

การจัดทำ Fact Sheet

‘ความฉลาดทางดิจิทัล’ (Digital Intelligence: DQ)

และการศึกษาการรังแกกันบนโลกไซเบอร์ของวัยรุ่น



ผศ.ลักขมี คงลาภ

อ.อัปสร เสถียรทิพย์

ดร.สรานนท์ อินทนนท์

นางพลินี เสริมสินสิริ

สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน (สสย.)

สารบัญ

	หน้า
คำนำ	3
เอกสารความรู้ (Fact sheet) : ความฉลาดทางดิจิทัล (DQ Digital Intelligence)	4-14
เอกสารความรู้ (Fact sheet) : การรักษาความปลอดภัยบนโลกไซเบอร์	15-28
เอกสารความรู้ (Fact sheet) : การสื่อสารที่สร้างความเกลียดชัง (Hate Speech)	29-38
เอกสารความรู้ (Fact sheet) : การกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์	39-50
ข้อมูลและงานวิจัยเกี่ยวกับ การกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์	51-63
การสนทนากลุ่ม (Focus Group Discussion)	
บทนำ	65-71
บทที่ 2 แนวความคิดและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	72-86
บทที่ 3 ระเบียบวิธีวิจัย	87-88
บทที่ 4 ผลการวิจัย	89-100
บทที่ 5 การสรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	101-106
บรรณานุกรม	107-112
ภาคผนวก 1 : ข้อมูลเว็บไซต์และผู้เกี่ยวข้องเกี่ยวกับการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์	113-126
ภาคผนวก 2 : ข้อมูลเว็บไซต์และผู้ที่เกี่ยวข้อง	127-130
กั8 ทักษะอัจฉริยภาพทางดิจิทัล Digital Intelligence: DQ	

คำนำ

ในปัจจุบันโลกได้เข้าสู่ยุคดิจิทัลที่เทคโนโลยีการสื่อสารไปได้ไกล รวดเร็ว และไร้พรมแดน วิทยุรุ่นไทยสามารถใช้งานอุปกรณ์ดิจิทัล สื่อสารกันในโลกไซเบอร์ และติดต่อกันในโลกโซเชียลได้อย่างชำนาญ หากแต่ขาดความรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy) การรู้เท่าทันสารสนเทศ (Information Literacy) และขาดการรู้เท่าทันดิจิทัล (Digital Literacy)

แนวคิดเรื่องการเรียนรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล (Media Information and Digital Literacy หรือ MIDL) ได้เริ่มถูกศึกษา พัฒนา และนำมาปฏิบัติในสังคมไทย เพื่อที่จะส่งเสริมให้เด็กไทยเป็นพลเมืองที่มีความรับผิดชอบ ไม่เพียงแต่สามารถเข้าถึงสื่อสารสนเทศ และมีทักษะในการใช้สื่อดิจิทัลที่หลากหลาย แต่ยังต้องมีความรับผิดชอบต่อตนเองและผู้อื่นในฐานะพลเมืองดิจิทัล (Digital Citizen)

ในขณะที่สังคมไทยกำลังพัฒนาเยาวชนให้เข้าถึงการสื่อสารด้วยอินเทอร์เน็ตและมีทักษะในการใช้อุปกรณ์ดิจิทัล แต่มีเด็กจำนวนไม่น้อยที่เสี่ยงต่อการใช้งานเทคโนโลยีในทางที่ผิด เช่น ใช้งานมากเกินไปจนเป็น (Technology Addiction), การกลั่นแกล้งกันในโลกไซเบอร์ ตลอดจนการขาดทักษะในการมีปฏิสัมพันธ์กับคนอื่นทั้งในโลกออนไลน์และในชีวิตจริง

แม้การใช้สื่อดิจิทัลจะยังมีความเสี่ยง แต่เมื่อหลีกเลี่ยงไม่ได้ การเรียนรู้ที่จะใช้อย่างเกิดประโยชน์จึงเป็นเรื่องสำคัญ การศึกษาแนวทางและวิธีที่เยาวชนจะใช้สื่อดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์ และมีความรับผิดชอบต่อเป็นเรื่องสำคัญที่ต้องมีการศึกษาค้นคว้า เพื่อให้เยาวชน สามารถเอาตัวรอดและใช้ชีวิตอยู่ในโลกออนไลน์และในชีวิตจริง การมีทักษะในการใช้สื่อและรู้เท่าทันสื่อ นั้นเป็นเรื่องจำเป็นอย่างมาก

สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน (สสย.) หนึ่งในองค์กรแห่งนวัตกรรมเพื่อสร้างระบบกลไกสื่อสร้างสรรค์สำหรับเด็ก เยาวชน ครอบครัวอย่างยั่งยืน ได้มอบหมายให้คณะผู้วิจัยจัดทำ Fact Sheet ‘ความฉลาดทางดิจิทัล’ (Digital Intelligence: DQ) ศึกษาการรังแกกันบนโลกไซเบอร์ของวัยรุ่น เพื่อสร้างองค์ความรู้เกี่ยวกับการพัฒนาการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล(Media Information and Digital Literacy หรือ MIDL)

การศึกษาครั้งนี้สำเร็จได้ต้องขอขอบคุณคุณเข้มพร วิรุณราพันธ์ ผู้จัดการ สสย. เจ้าหน้าที่ผู้เกี่ยวข้องทุกท่านและคนสำคัญคือ เด็กๆ ทุกคนที่ให้ความร่วมมือเข้าร่วมสนทนากลุ่ม ทำให้งานวิจัยชิ้นเสร็จสมบูรณ์ และนำไปใช้เป็นข้อมูลที่เป็นประโยชน์ในการสื่อสารกับสังคมเพื่อส่งเสริมการใช้สื่อและเทคโนโลยีอย่างปลอดภัย เพื่อให้เยาวชนเคารพสิทธิของตนเองและเห็นอกเห็นใจผู้อื่น และระงับการกลั่นแกล้งในโลกไซเบอร์ พร้อมทั้งบริหารจัดการใช้สื่ออย่างมีคุณภาพและคุณธรรม

ผู้วิจัยและคณะ

28 กุมภาพันธ์ 2561

ความฉลาดทางดิจิทัล

(DQ Digital Intelligence)

ความฉลาดทางดิจิทัล (DQ: Digital Intelligence) คืออะไร

ความฉลาดทางดิจิทัล (DQ: Digital Intelligence Quotient) คือ กลุ่มความสามารถทางสังคม อารมณ์ และการรับรู้ ที่จะทำให้คนคนหนึ่งสามารถเผชิญกับความท้าทายของชีวิตดิจิทัล และสามารถปรับตัวให้เข้ากับชีวิตดิจิทัลได้ ความฉลาดทางดิจิทัลครอบคลุมทั้งความรู้ ทักษะ ทักษะคิดและค่านิยมที่จำเป็นต่อการใช้ชีวิตในฐานะสมาชิกของโลกออนไลน์ กล่าวอีกนัยหนึ่งคือ ทักษะการใช้สื่อและการเข้าสังคมในโลกออนไลน์

ความฉลาดทางดิจิทัล เป็นผลจากศึกษาและพัฒนาของ DQ institute หน่วยงานที่เกิดจากความร่วมมือกันของภาครัฐและเอกชนทั่วโลกประสานงานร่วมกับ เวลด์อีโคโนมิกฟอรัม (World Economic Forum) ที่มุ่งมันให้เด็ก ๆ ทุกประเทศได้รับการศึกษาด้านทักษะพลเมืองดิจิทัลที่มีคุณภาพและใช้ชีวิตบนโลกออนไลน์อย่างปลอดภัยด้วยความก้าวหน้าของเทคโนโลยีสมัยใหม่ อย่างไรก็ตาม ระดับทักษะความฉลาดทางดิจิทัลของเด็กไทยตามรายงาน DQ report 2018 ยังอยู่ในระดับต่ำอยู่ ทั้งนี้เนื่องจากสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล (ดีป้า) กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม, สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) กระทรวงศึกษาธิการ และ DQ Institute ร่วมกันทำโครงการ #DQEveryChild โดยศึกษาเด็กไทยอายุ 8-12 ปี ทั่วประเทศ 1,300 คน ผ่านแบบสำรวจออนไลน์ DQ Screen Time Test ชุดเดียวกันกับเด็กประเทศอื่นๆ รวมกลุ่มตัวอย่างทั่วโลกทั้งสิ้น 37,967 คน ผลการศึกษาพบว่า เด็กไทยมีความเสี่ยงจากภัยออนไลน์ถึง 60% ในขณะที่ค่าเฉลี่ยของการศึกษาคั้งนี้อยู่ที่ 56% (จาก 29 ประเทศทั่วโลก) ภัยออนไลน์ที่พบจากการศึกษาชุดนี้ประกอบไปด้วย การกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์, ถูกล่อลวงออกไปพบคนแปลกหน้าจากสื่อสังคมออนไลน์, ปัญหาการเล่นเกม เด็กติดเกม, ปัญหาการเข้าถึงสื่อลามกอนาจาร, ดาวนโหลดภาพหรือวิดีโอที่ยั่วยุอารมณ์เพศ และพูดคุยเรื่องเพศกับคนแปลกหน้าในโลกออนไลน์ ดังนั้น ทักษะความฉลาดทางดิจิทัลจึงควรที่จะถูกนำมาใช้ในการพัฒนาคุณภาพและความสามารถของเยาวชนไทย

ทำไมต้องเพิ่มทักษะความฉลาดทางดิจิทัล

เด็กๆ และเยาวชนในยุคไอทีเติบโตมาพร้อมกับอุปกรณ์ดิจิทัลและอินเทอร์เน็ต ด้วยลักษณะการสื่อสารที่รวดเร็ว อิสระ ไร้พรมแดน และไม่เห็นหน้าของอีกฝ่าย ทำให้การรับรู้และการใช้ชีวิตของเด็กรุ่นใหม่มีลักษณะที่แตกต่างจากเจนเนอร์เรชั่นรุ่นก่อนๆ มาก ทักษะชีวิตใหม่ๆ ต้องได้รับการเรียนรู้และฝึกฝน เพื่อที่เด็กที่เติบโตมาในยุคที่เต็มไปด้วยข้อมูลข่าวสารและเทคโนโลยีสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน การใช้ชีวิตของคนรุ่นใหม่ยังผูกติดกับเครือข่ายอินเทอร์เน็ตและสื่อออนไลน์เกือบตลอดเวลา ไม่ว่าจะเป็นการรับข่าวสาร ความบันเทิง หรือการซื้อขายสินค้าและบริการ และการทำธุรกรรมการเงิน ในอดีต ตัวชี้วัดอย่าง IQ ได้ถูกนำมาใช้พัฒนาระดับทักษะทางสติปัญญาของมนุษย์ ในขณะที่ EQ ได้นำมาศึกษาเพื่อพัฒนาระดับทักษะความฉลาดทางอารมณ์ แต่ด้วยบริบททางสังคมที่เปลี่ยนไป ปัจจุบันทักษะความฉลาดทางปัญญาและทางอารมณ์ ไม่เพียงพอต่อสิ่งที่เยาวชนต้องเผชิญในโลกไซเบอร์

ยิ่งไปกว่านั้น อินเทอร์เน็ตและอุปกรณ์ดิจิทัล ถึงแม้จะเพิ่มความสะดวกสบาย แต่ก็แฝงด้วยอันตรายเช่นกัน ไม่ว่าจะเป็น อันตรายต่อสุขภาพ การเสพติดเทคโนโลยี หากใช้งานสื่อดิจิทัลมากเกินไป หรืออันตรายจากมิจฉาชีพออนไลน์ การคุกคามทางไซเบอร์ และการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ พลเมืองยุคใหม่จึงต้องรู้เท่าทันสื่อสารสนเทศ และมีทักษะความฉลาดทางดิจิทัล เพื่อที่จะใช้ชีวิตอยู่ในสังคมออนไลน์ และในชีวิตจริงโดยไม่ทำตัวเองและผู้อื่นให้เดือดร้อน ดังนั้น ครอบครัว โรงเรียน ทางภาครัฐ และองค์กรที่เกี่ยวข้อง ควรร่วมส่งเสริมให้เยาวชนเป็น ‘พลเมืองดิจิทัล’ ที่มีความรู้ความเข้าใจในเรื่องที่เกี่ยวข้องกับการใช้งานอินเทอร์เน็ต

ความเป็นพลเมืองดิจิทัล (Digital Citizenship) คืออะไร

ความเป็นพลเมืองดิจิทัล คือ พลเมืองผู้ใช้งานสื่อดิจิทัลและสื่อสังคมออนไลน์ที่เข้าใจบรรทัดฐานของการปฏิบัติตัวให้เหมาะสมและมีความรับผิดชอบในการใช้เทคโนโลยี โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การสื่อสารในยุคดิจิทัลเป็นการสื่อสารที่ไร้พรมแดน สมาชิกของโลกออนไลน์คือ ทุกคนที่ใช้เครือข่ายอินเทอร์เน็ตบนโลกใบนี้ ผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์มีความหลากหลายทางเชื้อชาติ อายุ ภาษา และวัฒนธรรม พลเมืองดิจิทัลจึงต้องเป็นพลเมืองที่มีความรับผิดชอบ มีจริยธรรม เห็นอกเห็นใจและเคารพผู้อื่น มีส่วนร่วมและมุ่งเน้นความเป็นธรรมในสังคม การเป็นพลเมืองในยุคดิจิทัลนั้น มีทักษะที่สำคัญ 8 ประการ

- 1) **ทักษะในการรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง (Digital Citizen Identity)** ความสามารถในการสร้างและบริหารจัดการอัตลักษณ์ที่ดีของตนเองไว้ได้อย่างดีทั้งในโลกออนไลน์และโลกความจริง
- 2) **ทักษะการคิดวิเคราะห์ที่มีวิจารณญาณที่ดี (Critical Thinking)** ความสามารถในการวิเคราะห์แยกแยะระหว่างข้อมูลที่ถูกต้อ้งและข้อมูลที่ผิด ข้อมูลที่มีเนื้อหาดีและข้อมูลที่เข้าข่ายอันตราย ข้อมูลติดต่อทางออนไลน์ที่น่าตั้งข้อสงสัยและน่าเชื่อถือได้
- 3) **ทักษะในการรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกออนไลน์ (Cybersecurity Management)** ความสามารถในการป้องกันข้อมูลด้วยการสร้างระบบความปลอดภัยที่เข้มแข็งและป้องกันการโจรกรรมข้อมูลหรือการโจมตีทางออนไลน์ได้
- 4) **ทักษะในการรักษาข้อมูลส่วนตัว (Privacy Management)** มีดุลพินิจในการบริหารจัดการข้อมูลส่วนตัว โดยเฉพาะการแชร์ข้อมูลออนไลน์เพื่อป้องกันความเป็นส่วนตัวทั้งของตนเองและผู้อื่น
- 5) **ทักษะในการจัดสรรเวลาหน้าจอ (Screen Time Management)** ความสามารถในการบริหารเวลาในการใช้อุปกรณ์ยุคดิจิทัล รวมไปถึงการควบคุมเพื่อให้เกิดสมดุลระหว่างโลกออนไลน์ และโลกภายนอก
- 6) **ทักษะในการบริหารจัดการข้อมูลของผู้ใช้งานมีการทิ้งไว้บนโลกออนไลน์ (Digital Footprints)** ความสามารถในการเข้าใจธรรมชาติของการใช้ชีวิตในโลกดิจิทัลว่าจะหลงเหลือร่องรอยข้อมูลทิ้งไว้เสมอ รวมไปถึงเข้าใจผลลัพธ์ที่อาจเกิดขึ้น เพื่อการดูแลสิ่งเหล่านี้อย่างมีความรับผิดชอบ
- 7) **ทักษะในการรับมือกับการคุกคามทางโลกออนไลน์ (Cyberbullying Management)** ความสามารถในการรับรู้ และรับมือการคุกคามข่มขู่บนโลกออนไลน์ได้อย่างชาญฉลาด
- 8) **ทักษะการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม (Digital Empathy)** ความสามารถในการเห็นอกเห็นใจและสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่นบนโลกออนไลน์



1. ทักษะในการรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง (Digital Citizen Identity)

สามารถสร้างและบริหารจัดการอัตลักษณ์ที่ดีของตนเองไว้ได้อย่างดีทั้งในโลกออนไลน์และโลกความจริง อัตลักษณ์ที่ดีคือ การที่ผู้ใช้สื่อดิจิทัลสร้างภาพลักษณ์ในโลกออนไลน์ของตนเองในแง่บวก ทั้งความคิด ความรู้สึก และการกระทำ โดยมีวิจรรย์ฐานในการรับส่งข่าวสารและแสดงความคิดเห็น มีความเห็นอกเห็นใจผู้ร่วมใช้งานในสังคมออนไลน์ และรู้จักรับผิดชอบต่อการกระทำ ไม่กระทำการที่ผิดกฎหมายและจริยธรรมในโลกออนไลน์ เช่น การละเมิดลิขสิทธิ์ การกลั่นแกล้งหรือการใช้วาจาที่สร้างความเกลียดชังผู้อื่นทางสื่อออนไลน์

คุณลักษณะของการเป็นพลเมืองดิจิทัลมี 3 องค์ประกอบหลัก 9 องค์ประกอบย่อย

การเรียนรู้พัฒนา/การสื่อสารกับผู้อื่น

1. **Digital Communication** เมื่อสื่อสารในโลกไซเบอร์ ควรพิจารณาที่เหมาะสม คิดก่อนโพสต์
2. **Digital Literacy** ใช้สื่อดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้และติดตามการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีให้ทันอยู่เสมอ
3. **Digital Commerce** เมื่อทำการซื้อขายออนไลน์ควรมีความรับผิดชอบและปกป้องข้อมูลของผู้ซื้อ

การนับถือตนเอง/นับถือผู้อื่น

4. **Digital Access** สนับสนุนการเข้าถึงสื่อดิจิทัลและสิทธิที่เท่าเทียมทางดิจิทัล
5. **Digital Etiquette** ปฏิบัติต่อผู้อื่นในสังคมออนไลน์ด้วยความเคารพและไม่กลั่นแกล้งคุกคามทางไซเบอร์
6. **Digital Law** ไม่ละเมิดสิทธิหรือฉกฉวยอัตลักษณ์ ทรัพย์สินหรืองานอื่นใดของผู้อื่นที่เผยแพร่ในรูปแบบดิจิทัล

การป้องกันตนเอง/ป้องกันผู้อื่น

7. **Digital Rights and Responsibilities** มีอิสระในการแสดงออก แต่ต้องรับผิดชอบต่อทุกการกระทำ
8. **Digital Health and Wellness** ดูแลตัวเองทั้งทางร่างกายและจิตใจให้ห่างไกลความเสี่ยงของโรคภัยที่เกิดจากเทคโนโลยี
9. **Digital Security** รู้จักปกป้องข้อมูลส่วนตัวจากผู้ไม่หวังดีในโลกไซเบอร์ และรู้จักการรักษาความปลอดภัยของข้อมูลและอุปกรณ์ดิจิทัล

2. ทักษะการคิดวิเคราะห์ที่มีวิจารณญาณที่ดี (Critical Thinking)

สามารถในการวิเคราะห์แยกแยะระหว่างข้อมูลที่ถูกต้องและข้อมูลที่ผิด ข้อมูลที่มีเนื้อหาเป็นประโยชน์และข้อมูลที่เข้าข่ายอันตราย ข้อมูลติดต่อทางออนไลน์ที่น่าตั้งข้อสงสัยและน่าเชื่อถือได้ เมื่อใช้อินเทอร์เน็ต จะรู้ว่าเนื้อหาอะไร เป็นสาระ มีประโยชน์ รู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ สามารถวิเคราะห์และประเมิน ข้อมูลจากแหล่งข้อมูลที่หลากหลายได้ เข้าใจรูปแบบการหลอกลวงต่างๆ ในโลกไซเบอร์ เช่น ขบวนการเว็บปลอม ภาพตัดต่อ เป็นต้น

การคิดวิเคราะห์ที่มีวิจรรย์ญาณที่ดีมีองค์ประกอบดังนี้

1. ความรู้ สามารถอธิบายและจดจำข้อมูลได้
2. ความเข้าใจ สามารถจัดระเบียบและเลือกข้อเท็จจริงและความคิดออกมาใช้ได้
3. การประยุกต์ สามารถนำข้อเท็จจริงและกฎข้อบังคับนำมาสร้างความคิดใหม่ๆ ได้
4. การวิเคราะห์ สามารถแยกความคิดและเรื่องต่างๆออกมาเป็นข้อย่อยๆ ได้
5. การสังเคราะห์ สามารถนำความคิดย่อยๆ มารวมเป็นแนวคิดใหญ่ๆ ได้
6. การประเมิน สามารถพัฒนาความคิดเห็น และจัดลำดับความสำคัญได้

3. ทักษะในการรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกไซเบอร์ (Cybersecurity Management)

สามารถป้องกันข้อมูลด้วยการสร้างระบบความปลอดภัยที่เข้มแข็ง และป้องกันการโจรกรรมข้อมูลหรือการโจมตีออนไลน์ได้ มีทักษะในการรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกออนไลน์

การรักษาความปลอดภัยของตนเองในโลกไซเบอร์ คือการปกป้องอุปกรณ์ดิจิทัลข้อมูลที่จัดเก็บและข้อมูลส่วนตัวไม่ให้เสียหาย สูญหาย หรือถูกโจรกรรมจากผู้ไม่หวังดีในโลกไซเบอร์ การรักษาความปลอดภัยทางดิจิทัลมีความสำคัญดังนี้

1. **เพื่อรักษาความเป็นส่วนตัวและความลับ** หากไม่ได้รักษาความปลอดภัยให้กับอุปกรณ์ดิจิทัล ข้อมูลส่วนตัวและข้อมูลที่เป็นความลับอาจจะรั่วไหลหรือถูกโจรกรรมได้
2. **เพื่อป้องกันการขโมยอัตลักษณ์** การขโมยอัตลักษณ์เริ่มมีจำนวนที่มากขึ้นในยุคข้อมูลข่าวสาร เนื่องจากมีการทำธุรกรรมทางออนไลน์มากยิ่งขึ้น ผู้คนเริ่มทำการชำระค่าสินค้าผ่านสื่ออินเทอร์เน็ต และทำ

ธุรกรรมกับธนาคารทางออนไลน์ หากไม่มีการรักษาความปลอดภัยที่เพียงพอ มีโอกาสที่จะล้วงข้อมูลเกี่ยวกับบัตรเครดิตและข้อมูลส่วนตัวของผู้ใช้งานไปสวมรอยทำธุรกรรมได้ เช่นไปซื้อสินค้า กู้ยืมเงิน หรือสวมรอยรับผลประโยชน์และสวัสดิการ

3. **เพื่อป้องกันการโจรกรรมข้อมูล** เนื่องจากข้อมูลต่างๆ มักเก็บรักษาในรูปแบบของดิจิทัล ไม่ว่าจะเป็นเอกสาร ภาพถ่าย หรือคลิปวิดีโอ ข้อมูลเหล่านี้อาจจะถูกโจรกรรมเพื่อนำไปขายต่อ แบล็คเมลล์ หรือเรียกค่าไถ่
4. **เพื่อป้องกันความเสียหายของข้อมูลและอุปกรณ์** ภัยคุกคามทางไซเบอร์อาจส่งผลกระทบต่อข้อมูลและอุปกรณ์ดิจิทัลได้ ผู้ไม่หวังดีบางรายอาจมุ่งหวังให้เกิดอันตรายต่อข้อมูลและอุปกรณ์ที่เก็บรักษามากกว่าที่จะโจรกรรมข้อมูลนั้น ภัยคุกคามอย่างไวรัสคอมพิวเตอร์ โทรจัน และมัลแวร์สร้างความเสียหายร้ายแรงให้กับคอมพิวเตอร์หรือระบบปฏิบัติการได้

4. ทักษะในการจัดสรรเวลาหน้าจอ (Screen Time Management)

สามารถในการบริหารเวลาที่ใช้อุปกรณ์ยุคดิจิทัล รวมไปถึงการควบคุมเพื่อให้เกิดสมดุลระหว่างโลกออนไลน์ และโลกภายนอก ตระหนักถึงอันตรายจากการใช้เวลาหน้าจอมากเกินไป การทำงานหลายอย่างในเวลาเดียวกัน และผลเสียของการเสพติดสื่อดิจิทัล

สำนักวิจัยสยามเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตโพลล์ระบุว่า วัยรุ่นไทยเกือบ 40 % อยากรใช้เวลาหน้าจอมากกว่าออกกำลังกาย และผลการสำรวจจาก *We are social* พบว่า ในแต่ละวัน คนไทยใช้เวลาหน้าจอ ดังนี้

- ใช้อินเทอร์เน็ต ผ่านคอมพิวเตอร์หรือแท็บเล็ต 8 ชม. 49 นาที
- ใช้อินเทอร์เน็ต ผ่านโทรศัพท์มือถือ 4 ชม. 14 นาที
- เข้าสังคมออนไลน์ 2 ชม. 48 นาที
- ดูโทรทัศน์ 2 ชม. 26 นาที

ผลกระทบที่เกิดจากการใช้เวลาหน้าจอมากเกินไป

การใช้เวลาหน้าจอมากเกินไป ไม่ว่าจะเป็นการดูโทรทัศน์ เล่นเกมคอมพิวเตอร์ หรือการเข้าสังคมออนไลน์ อาจกระทบต่อสุขภาพ อารมณ์ และการมีปฏิสัมพันธ์ของเด็กกับผู้อื่น นักวิจัยในนิวซีแลนด์พบว่าวัยรุ่นที่ใช้เวลาหน้าจอมากเกินไปอาจมีปัญหาความสัมพันธ์กับครอบครัวและเพื่อน โดยทุก 1 ชั่วโมงที่ดูทีวีเพิ่มขึ้น มีความเสี่ยงเพิ่มขึ้น 13% ที่เด็กจะผูกพันกับพ่อแม่ลดลง และเพิ่มขึ้น 24% สำหรับความเสี่ยงที่จะมีความผูกพันกับเพื่อนลดลง

การใช้เทคโนโลยีและสื่อดิจิทัลในเด็กกำลังเริ่มเป็นปัญหาสำหรับครอบครัวสมัยใหม่ ที่เคยเข้าใจว่าเทคโนโลยีช่วยเพิ่มช่องทางการเรียนรู้ให้เด็กๆ และช่วยทำให้เด็กมีพัฒนาการที่ดีขึ้น แต่มีหลายครอบครัวที่พบว่า ลูกๆ เริ่มเสพติดสื่อดิจิทัลและมีปัญหาด้านอารมณ์ เด็กหลายคนติดโทรศัพท์หรือแท็บเล็ตจนไม่ทำกิจกรรมหรือเล่นนอกบ้าน และมักจะงอแงหรือหงุดหงิดเมื่อพ่อแม่ให้ลดเวลาการใช้งานลงหรือไม่อนุญาตให้เล่นอุปกรณ์ดิจิทัล

5. ทักษะในการบริหารจัดการข้อมูลที่ผู้ใช้งานมีการทิ้งไว้บนโลก

ออนไลน์ (Digital Footprints)

สามารถเข้าใจธรรมชาติของการใช้ชีวิตในโลกดิจิทัลว่าจะหลงเหลือร่องรอยข้อมูลทิ้งไว้เสมอ รวมไปถึงเข้าใจผลลัพธ์ที่อาจเกิดขึ้น เพื่อการดูแลสิ่งเหล่านี้อย่างมีความรับผิดชอบ

รอยเท้าดิจิทัล (Digital Footprints) คืออะไร

รอยเท้าดิจิทัล คือคำที่ใช้เรียก ร่องรอยการกระทำต่างๆ ที่ผู้ใช้งานทิ้งรอยเอาไว้ในโลกออนไลน์ โซเชียลมีเดีย เว็บไซต์หรือโปรแกรมสนทนา เช่นเดียวกับรอยเท้าของคนเดินทาง ข้อมูลดิจิทัล เช่น การลงทะเบียน อีเมล การโพสต์ข้อความหรือรูปภาพ เมื่อถูกส่งเข้าโลกไซเบอร์แล้ว จะทิ้งร่องรอยข้อมูลส่วนตัวของผู้ใช้งานไว้ ให้ผู้อื่นติดตามได้เสมอ แม้ผู้ใช้งานจะลบไปแล้ว ดังนั้น หากเป็นการกระทำที่ผิดกฎหมายหรือศีลธรรม ก็อาจมีผลกระทบต่อชื่อเสียงและภาพลักษณ์ของผู้กระทำ กล่าวง่ายๆ รอยเท้าดิจิทัล คือ ทุกสิ่งทุกอย่างในโลกอินเทอร์เน็ตที่บอกเรื่องราวของเรา เช่น

- ข้อมูลส่วนตัวที่แชร์ไว้ในบัญชีสื่อสังคมออนไลน์ (Profile)

- รูปภาพ/ภาพถ่าย
- ข้อมูลอื่นๆ ที่เราโพสต์ไว้ในบล็อกหรือเว็บไซต์

6. ทักษะในการรับมือกับการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ (Cyberbullying Management)

การกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์คือ การใช้อินเทอร์เน็ตเป็นเครื่องมือหรือช่องทางเพื่อก่อให้เกิดการคุกคาม ล่อลวงและการกลั่นแกล้งบนโลกอินเทอร์เน็ตและสื่อสังคมออนไลน์ โดยกลุ่มเป้าหมายมักจะเป็นกลุ่มเด็กจนถึงเด็กวัยรุ่น การกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์คล้ายกันกับการกลั่นแกล้งในรูปแบบอื่น หากแต่การกลั่นแกล้งประเภทนี้จะกระทำผ่านสื่อออนไลน์หรือสื่อดิจิทัล เช่น การส่งข้อความทางโทรศัพท์ ผู้กลั่นแกล้งอาจจะเป็นเพื่อนร่วมชั้น คนรู้จักในสื่อสังคมออนไลน์ หรืออาจจะเป็นคนแปลกหน้าก็ได้ แต่ส่วนใหญ่ผู้ที่กระทำจะรู้จักผู้ที่ถูกกลั่นแกล้ง รูปแบบของการกลั่นแกล้งมักจะเป็น

1. การว่าร้าย ใส่ความ ชู่งทำร้าย หรือใช้ถ้อยคำหยาบคาย
2. การคุกคามทางเพศผ่านสื่อออนไลน์
3. การแอบอ้างตัวตนของผู้อื่น
4. การแบล็กเมลล์
5. การหลอกลวง
6. การสร้างกลุ่มในโซเชียลเพื่อโจมตีโดยเฉพาะ

ดังเช่น เคยมีกรณี เด็กผู้หญิง อายุ 11 ปี ไปเล่นอินเทอร์เน็ตที่ร้านแล้วลืมนอกจากบัญชีการใช้งานเฟซบุ๊ก ทำให้มีคนสวมรอยใช้เฟซบุ๊กของเธอ ไปโพสต์ข้อมูลตามกลุ่มสนทนาที่ขายบริการทางเพศ มีเนื้อหาเชิงเชิญชวนว่า ‘สาววัยใสวัยประถมยังไม่เคยเสียสาว สนใจติดต่อผ่านอินบ็อกซ์เฟซบุ๊กนี้’ ด้วยความที่เธอไม่รู้เรื่อง พอมีคนแอดเฟรนด์มาก็รับเลย เนื่องจากไม่ได้คิดถึงอันตรายหรือภัยต่างๆ คิดแค่อยากมีเพื่อนเยอะๆ ต่อมาปรากฏว่าส่วนใหญ่จะเป็นผู้ชายส่งข้อความมาหา ซึ่งตอนแรกก็คุยดีๆ ปกติธรรมดา สักพักก็ถามว่า อยู่ที่ไหน เคยรียัง ขอเบอร์โทรติดต่อหน่อย จะนัดขึ้นห้อง ทำให้ เธอกลัวมาก แต่โชคดีที่เธอมีสัมพันธ์ภาพกับพ่อแม่ค่อนข้างดี จึงเล่าให้ผู้ปกครองฟังว่าเกิดอะไรขึ้น แม่ก็รับฟัง และช่วยกันรับมือกับการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์นี้

การจัดการเมื่อถูกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์

เมื่อถูกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ มีวิธีปฏิบัติต่างๆ ดังนี้

1. หยุด (Stop) หยุดการตอบโต้กับผู้ลั่นแกล้ง Logout จากบัญชีสื่อสังคมออนไลน์ หรือปิดเครื่องมือสื่อสาร
2. บล็อก (Block) ปิดกั้นการสื่อสารกับผู้ลั่นแกล้ง โดยการบล็อกจากรายชื่อผู้ติดต่อ
3. แจ้งให้ทราบ (Tell) ถ้าผู้ลั่นแกล้งยังไม่หยุดการกระทำอีก ควรรายงาน
 - บอกผู้ปกครอง หรือ ครูที่ไว้ใจ
 - รายงานไปยังผู้ให้บริการสื่อสังคมออนไลน์นั้นๆ ผู้ลั่นแกล้งอาจระทำการละเมิดข้อตกลงการใช้งานสื่อออนไลน์
 - บันทึกหลักฐานการกลั่นแกล้ง อีเมล หรือภาพที่บันทึกจากหน้าจอ

7.การจัดการความเป็นส่วนตัว (Privacy management)

มีทักษะที่จะเข้าใจในเรื่องความเป็นส่วนตัว (Privacy) ทั้งของตนเองและของผู้อื่น ซึ่งรวมถึงการบริหารจัดการ รู้จักป้องกันข้อมูลส่วนบุคคลของตนเอง เช่น การแชร์ข้อมูลต่างๆ ด้วยเครื่องมือดิจิทัล การขโมยข้อมูลอัตลักษณ์ เป็นต้น โดยต้องมีความสามารถในการฝึกฝนใช้เครื่องมือ หรือวิธีการในการป้องกันข้อมูลตนเองได้เป็นอย่างดี รวมไปถึงปกปิดการสืบค้นข้อมูลต่างๆ ในเว็บไซต์ เพื่อรักษาความเป็นส่วนตัว

ความเป็นส่วนตัวในโลกออนไลน์ คือสิทธิการปกป้องข้อมูลความเป็นส่วนตัวในโลกออนไลน์ของผู้ใช้งานที่บุคคลหรือหน่วยงานอื่นจะนำไปจัดเก็บ นำไปใช้ประโยชน์ หรือนำข้อมูลนั้นไปเผยแพร่ ในปัจจุบัน ส่วนหนึ่งของข้อมูลส่วนตัวของเราได้ถูกจัดเก็บไว้โดยผู้ให้บริการโทรศัพท์ ผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ต และผู้ให้บริการสื่อสังคมออนไลน์ ซึ่งมีนโยบายด้านความเป็นส่วนตัวของผู้ใช้งานในระดับหนึ่ง แต่ปัญหาอาจจะเกิดขึ้นได้หากข้อมูลส่วนตัวของเราตกไปอยู่ในมือของผู้ที่ไม่น่าไว้วางใจ ข้อมูลส่วนตัวของผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตอาจถูกละเมิดได้ ในกรณีต่อไปนี้

- บริษัทได้จัดเก็บและแบ่งปันข้อมูลส่วนตัวของผู้ใช้งานให้บริษัทอื่นๆ
- การเจาะระบบความปลอดภัย (hack) ของผู้ไม่หวังดีทำให้ข้อมูลส่วนตัวรั่วไหล
- การสอดแนมของรัฐบาล
- บริษัทสะกดรอยพฤติกรรมกรเข้าเว็บไซต์ของผู้ใช้งาน

- สื่อสังคมออนไลน์แบ่งปันข้อมูลส่วนตัวให้บุคคลอื่น หรือบริษัทอื่นๆ

8. ทักษะการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม (Digital Empathy)

มีความเห็นอกเห็นใจ และสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่นบนโลกออนไลน์ แม้จะเป็นการสื่อสารที่ไม่ได้เห็นหน้ากัน มีปฏิสัมพันธ์อันดีต่อกันรอบข้าง ไม่ว่าจะพ่อแม่ ครู เพื่อนทั้งในโลกออนไลน์และในชีวิตจริง ไม่ด่วนตัดสินผู้อื่นจากข้อมูลออนไลน์แต่เพียงอย่างเดียว และจะเป็นการระบอเสียงให้ผู้ที่ต้องการความช่วยเหลือ

คิดก่อนจะโพสต์ลงสังคมออนไลน์ (Think Before You Post)

ใคร่ครวญก่อนที่จะโพสต์รูปหรือข้อความลงในสื่อออนไลน์ ไม่โพสต์ขณะกำลังอยู่ในอารมณ์โกรธ สื่อสารกับผู้อื่นด้วยเจตนาดี ไม่ใช่จากที่สร้างความเกลียดชังทางออนไลน์ ไม่นำล้วงข้อมูลส่วนตัวของผู้อื่น ไม่กลั่นแกล้งผู้อื่นผ่านสื่อดิจิทัล โดยอาจตั้งคำถามกับตัวเองก่อนโพสต์ว่า

- T – is it true? เรื่องที่จะโพสต์เป็นเรื่องจริงหรือไม่
- H – is it hurtful? เรื่องที่จะโพสต์ทำใครเดือดร้อนหรือไม่
- I – is it illegal? เรื่องที่จะโพสต์ผิดกฎหมายหรือไม่
- N – is it necessary? เรื่องที่จะโพสต์มีสาระหรือความจำเป็นหรือไม่
- K – is it kind? เรื่องที่จะโพสต์มีเจตนาดีหรือไม่

การรักษาความปลอดภัยบนโลกไซเบอร์

โลกดิจิทัลได้เปลี่ยนวิถีชีวิตของผู้คนในยุคปัจจุบันในหลายๆ ด้าน เช่น วิธีการติดต่อกับเพื่อนและคนรู้จัก การทำธุรกรรมทางการเงิน การซื้อขายสินค้า และการรับชมสันทนาการความบันเทิงต่างๆ แต่อย่างไรก็ตามโลกไซเบอร์ซึ่งรวมถึง อินเทอร์เน็ต เครื่องสำอางค์ออนไลน์ โทรศัพท์มือถือ เกมออนไลน์ แอปพลิเคชัน และอื่นๆ ยังมีภัยคุกคามที่แฝงมากับความสะดวกสบายและความบันเทิงเหล่านี้ด้วย การเข้าใจ 3 แนวคิดสำคัญต่อไปนี้ช่วยให้ผู้ใช้งานรับมือและจัดการภัยคุกคามบนโลกไซเบอร์ได้ดียิ่งขึ้น

- 1) การรักษาความเป็นส่วนตัวในโลกออนไลน์ (Online Privacy)
- 2) การจัดการรอยเท้าดิจิทัล (Digital Footprint Management)
- 3) การรักษาความปลอดภัยทางดิจิทัล (Digital Security Management)

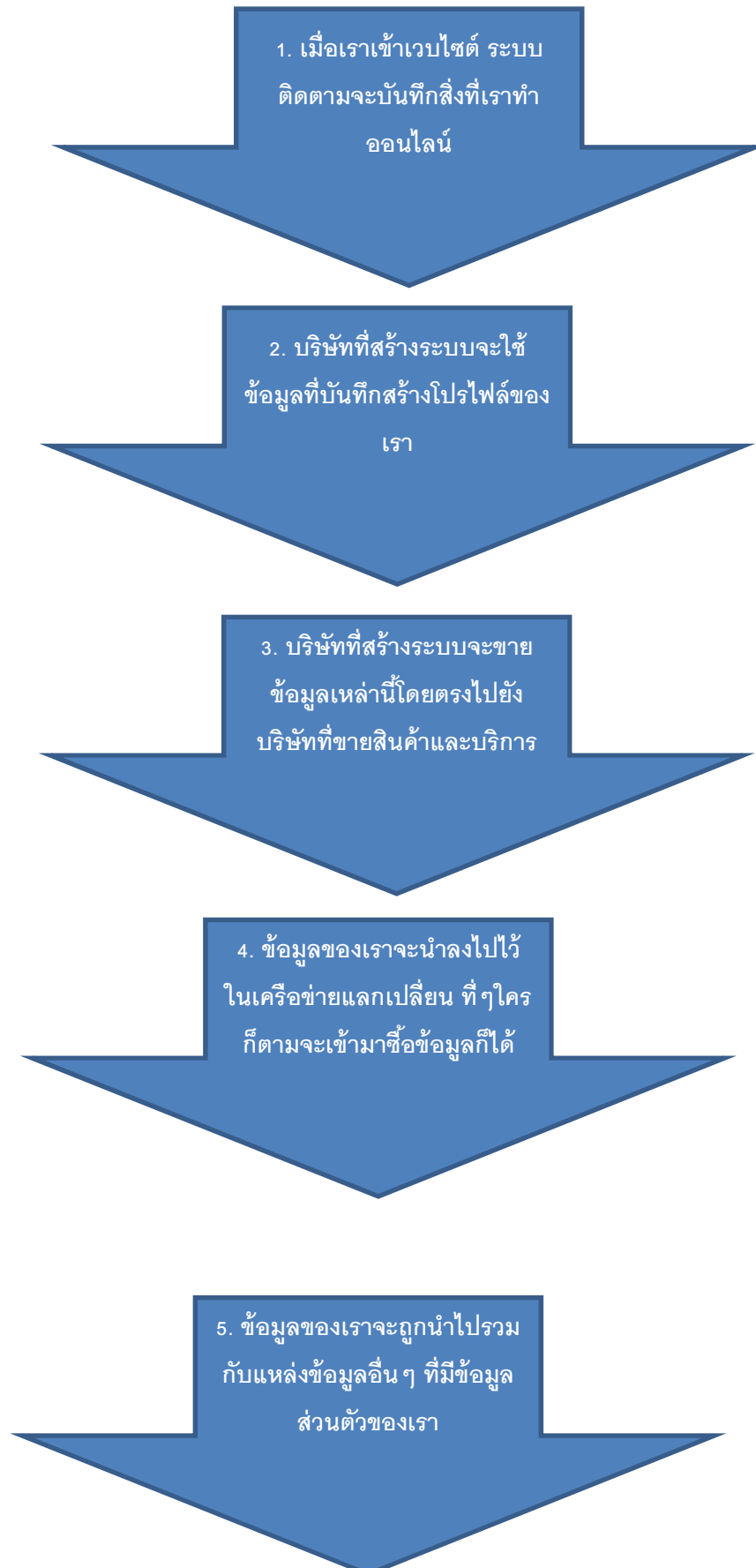
การรักษาความเป็นส่วนตัวในโลกออนไลน์

ความเป็นส่วนตัวในโลกออนไลน์ คือสิทธิการปกป้องข้อมูลความเป็นส่วนตัวในโลกออนไลน์ของผู้ใช้งานที่บุคคลหรือหน่วยงานอื่นจะนำไปจัดเก็บ นำไปใช้ประโยชน์ หรือนำข้อมูลนั้นไปเผยแพร่ ในปัจจุบัน ส่วนหนึ่งของข้อมูลส่วนตัวของเราได้ถูกจัดเก็บไว้โดยผู้ให้บริการโทรศัพท์ ผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ต และผู้ให้บริการสื่อสังคมออนไลน์ ซึ่งมีนโยบายด้านความเป็นส่วนตัวของผู้ใช้งานในระดับหนึ่ง แต่ปัญหาอาจจะเกิดขึ้นได้หากข้อมูลส่วนตัวของเราตกไปอยู่ในมือของผู้ที่ไม่น่าไว้วางใจ ข้อมูลส่วนตัวของผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตอาจถูกละเมิดได้ ในกรณีต่อไปนี้

- บริษัทได้จัดเก็บและแบ่งปันข้อมูลส่วนตัวของผู้ใช้งานให้บริษัทอื่นๆ
- การเจาะระบบความปลอดภัย (hack) ของผู้ไม่หวังดีทำให้ข้อมูลส่วนตัวรั่วไหล
- การสอดแนมของรัฐบาล
- บริษัทสะกดรอยพฤติกรรมกรรมการเข้าเว็บไซต์ของผู้ใช้งาน
- สื่อสังคมออนไลน์แบ่งปันข้อมูลส่วนตัวให้บุคคลอื่น หรือบริษัทอื่นๆ

ผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตถูกติดตามความเคลื่อนไหวออนไลน์ได้อย่างไร

เมื่อผู้ใช้งานเข้าสู่โลกออนไลน์ ข้อมูลของผู้ใช้งานจะถูกบันทึกไว้ตลอดเวลา ขั้นตอนในการติดตามกิจกรรมออนไลน์ของผู้ใช้งานมีขั้นตอนดังนี้





การรักษาความเป็นส่วนตัวในสื่อสังคมออนไลน์

สื่อสังคมออนไลน์มีระบบการตั้งค่าความเป็นส่วนตัวให้ผู้ปรับเปลี่ยนให้เข้ากับตัวผู้ใช้งาน
ออนไลน์จัดเก็บมี 2 ประเภทคือ

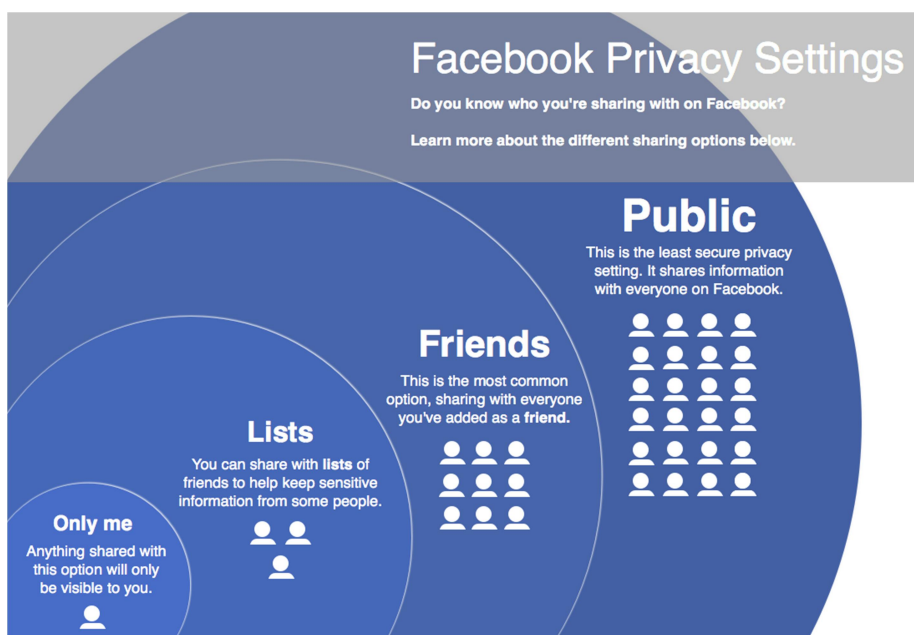
ข้อมูลที่สื่อสังคม

1. ข้อมูลที่ผู้ใช้งานแชร์ลงสื่อออนไลน์ สื่อสังคมออนไลน์ไม่จัดเก็บข้อมูลของผู้ใช้งานไว้ในคอมพิวเตอร์ของผู้ใช้ แต่เก็บไว้ในที่เก็บข้อมูลของผู้ให้บริการแทน ข้อมูลเหล่านี้ได้แก่

- รูปภาพและคลิปวิดีโอ
- อายุและเพศ
- ประวัติส่วนตัว เช่น โรงเรียน ที่ทำงาน บ้านเกิด
- การอัปเดตสถานภาพ (Status update)
- รายชื่อผู้ติดต่อ
- ความสนใจ
- สถานที่อยู่

ข้อมูลเหล่านี้จะเปิดเผยต่อสาธารณะ ในกรณีที่

- ผู้ใช้งานเลือกที่จะโพสต์ข้อมูลเหล่านี้ในโหมด “สาธารณะ”
- บางข้อมูลจะเปิดเผยสู่สาธารณะตามการตั้งค่าเริ่มต้น (Default) ของผู้ให้บริการสื่อสังคมออนไลน์นั้น บางกรณีผู้ใช้งานสามารถตั้งค่าความเป็นส่วนตัวใหม่ได้ โดยจำกัดว่าใครเข้าถึงข้อมูลได้
- ผู้ติดต่อคนอื่นของผู้ใช้งานที่ได้รับอนุญาตสามารถบันทึกและแบ่งปันข้อมูล เช่น รูปภาพของผู้ใช้งานได้ โดยไม่จำเป็นต้องได้รับอนุญาตจากผู้ใช้งาน
- แอปพลิเคชันภายนอก (Third-party applications) ที่ได้รับอนุญาตจากผู้ใช้งานสามารถเข้าถึงข้อมูลที่ผู้ใช้งานโพสต์ในโหมดความเป็นส่วนตัวได้

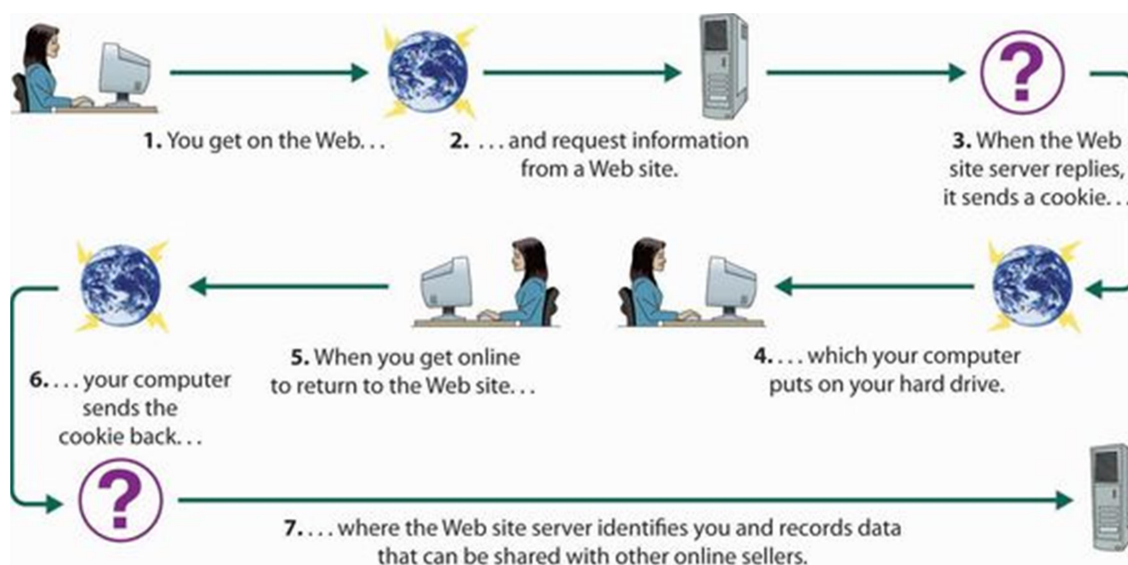


(<https://www.gcflearnfree.org/facebook101/understanding-facebook-privacy/1/> : สืบค้น

ข้อมูล 3 มีนาคม 2561)

อย่างไรก็ตาม ผู้ให้บริการสื่อสังคมออนไลน์ไม่อาจรับประกันความปลอดภัยของข้อมูลส่วนตัวของผู้ใช้งานได้ แม้ว่าผู้ใช้งานจะตั้งค่าความเป็นส่วนตัวส่วนตัวไว้แล้วก็ตาม เนื่องจากภัยคุกคามในโลกออนไลน์มีหลายรูปแบบ

2. ข้อมูลที่จัดเก็บผ่านระบบการสะกดรอยทางอิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Tracking) ข้อมูลความเคลื่อนไหวออนไลน์ของผู้ใช้จะถูกจัดเก็บไว้ในระบบคุกกี้ ซึ่งจะสะกดรอยผู้ใช้งานจากเว็บหนึ่งไปสู่อีกเว็บหนึ่ง



