

## Guidelines for Preventive Cyber Bullying Behaviors among Secondary School Students in the Three Southern Border Provinces

Tanyakorn Tudkuea<sup>1</sup>, Kasetchai Laeheem<sup>2</sup>, and Ruthaychonnee Sittichai<sup>3</sup>

Received: November 29, 2018 Revised: January 28, 2019 Accepted: January 30, 2019

### Abstract

The purpose of this study was to study problems, causes and guidelines for preventive cyber bullying behaviors among secondary school students in the three Southern border provinces. Data were collected through group interviews secondary school students in the three southern border provinces aged between 13 to 18 years old and use a snowball technique, including teachers and school director in the three southern border provinces. The key informants were 49 persons. Findings indicated that guidelines for development of preventive program for cyber bullying behaviors consisted of perception, critical thinking and awareness were group activities, game, debate and creative brainstorming.

**Keywords:** guidelines for preventive, cyber bullying behaviors, three southern border provinces, students

---

<sup>1</sup> Student, Doctor of Philosophy in Human and Social Development, Faculty of Liberal Arts, Prince of Songkla University, Hat Yai Campus, Songkhla. E-mail: tam\_tanyakorn@yahoo.com

<sup>2</sup> Association Professor at Department of Educational Foundation, Faculty of Liberal Arts, Prince of Songkla University, Hat Yai Campus, Songkhla.

<sup>3</sup> Association Professoer at Faculty of Humanities and Social Sciences, Kids and Youth Development Research Unit, Research Center for Educational Innovations and Teaching and Learning Excellence, Prince of Songkla University, Pattani.

## แนวทางการป้องกันพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษา ในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้

ฉันทยากร ตุดเกื้อ<sup>1</sup> เกษตรชัย และหิม<sup>2</sup> และ ฤทัยชนนี สิทธิชัย<sup>3</sup>

### บทคัดย่อ

การศึกษาวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาแนวทางการป้องกันพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ โดยใช้วิธีการสัมภาษณ์กลุ่มนักเรียนมัธยมศึกษาในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ ที่มีอายุระหว่าง 13-18 ปี โดยใช้วิธีการเลือกผู้ให้ข้อมูลด้วยเทคนิคบอกต่อ รวมถึงครูผู้สอน และผู้บริหารโรงเรียนในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ รวมผู้ให้ข้อมูลจำนวนทั้งสิ้น 49 คน ซึ่งผลการศึกษาพบว่า แนวทางสำหรับการพัฒนาโปรแกรมการป้องกันพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ ประกอบไปด้วย การส่งเสริมทักษะด้านการรับรู้ ด้านการคิด วิเคราะห์ และด้านการตระหนักรู้ ภายใต้การจัดกิจกรรมกลุ่ม เกมกิจกรรมกิจกรรมการโต้วาที และกิจกรรมระดมสมองอย่างสร้างสรรค์

**คำสำคัญ:** แนวทางการป้องกัน พฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ สามจังหวัดชายแดนภาคใต้ นักเรียน

<sup>1</sup> นักศึกษาปริญญาเอก หลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาพัฒนามนุษย์และสังคม คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่ อีเมล: tam\_tanyakorn@yahoo.com

<sup>2</sup> รองศาสตราจารย์ ประจำภาควิชาสารัตถศึกษา คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่ สงขลา

<sup>3</sup> รองศาสตราจารย์ ประจำหน่วยวิจัยเพื่อการพัฒนาเด็กและเยาวชน สถานวิจัยนวัตกรรมการศึกษาและการเรียนการสอนที่เป็นเลิศ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ ปัตตานี

## ที่มาและความสำคัญของปัญหาวิจัย

การรังแกบนโลกโซเชียลเป็นพฤติกรรมความรุนแรงรูปแบบใหม่ที่เกิดขึ้นในยุคปัจจุบันโดยการใช้เทคโนโลยีการสื่อสารผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่ได้รับความนิยมของแต่ละช่วงเวลาเป็นเครื่องมือในการรังแกผู้อื่น อาทิ Facebook Line Instagram YouTube Twitter E-mail หรือแม้แต่ Skype ทั้งนี้มีนักวิชาการจำนวนมากได้กล่าวถึงรูปแบบของการรังแกบนโลกโซเชียล ซึ่งประกอบไปด้วย การนิทาหรือด่าทอผู้อื่น การหมิ่นประมาท การแอบอ้างชื่อผู้อื่นในด้านลบ การนำความลับที่เป็นข้อมูลส่วนตัวของผู้อื่นไปเปิดเผยหรือส่งต่อ และการลบหรือบล็อกผู้อื่นออกจากกลุ่มอันรวมถึงการปิดกั้น หรือกีดกันผู้อื่นบนโลกโซเชียล ซึ่งมีเป้าประสงค์ให้ผู้ที่ตกเป็นเหยื่อเกิดความรู้สึกด้านลบ (Tudkuea & Laeheem, 2018, p.202; Tudkuea & Sabaiying, 2017, p.222; Sittichai, 2017, pp.13-16; Sittichai & Tudkuea, 2017, pp.87-88; Sittichai & Smith, 2013, pp.32-33; Smith, Mahdavi, Carvalho, Fisher, Russell, & Tippett, 2008, p.377)

จากผลการศึกษาวิจัยจำนวนมากพบว่าผลกระทบจากการถูกรังแกบนโลกโซเชียลส่งผลให้ผู้ที่ตกเป็นเหยื่อเกิดความรู้สึกด้านลบทั้งทางตรงและทางอ้อม อาทิ ความรู้สึกอับอาย รู้สึกโกรธ รู้สึกเครียด เกิดความวิตกกังวล และกลายเป็นความคับข้องใจอันส่งผลทางอ้อมต่อการมีสุขภาพจิตที่ดี ทำให้ร่างกายและจิตใจของเหยื่ออ่อนแอ ไม่อยากพบเจอผู้คน มีปัญหาเรื่องความสัมพันธ์ทางสังคม และนำพาเหยื่อผู้ซึ่งถูกรังแกบนโลกโซเชียลไปสู่สภาวะซึมเศร้า และยังเป็นต้นเหตุสำคัญให้เหยื่อเลือกทางเดินไปสู่ความตายโดยการฆ่าตัวตายเพื่อหลีกเลี่ยงปัญหาที่เกิดขึ้นในโลกแห่งความเป็นจริง (Tudkuea & Sabaiying, 2017, p.227; Samoh, Boonmongkon, Timo, Samakkeekarom, & Thomas, 2014, pp.357-358) ทั้งนี้ Tudkuea and Laeheem (2018, p.212) พบว่าสาเหตุของการเกิดพฤติกรรมการรังแกบนโลกโซเชียลมาจากปัจจัยการเลี้ยงดูของครอบครัวแบบเข้มงวดกดขี่ อธิพละความคับข้องใจ อธิพละความรุนแรงจากกลุ่มเพื่อน ความรุนแรงจากเกมหรือสื่อต่างๆ และความรุนแรงของบิดามารดา โดยตัวแปรเชิงสาเหตุในโมเดลสามารถร่วมกันอธิบายความแปรปรวนของตัวแปรพฤติกรรมการรังแกบนโลกโซเชียลได้ร้อยละ 74 และตัวแปรความคับข้องใจได้ร้อยละ 72 สอดคล้องกับ Kalaitzaki and Birtchnell (2014, p.733) ที่พบว่ารูปแบบการเลี้ยงดูในช่วง 16 ปีแรกของชีวิต ซึ่งส่งผลเสียต่อการเห็นคุณค่าของตนเองและบุคคลอื่น ทั้งนี้จากรูปแบบการเลี้ยงดูของพ่อแม่แบบเข้มงวดส่งผลให้เยาวชนเห็นคุณค่าในตนเองและบุคคลอื่นในเชิงลบ และส่งผลทางด้านจิตใจภายในให้มีความรู้สึกโศกเศร้า รู้สึกเก็บกด ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญสู่การเกิดพฤติกรรมการรังแกบนโลกโซเชียล

ทั้งนี้จากการทบทวนวรรณกรรม และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในประเทศไทยยังไม่พบการศึกษาวิจัยพัฒนา แนวทางการป้องกันการเกิดพฤติกรรมการรังแกบนโลกโซเชียลอย่างเป็นรูปธรรม แต่คงมีงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาโปรแกรมเพื่อป้องกันความรุนแรงในลักษณะต่างๆ 10 ปี ย้อนหลัง ในขณะที่ Pangthum (2009, p.19) ได้ศึกษาผลของโปรแกรมการป้องกันความรุนแรงในเด็กประถมศึกษาปีที่ 1-6 ที่มีพฤติกรรมรุนแรง ด้วยโปรแกรมการป้องกันความรุนแรงด้วยการเข้าร่วมกิจกรรมสร้างเสริมความฉลาดทางอารมณ์ 8 ด้าน จำนวน 20 ครั้ง ๆ ละ 30-60 นาทีต่อวัน สัปดาห์ละ 2 ครั้ง ผลการวิจัยพบว่า ก่อนการทดลองกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลองมีพฤติกรรมเสี่ยงต่อความรุนแรง ภายหลังการทดลองพบว่า ค่าเฉลี่ยคะแนนพฤติกรรมเสี่ยงต่อความรุนแรงของนักเรียนลดลง อย่าง

