



## รายงานวิจัย

เรื่อง

แนวทางป้องกันการลดพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์  
(Cyberbullying) โดยใช้มาตรการทางกฎหมาย

Prevention to Reduce Cyberbullying Behavior by Using  
Legal Measures

โดย

ทัศนีย์ ดำเกิงศักดิ์

แก้วกัญญา เสวกสุริยวงศ์

การวิจัยครั้งนี้ได้รับเงินทุนการวิจัยจากมหาวิทยาลัยราชภัฏ

ปีการศึกษา 2563

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏ

ชื่องานวิจัย: แนวทางป้องกันการลดพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ (Cyberbullying) โดยใช้มาตรการทางกฎหมาย  
ชื่อผู้วิจัย: ทศนีย์ คำเก่งศักดิ์  
แก้วกัญญา เสวกสุริยวงศ์  
ปีที่ทำการวิจัยแล้วเสร็จ: 2565

#### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงสำรวจโดยมีวัตถุประสงค์ของการวิจัยนี้เพื่อศึกษาพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ (Cyberbullying) เพื่อศึกษาแนวทางการป้องกันการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ (Cyberbullying) และเพื่อวิเคราะห์มาตรการทางกฎหมายเกี่ยวกับ Cyberbullying เปรียบเทียบระหว่างกฎหมายไทยกับกฎหมายต่างประเทศ

ผลการวิจัยพบว่ากลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ในด้านต่าง ๆ ดังนี้  
ด้านการด่าว่า (Flaming) พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์มากที่สุดคือ เคยด่ากลุ่มกับเพื่อนเพื่อคุยในเรื่องของบุคคลอื่น ๆ ผ่านสื่อสังคมออนไลน์

ด้านการส่งข้อความรบกวนหรือหมิ่นประมาท (Denigration) พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมโพสต์แสดงความคิดเห็นหรือแชร์ข้อความ/ภาพ/วิดีโอข่าวจากเพจต่าง ๆ โดยไม่ได้ตรวจสอบข้อเท็จจริงมาก

ด้านการลบหรือบล็อกผู้อื่นออกจากกลุ่ม (Exclusion) พบว่ากลุ่มตัวอย่างกดยางาน (Report) ผู้อื่นที่ตนเองไม่ชอบ จนทำให้แอ็กเคานต์เฟซบุ๊กของผู้นั้นถูกระงับการใช้งานมากที่สุด

ด้านการนำความลับหรือข้อมูลส่วนตัวของผู้อื่นไปเปิดเผย (Tricky) พบกลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมบันทึกภาพการสนทนาส่วนตัวกับเพื่อน ๆ แล้วนำมาโพสต์ผ่านสื่อสังคมออนไลน์โดยไม่ผ่านการยินยอมจากเพื่อนมากที่สุด

ด้านการแอบอ้างตัวตน (Impersonation) พบว่ากลุ่มตัวอย่างใช้แอ็กเคานต์ของผู้อื่นไปกลั่นแกล้งผ่านสื่อสังคมออนไลน์มากที่สุด

กลุ่มตัวอย่างมีความรู้สึกของผู้ถูกระทำการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ ในด้านต่าง ๆ ดังนี้  
ด้านการด่าว่า (Flaming) พบว่ากลุ่มตัวอย่างโดนกระทำการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์มากที่สุดคือ เคยถูกนินทาผ่านสื่อสังคมออนไลน์

ด้านการส่งข้อความรบกวนหรือหมิ่นประมาท (Denigration) พบว่ากลุ่มตัวอย่างโดนกระทำการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์มากที่สุดคือเคยถูกผู้อื่นถ่ายภาพนิ่ง/วิดีโอที่น่าอับอายแล้วถูกนำไปวิพากษ์วิจารณ์ผ่านสื่อสังคมออนไลน์

ด้านการลบหรือบล็อกผู้อื่นออกจากกลุ่ม (Exclusion) พบว่ากลุ่มตัวอย่างกดยางาน (Report) ผู้อื่นที่ตนเองไม่ชอบ จนทำให้แอ็กเคานต์เฟซบุ๊กของผู้นั้นถูกระงับการใช้งานมากที่สุด

ด้านการนำความลับหรือข้อมูลส่วนตัวของผู้อื่นไปเปิดเผย พบกลุ่มตัวอย่างเคยถูกเพื่อนแคปภาพจากการสนทนาส่วนตัวแล้วไปโพสต์ลงสื่อสังคมออนไลน์โดยที่ไม่ได้รับการยินยอม

ด้านการแอบอ้างตัวตน (Impersonation) พบว่ากลุ่มตัวอย่างโดนกลั่นแกล้งในเรื่องนำชื่อ/ข้อมูลส่วนตัวไปใช้โดยไม่ยินยอม (เช่น ชื่อ-สกุล เบอร์โทรศัพท์ อีเมล เป็นต้น)

ผู้วิจัยพบว่ามีพฤติกรรมในรูปแบบการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ได้ 5 พฤติกรรม ซึ่งสามารถวิเคราะห์มาตรการทางกฎหมายของประเทศไทยมาปรับใช้กับพฤติกรรมดังกล่าวแล้ว พบว่าประเทศไทยยังไม่มีกฎหมายที่ออกมาเพื่อแก้ไขปัญหการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ได้อย่างชัดเจน แม้จะมีกฎหมายในประเทศที่พอนำมาปรับได้คือ ประมวลกฎหมายอาญามาตรา 326 328 และ 393 พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 (แก้ไขพ.ศ. 2560) และพระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล พ.ศ. 2562 แต่อย่างไรก็ตามกฎหมายดังกล่าวอาจมีปัญหาในการตีความที่ไม่ครอบคลุมทำให้ขาดองค์ประกอบของความผิด ทำให้ไม่สามารถนำมาปรับใช้ในพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ได้

ศึกษามาตรการทางกฎหมายในเชิงนโยบายที่เกี่ยวกับการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์จากประเทศสหรัฐอเมริกา โดยนำมากำหนดเป็นมาตรการเชิงนโยบายการป้องกันการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ไว้ในพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติที่เป็นกฎหมายแม่บท เพื่อให้สถานศึกษาได้นำมาตรการที่บัญญัติไว้ในพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ ไปกำหนดเป็นมาตรการของสถานศึกษาและส่งให้กระทรวงการศึกษาตรวจสอบ และควรรศึกษากฎหมายการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ของแคนาดา โดยเฉพาะ เพื่อนำมาร่างเป็นกฎหมายการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ของประเทศไทย และจัดตั้งหน่วยงานทางด้านการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์โดยมีหน้าที่สืบสวนสอบสวนจากข้อร้องเรียนและจัดข้อร้องเรียนในเบื้องต้นเพื่อลดภาระหน้าที่ของศาล อีกทั้งประเทศไทยจึงควรมีแนวทางในการออกผลิตภัณฑ์ประกันภัยในลักษณะเดียวกันกับประเทศญี่ปุ่น “Bully Insurance” โดยเพิ่มในเรื่องการของกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์เข้าไปในประกันภัย เพื่อให้ภาคเอกชนเข้ามามีบทบาทในการช่วยป้องกันในเรื่องการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ที่จะเกิดขึ้นในโรงเรียนได้

**คำสำคัญ:** พฤติกรรม การกลั่นแกล้ง โลกไซเบอร์ มาตรการทางกฎหมาย

**Research Title:** Prevention to Reduce Cyberbullying Behavior by Using Legal Measures

**Researcher:** Tassnee Domkerngsak and Gaewganya Savagsuriyawong

**Year:** 2022

### Abstract

This is exploratory research with the purpose of this research to examine the behavior of cyberbullying, to study the cyberbullying prevention approaches to Cyberbullying and to analyze the legal measures related to Cyber Bullying. Thai and foreign law

The results of the research revealed that the sample group had cyber-bullying behavior in the following areas:

In terms of scolding (Flaming), it was found that the sample group had the most cyberbullying behaviors. I used to set up groups with my friends to discuss other people's issues through social media.

Sending harassing or defamatory messages (Denigration) found that the sample has the behavior of posting comments or sharing messages / images / news videos from various pages without much fact checking.

In terms of deleting or blocking others from the group (Exclusion), it was found that the sample pressed the report (Report) of others that they did not like. Until causing the Facebook account of that person to be suspended the most.

Regarding the disclosure of secrets or personal information of others (Tricky), it was found that the sample had the behavior of recording private conversations with friends and posting them on social media without the consent of most friends.

Impersonation (Impersonation) It was found that the sample used the account of others to bully through social media the most.

The subjects had feelings of cyber-bullying. in various fields as follows:

In terms of scolding (Flaming), it was found that the respondents were the most harassed in cyberspace. used to gossip through social media Sending harassing or defamatory messages The Denigration study found that the most subjected to

cyberbullying was when embarrassing still images/videos were taken by others and criticized on social media.

In terms of deleting or blocking others from the group (Exclusion), it was found that the sample pressed the report (Report) of others that they did not like. Until causing the Facebook account of that person to be suspended the most.

Regarding the disclosure of secrets or personal information of others It found that the sample had been captured by a friend in a private conversation and posted it on social media without their consent.

Impersonation (Impersonation) It was found that the sample was harassed for using their name/personal information without consent (such as name-surname, telephone number, e-mail address, etc.).

The researcher found that there were 5 behaviors in the form of cyberbullying, which were analyzed by the legal measures of Thailand and applied to such behaviors. Found that Thailand does not have a law that clearly came out to solve the problem of cyberbullying. Although there are laws in the country that can be fined. Sections 326, 328 and 393 of the Criminal Code, the Computer Crimes Act B.E. 2007 (Revised 2017) and the Personal Data Protection Act B.E. 2562, however, may be difficult to interpret. The lack of coverage resulted in the lack of an element of the offense. making it unable to be applied in cyberbullying behaviors.

Study the legal measures in the policy related to cyber harassment from the United States. By being defined as a policy measure to prevent cyberbullying in the National Education Act that is the master law. for educational institutions to adopt the measures provided in the National Education Act to determine as a measure of the educational institution and send it to the Ministry of Education for examination and should study Canadian cyber-bullying laws in particular. to draft a law on cyberbullying in Thailand and establishing a cyber-bullying agency with the task of investigating complaints and eliminating initial complaints to reduce the burden of courts. In addition, Thailand should have guidelines for issuing insurance products in the same way as Japan, "Bully Insurance" by adding in the matter of cyberbullying into insurance.

**Keywords:** behavior, bullying, cyber world, legal measures

## กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยเรื่อง “แนวทางป้องกันการลดพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ (Cyberbullying) โดยใช้มาตรการทางกฎหมาย” สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี ผู้วิจัยได้รับความร่วมมือจากคณาจารย์ในคณะนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชพฤกษ์ทุกท่าน โดยเฉพาะ รศ.อวยพร พานิช คณบดีคณะนิติศาสตร์ และรศ.ดร.ชุตินา วัฒนศิริ ที่ให้คำปรึกษา คำแนะนำ และแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ซึ่งผู้วิจัยขอขอบคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้ ผู้วิจัยขอขอบคุณผู้ตอบแบบสอบถามทุกคนที่ให้ความร่วมมืออย่างเต็มที่ ทำให้ได้ผลงานวิจัยที่มีคุณค่า

ท้ายสุดนี้ผู้วิจัยขอขอบคุณผู้อำนวยการสำนักวิจัยและนวัตกรรม มหาวิทยาลัยราชพฤกษ์ ที่ได้ให้ทุนและโอกาสในการวิจัยครั้งนี้



ทัศนีย์ คำเกิงศักดิ์

แก้วกัญญา เสวกสุริยวงศ์

มิถุนายน 2565

## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ก
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	ค
กิตติกรรมประกาศ.....	จ
สารบัญ.....	ฉ
สารบัญตาราง.....	ซ
สารบัญภาพ .....	ฎ
<b>บทที่ 1 บทนำ .....</b>	<b>.....</b>
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2 คำถามการวิจัย .....	6
1.3 วัตถุประสงค์ของการวิจัย .....	6
1.4 ขอบเขตการวิจัย .....	6
1.5 นิยามศัพท์เฉพาะ .....	7
1.6 ประโยชน์ของงานวิจัย.....	8
<b>บทที่ 2 แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง .....</b>	<b>9</b>
2.1 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ต (Cyberbullying) จากเอกสารและตำราที่เกี่ยวข้อง.....	9
2.1.1 แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ต (Cyberbullying).....	9
2.1.2 แนวคิดเกี่ยวกับการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ (Cyberbullying) .....	17
2.1.3 แนวคิดความฉลาดทางอารมณ์.....	30
2.2 มาตรการทางกฎหมายกับการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ (Cyberbullying) .....	32
2.1.4 กฎหมายไทยกับการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ (Cyberbullying).....	32
2.1.5 มาตรการทางกฎหมายการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ของต่างประเทศ .....	36
2.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง .....	42
2.4 กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	46
<b>บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย .....</b>	<b>47</b>
3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย .....	47

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	47
3.3 การสร้างและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	48
3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล .....	48
3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล .....	49
3.6 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล .....	50
<b>บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....</b>	<b>51</b>
ตอนที่ 1 การวิเคราะห์ข้อมูลโดยสถิติเชิงพรรณนา.....	51
ตอนที่ 2 ผลการวิจัยเชิงคุณภาพ.....	59
วิเคราะห์มาตรการทางกฎหมายพฤติกรรมการณ์แก๊งบนโลกไซเบอร์ Cyberbullying....	59
วิเคราะห์มาตรการทางกฎหมายพฤติกรรมการณ์แก๊งบนโลกไซเบอร์ของประเทศไทย	
เปรียบเทียบกับต่างประเทศ .....	62
<b>บทที่ 5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....</b>	<b>67</b>
5.1 สรุปผลการวิจัย.....	67
5.2 อภิปรายผล .....	68
5.3 ข้อเสนอแนะ .....	73
5.3.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้.....	73
5.3.2 ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป.....	74
<b>บรรณานุกรม.....</b>	<b>75</b>
<b>ภาคผนวก แบบสอบถาม.....</b>	<b>79</b>
<b>ประวัติผู้วิจัย .....</b>	<b>86</b>



## สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
4.1 จำนวนประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	52
4.5 จำนวนร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์.....	53
4.6 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความรู้สึกของผู้ถูกระทำการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ ....	56



## สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
1.1 ภาพข้อมูลจากกรมสุขภาพจิต ซึ่งเผยแพร่ออกมาเมื่อต้นปี 2018 .....	2
1.2 ภาพสาเหตุของการเกิด Cyberbullying .....	3
2.2 กรอบแนวคิดในการวิจัย .....	46



## บทที่ 1

### บทนำ

#### 1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การกลั่นแกล้งเป็นพฤติกรรมที่ไม่เป็นที่ยอมรับในสังคม โดยพฤติกรรมนั้นเป็นความตั้งใจกระทำให้ผู้อื่นได้รับความทุกข์ความเจ็บปวด เพื่อให้ตนเองรู้สึกมีอำนาจ หรือมีพลังเหนือกว่าผู้อื่น อีกทั้งการกระทำดังกล่าวจะเกิดขึ้นซ้ำ ๆ อย่างต่อเนื่องและมีระยะเวลายาวนาน ในอดีตพฤติกรรมการกลั่นแกล้งเกิดจากการล้อเลียนชื่อพ่อแม่ การเรียกชื่อสมมุติหรือปมด้อยของเพื่อน การไม่ให้เข้าร่วมกลุ่มเล่นหรือทำกิจกรรม และการตบหัวหรือการชกต่อยเบา ๆ พฤติกรรมดังกล่าวเหล่านี้เป็นวิธีดั้งเดิมที่ใช้ในการกลั่นแกล้ง ซึ่งในสังคมไทยสื่อและเทคโนโลยีมีบทบาทสำคัญและเกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการกลั่นแกล้งของคนในยุคปัจจุบัน ในประเทศไทยพบว่ากลุ่มเยาวชน มีพฤติกรรมการกลั่นแกล้งผ่านโลกโซเชียลและคุกคามผู้อื่นผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์บนสังคมออนไลน์ เช่น Line, Facebook, Instagram และ twitter เป็นอันดับ 5 ของโลก (ที่มา: <https://www.aroundonline.com/thailand-top-5-cyberbullying> เข้าถึง เมื่อ 5 มกราคม 2564)

Cyberbullying เป็นการกลั่นแกล้งผ่านพื้นที่โซเชียลระหว่างบุคคล หรือกลุ่มคน โดยรูปแบบการรังแกกันมีทั้งการใส่ร้ายป้ายสี การใช้ถ้อยคำหยาบคายต่อว่าผู้อื่น หรือการส่งต่อข้อมูลลับ เพื่อให้ผู้อื่นเสียหายผ่านทางอินเทอร์เน็ต ในรูปแบบต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นการส่งข้อความ (Text Message) คลิปวิดีโอ จดหมายอิเล็กทรอนิกส์ หรือทางแอปพลิเคชันต่าง ๆ และทำให้ฝ่ายที่ถูกกระทำรู้สึกเจ็บปวด หรือได้รับผลกระทบทางจิตใจ การกลั่นแกล้งผ่านพื้นที่โซเชียลมีความรุนแรงที่อาจจะทราบหรือไม่ทราบว่าใครเป็นผู้กระทำ ซึ่งผู้กระทำสามารถกระทำ ความรุนแรงกับใคร ที่ไหน เมื่อไรก็ได้ และผู้กระทำก็สามารถจะดักความรุนแรงนั้นได้อย่างต่อเนื่อง ผ่านระบบสื่อออนไลน์

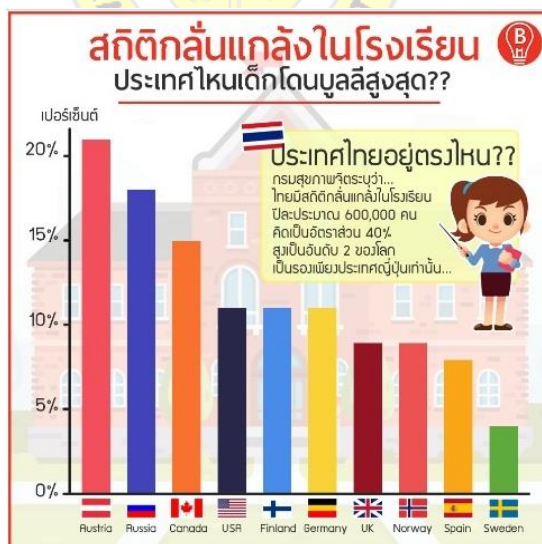
ปัจจุบันการกลั่นแกล้ง คุกคามบนโลกออนไลน์ (Cyberbullying) กำลังเป็นปัญหาที่คนทั่วโลกกำลังเผชิญอยู่และมีอัตราการเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ เป็นมหันตภัยเงียบที่อาจจะทำหรือถูกกระทำอย่างไม่รู้ตัว ในประเทศตะวันตกมีกรณีเด็กสาวชาวอเมริกันถูกหลอกให้เปลือยอกและถูกนำภาพนั้นไปใช้เผยแพร่บนโลกออนไลน์ ไม่ว่าเธอพยายามจะบล็อกคนร้ายหรือย้ายโรงเรียนหนี ผู้กลั่นแกล้งนั้นก็ยังหาทางตามรังควานจนเธอได้รับความอับอาย ท้ายที่สุดเด็กสาวก็เลือกที่จะปลิดชีวิตตัวเองจากโลกอันแสนโหดร้ายนี้ไป

ในประเทศแถบเอเชียมีคดีสะเทือนขวัญที่เกิดจากการกระทำ Cyberbullying กรณีนี้กรรองเกิร์ลกรุ๊ปของเกาหลีได้เสียชีวิต คาดว่าเป็นการฆ่าตัวตาย สาเหตุมาจากการที่ต้องเผชิญกับความ

คิดเห็นเชิงลบบนโลกออนไลน์ (Cyberbullying) มาตลอด ทำให้เกิดความเครียดสะสม จนเป็นเหตุให้ตัดสินใจการฆ่าตัวตาย

ในประเทศไทยสิ่งหนึ่งที่เรามักกระทำจนเป็นนิสัยโดยไม่รู้ตัวก็คือ การพูดล้อเล่น ล้อเลียน หลายครั้งการพูดล้อเล่นในหมู่เพื่อนได้สร้างเสียงหัวเราะความสนุกสนานให้ทั้งฝ่ายล้อและฝ่ายถูกล้อ เพราะต่างรู้กันว่า สิ่งที่ถูกพูดนั้นเป็นเพียงคำพูดหยิกแกมหยอก แต่ก็มีหลายครั้งเช่นเดียวกันที่คำพูดเหล่านั้นไม่ใช่แค่การล้อเล่นที่ทำให้อีกฝ่ายอึดอัด แต่เป็นการกลั่นแกล้งที่สร้างแผลให้กับฝ่ายที่ถูกล้อ จนเกิดเป็นปมภายในใจ หรือที่เรียกว่า “bully”

กรมสุขภาพจิตระบุว่าประเทศไทยมีสถิติการกลั่นแกล้งในโรงเรียนสูงถึงร้อยละ 40 เป็นอันดับ 2 ของโลกรองจากประเทศญี่ปุ่นโดยเฉพาะ Cyberbullying (<https://www.yuvabadhanafoundation.org/> เข้าถึงเมื่อ 5 มกราคม 2564) โดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ทำร้ายจิตใจและอาจส่งผลกระทบต่อร่างกายของเหยื่อ ที่ร้ายกว่านั้นคือคนทำสามารถปิดกั้นตัวตนบนโลกออนไลน์ ทำให้ไม่รู้ว่าจะจัดการแก้ปัญหา กับใครได้อย่างไร เนื้อหาที่ถูกระราน กลั่นแกล้ง รังแก ไม่ว่าจะเป็นการดูถูกเหยียดหยาม ทำให้กลายเป็นตัวตลก เสียชื่อเสียง คอยจับผิด แฉ ประจาน ทำให้อับอายจนถึงขั้นใส่ร้ายป้ายสี จะแพร่กระจายไปอย่างรวดเร็วบนโลกออนไลน์ มีคนมาช่วยแชร์ มาเขียนคอมเมนต์ในด้านลบกลายเป็นวงจรการระรานทางไซเบอร์ที่ทำร้ายเหยื่อไม่สิ้นสุด สาเหตุของการระรานออนไลน์เกิดขึ้นได้ทั้งจากการแกล้งกันเล็ก ๆ น้อย ๆ ล้อกันเล่นขำ ๆ แล้วบานปลายไปด้วยความไม่ตั้งใจ หรืออาจเกิดจากความขัดแย้งกันในสถานศึกษา สร้างความเกลียดชัง ทั้งที่มีเหตุผลและไม่มี

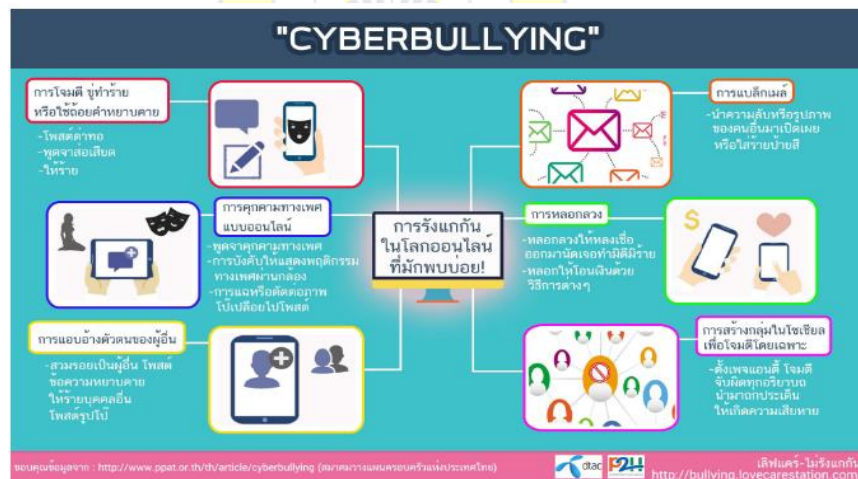


ภาพที่ 1.1 ข้อมูลจากกรมสุขภาพจิต ซึ่งเผยแพร่ออกมาเมื่อต้นปี 2018

อาจแค่ไม่ชอบหน้า หรือความคิดเห็นบางอย่างไม่ตรงกัน แล้วใช้พื้นที่ในโลกออนไลน์โจมตีกันโดยรูปแบบของ Cyberbullying ที่พบบ่อย ๆ ได้แก่

1. การข่มขู่คุกคาม หรือให้ร้ายเหยื่อ บางครั้งนำไปสู่การทำร้ายร่างกายกันจริง ๆ
2. การเปิดโปงข้อมูลส่วนตัวของเหยื่อ โดยการเอาไปโพสต์หรือส่งต่อให้คนอื่นรับรู้ เช่น ภาพหลุด ภาพตลก ๆ เพื่อประจาน ทำให้อับอาย
3. การคุกคามทางเพศ โดยใช้ถ้อยคำที่ส่งไปในทางเพศ ส่งภาพหรือวิดีโอมาให้แล้วชวนทำกิจกรรมทางเพศ การตัดต่อภาพโป๊เปลือย การลวงให้ส่งรูปไม่เหมาะสมแล้วนำไปโพสต์ประจาน หรือแบล็กเมล
4. การแอบอ้างตัวตน โดยการแอบเข้าบัญชีออนไลน์ของเหยื่อ หรือสร้างบัญชีใหม่โดยใช้ชื่อและ/หรือรูปภาพของเหยื่อ แล้วนำบัญชีไปใช้ในทางไม่เหมาะสม
5. การสร้างกลุ่มเพื่อโจมตี เช่น เพจแอนด์ตีต่าง ๆ เพื่อจับผิด ประจาน พุดคุ้ยตำหนิ ตำทอ ทำให้ผู้อื่นเกิดความรู้สึกเกลียดชังเหยื่อ

จะเห็นได้ว่าลักษณะของการกระทำ Cyberbullying ไม่ทางใดก็ทางหนึ่ง บุคคลนั้นอาจเป็นทั้งผู้กระทำและผู้ถูกกระทำ โดยมีสาเหตุของการเกิด Cyberbullying ดังแผนภาพที่ 1.2



ภาพที่ 1.2 สาเหตุของการเกิด Cyberbullying

ที่มา: <https://www.yuvabadhanafoundation.org/th>

หลายคนตกอยู่ในภาวะซึมเศร้าและสุดท้ายกลายเป็นผู้ป่วยโรคซึมเศร้าเพราะเป็นผลมาจากพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ (Cyberbullying) โดยอาจถูกล้อเลียนจากรูปร่างหน้าตาไปจนถึงเรื่องเพศ นานวันเข้าสิ่งเหล่านี้ขยายวงกว้างไปตามยุคสมัย กลายเป็นการล้อเล่น-ล้อเลียน กลั่นแกล้ง ทำร้ายกันผ่านโซเชียลมีเดีย หรือที่เรียกว่า ไซเบอร์ บูลลี่อิง (Cyberbullying) ซึ่งหลีกเลี่ยงยาก

ยิ่งกว่าการกลั่นแกล้งกันต่อหน้า เพราะการบูลลี่ต่อหน้า เมื่อหลบเลี่ยง หรือไม่ได้อยู่ในสถานที่หรือสถานการณ์ที่เผชิญหน้ากัน ก็จะไม่เกิดการบูลลี่ขึ้น อย่างเช่น ช่วงปิดเทอม เด็กอยู่บ้าน ไม่ได้พบเพื่อนที่โรงเรียน การบูลลี่ก็ไม่เกิด แต่ในยุคปัจจุบันเมื่อมีโซเชียลมีเดียที่เชื่อมโยงกันได้ทั่วโลก คนเราก็สามารถเป็นผู้กลั่นแกล้ง และเป็นผู้ถูกกลั่นแกล้ง ได้ทุกที่ ทุกเวลา กับใคร ที่ไหน หรือเมื่อไหร่ก็ได้ตลอดเวลาและต่อเนื่อง ซึ่งผู้ที่เป็นเหยื่อที่ถูกกระทำ ก็อาจกลับมาเป็นผู้กระทำความรุนแรงเองเพื่อแก้แค้น เป็นความรุนแรงที่ไม่สิ้นสุด และอาจขยายตัวไปสู่การกระทำผิดอาชญากรรมรูปแบบอื่น ๆ ซึ่งจะนำมาสู่กระบวนการทางกฎหมาย และส่งผลต่อการสร้างบาดแผลในจิตใจของผู้ถูกกระทำในระยะยาว

นอกจากการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ในประเทศไทยที่กล่าวมาแล้วนั้น ในต่างประเทศไม่ว่าจะเป็นทางยุโรป อเมริกา หรืออาเซียน ก็เกิดปัญหาการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์คล้ายกัน เช่นในประเทศญี่ปุ่นที่มีอัตราในการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ค่อนข้างสูง จนนำไปสู่ปัญหาการฆ่าตัวตาย ทำให้บริษัทประกันภัยในญี่ปุ่นออกผลิตภัณฑ์ประกันภัยเกี่ยวกับการกลั่นแกล้ง เพื่อเยียวยาผู้ที่ถูกกลั่นแกล้งและครอบครัวโดยเฉพาะ

ในส่วนของประเทศไทยนั้นยังไม่มีกฎหมายที่เกี่ยวกับการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์โดยตรง มีแค่กฎหมายบางตัวที่อาจสามารถนำมาปรับใช้ได้แต่ก็ยังไม่สามารถครอบคลุมการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ได้ทุกรูปแบบ กฎหมายที่นำมาปรับใช้นั้นหากเป็นกฎหมายทางอาญา ได้แก่ ประมวลกฎหมายอาญามาตรา 326,328 และมาตรา 393

มาตรา 326 “ผู้ใดใส่ความผู้อื่นต่อบุคคลที่สามโดยประการที่น่าจะทำให้ผู้อื่นนั้นเสียชื่อเสียง ถูกดูหมิ่นหรือถูกเกลียดชังผู้นั้นกระทำความผิดฐานหมิ่นประมาทต้องระวางโทษจำคุกไม่เกินหนึ่งปีหรือปรับไม่เกินสองหมื่นบาทหรือทั้งจำทั้งปรับ”

มาตรา 328 “ถ้าความผิดฐานหมิ่นประมาทได้กระทำโดยการโฆษณาด้วยเอกสารภาพวาด ภาพระบายสีภาพยนตร์ภาพหรือตัวอักษรที่ทำให้ปรากฏไม่ว่าด้วยวิธีใด ๆ แผ่นเสียงหรือสิ่งบันทึกเสียงบันทึกภาพหรือบันทึกอักษรกระทำโดยการกระจายเสียงหรือการกระจายภาพหรือโดยกระทำการป่าวประกาศด้วยวิธีอื่นผู้กระทำความผิดต้องระวางโทษจำคุกไม่เกินสองปีและปรับไม่เกินสองแสนบาท”

มาตรา 393 “ผู้ใดดูหมิ่นผู้อื่นซึ่งหน้าหรือด้วยการโฆษณาต้องระวางโทษจำคุกไม่เกินหนึ่งเดือนหรือปรับไม่เกินหนึ่งหมื่นบาทหรือทั้งจำทั้งปรับ”

ในส่วนของการกระทำความผิดบนโลกออนไลน์ก็มีกฎหมายที่เกี่ยวข้องคือ พระราชบัญญัติการกระทำความผิดคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2560 มาตรา 11<sup>1</sup>และมาตรา 14<sup>2</sup>และหากผู้กระทำความผิดหรือผู้เสียหายยังเป็นผู้เยาว์ก็ต้องนำพระราชบัญญัติคุ้มครองผู้เยาว์ พ.ศ. 2546 มาปรับใช้ด้วย ในส่วนทางแพ่งนั้นกฎหมายที่สามารถนำมาปรับใช้ได้จะอยู่ในเรื่องของกฎหมายลักษณะละเมิด มาตรา 423<sup>3</sup> ว่าด้วยเรื่อง หมิ่นประมาททางแพ่งแต่ก็เป็นเพียงการเรียกร้องค่าเสียหายต่อคู่กรณีเท่านั้น ไม่ว่าจะเป็นกฎหมายทางแพ่งหรือทางอาญาก็อาจยังมีปัญหาในการตีความที่ยังไม่ครอบคลุมถึงคำว่า "การกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์" จึงยังไม่สามารถที่จะลงโทษผู้กระทำความผิดได้

<sup>1</sup> พระราชบัญญัติการกระทำความผิดคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2560 มาตรา 11 “ผู้ใดส่งข้อมูลคอมพิวเตอร์หรือจดหมายอิเล็กทรอนิกส์แก่บุคคลอื่นโดยปกปิดหรือปลอมแปลงแหล่งที่มาของการส่งข้อมูลดังกล่าว อันเป็นการรบกวนการใช้ระบบคอมพิวเตอร์ของบุคคลอื่นโดยปกติสุข ต้องระวางโทษ ปรับไม่เกิน 100,000 บาท”

<sup>2</sup> พระราชบัญญัติการกระทำความผิดคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2560 มาตรา 14 ผู้ใดกระทำความผิดที่ระบุไว้ดังต่อไปนี้ ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกินห้าปี หรือปรับไม่เกินหนึ่งแสนบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ

(1) โดยทุจริต หรือโดยหลอกลวง นำเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์ซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์ที่บิดเบือนหรือปลอมไม่ว่าทั้งหมดหรือบางส่วน หรือข้อมูลคอมพิวเตอร์อันเป็นเท็จ โดยประการที่น่าจะเกิดความเสียหายแก่ประชาชน อันมิใช่การกระทำความผิดฐานหมิ่นประมาทตามประมวลกฎหมายอาญา

(2) นำเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์ซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์อันเป็นเท็จ โดยประการที่น่าจะเกิดความเสียหายต่อการรักษาความมั่นคงปลอดภัยของประเทศ ความปลอดภัยสาธารณะ ความมั่นคงในทางเศรษฐกิจของประเทศ หรือโครงสร้างพื้นฐานอันเป็นประโยชน์สาธารณะของประเทศ หรือก่อให้เกิดความตื่นตระหนกแก่ประชาชน

(3) นำเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์ซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์ใดๆ อันเป็นความผิดเกี่ยวกับความมั่นคงแห่งราชอาณาจักรหรือความผิดเกี่ยวกับการก่อการร้ายตามประมวลกฎหมายอาญา

(4) นำเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์ซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์ใดๆ ที่มีลักษณะอันลามกและข้อมูลคอมพิวเตอร์นั้นประชาชนทั่วไปอาจเข้าถึงได้

(5) เผยแพร่หรือส่งต่อซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์โดยรู้อยู่แล้วว่าเป็นข้อมูลคอมพิวเตอร์ตาม (1) (2) (3) หรือ (4) ถ้าการกระทำความผิดตามวรรคหนึ่ง (1) มิได้กระทำต่อประชาชน แต่เป็นการกระทำต่อบุคคลใดบุคคลหนึ่ง ผู้กระทำ ผู้เผยแพร่หรือส่งต่อซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์ดังกล่าวต้องระวางโทษจำคุกไม่เกินสามปีหรือปรับไม่เกินหกหมื่นบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ และให้เป็นความผิดอันยอมความได้

<sup>3</sup> ประมวลกฎหมายแพ่งและพาณิชย์ มาตรา 423 บัญญัติว่า “ผู้ใดกล่าวหรือโฆษณาแพร่หลายซึ่งข้อความอันฝ่าฝืนต่อความจริง เป็นที่เสียหายแก่ชื่อเสียงหรือเกียรติคุณของบุคคลอื่นก็ดี หรือเป็นที่เสียหายแก่ทางทำมาหาได้หรือทางเจริญของเขาโดยประการอื่นก็ดี ท่านว่าผู้นั้นจะต้องใช้ค่าสินไหมทดแทนให้แก่เขาเพื่อความเสียหายอย่างใด ๆ อันเกิดแต่การนั้น แม้ทั้งเมื่อตนมิได้รู้ว่าข้อความนั้นไม่จริง แต่หากควรจะรู้ได้

ผู้ใดส่งข่าวสารอันตนมิได้รู้ว่าเป็นความไม่จริง หากว่าตนเองหรือผู้รับข่าวสารนั้นมีทางได้เสียโดยชอบในการนั้นด้วยแล้ว ท่านว่าเพียงที่ส่งข่าวสารเช่นนั้นหาทำให้ผู้นั้นต้องรับผิดใช้ค่าสินไหมทดแทนไม่”

แต่ในส่วนของแต่ละประเทศนั้นมีมาตรการทางกฎหมายเพื่อคุ้มครองการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ไว้โดยตรง เช่นประเทศอเมริกามีมาตรการเชิงนโยบาย (School Policies) ในระดับโรงเรียน หรือสถาบันการศึกษาที่กำหนดไว้ในกฎหมายเกี่ยวกับการศึกษาของรัฐ (State Education Code) และมาตรการลงโทษทางอาญา หรือกฎหมายป้องกันการติดตามรังควานทางอินเทอร์เน็ต (Cyber-Stalking) เป็นต้น ประเทศแคนาดามีกฎหมายเกี่ยวกับการป้องกันภัยทางไซเบอร์โดยตรง (Cyber-Safety Act 2013) ส่วนในอาเซียนนั้นประเทศญี่ปุ่นซึ่งมีปัญหาดังกล่าวก็ได้ออกผลิตภัณฑ์ประกันภัยเพื่อเยียวยาผู้ที่ถูกกลั่นแกล้งนั้น ผู้วิจัยจึงเห็นสมควรที่จะศึกษาปัญหามาตรการทางกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ของประเทศไทย เพื่อให้เกิดความชัดเจนในการนำกฎหมายมาปรับใช้ในการลงโทษผู้กระทำผิด ตลอดจนการเยียวยาผู้เสียหายโดยใช้หลักประกันภัยมาแก้ไข และศึกษามาตรการทางกฎหมายต่างประเทศ เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการแก้ไขปัญหาการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ในประเทศไทยจนเกิดสภาพบังคับที่ชัดเจน ทำให้คนในสังคมเกิดการตระหนักถึงบทลงโทษ เกิดความเกรงกลัวต่อกฎหมาย และทำให้พฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์มีแนวโน้มที่ลดลง

จากประเด็นปัญหาที่เกิดขึ้นเรื่องพฤติกรรมการณ์การกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ (Cyberbullying) จึงเป็นเรื่องสำคัญที่ต้องศึกษาว่ากลุ่มเป้าหมายมีการกลั่นแกล้งในลักษณะใด และแนวโน้มการลดพฤติกรรมCyberbullyingด้วยมาตรการทางกฎหมายเป็นอย่างไร

## 1.2 คำถามการวิจัย

- 1.2.1 พฤติกรรมการณ์การกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ (Cyberbullying) เป็นอย่างไร
- 1.2.2 แนวทางการป้องกันการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ (Cyberbullying) เป็นอย่างไร
- 1.2.3 มาตรการทางกฎหมายเกี่ยวกับ Cyberbullying ของต่างประเทศเปรียบเทียบกับกฎหมายไทยเป็นอย่างไร

## 1.3 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- 1.3.1 เพื่อศึกษาพฤติกรรมการณ์การกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ (Cyberbullying)
- 1.3.2 เพื่อวิเคราะห์มาตรการทางกฎหมายเกี่ยวกับ Cyberbullying เปรียบเทียบระหว่างกฎหมายไทยกับกฎหมายต่างประเทศ
- 1.3.3 เพื่อศึกษาแนวทางการป้องกันการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ (Cyberbullying)

## 1.4 ขอบเขตการวิจัย



การศึกษาวิจัยครั้งนี้ได้ศึกษาแนวทางและวิธีป้องกันการลดพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ Cyberbullying โดยใช้มาตรการทางกฎหมายได้กำหนดขอบเขตการวิจัย ดังนี้

#### 1.4.1 ขอบเขตด้านเนื้อหา

งานวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยต้องการศึกษาเนื้อหาเกี่ยวกับแนวทางและวิธีป้องกันการลดพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ (Cyberbullying) โดยใช้มาตรการทางกฎหมายทั้งหมด 3 ประเด็นดังนี้

ประเด็นที่ 1 ศึกษาพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ (Cyberbullying) ของวัยรุ่นตอนปลาย

ประเด็นที่ 2 ศึกษาแนวทางการป้องกันการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ Cyberbullying

ประเด็นที่ 3 ศึกษามาตรการทางกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ Cyberbullying

#### 1.4.2 ขอบเขตด้านประชากร

1.4.2.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัยเชิงปริมาณนี้ คือ วัยรุ่นตอนปลายที่เคยใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ อายุระหว่าง 17-19 ปี ทั้งชายและหญิงที่อาศัยอยู่ในกรุงเทพมหานคร (ที่มา: <http://www.mua.go.th/contact.html>, 2563 เข้าถึงเมื่อ 25 มกราคม 2564)

1.4.2.2 การวิจัยเชิงคุณภาพผู้วิจัยใช้การวิเคราะห์เอกสารที่เกี่ยวข้องกับกฎหมายไทยและต่างประเทศ

#### 1.4.3 ขอบเขตด้านพื้นที่

การศึกษาวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยกำหนดขอบเขตเฉพาะพื้นที่ที่เป็นสถานศึกษา ที่วัยรุ่นตอนปลายศึกษาอยู่ทั้งโรงเรียนและสถาบันอุดมศึกษาของรัฐ ที่อยู่ในเขตกรุงเทพมหานคร

#### 1.4.4 ขอบเขตด้านระยะเวลา

ช่วงเวลาของการวิจัยจะดำเนินการตั้งแต่วันที่ 16 มิถุนายน 2564 – วันที่ 1 มกราคม 2565

### 1.5 นิยามศัพท์เฉพาะ

**พฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์** หมายถึง การกระทำการรังแกกันประเภทใหม่ที่สามารเกิดขึ้นได้ตลอดเวลาผ่านเครื่องมือสื่อสารอย่างคอมพิวเตอร์และโทรศัพท์มือถือที่เป็นลักษณะของการเขียนข้อความที่เป็นการต่อว่า ดูถูก ล้อเลียน อีกทั้งการใช้รูปภาพ คลิปวิดีโอที่เป็นข้อมูลส่วนตัวของผู้อื่น ทั้งที่เป็นความจริง และไม่เป็นความจริงเพื่อไปเผยแพร่ หรือส่งต่อผ่านระบบอินเทอร์เน็ต โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ ก่อแค้น คุกคาม ทำให้ผู้อื่นได้รับความเสียหาย รู้สึกอับอาย รู้สึก

เครียด เจ็บปวด สูญเสียความมั่นใจ ในการใช้ชีวิตอยู่ในสังคม ซึ่งอาจนำไปสู่ปัญหาทางด้านอารมณ์รุนแรงต่อไป เช่นการกลั่นแกล้งทางวาจา การกลั่นแกล้งทางสังคม

