

การศึกษาเพื่อพัฒนานโยบายและมาตรการป้องกันการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ต่อสตรี เด็ก และเยาวชน

A Study for the Development of Policies and Measures to Prevent Cyberbullying Against Women, Children, and Youth

ณัฐพล ประดิษฐ์ผลเลิศ*

Nattapol Praditphonlert*

นักวิชาการอิสระ

*ผู้ประสานงาน: e-mail : mnnatt@gmail.com

Independent Scholar

*Corresponding Author, E-mail: mnnatt@gmail.com

(Received: 2025-05-24; Revised: 2025-07-18; Accepted: 2025-08-22)

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษารูปแบบ สาเหตุ และพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ของสตรี เด็ก และเยาวชน รวมถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นในมิติด้านกฎหมาย เศรษฐกิจ สังคม และเทคโนโลยี และ 2) เพื่อจัดทำมาตรการป้องกันการรังแกคุกคามผ่านพื้นที่ไซเบอร์ อันจะนำไปสู่การส่งเสริมการใช้สื่อและเทคโนโลยีสารสนเทศอย่างสร้างสรรค์และปลอดภัย การวิจัยใช้ระเบียบวิธีวิจัยแบบผสมผสาน โดยใช้การสัมภาษณ์เชิงลึกจากกลุ่มผู้ให้ข้อมูลสำคัญ ได้แก่ ครอบครัว สถานศึกษา ผู้เชี่ยวชาญด้านจิตวิทยา หน่วยงานภาครัฐและภาคประชาสังคม จำนวนไม่น้อยกว่า 40 ราย และการสำรวจด้วยแบบสอบถามเชิงปริมาณจากกลุ่มตัวอย่างทั่วประเทศจำนวนไม่น้อยกว่า 1,600 คน

ผลการศึกษาพบว่า การรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์มีลักษณะของการใช้อำนาจกดทับ เช่น การโพสต์ข้อความ รูปภาพ หรือคลิปวิดีโอในเชิงดูหมิ่น ตำหนิ หรือทำลายความมั่นใจของผู้ถูกรังแก ส่งผลให้เหยื่อเกิดผลกระทบทั้งด้านจิตใจและสังคม โดยวิธีรับมือส่วนใหญ่มักเลือกที่จะนิ่งเฉยหรือไม่โต้ตอบ ซึ่งอาจทำให้กลายเป็นเป้าถูกรังแกซ้ำ ข้อเสนอแนะจากการศึกษาชี้ให้เห็นถึงความจำเป็นในการจัดทำมาตรการเฝ้าระวังเชิงระบบ ควบคู่กับการส่งเสริมทักษะความฉลาดด้านดิจิทัลให้กับสตรี เด็ก และเยาวชน เพื่อให้สามารถใช้ชีวิตในโลกออนไลน์อย่างปลอดภัยและมีคุณภาพ

คำสำคัญ: ความรุนแรงทางดิจิทัล, พฤติกรรมไซเบอร์, ทักษะดิจิทัล, การคุ้มครองผู้เปราะบาง, สื่อออนไลน์

Abstract

This study aims (1) to investigate the forms, causes, and behaviors related to cyberbullying against women, children, and youth, as well as its impacts across legal, economic, social, and technological dimensions; and (2) to develop preventive measures against cyber harassment, with the goal of promoting constructive and safe use of digital media and information technology. A mixed-method research design was employed, including in-depth interviews with key informants—such as family members, educators, child psychology experts, and representatives from government and civil society sectors (no fewer than 40 participants) and a nationwide survey using questionnaires with at least 1,600 respondents.

The findings reveal that cyberbullying often involves the abuse of power, manifested through offensive posts, messages, images, or video clips aimed at insulting, humiliating, or undermining the confidence of victims. Such actions result in significant emotional and social consequences. Most victims tend to remain silent or avoid confrontation, a reaction that may be misinterpreted as indifference and lead to repeated targeting. The study recommends the implementation of systematic preventive mechanisms and the enhancement of digital literacy skills among women, children, and youth to empower them to engage in the online world safely, responsibly, and with resilience.

Keywords: Digital violence, Cyber behavior, Digital literacy, Vulnerable groups, Online media

บทนำ (Introduction)

ในยุคดิจิทัลการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ (Cyberbullying) กลายเป็นปัญหาทางสังคมที่ทวีความรุนแรงทั่วโลก โดยเฉพาะในกลุ่มสตรี เด็ก และเยาวชน ซึ่งเป็นกลุ่มเปราะบางที่ได้รับผลกระทบทั้งทางร่างกาย จิตใจ และสังคม งานวิจัยของ Kowalski et al. (2014) และ Tokunaga (2010) ชี้ให้เห็นว่าการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์สามารถส่งผลกระทบต่อพัฒนาทางอารมณ์ ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล และการเข้าสังคมของเยาวชน โดยมีลักษณะการกลั่นแกล้งที่ไม่สามารถควบคุมหรือจำกัดขอบเขตได้ เนื่องจากข้อมูลบนพื้นที่ไซเบอร์สามารถเผยแพร่และเข้าถึงได้ตลอดเวลา

สำหรับประเทศไทยพบว่าการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์เพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง โดยเฉพาะในกลุ่มเยาวชน และผู้หญิง ตัวอย่างเช่น สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (ETDA, 2023) รายงานว่าร้อยละ 62.7

ของเยาวชนไทยเคยประสบกับพฤติกรรมคุกคามบนโลกออนไลน์ อย่างไรก็ตามในมิติทางกฎหมายยังไม่มีบทบัญญัติเฉพาะที่รองรับหรือคุ้มครองกรณีการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์อย่างครอบคลุม โดยเฉพาะในรูปแบบการโพสต์ข้อความเท็จ การล้อเลียน หรือการคุกคามโดยไม่ระบุชื่อ ซึ่งอาจไม่เข้าข่ายความผิดตามกฎหมาย แต่ส่งผลกระทบต่อจิตใจและสังคมของผู้ถูกรบกวนในระดับลึก

แม้จะมีงานวิจัยจำนวนมากที่ศึกษาเรื่องพฤติกรรมหรือผลกระทบจาก Cyberbullying (Hinduja & Patchin, 2019; Li, 2006) แต่ส่วนใหญ่มุ่งเน้นที่ลักษณะปัญหาเฉพาะรายหรือการรับมือในระดับบุคคล โดยยังขาดกรอบเชิงนโยบายหรือมาตรการเชิงระบบที่สามารถป้องกันได้อย่างเป็นรูปธรรม โดยเฉพาะในบริบทของกลุ่มเปราะบางอย่างสตรี เด็ก และเยาวชน นอกจากนี้ยังไม่ปรากฏงานวิจัยในประเทศไทยที่บูรณาการทั้งมิติทางกฎหมาย เศรษฐกิจ สังคม และเทคโนโลยีในการเสนอแนะทางเชิงนโยบายและมาตรการป้องกันการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์อย่างครอบคลุม

จากข้อจำกัดทางองค์ความรู้ข้างต้น การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษารูปแบบ สาเหตุ พฤติกรรม และผลกระทบของการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ในกลุ่มสตรี เด็ก และเยาวชน ตลอดจนเสนอแนะทางเชิงนโยบายและมาตรการป้องกันที่เหมาะสม เพื่อส่งเสริมการใช้สื่อและเทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์ ปลอดภัย และมีความรับผิดชอบ อันจะนำไปสู่การดำรงชีวิตในสังคมดิจิทัลอย่างมีคุณภาพของกลุ่มเป้าหมาย

วัตถุประสงค์ (Objectives)

1. เพื่อศึกษารูปแบบ สาเหตุ พฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ของสตรี เด็กและเยาวชน และผลกระทบที่เกิดขึ้นในมิติด้านกฎหมาย เศรษฐกิจ สังคม และเทคโนโลยี
2. เพื่อจัดทำมาตรการป้องกันการรังแกคุกคามผ่านพื้นที่ไซเบอร์ของสตรี เด็กและเยาวชน อันจะก่อให้เกิดการองค์ความรู้ในใช้สื่อและเทคโนโลยีสารสนเทศอย่างสร้างสรรค์และปลอดภัย

วิธีดำเนินการวิจัย (Methodology)

1. รูปแบบงานวิจัย

งานวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยแบบผสมผสานวิธี (Mixed Method Research) โดยดำเนินงานควบคู่ระหว่างการวิจัยเชิงคุณภาพและการวิจัยเชิงปริมาณ เพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงลึกและข้อมูลเชิงสถิติอย่างครบถ้วน และนำผลลัพธ์ทั้งสองส่วนมาวิเคราะห์สรุปรวมเพื่อเสนอแนะแนวทางป้องกันและแก้ไขปัญหาการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ในกลุ่มสตรี เด็ก และเยาวชน

2. ประชากรและตัวอย่างหรือกลุ่มเป้าหมาย

2.1 กลุ่มเป้าหมายในการวิจัยเชิงคุณภาพ ได้แก่ ผู้ที่มีอายุระหว่าง 7-60 ปี ซึ่งมีประสบการณ์เกี่ยวข้องกับการข่มขู่ คุกคาม หรือรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ในฐานะผู้ถูกรบกวนและผู้กระทำ รวมถึงตัวแทนจากองค์กรที่มีบทบาทในการป้องกันปัญหาดังกล่าว เช่น สถาบันครอบครัว สถานศึกษา

ผู้เชี่ยวชาญด้านจิตวิทยาเด็กและเยาวชน หน่วยงานด้านสื่อออนไลน์ หน่วยงานภาครัฐ และภาคประชาสังคม จำนวนไม่น้อยกว่า 40 ตัวอย่าง

2.2 กลุ่มเป้าหมายในการวิจัยเชิงปริมาณ ประกอบด้วย เด็กในระดับประถมศึกษา (อายุ 7–14 ปี) เยาวชนระดับมัธยมศึกษา (อายุ 15–18 ปี) นักศึกษาระดับมหาวิทยาลัย (อายุ 19–22 ปี) และสตรีที่มีอายุ 22 ปีขึ้นไป (ไม่รวมผู้ที่ยังเป็นนักศึกษา) การคำนวณจำนวนกลุ่มตัวอย่างของทาโร ยามาเน่ (Taro Yamane) โดยกำหนดความเชื่อมั่นที่ร้อยละ 95 และกำหนดความคลาดเคลื่อนของการสุ่มตัวอย่างร้อยละ 5 ผลการคำนวณได้จำนวนกลุ่มตัวอย่างประมาณ 400 ตัวอย่าง จึงกำหนดกลุ่มตัวอย่าง จำนวนไม่น้อยกว่า 1,600 คน โดยคัดเลือกด้วยวิธีสุ่มตัวอย่างแบบ Multi-stage Sampling ครอบคลุม 4 ภูมิภาคทั่วประเทศไทย

3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

3.1 เครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลคุณภาพ ได้แก่ แบบสอบถามเชิงลึก (In-Depth Interview) โดยจะเกี่ยวกับประสบการณ์ตรง และหรือการรับรู้ผ่านสังคมออนไลน์ที่เกี่ยวข้องกับการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ ในกลุ่มของสตรี เด็กและเยาวชน ประกอบไปด้วย สถานการณ์ต่อประเด็นการรังแกผ่านพื้นที่ ไซเบอร์ในปัจจุบัน สาเหตุของการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ รูปแบบของการถูกรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ วิธีการและช่องทางที่ใช้รังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ ผลกระทบเมื่อถูกรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ พฤติกรรม และวิธีการจัดการปัญหาภายหลังการถูกรังแก การเยียวยาผู้ได้รับผลกระทบจากการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ และข้อเสนอแนะเพื่อจัดทำมาตรการป้องกันการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ ซึ่งได้จากการศึกษาเอกสารทางวิชาการ หนังสือ แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยต่างๆ รวมทั้งมีการนำไปปรึกษากับผู้เชี่ยวชาญด้านจิตวิทยาเด็กและเยาวชน

3.2 เครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลเชิงปริมาณ ได้แก่ แบบสอบถามเรื่องรูปแบบการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์และแนวทางการจัดการสำหรับสตรี เด็ก และเยาวชน ประกอบด้วย 6 ส่วนหลัก ได้แก่

ส่วนที่ 1 เป็นคำถามปลายปิด แบบเลือกตอบ (Checklist) เกี่ยวกับลักษณะทางประชากรศาสตร์ ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบ ได้แก่ เพศ อายุ สัดส่วนของกลุ่มเป้าหมาย

ส่วนที่ 2 ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมเบื้องต้นในการใช้งานอินเทอร์เน็ต สร้างขึ้นจากแนวคิดด้านพฤติกรรมผู้ใช้อินเทอร์เน็ต (Internet Usage Behavior) โดยอ้างอิงจากรายงานของ ETDA (2023) มีลักษณะเป็นคำถามปลายปิด จำนวน 3 ข้อ ครอบคลุมความถี่ ระยะเวลา อุปกรณ์ และช่องทางการใช้งานอินเทอร์เน็ตของผู้ตอบแบบสอบถาม

ส่วนที่ 3 ข้อมูลเกี่ยวกับรูปแบบและพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ สร้างขึ้นจากแนวคิดด้านพฤติกรรมการรังแกทางไซเบอร์ (Cyberbullying Behavior) โดยอ้างอิงจากงานวิจัยของ Patchin & Hinduja (2015) และ Kowalski et al. (2014) มีลักษณะเป็นคำถามปลายปิด จำนวน 4 ข้อ ครอบคลุมรูปแบบและพฤติกรรมการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์

ส่วนที่ 4 ข้อมูลเกี่ยวกับบทเรียนและประสบการณ์ที่ได้รับจากการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ สร้างขึ้นจากแนวคิดด้านการเรียนรู้จากประสบการณ์และการปรับตัวต่อพฤติกรรมเชิงลบในสื่อออนไลน์ (Learning from Cyberbullying Experiences) โดยอ้างอิงจากงานวิจัยของ Kowalski et al. (2014) และ

Hinduja & Patchin (2019) มีลักษณะเป็นคำถามปลายปิด จำนวน 3 ข้อ ครอบคลุมบทเรียนที่ได้รับ วิธีการปรับตัว และผลกระทบเชิงบวกหรือเชิงลบต่อผู้ถูกรังแก

ส่วนที่ 5 ข้อมูลเกี่ยวกับวิธีการจัดการปัญหาเกี่ยวกับการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ในมุมมองของสตรี เด็กและเยาวชน สร้างขึ้นจากแนวคิดด้านการจัดการและการป้องกันการรังแกทางไซเบอร์ (Cyberbullying Coping Strategies) โดยอ้างอิงจากงานวิจัยของ Patchin & Hinduja (2015) และ Slonje & Smith (2008) มีลักษณะเป็นคำถามปลายปิด จำนวน 6 ข้อ ครอบคลุมวิธีการรับมือ การป้องกัน การขอความช่วยเหลือ และแนวทางการแก้ไขปัญหาคู่ต่อสู้กับกลุ่มเป้าหมาย

ส่วนที่ 6 ข้อเสนอแนะต่อวิธีการจัดการปัญหาเกี่ยวกับการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ สร้างขึ้นจากแนวคิดด้านการพัฒนากลยุทธ์การป้องกันและแก้ไขปัญห (Cyberbullying Intervention and Prevention Strategies) โดยอ้างอิงจากงานวิจัยของ Kowalski et al. (2014) และ Hinduja & Patchin (2019) มีลักษณะเป็นคำถามปลายปิด จำนวน 4 ข้อ ครอบคลุมข้อเสนอแนะสำหรับผู้ถูกรังแก ครอบครัว ครู และหน่วยงานที่เกี่ยวข้องในการจัดการและป้องกันปัญหา

