# การพัฒนาแบบวัดความรู้การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

โดย
นางสาวอภิชญา ทัสนานุตริยะ

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาวิธีวิทยาการวิจัยทางการศึกษา แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญามหาบัณฑิต
ภาควิชาพื้นฐานทางการศึกษา
มหาวิทยาลัยศิลปากร
ปีการศึกษา 2565
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศิลปากร

# การพัฒนาแบบวัดความรู้การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

โดย
นางสาวอภิชญา ทัสนานุตริยะ

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาวิธีวิทยาการวิจัยทางการศึกษา แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญามหาบัณฑิต
ภาควิชาพื้นฐานทางการศึกษา
มหาวิทยาลัยศิลปากร
ปีการศึกษา 2565
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศิลปากร

# THE DEVELOPMENT OF CYBERBULLYING KNOWLEDGE TEST FOR UPPER SECONDARY SCHOOL STUDENTS

By

MISS Apichaya TASANANUTARIYA

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements

for Master of Education EDUCATIONAL RESEARCH METHODOLOGY

Department of Education Foundations

Silpakorn University

Academic Year 2022

Copyright of Silpakorn University

| | |
|---|---|
| หัวข้อ | การพัฒนาแบบวัดความรู้การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย |
| โดย | นางสาวอภิชญา ทัสนานุตริยะ |
| สาขาวิชา | วิธีวิทยาการวิจัยทางการศึกษา แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญามหาบัณฑิต |
| อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก | ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สรัญญา จันทร์ชูสกุล |
| อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม | รองศาสตราจารย์ ดร. ไชยยศ ไพวิทยศิริธรรม |

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ได้รับพิจารณาอนุมัติให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต

.....คณบดีคณะศึกษาศาสตร์
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. มาเรียม นิลพันธุ์)

พิจารณาเห็นชอบโดย

.....ประธานกรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ยุวรี ญานปรีชาเศรษฐ)

.....อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สรัญญา จันทร์ชูสกุล)

.....อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม
(รองศาสตราจารย์ ดร. ไชยยศ ไพวิทยศิริธรรม)

.....ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. พินดา วราสุนันท์)

61264304 : วิธีวิทยาการวิจัยทางการศึกษา แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญามหาบัณฑิต
คำสำคัญ : การพัฒนาแบบวัด, การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์

นางสาว อภิชญา ทัสนานุตริยะ: การพัฒนาแบบวัดความรู้การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สรัญญา จันทร์ชูสกุล

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาและตรวจสอบคุณภาพของแบบวัดความรู้การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย และ 2) หาเกณฑ์ปกติระดับท้องถิ่นของแบบวัดความรู้การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายที่สร้างขึ้น ตัวอย่างในการศึกษาครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย จำนวน 595 คน โรงเรียนสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน จังหวัดนครปฐม ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โดยใช้การสุ่มแบบหลายขั้นตอน เครื่องมือที่ใช้เป็นแบบวัดความรู้เชิงสถานการณ์เลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ ประกอบด้วย 3 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) ลักษณะพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ 2) ผลกระทบจากการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ และ 3) วิธีการรับมือการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ วิเคราะห์ข้อมูลด้วย ความตรงเชิงเนื้อหา ค่าความยาก ค่าอำนาจจำแนก ค่าความเที่ยงแบบสอดคล้องภายในโดยใช้สูตร KR20 และหาเกณฑ์ปกติในรูปแบบของคะแนนมาตรฐานทีปกติ

ผลการวิจัยพบว่า

1. แบบวัดความรู้การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ความตรงเชิงเนื้อหามีความสอดคล้องอยู่ระหว่าง 0.60 ถึง 1.00 ค่าความยากอยู่ระหว่าง 0.23 ถึง 0.79 ค่าอำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง 0.20 ถึง 0.65 และค่าความเที่ยงทั้งฉบับเท่ากับ 0.75

2. ผลการสร้างเกณฑ์ปกติจากการวิเคราะห์คะแนนมาตรฐานทีปกติอยู่ในช่วง $T_{21} - T_{77}$

61264304 : Major EDUCATIONAL RESEARCH METHODOLOGY
Keyword : Development of tests, Cyberbullying

MISS Apichaya TASANANUTARIYA : The Development of Cyberbullying Knowledge Test for Upper Secondary School Students Thesis advisor : Assistant Professor Saranya Chanchusakun, Ph.D.

The objectives of this research were 1) to construct and verify quality of cyberbullying knowledge test for upper secondary school students, 2) to construct norms of cyberbullying knowledge test for upper secondary school students. The simple of this study was 595 upper secondary school students who have been studying at Office of the Basic Education Commission Nakhonpathom Province, academic year 2022, using Multi-Stage Sampling. Tests create by researcher comprised of 4 options this test 30 item for cyberbullying knowledge as follows: 1) behavior of cyberbullying 2) impact of cyberbullying and 3) prevention of cyberbullying. Data were analyzed by content validity, difficulty, discrimination, Measure of internal consistency from Kuder-Richardson 20 procedure and Normalize T-score

The research results were as follows.

1. The consistency index of the content validity of cyberbullying knowledge test items was between 0.60 and 1.00, The difficulty index ranges from 0.23 to 0.79, The discrimination index ranges from 0.20 to 0.65, The reliability from Kuder-Richardson procedure of was 0.75

2. The development of norms for score translation base on Normalized T-score in the range $T_{21} – T_{77}$

# กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จไปได้ด้วยดี ต้องขอขอบพระคุณความเมตตา การดูแลเอาใจใส่ติดตาม ให้คำแนะนำและคำปรึกษา ตลอดจนการตรวจสอบความถูกต้อง แก้ไขข้อบกพร่อง และช่วยเหลือผู้วิจัยในทุก ๆ ด้านจากผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สรัญญา จันทร์ชูสกุล อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก และรองศาสตราจารย์ ดร.ไชยยศ ไพวิทยศิริธรรม อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ยุวรี ญาณปรีชาเศรษฐ ประธานสอบวิทยานิพนธ์ และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พินดา วราสุนันท์ ผู้ทรงคุณวุฒิที่กรุณาให้คำแนะนำ และข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ส่งผลให้วิทยานิพนธ์มีความถูกต้อง และสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณในความกรุณาของทุกท่านเป็นอย่างสูง

ขอขอบพระคุณผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. กันยารัตน์ เมืองแก้ว ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิทักษ์ สุพรรโณภาพ อาจารย์ ดร.ธันยากร ตุดเกื้อ อาจารย์ ดร.ครรชิต แสนอุบล และอาจารย์เกศกมล ผ่องฉวี ที่ให้ความกรุณาเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบ ให้คำแนะนำ และแก้ไขเครื่องมือในการวิจัยให้วิทยานิพนธ์มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

ขอขอบพระคุณเจ้าของหนังสือ วารสาร เอกสาร และวิทยานิพนธ์ทุกเล่ม ที่ผู้วิจัยได้นำมาศึกษาและอ้างอิงในการทำวิจัยให้วิทยานิพนธ์สมบูรณ์และสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี และขอขอบคุณเพื่อนร่วมสาขาวิธีวิทยาการวิจัยทางการศึกษา สำหรับความช่วยเหลือ มิตรภาพ ความรัก ความผูกพัน และกำลังใจที่มอบให้แก่กันตลอดมา

ขอขอบคุณโรงเรียนและนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายทุกคนที่เป็นตัวอย่างในการศึกษา และให้ความร่วมมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล

ขอขอบคุณเพื่อนครูโรงเรียนวัดไร่ขิงวิทยา ที่ได้ให้ความช่วยเหลือในด้านต่าง ๆ ให้คำปรึกษา คำแนะนำ สนับสนุน และให้กำลังใจ จนกระทั่งงานวิจัยครั้งนี้สำเร็จได้อย่างลุล่วง

สุดท้ายขอกราบขอบพระคุณบิดา มารดา ครอบครัว และผู้สนับสนุนที่อยู่เบื้องหลังทุกคนที่ส่งเสริม ผลักดัน ช่วยเหลือ สนับสนุน และมอบกำลังใจให้กัน ขอบคุณตนเองที่เข้มแข็ง อยู่เคียงข้างเป็นเพื่อนร่วมทาง และเป็นกำลังใจที่ดีเสมอมา

นางสาว อภิชญา ทัสนานุตริยะ

# สารบัญ

**หน้า**


บทคัดย่อภาษาไทย ..... ง

บทคัดย่อภาษาอังกฤษ ..... จ

กิตติกรรมประกาศ ..... ฉ

สารบัญ ..... ช

สารบัญตาราง ..... ญ

สารบัญภาพ ..... ฎ

บทที่ 1 บทนำ ..... 1

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา ..... 1

คำถามการวิจัย ..... 6

วัตถุประสงค์ของการวิจัย ..... 6

ขอบเขตการวิจัย ..... 6

นิยามศัพท์เฉพาะ ..... 7

ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย ..... 8

บทที่ 2 วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง ..... 9

1. การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ ..... 10

1.1 ความหมายของการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ ..... 10

1.2 ลักษณะของพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ ..... 11

1.3 ผลกระทบที่เกิดจากการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ ..... 22

1.4 วิธีการรับมือการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ ..... 24

1.5 บทบาทของครอบครัว ครู และหน่วยงานอื่นต่อการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ ..... 25

1.6 เครื่องมือวัดการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ ..... 26

1.7 กฎหมายประเทศไทยกับการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ ..... 34
1.8 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ..... 35
2. แบบวัดเชิงสถานการณ์และการสร้างเกณฑ์ปกติ ..... 41
2.1 แบบวัดเชิงสถานการณ์ (Situational Test) ..... 41
2.2 การตรวจสอบคุณภาพของแบบวัดเชิงสถานการณ์ ..... 47
2.3 การสร้างเกณฑ์ปกติ (Norm) ..... 56
2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ..... 58
3. กรอบแนวคิดในการวิจัย ..... 62
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย ..... 64
3.1 ประชากรและตัวอย่าง ..... 64
ประชากร ..... 64
ตัวอย่าง ..... 64
วิธีการได้มาของตัวอย่าง ..... 65
3.2 การสร้างเครื่องมือในการวิจัย ..... 67
3.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล ..... 71
3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล ..... 71
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล ..... 72
ตอนที่ 1 ผลการสร้างและวิเคราะห์คุณภาพแบบวัดความรู้การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ..... 72
ตอนที่ 2 ผลการหาเกณฑ์ปกติระดับท้องถิ่น (Local Norms) ของแบบวัดความรู้การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ..... 95
บทที่ 5 สรุป อภิปราย และข้อเสนอแนะ ..... 97
สรุปผลการวิจัย ..... 98
อภิปรายผลการวิจัย ..... 99

ข้อเสนอแนะ ..... 104
รายการอ้างอิง ..... 105
ภาคผนวก ..... 113
ภาคผนวก ก รายนามผู้ทรงคุณวุฒิ ..... 114
ภาคผนวก ข โครงสร้างของสถานการณ์การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ ..... 116
ภาคผนวก ค ผลการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือดัชนีความสอดคล้อง ..... 118
ภาคผนวก ง แบบวัดความรู้การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ..... 148
ประวัติผู้เขียน ..... 160

มหาวิทยาลัยศิลปากร

# สารบัญตาราง

**หน้า**

ตารางที่ 2.1 ผลการสังเคราะห์ลักษณะของพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์.....18

ตารางที่ 2.2 ความหมายและลักษณะของพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์.....20

ตารางที่ 2.3 ตัวอย่างข้อคำถามของเครื่องมือวัดการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์.....31

ตารางที่ 2.4 ประเภทของความตรง ความหมาย และวิธีการตรวจสอบ.....50

ตารางที่ 2.5 ประเภทของความเที่ยง ความหมาย และวิธีการประมาณค่า.....54

ตารางที่ 3.1 รายชื่อโรงเรียนที่เป็นตัวอย่างและจำนวนตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย.....66

ตารางที่ 3.2 ผังการสร้างแบบวัดความรู้การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย เป็นแบบวัดเชิงสถานการณ์ ปรนัย 4 ตัวเลือก.....68

ตารางที่ 4.1 แสดงค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างสถานการณ์การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์และข้อคำถามที่ครอบคลุมทุกองค์ประกอบ.....73

ตารางที่ 4.2 แสดงข้อคำถามที่ได้รับการปรับปรุงตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ.....76

ตารางที่ 4.3 แสดงค่าความยาก (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) จากการทดลองครั้งที่ 1.....81

ตารางที่ 4.4 แสดงค่าความยาก (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) จากการทดลองครั้งที่ 2.....84

ตารางที่ 4.5 จำนวนและร้อยละของนักเรียนจำแนกตามเพศและระดับชั้น.....86

ตารางที่ 4.6 แสดงค่าความยาก (p) ค่าอำนาจจำแนก (r) และค่าความเที่ยง.....87

ตารางที่ 4.7 แสดงค่าความยาก (p) ค่าอำนาจจำแนก (r) ตามองค์ประกอบการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์.....95

ตารางที่ 4.8 เกณฑ์ปกติของแบบวัดความรู้การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย.....96

# สารบัญภาพ

**หน้า**

ภาพที่ 2.1 แนวคิดของการพัฒนาแบบสอบให้มีความตรงตามเนื้อหา .....52

ภาพที่ 2.2 กรอบแนวคิดในการวิจัย .....63

ภาพที่ 3.1 ขั้นตอนการสุ่มตัวอย่างด้วยการสุ่มแบบหลายขั้นตอน.....66

ภาพที่ 3.2 ขั้นตอนการสร้างแบบวัดความรู้การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย .....70

# บทที่ 1
# บทนำ

## ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การกลั่นแกล้ง หรือที่นิยมเรียกกันว่า การบูลลี่ (Bullying) เป็นปัจจัยเสี่ยงที่มีอิทธิพลทั้งในระยะสั้นและระยะยาวต่อสภาพจิตใจและสุขภาพทางกายของบุคคล ซึ่งสังคมไม่ให้การยอมรับ เพราะเป็นพฤติกรรมที่ผู้กลั่นแกล้งจงใจกระทำให้ผู้อื่นได้รับความทุกข์ ความเสียหาย ความเจ็บปวด โดยการกระทำซ้ำ ๆ อย่างต่อเนื่อง ทั้งการกลั่นแกล้งทางร่างกายที่ผู้กระทำจงใจทำร้ายร่างกายผู้อื่น เช่น การชกต่อย ผลัก ตบตี หรือการกลั่นแกล้งทางสังคม/อารมณ์ ที่จะใช้กลุ่มคนหรือสังคมกดดันให้บุคคลนั้นหลีกหนีจากสังคม และการกลั่นแกล้งทางวาจา ที่ใช้คำพูดทำร้ายความรู้สึกหรือทำให้เจ็บปวด เช่น การยั่วยุ ล้อเลียน ขมขู่ ดูถูก พูดจาโกหกบิดเบือน ให้ข้อมูลเท็จ (มูลนิธิยุวพัฒน์, 2562) นอกจากนี้ยังมีการกลั่นแกล้งอีกประเภทที่พัฒนาและกำลังได้รับความสนใจ คือ การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ (Cyberbullying) ด้วยความก้าวหน้าของเทคโนโลยี สารสนเทศ และการสื่อสารต่าง ๆ ที่พัฒนาอย่างรวดเร็ว มีความสะดวกในการเข้าถึง ทุกคนสามารถเข้าใช้งานได้ ทำให้การกลั่นแกล้งกระทำได้ง่ายมากยิ่งขึ้น โดยกระทำผ่านเครื่องมืออิเล็กทรอนิกส์ หรือบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Media) ถึงแม้ว่าการกลั่นแกล้งแบบเดิมและการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์จะคล้ายคลึงกันในส่วนความจงใจของผู้กระทำและผลกระทบของผู้ถูกกระทำ แต่ในระดับความรุนแรงถือว่า การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์รุนแรงกว่ามาก ซึ่งก่อให้เกิดผลกระทบเป็นวงกว้าง เหตุผลเพราะการกลั่นแกล้งแบบเดิมจะสามารถกระทำได้ต่อเมื่อเผชิญหน้ากัน เกิดขึ้นซ้ำ ๆ โดยผู้กระทำเอง รู้ตัวผู้กระทำความผิด เน้นการกระทำทางร่างกายหรือวาจา ผู้กระทำมักมีอำนาจเหนือกว่า เช่น ตัวใหญ่กว่า อาวุโสกว่า แข็งแรงกว่า และผู้ถูกกระทำสามารถหลบหนีไปที่ปลอดภัยได้ แตกต่างจากการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ที่สามารถกระทำได้ทุกที่ทุกเวลา เกิดขึ้นซ้ำ ๆ โดยผู้กระทำ หรือจากบุคคลที่สามส่งต่อ ไม่อาจล่วงรู้ผู้กระทำผิด ไม่ต้องใช้กำลังซึ่งผู้กระทำอาจมีพละกำลังน้อยกว่าหรือตัวเล็กกว่า ความรุนแรงจะเกิดขึ้นผ่านคำพูด รูปภาพ และคลิปวิดีโอเป็นหลัก เกิดความเจ็บปวดทางด้านจิตใจมากกว่าร่างกาย และไม่สามารถหลบหนีได้ เพราะยังคงปรากฏบนไซเบอร์ (สุภชาวัลย์ ชนะศักดิ์, 2561: 17)

การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ เป็นพฤติกรรมก้าวร้าวหรือการกระทำรุนแรงที่ผู้กระทำจงใจเจตนาให้บุคคลหรือกลุ่มบุคคลเกิดความเสียหาย อับอาย วิตกกังวลถึงอันตราย เกิดความทุกข์ทางจิตใจนำไปสู่ความทุกข์ทางร่างกาย โดยเป็นการกระทำซ้ำ ๆ ผ่านเครื่องมืออิเล็กทรอนิกส์รูปแบบต่าง ๆ เช่น โทรศัพท์มือถือ คอมพิวเตอร์ รวมไปถึงบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ต่าง ๆ เช่น Facebook, Line, Twitter, Instragam, Youtube เป็นต้น อีกทั้งยังสามารถกระทำได้ทุกที่ทุกเวลา (Storm & Storm, 2005: 35-41; Hinduja & Patchin, 2018)

นักวิชาการและนักวิจัยทั้งในและต่างประเทศได้ศึกษาลักษณะพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ไว้อย่างหลากหลาย ผู้วิจัยได้สังเคราะห์ลักษณะของพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ออกเป็น 8 ลักษณะ ได้แก่ 1) การนินทาหรือด่าทอ (Flaming) 2) การข่มขู่คุกคาม (Harassment) 3) การสบประมาท (Denigration) 4) การปลอมแปลงตัวตน (Impersonation) 5) การนำความลับหรือข้อมูลไปเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาต (Outing) 6) การกีดกันผู้อื่นออกจากกลุ่ม (Exclusion) 7) การคุกคามอย่างรุนแรงหรือเฝ้าติดตามทางไซเบอร์ (Cyberstalking) และ 8) การหลอกลวงต้มตุ๋น (Trickery) ซึ่งผู้คนอาจไม่ทราบว่าลักษณะพฤติกรรมเช่นนี้ถือเป็นการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ (Willard, 2006; Li, 2010; Kowalski, Limber, & Agatston, 2012; Kaspersky Lab, 2015; Cyberforpeople, 2018; ณัฐรัชต์ สาเมาะ, พิมพวัลย์ บุญมงคล, Ojanen, รณภูมิ สามัคคีคารมย์ และ Guadamuz, 2557: 352-364; ธันยากร ตุดเกื้อ, 2557: 18-19; จิตติพันธ์ ความคะนึง และมฤษฎ์ แก้วจินดา, 2559: 45; อัปสร เสถียรทิพย์, 2560: 70; พรชนก ดาวประดับ และ กัลป์ยกร วรกุลลัฎฐานีย์, 2561: 66; สรานนท์ อินทนนท์, 2561: 7)

อีกทั้ง ผู้คนอาจไม่ทราบถึงผลกระทบหรือความเสียหายที่เกิดขึ้นภายหลังการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ ซึ่งผู้วิจัยแบ่งกลุ่มผู้ที่ได้รับผลกระทบออกเป็น 3 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มผู้กลั่นแกล้ง (bully) กลุ่มผู้ถูกกลั่นแกล้ง (victim) และกลุ่มที่เป็นทั้งผู้กลั่นแกล้งและผู้ถูกกลั่นแกล้ง (bully-victim) โดยทั้งสามกลุ่มนี้ล้วนได้รับผลกระทบไม่แตกต่างกันไม่ว่าจะเป็นทางด้านจิตใจ พฤติกรรม สัมพันธภาพทางสังคม และการเรียน ยกตัวอย่างเช่น วิตกกังวล เครียด ไม่ได้รับการยอมรับ โดดเดี่ยว หนีจากสังคม ไม่อยากไปโรงเรียน ขาดเรียน ขาดสมาธิ ผลการเรียนตก มีอาการซึมเศร้า ใช้สารเสพติด และอาจรุนแรงถึงขั้นทำร้ายตัวเองหรือฆ่าตัวตาย ดังเช่นต่างประเทศที่มีอัตราการฆ่าตัวตายจากการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์เพิ่มมากขึ้น (ธันยากร ตุดเกื้อ และ มาลี สบายยิ่ง, 2560: 220-236; สุภาวดี เจริญวานิช, 2560: 639-648; กรมสุขภาพจิต, 2561; สรานนท์ อินทนนท์ และพลินี เสริมสินสิริ, 2561: 1400-1401)

การที่คนเราจะอยู่ในสังคมที่มีการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ได้นั้น เราจะต้องมีความพร้อมและรู้จักวิธีการรับมือที่ถูกต้อง ซึ่งผู้วิจัยได้สังเคราะห์แนวคิดของนักวิชาการสาขาต่าง ๆ ครอบคลุมวิธีการรับมือการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ออกเป็น 5 วิธี ได้แก่ การจัดการกับตัวเอง การจัดการกับเทคโนโลยี การจัดการกับผู้ที่กลั่นแกล้ง การจัดการโดยปรึกษาเพื่อน และการจัดการโดยปรึกษาผู้ปกครอง ยกตัวอย่างเช่น รู้จักและรู้คุณค่าในตัวเอง มีสติ ระมัดระวังการใช้สื่อออนไลน์ เป็นพลเมืองดิจิตัลที่ดี ควบคุมความเป็นส่วนตัว รู้มาตรการทางกฎหมายที่เกี่ยวข้อง หากร้ายแรงควรปรึกษาผู้ปกครองหรือผู้รู้เพื่อหาวิธีการรับมือที่ดีและเหมาะสมที่สุด (Hinduja & Patchin, 2018; ณัฐรัชต์ สาเมาะ และคณะ, 2557: 352-364; สรานนท์ อินทนนท์ และ พลินี เสริมสินสิริ, 2561: 1401; ธันยากร ตุดเกื้อ, เกษตรชัย และหีม และฤทัยชนนี สิทธิชัย, 2562: 92-106)

จากสถานการณ์ดังกล่าวที่ศึกษาพบว่า งานวิจัยของชาญวิทย์ พรนภดล (2560) ที่ศึกษาเกี่ยวกับความชุกและปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ ในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ผลการวิจัยขั้นต้นระบุว่า เด็กไทยเกือบร้อยละ 80 มีประสบการณ์ถูกกลั่นแกล้งในชีวิตจริง โดยร้อยละ 66 ถูกกลั่นแกล้งอย่างน้อยสัปดาห์ละ 1 ครั้ง และร้อยละ 12 ถูกกลั่นแกล้งทุกวัน ขณะที่เด็กไทยร้อยละ 45 มีประสบการณ์เกี่ยวกับการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์อย่างน้อย 1 ครั้ง ซึ่งมากกว่าประเทศสหรัฐอเมริกา ยุโรป และญี่ปุ่นถึง 4 เท่า โดยลักษณะพฤติกรรมที่ถูกกลั่นแกล้งมากที่สุดคือ การถูกล้อเลียน ตั้งฉายา ร้อยละ 79.4 การถูกเมินเฉย ไม่สนใจ ร้อยละ 54.4 การไม่ได้รับการนับถือ ร้อยละ 46.8 ตามด้วยการถูกใส่ความ นำภาพไปตัดต่อ ถูกข่มขู่ และทำให้หวาดกลัว ตามลำดับ ส่งผลให้ประเทศไทยถูกจัดอันดับให้เป็นประเทศที่มีการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์มากเป็นอันดับ 5 ของโลก สอดคล้องกับ กรมสุขภาพจิต (2561) ที่เผยแพร่ข้อมูล “การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ในนักเรียนระดับมัธยมศึกษา” พบว่า 1 ใน 3 ของเด็กไทยมีประสบการณ์ในการกลั่นแกล้งและถูกกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ โดยเคยเป็นผู้กลั่นแกล้ง ร้อยละ 34.6 เคยเป็นผู้ถูกกลั่นแกล้ง ร้อยละ 37.8 และเคยร่วมวงในเหตุกาณ์การกลั่นแกล้ง ร้อยละ 39 รวมไปถึง สถิติของสถาบันแห่งชาติเพื่อการพัฒนาเด็กและครอบครัว มหาวิทยาลัยมหิดล (2019) ได้ระบุว่า ร้อยละ 75 ของกลุ่มที่ใช้งานอินเทอร์เน็ตและมีอัตราการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตมากที่สุดคือ เด็กและเยาวชน อายุ 5-28 ปี ใช้อินเทอร์เน็ตมากที่สุดถึงเกือบ 8 ชั่วโมงต่อวัน อีกทั้ง ร้อยละ 80 ของเด็กและเยาวชนไทยเจอภัยคุกคาม ล่อลวงถูกกลั่นแกล้งจากโรงเรียนและทางไซเบอร์ รวมไปถึงร้อยละ 28 เด็กไทยมองว่า การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์เป็นเรื่องปกติ ร้อยละ 39 มองว่า การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์เป็นเรื่องสนุก และร้อยละ 59 บอกว่า “เคยเป็นส่วนหนึ่งในการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์"

ผลการวิจัยและสถิติข้างต้นส่งผลให้กระแสสังคมและองค์กรต่าง ๆ ให้ความสำคัญกับการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ โดยเฉพาะกลุ่มนักเรียนที่กำลังศึกษาในโรงเรียนที่มองว่าการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์เป็นเรื่องตลก เป็นเรื่องสนุกสนาน (ปองกมล สุรัตน์, 2561: 260) ด้วยช่วงอายุของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายเป็นการเปลี่ยนแปลงระหว่างชีวิตวัยเด็กเข้าสู่วัยผู้ใหญ่ มักต้องเผชิญปัญหาต่าง ๆ มากมาย ทั้งปัญหาในด้านการเรียน ครอบครัว เพื่อน ความรัก ด้วยการแสดงออกทางพฤติกรรมที่มีความชัดเจน รุนแรง มีความเป็นตัวของตัวเองสูง ทั้งด้านอารมณ์และความรู้สึกต่าง ๆ มักจะมองว่าเพื่อนมีความสำคัญ ต้องการการยอมรับจากกลุ่มเพื่อน เกิดความขัดแย้งกับพ่อแม่ผู้ปกครอง และให้ความสนใจกับเพศตรงข้ามมากขึ้น เป็นช่วงวัยที่มีความเสี่ยงต่อการแสดงออกของพฤติกรรม และต้องปรับตัวทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สติปัญญา และสังคม (ศิริญญา ชมขุนทด, 2556: 13)

สาเหตุของการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ที่เกิดขึ้นมาจากปัญหาความขัดแย้ง ความคิดเห็นไม่ตรงกัน อิจฉา หรือผู้ถูกกลั่นแกล้งอาจทำให้ผู้กลั่นแกล้งไม่พอใจจึงเกิดเป็นชนวนของการกลั่นแกล้ง

ทางไซเบอร์ จากการเข้าถึงง่ายของอินเทอร์เน็ตที่สามารถทำได้ทุกที่ทุกเวลา ผู้กลั่นแกล้งอาจไม่รู้ว่าพฤติกรรมที่แสดงออกมานั้นเป็นการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ รวมถึงผู้คนเข้าใจว่า โซเชียลมีเดียเป็นพื้นที่ส่วนตัว สามารถระบายความรู้สึก แสดงความคิดเห็นที่รุนแรง เสียดสี สร้างความเสียหายให้กับอีกฝ่ายอย่างไม่เกรงใจ ทั้งยังส่งต่อหรือแชร์อย่างกว้างขวาง และมองว่าเป็นเรื่องที่สามารถทำได้สนุกสนาน ตลก เป็นการเล่นอย่างหนึ่ง (ทรงเกียรติ จรัสสันติจิต, 2560: 117; ปองกมล สุรัตน์, 2561: 260; สุภชาวัลย์ ชนะศักดิ์, 2561: 17; มูลนิธิยุวพัฒน์, 2562) ในขณะที่ ชัชฎาภรณ์ พรมนอก, สุพร อภินันทเวช และวิมลทิพย์ มุสิกพันธ์ (2562: 37) เสนอเพิ่มเติมว่า สาเหตุของการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์เกิดจากการขาดความรู้และทักษะในการใช้งานอินเทอร์เน็ต และสื่อสังคมออนไลน์ของนักเรียน เนื่องจากขาดการดูแลและให้คำแนะนำอย่างใกล้ชิด

ด้วยปัญหาการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์เป็นปัญหาใหม่ที่จะต้องมีการตรวจสอบ จึงมีนักวิจัยทั้งในและต่างประเทศให้ความสำคัญและพัฒนาเครื่องมือในรูปแบบต่าง ๆ ซึ่งจากการสำรวจงานวิจัยหากแบ่งเป็นกลุ่มตามเป้าหมายของเครื่องมือ พบว่า กลุ่มที่ 1 เป็นกลุ่มที่พัฒนาเครื่องมือเพื่อศึกษาความชุก/ความถี่ การมีส่วนร่วม และการเผชิญหน้ารับมือกับการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ เช่น งานวิจัยของ Aricak, Siyahhan, Uzunhasanoglu, Saribeyoglu, Ciplak, Yilmaz and Memmedov (2008: 253-261) ที่ศึกษาถึงขอบเขตการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ การมีส่วนร่วม และการเผชิญหน้ากับปัญหา โดยเครื่องมือเป็นแบบสำรวจเฉพาะ สรุปกลยุทธ์การเผชิญปัญหาจากผู้ที่ตกเป็นเหยื่อทางไซเบอร์ เช่นเดียวกับ Li (2005: 265-277) ที่ศึกษาการปฏิบัติและการเผชิญหน้ากับการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ ลักษณะเครื่องมือเป็นแบบสำรวจที่ใช้วัดเกี่ยวกับการปฏิบัติและการเผชิญหน้ากับการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ในนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โดยใช้การตอบ “ใช่” หรือ “ไม่ใช่” ในคำถาม รวมถึง Dilmaç (2009: 1307-1325) ที่ศึกษาการมีส่วนร่วมและการเผชิญหน้ากับการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ มีลักษณะเป็นแบบสอบถามถึงการมีส่วนร่วมและการเผชิญกับการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ในหมู่นักศึกษามหาวิทยาลัย โดยจะถูกถามว่า “คุณเคยมีส่วนร่วมในการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์หรือไม่” และ “คุณเคยถูกกลั่นแกล้งทางไซเบอร์หรือไม่” โดยมีระดับในการตอบ 4 ระดับ ได้แก่ 1 หมายถึง ไม่เคยเลย, 2 หมายถึง เคยหนึ่งครั้ง, 3 หมายถึง เคย 2-4 ครั้ง และ 4 หมายถึง เคย มากกว่า 5 ครั้ง อีกทั้งในประเทศไทยยังมีงานวิจัยของ ชาญวิทย์ พรนภดล และคณะ (2560) ที่ศึกษาความชุก ลักษณะทั่วไป และปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ ในนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 เป็นแบบสอบถามออนไลน์ ประกอบด้วย พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตและสื่อสังคมออนไลน์ พฤติกรรมเกี่ยวกับการกลั่นแกล้ง แบบประเมินจุดแข็งจุดอ่อน และแบบสอบถามการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ในกลุ่มที่ 2 เป็นกลุ่มที่นำเครื่องมือมาพัฒนาเพิ่มเติมให้เหมาะกับบริบทที่ต้องการศึกษา เช่น Smith, Mahdavi, Carvalho, &Tippett (2006) ที่นำแบบสำรวจการกลั่นแกล้งแบบเดิม “Bully /Victim” ของ Olweus มาพัฒนาให้เป็นการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ที่ครอบคลุม 7

ปัจจัย โดยอ้างอิงลักษณะพฤติกรรมที่แสดงออกในการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ เช่น การปฏิบัติการเปิดรับไซเบอร์ การข่มขู่ทาง SMS โทรศัพท์มือถือ รูปภาพ วิดีโอ อีเมลห้องแชท และข้อความด่วนหรือเว็บไซต์ เช่นเดียวกับ กฤติศักดิ์ อนุโรจน์ และ ณัทธร พิทยรัตน์เสถียร (2562: 45-60) ที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อทดสอบคุณสมบัติของแบบสอบถาม Cyber-aggression perpetration and victimization scale ฉบับภาษาไทย ที่แปลมาจากแบบสอบถาม“Cyber-aggression perpetration and victimization scale” ฉบับต้นฉบับ มีลักษณะเป็นมาตรประมาณค่าแบบลิเคิรท์ จาก 0 คือ ไม่เคย ถึง 4 คือ ตลอดเวลา ในขณะที่ ชินดนัย ศิริสมฤทัย (2560: 36-39) มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาการรับรู้ ทัศนคติ และความตั้งใจในการเกิดพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ เครื่องมือวัดมีลักษณะเป็นแบบสอบถามใช้คำถามปลายปิด ประกอบด้วย 6 ส่วน ได้แก่ 1) แบบสอบถามเพื่อคัดเลือกตัวอย่าง 2) พฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์และความหมายของพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ 3) ลักษณะของผู้ตอบแบบสอบถาม 4) การรับรู้เกี่ยวกับการเกิดพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ 5) ทัศนคติต่อการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ และ 6) ความตั้งใจในการเกิดพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ จากงานวิจัยที่กล่าวมาข้างต้น พบว่า เครื่องมือวัดการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์เน้นศึกษาระดับความคิดเห็น ระดับความรู้สึก ความถี่ของพฤติกรรม มีลักษณะเป็นแบบสอบถาม ใช้คำถามปลายปิดมากกว่าปลายเปิด ข้อคำถามมีความหลากหลาย คำนึงถึงภาษาที่ใช้สื่อความให้เหมาะสมกับกลุ่มที่ต้องการศึกษา

จากการศึกษาเครื่องมือวัดที่เกี่ยวกับการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ ในมิติต่าง ๆ พบว่า ยังไม่มีเครื่องมือที่ศึกษาในมิติด้านความรู้ ซึ่งผู้วิจัยคิดว่า มิติด้านความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับการกลั่น แกล้งทางไซเบอร์เป็นเรื่องสำคัญที่ไม่ควรมองข้าม จึงควรมีเครื่องมือวัดที่ผ่านการตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ และมีเกณฑ์เทียบระดับความรู้ที่ชัดเจนน่าเชื่อถือ เพื่อนำมาใช้ในการวัดระดับความรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยเครื่องมือที่ผ่านมานั้นมีลักษณะเป็นแบบสอบถาม ผู้วิจัยจึงเห็นว่า หากวัดระดับความรู้ของนักเรียนควรใช้แบบวัดเชิงสถานการณ์ (Situational Test) แบบเลือกตอบจะมีความเหมาะสม เพราะสามารถวัดระดับความรู้ขั้นสูง ทั้งด้านสมรรถภาพทางสมอง และด้านจิตพิสัยได้ โดยมีลักษณะเป็นแบบวัดเชิงสถานการณ์ 4 ตัวเลือก มีการตรวจให้คะแนนเป็น 2 ค่า (0, 1)

ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงเกิดความสนใจที่จะสร้างแบบวัดความรู้การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครปฐม โดยจะครอบคลุมเนื้อหาการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ทั้ง 3 องค์ประกอบ ได้แก่ ลักษณะพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ ผลกระทบที่เกิดจากการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ และวิธีการรับมือการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ ซึ่งเป็นเนื้อหาสำคัญที่นักเรียนต้องมีความรู้ เพื่อใช้เป็นภูมิคุ้มกันให้กับนักเรียน ยิ่งเป็นยุคสมัยที่เทคโนโลยี สารสนเทศ และการสื่อสารมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่องประกอบกับสภาพปัญหาการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ที่กล่าวไว้ข้างต้น ผู้วิจัยจึง

เล็งเห็นถึงความจำเป็นที่ต้องมีการพัฒนาเครื่องมือที่มีคุณภาพในการวัดระดับความรู้เกี่ยวกับการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ซึ่งจะได้สารสนเทศที่เป็นประโยชน์ต่อทั้งนักเรียน ผู้ปกครอง ครูผู้สอน และหน่วยงานต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง โดยสามารถนำสารสนเทศที่ได้ไปส่งเสริมหรือพัฒนาความรู้เกี่ยวกับการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายต่อไป

**คำถามการวิจัย**

1. แบบวัดความรู้การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นมีลักษณะและคุณภาพในมิติความตรงเชิงเนื้อหา ความยาก อำนาจจำแนก และความเที่ยงแบบสอดคล้องภายในเป็นอย่างไร

2. เกณฑ์ปกติระดับท้องถิ่นของแบบวัดความรู้การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายมีลักษณะอย่างไร

**วัตถุประสงค์ของการวิจัย**

1. เพื่อพัฒนาและตรวจสอบคุณภาพของแบบวัดความรู้การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

2. เพื่อหาเกณฑ์ปกติระดับท้องถิ่น (Local Norms) ของแบบวัดความรู้การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

**ขอบเขตการวิจัย**

ในการวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์หลักเพื่อพัฒนาและตรวจสอบคุณภาพของแบบวัดความรู้การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ และสร้างเกณฑ์ปกติ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยประชากรในการวิจัยเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 ของโรงเรียนสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครปฐม จำนวน 16,457 คน โดยมีตัวอย่างจำนวน 595 คน มาจากการสุ่มแบบหลายขั้นตอน (Multi-Stage random sampling)

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในมิติความรู้เกี่ยวกับการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ ผู้วิจัยได้สังเคราะห์เป็นองค์ประกอบสำคัญ 4 องค์ประกอบ ได้แก่ ความหมายของการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ ลักษณะของพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ ผลกระทบที่เกิดจากการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ และวิธีการรับมือจากการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ แต่ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยพัฒนาเครื่องมือวัดในลักษณะแบบวัดเชิงสถานการณ์ที่เชื่อมโยงประสบการณ์ในชีวิตจริง ที่มุ่งวัดเหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้น

หากวัดเพียงนิยาม ความหมาย จะเน้นที่ข้อเท็จจริงเท่านั้น ดังนั้นในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยมุ่งศึกษาเรื่องของพฤติกรรม เพื่อออกแบบแบบวัดที่เป็นเชิงสถานการณ์มีลักษณะเป็นปรนัย 4 ตัวเลือก มีการให้คะแนน 2 ค่าคือ เมื่อตอบถูกจะได้ 1 คะแนน และเมื่อตอบผิดหรือไม่ตอบจะได้ 0 คะแนน ครอบคลุมองค์ประกอบสำคัญ 3 องค์ประกอบ ได้แก่ ลักษณะของพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ ผลกระทบที่เกิดจากการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ และวิธีการรับมือจากการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์

วิธีการในการตรวจสอบคุณภาพของแบบวัดความรู้การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์นั้น ประกอบด้วยความตรงเชิงเนื้อหา ค่าความยาก ค่าอำนาจจำแนก ค่าความเที่ยงแบบสอดคล้องภายในและการสร้างเกณฑ์ปกติระดับท้องถิ่น (Local Norms)

**นิยามศัพท์เฉพาะ**

**1. ความรู้การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์** หมายถึง ความรู้ความเข้าใจของนักเรียนเกี่ยวกับลักษณะของพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ ผลกระทบที่เกิดจากการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ และวิธีการรับมือการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์อย่างถูกต้อง โดยคำนึงถึงหลักจริยธรรมและกฎหมาย มีองค์ประกอบ 3 องค์ประกอบ คือ

**1.1 ลักษณะของพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์** หมายถึง ความรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายเกี่ยวกับลักษณะที่แสดงออกของพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ทั้ง 8 ลักษณะ คือ 1) การนินทาหรือด่าทอ ยั่วยุให้โมโห (Flaming/ Trolling) 2) การข่มขู่คุกคาม (Harassment) 3) การสบประมาท/การใส่ความ/การป้ายสี (Denigration) 4) การปลอมแปลงตัวตน (Impersonation/ Masquerade) 5) การนำความลับหรือข้อมูลไปเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาต (Outing) 6) การกีดกันผู้อื่นออกจากกลุ่ม (Exclusion) 7) การคุกคามอย่างรุนแรงหรือเฝ้าติดตามทางไซเบอร์ (Cyberstalking) และ 8) การหลอกลวง ต้มตุ๋น (Trickery)