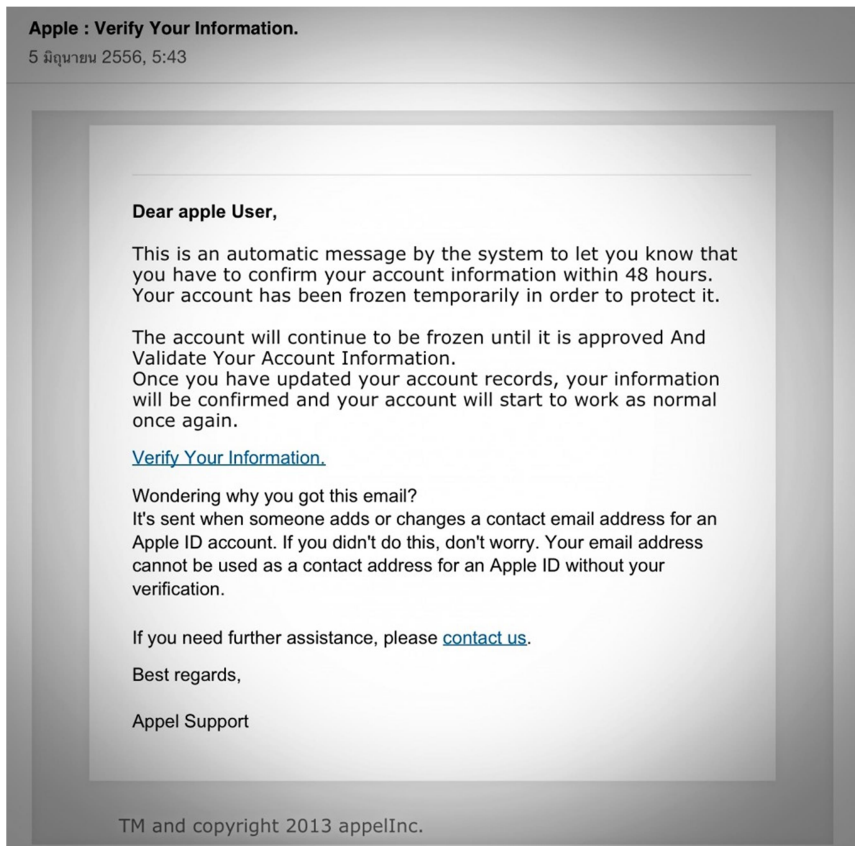
(<https://www.pinterest.com/pin/74450200065869858/> : สืบค้นข้อมูล 3 มีนาคม 2561)

ใครเข้าถึงข้อมูลของผู้ใช้งานในสื่อสังคมออนไลน์ได้บ้าง

1. องค์กรซึ่งต้องการรวบรวมข้อมูลส่วนตัวของผู้ใช้งานที่ได้รับอนุญาตตามกฎหมาย
 - บริษัทขายสินค้าและบริการซึ่งสนใจข้อมูลส่วนตัวของผู้ใช้งาน เพื่อที่จะเลือกกลุ่มเป้าหมายได้ตรงกับสินค้าและบริการของบริษัท

- ผู้พัฒนาซอฟต์แวร์ที่ร่วมมือกับสื่อสังคมออนไลน์ เพื่อที่จะพัฒนาแอปที่ตรงกับความต้องการของผู้ใช้งาน
2. บุคคลซึ่งต้องการรวบรวมข้อมูลส่วนตัวของผู้ใช้งานที่ไม่ได้รับอนุญาตตามกฎหมาย
- มิจฉาชีพที่มุ่งโจรกรรมอัตลักษณ์ของผู้ใช้งานโดยการรวบรวมสิ่งที่ผู้ใช้งานโพสต์และสิ่งที่คุณอื่นโพสต์เกี่ยวกับผู้ใช้งาน
 - ผู้ไม่หวังดีในโลกไซเบอร์อื่นๆ เช่น ผู้ที่หวังจะคุกคามผู้ใช้งาน หรือต้องการที่จะเจาะระบบ หรือปล่อยไวรัสคอมพิวเตอร์

ดังเช่นกรณีที่มีมิจฉาชีพส่งอีเมลไปยังผู้ใช้งานอุปกรณ์ของบริษัท Apple เพื่อหลอกลวง โดยแจ้งเตือนให้ผู้ใช้งานยืนยันรหัสประจำตัว (ID) ตามลิงก์ที่แจ้งไว้ในอีเมล ซึ่งหากเหยื่อหลงเชื่อ มิจฉาชีพก็จะเข้าถึงข้อมูลบัตรเครดิตของเจ้าของบัญชีได้อย่างง่ายดาย



(<https://tech.mthai.com/tips-technic/27699.html> : สืบค้นข้อมูล 3 มีนาคม 2561)

3. โฆษณาที่เลือกกลุ่มเป้าหมายตามพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ สื่อสังคมออนไลน์ที่ให้บริการโดยไม่ได้เก็บค่าสมาชิกจากผู้ใช้งานจะมีรายได้จากการขายโฆษณาที่ขึ้นบนหน้าฟีดของสื่อสังคมออนไลน์

(behavior advertising) สื่อสังคมออนไลน์จะเก็บข้อมูลของผู้ใช้งานที่มีแนวโน้มและศักยภาพในการการซื้อสินค้าและบริการ บริษัทผู้ผลิตยินดีที่จะได้ข้อมูลเหล่านี้เพื่อจะได้เข้าถึงกลุ่มเป้าหมาย ในขณะที่ผู้ใช้งานอาจจะรู้สึกสะอึกที่เห็นโฆษณาที่ตรงกับความสนใจของตนเองขณะที่ใช้สื่อสังคมออนไลน์นั้นๆ

4. แอปพลิเคชันภายนอก (Third-party applications) บนเครือข่ายสังคมออนไลน์ แอปเหล่านี้คือโปรแกรมที่สามารถเชื่อมต่อกับสื่อสังคมออนไลน์ แต่ไม่ได้เป็นส่วนหนึ่งของสื่อสังคมออนไลน์ โดยมีรูปแบบต่างๆ เช่น

- เกมที่ผู้ใช้จะเล่นกับรายชื่อผู้ติดต่อ
- โพลหรือคำถามออนไลน์
- ซอฟต์แวร์ที่ยินยอมให้ผู้ใช้งานโพสต์ลงสื่อสังคมออนไลน์โดยผ่านแอปพลิเคชันในมือถือ

เพื่อที่จะให้แอปเหล่านี้ใช้งานได้ สื่อสังคมออนไลน์จะยินยอมให้นักพัฒนาแอปเข้าถึงข้อมูลของผู้ใช้งานในส่วนที่เป็นสาธารณะ แอปพลิเคชันภายนอกเหล่านี้ยังสามารถเข้าถึงข้อมูลส่วนตัวของผู้ใช้งานได้ หากว่าได้รับการยินยอมจากผู้ใช้งาน แต่ผู้ใช้งานไม่อาจทราบได้ถึงขอบเขตการเข้าถึงข้อมูลส่วนตัวเมื่อยินยอมให้แอปพลิเคชันภายนอกได้เข้าไปแล้ว นอกจากนี้แอปเหล่านี้ไม่จำเป็นต้องปฏิบัติตามนโยบายความเป็นส่วนตัวของสื่อสังคมออนไลน์ที่ผู้ใช้งานได้ยินยอมให้แอปเหล่านี้เชื่อมต่อกับ

การจัดการรอยเท้าดิจิทัล

รอยเท้าดิจิทัลคือ ร่องรอยการกระทำต่าง ๆ ที่ฝังหรือตามได้ เมื่อผู้ใช้งานสื่อดิจิทัลหรืออินเทอร์เน็ตได้กระทำการใดๆ ในโลกดิจิทัล เช่น การใช้งานกล้องดิจิทัล สมาร์ทโฟน แท็บเล็ต และคอมพิวเตอร์ รอยเท้าดิจิทัลจะบันทึกข้อมูลของผู้ใช้งาน คือชื่อ และข้อมูลส่วนตัว เช่น วันเกิด ที่อยู่ รอยเท้าดิจิทัลสามารถบอกให้ผู้อื่นทราบถึงสิ่งที่เราชอบ สิ่งที่น่าสนใจ และสิ่งที่เราอยากทำ ข้อมูลบางอย่างเป็นเรื่องที่เราพอที่จะทราบว่าเราได้ทิ้งร่องรอยไว้ ในขณะที่บางอย่างเราไม่เคยทราบมาก่อนเลยว่าได้ถูกบันทึกไว้ รอยเท้าดิจิทัลมี 2 ประเภทคือ

1. **Active Digital Footprints** รอยเท้าดิจิทัลของผู้ใช้งานที่เจตนาบันทึกไว้ในโลกออนไลน์ เช่น

- สิ่งที่เราพูดหรือโพสต์ ลงในอีเมลหรือในสื่อสังคมออนไลน์
- สิ่งที่เรากดไลค์ รีทวิต หรือแชร์
- ที่ตั้งสถานที่ที่เราอยู่หรือเคยไป

2. Passive Digital Footprints รอยเท้าดิจิทัลของผู้ใช้งานที่ไม่มีเจตนาบันทึกเอาไว้ในโลกออนไลน์

- สิ่งที่เราเคยคลิกเข้าไป
- ประวัติการค้นหาในโลกออนไลน์
- การซื้อสินค้าออนไลน์ของเรา
- IP address ของเรา
- การเปิดระบบ GPS ของเรา

รอยเท้าดิจิทัลสำคัญอย่างไร

รอยเท้าดิจิทัลมีประโยชน์ คือมันช่วยให้เราสะดวกและประหยัดเวลามากขึ้นเวลาเรากรอกข้อมูลส่วนตัวลงในช่องว่างของหน้าเว็บไซต์ เราไม่ต้องพิมพ์ใหม่ เพราะรอยเท้าดิจิทัลได้บันทึกข้อมูลเราไว้ก่อนแล้ว รอยเท้าดิจิทัลจึงเหมือนสมุดบันทึกที่สะท้อนให้เห็นถึงกิจกรรมออนไลน์ของผู้ใช้งาน รอยเท้าดิจิทัลสามารถบอกข้อมูลเกี่ยวกับบุคลิกของผู้ใช้งานได้มากมาย เช่น รูปภาพแบบไหนที่ผู้ใช้งานกดถูกใจ และนิสัย รสนิยมต่างๆ แต่ละคนใช้รอยเท้าดิจิทัลด้วยเหตุผลที่แตกต่างกันออกไป บางคนใช้รอยเท้าดิจิทัลเพื่อปกป้องบอกให้คนอื่นทราบว่าตัวเองเป็นคนอย่างไร มีรสนิยมอย่างไร ร้านค้าอาจใช้รอยเท้าดิจิทัลเพื่อเสนอขายสินค้าที่ผู้ใช้งานเพิ่งค้นหาในกูเกิล หรือบริษัทอาจใช้เพื่อตรวจสอบประวัติก่อนรับพนักงานใหม่เข้ามาทำงาน

ปัญหาของรอยเท้าดิจิทัล

รอยเท้าดิจิทัลอาจจะดูเหมือนไม่มีพิษภัยใดๆ แต่อย่างไรก็ตาม ร่องรอยนี้จะไม่หายไป และจะคงอยู่ตลอดไป และสามารถติดตามร่องรอยได้ แม้ผู้ใช้งานจะปิดเว็บไซต์หรือออกจากบัญชีการใช้งานไปแล้ว ดังนั้นในวันข้างหน้า ร่องรอยนี้อาจส่งผลดีหรือผลเสียต่อผู้ใช้งานได้ รอยเท้าดิจิทัลยังทำให้เราสูญเสียความเป็นส่วนตัว เนื่องจากคนอื่น

ยังสามารถเห็นรอยเท้าดิจิทัลของเราได้ หรือแกะรอยได้จากดาต้าเบสที่ได้บันทึกกิจกรรมออนไลน์ของเราไว้ นอกจากนี้ บริษัทและหน่วยงานที่จัดเก็บข้อมูลของผู้ใช้งานสื่อดิจิทัลยังหาประโยชน์ทางการค้าจากรอยเท้าดิจิทัลของผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ต โดยมอนิเตอร์รอยเท้าดิจิทัลและนำไปวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมายทางการตลาด พฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์ และอื่นๆ

ผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตจึงควรตระหนักว่า รอยเท้าดิจิทัลเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวของเราได้ และข้อมูลเหล่านี้จะคนอื่นสามารถที่จะ ค้นหา เผยแพร่ ทำซ้ำ ขโมย และติดตามได้เพราะร่องรอยนั้นจะไม่หายไปไหนในโลกไซเบอร์

ผู้ใช้งานควรให้ความสำคัญต่อรอยเท้าดิจิทัลด้วยเหตุผลต่อไปนี้

1. **เพื่อปกป้องชื่อเสียงของผู้ใช้งาน** รอยเท้าดิจิทัลสามารถสะท้อนทั้งแง่บวกและแง่ลบของผู้ใช้งาน รอยเท้าดิจิทัลที่ไม่ดีคือเรื่องราวของเราบนอินเทอร์เน็ตที่เราไม่อยากจะให้ใครได้มาพบ เช่นกรณี กองประกวดนางงามของประเทศไทยเคยประกาศปลดผู้ชนะประกวดที่เพิ่งได้รับรางวัลออก เนื่องจากพบภาพและข้อความที่มีลักษณะไม่เหมาะสมที่ของเจ้าตัวในสื่ออินเทอร์เน็ต ในต่างประเทศ การมีรอยเท้าดิจิทัลในแง่ลบอาจส่งผลกระทบต่อการสมัครเข้ามหาวิทยาลัย หรือเข้าทำงานในบริษัทได้
2. **เพื่อช่วยตัดสินใจว่าจะจัดการข้อมูลส่วนตัวของผู้ใช้งานอย่างไร** การเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวของผู้ใช้งานสามารถจำกัดขอบเขตได้ว่าใครควรจะเห็นบ้าง หรือใครควรจะไม่ได้เห็น เช่น ข้อมูลด้านสุขภาพ หรือด้านการเงิน แอปพลิเคชันบางตัวที่ติดตั้งบนโทรศัพท์ก็สามารถเข้าถึงข้อมูลส่วนตัวของผู้ใช้งานได้ เช่น ภาพถ่าย เบอร์โทรศัพท์ รายชื่อผู้ติดต่อ ผู้ใช้งานควรระมัดระวังหากข้อมูลส่วนตัวนี้รั่วไหลไปยังบุคคลที่สาม เช่นเคยพบว่า แอปทำนายชื่อ ดูดวง หากู บางตัวต้องการเข้าถึงข้อมูลส่วนตัวของผู้ใช้งานเกินความจำเป็น และอาจใช้ข้อมูลนั้นสวมรอยบัญชีสังคมออนไลน์ของผู้ใช้งานได้
3. **เพื่อป้องกันการสูญเสียทรัพย์สิน** การขโมยข้อมูลทางดิจิทัลเป็นอีกช่องทางหนึ่งที่เหล่ามิจฉาชีพใช้ในการหลอกลวงและทำให้เหยื่อสูญเสียเงินเป็นอันมาก การโพสต์ภาพของมีค่าในบ้านของผู้ใช้งานลงสื่อสังคมออนไลน์ ก็อาจเป็นการอันตรายต่อความปลอดภัยของทรัพย์สินได้
4. **เพื่อรักษาอิสรภาพและความเป็นส่วนตัว** เนื่องจากการก่อการร้ายในบางประเทศเป็นเรื่องอ่อนไหว รัฐบาลบางประเทศสอดส่องสิ่งที่ผู้ใช้งานโพสต์ลงอินเทอร์เน็ต การวิพากษ์วิจารณ์รัฐบาลด้วยถ้อยคำที่รุนแรงอาจทำให้ผู้ใช้งานถูกทางการจับตาเป็นพิเศษ ผู้ใช้งานอาจได้รับข้อความสแปมหรือการส่งอีเมลที่มีข้อความโฆษณาไปให้โดยไม่ได้รับอนุญาตจากผู้รับที่อาจสร้างความรำคาญจากผู้ขายสินค้าและบริการ หากแชร์ข้อมูลส่วนตัวของผู้ใช้งานผ่านแอปพลิเคชันช้อปปิ้งออนไลน์ ในประเด็นความเป็นส่วนตัวของ

บุคคลอื่นก็เช่นกัน การเผยแพร่ข้อมูลส่วนตัวของเด็ก หรือการโพสต์ภาพของเด็กในสื่อสังคมออนไลน์ที่มีการแชร์ตำแหน่งที่ตั้ง อาจทำให้เด็กอาจไม่ปลอดภัยจากผู้แสวงหาประโยชน์ได้ นอกจากนี้การโพสต์ภาพหรือคลิปที่มีผลต่อความรู้สึกและสภาพจิตใจของเด็กอาจเข้าข่ายการละเมิดสิทธิเด็กได้

การรักษาความปลอดภัยในทางดิจิทัล

การรักษาความปลอดภัยในทางดิจิทัลคือ การปกป้องระบบและอุปกรณ์ดิจิทัลจากการบุกรุกโดยผู้ภายนอก และจากความผิดพลาดของระบบที่เกิดจากผู้ให้บริการ การพัฒนาของเทคโนโลยีดิจิทัลและระบบออนไลน์ทำให้ผู้ใช้งานต้องบันทึกข้อมูลส่วนตัวลงในอุปกรณ์ดิจิทัลซึ่งอุปกรณ์เหล่านั้นวันจะเชื่อมต่อถึงกันมากยิ่งขึ้น ทั้งในอินเทอร์เน็ต ในสื่อสังคมออนไลน์และในแอปพลิเคชันที่เราใช้ในชีวิตประจำวัน จึงมีความเสี่ยงด้านความปลอดภัยมากขึ้น การรักษาความปลอดภัยทางดิจิทัลจึงมีความสำคัญดังนี้

5. **เพื่อรักษาความเป็นส่วนตัวและความลับ** หากไม่ได้รักษาความปลอดภัยให้กับอุปกรณ์ดิจิทัล ข้อมูลส่วนตัวและข้อมูลที่เป็นความลับอาจจะรั่วไหลหรือถูกโจรกรรมได้
6. **เพื่อป้องกันการขโมยอัตลักษณ์** การขโมยอัตลักษณ์เริ่มมีจำนวนที่มากขึ้นในยุคข้อมูลข่าวสาร เนื่องจากการทำธุรกรรมทางออนไลน์มากยิ่งขึ้น ผู้คนเริ่มทำการชำระค่าสินค้าผ่านสื่ออินเทอร์เน็ต และทำธุรกรรมกับธนาคารทางออนไลน์ หากไม่มีการรักษาความปลอดภัยที่เพียงพอ มิฉะพ้ออาจจะล่วงข้อมูลเกี่ยวกับบัตรเครดิตและข้อมูลส่วนตัวของผู้ใช้งานไปสวมรอยทำธุรกรรมได้ เช่นไปซื้อสินค้า กู้ยืมเงิน หรือสวมรอยรับผลประโยชน์และสวัสดิการ
7. **เพื่อป้องกันการโจรกรรมข้อมูล** เนื่องจากข้อมูลต่างๆ มักเก็บรักษาในรูปของดิจิทัล ไม่ว่าจะเป็นเอกสาร ภาพถ่าย หรือคลิปวิดีโอ ข้อมูลเหล่านี้จะถูกโจรกรรมเพื่อนำไปขายต่อ แบล็คเมลล์ หรือเรียกค่าไถ่
8. **เพื่อป้องกันความเสียหายของข้อมูลและอุปกรณ์** ภัยคุกคามทางไซเบอร์อาจส่งผลเสียต่อข้อมูลและอุปกรณ์ดิจิทัลได้ ผู้ไม่หวังดีบางรายอาจมุ่งหวังให้เกิดอันตรายต่อข้อมูลและอุปกรณ์ที่เก็บรักษามากกว่าที่จะโจรกรรมข้อมูลนั้น ภัยคุกคามอย่างไวรัสคอมพิวเตอร์ โทรจัน และมัลแวร์สร้างความเสียหายร้ายแรงให้กับคอมพิวเตอร์หรือระบบปฏิบัติการได้

ประเภทของภัยคุกคามทางไซเบอร์

สถิติข้อมูลที่น่าสนใจ พบว่าในปี 2560 ปริมาณการโจมตีทางไซเบอร์ทั่วโลกเพิ่มขึ้น 24% โดยการโจมตีในลักษณะที่เป็นการแพร่กระจายมัลแวร์ผ่านอีเมลฟิชชิ่ง (Phishing) มีสูงถึง 67% ซึ่งส่วนใหญ่มักเป็นการล่อลวงให้คลิกลิงก์หรือเปิดไฟล์แนบที่มีสคริปต์อันตรายฝังอยู่ ผู้ใช้งานอุปกรณ์ดิจิทัลและสื่อออนไลน์จึงควรทำความรู้จักภัยคุกคามประเภทต่างๆ เพื่อจะได้ป้องกันและแก้ไข

1. **Malicious Software** หรือที่เราเรียกกันว่ามัลแวร์ (Malware) เป็นชื่อเรียกโดยรวมของเหล่าโปรแกรมคอมพิวเตอร์ทุกชนิดที่ถูกออกแบบมาเพื่อมุ่งร้ายต่อคอมพิวเตอร์และเครือข่าย ไม่ว่าจะป็น ดังนั้น ผู้ใช้งานคอมพิวเตอร์ทุกคนควรรู้ลักษณะและพฤติกรรมการทำงานของมัลแวร์ในแต่ละประเภท

- Virus มักจะแฝงตัวมากับโปรแกรมคอมพิวเตอร์หรือไฟล์และสามารถแพร่กระจายไปยังเครื่องอื่นๆ ได้โดยแนบตัวเองไปกับโปรแกรมหรือไฟล์ดังกล่าว แต่ไวรัสจะทำงานก็ต่อเมื่อมีการรันโปรแกรมหรือเปิดไฟล์เท่านั้น
- Worm สามารถแพร่กระจายตัวเองไปยังคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์เครื่องอื่นๆ ผ่านทางระบบเครือข่าย เช่น อีเมล หรือระบบแชร์ไฟล์
- Trojan หลอกล่อผู้ใช้งานว่าเป็นโปรแกรมที่ปลอดภัย แต่จริงๆแล้วจะทำให้เกิดความเสียหายเมื่อผู้ใช้งานหลงเชื่อนำไปติดตั้ง โดยที่ผู้ใช้งานไม่รู้ตัวว่ามีโปรแกรมอื่นที่อันตรายแฝงตัวมาด้วย
- Backdoor เปิดช่องทางให้ผู้อื่นเข้ามาใช้งานเครื่องคอมพิวเตอร์ของเราโดยไม่รู้ตัว
- Spyware แอบดูพฤติกรรมและบันทึกการใช้งานของผู้ใช้ และอาจขโมยข้อมูลส่วนตัว เช่น บัญชีชื่อผู้ใช้งาน, รหัสผ่าน หรือข้อมูลทางการเงิน เป็นต้น พร้อมทั้งส่งข้อมูลดังกล่าวไปในเครื่องปลายทางที่ได้ระบุเอาไว้อีกด้วย
- Ransomware ทำการเข้ารหัสหรือล็อกไฟล์ ผู้ใช้จะไม่สามารถเปิดไฟล์หรือคอมพิวเตอร์ได้ จากนั้นก็จะส่งข้อความ “เรียกค่าไถ่” เพื่อแลกกับการถอดรหัสเพื่อกู้ข้อมูลคืนมา
- Scareware เป็นโปรแกรมที่ถูกเขียนขึ้น เพื่อทำให้ผู้ใช้งานคอมพิวเตอร์เข้าใจว่า เครื่องคอมพิวเตอร์ของตัวเองมีไวรัส โดยมักมีการแจ้งเตือนว่าพบไวรัสในเครื่องคอมพิวเตอร์ ทำให้ผู้ใช้งานหลงเชื่อให้ข้อมูลบัตรเครดิต ชื่อหรือค่านิวโหลดซอฟต์แวร์ เพื่อกำจัดไวรัส นั่น ซึ่งซอฟต์แวร์ดังกล่าว

เป็นซอฟต์แวร์ปลอมที่ส่งผลให้เกิดอันตรายต่อความปลอดภัยของข้อมูลส่วนตัวและคอมพิวเตอร์ของผู้ใช้

- Adware หมายถึงแพคเกจซอฟต์แวร์ใดๆ ที่สามารถทำงาน แสดง หรือดาวน์โหลดสื่อโฆษณาโดยอัตโนมัติ ไปยังคอมพิวเตอร์ที่ได้รับการติดตั้งซอฟต์แวร์ชนิดนี้ไว้ หรือขณะที่โปรแกรมประยุกต์กำลังเรียกใช้ ซอฟต์แวร์โฆษณาบางประเภทเป็นซอฟต์แวร์สอดแนม (spyware)

2. DoS Attack (denial-of-service attack) หรือ distributed denial-of-service (DDoS) attack การโจมตีโดยปฏิเสธการให้บริการ เป็นความพยายามทำให้เครื่องหรือทรัพยากรเครือข่ายสำหรับผู้ใช้งานเป้าหมายใช้บริการไม่ได้ เช่น ชัดขวางหรือชะลอบริการของแม่ข่ายที่เชื่อมโยงกับอินเทอร์เน็ต อย่างชั่วคราวหรือถาวร อาชญากรผู้โจมตีมักมุ่งเป้าไปยังเว็บไซต์หรือบริการซึ่งตั้งอยู่ในเว็บเซิร์ฟเวอร์ที่มีการเข้าชมสูงอย่างเช่น ธนาคาร เกตเวย์ชำระบัตรเครดิต โดยมีแรงจูงใจเบื้องหลังเป็นการแก้แค้น การแบล็กเมล์ หรือการเคลื่อนไหวทางการเมือง เป็นต้น

3. Phishing คือ กลลวงที่แยบยลทางอินเทอร์เน็ตซึ่งมักมาในรูปแบบของการปลอมแปลงอีเมล หรือข้อความที่สร้างขึ้นเพื่อหลอกให้เหยื่อเปิดเผยข้อมูลทางการเงินหรือข้อมูลส่วนตัวต่างๆ Phishing สามารถทำได้โดยการส่งอีเมล หรือข้อความที่อ้างว่ามาจากองค์กรต่างๆ ที่ท่านติดต่อกับ เช่น บริษัท ให้บริการอินเทอร์เน็ตหรือธนาคาร โดยส่งข้อความเพื่อขอให้ท่าน "อัปเดต" หรือ "ยืนยัน" ข้อมูลบัญชีของท่าน หากท่านไม่ตอบกลับอีเมลดังกล่าว อาจก่อให้เกิดผลเสียตามมาได้

ข้อเสนอแนะในการรักษาความปลอดภัยบนโลกไซเบอร์

การเข้าใจแนวคิดของการปกป้องความเป็นส่วนตัวในโลกออนไลน์ รอยเท้าดิจิทัล การรักษาความปลอดภัยทางดิจิทัลช่วยป้องกันภัยคุกคามบนโลกไซเบอร์ได้ ข้อเสนอแนะต่อไปนี้ช่วยให้ผู้ใช้งานรักษาความปลอดภัยของข้อมูลส่วนตัวและอุปกรณ์ดิจิทัล

1. **ไม่ตั้งรหัสผ่านที่ง่ายเกินไป** รหัสผ่านเป็นกุญแจที่ไขเข้าสู่ข้อมูลและเอกสารของเรา อาชญากรไซเบอร์จะใช่วิธีการต่างๆ เพื่อที่จะเข้าผ่านเข้ารหัสให้ได้ เพื่อที่จะไม่ให้คนพวกนี้เข้าถึงได้ง่าย ควรตั้งรหัสที่ยากและซับซ้อน และไม่ควรบันทึกหรือจดรหัสผ่านไว้ในอุปกรณ์ดิจิทัล

2. **ใส่ใจกับการตั้งค่าความเป็นส่วนตัว** แอปส่วนใหญ่จะมีตัวเลือกในการตั้งค่าความเป็นส่วนตัวให้แก่ผู้ใช้งาน เพื่อที่จะตัดสินใจได้ว่าข้อมูลไหนจะแบ่งปันให้ใครได้เท่าไร ทางที่ดีควรเลือกตั้งค่าให้มีความเป็นส่วนตัวให้มากที่สุด ระวังการเปิดเผยชื่อและที่ตั้งของเรา และปฏิเสธแอปที่พยายามจะเข้าถึงกล้องถ่ายรูปของเรา
3. **ใส่ใจรอยเท้าดิจิทัล** สิ่งที่ใช้โพสต์ลงโลกออนไลน์แล้ว สิ่งนั้นจะคงอยู่ตลอดไป แม้ว่าโพสต์ต้นทางจะลบแล้ว คนอื่นก็จะตามร่องรอยเราจนได้ เมื่อคิดจะโพสต์ ควรโพสต์แต่เรื่องที่ดีๆ และระวังการเปิดเผยข้อมูลส่วนตัว
4. **ควรติดตั้งโปรแกรมรักษาความปลอดภัยให้กับอุปกรณ์ดิจิทัลทุกตัว** รวมถึงโทรศัพท์ด้วย เพื่อที่จะปกป้องอุปกรณ์เหล่านั้นจากภัยคุกคามในโลกไซเบอร์
5. **สำรองข้อมูลไว้เสมอ** การสำรองข้อมูลมักถูกมองข้ามเสมอ แต่เป็นเรื่องสำคัญที่จะปกป้องข้อมูลที่สำคัญ โปรแกรมเรียกค่าไถ่จะยึดข้อมูลของผู้ใช้งานไว้เป็นตัวประกัน
6. **ติดตั้งเครื่องมือติดตามอุปกรณ์หรือลึคหน้าจอ** ในกรณีที่ทำหาย เพื่อป้องกันไม่ให้ผู้ที่เอาไปเข้าถึงข้อมูลในเครื่องได้
7. **ระวังการใช้อินเทอร์เน็ต** ถึงแม้ว่าจะสะดวกสบาย แต่บลูทูธก็มีความเสี่ยงด้านความปลอดภัย ควรจะปิดโหมดบริการนี้ไว้เสมอ เมื่อไม่ได้ใช้งาน
8. **อัปเดตระบบปฏิบัติการอยู่เสมอ** ทั้งระบบปฏิบัติการของอุปกรณ์ดิจิทัล และโปรแกรมและแอปพลิเคชันที่ติดตั้งในอุปกรณ์นั้น เพื่อที่จะรับบริการด้านความปลอดภัยและซ่อมแซมข้อบกพร่องของรุ่นเก่าๆ
9. **ระวังการใช้อินเทอร์เน็ต** อุปกรณ์ไวไฟที่ใช้ควรจะมีความปลอดภัย ควรตั้งรหัสผ่านไว้ตลอดเวลา และไม่ใช้อินเทอร์เน็ตสาธารณะ เมื่อต้องเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวหรือทำธุรกรรม
10. **ลบข้อมูลหรือโปรแกรมที่ไม่ได้ใช้งานแล้ว** หากว่ามีโปรแกรมหรือแอปที่ไม่ได้ใช้งานหลายเดือนและควรเอาออกเสีย เช่นเดียวกับข้อมูลที่ไม่ได้ใช้แล้ว ควรจะลบออก หรือมีฉะนั้นควรเก็บข้อมูลเหล่านั้นในฮาร์ดไดรฟ์ต่างหาก หรือเก็บไว้ในลักษณะออฟไลน์ เพื่อที่จะปกป้องข้อมูลส่วนตัวในกรณีที่ผู้ใช้งานอาจจะลืม

11. **ระมัดระวังการหลอกลวงให้กรอกข้อมูล (Phishing)** มีจฉาซีพจะปลอมตัวเป็นองค์กรที่เป็นที่รู้จัก และหลอกล่อให้ใช้งานเปิดเผยข้อมูลส่วนตัว เพื่อจะเข้ารหัสผ่านหรือเพื่อติดตั้งมัลแวร์ ควรสังเกต URL ของเว็บไซต์ให้ชัดเจนและอย่ากดลิงก์หรือเปิดไฟล์ที่แนบเข้ามา และระมัดระวังการหลอกลวงของแก๊งค์คอลเซ็นเตอร์ที่พยายามล้วงข้อมูลส่วนตัว และนำไปเปิดบัญชีอินเทอร์เน็ตแบงกิ้งที่สามารถโอนเงินจากบัญชีธนาคารของใช้งานออกไปได้

12. **ใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างระมัดระวัง** ไม่ควรรับคนที่ไม่รู้จักเป็นเพื่อน หลีกเลี่ยงการแชตกับคนแปลกหน้า ไม่เปิดเผยข้อมูลส่วนตัวในโหมตสาธารณะ ลบบัญชีสื่อสังคมออนไลน์ที่ไม่ได้ใช้แล้ว

ความเป็นพลเมืองกับความเข้าใจเรื่องการสื่อสารที่สร้างความเกลียดชัง

การสื่อสารที่สร้างความเกลียดชัง (Hate Speech) เป็นอีกหัวข้อหนึ่งที่พลเมืองประชาธิปไตยควรเรียนรู้และทำความเข้าใจ เนื่องจากข้อมูลในโลกโซเชียลมีเดียมีเพียงข่าวสาร ข้อเท็จจริง หรือเนื้อหาที่สร้างความบันเทิงเพียงด้านเดียว แต่ยังมีข้อมูลข่าวสารที่เต็มไปด้วยอคติและความรุนแรง พลเมืองประชาธิปไตยควรรู้เท่าทันสื่อ และเข้าใจผลกระทบจากการสื่อสารที่สร้างความเกลียดชังที่มีต่อบุคคล และกลุ่มคนอื่นๆ ในมิติต่างๆ และเรียนรู้ที่จะอยู่ร่วมกันกับผู้อื่นที่มีความแตกต่างจากตนเองในด้านต่างๆ เช่น แนวคิดทางการเมือง ชนชั้น ศาสนา เพศสภาพ เพื่อบรรลุความเป็นพลเมืองที่มุ่งเน้นความเป็นธรรมในสังคม เป็นผู้ที่เคารพสิทธิและอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมที่หลากหลายได้อย่างรับผิดชอบ ในฐานะพลเมืองที่ต้องการสร้างการเปลี่ยนแปลงสังคมให้ดีขึ้น

การสื่อสารที่สร้างความเกลียดชังคืออะไร

การสื่อสารที่สร้างความเกลียดชังหรือวาทะที่สร้างความเกลียดชัง (Hate Speech) ไม่ได้หมายถึงแค่คำพูดอย่างเดียว แต่รวมถึงการแสดงออกทุกรูปแบบ การสื่อสารที่สร้างความเกลียดชังไม่มีนิยามที่ตายตัว เนื่องจากแต่ละประเทศมีบริบททางสังคมและกฎหมายที่แตกต่างกันออกไป อีกทั้งนิยามที่ใช้ยังขึ้นกับบริบทและแง่มุมที่แตกต่างกันของหน่วยงานหรือองค์กรที่สร้างนิยามไว้ใช้ในหน่วยงานนั้นๆ อย่างไรก็ตาม ประเด็นที่สำคัญของการสื่อสารที่สร้างความเกลียดชังอาจสรุปได้ดังนี้

การสื่อสารที่สร้างความเกลียดชัง คือ การแสดงออกในลักษณะยุยงหรือส่งเสริมความเกลียดชังและอคติต่อบุคคลหรือปัจเจกบุคคล โดยมุ่งไปที่ “ฐานของอัตลักษณ์” ซึ่งอาจติดตั้งมาแต่ดั้งเดิมหรือภายหลัง เกี่ยวกับ เชื้อชาติ ศาสนา สีผิว สถานที่เกิด/ที่อยู่อาศัย อุดมการณ์ทางการเมือง อาชีพ เพศสภาพ หรือลักษณะอื่นที่สามารถทำให้ถูกแบ่งแยกได้ การสื่อสารที่สร้างความเกลียดชังยังหมายถึง การแสดงออกซึ่งมุ่งทำลาย “ความมั่นคงทางจิตใจ” ของบุคคลหรือกลุ่มบุคคลซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมายโดยผู้แสดงออกและเหยื่อไม่จำเป็นต้องเผชิญหน้ากันด้วยความรุนแรง ด้วยความเกลียดชัง ด้วยการเลือกปฏิบัติ หรือด้วยการเหยียดหยาม ทั้งนี้เพราะสิ่งเหล่านี้จะดำเนินไปในชีวิตประจำวันอยู่แล้ว การสื่อสารที่สร้างความเกลียดชังมีความร้ายแรงเพราะไม่เพียงแต่จะส่งผลกระทบต่อบุคคล แต่ยังบั่นทอนความเป็นปึกแผ่นของสังคมในวงกว้างอีกด้วย

นอกจากนี้ การแสดงออกซึ่งความเกลียดชังอาจเป็นการสื่อสารซึ่งหน้ากับเหยื่อ หรือสื่อสารผ่านโลกออนไลน์ เช่น สื่อสังคมออนไลน์ เว็บไซต์หรือ อีเมล

การสื่อสารที่สร้างความเกลียดชังทางออนไลน์

การสื่อสารที่สร้างความเกลียดชังทางออนไลน์ คือ การแสดงออกซึ่งความเกลียดชังผ่านสื่ออินเทอร์เน็ต ทั้งที่เป็น คำพูด ตัวอักษร ภาพวาด ภาพถ่าย ภาพกราฟิก ภาพเคลื่อนไหว ภาพยนตร์ เพลง และการสื่อความหมายในเชิง สัญลักษณ์อื่นๆ ทั้งที่เป็นการผลิตขึ้นมาใหม่ การผสมผสานเนื้อหาใหม่กับเนื้อหาที่มีการผลิตไว้แล้ว และการนำเสนอเนื้อหาที่ผลิตไว้แล้วในรูปแบบใหม่ผ่านพื้นที่ออนไลน์ซึ่งเข้าถึงได้โดยมีเทคโนโลยีเครือข่าย หรือเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร สื่อสังคมออนไลน์อย่าง Facebook, YouTube และ Twitter เป็นสื่อที่ใหญ่ที่สุดและมีอำนาจมากที่สุดที่ผู้สื่อสารจะใช้แพร่กระจายสารแห่งความเกลียดชัง เนื่องจากสามารถสื่อสารได้ทั้งภาพและเสียง และมีผู้เข้าชมจำนวนมาก และมีการส่งต่อหรือแบ่งปันได้ง่าย

การสื่อสารที่สร้างความเกลียดชังทางออนไลน์ สร้างความกังวลให้กับเหยื่อได้มาก เนื่องจากลักษณะเฉพาะของสื่อออนไลน์ดังต่อไปนี้

- สามารถปกปิดตัวตนของผู้ส่งสาร เหยื่อจะไม่ทราบว่าเป็นผู้ส่งสาร
- ไม่ต้องเผชิญหน้ากัน เหยื่อไม่สามารถหลบหนีจากผู้ส่งสารได้
- มีการเปิดกว้างของสื่อสังคม ทำให้สารนั้นยังแพร่กระจายได้อย่างรวดเร็ว ทำให้เกิดการยุบปลุกปั่นได้ง่าย และกว้างขึ้น

ผู้ที่สื่อสารที่สร้างความเกลียดชังทางออนไลน์อาจไม่คิดว่าการกระทำของตัวเองในโลกออนไลน์จะส่งผลกระทบต่อเหยื่อในชีวิตจริง แต่ในความเป็นจริงแล้ว การสื่อสารที่สร้างความเกลียดชังทางออนไลน์ส่งผลกระทบต่อเหยื่อเช่นเดียวกัน เหยื่อที่ได้รับสารจะได้รับผลกระทบทางจิตใจ ซึ่งอาจนำไปสู่ความรู้สึกซึมเศร้าและฆ่าตัวตาย การสื่อสารที่สร้างความเกลียดชังทางออนไลน์ยังมีส่วนทำให้เกิดการเลือกปฏิบัติต่อกลุ่มบุคคลและการแบ่งแยกทางสังคมได้ ยิ่งไปกว่านั้น ยังทำให้โลกออนไลน์เสียบรรยากาศที่ดีสำหรับผู้ที่เข้ามาอ่าน

องค์ประกอบของการสื่อสารที่สร้างความเกลียดชัง

จากนิยามนี้ องค์ประกอบของการสื่อสารสร้างความเกลียดชัง แบ่งออกเป็น 3 ข้อหลัก ๆ ดังนี้

1. เป็นการแสดงออกซึ่งอคติหรือความเกลียดชังต่อบุคคลหรือกลุ่มบุคคลอื่นอย่างชัดเจน และอาจแสดงเจตนาชัดเจนที่จะทำให้เป้าหมายได้รับความเกลียดชังจากคนอื่น ถูกตีตราว่าไม่เป็นที่ต้องการของสังคม และสังคมจะดีขึ้นถ้าไม่มีบุคคลหรือกลุ่มบุคคลดังกล่าว
2. ฐานคิดหรือลักษณะที่พุ่งเป้าในการแสดงความเกลียดชัง ต้องเป็นลักษณะที่เป็นอัตลักษณ์ร่วมของ “กลุ่ม” ทั้งที่เปลี่ยนแปลงไม่ได้ เช่น เชื้อชาติ ศาสนา สีมืด และเปลี่ยนแปลงได้ เช่น สถานที่เกิด ที่อยู่อาศัย อุดมการณ์ทางการเมือง อาชีพ เป็นต้น
3. เป้าหมายหลักในการแสดงความเกลียดชัง คือเพื่อการแบ่งแยกทางสังคม และ “ขจัด” คนอีกกลุ่มออกไป ไม่ว่าจะในเชิงรูปธรรม เช่น การคุกคามหรือใช้ความรุนแรง หรือในเชิงนามธรรม เช่น การขับไล่ไม่ให้มีที่ยืนในสังคม และการสร้างความชอบธรรมในการปฏิบัติกับกลุ่มดังกล่าวอย่างไม่เท่าเทียมกันได้

รูปแบบของการสื่อสารที่สร้างความเกลียดชัง

- 1) การด่า บริภาษ ด้วยการใช้อาชญาหยาบคาย รุนแรง ดูถูกเหยียดหยาม
- 2) การสร้างความเข้าใจผิด การโน้มน้าวใจชักจูงให้เชื่อถือด้วยข้อมูลผิด หรืออคติส่วนตัว
- 3) การนิยามคนอื่น ในเชิงลดคุณค่า ทำให้มีความหมายเชิงลบ กลายเป็นตัวตลก ลดทอนคุณค่าความเป็นมนุษย์ของผู้อื่น
- 4) การสื่อสารที่สร้างความรู้สึกรังเกี้ยวรังภัย แบ่งพวกเขาพวกเราแยกออกชัดเจน ไม่ใช่พวกเดียวกัน
- 5) การสื่อความหมายปฏิเสธการอยู่ร่วมกัน การกีดกันออกจากสังคม
- 6) การตีตราประทับภาพเหมารวมตายตัวในเชิงลบ
- 7) การยุยงปลุกปั่น ปลุกกระดมให้ผู้อื่นร่วมเกลียดชัง สนับสนุนให้ใช้ความรุนแรงกับผู้ที่เห็นต่าง
- 8) การระดมกำลังไล่ล่า คุกคาม การลงทัณฑ์ทางสังคม รุมประณามอย่างรุนแรงด้วยกลุ่มบุคคล การเนรเทศ หรือนำไปสู่การประกาศเช่นฆ่า

ตัวอย่างของการสื่อสารที่สร้างความเกลียดชังทางออนไลน์

- การข่มขู่ด้วยถ้อยคำที่รุนแรง เช่น การข่มขู่จะข่มขืนหรือข่มขืนเอาชีวิต
- การล้อเลียนสีผิว เชื้อชาติ หรือชาติพันธุ์
- การแสดงสัญลักษณ์ของความเกลียดชัง เช่น เครื่องหมายสวดติเกะ

- ยุยงผู้อื่นผ่านสื่อออนไลน์ให้คุกคามเหยื่อเพราะอัตลักษณ์ของเขา เช่น ยุให้ทำร้ายชาวมุสลิม
- ล้อเลียนหรือดูถูกอัตลักษณ์ทางเพศของผู้อื่น เช่น ล้อเลียนเกย์ หรือ กะเทย
- การแสดงความเห็นเชิงขบขันใส่ผู้อพยพหรือชาวต่างชาติให้ออกจากประเทศ
- โปสเตอร์รูปภาพหรือวิดีโอของบุคคลที่มีอัตลักษณ์แตกต่างในเชิงดูถูกหรือลดคุณค่าความเป็นมนุษย์

กลุ่มเป้าหมายของการสื่อสารที่สร้างความเกลียดชัง

กลุ่มเป้าหมาย/ฐานความเกลียดชังแบ่งได้ 7 ประเภทใหญ่ตาม “ฐานอัตลักษณ์” ได้ดังนี้

- 1) ชนชาติ เชื้อชาติ ชาติพันธุ์ ถิ่นที่อยู่
- 2) ชนชั้น
- 3) ศาสนา และการเข้าร่วมกลุ่มทางศาสนา
- 4) อุดมการณ์ทางการเมือง
- 5) ความทุพพลภาพ/โรคภัย
- 6) เพศสภาพ และเพศวิถี
- 7) ลักษณะอื่นๆ อันเป็นการแบ่งแยกได้ เช่น ทหารผ่านศึกในสมรภูมিরบเวียดนาม

วัตถุประสงค์ของการสื่อสารที่สร้างความเกลียดชัง

การแสดงความเกลียดชังที่ปรากฏอาจเป็นการเหยียดหยามศักดิ์ศรี หรือลดทอนคุณค่าความเป็นมนุษย์ หรือยุยงส่งเสริมให้เกิดความเกลียดชัง ตลอดจนการส่งเสริมให้เกิดความรุนแรงด้วยก็ได้ โดยอาจแบ่งวัตถุประสงค์ของการสื่อสารความเกลียดชังได้ 4 ประเภทใหญ่ คือ

- 1) ไม่สะท้อนวัตถุประสงค์ชัดเจน
- 2) มีแนวโน้มสร้างความเข้าใจที่ผิดหรือมีอคติต่อกลุ่มเป้าหมาย
- 3) ยุยงหรือทำให้เกิดความเกลียดชังหรือสับสนประมาทอย่างร้ายแรงต่อกลุ่มเป้าหมาย
- 4) กำจัดกลุ่มเป้าหมาย ซึ่งมีทั้งการปฏิเสธการอยู่ร่วมในสังคมเดียวกัน และการทำร้าย/ทำลายล้างกลุ่มเป้าหมาย

ระดับความรุนแรงของการสื่อสารที่สร้างความเกลียดชัง

ระดับความรุนแรงของการสื่อสารที่สร้างความเกลียดชัง สามารถแบ่งออกเป็น 3 ระดับตามความรุนแรงจากน้อยไปหามาก

1. ตั้งใจแบ่งแยก กีดกัน สร้างความเป็น เขา-เรา ต่อกลุ่มเป้าหมาย เช่น เรียกผู้ชุมนุมคนเสื้อสีว่า ควายสีนั้นสีนี้ เป็นต้น
2. มีความชั่วร้ายให้เกิดความเกลียดชังต่อกลุ่มเป้าหมาย เช่น เรียกพวกนับถือศาสนาในวัดแห่งหนึ่งว่า พวกเปรตหม้ขาวเป็นมารสังคม
3. มีการชั่วร้ายให้เกิดการใช้ความรุนแรงต่อกลุ่มเป้าหมาย เช่น ฆ่าคนกลุ่มหนึ่งไม่บาป เพราะเป็นการช่วยเหลือประเทศชาติ

การสื่อสารที่สร้างความเกลียดชังทางออนไลน์สำคัญอย่างไร

1. การสื่อสารที่สร้างความเกลียดชังส่งผลกระทบต่อทุกคนที่ใช้สื่อออนไลน์ ถึงแม้ว่าเหยื่อจะเป็นผู้ที่ได้รับผลกระทบมากที่สุด แต่ผู้ใช้สื่อที่ได้พบเห็นข้อความย่ำแย่รู้สึกไม่สบายใจและหงุดหงิดใจที่ไม่สามารถช่วยเหลืออะไรได้
2. การสื่อสารที่สร้างความเกลียดชังส่งผลกระทบต่อเยาวชนเป็นพิเศษ ผลสำรวจเยาวชนจาก 4 ประเทศพบว่า 42% ของเยาวชน ระบุว่าได้รับผลกระทบจากการสื่อสารที่สร้างความเกลียดชังทางออนไลน์ ผ่านสื่อ Facebook และ YouTube มากที่สุด
3. การสื่อสารที่สร้างความเกลียดชังลดศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ การสื่อสารที่สร้างความเกลียดชังทำให้เหยื่อรู้สึกไม่ปลอดภัย แยกแยก และหวาดกลัว ยิ่งไปกว่านั้น ยังบั่นทอนและลดคุณค่าศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์
4. การสื่อสารที่สร้างความเกลียดชังส่งผลกระทบต่อสภาพจิตใจของเหยื่อ ในออสเตรเลีย การสื่อสารที่สร้างความเกลียดชัง การเลือกปฏิบัติ และการกลั่นแกล้งในโลกไซเบอร์ ส่งผลกระทบต่อกลุ่มผู้มีความหลากหลายทางเพศ (LGBTI) จนเป็นกลุ่มที่มีอัตราการฆ่าตัวตายสูงสุดในกลุ่มประชากรของออสเตรเลีย
5. การสื่อสารที่สร้างความเกลียดชังทางออนไลน์นำไปสู่ความรุนแรงในชีวิตจริง การสื่อสารที่สร้างความเกลียดชังกระตุ้นและยุยงให้เกิดความรุนแรงต่อกลุ่มบุคคลบางกลุ่ม ผลการศึกษาพบว่า เมื่อมีการสื่อสารที่

สร้างความเกลียดชังต่อบุคคลบางกลุ่มในสื่อออนไลน์ ก็มักจะเกิดเหตุการณ์ที่รุนแรงต่อมา ต่อกลุ่มบุคคลนั้นจริงๆ

6. การสื่อสารที่สร้างความเกลียดชังเป็นเครื่องมือที่ใช้กลุ่มหัวรุนแรงสุดโต่งใช้ในการเผยแพร่ การสื่อสารที่สร้างความเกลียดชังทางออนไลน์ถูกใช้โดยกลุ่มหรือองค์กรหัวรุนแรงสุดโต่งเพื่อใช้ในการหาสมาชิกใหม่ที่เป็นเยาวชน เพื่อหาร่วมขบวนการโดยปลุกฝังโลกทัศน์ที่แบ่งแยกแบบ “พวกเรา/พวกมัน” ขบวนการเหล่านี้ใช้การสื่อสารที่สร้างความเกลียดชังเป็นเครื่องมือเพื่อโน้มน้าวให้เกิดการแบ่งแยกทางอัตลักษณ์ เช่น สีผิว เชื้อชาติ ศาสนา โดยการปลุกฝังตรรกะที่ผิดๆ ว่า คนเหล่านี้เป็น ผู้ก่อการร้าย ผู้มาแย่งชิงทรัพยากรหรือดินแดน เป็นต้น
7. การสื่อสารที่สร้างความเกลียดชังให้สังคมแตกแยก เกิดการเลือกปฏิบัติและความไม่เท่าเทียมในสังคม หากการสื่อสารที่สร้างความเกลียดชังไม่ได้รับการทวงติง เมื่อเวลาผ่านไปจะเกิดการเลือกปฏิบัติและแบ่งแยกต่อกลุ่มบุคคลที่ไม่ได้รับการเหลียวแลมากขึ้นไปอีก ซึ่งนำไปสู่ความตึงเครียดทางสังคม การไม่เข้าใจกัน และในบางกรณีอาจเกิดความรุนแรงได้

เราจะจัดการกับการสื่อสารที่สร้างความเกลียดชังอย่างไร

เมื่อพบการสื่อสารที่สร้างความเกลียดชังทางออนไลน์ หลายคนอาจเคยคิดว่า ไม่อาจจะช่วยเหลืออะไรใครได้ และปล่อยเรื่องราวผ่านไป แต่อย่างไรก็ตาม เราทุกคนมีพันธะที่จะเปลี่ยนแปลงโลกของเราให้น่าอยู่มากยิ่งขึ้น และนี่รวมถึงการสร้างพื้นที่ออนไลน์ที่ปราศจากการสื่อสารที่สร้างความเกลียดชังและการแบ่งแยก เราสามารถจัดการกับการสื่อสารที่สร้างความเกลียดชังทางออนไลน์ได้โดย