โดยผ่านการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือจากผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน ตรวจสอบความตรงของเนื้อหาพบว่า ทุกข้อคำถามมีค่าดัชนี IOC (The Index of Item Objective Congruence) อยู่ระหว่าง 0.60 – 1.00 และนำแบบสอบถามที่แก้ไขปรับปรุงแล้วไปทดลองใช้ (Try-Out) จำนวน 30 ชุด ซึ่งเป็นกลุ่มที่ใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เพื่อวิเคราะห์ค่าความเชื่อมั่น (Reliability) โดยวิธีการหาสัมประสิทธิ์แอลฟา (Alpha Coefficient) ของ Cronbach (ธานินทร์, 2567) พบว่า คุณภาพของเครื่องมือมีค่าความเชื่อมั่น (Reliability) เท่ากับ 0.98 เมื่อผ่านการตรวจสอบความเชื่อมั่น สามารถนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างเพื่อทำการเก็บข้อมูลต่อไป

4. การเก็บข้อมูล

4.1 การเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพ ใช้วิธีสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) เพื่อศึกษาวิจัยเชิงคุณภาพเกี่ยวกับประสบการณ์ตรง และหรือการรับรู้ผ่านสังคมออนไลน์ที่เกี่ยวข้องกับการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ ในกลุ่มของสตรี เด็กและเยาวชน โดยวิธีเก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-Depth Interview) ได้ดำเนินการตามของเขตของกลุ่มผู้ให้ข้อมูลดังนี้ 1) กลุ่มเป้าหมายที่มีประสบการณ์เกี่ยวกับการข่มขู่คุกคามรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ 2) กลุ่มองค์กร ที่มีบทบาทหน้าที่ที่เกี่ยวข้องกับการป้องกันการข่มขู่คุกคามรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ อันประกอบด้วย 2.1) สถานศึกษา 2.2) ผู้เชี่ยวชาญด้านจิตวิทยาเด็กและเยาวชน 2.3) หน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับสื่อออนไลน์ 2.4) หน่วยงานภาครัฐ และ 2.5) ภาคประชาสังคม

ซึ่งดำเนินการโดยวิธีการสัมภาษณ์แบบพบหน้าทางโปรแกรมสัมภาษณ์ออนไลน์ (Face to face interview) และโดยวิธีการโทรศัพท์สัมภาษณ์ ซึ่งเป็นการสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง (Structured Interview)

4.2 การเก็บข้อมูลเชิงปริมาณ ใช้แบบสอบถามที่พัฒนาขึ้น โดยใช้วิธีการสำรวจภาคสนามและสำรวจผ่านทางระบบออนไลน์เพื่อสำรวจความคิดเห็นและข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมและประสบการณ์การรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ โดยกำหนดขอบเขตของกลุ่มเป้าหมายเอาไว้ว่าผู้ตอบต้องเป็นกลุ่มเป้าหมายที่เคยมี

ประสบการณ์ด้านการร้งแค้นผ่านพื้นที่ไซเบอร์ ทั้งด้านผู้กระทำและผู้ถูกรกระทำ หรือผู้เกี่ยวข้องกับกลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ ผู้ปกครอง ครอบครัว และผู้ใกล้ชิดของผู้กระทำหรือผู้ถูกรกระทำ ดังนี้ กลุ่มที่ 1 เด็กกลุ่มอายุในระดับประถมศึกษา (อายุ 7-14 ปี) โดยจะต้องได้รับอนุญาตจากบิดา มารดา และผู้ปกครองหรือทำการตอบแบบสอบถามโดยผู้ปกครองหรือผู้เกี่ยวข้องกับกลุ่มเป้าหมาย กลุ่มที่ 2 เยาวชนกลุ่มอายุในระดับมัธยมศึกษา (อายุ 15-18 ปี) หรือผู้เกี่ยวข้องกับกลุ่มเป้าหมาย กลุ่มที่ 3 นักศึกษากลุ่มอายุในระดับมหาวิทยาลัย (อายุ 19-22 ปี) หรือผู้เกี่ยวข้องกับกลุ่มเป้าหมาย กลุ่มที่ 4 สตรี (สตรี ที่มีอายุตั้งแต่ 22 ปีขึ้นไป หรือไม่ได้อยู่ในสถานะนักศึกษาแล้ว) หรือผู้เกี่ยวข้องกับกลุ่มเป้าหมาย

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

5.1 ข้อมูลเชิงคุณภาพ ได้รับการวิเคราะห์ด้วยวิธีวิเคราะห์เชิงเนื้อหา (Content Analysis) และวิเคราะห์เชิงประเด็น (Thematic Analysis) พร้อมมีการตรวจสอบความน่าเชื่อถือด้วยวิธี Triangulation และการตรวจสอบโดยผู้เชี่ยวชาญ

5.2 ข้อมูลเชิงปริมาณวิเคราะห์โดยใช้สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) ได้แก่ ค่าความถี่ (Frequency) ค่าร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) โดยอธิบายลักษณะทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างและแนวโน้มพฤติกรรมกรร้งแค้นผ่านพื้นที่ไซเบอร์ รวมถึงผลกระทบในมิติด้านกฎหมาย สังคม และเทคโนโลยี โดยจัดจำแนกตามเพศ ช่วงอายุ ระดับการศึกษา และภูมิภาค เพื่อสะท้อนความแตกต่างและความเปราะบางของแต่ละกลุ่มเป้าหมาย

ผลการวิจัย (Results)

1. ผลการวิจัยเชิงคุณภาพหรือการสำรวจเชิงลึกผู้ที่มีประสบการณ์ตรง และหรือการรับรู้ด้านการร้งแค้นผ่านพื้นที่ไซเบอร์

1.1 สถานการณ์ต่อประเด็นการร้งแค้นผ่านพื้นที่ไซเบอร์ในปัจจุบัน

1.1.1 สถานการณ์การให้ความสำคัญต่อประเด็นการร้งแค้นผ่านพื้นที่ไซเบอร์ในปัจจุบัน

“ดำเนินงานทั้งในรูปแบบของงานตามภารกิจ และดำเนินงานประเภทโครงการในลักษณะที่มีการสนับสนุนทุนในการดำเนินงานจากหน่วยงานภาครัฐ หรือองค์กรต่างๆ ทั้งในและต่างประเทศ”

เจ้าหน้าที่ที่ดำเนินงานภาคประชาสังคม

“กลุ่มสตรี เกิดค่านิยมสำหรับสตรีที่เป็นวัยทำงาน ถูกชักนำให้มีค่านิยมการมีสามีเป็นชาวต่างประเทศ ซึ่งนำไปสู่ปัญหาการถูกล่อลวง เช่น การถูกล่อลวงทางอินเทอร์เน็ตโดยใช้ภาพโป๊ไร้สลิปปลอม การถูกใช้ภาษาที่สวยงามในการล่อลวง แต่เมื่อไม่พอใจก็ใช้ภาษาที่รุนแรง และด้านภัยรูปแบบใหม่ๆ เช่นเกิดการล่อลวงโดยขอให้เด็กหรือสตรีส่งภาพเพื่อแลกกับการเติมเงินอินเทอร์เน็ตหรือเล่นเกม”

เจ้าหน้าที่ภาคประชาสังคมด้านกลุ่มสตรี

“ลักษณะการดำเนินงานในช่วงที่ผ่านมา คุณครู และเด็กสามารถหลุดเล่น หยอกล้อกันได้ตามปกติ แต่ภายหลังจากที่มีประเด็นด้าน “บูลลี่” เกิดขึ้น เนื่องจากยุคสมัยที่เปลี่ยนแปลงไป กลุ่มคุณครูจึงต้องระมัดระวังมากขึ้น”

ผู้ประกอบวิชาชีพภายในสถานศึกษา

ภาพที่ 1 ตัวอย่างคำให้สัมภาษณ์ที่น่าสนใจต่อประเด็นที่มาของการให้ความสำคัญต่อประเด็นการร้งแค้นผ่านพื้นที่ไซเบอร์ในปัจจุบัน

จากการสัมภาษณ์เชิงลึกกับกลุ่มเด็กและเยาวชนที่มีประสบการณ์เกี่ยวกับการถูกรังแกผ่านพื้นที่โซเชียล และผู้เชี่ยวชาญจากองค์กรที่มีบทบาทในการป้องกัน พบว่ามุมมองต่อสถานการณ์มีความหลากหลายตามบทบาทและสถานะของแต่ละบุคคล เด็กและเยาวชนมองว่าปัญหาดังกล่าวมีความรุนแรงเพิ่มขึ้น ส่งผลกระทบต่ออารมณ์และจิตใจ และมักเกิดขึ้นในบริบทของสถานศึกษา ขณะที่ครูและบุคลากรในสถานศึกษาหลายรายกลับมองว่าเป็นเรื่องส่วนตัวของเด็กหรือเป็นส่วนหนึ่งของพัฒนาการในช่วงวัย จึงยังไม่ให้ความสำคัญในระดับที่เหมาะสม อย่างไรก็ตาม มุมมองของนักจิตวิทยา ซึ่งมีโอกาสรับฟังจากเด็กที่ได้รับผลกระทบโดยตรง กลับเห็นตรงกับเด็กและเยาวชน ในขณะที่หน่วยงานภาครัฐ เอกชน และภาคประชาสังคมส่วนใหญ่ยังคงปฏิบัติงานตามโครงสร้างองค์กร โดยขาดการวิเคราะห์เชิงลึกหรือแนวทางบูรณาการเพื่อสร้างความเข้าใจและแนวทางการแก้ไขปัญหาอย่างจริงจัง

1.1.2 อุปสรรคในการดำเนินงานด้านการป้องกัน หรือการจัดการรังแกผ่านพื้นที่โซเชียลใน

“มีกลุ่มสถาบันการศึกษาที่ไม่เห็นความสำคัญ และปกปิดสถานการณ์การรังแกที่เกิดขึ้นจริง เนื่องจากกลัวเสียภาพลักษณ์และห่วงเกรงผลลัพธ์จากการประเมินคุณภาพการศึกษา จึงไม่ยินยอมให้หน่วยงานต่างๆ เข้าจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการแก้ไขปัญหา”
เจ้าหน้าที่ที่ลงพื้นที่ในสถาบันการศึกษา

“จากผลการวิจัย DQ เปรียบเทียบกับประเทศอื่นนั้น คุณครูในประเทศไทยมีอัตราการตระหนักถึงปัญหา ความพร้อมในการให้ความรู้ความเข้าใจ และช่วยสร้างภูมิคุ้มกันให้กับเด็กและเยาวชนน้อยกว่าประเทศอื่น”
เจ้าหน้าที่ที่ลงพื้นที่ในสถาบันการศึกษา

“แม้จะทราบว่าเป็น ‘บูลลี่’ หมายถึงอะไร แต่บุคลากรภายในสถานศึกษายังไม่มีความเข้าใจอย่างชัดเจนเกี่ยวกับระดับความร้ายแรงของปัญหา จึงจะเลยสถานการณ์ที่เกิดขึ้นด้วยความเชื่อว่า ‘เป็นการทะเลาะกันตามประสา’ ของกลุ่มนักเรียน”
ผู้ประกอบวิชาชีพภายในสถานศึกษา

“การมุ่งส่งเสริมทักษะด้าน ‘Digital Literacy’ โดยมองข้ามความสำคัญของทักษะด้าน ‘Life Literacy’ จะไม่ก่อให้เกิดผลลัพธ์ใด ๆ ที่มีประสิทธิภาพ”
ผู้เชี่ยวชาญด้านจิตวิทยา

ปัจจุบัน

ภาพที่ 2 ตัวอย่างคำให้สัมภาษณ์ที่น่าสนใจต่อประเด็นอุปสรรคในการดำเนินงานด้านการป้องกันหรือการจัดการรังแกผ่านพื้นที่โซเชียลในปัจจุบัน

จากการสัมภาษณ์เชิงลึกพบว่า อุปสรรคสำคัญในการป้องกันและจัดการปัญหาการข่มขู่คุกคามทางโซเชียล คือ โครงสร้างทางสังคมและทัศนคติของคนในสังคมไทยที่ยังไม่ตระหนักถึงความรุนแรงของปัญหาอย่างจริงจัง ทั้งนี้ เนื่องจากยังไม่มีพระราชบัญญัติ กฎหมาย หรือแนวทางปฏิบัติที่ชัดเจนและมีประสิทธิภาพในการลงโทษผู้กระทำความผิด รวมถึงการเยียวยาผู้ถูกกระทำ ส่งผลให้ผู้มีหน้าที่เกี่ยวข้องขาดแรงจูงใจในการแก้ไขปัญหาอย่างเป็นระบบ ตัวอย่างเช่น ในกรณีที่เด็กถูกรังแกออนไลน์ แม้จะแจ้งผู้ปกครอง แต่กลับไม่ได้รับการช่วยเหลือที่เหมาะสม เนื่องจากอิทธิพลของทัศนคติแฝงในสถานศึกษา ที่มองว่าเหยื่อคือผู้ประมาท ในขณะที่เด็กและผู้ปกครองยังขาดความรู้ด้านกฎหมาย และอาจเผชิญผลลัพธ์ที่ล้มเหลวจากความพยายามร้องเรียน ซึ่งตอกย้ำภาพจำว่าการต่อสู้กับปัญหาโซเชียลบูลลี่ในสังคมไทยยังไร้ประสิทธิภาพ

1.2 สาเหตุของการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์

“รุ่นพี่ที่นั่นได้นำตุ๊กตาหมีมาให้โดยไม่ทราบสาเหตุ ทำให้เพื่อนสนิทคนดังกล่าวให้เพื่อนอีกกลุ่มที่รู้จัก มารุมโพสต์ประกาศบนแพลตฟอร์ม Facebook เพราะเกิดความรู้สึกอิจฉา ” เหยื่อผู้ถูกรังแกที่เคยประสบกับการถูกรังแกผ่านโลกไซเบอร์ “ถ้ารังแกซึ่งหน้าอาจโดนตอบโต้กลับด้วยความรุนแรง หากเป็นช่องทางไซเบอร์รู้สึกปลอดภัย สะดวก สร้างแอคเคาท์ปลอมได้ง่าย เหมาะกับการระบายอารมณ์ การใช้ถ้อยคำที่อยู่ในใจ เพราะระบุตัวตนได้ยาก ” ผู้ประกอบวิชาชีพในสถานศึกษา “การเห็นชีวิตผู้อื่นดีกว่าตนเองในโลกออนไลน์ ทำให้คนเกิดความอิจฉาและจัดการอารมณ์ของตัวเองไม่ได้ อยากไปทำร้ายโดยการโจมตีว่ากล่าวให้คนคนนั้นไม่มีความสุขไปด้วย” ผู้เชี่ยวชาญด้านจิตวิทยา “เป็นช่วงที่ต้องการการยอมรับจากสังคม อีกทั้งมีเรื่องพฤติกรรมที่ทำตามกัน ขณะที่พวกเขาได้ทำการกลั่นแกล้งเพื่อน ล้อเพื่อน ในบางทีไม่ได้มีเจตนาที่จะทำร้ายแต่เป็นความรู้สึกที่เข้าไปโดยไม่คิดว่าจะเป็นเรื่องใหญ่ เมื่อมีเพื่อนเข้ามาแสดงความคิดเห็นต่อกันมาเรื่อย ๆ ปัจจัยเหล่านี้เป็นแรงเสริมที่ทำให้ผู้รังแกเข้าใจว่าเป็นการยอมรับ ” ผู้เชี่ยวชาญด้านจิตวิทยา “คือ ลักษณะเฉพาะของเหยื่อ ที่มีความน่ารังเกียจ โดยมีปัจจัยทั้งด้านเด่น และด้านด้อย เช่น มีลักษณะที่ทำให้เพื่อนรู้สึกรำคาญ และเป็นคนที่ขี้กังวลจนเกิดเหตุ ” ผู้เชี่ยวชาญด้านจิตวิทยา	
---	--

