญ่มากๆ จะตายไปเองตามธรรมชาติ เนื่องจากความคิดเห็นเหล่านั้นไม่ได้รับการหล่อเลี้ยงจากผู้ฟัง จะเปรียบก็เหมือนกับคนที่ออกไปตะโกนอยู่ปาวๆ กลางถนน แต่เป็นเรื่องที่ไม่มีใครสนใจเลย อาจมีคนหยุดฟังบ้าง แต่พอรู้ว่าพูดเรื่องอะไรก็เดินหนีไป ความคิดเห็นที่ต่างจากส่วนใหญ่มากๆ โดยทั่วไป เพราะฉะนั้นจึงไม่น่าจะมีเหตุผลอะไรที่จะไปปิดกั้นเสรีภาพในการแสดงความคิดเห็น โดยอ้างว่าจะ

เป็น hate speech หรือจะอ้างเหตุผลอื่นอย่างไรก็ตาม ถ้าเราเห็นว่าตลาดความคิดเสรีมีคุณค่ามีความจำเป็นแก่ประชาธิปไตย ก็ควรที่เราจะต้องระวังมากๆ ในการจำกัดเสรีภาพนี้

รศ.ดร.วิลาสินี อดุลยานนท์ (อ้างถึงในโครงการเสริมสร้างสื่อมวลชนศึกษาเพื่อสุขภาวะ (Media Monitor), 2555) เสนอว่า Hate Speech อยู่ในพื้นที่สาธารณะจึงไม่ควรใช้มาตรการเซนเซอร์ หากแต่ทางออกที่เป็นไปได้มากที่สุดคือการเรียนรู้และช่วยกันระงับ เช่น

1. จัดทำคู่มือการทำความเข้าใจและจัดการ Hate Speech เพื่อนำไปสู่สังคมที่ทุกฝ่ายอยู่ร่วมกันได้ (inclusive society)
2. จัดทำParameter ที่จัดแบ่งลำดับ hate speech จากอ่อนสุดไปแก่สุด หรือขั้นที่ยอมให้มีไม่ได้เด็ดขาด
3. เปลี่ยนการ “ส่งผ่าน” หรือ pass on hate speech ใน Social media รวมทั้งวิธีการ “ส่งต่อ” อื่นๆ เป็นการสร้างบรรยากาศ หรือวิธีการถกเถียงกันอย่างมีเหตุผล เพราะการสื่อสาร Hate Speech ยังมีมากมาย ยิ่งส่งผลให้ลดการสื่อสารแบบมีเหตุผลเพื่อสร้างความเป็นธรรม ซึ่งสื่อมีบทบาทสำคัญในการสร้างบรรยากาศการพูดคุยด้วยเหตุผล

ดร.โสรัจจ์ หงศ์ลดมรมภ์ กล่าวว่า ทุกฝ่ายควรร่วมมือกันหาทางออกของปัญหา Hate Speech ที่ไม่ละเมิดต่อเสรีภาพในการแสดงความคิดเห็น

“ปัญหาใหญ่ คือ เรามี Free Speech เป็นการประกันว่าเรามีสิทธิเสรีภาพในการแสดงความคิดเห็น แต่มีกลุ่มคนที่ใช้เสรีภาพนี้สร้าง Hate Speech นี่คือปัญหาของทุกสังคม เยอรมัน ไทย จีนมีหมด ประเด็น Hate Speech ต้องเปิดให้มีการถกเถียงกันอย่างกว้างขวางเพื่อหาทางออกร่วมกัน แทนที่จะไปควบคุมสิทธิเสรีภาพในการแสดงความคิดเห็นของประชาชนอย่างเบ็ดเสร็จ”

ดร.ชาญชัย ชัยสุขโกศล(อ้างถึงใน ฌัตถยา สุขสงวน, 2557)กล่าวว่า

“เป็นที่ถกเถียงกันมากกว่า Hate Speech คือ Free Speech หรือไม่ซึ่งเป็นข้อถกเถียงเชิงทฤษฎีการเมือง โดยเฉพาะทฤษฎีเสรีภาพ ปัญหาคือ การปิดกั้น Hate Speech จะเป็นการปิดกั้นเสรีภาพหรือไม่ และเส้นแบ่งจะอยู่ตรงไหน ซึ่งเส้นแบ่งก็มีหลากหลายทำให้ถกเถียงกันได้เยอะ หากให้เกณฑ์อยู่สูงเกินไปก็จะเหลือแต่ความสุภาพ สวยงาม พูดจาไพเราะ แต่ไม่รู้ว่แต่ละคนคิดเห็นอย่างไร ซึ่งเสนอว่า ต้องไม่

ต่ำไปกว่านี้โดยตั้งมาตรฐานไว้ว่า ทุกคนมีเสรีภาพ ทุกคนไม่ควรถูกคุกคามหรือจำกัดเสรีภาพตราบเท่าที่ไม่ใช้เสรีภาพนั้นไปทำร้ายใคร ในกรณีเป็นเสรีภาพในการแสดงความคิดเห็น เสรีภาพในคำพูด ต้องไม่ยั่วยุไม่เรียกร้องให้เกิดการใช้ความรุนแรงเชิงกายภาพ”

จากงานวิจัยเรื่อง “การกำกับดูแลสื่อที่เผยแพร่เนื้อหาที่สร้างความเกลียดชัง” ของพิรธอร รามสูต และคณะ (2557) พบว่า ผู้ใช้สื่อออนไลน์มีทัศนคติต่อประเด็นเรื่องการกำกับดูแลแตกต่างกันออกไป 2 แนวทางดังนี้

- 1) ควรมีการกำกับดูแล เนื่องจากผู้ใช้สื่อออนไลน์มองว่าการสื่อสารที่สร้างความเกลียดชังอาจนำไปสู่ความรุนแรงที่ตามมาทั้งผู้ที่เป็นเหยื่อของความเกลียดชังและกับผู้ที่เป็นฝ่ายสร้างความเกลียดชัง อย่างไรก็ตาม ในกรณีของการกำกับดูแลก็เป็นไปแบบมีเงื่อนไข นั่นคือไม่ได้กำกับควบคุมในทุกระดับ ทุกประเด็น หรือทุกบริบท ทั้งหมดทั้งหมดล้วนขึ้นอยู่กับระดับของวัตถุประสงค์ในการสร้างความเกลียดชัง ความรุนแรงในการสร้างความเกลียดชัง และฐานคติของความเกลียดชังประกอบด้วย
- 2) ไม่ควรมีการกำกับดูแล เนื่องจากผู้ใช้สื่อออนไลน์มีทัศนคติว่า ควรที่จะให้ความสำคัญกับเสรีภาพของการสื่อสาร (Free Speech) และมองว่าการสื่อสารที่สร้างความเกลียดชังในสื่อออนไลน์เป็นการระบายความไม่ชอบออกมาเพื่อลดความตึงเครียดในชีวิตจริง อย่างไรก็ตาม ผู้ใช้สื่อออนไลน์เห็นพ้องต้องกันว่า หากต้องมีการกำกับดูแล ควรจะเข้ามาดูแลในกรณีที่มีความเกลียดชังที่ชัดเจนและอาจนำไปสู่อันตรายหรือความรุนแรงได้จริงๆ

พิรธอร รามสูต และคณะ (อ้างถึงใน ณัฏธยา สุขสงวน, 2557) ได้เสนอแนวทางในการกำกับดูแลเนื้อหา Hate Speech ในพื้นที่ออนไลน์โดยได้ 4 รูปแบบ ได้แก่

1. การกำกับดูแลตนเองโดยผู้ใช้อินเทอร์เน็ต (ตนเอง คือ ผู้ใช้)
2. การกำกับดูแลตนเองโดยชุมชนทางสังคม (ตนเองคือสังคม) เช่น Netiquette หรือกฎกติกา มารยาทแห่งเครือข่ายอินเทอร์เน็ต การให้มียัมเพื่อแสดงความสนับสนุนให้เว็บบอร์ดพันทิปดอทคอม หรือการแจ้งลบคลิปที่ไม่เหมาะสม เป็นต้น อย่างไรก็ตาม การกำกับดูแลแบบนี้ก็เปิดโอกาสให้มีการทำร้ายและทำลายกันได้
3. การกำกับดูแลตนเองโดยอินเทอร์เน็ต (ตนเองคือระบบอินเทอร์เน็ต) เป็นการกำกับดูแลโดยกลไกทางเทคนิคหรือการออกแบบของระบบที่จะเป็นตัวสร้างข้อจำกัดหรือสร้างศักยภาพเช่น การติดตั้งระบบปิดกั้นหรือกรองเนื้อหาอัตโนมัติหรือการออกกฎหมายหรือมาตรฐาน ซึ่งจะถูกกำหนดขึ้นโดยองค์กรที่มีอำนาจหรือความเชี่ยวชาญเฉพาะ อาทิ คณะทำงานด้านวิศวกรรมอินเทอร์เน็ต (Internet Engineering Task Force หรือ

IETF) หรือ องค์กรเพื่อความร่วมมือด้านการจัดสรรชื่อและหมายเลขอินเทอร์เน็ต (Internet Corporation for Assigned Names and Numbers หรือ ICANN)

4. การกำกับดูแลตนเองโดยภาคอุตสาหกรรม (ตนเองคืออุตสาหกรรม) เช่น มาตรฐานทางจริยธรรมและจรรยาบรรณวิชาชีพ การจัดระดับเนื้อหา และสายด่วนแจ้งเหตุ เป็นต้น

ทั้งนี้ ปัจจัยในการเลือกวิธีการกำกับดูแลตนเองขึ้นอยู่กับแรงจูงใจหรือภาระความรับผิดชอบของตัวกลาง ถ้ามีภาระความรับผิดชอบต่ำ ก็มีโอกาสสูงที่ผู้ให้บริการจะใช้การกำกับดูแลภายหลัง ตามแนวทางแจ้งให้ทราบและเอาออก แต่ถ้าภาระความรับผิดชอบสูงก็มีโอกาสสูงที่ตัวกลางจะใช้การกำกับดูแลก่อนเพื่อป้องกันความเสี่ยงทางกฎหมาย

อย่างไรก็ตาม ในขณะนี้เว็บไซต์เข้าสู่ยุคเว็บ 2.0 หรือเว็บที่ผู้ใช้เป็นผู้ผลิตเนื้อหาได้เองการกำกับดูแลตนเองจึงซับซ้อนมากขึ้น โดยคณะวิจัยรวมแนวทางในการกำกับดูแลเว็บไซต์ที่เข้าสู่ยุคเว็บ 2.0 ได้ดังนี้

- 1) การกำกับดูแลแบบกำกับทีหลัง ซึ่งต้องมีการร้องเรียนก่อน ผู้ดูแลเว็บถึงจะตรวจสอบได้เช่น ยูทูปที่จะนำคลิปออกก็ต่อเมื่อถูกร้องเรียนและเห็นได้ชัดเจนว่าทำผิดมาตรฐานชุมชน
- 2) การกำกับดูแลแบบตอบสนองจริงๆ คือผู้ดูแลเว็บไซต์ตอบสนองทันทีหลังมีการร้องเรียน
- 3) การกำกับดูแลโดยผู้ใช้ที่เป็นมวลชน ผู้ใช้สอดส่องเฝ้าระวังกันเอง เช่น การรายงานการละเมิด (report) และการยกธง (flag) เป็นต้น
- 4) การกำกับดูแลที่อยู่บนฐานของกฎหมายที่มีผลบังคับใช้ทั้งในระดับชาติและนานาชาติ
- 5) การกำกับดูแลผ่านการกำหนดภาระรับผิดชอบของตัวกลาง ซึ่งมีทั้งแนวทางที่เน้นให้ตัวกลางมีภาระรับผิดชอบอย่างชัดเจน และแนวทางที่จำกัดภาระความรับผิดชอบของตัวกลางหรือช่วยคุ้มครองตัวกลางทางเนื้อหา



สำหรับกรอบกฎหมายที่ใช้พิจารณากำกับดูแลมี 3 กลุ่มสำคัญ คือ 1)กฎหมายเกี่ยวกับอาชญากรรมคอมพิวเตอร์ 2)ลิขสิทธิ์ และ 3)การคุ้มครองสิทธิส่วนบุคคลหรือข้อมูลส่วนบุคคล

ทั้งนี้คณะผู้วิจัยได้เสนอว่า การกำกับดูแลสื่อออนไลน์จำเป็นต้องดูลักษณะของการสื่อสารที่มีวัตถุประสงค์กลุ่มเป้าหมาย และระดับความรุนแรงแตกต่างกันไป เนื้อหาบางประเภทอาจไม่จำเป็นต้องกำกับดูแล นอกจากนั้น ต้องใช้รูปแบบผสมผสาน เช่น หากเป็นการใช้ Hate Speech ที่โน้มน้าวให้เกลียดชังบุคคลหรือกลุ่มบุคคล แนวทางการกำกับดูแลที่น่าจะมีประสิทธิภาพ คือ การกำกับดูแลผ่านตัวกลาง แต่หากเป็นการใช้ Hate Speech ที่โน้มน้าวหรือยุยงให้มีการใช้ความรุนแรงต่อเป้าหมายก็ควรใช้การกำกับดูแลทางกฎหมาย เป็นต้น

ในขณะที่คลิปวิดีโอ เรื่อง “Hate Speech เบื้องต้นสำหรับคนไทย” ได้ให้ข้อเสนอแนะในการจัดการกับ Hate Speech ดังนี้

1. ให้ความรู้ประชาชนเกี่ยวกับความรุนแรงของ Hate Speech รวมถึงให้ประชาชนรู้เท่าทันสื่อ
2. ส่งเสริมการทำงานของสื่อมวลชนในการกำกับดูแล
3. เสนอให้มีการเจรจาด้วยเหตุและผล
4. มุ่งเน้นการแก้ไขไปที่ผู้ใช้งานออนไลน์ด้วยการไม่ Like / Share และให้คิดก่อนโพสต์ ตอบโต้กันด้วยหลักการและเนื้อหาที่มีสาระ รวมไปถึงการรายงานข้อความที่เป็น Hate Speech ต่อผู้รับผิดชอบ

สำหรับมาตรการของประเทศไทยในการควบคุมและกำกับดูแลการเผยแพร่เนื้อหาสื่อที่สร้างความเกลียดชัง (Hate Speech) ในปัจจุบันมีปรากฏเฉพาะในวงของกิจการกระจายเสียงและกิจการโทรทัศน์เท่านั้น โดยยังไม่ครอบคลุมไปถึงการสื่อสารสร้างความเกลียดชังในโลกออนไลน์แต่อย่างใด อย่างไรก็ตาม ในยุคหลอมรวมสื่อ บ่อยครั้งที่มีการนำเสนอคลิปและรายการโทรทัศน์ผ่านช่องทางออนไลน์ ดังนั้นจึงสามารถประยุกต์ใช้แนวทางการกำกับดูแลดังกล่าวได้

ทั้งนี้ หลักการจริยธรรมและแนวปฏิบัติในการกำกับดูแลตนเองในกิจการกระจายเสียงและกิจการโทรทัศน์ประกอบด้วยหลักการสำคัญ 8 ข้อ โดยหลักการที่ 8 เกี่ยวเนื่องกับการสื่อสารที่สร้างความเกลียดชังโดยตรง ซึ่งมีรายละเอียด ดังนี้

- 1) นักข่าว พิธีกร ผู้ดำเนินรายการ ใช้ภาษาสุภาพและเหมาะสมในการนำเสนอข่าวหรือรายการเกี่ยวกับข่าว ต้องไม่แสดงความเห็นต่อท้ายข่าว และหลีกเลี่ยงการปล่อยเสียงสัมภาษณ์แหล่งข่าว และการให้ผู้ฟังโทรศัพท์เข้ามาในรายการโดยวัตถุประสงค์ในการใช้สื่อสารสร้างความเกลียดชังในรายการข่าว หรือเพื่อสร้างความเข้าใจผิดและยั่วยุให้เกิดความเกลียดชังต่อกลุ่มเป้าหมาย ตรวจสอบข้อมูลข่าวสาร คัดกรอง

ไม่นำเสนอภาพและเสียงที่ส่งไปทางยูทูบ ปลุกปั่นบุคคลหรือคณะบุคคล ให้กระทำผิดกฎหมาย รัฐธรรมนูญ หรือกฎหมายอื่นๆ

- 2) หากข่าวสารนั้นๆ มีแง่มุมที่สุมเสียงต่อการสร้างความขัดแย้ง ความรุนแรง ความแตกแยก หรือสร้างความกระด้างกระเดื่องให้เกิดความวุ่นวายขึ้นในบ้านเมือง ควรหารือกับกองบรรณาธิการก่อน เพื่อหาแง่มุมที่สามารถนำเสนอได้อย่างตรงไปตรงมา โดยไม่เป็นการสร้างความขุ่นแค้นในสังคม โดยที่ไม่จำเป็นต้องให้ความสำคัญกับความเร็ว หรือเป็นเพราะได้ข้อมูลชุดนั้นมาเพียงสถานีตนเองเท่านั้น
- 3) ไม่นำเสนอเนื้อหาข่าวสารอันเป็นการเหมารวม ปลุกเร้า พุดโดยให้ร้าย และสร้างความเกลียดชังให้แก่บุคคลหรือกลุ่มบุคคลใดๆ บนฐานของชาติพันธุ์สัญชาติเชื้อชาติ เพศสภาพ ความพิการทางเพศ ศาสนา วัฒนธรรม อุดมการณ์ทางการเมือง อายุ ความพิการทางร่างกาย หรือทางสติปัญญา
- 4) ผู้ดำเนินรายการสนทนาทางการเมือง/การสัมภาษณ์ต้องไม่ใช้ภาษาที่มีลักษณะการประณาม บริภาษ ก่นด่า ช่มชู้ หรือปฏิเสธการอยู่ร่วมกันของผู้คนในสังคม และควรบอกกับผู้ร่วมรายการสนทนาว่า จะขอไม่ให้ใช้ภาษาดังกล่าว หากผู้ร่วมสนทนาไม่ให้ความร่วมมือก็จะขออนุญาตปฏิเสธการสัมภาษณ์สนทนา
- 5) ในสถานการณ์ขัดแย้งทางการเมืองสังคมวัฒนธรรมที่รุนแรงตระหนักว่า การนำเสนอข่าวสารที่ไม่รอบคอบจากข้อมูลข่าวสารบางอย่าง แม้จะเป็นข้อเท็จจริงแต่ก็ควรคำนึงถึงผลกระทบของการทำให้สังคมมีความขัดแย้งรุนแรงมากขึ้นโดยไม่จำเป็น
- 6) พึงตระหนักว่า การใช้ความรู้สึกรักชาติในการโน้มน้าวใจผู้คนในประเทศ บางครั้งอาจจะนำมาซึ่งการแบ่งแยก ฉะนั้นต้องระมัดระวังการปลุกเร้าอารมณ์ความรู้สึกรักชาติของผู้คนในประเทศผ่านข้อมูลข่าวสารต่างๆ
- 7) ผู้สื่อข่าวใช้ภาษาเรียกชื่อกลุ่มขัดแย้งต่างๆ อย่างตรงไปตรงมาตามที่แต่ละกลุ่มเรียกชื่อตนเอง ไม่ตัดสิน เช่น กลุ่มผู้ต่อต้าน กลุ่มผู้ก่อการร้าย กลุ่มผู้ใช้ความรุนแรง ควรรับผิดชอบภาษาและการเรียกขานในรายงานของตนเอง ซึ่งอันนี้รวมถึงการรายงานคำพูดและการเรียกขานของแหล่งข่าวด้วย ถ้าผู้ให้สัมภาษณ์ใช้คำพูดที่แสดงความเกลียดชังในการให้สัมภาษณ์นั้น ผู้สื่อข่าวต้องคิดอย่างรอบคอบว่าจะใช้คำพูดเหล่านั้นอย่างไร หรือจะใช้หรือไม่ในข่าวของตน

- 8) พึงตระหนักถึงความเป็นธรรมและสมดุล เข้าใจว่าการรายงานข่าวที่เป็นธรรมและสมดุลไม่ใช่การให้เวลาหรือความสนใจแก่ฝ่าย ก และฝ่าย ข เท่าๆ กันเท่านั้น ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียหรือกลุ่มต่างๆ ยังจะต้องได้รับโอกาสอย่างสมเหตุสมผลในการอธิบายถึงจุดยืนและแนวทางของตน รวมทั้งตอบเสียงวิจารณ์ด้วย
- 9) กองบรรณาธิการข่าว หัวหน้าข่าว ควรกันให้นักข่าวที่มีส่วนได้เสียกับความขัดแย้งทางสังคม การเมือง วัฒนธรรม ชาติพันธุ์อื่นๆ ออก เมื่อพบว่าเนื้อหาการรายงานข่าว ข้อมูลของข่าวก่อนหน้านั้นมีการสอดแทรกอคติ ความคิดเห็นชี้นำ หรือแสดงความเกลียดชังลงไปในการรายงานข่าวโดยทันที

สำหรับ แนวปฏิบัติ ข้อควรระวังและหลีกเลี่ยงในการรายงานข่าว มีดังนี้

- 1) หลีกเลี่ยงการนำเสนอภาพความขัดแย้งที่เป็นการเอาชนะคะคานกันของ 2 ฝ่ายไม่ถ้วนสรุปและแบ่งฝักฝ่าย แต่ต้องเปิดใจเพื่อหาบทสรุปที่หลากหลาย
- 2) หลีกเลี่ยงการยึดติดกับความแตกต่างระหว่างกลุ่มหนึ่งๆ กับกลุ่มอื่น ซึ่งเป็นปัจจัยที่ทำให้เกิดความขัดแย้ง
- 3) หลีกเลี่ยงกับการเข้าไปจัดการกับความขัดแย้ง แต่ต้องพยายามเชื่อมโยงความสัมพันธ์และผลที่ตามมาทั้งในปัจจุบันและอนาคต
- 4) หลีกเลี่ยงการประเมินค่าความรุนแรงเพียงผลกระทบที่เป็นรูปธรรม แต่ต้องรายงานผลกระทบที่มองไม่เห็นด้วย เช่น ผลกระทบในอนาคตหรือความเจ็บปวดทางใจ เป็นต้น
- 5) หลีกเลี่ยงการกล่าวถึงผู้ที่เกี่ยวข้องโดยอาศัยแค่คำกล่าวของผู้นำแต่จะต้องสืบสวนหาเป้าหมายที่ลึกลงไป เช่น คนระดับล่างที่ได้รับผลกระทบจากเหตุการณ์ เป็นต้น
- 6) หลีกเลี่ยงการตอกย้ำเกี่ยวกับสิ่งที่จะสร้างความแตกแยกของคนสองกลุ่ม แต่ต้องพยายามที่จะถามสิ่งที่จะนำไปสู่การผสมกลมกลืน ซึ่งจะทำให้การรายงานข่าวสามารถให้คำตอบกับเป้าหมายหรือหนทางร่วมกันได้ในที่สุด
- 7) หลีกเลี่ยงการรายงานเพียงแค่พฤติกรรมความรุนแรงและอธิบายแต่ความน่ากลัวแต่ต้องแสดงให้เห็นว่า ผู้คนถูกปิดกั้นและหมดความหวังขนาดไหนที่ต้องเผชิญกับความขัดแย้ง
- 8) หลีกเลี่ยงการเน้นความเจ็บปวด ความกลัว และความเศร้าโศกของฝ่ายใดฝ่ายหนึ่ง แต่ต้องนำเสนอข่าวที่สะท้อนให้เห็นถึงความเจ็บปวด เศร้าโศก และความกลัวของทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้อง