**1.2 ผลกระทบที่เกิดจากการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์** หมายถึง ความรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายเกี่ยวกับสิ่งที่เกิดขึ้นภายหลังจากการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ ทั้งกลุ่มของผู้ถูกกลั่นแกล้ง กลุ่มผู้กลั่นแกล้ง และกลุ่มที่เป็นทั้งผู้กลั่นแกล้งและผู้ถูกกลั่นแกล้ง ทั้งด้านร่างกาย จิตใจ สัมพันธภาพทางสังคม และการเรียน

**1.3 วิธีการรับมือการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์** หมายถึง ความรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายเกี่ยวกับความพร้อมที่จะจัดการกับปัญหาการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ ทั้งการจัดการกับตัวเอง การจัดการกับเทคโนโลยี การจัดการกับผู้ที่กลั่นแกล้ง การจัดการโดยปรึกษาเพื่อน และการจัดการโดยปรึกษาผู้ปกครอง

**2. แบบวัดความรู้การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์** หมายถึง แบบวัดสำหรับวัดความรู้การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น เป็นข้อคำถามใน

รูปแบบของแบบวัดเชิงสถานการณ์ ปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ สามารถเลือกตอบได้เพียงข้อละ 1 คำตอบเท่านั้น มีการให้คะแนน 2 ค่า คือ คะแนนเป็น 1 คะแนนเมื่อตอบถูก และ 0 คะแนน เมื่อตอบผิดหรือไม่ตอบ

**3. คุณภาพของแบบวัด** หมายถึง การตรวจสอบคุณภาพของแบบวัดความรู้การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ในด้านความตรงเชิงเนื้อหา ค่าความยาก ค่าอำนาจจำแนก และค่าความเที่ยงแบบสอดคล้องภายในของแบบวัดความรู้การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ซึ่งประกอบด้วย 3 องค์ประกอบ คือ 1) ลักษณะของพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ 2) ผลกระทบที่เกิดจากการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ และ 3) วิธีการรับมือจากการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์

**4. เกณฑ์ปกติ** หมายถึง เกณฑ์ปกติระดับท้องถิ่น (Local Norms) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) ในสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครปฐม

**ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย**

1. ทำให้ได้แบบวัดความรู้การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ที่ผ่านการตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือในมิติต่าง ๆ ซึ่งเป็นประโยชน์ต่อนักเรียน ครู อาจารย์ ผู้ปกครอง และผู้เกี่ยวข้อง สามารถนำแบบวัดความรู้การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ไปวัดความรู้เพื่อได้สารสนเทศที่เป็นประโยชน์ในด้านอื่น ๆ ต่อไป

2. ผลการวิจัยทำให้ได้สารสนเทศเกี่ยวกับความรู้การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ซึ่งจะเป็นประโยชน์ต่อหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง และผู้กำหนดนโยบายในการส่งเสริมหรือพัฒนาความรู้เกี่ยวกับการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายต่อไป

3. ทำให้ได้เกณฑ์ปกติระดับท้องถิ่นที่ใช้สำหรับแปลความหมายคะแนนจากแบบวัดความรู้การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ เพื่อเปรียบเทียบตัดสินว่า นักเรียนมีความรู้เกี่ยวกับการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์อยู่ในระดับใด และเป็นแนวทางให้กับผู้วิจัยท่านอื่น ๆ ในการสร้างและพัฒนาแบบวัดความรู้การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ในระดับชั้นอื่น ๆ ต่อไป

# บทที่ 2
# วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง สำหรับพัฒนาแบบวัดความรู้การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ซึ่งนำเสนอตามลำดับต่อไปนี้

1. การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์
   1.1 ความหมายของกลั่นแกล้งทางไซเบอร์
   1.2 ลักษณะของพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์
   1.3 ผลกระทบที่เกิดจากการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์
   1.4 วิธีการรับมือจากการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์
   1.5 บทบาทของครอบครัว ครู และหน่วยงานอื่นต่อการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์
   1.6 เครื่องมือวัดและประเมินการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์
   1.7 กฎหมายไทยกับการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์
   1.8 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
2. แบบวัดเชิงสถานการณ์และการสร้างเกณฑ์ปกติ
   2.1 แบบวัดเชิงสถานการณ์ (Situational Test)
   2.2 การตรวจสอบคุณภาพของแบบวัด
   2.3 การสร้างเกณฑ์ปกติ (Norm)
   2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
3. กรอบแนวคิดในการวิจัย

มหาวิทยาลัยศิลปากร

**1. การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์**

ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องของคำว่า Cyberbullying ซึ่งในประเทศไทยได้กำหนดเป็นภาษาไทยไว้อย่างหลากหลาย ได้แก่ การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ การกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ต การกลั่นแกล้งออนไลน์ การรังแกในพื้นที่ไซเบอร์ การรังแกบนโลกไซเบอร์ ราชบัณฑิตยสภาได้นิยามไว้เช่นกันว่า การระรานทางไซเบอร์ แต่ในงานวิจัยนี้ผู้วิจัยจะขอใช้คำว่า การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ เนื่องจากในประมวลกฎหมายอาญาใช้การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์เช่นเดียวกัน และเป็นการแสดงออกทางพฤติกรรมที่ตรงกับความหมายการกลั่นแกล้งที่ได้กำหนดไว้ โดยผู้วิจัยแบ่งการศึกษาออกเป็นหัวข้อ ได้แก่ ความหมายของการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ ลักษณะพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ ผลกระทบที่เกิดจากการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ วิธีการรับมือจากการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ บทบาทของครอบครัว ครู และหน่วยงานอื่นต่อการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ เครื่องมือวัดและประเมินการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ กฎหมายไทยกับการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

**1.1 ความหมายของการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์**

จากที่ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความหมายของการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ ได้มีนักวิชาการในสาขาต่างได้ให้ความหมายของการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ไว้อย่างหลากหลายสามารถสรุปได้ดังนี้ การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ (Cyberbullying) หมายถึง การแสดงออกของพฤติกรรมความก้าวร้าวของบุคคลหรือกลุ่มบุคคลที่ตั้งใจ จงใจ เจตนากระทำหรือคุกคามผู้อื่น โดยผู้กระทำอาจมีอำนาจเหนือกว่าผู้ถูกกระทำ เพื่อปลดปล่อยความรุนแรง สร้างความเจ็บปวดให้ผู้อื่นเกิดความเสียหายทางสังคมและจิตใจ จนนำไปสู่ความเครียดทางอารมณ์เกิดเป็นความทุกข์อย่างต่อเนื่อง โดยกระทำซ้ำ ๆ ผ่านเครื่องมืออิเล็กทรอนิกส์และเทคโนโลยีการติดต่อสื่อสารต่าง ๆ เช่น โทรศัพท์มือถือ เครื่องคอมพิวเตอร์ แท็บเล็ต หรือบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Network) เช่น Facebook, Line, Twitter, Instragam, Youtube, อีเมล เป็นต้น มักพบในกลุ่มเด็กหรือวัยรุ่นที่กำลังศึกษาในโรงเรียนมหาวิทยาลัย โดยมีเจตนากลั่นแกล้งให้เพื่อนอับอาย เสียหน้า เสียชื่อเสียง ถูกขับไล่ออกจากกลุ่ม (ปิยพจน์ ตัณฑะผลิน, 2559: 28-29; ชาญวิทย์ พรนภดล, 2560; ณัฐกานต์ จันทรศิริพุทธ, 2560: 4-5; ชินดนัย ศิริสมฤทัย, 2560: 5-6; ทรงเกียรติ จรัสสันติจิต, 2560: 121-122; สมาคมวางแผนครอบครัวแห่งประเทศไทย, 2560; สรานนท์ อินทนนท์, 2561: 4) ซึ่งสอดคล้องกับ Storm & Storm (2005: 35-41) ที่กล่าวไว้ว่า การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ หมายถึง การใช้เครื่องมืออิเล็กทรอนิกส์คุกคามทำร้ายผู้อื่นผ่านการสื่อสารออนไลน์ เช่น อีเมล โทรศัพท์มือถือ ข้อความโต้ตอบแบบทันที ข้อความสั้น ห้องสนทนาออนไลน์ เพื่อให้ผู้อื่นเสื่อมเสีย หวาดกลัว หมดหวัง และ Long (2008: 28) ได้ให้ความหมายของการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ไว้ว่า เป็นการใช้เครื่องมืออิเล็กทรอนิกส์ อินเทอร์เน็ต และเทคโนโลยีข่มขู่และยั่วยุ โดยเป็นบุคคลนิรนาม ไม่ระบุชื่อ ไม่มีรูปประจำตัว และไม่มีการโต้ตอบหรือ

พยานโดยตรง รวมไปถึง Tokunaga (2010: 278) ให้ความหมายของการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์หมายถึง พฤติกรรมก้าวร้าวหรือมุ่งร้ายคนอื่น เป็นการกระทำซ้ำ ๆ มีเจตนาให้ผู้อื่นเสียหายหรือไม่สบายใจ โดยกระทำผ่านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ อีกทั้ง Kowalski et al. (2012: 56) ให้ความหมายของการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ว่าหมายถึง การกระทำที่รุนแรงจากกลุ่มบุคคลหรือส่วนบุคคลผ่านเครื่องมืออิเล็กทรอนิกส์รูปแบบต่าง ๆ โดยกระทำซ้ำ ๆ และสม่ำเสมอต่อเหยื่อที่ไม่สามารถป้องกันตนเองได้ และปัจจุบัน Hinduja & Patchin (2018) ได้จำกัดคความของการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ให้ง่ายกระชับ ครอบคลุมขึ้นว่าหมายถึง ความจงใจ อันตราย ซ้ำซาก เกิดจากการใช้คอมพิวเตอร์ โทรศัพท์มือถือ และอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์อื่น ๆ ซึ่งมีองค์ประกอบสำคัญดังนี้ 1) จงใจ ลักษณะจะต้องมีเจตนา ไม่ใช่เรื่องบังเอิญ 2) ซ้ำ การกลั่นแกล้งสะท้อนให้เห็นถึงรูปแบบของพฤติกรรมไม่ใช่เพียงเหตุการณ์เดียวที่เกิดขึ้น 3) อันตราย เหยื่อต้องรับรู้ว่าอันตรายจะเกิดขึ้น และ 4) คอมพิวเตอร์ โทรศัพท์มือถือ และอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์อื่น ๆ เป็นสิ่งบ่งชี้ความแตกต่างระหว่างการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์กับการกลั่นแกล้งแบบดั้งเดิม

กล่าวโดยสรุปการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ หมายถึง พฤติกรรมก้าวร้าวหรือการกระทำรุนแรงที่ผู้กระทำจงใจ เจตนาให้บุคคลหรือกลุ่มบุคคลเกิดความเสียหาย อับอาย วิตกกังวลถึงอันตราย เกิดความทุกข์ทางจิตใจนำไปสู่ความทุกข์ทางร่างกาย โดยเป็นการกระทำซ้ำ ๆ ผ่านเครื่องมืออิเล็กทรอนิกส์รูปแบบต่าง ๆ เช่น โทรศัพท์มือถือ คอมพิวเตอร์ รวมไปถึงบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ต่าง ๆ เช่น Facebook, Line, Twitter, Instagram, YouTube เป็นต้น

**1.2 ลักษณะของพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์**

ผู้วิจัยได้ศึกษาลักษณะของพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์จากเอกสารและแนวคิดของนักวิชาการหลายสาขา ทั้งนักวิชาการทางการศึกษา นักวิชาการทางจิตวิทยา และนักวิชาการทางเทคโนโลยีสารสนเทศ โดยมีนักวิชาการหลายท่านได้กล่าวถึงลักษณะของพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ ดังนี้

Willard (2006) ได้แบ่งลักษณะของพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ไว้ 7 ลักษณะ กล่าวคือ

1. ความโกรธแค้น (Flaming) เป็นการตอบโต้ออนไลน์โดยใช้ข้อความอิเล็กทรอนิกส์ด้วยภาษาที่หยาบคาย

2. การคุกคาม (Harassment) เป็นการส่งข้อความก้าวร้าว หยาบคาย และดูหมิ่นซ้ำ ๆ

3. การเฝ้าติดตามทางไซเบอร์ (Cyberstalking) เป็นการคุกคามโดยส่งข้อความซ้ำ ๆ หรือการข่มขู่อย่างหนัก ทำให้กลัวและรู้สึกไม่ปลอดภัย

4. การใส่ร้ายป้ายสี (Denigration) เป็นการส่งหรือโพสต์ข้อความเท็จหรือข่าวลือเกี่ยวกับบุคคล เพื่อทำลายชื่อเสียงและสร้างความเสียหาย

5. การแอบอ้างเป็นผู้อื่น (Impersonation) เป็นการขโมยบัญชีของใครบางคน แล้ววางตัวเป็นบุคคลนั้น ส่งข้อความถึงคนอื่น ทำให้เจ้าของบัญชีมีปัญหา อันตราย และทำให้เสียชื่อเสียงหรือมิตรภาพ

6. การแพร่ความลับของผู้อื่น (Outing and Trickery) เป็นการเผยแพร่ความลับของผู้อื่น เช่น ข้อมูล รูปภาพที่น่าอาย และหลอกคนให้เปิดเผยความลับหรือข้อมูลที่น่าอับอาย

7. การขับไล่ออกจากกลุ่ม (Exclusion) เป็นเจตนาขับไล่ผู้อื่นออกจากสมาชิกในกลุ่มออนไลน์

Li (2010) ได้แบ่งลักษณะของพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ไว้ 7 ลักษณะ กล่าวคือ

1. การนินทาหรือด่าทอ (Flaming) เป็นการด่าทอ ใช้คำพูดหยาบคาย ส่งหรือโพสต์ไปถึงบุคคลใดบุคคลหนึ่งทั้งส่วนตัวหรือกลุ่มออนไลน์

2. การล่วงละเมิดหรือคุกคาม (Harassment) เป็นการส่งข้อความที่ไม่เหมาะสมให้กับบุคคลอื่นซ้ำ ๆ

3. การเกาะติดอย่างรุนแรง (Cyberstalking) เป็นภัยคุกคามที่มีการข่มขู่ซ้ำ ๆ อย่างรุนแรง

4. การป้ายสี (Denigration) เป็นการส่งหรือโพสต์ข้อความที่เป็นเท็จเกี่ยวกับบุคคลอื่น

5. การแอบอ้างชื่อหรือตัวตน (Masquerade) เป็นการแอบอ้างเป็นคนอื่นและส่งหรือโพสต์เนื้อหาที่ทำให้บุคคลนั้นดูไม่ดี

6. การล่อลวงและใช้เล่ห์เหลี่ยม (Outing and Trickery) เป็นการส่งหรือโพสต์เนื้อหาข้อมูลส่วนตัวของผู้อื่น รวมถึงการส่งต่อข้อความหรือรูปภาพส่วนตัวที่น่าอับอายเผยแพร่ต่อสาธารณะ

7. การกีดกัน (Exclusion) เป็นการกีดกันหรือขับไล่ผู้อื่นออกจากกลุ่ม

Kowalski et al. (2012) ได้จำแนกลักษณะของพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ไว้ 9 ลักษณะ มีรายละเอียดดังนี้

1. การยั่วยุให้โมโห (Flaming) คือ การใช้คำพูดรุนแรง หยาบคาย ในบทสนทนาระหว่างบุคคลหรือกลุ่มบนไซเบอร์ ให้อีกฝ่ายตอบกลับอย่างรุนแรงเช่นกัน เช่น การด่าบุคคลในห้องแชทแล้วมีการโต้ตอบกลับ ด้วยคำหยาบคายและทวีความรุนแรงขึ้น

2. การข่มขู่คุกคาม (Harassment) คือ การใช้ข้อความหรือการกระทำซ้ำ ๆ ติดต่อกัน เพื่อให้บุคคลรำคาญ ตื่นตระหนัก หรือเกิดความรู้สึกที่ไม่ดี เช่น การส่งข้อความ หรืออีเมล และอาจถูกกลั่นแกล้งโดยการส่งข้อความจำนวนมากไปยังเป้าหมายได้เช่นกัน

3. การสบประมาท (Denigration) คือ การให้ข้อมูลที่เป็นเท็จเกี่ยวกับผู้อื่น อาจถูกเผยแพร่บนเว็บไซต์หรือเครือข่ายสังคมออนไลน์ รวมถึงการส่งสื่อดิจิทัลที่บิดเบือนความจริง เช่น ภาพตัดต่อต่าง ๆ ที่มีความหมายทางเพศหรือไม่สุภาพ เป็นต้น

4. การปลอมแปลงตัวตน (Impersonation) คือ ผู้กลั่นแกล้งจะปลอมตัวเองเป็นเหยื่อ ซึ่งอาจใช้ชื่อผู้ใช้และรหัสผ่านของเหยื่อในการเข้าถึงบัญชี และสื่อสารออกไปในเชิงลบ หยาบคาย หรือส่งข้อมูลที่ไม่น่าประทับใจให้ผู้อื่น ให้เหมือนเหยื่อเป็นผู้กระทำด้วยตนเอง

5. การล่อลวงและต้มตุ๋น (Outing and trickery) คือ การล่อลวง หลอกล่อให้เหยื่อกรอกข้อมูลลงในแบบฟอร์มที่ส่งมาทางอีเมลหรือข้อความส่วนบุคคล และนำข้อมูลส่วนบุคคลนั้นไปเผยแพร่แก่ผู้อื่นโดยไม่ได้รับอนุญาต

6. การขับไล่และการคว่ำบาตร (Exclusion/Ostracism) คือ การที่เหยื่อถูกขับออกจากกลุ่มและไม่สามารถเข้าร่วมกลุ่มอื่น ๆ ได้อีก ไม่มีพื้นที่ออนไลน์ในสังคมนั้น เมื่อย้ายที่ใหม่ก็จะถูกติดตามและขับไล่ไปเรื่อย ๆ แม้ว่าจะเปลี่ยนแปลงตัวตนแล้ว เกิดสภาวะ “การตายทางสังคม” (Social Death) เป็นการทำลายจิตใจของเหยื่ออย่างรุนแรง โดยเฉพาะอย่างยิ่งการถูกขับไล่จากผู้ที่เคยมีความสนิทสนมกันมาก่อน

7. การเฝ้าติดตามผ่านทางเครือข่าย (Cyberstalking) คือ การติดตามบุคคลเพื่อคุกคามหรือข่มขู่อย่างต่อเนื่อง ทำให้เหยื่อวิตกกังวล ผ่านการส่งข้อความทางอีเมล การโทรศัพท์ หรือสื่ออื่น ๆ บนอินเทอร์เน็ตซ้ำ ๆ ในเชิงที่เป็นอันตรายต่อตนเองและคนใกล้ชิดเช่น อดีตแฟนหนุ่มส่งข้อความซ้ำ ๆ ผ่านทางอีเมลว่าจะมาฆ่าเหยื่อ รวมถึงทำร้ายคนในครอบครัว การส่งข้อความให้เหยื่อรับรู้ว่ากำลังถูกเฝ้ามองอยู่ตลอดเวลา และรู้การกระทำทุกอย่างของเหยื่อ เป็นต้น

8. การบันทึกวิดีโอที่มีความรุนแรง หรือแสดงว่ามีความสนุกกับการทำร้ายร่างกายผู้อื่น (Video recording of assault/happy slapping and hopping) เป็นการบันทึกภาพ การทำร้ายร่างกายและนำไปเผยแพร่ให้ผู้อื่นได้รับชมและแสดงความคิดเห็นอย่างสนุกสนาน เมื่อวิดีโอถูกนำขึ้นเว็บแล้วก็ยากที่จะทำให้มันหายไปจากอินเทอร์เน็ตได้ ทำให้เหยื่อ นอกจากถูกทำร้ายร่างกายแล้วยังต้องถูกทำร้ายจิตใจจากตนแปลกหน้าที่ไม่รู้จักกัน

9. การยั่วยุทางเพศ (Sexting) คือ การส่งหรือโพสต์ภาพ วิดีโอเปลือย หรือกึ่งเปลือยผ่านทางสื่ออิเล็กทรอนิกส์ต่าง ๆ โดยที่เหยื่อไม่ทราบหรือไม่ได้ตั้งใจ แทนที่จะเห็นกันในเฉพาะกลุ่ม เมื่อภาพเหล่านั้นถูกส่งไปก็ถูกผู้อื่นนำไปเผยแพร่ต่อยังแหล่งอื่นและถูกแสดงความคิดเห็นเชิงลบ ซึ่งเมื่อเหยื่อมาพบเจอก็จะเกิดความรู้สึกอับอายและเสียความมั่นใจได้

Kaspersky (2015) ได้แบ่งลักษณะของพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ไว้ 10 ลักษณะ กล่าวคือ

1. การกีดกันผู้อื่นออกจากกลุ่ม (Exclusion) โดยการบล๊อก ลบ หรือกีดกันผู้อื่นออกจากกลุ่ม สร้างความเกลียดชังและอคติผ่านทางข้อความหรือกลุ่มออนไลน์

2. การก่อกวน คุกคามผู้อื่น (Harassment) เป็นการข่มขู่ คุกคามผู้อื่นซ้ำ ๆ หลายครั้ง

3. การนำข้อมูลส่วนตัว หรือความลับของผู้อื่นไปเผยแพร่ (Outing)

4. การคุกคามข่มขู่อย่างจริงจังและรุนแรง (Cyberstalking) เป็นการคุกคามอย่างรุนแรงว่าจะทำให้เสียชื่อเสียง ทำร้ายร่างกาย ขู่จะฆ่า เป็นต้น

5. การแอบอ้างชื่อ หรือตัวตนของผู้อื่น (Impersonation/Fraping) โดยแอบอ้างเป็นคนอื่นแล้วไปสร้างความเสียหายกับคนอื่น ในนามของคนที่แอบอ้าง

6. การสร้างบัญชีใช้งานปลอมเพื่อกลั่นแกล้งผู้อื่น (Fake profiles)

7. การใส่ความ ป้ายสี (Denigration/Dissing) เผยแพร่ข้อมูลเท็จให้ผู้อื่นเสียหาย อับอาย

8. การใช้อุบายให้ผู้อื่นเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวแล้วนำไปเผยแพร่ (Trickery)

9. การแกล้งแหย่ (Trolling) โดยการแกล้งหรือแหย่ให้ผู้อื่นเกิดความลำคาน เสียหน้า

10. การขโมยอัตลักษณ์ดิจิทัล (Catfish) ขโมยอัตลักษณ์ออนไลน์แล้วนำมาสร้างบัญชีเพื่อหลอกลวงและทำลายชื่อเสียง

Cyber for people (2018) ได้แบ่งลักษณะของพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ไว้ 10 ลักษณะ กล่าวคือ

1. การกีดกันผู้อื่นจากสังคมโดยเจตนา (Exclusion)

2. การนำความลับหรือข้อมูลไปเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาต (Outing)

3. การแกล้งแหย่ (Trolling)

4. การคุกคาม/ละเมิด (Harassment)

5. การเฝ้าติดตามทางไซเบอร์ (Cyberstalking)

6. การแอบอ้างตัวตนของผู้อื่น (Impersonation)

7. การสร้างโปรไฟล์ปลอม (Fake profiles)

8. การใส่ความ (Dissing)

9. การหลอกลวง ต้มตุ๋น (Trickery)

10. การขโมยตัวตน (Catfishing)

ณัฐรัชต์ สาเมาะ และคณะ (2557: 352-364) ได้จัดกลุ่มและแบ่งลักษณะของพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ไว้ 6 ลักษณะ มีรายละเอียดดังนี้

1. การโจมตีหรือใช้วาจาหยาบคายผ่านอินเทอร์เน็ตและโทรศัพท์มือถือ ด้วยการด่าทอ หรือพูดจาส่อเสียดกันผ่านอินเทอร์เน็ตหรือเครือข่ายสังคมออนไลน์ และการมีสายนิรนามโทรมาว่ากล่าวด้วยวาจาหยาบคายเพื่อความสะใจ

2. การคุกคามทางเพศออนไลน์ ประกอบด้วยการพูดจาคุกคามทางเพศผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ บีบบังคับให้มีการแสดงกิจกรรมทางเพศผ่านกล้องหรือเว็บแคม และการส่งรูปภาพหรือวิดีโอในลักษณะโป๊เปลือย โดยที่เหยื่อไม่ต้องการ

3. การแอบอ้างตัวตนของผู้อื่น ด้วยการขโมยรหัสผ่านบัญชีผู้ใช้ของผู้อื่น แอบใช้ชื่อของผู้อื่นในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อให้ร้าย ด่าทอหรือทำเรื่องร้าย ๆ รวมถึงการสวมรอยในเครือข่ายสังคมของผู้อื่นเพื่อสร้างความเสียหายในรูปแบบต่าง ๆ

4. การแบล็คเมล์กัน ประกอบด้วยการนำข้อมูลส่วนตัวหรือข้อมูลที่เป็นความลับของผู้อื่นทั้งข้อความ ภาพหรือวิดีโอไปเผยแพร่ ใส่ร้ายป้ายสีเหยื่อเพื่อให้เกิดความเสียหาย การถ่ายรูปเพื่อนแบบหลุด ๆ แล้วนำไปเผยแพร่แสดงความคิดเห็นอย่างสนุกสนาน และการตัดต่อรูปภาพแล้วใส่ข้อความเพื่อให้ผู้อื่นเกิดความเสียหาย

5. การหลอกลวงในรูปแบบต่าง ๆ ประกอบด้วย การโฆษณาล่อลวงให้หลงเชื่อ การหลอกลวงเพื่อจำหน่ายสินค้าลอกเลียนแบบ การหลอกลวงให้โอนเงินในลักษณะต่าง ๆ รวมถึงการหลอกลวงให้นัดเจอกันเพื่อกระทำการใด ๆ ในลักษณะที่อีกฝ่ายไม่ยินยอม

6. การสร้างกลุ่มในเครือข่ายสังคม เพื่อโจมตีบุคคลที่ตัวเองไม่ชอบ เช่น โจมตีเพื่อนร่วมห้อง นักการเมืองที่ตนเองไม่พอใจ รวมไปถึงการสร้างกลุ่มเพื่อโจมตีสถาบันพระมหากษัตริย์

ธันยากร ตุดเกื้อ (2557: 18-19) ได้ลักษณะของพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ไว้ 5 ลักษณะ มีรายละเอียดดังนี้

1. การนินทาหรือด่าทอผู้อื่นทางไซเบอร์ หมายถึง การกล่าวว่าร้ายหรือให้ร้ายลับหลังเพื่อให้เกิดความเสียหายอับอาย เสียชื่อเสียง เสียความเคารพนับถือทางไซเบอร์หรือใช้คำพูดที่หยาบคายด่าทอผู้อื่น การล้อผู้อื่นในด้านรูปลักษณ์ ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ทางไซเบอร์ เช่น ด่าว่าเตี้ย อ้วน ดำ เป็นต้น

2. การหมิ่นประมาทผู้อื่นทางไซเบอร์ หมายถึง การไปใส่ความผู้อื่นต่อบุคคลที่สามอันจะทำให้เสื่อมเสียชื่อเสียงหรือทำให้ผู้อื่นถูกเกลียดชัง อีกทั้งการตัดต่อภาพวีดีโอผู้อื่น หรือนำภาพวีดีโอของผู้อื่นไปเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาตและการปล่อยข่าวลือที่เกี่ยวกับผู้อื่นในทางที่ไม่ดีผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์

3. การแอบอ้างชื่อผู้อื่นในด้านลบทางไซเบอร์ หมายถึง การไปแอบอ้างชื่อผู้อื่นในการสนทนาผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์หรือเพื่อไปว่าร้ายบุคคลที่สาม อีกทั้งนำชื่อผู้อื่นไปแอบอ้างในทางที่เสื่อมเสียหรือเพื่อหาผลประโยชน์ให้แก่ตนเอง รวมไปถึงการแอบอ้างและนำภาพผู้อื่นมาปลอมแปลงผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์

4. การที่นำความลับที่เป็นข้อมูลส่วนตัวหรือข้อมูลของผู้อื่นไปเปิดเผยทางไซเบอร์ หมายถึง การแลกเปลี่ยนความลับของผู้อื่นกับบุคคลที่สามอาจจะเป็นการที่นำข้อมูลส่วนตัว ชื่อพ่อแม่ของผู้อื่นหรือนำปมด้อยของผู้อื่นไปเปิดเผยหรือส่งต่อผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์หรืออาจจะเป็นความลับของผู้อื่นที่ทำให้ผู้อื่นอับอาย เสื่อมเสียเมื่อเปิดเผย ส่งต่อผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์

5. การลบหรือบล็อกผู้อื่นที่ไม่ชอบออกจากกลุ่มทางไซเบอร์ หมายถึง การลบ กีดกันหรือบล็อกผู้อื่นที่ตนไม่ชอบออกจากความเป็นเพื่อนหรือลบออกจากกลุ่ม รวมไปถึงการสั่งให้เพื่อนบางคนลบ กีดกันหรือบล็อกผู้อื่นด้วยเช่นกัน

จิตติพันธ์ ความคะนึง และ มฤษฎ์ แก้วจินดา (2559: 45) ได้แบ่งลักษณะของพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ไว้ 7 ลักษณะ กล่าวคือ

1. นินทา ด่าทอ ล้อเลียน

2. กีดกันหรือบล็อกออกจากกลุ่ม

3. ส่ง/ได้รับข้อความก่อกวนหรือข่มขู่

4. เผยแพร่ข้อมูลลับ

5. แอบอ้างชื่อไปโพสต์หรือเผยแพร่ข้อมูลให้ร้ายผู้อื่น

6. ตัดต่อภาพหรือคลิปวีดีโอและเผยแพร่ต่อสาธารณะ

7. โทรศัพท์กลั่นแกล้ง

อัปสร เสถียรทิพย์ (2560: 70) ได้แบ่งลักษณะของพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ไว้ 8 ลักษณะ มีรายละเอียดดังนี้

1. จับกลุ่มนินทา ด่าทอกัน

2. สร้างกลุ่มในเครือข่ายสังคม เพื่อโจมตีบุคคลที่ไม่ชอบ หรือโจมตีบุคคลที่มีชื่อเสียง เช่น ดารา นักแสดง นักการเมืองที่ไม่ชอบ

3. แกล้งถ่ายรูป ถ่ายคลิป ส่งรูปผี ภาพกวน ๆ ไปแกล้ง ตัดต่อภาพหรือคลิปวิดีโอคนอื่นที่ไม่ชอบหน้า ส่งไปให้หรือเผยแพร่ต่อสาธารณะ

4. แบล็คเมล์ โดยนำข้อมูลส่วนตัว/ความลับ ทั้งในรูปของข้อความหรือภาพไปเผยแพร่

5. แอบอ้าง สวมรอย แอบใช้ชื่อของผู้อื่น ขโมยรหัสผ่านบัญชีผู้ใช้ของผู้อื่น เพื่อให้ร้ายกัน

6. คุกคามทางเพศ ส่งรูปภาพในลักษณะโป๊เปลือย โดยผู้รับไม่ต้องการ บังคับให้มีการแสดงกิจกรรมทางเพศผ่านกล้อง หรือเว็บแคม

7. การลบหรือบล็อกผู้อื่นผ่านเว็บ

8. การหลอกลวงออนไลน์ เช่น โฆษณาให้หลงเชื่อ จำหน่ายสินค้าลอกเลียนแบบ หลอกให้โอนเงิน หลอกลวงให้มีการนัดเจอเพื่อกระทำใด ๆ ในลักษณะที่อีกฝ่ายไม่ยินยอม

พรชนก ดาวประดับ และกัลยกร วรกุลลัฎฐานีย์ (2561: 66) ได้กำหนดลักษณะของพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ไว้ 8 ลักษณะ มีรายละเอียดดังนี้

1. การกีดกัน (Exclusion) คือ การตั้งใจกีดกัน (Block, Unfriend) หรือไล่บางคนออกจากกลุ่มออนไลน์ เช่น กลุ่ม Line, กลุ่ม Facebook เป็นต้น

2. การเกาะติดชีวิตออนไลน์ของผู้อื่น (Cyberstalking) คือ การคุกคามด้วยการส่งอีเมล์ซ้ำ ๆ รวมถึงการส่งข้อความส่วนตัว การส่งรูปภาพ วีดีโอหรือแท็กเหยื่อลงในโพสต์ที่ผู้ถูกกระทำไม่ต้องการ

3. การนินทา (Gossip) คือ การโพสต์หรือส่งข้อความเพื่อทำลายชื่อเสียงของผู้อื่น ทำลายความสัมพันธ์ หรือทำลายความมั่นใจของผู้ถูกกระทำ

4. การล่อลวง หรือการหยอกล้อ (Outing and Trickery) คือ การล่อลวงให้ผู้ถูกกระทำเปิดเผยข้อมูลบางอย่าง เพื่อนำข้อมูลมาเผยแพร่บนไซเบอร์ เช่น การนำเนื้อหาที่คุยกันออกมาจากห้องสนทนาแล้วนำไปกระจายข้อมูลต่อ โดยใช้คำพูดที่หยาบคายก่อให้เกิดการดูหมิ่นผู้ถูกกระทำ

5. การละเมิดทางเพศ (Sexual Harassment) คือ การละเมิดศักดิ์ศรีและสิทธิความเป็นส่วนตัวโดยการโพสต์ หรือส่งข้อความอนาจาร (Sexting) เช่น การพูดจาสองแง่สองง่ามหรือวิพากษ์วิจารณ์รูปร่างหน้าตา การแต่งกาย เป็นต้น

6. การปลอมตัวเป็นผู้อื่น (Impersonation) คือ การสร้างบัญชีปลอมเพื่อกลั่นแกล้ง หรือส่งข้อความเพื่อทำลายชื่อเสียง หรือความสัมพันธ์กับคนรอบข้อง รวมไปถึงหลอกลวงให้ผู้ถูกกระทำบริจาคเงินให้ตนเอง เป็นต้น

7. การคุกคามทางออนไลน์ (Cyber Threats) คือ พฤติกรรมก้าวร้าวในลักษณะของการเข้าไปมีส่วนร่วมหรือร่วมวงในการกลั่นแกล้ง ในลักษณะของการใช้ข้อความหรือรูปภาพ เช่น การโพสต์ด่า การพูดจาส่อเสียด ให้ร้ายหรือดูถูก เป็นต้น

8. การต่อสู่ทางออนไลน์ (Flaming) คือ การต่อสู้กันทางออนไลน์ด้วยข้อความที่สร้างความจงเกลียดจงชังด้วยการโพสต์ลงในหลาย ๆ เว็บไซต์

สรานนท์ อินทนนท์ (2561: 7) ได้แบ่งลักษณะของพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ไว้ 10 ลักษณะ มีรายละเอียดดังนี้

1. การแกล้งแหย่ (Trolling) ผู้กลั่นแกล้งจะกลั่นแกล้งผู้อื่นด้วยการใช้ถ้อยคำดูถูกเหยียดหยามในห้องสนทนา หรือในสังคมออนไลน์ โดยมีเจตนาแหย่ให้เหยื่อตอบโต้กลับมาด้วยถ้อยคำรุนแรง

2. การแอบอ้างชื่อ หรือตัวตนของผู้อื่น (Impersonation/Fraping) ผู้กลั่นแกล้งจะแอบเข้าใช้งานบัญชีสื่อออนไลน์ของผู้อื่นแล้วแกล้งโพสต์ข้อความหรือรูปภาพที่น่าอับอายลงในสื่อออนไลน์

3. การใส่ความ (Denigration/Dissing) ผู้กลั่นแกล้งเผยแพร่ข้อมูลเท็จ ทำให้ผู้อื่นได้รับความเสียหาย อับอาย หรือกลายเป็นตัวตลก

4. การสร้างบัญชีใช้งานปลอมเพื่อกลั่นแกล้งผู้อื่น (Fake profiles) ผู้กลั่นแกล้งจะซ่อนตัวตนที่แท้จริงของตัวเองโดยการสร้างบัญชีสื่อสังคมออนไลน์ปลอมขึ้นมา แล้วส่งรูปภาพหรือข้อความเพื่อกลั่นแกล้งผู้อื่น

5. การกีดกันผู้อื่นออกจากกลุ่ม (Exclusion) ผู้กลั่นแกล้งลบหรือบล็อกผู้อื่นไม่ให้เข้ากลุ่มในสังคมออนไลน์ โดยสร้างความหมางเมินหรืออคติผ่านข้อความ หรือกิจกรรมกลุ่มออนไลน์ เพื่อกีดกันเหยื่อออกจากกลุ่ม

6. การขโมยอัตลักษณ์ดิจิทัล (Catfish) ผู้กลั่นแกล้งจะขโมยรูปภาพของผู้อื่น แล้วนำไปสร้างตัวตนใหม่ เพื่อหวังผลในการหลอกลวง

7. การแพร่ความลับ (Outing) ผู้กลั่นแกล้งล่วงรู้แล้วนำข้อมูลส่วนตัว หรือความลับของผู้อื่นไปเผยแพร่ในโลกออนไลน์ โดยมีเจตนาเพื่อให้อับอาย

8. การก่อกวน คุกคาม (Harassment) ผู้กลั่นแกล้งจะคุกคามผู้อื่นซ้ำ ๆ หลายครั้งโดยส่งข้อความเชิงคุกคาม หรือข่มขู่ให้หวาดกลัว

9. การล่อลวง (Trickery) การใช้อุบายให้ผู้อื่นเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวหรือความลับที่น่าอาย แล้วนำไปเผยแพร่ต่อในสังคมออนไลน์

10. การคุกคามข่มขู่ อย่างจริงจัง และรุนแรงผ่านสื่อดิจิทัล (Cyberstalking) ผู้กลั่นแกล้งข่มขู่ว่าจะทำให้เหยื่อเสียชื่อเสียง หรือจะทำร้ายร่างกาย รวมถึงการที่ผู้ใหญ่ส่งข้อความติดต่อเยาวชนผ่านสื่อออนไลน์ เพื่อหวังที่จะทำอนาจาร

จากการศึกษาลักษณะของพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์จากเอกสารและแนวคิดจากนักวิชาการทั้งในประเทศ ต่างประเทศ ผู้วิจัยได้ทำการสังเคราะห์ลักษณะของพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ และผลการสังเคราะห์ลักษณะของพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์แสดงได้ดังตารางที่ 2.1 ดังนี้

ตารางที่ 2.1 ผลการสังเคราะห์ลักษณะของพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์

| **ลักษณะของพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์** | **1** | **2** | **3** | **4** | **5** | **6** | **7** | **8** | **9** | **10** | **11** | **รวม** |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1. การนินทาหรือด่าทอ ยั่วยุให้โมโห Flaming/Trolling) | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | 11* |
| 2. การข่มขู่คุกคาม (Harassment) | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | | | ✓ | | ✓ | ✓ | 8* |
| 3. การสบประมาท/การใส่ความ/การป้ายสี (Denigration) | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | | ✓ | 10* |
| 4. การปลอมแปลงตัวตน (Impersonation/ Masquerade) | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | 11* |

ตารางที่ 2.1 ผลการสังเคราะห์ลักษณะของพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ (ต่อ)

| ลักษณะของพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | รวม |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 5. การนำความลับหรือข้อมูลไปเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาต (Outing) | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | 11* |
| 6. การกีดกันผู้อื่นออกจากกลุ่ม (Exclusion) | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | 10* |
| 7. การคุกคามอย่างรุนแรงหรือเฝ้าติดตามทางไซเบอร์ (Cyberstalking) | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | | | | | ✓ | ✓ | 7* |
| 8. การหลอกลวง ต้มตุ๋น (Trickery) | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | | | ✓ | ✓ | ✓ | 9* |
| 9. การสร้างโปรไฟล์ปลอม (Fake profiles) | | | | ✓ | ✓ | | | | | | ✓ | 3 |
| 10. การขโมยอัตลักษณ์ดิจิทัล (Catfish) | | | | ✓ | ✓ | | | | | | ✓ | 3 |
| 11. การบันทึกวิดีโอที่มีความรุนแรง (Video recording of assault) | | | ✓ | | | | | | | | | 1 |
| 12. การยั่วยุทางเพศ (Sexting) | | | ✓ | | | ✓ | | | ✓ | ✓ | | 4 |
| 13. การสร้างกลุ่มในเครือข่ายสังคม (Networking) | | | | | | ✓ | | | ✓ | | | 2 |