ภาพที่ 3 ตัวอย่างคำให้สัมภาษณ์ที่น่าสนใจต่อประเด็นสาเหตุของการถูกรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ หรือการจัดการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ในปัจจุบัน

จากการสัมภาษณ์เชิงลึกกับกลุ่มเป้าหมายที่มีประสบการณ์และผู้เชี่ยวชาญด้านการป้องกันการข่มขู่คุกคามทางไซเบอร์ พบว่า สาเหตุสำคัญของปัญหาการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์มาจากปัจจัยส่วนบุคคล เช่น รูปลักษณ์ ภาพลักษณ์ และทัศนคติที่เกิดจากวิถีเลี้ยงดูตั้งแต่เด็ก รวมถึงความต้องการส่วนบุคคลในมิติทั้งนามธรรมและรูปธรรม ซึ่งทัศนคติเป็นตัวกำหนดรูปแบบพฤติกรรมเพื่อตอบสนองความต้องการดังกล่าว ความต้องการส่วนบุคคลเหล่านี้อาจสนับสนุนหรือขัดแย้งกันในสังคม ส่งผลให้เกิดปฏิกิริยาเพื่อตอบโต้หรือปกป้องตนเอง โดยบางครั้งการแสดงออกนั้นอาจขัดต่อหลักคุณธรรมและจริยธรรม เนื่องจากเป็นวิธีที่รวดเร็วและง่ายที่สุดในการบรรลุเป้าหมาย ทั้งนี้ พื้นที่ไซเบอร์จึงกลายเป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพในการช่วยให้บุคคลสามารถเข้าถึงความต้องการส่วนตัวได้อย่างรวดเร็วและง่ายดาย

1.3 รูปแบบของการถูกรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์

“รูปแบบของการรังแกกันผ่านโลกไซเบอร์ หมายถึง การสร้างอำนาจของตนเองให้เหนือกว่าบุคคลอื่น” เจ้าหน้าที่ผู้ประกอบวิชาชีพในหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับสื่อออนไลน์ “เหตุเพราะการได้เห็นบุคคลอื่นมีชีวิตที่ดีกว่า ระดับการควบคุมอารมณ์ของบุคคลใด ๆ จึงลดลง ในท้ายที่สุด ความอิจฉา ริษยาจึงครอบงำ และส่งผลกระทบให้บุคคลใด ๆ อยากว่าร้าย สร้างความเสียหายให้กับบุคคลอื่น” ผู้เชี่ยวชาญด้านจิตวิทยา “ด้วยเพราะความต้องการที่ “อยากมีตัวตนในสังคม” การแสดงออกผ่านถ้อยคำที่รุนแรง หยาดคาย หรือสุดโต่งนั้น จึงหมายถึงวิธีการได้มาซึ่งความสนใจจากสังคม” เจ้าหน้าที่ผู้ประกอบวิชาชีพในหน่วยงานภาครัฐ “เพื่อให้เหยื่อผู้ตกเป็นเป้าหมายรู้สึกอับอาย หรือได้รับผลกระทบเชิงลบในระดับที่รุนแรงมากขึ้น การแสดงออกในลักษณะคุกคาม ข่มขู่ หรือหาผลประโยชน์ทางเพศ โดยเฉพาะในบุคคลเพศหญิง จึงเกิดขึ้น” เหยื่อผู้ถูกรังแกที่เคยประสบกับการถูกรังแกผ่านโลกไซเบอร์	
---	--

ภาพที่ 4 ตัวอย่างคำให้สัมภาษณ์ที่น่าสนใจต่อประเด็นรูปแบบของการถูกรังแกผ่านพื้นที่โซเชียล หรือการจัดการรังแกผ่านพื้นที่โซเชียลในปัจจุบัน

จากการสัมภาษณ์เชิงลึกกับกลุ่มเป้าหมายที่มีประสบการณ์และผู้เชี่ยวชาญด้านการป้องกันการ
ข่มขู่คุกคามทางโซเชียล พบว่า รูปแบบการรังแกผ่านพื้นที่โซเชียลเป็นการแสดงอำนาจของผู้กระทำที่มีเหนือ
ผู้ถูกรกระทำซึ่งมักมีอำนาจหรือสถานะน้อยกว่าในมิติต่าง ๆ เช่น ภาพลักษณ์ ลักษณะทางกายภาพ มาตรฐาน
ความงาม ทักษะ ความสามารถพิเศษ หรือสถานะทางสังคม พฤติกรรมเหล่านี้ส่วนใหญ่ปรากฏในรูปแบบของ
การใช้คำพูด รูปภาพ หรือคลิปวิดีโอที่สื่อความหมายหยาบคาย ลดทอนคุณค่าของบุคคล ตัดสินหรือ
เปรียบเทียบ และโน้มน้าวให้บุคคลที่สามมีทัศนคติเชิงลบในทิศทางเดียวกัน

1.4 วิธีการและช่องทางที่ใช้รังแกผ่านพื้นที่โซเชียล

1.4.1 วิธีการที่ใช้รังแกผ่านพื้นที่โซเชียล

“วิธีการรังแกผู้อื่น ที่สามารถพบเห็นได้ทั่วไปคือ การโพสต์ข้อความ รูปภาพ คลิปวิดีโอ หรือสื่อประกอบใด ๆ
ที่ประกอบไปด้วยคุณลักษณะที่ก้าวร้าว หยาบคาย และลดทอนคุณค่าด้านตัวตนของบุคคลอื่น”
เหยื่อผู้ถูกรกระทำที่เคยประสบกับการถูกรังแกผ่านโลกโซเชียล

“วิธีการรังแกผู้อื่นในระดับที่รุนแรงมากขึ้น ได้แก่ การตัดต่อภาพ และการโพสต์ หรือการใช้ภาพลามก อนาจาร
ตลอดจนภาพความรุนแรงในการสื่อสารสิ่งที่ต้องการ”
เจ้าหน้าที่ผู้ประกอบวิชาชีพในหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับสื่อออนไลน์

“วิธีการที่มักพบเห็นได้บ่อยในกลุ่มเด็กและเยาวชนคือ การใช้ประโยชน์จาก “สิทธิ์ด้านการแสดงออก” ในการระบาย
อารมณ์ความรู้สึกในลักษณะที่แสบแฉ่ง หรือการมุ่งโจมตีบุคคลเป้าหมายโดยใช้ความรู้สึกสงสารเป็นเครื่องมือ”
ผู้ประกอบวิชาชีพภายในสถานศึกษา

ภาพที่ 5 ตัวอย่างคำให้สัมภาษณ์ที่น่าสนใจต่อประเด็นวิธีการที่ใช้รังแกผ่านพื้นที่โซเชียล

จากข้อมูลการสัมภาษณ์เชิงลึกกับกลุ่มเป้าหมายที่มีประสบการณ์เกี่ยวกับการข่มขู่คุกคาม
รังแกผ่านพื้นที่โซเชียล และผู้เชี่ยวชาญจากกลุ่มองค์กรที่มีบทบาทหน้าที่ที่เกี่ยวข้องกับการป้องกันการข่มขู่
คุกคามรังแกผ่านพื้นที่โซเชียล สรุปได้ว่า วิธีการ หรือการกระทำโดยบุคคลใด ๆ ที่มีจุดประสงค์เพื่อการรังแก
บุคคลอื่นผ่านพื้นที่โซเชียลนั้น เป็นไปในลักษณะของการแสดงออกด้านพฤติกรรมเชิงก้าวร้าว รุนแรง ด้วยการ
สื่อสารในรูปแบบของการโพสต์คำพูด ข้อความ รูปประกอบในลักษณะต่าง ๆ รวมไปถึงจนถึงรูปภาพ คลิปวิดีโอ
หรือการแสดงออกเชิงประจักษ์ในลักษณะใด ๆ ทั้งในทางตรงและทางอ้อมที่มุ่งด่าทอ โจมตี ว่าร้าย และ
ลดทอนคุณค่า หรือระดับความมั่นใจในตนเองของเหยื่อ ยิ่งไปกว่านั้นรูปแบบการแสดงออกเหล่านั้นมักมี
คุณลักษณะ ที่เปิดโอกาสให้บุคคลที่สามเกิดความสนใจ อยากรู้อยากเห็น และเข้าร่วมสานต่อความรุนแรง
ให้บานปลายมากยิ่งขึ้นด้วยเช่นกัน

1.4.2 ช่องทางที่ใช้รังแกผ่านพื้นที่โซเชียล

“แพลตฟอร์มเพื่อการสื่อสารอันเป็นที่นิยมในสังคม อาทิ Facebook, Instagram, Twitter, TikTok, และเว็บไซต์
สาธารณะ คือ ช่องทางที่สามารถพบปัญหาการรังแกกันผ่านโลกโซเชียลได้ตลอดเวลา”
เจ้าหน้าที่ผู้ประกอบวิชาชีพในหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับสื่อออนไลน์

“เว็บไซต์ หรือบอร์ดสาธารณะที่เป็นแหล่งรวบรวมความสนใจที่เฉพาะกลุ่มอย่าง “Fanboi” คือ ช่องทางที่การรังแกกัน
ผ่านโลกโซเชียลมักเกิดขึ้น”
เหยื่อผู้ถูกรังแกที่เคยประสบกับการถูกรังแกผ่านโลกโซเชียล

“แพลตฟอร์มที่ให้บริการด้านเกมออนไลน์คือ ช่องทางที่มักเกิดปัญหาการรังแกกันขึ้นอย่างก้าวร้าว และรุนแรงมากเช่นกัน”
ผู้เชี่ยวชาญด้านจิตวิทยา

ภาพที่ 6 ตัวอย่างคำให้สัมภาษณ์ที่น่าสนใจต่อประเด็นช่องทางที่ใช้รังแกผ่านพื้นที่โซเชียล

จากข้อมูลการสัมภาษณ์เชิงลึกกับกลุ่มเป้าหมายที่มีประสบการณ์เกี่ยวกับการข่มขู่คุกคามรังแกผ่านพื้นที่โซเชียล และผู้เชี่ยวชาญจากกลุ่มองค์กรที่มีบทบาทหน้าที่ที่เกี่ยวข้องกับการป้องกันการข่มขู่คุกคามรังแกผ่านพื้นที่โซเชียล สรุปได้ว่า ช่องทางหรือแพลตฟอร์มออนไลน์ที่บุคคลใด ๆ ใช้เพื่อจุดประสงค์ในการรังแกบุคคลอื่นผ่านพื้นที่โซเชียลนั้น ได้แก่ แพลตฟอร์มเพื่อการสื่อสาร ซึ่งได้รับความนิยมอย่างมากในสังคมไทย โดยเฉพาะอย่างยิ่งในกลุ่มเด็กและเยาวชน อีกทั้งยังถือเป็นช่องทางสาธารณะที่บุคคลทุกคนสามารถเข้าถึงได้อย่างอิสระอีกด้วยเช่นเดียวกัน อาทิ Facebook Instagram Twitter Line รวมไปถึงจนถึงพอร์ทัลสาธารณะอย่างเว็บไซต์เฉพาะกลุ่ม และแพลตฟอร์มเกมออนไลน์ เป็นต้น

1.5 ผลกระทบเมื่อถูกรังแกผ่านพื้นที่โซเชียล

“ความรู้สึกสับสน และสงสัยในตนเอง ที่สามารถส่งผลกระทบต่อบุคคลใด ๆ เกิดความรู้สึกต่อต้าน หรือไม่เห็นคุณค่า
ในสิ่งที่ตนมีคือ ความเจ็บปวดทางจิตใจที่เหยื่อผู้ถูกรังแกต้องเผชิญ”
ผู้เชี่ยวชาญด้านจิตวิทยา

“โดยทั่วไป ความหวาดกลัว วิตกกังวล และความไม่เข้าใจว่าทำไมตนถึงถูกทำร้ายคือ ผลกระทบด้านสภาพจิตใจ
ที่จะส่งผลกระทบต่อไปยังผลกระทบด้านสุขภาพกายในลักษณะต่าง ๆ ต่อไป”
เหยื่อผู้ถูกรังแกที่เคยประสบกับการถูกรังแกผ่านโลกโซเชียล

“ทัศนคติเชิงลบต่อทั้งตนเอง และสังคมรอบข้าง รวมไปถึงระดับความมั่นใจในตนเอง โดยเฉพาะอย่างยิ่ง
ด้านภาพลักษณ์ ลักษณะทางกายภาพ หรือเพศสภาพคือ รูปแบบของผลกระทบที่เหยื่อต้องประสบ”
เจ้าหน้าที่ผู้ประกอบวิชาชีพในหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับสื่อออนไลน์

“ในกรณีที่ต้องพบกับความเจ็บปวดซ้ำ ๆ เหยื่อผู้ถูกรังแกจะกลายเป็นบุคคลที่เปราะบาง ไร้พลัง และขาดศักยภาพ
ในการป้องกันตนเองจากภัยอันตรายในทุกรูปแบบในท้ายที่สุด”
เจ้าหน้าที่ผู้ประกอบวิชาชีพในหน่วยงานภาครัฐ

ภาพที่ 7 ตัวอย่างคำให้สัมภาษณ์ที่น่าสนใจต่อประเด็นผลกระทบเมื่อถูกรังแกผ่านพื้นที่โซเชียล

จากข้อมูลการสัมภาษณ์เชิงลึกกับกลุ่มเป้าหมายที่มีประสบการณ์เกี่ยวกับการข่มขู่คุกคามรังแกผ่านพื้นที่โซเชียล และผู้เชี่ยวชาญจากกลุ่มองค์กรที่มีบทบาทหน้าที่ที่เกี่ยวข้องกับการป้องกันการข่มขู่คุกคามรังแกผ่านพื้นที่โซเชียล สรุปได้ว่า หากกล่าวถึงประเด็นด้านผลกระทบจากปัญหาการรังแกกันผ่านพื้นที่โซเชียล ในกรณีนี้ เหยื่อผู้ถูกรังแกคือบุคคลสาธารณะมองว่าเป็นผู้เสียหายอย่างแท้จริง เนื่องด้วยสถานะที่ตกเป็น

ผู้ถูกระทำโดยไม่สามารถตอบโต้ได้ โดยมากในมุมมองของบุคคลสาธารณะ ผลกระทบที่เหยื่อผู้ถูกระทำต้องประสบคือ ปัญหาด้านสภาพจิตใจที่สามารถส่งผลกระทบต่อเนื่องไปยังปัญหาด้านสุขภาพ ปัญหาด้านการใช้ชีวิตในสังคม รวมไปถึงจนถึงปัญหาอาชญากรรมในรูปแบบต่าง ๆ อย่างไรก็ดี หากพิจารณาถึงผลกระทบด้านสภาพจิตใจเป็นสำคัญ ในบางกรณี ทั้งผู้กระทำผิดและพยานผู้พบเห็นเหตุการณ์ก็อาจเป็นบุคคลที่ได้รับผลกระทบเชิงลบต่อสภาพจิตใจด้วยเช่นเดียวกัน ทั้งในมิติของประสบการณ์เมื่อครั้งในอดีตเคยตกเป็นเหยื่อและในมิติของความรู้สึกผิดภายหลังการกลับใจ

1.6 พฤติกรรม และวิธีการจัดการปัญหาภายหลังจากถูกรังแก

“การนิ่งเฉย ไม่ตอบโต้ และหวังพึ่ง “เวลา” ในการช่วยทำให้ทุกอย่างดีขึ้นคือ มุมมองความคิดโดยทั่วไปของเหยื่อ”
เหยื่อผู้ถูกระทำที่เคยประสบกับการถูกรังแกผ่านโลกโซเชียล

