

การศึกษาพฤติกรรมการถูกรังแกบนโลกไซเบอร์ที่มีต่อระดับความสามารถในการ
คิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต*
THE STUDY OF CYBER BULLIED BEHAVIORS ON CREATIVE THINKING ABILITY
OF UNDERGRADUATE STUDENTS OF PHUKET RAJABHAT UNIVERSITY
๒๐๒๒ ◊ ๒๕๖๕

วรุฒม์ อินทฤทธิ์

Warut Intarit

มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต

Phuket Rajabhat University

Corresponding Author E-mail: Warut2756@gmail.com

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อศึกษาพฤติกรรมการถูกรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี และ 2) เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ระหว่างนักศึกษาระดับปริญญาตรีกลุ่มที่ถูกรังแกบนโลกไซเบอร์สูงกับกลุ่มที่ถูกรังแกบนโลกไซเบอร์ต่ำ กลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาระดับปริญญาตรีจำนวน 600 คนจาก 11 สาขาวิชา คณะครุศาสตร์ ที่ได้มาจากการสุ่มตัวอย่างแบบแบ่งชั้นอย่างเป็นสัดส่วน (Proportional Stratified Random Sampling) และกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการเปรียบเทียบความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ระหว่างกลุ่มที่ถูกรังแกบนโลกไซเบอร์สูงจำนวน 162 คน และกลุ่มที่ถูกรังแกบนโลกไซเบอร์ต่ำจำนวน 162 คน เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล คือ แบบสอบถามการถูกรังแกบนโลกไซเบอร์ 5 ระดับ ทดสอบค่าความเชื่อมั่นโดยใช้วิธีของครอนบัก มีค่าความเชื่อมั่น 0.98 และแบบทดสอบความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ทดสอบค่าความเชื่อมั่นโดยใช้วิธี Kuder-Richardson 20 โดยได้ค่าความเที่ยง 0.81

ผลการวิจัยพบว่า พฤติกรรมการถูกรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์อยู่ในระดับน้อยทั้งหมด (Ranges = 1.80-2.59) และนักศึกษาระดับปริญญาตรีที่ถูกรังแกบนโลกไซเบอร์ต่ำมีคะแนนความสามารถในการคิดสร้างสรรค์สูงกว่านักศึกษาระดับปริญญาตรีที่ถูกรังแกบนโลกไซเบอร์สูงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

คำสำคัญ : พฤติกรรม; การถูกรังแกบนโลกไซเบอร์; ความสามารถในการคิดสร้างสรรค์

* Received January 26, 2022; Revised February 21, 2022; Accepted February 22, 2022

Abstract

Objectives of this research article were to: 1. Study cyber bullied behaviors of undergraduate students of faculty of Education and 2. Compare creative thinking abilities scores of undergraduate students between group of students who were highly bullied and group of students who were lowly bullied. The participants were 600 undergraduate students of 11 departments of faculty of education. They were randomly chosen by Proportional Stratified Random Sampling design. The groups of students were separated into two group of highly bullied and group of lowly bullied. Each group has 162 participants. The research instruments were questionnaire tested by Cronbach's alpha coefficient method with the reliability value at 0.98 and the creative thinking abilities test which had been tested by Kuder-Richardson 20. The reliability value was at 0.81.

The research results where the cyber bullied behaviors of undergraduate students were low. (Ranges = 1.80 - 2.59) and the undergraduate students who were lowly bullied group had creative thinking abilities score higher than students who were highly bullied group with the statistically significant level at 0.05.

Keywords: Behavior; Cyber bullied; Creative thinking ability

บทนำ

โลกออนไลน์หรือโลกไซเบอร์ ได้ทำหน้าที่เป็นจักรกลในการดึงเวลาในการติดต่อสื่อสารของมนุษย์ให้สั้นลงและกลายเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตมนุษย์ยุคปัจจุบัน ด้วยความรวดเร็วของการพัฒนาเทคโนโลยีดังกล่าวทำให้คนไทยจำเป็นต้องปรับตัวให้รู้เท่าทันสารสนเทศ รู้จักวิเคราะห์ และมีความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ซึ่งเป็นคุณลักษณะที่สำคัญของการเป็นบุคคลในศตวรรษที่ 21 (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2558) อย่างไรก็ตามสื่อสังคมออนไลน์ซึ่งเป็นถนน (Platform) ไม่ได้เป็นแหล่งที่นำไปสู่ข้อมูลเชิงบวกหรือมีประโยชน์เท่านั้น แต่ยังเป็นสื่อกลางที่ทำให้มนุษย์สามารถเข้าถึงข้อมูลเชิงลบหรือเกิดพฤติกรรมเชิงลบได้อีกด้วย ดังงานวิจัยของ Akram และ Kumar (2017) ที่พบว่า ในปัจจุบันมีเว็บไซต์และเนื้อหาจำนวนมากและหลากหลายส่งผลให้ประชาชนใช้เวลากับสื่อออนไลน์มากเกินไป เกิดการลดลงของความสามารถในการเรียนรู้ ปฏิสัมพันธ์กับคนรอบข้างในชีวิตจริง ปัญหาสุขภาพจากการพักผ่อนไม่เพียงพอ รวมไปถึงการละเมิดความเป็นส่วนตัวของบุคคลอื่นซึ่งจะนำไปสู่การคุกคามผ่านสื่อสังคมออนไลน์หรือการคุกคามผ่านโลกไซเบอร์ และสอดคล้องกับผลการศึกษาของสรานนท์ อินทนนท์ (2561) พบการคุกคามบนโลกไซเบอร์ในนักเรียนประถมศึกษาปลายและมัธยมศึกษาตอนต้นสูงมากในปัจจุบัน

จากการศึกษาแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการคุกคามบนโลกไซเบอร์พบว่า การคุกคามบนโลกไซเบอร์เป็นพฤติกรรมกระทำซ้ำทั้งในรูปแบบการขู่เข็ญ การรวมกลุ่มกันเพื่อด่าทอผู้อื่นหรือผู้ที่แปลกแยกหรือแตกต่างจากตน รวมไปถึงการส่งโพสต์ หรือแชร์ข้อมูลด้านลบเป็นเท็จ หยาดคาย หรือการคุกคามทางเพศ การล้อเลียนที่ทำร้ายจิตใจผู้อื่น (สรานนท์ อินทนนท์, 2561) พฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ในปัจจุบันพบมากในวัยเรียนตั้งงานวิจัยของ ปองกมล สุรัตน์ (2561) ซึ่งได้ศึกษาปรากฏการณ์การรังแกผ่านโลกไซเบอร์ด้วยการวิจัยแบบพหุกรณีศึกษากับบุคคลอายุ 19-24 จำนวน 8 คน พบว่า พฤติกรรมที่เยาวชนเหล่านี้ถูกรังแก ได้แก่ การถูกนิทา ด่าทอ ล้อเลียน ถูกเผยแพร่ความลับ สวมรอย ตามข่มขู่ ถูกกีดกันทางสังคมและการถูกปล่อยสภาพอนาจารและงานวิจัยของธันยากร ตุดเกื้อและมาลี สบายยิ่ง (2559) ที่พบว่า นักศึกษาอายุ 19-25 ปี ตกเป็นเหยื่อพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์โดยกลุ่มเพื่อนที่รู้จักกันดี

การรังแกบนโลกไซเบอร์ส่งผลกระทบต่อทั้งทางด้านร่างกาย จิตใจและสติปัญญาของผู้ถูกรังแกโดยส่งผลให้บุคคลนั้นมีภาวะเป็นโรคซึมเศร้า ไม่กล้าเข้าสังคม ขาดความเคารพตนเอง และมีผลต่อพัฒนาการด้านการคิด และกระบวนการทางปัญญาของผู้เรียน (ปองกมล สุรัตน์, 2561) ส่งผลกระทบต่อพัฒนาการด้านการเรียนจากการที่ไม่กล้าเข้าสังคม (Navarro, et al., 2017) นอกจากนี้จากงานวิจัยของ Farhangpour, et al., (2019) ยังพบว่า โดยทั่วไปนักเรียนจำเป็นต้องให้ความใส่ใจต่อการเรียนการสอน แต่การถูกรังแกทางสังคมทำให้นักเรียนไม่สามารถให้ความสำคัญกับการเรียนได้เพราะพวกเขาเหล่านั้นจะรู้สึกหวาดกลัวกับการถูกรังแกจนส่งผลให้ผลการเรียนตกต่ำลง และงานวิจัยของ Hong, et al (2014) ยืนยันว่านักเรียนที่ถูกรังแกบนโลกไซเบอร์มีผลการเรียนตกต่ำ มีความสามารถทางวิชาการและพัฒนาการทางสติปัญญาที่ลดลงซึ่งส่งผลกระทบต่อระดับความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ซึ่งเป็นกระบวนการทางปัญญาขั้นสูงสุดตามทฤษฎีพุทธิพิสัยของบลูม

ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาวิจัยเรื่อง การศึกษาพฤติกรรมการถูกรังแกบนโลกไซเบอร์ที่มีต่อระดับความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต เพราะไม่เพียงจะทำให้ได้ข้อมูลด้านพฤติกรรมการถูกรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักศึกษาคณะครุศาสตร์ และผลกระทบต่อระดับความสามารถในการคิดสร้างสรรค์เท่านั้น แต่งานวิจัยในครั้งนี้ยังได้ข้อมูลด้านระดับความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาคณะครุศาสตร์ เพื่อนำผลการวิจัยไปใช้ในการป้องกันและแก้ไขปัญหาพฤติกรรมการถูกรังแกทางสังคมและการพัฒนาความสามารถในการคิดขั้นสูงของนักศึกษาต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการถูกรังแกบนโลกโซเชียลของนักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์
2. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ระหว่างนักศึกษาระดับปริญญาตรีกลุ่มที่ถูกรังแกบนโลกโซเชียลสูงกับกลุ่มที่ถูกรังแกบนโลกโซเชียลต่ำ

วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษาวิจัย เรื่อง การศึกษาพฤติกรรมการถูกรังแกบนโลกโซเชียลที่มีต่อระดับความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต เป็นการวิจัยที่ใช้วิธีแบบผสมผสานวิธี (Mixed Method Research) ทั้งการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) และการใช้การสุ่มตัวอย่างแบบแบ่งชั้นอย่างเป็นสัดส่วน (Proportional Stratified Random Sampling) โดยมีรายละเอียดที่เกี่ยวข้องกับการวิจัยดังนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ นักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต โดยในปีการศึกษา 2563 มีนักศึกษาทั้งหมด 1,732 คน
2. การกำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่างในขั้นต้นแรก ผู้วิจัยหาขนาดกลุ่มตัวอย่างที่ระดับความเชื่อมั่น 99% ซึ่งยอมรับให้มีเกิดความคลาดเคลื่อนได้ในระดับ 5% จากสูตรการคำนวณหาขนาดกลุ่มตัวอย่างของ Yamane ที่กำหนดไว้ว่า $n = 32(0.5)2N/32(0.5)2 + Ne^2$ โดยที่ N เป็นจำนวนประชากร และ e เป็นค่าความคลาดเคลื่อน (อ้างอิงในวรรณคดี แกมเกต, 2555:286) จากจำนวนประชากรเท่ากับ 1,732 คนผ่านการกำหนดกลุ่มตัวอย่างจากสูตรดังกล่าวและการสุ่มตัวอย่างแบบแบ่งชั้นอย่างเป็นสัดส่วน (Proportional Stratified Random Sampling) แต่ละชั้นปฏิบัติตามลำดับจนได้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 600 คน เพื่อใช้ในการตอบแบบสอบถามพฤติกรรม
3. การกำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่างในขั้นที่สอง คือ กลุ่มที่ถูกรังแกบนโลกโซเชียลสูงกับกลุ่มที่ถูกรังแกบนโลกโซเชียลต่ำ ผู้วิจัยดำเนินการเรียงคะแนนเฉลี่ยของแบบสอบถามพฤติกรรมการถูกรังแกบนโลกโซเชียล จากคะแนนสูงไปคะแนนต่ำจากนั้นตัดกลุ่มสูงและกลุ่มต่ำที่ร้อยละ 27 โดยกลุ่มที่ถูกรังแกบนโลกโซเชียลสูง คือ ผู้มีคะแนนจากมาตroyอยู่ในช่วงเปอร์เซ็นต์ไตรล์ที่ 73 หรือสูงกว่า และกลุ่มที่ถูกรังแกบนโลกโซเชียลต่ำคือผู้ที่มีคะแนนจากมาตroyอยู่ในช่วงเปอร์เซ็นต์ไตรล์ที่ 27 หรือต่ำกว่า โดยใช้เกณฑ์แบ่งเช่นเดียวกับเกณฑ์การแบ่งนักเรียนกลุ่มสูงกลุ่มต่ำของ โชติกา ภาชีผล (2559) ซึ่งจะได้ 2 กลุ่มตัวอย่างในการเปรียบเทียบระดับความสามารถในการคิดสร้างสรรค์จำนวน 324 คน (ร้อยละ 27 ของ 600 เท่ากับ $162 \times 2 = 324$ คน)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แบบสอบถามการถูกรังแกบนโลกไซเบอร์ที่ครอบคลุมพฤติกรรม 5 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านเกาะติดชีวิตออนไลน์ 2) การข่มขู่คุกคาม 3) การกีดกัน 4) การละเมิดทางเพศ และ 5) การปลอมตัว และการคุกคาม ผ่านตรวจสอบความตรงทางเนื้อหาและวิเคราะห์ความสอดคล้องระหว่างคำถามกับวัตถุประสงค์ หรือการตรวจแบบ IOC (Index of Item Objective Congruence) โดยผู้ทรงคุณวุฒิทั้ง 3 คน ผู้วิจัยได้เลือกข้อคำถามที่มีค่า IOC เกิน 0.5 และนำไปทดลองใช้ (try out) กับนักศึกษาในกลุ่มที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน เพื่อหาค่าความเชื่อมั่นโดยใช้วิธีของครอนบาค (Cronbach's alpha coefficient) มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.98

2. ผู้วิจัยได้นำแบบทดสอบความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ที่ วรุทม์ อินทฤทธิ์ (2562) พัฒนาขึ้นครอบคลุมความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ 3 ด้าน คือ ด้านความคิดคล่องแคล่ว (Fluency) ด้านความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) และด้านความคิดริเริ่ม (Originality) ผู้วิจัยนำแบบทดสอบความสามารถในการคิดสร้างสรรค์พร้อมเกณฑ์การให้คะแนนไปทดลองใช้ (try out) กับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยจำนวน 30 คนและนำผลคะแนนมาหาค่าความเชื่อมั่นโดยใช้วิธี Kuder-Richardson 20 โดยได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.81

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1) กำหนดประชากรที่ศึกษา และดำเนินการเลือกกลุ่มตัวอย่างเพื่อใช้ในการทดลอง โดยกลุ่มตัวอย่างในครั้งนี้ได้แก่นักศึกษาคณะครุศาสตร์ที่ผ่านการดำเนินการสุ่มตัวอย่างแบบแบ่งชั้นอย่างเป็นสัดส่วน (Proportional Stratified Random Sampling) จาก 11 สาขา แขน 11 ชั้น จำนวน 600 คน

2) ผู้วิจัยดำเนินการสร้างแบบสอบถามและแบบสัมภาษณ์พฤติกรรมถูกรังแกบนโลกไซเบอร์

3) ผู้วิจัยนำแบบทดสอบความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ที่พัฒนาโดย วรุทม์ อินทฤทธิ์ (2562) มาใช้โดยนำไป Try out กับนักศึกษาที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างและหาค่าความเชื่อมั่นอีกครั้ง ก่อนนำไปใช้ทดลองกับกลุ่มตัวอย่างโดยได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.81

5) ผู้วิจัยดำเนินการเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 600 คน โดยแบ่งเป็นการตอบคำถามในแบบสอบถาม 30 นาที และวัดความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ของกลุ่มตัวอย่าง 20 นาที