หมายเหตุ: 1 = Willard (2006); 2 = Li (2010); 3 = Kowalski, Limber, & Agatston (2012); 4 = Kaspersky (2015); 5 = Cyberforpeople (2018); 6 = ณัฐรัชต์ สาเมาะ และคณะ (2557: 352-364); 7 = ธันยากร ตุดเกื้อ (2557: 18-19); 8 = จิตติพันธ์ ความคะนึง และ มฤษฎ์ แก้วจินดา (2559: 45); 9 = อัปสร เสถียรทิพย์ (2560: 70); 10 = พรชนก ดาวประดับ และ กัลยกร วรกุลลัฎฐานีย์ (2561: 66); 11 = สรานนท์ อินทนนท์ (2561: 7)

จากตารางที่ 2.1 การศึกษาลักษณะของพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ ผู้วิจัยได้ใช้เกณฑ์มากกว่าร้อยละ 50 นั่นคือ มีนักวิชาการทั้งในประเทศและต่างประเทศกล่าวถึงลักษณะของพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์จำนวน 7 เรื่องขึ้นไป* นับว่าเป็นลักษณะพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ที่สำคัญ จากลักษณะของพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ 13 ลักษณะที่ผู้วิจัยได้สรุปมาข้างต้น ผู้วิจัยสังเคราะห์ลักษณะของพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์พบว่ามีนักวิชาการทั้งในประเทศและต่างประเทศกล่าวถึงลักษณะที่คล้ายคลึงกันจำนวน 8 ลักษณะ ดังนี้

1. การนินทาหรือด่าทอ ยั่วยุให้โมโห (Flaming/ Trolling)
2. การข่มขู่คุกคาม (Harassment)
3. การสบประมาท/การใส่ความ/การป้ายสี (Denigration)
4. การปลอมแปลงตัวตน (Impersonation/ Masquerade)
5. การนำความลับหรือข้อมูลไปเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาต (Outing)
6. การกีดกันผู้อื่นออกจากกลุ่ม (Exclusion)
7. การคุกคามอย่างรุนแรงหรือเฝ้าติดตามทางไซเบอร์ (Cyberstalking)
8. การหลอกลวง ต้มตุ๋น (Trickery)

จากการศึกษาและสังเคราะห์ลักษณะของพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ ผู้วิจัยได้ศึกษาเพิ่มเติมในส่วนของตัวอย่างสถานการณ์ ข่าว ที่มีลักษณะพฤติกรรมการกลั่นแกล้งออนไลน์ที่สอดคล้องกับความหมาย เพื่อแสดงถึงลักษณะของพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ที่ชัดเจนมากยิ่งขึ้น โดยแสดงดังตารางที่ 2.2 ดังนี้

ตารางที่ 2.2 ความหมายและลักษณะของพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์

| **ลักษณะของพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์** | **ความหมาย** | **ตัวอย่าง** |
|---|---|---|
| 1. การนินทา หรือด่าทอ ยั่วยุให้โมโห (Flaming/ Trolling) | การโจมตี ด่าทอ ด้วยคำหยาบคาย การล้อผู้อื่นในด้านรูปลักษณ์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ทางไซเบอร์ เพื่อให้เกิดความเสียหาย อับอาย เสื่อมเสีย | เช่น นาย ก โพสต์ภาพตนเองลงในโซเชียล แล้วนาย ข เข้าไปแสดงความคิดเห็นด่าทอว่า เตี้ย อ้วน ดำ เป็นต้น |

ตารางที่ 2.2 ความหมายและลักษณะของพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ (ต่อ)

| ลักษณะของพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ | ความหมาย | ตัวอย่าง |
|---|---|---|
| 2. การข่มขู่ คุกคาม (Harassment) | การใช้ข้อความหรือการกระทำซ้ำ ๆ เพื่อให้บุคคลรำคาญ ตื่นตระหนก หรือเกิดความรู้สึกไม่ดี | เช่น นาย ก ส่งข้อความหรืออีเมลซ้ำ ๆ เป็นจำนวนมากให้นาย ข เพื่อสร้างความรำคาญ |
| 3. การสบประมาท/การใส่ความ/การป้ายสี (Denigration) | การเผยแพร่ข้อมูลเท็จบนเว็บไซต์หรือกระจายไปยังอีเมล เครือข่ายสังคมออนไลน์ | เช่น นาย ก ตัดต่อภาพหรือคลิปวีดีโอต่าง ๆ ของนาย ข และปล่อยข่าวลือในทางที่ไม่ดี |
| 4. การปลอมแปลงตัวตน (Impersonation/ Masquerade) | การปลอมตัวเองเป็นเหยื่อซึ่งอาจใช้ชื่อผู้ใช้และรหัสผ่านในการเข้าถึงบัญชี และทำการสื่อสารออกไปในเชิงลบหรือหยาบคาย เพื่อให้เหมือนเหยื่อเป็นผู้แสดงความคิดเอง | เช่น นาย ก ไปใช้คอมพิวเตอร์สาธารณะ แล้วลืมออกจากระบบ Facebook จากนั้นนาย ข มาใช้ต่อจึงใช้บัญชีของนาย ก โพสต์ข้อความหยาบคายและคลิปอนาจาร เป็นต้น |
| 5. การนำความลับหรือข้อมูลไปเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาต (Outing) | การส่งหรือโพสต์เนื้อหาข้อมูลส่วนตัวของผู้อื่นหรือการส่งต่อข้อความหรือรูปภาพส่วนตัวที่น่าอับอายเผยแพร่ต่อสาธารณะ | เช่น การโพสต์ข้อมูลการรักษาพยาบาลของผู้ป่วย หรือผู้บาดเจ็บ ทั้ง ๆ ที่ผู้ป่วยอาจไม่รู้เรื่อง และไม่อนุญาต |
| 6. การกีดกันผู้อื่นออกจากกลุ่ม (Exclusion) | การลบผู้อื่นที่ไม่ชอบออกจากความเป็นเพื่อนหรือออกจากกลุ่ม ทั้งยังกีดกันหรือบล็อกผู้อื่นที่ไม่ชอบออกจากความเป็นเพื่อนหรือจากกลุ่ม | เช่น นาย ก บล็อกหรือขับไล่ นาย ข ออกจากกลุ่ม Line, Facebook เป็นต้น |

ตารางที่ 2.2 ความหมายและลักษณะของพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ (ต่อ)

| ลักษณะของพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ | ความหมาย | ตัวอย่าง |
|---|---|---|
| 7. การคุกคามอย่างรุนแรงหรือเฝ้าติดตามทางไซเบอร์ (Cyberstalking) | การคุกคามหรือข่มขู่อย่างต่อเนื่อง ทำให้เหยื่อเกิดความรำคาญไปจนถึงวิตกกังวล ผ่านการส่งข้อความ อีเมล โทรศัพท์ หรือสื่ออื่น ๆ ทางไซเบอร์ซ้ำ ๆ ในเชิงที่ทำให้เป้าหมายรู้สึกหวาดกลัวหรือเป็นอันตรายต่อตนเองและคนใกล้ชิด | เช่น อดีตแฟนหนุ่มถ่ายภาพแฟนสาวในสถานที่ต่าง ๆ และส่งให้แฟนสาวเหมือนว่ากำลังติดตามและเฝ้าดูอยู่ตลอดเวลา ทั้งยังส่งอีเมลว่าจะมาฆ่าแฟนสาว |
| 8. การหลอกลวงต้มตุ๋น (Trickery) | การใช้อุบายเพื่อหลอกลวง ต้มตุ๋นให้ผู้อื่นหลงเชื่อหรือเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวหรือความลับที่น่าอายแล้วไปเผยแพร่ | เช่น การโฆษณาให้หลงเชื่อจำหน่ายสินค้าลอกเลียนแบบ หลอกให้โอนเงิน หลอกลวงให้มีการนัดเจอเพื่อกระทำใด ๆ ในลักษณะที่อีกฝ่ายไม่ยินยอม |

**1.3 ผลกระทบที่เกิดจากการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์**

จากที่ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับผลกระทบจากการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ ได้มีนักวิชาการในสาขาต่าง ๆ ได้พูดถึงผลกระทบจากการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ไว้อย่างหลากหลาย แต่นักวิชาการส่วนใหญ่จะแบ่งผลกระทบจากการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ไว้ 2 ระดับ คือ ผลกระทบในระดับบุคคล และผลกระทบในระดับปฏิสัมพันธ์ทางสังคม (ณัฐรัชต์ สาเมาะ และคณะ, 2557: 352-364; อัปสร เสถียรทิพย์, 2560: 72; ทรงเกียรติ จรัสสันติจิต, 2560: 121; สรานนท์ อินทนนท์, 2561: 10-11; สรานนท์ อินทนนท์ และ พลินี เสริมสินสิริ, 2561: 1400-1401) ซึ่งสอดคล้องกับธันยากร ตุดเกื้อ และ มาลี สบายยิ่ง (2560: 220-236) ที่ศึกษาผลกระทบจากการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ในด้านจิตใจ ด้านสัมพันธภาพทางสังคม และด้านร่างกาย ในอีกด้าน ปองกมล สุรัตน์ (2561: 260-273) ได้แยกย่อยผลกระทบจากการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ให้มีความชัดเจนขึ้นเป็น 7 ผลกระทบคือ ซึมเศร้า ฆ่าตัวตาย ผลกระทบทางความรู้สึก ผลกระทบทางสังคม ผลกระทบต่อตัวตนและบุคลิกภาพ และผลกระทบต่อการเรียน แต่มูลนิธิยุวพัฒน์ (2560) และสุภาวดี เจริญวานิช (2560: 639-648) ได้แบ่งผลกระทบจากการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ออกเป็นกลุ่ม โดยแบ่งเป็น

กลุ่มผู้กลั่นแกล้งผู้อื่น (bully) กลุ่มผู้ถูกกลั่นแกล้ง (victim) และกลุ่มที่เป็นทั้งผู้กลั่นแกล้งและผู้ถูกกลั่นแกล้ง (bully-victim) ผลสำรวจในการวิจัยเกี่ยวกับผลกระทบจากการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ของ จิตติพันธ์ ความคะนึง และ มฤษฎ์ แก้วจินดา (2559: 46-47) พบว่า เยาวชนที่ถูกรังแกส่วนใหญ่ได้รับผลกระทบด้านอารมณ์มากกว่าด้านพฤติกรรม เยาวชนรู้สึกโกรธ เครียด วิตกกังวล เสียใจ วุ่นวายใจ หวาดกลัว และอับอาย มีรายงานว่าเคยโทษตัวเอง ทำร้ายตัวเอง และคิดฆ่าตัวตาย แสดงให้เห็นว่าการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์มีความรุนแรงและอิทธิพลต่อความรู้สึกและพฤติกรรมของเยาวชนเป็นอย่างมาก

ผู้วิจัยได้แบ่งผลกระทบจากการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ออกเป็น 3 กลุ่ม โดยมีกลุ่มผู้กลั่นแกล้งผู้อื่น (bully) กลุ่มผู้ถูกกลั่นแกล้ง (victim) และกลุ่มที่เป็นทั้งผู้กลั่นแกล้งและผู้ถูกกลั่นแกล้ง (bully-victim) ซึ่งแต่ละกลุ่มอาจจะได้รับผลกระทบจากการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ที่เหมือนกัน หรือแตกต่างกัน (สุภาวดี เจริญวานิช, 2560: 639-648)

1. ผลกระทบของกลุ่มผู้กลั่นแกล้งผู้อื่น (bully) จะพบปัญหาในด้านจิตใจและพฤติกรรม โดยปัญหาด้านจิตใจจะวิตกกังวล มีภาวะซึมเศร้า มีความคิดจะฆ่าตัวตาย และมีปัญหาสุขภาพจิต ส่วนปัญหาด้านพฤติกรรม ในระยะยาวพบว่า ผู้ที่กลั่นแกล้งผู้อื่นในช่วงเด็กและวัยรุ่นจะมีพฤติกรรมใช้ความรุนแรงกับคนในครอบครัวและคนใกล้ตัว เสพติดแอลกอฮอล์หรือสารเสพติดชนิดอื่น ลักขโมย มีพฤติกรรมทางเพศที่ไม่เหมาะสม และอาจเติบโตเป็นอาชญากร (มูลนิธิยุวพัฒน์, 2560)

2. ผลกระทบของกลุ่มผู้ถูกกลั่นแกล้ง (victim) จะพบผลกระทบ 2 ด้านหลัก คือ ผลกระทบในระดับบุคคล และผลกระทบสัมพันธภาพทางสังคม ในด้านผลกระทบในระดับบุคคลพบว่า ส่งผลกระทบโดยตรงในด้านอารมณ์และจิตใจ รู้สึกอับอาย ขาดความมั่นใจ มีภาวะเครียด ซึมเศร้า สมาธิสั้น ผลการเรียนลดลง และอาจร้ายแรงจนนำไปสู่การฆ่าตัวตาย ในด้านผลกระทบสัมพันธภาพทางสังคมพบว่า เก็บตัว ไม่กล้าออกไปพบเจอผู้คน แยกตัวออกห่างจากสังคม ไม่ไว้วางใจผู้อื่น ไม่อยากไปโรงเรียน เสื่อมเสียชื่อเสียง และถูกสังคมเกลียดชัง (ณัฐรัชต์ สาเมาะ และคณะ, 2557: 352-364; ธันยากร ตุดเกื้อ และมาลี สบายยิ่ง, 2560: 220-236; มูลนิธิยุวพัฒน์, 2560; อัปสร เสถียรทิพย์, 2560: 72; ทรงเกียรติ จรัสสันติจิต, 2561: 121; ปองกมล สุรัตน์, 2561: 260-273; สรานนท์ อินทนนท์, 2561: 10-11; สรานนท์ อินทนนท์ และ พลินี เสริมสินสิริ, 2561: 1400-1401)

3. ผลกระทบของกลุ่มที่เป็นทั้งผู้กลั่นแกล้งและผู้ถูกกลั่นแกล้ง (bully-victim) เป็นกลุ่มที่มีปัญหาด้านจิตใจและพฤติกรรมมากกว่ากลุ่มอื่น ๆ โดยอาจมีปัญหาพฤติกรรม ได้แก่ มีอาการดื้อไม่เชื่อฟัง (Oppositional defiant disorder) และมีพฤติกรรมเกเรคล้ายอันธพาล (Conduct disorder) มีอาการเจ็บป่วยทางร่างกายที่เป็นผลมาจากจิตใจ เช่น ปวดศีรษะ ปวดท้อง และมักถูกส่งเข้ารับการรักษาด้านจิตเวชมากที่สุด ส่วนใหญ่ผู้กลั่นแกล้งและผู้ถูกกลั่นแกล้งจะเกิดความรู้สึกโมโห โกรธ เครียด วิตกกังวล อยากจะแก้แค้นซึ่งเป็นสัญญาณอันตรายที่นำไปสู่วงจรการกลั่นแกล้ง (ณัฐรัชต์ สาเมาะ

และคณะ, 2557: 352-364; ธันยากร ตุดเกื้อ และ มาลี สบายยิ่ง, 2560: 220-236; ปองกมล สุรัตน์, 2561: 260-273)

กล่าวโดยสรุป ผลกระทบที่เกิดจากการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ สามารถแบ่งกลุ่มได้ออกเป็น 3 กลุ่ม คือ 1) กลุ่มผู้กลั่นแกล้งผู้อื่น 2) กลุ่มผู้ถูกกลั่นแกล้ง และ 3) กลุ่มที่เป็นทั้งผู้กลั่นแกล้งและผู้ถูกกลั่นแกล้ง โดยทั้งสามกลุ่มล้วนได้รับผลกระทบที่เกิดจากการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ ในด้านจิตใจและพฤติกรรม ในส่วนของอารมณ์ ความรู้สึก ด้านผลกระทบสัมพันธภาพทางสังคม เกิดความเสื่อมเสียหรือดูไม่ดีในสังคม ทำให้สังคมเดือดร้อน หรือทำให้เสียหายจนไม่สามารถออกไปพบเจอผู้คนได้ ในโรงเรียนอาจมีผลกระทบต่อการเรียน เช่น ผลการเรียนตก เสียสมาธิในการเรียน วอกแวก เป็นต้น

**1.4 วิธีการรับมือการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์**

ผู้วิจัยได้ศึกษาวิธีการรับมือการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์จากเอกสารและแนวคิดจากนักวิชาการสาขาต่าง ๆ โดยมีนักวิชาการหลายท่านได้กล่าวถึงวิธีการรับมือการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ไว้อย่างหลากหลาย ผู้วิจัยจึงนำแนวคิดของนักวิชาการสาขาต่าง ๆ มาสังเคราะห์ให้ครอบคลุมวิธีการรับมือการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ออกมาเป็น 5 วิธี ได้แก่ การจัดการกับตัวเอง การจัดการกับเทคโนโลยี การจัดการกับผู้ที่กลั่นแกล้ง การจัดการโดยปรึกษาเพื่อน และการจัดการโดยปรึกษาผู้ปกครอง (Hinduja & Patchin, 2018; ณัฐรัชต์ สาเมาะ และคณะ, 2557: 352-364; สรานนท์ อินทนนท์ และพลินี เสริมสินสิริ, 2561: 1401; ธันยากร ตุดเกื้อ และคณะ, 2562: 92-106) มีรายละเอียดดังนี้

1. การจัดการกับตัวเอง ทั้งกลุ่มผู้กลั่นแกล้งผู้อื่น กลุ่มผู้ถูกกลั่นแกล้ง และกลุ่มที่เป็นทั้งผู้กลั่นแกล้งและผู้ถูกกลั่นแกล้ง จะต้องพัฒนาทักษะในด้านการรับรู้ถึงการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ทั้งความหมาย ลักษณะพฤติกรรม ผลกระทบ และวิธีการรับมือว่าเป็นอย่างไร และพัฒนาทักษะด้านการคิด วิเคราะห์ ที่ส่งผลให้สามารถแยกแยะผลดี ผลเสียเพื่อประกอบการคิดและตัดสินใจอย่างมีวิจารณญาณ รวมไปถึงพัฒนาทักษะด้านการตระหนักรู้ เพื่อให้รู้จักตัวเอง รู้คุณค่าในตัวเอง รู้จักผู้อื่น มีสติ ระมัดระวังการใช้สื่อออนไลน์ และเป็นพลเมืองดิจิตัลที่ดี

2. การจัดการกับเทคโนโลยี โดยการหลีกเลี่ยงการคุกคามที่เป็นการละเมิดสิทธิและก่อให้เกิดความเสียหาย หากเป็นการกลั่นแกล้งที่สามารถจัดการได้จะเลือกจัดการด้วยตนเอง เช่น การบล็อกการรายงาน การลบหรือปิดบัญชีผู้ใช้ การควบคุมความเป็นส่วนตัว การปกป้องรหัสผ่านและข้อมูลส่วนตัว การออกจากระบบบัญชีออนไลน์ การปิดรับข้อความที่ไม่ได้รับอนุญาต แต่ถ้าหากไม่สามารถจัดการด้วยตนเอง จะรายงานผู้ดูแลระบบ เพื่อช่วยในการจัดการลบหรือปิดบัญชีผู้ใช้

3. การจัดการกับผู้ที่กลั่นแกล้ง เป็นการตอบโต้กลับอย่างมีวิจารณญาณ ไม่ใช่การแก้แค้น จะต้องรวบรวมข้อมูล หลักฐาน เพื่อชี้แจงและอธิบายข้อเท็จจริงเป็นการปกป้องสิทธิของตนเอง ถ้าเราเงียบสังคมอาจมองว่าเราเป็นเช่นนั้น และหากเป็นลักษณะพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์

ที่รุนแรง จะต้องใช้มาตรการทางกฎหมายในการคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากการถูกกลั่นแกล้งทางไซเบอร์เข้าช่วย

4. การจัดการโดยปรึกษาเพื่อน ในกลุ่มช่วงอายุใกล้เคียงกันจะมองว่าเพื่อนสามารถช่วยเหลือให้คำปรึกษาได้ พูดคุยภาษาเดียวกัน เข้าใจกัน ให้กำลังใจกัน ลดระดับความเครียด ทำให้เกิดความรู้สึกสบายใจ โดยเพื่อนจะรับฟังถึงปัญหา ให้ข้อมูลที่จำเป็น พยายามเสนอแนะแหล่งช่วยเหลืออื่น ๆ ถ้าปัญหาเกินความสามารถ

5. การจัดการโดยปรึกษาผู้ปกครอง ในกรณีที่ปัญหาร้ายแรงมาก จะเลือกปรึกษาผู้ปกครองบ้าง ไม่จำเป็นต้องเป็นพ่อหรือแม่ ขึ้นอยู่กับความสัมพันธ์ภายในครอบครัว อาจเป็นผู้ใหญ่ที่เชื่อใจได้ โดยให้ผู้ปกครองมีส่วนร่วมในการรับฟังปัญหาหรือประสบการณ์ต่าง ๆ ที่ผ่านมาของการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ที่พบเจอ ช่วยแก้ปัญหา ให้คำแนะนำ ให้กำลังใจ และหาแนวทางการแก้ไขปัญหา

กล่าวโดยสรุป วิธีการรับมือการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ แบ่งเป็น 5 วิธี คือ การจัดการกับตัวเอง การจัดการกับเทคโนโลยี การจัดการกับผู้ที่กลั่นแกล้ง การจัดการโดยปรึกษาเพื่อน และการจัดการโดยปรึกษาผู้ปกครอง

**1.5 บทบาทของครอบครัว ครู และหน่วยงานอื่นต่อการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์**

ผู้วิจัยได้ศึกษาถึงความสำคัญของบทบาทของครอบครัว ครู และหน่วยงานต่อการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ ซึ่งมีนักวิชาการหลายท่านคิดว่า ทุกภาคส่วนควรมีส่วนร่วมในการแก้ปัญหาการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ โดย**บทบาทของครอบครัว** ควรมีส่วนในการสอนเด็ก ให้มีความรู้ พูดคุย ทำความเข้าใจกับบุตรหลานถึงภัยคุกคามและวิธีป้องกัน มีทักษะในการใช้อุปกรณ์ดิจิทัล รู้วิธีการตั้งค่าความปลอดภัยในการใช้งาน และมีมารยาทในการใช้สื่อ เคารพสิทธิส่วนบุคคล ทั้งต้องอธิบายให้เด็กเข้าใจว่าการกระทำดังกล่าวไม่เหมาะสม และผิดกฎหมาย **บทบาทของครูและโรงเรียน** ควรจัดการอบรม หรือสอนเรื่องการรู้เท่าทันสื่อ และการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์สอดแทรกในรายวิชาหรือหลักสูตร มีวิธีการเข้าถึงและให้เด็กกล้าเปิดใจพูดคุยหรือปรึกษาปัญหา มีการฝึกให้เด็กมีทักษะดิจิทัลและเป็นผู้ช่วยสอดส่องในโรงเรียนเพื่อป้องกันปัญหาลุกลาม ทั้งครูต้องชี้แจงเกี่ยวกับความรุนแรงผลกระทบต่าง ๆ และกำหนดบทลงโทษที่ชัดเจน **บทบาทของหน่วยงานอื่น** สื่อมวลชน ทำหน้าที่รายงานข่าวหรือประเด็นที่ได้รับความสนใจจากประชาชน ไม่ควรใช้ภาษาที่ชี้นำความรุนแรง จนทำให้เกิดการแสดงความคิดเห็นในเชิงลบ อาจนำไปสู่การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ และไม่ควรละเมิดสิทธิส่วนบุคคลของผู้อื่น สื่อควรให้ความรู้เกี่ยวกับการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ กฎหมาย พ.ร.บ. การกระทำความผิดทางคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2560 และบทลงโทษ ภาครัฐ มีการออกนโยบายและมาตรการในการปกป้อง มีการสร้างความร่วมมือระหว่างครอบครัว โรงเรียน ภาคเอกชน รณรงค์และป้องกันในแนวทางต่าง ๆ เช่น การแลกเปลี่ยนข้อมูลซึ่งกันและกัน การเป็นผู้เฝ้าระวังให้สังคม เป็นต้น (Hinduja & Patchin, 2018; นภาวรรณ อาซาเพ็ชร, 2560: 100-106; สรานนท์ อินทนนท์, 2561: 14-15)

กล่าวโดยสรุปว่า บทบาทของครอบครัว ครู และหน่วยงานอื่นต่อการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ ทุกภาคส่วนล้วนมีส่วนช่วยในการป้องกันปัญหาการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ โดยบทบาทที่สำคัญที่สุด คือ บทบาทของครอบครัว เป็นกุญแจที่สำคัญในการช่วยลดปัญหาการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์

**1.6 เครื่องมือวัดการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์**

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาเครื่องมือวัดที่ใช้ในงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ของนักวิชาการหลากหลายสาขาวิชาทั้งในประเทศและต่างประเทศ สำหรับเครื่องมือหรือมาตรวัดที่มีงานวิจัยรองรับคือ เครื่องมือที่ถูกสร้างขึ้นโดย The National Center for Missing & Exploited Children (NCMEC) ซึ่งได้ระดมทุนให้กับ Dr. David Finkelhor ผู้อำนวยการของสถาบันวิจัยอาชญากรรมเด็ก (The Crimes Against Children Research Center) ที่ University of New Hampshire ประเทศสหรัฐอเมริกาเพื่อดำเนินการสำรวจวิจัยในปี 1999 และพัฒนาเป็นแบบสำรวจที่มีชื่อว่า แบบสำรวจความปลอดภัยการใช้อินเทอร์เน็ตของเยาวชน (Youth Internet Safety Survey: YISS) สำหรับแบบประเมินหรือเครื่องมือที่รองรับโดยงานวิจัยสำหรับการประเมินสถานการณ์การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ในประเทศไทย จากการศึกษาพบว่า เครื่องมือวัดจะขึ้นอยู่กับการออกแบบในแต่ละงานวิจัย ซึ่งที่พบมักจะเป็นแบบบันทึกพฤติกรรม การสำรวจด้วยแบบสอบถามหรือแบบสอบถามออนไลน์ และแบบสัมภาษณ์ โดยแบบบันทึกพฤติกรรมจะเป็นการถามพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต พฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ หรือความถี่ต่าง ๆ เพื่อนำมาหาความสัมพันธ์และความชุกตามจุดมุ่งหมายของการวิจัยนั้น ๆ ส่วนแบบสอบถาม ลักษณะเครื่องมือจะเป็นคำถามในลักษณะปลายปิดมากกว่าปลายเปิด เน้นการวางรูปแบบที่สะดวกสำหรับผู้ตอบ มีคำชี้แจง อธิบายถึงการทำแบบสอบถาม มีมาตรวัดและเกณฑ์ที่ชัดเจน ในปัจจุบันมีการทำเป็นแบบสอบถามออนไลน์เพื่อง่ายต่อการเข้าถึงของผู้ตอบแบบสอบถามและเก็บรวบรวมข้อมูล ส่วนแบบสัมภาษณ์จะมีคำถามในลักษณะปลายเปิดมากกว่าปลายปิด การวางรูปแบบจะเน้นความสะดวกในการถาม การตอบ และการบันทึกข้อมูล ผู้วิจัยจึงเล็งเห็นว่าการพัฒนาเครื่องมือวัดการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์นั้น ควรศึกษาเครื่องมือวัดการกลั่นแกล้งแบบดั้งเดิมก่อน เนื่องจากการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์เป็นส่วนหนึ่งของการกลั่นแกล้งแบบดั้งเดิม (เฉลิมรัตน์ สามคุ้มพิมพ์, 2558: 8-9)

**1.6.1 เครื่องมือวัดการกลั่นแกล้งแบบดั้งเดิม**

ในการศึกษาเครื่องมือวัดการกลั่นแกล้งแบบดั้งเดิม มีผู้วิจัยหลายท่านได้ออกแบบเครื่องมือวัดการกลั่นแกล้งในมิติต่าง ๆ ทั้งในประเทศและต่างประเทศจะนำเครื่องมือวัดการกลั่นแกล้งมาพัฒนาให้ตรงกับกลุ่มที่ศึกษาและตรงกับบริบทของงานวิจัยนั้น ๆ ซึ่งประเทศไทยจะนำเครื่องมือวัดการกลั่นแกล้งมาแปลเป็นฉบับภาษาไทย ใช้ภาษาที่เข้าใจง่าย ผู้วิจัยในประเทศหลายท่านจึงนำไปศึกษาและพัฒนาต่อ

Atik & Guneri (2012: 1237-1241) ได้พัฒนามาตรวัดการตกเป็นเหยื่อการกลั่นแกล้งในแคลิฟอร์เนีย (California Bullying Victimization Scale: CBVS) ในนักเรียนระดับประถมและมัธยมต้น เป็นเครื่องมือประเมินตนเอง รูปแบบต่าง ๆ ของการกลั่นแกล้ง โดยนำ Olweus Bully/Victim Questionnaire (OBVQ) ฉบับภาษาตุรกี ที่มีคุณภาพเครื่องมือด้านความเที่ยงด้วยวิธีสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค ด้านการตกเป็นเหยื่อ เท่ากับ 0.71 และด้านการกลั่นแกล้ง เท่ากับ 0.75 มีข้อคำถาม 40 ข้อคำถาม เกี่ยวกับการกลั่นแกล้งและการตกเป็นเหยื่อ โดย 16 ข้อแรกถามถึงความถี่และประเภทของการกลั่นแกล้ง ใช้มาตรวัด 5 ระดับ คือ 1 หมายถึง ไม่เลย ถึง 5 หมายถึง หลายครั้งต่อสัปดาห์ ในข้อคำถามอื่น ๆ จะเป็นการถามถึงสถานที่ที่เกิดการกลั่นแกล้ง ใครเป็นคนกลั่นแกล้ง การรายงานการกลั่นแกล้งต่อครูหรือผู้ปกครอง การจัดการของครูต่อการกลั่นแกล้ง มาพัฒนาเป็น CBVS โดยมาตรวัดจะถามถึงความถี่ที่เกิดขึ้นในรอบหนึ่งเดือนที่ผ่านมา โดยแบ่งเป็น 5 ระดับ ได้แก่ 0 หมายถึง ไม่เลย, 1 หมายถึง หนึ่งครั้งในเดือนที่ผ่านมา, 2 หมายถึง 2 ถึง 3 ครั้งในหนึ่งเดือนที่ผ่านมา, 3 หมายถึง ประมาณสัปดาห์ละครั้ง และ 4 หมายถึง หลายครั้งต่อสัปดาห์ ใช้การทดสอบซ้ำ 2 ครั้ง ผลการตรวจคุณภาพเครื่องมือด้านความเที่ยงด้วยวิธีสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค ครั้งที่ 1 เท่ากับ 0.72 และครั้งที่ 2 เท่ากับ 0.83 และมีค่าสหสัมพันธ์เพียร์สันระหว่างทั้งสองครั้ง เท่ากับ 0.82

Fink, Deighton, Humphrey, & Wolpert (2015: 611-619) ได้พัฒนาแบบสอบถามประเมินพฤติกรรมการกลั่นแกล้งและระดับประสบการณ์ (Bullying Behavior and Experience Scale: BBES) ของนักเรียนที่มีความต้องการการศึกษาพิเศษ ประกอบด้วยการประเมินความถี่ของการกลั่นแกล้งและการตกเป็นเหยื่อ โดยนำแบบสำรวจประสบการณ์การกลั่นแกล้งสำหรับครูและประเมินเด็กที่ตกเป็นเหยื่อทางตรงและทางอ้อม (WOST) ที่ตรวจสอบความเที่ยงด้วยวิธีสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค เท่ากับ 0.92 มาพัฒนาให้เหมาะสมกับนักเรียนที่มีความต้องการการศึกษาพิเศษ มีข้อคำถาม 13 ข้อคำถาม แบ่งเป็นข้อคำถามการตกเป็นเหยื่อ 8 ข้อคำถามและข้อคำถามการกลั่นแกล้ง 5 ข้อคำถาม กำหนดมาตรวัดออกเป็น 4 ระดับ ได้แก่ 0 หมายถึง ไม่เคย, 1 หมายถึง น้อย, 2 หมายถึง มาก และ 3 หมายถึง สม่ำเสมอ ซึ่งข้อความถาม ภาษาที่ใช้ ตัวบ่งชี้เป็นพฤติกรรมที่เหมาะสำหรับนักเรียนที่มีความต้องการการศึกษาพิเศษ ในแบบสอบถามจะใช้ภาษาที่เรียบง่าย เฉพาะเจาะจง คำนึงถึงระดับการอ่านการวิเคราะห์ ความยาวของประโยค จำนวนคำ โดยนำไปตรวจสอบกับ Flesch – Kincaid ได้ค่าเท่ากับ 3.8 ซึ่งชี้ให้เห็นว่า นักเรียนจะมีความเข้าใจในข้อคำถามทุกข้อคำถาม ผลการตรวจคุณภาพเครื่องมือด้านความเที่ยงด้วยวิธีสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค ด้านการตกเป็นเหยื่อ เท่ากับ 0.86 และด้านการกลั่นแกล้ง เท่ากับ 0.80

Li, Chen & Li (2020: 3-5) ที่ศึกษาผลกระทบจากการกลั่นแกล้งในโรงเรียนที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและการมีส่วนร่วมในวิชาการของวัยรุ่นในชนบทจีน โดยนำมาตรวัด

การตกเป็นเหยื่อพหุมิติ (Multidimensional Peer Victimzation Scale – Revised: MPVS-R) ฉบับภาษาจีน แบ่งเป็น 5 องค์ประกอบ คือ ทางกายภาพ ทางสังคม ทางวาจา การทำลายทรัพย์สินและอิเล็กทรอนิกส์ มีข้อคำถามเป็น 20 ข้อคำถาม ถามถึงความถี่ที่เกิดขึ้นในช่วง 1 เดือนที่ผ่านมา เช่น “นักเรียนคนอื่นเหยียดหยามฉัน” “ฉันโดนนักเรียนคนอื่นตีและผลัก” และ “นักเรียนคนอื่นทำให้ฉันเป็นตัวตลก” กำหนดมาตรวัดออกเป็น 4 ระดับ ได้แก่ 0 หมายถึง ไม่เคย ไปจนถึง 4 หมายถึง สม่ำเสมอ ถ้าหากคะแนนสูงจะบ่งชี้การตกเป็นเหยื่อ การตรวจคุณภาพเครื่องมือด้านความเที่ยงด้วยวิธีสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค รายข้ออยู่ระหว่าง 0.81 ถึง 0.86 และคุณภาพทั้งฉบับ เท่ากับ 0.83

สมบัติ ตาปัญญา (2549) ได้นำ Olweus Bully/Victim Questionnaire (OBVQ) ของโอลวิอัส มาแปลเป็นภาษาไทย มีนักวิจัยที่ศึกษานำมาพัฒนาและใช้อย่างแพร่หลาย ประกอบด้วยข้อคำถาม 40 ข้อ ตอบแบบประเมินด้วยตนเอง โดยเป็นการประเมินรูปแบบต่าง ๆ ของพฤติกรรมการกลั่นแกล้งหรือการถูกกลั่นแกล้ง สถานที่เกิดเหตุ ทัศนคติที่สนับสนุนฝ่ายผู้กระทำหรือฝ่ายผู้ถูกกระทำ และระดับของการรับรู้ในสังคมแวดล้อมของนักเรียน เช่น ครู เพื่อนนักเรียน ผู้ปกครอง และปฏิกิริยาต่อสิ่งที่เกิดขึ้น

ธิดารัตน์ ปุรณะชัยคีรี, สิรินัดดา ปัญญาภาส และฐิตวี แก้วพรสวรรค์ (2558: 275-286) ได้ศึกษากลยุทธในการแก้ปัญหาการถูกกลั่นแกล้งของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย โดยใช้แบบสอบถามพฤติกรรม การกลั่นแกล้งของนักเรียน ซึ่งได้รับการเรียบเรียงแปลจาก The Revised Olweus Bully/Victim Questionnaire เพื่อคัดกรองนักเรียนที่ถูกกลั่นแกล้ง และสัมภาษณ์นักเรียนที่ถูกกลั่นแกล้งแบบรายบุคคล เกี่ยวกับ ข้อมูลพื้นฐาน วิธีการที่ถูกรังแก ความถี่ และกลยุทธวิธีที่ใช้เมื่อถูกกลั่นแกล้ง โดยแบบสอบถามแบ่งการกลั่นแกล้งออกเป็น 1) การทำร้ายร่างกาย 2) การแย่งของหรือเงิน 3) การกลั่นแกล้งด้วยวาจา 4) การกลั่นแกล้งโดยอ้อม 5) การแยกจากสังคม และ 6) การคุกคามทางเพศ โดยถาถึงความถี่ของการถูกกลั่นแกล้งในช่วงสองเดือนที่ผ่านมา แบ่งเป็น 5 ระดับ คือ 1 หมายถึง ไม่เคยถูกกลั่นแกล้ง, 2 หมายถึง ถูกกลั่นแกล้ง 1-2 ครั้ง, 3 หมายถึง ถูกกลั่นแกล้งเดือนละ 2-3 ครั้ง, 4 หมายถึง ถูกกลั่นแกล้งสัปดาห์ละครั้ง และ 5 หมายถึง ถูกกลั่นแกล้งสัปดาห์ละ 3-4 ครั้ง โดยจะแปลผลว่า นักเรียนที่ถูกกลั่นแกล้ง จะมากกว่าหรือเท่ากับระดับ 3 ขึ้นไป

พรพรรณ ทองทนงศักดิ์ (2560: 5) ได้ศึกษาพฤติกรรมการถูกกลั่นแกล้งของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น โดยพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยให้เหมาะสมกับบริบท เป็นแบบสอบถามประกอบด้วย 5 ส่วน ได้แก่ 1) ข้อมูลทั่วไป จำนวน 5 ข้อ 2) ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการถูกกลั่นแกล้งของนักเรียนทั้งทางร่างกาย ทางวาจา ทางสังคม และทางไซเบอร์ จำนวน 32 ข้อ 3) ข้อมูลเกี่ยวกับสถานที่ที่นักเรียนถูกกลั่นแกล้ง และการบอกคนอื่น ๆ เมื่อถูกรังแก จำนวน 2 ข้อ 4) ข้อมูลการจัดการเมื่อมีการกลั่นแกล้งเกิดขึ้นในโรงเรียน จำนวน 6 ข้อ 5) ข้อมูลเรื่องความรู้สึกต่อการถูก

กลั่นแกล้งในโรงเรียน จำนวน 10 ข้อ โดยนำข้อคำถามจากแบบสอบถาม The Revised Olweus Victim Questionnaire พัฒนาโดย Olweus แปลเป็นภาษาไทยโดย สมบัติ ตาปัญญา และข้อคำถามแบบสอบถามเกี่ยวกับการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ของบุษยรัต รุ่งสาคร มาปรับให้สอดคล้องกับการวิจัยและสร้างเพิ่มเติมอีกจานวน 33 ข้อ รวมทั้งสิ้น 55 ข้อ และนำไปตรวจสอบความตรงตามเนื้อหา (Content Validity) ได้ข้อคาถามที่อยู่ในเกณฑ์จำนวน 50 ข้อ และตรวจค่าความเที่ยงด้วยวิธีสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค เท่ากับ 0.79

ตามที่กล่าวมาข้างต้นสรุปได้ว่า เครื่องมือวัดการกลั่นแกล้งแบบดั้งเดิมส่วนใหญ่จะเป็นการศึกษาความถี่ของการกลั่นแกล้ง และพฤติกรรมของการกลั่นแกล้ง โดยเฉพาะกับกลุ่มผู้ที่ตกเป็นเหยื่อ เป็นการพัฒนาแบบสอบถามให้สอดคล้องกับบริบท โดยประเทศไทยลักษณะของเครื่องมืออยู่กับการออกแบบในแต่ละงานวิจัย เป็นการผสมผสานและพัฒนาทั้งของต่างประเทศและในประเทศมีการตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือวัดและมาตรวัด

**1.6.2 เครื่องมือวัดการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์**

จากการศึกษาเครื่องมือวัดการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ที่พบจะเป็นแบบสอบถามแบบสัมภาษณ์ แบบบันทึกพฤติกรรม แบบสอบถามออนไลน์ และแบบวัดที่กำหนดสถานการณ์มาให้การสำรวจด้วยแบบสอบถามและวิธีการวัดได้รับการพัฒนาขึ้น เพื่อวัดการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์และผู้ตกเป็นเหยื่อทางไซเบอร์ แต่ส่วนใหญ่เครื่องมือวัดการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์มักถูกออกแบบตามผู้วิจัยโดยอธิบายในมิติเดียวซึ่งไม่ครอบคลุม อีกทั้งลักษณะของพฤติกรรมทางไซเบอร์มีความหลากหลาย แต่ยังมีความสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน ทำให้ยากต่อการออกแบบเครื่องมือวัด จึงเป็นที่เข้าใจว่า การพัฒนาเครื่องมือวัดการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ในหลายมิตินั้นมีความสำคัญ (Ybarra, 2004: 247-257; Li, 2005: 265-277; Smith et al, 2006; Aricak et al, 2008: 253-261; Dilmaç, 2009: 1307-1325; Cetin, Yaman & Peker, 2011: 2261-2271)