1. รายงานการพบเห็นการสื่อสารที่สร้างความเกลียดชังทางออนไลน์ เว็บไซต์และสื่อสังคมออนไลน์ส่วนใหญ่ เช่น Facebook YouTube และ Twitter มีนโยบายที่ชัดเจนต่อการจัดการสื่อสารที่สร้างความเกลียดชังในสื่อของพวกเขา หากพบเห็นการสื่อสารที่สร้างความเกลียดชัง เราสามารถรายงานไปยังผู้ดูแลได้ การรายงานทำได้ง่ายและรวดเร็ว หากผู้ดูแลสื่อเห็นว่า โพสต์นั้นเข้าข่ายของการสื่อสารที่สร้างความเกลียดชัง ก็จะลบโพสต์นั้นออกจากเว็บไซต์ ซึ่งทำให้มีผู้เห็นและแชร์โพสต์นั้นน้อยลง และเป็นการส่งสัญญาณไปยังผู้โพสต์ว่าการสื่อสารที่สร้างความเกลียดชังของเขาไม่เป็นที่ต้อนรับในสื่อสังคมนั้นๆ

2. ร่วมเป็นส่วนหนึ่งในการแก้ปัญหา โดยการสนับสนุนแนวทางการสื่อสารที่สร้างสรรค์ ถึงแม้ว่าการรายงานการพบเห็นการสื่อสารที่สร้างความเกลียดชังจะมีความสำคัญ แต่สิ่งนี้ก็ไม่ได้ช่วยแก้ปัญหา ในบางครั้งอาจทำให้ผู้โพสต์เกรี้ยวกราดและเพิ่มระดับความรุนแรงขึ้นไปอีก การสนับสนุนแนวทางการสื่อสารที่สร้างสรรค์อาจมีประสิทธิผลที่มากกว่า แนวทางการสื่อสารที่สร้างสรรค์จะเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้ความรู้ความเข้าใจในแนวคิดการอยู่ร่วมกันในสังคมที่มีความหลากหลายทางอัตลักษณ์และวัฒนธรรม (Pluralism and multi-culturalism) เพื่อที่จะลดอคติและการแบ่งแยก และช่วยส่งเสริมความเคารพในความแตกต่าง แนวทางการสื่อสารที่สร้างสรรค์ยังสามารถเป็นกระบอกเสียงให้แก่กลุ่มบุคคลต่างๆ ในสังคมที่ถูกเลือกปฏิบัติ โดยการรณรงค์ให้ความรู้และข้อมูลแก่สาธารณะเพื่อที่จะละล้างภาพตัวแทนหรือภาพจำ (Stereotypes) ที่คนส่วนใหญ่ในสังคมเคยเชื่ออย่างผิดๆ เกี่ยวกับกลุ่มคนเหล่านั้น

การรณรงค์ให้ความรู้และข้อมูลแก่สาธารณะ

การรณรงค์ให้ความรู้และข้อมูลแก่สาธารณะมีความสำคัญในการลบล้างภาพจำ (stereotypes) ที่ผิดๆ และการเลือกปฏิบัติต่อบุคคลหรือกลุ่มบุคคลที่มีอัตลักษณ์ที่แตกต่างไปจากกลุ่มคนส่วนใหญ่ในสังคม การรณรงค์ให้ความรู้และข้อมูลซึ่งตั้งอยู่บนข้อเท็จจริงและถูกต้องจะช่วยกำจัดมายาคติและความเชื่อผิดๆ ที่มีต่อกลุ่มคนเหล่านั้น ทั้งยังทำให้คนกลุ่มนี้มีความมั่นใจทางจิตใจ และเชื่อมั่นที่จะเปิดเผยตัวเอง โดยไม่หวั่นเกรงต่ออคติของคนรอบข้างเมื่อต้องใช้ชีวิตประจำวันกับผู้อื่น การรณรงค์ให้ความรู้และข้อมูลแก่สาธารณะอาจทำร่วมกับสถาบันศึกษา โดยให้การศึกษาร่วมกับการพัฒนาทักษะความฉลาดทางดิจิทัล (DQ: Digital Intelligence) ให้แก่เยาวชน ทักษะอย่างความเห็นอกเห็นใจผู้อื่นเมื่อใช้สื่อออนไลน์ (Digital Empathy) จะช่วยฝึกให้เยาวชนมีความสามารถดังนี้

- มีการสื่อสารและมีปฏิสัมพันธ์ทางออนไลน์กับผู้อื่นโดยไม่คำนึงถึงอัตลักษณ์ที่แตกต่าง
- มีความเห็นอกเห็นใจผู้อื่นโดยเฉพาะผู้ที่ถูกกลั่นแกล้งหรือถูกเกลียดชังในโลกไซเบอร์
- มีทักษะในการสื่อสารออนไลน์อย่างสร้างสรรค์และรับผิดชอบต่อตนเองและผู้อื่น
- ไม่ตัดสินใครอย่างมีอคติ ไม่ยอมรับและต่อต้านการใช้การสื่อสารที่สร้างความเกลียดชังในโลกออนไลน์

สถิติการสื่อสารที่สร้างความเกลียดชังในสื่อสังคมออนไลน์

ผลวิจัยจากศูนย์นโยบายสื่อ นิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย พบว่า YouTube คือสื่อสังคมออนไลน์ที่มีการสื่อสารที่สร้างความเกลียดชังมากที่สุด ในรายงานระบุว่า

- พบการสื่อสารที่สร้างความเกลียดชังใน Facebook ร้อยละ 37.6
- พบการสื่อสารที่สร้างความเกลียดชังในเวบบอร์ด ร้อยละ 53
- พบการสื่อสารที่สร้างความเกลียดชังใน YouTube ร้อยละ 78.5

โดยระดับความรุนแรง ส่วนใหญ่จะเป็นการช่วยุ้ให้เกิดความเกลียดชังต่อกลุ่มเป้าหมายโดยการกล่าวหา กล่าวโทษ อย่างรุนแรง ประณาม แฉ ว่าร้าย พุดดูหมิ่น เหยียดหยาม สบประมาท ทำให้ขบขัน ลดคุณค่า ทำให้ด้อยค่าในสายตาผู้อื่น เหยะเหย้อย่างรุนแรง สมน้ำหน้า ทับถม และเปรียบเทียบในลักษณะทำให้ผู้อื่นมีใช้คน

กรณีตัวอย่าง การสื่อสารที่สร้างความเกลียดชังที่มีต่อนักท่องเที่ยวชาวจีนในสื่อออนไลน์

คนไทยจำนวนไม่น้อยมีภาพจำและอคติต่อนักท่องเที่ยวจากประเทศจีนที่เข้ามาในประเทศไทย โดยมักจะมองว่า นักท่องเที่ยวชาวจีน ไม่มีมารยาท สกปรก ด้อยพัฒนาและไม่มีวัฒนธรรม ซึ่งภาพจำเหล่านี้นำไปสู่การสื่อสารที่สร้างความเกลียดชังทางออนไลน์บ่อยครั้งเมื่อมีผู้โพสต์เกี่ยวกับนักท่องเที่ยวจีนในสื่อสังคมออนไลน์ของไทย ข้อความส่วนใหญ่จะสื่อสารในเชิง สบประมาท หรือแสดงความรำคาญ แต่อย่างไรก็ตาม ระดับความรุนแรงของความเกลียดชังยังอยู่ในระดับที่ต่ำ

ยกตัวอย่าง เช่น เดือนสิงหาคม พ.ศ. 2558 นักท่องเที่ยวจากประเทศจีนคนหนึ่ง ชื่อน้ำกะทิกล่องดื่มอยู่ที่สนามบินสุวรรณภูมิ เผลอว่ามีคนไทยเห็นเข้า จึงถ่ายรูปนำไปลงทวิตเตอร์ ต่อมาสังคมออนไลน์ในประเทศไทยได้แชร์ภาพนักท่องเที่ยวหนุ่มชาวจีนรายนั้นกำลังดื่มกะทิกล่องของไทย พร้อมข้อความเชิงดูถูกสติปัญญาของเขา ก่อให้เกิดกระแสวิพากษ์วิจารณ์เชิงตลกขบขันอย่างกว้างขวาง โดยผู้เข้ามาอ่านเข้าใจว่า ชายชาวจีนคงคิดว่ากะทิกล่อง เป็นน้ำมะพร้าว หรือไม่ก็นม เพราะข้างกล่องเขียน Coconut Milk การบรรยายรูปของผู้โพสต์และผู้ที่มาให้ความเห็นในสื่อ มุ่งไปที่การล้อเลียนอัตลักษณ์ทางเชื้อชาติของคนจีน ว่าด้อยพัฒนาและโง่ แยกฉลากของน้ำมะพร้าว กะทิ และนมไม่ออก ทำให้ชาวจีนกลายเป็นตัวตลก แต่แล้วในที่สุดความจริงก็ปรากฏ เมื่อผู้รู้เรื่องประเทศจีน ได้นำข้อมูลมาเปิดเผยว่า ประเทศจีนในบางพื้นที่ การดื่มน้ำกะทิ เป็นเรื่องปกติ



Night Creeper

@ahciel



มึง นั้นกะทิ.....



02:40 - 2 ส.ค. 2558

เช่นเดียวกับกระดานสนทนา เว็บไซต์พันทิป เมื่อมีผู้ตั้งกระทู้เกี่ยวกับนักท่องเที่ยวชาวจีน ก็มักมีการสื่อสารที่สร้างความเกลียดชังทางออนไลน์ จากความเห็นที่มีอคติต่อนักท่องเที่ยวชาวจีนอยู่เสมอ การสื่อสารเหล่านี้เมื่อถูกผลิตซ้ำอย่างต่อเนื่องจะนำไปสู่การตอกย้ำภาพจำและอคติต่อนักท่องเที่ยวชาวจีน

นักท่องเที่ยวจีนที่เจอส่วนมาก มารยาทสังคมไม่ค่อยดี

เที่ยวต่างประเทศ

คนไทยในจีน

? กระทู้คำถาม

พูดคุยเสียงดัง แชนคิว 😊 นาลาย etc

สงสัยว่าที่ประเทศเขาคนส่วนมากเป็น
แบบนี้หรือครับ
ขอบคุณครับ



สมาชิกหมายเลข 992276
17 กันยายน 2556 เวลา 23:43:16 น.

ความคิดเห็นที่ 6

ซีเกียจจะสรรเสริญแล้วคะ ขนาดซีใน
ส่วนมันยังไม่กดชั๊กโครกเลย นับประสา
อะไร

แล้วเกลียดความโง่ของคนพวกนี้มากๆ
มาถึงส่งภาษาจีนใส่เลย นี่ประเทศไทย
นะ

ไม่ใช่บ้านคุณ ภาษาอังกฤษก็น้อยคนที่
จะเข้าใจได้ สงสัยว่าเวลาเราไปต่าง
ประเทศ

จะมีใครบ้าไปพูดภาษาไทยใส่คนต่าง
ชาติไหม ฮีฮี



จอมลัษณะระดับโลก 🗨️
18 กันยายน 2556 เวลา 01:09:50 น.

การกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์

ในปัจจุบัน สื่ออินเทอร์เน็ตและอุปกรณ์ดิจิทัลทำให้ความนิยมในการใช้สื่อออนไลน์มีมากขึ้น เด็กๆ และเยาวชนที่เติบโตมากับสื่อเหล่านี้ใช้เวลาส่วนใหญ่ของพวกเขาในโลกไซเบอร์ ผลสำรวจจากสำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์พบว่า Gen Z คือ เยาวชนอายุต่ำกว่า 17 ปี ใช้อินเทอร์เน็ตมากที่สุดถึง 7 ชม.ต่อวันในวันหยุด และเกือบ 6 ชั่วโมงต่อวัน ในวันเรียนหนังสือ อย่างไรก็ตาม เด็กๆ และเยาวชนควรได้รับการศึกษาและคำแนะนำให้รู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศและดิจิทัลให้มากขึ้น เพราะการสื่อสารในโลกไซเบอร์มีความแตกต่างจากการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นในชีวิตจริง การให้คำแนะนำเกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยี ไม่ว่าจะเป็นด้านความปลอดภัย ด้านสุขภาพ การจัดสรรเวลาหน้าจอ การเห็นอกเห็นใจผู้อื่นในโลกออนไลน์

การรู้เท่าทันการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ เป็นอีกเรื่องหนึ่งที่มีส่วนเกี่ยวข้องควรให้ความสำคัญและใส่ใจไม่ว่าจะเป็น เด็กและเยาวชนที่ควรได้รับการปลูกฝังให้รู้จักป้องกันตัวเอง พ่อแม่ และโรงเรียนควรจะเข้าใจในการให้คำปรึกษา และ ภาคเอกชนผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ต สื่อดิจิทัล และสื่อสังคมออนไลน์ ควรจะมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องกฎหมาย และระเบียบกติกากการใช้สื่อคอมพิวเตอร์และสื่อสังคมออนไลน์ เพื่อสามารถจัดการปัญหาเบื้องต้นได้หากพบว่ามีอาการกระทำดังกล่าวเกิดขึ้น มีรายงานสำรวจหลายชิ้นบ่งบอกว่า ตั้งแต่ปี 2010 เป็นต้นมา สถิติของการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์มีจำนวนสูงขึ้นเรื่อยๆ

การกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์คืออะไร

การกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ คือการกลั่นแกล้ง รังแก หรือคุกคามโดยเจตนาผ่านสื่อดิจิทัลหรือสื่อออนไลน์ เช่น โทรศัพท์มือถือ คอมพิวเตอร์ และแท็บเล็ต ผู้ที่กลั่นแกล้งจะส่งข้อความหรือรูปภาพผ่าน SMS, กล่องข้อความ และแอปพลิเคชัน หรือส่งผ่านออนไลน์ในโซเชียลมีเดีย, กระดานสนทนา หรือเกมออนไลน์ที่ผู้ใช้สามารถเปิดดู มีส่วนร่วมหรือแบ่งปันเนื้อหาได้ การกลั่นแกล้งลักษณะนี้มักกระทำซ้ำๆ ไปยังเหยื่อหรือผู้ที่ถูกกลั่นแกล้ง โดยผู้รังแกจะเปิดเผย หรือปิดบังตัวตนก็ได้ วิธีการคือ ส่ง โพสต์ หรือแชร์ข้อมูลด้านลบ เป็นเท็จ หยาดคาย และทำร้ายจิตใจผู้อื่น บางกรณีการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์อาจรวมถึงการแชร์ข้อมูลส่วนตัวของผู้อื่นโดยมีเจตนาเพื่อที่จะทำให้เจ้าตัวอับอายหรือทำลายชื่อเสียง บางครั้งการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์เลยไปถึงระดับที่ผิดกฎหมายหรือเป็นอาชญากรรมได้ ประการสำคัญ การปฏิบัติต่อผู้อื่นโดยไม่เจตนา หรือไม่สุภาพ เพียงครั้งเดียว ไม่อาจถือว่าเป็นการ

กลั่นแกล้งได้ คุณลักษณะประการสำคัญของการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์คือ เป็นการกระทำที่จงใจ และกระทำต่อผู้ถูกรักษาซ้ำๆ หลายครั้ง ข้อมูลจาก Office of the eSafety Commissioner ของออสเตรเลีย พบว่า ในปี 2560 เด็กถึง 1 ใน 5 คน ได้รับผลกระทบจากกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์

ตัวอย่างของ การกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์

- ส่งข้อความข่มขู่หรือหยาบคายทางอีเมลหรือ SMS หรือกล่องข้อความ
- ใช้อุปายให้ผู้อื่นเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวหรือความลับที่น่าอาย แล้วนำไปเผยแพร่ต่อในสังคมออนไลน์
- แอบเข้าใช้งานบัญชีสื่อออนไลน์ของผู้อื่น แล้วแกล้งโพสต์ข้อความหรือรูปภาพที่น่าอับอายลงในสื่อออนไลน์
- สร้างเว็บไซต์หรือเพจต่อต้านหรือล้อเลียนเพื่อนที่ชั้นเรียน
- สร้างแฟนเพจเพื่อเปรียบเทียบว่าใครสวยสุด/หน้าตาแย่ที่สุดในโรงเรียน
- โพสต์ข้อความหรือรูปภาพเพื่อกลั่นแกล้งผ่านโซเชียลมีเดียอย่าง Facebook YouTube Twitter และ LINE

การกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์กับการกลั่นแกล้งทางกายภาพ

การเข้าใจความเหมือนและความแตกต่างของการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์และการกลั่นแกล้งทางกายภาพช่วยให้เข้าใจลักษณะของการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ได้ชัดเจนยิ่งขึ้น

ความเหมือนกันระหว่างการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์กับการกลั่นแกล้งทางกายภาพ

1. เป็นการกระทำในเชิงก้าวร้าวรุนแรงโดยมีเจตนาทำร้ายผู้ถูกรกระทำทำให้รู้สึกเจ็บปวด ซึ่งการกลั่นแกล้งทั้งสองแบบส่งผลให้ผู้ถูกรกระทำโดดเดี่ยว กังวล และซึมเศร้า อันจะส่งผลไปยังพฤติกรรมอื่นๆ เช่น นอนไม่หลับ ไม่อยากทานอาหาร ไม่อยากมีปฏิสัมพันธ์กับคนใกล้ชิด
2. เป็นการกระทำที่ทำซ้ำๆ หลายครั้ง ผู้กลั่นแกล้งจะคุกคามเหยื่อไม่ใช่เพียงครั้งเดียว

3. **มีความสัมพันธ์เชิงอำนาจ** ในการกระทำ ผู้กลั่นแกล้งมักจะคุกคามเหยื่อที่อ่อนแอและปกป้องตัวเองไม่ได้ ดังนั้นผู้กลั่นแกล้งจึงมักไม่เกรงกลัวการตอบโต้หรือแก้แค้นจากเหยื่อ ผู้กลั่นแกล้งจะไม่กระทำนอกเสียจากว่า เขารู้สึกว่าตัวเองมีอำนาจที่เหนือกว่า

ความแตกต่างระหว่างการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์กับการกลั่นแกล้งทางกายภาพ

1. **ตัวตนที่ถูกปกปิด** ผู้ถูกกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ไม่สามารถล่วงรู้ตัวตนของผู้กลั่นแกล้งทำให้ผู้กลั่นแกล้งมักรู้สึกขำใจในการกระทำ เนื่องด้วยลักษณะของสื่อใหม่ที่ทำให้ผู้รังแกสามารถปกปิดตัวตนได้ ดังนั้นผู้กลั่นแกล้งจึงมักไม่เปิดเผยตัวตนที่แท้จริงของตนเอง ผ่านการสร้างชื่อบัญชีปลอมหรือการสวมรอยบัญชีผู้อื่น ซึ่งทำให้ผู้ถูกกลั่นแกล้งรู้สึกไม่ปลอดภัย และกังวล เนื่องจากเหยื่อไม่รู้ว่าจะไว้วางใจใครได้
2. **ขอบเขตของการกลั่นแกล้ง** ในขณะที่การกลั่นแกล้งทางกายภาพเกิดขึ้นในสถานที่จำกัดเช่น ในสนามเด็กเล่น หรือในห้องเรียน ที่ๆ ผู้กลั่นแกล้งและเหยื่ออยู่ด้วยกัน หรือแค่บางช่วงเวลาของวัน แต่การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์สามารถเกิดขึ้นได้ในทุกที่ ทุกเวลา จึงทำให้ผู้ถูกกลั่นแกล้งยากที่จะหลบเลี่ยงหรือซ่อนตัวได้ ยิ่งไปกว่านั้น การกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ก็กระทำโดยผู้ถูกกลั่นแกล้งไม่รู้ตัว ผู้กลั่นแกล้งสามารถโพสต์ข้อความหรือรูปภาพเพื่อสร้างความอับอายให้แก่เหยื่อลงบนโลกออนไลน์ ได้ทุกเวลาที่เขาต้องการ
3. **ขอบเขตการรับรู้** การกลั่นแกล้งผ่านโลกไซเบอร์นั้นสามารถแพร่กระจายได้อย่างรวดเร็วจึง อาจมีผู้รับรู้เป็นจำนวนมาก ในขณะที่การกลั่นแกล้งทางกายภาพมีจำนวนผู้รับรู้จำกัด แต่การกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์มีจำนวนคนรับรู้ในระดับที่มากกว่า ในบางกรณีอาจมีถึงล้านคน การกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์จึงสร้างความอับอายให้แก่ผู้ถูกกระทำในระดับที่มากกว่า ยิ่งไปกว่านั้น บ่อยครั้งที่ผู้รับรู้ไม่ได้มีบทบาทเพียงแค่การดูหรือชม แต่อาจจะมีส่วนร่วมในการกลั่นแกล้งโดยการส่งต่อ หรือแชร์เรื่องที่อับอายนั้นไปสู่วงกว้างยิ่งขึ้นไปอีก
4. **การรายงาน** ผู้ที่ถูกกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์มักจะไม่บอกผู้ปกครอง หรือครู เพราะกลัวการถูกตำหนิหรือลงโทษ หรือกลัวว่า พ่อแม่จะล่วงรู้ความลับส่วนตัวที่นำอับอายของตัวเองที่ถูกส่งต่อทางโลกออนไลน์ ยิ่งไปกว่านั้น ในบางครั้ง ผู้ที่ถูกกลั่นแกล้งยังเกรงว่า ถ้าบอกผู้ใหญ่ที่เกี่ยวข้องแล้ว อุปกรณ์การสื่อสารของตนเอง เช่น คอมพิวเตอร์หรือโทรศัพท์จะถูกริบไป ในส่วนของการรายงานต่อผู้ให้บริการสื่อออนไลน์หรืออินเทอร์เน็ตก็อาจใช้เวลานานในการติดตามผล

ความแตกต่างระหว่างการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์กับการกลั่นแกล้งทางกายภาพ

การรังแกทางกายภาพ	การรังแกบนโลกไซเบอร์
<ul style="list-style-type: none"> ▪ เกิดขึ้นได้เมื่อคู่กรณีเผชิญหน้ากัน ▪ เหยื่อหลบหลีกได้ ▪ มีผู้ร่วมรับรู้ในวงจำกัด ▪ ระบุตัวตนผู้กลั่นแกล้งได้ ▪ รับรู้ถึงผลกระทบที่เหยื่อได้รับ ▪ แกล้งได้ในสถานที่กายภาพ ▪ ผู้กลั่นแกล้งและเหยื่ออยู่ในพื้นที่และเวลาเดียวกัน 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ เกิดขึ้นได้ตลอดเวลา ▪ เหยื่อหลบหลีกไม่ได้ ▪ มีผู้ร่วมรับรู้ในวงกว้างผ่านโลกออนไลน์ ▪ ผู้กลั่นแกล้งปกปิดตัวตนที่แท้จริง ▪ ผลกระทบที่เหยื่อได้รับไม่อาจรู้ได้ ▪ ไม่ข้อจำกัดเงื่อนไขเชิงพื้นที่ ▪ คนถูกแกล้งเป็นเป้าหมายของการรังแกได้ง่าย

ประเภทของการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์

การกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์นั้น มีรูปแบบแบ่งเป็นประเภทต่างๆ ได้แก่

1. **การแกล้งแหย่ (Trolling)** ผู้กลั่นแกล้งจะรังแกผู้อื่นด้วยการใช้ถ้อยคำดูถูกเหยียดหยาม ในห้องสนทนา หรือในสังคมออนไลน์ โดยมีเจตนาแหย่ให้เหยื่อตอบโต้กลับมาด้วยถ้อยคำรุนแรง
2. **การใส่ความ (Denigration/Dissing)** ผู้กลั่นแกล้งเผยแพร่ข้อมูลเท็จ ทำให้ผู้อื่นได้รับความเสียหาย อับอาย หรือ กลายเป็นตัวตลก
3. **การกีดกันผู้อื่นออกจากกลุ่ม (Exclusion)** ผู้กลั่นแกล้ง ลบ บล็อกผู้อื่นไม่ให้เข้ากลุ่มในสังคมออนไลน์ โดยสร้างความหมองเหม็น หรืออคติผ่านข้อความ หรือกิจกรรมกลุ่มออนไลน์ เพื่อกีดกันเหยื่อออกจากกลุ่ม
4. **การแพร่ความลับ (Outing)** ผู้กลั่นแกล้งล่วงรู้แล้วนำข้อมูลส่วนตัว หรือความลับของผู้อื่นไปเผยแพร่ในโลกออนไลน์ โดยมีเจตนาเพื่อให้อับอาย
5. **การล่อลวง (Trickery)** การใช้อุบายให้ผู้อื่นเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวหรือความลับที่น่าอาย แล้วนำไปเผยแพร่ต่อในสังคมออนไลน์
6. **การแอบอ้างชื่อ หรือตัวตนของ ผู้อื่น (Impersonation/Fraping)** ผู้กลั่นแกล้งจะแอบเข้าใช้งานบัญชีสื่อออนไลน์ของผู้อื่น แล้วแกล้งโพสต์ข้อความหรือรูปภาพที่น่าอับอายลงในสื่อออนไลน์
7. **การสร้างบัญชีใช้งานปลอมเพื่อรังแกผู้อื่น (Fake profiles)** ผู้กลั่นแกล้งจะซ่อนตัวตนที่แท้จริงของตัวเองโดยการสร้างบัญชีสื่อสังคมออนไลน์ปลอมขึ้นมา แล้วส่งรูปภาพหรือข้อความเพื่อกลั่นแกล้งผู้อื่น
8. **การขโมยอัตลักษณ์ดิจิทัล (Catfish)** ผู้กลั่นแกล้งจะขโมยรูปภาพของผู้อื่นแล้วนำไปสร้างตัวตนใหม่ เพื่อหวังผลในการหลอกลวง
9. **การก่อกวน คุกคาม (Harassment)** ผู้กลั่นแกล้งจะคุกคามผู้ อื่นซ้ำๆ หลายครั้ง โดยส่งข้อความเชิง คุกคาม หรือข่มขู่ให้หวาดกลัว

10. การคุกคามข่มขู่ อย่างจริงจัง และรุนแรงผ่านสื่อดิจิทัล (Cyberstalking) ผู้กลั่นแกล้งข่มขู่ว่าจะทำให้เหยื่อเสียชื่อเสียง หรือจะ ทำร้ายร่างกาย รวมถึงการที่ผู้ใหญ่ส่งข้อความติดต่อเยาวชนผ่านสื่อออนไลน์เพื่อหวังที่จะทำอนาจาร

ผลการสำรวจเรื่อง “ การศึกษาแบบกลุ่มด้วยเทคนิคการสร้างความมั่นคงทางจิตใจเพื่อเสริมสร้างทักษะการเผชิญปัญหา สำหรับเยาวชนที่ถูกรังแกผ่านโลกไซเบอร์” พบรูปแบบการกลั่นแกล้งที่เด็กถูกรังแกมากที่สุดดังนี้

- นินทา ด่าทอ ล้อเลียน 73.2%
- ได้รับความก่อกวนหรือข่มขู่ 35.6%
- กีดกันหรือบไล้กออกจากกลุ่ม 24.3%
- เผยแพร่ข้อมูลลับ 22.2%
- ตัดต่อภาพหรือวิดีโอแล้วเผยแพร่ต่อสาธารณะ 21.3%
- แอบอ้างชื่อไปโพสต์หรือเผยแพร่ข้อมูลให้ร้าย 11%

สาเหตุของปัญหาการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์

1. ความเป็นนิรนามของพื้นที่ไซเบอร์ ซึ่งมีลักษณะที่ปลอมแปลงตัวตนได้ โดยไม่รู้ว่าใครทำ
2. พื้นที่ไซเบอร์เป็นพื้นที่สำหรับระบายความรู้สึก เยาวชนใช้พื้นที่นี้ในการระบายอารมณ์จนก่อให้เกิดการทำร้ายผู้อื่น
3. ความง่ายและสะดวกในการรังแกกัน เพียงแค่พิมพ์ข้อความก็ทำร้ายกันได้แล้ว
4. พื้นที่ไซเบอร์สามารถเรียกร้องความสนใจจากผู้คนได้เยอะ
5. การรังแกกันในพื้นที่ไซเบอร์เป็นผลมาจากการกระทำในชีวิตจริง เช่น การหมั่นไส้ส่วนบุคคล จึงใช้พื้นที่ออนไลน์ในการแก้แค้น

ผลกระทบที่เกิดจากการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์

การกลั่นแกล้งไม่ว่าจะในโลกแห่งความจริงหรือบนโลกไซเบอร์ล้วนมีผลกระทบทั้งทางร่างกายและจิตใจต่อผู้ถูกรังแก หากแต่ว่าการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์มีผลทางสภาพทางอารมณ์และจิตใจมากกว่าที่หลายคนคาดคิด อันเนื่องมาจาก คุณลักษณะที่แตกต่างของการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ที่ไม่ได้จบลงแค่ครั้งเดียว แต่เกิดขึ้นซ้ำๆ

กันในขณะที่ต่อเนื่อง และเป็นวงกว้าง ข่าวสารแพร่กระจายไปอย่างรวดเร็ว ยกตัวอย่างเช่น หากผู้กลั่นแกล้งโพส્ટรูปหรือความลับส่วนตัวที่น่าอับอายของเหยื่อลงในสื่อสังคมออนไลน์ที่เปิดสาธารณะ ถึงแม้ว่าผู้กลั่นแกล้งจะกระทำการเพียงครั้งเดียว แต่คนอื่นๆ สามารถทำการแชร์ซ้ำๆ หรือเซฟข้อความหรือรูปภาพจากหน้าจอนำไปโพสตีใหม่ได้อีกเรื่อยๆ ถึงแม้ถึงขั้นต้นทางจะได้ลบไปแล้วก็ตาม นอกจากนี้คนอื่นๆยังโพสตีความเห็นในแง่ลบลงในช่องทางสาธารณะที่คนอื่นจะมาอ่านหรือตอบกลับได้เรื่อยๆ ซึ่งทำให้ความอับอายและความเจ็บปวดเกิดขึ้นกับผู้ถูกกลั่นแกล้งซ้ำไปซ้ำมา การกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์จึงมีความเชื่อมโยงกับชีวิต จริง ซึ่งหากปล่อยให้ปัญหาดังกล่าวลุกลาม อาจก่อให้เกิด ผลกระทบในแง่ต่างๆ ผลกระทบจากการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์มี 2 ด้านหลักคือ

ผลกระทบในระดับบุคคล	ผลกระทบในระดับปฏิสัมพันธ์ทางสังคม
<p>ไม่ปลอดภัย</p> <p>อับอายและรู้สึกถูกล่วงล้ำ</p> <p>โกรธและอยากแก้แค้น</p> <p>กังวลและซึมเศร้า</p>	<p>โดดเดี่ยวและแยกตัวออกห่าง</p> <p>ไม่ออกไปโรงเรียน</p> <p>อยากฆ่าตัว</p>

1. **ผลกระทบในระดับบุคคล** โดยจะส่งผลกระทบต่อด้านอารมณ์และจิตใจ ทำให้รู้สึกแค้น เกิดความเครียดและอาจหาทางออกโดยการฆ่าตัวตาย

- **ขมขื่น** ผู้ถูกกลั่นแกล้งรู้สึกขมขื่นมาก หากการกลั่นแกล้งนั้นกระทำร่วมกันโดยคนหลายคน เด็กที่เป็นเหยื่อจะรู้สึกราวกับว่าโลกทั้งโลกกำลังสมเพชเวทนาเขา บางครั้งเด็กจะรู้สึกเครียดมากจนคิดว่า ตนเองไม่อาจแบกความรู้สึกไว้ได้ตามลำพัง
- **ไม่ปลอดภัย** ผู้ถูกกลั่นแกล้งรู้สึกไม่ปลอดภัยและเปราะบาง เพราะว่าการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์นั้นสามารถถูกล้ำเข้ามาในที่ปลอดภัยที่สุดสำหรับเขา นั่นคือในบ้าน ในห้องนอนผ่านคอมพิวเตอร์หรือโทรศัพท์ได้ตลอดเวลา เด็กจะรู้สึกว่าไม่มีที่ไหนในโลกให้หลบได้อีก ราวกับว่าการกลั่นแกล้งได้กระทำต่อตัวเขาในทุกหนแห่ง ยิ่งไปกว่านั้น การที่ผู้กลั่นแกล้งเป็นคนที่เด็กไม่รู้จักหรือระบุตัวตนไม่ได้ จะยิ่งเพิ่มความหวาดกลัวให้แก่เด็ก เด็กจะตอบตัวเองไม่ได้เลยว่า ใครกันเป็นคนทำร้ายความรู้สึกเขา
- **อับอายและรู้สึกถูกล่วงล้ำ** การที่การกลั่นแกล้งเกิดขึ้นบนพื้นที่ไซเบอร์หรือโลกออนไลน์ ผู้ถูกกลั่นแกล้งรู้สึกเหมือนกับว่ากำลังถูกกระทำแบบไม่มีที่สิ้นสุด ไม่มีวันจบลงได้ ยิ่งข้อความหรือรูปภาพที่

นำมากลั่นแกล้งนั้นจะถูกเห็นและแชร์โดยคนเป็นจำนวนมากมายเท่าไร ยิ่งเพิ่มความรู้สึกเจ็บปวดและอับอายให้กับเด็กที่ถูกกลั่นแกล้งมากขึ้นไปอีก

- ไม่พอใจในตัวเอง การกลั่นแกล้งมักจะกระทำต่อเด็กในเรื่องที่พวกเขาเปราะบางมากที่สุด บ่อยครั้งเด็กจะเริ่มคิดว่าตัวเองไร้ค่าและอาจนำไปสู่การเริ่มทำร้ายตนเอง เช่น เด็กที่ถูกล้อว่า อ้วน อาจเริ่มโหมอดอาหารอย่างหนัก ด้วยความคิดที่ว่า ถ้าเธอผอมลงแล้ว คงไม่มีใครล้อเธอได้อีก
- โกรธและอยากแก้แค้น ผู้ถูกกลั่นแกล้งรู้สึกโกรธในสิ่งที่ได้ที่กระทำต่อพวกเขา เด็กอาจจะเริ่มจินตนาการถึงการได้แก้แค้นคนที่มากลั่นแกล้ง นั้นเป็นสัญญาณอันตราย เพราะจะนำไปสู่วงจรของการกลั่นแกล้ง เมื่อเหยื่อกลายเป็นผู้กระทำความรุนแรงต่อผู้อื่นต่อไปอีก
- หดหู่และสิ้นหวัง เมื่อถูกกลั่นแกล้ง เด็กจะมองโลกนี้ต่างจากที่เคยเป็น อาจรู้สึกหดหู่และสิ้นหวังในชีวิต เมื่อรู้สึกว่าโลกนี้ไม่มีความหมายแล้ว เด็กจะไม่สดใสและไม่พบปะพูดคุยกับครอบครัวหรือเพื่อนๆ เหมือนเช่นเคย
- กังวลและซึมเศร้า เมื่อถูกกลั่นแกล้ง เด็กจะอยู่ในภาวะเครียดกังวลและซึมเศร้า เพราะว่าการกลั่นแกล้งนั้นได้กัดกร่อนความเชื่อมั่นและการนับถือตัวเองของเด็ก ยิ่งไปกว่านั้น เมื่อการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์เกิดขึ้นแล้ว เด็กจะได้รับคำแนะนำแนวทางการจัดการเพื่อหยุดการกลั่นแกล้งนั้น เช่น การรายงานให้โรงเรียนและผู้มีหน้าที่เกี่ยวข้องรับรู้ และสืบสวน สิ่งนี้ยิ่งเพิ่มความเครียดให้เด็กมากยิ่งขึ้นไปอีก
- ไม่สบาย เด็กที่ถูกกลั่นแกล้งมักมีอาการไม่สบายทางร่างกาย เช่น ปวดหัว ปวดท้อง อันเนื่องมาจากอาการเครียดทางจิตใจ เด็กบางคนอาจมีอาการเบื่ออาหารและไม่ยอมทานข้าว ในบางกรณีเด็กอาจจะนอนไม่หลับหรือฝันร้าย

2. ผลกระทบในระดับปฏิสัมพันธ์ทางสังคม การรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ ทำให้เหยื่อดูไม่ดีในสายตาคนอื่น และอาจทำให้พวกเขาไม่กล้าออกไปเจอผู้คน

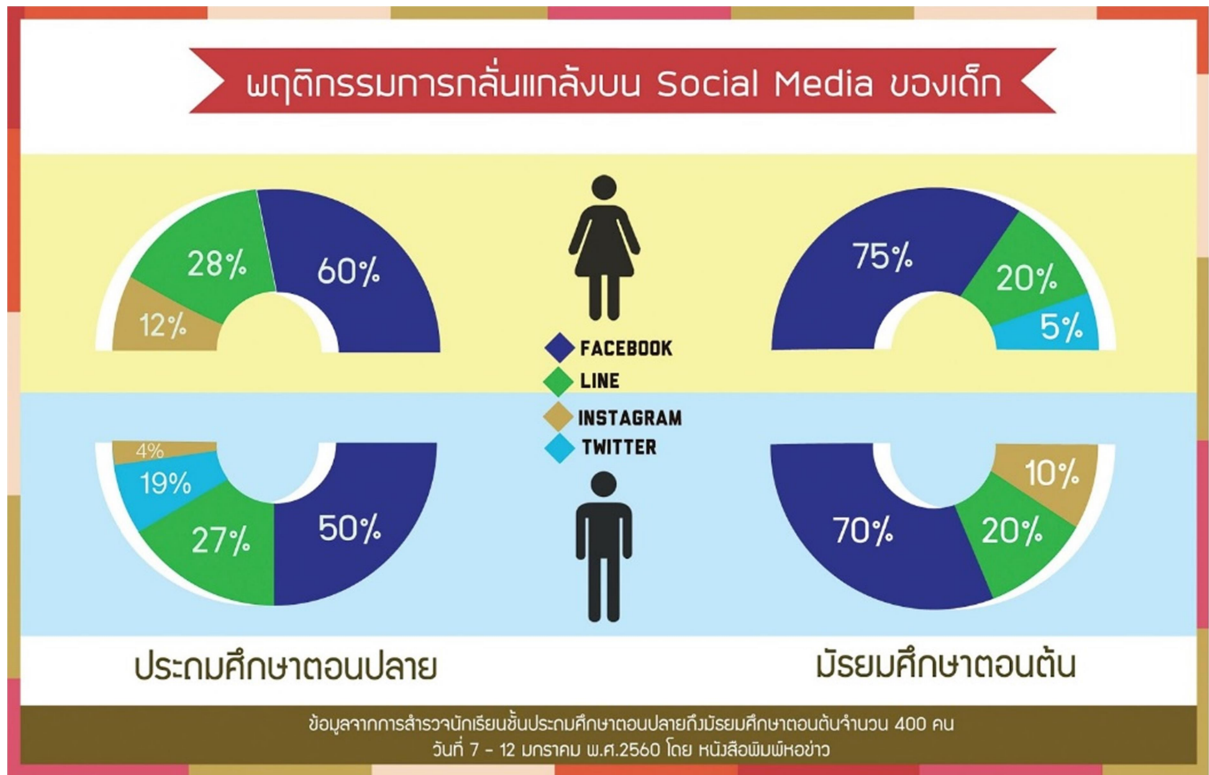
- โดดเดี่ยวและแยกตัวออกห่าง การกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์อาจส่งผลทำให้เด็กแยกตัวออกห่างจากเพื่อนและคนที่รู้จัก ซึ่งส่งผลเสียต่อพัฒนาการในวัยนี้ เนื่องจากเพื่อนเป็นกลุ่มที่มีอิทธิพลมากที่สุดต่อเด็กวัยรุ่นตอนต้น โดยเฉพาะเด็กนักเรียนชั้น ม.ต้น ที่ต้องการการยอมรับจากกลุ่มเพื่อน และเริ่มออกห่างจากพ่อแม่ เมื่อขาดเพื่อนเสียแล้ว เด็กก็มีโอกาสมากขึ้นที่จะโดนคนอื่นกลั่นแกล้งมากขึ้นอีก

- ไม่อยากไปโรงเรียน เด็กที่ถูกกลั่นแกล้งมีแนวโน้มที่จะหยุดเรียนมากกว่าเด็กปกติ การที่เด็กไม่
อยากไปโรงเรียนอาจมีสาเหตุมาจากพวกเขาไม่อยากเจอหน้าคนที่แกล้งพวกเขาในโลกไซ
เบอร์หรือเด็กรู้สึกอับอายเพราะข้อความและรูปภาพที่ถูกส่งต่อในโลกออนไลน์
- อยากฆ่าตัวตาย เด็กที่ถูกกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์มีความเสี่ยงที่จะฆ่าตัวตาย การถูกรุกระทำ
ซ้ำๆ และต่อเนื่องจากการโพสต์และแชร์ข้อความหรือรูปภาพในสังคมออนไลน์หรือทางอีเมล
ทำให้เด็กรู้สึกสิ้นหวัง หากไม่สามารถจัดการกับความทุกข์ได้ เมื่อความทรมานทางจิตใจมาก
ขึ้น เด็กจะรู้สึกว้าวุ่นทางเดียวที่จะหลุดพ้นจากความเจ็บปวดนี้คือการฆ่าตัวตาย เด็กจะเริ่ม
จินตนาการถึงวิธีการที่จะตายต่างๆ นานา

การกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์มักเกิดขึ้นที่ไหน

ในประเทศไทย สื่อสังคมออนไลน์คือช่องทางที่เหยื่อได้รับการกลั่นแกล้งมากที่สุด ข้อมูลจากหนังสือพิมพ์*หอข่าว*
พบว่ามีการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ผ่าน Facebook มากที่สุด รองลงมาคือ Line, Instagram และ Twitter โดย
มีรายละเอียดดังนี้

- ในชั้นประถมศึกษาตอนปลายที่เป็นเพศหญิง พบในเฟซบุ๊ก 60% ไลน์ 28% และอินสตาแกรม 12%
- ชั้นประถมศึกษาตอนปลายที่เป็นเพศชาย พบในเฟซบุ๊ก 50% ไลน์ 27% ทวิตเตอร์ 19% และอินสตาแ
กรม 4%
- ชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่เป็นเพศหญิง พบในเฟซบุ๊ก 75% ไลน์ 20% และทวิตเตอร์ 5%
- ชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่เป็นเพศชาย พบในเฟซบุ๊ก 70% ไลน์ 20% และอินสตาแกรม 10%



ทำไมต้องให้ความสำคัญต่อการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์

- **มีความชุกของการกลั่นแกล้งที่มากขึ้น** การกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ทำได้ง่าย และไม่ต้องใช้ทักษะและเวลามาก การกลั่นแกล้งรูปแบบใหม่จึงมีความแตกต่างจากเดิม ผู้กลั่นแกล้งสามารถส่งข้อความหรือรูปภาพผ่านสื่อดิจิทัลในสถานที่ใดเวลาใดก็ได้ ด้วยความก้าวหน้าของเทคโนโลยี ทำให้การติดต่อภาพถ่ายทำได้ง่ายและมีความสมจริงมากขึ้น การที่ผู้กลั่นแกล้งสามารถปกปิดตัวตน ยิ่งทำให้ไม่ต้องเกรงกลัวการตอบโต้ หรือสถานภาพในชีวิตจริงของคู่กรณี
- **ยากแก่การป้องกัน** การที่ผู้กลั่นแกล้งและเหยื่อไม่ต้องอยู่ในสถานที่หรือเวลาเดียวกัน ทั้งผู้กลั่นแกล้งยังปกปิดตัวตนที่แท้จริง การกระทำจึงไม่ต้องเลือกเวลาหรือสถานที่ เหยื่อไม่สามารถหลบเลี่ยงการกลั่นแกล้งได้ แม้แต่ที่ปลอดภัยที่สุด เช่นในบ้าน หรือในห้องนอน ก็ถูกคุกคามได้ นอกจากนี้การไม่ต้องเผชิญหน้ากันระหว่างคู่กรณี ทำให้การกลั่นแกล้งผ่านโลกไซเบอร์ยากแก่การป้องกัน เพราะผู้กลั่นแกล้งอาจจะมาจากส่วนไหนของมุมโลกก็ได้
- **มีผลกระทบต่อกระบวนการเรียนรู้และเติบโต** การถูกรังแกผ่านโลกไซเบอร์มีผลกระทบด้านลบต่อความรู้สึกและสภาพจิตใจของเด็ก ทำให้รู้สึกอับอาย เครียดและกังวลใจ ทำให้ส่งผลกระทบต่อการศึกษา มี

สมาธิสั้น และขาดสัมพันธภาพระหว่างบุคคล เด็กๆ อาจจะไม่อยากไปโรงเรียนและขาดเพื่อน ทำให้มีผลต่อการเรียนรู้และเติบโต

- **เทคโนโลยีสมัยใหม่เข้าถึงได้ง่าย** สมาชิกในครอบครัวเกือบทุกคนรวมทั้งเด็กมีอุปกรณ์ดิจิทัลและสามารถเข้าถึงสื่อออนไลน์ได้ง่าย การติดต่อภาพถ่ายทำได้ง่ายและเหมือนจริงขึ้น ทำให้เด็กและเยาวชนมีโอกาสอาจตกเป็นเหยื่อของการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ที่มากขึ้น
- **การให้ความรู้ความเข้าใจช่วยป้องกันและแก้ไขปัญหา** ปัญหาส่วนหนึ่งของการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์คือ การขาดความรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล เด็กๆ ขาดทักษะในการใช้สื่ออย่างสร้างสรรค์และไม่รู้จักป้องกันภัยคุกคามจากโลกไซเบอร์ ผู้ปกครองและโรงเรียนจึงควรมีบทบาทสนับสนุนให้เด็กสามารถใช้สื่อสังคมออนไลน์ได้อย่างเหมาะสม ไม่ก่อพฤติกรรมในทางลบ เห็นอกเห็นใจผู้อื่นเมื่อใช้สื่อออนไลน์ มีวิจักษณ์ฐานไตร่ตรองข้อเท็จจริง มีทักษะรู้เท่าทันสื่อ และมีทักษะความฉลาดทางดิจิทัล (DQ: Digital Intelligence) เพื่อที่จะบริหารจัดการป้องกันตัวเองไม่ว่าจากการเป็นผู้กระทำหรือเป็นเหยื่อของการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์

ผู้มีบทบาทในการช่วยเหลือเด็กจากกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์

จากผลการสำรวจพบว่าเด็กและเยาวชนไทยยังมีทักษะในการจัดการกับการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ในระดับที่ต่ำอยู่ และเมื่อถูกกลั่นแกล้งมักจะเข้าปรึกษาเพื่อนมากกว่าแจ้งให้ผู้ใหญ่ทราบ ดังนั้นทุกภาคส่วนควรมีบทบาทในการหยุดยั้งและป้องกันการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ดังนี้

บทบาทของพ่อแม่

พ่อแม่ควรมีส่วนร่วมและแนะนำเนื้อหาและวิธีการใช้สื่อบนโลกออนไลน์ให้เด็ก เพื่อที่เด็กจะได้ไม่ซึมซับความรุนแรงหรือมีโอกาสถูกกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ได้ สัมพันธภาพระหว่างผู้ใหญ่กับเด็กเป็นส่วนหนึ่งที่มีบทบาทสำคัญ หากทำให้เด็กรู้สึกสนิทใจมีอะไรบอกได้เสมอ เด็กย่อมมีความเชื่อใจและกล้าบอก การพูดคุยกับลูกจะช่วยให้พ่อแม่เข้าใจว่าเด็กใช้สื่อออนไลน์อย่างไร สิ่งที่สำคัญที่สุดคือ พ่อแม่ควรให้ลูกเชื่อใจว่า หากถูกกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ เด็กจะไม่ถูกตำหนิ และจะได้รับคำปรึกษาและความช่วยเหลือที่ดี จากการวิจัยพบว่าเยาวชนไทยมักไม่บอกพ่อแม่เพราะกลัวการถูกจำกัดสิทธิในการใช้อุปกรณ์สื่อสารและอินเทอร์เน็ต และกลัวว่าผู้ใหญ่จะแนะนำว่าไม่ต้องสนใจเหตุการณ์หรือปัญหาที่เกิดขึ้น

บทบาทของครู

ถึงแม้ว่าการกลั่นแกล้งบนโลกโซเชียลจะไม่ได้เกิดขึ้นในโรงเรียนโดยตรง แต่ผลกระทบที่เกิดกับเด็กที่ถูกกลั่นแกล้งอาจส่งผลกระทบต่อพฤติกรรม ในโรงเรียนได้เช่น เครียดกังวล สมาธิสั้น ไม่สูงส่งกับเพื่อน หรือไม่อยากไปโรงเรียน ยิ่งไปกว่านั้นการรับรู้การกลั่นแกล้งบนโลกโซเชียลโดยปราศจากความเข้าใจที่ถูกต้อง อาจทำให้เด็กเห็นเป็นเรื่องปกติธรรมดาจนอาจซึมซับความรุนแรงมาใช้ในชีวิตจริงได้ ครูและโรงเรียนควรมีส่วนร่วมในลักษณะต่างๆ เช่น คอยสังเกตพฤติกรรมที่ผิดปกติของเด็ก จัดการอบรม หรือสอนเรื่องการรู้เท่าทันสื่อ และการรังแกผ่านโลกโซเชียล โดยสอดแทรกในเนื้อหาของรายวิชาหรือหลักสูตร เพื่อป้องกันไม่ให้เยาวชนใช้อุปกรณ์สื่อสารในทางที่ไม่สร้างสรรค์ ครูแนะแนวควรมีบทบาทในด้านการให้คำปรึกษาและช่วยเหลือเมื่อนักเรียนถูกกลั่นแกล้งผ่านโลกโซเชียล และคอยประสานระหว่างบ้านกับโรงเรียน

บทบาทของภาคส่วนต่างๆ

ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในสังคมทุกภาคส่วนควรสร้างความรู้ความเข้าใจให้กับสังคม ด้านการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล และทักษะในการใช้สื่ออย่างสร้างสรรค์ กฎหมายที่เกี่ยวข้อง เช่น พ.ร.บ.การกระทำความผิดทางคอมพิวเตอร์ มีการรณรงค์หรือสร้างแคมเปญให้ความรู้เรื่องนี้อย่างจริงจังทั้งแก่ ผู้ปกครอง โรงเรียน แอดมินเพจ ในสังคมออนไลน์ สื่อมวลชน และแก่เยาวชน เด็กควรรู้ว่าการการกลั่นแกล้งบนโลกโซเชียลคืออะไร ควรใช้เทคโนโลยีและสื่ออย่างไร ควรป้องกันตัวเองจากภัยบนโลกโซเชียลอย่างไร

บทบาทของเด็ก

เด็กๆ อาจจะเป็นได้ทั้งเหยื่อและเป็นผู้ที่กลั่นแกล้งเสียเอง เมื่อเกิดปัญหาการรังแกผ่านโลกโซเชียล พบว่าเด็กมักเลือกที่จะแก้ไขปัญหาด้วยด้านวิธีการ 4 วิธี

1. การจัดการกับความคิดของตัวเอง โดยการมีสติและเจียบเฉยจนเรื่องหายไปเอง
2. การจัดการกับเทคโนโลยี โดยการลบข้อความทิ้ง หยุดเล่น หรือรายงานระบบ
3. การจัดการกับผู้รังแก คือการรังแกกลับ
4. การจัดการโดยปรึกษาเพื่อน เพื่อให้ได้กำลังใจทำให้สบายใจขึ้น

เยาวชนจึงควรได้รับการฝึกทักษะเพื่อรับมือกับการกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์อย่างถูกต้อง ทักษะอย่างความฉลาดทางดิจิทัล (DQ) หรือทักษะการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล (MIDL) ซึ่งจะช่วยให้เด็กได้เรียนรู้การใช้เทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์ เช่น การรักษาข้อมูลความเป็นส่วนตัว การเห็นอกเห็นใจผู้อื่นในสังคมออนไลน์ การรับมือภัยคุกคามบนโลกไซเบอร์ และการจัดการ การกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ได้ ทักษะง่ายๆ ที่เด็กควรรู้เมื่อถูกกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์เบื้องต้นคือ

1. จำไว้ว่าไม่ใช่ความผิดของเรา อย่าตำหนิตัวเองเมื่อถูกผู้อื่นกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์
2. อย่าคิดตอบโต้หรือแก้แค้น การตอบโต้จะทำให้เกิดความรุนแรงมากยิ่งขึ้น
3. เก็บบันทึกหลักฐาน บันทึกหน้าจอหรือข้อความไว้เป็นหลักฐาน
4. บอกผู้กลั่นแกล้งให้หยุดการกระทำ แสดงเจตนาให้ผู้กลั่นแกล้งทราบว่า เราไม่ยินดีที่จะอยู่ในสถานการณ์ที่ถูกแกล้ง
5. ขอความช่วยเหลือ ปรึกษาเพื่อนสนิทหรือคนที่ไว้ใจ เพื่อเล่าเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น
6. ไม่บอกรหัสผ่านให้กับใคร เพื่อป้องกันการแอบอ้างตัวตน ไม่ควรบอกรหัสผ่านแก่ใคร
7. บล็อกผู้กลั่นแกล้ง เพื่อไม่ให้ถูกกระทำซ้ำๆ ควรบล็อกบุคคลที่ส่งข้อความกลั่นแกล้งและรายงานผู้ให้บริการสื่อสังคมออนไลน์
8. บอกผู้ปกครองหรือครู หากได้รับการข่มขู่คุกคามด้วยความรุนแรงควรแจ้งให้ผู้มีหน้าที่เกี่ยวข้องจัดการ

ข้อมูลและงานวิจัยเกี่ยวกับ

การกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ (Cyberbullying)

ภัยรอบตัวเด็กและเยาวชน การกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์นับเป็นภัยใกล้ตัวที่มีโอกาสเกิดขึ้นได้อย่างง่ายจากพฤติกรรมการเสพสื่อที่เปลี่ยนไป เทคโนโลยีก้าวกระโดด (Disruptive Technology) อย่างรวดเร็ว ในห้วงเวลาที่ผ่านมามีเริ่มมีนักวิชาการ หน่วยงาน องค์กรต่างๆ ได้ศึกษาวิจัย เผยแพร่ วรรณคดีเกี่ยวกับเรื่องนี้มาบ้างพอสมควร ทำให้เห็นสถานการณ์ สภาพปัญหา รูปแบบการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ในบริบทสังคมไทย วิธีการจัดการกับปัญหาที่เกิดขึ้น ผลกระทบด้านต่างๆ ต่อเด็กและเยาวชน ซึ่งปัญหาดังกล่าวต้องร่วมมือกันหลายภาคส่วนทั้งตัวเด็กและเยาวชน ครอบครัว โรงเรียน นักวิชาการ หน่วยงานภาครัฐ และเอกชน เพื่อปกป้องภัยการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ให้ลดน้อยลง และสร้างภูมิคุ้มกันให้กับเด็กและเยาวชนไทย

จากการรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับงานวิจัยในประเทศไทย และข้อมูลที่เป็นองค์ความรู้ในบริบทของสังคมไทย โดยแบ่งได้เป็นดังนี้

1. การวิจัยเชิงสำรวจสถานการณ์ รูปแบบของปัญหา สาเหตุ และวิธีการจัดการของปัญหา
2. การวิจัยเชิงการพัฒนาการเรียนการสอน
3. การวิจัยเชิงผลกระทบ

การวิจัยเชิงสำรวจสถานการณ์ รูปแบบของปัญหา สาเหตุ และวิธีการจัดการของปัญหา

ณัฐรัชต์ สาเมาะ (2556)¹ ได้ศึกษาเรื่องการรับรู้ของเยาวชนต่อการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษา “การรับรู้” ของเยาวชนเกี่ยวกับนิยามความหมาย รูปแบบ สาเหตุ ผลกระทบ วิธีจัดการปัญหาของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ และเพื่อวิเคราะห์บริบททางสังคม วัฒนธรรม ที่ส่งผลต่อการรับรู้ของเยาวชนต่อการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์

งานวิจัยดังกล่าวเป็นการเก็บข้อมูลจากโครงการวิจัย สื่อดิจิทัลออนไลน์ของเยาวชน: นวัตกรรมสื่อสร้างสรรค์เพื่อลดความรุนแรง โดยลงพื้นที่อำเภอพุทธมณฑล จังหวัดนครปฐม มีกลุ่มตัวอย่างของเยาวชนที่อยู่

¹ ณัฐรัชต์ สาเมาะ. (2556) การรับรู้ของเยาวชนต่อการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. (สังคมศาสตร์การแพทย์และสาธารณสุข). นครปฐม: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหิดล.