6) ผู้วิจัยดำเนินการเรียงคะแนนเฉลี่ยของแบบสอบถามพฤติกรรมถูกรังแกบนโลกไซเบอร์จำนวน 600 คน จากคะแนนสูงไปคะแนนต่ำจากนั้นตัดกลุ่มสูงและกลุ่มต่ำที่ร้อยละ 27 โดยกลุ่มที่ถูกรังแกบนโลกไซเบอร์สูง คือ ผู้มีคะแนนจากมาตรฐานอยู่ในช่วงเปอร์เซ็นต์ไทล์ที่ 73 หรือสูงกว่า และกลุ่มที่ถูกรังแกบนโลกไซเบอร์ต่ำคือผู้ที่มีคะแนนจากมาตรฐานอยู่ในช่วงเปอร์เซ็นต์ไทล์ที่

27 หรือต่ำกว่า โดยใช้เกณฑ์แบ่งเช่นเดียวกับงานวิจัยของทิพย์นภา หวนสุริยา (2547) และเกณฑ์การแบ่งนักเรียนกลุ่มสูงกลุ่มต่ำของ โชติกา ภาษีผล (2559)

7) ผู้วิจัยดำเนินการเปรียบเทียบความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ระหว่าง กลุ่มที่ถูก รังแกบนโลกโซเชียลสูง กับ กลุ่มที่ถูกรังแกบนโลกโซเชียลต่ำ จำนวนกลุ่มละ 162 คน

8) นำผลคะแนนที่ได้จากการทดสอบความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ไปวิเคราะห์ ข้อมูลทางสถิติและทดสอบความแตกต่างด้วยการทดสอบค่า T-test independent

การวิเคราะห์ข้อมูล

1) วิเคราะห์คะแนนการถูกคุกคามบนโลกโซเชียลของนักศึกษาระดับปริญญาตรี โดยใช้ สถิติบรรยาย ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (standard deviation)

2) วิเคราะห์คะแนนความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ระหว่างกลุ่มที่ถูกรังแกบนโลกโซเชียลสูงกับกลุ่มที่ถูกรังแกบนโลกโซเชียลต่ำ โดยใช้สถิติบรรยาย ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (mean) และ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (standard deviation) และทดสอบความแตกต่างด้วยการทดสอบค่า T-test independent

ผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การศึกษาพฤติกรรมการถูกรังแกบนโลกโซเชียลที่มีต่อระดับ ความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ตมี ผลการวิจัยปรากฏตามวัตถุประสงค์การวิจัยดังนี้

วัตถุประสงค์ข้อที่ 1 เพื่อศึกษาพฤติกรรมการถูกรังแกบนโลกโซเชียลของนักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์ ปรากฏผลการวิจัยดังตารางที่ 1 ดังนี้

ตารางที่ 1 ค่ามัชฌิมเลขคณิต (\bar{X}) และ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ของระดับพฤติกรรม พฤติกรรมการถูกรังแกบนโลกโซเชียลของนักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์จำแนกราย ด้าน

ด้าน	จำนวน(N)	(\bar{X})	(S.D.)	แปลผล
ด้านที่ 1 การเกาะติดชีวิตออนไลน์	600	1.93	1.22	น้อย
ด้านที่ 2 การคุกคาม	600	1.91	1.17	น้อย
ด้านที่ 3 การกีดกัน	600	1.87	1.19	น้อย
ด้านที่ 4 การละเมิดทางเพศ	600	1.85	1.15	น้อย
ด้านที่ 5 การปลอมตัว	600	1.86	1.16	น้อย

จากตารางที่ 1 แสดงระดับพฤติกรรมพฤติกรรมการถูกรังแกบนโลกโซเชียลของ นักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์จำแนกรายด้านจากกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 600 คน ได้แก่ ด้านที่ 1 การเกาะติดชีวิตออนไลน์ ค่ามัชฌิมเลขคณิต 1.93 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.22 อยู่ในระดับน้อย ด้านที่ 2 การคุกคาม ค่ามัชฌิมเลขคณิต 1.91 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.17 อยู่

ในระดับน้อย ด้านที่ 3 การกีดกัน ค่ามัชฌิมเลขคณิต 1.87 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.19 อยู่ในระดับน้อย ด้านที่ 4 การละเมิดทางเพศ ค่ามัชฌิมเลขคณิต 1.85 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.15 อยู่ในระดับน้อย และด้านที่ 5 การปลอมตัว ค่ามัชฌิมเลขคณิต 1.86 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.16 อยู่ในระดับน้อย

วัตถุประสงค์ข้อที่ 2 เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ระหว่างนักศึกษาระดับปริญญาตรีกลุ่มที่ถูกร้องแกลบนโลกโซเชียลสูงกับกลุ่มที่ถูกร้องแกลบนโลกโซเชียลต่ำปรากฏผลการวิจัยดังตารางที่ 2 ดังนี้

ตารางที่ 2 ค่ามัชฌิมเลขคณิต (\bar{X}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S) และค่าที (t-test independent) เพื่อทดสอบความแตกต่างของคะแนนความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ระหว่างนักศึกษาระดับปริญญาตรีกลุ่มที่ถูกร้องแกลบนโลกโซเชียลสูงกับกลุ่มที่ถูกร้องแกลบนโลกโซเชียลต่ำ