เครื่องมือวัดการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ ได้มีผู้วิจัยต่างประเทศหลายท่านนำมาพัฒนาทั้ง Aricak et al (2008: 253-261) ได้พัฒนาแบบสำรวจเฉพาะเพื่อวัดการกลั่นแกล้งในโลกไซเบอร์ การเผชิญการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ และการสรุปกลยุทธ์การเผชิญปัญหาที่พัฒนาโดยผู้ที่ตกเป็นเหยื่อใน โลกไซเบอร์ ประกอบด้วยข้อคำถาม 21 ข้อคำถาม Li (2005: 265-277) ได้พัฒนาแบบสำรวจอื่น ๆ ที่ใช้วัดการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ ประกอบด้วยข้อคำถาม 15 ข้อคำถาม เกี่ยวกับการปฏิบัติและการเผชิญกับการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ในนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โดยจะใช้การตอบ “ใช่” หรือ “ไม่ใช่” ในคำถาม Smith et al. (2006) ได้ออกแบบการสำรวจโดยพัฒนาจาก“ Bully /Victim” ของ Olweus มี 7 ปัจจัยของกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ และมีข้อคำถาม 88 ข้อคำถาม โดยอ้างอิงลักษณะพฤติกรรมที่ใช้ในการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์เช่น การปฏิบัติ การเปิดรับไซเบอร์ การข่มขู่ทาง SMS โทรศัพท์มือถือ รูปภาพ วิดีโอ อีเมลห้องแชท ข้อความด่วนหรือเว็บไซต์ และ Dilmaç

(2009: 1307-1325) ใช้แบบสอบถามเพื่อกำหนดวิธีปฏิบัติและการเผชิญกับการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ในหมู่นักศึกษามหาวิทยาลัย ในแบบสอบถามจะมีคำถามถึงการกลั่นแกล้งไซเบอร์ โดยจะถูกถามว่า “คุณเคยมีส่วนร่วมในการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์หรือไม่” และ “คุณเคยถูกกลั่นแกล้งทางไซเบอร์หรือไม่” โดยมีระดับในการตอบ 4 ระดับ ได้แก่ 1 หมายถึง ไม่เคยเลย, 2 หมายถึง เคยหนึ่งครั้ง, 3 หมายถึง เคย 2-4 ครั้ง และ 4 หมายถึง เคย มากกว่า 5 ครั้ง

ชาญวิทย์ พรนภดล และคณะ (2560) ได้ทำโครงการวิจัยโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความชุก ลักษณะทั่วไป และปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ (Cyberbullying) ในนักเรียนระดับชั้น ม.1-3 เป็นแบบสอบถามออนไลน์ ประกอบด้วย ข้อมูลทั่วไป พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตและสื่อสังคมออนไลน์ พฤติกรรมเกี่ยวกับการกลั่นแกล้ง แบบประเมินจุดแข็งจุดอ่อน และแบบสอบถามการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ทั้งหมดเป็นแบบสอบถามชนิดผู้ตอบแบบสอบถามรายงานตนเอง (self-report) ใช้เวลาในการตอบประมาณ 30 นาที

ชินดนัย ศิริสมฤทัย (2560: 36-39) สร้างเครื่องมือในการเก็บข้อมูลของการวิจัยเป็นแบบสอบถาม ซึ่งให้ผู้ตอบกรอกแบบสอบถามด้วยตนเอง และใช้คำถามปลายปิด โดยเนื้อหาของแบบสอบถามแบ่งออกเป็น 6 ส่วน โดยมีรายละเอียดดังนี้ 1) แบบสอบถามเพื่อคัดเลือกตัวอย่าง 2) คำถามเกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้สื่อออนไลน์และความหมายของพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ 3) คำถามเกี่ยวกับลักษณะทางประชากรของผู้ตอบแบบสอบถาม เช่น เพศ อายุ ระดับการศึกษา อาชีพ รายได้ต่อเดือน และระยะเวลาในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ 4) คำถามเกี่ยวกับการรับรู้เกี่ยวกับการเกิดพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ 5) คำถามเกี่ยวกับทัศนคติต่อการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ และ 6) คำถามเกี่ยวกับความตั้งใจในการเกิดพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์

กฤติศักดิ์ อนุโรจน์, ณัทธร พิทยรัตน์เสถียร (2562: 45-60) ใช้เครื่องมือวัดการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ เป็นเครื่องมือที่แปลจาก Cyber-aggression perpetration and victimization scale ต้นฉบับ มาเป็นแบบสอบถาม Cyber-aggression perpetration and victimization scale ฉบับภาษาไทย เป็นเครื่องมือวัดการกระทำการกลั่นแกล้งและถูกกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ชนิดที่ทำโดยผู้ตอบแบบสอบถามรายงานตนเอง (self-reported) ประกอบด้วย ข้อคำถาม 24 ข้อ ทุกข้อตอบเป็นคะแนนในมาตรประมาณค่าแบบลิเคิรท์ คะแนนระหว่าง จาก 0 คือ ไม่เคย ถึง 4 คือตลอดเวลา ผ่านการทดสอบคุณภาพเครื่องมือในบริบทการกลั่นแกล้งในนักเรียนมัธยมศึกษาในประเทศไทย มีความตรงตามเนื้อหา มีความตรงเฉพาะหน้า มีความเที่ยงในระดับดี มีความตรงเชิงโครงสร้าง โดยมีองค์ประกอบ 2 องค์ประกอบสอดคล้องกับต้นฉบับและหมวดข้อคำถาม คือ การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ และการถูกกลั่นแกล้งทางไซเบอร์

ตามที่กล่าวมาข้างต้นสรุปได้ว่า เครื่องมือวัดการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ มักเป็นแบบสอบถาม มีคำถามในลักษณะปลายปิดมากกว่าปลายเปิด เป็นการถามระดับความคิดเห็น ระดับความรู้สึก ความถี่ของพฤติกรรม แบบมาตรประมาณค่า หรือบางคำถามจะใช้การตอบ “ใช่” หรือ “ไม่ใช่” สะดวกสำหรับผู้ตอบ ซึ่งประกอบด้วยข้อมูลส่วนบุคคล ลักษณะของพฤติกรรมการกลั่นแกล้ง ผลกระทบของการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ และวิธีการรับมือการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ ส่วนแบบสัมภาษณ์พบมากเช่นกันโดยจะมีคำถามในลักษณะปลายเปิดมากกว่าปลายปิด ให้ผู้ถูกสัมภาษณ์มีอิสระในการตอบ เน้นความสะดวกในการถาม การตอบ และการบันทึกข้อมูล เครื่องมือวัดที่พบจะใช้ข้อคำถามที่หลากหลาย และต้องคำนึงถึงภาษาที่ใช้สื่อความออกไปให้เหมาะสมกับกลุ่มที่ต้องการศึกษา ซึ่งข้อคำถามระหว่างการกลั่นแกล้งกับการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์จะมีลักษณะคล้าย ๆ กัน ต่างที่การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์จะมีเทคโนโลยีเพิ่มเข้ามา ซึ่งผู้วิจัยได้ยกตัวอย่างข้อคำถามของเครื่องมือวัดที่ได้จากการศึกษาจากงานวิจัยอื่น ๆ

ตัวอย่างข้อคำถามที่ใช้วัดการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ (Berne, Frisen, Schultze-Krumbholz, Scheithauer, Naruskov, Luik, Katzer, Erentaite &Zukauskiene, 2013: 320-334; Stewart, Drescher, Maack, Ebesutani &Young, 2014: 2218-2238; Jacobs, Völlink, Dehue &Lechner, 2015: 460-491; Sticca, Machmutow, Stauber, Perren, Palladino, Nocentini, Menesini, Corcoran &Guckin, 2015: 515-536; ชาญวิทย์ พรนภดล และคณะ, 2560; ณัฐกานต์ จันทรศิริพุทธ, 2560: 31-34; อนันต์ วิวัฒนเดชา, 2560: 168-173) แสดงรายละเอียดดังตารางที่ 2.3

ตารางที่ 2.3 ตัวอย่างข้อคำถามของเครื่องมือวัดการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์

| **ลักษณะการตอบ** | **ตัวอย่างข้อคำถาม** |
|---|---|
| การตอบที่สามารถเลือกตอบได้มากกว่า 1 ข้อ | 1. ช่องทางออนไลน์ใด ที่คุณนิยมใช้ (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)<br>☐ อีเมล (E-mail) ☐ เฟสบุ๊ค (Facebook)<br>☐ ไลน์ (Line) ☐ ยูทูป (YouTube)<br>☐ อินสตาแกรม (Instagram) ☐ ทวิตเตอร์ (Twitter)<br>☐ อื่น ๆ<br>2. ข้อมูลส่วนตัวอะไรบ้างที่คุณ "เคยเปิดเผย" บนโลกออนไลน์ (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)<br>☐ ชื่อ-นามสกุลจริง ☐ ชื่อเล่น ☐ วันเกิด<br>☐ ที่อยู่ ☐ เบอร์โทรศัพท์ ☐ ชื่อโรงเรียน<br>☐ อีเมล (e-mail) ☐ หมายเลขบัตรประจาตัวประชาชน |

ตารางที่ 2.3 ตัวอย่างข้อคำถามของเครื่องมือวัดการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ (ต่อ)

| ลักษณะการตอบ | ตัวอย่างข้อคำถาม |
|---|---|
| การตอบที่สามารถเลือกตอบได้มากกว่า 1 ข้อ (ต่อ) | ☐ หมายเลขบัตรเครดิต ☐ รหัสผ่านต่าง ๆ (password)<br>☐ ไม่เคยเปิดเผยอะไรเลย ☐ อื่น ๆ<br>3. ประสบการณ์เรื่องการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)<br>☐ เป็นผู้กระทำ ☐ เป็นผู้ถูกกระทำ<br>☐ เป็นผู้เห็นผู้กระทำ ☐ เป็นผู้เห็นผู้ถูกกระทำ<br>☐ ไม่เคยเป็นทั้งผู้กระทำและผู้ถูกกระทำ<br>☐ ไม่เคยเห็นทั้งผู้กระทำและผู้ถูกกระทำ |
| การตอบเป็นมาตรประมาณค่า 4 – 5 ระดับ | 1. คุณคิดว่าฟังก์ชันต่อไปนี้ ส่งผลกระทบต่อการกลั่นแกล้ง<br>1.1 ไลค์ (Like) 1.2 แชร์ (Share)<br>1.3 คอมเมนต์ (Comment) 1.4 แท็ก (Tag)<br>☐ เห็นด้วยอย่างยิ่ง ☐ เห็นด้วย ☐ ไม่แน่ใจ<br>☐ ไม่เห็นด้วย ☐ ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง<br>2. คุณรู้สึกอย่างไรกับสภาพแวดล้อมรอบตัวคุณ เช่น “รู้สึกปลอดภัยเมื่ออยู่ที่โรงเรียน”, “คุณครูเอาใจใส่คุณ”, “พ่อแม่/ผู้ปกครองให้ความช่วยเหลือเวลาคุณต้องการ”, “คุณครู/ผู้ใหญ่พยายามหยุดหรือห้ามการกลั่นแกล้ง”<br>☐ ไม่เคย ☐ บางครั้ง<br>☐ บ่อย ๆ ☐ ตลอดเวลา<br>3. กำหนดสถานการณ์มา<br>“ช่วงพักเที่ยงวันหนึ่ง ฉันเปิดโทรศัพท์มือถือเข้าไปเล่น Facebook ตามปกติ ระหว่างที่กำลังเลื่อนดูบน หน้า timeline และกด like รูปของเพื่อน ๆ ก็มีการแจ้งเตือนเข้ามาว่ามีคนแท็กภาพของฉัน ฉันจึงกดเข้าไปดู และพบว่าเป็น**ภาพตอนที่ฉันกำลังหลับในคาบเรียนรวมและมีน้ำลายย้อยออกมา** โดยฉันเองก็จำไม่ได้ว่าถูกถ่ายไว้เมื่อไหร่ และที่สำคัญคือฉันไม่เคยอนุญาตให้คนถ่ายนำภาพนี้ไปโพสต์บน โซเชียล อีกทั้งคน ๆ นั้นยังแชร์ภาพไปที่กรุ๊ปของเพื่อนและรุ่นพี่ทั้งคณะ จนไม่ว่าใครก็สามารถเห็นภาพได้ |

ตารางที่ 2.3 ตัวอย่างข้อคำถามของเครื่องมือวัดการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ (ต่อ)

| ลักษณะการตอบ | ตัวอย่างข้อคำถาม |
|---|---|
| การตอบเป็นมาตรประมาณค่า 4 – 5 ระดับ (ต่อ) | หลังจากนั้นในเดือนเดียวกันยังเกิดเหตุการณ์แบบเดิม คน ๆ เดิม ยังได้นำภาพของฉันไป **ตัดต่อกับภาพสัตว์** และโพสต์ภาพนั้นบน Facebook ให้คนอื่นเห็น โดยไม่สนใจแม้แต่น้อยว่าฉันจะคิดยังไง”<br>3.1 จากสถานการณ์ข้างต้น ฉันมีความรู้สึกว่าบุคคลนั้นต้องการทำร้ายความรู้สึกฉัน<br>☐ ไม่รู้สึกเลย ☐ น้อยมาก ☐ น้อย<br>☐ ปานกลาง ☐ มาก ☐ มากที่สุด<br>3.2 จากสถานการณ์ข้างต้น ฉันคิดว่ากำลังตกอยู่ในภาวะถูกกลั่นแกล้งทางไซเบอร์<br>☐ ไม่รู้สึกเลย ☐ น้อยมาก ☐ น้อย<br>☐ ปานกลาง ☐ มาก ☐ มากที่สุด |
| การตอบคำถามแบบรับและปฏิเสธ เช่น “ใช่/ไม่ใช่”, “เคย/ไม่เคย”, “รู้/ไม่รู้” เป็นต้น | 1. คุณรู้จักการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ (Cyberbully) หรือไม่<br>☐ รู้ ☐ ไม่รู้<br>2. คุณรู้จักวิธีตั้งค่าความเป็นส่วนตัวในการเข้าดูข้อมูลของคุณหรือไม่<br>☐ รู้ ☐ ไม่รู้<br>3. คุณเคยถูกกลั่นแกล้งทั้งในโรงเรียน นอกโรงเรียน และบนอินเทอเน็ตหรือไม่<br>☐ เคย ☐ ไม่เคย<br>4. คุณเคยไลค์ แชร์ คอมเมนต์ ข้อความ รูปภาพ หรือคลิปของเพื่อนที่กำลังกลั่นแกล้งหรือถูกกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์หรือไม่<br>☐ เคย ☐ ไม่เคย<br>5. คุณได้รับผลกระทบ เช่น โกรธ ต้องการแก้แค้น เครียด เศร้า วิตกกังวล นอนไม่หลับ ครอบครัวตำหนิซ้ำเติม หลังจากถูกกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์หรือไม่<br>☐ ใช่ ☐ ไม่ใช่ |

จากการศึกษาเครื่องมือวัดของการกลั่นแกล้งแบบดั้งเดิมและการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ มีความสอดคล้องกัน มุ่งเน้นศึกษาเกี่ยวกับความถี่/ความชุก ลักษณะพฤติกรรมต่าง ๆ ทัศนคติ ประสบการณ์ที่เกิดกับตนเองหรือเคยพบเห็น ผลกระทบ และวิธีการรับมือ อีกทั้งลักษณะเครื่องมือของการกลั่นแกล้งแบบดั้งเดิมและการกลั่นแกล้งแบบไซเบอร์ยังมีความคล้ายคลึงกัน มีลักษณะเป็นแบบสอบถามพฤติกรรมหรือแบบประเมินความรู้สึก ใช้มาตรประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ มีการตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือวัดทั้งความตรงเชิงเนื้อหา ความเที่ยง และหาเกณฑ์ปกติของแบบวัด

**1.7 กฎหมายประเทศไทยกับการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์**

ผู้วิจัยได้ศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกฎหมายในประเทศไทยกับการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ ซึ่งในประเทศไทยยังไม่มีบทบัญญัติที่เกี่ยวข้องโดยตรง แต่เป็นการนำกฎหมายที่มีอยู่มาปรับใช้ได้ในบางลักษณะ และยังมีข้อจำกัดในการปรับใช้กับการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ ซึ่งสอดคล้องกับ เมธินี สุวรรณกิจ (2560: 49-67) ที่ศึกษามาตรการทางกฎหมายในการคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากการถูกกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ได้สรุปว่าปัญหาการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ของเด็กและเยาวชนไทยเป็นปัญหาสำคัญที่ยังไม่มีกฎหมายออกมารองรับหรือแก้ไขโดยตรง จึงไม่สามารถแก้ไขปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ ต่างจากประเทศสหรัฐอเมริกาที่มีกฎหมายในระดับรัฐที่ออกแบบมาเพื่อป้องกันและแก้ไขปัญหาการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ไว้โดยเฉพาะ โดยมีมาตรการเชิงนโยบายและมาตราการทางอาญา ซึ่งทั้งสองมาตรการมีทั้งข้อดีและข้อเสียแตกต่างกัน ประเทศไทยมีมาตรการทางอาญาซึ่งอาจนำมาปรับใช้กับการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ได้ในบางกรณี เช่น ความผิดฐานหมิ่นประมาท และการรังแกข่มเหง หรือคุกคามตามมาตรา 397 หากกำหนดให้การกลั่นแกล้งออนไลน์เป็นความผิดต่างหากอีกฐาน อาจเกิดการทับซ้อนกับความผิดอาญาฐานนั้น ๆ และการกำหนดโทษทางอาญาใหม่ควรมีให้น้อยที่สุด โดยกำหนดโทษทางอาญาเท่าที่จำเป็น เพื่อหลีกเลี่ยงภาวะกฎหมายอาญาเฟ้อ (คณาธิป ทองรวีวงศ์, 2555: 39-51) กล่าวโดยสรุป นักวิชาการหลายท่านได้เสนอให้นำข้อกำหนดสำคัญจากนโยบายของแต่ละรัฐมาปรับใช้กับประเทศไทยโดยให้ระบุข้อกำหนดดังกล่าวไว้ในพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ เนื่องจากพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติเป็นกฎหมายแม่บทในการจัดการศึกษาของประเทศไทย พบว่ามีหมวด 4 แนวทางการจัดการศึกษา และหมวด 9 เทคโนโลยีเพื่อการศึกษาแห่งพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 อาจเกี่ยวของกับนโยบายการป้องกันการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ จึงมีข้อเสนอมาตรการทางกฎหมาย ดังนี้

1) กำหนดให้สถานศึกษามีหน้าที่ดำเนินนโยบายต่อต้านการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์และจัดหลักสูตรการเรียนรู้และป้องกันการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ โดยให้ระบุหน้าที่ดังกล่าวไว้อย่างชัดเจนในหมวด 4 แนวทางการจัดการศึกษา แห่งพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ

2) กำหนดให้มีหน่วยงานกลางทำหน้าที่พิจารณาเสนอแนวทางและนโยบายต่อต้านการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ รวมทั้งการประเมินคุณภาพและประสิทธิภาพของนโยบายไว้ในหมวด 9 เทคโนโลยีเพื่อการศึกษา แห่งพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ

3) ให้หน่วยงานกลางพิจารณากำหนดหลักเกณฑ์วิธีการรายงาน การสืบสวนสอบสวน ในกรณีที่เกิดเหตุการณ์การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ และกำหนดมาตรการการลงโทษทางวินัย ตลอดจนกำหนดให้ดำเนินคดีอาญากับเด็กและเยาวชนในกรณีที่การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์นั้นมีลักษณะรุนแรงเป็นความผิดอาญา

4) กำหนดบทลงโทษสถานศึกษาที่ไม่ดำเนินนโยบายต่อต้านการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์หรือปกปิดหรือเพิกเฉยต่อเหตุการณ์การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์

**1.8 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง**

ผู้วิจัยได้ศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ทั้งในประเทศและต่างประเทศ โดยผู้วิจัยได้สรุปเป็นกลุ่มซึ่งแบ่งออกเป็น งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาเครื่องมือวัดการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ และงานวิจัยอื่น ๆ

**1.8.1 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์**

Li (2008) ศึกษาการรับรู้ของครูเกี่ยวกับการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ โดยใช้แนวทางในการถามคำถาม เช่น 1) ครูผู้สอนมีความคิดเห็นในระดับใดกับการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ 2) ครูมีความมั่นใจในการดูแลจัดการปัญหาการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์อย่างไร 3) ครูมีความพร้อมที่จะจัดการกับการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์อยู่ในระดับใด 4) ครูผู้สอนคิดว่าโรงเรียนควรมุ่งเน้นปัญหาการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์เป็นสำคัญหรือไม่ โดยเก็บรวบรวมข้อมูลจากครูผู้สอนที่ได้รับอนุญาต 154 คน ในสองปี ผลการวิจัย ครูส่วนใหญ่เข้าใจถึงผลกระทบที่สำคัญของการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ต่อนักเรียน และมีความกังวลเกี่ยวกับการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์

บุษยรัต รุ่งสาคร (2554) ศึกษาเรื่อง ผลกระทบของครอบครัวและการเห็นคุณค่าในตนเองที่มีต่อทัศนคติการข่มเหงรังแกผ่านโลกไซเบอร์ ของนักเรียนหญิงมัธยมศึกษาตอนปลาย เขตกรุงเทพ พบว่า นักเรียนหญิงมีทัศนคติเกี่ยวกับการข่มเหงรังแกผ่านโลกไซเบอร์ที่ถูกต้องร้อยละ 72.8 โดยร้อยละ 21.00 มีประสบการณ์การถูกรังแกผ่านโลกไซเบอร์ การเผยแพร่ข้อมูลทำให้เสื่อมเสีย และการเปิดเผยข้อมูลส่วนตัว หรือการเปิดเผยความลับเป็นพฤติกรรมการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ที่ร้ายแรงที่สุด และสาเหตุหลักของการรังแกผ่านโลกไซเบอร์คือ ความไม่ชอบหน้า ผลการศึกษาแสดงให้เห็นว่าความสัมพันธ์ในครอบครัวมีผลต่อทัศนคติเกี่ยวกับการข่มเหงรังแกผ่านโลกไซเบอร์ กล่าวคือ ประสบการณ์ความรุนแรงในครอบครัว และการขาดการเอาใจใส่จากผู้ปกครอง จะส่งผลให้นักเรียน

หญิงมีทัศนคติต่อการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ที่ไม่ถูกต้อง ส่วนนักเรียนหญิงที่มีระดับการเห็นคุณค่าในตนเองสูงจะมีทัศนคติต่อการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ที่ถูกต้อง

จิตติพันธ์ ความคนึง และ มฤษฎ์ แก้วจินดา (2559) ได้ทำการวิจัยการปรึกษาแบบกลุ่มด้วยเทคนิคการสร้างความมั่นคงทางจิตใจเพื่อเสริมสร้างทักษะการเผชิญปัญหา สำหรับเยาวชนที่ถูกรังแกผ่านโลกไซเบอร์ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อศึกษาความชุกและรูปแบบการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ตลอดจนผลกระทบที่เกิดขึ้นต่อสุขภาพจิตของเยาวชนจากการถูกรังแกผ่านโลกไซเบอร์และวิธีการรับมือที่นักเรียนใช้เมื่อถูกรังแกผ่านโลกไซเบอร์ และ 2) เพื่อพัฒนาการปรึกษาแบบกลุ่มด้วยเทคนิคการสร้างความมั่นคงทางจิตใจสำหรับช่วยนักเรียนในการรับมือและการจัดการกับความวิตกกังวลที่เกิดจากการถูกรังแกผ่านโลกไซเบอร์โดยใช้แบบสอบถามพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของวัยรุ่นเป็นเครื่องมือสำรวจ ตัวอย่างที่เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย จากโรงเรียนในสังกัด สช. เขตกรุงเทพมหานคร ด้วยวิธีการสุ่มตัวอย่างแบบแบ่งชั้น จำนวน 1,146 คน การวิจัยนี้ยังเป็นการพัฒนาและทดลองการปรึกษาแบบกลุ่มทางจิตวิทยาด้วยเทคนิคการสร้างความมั่นคงทางจิตใจ มีกลุ่มเป้าหมายเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 เพื่อช่วยให้นักเรียนรับมือและจัดการกับผลกระทบที่เกิดจากการถูกรังแกผ่านโลกไซเบอร์ได้อย่างเหมาะสม ผลการวิจัยพบว่า 1) ตัวอย่างร้อยละ 70.1 เคยถูกรังแกผ่านโลกไซเบอร์ด้วยรูปแบบต่าง ๆ ได้แก่ การถูกนินทา ด่าทอ ล้อเลียนผ่านสื่อสังคมออนไลน์ การได้รับโทรศัพท์กลั่นแกล้ง และได้รับข้อความข่มขู่หรือก่อกวน เป็นต้น ซึ่งส่งผลกระทบต่ออารมณ์และความรู้สึกของเหยื่อแตกต่างกันไป ทั้งนี้ตัวอย่างมีวิธีรับมือด้วยวิธีการที่แตกต่างกัน และ 2) การปรึกษาแบบกลุ่มนี้ช่วยเพิ่มพูนทักษะการเผชิญปัญหาจากการถูกรังแกผ่านโลกไซเบอร์ให้แก่นักเรียน และยังช่วยลดความวิตกกังวล และความซึมเศร้าที่เป็นผลกระทบจากการถูกรังแกผ่านโลกไซเบอร์ได้

ชินดนัย ศิริสมฤทัย (2560) ศึกษาการรับรู้ ทัศนคติ และความตั้งใจในการเกิดพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการรับรู้ ทัศนคติ และความตั้งใจในการเกิดพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ โดยใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือวัด ตัวอย่างเป็นผู้ตอบแบบสอบถามด้วยตนเองกลุ่มเจเนอเรชั่นวาย อายุระหว่าง 17-36 ปี ที่อาศัยอยู่ในเขตกรุงเทพมหานคร จำนวน 200 คน จากผลการวิจัยพบว่า ตัวอย่างมีการรับรู้ เกี่ยวกับการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ ในระดับมาก โดยในส่วนการรับรู้เกี่ยวกับการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ ตัวอย่างเห็นด้วยมากที่สุดว่า การกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์เป็นเรื่องที่ละเมิดสิทธิ์ส่วนบุคคล ในส่วนทัศนคติต่อการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ ตัวอย่างเห็นด้วยมากที่สุดว่า พฤติกรรมการกลั่นแกล้ง บนโลกไซเบอร์เป็นสิ่งที่ไม่สมควรกระทำ และในส่วนของความตั้งใจในการเกิดพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ ผลการวิจัยยังชี้ให้เห็นว่า ตัวอย่างมีแนวโน้มที่จะไม่แสดงพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์

อย่างแน่นอนมากที่สุด จากผลการวิจัยในข้างต้นสะท้อนให้เห็นว่าการรับรู้ และทัศนคติ มักจะมีความสัมพันธ์กับความตั้งใจในการเกิดพฤติกรรม

ฤทัยชนนี สิทธิชัย และ ธันยากร ตุดเกื้อ (2560) ศึกษาพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ สาเหตุการเกิดพฤติกรรมการรังแกและลักษณะวิธีการจัดการของเยาวชนในสามจังหวัดชายแดนใต้ ตัวอย่างจำนวน 27 คน เป็นผู้ถูกรังแกและรังแกผู้อื่นบนโลกไซเบอร์ คัดเลือกตัวอย่างด้วยเทคนิคการบอกต่อ ใช้แบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง และสนทนากลุ่ม ผลการวิจัยพบว่า เยาวชนส่วนใหญ่รู้จักและเข้าใจพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ในระดับดีมาก ทั้งการประสบกับตนเองและเห็นบุคคลอื่นปฏิบัติจนเป็นเรื่องปกติ เยาวชนส่วนใหญ่เลือกกระทำกับบุคคลอ่อนแอกว่าผ่านทางสื่อสังคมออนไลน์ Facebook และ Line มากที่สุด ในด้านสาเหตุส่วนใหญ่ มาจากปัญหาด้านครอบครัว ด้านเกมและภาพยนตร์ที่ชื่นชอบด้านเทคโนโลยีที่สามารถใช้อินเทอร์เน็ตได้ตลอดเวลาทุกที่ ด้านความภาคภูมิใจในตนเองต่ำ ด้านความคับข้องใจ และด้านอิทธิพลความรุนแรงจากเพื่อน วิธีการจัดการเมื่อเยาวชนตกเป็นเหยื่อของการถูกรังแกบนโลกไซเบอร์ ส่วนใหญ่จะเงียบเก็บไว้คนเดียว ต่อมาใช้วิธีการลบหรือบล็อก ตอบโต้หรือรังแกกลับทันทีในแบบที่โดนรังแก วิธีการพูดคุย เพื่อเจรจาต่อรอง วิธีการอดทน วิธีการหยุดหรือเลิกใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์นั้น วิธีการที่เยาวชนไม่เลือกใช้ คือ การปรึกษาพ่อแม่ หรือญาติพี่น้อง มีแต่บางคนปรึกษาเพียงเพื่อนสนิทเท่านั้น

ปองกมล สุรัตน์ (2561) ศึกษาเรื่อง สาเหตุและผลกระทบที่เกี่ยวข้องกับการรังแกผ่านโลกไซเบอร์: กรณีศึกษาเยาวชนไทยผู้ถูกรังแก พบว่า สาเหตุส่วนใหญ่เกิดจากความขัดแย้ง ปัญหาความสัมพันธ์ที่ไม่ลงรอยกัน เกิดจากความสนุกสนานคึกคะนอง ที่มองว่าการรังแกผ่านโลกไซเบอร์คือการเล่นอย่างหนึ่งที่เพื่อนกระทำต่อเพื่อนได้ ไม่ใช่เรื่องผิดปกติ ซึ่งเป็นทัศนคติที่น่ากังวลอย่างยิ่ง และยังเกิดจากพฤติกรรมเสี่ยงของเยาวชนที่ใช้สื่อออนไลน์พูดคุยกับคนแปลกหน้าทำให้เกิดการล่อลวงและรังแกผ่านโลกไซเบอร์ตามมา สำหรับผลกระทบจากการรังแกผ่านโลกไซเบอร์พบว่า ผู้ถูกรังแกได้รับผลกระทบ 6 ประการได้แก่ 1) เป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้เกิดโรคซึมเศร้า หรือเป็นปัจจัยที่ส่งเสริมกระตุ้นโรคซึมเศร้าที่มีอยู่แล้วให้หนักมากขึ้น 2) เป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้เยาวชนตัดสินใจฆ่าตัวตาย โดยประกอบกับการรังแกในโลกจริง 3) ผลกระทบทางความรู้สึก ได้แก่ เครียด เศร้า หวาดระแวง อับอาย ไม่มีความสุข ไม่สบายใจ เจ็บปวด 4) ผลกระทบทางสังคม ทำให้เสื่อมเสียชื่อเสียง ภาพลักษณ์เสียหาย ถูกเกลียดชัง ดูถูกดูหมิ่นและ 5) ผลกระทบต่อตัวตนและบุคลิกภาพ ทำให้เป็นคนหนีปัญหา แยกตัวจากสังคม ไม่ไว้วางใจใคร และ 6) ปัญหาด้านการเรียน

วรพงษ์ วิไล และ เสริมศิริ นิลดำ (2561) ศึกษาพฤติกรรมการรังแกกันผ่านโลกไซเบอร์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาในจังหวัดเชียงราย: กรณีศึกษาโรงเรียนเทศบาล 6 นครเชียงราย มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาปัจจัยด้านครอบครัว พฤติกรรม การเปิดรับสื่อ ทัศนคติต่อพฤติกรรมการรังแกกนผ่านโลกไซเบอร์ พฤติกรรมการรังแกกันผ่านโลกไซเบอร์ และแนวโน้มพฤติกรรม

การรังแกกันผ่านโลกไซเบอร์ของเยาวชน ในจังหวัดเชียงราย นอกจากนี้ยังได้ศึกษาความสัมพันธ์ของตัวแปรทัศนคติ พฤติกรรม และแนวโน้มพฤติกรรม โดยมีแบบสอบถามเป็นเครื่องมือวัด ตัวอย่างจำนวน 2,012 คน ผลการวิจัยพบว่า ลักษณะทางประชากรที่แตกต่างกันของนักเรียนจะมีระดับพฤติกรรมการรังแกกันผ่านโลกไซเบอร์แตกต่างกัน นอกจากนี้ทัศนคติของนักเรียนที่มีต่อการเล่นอินเทอร์เน็ตกบพฤติกรรมการรังแกกันผ่านโลกไซเบอร์กับระดับพฤติกรรมของนักเรียนที่มีต่อการรังแกกันผ่านโลกไซเบอร์ มีความสัมพันธ์กัน

สุภาวดี เจริญวานิช (2561) ศึกษาเรื่อง การรังแกกันผ่านพื้นที่ไซเบอร์ : ผลกระทบและการป้องกันในวัยรุ่น พบว่า การรังแกกันผ่านพื้นที่ไซเบอร์เป็นรูปแบบความรุนแรงรูปแบบหนึ่งที่กำลังเกิดอย่างแพร่หลายในสังคมไทยและสังคมโลก ถือเป็นอาวุธที่ร้ายแรงสามารถทำลายความสุขและทำลายชีวิตของผู้อื่นได้โดยผู้ที่กระทำไม่ต้องออกแรง ซึ่งสามารถเกิดขึ้นได้กับคนทุกกลุ่ม ทุกเพศทุกวัยในสังคม และโดยเฉพาะอย่างยิ่งในกลุ่มวัยรุ่น จากที่กล่าวมา การรังแกกันผ่านพื้นที่ไซเบอร์ถือเป็นเรื่องใหม่ที่ทุกคนจะต้องให้ความสำคัญและทำความเข้าใจถึงปัญหา สาเหตุ ผลกระทบของพฤติกรรม รวมถึงต้องช่วยกันป้องกันและแก้ไขปัญหาไม่ให้ทวีความรุนแรงมากขึ้น พ่อแม่และตัววัยรุ่นเองถือเป็นบุคคลสำคัญที่จะช่วยป้องกันไม่ให้เกิดขึ้น ดังนั้นการที่วัยรุ่นและพ่อแม่ทราบถึงวิธีการป้องกันและแก้ไขปัญหาดังกล่าว ก็จะช่วยลดระดับความรุนแรงของปัญหาที่อาจเกิดขึ้นตามมาได้อีกระดับหนึ่ง

ธันยากร ตุดเกื้อ และคณะ (2562) ได้ศึกษาแนวทางการป้องกันพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ โดยใช้วิธีการสัมภาษณ์กลุ่มนักเรียนมัธยมศึกษาในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ ที่มีอายุระหว่าง 13 ถึง 18 ปี โดยใช้วิธีการเลือกผู้ให้ข้อมูลด้วยเทคนิคบอกต่อ รวมถึงครูผู้สอน และผู้บริหารโรงเรียนในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ รวมผู้ให้ข้อมูลจำนวนทั้งสิ้น 49 คน ซึ่งผลการศึกษาพบว่า 1) การพัฒนาทักษะด้านการรับรู้ ในมุมมองของนักเรียนการรับรู้ถือเป็นทักษะสำคัญที่ทุกคนควรได้รับ เพื่อให้รู้จักตนเอง รู้จักผู้อื่น โดยเฉพาะนักเรียนที่มีพฤติกรรมกลั่นแกล้งผู้อื่นทางไซเบอร์ยังตีความเป็นเรื่องปกติธรรมดา มองเป็นเรื่องสนุกสนาน ขาดจิตสำนึก 2) การพัฒนาทักษะด้านการคิด วิเคราะห์ ถือเป็นทักษะที่ใช้สำหรับฝึกความมีเหตุมีผล แยกแยะได้ว่าสิ่งไหนดี สิ่งไหนไม่ดี สิ่งไหนควรและไม่ควรปฏิบัติ 3) การพัฒนาทักษะด้านการตระหนักรู้ ในมุมมองของนักเรียนมองว่าบุคคลที่มีพฤติกรรมกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ควรได้รับการพัฒนาความตระหนักรู้ เพื่อให้ทราบถึงผลกระทบที่เกิดจากการไปกลั่นแกล้งผู้อื่นทางไซเบอร์ ผ่านกิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ การระดมความคิดร่วมกัน รวมถึงการโต้วาทีในประเด็นเกี่ยวกับพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์เพื่อเป็นการเปิดมุมมอง และทราบถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นจากความสนุกเพียงเสี้ยวนาที อาจทำให้การกลั่นแกล้งไซเบอร์ลดลงได้

**1.8.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาเครื่องมือวัดการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์**

จิตติพันธ์ ความคะนึง และ มฤษฎ์ แก้วจินดา (2559) ได้พัฒนาเครื่องมือวัดโดยช่วงแรกเป็นแบบสอบถามพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ของวัยรุ่นเป็นการสำรวจนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ประกอบด้วยคำถามจำนวน 16 ข้อ เป็นคำถามแบบเลือกตอบและเติมคำตอบ เกี่ยวกับข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามจำนวน 5 ข้อ และเป็นคำถามเกี่ยวกับพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ ผลกระทบจากการถูกรังแก และวิธีการรับมือจากการถูกรังแก จำนวน 11 ข้อ และในช่วงที่ 2 เป็นแบบวัดการเผชิญปัญหา ที่ให้ผู้ตอบรายงานตนเองเกี่ยวกับวิธีที่ใช้เมื่อประสบปัญหาหรือความเครียด มีลักษณะเป็นมาตรประมาณค่า 5 ระดับ โดยวัดรูปแบบการเผชิญปัญหาได้ 3 รูปแบบ ได้แก่ การเผชิญปัญหาแบบมุ่งจัดการกับปัญหา การเผชิญปัญหาแบบแสวงหาการสนับสนุนทางสังคม และการเผชิญปัญหาแบบหลีกหนี มีข้อคำถามจำนวน 55 ข้อ จากการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือพบว่าได้ค่าความเที่ยงทั้งฉบับเท่ากับ 0.82 และแบบประเมินสุขภาพจิตของฮอบกินส์ (HSCL–25) เป็นการประเมินอาการผิดปกติเบื้องต้นทางจิตใจ 2 ด้าน ได้แก่ อาการวิตกกังวลและอาการซึมเศร้า ประกอบด้วยข้อคำถามจำนวน 25 ข้อ เป็นคำถามเกี่ยวกับภาวะวิตกกังวลจำนวน 10 ข้อ และเป็นคำถามเกี่ยวกับภาวะซึมเศร้าจำนวน 15 ข้อ ผู้ที่ได้คะแนนเฉลี่ยส่วนใดส่วนหนึ่ง ทั้งคะแนนรวมทั้งฉบับและคะแนนเฉลี่ยรวมในแต่ละด้านสูงกว่า 1.75 ถือว่ามีอาการอยู่ในกลุ่มนั้น ๆ