“ในระบบการศึกษา” อายุ 15-24 ปี ทั้งหมด 22 คน โดยการสร้างคำถามในการสัมภาษณ์ บันทึกข้อมูลเหตุการณ์ต่างๆ ระหว่างสัมภาษณ์ คำตอบ ความคิด ความรู้สึกของผู้วิจัยในประเด็นต่างๆ

จากการศึกษาด้านการรับรู้ความหมายพบว่าเยาวชนเข้าใจว่าการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ หมายถึง การใช้โทรศัพท์มือถือ อินเทอร์เน็ต หรือสื่อออนไลน์รูปแบบต่างๆ ในการทำร้ายกัน โดยแบ่งได้เป็น 2 ลักษณะ

1. การสร้างความเสียหายด้านภาพลักษณ์ ชื่อเสียง และศักดิ์ศรี
2. การสร้างความรำคาญต่อผู้ถูกระทำ

นอกจากนี้เยาวชนจะตัดสินว่าเป็นการรังแกการผ่านพื้นที่ไซเบอร์หรือไม่ก็ขึ้นอยู่กับความสัมพันธ์ของผู้กระทำด้วย หากเป็นเพื่อนจะไม่ถือว่าเป็นการรังแก จะกลายเป็นการหยอกล้อกันมากกว่า แต่ถ้าเป็นศัตรูหรือคนที่ไม่ชอบ การกระทำนั้นจะถือว่าเป็นการรังแกไปโดยปริยาย

จากการศึกษาพบว่ารูปแบบของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์พบทั้งหมด 6 รูปแบบ คือ

1. การโจมตีหรือด่าทอผ่านอินเทอร์เน็ตและโทรศัพท์มือถือ
2. การคุกคามทางเพศออนไลน์
3. การแอบอ้างตัวตนเองผู้อื่น
4. การแบล็คเมล์กัน
5. การหลอกลวงออนไลน์
6. การสร้างกลุ่มในเครือข่ายออนไลน์เพื่อโจมตีบุคคลที่ตนเองไม่ชอบ

ด้านสาเหตุของปัญหาการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์พบทั้งหมด 5 สาเหตุ คือ

6. **ความเป็นนิรนามของพื้นที่ไซเบอร์**ซึ่งมีลักษณะที่ปลอมแปลงตัวตนได้ โดยไม่รู้ว่าใครทำ
7. **พื้นที่ไซเบอร์เป็นพื้นที่สำหรับระบายความรู้สึก** เยาวชนใช้พื้นที่นี้ในการระบายอารมณ์จนก่อให้เกิดการทำร้ายผู้อื่น
8. **ความง่ายและสะดวกในการรังแกกัน** เพียงแค่พิมพ์ข้อความก็ทำร้ายกันได้แล้ว
9. **พื้นที่ไซเบอร์สามารถเรียกร้องความสนใจจากผู้คนได้เยอะ**

10. การรังแกกันในพื้นที่ไซเบอร์เป็นผลมาจากการกระทำในชีวิตจริง เช่น การหมั่นไส้ส่วนบุคคล จึงใช้พื้นที่ออนไลน์ในการแก้แค้น

ด้านผลกระทบจากการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์พบทั้งหมด 2 ด้าน คือ

3. ผลกระทบในระดับบุคคล โดยจะส่งผลกระทบต่อด้านอารมณ์และจิตใจ ทำให้รู้สึกแค้น เกิดความเครียดและอาจหาทางออกโดยการฆ่าตัวตาย
4. ผลกระทบในระดับปฏิสัมพันธ์ทางสังคม เยาวชนมองว่าการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ ทำให้พวกเขาไม่ดีในสายตาคนอื่น และอาจทำให้พวกเขาไม่กล้าออกไปเจอผู้คน

แต่มีเยาวชนบางกลุ่มมองว่าการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ไม่ส่งผลกระทบต่อพวกเขาเพราะไม่ต้องคิดอะไรมาก ในโลกไซเบอร์ไม่มีใครรู้จักเราแค่คนรอบข้างรู้ว่าเราเป็นอย่างไรก็พอ

ด้านวิธีการจัดการกับปัญหาการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์พบทั้งหมด 4 วิธี ประกอบด้วย การจัดการกับความคิดของตัวเอง โดยการมีสติและเจียบเฉยจนเรื่องหายไปเอง การจัดการกับเทคโนโลยี โดยการลบข้อความทิ้ง หักเล่น หรือรายงานระบบ การจัดการกับผู้ที่รังแก คือการรังแกกลับ การจัดการโดยปรึกษาเพื่อน เพื่อให้ได้กำลังใจทำให้สบายใจขึ้น

บริบททางสังคมวัฒนธรรมที่ส่งผลต่อการรับรู้ของเยาวชนต่อการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ประกอบด้วยภูมิหลังครอบครัว เพื่อน บริบทในการเข้าถึงและใช้สื่อออนไลน์ ประสบการณ์ความรุนแรงในอดีต และมายาคติของพวกเขา ล้วนส่งผลกระทบต่อกรรังแกในพื้นที่ไซเบอร์

ธันยกร ตุดเกื้อ (2560²) ได้ศึกษาเรื่องรูปแบบ ผลกระทบ และวิธีจัดการเมื่อถูกรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักศึกษาวิทยาลัยแห่งหนึ่งในภาคใต้ของประเทศไทย โดยในวิจัยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษารูปแบบ ผลกระทบ และวิธีการจัดการเมื่อถูกรังแกบนโลกไซเบอร์ ซึ่งเป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ เก็บข้อมูลจากนักศึกษามหาวิทยาลัยแห่งหนึ่งในภาคใต้ของประเทศไทย อายุ 19-25 ที่เคยโดนรังแกบนโลกไซเบอร์ที่ส่งผลให้โกรธ อึดอัด โดยการสัมภาษณ์กลุ่ม 12 คน และให้ข้อมูลเชิงลึก 9 คน โดยใช้เทคนิคการบอกต่อ โดยการถามจากคนที่ให้สัมภาษณ์

ผลการวิจัยพบว่าด้านรูปแบบการถูกรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักศึกษา พบว่านักศึกษามักจะถูกรังแกโดยเพื่อนที่รู้จัก มีบางส่วนที่จะโดนคนที่ไม่รู้จักรังแก เครือข่ายออนไลน์ที่โดนรังแก เช่น เฟซบุ๊ก ไลน์ และทางโทรศัพท์ รูปแบบที่พบเจอ คือ ถูกนินทาหรือใช้คำหยาบ ถูกหมิ่นประมาท ถูกข่มขู่ และถูกคุกคามทางเพศ ด้าน

² ธันยกร ตุดเกื้อ นักศึกษาปริญญาเอก หลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาพัฒนามนุษย์และสังคม คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่ วารสารพหุศึกษาศาสตร์เพื่อการพัฒนา ปี 2560

ผลกระทบจากการถูกรังแกบนโลกโซเชียลของนักศึกษา พบว่ามีผลกระทบด้านจิตใจ ประกอบด้วย การเกิดความรู้สึกไม่โอเกิด ความคับข้องใจ เกิดความเครียด และเกิดความรู้สึกอับอาย **ด้านวิธีการจัดการ**เมื่อนักศึกษาถูกรังแกบนโลกโซเชียล พบทั้งหมด 7 วิธีการ ประกอบด้วย การพูดคุยเจรจาต่อรอง การโต้ตอบกลับทันที การหยุดการโต้ตอบ ไม่รับรู้ ไม่สนใจ การอดทนไม่ได้ตอบ ทำตัวเฉยๆ การลบหรือบล็อก การกลั่นกรองเพื่อนในสังคมออนไลน์ และการปรึกษาเพื่อนสนิท

รูปแบบการรังแก

1. **การถูกนินทา ตำหนอ รวมถึงพูดคุยด้วยถ้อยคำที่หยาบคาย** เขี่ยรอยแรกเล่าว่ามีเพื่อนมาบอกว่ามีคนนินทา ส่วยรายที่สองบอกว่าเพื่อนบางคนพูดจาใช้คำหยาบคาย ตำพ้อ ล้อแม่
2. **การถูกหมิ่นประมาทโดยการโดนตัดต่อภาพ วิดีโอ** แล้วแชร์ต่อโดยไม่ได้รับอนุญาต โดยเขี่ยรายแรกบอกว่าเธอถูกคนบันทึกรูปที่เคยลงในเฟซบุ๊กแล้วถูกนำไปตัดต่อคู่กับตนเองแล้วชอบส่งมาให้ดู อีกรายบอกว่าเพื่อนเอารูปตอนเด็กไปลงเฟซบุ๊กจนรู้สึกอขาย อีกรายบอกว่ามีคนแอบใช้งานเฟซบุ๊กของตัวเองแล้วนำไปใช้ส่งถึงภาพโป๊ไปให้คนอื่น ทำให้มีเพื่อนมาตำหนิตนเองเสียๆหายๆ จนนอนไม่หลับเพราะไม่มีใครเชื่อเมื่อบอกความจริง
3. **การถูกข่มขูบนโลกโซเชียล** โดยถูกข่มขูว่าจะทำร้ายร่างกาย และข่มขูว่าจะนำความลับไปบอก เขี่ยรายแรกบอกว่าเพื่อนโทรมาขู่ว่าจะมาตบ ถ้านำเรื่องที่คุยกันไปบอกเพื่อนอีกกลุ่มจนกลัวไม่กล้าไปโรงเรียน เพราะกลัวว่าจะถูกตบแล้วถูกอัดคลิปเหมือนข่าวที่เคยเห็น อีกรายเล่าว่าเพื่อนขู่ว่าหากนำความลับที่คุยกันในไลน์ไปบอกคนอื่น จะเอาถึงตาย จนรู้สึกกลัวไม่ยอมรับรู้อะไรและอยากออกจากสังคมที่อยู่
4. **การถูกคุกคามทางเพศ** ทั้งการส่งภาพ วิดีโอ และคลิปโป๊เปลือยทางอินบ็อกเฟซบุ๊กเพื่ออยากโชว์ของลับและชักชวนมามีเพศสัมพันธ์ โดยเขี่ยรายแรกบอกว่าเพื่อนผู้หญิงของตนมีแฟน แต่ฝ่ายชายทำตัวไม่ดี เพื่อนจึงขอลีก ฝ่ายชายไม่พอใจจึงเอาภาพโป๊ของเพื่อนไปลงในเฟซบุ๊กทำให้อับอายมาก อีกรายเล่าว่าเคยโดนคนอื่นเข้าใช้งานเฟซบุ๊กแล้วแอบอ้างว่าเป็นตนเองไปตำคนในเฟซบุ๊กทำให้คนเข้าใจผิดว่าเป็นตนเองโดยไม่รู้ตัว อีกรายเล่าว่ามีคนแท็กภาพโป๊เปลือยมาให้ทั้งที่ไม่รู้จักกัน ส่วนอีกรายเล่าว่าโดนวิดีโอคอลมาหาแล้วโชว์อวัยวะเพศ

กฤษณิน ลิทธิชัย และ รัชยากร ตุดเกื้อ ได้ศึกษาเรื่องพฤติกรรมกรังแกบนโลกโซเชียลของเยาวชนในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมกรังแกบนโลกโซเชียล สาเหตุการเกิดพฤติกรรมกรังแกบนโลกโซเชียล และวิธีการจัดการของเยาวชนในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้เมื่อถูกรังแกบนโลกโซเชียล ผลวิจัยพบว่าพฤติกรรมกรังแกบนโลกโซเชียลของเยาวชนในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ แบ่งได้เป็น 2

ด้าน คือ ด้านสภาพพฤติกรรม เยาวชนรู้จักและเข้าใจพฤติกรรมนี้ เยาวชนรังแกผู้อื่นโดยนำข้อมูลไปเผยแพร่ผ่าน เฟซบุ๊ก ส่งรูปไปกวนไปแก้งทางไลน์ ติดต่อหน้าคนที่ไม่ชอบ จับกลุ่มนินทา ด่าทอ แอบอ้างปลอมแปลงโปรไฟล์ไป รังแกคนที่ไม่ชอบ โดยเยาวชนเลือกรังแกผู้ที่อ่อนแอกว่า อีกด้านคือเครื่องมือและสถานที่ โปรแกรมที่ใช้คือ เฟซบุ๊ก ไลน์ แมสเซนเจอร์ อินสตาแกรม ทวิตเตอร์ บีทอร์ก วีแชต โซเชียลแคม ยูทูบ และส่งข้อความมือถือ สถานที่คือ บ้านพักโรงเรียน บ้านเพื่อน ร้านอินเทอร์เน็ต

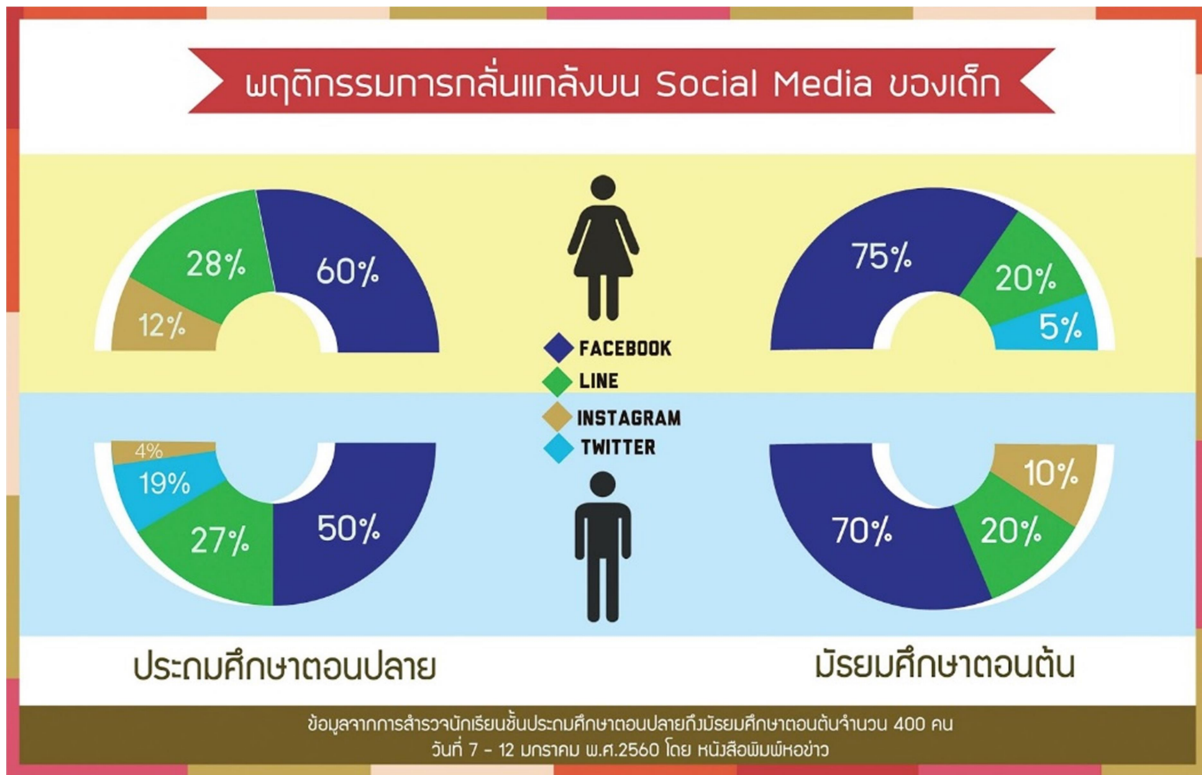
สาเหตุการเกิดพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของเยาวชนในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ คือ ปัญหา ด้านครอบครัว เลี้ยงลูกแบบตามใจและครอบครัวที่ออกกฎ มีข้อห้าม บางครอบครัวไม่ได้อาศัยกับพ่อแม่ ต้องอยู่ คนเดียวหรือกับญาติ และเยาวชนที่เคยเห็นพ่อแม่ใช้ความรุนแรงต่อหน้าเป็นปัจจัยส่งผลให้เยาวชนมีพฤติกรรม ด้านลบ ด้านเกมและภาพยนตร์ เกมที่มีความรุนแรง หรือภาพยนตร์แอคชั่น ต่อสู้ ระเบิดฆ่าฟัน มีผลทำให้เด็กมอง ว่าการรังแกผู้อื่นบนโลกไซเบอร์เป็นเรื่องสนุก เป็นเรื่องธรรมดา ด้านเทคโนโลยี เยาวชนทุกคนมีมือถือสมาร์ทโฟน และมองว่าใช้ได้ทุกที่ที่อยากใช้ ด้านความภาคภูมิใจในตนเอง เยาวชนที่รังแกผู้อื่นบนโลกไซเบอร์มักมองว่าตนเอง ต่อยกว่าผู้อื่น ทำให้มีพฤติกรรมด้านลบ ด้านความคับข้องใจ เยาวชนที่รังแกผู้อื่นบนโลกไซเบอร์มักมีอารมณ์ แปรปรวน ควบคุมอารมณ์ไม่ได้และแสดงออกมาในด้านลบ ด้านอิทธิพลความรุนแรงจากเพื่อน เยาวชนที่รังแก ผู้อื่นบนโลกไซเบอร์จะมีเพื่อนที่ชอบใช้ความรุนแรง เพื่อนที่พฤติกรรมไม่ดี เช่น ชอบมีเรื่องชกต่อย สูบบุหรี่ ค้ายา เสพติด

วิธีการจัดการแก้ปัญหาของเยาวชนในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ โดยการเก็บไว้คนเดียว ปรึกษาเพื่อน สนิท บางคนเลือกที่จะพูดคุยตรงๆ หากยังไม่หยุดก็จะเลือกใช้วิธีรุนแรง ทำร้ายร่างกาย ถ้ายังไม่หยุดก็จะเลิกเล่น เครือข่ายสังคมออนไลน์นั้นทันทีเพื่อหนีปัญหา

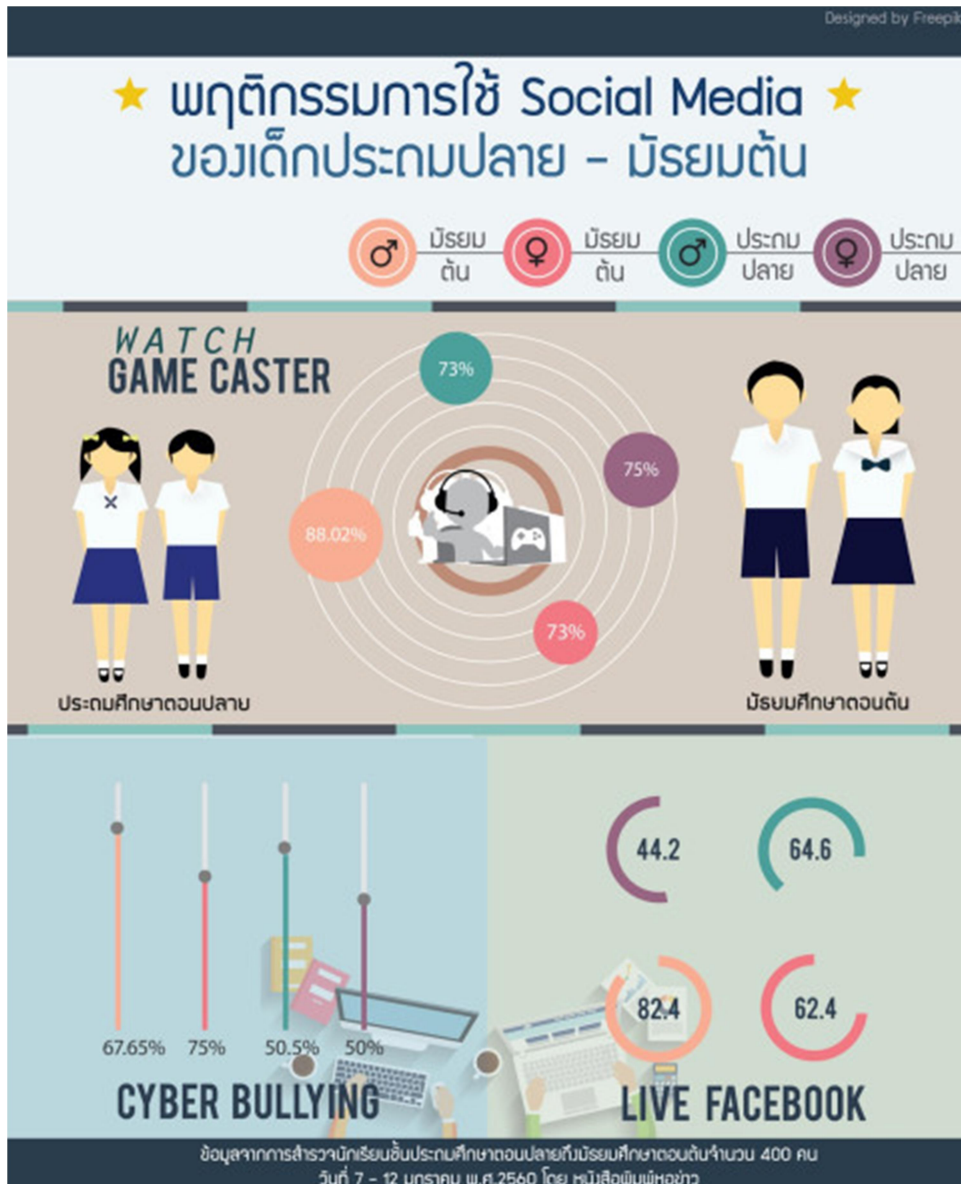
ผศ.ดร.วิมลทิพย์ มุสิกพันธ์ สาขาวิชาสังคมศาสตร์ สถาบันแห่งชาติเพื่อการพัฒนาเด็กและครอบครัว มหาวิทยาลัยมหิดล เคยทำวิจัยเกี่ยวกับการกลั่นแกล้งทางออนไลน์พบว่าเด็ก 39% เห็นว่าการกลั่นแกล้งออนไลน์ เป็นเรื่องสนุก 28% เห็นว่าเป็นเรื่องปกติ และจากตัวอย่าง 2,500 คน พบว่ามีเด็กที่เคยถูกกลั่นแกล้งบนโลก ออนไลน์ถึง 842 คน พบว่ารูปแบบของการกลั่นแกล้งที่พบมากที่สุดคือการด่าทอกันด้วยคำหยาบคาย มักเกิดใน เด็กวัย 13-16 ปี ช่องทางที่พบมากที่สุดคือเฟซบุ๊ก

หนังสือพิมพ์หอข่าว สสำรวจสถานการณ์การกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษา ตอนปลายถึงมัธยมศึกษาตอนต้นจำนวน 400 คน วันที่ 7-12 มกราคม 2560 พบว่าพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบน โซเชียลมีเดียของเด็ก ในชั้นประถมศึกษาตอนปลายที่เป็นเพศหญิง พบในเฟซบุ๊ก 60% ไลน์ 28% และอินสตาแกรม

รม 12% ชั้นประถมศึกษาตอนปลายที่เป็นเพศชาย พบในเฟซบุ๊ก 50% ไลน์ 27% ทวิตเตอร์ 19% และอินสตาแกรม 4% ชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่เป็นเพศหญิง พบในเฟซบุ๊ก 75% ไลน์ 20% และทวิตเตอร์ 5% ชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่เป็นเพศชาย พบในเฟซบุ๊ก 70% ไลน์ 20% และอินสตาแกรม 10%



จากผลการวิจัยขั้นต้น เรื่อง ความชุกและปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ในระดับชั้น ม. 1-3 พบว่าเด็กไทยชั้น ม.1-3 45% ถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์อย่างน้อย 1 ครั้งต่อสัปดาห์ โดยมีรูปแบบการกลั่นแกล้งจากถูกตั้งฉายาและล้อเลียน 79% ถูกเพื่อนเพิกเฉย ไม่ใส่ใจ 54% และถูกดูหมิ่น ไม่ให้ความเคารพ 46% และบุคคลที่เด็กเลือกปรึกษาเมื่อเกิดปัญหาคือเพื่อน 89% ผู้ปกครอง 59% และญาติพี่น้อง 41%



นิต้าโพลได้สำรวจเรื่องทัศนคติของเด็กและเยาวชนต่อพฤติกรรมกรกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ โดยสำรวจระหว่างวันที่ 18-21 มีนาคม 2560 จากเด็กและเยาวชนที่มีอายุไม่เกิน 25 ปี ด้านการเคยพบเห็นหรือการรังแกพบว่าเป็นการด่าทอ พุดจาส่อเสียด ให้อารมณ์ร้าย ดุถูก หรือข่มขู่ทำร้าย 29.18% การแอบอ้าง สวมรอย และปลอมแปลงเป็นผู้อื่น 17.04% การหลอกลวง ฉ้อโกง 14.30% สร้างกลุ่มในโซเชียลเพื่อโจมตี 13.67% แบล็คเมล์ 11.39% คุกคามทางเพศ 11.06% และไม่เคยพบเห็นพฤติกรรม 3.37%

การวิจัยเชิงการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอน

ปิยพจน์ ตัณฑะผลิน (2559)³ ได้ศึกษารูปแบบการเรียนออนไลน์โดยการสะท้อนคิดร่วมกันด้วยกรณีศึกษาเพื่อส่งเสริมความตระหนักรู้การกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ตของนิสิตนักศึกษาครู มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนารูปแบบการเรียนออนไลน์โดยการสะท้อนคิดร่วมกันด้วยกรณีศึกษาเพื่อส่งเสริมความตระหนักรู้การกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ตของนิสิตนักศึกษาครู เพื่อศึกษาผลการใช้รูปแบบการเรียนออนไลน์โดยสะท้อนคิดร่วมกันด้วยกรณีศึกษาและเปรียบเทียบความตระหนักรู้การกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ตของนิสิตนักศึกษาครูที่ทำกิจกรรมสะท้อนคิดร่วมกันแบบระบุตัวตนและไม่ระบุตัวตน และเพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างตัวแปรที่เกี่ยวข้องกับการกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ตที่มีผลต่อความตระหนักรู้การกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ตของนิสิตนักศึกษาครู

ผู้วิจัยแบ่งการศึกษาเป็น 2 ระยะ คือ

1. พัฒนารูปแบบการเรียนออนไลน์ โดยการรวบรวมเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการวิจัยด้านการศึกษารับรู้ถึงการกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ตในนิสิตนักศึกษาครูแล้วนำมาวิเคราะห์และสังเคราะห์ และนำสภาพปัญหาออกมาออกแบบสอบถามทำเป็นแบบสำรวจประสบการณ์เกี่ยวกับการกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ตเพื่อสำรวจความคิดและประสบการณ์การถูกกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ตของนิสิตนักศึกษาครูและครูในสถานศึกษา ประกอบกับมีการสัมภาษณ์ผู้ที่มีประสบการณ์การวิจัยการกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ต หลังจากนั้นนำมาวิเคราะห์กิจกรรมวิเคราะห์แนวทางการเลือกและใช้กรณีศึกษา นำมาออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ตามรูปแบบการเรียนออนไลน์ รวมทั้งพัฒนาคู่มือการจัดการเรียนการสอนตามรูปแบบการเรียนออนไลน์ โดยการสะท้อนคิดร่วมกันด้วยกรณีศึกษาเพื่อส่งเสริมความตระหนักรู้การกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ตของนิสิตนักศึกษาครู
2. ทดลองใช้และประเมินผลการใช้รูปแบบการเรียนออนไลน์ โดยคัดเลือกตัวอย่างการวิจัยและจัดกลุ่มทดลอง โดยเลือกนักศึกษาคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ที่เรียนวิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมทางการศึกษา รวมถึงครู อาจารย์ นักเทคโนโลยีการศึกษา นักทรัพยากรบุคคล รวม 83 คน มาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกัน เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง คือ เว็บไซต์ที่พัฒนาเครื่องมือให้สอดคล้องกับกิจกรรมตามรูปแบบการเรียนออนไลน์ มีแบบสำรวจประสบการณ์และทัศนคติต่อพฤติกรรมที่มีแนวโน้มเป็นการกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ต

³ ปิยพจน์ ตัณฑะผลิน. (2559). รูปแบบการเรียนออนไลน์โดยการสะท้อนคิดร่วมกันด้วยกรณีศึกษาเพื่อส่งเสริมความตระหนักรู้การกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ตของนิสิตนักศึกษาครู. วิทยานิพนธ์ ค.ศ. (เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา) กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ก่อนการทำกิจกรรม แบบประเมินความตระหนักรู้การกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ตหลังทำกิจกรรม และคู่มือจัดการเรียนการสอนและแผนการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบการเรียนออนไลน์ จากนั้นทดลองรูปแบบ เก็บรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูล และประเมินเพื่อรับรองประสิทธิภาพของรูปแบบการเรียนการสอนออนไลน์ โดยมีกระบวนการรับรองรูปแบบโดยการนำข้อมูลสรุปผลการทดลองไปใช้และปรับปรุงรูปแบบและเครื่องมือตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

ในการเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างตัวแปรที่เกี่ยวกับการกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ตที่มีผลต่อความตระหนักรู้การกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ตของนิสิตนักศึกษาครู พบว่า ค่าเฉลี่ยของระดับทัศนคติที่มีแนวโน้มเป็นการกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ตก่อนและหลังของนักศึกษาที่มีระดับการพบเจอกับการถูกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ตแตกต่างกัน โดยนักศึกษาที่ประสบพบเจอเหตุการณ์ที่เสี่ยงต่อการถูกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ตสูง จะมีทัศนคติต่อเหตุการณ์ที่มีแนวโน้มเป็นการกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ตก่อนและหลังทำกิจกรรมแตกต่างจากนักศึกษาที่ประสบพบเจอเหตุการณ์ที่เสี่ยงต่อการถูกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ตต่ำ และผลการวิเคราะห์ความเชื่อมั่นในตนเองต่อการรับมือการกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ตของนักศึกษาที่มีระดับทัศนคติต่อเหตุการณ์ที่มีแนวโน้มเป็นการกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ตหลังทำกิจกรรมแตกต่างกันพบว่านักศึกษามีทัศนคติหลังทำกิจกรรมสูง จะมีความเชื่อมั่นในตัวเองต่อการรับมือการกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ตมากกว่านักศึกษามีทัศนคติหลังทำกิจกรรมต่ำ

ศ.ดร.พิมพัลย์ บุญมงคล, ณัฐรัชต์ สาเมาะ มุจลินท์ ชลรัตน์, และผศ. ดร.โรมัส กวาดามูช (2558)⁴

ศึกษาถึงการพัฒนาศักยภาพเครือข่ายโรงเรียนเพื่อลดความรุนแรงในพื้นที่ออนไลน์ในกลุ่มเยาวชน Developing School Network Capacity to Reduce Online Violence among the Youth ภายใต้คลัสเตอร์วิจัย นวัตกรรมการวิจัยด้านสังคม การศึกษา สิ่งแวดล้อม ต่อสุขภาวะประชาชน โดยมีวัตถุประสงค์ เพื่อพัฒนาศักยภาพเครือข่ายโรงเรียนในการป้องกันและลดปัญหาความรุนแรงที่เกิดจากการใช้สื่อออนไลน์ในกลุ่มเยาวชนในโรงเรียนระดับมัธยมศึกษา และเพื่อเสริมสร้างการมีส่วนร่วมของครูและนักเรียนในการแสวงหารูปแบบกิจกรรมในการลดความรุนแรงในพื้นที่ออนไลน์และเสริมศักยภาพและพลังอำนาจในการใช้สื่อออนไลน์ในกลุ่มเยาวชนใน

⁴ ศ.ดร.พิมพัลย์ บุญมงคล, ณัฐรัชต์ สาเมาะ มุจลินท์ ชลรัตน์, และผศ. ดร.โรมัส กวาดามูช , การพัฒนาศักยภาพเครือข่ายโรงเรียนเพื่อลดความรุนแรงในพื้นที่ออนไลน์ในกลุ่มเยาวชน Developing School Network Capacity to Reduce Online Violence among the Youth ภายใต้คลัสเตอร์วิจัย นวัตกรรมการวิจัยด้านสังคม การศึกษา สิ่งแวดล้อม ต่อสุขภาวะประชาชน ,ศูนย์ศึกษานโยบายสาธารณสุข สวัสดิการและสังคม คณะสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล และภาควิชาสังคมสุขภาพ คณะสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล,2558

โรงเรียนระดับมัธยมศึกษา เพื่อประเมินพฤติกรรมความรุนแรงออนไลน์โดยเปรียบเทียบระหว่างโรงเรียนที่ได้จัด และไม่ได้จัดกิจกรรม และเพื่อประเมินรูปแบบกิจกรรมที่สร้างขึ้นเพื่อลดความรุนแรงในพื้นที่ออนไลน์

งานวิจัยดังกล่าวศึกษาในเครือข่ายกับโรงเรียน มีกระบวนการประเมินพฤติกรรมความรุนแรงออนไลน์ โดยการตอบแบบสอบถาม รวม 630 คน จัดอบรมครู 8 คน และนักเรียน 20 คน ดำเนินกิจกรรมลดความรุนแรง ทั้งหมด 3 โรงเรียน แล้วประเมินติดตามการดำเนินกิจกรรม จากนั้นประเมินพฤติกรรมความรุนแรงออนไลน์โดยการตอบแบบสอบถาม

ภายหลังการอบรม โรงเรียนได้กลับไปดำเนินกิจกรรมต่างๆ เช่น การประกวดวิดีโอคลิป การทำอินโฟกราฟิกให้ความรู้ในเว็บโรงเรียน การทำเสียงตามสาย ฯลฯ จากการประเมินพฤติกรรมความรุนแรงในพื้นที่ออนไลน์ระหว่างโรงเรียนที่ได้จัดกิจกรรมและโรงเรียนที่ไม่ได้จัดกิจกรรมพบว่าโรงเรียนที่ได้จัดกิจกรรมนักเรียนมีพฤติกรรมความรุนแรงออนไลน์ลดลง ก่อนจัดเคยกระทำ 49.1% หลังจัดเหลือ 29.2% โรงเรียนที่ไม่ได้จัดกิจกรรมก็ลดลงแต่ลดเพียงแค่ 8.9% แง่การตกเป็นผู้ถูกกระทำก็ลดลงจาก 60.4% เหลือ 45.1% นอกจากนี้ยังพบว่านักเรียน 70% เคยเข้าร่วมและพบเห็นกิจกรรมลดความรุนแรงในพื้นที่ออนไลน์ที่จัดในโรงเรียน โดยมีความพึงพอใจในระดับมาก 69.9% และระดับน้อย 2% นักเรียน 66% เห็นว่ากิจกรรมที่จัดขึ้นทำให้ตนเองตระหนักในการใช้สื่อออนไลน์ นักเรียน 69.9% เห็นว่ากิจกรรมที่จัดขึ้นทำให้ตนเองรู้จักความรุนแรงในพื้นที่ออนไลน์มากขึ้น และนักเรียน 40% เห็นว่าการจัดกิจกรรมทำให้ตนเองกล้าตักเตือนผู้อื่นเมื่อเห็นการกระทำความรุนแรงทางออนไลน์

การวิจัยเชิงผลกระทบ

จิตติพันธ์ ความคะนิง ได้ศึกษาเรื่องการศึกษาแบบกลุ่มด้วยเทคนิคการสร้างความมั่นคงทางจิตใจเพื่อเสริมสร้างทักษะการเผชิญปัญหา สำหรับเยาวชนที่ถูกรังแก มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความชุกและรูปแบบผลกระทบ และวิธีรับมือกับการรังแกผ่านโลกโซเชียล

กระบวนการวิจัยแบ่งออกเป็น 2 ช่วง ช่วงแรกคือวิจัยเชิงสำรวจ ศึกษาพฤติกรรมและรูปแบบการรังแกบนโลกโซเชียลของนักเรียนมัธยมปลายในเขตกทม. 3 กลุ่ม คือกรุงเทพชั้นใน ชั้นกลาง และชั้นนอก จำนวน 13 โรงเรียน 1,146 คน ด้วยคำถาม 16 ข้อ ที่ได้รับการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญแล้ว

ช่วงที่สองคือวิจัยกึ่งทดลอง เป็นการพัฒนาและทดลองการปรึกษาแบบกลุ่มด้วยเทคนิคการสร้างความมั่นคงทางจิตใจสำหรับเยาวชนที่ถูกรังแกผ่านโลกโซเชียล จากนักเรียนชั้น ม.4 ที่เคยถูกรังแกผ่านโลกโซเชียล จำนวน 9 คน เครื่องมือที่ใช้เก็บรวบรวมข้อมูลคือแบบวัดการเผชิญปัญหา เป็นแบบวัดให้ผู้ตอบรายงานตนเอง

เกี่ยวกับวิธีที่ใช้เมื่อประสบปัญหาหรือความเครียด แบบประเมินสุขภาพจิตของฮอบกินส์ เป็นการประเมินอาการ ผิดปกติเบื้องต้นทางจิตใจ 2 ด้านคืออาการวิตกกังวลและอาการซึมเศร้า ผู้ที่ได้คะแนนส่วนหนึ่งเฉลี่ย 1.75 ถือว่ามี อาการในกลุ่มนั้น เครื่องมือที่ใช้ในการทดลองคือการปรึกษาแบบกลุ่มด้วยเทคนิคการสร้างความมั่นคงทางจิตใจ โดยการนัดพบ 10 ครั้ง ครั้งละ 90 นาที 5 สัปดาห์ รวม 15 ชั่วโมง วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าสถิติพื้นฐาน

ผลการวิจัยพบว่า จากการสำรวจกลุ่มตัวอย่าง 1,146 คน พบว่าเป็นเพศชายร้อยละ 32.1 เพศหญิง ร้อย ละ 67.7 อายุเฉลี่ย 17.04 ปี ศึกษาอยู่ชั้นม.4 ร้อยละ 30.8 ชั้นม.5 ร้อยละ 37.5 และม.6 ร้อยละ 31.1 โดยเป็นผู้รู้ เห็นการรังแกร้อยละ 94.3 เป็นผู้รังแกร้อยละ 86.2 และเป็นผู้ถูกรังแกร้อยละ 75.5 โดยมีผลกระทบด้านลบทั้ง ด้านอารมณ์ และพฤติกรรม ทำให้ไม่สบายใจ มีการทำร้ายตัวเอง หรือคิดพยายามฆ่าตัวตาย ส่วนใหญ่ได้รับ ผลกระทบด้านอารมณ์มากกว่าด้านพฤติกรรม

ด้านวิธีการรับมือจากการถูกรังแก เยาวชนจะใช้การสื่อสารกับเพื่อน กีดกันหรือบล็อกออกจากรายชื่อผู้ ติดต่อ ปรึกษาผู้ใหญ่ที่ไว้ใจ เพิกเฉย และบอกให้หยุดทำ

ข้อเสนอแนะในการแก้ไขปัญหา

จากข้อมูลและงานวิจัยที่ค้นพบมีข้อเสนอแนะในการแก้ไขปัญหาลดและปกป้องคุ้มครองเด็กและเยาวชนจาก ภัยการกลั่นแกล้งบนโซเชียล พบว่าหน่วยงานรัฐ องค์กรพัฒนาเอกชน หรือภาคประชาสังคมควรเข้ามา มีบทบาท ในการประชาสัมพันธ์หรือสร้างสื่อ การรณรงค์ให้ความรู้ควรนำเสนอในสื่ออย่างสร้างสรรค์และเข้าถึงเยาวชนง่าย เช่นรายการโทรทัศน์ที่กำลังนิยมในกลุ่มเยาวชน ผ่านเว็บไซต์ โซเชียลมีเดีย เพื่อให้เยาวชนตระหนักว่าการรังแกใน พื้นที่โซเชียลเป็นปัญหาของสังคมที่ควรช่วยกันลดให้เหลือน้อยกว่าในปัจจุบัน

หากองค์กร หน่วยงาน ครอบครัว อาจารย์ สามารถนำผลการวิจัยไปใช้เพื่อเฝ้าระวังพฤติกรรมการรังแก บนโซเชียลของวัยรุ่น จะสามารถป้องกันความรุนแรงได้อย่างทันท่วงที ดังนั้นควรให้ความรู้แก่ผู้ใหญ่เพื่อเข้าใจ บริบทการใช้สื่อออนไลน์ของวัยรุ่น และเข้าใจปัญหาของการรังแกกันในพื้นที่โซเชียลเพื่อให้เด็กและเยาวชน สามารถเข้ามาปรึกษาหาทางออกได้ รวมทั้งนำงานวิจัยดังกล่าวไปขับเคลื่อนในเชิงนโยบายเพื่อเป็นต้นแบบเพื่อ จัดการแก้ไขปัญหาดต่อไปได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ในแง่ของหน่วยงานทางการศึกษาควรมีการพัฒนาแบบการเรียนการสอน หลักสูตร หรือวิธีการ รับมือการกลั่นแกล้งทางโซเชียลให้สอดคล้องกับช่วงวัยของเด็กและเยาวชน และสถานศึกษาต้องแนวทางกำหนด นโยบายการควบคุม ดูแล ป้องกัน การแก้ไขปัญหโดยการให้ความรู้เชิงบวกกับนักเรียนและนักศึกษาของตน

หากรวมพลังโดยการสร้างและพัฒนาศักยภาพเครือข่ายโรงเรียนถือเป็นรากฐานสำคัญในการจัดกิจกรรม เพื่อป้องกันปัญหาความรุนแรงที่เกิดจากการใช้สื่อออนไลน์ของเยาวชนและควรจัดอย่างต่อเนื่อง

สำหรับผู้ปกครองควรสังเกตพฤติกรรมของบุตรหลาน หากมีพฤติกรรมที่แปลกไปจากเดิม หรือบุตรหลาน มาปรึกษาเรื่องการโดนกลั่นแกล้งต้องมีแนวทางในการให้คำปรึกษา เพื่อจะได้ช่วยเหลือได้ทันเวลาที่

ควรมีแนวทางสนับสนุนการปรึกษาแบบกลุ่มด้วยเทคนิคการสร้าง ความมั่นใจทางจิตใจกับนักเรียนที่ถูก รังแกผ่านโลกไซเบอร์ด้วย

นวัตกรรมการแก้ปัญหาการกลั่นแกล้งบนไซเบอร์

“ReThink” ถูกคิดและพัฒนาโดย Trisha Prabhu เด็กผู้หญิงวัย 13 ปี แอปพลิเคชันนี้สามารถ ดาวน์ โหลดใช้งานได้ฟรี คุณสมบัติคือ การจับข้อความที่ สุ่มเสี่ยงต่อการรังแกผู้อื่น หรือข้อความที่อาจทำให้ผู้อื่น ได้รับความเจ็บปวดทางจิตใจ แอปพลิเคชันจะตั้งคำถาม กับผู้โพสต์ว่า “คุณแน่ใจไหมที่จะโพสต์ข้อความนี้?” หรือ “ข้อความนี้อาจทำให้ผู้อื่นเจ็บปวด” ทำให้ผู้ใช้ได้หยุดคิดก่อน ตัดสินใจจะพิมพ์ข้อความที่ทำร้ายจิตใจคนอื่น ซึ่งผล จากการ วิจัยพบว่าแอปพลิเคชันนี้ช่วยลดการโพสต์ข้อความที่ทำร้าย ผู้อื่นได้กว่า 90 %

“StopIt” ซึ่งคิดและพัฒนา โดย Todd Schobel แอปพลิเคชันนี้ป้องกัน และแก้ไข ปัญหาได้ทั้งการ รังแกทางกายภาพ และการรังแกผ่านโลก ไซเบอร์ การใช้งานแบ่งได้ 3 ประเภทคือ ระดับโรงเรียน มหาวิทยาลัย และสถานที่ทำงาน ซึ่งผู้ที่เห็นเหตุการณ์ รังแกผู้อื่นสามารถรายงานผ่านแอปพลิเคชันได้ทั้งในรูปแบบ ข้อความ ภาพนิ่ง ภาพวิดีโอ หรือการบันทึกเสียง ส่วน การรังแกผ่านโลกไซเบอร์ที่เป็นการโพสต์ข้อความ หรือ คลิปวิดีโอ นั้น ผู้พบเห็นก็สามารถแคปหน้าจอและรายงาน เหตุการณ์ผ่านทางแอปพลิเคชัน ได้โดยไม่ต้องเปิด เผยตัวตน แอปพลิเคชันนี้จึงสามารถส่งข่าวหรือหลักฐาน ได้อย่างรวดเร็ว ผลจากการที่โรงเรียนจำนวน 78 แห่งใน สหรัฐอเมริกาซื้อแอปพลิเคชันนี้ให้นักเรียนทุกคนติดตั้งไว้ ในโทรศัพท์มือถือ พบว่า การรังแกในโรงเรียนลดลงได้ถึง 50 % เจ้าหน้าที่โรงเรียนได้รับรายงานและจัดการกับปัญหา ได้ดียิ่งขึ้น แอปพลิเคชันนี้จึงทำให้ผู้ที่เห็นเหตุการณ์ รังแกผู้อื่นกล้ารายงาน และทำให้สถิติความรุนแรงในกลุ่มเยาวชนลดลง

"Sit With Us" เป็นแอปพลิเคชันที่สร้างขึ้นโดย "นาตาลี แฮมพ์ตัน" (Natalie Hampton) นักเรียนวัย 16 ปี จากแคลิฟอร์เนีย สหรัฐอเมริกา เพื่อช่วยหาเพื่อนร่วมโต๊ะในเวลาอาหารกลางวัน นาตาลีเล่าว่าเธอสร้าง แอปฯ นี้ขึ้นมาจากไอเดียที่ได้ตอนเรียนอยู่ชั้นเกรด 7 ที่ไม่มีเพื่อนเลย และทุกๆ วันเธอจะต้องหาที่นั่งเอง และนั่ง คนเดียว เธอรู้ถึงความรู้สึกเหล่านั้นดีว่าเป็นอย่างไร จุดเริ่มต้นของการถูกรังแกบางครั้งก็เป็นเพราะว่านักเรียน

เหล่านั้นไม่มีเพื่อน ทำให้นักเรียนแสบๆ คอยแอบจ้องจะเล่นงานหรือล้อเลียนอยู่บ่อยๆ และด้วยเหตุนี้จึงทำให้นักเรียนที่มักจะนั่งคนเดียวหรือไม่มีเพื่อนนั้นรู้สึกไร้ค่า ไม่มีตัวตน กลัว และไม่มีความสุข การใช้งานแอปพลิเคชัน Sit With Us นี้มีวิธีใช้ที่ง่ายและไม่ซับซ้อน เพียงแค่เข้าไปในแอปพลิเคชันแล้วหาเพื่อนในนั้นคุย พร้อมกับนัดแนะกัน และเมื่อไปถึงโต๊ะ จะไม่มีการถูกปฏิเสธ ซึ่งแอปพลิเคชันดังกล่าวเป็นการสร้างขึ้นมาเพื่อแก้ปัญหาภายในโรงเรียนในวงแคบๆ แต่ได้รับการตอบรับเป็นอย่างดี

ข้อมูลในการสืบค้นเกี่ยวกับการกลั่นแกล้งบนโซเชียล

นอกจากการศึกษาวิจัยแล้วยังพบว่ามีเว็บไซต์ที่เกี่ยวข้องกับการกลั่นแกล้งบนโซเชียลทั้งในประเทศไทยและต่างประเทศ และได้รวบรวมหน่วยงานและนักวิชาการที่ให้ความสนใจในประเด็นเรื่องการกลั่นแกล้งบนโซเชียลในประเทศไทย เพื่อนำไปสู่การประสานงาน และทำงานขับเคลื่อนเรื่องนี้ต่อไปในอนาคต