“ในบางกรณี การเลือกได้ตอบ หรือกระทำการในสิ่งเดียวกันกับที่ผู้กระทำผิดได้ริเริ่มไว้คือ ปฏิกริยาตอบสนองของเหยื่อผู้กระทำผิด”
ผู้เชี่ยวชาญด้านจิตวิทยา

“การเลือกเข้าหา บอกเล่า และขอรับคำปรึกษาจากบุคคลที่เหยื่อไว้วางใจอย่าง “เพื่อนสนิท” คือ รูปแบบพฤติกรรมที่พบเห็นได้โดยทั่วไปในกลุ่มเด็กและเยาวชน”
ผู้เชี่ยวชาญด้านจิตวิทยา

ภาพที่ 8 ตัวอย่างคำให้สัมภาษณ์ที่น่าสนใจต่อประเด็นพฤติกรรม และวิธีการจัดการปัญหา
ภายหลังจากถูกรังแก

จากข้อมูลการสัมภาษณ์เชิงลึกกับกลุ่มเป้าหมายที่มีประสบการณ์เกี่ยวกับการข่มขู่คุกคามรังแกผ่านพื้นที่โซเชียล และผู้เชี่ยวชาญจากกลุ่มองค์กร ที่มีบทบาทหน้าที่ที่เกี่ยวข้องกับการป้องกันการข่มขู่คุกคามรังแกผ่านพื้นที่โซเชียล สรุปได้ว่า การแสดงออกด้านพฤติกรรม และวิธีการจัดการปัญหา เมื่อต้องเผชิญกับการรังแกกันผ่านพื้นที่โซเชียลนั้น ในเบื้องต้นการไม่ตอบโต้ผู้กระทำผิดคือ ลักษณะของปฏิกริยาตอบสนองแบบอัตโนมิติของเหยื่อผู้ถูกระทำ เพื่อจุดประสงค์ในการยับยั้ง หรือลดแนวโน้มความร้ายแรงของปัญหาที่อาจเป็นไปในลักษณะที่รุนแรง ยืดเยื้อ และสร้างผลกระทบเชิงลบมากยิ่งขึ้น อย่างไรก็ตาม ปฏิกริยาตอบสนองในลักษณะนิ่งเฉยของเหยื่อผู้ถูกระทำนั้นมักได้รับการรับรู้หรือเข้าใจโดยบุคคลแวดล้อมว่าเหยื่อผู้ถูกระทำไม่รู้สึกรู้สึกเจ็บปวด ไม่มีความต้องการในการดำเนินคดีกับผู้กระทำผิด และอาจรับได้กับเหตุการณ์ในลักษณะเดียวกันที่อาจเกิดขึ้นในอนาคต กล่าวคือ บุคคลที่เคยตกเป็นเหยื่อมักต้องกลายเป็นเป้าหมายที่จะถูกระทำซ้ำ ๆ โดยบุคคลหรือการกระทำในลักษณะเดียวกัน

1.7 การเยียวยาผู้ได้รับผลกระทบจากการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์

“การแก้ไขปัญหาที่ปลายเหตุ อาทิ การใช้เวลากับตนเอง หรือการใช้เวลาไปกับสิ่งอื่นเพื่อเบี่ยงเบนความสนใจคือ
รูปแบบการเยียวยาตนเองโดยกลุ่มเหยื่อผู้ถูกรังแก”

เหยื่อผู้ถูกรังแกที่เคยประสบกับการถูกรังแกผ่านโลกไซเบอร์

“วิธีการเยียวยาที่มีประสิทธิภาพที่สุดคือ การพูดคุยกันกับเหยื่อ เพื่อสอบถามเกี่ยวกับสิ่งที่เหยื่อต้องการเป็นรายกรณี”
ผู้เชี่ยวชาญด้านจิตวิทยา

“การสร้างสร้างความตระหนักรู้ อย่าง “การเอาใจเขามาใส่ใจเรา” ให้กับเด็กและเยาวชน โดยสถาบันครอบครัว
การศึกษา และหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง”

เจ้าหน้าที่ผู้ประกอบวิชาชีพในหน่วยงานภาครัฐ

“การจัดทำมาตรการ หรือแนวปฏิบัติที่มีประสิทธิภาพ ต่อเนื่อง และเชื่อมโยงกันกับทุกหน่วยงานในสังคม”

ผู้ประกอบวิชาชีพภายในสถานศึกษา

ภาพที่ 9 ตัวอย่างคำให้สัมภาษณ์ที่น่าสนใจต่อการดำเนินการเยียวยาผู้ได้รับผลกระทบ
จากการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์

จากข้อมูลการสัมภาษณ์เชิงลึกกับกลุ่มเป้าหมายที่มีประสบการณ์เกี่ยวกับการข่มขู่คุกคามรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ และผู้เชี่ยวชาญจากกลุ่มองค์กรที่มีบทบาทหน้าที่ที่เกี่ยวข้องกับการป้องกันการข่มขู่คุกคามรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ สรุปได้ว่า รูปแบบการเยียวยาเหยื่อผู้ถูกรังแกที่ได้รับผลกระทบเชิงลบจากปัญหารังแกกันผ่านพื้นที่ไซเบอร์ ณ ปัจจุบันนั้น เป็นไปในลักษณะของการเยียวยารักษาตนเองของเหยื่อผู้ถูกรังแก กล่าวคือ ด้วยเพราะข้อจำกัดด้านประสิทธิภาพและความชัดเจนของมาตรการ นโยบาย หรือข้อกฎหมายใด ๆ ในปัจจุบันนั้น ส่งผลกระทบให้สังคมไทยในภาคอุตสาหกรรมต่าง ๆ ยังคงไม่มีการสร้างสรรค์แนวปฏิบัติที่เป็นรูปธรรมอย่างเป็นระบบในการช่วยเหลือ เยียวยาเหยื่อผู้ถูกรังแก ดังนั้น การเลือกตัดสินใจกระทำใด ๆ อย่างสอดคล้องกันกับความต้องการของเหยื่อผู้ถูกรังแกเอง จึงกลายเป็นสิ่งที่ใกล้ตัวที่สุดที่เหยื่อสามารถกระทำได้โดยปราศจากการรอความช่วยเหลือจากบุคคลอื่น

กล่าวคือ เหยื่อผู้ถูกรังแกมักเลือกที่จะใช้เวลาอยู่กับตนเองให้ได้มากที่สุด และมีประสิทธิภาพมากที่สุด ในบางกรณีที่ระดับความรุนแรงของผลกระทบเชิงลบนั้นมีมากเกินไปเกินความสามารถในการแบกรับของตัวเหยื่อเอง เหยื่อผู้ถูกรังแกจึงเริ่มเลือกที่จะขอความช่วยเหลือจากบุคคลใกล้ชิดที่เหยื่อผู้ถูกรังแกรู้สึกไว้วางใจในการบอกเล่าปัญหามากที่สุด ในอีกนัยหนึ่ง เพื่อนสนิท ผู้ปกครอง คุณครู และบุคลากรทางการแพทย์ ถือเป็นกลุ่มบุคคลที่เหยื่อผู้ถูกรังแกสามารถเข้าถึงได้อย่างรวดเร็วมากที่สุด

1.8 ข้อเสนอแนะเพื่อจัดทำมาตรการป้องกันการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์

1.8.1 การส่งเสริมให้มีนโยบาย มาตรการ หรือแนวปฏิบัติที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการใน

การป้องกันก่อนจะเกิดการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์	
“วิธีการที่ดีที่สุดคือ การสร้างให้เกิดความตระหนักรู้ขึ้นในทุกภาคส่วนของสังคมอย่างแท้จริง”	ผู้ประกอบวิชาชีพภายในสถานศึกษา
“ปรับเปลี่ยนวิธีการกำกับดูแลสื่อให้เป็นไปโดยมุ่งส่งเสริมค่านิยม และวิถีการดำเนินชีวิตที่ถูกต้องผ่านอุตสาหกรรมสื่อ”	เจ้าหน้าที่ที่ดำเนินงานภาคประชาสังคม
การจัดการหากเกิดการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์	
“วิธีการจัดการแก้ไขปัญหาคือสิ่งที่ควรเป็นไปโดยการอ้างอิงหลักทางจิตวิทยา หรือทางการแพทย์เป็นสำคัญ”	ผู้เชี่ยวชาญด้านจิตวิทยา
“วิธีการพิจารณา และบังคับใช้บทลงโทษกับผู้กระทำผิด และผู้ที่เกี่ยวข้องควรเป็นไปอย่างจริงจัง ไมโอนอ่อนใด ๆ”	เจ้าหน้าที่ผู้ประกอบวิชาชีพในหน่วยงานภาครัฐ
การฟื้นฟูและเยียวยาหลังการเกิดการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์	
“ควรมุ่งสร้างความมั่นใจด้านความปลอดภัย เช่น สถานที่พักพิงชั่วคราว โดยเฉพาะสำหรับกลุ่มเหยื่อที่เป็นเพศหญิง”	เจ้าหน้าที่ที่ดำเนินงานภาคประชาสังคม
“การมุ่งสร้างความตระหนักให้เกิดขึ้น โดยเฉพาะในสถาบันครอบครัว เพื่อการคงประสิทธิภาพการรักษาไว้”	ผู้เชี่ยวชาญด้านจิตวิทยา

การเกิด Cyber Bullying

ภาพที่ 10 ตัวอย่างคำให้สัมภาษณ์ที่น่าสนใจต่อประเด็นที่การส่งเสริมให้มีนโยบาย มาตรการ หรือแนวปฏิบัติที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการในการเกิด Cyber Bullying

1) การป้องกันก่อนจะเกิดการ Cyber Bullying จากข้อมูลการสัมภาษณ์เชิงลึกกับกลุ่มเป้าหมายที่มีประสบการณ์เกี่ยวกับการข่มขู่คุกคามรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ และผู้เชี่ยวชาญจากกลุ่มองค์กรที่มีบทบาทหน้าที่ที่เกี่ยวข้องกับการป้องกัน การข่มขู่คุกคามรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ สรุปได้ว่า การป้องกันปัญหาการรังแกกันผ่านพื้นที่ไซเบอร์ โดยเฉพาะในกลุ่มเด็กและเยาวชน ควรมุ่งเน้นการสร้างสังคมที่ตระหนักรู้ถึงสาเหตุ ผลกระทบ และแนวทางเยียวยาอย่างแท้จริง ควบคู่กับการส่งเสริมทักษะด้านดิจิทัลให้กับประชาชนทุกช่วงวัย นอกจากนี้ นโยบายหรือมาตรการที่มีประสิทธิภาพควรมีลักษณะบูรณาการ เชื่อมโยงความร่วมมือจากทุกภาคส่วนในสังคม ทั้งครอบครัว โรงเรียน สื่อ หน่วยงานรัฐ เอกชน และภาคประชาสังคม เพื่อร่วมกันพัฒนาสังคมปลอดภัยในโลกออนไลน์อย่างยั่งยืน

2) การจัดการหากเกิด Cyber Bullying จากข้อมูลการสัมภาษณ์เชิงลึกกับกลุ่มเป้าหมายที่มีประสบการณ์เกี่ยวกับการข่มขู่คุกคามรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ และผู้เชี่ยวชาญจากกลุ่มองค์กรที่มีบทบาทหน้าที่ที่เกี่ยวข้องกับการป้องกัน การข่มขู่คุกคามรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ สรุปได้ว่า สิ่งสำคัญอันดับแรกในการจัดการกับเหตุการณ์เหล่านี้คือ การสร้างความตระหนักรู้ให้แก่คนในสังคม รวมถึงการส่งเสริมให้ทุกคน โดยเฉพาะเหยื่อผู้ถูกรังแก มีความกล้าหาญในการลุกขึ้นมาจัดการกับปัญหาอย่างถูกต้อง โดยไม่ยอมจำนนต่อความกลัวหรืออคติที่อาจได้รับจากสังคม โดยเฉพาะในกรณีที่เป็นเพศหญิง ซึ่งมักเผชิญแรงกดดันมากกว่าปกติ นอกจากนี้ หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง โดยเฉพาะภาครัฐ ควรเร่งพัฒนากระบวนการที่มีประสิทธิภาพ ครอบคลุมทั้งการช่วยเหลือ เยียวยาเหยื่อ และการลงโทษผู้กระทำผิดอย่างเป็นธรรมและเป็นระบบ เพื่อสร้างมาตรฐานการจัดการที่ตอบสนองต่อสถานการณ์ได้อย่างรวดเร็วและยั่งยืน

3) การฟื้นฟูและเยียวยาหลังการเกิด Cyber Bullying จากข้อมูลการสัมภาษณ์เชิงลึกกับกลุ่มเป้าหมายที่เคยประสบกับการข่มขู่คุกคามผ่านพื้นที่โซเชียล และผู้เชี่ยวชาญจากหน่วยงานที่มีบทบาทในการป้องกันปัญหาดังกล่าว พบว่า แนวทางการฟื้นฟูและเยียวยาเหยื่อควรมุ่งเน้นการสร้างช่องทางที่ปลอดภัย เข้าถึงง่าย และไม่ซับซ้อน โดยให้ความสำคัญกับการคุ้มครองสิทธิ ความเป็นส่วนตัว และความปลอดภัยของเหยื่อเป็นหลัก การพัฒนากระบวนการเยียวยาควรมีแนวทางปฏิบัติที่เป็นรูปธรรมและมีประสิทธิภาพ ขณะเดียวกัน สถาบันครอบครัว สถาบันการศึกษา และบริบทแวดล้อมของสังคมรอบตัวเหยื่อควรได้รับการเสริมสร้างความรู้ ความเข้าใจ และบทบาทในการสนับสนุนกระบวนการฟื้นฟูอย่างต่อเนื่องและยั่งยืน เพื่อให้เหยื่อสามารถกลับมาใช้ชีวิตได้อย่างมั่นคงและปลอดภัยอีกครั้ง

1.8.2 การส่งเสริมให้มีนโยบาย มาตรการ หรือแนวปฏิบัติด้วยมิติของผู้เกี่ยวข้อง

มาตรการที่เหมาะสมสำหรับผู้กระทำ “การไม่ควั่นดัดลิ้น ดัดตรา หรือปิดกั้นโอกาสด้านการสื่อสารของผู้กระทำผิดด้วยทัศนคติเชิงลบโดยทันที เพื่อการรับทราบถึงสาเหตุเบื้องหลังการกระทำที่แท้จริง” ผู้เชี่ยวชาญด้านจิตวิทยา “วิธีการที่ดีที่สุดคือ การสร้างความตระหนักรู้ในลักษณะที่มอบโอกาส “ในการแก้ไขความผิดพลาด” ให้กับผู้กระทำ” เจ้าหน้าที่ที่ดำเนินงานภาคประชาสังคม มาตรการที่เหมาะสมสำหรับผู้อยู่แวดล้อมในเหตุการณ์ ผู้ใช้งานบนแพลตฟอร์ม “การสร้างความตระหนักในบทบาทสำคัญของการเป็นพยานแวดล้อม ผู้ซึ่งสามารถได้รับการชมเชย หรือบทลงโทษจากสังคม เนื่องจากการตัดสินใจของตนเองในฐานะพยาน” เจ้าหน้าที่ที่ดำเนินงานภาคประชาสังคม “ควรสร้างสรรค์พื้นที่ที่ปลอดภัย เพื่อเพิ่มความมั่นใจให้กับพยานในการให้ความช่วยเหลือ เยียวยา หรือแทรกแซงเหตุการณ์ความรุนแรงใด ๆ” ผู้เชี่ยวชาญด้านจิตวิทยา