ณัฐกานต์ จันทรศิริพุทธ (2560) ได้พัฒนาเครื่องมือและแบบสอบถามโดยแบ่งเป็น 5 ส่วน ได้แก่ 1) ข้อมูลส่วนบุคคล 2) สถานการณ์การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ 2 เรื่อง คือ สถานการณ์ที่ผู้อื่นโพสต์ข้อความด่าว่า และสถานการณ์ที่มีผู้อื่นโพสต์ภาพน่าอับอายของบุคคลบนโซเชียลแบ่งเป็นเรื่องละ 4 เงื่อนไข ได้แก่ เงื่อนไขที่สถานการณ์มีความถี่สูงหรือต่ำ และรู้หรือไม่รู้ตัวผู้กระทำ 3) แบบวัดตรวจสอบการจัดกระทำ แบ่งเป็น 3 ด้าน ได้แก่ องค์ประกอบการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ มีคำถามชี้วัด 2 ข้อ คือ “ฉันรู้สึกว่ากำลังตกอยู่ในภาวะถูกกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ (Cyberbullying)” และ “บุคคลนั้นต้องการทำร้ายความรู้สึกของฉัน” แบ่งคำตอบเป็น 5 ระดับ ได้แก่ รู้สึกน้อยมาก (1) จนถึงรู้สึกมากที่สุด (5) ซึ่งจะต้องได้คะแนนเฉลี่ย 2 คะแนนขึ้นไป การรับรู้ความถี่ของเหตุการณ์ ใช้คำถามว่า “ท่านรู้สึกว่าสถานการณ์เกิดขึ้นบ่อยแค่ไหน” แบ่งคำตอบเป็น 5 ระดับ ตั้งแต่ไม่บ่อยถึงบ่อยมาก โดยกลุ่มที่อ่านเรื่องที่มีความถี่สูง จะต้องมีค่าเฉลี่ยการรับรู้ความถี่ของเหตุการณ์สูงกว่ากลุ่มที่ได้อ่านเรื่องที่มีความถี่ต่ำ และการรับรู้ความเป็นนิรนามของผู้กระทำ ใช้คำถามว่า “จากเหตุการณ์ที่ได้อ่านไปข้างต้น ท่านจำได้หรือไม่ว่าใครเป็นคนทำ” แบ่งคำตอบเป็นเพื่อนร่วมรุ่นที่อยู่คณะเดียวกัน กับบัญชีที่ไม่มีข้อมูล/ไม่รู้แน่ชัด ตัวอย่างจะต้องตอบได้ตรงตามสถานการณ์ที่อ่าน 4) มาตรวัดการประเมินทางปัญญา ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นใหม่โดยดัดแปลงจากมาตร The Stress Appraisal Measure (SAM) นำไปตรวจสอบความตรงตามเนื้อหาและทดสอบความเที่ยงด้วยการคำนวณค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค 3 ด้าน คือ การประเมินการคุกคาม 3 ข้อ เท่ากับ 0.71 การประเมินความ

ท้าทาย 6 ข้อ เท่ากับ 0.86 และการประเมินทรัพยากร 3 ข้อ เท่ากับ 0.82 ด้วยมาตรประมาณค่าแบบลิเคิรท์ 5 ระดับ แบ่งเป็น 1 หมายถึง ไม่เห็นด้วยมากที่สุด ไปจนถึง 5 หมายถึง เห็นด้วยมากที่สุด และ 5) มาตรวัดการเผชิญปัญหาการกลั่นแกล้งไซเบอร์ ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นใหม่ให้เข้ากับบริบทสังคมไทย เนื่องจากยังไม่มีมาตรที่ใช้อย่างเป็นสากล จึงคิดเพิ่มและดัดแปลงจากมาตร Self-Report Coping Scale และมาตร The Cyberbullying Coping Questionnaire แล้วตรวจสอบความตรงตามเนื้อหาด้วยวิธีหาค่าดัชนีความสอดคล้องของวัตถุประสงค์ (IOC) โดยจะต้องผ่านเกณฑ์คะแนนรวมเฉลี่ย 0.5 ขึ้นไป และทดสอบความเที่ยงด้วยการคำนวณค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค โดยแบ่งเป็น 2 ด้าน ได้แก่ การเผชิญปัญหาแบบเข้าหา 16 ข้อ เท่ากับ 0.85 และแบบหลีกเลี่ยง 11 ข้อ เท่ากับ 0.90 ด้วยมาตรประมาณค่าแบบลิเคิรท์ 5 ระดับ แบ่งเป็น 1 หมายถึง ไม่เห็นด้วยมากที่สุด ไปจนถึง 5 หมายถึง เห็นด้วยมากที่สุด

สุภชาวัลย์ ชนะศักดิ์ และ วีรพล แสงปัญญา (2562) ได้พัฒนาเครื่องมือวัดเป็นแบบประเมินการรู้ซึ้งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์มีจำนวนทั้งสิ้น 20 ข้อ ใช้มาตรประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ซึ่งพัฒนามาจากแบบประเมินของทัศนีย์ สุริยะไชย และกันยกานต์ โสภา เป็นแบบประเมินที่มีข้อคำถามวัดองค์ประกอบของการรู้ซึ้งถึง ความรู้สึกครบทั้ง 3 องค์ประกอบ คือ ด้านการคิด ด้านอารมณ์ และด้านพฤติกรรม ผ่านการทดสอบและพัฒนาเครื่องมือวิจัยจากตัวอย่างที่อยู่ในช่วงวัยที่มีอายุใกล้เคียงกัน จากนั้นจึงปรับปรุงข้อความในแบบประเมินให้สอดคล้องกับการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์โดยใช้บริบทของสถานการณ์ที่เกิดขึ้นจริงจากการสำรวจปัญหาการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เกิดขึ้นในโรงเรียน และมีการตรวจสอบคุณภาพความเที่ยงด้วยค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค เท่ากับ 0.95

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์และการพัฒนาเครื่องมือวัดการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์นั้น มีลักษณะเป็นแบบสอบถาม โดยคำถามจะเป็นคำถามแบบปลายปิดมากกว่าปลายเปิด ถามถึงระดับความคิดเห็น ระดับความรู้สึก ความถี่ของพฤติกรรม และข้อมูลทั่วไปของการใช้งานบนไซเบอร์ ยังไม่พบงานวิจัยที่ศึกษาในเรื่องความรู้เกี่ยวกับการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ แต่การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายที่จะพัฒนาเครื่องมือวัดเพื่อวัดความรู้การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย และหาเกณฑ์ปกติของแบบวัดความรู้การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ จึงได้ถอดออกมาเป็น 3 ด้านนี้ ได้แก่ ลักษณะพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ ผลกระทบที่เกิดจากการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ และวิธีการรับมือการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ โดยผู้วิจัยเลือกใช้แบบวัดเชิงสถานการณ์เป็นเครื่องมือวัดในงานวิจัยครั้งนี้ เพราะสามารถวัดความรู้ขั้นสูงในด้านพุทธิพิสัยและด้านจิตพิสัยได้เป็นอย่างดี ทั้งยังกระตุ้นความรู้สึกของผู้ตอบ เกิดความเร้าใจ และจินตนาการตามจากการอ่านสถานการณ์นั้น ๆ

**2. แบบวัดเชิงสถานการณ์และการสร้างเกณฑ์ปกติ**

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยมีความต้องการที่จะพัฒนาเครื่องมือวัดความรู้เกี่ยวกับการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ เพื่อนำมาใช้ในการประเมินระดับความรู้ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ซึ่งจากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง พบว่า หากเป็นแบบวัดเชิงสถานการณ์ (Situational Test) แบบเลือกตอบจะมีความเหมาะสม เพราะสามารถวัดระดับความรู้ขั้นสูง ทั้งด้านสมรรถภาพทางสมอง และด้านจิตพิสัย ดังนั้น ผู้วิจัยจึงทำการทบทวนเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับแบบวัดเชิงสถานการณ์ การตรวจสอบคุณภาพของแบบวัด การสร้างเกณฑ์ปกติ (Norm) และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

**2.1 แบบวัดเชิงสถานการณ์ (Situational Test)**

แบบวัดเชิงสถานการณ์เป็นการจำลอง กำหนดเรื่องราว สถานการณ์สมมุติ เหตุการณ์ ข้อความ การทดลอง ให้คล้ายกับเหตุการณ์ต่าง ๆ ในชีวิตจริง อาจเป็นรูปภาพ ตาราง หรือข้อความ ควรเป็นสถานการณ์ที่มีความหมายและกระชับ ไม่เยิ่นเย้อ แต่ละสถานการณ์ควรมีคำถามประมาณ 2–6 ข้อ และให้ผู้สอบพิจารณาแล้วแสดงความรู้สึก ความคิด เหตุผลว่าตนเองจะกระทำ หรือมีความเห็นอย่างไรต่อสถานการณ์ที่กำหนด โดยการเขียน หรือบอกข้อคิดเห็นของตนเอง หรือเลือกคำตอบจากตัวเลือกที่กำหนดให้ (พิชิต ฤทธิ์จรูญ, 2550: 69; สมนึก ภัทธิยธานี, 2558: 123; ชูศรี วงศ์รัตนะ, 2560: 51-52; ปาริชาติ อังกาบ, 2561: 49)

**2.1.1 หลักและวิธีการสร้างแบบวัดเชิงสถานการณ์**

พิชิต ฤทธิ์จรูญ (2550 : 70–71) กล่าวว่า หลักและวิธีการสร้างแบบวัดเชิงสถานการณ์มีแนวปฏิบัติดังนี้

1) กำหนดเนื้อหาและพฤติกรรมหรือคุณลักษณะที่ต้องการจะวัดให้ชัดเจน

2) เลือกข้อความหรือสถานการณ์ที่มีความยากพอเหมาะกับระดับชั้นของผู้สอบ และเนื้อเรื่องหรือสถานการณ์ที่ใช้ถามจะต้องไม่ลำเอียงต่อผู้สอบกลุ่มใดกลุ่มหนึ่งโดยเฉพาะ

3) พยายามเขียนคำถามให้สอดคล้องตามใจความในเนื้อหา หรือสถานการณ์นั้นตามพฤติกรรม หรือคุณลักษณะที่ต้องการจะวัดซึ่งการเขียนสถานการณ์และการเขียนคำถามมีข้อควรคำนึงดังนี้

การเขียนสถานการณ์ (Situation) มีหลักดังนี้

1) สถานการณ์ที่สร้างขึ้น ควรเลือกสถานการณ์ที่มีความเป็นไปได้ที่จะเกิดขึ้นได้จริง ๆ กับบุคคล หรือตัวอย่างในขณะนั้น

2) ปัญหาในสถานการณ์ที่สร้างขึ้นหรือกำหนดขึ้น ควรมีความเข้มหรือความรุนแรงในระดับกลาง ๆ ไม่สร้างความเครียดให้กับผู้ตอบจนเกินไป เพราะหากสร้างปัญหาที่มีความเข้มเกินไปจะทำให้ผู้ตอบไขว้เขวได้ เช่น เขียนสถานการณ์ว่าพ่อเส้นเลือดในสมองแตก ต้องการผ่าตัดอีก 2 วัน

หากไม่มีเงินผ่าตัดพ่อจะต้องตาย แต่ตนเองไม่มีเงิน มีคนมาเสนอให้ไปขายบริการทางเพศ จะได้เงินพอค่ารักษา จัดว่าเป็นสถานการณ์ที่เข้มและรุนแรง เป็นการชี้แนวทางแก้ปัญหาทางเดียว อาจทำให้ผู้ตอบไขว้เขวได้ ความจริงไม่อยากขายบริการทางเพศ แต่ต้องการตอบแทนบุญคุณพ่อแม่

3) สาระสำคัญที่กำหนดให้ในสถานการณ์ จะต้องเพียงพอที่จะให้ผู้สอบตัดสินใจเลือกทางปฏิบัติในแนวทางที่เหมาะสมได้

การเขียนคำถาม (Question หรือ Stem) มีหลักดังนี้

1) ไม่ควรถามตรง ๆ แต่ควรถามให้เกี่ยวพันอ้างอิงสถานการณ์ที่กำหนดไว้ และไม่ควรถามเนื้อเรื่องที่ไม่ได้ใช้ข้อความในสถานการณ์นั้นมาตอบหรือควรถามในกรณีถ้าไม่มีสถานการณ์นั้นแล้วก็สามารถตอบคำถามนั้นได้

2) ในการเลือกสถานการณ์เพื่อนำมาตั้งคำถาม ควรจะเลือกเฉพาะเนื้อหาหรือความรู้ที่มีความสำคัญ ๆ ต่อเรื่องที่จะวัดนั้นมาถาม ไม่ควรนำเรื่องปลีกย่อยหรือรายละเอียดปลีกย่อยของเนื้อหามาตั้งเป็นสถานการณ์ และไม่ควรถามด้วยการหลอกล่อให้ผู้ตอบตกหลุมด้วยเรื่องที่ไร้สาระ

3) คำถามที่ใช้อาจมี 2 ลักษณะ คือ ถามให้ประเมินสถานการณ์ดังกล่าวเพื่อตัดสินว่า ควร/ไม่ควร, ดี/ไม่ดี, ทำ/ไม่ทำ, ถูกต้อง/ไม่ถูกต้อง, ใช้ได้/ใช้ไม่ได้ รวมถึงกรณีที่ไม่อาจตัดสินใจได้ด้วย และถามให้ระบุแนวทางที่ตนจะปฏิบัติ ถ้าหากตนเองเป็นบุคคลในสถานการณ์นั้น หรือเป็นผู้เกี่ยวข้องกับเหตุการณ์ในสถานการณ์นั้นจะปฏิบัติอย่างไร

4) เมื่อเขียนสถานการณ์และข้อคำถามเสร็จแล้วให้ทบทวนว่า สถานการณ์เป็นปัจจุบันหรือไม่ สาระที่กำหนดไว้เพียงพอที่จะตัดสินใจได้หรือไม่

5) นำแบบวัดไปทดลองใช้และปรับปรุงแก้ไข

สมนึก ภัทธิยธานี (2558: 123) กล่าวถึงหลักและวิธีการสร้างแบบวัดเชิงสถานการณ์ไว้ดังนี้

1) สถานการณ์ที่กำหนดอาจใช้ข้อความ คำพูด คำสนทนา หรือรูปภาพ การทดลองทางวิทยาศาสตร์หรือเป็นตารางตัวเลข สถิติ หรือกราฟเกี่ยวกับสิ่งใดสิ่งหนึ่งก็ได้ เพียงแต่เป็นสถานการณ์ที่มีความหมาย มีแง่มุมให้คิดพิจารณาและควรเป็นสถานการณ์ที่รัดกุม ไม่ยืดยาวเกินความจำเป็นเพื่อนำไปใช้เป็นหลักในการตอบคำถามต่อไป

2) การถามควรถามแง่มุมที่ต้องคิดและพิจารณา ไม่ควรถามตรงตามสถานการณ์ที่กำหนดหรือถามนอกสถานการณ์จนเป็นเรื่องทั่วไป ซึ่งสามารถตอบได้โดยไม่ต้องใช้สถานการณ์ที่ให้มา

3) แบบวัดเชิงสถานการณ์นิยมถามในแง่การแปลความหมายตามวัตถุประสงค์ของสถานการณ์ ข้อคิดที่ได้ให้หาความสัมพันธ์ของสิ่งต่าง ๆ รวมทั้งการตั้งชื่อข้อความหรือภาพที่กำหนดให้ นอกจากนี้การเขียนตัวเลือกควรหลีกเลี่ยงการใช้ตัวเลือกที่มีคำตรงกับคำในข้อความ

แต่ถ้ามีความจำเป็นหรือหลีกเลี่ยงไม่ได้ก็ควรให้มีตัวเลือกหลาย ๆ ตัวที่ใช้คำหรือข้อความเพื่อให้ดูคล้าย ๆ กัน

**2.1.2 ข้อดีและข้อจำกัดของแบบวัดเชิงสถานการณ์**

พิชิต ฤทธิ์จรูญ (2550 : 70–71) ได้กล่าวถึงข้อดีและข้อจำกัดของแบบวัดเชิงสถานการณ์ไว้ดังนี้

**ข้อดีของแบบวัดเชิงสถานการณ์**

1) แบบวัดเชิงสถานการณ์เป็นแบบวัดที่แสดงถึงฝีมือ หรือความสามารถของผู้เขียนข้อสอบว่า สามารถนำความรู้ที่เรียนมาผนวกกับเงื่อนไขในสถานการณ์ที่กำหนดได้ดีเพียงใด

2) สามารถวัดความรู้ขั้นสูง ทั้งด้านสมรรถภาพทางสมอง และด้านจิตพิสัย

3) เร้าใจผู้ตอบให้ติดตามเพราะได้อย่างเรื่องราวและได้คิดมากกว่าข้อสอบ ประเภทอื่น

4) สร้างความยุติธรรมให้แก่ผู้เข้าสอบทุกคน เพราะได้อ่านสถานการณ์ เดียวกันทั้งหมด ไม่มีใครได้เปรียบ หรือเสียเปรียบเพราะใช้ตำราต่างกัน หรือการสอนที่ต่างกัน เป็นต้น

**ข้อจำกัดของแบบวัดเชิงสถานการณ์**

1) การเขียนคำชี้แจงของแบบวัดเชิงสถานการณ์ ต้องพึงระวังเป็นพิเศษ ต้องชี้แจงให้ผู้สอนใช้สถานการณ์ที่กำหนดให้เป็นหลักถึงจะผิดแปลกจากความเป็นจริงก็ต้องตอบตามนั้น

2) สร้างค่อนข้างยาก ผู้เขียนข้อสอบจะต้องเลือกสถานการณ์ที่เป็นปัจจุบัน และไม่เข้มจนเกินไป และจะต้องล้วงลึกเฉพาะในสถานการณ์ที่กำหนดให้เท่านั้น

3) กำหนดเกณฑ์ในการให้คะแนนค่อนข้างทำได้ยาก

**2.1.3 ลักษณะของแบบวัดเชิงสถานการณ์**

จากการที่ผู้วิจัยได้ไปศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับการสร้างเครื่องมือที่มีลักษณะเป็นแบบวัดเชิงสถานการณ์ ปรนัย 4 ตัวเลือก สามารถจัดกลุ่มแบบวัดเชิงสถานการณ์ได้ออกเป็น 3 กลุ่ม มีรายละเอียดดังนี้

**กลุ่มที่ 1** การจำลองเหตุการณ์ หรือสถานการณ์สมมติ เป็นการกำหนดเหตุการณ์จำลองหรือสมมติขึ้น อาจเป็นข้อความที่สั้นหรือยาว แต่ต้องครอบคลุมข้อคำถาม ผู้ตอบจะเหมือนเข้าไปมีส่วนรวมในสถานการณ์สมมตินั้น และมักจะใช้คำถามในเชิงวิเคราะห์ตัวละครหรือสถานการณ์นั้น เช่น หากผู้ตอบเป็นตัวละครสมมติจะมีวิธีการแก้ปัญหาที่พบตามข้อใด หรือจากสถานการณ์สมมติใครแก้ปัญหาได้ดีที่สุด

ตัวอย่างที่ 1 (สุพัชญา เจรีรัตน์, 2560: 154)

โมโจ้ เป็นหัวหน้าห้อง ม.3/1 ขึ้นสถานะว่า “เพื่อน ๆ อยากเห็นผมยิ้ม หัวเราะ พูดจาเพราะ ๆ ผมก็ให้สัญญากับทุกคนว่าจะพยายามทำให้ดีที่สุดในปีหน้า ผมจะเป็นหัวหน้าห้องที่อารมณ์ดีตลอดเวลา แม้ว่าทุกคนจะพยายามทำให้ผมหงุดหงิดก็ตาม” เพื่อนในห้องคนใดมีความเข้าใจเกี่ยวกับสิ่งที่โมโจ้ โพสต์ได้ถูกต้องที่สุด

ก. กิ่ง เข้าใจว่าโมโจ้รู้สึกหงุดหงิดกับการที่เพื่อนอยากเห็นเขายิ้ม

ข. ก้อย เข้าใจว่าโมโจ้จะมีอารมณ์หงุดหงิดเสมอเวลาพูดจาเพราะ ๆ

ค. ไก่ เข้าใจว่าโมโจ้พร้อมจะทำในสิ่งที่เพื่อน ๆ ในห้องต้องการ

ง. แก้ว เข้าใจว่าโมโจ้จะสัญญาก็ต่อเมื่ออารมณ์ดีเท่านั้น

ตัวอย่างที่ 2 (ปวีณา มะแซ, 2560: 149)

ป๋องชอบเล่นเกม ROV และเมื่อไม่ได้ดั่งใจมักจะส่งเสียงเอะอะโวยวาย เพื่อน ๆ มักจะล้อว่ามี อาการหัวร้อน นักเรียนเข้าใจความหมายของคำว่า “หัวร้อน” อย่างไร

ก. ใช้กับคนที่อารมณ์ไม่ดี (4 คะแนน)

ข. อาการไม่พอใจเพราะเล่นเกมแพ้ หรืออินเทอร์เน็ตช้า (3 คะแนน)

ค. มาจากภาษาอังกฤษ Hothead หมายถึงคนที่โกรธหรือหงุดหงิดง่าย (2 คะแนน)

ง. ไม่เข้าใจแต่กำลังฮิตมากในหมู่วัยรุ่นที่ใช้พูดจนติดปากว่าหัวร้อน (1 คะแนน)

ตัวอย่างที่ 3 (จุฑามาศ ช่อคง, 2556: 146)

เพื่อน ๆ ในห้องของนักเรียนมีความคิดเห็นที่แตกต่างกันในการเลือกการแสดงของห้องที่จะแสดงในวันปีใหม่ และมติของห้องส่วนมากเลือกการแสดงละครภาษาอังกฤษ แต่เพื่อน ๆ ในห้องที่ไม่เห็นด้วยไม่ยอมให้ความร่วมมือ ถ้านักเรียนเป็นหัวหน้าห้องนักเรียนจะทำอย่างไร

ก. ไม่สนใจ เพราะเพื่อน ๆ เสียงส่วนใหญ่ทำอยู่แล้ว

ข. แนะนำให้เพื่อน ๆ ที่ไม่เห็นด้วยมาช่วยเพื่อน ๆ ในฐานะที่ตนเองเป็นหัวหน้าชั้น

ค. แนะนำให้เพื่อน ๆ ที่ไม่เห็นด้วยมาช่วยเพื่อน ๆ เพราะต้องการให้เพื่อน ๆ ยอมรับและชื่นชมตนเอง

ง. แนะนำให้เพื่อน ๆ ที่ไม่เห็นด้วยมาช่วยเพื่อน ๆ เพราะทุกคนจะต้องมีความสามัคคีช่วยเหลือกันเพื่องานจะสำเร็จได้อย่างรวดเร็ว

**กลุ่มที่ 2** บทความ ผลการวิจัยต่าง ๆ อาจเป็นข้อความ บทความที่สั้นหรือยาว มักจะสอดแทรกความรู้ หรือผลการวิจัยที่ได้ศึกษาเอาไว้ เพื่อให้มีความน่าเชื่อถือ เมื่อผู้สอบได้อ่านจะได้รับความรู้จากข้อความหรือบทความ แล้วนำมาวิเคราะห์เพื่อตอบคำถามให้ถูกต้อง โดยมักจะถามถึงประเด็นสำคัญของบทความ หรือผู้ตอบมีแนวทางหรือวิธีการอย่างไรในการจัดการปัญหา

ตัวอย่างที่ 1 (คำเพียร จันทร์แสน, 2553: 159)

ภาวะโลกร้อนมีผลต่อความอยู่รอดของสิ่งมีชีวิต เนื่องจากอุณหภูมิสุงขึ้นทำให้ฤดูกาลต่าง ๆ เปลี่ยนแปลง สิ่งมีชีวิตไม่สามารถปรับตัวเข้ากับสภาพแวดล้อมได้ ก็ค่อย ๆ ตายลง เมื่ออุณหภูมิสูงขึ้น อาจทำให้บางพื้นที่เป็นทะเลทราย ประชาชนขาดแคลนอาหารและน้ำดื่ม แต่บางพื้นที่ประสบปัญหาน้ำท่วมหนัก เนื่องจากฝนตกรุนแรงขึ้น เกษตรกรได้รับผลกระทบก่อให้เกิดความเสียหาย ดังนั้นทุกคนควรปลูกและอนุรักษ์ต้นไม้ และเกษตรกรไม่เผาขยะและตอซังพืช เช่น ข้าว ข้าวโพด และอ้อย

1) ประเด็นปัญหาที่สำคัญของข้อความนี้ คือข้อใด

ก. สภาพแวะล้อมเสื่อมโทรม

ข. ประชากรขาดแคลนอาหาร

ค. การสูงขึ้นของอุณหภูมิ

ง. มีภัยธรรมชาติมากขึ้น

2) จากข้อความข้างต้น ท่านมีวิธีที่จะช่วยลดภาวะโลกร้อนอย่างไร

ก. ป้องกันปัญหาน้ำท่วม

ข. ประหยัดพลังงานไฟฟ้า

ค. ปลูกพืช และใช้ปุ๋ยอินทรีย์

ง. ปลูก อนุรักษ์ต้นไม้ และไม่เผาขยะ

ตัวอย่างที่ 2 (อัมพร ปานจันดี, 2556: 207)

“ผลการศึกษาเรื่อง อาหารกับวิถีชีวิตของชายและหญิงชาวยุโรปที่มีอายุอยู่ระหว่าง 70 – 90 ปี จำนวน 2,339 คน พบว่า มีปัจจัยสำคัญ 4 ประการ ที่จะช่วยให้สุขภาพดีและอายุยืน ได้แก่ การรับประทานผักผลไม้ และถั่วในปริมาณมาก การรับประทานเนื้อสัตว์ในปริมาณน้อย ดื่มแอลกอฮอล์แต่พอควร และหลีกเลี่ยงการสูบบุหรี่ และออกกำลังกายเป็นประจำ และสิ่งเหล่านี้ต้องมีการบริโภคอาหารและมีวิถีชีวิตที่ดีมาตั้งแต่อายุยังน้อย” จากบทความดังกล่าวหากเราอยากมีอายุยืนต้องปฏิบัติตนอย่างไร

ก. รับประทานอาหารหลัก 5 หมู่ ออกกำลังกาย และไม่สูบบุหรี่ เลี่ยงการดื่มแอลกอฮอล์

ข. ไม่ดื่มแอลกอฮอล์ ไม่สูบบุหรี่ ไม่รับประทานเนื้อสัตว์ พักผ่อนให้เพียงพอ

ค. รับประทานอาหารพอเหมาะ เพื่อไม่ให้น้ำหนักเพิ่ม ป้องกันการเกิดโรคมะเร็ง

ง. รับประทานอาหารให้ครบ 5 หมู่

**กลุ่มที่ 3** การยกข่าว โฆษณาต่าง ๆ ที่เป็นภาพ ข้อความหรือเหตุการณ์ที่พบเห็นโดยทั่วไป มาใช้เป็นตัวอย่างสถานการณ์ เพื่อให้ผู้ตอบวิเคราะห์และตอบคำถาม โดยจะต้องตั้งคำถามให้ครอบคุม ไม่โอนเอียงไปทางใดทางหนึ่ง

ตัวอย่างที่ 1 (สุพัชญา เจรีรัตน์, 2560: 155)

นักเรียนพบเพื่อนแชร์ข่าวต่อไปนี้ ข้อความใดใกล้เคียงกับสิ่งที่นักเรียนจะทำมากที่สุด

ก. ร่วมแสดงความคิดเห็นไม่พึงพอใจต่อการทำงานของรัฐบาล

ข. ลองหาข่าวจากแหล่งข่าวอื่น ๆ มาอ่านก่อนที่จะเชื่อข่าวนี้

ค. รีบแชร์ข่าวเพื่อให้ทราบโดยทั่วกันว่ารัฐจะหักภาษีพี่ตูน

ง. ทำทุกข้อข้างต้น

ตัวอย่างที่ 2 (ปาริชาติ อังกาบ, 2561: 142-145)

จากเหตุการณ์ที่มีการโฆษณาขายสินค้า เช่น สบู่ หรือครีม โดยที่มีการถ่ายคลิปรีวิวการใช้สินค้าด้วยท่าทางที่เข้าข่ายอนาจาร ที่เผยแพร่ทางสื่อออนไลน์อย่างแพร่หลาย จนมีการแชร์ต่อ ๆ กัน และเกิดเป็นประเด็นที่ว่า “ขายดี ๆ โลกไม่จำ” นักเรียนมีความคิดเห็นอย่างไรต่อการการกระทำนี้

ก. ต้องการแสดงคุณภาพของสินค้าด้วยการรีวิว และการรีวิวที่อนาจารต้องการสร้างกระแสให้คนติดตามมาก ๆ กลายเป็นกระแสไวรัลอย่างรวดเร็ว ถือว่าเป็นสิ่งที่ไม่เหมาะสมอย่างยิ่ง หากข้าพเจ้าพบเห็นจะกดลบออกจากโพสและไม่ส่งต่อไม่ว่ากรณีใด ๆ ทั้งสิ้น (4 คะแนน)

ข. ต้องแรง ๆ เข้าไว้ จะได้เป็นที่จดจำของผู้พบเห็น ดูแล้วเพลิดเพลิน ไม่ได้มีอะไรน่าเกลียดสมัยนี้การแสดงโป๊ปลือยกลายเป็นเรื่องปกติไปแล้ว หากข้าพเจ้าพบเห็นจะดูเพราะจะได้ไม่ตกข่าว และเมื่อโพสต่อก็จะได้ยอดติดตามในเพจของข้าพเจ้าเยอะตามไปด้วย (1 คะแนน)

ค. ต้องการแสดงคุณภาพของสินค้าด้วยการรีวิว จึงต้องแสดงการใช้ให้สมจริง ถือว่าเป็นการสร้างความน่าเชื่อถือของสินค้า จะทำให้ลูกค้ามั่นใจในตัวสินค้าได้มากขึ้น หากข้าพเจ้าพบเห็นจะส่งต่อให้เพื่อนๆ ในกลุ่มเดียวกันดู เพราะจะได้ชวนกันซื้อสินค้าตัวเดียวกัน (2 คะแนน)

ง. ต้องการแสดงคุณภาพของสินค้าด้วยการรีวิว และการรีวิวที่อนาจารต้องการสร้างกระแสให้คนติดตามมาก ๆ กลายเป็นกระแสไวรัล อย่างรวดเร็ว ถือเป็นวิธีทางการตลาดออนไลน์ที่คนนิยมใช้ในปัจจุบัน หากข้าพเจ้าเห็นในโพส ก็รู้สึกเฉย ๆ ในกรณีที่เป็นสินค้าที่ไม่ถูกใจ (3 คะแนน)

**2.1.4 การตรวจให้คะแนนของแบบวัดเชิงสถานการณ์**

จากการศึกษางานวิจัยที่สร้างและพัฒนาแบบวัดเชิงสถานการณ์ พบการตรวจให้คะแนนของแบบวัดเชิงสถานการณ์ออกเป็น 2 แบบ ได้แก่ **แบบวัดเชิงสถานการณ์ที่ตรวจให้คะแนนสองค่า** มีลักษณะเป็นการตรวจให้คะแนน (Score) แล้วมีคะแนนที่เป็นไปได้สองค่า คือ 1 กับ 0 โดยมีคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียว ถ้าตอบถูกให้ 1 คะแนน และถ้าตอบผิดหรือไม่ตอบหรือตอบเกิน 1 ตัวเลือก ให้ 0 คะแนน และ**แบบวัดเชิงสถานการณ์ที่ตรวจให้คะแนนมากกว่าสองค่า** มีลักษณะเป็นรายการคำตอบแบบเรียงลำดับหลายตัวเลือก มีการกำหนดค่าหรือคะแนนให้กับตัวเลือกหรือคำตอบที่แตกต่างกัน ตามความเหมาะสมและเกณฑ์ที่กำหนด แล้วจึงนำผลคะแนนรวมมาวิเคราะห์ โดยถ้าเป็นพฤติกรรมมักจะอิงตามทฤษฎีพัฒนาการทางจริยธรรมของโคลเบิร์ก และทฤษฎีพัฒนาของ David Krathwohl (ศิริชัย กาญจนวาสี, 2555)

**2.2 การตรวจสอบคุณภาพของแบบวัดเชิงสถานการณ์**

ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในการตรวจสอบคุณภาพของแบบวัดเชิงสถานการณ์ แบบปรนัย 4 ตัวเลือก พบว่า แบบวัดประเภทนี้จะต้องมีการตรวจสอบคุณภาพทั้งความยาก อำนาจจำแนก ความตรง และความเที่ยง ตามแนวคิดทฤษฎีการทดสอบแบบดั้งเดิม (Classic Test Theory: CTT) ซึ่งแบบวัดลักษณะนี้เป็นเครื่องมือการวิจัยที่ใช้วัดความรู้ วัดความสามารถของบุคคล จึงจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องมีคุณภาพที่สำคัญ 4 ประการ คือ ประการที่หนึ่ง มีความตรง (Validity) สามารถวัดได้ครอบคลุมสิ่งที่ต้องการวัดตามที่กำหนดไว้ในผังข้อสอบ (Test Blueprint) ประการที่สอง มีความเที่ยง (Reliability) ให้ผลการวัดที่คงเส้นคงวาเชื่อถือได้ ประการที่สาม มีความยาก (Difficulty) พอเหมาะ ไม่ยากหรือง่ายเกินไป จึงจะสามารถวัดความสามารถที่แท้จริงของผู้สอบได้ และประการที่สี่ มีอำนาจจำแนก (Discrimination) สามารถจำแนกคนที่มีความสามารถสูงออกจากคนที่มีความสามารถต่ำได้ (ณัฏฐภรณ์ หลาวทอง, 2559: 81; ชูศรี วงศ์รัตนะ, 2560: 52) ดังนั้น ผู้วิจัยจึงทำการทบทวนเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับการตรวจสอบคุณภาพทั้งความยาก อำนาจจำแนก ความตรง และความเที่ยง ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

**2.2.1 ความยาก (Difficulty)**

ความยากเป็นความเข้มข้นของข้อคำถาม หากผู้สอบมีคุณลักษณะทางพุทธิพิสัยและความสามารถทางสมองที่สูงในเรื่องนั้น จะมีโอกาสทำข้อคำถามที่มีความยากมากได้ ความยาก (Difficulty) ตามแนวคิดทฤษฎีการทดสอบแบบดั้งเดิม มีการกำหนดให้เป็นตัวเลขที่เป็นรูปธรรมจากการคำนวณสัดส่วนของจำนวนคนที่ตอบข้อคำถามนั้นถูกต้องต่อจำนวนผู้รับการทดสอบทั้งหมด และมักแทนสัญลักษณ์ของความยากเป็นค่า P ที่ย่อมาจากสัดส่วน (Proportion) หรือเปอร์เซ็นต์จำนวนผู้ตอบถูก (Percent) เครื่องมือวิจัยที่ต้องหาความยากรายข้อ คือ แบบสอบ ( Test) ที่ประกอบด้วยชุดข้อคำถาม โดยแต่ละข้อควรจะมีความยากง่ายพอเหมาะ ไม่ยากหรือง่ายจนเกินไป กล่าวคือ

สัดส่วนของผู้ที่ตอบแบบสอบข้อนั้นถูก มีค่าอยู่ระหว่าง 0.0 ถึง 1.0 หรือถ้าคิดเป็นร้อยละก็จะมีค่าอยู่ระหว่าง 0 ถึง 100 เปอร์เซ็นต์ หากมีคนที่ถูกจำนวนมากจะมีค่าเข้าใกล้ 1 ถือว่าเป็นข้อสอบที่ง่าย แต่หากมีคนทำถูกจำนวนน้อยจะมีค่าเข้าใกล้ 0 ถือว่าเป็นข้อสอบที่ยาก (ชูศรี วงศ์รัตนะ, 2560: 212; ณัฏฐภรณ์ หลาวทอง, 2559: 82)

กรณีการวิเคราะห์แบบสอบที่มีการให้คะแนนแบบสองค่า (0, 1) ตอบผิดได้ 0 คะแนน ตอบถูกได้ 1 คะแนน

**สูตรที่ 1** ใช้ข้อมูลจากผู้เข้าสอบทั้งหมด (เมื่อ N ต่ำกว่า 100 คน)

$$P = \frac{R}{N}$$

เมื่อ P แทน ค่าความยากของข้อสอบ (แต่ละข้อ)

R แทน จำนวนผู้เข้าสอบที่ตอบข้อนั้นถูก

N แทน จำนวนผู้เข้าสอบทั้งหมด

**สูตรที่ 2** ในกรณีที่ผู้เข้าสอบมีจำนวนมาก (เมื่อ$N \geq 100$ คน) ให้เรียงคะแนนรวมจากน้อยไปมาก หรือมากไปน้อยก็ได้ แล้วแบ่งกลุ่มจากจำนวนร้อยละ โดยใช้เทคนิคการแบ่งกลุ่มสูง กลุ่มต่ำเป็น 25% 27% 50% แต่ละกลุ่มควรมีจำนวนที่เท่ากัน

$$P = \frac{H + L}{N}$$

เมื่อ P แทน ค่าความยากของข้อสอบ (แต่ละข้อ)

H แทน จำนวนผู้เข้าสอบในกลุ่มสูงที่ตอบถูก

L แทน จำนวนผู้เข้าสอบในกลุ่มต่ำที่ตอบถูก

N แทน จำนวนผู้เข้าสอบทั้งหมด

สำหรับการแปลผลความยากของแบบสอบ มีเกณฑ์การแปลผลค่าความยากดังนี้

| **ระดับ** | **ความหมาย** |
|---|---|
| 0.00 - 0.19 | ยาก |
| 0.20 - 0.39 | ค่อนข้างยาก |
| 0.40 - 0.60 | ยากปานกลาง |
| 0.61 - 0.80 | ค่อนข้างง่าย |
| 0.81 – 1.00 | ง่าย |

**2.2.2 อำนาจจำแนก (Discrimination)**

อำนาจจำแนกจะเป็นความสามารถของข้อคำถามในการจำแนกความแตกต่างระหว่างกลุ่มสูงและกลุ่มต่ำออกจากกันได้ เป็นความสามารถในการจำแนกความรู้ความสามารถของบุคคลออกจากกันได้อย่างชัดเจน เช่น กลุ่มสูงจะสามารถทำแบบสอบได้ถูกต้องมากกว่ากลุ่มต่ำ โดยจะเป็นแบบสอบที่ดี ต้องมีค่าอำนาจจำแนกสูง และมักแทนสัญลักษณ์ของอำนาจจำแนกเป็นค่า D (Discrimination index) หรือ r ที่มาจากความสัมพันธ์ระหว่างข้อคำถามกับคะแนนรวม (Item-Total Correlation) โดยมีค่าอยู่ระหว่าง -1 ถึง +1 และสามารถแบ่งออกเป็นกลุ่มสูง กลุ่มต่ำเป็น 25% 27% 50% โดยแต่ละกลุ่มควรมีจำนวนที่เท่ากัน (ชูศรี วงศ์รัตนะ, 2560: 211; ณัฏฐภรณ์ หลาวทอง, 2559: 86; บุญใจ ศรีสถิตย์นรากูร, 2555: 343)

**สูตรที่ 1** เป็นสูตรที่นิยมใช้กันโดยทั่วไปอย่างแพร่หลาย เป็นการวิเคราะห์แบบสอบที่มีการให้คะแนนแบบสองค่า (0, 1) ตอบผิดได้ 0 คะแนน ตอบถูกได้ 1 คะแนน

$$r = \frac{H - L}{N}$$

เมื่อ r แทน ค่าอำนาจจำแนกของแบบสอบ (แต่ละข้อ)
H แทน จำนวนผู้เข้าสอบในกลุ่มสูงที่ตอบถูก
L แทน จำนวนผู้เข้าสอบในกลุ่มต่ำที่ตอบถูก
N แทน จำนวนผู้เข้าสอบในกลุ่มใดกลุ่มหนึ่ง

**สูตรที่ 2** เป็นการให้คะแนนแบบหลายค่า อาจเลือกใช้การวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างข้อคำถามกับคะแนนรวม (Item-Total Correlation) สูตรนี้สามารถใช้ได้ทั้งกรณีตัวอย่างที่ใช้ Tryout มีจำนวนน้อยและจำนวนมาก

$$r_{xy} = \frac{N\Sigma XY - \Sigma XY}{\sqrt{[N\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2][N\Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2]}}$$

เมื่อ $r_{xy}$ แทน ความสัมพันธ์ระหว่างข้อคำถามกับคะแนนรวม
$\Sigma X$ แทน ผลรวมของคะแนนชุด X
$\Sigma Y$ แทน ผลรวมของคะแนนชุด Y

**2.2.3 ความตรง (Validity)**

ความตรง เป็นคุณสมบัติสำคัญที่สุดของแบบสอบ ซึ่งเกี่ยวข้องกับคุณภาพ ด้านความถูกต้อง ของผลที่ได้จากการวัด ทำให้สามารถนำคะแนนที่ได้ไปแปลความหมาย ถึงสิ่งที่มุ่งวัดได้อย่างเหมาะสม ตามทฤษฎีการทดสอบแบบดั้งเดิมได้จำกัดความของคำว่า “ความตรง” ว่าเป็นความถูกต้องแม่นยำของเครื่องมือในการวัดสิ่งที่ต้องการจะวัด ทั้งยังตรวจสอบความสอดคล้องหรือความเหมาะสมของผลการวัดกับเนื้อหาหรือเกณฑ์ หรือทฤษฎีเกี่ยวกับลักษณะที่มุ่งวัด ซึ่งสามารถจำแนกความตรงได้เป็น 3 ประเภทหลัก ๆ ได้แก่ ความตรงตามเนื้อหา (Content validity) ความตรงตามเกณฑ์สัมพันธ์ (Criterion-related validity) และความตรงเชิงทฤษฎี /โครงสร้าง (Construct validity) ซึ่งแต่ละประเภทมีความหมายและวิธีทดสอบที่แตกต่างกัน ดังรายละเอียดในตารางที่ 2.4 (ศิริชัย กาญจนวาสี, 2556: 99-100)