การสนทนากลุ่ม

(Focus Group Discussion)

ความคิดเห็นของวัยรุ่นที่มีต่อการรังแกกันบนโลกไซเบอร์
แนวทางของวัยรุ่นในการป้องกันการกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์

บทนำ

หลักการและเหตุผล

โลกยุคใหม่ไร้พรมแดน เป็นโลกที่ข้อมูลข่าวสารส่งต่อไปถึงผู้รับสารอย่างรวดเร็วทั่วถึง ทุกคนสามารถเป็นผู้ส่งสารด้วยเนื้อหาที่แต่ละคนคิดและทำได้ด้วยตัวเอง เรียกได้ว่า ขึ้นอยู่กับวิจารณญาณของแต่ละคน เนื้อหาข้อมูลจึงมีทั้งทางบวกและทางลบที่หลายครั้งขาดการกลั่นกรองอย่าง ถี่ถ้วน ทำให้เกิดปรากฏการณ์คือ มีการใช้พื้นที่ไซเบอร์ในลักษณะของการรังแกหรือคุกคามผู้อื่นโดยมีเจตนาที่จะสร้างความทุกข์ ความตึงเครียดของ อารมณ์หรือการทำร้ายความรู้สึกของผู้อื่น โดยยืงนานวันยิ่งเพิ่มขึ้นทั่วโลก การกระทำในลักษณะดังกล่าวเรียกว่า การรังแกกลั่นแกล้งบนพื้นที่ไซเบอร์หรือโลกออนไลน์

ในต่างประเทศนั้นการกลั่นแกล้งกันทางอินเทอร์เน็ตเป็นประเด็นที่สำคัญ เนื่องจากมีสถิติ เกี่ยวกับการกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ตสูง Hinduja, S. & Patchin, J. W. (2010) ระบุว่า มีจำนวนนักเรียนที่เคย ถูกกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ตกว่าร้อยละ 20 โดยประเด็นในการถูกกลั่นแกล้งที่มากที่สุด ได้แก่ การโพสต์ข้อความ ที่ทำร้ายจิตใจร้อยละ 13.7 การถูกปล่อยข่าวลือหรือเรื่องเสียหาย ร้อยละ 12.9 เมื่อถูกกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ต เด็กและเยาวชนทั้งชายและหญิงจะรู้สึกโกรธมากที่สุด รองลงมาคือรู้สึกเสียใจ และอับอาย ตามลำดับ โดยเหยื่อ ส่วนใหญ่มักจะเป็นเด็กที่มีความมั่นใจในตัวเองต่ำ (Low Self-Esteem) และยังพบว่าเหยื่อจากการกลั่นแกล้งทาง อินเทอร์เน็ตที่อยู่ในวัยมัธยมนั้นจะมีแนวโน้มฆ่าตัวตายสูง และการถูกกลั่นแกล้งโดยการส่งรูปภาพ ลามกอนาจาร หรือข้อความเกี่ยวกับเรื่องเพศ เป็นปัจจัยสำคัญในการคิดฆ่าตัวตายของเยาวชนมากกว่าการถูกกลั่นแกล้งใน รูปแบบอื่น (อ้างอิง : วัฒนาวดี ศรีวัฒนพงศ์ และพิมพ์กา ธานินพงศ์ 2558 : 130)

เด็กก็คือเด็ก การเติบโตในแต่ละช่วงวัย เกิดจากทั้งการเลี้ยงดู การเรียน สภาพแวดล้อม รวมทั้งสื่อที่อยู่รอบตัว แต่ความเป็นเด็กก็ยังคงเป็นพัฒนาการตามช่วงวัยที่ทุกคนต่างเติบโตภายใต้สังคมที่ เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว ในยุคศตวรรษที่ 21 จึงเกิดปรากฏการณ์ “สังคมก้มหน้า” ที่ทุกคนใช้สื่ออย่าง แพร่หลาย การสื่อสารประเภทอื่น ๆ แทบจะไม่มี ความหมาย และไม่น่าเชื่อว่า โลกยุคดิจิทัลที่ใช้ปลายนิ้วสัมผัส ส่งข้อมูลออนไลน์ ทำให้เกิดการกระทบกระเทือนอารมณ์ความรู้สึกของผู้คนอย่างรวดเร็ว ทั่วถึง กว้างขวาง และ ทำให้เกิดความเลวร้ายอย่างไม่น่าเชื่อ

การกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ก่อให้เกิดผลกระทบทางด้านอารมณ์ ทำให้เกิดความเครียดเพิ่มมากขึ้น จากการวิจัยพบว่าการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์สามารถนำไปสู่ การขาดความมั่นใจในตนเอง ปัญหาครอบครัว ความรุนแรงในโรงเรียน และ พฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมต่าง ๆ (<http://www.endcyberbullying.org> : สืบค้นข้อมูลวันที่ 30 ธันวาคม 2560)



(ที่มา <http://www.ipredator.co> : สืบค้นข้อมูลวันที่ 3 มกราคม 2561)

การกลั่นแกล้งดังกล่าว กลายเป็นประเด็นที่หน่วยงานอย่าง ETCB Organization (End To Cyber Bullying) ได้รวบรวมสถิติการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ของวัยรุ่นในประเทศต่างๆไว้ดังนี้

เบลเยียม : 34.3% ของวัยรุ่นเบลเยียมถูกกลั่นแกล้งผ่านทางอินเทอร์เน็ต หรือโทรศัพท์มือถือ

โปแลนด์ : 52 % ของวัยรุ่นโปแลนด์อายุ 12-17 ปีที่ใช้อินเทอร์เน็ต เคยถูกล่วงละเมิดผ่านทางเว็บ หรือโทรศัพท์มือถือ

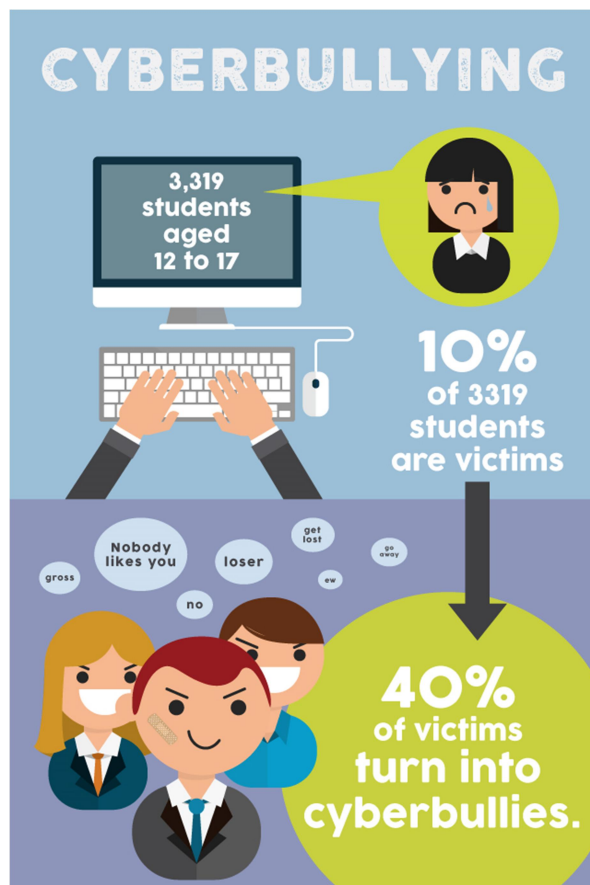
เยอรมัน: 14.1% ของนักเรียนที่เผชิญเหตุการณ์ที่ไม่ดีในรูปแบบต่างๆ เช่น การล่วงละเมิด การหมิ่นประมาท การหนีออกจากบ้าน การถูกล่อลวง อันเกิดจากการถูกกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์

ญี่ปุ่น : 10% ของนักเรียนมัธยมเคยถูกล่วงละเมิดผ่านทางอีเมล เว็บไซต์ หรือ บล็อก

สเปน : 25 -29% ของวัยรุ่นถูกกลั่นแกล้งผ่านทางโทรศัพท์มือถือ หรืออินเทอร์เน็ต

(<http://www.endcyberbullying.org> : สืบค้นข้อมูลวันที่ 30 ธันวาคม 2560)

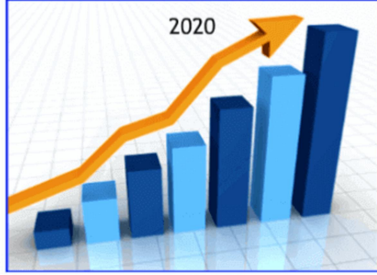
Kim Su Hyun สรุปผลการศึกษา ของ Singapore Children's Society and the Institute of Mental Health เมื่อปี 2014 จากการศึกษานักเรียนสิงคโปร์อายุ 12-17 ปี จำนวน 3,319 คน พบว่า เด็ก 10% เคยตกเป็นเหยื่อของการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ และ จาก 40% ของผู้ตกเป็นเหยื่อกลายเป็นผู้กลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์



(<https://www.theurbanwire.com>: สืบค้นข้อมูลวันที่ 4 มกราคม 2561)

แนวโน้มการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์มากขึ้นๆ ดังสถิติที่ Michael Nuccitelli นักจิตวิทยา (2013) ได้วิเคราะห์ไว้ว่าหากสังคมไม่เร่งแก้ไขการรังแกกันบนโลกไซเบอร์ตั้งแต่ตอนนี้ ในปี 2020 การรังแกบนโลกไซเบอร์จะถูกประกาศเป็นโรคระบาดทางดิจิทัล

Cyberbullying Statistics



“In 2016, more than one half of minors were cyberbullied and almost half reported cyberbullying. More than one of three reported experiencing cyber threats. If society does nothing, year 2020 will announce cyberbullying as a digital epidemic.”
Michael Nuccitelli, Psy.D. (2013)
www.ipredator.co

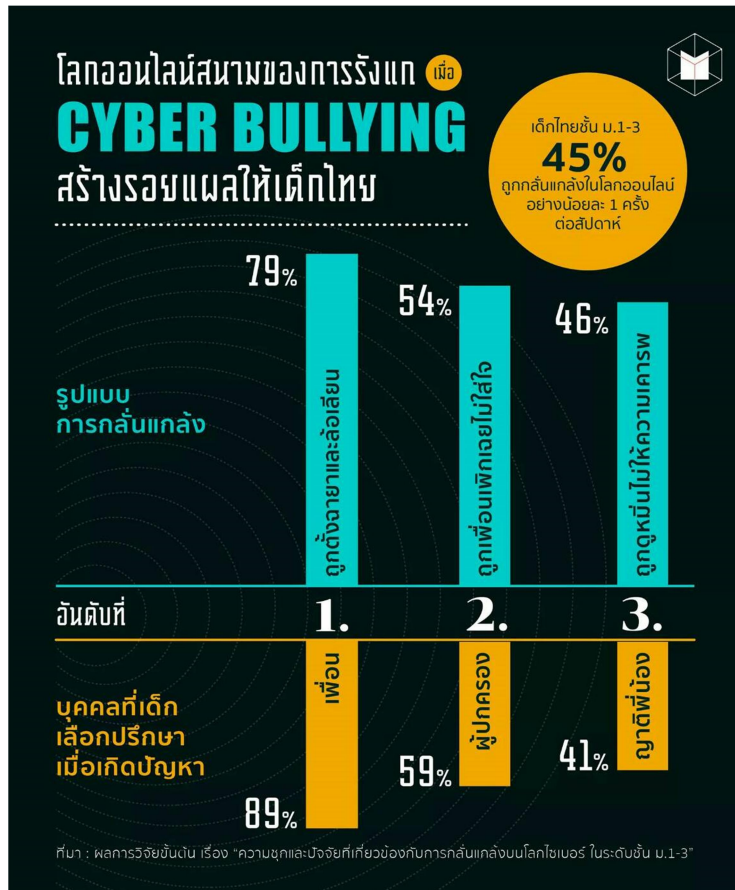
(ที่มา <http://www.ipredator.co> : สืบค้นข้อมูลวันที่ 3 มกราคม 2561)

จากปัญหาและปรากฏการณ์ “การรังแกกันในพื้นที่ไซเบอร์” จากทั่วทุกมุมโลกกลายเป็นเรื่องเร่งด่วนที่ทุกฝ่ายต้องเข้าไปจัดการดูแล เพราะปัญหาดังกล่าวได้คร่าชีวิตเด็กและวัยรุ่นทั่วโลกไปแล้วมากมาย (สุภาวดี เจริญวานิช 2560 : 639)

คำว่า “Cyberbullying หรือการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์” ได้ถูกบัญญัติขึ้น มี นักวิชาการ นักจิตวิทยา นักนิเทศศาสตร์ และผู้เกี่ยวข้องต่างให้ความสนใจเรื่องนี้อย่างกว้างขวาง ทั้งนี้ เพื่อ ป้องกันปัญหาที่อาจเกิดขึ้นจากสื่อยุคใหม่ที่มีผลกระทบต่อพัฒนาการของเด็กในสังคมยุคปัจจุบัน เพราะแนวโน้มของ ปัญหานี้วันจะขยายวงกว้างและรุนแรงมากขึ้นทีละน้อย สิ่งสำคัญ คือ กลายเป็นเรื่องของ “พฤติกรรมปกติธรรมดา” ที่ไม่มีใครเห็นว่าเป็นเรื่องสำคัญที่ต้องช่วยกันหยุดยั้ง ห้ามปราม รวมทั้งไม่รู้ด้วยซ้ำว่า เป็นสิ่งเลวร้ายที่ ทุกคนต้องช่วยกันยุติ โดยเฉพาะเด็กไทยที่ใช้สื่อมากเป็นอันดับต้น ๆ และยังไม่มีใครใส่ใจเรื่องการกลั่นแกล้งที่ สร้างความรุนแรงบนโลกไซเบอร์

ทุกวันศุกร์ที่ 3 ของเดือนมิถุนายนจะตรงกับวัน Stop Cyberbullying Day หรือวันหยุดการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ เพื่อลดผลกระทบจากการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ ซึ่งมีแนวโน้มขยายตัวเพิ่มมากขึ้น

อย่างต่อเนื่อง และในบางกรณีการกลั่นแกล้งส่งผลกระทบต่อรุนแรงจนเกิดการสูญเสียชีวิต จากการฆ่าตัวตายของผู้ที่ถูกกลั่นแกล้ง และที่น่าเป็นห่วงคือ ความไม่รู้ว่าสิ่งที่กำลังทำอยู่นั้น ถือเป็น Cyberbullying ข้อมูลวิจัยขั้นต้น (preliminary) เรื่อง “ความชุกและปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ ในระดับชั้น ม.1-3” โดยความร่วมมือระดับนานาชาติ 14 ประเทศทั่วโลก ระบุว่า เด็กไทยเกือบ 80% มีประสบการณ์ถูกกลั่นแกล้งในชีวิตจริง โดย 66% ถูกกลั่นแกล้งอย่างน้อยสัปดาห์ละ 1 ครั้ง และอีก 12% ถูกกลั่นแกล้งทุกวัน ขณะที่เด็กไทย 45% มีประสบการณ์ถูกกลั่นแกล้งทางโลกไซเบอร์



(ที่มา <http://www.brandbuffet.in.th>: สืบค้นข้อมูลวันที่ 16 ธันวาคม 2560)

McAfee บริษัทด้านความปลอดภัยทางไซเบอร์ออกรายงานฉบับล่าสุดเกี่ยวกับการคาดการณ์ภัย เทรนด์ไซเบอร์ในปี 2018 ที่กำลังจะมาถึง มี 5 เทรนด์ หนึ่งในเทรนด์ พุดถึงอันตรายที่จะเกิดขึ้นกับเด็กและเยาวชนในโลกยุคดิจิทัล ผู้ใหญ่อย่างเราเรียนรู้ที่จะจัดการชีวิตดิจิทัลของเราได้เองผ่านประสบการณ์และบทเรียนอันหลากหลาย เช่น เราเริ่มเรียนรู้ว่าอะไรควรโพสต์ ไม่ควรโพสต์ เราแชร์ข้อมูลส่วนตัวอะไรได้บ้าง

เราจะใช้เครื่องมืออะไรในการรักษาชื่อเสียงของเราให้เป็นความลับ แต่เด็กที่เริ่มต้นใช้เทคโนโลยีไม่สามารถจัดการเรื่องนี้ได้ด้วยตัวเอง และผลลัพธ์ของมันก็อาจจะอยู่ติดตัวพวกเขาไปอย่างยาวนานจนเติบโตเป็นผู้ใหญ่นั้นเลยทีเดียว การขาดวิจารณญาณ ความรู้เท่าไม่ถึงการณ์ของเด็กที่ใช้สื่อยุคใหม่เป็นเพื่อน กลายเป็นชีวิตที่อาจล้มเหลว สูญเสีย โศกเศร้า หากมีการกระทำโดยไม่คิดผ่านสื่อโซเชียล และสามารถขีดเส้นชีวิตแห่งการเติบโตของเด็กในรูปแบบที่ไม่คาดฝัน เพราะชีวิตอาจพลิกผันโถงดั่ง หรือดับได้เพียงข้ามคืนแบบตั้งใจและไม่ตั้งใจ (จิตต์สุภา ฉิน 2560)

ในขณะเดียวกัน เด็กไทยกลายเป็นคนที่เข้าถึงโซเชียลแบบ “ติด” มีพฤติกรรมไม่เพียง โพสต์ และส่อง แต่พร้อมให้ความเห็น หรือ “เมนต์” แบบสนุก ไม่คิดว่าจะเกิดผลอย่างไรต่อสิ่งที่ตนเองเขียน

บริษัท แมคแคน เวิลด์กรุ๊ป (ประเทศไทย) เปิดเผยว่า จากผลสำรวจพฤติกรรมและความคิดของกลุ่มวัยรุ่นยุคใหม่อายุ 16-20 ปี จำนวน 3 หมื่นคน ใน 18 ประเทศ หัวข้อ Truth About Youth ภายใต้ธีม Kaleidoscope kid หรือตัวแทนวัยรุ่นทุก ๆ คนที่เปิดรับแรงบันดาลใจที่แตกต่างจากทั่วทุกมุมโลก พบว่า พฤติกรรมของวัยรุ่นไทยชอบเข้าไปคอมเมนต์ในโซเชียลมีเดียเชิงลบมากเป็นอันดับ 1 ของโลก หรือคิดเป็นสัดส่วน 67% ของวัยรุ่นทั้งหมดที่ทำการสำรวจทั้งนี้ จำนวนดังกล่าวถือว่าสูงกว่าภาพรวม วัยรุ่นทั่วโลกที่ชอบเข้าไป คอมเมนต์ในโซเชียลเชิงลบ ซึ่งมีค่าเฉลี่ยเพียง 16% เท่านั้น (<http://www.posttoday.com> : สืบค้นข้อมูลวันที่ 16 ธันวาคม 2560)

หากมองถึงความจริงที่เกิดขึ้นในสังคมไทย เราจะพบว่า โลกโซเชียลกลายเป็นเพื่อนวัยรุ่นที่เป็นเวทีแสดงออกทั้งทางบวกและลบ จนกลายเป็นพฤติกรรมเสพติดสื่อที่ไม่มีใครให้ความสนใจว่า ผู้ที่ถูกกระทำจะมีความรู้สึกอย่างไร สะเทือนใจหรือไม่ หรือจะมีผลอย่างไรต่อตนเองในอนาคต

Cyberbullying ถือเป็นความรุนแรงรูปแบบหนึ่งที่ไม่สามารถปล่อยปละละเลย ไปได้ เพราะเมื่อไรที่สังคมปิดตาไม่รับรู้ปัญหา จะถือว่ายอมรับได้โดยพฤตินัย ซึ่งเท่ากับเป็นการบ่มเพาะความรุนแรง และเมื่อสังคมมองว่าเป็นเรื่องปกติ จะสร้างสังคมแห่งความรุนแรงขึ้น จนอาจขยายตัวไปสู่ความรุนแรงหรืออาชญากรรมรูปแบบอื่น ซึ่งในสังคมคนญี่ปุ่นมีการปลูกฝังให้ไม่ทนต่อความรุนแรงทุกรูปแบบไม่ว่าจะเป็นเรื่องใดก็ตามหรือเรียกว่า Zero Tolerance ซึ่งญี่ปุ่นให้ความสำคัญอย่างมาก ([http:// www.digitalagemag.com](http://www.digitalagemag.com) : สืบค้นข้อมูลวันที่ 3 มกราคม 2561)

สิ่งที่น่าเป็นห่วงสำหรับสังคมไทยก็คือ การรังแกกันผ่านโลกไซเบอร์ เป็นความรุนแรงที่ไม่ทราบว่าจะใครเป็นผู้กระทำซึ่งสามารถทำความรุนแรงกับใคร ที่ไหน หรือเมื่อไรก็ได้ และผู้กระทำก็สามารถจะดอกร้าความรุนแรงอย่างต่อเนื่อง โดยที่สักวันหนึ่งเหยื่อที่เคยถูกกระทำ ก็อาจกลับมาเป็นผู้ทำความรุนแรงเอง

เพื่อแก้แค้น เป็นวงจรความรุนแรงที่ไม่มีจุดจบ ด้วยเห็นว่าเรื่องเหล่านี้เป็นเรื่องธรรมดาที่ใครๆ เขาก็ทำกัน ซึ่งผลกระทบก็คือความรุนแรงและบาดแผลที่เกาะกินในจิตใจของเด็ก ๆ จากการสำรวจเด็กในกรุงเทพฯ และปริมณฑล พบว่า มีเด็กถึง 48% ที่อยู่ในวงจรการรังแกกันผ่านโลกโซเชียลโดยอาจเป็นทั้งผู้กระทำ เหยื่อ และผู้เฝ้าดูหรือส่งต่อข้อมูลไปยังกลุ่ม อื่น ๆ ซึ่งเด็กส่วนใหญ่ที่อยู่ในวงจรมีอายุอยู่ในชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โดยเวลาที่ใช้ในการรังแกบนโลกโซเชียลคือ ช่วง 6 โมงเย็น-3 ทุ่ม ซึ่งเป็นช่วงเวลาที่เด็ก ๆ ทำการบ้านและใช้อินเทอร์เน็ต (วัฒนาวดี ศรีวัฒนพงศ์ และพิมพ์กา ธานินพงศ์ 2558 : 130)

จากประเด็นปัญหาที่เกิดขึ้นเรื่องการกลั่นแกล้งบนโลกโซเชียล โดยเฉพาะในประเทศไทย จึงเป็นเรื่องสำคัญที่ต้องทำการศึกษากลุ่มวัยรุ่นไทยมีการกลั่นแกล้งบนโลกโซเชียลในรูปแบบใด มีการรับรู้เกี่ยวกับผลกระทบของการกลั่นแกล้งบนโลกโซเชียลของกลุ่มวัยรุ่นหรือไม่ และมีความคิดเห็นเกี่ยวกับวิธีการป้องกันการการกลั่นแกล้งบนโลกโซเชียลอย่างไร เพื่อเป็นแนวทางในการป้องกันแก้ไขปัญหาและผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นจากการรังแกบนโลกโซเชียลอย่างเหมาะสม

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษารูปแบบการกลั่นแกล้งบนโลกโซเชียล ของกลุ่มวัยรุ่น
2. เพื่อศึกษาการรับรู้ของวัยรุ่นเกี่ยวกับผลกระทบจากการกลั่นแกล้งบนโลกโซเชียล
3. เพื่อศึกษาวิธีการป้องกันการการกลั่นแกล้งบนโลกโซเชียลของวัยรุ่น

นิยามศัพท์

วัยรุ่น หมายถึง ผู้ที่มีอายุในช่วงอายุ 15- 18 ปี

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ทำให้ทราบรูปแบบการกลั่นแกล้งบนโลกโซเชียลของกลุ่มวัยรุ่น
2. ทำให้ทราบถึงการรับรู้ของวัยรุ่นเกี่ยวกับผลกระทบจากการกลั่นแกล้งบนโลกโซเชียล
3. ทำให้ทราบถึงความคิดเห็นของวัยรุ่นที่มีต่อการป้องกันการการกลั่นแกล้งบนโลกโซเชียล
4. ทำให้มีองค์ความรู้เกี่ยวกับการการกลั่นแกล้งบนโลกโซเชียลของกลุ่มวัยรุ่น อันจะนำไปสู่การหาแนวทางในการป้องกันและแก้ไขผลกระทบที่จะเกิดขึ้นกับวัยรุ่น

บทที่ 2

แนวความคิดและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ความหมายของการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ (Cyberbullying)

เด็กและเยาวชนส่วนใหญ่ต้องเผชิญปัญหาการกลั่นแกล้งทั้งการกลั่นแกล้งแบบธรรมดา และการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ สมร แสงอรุณ (2554:1) อธิบายว่า การกลั่นแกล้ง การข่มเหงรังแกในโรงเรียนเป็นปัญหาของการใช้อำนาจและความก้าวร้าวในความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นระหว่างบุคคลหรือกลุ่มบุคคลที่มีอำนาจซึ่งทำร้ายอยู่ซ้ำๆต่อบุคคลหรือกลุ่มบุคคลที่อ่อนแอกว่า ซึ่งไม่อาจปกป้องตนเองได้ ส่งผลให้ผู้ถูกข่มเหงรังแกเกิดความทุกข์ทรมานทั้งร่างกายและจิตใจ

การกลั่นแกล้งเป็นการทำพฤติกรรมที่เจตนาเป็นพฤติกรรมที่เลวร้าย มีการกระทำซ้ำหลายๆครั้ง เกี่ยวข้องกับเรื่องความไม่สมดุลของอำนาจ Signe Whitson (2016) อธิบายลักษณะของการกลั่นแกล้งว่า ประกอบด้วย 3P's

1. Purpose (เจตนา) การกลั่นแกล้งเป็นการกระทำโดยเจตนา ไม่ได้เกิดจากอุบัติเหตุ หรือ ความไม่ตั้งใจ
2. Pattern (รูปแบบ) พฤติกรรมเลวร้ายที่เกิดขึ้น ซ้ำๆ
3. Power (อำนาจ) ผู้ที่กลั่นแกล้งมีอำนาจหรืออิทธิพลมากกว่าผู้ถูกกลั่นแกล้ง

เมื่อความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีการสื่อสารเข้ามาในวิถีชีวิตของเด็กรุ่นใหม่ ก่อให้เกิดปรากฏการณ์การกลั่นแกล้งในรูปแบบใหม่ที่เรียกว่าการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ ที่นับวันจะส่งผลกระทบต่อเด็กและเยาวชนเพิ่มมากขึ้น ดังที่ Dr Martyn Wild กล่าวไว้ว่า “Cyber-bullying is poised to turn into the biggest online concern, already affecting up to 35% of all children” (<http://www.wiseoldsayings.com/cyber-bullying-quotes> สืบค้นข้อมูล 21 มกราคม 2561)

ธาม เชื้อสถาปนศิริ (2560) อธิบายความแตกต่างของการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ หรือออนไลน์ กับการกลั่นแกล้งธรรมดาไว้ดังนี้

BULLYING vs CYBER BULLYING	
Bullying/ การกลั่นแกล้งธรรมดา	Bullying/ การกลั่นแกล้งออนไลน์
Face-to-face แกล้งกันต่อหน้าต่อตา	24 ชั่วโมงต่อวัน/ 7 วันต่อสัปดาห์/ 365 วันต่อปี
Limit to onlookers/ จบลงเมื่อมีคนมอง สังเกต	No safe space-hard to escape /ไม่มีพื้นที่ปลอดภัย ยากที่จะหลบหนี
Bully can be identified/ สามารถระบุตัวตนคนแกล้งได้	Bully can be anonymous/ ไม่สามารถระบุตัวตนคนแกล้งได้
สามารถมองเห็นหน้าและปฏิกิริยา ของคนถูกแกล้ง และคนที่มองโดยรอบ	ไม่สามารถแสดงความช่วยเหลือหรือความเห็นใจ คนที่ถูกแกล้งได้
แกล้งได้เฉพาะที่โรงเรียน สนามเด็กเล่น ร้านอาหาร ที่สาธารณะอื่น ๆ	ไม่มีข้อจำกัดเงื่อนไขเชิงพื้นที่ (แกล้งกันได้จากทั่วโลก)
คนถูกแกล้งและคนแกล้งอยู่ในพื้นที่และเวลา เดียวกัน	คนถูกแกล้งเป็นเป้าหมายของการรังแกได้ง่าย

ความแตกต่างของการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ กับการกลั่นแกล้งธรรมดาที่เห็นได้ชัดเจนที่สุดคือเหยื่อของการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ สามารถถูกกลั่นแกล้งได้ทุกที่ทุกเวลาเพราะเด็กส่วนใหญ่สามารถเข้าถึงสื่อดิจิทัลได้แม้ไม่ได้อยู่ที่โรงเรียน

ชาญวิทย์ พรนภดลและคณะ(2557: 8) อธิบายความหมายของ การกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ (cyberbullying) ว่าเป็นการกลั่นแกล้งผ่านช่องทางอินเทอร์เน็ตและเครือข่ายสังคมออนไลน์มีทั้งการใส่ร้ายป้ายสี การใช้ถ้อยคำหยาบคายต่อว่า หรือการส่งต่อข้อมูลลับทางอินเทอร์เน็ต เพื่อทำให้เกิดความเสียหาย ทำให้ผู้ที่ถูกกลั่นแกล้งเจ็บปวดและเกิดผลกระทบต่อจิตใจ

การกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์คือการกลั่นแกล้ง รังแก หรือคุกคามโดยเจตนาผ่าน สื่อดิจิทัล เช่น โทรศัพท์มือถือ คอมพิวเตอร์ และแท็บเล็ต ผู้ที่กลั่นแกล้งจะส่งข้อความหรือรูปภาพผ่าน SMS, กล่องข้อความ และแอปพลิเคชัน หรือส่งผ่านออนไลน์ในโซเชียลมีเดีย, กระดานสนทนา หรือเกมออนไลน์ที่ผู้ใช้สามารถเปิดดู มีส่วนร่วมหรือแบ่งปันเนื้อหาได้ การกลั่นแกล้งลักษณะนี้มักกระทำซ้ำๆ ไปยังเหยื่อหรือผู้ที่ถูกกลั่นแกล้งโดยผู้รังแกจะเปิดเผย หรือปิดบังตัวตนก็ได้ วิธีการคือโดยการส่ง โพสต์ หรือแชร์ข้อมูลด้านลบ เป็นเท็จ หยาบคาย และทำร้ายจิตใจผู้อื่น บางกรณีการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์อาจรวมถึงการแชร์ข้อมูลส่วนตัวของผู้อื่นโดยมีเจตนา

เพื่อที่จะทำให้เจ้าตัวอับอายหรือทำลายชื่อเสียง บางครั้งการกลั่นแกล้งบนโลกโซเชียลเลยไปถึงระดับที่ผิดกฎหมาย หรือเป็นอาชญากรรมได้ ประการสำคัญ การปฏิบัติต่อผู้อื่นโดยไม่เจตนา หรือไม่สุภาพ เพียงครั้งเดียว ไม่อาจถือว่าเป็นการกลั่นแกล้งได้ คุณลักษณะประการสำคัญของการกลั่นแกล้งบนโลกโซเชียลคือ เป็นการกระทำที่จงใจ และกระทำต่อผู้ถูกรกระทำซ้ำๆ หลายครั้ง (สรานนท์ อินทนนท์ 2561)

อัปสร เสถียรทิพย์ และ คณะ (2560) สรุปลักษณะการกลั่นแกล้งบนโลกโซเชียล ไว้เป็นประเด็นสำคัญดังนี้

- การใช้โทรศัพท์มือถือ อินเทอร์เน็ต หรือสื่อออนไลน์รูปแบบต่าง ๆ ในการทำร้ายกัน
- เผยแพร่ไปยังผู้ชมเป็นจำนวนมาก ดูซ้ำได้จนกว่าจะลบ
- สร้างความเสียหาย หรือเสื่อมเสียชื่อเสียงแก่ผู้ถูกรกระทำ
- มีลักษณะเป็นนิรนาม ไม่ทราบตัวผู้กระทำ

หมายเหตุ : ขึ้นอยู่กับการตีความถึงเจตนาและความสัมพันธ์ระหว่างกันด้วย พฤติกรรมเดียวกัน หากเป็นเพื่อนอาจตีความว่าไม่เป็นการใช้ความรุนแรงได้

ประเภทของการกลั่นแกล้งบนโลกโซเชียล

สรานนท์ อินทนนท์ (2561) แบ่งประเภทการกลั่นแกล้งบนโลกโซเชียล ไว้ 10 ประเภท ได้แก่

1. **การแกล้งแหย่ (Trolling)** ผู้กลั่นแกล้งจะรังแกผู้อื่นด้วยการใช้ถ้อยคำดูถูกเหยียดหยาม ในห้องสนทนา หรือในสังคมออนไลน์ โดยมีเจตนาแหย่ให้เหยื่อตอบโต้กลับมาด้วยถ้อยคำรุนแรง

2. **การใส่ความ (Denigration/Dissing)** ผู้กลั่นแกล้งเผยแพร่ข้อมูลเท็จทำให้ผู้อื่นได้รับความเสียหาย อับอาย หรือกลายเป็นตัวตลก

3. **การกีดกันผู้อื่นออกจากกลุ่ม (Exclusion)** ผู้กลั่นแกล้ง ลบ บล็อกผู้อื่นไม่ให้เข้ากลุ่มในสังคมออนไลน์ โดยสร้างความหมางเมิน หรืออคติผ่านข้อความ หรือกิจกรรมกลุ่มออนไลน์ เพื่อกีดกันเหยื่อออกจากกลุ่ม

4. **การแพร่ความลับ (Outing)** ผู้กลั่นแกล้งล่วงรู้แล้วนำข้อมูลส่วนตัว หรือความลับของผู้อื่นไปเผยแพร่ในโลกออนไลน์โดยมีเจตนาเพื่อให้อับอาย

5. **การล่อลวง (Trickery)** การใช้อุบายให้ผู้อื่นเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวหรือความลับที่น่าอาย แล้วนำไปเผยแพร่ต่อในสังคมออนไลน์

6. **การแอบอ้างชื่อ หรือตัวตนของผู้อื่น** (Impersonation/Fraping) ผู้กลั่นแกล้งจะล็อกอินบัญชีการใช้สื่อออนไลน์ของผู้อื่น แล้วแกล้งโพสต์ข้อความหรือรูปภาพที่น่าอัปยศลงในสื่อออนไลน์
7. **การสร้างบัญชีใช้งานปลอมเพื่อรังแกผู้อื่น** (Fake profiles) ผู้กลั่นแกล้งจะซ่อนตัวตนที่แท้จริงของตัวเองโดยการสร้างบัญชีปลอมขึ้นมา แล้วส่งรูปภาพหรือข้อความเพื่อกลั่นแกล้งผู้อื่น
8. **การขโมยอัตลักษณ์ดิจิทัล** (Catfish) ผู้กลั่นแกล้งจะขโมยรูปภาพของผู้อื่นแล้วนำไปสร้างตัวตนใหม่ เพื่อหวังผลในการหลอกลวง
9. **การก่อกวน คุกคาม** (Harassment) ผู้กลั่นแกล้งจะคุกคามผู้อื่นซ้ำ ๆ หลายครั้ง โดยส่งข้อความเชิง คุกคาม หรือข่มขู่ให้หวาดกลัว
10. **การคุกคามข่มขู่อย่างจริงจัง และรุนแรงผ่านสื่อดิจิทัล** (Cyberstalking) ผู้กลั่นแกล้งข่มขู่ว่าจะทำให้เหยื่อเสียชื่อเสียง หรือจะทำร้ายร่างกาย รวมถึงการที่ผู้ใหญ่ส่งข้อความติดต่อเยาวชนผ่านสื่อออนไลน์เพื่อหวังที่จะทำอนาจาร

รูปแบบการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ที่วัยรุ่นไทยรับรู้มีเพียง 6 ประเภท ได้แก่

1. การโจมตีหรือด่าทอผ่านอินเทอร์เน็ตและโทรศัพท์มือถือ ประกอบด้วย การด่าทอ หรือ พุดจาต่อเสียดกันผ่านอินเทอร์เน็ต การนินทาผู้อื่นผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ และการมีสายโทรศัพท์นินนามโทรมาด่าเพื่อความสะใจ
2. การคุกคามทางเพศออนไลน์ ประกอบด้วย การพุดจาคุกคามทางเพศผ่านเครือข่ายสังคม การบีบบังคับให้มีการแสดงกิจกรรมทางเพศผ่านกล้องหรือเว็บแคม และการส่งรูปภาพหรือวิดีโอในลักษณะโป๊ เปลือย โดยที่ผู้รับไม่ต้องการ
3. การแอบอ้างตัวตนของผู้อื่น ประกอบด้วย การขโมยรหัสผ่านบัญชีผู้ใช้ของผู้อื่น การแอบใช้ชื่อของผู้อื่นในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อให้ร้ายผู้อื่น รวมถึงการสวมรอยในเครือข่ายสังคมของผู้อื่นเพื่อความเสียหายในรูปแบบต่าง ๆ
4. การแบล็คเมลล์กัน ประกอบด้วย การนำข้อมูลส่วนตัวหรือข้อมูลที่เป็นความลับของผู้อื่นทั้งในรูปของข้อความ ภาพหรือวิดีโอไปเผยแพร่ การใส่ร้ายป้ายสีผู้อื่นเพื่อให้เกิดความเสียหาย การถ่ายรูปเพื่อนแบบหลุด ๆ แล้วเอาไปแสดงความคิดเห็นอย่างสนุกสนาน และการตัดต่อรูปภาพแล้วใส่ข้อความเพื่อให้ผู้อื่นเกิดความเสียหาย

5. การหลอกลวงออนไลน์ ประกอบด้วย การโฆษณาล่อลวงให้หลงเชื่อ การหลอกลวงเพื่อจำหน่ายสินค้าลอกเลียนแบบ การหลอกลวงให้มีการโอนเงินในลักษณะต่าง ๆ รวมไปถึงการหลอกลวงให้มีการนัดเจอกันเพื่อกระทำการใดๆ ในลักษณะที่อีกฝ่ายไม่ยินยอม

6. การสร้างกลุ่มในเครือข่ายสังคมเพื่อโจมตีบุคคลที่ตัวเองไม่ชอบประกอบด้วย การสร้างกลุ่มในเครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อโจมตีเพื่อนที่ตัวเองไม่ชอบ และการสร้างกลุ่มในเครือข่ายสังคมออนไลน์เพื่อโจมตีบุคคลที่มีชื่อเสียงเช่น ดารา นักร้อง หรือนักการเมืองที่ตัวเองไม่ชอบ (ณัฐรัชต์ สามาณะ 2556)

ในต่างประเทศ มีการรวบรวมข้อมูล Cyberbullying Facts and Statistics ระบุประเภทของการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ ดังนี้

ร้อยละ 19 ของการกลั่นแกล้งบนอินเทอร์เน็ต คือ การแพร่กระจายของข่าวลือ

ร้อยละ 13 ของเด็กที่ตกเป็นเหยื่อ ได้รับความรู้สึกเจ็บปวด

ร้อยละ 72 ของเด็กที่ถูกกลั่นแกล้งบนอินเทอร์เน็ต เกิดขึ้นเนื่องจากรูปลักษณ์ของพวกเขา

ร้อยละ 26 ของเด็กที่ตกเป็นเหยื่อ ถูกเลือกจากเชื้อชาติ หรือศาสนาของพวกเขา

ร้อยละ 22 ของเด็กที่ตกเป็นเหยื่อ รู้สึกว่าเรื่องเพศ เป็นสาเหตุของการกลั่นแกล้ง

ร้อยละ 40 ของเด็กออทิสติก และร้อยละ 60 ของเด็กที่มีอาการของโรค Asperger's ประสบกับปัญหาการข่มขู่ทั้งทางออนไลน์ และออฟไลน์

ร้อยละ 41 ของเด็กหญิง มีแนวโน้มที่จะประสบกับปัญหาการกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ตในช่วงเวลาของชีวิต มากกว่าเด็กชาย ที่ตกเป็นเหยื่อ ร้อยละ 28 (<http://www.teensafe.com> อ้างใน ศรีรัตดา อุทยารัตน์ 2560:92)

จากการศึกษาพฤติกรรมกรรมการชมแห่งรังแกผ่านโลกไซเบอร์ของเยาวชนไทยในเขตกรุงเทพมหานคร ของวิมลทิพย์ มุกสิกพันธ์และคณะ (2552) พบว่า รูปแบบของการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ที่พบมากที่สุดคือ การด่าทอกันด้วยข้อความหยาบคาย และยังพบกรณีการตัดต่อภาพ สร้างข้อมูลเท็จ รวมไปถึงการตั้งกลุ่มออนไลน์กีดกันเพื่อนออกจากกลุ่ม โดยมักเกิดในเด็กช่วงวัย 13-16 ปี ขณะที่ช่องทางโซเชียลมีเดียที่ใช้มากที่สุด ได้แก่ เฟซบุ๊ก (<http://www.digitalagemag.com> : สืบค้นข้อมูลวันที่ 3 มกราคม 2561) งานวิจัยเรื่อง “การปรึกษาแบบกลุ่มด้วยเทคนิคการสร้างความมั่นคงทางจิตใจเพื่อเสริมสร้างทักษะการเผชิญปัญหา สำหรับเยาวชนที่ถูกรังแกผ่านโลกไซเบอร์” ของจิตตพันธ์ ความคะนิง และมฤษฎ์ แก้วจินดา (2559) ซึ่งเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยการแจกแบบสอบถามแก่นักเรียนระดับมัธยมปลาย จากโรงเรียนในสังกัด สช. เขตกรุงเทพมหานคร จำนวน 1,146 คน พบว่า

ผลการวิจัยเชิงสำรวจจากกลุ่มตัวอย่างนักเรียนระดับมัธยมศึกษา 1,146 คน พบว่าเป็นเพศชาย ร้อยละ 32.1 เป็นเพศหญิงร้อยละ 67.7 มีอายุเฉลี่ย 17.04 ปี กำลังศึกษาอยู่ระดับ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ร้อยละ 30.8 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ร้อยละ 37.5 และชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 6 ร้อยละ 31.3 มีค่าเฉลี่ยผลการเรียนเท่ากับ 3.13 และสามารถเข้าถึงและใช้สื่อสังคมออนไลน์มากถึงร้อยละ 92.8 ในกลุ่มตัวอย่างที่ใช้สื่อสังคมออนไลน์ พบว่ามีความเกี่ยวข้องกับการรังแกผ่าน โลกไซเบอร์ โดยเป็นผู้รู้เห็นการรังแกร้อยละ 94.3 เป็นผู้รังแกร้อยละ 86.2 และเป็นผู้ถูกรังแก ร้อยละ 75.5 ในจำนวนนี้มีเยาวชนที่ถูกรังแกผ่านโลกไซเบอร์ ระบุว่าตนเองยังคงได้รับผลกระทบในปัจจุบันถึงร้อยละ 10 เยาวชนที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมรังแกทั้งที่เป็นผู้รังแก ผู้ถูกรังแก และผู้รู้เห็นเหตุการณ์ล้วนเกี่ยวข้องกับพฤติกรรมนินทา ด่าทอ ล้อเลียนผ่านโลกไซเบอร์มากที่สุด และมีความแตกต่างกันในลำดับรองลงมา โดยมีรายละเอียดในตารางที่ 1

ตารางที่ 1 แสดงร้อยละของพฤติกรรมรังแกผ่านโลกไซเบอร์ จำแนกตามบทบาทผู้รังแก ผู้ถูกรังแก และผู้รู้เห็นการรังแก

พฤติกรรมรังแกผ่านโลกไซเบอร์	ผู้รังแก (n =916)	ผู้ถูกรังแก (n =803)	ผู้รู้เห็นการรังแก (n =1003)
นินทา ด่าทอ ล้อเลียน	81.6	73.2	76.9
กีดกันหรือเลือกออกจากกลุ่ม	64.2	24.3	45.3
ส่ง/ได้รับข้อความก่อกวนหรือข่มขู่	22.7	35.6	40.3
เผยแพร่ข้อมูลลับ	18.4	22.2	37.5
แอบอ้างชื่อไปโพสต์หรือเผยแพร่ข้อมูลให้ร้ายผู้อื่น	13.6	11.0	33.7
ตัดต่อภาพหรือคลิปวิดีโอ แล้วเผยแพร่ต่อสาธารณชน	5.0	21.3	39.3
โทรศัพท์ก่อกวน	27.3	57.5	17.5

ผลกระทบจากการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์

จากการศึกษาของ Sameer Hinduja และ Justin W. Patchin (2014) พบว่า ผลกระทบทางลบจากการถูกกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ เริ่มแรกผู้ถูกกลั่นแกล้งจะรู้สึกหดหู่ เศร้า โกรธ และหงุดหงิด วัยรุ่นคนหนึ่งกล่าวว่า การกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ทำร้ายทั้งทางด้านร่างกายและจิตใจ เกิดความกลัวและขาดความเชื่อมั่นในตนเอง ทำให้รู้สึกป่วย และรู้สึกไร้ค่า ผู้ถูกกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์เปิดเผยว่าบ่อยครั้งที่พวกเขา รู้สึกกลัว และไม่กล้าที่จะไปโรงเรียน และจากการวิจัยพบว่าการเชื่อมโยงระหว่างการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ กับ การขาด

ความมั่นใจในตนเอง ปัญหาครอบครัว ผลการเรียน ความรุนแรงในโรงเรียน และพฤติกรรมกระทำผิดต่าง ๆ
สุดท้ายมีรายงานว่าวัยรุ่นที่ถูกกลั่นแกล้งเกิดความคิดอยากฆ่าตัวตาย และมีกรณีเด็กฆ่าตัวตายทั้งในอเมริกาและ
ต่างประเทศ ที่ผู้ถูกกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ที่ต้องจบชีวิตลง

ในต่างประเทศมีการศึกษาผลกระทบการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ที่มีต่อเด็กพบสถิติที่น่าสนใจ
ดังนี้

มากกว่า 7 ใน 10 ของเด็ก รู้สึกว่าการกลั่นแกล้งส่งผลเสียต่อชีวิตทางสังคมของพวกเขา

ร้อยละ 83 ของเด็กที่ตกเป็นเหยื่อรู้สึกว่าการถูกข่มเหงทำลายความนับถือในตัวเอง

ร้อยละ 30 ของผู้ที่ตกเป็นเหยื่อ หันมาทำร้ายตัวเอง เพิ่มขึ้นกว่าร้อยละ 6

ร้อยละ 30 ของเด็กที่ถูกรังแก มีความคิดอยากฆ่าตัวตายเพิ่มขึ้น ร้อยละ 5

ร้อยละ 10 ของเด็กพยายามใช้ชีวิตของตัวเองต่อไป ในขณะที่ถูกกลั่นแกล้ง

ร้อยละ 7 ของผู้ที่ตกเป็นเหยื่อ ได้รังแกคนอื่น ๆ อันเนื่องมาจากความทุกข์ทรมานของพวกเขา

(<http://www.teensafe.com> อ้างในศรีรัตดา อุทยานรัตน์ 2560:93)

ในประเทศไทยได้มีการศึกษาผลกระทบจากการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ เรื่อง “การรับรู้ของ
เยาวชนต่อการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์” พบว่าผลกระทบจากการรังแกกันผ่าน

โลกไซเบอร์ตามการรับรู้ของเยาวชนเอง แบ่งได้เป็น

- ผลกระทบในระดับบุคคล การถูกกระทำในลักษณะการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ไม่ว่าจะอยู่ใน
รูปแบบไหนก็ตาม อย่างน้อยที่สุดก็จะส่งผลกระทบต่อตัวของเยาวชนเอง โดยเฉพาะในด้านของอารมณ์และจิตใจ
เนื่องจากการถูกรังแกในพื้นที่ไซเบอร์จะทำให้เยาวชนรู้สึกรำคาญ รู้สึกเบื่อ และรู้สึกแค้น เพราะการกระทำดังกล่าว
ถือว่าเป็นการคุกคามพื้นที่ส่วนตัวของพวกเขา ซึ่งผลกระทบดังกล่าวยังส่งผลในมิติทางสุขภาพอีกด้วย ซึ่งมีตั้งแต่
ทำให้เกิดความเครียด ความวิตกกังวล และที่ร้ายแรงที่สุดก็คืออาจถึงขั้นเสียชีวิตจากการฆ่าตัวตาย

- ผลกระทบในระดับปฏิสัมพันธ์ทางสังคม เยาวชนมองว่าการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์จะส่งผล
กระทบต่อพวกเขาเป็นอย่างมากโดยเฉพาะในมิติทางสังคม เนื่องจากทำให้พวกเขาเสื่อมเสีย หรือดูไม่ดีในสายตา
ของคนอื่น ในบางกรณีที่เกิดการทะเลาะกันก็นำไปสู่การมองหน้ากันไม่ติด หรือต้องมีการแบ่งกลุ่มกัน และที่
ร้ายแรงที่สุดก็คือ การรังแกบางอย่าง อาจทำให้พวกเขาเสียหายถึงขนาดไม่กล้าออกไปเจอกับผู้คนก็เป็นได้ (ณัฐ
รัชต์ สาเมาะ 2556)

จิตติพันธ์ ความคณิง และมฤษฎ์ แก้วจินดา (2559) ศึกษาความชุกและรูปแบบการรังแกผ่านโลกโซเชียล ตลอดจนผลกระทบที่เกิดขึ้นต่อสุขภาพจิตของเยาวชนจากการถูกรังแกผ่านโลกโซเชียล พบว่าผู้ที่ถูกรังแกผ่านโลกโซเชียลมักได้รับผลกระทบด้านลบทั้งด้านอารมณ์และด้านพฤติกรรม เยาวชนที่ถูกรังแกส่วนใหญ่ได้รับผลกระทบด้านอารมณ์มากกว่าด้านพฤติกรรม จากการประมวลคำตอบที่มีเยาวชนเลือกตอบมากที่สุด สามอันดับแรกในแต่ละพฤติกรรมรังแก พบว่าเยาวชนรู้สึกโกรธ เครียด วิตกกังวล เสียใจ วุ่นวายใจ หวาดกลัว และอับอาย อย่างไรก็ตามก็มีความมองข้ามผลกระทบด้านพฤติกรรมไปได้ เพราะเยาวชนรายงานว่าเคยโทษตัวเอง ทำร้ายตัวเอง และคิดฆ่าตัวตาย ข้อมูลนี้แสดงให้เห็นว่าการรังแกผ่านโลกโซเชียลมีความรุนแรงและมีอิทธิพลต่อความรู้สึกและพฤติกรรมของเยาวชนเป็นอย่างมาก นอกจากนี้ผลการสำรวจยังมีข้อมูลสำคัญที่บ่งชี้ว่าเยาวชนได้รับผลกระทบทางจิตใจจากการรังแกผ่านโลกโซเชียลในขณะที่สำรวจข้อมูลถึงร้อยละ 10 ซึ่งยืนยันได้ว่าการถูกรังแกผ่านโลกโซเชียลเป็นสิ่งที่รบกวนจิตใจของเยาวชน และยังคงส่งผลกระทบต่อเื่องมาจนถึงปัจจุบัน นอกจากนี้ผลการสำรวจแสดงให้เห็นคำตอบอีกกลุ่มหนึ่ง ที่บ่งชี้ว่าการถูกรังแกผ่านโลกโซเชียลไม่สร้างความเดือดร้อนแต่อย่างใด เนื่องจากเยาวชนระบุว่ารู้สึก “เฉย ๆ” และ “สนุกสนาน” ที่เป็นเช่นนี้อาจเพราะเยาวชนที่ถูกรังแกประเมินว่าเหตุการณ์ดังกล่าวไม่ใช่ปัญหาที่มีผลกระทบต่อตัวเขา หรืออาจรับรู้ว่าเป็นการหยอกล้อที่ไม่มีเจตนาร้ายต่อกัน