ภาพที่ 11 ตัวอย่างคำให้สัมภาษณ์ที่น่าสนใจต่อการส่งเสริมให้มีนโยบาย มาตรการ หรือแนวปฏิบัติที่เกี่ยวข้องกับมิติของผู้เกี่ยวข้อง

1) มาตรการที่เหมาะสมสำหรับผู้กระทำ พบว่า รูปแบบการส่งเสริมหรือสร้างสรรค์ มาตรการที่เหมาะสม โดยพิจารณาจากมิติของผู้กระทำเป็นสำคัญ ควรเป็นไปในลักษณะของการตระหนักถึงความสำคัญของการกำกับดูแลบุคคล ตั้งแต่ในช่วงวัยเด็ก ในลักษณะที่มุ่งสนับสนุน และส่งเสริมการค้นหา และสร้างตัวตนที่มีประสิทธิภาพของตนเอง โดยสถาบันครอบครัว ร่วมกันกับการสนับสนุนของสถาบันการศึกษา และสภาพแวดล้อมของสังคมโดยรอบ เพื่อจุดประสงค์ในการให้โอกาสบุคคลใด ๆ ได้มีเรียนรู้ ลองผิดลองถูก ฝึกฝนทักษะการวิเคราะห์ ที่มีอิทธิพลต่อทักษะด้านการตัดสินใจเลือกสิ่งที่ดี ถูกต้อง และเหมาะสมให้กับตนเอง ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2) มาตรการที่เหมาะสมสำหรับผู้อยู่แวดล้อมในเหตุการณ์ ผู้ใช้งานบนแพลตฟอร์ม พบว่า รูปแบบการส่งเสริม หรือสร้างสรรค์มาตรการที่เหมาะสมแก่การปรับใช้ เพื่อจุดประสงค์ในการลด หรือจัดการ แก้ไขปัญหาการรังแกกันผ่านพื้นที่โซเชียล โดยพิจารณาจากมิติของพยานผู้พบเห็นเหตุการณ์เป็นสำคัญ ควรเป็นไปในลักษณะของการมุ่งสร้างความตระหนัก ค่านิยม และการสร้างพื้นที่ที่ปลอดภัยให้กับกลุ่มพยานผู้พบเห็นเหตุการณ์สามารถได้เรียนรู้ รับทราบ และออกมาให้ความช่วยเหลือ

มาตรการที่เหมาะสมสำหรับผู้ถูกระทำ

“ควรเร่งดำเนินการจัดหา จัดสรรทั้งทรัพยากร ผู้เชี่ยวชาญ และเงินทุนสนับสนุน ในสร้างพื้นที่ และช่องทางใด ๆ ที่เหยื่อผู้ถูกระทำสามารถเข้าถึง เพื่อขอรับความช่วยเหลือ ได้อย่างทั่วถึง ครอบคลุม มีประสิทธิภาพ”
เจ้าหน้าที่ที่ดำเนินงานภาคประชาสังคม

“สิ่งสำคัญคือ กระบวนการให้ความช่วยเหลือ โดยเฉพาะด้านการพิจารณาคดีทางกฎหมาย ที่สร้างทั้งความมั่นใจ และ ความปลอดภัยให้กับเหยื่อ โดยเฉพาะอย่างยิ่งกับเหยื่อที่เป็นบุคคลเพศหญิง”
เจ้าหน้าที่ผู้ประกอบวิชาชีพในหน่วยงานภาครัฐ

มาตรการที่เหมาะสมสำหรับแพลตฟอร์มที่ให้บริการในประเทศไทย

“การจัดทำระบบการประมวลผลใด ๆ ที่มุ่งตรวจสอบ คัดกรอง แก้ไขรูปแบบการสื่อสารใด ๆ ที่มุ่งโจมตี ว่าร้าย หรือ สร้างผลกระทบเชิงลบต่อบุคคล ได้อย่างรวดเร็ว และมีประสิทธิภาพ”
เหยื่อผู้ถูกระทำที่เคยประสบกับการถูกรังแกผ่านโลกโซเชียล

“การมุ่งนำเสนอ ผลักดัน และรณรงค์การสร้างสรรค์ให้เกิดความตระหนักรู้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งความรู้เกี่ยวกับ ด้านทักษะดิจิทัล ผ่านแพลตฟอร์ม”
เจ้าหน้าที่ผู้ประกอบวิชาชีพในหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับสื่อออนไลน์

ภาพที่ 12 ตัวอย่างคำให้สัมภาษณ์ที่น่าสนใจต่อประเด็นการส่งเสริมให้มีนโยบาย มาตรการ หรือแนวปฏิบัติที่เกี่ยวข้องกับมิติของผู้เกี่ยวข้อง

3) มาตรการที่เหมาะสมสำหรับผู้ถูกระทำ พบว่า รูปแบบการส่งเสริม หรือ สร้างสรรค์มาตรการที่เหมาะสมแก่การปรับใช้ เพื่อจุดประสงค์ในการลด หรือจัดการ แก้ไขปัญหาการรังแกกันผ่าน พื้นที่โซเชียล โดยพิจารณาจากมิติของเหยื่อผู้ถูกระทำนั้นเป็นสำคัญ ควรเป็นไปในลักษณะของการสร้างความตระหนักรู้ให้เกิดขึ้นในสังคมอย่างแท้จริง โดยเฉพาะอย่างยิ่งในมิติของปัญหา และแนวทางการเยียวยาปัญหาด้านสุขภาพจิตที่ควรเป็นไปอย่างหลากหลาย ยืดหยุ่น และสอดคล้องกันกับความต้องการของเหยื่อผู้ถูกระทำในแต่ละกลุ่มประเภท

4) มาตรการที่เหมาะสมสำหรับแพลตฟอร์มที่ให้บริการในประเทศไทย พบว่า ประเด็นด้านรูปแบบการส่งเสริมมาตรการที่เหมาะสมแก่การปรับใช้ โดยพิจารณาจากมิติของผู้ให้บริการแพลตฟอร์มเพื่อการสื่อสารออนไลน์เป็นสำคัญนั้น พบว่า ผู้ให้บริการควรมุ่งสร้างสรรค์กระบวนการดำเนินงาน ในลักษณะที่ส่งเสริมให้แพลตฟอร์มสามารถดำเนินการตรวจสอบ คัดกรอง จัดการแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้น ซึ่งอาจส่งผลกระทบเชิงลบต่อผู้ใช้งานปลายทางได้แม้เพียงชั่วคราวผ่านระบบการแจ้งเตือนในรูปแบบใด ๆ องค์กรที่ดี ภายหลังการแจ้งเตือน ผู้ให้บริการควรเปิดโอกาสให้ผู้ใช้งานปลายทางได้ตัดสินใจเลือกกระบวนการดำเนินงาน ในขั้นตอนต่อไป เพื่อจุดประสงค์ในการแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้น อาทิ การประสานงานแจ้งความดำเนินคดี เป็นต้น

1.8.3 หน่วยงานที่ควรมีบทบาทสำคัญ

“ทั้งหน่วยงานภาครัฐ ภาคเอกชน ภาคประชาสังคม องค์กรประเภทต่าง ๆ รวมไปถึงสถาบันครอบครัว การศึกษา สื่อ และสังคมโดยรวม กล่าวคือ “บุคคลทุกคนในสังคม” ล้วนแต่มีบทบาทสำคัญในการจัดการแก้ไขปัญหาการรังแกกันผ่านโลกโซเชียล”

เจ้าหน้าที่ผู้ประกอบวิชาชีพในหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับสื่อออนไลน์

“ควรเลือกหน่วยงานที่ให้ความสำคัญกับการรณรงค์กันผ่านโลกโซเชียล และสามารถผลักดันได้และดำเนินงานได้ครอบคลุม เช่น กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม ร่วมกับกระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ และกระทรวงยุติธรรม”

ผู้อำนวยการภาคประชาสังคม

“กระทรวงศึกษาธิการสามารถเข้าถึงสถาบันครอบครัวผ่านบทบาทของผู้ปกครอง กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ที่สามารถเข้าถึงสถาบันครอบครัวด้วยเป็นพันธกิจโดยตรง และสำนักงาน กสทช. ด้วยบทบาทที่มีภารกิจด้านสื่อกระแสหลักซึ่งเป็นสื่อที่กลุ่มประชากรวัยผู้ใหญ่ และสถาบันครอบครัวมีอัตราการรับสื่อในระดับที่สูง”

เจ้าหน้าที่ผู้ประกอบวิชาชีพในหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับสื่อออนไลน์

ภาพที่ 13 ตัวอย่างคำให้สัมภาษณ์ที่น่าสนใจต่อประเด็นหน่วยงานที่ควรมีบทบาทสำคัญ

จากข้อมูลการสัมภาษณ์เชิงลึกกับกลุ่มเป้าหมายที่มีประสบการณ์เกี่ยวกับการข่มขู่คุกคามรังแกผ่านพื้นที่โซเชียล และผู้เชี่ยวชาญจากกลุ่มองค์กร ที่มีบทบาทหน้าที่ที่เกี่ยวข้องกับการป้องกันการข่มขู่คุกคามรังแกผ่านพื้นที่โซเชียล สรุปได้ว่า หน่วยงานที่ควรมีบทบาทสำคัญในการจัดการแก้ไขปัญหาการรังแกกันผ่านพื้นที่โซเชียล ได้แก่ สถาบันครอบครัว สถาบันการศึกษา สถาบันสังคม สถาบันสื่อ ตลอดจนหน่วยงานภาครัฐ ภาคเอกชน ภาคอุตสาหกรรม และองค์กรประเภทต่าง ๆ ที่มีการคงอยู่ในสังคมปัจจุบัน เพราะจุดประสงค์ของหน่วยงาน องค์กร หรือสถาบันต่าง ๆ ล้วนมีความเชื่อมโยงกับการสร้างสรรค์สังคมที่ดีขึ้น เพื่อคุณภาพชีวิตด้านความเป็นอยู่ของทุกคน ดังนั้น ทุกคนในสังคมจึงล้วนมีภาระผูกพันในการช่วยเหลือ กระตุ้น ส่งเสริม สนับสนุน สร้างสรรค์ ตลอดจนรักษาการคงอยู่ของกระบวนการ วิธีการใด ๆ ที่จะส่งอิทธิพลเชิงบวกให้สังคมมีคุณภาพที่ดีมากขึ้นได้

1.8.4 การปรับปรุงด้านกฎหมาย ประกาศที่เกี่ยวข้อง

“การทำกฎหมาย ต้องนึกถึงสิทธิของผู้กระทำด้วย บางครั้งก็ไม่ได้มีเจตนาต้องดูเรื่องเจตนาของผู้ก่อการด้วย ”	ผู้นำองค์กรภาคประชาสังคม
“การมีบทนิยามที่ชัดเจน ครอบคลุมทุกมิติของ “การบูลลี่” หรือการกลั่นแกล้ง รังแกกันในทุกรูปแบบ โดยเฉพาะอย่างยิ่งด้านผลกระทบที่อาจเกิดขึ้น บทลงโทษ และแนวทางการเยียวยาที่สอดคล้องกัน”	ผู้ประกอบการวิชาชีพภายในสถานศึกษา
“การดำเนินการทางกฎหมาย จังยังไม่ใช่ การแก้ไขปัญหาค้นเหตุ และหากดำเนินการไม่รอบคอบ กลับจะยิ่งเพิ่มปมขัดแย้งในสังคมไทย ที่ปัจจุบันมีประเด็นขัดแย้งและแบ่งฝักแบ่งฝ่ายกันอย่างกว้างขวาง”	ผู้เชี่ยวชาญทางกฎหมาย
“การเล็งเห็น ตระหนัก และให้ความสำคัญของฝ่ายรัฐบาลต่อประเด็นการรังแกกันผ่านโลกโซเชียลอย่างจริงจัง”	เจ้าหน้าที่ผู้ประกอบการวิชาชีพในหน่วยงานภาครัฐ
“สังคมสหรัฐอเมริกา และเกาหลีใต้ มีความแตกต่างจากสังคมไทย จึงต้องมีกฎหมายในการจัดการ เพราะเป็นสังคมที่มีความกดดันมาก ”	ผู้เชี่ยวชาญทางกฎหมาย
“การผลักดันทางสังคม เพื่อให้บุคคลทุกคนรับทราบถึงกระบวนการด้านกฎหมาย ด้านการรักษา ตลอดจนแนวปฏิบัติที่ดีที่ควรปรับใช้ภายในสถาบันหลักต่าง ๆ ”	ผู้เชี่ยวชาญด้านจิตวิทยา

ภาพที่ 12 ตัวอย่างคำให้สัมภาษณ์ที่น่าสนใจต่อการประเด็นการปรับปรุงด้านกฎหมาย ประกาศ ที่เกี่ยวข้อง

จากข้อมูลการสัมภาษณ์เชิงลึกกับผู้ที่มีประสบการณ์เกี่ยวกับการถูกรังแกผ่านพื้นที่โซเชียล และผู้เชี่ยวชาญจากองค์กรที่เกี่ยวข้อง สะท้อนให้เห็นว่า การปรับปรุงกฎหมายควรครอบคลุมทั้งนิยาม รูปแบบ วิธีการ ผลกระทบ บทลงโทษ และแนวทางเยียวยาเหยื่ออย่างเป็นระบบ พร้อมทั้งสร้างความตระหนักรู้ในสังคมเพื่อลดปัญหาอย่างยั่งยืน โดยต้องระวังไม่ให้กฎหมายถูกนำไปใช้ในทางที่ผิด เช่น ใช้แสวงหาผลประโยชน์ หรือบิดเบือนประเด็น การผลักดันควรมีหน่วยงานหลักที่รับผิดชอบชัดเจน และดำเนินการร่วมกันระหว่างรัฐ สภา และภาคประชาชน เพื่อให้กฎหมายมีความสมดุล และได้รับการพิจารณาอย่างรอบด้านภายใต้บริบททางสังคมและการเมืองที่เหมาะสม

1.8.5 มุมมองต่อปัจจัยสำคัญที่เป็นจุดเน้นที่แตกต่างในการจัดทำนโยบาย มาตรการ หรือแนวปฏิบัติ เพื่อป้องกันการรังแก ช่มชู้คุกคาม

จุดเน้นสำหรับเด็กกลุ่มอายุในระดับประถมศึกษา	
“การปลูกฝังทัศนคติที่ดีด้วยการสอดแทรกสิ่งที่ถูกต้องผ่านสิ่งที่เด็กสามารถรับรู้ได้อย่างเป็นรูปธรรม กล่าวคือ การกำกับดูแลอย่างกระตือรือร้นโดยสถาบันครอบครัว”	ผู้เชี่ยวชาญด้านจิตวิทยา
จุดเน้นสำหรับเด็กกลุ่มอายุในระดับมัธยมศึกษา	
“การกระตุ้นกระบวนการเรียนรู้ด้วยการทดลองปรับใช้จริง หรือการนำผลลัพธ์ หรือแนวโน้มความน่าจะเป็น ในรูปแบบต่าง ๆ มาร่วมวิเคราะห์กันกับบุคคลรอบข้าง เพื่อค้นหาแนวปฏิบัติที่เหมาะสม”	เจ้าหน้าที่ที่ดำเนินงานภาคประชาสังคม
จุดเน้นสำหรับเด็กกลุ่มอายุในระดับมหาวิทยาลัย	
“มุ่งสอดแทรก นำเสนอ สื่อสาร หรือขับเคลื่อนเกี่ยวกับประเด็นทางสังคมด้วยรูปแบบ หรือวิธีการสอดคล้องกันกับ สภาพสังคม และความสนใจตามช่วงวัยของกลุ่มเยาวชน กล่าวคือ มุ่งเน้นความยืดหยุ่น และสร้างสรรค์มากยิ่งขึ้น”	เจ้าหน้าที่ที่ดำเนินงานภาคประชาสังคม
จุดเน้นสำหรับกลุ่มสตรี	
“มุ่งกระตุ้นให้กลุ่มสตรีออกมาปกป้องสิทธิ์ และความปลอดภัยของตนเองจากการถูกล่วงละเมิดทางเพศ หรือการละเมิด ในเรื่องอื่นใด เพื่อจุดประสงค์ในการสร้างความมั่นใจ และเสริมพลังให้กลุ่มสตรีรู้สึกว่าการกลั่นแกล้งในสิ่งที่ถูกต้อง”	เจ้าหน้าที่ที่ดำเนินงานภาคประชาสังคม