ตารางที่ 2.4 ประเภทของความตรง ความหมาย และวิธีการตรวจสอบ

| ประเภท | ความหมาย | วิธีการตรวจสอบ |
|---|---|---|
| 1. ความตรงตามเนื้อหา (Content validity) | ความสามารถในการวัดตัวอย่างเนื้อหาได้ครอบคลุมและเป็นตัวแทนของมวลเนื้อหา/ประสบการณ์ที่มุ่งวัด | 1. ให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความเหมาะสมของนิยาม และขอบเขตของเนื้อหาที่มุ่งวัด<br>2. ตรวจสอบตัวอย่างเนื้อหาหรือพฤติกรรมที่จะนำมาวัดให้มีความครอบคลุมทั้งหมด<br>3. เปรียบเทียบสัดส่วนของข้อคำถามว่ามีความสอดคล้องกับน้ำหนักความสำคัญของแต่ละลักษณะเนื้อหามากน้อยเพียงไร |
| 2. ความตรงตามเกณฑ์สัมพันธ์ (Criterion-related validity) | ความสามารถในการวัดลักษณะที่สนใจได้สอดคล้องกับเกณฑ์ภายนอก | คำนวนค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างคะแนนที่วัดได้จากเครื่องมือกับคะแนนจากเกณฑ์ภายนอก ซึ่งวัดได้จากเครื่องมืออิสระอื่นที่เชื่อถือได้ |

ตารางที่ 2.4 ประเภทของความตรง ความหมาย และวิธีการตรวจสอบ (ต่อ)

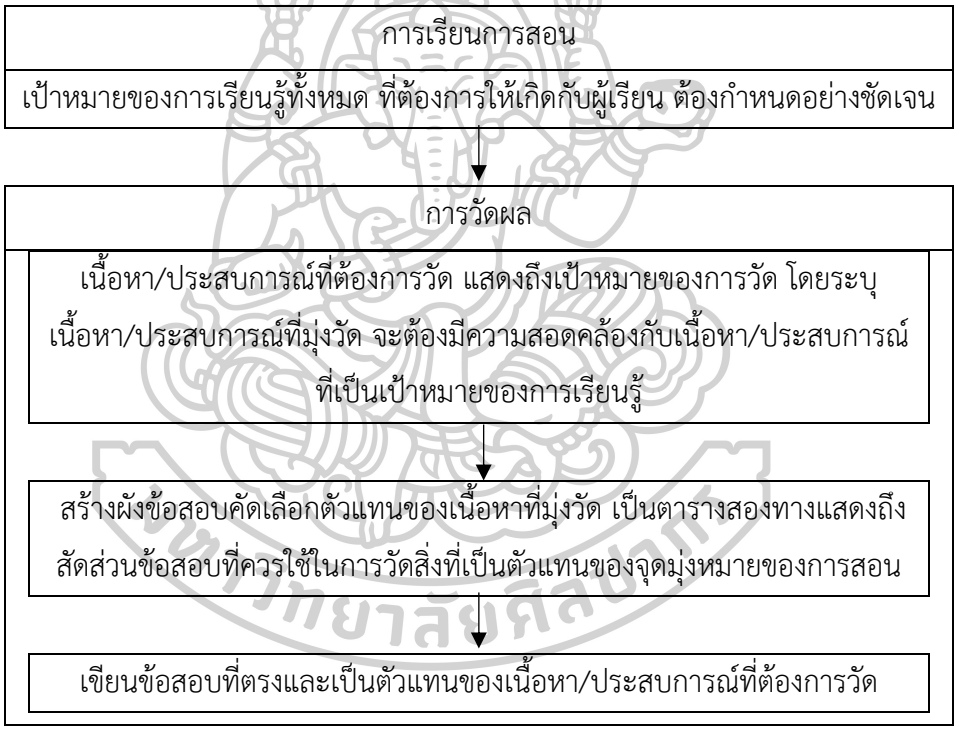
| ประเภท | ความหมาย | วิธีการตรวจสอบ |
|---|---|---|
| 2.1 ความตรงตามสภาพ หรือร่วมสมัย (Concurrent validity) | ความสามารถในการวัดลักษณะที่สนใจได้ตรงตามสมรรถนะของสิ่งนั้นในสภาพปัจจุบัน | คำนวนค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างคะแนนที่วัดได้จากเครื่องมือกับคะแนนที่วัดได้จากเครื่องมือมาตรฐานอื่น ซึ่งสามารถวัดสิ่งนั้นได้ในสภาพปัจจุบัน |
| 2.2 ความตรงเชิงทำนาย (Predictive validity) | ความสามารถในการวัดลักษณะที่สนใจได้ตรงตามสมรรถนะของสิ่งนั้นในอนาคต | คำนวนค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างคะแนนที่วัดได้จากเครื่องมือกับคะแนนที่วัดได้จากเครื่องมือมาตรฐานอื่น ซึ่งสามารถวัดสิ่งนั้นได้ในเวลาต่อมาหรืออนาคต |
| 3. ความตรงเชิงหรือโครงสร้าง (Construct validity) | ความสามารถในการวัดได้ตรงตามลักษณะที่มุ่งวัด โดยผลการวัดมีความสอดคล้องกับโครงสร้างและความหมายทางทฤษฎีของลักษณะที่มุ่งวัดนั้น | ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างผลการวัดที่ได้จากเครื่องมือกับโครงสร้าง และคำทำนายทางทฤษฎีของลักษณะที่มุ่งวัด อาศัยข้อสนับสนุนเชิงสะสมของหลักฐานจากวิธีการวิเคราะห์ต่าง ๆ เช่น<br>1. วิธีตัดสินโดยผู้เชี่ยวชาญ<br>2. วิธีเปรียบเทียบคะแนนระหว่างกลุ่มที่ทราบผล<br>3. วิธีเปรียบเทียบคะแนนจากการทดลอง<br>4. วิธีวิเคราะห์เมทริกซ์พหุลักษณะ- พหุวิธี<br>5. วิธีวิเคราะห์ตัวประกอบ |

จากตารางที่ 2.4 ผู้วิจัยเล็งเห็นว่า ความตรงตามเนื้อหา (Content validity) เป็นความตรงพื้นฐานที่มีความสำคัญต่อการพัฒนาแบบสอบทางจิตวิทยาและการศึกษา โดยมีเป้าหมายชัดเจนในการตรวจสอบคุณภาพ โดยแบบสอบที่ใช้จะต้องมีความเพียงพอและเป็นตัวแทนมวลความรู้/ประสบการณ์ที่มุ่งวัดได้อย่างครบถ้วน (ศิริชัย กาญจนวาสี, 2556: 104) ดังนั้น ผู้วิจัยจะขอนำเสนอเฉพาะในส่วนของการตรวจสอบความตรงตามเนื้อหา ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

**การตรวจสอบความตรงตามเนื้อหา (Content validity)**

ความตรงตามเนื้อหามีความสำคัญสำหรับการทดสอบอย่างมากเพื่อวัดว่า “ผู้สอบมีความรู้/ความสามารถต่อสิ่งที่มุ่งวัดเพียงใด” โดยเนื้อหาจะต้องครอบคลุมครบถ้วน และเป็นตัวแทนของสาระสำคัญในแต่ละด้านของสิ่งที่มุ่งวัด สะท้อนได้จากแผนผังการวิเคราะห์ข้อสอบตามองค์ประกอบ โดยต้องอาศัยผู้เชี่ยวชาญและผู้มีส่วนเกี่ยวข้องพิจารณาความครอบคลุม ความครบถ้วน ความเป็นตัวแทน และความสอดคล้องกับนิยามหรือวัตถุประสงค์ประกอบด้วย

**ขั้นตอนการสร้างแบบสอบเพื่อให้มีความตรงตามเนื้อเรื่อง** ผู้วิจัยได้นำแนวคิดของการพัฒนาแบบสอบให้มีความตรงตามเนื้อหา มาใช้ในการพัฒนาแบบสอบให้มีคุณภาพ มีรายละเอียดดังภาพที่ 2.1 (ศิริชัย กาญจนวาสี, 2556: 106)




ภาพที่ 2.1 แนวคิดของการพัฒนาแบบสอบให้มีความตรงตามเนื้อหา

ขั้นตอนการตรวจสอบความตรงตามเนื้อหา สามารถดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

2.1) คัดเลือกกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ ที่มีความเหมาะสมเกี่ยวกับเนื้อหานั้นและมีความรู้ในหลักการวัดและประเมินผล มีจำนวนไม่น้อยกว่า 3 คน นิยมใช้เป็นจำนวนคี่

2.2) ติดต่อประสานงานผู้เชี่ยวชาญและจัดส่งเอกสารเพื่อให้ผู้เชี่ยวชาญทำการตัดสิน ได้แก่ ผังข้อสอบ ข้อสอบ และแบบฟอร์มการตรวจ เพื่อให้ผู้เชี่ยวชาญดำเนินการตัดสินในประเด็นต่าง ๆ ต่อไปนี้

2.2.1) ความเหมาะสมของขอบเขตและความชัดเจนของเนื้อหาที่ต้องการวัด

2.2.2) ความครอบคลุมโครงสร้างและความเป็นตัวแทนของเนื้อหาที่ต้องการวัดของผังข้อสอบ

2.2.3) ความสอดคล้องตามจุดมุ่งหมายและเนื้อหาที่มุ่งวัดของข้อสอบ

2.3) วิเคราะห์ผลการตัดสินของกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ โดยการพิจารณาต่อไปนี้

2.3.1) ระดับความเหมาะสมของขอบเขตและความชัดเจนของเนื้อหา

2.3.2) สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างน้ำหนักความสำคัญของแต่ละจุดมุ่งหมายกับจำนวนข้อสอบที่ใช้วัด

2.3.3) ดัชนีความสอดคล้องระหว่างสิ่งที่ข้อสอบมุ่งวัดกับจุดมุ่งหมายหรือร้อยละของจำนวนข้อสอบที่มุ่งวัดได้สอดคล้องกับจุดมุ่งหมาย โดยสามารถใช้สูตรการคำนวณดัชนีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ (Index of Objective Congruence: IOC) มีสูตรการคำนวณดังนี้ (ณัฏฐภรณ์ หลาวทอง, 2559: 96)

$$IOC = \frac{\sum R}{N}$$

เมื่อ $\sum R$ คือ ผลรวมความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญในแต่ละข้อคำถาม โดยผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นแบ่งออกเป็น 3 ระดับ ดังนี้

+1 คือ แน่ใจว่าข้อคำถามนั้นวัดได้ตรงตามเนื้อหาหรือคำนิยาม

0 คือ ไม่แน่ใจว่าข้อคำถามนั้นวัดได้ตรงตามเนื้อหาหรือคำนิยาม

-1 คือ แน่ใจว่าข้อคำถามนั้นวัดไม่ตรงตามเนื้อหาหรือคำนิยาม

N คือ จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

เกณฑ์ในการคัดเลือกข้อสอบหรือข้อคำถามที่มีความตรงเชิงเนื้อหาจะคัดเลือกข้อที่ค่า IOC มากกว่า 0.50 เป็นต้นไป และหากมีข้อเสนอแนะเพิ่มเติมจากผู้เชี่ยวชาญควรปรับแก้ให้สมบูรณ์

**2.2.4 ความเที่ยง (Reliability)**

ความเที่ยง (Reliability) เป็นคุณลักษณะของแบบสอบ ที่เน้นพิจารณาถึงความคงเส้นคงวาของผลการสอบที่ได้จากการสอบซ้ำด้วยเครื่องมือชนิดเดียวกัน หรือความสอดคล้องของข้อมูลที่ได้มาจากเครื่องมือการวิจัยที่มีความเป็นคู่ขนานกัน หรือความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามใน

เครื่องมือฉบับเดียวกัน สามารถจำแนกความเที่ยงออกเป็น 4 ประเภทใหญ่ ๆ โดยมีความความหมายและวิธีการประมาณค่า) รายละเอียดดังตารางที่ 2.5 (ศิริชัย กาญจนวาสี, 2556: 59; ณัฏฐภรณ์ หลาวทอง, 2559: 107)

ตารางที่ 2.5 ประเภทของความเที่ยง ความหมาย และวิธีการประมาณค่า

| ประเภท | ความหมาย | วิธีประมาณค่า |
|---|---|---|
| 1. ความเที่ยงแบบคงที่ (Measure of stability) | ความคงเส้นคงวาของคะแนนจากการวัดในช่วงเวลาที่ต่างกันโดยวิธีสอบซ้ำด้วยแบบสอบเดิม (Test-retest mehod) | คำนวณค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างคะแนนที่วัดได้จากคนกลุ่มเดียวกันด้วยเครื่องมือเดียวกันโดยทำการวัดซ้ำสองครั้งในเวลาที่ต่างกัน |
| 2. ความเที่ยงแบบความสมมูล (Measure of equivalence) | ความสอดคล้องกันของคะแนนจากการวัดในช่วงเวลาเดียวกันโดยใช้แบบสอบที่สมมูลกัน (Equivalent-form method) | คำนวณค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างคะแนนที่วัดได้ในเวลาเดียวกันจากคนกลุ่มเดียวกันโดยใช้เครื่องมือ 2 ฉบับที่ทัดเทียมหรือคู่ขนานกัน |
| 3. ความเที่ยงแบบความคงที่และสมมูล (Measure of stability and equivalence) | ความสอดคล้องกันของคะแนนจากการวัดในช่วงเวลาที่ต่างกันโดยวิธีสอบซ้ำด้วยแบบสอบที่สมมูลกัน (Test-retest with equivalent forms) | คำนวณค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างคะแนนที่วัดได้ในเวลาที่ต่างกันจากคนกลุ่มเดียวกันโดยใช้เครื่องมือ 2 ฉบับที่ทัดเทียมหรือคู่ขนานกัน |
| 4. ความเที่ยงแบบความสอดคล้องภายใน (Measure of internal consistency) | ความสอดคล้องกันระหว่างคะแนนรายข้อหรือความเป็นเอกพันธ์ของเนื้อหารายข้ออันเป็นตัวแทนของคุณลักษณะเด่นเดียวกันที่ต้องการวัด โดยใช้วิธีต่าง ๆ ดังนี้ | คำนวณค่าสัมประสิทธิ์ความเป็นเอกพันธ์ระหว่างคะแนนของกลุ่มข้อสอบ 2 กลุ่มจากการวัดด้วยแบบสอบเดียวกัน |
| | 4.1 วิธีแบ่งครึ่งข้อสอบ (Split-half method) | คำนวณค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์จากการแบ่งครึ่งข้อสอบที่สมมูลกัน จากนั้น จึงใช้สูตรของสเปียร์แมนบราวน์ |

ตารางที่ 2.5 ประเภทของความเที่ยง ความหมาย และวิธีการประมาณค่า (ต่อ)

| ประเภท | ความหมาย | วิธีประมาณค่า |
|---|---|---|
| | 4.2 วิธีของคูเดอร์-ริชาร์ดสัน (Kuder-Richardson method) | คำนวณค่าสถิติของคะแนนรายข้อ (ซึ่งให้คะแนนแบบ 0, 1) และคะแนนรวม จากนั้นจึงใช้สูตรของคูเดอร์-ริชาร์ดสัน |
| | 4.3 วิธีสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's Alpha method) | คำนวณค่าสถิติของคะแนนรายข้อและคะแนนรวม จากนั้นจึงใช้สูตรคำนวณสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค |
| | 4.4 วิธีวิเคราะห์ความแปรปรวนของฮอยท์ (Hoyt's analysis of variance method) | วิเคราะห์ความแปรปรวนแบบสองทาง จากนั้นจึงใช้สูตรของฮอยท์ |

จากตารางที่ 2.5 ผู้วิจัยเลือกใช้การหาความเที่ยงแบบความสอดคล้องภายใน โดยวิธีของ Kuder-Richardson ซึ่งเป็นที่นิยมใช้กันอย่างแพร่หลาย คำนวณค่าสถิติของคะแนนรายข้อ (ซึ่งให้คะแนนแบบ 0 และ 1) และคะแนนรวม จากนั้นจึงใช้สูตร KR-20 มีสูตรการคำนวณดังนี้

$$r_{tt} = \frac{n}{n-1}\left[1 - \frac{\sum pq}{s^2}\right]$$

เมื่อ $r_{tt}$ คือ ความเที่ยงของแบบทดสอบทั้งฉบับ

$n$ คือ จำนวนข้อของแบบทดสอบทั้งฉบับ

$p$ คือ อัตราส่วนของผู้ตอบถูกในข้อนั้น

$q$ คือ อัตราส่วนของผู้ตอบผิดในข้อนั้น

$s^2$ คือ ความแปรปรวนของคะแนนทั้งฉบับ

แบบสอบที่ใช้ในการทดสอบ ควรมีค่าสัมประสิทธิ์ความเที่ยงสูงที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้ภายใต้สภาพการณ์ ไม่ควรต่ำกว่า 0.50 แต่จะสูงถึงขนาดไหนขึ้นอยู่กับความสำคัญของการตัดสินที่จะมีขึ้น และโอกาสของการติดตามตรวจสอบ ซึ่งปัจจัยสำคัญที่มีผลต่อค่าสัมประสิทธิ์ความเที่ยงของแบบสอบ ได้แก่ ความเป็นเอกพันธ์ของกลุ่มผู้สอบ ความยาวของแบบสอบ ความสัมพันธ์ระหว่าง

ข้อสอบ เวลาที่ใช้ในการทำแบบสอบ และวิธีที่ใช้ในการประมาณค่าความเที่ยง (ศิริชัย กาญจนวาสี, 2556: 97-98)

**2.3 การสร้างเกณฑ์ปกติ (Norm)**

**ความหมายของเกณฑ์ปกติ**

เกณฑ์ปกติ (NORM) หมายถึง ข้อเท็จจริงหรือข้อมูลทางสถิติที่บรรยายการแจกแจงของคะแนนจากประชากรที่นิยามไว้อย่างดีแล้ว อีกทั้งเป็นคะแนนที่บอกระดับความสามารถของผู้สอบว่าอยู่ระดับใดของกลุ่มประชากร ในทางปฏิบัติประชากรที่นิยามไว้อย่างดี จะเป็นตัวอย่างที่ดีของประชากรได้นั้น ต้องมีจำนวนมากพอที่จะเป็นตัวแทนของประชากร ไม่เช่นนั้นเกณฑ์ปกติจะไม่น่าเชื่อถือ การตีความหมายของคะแนนจะใช้การอ้างอิงจากเกณฑ์ปกติที่สร้างไว้แล้ว ในการสร้างเกณฑ์ปกติจะทำได้เมื่อแบบทดสอบถูกพัฒนาจนมีคุณภาพรายข้อและทั้งฉบับ จากนั้นจึงนำคะแนนจากการสอบมาสร้างเกณฑ์ปกติ โดยการแปลงคะแนนผลการสอบเป็นคะแนนมาตรฐาน T ปกติ (Normalized T Score) เพื่อใช้สำหรับตีความหมายคะแนนดิบของผู้สอบแต่ละคนที่ได้มาจากการสอบด้วยแบบทดสอบมาตรฐาน (ฉัตรศิริ ปิยะพิมลสิทธิ์, 2548: 182-186; สมนึก ภัททิยธนี, 2558: 274-275; ณัฏฐภรณ์ หลาวทอง, 2559: 120-123; นันทา สู้รักษา, 2561: 108)

**หลักการการสร้างเกณฑ์ปกติ**

หลักการการสร้างเกณฑ์ปกติที่ควรคำนึงมี 3 ประการ (สมนึก ภัททิยธนี, 2558: 274-275) ดังนี้

1) ความเป็นตัวแทนที่ดี การสุ่มตัวอย่างจากประชากรทำได้หลายวิธี เช่น การสุ่มตัวอย่างแบบง่าย (Simple random sampling) การสุ่มตัวอย่างแบบเป็นระบบ (Systematic random sampling) การสุ่มตัวอย่างแบบชั้นภูมิ (Stratified random sampling) การสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster random sampling) โดยเลือกสุ่มตามความเหมาะสมพิจารณาประชากรเป็นสำคัญ ถ้าประชากรมีลักษณะเป็นเอกภาพ ไม่มีลักษณะที่แตกต่างกันมากใช้การสุ่มตัวอย่างแบบง่ายจะดีที่สุด แต่ถ้ามีลักษณะที่แตกต่างกันมาก เช่น ขนาดของโรงเรียนต่างกัน ควรจะใช้การสุ่มตัวอย่างแบบชั้นภูมิจึงจะเหมาะสม ถ้าระหว่างกลุ่มย่อยมีลักษณะเหมือนกัน เช่น ในห้องเรียนปะปนกันทั้งเก่ง ปานกลาง และอ่อน ควรใช้การสุ่มตัวอย่างแบบแบ่งกลุ่มจะดีที่สุด การสุ่มตัวอย่างทั้ง 3 วิธีนิยมใช้เพื่อสร้างเกณฑ์ปกติมากที่สุด จึงต้องออกแบบและวางแผนการสุ่มตัวอย่างให้ดี เพื่อให้เกณฑ์ปกติน่าเชื่อถือ

2) มีความเที่ยงตรง หมายถึง การนำคะแนนดิบไปเทียบกับเกณฑ์ปกติที่ทำไว้ แล้วสามารถแปลความหมายได้ตรงกับความเป็นจริงหรือไม่ เช่น นักเรียนคนหนึ่งสอบวิชาคณิตศาสตร์ได้ 30 คะแนน ตรงกับคะแนนมาตรฐาน T ปกติ 50 แปลว่า มีความสามารถในระดับปานกลางตามเกณฑ์ปกติ ดังนั้นความสอดคล้องของคะแนนสอบกับเกณฑ์ปกติตามความเป็นจริง จึงสำคัญมากในการแปลความหมายของคะแนนการสอบแต่ละครั้ง

3) มีความทันสมัย เกณฑ์ปกติจะขึ้นอยู่กับความสามารถของประชากรกลุ่มนั้น ๆ ควรมีการพัฒนาตลอดเวลา ด้วยเทคโนโลยี สภาพแวดล้อม อาหาร ล้วนจะช่วยให้คนเก่งขึ้นหรืออ่อนลง ดังนั้น เกณฑ์ปกติที่มีการศึกษาไว้นานหลายปีอาจมีความผิดพลาดจากความเป็นจริง จึงควรศึกษาใหม่และปรับเกณฑ์ให้มีความทันสมัยอยู่เสมอ โดยทั่วไปควรเปลี่ยนทุก 5 ปี

**ประเภทของเกณฑ์ปกติ**

สมนึก ภัททิยธนี (2558: 274-275) และ ณัฏฐภรณ์ หลาวทอง (2559: 120-123) ได้แบ่งประเภทของเกณฑ์ปกติไว้ 2 ลักษณะ คือ การแบ่งตามลักษณะของประชากร และการแบ่งตามลักษณะของการใช้สถิติเพื่อการเปรียบเทียบ ซึ่งแต่ละประเภทมีรายละเอียดดังนี้

1) การแบ่งตามลักษณะของประชากร แบ่งออกเป็น 3 ประเภท ดังนี้

1.1 เกณฑ์ปกติระดับชาติ (National Norms) ต้องใช้ประชากรทั่วประเทศ เช่น การหาเกณฑ์ปกติของวิชาคณิตศาสตร์ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ก็ต้องสอบนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ทั่วประเทศ จำนวนนักเรียนที่จะต้องสอบจริงจึงมีมากมาย

1.2 เกณฑ์ปกติระดับท้องถิ่น (Local Norms) เป็นการสร้างเกณฑ์ปกติระดับเล็กลงมา เช่น ระดับจังหวัด ระดับอำเภอ เพื่อเป็นประโยชน์ในการเปรียบเทียบคะแนนของผู้สอบกับคนทั้งจังหวัดหรืออำเภอ

1.3 เกณฑ์ปกติระดับโรงเรียน (School Norms) โรงเรียนบางแห่งมีขนาดใหญ่ นักเรียนแต่ละชั้นมีจำนวนมาก เมื่อสร้างแบบทดสอบแต่ละวิชาของแต่ละระดับชั้นจนมีคุณภาพได้มาตรฐานแล้วจะสร้างเกณฑ์ปกติของโรงเรียนตนเอง กรณีสร้างเกณฑ์ปกติของโรงเรียนเดียวหรือในกลุ่มโรงเรียนเดียวกัน เรียกว่า เกณฑ์ปกติของโรงเรียน ใช้ประเมินเปรียบเทียบนักเรียนแต่ละคนกับนักเรียนส่วนรวมของโรงเรียน และใช้ประเมินการพัฒนาของโรงเรียนด้วย โดยพิจารณาจากผลการสอบแต่ละปีว่าดีขึ้นหรือแย่กว่าปีที่สร้างเกณฑ์ปกติเอาไว้

2) การแบ่งตามลักษณะของการใช้สถิติเพื่อการเปรียบเทียบ

2.1 เกณฑ์ปกติเปอร์เซ็นไทล์ (Percentile Norms) เกณฑ์ปกติแบบนี้สร้างจากคะแนนดิบที่มาจากประชากร หรือตัวอย่างที่เป็นตัวแทนที่ดี แล้วดำเนินการตามวิธีการสร้างเกณฑ์ปกติทั่วไป เมื่อหาค่าเปอร์เซ็นไทล์เสร็จก็หยุด เกณฑ์ปกติแบบนี้เป็นคะแนนจัดอันดับเท่านั้น จะนำไปบวกลบกันไม่ได้ แต่สามารถเปรียบเทียบและแปลความหมายได้ เช่น เด็กคนหนึ่งสอบได้ 30 คะแนนเมื่อไปเทียบกับเกณฑ์ปกติตรงกับเปอร์เซ็นไทล์ที่ 80 แสดงว่าถ้ามีผู้เข้าสอบ 100 คนเด็กคนนี้สอบได้คะแนนมากกว่าเด็กคนอื่นอยู่ 80 คน

2.2 เกณฑ์ปกติคะแนนที (T-Score Norms) นิยมใช้กันมากเพราะเป็นคะแนนมาตรฐานที่สามารถนำมาบวกลบและหาคะแนนเฉลี่ยได้ มีค่าเหมาะสมในการแปลความหมาย คือ มีค่าตั้งแต่ 0

ถึง 100 มีคะแนนเฉลี่ย 50 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 10 เรียกคะแนนชนิดนี้ว่า คะแนนมาตรฐาน T ปกติ (Normalized T-Score)

2.3 เกณฑ์ปกติสเตไนน์ (Stanine Norms) คะแนนแบบนี้เป็นคะแนนมาตรฐานชนิดหนึ่ง แต่มีค่าเพียง 9 ตัวคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 5 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2 แต่ละสเตไนน์จะถูกกำหนดตามอัตราส่วนร้อยละของการแจกแจงโค้งปกติ

2.4 เกณฑ์ปกติตามอายุ (Age Norms) แบบทดสอบมาตรฐานบางอย่างหาเกณฑ์ปกติตามอายุ เพื่อดูพัฒนาการในเรื่องเดียวกันว่า อายุต่างกันจะมีพัฒนาการอย่างไร หรืออายุเท่ากันจะมีพัฒนาการต่างกันหรือไม่ การสร้างแบบทดสอบวัดเชาว์ปัญญาและความถนัดนิยมหาเกณฑ์ปกติด้วยวิธีนี้

2.5 เกณฑ์ปกติตามระดับชั้น (Grade Norms) เป็นการหาเกณฑ์ปกติตามระดับชั้นเรียนในโรงเรียน โดยแบบทดสอบจะต้องเป็นเนื้อหาเดียวกัน วิชาที่นิยมสร้างมักจะเป็นวิชาพื้นฐาน เช่น คณิตศาสตร์ ภาษา แบบทดสอบวัดความรู้ความสามารถที่ค่อนข้างกว้างขวาง เป็นต้น

**2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง**

ผู้วิจัยได้ศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับแบบวัดเชิงสถานการณ์และการสร้างเกณฑ์ปกติที่มีนักวิจัยหลายท่าน สร้าง/พัฒนาแบบวัดเชิงสถานการณ์ ตรวจสอบคุณภาพของแบบวัด และสร้างเกณฑ์ปกติ ไว้ดังนี้

ชญานิษฐ์ โสตถิโยธิน (2559) สร้างแบบวัดการรับรู้ความสามารถของตนเองด้านวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์ ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 2 โดยมีวัตถุประสงค์ คือ 1) สร้างและตรวจสอบคุณภาพของแบบวัดการรับรู้ความสามารถของตนเองด้านวิทยาศาสตร์ – คณิตศาสตร์ 2) สร้างเกณฑ์สำหรับแปลความหมายคะแนนจากแบบวัดการรับรู้ความสามารถของตนเองด้านวิทยาศาสตร์ – คณิตศาสตร์ และ 3) จัดทำคู่มือการใช้แบบวัดการรับรู้ความสามารถของตนเองด้านวิทยาศาสตร์ – คณิตศาสตร์ และตรวจสอบคุณภาพของคู่มือ ตัวอย่างคือ นักเรียนที่กำลังศึกษาในชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ของโรงเรียนที่สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 2 จำนวน 766 คน แบบวัดมีข้อคำถาม 114 ข้อ มีรูปแบบการตอบของลัสท์คือ การตอบประเมินมิติความยาก (ทำได้หรือทำไม่ได้) และประเมินมิติความเข้ม จากมาตรประมาณค่า 10 ระดับคือ จาก 1 (มั่นใจน้อยที่สุด) ถึง 10 (มั่นใจมากที่สุด) ผลการวิจัยพบว่า 1) ความตรงตามเนื้อหามีค่า IOC ตั้งแต่ 0.67 ถึง 1.00 2) ค่าอำนาจจำแนกมีค่าตั้งแต่ 0.33 ถึง0.54 3) ความเที่ยงของแบบวัดจากการคำนวณค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของ Cronbach มีค่าเท่ากับ 0.92 และ 0.94 4) ความตรงตามสภาพ พบว่า มีค่าสถิติ t-test เท่ากับ 31.52 และ 35.49 แสดงว่ากลุ่มเก่งมีค่าเฉลี่ยสูงกว่ากลุ่มอ่อนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 5) เกณฑ์ปกติพบว่า การรับรู้ความสามารถของตนเองด้านวิทยาศาสตร์มีคะแนนมาตรฐานทีปกติตั้งแต่ T25 ถึง

T90 และด้านคณิตศาสตร์มีคะแนนมาตรฐานทีปกติตั้งแต่ T24 ถึง T88 และ 6) คู่มือการใช้แบบวัดการรับรู้ความสามารถของตนเองด้านวิทยาศาสตร์-คณิตศาสตร์มีความเหมาะสม อ่านเข้าใจง่ายและมีส่วนประกอบสำคัญครบถ้วน

ศรีจิตรา ลิขิตเรืองศิลป์ (2559) สร้างแบบวัดคุณลักษณะอันพึงประสงค์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนในเครืออัครสังฆมณฑลกรุงเทพฯ โดยมีวัตถุประสงค์ คือ 1) สร้างแบบคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 2) ตรวจสอบคุณภาพของแบบคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 3) สร้างเกณฑ์ในการแปลความหมายคะแนน และ 4) จัดทำคู่มือการใช้แบบวัดคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ตัวอย่าง คือ นักเรียนที่กำลังศึกษาในชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 300 คน และตัวอย่างที่ใช้สร้างเกณฑ์ปกติ จำนวน 335 คน แบบวัดมีข้อคำถาม 160 ข้อ เป็นแบบวัดเชิงสถานการณ์ เลือกตอบ 6 ตัวเลือก มีคะแนนต่างกันตั้งแต่ 1 ถึง 6 คะแนน ผลการวิจัยพบว่า 1) ความตรงตามเนื้อหามีค่า IOC ตั้งแต่ 0.60 ถึง 1.00 2) ค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.24 ถึง 0.69 3) ความตรงตามโครงสร้างจากการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันพบว่าแบบวัดคุณลักษณะอันพึงประสงค์ทั้ง 8 ฉบับ มีความสอดคล้องกลมกลืนกับข้อมูลเชิงประจักษ์ และมีความตรงตามโครงสร้างทุกด้าน 4) ความเที่ยงของแบบวัดจากการคำนวณค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของ Cronbach พบว่ามีค่าความเที่ยงมีค่าความเที่ยงระหว่าง 0.81 ถึง 0.90 5) เกณฑ์ปกติสำหรับแปลความหมายคะแนนของแบบวัดคุณลักษณะอันพึงประสงค์ในรูปคะแนนมาตรฐานทีปกติ ได้แก่ ข้อ 1 รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ มีค่า T2 ถึง T79 ข้อ 2 ซื่อสัตย์ สุจริต มีค่า T3 ถึง T90 ข้อ 3 มีวินัยมีค่า T1 ถึง T88 ข้อ 4 ใฝ่เรียนรู้ มีค่า T2 ถึง T87 ข้อ 5 อยู่อย่างพอเพียง มีค่า T1 ถึง T89 ข้อ 6 มุ่งมั่นในการทำงาน มีค่า T2 ถึง T88 ข้อ 7 รักความเป็นไทย มีค่า T4 ถึง T89 และ ข้อ 8 มีจิตสาธารณะ มีค่า T1 ถึง T87 และ 6) คู่มือการใช้แบบวัดคุณลักษณะมีความเหมาะสม เข้าใจง่ายและมีส่วนประกอบสำคัญครบถ้วน

ปัทมา นาแถมเงิน, ทัศน์ศิรินทร์ สว่างบุญ และกุลภัสสร ศิริพรรณ (2560) พัฒนาแบบวัดเชิงสถานการณ์เพื่อวัดความสามารถในการเผชิญและฟันฝ่าอุปสรรค (AQ) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 มีวัตถุประสงค์คือ 1) พัฒนาแบบวัดความสามารถในการเผชิญและฟันฝ่าอุปสรรคชนิดสถานการณ์ตามทฤษฎีของ Stoltz สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 พร้อมทั้งหาเกณฑ์ปกติสำหรับแบบวัดที่สร้างขึ้น และ 2) เปรียบเทียบภูมิหลังของนักเรียนที่ส่งผลต่อความสามารถในการเผชิญและฟันฝ่าอุปสรรค ตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 25 จำนวนนักเรียน 380 คน เครื่องมือสร้างขึ้นตามแนวคิดของสโตลซ์ คือ แบบวัดความสามารถในการเผชิญและฟันฝ่าอุปสรรคชนิดสถานการณ์มี 3 ตัวเลือก จำนวน 40 ข้อ ผลการวิจัยสรุปได้ว่า 1) ค่าความตรงตามเนื้อหาอยู่ระหว่าง 0.80 ถึง 1.00 ความเที่ยงตรงตามโครงสร้างด้วยวิธีกลุ่มรู้ชัด (Known Group Technique) โดยเปรียบเทียบผลการทำแบบวัดของนักเรียนที่มีความสามารถในการเผชิญและฟันฝ่าอุปสรรคสูง กับนักเรียนที่มีความสามารถในการ

เผชิญและฟันฝ่าอุปสรรคต่ำพบว่า นักเรียนมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ซึ่งมีความตรงเชิงโครงสร้างตามเกณฑ์มาตรฐาน ค่าอำนาจจำแนกรายข้อมีค่าตั้งแต่ 0.29 ถึง 0.84 และมีค่าความเที่ยงเท่ากับ 0.83 2) ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการเผชิญและฟันฝ่าอุปสรรคของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่มีภูมิหลังต่างกันพบว่า ภูมิหลังที่แตกต่างกันส่งผลต่อความสามารถในการเผชิญและฟันฝ่าอุปสรรคไม่แตกต่างกันในทุกตัวแปร 3) ผลการสร้างเกณฑ์ปกติพบว่า คะแนนสเตไนน์ที่ 1 ถึง 3 คือ มีความสามารถในการเผชิญและฝันฝ่าอุปสรรคต่ำ มีคะแนนตั้งแต่ 0 ถึง 101 คะแนน คะแนนสเตไนน์ที่ 4 ถึง 6 คือ มีความสามารถในการเผชิญและฝันฝ่าอุปสรรคปานกลางมีคะแนนตั้งแต่ 102 ถึง 114 คะแนน และคะแนนสเตไนน์ที่ 7 ถึง 9 คือ มีความสามารถในการเผชิญและฝันฝ่าอุปสรรคในระดับสูง มีคะแนน ตั้งแต่ 115 ถึง 120 คะแนน

มนัญญา หาญอาสา (2560) พัฒนาแบบวัดพฤติกรรมการติดอินเตอร์เน็ตสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 18 โดยมีวัตถุประสงค์ คือ 1) เพื่อสร้างและหาคุณภาพแบบวัดพฤติกรรมการติดอินเตอร์เน็ต สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น 2) ศึกษาผลการใช้แบบวัดพฤติกรรมการติดอินเตอร์เน็ต สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จำนวน 1,125 คน ได้มาจากการสุ่มแบบหลายขั้นตอน (Multi-stage random sampling) เครื่องมือเป็นแบบวัดพฤติกรรมการติดอินเตอร์เน็ต สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จำนวน 53 ข้อ ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการสร้างแบบวัดพฤติกรรมการติดอินเตอร์เน็ต ได้แบบวัดชนิดมาตรส่วนประมาณค่า (Rating scale) 6 ระดับ จำนวน 53 ข้อ 2) ผลการหาคุณภาพของแบบวัดพฤติกรรมการติดอินเตอร์เน็ต มีคุณภาพเป็นที่ยอมรับได้ มีความตรงเชิงเนื้อหาอยู่ระหว่าง 0.80 ถึง 1.00 อำนาจจำแนกรายข้อมีค่าอยู่ระหว่าง 0.34 ถึง 0.72 และความเที่ยงทั้งฉบับเท่ากับ 0.92 ความตรงเชิงโครงสร้างมีดัชนีวัดระดับความสอดคล้องกลมกลืนระหว่างโมเดลการวิจัยกับข้อมูลเชิงประจักษ์โดยการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยัน พบว่าดัชนีการวัดระดับความกลมกลืน (GFI) เท่ากับ 0.90 ค่าไคสแควร์เท่ากับ 2841.03 ระดับองศาอิสระเท่ากับ 975 ค่าไคสแควร์สัมพัทธ์เท่ากับ 2.91 ค่ารากกำลังสองเฉลี่ยของค่าความแตกต่างโดยประมาณ (RMSEA) เท่ากับ 0.045 และ 3) ผลการสร้างเกณฑ์ปกติวิสัย (Norms) เมื่อนำมาเทียบกับเกณฑ์ปกติที่ระบุไว้ พบว่า ส่วนใหญ่อยู่ในระดับปานกลาง

เมษา นวลศรี, กมลวรรณ ตังธนกานนท์ และโชติกา ภาษีผล (2560) พัฒนาเกณฑ์ปกติของแบบวัดพหุมิติความเป็นพลเมืองที่มีความรับผิดชอบของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาเกณฑ์ปกติของแบบวัดพหุมิติความเป็นพลเมืองที่มีความรับผิดชอบของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน จำนวน 1,420 คน โดยใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบหลายขั้นตอน เครื่องมือเป็นแบบวัดความเป็นพลเมืองที่มีความรับผิดชอบของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

ซึ่งประกอบด้วย 3 มิติ ได้แก่ มิติด้านความรู้ มิติด้านทักษะ และมิติด้านเจตคติ มีค่าความเที่ยงแบบ EAP ในแต่ละมิติ เท่ากับ 0.954, 0.901, และ 0.895 ตามลำดับ ผลการวิจัยพบว่า เกณฑ์ปกติของคะแนนความเป็นพลเมืองที่มีความรับผิดชอบของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น กลุ่มระดับชาติ มีช่วงคะแนนมาตรฐานทีปกติ ตั้งแต่ $T_{16}$ ถึง $T_{84}$ ($P_{.04}$ – $P_{99.96}$) เมื่อพิจารณาเป็นรายมิติ พบว่า มิติด้านความรู้ (knowledge) มีช่วงคะแนนมาตรฐานทีปกติ ตั้งแต่ $T_{16}$ ถึง $T_{84}$ ($P_{.04}$ – $P_{99.96}$) มิติด้านทักษะ (skill) มีช่วงคะแนนมาตรฐานทีปกติ ตั้งแต่ $T_{24}$ ถึง $T_{84}$ ($P_{.49}$ – $P_{99.96}$) และมิติด้านเจตคติ (attitude) มีช่วงคะแนนมาตรฐานทีปกติ ตั้งแต่ $T_{24}$ ถึง $T_{84}$ ($P_{.46}$ – $P_{99.96}$)