**เยาวชน** หมายถึง ที่วัยรุ่นตอนปลายศึกษาอยู่ทั้งโรงเรียนและสถาบันอุดมศึกษาของรัฐที่อยู่ในเขตกรุงเทพมหานครที่มีอายุระหว่าง17-19ปี

**กฎหมาย** หมายถึง กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ทั้งของประเทศไทยและต่างประเทศ (ประเทศอเมริกา ประเทศแคนาดา และประเทศญี่ปุ่น)

## 1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.6.1 ทราบถึงแนวทางและวิธีป้องกันการลดพฤติกรรมกรกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ (Cyberbullying) โดยใช้มาตรการทางกฎหมายและเป็นประโยชน์แก่ผู้ใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ตลอดจนบุคคลทั่วไป เป็นประโยชน์แก่ผู้ใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ทั่วไป ตลอดจนบุคคลทั่วไป

1.6.2 ทราบถึงมาตรการทางกฎหมายและความสำคัญของการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์อันจะนำมาซึ่งความรู้ ความเข้าใจที่ถูกต้องในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในทิศทางที่ถูกต้องมากขึ้น

1.6.3 ผลการวิจัยใช้เป็นแนวทางในการป้องกันปัญหา แก้อไข และ ลดพฤติกรรมกรกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์

1.6.4 ผลการวิจัยนำไปเผยแพร่เพื่อประชาสัมพันธ์ให้สาธารณชนรับทราบถึงกฎหมายเกี่ยวกับการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์



## บทที่ 2

### แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาเรื่อง แนวทางและวิธีป้องกันการลดพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ (Cyberbullying) โดยใช้มาตรการทางกฎหมาย ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องต่าง ๆ ดังนี้

#### 2.1 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ต (Cyberbullying) จากเอกสารและตำราที่เกี่ยวข้อง

2.1.1 แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ต (Cyberbullying)

2.1.2 แนวคิดเกี่ยวกับการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ (Cyberbullying)

2.1.3 แนวคิดความฉลาดทางอารมณ์

#### 2.2 มาตรการทางกฎหมายกับการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ (Cyberbullying)

2.1.4 กฎหมายไทยกับการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ (Cyber Bully)

2.1.5 มาตรการทางกฎหมายการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ของต่างประเทศ

2.1.5.1 มาตรการในระดับสหพันธรัฐ (Federal Law)

2.1.5.2 กฎหมาย Nova Scotia ของประเทศแคนาดา

2.1.5.3 กฎหมายเกี่ยวกับการกลั่นแกล้งของญี่ปุ่น

#### 2.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

#### 2.4 กรอบแนวคิดในการวิจัย

#### 2.1 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ต (Cyberbullying)

##### 2.1.1 แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ต (Cyberbullying)

การศึกษาวิจัยในครั้งนี้อย่างได้ศึกษาและรวบรวมแนวคิดต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับพฤติกรรม การกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ต เพื่อช่วยในการสร้างความเข้าใจ นิยามเกี่ยวกับพฤติกรรม การกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ตให้มากยิ่งขึ้น โดยผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

ความหมายของพฤติกรรม การกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ต

Haber and Haber (2007) กล่าวว่า การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร เช่น อีเมล โทรศัพท์มือถือ ข้อความ ข้อความโต้ตอบแบบทันที เว็บไซต์ส่วนบุคคลหรือบล็อก และการแสดงความคิดเห็น ในเว็บไซต์ส่วนบุคคล เทคโนโลยีที่ใช้ในการส่งเสริมเจตนาชั่ว ๆ และพฤติกรรมที่เป็นอันตรายโดยบุคคลหรือกลุ่มบุคคลที่มีเจตนาในการทำร้ายผู้อื่น

Hinduja and Patchin (2010) ได้อธิบายความหมายของ Cyberbullying ว่าหมายถึง การใช้อินเทอร์เน็ต โทรศัพท์เคลื่อนที่ หรืออุปกรณ์อื่นใดโดยเจตนาทำให้ผู้อื่นเสียหาย

Francine duhue (2013) การกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ตประกอบด้วย ความก้าวร้าว ในระยะเวลาสั้น เจตนา การกระทำซ้ำ ๆ กระทำเพียงหนึ่งคนหรือมากกว่า โดยใช้วิธีการทาง อิเล็กทรอนิกส์กับเหยื่อที่ไม่มีทางสู้ การกระทำซ้ำหลาย ๆ ครั้ง ความตั้งใจ และความไม่เท่าเทียมซึ่งเป็นลักษณะเฉพาะของการของเผชิญหน้ากัน เช่นเดียวกันกับการกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ต

บุษยรัตน์ รุ่งสาคร (2554) การกลั่นแกล้งทางโลกไซเบอร์ หมายถึง พฤติกรรมก้าวร้าวที่ทำผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ มีจุดมุ่งหมายเพื่อทำให้ผู้อื่นรู้สึกเจ็บปวด ใสร้าย และข่มขู่ให้อับอาย

ณัฐรัชต์ สาเมาะ (2556) กล่าวว่า การรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ หมายถึง การรังแกหรือคุกคามผู้อื่นผ่านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ ไม่ว่าจะเป็นเว็บไซต์ อีเมล โทรศัพท์มือถือ ข้อความสั้น รวมไปถึงเว็บไซต์หรือเครือข่ายสังคม เป็นการกระทำโดยเจตนา และนำไปสู่ความตึงเครียดทางอารมณ์ ทำให้เกิดความทุกข์อย่างซ้ำ ๆ เช่น การใช้คำพูดที่รุนแรง การดูถูกดูแคลน รวมทั้งการส่งอีเมลหรือโทรศัพท์ไปรบกวนผู้อื่น ซึ่งการกระทำลักษณะนี้สามารถเกิดขึ้นได้ในทุกที่และทุกเวลา

คณาธิป ทองรวีวงศ์ (2558) การกลั่นแกล้งออนไลน์ หมายถึง การสื่อสารด้วยการส่งข้อมูลคอมพิวเตอร์ลักษณะต่าง ๆ เช่น ข้อความ ภาพ ต่อบุคคลใดบุคคลหนึ่ง โดยเฉพาะเจาะจงทางสื่อออนไลน์ โดยมีมุ่งส่งผลกระทบต่อผู้ถูกกระทำ

วัฒนาวดี ศรีวัฒนพงศ์ และ พิมพกา ธาณินพงศ์ (2558) การรังแกในโลกไซเบอร์ หมายถึง การกระทำที่ทำให้เหยื่อ และบุคคลรอบข้างของเหยื่อไม่สามารถรับรู้ได้ว่าใครเป็นผู้กระทำ เป็นการกระทำที่มีผู้รับชมจำนวนมาก และแพร่กระจายไปทั่วโลก สามารถดูเหตุการณ์นั้นซ้ำ ๆ ได้ จนกว่าจะมีการลบข้อมูล

ศิวพร ปกป้อง และ วิมลทิพย์ มุสิกพันธ์ (2553) ได้ให้ความหมายของพฤติกรรม การรังแกกันบนโลกไซเบอร์ไปในทิศทางเดียวกันคือ 1) การนิินทาหรือการตำหนิผู้อื่นผ่านมือถือหรือเว็บไซต์ 2) การส่งข้อความก่อกวนผู้อื่นผ่านมือถือหรือเว็บไซต์ซ้ำ ๆ 3) การนำเอาข้อมูลที่ทำให้ผู้อื่นเสื่อมเสีย

ไปเผยแพร่ทางมือถือ 4) การนำข้อมูลส่วนตัวหรือข้อมูลที่เป็นความลับของผู้อื่นไปเปิดเผยหรือส่งต่อทางมือถือ 5) การแอบอ้างชื่อของผู้อื่นไปให้ร้ายด่าทอหรือกระทำการดั่งข้ออื่น ๆ ทางมือถือหรืออินเทอร์เน็ต 6) การล้อเลียน ชมชู้หรือคุกคามผู้อื่นผ่านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ 7) การลบหรือบล็อกผู้อื่นออกจากกลุ่ม 8) การสร้างข่าวลือหรือการทำให้เกิดกระแสการต่อต้านผู้อื่นผ่านมือถือหรือผ่านอินเทอร์เน็ต

จากความหมายข้างต้นจึงสามารถสรุปได้ว่า พฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ต หมายถึง นิสิตหรือกลุ่มนิสิตที่ใช้อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์และเครือข่ายสังคมออนไลน์ในการกระทำพฤติกรรมที่มีเจตนาทำให้ผู้อื่นเสียหาย อับอาย และส่งผลต่อสภาพจิตใจของผู้ถูกรกระทำซึ่งนิสิตทั้งสองฝ่ายไม่จำเป็นต้องรู้จักกันมาก่อน

ประเภทของพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ต

Willard (2007) ได้กล่าวว่า การกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ตมีหลายประเภท เช่น การนินทาหรือด่าทอผู้อื่น การส่งข้อความคุกคามการใช้ข้อความออนไลน์ผ่านห้องสนทนาเพื่อทำให้ผู้อื่นกลายเป็นตัวตลก แกล้งหรือปลอมเป็นคนอื่น ปลอบความลับบางคนบนโลกออนไลน์ การแกล้งคนโดยการเปิดเผยเรื่องราวส่วนตัว จงใจทำให้บางคนออกจากกลุ่มและการคุกคามชมชู้ทำให้คนอื่นเสียชื่อเสียง

คิวพร ปกป้อง และวิมลทิพย์ มุสิกพันธ์ (2553) กล่าวว่า ประเภทของการรังแกกันผ่านโลกไซเบอร์คือการรับรู้ว่ามีพฤติกรรมการกระทำความรุนแรงผ่านโลกไซเบอร์ที่ได้เกิดขึ้นกับเพื่อนหรือคนใกล้ชิดแต่มองว่าพฤติกรรมการชมเชยรังแกกันเป็นเรื่อง “ปกติที่ใคร ๆ ก็ทำ”

ฉันทกร ตุดแก้ว (2557) ได้แบ่งพฤติกรรมการรังแกออกเป็น 2 ประเภท คือ พฤติกรรมการรังแกทางวาจา (Verbal bullying) ซึ่งเป็นการแสดงด้วยคำพูดที่ไปทำร้ายอารมณ์ความรู้สึกและจิตใจผู้อื่น เช่น การด่าว่าเหน็บแนม ใช้วาจาที่หยาบคาย สบประมาท ล้อเลียนรูปร่าง หน้าตาผิวพรรณ ศาสนา จุดด้อย ความพิการ ผลการเรียน ฐานะทางสังคม เศรษฐกิจ การโทรศัพท์เพื่อรบกวน ส่งอีเมลเพื่อกล่าวหาและการชู้ชิบนินทา ประเภทที่ 2 คือ พฤติกรรมการรังแกทางสังคม (Social bullying) เป็นพฤติกรรมที่แสดงให้เห็นถึงการที่เข้าไปรุกรานเกี่ยวกับสัมพันธ์ภาพระหว่างบุคคลหรือระหว่างกลุ่มบุคคล ซึ่งเป็นการทำร้ายอารมณ์ ทำร้ายความรู้สึกและทำร้ายจิตใจและยังแยกประเภทของพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ไว้ 5 ประเภทคือ 1) การนินทาหรือด่าทอผู้อื่น 2) การหมิ่นประมาทผู้อื่น 3) การแอบอ้างชื่อผู้อื่น 4) การนำความลับที่เป็นข้อมูลส่วนตัวของผู้อื่นไปเปิดเผยหรือส่งต่อ 5) การลบหรือบล็อกผู้อื่นออกจากกลุ่ม

อมรทิพย์ อมราภิบาล (2559) ได้กล่าวว่า พฤติกรรมการรังแกผู้อื่นผ่านโลกไซเบอร์แบ่งออกเป็น 3 องค์ประกอบ คือ 1) ละเมิดความเป็นส่วนตัวผู้อื่น และคุกคามผู้อื่นในลักษณะต่อไปนี้ทาง

เพศ 2) ทำให้ผู้อื่นรู้สึกขุ่นเคือง อับอาย และสูญเสียความเป็นตัวของตัวเอง 3) ปลอมตัวเป็นคนอื่น ปกปิดตัวเอง และการลักขโมยผู้อื่น

จากประเภทของการกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ตข้างต้นที่ได้ศึกษาจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องสามารถแบ่งประเภทของพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ตออกเป็น 2 องค์ประกอบหลักและ 5 องค์ประกอบย่อยดังนี้

### 1. การกลั่นแกล้งทางวาจา (Verbal bullying)

หมายถึงการกระทำที่มีลักษณะเป็นการใช้ข้อความ ภาษา คำพูดที่ทำร้ายจิตใจเหยียดหยาม หรือล้อเลียนผู้อื่นหรือแม้กระทั่งการส่งข้อความรบกวนผู้อื่นซ้ำ ๆ รวมถึงการตัดต่อภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว ถ่ายวีดิทัศน์การแชร์ข่าวที่ไม่รู้ว่าเป็นเรื่องจริงหรือไม่ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ได้แก่ เฟซบุ๊ก อินสตาแกรม ทวิตเตอร์ ไลน์และยูทูป เป็นต้นผู้ที่ได้รับผลกระทบจากการกลั่นแกล้งประเภทนี้จะเสื่อมเสียชื่อเสียงอับอาย ถูกเกลียดชังหรือทำให้เกิดความรำคาญและส่งผลกระทบต่อจิตใจโดยพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางวาจามี 2 พฤติกรรมดังนี้

1.1 การด่าว่า (Flaming) หมายถึงนิสัยที่ใช้ข้อความ ภาษา คำพูดที่ทำร้ายจิตใจเหยียดหยาม ล้อเลียนหรือการรวมกลุ่มด่าว่าผู้อื่นเช่นอ้วน ดำ อัปลักษณ์เตี้ยจนฯลฯลงบนสื่อสังคมออนไลน์

1.2 การส่งข้อความรบกวนหรือหมิ่นประมาท (Denigration) หมายถึงนิสัยที่ส่งข้อความซ้ำ ๆ ในพื้นที่ส่วนตัวของผู้อื่นเช่นการส่งอีเมลขยะของ การฝากร้านในเฟซบุ๊กอินสตาแกรม ทำให้ผู้อื่นเกิดความรำคาญรวมทั้งการหมิ่นประมาทผู้อื่นโดยการตัดต่อตัดแปลงภาพนิ่งวีดิทัศน์หรือการส่งต่อข่าวที่ไม่รู้ว่าเป็นเรื่องจริงหรือไม่ลงบนสื่อสังคมออนไลน์

2. การกลั่นแกล้งทางสังคม (Social bullying) หมายถึงการลบหรือบล็อกคนที่ไม่ชอบออกจากรุ่น หรือการนำความลับข้อมูลส่วนตัวของผู้อื่นไปเผยแพร่ส่งต่อจนขยายเป็นวงกว้าง และการแอบอ้างใช้ข้อมูลของผู้อื่นไปในทางที่ไม่ถูกต้องเพื่อกลั่นแกล้งหรือเพื่อปกปิดตัวตนที่แท้จริงของตนเองผ่านสื่อสังคมออนไลน์ซึ่งการกระทำดังกล่าวเป็นการกระทำอันก่อให้เกิดความเสียหาย อับอาย และเสื่อมเสียชื่อเสียงต่อบุคคลอื่นโดยพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางสังคมมี 3 พฤติกรรมดังนี้

2.1 การลบหรือบล็อกผู้อื่นออกจากกลุ่ม (Exclusion) หมายถึงนิสัยที่ลบหรือบล็อกคนที่ไม่ชอบออกจากกลุ่มและสั่งให้เพื่อนบางคนลบหรือบล็อกคนที่นิสัยไม่ชอบออกจากความเป็นเพื่อนไปด้วยรวมทั้งการกดยาน (Report) คนที่ไม่ชอบจนทำให้บัญชี (Account) ของผู้นั้นถูกระงับการใช้งาน พฤติกรรมดังกล่าวอาจส่งผลให้ผู้ที่ถูกระทำรู้สึกเสียใจ จนไม่สามารถใช้ชีวิตประจำวันได้ตามปกติ

2.2 การนำความลับหรือข้อมูลส่วนตัวของผู้อื่นไปเปิดเผย (Tricky) หมายถึงนิสัยที่นำความลับหรือข้อมูลส่วนตัวของผู้อื่น เช่น ชื่อ ที่อยู่ หมายเลขบัตรประชาชนเบอร์โทรศัพท์หรือการ

บันทึกภาพการสนทนาส่วนตัวไปเผยแพร่หรือส่งต่อบนสื่อสังคมออนไลน์เพื่อความสนุกสนาน ซึ่งการกระทำดังกล่าวอาจทำให้ผู้ถูกระงับเกิดความอับอายหรือเสื่อมเสียชื่อเสียงได้

2.3 การแอบอ้างตัวตน (Impersonation) หมายถึงนิสัยที่นำภาพหรือข้อมูลส่วนตัวของผู้อื่นไปแอบอ้างทำให้เชื่อว่าเป็นบุคคลนั้นเพื่อกลั่นแกล้งหรือเพื่อปกปิดตัวตนที่แท้จริงของตนเอง หรือแอบนำบัญชีของผู้อื่นไปโพสต์ข้อความ ภาพ หรือวิดีโอที่ดูไม่ดีผ่านสื่อสังคมออนไลน์ ทำให้บุคคลนั้นเสียหายหรือเสื่อมเสียชื่อเสียง

สาเหตุของพฤติกรรมกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ต

สาเหตุที่ทำให้เกิดพฤติกรรมกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ตที่นำมาซึ่งปัญหาที่เกิดขึ้นจากเยาวชนมี ดังนี้

1. การเห็นคุณค่าในตนเอง (Self-esteem) เป็นการที่บุคคลหนึ่งรับรู้ว่าคุณค่าพิจารณาประเมินคุณค่าตามความรู้สึกของตนเองทั้งทางบวกและทางลบรวมทั้งการยอมรับตนเองว่ามีความสำคัญ มีความสามารถและมีความเชื่อมั่นในตนเองที่จะประสบความสำเร็จในทุก ๆ การกระทำซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ศิวพร ปกป้อง และ วิมลทิพย์ มุสิกพันธ์ (2553) ที่ศึกษาเรื่องปัจจัยที่มีผลต่อทัศนคติและพฤติกรรมการกระทำความรุนแรงทั้งทางกายภาพและการข่มเหงรังแกผ่านโลกไซเบอร์ของเยาวชนไทย ซึ่งพบว่าเยาวชนมีแนวโน้มของการเห็นคุณค่าในตนเองต่ำ ขาดความมั่นใจในตนเอง หรือจำเป็นต้องทำบางสิ่งบางอย่างที่ไม่ถูกต้อง เพื่อให้บุคคลอื่นยอมรับตนเองและมองว่าความสำเร็จเป็นเรื่องที่เป็นไปได้ยากสำหรับตนซึ่งคนกลุ่มนี้มีแนวโน้มที่จะเป็นทั้งผู้กระทำความรุนแรงผ่านโลกไซเบอร์และเป็นทั้งเหยื่อที่ถูกกระทำด้วย

2. การควบคุมตนเอง (Self-control) เป็นการแสดงพฤติกรรมในเชิงบวกออกมาด้วยความคิดที่มีเหตุมีผล และสามารถกำกับหรือควบคุมตนเองไม่ให้แสดงพฤติกรรมในเชิงลบออกมาเมื่อต้องเผชิญกับสิ่งชั่วร้ายหรือสถานการณ์กดดันต่าง ๆ จากข้อความโจมตีข่มขู่ทางอินเทอร์เน็ตได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งนายแพทย์ยงยุทธ วงศ์ภิรมย์ศานติ์ (สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์, 2559) ได้กล่าวว่าการกลั่นแกล้งกันบนโลกออนไลน์ในประเทศไทยปัจจุบันมีแนวโน้มสูงขึ้น ซึ่งเป็นปัญหาสำคัญโดยเฉพาะอย่างยิ่งในกลุ่มวัยรุ่นที่มีภาวะขาดการควบคุมตนเองจากหลายกรณีที่เป็นข่าวตามสื่อสังคมออนไลน์หลายครั้งมีการแสดงความคิดเห็นในการสร้างความเกลียดชังจนกลายเป็นการกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ตตามมาเนื่องจากบนโลกออนไลน์ที่เราสามารถเป็นผู้สื่อสารได้เองโดยไม่มีใครรู้ว่าเราคือใคร จึงขาดการควบคุมตนเองจนทำให้เกิดผลกระทบต่อผู้ที่ถูกกลั่นแกล้งซึ่งสอดคล้องกับ Veenstra (2011) ที่ศึกษาเรื่อง Cyberbullying: An explanatory analysis ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่าผู้ที่กลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ตมีการควบคุมตนเองในระดับที่ต่ำกว่าผู้ที่ไม่ได้กลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ต

3. ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับ พ.ร.บ.ว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2560 เป็นกระบวนการรับรู้ข้อมูลต่าง ๆ อย่างเป็นระบบ และสามารถรวบรวม หรือแยกแยะในประเด็นต่าง ๆ ได้อย่างละเอียดและสามารถลำดับขั้นตอนได้อย่างชัดเจนในเรื่องของพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ.2560 ว่าประชาชนควรมีความรู้เท่าทันสื่อไม่ตกเป็นเหยื่อของข้อมูลข่าวสารหรือสิ่งมอมเมาต่าง ๆ ในโซเชียลมีเดียได้ซึ่งสอดคล้องกับ คิวพร ปกป้อง และ วิมลทิพย์ มุสิกพันธ์ (2553) ที่พบว่า กระบวนการในการสร้างความรู้ความเข้าใจให้แก่ประชาชน โดยเฉพาะกลุ่มเยาวชนที่มีความเสี่ยงที่จะตกเป็นเหยื่อของการกระทำความผิด หรือเป็นผู้กระทำความผิดส่วนใหญ่เห็นว่าพระราชบัญญัติไม่สามารถแก้ปัญหาได้มากนักหรือไม่สามารถป้องกันปัญหาที่เกิดขึ้นได้เลย ซึ่งสะท้อนให้เห็นได้ว่าคนส่วนใหญ่ยังไม่มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับ พ.ร.บ.ว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2560 เท่าที่ควรจึงเป็นสาเหตุสำคัญสาเหตุหนึ่งที่ทำให้เกิดการกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ตขึ้น พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ (ฉบับ 2) พ.ศ.2560 ที่ได้รับการปรับปรุงใหม่โดยสาระสำคัญของ พ.ร.บ.คอมพิวเตอร์ฉบับใหม่นั้นกำหนดว่า

1. ลักษณะการส่งข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ อีเมลโฆษณา ที่มีลักษณะก่อความรำคาญ เต็มดรอ้นแก่ผู้รับ และไม่เปิดโอกาสให้ผู้รับสามารถบอกเลิก หรือแจ้งความประสงค์ได้เข้าข่าย ถือเป็นสแปม และมีโทษปรับสูงสุดไม่เกิน 200,000 บาท ซึ่งการฝากร้านบนเฟซบุ๊ก หรืออินสตาแกรม ก็เข้าข่ายการส่งข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ตามกฎหมายข้างต้นด้วย (มาตรา 11)

2. การทำลาย แก้ไข ไม่ว่าทั้งหมดหรือบางส่วนของผู้ข้อมูลคอมพิวเตอร์ผู้อื่น มีโทษจำคุกไม่เกิน 5 ปี ปรับไม่เกิน 100,000 บาท (มาตรา 9)

3. การระงับ ชะลอ ชัดขวาง ควบคุมระบบของผู้อื่นจนไม่สามารถทำงานตามปกติได้ โทษปรับไม่เกิน 100,000 บาท (มาตรา 10)

4. การโพสต์ข้อมูลที่บิดเบือน หรือปลอม จำคุกไม่เกิน 5 ปี ปรับไม่เกิน 100,000 บาท

5. การโพสต์ข้อมูลที่เท็จที่น่าจะเกิดความเสียหายต่อความมั่นคงของประเทศ ความปลอดภัยสาธารณะ หรือโครงสร้างพื้นฐานอันเป็นประโยชน์สาธารณะ หรือทำให้เกิดความตื่นตระหนกแก่ประชาชน จำคุกไม่เกิน 5 ปี ปรับไม่เกิน 100,000 บาท

6. การโพสต์ข้อมูลเกี่ยวกับความมั่นคงแห่งราชอาณาจักร-การก่อการร้าย จำคุกไม่เกิน 5 ปี ปรับไม่เกิน 100,000บาท

7. การกดไลค์ (Like) ทำได้ไม่ผิด พ.ร.บ. คอมพิวเตอร์ฯ ยกเว้นการกดไลค์ข้อมูลที่มีฐานความผิดและมีผลกระทบต่อ สังคม เศรษฐกิจ และความมั่นคง โดยเมื่อได้สวนแล้วมีเจตนาในเนื้อหานั้น

8. การกดส่งต่อ (Share) ถือเป็นกาเผยแพร่หากข้อมูลที่ส่งต่อมีผลกระทบต่อผู้อื่น อาจเข้าข่ายความผิดตาม พ.ร.บ.คอมพิวเตอร์ฯ โดยเฉพาะที่กระทบต่อบุคคลที่ 3



9. ผู้ดูแลระบบหรือแอดมินเพจที่เปิดให้มีการแสดงความคิดเห็นเมื่อพบเนื้อหาที่ผิดกฎหมาย ถ้าได้รับการแจ้งเตือนแล้วลบออกไม่ต้องรับโทษ แต่ถ้าไม่ยอมลบออก โทษจำคุกไม่เกิน 5 ปี ปรับไม่เกิน 100,000 บาท หรือทั้งจำทั้งปรับ

10. ผู้ให้บริการเว็บไซต์ต้องขยายเวลาการเก็บข้อมูลจราจรทางคอมพิวเตอร์เอาไว้ไม่น้อยกว่า 90 วันและกรณีที่เป็นอาจสั่งให้ขยายเป็น 2 ปี สาเหตุที่ขยายเวลาเนื่องจากเทคโนโลยีมีความเปลี่ยนแปลง รูปแบบ การกระทำความผิดจึงอาจซับซ้อนมากขึ้น

11. การแก้ไขเปลี่ยนแปลง ทำให้ระบบทำงานไม่ปกติ ทำให้บาดเจ็บ ทรัพย์สินเสียหายโทษจำคุกไม่เกิน 10 ปี ปรับไม่เกิน 200,000 บาท

12. การโพสต์ภาพลามกและสามารถส่งต่อสู่ประชาชนคนอื่นได้ จำคุกไม่เกิน 5 ปี ปรับไม่เกิน 100,000 บาท

13. การโพสต์ภาพของผู้อื่นที่เกิดจากการสร้าง ตัดต่อ หรือดัดแปลง ที่น่าจะทำให้ผู้อื่นนั้นเสียชื่อเสียงถูกดูหมิ่นเกลียดชัง มีโทษจำคุกไม่เกิน 3 ปี ปรับไม่เกิน 200,000 บาท

14. การโพสต์ภาพผู้เสียชีวิต หากเป็นการโพสต์ที่ทำให้ บิดา มารดา คู่สมรส หรือ บุตร ของผู้ตายเสียชื่อเสียง ถูกดูหมิ่นเกลียดชัง หรือได้รับความอับอาย มีโทษจำคุกไม่เกิน 3 ปีปรับไม่เกิน 200,000 บาท

4. ความรุนแรงในครอบครัวเป็นการที่บุคคลได้รับหรือเห็นสมาชิกในครอบครัวระหว่างบิดากับมารดา หรือนิสิตกับบิดามารดา ในการใช้ความรุนแรงทางร่างกาย ทางวาจาและทางจิตใจต่อกัน ส่งผลให้ได้รับบาดเจ็บทั้งทางร่างกายและส่งผลกระทบกระเทือนต่อจิตใจซึ่งความรุนแรงในครอบครัวนี้เป็นปัจจัยที่สำคัญที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ต โดยงานวิจัยของ ศิวพร ปกป้องและวิมลทิพย์มุสิกพันธ์ (2553) ที่ศึกษาเรื่องปัจจัยที่มีผลต่อทัศนคติและพฤติกรรมการกระทำ ความรุนแรงทั้งทางกายภาพและการข่มเหงรังแกผ่านโลกไซเบอร์ของเยาวชนไทย พบว่าเยาวชนคิดว่า ความรุนแรงที่เกิดขึ้นในครอบครัวของเขาเป็นเรื่องปกติ ซึ่งการเห็นความรุนแรงที่กระทำต่อกันในครอบครัวนี้ชี้ให้เห็นว่าเป็นปัจจัยหนึ่งที่ทำให้เห็นว่าความรุนแรงเป็นเรื่องยอมรับได้ดังนั้นเมื่อเกิดความรุนแรงในครอบครัวขึ้นย่อมส่งผลกระทบต่อตนเองและสังคม ทำให้ได้รับความบาดเจ็บทั้งทางด้านร่างกายและจิตใจ ซึ่งอาจทำให้ครอบครัวแตกแยก ส่งผลกระทบต่อลูกและอาจเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมที่รุนแรงจากพ่อแม่ได้

5. สัมพันธภาพในครอบครัว ครอบครัวเป็นสถาบันแรกที่มีความสำคัญมากที่สุด โดยบุคคลที่มีความสำคัญของสถาบันนี้ คือ บิดามารดา ซึ่งทำหน้าที่หล่อหลอมความเป็นมนุษย์ด้วยการอบรมเลี้ยงดู ส่งเสริมพัฒนาการรอบด้าน ทั้งทางร่างกายและจิตใจ ให้กับลูกความสัมพันธอย่างใกล้ชิด อบอุ่นความรักจากบิดามารดาที่ส่งผ่านมาถึงลูกจะเป็นรากฐานสำคัญ ในการปรับตัวเข้ากับสังคมและวัฒนธรรม และแบบแผนพฤติกรรมที่ติงาม ด้วยความสัมพันธระหว่างบุคคลในครอบครัว ไม่ว่าจะเป็น

ระหว่างบิดามารดา หรือระหว่างนิสิตกับบิดามารดา สมาชิกในครอบครัว มีความเข้าใจ เห็นอกเห็นใจกัน ช่วยเหลือ สนับสนุนซึ่งกันและกันในทุกด้าน มีการแสดงออกซึ่งความรักรวมทั้งความขัดแย้งกันตลอดจนความไม่เข้าใจกันระหว่างบิดามารดาและการที่นิสิตรู้สึกว่าเป็นบิดามารดาไม่เข้าใจตน บุชยรัต รุ่งสาคร (2554) จึงทำให้ครอบครัวที่พ่อแม่หย่าร้างกัน หรือแยกทางกัน ได้รับผลกระทบกับความสัมพันธ์ในครอบครัวมากกว่าผู้ที่มีพ่อแม่อยู่ด้วยกัน ดังนั้น ครอบครัวมีผลต่อทัศนคติเกี่ยวกับการชมเชยรังแกผ่านโลกโซเชียล กล่าวคือ ประสบการณ์ความรุนแรงในครอบครัวและการขาดการเอาใจใส่จากผู้ปกครอง จะส่งผลให้เยาวชนมีทัศนคติต่อการรังแกผ่านโลกโซเชียลที่ไม่ถูกต้อง

6. อิทธิพลของกลุ่มเพื่อน เพื่อนเป็นตัวแทนการถ่ายทอดทางสังคมที่มีความสำคัญเป็นอย่างยิ่ง เป็นวัยที่ให้ความสำคัญกับครอบครัวน้อยลง แต่จะให้กลุ่มเพื่อนเข้ามามีบทบาทและอิทธิพลมากขึ้นต่อความเชื่อความคิดการแต่งกายและการแสดงออกของวัยรุ่นตลอดจนการให้คำปรึกษาแนะนำในเรื่องต่าง ๆ โดยเพื่อนอาจเป็นผู้ที่คอยชี้แนะในสิ่งที่มีประโยชน์ หรืออาจจะชักนำไปในทางที่เสื่อมเสียได้บุคคลในวัยนี้มีความพยายามที่จะปรับตัวให้เข้ากับสังคม เพื่อต้องการได้รับการยอมรับจากกลุ่มเพื่อนมากที่สุด ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ณัฐรัชต์ สาเมาะ (2556) และ Price and Dalgleish (2010) โดยพบว่าผลกระทบจากการรังแกในพื้นที่โซเชียลจะส่งผลกระทบต่อทั้งในระดับบุคคลและระดับปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในแง่ของการจัดการปัญหาดังกล่าว เยาวชนรับรู้ว่าจะจัดการปัญหานี้ด้วยตนเอง หรืออาจปรึกษาเพื่อนบ้างแต่จะไม่ปรึกษาผู้ปกครองเพราะมองว่าผู้ปกครองไม่สามารถแก้ไขปัญหาเหล่านี้ให้พวกเขาได้ด้วยเหตุนี้อิทธิพลของกลุ่มเพื่อนจึงน่าจะมีส่วนเกี่ยวข้องอย่างมากกับพฤติกรรม การกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ตของกลุ่มนิสิต

จากสาเหตุของพฤติกรรมกรกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ตที่กล่าวมาข้างต้นสามารถสรุปได้ว่าการเห็นคุณค่าในตนเองที่เกิดขึ้นมีสาเหตุมาจากเยาวชนมีความรู้สึกทางลบต่อตนเองและมองความสำเร็จเป็นเรื่องที่เป็นไปได้ยากสำหรับตน การควบคุมตนเองก็มีสาเหตุมาจากการแสดงความคิดเห็นผ่านสื่อสังคมออนไลน์โดยไม่มีใครรู้ว่าเราคือใคร จึงขาดการควบคุมตนเองจนทำให้เกิดผลกระทบต่อผู้ที่ถูกกลั่นแกล้งตามมา ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับ พ.ร.บ. ว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2560 ก็มีสาเหตุมาจากเยาวชนส่วนใหญ่เห็นว่า พ.ร.บ. ว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2560 ไม่สามารถแก้ปัญหาได้มากนัก อีกทั้งด้านความรุนแรงในครอบครัวก็มีส่วนสำคัญที่เป็นสาเหตุให้เกิดพฤติกรรมกรกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ต รวมถึงสัมพันธ์ภาพในครอบครัว การต้องการความรักจากครอบครัว การยอมรับจากคนในสังคมก็เป็นสิ่งที่ทุกคนต้องการโดยเฉพาะเยาวชนที่ไม่ได้รับการยอมรับจากเพื่อน ซึ่งอาจแสดงออกเป็นพฤติกรรมต่าง ๆ เพียงเพื่อให้คนอื่นสนใจตนและยอมรับตนเท่านั้น ทั้งหมดที่ผู้วิจัยได้กล่าวล้วนแต่เป็นสาเหตุที่ก่อให้เกิดพฤติกรรมกรกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ตทั้งสิ้น

#### การวัดพฤติกรรมกรกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ต

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวกับพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ต งานวิจัยในต่างประเทศที่มีการวัดพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ตพบว่างานวิจัยของ Beran and Li (2007) ได้ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ตและการกลั่นแกล้งในโรงเรียน จำนวน 6 ข้อ โดยลักษณะของแบบวัดเป็นมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับจาก “ไม่เคย” ถึง “เกือบทุกวัน” ตัวอย่างข้อคำถาม คุณใช้เทคโนโลยีเพื่อก่อกวนผู้อื่นหรือไม่งานวิจัยของ Hinduja and Patchin (2010) ได้ศึกษาการกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ตและการฆ่าตัวตาย จำนวน 38 ข้อ ตัวอย่างข้อคำถามนำรูปของใครบางคนโพสต์ลงสื่อสังคมออนไลน์โดยไม่ขออนุญาตงานวิจัยของ Williams (2013) ได้ศึกษาผลกระทบของการกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ตและบทสนทนาที่ไม่เหมาะสมกับกลุ่มวัยรุ่นในโลกโซเชียล จำนวน 45 ข้อ โดยลักษณะของแบบวัดเป็นมาตราส่วน 33 ประมาณค่า 4 ระดับจาก “เห็นตัวอย่างยิ่ง” ถึง “ไม่เห็นตัวอย่างยิ่ง” ตัวอย่างข้อคำถาม ถ้ารู้ว่ามีคนกำลังถูกโจมตีทางอินเทอร์เน็ตฉันจะอ่านเนื้อหาแต่ไม่มีส่วนร่วมงานวิจัยของ Brackand Caltabiano (2014) ได้ศึกษาการกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ตและความนับถือตนเองของชาวออสเตรเลียจำนวน 14 ข้อลักษณะของแบบวัดเป็นมาตราส่วนประมาณค่า 4 ระดับจาก “ไม่เคย” ถึง “มากกว่า 3 ครั้ง” ตัวอย่างข้อคำถาม ใส่ร้ายโดยการโพสต์ภาพถ่ายปลอมบนอินเทอร์เน็ต

### 2.1.2 แนวคิดเกี่ยวกับการกลั่นแกล้งบนโลกโซเชียล (Cyberbullying)

ในสภาวะปัจจุบันการเข้าถึงพื้นที่โซเชียลสามารถกระทำได้ง่ายกว่าสมัยก่อนมากโดยเฉพาะเมื่อมีโซเชียลมีเดียซึ่งทุกคนสามารถเข้าถึงได้แม้ไม่มีคอมพิวเตอร์แค่เพียงสัมผัสหน้าจอโทรศัพท์เพียงเปิดแอปพลิเคชันก็สามารถย่อทุกความไกลห่างให้เชื่อมต่อกันได้ภายในเสี้ยววินาทีแต่ในทางกลับกันเทคโนโลยีนั้นก็เปรียบเสมือนดาบสองคมที่มีโอกาสทำให้เกิดพฤติกรรมการกลั่นแกล้งในพื้นที่โซเชียล การกลั่นแกล้งในพื้นที่โซเชียลนั้นเพิ่งเกิดขึ้นในช่วงไม่กี่ปีที่ผ่านมา เกิดขึ้นอย่างมากมายโดยเฉพาะช่องทางการสื่อสารผ่านทางโทรศัพท์มือถือและอินเทอร์เน็ตเนื่องจากกลั่นแกล้งบนโลกโซเชียลนั้นสามารถเกิดขึ้นได้หลายช่องทาง และหลากหลายรูปแบบ ดังนั้นการให้ความหมายเกี่ยวกับกลั่นแกล้งบนโลกโซเชียล จึงมีนิยามความหมายที่แตกต่างกันออกไป

Stom & Strom (2005) ได้ให้ความหมายของการการกลั่นแกล้งบนโลกโซเชียล (Cyberbullying) ไว้ว่าเป็นการใช้เครื่องมือทางอิเล็กทรอนิกส์เพื่อคุกคาม หรือทำร้ายผู้อื่นผ่านช่องทางการสื่อสาร ออนไลน์ เช่น อีเมลโทรศัพท์มือถือ (Mobile Phone) ข้อความโต้ตอบแบบทันที (IM) ข้อความสั้น (SMS) และห้องสนทนาออนไลน์เพื่อให้ผู้อื่นเสื่อมเสีย หวาดกลัว และรู้สึกสิ้นหวัง ในขณะที่ Payne & Sherry (2007) กล่าวว่า การการกลั่นแกล้งบนโลกโซเชียล (Cyberbullying) หมายถึง การรังแกและคุกคามผ่านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ เช่น อีเมล โทรศัพท์มือถือ (Mobile Phone) ข้อความโต้ตอบแบบทันที (IM) ข้อความสั้น (SMS) บล็อก และเว็บไซต์ ซึ่งทำให้เกิดอาชญากรรมคอมพิวเตอร์ได้กลั่นแกล้งบนโลกโซเชียลเป็นการกระทำ โดยเจตนาและนำไปสู่ความตึงเครียดทาง

อารมณ์ ทำให้เกิดความทุกข์อย่างซ้ำ ๆ การกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์อาจหมายถึงการคุกคาม และกล่าวถึงเรื่องทางเพศ การใช้คำพูด ที่รุนแรง การดูถูกดูแคลน รวมทั้งการส่งอีเมลไปรบกวนผู้อื่นที่ไม่ต้องการติดต่อกับผู้ส่งสอดคล้องกับ Smith & Peter (2008) กล่าวว่า กลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ หมายถึง พฤติกรรม ความก้าวร้าวของบุคคล หรือกลุ่มบุคคลที่มีเจตนาใช้เครื่องมืออิเล็กทรอนิกส์ทำร้ายต่อเหยื่อซึ่งยากที่จะป้องกันตนเอง โดยกระทำอย่างซ้ำ ๆ

ในขณะที่ ปองกมล สุรัตน์ (2553) กล่าวว่า กลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ หมายถึง การที่บุคคล หรือกลุ่มบุคคล (ผู้รังแก) ใช้การติดต่อสื่อสารผ่านช่องทางเทคโนโลยีและอินเทอร์เน็ตเช่น โทรศัพท์มือถือ อีเมล หรือเว็บไซต์ต่าง ๆ ในการลงข้อความ หรือรูปภาพที่รุนแรง หยาดคาย ล้อเลียน อันเกี่ยวข้องกับ บุคคลหรือ กลุ่มบุคคลที่ตกเป็นเป้าหมายให้ปรากฏแก่สาธารณะ หรือส่งไปยังผู้ถูกรังแกโดยตรง

จากการให้ความหมายในข้างต้นของเหล่านักวิชาการที่ได้ศึกษามา จึงสามารถสรุปได้ว่าการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์นั้น หมายถึงการกลั่นแกล้งหรือการคุกคามผู้อื่นผ่านช่องทางออนไลน์ ไม่ว่าจะเป็น เว็บไซต์ อีเมล โทรศัพท์มือถือ ข้อความสั้นผ่านแอปพลิเคชันต่าง ๆ รวมไปถึงเครือข่ายทางสังคม (Social Network Site) ซึ่งเป็นการกระทำโดยตั้งใจเจตนา และนำไปสู่ความตึงเครียดทางอารมณ์ ทำให้เกิดความทุกข์อย่างซ้ำ ๆ และต่อเนื่อง อีกทั้งสามารถกระจายเรื่องดังกล่าวไปสู่วงกว้าง เช่นการใช้คำพูด ที่รุนแรง การดูถูกดูแคลน รวมทั้งการส่งอีเมล หรือโทรศัพท์ไปรบกวนผู้อื่น ซึ่งการกระทำในลักษณะนี้สามารถเกิดขึ้นได้ในทุกที่ทุกเวลา เนื่องจากในปัจจุบันเทคโนโลยีการสื่อสาร และอินเทอร์เน็ตสามารถเข้าถึงผู้ใช้งานได้ทุกที่ทุกเวลา การกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ที่เกิดขึ้นนั้น มีสาเหตุมาจากหลายข้อด้วยกัน โดยสาเหตุของการ เกิดพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ สามารถอธิบายได้ดังนี้