ภาพที่ 15 ตัวอย่างคำให้สัมภาษณ์ที่น่าสนใจต่อประเด็นปัจจัยสำคัญที่เป็นจุดเน้นที่แตกต่างในการจัดทำนโยบายมาตรการ หรือแนวปฏิบัติ เพื่อป้องกันการรังแก ช่มชู้คุกคาม

จากข้อมูลการสัมภาษณ์เชิงลึกกับกลุ่มเป้าหมายที่มีประสบการณ์เกี่ยวกับการช่มชู้คุกคามรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ และผู้เชี่ยวชาญจากกลุ่มองค์กร ที่มีบทบาทหน้าที่ที่เกี่ยวข้องกับการป้องกันการช่มชู้คุกคามรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ ได้แก่

1) จุดเน้นสำหรับเด็กกลุ่มอายุในระดับประถมศึกษา พบว่า การดำเนินการด้านนโยบาย เพื่อจุดประสงค์ในการป้องกันการรังแกกันผ่านพื้นที่ไซเบอร์ของกลุ่มนักเรียนในระดับประถมศึกษานั้น ควรเป็นไปในลักษณะของการมุ่งสร้างกระบวนการปลูกฝัง ชัดเผลา และส่งเสริมการตระหนักรู้ที่ถูกต้องเหมาะสมแก่เด็ก

2) จุดเน้นสำหรับเยาวชนกลุ่มอายุในระดับมัธยมศึกษา พบว่า การดำเนินการด้านนโยบาย เพื่อจุดประสงค์ในการป้องกันการรังแกกันผ่านพื้นที่ไซเบอร์ของกลุ่มนักเรียนในระดับมัศึกษานั้น ควรเป็นไปในลักษณะของการสร้างการตระหนักรู้เชิงประจักษ์ กล่าวคือ ผลลัพธ์ที่เป็นรูปธรรมในมิติต่าง ๆ อาทิ รูปแบบการกลั่นแกล้ง รังแกที่อาจเกิดขึ้น ผลกระทบทั้งในเชิงบวก และเชิงลบที่บุคคลใด ๆ อาจต้องเผชิญ วิธีการรับมือ และแก้ไขปัญหา รวมไปถึงจนถึงรูปแบบ หรือแหล่งที่มาของความช่วยเหลือที่เด็กและเยาวชนสามารถเข้าได้นั้น

3) จุดเน้นสำหรับนักศึกษากลุ่มอายุในระดับมหาวิทยาลัย พบว่า การดำเนินการด้านนโยบาย เพื่อจุดประสงค์ในการป้องกันการรังแกกันผ่านพื้นที่ไซเบอร์ของกลุ่มนักศึกษาในระดับมหาวิทยาลัยนั้น ควรเป็นไปในลักษณะของการต่อยอด หรือเน้นย้ำประเด็นความสำคัญทางสังคมที่มีอยู่เดิม อาทิ ความตระหนักรู้ การยอมรับใน ความแตกต่าง และปัจจัยด้านทัศนคติ หรือค่านิยม เป็นต้น

4) จุดเน้นสำหรับกลุ่มสตรี ซึ่งเป็นผู้ที่จบการศึกษาแล้วในทุกระดับ พบว่า การดำเนินการด้านนโยบาย เพื่อจุดประสงค์ในการป้องกันการรังแกกันผ่านพื้นที่ไซเบอร์ของกลุ่มสตรีในทุกช่วงอายุนั้น ควรเป็นไปในลักษณะที่มุ่งเน้นการให้ความช่วยเหลือ เยียวยา ปกป้อง และส่งเสริมภูมิคุ้มกันให้กับกลุ่มสตรีจากประเด็นปัญหาด้านเพศ อาทิ การถูกล่วงละเมิดทางเพศ การถูกทารุณกรรมทางเพศ ทั้งในเชิงกายภาพ จิตใจ และวาจา รวมไปถึงทั้งในบริบทด้านสถานที่ เช่น สถานศึกษา และสถานที่ทำงาน เป็นต้น ทั้งนี้ วิธีการที่อาจมีประสิทธิภาพมากที่สุด ในกรณีนี้ หมายถึง การสร้างสังคมที่ตระหนักรู้อย่างแท้จริงเกี่ยวกับประเด็นการเคารพ และให้เกียรติซึ่งกันและกันของผู้คนในสังคม

2. ผลการสำรวจเชิงปริมาณผู้ที่เคยมีประสบการณ์ด้านการรังแกกันผ่านพื้นที่ไซเบอร์

2.1 ผลการดำเนินการสำรวจข้อคิดเห็นเชิงปริมาณด้านลักษณะทางประชากรศาสตร์

ตารางที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

	ข้อมูลทั่วไป	จำนวน	ร้อยละ
1. เพศ	1.1 หญิง	1,064	66.50
	1.2 ชาย	391	24.44
	1.3 เพศหลากหลาย	145	9.06
	รวม	1,600	100.00
2. อายุ	2.1 ช่วงอายุ 19-22 ปี	501	31.31
	2.2 ช่วงอายุ 23-30 ปี	358	22.38
	2.3 ช่วงอายุ 15-18 ปี	292	18.25
	2.4 ช่วงอายุ 31-40 ปี	170	10.63
	2.5 ช่วงอายุ 11-14 ปี	118	7.38
	2.6 ช่วงอายุ 7-10 ปี	96	6.00
	2.7 ช่วงอายุ 41-50 ปี	47	2.94
	2.8 ช่วงอายุ 51 ปีขึ้นไป	18	1.13
	รวม	1,600	100.00
3.1 สัดส่วนของกลุ่มเป้าหมาย	3.1 กลุ่มที่ 4 สตรีและผู้ใกล้ชิด	579	36.20
	3.2 กลุ่มที่ 3 นักศึกษากลุ่มอายุในระดับมหาวิทยาลัย ผู้ปกครองหรือผู้ใกล้ชิด	543	33.93
	3.3 กลุ่มที่ 2 เยาวชนกลุ่มอายุในระดับมัธยมศึกษา ผู้ปกครองหรือผู้ใกล้ชิด	317	19.83
	3.4 กลุ่มที่ 1 เด็กกลุ่มอายุในระดับประถมศึกษา ผู้ปกครองหรือผู้ใกล้ชิด	161	10.04
	รวม	1,600	100.00

2.2 ผลการสำรวจพฤติกรรมเบื้องต้นในการใช้งานอินเทอร์เน็ต

2.2.1 พฤติกรรมปริมาณการใช้อินเทอร์เน็ตเฉลี่ยต่อ 1 วันของกลุ่มเป้าหมาย พบว่า ลำดับที่ 1 ได้แก่ การใช้อินเทอร์เน็ต 4-6 ชั่วโมงต่อ 1 วัน จำนวน 474 คน คิดเป็นร้อยละ 28.32 ลำดับที่ 2 ได้แก่ การใช้อินเทอร์เน็ต 8-10 ชั่วโมงต่อ 1 วัน จำนวน 446 คน คิดเป็นร้อยละ 26.64 ลำดับที่ 3 ได้แก่ การใช้อินเทอร์เน็ตตลอดเวลาที่มีโอกาส จำนวน 266 คน คิดเป็นร้อยละ 15.89

2.2.2 พฤติกรรมลักษณะการใช้อินเทอร์เน็ตของกลุ่มเป้าหมาย พบว่า ลำดับที่ 1 ได้แก่ กลุ่มเป้าหมายเป็นผู้ซื้อแพ็คเกจอินเทอร์เน็ตด้วยตนเองเป็นรายเดือน จำนวน 807 คน คิดเป็นร้อยละ 48.21 ลำดับที่ 2 ได้แก่ กลุ่มเป้าหมายใช้อินเทอร์เน็ตผ่านเครือข่าย WIFI ที่ไม่ต้องเสียค่าใช้จ่ายเป็นส่วนมาก เช่น ที่บ้าน ร้านค้า ชุมชน หรือสถานศึกษา จำนวน 412 คน คิดเป็นร้อยละ 24.61 ลำดับที่ 3 ได้แก่ ผู้ปกครองหรือครอบครัวเป็นผู้จ่ายค่าบริการอินเทอร์เน็ตให้ จำนวน 358 คน คิดเป็นร้อยละ 21.39

2.2.3 แพลตฟอร์มสื่อสังคมที่กลุ่มเป้าหมายใช้งานบ่อยที่สุด พบว่า ลำดับที่ 1 ได้แก่ Facebook จำนวน 452 คน คิดเป็นร้อยละ 27 ลำดับที่ 2 ได้แก่ Line จำนวน 314 คน คิดเป็นร้อยละ 18.74 ลำดับที่ 3 ได้แก่ Youtube จำนวน 313 คน คิดเป็นร้อยละ 18.68

2.3 ผลการสำรวจด้านรูปแบบและพฤติกรรมกรังแผ่านพื้นที่ไซเบอร์

2.3.1 สถานการณ์ก่อนเกิดเหตุการณ์รังแก ช่มชู้คุกคามบนพื้นที่ไซเบอร์ พบว่า ลำดับที่ 1 ได้แก่ เกิดการรังแกโดยที่ไม่เคยรู้จักหรือพูดคุยกับผู้รังแกหรือผู้ถูกรังแกมาก่อน จำนวน 520 คน คิดเป็นร้อยละ 31.06 ลำดับที่ 2 ได้แก่ เป็นผู้ที่รู้จักกันในชีวิตจริงแต่ไม่สนิทกันและไม่เคยมีปัญหากันมาก่อน จำนวน 367 คน คิดเป็นร้อยละ 21.92 ลำดับที่ 3 ได้แก่ เป็นผู้ที่รู้จักกันในชีวิตจริงแบบที่ไม่สนิทกัน แต่มีปัญหากันส่วนตัว จำนวน 255 คน คิดเป็นร้อยละ 15.23

2.3.2 รูปแบบและพฤติกรรมกรังแกันผ่านพื้นที่ไซเบอร์ ที่เกิดขึ้นกับกลุ่มเป้าหมาย พบว่า ลำดับที่ 1 ได้แก่ การใช้ความรุนแรงทางวาจา โจมตี ให้อาย หรือก่อให้เกิดความเกลียดชัง จำนวน 1,160 คน คิดเป็นร้อยละ 69.30 ลำดับที่ 2 ได้แก่ การเผยแพร่ข้อมูลที่เท็จ หรือบิดเบือน ส่งผลให้ผู้ถูกรังแกได้รับความเสียหาย เสื่อมเสียชื่อเสียง อับอาย ถูกดูหมิ่น หรือได้รับความเกลียดชังจากผู้คนรอบข้าง จำนวน 596 คน คิดเป็นร้อยละ 35.60 ลำดับที่ 3 ได้แก่ การก่อกวน คุกคาม หรือการขู่กรรโชกทางไซเบอร์ จำนวน 480 คน คิดเป็นร้อยละ 28.67

2.3.3 ลักษณะกิจกรรมในแพลตฟอร์มสื่อสังคมออนไลน์ที่มักเกิดการรังแก ช่มชู้หรือคุกคาม พบว่า ลำดับที่ 1 ได้แก่ ฟังก์ชันแสดงความคิดเห็นต่อการโพสต์ข้อความ ภาพ เรื่องราว (Comment) จำนวน 982 คน คิดเป็นร้อยละ 58.66 ลำดับที่ 2 ได้แก่ กรู๊ปแชทของกลุ่มเพื่อน หรือกลุ่มย่อยต่าง ๆ จำนวน 713 คน คิดเป็นร้อยละ 42.59 ลำดับที่ 3 ได้แก่ ฟังก์ชันการแชทคุยกันส่วนตัว (Chatbox, Direct Message) จำนวน 647 คน คิดเป็นร้อยละ 38.65

2.3.4 สถานการณ์การให้ความสำคัญกับการรังแกกันผ่านพื้นที่ไซเบอร์ของสถานศึกษาหรือสังคมแวดล้อมของกลุ่มเป้าหมาย พบว่า ลำดับที่ 1 ได้แก่ สถานศึกษาหรือสังคมแวดล้อมยังไม่มีมาตรการใด ๆ ในประเด็นนี้ จำนวน 995 คน คิดเป็นร้อยละ 59.44 ลำดับที่ 2 ได้แก่ สถานศึกษาหรือสังคมแวดล้อมมีการดำเนินการหากมีเหตุการณ์รังแกกันผ่านพื้นที่ไซเบอร์ จำนวน 221 คน คิดเป็นร้อยละ 13.20 ลำดับที่ 3 ได้แก่ สถานศึกษาหรือสังคมแวดล้อม มีผู้ใหญ่ที่ให้ความสำคัญ จำนวน 180 คน คิดเป็นร้อยละ 10.75

2.4 ผลการสำรวจด้านบทเรียนและประสบการณ์ที่ได้รับจากการรังแผ่านพื้นที่ไซเบอร์

2.4.1 ความคิดเห็นหลังจากผ่านประสบการณ์การรังแกกันผ่านพื้นที่ไซเบอร์ พบว่า ลำดับที่ 1 ได้แก่ ควรมีกฎหมายที่ชัดเจนเกี่ยวกับการรังแกกันผ่านพื้นที่ไซเบอร์ จำนวน 1,126 คน คิดเป็นร้อยละ 67.26 ลำดับที่ 2 ได้แก่ อยากให้ครอบครัวมีความรู้เรื่องการรับมือการรังแกกันผ่านพื้นที่ไซเบอร์ จำนวน 936 คน คิดเป็นร้อยละ 55.91 ลำดับที่ 3 ได้แก่ อยากให้มีสื่อที่ให้ความรู้เรื่องการรับมือการรังแกกันผ่านพื้นที่ไซเบอร์ จำนวน 914 คน คิดเป็นร้อยละ 54.6

2.4.2 ความเห็นต่อประเด็นที่เป็นปัญหาอุปสรรคที่สุดหลังจากผ่านประสบการณ์การรังแกกันผ่านพื้นที่ไซเบอร์ พบว่า ลำดับที่ 1 ได้แก่ การไม่มีกฎหมาย หรือบทลงโทษที่ชัดเจน จำนวน 210 คน คิดเป็นร้อยละ 12.54 ลำดับที่ 2 ได้แก่ การใช้วิธีการกล่าวถึงโดยไม่ระบุชื่อ พุดลอย ๆ การแฉะ ทำให้จัดการได้ยาก จำนวน 170 คน คิดเป็นร้อยละ 10.18 ลำดับที่ 3 ได้แก่ การที่ไม่สามารถควบคุมการรังแกได้เนื่องจากข้อมูลกระจายบนแพลตฟอร์มอย่างรวดเร็ว จำนวน 161 คน คิดเป็นร้อยละ 9.6

2.4.3 ผลกระทบจากการรังแก และถูกรังแกบนพื้นที่ไซเบอร์ต่อกลุ่มเป้าหมาย พบว่า ลำดับที่ 1 ได้แก่ ไม่มั่นใจในตัวเอง หรือสิ่งที่ตัวเองกำลังทำ จำนวน 1,124 คน คิดเป็นร้อยละ 67.14 ลำดับที่ 2 ได้แก่ รู้สึกหดหู่ใจ จำนวน 855 คน คิดเป็นร้อยละ 51.08 ลำดับที่ 3 ได้แก่ รู้สึกอับอาย ไม่อยากไปเข้าสังคมในชีวิตจริง จำนวน 854 คน คิดเป็นร้อยละ 51.02