มีนัยสำคัญทางสถิติ อีกทั้ง Prasertsuk, Kheovichai, Pooput, and Toomthongkum (2011, p.31) ได้พัฒนาโปรแกรมความร่วมมือระหว่างครอบครัวและโรงเรียนเพื่อป้องกันพฤติกรรมเสี่ยงของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2-3 โดยผลการวิจัย พบว่า โปรแกรมความร่วมมือระหว่างครอบครัวและโรงเรียนเพื่อป้องกันพฤติกรรมเสี่ยงของนักเรียนที่พัฒนาขึ้นเป็นการบูรณาการแนวคิดเชิงนิเวศน์ แนวคิดการร่วมมือ และแนวคิดการป้องกันเบื้องต้น ผลของโปรแกรมพบว่านักเรียนมีการแสดงพฤติกรรมเสี่ยงส่วนใหญ่ลดลงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

ซึ่ง Boonsanu and Yunibhand (2012, pp.114-115) ได้ศึกษาผลของพฤติกรรมบำบัดต่อพฤติกรรมก้าวร้าวของเด็กสมาธิสั้นอายุ 4-9 ปี และผู้ดูแลหลักที่มารักษาแผนกผู้ป่วยนอกโรงพยาบาลมะเร็ง จังหวัดกาญจนบุรี ด้วยโปรแกรมบำบัดพฤติกรรมที่พัฒนาขึ้นเป็นระยะเวลา 3 สัปดาห์ ส่วนกลุ่มควบคุม ได้รับการดูแลตามปกติ ผลการวิจัยพบว่า พฤติกรรมก้าวร้าวของเด็กสมาธิสั้นหลังได้รับพฤติกรรมบำบัดมีการแสดงน้อยกว่าก่อนได้รับพฤติกรรมบำบัดอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวของเด็กสมาธิสั้นกลุ่มที่ได้รับพฤติกรรมบำบัดน้อยกว่าเด็กกลุ่มที่ได้รับการดูแลตามปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สอดคล้องกับ ผลการวิจัยของ Seyong (2012, p.89-90) จากการพัฒนาโปรแกรมการให้การปรึกษาครอบครัวเพื่อลดพฤติกรรมก้าวร้าวของเด็กนักเรียนอนุบาล ในพื้นที่ภาคใต้ตอนล่างของประเทศไทย ซึ่งผลการวิจัยพบว่า การสื่อสารในครอบครัว เข้ากับกระบวนการให้การปรึกษาครอบครัว ตามทฤษฎีของเซเทียร์ ซึ่งประสิทธิผลของโปรแกรมในเชิงคุณภาพ พบว่า ครอบครัวกรณีศึกษาสะท้อนว่าพฤติกรรมก้าวร้าวของบุตรทั้งทางร่างกาย และวาจาเปลี่ยนแปลงไปในทางเหมาะสมขึ้น และเชิงปริมาณ พบว่า การแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวทางร่างกาย และวาจาของบุตร หลังการให้การปรึกษาครอบครัวเด็กมีการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวลดลง

ต่อมา Parekitthammachai (2012, p.121) ได้ศึกษาผลของการปรับพฤติกรรมเพื่อลดพฤติกรรมก้าวร้าวของวัยรุ่นกลุ่มเสี่ยงภายใต้ทฤษฎีสัมพันธภาพระหว่างบุคคล โดยมุ่งให้เกิดความเข้าใจในบุคลิกภาพ ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล และการใช้แนวคิดการเลียนแบบ ผ่านการใช้เทคนิคตัวแบบในการนำเสนอพฤติกรรมใหม่ให้กับวัยรุ่น ผ่านการจัดกิจกรรมกลุ่ม 12 ครั้ง ครั้งละ 50 นาที ผลจากการวิจัยพบว่า วัยรุ่นกลุ่มเสี่ยงที่เข้าร่วมโปรแกรมมีพฤติกรรมก้าวร้าวลดลงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งสอดคล้องกับ Kongsuwan, Chanchong, Suttharangsee and Intanon (2016, p.75-76) ที่ได้ศึกษาผลของโปรแกรมพัฒนาทักษะการจัดการความรุนแรงต่อการป้องกันพฤติกรรมก้าวร้าวของแกนนำเยาวชนระดับมัธยมศึกษา โดยใช้กลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักเรียนวัยรุ่นช่วงอายุ 15-19 ปี จำนวน 70 คน โดยแบ่งเป็นกลุ่มควบคุม และกลุ่มทดลอง กลุ่มละ 35 คน ภายใต้อายุ 12 สัปดาห์ ซึ่งการพัฒนาเป็นการสังเคราะห์และใช้แนวคิดของ Orem ผ่านโปรแกรมพัฒนาแกนนำเยาวชนเพื่อป้องกันความรุนแรงและคู่มือ การจัดการความรุนแรงในวัยรุ่น ผลการวิจัยพบว่า เยาวชนกลุ่มทดลองมีคะแนนพฤติกรรมก้าวร้าวลดลง และมีคะแนนทักษะการจัดการความรุนแรงเพิ่มขึ้น หลังเข้าร่วมโปรแกรม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 ทั้งนี้ยังพบอีกว่า เยาวชนกลุ่มทดลองมีคะแนนพฤติกรรมก้าวร้าวต่ำกว่ากลุ่มควบคุม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ในทุกทักษะชีวิต

อีกทั้ง Rohitsuk, Hasdinrat, Sornpaisarn, Apinuntawed and Pornnoppadol (2014, p.231) ศึกษาการวิจัยเชิงคุณภาพเพื่อประเมินประสิทธิผลของโปรแกรมการจัดการกิจกรรมในสถานศึกษาแบบบูรณาการเพื่อ

ช่วยเหลือเด็กติดยาเสพติดที่ผ่านผลการคัดกรองด้วยแบบทดสอบการติดยาเสพติดซึ่งมีคะแนนอยู่ในกลุ่มติดยาเสพติด รวมทั้งสิ้น 53 คน โดยแบ่งกลุ่มทดลองออกเป็นนักเรียน 6 คน ผู้ปกครอง 6 คน ครู 15 คน และกลุ่มควบคุมเป็นนักเรียน 6 คน ผู้ปกครอง 6 คน ครู 14 คน ซึ่งมีวิธีการดำเนินการวิจัยเพื่อเปรียบเทียบประสิทธิผลของโปรแกรม โดยเก็บข้อมูลก่อนเริ่มโปรแกรมและหลังจบโปรแกรมทันทีและเก็บซ้ำหลังจบโปรแกรมอีก 6 เดือน ผลการวิจัยพบว่า โปรแกรมที่ใช้มีผลให้นักเรียนเล่นเกมลดลงมีความสามารถในการควบคุมตนเองได้ดีขึ้น มีการทำกิจกรรมสร้างสรรค์อื่น ๆ มากขึ้น และมีความภาคภูมิใจในตนเองมากขึ้น ทั้งนี้ผู้ปกครองและครู มีความรู้เกี่ยวกับปัญหาการติดยาเสพติดของนักเรียนมากขึ้น และมีการปรับเปลี่ยนทัศนคติและการดูแลช่วยเหลือนักเรียนในทิศทางที่ดีขึ้น อีกทั้งมีสัมพันธภาพที่ดีขึ้นนำไปสู่การเกิดความร่วมมือในการแก้ปัญหาาร่วมกันระหว่างครอบครัว โรงเรียน และชุมชน ทั้งนี้ Sriratanaban (2016, pp.315-325) ได้พัฒนากระบวนการส่งเสริมการคิดแก้ปัญหาด้านทักษะสังคมเรื่องการถูกรังแก ภายใต้ทฤษฎีการตระหนักรู้ในตนเองผ่านกระบวนการคิดแก้ปัญหา โดยอยู่ในรูปแบบของกิจกรรมเพื่อส่งเสริมให้นักเรียนเผชิญหน้ากับปัญหา รวมไปถึง การวิเคราะห์ปัญหา การแสดงปฏิกิริยา และการประเมินผล เพื่อให้เกิดความสัมพันธ์ที่ดีกับบุคคล อันนำไปสู่การช่วยเหลือซึ่งกันและกัน รวมถึงสามารถเข้าใจตนเอง เข้าใจผู้อื่น และสามารถจัดการกับปัญหาต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม ผ่านกระบวนการทดลอง 6 ครั้ง ครั้งละ 50 นาที ผลจากการวิจัยพบว่า นักเรียนสามารถแก้ปัญหาเรื่องการถูกรังแกได้สำเร็จและมีผลลัพธ์ที่น่าพึงพอใจ