- 9) หลีกเลี่ยงการกล่าวหาคนใดคนหนึ่งว่า เป็นผู้เริ่มต้นความรุนแรง แต่ต้องพยายามมองว่าแต่ละฝ่ายมีส่วนร่วมเกี่ยวกับปัญหาและประเด็นต่างๆ อย่างไร
- 10) หลีกเลี่ยงการใช้ภาษาที่แสดงถึงการตกเป็นเหยื่อ แต่จะต้องรายงานเพียงสิ่งที่เกิดขึ้นและถามด้วยว่า เขาจะจัดการกับเหตุการณ์ดังกล่าวอย่างไร หรือคิดเห็นอย่างไร
- 11) หลีกเลี่ยงการใช้คำแสดงอารมณ์ที่คลุมเครือ เพื่ออธิบายสิ่งที่เกิดขึ้นกับบุคคลเช่น การฆ่าล้างเผ่าพันธุ์ การสังหารหมู่ การลอบสังหาร เป็นต้น แต่ต้องอธิบายอย่างตรงไปตรงมา และสะท้อนเหตุการณ์จริง
- 12) หลีกเลี่ยงการใช้คำขยาย เช่น เลวทราม ทารุณ โหดร้าย ป่าเถื่อน เป็นต้น คำแบบนี้สะท้อนความลำเอียงเข้าข้างฝ่ายใดฝ่ายหนึ่ง แต่ต้องรายงานการกระทำที่ไม่เหมาะสมโดยอธิบายข้อมูลให้ชัดเจน
- 13) หลีกเลี่ยงการใช้คำที่ตีตรา เช่น ผู้ก่อการร้าย พวกหัวรุนแรง พวกบ้าคลั่ง เป็นต้นซึ่งเป็นคำที่ไม่มีใครยินดีให้เรียกชื่อของตนเอง แต่ผู้สื่อข่าวจะต้องพยายามเรียกขานชื่อพวกเขาด้วยชื่อที่พวกเราเรียกตนเอง หรืออธิบายด้วยภาษาที่ตรงไปตรงมา
- 14) หลีกเลี่ยงการเน้นย้ำไปที่การละเมิดสิทธิมนุษยชน ผู้กระทำความผิด หรือพฤติกรรมที่ผิดพลาดฝ่ายใดฝ่ายหนึ่ง แต่ต้องพยายามที่จะแสดงให้เห็นชื่อของผู้กระทำความผิดจากทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้อง
- 15) หลีกเลี่ยงการแสดงความคิดเห็นหรือการกล่าวอ้างที่ดูคล้ายเป็นความจริง แต่ต้องระบุให้ชัดเจนว่าเป็นความเห็นของใคร หรือใครกล่าวหาใคร
- 16) หลีกเลี่ยงการรับรองเอกสารที่เป็นของผู้นำที่จะนำไปสู่ชัยชนะของการใช้กำลังแต่จะต้องถามถึงสิ่งที่จะแก้ไข หรือรับมือกับความขัดแย้งอย่างสันติ
- 17) หลีกเลี่ยงการรอคอยให้ผู้นำเสนอแนะทางออก แต่ต้องพยายามหาแนวทางสร้างสันติจากทุกฝ่ายทั้งภาคประชาชนและผู้ที่เกี่ยวข้องทุกภาคส่วน

(แนวทางการกำกับดูแลตนเองให้มีประสิทธิภาพตามกรอบมาตรฐานทางจริยธรรมจรรยาบรรณ และความรับผิดชอบ, มหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรดิตถ์, 2557 อ้างถึงใน ฌัตถยา สุขสงวน, 2557)

### บทที่ 3

#### ผลการสนทนากลุ่ม

จากการสนทนากลุ่มวัยรุ่นอายุ 14-16 ปี จำนวน 4 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มเด็กเรียนดี กลุ่มเด็กต่างจังหวัด กลุ่มแฟนคลับเกาหลี และกลุ่มเด็กการศึกษาออกโรงเรียน พบว่า

##### ก. กลุ่มเด็กเรียนดี

##### ข้อมูลเบื้องต้นของกลุ่มตัวอย่าง

สนทนากลุ่มเด็กจำนวน 11 คน เป็นเด็กผู้ชาย 5 คน และเด็กผู้หญิง 6 คน ทุกคนมาจากต่างโรงเรียนกันในกรุงเทพมหานคร

ยามว่างส่วนใหญ่จะเล่นอินเทอร์เน็ต เล่นเกม เกมที่พูดถึงและเล่นกันเกือบทุกคนคือเกม RoV ทุกคนที่เล่นยืนยันว่า “เล่นจริงแต่ไม่ติด” มีเพียง 1 คนที่ยอมรับว่า “ติดเกม ว่างก็เล่นตลอด” เพราะเล่นตามเพื่อนและมันเป็นเกมที่สนุก “ฆ่ากันมันก็สนุกดี” “เป็นเกมที่เล่นแล้วสนุก บางทีเล่นแล้วก็ติด เพราะชนะแล้วยิ่งสนุกดี” บางคนก็บอกว่า “พอดีในมือถือมีเกมนี้อยู่ ไม่รู้จะเล่นอะไรเพราะเกมอื่นก็เล่นมาหมดแล้ว ปลูกผักก็เคยเล่น เพื่อนเล่นด้วย แล้วก็เห็นคลิปโฆษณาเกมนี้บ่อยๆ” “เล่นเพราะเพื่อนเล่นกันเยอะ เวลาเข้าไปเล่นก็เหมือนได้เล่นกับเพื่อนเราไปด้วย” เพื่อนที่เล่นส่วนใหญ่เป็นเพื่อนในโรงเรียนเดียวกัน บางครั้งนัดกันเล่นแบบตั้งห้อง

เกม RoV เป็นเกมการต่อสู้ที่ต้องมีการวางแผนกลยุทธ์เพื่อฆ่าอีกฝ่าย ใช้เวลาเล่นประมาณ 20 นาที เป็นเกมที่เล่นแล้วจบในครั้งนั้นเลย ต้องใช้ฝีมือการวางแผนและสมองเพื่อทำลายอีกฝั่ง มีการปรับยศ “ยิ่งเรามียศสูงขึ้นไป เราก็จะยิ่งเจอคนระดับเดียวกัน มันก็จะยากเข้าไปอีก เพราะเขาเก่งกว่าเรา เราแค่เล่นเพราะสนุกมากกว่า” ดังนั้นเด็กบางคนจึงมองว่า “เราไม่ใช่เด็กติดเกม” นอกจากเกม RoV ยังเอ่ยถึงเกม CSGO เป็นเกมคอมพิวเตอร์ เกมยิงปืน โดยจะเล่นกันเป็นทีมๆ ละ 5 คน โดยมีการเพิ่มระดับสูงขึ้นๆ

เด็กกลุ่มนี้ เกือบทุกคนมีเป้าหมายชีวิตที่ชัดเจน เช่น อยากเป็นวิศวกร (วิศวกรรม/ปิโตรเคมี) ตำรวจ ทหาร “อยากเป็นทหารแบบลุงตู่ เขาดูเป็นผู้นำ มีความเด็ดขาดดี และเป็นคนตลก” แอร์โฮสเตส เซฟ นักบัญชี นักธุรกิจ นักการตลาด ที่ปรึกษากฎหมาย ผู้ประกาศข่าว มีเพียง 2 คนที่ยังไม่รู้ว่าจะอยากจะเป็นอะไร ยังตัดสินใจไม่ได้

เด็กกลุ่มนี้มองว่า เน็ตไอดอลกับบุคคลที่เป็นต้นแบบในชีวิตจริงนั้นไม่เหมือนกัน และโดยส่วนใหญ่แล้วคนที่เป็ต้นแบบในชีวิตของเด็กๆ กลุ่มนี้จะเป็คนที่อยู่ใกล้ตัว มีเพียง 3 คนที่คนต้นแบบเป็นคนที่เขาเห็นผ่านสื่อ เน็ตไอดอลที่เด็กๆ พูดถึง ได้แก่ จอร์จ VRZO พีแยม แอร์โฮสเตส บี เดอะสกา Page สัตว์โลกอมติ นมอเล็บบ้านดำ และมีการพูดถึงคือ Page Spoke Dark รายการ

ของจอห์นวิญญู และรายการบน YouTube พลอยโตอารี (น้องของคริสหอวัง) ที่ทำรายการสัมภาษณ์ ศิลปินดาราเซเลบบนรถ แล้วพาขับไปเรื่อยๆ สัมภาษณ์ไปด้วย

### พฤติกรรมการใช้โซเชียลมีเดีย

โซเชียล มีเดียที่ใช้บ่อยที่สุด คือ YouTube รองลงมาคือ Facebook /Twitter /Line ใช้พอๆ กัน และลำดับต่อมาคือ Instagram ทุกคนกล่าวถึง Facebook เป็นส่วนใหญ่ โดยจะคุยแต่กับคนที่ตนรู้จัก จะไม่รับ Add Friends คนที่ไม่รู้จัก มองว่า IG ไว้ใช้สำหรับอัปเดต อาจมีไว้คุยกับเพื่อนใน Comment บ้าง แต่สำหรับเด็กที่ชอบเล่น Instagram เป็นหลัก ก็ให้ความเห็นว่า “เวลาโพสต์รูปไปแล้วมีคนมาตามเยอะๆ ก็รู้สึกดี แต่ไม่ได้รู้สึกว่ามันคือการรอด เพราะมันเป็น IG ส่วนตัวของเรา เราอยากโพสต์รูปอะไรของเราก็ได้ แต่ถ้ามีคนเห็นแล้วรำคาญ ก็ Unfollow ไปก็ได้ ไม่ว่า ไม่โกรธ ไม่รู้สึกว่ามันเป็นความรุนแรง” นอกจากนี้ ก็ไว้ใช้ติดตามข่าวของดาราที่ชอบ เช่น บอย ปกรณ์ น้องวันใหม่ บี เดอะสกา หมาของบีเดอะสกา น้องเปาเปา

การตั้งค่าในการเล่น FaceBook / Instagram ก็จะมีทั้งกลุ่มที่ตั้งค่าเป็นส่วนตัวเฉพาะคนรู้จักเท่านั้น กลุ่มที่ตั้งค่าเป็นสาธารณะ คือใครก็สามารถเข้ามาเห็นได้ และกลุ่มที่ตั้งค่าเป็นบางส่วนคือข้อมูลหรือภาพจะมีการเลือกตั้งค่านั้นให้อันไหนเป็นส่วนตัว และอันไหนเปิดเป็นสาธารณะ

ระยะเวลาในการใช้โซเชียล มีเดีย อันดับ 1 คือ 5 ชั่วโมงขึ้นไป

นอกเหนือจากการเล่น Facebook/Instagram/Line/Twitter เด็กๆ ส่วนใหญ่ก็จะเล่นเกมกันทุกคน โดยเฉพาะเกม RoV

วัตถุประสงค์ในการใช้โซเชียล มีเดีย คือ พูดคุยกับเพื่อน ติดตามเพื่อน/คนอื่นๆ ติดตามข่าวสาร และแลกเปลี่ยนข้อมูลสิ่งที่สนใจร่วมกัน การโพสต์รูปภาพ เล่นเกม การโพสต์ข้อความ ซื้อสินค้า ใช้ตามกระแสนิยม และเซ็กซี่

ทุกคนให้ความเห็นเกี่ยวกับข้อดีของโซเชียล มีเดีย คือ รับรู้ข่าวสารได้เร็ว ได้สื่อสารกันง่ายแม้อยู่ไกล ได้แลกเปลี่ยนข้อมูล ให้ความบันเทิง รวมทั้งเป็นที่เก็บรูป เก็บความทรงจำ ย้อนกลับดูได้ตลอดเวลา

“ข่าวไว”

“บันเทิง สามารถฆ่าเวลาได้”

“ทำให้เราได้คุยกับคนที่อยู่ไกลๆ”

“สื่อสารกับเพื่อนได้ไว”

“ใช้แลกเปลี่ยนข้อมูลกับเพื่อน”

“แม้ไม่เจอหน้ากันก็ยังสามารถคุยกับเพื่อนได้ แต่ก็คุยกับเฉพาะคนที่รู้จัก ถ้าไม่รู้จักก็ไม่คุย โดยส่วนใหญ่ก็จะคุยผ่าน Massage ที่อยู่ใน FaceBook”

“ใน Instagram เป็นเหมือนที่เก็บรูป เก็บความทรงจำ อยากกลับมาดูเมื่อไร ก็สามารถกลับมาดูได้”

ข้อเสียของโซเชียล มีเดียที่เด็ก ๆ ให้ความเห็นคือ บางครั้งมีข้อผิดพลาด มีผลเสียต่อสายตา เสียเวลา ถูกตำหนิ รวมทั้งด่วนสรุปข้อมูลที่ยังไม่ทราบว่าเป็นหรือไม่

“ข้อมูลข่าวบางครั้งไม่ค่อยถูกต้อง เพราะมันไวไป”

“ส่งผลกับร่างกายของเรา เช่น สายตาคือแน่นอนเลย และอีกอย่างคือ คนเราบางทีเสพสื่อ เราไม่ค่อยใช้วิจารณญาณ มีอะไรเราก็อ่านผ่านๆบ้าง และเราก็ด่วนสรุป โดยที่บางทีเราไม่ได้คิดก่อน ว่าจริงหรือไม่”

“ทำให้เราติด เสียสายตา เสียเวลา ครุ่นค่า”

ในการใช้โซเชียลมีเดียของเด็กกลุ่มนี้ ครูจะจำกัดการใช้ ส่วนพ่อแม่มีทั้งตำหนิและทั้งที่ไม่ว่าอะไร ปล่อยอิสระ

“ที่โรงเรียนอนุญาตให้พกมือถือได้ และทุกคนพกมือถือไปโรงเรียนหมด แต่มีกฎว่าไม่ให้เล่นเวลาเรียน ถ้าเล่นแล้วโดนจับได้จะโดนยึด แต่ก็มีเด็กบางคนที่เคยเล่นในเวลาเรียนแล้วโดนยึด ก็ต้องไปเอาคืนอีกวัน หรือบางกรณีที่ยึดก็ต้องให้ผู้ปกครองไปรับมือถือเองด้วย”

เด็กคนหนึ่งบอกว่า “แม่ไม่เล่นเฟซ เลयरอดไป แต่แม่มีไลน์ก็จะเข้ามาดูได้แค่ Profile ที่เราเปลี่ยนรูปกับ Status ที่เราขึ้น แต่จะไม่สามารถเข้ามาดูที่เรา Chat กับเพื่อนได้”

ในการใช้โซเชียล มีเดีย จะมีทั้งกลุ่มที่พ่อแม่ต่อว่าเวลาเห็นลูกเล่น เช่น “ดูซีรีย์เกาหลีทั้งวัน ไม่ทำอะไรเลย” และอีกกลุ่มที่พ่อแม่ไม่ว่าอะไรเลยในการเล่นโซเชียลในจำนวนเท่าๆกัน

### ความรุนแรงในโซเชียลมีเดีย

#### 1) นิยาม

เด็กกลุ่มนี้แสดงความเห็นว่า นิยามความรุนแรงคือ ภาพที่โหดๆ คำพูด กิริยาท่าทางที่ไม่ดี และแชร์ต่อกันไป โดยไม่ทราบว่าต้นเรื่องเป็นอย่างไร เห็นว่าความรุนแรงเป็นสิ่งที่เห็นได้ชัดในทุกๆ สังคม โดยเฉพาะสังคม Social Media ซึ่งเป็นสังคมที่เปิดกว้าง แสดงความคิดเห็นได้ง่าย

“รูปที่ไม่เหมาะสมแล้วก็แชร์ๆ กันไป เช่น ข่าวรถชน แล้วเห็นร่างคนที่ไม่ควรเห็น แล้วแชร์ต่อๆ กันไป”

“กระต๊อบกัน ต่อยกัน เป็นคลิป”

## 2) รูปแบบความรุนแรง

เด็กๆเห็นว่า รูปแบบที่เห็นคือ ชาวที่เห็นภาพนากแล้ว เช่น ชาวรถชน การทำร้าย การพุดจาที่ไม่ดี ด่ากันในโซเชียล ทั้งๆที่ต่อหน้า ไม่กล้าพุดตรงๆ การแต่งตัวโป้ การฆ่าตัวตาย การเขียนข่าวไม่ถูกต้อง การว่าคนอื่นในที่สาธารณะโดยอาจไม่เป็นความจริง การแสดงความคิดเห็นที่ขัดแย้ง รวมทั้งนักเลงคีย์บอร์ด

“การขึ้น Status ด่าทอ จิกกัดกันในโซเชียล”

“มีข่าวลือเป่า แล้วก็ไป Comment ด่ากัน”

“ชอบอวดเรื่องที่ไม่ดีโดยการ Live สด ใน Face Book”

“แต่งตัวโป้ๆ หรือการฆ่าตัวตาย”

“ชาวที่เขียนมั่วๆ แล้วคนที่เข้าไปดูก็ไม่คิด ไปรุมด่าเขา ทำให้ชีวิตเขาพัง”

“การที่ไม่ชอบใครสักคนแล้วก็เอาเรื่องไม่ดีของเขาที่บางทีก็อาจจะไม่จริงไปโพสต์ในที่สาธารณะให้คนอื่นรู้”

“ถ้าเกิดเขามีความคิดเห็นที่ต่างกัน มันก็จะทำให้เกิดความขัดแย้ง แล้วความขัดแย้งมันก็อาจจะรุนแรงขึ้นได้เรื่อยๆ เช่น รุ่นน้องที่โรงเรียนที่เหมือนเขาผิดใจกันตั้งแต่ที่โรงเรียนแล้ว ก็มาโพสต์ด่ากันในโซเชียล มีเดีย แต่ไม่ทราบว่าเป็นชีวิตจริงตักันรึเปล่า”

“การตีกันบนโซเชียลต่างๆ ที่ยังไม่รู้ว่าความจริงคืออะไร เช่น การถ่ายคลิปความรุนแรงที่บางครั้งไม่รู้ว่าเป็นจริงหรือไม่จริง แต่ก็ถ่ายคลิปแล้วแชร์กันต่อไป ทำให้เกิดความขัดแย้งกัน”

ความเข้าใจของเด็กๆ เกี่ยวกับคำว่า “นักเลงคีย์บอร์ด” คือ คนที่ชอบพิมพ์ด่ากันในโซเชียล แต่ต่อหน้าไม่กล้า มองว่าเป็นความรุนแรงอย่างหนึ่งบนโซเชียล มีเด็กคนหนึ่งให้ความเห็นเพิ่มเติมอีกว่า ยังมี “นักเลงจากในเกม” ด้วย ซึ่งก็คือพวกที่เล่นแพ้ในเกมแต่ไม่ยอมแพ้ แล้วก็ “หัวร้อน” (โกรธ, โมโห) ก็จะเริ่มการปะทะคารมกัน มีการพิมพ์ด่าอีกฝ่าย เด็กเล่าว่าถึงขนาดฆ่ากันก็มี “มีคนที่เล่นเกมแล้วแพ้เพราะถูกฆ่าด้วยมีดในเกม แล้วรู้สึกไม่พอใจโกรธแค้นจนไปตามสืบมาได้ว่าคนที่ฆ่าเขาในเกมเป็นใครแล้วไปตามเอามีดไปปาดคอฆ่าคนที่ชนะเขาในชีวิตจริง”

การใช้คำหยาบคาย การส่งข้อความไปด่าใครโดยไม่เปิดเผยตัวตน ในกลุ่มวัยรุ่นถือเป็นเรื่องปกติ ทั้งๆที่ตนไม่พุด แต่ได้ยินเพื่อนพุดก็ไม่ว่ากัน บางคนก็พุดคำหยาบแค่นในชีวิตจริงแต่ไม่เคยนำไปใช้เขียนบนโซเชียล และบางคนที่ไม่ใช่คำหยาบเลยทั้งในชีวิตจริงและบนโซเชียล มีเด็กคนหนึ่งพุดถึงแอปพลิเคชัน AskFM และเด็กส่วนใหญ่ก็รู้จัก “เอาไว้ถามคนอื่นๆ โดยไม่ต้องเปิดชื่อ แต่ก็จะมีบางคนที่ใช้แอปนี้เพื่อไปด่ากันโดยไม่เปิดชื่อ คือจะไม่รู้ว่าใครด่า” คำหยาบที่เด็กๆ รู้สึกว่าหยาบสำหรับเขา คือ “คำด่าที่ด่าทีหนึ่งสัตว์มาทั้งฟาร์มหรือสัตว์ทั้งโลก” “ครบเครื่อง” ส่วนคำว่า “กูมึง” เป็นคำปกติ ถ้าเป็นเด็กผู้ชายก็จะบอกว่า “ถ้าคนพุดเป็นเพื่อนกัน เพื่อนสาตดตมา เราก็สาตดตไป แต่ก็ต้องดูกาลเทศะ ดูสถานการณ์ด้วยว่ามันควรที่จะพุดไหม แต่คือถ้าอยู่ในกลุ่มเพื่อนกันเองเลยก็พุดคำหยาบ



กันเยอะอยู่เหมือนกัน แต่ก็เป็นการพูดปกติไม่ได้ทะเลาะกัน” เด็กบางคนมองว่าแล้วแต่สังคมที่เราอยู่ มันก็จะมีทั้งกลุ่มที่พูดคำหยาบใส่กันซึ่งไม่ได้ด่ากันแต่เป็นการพูดปกติ และกลุ่มที่ไม่พูดคำหยาบเลย ซึ่งก็แล้วแต่กลุ่มสังคมที่เราอยู่ คือมองว่าเป็นสิทธิของเขาที่จะพูดแบบไหน แต่ไม่ว่าจะพูดแบบไหนก็เป็นเพื่อนกันได้ เพียงแต่เราเองเลือกที่จะไม่พูดคำหยาบอยู่แล้ว เช่น เพื่อนพูดหยาบใส่เราแต่เราก็จะพูดด้วยคำปกติ ไม่หยาบใส่เขากลับไป

กรณีการแกล้งโดยการส่งภาพส่วนตัวไปเผยแพร่บนโลกโซเชียล / การส่งรูปภาพหรือคลิปไปเปลือย เด็กทุกคนเคยเป็นทั้งคนที่แกล้งเพื่อนและถูกแกล้ง โดยส่วนใหญ่ก็มองว่าเป็นเรื่องตลก “ข้าฯ ไม่ได้คิดว่ามันเป็นความรุนแรง” “เขาก็น่าจะรู้ว่ารูปแบบไหนที่เราแบบไม่โอเคเลย เพื่อนก็น่าจะไม่ลงรูปแบบนั้น เหมือนเป็นเพื่อนกันเราก็ต้องเคารพกันอยู่แล้ว” รวมทั้งการที่กลุ่มเด็กผู้หญิงส่วนใหญ่แกล้งกันโดยการส่งรูปเพื่อนตลกๆ ตอนเปลือย หรือแอบถ่ายตอนหลับ เป็นต้น “ไม่ได้รู้สึกว่าการทำแบบนี้เป็นเรื่องรุนแรง มองเป็นเรื่องปกติ เรื่องข้าฯ มากกว่า” เด็กที่แกล้งคือรู้สึกว่าการทำแบบนี้เป็นเรื่องตลกๆ “รู้สึกสนุกที่ได้แกล้งเพื่อน แต่ถ้าโดนเองก็อาจจะไม่สนุก” สรุปว่าสิ่งที่ทำนั้นไม่รู้สึกว่ามีความรุนแรง

กรณี Web Cam/รูปหรือคลิปไป เด็กๆ ทุกคนบอกว่าไม่เคยเข้าไปดู ไม่เคยแกล้งถ่ายเพื่อน หรือมีประสบการณ์ แต่เคยทราบว่ามีเหตุการณ์เกิดขึ้นกับคนอื่น แล้วถูกเผยแพร่เมื่อโตขึ้น “แต่มันดันกลับมาดังอีกครั้งหนึ่ง ตัวเขาเองเลยได้รับผลกระทบต่อครอบครัวเขา” เด็กบอกว่า ขาวนี้จบลงไปได้ เพราะมีคลิปใหม่มาแทน

ส่วนการแอบใช้ ID ของคนอื่น เด็กๆ ทุกคนบอกว่าไม่เคยทำ และมองว่าเป็นสิ่งที่ไม่ดี เพราะมันเป็นการละเมิดสิทธิของผู้อื่น

### 3) ผลกระทบของการใช้ความรุนแรงในโซเชียล มีเดีย

เด็กกลุ่มนี้จะกลัวผลกระทบที่อาจจะเกิดขึ้น จึงมักไม่แสดงออกเมื่อเจอภาพข่าว มักจะใช้การเลยผ่านไป ไม่แสดงความเห็นหรือเมนต์ข่าวต่างๆ บางคนมีบ้างแต่ไม่บ่อยนักที่มีการเขียนแสดงความคิดเห็นจะคิดว่าคือพื้นที่ส่วนตัวในการแสดงออก