ปัจจัยที่ 1 ความเป็นนิรนาม (Anonymous) ของพื้นที่ไซเบอร์เนื่องด้วยพื้นที่ไซเบอร์ มีลักษณะเฉพาะคือ ความเป็นนิรนาม กล่าวคือไม่ต้องเปิดเผยชื่อหรือตัวตนจริง ๆ ของผู้ที่ใช้งาน โดยผู้ใช้อาจสามารถใช้ชื่อปลอม รูปปลอม หรือแม้กระทั่งสามารถสร้างตัวตนในโลกจินตนาการ หรือตัวตนขึ้นมาใหม่เพื่อหลอกลวงคนอื่นได้ ซึ่งความเป็นนิรนามเหล่านี้ทำให้ผู้รังแกมีความกล้าที่ จะกระทำการใด ๆ ที่จะสร้างความเสียหายให้แก่ผู้ถูกรังแกได้อย่างง่ายดาย ดังนั้น ความเป็นนิรนาม ของพื้นที่ไซเบอร์จึงส่งผลให้ผู้ถูกรังแกสามารถถูกรังแก หรือกลั่นแกล้งผู้อื่นได้อย่างสาธารณะ โดยที่ไม่มีผู้ใดรู้ หรืออยากที่จะพิสูจน์ว่าใครเป็นผู้กระทำ ทำให้ผู้กระทำ ไม่ต้องระวังถึงผลกระทบ จากการไปทำร้ายผู้อื่น และเนื่องจากการสืบค้นข้อมูลที่แท้จริงของบุคคลที่กระทำในพื้นพื้นที่ไซเบอร์ นั้นทำได้ยากหรืออาจจะไม่สามารถสืบเสาะได้เลย ผู้กระทำพฤติกรรมดังกล่าวจึงไม่เกิดความเกรงกลัว ต่อการจะถูก แก้วแค้นหรือถูกจับได้ ซึ่งบนพื้นที่ไซเบอร์มีความแตกต่างกันอย่างชัดเจนกับการรังแกในพื้นที่จริงที่เห็นกันชัดเจน กล่าวคือเมื่อเกิดเหตุการณ์รังแกขึ้นก็สามารถบ่งบอกตัวตนของผู้กระทำได้ อย่างชัดเจน ซึ่ง

อาจเกิดการแก้แค้นกันได้ หรือมีโอกาที่จะถูกจับดำเนินคดีตามกฎหมายในกรณี ที่ผู้ถูกระทำเกิด ความเสียหายดังนั้น ความเป็นนิรนามในพื้นที่ไซเบอร์ จึงกลายเป็นหนึ่งในสาเหตุให้ เกิดพฤติกรรม การกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์เกิดขึ้น (ปองกมล สุรัตน์, 2553)

ปัจจัยที่ 2 พื้นที่ไซเบอร์ในฐานะ พื้นที่สำหรับระบายความรู้สึก พื้นที่ไซเบอร์มักถูกมองว่าเป็น พื้นที่ส่วนตัว และยังถูกมองว่าเป็น พื้นที่เปิด สำหรับการระบายอารมณ์ความรู้สึกนึกคิดต่าง ๆ ของ ตนเอง ดังนั้น การกระทำหรือการโพสต์ข้อความ เพื่อระบายอารมณ์ ความรู้สึกบางอย่างในพื้นที่ไซ เบอร์จะไป ส่งผลกระทบต่อผู้อื่นบ้างก็ถือว่าเป็นเรื่องปกติ หรือเรื่องธรรมดาที่เกิดขึ้นได้ อีกทั้งการ ระบายอารมณ์ ความรู้สึก ของผู้กระทำ พฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์นั้นบางอย่างไม่ สามารถกระทำในพื้นที่ในชีวิตจริงได้ เช่น การบ่นระบายอารมณ์โดยการตำหนิบุคคลที่ตนไม่พอใจ พื้นที่ ออนไลน์จึงกลายเป็นทางออกในการระบายอารมณ์ความรู้สึกของตนเอง ซึ่งการระบายอารมณ์ ความรู้สึกดังกล่าว ในพื้นที่ไซเบอร์ (ปองกมล สุรัตน์, 2553) พฤติกรรมดังกล่าวจึงทำให้เกิดความ เสียหายตั้งแต่ในระดับ น้อยจนถึงมาก ด้วยความคิดและ เข้าใจว่าพื้นที่ไซเบอร์นี้เป็นพื้นที่ส่วนตัวจึง นำมาซึ่งปัญหาพฤติกรรม กลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์

ปัจจัยที่ 3 ความง่าย และความสะดวกในการรังแกกันเนื่องด้วยความก้าวหน้าของเทคโนโลยีใน ยุคปัจจุบันได้เอื้ออำนวยความสะดวกสบายเป็นอย่างมากในการเข้าถึงพื้นที่ไซเบอร์ จึงทำให้การเข้าไป รังแกผู้อื่นบนพื้นที่ไซเบอร์สามารถกระทำจาก ที่ไหนก็ได้ และเวลาไหนก็ได้ ที่ผู้กระทำต้องการ เช่น การโพสต์ตำผู้อื่น นำคลิปวิดีโอที่สร้างผลกระทบในแง่ลบให้แก่ผู้อื่น ไปเผยแพร่ หรือแม้กระทั่งการ สร้างกลุ่มขึ้นมาเพื่อโจมตีบุคคลใดบุคคลหนึ่ง โดยผู้ถูกระทำ การรังแกไม่สามารถทราบหรือป้องกัน ตนเองได้ในพื้นที่ไซเบอร์ และเทคโนโลยีในปัจจุบัน เอื้ออำนวยความสะดวกในการเข้าใช้งาน การกลั่น แกล้งบนโลกไซเบอร์จึงสามารถกระทำได้ง่ายยิ่งขึ้น (ปองกมล สุรัตน์, 2553)

ปัจจัยที่ 4 การรังแกเพื่อต้องการเรียกร้องความสนใจจากการศึกษาทำให้รับรู้ว่าการกระทำ ในลักษณะการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์นั้นสามารถเรียกร้องความสนใจจากผู้คนในพื้นที่ไซเบอร์ได้ ค่อนข้างมาก จึงกลายเป็นสิ่งที่เข้าใจผิดคิดว่าตนเองกำลังได้รับการยอมรับในความคิด และพฤติกรรม ที่แสดงออกไป เช่น ผู้กระทำได้ร่วมโพสต์ตำมุงให้เกิดความเสียหายไม่ว่าจะเป็นใน กระจุกใด ๆ และมี บุคคลมากดไลค์จำนวนมาก ๆ ก็ยิ่งทำให้ผู้กระทำเกิด ความเข้าใจผิดว่ามีผู้คนเข้ามา สนับสนุนการ กระทำนั้นและ ยิ่งทำให้ผู้กระทำมีความรู้สึกที่ตนเอง ได้รับความสนใจจากผู้อื่น จึงทำให้เกิด พฤติกรรมในลักษณะนี้ในพื้นที่ไซเบอร์บ่อยครั้งมากยิ่งขึ้น ซึ่งพฤติกรรมเหล่านี้ถูกเรียกว่าเป็นการสร้าง กระแสให้กับตนเอง เพื่อให้ได้รับการยอมรับและ สนับสนุนจากผู้อื่นซึ่งเป็นการต้องการ การได้รับความสนใจในพื้นที่ไซเบอร์นั่นเอง

ปัจจัยที่ 5 การกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์เป็นผลที่ต่อเนื่อง มาจากการกระทำในพื้นที่จริงจาก การศึกษาพบว่าการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์นั้นโดยส่วนใหญ่ สืบเนื่องมาจากการกลั่นแกล้งรังแกกัน

ในโลกจริงแห่งความเป็นจริงแทบทั้งสิ้น เช่น เกิดการไม่ชอบหน้ากัน การหมั่นไส้กันส่วนบุคคล หรือ การมีเหตุทะเลาะเบาะแว้งแล้วนำมาขยาย ความต่อเนื่องในพื้นที่ไซเบอร์ต่อเพื่อให้เกิดความเสียหาย ความสนใจต่อบุคคลที่มีประเด็นกันมาก่อนหน้า เนื่องจากลักษณะเฉพาะตัว ของพื้นที่ไซเบอร์สามารถส่งต่อ ข้อมูลไปสู่คนหมู่มากได้อย่างกว้างขวาง รวดเร็วแบบไม่มีขีดจำกัด จึงนำมาซึ่งความเสียหายที่ทวีความรุนแรงมากขึ้น (ปองกมล สุรัตน์, 2553) เช่นเดียวกับแนวคิด Berson, Berson & Ferron (2002) ที่สนับสนุน ว่าวัยรุ่นมีความเสี่ยงที่จะนำไปสู่การมีพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมผ่านบนพื้นที่ไซเบอร์ หรือ เกิดพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ได้ เนื่องจากสภาพแวดล้อมในสังคมออนไลน์ มีลักษณะเฉพาะที่ชัดเจนทำให้การมีปฏิสัมพันธ์กันในโลกของความเป็นจริง และโลกไซเบอร์ มีความแตกต่างกัน ซึ่งลักษณะเฉพาะทางจิตวิทยาของพื้นที่ไซเบอร์นั้นประกอบด้วยลักษณะต่าง ๆ ดังนี้

ลักษณะที่ 1 ลดความรู้สึกในการสัมผัส (Reduced Sensations) ถึงแม้ว่าเทคโนโลยี ในปัจจุบันทำให้การสื่อสารในพื้นที่ไซเบอร์สามารถมองเห็นถึงการแสดงทางสีหน้า ภาษากาย สามารถ สื่อสาร ได้ทั้งภาพและเสียง ทำให้สามารถพัฒนาความสัมพันธ์ได้ค่อนข้างง่าย แต่สิ่งเหล่านี้ก็ยังมี ข้อจำกัดในการเข้าถึงของหลายกลุ่ม เนื่องจากการสื่อสารพื้นที่ไซเบอร์นั้นส่วนใหญ่ เป็นการสื่อสาร ผ่านการ พิมพ์ข้อความเป็นหลัก ทำให้ลดการเผชิญหน้าโดยตรงซึ่งจะทำให้เยาวชน สามารถแสดง พฤติกรรมที่จะส่งผลต่อความรุนแรงได้มากขึ้น

ลักษณะที่ 2 การสื่อสาร ผ่านข้อความ (Texting) ข้อความถือเป็นสารที่มีประสิทธิภาพในการ แสดงออก ถึงตัวตน และพฤติกรรม ไม่ว่าจะผ่านอีเมล ห้องสนทนา ข้อความสั้น รวมถึงผ่าน เครื่องมือส่งข้อความ ออนไลน์ ซึ่งการสื่อสารผ่านข้อความถือเป็นรูปแบบของการสื่อสารที่พบมากที่สุดผ่าน การใช้เครื่องมืออิเล็กทรอนิกส์ เนื่องจากสามารถใช้ได้สะดวก และเสียค่าใช้จ่ายต่ำ อีกทั้งการพิมพ์ ข้อความใดข้อความหนึ่งสามารถนำเสนอความคิด ของผู้ส่งได้เป็นอย่างดี การสื่อสารผ่านข้อความจึง เพิ่มโอกาสให้ผู้กระทำสามารถแสดงพฤติกรรมที่จะนำไปสู่ความรุนแรงได้ง่ายมากขึ้น

ลักษณะที่ 3 ความยืดหยุ่นของเอกลักษณ์ (Identity Flexibility) การหลีกเลี่ยงการ เจอกัน แบบตัวต่อตัว ส่งผลต่อการอยากรู้ อยากเห็นเกี่ยวกับการนำเสนอตัวตน ของคนอื่น ๆ ดังนั้นการ สื่อสาร ที่มีเฉพาะข้อความทำให้มีทางเลือกในการนำเสนอความเป็นตัวเองมากขึ้น การแสดงตัวตนจึง เป็นเพียงการแสดงตัวตนเพียงบางส่วน หรือนำเสนอสิ่งที่เป็นจินตนาการก็ได้ บางคนก็ใช้เพื่อแสดง บางอย่างที่ไม่เหมาะสม ในบางครั้งก็ทำให้พวกเขาสามารถเปิดเผยปัญหา ส่วนตัวอย่างบางที่ไม่ สามารถเปิดเผย หรือปรึกษาผู้อื่นในการเผชิญหน้าแบบตัวต่อตัวได้

ลักษณะที่ 4 เปลี่ยนแปลงการรับรู้ (Altered Perception) การได้พูดคุย กับบุคคลต่าง ๆ ผ่านห้องสนทนา แชท หรืออีเมล ทำให้เกิดจินตนาการผ่านโลกมัลติมีเดีย ที่จะส่งผลต่อการรับรู้ ต่อ บางเรื่อง เพราะการสื่อสารผ่านโลกไซเบอร์ทำให้เกิดจินตนาการที่หลุดพ้น ออกจากรูปแบบเดิม ๆ ประสบการณ์จึงส่งผลต่อจิตสำนึกของผู้ใช้พื้นที่ไซเบอร์ในการสื่อสาร

ลักษณะที่ 5 สถานะที่เท่าเทียมกัน (Equalized Status) บนพื้นที่อินเทอร์เน็ตส่วนใหญ่มกคนจะมีสถานะที่เท่าเทียมกัน ทุกคนจะไม่คำนึงถึงสถานะทางเศรษฐกิจ เชื้อชาติ อายุ เพศ ฯลฯ แต่สิ่งที่กำหนดอิทธิพลของเรากับคนอื่นก็คือ ทักษะในการสื่อสาร ทักษะในการเขียน คุณภาพของความคิดและความรู้ทางเทคนิคเท่านั้น ดังนั้นการแสดงพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับ ความรุนแรงจึงสามารถเกิดขึ้นได้กับทุกคน Berson, Berson & Ferron (2002)

ลักษณะที่ 6 ระยะเวลาของพื้นที่ (Transcended Space) การสื่อสารผ่านโลกไซเบอร์สามารถย่อโลกให้แคบลงทำให้คนที่อยู่ห่างกันสามารถสื่อสาร หรือแสดงพฤติกรรมในลักษณะต่าง ๆ ระหว่างกันได้ ปัจจัยทางภูมิศาสตร์ไม่สามารถขัดขวางพวกเขาได้ ซึ่งปัจจัยนี้แม้ว่าจะมีประโยชน์ต่อการสื่อสาร หรือการช่วยเหลือกัน แต่ทางกลับกันก็ส่งผลกระทบต่อทางลบที่ทำให้คนที่อยู่ในพื้นที่ห่างกันสามารถทำร้ายกันได้ง่ายมากขึ้น

ลักษณะที่ 7 การปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์ แบบชั่วคราว (Temporal Flexibility) พื้นที่ไซเบอร์สามารถสร้างพื้นที่ชั่วคราวในการสื่อสารได้ตลอด เครื่องมือในการสื่อสารสามารถเปลี่ยนแปลงได้ตลอดเวลา สามารถเปลี่ยนอีเมลได้เมื่อต้องการ เปลี่ยนชื่อผู้ใช้ได้ตลอดเวลา หรือระงับบัญชีได้ ทำให้เมื่อเผชิญหน้ากับความรุนแรงก็สามารถจัดการกับปัญหาได้ หรือในขณะเดียวกันก็เป็นการเพิ่มช่องทางในการถูกระทำความรุนแรงได้เช่นเดียวกัน

ลักษณะที่ 8 สังคมที่หลากหลาย (Social Multiplicity) เป็นที่แน่นอนว่าพื้นที่ไซเบอร์ ทำให้เราสามารถพบเจอและติดต่อกับผู้คนได้นับร้อยนับพันในเวลาเดียวกัน การสร้างความสัมพันธ์ จึงมีลักษณะแบบชั่วคราวในระยะเวลาสั้น ๆ การโพสต์ข้อความในเครือข่ายสังคมออนไลน์ในแต่ละครั้ง จะทำให้มีผู้อ่านจำนวนมากจนนับไม่ถ้วน ทำให้ผู้ใช้มีทางเลือกในการเจอเพื่อนและศัตรูได้ตลอดเวลา

ลักษณะที่ 9 ความสามารถในการควบคุมสื่อตัวเอง (Media Disruption) ในพื้นที่ไซเบอร์ผู้ใช้จะมีความ สามารถในการควบคุมสื่อด้วยตนเอง พวกเขาสามารถนำตัวเอง ออกจากพื้นที่ไซเบอร์ได้ทุกเมื่อ ดังนั้นเมื่อผู้ใช้มีความรู้สึกว่าเขาต้องเจอกับความรุนแรง พวกเขาสามารถปิดเครื่อง หรือออกจากพื้นที่เหล่านั้นได้ตลอดเวลา ซึ่งต่างกับพื้นที่จริงที่พวกเขา ไม่สามารถหนีปัญหาที่เผชิญตรงหน้าได้

ลักษณะที่ 10 สามารถบันทึกทุกสิ่งทุกอย่างได้ (Record Ability) กิจกรรมต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในพื้นที่ไซเบอร์สามารถบันทึกเก็บไว้ในคอมพิวเตอร์ ได้ทุกอย่าง ไม่ว่าจะเป็นอีเมล การสนทนา หรือแม้กระทั่งข้อความต่าง ๆ บนเครือข่ายสังคมออนไลน์ ซึ่งแน่นอนเมื่อมีข้อความ หรือคำพูดบางอย่างที่ส่งผลกระทบต่อความอับอาย หรือกระทบต่อจิตใจ เราย่อมไม่ยากให้เกิดกับตัวเอง เมื่อเกิดขึ้นเราย่อมหวาดระแวง ดังนั้นบางครั้งผู้ใช้จึงต้องมีความ ระมัดระวัง เพราะสิ่งที่พูดบางครั้งก็จะกลับมาทำร้ายตัวเอง ซึ่งปัจจัยนี้อาจช่วยให้พวกเขามีความ ระมัดระวังในการใช้สื่อ หรือแสดงความคิดเห็นในพื้นที่ไซเบอร์มากขึ้น (Berson, Berson & Ferron, 2002)

ด้วยลักษณะเฉพาะของพื้นที่ไซเบอร์ตามที่ได้กล่าวมาทำให้เห็นได้ว่าการสื่อสารในพื้นที่ไซเบอร์นั้นมีทั้งลักษณะด้านบวกที่ทำให้ผู้ใช้สามารถที่จะแสดงพฤติกรรมบางอย่างที่ไม่สามารถแสดงออกในการเผชิญหน้าในโลกจริงได้ สามารถพูดคุยหรือปรึกษาในสิ่งที่ไม่กล้าพูดตรง ๆ ได้ แต่การแสดงพฤติกรรมบางอย่างบนพื้นที่ไซเบอร์ก็ส่งผลทางลบได้เช่นเดียวกัน เนื่องจากตัวตนในพื้นที่ไซเบอร์มักมีลักษณะที่เป็นนิรนาม ทำให้คำพูดเหล่านั้นไม่สามารถที่จะตรวจสอบถึงความจริง หรือความถูกต้องได้ และไม่สามารถที่จะเอาผิดกับผู้ที่ทำพฤติกรรมที่ไม่ดีในพื้นที่ออนไลน์ได้สิ่งเหล่านี้จึงส่งผลให้การกระทำในลักษณะของการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์กระจายตัวเพิ่มมากขึ้นในกลุ่มเยาวชน ทำให้พื้นที่ไซเบอร์กลายเป็นช่องทางในการดูข้อมูลซึ่งกันและกัน แลกเปลี่ยนความคิดเห็นทางเพศ โจมตีความคิดเห็นของผู้อื่น โดยไม่ต้องระวังในการแสดงพฤติกรรมต่าง ๆ มากเท่ากับโลกของความเป็นจริง (Berson, Berson & Ferron, 2002)

จากการศึกษาวิจัยเรื่องการรับรู้ถึงสาเหตุของปัญหาเกิดพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์สามารถแบ่งเป็น 2 ประเด็นหลัก ๆ คือ

สาเหตุที่หนึ่ง เกิดจากลักษณะเฉพาะตัวของพื้นที่ไซเบอร์ ทั้งด้านสถานะและการใช้งานโดยสาเหตุปัจจัยที่เกิดขึ้นจากลักษณะเฉพาะตัวของพื้นที่ไซเบอร์ประกอบด้วย ความเป็นนิรนามของพื้นที่ไซเบอร์จึงทำให้การกลั่นแกล้งรังแกผู้ถูกรังแกได้อย่างไม่ต้องยังคิดเนื่องจากบนพื้นที่ไซเบอร์นั้นยากที่จะระบุตัวตนที่แน่ชัดของผู้กระทำการมองว่าพื้นที่ไซเบอร์นั้นเปรียบเสมือน พื้นที่สำหรับระบายความรู้สึกส่วนตัวและยังมองว่าเป็นพื้นที่ส่วนตัวของคุณคนนั้น ๆ ที่สามารถกระทำ ได้โดยไม่ต้องคำนึงถึงผลกระทบที่จะตามมา อีกทั้งตัวพื้นที่ไซเบอร์ก็เป็นอีกหนึ่งเครื่องมือที่ทำให้บุคคลสามารถเข้าไปกลั่นแกล้งรังแกผู้อื่นได้ง่ายยิ่งขึ้นเนื่องมาจากเทคโนโลยีการเข้าถึงที่สามารถทำได้ง่ายสะดวกรวดเร็ว ทุกที่ทุกเวลา ขณะที่การกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ก็เปรียบเสมือนการเรียกร้องความสนใจ สร้างความเชื่อและ เข้าใจที่ผิดเกี่ยวกับการเข้าไปมีส่วนร่วมกับการคอมเมนต์ ข้อความ ส่งต่อวิดีโอ ที่เป็นการละเมิดผู้อื่นแล้วมีคนเข้ามาดไลค์ หรือแชร์ข้อมูลต่อ (Berson, Berson & Ferron, 2002) ส่วนในขณะสาเหตุที่ต่อเนื่องมาจากการกระทำกลั่นแกล้งกันบนพื้นที่จริง

สาเหตุที่สอง ปัจจัยที่เกิดขึ้นจากสาเหตุที่เป็นผลสืบเนื่องมาจากการกระทำหรือกลั่นแกล้งพื้นที่จริงไม่ว่าจะเกิดจากความหมั่นไส้กันในเรื่องส่วนตัว หรือมีปัญหากันมาอยู่แล้วในพื้นที่จริง แล้วนำเรื่องราวดังกล่าวมาขยายความ ต่อในพื้นที่ไซเบอร์เนื่องจากพื้นที่ไซเบอร์สามารถส่งต่อ ข้อมูลได้อย่างรวดเร็วในวงกว้าง และสร้างความเสียหายต่อคู่กรณีได้อย่างรุนแรงและต่อเนื่อง โดยสิ่งที่กล่าวมาข้างต้นนี้เกิดจากการสะท้อน มุมมอง ความคิด และประสบการณ์จริงของผู้ ที่เคยมีพฤติกรรมการกลั่นแกล้งในพื้นที่ไซเบอร์

จากการศึกษาของ Bhat, Christine & Suniti (2008) พบว่าการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์นั้นมีช่องทางในการกลั่นแกล้งได้หลากหลายช่องทาง ได้แก่ ช่องทางแรกข้อความ โต้ตอบแบบทันที



(Instant Message หรือ IM) เนื่องจากเป็นรูปแบบของการสนทนาโดยมีการตอบกลับโดยทันที ระหว่างผู้สนทนา 2 คน หรือมากกว่าทำให้เปิดโอกาสให้เกิดการรังแกกันได้ง่าย โดยการทะเลาะหรือ ด่าทอระหว่างการสนทนาด้วยกัน ช่องทางที่ 2 ห้องสนทนา หรือห้องแชท (Chat Rooms) เป็นรูปแบบของการประชุมสนทนาระหว่างบุคคลหลายคนในเวลาเดียวกัน จุดประสงค์เดิม ของการสร้างห้องแชทคือ เพื่อแลกเปลี่ยน ข้อมูลข่าวสาร และมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมระหว่างบุคคล โดยอนุญาตให้มีการพูดคุย ใช้เสียง และวิดีโอได้อย่างอิสระ ตัวอย่างของการรังแกผ่านห้องแชท เช่น การพูดคุยเรื่องเพศอย่างเปิดเผยโดยไม่ได้รับการยินยอม จากเหยื่อ การด่าทอกันระหว่างกลุ่ม การจู่โจมโดยทำให้เกิดความเสียหาย หรืออับอายซึ่งเหยื่อมัก ไร้วางใจในห้องแชทบางห้อง และอาจไม่ทราบว่าสิ่งที่กำลังกระทำเป็นสิ่งที่ ไม่สมควรและส่งผลกระทบต่อร้ายแรงแก่บุคคลอื่น ช่องทางที่ 3 อีเมล (E-mail) เป็นอีกช่องทางที่ เปิดโอกาสที่ทำให้คนจำนวนมากถูกรังแกผ่านทาง ข้อความในอีเมล เนื่องจากในการส่งอีเมลในแต่ละครั้งข้อความสามารถถูกส่งไปยังคนจำนวนมาก โดยผ่านเครือข่ายที่ติดต่อของแต่ละบุคคล ในเวลาอันรวดเร็ว นอกจากนี้ เสียงพูดคุย เสียงที่บันทึก และสิ่งที่เห็นด้วยตานั่น สามารถส่งผ่าน อีเมลได้ทั้งหมด (Bhat, Christine & Suniti, 2008)

ช่องทางที่ 4 เครือข่ายทางสังคม (Social Networking Site) เป็นที่ทราบกันดีว่า เครือข่ายทางสังคมนั้นเป็นที่นิยมเป็นอย่างมากในกลุ่มเยาวชน เช่น Facebook Instagram Twitter โดยใน เว็บไซต์กลุ่มนี้เปิดโอกาสให้ผู้เล่นสามารถสนทนากันด้วย การแชท การลงรูปถ่าย คลิปวิดีโอ ข้อความ ตลอดจนการแลกเปลี่ยนไฟล์ข้อมูลต่าง ๆ ซึ่งสิ่งเหล่านี้ทำให้คนจำนวนมาก สามารถเข้าถึงข้อมูลได้เช่นเดียวกัน การกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์จึงสามารถเกิดขึ้น จากการส่งต่อข้อมูลที่ทำร้ายผู้อื่น การปลอมตัวเป็นบุคคลอื่น การทะเลาะด่าทอกัน รวมไปถึงการวิจารณ์ไปในทางที่เสียหาย เป็นต้น ส่วนช่องทางสุดท้าย บล็อก (Blog) เป็นรูปแบบของการเขียน ไดอารี่ออนไลน์ หรือการถ่ายทอดความคิดลงในเว็บบล็อก ซึ่งการกลั่นแกล้งกันอาจเกิดขึ้นได้โดยการโพสต์ข้อความเชิงลบของเพื่อนร่วมชั้นเรียน เช่น รูปร่างหน้าตา ความฉลาด รวมไปถึงรสนิยมทางเพศ ที่อาจสร้างความไม่พึงพอใจ และความเสียหายต่อผู้ที่ถูกพูดถึงได้ (Bhat, Christine & Suniti, 2008)

รูปแบบของการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์

จากการศึกษาของ วิมลทิพย์ มุสิกพันธุ์ (2552) เรื่อง A study of cyberbullying among Thai student in the whole kingdom ซึ่งเป็นงานที่ขยายจากงานเมื่อปี 2552 โดยการเก็บข้อมูลจาก 5 ภาคในประเทศไทย คือ ภาคกลาง ภาคเหนือ ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ภาคตะวันตก ภาคใต้ และ พื้นที่กรุงเทพฯ โดยได้แบ่งรูปแบบของการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ ที่กระทำกันในประเทศไทยพบว่าโดยมีประเภทหลัก ๆ ได้แก่ในประเภทแรก การโจมตีกันด้วยข้อความที่รุนแรงหรือหยาบคายผ่านเว็บไซต์หรือมือถือ (Flaming) ประเภท 2 การก่อกวน คุกคามผู้อื่นผ่านมือถือหรือเว็บไซต์อย่างซ้ำ ๆ (Harassment) ประเภท 3 การนำข้อมูลส่วนตัวหรือข้อมูลที่เป็นความลับของผู้อื่น ไปเผยแพร่

ทางมือถือ หรืออินเทอร์เน็ต (Outing and Trickery) ประเภท 4 การเผยแพร่ข้อมูลที่เป็นความเท็จเกี่ยวกับผู้อื่น ทางอินเทอร์เน็ตหรือมือถือ ส่งผลให้บุคคลนั้นได้รับความเสียหาย เสื่อมเสียชื่อเสียง อับอาย ถูกดูหมิ่นหรือเกลียดชัง (Denigration) ประเภท 5 การแอบอ้างชื่อหรือตัวตนของผู้ถูกรกระทำเพื่อให้ร้าย ด่าทอ หรือกระทำการประสังครายทางมือถือ หรืออินเทอร์เน็ตต่อผู้อื่น (Impersonation) ประเภท 6 การข่มขู่ หรือคุกคามผู้อื่นอย่างซ้ำ ๆ อย่างจริงจังและรุนแรงผ่านมือถือหรืออินเทอร์เน็ต (Cyber talking) ซึ่งมีลักษณะทำนองเดียวกับการก่อแกล้งผู้อื่น แต่มีความเข้มข้นที่รุนแรงกว่า ประเภท 7 การลบ บล็อกหรือปฏิเสธผู้อื่นออกจากกลุ่มสังคมออนไลน์ (Exclusion or Ostracism) และในประเภทสุดท้าย 8 การเผยแพร่คลิปวิดีโอที่เกี่ยวข้องกับผู้อื่น ซึ่งส่วนใหญ่นำเสนอวิดีโอผู้นั้น ถูกกระทำความรุนแรง ทางกายอันเป็นผลให้บุคคลนั้นเกิดความอับอายเสื่อมเสียชื่อเสียง

ในขณะที่แนวคิดของ Bhat, Christine & Suniti (2008) ได้พบว่าการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์นั้น มีวัตถุประสงค์ที่แตกต่างกันออกไป ไม่ว่าจะเป็นการทำให้เกิดความอับอาย การคุกคามทำให้เกิดการเจ็บปวด หรือการตัดออกจากกลุ่ม ซึ่งได้แบ่งรูปแบบของการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ไว้ดังนี้ ในรูปแบบที่ 1 การเปิดเผยข้อมูลส่วนบุคคล ครอบครัว และเพื่อน ทั้งข้อมูลที่เป็นความจริงและความเท็จที่ส่งผลให้บุคคลนั้นเกิดความอับอาย และเสื่อมเสียชื่อเสียง รูปแบบที่ 2 การเผยแพร่รูปภาพทั้งที่ได้รับ และไม่ได้รับอนุญาตจาก เจ้าของรูปภาพ ต่อมาในรูปแบบที่ 3 การเผยแพร่วิดีโอหรือคลิปโดยที่ไม่ได้รับอนุญาต หรือวิดีโอคลิป ที่เจ้าของทำขึ้นโดยเลือกเผยแพร่เฉพาะ บางบุคคล และในรูปแบบสุดท้าย การตัดออกจากกลุ่มสังคม โดยการบล็อกบุคคลออกจากรายชื่อการเป็นเพื่อน หรือการติดต่อผลกระทบของพฤติกรรม การกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์

#### **ผลกระทบของพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์**

พฤติกรรมรังแกกันในกลุ่มวัยรุ่น ส่งผลให้เกิดปัญหาต่าง ๆ ในวัยรุ่นตามมาอีกมากมายไม่ว่าจะเป็นปัญหาด้านการเรียน สุขภาพ และจิตใจ รวมถึงปัญหาทางพฤติกรรมต่าง ๆ ซึ่งไม่ว่า จะเป็นกลุ่มผู้กระทำผู้อื่น (Bully) กลุ่มผู้ถูกรกระทำ (Victim) หรือแม้แต่กลุ่มที่เป็น ทั้งผู้รังแกผู้อื่นและผู้ถูกรังแก (Bully-victim) ล้วนแล้วแต่ได้รับผลกระทบจากพฤติกรรมรังแกกัน ทั้งสิ้นโดยมีรายละเอียดในของกลุ่มพฤติกรรม 3 ประเภทดังนี้ จากการศึกษาของ ชูตินาถ ศักรินทร์กุล และอลิสรา วัชรสินธุ์ (2557)

ในกลุ่มแรก กลุ่มผู้กระทำผู้อื่น (Bully) ในกลุ่มนี้จะมีปัญหาด้านจิตใจและพฤติกรรมโดยมีอาการวิตกกังวลมีภาวะซึมเศร้ามีความคิดที่จะฆ่าตัวตายและมีปัญหาสุขภาพจิตจากการศึกษาระยะยาวพบว่า การที่บุคคลที่มีพฤติกรรมเป็นผู้กระทำรังแกผู้อื่นในช่วงวัยเด็ก และวัยรุ่น จะส่งผลให้มีพฤติกรรมเกรงพฤติกรรมใช้ความรุนแรงและพฤติกรรมต่อต้านสังคมเมื่อโตเป็นผู้ใหญ่

กลุ่มที่ 2 กลุ่มผู้ถูกรกระทำ (Victim) พฤติกรรมรังแกกันจะส่งผลให้ผู้ถูกรังแกมีความรู้สึกกลัว ยกตัวอย่างเช่นในกลุ่มเยาวชน นักเรียน นักศึกษาอาจมีความรู้สึกไม่ปลอดภัยเมื่ออยู่ในโรงเรียน ผล

การเรียนตกต่ำ ไม่อยากไปโรงเรียนมีความรู้สึกภาคภูมิใจในตนเองต่ำ หรือแม้กระทั่งรู้สึกกว่าตนเองด้อยค่ามีภาวะซึมเศร้ามีความคิดที่จะฆ่าตัวตายมีปัญหาสุขภาพจิตมีอาการสมาธิสั้น และจากการศึกษาระยะยาวพบว่า การที่ถูกรังแกในวัยเด็กจะส่งผลให้มีโอกาสเกิดอาการทางจิตเมื่อผู้ถูกรุ้ทำนั้นเติบโตเป็นผู้ใหญ่ได้นอกจากปัญหาด้านจิตใจดังที่กล่าวมาแล้วผู้ถูกรังแกอาจมีปัญหาด้านพฤติกรรมตามมาเช่นมีปัญหาผลการเรียนตกต่ำมีพฤติกรรมรุนแรงมีโอกาสหันไปใช้สารเสพติด และมีพฤติกรรมเสี่ยงทางเพศ (ชุตินาถ ศักรินทร์กุล และ อลิสา วัชรสินธุ, 2557)

ในกลุ่มสุดท้าย กลุ่มที่เป็นทั้งผู้กระทำผู้อื่น และผู้ถูกรุ้ทำ (Bully- Victim) จากการศึกษาที่ผ่านมาพบว่า กลุ่มนี้จัดเป็นกลุ่มที่มีปัญหาด้านจิตใจและพฤติกรรมมากกว่ากลุ่มอื่น ๆ โดยมีแนวโน้มที่จะมีปัญหาพฤติกรรมได้แก่ Oppositional Defiant Disorder และ Conduct Disorder เป็นต้นมีอาการเจ็บป่วยทางกายโดยมีสาเหตุมาจากปัญหาทางด้านจิตใจ (Psychosomatic Complaint) เช่น อาการปวดท้องปวดศีรษะ และถูกส่งให้เข้ารับการรักษาทางด้านจิตเวชมากที่สุดผลการศึกษาระยะยาวในประเทศอังกฤษพบว่า การที่มีประสบการณ์พฤติกรรมรังแกกันไม่ว่าจะเป็นผู้กระทำผู้อื่น ผู้ถูกรุ้ทำหรือผู้กระทำการและผู้ถูกรุ้ทำ ในช่วงประณมศึกษาสามารถทำนายการเกิดอาการทางจิตเมื่อเริ่มเข้าสู่วัยรุ่นได้นอกจากนี้ผลการศึกษาระยะยาวในประเทศฟินแลนด์ยังพบว่า การที่มีประสบการณ์พฤติกรรมรังแกกันในวัยเด็กทั้งผู้กระทำผู้อื่นและผู้ถูกรุ้ทำ จะมีแนวโน้มที่จะมีปัญหาตั้งครร์กก่อนวัยอันควร (ชุตินาถ ศักรินทร์กุล และอลิสา วัชรสินธุ, 2557)เยาวชนรับรู้ว่าการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์จะส่งผลกระทบต่อผู้กระทำ และผู้ถูกรุ้ทำแต่ จะกระทบมากหรือน้อยนั้นขึ้นอยู่กับบุคลิกและลักษณะ และวิธีการรับมือของแต่ละบุคคล โดยผลกระทบต่อผู้ที่กระทำ อาจจะทำให้ผู้กระทำนั้นรู้สึกไม่สบายใจ หรือรู้สึกผิดได้ในภายหลัง แต่สำหรับผู้ถูกรุ้ทำนั้น ผลกระทบนั้นอาจมีหลายระดับตั้งแต่ผลกระทบต่อตนเอง และผลกระทบต่อระดับปฏิสัมพันธ์ทางสังคม โดยสามารถแบ่งมิติด้านผลกระทบออกเป็น 2 ระดับดังนี้

ระดับที่ 1 ผลกระทบในระดับบุคคล ผลกระทบจากการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ ไม่ว่าจะเป็นการถูกรุ้ทำกลั่นแกล้งรังแกในรูปแบบใด ย่อมส่งผลกระทบต่อโดยตรงกับตัวผู้ที่ถูกรังแกโดยเฉพาะด้านอารมณ์ ความรู้สึก และจิตใจ เนื่องจากการถูกรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ย่อมส่งผล ให้ความรู้สึกอึดอัดใจ รู้สึกไม่ดี รู้สึกเสียใจ และรู้สึกเจ็บใจเพราะการกระทำดังกล่าวถือว่าเป็นการ คุกคามพื้นที่และละเมิดสิทธิส่วนบุคคล อีกทั้งผลกระทบในระดับบุคคลจากการกลั่นแกล้ง บนโลกไซเบอร์ยังส่งผลกระทบต่อในมิติสุขภาพของผู้ถูกรุ้ทำอีกด้วย ซึ่งทำให้ผู้ถูกรังแกเกิดความเครียด วิตกกังวล หดหู่ และไม่สบายใจ ซึ่งความรู้สึกเหล่านี้ก็จะส่งผลโดยตรงต่อสุขภาพของผู้ถูกรุ้ทำรังแก ในระยะยาว ซึ่งส่งผลเสียตั้งแต่ในระดับน้อยจนถึงมาก เช่น นอนไม่หลับ คิดมาก มีอาการทางจิต หรือในกรณีที่ร้ายแรงที่สุดอาจจะนำไปสู่ถึงขั้นการฆ่าตัวตาย(ชุตินาถ ศักรินทร์กุล และอลิสา วัชรสินธุ, 2557)

ระดับที่ 2 ผลกระทบในระดับปฏิสัมพันธ์ทางสังคม โดยส่วนมากแล้วการกลั่นแกล้งบนโลกโซเชียลมีเดียส่งผลกระทบต่อผู้ถูกรังแกในระดับปฏิสัมพันธ์ทางสังคม เนื่องจากการถูกรังแกในพื้นที่โซเชียลมีเดียจะส่งผลให้สังคมมองว่าผู้ถูกรังแกเป็นคนไม่ดี เพราะการกลั่นแกล้งบนโลกโซเชียลมีเดียมักจะเกี่ยวข้องและจุดประสงค์เพื่อมุ่งเน้นในระดับคนหมู่มากเข้าถึงได้ทุกที่ทุกเวลาดังนั้นผลกระทบจากการกลั่นแกล้งบนโซเชียลมีเดียจึงมักจะส่งผลในระดับการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมการรังแกบางรูปแบบที่เกิดขึ้นในพื้นที่โซเชียลมีเดียส่งผลเสียให้กับผู้ถูกรังแก เกิดความอับอาย เสื่อมเสียชื่อเสียงถึงขั้นที่ไม่กล้าที่จะเข้าสังคม หรือตัดขาดจากสังคมทั้งในระยะสั้นและระยะยาว (ชุตินาถ ศักรินทร์กุล และอติสรา วัชรสินธุ, 2557)

จากการศึกษาจะเห็นได้ว่าการมีประสบการณ์จากพฤติกรรมรังแกกันส่งผลกระทบตามมาที่หลากหลายมากน้อยแตกต่างกันไป แต่ไม่ว่าจะเป็น กลุ่มผู้กระทำการรังแกผู้อื่น (Bully) กลุ่มผู้ถูกรังแก (Victim) หรือ กลุ่มที่เป็นทั้งผู้กระทำ การรังแกผู้อื่นและผู้ถูกรังแก (Bully-Victim) ก็ล้วนแล้วได้รับผลกระทบจากพฤติกรรมรังแกกันผ่านพื้นที่โซเชียลมีเดีย และจากปัญหาและผลกระทบที่เกิดขึ้นเราทุกคนทุกภาคส่วนในสังคมควรที่จะตระหนัก และให้ความสำคัญกับปัญหาดังกล่าว และร่วมมือกันในการแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นเพื่อไม่ให้ ปัญหาดังกล่าวทวีความรุนแรงมากขึ้นในสังคม

### วิธีจัดการและป้องกันพฤติกรรมกรั่นแกล้งบนโลกโซเชียล

การป้องกันการกลั่นแกล้งบนโซเชียลมีเดียสำหรับวัยรุ่น จากการศึกษาของ Akbar, Huang, และ Anwar (2014) กล่าวว่าปัจจัยที่สำคัญที่สุดที่จะช่วยป้องกันปัญหาการกลั่นแกล้งบนโซเชียลมีเดียของวัยรุ่นได้นั้น คือ ตัวของวัยรุ่นเอง วัยรุ่นควรที่จะมีการเรียนรู้มารยาทของการใช้การสื่อสารผ่านทางพื้นที่โซเชียลมีเดียต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็น Facebook, Twitter, Line, YouTube, E-mail หรือ พื้นที่ออนไลน์อื่น ๆ เพื่อป้องกันปัญหาและผลกระทบ ที่อาจเกิดขึ้นกับทั้งตัวผู้กระทำ การรังแกเอง หรือผู้ถูกรังแก หลังการลงรูป วิดีโอ หรือข้อความ ที่อาจไม่เหมาะสมทั้งที่ตั้งใจ และไม่ตั้งใจก็ตามโดยสามารถจัดการ และป้องกันพฤติกรรมกรั่นแกล้งบนโลกโซเชียล ดังต่อไปนี้

อันดับแรก สร้างความตระหนักว่าวัยรุ่นต้องตระหนักถึงมารยาทในการสื่อสารกับบุคคลอื่น ถึงแม้ว่าจะเป็น การสื่อสารผ่านกลุ่มที่เป็นกลุ่มเฉพาะบุคคลควรพึงตระหนักไว้เสมอว่าควรปฏิบัติต่อบุคคลอื่นให้เหมือนกับที่เราอยากให้คนอื่นปฏิบัติกับเราทั้งการสื่อสารในโลกของความเป็นจริงและการสื่อสารผ่านโลกโซเชียล