นอกจากนี้ในต่างประเทศได้มีการศึกษาพัฒนาและให้ความสำคัญกับผลกระทบ จากการรังแกทุกรูปแบบทั้งในส่วนของผู้ที่ตกเป็นเหยื่อและผู้กระทำ ตัวอย่างในประเทศฟินแลนด์ได้มีการพัฒนาโปรแกรมขึ้นมาเพื่อป้องกันและจัดการกับปัญหาการรังแกทั้งทางวาจา ทางกาย และการรังแกบนโลกไซเบอร์ ภายใต้โปรแกรมที่มีชื่อว่า KiVa Anti-Bullying Program ถูกพัฒนาขึ้นตั้งแต่ ปี 2006 โดย University of Turku โดยนำโปรแกรมไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างจำนวนมาก ในประเทศฟินแลนด์ ซึ่งจุดมุ่งหมายของโปรแกรมที่พัฒนาขึ้นเพื่อศึกษารูปแบบของการป้องกันและการจัดการกับปัญหาการรังแกที่เกิดขึ้น ด้วยวิธีการเรียนรู้จากการทำกิจกรรมที่มุ่งพัฒนาทักษะทางอารมณ์สังคมผ่านกระบวนการเรียนรู้ที่สนุกสนานและมีความน่าสนใจ โดยสอดแทรกความรู้เกี่ยวกับความหมายของการรังแก ผลกระทบของการรังแก รวมถึงรูปแบบวิธีการรับมือกับการรังแกและเน้นการทำความเข้าใจโครงสร้างของการรังแก ประกอบกับการเอาใจใส่จากบุคลากรในโรงเรียนที่มีบทบาทสำคัญในการป้องกันการรังแกทุกรูปแบบ ทั้งนี้ผลจากการทดลองใช้กับโรงเรียนในประเทศฟินแลนด์ 234 แห่ง ในระยะเวลา 5 ปี พบว่า พฤติกรรมการรังแกของนักเรียนลดลงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ (Salmivalli & Poskiparta, 2012, p.41)

อีกทั้งในประเทศสเปนได้มีการพัฒนาโปรแกรมป้องกันการรังแกบนโลกไซเบอร์ ภายใต้ชื่อว่า ConRed Program โดยมุ่งเน้นการส่งเสริม สร้างจิตสำนึกเกี่ยวกับการใช้งานอินเทอร์เน็ตให้เกิดความปลอดภัยและให้เกิดประโยชน์สูงสุด โดยอาศัยการจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมด้านจริยธรรม ให้ความรู้ความเข้าใจเพื่อการใช้งานบนโลกไซเบอร์อยู่ในกรอบแห่งบรรทัดฐานทางสังคม โดยใช้กิจกรรมกลุ่มที่มีทั้งนักเรียน ครู และครอบครัวเข้ามามีส่วนร่วมในการพัฒนา ทั้งนี้ Del, Casas and Ortega (2016, p.123) ได้ทดลองใช้โปรแกรมกับนักเรียนที่มีอายุ ระหว่าง 11-19 ปี แยกเป็นนักเรียนกลุ่มทดลอง จำนวน 586 คน นักเรียนกลุ่มควบคุม จำนวน 289 คน ผลการวิจัย พบว่า นักเรียนกลุ่มทดลองสามารถลดการมีส่วนร่วมเกี่ยวกับการรังแกบนโลกไซเบอร์ ทั้งนี้พบอีกว่า นักเรียนที่ตกเป็น

เหยื่อสามารถจัดการกับปัญหาที่เกิดขึ้นได้และนักเรียนมีการเอาใจใส่ความรู้สึกของตนเองและผู้อื่นเพิ่มมากขึ้น หลังจากเข้าร่วมกระบวนการ

จากเหตุผลดังกล่าวข้างต้นทำให้ทราบถึงช่องว่างของการวิจัยเกี่ยวกับพฤติกรรมการรังแกบนโลกโซเชียลของนักเรียนที่ควรค่าแก่การศึกษาเพื่อให้ได้มาซึ่งทางออกที่สามารถแก้ไขปัญหที่กำลังเกิดขึ้นอย่างจริงจัง ทั้งนี้ในประเทศไทยยังไม่มีการศึกษาแนวทางของการพัฒนาโปรแกรมการป้องกันพฤติกรรมการรังแกบนโลกโซเชียลอย่างจริงจัง ในการนี้ผู้วิจัยเลือกศึกษาภายใต้บริบทนักเรียนมัธยมศึกษาในพื้นที่สามจังหวัดชายแดนภาคใต้ เนื่องจากเป็นบริบทที่มีความน่าสนใจในแง่มุมมองของการที่บุคคลในพื้นที่เผชิญกับสภาวะวิกฤติแห่งความรุนแรงอันมีความเชื่อมโยงกับหลายสาเหตุซึ่งนำไปสู่วิถีการดำเนินชีวิตที่แตกต่าง โดยให้ความสำคัญกับปัญหาที่เกิดขึ้นกับเด็กและเยาวชนซึ่งถือเป็นหัวใจสำคัญของการพัฒนาคนทั้งในระดับครอบครัว ชุมชน สังคม และประเทศชาติ

ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาแนวทางการป้องกันพฤติกรรมการรังแกบนโลกโซเชียลของนักเรียนมัธยมศึกษาในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ โดยผลจากการศึกษาจะเป็นคุณประโยชน์ในการนำไปใช้ในการพัฒนาต่อยอดเป็นโปรแกรมการป้องกันการเกิดพฤติกรรมการรังแกบนโลกโซเชียลได้อย่างเป็นรูปธรรมต่อไป รวมถึงหน่วยงานบุคคลที่เกี่ยวข้องสามารถนำผลการวิจัยไปประกอบการพิจารณาเพื่อแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นได้ในระดับนโยบายต่อไป

### วัตถุประสงค์การวิจัย

เพื่อศึกษาแนวทางการป้องกันพฤติกรรมการรังแกบนโลกโซเชียลของนักเรียนมัธยมศึกษาในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้

### แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยครั้งนี้ได้หยิบยกทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคมของ Bandura (1986, pp.23-25) ที่มองปัจจัยส่วนบุคคล ปัจจัยสภาพแวดล้อม และปัจจัยทางพฤติกรรมว่ามีความสัมพันธ์ต่อการกำหนดหรือส่งผลให้บุคคลเกิดการเรียนรู้ทางปัญญาผ่านกระบวนการรับรู้จากสภาพแวดล้อมหรือสิ่งเร้า อันมีผลกับการทำงานในระบบความรู้ ความคิด และการจดจำ โดยมีผลต่อการแสดงพฤติกรรมของบุคคล ควบคู่ไปกับแนวคิดการรับรู้ความสามารถของตนเองที่เชื่อว่าการรับรู้ความสามารถของตนเองมีผลต่อการแสดงพฤติกรรมของบุคคลผ่านปัจจัยด้านประสบการณ์ที่ประสบความสำเร็จ ปัจจัยด้านตัวแบบ ปัจจัยด้านการใช้คำพูดชักจูง รวมถึงปัจจัยด้านการกระตุ้นทางอารมณ์ อีกทั้งแนวทางการป้องกันยังให้ความสำคัญกับการประมวลข้อมูลของบุคคลซึ่งอยู่ภายใต้ทฤษฎีการประมวลข้อมูลสารสนเทศของ Klausmeier (1985, p.105) ที่สามารถอธิบายการเรียนรู้ของบุคคลด้วยกระบวนการทำงานของสมองผ่านการจัดเก็บข้อมูลจากสิ่งแวดล้อมภายนอกที่มีความน่าสนใจผ่านการรับรู้เข้าสู่กระบวนการทางสมองโดยมีการเข้ารหัสจัดเก็บข้อมูลเป็นหมวดหมู่เพื่อทำการบันทึกไว้ในสมอง อันมีลักษณะพิเศษซึ่งสามารถเรียกข้อมูลกลับมาใช้ใหม่ได้เมื่อต้องการ ผ่านการแลกเปลี่ยนร่วมกันในประเด็นเป้าหมายผ่านกระบวนการโต้วาที และกิจกรรมที่ส่งเสริมการขยายความคิดเพื่อให้สามารถเข้ารหัสข้อมูลและเก็บข้อมูลอยู่ในส่วนของความจำระยะยาวที่มีความคงทนถาวรได้มากที่สุด อันส่งผลไปสู่ตัวกำเนิดพฤติกรรมตอบสนองทั้งด้านอารมณ์ ความรู้สึก และการแสดงพฤติกรรมภายนอก ทั้งนี้ยังมุ่งเน้นให้เกิดเป็นความตระหนักรู้ ตามแนวคิดของ Good

(1973, p.54) ที่เชื่อว่าเมื่อบุคคลเกิดการรับรู้และเข้าใจในสิ่งนั้นจะนำไปสู่กระบวนการสร้างความคิดรวบยอด โดยส่งผลให้เกิดการเรียนรู้ และเกิดความตระหนักซึ่งส่งผลต่อการแสดงพฤติกรรมของบุคคล

ทั้งนี้เพื่อให้เกิดความครอบคลุมตามทฤษฎีที่ใช้ อันเป็นฐานความคิดในการพัฒนาแนวทางการป้องกันพฤติกรรมก้าวร้าวแบบโลกไซเบอร์ของนักเรียนผ่านกระบวนการวิจัยเชิงคุณภาพเพื่อให้ได้มาซึ่งข้อค้นพบและเสนอเป็นแนวทางการป้องกันพฤติกรรมก้าวร้าวแบบโลกไซเบอร์ให้เห็นเป็นรูปธรรมชัดเจนยิ่งขึ้น

### วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษานี้ใช้ระเบียบวิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยมีแบบสัมภาษณ์กลุ่มแบบกึ่งโครงสร้างเป็นเครื่องมือในการวิจัย และได้เก็บข้อมูลจากนักเรียนมัธยมศึกษาในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ ซึ่งมีอายุระหว่าง 13 ถึง 18 ปี จำนวน 34 คน ซึ่งมีเกณฑ์การคัดเลือกนักเรียนที่มีประวัติการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตตั้งแต่ 3 ชั่วโมงขึ้นไปต่อหนึ่งวัน โดยใช้เทคนิคบอกต่อ (Snowball Technique) เนื่องจากการทบทวนวรรณกรรมเบื้องต้นพบว่ามีความเสี่ยงในระดับสูงที่จะเกิดพฤติกรรมหรือพบเจอพฤติกรรมก้าวร้าวแบบโลกไซเบอร์ รวมถึงครูผู้สอน และผู้บริหารโรงเรียนในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ จำนวน 15 คน โดยใช้วิธีการสัมภาษณ์กลุ่ม (Group Interview) กลุ่มละ 5-6 คน รวมผู้ให้ข้อมูลทั้งสิ้น 49 คน ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ยึดหลักจริยธรรมในการศึกษาวิจัยโดยได้รับการยินยอมและให้ข้อมูลโดยสมัครใจจากผู้ให้ข้อมูลทุกคน และโครงการวิจัยได้ผ่านกระบวนการพิจารณาจากศูนย์ธรรมการวิจัยในมนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และพฤติกรรมศาสตร์ คณะพยาบาลศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ รหัสหนังสือรับรอง PSU IRB 2018 - PSU - St - 001

### การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยใช้วิธีการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงเนื้อหา (Content Analysis) โดยเป็นการจำแนกประเด็น (Classification) และจัดหมวดหมู่ (Grouping) และนำข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์เพื่อนำมาตีความและสร้างข้อสรุป โดยอธิบายเชิงพรรณนาความและเรียบเรียงให้งานวิจัยเกิดความสมบูรณ์ตอบคำถามตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย

### ผลการวิจัย

จากผลการศึกษาแนวทางการป้องกันพฤติกรรมก้าวร้าวแบบโลกไซเบอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ สามารถสรุปผลการวิจัยได้ ดังนี้

1) **การพัฒนาทักษะด้านการรับรู้** ในมุมมองของนักเรียนการรับรู้ถือเป็นทักษะสำคัญที่ทุกคนควรได้รับการพัฒนาทั้งนี้เพื่อให้รู้จักตนเอง รู้จักผู้อื่น โดยเฉพาะนักเรียนที่มีพฤติกรรมไปรังแกผู้อื่นบนโลกไซเบอร์ยังตีความเป็นเรื่องปกติธรรมดา มองเป็นเรื่องสนุกสนาน ขาดจิตสำนึก ทั้งที่ส่งผลกระทบต่อผู้อื่นที่ถูกรังแกเกิดความอับอาย เกิดความวิตกกังวล และอาจเกิดผลเชิงลบต่อผู้อื่นตามมา ดังนั้นจำเป็นต้องพัฒนานักเรียนที่มีพฤติกรรมก้าวร้าวแบบโลกไซเบอร์ด้วยการพัฒนาทักษะด้านการรับรู้ผ่านกิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันกับผู้อื่นเพื่อให้เกิดจิตสำนึกถึงสิ่งที่ดีและไม่ดี รวมถึงเพื่อให้รู้จักตนเองและรู้จักผู้อื่นมากขึ้นผ่านกิจกรรมกลุ่ม

“...หนูคิดว่าคนที่มีความผิดกรรมไปรังแกผู้อื่น อาจไม่รู้ถึงผลกระทบที่เกิดขึ้น ไม่รู้ว่าเพื่อนอับอาย หรือวิตกกังวลเป็นอย่างไร อาจจะต้องทำให้เขารู้ถึงสิ่งที่เขาทำผ่านการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน...” ยู นามสมมติ สัมภาษณ์, 21 กุมภาพันธ์ 2561

“...บางคนโลกสวย มองเป็นเรื่องสนุกไปหมด ไม่นึกถึงผลที่ทำ นอกจากโลกสวยแล้วยังโลกแคบด้วย ไม่รู้จักปรับตัวเอง ดีแต่แก่งเพื่อนไปวัน ๆ ไม่รู้จักโต อาจจะต้องสร้างจิตสำนึกให้พวกนี้ใหม่...” วิ นามสมมติ สัมภาษณ์, 22 กุมภาพันธ์ 2561

ทั้งนี้ในมุมมองของครูและผู้บริหารโรงเรียนเป็นไปในทิศทางเดียวกันที่ให้ข้อเสนอสำหรับการพัฒนาทักษะการรับรู้ที่ดีให้กับนักเรียนที่มีความผิดกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์เพื่อให้เกิดกระบวนการรับรู้ที่ถูกต้องซึ่งเป็นพฤติกรรมที่เกิดผลกระทบกับผู้อื่น โดยกิจกรรมที่เหมาะสมที่สุดอาจอยู่ในรูปแบบของกิจกรรมกลุ่ม กิจกรรมการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน กิจกรรมโต้วาที เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกการคิดเพื่อจะไปโต้แย้งกับเพื่อนโดยใช้หลักความมีเหตุผลมีผลเพื่อให้เกิดการรับรู้อย่างมีเหตุผลซึ่งจะส่งผลต่อการแสดงพฤติกรรมของนักเรียนและเมื่อปฏิบัติติดต่อกันจะสามารถลดหรือป้องกันให้นักเรียนที่มีความผิดกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ได้เมื่อนักเรียนเกิดการรับรู้ที่ถูกต้อง

“...เด็กมันก็สนุกไปตามวัย ถามว่าจะทำอย่างไร คงต้องให้เขารู้ถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นกับผู้อื่น ที่นี้การรับรู้ของเด็กแต่ละคนไม่เท่ากัน โจทย์ของเรา คือ ทำอย่างไร ให้เด็กเกิดการรับรู้ที่ดี กิจกรรมอะไร ก่อนที่เราจะไปเปลี่ยนแปลงหรือต้องการให้เขาเป็นอย่างไร เราต้องเรียนรู้ก่อนว่าเขาเป็นอย่างไร ธรรมชาติของเขาคิด ชอบอะไร ไม่ชอบอะไร เพื่อเราได้นำส่วนที่เขาสนใจไปจับเขา ให้เกิดประโยชน์กับเขาสูงสุด ให้รับรู้ผ่านกิจกรรมกลุ่ม เพื่อให้รู้ความคิดของเพื่อน และเขาจะเปรียบเทียบกับสิ่งที่ตนเองคิดได้เอง แต่อาจต้องเหนื่อยหน่อยนะ...” ครูจจ นามสมมติ สัมภาษณ์, 12 กุมภาพันธ์ 2561

“...ครูว่าจัดเป็นกิจกรรมโต้วาทีไปเลยเพื่อให้นักเรียนเขารู้ และได้ถกเถียงกัน เท่ากับว่าเราสอนเขาให้ฟังผู้อื่น สอนให้คิด และยังสอนให้เขาต้องนึกถึงคนอื่นด้วยเมื่อบุคคลอื่นที่เป็นเพื่อนเขาคิดแตกต่างกัน และเป็นกิจกรรมที่ไม่น่าเบื่อด้วย...” ครูฉฉ นามสมมติ สัมภาษณ์, 15 กุมภาพันธ์ 2561

ดังนั้นสรุปได้ว่านักเรียน ครูและผู้บริหารโรงเรียนเห็นตรงกันว่า การรับรู้ของนักเรียนมีความสำคัญและเชื่อมโยงกับการคิดและสิ่งที่รับรู้ อันนำไปสู่การตัดสินใจและการแสดงออกทางด้านพฤติกรรมของนักเรียน โดยนักเรียนที่มีความผิดกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ยังคงต้องพัฒนาการรับรู้ในแง่มุมมองเชิงบวก รวมถึงการรับรู้ถึงผลกระทบจากการแสดงพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ ที่สร้างกระบวนการเรียนรู้และการตัดสินใจของนักเรียนจากภายในตนเองจากการรับรู้ ซึ่งอาจลดพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนได้ผ่านกิจกรรมกลุ่ม รวมถึงกิจกรรมการแลกเปลี่ยนมุมมองความคิดระหว่างกัน และกิจกรรมการโต้วาที เพื่อเปิดมุมมองการรับรู้ให้นักเรียนเกิดกระบวนการแปลความหมายของสิ่งที่รับรู้และนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมต่อไป

**2) การพัฒนาทักษะด้านการคิด วิเคราะห์** ในมุมมองของนักเรียน การคิดวิเคราะห์ถือเป็นทักษะที่ใช้สำหรับฝึกความมีเหตุผล แยกแยะได้ว่าสิ่งไหนดี สิ่งไหนไม่ดี สิ่งไหนควรและไม่ควรปฏิบัติ ทั้งนี้บุคคลที่มีความผิดกรรมไปรังแกผู้อื่นบนโลกไซเบอร์และนอกจากเกิดจากความสนุกสนานแล้ว บุคคลเหล่านี้ยังขาดทักษะการคิด



วิเคราะห์ จึงควรได้รับการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ผ่านกิจกรรมเกม กิจกรรมการระดมสมอง รวมถึงกิจกรรม การเขียนแผนผังความคิดร่วมกันกับเพื่อน เพื่อเป็นการพัฒนาความคิดอย่างมีเหตุผลและมุ่งเน้นเนื้อหาที่เป็น ผลกระทบที่เกิดจากพฤติกรรมมารังแกบนโลกไซเบอร์ทั้งต่อตนเองและผู้อื่นทั้งทางตรงและทางอ้อม