สุพัชญา เจรีรัตน์ (2560) เปรียบเทียบคุณสมบัติทางจิตมิติและประสิทธิภาพของแบบวัดสถานการณ์การรู้สื่อดิจิทัลที่มีรูปแบบต่างกัน โดยมีวัตถุประสงค์ คือ 1) สร้างแบบวัดสถานการณ์การรู้สื่อดิจิทัล และตรวจสอบคุณสมบัติทางจิตมิติของแบบวัดสถานการณ์การรู้สื่อดิจิทัลที่เป็นแบบวัดรูปแบบเขียนตอบ และแบบวัดรูปแบบอินเทอร์เน็ต 2) วิเคราะห์อิทธิพลของวิธีวัดการรู้สื่อดิจิทัลด้วยแบบวัดสถานการณ์การรู้สื่อดิจิทัลที่เป็นแบบวัดรูปแบบเขียนตอบ และแบบวัดรูปแบบอินเทอร์เน็ต และ 3) เปรียบเทียบประสิทธิภาพของแบบวัดสถานการณ์การรู้สื่อดิจิทัลที่เป็นแบบวัดรูปแบบเขียนตอบ และแบบวัดรูปแบบอินเทอร์เน็ต ตัวอย่างคือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษา โรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 1 และเขต 2 รวมทั้งสิ้น 393 คน ใช้แบบวัดเชิงสถานการณ์การรู้สื่อดิจิทัล ฉบับรูปแบบเขียนตอบและฉบับอินเทอร์เน็ต แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการใช้แบบวัดสถานการณ์การรู้สื่อดิจิทัล ผลการวิจัยสรุปได้ว่า 1) แบบวัดสถานการณ์การรู้สื่อดิจิทัล ฉบับรูปแบบเขียนตอบและฉบับอินเทอร์เน็ต มีคุณสมบัติทางจิตมิติ ในด้านความตรงตามเนื้อหา ความตรงเชิงโครงสร้าง ความเที่ยงแบบสอดคล้องภายใน ความยาก และอำนาจจำแนกไม่แตกต่างกัน คือฉบับรูปแบบเขียนตอบมี IOC = 0.80 ถึง 1.00, โมเดล pBT-CFA สอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์ มีค่าไค-สแควร์ = 24.75, p = 0.363, df = 23, CFI = 1.00, SRMR = 0.03, RMSEA = 0.01, Cronbach's Alpha = 0.743, ความยากเฉลี่ย = 1.96, อำนาจจำแนกเฉลี่ย = 1.28 และฉบับรูปแบบอินเทอร์เน็ตมี IOC = 0.80 ถึง 1.00, โมเดล iBT-CFA สอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์ มีค่าไค-สแควร์=35.59, p = 0.061, df = 24, CFI = 0.99, SRMR = 0.03, RMSEA = 0.04, Cronbach's Alpha = 0.741, ความยากเฉลี่ย = -1.95, อำนาจจำแนกเฉลี่ย = 1.23 2) การตรวจสอบอิทธิพลของวิธีวัด ของแบบวัดสถานการณ์การรู้สื่อดิจิทัลโดยใช้เทคนิค CTCM พบว่าโมเดล CTCM มีความสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์ (ไค-สแควร์=286.40, p = 0.000, df = 128, CFI = 0.97, SRMR = 0.05, RMSEA = 0.06) แสดงให้เห็นว่ามีอิทธิพลของวิธีวัดอยู่ในระดับต่ำ 3) แบบวัดสถานการณ์การรู้สื่อดิจิทัล ฉบับรูปแบบเขียนตอบและฉบับอินเทอร์เน็ต มีประสิทธิภาพด้านความพึงพอใจทั้งสองรูปแบบไม่แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 ด้านการใช้เวลาในการทดสอบ พบว่า แบบวัดรูปแบบอินเทอร์เน็ตจะมีเวลา

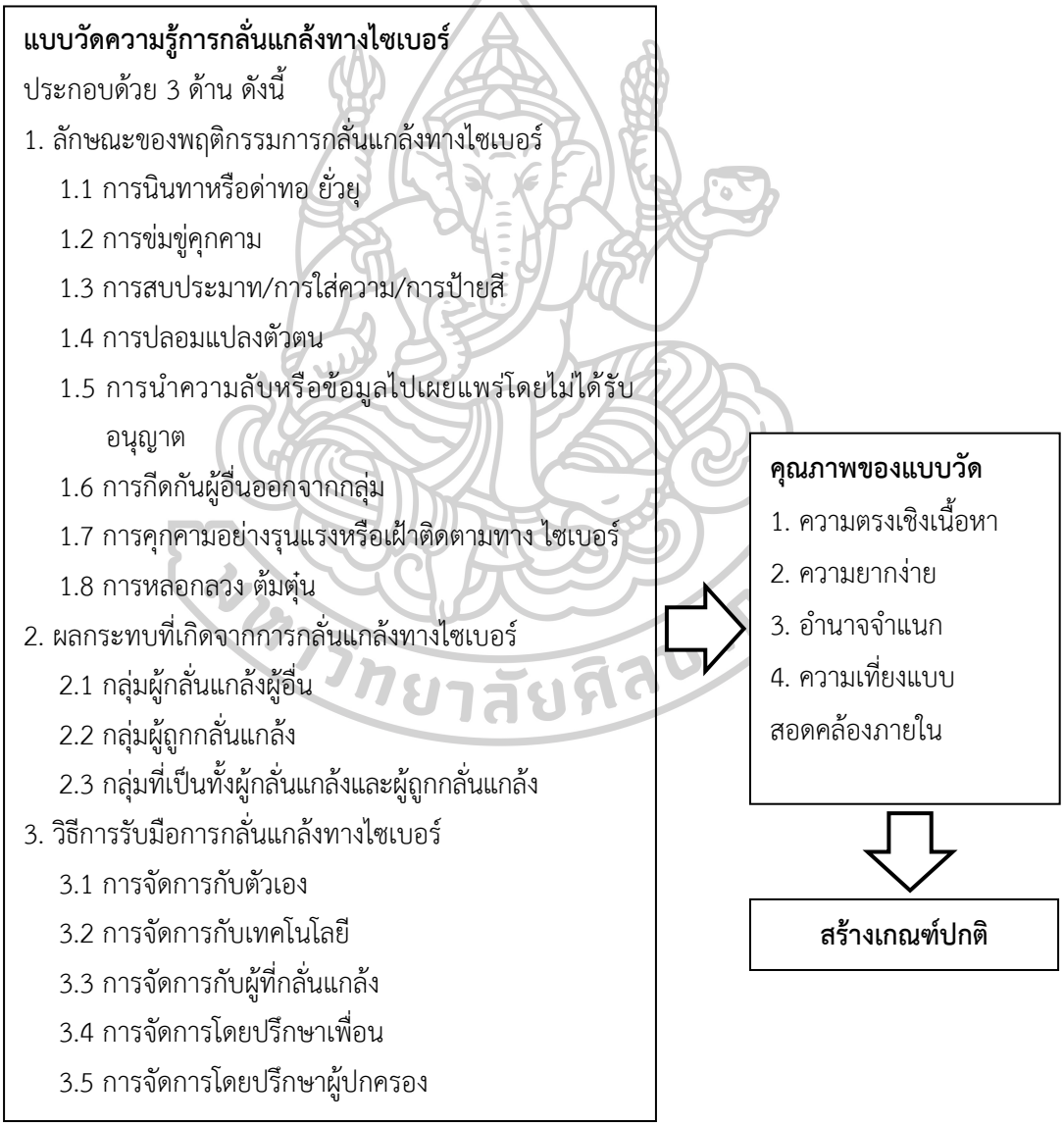
เฉลี่ยที่ใช้ในการทดสอบน้อยกว่าแบบวัดรูปแบบเขียนตอบ และแบบวัดรูปแบบอินเทอร์เน็ตมีข้อได้เปรียบในด้านของการให้คะแนนและแปลผล ที่สามารถแจ้งผลคะแนนได้ทันทีเมื่อทำการทดสอบเสร็จ

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ แบบวัดเชิงสถานการณ์ และเกณฑ์ปกติ ผู้วิจัยเล็งเห็นว่าควรพัฒนาเครื่องมือที่สามารถวัดความรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในเรื่องการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ โดยเครื่องมือจะเป็นแบบวัดเชิงสถานการณ์ ที่จะกำหนดสถานการณ์มาให้ เป็นสถานการณ์ที่ใกล้ตัวนักเรียน และอาจเกิดขึ้นได้จริง เพื่อวัดความรู้ที่มีต่อการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายทั้ง 3 ด้าน ได้แก่ ลักษณะพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ ผลกระทบของการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ และวิธีการรับมือการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ มีการให้คะแนนเป็นสองค่าคือ 1 คะแนน และ 0 คะแนน โดยมีคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียว เมื่อตอบถูกจะได้ 1 คะแนน และตอบผิดหรือไม่ตอบจะได้ 0 คะแนน ผู้วิจัยสร้างเกณฑ์ปกติระดับท้องถิ่น (Local norms) เนื่องจากต้องการเปรียบเทียบคะแนนของผู้สอบกับคนทั้งจังหวัด อีกทั้ง ที่ผู้วิจัยต้องการพัฒนาเครื่องมือวัดความรู้การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายนั้น เนื่องจากช่วงอายุของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายเป็นการเปลี่ยนแปลงระหว่างชีวิตวัยเด็กเข้าสู่วัยผู้ใหญ่ มักเกิดปัญหาต่าง ๆ มากมาย ทั้งปัญหาในด้านการเรียน ครอบครัว เพื่อน ความรัก ด้วยการแสดงออกทางพฤติกรรมที่มีความชัดเจน รุนแรง ตรงไปตรงมา และมีความเป็นตัวของตัวเองสูง จึงเป็นช่วงวัยที่ต้องปรับตัวทั้งร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สติปัญญา และสังคม ดังนั้น จึงเป็นช่วงวัยที่เหมาะสมควรค่าแก่การวัดความรู้เกี่ยวกับการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ เพื่อให้นักเรียนทราบถึงระดับความรู้ของตนเอง ไม่ว่าจะเป็นในด้านของลักษณะพฤติกรรมต่าง ๆ ของการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ทั้ง 8 ลักษณะ ผลกระทบที่เกิดจากการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ทั้ง 3 กลุ่ม และวิธีการรับมือการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ทั้ง 5 วิธี

**3. กรอบแนวคิดในการวิจัย**

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง พบว่า การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ (Cyberbullying) ประกอบด้วย 3 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) ลักษณะของพฤติกรรมของการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ จากการสังเคราะห์งานวิจัย พบว่า มีลักษณะของพฤติกรรมของการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์จำนวน 8 ลักษณะ ได้แก่ การนินทาหรือด่าทอ ยั่วยุให้โมโห (Flaming/ Trolling) การข่มขู่คุกคาม (Harassment) การสบประมาท/การใส่ความ/การป้ายสี (Denigration) การปลอมแปลงตัวตน (Impersonation/ Masquerade) การนำความลับหรือข้อมูลไปเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาต (Outing) การกีดกันผู้อื่นออกจากกลุ่ม (Exclusion) การคุกคามอย่างรุนแรงหรือเฝ้าติดตามทางไซเบอร์ (Cyberstalking) และการหลอกลวง ต้มตุ๋น (Trickery) 2) ผลกระทบที่เกิดจากการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ ผู้วิจัยแบ่งออกเป็น 3 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มผู้กลั่นแกล้งผู้อื่น (bully) กลุ่มผู้ถูกกลั่นแกล้ง

(victim) และกลุ่มที่เป็นทั้งผู้กลั่นแกล้งและผู้ถูกกลั่นแกล้ง (bully-victim) ซึ่งได้รับผลกระทบที่เหมือนกัน หรือแตกต่างกัน และ 3) วิธีการรับมือการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ ผู้วิจัยสังเคราะห์ให้ครอบคลุมวิธีการรับมือการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์เป็น 5 วิธี ได้แก่ การจัดการกับตัวเอง การจัดการกับเทคโนโลยี การจัดการกับผู้ที่กลั่นแกล้ง การจัดการโดยปรึกษาเพื่อน และการจัดการโดยปรึกษาผู้ปกครอง ทั้งนี้ผู้วิจัยได้องค์ประกอบที่ครอบคลุมการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์เรียบร้อยแล้ว จึงพัฒนาแบบวัดความรู้การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ และตรวจสอบคุณภาพของแบบวัดที่พัฒนาขึ้นในมิติของความตรงเชิงเนื้อหา ความยากง่าย อำนาจจำแนก ความเที่ยง และการสร้างเกณฑ์ปกติในการแปลความหมายของคะแนน สามารถสรุปเป็นกรอบแนวคิดในการวิจัยได้ดังภาพที่ 2.1




ภาพที่ 2.2 กรอบแนวคิดในการวิจัย

# บทที่ 3
# วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อพัฒนาและตรวจสอบคุณภาพของแบบวัดความรู้การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย และ 2) เพื่อหาเกณฑ์ปกติระดับท้องถิ่น (Local Norms) ของแบบวัดความรู้การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ซึ่งมีรายละเอียดเกี่ยวกับวิธีดำเนินการวิจัย ดังนี้

3.1 ประชากรและตัวอย่าง

3.2 การสร้างเครื่องมือในการวิจัย

3.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล

3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

## 3.1 ประชากรและตัวอย่าง

**ประชากร**

ประชากรในการศึกษาครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 ของโรงเรียนสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) ในสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครปฐม ซึ่งมีโรงเรียนจำนวน 29 โรงเรียน และมีนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย จำนวน 16,457 คน (ที่มา: ระบบบริการข้อมูลภาครัฐ BIG DATA สพม. นครปฐม ณ วันที่ 15 พ.ย. 2565)

**ตัวอย่าง**

ตัวอย่างในการศึกษาครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 ของโรงเรียนสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) ในสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครปฐม ที่ได้มาจากการสุ่มแบบหลายขั้นตอน (Multi-Stage random sampling) ศิริชัย กาญจนวาสี (2556) กล่าวว่า ควรนำแบบสอบไปใช้กับตัวอย่างที่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มผู้สอบที่ตั้งใจจะนำไปใช้จริง และควรมีตัวอย่างอย่างน้อย 50 คน เพื่อให้ได้ผลการวิเคราะห์ที่ค่อนข้างคงที่และน่าเชื่อถือ ประกอบกับผู้วิจัยได้ศึกษางานวิจัยที่มีการสร้างเกณฑ์ปกติสำหรับใช้ประกอบแบบวัด พบว่า มีการกำหนดขนาดตัวอย่างจำนวน 300 ตัวอย่างขึ้นไปเช่นกัน (กฤษณา ปัญญา, 2552: 29-32; จุฑามาศ ช่อคง, 2556: 71-73; อัมพร ปานจันดี, 2556: 94; นิดาวรรณ บุญอินทร์, 2558: 68-71) ดังนั้น เพื่อให้ได้ข้อมูลตอบกลับที่เพียงพอในการวิเคราะห์และผลการวิจัยที่แม่นยำ ผู้วิจัยจึงกำหนดตัวอย่างเป็นจำนวน 595 คน โดยแบ่งตัวอย่างออกเป็น 3 กลุ่ม คือ

กลุ่มที่ 1 ตัวอย่างที่ใช้ในการทดลองเครื่องมือครั้งที่ 1 จำนวน 60 คน เพื่อหาคุณภาพแบบวัดรายข้อในด้านค่าความยาก และค่าอำนาจจำแนก ของแบบวัดความรู้การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย จำนวน 60 ข้อ

กลุ่มที่ 2 ตัวอย่างที่ใช้ในการทดลองเครื่องมือครั้งที่ 2 จำนวน 60 คน เพื่อหาคุณภาพครั้งที่ 2 ในด้านค่าความยาก ค่าอำนาจจำแนก และค่าความเที่ยงของแบบวัดความรู้การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายทั้งฉบับ และคัดข้อคำถามที่ผ่านเกณฑ์การตรวจหาคุณภาพ จำนวน 30 ข้อ

กลุ่มที่ 3 ตัวอย่างที่ใช้ในการทดลองเครื่องมือครั้งที่ 3 จำนวน 475 คน เพื่อหาคุณภาพด้านค่าความยาก ค่าอำนาจจำแนก ค่าความเที่ยง และเกณฑ์ปกติของแบบวัดความรู้การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

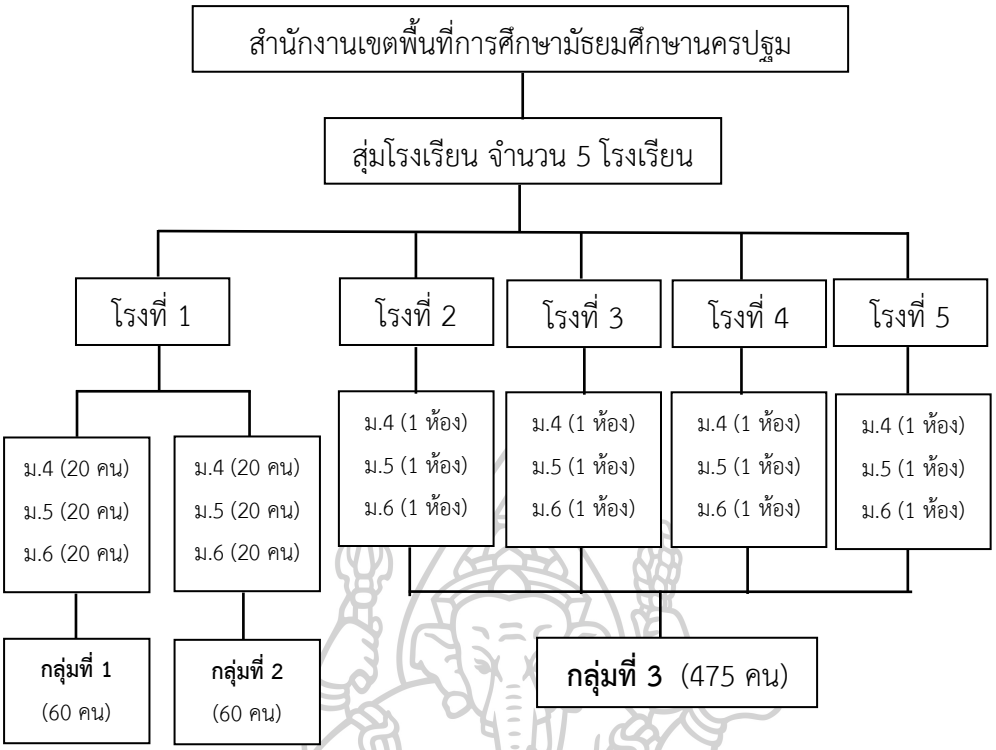
**วิธีการได้มาของตัวอย่าง**

ขั้นที่ 1 สุ่มโรงเรียน จำนวน 5 โรงเรียน ด้วยการสุ่มอย่างง่าย (Simple random sampling) จากโรงเรียนจำนวน 29 โรงเรียน ในสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครปฐม

ขั้นที่ 2 สุ่มโรงเรียนจำนวน 1 โรงเรียน จาก 5 โรงเรียน ที่สุ่มได้ในขั้นที่ 1 ด้วยการสุ่มอย่างง่าย (Simple random sampling)

ขั้นที่ 3 ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลครอบคลุมทั้ง 3 ระดับชั้น โดยดำเนินการสุ่มนักเรียนระดับชั้นละ 20 คน จากโรงเรียนที่สุ่มได้ในขั้นที่ 2 แบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มที่ 1 ตัวอย่างที่ใช้ในการทดลองเครื่องมือครั้งที่ 1 จำนวน 60 คน และกลุ่มที่ 2 ตัวอย่างที่ใช้ในการทดลองเครื่องมือครั้งที่ 2 จำนวน 60 คน รวม 120 คน ด้วยการสุ่มอย่างง่าย (Simple random sampling)

ขั้นที่ 4 ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลครอบคลุมทั้ง 3 ระดับชั้น ของทั้ง 4 โรงเรียนที่เหลือจากการสุ่มในขั้นที่ 3 โดยดำเนินการสุ่มห้องเรียนระดับชั้นละ 1 ห้องเรียน (ห้องละประมาณ 40 คน) เป็นกลุ่มที่ 3 ตัวอย่างที่ใช้ในการทดลองเครื่องมือครั้งที่ 3 จำนวน 475 คน ด้วยการสุ่มอย่างง่าย (Simple random sampling) รายละเอียดการสุ่มตัวอย่างดังแสดงในภาพที่ 3.1




ภาพที่ 3.1 ขั้นตอนการสุ่มตัวอย่างด้วยการสุ่มแบบหลายขั้นตอน

จากนั้นผู้วิจัยสุ่มโรงเรียนและนักเรียนจากขั้นตอนการสุ่มตัวอย่าง โดยใช้วิธีสุ่มอย่างง่ายและเป็นโรงเรียนที่ให้ความร่วมมือในการเก็บข้อมูล รายละเอียดดังตารางที่ 3.1

ตารางที่ 3.1 รายชื่อโรงเรียนที่เป็นตัวอย่างและจำนวนตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

| ที่ | ชื่อโรงเรียน | จำนวนนักเรียน (คน) | | | รวม |
|---|---|---|---|---|---|
| | | ม. 4 | ม. 5 | ม. 6 | |
| 1 | โรงเรียนวัดไร่ขิงวิทยา | 40 | 40 | 40 | **120** |
| 2 | โรงเรียนราชินีบูรณะ | 40 | 39 | 38 | **117** |
| 3 | โรงเรียนศรีวิชัยวิทยา | 40 | 40 | 38 | **118** |
| 4 | โรงเรียนสามพรานวิทยา | 40 | 40 | 40 | **120** |
| 5 | โรงเรียนรัตนโกสินทร์สมโภชบวรนิเวศศาลายาในพระสังฆราชูปถัมภ์ | 40 | 40 | 40 | **120** |
| **รวม** | | **200** | **199** | **196** | **595** |

**3.2 การสร้างเครื่องมือในการวิจัย**

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าในครั้งนี้เป็นแบบวัดความรู้การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ จำนวน 1 ฉบับ ประกอบด้วย 3 องค์ประกอบ คือ 1) ลักษณะของพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ 2) ผลกระทบที่เกิดจากการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ และ 3) วิธีการรับมือจากการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ เป็นแบบวัดเชิงสถานการณ์ ปรนัย 4 ตัวเลือก โดยมีขั้นตอนในการสร้างดังนี้

1) ศึกษาเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ ตัวอย่างแบบวัดการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์รูปแบบต่าง ๆ ซึ่งครอบคลุมข้อมูลองค์ประกอบของการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ รวมทั้งศึกษาการสร้างแบบวัดเชิงสถานการณ์ และตัวอย่างข้อสอบแบบวัดเชิงสถานการณ์เพื่อใช้เป็นแนวทางในการสร้างแบบวัดความรู้การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ในครั้งนี้

2) กำหนดจุดมุ่งหมายในการสร้างแบบวัดความรู้การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ คือ เพื่อพัฒนาและหาคุณภาพของแบบวัดความรู้การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น ซึ่งจะเป็นเครื่องมือที่ช่วยตรวจสอบระดับความรู้เกี่ยวกับการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ของนักเรียนว่าอยู่ในระดับใด

3) จากการศึกษาเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ ผู้วิจัยมุ่งพัฒนาครอบคลุมองค์ประกอบ 3 องค์ประกอบ คือ 1) ลักษณะของพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ 2) ผลกระทบที่เกิดจากการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ และ 3) วิธีการรับมือจากการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ (ธันยากร ตุดเกื้อ และ มาลี สบายยิ่ง, 2560: 220-236; มูลนิธิยุวพัฒน์, 2560; สุภาวดี เจริญวานิช, 2560: 639-648; ปองกมล สุรัตน์, 2561: 260-273; สรานนท์ อินทนนท์, 2561: 2-16)

4) กำหนดนิยามเชิงปฏิบัติการของการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ ทั้ง 3 องค์ประกอบ

5) สร้างผังแบบวัดความรู้การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ ตามกรอบแนวคิดเชิงปฏิบัติการ เป็นแบบวัดเชิงสถานการณ์ (Situation Test) มีลักษณะเป็นแบบสอบที่กำหนดสถานการณ์สมมติตามที่นักเรียนอาจเคยพบเจอในชีวิตจริงไว้ 10 สถานการณ์ ข้อคำถามเป็นปรนัย 4 ตัวเลือก สามารถเลือกตอบได้เพียงข้อละ 1 คำตอบเท่านั้น กำหนดเกณฑ์การให้คะแนนเป็น 1 คะแนนเมื่อตอบถูก และ 0 คะแนนเมื่อตอบผิดหรือไม่ตอบ โดยจุดมุ่งหมายในการสร้างแบบวัดความรู้การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์นี้ กำหนดจำนวนข้อที่ต้องการสร้างตามองค์ประกอบของการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ 3 องค์ประกอบ องค์ประกอบละ 10 ข้อ จะได้ข้อคำถามทั้งหมดจำนวน 30 ข้อ และในการสร้างข้อสอบนั้นผู้วิจัยได้สร้างข้อสอบเผื่อไว้เป็นสองเท่า สำหรับใช้คัดเลือกจำนวน 60 ข้อ มีรายละเอียดดังตารางที่ 3.2

ตารางที่ 3.2 ผังการสร้างแบบวัดความรู้การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย เป็นแบบวัดเชิงสถานการณ์ ปรนัย 4 ตัวเลือก

| องค์ประกอบ | ตัวบ่งชี้ | จำนวนข้อที่สร้าง | จำนวนข้อที่ใช้จริง |
|---|---|---|---|
| 1. ลักษณะของพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ | 1.1 การนินทาหรือด่าทอ<br>1.2 การข่มขู่คุกคาม<br>1.3 การสบประมาท/การใส่ความ/การป้ายสี<br>1.4 การปลอมแปลงตัวตน<br>1.5 การนำความลับหรือข้อมูลไปเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาต<br>1.6 การกีดกันผู้อื่นออกจากกลุ่ม<br>1.7 การคุกคามอย่างรุนแรงหรือเฝ้าติดตามทาง ไซเบอร์<br>1.8 การหลอกลวง ต้มตุ๋น | 20 | 10 |
| 2. ผลกระทบที่เกิดจากการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ | 2.1 กลุ่มผู้กลั่นแกล้งผู้อื่น<br>2.2 กลุ่มผู้ถูกกลั่นแกล้ง<br>2.3 กลุ่มที่เป็นทั้งผู้กลั่นแกล้งและผู้ถูกกลั่นแกล้ง | 20 | 10 |
| 3. วิธีการรับมือจากการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ | 3.1 การจัดการตัวเอง<br>3.2 การจัดการเทคโนโลยี<br>3.3 การจัดการผู้กลั่นแกล้ง<br>3.4 การจัดการโดยปรึกษาเพื่อน<br>3.5 การจัดการโดยปรึกษาผู้ปกครอง | 20 | 10 |
| **รวม** | | **60** | **30** |

6) ผู้วิจัยสร้างสถานการณ์ทั้งหมด 10 สถานการณ์ โดยแต่ละสถานการณ์จะวัดตามองค์ประกอบ 3 องค์ประกอบ องค์ประกอบละ 2 ข้อ เพื่อใช้ในการคัดเลือกให้เหลือองค์ประกอบละ 1 ข้อ โดยครอบคลุมในเรื่องของตัวบ่งชี้ ดังแสดงในภาคผนวก ข แล้วนำสถานการณ์ทั้ง 10 สถานการณ์

ให้ผู้เชี่ยวชาญทางด้านจิตวิทยาและการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์พิจารณาความเหมาะสมของสถานการณ์ในเบื้องต้น รวมถึงความเหมาะสมของภาษาที่ใช้สื่อความหมาย แล้วนำมาปรับสถานการณ์ให้เหมาะสมตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ จากนั้นนำสถานการณ์ทั้ง 10 สถานการณ์มาสร้างข้อคำถามตามกรอบแนวคิดเชิงปฏิบัติการที่กำหนดไว้

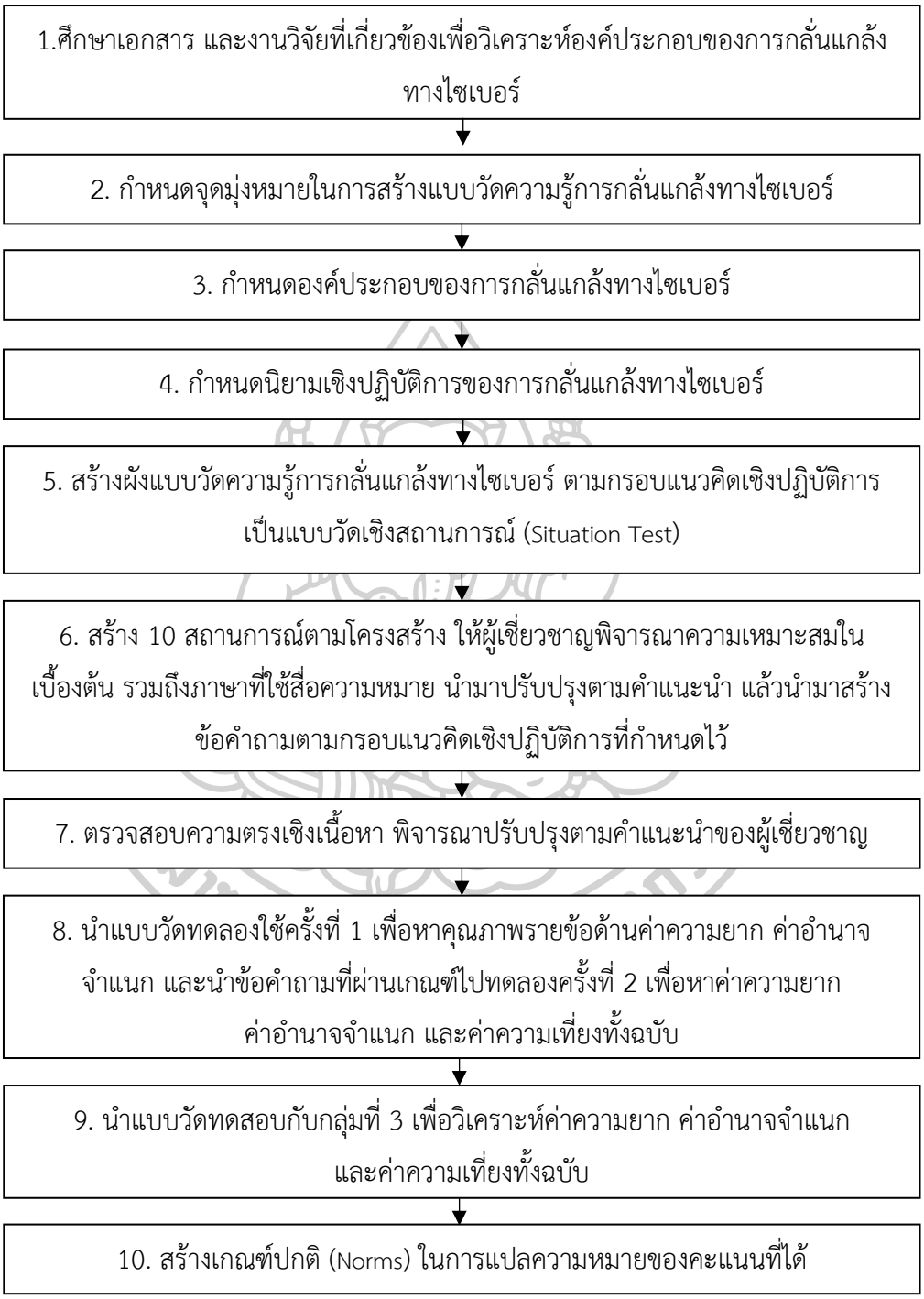
7) ตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content validity) โดยให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน ประกอบด้วยผู้เชี่ยวชาญที่มีความรู้ ความสามารถด้านการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ หรือมีประสบการณ์ทางด้านจิตวิทยาในเด็กมากกว่า 3 ปีขึ้นไป จำนวน 3 ท่าน ผู้เชี่ยวชาญที่มีความรู้ ความสามารถด้านการวัดและประเมินผล หรือมีประสบการณ์ในการสร้างแบบวัดเชิงสถานการณ์ จำนวน 1 ท่าน และผู้เชี่ยวชาญที่มีความรู้ความสามารถด้านเทคโนโลยีทางการศึกษา หรือมีประสบการณ์ทำงานทางสื่อดิจิตัล และเทคโนโลยีมากกว่า 3 ปีขึ้นไป จำนวน 1 ท่าน พิจารณาความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดมุ่งหมายของการวัด (Item Objective Congruence: IOC) แล้วคัดเลือกข้อสอบที่มีค่า IOC ตั้งแต่ 0.50 ถึง 1.00 พร้อมทั้งปรับปรุงข้อคำถามตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

8) นำแบบวัดความรู้การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ที่ปรับปรุงตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญแล้วไปทดลองใช้ครั้งที่ 1 กับนักเรียนตัวอย่างกลุ่มที่ 1 จำนวน 60 คน เพื่อตรวจสอบคุณภาพรายข้อในประเด็นของค่าความยาก ค่าอำนาจจำแนกของแบบวัด และคัดเลือกข้อคำถามที่มีค่าความยากอยู่ในช่วง 0.2 ถึง 0.8 และค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.2 ขึ้นไป (ศิริชัย กาญจนวาสี, 2556) ทดลองครั้งที่ 2 นำข้อคำถามที่ผ่านเกณฑ์ไปทดสอบกับนักเรียนตัวอย่างกลุ่มที่ 2 จำนวน 60 คน เพื่อตรวจสอบค่าความยาก ค่าอำนาจจำแนก และความเที่ยงแบบสอดคล้องภายในโดยใช้ KR-20 ค่าความเที่ยงต้องมีค่าตั้งแต่ 0.70 ขึ้นไป ใช้โปรแกรมวิเคราะห์แบบสอบ TAP : (Test Analysis Program) คัดเลือกแบบวัดความรู้การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ฉบับสมบูรณ์ ที่มีค่าความยากอยู่ในช่วง 0.2 ถึง 0.8 ค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.2 ขึ้นไป และค่าความเที่ยงทั้งฉบับ ตั้งแต่ 0.7 ขึ้นไป (ศิริชัย กาญจนวาสี, 2556) จำนวน 30 ข้อ และจัดพิมพ์แบบวัดความรู้การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ฉบับสมบูรณ์ เพื่อนำไปใช้กับตัวอย่างกลุ่มที่ 3

9) นำแบบวัดความรู้การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ฉบับสมบูรณ์ ทดสอบกับตัวอย่างกลุ่มที่ 3 จำนวน 475 คน เพื่อวิเคราะห์หาค่าความยาก ค่าอำนาจจำแนก และค่าความเที่ยงทั้งฉบับ โดยใช้ KR-20 และค่าความเที่ยงต้องมีค่าตั้งแต่ 0.70 ขึ้นไป ใช้โปรแกรมวิเคราะห์แบบสอบ TAP : (Test Analysis Program)

10) นำผลการทดสอบมาสร้างเกณฑ์ปกติ (Norms) ในการแปลความหมายของคะแนนที่ได้จากแบบวัดความรู้การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์

ขั้นตอนการสร้างแบบวัดความรู้การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย รายละเอียดดังภาพที่ 3.2




ภาพที่ 3.2 ขั้นตอนการสร้างแบบวัดความรู้การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

**3.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล**

การเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อสร้างแบบวัดความรู้การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

1) ผู้วิจัยทำหนังสือขอความร่วมมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลวิจัยเสนอไปยังผู้อำนวยการโรงเรียนต่าง ๆ ที่เป็นตัวอย่างในครั้งนี้ จากบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร เพื่อขอความอนุเคราะห์และอำนวยความสะดวกในการเก็บรวบรวมข้อมูล

2) ผู้วิจัยติดต่อประสานงานกับทางโรงเรียนที่ใช้เป็นตัวอย่าง ดำเนินการประสานกับโรงเรียนเพื่อนัดหมายวัน เวลา ในการเข้าไปเก็บข้อมูลกับนักเรียน รวมทั้งชี้แจงรายละเอียดในการเก็บข้อมูลและนำตัวอย่างแบบวัดความรู้การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ให้ได้ดู

3) จัดเตรียมเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลให้เพียงพอสำหรับโรงเรียนที่เป็นตัวอย่าง

4) ทำการทดสอบเพื่อพัฒนาแบบสอบกับตัวอย่างด้วยแบบวัดความรู้การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย เป็นแบบสอบวัดความรู้ 30 ข้อ ใช้เวลา 60 นาที

**3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล**

ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน โดยใช้สถิติเชิงบรรยาย (Descriptive statistic) เพื่ออธิบายลักษณะทั่วไปของตัวอย่าง โดยทำการวิเคราะห์ค่าสถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ร้อยละ และความถี่ สำหรับการวิเคราะห์เพื่อตอบวัตถุประสงค์ของการวิจัย มีแนวทางในการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

1) วิเคราะห์คุณภาพของแบบวัดที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น โดยวิเคราะห์คุณภาพของแบบวัดเป็นรายข้อเพื่อหาค่าความยาก และค่าอำนาจจำแนก คัดเลือกข้อสอบที่มีคุณภาพตามเกณฑ์ มีค่าความยากอยู่ในช่วง 0.20 ถึง 0.8 ค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.2 ขึ้นไป และหาค่าความเที่ยงทั้งฉบับของแบบวัดความรู้การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ จะต้องมีค่าความเที่ยง ตั้งแต่ 0.7 ขึ้นไป เพื่อนำไปวิเคราะห์ต่อ

2) วิเคราะห์คะแนนดิบให้เป็นคะแนนมาตรฐาน T (T-Score) เพื่อแปลงคะแนนจากการทดสอบ ให้เป็นคะแนนมาตรฐาน T ปกติ

# บทที่ 4
# ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การดำเนินการวิจัย เรื่อง การพัฒนาแบบวัดความรู้การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาและตรวจสอบคุณภาพของแบบวัดความรู้การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย และ 2) หาเกณฑ์ปกติระดับท้องถิ่น (Local Norms) ของแบบวัดความรู้การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายที่สร้างขึ้น เพื่อตอบวัตถุประสงค์ของการวิจัยดังกล่าว ผู้วิจัยขอนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

## ตอนที่ 1 ผลการสร้างและวิเคราะห์คุณภาพแบบวัดความรู้การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

ในตอนนี้ผู้วิจัยนำเสนอ 5 หัวข้อ ได้แก่ 1.1) รายละเอียดเบื้องต้นของแบบวัด 1.2) การตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา 1.3) ผลการวิเคราะห์คุณภาพแบบวัดความรู้การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ครั้งที่ 1 1.4) ผลการวิเคราะห์คุณภาพแบบวัดความรู้การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ครั้งที่ 2 และ 1.5) ผลการวิเคราะห์คุณภาพแบบวัดความรู้การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย กับตัวอย่างในการวิจัย

### 1.1 รายละเอียดเบื้องต้นของแบบวัด

แบบวัดความรู้การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ เป็นข้อคำถามในรูปแบบของแบบวัดเชิงสถานการณ์แบบเลือกตอบ (Multiple choices) 4 ตัวเลือก เป็นความรู้ความเข้าใจของนักเรียนเกี่ยวกับการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ ประกอบด้วยสถานการณ์การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ จำนวน 10 สถานการณ์ และข้อคำถามที่สอดคล้องกับสถานการณ์และครอบคลุมองค์ประกอบของการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ ทั้ง 3 องค์ประกอบ คือ 1) ลักษณะของพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ 2) ผลกระทบที่เกิดจากการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ และ 3) วิธีการรับมือการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์อย่างถูกต้อง โดยคำนึงถึงหลักจริยธรรมและกฎหมายไว้องค์ประกอบละ 1 ข้อ โดยจะได้ข้อคำถามจำนวน 30 ข้อ ผู้วิจัยจึงสร้างข้อคำถามเผื่อ โดยยึดตามโครงสร้างที่กำหนดไว้แต่เพิ่มมาอีกหนึ่งเท่าเป็นข้อคำถามจำนวน 60 ข้อ โดยนักเรียนสามารถเลือกตอบได้เพียงข้อละ 1 คำตอบเท่านั้น มีการตรวจให้คะแนน 2 ค่า คือ คะแนนเป็น 1 คะแนนเมื่อตอบถูก และ 0 คะแนนเมื่อตอบผิดหรือไม่ตอบ

**1.2 ความตรงเชิงเนื้อหา**

ผู้วิจัยได้นำแบบวัดความรู้การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ ซึ่งเป็นแบบวัดเชิงสถานการณ์ เลือกตอบ (Multiple choices) จำนวน 60 ข้อ ไปตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา โดยให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน ที่มีความเชี่ยวชาญด้านจิตวิทยาเกี่ยวกับการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ จำนวน 3 ท่าน ด้านการวัดและประเมินผล จำนวน 1 ท่าน และด้านการสื่อสารและเทคโนโลยี จำนวน 1 ท่าน เป็นผู้พิจารณาความสอดคล้องระหว่างสถานการณ์การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์และข้อคำถามที่ครอบคลุมทุกองค์ประกอบ ผลการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญปรากฏว่า จากข้อคำถามจำนวน 60 ข้อ มีข้อคำถามที่ผ่านเกณฑ์ จำนวน 58 ข้อ และมีข้อคำถามที่ไม่ผ่านเกณฑ์ จำนวน 2 ข้อ มีรายละเอียดดังตารางที่ 4.1