อันดับที่ 2 คิดก่อนโพสต์ ไม่ว่าจะโพสต์ข้อความใด ๆ ก็ตาม เช่นรูปภาพ วิดีโอ หรือข้อความต่าง ๆ ให้คิดถึงผลกระทบทั้งผลดีและผลเสียที่อาจจะเกิดขึ้นตามมา ก่อนทุกครั้ง เพราะเมื่อโพสต์ลงไปในพื้นที่โซเชียล แล้ว ข้อความ รูปภาพ หรือวิดีโอดังกล่าว อาจย้อนกลับมาทำร้าย ทั้งตัวผู้โพสต์เอง และ ผู้ที่ถูกโพสต์ซ้ำแล้วซ้ำอีกจนอาจก่อให้เกิดผลด้านลบ แก่จิตใจของทั้งสองฝ่าย และยังถ้ามีผู้นำ

โพสต์ ดังกล่าวที่เคยทำร้ายจิตใจผู้อื่นมาโพสต์ซ้ำแล้วซ้ำอีกก็ยิ่งเป็นการตอกย้ำทางใจของผู้นั้นอย่างไม่มียวันจบสิ้น (Akbar, Huang & Anwar, 2014)

อันดับที่ 3 ให้ความสำคัญกับภาษาที่ใช้การติดต่อสื่อสารกันผ่านสื่อสังคมออนไลน์นั้นทั้งผู้รับสารและผู้ส่งสารจะได้เห็นเพียงแต่ข้อความหรือรูปภาพที่ใช้ในการสื่อสารกันแต่ขาดความเข้าใจถึงอารมณ์และความรู้สึกของผู้ส่งสารว่าในข้อความหนึ่งผู้ส่งสารต้องการสื่อสารให้ผู้รับสารทราบนั้นจริง ๆ แล้วผู้ส่งสารต้องการสื่อสารอะไรบ่อยครั้งที่เกิดความเข้าใจที่ผิดพลาดเพราะการสื่อสารผ่านทางสื่อสังคมออนไลน์ดังนั้นก็พอที่จะโพสต์สิ่งใดก็ตามหรือต้องการจะสื่อสารสิ่งใดก็ตามควรให้ความสำคัญถึงภาษาที่จะใช้เพื่อป้องกันความเข้าใจผิดที่อาจเกิดขึ้นจากการสื่อสารที่ไม่สามารถเห็นหน้าหรือเห็นความรู้สึกของกันและกันได้

อันดับที่ 4 ข้อมูลส่วนตัวควรเป็นเรื่องส่วนตัวการโพสต์ข้อมูลที่มีความเป็นส่วนตัวผิดที่ผิดเวลาสามารถนำมาซึ่งปัญหาที่ร้ายแรงต่อตัวผู้โพสต์เองได้ จะเห็นได้จากข่าวตามหน้าหนังสือพิมพ์หรือข่าวตาม สื่อสังคมออนไลน์หลายครั้งที่การโพสต์ข้อมูลส่วนตัวของวัยรุ่นเองนำมาซึ่งปัญหา ที่ร้ายแรงกับตัววัยรุ่น ไม่ว่าจะเป็นการถูกนำข้อมูลไปแอบอ้างในการกระทำความผิดต่าง ๆ เพราะฉะนั้นวัยรุ่นต้องพึงตระหนักไว้ว่า เมื่อไรก็ตามที่โพสต์ข้อมูลบางอย่างที่มีความเป็นส่วนตัว ในสื่อสังคมออนไลน์ต่าง ๆ ไม่ว่าจะ เป็น Facebook, Twitter, Line และอื่น ๆ เป็นการจำกัดความเป็น ส่วนตัวของตัววัยรุ่นเองมากขึ้นเท่านั้น (Akbar, Huang, & Anwar, 2014)

อันดับที่ 5 การจำกัดเวลาสิ่งสำคัญอีกอย่างหนึ่งที่วัยรุ่นควรทำคือการจำกัดเวลาในการใช้พื้นที่โซเชียลหรือการสื่อสารผ่านสังคมออนไลน์วัยรุ่นควรพยายามจำกัดเวลาหรือลดเวลาในการเล่นสื่อสังคมออนไลน์และเพิ่มเวลาในการสื่อสารซึ่งกันและกันในโลกของความเป็นจริงเช่นการทำกิจกรรมกลางแจ้งต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นการออกกำลังกายหรือการไปทำกิจกรรมต่าง ๆ กับเพื่อนหรือครอบครัว แทนการใช้เวลาส่วนใหญ่ไปกับสังคมออนไลน์โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อเกิดอารมณ์โกรธหรือกำลังรู้สึกไม่พอใจกับสิ่งใดสิ่งหนึ่งหรือบุคคลใดบุคคลหนึ่งวัยรุ่นไม่ควรระบายอารมณ์ของตนเองผ่านทางพื้นที่โซเชียลในทันทีแต่ควรหากิจกรรมอื่น ๆ ที่ไม่เกี่ยวข้องกับสื่อสังคมออนไลน์ทำ เพื่อช่วยเพิ่มเวลาในการคิดและไตร่ตรองก่อนที่จะโพสต์ข้อความรูปภาพวิดีโอหรือข้อมูลอะไรต่าง ๆ ที่อาจย้อนกลับมาทำร้ายทั้งตนเองและคนอื่นได้ในภายหลัง (Akbar, Huang & Anwar, 2014)

### วัฒนธรรมโซเชียล (Cyber Culture)

ประวัติศาสตร์ที่สะท้อนการพัฒนาของวัฒนธรรมโลกโซเชียลในเชิงนวัตกรรมเกิดขึ้นเพราะการพัฒนาเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์และการสื่อสารในแต่ละยุคสมัย มาศึก (Macek. 2014) อธิบายว่าในยุคแรกวัฒนธรรมโลกโซเชียลกำหนดเกิดมาจากวัฒนธรรมกลุ่มย่อยในกลุ่มแฮกเกอร์ ชาวอเมริกันที่ประกอบไปด้วยนักศึกษา โปรแกรมเมอร์ นักวิจัย นักวิชาการกลุ่มที่ศึกษาวิทยาศาสตร์คอมพิวเตอร์ โดยมีจุดเริ่มต้นครั้งสำคัญของกลุ่มแฮกเกอร์ที่สถาบันเทคโนโลยีแมสซาชูเซตส์ในปี 1959 ต่อมาในปี

1960 มีแนวคิดการสร้างจักรกลกึ่งสิ่งมีชีวิตกึ่งหุ่นยนต์ (Cyborg) ข้อความไฮเปอร์เท็กซ์ (Hypertext) รวมทั้งยุคเริ่มต้นของเครือข่ายคอมพิวเตอร์ในปี 1963 จนถึงสิ้นปี 1968 ยุคที่สองอยู่ในช่วงปี 1970-1978 เป็นช่วงที่วัฒนธรรมการพัฒนาโลกไซเบอร์เกิดขึ้นนอกสถาบันการศึกษาหรือมหาวิทยาลัย เหตุการณ์สำคัญในยุคนี้ คือ การเติบโตครั้งยิ่งใหญ่ของเทคโนโลยี และคอมพิวเตอร์ที่มีไมโครโพรเซสเซอร์ เป็นหน่วยประมวลผลกลาง (Microcomputer) เริ่มมีกลุ่มคนที่พัฒนาโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่บ้าน ไม่ได้จำกัดแค่ในองค์กรใหญ่ และต่อมาก็เกิดการใช้คอมพิวเตอร์ที่มีผู้ใช้รายบุคคลขึ้นครั้งแรก ยุคที่สาม เป็นการปฏิวัติวัฒนธรรมโลกไซเบอร์ที่กล่าวมาทั้งหมด กลายเป็นการใช้คอมพิวเตอร์เพื่อการทำงานในสำนักงานและที่บ้าน เพื่อการบันเทิงทั่วไป เกิดการพัฒนาระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์สาธารณะอย่างแพร่หลาย และยุคที่สี่ เป็นยุคที่เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์กลายเป็นเครื่องมือจำเป็นพื้นฐาน เกิดขึ้นตั้งแต่ปี 1980-1990 เป็นต้นมาและยังไม่ถึงการสิ้นสุดยุคที่แท้จริงเพราะยังไม่มีเปลี่ยนแปลงอย่างมีนัยสำคัญในการใช้เทคโนโลยีกระแสหลัก

การกำเนิดขึ้นของเทคโนโลยี ดังกล่าว เป็นที่มาของแนวคิดการศึกษาวัฒนธรรมไซเบอร์ ซึ่งเป็นการนำแนวคิดทางมนุษยวิทยาที่นำมาประยุกต์เพื่อการศึกษาสังคมในโลกยุคดิจิทัล ถูกนำมาใช้ในแวดวงนักวิชาการที่สนใจศึกษาอิทธิพลของอินเทอร์เน็ตต่อสังคม เป็นการบูรณาการศาสตร์ใหม่ที่มีการวิเคราะห์ทางวัฒนธรรมในการสื่อสารและข้อมูลข่าวสารผ่านเทคโนโลยีที่ใดก็ตามที่มนุษย์สร้างขึ้น ชุมชนขึ้นมา ก็ย่อมสร้างวัฒนธรรมขึ้นมาด้วย ดังเช่น วัฒนธรรมไซเบอร์อันหลากหลายที่ถูกพัฒนาขึ้นในพื้นที่โลกไซเบอร์ซึ่งประกอบไปด้วยพฤติกรรมของบุคคลที่เข้ามาในฐานะสมาชิกของสังคมโลกเสมือน เช่น การแชท เครือข่ายสังคมออนไลน์ การส่งข้อความถึงกัน หรือชุมชนโลกเสมือนจริง (Henderson. 2009) วัฒนธรรมในโลกไซเบอร์ จึงหมายถึงถึง แนวคิดที่ศึกษาเกี่ยวกับการปฏิสัมพันธ์และการอยู่ร่วมกันระหว่างผู้คนและเทคโนโลยีทางดิจิทัล วิถีชีวิตของคนในโลกไซเบอร์ อิทธิพลของชีวิตในโลกจริงที่มีผลต่อโลกไซเบอร์ และศึกษาการจำลองและซ้อนทับของตัวตนของคนในพื้นที่โลกไซเบอร์ (Bell. 2007)

ถึงแม้ว่าวัฒนธรรมไซเบอร์ จะมีลักษณะร่วมเหมือนกับวัฒนธรรมอื่น ๆ ของมนุษย์ แต่ก็มีลักษณะเฉพาะบางประการที่แตกต่างออกไป เนื่องจากธรรมชาติของพื้นที่ในโลกไซเบอร์หรือสื่อกลางทางเทคโนโลยี เช่น ความเลื่อนไหลอย่างอิสระของการเปิดเผยตัวตนที่อาจจะสร้างขึ้นเพื่อตอบสนองความต้องการ เพื่อความบันเทิง หรือเพื่อหลอกลวง แม้ว่าบุคคลจะปลอดภัยต่อความเสี่ยงอันตรายทางร่างกาย แต่ก็มีความเสี่ยงต่อภัยทางจิตใจ ประเด็นของการปกป้องความเป็นส่วนตัวจึงเป็นสิ่งสำคัญ เพราะข้อมูลส่วนบุคคลกลายเป็นความเปราะบางของคนในโลกไซเบอร์

อาร์ดีโวล (Ardevol. 2005) ได้กล่าวถึงการศึกษาเชิงวัฒนธรรมไซเบอร์ ออกเป็น 3 ลักษณะได้แก่

1. วัฒนธรรมไซเบอร์ ในฐานะของวัฒนธรรมรูปแบบใหม่

การศึกษาในลักษณะนี้ส่วนใหญ่มีสมมุติฐานว่า วัฒนธรรมโฉมใหม่นี้เกิดขึ้นจากการใช้อินเทอร์เน็ต นำไปสู่การเปลี่ยนแปลงรูปแบบการปฏิสัมพันธ์ทางสังคม อัตลักษณ์ตัวตน และความเป็นชุมชน หรือแม้กระทั่งเชื่อว่าจะนำไปสู่วิถีทางใหม่ทางการเมือง หรือการแลกเปลี่ยนทางเศรษฐกิจ ดังนั้น อินเทอร์เน็ตจึงถูกมองว่าเป็นเทคโนโลยีที่ส่งผลต่อทุกมิติของชีวิต

## 2. วัฒนธรรมไซเบอร์ ในฐานะของการก่อเกิดวัฒนธรรมในโลกอินเทอร์เน็ต

เป็นการศึกษาที่เน้นไปที่การปฏิสัมพันธ์ทางสังคมที่เกิดขึ้นในบริบทของสังคมออนไลน์ เช่น ฟอรัม กลุ่มสังคม การแชท โดยใช้แนวคิด ทฤษฎีทางมานุษยวิทยาอธิบายการเกิดชุมชนในพื้นที่ออนไลน์ ประเด็นสำคัญของการศึกษาในลักษณะนี้ไม่ได้อยู่ที่ตัวเทคโนโลยี แต่อยู่ที่การปฏิสัมพันธ์ทางสังคมที่เกิดขึ้นในขอบข่ายโลกไซเบอร์ การศึกษาชุมชนออนไลน์เกิดขึ้นผ่านการพยายามทำความเข้าใจมุมมองทางวัฒนธรรม เนื่องจากมีการมีระบบความเชื่อ ค่านิยม บรรทัดฐาน การกระทำที่มีลักษณะเฉพาะ ความเข้าใจร่วมในระบบสัญลักษณ์ แนวทางปฏิบัติ และระบบของการสร้างสังคมร่วมกัน

## 3. วัฒนธรรมไซเบอร์ในฐานะการเป็นผลผลิตทางวัฒนธรรม

เป็นการใช้ประโยชน์จากแนวทางวัฒนธรรมไซเบอร์ เพื่อทำความเข้าใจ และพัฒนาผลผลิตทางวัฒนธรรม เช่น งานศิลปะ วรรณกรรม ดนตรี สื่อโฆษณา รวมทั้งใช้แนวคิดทางสัญวิทยาเพื่อศึกษาความหมายในแง่ของสังคม และประวัติศาสตร์ของสิ่งเหล่านั้นในฐานะตัวแทนทางวัฒนธรรม โดยใช้แนวคิดทางมานุษยวิทยา ศาสนา เข้ามาช่วยวิเคราะห์การสรรสร้าง เผยแพร่ จัดระบบระเบียบ และการบริโภคของคนในสังคม

สอดคล้องกับแนวคิดของมาคีก (Macek, 2014) ที่ระบุงรอบแนวคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรมโลกไซเบอร์ในแง่ของมานุษยวิทยา สัญญา และนวัตกรรมสื่อใหม่ โดยแบ่งออกเป็น 4 ลักษณะ ได้แก่ 1) กรอบแนวคิดเชิงสังคมที่กล่าวถึงสังคมที่เปลี่ยนไปเพราะเทคโนโลยีการสื่อสาร 2) กรอบแนวคิดการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงสัญญาในวัฒนธรรมไซเบอร์ 3) กรอบแนวคิดเชิงมานุษยวิทยา กล่าวถึงประวัติศาสตร์เชิงวัฒนธรรมและรูปแบบการใช้ชีวิตที่เกี่ยวข้องกับโลกไซเบอร์ และ 4) กรอบแนวคิดการศึกษาธรรมชาติของการเกิดขึ้นของสื่อใหม่ในโลกไซเบอร์

ด้านนayar (Nayar, 2010) ได้แบ่งองค์ประกอบของการศึกษาวัฒนธรรมไซเบอร์ในเชิงโครงสร้างหน้าที่ โดยแบ่งออกเป็น 4 องค์ประกอบ หลักคือ 1) Hardware ได้แก่ คอมพิวเตอร์ และอุปกรณ์ต่าง ๆ 2) Software ได้แก่ โปรแกรมปฏิบัติการ 3) Wetware ได้แก่ คน 4) Ecology of digital culture เป็นสภาพแวดล้อมโดยรวมที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมไซเบอร์ เช่น ลักษณะของบุคคล เช่น เพศ เชื้อชาติ สัญลักษณ์ต่าง ๆ รูปแบบทางวัฒนธรรม เศรษฐศาสตร์ การเมือง อัตลักษณ์ของสังคมไซเบอร์แห่งนั้น

ดังนั้น วัฒนธรรมไซเบอร์ จึงเป็นแนวคิดทางมานุษยวิทยาที่ครอบคลุมการศึกษาเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการสื่อสารที่มีผลต่อชีวิตมนุษย์ในทุกด้าน ทั้งวัฒนธรรมในโลกออนไลน์หรือเครื่องมือสื่อสาร ข้อมูลสารสนเทศ สื่อและผลผลิตทางเทคโนโลยี รูปแบบชีวิตมนุษย์ที่เกี่ยวข้องกับการใช้เทคโนโลยี รวมทั้งอิทธิพลของมนุษย์ที่เข้าไปเปลี่ยนแปลงเทคโนโลยีเหล่านั้น โดยศึกษาผ่านเครื่องมือโปแกรม มนุษย์ และบริบทที่เกี่ยวข้อง

การรังแกผ่านโลกไซเบอร์เป็นปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นในพื้นที่ไซเบอร์ ซึ่งมีลักษณะหลายประการที่แตกต่างจากพื้นที่โลกจริง การปฏิสัมพันธ์ของคนในพื้นที่ดังกล่าว มีรูปแบบพฤติกรรม ค่านิยม ระบบการใช้สื่อ สัญลักษณ์ รวมทั้งวิธีการปฏิบัติที่เกิดจากการแลกเปลี่ยนร่วมกันอันเป็นสิ่งที่สะท้อน “วัฒนธรรมไซเบอร์” ดังนั้น หากแนวคิดวัฒนธรรมไซเบอร์ข้างต้นมาวิเคราะห์การรังแกผ่านโลกไซเบอร์ ในด้านที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการรังแก สาเหตุและเงื่อนไขที่เกี่ยวข้องแล้ว ก็น่าจะทำให้เกิดความเข้าใจปรากฏการณ์อย่างชัดเจนมากยิ่งขึ้น ทั้งการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ที่เกิดจากบุคคลและจากกลุ่มบุคคล โดยเฉพาะในช่องทางออนไลน์สาธารณะที่เยาวชนนิยมเข้าไปใช้บริการ ซึ่งมีลักษณะการแลกเปลี่ยนสื่อสารทางวัฒนธรรมของกลุ่ม

### 2.1.3 แนวคิดความฉลาดทางดิจิทัล (Digital intelligence or DQ)

ความฉลาดทางดิจิทัล เป็นแนวคิดที่สหพันธ์ความฉลาดทางดิจิทัล (The DQ Alliance) ซึ่งเป็นหน่วยงานนานาชาติ ที่ร่วมมือกันระหว่างผู้เชี่ยวชาญสาขาต่าง ๆ เพื่อพัฒนาสภาพแวดล้อมที่ดีในโลกไซเบอร์ โดยขับเคลื่อนในกลุ่มเยาวชนเป็นหลัก และได้นิยามความฉลาดทางดิจิทัลว่า หมายถึง ความสามารถทางสังคม อารมณ์ และปัญญาของบุคคล ที่จะเผชิญความท้าทายและปรับตัวกับชีวิตดิจิทัล โดยแบ่งเป็น 8 หลัก องค์ประกอบ ที่เชื่อมโยงกัน ดังนี้ (The DQ Alliance, 2016)

1. ตัวตนดิจิทัล (Digital identity) คือ ความสามารถในการสร้างและจัดการตัวตนบนโลกออนไลน์ ความตระหนักในการมีตัวตนของบุคคลในโลกออนไลน์ และการจัดการกับผลกระทบระยะสั้นและระยะยาวของการปรากฏตัวออนไลน์
2. การใช้สื่อดิจิทัล (Digital Use) คือ ความสามารถในการใช้สื่อและเครื่องมือ รวมถึงการควบคุมความสมดุลระหว่างโลกออนไลน์และออฟไลน์
3. ความปลอดภัยทางดิจิทัล (Digital Safety) คือ ความสามารถในการจัดการ หลีกเลียง ความเสี่ยงในโลกออนไลน์ (เช่น การรังแกผ่านโลกไซเบอร์ การสร้างความสัมพันธ์กับเด็กเพื่อละเมิดหรือล่อลวงทางเพศ การก่อการร้าย) และความเสี่ยงทางเนื้อหา (เช่น เนื้อหารุนแรง ลามกอนาจาร)
4. ความมั่นคงทางดิจิทัล (Digital Security) คือ ความสามารถในการตรวจจับทักษะการจัดการภัยคุกคามทางไซเบอร์ เช่น การแฮค การหลอกลวง ซอฟต์แวร์ที่เป็นอันตราย เพื่อปกป้องข้อมูลของตนเอง



5. ความฉลาดทางอารมณ์ในโลกดิจิทัล (Digital Emotional Intelligence) คือ ความสามารถที่จะเห็นอกเห็นใจและสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่นในโลกออนไลน์

6. การสื่อสารดิจิทัล (Digital Communication) คือ ความสามารถในการติดต่อ ร่วมมือกับผู้อื่นผ่านสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล

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

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

จะเห็นได้ว่าความฉลาดทางดิจิทัลนั้น เกี่ยวข้องกับการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ของเยาวชนในทุกองค์ประกอบ ทั้งด้านความรู้ ความเข้าใจ ทักษะ และการแก้ปัญหา ซึ่งสอดคล้องกับขอบเขตการวิจัยในครั้งนี้ที่ศึกษาการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ซึ่งมักใช้สื่อของเยาวชนแต่ละบุคคล มีความแตกต่างกัน ดังนั้น องค์ประกอบดังกล่าวจึงสอดคล้องกับการเจาะลึกกรณีศึกษาในแง่มุมชีวิตทางดิจิทัลที่เกี่ยวข้องกับการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ เช่น เยาวชนได้สร้างตัวตน ผ่านโลกไซเบอร์อย่างไร มีความรู้ในการปกป้องตนเองในโลกไซเบอร์อย่างไร หรือ เข้าใจสิทธิของตนในโลกไซเบอร์เพียงใด เป็นต้น

นันทนัช สงศิริ (2553) ได้สำรวจการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาและอาชีวศึกษา อายุ 11-22 ปี จำนวน 1,200 คน พบปัจจัยด้านลักษณะบุคคล ด้านการใช้อินเทอร์เน็ต และด้านครอบครัวที่มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญ ได้แก่ ด้านเพศ พบว่านักเรียนชายพฤติกรรมการรังแกผ่านโลกไซเบอร์มากกว่านักเรียนหญิง ด้านระยะเวลาการใช้อินเทอร์เน็ตพบว่านักเรียนที่ใช้อินเทอร์เน็ตมากกว่า 6 ชั่วโมง ต่อครั้งจะมีพฤติกรรมการรังแกผ่านโลกไซเบอร์สูงกว่านักเรียนที่ใช้เพียง 1-2 ชั่วโมงหรือไม่เกิน 1 ชั่วโมง ต่อครั้ง ส่วนปัจจัยด้านครอบครัวพบว่า นักเรียนที่มีสัมพันธภาพในครอบครัวระดับดี จะมีพฤติกรรมการรังแกน้อยกว่าสัมพันธภาพระดับปานกลาง นักเรียนที่อยู่ในครอบครัวที่ไม่เน้นการลงโทษ มีพฤติกรรมการรังแกน้อยกว่าครอบครัวที่ดุอย่างหยาบคาย และนักเรียนที่อยู่ในครอบครัวที่มีรายได้ค่อนข้างสูงจะมีพฤติกรรมการรังแกน้อยกว่าครอบครัว ที่รายได้สูงมาก แต่ปัจจัยเหล่านี้พบว่ามีความแตกต่างที่ไม่สูงมากนัก

รัชชนนี สิทธิชัย (Ruthaychonnee Sittichai. 2014) ได้สำรวจเยาวชน อายุ 14-17 ปี ใน 3 จังหวัดภาคใต้ จำนวน 1,183 คน ซึ่งศึกษาทั้งการถูกรังแก ในโลกจริงและในโลกไซเบอร์ ในส่วนของโลกไซเบอร์นั้น ผู้วิจัยแบ่งเยาวชนออกเป็นสองกลุ่ม คือ เยาวชนที่ถูกรังแกผ่านโลกไซเบอร์เป็นบางครั้ง (Lenient Cybervictimization) คือ ถูกรังแก 1 ครั้งขึ้นไปในช่วงสองเดือนก่อนเก็บข้อมูล และเยาวชนที่ถูกรังแกผ่านโลกไซเบอร์บ่อยครั้ง (Strict Cybervictimization) คือ ถูกรังแกมากกว่า 1

ครั้งต่อเดือนในช่วงเวลาสองเดือนก่อนเก็บข้อมูล ผู้วิจัยพบว่า เพศของเยาวชนสามารถทำนายการถูกรังแกผ่านโลกโซเชียลได้ทั้งเยาวชนที่ถูกรังแกบางครั้งและบ่อยครั้ง โดยเยาวชนชายมักถูกรังแกมากกว่า และระดับการศึกษาของผู้ปกครองสามารถทำนายการถูกรังแกในกลุ่มเยาวชนที่ถูกรังแกบางครั้ง โดยเยาวชนที่มีผู้ปกครองการศึกษาสูงกว่ามีโอกาสเสี่ยงต่อการถูกรังแกมากกว่า ผู้วิจัยตั้งข้อสังเกตว่าอาจเป็นเพราะผู้ปกครองการศึกษาสูงมีโอกาสให้ลูกเข้าถึงเทคโนโลยีได้มากกว่าและหลากหลายกว่า ซึ่งอาจเพิ่มความเสี่ยงที่จะถูกรังแกได้ แต่ไม่พบว่ามีนัยสำคัญกับเยาวชนที่ถูกรังแกบ่อยครั้ง นอกจากนี้งานวิจัยของ วัฒนาวดี ศรีวัฒนพงศ์ และ พิมพกา ธาณินพงศ์ (2558) ก็พบว่า ปัจจัยด้านเพศ อุปกรณ์ เครื่องมือที่ใช้เข้าถึงอินเทอร์เน็ต (มือถือ คอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ และแท็บเล็ต) สถานที่เข้าถึงอินเทอร์เน็ต (บ้าน โรงเรียน และบ้านเพื่อน) และวัตถุประสงค์ในการใช้อินเทอร์เน็ตพบความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติต่อการมีพฤติกรรมรังแกผ่านโลกโซเชียล

กูว์ (Guo, 2016) ได้รวบรวมปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการรังแกหรือถูกรังแกผ่านโลกโซเชียลด้วยการวิเคราะห์ทอสมาน (Meta-analysis) จากการวิจัยจำนวน 77 เรื่อง ตั้งแต่ปี 2004-2013 รวมจำนวนเยาวชนวัย 9-24 ปี ที่ถูกศึกษาจากงานวิจัยเหล่านั้น 129,278 คน พบว่าปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการเป็นผู้รังแกผ่านโลกโซเชียลมากที่สุด คือ การเคยเป็นผู้รังแกในโลกจริง และเป็นผู้ที่มีปัญหาพฤติกรรม ส่วนปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการเป็นผู้ถูกรังแกผ่านโลกโซเชียลมากที่สุด คือ การเป็นผู้ถูกรังแกในโลกจริง และการมีปัญหามสุขภาพจิตเรื้อรัง แสดงว่าการรังแกผ่านโลกโซเชียลมีความเกี่ยวข้องกับประสบการณ์การรังแกในโลกจริงอย่างมาก และทั้งผู้รังแกและถูกรังแกมักเป็นคนที่มีความผิดปกติหรือสุขภาพจิตไม่มี

โดยกูว์ได้วิเคราะห์จากงานวิจัยที่ผ่านมาว่าผู้รังแกผ่านโลกโซเชียลส่วนใหญ่มักเป็นผู้ชายที่อายุมากกว่าเหยื่อ เคยมีส่วนเกี่ยวข้องกับการรังแกในโลกจริง มีปัญหาพฤติกรรมอย่างชัดเจน รับรู้ถึงความรุนแรงเป็นสิ่งที่เหมาะสม มีข้อดี หรือแม้แต่เป็นความถูกต้องทางศีลธรรม ทำกิจกรรมในโลกออนไลน์บ่อย เคยถูกรังแกผ่านโลกโซเชียลมาก่อน มีปัญหาทางสุขภาพจิต มีบุคลิกภาพต่อต้านสังคม หลงตัวเอง หุนหันพลันแล่น ไร้อารมณ์ ฯลฯ ขาดค่านิยมทางศีลธรรมและความเห็นอกเห็นใจผู้อื่น สัมพันธภาพในครอบครัวไม่ดี บรรยากาศในโรงเรียนไม่ดี และสัมพันธภาพกับเพื่อนไม่ดี ส่วนผู้ถูกรังแกผ่านโลกโซเชียลส่วนใหญ่มักเป็นผู้หญิง เคยรังแกหรือถูกรังแกในโลกจริงมาก่อน เป็นคนที่เครียด ซึมเศร้า โดดเดี่ยว ลึกลับ ทำกิจกรรมในโลกออนไลน์บ่อย มีปัญหาพฤติกรรม มีบุคลิกภาพต่อต้านเห็นคุณค่าในตนเองต่ำ มีการรับรู้ตนเองต่ำ มีความพึงพอใจในตนเองต่ำ บางรายมีทัศนคติทางบวกต่อความรุนแรง สิ่งแวดล้อมในครอบครัวไม่ดี ไม่ค่อยสนใจการเรียน และมักถูกปฏิเสธจากกลุ่มเพื่อน

#### 2.1.4 กฎหมายไทยกับการกลั่นแกล้งบนโลกโซเชียล (Cyber Bully)

ในส่วนของประเทศไทยนั้นยังไม่มีกฎหมายที่เกี่ยวกับการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์โดยตรง มีแค่กฎหมายบางตัวที่อาจสามารถนำมาปรับใช้ได้แต่ก็ยังไม่สามารถครอบคลุมการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ได้ทุกรูปแบบ กฎหมายที่นำมาปรับใช้นั้นหากเป็นกฎหมายทางอาญา ได้แก่ ประมวลกฎหมายอาญามาตรา 326 “ผู้ใดใส่ความผู้อื่นต่อบุคคลที่สาม โดยประการที่น่าจะทำให้ผู้อื่นนั้นเสียชื่อเสียง ถูกดูหมิ่น หรือถูกเกลียดชัง ผู้นั้นกระทำความผิดฐานหมิ่นประมาท ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกินหนึ่งปี หรือปรับไม่เกินสองหมื่นบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ” ประมวลกฎหมายอาญามาตรา 328 “ถ้าความผิดฐานหมิ่นประมาทได้กระทำโดยการโฆษณาด้วยเอกสาร ภาพวาด ภาพระบายสี ภาพยนตร์ ภาพหรือตัวอักษรที่ทำให้ปรากฏไม่ว่าด้วยวิธีใด ๆ แผ่นเสียง หรือสิ่งบันทึกเสียง บันทึกภาพ หรือบันทึกอักษรกระทำโดยการกระจายเสียง หรือการกระจายภาพ หรือโดยกระทำการป่าวประกาศด้วยวิธีอื่น ผู้กระทำต้องระวางโทษจำคุกไม่เกินสองปี และปรับไม่เกินสองแสนบาท” และประมวลกฎหมายอาญามาตรา 393 “ผู้ใดดูหมิ่นผู้อื่นซึ่งหน้าหรือด้วยการโฆษณาต้องระวางโทษจำคุกไม่เกินหนึ่งเดือน หรือปรับไม่เกินหนึ่งหมื่นบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ” แต่กฎหมายดังกล่าวยังไม่ครอบคลุมถึงการกระทำความผิดในการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ได้ทุกกรณี

ประมวลกฎหมายอาญามาตรา 326 “ผู้ใดใส่ความผู้อื่นต่อบุคคลที่สาม โดยประการที่น่าจะทำให้ผู้อื่นนั้นเสียชื่อเสียง ถูกดูหมิ่น หรือถูกเกลียดชัง ผู้นั้นกระทำความผิดฐานหมิ่นประมาท ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกินหนึ่งปี หรือปรับไม่เกินสองหมื่นบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ” องค์ประกอบความผิดฐานหมิ่นประมาท ประกอบด้วย

1. ผู้ใด เป็นได้ทั้งบุคคลธรรมดาและนิติบุคคล
2. ใส่ความผู้อื่นต่อบุคคลที่สาม การใส่ความ คือ การทำให้ปรากฏข้อเท็จจริงโดยอาจเป็นความจริงหรือความเท็จก็ได้ถ้าหากพูดแล้วทำให้ผู้อื่นเสียหายก็เป็นความผิด แม้การเล่าเรื่องที่ได้ยินมาให้กับบุคคลอื่นฟังก็อยู่ในความหมายของคำว่าใส่ความด้วยเช่นกัน ดังนั้น การใส่ความจึงไม่จำกัดวิธี อาจใช้วิธีการใด ๆ ก็ได้ เช่น การใช้คำพูด ภาพวาด การแสดงกิริยาอาการอย่างหนึ่งอย่างใด ใช้ภาษาใบ้ หรือใช้สัญลักษณ์ต่าง ๆ รวมถึงการใช้รูปภาพ เช่น การแอบถ่ายภาพคนที่กำลังร่วมประเวณีแล้วนำภาพเหล่านั้นไปให้ผู้อื่นดูถือได้ว่าเป็นการใส่ความและน่าจะทำให้เสียชื่อเสียงซึ่งเป็นการกระทำความผิดฐานหมิ่นประมาท ข้อเท็จจริงที่จะเป็นหมิ่นประมาทได้นั้น ต้องไม่ใช่ข้อเท็จจริงที่เป็นเพียงคำหยาบหรือข้อเท็จจริงที่เป็นไปไม่ได้ เช่น นาย ก กล่าวว่า “โจทก์เป็นผิบบอบเป็นชาติหมา” ความรู้สึกนึกคิดของคนธรรมดาไม่เชื่อว่าเป็นเช่นนั้น จึงไม่ทำให้ถูกดูหมิ่นหรือถูกเกลียดชังแต่อย่างใด เป็นเพียงคำหยาบคายเท่านั้น

3. โดยประการที่น่าจะทำให้ผู้อื่นนั้นเสียชื่อเสียง ถูกดูหมิ่น หรือถูกเกลียดชัง ในการพิจารณาว่าน่าจะทำให้ผู้อื่นเสียชื่อเสียง ถูกดูหมิ่น หรือถูกเกลียดชังหรือไม่ พิจารณาตามความรู้ความเข้าใจของวิญญูชนทั่วไป ถ้าวิญญูชนทั่วไปเห็นว่า “น่าจะทำให้ผู้อื่นเสียชื่อเสียง ถูกดูหมิ่น หรือถูก

เกลียดชัง” และแม้ผู้กระทำจะไม่ว่าน่าจะทำให้ผู้อื่นเสียชื่อเสียง ถูกดูหมิ่น หรือถูกเกลียดชัง ก็ถือว่ามีความผิดแล้ว ดังนั้น เพียงแค่ “น่าจะ” ทำให้ผู้อื่นเสียชื่อเสียง ถูกดูหมิ่น หรือถูกเกลียดชัง ยังไม่มีความเสียหาย เกิดขึ้นจริงก็ถือว่ามีความผิดฐานหมิ่นประมาทแล้ว

4. ผู้กระทำต้องมีเจตนา กล่าวคือ เจตนาที่จะใส่ความ หรือเจตนาแสดงข้อเท็จจริงอย่างใดอย่างหนึ่งพาดพิงไปถึงผู้อื่นต่อบุคคลที่สาม

ตัวอย่างกรณีของการกลั่นแกล้งผู้อื่นและเป็นความผิดฐานหมิ่นประมาท เช่น การใช้ถ้อยคำกล่าวต่อว่าผู้ถูกกลั่นแกล้งให้บุคคลอื่นได้ยินว่า “สกุล” ซึ่งคำว่า “สกุล” หมายความว่า หยาบ ต่ำช้า เลวทราม เป็นคำด่า และถ้อยคำดังกล่าวทำให้ผู้ถูกกลั่นแกล้งเสียชื่อเสียง ถูกดูหมิ่น หรือถูกเกลียดชัง ซึ่งเข้าข่ายเป็นความผิดฐานหมิ่นประมาทตามมาตรา 326

นอกจากนี้หากมีการโพสต์ข้อความผ่านสื่อสังคมออนไลน์ทุกช่องทาง หรือประกาศ หรือโฆษณา อันมีลักษณะทำให้ผู้อื่นสามารถเข้าถึงข้อมูลดังกล่าวได้เป็นจำนวนมาก และมีโอกาสที่ข้อความดังกล่าวนั้น จะถูกเผยแพร่ออกไปด้วยความรวดเร็ว จะเป็นความผิดฐานหมิ่นประมาทโดยการโฆษณา ตามมาตรา 328 ซึ่งผู้กระทำจะได้รับโทษหนักขึ้นกว่าหมิ่นประมาทตามมาตรา 326 การหมิ่นประมาทโดยการโฆษณานั้น มีอัตราโทษจำคุกไม่เกิน 2 ปี หรือปรับไม่เกิน 200,000 บาท หรือทั้งจำทั้งปรับ อีกทั้งอาจมีความผิดตามพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2560

หากข้อเท็จจริงไม่มีบุคคลที่สามอยู่ด้วยอาจเข้าข่ายเป็นการกระทำความผิดฐานดูหมิ่นซึ่งหน้า ตามมาตรา 393 ซึ่งการดูหมิ่นซึ่งหน้าเป็นความผิดลหุโทษ ความผิดลหุโทษ คือ ความผิดเล็ก ๆ น้อย ๆ ที่มีโทษเบาหรือโทษที่ไม่ร้ายแรง คือ ความผิดที่มีโทษจำคุกไม่เกิน 1 เดือน หรือปรับไม่เกิน 10,000 บาท หรือทั้งจำทั้งปรับ

ประมวลกฎหมายอาญามาตรา 393 “ผู้ใดดูหมิ่นผู้อื่นซึ่งหน้าหรือด้วยการโฆษณาต้องระวางโทษจำคุกไม่เกินหนึ่งเดือน หรือปรับไม่เกินหนึ่งหมื่นบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ”

ดูหมิ่น หมายถึง การดูถูกเหยียดหยาม ทำให้อับอาย ทำให้เสียหาย เป็นที่เกลียดชัง สบประมาท หรือด่า ส่วนกรณีคำหยาบคายไม่สุภาพ คำแดกดัน คำสาปแช่ง คำขู่อาฆาต คำปรับทุกข์ คำโต้เถียง คำกล่าวติชม ตามปกติวิสัยไม่เป็นการดูหมิ่น และการดูหมิ่นนั้นอาจเป็นการกระทำด้วยวาจา กิริยาท่าทาง หรือโฆษณาก็ได้ โดยการกระทำที่จะเป็นความผิดฐานดูหมิ่นตามมาตรา 393 นั้น ต้องเป็นการดูหมิ่นผู้อื่นซึ่งหน้าหรือดูหมิ่นผู้อื่นด้วยการโฆษณา ดังนี้

“การดูหมิ่นซึ่งหน้า” ต้องมีลักษณะของการเจตนาดูถูกเหยียดหยาม ทำให้อับอายเสียหาย เป็นที่เกลียดชัง สบประมาท หรือด่า อันเป็นการประทุษร้ายต่อความรู้สึกของผู้อื่น อาจกระทำด้วยวาจาหรือกิริยาท่าทางก็ได้ โดยจะต้องมีการกล่าวหรือแสดงกิริยาท่าทางที่เป็นการดู

หมิ่นให้ผู้อื่นทราบในขณะที่มีการกระทำในทันทีทันใด เช่น คำผู้อื่นว่า “ไอ้ทนายเฮงชวย” “ต่อแหล” “ผู้หญิงชั่ว” “ไอ้หน้าโง่” “อื้เหี้ย อีสัตว์ อีควาย มึงคิดว่าเมียกูกินเงินไปหรือไง” “อีดอก”

“การดูหมิ่นด้วยการโฆษณา” ต้องมีลักษณะของการแพร่หลายหรือเผยแพร่ออกไปยังสาธารณชนหรือการป่าวประกาศ อาจกระทำโดยเอกสารภาพวาด ภาพยนตร์ หรือการกระจายเสียง การดูหมิ่น ด้วยการโฆษณานี้แม้เป็นการกล่าวลับหลังผู้เสียหายก็เป็นความผิดแล้ว เช่น การลงโฆษณา คำดูหมิ่นลงในหนังสือพิมพ์ เป็นต้น

เห็นได้ว่าความผิดฐานหมิ่นประมาทและความผิดฐานดูหมิ่นผู้อื่นเป็นกฎหมายที่คุ้มครองสิทธิเสรีภาพและศักดิ์ศรีในความเป็นมนุษย์ของบุคคลไม่ให้มีการกระทำที่ละเมิดสิทธิและเสรีภาพของบุคคลอื่นไม่ว่าจะเป็นเสรีภาพในการแสดงความคิดเห็น การพูด การเขียน การพิมพ์ การโฆษณา และการสื่อความหมายโดยวิธีอื่น โดยเฉพาะอย่างยิ่งในปัจจุบันมีการพัฒนาการทางเทคโนโลยีซึ่งเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วจึงอาจทำให้เกิดการละเมิดสิทธิและเสรีภาพส่วนบุคคลได้ง่ายมากขึ้น อย่างไรก็ตามหากทุกคนตระหนักถึงสิทธิเสรีภาพของตนและของผู้อื่น บทบัญญัติแห่งกฎหมายตามกรณีข้างต้นย่อมไม่มีความจำเป็นแต่อย่างใด

พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 (แก้ไขพ.ศ. 2560)

ในสังคมยุคปัจจุบัน คอมพิวเตอร์และสมาร์ทโฟน (smartphone) เข้ามามีส่วนสำคัญในชีวิตประจำวันของผู้คนมากขึ้นจนมีคำกล่าวที่ว่า สมาร์ทโฟนจะกลายเป็น อวัยวะที่ 33 ของมนุษย์ไปแล้ว ทำให้การกลั่นแกล้งผู้อื่นนอกจากจะกระทำด้วยวิธีการดั้งเดิม (traditional bully) ด้วยการใช้กำลังทางกายภาพหรือด้วยวาจาแล้ว ยังมีการกลั่นแกล้งกัน ทางคอมพิวเตอร์หรือเรียกอีกอย่างหนึ่งว่าการกลั่นแกล้งทางสื่อสังคมออนไลน์ ซึ่งรวมถึงการใช้ สมาร์ทโฟนเป็นตัวช่วยในการกลั่นแกล้งผู้อื่นผ่านระบบอินเทอร์เน็ตหรือคอมพิวเตอร์ ซึ่งอาจเข้าข่าย เป็นความผิดอาญาตามพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2560 ได้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งตามมาตรา 14 แห่งพระราชบัญญัตินี้ที่กำหนดให้การกระทำความผิดต่อไปนี้ เป็นความผิด