“ดูเฉยๆ ไม่แชร์ ไม่ Comment ปล่อยให้ผ่านไป” เพราะ “กลัวว่ามันอาจจะมีผลกับอนาคต” “ไม่คิดจะทำแบบเขา เพราะกลัวโดนจับ” และสำหรับคนที่เคยเข้าไป Comment เพราะ “รู้สึกว่าบางข่าวหรือข้อมูลที่เข้าไปอ่านแล้วมันปัญหาอ่อน แบบข้อมูลไม่ถูกต้องแล้วมันไม่ใช่ก็เลยลองแหลมๆ เข้าไป Comment ก็มีทั้งคนที่เห็นด้วยและไม่เห็นด้วย แต่ก็ไม่ได้โกรธคนที่ไม่เห็นด้วยกับเรา เพราะมันเป็นพื้นที่ที่เราสามารถแสดงความคิดเห็น แต่ก็ไม่ใช่ทุกเรื่องที่เราจะเข้าไป comment ก็ต้องดูเรื่องด้วยว่ามันเป็นยังไง ควรหรือไม่ควร” ยกตัวอย่างข่าวที่เคยเข้าไป Comment เช่น ข่าวเรือดำน้ำ เด็กบางคนมองว่า “ยังไม่ถึงเวลาที่ควรซื้อ ซื้อเอามาทำอะไร มาโชว์วันเด็กหรือ” ที่เข้าไป

Comment เพราะรู้สึกว่าเป็นเรื่องที่ใหญ่ทำไม่ถูก “Comment ไปแล้วก็ไม่ได้รู้สึกกลัวว่าจะมีใครมาขุดคุ้ยสิ่งที่เรา Comment เพราะมองว่ามันก็เป็นพื้นที่ที่เราใช้แสดงความคิดเห็น”

ในการเล่น FaceBook / IG เวลาที่เด็กๆ โปสต่ออะไรไปแล้วไม่มีคนมากด Like มา Comment เด็กส่วนใหญ่ไม่โกรธ “ไม่โกรธนะ เวลาไม่มีคนมา Like” และเด็กบางคนก็ให้ความเห็นว่า “ถ้าจะมีคนมากด Like หรือ Comment ก็ต้องเป็นคนที่เป็นเพื่อนเราหรือคนที่เรานุญาตให้ติดตามอยู่ แล้วก็เลยจะไม่ค่อยได้เข้าไปดูว่ามีใครเข้ามา Like บ้าง แต่เราก็สามารถตั้งค่าได้ว่าสิ่งที่เราโปสจะทำให้เป็น Private หรือ Public หรือรูปไหนอยากให้เห็นเฉพาะคนที่ติดตามเราหรือใครก็สามารถเห็นได้ เพราะฉะนั้นก็เลยไม่กลัวว่ารูปมันจะหลุดออกไปไหน”

กรณีการ Live สดฆ่าตัวตายของพ่อลูก ส่วนใหญ่ไม่ได้เข้าไปดูหรือติดตามข่าว บางคนเห็นว่าเป็นไม่ควรทำ และไม่มีกระแสต่อ รวมทั้งไม่ย้อนดู เพราะเป็นการกระทำที่ไม่น่านำมาสู่สาธารณะ ไม่น่านำมา Live สดเพราะความมัน และก็เป็นอย่างที่ไม่ควรจะแชร์

“ไม่เข้าใจว่าจะ Live ทำไม จะตายทั้งทีกลับไปดูยอด Like ก็ไม่ได้” ส่วนเด็กบางคนก็เข้าไปดู เพราะเห็นว่ามีกระแสต่อกันมาก็เลยดู แต่ดูเฉยๆ ไม่ได้แชร์ต่อไป บางคนไม่ได้เข้าไปดูแต่ทราบข่าวจากการดูข่าวทางทีวี “เห็นข่าวแล้วก็สะท้อนใจ และก็ไม่ได้คิดจะกลับไปดูภาพตอนที่เขา Live ”

กรณีหากการ Live สดฆ่าตัวตายนั้นเป็นเพื่อนหรือเป็นคนใกล้ชิดๆ เด็กๆ ทุกคนมีความคิดที่จะช่วยเหลือ หรือพยายามหาวิธีที่จะห้าม เช่น โทรศัพทไปบอกพ่อแม่ ครู “โทรไปขัดเขาเลยตอนที่กำลัง Live อยู่ ไม่ว่าจะรับหรือไม่ก็ต้องลองโทรไป” “โทรบอกพ่อแม่เขา” “โทรหาอาจารย์”

กรณีข่าวกอลาแอมร์และวุฒิตัดโดนแพนคลับเกาหลีสโงมตี ตั้งฉายาว่าเป็นพิธีกรยอดเยี่ยมแห่งปี 2017 เด็กๆ ส่วนใหญ่ทราบข่าว มีเพียง 2 คนที่ไม่ทราบเพราะไม่ได้สนใจ ส่วนคนที่ทราบข่าวและได้พอติดตามข่าวส่วนใหญ่ก็มีความเห็นว่าพิธีกรทั้งสองคนพูดจาไม่ค่อยดี ไม่สุภาพ ไม่ให้เกียรติทั้งศิลปินและแพนคลับ เช่น “พูดว่าสวยทุกคนเลย แต่ต้องไปทูปหน้าทีเกาหลีส” เด็กบางคนให้ความเห็นอีกว่าจากข่าวก็ไม่ได้ทำให้รู้สึกว่าจะเกลียดหรือไม่ชอบกอลาแอมร์ แต่ไม่ชอบการกระทำที่เกิดขึ้นในงานเฉยๆ แล้วกอลาแอมร์กับวุฒิตัดก็ออกมาขอโทษแล้วก็น่าจะจบ แต่เด็กบางคนก็เลิกติดตาม IG กอลาแอมร์ ส่วนคำว่า “ตึง” สำหรับบางคนคือเป็นคำที่ไม่สุภาพ ถ้าจะใช้ก็ควรเป็นคำว่า “แพนคลับ” น่าจะเหมาะสมกว่า แต่บางคนก็เฉยๆ มองว่าแล้วแต่คนจะคิด ในข่าวที่มีการโยงไปเรื่องของการเมือง เด็กๆ ก็ไม่ทราบและไม่ได้สนใจในประเด็นนี้

ข่าวกระทะโคเรียคิงส์ ของวุฒิตัด มีเด็กคนหนึ่งมองว่ารุนแรง และให้ความเห็นว่า “มันเป็นสิทธิที่เขาควรจะทำให้ผลิตภัณฑ์ดูดี มันก็เหมือนกับแบรนด์อื่นๆ เพียงแต่เขาอาจจะไม่ได้พูดโจ่งแจ้งที่ว่ามันดี ลดราคาจากสามหมื่นเหลือสองพัน มันก็เป็นความต้องการของเขาที่จะขาย แต่พ่อลงข่าวแบบนี้กลายเป็นคนโน้มน้าวใจมากเกินไปทำให้มันรุนแรง ถึงกลับต้องขึ้น Discredit เขา ดูแล้วก็สงสาร

เจ้าของแบรนด์ เพราะรู้สึกดีเป็นเพียงฟรีเซนต์เตอร์ เขาก็อยากขาย เขาก็ต้องทำให้มันดี แต่แค่คุณภาพ มันอาจจะไม่ถึงขั้นที่โม้ไว้ มันเป็นเรื่องของผู้บริโภคที่ถ้าเชื่อก็ซื้อ ถ้าไม่เชื่อก็ไม่ต้องซื้อ”

การถูก Block หรือลบเพื่อน เด็กๆ ทุกคนคิดว่าไม่ใช่เรื่องรุนแรง เป็นสิทธิส่วนบุคคลของผู้ที่บล็อก “มันก็เป็นสิทธิของเราที่จะบล็อกเขา” สาเหตุที่เด็กส่วนใหญ่คิดว่าไม่กลัวเพื่อนโกรธ เด็กให้ความเห็นว่า “เพราะบางทีเพื่อนก็ไม่รู้ตัวว่าถูกบล็อก” มีเด็กคนหนึ่งเล่าให้ฟังว่า “เคยบล็อกเพื่อนเพราะเขาชอบเล่นเกม แต่ก็บอกเพื่อนก่อนที่จะบล็อก คือเตือนไป 3 รอบแล้วว่า อย่าส่งเลย เราไม่เล่น และถ้าส่งมาอีกทีเราจะบล็อกนะ พอเขาส่งมาครั้งที่ 3 ก็เลยบอกว่าบ๊ายบายนะ แล้วบล็อกเลย” และบางคนก็ให้ความเห็นว่า “ถ้าเรารำคาญ เราไม่ชอบเขาเราก็บล็อก เพราะถ้าเราไม่บล็อกเขาตั้งแต่ตอนนี้ นั่นแหละที่จะทำให้เกิดความรุนแรง บล็อกก็จบ ก็ไม่เห็นแล้ว” และบางคนก็ยังบอกอีกว่า “ไม่กลัวเพื่อนโกรธ ช่างเขา เพราะว่าเขาทำตัวเขาเอง” นอกจากนี้ก็ยังมีเด็กอีกคนหนึ่งให้ความเห็นเพิ่มเติมว่า “มันมองได้สองมุมคือ เวลาเราทะเลาะกับเพื่อนแล้วเพื่อนบล็อกเรา ซึ่งถ้าเรารู้ เราก็อาจจะรู้สึกไม่ดี มันก็เลยอาจจะเป็นความรุนแรงที่กระทบกับจิตใจของเรา แต่อีกมุมหนึ่งคือ ถ้าเพื่อนเราชอบโพสต์อะไรที่ทำให้เราเกิดความรำคาญจริงๆ โพสต์สิ่งที่ไม่เหมาะสม เช่น กรณีของเน็ตไอดอลคนหนึ่งชื่อ ฟลุ๊กกะลอน ซึ่งเขาเป็นสาวประเภทสองที่ชอบแต่งกายหลายๆ น้อย เช่นใส่บิกินีเดินไป 7-11 หน้าปากซอย แล้วหลายๆ คนที่เห็นเขาก็รู้สึกรำคาญใจ ระบายจิตใจ แล้วก็เลยมีการทักไปบอกฟลุ๊กกะลอนว่าบล็อกให้หน่อย เขาจะได้ไม่เห็นอะไรจากฟลุ๊กกะลอนอีก ซึ่งมันก็เป็นสิทธิที่เราจะทำอะไรเพื่อตัวเองด้วย” และจากกรณีของฟลุ๊กกะลอนนี้ก็มียุติคนหนึ่งให้ความเห็นว่า คนที่ชอบทำอะไรแบบนี้ “เพราะเรียกร้องความสนใจ”

กรณีการสร้างกลุ่มเครือข่ายสังคมเพื่อโจมตีบุคคลที่ไม่ชอบ สำหรับในกลุ่มเด็กผู้หญิงบอกว่ามีแต่เรื่อง “เมาท์กันปกติ” สิ่งที่รู้สึกไม่ดีบ้างคือ “น้อยใจ” ซึ่งทางด้านจิตใจถือเป็น “ความรุนแรง” “นินทาอย่างน้อยก็ผิดศีล 5”

สำหรับในกลุ่มเด็กผู้ชาย หากมีการต่อว่า หรือพาดพิงในสื่อโซเชียล มีผลกระทบเกิดขึ้น ต้องเคลียร์ให้จบ “สุดท้ายเราก็ต้องไปเคลียร์กับรุ่นพี่ แต่ก็เป็นการเคลียร์กันผ่านทาง Line ซึ่งที่ต้องเคลียร์เพราะมองว่ายังไงเราก็เป็นน้อง เราเถียงไปมันก็ไม่ดี แล้วพี่เขาเป็นผู้หญิงด้วย เราก็เลยต้องยอม”

กรณีข่าวเปรี้ยวฆ่าหั่นศพ เด็กกลุ่มนี้เห็นว่าเด็กอาจทำตาม เพราะสร้างข่าวให้เปรี้ยวดัง สื่อสร้างกระแสมากเกินไป เปรี้ยวกลายเป็นเน็ตไอดอล ข่าวนักกลายเป็นข่าวตลก ทั้งๆที่โหดร้าย รวมทั้งวิจารณ์เจ้าหน้าที่ตำรวจทำงานไม่เหมาะสม

“บางคนเป็นแฟนคลับเปรี้ยวมาให้กำลังใจ เปรี้ยวสู้ๆ”

“ตำรวจทำตัวไม่เหมาะสม มีประแป้ง แต่งหน้า ไม่ใส่กุญแจมือ เทียบกับข่าวกะเทยขายบริการทางเพศถูกใส่กุญแจมือ ไม่ยุติธรรม”

“ชาวเปรี้ยวกลายเป็นชาวตลก มีขายหมอนที่เค้าถือ ลดราคาหมอนที่เปรี้ยวทอด”

“พาดหัวข่าวไม่คิด รูปไม่เหมาะสม คนมาเมนต์มาก แต่ตลกดี

“กลายเป็นคนดัง กลายเป็นเน็ตไอดอล ถ้ารอดคดี”

“ดูว่ามี 2 มาตรฐาน ดูเปรี้ยวยังร่าเริง”

“ชาวสร้างกระแสมากไป”

4) แนวทางป้องกันการใช้ความรุนแรงในโซเชียล มีเดีย

ในการสนทนากลุ่มเรื่องการใช้ความรุนแรงในโซเชียล มีเดีย เด็กกลุ่มนี้มีทั้งที่ผ่านเลยไปและบางคนก็เกิด“จิตตก” “บางที่ที่เราได้ดูเห็นแล้วมันทำให้เราจิตตก คิดว่าไม่น่าเกิดขึ้นกับประเทศเราเลยนะ แต่มันก็มีเยอะมากเกินไปกว่าที่เราจะรับได้”

มีการสรุปข้อมูลถึงการป้องกันตนเองจากความรุนแรงที่อาจเป็นผู้สร้างหรือได้รับผลกระทบจากความรุนแรง บอกว่า มีทั้งหยุดแชร์ หยุดเมนต์ หยุดไลค์ หยุดทำรุนแรง หยุดโพสต์ในสิ่งที่ไม่เหมาะสม คิดไตร่ตรองก่อนที่จะรับสื่อต่างๆ และมีจิตสำนึก มีวิจารณญาณในการเสพข่าว ปล่อยผ่านในบางเรื่อง คิดก่อนทำ เอาใจเขามาใส่ใจเรา มองโลกในแง่ดี ระมัดระวังในการแสดงความคิดเห็น ไม่หมกมุ่นอยู่ในโลกโซเชียล ใช้โซเชียล มีเดียในทางสร้างสรรค์ และช่วยกันสอดส่องดูแล

เด็กบอกว่า สิ่งที่ยากให้ผู้ใหญ่ช่วยเหลือ คือปรับปรุง พ.ร.บ. และมีมาตรการที่เด็ดขาดในเรื่องเนื้อหาให้มีการควบคุม คัดกรองอย่างเข้มงวด ควบคุมผู้ที่รับผิดชอบในส่วนของแอปพลิเคชันต่างๆ ให้ทั่วถึง ตั้งข้อขีดจำกัดในการโพสต์ ให้ความรู้กับเยาวชน ปลุกฝังเรื่องสื่อตั้งแต่เด็ก เพื่อจะได้มีการไตร่ตรองก่อนรับสื่ออย่างถูกต้อง ให้ผู้ใหญ่เปิดใจ ยอมรับฟัง เปิดกว้างในการรับฟังในการแสดงความคิดเห็นของเด็ก ให้ความรัก ความอบอุ่นแก่เด็กให้เพียงพอ และให้คำแนะนำในการใช้โซเชียล

ส่วนใหญ่เด็กเกือบทุกคนก็จะปรึกษาทั้งพ่อและแม่หรือคนใดคนหนึ่ง และเพื่อนเป็นหลัก ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความสนิท และขึ้นอยู่กับปัญหาที่เกิดว่าร้ายแรงแค่ไหน นอกจากเพื่อนและพ่อแม่ก็จะมีปรึกษาพี่สาวหรือพี่ชาย หรือคุณอา เพราะวัยใกล้เคียงกัน และบางคนก็มองว่าที่ไม่ปรึกษาพ่อกับแม่เพราะ“พอกับแม่หัวโบราณ” บางคนก็บอกว่า“ไม่ค่อยอยู่กับแม่และไม่สนิทกับพ่อ” ก็เลือกที่จะแก้ปัญหาต่างๆ ด้วยตัวเอง อย่างน้อยก็จะได้เก็บไว้เป็นประสบการณ์ เป็นบทเรียนที่สามารถผ่านไปได้นอกจากนี้ ก็ยังมีปรึกษาครูประจำชั้น หรือพระอาจารย์ที่สอนที่โรงเรียน ปัญหาที่เด็กคนหนึ่งยกตัวอย่างเช่นด้านการเรียน หรือภาระหน้าที่ที่ต้องทำในโรงเรียน เรื่องการตัดสินใจในสิ่งต่างๆ

เด็กๆ บางคนมีการพูดถึงพื้นที่ที่ให้ปรึกษาอื่นๆ ด้วย เช่น พี่อ้อยพี่ฉอด และใน pantip “เข้าไปอ่านมากกว่า สนุกดี ก็อ่านพวก Comment ซึ่งมันก็จะมีทั้งความคิดที่ดีและไม่ดี แต่ก็อ่านไปแบบขำๆ”

## ข. กลุ่มเด็กต่างจังหวัด

### ข้อมูลเบื้องต้นของกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างเด็กในระบบโรงเรียนที่จังหวัดชัยนาท อายุ 14-16 ปี ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2-5 เพศชาย 4 คน หญิง 4 คน ส่วนใหญ่เป็นเด็กที่อาศัยอยู่ในเขตอำเภอเมือง และมีพื้นฐานครอบครัวที่ดี คือพ่อแม่อยู่ครบ รวมถึงอาศัยอยู่กับพ่อแม่ โดยจะมีเพียง 1 คนที่อาศัยอยู่กับปู่ย่า ส่วนใหญ่มีพฤติกรรมดี ให้ความร่วมมือกับกิจกรรมและระเบียบวินัยของโรงเรียนดี

เป้าหมายชีวิต มี 2 คนอยากเป็นแพทย์ “เพราะตอนเด็กๆ เคยไปอยู่กับแม่ที่อนามัยแล้วเห็นคนเจ็บป่วย ก็เลยอยากช่วยเหลือคนอื่น” และครู นอกนั้นก็อยากเป็นอยากเป็นวิศวกร “รู้สึกว่าเป็นอาชีพที่เท่ดี” อยากทำงานการบิน ตัดต่อภาพยนตร์ ทหารอากาศ และเซฟ

คำถามเกี่ยวกับต้นแบบ ส่วนใหญ่ไม่ได้ตอบคำถามนี้ มีเพียงสองคนที่ตอบว่าคนที่ต้นแบบที่ดีให้เขาก็คือ หมอริท The Star ที่เป็นนักร้อง “เพราะชอบที่เขาเรียนด้วย ทำงานด้วย ชอบที่สามารถแบ่งเวลาทำทั้งสองอย่างได้” และอีกคนคือ คุณครูที่สอนเราอยู่ในปัจจุบัน “เพราะรู้สึกว่าคุณครูเขาสอนดี สอนให้เราเข้าใจได้”

มีการสนทนาถึงเน็ตไอดอล ทุกคนช่วยกันเอ่ยชื่อหลายๆคน แสดงให้เห็นว่า เด็กๆกลุ่มนี้ให้ความสนใจกับเน็ตไอดอลมากกว่าคนต้นแบบ เช่น “เกม แสนดี” “ฟลุ๊ค กะลอน” ซึ่งเป็นสาวประเภทสองที่ไม่ได้ศัลยกรรม แต่งชุดบิกินีแบบไม่สวย ดูแล้วออกแนวขำๆ ฮาๆ ชอบติดตามตามกระแส แม้จะไม่ชอบ “ดูแล้วไม่มีสาระ เน้นความบันเทิง” อีกคนก็คือ “เจ้เต๋อบางปู” ชอบทำคลิปตลก “ใจ สายจี้” เด็กที่มาดังมากๆ ช่วงสงกรานต์ที่เป็นเด็กที่แต่งตัวด้วยสีสันทสไสแล้วเต้นเก่งๆดูกวนๆ “เก้โก้ สไลด์เตอร์” จะชอบทำคลิปวีรวิของต่างๆ เต้น Cover หน้าตาน่ารัก “ไอซ์ รมลวรรณ” เป็นเด็กผู้หญิงที่ร้อง Cover บน You Tube แล้วเคยประกวด The Voice เข้ารอบอยู่ทีมก้อง/ “แม่ปูเป้” เด็กๆ มองว่าเน็ตไอดอลหลายๆ คน ได้เป็นเน็ตไอดอลเพราะว่า Like เยอะ “ก็ต้องหน้าตาดี สวย หล่อ กล้า แสดงออกด้วย ไม่ก็แบบตลกๆ ไปเลย”

### พฤติกรรมการใช้โซเชียล มีเดีย

เด็กทุกคนมีโทรศัพท์มือถือติดตัวกันหมด ระหว่างรอเพื่อน ทุกคนนั่งเล่นโทรศัพท์ เมื่อสอบถามเรื่องการใช้เวลาว่าง ส่วนใหญ่เล่นโซเชียลเป็นหลัก คือเล่น Face book/IG/You tube/Twitter/ คุยกับเพื่อนผ่านทาง Face Book/Line รองลงมา คือ จะเล่นเกมออนไลน์ นอกนั้น ฟังเพลง ทำการบ้าน สอนการบ้านน้อง เล่นดนตรี (กีตาร์/ร้องเพลง) อ่านนิยาย ส่วนใหญ่เสาร์-อาทิตย์ จะอยู่บ้านไม่ค่อยได้ออกไปไหน

เด็กๆ ใช้โซเชียลโดยเล่นโทรศัพท์มือถือมากกว่า แต่ถ้าเป็นเกมออนไลน์ส่วนใหญ่จะชอบเล่นในคอมพิวเตอร์มากกว่าในมือถือ มีเพียง 1-2 คนในกลุ่มที่ไม่เล่น

ระยะเวลาที่ใช้โทรศัพท์มือถือหรือคอมพิวเตอร์อย่างน้อยก็ 1 ชั่วโมง จนถึง 4-5 ชั่วโมง บางคนก็เล่นนานมากจนไม่สามารถระบุได้ว่าเล่นนานเท่าใด “ไม่ทันได้นับว่านานแค่ไหนที่เล่น” และส่วนใหญ่จะชอบเล่นตอนก่อนนอน บางคนเล่นนานมากจนถึงเที่ยงคืนโดยไม่กังวลเรื่องการเรียน “แต่เข้ามาเรียนก็ตื่นกันไหว”

เกม ROV\* คือเกมที่นิยมในขณะนี้ เด็กๆ เล่นกันทุกคน ROV เด็กๆช่วยกันเล่าว่า เป็นเกมการต่อสู้ ไม่ใช่เกมรุนแรง แม้มีการต่อสู้กัน ฆ่ากัน ตีกัน แต่ไม่ได้มีเลือดสาดหน้าจอ “มันเป็นแค่เกมสู้ๆกันเดี๋ยวก็น่ามาเล่นใหม่ แต่พอเล่นแล้วชนะมัน รู้สึกสนุกมากกว่า” เล่นกับคนที่ออนไลน์เข้ามาเล่นเหมือนกัน ซึ่งก็จะเป็นคนที่เราไม่รู้จัก และไม่รู้เลยว่าคนที่เข้ามาเล่นเป็นใครมาจากไหน แต่สู้มาให้มาเล่นในทีมเดียวกัน ในขณะที่เล่นก็จะมีเปิดไมค์เพื่อคุยกัน เช่น ให้ออ้ย ให้อู๋ แต่ไม่มีการเห็นหน้ากัน จะคุยกันแค่ในเกม พอเกมจบก็จบเลยไม่ได้คุยต่อ จะมีบ้างบางครั้งที่นัดมาเล่นเกมต่อกัน แต่ก็จะเป็นแค่บางคน ซึ่งก็จะ Add Friend กันในเกมหรืออาจจะนอกเกม เช่น Line แล้วก็ไปคุยกันต่อ “แต่ถามว่ารู้จักไหมว่าเขาเป็นใครคือไม่รู้ คิดว่าจะคุยแค่เรื่องเล่นเกมอย่างเดียว ไม่ได้คุยเรื่องอื่นต่อ” ในกรณีนี้ถ้าเกิดคนที่เล่นในเกมเดียวกับเราแล้วอยากคุยกับเราต่อ แล้วขอ Add Line เด็กกลุ่มนี้จะมีท่าทีหวง Line “มองว่าไม่ควรให้ คิดว่าถ้าจะคุยก็คุยแค่ในเกมก็ได้ไม่จำเป็นต้องให้ Line” แต่ถ้าเป็นเด็กผู้ชายก็อาจจะต้องเล่นเกมให้จบก่อน “ดูวิธีที่เขาคุยก่อน ถามเขาว่าจะเอาไปทำไม จะคุยอะไรกับเรา คือถ้าดูแล้วเป็นแค่เรื่องนัดเล่นเกมก็อาจจะให้”

นอกจากนี้ก็จะมีเกม LOL\*\* เกม FIFA Online เป็นเกมเกี่ยวกับการเตะบอลที่สามารถหาเพื่อนเล่นร่วมทีมในออนไลน์ได้