2.5 ผลการสำรวจด้านวิธีการจัดการปัญหาการรังแกในมุมมองของสตรี เด็กและเยาวชน

2.5.1 สิ่งทีกลุ่มเป้าหมายคิดเมื่อถูกรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ พบว่า ลำดับที่ 1 ได้แก่ ทำไมต้องเกิดขึ้นกับตัวเรา จำนวน 1,011 คน คิดเป็นร้อยละ 60.39 ลำดับที่ 2 ได้แก่ ตนเองทำอะไรที่ไม่ถูกต้อง จำนวน 787 คน คิดเป็นร้อยละ 47.01 ลำดับที่ 3 ได้แก่ คู่กรณีรู้สึกมีปัญหาจากสาเหตุใด จำนวน 643 คน คิดเป็นร้อยละ 38.41

2.5.2 บุคคลที่กลุ่มเป้าหมายต้องการให้ช่วยในการฟื้นฟู เยียวยา หลังเหตุการณ์รังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ พบว่า ลำดับที่ 1 ได้แก่ ครอบครัว จำนวน 1,088 คน คิดเป็นร้อยละ 64.99 ลำดับที่ 2 ได้แก่ เพื่อน จำนวน 995 คน คิดเป็นร้อยละ 59.44 ลำดับที่ 3 ได้แก่ ต้องการความรู้เพื่อฟื้นฟูและเยียวยาด้วยตัวเอง จำนวน 622 คน คิดเป็นร้อยละ 37.16

2.5.3 วิธีการที่กลุ่มเป้าหมายใช้จัดการเมื่อเกิดการรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์ พบว่า ลำดับที่ 1 ได้แก่ ใช้ฟังก์ชัน Report ที่แพลตฟอร์มโดยตรง จำนวน 742 คน คิดเป็นร้อยละ 44.32 ลำดับที่ 2 ได้แก่ จัดการผู้รังแกโดยตรง หรือคุยถึงปัญหา หรือตั้งกลุ่มคุยปัญหา จำนวน 500 คน คิดเป็นร้อยละ 29.87 ลำดับที่ 3 ได้แก่ เพิกเฉยต่อประเด็นนั้น เพราะไม่ต้องการให้รุนแรงมากขึ้น จำนวน 489 คน คิดเป็นร้อยละ 29.21

2.5.4 การดำเนินการเมื่อเป็นผู้ที่กำลังพบเห็นเหตุการณ์การรังแกกันผ่านพื้นที่ไซเบอร์ พบว่าลำดับที่ 1 ได้แก่ หากเป็นกลุ่มคนที่รู้จักจะเตือนว่าคือสิ่งที่ทำอยู่คือการบูลลี่ จำนวน 1,100 คน คิดเป็นร้อยละ 65.71 ลำดับที่ 2 ได้แก่ หากเป็นกลุ่มคนที่ไม่รู้จักจะทำการกดยางานไปยังแพลตฟอร์ม (report) จำนวน 907 คน คิดเป็นร้อยละ 54.18 ลำดับที่ 3 ได้แก่ กดยางานไปยังแพลตฟอร์ม (report) ไม่ว่าจะเกิดขึ้นกับใคร จำนวน 709 คน คิดเป็นร้อยละ 42.35

2.5.5 สาเหตุที่พบเหตุการณ์การรังแกกันผ่านพื้นที่โซเชียล แล้วไม่ดำเนินการใด ๆ พบว่า ลำดับที่ 1 ได้แก่ ไม่ต้องการให้เกิดเป็นความขัดแย้งในชีวิตจริง จำนวน 970 คน คิดเป็นร้อยละ 57.95 ลำดับที่ 2 ได้แก่ กังวลว่าจะถูกคุกคามกลับ หรือกลั่นแกล้งเพิ่มเติม จำนวน 894 คน คิดเป็นร้อยละ 53.41 ลำดับที่ 3 ได้แก่ ผู้ใกล้ชิดไม่เห็นความสำคัญของปัญหา จำนวน 451 คน คิดเป็นร้อยละ 26.94

2.5.6 พฤติกรรมการหาข้อมูลเกี่ยวกับการแก้ไขปัญหาการรังแกกันผ่านพื้นที่โซเชียล พบว่าลำดับที่ 1 ได้แก่ กดค้นหาใน Google จำนวน 1,301 คน คิดเป็นร้อยละ 77.72 ลำดับที่ 2 ได้แก่ ปรึกษาเพื่อน จำนวน 763 คน คิดเป็นร้อยละ 45.58 ลำดับที่ 3 ได้แก่ สอบถามผู้ใหญ่ จำนวน 502 คน คิดเป็นร้อยละ 29.99 และลำดับที่ 4 ได้แก่ สอบถามสายด่วนสุขภาพจิต จำนวน 479 คน คิดเป็นร้อยละ 28.61

2.6 ข้อเสนอแนะต่อวิธีการจัดการปัญหากับการรังแก

2.6.1 ความต้องการของกลุ่มเป้าหมายในมิติของกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการรังแกกันผ่านพื้นที่โซเชียล พบว่า ลำดับที่ 1 ได้แก่ ควรมีกฎหมายที่เฉพาะเจาะจงด้านการรังแกกันผ่านพื้นที่โซเชียล จำนวน 1,154 คน คิดเป็นร้อยละ 68.94 ลำดับที่ 2 ได้แก่ ควรมีการกำหนดโทษสำหรับการรังแกกันผ่านพื้นที่โซเชียลที่ชัดเจน จำนวน 1,069 คน คิดเป็นร้อยละ 63.86 ลำดับที่ 3 ได้แก่ ควรมีหน่วยงานที่ดำเนินงานด้านการรังแกกันผ่านพื้นที่โซเชียล โดยเฉพาะ จำนวน 949 คน คิดเป็นร้อยละ 56.69

2.6.2 ประเภทของสื่อที่กลุ่มเป้าหมายต้องการให้เผยแพร่ข้อมูลความรู้ต่าง ๆ เกี่ยวกับการรังแกกันผ่านพื้นที่โซเชียล พบว่า ลำดับที่ 1 ได้แก่ สื่อสังคมออนไลน์ จำนวน 985 คน คิดเป็นร้อยละ 58.84 ลำดับที่ 2 ได้แก่ จัดทำในรูปแบบการโฆษณาเพื่อใช้เผยแพร่ได้หลายช่องทาง จำนวน 802 คน คิดเป็นร้อยละ 47.91 ลำดับที่ 3 ได้แก่ Website จำนวน 769 คน คิดเป็นร้อยละ 45.94

2.6.3 ข้อเสนอแนะสำหรับภาครัฐ เพื่อการจัดการปัญหาการรังแกกันผ่านพื้นที่โซเชียล พบว่าลำดับที่ 1 ได้แก่ มีกฎหมายเกี่ยวกับ Cyber bullying จำนวน 321 คน คิดเป็นร้อยละ 19.2 ลำดับที่ 2 ได้แก่ มุ่งเป้าการสร้างความเข้าใจตั้งแต่วัยเด็ก จำนวน 242 คน คิดเป็นร้อยละ 14.48 ลำดับที่ 3 ได้แก่ จัดตั้งศูนย์ดูแลคุ้มครองการรังแกกันผ่านพื้นที่โซเชียลโดยเฉพาะ จำนวน 228 คน คิดเป็นร้อยละ 13.6

2.6.4 ข้อเสนอแนะสำหรับสำนักงาน กสพช. เพื่อการจัดการปัญหาการรังแกกันผ่านพื้นที่โซเชียล พบว่า ลำดับที่ 1 ได้แก่ จัดตั้งศูนย์ดูแลคุ้มครองการรังแกกันผ่านพื้นที่โซเชียลโดยเฉพาะ จำนวน 256 คน คิดเป็นร้อยละ 15.31 ลำดับที่ 2 ได้แก่ กระตุ้นให้สื่อไม่ผลิตเนื้อหาที่เป็นตัวอย่างของการรังแกกันผ่านพื้นที่โซเชียล จำนวน 234 คน คิดเป็นร้อยละ 13.98 ลำดับที่ 3 ได้แก่ มุ่งเป้าการสร้างการเข้าใจตั้งแต่วัยเด็ก จำนวน 231 คน คิดเป็นร้อยละ 13.78

จากผลการศึกษาเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพสามารถสรุปผลการศึกษานี้ตามประเด็นในการศึกษาได้ดังนี้

1 รูปแบบของการถูกรังแกผ่านพื้นที่โซเชียล พบว่ารูปแบบการถูกรังแกผ่านพื้นที่โซเชียลส่วนใหญ่เกิดจากการใช้ความรุนแรงทางวาจา เช่น การวิจารณ์รูปลักษณ์ แพร่ข่าวลือ หรือการลดทอนคุณค่าผู้อื่น ซึ่งผู้กระทำมักมองว่าไม่ต้องรับผลทางกฎหมายใด ๆ ขณะที่การคุกคามในรูปแบบรุนแรงอื่น ๆ เช่น การ

แบล็คเมลล์ ล่อลวงทางเพศ หรือเผยแพร่ข้อมูลส่วนตัว แม้เกิดขึ้นน้อยกว่า แต่มีแนวโน้มถูกดำเนินคดีมากกว่า จึงอาจเป็นแรงหนุนนโยบายในการสร้างความตระหนักและมาตรการกำกับดูแลที่ชัดเจน

2. สาเหตุของการถูกรังแกผ่านพื้นที่โซเชียล พบว่า สาเหตุหลักของการถูกรังแกผ่านพื้นที่โซเชียลมักเกิดจากปัจจัยเฉพาะบุคคล เช่น รูปลักษณ์หรือทัศนคติส่วนตัว รวมถึงความแตกต่างทางสังคม โดยผู้กระทำความผิดมักเลือกใช้พื้นที่โซเชียลในการแสดงอำนาจ เพราะสามารถเข้าถึงง่าย ไม่ต้องเผชิญหน้า และไม่ต้องรับผิดชอบต่อผลกระทบที่เกิดขึ้น ซึ่งสาเหตุส่วนใหญ่ (ร้อยละ 76) มาจากกรณีที่ผู้กระทำและผู้ถูกกระทำไม่เคยรู้จักกันมาก่อน จึงแนะนำให้ใช้มาตรการส่งเสริมความรู้ ความยับยั้งชั่งใจ และการตั้งค่าความเป็นส่วนตัวเพื่อป้องกันตนเองจากบุคคลที่ไม่รู้จัก

3. วิธีการที่ใช้รังแกผ่านพื้นที่โซเชียล พบว่า การรังแกผ่านพื้นที่โซเชียลมีลักษณะเป็นพฤติกรรมเชิงก้าวร้าว เช่น การโพสต์ข้อความ รูปภาพ หรือคลิปวิดีโอเพื่อโจมตีเหยื่อ ซึ่งมักเกิดในแพลตฟอร์มสื่อสังคมยอดนิยม เช่น Facebook, Twitter, YouTube และ Line โดยมีลักษณะการใช้งานแตกต่างกันไปตามกลุ่มอายุและเพศ ทั้งนี้ ควรมีมาตรการกำหนดแนวทางประชาสัมพันธ์ที่เจาะจงกลุ่มเป้าหมาย เพื่อป้องกันและลดความรุนแรงทางโซเชียลอย่างมีประสิทธิภาพ

4. ผลกระทบเมื่อถูกรังแกผ่านพื้นที่โซเชียล พบว่า การรังแกผ่านพื้นที่โซเชียลส่งผลกระทบอย่างรุนแรงต่อจิตใจของเหยื่อ ทั้งในมิติสังคม สุขภาพ และพัฒนาการ โดยเฉพาะในกลุ่มเด็กและเยาวชน ขณะที่บุคคลทั่วไปเรียกร้องให้มีกฎหมายเฉพาะเพื่อคุ้มครองและลงโทษผู้กระทำความผิดอย่างชัดเจน รวมถึงเน้นบทบาทของครอบครัว โดยเฉพาะกับเด็กประถม ที่ควรได้รับการส่งเสริมให้เข้าใจและรับมือกับปัญหาการรังแกในพื้นที่โซเชียลอย่างเหมาะสม

5. พฤติกรรม และวิธีการจัดการปัญหาหลังจากถูกรังแก พบว่า การไม่ตอบโต้ผู้กระทำเมื่อถูกรังแกในพื้นที่โซเชียลอาจยิ่งเพิ่มโอกาสการถูกรังแกซ้ำ โดยเหยื่อมักเลือกนิ่งเฉยเพื่อลดความขัดแย้งในชีวิตจริง ขณะเดียวกัน กลุ่มเป้าหมายส่วนใหญ่ยังใช้การกรอกรายงานผ่านแพลตฟอร์มเป็นแนวทางหลักในการจัดการ ขณะที่ผู้เห็นเหตุการณ์มีแนวโน้มจะกล้าแสดงออกหรือรายงานมากขึ้น โดยผลการศึกษาชี้ว่าควรส่งเสริมให้เกิดพฤติกรรม “Upstander” เพื่อแทรกแซงและป้องกันการรังแก รวมถึงส่งเสริมการเข้าถึงแหล่งข้อมูลที่เชื่อถือได้เพื่อการแก้ปัญหาอย่างมีประสิทธิภาพ

6. การเยียวยาผู้ได้รับผลกระทบจากการรังแกผ่านพื้นที่โซเชียล พบว่า การเยียวยาผู้ถูกรังแกในพื้นที่โซเชียลปัจจุบันยังขาดระบบที่ชัดเจน ทำให้เหยื่อต้องรักษาตนเองหรือพึ่งพาบุคคลใกล้ชิด เช่น ครอบครัวและเพื่อนเป็นหลัก โดยกลุ่มเป้าหมายส่วนใหญ่ต้องการให้ครอบครัวมีบทบาทช่วยเหลือ แต่ครอบครัวยังขาดความรู้ด้านนี้ จึงควรพัฒนาช่องทางเยียวยาที่เข้าถึงง่าย ปลอดภัย และส่งเสริมบทบาทของครอบครัวและสถาบันที่เกี่ยวข้องให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น

3. กรอบแนวทางการจัดทำมาตรการป้องกันการรังแกผ่านพื้นที่โซเชียลของสตรี เด็กและเยาวชน

3.1 การดำเนินการที่เกี่ยวข้องกับการรังแกผ่านพื้นที่โซเชียลของสตรี เด็กและเยาวชนในปัจจุบัน

3.1.1 สถานการณ์การให้ความสำคัญต่อประเด็นการรังแกผ่านพื้นที่โซเชียลในปัจจุบัน

พบว่า มุมมองความคิดเห็นด้านสถานการณ์ในประเด็นปัญหาการรังแกกันผ่านโลกโซเชียลของกลุ่มเด็กและ

เยาวชนในปัจจุบันนั้น มีลักษณะที่แตกต่างกันไปตามสถานะของบุคคล ซึ่งอาจมีคุณลักษณะบางประการที่สามารถเชื่อมโยงถึง หรือเป็นไปในทิศทางเดียวกันกับบุคคลในสถานะอื่นได้

3.1.2 อุปสรรคในการดำเนินงานด้านการป้องกัน หรือการจัดการรังแกผ่านพื้นที่โซเชียลในปัจจุบัน อุปสรรคสำคัญในการดำเนินงานด้านการป้องกัน หรือการจัดการแก้ไขปัญหาการรังแกกัน ผ่านโลกโซเชียลในปัจจุบันนั้นคือ โครงสร้าง บริบททางสังคม หรือรูปแบบการยึดมั่น และปรับใช้วัฒนธรรมบางประการของสังคมไทยที่ส่งผลกระทบต่อแนวโน้มไปยังตัวแปรที่สำคัญที่สุด หรือทัศนคติของบุคคลทุกคนในสังคม