คะแนนความคิดสร้างสรรค์	N	(\bar{X})	S.D.	T	Sig.
กลุ่มถูกร้องแกลต่ำ	162	79.23	54.77	6.50	0.000*
กลุ่มถูกร้องแกลสูง	162	48.49	24.06		
คะแนนด้านความคิดคล่องแคล่ว					
กลุ่มถูกร้องแกลต่ำ	162	30.27	19.86	9.53	0.000*
กลุ่มถูกร้องแกลสูง	162	14.44	6.85		
คะแนนด้านความยืดหยุ่น					
กลุ่มถูกร้องแกลต่ำ	162	18.80	12.51	6.58	0.000*
กลุ่มถูกร้องแกลสูง	162	11.60	5.91		
คะแนนด้านความริเริ่ม					
กลุ่มถูกร้องแกลต่ำ	162	30.09	29.42	2.96	0.000*
กลุ่มถูกร้องแกลสูง	162	22.55	13.12		

* $p < 0.05$

จากตารางที่ 2 แสดงว่านักศึกษาระดับปริญญาตรีที่ถูกร้องแกลบนโลกโซเชียลต่ำมีค่ามัชฌิมเลขคณิตคะแนนความสามารถในการคิดสร้างสรรค์เท่ากับ 79.23 คะแนน และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 54.77 และนักศึกษาระดับปริญญาตรีที่ถูกร้องแกลบนโลกโซเชียลสูงมีค่าเฉลี่ยคะแนนความสามารถในการคิดสร้างสรรค์เท่ากับ 48.49 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 24.06 และเมื่อทดสอบความแตกต่างด้วยการทดสอบค่าที (t-test independent) พบว่า นักศึกษาระดับปริญญาตรีที่ถูกร้องแกลบนโลกโซเชียลต่ำมีคะแนนความสามารถในการคิดสร้างสรรค์สูงกว่านักศึกษาระดับปริญญาตรีที่ถูกร้องแกลบนโลกโซเชียลสูงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และเมื่อจำแนกคะแนนความสามารถในการคิดสร้างสรรค์รายด้านได้แก่ ด้านความคิดคล่องแคล่ว ด้านความคิดยืดหยุ่นและด้านความคิดริเริ่มพบว่า นักศึกษาระดับปริญญาตรีที่ถูกร้องแกลบนโลกโซเชียลต่ำมีค่ามัชฌิมเลขคณิต เท่ากับ 30.27, 18.80 และ 30.09 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 19.86, 12.51 และ 29.42 ตามลำดับ และนักศึกษาระดับปริญญาตรีที่ถูก

รังแกบนโลกโซเชียลสูงมีค่ามัชฌิมเลขคณิต เท่ากับ 14.44, 11.60 และ 22.55 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 6.85, 5.91 และ 13.12 ตามลำดับ และเมื่อทดสอบความแตกต่างด้วยการทดสอบค่าที (t-test independent) พบว่า นักศึกษาระดับปริญญาตรีที่ถูกรังแกบนโลกโซเชียลต่ำมีคะแนนความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ทุกด้านสูงกว่านักศึกษาระดับปริญญาตรีที่ถูกรังแกบนโลกโซเชียลสูงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการวิจัยสามารถอภิปรายผลการวิจัยได้ดังนี้

การศึกษาพฤติกรรมการถูกรังแกบนโลกโซเชียลที่มีต่อระดับความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต ผู้วิจัยดำเนินการอภิปรายผลได้ 2 ด้านตามวัตถุประสงค์ดังนี้

ด้านการถูกรังแกบนโลกโซเชียล

ด้านนี้มีวัตถุประสงค์ 1 ประการ คือ เพื่อศึกษาพฤติกรรมการถูกรังแกบนโลกโซเชียลของนักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์

ผลการสำรวจการถูกรังแกบนโลกโซเชียลรายด้าน ได้แก่ 1) ด้านการเกาะติดชีวิตออนไลน์ 2) ด้านการคุกคาม 3) ด้านการกีดกัน 4) ด้านการละเมิดทางเพศ และ 5) ด้านการปลอมตัวอยู่ในระดับน้อย หรือแปลความหมายได้ว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ถูกรังแกบนโลกโซเชียลอย่างน้อย 1 หรือ 2 ครั้งในรอบสองเดือน ผลการวิจัยดังกล่าวสอดคล้องกับงานศึกษาของ กมล สุรัตน์ (2561) ที่ได้ศึกษาการรังแกบนโลกโซเชียล จากนักศึกษาระดับปริญญาตรีจำนวน 8 คนที่มีอายุตั้งแต่ 19-24 ปี พบว่ากลุ่มตัวอย่างเหล่านี้เป็นกลุ่มที่ถูกรังแกบนโลกโซเชียลผ่านการคุกคามทางเพศ การเกาะติดชีวิตออนไลน์ การใส่ร้ายป้ายสี การแอบอ้าง การถูกตำหนิหรือถูกแซะ และการถูกกดดันให้ออกจากสังคม โดยเป็นการถูกรังแกบนโลกโซเชียลมาแล้วอย่างน้อย 2 สัปดาห์ ไปถึงจนการถูกรังแกอย่างต่อเนื่องเป็นระยะเวลากว่า 3 ปีจนทำให้การถูกรังแกบนโลกโซเชียลกลายเป็นส่วนหนึ่งของการดำรงชีวิตและส่งผลกระทบต่อทั้งทางด้านจิตใจ สติปัญญาและอารมณ์ ผลการวิจัยยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ Zalaquett and Chatters (2014) ที่พบว่า นักศึกษาจำนวน 613 คนเคยประสบกับการถูกรังแกบนโลกโซเชียลในระดับมัธยมศึกษาร้อยละ 31.3 และประสบกับการถูกรังแกบนโลกโซเชียลในช่วงการเรียนระดับมหาวิทยาลัยร้อยละ 19 และมีข้อมูลกว่าร้อยละ 28 ของกลุ่มตัวอย่างเหล่านี้มีเพื่อนถูกรังแกบนโลกโซเชียลหรือพบเห็นการถูกรังแกบนโลกโซเชียลในมหาวิทยาลัย ข้อมูลนี้บ่งชี้ให้นักศึกษาระดับปริญญาตรีมีความเชื่อมโยงทั้งทางตรงและทางอ้อมการถูกรังแกบนโลกโซเชียลผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ และยังสะท้อนให้เห็นว่านักศึกษาระดับปริญญาตรีที่ถูกรังแกบนโลกโซเชียลเป็นผู้ที่ถูกรังแกอย่างต่อเนื่องมาตั้งแต่เรียนระดับมัธยมศึกษา สะท้อนให้เห็นอย่างชัดเจนว่าไม่เพียงแต่นักศึกษาในระดับปริญญาตรีเท่านั้น งานวิจัยต่างๆยังชี้ให้นักเรียนระดับมัศึกษาก็ถูกรังแกหรือใช้พื้นที่ในสังคมออนไลน์