นอกจากเกมออนไลน์แล้ว ส่วนใหญ่ใช้เวลาเล่นนานๆ กับ Twitter และ You tube และก็ดูหนังออนไลน์ ดูซีรีส์ ดูการ์ตูน ดูการแคสเกม อ่านนิยาย

สำหรับพฤติกรรมในการเล่น Face Book/IG/You Tube ถ้าเป็นข่าวทั่วไปหรือคลิปต่างๆ ก็จะไปดูหรืออ่าน อาจมีกด Like บ้าง แต่จะไม่ Comment และยังเป็นการ Comment ในเชิงวิจารณ์ก็จะยังไม่ Comment เลย เช่น “ถ้าเป็นพวกข่าวนี้นี่ไม่เคย Comment เลย เพราะเห็นว่า บางคน Comment ไป พอมีที่มามาอ่านแล้วไม่ชอบก็ตอบกลับ มาด่าบ้างก็มีเยอะ ก็เลยไม่กล้า Comment” ถ้าจะมีการ Comment จริงๆ ก็จะเป็นในโพสต์ที่เป็นของเพื่อนเรา เช่น ไปทำอะไรไปเที่ยวไหน ส่วนการแชร์ก็จะเลือกแชร์อะไรที่มันดี ๆ มากกว่าอะไรที่มันไม่ดี

ในส่วนของการแชร์บนโซเชียล ก็จะมี เช่น แชร์หนังสือ แชร์เพลง แชร์คลิป “เอาที่เขาทำแบบ เจ๋งๆ ในต่างประเทศ หรือไม่ก็คลิปทั่วไป” แชร์รูปดารา แชร์รูปผู้ชายที่ชอบที่อาจจะจะเป็นดาราเกาหลี/ ฝรั่งเศส แชร์ขายของ (อุปกรณ์ไอที/อุปกรณ์การเล่นเกมส์) แชร์การสอนภาษาอังกฤษ แชร์เกี่ยวกับเรื่องเล่า เรื่องผี แชร์เพื่อให้เพื่อนๆ รู้ด้วย

ในกรณีการเล่น Face Book ได้รู้จักการระวังตัว ไม่รับคนแปลกหน้า จะดู Profile ก่อนรับ และจะสืบก่อนว่าใครเป็นอย่างไร “ถ้าเพื่อนบอกว่าเขาเป็นคนไม่ดี ก็จะไม่บล็อกคนนั้นไปเลย”

การเล่น IG ส่วนใหญ่รูปที่โพสต์รูปเที่ยว รูปเซลฟี่ และทุกคนที่เล่นก็มีการตั้งค่าไว้เป็นส่วนตัว คือดูได้เฉพาะคนที่ เป็นเพื่อนเราใน IG หากมีใครโผล่ มา Comment จะชอบ “รู้สึกดี รู้สึกเหมือนมีคนสนใจเข้ามาติดตามชีวิตเรา”

สำหรับการโพสต์เกี่ยวกับรางวัลหรือผลการเรียน เด็กๆ กลุ่มนี้มีความคิดเห็นว่า “ถ้าได้รางวัล หรือผลการเรียนที่ดีๆ มากก็บอกแค่พ่อแม่ หรือส่งให้พ่อแม่ดูทาง Line แต่คงไม่โพสต์ออกโซเชียล เพราะรู้สึกว่ามันไม่ใช่สิ่งที่ต้องบอก และบางทีถ้าโพสต์ไปก็อาจจะมีคนหมั่นไส้” แต่บางทีก็มีที่พ่อแม่ หรือครูเอาไปโพสต์ เด็กบางคนก็มองว่า “โพสต์ทำไม บางทีก็ไม่ได้อยากให้ใครรู้ นอกจากคนที่บ้าน” เด็กบางคนคิดว่าบางทีที่ผู้ใหญ่โพสต์ “อาจเป็นเพราะเขาภูมิใจก็ได้”

กรณีการ Check in เด็กๆ ส่วนใหญ่เวลาไปเที่ยวหรือไปไหนก็มีบ้างที่ Check in โพสต์ไว้โดยให้เหตุผลที่ทำเพราะว่า “เผื่อแบบเพื่อนเห็นแล้วจะได้ตามมาเจอกัน” “อยากให้เพื่อนๆ เห็นว่าอยู่ที่ไหน” เด็กส่วนใหญ่เคย Check in ปЛОม แต่ก็เป็นการแกล้งเล่นกับเพื่อนมากกว่า ออกแนวขำๆ เช่น อยู่สวิสเซอร์แลนด์ อยู่เกาหลี ญี่ปุ่น เป็นต้น ก็จะมีเพื่อนเข้ามาแซว เช่น “อย่ามาหลอก” เป็นต้น

ผู้ร่วมสนทนากลุ่มกล่าวถึงข้อดีของโซเชียลมีเดีย คือ มีประโยชน์มากทั้งการเรียน การสื่อสาร การสนทนาระหว่างกันทั้งอยู่ไกลหรือใกล้ รวมทั้งได้เก็บภาพ บันทึกข้อมูลส่วนตัวเหมือนไดอารี่

“ใช้ในเรื่องการเรียน เช่น ใช้ค้นหาข้อมูลเพื่อทำการบ้าน แพลคัฟท์ ใช้ถามการบ้านกับเพื่อน” “ติดต่อสื่อสารกันได้อย่างรวดเร็ว สะดวก”

“ทำให้ติดตามข่าวสารได้เร็วและเวลาจะคุย หรือมีธุระอะไรกับเพื่อนก็ส่งไปได้เลย”

“ช่วยให้เราคุยกันได้แบบเห็นหน้า เช่น Face Time / Video Call มันก็สะดวกดีแบบไม่ต้องมาเจอกันก็ได้ แต่จริงๆ เจอกันดีกว่า”

“ใช้ส่งการบ้านกับครูทาง Line ก็สะดวกดี”

“การ Live สด บางครั้งก็มีข้อดีคือสามารถใช้สอนหนังสือได้ ขายของได้ และอย่างรายการ บางอันที่เป็นรายการทีวีก็เอามา Live สด ทำให้เราสามารถดูบนมือถือได้ก็สะดวกดี ไม่ต้องรีบกลับไปดูทีวีก็ได้”

“การโพสต์รูปบน Face Book ก็เหมือนช่วยบันทึกเก็บข้อมูลภาพให้เราไปด้วยในตัว เพราะบางครั้งถ้า Save ไว้ในคอมพิวเตอร์แล้วมันหาย แต่ใน Face Book คือมันยังอยู่ในระบบ จะกลับเข้าไปดูตอนไหนก็ได้”

ส่วนข้อเสียของโซเชียล มีเดีย มีทั้งเสียสายตา เสียสุขภาพ สมาธิสั้น ติดมากไป ไม่เป็นอันทำอะไร รวมทั้งไม่ค่อยสนใจคนอื่น ๆ รอบข้าง สิ่งแวดล้อม อาจทำให้เกิดอุบัติเหตุ

“ทำให้สายตาสั้น สายตาเสีย ปวดตา ปวดหัว เพราะก้มดูทั้งวัน”

“ทำให้สมาธิสั้น และเราก็จะไม่สนใจสิ่งรอบข้าง สนใจแต่มือถือ ก็จะคุยกันน้อยลง เพราะแชทกันมือถือ”

“บางทีเล่นบ่อยมากไปก็ไม่ดี ทำให้ไม่ค่อยใส่ใจคนรอบข้าง”

“ส่งผลกับการใช้ชีวิต ก็คือถ้าเล่นมากๆ ก็จะกลายเป็นติด พอติดปุ๊บ ก็ไม่สนใจคนรอบข้าง เหมือนโซเชียลเป็นสิ่งที่ดึงดูดทำให้เราไม่สนใจอะไรเลย อาจจะทำให้การเรียนเสีย ถ้าเกิดไปทำงานก็อาจจะไม่ค่อยทำงานก็ได้”

“ทำให้เราไม่ค่อยสนใจสิ่งแวดล้อม อย่างเวลาเราเดินข้างนอก เราก็ไม่สนใจว่ารถมาทางไหน อาจทำให้เกิดอุบัติเหตุได้”

“การใช้ Line ในการส่งการบ้านถามงานพูดคุยกัน คือถ้ามันเป็นเรื่องที่ดีวนมาก ก็ควรจะพูดกันตรงๆ เพราะบางที Line มาแล้วเราไม่ได้เปิดอ่าน”

สำหรับการใช้โทรศัพท์และสื่อโซเชียล มีเดีย เด็กบอกว่าส่วนใหญ่บอกว่าต้องมีข้อแลกเปลี่ยนกับผู้ปกครอง คือเขาไม่ได้อยู่ๆ ก็ซื้อให้เลย แต่บอกว่า เช่น “ต้องตั้งใจเรียน ต้องเรียนให้เก่ง ต้องสอบให้ได้ผลการเรียนดีๆ ก่อนถึงจะซื้อให้” พอให้แล้วพ่อแม่บางคนก็บอกอีกว่า “ให้เก็บรักษาให้ดีๆ ใช้ให้เกิน 3 ปี เพราะถ้าพังก็จะไม่ซื้อให้ใหม่” ส่วนเรื่องของอินเทอร์เน็ตที่ใช้นับมือถือเวลานั้น ผู้ปกครองบอกคนที่ซื้อมือถือให้พร้อมโปรโมชันอินเทอร์เน็ตเลย แต่บางคนก็ต้องไปซื้อแยกเองต่างหาก โดยเวลาจะไปซื้อก็ต้องไปบอกผู้ปกครองและขอเงินจากผู้ปกครองไปซื้อ

มีเพียง 1-2 คน ที่พ่อแม่มีการตั้งกฎในการเล่นมือถือ เช่น “ห้ามเล่นตอนกินข้าว เวลาทำงาน หรือทำการบ้านก็ห้ามเล่นมือถือไปด้วย ให้มีสมาธิสนใจจดจ่อที่งาน” แต่เด็กกลุ่มนี้ส่วนใหญ่พ่อแม่ไม่ได้ตั้งกฎกติกาอะไรจำกัดเวลา หรือสถานที่ในการเล่น ปล่อยให้อิสระ “แต่ก็จะมีแอบๆ มาดูบ้างว่าเด็กๆ ทำอะไร เล่นอะไร” หรือคอยเตือนไม่ให้เล่นโทรศัพท์ติดเกินไป “อย่าเล่นติดมาก ปิดไฟก็อย่าเล่นโทรศัพท์ จะเล่นก็ให้เปิดไฟ” โดยพ่อแม่จะเตือนเสมอเรื่องการหลอกลวงผ่านเฟซบุ๊ก “เวลาจะเล่น Face Book ก็ให้ดูดีๆ ก่อนที่จะทำความรู้จักกับใคร ก่อนจะเชื่ออะไรกับใคร เพราะว่าเดี๋ยวนี้การหลอกลวงทาง Face Book ทางสื่อมันเยอะ อย่าง You tube ก็บอกว่าให้ใช้วิจารณญาณในการรับชมให้มีสติในการดู อันไหนไม่ดีก็อย่าไปทำตาม อันไหนดีก็นำไปใช้ในชีวิต” หรือ “เวลามีข่าวอะไรไม่ดีเขาก็จะสอนว่า ให้ระวังตัว หรือเวลาออกไปไหนก็ให้ระวังพวกลักพาตัว” เด็กบางคนให้พ่อแม่



Add Friend กับลูกใน Face Book ให้เด็กบางคนก็ยินดีกับการมีพ่อแม่เป็นเพื่อนใน Face Book แต่อีกส่วนหนึ่งไม่รู้สึกละอายใจ เพราะรู้สึกไม่อิสระ กลัวถูกตำหนิ กลัวว่ามีความลับบางอย่างแล้วพ่อแม่จะรู้ “เค้าก็เข้ามาส่งสติ๊กเกอร์”

สำหรับที่โรงเรียนเองก็มีการตั้งกฎเกี่ยวกับการใช้โทรศัพท์ เช่น ห้ามใช้ในเวลาเรียน ถ้ามีความจำเป็นต้องใช้คือต้องขออนุญาตและออกไปคุยข้างนอก

### ความรุนแรงในโซเชียลมีเดีย

#### 1) นิยามความรุนแรง

เด็กร่วมกันแสดงความคิดเห็นว่า ความรุนแรง คือ การ Live สด เพื่อด่ากัน ทะเลาะกัน ตีกัน การฆ่าตัวตาย รวมทั้งการแชร์คลิปหรือโพสต์ภาพ/ข้อความ ที่ก่อให้เกิดความรุนแรงบนโซเชียล เช่น การทำต่อยกัน การตบตีแย่งแฟนกัน ต่อยตีกัน “เห็นแล้วก็รู้สึกว่ามันรุนแรง ดูแล้วก็รับไม่ได้ บางทีก็เลื่อนผ่านไปเลย”

#### 2) รูปแบบความรุนแรง

ความรุนแรงในมุมมองของเด็กกลุ่มนี้ คือ การแชร์ข่าวแบบไม่มีการกลั่นกรอง มีการตีความกันเอง การก่อกวนด้วยการแกล้งกดแสบ Face Book เพราะหมั่นไส้ การโพสต์คำหรือข้อความที่ไม่ควรโพสต์ การทะเลาะกันบนเฟสที่มาจากการโพสต์หรือ Comment กันด้วยถ้อยคำที่แรงๆ หรือคำหยาบ การโพสต์ประจานเวลาถูกทำโทษ ส่วนการ live สด เด็กแยกแยะออกถึงสิ่งที่ควรดู หรือไม่ดู โดยบอกว่าการดูคือการติดตามสถานการณ์ จะได้ตามทันเพื่อน แต่ไม่รู้สึกละอายใจกับการบดบังกันเป็นเรื่องรุนแรง

“ข่าวที่บอกข้อมูลไม่ครบ แล้วคนอ่านก็ไปตีความกันเองทั้งๆ ที่ยังไม่รู้เลยว่าเรื่องนั้นมันจริงหรือไม่ แล้วก็มาด่ากันได้ Comment ด้วยคำหยาบคาย หรือการด่าเหน็บแนมกัน ทั้งๆ ที่ก็ไม่รู้จักกัน แต่เข้ามาด่ากันเพราะมีความเห็นที่ไม่ตรงกัน”

เด็กหลายคนจึงอ่านเฉยๆ แต่ไม่เมนต์ ไม่ไลค์ “เก็บ Comment ไว้ในใจดีกว่า บางทีเรา Comment ไปมันอาจจะทำให้ใครบางคนไม่ชอบเราก็ได้ เพราะหลายคนก็หลายความคิดในโซเชียล” หรือกรณีของเด็กคนหนึ่งบอกว่า “เราไป Comment ในโพสต์หนึ่งแล้วก็มีคนมา Comment ต่อได้ โพสต์เรา ด่าเราด้วยคำหยาบคาย เราก็งงว่าเขาด่าเราทำไม เราไปทำอะไรให้ เราก็เลยลบโพสต์นั้นไปเลย เพราะเราก็ไม่อยากมีเรื่องกับเขาอยู่แล้ว”

กรณีการโพสต์คำหรือข้อความที่ไม่ควรโพสต์ เช่น กรณีตัวอย่างที่เพื่อนนักเรียนคนหนึ่งโพสต์ คำว่า “เจียน” ลงไปในเฟส แล้วก็มีการภาษาไทยเข้ามา Comment เตือนว่า “เฟสนะมันเปิดกว้าง คนอื่นสามารถเห็นได้ ไม่ใช่แค่เพื่อน แต่ยังมีครอบครัว และคนอื่นๆ อีกที่เข้ามาเห็นได้ จะทำอะไรก็ ควรจะคิดให้ดีก่อนจะโพสต์หรือ Comment”

คำที่ได้รู้สึกเป็นคำหยาบ คือ “ต่อแหล” “กรี” (เป็นคำย่อของคำว่า กะหรี่) ส่วนคำว่า “ดอก” “สาตดตต” สำหรับเขาคือคำธรรมดา

การที่ได้รู้สึกว่าการด่ากันบนโซเชียลมันรุนแรงนั้น เป็นเพราะ การพูดจะเห็นสีหน้าท่าทาง แต่การเขียน ไม่มีใครรู้ความรู้สึกที่แท้จริง “ภาษาเขียนมันไม่เหมือนภาษาพูด คือพูดกันมันยังเห็นสีหน้าว่าอันนี้พูดจริงหรือพูดเล่น แต่พอเขียนเราไม่รู้ว่าจริงๆ เขาคิดอะไรอยู่” / “เหมือนการพูดเราสามารถเห็นสีหน้าท่าทางได้ แต่การเขียนเราไม่สามารถเห็นสีหน้าท่าทางของคนพูดได้เลย”

ส่วนกรณี การ Live สด ช่าตัวตาย หรือคลิปที่มีการตบตีกัน เป็นเรื่องที่เด็กๆ รู้สึกและเข้าใจ ว่าจริงๆ แล้วรุนแรงกว่าการด่าทอกันบนโซเชียล เพียงแต่เป็นสิ่งที่เขาไม่ค่อยได้พบเจอ หรือพบเห็นในชีวิตจริงเท่าการโพสต์ด่ากัน

การบล็อกไม่ใช่เรื่องรุนแรง เพียงแต่เกิดความสงสัย “ทำไมถึงบล็อก” แต่ไม่ใช่เรื่องใหญ่ หรือน่าสนใจมากนัก “การที่เขาบล็อกเราในเฟซก็แปลว่าเขาอาจจะไม่อยากจะคุยกับเรา”

กรณีเด็กทำผิด แล้วถูกทำโทษ เด็กๆ บอกว่าเห็นด้วย ทุกคนมองว่าเป็นเรื่องปกติ “ถ้าเขาทำผิด เขาก็ต้องโดนทำโทษเป็นเรื่องปกติ” แต่ไม่ควรโพสต์ลงสื่อ “เพราะจะทำให้เขารู้สึกอับอาย เสียความมั่นใจ”

การแกล้งโพสต์รูป เป็นเรื่องตลกมากกว่าจะจริงจัง แต่ส่วนใหญ่จะมีการเอาคืน “ส่วนใหญ่ก็โดนกันทุกคน ก็ารู้สึกเฉยๆ ขำๆ กันมากกว่า แต่พอเพื่อนแกล้งก็จะเอาโทรศัพท์เพื่อนมาแอบถ่ายรูปเราที่เป็นรูปพวกนั้นออก” ส่วนภาพหลุด ถ้าตลก ไม่เป็นไร จะพูดกันตรงๆ แต่ถ้าเป็นเรื่องไม่ดี จะต้องคุยให้ลบบภาพ “แต่ถ้าเพื่อนไม่ยอมลบก็คงจะไปปรึกษาพ่อแม่ว่าจะทำยังไง หรือไม่ก็กดแอสปมเฟสของเพื่อนคนที่โพสต์ไปเลย ในขณะที่บางคนก็เลือกที่จะไปด่าเพื่อนที่โพสต์ให้เขาลบให้ได้แต่ถ้ายังไม่ยอมลบก็คงจะไปบอกพ่อแม่แล้วไปแจ้งตำรวจเลย”

การส่งรูปภาพหรือคลิปไปเปลือย ผู้ร่วมสนทนากลุ่มเห็นว่า ทุกคนรู้ว่าอะไรดีไม่ดี ถ้าเริ่มจะมากเกินไป จะตักเตือนกัน “เราก็บอกเพื่อนไปว่าไม่ดี แล้วก็บล็อกเพื่อนที่ชอบส่งมาให้บ่อยๆ ไปแล้วเพราะรำคาญ”

สำหรับกรณีพิธีกรถูกแฟนคลับเกาหลีโจมตี ตั้งฉายาว่าเป็นพิธีกรยอดแยะแห่งปี 2017 ชาวเน็ตก็มีทั้งเด็กที่ทราบและไม่ทราบ ซึ่งมีทั้งหมดที่เข้าใจและให้ความเห็นเพิ่มเติม

“มันเป็นเรื่องของสามัญสำนึก คำพูดมันดูแรงไปเหมือนไปจิกกัดเขา”

“มันอาจจะมองได้สองมุมคือ ถ้ามุมมองของตังกี้ก็จะมองว่าพูดเกินไป แต่ในมุมมองของพิธีกร เขาก็แค่พูดเล่นเฉยๆ ไม่ได้คิดอะไร แต่กระแสที่มันได้มากคือเป็นเรื่องของการโดนตำ ทั้งๆ ที่เขาอาจจะพูดเล่นๆ”

“มองว่าทั้ง...(พิธีกรชาย) และ(พิธีกรหญิง) เป็นคนของสังคมทั้งคู่ เขาน่าจะเป็นตัวอย่างที่ดี ไม่สมควรที่จะพูดแบบนี้บนเวที”

การสร้างกลุ่มเครือข่ายสังคมเพื่อโจมตีบุคคลที่ไม่ชอบ เด็กๆ ในกลุ่มนี้ไม่เคยเป็นผู้กระทำหรือถูกกระทำ แต่เคยเห็นการสร้างกลุ่มแบบนี้ เช่น การตั้งกระทู้ใน Pantip ต่าดาราศิลปิน ซึ่งส่วนใหญ่ก็จะเข้าไปอ่านเฉยๆ ตามกระแส แต่ไม่ได้แสดงความคิดเห็นใดๆ แม้ว่าจะมีบางคนที่คิดในใจว่า “สะใจดี เพราะไม่ชอบคนที่ถูกตำอยู่ในกระทู้อยู่แล้ว แต่ก็ไม่กล้าแสดงความคิดเห็นเพราะกลัวโดนตั้งของดาราคอนนั้นตำ” มีกรณีที่เด็กบางคนเคยตั้งกลุ่มใน Line แม้าท์เพื่อนที่แบบทำตัวแปลกๆ นิสัยไม่ค่อยดีก็เหมือนๆ กันว่าเพื่อนคนนี้จะทำอะไร ใครโดนอะไรมาจากเพื่อนคนนี้ ซึ่งก็คิดว่าเพื่อนที่โดนแม้าท์รู้ว่ามีกรจับกลุ่มแม้าท์เขา แต่เราก็ไม่ได้สนใจ แล้วก็ไม่ได้มีการเข้าไปเตือนเพื่อน แต่ถ้าสมมติเข้าจับได้ว่าเราแม้าท์กันก็จะพูดกับความจริงกับเขาเลย ว่าที่ไม่ชอบเขาเพราะอะไร

การ Live สดฆ่าตัวตายที่เป็นข่าวดังมาก เด็กเกือบทุกคนทราบเรื่องข่าวนี้นี้ ทุกคนที่เห็นข่าวแล้วคือรู้สึกไม่ดี เลยไม่คิดจะเข้าไปดู เลื่อนผ่านข่าวนั้นไปเลย เด็กบางคนก็พูดออกมาว่า “รู้สึกไม่เข้าใจว่าเขาทำทำไม” และหากว่าถ้าคนที่ Live สดฆ่าตัวตายเป็นคนใกล้ชิดของตัวเองๆ เอง เช่นเป็นเพื่อน เด็กๆ ก็รู้สึกเสียใจ โดยบางคนก็ไม่แน่ใจว่าถ้าจะช่วยเหลือ “จะช่วยให้ทันไหม อาจจะไม่ทันแล้ว” ในขณะที่บางคนก็อาจจะช่วยเหลือโดยการโทรหาแม่ของเพื่อนที่ Live สดอยู่ โทรแจ้งตำรวจหรืออาจจะพยายามพูดหรือ Comment ไปใน Live สด ทำอะไรสักอย่างเพื่อให้เขาไม่ทำ เพื่อช้จูงใจให้เขาหยุด ให้สนใจอย่างอื่น

ส่วนกระแสการ Live สด ที่เป็นต้นขั้วแบบที่ไม่เหมาะสมไม่สุภาพ เด็กๆ ก็มองว่า “ทำทำไม ทำเพื่ออะไร” “ถ้าจะเต้นแบบนี้กลับไปเต้นที่บ้านดีกว่า อย่ามาโชว์เลย” เด็กๆ มองว่าอาจเป็นเพราะตามกระแส อยากดัง อยากให้คนมาสนใจ เพราะเห็นว่าทำแล้วมีคนเข้ามาดูเยอะ แคร่เยอะก็เลยกลายเป็นการลอกเลียนแบบพฤติกรรมแบบนี้ การ Live สดต่างๆ บนโซเชียลที่มีความรุนแรง เช่น การด่ากัน ตีกัน หรือฆ่าตัวตาย ถ้าอยู่เปิดไปเจอ ก็จะมีทั้งเด็กที่ตอบว่าเข้าไปดูและไม่เข้าไปดู ซึ่งเด็กที่เข้าไปดูก็ได้ให้ความเห็นว่า ที่ดูเพราะสงสัยว่าเขาทำทำไม ทำไมถึงทะเลาะกัน ไม่ได้เข้าไปเพื่อจะไปเลียนแบบ หรือบางทีก็เข้าไปดูเพราะตามกระแสที่มีคนพูดถึงกันเยอะๆ จะได้เข้าใจติดตามสถานการณ์ได้ทัน