(1) นำเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์ซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์ที่บิดเบือน หรือปลอมไม่ว่าทั้งหมดหรือบางส่วน หรือข้อมูลคอมพิวเตอร์อันเป็นเท็จ โดยประการที่น่าจะเกิดความเสียหาย แก่ประชาชน อันมิใช่การกระทำความผิดฐานหมิ่นประมาทตามประมวลกฎหมายอาญา

(2) นำเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์ซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์อันเป็นเท็จ โดยประการที่น่าจะเกิดความเสียหายต่อการรักษาความมั่นคงปลอดภัยของประเทศ ความปลอดภัยสาธารณะ ความมั่นคงในทางเศรษฐกิจของประเทศ หรือโครงสร้างพื้นฐานอันเป็นประโยชน์สาธารณะของประเทศ หรือก่อให้เกิด ความตื่นตระหนกแก่ประชาชน

(3) นำเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์ซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์ใด ๆ อันเป็นความผิดเกี่ยวกับความมั่นคง แห่งราชอาณาจักรหรือความผิดเกี่ยวกับการก่อการร้ายตามประมวลกฎหมายอาญา

(4) นำเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์ซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์ใด ๆ ที่มีลักษณะอันลามกและข้อมูลคอมพิวเตอร์นั้นประชาชนทั่วไปอาจเข้าถึงได้

(5) ผู้ใดเผยแพร่หรือส่งต่อซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์โดยรู้อยู่แล้วว่าเป็นข้อมูลที่มีลักษณะเป็นความผิดตามกฎหมายว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์

พระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล พ.ศ. 2562 ลงประกาศในราชกิจจานุเบกษา เมื่อวันที่ 27 พฤษภาคม 2562 เนื่องจากปัจจุบันมีการล่วงละเมิดสิทธิความเป็นส่วนตัวส่วนตัวของข้อมูลส่วนบุคคลเป็นจำนวนมาก จนสร้างความเดือดร้อนรำคาญหรือความเสียหายให้แก่เจ้าของข้อมูลส่วนบุคคลเป็นจำนวนมากไม่น้อยประกอบกับความก้าวหน้าของเทคโนโลยี ทำให้การเก็บรวบรวม ใช้หรือเปิดเผยข้อมูลส่วนบุคคล อันเป็นการล่วงละเมิดดังกล่าว ทำได้โดยง่าย สะดวก และรวดเร็ว ก่อให้เกิดความเสียหายต่อเศรษฐกิจโดยรวมสมควรกำหนดให้มีกฎหมายว่าด้วยการคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคลเป็นการทั่วไปขึ้น เพื่อกำหนดหลักเกณฑ์ กลไก หรือมาตรการกำกับดูแลเกี่ยวกับการให้ความคุ้มครองข้อมูล ส่วนบุคคลที่เป็นหลักการทั่วไป จึงจำเป็นต้องตราพระราชบัญญัตินี้

พรบ.คุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล พ.ศ.2562 เป็นพระราชบัญญัติที่เกี่ยวข้องกับเรื่องข้อมูลส่วนบุคคลของเราทุกคนโดยตรง ไม่ว่าจะเป็นชื่อ-นามสกุล เลขบัตรประจำตัวประชาชน อายุ E-mail เบอร์โทร เป็นต้น โดยเป็นกฎหมายที่จะเน้นไปที่การสร้างมาตรฐานให้กับองค์กรต่าง ๆ ที่มีการเก็บรวบรวมข้อมูลส่วนบุคคลรวมถึงการนำไปใช้ ซึ่ง พรบ.คุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล พ.ศ.2562 มีประเด็นสำคัญ ดังนี้

1. เจ้าของข้อมูลต้องให้ความยินยอม (Consent) ในการเก็บรวบรวม การใช้ และการเปิดเผยข้อมูลส่วนบุคคลตามวัตถุประสงค์ที่ผู้เก็บรวบรวม ผู้ใช้ แจ้งไว้ตั้งแต่แรกแล้วเท่านั้น กล่าวคือ ต้องขออนุมัติจากเจ้าของข้อมูลก่อน เช่น หากแอปพลิเคชันหนึ่งจะเก็บข้อมูลบัตรเครดิตของเราไว้ในระบบ ก็ต้องมีข้อความให้เรากดยืนยันเพื่อยินยอม พร้อมแจ้งวัตถุประสงค์ในการเก็บรวบรวม และการใช้ หากเราไม่ยินยอมให้ใช้ข้อมูลบัตรเครดิต ผู้ให้บริการแอปพลิเคชันนั้นก็ไม่สามารถใช้ข้อมูลบัตรเครดิตของเราได้

2. ผู้เก็บรวบรวมข้อมูลต้องรักษาความมั่นคงปลอดภัยของข้อมูล ไม่ให้มีการเปลี่ยนแปลง แก้ไข หรือถูกเข้าถึงโดยผู้ที่ไม่เกี่ยวข้องข้อมูล เช่น สถานพยาบาลจะต้องเก็บข้อมูลของผู้ป่วยให้เป็นความลับและไม่เปิดเผยให้กับผู้อื่น ธนาคารต้องเก็บรักษาข้อมูลเกี่ยวกับรายการถอน

3. เจ้าของข้อมูลมีสิทธิ์ถอนความยินยอม ขอให้ลบหรือทำลายข้อมูลเมื่อใดก็ได้ หากเป็นความประสงค์ของเจ้าของข้อมูล

## 2.1.5 มาตราการทางกฎหมายการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ของต่างประเทศ

ในส่วนของมาตราการทางกฎหมายการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ของต่างประเทศนั้น ผู้วิจัยจะขอยกประเทศสหรัฐอเมริกา แคนาดา และญี่ปุ่น ดังนี้

### 2.1.5.1 มาตราการในระดับสหพันธรัฐ (Federal Law)

แม้สหรัฐอเมริกาจะไม่ได้มีการบังคับใช้กฎหมายในระดับสหพันธรัฐเกี่ยวกับการกลั่นแกล้งเป็นการเฉพาะ แต่เนื่องจากในบางกรณีการกลั่นแกล้งจะมีลักษณะบางอย่างที่ทับซ้อนกับการคุกคามที่เกิดจากการเลือกปฏิบัติ (discriminatory harassment) จึงมีการใช้หลักทั่วไปว่าด้วยการไม่เลือกปฏิบัติ (Non-Discrimination) ซึ่งเป็นหลักการที่กำหนดไว้ในกฎหมาย ที่เกี่ยวกับสิทธิพลเมือง (Federal civil rights laws) โดยหน่วยงานที่รับผิดชอบหลักมี ๒ หน่วยงาน ได้แก่ กระทรวงศึกษาธิการ (U.S. Department of Education's Office for Civil Rights: OCR) และ กระทรวงยุติธรรม (U.S. Department of Justice's Civil Rights Division) ดังนั้น หากเกิดการกระทำที่มีลักษณะดังต่อไปนี้ขึ้น (ไม่ว่าจะเรียกการกระทำดังกล่าวว่า การกลั่นแกล้งหรือการระราน) โรงเรียนต่าง ๆ จะอยู่ภายใต้บังคับของกฎหมายที่เกี่ยวกับสิทธิพลเมืองที่จะต้องรายงานถึงการกระทำ ซึ่งมีลักษณะดังต่อไปนี้ (ฝ่ายค้นคว้าและเปรียบเทียบกฎหมาย กองกฎหมายต่างประเทศ สำนักงานคณะกรรมการกฤษฎีกา.(2564))

1) มีความร้ายแรง มีความผิดปกติ (pervasive) หรือมีความต่อเนื่องของการกระทำ  
 2) ก่อให้เกิดบรรยากาศที่ไม่เป็นมิตร (hostile environment) ขึ้นในโรงเรียน ซึ่งมีความรุนแรงในระดับที่กระทบหรือจำกัดความสามารถของนักเรียนในการมีส่วนร่วมหรือการได้รับประโยชน์จากบริการ กิจกรรม หรือโอกาสใด ๆ จากทางโรงเรียน

3) การกระทำอยู่บนพื้นฐานของเชื้อชาติ สีผิว ชาติพันธุ์ เพศ ความพิการ หรือ ศาสนาโดยกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับสิทธิพลเมือง (Federal civil rights laws) ที่นำมาใช้จัดการกับปัญหาการกลั่นแกล้งหรือการระราน มีจำนวน ๕ ฉบับ ได้แก่

- 1) Privacy Act 1974
- 2) Video Privacy Protection Act (Video rental)
- 3) Electronic Communication Privacy Act
- 4) Children's Online Privacy Protection Act
- 5) The Telephone Consumer Protection Act 1991

จะเห็นได้ว่ากฎหมายในระดับรัฐกลางของประเทศสหรัฐอเมริกา ยังไม่มีกฎหมายที่เกี่ยวกับการกลั่นแกล้งออนไลน์โดยตรง จึงเกิดปัญหาการปรับใช้กฎหมายกับการกลั่นแกล้งออนไลน์ใน

ลักษณะที่คล้ายคลึงกับปัญหาของประเทศไทย กล่าวคือกฎหมายต่าง ๆ ในระดับรัฐบาลกลางสามารถนำมาปรับใช้กับคลื่นแก๊งออนไลน์ได้อย่างจำกัดและในบางกรณีก็ไม่สามารถปรับใช้กับกฎหมายใด ๆ ได้ (ฝ่ายค้านคว่ำและเปรียบเทียบกฎหมาย กองกฎหมายต่างประเทศ สำนักงานคณะกรรมการกฤษฎีกา.(2564))

ในคดี FinKel v. Dauber<sup>38</sup> ศาลฎีกาแห่ง Nassau County ได้ตัดสินว่าคดีนี้ไม่ครอบคลุมองค์ประกอบของความผิดฐานหมิ่นประมาท และคอมพิวเตอร์มือถือเป็นอุปกรณ์อันตรายที่ผู้ปกครอง ขาดความระมัดระวังในการดูแลการใช้งาน เนื่องจากเป็นข้อความซึ่งไม่น่าเป็นไปได้ และข้อความ หายากายนั้นเป็นเพียงความพยายามสร้างความขบขันเท่านั้น

จากที่กล่าวมาข้างต้นจะเห็นว่ากฎหมายของประเทศสหรัฐอเมริกาในระดับรัฐบาล กลางยังมีข้อจำกัดและปัญหาในการปรับใช้กับการกั้นแก๊งออนไลน์ หลายรัฐในประเทศ สหรัฐอเมริกาจึงได้ออกแบบมาตรการทางกฎหมายเพื่อจัดการกับปัญหาการกั้นแก๊งใน สังคมออนไลน์ของเด็กและเยาวชนโดยเฉพาะ โดยสามารถแบ่งมาตรการทางกฎหมายเป็นสองลักษณะ ดังนี้

1. มาตรการเชิงนโยบายที่กำหนดไว้ในกฎหมายเกี่ยวกับการศึกษาของรัฐ (State Education Codes)

ทุกรัฐที่มีกฎหมายห้ามการกั้นแก๊งออนไลน์ได้ระบุไว้ในกฎหมายเกี่ยวกับการศึกษา ของรัฐ โดยบังคับให้โรงเรียนทุกแห่งต้องกำหนดให้การต่อต้านการกั้นแก๊งออนไลน์เป็น นโยบายของโรงเรียน และบังคับให้ทุกโรงเรียนส่งนโยบายดังกล่าวให้รัฐตรวจสอบ และมีการกำหนดรายละเอียดที่แตกต่างกันไปในแต่ละรัฐ และในบางรัฐยังได้กำหนดให้โรงเรียนต้องเก็บ ข้อมูลสถิติการกั้นแก๊ง และผลของการสอบสวนที่เกี่ยวข้องและรายงานผลนั้นต่อสาธารณะ (Samantha Neiman, Brandon Robers, and Simone Robers, “Bullying: A State of Affairs,” 603)

2. มาตรการทางอาญา

ปัจจุบันมีหลายรัฐที่บัญญัติให้การกั้นแก๊งออนไลน์เป็นความผิดอาญา เนื่องจากแนวโน้มการกั้นแก๊งออนไลน์ที่มีความรุนแรงมากขึ้นจนเข้าลักษณะของพฤติกรรมที่เป็นความ ผิดอาญา จึงได้มีการเสนอให้ใช้มาตรการทางอาญามาลงโทษผู้กระทำความผิด โดยส่วนมาก แต่ละรัฐจะระบุให้การกั้นแก๊งออนไลน์เป็นความผิดลหุโทษ และกำหนดให้ใช้กระบวนการ ดำเนินคดีทางอาญา สำหรับเด็กและเยาวชนโดยเฉพาะ

รัฐ North Carolina ได้ออกกฎหมายที่กำหนดให้การกั้นแก๊งออนไลน์เป็นความ ผิดอาญา และกำหนดให้เป็นความผิดฐานลหุโทษ (misdemeanor) โดยได้เพิ่มบทบัญญัติ § 14-458.1. ใน Chapter 14 ของ General Statute

#### 2.1.5.2 กฎหมาย Nova Scotia ของประเทศแคนาดา



ในประเทศแคนาดาเกิดเหตุการณ์ฆาตกรรมของ Rehtaeh Parsons นักเรียนของโรงเรียนมัธยม Cole Harbour District High School ได้ทำการฆ่าตัวตายด้วยการผูกคอตายที่บ้านของตัวเอง ซึ่งอยู่ที่เมือง Dartmouth รัฐ Scotia ของประเทศแคนาดาเมื่อวันที่ 4 เมษายน ค.ศ. 2013 ซึ่งสาเหตุเกิดขึ้นจากการที่เพื่อนหนุ่มของเธอถ่ายภาพของเธอในขณะที่เธอถูกเพื่อนของเธอข่มขืนระหว่างงานปาร์ตี้ ซึ่งตัวเธอ ในเวลานั้นมีอาการมึนเมาจากผลของการดื่มไวน์ดัก้าเป็นจำนวนมาก หลังจากที่ภาพของเธอได้ถูก เผยแพร่ผ่าน Facebook เธอก็ถูกเพื่อนที่โรงเรียนดูถูก เหยียดหยาม และถูกข่มขืนเพศสัมพันธ์ด้วย หลายครั้งเหตุการณ์ดังกล่าวสร้างความบอบช้ำทางจิตใจให้ Rehtaeh Parsons เป็นเหตุให้เธอฆ่าตัว ตายเมื่อวันที่ 4 เมษายน ค.ศ. 2013 และเสียชีวิตไปเมื่อวันที่ 7 เมษายน ค.ศ. 2013 ที่โรงพยาบาลโดยกฎหมายฉบับนี้มุ่งคุ้มครองเหยื่อผู้ถูกกลั่นแกล้งรังแกออนไลน์และกำหนดความรับผิดชอบสำหรับผู้กลั่นแกล้งในสวนของกลไกการดำเนินคดีตามกฎหมายนั้น ผู้เสียหาย หรือญาติมีสิทธิเรียกร้องทางแพ่ง ใศาลมีคำสั่งคุ้มครองรวมทั้งเรียกค่าเสียหายจากผู้กระทำการกลั่นแกล้งรังแก รัฐ Nova Scotia เป็นรัฐแรกในแคนาดาที่ตรากฎหมายเกี่ยวกับการกลั่นแกล้งรังแกออนไลน์ โดยมีชื่อวากฎหมายความปลอดภัยทางไซเบอร์ (Cyber-safety Act 2013) โดยมีใจว่าสำคัญดังนี้

กฎหมายความปลอดภัยทางไซเบอร์ (Cyber-safety Act 2013) มาตรา 3 ได้นิยามความหมายของการกลั่นแกล้งรังแกออนไลน์ (Cyberbullying) ไว้ว่า “การสื่อสารใด ๆ ทางอิเล็กทรอนิกส์ โดยไซเทคโนโลยีสารสนเทศซึ่งรวมถึงการสื่อสารโดยไซ คอมพิวเตอร์สื่ออิเล็กทรอนิกส์อื่น ๆ เว็บไซต์เครือข่ายสังคมข้อความตัวอักษรเว็บไซต์จดหมายอิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งเป็นการสื่อสารซ้ำหรือต่อเนื่องด้วยเจตนาทำให้ผู้อื่นเกิดความหวาดกลัวรบกวน ห่มั่นทำให้ อับอายเหตุเกิดอันตรายต่อสุขภาพอารมณ์ความเป็นอยู่ ชื่อเสียงและรวมถึงการช่วยเหลือหรือ ส่งเสริมให้เกิดการสื่อสารเช่นนั้นด้วย” และ มาตรา 19 มีใจความ สำคัญว่า ผู้เสียหายมีสิทธิยื่นคำร้องขอต่อศาลโดยอาจยื่นด้วยตนเองทางโทรศัพท์หรือด้วยเทคโนโลยี สารสนเทศใด ๆ หากผู้ร้องไม่ทราบตัวผู้กระทำอาจะระบุตัวผู้กระทำจากอินเทอร์เน็ต โปรโตคอล (IP Address) เว็บไซต์ชื่อบัญชีผู้ใช้งานจดหมายอิเล็กทรอนิกส์หากศาลพิจารณาแล้วเห็นสมควรก็จะมี คำสั่งคุ้มครอง (Protection Order) ซึ่งอาจมีเนื้อหาเช่นห้ามผู้ถูกร้องเรียนกระทำการกลั่นแกล้งรังแก ออนไลน์ห้ามผู้ถูกร้องเรียนติดต่อสื่อสารกับผู้เสียหาย หรือบุคคลที่กำหนดห้ามผู้ถูกร้องเรียนสื่อสาร ข้อมูลเกี่ยวกับผู้เสียหาย หรือบุคคลที่กำหนดห้ามผู้ถูกร้องเรียนใช้ การสื่อสารอิเล็กทรอนิกส์ใด ๆ อายัด หรือยึดอุปกรณ์สื่อสารที่ถูกร้องเรียนใช้ในการกลั่นแกล้งรังแกออนไลน์ห้ามผู้ถูกร้องเรียนใช้ บริการการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตจากผู้ให้บริการรวมทั้งคำสั่งห้ามอื่น ๆ ตามที่ศาลเห็นสมควรตาม มาตรา 9 ของกฎหมายฉบับนี้โดยคำสั่งคุ้มครองนี้จะมีผลได้ไม่เกิน 1 ปีการ ฝ่าฝืนคำสั่งดังกล่าวมีโทษ ทางอาญาปรับไม่เกิน 5,000 ดอลลาร์แคนาดา หรือจำคุกไม่เกิน 6 เดือน หรือทั้งจำทั้งปรับ

นอกจากโทษทางอาญาแล้ว กฎหมายนี้ยังกำหนดการเยียวยาทางแพ่งสำหรับผู้เสียหายใน มาตรา 21 โดยวางหลักว่า “บุคคลผู้กระทำการกลั่นแกล้งรังแกออนไลน์นั้นมีความรับผิดชอบทางละเมิด ต่อผู้ถูกกลั่นแกล้ง” ศาลอาจมีคำสั่งให้ชดเชยค่าสินไหมทดแทนรวมถึงค่าสินไหมทดแทนทั่วไปค่า สินไหมทดแทนพิเศษค่าสินไหมทดแทนเชิงลงโทษ (Punitive Damage) นอกจากนี้ในมาตรา 22 นั้น หากเป็นกรณีที่ผู้กระทำการกลั่นแกล้งรังแกเป็นผู้เยาว์หรือผู้ที่มีอายุต่ำกว่า 19 ปี ผู้ปกครองต้องร่วมบ รับผิดชอบค่าสินไหมทดแทนด้วย เว้นแต่ผู้ปกครองจะพิสูจน์ได้ว่าตนได้ดูแลผู้กระทำอย่างสมเหตุผล แล วในขณะที่ผู้กระทำความผิดก่อเหตุกลั่นแกล้งรังแก

กฎหมายฉบับนี้ยังได้แก้ไขกฎหมายการศึกษา (Education Act 1995-1996) โดยเพิ่มเติม บทบัญญัติที่สำคัญ ดังนี้ มาตรา 121 ที่มีสาระสำคัญว่า “หากนักเรียนมีพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม ครู ผู้รับผิดชอบต้องเรียกพบนักเรียนคนดังกล่าว และรายงานพฤติกรรมให้อำนาจการโรงเรียน รับทราบ” และมาตรา 122 มีสาระสำคัญว่า “ในกรณีที่โรงเรียนรัฐบาลหากนักเรียนมี พฤติกรรม ไม่เหมาะสม ให้ครูผู้รับผิดชอบดำเนินการลงโทษได้ตามความเหมาะสม หากการลงโทษเป็นการสั่งพัก การเรียน สามารถสั่งพักการเรียนได้ไม่เกิน 10 วันที่ทำการเรียนการสอนของ โรงเรียน” 19 กล่าวคือ กฎหมายดังกล่าวได้กำหนดหน้าที่ให้ครูสั่งให้เด็กนักเรียนที่มีพฤติกรรมก่อ ความวุ่นวาย (Disruptive Behavior) ออกจากชั้นเรียนและส่งเรื่องต่อให้ครูใหญ่ สำหรับกรณีโรงเรียนรัฐบาล (Public School) นั้นครูใหญ่มีหน้าที่ดำเนินการตามระเบียบข้อบังคับของโรงเรียน เช่น การพักการเรียนเด็กนักเรียนที่มี พฤติกรรมก่อความวุ่นวายไม่เกิน 10 วัน

นอกจากนั้นกฎหมายนี้ยังได้จัดตั้งหน่วยงานสืบสวนสอบสวนการกลั่นแกล้งรังแกออนไลน์ โดยเฉพาะเรียกว่า “Cyber-SCAN” มีหน้าที่สืบสวนสอบสวนข้อร้องเรียนรวมถึงการช่วยเหลือแก้ไข ปัญหาที่เกิดขึ้นระหว่างผู้กลั่นแกล้งและผู้ถูกกลั่นแกล้งเพื่อแก้ไขปัญหาการยื่นคำร้องคุ้มครอง ต่อศาล

### 2.1.5.3 กฎหมายเกี่ยวกับการกลั่นแกล้งของญี่ปุ่น

การกลั่นแกล้ง (Bullying) เป็นปัญหาสำคัญสำหรับสังคมญี่ปุ่นโดยเฉพาะที่เกิดขึ้นใน โรงเรียน สถานที่ทำงาน หรือทางสังคมออนไลน์ จากสถานการณ์การกลั่นแกล้ง (Bullying) ใน ประเทศญี่ปุ่นที่มีแนวโน้มทางสถิติเพิ่มสูงขึ้น (<https://jil.go.jp/english/jli/documents/2021>) ประกอบกับก่อนหน้านี้ญี่ปุ่นไม่มีการจัดทำกฎหมายเฉพาะในการกำกับดูแล ทำให้รัฐบาลจำเป็นต้อง พิจารณามาตรการทางกฎหมายในการยับยั้งและควบคุมสถานการณ์ที่เกิดขึ้น ทั้งในรูปแบบของการ ออกกฎหมายเฉพาะ และแก้ไขเพิ่มเติมกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการกลั่นแกล้ง ซึ่งมีสาระสำคัญเป็นการ กำหนดหน้าที่ของบุคคลและหน่วยงานให้เหมาะสม กับสถานการณ์ โดยกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการ กลั่นแกล้งในสังคมของประเทศญี่ปุ่น ได้แก่ The Act for the Promotion of Measures to

Prevent Bullying (Act No. 71 of 2013) (<https://mext.go.jp/en/policy/education.html>) (กฎหมายว่าด้วยการส่งเสริมมาตรการป้องกันการกลั่นแกล้ง)

กฎหมายฉบับนี้มีสาระสำคัญเป็นการกำหนดกลไกการดำเนินงาน และหน้าที่ของหน่วยงานและบุคคลตั้งแต่ระดับรัฐบาลกลาง รัฐบาลท้องถิ่น โรงเรียน ครู ผู้ปกครอง โดยอาศัยระบบการรายงาน การให้ความร่วมมือ ซึ่งรายละเอียดของกฎหมายไม่มีการกำหนดลักษณะ ของการกระทำ ที่เป็นการกลั่นแกล้งไว้เป็นการเฉพาะ และไม่ปรากฏบทบัญญัติว่าด้วยบทลงโทษ ของเด็กผู้กระทำการกลั่นแกล้ง แต่ได้ให้อำนาจครูในการดำเนินการลงโทษทางวินัยต่อเด็กได้ ตามความเหมาะสม และกรณีที่โรงเรียนพบว่าการกลั่นแกล้งใดมีความเสี่ยงต่อชีวิตหรือทรัพย์สิน ซึ่งลักษณะของการกระทำมีความเกี่ยวข้องกับดำเนินการทางอาญาให้โรงเรียนดำเนินการร่วมกับ สถานีตำรวจในท้องถิ่นที่อย่างเหมาะสมและทันที่ ซึ่งเป็นการยับยั้งเหตุการณ์เฉพาะหน้าที่จะก่อให้เกิด ความเสียหายอย่างรุนแรงต่อชีวิตและทรัพย์สินของเด็ก โดยกระทรวงศึกษาธิการฯ ของญี่ปุ่น ได้เผยแพร่แนวปฏิบัติ พื้นฐานสำหรับโรงเรียนในการดำเนินการสอบสวนกรณีการกลั่นแกล้งที่ร้ายแรง (serious situations) โดยมีหลักการให้โรงเรียนตระหนักว่าการสอบสวนกรณีการกลั่นแกล้งที่ร้ายแรง ไม่ได้มีวัตถุประสงค์ เพื่อเอาผิดกับคู่กรณีทางแพ่งหรือทางอาญาแต่มีเป้าหมายเพื่อให้คู่กรณีแสดง ข้อเท็จจริงของการกลั่นแกล้งเพื่อป้องกันการกลั่นแกล้งซ้ำในลักษณะเดียวกัน

สำหรับกลไกและมาตรการดำเนินการตามกฎหมาย The Act for the Promotion of Measures to Prevent Bullying (Act No. 71 of 2013) นั้น ได้กำหนดให้รัฐบาล กลาง โดยกระทรวงศึกษาธิการฯ มีหน้าที่จัดทำนโยบายพื้นฐานที่จะใช้เป็นแนวทางในการดำเนินการ ป้องกันการกลั่นแกล้งสำหรับรัฐบาลท้องถิ่น โรงเรียน ครู นักเรียนและผู้ปกครอง และกำหนดสิทธิและหน้าที่ของหน่วยงานและบุคคลดังกล่าว โดยมีผลให้กลุ่มบุคคลและหน่วยงานดังกล่าวมีหน้าที่ ในการปฏิบัติตามกฎหมายฉบับนี้ หากละเว้นการปฏิบัติ จะสามารถถูกฟ้องร้องดำเนินคดีที่เกี่ยวข้อง กับการกลั่นแกล้งได้

### bully insurance ในประเทศญี่ปุ่น

จากการรายงานข้อมูลเชิงสถิติเมื่อปี 2560 ของกระทรวงศึกษาธิการ วัฒนธรรม กีฬา วิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยีของญี่ปุ่นพบว่าการแจ้งการทำร้ายกันในโรงเรียนตั้งแต่ชั้นอนุบาล ประถม และมัธยมมากถึง 410,000 คำร้อง ซึ่งเพิ่มขึ้นจากปี 2559 กว่า 350% (ปี 2559 มี 90,000 คำร้อง) ทำให้ญี่ปุ่นตระหนักว่า ปัญหาการทำร้ายกันในโรงเรียนเป็นปัญหาใหญ่ในกระบวนการ การศึกษา แต่มาตรการทางกฎหมายก็ยังไม่สามารถดูแลจัดการได้ ทำให้บริษัท Yell บริษัทประกันภัย แห่งหนึ่งในญี่ปุ่นออกประกันภัยที่เรียกว่า “Bully Insurance” หรือ แผนประกันภัยการถูกรังแกใน โรงเรียน เพื่อช่วยลดปัญหาการทำร้ายกันของเด็ก ๆ ลดภาระค่ารักษาพยาบาล และความเสียหายซึ่ง เกิดจากการทำร้ายกัน กรมธรรม์ป้องกันการรังแกนี้เป็นประกันภัยที่ถูกกฎหมาย โดยเด็ก ๆ สามารถ

ขอความช่วยเหลือและคำแนะนำเบื้องต้นจากนายได้ฟรี แถมยังโทรปรึกษาได้ นอกจากนี้ถ้าหากเรื่องราวที่เกิดขึ้นมันบานปลายทางบริษัทยังจะจัดหาทนายให้อีกด้วย ยิ่งไปกว่านั้น ถ้าหากเด็ก ๆ ต้องการย้ายโรงเรียน เพราะถูกทำร้ายหรือถูกเหยียดหยาม ทางบริษัทจะออกค่าดำเนินการในการจ้างทนายให้สูงสุดถึงร้อยละ 70 เลยทีเดียว (<https://psychologytoday.com/us/blog/resilience-bullying/201905/bully-insurance-is-now-available-in-japan>)

“Bully Insurance” ประกันภัยนี้ยังครอบคลุมถึงค่ารักษาพยาบาล หากมีการทำร้ายร่างกายกันเกิดขึ้น รวมไปถึงการทำลายทรัพย์สินหรือข้าวของของเด็ก ๆ อีกด้วย ตลอดจนการให้ความช่วยเหลือหากผู้ปกครองต้องการแยกทาง การคุกคามทางเพศ และการใช้กำลังในที่ทำงานหรือละแวกบ้าน ซึ่งผู้ปกครองส่วนใหญ่เห็นด้วยกับการทำประกันภัยชนิดนี้ให้แก่บุตรหลานเพราะว่ามีประโยชน์และสามารถคุ้มครองเด็ก ๆ ได้จริง หากพวกเขาไม่เกิน 18 ปีบริบูรณ์ และอาศัยอยู่กับครอบครัว ก็สามารถสมัครกรมธรรม์นี้ได้

### สรุปเข้าสู่ประเด็นปัญหาการวิจัย

สรุปได้ว่าการศึกษานี้เกี่ยวข้องกับการกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ตทำให้ผู้วิจัยทราบถึงปัญหาของสังคมไทยในยุคปัจจุบันที่อินเทอร์เน็ตได้เข้ามามีบทบาทสำคัญและกำลังส่งผลกระทบต่อสังคมมากยิ่งขึ้นทุกวันกับคนในสังคมไทยโดยเฉพาะอย่างยิ่งกับเยาวชนไทย ที่ขาดการไตร่ตรอง การคัดกรองข่าวสารที่ได้รับจากอินเทอร์เน็ต การควบคุมอารมณ์ ความรู้สึก ซึ่งเมื่อสรุปแล้วนั้นส่วนใหญ่การกลั่นแกล้งบนโลกโซเชียลต่าง ๆ ล้วนแต่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการสื่อสาร ดังนั้นงานวิจัยครั้งนี้มุ่งศึกษาพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกโซเชียล และปัญหามาตรการทางกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการกลั่นแกล้งบนโลกโซเชียลของประเทศไทย เพื่อให้เกิดความชัดเจนในการนำกฎหมายมาปรับใช้ในการลงโทษผู้กระทำความผิด ให้เกิดสภาพการบังคับอย่างรวดเร็ว ทำให้คนในสังคมเกิดการตระหนักถึงบทลงโทษ เกิดความเกรงกลัวต่อกฎหมาย ตลอดจนมีประสิทธิภาพให้เท่าทันโลกที่ถูกขับเคลื่อนด้วยความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีแบบในปัจจุบันเพื่อคาดหวังว่าพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกโซเชียลจะมีแนวโน้มลดลง

### 2.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ฤทัยชนนี สิทธิชัยและ ฉันทยากร ตุดเกื้อ (2553) ศึกษาพฤติกรรมมารังแกบนโลกโซเชียลของเยาวชนในสามจังหวัดชายแดนใต้ผลการวิจัยพบว่า เยาวชนส่วนใหญ่รู้จักและเข้าใจพฤติกรรมมารังแกบนโลกโซเชียลในระดับดีมาก ทั้งการประสบกับตนเองและเห็นบุคคลอื่นปฏิบัติจนเป็นเรื่องปกติ โดยแบ่งออกเป็น 5 ด้าน ได้แก่ 1) การนินทาหรือด่าทอผู้อื่น 2) การหมิ่นประมาทผู้อื่น 3) การแอบอ้างชื่อผู้อื่นในด้านลบ 4) การนำความลับที่เป็นข้อมูลส่วนตัวหรือข้อมูลของผู้อื่นไปเปิดเผย และ 5) การลบหรือบล็อกผู้อื่นบนโลกโซเชียลเยาวชนส่วนใหญ่เลือกกระทำกับบุคคลอื่นมากกว่า เครื่องมือที่

เลือกใช้ในการรังแกผู้อื่นบนโลกโซเชียล ผ่านทางสื่อสังคมออนไลน์ Facebook และ Line มากที่สุด รองลงมาได้แก่ Messenger, Instagram, Twitter, BeeTalk WeChat, SocialCam, and YouTube รวมทั้งการรับส่งข้อความผ่านโทรศัพท์มือถือ สาเหตุส่วนใหญ่พบว่า มาจากปัญหาด้านครอบครัว ด้านเกมและภาพยนตร์ที่ชื่นชอบด้านเทคโนโลยีที่สามารถใช้อินเทอร์เน็ตได้ตลอดเวลาทุกที่ ด้านความภาคภูมิใจในตนเองต่ำด้านความคับข้องใจ และด้านอิทธิพลความรุนแรงจากเพื่อน วิธีการจัดการเมื่อเยาวชนตกเป็นเหยื่อของการถูกรังแกบนโลกโซเชียล ส่วนใหญ่จะเงียบเก็บไว้คนเดียว ต่อมาใช้วิธีการลบหรือบล็อก ตอบโต้หรือรังแกกลับทันทีในแบบที่โดนรังแก วิธีการพูดคุย เพื่อเจรจา ต่อรอง วิธีการอดทน วิธีการหยุดหรือเลิกใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์นั้น วิธีการที่เยาวชนไม่เลือกใช้ คือ การปรึกษาพ่อแม่ หรือญาติพี่น้อง มีแต่บางคนปรึกษาเพียงเพื่อนสนิทเท่านั้น

วิมลทิพย์ มุสิกพันธ์ (2553) ศึกษาทัศนคติ และพฤติกรรมการกระทำความรุนแรงผ่านโลกโซเชียลของเยาวชนไทย จากการสำรวจเด็กวัย 12-24 ปี จำนวน 2,500 คน แยกเป็นสายอาชีพ 970 ราย และสายสามัญ 1530 ราย ทั่วทุกภาค รวมถึงกรุงเทพฯ และปริมณฑล ผลการวิจัยพบว่า พฤติกรรมการใช้งานเทคโนโลยีการสื่อสารจำพวกโทรศัพท์มือถือ และอินเทอร์เน็ตในการชมชู้ คุกคาม ทำให้อับอาย หรือการละเมิดสิทธิส่วนบุคคลโดยเยาวชนด้วยกันเองเยาวชนร้อยละ 43.1 เปิดเผยว่า ตัวเองเคยถูกรังแกผ่านโลกโซเชียลมาแล้ว ที่น่าตกใจยิ่งกว่าคือ แทบทั้งหมดที่ถูกรังแก มักจะเก็บไว้ในใจ มีเพียงส่วนหนึ่งที่จะเล่าให้เพื่อนฟัง ส่วนน้อยมากที่ผู้ปกครองหรือครูจะรู้เรื่อง ในส่วนของการเป็นผู้กระทำการรังแกผ่านโลกโซเชียลพบว่าส่วนมากเป็นเด็กมัธยมปลาย และกลุ่มอาชีพที่อยู่ในวัยใกล้เคียงกัน และเกือบครึ่งของผู้ถูกรังแกจะโต้ตอบกลับไปทั้งด้วยตัวเอง และผ่านเพื่อน ทำให้วงจรดังกล่าวจะเกิดขึ้นวนเวียนกันไปเรื่อย ๆ

ณัฐรัชต์ สาเมาะ (2556) ศึกษาการรับรู้ของเยาวชนต่อการรังแกบนพื้นที่โซเชียลการวิจัยเชิงคุณภาพครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ศึกษาเกี่ยวกับการรับรู้ของเยาวชนต่อการรังแกในพื้นที่โซเชียล ในแง่ของความหมาย รูปแบบ สาเหตุ ผลกระทบ และวิธีการจัดการกับปัญหาการรังแกในพื้นที่โซเชียล เก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มเยาวชนที่อยู่ในช่วงอายุระหว่าง 15-24 ปี ในภาคกลาง โดยใช้วิธีการสนทนากลุ่ม ๆ ละ 4-6 คนจำนวน 22 กลุ่ม และสัมภาษณ์เชิงลึกจำนวน 26 คน รวมทั้งสิ้น 136 คน ผลการศึกษาพบว่า เยาวชนให้ความหมายต่อการรังแกในพื้นที่โซเชียลว่าหมายถึง การใช้โทรศัพท์มือถือหรืออินเทอร์เน็ตในการทำร้ายกัน ซึ่งการรังแกในพื้นที่โซเชียลมีมิติที่สำคัญคือต้องสร้างความเสียหาย และสร้างความรำคาญต่อผู้ถูกรังแก ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับเจตนาของผู้กระทำ และความสัมพันธ์ระหว่างผู้กระทำกับผู้ถูกรังแก รูปแบบของการรังแกที่รับรู้ประกอบด้วย การโจมตีหรือใช้วาจาหยาบคายผ่านอินเทอร์เน็ตและโทรศัพท์มือถือ การคุกคามทางเพศออนไลน์ การแอบอ้างชื่อหรือตัวตนของผู้อื่นเพื่อให้ร้าย รวมไปถึงการสร้างกลุ่มขึ้นมาเพื่อโจมตีบุคคลอื่น ส่วนสาเหตุของการรังแกในพื้นที่โซเชียลนั้นเยาวชนรับรู้ที่เกิดจากความเป็นนิรนามของพื้นที่โซเชียล ความง่ายและสะดวกในการรังแกกัน

และเป็นผลที่ต่อเนื่องมาจากการเกิดความรุนแรงในพื้นที่จริง ผลกระทบจากการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ ก็จะส่งผลกระทบต่อทั้งในระดับบุคคล และระดับปฏิสัมพันธ์ทางสังคม ในแง่ของการจัดการปัญหาดังกล่าวพบว่าเยาวชนมีการรับรู้ว่าจะจัดการปัญหานี้ด้วยตัวของตัวเอง หรืออาจมีการปรึกษาเพื่อน ๆ บ้าง แต่จะไม่ปรึกษาผู้ปกครอง และประเด็นที่ต้องตระหนักคือปัญหาเกี่ยวกับการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ถูกมองว่าเป็นเรื่องปกติธรรมดาในสายตาของเยาวชน

กิตติพันธ์ ความคะนิง และ มฤษฎ์ แก้วจินดา (2559) การศึกษาแบบกลุ่มด้วยเทคนิคการสร้างความมั่นคงทางจิตใจเพื่อเสริมสร้างทักษะการเผชิญปัญหา สำหรับเยาวชนที่ถูกรังแกผ่านโลกไซเบอร์ การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อศึกษาความชุกและรูปแบบการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ ตลอดจนผลกระทบที่เกิดขึ้นต่อสุขภาพจิตของเยาวชนจากการถูกรังแกผ่านโลกไซเบอร์และวิธีการรับมือที่นักเรียนใช้เมื่อถูกรังแกผ่านโลกไซเบอร์และ 2) เพื่อพัฒนาการปรึกษาแบบกลุ่มด้วยเทคนิคการสร้างความมั่นคงทางจิตใจสำหรับช่วยนักเรียนในการรับมือและการจัดการกับความวิตกกังวลที่เกิดจากการถูกรังแกผ่านโลกไซเบอร์โดยใช้แบบสอบถามพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของวัยรุ่น เป็นเครื่องมือสำรวจกลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ปีการศึกษา 2557 จากโรงเรียนในสังกัด สช. เขตกรุงเทพมหานคร ด้วยวิธีการสุ่มตัวอย่างแบบแบ่งชั้น จำนวน 1,146 คน การวิจัยนี้ยังเป็นการพัฒนาและทดลองการปรึกษาแบบกลุ่มทางจิตวิทยาด้วยเทคนิคการสร้างความมั่นคงทางจิตใจ มีกลุ่มเป้าหมายเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 เพื่อช่วยให้นักเรียนรับมือและจัดการกับผลกระทบที่เกิดจากการถูกรังแกผ่านโลกไซเบอร์ได้อย่างเหมาะสม มีการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยการเปรียบเทียบความแตกต่างจากคะแนนแบบวัดการเผชิญปัญหาและแบบประเมินสุขภาพจิตของฮอบกินส์ก่อนและหลังการทดลอง ด้วยสถิติ Wilcoxon Signed Rank Test ผลการวิจัยพบว่า 1) กลุ่มตัวอย่างร้อยละ 70.1 เคยถูกรังแกผ่านโลกไซเบอร์ด้วยรูปแบบต่าง ๆ ได้แก่ การถูกนิทา ด่าทอล้อเลียนผ่านสื่อสังคมออนไลน์ การได้รับโทรศัพท์ก่อกวนแกล้ง และ/หรือได้รับข้อความข่มขู่หรือก่อกวน เป็นต้น ซึ่งส่งผลกระทบต่ออารมณ์และความรู้สึกของเหยื่อแตกต่างกันไป ทั้งนี้กลุ่มตัวอย่างมีวิธีการรับมือด้วยวิธีการที่แตกต่างกัน และ 2) การปรึกษาแบบกลุ่มนี้ช่วยเพิ่มพูนทักษะการเผชิญปัญหาจากการถูกรังแกผ่านโลกไซเบอร์ให้แก่ นักเรียน และยังช่วยลดความวิตกกังวล และความซึมเศร้าที่เป็นผลกระทบจากการถูกรังแกผ่านโลกไซเบอร์ได้

สรานนท์ อินทนนท์ และพลินี เสริมสินศิริ (2563) การศึกษาวิธีการป้องกันการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์พบว่า ผู้ร่วมสนทนาเป็นผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์เป็นประจำและมีประสบการณ์ส่วนตัวเกี่ยวกับการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์สามารถอธิบายรูปแบบการกลั่นแกล้งต่าง ๆ ที่เคยประสบมาได้ เคยเป็นผู้กลั่นแกล้งและหรือผู้ถูกกลั่นแกล้ง ทุกคนทราบความหมายของการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ รูปแบบการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ที่เยาวชนสรุปมี 8 รูปแบบได้แก่ 1) การตั้งกลุ่มแกล้งใน Line 2) การกลั่นแกล้งด้วยการใช้ถ้อยคำดูถูกเหยียดหยาม 3) การสร้างบัญชีสื่อสังคมออนไลน์ขึ้นมาใหม่เพื่อ