ทำร้ายกันผ่านข้อความ รูปหรือคลิปวิดีโอจนทำให้บุคคลถูกกระทำนั้นสถานะเป็นเหยื่อของสังคม (cyber victims) (Kalender. et al, 2019) งานศึกษาวิจัยของ Gündüz, Akgün, and Özgür (2021) ที่ศึกษาระดับความรู้สึกที่มีต่อพฤติกรรมการถูกรังแกบนโลกไซเบอร์จากนักเรียนระดับมัธยมศึกษาจำนวน 747 คน พบว่านักเรียนมีความรู้สึกอ่อนไหวต่อการถูกรังแกบนโลกไซเบอร์อยู่ในระดับสูง โดยนักเรียนหญิงมีความรู้สึกอ่อนไหวสูงกว่านักเรียนชายอย่างมีนัยสำคัญ สอดคล้องกับการศึกษาของพฤติกรรมของการถูกรังแกบนโลกไซเบอร์ในพื้นที่ต่างๆของโรงเรียนในประเทศไทย เช่น การศึกษาจากกลุ่มนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นจำนวน 410 คนที่จังหวัดเชียงใหม่ พบว่าร้อยละ 23.4 เป็นผู้ที่ถูกรังแก และร้อยละ 58.3 เป็นผู้ที่ถูกรังแกและรังแกผู้อื่น (ชุตินาถ ศักรินทร์กุลและอลิสสา วัชรสินธุ, 2557) หรือการศึกษาจากกลุ่มตัวอย่างนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1-4 ทั่วประเทศไทย จำนวน 2,758 คนพบว่าเป็นผู้ที่ถูกรังแกบนโลกไซเบอร์คิดเป็นร้อยละ 27.8 (PenPid and Peltzer, 2013) สถานการณ์การถูกรังแกบนโลกไซเบอร์ในปัจจุบันเกิดขึ้นอย่างกว้างขวางจนทำให้คนในสังคมมองเป็นเรื่องปกติ ดังเช่นงานวิจัยของ วรพงษ์ วิไลและเสริสศิริ นิลดำ (2561) ที่ศึกษาพฤติกรรมการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาในจังหวัดเชียงราย จำนวน 2,012 คน พบว่าทัศนคติของนักเรียนที่มีต่อการเล่นอินเทอร์เน็ตในทางที่จะมีผลกระทบต่อผู้อื่นในภาพรวมนั้นอยู่ในระดับน้อยและนักเรียนมีความเห็นอยู่ในระดับน้อย ในข้อที่ว่า การซุบซิบนินทาผู้อื่นทางอินเทอร์เน็ตเป็นเรื่องปกติที่ทำกันได้ และการลบหรือบล็อกเพื่อนออกจากกลุ่มสนทนาออนไลน์เป็นสิ่งที่ไม่ก่อให้เกิดผลเสียแต่อย่างใด สะท้อนให้เห็นว่าการถูกรังแกบนโลกไซเบอร์ในสถานศึกษาเป็นเรื่องที่เกิดขึ้นกับเหยื่อจนกลายเป็นวัฒนธรรมเชิงลบสังคม (negative social culture) ซึ่งพฤติกรรมเหล่านี้จำเป็นต้องได้รับการแก้ไขเนื่องจากทุกหนึ่งการรังแกทางสังคมออนไลน์ล้วนแต่มีผู้ที่ได้รับผลกระทบและการรังแกบนโลกไซเบอร์ไม่ใช่สิ่งปกติในสังคม

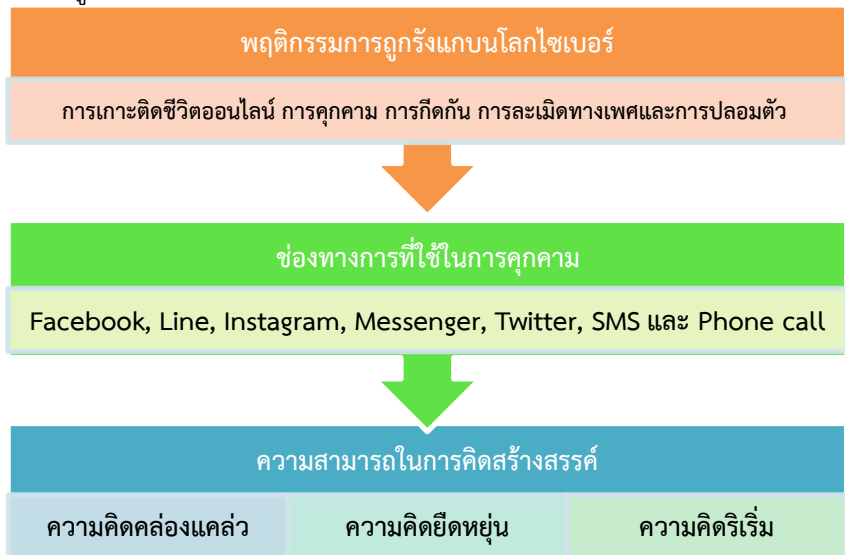
ด้านการผลที่มีต่อระดับความสามารถในการคิดสร้างสรรค์