กรณีข่าวเป็รี่ยฆ่าหั่นศพ เด็กกลุ่มนี้เห็นว่า เป็นเรื่องน่าหดหู่ โหดร้าย รุนแรงสยอง คนฆ่ากลายเป็นเน็ตไอดอล ทั้งๆ ที่เป็นคนไม่ดี สื่อกำลังปลุกฝังสิ่งที่ไม่ดี การดูแลฆาตกรตีเกินไป รวมทั้งคนเราดูคนที่ภายนอกไม่ได้

“หุดหู่ มั่นรุนแรง คุณคนที่ภายนอกไม่ได้”

“มันดูโหดร้ายรุนแรงเกินไป ไม่สมควรทำแบบนี้เลย”

“เห็นข่าวแล้วรู้สึก สยอง เขาทำไปได้ยังไง มันโหดร้ายมาก”

“ตอนที่ดูแรกๆอยากให้อัปคนร้ายให้ได้”

“กระแสข่าวเหมือนคนที่ฆ่าเป็นเน็ตไอดอลไปแล้วเพราะสื่อออกมาในทางที่ดี ทั้งๆที่ ทำความผิด แต่ทำไมถึงได้กินอาหารดีๆนอนสบายๆ แต่งหน้าก็ได้ เหมือนไม่ได้โดนลงโทษอะไรเลย ซึ่งปกติผู้ต้องหาเขาจะไม่ถ่าयरูปอะไรแบบนี้ แต่ทำไมอันนี้ถึงทำได้ “

“ มันเป็นการปลูกฝังเด็กในทางที่ผิด ที่ทำให้เด็กคิดว่าการทำความผิดนั้นก็ เป็นเน็ตไอดอล ได้ แลมันไม่โดนลงโทษด้วย”

“มาร์คหน้ามาอบตัวด้วย เหมือนเขาสร้างกระแสให้ตัวเองดัง”

“เขาไม่สมควรได้เป็นเน็ตไอดอล เพราะเขามีพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม เขาไปทำเรื่องชั่วมาเขาฆ่าคน แม้จะสวยก็เหอะ”

“ในข่าวเขาบอกว่าเขาไม่ได้ตั้งใจ แต่ทำไมถึงได้ทำรุนแรงขนาดนั้น และทำไมได้รวดเร็วภายในครึ่งชั่วโมง”

“ทำไมบางคนถึงมองคนที่ทำผิดเป็นเน็ตไอดอล”

“ภาพข่าวสร้างกระแสเฉพาะเจาะจงแค่ภาพที่เขาสบาย เพื่อให้ข่าวน่าสนใจ จริงๆ แล้วมันอาจจะมึ่มุมที่เขาก็ไม่ได้สบายอย่างที่สื่อพยายามนำเสนอก็ได้”

### 3) ผลกระทบของการใช้ความรุนแรงในโซเชียลมีเดีย

เด็กๆ มองว่า น่าจะมีผลกับการดำรงชีวิต ถ้ามันเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับตัวเราเองหรือมีผลกระทบกับตัวเราโดยตรง อะไรที่เสนอไปแล้ว จะแก็ยาก คนจะตีความตามความเห็นครั้งแรก

“เพราะกระแสของโซเชียลมันไปเร็ว พอมันออกโซเชียลไปแล้วมันคงแก้ปัญหาอะไรไม่ได้มากแล้ว แล้วคนก็จะตีความไปเอง คือ คนที่เห็นที่ไม่รู้จักเราเขาก็คงจะมองเราไปในทางที่ไม่ดี มองเราไปในแบบที่เขาเห็นบนโซเชียล”

“บางอย่างที่เราเป็นคนโพสต์ ไม่ว่าจะโพสต์บนพื้นที่ของตัวเองหรือโพสต์ไปหาเพื่อนหรือโดนเพื่อนโพสต์มา อาจเริ่มต้นจากการที่ไม่คิดอะไรมากกับสิ่งที่โพสต์ แค่นุกๆ แต่บางทีมันอาจจะส่งผลต่อคนที่เห็นโพสต์ และมีความคิดเห็นหรือเข้าใจต่อตัวเราหรือคนที่ได้รับโพสต์นั้นไปในทางที่ไม่ดีได้ ซึ่งตอนโพสต์เราอาจจะยังคิดไม่ได้ แต่พอมันเกิดเรื่องแล้วถึงเพิ่งมาคิดได้ แต่ก็อาจจะไม่ทันแล้ว เพราะมันออกโซเชียลไปแล้ว

#### 4) แนวทางป้องกันการใช้ความรุนแรงในโซเชียล มีเดีย

ผู้ร่วมสนทนากลุ่มทุกคนร่วมกันแสดงความคิดเห็นว่า การป้องกัน คือต้องระวังการโพสต์ มีกฎหมายควบคุมจริงจัง และคอยตักเตือนเพื่อน หรือคนรู้จักไม่ให้โพสต์สิ่งที่ไม่ดี ใช้วิจารณญาณในการเสพสื่อ รวมทั้งต้องรู้จักป้องกันตนเอง เช่นการตั้งค่าความเป็นส่วนตัวในเฟซบุ๊ก

“ก่อนจะโพสต์อะไรก็ต้องคิดให้ดีกว่าก่อน เพราะถ้าเราโพสต์อะไรที่ไม่ดีหรือโพสต์ด้วยคำที่รุนแรงหยาบคายมันก็จะส่งผลที่ไม่ดีกับตัวเราด้วย”

“ถ้ามีกฎหมายควบคุมก็อาจจะช่วยได้ อย่างเช่น ถ้าเราเจออะไรที่ไม่ดีบนสื่อโซเชียลเราก็น่าจะแจ้งคนที่ดูแลตรงนี้ได้ แต่ถึงจะมีกฎหมาย บางทีก็เอาไม่อยู่เพราะคนไม่ค่อยเกรงกลัวกฎหมายเลยมองว่ามันอยู่ที่แต่ละตัวบุคคล ถ้าคนที่เขาจะทำเขาก็จะทำ ไม่มีอะไรสามารถห้ามได้

“อาจจะต้องมีการจับจริงจัง มีโทษจริงๆ ให้เห็นเป็นตัวอย่าง ถึงจะไม่ทำ”

“ถ้าเห็นเพื่อนโพสต์หรือ Comment อะไรที่มันไม่ดีก็คอยเตือนเพื่อน”

ทั้งนี้ หากมีปัญหาใดๆ ควรปรึกษาคนใกล้ตัว หรือใช้สติในการคิดและทำตลอดเวลา รวมทั้งมีวิจารณญาณ ไม่สนใจสิ่งยั่วๆที่จะทำให้เราเข้าไปอ่านหรือชมสิ่งที่ไม่ดี

“เราอาจจะทำได้แค่ปรึกษาคนใกล้ตัว หรือคนที่เคยเจอแบบนี้ว่าควรจะต้องทำยังไง และก็คงต้องพยายามบอกตัวเองว่า ต้องอยู่ให้ได้ แม้จะรู้สึกว่ามันอยู่ไม่ได้ ก็ต้องอยู่ให้ได้”

“ก่อนจะเข้าไปดูหรือโพสต์หรือ Comment อะไร ก็ต้องพิจารณาดูให้ดีกว่ามันดีหรือไม่ดี ใช้สติในการดู ไม่ใช่คิดไปเรื่อยเปื่อย คือถ้าจะดูก็ต้องแยกให้ได้ ต้องคิดว่าเราจะได้ประโยชน์อะไรจากการทำแบบนั้น หรือการเข้าไปอ่านข้อมูลเหล่านั้น ซึ่งตรงนี้เชื่อว่าหลายคนรู้ว่าอะไรดี อะไรไม่ดี เพราะฉะนั้นมันอยู่ที่ตัวบุคคลว่าจะเลือกเสพสื่อเหล่านั้นๆ หรือไม่ คือถ้ามันดีก็ดูไว้เป็นประโยชน์ ถ้าอะไรที่มันไม่ดีก็ปล่อยๆ มันผ่านไป อย่าไปสนใจ”

“ถ้าเจอคลิปหรือโพสต์ หรือเจออะไรก็ตามบนโซเชียลที่มันรุนแรงก็อย่าไปสนใจ ปล่อยมันผ่านไป เลื่อนผ่านมันไป ไม่ต้องกดเข้าไปดู ไม่ต้องไป Comment หรือ Like หรือ Share หรือเวลาใครมาว่าเราแต่ถ้าเราไม่ได้เป็นแบบนั้นก็ไม่ต้องไปสนใจ”

เด็กบางคนเล่าว่า ควรรู้จักการตั้งค่าความเป็นส่วนตัวบน Facebook เพื่อป้องกันเนื้อหาหรือสื่อที่ไม่เหมาะสม

“ก่อนเพื่อนจะแท็กหรือโพสต์อะไรมาหาเรา ต้องให้เราอนุญาตก่อนมันถึงจะขึ้นบนหน้าโพตส์ของเราได้”

ในช่วงท้ายของการสนทนากลุ่ม ร่วมพูดคุยเรื่องที่ปรึกษาของเด็กๆ หากมีปัญหาชีวิตจะปรึกษาใคร อยากให้ผู้ใหญ่ช่วยเหลืออะไรบ้าง เกือบทุกคนบอกว่า เมื่อเจอปัญหาคนแรกที่จะบอก

ก่อนคือเพื่อน พี่ แล้วค่อยไปบอกพ่อแม่ แต่ถ้าปัญหาที่เกิดขึ้นเพื่อนช่วยเราไม่ได้ถึงจะไปบอกพ่อแม่ โดยที่หากไม่หนักหนา จะไม่ปรึกษาใคร

“ที่ไม่กล้าบอกพ่อแม่ก่อนเพราะ “กลัวจะโดนว่า” “มองว่าเขาเองก็มีปัญหาของเขาเยอะอยู่แล้ว ไม่อยากให้เขามาเครียดเรื่องของเราอีก เกรงใจเขา”

ส่วนที่บอกพี่ต่อจากเพื่อน เพราะมองว่าพี่อยู่วัยใกล้เคียงกัน “เขาน่าจะเข้าใจเรามากกว่าพ่อแม่” และที่เลือกบอกเพื่อนก่อนเพราะคิดว่า สนิทกับเพื่อนและคุยกับเพื่อนมากกว่าก็เลยบอกเพื่อนก่อน

อย่างไรก็ตาม การปรึกษาใครหรือไม่อย่างไร ต้องดูก่อนว่าเรื่องที่เกิดร้ายแรงขนาดไหน “ถ้าเป็นเรื่องที่ร้ายแรงมาก เช่น ถูกแอบถ่ายตอนเปลี่ยนเสื้อผ้า ก็คงจะไปปรึกษาพ่อแม่ เพราะเขาน่าจะมีประสบการณ์มากกว่าเรา เขาน่าจะรู้ว่าควรจะทำยังไง”

เด็กบางคนก็ให้ความเห็นว่า ถ้าเกิดปัญหาขึ้นกับตัวเองก็อาจจะลองแก้ด้วยตัวเองก่อน “เพราะอย่างน้อยถ้าผ่านปัญหาไปได้ด้วยตัวเองก็จะทำให้เรามีประสบการณ์เพิ่มมากขึ้น เช่น ถ้ามีเพื่อนที่โพสต์อะไรที่มันไม่ดีเกี่ยวกับตัวเรา แกล้งเรา เราก็อาจจะไปถามเพื่อนก่อนว่าทำไม ให้คิดก่อนที่จะทำใหม่ รู้ไหมว่าที่ทำมันไม่ดี มันส่งผลกระทบต่อเราบ้าง แล้วก็คงพยายามให้เขาลบ แต่ถ้าแก้ไม่ได้ก็คงจะไปปรึกษาพ่อแม่ แต่ก็ไม่ได้คิดไปถึงขั้นแจ้งตำรวจเพราะมองว่าถ้าคนที่ทำเป็นเพื่อนเรา เราก็ยังเห็นเขาเป็นเพื่อนอยู่และเขาก็ไม่ได้ตั้งใจจะทำแบบนั้นจริงๆ”

เด็กบางคนอยากให้ผู้ใหญ่สนใจ สามารถมาดูว่าเขาสนใจอะไรในโซเชียล “บางครั้งเวลาที่เราดูอะไรบนโซเชียล ก็อยากให้เขามานั่งดูกับเราด้วยถ้าเขามีเวลา”

“เวลาที่เกิดปัญหาก็อยากให้ผู้ใหญ่เข้ารับฟัง และเข้ามาช่วยเหลือมาช่วยแก้ปัญหาให้ เพราะผู้ใหญ่มีประสบการณ์มากกว่าเรา อาจจะเป็นการให้กำลังใจ คำปลอบใจ หรือ ให้คำแนะนำก็ได้ถ้าเรื่องที่เกิดมันไม่ได้รุนแรงมาก แต่ถ้าเรื่องมันร้ายแรงมากๆ ก็คงต้องให้ผู้ใหญ่เป็นคนเข้ามาช่วยจัดการปัญหานั้นๆ”

### ค. กลุ่มเด็กแฟนคลับเกาหลี

#### ข้อมูลเบื้องต้นของกลุ่มตัวอย่าง

ผู้ร่วมสนทนากลุ่มมีจำนวน 9 คนเป็นผู้หญิง 5 คน และผู้ชาย 4 คน ทุกคนชื่นชอบดารานักร้องเกาหลี มีจำนวน 3 คนที่เคยไปชมคอนเสิร์ตที่มาเปิดการแสดงที่ประเทศไทย มีหนึ่งคนไปชมคนเดียว ขณะที่ถามเรื่องราวนี้ ทุกคนจะมีอาการชื่นชอบ ตาเป็นประกาย และพูดคุยกันเองเสียงดังว่า เคยเจอใครบ้าง ตอนนี้ใครเป็นอย่างไร สามารถบอกชื่อวงดนตรีและนักร้องทุกคนได้ รวมทั้งทุกคนพยักหน้าว่ารู้จักวงหรือศิลปินต่างๆ เช่น AStro วงบอยแบนด์ Moonbin สมาชิกวง astro NCT วงบอยแบนด์ IU นักร้องหญิงเดี่ยว Winner วงบอยแบนด์ BTS วงฮิปฮอปบอยแบนด์ EXO วงบอย

แบนด์ Seventeen บอยกรุ๊ป โดยทุกคนยกให้เป็นเน็ตไอดอลของตนเอง เมื่อสอบถามว่าทำไมถึงชอบทุกคนบอกว่า ดนตรีมีความน่าสนใจ ฟังครั้งเดียวติดหู มีความหล่อ สวยใสน่ารัก ทั้งนี้ ร่วมกันวิจารณ์ชาวคนไทยลอกเลียนแบบแนวดนตรีที่ตนเองชื่นชอบแบบมีอารมณ์ “แม้แต่เสียง...ก็เอาเค้ามา”

เหตุผลที่เป็นแฟนคลับดารานักร้องเกาหลี เพราะเพลงมีความหลากหลาย แนวดนตรีและท่าเต้นน่าสนใจ นักร้องหน้าตาดี มีความสามารถ เป็นกลุ่มดาราที่มีความสามารถมารอบด้าน ทำให้เป็นแรงบันดาลใจในการทำอะอะไรให้สำเร็จ เพราะการเข้าวงการบันเทิงที่เกาหลีเป็นเรื่องที่ยากมาก แล้วถ้าได้เป็นแล้วไม่ดังก็คงจะเสียใจมาก มีน้องผู้หญิงคนหนึ่งบอกว่า ต้องชอบตามเพื่อน ไม่เช่นนั้นจะคุยกับใครไม่รู้เรื่อง

“เพื่อนชอบเกาหลี ต้องตามเพื่อน เพราะว่าตอนแรกหนูตั้งฝันและไม่สามารถคุยกับใครได้”

ข้อดีการเป็นแฟนคลับเกาหลี เพราะได้ฝึกภาษาใหม่ ทำให้เป็นแรงผลักดันในการฝึกภาษาอังกฤษด้วย ได้รู้จักเพลงใหม่ๆที่มีความไพเราะ เวลาว่างหรือเหงาก็เปิดรายการหรือฟังเพลงได้มีความน่าสนใจ ไม่น่าเบื่อและทันสมัยตลอดเวลา เด็กมองไปถึงว่า เป็นการเชื่อมความสัมพันธ์ระหว่างไทย-เกาหลี แต่บางคนก็บอกว่า “แทบตามไม่ทัน เพลงมาเยอะมากๆ”

เด็กส่วนใหญ่ไม่ชอบให้ใครเรียกว่า “ดิ่งเกาหลี” ดูเหมือนเป็นคำดูถูกเหยียดหยาม ขอให้ใช้คำว่า “แฟนคลับ” จะเหมาะกว่า แต่ถ้ากลุ่มคนที่ชื่นชอบดารานักร้องเกาหลีด้วยกันพูดว่า “ดิ่ง” จะรู้สึกเฉยๆ “แต่ถ้าเป็นคนอื่นมาเรียก จะไม่ชอบ”

ตลอดเวลาการสนทนาเรื่องดารานักร้องเกาหลี เด็กกลุ่มนี้จะมีแววตาเป็นสุข สนุก และให้ความร่วมมือดีมาก อธิบายขยายความ และรู้สึกคล้อยตามไปกับกระแสเกาหลี เช่น “ดิ่งเกาหลีดูที่ผลงาน ไม่ใช่หน้าตา” “ชอบความสดใส สไตล์ไม่เพค ตก” หรืออธิบายเพิ่มเติมแบบรู้สึก รู้จริง “ดิ่งกระแส คำนี้ คือตามคนอื่น แบบไม่ได้ชอบจริงจัง”

ส่งผลให้เป้าหมายชีวิตของเด็กหลายคนอยากเป็นนักร้องเกาหลี เพราะได้ใช้ภาษา นอกนั้นก็อยากเป็นนักดนตรี ครู มัณฑนากร

เด็กกลุ่มนี้ที่แต่งตัวชุดธรรมดาๆ จะมีการแต่งตัวสไตล์เกาหลี ตามแฟชั่น การพูด ท่าทางใช้หน้าแสดงอารมณ์ประกอบการใช้มือมากกว่าเด็กวัยรุ่นทั่วไป บางคนติดบุคลิกของคนที่ชอบหรือติดตามใน IG

### พฤติกรรมการใช้โซเชียล มีเดีย

ผู้ร่วมสนทนาใช้ twitter face book line instagam YouTube snapchat ที่ใช้มากที่สุดคือ twitter ใช้ผ่านโทรศัพท์มือถือเพื่อติดตามข้อมูลดารานักร้องเกาหลีที่ตนชื่นชอบ เวลาในการใช้โทรศัพท์ ส่วนใหญ่ใช้ 4-5 ชั่วโมง ประโยชน์ของการใช้โซเชียลมีเดีย คือ เพื่อติดตามข่าวสารมากที่สุด ติดตามเพื่อน พูดคุยกับเพื่อน ดูรูปภาพเล่นเกม ใช้ตามกระแสนิยม เซฟรูปโอปป้า ได้รู้เรื่องราว

ต่างประเทศ ส่วนข้อเสียคือ ติดแล้วเลิกไม่ได้ อาจโดนหลอก ต่อกัน โดยไม่รู้ว่าเป็นใคร กรณีการหลอก เด็กผู้หญิงคนหนึ่งบอกว่า เคยมีคนถูกหลอกขายบัตรคอนเสิร์ตเกาหลีซึ่งเป็นเรื่องที่รุนแรงมาก “ขายใบละเป็นหมื่นเป็นแสน ทำได้ไง ที่นั่ง 6,500 เนี่ยนะ”

สำหรับครอบครัว ผู้ปกครอง มีส่วนบ่นว่าเด็กกลุ่มนี้แบบครึ่งๆ บางครอบครัวต้องการให้ทำกิจกรรมอื่นบ้าง เช่น เล่นเปียโน ทำการบ้าน บางคนแอบเล่นโทรศัพท์ บางครอบครัวไม่ว่าอะไร

เด็กๆติดตามอ่านเพจที่สนุกๆ โดยชอบอ่านคอมเมนต์มากกว่า “สนุกดี” และยกตัวอย่างที่รู้สึกว่ตลก แต่ไร้สาระ คือ “เคยแอบรักจระเข้มั้ยคะ สำหรับกรณีนี้ เด็กทุกคนร่วมกันแสดงความคิดเห็นว่าตลกบ้าง ไร้สาระ ปัญญาอ่อนบ้าง และร่วมพูดคุยสิ่งที่ตนได้เห็นมาจากเว็บดัง

### ความรุนแรงในโซเชียลมีเดีย

#### 1) นิยามความรุนแรง

นิยามความรุนแรงในโซเชียล มีเดียของเด็กกลุ่มที่ชื่นชอบดารานักร้องเกาหลี คือเรื่องการหลอก การด่า การถ่ายคลิปตบกัน การรู้จักกันแบบไม่เห็นหน้า การนิทาคนอื่น ส่วนการ live ทำร้ายตนเองที่โซว์คนอื่น คิดว่าเป็นการเรียกร้องความสนใจ “อยากให้คนมาสนใจ อยากจะดัง หรือไม่ก็คิดไม่ถึง” “คิดได้ไง ตายไปใครจะรู้ว่าใครดูเราหรือเปล่า”

เด็กกลุ่มนี้คิดว่า การ live เรื่องรุนแรงบ่อยๆ มีผลต่อจิตใจ แต่ขึ้นอยู่กับวิจารณญาณของแต่ละคน “เข้าไปดูบ่อยๆ อาจทำให้เราซึมซับความรุนแรงเหล่านั้นมาด้วย บางคนมีภูมิคุ้มกันที่ไม่ดีก็อาจจะนำไปทำได้ค่ะ” พร้อมยกตัวอย่างคลิปที่เห็น เช่น ที่ประเทศจีนผู้ชายชอบใช้ความรุนแรงกับผู้หญิงด้วยการตบตีต่อหน้าเด็กและในที่สาธารณะ รวมทั้งข่าวคนตบกัน โดยเปิดคลิปให้ดู

ผู้ร่วมสนทนาผู้หญิงคนหนึ่งเล่าเพิ่มเติมว่า เคยถูกเพื่อนนำภาพเก๋ๆในวัยเด็กที่ตนเองไม่ชอบมาโพสต์ เป็นเรื่องที่รุนแรงอย่างยิ่ง “หนูไม่พูดด้วย บล็อก และไม่ให้อยู่ในสายตา โกรธถึงวันนี้” สีหน้าที่แสดงออกบอกว่าโกรธจริงจังและจะโกรธตลอดไป

#### 2) รูปแบบความรุนแรง

วัยรุ่นกลุ่มนี้ เน้นรูปแบบความรุนแรงด้วยวาจา ท่าทาง บอกว่า ความรุนแรงที่เห็นเสมอๆ คือ “ดักตบกันแล้วถ่ายคลิปลงโซเชียลมีเดีย ต่อกันผ่านแชท ส่งข้อความมาขู่” เพราะอยากให้ผู้อื่นรับรู้ โดยสรุปว่า “คำพูด” ที่หยาบคาย ประชดประชัน เสียตสี คือ จุดเริ่มต้นของความรุนแรง “แต่พวกหนูก็ทำ” พร้อมกับทุกคนยอมรับ พยักหน้าให้กัน

จากการสังเกตพบว่า เด็กกลุ่มที่ชื่นชอบดารานักร้องเกาหลี จะเป็นกลุ่มเด็กที่ใช้คำพูดเฉพาะกลุ่ม ที่หากบุคคลภายนอกได้ยินอาจไม่รู้ว่พูดถึงเรื่องอะไร ไม่ใช่คำหยาบแบบตรงๆ ยกตัวอย่าง เช่น “เต๋อ” หมายถึงคนที่ทำอะไรเซ็กซี่มีบุคลิกหงิมๆ “เป็น” หมายถึงทำอะไรที่ดูไม่ดี อ่อนต่อโลก “มัน



หน้า” หมายถึงคนที่มั่นใจในตัวเองสูง “เพื่อนรัก” เป็นคำประชดประชัน ซึ่งไม่ได้หมายถึงเพื่อนรักจริงๆ “แยม” เป็นคำด่าล้อเล่นเปรียบเทียบ คำต่างๆเหล่านี้อาจปรากฏในโซเชียลที่รู้จักเฉพาะกลุ่ม