“...ในความคิดของผม ผมว่าคนที่มีความคิดแบบนี้เขาไม่รู้ว่าอะไรดี ไม่ดี ไม่รู้ข้อดี ข้อเสีย ไม่คิดถึงผลที่ เกิดขึ้นมันรุนแรง แกล้งเพื่อนเพื่อให้สนุกไว้ก่อน บางคนไม่คิดจริง ๆ ต้องทำให้เขาคิดเป็น รู้จักเหตุรู้จักผลมากขึ้น...”  
ตี๋ นามสมมติ สัมภาษณ์, 15 กุมภาพันธ์ 2561

“...กิจกรรมที่ส่งเสริมการคิด ก็อาจจะเป็นเกม หรือระดมสมอง เขียนเป็นแผนผังความคิด เพื่อให้ได้ใช้สมอง บ้าง ให้เขียนว่าผลกระทบต่อตนเองและเพื่อนมีอะไรบ้าง ทำไม่ถึงต้องแกล้งเพื่อน ให้เขาใช้สมองอย่างมีเหตุผลบ้าง เขาอาจจะสำนึกได้ค่ะ...” เอ็กซ์ นามสมมติ สัมภาษณ์, 15 กุมภาพันธ์ 2561

ในส่วนของคุณครูและผู้บริหารโรงเรียนมองว่านักเรียนที่มีความคิดมารังแกบนโลกไซเบอร์นั้นขาดทักษะการ คิด วิเคราะห์ โดยนักเรียนไม่สามารถแยกแยะสิ่งที่ควรทำหรือไม่ควรทำ สิ่งไหนดีหรือไม่ดี และเพื่อให้ นักเรียนสามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุขผ่านกิจกรรมที่สนุก ไม่น่าเบื่อ เพื่อให้ นักเรียนได้รับความรู้ผ่านการ แลกเปลี่ยนประสบการณ์ร่วมกันกับผู้อื่น เกมกิจกรรม กิจกรรมกลุ่มอื่น ๆ เพื่อเป็นการส่งเสริมการคิดอย่างมีเหตุมี ผลเพื่อสามารถป้องกันหรือลดพฤติกรรมมารังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนได้

“...ครูมองว่านักเรียนที่มีความคิดมารังแกหรือแกล้งเพื่อนบนเฟส เขาอาจจะขาดทักษะสำคัญในการใช้ชีวิต นั้นคือ ขาดการคิด วิเคราะห์ แยกแยะเรื่องราวต่าง ๆ ไม่รู้ว่าอะไรควรทำ ไม่ควรทำ ทั้งนี้มันอาจจะเกิดจากการ ขาดความเอาใจใส่ในการอบรมเขา โรงเรียนก็ดี ผู้ปกครองก็ดี อันนี้แหละที่คุณต้องไปทำให้เกิดขึ้นกับเขา มันดีและ ทำทายเป็นคุณนะ ให้กิจกรรมไม่น่าเบื่อและมันจะส่งผลให้นักเรียนรู้จักคิด มันมีผลกับเขาในระยะยาว และมัน จะติดตัวเค้าไปตลอด...” ครูขอ นามสมมติ สัมภาษณ์, 19 กุมภาพันธ์ 2561

“...ให้เด็กคิดได้ มันทำยาก เพราะบางคนสอนยาก ไม่ฟัง มันอาจจะเป็นเพราะหลายปัจจัย สิ่งแวดล้อมก็ สำคัญ รูปแบบการเรียนการสอนก็สำคัญ บอกตรงๆว่า ทำให้เด็กคิด วิเคราะห์ได้มันจะดีมาก จะช่วยได้ทั้ง พฤติกรรมมารังแกที่คุณศึกษาและ มันยังช่วยเหลือด้านการใช้ชีวิตอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมด้วย ดังนั้นมันป้องกันได้ แน่นนอน แต่รูปแบบของกิจกรรมต้องน่าสนใจ สนุก ไม่น่าเบื่อ ให้เขาได้ความรู้ คุณอาจจะใช้การแลกเปลี่ยน ประสบการณ์ดู เกมก็น่าสนใจ ให้เขาทำกิจกรรมกลุ่มเกี่ยวกับเรื่องที่คุณต้องการให้เค้าคิดเป็น คิดอย่างมีเหตุมีผล ดูนะว่าเขาจะทำได้แค่ไหน ถ้าเขาทำได้คุณก็อาจจะได้ข้อสรุปที่ว่าทำให้นักเรียนคิดเป็นมันทำให้นักเรียนไม่รังแก เพื่อนก็อาจเป็นได้นะ...” ครูขอ นามสมมติ สัมภาษณ์, 8 กุมภาพันธ์ 2561

ดังนั้นสรุปได้ว่านักเรียน ครูและผู้บริหารโรงเรียนเห็นตรงกันว่า การพัฒนาทักษะด้านการคิด วิเคราะห์ เป็น ทักษะที่จำเป็นและควรนำไปพัฒนากับนักเรียนที่มีความคิดมารังแกบนโลกไซเบอร์ ซึ่งกระบวนการคิด วิเคราะห์ ในเรื่องราวต่าง ๆ มีผลต่อการตัดสินใจอย่างรอบคอบและการแสดงออกทางด้านพฤติกรรมของนักเรียน ดังนั้นเมื่อนำหลักการของความมีเหตุมีผลไปใช้กับกระบวนการคิด วิเคราะห์ อาจทำให้นักเรียนรู้จักแยกแยะผลดี ผลเสียที่

เกิดการแสดงพฤติกรรมซึ่งจะสามารถป้องกันพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ได้ ผ่านกิจกรรมกลุ่มกิจกรรมระดมสมอง ผ่านเกมกิจกรรมเป็นต้น

**3) การพัฒนาทักษะด้านการตระหนักรู้** ในมุมมองของนักเรียนมองว่าบุคคลที่มีพฤติกรรมไปรังแกบนโลกไซเบอร์ควรได้รับการพัฒนาความตระหนักรู้ เพื่อให้ทราบถึงผลกระทบที่เกิดจากการไปรังแกผู้อื่นบนโลกไซเบอร์ ผ่านกิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ การระดมความคิดร่วมกัน รวมถึงการโต้วาทีในประเด็นเกี่ยวกับพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์เพื่อเป็นการเปิดมุมมอง และทราบถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นจากความสนุกเพียงเสี้ยวนาที อาจทำให้พฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ลดลงได้

“...ให้บุคคลที่มีพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์รู้ว่าผลกระทบที่เกิดขึ้นตามมาคืออะไร เกิดผลเสียอย่างไรบ้าง หนุมองว่าการพัฒนาให้เขาเกิดความตระหนักถึงข้อดีข้อเสียหรือผลกระทบที่ตามมามีอะไรบ้าง ด้วยกิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ การระดมความคิดร่วมกัน รวมถึงการโต้วาทีกันก็ดีนะคะ พวกหนูชอบ เป็นกิจกรรมที่สนุกดี ให้ทำเป็นกลุ่ม ๆ แล้วแลกเปลี่ยนกันในประเด็นต่าง ๆ ค่ะ อาจช่วยให้เขาลดพฤติกรรมที่ไปรังแกผู้อื่นได้เพราะตระหนักว่าผลกระทบที่ตามมาด้วยเพราะแค่ความสนุกสนานชั่วคราวมีอะไรบ้าง...” วาย นามสมมติ สัมภาษณ์, 13 กุมภาพันธ์ 2561“

ทั้งนี้ในมุมมองของครูและผู้บริหารโรงเรียนมองว่าการกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความตระหนักรู้ถึงผลกระทบที่เกิดจากพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ผ่านกิจกรรมกลุ่ม ทั้งในกระบวนการคิด กระบวนการปฏิบัติ และการแลกเปลี่ยนระหว่างกันซึ่งจะสามารถทำให้นักเรียนเกิดความตระหนักรู้มากกว่าที่ครูไปสอนหรือบอกว่สิ่งไหนดีไม่ดี แต่ครูจะมีหน้าที่สำคัญในการทำให้กิจกรรมเกิดขึ้นในโรงเรียนผ่านการประยุกต์ใช้ในชั่วโมงเรียนอย่างเหมาะสมเพื่อเป็นการเพิ่มทักษะการคิดและตระหนักมากขึ้นจะส่งผลต่อการแสดงพฤติกรรมของนักเรียนสูงสุด

“...จะป้องกันไม่ให้เขารังแกกันก็ต้องให้รู้ว่าการรังแก คืออะไร แล้วการรังแกกันเกิดผลกระทบอย่างไร ซึ่งต้องใช้เวลาพอสมควรที่จะพัฒนาทักษะรู้คิดได้ แต่ไม่ยากเกินความสามารถของครู กิจกรรมก็มีเยอะแยะ กิจกรรมกระเจกเงาก็ได้ เพื่อให้เกิดกระบวนการสะท้อนตัวเองผ่านกลุ่ม ให้มีการแลกเปลี่ยนกันในรูปแบบที่เราคิดขึ้นมาใหม่ เน้นการเรียนรู้ให้เกิดความสนุก ให้นักเรียนมีส่วนร่วม เรามีหน้าที่กระตุ้นให้เขาคิด ไม่ใช่คิดให้เขา มันจะได้ประโยชน์กับเขาเต็ม ๆ ครูมีหน้าที่เป็นผู้ควบคุมในการจัดกิจกรรม ให้นักเรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้...” ครูยอ นามสมมติ สัมภาษณ์, 9 กุมภาพันธ์ 2561