ด้านนี้มีวัตถุประสงค์ 1 ประการ คือ เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ระหว่างนักศึกษาระดับปริญญาตรีกลุ่มที่ถูกรังแกบนโลกไซเบอร์สูงกับกลุ่มที่ถูกรังแกบนโลกไซเบอร์ต่ำ จากผลการวิจัยพบว่านักศึกษาระดับปริญญาตรีกลุ่มที่ถูกรังแกบนโลกไซเบอร์ต่ำมีคะแนนความสามารถในการคิดสร้างสรรค์สูงกว่ากลุ่มที่ถูกรังแกสูงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ โดยในการสำรวจฉบับนี้พบว่านักศึกษาระดับปริญญาตรีที่ถูกรังแกบนโลกไซเบอร์สูงในระดับมากถึงมากที่สุด จำนวน 78 คนหรือมากถึงร้อยละ 12.99 ซึ่งเป็นผู้ที่ได้รับการคุกคามผ่านช่องทางและวิธีการต่างๆอย่างน้อยหนึ่งครั้งต่อสัปดาห์ และเมื่อผู้วิจัยแบ่งกลุ่มผู้ถูกรังแกบนโลกไซเบอร์สูงกับกับต่ำเพื่อเปรียบเทียบระดับความคิดสร้างสรรค์ พบว่า นักศึกษาที่ถูกรังแกบนโลกไซเบอร์สูงทั้งหมดหรือคิดเป็นร้อยละ 100 มีคะแนนความคิดสร้างสรรค์อยู่ในกลุ่มต่ำทั้งหมด ผลการวิจัยนี้สอดคล้องกับทฤษฎีและแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับผลกระทบของการถูกรังแกบนโลกไซเบอร์ แม้ว่างานวิจัยและงานศึกษาส่วนใหญ่ชี้ให้เห็นว่าการถูกรังแกบนโลกไซเบอร์มีผลกระทบโดยตรงต่อสภาพจิตใจและความรู้สึก

ของเหยื่อทั้งงานศึกษาของ Hinduja & Patchin (2010) ที่ระบุว่า การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ (Cyberbullying) การจัดการกับความเครียด นักเรียนที่เป็นเหยื่อมีความสามารถในการจัดการกับความรู้สึกเครียดได้น้อยกว่านักเรียนที่ไม่ได้เป็นเหยื่อของการจัดการกับสมาธิ เหยื่อจะไม่สามารถตั้งสมาธิกับสิ่งที่ทำได้ และอาจมีแนวโน้มฆ่าตัวตาย หรืองานของ Tolia (2016) อธิบายว่า ผลกระทบของการถูกรังแกทางสังคมอาจสังเกตเห็นในช่วงเริ่มต้น แต่ปัจจัยความเครียดทางลบ (negative stress factors) จะก่อตัวขึ้นเมื่อเวลาผ่านไป สอดคล้องกับ Navarro, et al. (2017) ที่พบว่า การถูกรังแกทางสังคมออนไลน์มีผลกระทบเชิงลบต่อเหยื่อและผู้กระทำผิดเอง โดยเฉพาะอย่างยิ่งผู้ถูกกระทำจะมีภาวะซึมเศร้าที่ และกลุ่มตัวอย่างหนึ่งในงานวิจัยของปองกมล สุรัตน์ (2561) ระบุว่า การคุกคามบนโลกไซเบอร์ที่เขาประสบทำให้เขาเกิดความอับอาย ไม่กล้าเข้าเรียน ติดศูนย์และติด ร. รวมกันกว่า 20 ตัว ผลของการถูกรังแกบนโลกไซเบอร์ยังกระทบนอกจากกระทบต่อจิตใจแล้วยังกระทบต่อพัฒนาการทางสติปัญญาของนักเรียนเนื่องจากการถูกคุกคามซ้ำๆจะส่งผลให้เหยื่อเกิดความเครียดและภาวะถดถอยในการเรียนรู้ดังกล่าวงานวิจัยของ Muzamil & Shah (2016) ที่พบว่า การถูกรังแกบนโลกไซเบอร์มีผลทางลบต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนอย่างมีนัยสำคัญ ข้อมูลสนับสนุนจากงานวิจัยของ Faryadi (2011) พบว่า ร้อยละ 70.8 หรือจำนวน 255 คนของเหยื่อระบุว่า การถูกรังแกบนโลกไซเบอร์ส่งผลกระทบต่อผลการเรียน (academic performance) อันเป็นผลมาจากความกังวล ความรู้สึกกลัวการเข้าสังคม ความไม่สบายใจ ความรู้สึกโดดเดี่ยว ความไม่ปลอดภัยและสูญเสียความมั่นใจหรือความเห็นคุณค่าในตัวเอง รวมไปถึงความไม่สามารถตั้งใจเรียนได้ (Jotia & Tjavanja, 2012) ดังนั้นจึงสามารถสรุปได้ว่าการถูกรังแกบนโลกไซเบอร์มีผลกระทบต่อผลการเรียนและระดับความสามารถในการคิดและความสามารถทางสติปัญญาของผู้เรียน