การกลั่นแกล้งโดยเฉพาะ 4) การเผยแพร่ความลับ 5) การขู่ทำร้าย 6) การใส่ความ 7) การกลอกกลวง 8) การปลอม Profile สาเหตุของการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์มาจากการกระทำในชีวิตจริง ผู้ร่วมสนทนาระบุถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นในระดับบุคคลและในระดับปฏิสัมพันธ์ทางสังคม ผู้ร่วมสนทนามีวิธีป้องกันและจัดการการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ที่แตกต่างกันออกไป แต่เห็นพ้องกันว่าไม่สารคดีที่จะหยุดยั้งการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ให้หมดไปได้ แต่สามารถป้องกันตนเองได้ รวมทั้งบุคคลที่วัยรุ่นขึ้นชอบและยอมรับเป็นคนให้คำแนะนำ พุถึงผลกระทบหรือข้อเสียที่จะเกิดขึ้นจากการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์

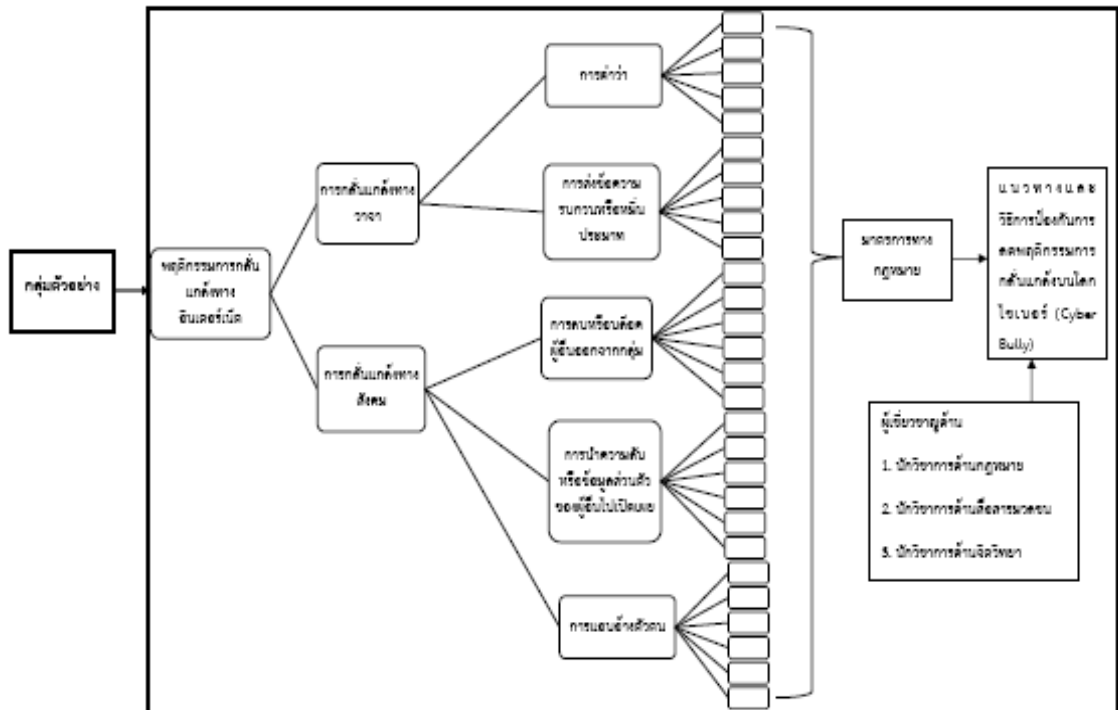
### งานวิจัยที่เกี่ยวข้องทางด้านกฎหมาย

คุณุตม์เชษฐ นพภาลัย (2561) ปัญหาทางกฎหมายในการปรับใช้กรณีการรังแกบุคคลจากสื่อเครือข่ายสังคมออนไลน์ ผลการวิจัยพบว่าประเทศไทยนั้นยังไม่มีกฎหมายที่ออกมาเพื่อแก้ไขปัญหาการรังแกทางสื่อสังคมออนไลน์ อาทิ เฟซบุ๊ก หรือทวิตเตอร์เป็นการเฉพาะ มีเพียงประมวลกฎหมายอาญา และพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2560 ซึ่งยังไม่สามารถเอาความผิดกับผู้กระทำผิดได้โดยตรง โดยข้อกฎหมายดังกล่าวยังมีข้อจำกัดในการดำเนินคดีตามความผิด เนื่องจากสื่อสังคมออนไลน์รวมถึงเครือข่ายอินเทอร์เน็ตมีรูปแบบที่ซับซ้อนและพัฒนาอย่างสม่ำเสมอ ทำให้บทบัญญัติกฎหมายไทยยังไม่สามารถปรับให้ทันกับเทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วได้ ดังนั้น ในขณะที่ยังไม่มีกฎหมายเฉพาะเกี่ยวกับการกลั่นแกล้งทางสื่อสังคมออนไลน์นี้ การลงโทษผู้กระทำความผิดนั้นจะต้องพิจารณาถึงองค์ประกอบความผิดทั้งตามประมวลกฎหมายอาญา และพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2560 (แก้ไขเพิ่มเติม พ.ศ. 2560) โดยลงโทษผู้กระทำความผิดตามกฎหมายทั้ง 2 ฉบับรวมกัน แต่เพื่อให้กฎหมายมีความชัดเจนมากขึ้น ผู้วิจัยมีความคิดเห็นว่า ควรจะมีการแก้ไขบทลงโทษที่บัญญัติอยู่ในประมวลกฎหมายอาญา มาตรา 393

เมธินี สุวรรณกิจ (2560) มาตรการทางกฎหมายในการคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากการถูกกลั่นแกล้งในสังคมออนไลน์ ผลการวิจัยพบว่า ปัญหาเด็กและเยาวชนถูกกลั่นแกล้งในสังคมออนไลน์ เป็นปัญหาสำคัญของประเทศไทย แต่การกลั่นแกล้งออนไลน์ (Cyber-Bullying) เป็นกรกลั่นแกล้งรูปแบบใหม่โดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเป็นเครื่องมือในการทำร้ายผู้อื่น จึงเกิดปัญหาหรือข้อจำกัดในการปรับใช้กฎหมายต่าง ๆ ที่มีอยู่ของไทย เช่น กฎหมายหมิ่นประมาท ละเมิด และพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ เมื่อศึกษาเปรียบเทียบกับกฎหมายของประเทศสหรัฐอเมริกาแล้วพบว่าประเทศสหรัฐอเมริกามีกฎหมายในระดับรัฐ (State Laws) ที่ออกแบบมาเพื่อแก้ไขปัญหการกลั่นแกล้งออนไลน์โดยเฉพาะซึ่งสามารถแบ่งออกเป็น 2 ลักษณะ ดังนี้ (1) มาตรการเชิงนโยบาย (School Policies) ที่กำหนดไว้ในกฎหมายเกี่ยวกับการศึกษาของรัฐ (State Education Codes) และ (2) มาตรการลงโทษทางอาญา จากการวิเคราะห์พบว่าทั้งสอง

มาตรการมีข้อดีและข้อเสียแตกต่างกัน งานวิจัยนี้จึงเสนอให้ประเทศไทยนำทั้งสองมาตรการมาปรับใช้ โดยให้กำหนดมาตรการดังกล่าวไว้ในพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ

2.4 กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 2.1 กรอบแนวคิดในการวิจัย



## บทที่ 3

### วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษาวิจัยเรื่อง แนวทางและวิธีป้องกันการลดพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ (Cyberbullying) โดยใช้มาตรการทางกฎหมาย ผู้วิจัยได้แบ่งการศึกษาวิจัยออกเป็น 2 ส่วน คือการวิจัยเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ

#### ส่วนที่ 1 การวิจัยเชิงปริมาณ ประกอบด้วย

- 3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย
- 3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
- 3.3 การสร้างและการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
- 3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล
- 3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล
- 3.6 สถิติที่ใช้ในการวิจัย



#### 3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

##### ประชากร

การวิจัยครั้งนี้คือ เยาวชนทั้งเพศชายและเพศหญิงที่มีอายุระหว่าง 17-19 ปี หรือกำลังศึกษาอยู่ในระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย อาชีวศึกษา(ปวช.และปวส.) ที่สถานศึกษาอยู่ในเขตกรุงเทพมหานครเนื่องจากเป็นพื้นที่ที่มีความหลากหลายทางประชากร ซึ่งมีประชากรจำนวนทั้งสิ้น 7,336,865 คน (สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2562)

##### กลุ่มตัวอย่าง

ขนาดของกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยได้มาจากการเปิดตารางสำเร็จรูป Taro Yamane ณ ระดับความเชื่อมั่น 95 เปอร์เซนต์ ยอมให้เกิดความคาดเคลื่อน (e) ของการประมาณค่าเกิดขึ้นได้ในระดับหรือที่ระดับนัยสำคัญ .05 ได้จำนวนตัวอย่างเท่ากับ 400 คน

#### 3.2 เครื่องมือในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ใช้วิธีการสร้างแบบสอบถามซึ่งได้มาจากการค้นคว้า การดัดแปลงจากแนวความคิด และงานวิจัยที่ใกล้เคียงที่มีผู้เคยวิจัยมาก่อนหน้านี้เพื่อได้มาซึ่งข้อมูลที่ครอบคลุมมากที่สุดโดยแบบสอบถามที่สร้างขึ้นนี้เป็นแบบสอบถามชนิดปลายปิด (Close – ended Questionnaire) โดยแบ่งโครงสร้างของแบบสอบถามออกเป็น 4 ตอนดังต่อไปนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคลได้แก่ เพศ อายุ ระดับการศึกษา สถานภาพ และรายได้ เป็นแบบสอบถามแบบเลือกตอบเพียง 1 คำตอบ (Nominal Scale)

ตอนที่ 2 พฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกโซเชียล เป็นแบบสอบถามแบบประมาณค่า (Interval Scale)

ตอนที่ 3 ความรู้สึกของผู้ถูกระทำการกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ต เป็นแบบสอบถามประมาณค่า (Interval Scale)

ตอนที่ 4 ข้อเสนอแนะ

### 3.3 การสร้างและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือเมื่อสร้างแบบสอบถามเสร็จเรียบร้อยแล้วนั้นทำได้โดยการที่ผู้วิจัยนำเอาเครื่องมือดังกล่าวไปตรวจสอบความเที่ยง (Validity) และความเชื่อถือได้ (Reliability) โดยขั้นตอนในการตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือมี 2 ขั้นตอนดังนี้

3.3.1 การตรวจสอบความเที่ยง (Validity) โดยนำแบบสอบถามที่ได้เรียบเรียงแล้วไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิซึ่งได้แก่อาจารย์ที่ปรึกษาและผู้เชี่ยวชาญเป็นผู้ตรวจสอบความเที่ยงของเนื้อหา (Content Validity) ตลอดจนความเหมาะสมของภาษาที่ใช้ (Wording) เพื่อขอคำแนะนำในการปรับปรุงแก้ไขให้ถูกต้องเหมาะสมในการนำไปเก็บข้อมูลโดยตรวจสอบคุณภาพเบื้องต้นของแบบสอบถามโดยนำแบบสอบถามให้ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน ทำการตรวจสอบโดยใช้เกณฑ์การพิจารณาค่าความสอดคล้อง (IOC) เท่ากับหรือมากกว่า 0.5 โดยข้อคำถามที่มีความ IOC เท่ากับหรือมากกว่า 0.5 แสดงว่าข้อคำถามมีความเหมาะสมสามารถนำมาใช้ได้ส่วนคำถามที่มีค่า IOC น้อยกว่า 0.5 ต้องนำไปปรับปรุงแก้ไขก่อนจะนำไปทดสอบกับกลุ่มตัวอย่าง

3.3.2 การตรวจสอบความเชื่อถือได้ (Reliability) โดยนำแบบสอบถามที่ปรับปรุงแล้วไปตรวจสอบความเชื่อถือโดยการทดสอบความเชื่อมั่นที่ 95 เปอร์เซนต์แล้วจึงนำไปทดลองใช้ (Try-out) กับผู้ตอบแบบสอบถามที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างแต่มีคุณสมบัติทางประชากรเหมือนกลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คนเพื่อตรวจสอบว่าคำถามในแต่ละขั้นตอนของแบบสอบถามมีความเหมาะสมหรือไม่ สามารถสื่อความหมาย ได้ตรงตามที่ต้องการหรือไม่หลังจากนั้นจึงนำมาตรวจสอบหาความเชื่อถือได้และนำมาแก้ไขปรับปรุงให้เหมาะสมซึ่งการตรวจสอบความเชื่อถือได้นั้นผู้วิจัยใช้การคำนวณหาความเชื่อถือได้หรือ Alpha Coefficient ตามวิธีของ Cronbachโดยใช้เกณฑ์ค่าความเชื่อถือได้ไม่น้อยกว่า

0.70 ซึ่งได้ค่าความเชื่อถือได้ดังนี้ พฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกโซเชียลเท่ากับ 0.85 ความรู้สึกของผู้ถูกระทำการกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ต 0.82 ดังนั้นแบบสอบถามที่ได้จึงมีความน่าเชื่อถือได้ดี

### 3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้นำแบบสอบถามที่สร้างขึ้นเสร็จอย่างสมบูรณ์ไปใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยมีขั้นตอนดังนี้

3.4.1 จัดเตรียมแบบสอบถามและกำหนดรหัสหมายเลขแบบสอบถามเพื่อตรวจสอบการเก็บแบบสอบถาม

3.4.2 ทำการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเองพร้อมทั้งผู้ช่วยวิจัย โดยผู้วิจัยได้ชี้แจงทำความเข้าใจเกี่ยวกับการเก็บรวบรวมข้อมูลในแบบสอบถามแก่ผู้ช่วยวิจัยก่อนเก็บข้อมูลจริงโดยผู้วิจัยใช้คำถามคัดกรองกับกลุ่มตัวอย่าง “เคยใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Face book) หรือไม่” และให้กลุ่มตัวอย่าง ตอบแบบสอบถามด้วยตนเอง และรอรับแบบสอบถามกลับคืนเมื่อผู้ตอบแบบสอบถามเสร็จสิ้นแล้ว

3.4.3 รวบรวมแบบสอบถามกลับคืนและตรวจสอบความถูกต้อง ครบถ้วนสมบูรณ์ของแบบสอบถามที่จะนำมาประมวลผล

### 3.5 เกณฑ์การให้คะแนน

ในการให้คะแนนเกี่ยวกับพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกโซเชียลและความรู้สึกของผู้ถูกระทำการกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ต นั้นผู้วิจัยใช้เกณฑ์การให้คะแนนดังนี้

1. พฤติกรรมการการกลั่นแกล้งบนโลกโซเชียล ความบ่อยครั้งในการมีพฤติกรรมการการกลั่นแกล้งบนโลกโซเชียลโดยมีการกำหนดเกณฑ์ให้คะแนนตามแบบของ Likert ดังนี้

เป็นประจำ	=	5	คะแนน
บ่อย	=	4	คะแนน
ค่อนข้างน้อย	=	3	คะแนน
ไม่ค่อยบ่อย	=	2	คะแนน
ไม่เคยทำ	=	1	คะแนน

หลังจากนั้น นำคะแนนที่ได้มาหาค่าเฉลี่ย โดยจัดระดับของค่าคะแนนเฉลี่ย ดังนี้คือ คะแนนระหว่าง 1.00 -1.49 หมายถึงมีพฤติกรรมการการกลั่นแกล้งบนโลกโซเชียลอยู่ในระดับต่ำมาก คะแนนระหว่าง 1.50 -2.49 หมายถึงมีพฤติกรรมการการกลั่นแกล้งบนโลกโซเชียลอยู่ในระดับต่ำ คะแนนระหว่าง 2.50 -3.49 หมายถึงมีพฤติกรรมการการกลั่นแกล้งบนโลกโซเชียลอยู่ในระดับปานกลาง

คะแนนระหว่าง 3.50 -4.49 หมายถึงมีพฤติกรรมการการกลั่นแกล้งบนโลกโซเชียลอยู่ในระดับสูง

คะแนนระหว่าง 4.50 -5.00 หมายถึงมีพฤติกรรมการการกลั่นแกล้งบนโลกโซเชียลอยู่ในระดับสูงมาก

2. **ความรู้สึกของผู้ถูกระทำการกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ต** ระดับความรู้สึกของผู้ถูกระทำการกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ต โดยมีการกำหนดเกณฑ์ให้คะแนนตามแบบของ Likert ดังนี้

มากที่สุด	=	5	คะแนน
มาก	=	4	คะแนน
ค่อนข้างมาก	=	3	คะแนน
น้อย	=	2	คะแนน
เฉย ๆ ไม่รู้สึก	=	1	คะแนน

หลังจากนั้น นำคะแนนที่ได้มาหาค่าเฉลี่ย โดยจัดระดับของค่าคะแนนเฉลี่ย ดังนี้คือ

คะแนนระหว่าง 1.00 -1.49 หมายถึงมีความรู้สึกถูกระทำการกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ตอยู่ในระดับต่ำมาก

คะแนนระหว่าง 1.50 -2.49หมายถึงมีความรู้สึกถูกระทำการกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ตอยู่ในระดับต่ำ

คะแนนระหว่าง 2.50 -3.49หมายถึงมีความรู้สึกถูกระทำการกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ตอยู่ในระดับปานกลาง

คะแนนระหว่าง 3.50 -4.49หมายถึงมีความรู้สึกถูกระทำการกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ตอยู่ในระดับสูง

คะแนนระหว่าง 4.50 -5.00หมายถึงมีความรู้สึกถูกระทำการกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ตอยู่ในระดับสูงมาก

### 3.6 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ของการศึกษาวิจัย แบ่งการวิเคราะห์ข้อมูล คือ

ผู้วิจัยใช้การวิเคราะห์และนำเสนอข้อมูลเชิงพรรณนา (Descriptive Analysis) ผู้วิจัยใช้การแจกแจงความถี่ แสดงตารางแบบร้อยละ เพื่ออธิบายข้อมูลทางประชากร ได้แก่ เพศ อายุ การศึกษา และรายได้ การหาค่าเฉลี่ยเพื่ออธิบายข้อมูลพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์และความรู้สึกถูกระทำการกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ต

**ส่วนที่ 2 การวิจัยเชิงคุณภาพ** ผู้วิจัยใช้วิธีการศึกษา ดังนี้

1. ผู้วิจัยใช้การวิเคราะห์เอกสารที่เกี่ยวข้องกับกฎหมายไทยและต่างประเทศ และวิเคราะห์สื่อที่ใช้ในการรณรงค์ลดการกลั่นแกล้งขององค์กรต่าง ๆ

## บทที่ 4

### ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่อง แนวทางการป้องกันการลดพฤติกรรมกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ (Cyberbullying) โดยใช้มาตรการทางกฎหมาย ผู้วิจัยได้เสนอผลการวิจัยดังนี้

**ตอนที่ 1** การวิเคราะห์ข้อมูลโดยสถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) คือใช้การแจกแจงความถี่ แสดงตารางแบบร้อยละและค่าเฉลี่ยเพื่ออธิบายข้อมูลประกอบลักษณะทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างที่ ดังนี้

1. ข้อมูลด้านลักษณะทางประชากร ได้แก่ เพศ อายุ ระดับการศึกษา รายได้
2. ข้อมูลเกี่ยวกับด้านพฤติกรรมกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ต
3. ข้อมูลเกี่ยวกับความรู้สึกของผู้ถูกระทำการกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ต

#### ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

**ตารางที่ 4.1** จำนวนร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามเพศ

เพศ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ชาย	132	26.3
หญิง	370	73.7
รวม	502	100.0

จากตารางที่ 4.1 พบว่ากลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาในครั้งนี้มีเพศหญิงมากกว่าเพศชายคิดเป็นร้อยละ 73.7 และ 26.3

**ตารางที่ 4.2** จำนวนร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามอายุ

อายุ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
17 ปี	16	3.2
18 ปี	82	16.3
19 ปี	404	80.5
รวม	502	100.0

จากตารางที่ 4.2 พบว่ากลุ่มตัวอย่างที่มีอายุ 19 ปีมีจำนวนมากที่สุด คือร้อยละ 80.5 รองลงมาคือกลุ่มอายุ 18 ปีร้อยละ 16.3 และกลุ่ม 17 ปีมีจำนวนน้อยที่สุดคือ ร้อยละ 3.2

ตารางที่ 4.3 จำนวนร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามระดับการศึกษา

ระดับการศึกษา	จำนวน(คน)	ร้อยละ
มัธยมปลาย	50	10.0
ปวช.	13	2.6
ปวส.	117	35.5
ปริญญาตรี	262	52.2
<b>รวม</b>	<b>502</b>	<b>100.0</b>

จากตารางที่ 4.3 พบว่ากลุ่มตัวอย่างที่มีระดับการศึกษาระดับปริญญาตรีมีจำนวนมากที่สุดคือ ร้อยละ 52.2 รองลงมาคือการศึกษาระดับปวส.ร้อยละ 35.5 และมีจำนวนน้อยที่สุดคือการศึกษา ระดับปวช.ร้อยละ 2.6

ตารางที่ 4.4 จำนวนร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามรายได้

รายได้	จำนวน(คน)	ร้อยละ
ต่ำกว่า 6,000 บาท	311	62.0
6,001-10,000 บาท	101	20.1
10,001-15,000 บาท	60	12.0
15,001-20,000 บาท	19	3.8
20,001 บาทขึ้นไป	11	2.2
<b>รวม</b>	<b>400</b>	<b>100.0</b>

จากตารางที่ 4.4 พบว่ากลุ่มตัวอย่างที่มีรายได้ต่ำกว่า 6,000 บาท มีจำนวนมากที่สุดคือร้อยละ 62.0 รองลงมาคือ 6,001-10,000 บาทคิดเป็นร้อยละ 20.1 และ รายได้ 20,001 บาทขึ้นไปมีจำนวนน้อยที่สุดคือ ร้อยละ 2.2

ตอนที่ 2 ด้านพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์

ตารางที่ 4.5 จำนวนร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์

พฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ต	ค่าเฉลี่ย (Mean)	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน (SD)	การแปลผล
<b>การต๋าว่า (Flaming)</b>			
1.ฉันเคยใช้ภาษา/คำพูดหยาบคายต๋าว่าผู้อื่นในโพสต์หรือคอมเมนต์ผ่านสื่อสังคมออนไลน์	2.09	1.091	ระดับต๋า
2.ฉันกับเพื่อนเคยตั้งกลุ่มเพื่อคุยกันในเรื่องของบุคคลอื่น ๆ ผ่านสื่อสังคมออนไลน์	2.39	1.220	ระดับต๋า
3.ฉันเคยโพสต์ล้อเลียนพฤติกรรมที่น่าอับอายของผู้อื่นผ่านสื่อสังคมออนไลน์	1.49	0.873	ระดับต๋ามาก
4.ฉันเคยโพสต์ล้อเลียนรูปลักษณะของผู้อื่นผ่านสื่อสังคมออนไลน์	1.41	0.826	ระดับต๋ามาก
5.ฉันเคยใช้คำพูดในลักษณะเชิงขู่สาวกับผู้อื่นผ่านสื่อสังคมออนไลน์	1.66	0.954	ระดับต๋า
<b>รวม</b>	<b>1.80</b>	<b>0.992</b>	<b>ระดับต๋า</b>
<b>การส่งข้อความรบกวนหรือหมิ่นประมาท (Denigration)</b>			
6.ฉันเคยถ่ายภาพนิ่ง/วิดีโอที่น่าอับอายของผู้อื่น แล้วนำไปโพสต์แสดงความคิดเห็นผ่านสื่อสังคมออนไลน์	1.39	0.760	ระดับต๋ามาก
7.ฉันเคยถ่ายภาพนิ่ง/วิดีโอที่น่าอับอายของผู้อื่นแล้วนำไปเผยแพร่ผ่านสื่อสังคมออนไลน์	1.41	0.727	ระดับต๋ามาก
8.ฉันเคยแชร์ภาพนิ่ง/วิดีโอที่น่าอับอายของผู้อื่นผ่านสื่อสังคมออนไลน์	1.45	0.779	ระดับต๋ามาก
9. ฉันเคยโพสต์แสดงความคิดเห็นหรือแชร์ข้อความ/ภาพ/วิดีโอข่าวจากเพจต่าง ๆ โดยไม่ได้ตรวจสอบข้อเท็จจริง	1.71	0.916	ระดับต๋า
<b>รวม</b>	<b>1.19</b>	<b>0.636</b>	<b>ระดับต๋ามาก</b>

ตารางที่ 4.5 จำนวนร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ (ต่อ)

พฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ต	ค่าเฉลี่ย (Mean)	ส่วนเบี่ยงเบน	
		มาตรฐาน (SD)	การแปลผล
<b>การลบหรือบล็อกผู้อื่นออกจากกลุ่ม (Exclusion)</b>			
10. ฉันขอให้เพื่อน ๆ ลบหรือบล็อกคนที่ฉันไม่ชอบออกจากความเป็นเพื่อนหรือออกจากกลุ่ม	1.57	0.966	ระดับต่ำ
11. ฉันกดยางาน(Report)ผู้อื่นที่ฉันไม่ชอบ จนทำให้แอ็กเคานต์เฟซบุ๊กหรือทวิตเตอร์ของผู้นั้นถูกระงับการใช้งาน	1.61	0.936	ระดับต่ำ
<b>รวม</b>	<b>1.59</b>	<b>0.951</b>	<b>ระดับต่ำ</b>
<b>การนำความลับหรือข้อมูลส่วนตัวของผู้อื่นไปเปิดเผย(Tricky)</b>			
12. ฉันเคยนำข้อมูลส่วนตัวของผู้อื่นไปเปิดเผยผ่านสื่อสังคมออนไลน์ (เช่น ชื่อ-สกุล เบอร์โทรศัพท์ อีเมล เป็นต้น)	1.51	0.902	ระดับต่ำ
13. ฉันเคยนำเรื่องส่วนตัวของผู้อื่นไปเปิดเผยผ่านสื่อสังคมออนไลน์ โดยที่ผู้นั้นไม่รู้ตัว (เช่น ข้อความ ภาพ หรือวิดีโอ เป็นต้น)	1.54	0.897	ระดับต่ำ
14. ฉันเคยกดแชร์เรื่องส่วนตัวของผู้อื่นส่งไปให้เพื่อนคนอื่น ๆ ดูต่อ (เช่น ข้อความ ภาพ หรือวิดีโอ เป็นต้น)	1.57	0.966	ระดับต่ำ
15. ฉันเคยบันทึกภาพการสนทนาส่วนตัวกับเพื่อน ๆ แล้วนำมาโพสต์ผ่านสื่อสังคมออนไลน์โดยไม่ผ่านการยินยอมจากเพื่อน	1.59	0.882	ระดับต่ำ
<b>รวม</b>	<b>1.55</b>	<b>0.911</b>	<b>ระดับต่ำ</b>
<b>การแอบอ้างตัวตน (Impersonation)</b>			
16. ฉันเคยนำภาพผู้อื่นมาตั้งเป็นรูปโปรไฟล์เพื่อกลั่นแกล้งบุคคลนั้นในเฟซบุ๊ก อินสตาแกรม ไลน์หรือทวิตเตอร์ของตัวเอง	1.61	0.936	ระดับต่ำ



ตารางที่ 4.5 จำนวนร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ (ต่อ)

พฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ต	ค่าเฉลี่ย (Mean)	ส่วนเบี่ยงเบน	
		มาตรฐาน (SD)	การแปลผล
17. ฉันเคยนำชื่อ/ข้อมูลส่วนตัวของผู้อื่นไปใช้เป็นของตนเองโดยผู้ใช้นั้นไม่ยินยอม (เช่น ชื่อ-สกุล เบอร์โทรศัพท์ อีเมล เป็นต้น)	1.51	0.902	ระดับต่ำ
18. ฉันเคยใช้แอ็กเคานต์ของผู้อื่นไปโพสต์ภาพ/ข้อความต่าง ๆ ผ่านสื่อสังคมออนไลน์	1.61	0.936	ระดับต่ำ
19. ฉันเคยใช้แอ็กเคานต์ของผู้อื่นไปกลั่นแกล้งผ่านสื่อสังคมออนไลน์	1.71	0.916	ระดับต่ำ
20. ฉันเคยใช้ชื่อผู้อื่นในการสนทนากับบุคคลที่ไม่รู้จักผ่านสื่อ	1.57	0.966	ระดับต่ำ
<b>รวม</b>	<b>1.60</b>	<b>0.931</b>	ระดับต่ำ
<b>รวมทุกด้าน</b>	<b>1.54</b>	<b>0.884</b>	ระดับต่ำ

จากตารางที่ 4.5 พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามมีพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์โดยรวมอยู่ในระดับต่ำ (ค่าเฉลี่ย=1.54) เมื่อผู้วิจัยแยกพิจารณาในแต่ละด้านมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ด้านการตั่วว่า (Flaming) พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์มากที่สุดคือ เคยตั้งกลุ่มกับเพื่อนเพื่อคุยในเรื่องของบุคคลอื่น ๆ ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ (ค่าเฉลี่ย=2.39) รองลงมาคือเคยใช้ภาษา/คำพูดหยาบคายตั่วว่าผู้อื่นในโพสต์หรือคอมเมนต์ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ (ค่าเฉลี่ย=2.09) และพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์น้อยที่สุดคือ เคยโพสต์ล้อเลียนรูปลักษณะของผู้อื่นผ่านสื่อสังคมออนไลน์ (ค่าเฉลี่ย=1.41)

ด้านการส่งข้อความรบกวนหรือหมิ่นประมาท (Denigration) พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมโพสต์แสดงความคิดเห็นหรือแชร์ข้อความ/ภาพ/วิดีโอข่าวจากเพจต่าง ๆ โดยไม่ได้ตรวจสอบข้อเท็จจริงมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย=1.71) รองลงมาคือเคยแชร์ภาพนิ่ง/วิดีโอที่น่าอัปอายของผู้อื่นผ่านสื่อสังคมออนไลน์ (ค่าเฉลี่ย=1.45) และพฤติกรรมที่น้อยที่สุดคือเคยถ่ายภาพนิ่ง/วิดีโอที่น่าอัปอายของผู้อื่นแล้วนำไปโพสต์แสดงความคิดเห็นผ่านสื่อสังคมออนไลน์ (ค่าเฉลี่ย=1.39)

ด้านการลบหรือบล็อกผู้อื่นออกจากกลุ่ม (Exclusion) พบว่ากลุ่มตัวอย่างกตกรายงาน (Report) ผู้อื่นที่ตนเองไม่ชอบ จนทำให้แอ็กเคานต์เฟซบุ๊กของผู้นั้นถูกระงับการใช้งานมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย=1.61) รองลงมาคือเคยขอให้เพื่อน ๆ ลบหรือบล็อกคนคนที่ไม่ชอบออกจากความเป็นเพื่อน หรือออกจากกลุ่ม (ค่าเฉลี่ย=1.57)

ด้านการนำความลับหรือข้อมูลส่วนตัวของผู้อื่นไปเปิดเผย (Tricky) พบกลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมบันทึกภาพการสนทนาส่วนตัวกับเพื่อน ๆ แล้วนำมาโพสต์ผ่านสื่อสังคมออนไลน์โดยไม่ผ่านการยินยอมจากเพื่อนมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย=1.59) รองลงมาคือ เคยกดแชร์เรื่องส่วนตัวของผู้อื่นส่งไปให้เพื่อนคนอื่น ๆ ดูปู่ (เช่น ข้อความ ภาพ หรือวิดีโอ เป็นต้น) (ค่าเฉลี่ย=1.57) และพฤติกรรมที่น้อยที่สุดคือนำข้อมูลส่วนตัวของผู้อื่นไปเปิดเผยผ่านสื่อสังคมออนไลน์ (เช่น ชื่อ-สกุล เบอร์โทรศัพท์ อีเมล เป็นต้น) (ค่าเฉลี่ย=1.51)

ด้านการแอบอ้างตัวตน (Impersonation) พบว่ากลุ่มตัวอย่างใช้แอ็กเคานต์ของผู้อื่นไปกลั่นแกล้งผ่านสื่อสังคมออนไลน์มากที่สุด (ค่าเฉลี่ย=1.71) รองลงมาคือเคยนำภาพผู้อื่นมาตั้งเป็นรูปโปรไฟล์เพื่อกลั่นแกล้งบุคคลนั้นในเฟซบุ๊ก อินสตาแกรม ไลน์ หรือทวิตเตอร์ของตนเอง และเคยใช้แอ็กเคานต์ของผู้อื่นไปกลั่นแกล้งผ่านสื่อสังคมออนไลน์ (ค่าเฉลี่ย=1.61) และพฤติกรรมที่กระทำน้อยที่สุดคือ นำชื่อ/ข้อมูลส่วนตัวของผู้อื่นไปใช้เป็นของตนเองโดยผู้นั้นไม่ยินยอม (เช่น ชื่อ-สกุล เบอร์โทรศัพท์ อีเมล เป็นต้น) (ค่าเฉลี่ย=1.51)

### ตอนที่ 3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับความรู้สึกของผู้ถูกระทำการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์

ตารางที่ 4.6 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความรู้สึกของผู้ถูกระทำการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์

ประเด็นที่โดนกระทำ	ค่าเฉลี่ย (Mean)	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD)	การแปลผล
<b>การตำว่า (Flaming)</b>			
1.ฉันเคยถูกตำว่าโดยใช้ภาษา/คำพูดหยาบคายในโพสต์หรือคอมเมนต์ผ่านสื่อสังคมออนไลน์	1.84	0.921	ระดับต่ำ
2.ฉันเคยถูกนินทาผ่านสื่อสังคมออนไลน์	1.97	0.983	ระดับต่ำ
3.ฉันเคยถูกผู้อื่นโพสต์ล้อเลียนพฤติกรรมที่น่าอับอายผ่านสื่อสังคมออนไลน์	1.71	0.953	ระดับต่ำ
4.ฉันเคยถูกผู้อื่นโพสต์ล้อเลียนรูปลักษณ์ของฉันผ่านสื่อสังคมออนไลน์	1.67	0.919	ระดับต่ำ

**ตารางที่ 4.6** ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความรู้สึกของผู้ถูกระทำการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ (ต่อ)

ประเด็นที่โดนกระทำ	ค่าเฉลี่ย (Mean)	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD)	การแปลผล
5.ฉันเคยถูกผู้อื่นคุกคามด้วยคำพูดในลักษณะเชิงขู่สาวผ่านสื่อสังคมออนไลน์	1.81	1.032	ระดับต่ำ
<b>รวม</b>	<b>1.80</b>	<b>0.961</b>	<b>ระดับต่ำ</b>
<b>การส่งข้อความรบกวนหรือหมิ่นประมาท (Denigration)</b>			
6.ฉันเคยถูกผู้อื่นถ่ายภาพนิ่ง/วิดีโอที่น่าอับอายแล้วถูกนำไปวิพากษ์วิจารณ์ผ่านสื่อสังคมออนไลน์	1.61	0.913	ระดับต่ำ
7.ฉันเคยถูกผู้อื่นดัดแปลงภาพนิ่ง/วิดีโอที่น่าอับอายแล้วนำไปเผยแพร่ผ่านสื่อสังคมออนไลน์	1.52	0.865	ระดับต่ำ
8.ฉันเคยถูกผู้อื่นนำภาพนิ่ง/วิดีโอที่น่าอับอายของฉันไปเผยแพร่และแชร์ต่อกันโดยฉันไม่ได้อนุญาต	1.56	0.922	ระดับต่ำ
<b>รวม</b>	<b>1.56</b>	<b>0.900</b>	<b>ระดับต่ำ</b>
<b>การลบหรือบล็อกผู้อื่นออกจากกลุ่ม (Exclusion)</b>			
9. เพื่อนที่ไม่ชอบฉันเคยลบหรือบล็อกฉันออกจากความเป็นเพื่อนในกลุ่ม	1.78	0.996	ระดับต่ำ
10. ฉันเคยถูกผู้อื่นกตરાายงาน (Report) จนทำให้บัญชีเฟซบุ๊กหรือทวิตเตอร์ของฉันถูกระงับการใช้งาน	1.55	0.898	ระดับต่ำ
<b>รวม</b>	<b>1.66</b>	<b>0.947</b>	<b>ระดับต่ำ</b>
<b>การนำความลับหรือข้อมูลส่วนตัวของผู้อื่นไปเปิดเผย (Tricky)</b>			
12. ฉันเคยถูกผู้อื่นนำข้อมูลส่วนตัวไปเผยแพร่ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ (เช่น ชื่อ-สกุล เบอร์โทรศัพท์ อีเมล เป็นต้น)	1.51	0.902	ระดับต่ำ

**ตารางที่ 4.6** ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความรู้สึกของผู้ถูกระทำการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ (ต่อ)

ประเด็นที่โดนกระทำ	ค่าเฉลี่ย (Mean)	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD)	การแปลผล
13. ฉันเคยถูกผู้อื่นนำเรื่องส่วนตัวไปเผยแพร่ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ โดยที่ฉันไม่รู้ตัว (เช่น ข้อความ ภาพ หรือวิดีโอ เป็นต้น)	1.54	0.897	ระดับต่ำ
14. ฉันเคยถูกเพื่อนแคปภาพจากการสนทนาส่วนตัว แล้วไปโพสต์ลงสื่อสังคมออนไลน์โดยที่ฉันไม่ยินยอม	1.59	0.882	ระดับต่ำ
<b>รวม</b>	<b>1.54</b>	<b>0.893</b>	<b>ระดับต่ำ</b>
<b>การแอบอ้างตัวตน (Impersonation)</b>			
15. ฉันเคยนำถูกผู้อื่นนำภาพของฉันไปใช้ตั้งเป็นรูปโปรไฟล์ในเฟซบุ๊ก อินสตาแกรม ไลน์หรือทวิตเตอร์ของตัวเอง	1.49	0.826	ระดับต่ำ
16. ฉันเคยถูกผู้อื่นนำชื่อ/ข้อมูลส่วนตัวไปใช้โดยฉันไม่ยินยอม (เช่น ชื่อ-สกุล เบอร์โทรศัพท์ อีเมล เป็นต้น)	1.52	0.897	ระดับต่ำ
17. ฉันเคยถูกผู้อื่นแอบใช้แอ็กเคานต์ของฉันไปโพสต์ภาพ/ข้อความต่าง ๆ ผ่านสื่อสังคมออนไลน์	1.49	0.886	ระดับต่ำมาก
18. ผู้อื่นเคยใช้แอ็กเคานต์ของฉันไปใช้เพื่อกลั่นแกล้งผ่านสื่อสังคมออนไลน์	1.50	0.932	ระดับต่ำ
19. ผู้อื่นเคยนำชื่อของฉันไปใช้เพื่อสนทนากับบุคคลที่ไม่รู้จักผ่านสื่อสังคมออนไลน์	1.51	0.908	ระดับต่ำ
<b>รวม</b>	<b>1.50</b>	<b>0.889</b>	<b>ระดับต่ำ</b>
<b>รวมทุกด้าน</b>	<b>1.61</b>	<b>0.918</b>	<b>ระดับต่ำ</b>

จากตารางที่ 4.6 พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามมีโดนกระทำการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์โดยรวมอยู่ในระดับต่ำ (ค่าเฉลี่ย=1.61) เมื่อผู้วิจัยแยกพิจารณาในแต่ละด้านมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ด้านการด่าว่า (Flaming) พบว่ากลุ่มตัวอย่างโดนกระทำการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์มากที่สุดคือ เคยถูกนินทาผ่านสื่อสังคมออนไลน์ (ค่าเฉลี่ย=1.97) รองลงมาคือเคยถูกด่าว่าโดยใช้ภาษา/คำพูดหยาบคายในโพสต์หรือคอมเมนต์ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ค่าเฉลี่ย=1.84) และเคยถูกผู้อื่นโพสต์ล้อเลียนรูปลักษณะของฉันทันผ่านสื่อสังคมออนไลน์น้อยที่สุด (ค่าเฉลี่ย=1.67)

ด้านการส่งข้อความรบกวนหรือหมิ่นประมาท (Denigration) พบว่ากลุ่มตัวอย่างโดนกระทำการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์มากที่สุดคือเคยถูกผู้อื่นถ่ายภาพนิ่ง/วิดีโอที่หน้าอับอายแล้วถูกนำไปวิพากษ์วิจารณ์ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ (ค่าเฉลี่ย=1.61) รองลงมาคือเคยถูกผู้อื่นตัดแปลงภาพนิ่ง/วิดีโอที่หน้าอับอายของตนเองเผยแพร่และแชร์ต่อกันโดยไม่ได้รับอนุญาต (ค่าเฉลี่ย=1.56) และโดนกระทำการกลั่นแกล้งน้อยที่สุดคือเคยถูกผู้อื่นตัดแปลงภาพนิ่ง/วิดีโอที่หน้าอับอายแล้วนำไปเผยแพร่ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ (ค่าเฉลี่ย=1.52)

ด้านการลบหรือบล็อกผู้อื่นออกจากกลุ่ม (Exclusion) พบว่ากลุ่มตัวอย่างกตรายงาน (Report) ผู้อื่นที่ตนเองไม่ชอบ จนทำให้แอ็กเคานต์เฟซบุ๊กของผู้นั้นถูกระงับการใช้งานมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย=1.78) รองลงมาคือเคยถูกกตรายงาน (Report) จนทำให้บัญชีเฟซบุ๊กหรือทวิตเตอร์ของตนเองถูกระงับการใช้งาน (ค่าเฉลี่ย=1.55)

ด้านการนำความลับหรือข้อมูลส่วนตัวของผู้อื่นไปเปิดเผย (Tricky) พบกลุ่มตัวอย่างเคยถูกเพื่อนแคปภาพจากการสนทนาส่วนตัวแล้วไปโพสต์ลงสื่อสังคมออนไลน์โดยที่ไม่ได้รับการยินยอม (ค่าเฉลี่ย=1.59) รองลงมาคือเคยถูกผู้อื่นนำเรื่องส่วนตัวไปเผยแพร่ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ โดยที่ฉันทันไม่รู้ตัว (เช่น ข้อความ ภาพ วิดีโอ เป็นต้น) (ค่าเฉลี่ย 1.54) และโดนกระทำน้อยที่สุดคือเคยถูกผู้อื่นนำข้อมูลส่วนตัวไปเผยแพร่ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ (ชื่อ-สกุล เบอร์โทรศัพท์ อีเมล เป็นต้น)