“...กิจกรรมที่เหมาะสมกับนักเรียนในยุคปัจจุบันจากการสังเกตเห็นนักเรียนจะชอบที่จะเรียนรู้และมีการแลกเปลี่ยนกันอย่างสร้างสรรค์โดยผ่านกิจกรรมกลุ่มระดมสมอง ผ่านการนำเสนอข้อคิดเห็นและมีการแลกเปลี่ยนร่วมกัน ดังนั้นหากจะจัดกิจกรรมเพื่อมุ่งให้นักเรียนเกิดความตระหนัก ครูมองว่าไม่มีสิ่งใดที่เหมาะสมกว่าการให้นักเรียนได้ลงมือคิด ลงมือทำ และแลกเปลี่ยนระหว่างกัน ครูมองว่ามันทำให้นักเรียนเกิดความตระหนักสูงกว่าที่ครูไปบอกไปสอนเขา โดยครูและโรงเรียนมีหน้าที่สำคัญในการทำให้กิจกรรมนี้เกิดขึ้นในโรงเรียนหรือชั่วโมงเรียน

ของนักเรียนอย่างเหมาะสมจะสามารถป้องกันพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ได้ส่วนหนึ่ง...” ครูออบ นามสมมติ สัมภาษณ์, 14 กุมภาพันธ์ 2561

ดังนั้นสรุปได้ว่านักเรียน ครูและผู้บริหารโรงเรียนเห็นตรงกันว่าพัฒนาทักษะการตระหนักรู้ถือเป็นปัจจัยสำคัญอันมีผลต่อการเลือกที่จะแสดงพฤติกรรมของนักเรียนโดยตรง ทั้งนี้ความตระหนักรู้ของนักเรียนอาจหมายถึงการรู้จักตนเอง รู้ความต้องการของตนเอง รู้ว่าตนเองชอบและไม่ชอบอะไร รวมถึงการรู้ว่าต้องพัฒนาตนเองไปในทิศทางใด พัฒนาด้านใดบ้าง และที่สำคัญคือต้องรู้ว่าการแสดงพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์เกิดจากอะไรและผลกระทบที่เกิดขึ้นเป็นอย่างไรทั้งต่อตนเองและผู้อื่นรอบข้าง ดังนั้นเมื่อนักเรียนเกิดความตระหนักรู้ อาจจะสามารถป้องกันพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ได้ เพราะนักเรียนที่มีพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์นั้นส่วนใหญ่ทำไปเพราะความสนุกสนาน ไม่ได้ตระหนักถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นตามมา ทั้งนี้การพัฒนาทักษะด้านการตระหนักรู้ของนักเรียนอาจเป็นรูปแบบกิจกรรมกลุ่ม เพื่อให้นักเรียนเกิดการมีส่วนร่วม เข้าใจผู้อื่นและรู้จักผู้อื่นจากการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน เป็นต้น

**4) ขนาด ระยะเวลา และจำนวนครั้ง สำหรับการดำเนินกิจกรรม** ในมุมมองของครูและผู้บริหารโรงเรียน มองว่าขนาดกลุ่มตัวอย่างที่เหมาะสมสำหรับการดำเนินกิจกรรมกลุ่มเพื่อป้องกันการรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียน จำนวนต้องไม่เกิน 30 คน เพื่อสามารถส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ได้อย่างทั่วถึง กรณีที่เป็นกิจกรรมกลุ่มให้สมาชิกในกลุ่มย่อยมีอย่างน้อยตั้งแต่ 6 คน โดยการดำเนินกิจกรรมอย่างน้อย 1-2 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ และควรดำเนินการต่อเนื่องอย่างน้อย 15 ชั่วโมง เพื่อให้นักเรียนสามารถเรียนรู้อย่างต่อเนื่องอันส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมเป้าหมายอย่างมีประสิทธิภาพ

“...การเรียนรู้มีความเชื่อมโยงกับระยะเวลาที่จะใช้ป้อนข้อมูล ดังนั้นครูมองว่าต้องใช้เวลาที่เหมาะสม ต่อเนื่อง และขนาดที่เหมาะสมครูมองว่า ไม่ควรเกิน 30 คน เพื่อให้นักเรียนได้เรียนรู้อย่างทั่วถึง และครูสามารถควบคุมกิจกรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพ และเมื่อเป็นกิจกรรมกลุ่มต้องมีจำนวนสมาชิกแต่ละกลุ่มตั้งแต่ 6 คน เพื่อให้เหมาะสมกับรูปแบบกิจกรรมระดมสมอง หรือหากมองว่าน้อยกว่า 6 คน หากมีนักเรียนขาดไป จะทำให้คนในกลุ่มน้อยเกินไป เพราะฉะนั้น จำนวน 6 คน มีความพอดี และแต่ละกิจกรรมครูว่าไม่ควรเกิน 1 ชั่วโมง โดยสัปดาห์ละไม่เกิน 2 ชั่วโมง และกิจกรรมต้องมีต่อเนื่อง โดยครูมองว่าอาจจะเป็น 1 เทอม การศึกษา หรือประมาณ 15 ชั่วโมง ครูมองว่าเหมาะสมหากเราจะปรับพฤติกรรมหรือปรับเปลี่ยนทัศนคติ วิธีคิดของนักเรียนเพื่อให้เขามีพัฒนาการทางด้านบวกตามที่เราต้องการ...” ครูขอ นามสมมติ สัมภาษณ์, 19 กุมภาพันธ์ 2561

ดังนั้น สรุปได้ว่า แนวทางการป้องกันการพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ ในมุมมองของนักเรียนรวมถึงครูและผู้บริหารโรงเรียนแบ่งออกเป็น 3 ด้าน คือ 1) การพัฒนาทักษะด้านการรับรู้ เนื่องจากการรับรู้เป็นทักษะสำคัญที่เชื่อมโยงไปสู่กระบวนการคิดในสิ่งที่รับรู้และนำไปสู่การตัดสินใจและนำไปสู่การแสดงออกทางด้านพฤติกรรม ดังนั้นหากนักเรียนมีการรับรู้เชิงบวกหรือมีกระบวนการรับรู้ที่ผ่านกระบวนการคิดอย่างมีเหตุมีผลจะสามารถลดพฤติกรรมเบี่ยงเบนลงได้ ทั้งนี้รูปแบบกิจกรรมที่สามารถนำมาบูรณาการเพื่อส่งเสริมการรับรู้ที่ดี เช่น กิจกรรมกลุ่มเพื่อแลกเปลี่ยนมุมมองความคิดเกี่ยวกับการรังแกบน

โลกไซเบอร์ กิจกรรมโต้วาทีโดยให้บัญญัติเกี่ยวกับการรังแกบนโลกไซเบอร์โดยให้หลักการต่าง ๆ อยู่บนพื้นฐานของความมีเหตุมีผล 2) การพัฒนาทักษะด้านการคิด วิเคราะห์ ซึ่งมีความสำคัญต่อการตัดสินใจอย่างรอบคอบและนำไปสู่การแสดงพฤติกรรมที่นักเรียนจะคำนึงถึงหลักความมีเหตุมีผลผ่านกิจกรรมกลุ่ม รวมถึงกิจกรรมระดมสมองหรือเกม โดยเป้าหมายสำคัญของกิจกรรม คือการป้องกันการเกิดพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ ทั้งนี้เพื่อให้นักเรียนสามารถแยกแยะสิ่งที่เป็นผลกระทบที่อาจเกิดขึ้น และ 3) การพัฒนาทักษะด้านการตระหนักรู้ เป็นการพัฒนาและส่งเสริมให้นักเรียนรู้จักตนเอง รู้จักผู้อื่น โดยมีเป้าหมายเพื่อให้นักเรียนตระหนักถึงผลกระทบที่อาจเกิดกับผู้อื่นและอาจเกิดกับตนเองเมื่อไปรังแกผู้อื่นบนโลกไซเบอร์ โดยผ่านกิจกรรมกลุ่มเพื่อให้เกิดการมีส่วนร่วมกับผู้อื่นเพื่อให้เกิดความตระหนักรู้มากยิ่งขึ้น ภายใต้เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ รูปแบบความรุนแรงจากสื่อ รวมถึงความรุนแรงของเพื่อน ความรุนแรงจากผู้ปกครอง ประกอบกับรูปแบบการเลี้ยงดูของครอบครัว และความคับข้องใจ อันเป็นปัจจัยหรือองค์ประกอบสำคัญที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียน โดยมีการกำหนดให้ขนาดกลุ่มตัวอย่างที่เหมาะสมต้องไม่เกิน 30 คน โดยการดำเนินกิจกรรมอย่างน้อย 1-2 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ ต่อเนื่องอย่างน้อย 15 ชั่วโมง เพื่อให้การป้องกันพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์เกิดประสิทธิภาพสูงสุด

### อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการศึกษา พบว่า แนวทางสำหรับการพัฒนาโปรแกรมการป้องกันพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ในมุมมองของนักเรียนรวมถึงครูและผู้บริหารโรงเรียน สิ่งจำเป็นที่นักเรียนต้องได้รับการพัฒนาเพื่อเป็นการป้องกันพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนแบ่งออกเป็น การพัฒนาทักษะด้านการรับรู้ อันเป็นทักษะที่เชื่อมโยงไปสู่กระบวนการคิด การตัดสินใจ และนำไปสู่การแสดงออกทางด้านพฤติกรรม ซึ่งจากข้อค้นพบครูและนักเรียนได้เสนอมุมมองในทิศทางเดียวกันว่าจะต้องส่งเสริมและพัฒนาการรับรู้ของนักเรียนในเชิงบวกที่คำนึงถึงความมีเหตุมีผลโดยบูรณาการผ่านกิจกรรมกลุ่มเพื่อแลกเปลี่ยนมุมมองความคิดของนักเรียน ประกอบกับกิจกรรมโต้วาทีภายใต้ประเด็นที่เกี่ยวข้องกับการรังแกบนโลกไซเบอร์ ทั้งนี้เพื่อส่งเสริมและพัฒนานักเรียนเกี่ยวกับทักษะการรับรู้เพื่อสามารถป้องกันพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ สอดคล้องกับ Klausmeier (1985, p.105) ที่ได้อธิบายถึงการเรียนรู้ของบุคคลโดยกระบวนการทำงานของสมอง ซึ่งมีลักษณะการทำงานผ่านกระบวนการประมวลข้อมูลสารสนเทศซึ่งเป็นกระบวนการทางสมองในการจัดเก็บข้อมูลข่าวสารจากสิ่งแวดล้อมภายนอกผ่านการรับรู้ (Perception) เข้าสู่กระบวนการทางสมองโดยมีการเข้ารหัสจัดเก็บข้อมูลเป็นหมวดหมู่และทำการบันทึกไว้ในสมอง อันมีลักษณะพิเศษซึ่งสามารถเรียกข้อมูลกลับมาใช้ใหม่ได้เมื่อต้องการและเพื่อเชื่อมโยงในสิ่งที่สัมพันธ์ต่อกัน รวมถึงการทำให้ข้อมูลมีความหมายกับตัวเอง ซึ่งเป็นลักษณะของการขยายความคิดที่เป็นตัวกระตุ้นให้นักเรียนเกิดเป็นอารมณ์ ความรู้สึก และการแสดงออกด้านพฤติกรรมภายนอกผ่านความสามารถในการประมวลข้อมูลที่แตกต่างกันของแต่ละบุคคล

การพัฒนาทักษะด้านการคิด วิเคราะห์ เป็นทักษะที่มีความจำเป็นและมีผลต่อการตัดสินใจอย่างรอบคอบอันนำไปสู่การแสดงพฤติกรรมของนักเรียน ซึ่งจากข้อค้นพบครูและนักเรียนได้เสนอว่ากระบวนการในการพัฒนาทักษะด้านการคิด วิเคราะห์ของนักเรียนควรอยู่ในรูปแบบของการดำเนินกิจกรรมกลุ่มในการระดมสมอง หรือเกม

กิจกรรมที่มีเป้าหมายเพื่อการป้องกันการเกิดพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนโดยให้นักเรียนเกิดกระบวนการทางความคิดอยู่ภายใต้หลักคิดพื้นฐานของความมีเหตุผลเพื่อมุ่งให้นักเรียนสามารถแยกแยะสิ่งที่ดีที่ควรปฏิบัติและผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นเมื่อนักเรียนแสดงพฤติกรรมต่าง ๆ สอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคมของ Bandura (1986, p.23-24) ที่กล่าวถึงกระบวนการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมภายนอกโดยตรงซึ่งเน้นไปที่การจัดการสภาพแวดล้อมเพื่อนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของบุคคล ทั้งนี้แตกต่างกับการปรับพฤติกรรมทางปัญญาที่มุ่งเน้นกระบวนการจัดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมภายในหรือกระบวนการทางปัญญาเพื่อทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมภายนอก ซึ่งต้องอาศัยกระบวนการภายใน อันได้แก่ จินตนาการของบุคคล อีกทั้ง Kazdin (1978, as cited in Iamsuphasit, 2013, p.308) ยังกล่าวอีกว่า พฤติกรรมทางปัญญาเป็นกระบวนการที่เปลี่ยนแปลงพฤติกรรมภายนอกผ่านกระบวนการการเปลี่ยนแปลงความคิด การตีความ การตั้งข้อสันนิษฐาน รวมถึงกลวิธีในการสนองตอบ ความเชื่อ ความรู้ ทักษะคิด ค่านิยม ความคาดหวัง อารมณ์และความรู้สึกของบุคคล เพื่อมุ่งเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมทางปัญญาของบุคคลให้พฤติกรรมภายนอกของบุคคลเกิดการเปลี่ยนแปลงไปในแนวทางที่พึงประสงค์

การพัฒนาทักษะด้านการตระหนักรู้ อันเป็นทักษะที่มุ่งให้นักเรียนรู้จักตนเอง รู้จักผู้อื่น ซึ่งจากข้อค้นพบครูและนักเรียนได้เสนอว่าควรเป็นกิจกรรมกลุ่มที่ส่งเสริมให้เกิดการมีส่วนร่วมระหว่างผู้อื่น รวมถึงกิจกรรมกระจกสะท้อนเงาที่มีเป้าหมายเพื่อให้นักเรียนเกิดความตระหนักรู้ถึงผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นกับตนเองหรือผู้อื่นจากพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียน สอดคล้องกับ Good (1973, p.54) ที่ให้ความสำคัญกับผลจากกระบวนการทางปัญญาเพราะเชื่อว่าเมื่อบุคคลได้รับการกระตุ้นจากสิ่งเร้า ซึ่งส่งผลให้บุคคลเกิดความรู้ อันนำไปสู่การรับรู้และเข้าใจสิ่งนั้น ๆ จึงเกิดเป็นความคิดรวบยอดส่งผลให้เกิดการเรียนรู้ในสิ่งนั้นและนำไปสู่การเกิดความตระหนักรู้ภายในตนเองของบุคคลโดยความรู้และความตระหนักรู้ภายในตนเอง ต่างนำไปสู่การแสดงออกเป็นพฤติกรรมของบุคคล

ดังนั้นรูปแบบของกิจกรรมภายใต้ที่เหมาะสมสำหรับการพัฒนาทักษะด้านการรับรู้ ทักษะด้านความคิด วิเคราะห์ และทักษะด้านการตระหนักรู้ของนักเรียน เพื่อให้ได้โปรแกรมการป้องกันที่มีประสิทธิภาพสูงสุด โปรแกรมที่พัฒนาขึ้นจะต้องเกิดจากความต้องการที่อยากจะเรียนรู้ของนักเรียนโดยตรง รวมถึงเป็นสิ่งที่นักเรียนให้ความสนใจ รูปแบบของกิจกรรมไม่น่าเบื่อ มีความท้าทาย และเต็มไปด้วยการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ และจำเป็นอย่างยิ่งที่รูปแบบของกิจกรรมจะต้องให้นักเรียนมีส่วนร่วมมากที่สุด โดยผู้จัดกระทำเป็นเพียงผู้สรุปและดำเนินการให้กิจกรรมดำเนินต่อไปตามเป้าหมาย โดยสิ่งสำคัญที่สุดที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพของโปรแกรมการป้องกันที่พัฒนาขึ้นนั้นคือการที่นักเรียนเปิดใจที่จะเปลี่ยนแปลงตนเองอย่างมุ่งมั่นและเต็มใจเข้าร่วมกิจกรรม และนั่นเป็นเรื่องท้าทายที่บุคคลที่เกี่ยวข้องสามารถทำให้เกิดขึ้นได้อย่างแน่นอน ประกอบกับขนาดกลุ่มตัวอย่างที่เหมาะสมต้องไม่เกิน 30 คน โดยการดำเนินกิจกรรมอย่างน้อย 1-2 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ ต่อเนื่องอย่างน้อย 15 ชั่วโมง เพื่อให้การป้องกันพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์เกิดประสิทธิภาพสูงสุด สอดคล้องกับ Ritnetikul (2009, p.43) กล่าวไว้ว่าการดำเนินกิจกรรมกลุ่มควรจัดขึ้น 2-3 ครั้งต่อสัปดาห์ โดยแต่ละครั้งไม่ควรเกิน 50 นาที ขึ้นอยู่กับรูปแบบของกิจกรรมและต้องคำนึงถึงการเกิดความเบื่อหน่ายและอยู่ในสภาวะไม่ใส่ใจในกิจกรรมเมื่อใช้เวลามากเกินไป ทั้งนี้

Laeheem (2013, p.83) ยังกล่าวอีกว่าการดำเนินกิจกรรมกลุ่มที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพจำนวนสมาชิกในกลุ่มไม่ควรเกิน 10 คน และระยะเวลาของแต่ละจัดกิจกรรมไม่ควรเกิน 1 ชั่วโมง ทั้งนี้ต้องดำเนินการต่อเนื่องอย่างน้อย 15 ชั่วโมงเพื่อสามารถลดพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