สำหรับการแสดงออกอื่นๆที่คิดว่ารุนแรงของเด็กกลุ่มนี้ คือ การ “คว่ำบาตร” ซึ่งหมายถึง ไม่ยุ่ง ไม่สนใจ ไม่กดไลค์ บล็อก หรือ ยกเลิกการเป็นเพื่อน “ถือเป็นความรุนแรงมาก แสบมาก” เหมือนกลุ่มตนไม่สนใจพิธีกรดังที่มีข่าวพุดเสียดสี “ตั้งเกาหลี่”

ความรุนแรงที่แสดงออกอีกประการคือ การรีทวีต และแชร์ข่าว “โดยเฉพาะกรณี..... (พิธีกรดัง) มาว่าตั้งเกาหลี่ค่ะ ต้องจัดไปให้หนัก” หรือบางเรื่องที่เด็กคิดว่า ไม่สมควรทำ “หนูก็เข้าเพจ ฟ้อง ไม่กลัวหรอก”

### 3) ผลกระทบของการใช้ความรุนแรงในโซเชียล มีเดีย

ผลกระทบจากการเสพสื่อที่มีความรุนแรง วัยรุ่นกลุ่มนี้คิดว่า ส่งผลต่อเด็ก โดยเฉพาะหากไม่มีผู้ใหญ่มาแนะนำ อาจเกิดภาพติดตาและคิดว่าเป็นเรื่องปกติที่ใครก็สามารถทำได้ ทำให้เกิดผลเสียในระยะยาว “เพราะในโลกสังคม online เร็วมาก คนรู้จักกันได้อย่างรวดเร็ว”

นอกจากนี้ เด็กยังพูดถึง ผลกระทบทางจิตใจที่เป็นเรื่องใหญ่มาก เช่น การถูกแอนด์จากเพื่อน การทำตัวเด่นเกินไป การแชร์เรื่องราวต่างๆ โดยที่ไม่มีเหตุผล ไม่คิด จะส่งผลต่อความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อน รุ่นพี่ รุ่นน้อง และจะกระจายข่าวได้เร็วมาก เด็กผู้หญิงคนหนึ่งเล่าว่า โรงเรียนที่เรียนเป็นโรงเรียนหญิงล้วน จะมีปัญหาเรื่องการจีบกันของเพศเดียวกัน มีการ “เชมน” ทั้งต่อหน้า และแสดงออกทางสื่อบนโซเชียล “รุ่นพี่มาชอบหนูแต่หนูไม่ชอบ รุ่นพี่เลยไปเป็นแฟนกับเพื่อนหนู หนูเจอรุ่นพี่ก็คุยกันธรรมดา เพื่อนหนูไม่พอใจ เขียนลงเฟส และแท็กไปยังกลุ่มเพื่อน ทำให้เพื่อนๆ แอนด์หนู หนูเองมารู้ทีหลังว่าพี่คนนี้ทำ แต่พอถามเค้าบอกเปล่า ไม่มีอะไร หนูร้องไห้หนักมาก แบบนี้มันไม่แฟร์” ในขณะที่เด็กผู้ชายได้ยินจะบอกว่า วิธีการของผู้ชายคือถามกันตรงๆ “ถ้ามีเรื่องกันก็จะเข้าไปถามเลย ไม่มาลงเฟสด่ากัน” ระหว่างเล่า เด็กผู้หญิงจะมีท่าทางเศร้าและคิดถึงเรื่องเก่าที่มีปัญหา จนเพื่อนผู้หญิงต้องมาปลอบใจว่า “มันผ่านไปแล้ว เรื่องจบแล้ว”

กรณีข่าวเปรี้ยวฆ่าหั่นศพ เด็กกลุ่มนี้มองว่าเป็นความรุนแรงมาก มองในเรื่องยาเสพติดที่ทำให้คนเรามีพฤติกรรมน่ากลัวถึงขั้นฆ่าเพื่อน รู้สึกตกใจ สะเทือนใจ คนทำใจร้าย ไม่น่าเชื่อว่าจะมีแบบนี้ สมควรลงโทษสถานหนักเพราะคนถูกจับไม่มีอาการสลด รวมทั้ง กล่าวถึงรูปลักษณ์ภายนอกว่า คนสวยเหมือนคนจะเอาใจช่วยมากกว่าคนหน้าตาไม่ดี

“น่ากลัวมากกว่าการที่คนเราเสพยาทำได้ขนาดนี้ ฆ่าเพื่อนได้โดยไม่รู้สึกรู้สีกในการทำผิดของตนเอง ต้องถูกลงโทษอย่างหนัก”

“รู้สึกว่ามันแรงมากค่ะ เป็นผู้หญิงไม่น่าทำได้ลงคอ ใจร้ายมาก คนที่ตายจะร้ายยังไ้ก็ไม่น่าฆ่าเขา พอตำรวจจับก็ไม่สลด แถมกินนอนปกติ แต่งหน้าทาครีม หนูรู้สึกที่ไม่โอเคกับเรื่องแบบนี้ค่ะ”

“คนเรามีการหักหลังกันตลอดเวลา คนสวยจะทำอะไรสังคมก็เอาใจช่วย ต่างจากคนไม่สวย พอเค้าทำผิดก็ประท้วงให้ประหาร สังคมไทยเราควรเท่าเทียมและตัดสินด้วยความยุติธรรมค่ะ”

“รู้สึกกลัวครับ ไม่นึกว่ายังมีเหตุการณ์หรือคนแบบนี้ในสังคมครับ”

“รู้สึกสะเทือนใจมากๆครับ ไม่อยากให้เกิดขึ้นในสังคมไทย มันไม่ก้าวหน้า”

“ผมคิดว่าเป็นการกระทำที่รุนแรงต่อสังคมมาก ถึงเป็นผู้หญิงก็ไม่ควรได้รับสิทธิที่นอกเหนือจากนักโทษคดีอื่น”

“คิดว่ามันรุนแรงเกินไป น่าจะนำผู้ต้องหาไปประหารหรือจำคุกตลอดชีวิต เป็นการกระทำที่บาปและรุนแรงมากๆ น่าจะมีการออกกฎหมายที่ดีกว่านี้”

#### 5) แนวทางป้องกันการใช้ความรุนแรงในไซเชี่ยล มีเดีย

สำหรับความเห็นในการลดความรุนแรงในไซเชี่ยล มีเดียของวัยรุ่นกลุ่มนี้ เสนอว่า “ควรคิดก่อนพิมพ์หรือแชร์ ไม่เข้าไปยุ่งหรือมีส่วนร่วมในเรื่องรุนแรง” และควรปลูกฝังความคิดวัยรุ่นให้เลิกสร้างปัญหาและความรุนแรง “เพราะส่วนใหญ่ข่าวที่ออกมาหรือข่าวกันจะเป็นวัยรุ่นและวัยทำงาน”

วิธีการปกป้องตัวเองไม่ให้เป็นผู้กระทำ หรือถูกกระทำจากความรุนแรงในไซเชี่ยล มีเดีย คือต้องรู้จักระงับยับยั้งชั่งใจ “ถึงมีเรื่องกับเพื่อนหนักแค่ไหนเราก็ไม่ควรลดตัวลงไปด่า” หลีกเลี่ยงการดูข้อความหรือข่าวที่มีเนื้อหารุนแรงมากเกินไป ใช้วิจารณญาณในการอ่านแต่ละข่าว ควรรู้ว่าอะไรควรหรือไม่สมควร “ไม่เข้าไปยุ่งเกี่ยว” “จริงๆแล้ว เรารู้ว่าอะไรควรทำไม่ควรทำ” หรือหากจะให้ดี “วัยรุ่นควรตั้งกฎเกณฑ์”

สุดท้าย เด็กวัยรุ่นกลุ่มนี้มองว่า เรื่องความรุนแรงวัยรุ่นเข้าใจดี ผู้ใหญ่ไม่ต้องเป็นห่วง สามารถแยกแยะได้ว่าสิ่งใดดี ไม่ดี “รับมือไหว และจะปฏิบัติตามในสิ่งที่ถูกต้อง ไม่ทำให้ผู้อื่นเดือดร้อน พวกเราทันโลกภายนอก หนีติดตามแต่ศิลปินเกาหลี ไม่ได้เข้าไปยุ่งกับเรื่องรุนแรงอยู่แล้ว” เวลามีปัญหาใดๆ กลุ่มเด็กเหล่านี้จะปรึกษาคนใกล้ชิด เช่น เพื่อน พ่อ แม่ มีอยู่หนึ่งคนที่ปรึกษา พระอาจารย์ซึ่งมาเทศน์ที่โรงเรียน ทำให้ได้ธรรมะมาปฏิบัติ มีแนวทางการแก้ปัญหา และรู้จักการใช้ชีวิตร่วมกับคนอื่น

การป้องกันปัญหาในมุมมองของเด็กกลุ่มนี้ คือต้องเริ่มจากโรงเรียน โดยให้นักเรียนสร้างเป็นกลุ่มขึ้นมา “ทำกันเอง อาจเป็นเพลงสำหรับการแนะนำ การร้องเรียน” เพื่อนเสริมว่า ต้องลองทำ แล้วดูว่ามีใครสนใจไหม แต่บางคนมีท่าทางไม่มั่นใจ เหมือนไม่น่าเป็นไปได้ อีกคนเสนอว่าควรเป็นหน้าที่ครู “ให้ครูไปอบรมแล้วมาแนะนำเด็ก”

## ง) กลุ่มเด็กการศึกษาออกโรงเรียน

### ข้อมูลเบื้องต้นของกลุ่มตัวอย่าง

ผู้ร่วมสนทนากลุ่ม 8 คน เพศชาย 4 คน เพศหญิง 4 คน ส่วนใหญ่อายุ 16 ปี ทุกคนศึกษานอกระบบโรงเรียน เนื่องจากมีเหตุผลความจำเป็นเรื่องการทำงาน ฐานะทางบ้าน และมีปัญหาส่วนตัว โดยปกติวันที่ไม่ได้มาเรียน ส่วนใหญ่ทำงาน เช่น ขายก๋วยเตี๋ยว เสิร์ฟอาหาร ทำงานรับจ้างทำรถ ทำงานโรงงานแปรรูปแผ่นโลหะ ติดตั้งเสาสัญญาณ ซ่อมมอเตอร์ไซค์ บางคนอยู่บ้านเลี้ยงหลานเล่นเกม เด็กส่วนใหญ่ไม่ได้อยู่กับพ่อแม่ บางคนพ่อแม่เลิกกัน อาศัยอยู่กับญาติ แยกมาอยู่คนเดียว ทำงานหาเลี้ยงตัวเอง การดำเนินชีวิตเป็นไปในลักษณะพึ่งพาตนเอง ทำงานหาเงินเอง ส่วนใหญ่ไม่มีใครเป็นต้นแบบ มีหนึ่งคนที่ตอบว่ามี “เน วัตดาว” เป็นต้นแบบด้วยเหตุผลที่ว่า “พี่เนเป็นคนที่ไม่ดีแล้วกลับตัวเป็นคนดี” อย่างไรก็ตาม ทุกคนมีความฝันซึ่งเป็นเป้าหมายชีวิตที่ไม่ไกลตัวนัก คือ อยากมีกิจการเล็กๆ เป็นของตัวเองเช่น อยากมีร้านก๋วยเตี๋ยว อยากเป็นเจ้าของร้านขายรถ ขายขนม ขายเสื้อผ้า ช่างซ่อมรถ ทำงานสำนักงาน ร้านทำผม และเปิดร้านรับซัก

เรื่องเครียดของผู้ร่วมสนทนาที่เป็นผู้ชาย ตอบแทนผู้หญิงว่า “เรื่องเม็นส์ไม่มาเครียดที่สุด” ผู้ร่วมสนทนาชายคนหนึ่งเล่าให้ฟังว่ามีลูกตอนอยู่ ม.1 “แฟนกินยาคุมไม่ทัน ไม่ได้บอกแม่ ไม่รู้แม่รู้ได้ไง ตอนนี้อยู่กับผู้หญิงเพราะผู้หญิงไปมีแฟนใหม่ เค้าไม่เลือกผม”

พฤติกรรมการใช้โซเชียลมีเดีย

หนึ่งคนมีบัญชีผู้ใช้ 3 ประเภทขึ้นไป ส่วนใหญ่ใช้ Facebook รองลงมาคือไลน์ YouTube Google Instagam และ 1 คน ใช้ Twitter/Bee Talk โดยใช้ผ่านโทรศัพท์สมาร์ทโฟน ส่วนใหญ่ใช้โซเชียลมีเดียวันละ 3-4 ชั่วโมง ใช้เพื่อพูดคุยกับเพื่อนมากที่สุด ติดตามเพื่อน คนอื่น ติดตามข่าวสารเล่นเกม ชื่อของเพจที่ติดตามบ่อยที่สุด You Like คนอะไรเป็นแฟนกับหมี นักล่าเน็ตไอดอล “ชุดคู่ยสนุกดี” หรือ เพจคนรักหมา ดูความน่ารักของสัตว์ที่ชอบ บางคนดูเพจแต่งรถ แข่งรถที่ตรงกับความสนใจของตัวเอง เกมที่เล่น FIFA /LOL/ROV เด็กมองว่า ROV เป็นเกมที่ไม่รุนแรง “ฝึกการใช้สมอง การวางแผนร่วมกัน” เพจที่ชอบ มีคนพูดถึง Fedfeclip การแก๊งเพื่อนแบบโหดๆ “ฮาดี”

ข้อดีของการใช้โซเชียล มีเดีย คือ ได้ติดต่อสื่อสาร ติดตามข่าวสาร เล่นเกม ผ่อนคลาย ได้คุยกับเพื่อน และได้ใช้โซเชียล มีเดียในการขายของ

ข้อเสียของการใช้โซเชียล มีเดีย คือ “เสียสายตา” และ “เสียตั้งค์” โดยบอกว่า ค่าใช้จ่ายคนละ 600 บาทขึ้นไป หรือบางคนก็ 1,000 บาท ผู้ร่วมสนทนาที่เป็นผู้หญิงคนหนึ่งบอกว่า “ใช้เวลาไม่ใช่ว่าเป็นประโยชน์ เลี้ยงน้องดีกว่า”

เด็กกลุ่มนี้ มีทั้งที่ผู้ปกครองบ่นว่า “เล่นทั้งวัน” และบางคนไม่มีใครว่า เพราะเสียค่าโทรศัพท์เอง โดยที่ผู้ปกครองไม่ค่อยสนใจการใช้โทรศัพท์มากนัก ใช้เวลาในการทำงานและต่างคนต่างอยู่มากกว่า ทั้งนี้ หากผู้ใหญ่ใช้โทรศัพท์ก็เป็นเรื่องของแต่ละคน ไม่ได้เป็นปัญหาของตน

## ความรุนแรงในโซเชียลมีเดีย

### 1) นิยามความรุนแรง

นิยาม “ความรุนแรงในโซเชียล มีเดีย” ทุกคนบอกว่าหมายถึงภาพ ข่าวโหดๆ โดยยกตัวอย่างข่าวที่เห็นในโซเชียล มีเดีย เช่น ข่าวพ่อแฉวนคอกูกตายผ่านการ Live ในเฟซบุ๊ก ข่าวพ่อใหม่กระต๊อบ ลูกเลี้ยง ผู้ร่วมสนทนาผู้หญิงทุกคนสายหน้า ไม่อยากพูดถึง ดูหวาดกลัวและสะเทือนใจ แล้วบอกว่า “ไม่กล้าดู” “ให้ผ่านไปเลย ไม่อยากดู” “สงสารเด็ก” เด็กผู้ชายคนหนึ่งแสดงความคิดเห็นแบบไม่พอใจว่า “เด็กไม่ผิด ช่าเด็กทำไม ทำไมต้องลงโซเชียล” และยังพูดแบบโกรธแค้นว่า “ไม่โตพอที่จะเป็นพ่อของเด็ก”

ผู้ร่วมสนทนาดังกล่าวผู้ชายพูดถึงข่าววัยรุ่นรุ่นทำร้ายคุณยาย แล้วบอกว่า “นี่ก็รุนแรง” เด็กผู้ชายคนหนึ่งบอกว่า “น้ำตาไหล สงสาร ขาวลูกฆ่าแม่ก็สงสาร”

### 2) รูปแบบความรุนแรง

กลุ่มเด็กนอกระบบกล่าวถึงความรุนแรงแบบอื่นๆ ได้แก่ การแกล้งกัน การส่งภาพผีให้เพื่อน การลงภาพอาหารเวลาที่ควรจะนอน โดยไม่คิดว่าการเล่นเกมต่างๆ คือความรุนแรง รวมทั้งการด่าด้วยถ้อยคำหยาบคายถือเป็นเรื่องธรรมดา

ความรุนแรงอื่นๆที่พูดถึง คือ การแกล้งกัน เช่น ส่งภาพผี ภาพน่ากลัวให้เพื่อน “เป็นแบบจูดๆๆๆให้ไล่ดู พอตตอนสุดท้ายเป็นภาพผีพุ่งขึ้นมา....มันฮาดี” แต่เพื่อนเข้ามาด่า “ไอ้เหี้ย-” หรือ “เป็นเหี้ย-อะไร” ซึ่งทุกคนที่ร่วมสนทนาคิดว่าเป็น “คำธรรมดา ปกติมาก” ที่สำคัญเด็กคนหนึ่งกล่าวว่า “การใช้คำสุภาพเหมือนเยาะเย้ยให้อารมณ์ขึ้น” เด็กผู้ชายคนนี้ซึ่งดูมีประสบการณ์ชีวิตมาก พูดด้วยความโมโหว่า ถ้าศัตรูมาเย้าสามารถแสดงความรุนแรงได้ “ยิงเลยครับ” “ผมมีปืน” “ซีรด์ทับเลย” “ยำเลยครับ”

เมื่อถามถึงเกมออนไลน์ที่เล่น ทุกคนบอกว่า “นี่คือเกม” แม้จะมีการทำร้าย แต่ก็ไม่ใช่เรื่องจริง จึงเล่นกันได้ จากนั้น ทุกคนเอ่ยชื่อเกมต่างๆที่เล่นเช่น ROV ซึ่งขณะนี้เป็นที่นิยมในกลุ่มวัยรุ่น เพราะได้ใช้สมองในการคิดวางแผน ทำงานเป็นทีม

ส่วนใหญ่กลุ่มตัวอย่างจะดูคลิปที่นำมาแชร์ แต่ไม่เมนต์ ไม่แชร์ ที่ชอบทำที่สุดคือ แกล้งกัน ผู้สนทนาผู้หญิงคนหนึ่งบอกยิ้มๆว่า บางครั้งโมโหที่เพื่อนโพสต์ภาพอาหารตอดักๆ จึงมักแสดงออกด้วยถ้อยคำหยาบๆ เช่น “ลงมาทำไมกลางคืนอี๊ส” ซึ่งคำหยาบแวนนี้เป็นเรื่องธรรมดาของเด็กๆมาก

บางคนตามอ่านโพสต์ที่คนด่ากัน เช่น “เน วัตดาว ไล่แอล โอรส ออกจากกลุ่ม” โดยการตามอ่านเป็นเรื่องปกติ เพราะความอยากรู้ส่วนตัว สรุปว่าการด่า คือเรื่องธรรมดาสำหรับเด็กกลุ่มนี้ แม้ว่า เป็นความรุนแรงด้วยวาจา ก็คิดว่าใครๆก็ทำกัน “เมนต์ด่ากันไปมา” สำหรับการรับหรือไม่รับเพื่อน แต่ละคนจะพิจารณาด้วยตนเอง ส่วนใหญ่จะดูว่ารู้จักหรือไม่ มีเด็กผู้หญิงหนึ่งคนมีเพื่อนในเฟซบุ๊ก 3,000 กว่าคน โดยบอกว่า “หนูเล่นมานานใครมาขอแอดก็รับหมด”

ส่วนคลิปโป๊ ผู้ชายส่วนใหญ่ไม่กล้าสบตาเวลาถามถึง ส่วนผู้หญิงบอกว่า “ไม่ดู” เด็กผู้ชายคนหนึ่งเล่าให้ฟังว่า หัวข้อขำๆมักจะหลอกให้เข้าไปดู แต่จริงๆแล้วอาจเป็นคนละเรื่อง “ชื่อคลิปบอกว่า เป็นอุบัติเหตุรถชนกัน พอเปิดเข้าไปดูเป็นคลิปโป๊” เด็กหลายคนพยักหน้า และบอกว่าเคยเจอเหมือนกัน

กรณีข่าวเปรี้ยวฆ่าหั่นศพ เด็กกลุ่มนี้แสดงออกทางอารมณ์มากกว่าเด็กอื่นๆ เช่น โหด หดหู่ เศร้า สลด สงสารแม่คนตาย มีบางคนคิดถึงเรื่องธรรมชาติ บอกว่าการปล่อยวางดีที่สุดในใจอย่าเจ้าคิดเจ้าแค้น

“รู้สึกว้าโหด”

“หดหู่ใจ ไม่น่าทำขนาดนี้”

“ไม่ปล่อยวาง เจ้าคิดเจ้าแค้น”

“สงสารคนตาย หดหู่ เศร้า สลด สงสารแม่เขา”

### 3) ผลกระทบของการใช้ความรุนแรงในโซเชียล มีเดีย

ผู้ร่วมสนทนาที่เป็นผู้หญิงจะแสดงออกถึงความรู้สึกเรื่องความรุนแรงมากกว่ากลุ่มเด็กผู้ชาย ผู้ชายจะมีสีหน้าเฉยๆ ส่วนผู้หญิงแสดงออกทางสีหน้าชัดเจนว่าไม่ชอบ เช่น เบะปาก สายหน้า บางคนบอกว่า “เก็บไปฝันร้าย” “หนูนอนไม่หลับ” ผู้ชายมองว่าการเห็นสภาพศพเป็นเรื่องธรรมดา เด็กผู้หญิงคนหนึ่งเลยย้อนถามว่า “พื่ออยากดูหรือว่าเครื่องในเป็นไง” แล้วทำท่าว่าสยดสยอง น่ากลัว

ส่วนใหญ่เด็กกลุ่มนี้กล่าวถึง ความสัมพันธ์กับเพื่อนๆมากกว่า เพราะการใช้สื่อทำให้มีสังคม มีเพื่อน ได้ติดตามข้อมูลข่าวสาร ส่วนจะเกิดความรุนแรง กระทั่งกระทบกันบ้างเป็นเรื่องปกติที่ดูแลด้วยตนเองได้ ทุกคนรู้จักวิธีการ “บล็อก” คนที่ไม่ชอบ คนที่ไม่น่าไว้วางใจ มองว่าเป็นเรื่องไม่รุนแรง “หนูรำคาญ อยากมาจิบ หนูเลยบล็อก” ส่วนใหญ่มองว่าเฟซบุ๊กคือพื้นที่ส่วนตัวจะทำอะไรก็ได้

### 4) แนวทางป้องกันการใช้ความรุนแรงในโซเชียลมีเดีย

การแก้ไขปัญหาของเด็กกลุ่มนี้ มีคำตอบที่ทำให้เห็นว่า เพื่อนคือคนสำคัญ เพราะหากพวกเขาพบว่า เพื่อนของตนกำลังไลฟ์สดทำร้ายตัวเอง ทุกคนบอกว่าจะรีบไปหาเพื่อนหรือโทรไป มีหนึ่งคนบอกจะเข้าไปเมนต์ปลอบใจเพื่อน

สำหรับการหลีกเลี่ยงความรุนแรงในสื่อโซเชียลมีเดีย ส่วนใหญ่บอกว่า อะไรที่ไม่ดี จะไม่กดไลค์ ไม่แชร์ ส่วนผู้หญิงคนหนึ่งบอกว่า เวลาเล็งหลานจะไม่ให้หลานดูอะไรที่รุนแรง หรือโป๊ “แนะนำไม่ให้ทำตาม เปลี่ยน ไม่ให้ดู” โดยเล่าตัวอย่างให้ฟังว่า หลานเคยเลียนแบบภาพที่เห็นในคลิป “หนูเคยเปิดคลิป you Tube ให้หลานดู หลานเอามือเลื่อนไปดูเอง เป็นคลิปพี่แกล้งน้อง หลานหนูอายุ 4 ขวบเอามาทำตามแกล้งน้องเหมือนกับที่เค้าดู”

ในการแก้ปัญหาชีวิต กลุ่มตัวอย่างมีความเป็นผู้ใหญ่เกินตัว สามารถดูแลตัวเองได้ เวลามีปัญหา มักพึ่งพาเพื่อน และคิดแก้ปัญหาด้วยตัวเอง