อัปสร เสถียรทิพย์ และคณะ (2560) ทำการศึกษาการรับรู้ของวัยรุ่นที่มีความรุนแรงในโซเชียลมีเดีย พบว่าวัยรุ่นส่วนใหญ่ตระหนักถึงผลกระทบที่เกิดจากการเปิดรับความรุนแรงในโซเชียลมีเดีย ว่าส่งผลกระทบต่อตัวเองดังนี้

- กระทบกระเทือนใจ “ฝันร้าย นอนไม่หลับ เก็บไปฝัน”
- กลัวว่าจะเกิดความเสียหายต่อตนเอง เช่น เสียชื่อเสียง คนอื่นเข้าใจผิด “อะไรที่เสนอไปแล้วจะแก้ยาก คนจะตีความตามทีเห็นครั้งแรก”
- ทำให้เกิดความแตกแยกกับเพื่อน
- ซึมซับความรุนแรงในระยะยาว “การเข้าไปดูบ่อย ๆ”

ธีรารัตน์ พันทวี วงศ์ชนะเอนก (2559:8) สรุปผลกระทบการกลั่นแกล้งบนโลกโซเชียลว่าการกลั่นแกล้งกันบนโลกโซเชียลหรือออนไลน์ทำให้เกิดความรู้สึกที่เป็นลบ ความกลัว และความรู้สึกไร้คนช่วยเหลือมากกว่าที่เกิดจากการกลั่นแกล้งกันทางออฟไลน์ และมีความสัมพันธ์กับปัญหาความล้มเหลวในโรงเรียน ความซึมเศร้า ความวิตกกังวล และปัญหาทางจิต

วิธีการจัดการกับปัญหาการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ของวัยรุ่น

สมร แสงอรุณ (2554:63-65) ได้บูรณาการกลยุทธ์การป้องกันตัวเองจากการถูกข่มเหงรังแกของนักเรียนวัยรุ่น โดยการบูรณาการกรอบแนวคิดของ โพล์คแมนและลาซารัส (Folkman; & Lazarus. 1984) แนวคิดของ คาร์เวอร์ ไชเออร์ และไวน์ทรอบ (Carver; Scheier & Weintraub. 1989) และแนวคิดของคูกและเฮปป์เนอร์ (Cook;&Heppner. 1997) และฟรีดแมน (Freedman. 2002) นำมาเป็นองค์ประกอบหลักและกลยุทธ์การป้องกันตนเองจากการข่มเหงรังแกจากที่ได้สังเคราะห์มาเป็นองค์ประกอบย่อย ดังนี้

1. กลยุทธ์การป้องกันตนเองที่เน้นการแก้ปัญหา (Problem-Focused Strategies) เป็นกรอบแนวคิดที่มุ่งแก้ไขปัญหาการถูกข่มเหงรังแกที่ต้นเหตุด้วยการลงมือดำเนินการประกอบด้วยกลยุทธ์ดังนี้

1.1 การเผชิญปัญหา หมายถึง การที่นักเรียนพยายามลงมือแก้ไขปัญหาการถูกข่มเหงรังแกเพื่อยุติเหตุการณ์การข่มเหงรังแก หรือพยายามเปลี่ยนแปลงตนเองโดยตรงตามแผนการและขั้นตอนที่คิดไว้

1.2 การกล้าแสดงออก หมายถึง การที่นักเรียนยืนหยัดเพื่อตนเองโดยปราศจากความก้าวร้าวหรือความรุนแรงโดยไม่วิตกกังวลเมื่อถูกข่มเหงรังแก ด้วยการแสดงออกทางกายและวาจา ได้แก่ ยืนอย่างมั่นคง พูดหนักแน่นชัดเจน มองตาผู้ข่มเหงรังแกตรง ๆ กล่าวคำว่า “ฉันทัน” เพื่อบอกผู้ข่มเหงรังแกว่าต้องการให้ยุติการกระทำนั้น

1.3 การสร้างความเป็นมิตร หมายถึง เมื่อมีเหตุการณ์การข่มเหงรังแกขึ้น นักเรียนไม่ได้โต้ตอบในพฤติกรรมข่มเหงรังแก ไม่แสดงออกในลักษณะที่เป็นศัตรูหรือขัดขืน แต่แสดงความเป็นเพื่อน ให้การต้อนรับ ยอมรับผู้ข่มเหงรังแก และให้เกียรติ

1.4 การขอรับความช่วยเหลือ หมายถึง การที่นักเรียนขอความช่วยเหลือ การแทรกแซงแนวทางในการแก้ไขจากครู ครูแนะแนว พ่อแม่ ผู้ปกครองหรือเพื่อนร่วมห้องเรียน ที่นักเรียนคิดว่าจะช่วยคลี่คลายการถูกข่มเหงรังแกได้ เพื่อให้เกิดความปลอดภัยทางร่างกายและจิตใจ

2. กลยุทธ์การป้องกันตนเองที่เน้นอารมณ์หรือการสนับสนุน (Emotion-Focused/Support Strategies) เป็นกรอบที่เน้นการเผชิญกับเหตุการณ์ข่มเหงรังแกด้วยการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นโดยตรง ประกอบด้วยกลยุทธ์ ดังนี้

2.1 การได้รับการสนับสนุนช่วยเหลือทางสังคม หมายถึง การที่นักเรียนที่ตกอยู่ในความรู้สึกไม่ปลอดภัยหรือถูกข่มเหงรังแก แสวงหาความช่วยเหลือทางอารมณ์ สิ่งของ ด้านข้อมูล ข่าวสาร และการยอมรับจากบุคคลรอบข้างได้แก่ เพื่อน ครู หรือพ่อแม่

2.2 การปรับเปลี่ยนมุมมองใหม่ หมายถึง การที่นักเรียนปรับเปลี่ยนการรับรู้ต่อเหตุการณ์ที่ถูกข่มเหงรังแกในทางบวก

2.3 การพูดกับตนเอง หมายถึง กระบวนการทางความคิดที่นักเรียนใช้โต้ตอบภายในตนเอง ด้วยการพูดกับตนเอง อาจมีเสียงหรือพูดในใจก็ได้ ในการเตรียมตัวรับการถูกข่มเหงรังแก เผชิญหน้ากับการถูกข่มเหงรังแก และสะท้อนสิ่งที่เกิดการเรียนรู้จากการถูกข่มเหงรังแกนั้นกับตนเอง ด้วยการเริ่มถามตนเองว่า ถูกข่มเหงรังแกใช่หรือไม่ จะให้ความสำคัญกับความคิดของตนเองหรือผู้ข่มเหง แล้วคิดถึงความดีงามในเรื่องที่ถูกล้อ และหยุดใคร่ครวญก่อนจะโต้ตอบอย่างหุนหันพลันแล่น เพราะจะเสี่ยงต่อการก้าวร้าวรุนแรงสูง

2.4 การยอมรับกับผู้ข่มเหงรังแก หมายถึง การที่นักเรียนแสดงการยอมรับในเรื่องจริงที่ถูกล้อ ด้วยคำพูด เกี่ยวกับคุณลักษณะของตนเองหรือเหตุการณ์ที่เป็นความจริง เพื่อยับยั้งผู้ข่มเหงรังแก

3. กลยุทธ์ป้องกันตนเองด้านการหลีกเลี่ยง (Avoidance) เป็นกรอบที่เน้นการเผชิญปัญหาข่มเหงรังแก โดยการหลีกเลี่ยง หรือเพิกเฉยประกอบด้วยกลยุทธ์ ดังนี้

3.1 การหลีกเลี่ยง หมายถึง การที่นักเรียนแสดงออกด้วยการหลีกเลี่ยงจากเหตุการณ์ข่มเหงรังแก ผู้ข่มเหงรังแก และการถูกข่มเหงรังแก เพื่อจะได้ไม่ตกเป็นเป้าหมายหรือกดดันเพื่อน และถูกดึงเข้าร่วมการข่มเหงรังแก ด้วยการเดินหนีจากสถานการณ์ด้วยท่าทางสงบและมั่นคง การจินตนาการเกี่ยวกับแนวทางในการป้องกันตนเอง และฝันถึงสิ่งที่ดีกว่า

3.2 การเพิกเฉย หมายถึง การแสดงออกของนักเรียนด้วยความอดกลั้นห้ามใจต่อการถูกข่มเหงรังแก ด้วยการเงียบและไม่เข้าไปเกี่ยวข้อง การไม่ให้ความสำคัญ การไม่แสดงการไม่ตอบโต้เมื่อถูกข่มเหงรังแก และสร้างทำเป็นไม่ได้ยิน

จากการศึกษาการรับรู้ของวัยรุ่นที่มีต่อ ความรุนแรงในโซเชียลมีเดีย ด้วยการสนทนากลุ่มวัยรุ่นจำนวน 4 กลุ่ม ได้แก่กลุ่มเด็กเรียนดี กลุ่มเด็กต่างจังหวัด กลุ่มแฟนคลับเกาหลี และกลุ่มเด็กการศึกษาออกโรงเรียน พบว่าวัยรุ่นส่วนใหญ่มีวิธีการแก้ไขปัญหาความรุนแรงในโซเชียลมีเดีย ด้วยการแก้ไขด้วยตัวเอง “อย่างน้อยถ้าผ่านปัญหาไปได้ด้วยตัวเองก็จะทำให้เรามีประสบการณ์เพิ่มมากขึ้น” “ไม่ปรึกษาใครเก็บมาคิดเอง” “ผ่านอะไรมาเยอะแล้ว คิดเองได้”

- ปรึกษาเพื่อน “สนิทและคุยกับเพื่อนมากกว่า” “เขาน่าจะเข้าใจเรามากกว่าพ่อแม่”
- พ่อ-แม่
- “ดูระดับความรุนแรง ถ้าเรื่องที่เป็นปัญหาใหญ่จะบอกพ่อแม่”

- เหตุผลที่ไม่ปรึกษาพ่อแม่ “ไม่ค่อยถูกกับแม่ และไม่สนิทกับพ่อ” “กลัวจะโดนว่า” “มองว่า เขาก็มีปัญหาของเขาอยู่แล้ว ไม่อยากให้เขาเครียดเรื่องเราอีก เกรงใจเขา” (อัปสร เสถียรทิพย์ และคณะ 2560)

สำหรับงานวิจัยเรื่อง “การรับรู้ของเยาวชนต่อการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์” ของ ญัฐรัชต์ สาเมาะ (2556) ระบุถึงวิธีการจัดการกับปัญหาการรังแกกันผ่านโลกไซเบอร์ตามการรับรู้ของเยาวชนเอง ดังนี้

- การจัดการกับความคิดตัวเอง เยาวชนรับรู้ว่าการใช้สื่อออนไลน์ในปัจจุบัน ต้องมีสติและดุลยพินิจในการใช้เป็นอย่างมาก ต้องมีการใช้อย่างระมัดระวังมากขึ้น และต้องพยายามไม่ส่งต่อความรุนแรง เพื่อไม่ให้ตัวเองตกเป็นเครื่องมือในการทำร้ายกัน วิธีการรับมือกับปัญหาการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ของบางคน จึงเป็นไปในลักษณะของการทำใจยอมรับกับมัน และเฉยๆไม่ต้องสนใจกับเหตุการณ์ โดยมองว่าสักพักเรื่องราวก็จะเงียบหายไปเอง

- การจัดการกับเทคโนโลยี หากเป็นการรังแกในลักษณะที่ตัวเองสามารถจัดการได้ด้วยตนเอง เยาวชนก็เลือกที่จะจัดการด้วยตนเอง เช่น หากถูกด่าในเครือข่ายสังคมก็ลบข้อความนั้นทิ้งไป แล้วก็บล็อกคนที่เขียนข้อความด่าไป หรือไม่ก็เลือกที่จะเอาตัวเองออกจากเครือข่ายสังคมโดยการไม่เล่นเว็บไซต์เครือข่ายสังคมอีก หรือหยุดเล่นไปก่อนแล้วค่อยกลับมาเล่นใหม่ ในบางกรณีที่ยาวชนพบเห็นแล้วรู้สึกว่ามันไม่ดีก็จะรายงานไปยังผู้ดูแลระบบ เพื่อให้ผู้ดูแลระบบจัดการให้ด้วยการบล็อกหรือลบบัญชีผู้ใช้

- การจัดการกับผู้ที่รังแก วิธีการรังแกกลับก็ถือเป็นวิธีการจัดการอีกวิธีหนึ่งที่เยาวชนจะเลือกใช้ โดยพวกเขาบอกว่าเราไม่ควรเป็นฝ่ายที่ต้องถูกระงับเพียงอย่างเดียว ถ้าอะไรที่มันไม่จริงก็ควรที่จะเถียงกลับไป เพราะถ้าหากว่าเราเฉยๆนั้นก็หมายความว่าเรายอมรับว่าเราเป็นแบบนั้น ฉะนั้นเราต้องปกป้องสิทธิของตนเองโดยการชี้แจงและอธิบายให้รู้เรื่องราวเรื่องมันเป็นอย่างไร ในหลายกรณีก็จะเลือกการแก้แค้นกลับไป เช่นถ้ามีคนตัดต่อรูปของตนเองให้มีลักษณะที่ไม่ดี ถ้ารู้ว่าใครเป็นคนทำก็จะแก้แค้นกลับ ถึงแม้ว่าพวกเขาจะรู้ดีว่าการทำแบบนี้จะนำไปสู่การรังแกกลับไป กลับมา อย่างไม่สิ้นสุด แต่ก็ไม่แคร์เพราะคิดว่าคนอื่นทำได้ เราก็ต้องทำได้เช่นเดียวกัน

- การจัดการโดยการปรึกษาเพื่อน เมื่อต้องประสบพบเจอกับการกระทำในลักษณะของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ กลุ่มเยาวชนมักเลือกที่จะปรึกษาเพื่อน ๆ ในวัยเดียวกัน เนื่องจากมองว่าเพื่อน ๆ ที่อยู่ในช่วงวัยเดียวกัน สามารถให้คำปรึกษาได้ คุยภาษาเดียวกัน เพื่อน ๆ เหล่านี้สามารถให้กำลังใจพวกเขาได้ ทำให้เขารู้สึกสบายใจมากกว่าการปรึกษาผู้ปกครอง ทำให้เยาวชนส่วนใหญ่ไม่ค่อยมีการปรึกษาเรื่องราวเหล่านี้กับผู้ใหญ่ เพราะมองว่าผู้ใหญ่ไม่รู้เรื่อง และไม่สามารถแก้ไขปัญหเหล่านี้ให้พวกเขาได้ อย่างไรก็ตามในกรณีที่เป็นเรื่องที่ร้ายแรงมาก เยาวชนก็อาจจะมีการปรึกษาผู้ปกครองบ้าง แต่ทั้งนี้ทั้งนั้นก็ขึ้นอยู่กับความสัมพันธ์ภายในครอบครัวด้วยว่าคนในครอบครัวจะเข้าใจพวกเขาได้มากน้อยเพียงใด

แนวทางการป้องกันการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์

การสร้างวัฒนธรรมการเป็นพลเมืองในสื่อ Social media หรือ Digital Citizen เป็นจุดเริ่มต้นในการแก้ปัญหาการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ ตามหลักจิตวิทยาของสื่อเรามากใช้ Social media โดยขาดการยับยั้งชั่งใจเนื่องจากว่าคนอื่นมองไม่เห็นตัวเอง และเป็นเพียงการแสดงความคิดเห็นผ่าน Social media ซึ่งจริงๆ แล้วมีคนเห็น แต่คนกลุ่มดังกล่าวไม่ได้สะท้อนข้อมูลกลับ (ยงยุทธ์ วงศ์ภิรมย์ศานต์ 2560 :1)

พลเมืองดิจิทัล ควรเป็นพลเมืองที่เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล กล่าวคือเป็นพลเมืองที่มีสมรรถนะในการเข้าถึง เข้าใจ วิเคราะห์ ตีความ ตรวจสอบและคิดอย่างมีวิจารณญาณสามารถประเมินประโยชน์และโทษในการเลือกรับ ใช้ประโยชน์ และสร้างสรรค์สื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล

สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน ร่วมกับ ศูนย์ประสานงานเครือข่ายเพื่อสร้างพลเมืองประชาธิปไตย นำเสนอแนวความคิดการพัฒนาพลเมืองเท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล ของวัยรุ่นอายุ 13-18 ปี ในด้านคุณลักษณะ ความรู้ และทักษะ ดังนี้

คุณลักษณะ

- เห็นคุณค่า และเคารพในตนเองและผู้อื่น
- จัดการอารมณ์และความเครียดได้
- ไม่หลงเชื่อ ตรวจสอบข้อมูลอย่างรอบด้านและไม่ด่วนตัดสินผู้อื่น
- มีมารยาทในการใช้สื่อ และมีท่าทีในการสื่อสารผ่านสื่ออย่างเหมาะสม
- เคารพในสิทธิความเป็นส่วนตัวของผู้อื่น และรู้จักปกป้องตนเอง ความเสี่ยง ต่าง ๆ จากสื่อ

ทั้งในสังคมจริงและสังคมออนไลน์

- ใช้การผลิตและการเผยแพร่สื่อ สารสนเทศและดิจิทัลอย่างรับผิดชอบเพื่อสร้างประโยชน์แก่

สังคม

- สนใจในข่าวสาร ปัญหา และข้อถกเถียงสาธารณะและกระตือรือร้น เรียนรู้เพื่อทำความเข้าใจ
- ยอมรับและเคารพในวัฒนธรรมที่แตกต่างหลากหลาย

ความรู้

- ความรู้เกี่ยวกับสื่อ สารสนเทศและดิจิทัล
- กระบวนการผลิตสื่อ การวิเคราะห์สื่อและการตีความเชิงสัญลักษณ์
- ความเข้าใจสื่อและการสื่อสารในสังคมพหุวัฒนธรรม
- รัฐธรรมนูญ กฎหมายเบื้องต้นและจริยธรรมเกี่ยวกับสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล

- สื่อกับความเป็นพลเมือง และอิทธิพลของสื่อต่อสังคม
- บทบาทสื่อ การสื่อสารและกระบวนการขัดเกลาทางสังคมในสังคมประชาธิปไตย
- สื่อเชิงพาณิชย์กับพฤติกรรมกรรมการบริโภค
- อิทธิพลของสื่อ สารสนเทศ ดิจิทัล และโลกาภิวัตน์ที่มีต่อการเปลี่ยนแปลงของสังคมไทย

ทักษะ

- ทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการสื่อสาร และการเรียนรู้ในสังคม

พหุ

วัฒนธรรม

- ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ตีความประเมินคุณค่าของสารสนเทศ
- ทักษะการสื่อสารระหว่างวัฒนธรรม
- ทักษะการเผชิญสถานการณ์ความขัดแย้งและลดความขัดแย้งและโดยใช้สันติวิธี

ตัวอย่างของวัยรุ่นที่เป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดี เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล สามารถสร้างสรรค์เครื่องมือเพื่อช่วยหยุดการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์

 **End Cyber Bullying @E... · 21/8/2557 BE** ✓
 **13-Year-Old Creates Science Project to Curb [#Cyberbullying](#) [#BeTheChange](#)**
 Read more:



13-Year-Old Creates Science Project to Curb Cyberbullyi...
endcyberbullying.org

Trisha Prabhu ได้อ่านเรื่องราวเหตุการณ์กลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ตในฟลอริดา จนนำไปสู่การฆ่าตัวตายของเด็กนักเรียนอายุเพียง 11 ปี สิ่งนี้ กลายมาเป็นแรงบันดาลใจให้เธอสร้างซอฟต์แวร์ “ReThink” ที่ช่วยต่อต้านการกลั่นแกล้งออนไลน์ ในหลายส่วนของโลก และได้รับรางวัลในการช่วยต่อต้านอหังการแห่งโลกไซเบอร์ โปรแกรมนี้ ทำงานบนสมมติฐานที่ว่า เด็กมักจะพูด และทำสิ่งต่าง ๆ อย่างไม่เต็มใจเมื่อถูกกดดัน หรือความปรารถนาที่จะได้รับการยอมรับจากกลุ่ม ด้วยการให้การกรองคำที่ละเอียดอ่อนตามตัวอักษร ช่วยกระตุ้นให้วัยรุ่น

มองเห็นถ้อยคำที่อาจเป็นอันตรายต่อผู้อื่น และทำให้สามารถพิจารณาผลที่ตามมาจากการกระทำของตัวเอง พร้อมกับเปลี่ยนแปลงการตัดสินใจที่จะโพสต์เนื้อหาเชิงลบกับคนอื่น ๆ

นอกจากจะช่วยลดจำนวนของผู้ที่ตกเป็นเหยื่อของการกลั่นแกล้งให้น้อยลงแล้ว โปรแกรมนี้ ยังช่วยเปลี่ยนพฤติกรรมของผู้ที่ตกเป็นเหยื่อ ด้วยการเจาะลึกการกลั่นแกล้งออนไลน์จากทั่วโลก ก่อนที่พวกเขาจะได้เผชิญหน้าด้วยตัวเอง Prahbu ทดสอบโปรแกรมของเธอในงาน Google Science Fair 2014 โดยดำเนินการทดลองใช้ 1,500 ครั้งในโรงเรียนของเธอและประเมินผลลัพธ์ พบว่า ร้อยละ 93.4 ของผู้เข้าร่วมการทดลอง จะไม่โพสต์ความคิดเห็นเชิงลบ เนื่องจากมีเวลาในการพิจารณาคำพูดของตนเอง "ReThink ช่วยให้วัยรุ่นสามารถเป็นพลเมืองดิจิทัลที่ดีกว่าได้" (ศรีลัดดา อุทยานรัตน์ 2560 : 80)

การป้องกันการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ มิใช่เป็นหน้าที่ความรับผิดชอบของวัยรุ่นเพียงฝ่ายเดียว แต่เป็นบทบาทหน้าที่ที่ทุกฝ่ายต้องร่วมมือกัน ไม่ว่าจะเป็นพ่อแม่ ครู และทุกภาคส่วนที่มีส่วนเกี่ยวข้อง ดังที่สรานนท์ อินทนนท์ (2561) อธิบายบทบาทของแต่ละฝ่ายดังนี้

บทบาทของพ่อแม่

พ่อแม่ควรมีส่วนร่วมและแนะนำเนื้อหาและวิธีการใช้สื่อบนโลกออนไลน์ให้เด็ก เพื่อที่เด็กจะได้ไม่ซึมซับความรุนแรงหรือมีโอกาสถูกกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ได้ สัมพันธภาพระหว่างผู้ใหญ่กับเด็กเป็นส่วนหนึ่งที่มีบทบาทสำคัญ หากทำให้เด็กรู้สึกสนิทใจมีอะไรบอกรับได้เสมอ เด็กย่อมมีความเชื่อใจและกล้าบอก การพูดคุยกับลูกจะช่วยให้อาباءเข้าใจว่าเด็กใช้สื่อออนไลน์อย่างไรสิ่งที่สำคัญที่สุดคือ พ่อแม่ควรให้ลูกเชื่อใจว่า หากถูกกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ เด็กจะไม่ถูกตำหนิ และจะได้รับคำปรึกษาและความช่วยเหลือที่ดี จากการวิจัยพบว่าเยาวชนไทยมักไม่บอกพ่อแม่เพราะกลัวการถูกจำกัดสิทธิในการใช้อุปกรณ์สื่อสารและอินเทอร์เน็ต และกลัวว่าผู้ใหญ่จะแนะนำว่าไม่ต้องสนใจเหตุการณ์หรือปัญหาที่เกิดขึ้น ซึ่งคำแนะนำดังกล่าวเยาวชนคิดว่าไม่อาจแก้ปัญหาก็ปัญหาที่พวกเขาเผชิญอยู่ได้ (ณัฐรัชต์ สามาและคณะ: อ้างในสรานนท์ อินทนนท์ 2561) ซึ่งตรงกับผลการสำรวจของ SafeInternet พบว่าเด็กอายุ 12- 18 ปี ถึงร้อยละ 59 ไม่ไว้วางใจพ่อแม่ ใช้วิธีเก็บตัวและแก้ปัญหาด้วยตัวเอง หรือไม่ก็เลือกที่จะเล่าให้เพื่อนสนิทฟัง

บทบาทของครู

ถึงแม้ว่าการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์จะไม่ได้เกิดขึ้นในโรงเรียนโดยตรง แต่ผลกระทบที่เกิดขึ้นกับเด็กที่ถูกกลั่นแกล้งอาจส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมในโรงเรียนได้เช่น เครียดกังวล สมาธิสั้น ไม่สู้สิ่งกับเพื่อน หรือไม่อยาก

ไปโรงเรียน ยิ่งไปกว่านั้นการรับรู้การกลั่นแกล้งบนโลกโซเชียลโดยปราศจากความเข้าใจที่ถูกต้อง อาจทำให้เด็กเห็นเป็นเรื่องปกติธรรมดาจนอาจซึมซับความรุนแรงมาใช้ในชีวิตจริงได้ ครูและโรงเรียนควรมีส่วนร่วมในลักษณะต่างๆเช่น คอยสังเกตพฤติกรรมที่ผิดปกติของเด็ก จัดการอบรม หรือสอนเรื่องการรู้เท่าทันสื่อ และการรังแกผ่านโลกโซเชียลโดยสอดแทรกในเนื้อหาของรายวิชาหรือหลักสูตร เพื่อป้องกันไม่ให้เยาวชนใช้อุปกรณ์สื่อสารในทางที่ไม่สร้างสรรค์ ครูแนะแนวควรมีบทบาทในด้านการให้คำปรึกษาและช่วยเหลือเมื่อนักเรียนถูกกลั่นแกล้งผ่านโลกโซเชียล และคอยประสานระหว่างบ้านกับโรงเรียน

บทบาทของภาคส่วนต่างๆ

ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในสังคมทุกภาคส่วนควรสร้างความรู้ความเข้าใจให้กับสังคม ด้านการรู้เท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล และทักษะในการใช้สื่ออย่างสร้างสรรค์ กฎหมายที่เกี่ยวข้อง เช่น พ.ร.บ.การกระทำความผิดทางคอมพิวเตอร์ มีการรณรงค์หรือสร้างแคมเปญให้ความรู้เรื่องนี้อย่างจริงจังทั้งแก่ ผู้ปกครอง โรงเรียน แอดมินเพจในสังคมออนไลน์ สื่อมวลชน และแก่เยาวชน เด็กควรรู้ว่าการการกลั่นแกล้งบนโลกโซเชียลคืออะไร ควรใช้เทคโนโลยีและสื่ออย่างไร ควรป้องกันตัวเองจากภัยบนโลกโซเชียลอย่างไร

Children should be able to live a life free from bullying and harassment and it is time that we all took a stand against this.

Katherine Jenkins

บทที่ 3 ระเบียบวิธีวิจัย

การศึกษาวิธีการป้องกันการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ของวัยรุ่น เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยทำการสนทนากลุ่ม (Focus Group)

กลุ่มตัวอย่าง

วัยรุ่นที่มีอายุระหว่าง 15-18 ปี จำนวน 7 คน

เกณฑ์การคัดเลือกผู้เข้าร่วมสนทนากลุ่ม

1. วัยรุ่นอายุ 15-18 ปี
2. กำลังศึกษาอยู่ในระดับมัธยมปลาย
3. เป็นผู้ที่ประสบการณ์ในการเป็นผู้กลั่นแกล้ง และ/ หรือผู้ถูกกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์

การเก็บข้อมูล

การดำเนินการสนทนากลุ่มวันที่ 21 มกราคม พ.ศ. 2561 เวลา 13.00-15.30 น. ณ ห้องประชุมสถาบันสื่อเด็กและเยาวชน

ผู้เข้าร่วมสนทนา

- วัยรุ่นผู้หญิงอายุ 16 ปี กำลังศึกษาชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 3 คน
 - วัยรุ่นผู้หญิงอายุ 17 ปี กำลังศึกษาชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 2 คน
 - วัยรุ่นผู้ชายอายุ 15 ปี กำลังศึกษาชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 1 คน
 - วัยรุ่นผู้ชายอายุ 18 ปี กำลังศึกษาชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 1 คน
- รวมทั้งหมด 7 คน

แนวคำถามที่ใช้ในการสนทนากลุ่ม

- รูปแบบการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์จากประสบการณ์ของผู้ร่วมสนทนามีอะไรบ้าง
- การกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ส่งผลกระทบต่อวัยรุ่นอย่างไร

- วิทยาลัยควรทำอะไรเพื่อป้องกันการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพจากผลการสนทนากลุ่มสรุปประเด็นที่ได้เพื่อหาแนวทางการหยุดการรังแกกันบนโลกไซเบอร์ของวิทยาลัย

บทที่ 4 ผลการวิจัย

ข้อมูลเบื้องต้นของกลุ่มผู้ร่วมสนทนา

ผู้ร่วมสนทนาเป็นวัยรุ่นอายุ 15-18 ปี จำนวน 7 คน กำลังศึกษาอยู่ระดับมัธยมปลาย แบ่งเป็นระดับมัธยมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 4 คน มัธยมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 3 คน เป็นเพศหญิง 5 คนและเพศชาย 2 คน

กลุ่มนี้ใช้ Social Network เป็นประจำทุกวัน “ไม่มีวันเลยที่จะเลิกเล่น social” บางคนก็บอกว่า “social เป็นเหมือนส่วนหนึ่งในชีวิตไปแล้ว” เพราะส่วนใหญ่ก็เล่นกันตลอดเวลา จะไม่เล่นก็แค่เวลาเรียนเพราะอาจโดนครูยึดโทรศัพท์ โดย Social Network ที่ใช้มากที่สุดจะแตกต่างกัน และมีเด็กตอบในจำนวนที่เท่ากัน คือ Face Book และ Instagram โดยให้เหตุผลว่า Face Book นั้นสามารถ “ใช้ติดตามข่าวสารบ้านเมืองได้ หรือ Event กิจกรรมต่างๆ และสามารถใช้พูดคุยกับเพื่อน และยังได้ประโยชน์ด้วย” ส่วน Instagram นั้นให้เหตุผลว่า “เดี๋ยวนี้คนก็จะชอบลงเรื่องราวเป็นแบบ story ก็เลยจะทำให้เห็นว่าตอนนี้คนนี่ทำอะไรยังไงบ้าง ใครลงรูป Update อะไรยังไงบ้าง”

นอกเหนือจากนั้นเด็กๆ แต่ละคนตอบดังนี้

- Line เพราะใช้ในการสื่อสารพิมพ์ข้อความต่างๆ “เป็นการสื่อสารที่ติดต่อกันง่ายที่สุด และก็มีความเป็นส่วนตัวด้วย เพราะเป็นเหมือนห้อง chat เป็นห้องๆไป และคนอื่นก็จะไม่สามารถเข้ามาดูได้”
- You tube เพราะชอบดูการ์ตูน ซีรีส์เกาหลี ดูรายการพีป้อมแป้ม ดูคลิปที่น่าสนใจ หรือดูอะไรที่ให้ความบันเทิง ไม่น่าสาระ เช่น Peppa pig (การ์ตูนเด็ก)
- Twitter เพราะ “เนื้อหาข่าวมันไวกว่าพวก Face Book และก็ดูเป็นเนื้อหาที่จริงกว่า เพราะคิดว่าเนื้อหาที่พูดถึงมาจากแหล่งข่าวที่เป็นคนที่เห็นเหตุการณ์จริงพูด เลย์รู้สึกว่ามันเชื่อถือได้”

การกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์

ผู้เข้าร่วมสนทนาทุกคนเคยเป็นทั้งผู้กลั่นแกล้งและถูกกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ ทุกคนมีความเห็นสอดคล้องกันว่าการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ “คือการใช้ Internet เป็นเครื่องมือในการกลั่นแกล้ง การคุกคาม และล่อลวงบนโลกโซเชียลมีเดีย”

รูปแบบการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์

เด็ก ๆ ได้ร่วมกันแชร์ประสบการณ์ที่ตนเองเคยพบเจอการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ ซึ่งสามารถจัดประเภทได้ดังนี้

1. การตั้งกลุ่มแยกใน Line เป็นเหตุการณ์บนโลก Social ที่เด็กๆ พูดถึงเกือบจะทุกคนเพราะเป็นประสบการณ์จากตัวเองโดยตรง โดยเหตุผลหลักๆ ที่ทำให้เด็กๆ มีการตั้งกลุ่ม Line แยกต่างหาก เพราะเกิดจากความไม่พอใจเพื่อนบางคนในกลุ่มใหญ่หรือในห้อง ซึ่งความไม่พอใจนั้นเกิดจากหลายสาเหตุ แต่เป็นสาเหตุที่มาจากสถานการณ์ในชีวิตจริง เช่น ถูกต่อว่า หรือเพื่อนคนดังกล่าวทำนิสัยที่ไม่ดีใส่ เป็นต้น จึงเป็นเหตุให้มีการสร้างกลุ่มย่อยแยกต่างหาก ส่วนหนึ่งเพื่อปรึกษาพูดคุยกันเกี่ยวกับพฤติกรรมของเพื่อนคนดังกล่าว รวมไปถึงการนินทากัน ซึ่งเด็ก ๆ บางคนได้ให้ความคิดเห็น ดังนี้

- “อาจเกิดจากความไม่เข้าใจหรือไม่พอใจเพื่อนในกลุ่มหรือในห้อง แต่ว่าไม่กล้าพูดตรงๆ เช่น เราไม่พอใจ A แล้วไปปรึกษา B ปรากฏว่า B ก็ไม่พอใจ A เหมือนกัน แล้วก็เริ่มมีคนที 3 คนที 4 คนที 5 เข้ามา ก็เลยมารวมตัวและก็สร้างกลุ่มขึ้นมาเพื่อคุยกันในเรื่องนี้”

- “เราอาจจะไม่ชอบนิสัยของเพื่อนคนนี้ แต่ก็ไม่แน่ใจว่าเป็นเราคนเดียวหรือเปล่าที่คิดไปเองว่าเขานิสัยแบบนี้ ก็เลยไปปรึกษาคนอื่น จะได้ว่าเขานิสัยไม่ดีจริง แล้วก็เลยมาคุยกัน”

- “การว่ากันในกลุ่ม Line ซึ่งมันมีคนอยู่เยอะ คนก็สามารถ Cap หน้าจอได้ เพราะฉะนั้นก็จะไม่ว่ากันใน line แต่เดี๋ยวมันจะมีการตั้งเวลาที่มันสามารถลบได้”

- นิสัยที่เด็กๆ บางคนบอกว่าไม่ชอบที่เพื่อนทำ เช่น “พูดตรงเกินไป ขวานผ่าซาก”

เมื่อถามถึงความคิดเห็นว่ากลัวเพื่อนรู้หรือไม่ว่าเรามาตั้งกลุ่มแยกเพื่อนินทาเขา เด็กๆ บางคนก็คิดว่า “เขาอาจจะรู้หรือไม่รู้ก็ได้” แต่ก็มองว่าไม่ว่าเขาจะรู้หรือไม่ ก็ไม่ได้สนใจนัก แต่บางคนก็บอกว่า “ถ้าเป็นไปได้ก็ไม่อยากให้รู้ โดยเฉพาะการตั้งเพื่อจุดประสงค์ว่านินทาก็ไม่อยากให้ใครรู้”

2. การใช้ถ้อยคำดูถูก เหยียดหยาม

- คล้ายๆ กับการ ban พวกเกย์ กะเทย ทอม ดี เช่นการใช้คำพูดใน social ว่า “อิตี๊ด”

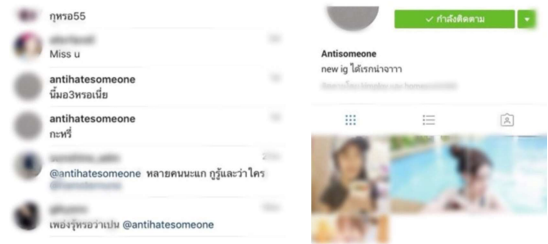
การใช้คำว่า “ทอมบ้านนา” เหมือนทอมเต๋อๆ ซึ่งเด็กๆ ให้คำอธิบายว่า “ทอมที่พยายามที่จะเป็น พยายามที่จะหล่อ แต่จริงๆ คือมันไม่ใช่ ไม่หล่อ”

- มีเด็กคนหนึ่งเล่าว่า มีเพื่อนในกลุ่มเดียวกัน ที่เขาเป็นแบบหญิงรักหญิงคบกัน ซึ่งตัวเขาก็เฉยๆ นะ อาจจะมีรู้สึกบ้างคือเวลาเขาอยู่ด้วยกันเขาก็จะแบบสวีทกัน แต่ก็จะมีเพื่อนบางคนที่ไม่ชอบแล้วไปด่าเขาในกลุ่ม Line ประมาณว่า “คบกันไปแล้วยังใจผู้หญิงกับผู้หญิง”

3. การสร้างบัญชีสื่อสังคมออนไลน์ขึ้นมาใหม่เพื่อการกลั่นแกล้ง

- เด็กคนหนึ่งเล่าว่า เคยเจอเป็นเพลงของน้อง ม. 1 ใน IG ชื่อ Cute Girl โดยจะเอารูปพวกเร่
นที่หน้าตาน่ารักและดั่งๆ Cap ไปลงใน IG แล้วก็ใส่ caption แทนตัวเองว่า “พี่ว่าคนนี้น่ารัก” หรือ “น่ารักใญ่
จีบได้ ไฮดเวอร์” คือจะอ้างตนว่าเป็นรุ่นพี่ แทนตัวเองว่าพี่ แต่จริงๆ คือเป็นน้อง ม.1

- อีกกรณีหนึ่งที่เด็กพูดถึงคือ การสร้างเพจ
Anti ขึ้นมาใน IG ชื่อเพจ Anti someone ที่เพื่อนของผู้เล่าเคย
โดนตำลงใน IG นั้น ซึ่งในตอนแรกก็เปิดเป็น Public แต่ตอน
หลังก็รีบตั้งปิดเป็น private จนตอนนี้ถูกปิดไปแล้ว



4. การเผยแพร่ความลับ

- ตอน ป.1 เคยโดนแม่บังคับให้ไปเรียนร้องเพลงกับครูอ้วน แล้วเขาก็มีการอัดคลิปตอนร้อง
เพลงไว้ลง You Tube แล้ววันหนึ่งประมาณ ม.2 ก็มีเพื่อนไปเจอคลิปนี้ แล้วเอาไปลงใน line ระดับ ซึ่งมีคนอยู่
เยอะมากประมาณ 200 กว่าคน

- “บางเรื่องมันเป็นความลับที่รู้จักกันสองคนแต่ดันเอาไปเผยแพร่ในกลุ่มลับของเขาต่างหาก”

- เราคุยกับเพื่อนเราสองคนแล้วในแชตมันก็มีข้อความประมาณว่า เก็บเงียบอย่าบอกใคร แต่
เพื่อน Cap แล้วเอาไปบอกรุ่นพี่ แล้วรุ่นพี่เขาก็เลยมาว่าแซะๆ เรา

5. การ ชู ทำร้าย

มีเด็กคนหนึ่งเล่าให้ฟังว่า เพื่อนเคยโดนนัดตบทาง social พูดประมาณว่า “ถ้าอธิบายแล้วยัง
ไม่เข้าใจ เจอตัวแล้วจะนัดตบเรียงตัวเลย” แต่พอเจอตัวจริงๆ ในสถานการณ์จริงก็ไม่เห็นเขาทำอะไรเพื่อนเรา
เหมือนกับเขาแค่ชู ประมาณว่า “ปากดีแต่ใน social” แต่เมื่อถามว่าเด็กว่ากลัวไหมเขาก็กลับตอบว่า “ก็ไม่ได้รู้สึก
กลัวอะไรนะ”

6. การใส่ความ

ภาพที่ถูกถ่ายคือจะเป็นภาพจากด้านหลัง เราเดินกลับกับครุณักศึกษาหญิง เป็นรูปเราใส่เสื้อ
แจ๊คเก็ตโรงเรียนซึ่งส่วนใหญ่คนก็จะจำเราได้เพราะเราเป็นเด็กกิจกรรม แล้วพอดีช่วงก่อนหน้านั้นมีข่าวในโรงเรียน
ว่าเด็กนักเรียนคบกับครุณักศึกษา พอรูปนี้ออกไปก็เลยกลายเป็นเราที่ตกเป็นคนในข่าว ทั้ง ๆ ที่ความจริงไม่ใช่
เราไม่ได้คบกับครุ

7. การหลอกลวง

ในกรณีนี้เด็กๆ ส่วนใหญ่จะค่อนข้างเคยพบเห็นบ่อยๆ ในโลก social รวมไปถึงเคยเจอด้วยตัวเองด้วย ด้วยเพราะค่อนข้างเป็นเรื่องใกล้ตัวเนื่องจากเป็นเรื่องของการซื้อขายของในอินเทอร์เน็ต จึงยกตัวอย่างเหตุการณ์พร้อมคำแนะนำในการระวังภัยให้ฟัง ดังนี้

- เด็กบางคนเล่าว่า “เคยโดนร้านค้าขายของ หลอกให้โอนเงิน บอกว่าจะส่งของมาให้ แต่ก็ไม่ได้ส่งมา”

- “เคยมีเพื่อนโดนหลอกขายบัตรคอนเสิร์ต เพราะฉะนั้นเวลาจะซื้ออะไรบน social ก็จะต้อง search ชื่อคนที่ขายใน Google ก่อนว่ามีประวัติหลอกขายไหม”

- เด็กผู้ชายในกลุ่มเล่าว่าเคยจะซื้อของจากร้านขายของออนไลน์ในตลาดหุ้้น เช่นตลาดขายรองเท้า ก็เลยให้ความเห็นว่า “ถ้าเราจะซื้อ เราก็จะ cap รูปโปรไฟล์คนขายคนนี้ไปโพสต์ก่อน เพื่อเช็คเครดิตคน นี้ว่าถ้าจะซื้อกับคนนี้อะไรมะ เพื่อเป็นการเซฟไว้ก่อน เพราะคิดว่ายังไงก็ต้องมีสักคนหนึ่งที่เป็นหนึ่งในร้อยมาคอมเมนต์ตอบ แต่เราก็ต้องดูหลายๆ คอมเมนต์ เช็คประวัติคนขายเยอะๆ เพราะเราต้องระวังตัวเองด้วย มันเป็นเรื่องของเราละ”

- เด็กอีกคนเล่าให้ฟังถึงกรณีเพจขายของชื่อดัง ประกาศขายนาฬิกาข้อมือหนึ่งข้อมือในอินเทอร์เน็ต ในราคาที่ถูกมาก ซึ่งราคาจริงๆ มันประมาณ 5,000 – 10,000 บาท แต่ในเว็บคือขาย 3,000 บาท แล้วก็มีคนไปซื้อมาแล้วเอามาลงในเน็ตว่าสินค้าที่ได้มาเป็นของปลอม ซึ่งคนซื้อมาก็ทำอะไรไม่ได้นอกจากทำใจ เพราะเจ้าของเว็บเขาทำหน้าที่แค่เป็นตัวเชื่อมระหว่างร้านที่ขายของกับคนที่ซื้อ

8. การปลอม Profile

- เช่น การปลอม Profile ใน Face Book

- “เคยเห็นเพื่อนทำใน B-Talk ที่เอารูปคนอื่นมาใส่ แล้วก็ปลอมชื่อไปคุยกับคนอื่น”

- Application จอยลดา : เป็น App ที่เหมือนนิยายแชต สร้างเรื่องราวขึ้นมา และก็มีเรื่องให้อ่านเยอะมาก แล้วคือมีเหตุการณ์หนึ่งที่รุ่นน้องผู้หญิง อยู่ ม.ต้น แอบชอบครู แล้วเอาหน้าครูคนนั้นไปเป็นรูปแชตใน App จอยลดา ซึ่งเนื้อหาในนิยายแชตก็จะเป็นเหมือนการคุยจิบกัน ด้านครูก็ไม่รู้เรื่องเลย จนกระทั่งวันหนึ่งมีน้อง ม.3 ไปเจอ เพราะมันขึ้นใน App จอยลดา ว่าเป็นเรื่องที่แนะนำประจำสัปดาห์ เขาก็เข้าไปอ่าน แล้วเห็นรูปในแชต คำนวณว่าเป็นครูที่สอนอยู่ ก็เลยเอาไปให้ครูดูว่ามีคนเอารูปครูไปทำแบบนี้ ครูเขาก็เลยจะแจ้งความกลายเป็นเรื่องราวใหญ่โต จนตอนหลังมารู้ว่าเป็นน้อง ม.1 สุดท้ายน้องเขาก็ต้องลบเรื่องนั้นออกจาก App แล้วก็ไปขอโทษครู

* Application จอยลดา คือ “นิยาย
แชต” ที่ให้คนเข้ามาเขียนหรือสร้างเรื่องของตัวเองเป็น
เรื่องราวโดยร้อยเรียงออกมาในรูปแบบของข้อความแชต ซึ่ง
ก็จะมีคนอื่น ๆ ที่สามารถเข้ามาอ่านได้เหมือนอ่านนิยาย
ออนไลน์ โดยผู้เขียนถ้ามีคนเข้ามาอ่านเยอะๆ ก็จะได้ค่าชม
ด้วย



ผลกระทบจากการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์

จากการสนทนากลุ่มพบว่า การกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ส่งผลกระทบต่อจิตใจของผู้ถูกกลั่น
แกล้งทำให้อับอาย โกรธ เสียใจ และส่งผลต่อความสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อน เกิดความขัดแย้งในกลุ่ม บางกรณีรุนแรง
ถึงส่งผลให้ผู้ถูกกระทำต้องหลีกหนีจากสังคม

- เสียใจ

โดนเพื่อนแฉผ่าน IG เพราะแค้นรุ่นพี่มาชอบ : เคยมีรุ่นพี่มาชอบ แต่เราไม่ได้ชอบรุ่นพี่คนนี้
แล้วในขณะที่เดียวกันก็มีผู้หญิงอีกคนหนึ่งมาแอบชอบรุ่นพี่คนนี้ แต่รุ่นพี่เขาก็ไม่ได้ชอบ แต่ผู้หญิงที่แอบชอบเขาก็มา
ว่าเราประมาณว่า “ไม่ได้ชอบเขาแล้วไปยุ่งกับรุ่นพี่เขาทำไม” ซึ่งเราเองไม่ได้คิดอะไรไปมากกว่าพี่น้อง แต่เหมือน
ผู้หญิงคนนั้นเขาไม่พอใจ แล้วเขาก็กลุ่มใหญ่ด้วย เขาก็ไปลงประมาณแฉๆ เราใน IG ประมาณว่า “ไหนบอกไม่ยุ่ง
#ทำเป็นไสย ๆ” แล้วเขาก็ย่อคำเป็นที่เป็นที่ชื่อเราในนั้น แล้วก็ลงกันประมาณ 10 กว่าคน แล้วก็ลงเป็น อิโมจิ ที่
เป็นเหมือนการตำเรา ซึ่งตอนแรกเราก็ไม่รู้ไม่แน่ใจว่าเป็นเรารึเปล่าที่เขาว่า เราก็เลยไปถามเจ้าตัวว่าที่ลงไปนั้นตำ
เรารึเปล่า แต่เขาก็บอกว่าเขาไม่ได้ลง ซึ่งตอนนั้นเราก็ตีใจนะ ร้องไห้เลยเพราะคิดว่าอย่างน้อยเขาไม่ได้ตำเรา
เพราะคนนี่จริงๆ ก็เป็นเพื่อนกับเรา เป็นเพื่อนที่สนิทกันด้วย แต่ผลสุดท้ายก็ไปรู้ความจริงจากคนอื่นว่า เขานี้
แหละที่เป็นคนตำเรา ก็เลย “รู้สึกแย่มาก เสียใจที่เป็นเพื่อนที่มาทำร้ายเรา” ส่วนใน IG ก็มีทั้งคนที่เขาเห็นแล้วเขา
เข้ามาปลอบเรามาถามเราว่าเกิดอะไรขึ้น

- โกรธ

เพื่อนเอาคลิปตอนเด็กไปแชร์ : ตอน ป.1 เคยโดนแม่บังคับให้ไปเรียนร้องเพลงกับ ครูอ้วน
แล้วเขาก็มีการอัดคลิปตอนร้องเพลงไว้ลง You Tube แล้ววันหนึ่งประมาณ ม.2 ก็มีเพื่อนไปเจอคลิปนี้ แล้วเอาไป
ลงใน line ระบุว่า ซึ่งมีคนอยู่เยอะมากประมาณ 200 กว่าคน คือถึงแม้ว่ายอด View จะเพิ่มขึ้น แต่เรารู้สึกว่า
“เราไม่ชอบ เราโกรธและก็เสียใจ เราร้องไห้เลยซึ่งปกติเราไม่ร้องไห้” ซึ่งเพื่อนที่เอาไปแชร์ในกลุ่มตอนนั้นคือก็ยัง
เป็นเพื่อนรักกัน ก่อนแชร์เข้าไปในกลุ่ม เขาก็ส่งมาให้เราดูก่อน ซึ่งเราก็บอกไปแล้วว่า “อย่าเอาไปเผยแพร่นะ ห้าม

เผยแพร่นะ เราอายุ แต่เขาก็ยังเอาไปลง เราก็เลยโกรธไม่คุยกับเพื่อนคนนี้อีกเลยตั้งแต่นั้นจนถึงตอนนี้” ถึงตอนนั้นเขาจะเล่นแบบขำ ๆ แต่คือเราไม่ขำ “ขำแป๊ะอะไรละ” (ขำอะไรจ๊ะ) ปัจจุบันนี้เจอกันก็ยังมีแบบไปแซะเขา ใช้คำว่า “เพื่อนรักกกกกก”

- บันทึบความสัมพันธ์

ความลับที่ถูกเผยแพร่ว่า : เป็นการตั้งกลุ่มแยกออกมาจากเพื่อนรักกกก (ประชด) คือเวลาเจอหน้ากันก็จะเป็นอีกแบบหนึ่ง พอในกลุ่ม Line ก็จะเป็นอีกอารมณ์หนึ่งเหมือนแบบพูดนินทา ซึ่งจริงๆ ก่อนหน้านั้นก็จะมีประเด็นกันมาก่อนคือ เอาเรื่องที่ไม่ดีของเราไปพูดให้คนอื่นฟังแล้วมันส่งผลกับเรา ทำให้เราเสียหาย ซึ่งบางเรื่องมันเป็นความลับที่รู้กันสองคนแต่ดันเอาไปเผยแพร่ในกลุ่มลับต่างหากของเขา ซึ่งเรารู้ว่ามันก็ไม่ได้ทั้งสองฝ่าย คือฝ่ายหนึ่งก็เอาไปเผยแพร่ ฝ่ายหนึ่งก็เอาไปนินทา มันก็เหมือนมีค่าเท่ากัน ไม่ได้ทั้งคู่ ส่งผลต่อความสัมพันธ์ที่ไม่ดีระหว่างกันด้วย

- หลีกหนีจากสังคม

โดนครูโพสต์รูปถ่ายที่เกิดจากความเข้าใจผิดจนต้องลาออกจากโรงเรียน : เหตุการณ์นี้เกิดขึ้นตอน ม.3 ซึ่งต้องบอกก่อนว่าเราเป็นคนสนิทกับครูทุกคนในโรงเรียน รวมไปถึงครูนักศึกษาด้วย เพราะว่าเราเข้าไปปรึกษาไปคุยงานด้วยบ่อย ๆ ไปไหนด้วยกันเป็นปกติ จนกระทั่งวันหนึ่ง เราบังเอิญเดินกลับบ้านกับครูนักศึกษาผู้หญิงคนหนึ่งเพราะบ้านใกล้กันกลับทางเดียวกัน ก็เลยเดินไปด้วยกัน แต่ปรากฏว่ามีเด็กนักเรียนคนหนึ่งเห็นแล้วแอบถ่ายรูปเรากับครู แล้วไปส่งให้ครูคนหนึ่ง ครูคนนั้นก็เอารูปไปโพสต์ลงใน social ทั้งโรงเรียนก็เลยเห็นหมดเลยทุกคนก็เลยมาตำรา แล้วก็ยังส่งผลต่อการเรียนคือจากปกติ ได้ 3 กว่า โคนครูที่โรงเรียนซึ่งเขาก็ไม่ชอบเราอยู่แล้วด้วย และเป็นคนโพสต์รูปนั้นด้วย กตเกรตจน เหลือ 2 กว่า เราก็เลยตัดสินใจลาออกจากโรงเรียนกลางเทอมเลย เพราะมองว่ายังไงก็เป็นช่วงรอยต่อ ม.3 ไป ม.4 แล้วถ้าเราได้เกรดไม่ดีเราจะไปต่ออีกโรงเรียนไม่ได้ เลยตัดสินใจไปตั้งตัวใหม่อีกโรงเรียนหนึ่งคืออีกประมาณครึ่งเทอม เพื่อให้เกรดสูงขึ้น