### ข้อเสนอแนะ

#### ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

จากผลการศึกษาชี้ชัดให้เห็นแนวทางการป้องกันพฤติกรรมก้าวร้าวแบบโลกไซเบอร์ อันเป็นองค์ความรู้ใหม่ที่หน่วยงาน องค์กร บุคคลที่เกี่ยวข้อง รวมไปถึงสถานศึกษา ครู อาจารย์ สามารถนำผลจากการศึกษาครั้งนี้ไปประกอบการพิจารณาเพื่อพัฒนาโปรแกรมการป้องกันการเกิดพฤติกรรมก้าวร้าวแบบโลกไซเบอร์ที่มีความครอบคลุมในเชิงเนื้อหา รวมไปถึงสามารถแก้ไขปัญหาได้อย่างตรงจุดและมีประสิทธิภาพต่อไป

#### ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

จากผลการศึกษาครั้งนี้ได้ทราบถึงแนวทางการป้องกันพฤติกรรมก้าวร้าวแบบโลกไซเบอร์ ดังนั้นการศึกษารายครั้งต่อไปควรนำผลการวิจัยครั้งนี้สู่กระบวนการพัฒนาโปรแกรมการป้องกันการเกิดพฤติกรรมก้าวร้าวแบบโลกไซเบอร์อย่างเป็นรูปธรรม รวมถึงทดลองใช้และศึกษาผลของโปรแกรมการป้องกันการเกิดพฤติกรรมก้าวร้าวแบบโลกไซเบอร์ต่อไป

### กิตติกรรมประกาศ

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยขอขอบคุณสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา โครงการพัฒนาอาจารย์และบุคลากรสำหรับสถาบันอุดมศึกษาในเขตพัฒนาเฉพาะกิจจังหวัดชายแดนภาคใต้ ประจำปี 2559 สำหรับทุนอุดหนุนการศึกษา รวมถึงขอขอบคุณบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ สำหรับทุนอุดหนุนการวิจัยเพื่อวิทยานิพนธ์ ปีงบประมาณ 2561 และขอขอบคุณคณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ สำหรับทุนสมทบวิทยานิพนธ์สำหรับนักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษาคณะศิลปศาสตร์ ปีงบประมาณ 2561

### เอกสารอ้างอิง

- Bandura, A. (1986). *Social Foundations of Thought and Action: A Social Cognitive Theory*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Boonsanu, K. & Yunibhand, J. (2012). Phon khōng phruttkam bambat tō phruttkam kāorāo khōng dek samāthi san [The effect of behavior therapy on aggressive behaviors of children with attention-deficit/hyperactivity disorder]. *The Journal of Psychiatric Nursing and Mental Health*, 26(1), 114-128.
- Del, R. R., Casas, J. A., & Ortega, R. (2016). Impact of the ConRed program on different cyberbullying roles. *Aggressive Behavior*, 42(2), 123-135. doi: 10.1002/ab.21608
- Good, C. V. (1973). *Dictionary of Education*. NY: McGraw-Hill.
- lamsuphasit, S. (2013). *Thritsadi læ theknik kān prap phruttkam* [Theories and techniques in behavior modification] (8th ed.). Bangkok: Hæng Chulalongkornmahawitthayalai.

- Kalaitzaki, A. E. & Birtchnell, J. (2014). The impact of early parenting bonding on young adults' Internet addiction, through the mediation effects of negative relating to others and sadness. *Addictive Behaviors*, 39(2014), 733-736.
- Klausmeier, H. J. (1985). *Educational psychology* (5th ed.). NY: Harper & Row.
- Kongsuwan, V., Chanchong, W., Suttharangsee, W., & Intanon, T. (2016). *Phon khōṅg prokrām phatthanā thaksa kānchātkaṅ khwāmrunrāṅg tō kān pōṅgan phruttkam kāorāo khōṅg kǎn nam yaowachon radap matthayommasuksā* [The effects of violence management skills training program for core-team high school youths in preventing aggressive behaviors]. *Songklanakarīn Journal of Social Sciences and Humanities*, 20(4), 73-105.
- Laeheem, K. (2013). Guidelines for solving bullying behaviors among Islamic private school students in Songkhla province. *Asian Social Science*, 9(11), 83-89.
- Pangthum, U. (2009). *Kānsuksā phon khōṅg prokrām kān pōṅgan khwāmrunrāṅg nai dek prathomsuksā* [The study of violence prevention training program for elementary school students]. *Journal of Srithanya*, 10(1), 19-29.
- Parekitthammachai, V. (2012). *Phon khōṅg kān prap phruttkam phūā lot khwām kāorāo khōṅg wairun klum siāṅ* [The effects of behavior modification to reduce aggressive behavior of adolescents at risk] (Master's thesis). Srinakharinwirot University, Faculty of Education, Guidance and Counseling Psychology.
- Prasertsuk, N., Kheovichai, K., Pooput, K., & Toomthongkum, C. (2011). *Kānphatthanā prokrām khwāmruāmmū rawāṅg khroṅkhrūā læ rōṅgrīān phūā pōṅgan phruttkam siāṅ khōṅg nakriān wairun: kōṅrānī suksā rōṅgrīān thēsabān sōṅg wat sanēhā (samak phon phadung)* [Developing a collaborative family – school program to prevent adolescent students' risk behaviors: a case study in tesaban 2 school wad saneiha (smukpolphadung)]. *Silpakorn Educational Research Journal*, 2(2), 31-52.
- Ritnetikul, C. (2009). *Phon khōṅg kitchakam klum thī mī tō chētakhati dān khā phrommachāri khōṅg nakriān ying* [The effect of group activities on attitude toward value of virginity of female students] (Master's thesis). Srinakharinwirot University, Faculty of Education, Guidance and Counseling Psychology.
- Rohitsuk, W., Hasdinrat, M., Sornpaisarn, B., Apinuntawed, S., & Pornnoppadol, C. (2014). *Kānwichāi choēṅg khunnaphāp phūā pramāēn prasitthiphon khōṅg prokrām kānchāt kitchakam nai sathān suksā bāep burānakān phūā chuāilūā dek tit kēm* [A qualitative study to evaluate effectiveness of the Multi-systematic school-based intervention program for helping children with game addiction]. *The Psychiatric Association of Thailand*, 59(3), 231-244.

- Salmivalli, C. & Poskiparta, E. (2012). Making bullying prevention a priority in Finnish schools: the KiVa antibullying program. *New Directions for Youth Development*, 133(2012), 41-53.
- Samoh, N., Boonmongkon, P., Timo, T. O., Samakkeekarom, R., & Thomas, E. G. (2014). Kānraprū khōṅ yaowachon tō kān rangkæ nai phūnthī sai bœ [Youth perceptions on cyberbullying]. *Journal of Behavioral Science for Development*, 6(1), 351-346.
- Seyong, V. (2012). Kānphatthana prokræm kānhai kān pruksā khroṅkhrūa phūa lot phruttkam kaorāo khōṅ dek nakriān 'anubān nai phūnthī phāk tai tōṅ lāng khōṅ prathēt Thai [Family counseling program development for decreasing aggressive behavior of kindergarten children in lower southern Thailand]. *Panyapiwat Journal*, 3(2), 89-110.
- Sittichai, R. & Tudkuea, T. (2017). Phruttkam kān rangkæ bon lōk sai bœ khōṅ yaowachon naisām chāngwat chāidæen tai [Cyberbullying behavior among youth in the three southern border provinces, Thailand]. *Academic Services Journal, Prince of Songkla University*, 28(1), 86-99.
- Sittichai, R. (2017). *Phruttkam kān rangkæ bon lōk sai bœ khōṅ wairun* [Cyberbullying behavior among adolescents]. Songkhla: Chanmeuxng Karnphim.
- Sittichai, R. & Smith, P. K. (2013). Bullying and cyberbullying in Thailand: A review. *International Journal of Cyber Society and Education*, 6(1), 31-44.
- Smith, P. K., Mahdavi, J., Carvalho, M., Fisher, S., Russell, S., & Tippett, N. (2008). Cyberbullying: Its nature and impact in secondary school pupils. *Journal of Child Psychology & Psychiatry*, 49(4), 376-385.
- Sriratanaban, J. (2016). *Kānphatthana krabuānkān songsoem kān khit kæ panhā dān thaksa sangkhom rūāng kān thūk klæng samrap nakriān nai radap prathom suksā tōṅ plāi* [Development of a process to enhance problem-solving skills for bullying in the upper primary students] (Doctoral dissertation). Kasetsart University, Faculty of Education and Development Sciences, Human and Community Resource Development.
- Tudkuea, T. & Laeheem, K. (2018). Kānphatthana mō dē lō samakān khroṅsāng phruttkam kān rangkæ bon lōk saibœ khōṅ naksuksā wittayaalai chumchon hæng nung nai phāk tai khōṅ prathēt Thai [Development of structural equation modeling of cyber bullying behavior among students in a community college in the southern part of Thailand]. *Parichart Journal Thaksin University*, 31(1), 201-220.
- Tudkuea, T. & Sabaiying, M. (2017). Rūpbæp phonkrathop læ withikān chatkān muā thūk rangkæ bon lōk sai bœ khōṅ naksuksā wittayaalai hæng nung nai phāk tai khōṅ prathēt Thai [Patterns, effects and coping with cyber bullying among students of a college in the southern part of Thailand]. *Journal of Behavioral Science for Development*, 9(2), 220-236.