องค์ความรู้จากการวิจัย

จากการศึกษาวิจัยเรื่องการศึกษาพฤติกรรมการดูรังแกบนโลกโซเชียลที่มีต่อระดับความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต สามารถสรุปองค์ความรู้จากการวิจัยได้ดังแผนภาพต่อไปนี้



ภาพที่ 1 องค์ความรู้จากการวิจัยการศึกษาพฤติกรรมการดูรังแกบนโลกโซเชียลที่มีต่อระดับความสามารถในการคิดสร้างสรรค์

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้

1. การศึกษาพฤติกรรมการดูรังแกบนโลกโซเชียลในงานวิจัยเล่มนี้พบว่าพฤติกรรมการดูรังแกบนโลกโซเชียลเป็นปรากฏการณ์สำคัญที่เกิดขึ้นในสังคมรวมไปถึงสถานศึกษาทุกระดับ ตั้งแต่ระดับประถมศึกษาจนถึงระดับอุดมศึกษา ดังนั้นผู้ที่เกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษา จำเป็นต้องให้ความสนใจและช่วยกันพัฒนาสังคมให้เป็นไปอย่างสร้างสรรค์ด้วยการหยุดยั้งสถานะการถูกคุกคามถูกรูปแบบผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์

2. ครูหรือนักการศึกษาสามารถนำแบบทดสอบความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นไปใช้วัดระดับความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนได้ตั้งแต่ระดับประถมศึกษาจนถึงระดับมหาวิทยาลัย

ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป

งานวิจัยยังขาดการศึกษาปัจจัยอื่น ๆ ที่มีผลต่อความคิดสร้างสรรค์นอกจากการดูรังแกบนโลกโซเชียล ดังนั้นผู้วิจัยที่ต้องการต่อยอดจากงานวิจัยเล่มนี้สามารถศึกษาวิเคราะห์ปัจจัยด้านอื่น ๆ ที่มีผลต่อความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนเพิ่มเติมได้

เอกสารอ้างอิง

- โชติกา ภาชีผล. (2558). *การวัดและประเมินผลการเรียนรู้*. กรุงเทพฯ: คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ปองกมล สุรัตน์. (2561). *การรังแกผ่านโลกไซเบอร์ในมิติสังคมวัฒนธรรม: กรณีศึกษา เยาวชนไทย เจนเนอเรชัน Z (ปริญญาานิพนธ์ดุขภูมิบัณฑิต สาขาวิชาการวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ประยุกต์)*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- วรพงษ์ วิไล และ เสริมศิริ นิลดำ .(2561). พฤติกรรมการรังแกกันผ่านโลกไซเบอร์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาในจังหวัดเชียงราย : กรณีศึกษาโรงเรียนเทศบาล 6 นครเชียงราย. *CRRU Journal of Communication Chiangrai Rajabhat University*, 1(2), 1-24.
- วรุตม์ อินทฤทธิ์. (2562). ผลของการเรียนการสอนสังคมศึกษาบนฐานทฤษฎีพุทธิพิสัยของบลูมฉบับปรับปรุงที่มีต่อความสามารถในการคิดอย่างมีวิจารณญาณและความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย: การทดลองแบบสี่กลุ่มโซโลมอน. *วารสารวิทยบริการมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์*, 30(3), 182-192
- สรานนท์ อินทนนท์.(2561). *การกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์*. กรุงเทพฯ: มูลนิธิส่งเสริมสื่อเด็กและเยาวชน
- Akram, W. & Kumar, R. (2017). A Study on Positive and Negative Effects of Social Media on Society. *International Journal of Computer Sciences and Engineering*, 5(10), 347-354.
- Farhangpour, P. et al., (2019). Emotional and Academic Effects of Cyberbullying on students in a rural high school in the Limpopo province, South Africa. *South African Journal of Information Management*, 21(1), 1-8.
- Gündüz, Ş. et al., (2021). Determination of Secondary School Students' Levels of Sensitivity towards Cyberbullying and Cyberbullying Behaviour. *Participatory Educational Research (PER)*, 8(1),70-89.
- Hinduja S. & Patchin, J. W. (2010). Bullying, Cyberbullying and Suicide. *Archives of Suiside Research*. 14(3): 206-221.
- Hong, J.S., et al., (2014). A Conceptual Framework for Understanding the Association Between School Bullying Victimization and Substance Misuse. *American Journal of Orthopsychiatry*, 84(6), 696-710.
- Jotia, A. & Tjavanga, H. (2012). School bullies and education in botswana: impact on other students and academic performance. *Academic Research International*. 2(1), 641-650

- Muzamil, M., & Shah, G. (2016). Cyberbullying and self-perceptions of students associated with their academic performance. *International Journal of Education and Development using Information and Communication Technology*, 12(3), 79-92.
- Navarro, R., et al., 2017 Cyberbullying victimization and fatalism in adolescence: Resilience as a moderator. *Children and Youth Services Review*, 84, 215-221.
- Tolia. A. (2015). Cyberbullying: Psychological Effect on Children. *International Journal of Indian Psychology*, 3(2), 48-51.