ภาพที่ถูกถ่ายคือจะเป็นภาพจากด้านหลัง เราเดินกลับกับครูนักศึกษาหญิง เป็นรูปเราใส่เสื้อแจ็คเก็ตโรงเรียนซึ่งส่วนใหญ่คนก็จะจำเราได้เพราะเราเป็นเด็กกิจกรรม แล้วพอดีช่วงก่อนหน้านั้นมีข่าวในโรงเรียนว่าเด็กนักเรียนคบกับครูนักศึกษา พอรูปนี้ออกไปก็เลยกลายเป็นเราที่ตกเป็นคนในข่าว ทั้งๆ ที่ความจริงไม่ใช่ เราไม่ได้คบกับครู “ตอนนั้นคือเรารู้สึกไม่โอเคเลยกับสิ่งที่เกิดขึ้น” ตอนนั้นเราก็เคยเข้าไปคุยกับครู แต่ครูบอกว่า “เขาไม่รู้เรื่องอะไรเลยแค่จะถ่ายรูปป้ายแดงตรงที่เราเดินไปพอดีเฉย ๆ” เราก็เลยยิงงงว่ามันคืออะไร แล้ว “ครูคนอื่น ๆ ที่เราเคยสนิทเขาก็มีปฏิกิริยาที่ไม่ดีกับเราไปเลย” เช่น เราสอบได้คะแนนเต็ม แต่ตอนประกาศชื่อเขาก็ไม่อ่านชื่อเรา เราไปแข่งพูดสุนทรพจน์ภาษาอังกฤษได้รางวัลมา เขาก็ไม่ประกาศชื่อเรา เหมือนพวกครูเขาก็อยู่ฝ่ายเดียวกันเข้าข้างกันหมดเลย ส่วน “เพื่อนบางคนที่เคยสนิทกับเราเขาก็เปลี่ยนไปเป็นคนละคนกับเราเลย” แต่ก็จะมี

ครูบางคนที่เราสนิทด้วยประมาณ 3 คนที่รู้ความจริงว่ามันไม่มีอะไรก็จะคอยช่วยเหลือเราตลอดเวลา ซึ่งหลังจากเราลาออกไปได้สักพัก ครูทั้ง 3 คนก็ลาออกหมดเลยเหมือนกันเพราะเขาเองก็รู้สึกไม่โอเคกับการสอนที่นี้ด้วยอยู่แล้ว “ส่วนพ่อแม่เขาก็เข้าใจเรา เพราะเขารู้ว่าเราเป็นคนที่ Fix กับเรื่องเกรดพอสมควร ถ้าเกรดไม่ดีมันจะไปต่อที่อื่นไม่ได้”

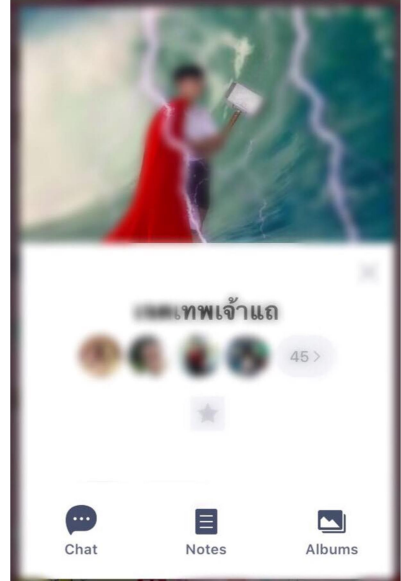
สาเหตุการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ของวัยรุ่น

“การกลั่นแกล้งบนโลกอินเทอร์เน็ตมีสาเหตุหลัก ๆ เกิดจากความขัดแย้งเล็กๆ น้อย ๆ ความหมั่นไส้ แต่ที่น่ากลัวที่สุดคือการรู้เท่าไม่ถึงการณ์” โดยภาพรวมจากการสนทนากลุ่มของเด็ก ๆ กลุ่มนี้อาจพอสรุปได้ว่า ปัญหาการกลั่นแกล้งกันบนโลก ไซเบอร์นั้น มีสาเหตุหลักๆ มาจากสถานการณ์ในชีวิตจริงก่อน เช่น การไม่พอใจกัน หรือทะเลาะกันอยู่แล้วในเบื้องต้น แล้วก็ไปโพสต์ว่ากล่าวกันบนโลกออนไลน์ หรือ การไปตั้งกลุ่ม Line แยกเพื่อนินทาเพื่อนที่เป็นประเด็น ดังเช่นเด็กคนหนึ่งเล่าให้ฟังว่า

อย่างในห้องก็จะมีคนประมาณ 35 คน กลุ่มเราก็จะมีอยู่ประมาณ 7 คน ที่ช่วยกันทำงาน ซึ่งมันมีงานกลุ่มของห้องที่เราพยายามขอความช่วยเหลือจากเพื่อนในห้องมาประมาณ 10 กว่างานแล้วแต่ว่าเขาก็ไม่เคยช่วย เราก็เลยจะตัดสินใจเพื่อนที่ไม่ช่วยงาน ซึ่งพอดีกับช่วงนั้นที่ห้องมีวิชาโครงการ ก็เลยตั้งชื่อหัวข้อโครงการว่าจะทำอย่างไรให้คนในห้องมีส่วนร่วมในการทำงาน ซึ่งพอเราออกไปพูด ทุกคนในห้องก็มองกลุ่มเราเป็นตาเดียวเลย เราก็เลยไปตั้งกลุ่มใน Line อีกกลุ่มหนึ่งแยกออกจากกลุ่ม Line ของห้อง ที่จะมานั่งนินทาเกี่ยวกับเพื่อนกันว่าจะทำยังไงให้พวกนั้นทำงาน แล้วเวลามีแนวข้อสอบ จะติวอะไรก็จะติวกันอยู่แค่ 7 คนจะไม่ให้คนอื่นรู้เลยเพราะมองว่างานโรงเรียนงานอะไรคนอื่นก็ไม่เคยมาช่วยเลย ซึ่งการตั้งกลุ่มแยกนี้ก็ไม่มีใครรู้

อีกกรณีเป็นเรื่องของเพื่อนในห้องที่เป็นหัวหน้าห้องแล้วเขาอาสาเก็บเงินที่เก็บไว้ตั้งแต่เทอม 1 แล้วช่วงเทอม 2 มีกีฬา ก็เลยต้องใช้เงินห้องที่เก็บไว้ แต่ที่นี้เหมือนโดนโกงเงิน เพราะเขาบอกว่าเงินหาย ซึ่งเงินก่อนนั้นมันเป็นหมิ่นบาท ในห้องก็เลยไปบอกครูให้มาจัดการซึ่งมารู้ที่มาว่าเขาเอาเงินไปเปย์แฟนเขาที่เป็นผู้ชาย (เป็นเกย์) แล้วก็มาแฉกันใน Face Book เช่นว่า “อยากได้ตั้งคี่น” โดยไปโพสต์ที่หน้า wall แต่เขาก็ไม่ตอบอะไร ซึ่งจริงๆ ก่อนหน้านั้นก็ได้มีการพยายามเคลียร์กันที่ห้องแต่เขาดูเหมือนจะไม่ยอมรับอะไรเลย บอกแค่ว่าจะเอาเงินมาคืนให้แต่ก็ผิดไปเรื่อย ๆ ซึ่งตอนนี้ก็ได้คืนมาบ้างแล้วจากแม่ของเขาที่พยายามเอามาทยอยคืนให้ ซึ่งจริงๆ เราก็มองว่าเป็นการกระทำที่ไม่สมควร และเขาเป็นหัวหน้าห้องเขาก็น่าจะรู้ว่ามันเป็นการกระทำที่ไม่สมควรและตอนนี้เขาก็โดนปลดจากการเป็นหัวหน้าห้อง และเพื่อนทั้งห้อง 50 คน เขาก็สงสัย เพราะเงินทั้งห้องอยู่ที่เขาคนเดียว เราก็เลยมาสร้างกลุ่ม Line ใหม่ประมาณ 40 กว่าคน เหลือแค่เขาก็กับกลุ่มเพื่อนของเขาไว้ และก็มีเพื่อนอีกห้องหนึ่งมารวมด้วย เพราะว่ามันเป็นเรื่องใหญ่มาก มันกระทบห้องอื่น ๆ ด้วย

แต่ทั้งนี้ทั้งนั้นการกลั่นแกล้งกันก็อาจทำไปด้วยอารมณ์ชั่ววูบ หรืออาจจะมีบางคนที่ทำด้วยความไม่ตั้งใจก็ตามเพราะคิดว่าเป็นการแกล้งกันแบบขำๆ ไม่ได้คิดว่าจะส่งผลกระทบต่อผู้ถูกกระทำอย่างไรบ้าง จึงกระทำลงไปด้วยความรู้เท่าไม่ถึงการณ์ จนหลายๆ ครั้งได้ย้อนกลับมาส่งผลในชีวิตจริงทั้งผู้กระทำและผู้ถูกกระทำดังตัวอย่างหลายๆ เรื่องที่เค้กๆ ได้เล่าให้ฟังในช่วงก่อนหน้า



วิธีการแก้ปัญหาเมื่อถูกกลั่นแกล้ง

1. ไม่ตอบโต้ ปล่อยให้ผ่านไป

โดน Cap Chat ที่เม้าท์กับเพื่อนจนโดนรุ่นพี่ตามมาด่าใน IG : เป็นช่วงที่โรงเรียนมีงานกีฬาและสีที่มันเด่นๆ เลยก็จะเป็นสีเหลืองกับสีชมพู และเพิ่งมาป็นี่ที่เขาจับฉลากกัน เพื่อไม่ให้รุ่นพี่ไปจองตัวน้องที่เด่นๆ ไป แต่รุ่นพี่ที่อยู่สีเหลืองก็ประมาณว่าไม่ได้ต้องที่ 1 ตลอด ยังไงก็ต้องเหลืองชมพูแข่งกันสองสี คือสีอื่นก็จะเต่อยๆ ไปเลย คือแบบยังงี้ก็เป็นแค่ตัวประกอบเฉยๆ แค่นี้รู้ว่ามีกีฬา ส่วนตัวเราเราอยู่สีส้ม และมีเพื่อนที่สนิทกันอยู่สีเหลือง แล้วสีเหลืองมันก็ชอบร้องเพลงแบบว่า “ชนะอีกแล้วๆ ะ” เราก็เลยบอกไปว่า “ชนะอีกแล้วๆ ะ ชนะไปเลยจ้า” ซึ่งมันก็เป็นการคุยกันในแชตสองคนกับเพื่อน แต่ก็ยังเป็นช่วงที่กีฬาจบไปแล้ว เราก็คุยกับเพื่อนทั่วไป สักพักก็มีรุ่นพี่ที่อยู่สีเหลืองตามมา Follow IG เราประมาณ 5-6 คนพร้อมกัน ตอนแรกก็แบบเหมือนดีใจๆ ว่ามีคนมาตามเรา แต่ปรากฏว่าเขาเข้ามาด่าเรา แต่เราก็ไม่ทำอะไรปล่อยเขาไป สรุปคือเป็นเพราะเราคุยกับเพื่อนเราสองคนแล้วในแชตมันก็มีข้อความประมาณว่า เก็บเงียบอย่าบอกใคร แต่เพื่อน Cap แล้วเอาไปบอกรุ่นพี่ แล้วรุ่นพี่เขาก็เลยมาว่าแซะๆ เราว่า “ให้ปากดีเหมือนที่คุยกัน” แต่พอเจอกันจริงๆ ในโรงเรียนก็ไม่เห็นเขาทำอะไรเรานะ แต่เราก็จบ ะๆ กันไป เพราะเราไม่ได้อะไร “ถ้าเราต้องการให้เรื่องนี้มันจบเราไม่ควรไปตอบสนองเขา ”

2. เข้าไปคุยแบบเผชิญหน้าเพื่อถามเหตุผล

เรื่องเกิดจากทะเลาะกับเพื่อนคนหนึ่งที่เคยไปโรงเรียนด้วยกัน พอทะเลาะกันก็เลยไปโรงเรียนคนเดียว แล้วเขาก็ไปบอกเพื่อนของเขาอีกคนหนึ่ง แล้วเพื่อนคนนั้นเขาก็มาลง story ใน IG แซะเรา ด่าเรา “เราก็งว่า แล้วคนนี่เกี่ยวอะไรด้วย และเราก้โกรธมากนะ แต่ก็ไม่ได้ตอบโต้อะไรเขาไป” เพราะมีคนบอกเราว่า “อย่าไปตอบโต้ให้เขาเห่าอยู่คนเดียว” ตอนนั้นก็พยายามไปเคลียร์เลย เขาก็หยุดนะ แต่เราก็จะแค้นๆ ว่า เขา

เกี่ยวข้องอะไรด้วย เหมือนเขาคิดเองเออเองอยู่คนเดียว แต่อาจจะเป็นเพราะคนนี่เขาก็นิสัยไม่ดีด้วยอยู่แล้ว ไม่ค่อยมีเพื่อน แต่ก็ไม่ได้ไปยุ่งอะไรกับเขามาก จะมีก็แค่คุยงานกันบ้างเพราะอยู่ห้องเดียวกัน

3. ตอบโต้กลับ

เด็กบางคนก็บอกว่่าก็มีการเอาคืนบ้างเช่น จะมีแซะผ่านเฟส “ก๊วยย้ายห้องกันได้อใหม่ ไม่อยากอยู่ห้องนี้แล้ว” “Cap รูปคนนั้นไปต่ำลงใน Acc รอง ซึ่งเขาก็จะไม่รู้เพราะคนที่ติดตามใน Acc รอง นั้นมีแต่เพื่อนที่เราสนิทๆ ที่จะรู้” ทั้งนี้คำว่า “Acc รอง” ที่พูดถึง คือ การสร้าง Account อีกหนึ่งอันเพื่อสร้าง IG Private ซึ่งคนที่ติดตามก็จะเป็นพวกเพื่อนที่สนิทจริงๆ เป็นเพื่อนที่ไว้ใจได้ บางคนโพสต์ด่ากลับ “ตอนนั้นด้วยความที่เป็นเด็กก็มีโพสต์ด่ากลับบ้าง แล้วพอมาถึงจุดหนึ่งที่เราคิดได้แล้ว เราก็ลบโพสต์นั้น” ในกรณีที่เป็นเรื่องใหญ่ กระทบต่อชื่อเสียงในวงกว้าง เด็กบางคนจะใช้กฎหมายเป็นทางออกในการแก้ปัญหา “แต่เราควรที่จะเก็บหลักฐานแล้วไปแจ้งความดีกว่า เพราะยังไงก็ผิด พรบ. คอมพิวเตอร์อยู่แล้ว”

อย่างไรก็ตามในกลุ่มที่สนทนาก้จะมีเด็กอยู่ประมาณ 2 คนที่บอกว่าไม่เคยเจอเหตุการณ์การแก้งกันบน social ที่รุนแรงจนถึงขั้นที่ทำให้โกรธหรือเสียใจด้วย โดยให้เหตุผลว่า “ไม่ค่อยได้ให้ความสำคัญหรือสนใจนักกับเรื่องพวกนี้และก็เป็นคนไม่ค่อยเก็บอะไรแบบนี้มาคิดก็เลยจะไม่ได้รู้สึกว่่าเจออะไรที่มันแย่”

วิธีการป้องกันการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์

เด็ก ๆ ทุกคนในกลุ่มสนทนาค่อนข้างที่จะให้ความเห็นไปในทางเดียวกันว่่า ไม่ว่าจะยังไงก็คงไม่สามารถหยุดการกลั่นแกล้งกันบนโลก social ได้ เช่นความคิดเห็นที่เด็กบางคนได้พูดว่่า “ยังไงก็เลิกไม่ได้อยู่ดี เพราะหลายคนก็หลายความคิด” หรือ “ถ้าเราไปห้ามเขาตรงๆ เลย เขาก็คงจะไม่ชอบ เพราะมันก็จะเข้ากรณียิ่งห้ามเหมือนยิ่งยุ พอเขาได้ทำสิ่งที่เราไปห้ามเขา เขาก็จะยิ่งรู้สึกว่่าเขาได้ของรางวัล แล้วเขาก็จะยิ่งทำสิ่งนั้นมากขึ้น”

วิธีการที่ทุกคนเห็นตรงกันว่่าเป็นวิธีการที่ดีที่สุดคือ “การรับมือชอบตนเอง”

“เป็นพลเมืองดีบนโลกดิจิทัล เช่น ไม่ทำว่่าความถึงบุคคลอื่นในทางที่เสีย ๆ หาย ๆ”

“รอบคอบ คิดก่อนจะแชร์ว่่ามันจะส่งผลกระทบต่อคนอื่นหรือเปลว่่า คิดก่อนโพสต์”

“ให้ดูหลักฐานประกอบการตัดสินใจก่อนที่จะเสพข่าวสาร”

“มีวิจารณ์ญาณ”

“มีมารยาท”

“คิดถึงใจเขาใจเรา”

“ไม่กระทำเสียเอง คือถ้าเราณรงค์ว่าไม่ให้คนอื่นทำแต่เราทำเองก็ไม่ถูกต้อง หรือก็คือ ไม่อยาก
ให้ใครทำกับเราแบบไหนก็อย่าทำแบบนั้น”

“อย่าฟังความข้างเดียว มีอะไรให้ฟังความจากทั้งสองฝ่าย”

“ไม่ต้องเขียนความคิดเห็นลงไปทั้งหมดก็ได้ บางครั้งแค่อ่านอย่างเดียวก็พอ”

“ไม่ตอบสนอง ไม่ตอบโต้ ไม่แก้แค้น ไม่เสียด ไม่ส่งเสริมให้เขาตีกัน”

“ไม่ปิดเบือนข่าว ไม่ตัดแปลงคำ”

“ไม่ซุบซิบเรื่องเก่าๆ มาต่อว่ากัน และ ไม่ตัดสินคนจากอดีต”

“ไม่ตัดสินคนจากภายนอก ก็คือเหมือนเราไม่ควรไปตัดสินตอนต้นไม้กำลังโต หรือไปตัดสินคนที่
กำลังจะเรียนรู้ เพราะเราไม่รู้ว่าต้นไม้ที่มันกำลังจะโต มันจะยิ่งใหญ่ หรือโตไปในทางไหน”

“เคารพสิทธิของคนอื่น มันจะไปเชื่อมกับ Human Rights”

“ยอมรับในความหลากหลาย ความแตกต่าง ของมนุษย์”

แต่ทั้งนี้เด็ก ๆ ก็ได้พยายามที่จะช่วยกันแชร์ความเห็นที่อาจจะมีแนวทางที่จะช่วยทำให้ลด
น้อยลงได้ โดยส่วนใหญ่มองว่าวิธีการที่น่าจะได้ผลที่สุดคือ การพูดถึงผลกระทบหรือข้อเสียที่จะเกิดขึ้นจากการกลั่น
แกล้งกันบนโลกโซเชียล โดยการใช้บุคคลที่วัยรุ่นชื่นชอบและให้การยอมรับมาเป็นคนพูด เช่น ศิลปินดารา เป็นต้น
มาเป็นผู้ให้ความรู้หรือพูดชักจูงโน้มน้าว ก็น่าจะเป็นวิธีการหนึ่งที่ทำให้วัยรุ่นสนใจและเปิดใจฟัง และอาจจะเพิ่ม
กิจกรรมที่สอดแทรกความรู้ควบคู่ไปด้วย โดยเด็ก ๆ ได้แสดงความเห็นไว้ดังนี้

- “ต้องเริ่มจากตัวเอง และก็แสดงให้เห็นถึงข้อเสียของเรื่องนี้เยอะๆ ”

- เด็กบางคนก็บอกว่า “ถ้าไม่เจอกับตัวเอง เขาก็จะไม่ค่อยอยากรู้ ไม่ค่อยอยากจะสนใจ เขาก็
ปล่อยผ่าน มันก็เหมือนกับว่า ประสบการณ์สอนคน คือประสบการณ์จะทำให้เราเป็นผู้ใหญ่ขึ้น เป็นภูมิคุ้มกันให้เรา
ไปเอง” ดังนั้น “อาจจะเอาชีวิตจริงมาเล่าเป็นหนังสือ เกี่ยวกับคนที่ได้รับผลกระทบจากการกลั่นแกล้งบนโลก
ออนไลน์ และบอกกิจกรรมให้เขาทำไปด้วย โดยการให้ความรู้สอดแทรกไปในกิจกรรมนั้น” ก็น่าจะเป็นอีกวิธีหนึ่งที่
ช่วยได้

- “อาจจะใช้เป็นการอธิบาย หรือสื่อการสอน แต่ถ้าเป็นสื่อการเรียนการสอนอย่างเดียวเด็กจะไม่
ค่อยโอเค”

- “อาจจะต้องมีใครสักคนที่วัยรุ่นชื่นชอบ หรือรู้สึกเป็นที่ยอมรับ หรือให้ความไว้วางใจมาพูดมา
อธิบาย” แต่เด็ก ๆ พูดกันเป็นเสียงเดียวว่า “ถ้าเป็นพ่อแม่มาพูดก็ไม่ฟังอยู่ดี”

- อาจจะต้องใส่ข้อมูลไปกับคนที่เด็กๆ เชื่อถือ เช่นคนที่เด็กยกตัวอย่างคือ ป่อมแป้ม หรือ เด็กบางคนก็บอกว่า “อาจจะป่อมแป้มหรือครูบาอาจารย์ก็ได้” ซึ่งเด็กคนดังกล่าวได้ให้คำอธิบายว่า จะมีครูอยู่ 2 ประเภท คือครูประเภทล้ำสมัย ชอบเอาบรรทัดฐานในสมัยของตัวเองมาตัดสินเด็ก แล้วก็เด็กๆ เด็กจะไม่ฟัง กับครูที่เข้าใจเด็ก เด็กก็จะฟัง เป็นครูสมัยใหม่ที่เวลาสอนหรือเขาให้ทำกิจกรรม เขาก็จะเน้นให้เด็ก ๆ ได้แสดงความคิดเห็นของตัวเองออกมา ไม่มีผิดถูก โดยแทรกซึมความรู้ไปกับกิจกรรมด้วย

ศิลปิน/ดารา/รายการ/ซีรีส์/ Page ที่เด็กๆ พูดถึงหรือกำลังติดตามและน่าจะเป็นตัวแทนที่ไฉฉ่าน่ารัก วัยรุ่นได้

- **ไอ้ต ปราโมทย์** คือคนที่เด็กๆ รู้ว่าเขาพูดจาหยาบคาย เป็นเหมือน “ต้นแบบแห่งความหยาบคาย” แต่ว่าดูเขาแล้วคือให้ความรู้สึกที่ ตลก สนุกสนานบันเทิง เป็นความหยาบคายที่เด็กๆ รับผิดชอบได้ ถึงแม้ว่าจะมีบ้างบางทีที่ไม่ชอบในสิ่งที่เขาพูด แต่ก็มองเป็นขำๆ ไป

- ป่อมแป้ม ทอล์คกะเทย
- ตู๋ ภพธร คือคนที่เด็กๆ ยกให้เป็น “หล่อในหล่อ”
- พี่ท เจ้าของ Page ษะนีพีชชี & สตีเฟ่นโอปป้า

เป็นเพจที่สอนภาษาอังกฤษสนุก

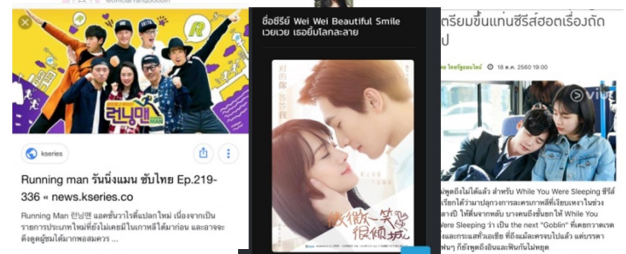
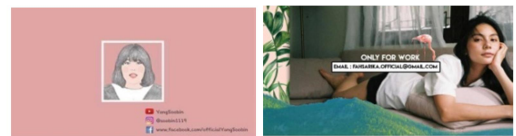
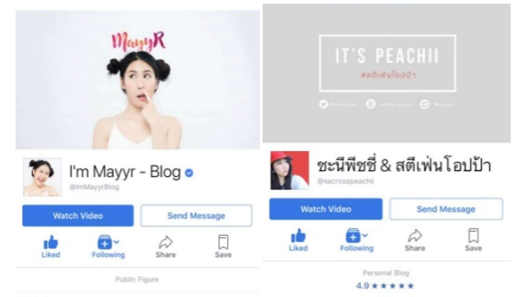
- รายการนอนบ้านเพื่อน ว่าน ตู๋ ภพธร ทอม

Room 39

- เป็ก วง zeal
- ป๊อปป ปองกุล
- เบน ชลาทิศ
- ปู ไปรยา
- ใจใส
- Mayyr เป็นบิวตี้บล็อกเกอร์
- Yung soobin รีวิวการ์ตูน
- พี่ฟ้า ษริกา Page รีวิวเครื่องสำอาง
- รายการเจาะใจ
- ดูหนังพวก super hero
- ซีรีส์ while you were sleeping /

wei wei beautiful smile

- รายการ Running Man



เด็ก ๆ หลายคนมองว่าศิลปินที่ชื่นชอบบางคนแม้ว่าเขาจะพูดคำหยาบ แต่เขาก็กลับทำให้รู้สึกเหมือนเขาเข้าใจพวกเรา “พูดคำหยาบเหมือนพวกเรา เลยทำให้เรารู้สึกว่าเราเข้าถึงง่าย”

สิ่งที่อยากฝากถึงผู้ใหญ่

“อยากให้ผู้ใหญ่เปิดรับ และเปิดใจให้เด็กๆ มีพื้นที่ของตัวเองที่จะแสดงความคิดเห็นได้อย่างอิสระแต่อยู่ในกรอบที่ดี เช่น เวลาเราโพสต์หรือคอมเมนต์อะไรไป ผู้ใหญ่ที่เห็นก็จะเข้ามาคอมเมนต์ต่อหรือทำอะไรที่ทำให้เรารู้สึกหน้าแตก เหมือนโดนเบรค”

“อยากให้ผู้ใหญ่แยกแยะ “อยากให้ปล่อยไปเพราะนี่เป็นเรื่องของเด็ก”

“ไม่เอาค่านิยมของผู้ใหญ่มาใช้กับเด็ก”

บทที่ 5

การสรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การศึกษาวิธีการป้องกันการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ของวัยรุ่น มีวัตถุประสงค์

1) เพื่อศึกษารูปแบบการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ ของกลุ่มวัยรุ่น 2) เพื่อศึกษาการรับรู้ของวัยรุ่นเกี่ยวกับผลกระทบจากการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ และ 3) เพื่อศึกษาวิธีการป้องกันการการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ ของวัยรุ่น โดยทำการสนทนากลุ่ม 1 กลุ่ม เป็นวัยรุ่นอายุ 15-18 ปี จำนวน 7 คน เป็นเพศชาย 2 คน และ เพศหญิง 5 คน

สรุปผลการศึกษา

1. ผู้ร่วมสนทนาเป็นผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์เป็นประจำและมีประสบการณ์ส่วนตัวเกี่ยวกับการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ และสามารถอธิบายรูปแบบการกลั่นแกล้งออนไลน์ต่าง ๆ ที่เคยประสบมาได้

ผู้ร่วมสนทนาทุกคนให้ความสำคัญกับการใช้ Social Media “ไม่มีวันที่จะเลิกเล่น social ” ส่วนใหญ่เล่นกันเกือบตลอดเวลา จะไม่เล่นก็แค่เวลาเรียนเพราะกลัวถูกครูยึดโทรศัพท์ Social Media ที่ใช้มากที่สุดของแต่ละคนจะแตกต่างกันไปขึ้นอยู่กับความชอบส่วนตัว ที่กล่าวถึงได้แก่ Facebook, Instagram , Line, YouTube และTwitter

ผู้เข้าร่วมสนทนาทุกคนมีประสบการณ์เกี่ยวกับการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์โดยยอมรับว่าเคยเป็นทั้งผู้กลั่นแกล้งและ/หรือถูกกลั่นแกล้ง ทุกคนมีความเห็นสอดคล้องกันในการรับรู้ความหมายของการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ว่า “คือการใช้ Internet เป็นเครื่องมือในการกลั่นแกล้ง การคุกคาม และล่อลวงบนโลกโซเชียลมีเดีย”

รูปแบบการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ ที่ผู้ร่วมสนทนาเคยเป็นผู้กระทำและ/หรือถูกกระทำ มีหลายประเภท รูปแบบที่ผู้ร่วมสนทนากล่าวถึงมี 8 รูปแบบได้แก่

1) การตั้งกลุ่มแหยกใน Line เป็นรูปแบบที่ผู้ร่วมสนทนากล่าวถึงมากที่สุด โดยเหตุผลหลัก ๆ ที่ทำให้ มีการตั้งกลุ่มแหยกใน Line เกิดจากความไม่พอใจเพื่อนบางคนในกลุ่มใหญ่หรือในห้อง

2) การกลั่นแกล้งด้วยการใช้ถ้อยคำดูถูก เหยียดหยาม เช่น ตั้งสมญานามเพื่อนด้วยการใช้คำว่า “ทอมบ้านนา” หมายถึงทอมที่หน้าตาไม่ดี ใช้คำเรียก “ฮีดู้ด” แทนสรรพนามของเพื่อนที่เป็นเพศที่สาม

3) การสร้าง บัญชีสื่อสังคมออนไลน์ขึ้นมาใหม่เพื่อการกลั่นแกล้งโดยเฉพาะ เช่นสร้างเพจ Anti ขึ้นมาใน IG ชื่อเพจ Anti someone ที่เพื่อนของผู้เล่าเคยโดนด่าลงใน IG

4) การเผยแพร่ความลับ

- “บางเรื่องมันเป็นความลับที่รู้จักกันสองคนแต่ดันเอาไปเผยแพร่ในกลุ่มลับของเขาต่างหาก”

- “เราคุยกับเพื่อนเราสองคนแล้วในแชทมันก็มีข้อความประมาณว่า เก็บเจียบอย่าบอกใคร แต่เพื่อน Cap แล้วเอาไปบอกรุ่นพี่ แล้วรุ่นพี่เขาก็เลยมาว่าแซะๆ เรา”

5) การชู้ทำร้าย “ปากดีแต่ใน social” “ถ้าอธิบายแล้วยังไม่เข้าใจ เจอตัวแล้วจะนัดตบเรียงตัวเลย”

6) การใส่ความ

- “ภาพที่ถูกถ่ายคือจะเป็นภาพจากด้านหลัง เราเดินกลับกับครูนักศึกษาหญิง เป็นรูปเราใส่เสื้อแจ๊คเก็ตโรงเรียนซึ่งส่วนใหญ่คนก็จะจำเราได้เพราะเราเป็นเด็กกิจกรรม แล้วพอดีช่วงก่อนหน้านั้นมีข่าวในโรงเรียนว่าเด็กนักเรียนคบกับครูนักศึกษา พอรูปนี้ออกไปก็เลยกลายเป็นเราที่ตกเป็นคนในข่าว ทั้งๆ ที่ความจริงไม่ใช่ เราไม่ได้คบกับครู ”

7) การหลอกลวง โดยส่วนใหญ่มีประสบการณ์ถูกหลอกจากการซื้อของทางออนไลน์ “เคยโดนร้านขายของหลอกให้โอนเงิน บอกว่าจะส่งของมาให้ แต่ก็ไม่ได้ส่งมา”

8) การปลอม Profile “เคยเห็นเพื่อนทำใน B-Talk ที่เอารูปคนอื่นมาใส่ แล้วก็ปลอมชื่อไปคุยกับคนอื่น ๆ”

จากการสนทนากลุ่มพบว่า การกลั่นแกล้งบนโลกโซเชียลส่งผลกระทบต่อจิตใจของผู้ถูกกลั่นแกล้งทำให้อับอาย โกรธ เสียใจ “รู้สึกแย่มาก เสียใจที่เป็นเพื่อนที่มาทำร้ายเรา” “เราไม่ชอบ เราโกรธ และก็เสียใจ เราร้องไห้เลยซึ่งปกติเราไม่ร้องไห้” และส่งผลกระทบต่อความสัมพันธ์กับเพื่อน เกิดความขัดแย้งในกลุ่ม “เราก็เลยโกรธไม่คุยกับเพื่อนคนนี้อีกเลยตั้งแต่นั้นจนถึงตอนนี้” บางกรณีรุนแรงถึงส่งผลให้ผู้ถูกกระทำต้องหลีกเลี่ยงจากสังคม “ก็เลยตัดสินใจลาออกจากโรงเรียนกลางเทอมเลย” อย่างไรก็ตามในกลุ่มที่สนทนาก็จะมีเด็ก 2 คนที่บอกว่าไม่เคยเจอเหตุการณ์การกลั่นแกล้งกันบน social ที่รุนแรงจนถึงขั้นที่ทำให้โกรธหรือเสียใจ โดยให้เหตุผลว่า “ไม่ค่อยได้ให้ความสำคัญหรือสนใจนักกับเรื่องพวกนี้และก็เป็นคนไม่ค่อยเก็บอะไรแบบนี้มาคิดก็เลยจะไม่ได้รู้สึกว่าจะอะไรที่มันแย่ ๆ”

ปัญหาการกลั่นแกล้งกันบนโลกโซเชียลของวัยรุ่น มีสาเหตุหลัก ๆ มาจากสถานการณ์ในชีวิตจริงก่อน เช่น การไม่พอใจกัน หรือทะเลาะกันอยู่แล้วในเบื้องต้น แล้วก็ไปโพสต์ว่ากันบนโลกโซเชียล หรือ การไปตั้งกลุ่ม Line แยกเพื่อนินทาเพื่อนที่เป็นประเด็น ทั้งนี้ทั้งนั้นการกลั่นแกล้งกันก็อาจทำไปด้วยอารมณ์ชั่ววูบ หรือ

อาจจะมึนบางคนที่ทำเพราะคิดว่าเป็นการแก่งแย่งกันแบบ ข้า ๆ ไม่ได้คิดว่าจะส่งผลต่อผู้ถูกกระทำอย่างไรบ้าง จึงกระทำลงไปด้วยความรู้เท่าไม่ถึงการณ์ ประเด็นปัญหาที่นำไปสู่การถกเถียงกันได้แก่ เรื่องความรัก นิสัย ส่วนตัวที่รับไม่ได้ การเข้าใจผิด การถกเถียงกันบนโลกโซเชียลมักจะเริ่มจากจุดเล็ก ๆ และขยายไปยังวงกว้าง อย่างรวดเร็ว “เพื่อนบางคนที่เคยสนิทกับเราเขาก็เปลี่ยนไปเป็นคนละคนกับเราเลย” “ครูคนอื่นๆ ที่เราเคยสนิท เขาก็มีปฏิกิริยาที่ไม่ดีกับเราไปเลย” “ทั้งโรงเรียนก็เลยเห็นหมดเลย ทุกคนก็เลยมาด่าเรา”

วิธีการแก้ปัญหาเมื่อถูกถกเถียงกัน จากการสนทนากลุ่มพบว่าเมื่อถูกถกเถียงบนโลกโซเชียล ผู้ร่วมสนทนาส่วนใหญ่จะจัดการปัญหาด้วยตนเอง ด้วยการไม่ตอบโต้ ปล่อยให้ผ่านไป “ถ้าเราต้องการให้เรื่องนี้มันจบเราไม่ควรไปตอบสนองเขา” การใช้วิธีการเข้าไปเคลียร์ “ตอนนั้นก็พยายามไปเคลียร์เลย เขาก็หยุดนะ” “ตอนแรกเราก็ไม่รู้ไม่แน่ใจว่าเป็นเราหรือเปล่าที่เขาว่า เราก็เลยไปถามเจ้าตัวว่าที่ลงไปนั่นด่าเราหรือเปล่า” และอีกวิธีคือใช้การตอบโต้

“ก็มีการเอาคืนบ้าง” “ตอนนั้นด้วยความที่เป็นเด็กก็มีโพสต์ด่ากลับไปบ้าง”

วิธีการที่จะหยุดการถกเถียงบนโลกโซเชียล ผู้เข้าร่วมสนทนามีความเห็นสอดคล้องกันว่า ไม่ว่าจะอย่างไรก็คงไม่สามารถหยุดการถกเถียงกันบนโลกโซเชียลได้ ด้วยเหตุผลว่าต่างคนก็ต่างความคิด ยิ่งห้ามเหมือนยิ่งยุ แต่อย่างไรก็ตามผู้เข้าร่วมสนทนาทั้งหมดเห็นว่าการรับมือขอตนเองเป็นทางออกที่ดีในการช่วยลดการถกเถียงบนโลกโซเชียล “เป็นพลเมืองที่ดีบนโลกดิจิทัล” ด้วยการคิดก่อนทำ เคารพสิทธิของผู้อื่น ยอมรับในความแตกต่าง เห็นอกเห็นใจผู้อื่น “คิดถึงใจเขาใจเรา” “ไม่ตอบสนอง ไม่ตอบโต้ ไม่แค้น ไม่เสียดาย ไม่ส่งเสริมให้เขาดีกัน”

นอกจากนั้นยังเสนอแนวทางที่จะช่วยทำให้การถกเถียงบนโลกโซเชียลลดน้อยลง โดยการใช้บุคคลที่วัยรุ่นชื่นชอบและยอมรับมาเป็นคนพูดถึงผลกระทบหรือข้อเสียที่จะเกิดขึ้นจากการถกเถียงกันบนโลกโซเชียล “อาจจะต้องมีใครสักคนที่วัยรุ่นชื่นชอบ หรือรู้สึกเป็นที่ยอมรับ หรือให้ความไว้วางใจมาพูดมาอธิบาย” เช่น นักร้อง พิธีกร บล็อกเกอร์ หรือครูที่เข้าใจเด็ก “ครูมีอยู่ 2 ประเภท คือครูประเภทล้าสมัย ชอบเอาบรรทัดฐานในสมัยของตัวเองมาตัดสินเด็ก แล้วก็จะดุ ๆ เด็กจะไม่ฟัง กับครูที่เข้าใจเด็ก เด็กก็จะฟัง” ยกเว้นพ่อแม่ “ถ้าเป็นพ่อแม่ มาพูดก็ไม่ฟังอยู่ดี”

การอภิปรายผล

1. ปัจจุบันวัยรุ่นต้องเผชิญกับการถกเถียงบนโลกโซเชียลหลากหลายรูปแบบมากขึ้น รูปแบบการถกเถียงบนโลกโซเชียลที่วัยรุ่นรับรู้มีถึง 8 รูปแบบ การตั้งกลุ่มแยกใน Line เป็นรูปแบบการถกเถียงที่วัยรุ่นส่วนใหญ่กล่าวถึงมากที่สุดเพราะเป็นประสบการณ์จากตัวเองโดยตรง การตั้งกลุ่มแยกใน Line เป็นวิธีการที่

เพื่อนร่วมมือกันเพื่อกีดกันผู้อื่นออกจากกลุ่ม (Exclusion) สอดคล้องกับผลการวิจัยของวัตินาวดี ศรีวิวัฒนพงศ์ และพิมผกา ธาณินพงศ์ (2558) ที่พบว่า นักเรียนใช้สื่ออินเทอร์เน็ตในการรังแกผู้อื่น โดยมีการนัดกับเพื่อนเพื่อใช้อินเทอร์เน็ตในการรังแกผู้อื่นอยู่ถึงร้อยละ 60.54 ซึ่งมากกว่าการรังแกผู้อื่นโดยการใช้อินเทอร์เน็ตคนเดียว ร้อยละ 39.46 การกีดกันเป็นการกลั่นแกล้งที่ส่งผลกระทบต่อจิตใจของผู้ถูกกลั่นแกล้งเป็นอย่างมาก ดังที่ Tattum ; & Herbert (อ้างใน สมร แสงอรุณ. 2554:44). อธิบายว่าการขับไลให้แยกออกจากกลุ่มเพื่อน วิธีการนี้จะเป็นการทำลับ ๆ ไม่ให้ใครรู้เป็นวิธีที่ทำกันโดยแกล้งให้เหยื่อถูกตัดขาดออกจากกลุ่ม ทำให้ขาดสังคมเพื่อน วิธีการข่มเหงรังแกแบบนี้ทำให้เกิดความเจ็บปวดทางจิตใจได้มากเพราะเป็นการกระทำโดย “เพื่อน”

2. วัยรุ่นรับรู้ว่าการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ส่งผลกระทบต่อจิตใจของผู้ถูกกลั่นแกล้งทำให้อาย โกรธ เสียใจ และส่งผลต่อความสัมพันธ์กับเพื่อน เกิดความขัดแย้งในกลุ่ม บางกรณีรุนแรงส่งผลให้ผู้ถูกกลั่นแกล้งต้องหลีกเลี่ยงจากสังคม สอดคล้องกับ งานวิจัยเรื่อง “การรับรู้ของเยาวชนต่อการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์” ของณัฐรัชต์ สาเมาะ (2556) ระบุถึงผลกระทบจากการรังแกกันผ่านโลกไซเบอร์ตามการรับรู้ของเยาวชนว่าส่งผลกระทบต่อในระดับบุคคล และระดับปฏิสัมพันธ์ทางสังคม ในระดับบุคคล ส่งผลกระทบต่อตัวของเยาวชนในด้านของอารมณ์และจิตใจ ผลกระทบดังกล่าวยังส่งผลในมิติทางสุขภาพอีกด้วย ซึ่งมีตั้งแต่ทำให้เกิดความเครียด ความวิตกกังวล และที่ร้ายแรงที่สุดก็คืออาจถึงขั้นเสียชีวิตจากการฆ่าตัวตาย ส่วนผลกระทบในระดับปฏิสัมพันธ์ทางสังคม ทำให้พวกเขาเสื่อมเสีย หรือดูไม่ดีในสายตาของคนอื่น ในบางกรณีที่เกิดการทะเลาะกันก็นำไปสู่การมองหน้ากันไม่ติด หรือต้องมีการแบ่งกลุ่มกัน และที่ร้ายแรงที่สุดก็คือ การรังแกบางอย่าง อาจทำให้พวกเขาเสียหายถึงขนาดไม่กล้าออกไปเจอกับผู้อื่นก็เป็นได้

3. วิธีการแก้ปัญหาเมื่อถูกกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ของกลุ่มวัยรุ่นคือ 1)ไม่ตอบโต้ ปล่อยให้ผ่านไป 2) เข้าไปคุยแบบเผชิญหน้าเพื่อถามเหตุผล 3) ตอบโต้ วิธีการไม่ตอบโต้ ปล่อยให้ผ่านไปและเข้าไปคุยแบบเผชิญหน้าเพื่อถามเหตุผลสอดคล้องกับกลยุทธ์การป้องกันตนเองจากการถูกข่มเหงรังแกของนักเรียนวัยรุ่น กล่าวคือ การไม่ตอบโต้ ปล่อยให้ผ่านไป เป็นกลยุทธ์ป้องกันตนเองด้านการหลีกเลี่ยง (Avoidance) เน้นการเผชิญปัญหาการข่มเหงรังแกโดยการหลีกเลี่ยง หรือเพิกเฉย ส่วนการเข้าไปคุยแบบเผชิญหน้าเพื่อถามเหตุผล เป็นกลยุทธ์การป้องกันตนเองที่เน้นการแก้ปัญหา (Problem – Focused Strategies) มุ่งแก้ไขปัญหาการถูกข่มเหงรังแกที่ต้นเหตุ (สมร แสงอรุณ 2554:63-64) แต่การแก้ปัญหาด้วยการตอบโต้ไม่ใช่วิธีการที่จะป้องกันตนเองจากการถูกกลั่นแกล้งกลับเป็นการกระตุ้นให้สถานการณ์รุนแรงเพิ่มมากขึ้นดังที่ ณัฐรัชต์ สาเมาะ (2556) อธิบายเหตุผลที่วัยรุ่นบางคนใช้การตอบโต้กลับว่าวิธีการรังแกกลับก็ถือเป็นวิธีการจัดการอีกวิธีหนึ่งที่เยาวชนจะเลือกใช้ โดยพวกเขา มองว่าเราไม่ควรเป็นฝ่ายที่ต้องถูกรังแกเพียงอย่างเดียว ถ้ารู้ว่าใครเป็นคนทำก็จะแก้แค้นกลับ ถึงแม้ว่าพวกเขา

เขาจะรู้ว่าการทำแบบนั้นจะนำไปสู่การรังแกกลับไป กลับมา อย่างไม่สิ้นสุด แต่ก็ไม่มีใครเพราะคิดว่าคนอื่นทำได้ เราก็ต้องทำได้เช่นเดียวกัน

4. วัยรุ่นมีความเห็นว่าความรับผิดชอบต่อตนเองจะสามารถลดการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ได้ สอดคล้องกับข้อเสนอแนะจากการวิจัยของ สุภาวดี เจริญวานิช (2560:643) ที่เสนอว่าปัจจัยที่สำคัญที่สุดที่จะช่วยป้องกันปัญหาการรังแกกันผ่านพื้นที่ไซเบอร์ของวัยรุ่นได้นั้น คือ ตัวของวัยรุ่นเอง วัยรุ่นควรที่จะมีการเรียนรู้มารยาทของการใช้การสื่อสารผ่านทางพื้นที่ไซเบอร์ต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็น Facebook, Twitter, Line, Youtube, E-mail หรือพื้นที่ออนไลน์อื่น ๆ เพื่อป้องกันปัญหาและผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นกับทั้งตัวผู้กระทำเอง หรือผู้ถูกกระทำเองหลังการลงรูป วิดีโอ หรือข้อความที่อาจไม่เหมาะสมทั้งที่ตั้งใจและไม่ตั้งใจก็ตาม การจะรับผิดชอบต่อตนเองเพื่อหยุดการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ วัยรุ่นควรมีทักษะทางอารมณ์และทางสังคมที่ดี Signe Whitson (2016) อธิบายว่า ทักษะที่สำคัญที่มีผลต่อการหยุดการกลั่นแกล้งของเด็กคือทักษะทางอารมณ์ (Emotional Skills) และทักษะทางสังคม (Social Skills) ทักษะทางอารมณ์ (Emotional Skills) คือ ความสามารถในการจัดการการแสดงออกทางอารมณ์ที่แรง ๆ เช่น โกรธ หงุดหงิด โศกเศร้า สับสนและกลัว ความขัดแย้งและการกลั่นแกล้งมักเกิดจากการแสดงอารมณ์ที่รุนแรงของเด็ก ส่วนทักษะทางสังคม (Social Skills) คือ ความสามารถในการอยู่ร่วมกับผู้อื่น และเป็นสัมพันธภาพทางบวก คนที่มีทักษะทางสังคมที่ดี และมีความเข้าใจผู้อื่น (Empathy) เอาใจเขามาใส่ใจเรา และห่วงใยคนอื่น Diana Graber. (อ้างในศรีลัดดา อุทยานรัตน์ 2560). ผู้เขียน Skills Digital Kids Will Need In 2017 กำหนดให้ทักษะทางสังคมเป็น 1 ใน 7 ทักษะที่จำเป็นของเด็กในปี 2017 ด้วยเหตุผลคือ การออนไลน์ที่ดี มีพื้นฐานมาจากทักษะทางสังคม และพฤติกรรมที่ดี วิธีที่ดีที่สุดที่ช่วยให้เด็ก ได้เรียนรู้ทักษะเหล่านี้ คือ การปฏิสัมพันธ์กับมนุษย์ที่มีชีวิต เพื่อพัฒนาความเอาใจใส่ ความเห็นอกเห็นใจ ความเมตตา และความสามารถในการแสดงบทบาทออนไลน์

5. การใช้ Influencer เพื่อรณรงค์การหยุดการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์เป็นแนวทางที่วัยรุ่นสนใจมากที่สุด ในยุคดิจิทัล Influencer มีอิทธิพลต่อผู้รับสารเป็นอย่างมาก จากการเก็บข้อมูลของ Linqia ที่สอบถามความคิดเห็นของนักการตลาดเกือบ 200 คน พบว่า 39% ของนักการตลาด มีแผนจะเพิ่มงบการใช้ Influencer ในการทำแคมเปญการตลาดในปี 2018 51% ของนักการตลาดบอกว่า คอนเทนต์ที่มาจาก Influencer มีอิทธิพลมากกว่าคอนเทนต์ที่มาจากแบรนด์เอง แพลตฟอร์มที่กลุ่มสำรวจมองว่าเหมาะกับการทำ Influencer Marketing มากที่สุด คือ Instagram 92% ตามมาด้วย Facebook 77% และ Blog 48% สำหรับแนวโน้มการใช้ Influencer Marketing ในปี 2018 นักการตลาด 52% บอกว่าจะใช้ Influencer หลากหลายประเภท อาทิ Top-Tier, เซเลบคนดัง, บล็อกเกอร์ และไมโครอินฟลูเอนเซอร์ (<http://www.marketingoops.com> : สืบค้นข้อมูลวันที่ 5 มกราคม 2561) ใน

ต่างประเทศมีการรณรงค์ โดยใช้ social influencers ที่เป็นนักเรียนเพื่อช่วยลดการกลั่นแกล้งในโรงเรียน มีงานวิจัยพบว่า social influencers ของโรงเรียนสามารถลดการกลั่นแกล้งในโรงเรียนได้ถึง 30% social influencer ไม่จำเป็นต้องเป็นนักเรียนที่มีชื่อเสียง แต่เป็นนักเรียนที่ยืนอยู่บนความถูกต้อง เป็นคนที่ต่อต้านความขัดแย้ง และมีความเป็นผู้นำ นักเรียนที่เป็น social influencer จะสามารถเข้าถึงกลุ่มนักเรียนได้อย่างกว้างขวาง และรณรงค์เผยแพร่การต่อต้านการกลั่นแกล้งได้อย่างมีประสิทธิภาพ (<http://www.endcyberbullying.org> : สืบค้นข้อมูลวันที่ 5 มกราคม 2561)

ข้อเสนอแนะ

1. เร่งรณรงค์เรื่องการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ (Cyberbullying) ให้เป็นที่รู้จักและสังคมตระหนักถึงความสำคัญของเรื่องนี้ รวมไปถึงการรู้เท่าทันสื่อทุกประเภท โดยเฉพาะสื่อออนไลน์
2. ควรร่วมกำหนดเนื้อหาการรณรงค์เรื่องการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ (Cyberbullying) ให้ครอบคลุมทุกประเด็นที่อาจสร้างปัญหาในอนาคต รวมทั้ง ควรหาแนวทางแก้ไขปัญหา กรณีที่เกิดปัญหาต่าง ๆ ขึ้น
3. ควรให้เยาวชนผู้เป็นกลุ่มเป้าหมายสำคัญเป็นผู้ร่วมกำหนดเนื้อหา วิธีการ สื่อสารเพื่อให้เข้าถึงกลุ่มเยาวชนให้มากที่สุด
4. เร่งให้ความรู้กับผู้ที่ทำหน้าที่สื่อสาร เพื่อร่วมกันสร้างสังคมที่ปลอดการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ (Cyberbullying) เนื่องจากในสังคมไทยไม่มีใครคิดว่าเป็นปัญหาสำคัญ และควรเห็นว่าเรื่องการเคารพสิทธิและความเป็นส่วนตัว เป็นเรื่องที่ต้องเข้มแข็งในสังคมยุคปัจจุบัน
5. ควรให้ความรู้ผู้ปกครองและโรงเรียนอย่างจริงจัง เพื่อปกป้องเยาวชนจากปัญหาความไม่รู้เท่าทันสื่อ เช่น กำหนดเป็นหลักสูตรหนึ่งที่ต้องสอบให้ผ่าน หรือมีการจัดอบรมผู้ปกครองปีละอย่างน้อย 1 ครั้ง