“หนุอยู่คนเดียวได้”

“ ไม่ปรึกษาใคร เก็บมาคิดเอง”

“ผมผ่านอะไรมาเยอะแล้ว คิดเองได้”

มีบางคนที่ย้ายอยู่กับพ่อ แม่ ญาติ จะปรึกษาคนเหล่านั้น

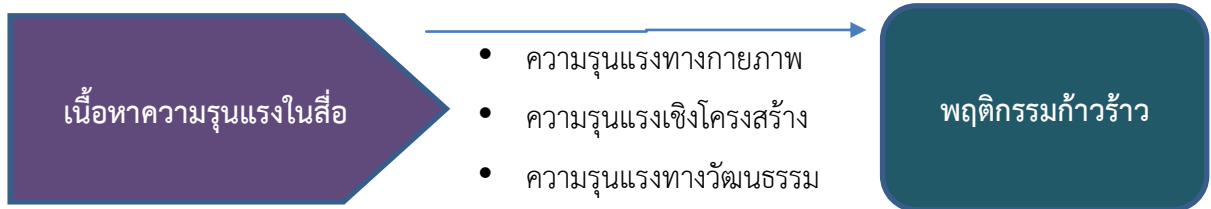
สำหรับที่โรงเรียนในระบบการศึกษานอกโรงเรียน มาเรียนสัปดาห์ละ 1 วัน ไม่ค่อยสนิทกับครูหรือเพื่อน แต่หลักสูตรส่วนใหญ่ครูจะสอนเรื่องการรู้หนังสือ “ไม่ให้ถูกหลอก” “ไม่ให้เชื่อง่ายๆ”

## บทที่ 4

### สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การศึกษาความรุนแรงทางโซเชียลมีเดียและการรับรู้ของวัยรุ่น เป็นการศึกษาวิจัยทางเอกสาร (Documentary Research) และการสนทนากลุ่ม (Focus Group Discussion) ผู้เข้าร่วมสนทนากลุ่มเป็นวัยรุ่นอายุระหว่าง 14-16 ปี กลุ่มละ 8-11 คน จำนวน 4 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มเด็กเรียน กลุ่มเด็กต่างจังหวัด กลุ่มแฟนคลับเกาหลี และกลุ่มเด็กการศึกษานอกระบบโรงเรียน

ผลการศึกษาจากการศึกษาการวิจัยทางเอกสาร สามารถสรุปประเด็นสำคัญได้ดังนี้



### สื่อออนไลน์

#### การรังแกกันบนโลกไซเบอร์ (Cyberbullying)

- การใช้โทรศัพท์มือถือ อินเทอร์เน็ต หรือสื่อออนไลน์รูปแบบต่างๆ ในการทำร้ายกัน
- เผยแพร่ไปยังผู้ชมจำนวนมาก ดูซ้ำได้จนจะลบลบ
- สร้างความเสียหาย หรือเสื่อมเสียชื่อเสียงแก่ผู้ถูกรังแก
- มีลักษณะเป็นนิรนาม ไม่ทราบตัวผู้กระทำ

หมายเหตุ ขึ้นอยู่กับการตีความถึงเจตนาและความสัมพันธ์ ระหว่างกันด้วย พฤติกรรมเดียวกัน หากเป็นเพื่อนอาจตีความว่าไม่เป็นการใช้ความ

#### การสื่อสารสร้างความเกลียดชัง

##### (Hate Speech)

- มีลักษณะปลุกปั่น ยุยง ปลุกกระดมให้เกิดความเกลียดชังต่อบุคคลหรือกลุ่มบุคคล
- มุ่งโจมตีลักษณะเฉพาะ เช่น เชื้อชาติ เพศสภาพ ศาสนา อุดมการณ์ทางการเมือง (ไม่ใช่ต่อบุคคลเป็นคนๆ)
- ก่อให้เกิดผลลัพธ์ในการแบ่งแยกจนไปถึงการขจัดบุคคล/กลุ่มบุคคล ออกจากสังคม
- โดยการใช้ความรุนแรงทางกายภาพ หรือความรุนแรงในเชิงนามธรรม

## การสื่อสารเพื่อสร้างความเกลียดชัง (Hate Speech )

<p><b>มีมากแค่ไหน ?</b></p>	<p>เยาวชน (อายุ 13 – 18 ปี) เกิน <b>2 ใน 3</b> เคยรับรู้ถึงการรังแกกัน จนรู้สึกเป็นเรื่องธรรมดา และ<b>เกือบครึ่ง</b>เคยเป็นผู้กระทำ และผู้ถูกกระทำ</p>		
<p><b>แบบไหนบ้าง ?</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- จับกลุ่มนินทา ต่ำทอกัน</li> <li>- สร้างกลุ่มในเครือข่ายสังคม เพื่อโจมตีบุคคลที่ไม่ชอบ หรือโจมตีบุคคลที่มีชื่อเสียง เช่น ดารา นักแสดง นักการเมือง ที่ไม่ชอบ</li> <li>- โทรม / ส่งข้อความ แกล้ง ต่ำทอ ก่อกวน ช่มชู้ บางครั้งใช้ความเป็นนิรนามโทรไปต่าว่าเพื่อความสะใจ</li> <li>- แกล้งถ่ายรูปล ส่งรูปผี ภาพกวนๆ ไปแกล้ง ตัดต่อภาพหรือคลิปวิดีโอคนอื่นที่ไม่ชอบหน้า ส่งไปให้หรือเผยแพร่ต่อสาธารณะ</li> <li>- แบล็กเมลล์ โดยนำข้อมูลส่วนตัว/ ความลับ ทั้งในรูปของข้อความ ภาพ หรือวิดีโอไปเผยแพร่</li> <li>- แอบอ้าง สวมรอย แอบใช้ชื่อของผู้อื่น ขโมยรหัสผ่านบัญชีผู้ใช้ของผู้อื่น เพื่อให้ร้ายกัน</li> <li>- คุกคามทางเพศ ส่งรูปภาพในลักษณะโป๊เปลือย โดยผู้รับไม่ต้องการ บังคับให้มีการแสดงกิจกรรมทางเพศผ่านกล้อง หรือเว็บแคม</li> <li>- การลบหรือบล็อกผู้อื่นผ่านเว็บ</li> <li>- การหลอกลวงออนไลน์ เช่น โฆษณาให้หลงเชื่อ จำหน่ายสินค้าลอกเลียนแบบ หลอกให้โอนเงิน หลอกลวงให้มีการนัดเจอเพื่อกระทำใดๆ ในลักษณะที่อีกฝ่ายไม่ยินยอม</li> </ul>		
<p><b>สาเหตุ?</b></p>	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="391 985 917 1355"> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ปัญหาครอบครัว การเลี้ยงดู</li> <li>- อิทธิพลจากสื่อ ทำให้ซึมซับความรุนแรง</li> <li>- เทคโนโลยีเอื้อให้ทำได้ง่าย</li> <li>- <b>มีความภาคภูมิใจในตนเอง (Self esteem) ต่ำ</b></li> <li>- มีความคับข้องใจ แปรปรวนทางอารมณ์ ต้องการระบาย</li> <li>- อิทธิพลจากเพื่อนที่นิยมใช้ความรุนแรง</li> </ul> </td> <td data-bbox="925 985 1548 1355"> <p><u>ข้อสังเกต</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- พบความรุนแรงทั้งในโลกออนไลน์ และโลกจริง จนเห็น <b>เป็นเรื่องธรรมดา</b></li> <li>- คนที่ถูกทำร้าย มักเคยทำร้ายผู้อื่นมาก่อน</li> <li>- ความเป็นนิรนามบนโลกออนไลน์เปิดโอกาสให้ทำได้ง่าย</li> <li>- พื้นที่ไซเบอร์เปิดโอกาสให้ทำในสิ่งที่ไม่สามารถกระทำในโลกจริงได้</li> <li>- <b>เป็นพื้นที่ๆ สามารถเรียกร้องความสนใจได้กว้างขวาง</b></li> </ul> </td> </tr> </table>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ปัญหาครอบครัว การเลี้ยงดู</li> <li>- อิทธิพลจากสื่อ ทำให้ซึมซับความรุนแรง</li> <li>- เทคโนโลยีเอื้อให้ทำได้ง่าย</li> <li>- <b>มีความภาคภูมิใจในตนเอง (Self esteem) ต่ำ</b></li> <li>- มีความคับข้องใจ แปรปรวนทางอารมณ์ ต้องการระบาย</li> <li>- อิทธิพลจากเพื่อนที่นิยมใช้ความรุนแรง</li> </ul>	<p><u>ข้อสังเกต</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- พบความรุนแรงทั้งในโลกออนไลน์ และโลกจริง จนเห็น <b>เป็นเรื่องธรรมดา</b></li> <li>- คนที่ถูกทำร้าย มักเคยทำร้ายผู้อื่นมาก่อน</li> <li>- ความเป็นนิรนามบนโลกออนไลน์เปิดโอกาสให้ทำได้ง่าย</li> <li>- พื้นที่ไซเบอร์เปิดโอกาสให้ทำในสิ่งที่ไม่สามารถกระทำในโลกจริงได้</li> <li>- <b>เป็นพื้นที่ๆ สามารถเรียกร้องความสนใจได้กว้างขวาง</b></li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- ปัญหาครอบครัว การเลี้ยงดู</li> <li>- อิทธิพลจากสื่อ ทำให้ซึมซับความรุนแรง</li> <li>- เทคโนโลยีเอื้อให้ทำได้ง่าย</li> <li>- <b>มีความภาคภูมิใจในตนเอง (Self esteem) ต่ำ</b></li> <li>- มีความคับข้องใจ แปรปรวนทางอารมณ์ ต้องการระบาย</li> <li>- อิทธิพลจากเพื่อนที่นิยมใช้ความรุนแรง</li> </ul>	<p><u>ข้อสังเกต</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- พบความรุนแรงทั้งในโลกออนไลน์ และโลกจริง จนเห็น <b>เป็นเรื่องธรรมดา</b></li> <li>- คนที่ถูกทำร้าย มักเคยทำร้ายผู้อื่นมาก่อน</li> <li>- ความเป็นนิรนามบนโลกออนไลน์เปิดโอกาสให้ทำได้ง่าย</li> <li>- พื้นที่ไซเบอร์เปิดโอกาสให้ทำในสิ่งที่ไม่สามารถกระทำในโลกจริงได้</li> <li>- <b>เป็นพื้นที่ๆ สามารถเรียกร้องความสนใจได้กว้างขวาง</b></li> </ul>		
<p><b>ผลกระทบ?</b></p>	<p>ผู้ถูกกระทำรู้สึกโกรธ เครียด กังวล เสียใจ หวาดกลัว และ อับอาย</p> <p>1 ใน 10 ยังรู้สึกต่อเนื่องจนถึงปัจจุบัน</p> <p>บางส่วนโทษตัวเอง ทำร้ายตัวเอง และคิดฆ่าตัวตาย</p>		
<p><b>แก้ปัญหา อย่างไร?</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• บอกเพื่อน แต่บ่อยครั้งก็ทำให้เครียดกว่าเดิม เพราะให้คำแนะนำที่ไม่เหมาะสม เช่น ทำร้ายอีกฝ่ายกลับ</li> <li>• เก็บไว้กับตัวเอง แก้ปัญหาเอง เช่น บอกให้อีกฝ่ายยุติการกระทำ เถียง แก้ก้นกลับ บล็อก ลบข้อความ หยุด/เลิกเล่นเครือข่ายสังคมชั่วคราว</li> <li>• <b>ไม่ค่อยบอกพ่อแม่/ที่บ้าน</b> เพราะคิดว่าไม่รู้เรื่อง ช่วยอะไรไม่ได้</li> <li>• <b>ไม่ปรึกษาครู หรือหน่วยงานของสถาบัน</b> เพราะไม่มีระบบให้ความช่วยเหลือที่มีประสิทธิภาพ</li> <li>• ใช้กระบวนการปรึกษาแบบกลุ่ม ใช้เทคนิคสร้างความมั่นคงทางจิตใจ (กลุ่มเล็ก จัด 10 ครั้ง ๆ ละ 90 นาที รวม 5 สัปดาห์)</li> </ul>		



## การสื่อสารเพื่อสร้างความเกลียดชัง (Hate Speech )

มีแบบไหนบ้าง ?

- **Dehumanized** (เปรียบเทียบเป็นสัตว์ เหยียดชนชั้น เปรียบเทียบเป็นมนุษย์ เหยียดเชื้อชาติ ถิ่นกำเนิด)
- **Devalued** (ขู่ร้าย/โหดเหี้ยม โง่เขลา ชี้โกหก เห็นแก่เงิน ชี้ขลาด ชี้โกง น่ารังเกียจ บ้า/เสียดสี หน้าด้าน)
- **Threat** ขู่อฆาตมาดร้าย ปลุกปั่นให้เกิดความรุนแรง

ระดับ

- แบ่งแยกแบบไม่ตั้งใจ
- ตั้งใจแบ่งแยก “เขา – เรา” โดยแสดงความเกลียดชัง และ เสนอว่ากลุ่มอื่นคุกคามเราอย่างไร
- ยั่วให้เกิดความเกลียดชัง โดยกล่าวหา กล่าวโทษรุนแรง ประณาม แฉ ว่าร้าย ดูหมิ่น เหยียดหยาม ลดคุณค่า เปรียบเทียบในลักษณะที่ไม่ใช่คน
- ยั่วให้มีการใช้ความรุนแรง โดยปฏิเสธการอยู่ร่วมกัน ยั่วให้กระทำผิดกฎหมาย ชักชวนให้ทำลายล้าง

คิดกันอย่างไร?

- รู้สึกไม่สบายใจ
- รู้สึกร่วมน้อย เฉยๆ
- รู้สึกเห็นด้วยกับการแสดงความเกลียดชัง โดยเห็นว่า กลุ่มนั้นๆ มีพฤติกรรมไม่เหมาะสม
- รู้สึกสงสัยว่า สิ่งที่น่ารังเกียจ คือ Hate Speech หรือไม่ เพราะบางกรณีคิดว่า เป็นเรื่องเสียชื่อเสียง อกอวด หรือล้อเลียนแบบตลกมากกว่า

แก้ปัญหาอย่างไร?

- **ไม่ควรเซ็นเซอร์** แต่ใช้แนวคิดตลาดเสรี ความคิดที่ไม่ได้รับการยอมรับจะถูกปฏิเสธจากสังคมเอง
- **จัดทำคู่มือ** ทำความเข้าใจและจัดการ Hate Speech
- ควรจัดระดับของการสื่อสาร ควรเปิดกว้างให้มีการแสดงความคิดเห็น แต่ต้องไม่ยั่วให้เกิดการใช้ความรุนแรงทางกายภาพ หรือการแบ่งแยกไม่ให้อยู่ร่วมกัน
- สร้างบรรยากาศของการถกเถียงอย่างมีเหตุผล
- ควรมีการกำกับดูแลตนเอง โดย
  - ผู้ใช้อินเทอร์เน็ต
  - ชุมชนทางสังคม (เช่นมี Netiquette)
  - ระบบ (เช่นติดตั้งระบบกรองเนื้อหาอัตโนมัติ)
  - ภาคอุตสาหกรรม (เช่น มีมาตรฐานจริยธรรม สายด่วนแจ้งเหตุ)
- **การกำกับดูแล**โดยผู้ใช้ที่เป็นมวลชน สอดส่องเฝ้าระวังกันเอง เช่น การรายงานการละเมิด (report) การยกธง (flag)
- **รณรงค์**ให้ไม่กด like / Share ให้คิดก่อนโพสต์
- การกำกับดูแลโดยใช้กฎหมาย (กฎหมายเกี่ยวกับอาชญากรรมคอมพิวเตอร์ ลิขสิทธิ์ และการคุ้มครองสิทธิส่วนบุคคล)
- มี “ตัวกลาง” ที่รับผิดชอบในการกำกับดูแลการสื่อสารสร้างความเกลียดชัง

## ผลการศึกษาการสนทนากลุ่มสามารถสรุปประเด็นสำคัญได้ดังนี้

ความหมาย	รูปแบบ
<ul style="list-style-type: none"> <li>• ภาพที่โหดๆ เช่น ฆ่าตัวตาย ภาพที่ดูน่าหวาดกลัวและสะเทือนใจ</li> <li>• คำพูด กิริยาท่าทางที่ไม่ดี ( ต่ำ ทะเลาะ ตบตีนินทา )</li> <li>• แชร์คลิปหรือโพสต์ภาพ/ข้อความ ที่ก่อให้เกิดความรุนแรงบนโซเชียล</li> <li>• การหลอก</li> </ul> <p>***การเล่นเกมการต่อสู้ ไม่ถือว่าเป็นความรุนแรง</p> <p>“ถ้าเป็นเพื่อนกัน ถือว่าไม่รุนแรง”</p> <p>“นี่คือเกม แม้มีการทำร้าย แต่ก็ไม่ใช่เรื่องจริง”</p> <p>“ฆ่ากันมันก็สนุกดี ชนะแล้วยิ่งสนุก”</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ชาวที่นำเสนอความรุนแรง</li> <li>• การแสดงความคิดเห็นที่ขัดแย้ง “นักเลงคีย์บอร์ด”</li> <li>• คลิปความรุนแรงรูปแบบต่างๆ</li> <li>• Live</li> <li>• การว่าคนอื่นในที่สาธารณะโดยอาจไม่เป็นความจริง</li> <li>• การโพสต์หรือ Comment กันด้วยถ้อยคำที่แรงๆ หรือคำหยาบ การโพสต์ประจานเวลาถูกทำโทษ</li> <li>• การแชร์ภาพคนอื่นให้ได้อาย หรือเจ้าตัวไม่เต็มใจ การแกล้งกัน เช่น การส่งภาพผีให้เพื่อน การลงภาพอาหารเวลาที่ควรจะนอน</li> <li>• การสร้างกลุ่มโจมตี</li> </ul> <p>***ไม่รู้สึกรู้ว่าถูกรบถลอกกันเป็นเรื่องรุนแรง “ถ้าเราไม่บถลอกเขาตั้งแต่ตอนนั้นนั่นแหละจะทำให้เกิดความรุนแรง บถลอกก็จบ ก็ไม่เห็นแล้ว”</p>
ผลกระทบ	การแก้ไขปัญหา
<ul style="list-style-type: none"> <li>• กระทบกระเทือนจิตใจ</li> </ul> <p>“ฝันร้าย นอนไม่หลับ เก็บไปฝัน”</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• กลัวว่าจะเกิดความเสียหายต่อตนเอง</li> </ul> <p>เช่น เสียชื่อเสียง คนอื่นเข้าใจผิด</p> <p>“อะไรที่เสนอไปแล้ว จะแก้ยาก คนจะตีความตามที่เราเห็นครั้งแรก”</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ทำให้เกิดความแตกแยกกับเพื่อน</li> <li>• ซึมซับความรุนแรงในระยะยาว “การเข้าไปดูบ่อยๆ อาจทำให้เราซึมซับความรุนแรงเหล่านั้นมาด้วย”</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ส่วนใหญ่แก้ไขด้วยตนเอง “อย่างน้อยถ้าผ่านปัญหาไปได้ด้วยตัวเองก็จะทำให้เรามีประสบการณ์เพิ่มมากขึ้น” “ไม่ปรึกษาใครเก็บมาคิดเอง” “ผ่านอะไรมาเยอะแล้ว คิดเองได้”</li> <li>• ปรึกษาเพื่อน “สนิทและคุยกับเพื่อนมากกว่า” “เขาน่าจะเข้าใจเรามากกว่าพ่อแม่”</li> <li>• พ่อ-แม่</li> <li>• “ดูระดับความรุนแรง ถ้าเรื่องที่เป็นปัญหาใหญ่จะบอกพ่อแม่”</li> <li>• เหตุผลที่ไม่ปรึกษาพ่อแม่ “ไม่ค่อยถูกกับแม่ และไม่สนิทกับพ่อ” “กลัวจะโดนว่า” “มองว่าเขาก็มีปัญหาของเขาเยอะอยู่แล้ว ไม่อยากให้เขามาเครียดเรื่องเรานะอีก เกรงใจเขา”</li> </ul>

## แนวทางป้องกัน

### ตนเอง “พวกหนูดูแลตัวเองได้”

- มีวิจารณ์ในการส่งและเสปสือ คิดก่อนทำ รู้จักระงับยับยั้งซึ่งใจ เอาใจเขามาใส่ใจเรา “หยุดโพสต์ในสิ่งที่ไม่เหมาะสม” “หยุดแชร์” “หยุดไลค์” “คิดก่อนโพสต์ ก่อนแชร์”
- ปลอยผ่านบางเรื่อง “ถ้าเจอคลิปหรือโพสต์ หรือเจออะไรก็ตามบนโซเชียลที่มันรุนแรงก็อย่าไปสนใจ ปลอยมันผ่านไป เลื่อนผ่านมันไป ไม่ต้องกอดู ไม่ต้องไป comment หรือ like หรือ share”
- ช่วยกันสอดส่องดูแล
- ใช้โซเชียลมีเดียในทางสร้างสรรค์
- หยุดทำความรุนแรง ไม่เข้าไปยุ่งหรือมีส่วนร่วมในความรุนแรง
- รู้จักป้องกันตนเองและเพื่อน เช่น การตั้งความเป็นส่วนตัวใน เพชบุ๊ก “ก่อนที่เพื่อนจะแท็กหรือโพสต์อะไรมาหาเรา ต้องให้เราอนุญาตก่อนมันถึงจะขึ้นบนหน้าโพสต์ของเราได้” “ถ้าเห็นเพื่อนโพสต์ หรือ Comment อะไรไม่ดีก็คอยเตือนเพื่อน”
- วัยรุ่นควรร่วมตั้งกฎเกณฑ์การใช้โซเชียลมีเดีย

### ผู้ใหญ่ “ห่วงตัวเองเออะคะ”

- ยอมรับฟังความคิดเห็นของเด็ก “เปิดใจ” “เปิดกว้าง”
- ให้ความรัก ความอบอุ่นแก่เด็กให้เพียงพอ
- ให้คำแนะนำ ให้ความรู้ในการใช้โซเชียลมีเดีย “ปลูกฝังเรื่องสื่อแต่เด็ก เพื่อที่จะมีการไตร่ตรองก่อนรับสื่อ”
- ปลูกฝังความคิดวัยรุ่นให้เลิกสร้างปัญหาและความรุนแรง “เพราะส่วนใหญ่ข่าวที่ออกมาหรือข่าวกันจะเป็นวัยรุ่นและวัยทำงาน”
- ตั้งข้อจำกัดในการโพสต์
- ควบคุมคัดกรอง
- เข้มงวดเรื่องกฎหมายมากขึ้น มีมาตรการที่ได้เด็ดขาด

\*\*\*\*เด็กส่วนใหญ่เห็นว่าผู้ใหญ่ควรเป็นตัวอย่างที่ดีให้กับเด็ก

ตารางเปรียบเทียบการรับรู้เกี่ยวกับความรุนแรงทางโซเชียลมีเดียของวัยรุ่นและเยาวชนต่างกลุ่ม