ด้านการแอบอ้างตัวตน (Impersonation) พบว่ากลุ่มตัวอย่างโดนกลั่นแกล้งในเรื่องนำชื่อ/ข้อมูลส่วนตัวไปใช้โดยไม่ยินยอม (เช่น ชื่อ-สกุล เบอร์โทรศัพท์ อีเมล เป็นต้น) (ค่าเฉลี่ย=1.52) รองลงมาคือเคยถูกกระทำโดยนำชื่อของกลุ่มตัวอย่างไปใช้เพื่อสนทนากับบุคคลที่ไม่รู้จักผ่านสื่อสังคมออนไลน์ (ค่าเฉลี่ย=1.51) และโดนกระทำน้อยที่สุดคือ เคยถูกผู้อื่นแอบใช้แอ็กเคานต์ของกลุ่มตัวอย่างไปโพสต์ภาพ/ข้อความต่าง ๆ ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ (ค่าเฉลี่ย=1.49)

## ตอนที่ 2 ผลการวิจัยเชิงคุณภาพ

### วิเคราะห์มาตรการทางกฎหมายพฤติกรรมกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ Cyberbullying

จากผลการวิจัย ผู้วิจัยพบว่ามมีพฤติกรรมรูปแบบการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ 5 พฤติกรรม โดยผู้วิจัยจะวิเคราะห์มาตรการทางกฎหมายของไทยมาปรับใช้กับพฤติกรรมดังกล่าว ดังนี้

### 1. ปัญหาพฤติกรรม ด้านการด่าว่า (Flaming)

ด้านการด่าว่า (Flaming) พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์มากที่สุดคือ เคยตั้งกลุ่มกับเพื่อนเพื่อคุยในเรื่องของบุคคลอื่น ๆ ผ่านสื่อสังคมออนไลน์

พฤติกรรมลักษณะการทะเลาะและการด่าว่าทั่วไปนั้น ตามหลักกฎหมายถือว่ามีความผิดตามประมวลกฎหมายอาญามาตรา 393 ฐานดูหมิ่นซึ่งหน้า มีโทษจำคุกไม่เกิน 1 เดือน หรือปรับไม่เกิน 1,000 บาท หรือทั้งจำทั้งปรับ แต่การด่าว่าโดยการตั้งกลุ่มกับเพื่อนเพื่อคุยในเรื่องของบุคคลอื่น ๆ ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ โดยให้บุคคลที่ 3 รับรู้และมีการแชร์ข้อความต่อ ก็จะมี ความผิดฐานหมิ่นประมาทมาตรา 326 กล่าวคือ “ผู้ใดใส่ความผู้อื่นต่อบุคคลที่สาม โดยประการที่น่าจะทำให้ผู้อื่นนั้นเสียชื่อเสียง ถูกดูหมิ่น หรือถูกเกลียดชัง ผู้นั้นกระทำความผิดฐานหมิ่นประมาท ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกินหนึ่งปี หรือปรับไม่เกินสองหมื่นบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ” และยังมีมาตรา 328 กล่าวคือ “ถ้าความผิดฐานหมิ่นประมาทได้กระทำโดยการโฆษณาด้วยเอกสาร ภาพวาด ภาพระบายสี ภาพยนตร์ ภาพหรือตัวอักษรที่ทำให้ปรากฏไม่ว่าด้วยวิธีใด ๆ แผ่นเสียง หรือสิ่งบันทึกเสียง บันทึกภาพ หรือบันทึกอักษรกระทำโดยการกระจายเสียง หรือการกระจายภาพ หรือโดยกระทำการป่าวประกาศด้วยวิธีอื่น ผู้กระทำต้องระวางโทษจำคุกไม่เกินสองปี และปรับไม่เกินสองแสนบาท”

แต่การปรับใช้กฎหมายอาญาดังกล่าวอาจยังไม่ปัญหาที่ไม่สามารถครอบคลุมการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ (Cyberbullying) ในทุกลักษณะ หรืออาจเกิดปัญหาในการตีความ เช่น การจะพิสูจน์ว่าพฤติกรรมด่าว่าเข้าฐานความผิดฐานหมิ่นประมาทหรือไม่นั้น จะต้องเป็นการยืนยันข้อเท็จจริงว่าทำให้ผู้ที่โดยกระทำนั้นเสียชื่อเสียง ถูกดูหมิ่น หรือถูกเกลียดชัง แต่การตั้งกลุ่มกับเพื่อนเพื่อคุยในเรื่องของบุคคลอื่น ๆ ผ่านสื่อสังคมออนไลน์อาจเป็นเพียงการใช้ถ้อยคำหยาบคาย ไม่สุภาพ แต่ไม่มีความหมายที่จะทำให้นักถูกด่าเสียชื่อเสียง เช่น คำว่าไอ้ควาย ไอ้สัตว์ เป็นเพียงถ้อยคำไม่สุภาพ ไม่ได้ทำให้ลดคุณค่าความเป็นคนของผู้ถูกด่าว่าก็ไม่เข้าความผิดอาญาฐานหมิ่นประมาทมาตรา 326 ในส่วนกฎหมายอาญามาตรา 328 จะต้องพิสูจน์ว่าการด่าว่ามาจากบุคคลนั้นจริง ซึ่งการพิสูจน์เช่นนี้ค่อนข้างยาก และการลงภาพ หรือข้อความจะเข้าองค์ประกอบความผิดตามมาตรานี้ได้ต้องเป็นการกระทำที่ถึงขนาดทำให้เขาได้รับความเสียหายต่อชื่อเสียง ถูกดูหมิ่น หรือถูกเกลียดชัง ผู้นั้นกระทำความผิดฐานหมิ่นประมาท

ดังนั้นผู้วิจัยเห็นว่าพฤติกรรม ด้านการด่าว่า (Flaming) จะเข้าความผิดอาญาฐานหมิ่นประมาทมาตรา 326 และมาตรา 328 ได้นั้น ต้องหาหลักฐานและพิสูจน์กันค่อนข้างยาก ทำให้เยาวชนเกิดความไม่เกรงกลัวต่อกฎหมาย ไม่กลั่นกรองในคำพูดของตน ทำให้ผู้โดนกระทำก็ยังคงถูกคุกคาม อับอาย เสียชื่อเสียง ทั้งที่ข้อความนั้นเป็นความจริงไม่เป็นความจริง ดังนั้นผู้วิจัยเห็นควรต้องบังคับใช้กฎหมายอย่างจริงจัง

## 2. ปัญหาพฤติกรรมด้านการส่งข้อความรบกวนหรือหมิ่นประมาท (Denigration)

ด้านการส่งข้อความรบกวนหรือหมิ่นประมาท (Denigration) พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมโพสต์แสดงความคิดเห็นหรือแชร์ข้อความ/ภาพ/วิดีโอข่าวจากเพจต่าง ๆ โดยไม่ได้ตรวจสอบข้อเท็จจริงมากที่สุด

พฤติกรรมการโพสต์แสดงความคิดเห็นหรือแชร์ข้อความ/ภาพ/วิดีโอข่าวจากเพจต่าง ๆ โดยไม่ได้ตรวจสอบข้อเท็จจริงเกิดขึ้นมากในโลกออนไลน์ จะผิดกฎหมายหรือไม่ต้องตรวจสอบข้อเท็จจริงในพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2560 มาตรา 14

(1) โดยทุจริต หรือโดยหลอกลวง นำเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์ซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์ที่บิดเบือนหรือปลอมไม่ว่าทั้งหมดหรือบางส่วน หรือข้อมูลคอมพิวเตอร์อันเป็นเท็จ โดยประการที่น่าจะเกิดความเสียหายแก่ประชาชน อันมิใช่การกระทำความผิดฐานหมิ่นประมาทตามประมวลกฎหมายอาญา

ในกรณีนี้อาจปรับใช้กับมาตรา 14 (1) หากการกระทำเพื่อกลั่นแกล้งผู้อื่นนั้นได้มีการนำเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์ซึ่งข้อมูลต้องห้ามตามมาตรา 14 (1) แต่อย่างไรก็ตามการจะปรับใช้กับมาตรานี้ได้นั้นจะต้องเป็นกรณีเฉพาะการกลั่นแกล้งออนไลน์ โดยผู้กลั่นแกล้งได้นำข้อมูลคอมพิวเตอร์ที่บิดเบือนปลอมทั้งหมดหรือบางส่วน หรือข้อมูลคอมพิวเตอร์ที่เป็นเท็จซึ่งน่าจะเกิดความเสียหายต่อผู้ถูกกลั่นแกล้งเท่านั้น ดังนั้นหากผู้ถูกกลั่นแกล้งนำข้อมูลที่เป็นความจริงเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์ก็ไม่สามารถปรับใช้มาตรานี้ได้

## 3. ปัญหาพฤติกรรมการลบหรือบล็อกผู้อื่นออกจากกลุ่ม (Exclusion)

ด้านการลบหรือบล็อกผู้อื่นออกจากกลุ่ม (Exclusion) พบว่ากลุ่มตัวอย่างกตรายงาน (Report) ผู้อื่นที่ตนเองไม่ชอบ จนทำให้แอ็กเคานต์เฟซบุ๊กของผู้นั้นถูกระงับการใช้งานมากที่สุด พฤติกรรมดังกล่าวแม้ว่าจะจะเป็นลักษณะการกลั่นแกล้งแต่ก็ไม่เข้าองค์ประกอบความผิดอาญาฐานหมิ่นประมาทมาตรา 326 และมาตรา 328 และไม่มีลักษณะเป็นการนำข้อมูลอันเป็นเท็จเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์ตามพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2560 มาตรา 14(1) จึงเห็นได้ว่าพฤติกรรมการกตรายงาน (Report) ผู้อื่นที่ตนเองไม่ชอบ จนทำให้แอ็กเคานต์เฟซบุ๊กของผู้นั้นถูกระงับการใช้งานไม่มีกฎหมายใดที่จะบังคับเอาผิดต่อผู้กลั่นแกล้งได้

## 4. ปัญหาพฤติกรรมด้านการนำความลับหรือข้อมูลส่วนตัวของผู้อื่นไปเปิดเผย (Tricky)

ด้านการนำความลับหรือข้อมูลส่วนตัวของผู้อื่นไปเปิดเผย (Tricky) พบกลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมบันทึกภาพการสนทนาส่วนตัวกับเพื่อน ๆ แล้วนำมาโพสต์ผ่านสื่อสังคมออนไลน์โดยไม่ผ่านการยินยอมจากเพื่อนมากที่สุด พฤติกรรมนี้อาจเข้าข่ายผิดกฎหมายในเรื่องพระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล พ.ศ. 2562 มาตรา 27 “ห้ามมิให้ผู้ควบคุมข้อมูลส่วนบุคคลใช้หรือเปิดเผยข้อมูลส่วนบุคคล โดยไม่ได้รับความยินยอมจากเจ้าของข้อมูลส่วนบุคคล” เนื่องจากปัจจุบันมีการล่วงละเมิดสิทธิความเป็นส่วนตัวของข้อมูลส่วนบุคคลเป็นจำนวนมากจนสร้างความเดือดร้อนรำคาญหรือความ

เสียหาย ให้แก่เจ้าของข้อมูลส่วนบุคคล ประกอบกับความก้าวหน้าของเทคโนโลยีทำให้การเก็บรวบรวม ใช้ หรือเปิดเผยข้อมูลส่วนบุคคลอันเป็นการล่วงละเมิดดังกล่าว ทำได้โดยง่าย สะดวก และรวดเร็ว ก่อให้เกิด ความเสียหายต่อเศรษฐกิจโดยรวม จึงมีการกำหนดให้มีกฎหมายว่าด้วยการคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล เป็นการทั่วไปขึ้น เพื่อกำหนดหลักเกณฑ์ กลไก หรือมาตรการกำกับดูแลเกี่ยวกับการให้ความคุ้มครองข้อมูล ส่วนบุคคลที่เป็นหลักการทั่วไป ประเทศไทยจึงได้บัญญัติพระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล พ.ศ. 2562

### 5. ปัญหาพฤติกรรมการแอบอ้างตัวตน (Impersonation)

พฤติกรรมการแอบอ้างตัวตน (Impersonation) พบว่ากลุ่มตัวอย่างใช้แอ็กเคานต์ของผู้อื่นไปกลั่นแกล้งผ่านสื่อสังคมออนไลน์มากที่สุด พฤติกรรมดังกล่าวจะกระทำในรูปแบบการสร้างบัญชีเฟซบุ๊กปลอมไปหาประโยชน์ในกับตัวเอง หรือสร้างบัญชีเฟซบุ๊กปลอมไปกลั่นแกล้งบุคคลอื่นในสังคมออนไลน์ แต่บุคคลที่โดนรังแกอาจไม่ทราบเรื่องจนทำให้เกิดความเสียหายต่อชื่อเสียง

“..มีคนแอบเข้าใช้งาน Facebook ของหนู แล้วเที่ยวมาส่ง link หนึ่งไป แล้วใช้ Facebook หนูส่งให้คนอื่นไปทั่ว มีแต่คนมาด่าหนูเสีย ๆ หาย ๆ หนูเครียดมาก กลัวมากมีเพื่อนบางคนที่มาทาลายถึงขั้นเลิกคบ เลิกคุยไปเลยคะ คำก็พยายามบอกคนใกล้ชิดแต่ไม่มีใครเชื่อว่าจะไม่ใช่หนูเป็นคนทำจริง ๆ ทำเอาหนูเครียดนอนไม่หลับไปเป็นเดือน ๆ ดีที่มีเพื่อนคอยให้คำปรึกษาคะ ตอนนี้อยู่เฉย ๆ อยู่เฉยไม่อยากจะเล่นสื่อสังคมออนไลน์ไปเลยคะ กลัวมาก...” ลีลาวดี นามสมมติสัมภาษณ์, 22 มกราคม 2560 (ธัญยากร ตุดเกื้อ และ มาลี สบายยิ่ง, 2560)

เห็นได้ว่าประเทศไทยมีพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2560 มาตรา 14 “การนำเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์ซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์ปลอมไม่ว่าทั้งหมด หรือบางส่วน หรือข้อมูลคอมพิวเตอร์อันเป็นเท็จ โดยประการที่น่าจะเกิดความเสียหายแก่ ผู้อื่น หรือประชาชน มีความผิดต้องระวางโทษจำคุกไม่เกินห้าปีหรือปรับไม่เกินหนึ่งแสนบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ” หรือทำให้มีความผิดฐานหมิ่นประมาทตามมาตรา 326 “ผู้ใดใส่ความผู้อื่นต่อบุคคลที่สาม โดยประการที่น่าจะทำให้ผู้อื่นนั้นเสียชื่อเสียง ถูกดูหมิ่น หรือถูกเกลียดชัง ผู้นั้นกระทำความผิด ฐานหมิ่นประมาท ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกินหนึ่งปี หรือปรับไม่เกินสองหมื่นบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ” ประมวลกฎหมายอาญามาตรา 328 “ถ้าความผิดฐานหมิ่นประมาทได้กระทำโดยการโฆษณาด้วยเอกสาร ภาพวาด ภาพระบายสี ภาพยนตร์ ภาพหรือตัวอักษรที่ทำให้ปรากฏไม่ว่าด้วยวิธีใด ๆ แผ่นเสียง หรือสิ่งบันทึกเสียง บันทึกภาพ หรือบันทึกอักษรกระทำโดยการกระจายเสียง หรือการกระจายภาพ หรือโดยกระทำการป่าวประกาศด้วยวิธีอื่น ผู้กระทำความผิดต้องระวางโทษจำคุกไม่เกินสองปี และปรับไม่เกินสองแสนบาท” แต่อย่างไรก็ตามการจะพิสูจน์ว่าผู้ใดเป็นผู้ปลอมหรือแอบอ้างตัวตนในโลกออนไลน์นั้นค่อนข้างพิสูจน์ยาก เนื่องจากต้องระบุ IP Address ของเครื่องส่งข้อความนั้น เพราะผู้ให้บริการรายใหญ่อย่างเว็บไซต์สังคมออนไลน์เฟซบุ๊ก ซึ่งมีสำนักงานใหญ่อยู่ที่สหรัฐอเมริกา มักจะปฏิเสธที่จะจะให้



ข้อมูลเมื่อทางการไทยขอทราบหมายเลข IP Address ทั้งนี้ เพราะขัดต่อหลักกฎหมายคุ้มครองส่วนบุคคล หากพิสูจน์ไม่ได้ก็ไม่สามารถที่จะระบุได้ว่ามีความผิด และไม่สามารถนำพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2560 มาตรา 14 (1) หรือกฎหมาย อาญามาตรา 326 และมาตรา 328 ก็ไม่สามารถนำมาปรับใช้ได้

### วิเคราะห์มาตรการทางกฎหมายพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ของประเทศไทยเปรียบเทียบกับต่างประเทศ

จากการวิจัยแบบสอบถาม ผู้วิจัยพบว่ามีความผิดรูปแบบการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ 5 พฤติกรรม โดยผู้วิจัยได้วิเคราะห์มาตรการทางกฎหมายของประเทศไทยมาปรับใช้กับพฤติกรรมดังกล่าวแล้ว พบว่าประเทศไทยยังไม่มีกฎหมายที่ออกมาเพื่อแก้ไขปัญหการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ได้อย่างชัดเจน แม้จะมีกฎหมายในประเทศที่พอนำมาปรับได้คือ ประมวลกฎหมายอาญามาตรา 326 328 และ 393 พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 (แก้ไขพ.ศ. 2560) และพระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล พ.ศ. 2562 แต่อย่างไรก็ตามกฎหมายดังกล่าวอาจมีปัญหาในการตีความที่ไม่ครอบคลุมทำให้ขาดองค์ประกอบของความผิด ทำให้ไม่สามารถนำมาปรับใช้ในพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ได้

สำหรับประเทศสหรัฐอเมริกาจะเห็นได้ว่ากฎหมายในระดับรัฐกลางของประเทศสหรัฐอเมริกา ยังไม่มีกฎหมายที่เกี่ยวกับการกลั่นแกล้งออนไลน์โดยตรง จึงเกิดปัญหาการปรับใช้กฎหมายกับการกลั่นแกล้งออนไลน์ในลักษณะที่คล้ายคลึงกับปัญหาของประเทศไทย กล่าวคือกฎหมายต่าง ๆ ในระดับรัฐบาลกลางสามารถนำมาปรับใช้กับกลั่นแกล้งออนไลน์ได้อย่างจำกัดและในบางกรณีก็ไม่สามารถปรับใช้กับกฎหมายใด ๆ ได้ แต่อย่างไรก็ตามหลายรัฐในประเทศสหรัฐอเมริกา จึงได้ออกแบบมาตรการทางกฎหมายเพื่อจัดการกับปัญหาการกลั่นแกล้งใน สังคมออนไลน์ของเด็กและเยาวชนโดยเฉพาะ โดยกำหนดเป็นมาตรการเชิงนโยบายที่กำหนดไว้ในกฎหมายเกี่ยวกับการศึกษาของรัฐ (State Education Codes) บังคับให้โรงเรียนทุกแห่งต้องกำหนดให้การต่อต้านการกลั่นแกล้งออนไลน์เป็นนโยบายของโรงเรียน และบังคับให้ทุกโรงเรียนส่งนโยบายดังกล่าวให้รัฐตรวจสอบ และยังมีหลายรัฐบัญญัติให้การกลั่นแกล้งออนไลน์เป็นความผิดอาญา เนื่องจากแนวโน้มการกลั่นแกล้งออนไลน์ที่มีความรุนแรงมากขึ้นจนเข้าลักษณะของพฤติกรรมที่เป็นความ ผิดอาญา จึงได้มีการเสนอให้ใช้มาตรการทางอาญาลงโทษผู้กระทำความผิดโดยส่วนมาก แต่ละรัฐจะระบุให้การกลั่นแกล้งออนไลน์เป็นความผิดลหุโทษ และกำหนดให้ใช้กระบวนการ ดำเนินคดีทางอาญาสำหรับเด็กและเยาวชนโดยเฉพาะ ในส่วนของประเทศไทยยังไม่มียุทธศาสตร์ที่จะบังคับให้สถานศึกษาต้องกำหนดให้การกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์เป็นนโยบายของสถานศึกษาและส่งให้กระทรวงศึกษา ตรวจสอบ ดังนั้นผู้วิจัยเห็นว่าประเทศไทยควรบัญญัติเป็นมาตรการเชิงนโยบายการป้องกันการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ไว้ในพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติที่เป็นกฎหมายแม่บท เพื่อให้สถานศึกษา

ได้นำมาตรการที่บัญญัติไว้ในพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ ไปกำหนดเป็นมาตรการของสถานศึกษาและส่งให้กระทรวงการศึกษาตรวจสอบ

สำหรับประเทศแคนาดาให้ความสำคัญกับการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์เป็นอย่างมาก โดยประเทศแคนาดาให้ความคุ้มครอง และมีกฎหมายที่เกี่ยวกับการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์โดยเฉพาะที่ชื่อว่า กฎหมายความปลอดภัยทางไซเบอร์ (Cyber-safety Act 2013) และสามารถบังคับใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพตามบทบัญญัติที่เกี่ยวข้องกับการกระทำความผิดที่นำข้อมูลส่วนบุคคลมา กลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ของประเทศแคนาดา อีกทั้งยังได้จัดตั้งหน่วยงาน “Cyber-SCAN” มีหน้าที่สืบสวนสอบสวนข้อร้องเรียนรวมถึงการช่วยเหลือแก้ไข ปัญหาที่เกิดขึ้นระหว่างผู้กลั่นแกล้งและผู้ถูกกลั่นแกล้งเพื่อแก้ไขปัญหาก่อนการยื่นคำร้องคุ้มครองต่อศาล ผู้วิจัยเห็นว่ามาตรการที่จัดตั้งหน่วยงานในลักษณะสืบสวนข้อร้องเรียนในเรื่องของการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ของประเทศแคนาดาเป็น มาตรการที่ดี ประเทศไทยควรจัดตั้งหน่วยงานในลักษณะนี้ เพื่อลดปัญหาในการทำงานของศาล และ เพื่อใกล้เคียงเบื้องต้นก่อนนำเรื่องขึ้นสู่ศาล

ในประเทศญี่ปุ่นมีอัตราสูงขึ้นทุกปีสำหรับการกลั่นแกล้งในโรงเรียน โดยประเทศญี่ปุ่นได้มีกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการกลั่นแกล้งคือกฎหมายว่าด้วยการส่งเสริมมาตรการป้องกันการกลั่นแกล้ง The Act for the Promotion of Measures to Prevent Bullying (Act No. 71 of 2013) โดยมีวัตถุประสงค์สร้างกลไกความร่วมมือระหว่างรัฐบาลกลาง รัฐบาลท้องถิ่น โรงเรียน ครู ผู้ปกครอง แต่ในกฎหมายก็ไม่ได้กำหนดลักษณะ ของการกระทำที่เป็นการกลั่นแกล้งไว้เป็นการเฉพาะ และไม่ปรากฏบทบัญญัติว่าด้วยบทลงโทษให้ชัดเจน มีเพียงให้อำนาจครูในการดำเนินการลงโทษทางวินัยต่อเด็กได้ ตามความเหมาะสม และหากโรงเรียนพบว่าการกลั่นแกล้งใดมีความเสี่ยงต่อชีวิตหรือทรัพย์สิน ซึ่งลักษณะของการกระทำมีความเกี่ยวข้องกับการดำเนินการทางอาญาให้โรงเรียนดำเนินการร่วมกับ สถานีตำรวจในท้องถิ่นอย่างเหมาะสมและทันท่วงที ซึ่งเป็นการยับยั้งเหตุการณ์เฉพาะหน้าที่จะ ก่อให้เกิด ความเสียหายอย่างรุนแรงต่อชีวิตและทรัพย์สินของเด็ก กระทรวงศึกษาธิการของประเทศ ญี่ปุ่นได้กำหนดแนวปฏิบัติพื้นฐานสำหรับโรงเรียนในการดำเนินการสอบสวนกรณีการกลั่นแกล้งที่ ร้ายแรง (serious situations) โดยมีหลักการให้โรงเรียนตระหนักว่าการสอบสวนกรณีการกลั่นแกล้ง ที่ร้ายแรง ไม่ได้มีวัตถุประสงค์เพื่อเอาผิดกับคู่กรณีทางแพ่งหรือทางอาญาแต่มีเป้าหมายเพื่อให้คู่กรณี แสดง ข้อเท็จจริงของการกลั่นแกล้งเพื่อป้องกันการกลั่นแกล้งซ้ำในลักษณะเดียวกัน แต่อย่างไรก็ตาม เห็นได้ว่ากฎหมายว่าด้วยการส่งเสริมมาตรการป้องกันการกลั่นแกล้ง The Act for the Promotion of Measures to Prevent Bullying (Act No. 71 of 2013) ก็เป็นเพียงแนวป้องกันการกลั่นแกล้งที่ เกิดขึ้นในโรงเรียน ไม่ได้มีบทลงโทษที่ชัดเจน ทำให้การกลั่นแกล้งในโรงเรียนยังเกิดขึ้นได้ บริษัท Yell บริษัทประกันภัยในญี่ปุ่นจึงเล็งเห็นแนวโน้มที่จะเกิดเหตุการณ์การกลั่นแกล้งในโรงเรียนจึงออก แผนประกันภัย “bully insurance” ซึ่งประเทศญี่ปุ่นเป็นประเทศแรกที่ออกแผนประกันภัยที่

เกี่ยวกับการกลั่นแกล้งในโรงเรียน โดยแผนประกันภัยดังกล่าวมีวัตถุประสงค์เพื่อช่วยลดปัญหาการทำร้ายกันของเด็ก ๆ ลดภาระค่ารักษาพยาบาล และความเสียหายซึ่งเกิดจากการทำร้ายกัน กรมธรรม์ป้องกันการรังแกนี้เป็นประกันภัยที่ถูกกฎหมาย โดยเด็ก ๆ สามารถขอความช่วยเหลือและคำแนะนำเบื้องต้นจากทนายได้ฟรี แถมยังโทรปรึกษาได้ นอกจากนี้ถ้าหากเรื่องราวที่เกิดขึ้นมันบานปลายทางบริษัทยังจะจัดหาทนายให้อีกด้วย ยิ่งไปกว่านั้น ถ้าหากเด็ก ๆ ต้องการย้ายโรงเรียน เพราะถูกทำร้ายหรือถูกเหยียดหยาม ทางบริษัทจะออกค่าดำเนินการในการจ้างทนายให้สูงสุดถึงร้อยละ 70 การออกแผนประกันภัยที่เกี่ยวข้องการกลั่นแกล้งในลักษณะเป็นแนวทางการป้องกันในการลดปัญหาในการกลั่นแกล้ง และเป็นอีกหนึ่งทางที่บริษัทเอกชนเข้ามาช่วยเหลือรัฐบาล โดยการเยียวยา ลดภาระค่าใช้จ่ายได้ ผู้วิจัยเห็นว่าประเทศไทยก็มีปัญหาในลักษณะคล้ายประเทศญี่ปุ่นกล่าวคือกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ยังมีความไม่ชัดเจนในเรื่องการตีความ ทำให้ยังไม่สามารถนำมาลงโทษได้อย่างชัดเจน ประเทศไทยจึงควรมีแนวทางในการออกผลิตภัณฑ์ประกันภัยในลักษณะเดียวกันกับประเทศญี่ปุ่น “bully insurance” โดยเพิ่มในเรื่องการของกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์เข้าไปในประกันภัย เพื่อให้ภาคเอกชนเข้ามามีบทบาทในการช่วยป้องกันในเรื่องการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ที่จะเกิดขึ้นในโรงเรียนได้



## บทที่ 5

### สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การศึกษาเรื่อง แนวทางป้องกันการลดพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ (Cyberbullying) โดยใช้มาตรการทางกฎหมายเป็นการศึกษาเชิงปริมาณ (Quantitative Research) ในรูปแบบการวิจัยเชิงสำรวจโดยใช้แบบสอบถาม (Questionnaire) โดยมีวัตถุประสงค์ของการวิจัย ดังนี้

1. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ (Cyberbullying)
2. เพื่อวิเคราะห์มาตรการทางกฎหมายเกี่ยวกับ Cyberbullying เปรียบเทียบระหว่างกฎหมายไทยกับกฎหมายต่างประเทศ
3. เพื่อศึกษาแนวทางการป้องกันการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ (Cyberbullying)

#### 5.1 สรุปผลการวิจัย

##### 5.1.1 ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ทำการศึกษามีจำนวนทั้งสิ้น 502 คน แบ่งเป็นเพศชายและเพศหญิง ที่มีอายุ 19 ปีมากที่สุด มีระดับการศึกษาปริญญาตรี และมีรายได้ต่ำกว่า 6,000 บาทมากที่สุด

##### 5.1.2 พฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์

ด้านการด่าว่า (Flaming) พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์มากที่สุดคือ เคยตั้งกลุ่มกับเพื่อนเพื่อคุยในเรื่องของบุคคลอื่น ๆ ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ รองลงมาคือเคยใช้ภาษา/คำพูดหยาบคายด่าว่าผู้อื่นในโพสต์หรือคอมเมนต์ผ่านสื่อสังคมออนไลน์และพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์น้อยที่สุดคือ เคยโพสต์ล้อเลียนรูปลักษณะของผู้อื่นผ่านสื่อสังคมออนไลน์

ด้านการส่งข้อความรบกวนหรือหมิ่นประมาท (Denigration) พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมโพสต์แสดงความคิดเห็นหรือแชร์ข้อความ/ภาพ/วิดีโอข่าวจากเพจต่าง ๆ โดยไม่ได้ตรวจสอบข้อเท็จจริงมาก รองลงมาคือเคยแชร์ภาพนิ่ง/วิดีโอที่น่าอัปยศของผู้อื่นผ่านสื่อสังคมออนไลน์ และพฤติกรรมที่น้อยที่สุดคือเคยถ่ายภาพนิ่ง/วิดีโอที่น่าอัปยศของผู้อื่นแล้วนำไปโพสต์แสดงความคิดเห็นผ่านสื่อสังคมออนไลน์

ด้านการลบหรือบล็อกผู้อื่นออกจากกลุ่ม (Exclusion) พบว่ากลุ่มตัวอย่างกดยางาน (Report) ผู้อื่นที่ตนเองไม่ชอบ จนทำให้แอ็กเคานต์เฟซบุ๊กของผู้นั้นถูกระงับการใช้งานมากที่สุด รองลงมาคือเคยขอให้เพื่อน ๆ ลบหรือบล็อกคนคนที่ไม่ชอบออกจากความเป็นเพื่อนหรือออกจากกลุ่ม

ด้านการนำความลับหรือข้อมูลส่วนตัวของผู้อื่นไปเปิดเผย (Tricky) พบกลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมบันทึกภาพการสนทนาส่วนตัวกับเพื่อน ๆ แล้วนำมาโพสต์ผ่านสื่อสังคมออนไลน์โดยไม่ผ่านการยินยอมจากเพื่อนมากที่สุด รองลงมาคือ เคยกดแชร์เรื่องส่วนตัวของผู้อื่นส่งไปให้เพื่อนคนอื่น ๆ ต่อ (เช่น ข้อความ ภาพ หรือวิดีโอ เป็นต้น) และพฤติกรรมที่น้อยที่สุดคือนำข้อมูลส่วนตัวของผู้อื่นไปเปิดเผยผ่านสื่อสังคมออนไลน์ (เช่น ชื่อ-สกุล เบอร์โทรศัพท์ อีเมล เป็นต้น)

ด้านการแอบอ้างตัวตน (Impersonation) พบว่ากลุ่มตัวอย่างใช้แอ็กเคานต์ของผู้อื่นไปกลั่นแกล้งผ่านสื่อสังคมออนไลน์มากที่สุด รองลงมาคือเคยนำภาพผู้อื่นมาตั้งเป็นรูปโปรไฟล์เพื่อกลั่นแกล้งบุคคลนั้นในเฟซบุ๊ก อินสตาแกรม ไลน์ หรือทวิตเตอร์ของตนเอง และเคยใช้แอ็กเคานต์ของผู้อื่นไปกลั่นแกล้งผ่านสื่อสังคมออนไลน์ และพฤติกรรมที่กระทำน้อยที่สุดคือนำชื่อ/ข้อมูลส่วนตัวของผู้อื่นไปใช้เป็นของตนเองโดยผู้ใช้นั้นไม่ยินยอม (เช่น ชื่อ-สกุล เบอร์โทรศัพท์ อีเมล เป็นต้น)

### 5.1.3 ความรู้สึกของผู้ถูกระทำการกลั่นแกล้งบนโลกโซเชียล

ด้านการด่าว่า (Flaming) พบว่ากลุ่มตัวอย่างโดนกระทำการกลั่นแกล้งบนโลกโซเชียลมากที่สุดคือ เคยถูกนิทาผ่านสื่อสังคมออนไลน์ รองลงมาคือเคยถูกด่าว่าโดยใช้ภาษา/คำพูดหยาบคายในโพสต์หรือคอมเมนต์ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ และเคยถูกผู้อื่นโพสต์ล้อเลียนรูปลักษณ์ของฉันทนผ่านสื่อสังคมออนไลน์น้อยที่สุด

ด้านการส่งข้อความรบกวนหรือหมิ่นประมาท (Denigration) พบว่ากลุ่มตัวอย่างโดนกระทำการกลั่นแกล้งบนโลกโซเชียลมากที่สุดคือเคยถูกผู้อื่นถ่ายภาพนิ่ง/วิดีโอที่น่าอัปอายแล้วถูกนำไปวิพากษ์วิจารณ์ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ รองลงมาคือเคยถูกผู้อื่นดัดแปลงภาพนิ่ง/วิดีโอที่น่าอัปอายของตนเองเผยแพร่และแชร์ต่อกันโดยไม่ได้รับอนุญาต และโดนกระทำการกลั่นแกล้งน้อยที่สุดคือเคยถูกผู้อื่นดัดแปลงภาพนิ่ง/วิดีโอที่น่าอัปอายแล้วนำไปเผยแพร่ผ่านสื่อสังคมออนไลน์

ด้านการลบหรือบล็อกผู้อื่นออกจากกลุ่ม (Exclusion) พบว่ากลุ่มตัวอย่างกดยางาน (Report) ผู้อื่นที่ตนเองไม่ชอบ จนทำให้แอ็กเคานต์เฟซบุ๊กของผู้นั้นถูกระงับการใช้งานมากที่สุด รองลงมาคือเคยถูกกดยางาน (Report) จนทำให้บัญชีเฟซบุ๊กหรือทวิตเตอร์ของตนเองถูกระงับการใช้งาน

ด้านการนำความลับหรือข้อมูลส่วนตัวของผู้อื่นไปเปิดเผย พบกลุ่มตัวอย่างเคยถูกเพื่อนแคปภาพจากการสนทนาส่วนตัวแล้วไปโพสต์ลงสื่อสังคมออนไลน์โดยที่ไม่ได้รับการยินยอมรองลงมาคือเคยถูกผู้อื่นนำเรื่องส่วนตัวไปเผยแพร่ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ โดยที่ฉันทนไม่รู้ตัว (เช่น ข้อความ ภาพ วิดีโอ เป็นต้น) และโดนกระทำน้อยที่สุดคือเคยถูกผู้อื่นนำข้อมูลส่วนตัวไปเผยแพร่ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ (ชื่อ-สกุล เบอร์โทรศัพท์ อีเมล เป็นต้น)

ด้านการแอบอ้างตัวตน (Impersonation) พบว่ากลุ่มตัวอย่างโดนกลั่นแกล้งในเรื่องนำชื่อ/ข้อมูลส่วนตัวไปใช้โดยไม่ยินยอม (เช่น ชื่อ-สกุล เบอร์โทรศัพท์ อีเมล เป็นต้น) รองลงมาคือเคยถูก

กระทำโดยนำชื่อของกลุ่มตัวอย่างไปใช้เพื่อสนทนากับบุคคลที่ไม่รู้จักผ่านสื่อสังคมออนไลน์ และโดนกระทำน้อยที่สุดคือ เคยถูกผู้อื่นแอบใช้แอ็กเคานต์ของกลุ่มตัวอย่างไปโพสต์ภาพ/ข้อความต่าง ๆ ผ่านสื่อสังคมออนไลน์

## 5.2 อภิปรายผล

### 5.2.1 พฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ ในด้านต่าง ๆ

จากผลการวิจัยพบว่ามีพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ทั้งหมด 5 พฤติกรรม ดังนี้

**ด้านการด่าว่า (Flaming)** พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์มากที่สุดคือ เคยตั้งกลุ่มกับเพื่อนเพื่อคุยในเรื่องของบุคคลอื่น ๆ ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ รองลงมาคือ เคยใช้ภาษา/คำพูดหยาบคายด่าว่าผู้อื่นในโพสต์หรือคอมเมนต์ผ่านสื่อสังคมออนไลน์และพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์น้อยที่สุดคือ เคยโพสต์ล้อเลียนรูปลักษณ์ของผู้อื่นผ่านสื่อสังคมออนไลน์

สอดคล้องกับกิตติพันธ์ ความคะนิง และ มฤษฎ์ แก้วจินดา (2559) ที่ว่ากลุ่มตัวอย่างเคยถูกรังแกผ่านโลกไซเบอร์ด้วยรูปแบบต่าง ๆ ได้แก่ การถูกนิทา ต่าทอ ล้อเลียนผ่านสื่อสังคมออนไลน์ ซึ่งส่งผลกระทบต่ออารมณ์และความรู้สึกของเหยื่อ

ณัฐรัชต์ สาเมาะ (2556) ที่ว่ารูปแบบของการรังแกที่รับรู้ประกอบด้วย การโจมตีหรือใช้วาจาหยาบคายผ่านอินเทอร์เน็ตและโทรศัพท์มือถือ การคุกคามทางเพศออนไลน์ การแอบอ้างชื่อหรือตัวตนของผู้อื่นเพื่อให้ร้าย รวมไปถึงการสร้างกลุ่มขึ้นมาเพื่อโจมตีบุคคลอื่น ส่วนสาเหตุของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์นั้นเยาวชนรับรู้ที่เกิดจากความเป็นนิรนามของพื้นที่ไซเบอร์ ความง่ายและสะดวกในการรังแกกัน และเป็นผลที่ต่อเนื่องมาจากการเกิดความรุนแรงในพื้นที่จริง

สอดคล้องกับสุภรดา ชุมพาลี (2562) ที่ว่ารูปแบบของการถูกรังแกพบมากที่สุดคือใช้คำพูดหยาบคาย ล้อเลียน

**ด้านการส่งข้อความรบกวนหรือหมิ่นประมาท (Denigration)** พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมโพสต์แสดงความคิดเห็นหรือแชร์ข้อความ/ภาพ/วิดีโอข่าวจากเพจต่าง ๆ โดยไม่ได้ตรวจสอบข้อเท็จจริงมาก รองลงมาคือเคยแชร์ภาพนิ่ง/วิดีโอที่น่าอับอายของผู้อื่นผ่านสื่อสังคมออนไลน์ และพฤติกรรมที่น้อยที่สุดคือเคยถ่ายภาพนิ่ง/วิดีโอที่น่าอับอายของผู้อื่นแล้วนำไปโพสต์แสดงความคิดเห็นผ่านสื่อสังคมออนไลน์

สอดคล้องกับศิวพร ปกป้อง และวิมลทิพย์ มุสิกพันธ์ (2553) ที่ว่าพฤติกรรมการกลั่นแกล้ง Cyberbullying ที่เป็นลักษณะของการเขียนข้อความต่อว่า ตูถูก ล้อเลียน อีกทั้งการใช้รูปภาพ คลิปวิดีโอที่เป็นข้อมูลส่วนตัวของผู้อื่นทั้งที่เป็นจริงและไม่เป็นความจริง เพื่อไปเผยแพร่ ส่งต่อทางอินเทอร์เน็ตหรือโทรศัพท์มือถือเพื่อการก่อกวน คุกคามหรือทำให้คนอื่นได้รับความเสียหาย อับอาย ซึ่งวิธีนี้เป็นวิธีการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพในการเผยแพร่กระจาย ได้อย่างรวดเร็วและทุกคนสามารถเข้า

มาร่วมในการรับรู้ แสดงความคิดเห็นได้อย่างอิสระ ในขณะที่ผู้ถูกระทำไม่สามารถตอบโต้ได้ โดยพฤติกรรมดังกล่าวจะนำมาซึ่งความรู้สึกเครียด เจ็บปวด อับอายและสูญเสียความมั่นใจในการดำรงชีวิตอยู่ในสังคม

สอดคล้องกับองกมล สุรัตน์ (2553) ที่ว่าความง่าย และความสะดวกในการรังแกกันเนื่องด้วยความก้าวหน้าของเทคโนโลยีในยุคปัจจุบันได้เอื้ออำนวยความสะดวกสบายเป็นอย่างมาก ในการเข้าถึงพื้นที่ไซเบอร์ จึงทำให้การเข้าไปรังแกผู้อื่นบนพื้นที่ไซเบอร์สามารถกระทำจาก ที่ไหนก็ได้ และเวลาไหนก็ได้ ที่ผู้กระทำการ เช่น การโพสต์ต่อผู้อื่น นำคลิปวิดีโอที่สร้างผลกระทบในแง่ลบให้แก่ผู้อื่นไปเผยแพร่ หรือแม้กระทั่งการสร้างกลุ่มขึ้นมาเพื่อโจมตีบุคคลใดบุคคลหนึ่ง โดยผู้ถูกระทำ การรังแกไม่สามารถทราบหรือป้องกันตนเองได้ในพื้นที่ไซเบอร์ และเทคโนโลยีในปัจจุบัน เอื้ออำนวยความสะดวกในการเข้าใช้งาน การกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์จึงสามารถกระทำได้ง่ายยิ่งขึ้น

**ด้านการลบหรือบล็อกผู้อื่นออกจากกลุ่ม (Exclusion)** พบว่ากลุ่มตัวอย่างกตรายงาน (Report) ผู้อื่นที่ตนเองไม่ชอบ จนทำให้แอ็กเคานต์เฟซบุ๊กของผู้นั้นถูกระงับการใช้งานมากที่สุด รองลงมาคือเคยขอให้เพื่อน ๆ ลบหรือบล็อกคนคนที่ไม่ชอบออกจากความเป็นเพื่อนหรือออกจากกลุ่ม

สอดคล้องกับ Berson, Berson & Ferron (2002) ที่ว่าการปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์แบบชั่วคราว (Temporal Flexibility) พื้นที่ไซเบอร์สามารถสร้างพื้นที่ชั่วคราวในการสื่อสารได้ตลอด เครื่องมือในการสื่อสารสามารถเปลี่ยนแปลงได้ตลอดเวลา สามารถเปลี่ยนอีเมลได้เมื่อต้องการ เปลี่ยนชื่อผู้ใช้ได้ตลอดเวลา หรือระงับบัญชีได้ ทำให้เมื่อเผชิญหน้ากับความรุนแรงก็สามารถจัดการกับปัญหาได้ หรือในขณะเดียวกันก็เป็นการเพิ่มช่องทางการถูกระทำความรุนแรงได้เช่นเดียวกัน