บรรณานุกรม

ความฉลาดทางดิจิทัล (DQ Digital Intelligence)

6 เหตุการณ์ สะเทือนใจ!! จากภัย Cyberbullying - จส. 100 [Online]. แหล่งที่มา

http://www.js100.com/en/site/post_share/view/25700 [4 มกราคม 2561]

9 ข้อควรปฏิบัติของพลเมืองดิจิทัลยุคใหม่ [Online]. แหล่งที่มา [http://www.okmd.or.th/okmd-](http://www.okmd.or.th/okmd-opportunity/digital-age/258/)

[opportunity/digital-age/258/](http://www.okmd.or.th/okmd-opportunity/digital-age/258/) [2 มกราคม 2561]

ดีป้าจับมือพันธมิตรขับเคลื่อนความฉลาดทางดิจิทัลให้เด็กไทยเทียบเท่ามาตรฐาน [Online]. แหล่งที่มา

<http://www.ryt9.com/s/prg/2778991> [3 มีนาคม 2561]

โจ้ไทยเมินอกกำลังกาย 40% อยากเล่นเกมเน็ต-เกมมากกว่า [Online]. แหล่งที่มา

<http://www.manager.co.th/gol/viewnews.aspx?NewsID=9560000154824> [2 มกราคม 2561]

ผลวิจัยชี้วัยรุ่นอยู่ 'หน้าจอ' นาน ยิ่งผูกพันกับพ่อแม่-เพื่อนลดลง [Online]. แหล่งที่มา

<http://www.manager.co.th/Around/ViewNews.aspx?NewsID=9530000030132> [24 มกราคม 2561]

วิทยา ดำรงเกียรติศักดิ์. พลเมืองดิจิทัล [Online]. แหล่งที่มา

http://www.infocommmju.com/icarticle/images/stories/icarticles/ajwittaya/digital/Digital_Citizenship.pdf [1 กุมภาพันธ์ 2561]

วิวรรณ ธาราหิรัญโชติ. ทักษะทางดิจิทัลที่จำเป็นสำหรับเด็กในอนาคต [Online]. แหล่งที่มา

<http://www.bangkokbiznews.com/blog/detail/642553> [3 มกราคม 2561]

สำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ. คู่มือ Cyber

Security สำหรับประชาชน [Online]. แหล่งที่มา [https://www.nbtc.go.th/getattachment/News/รวม](https://www.nbtc.go.th/getattachment/News/รวมบทความ(1)/คู่มือ-Cyber-Security-สำหรับประชาชน/คู่มือ-Cyber-Security-สำหรับประชาชน.pdf.aspx)

[บทความ\(1\)/คู่มือ-Cyber-Security-สำหรับประชาชน/คู่มือ-Cyber-Security-สำหรับประชาชน.pdf.aspx](https://www.nbtc.go.th/getattachment/News/รวมบทความ(1)/คู่มือ-Cyber-Security-สำหรับประชาชน/คู่มือ-Cyber-Security-สำหรับประชาชน.pdf.aspx) [12

มกราคม 2561]

Digital Southeast Asia / Thailand In 2017 – An Overview [Online]. แหล่งที่มา <http://my-thai.org/digital-southeast-asia-thailand-2017-overview/> [12 มกราคม 2561]

Digital Intelligence (DQ) A Conceptual Framework & Methodology for Teaching and Measuring Digital Citizenship [Online]. แหล่งที่มา <https://www.dqinstitute.org/wp-content/uploads/2017/08/DO-Framework-White-Paper-Ver1-31Aug17.pdf> [16 มกราคม 2561]

การรักษาความปลอดภัยบนโลกไซเบอร์

เตือนภัย!! Email แจ้งระงับ Apple id ปลอม หลอกขอข้อมูลบัตรเครดิต!! [Online]. แหล่งที่มา <https://tech.mthai.com/tips-technic/27699.html>

ทำความรู้จักกับมัลแวร์ (Malware) และวิธีการป้องกันง่ายๆด้วยตัวคุณเอง [Online]. แหล่งที่มา <https://www.it.chula.ac.th/th/node/3084> [14 มกราคม 2561]

สถิติภัยคุกคามไตรมาส 2 ปี 2560 มัลแวร์กว่า 67% แพร่กระจายผ่านอีเมลฟิชซิง [Online]. แหล่งที่มา <https://www.thaicert.or.th/newsbite/2017-08-10-02.html> [16 มกราคม 2561]

Call Security: Tips To Protect Your Data and Privacy online [Online]. แหล่งที่มา <https://www.theguardian.com/lloydsbank-new-normal/2017/nov/29/call-security-tips-to-protect-your-data-and-privacy-online> [2 มกราคม 2561]

Digital Footprint [Online]. แหล่งที่มา https://techterms.com/definition/digital_footprint [11 มกราคม 2561]

Digital Footprint [Online]. แหล่งที่มา <https://www.virtuallibrary.info/digital-footprint.html> [4 มกราคม 2561]

Online Privacy: Using Internet Safely [Online]. แหล่งที่มา <https://www.privacyrights.org/consumer-guides/online-privacy-using-internet-safely> [7 มกราคม 2561]

Social Networking Privacy: How to be Safe, Secure and Social [Online]. แหล่งที่มา <https://www.privacyrights.org/consumer-guides/social-networking-privacy-how-be-safe-secure-and-social> [9 มกราคม 2561]

Your Digital Footprint Matters [Online]. แหล่งที่มา

<https://www.internetsociety.org/tutorials/your-digital-footprint-matters/> [13 มกราคม 2561]

การกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์

จิตติพันธ์ ความคณิง, มฤชฎี แก้วจินดา. การปรึกษาแบบกลุ่มด้วยเทคนิคการสร้างความมั่นคงทางจิตใจเพื่อเสริมสร้างทักษะการเผชิญปัญหา สำหรับเยาวชนที่ถูกรังแกผ่านโลกไซเบอร์ [Online]. แหล่งที่มา

http://grad.vru.ac.th/pdf-journal/Journal%2010_2/4%20จิตติพันธ์%20ความคณิง%2040-52.pdf [22 ธันวาคม 2560]

นภาพรรณ อาษาเพชร. การรังแกผ่านโลกไซเบอร์ความรุนแรงที่ต้องแก้ไข และนวัตกรรม การจัดการปัญหา

[Online]. แหล่งที่มา <https://www.tci-thaijo.org/index.php/jcosci/article/view/94972/74203> [21

ธันวาคม 2560]

พลินี เสริมสินศิริ (2561). ข้อมูลและงานวิจัยเกี่ยวกับการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์. สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน

Cyberbullying Information You Need To Know [Online]. แหล่งที่มา

<http://www.amazinginfographics.com/cyberbullying-information-you-need-to-know/> [19 ธันวาคม 2560]

Cyberbullying Triples According to New McAfee "2014 Teens and the Screen study"

[Online]. แหล่งที่มา <https://www.mcafee.com/us/about/news/2014/q2/20140603-01.aspx> [24

ธันวาคม 2560]

Dr. Mana. กลั่นแกล้งออนไลน์ว่อนอินเทอร์เน็ต จิตแพทย์แนะสอนรู้เท่าทันสื่อเด็กเล็ก [Online]. แหล่งที่มา

<https://drmana.wordpress.com/2017/02/09/กลั่นแกล้งออนไลน์ว่อนอ/> [12 ธันวาคม 2560]

dtac Parent Guide คู่มือพ่อแม่ยุคดิจิทัล - Unicef [Online]. แหล่งที่มา

https://www.unicef.org/thailand/tha/Parent_Guide_Book_Full_version.pdf [24 ธันวาคม 2560]

ETDA เผยผลสำรวจพฤติกรรมใช้อินเทอร์เน็ตและมูลค่าอีคอมเมิร์ซ โฉวความพร้อมไทยก้าวขึ้นเป็นเจ้าอี

คอมเมิร์ซอาเซียน[Online]. แหล่งที่มา <https://www.eta.or.th/content/thailand-internet-user-profile->

2560]

จิตต์สุภา ฉิน. (2560). 2018 แฮ็กเกอร์ป่วนโลก. คอลัมน์ Cool Tech. มติชนสุดสัปดาห์ ฉบับที่ 8-14 ธันวาคม 2560.

จิตติพันธ์ ความคืบหน้าและมฤตยู แก้วจินดา. (2559). การปรึกษาแบบกลุ่มด้วยเทคนิคการสร้างความมั่นคงทางจิตใจ เพื่อเสริมสร้างทักษะการเผชิญ ปัญหา สำหรับเยาวชนที่ถูกรังแกผ่านโลกโซเชียล.วารสารบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์, 10 (2), 40-52.

ชาญวิทย์ พรนภดลและคณะ. (2557). คำแนะนำสำหรับผู้ปกครองเรื่องการใช้อินเทอร์เน็ตของเด็กและวัยรุ่น. กรุงเทพฯ:บริษัทมีเดียโซน พรินติ้ง จำกัด.

ธาม เชื้อสถาปนศิริ. (2560).การกลั่นแกล้งออนไลน์ บทบาทของสื่อและภาคส่วนอื่นๆในการแก้ปัญหาจาก

[http://www.facebook.com/time.chuastapanasiri/post/10155402676333732\)](http://www.facebook.com/time.chuastapanasiri/post/10155402676333732)

ธีรารัตน์ พันทวี วงศ์ธนะเอนก. (2559). รายงานการวิจัยเรื่องแนวทางการคุ้มครองเด็กในการใช้สื่อออนไลน์ใน ต่างประเทศ. (ม.ป.ท.)

ณัฐริชต์ สาเมาะ. (2556). การรับรู้ของเยาวชนต่อการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์. วารสารพฤติกรรมศาสตร์เพื่อการ พัฒนา 6 (1)

ยงยุทธ์ วงศ์ภิรมย์ศานต์. (2560). เอกสารรายงานการประชุมเพื่อวางแผนแนวทางการเฝ้าระวังการสื่อสารในโลก ออนไลน์ ครั้งที่ 1 : วันพุธที่ 19 มีนาคม 2560

วัฒนาวดี ศรีวัฒนพงศ์และ พิมพกา ธาณินพงศ์. (2558). สื่ออิเล็กทรอนิกส์และอินเทอร์เน็ตที่มีต่อพฤติกรรม การ รังแกของนักเรียนในโรงเรียน เขตอำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่. วารสารการสื่อสารและการจัดการ นิต้า,1 (2), 128-144.

ศรีเรือน แก้วกังวาล. (2553). จิตวิทยาพัฒนาการชีวิตทุกช่วงวัย. กรุงเทพฯ: ห้างหุ้นส่วนจำกัด สามลดา

ศรีรัตดา อุทยานรัตน์. (2560). คู่มือสิทธิเด็กกับการปกป้องเด็กจากสื่อออนไลน์. กรุงเทพฯ : สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน.

สมร แสงอรุณ. (2554). การศึกษาและพัฒนากลยุทธ์การป้องกันตนเองจากการถูกข่มเหงรังแกของนักเรียนวัยรุ่น โดยการให้คำปรึกษากลุ่ม. ปรินญาณินพนธ์ดุขฎฐิบัณตติต สาขาวิชาจิตวิทยาการให้คำปรึกษา. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

สรานนท์ อินทนนท์ (2561) การกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์.กรุงเทพฯ: สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน.

สุภาวดี เจริญวานิช. (2560). การรังแกกันผ่านพื้นที่ไซเบอร์ : ผลกระทบและการป้องกันในวัยรุ่น วารสาร วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี, 25 (4) , 639-648.

อมรทิพย์ อมราภิบาล. เหยื่อการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ในกลุ่มเยาวชน: ปัจจัยเสี่ยงผลกระทบต่อสุขภาพจิตและการปรึกษาบุคคลที่สาม. วิทยาการวิจัยและวิทยาการปัญญา, 14 (1), 59-73.

Hinduja, Sameer and Patchin, Justin W. (2014) Cyberbullying: Identification, Prevention, & Response .Cyberbullying Research Center .

Whitson, Signe. (2016) 8 keys to end bullying. USA: W.W. Norton & company.

<http://www.brandbuffet.in.th> : สืบค้นข้อมูลวันที่ 16 ธันวาคม 2560

[http:// www.digitalagemag.com](http://www.digitalagemag.com) : สืบค้นข้อมูลวันที่ 3 มกราคม 2561

<http://www.endcyberbullying.org> : สืบค้นข้อมูลวันที่ 30 ธันวาคม 2560

<http://www.ipredator.co> : สืบค้นข้อมูลวันที่ 3 มกราคม 2561

<http://www.posttoday.com> : สืบค้นข้อมูลวันที่ 16 ธันวาคม 2560

<https://www.schoolofchangemakers.com/knowledge/9979> : สืบค้นข้อมูลวันที่ 20 ธันวาคม 2560

<https://www.theurbanwire.com>: สืบค้นข้อมูลวันที่ 4 มกราคม 2561

<http://today.line.me/th/article/cyberbullying> : สืบค้นข้อมูล 15 ธันวาคม 2560

<http://www.wiseoldsayings.com/cyber-bullying-quotes> : สืบค้นข้อมูล 21 มกราคม 2561)

ภาคผนวก

ข้อมูลเว็บไซต์และผู้เกี่ยวข้องเกี่ยวกับการกลั่นแกล้งบนไซเบอร์

ต่างประเทศ

URL	รายละเอียดข้อมูล
https://nobullying.com/	เว็บไซต์ที่เกิดขึ้นจากการรวมตัวกันของพ่อแม่ที่ตระหนักเรื่องการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ เพื่อเป็นพอร์ทัลออนไลน์สำหรับการให้การศึกษา การให้คำแนะนำ และคำปรึกษา ครู พ่อแม่ เพื่อช่วยหยุดยั้งการเกิดการกลั่นแกล้ง โดยเฉพาะการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ ตั้งขึ้นในเดือนกรกฎาคม 2013
https://www.stopbullying.gov/	เว็บไซต์นี้ตั้งขึ้นเพื่อให้ความรู้ เผยแพร่ข้อมูล จากหน่วยงานต่างๆ ของรัฐบาล ทั้งในเรื่องความหมาย กลุ่มเสี่ยง วิธีการป้องกัน การตอบสนองต่อการถูกกลั่นแกล้ง
https://www.bullying.co.uk	เว็บไซต์นี้เป็นส่วนหนึ่งของเว็บ www.familylives.org.uk ของประเทศอังกฤษ เป็นเว็บไซต์การกุศลที่เปิดมานานกว่า 30 ปี ที่ช่วยให้ผู้ปกครองรับมือกับการเปลี่ยนแปลงต่างๆ ในครอบครัว ช่วยเกี่ยวกับการสร้างสัมพันธ์ที่ดีในครอบครัวเพราะเชื่อว่าเด็กที่มีความสุขนั้นเกิดจากครอบครัวที่มีความสุข โดยเว็บไซต์ www.bullying.co.uk เป็นเว็บไซต์ที่แยกออกมาเพื่อแนะนำและวิธีการรับมือกับการกลั่นแกล้งโดยเฉพาะ
www.esafety.gov.au	เว็บไซต์ขององค์กรหนึ่งในประเทศออสเตรเลียที่ป้องกันคนออสเตรเลียจากภัยทางออนไลน์ โดยในเว็บไซด์จะเปิดโอกาสให้ประชาชนนำเรื่องของตนเองเข้าไปร้องเรียนได้
https://www.cybersmile.org	Cybersmile เป็นมูลนิธิที่ไม่แสวงหาผลกำไร โดยมุ่งเน้นแก้ไขปัญหาทุกด้านของการข่มเหงทางดิจิทัลเพื่อให้เกิดความปลอดภัย โดยก่อตั้งในปี 2010
https://kids helpline.com.au/	เป็นเว็บไซต์ที่ช่วยเหลือเด็กๆ ทุกช่วงวัยของประเทศออสเตรเลีย ด้วยการให้คำปรึกษาเรื่องราวต่างๆ

URL	รายละเอียดข้อมูล
	ผ่านช่องทางออนไลน์หรือทางโทรศัพท์ โดยไม่มีค่าใช้จ่าย
https://www.netsafe.org.nz	เป็นเว็บไซต์ของประเทศนิวซีแลนด์ เป็นองค์กรเกี่ยวกับความปลอดภัยทางออนไลน์ที่ไม่แสวงหาผลกำไร เพื่อช่วยประชาชนในนิวซีแลนด์ที่ได้รับสิทธิประโยชน์ผ่านเทคโนโลยี โดยมีการจัดเตรียมเครื่องมือที่ใช้จริง สนับสนุน และให้คำแนะนำสำหรับการจัดการกับระบบออนไลน์
http://www.wiredsafety.com	เว็บไซต์นี้คือกลุ่มที่ให้ความช่วยเหลือกลุ่มแรกในโลก ก่อตั้งขึ้นปี 1995 ในฐานะอาสาสมัครที่ช่วยเหลือเหยื่อที่ถูกล่วงละเมิดทางไซเบอร์
http://endcyberbullying.net	เป็นเว็บไซต์ของประเทศสหรัฐอเมริกา ที่ให้ความรู้แก่เด็กนักเรียนและผู้ปกครองเกี่ยวกับการกลั่นแกล้งบนไซเบอร์ และเพื่อกำจัดปัญหาให้หมดสิ้น โดยมีข่าว ข้อมูล คำร้องเรียน เรื่องราวของบุคคล และทุนการศึกษา
https://cyberbullying.org	เป็นเว็บไซต์ที่อุทิศข้อมูลในเรื่องขอบเขต สาเหตุ ผลกระทบ ของการกลั่นแกล้งบนไซเบอร์ นอกจากนี้ยังได้รวบรวมเกี่ยวกับพฤติกรรมวัยรุ่นออนไลน์ ทั้งเรื่องเซ็กซ์ ปัญหาสังคมเครือข่าย และความหลากหลายของประเด็นที่เกี่ยวข้องกับพลเมืองทางดิจิทัล ก่อตั้งขึ้นในปี 2005
https://www.netsmartz.org	เป็นเว็บไซต์ที่เป็นโปรแกรมหนึ่ง ช่วยให้เด็กเรียนรู้วิธีการป้องกันตัวเองจากออนไลน์และออฟไลน์ ซึ่งโปรแกรมนี้ออกแบบมาสำหรับเด็กที่มีอายุ 5-17 ปี ผู้ปกครอง ผู้คุ้มครอง ครู และผู้รักษากฎหมาย ด้วยวิดีโอ เกม กิจกรรม การ์ด และการนำเสนอ
https://www.barnardos.ie/	เป็นเว็บไซต์ขององค์กรที่ทำงานเกี่ยวกับเรื่องเด็กและครอบครัวของประเทศไอร์แลนด์ โดยให้บริการและสนับสนุนใน 40 แห่งในประเทศ มีการรณรงค์เรื่องสิทธิของเด็กๆ ในไอร์แลนด์ และให้ความรู้แก่ผู้เลี้ยงเด็ก
http://www.puresight.com	เป็นเว็บไซต์ที่สร้างขึ้นเพื่อป้องกันเด็กๆ ทั่วโลกจากโลกออนไลน์ เพื่อช่วยผู้ปกครองปกป้องลูกของ

URL	รายละเอียดข้อมูล
	ตนเองจากจากเทคโนโลยี ตั้งขึ้นในปี 1998
http://www.bullyingstatistics.org	เว็บไซต์ที่เน้นนำเสนอเนื้อหาของการกลั่นแกล้ง โดยมีการนำเสนอข้อมูลในด้านสถิติ ประเภท ข้อเท็จจริง การช่วยเหลือ ผลกระทบ ฯลฯ

ประเทศไทย

URL	รายละเอียดข้อมูล
www.tcsd.in.th	เว็บไซต์ของกองบังคับการปราบปรามการกระทำความผิด เกี่ยวกับอาชญากรรมทางเทคโนโลยี สามารถรายงานการกระทำความผิดบนโลกไซเบอร์ได้
www.healthygamer.net	เว็บไซต์ของภาควิชาจิตเวชศาสตร์ คณะแพทยศาสตร์ศิริราชพยาบาล มหาวิทยาลัยมหิดล ร่วมกับสถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์ กรมสุขภาพจิต ที่ตระหนักถึงปัญหาการติดเกมของเด็กที่มีมากขึ้นเรื่อยๆ ในเว็บไซต์ได้ให้ความรู้เผยแพร่ข้อมูลที่ได้จากงานวิจัยสู่ประชาชน นอกจากปัญหาการติดเกมแล้ว ในเว็บไซต์ยังได้มีบทความให้ความรู้ในเรื่องภัยอันตรายอื่นๆ บนโลกไซเบอร์ เช่น การรังแกบนไซเบอร์ วิธีการเลี้ยงลูกให้ปลอดภัยจากสื่อออนไลน์ต่างๆ ฯลฯ ก่อตั้งขึ้นเมื่อวันที่ 4 พฤษภาคม 2553
https://www.thaicert.or.th	เว็บไซต์ของศูนย์ประสานการรักษาความมั่นคงปลอดภัยระบบคอมพิวเตอร์ประเทศไทย ภายใต้สังกัดของสำนักงานพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ กระทรวงวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เป็นองค์กรที่ให้คำแนะนำและการแก้ไขภัยคุกคามทางด้านคอมพิวเตอร์ สามารถแจ้งเหตุภัยเมิดความมั่นคงปลอดภัยทางคอมพิวเตอร์ทางอิเล็กทรอนิกส์เมลได้
https://www.schoolofchangemakers.com/	เป็นเว็บไซต์ที่รวบรวมข่าวคราวที่จะช่วยส่งเสริมและสนับสนุนให้คนได้ป้องกันหรือแก้ไขปัญหาสังคม

URL	รายละเอียดข้อมูล
	ด้วยนวัตกรรม หรือร่วมเป็นส่วนหนึ่งของการสร้างการเปลี่ยนแปลงสังคม

ข้อมูลทั่วไปจากเว็บไซต์ของไทย

URL	รายละเอียดข้อมูล
https://health.kapook.com/view150050.html	บทความความรู้ในเว็บกระปุกที่ทำให้เข้าใจความหมาย รูปแบบ สาเหตุ ความเสี่ยง ผลกระทบ วิธีป้องกัน การกลั่นแกล้งกันบนโซเชียล โดยสรุปข้อมูลจาก สถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เฟซบุ๊ก ชมรมจิตแพทย์เด็กและวัยรุ่นแห่งประเทศไทย
https://www.facebook.com/notes/tom-potisit/cyber-bullying-การเหยียบย่ำซ้ำเติมความรู้สึกของผู้อื่นของคนใช้ตลาด/10154734626096188/	บทความแสดงความคิดเห็นของเจ้าของเฟซบุ๊กที่ชื่อว่า TOM POTISIT โดยให้ความคิดเห็นเกี่ยวกับการกลั่นแกล้งบนโซเชียล และให้ความรู้เรื่องรูปแบบ อาการ สถิติ วิธีการป้องกัน โดยอ้างอิงข้อมูลจากเว็บไซต์ Unlockmen, กระปุก, The Matter, Exteen, Tcdc, Zcooby และ Schoolofchangemakers
https://nutmos.com/2017/11/26/cyberbullying/	บทความแสดงความคิดเห็นจากบล็อกที่ชื่อว่า Nutmos โดยในบทความผู้เขียนจะแสดงความคิดเห็นและให้ข้อมูลเรื่องปัญหา ผลกระทบของการเกิด
https://www.eta.or.th/content/cyberbullying-panel-discussion-at-thailand-cybersecurity-week-2017.html	ข่าวการสรุปงานเสวนาหัวข้อ “Cyberbullying ภัยเงียบเยาวชน: เด็กแกล้งกันผ่านโลกออนไลน์ ครูและผู้ปกครองจะจัดการอย่างไร” ที่จัดโดย ETDA โดยมีพญ.เบญจพร ตันตสูติ เอชรา วสุพันธ์จิต ดร.รับขวัญ ภูเขาแก้ว และดร.พิเชษฐ ฤกษ์ปรีชา เป็นวิทยากรมาให้ความรู้ในงาน
https://suemuanchonnews.com/2017/10/05/cyberbullying-	บทความจากเว็บไซต์หนังสือพิมพ์สื่อมวลชนที่น่าเสนอข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับการกลั่นแกล้งบนโซเชียล โดยอิงข้อมูลจากอาจารย์ ดร.สมนึก พ่วงพรพิทักษ์ นายบัญญัติ คำประภา และ อ.พญ.จริยา จิรานุ

URL	รายละเอียดข้อมูล
เครื่องมือร้งแกกันขอ/	กูล
https://www.unlockmen.com/top-man-manual-1-beyonde-m-ex	บทความของ unlockmen ได้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการกลั่นแกล้งบนโซเชียล และให้ข้อมูลสำหรับตรวจสอบว่าตัวเรามีพฤติกรรมการกลั่นแกล้งหรือไม่
https://thematter.co/byte/cyber-bully-and-public-humiliation/8225	เว็บไซต์ The matter ได้นำเสนอบทความแสดงความคิดเห็นที่มีต่อการกลั่นแกล้งทางโซเชียลตั้งแต่อดีตสู่ปัจจุบัน
http://healthkm.exteen.com/20101006/cyberbullying	บทความในเว็บไซต์ได้ให้ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับเรื่องการกลั่นแกล้งบนโซเชียล อธิบายความหมายและสาเหตุที่การกลั่นแกล้งเพิ่มขึ้น

ข้อมูลทั่วไปจากเว็บไซต์ต่างประเทศ

URL	รายละเอียดข้อมูล
http://www.bbc.com/news/topics/c90ymk1lgrpt/cyber-bullying	เว็บไซต์ข่าว BBC รวบรวมข่าวเกี่ยวกับการกลั่นแกล้งบนโซเชียล
www.dailymail.co.uk/sciencetech/article-5085475/Cyber-bullying-rocketing-UK-schools.html	เป็นการนำเสนอข่าวให้ข้อมูลเกี่ยวกับการกลั่นแกล้งบนโซเชียลในประเทศอังกฤษว่ามีอัตราเพิ่มขึ้น 40% ใน 1 ปี
https://www.webwise.ie/parents/cyberbullying-a-guide-2/preventingbullying.promoteprevent.org/cyberbullying	บทความในเว็บไซต์ให้ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับการกลั่นแกล้งบนโซเชียลเพื่อเป็นแนวทาง ให้ข้อมูลเกี่ยวกับความหมาย ความแตกต่างของการกลั่นแกล้งธรรมดากับการกลั่นแกล้งบนโซเชียล วิธีการรับมือของพ่อแม่ และข้อแนะนำที่ผู้ใหญ่ควรให้กับเด็ก และการป้องกัน

ข้อเท็จจริงเกี่ยวกับการกลั่นแกล้งบนโซเชียล

URL	รายละเอียดข้อมูล
https://www.dosomething.org/us/facts/11-facts-about-cyber-bullying	บทความที่ให้ข้อเท็จจริง 11 ข้อ เรื่องการกลั่นแกล้งบนโซเชียล
www.antibullyingpro.com/blog/2015/4/7/facts-on-bullying	เป็นบทความที่ให้ข้อมูลข้อเท็จจริงและสถิติเกี่ยวกับการกลั่นแกล้งธรรมดา และการกลั่นแกล้งบนโซเชียล
https://www.gaggle.net/speaks/5-facts-about-cyberbullying/	บทความในเว็บไซต์นี้ได้ให้ข้อเท็จจริงเกี่ยวกับการกลั่นแกล้งบนโซเชียล 5 ข้อ
kamaron.org/Cyber-Bullying-Articles-Facts	เนื้อหาในเว็บไซต์นี้ประกอบด้วยบทความและข้อเท็จจริงเกี่ยวกับการกลั่นแกล้งบนโซเชียลเรื่องช่องทาง การทำผิด และข้อแนะนำสำหรับผู้ปกครอง
www.covenanteyes.com/2012/01/17/bullying-statistics-fast-facts-about-cyberbullying/	บทความในเว็บไซต์นี้ให้ข้อมูลในเรื่อง ความหมาย ประเภท ข้อเท็จจริง เว็บไซต์ต่อต้าน และผลกระทบของการกลั่นแกล้งบนโซเชียล

สถิติของ Cyberbullying

URL	รายละเอียดข้อมูล
https://www.statisticbrain.com/cyber-bullying-statistics/	เป็นเว็บไซต์ที่รวบรวมสถิติการกลั่นแกล้ง ช่องทางการกลั่นแกล้ง วิธีการกลั่นแกล้ง และเพศ

URL	รายละเอียดข้อมูล
https://cyberbullying101site.wordpress.com/สถิติที่น่าสนใจ/	เว็บไซต์นี้ได้ให้ข้อมูลสถิติที่น่าสนใจจากผลสำรวจจากสำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ สำนักข่าวรอยเตอร์ และศูนย์ศึกษาและวิจัยพฤติกรรมกรรมการแก่งกันทางอินเทอร์เน็ต
praew.com/lifestyle/42434.html	เว็บไซต์แพรวได้นำเสนอผลการสำรวจคนไทยบนโลกออนไลน์ที่ร่วมจัดทำกับ จส.100 เกี่ยวกับปัญหา การกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ที่น่าสนใจ
www.zcooby.com/cyber-bullying-denger-from-social-network/	เว็บไซต์ zcooby ได้ให้ข้อมูลเรื่องความหมาย รูปแบบ สถิติ อาการ วิธีการป้องกันของการกลั่นแกล้งบนโซเชียลเบอร์
https://www.beartai.com/news/itnews/182772	เว็บไซต์แบไต๋ได้นำเสนอสถิติเกี่ยวกับการกลั่นแกล้งบนโซเชียลเบอร์จากผลวิจัยล่าสุดจาก Ditch The Label องค์กรต่อต้านการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์จากอังกฤษ
nidapoll.nida.ac.th/index.php?op=polls-detail&id=521	นิด้าโพลได้นำเสนอผลสำรวจทัศนคติของเด็กและเยาวชนไทยต่อพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ ด้านการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ด้านการเคยพบเห็นพฤติกรรม ประสบการณ์ของเด็กและเยาวชน ความคิดเห็นของเด็กและเยาวชนเกี่ยวกับพฤติกรรม ข้อเสนอแนะเด็กและเยาวชนเกี่ยวกับ มาตรการ ระเบียบ ข้อบังคับ ด้านกฎหมาย ข้อมูลภายนอกเกี่ยวกับกลุ่มตัวอย่าง เช่น ภูมิลาเนา เพศ อาชีพ รายได้ และทัศนคติ

ตัวอย่างการเกิด Cyberbullying

URL	รายละเอียดข้อมูล
https://www.nbcnews.com/news/us-news/new-jersey-family-sue-school-district-after-12-year-old-n788506	เรื่องราวการฆ่าตัวตายของเด็กหญิงวัย 12 ปี ที่ตกเป็นเหยื่อการกลั่นแกล้งบนโซเชียล ที่รัฐนิวเจอร์ซีย์

URL	รายละเอียดข้อมูล
https://www.cbsnews.com/news/cyberbullying-pushed-texas-teen-commit-suicide-family/	ตัวอย่างการฆ่าตัวตายที่เกิดจากสาเหตุการถูกกลั่นแกล้งบนโซเชียลของหญิงสาววัยรุ่นจากรัฐเท็กซัส
www.bbc.com/news/world-europe-36654683	เรื่องราวการฆ่าตัวตายของอแมนด้า ทอดด์ หญิงสาวชาวแคนาดา ที่ฆ่าตัวตายเพราะถูกกลั่นแกล้งบนโซเชียล
https://thoughtcatalog.com/jim-goad/2015/04/15-teen-bullying-cases/	เว็บไซต์นี้ได้มีการรวบรวมกรณีตัวอย่างที่มีสาเหตุจากการถูกกลั่นแกล้งทั้งหมด 15 ตัวอย่าง

วิธีการป้องกัน

URL	รายละเอียดข้อมูล
https://pantip.com/topic/32839708	เนื้อหาในกระทู้พันทิปนี้ให้ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับการกลั่นแกล้งบนโซเชียล รวมถึงแนะนำวิธีการป้องกันตนเองจากการถูกกลั่นแกล้ง

หน่วยงานองค์กรบุคคลที่เกี่ยวข้องร่วมแก้ไขปัญหาการกลั่นแกล้งบนโซเชียล

หน่วยงานภาครัฐ

หน่วยงาน	ความเกี่ยวข้อง	เบอร์โทร
1.กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข		เบอร์โทร 02-149-5555 ถึง 60
2.สำนักงานคณะกรรมการดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ		เบอร์โทร 02-142-1202
3.สถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ		เบอร์โทร 02-649-5000 ต่อ 17600 082-525-7376
4.มหาวิทยาลัยศรีปทุม	จัดงานเสวนา Cyberbullying ฆ่ากันตายด้วยปลายนิ้ว	เบอร์โทร 02-558-6888 E-mail: admissions@spu.ac.th

หน่วยงานภาคเอกชน

หน่วยงาน	ความเกี่ยวข้อง	เบอร์โทร
1.DTAC และ Telenor	จัดกิจกรรมรณรงค์ Stop Cyberbullying หยุดดู หยุดแชร์ หยุดรังแกกันบนโลกออนไลน์	
2.CP	ร่วมกับปัญญาสมาพันธ์เพื่อการวิจัยความเห็นสาธารณะแห่งประเทศไทย จัดเสวนาเตรียมพร้อมครอบครัวไทย ระวังภัยจากโซเชียล	เบอร์โทร 02-826-7744

นักวิชาการที่เกี่ยวข้อง

ชื่อ-นามสกุล	หน่วยงาน	งานที่เกี่ยวข้อง	การติดต่อ
ดร.วิมลทิพย์ มุสิกพันธ์	สถาบันแห่งชาติเพื่อการพัฒนาเด็กและครอบครัว	หัวหน้าโครงการวิจัย เรื่อง “ปัจจัยที่มีผลต่อทัศนคติและพฤติกรรมความรุนแรงทั้งทางกายภาพและการข่มเหงรังแกผ่านโลกไซเบอร์ของเยาวชนไทย”	089-132-2197
พญ.เบญจพร ตันตสูติ	จิตแพทย์เด็กและวัยรุ่น โรงพยาบาลนารมย์	เจ้าของแฟนเพจเห็นเด็กขึ้นภูเขา ที่ให้ความรู้ สร้างความเข้าใจเรื่องเด็กและวัยรุ่น	เบอร์โทร 02-399-2822 Facebook: เห็นเด็กขึ้นภูเขา
เอชรา วสุพันธ์จิต	นักจิตวิทยาคลินิกประจำสาขาวิชาจิตเวชเด็กและวัยรุ่น ภาควิชาจิตเวชศาสตร์ คณะแพทยศาสตร์ศิริราชพยาบาล	เข้าร่วมแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในหัวข้อ Cyberbullying ภัยเงียบเยาวชน เด็กแก๊งกันผ่านโลกออนไลน์ ครูและผู้ปกครองจะจัดการอย่างไร งาน Thailand Cybersecurity Week 2017	เบอร์โทร 02-419-7422 02-419-8950
ดร.รับขวัญ ภูษาแก้ว	หัวหน้ากลุ่มกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ฝ่ายมัธยม	เข้าร่วมแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในหัวข้อ Cyberbullying ภัยเงียบเยาวชน เด็กแก๊งกันผ่านโลกออนไลน์ ครูและผู้ปกครองจะจัดการอย่างไร งาน	เบอร์โทร 02-218-2337 E-mail: kwankaew23@hotmail.com

ชื่อ-นามสกุล	หน่วยงาน	งานที่เกี่ยวข้อง	การติดต่อ
		Thailand Cybersecurity Week 2017	
ดร.พิเชษฐ ฤกษ์ปรีชา	หัวหน้าฝ่ายองค์กรสัมพันธ์ ไลน์ ประเทศไทย	เข้าร่วมแลกเปลี่ยน ความคิดเห็นในหัวข้อ Cyberbullying ภัย เจียบยาวชน เด็กแก๊ง กันผ่านโลกออนไลน์ ครู และผู้ปกครองจะ จัดการอย่างไร งาน Thailand Cybersecurity Week 2017	
ณัฐรัชต์ สาเมาะ	ศูนย์ศึกษานโยบาย สาธารณสุข สวัสดิการ และสังคม คณะสังคมศาสตร์และ มนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล	ศึกษาเรื่องการรับรู้ของ เยาวชนต่อการรังแกใน พื้นที่ไซเบอร์	02-441-9184 ต่อ 106 หรือ 086-969-0850 หรือ อีเมล ice.hssp@gmail.com
ผศ.ดร.ฤทัยชนนี สิทธิ ชัย	ภาควิชา บรรณารักษศาสตร์และ สารนิเทศศาสตร์ คณะ มนุษยศาสตร์และ สังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานคริน ทร์ วิทยาเขตปัตตานี	ศึกษาเรื่องพฤติกรรม การรังแกบนโลกไซ เบอร์ของเยาวชนใน สามจังหวัดชายแดนใต้	เบอร์โทร 073-313928-45 ต่อ 1410 E-mail: sruthay@bunga.pn.psu.ac.th
นภาพรรณ อาษาเพชร	คณะสารสนเทศและการ สื่อสาร มหาวิทยาลัยแม่โจ้	ศึกษาเรื่องการรังแก ผ่านโลกไซเบอร์ ความ รุนแรงที่ต้องแก้ไข และ นวัตกรรมการจัดการ	เบอร์โทร 053-875400-07

ชื่อ-นามสกุล	หน่วยงาน	งานที่เกี่ยวข้อง	การติดต่อ
		ปัญหา	
รศ.ดร.วิทยา ดำรงเกียรติศักดิ์	คณบดีคณะสารสนเทศและการสื่อสาร มหาวิทยาลัยแม่โจ้	การชมเชง/ กักขพะออนไลน์	เบอร์โทรศัพท์ 053-873700-07 โทรสาร 053-873708
รศ.นพ.ชาญวิทย์ พรนภดล	สาขาวิชาจิตเวชเด็กและวัยรุ่น ภาควิชาจิตเวชศาสตร์ คณะแพทยศาสตร์ศิริราชพยาบาล มหาวิทยาลัยมหิดล		0-2419-7000 ต่อ 4275
ดร.มฤษฎ์ แก้วจินดา	อาจารย์ภาควิชาจิตวิทยาการศึกษาและการแนะแนว คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์	เข้าร่วมเป็นวิทยากรในงานเสวนา Cyberbullying ฆ่ากันตายด้วยปลายนิ้ว	02-942-8780 ต่อ 109 E-mail: fedumrk@ku.ac.th

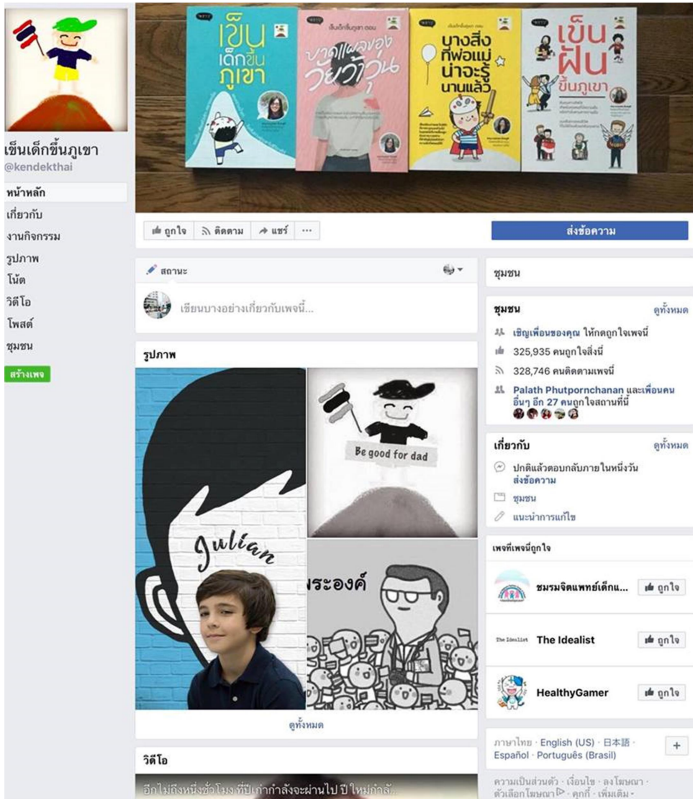
เพจที่เกี่ยวข้อง

1. เพจ Stop Cyberbullying – หยุดการกลั่นแกล้งบนสื่อสังคมออนไลน์

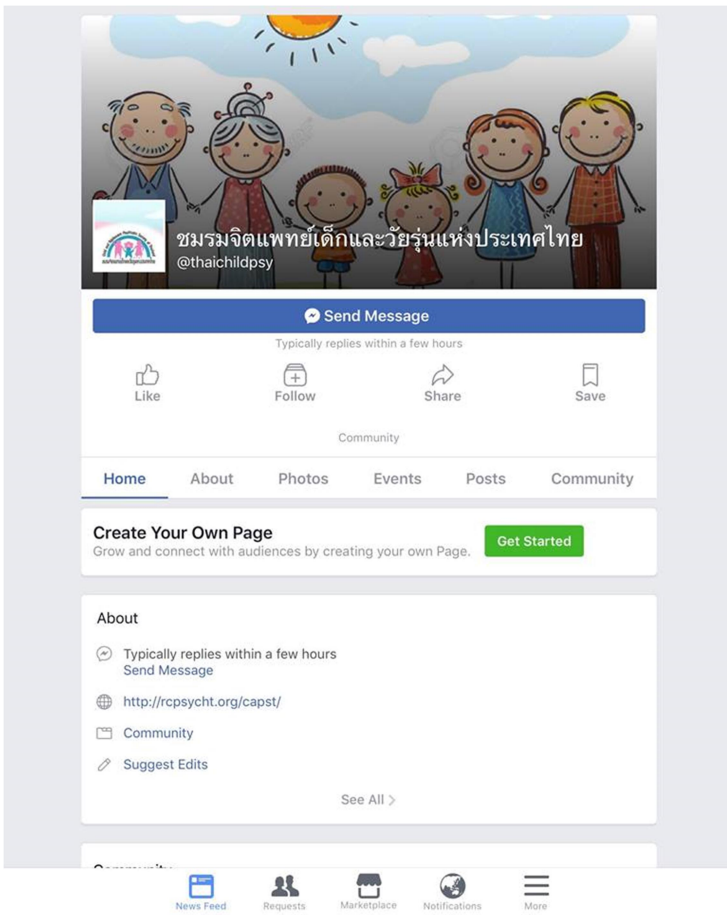
The image shows a screenshot of the Facebook page for 'Stop Cyberbullying: Thailand'. The page features a large 'STOP CYBERBULLYING' graphic with a hand icon. Below the graphic, there are options to 'Send Message', 'Like', 'Follow', 'Share', and 'Save'. The page also has a 'Home' tab and a 'Community' section. A post by 'CatDumb' is visible, dated 12 January at 19:00. The post includes a photo of a young girl and Thai text: "เรามักจะยิ้มอยู่ตลอดเวลา ทำให้ไม่มีใครรู้ว่าภายในเรานั้นเจ็บปวดเพียงใด..." (We always smile all the time, so no one knows that inside us, we are so hurt...). The post has 2 likes and 0 comments. Below the post, there is a link to 'UNILAD's video' with the hashtag #NoOneDeservesToBeBullied. The bottom navigation bar shows 'News Feed', 'Requests', 'Marketplace', 'Notifications', and 'More'.

2. เพจ Stop CyberBullying: Thailand

3. เพลงเด็กขึ้นภูเขา



4. เพลงชมรมจิตแพทย์เด็กและวัยรุ่นแห่งประเทศไทย



ภาคผนวก 2

ข้อมูลเว็บไซต์และผู้ที่เกี่ยวข้องกับ 8 ทักษะอัจฉริยภาพทางดิจิทัล Digital Intelligence: DQ

ต่างประเทศ

URL	รายละเอียดข้อมูล
https://www.dqinstitute.org/what-is-dq/	Dqinstitute ได้อธิบายความหมาย ที่มา ความสำคัญ และประเภทของ 8 ทักษะความฉลาดทางดิจิทัล
https://www.weforum.org/agenda/2016/06/8-digital-skills-we-must-teach-our-children/	weforum ได้อธิบายผลกระทบของเทคโนโลยี พฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีของเด็ก ความแตกต่างระหว่างการใช้เทคโนโลยีของเด็กกับผู้ใหญ่ และประเภทของ 8 ทักษะความฉลาดทางดิจิทัล
https://interfaceonline.co.nz/2017/10/25/dq-world-raises-your-students-digital-intelligence/	เว็บไซต์นิตยสาร interfaceonline ได้นำเสนอข้อมูลว่า Netsafe มีเป้าหมายที่จะทำให้เด็กเป็นพลเมืองทางดิจิทัลที่ปลอดภัย ฉลาด และมีความรับผิดชอบ
http://adobomagazine.com/philippine-news/globe-dq-institute-deped-collaborate-nurture-digital-intelligence-public-schools	Adobomagazine นำเสนอข่าวการร่วมมือกันระหว่าง DQ Institute และ Department of Education ในประเทศฟิลิปปินส์ เกี่ยวกับการอบรมเรื่อง Digital intelligence ในโรงเรียน
https://medium.com/world-economic-forum/8-digital-life-skills-all-children-need-and-a-plan-for-teaching-them-affb904cf630	ได้อธิบายความหมาย ประเภทของ 8 ทักษะความฉลาดทางดิจิทัล ที่จำเป็นสำหรับเด็ก และแผนการที่จะสอนเรื่องนี้ให้กับเด็กๆ สาเหตุของการละเลยพลเมืองทางดิจิทัล และคุณภาพของ digital education
https://www.dqinstitute.org/wp-content/uploads/2017/08/DQ-Framework-White-Paper-Ver1-31Aug17.pdf	เป็นเอกสารที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับภูมิหลัง กรอบแนวคิด ความหมาย ประเภทของ Digital intelligence หลักสูตร รูปแบบการเรียนการสอน
https://www.dqinstitute.org/2018dq_impact_report/	อธิบายรายงานผลกระทบ กลยุทธ์ ความเสี่ยงของไซเบอร์ โพรโยชน์ด้านการศึกษา ฯลฯ

URL	รายละเอียดข้อมูล
https://www.dqinstitute.org/wp-content/uploads/2017/09/DQEveryChild_Partners.pdf	dqinstitute อธิบายความหมาย มีการเปรียบเทียบกันระหว่างการมีกับไม่มีพลเมืองทางดิจิทัล ผลการศึกษา และ การรับรองจาก Partners

ประเทศไทย

URL	รายละเอียดข้อมูล
http://thumbsup.in.th/2016/10/how-digital-intelligence-important-for-all-children/	เป็นบทความที่อธิบายความสำคัญของทักษะด้านดิจิทัล และได้อธิบายลักษณะของ DQ ทั้ง 3 ระดับ และ 8 ทักษะความฉลาดทางดิจิทัล โดยอิงเนื้อหาจาก World Economic Forum
http://www.komchadluek.net/news/edu-health/249822	สำนักงานส่งเสริมสังคมแห่งการเรียนรู้และคุณภาพเยาวชน (สสค.) ได้อธิบายลักษณะของ DQ ทั้ง 3 ระดับ และ 8 ทักษะความฉลาดทางดิจิทัล โดยอิงเนื้อหาจาก World Economic Forum พร้อมบทสัมภาษณ์จากคุณไพรยา จันท์สมบุญ คุณแม่ของเด็กรุ่นใหม่ที่ประสบปัญหาด้านเทคโนโลยี และ ศ.ดร.สมพงษ์ จิตระดับ อาจารย์ประจำคณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย สาขาวิชาประถมศึกษา
https://www.manager.co.th/Columnist/ViewNews.aspx?NewsID=9590000063569	บทความจากวาริชฐ ลิ้มทองกุล ที่ได้เขียนให้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเด็กยุคใหม่กับเทคโนโลยี พร้อมทั้งอ้างอิงคำพูดจากสถาบันกุมารเวชศาสตร์แห่งอเมริกา เอกลักษณ์ หลุ่มชมแข ผู้อำนวยการมูลนิธิกระจกเงา และปาร์ค ยูฮุน นักวิจัยด้านการศึกษาและนโยบายดิจิทัล แห่งมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีมหานคร และได้อธิบายลักษณะของ DQ ทั้ง 3 ระดับ และ 8 ทักษะความฉลาดทางดิจิทัล โดยอิงเนื้อหาจาก World Economic Forum และ Media and Children
http://www.bangkokbiznews.com/blog/detail/642553	วิวรรณ ธาราหิรัญโชติได้เขียนบทความแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับทักษะทางดิจิทัลที่จำเป็นสำหรับเด็กในอนาคต โดยได้อ้างอิงคำพูดของหยูยุน ปัก ซึ่งเป็นประธานของ มูลนิธิ อินโฟลูชั่นยาง

URL	รายละเอียดข้อมูล
	และได้อธิบายลักษณะของ DQ ทั้ง 3 ระดับ และ 8 ทักษะความฉลาดทางดิจิทัล โดยอิงเนื้อหาจาก World Economic Forum
https://www.researchgate.net/publication/321854471_khwamchladthangdicithal_Digital_Intelligence	เป็นบทความทางวิชาการของผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปณิตา วรรมพิรุณและ นำโชค วัฒนานันท์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ เรื่องความฉลาดทางดิจิทัล (Digital Intelligence) โดยมีเนื้อหาเกี่ยวกับความหมาย องค์ประกอบ ระดับของความฉลาดทางดิจิทัล และความฉลาดทางสัญชาติดิจิทัล
http://www.okmd.tv/blogs/dq-replace-iq-1	จักรกฤษณ์ สิริรินได้เขียนบทความเรื่อง DQ จะมาแทน IQ จริงหรือ? (ตอนแรก) ที่ให้ความรู้เรื่องความฉลาดทางด้านต่างๆ
http://www.okmd.tv/blogs/dq-replace-iq-2	จักรกฤษณ์ สิริรินได้เขียนบทความเรื่อง DQ จะมาแทน IQ จริงหรือ? (ตอนจบ) ที่ได้ให้ข้อมูลอีกหนึ่ง Q ใหม่ที่เข้ามาในปัจจุบันก็คือ DQ และอธิบายลักษณะของ 8 ทักษะความฉลาดทางดิจิทัล
http://www.bangkokbiznews.com/news/detail/791601	กรุงเทพธุรกิจได้นำเสนอข่าวหัวข้อเด็กไทยยังเสี่ยงภัยไซเบอร์ พบตัวเลขสูงกว่าค่าเฉลี่ย โดยมีการรายงานผลสำรวจ The 2017 DQ Impact Study จากทางออนไลน์ของเด็กไทย ที่ศึกษาโดยสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล (ดีป้า) กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม , สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) กระทรวงศึกษาธิการ และ สถาบันดิจิทัล อินเทลลิเจนซ์ (DQ) และเวปไซต์ ไอโคโนมิก ฟอรัม

บุคคล/หน่วยงานที่สนใจเรื่อง 8 ทักษะอัจฉริยภาพทางดิจิทัล Digital Intelligence: DQ

ชื่อ-นามสกุล	หน่วยงาน	ข้อมูลการติดต่อ
ผศ. ดร.ปณิตา วรณพิรุณ	คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ	panitaw@kmutnb.ac.th , panita.w@fte.kmutnb.ac.th 0814555741 02913 2500 ต่อ 3298
	สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล	0-2141-7100
	กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม	pr@mdes.go.th 02-141-6747
	สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) กระทรวงศึกษาธิการ	02-2885511 smart@obecmail.obec.go.th