การเปรียบเทียบ	กลุ่ม 1 กลุ่มเด็กเรียนดี	กลุ่ม 2 เด็กต่างจังหวัด	กลุ่ม 3 กลุ่มเด็กแฟนคลับเกาหลี	กลุ่ม 4 กลุ่มเด็กนอกระบบโรงเรียน
ข้อมูลเบื้องต้น ของกลุ่มตัวอย่าง	เป็นเด็กเรียนดีที่อาศัยอยู่กับผู้ปกครองใน กทม. เกือบทุกคนมีเป้าหมายชีวิตที่ชัดเจนตามกระแสสังคม มีความคิด คำพูดที่ฉลาด มีไหวพริบ มีเหตุผล ติดตามข่าวสารมาก เป็นหัวหน้าที่รักเรียน ประธานชมรม จิตอาสา ใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์มาก	ส่วนใหญ่เป็นเด็กที่อาศัยอยู่ในเขตอำเภอเมือง และมีพื้นฐานครอบครัวที่ดี คือพ่อแม่อยู่ครบ รวมถึงอาศัยอยู่กับปู่ย่า ส่วนใหญ่มีพฤติกรรมดี ให้ความร่วมมือกับกิจกรรมและระเบียบวินัยของโรงเรียนดี	เป็นเด็กที่มีความฝัน มีจินตนาการ ชื่นชอบดารานักร้องเกาหลี เพราะศิลปินมีความแปลกใหม่ สดใส และต้องการการยอมรับจากกลุ่มเพื่อน รวมทั้งได้ฝึกภาษาเกาหลีและภาษาอังกฤษ	เป็นกลุ่มเด็กสู้ชีวิต ทำงานหาเงิน ตั้งแต่อายุน้อย สามารถช่วยเหลือตนเอง ตัดสินใจทุกสิ่งด้วยตนเอง
พฤติกรรมการใช้ โซเชียลมีเดีย	โซเชียลมีเดียที่ใช้บ่อยที่สุดคือ คือ Youtube รองลงมาคือ Facebook / Twitter / Line ใช้พอกๆ กัน และลำดับต่อมาคือ Instagram	เล่น Face book/IG/You tube/Twitter/คุยกับเพื่อนผ่านทาง Face Book/Line รองลงมาคือจะเล่นเกมออนไลน์	ส่วนใหญ่ใช้ twitter facebook line instagam	ส่วนใหญ่ใช้ Facebook Line You Tube
นิยามความ รุนแรงในโซเชียล มีเดีย	ภาพที่โหดๆ คำพูด กิริยาท่าทางที่ไม่ดี และแชร์ต่อกันไป โดยไม่ทราบว่าเป็นเรื่องเป็นอย่างไร เห็นว่าความรุนแรงเป็นสิ่งที่เห็นได้ชัดในทุกๆ สังคม โดยเฉพาะสังคม Social Media ซึ่งเป็นสังคมที่เปิดกว้าง แสดงความคิดเห็นได้ง่าย	การ Live สด เพื่อด่ากัน ทะเลาะกัน ตีกัน การฆ่าตัวตาย รวมทั้งการแชร์คลิปหรือโพสต์ภาพ/ข้อความ ที่ก่อให้เกิดความรุนแรงบนโซเชียล	การหลอก การด่า การถ่ายคลิปต่อกัน การรู้จักกันแบบไม่เห็นหน้า การนินทาคนอื่น ส่วนการ live ทำร้ายตนเองที่โชว์คนอื่น คิดว่าเป็นการเรียกร้องความสนใจ	ภาพ ขาวโหดๆ ที่ดูน่าหวาดกลัว และสะเทือนใจ ***การด่ากัน การเล่นเกม ไม่ใช่ความรุนแรง

การเปรียบเทียบ	กลุ่ม 1 กลุ่มเด็กเรียนดี	กลุ่ม 2 เด็กต่างจังหวัด	กลุ่ม 3 กลุ่มเด็กแฟนคลับเกาหลี	กลุ่ม 4 กลุ่มเด็กนอกระบบโรงเรียน
รูปแบบความรุนแรงในโซเชียลมีเดีย	ข่าวที่เห็นภาพน่ากลัว เช่น ข่าวรถชน การทำร้าย การพุดจาที่ไม่ดี ต่อกันในโซเชียล ทั้งๆที่ต่อหน้า ไม่กล้าพุดตรงๆ การแต่งตัวโป้ การฆ่าตัวตาย การเขียนข่าวไม่ถูกต้อง การว่าคนอื่นในที่สาธารณะโดยอาจไม่เป็นความจริง การแสดงความเห็นที่ขัดแย้ง รวมทั้ง นักเลง คีย์บอร์ด	การแชร์ข่าวแบบไม่มีการกลั่นกรอง มีการตีความกันเอง การก่อกวนด้วยการแกล้งกดสแปม Facebook การโพสต์คำหรือข้อความที่ไม่ควรโพสต์ การทะเลาะกันบนเฟสที่มาจาก การโพสต์หรือ Comment กันด้วยถ้อยคำที่แรงๆ หรือคำหยาบ การโพสต์ประจานเวลาถูกทำโทษ การ live สด เด็กแกล้งแยะออกถึงสิ่งที่ควรดู หรือไม่ดู แต่ไม่รู้สึกรู้ว่าการบล็อกกันเป็นเรื่องรุนแรง	เน้นรูปแบบความรุนแรงด้วยวาจา ทำทาง การแชร์ภาพคนอื่นให้ได้อายุหรือเจ้าตัวไม่เต็มใจ	ภาพข่าวโหดๆ การแกล้งกัน การส่งภาพผีให้เพื่อน การลงภาพอาหารเวลาที่ควรจะนอน
ผลกระทบจากความรุนแรงในโซเชียลมีเดีย	เด็กกลุ่มนี้จะกลัวผลกระทบที่อาจจะเกิดขึ้น จึงมักไม่แสดงออกเมื่อเจอภาพ ข่าว มักจะใช้บริการเลยผ่านไป ไม่แสดงความเห็นหรือเมนต์ข่าวต่างๆ บางคนมีบ้างแต่ไม่บ่อยนัก ที่มีการเขียนแสดงความเห็นจะคิดว่า คือพื้นที่ส่วนตัวในการแสดงออก	เด็กๆ มองว่า น่าจะมีผลกับการดำรงชีวิต ถ้ามันเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับตัวเราเองหรือมีผลกระทบกับตัวเราโดยตรง อะไรที่เสนอไปแล้ว จะแก้ยาก คนจะตีความตามความเห็นครั้งแรก	วัยรุ่นกลุ่มนี้คิดว่า ส่งผลต่อเด็ก โดยเฉพาะหากไม่มีผู้ใหญ่มาแนะนำ อาจเกิดภาพติดตาและคิดว่าเป็นเรื่องปกติที่ใครก็สามารถทำได้ ทำให้เกิดผลเสียในระยะยาวเน้นผลกระทบทางจิตใจ	ไม่รู้สึกรู้ว่าผลกระทบใดๆ สามารถเลียงไม่ดู ไม่เมนต์ ไม่แชร์ และบล็อกคนที่ไม่ชอบ

การเปรียบเทียบ	กลุ่ม 1 กลุ่มเด็กเรียนดี	กลุ่ม 2 เด็กต่างจังหวัด	กลุ่ม 3 กลุ่มเด็กแฟนคลับเกาหลี	กลุ่ม 4 กลุ่มเด็กนอกระบบโรงเรียน
กรณีข่าวเปรี้ยว ฆ่าหั่นศพ	เด็กอาจทำตาม เพราะสร้างข่าวให้เปรี้ยวดัง สื่อสร้างกระแสมากไป เปรี้ยวกลายเป็นเน็ตไอดอล ข่าว นี้กลายเป็นข่าวตลก ทั้งๆที่โหดร้าย รวมทั้งวิจารณ์ เจ้าหน้าที่ทำงานไม่เหมาะสม	เป็นเรื่องน่าหดหู่ โหดร้าย รุนแรง สยอง คน ฆ่ากลายเป็นเน็ตไอดอล ทั้งๆที่เป็นคนไม่ดี สื่อ กำลังปลุกฝังสิ่งที่ไม่ดี การดูแลขาดการดีเกินไป รวมทั้งคนเราดูคนที่ภายนอกไม่ได้	เป็นความรุนแรงมาก มองในเรื่องยาเสพติดที่ ทำให้คนเรามีพฤติกรรมน่ากลัวถึงขั้นฆ่าเพื่อน รู้สึกตกใจ สะเทือนใจ คนทำใจร้าย ไม่น่าเชื่อ ว่าจะมีแบบนี้ สมควรลงโทษสถานหนัก เพราะคนถูกจับไม่มีอาการสลด รวมทั้ง กล่าวถึงรูปลักษณ์ภายนอกว่า คนสวยเหมือน คนจะเอาใจช่วยมากกว่าคนหน้าตาไม่ดี	เด็กกลุ่มนี้แสดงออกทางอารมณ์ มากกว่าเด็กอื่นๆ เช่น โหด หดหู่ เศร้า สลด สงสารแม่คนตาย มี บางคนคิดถึงเรื่องธรรมะ บอกว่า การปล่อยวางดีที่สุด อย่าเจ้าคิด เจ้าแค้น
แนวทางป้องกัน ความรุนแรงใน โซเชียลมีเดีย	เด็กกลุ่มนี้ มีทั้งที่ผ่านเลยไปและบางคนก็เกิด “จิตตก” การป้องกันคือ หยุดแชร์ หยุดเมนต์ หยุดไลค์ หยุดทำ รุนแรง หยุดโพสต์ในสิ่งที่ไม่เหมาะสม คิดไตร่ตรอง ก่อนที่จะรับสื่อต่างๆ และมีจิตสำนึก มีวิจารณญาณใน การเสพข่าว ปล่อยผ่านในบางเรื่อง คิดก่อนทำ เอาใจ เขามาใส่ใจเรา มองโลกในแง่ดี ระมัดระวังในการแสดง ความคิดเห็น ไม่หมกมุ่นอยู่ในโลกโซเชียล ใช้โซเชียล มีเดียในทางสร้างสรรค์ และช่วยกันสอดส่องดูแล	ต้องระวังการโพสต์ มีกฎหมายควบคุมจริงจัง และคอยตักเตือนเพื่อน หรือคนรู้จักไม่ให้โพสต์ สิ่งที่ไม่ดี ใช้วิจารณญาณในการเสพสื่อ รวมทั้ง ต้องรู้จักป้องกันตนเองเช่น การตั้งค่าความเป็น ส่วนตัวในเฟซบุ๊ก เรื่องที่ไม่รุนแรง จะปรึกษา เพื่อน พี่ แต่หากเป็นเรื่องรุนแรงที่เจอ ควร ปรึกษาพ่อแม่ เพราะมีประสบการณ์มากกว่า	ควรคิดก่อนพิมพ์หรือแชร์ ไม่เข้าไปยุ่งหรือมี ส่วนร่วมในเรื่องรุนแรง และควรปลูกฝัง ความคิดวัยรุ่นให้เลิกสร้างปัญหาและความ รุนแรงต้องรู้จักระงับยับยั้งชั่งใจ หลีกเลี่ยง การดูข้อความหรือข่าวที่มีเนื้อหารุนแรงมาก เกินไป ใช้วิจารณญาณในการอ่านแต่ละ ข่าว ควรรู้ว่าอะไรควรหรือไม่สมควรเรื่อง ความรุนแรงวัยรุ่นเข้าใจดี ผู้ใหญ่ไม่ต้องเป็น ห่วง สามารถแยกแยะได้ว่าสิ่งใดดี ไม่ดี	อะไรที่ไม่ดี จะไม่กดไลค์ ไม่แชร์ ไม่ให้หลานดูอะไรที่รุนแรง หรือไป ในการแก้ปัญหาชีวิต กลุ่มตัวอย่าง มีความเป็นผู้ใหญ่เกินตัว สามารถ ดูแลตัวเองได้ เวลามีปัญหา มัก พึ่งพาเพื่อน และคิดแก้ปัญหาด้วย ตัวเอง

การเปรียบเทียบ	กลุ่ม 1 กลุ่มเด็กเรียนดี	กลุ่ม 2 เด็กต่างจังหวัด	กลุ่ม 3 กลุ่มเด็กแพนคลับเกาหลี	กลุ่ม 4 กลุ่มเด็กนอกระบบโรงเรียน
<p>แนวทางป้องกัน ความรุนแรงใน โซเชียลมีเดีย (ต่อ)</p>	<p>สิ่งที่อยากให้ผู้ใหญ่ช่วยเหลือ คือ ปรับปรุง พ.ร.บ. และมีมาตรการที่เด็ดขาดในเรื่องเนื้อหาให้มีการควบคุมคัดกรองอย่างเข้มงวด ควบคุมผู้ที่รับผิดชอบในส่วนของแอปพลิเคชันต่างๆ ให้ทั่วถึง ตั้งข้อขีดจำกัดในการโพสต์ ให้ความรู้กับเยาวชน ปลูกฝังเรื่องสื่อตั้งแต่เด็ก เพื่อจะได้มีการไตร่ตรองก่อนรับสื่ออย่างถูกต้อง ให้ผู้ใหญ่เปิดใจ ยอมรับฟัง เปิดกว้างในการรับฟังในการแสดงความคิดเห็นของเด็ก ให้ความรักความอบอุ่นแก่เด็กให้เพียงพอ และให้คำแนะนำในการใช้โซเชียล</p> <p>เมื่อมีปัญหา ส่วนใหญ่เด็กเกือบทุกคนก็จะปรึกษาทั้งพ่อและแม่ หรือคนใดคนหนึ่ง และเพื่อนเป็นหลัก รongลงมา คือ ครู พระอาจารย์ที่โรงเรียน และสื่อ เช่น ทีวี อด</p>	-	-	-

การเปรียบเทียบ	กลุ่ม 1 กลุ่มเด็กเรียนดี	กลุ่ม 2 เด็กต่างจังหวัด	กลุ่ม 3 กลุ่มเด็กชั้นชอบตารานักร้องเกาหลี่	กลุ่ม 4 กลุ่มเด็กนอกระบบโรงเรียน
แนวทางป้องกัน ความรุนแรงใน โซเซียลมีเดีย (ต่อ)	เมื่อมีปัญหา ส่วนใหญ่เด็กเกือบทุกคนก็จะปรึกษาทั้งพ่อและแม่ หรือคนใดคนหนึ่ง และเพื่อนเป็นหลัก รongลงมา คือ ครู พระอาจารย์ที่โรงเรียน และสื่อ เช่น พี่ออด	-	-	-



## อภิปรายผล

1. ความรุนแรงในโซเชียลมีเดียที่วัยรุ่นส่วนใหญ่รับรู้ คือการรังแกบนโลกโซเชียลมีเดีย (Cyber Bullying) เช่น การโพสต์ให้ร้ายผู้อื่น การตั้งกลุ่มนินทา การส่งภาพก่อกวน เป็นต้น และวัยรุ่นส่วนใหญ่เคยเป็นทั้งผู้กระทำ ผู้ถูกระทำ และผู้ร่วมกระทำในการรังแกบนโลกโซเชียลมีเดีย จากการสนทนากลุ่มพบว่าผู้เข้าร่วมสนทนาทุกกลุ่มมีความเห็นสอดคล้องกันว่าการลบหรือบล็อกผู้อื่นผ่านเว็บไม่ถือว่าเป็นความรุนแรงซึ่งขัดแย้งกับผลการศึกษาข้อมูลทางเอกสารที่จัดการลบหรือการบล็อกผู้อื่นผ่านเว็บเป็นรูปแบบการรังแกบนโลกโซเชียลมีเดียรูปแบบหนึ่ง เช่นเดียวกับเกมต่อสู้ออนไลน์ที่ผู้เข้าร่วมสนทนาส่วนใหญ่มีความเห็นว่าเป็นไม่รุนแรง ซึ่งผลการศึกษาของคมพรัตน์ ขุนทิพย์ และคณะ (2553) พบว่านักเรียนที่เล่นเกมต่อสู้ เกมสวมบทบาท และเล่นเกมที่ยิงบอยๆ มีพฤติกรรมก้าวร้าวมากที่สุด นอกจากนี้นักเรียนที่เล่นเกมกับคนแปลกหน้าเป็นประจำมีพฤติกรรมก้าวร้าวมากที่สุด

2. ปัจจัยที่ส่งผลต่อการเข้าถึงความรุนแรงในโซเชียลมีเดีย คือการโพสต์ การแชร์ และความอยากรู้อยากเห็น จากการสนทนากลุ่มพบว่าผู้เข้าร่วมสนทนาส่วนใหญ่เปิดดูเนื้อหาที่มีความรุนแรง เหตุผลที่เปิดเพราะ มีคนโพสต์ หรือแชร์ จึงเกิดความอยากรู้อยากเปิดดู ซึ่งสอดคล้องกับผลการสำรวจของนิด้าโพล (2559) เหตุผลที่เข้าไปชมเนื้อหาที่รุนแรง ได้แก่ อยากรู้อยากเห็น ร้อยละ 20.12 รองลงมา มีคนโพสต์ในสื่อออนไลน์ ร้อยละ 18.05 และเห็นในสื่อโทรทัศน์ ภาพยนตร์ ร้อยละ 7.83

3. ผลกระทบจากความรุนแรงในโซเชียลมีเดีย ส่งผลต่อจิตใจของวัยรุ่น ผู้เข้าร่วมสนทนาส่วนใหญ่มีความเห็นว่าส่งผลกระทบต่อตนเองในด้านจิตใจ กล่าวคือ กระทบกระเทือนต่อจิตใจ กลัวว่าจะเกิดความเสียหายต่อชื่อเสียง เกิดความแตกแยกกับเพื่อน และเกิดการซึมซับความรุนแรงจนทำให้เห็นเป็นเรื่องปกติธรรมดา สอดคล้องกับงานวิจัยของจิตตพันธ์ ความคะนอง และมฤษฎ์ แก้วจินดา (2559) พบว่า เยาวชนที่ถูกรังแกส่วนใหญ่ได้รับผลกระทบด้านอารมณ์มากกว่าด้านพฤติกรรม จากการประมวลคำตอบที่มีเยาวชนเลือกตอบมากที่สุดสามอันดับแรกในแต่ละพฤติกรรมรังแก พบว่า เยาวชนรู้สึกโกรธ เครียด วิตกกังวล เสียใจ วุ่นวายใจหวาดกลัว และอับอาย นอกจากนี้ผลการสำรวจยังมีข้อมูลสำคัญที่บ่งชี้ว่าเยาวชนได้รับผลกระทบทางจิตใจจากการรังแกผ่านโลกโซเชียลในขณะที่ยังมีข้อมูลถึงร้อยละ 10 ซึ่งยืนยันได้ว่าการถูกรังแกผ่านโลกโซเชียลเป็นสิ่งที่รบกวนจิตใจของเยาวชน และยังคงส่งผลกระทบต่อเนืองมาจนถึงปัจจุบัน

4. เหตุผลของการสร้างความรุนแรงในโซเชียลมีเดีย ส่วนหนึ่งเกิดจากผู้กระทำมีความรุนแรงมีความภาคภูมิใจตนเองต่ำ ผู้เข้าร่วมสนทนาส่วนใหญ่เห็นว่าเหตุผลที่มีการถ่ายทอดสดการทำความรุนแรงผ่านทางโซเชียลมีเดียเป็นเพราะต้องการการเรียกร้องความสนใจ ซึ่งสอดคล้องกับผลการ

สำรวจของนิต้าโพล (2559) ที่พบว่าสาเหตุของการแสดงออกที่ไม่เหมาะสม ตัวอย่างส่วนใหญ่เห็นว่า เพราะอยากดัง มากที่สุด ร้อยละ 76.11 รองลงมา อยากโชว์ ร้อยละ 64.73 เรียกร้องความสนใจ ร้อยละ 56.01 การเลียนแบบ ร้อยละ 51.36 และจากการวิเคราะห์เอกสาร (Document Analysis) สะท้อนให้เห็นถึงแก่นกลางของปัญหาการรังแกกันบนโลกโซเชียล คือ ผู้ที่รังแกผู้อื่นนั้น มักจะมี “ความภาคภูมิใจในตนเองต่ำ” โดยประเมินว่าตนเองด้อยกว่าผู้อื่นในทุกด้าน ทั้งในด้านการเรียน ด้านความคิด รวมถึงด้านกีฬา จึงแสดงพฤติกรรมด้านลบออกมา ขณะที่มีความภาคภูมิใจในตนเองต่ำ เยาวชนเชื่อว่า การรังแกกันในพื้นที่ไซเบอร์ช่วยให้ตนเองได้รับการยอมรับจากผู้อื่น เช่น การกดไลค์ข้อความที่ตนเองไปพิมพ์ตำหนิคนอื่น เป็นการสร้างตัวตนให้ตนเองเป็นที่สนใจ โดยที่พฤติกรรม ความรุนแรง เช่น คลิปตบตีกัน การด่าทอกัน การใช้คำพูดที่รุนแรง เสียดสีเกือบจะทุกครั้งที่เขาเข้าถึงสื่อออนไลน์ ถูกมองว่าเป็นเรื่องธรรมดาที่พวกเขาสามารถพบเห็นได้ โดยไม่ต้องตั้งคำถามใดๆ ต่อปรากฏการณ์ความรุนแรงที่เกิดขึ้น

5. แนวทางการป้องกันวัยรุ่นจากความรุนแรงในโซเชียลมีเดีย คือการปกป้องตนเอง วัยรุ่นทุกกลุ่มมีความเห็นสอดคล้องกันว่า วัยรุ่นสามารถดูแลตนเองได้ ไม่ต้องเป็นห่วง ส่วนเหตุผลที่ไม่พึ่งพาผู้ใหญ่เป็นเพราะขาดความไว้วางใจ และวางใจผู้ใหญ่ ประเด็นปัญหาที่ควรพิจารณาคือแนวทางการดูแลตนเองของวัยรุ่น เป็นแนวทางที่เหมาะสมหรือถูกต้องหรือไม่ ผู้ใหญ่ยังคงเป็นตัวช่วยที่สำคัญในการเสริมทักษะการรู้เท่าทันสื่อให้กับวัยรุ่น เพื่อให้วัยรุ่นมีภูมิคุ้มกันเพิ่มขึ้นในการปกป้องตนเองจากความรุนแรงในโซเชียลมีเดีย

### ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

1. จากผลการศึกษาที่พบว่าแก่นกลางของปัญหาการรังแกกันบนโลกโซเชียล คือ ผู้ที่รังแกผู้อื่นนั้นมักมี “ความภาคภูมิใจในตนเองต่ำ” จึงแสดงพฤติกรรมในด้านลบออกมา ขณะเดียวกันการเลือกใช้ความรุนแรงผ่านสื่อโซเชียลก็ด้วยเหตุผลเพื่อเรียกร้องความสนใจ *ความท้าทายในการแก้ไขปัญหาคือ ต้องพยายามพลิกให้สื่อออนไลน์เป็นพื้นที่ “สร้างตัวตนในทางบวก” แก่เยาวชน อาทิ การส่งเสริมให้กลุ่มเยาวชนที่ชื่นชอบศิลปินเกาหลีเปิดพื้นที่รวบรวมข้อมูลเกาหลีในมิติต่างๆ ในฐานะผู้ค้นคว้าแบบรู้ลึกรู้จริง และอาจต่อยอดไปสู่การวิพากษ์วัฒนธรรมการแต่งกาย รูปลักษณ์ภายนอก หรือแม้กระทั่งการสื่อสารด้วยภาษาเกาหลี เช่นเดียวกับเยาวชนที่สนใจงานในตำแหน่งพนักงานต้อนรับบนเครื่องบินอาจแปลงความสนใจของตนเองให้กลายเป็นพื้นที่แลกเปลี่ยนเรียนรู้เรื่องอาหารบริการ และภาพลักษณ์ของสายการบินต่างๆ เป็นต้น ทั้งนี้ พลังสร้างสรรค์เชิงบวกดังกล่าวเป็นการสร้างพื้นที่ให้เยาวชนได้สะท้อนตัวตนและอัตลักษณ์ อันก่อให้เกิดความภาคภูมิใจในตนเอง ซึ่งอาจช่วยลดทอนการแสดงออกด้วยการใช้ความรุนแรงบนโลกไซเบอร์ลงได้*

2. การรณรงค์ให้เด็กและเยาวชน ลด เลิก พฤติกรรม 4 ส. ซึ่งเป็นพฤติกรรมที่นำไปสู่ความรุนแรงในโลกโซเชียลมีเดีย เสพ: ไม่เปิดรับสื่อที่มีความรุนแรง ส่ง: ไม่แชร์เนื้อหาที่รุนแรง เสริม: ไม่เข้าไปมีส่วนร่วมในการทำให้ความรุนแรงเพิ่มมากขึ้น โดยการไม่กดไลค์ หรือคอมเมนต์ที่กระตุ้นให้เกิดความรุนแรง ส. สร้าง ต้องไม่เป็นผู้โพสต์ความรุนแรง หรือเป็นผู้กระทำความรุนแรงผ่านทางโซเชียลมีเดีย



3. ทักษะการรู้เท่าทันสื่อ เป็นทักษะที่สำคัญสำหรับเด็กและเยาวชนในการปกป้องตัวเองจากการเป็นผู้เสพและผู้สร้างความรุนแรงในโซเชียลมีเดีย เช่นเดียวกับพ่อแม่ ครูอาจารย์ในฐานะผู้ที่มีความใกล้ชิดและเกี่ยวข้องกับเด็กโดยตรงจำเป็นต้องมีความรู้และทักษะการเท่าทันสื่อ เพื่อที่จะได้เป็นต้นแบบที่ดีให้กับเด็กและเป็นที่ปรึกษาที่เด็กไว้วางใจและวางใจ

## ภาคผนวก



กลุ่มเด็กแฟนคลับเกาหลี



กลุ่มเด็กเรียนดี



กลุ่มเด็กการศึกษาออกระบบ



กลุ่มเด็กต่างจังหวัด