**ด้านการนำความลับหรือข้อมูลส่วนตัวของผู้อื่นไปเปิดเผย (Tricky)** พบกลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมบันทึกภาพการสนทนาส่วนตัวกับเพื่อน ๆ แล้วนำมาโพสต์ผ่านสื่อสังคมออนไลน์โดยไม่ผ่านการยินยอมจากเพื่อนมากที่สุด รองลงมาคือ เคยกดแชร์เรื่องส่วนตัวของผู้อื่นส่งไปให้เพื่อนคนอื่น ๆ ต่อ (เช่น ข้อความ ภาพ หรือวิดีโอ เป็นต้น) และพฤติกรรมที่น้อยที่สุดคือนำข้อมูลส่วนตัวของผู้อื่นไปเปิดเผยผ่านสื่อสังคมออนไลน์ (เช่น ชื่อ-สกุล เบอร์โทรศัพท์ อีเมล เป็นต้น)

ซึ่งสอดคล้องกับ Robin M. Kowalski, Susan P. Limber and Patricia W. Agatston (2012) ที่กล่าวว่า รูปแบบการล่อลวง หรือการหยอกล้อ (Outing and Trickery) คือ การแชร์ข้อมูลส่วนตัวของผู้อื่นสู่พื้นที่สาธารณะออนไลน์ ในรูปแบบของการส่งต่ออีเมล (Forward Mail) หรือข้อความ เช่น การส่งต่อรูปภาพ หรือข้อความจากการสนทนาโดยการแคปเจอร์ (Capture) หน้าจอ พฤติกรรมดังกล่าวมักเป็นการกระทำของบุคคลที่ต้องการเป็นที่ยอมรับในสังคมนั้น ๆ ซึ่งส่งผลให้ผู้ถูกระทำรู้สึกอับอาย

นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับวรวิศรา ภาณุวัฒน์ (2557) โดยปัจจัยหลักที่ทำให้เป็นที่รู้จักกันอย่างแพร่หลายนั้นคือ Word of mouth หรือการพูดกันปากต่อปาก เพราะกระแสของการพูดถึงเนื้อหา

(Content) ที่ปรากฏอยู่ในเฟซบุ๊ก เช่น การแชร์รูปภาพไม่ว่าจะเป็นภาพหลุดของบุคคลสาธารณะ การแชร์ภาพล้อตลกใจ หรือภาพล้อเลียน

ด้านการแอบอ้างตัวตน (Impersonation) พบว่ากลุ่มตัวอย่างใช้แอ็กเคานต์ของผู้อื่นไปกลั่นแกล้งผ่านสื่อสังคมออนไลน์มากที่สุด รองลงมาคือเคยนำภาพผู้อื่นมาตั้งเป็นรูปโปรไฟล์เพื่อกลั่นแกล้งบุคคลนั้นในเฟซบุ๊ก อินสตาแกรม ไลน์ หรือทวิตเตอร์ของตนเอง และเคยใช้แอ็กเคานต์ของผู้อื่นไปกลั่นแกล้งผ่านสื่อสังคมออนไลน์ และพฤติกรรมที่กระทำน้อยที่สุดคือ นำชื่อ/ข้อมูลส่วนตัวของผู้อื่นไปใช้เป็นของตนเองโดยผู้ใช้นั้นไม่ยินยอม (เช่น ชื่อ-สกุล เบอร์โทรศัพท์ อีเมล เป็นต้น)

สอดคล้องกับฉันทาธิษฐาน (2556) ที่ว่ารูปแบบของการรังแกที่รับรู้ประกอบด้วย การโจมตีหรือใช้วาจาหยาบคายผ่านอินเทอร์เน็ตและโทรศัพท์มือถือ การคุกคามทางเพศออนไลน์ การแอบอ้างชื่อหรือตัวตนของผู้อื่นเพื่อให้ร้ายบุคคลอื่น

## 5.2.2 แนวทางป้องกันการลดพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ (Cyberbullying) โดยใช้มาตรการทางกฎหมาย

Cyberbullying เป็นการกลั่นแกล้งผ่านพื้นที่ไซเบอร์ระหว่างบุคคล หรือกลุ่มคน โดยรูปแบบการรังแกกันมีทั้งการใส่ร้ายป้ายสี การใช้ถ้อยคำหยาบคายต่อว่าผู้อื่น หรือการส่งต่อข้อมูลลับเพื่อทำให้ผู้อื่นเสียหายผ่านทางอินเทอร์เน็ต ในรูปแบบต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นการส่งข้อความ (Text Message) คลิปวิดีโอ จดหมายอิเล็กทรอนิกส์ หรือทางแอปพลิเคชันต่าง ๆ และทำให้ฝ่ายที่ถูกกระทำรู้สึกเจ็บปวด หรือได้รับผลกระทบทางจิตใจ การกลั่นแกล้งผ่านพื้นที่ไซเบอร์มีความรุนแรงที่อาจจะทราบหรือไม่ทราบว่าใครเป็นผู้กระทำ ซึ่งผู้กระทำสามารถกระทำความรุนแรงกับใคร ที่ไหน เมื่อไรก็ได้ และผู้กระทำก็สามารถจะตอกย้ำความรุนแรงนั้นได้อย่างต่อเนื่อง ผ่านระบบสื่อออนไลน์ ในส่วนของประเทศไทยนั้นยังไม่มีกฎหมายที่เกี่ยวกับการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์โดยตรง มีแค่กฎหมายบางตัวที่อาจสามารถนำมาปรับใช้ได้แต่ก็ยังไม่สามารถครอบคลุมการกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์ได้ทุกรูปแบบ

จากผลการวิจัย ผู้วิจัยพบว่ามีความผิดกฎหมายในรูปแบบการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ได้ 5 พฤติกรรม โดยผู้วิจัยได้วิเคราะห์มาตรการทางกฎหมายของประเทศไทยมาปรับใช้กับพฤติกรรมดังกล่าวแล้ว พบว่าประเทศไทยยังไม่มีแนวทางป้องกันและกฎหมายที่ออกมาเพื่อแก้ไขปัญหาการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ได้อย่างชัดเจน แม้จะมีกฎหมายในประเทศที่พอนำมาปรับใช้ได้คือ ประมวลกฎหมายอาญามาตรา 326 328 และ 393 พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 (แก้ไขพ.ศ. 2560) และพระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล พ.ศ. 2562 แต่อย่างไรก็ตามกฎหมายดังกล่าวอาจมีปัญหาในการตีความที่ไม่ครอบคลุมทำให้ขาดองค์ประกอบของความผิด ทำให้ไม่สามารถนำมาปรับใช้ในพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ได้



ผู้วิจัยพบว่าในต่างประเทศก็มีปัญหาในการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ซึ่งส่วนมากเกิดขึ้นในโรงเรียน โดยพบว่าประเทศสหรัฐอเมริกา มีนโยบายเชิงมาตรการกำหนดไว้ในกฎหมายเกี่ยวกับการศึกษาของรัฐ (State Education Codes) บังคับให้โรงเรียนทุกแห่งต้องกำหนดให้การต่อต้านการกลั่นแกล้งออนไลน์เป็น นโยบายของโรงเรียน และในประเทศแคนาดาก็พบปัญหาการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์เช่นกัน โดยทางประเทศแคนาดาได้มีกฎหมายที่เกี่ยวกับการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์โดยเฉพาะที่ชื่อว่า กฎหมายความปลอดภัยทางไซเบอร์ (Cyber-safety Act 2013) และสามารถบังคับใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพตามบทบัญญัติที่เกี่ยวข้องกับการกระทำความผิดที่นำข้อมูลส่วนบุคคลมา กลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ของประเทศแคนาดา อีกทั้งยังได้จัดตั้งหน่วยงาน “Cyber-SCAN” มีหน้าที่สืบสวนสอบสวนข้อร้องเรียนรวมถึงการช่วยเหลือแก้ไข ปัญหาที่เกิดขึ้นระหว่างผู้กลั่นแกล้งและผู้ถูกกลั่นแกล้งเพื่อแก้ไขปัญหาการยื่นคำร้องคุ้มครองต่อศาล ในแถบเอเชียประเทศญี่ปุ่นมีสิทธิการกลั่นแกล้งในโรงเรียนที่ค่อนข้างสูง ประเทศญี่ปุ่นได้มีกฎหมายว่าด้วยการส่งเสริมมาตรการป้องกันการกลั่นแกล้ง The Act for the Promotion of Measures to Prevent Bullying (Act No. 71 of 2013) แต่ก็ยังเป็นเพียงแนวป้องกันการกลั่นแกล้งที่เกิดขึ้นในโรงเรียน ไม่ได้มีบทลงโทษที่ชัดเจน ทำให้การกลั่นแกล้งในโรงเรียนยังเกิดขึ้นได้ ทำให้ภาคเอกชนคือบริษัทประกันภัยเข้ามามีส่วนร่วมในการป้องกันการกลั่นแกล้งที่เกิดขึ้นในโรงเรียน โดยการออกผลิตภัณฑ์ประกันภัย “bully insurance” เพื่อช่วยลดปัญหาการทำร้ายกันของเด็ก ๆ ลดภาระค่ารักษาพยาบาล และความเสียหายซึ่งเกิดจากการทำร้ายกัน

จากการศึกษาผู้วิจัยวิเคราะห์ว่าหากประเทศไทยยังไม่มีกฎหมายชัดเจนในเรื่องการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์โดยเฉพาะ ก็ควรนำมาตราการเชิงนโยบายของประเทศสหรัฐอเมริกามีเป็นแบบแผนในการแก้ไขปัญหาการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ที่เกิดขึ้นในโรงเรียน และเห็นควรร่างกฎหมายเกี่ยวกับการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ และตั้งหน่วยงานทางด้านการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์โดยมีหน้าที่สืบสวนสอบสวนจากข้อร้องเรียนและขจัดข้อร้องเรียนในเบื้องต้นเหมือนประเทศแคนาดา อีกทั้งควรให้ภาคเอกชนเข้ามามีบทบาทให้การช่วยเหลือป้องกันการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ ประเทศไทยจึงควรมีแนวทางในการออกผลิตภัณฑ์ประกันภัยในลักษณะเดียวกันกับประเทศญี่ปุ่น “bully insurance” โดยเพิ่มในเรื่องการของกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์เข้าไปในประกันภัยเหมือนในประเทศญี่ปุ่น

ดังนั้นหากประเทศไทยมีมาตรการทั้งเชิงนโยบายทางด้านกฎหมาย กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ที่ชัดเจน มีภาคเอกชนเข้ามามีบทบาทส่วนร่วมหาแนวทางป้องกัน ตลอดจนการตำรณรงค์ลดพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ โดยใช้บุคคลสามารณะที่มีชื่อเสียงในช่วงเวลานั้น เพื่อโน้มน้าวใจและเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการกลั่นแกล้งให้ลดน้อยลง ตลอดจนมีบทลงโทษในเรื่องของการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ที่จะสามารถควบคุมประชาชนที่ใช้สื่อ

ออนไลน์โดยมีพฤติกรรมที่ไปกลั่นแกล้งคนอื่นบนโลกไซเบอร์หรือบุคคลที่ถูกกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ ทำให้ผู้ใช้สื่อออนไลน์ได้ตระหนักถึงบทลงโทษและเกรงกลัวต่อการกระทำที่เกิดจากการรู้เท่าไม่ถึงการณ์หรือแม้กระทั่งเจตนาที่จะกระทำให้เกิดการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ได้

### 5.2.3 แนวทางการป้องกันการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ Cyberbullying

สำหรับทางด้านนิเทศศาสตร์ผู้วิจัยวิเคราะห์ได้ว่าพฤติกรรมรังแกกันส่งผลกระทบต่อตามมาที่ หลากหลายมากน้อยแตกต่างกันไป แต่ไม่ว่าจะเป็น กลุ่มผู้กระทำการรังแกผู้อื่น (Bully) กลุ่มผู้ถูกระทำการรังแก (Victim) หรือ กลุ่มที่เป็นทั้งผู้กระทำ การรังแกผู้อื่นและผู้ถูกระทำ การรังแก (Bully-Victim) ก็ล้วนแล้วแต่ได้รับผลกระทบจากพฤติกรรมการรังแกกันผ่านพื้นที่ไซเบอร์ทั้งสิ้น และจากปัญหาและผลกระทบที่เกิดขึ้นเราทุกคนทุกภาคส่วนในสังคมควรที่จะตระหนัก และให้ความสำคัญกับปัญหาดังกล่าว และร่วมมือกันแนวทางการป้องกันการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ (Cyberbullying) เพื่อไม่ให้ ปัญหาดังกล่าวทวีความรุนแรงมากขึ้นในสังคม

โดยแนวทางการป้องกันการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ (Cyberbullying) คือควรมีหน่วยงานหรือสถาบันการศึกษาดำเนินการผลิตสื่อให้ความรู้หรือรณรงค์เพื่อสร้างความตระหนักรู้ถึงมารยาทของการใช้การสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะไซเบอร์ต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็น Facebook, Twitter, Line, YouTube, E-mail หรือ พื้นที่ออนไลน์อื่น ๆ เพื่อป้องกันปัญหาและผลกระทบ ที่อาจเกิดขึ้นกับทั้งตัวผู้กระทำ การรังแกเอง หรือผู้ถูกระทำ หลังการลงรูป วิดีโอ หรือข้อความที่อาจไม่เหมาะสมทั้งที่ตั้งใจ และไม่ตั้งใจก็ตามโดยมีแนวทางป้องกันพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ดังต่อไปนี้

อันดับแรก สร้างความตระหนักรู้วัยรุ่นต้องตระหนักถึงมารยาทในการสื่อสารกับบุคคลอื่น ถึงแม้ว่าจะเป็น การสื่อสารผ่านกลุ่ม ที่เป็นกลุ่มเฉพาะบุคคลควรพึงตระหนักไว้ เสมอว่าควรปฏิบัติต่อบุคคลอื่นให้เหมือนกับที่เราอยากให้คนอื่นปฏิบัติกับเรา ทั้งการสื่อสารในโลกของความเป็นจริง และการสื่อสารผ่านโลกไซเบอร์ ควรสร้างเสริมพฤติกรรมของผู้ใช้สื่อใหม่ที่พึงประสงค์ตั้งแต่ครอบครัว สถาบันการศึกษาโดยการปลูกฝัง ปรับเปลี่ยนและเสริมสร้างความรู้และพฤติกรรมและมารยาทการใช้สื่อใหม่ที่ถูกต้อง นอกจากนี้ควรเพิ่มการสื่อสารถึงผลกระทบจากพฤติกรรมการกลั่นแกล้งเริ่มตั้งแต่ระดับครอบครัว

อันดับที่ 2 การสื่อสารรณรงค์เพื่อลดพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ เช่น รณรงค์คิดก่อนโพสต์ ไม่ว่าจะโพสต์ข้อความใด ๆ ก็ตาม เช่น รูปภาพ วิดีโอ หรือข้อความต่าง ๆ ให้คิดถึงผลกระทบทั้งผลดีและผลเสียที่อาจจะเกิดขึ้นตามมา ก่อนทุกครั้ง เพราะเมื่อโพสต์ลงไปในพื้นที่ไซเบอร์ แล้ว ข้อความ รูปภาพ หรือวิดีโอดังกล่าว อาจย้อนกลับมาทำร้าย ทั้งตัวผู้โพสต์เองและ ผู้ที่ถูกโพสต์ซ้ำแล้วซ้ำอีก จนอาจก่อให้เกิดผลด้านลบ แก่จิตใจของทั้งสองฝ่าย และยังถ้ามีผู้นำโพสต์

ดังกล่าวที่เคยทำร้ายจิตใจผู้อื่นมาโพสต์ซ้ำแล้วซ้ำอีก ก็ยังเป็นการตอกย้ำทางใจของผู้นั้นอย่างไม่มีวันจบสิ้น (Akbar, Huang& Anwar, 2014)

อันดับที่ 3 การรณรงค์การใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารผ่านสื่อสังคมออนไลน์ทั้งผู้รับสารและผู้ส่งสารจะได้เห็นเพียงแต่ข้อความหรือรูปภาพที่ใช้ในการสื่อสารกัน แต่ขาดความเข้าใจถึงอารมณ์และความรู้สึกของผู้ส่งสาร ว่าในข้อความหนึ่งผู้ส่งสารต้องการสื่อสารให้ผู้รับสารทราบนั้นจริง ๆ แล้วผู้ส่งสารต้องการสื่อสารอะไร บ่อยครั้งที่เกิดความเข้าใจที่ผิดพลาด เพราะการสื่อสารผ่านทางสื่อสังคมออนไลน์ ดังนั้น ก่อนที่จะโพสต์สิ่งใดก็ตาม หรือต้องการจะสื่อสารสิ่งใดก็ตามควรให้ความสำคัญถึงภาษาที่จะใช้เพื่อป้องกันความเข้าใจผิดที่อาจเกิดขึ้นจากการสื่อสารที่ไม่สามารถเห็นหน้า หรือเห็นความรู้สึกของกันและกันได้

และการรณรงค์ ต้องนำไปสู่การแก้ไขปัญหาซึ่งสาธารณชนยอมรับ เช่น การรณรงค์ให้ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตเห็นถึงผลกระทบเชิงลบหรืออันตรายจากการกลั่นแกล้งที่ส่งผลกระทบต่อตนเอง ครอบครัว และสังคม เมื่อยอมรับและตระหนักถึงอันตรายและภัยที่จะเกิดขึ้นแล้วจึงแนะนำวิธีป้องกันและแก้ไขร่วมกัน โดยการรณรงค์ควรมุ่งเน้นการผลิตเนื้อหาสาระ การแพร่กระจายข่าวสาร ผ่านช่องทางการสื่อสารแบบต่าง ๆ เพื่อให้บรรลุเป้าหมายการรณรงค์คือเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมายให้ได้มากที่สุด

### 5.3 ข้อเสนอแนะ

#### 5.3.1 ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

5.3.1.1 ผลจากการศึกษาพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกโซเชียล ปรากฏรูปแบบการกลั่นแกล้งและคุกคามบนโลกออนไลน์หลายประเภท ซึ่งพฤติกรรมดังกล่าวก่อให้เกิดผลกระทบเชิงลบต่อบุคคลที่ถูกกลั่นแกล้งและโดนสังคมตัดสิน ซึ่งมีใ้การตัดสินทางกฎหมาย ดังนั้นองค์กรสื่อควรให้ความสำคัญในเรื่องการผลิตสื่อเพื่อรณรงค์หรือให้ความรู้ด้านกฎหมายเกี่ยวกับการกลั่นแกล้งบนพื้นที่สาธารณะออนไลน์ หลีกเลี่ยงและลดปัญหาเนื้อหา (Content) ลดผลกระทบเชิงลบต่อจิตใจของบุคคลอื่น

5.3.1.2 กองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ควรให้ความรู้กับผู้ที่ใช้สื่อใหม่ เรื่องการรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy) เนื่องจากการนำเสนอเนื้อหา (Content) บนโลกออนไลน์ ผู้ใช้สื่อใหม่จะแทรกความรู้สึกนึกคิดส่วนตัวลงไป ส่งผลให้เนื้อหาเกิดการขึ้นาสังคมและบีบแวนไปจากความจริง อาจเข้าข่ายการกลั่นแกล้งบนพื้นที่สาธารณะออนไลน์

5.3.1.3 หน่วยงานภาครัฐที่เกี่ยวข้องควรมีมาตรการทางกฎหมายในเชิงนโยบาย ที่เกี่ยวกับการกลั่นแกล้งบนโลกโซเชียลจากประเทศสหรัฐอเมริกา โดยนำมากำหนดเป็นมาตรการเชิงนโยบายการป้องกันการกลั่นแกล้งบนโลกโซเชียลไว้ในพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติที่เป็น

กฎหมายแม่บท เพื่อให้สถานศึกษาได้นำมาตรการที่บัญญัติไว้ในพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ ไปกำหนดเป็นมาตรการของสถานศึกษาและสั่งให้กระทรวงการศึกษาตรวจสอบ และควรศึกษากฎหมายการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ของแคนาดาโดยเฉพาะ เพื่อนำมาร่างเป็นกฎหมายการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ของประเทศไทย และจัดตั้งหน่วยงานทางด้านการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์โดยมีหน้าที่สืบสวนสอบสวนจากข้อร้องเรียนและจัดข้อร้องเรียนในเบื้องต้นเพื่อลดภาระหน้าที่ของศาล อีกทั้งประเทศไทยจึงควรมีแนวทางในการออกผลิตภัณฑ์ประกันภัยในลักษณะเดียวกันกับประเทศญี่ปุ่น “bully insurance” โดยเพิ่มในเรื่องการของกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์เข้าไปในประกันภัย เพื่อให้ภาคเอกชนเข้ามามีบทบาทในการช่วยป้องกันในเรื่องการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ที่จะเกิดขึ้นในโรงเรียนได้

### 5.3.2 ข้อเสนอแนะการวิจัยครั้งต่อไป

5.3.2.1 ควรทำการศึกษาผลกระทบที่เกิดขึ้นเมื่อเกิดเหตุการณ์การกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ เพื่อนำผลกระทบมาศึกษาและวางแผนหรือแนวทางในการป้องกันปัญหาเหตุการณ์การกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ต่อไป

5.3.2.2 ควรศึกษาปัจจัยอื่น ๆ เพิ่มเติมนอกเหนือจากการสำรวจเหตุการณ์การกลั่นแกล้งบนโลกออนไลน์เช่นการสื่อสารในครอบครัวเพื่อลดปัญหาการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์

5.3.2.3 ควรทำการศึกษาวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) เช่นการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) หรือการสนทนากลุ่ม (Focus Group) เพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงลึกถึงสาเหตุในการเกิดเหตุการณ์การกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ทั้ง 5 เหตุการณ์

## บรรณานุกรม

- คณาธิป ทองรวีวงศ์. (2558). **มาตรการทางกฎหมายในการคุ้มครองสิทธิบุคคลจากการกลั่นแกล้งรังแกออนไลน์ซึ่งนำไปสู่การฆ่าตัวตาย: ศึกษากรณีกฎหมายความปลอดภัยไซเบอร์ (Cyber safety act) ของรัฐ Nova Scotia.** รายงานสืบเนื่องการประชุมวิชาการระดับชาติ นวัตกรรมกับความท้าทายทางภาษาและการสื่อสาร. กรุงเทพฯ: สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.
- คณุตม์เชษฐ นพภาลัย. (2561). **ปัญหาทางกฎหมายในการปรับใช้กรณีการรังแกบุคคลจากสื่อเครือข่ายสังคมออนไลน์.** การคนควาอิสระ นิติศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- จิตติพันธ์ ความคะนึ่ง และ มฤษฎ์ แก้วจินดา (2559). **การปรึกษาแบบกลุ่มด้วยเทคนิคการสร้างความมั่นคงทางจิตใจเพื่อเสริมสร้างทักษะการเผชิญปัญหา สำหรับเยาวชนที่ถูกรังแกผ่านโลกไซเบอร์.** ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาจิตวิทยาการศึกษาและการแนะแนว มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ กรุงเทพมหานคร
- ณัฐรัชต์ สาเมาะ. (2556). **การรับรู้ของเยาวชนต่อการรังแกบนพื้นที่ไซเบอร์.** นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสื่อสารเชิงกลยุทธ์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- บุษยรัต รุ่งสาคร. (2554). **การศึกษาผลกระทบของครอบครัวและการเห็นคุณค่าในตนเองที่มีต่อทัศนคติการข่มเหงรังแกผ่านโลกไซเบอร์ ของนักเรียนหญิงมัธยมศึกษาตอนปลาย เขตกรุงเทพมหานคร.** วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาพัฒนาการมนุษย์, มหาวิทยาลัยมหิดล.
- ฝ่ายค้นคว้าและเปรียบเทียบกฎหมาย กองกฎหมายต่างประเทศ สำนักงานคณะกรรมการกฤษฎีกา. (2564). **มาตรการในการต่อต้านและการคุ้มครองบุคคลจากการถูกกลั่นแกล้งในสังคม.** สืบค้นจาก <https://lawforasean.krisdika.go.th/File/files/Anti-Bullying%20Laws.pdf>
- พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2560 ([http://sql.ldd.go.th/intraaccount/Information\\_Law/File/Law-10.pdf](http://sql.ldd.go.th/intraaccount/Information_Law/File/Law-10.pdf)) 15 ธ . ค . 2564
- เมธินี สุวรรณกิจ. (2560). **มาตรการทางกฎหมายในการคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากการถูกกลั่นแกล้งในสังคมออนไลน์.** วารสารนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร ปีที่ 10 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม-ธันวาคม พ.ศ. 2560

- ฤทัยชนนี สิริพิชัยและ ธันยากร ตู๊ดเกื้อ. (2553). **พฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของเยาวชนในสามจังหวัดชายแดนใต้**. คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี.
- วัฒนาวดี ศรีวัฒนพงศ์ และ พิมพกา ธาณินพงศ์. (2558). **สื่ออิเล็กทรอนิกส์และอินเทอร์เน็ตที่มีต่อพฤติกรรมการรังแกของนักเรียนในโรงเรียน เขตอำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่**. วารสารการสื่อสารและการจัดการนิຕ้า, 1(2), 128-144
- วิมลทิพย์ มุสิกพันธ์. (2553). **ทัศนคติ และพฤติกรรมการกระทำ ความรุนแรงผ่านโลกไซเบอร์ของเยาวชนไทย**. สถาบันแห่งชาติเพื่อการพัฒนาเด็กและครอบครัว มหาวิทยาลัยมหิดล.
- ศิวพร ปกป้องและวิมลทิพย์มุสิกพันธ์. (2553). **ปัจจัยที่มีผลต่อทัศนคติและพฤติกรรมการกระทำ ความรุนแรงทั้งทางกายภาพและการข่มเหงรังแกผ่านโลกไซเบอร์ของเยาวชนไทย**. รายงานผลการวิจัย. กรุงเทพฯ: ปัญญาสมาพันธ์เพื่อการวิจัยความเห็นสาธารณะ แห่งประเทศไทย
- สรานนท์ อินทนนท์ และพลินี เสริมสินศิริ (2563). **การศึกษาวิธีการป้องกันการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์.การประชุมวิชาการและนำเสนอผลงานวิชาการระดับชาติ ครั้งที่ 2 มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย**.
- อมรทิพย์ อมราภิบาล. (2559). **เหยื่อการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ในกลุ่มเยาวชน: ปัจจัยเสี่ยงผลกระทบต่อสุขภาพจิตและการปรึกษาบุคคลที่สาม**. วารสารวิทยาการวิจัยและวิทยาการปัญญา, มหาวิทยาลัยบูรพา, 14(1), 59-73.

- Akbar, J., Huang, T.W., & Anwar, F. (2014). **The development of cyberbullying scale to investigate bullies among adolescents.** In Proceeding of International Conference on Humanities Sciences and Education (ICHE), Kuala Lumpur, n.p. Assessment.” *The Educational Forum* 70, no.1 (2005): 21-31.
- Berson, R. l., Berson. J. M., & Ferron M. J. (2002). **Emerging risks of violence in the digital age: lessons for educators from an online study of adolescent girls in the United states.** Retrieved 13 May, 2012, from [www.ncsu.edu/cyberviolence/cyberviolence.pdf](http://www.ncsu.edu/cyberviolence/cyberviolence.pdf) *Camping Magazine*, 80, 52-57.
- Francine, D. (2013). *Cyberbullying research: New perspectives and alternative methodologies introduction to the special issue.* **Journal of Community and Applied Social Psychology**, 23, 1-6.
- Haber, J. D., & Haber, S. B. (2007). **Cyberbullying: A “virtual camp” nightmare.**
- Henderson, J. (2004). *Food as a tourism resource: A view from Singapore.* **Tourism recreation Research**, 29, 69-74.
- Hinduja’s., & Patchin, J. W. (2010). *Bullying, cyberbullying, and suicide.* **Journal of the International Academy for Suicide Research**, 14(47), 206-221.
- Izzy Kalman. *Bully Insurance is Now Available in Japan.* May 24, 2019; (Retrieved 2022 04) <https://www.psychologytoday.com/us/blog/resilience-bullying/201905/bully-insurance-is-now-available-in-japan>
- Ministry of Education, Culture, Sports, Science and Technology, *The Act for the Promotion of Measures to Prevent Bullying (Act No. 71 of 2013).* (September 28, 2013). Retrieved December 23, 2021 <https://www.mext.go.jp/en/policy/education/elsec/title02/detail02/1373868.html>
- OBATA Fumiko, “The Law to Prevent Power Harassment in Japan,” Japan Institute for Labor Policy and Training, *Japan Labor Issues*, vol.5, no.28, (January, 2021). Retrieved January 2, 2022 from <https://www.jil.go.jp/english/jli/documents/2021/028-04.pdf>
- Smith, M. (2008). **Educational leadership: culture and diversity.** Gateshead: Athenaeum Press.
- Strom, Paris S., and Robert D. Strom. **“Cyberbullying by Adolescents: A Preliminary.**

Willard, N. (2007). **Educator's guide to cyberbullying and cyberthreats**. Center for Safe and Responsible Use of the Internet







ภาคผนวก  
แบบสอบถาม

## แบบสอบถาม

การวิจัยเรื่อง “แนวทางป้องกันการลดพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์Cyber bullying  
โดยใช้มาตรการทางกฎหมาย”

แบบสอบถามชุดนี้เป็นเอกสารประกอบการวิจัย จึงใคร่ขอความร่วมมือในการตอบแบบสอบถาม  
ดังรายละเอียดที่ปรากฏในแบบสอบถามนี้ ผู้วิจัยขอความกรุณาให้ท่านกรอกคำถามตามความเป็น  
จริง และขอขอบพระคุณท่านที่ให้ข้อมูลมา ณ ที่นี้

## ตอนที่1 ข้อมูลทั่วไป

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงใน  ที่ตรงกับข้อมูลของท่าน

## ตอนที่ 1 ข้อมูลทางประชากร

## 1. เพศ

ชาย  หญิง

## 2. อายุ

17 ปี  18 ปี  19 ปี

## 3.การศึกษา

มัธยมศึกษาตอนปลาย  ปวช.  ปวส. ปริญญาตรี

## 4.รายได้

ต่ำกว่า 6,000 บาท  6,000-10,000 บาท  10,001-15,000 บาท  
 15,001-20,000 บาท  20,000 บาทขึ้นไป



**ตอนที่ 2** แบบสอบถามเกี่ยวกับพฤติกรรมกรกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ต

**คำชี้แจง:** กรุณาทำเครื่องหมาย  ในช่องว่างที่ตรงกับพฤติกรรมกรกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ตของท่านมากที่สุด โดยพิจารณาว่าที่ผ่านมานิสิตมีพฤติกรรมต่อไปนี้ผ่านทางโซเชียลมีเดีย (Social Media) อยู่ในระดับใด

พฤติกรรมกรกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ต	ความถี่การกระทำ				
	5 เป็นประจำ	4 บ่อย	3 ค่อนข้าง น้อย	2 ไม่ค่อย บ่อย	1 ไม่เคย ทำ
<b>การตำว่า (Flaming)</b>					
1. ฉันเคยใช้ภาษา/คำพูดหยาบคายตำว่าผู้อื่นในโพสต์หรือคอมเมนต์ผ่านสื่อสังคมออนไลน์					
2. ฉันกับเพื่อนเคยตั้งกลุ่มเพื่อคุยกันในเรื่องของคุณคนอื่น ๆ ผ่านสื่อสังคมออนไลน์					
3. ฉันเคยโพสต์ล้อเลียนพฤติกรรมที่น่าอับอายของผู้อื่นผ่านสื่อสังคมออนไลน์					
4. ฉันเคยโพสต์ล้อเลียนรูปลักษณ์ของผู้อื่นผ่านสื่อสังคมออนไลน์					
5. ฉันเคยใช้คำพูดในลักษณะเชิงขู่สาวกับผู้อื่นผ่านสื่อสังคมออนไลน์					
<b>การส่งข้อความลบวณหรือหมิ่นประมาท (Denigration)</b>					
6. ฉันเคยโพสต์ฝากร้ายขายของในพื้นที่ส่วนตัวของผู้อื่นผ่านสื่อสังคมออนไลน์					
7. ฉันเคยถ่ายภาพนิ่ง/วิดีโอที่น่าอับอายของผู้อื่นแล้วนำไปโพสต์แสดงความคิดเห็นผ่านสื่อสังคมออนไลน์					
8. ฉันเคยถ่ายภาพนิ่ง/วิดีโอที่น่าอับอายของผู้อื่นแล้วนำไปเผยแพร่ผ่านสื่อสังคมออนไลน์					
9. ฉันเคยแชร์ภาพนิ่ง/วิดีโอที่น่าอับอายของผู้อื่นผ่านสื่อสังคมออนไลน์					

พฤติกรรมกรการกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ต	ความถี่การกระทำ				
	5 เป็นประจำ	4 บ่อย	3 ค่อนข้าง น้อย	2 ไม่ค่อย บ่อย	1 ไม่เคย ทำ
10. ฉันเคยโพสต์แสดงความคิดเห็นหรือแชร์ข้อความ/ภาพ/วิดีโอข่าวจากเพจต่าง ๆ โดยไม่ได้ตรวจสอบข้อเท็จจริง					
<b>การลบหรือบล็อกผู้อื่นออกจากกลุ่ม (Exclusion)</b>					
11. ฉันลบหรือบล็อกคนที่ฉันไม่ชอบออกจากความเป็นเพื่อนหรือออกจากกลุ่ม					
12. ฉันขอให้เพื่อน ๆ ลบหรือบล็อกคนที่ฉันไม่ชอบออกจากความเป็นเพื่อนหรือออกจากกลุ่ม					
13. ฉันกดยางาน(Report)ผู้อื่นที่ฉันไม่ชอบ จนทำให้แอ็กเคานต์เฟซบุ๊กหรือทวิตเตอร์ของผู้นั้นถูกระงับการใช้งาน					
<b>การนำความลับหรือข้อมูลส่วนตัวของผู้อื่นไปเปิดเผย (Tricky)</b>					
14. ฉันเคยนำข้อมูลส่วนตัวของผู้อื่นไปเปิดเผยผ่านสื่อสังคมออนไลน์ (เช่น ชื่อ-สกุล เบอร์โทรศัพท์ อีเมล เป็นต้น)					
15. ฉันเคยนำเรื่องส่วนตัวผู้อื่นไปเปิดเผยผ่านสื่อสังคมออนไลน์ โดยที่ผู้นั้นไม่รู้ตัว (เช่น ข้อความ ภาพ หรือวิดีโอ เป็นต้น)					
16. ฉันเคยกดแชร์เรื่องส่วนตัวของผู้อื่น ส่งไปให้เพื่อนคนอื่น ๆ ดูต่อ (เช่น ข้อความ ภาพ หรือวิดีโอ เป็นต้น)					
17. ฉันเคยบันทึกภาพการสนทนาส่วนตัวกับเพื่อน ๆ แล้วนำมาโพสต์ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ โดยไม่ผ่านการยินยอมจากเพื่อน					

พฤติกรรมกรการกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ต	ความถี่การกระทำ				
	5 เป็นประจำ	4 บ่อย	3 ค่อนข้าง น้อย	2 ไม่ค่อย บ่อย	1 ไม่เคย ทำ
<b>การแอบอ้างตัวตน (Impersonation)</b>					
18. ฉันเคยนำภาพผู้อื่นมาตั้งเป็นรูปโปรไฟล์เพื่อ กลั่นแกล้งบุคคลนั้นในเฟซบุ๊ก อินสตาแกรม ไลน์ หรือทวิตเตอร์ของตัวเอง					
19. ฉันเคยนำชื่อ/ข้อมูลส่วนตัวของผู้อื่นไปใช้เป็น ของตนเองโดยผู้ใช้นั้นไม่ยินยอม (เช่น ชื่อ-สกุล เบอร์โทรศัพท์ อีเมล เป็นต้น)					
20. ฉันเคยใช้แอ็กเคานต์ของผู้อื่นไปโพสต์ภาพ/ ข้อความต่าง ๆ ผ่านสื่อสังคมออนไลน์					
21. ฉันเคยใช้แอ็กเคานต์ของผู้อื่นไปกลั่นแกล้ง ผ่านสื่อสังคมออนไลน์					
22. ฉันเคยใช้ชื่อผู้อื่นในการสนทนากับบุคคลที่ไม่ รู้จักผ่านสื่อ					

**ตอนที่ 3** แบบสอบถามเกี่ยวกับความรู้สึกของผู้ถูกรับการกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ต

**คำชี้แจง:** กรุณาทำเครื่องหมาย  ในช่องว่างที่ตรงกับความรู้สึกท่านมากที่สุด

ประเด็นที่โดนกระทำ	ระดับความรู้สึก				
	5 มากที่สุด	4 มาก	3 ค่อนข้าง มาก	2 น้อย	1 เฉย ๆ ไม่รู้สึก
<b>การด่าว่า (Flaming)</b>					
1. ฉันเคยถูกด่าว่าโดยใช้ภาษา/คำพูดหยาบ คายในโพสต์หรือคอมเมนต์ผ่านสื่อสังคม ออนไลน์					
2. ฉันเคยถูกนิินทาผ่านสื่อสังคมออนไลน์					
3. ฉันเคยถูกผู้อื่นโพสต์ล้อเลียนพฤติกรรมที่น่า อับอายผ่านสื่อสังคมออนไลน์					

ประเด็นที่โดนกระทำ	ระดับความรู้สึก				
	5 มากที่สุด	4 มาก	3 ค่อนข้าง มาก	2 น้อย	1 เฉย ๆ ไม่รู้สึก
<b>การตำว่า (Flaming)</b>					
4. ฉันเคยถูกผู้อื่นโพสต์ล้อเลียนรูปลักษณ์ของ ฉันผ่านสื่อสังคมออนไลน์					
5. ฉันเคยถูกผู้อื่นคุกคามด้วยคำพูดในลักษณะ เชิงขู่สาวผ่านสื่อสังคมออนไลน์					
<b>การลบหรือบล็อกผู้อื่นออกจากกลุ่ม (Exclusion)</b>					
6. ฉันเคยถูกผู้อื่นโพสต์ขายของในเฟซบุ๊ก อินสตาแกรม หรือทวิตเตอร์ส่วนตัวของฉัน					
7. ฉันเคยถูกผู้อื่นถ่ายภาพนิ่ง/วิดีโอที่น่าอับ อายแล้วถูกนำไปวิพากษ์วิจารณ์ผ่านสื่อสังคม ออนไลน์					
8. ฉันเคยถูกผู้อื่นตัดแปลงภาพนิ่ง/วิดีโอที่น่า อับอายแล้วนำไปเผยแพร่ผ่านสื่อสังคม ออนไลน์					
9. ฉันเคยถูกผู้อื่นนำภาพนิ่ง/วิดีโอที่น่าอับอาย ของฉันไปเผยแพร่และแชร์ต่อกันโดยฉันไม่ได้ อนุญาต					
<b>การนำความลับหรือข้อมูลส่วนตัวของผู้อื่นไปเปิดเผย (Tricky)</b>					
10. เพื่อนที่ไม่ชอบฉันเคยลบหรือบล็อกฉัน ออกจากความเป็นเพื่อนในกลุ่ม					
11. ฉันเคยถูกผู้อื่นกดยางาน (Report) จนทำ ให้บัญชีเฟซบุ๊กหรือทวิตเตอร์ของฉันถูกระงับ การใช้งาน					
<b>การแอบอ้างตัวตน (Impersonation)</b>					
12. ฉันเคยถูกผู้อื่นนำข้อมูลส่วนตัวไปเผยแพร่ ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ (เช่น ชื่อ-สกุล เบอร์ โทรศัพท์ อีเมล เป็นต้น)					

ประเด็นที่โดนกระทำ	ระดับความรู้สึก				
	5 มากที่สุด	4 มาก	3 ค่อนข้าง มาก	2 น้อย	1 เฉย ๆ ไม่รู้สึก
13. ฉันเคยถูกผู้อื่นนำเรื่องส่วนตัวไปเผยแพร่ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ โดยที่ฉันไม่รู้ตัว (เช่น ข้อความ ภาพ หรือวิดีโอ เป็นต้น)					
14. ฉันเคยถูกเพื่อนแคปภาพจากการสนทนาส่วนตัว แล้วไปโพสต์ลงสื่อสังคมออนไลน์โดยที่ฉันไม่ยินยอม					
<b>การแอบอ้างตัวตน (Impersonation)</b>					
15. ฉันเคยนำถูกผู้อื่นนำภาพของฉันไปใช้ตั้งเป็นรูปโปรไฟล์ในเฟซบุ๊ก อิน스타그램 ออนไลน์ หรือทวิตเตอร์ของตัวเอง					
16. ฉันเคยถูกผู้อื่นนำชื่อ/ข้อมูลส่วนตัวไปใช้โดยฉันไม่ยินยอม (เช่น ชื่อ-สกุล เบอร์โทรศัพท์ อีเมล เป็นต้น)					
17. ฉันเคยถูกผู้อื่นแอบใช้แอ็กเคานต์ของฉันไปโพสต์ภาพ/ข้อความต่าง ๆ ผ่านสื่อสังคมออนไลน์					
18. ผู้อื่นเคยใช้แอ็กเคานต์ของฉันไปใช้เพื่อกลั่นแกล้งผ่านสื่อสังคมออนไลน์					
19. ผู้อื่นเคยนำชื่อของฉันไปใช้เพื่อสนทนากับบุคคลที่ไม่รู้จักผ่านสื่อสังคมออนไลน์					

## ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ	ทัศนีย์ ดำเกิงศักดิ์
วัน เดือน ปีเกิด	26 พฤษภาคม พ.ศ. 2517
ประวัติการศึกษา	ภาควิชาการประชาสัมพันธ์ สาขานิเทศศาสตร์พัฒนาการ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย 2553
ตำแหน่งและสถานที่ทำงาน	หัวหน้าสาขาคอนเทนต์การโฆษณาและการประชาสัมพันธ์ คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชพฤกษ์
ชื่อ	แก้วกัญญา เสวกสุริยวงศ์
วันเดือนปีเกิด	10 ตุลาคม พ.ศ. 2531
วุฒิการศึกษา	สาขาการเงินและภาษีอากร คณะนิติศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย 2557 สาขานิติศาสตร์ คณะนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยแม่ฟ้าหลวง 2554
ตำแหน่งและสถานที่ทำงาน	อาจารย์ประจำหมวดศึกษาทั่วไป คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชพฤกษ์