3.2 การดำเนินมาตรการป้องกันการรังแกผ่านพื้นที่โซเชียลของสตรี เด็กและเยาวชน โดยใช้มาตรการตามภารกิจภายใต้ขอบเขตของหน่วยงานต่าง ๆ

3.2.1 มาตรการที่เหมาะสมสำหรับผู้กระทำ พบว่า รูปแบบการส่งเสริม หรือสร้างสรรค์มาตรการที่เหมาะสมแก่การปรับใช้ เพื่อจุดประสงค์ในการลด หรือจัดการ แก้ไขปัญหาการรังแกกันผ่านโลกโซเชียล โดยพิจารณาจากมิติของผู้กระทำเป็นสำคัญนั้นควรเป็นไปในลักษณะของการตระหนักถึงความสำคัญของการกำกับดูแลบุคคลใด ๆ ตั้งแต่ในช่วงวัยเด็ก ในลักษณะที่มุ่งสนับสนุน และส่งเสริมการค้นหา และสร้างตัวตนที่มีประสิทธิภาพของตนเอง โดยสถาบันครอบครัว ร่วมกันกับการสนับสนุนของสถาบันการศึกษา และสภาพแวดล้อมของสังคมโดยรอบ เพื่อจุดประสงค์ในการให้โอกาสบุคคลได้เรียนรู้ ลองผิดลองถูก ฝึกฝนทักษะการวิเคราะห์ ที่มีอิทธิพลต่อทักษะด้านการตัดสินใจเลือกสิ่งที่ดี ถูกต้อง และเหมาะสมให้กับตนเอง ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3.2.2 มาตรการที่เหมาะสมสำหรับผู้อยู่แวดล้อมในเหตุการณ์ ผู้ใช้งานบนแพลตฟอร์ม พบว่า รูปแบบการส่งเสริม หรือสร้างสรรค์มาตรการที่เหมาะสมแก่การปรับใช้ เพื่อจุดประสงค์ในการลด หรือจัดการ แก้ไขปัญหาการรังแกกันผ่านโลกโซเชียล โดยพิจารณาจากมิติของพยานผู้พบเห็นเหตุการณ์เป็นสำคัญนั้น ควรเป็นไปในลักษณะของการมุ่งสร้างความตระหนัก ค่านิยม และการมอบพื้นที่ที่ปลอดภัยให้กับกลุ่มพยานผู้พบเห็นเหตุการณ์สามารถออกมาเรียนรู้ รับทราบ ให้ความช่วยเหลือ หรือแม้กระทั่งแทรกแซงปัญหาใด ๆ ที่เกิดขึ้น

3.2.3 มาตรการที่เหมาะสมสำหรับผู้ถูกรังแก พบว่า รูปแบบการส่งเสริม หรือสร้างสรรค์มาตรการที่เหมาะสมแก่การปรับใช้ เพื่อจุดประสงค์ในการลดหรือจัดการ แก้ไขปัญหาการรังแกกันผ่านโลกโซเชียล โดยพิจารณาจากมิติของเหยื่อผู้ถูกรังแกเป็นสำคัญนั้น ควรเป็นไปในลักษณะของการสร้างความตระหนักรู้ให้เกิดขึ้นในสังคมอย่างแท้จริง โดยเฉพาะอย่างยิ่งในมิติของปัญหา และแนวทางการเยียวยาปัญหาด้านสุขภาพจิต ที่ควรเป็นไปอย่างหลากหลาย ยืดหยุ่น และสอดคล้องกันกับความต้องการของเหยื่อผู้ถูกรังแกในแต่ละกลุ่มประเภท

3.2.4 มาตรการที่เหมาะสมสำหรับแพลตฟอร์มที่ให้บริการในประเทศไทย พบว่า ผู้ให้บริการควรมุ่งสร้างสรรค์กระบวนการดำเนินงานในลักษณะที่ส่งเสริมให้แพลตฟอร์มสามารถดำเนินการตรวจสอบ คัดกรอง จัดการแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้น ซึ่งอาจส่งผลกระทบเชิงลบต่อผู้ใช้งานปลายทางได้แม้เพียงชั่วคราวผ่านระบบการแจ้งเตือนในรูปแบบใด ๆ อย่างไรก็ดี ภายหลังการแจ้งเตือนผู้ให้บริการควรเปิดโอกาสให้ผู้ใช้งาน

ปลายทางได้ตัดสินใจเลือกกระบวนการดำเนินงานในขั้นตอนต่อไปเพื่อจุดประสงค์ในการแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้น อาทิ การประสานงานแจ้งความดำเนินคดี เป็นต้น

3.2.5 หน่วยงานที่ควรมีบทบาทสำคัญ พบว่า การผลักดันประเด็นทางกฎหมายเป็นการดำเนินการแก้ปัญหาปลายเหตุเท่านั้น ดังนั้นการมุ่งเป้าดำเนินการแก้ปัญหาที่ต้นเหตุ นั้น เป็นแนวทางที่ทุกภาคส่วนคาดหวังให้มีการดำเนินการ โดยเป้าหมายแรกคือหน่วยงาน ที่สามารถดำเนินงานได้อย่างเข้าถึงสถาบันครอบครัว ได้แก่ กระทรวงศึกษาธิการ ด้วยพันธกิจที่สามารถเข้าถึงสถาบันครอบครัวผ่านบทบาทของผู้ปกครอง กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ที่สามารถเข้าถึงสถาบันครอบครัวด้วยเป็นพันธกิจโดยตรง และสำนักงาน กสทช. ด้วยบทบาทที่มีภารกิจด้านสื่อกระแสหลักซึ่งเป็นสื่อที่กลุ่มประชากรวัยผู้ใหญ่ และสถาบันครอบครัวมีอัตราการรับสื่อในระดับที่สูง

อภิปรายผล (Discussions)

ผลการศึกษาที่ได้นำเสนอแสดงให้เห็นถึงความซับซ้อนของปัญหาการถูกรังแกผ่านพื้นที่โซเชียล ซึ่งมีรูปแบบและพฤติกรรมหลากหลาย แต่โดยส่วนใหญ่จะเป็นการแสดงออกของพฤติกรรมเชิงลบที่สะท้อนถึงความไม่สมดุลของอำนาจระหว่างผู้กระทำและผู้ถูกรังแก ผู้กระทำมักใช้วิธีการโจมตีทางวาจา เช่น การใช้คำพูดหยาบคาย การเผยแพร่ข้อมูลส่วนตัวหรือภาพที่ลดทอนคุณค่าของเหยื่อ การสร้างข่าวลือ รวมทั้งการใช้ความรุนแรงในรูปแบบต่าง ๆ ผ่านช่องทางโซเชียลมีเดียที่แพร่หลาย เช่น Facebook, Instagram และ Twitter ซึ่งช่องทางเหล่านี้เปิดโอกาสให้เกิดการเข้าถึงอย่างรวดเร็วและกว้างขวาง ทั้งยังง่ายต่อการแสดงความเห็นในลักษณะเชิงลบโดยไม่ต้องรับผิดชอบต่อผลกระทบในโลกจริง (Hinduja & Patchin, 2015)

สาเหตุที่ทำให้ปัญหานี้เกิดขึ้น มีความเกี่ยวเนื่องกับปัจจัยเฉพาะตัวบุคคล เช่น ทักษะคิดที่เกิดจากวิธีการเลี้ยงดู รูปแบบ หรือสถานะทางสังคม ที่ส่งผลต่อความต้องการและพฤติกรรมในการแสดงออกผ่านโลกออนไลน์ โดยปัญหาที่พบคือผู้กระทำมักไม่มีความยับยั้งชั่งใจ เพราะพื้นที่โซเชียลเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้บรรลุเป้าหมายได้อย่างรวดเร็วและง่ายดาย อีกทั้งยังทำให้ผู้กระทำรู้สึกปลอดภัยจากการถูกตอบโต้ในชีวิตจริง (Livingstone & Helsper, 2007)

ผลกระทบที่เกิดขึ้นกับผู้ถูกรังแกมีความรุนแรงและกว้างขวาง ไม่เพียงแต่ส่งผลกระทบด้านจิตใจ เช่น ความเครียด ความวิตกกังวล ความไม่มั่นใจในตัวเอง และภาวะซึมเศร้า แต่ยังส่งผลกระทบต่อพัฒนาการทางสังคมและการศึกษาของผู้ถูกรังแกโดยเฉพาะอย่างยิ่งในกลุ่มเด็กและเยาวชน (Cross, Lester, & Barnes, 2015) นอกจากนี้ ยังพบว่าผู้ถูกรังแกมักเลือกที่จะนิ่งเฉยและไม่ตอบโต้ เพื่อหลีกเลี่ยงความรุนแรงที่อาจบานปลาย แต่พฤติกรรมเช่นนี้อาจเป็นการส่งเสริมให้ผู้กระทำกลับมากระทำซ้ำ เพราะไม่ได้รับผลทางกฎหมายหรือการลงโทษที่ชัดเจน ส่งผลให้ปัญหาการรังแกผ่านพื้นที่โซเชียลกลายเป็นประเด็นเชิงโครงสร้างที่ฝังรากลึกในสังคม

การเยียวยาผู้ได้รับผลกระทบยังคงเป็นเรื่องท้าทาย เนื่องจากขาดมาตรการและนโยบายที่ชัดเจนและมีประสิทธิภาพในระดับสังคมไทย โดยส่วนใหญ่ผู้ถูกรังแกมักใช้วิธีเยียวยาตนเอง หรือขอความช่วยเหลือจากบุคคลใกล้ชิด เช่น ครอบครัว เพื่อน หรือครู ซึ่งกลุ่มครอบครัวถือเป็นแหล่งสนับสนุนที่สำคัญที่สุด อย่างไรก็ตาม

ตาม การขาดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการจัดการกับปัญหาการรังแกผ่านไซเบอร์ในกลุ่มผู้ปกครองและสถาบันการศึกษา ยังเป็นอุปสรรคต่อการฟื้นฟูเยียวยาอย่างมีประสิทธิภาพ (UNESCO, 2019)

ดังนั้น เพื่อแก้ไขปัญหาการถูกรังแกผ่านพื้นที่ไซเบอร์อย่างยั่งยืน จำเป็นต้องมีการพัฒนากฎหมายเฉพาะที่ครอบคลุมและชัดเจน รวมถึงมาตรการส่งเสริมความรู้และทักษะการใช้สื่อดิจิทัลอย่างรับผิดชอบในทุกกลุ่มเป้าหมาย โดยเฉพาะกลุ่มเด็กและเยาวชน รวมถึงการเสริมสร้างความตระหนักรู้ให้กับครอบครัวและชุมชน เพื่อให้เกิดการยับยั้งชั่งใจและลดพฤติกรรมกรังแกทั้งในโลกออนไลน์และโลกจริง (Hinduja & Patchin, 2015; Cross et al., 2015) การร่วมมือกันระหว่างภาคส่วนต่าง ๆ อย่างครอบคลุมและเป็นระบบ จะช่วยสร้างสังคมออนไลน์ที่ปลอดภัยและเป็นมิตรยิ่งขึ้นในอนาคต

ข้อเสนอแนะ (Recommendations)

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 ควรนำผลการวิจัยไปใช้เป็นข้อมูลสนับสนุนในการปรับปรุงกฎหมายและมาตรการป้องกันการรังแกทางไซเบอร์ โดยเฉพาะกฎหมายที่คุ้มครองสตรี เด็ก และเยาวชน ให้มีบทลงโทษที่เหมาะสมและสามารถบังคับใช้ได้จริง อีกทั้ง หน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรมีแนวทางการบังคับใช้กฎหมายที่เข้มงวดขึ้น พร้อมทั้งส่งเสริมการรับรู้เกี่ยวกับสิทธิทางกฎหมายของผู้ถูกรังแก

1.2 ภาคการศึกษาและหน่วยงานภาครัฐควรนำผลการวิจัยไปใช้ในการออกแบบหลักสูตรหรือกิจกรรมที่ช่วยสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับพฤติกรรมกรังแกทางไซเบอร์และผลกระทบที่เกิดขึ้น เพื่อปลูกฝังจิตสำนึกในการใช้อินเทอร์เน็ตอย่างรับผิดชอบ และควรมีโครงการรณรงค์ในสื่อสังคมออนไลน์ เพื่อให้เด็กเยาวชน และผู้ปกครองตระหนักถึงแนวทางป้องกันและการรับมือกับปัญหานี้อย่างเหมาะสม

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการวิจัยเพิ่มเติมเกี่ยวกับปัจจัยทางจิตวิทยา สังคม และวัฒนธรรมที่ส่งผลต่อการก่อพฤติกรรมกรังแกทางไซเบอร์ เพื่อให้เข้าใจถึงแรงจูงใจและกระบวนการคิดของผู้กระทำมากขึ้น ซึ่งจะเป็นประโยชน์ในการพัฒนาแนวทางป้องกันและแก้ไขปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2.2 ควรมีการศึกษาต่อเนื่องเกี่ยวกับผลกระทบระยะยาวของการรังแกทางไซเบอร์ต่อสตรี เด็ก และเยาวชนในมิติทางสุขภาพจิต ความสัมพันธ์ทางสังคม และโอกาสทางเศรษฐกิจ และควรมีการวิจัยเกี่ยวกับแนวทางการให้ความช่วยเหลือและฟื้นฟูผู้ที่ได้รับผลกระทบ เพื่อให้สามารถกลับมาใช้ชีวิตได้อย่างมั่นคงและปลอดภัย

เอกสารอ้างอิง (References)

Attawell, K. (2019). *Behind the numbers: Ending school violence and bullying*. United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization.

- Cross, D., Lester, L., & Barnes, A. (2015). A longitudinal study of the social and emotional predictors and consequences of cyber and traditional bullying victimisation. *International Journal of Public Health, 60*(2), 207–217.
- Hinduja, S., & Patchin, J. W. (2019). Connecting adolescent suicide to the severity of bullying and cyberbullying. *Journal of School Violence, 18*(3), 333–346.
- Kowalski, R. M., Giumetti, G. W., Schroeder, A. N., & Lattanner, M. R. (2014). Bullying in the digital age: A critical review and meta-analysis of cyberbullying research among youth. *Psychological Bulletin, 140*(4), 1073–1137.
- Livingstone, S., & Helsper, E. (2007). Gradations in digital inclusion: Children, young people and the digital divide. *New Media & Society, 9*(4), 671–696.
- Patchin, J. W., & Hinduja, S. (2015). Measuring cyberbullying: Implications for research. *Aggression and Violent Behavior, 23*, 69–74.
- Slonje, R., & Smith, P. K. (2008). Cyberbullying: Another main type of bullying? *Scandinavian Journal of Psychology, 49*(2), 147–154. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9450.2007.00611.x>
- Tokunaga, R. S. (2010). Following you home from school: A critical review and synthesis of research on cyberbullying victimization. *Computers in Human Behavior, 26*(3), 277–287.
- Yamane, T. (1967). *Statistics: An introductory analysis* (2nd ed.). New York: Harper and Row.
- ธำนิษฐ์ ศิลป์จารุ. (2567). การวิจัยและวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติด้วย SPSS และ AMOS (พิมพ์ครั้งที่ 20). กรุงเทพฯ: ห้างหุ้นส่วนสามัญปิยสิทธิ์เนชั่นแนลอินเตอร์.
- สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (ETDA). (2566). รายงานพฤติกรรมผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ปี 2566. สืบค้นจาก <https://www.etda.or.th/>