ตารางที่ 4.1 แสดงค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างสถานการณ์การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์และข้อคำถามที่ครอบคลุมทุกองค์ประกอบ

| สถานการณ์ที่ | ข้อที่ | ค่า IOC | สรุปผล |
|---|---|---|---|
| 1 | 1.1 | 1.00 | ผ่านเกณฑ์ |
| | 1.2 | 0.80 | ผ่านเกณฑ์ |
| | 1.3 | 0.80 | ผ่านเกณฑ์ |
| | 1.4 | 0.80 | ผ่านเกณฑ์ |
| | 1.5 | 0.80 | ผ่านเกณฑ์ |
| | 1.6 | 1.00 | ผ่านเกณฑ์ |
| 2 | 2.1 | 0.80 | ผ่านเกณฑ์ |
| | 2.2 | 0.80 | ผ่านเกณฑ์ |
| | 2.3 | 0.80 | ผ่านเกณฑ์ |
| | 2.4 | 0.60 | ผ่านเกณฑ์ |
| | 2.5 | 0.80 | ผ่านเกณฑ์ |
| | 2.6 | 0.20 | ไม่ผ่านเกณฑ์ |
| 3 | 3.1 | 1.00 | ผ่านเกณฑ์ |
| | 3.2 | 0.80 | ผ่านเกณฑ์ |
| | 3.3 | 0.00 | ไม่ผ่านเกณฑ์ |
| | 3.4 | 0.80 | ผ่านเกณฑ์ |
| | 3.5 | 1.00 | ผ่านเกณฑ์ |
| | 3.6 | 0.60 | ผ่านเกณฑ์ |

ตารางที่ 4.1 แสดงค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างสถานการณ์การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์และข้อคำถามที่ครอบคลุมทุกองค์ประกอบ (ต่อ)

| สถานการณ์ที่ | ข้อที่ | ค่า IOC | สรุปผล |
|---|---|---|---|
| 4 | 4.1 | 1.00 | ผ่านเกณฑ์ |
| | 4.2 | 1.00 | ผ่านเกณฑ์ |
| | 4.3 | 0.80 | ผ่านเกณฑ์ |
| | 4.4 | 1.00 | ผ่านเกณฑ์ |
| | 4.5 | 1.00 | ผ่านเกณฑ์ |
| | 4.6 | 1.00 | ผ่านเกณฑ์ |
| 5 | 5.1 | 0.80 | ผ่านเกณฑ์ |
| | 5.2 | 1.00 | ผ่านเกณฑ์ |
| | 5.3 | 0.80 | ผ่านเกณฑ์ |
| | 5.4 | 0.80 | ผ่านเกณฑ์ |
| | 5.5 | 0.60 | ผ่านเกณฑ์ |
| | 5.6 | 0.80 | ผ่านเกณฑ์ |
| 6 | 6.1 | 1.00 | ผ่านเกณฑ์ |
| | 6.2 | 1.00 | ผ่านเกณฑ์ |
| | 6.3 | 1.00 | ผ่านเกณฑ์ |
| | 6.4 | 0.80 | ผ่านเกณฑ์ |
| | 6.5 | 1.00 | ผ่านเกณฑ์ |
| | 6.6 | 0.80 | ผ่านเกณฑ์ |
| 7 | 7.1 | 0.80 | ผ่านเกณฑ์ |
| | 7.2 | 1.00 | ผ่านเกณฑ์ |
| | 7.3 | 1.00 | ผ่านเกณฑ์ |
| | 7.4 | 0.80 | ผ่านเกณฑ์ |
| | 7.5 | 1.00 | ผ่านเกณฑ์ |
| | 7.6 | 1.00 | ผ่านเกณฑ์ |

ตารางที่ 4.1 แสดงค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างสถานการณ์การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์และข้อคำถามที่ครอบคลุมทุกองค์ประกอบ (ต่อ)

| สถานการณ์ที่ | ข้อที่ | ค่า IOC | สรุปผล |
|---|---|---|---|
| 8 | 8.1 | 1.00 | ผ่านเกณฑ์ |
| | 8.2 | 0.80 | ผ่านเกณฑ์ |
| | 8.3 | 0.80 | ผ่านเกณฑ์ |
| | 8.4 | 0.60 | ผ่านเกณฑ์ |
| | 8.5 | 0.80 | ผ่านเกณฑ์ |
| | 8.6 | 0.60 | ผ่านเกณฑ์ |
| 9 | 9.1 | 1.00 | ผ่านเกณฑ์ |
| | 9.2 | 0.80 | ผ่านเกณฑ์ |
| | 9.3 | 0.80 | ผ่านเกณฑ์ |
| | 9.4 | 0.60 | ผ่านเกณฑ์ |
| | 9.5 | 1.00 | ผ่านเกณฑ์ |
| | 9.6 | 0.80 | ผ่านเกณฑ์ |
| 10 | 10.1 | 0.80 | ผ่านเกณฑ์ |
| | 10.2 | 1.00 | ผ่านเกณฑ์ |
| | 10.3 | 0.80 | ผ่านเกณฑ์ |
| | 10.4 | 0.80 | ผ่านเกณฑ์ |
| | 10.5 | 1.00 | ผ่านเกณฑ์ |
| | 10.6 | 0.60 | ผ่านเกณฑ์ |

จากการพิจารณาความตรงเชิงเนื้อหาของข้อคำถามโดยพิจารณาค่า IOC ที่มีค่าตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป ข้อคำถามที่ผ่านเกณฑ์ จำนวน 58 ข้อ และข้อคำถามที่ไม่ผ่านเกณฑ์ จำนวน 2 ข้อ ได้แก่ ข้อคำถามที่ 2.6 ในสถานการณ์ที่ 2 และข้อคำถามที่ 3.3 ในสถานการณ์ที่ 3 ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ดำเนินการตัดข้อคำถามดังกล่าวออก และดำเนินการปรับปรุงข้อสอบให้มีคุณภาพยิ่งขึ้น โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการปรับปรุงข้อสอบตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ รายละเอียดดังตารางที่ 4.2

ตารางที่ 4.2 แสดงข้อคำถามที่ได้รับการปรับปรุงตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

| ข้อที่ | ข้อเสนอแนะ | ผลการปรับแก้ตามข้อเสนอแนะ |
|---|---|---|
| 1.1 | **(ตัวเลือก ง. อาจปรับเป็น โพสต์ข้อมูลหรือภาพส่วนตัวของผู้อื่นบนไซเบอร์โดยไม่ได้รับอนุญาต)**<br>จากสถานการณ์ข้างต้น เป็นลักษณะพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์แบบใด<br>ก. เผยแพร่ข้อมูลเท็จบนเครือข่ายสังคมออนไลน์<br>ข. โจมตี ด่าทอด้วยคำหยาบคาย ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์<br>ค. ใช้ข้อความหรือการกระทำซ้ำ ๆ ให้รำคาญหรือเกิดความรู้สึกไม่ดี<br>ง. โพสต์ข้อมูลหรือภาพส่วนตัวที่น่าอายบนไซเบอร์โดยไม่ได้รับอนุญาต | จากสถานการณ์ข้างต้น เป็นลักษณะพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์แบบใด<br>ก. เผยแพร่ข้อมูลเท็จบนเครือข่ายสังคมออนไลน์<br>ข. โจมตี ด่าทอด้วยคำหยาบคาย ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์<br>ค. ใช้ข้อความหรือการกระทำซ้ำ ๆ ให้รำคาญ หรือเกิดความรู้สึกไม่ดี<br>ง. โพสต์ข้อมูลหรือภาพส่วนตัวของผู้อื่นบนไซเบอร์โดยไม่ได้รับอนุญาต |
| 1.2 | **(ตัวเลือก ง. อาจปรับเป็น รุมโจมตี และใช้คำพูดสบประมาท ซึ่งมีนัยของการดูถูก ดูหมิ่น อาจชัดกว่าการด่าทอด้วยคำหยาบคาย เมื่อพิจารณาจากเรื่อง)**<br>ข้อใด**ไม่**เข้าข่ายลักษณะพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ที่พบเจอในสถานการณ์นี้<br>ก. โพสต์ข้อความวิจารณ์ ล้อเลียนถึงรูปร่างผู้อื่น<br>ข. เผยแพร่ข้อมูลเท็จบนเครือข่ายสังคมออนไลน์<br>ค. เผยแพร่ภาพบุคคลอื่นที่แอบถ่ายไม่ได้รับอนุญาต<br>ง. รุมโจมตี และด่าทอด้วยคำหยาบคายบนสังคมออนไลน์ | ข้อใด**ไม่**เข้าข่ายลักษณะพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ที่พบเจอในสถานการณ์นี้<br>ก. รุมโจมตี และใช้คำพูดสบประมาท<br>ข. โพสต์ข้อความวิจารณ์ ล้อเลียนถึงรูปร่างผู้อื่น<br>ค. เผยแพร่ข้อมูลเท็จบนเครือข่ายสังคมออนไลน์<br>ง. เผยแพร่ภาพบุคคลอื่นที่แอบถ่ายไม่ได้รับอนุญาต |

ตารางที่ 4.2 แสดงข้อคำถามที่ได้รับการปรับปรุงตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ (ต่อ)

| ข้อที่ | ข้อเสนอแนะ | ผลการปรับแก้ตามข้อเสนอแนะ |
|---|---|---|
| 1.5 | **(ตัวเลือก ง. อาจปรับเป็น กดรายงานหรือแจ้งสิ่งที่ไม่เหมาะสมไปยังผู้ดูแลระบบที่เผยแพร่ข้อมูล (Facebook))**<br>หากเพื่อนของนักเรียนโดนกลั่นแกล้งในลักษณะเดียวกัน นักเรียนจะมีวิธีการจัดการอย่างไรที่เหมาะสมที่สุด<br>ก. โพสต์ด่า ประจานลูกจ้างด้วยคำหยาบคาย<br>ข. พาเพื่อนไปพูดคุยกับอีกฝ่ายแบบเจอหน้ากัน<br>ค. แชร์ให้เพื่อนคนอื่นเห็นจะได้เข้าไปด่าคนโพสต์<br>ง. กดรายงานหรือแจ้งสิ่งที่ไม่เหมาะสมไปยัง Facebook | หากเพื่อนของนักเรียนโดนกลั่นแกล้งในลักษณะเดียวกัน นักเรียนจะมีวิธีการจัดการอย่างไรที่เหมาะสมที่สุด<br>ก. โพสต์ด่า ประจานลูกจ้างด้วยคำหยาบคาย<br>ข. พาเพื่อนไปพูดคุยกับอีกฝ่ายแบบเจอหน้ากัน<br>ค. แชร์ให้เพื่อนคนอื่นเห็นจะได้เข้าไปด่าคนโพสต์<br>ง. กดรายงานหรือแจ้งสิ่งที่ไม่เหมาะสมไปยังผู้ดูแลระบบที่เผยแพร่ข้อมูล (Facebook) |
| 2.4 | **(ปรับข้อคำถาม “จากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น แก้มใสมีโอกาสได้รับผลกระทบในข้อใดน้อยที่สุด” และตัวเลือก ข. อาจขยายความเพื่อความชัดเจน เช่น ขาดเรียน ทำให้ผลการเรียนลดลง)**<br>นักเรียนคิดว่า ผลกระทบร้ายแรงที่อาจเกิดขึ้นกับแก้มใส ข้อใด**ไม่**ถูกต้อง<br>ก. เสี่ยงใช้สารเสพติด<br>ข. ผลการเรียนลดลง<br>ค. ซึมเศร้า วิตกกังวล<br>ง. ขาดความมั่นใจ ไม่มีความสุข | จากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น แก้มใสมีโอกาสได้รับผลกระทบในข้อใดน้อยที่สุด<br>ก. เสี่ยงใช้สารเสพติด<br>ข. ซึมเศร้า วิตกกังวล<br>ค. ขาดความมั่นใจ ไม่มีความสุข<br>ง. ขาดเรียนจนผลการเรียนลดลง |

ตารางที่ 4.2 แสดงข้อคำถามที่ได้รับการปรับปรุงตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ (ต่อ)

| ข้อที่ | ข้อเสนอแนะ | ผลการปรับแก้ตามข้อเสนอแนะ |
|---|---|---|
| 3.1 | **(อาจปรับตัวเลือก ง. ให้ผิดชัดเจน เช่น การข่มขู่คุกคาม)**<br>จากสถานการณ์ข้างต้น นอกเหนือจากการปลอมแปลงตัวตนแล้ว ยังเข้าข่ายมีพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ตรงกับข้อใด<br>ก. การหลอกลวงต้มตุ๋น<br>ข. การด่าทอ ยั่วยุให้โมโห<br>ค. การใส่ความ/การป้ายสี<br>ง. การนำความลับหรือข้อมูลไปเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาต | จากสถานการณ์ข้างต้น นอกเหนือจากการปลอมแปลงตัวตนแล้ว ยังเข้าข่ายมีพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ตรงกับข้อใด<br>ก. การข่มขู่ คุกคาม<br>ข. การหลอกลวงต้มตุ๋น<br>ค. การด่าทอ ยั่วยุให้โมโห<br>ง. การใส่ความ/การป้ายสี |
| 4.2 | **(ตัวเลือก ก. ปรับเป็น การส่งสื่อลามกผ่านทางข้อความ (Sexting) และตัวเลือก ค. ปรับเป็น การคุกคามอย่างรุนแรงหรือการเฝ้าติดตามทางไซเบอร์)**<br>พฤติกรรมที่ชายคนนี้กระทำ ตรงกับลักษณะพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ลักษณะใด<br>ก. การคุกคามทางเพศ (Sexting)<br>ข. การล่วงละเมิด (Harassment)<br>ค. การเฝ้าติดตามทางไซเบอร์ (Cyberstalking)<br>ง. การนำข้อมูลไปเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาต (Outing) | พฤติกรรมที่ชายคนนี้กระทำ ตรงกับลักษณะพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ลักษณะใด<br>ก. การล่วงละเมิด (Harassment)<br>ข. การส่งสื่อลามกผ่านทางข้อความ (Sexting)<br>ค. การนำข้อมูลไปเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาต (Outing)<br>ง. การคุกคามอย่างรุนแรงหรือการเฝ้าติดตามทางไซเบอร์ (Cyberstalking) |

ตารางที่ 4.2 แสดงข้อคำถามที่ได้รับการปรับปรุงตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ (ต่อ)

| ข้อที่ | ข้อเสนอแนะ | ผลการปรับแก้ตามข้อเสนอแนะ |
|---|---|---|
| 5.5 | **(ตัวเลือก ก. ปรับเป็น วิธีการแก้ปัญหาลักษณะอื่น ๆ ที่เหมาะสม)**<br>ทางออกที่ดีที่สุด หากนักเรียนเป็นอแมนด้าจะเลือกแก้ปัญหาที่เผชิญอยู่อย่างไร<br>ก. ฆ่าตัวตาย<br>ข. ย้ายโรงเรียนไปเรื่อย ๆ<br>ค. เจรจาต่อรองให้ยุติพฤติกรรม<br>ง. เก็บหลักฐาน และแจ้งความดำเนินคดี | หากนักเรียนเป็นอแมนด้า นักเรียนจะเลือกทางออกที่ดีที่สุดในการรับมือกับปัญหาที่เผชิญอยู่ตามข้อใด<br>ก. เก็บตัวหนีจากสังคม<br>ข. ย้ายโรงเรียนไปเรื่อย ๆ<br>ค. เจรจาต่อรองให้ยุติพฤติกรรม<br>ง. เก็บหลักฐาน และแจ้งความดำเนินคดี |
| 6.4 | **(ตัดคำว่า “ผลกระทบ” ในตัวเลือกออก)**<br>จากสถานการณ์ดังกล่าว นักเรียนคิดว่าส่งผลกระทบต่อชายคนดังกล่าวด้านใดมากที่สุด<br>ก. ผลกระทบด้านจิตใจ ผลกระทบด้านสังคม<br>ข. ผลกระทบด้านสังคม ผลกระทบด้านร่างกาย<br>ค. ผลกระทบด้านครอบครัว ผลกระทบด้านจิตใจ<br>ง. ผลกระทบด้านร่างกาย ผลกระทบด้านครอบครัว | จากสถานการณ์ดังกล่าว นักเรียนคิดว่าส่งผลกระทบต่อชายคนดังกล่าวด้านใดมากที่สุด<br>ก. ด้านจิตใจ ด้านสังคม<br>ข. ด้านสังคม ด้านร่างกาย<br>ค. ด้านครอบครัว ด้านจิตใจ<br>ง. ด้านร่างกาย ด้านครอบครัว |
| 7.4 | **(เพิ่มเติมข้อคำถาม “ผลกระทบเกิดกับใคร”)**<br>ข้อใด**<u>ไม่ใช่</u>**ผลกระทบจากการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ในสถานการณ์ข้างต้น<br>ก. แยกตัวออกจากสังคม<br>ข. ขาดความมั่นใจ เครียด<br>ค. อับอาย เสื่อมเสียชื่อเสียง<br>ง. ถูกเพื่อนแบน ไม่คุย ไม่ยุ่งด้วย | ข้อใด**<u>ไม่ใช่</u>**ผลกระทบจากการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ที่เกิดขึ้นกับผิงในสถานการณ์ข้างต้น<br>ก. แยกตัวออกจากสังคม<br>ข. ขาดความมั่นใจ เครียด<br>ค. อับอาย เสื่อมเสียชื่อเสียง<br>ง. ถูกเพื่อนแบน ไม่คุย ไม่ยุ่งด้วย |

ตารางที่ 4.2 แสดงข้อคำถามที่ได้รับการปรับปรุงตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ (ต่อ)

| ข้อที่ | ข้อเสนอแนะ | ผลการปรับแก้ตามข้อเสนอแนะ |
|---|---|---|
| 7.6 | **(เพิ่มเติมตัวเลือก ค. จัดการกับผู้ที่กลั่นแกล้งด้วยวิธีที่เหมาะสม)**<br>จากสถานการณ์ข้างต้น นักเรียนคิดว่า ควรเลือกวิธีการรับมือการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ข้อใดจึงเหมาะสมที่สุด<br>ก. จัดการกับตัวเอง<br>ข. จัดการกับเทคโนโลยี<br>ค. จัดการกับผู้ที่กลั่นแกล้ง<br>ง. จัดการโดยปรึกษาเพื่อน | จากสถานการณ์ข้างต้น นักเรียนคิดว่า ควรเลือกวิธีการรับมือการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ข้อใดจึงเหมาะสมที่สุด<br>ก. จัดการกับตัวเอง<br>ข. จัดการกับเทคโนโลยี<br>ค. จัดการโดยปรึกษาเพื่อน<br>ง. จัดการกับผู้ที่กลั่นแกล้งด้วยวิธีที่เหมาะสม |
| 8.4 | **(ปรับข้อคำถาม “จากการกระทำของฝน หากปล่อยไว้ นักเรียนคิดว่า จะเกิดเหตุการณ์ที่ส่งผลกระทบตรงกับข้อใดมากที่สุด”)**<br>จากการกระทำของฝนหากปล่อยไว้ นักเรียนคิดว่ามีโอกาสเกิดเหตุการณ์ใดมากที่สุดในอนาคต<br>ก. มีแอคเคาท์หลุมเพิ่มมากขึ้น<br>ข. มีการตอบโต้ด่าทอระหว่างแฟนคลับ<br>ค. ศิลปินท่านอื่นถูกกระทำแบบเดียวกัน<br>ง. ข้อความด่าทอยิ่งทวีความรุนแรงมากขึ้น | จากการกระทำของฝน หากปล่อยไว้ นักเรียนคิดว่า จะเกิดเหตุการณ์ที่ส่งผลกระทบตรงกับข้อใดมากที่สุด<br>ก. มีแอคเคาท์หลุมเพิ่มมากขึ้น<br>ข. มีการตอบโต้ด่าทอระหว่างแฟนคลับ<br>ค. ศิลปินท่านอื่นถูกกระทำแบบเดียวกัน<br>ง. ข้อความด่าทอทวีความรุนแรงมากขึ้น |
| 10.6 | **(ปรับตัวเลือก ค. มีการโพสต์ประจาน ดูไม่ค่อยเหมาะสม)**<br>ข้อใด**<u>ไม่ใช่</u>**วิธีการรับมือการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ที่ถูกต้องจากเหตุการณ์ดังกล่าว<br>ก. เข้มแข็ง อดทน ยิ้มสู้<br>ข. ตอบโต้กลับด้วยวิธีเดียวกัน<br>ค. สืบประวัติและโพสต์ประจาน<br>ง. ขอความช่วยเหลือจากเพื่อนคนอื่น | ข้อใด**<u>ไม่ใช่</u>**วิธีการรับมือการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ที่ถูกต้องจากเหตุการณ์ดังกล่าว<br>ก. เพิกเฉย ไม่สนใจ<br>ข. อดทน ยิ้มสู้ และฝึกซ้อม<br>ค. ตอบโต้กลับด้วยวิธีเดียวกัน<br>ง. ขอความช่วยเหลือจากเพื่อนคนอื่น |

**1.3 ผลการวิเคราะห์คุณภาพแบบวัดความรู้การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ ครั้งที่ 1**

ผลการวิเคราะห์คุณภาพแบบวัดความรู้การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ จากการทดลองใช้ครั้งที่ 1 ผู้วิจัยได้นำแบบวัดความรู้การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย จำนวน 58 ข้อ ที่ผ่านการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาและปรับปรุงตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ แล้วไปทดลองกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) ในสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครปฐม มีลักษณะใกล้เคียงกับตัวอย่าง จำนวน 60 คน โดยเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4, 5 และ 6 ระดับชั้นละ 20 คน เพื่อหาคุณภาพและปรับปรุงแบบวัดในครั้งที่ 1 วิเคราะห์หาค่าความยากและค่าอำนาจจำแนก โดยพิจารณาค่าความยากระหว่าง 0.20 ถึง 0.80 ค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป รายละเอียดดังตารางที่ 4.3

ตารางที่ 4.3 แสดงค่าความยาก (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) จากการทดลองครั้งที่ 1

| สถานการณ์ที่ | ข้อที่ | p | r | ผลการพิจารณา | ผลการคัดเลือก |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 1.1 | 0.95 | 0.06 | ไม่ผ่านเกณฑ์ | ตัดทิ้ง |
| | 1.2 | 0.67 | 0.51 | ผ่านเกณฑ์ | คัดเลือกไว้ |
| | 1.3 | 0.22 | 0.41 | ผ่านเกณฑ์ | คัดเลือกไว้ |
| | 1.4 | 0.33 | 0.58 | ผ่านเกณฑ์ | คัดเลือกไว้ |
| | 1.5 | 0.67 | 0.38 | ผ่านเกณฑ์ | คัดเลือกไว้ |
| | 1.6 | 0.70 | 0.75 | ผ่านเกณฑ์ | คัดเลือกไว้ |
| 2 | 2.1 | 0.75 | 0.69 | ผ่านเกณฑ์ | คัดเลือกไว้ |
| | 2.2 | 0.27 | 0.64 | ผ่านเกณฑ์ | คัดเลือกไว้ |
| | 2.3 | 0.45 | 0.65 | ผ่านเกณฑ์ | คัดเลือกไว้ |
| | 2.4 | 0.70 | 0.26 | ผ่านเกณฑ์ | คัดเลือกไว้ |
| | 2.5 | 0.58 | 0.69 | ผ่านเกณฑ์ | คัดเลือกไว้ |
| 3 | 3.1 | 0.92 | 0.19 | ไม่ผ่านเกณฑ์ | ตัดทิ้ง |
| | 3.2 | 0.60 | 0.39 | ผ่านเกณฑ์ | คัดเลือกไว้ |
| | 3.4 | 0.72 | 0.51 | ผ่านเกณฑ์ | คัดเลือกไว้ |
| | 3.5 | 0.93 | 0.00 | ไม่ผ่านเกณฑ์ | ตัดทิ้ง |
| | 3.6 | 0.67 | 0.45 | ผ่านเกณฑ์ | คัดเลือกไว้ |

ตารางที่ 4.3 แสดงค่าความยาก (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) จากการทดลองครั้งที่ 1 (ต่อ)

| สถานการณ์ที่ | ข้อที่ | p | r | ผลการพิจารณา | ผลการคัดเลือก |
|---|---|---|---|---|---|
| 4 | 4.1 | 0.47 | 0.75 | ผ่านเกณฑ์ | คัดเลือกไว้ |
| | 4.2 | 0.97 | 0.06 | ไม่ผ่านเกณฑ์ | ตัดทิ้ง |
| | 4.3 | 0.60 | 0.14 | ไม่ผ่านเกณฑ์ | ตัดทิ้ง |
| | 4.4 | 0.47 | 0.34 | ผ่านเกณฑ์ | คัดเลือกไว้ |
| | 4.5 | 0.53 | 0.33 | ผ่านเกณฑ์ | คัดเลือกไว้ |
| | 4.6 | 0.45 | 0.34 | ผ่านเกณฑ์ | คัดเลือกไว้ |
| 5 | 5.1 | 0.43 | 0.45 | ผ่านเกณฑ์ | คัดเลือกไว้ |
| | 5.2 | 0.72 | 0.26 | ผ่านเกณฑ์ | คัดเลือกไว้ |
| | 5.3 | 0.65 | 0.45 | ผ่านเกณฑ์ | คัดเลือกไว้ |
| | 5.4 | 0.75 | 0.13 | ไม่ผ่านเกณฑ์ | ตัดทิ้ง |
| | 5.5 | 0.95 | 0.13 | ไม่ผ่านเกณฑ์ | ตัดทิ้ง |
| | 5.6 | 0.63 | 0.44 | ผ่านเกณฑ์ | คัดเลือกไว้ |
| 6 | 6.1 | 0.92 | 0.13 | ไม่ผ่านเกณฑ์ | ตัดทิ้ง |
| | 6.2 | 0.57 | 0.51 | ผ่านเกณฑ์ | คัดเลือกไว้ |
| | 6.3 | 0.35 | 0.52 | ผ่านเกณฑ์ | คัดเลือกไว้ |
| | 6.4 | 0.52 | 0.51 | ผ่านเกณฑ์ | คัดเลือกไว้ |
| | 6.5 | 0.68 | 0.63 | ผ่านเกณฑ์ | คัดเลือกไว้ |
| | 6.6 | 0.97 | 0.06 | ไม่ผ่านเกณฑ์ | ตัดทิ้ง |
| 7 | 7.1 | 0.67 | 0.08 | ไม่ผ่านเกณฑ์ | ตัดทิ้ง |
| | 7.2 | 0.50 | 0.33 | ผ่านเกณฑ์ | คัดเลือกไว้ |
| | 7.3 | 0.68 | 0.20 | ผ่านเกณฑ์ | คัดเลือกไว้ |
| | 7.4 | 0.48 | 0.63 | ผ่านเกณฑ์ | คัดเลือกไว้ |
| | 7.5 | 0.78 | 0.25 | ผ่านเกณฑ์ | คัดเลือกไว้ |
| | 7.6 | 0.67 | 0.64 | ผ่านเกณฑ์ | คัดเลือกไว้ |

ตารางที่ 4.3 แสดงค่าความยาก (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) จากการทดลองครั้งที่ 1 (ต่อ)

| สถานการณ์ที่ | ข้อที่ | p | r | ผลการพิจารณา | ผลการคัดเลือก |
|---|---|---|---|---|---|
| 8 | 8.1 | 0.55 | 0.33 | ผ่านเกณฑ์ | คัดเลือกไว้ |
| | 8.2 | 0.58 | 0.39 | ผ่านเกณฑ์ | คัดเลือกไว้ |
| | 8.3 | 0.50 | 0.82 | ผ่านเกณฑ์ | คัดเลือกไว้ |
| | 8.4 | 0.03 | 0.00 | ไม่ผ่านเกณฑ์ | ตัดทิ้ง |
| | 8.5 | 0.68 | 0.41 | ผ่านเกณฑ์ | คัดเลือกไว้ |
| | 8.6 | 0.73 | 0.38 | ผ่านเกณฑ์ | คัดเลือกไว้ |
| 9 | 9.1 | 0.63 | 0.32 | ผ่านเกณฑ์ | คัดเลือกไว้ |
| | 9.2 | 0.55 | 0.33 | ผ่านเกณฑ์ | คัดเลือกไว้ |
| | 9.3 | 0.85 | 0.32 | ไม่ผ่านเกณฑ์ | ตัดทิ้ง |
| | 9.4 | 0.50 | 0.52 | ผ่านเกณฑ์ | คัดเลือกไว้ |
| | 9.5 | 0.45 | 0.58 | ผ่านเกณฑ์ | คัดเลือกไว้ |
| | 9.6 | 0.42 | 0.16 | ไม่ผ่านเกณฑ์ | ตัดทิ้ง |
| 10 | 10.1 | 0.52 | 0.33 | ผ่านเกณฑ์ | คัดเลือกไว้ |
| | 10.2 | 0.82 | 0.20 | ไม่ผ่านเกณฑ์ | ตัดทิ้ง |
| | 10.3 | 0.52 | 0.33 | ผ่านเกณฑ์ | คัดเลือกไว้ |
| | 10.4 | 0.92 | 0.13 | ไม่ผ่านเกณฑ์ | ตัดทิ้ง |
| | 10.5 | 0.58 | 0.33 | ผ่านเกณฑ์ | คัดเลือกไว้ |
| | 10.6 | 0.75 | 0.32 | ผ่านเกณฑ์ | คัดเลือกไว้ |

จากตารางที่ 4.3 ในการทดลองใช้ครั้งที่ 1 ผลการตรวจสอบคุณภาพของข้อคำถามจำนวน 58 ข้อ พบว่า แบบวัดความรู้การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ มีค่าความยากอยู่ที่ 0.22 ถึง 0.97 ค่าอำนาจจำแนกอยู่ที่ 0.00 ถึง 0.82 ผู้วิจัยคัดเลือกข้อคำถามที่มีค่าความยากและอำนาจจำแนกตามเกณฑ์ที่กำหนด พบว่า มีข้อคำถามที่ผ่านเกณฑ์จำนวน 43 ข้อ และข้อคำถามที่ไม่ผ่านเกณฑ์ต้องตัดทิ้งจำนวน 15 ข้อ

**1.4 ผลการวิเคราะห์คุณภาพแบบวัดความรู้การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ ครั้งที่ 2**

ผลการวิเคราะห์คุณภาพแบบวัดความรู้การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ จากการทดลองใช้ครั้งที่ 2 ผู้วิจัยได้นำแบบวัดความรู้การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

จำนวน 43 ข้อ ที่คัดเลือกไว้จากการทดลองใช้ในครั้งที่ 1 ไปทดลองกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) ในสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครปฐม ที่มีลักษณะใกล้เคียงกับตัวอย่าง จำนวน 60 คน โดยเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4, 5 และ 6 ระดับชั้นละ 20 คน ซึ่งไม่ใช่กลุ่มเดียวกับการทดลองในครั้งที่ 1 เพื่อหาคุณภาพและปรับปรุงข้อคำถามในครั้งที่ 2 วิเคราะห์หาค่าความยาก ค่าอำนาจจำแนก และค่าความเที่ยงทั้งฉบับ โดยพิจารณาค่าความยากระหว่าง 0.20 ถึง 0.80 และค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป ผู้วิจัยต้องการคัดเลือกข้อคำถามตามโครงสร้างที่กำหนด โดยสถานการณ์ทั้ง 10 สถานการณ์ จะต้องได้ข้อคำถามที่ครอบคลุมทั้ง 3 องค์ประกอบ ได้แก่ ลักษณะพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ ผลกระทบจากการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ และวิธีการรับมือการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์สถานการณ์ละ 3 ข้อ รวมทั้งหมด 30 ข้อ รายละเอียดดังตารางที่ 4.4

ตารางที่ 4.4 แสดงค่าความยาก (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) จากการทดลองครั้งที่ 2

| สถานการณ์ที่ | ข้อที่ | p | r | ผลการพิจารณา | ผลการคัดเลือก |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 1.2 | 0.65 | 0.51 | ผ่านเกณฑ์ | คัดเลือกไว้ |
| | 1.3 | 0.33 | 0.45 | ผ่านเกณฑ์ | ตัดทิ้ง |
| | 1.4 | 0.52 | 0.40 | ผ่านเกณฑ์ | คัดเลือกไว้ |
| | 1.5 | 0.58 | 0.70 | ผ่านเกณฑ์ | คัดเลือกไว้ |
| | 1.6 | 0.73 | 0.88 | ผ่านเกณฑ์ | ตัดทิ้ง |
| 2 | 2.1 | 0.70 | 0.70 | ผ่านเกณฑ์ | ตัดทิ้ง |
| | 2.2 | 0.20 | 0.47 | ผ่านเกณฑ์ | คัดเลือกไว้ |
| | 2.3 | 0.65 | 0.63 | ผ่านเกณฑ์ | คัดเลือกไว้ |
| | 2.4 | 0.62 | 0.51 | ผ่านเกณฑ์ | ตัดทิ้ง |
| | 2.5 | 0.72 | 0.57 | ผ่านเกณฑ์ | คัดเลือกไว้ |
| 3 | 3.2 | 0.48 | 0.40 | ผ่านเกณฑ์ | คัดเลือกไว้ |
| | 3.4 | 0.63 | 0.21 | ผ่านเกณฑ์ | คัดเลือกไว้ |
| | 3.5 | 0.72 | 0.27 | ผ่านเกณฑ์ | คัดเลือกไว้ |
| 4 | 4.1 | 0.50 | 0.21 | ผ่านเกณฑ์ | คัดเลือกไว้ |
| | 4.4 | 0.55 | 0.45 | ผ่านเกณฑ์ | คัดเลือกไว้ |
| | 4.5 | 0.50 | 0.27 | ผ่านเกณฑ์ | คัดเลือกไว้ |
| | 4.6 | 0.28 | 0.22 | ผ่านเกณฑ์ | ตัดทิ้ง |

ตารางที่ 4.4 แสดงค่าความยาก (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) จากการทดลองครั้งที่ 2 (ต่อ)

| สถานการณ์ที่ | ข้อที่ | p | r | ผลการพิจารณา | ผลการคัดเลือก |
|---|---|---|---|---|---|
| 5 | 5.1 | 0.45 | 0.57 | ผ่านเกณฑ์ | คัดเลือกไว้ |
| | 5.2 | 0.62 | 0.57 | ผ่านเกณฑ์ | ตัดทิ้ง |
| | 5.3 | 0.68 | 0.33 | ผ่านเกณฑ์ | คัดเลือกไว้ |
| | 5.6 | 0.77 | 0.20 | ผ่านเกณฑ์ | คัดเลือกไว้ |
| 6 | 6.2 | 0.68 | 0.50 | ผ่านเกณฑ์ | คัดเลือกไว้ |
| | 6.3 | 0.27 | 0.22 | ผ่านเกณฑ์ | ตัดทิ้ง |
| | 6.4 | 0.62 | 0.26 | ผ่านเกณฑ์ | คัดเลือกไว้ |
| | 6.5 | 0.77 | 0.38 | ผ่านเกณฑ์ | คัดเลือกไว้ |
| 7 | 7.2 | 0.55 | 0.57 | ผ่านเกณฑ์ | คัดเลือกไว้ |
| | 7.3 | 0.73 | 0.57 | ผ่านเกณฑ์ | ตัดทิ้ง |
| | 7.4 | 0.42 | 0.46 | ผ่านเกณฑ์ | คัดเลือกไว้ |
| | 7.5 | 0.70 | 0.45 | ผ่านเกณฑ์ | คัดเลือกไว้ |
| | 7.6 | 0.80 | 0.32 | ผ่านเกณฑ์ | ตัดทิ้ง |
| 8 | 8.1 | 0.50 | 0.39 | ผ่านเกณฑ์ | คัดเลือกไว้ |
| | 8.2 | 0.48 | 0.21 | ผ่านเกณฑ์ | ตัดทิ้ง |
| | 8.3 | 0.75 | 0.50 | ผ่านเกณฑ์ | คัดเลือกไว้ |
| | 8.5 | 0.80 | 0.44 | ผ่านเกณฑ์ | ตัดทิ้ง |
| | 8.6 | 0.60 | 0.38 | ผ่านเกณฑ์ | คัดเลือกไว้ |
| 9 | 9.1 | 0.67 | 0.39 | ผ่านเกณฑ์ | คัดเลือกไว้ |
| | 9.2 | 0.50 | 0.27 | ผ่านเกณฑ์ | ตัดทิ้ง |
| | 9.4 | 0.48 | 0.33 | ผ่านเกณฑ์ | คัดเลือกไว้ |
| | 9.5 | 0.65 | 0.44 | ผ่านเกณฑ์ | คัดเลือกไว้ |
| 10 | 10.1 | 0.62 | 0.44 | ผ่านเกณฑ์ | คัดเลือกไว้ |
| | 10.3 | 0.40 | 0.40 | ผ่านเกณฑ์ | คัดเลือกไว้ |
| | 10.5 | 0.57 | 0.52 | ผ่านเกณฑ์ | คัดเลือกไว้ |
| | 10.6 | 0.72 | 0.63 | ผ่านเกณฑ์ | ตัดทิ้ง |
| **ค่าความเที่ยงทั้งฉบับ (KR20) เท่ากับ 0.85** | | | | | |

จากตารางที่ 4.4 ผลการตรวจสอบคุณภาพในการทดลองใช้ครั้งที่ 2 พบว่า แบบวัดความรู้การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ มีค่าความยากอยู่ที่ 0.28 ถึง 0.83 ค่าอำนาจจำแนกอยู่ที่ 0.20 ถึง 0.88 และค่าความเที่ยงทั้งฉบับอยู่ที่ 0.85 มีข้อคำถามที่คุณภาพผ่านเกณฑ์ จำนวน 43 ข้อ ผู้วิจัยคัดเลือกข้อคำถามที่มีค่าความยากและอำนาจจำแนกตามเกณฑ์ที่กำหนดจำนวน 30 ข้อ จากสถานการณ์ทั้ง 10 สถานการณ์ แบ่งเป็นสถานการณ์ละ 3 ข้อ ที่ครอบคลุมองค์ประกอบทั้ง 3 องค์ประกอบ ด้านลักษณะพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ 1 ข้อ ด้านผลกระทบจากการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ 1 ข้อ และวิธีการรับมือการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ 1 ข้อ

**1.5 ผลการวิเคราะห์คุณภาพแบบวัดความรู้การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์กับตัวอย่างในการวิจัย**

ผู้วิจัยได้นำแบบวัดความรู้การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายที่พัฒนาขึ้นไปใช้กับตัวอย่างในการวิจัย การวิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้น ตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) ในสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครปฐม จำนวน 475 คน แบ่งเป็นเพศชาย จำนวน 157 คน คิดเป็นร้อยละ 33.05 เพศหญิงจำนวน 318 คน คิดเป็นร้อยละ 66.95 หากแบ่งตามระดับชั้น ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 160 คน คิดเป็นร้อยละ 33.68 ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 158 คน คิดเป็นร้อยละ 33.26 และระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 157 คน คิดเป็นร้อยละ 33.06 แสดงรายละเอียดดังตารางที่ 4.5

ตารางที่ 4.5 จำนวนและร้อยละของนักเรียนจำแนกตามเพศและระดับชั้น

| ข้อมูลพื้นฐาน | | จำนวน | ร้อยละ |
|---|---|---|---|
| **เพศ** | ชาย | 157 | 33.05 |
| | หญิง | 318 | 66.95 |
| | **รวม** | **475** | **100** |
| **ระดับชั้น** | ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 | 160 | 33.68 |
| | ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 | 158 | 33.26 |
| | ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 | 157 | 33.06 |
| | **รวม** | **475** | **100** |

ผลการวิเคราะห์ค่าความยาก และค่าอำนาจจำแนก พบว่า ข้อคำถามมีค่าความยากอยู่ระหว่าง 0.23 ถึง 0.79 มีค่าความยากเฉลี่ยอยู่ที่ 0.56 ค่าอำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง 0.20 ถึง 0.65 มีค่าอำนาจจำแนกเฉลี่ยอยู่ที่ 0.36 และค่าความเที่ยงของแบบวัดความรู้การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์

สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย วิเคราะห์โดยใช้สูตร KR20 มีค่าความเที่ยงทั้งฉบับอยู่ที่ 0.75 มีรายละเอียดดังตารางที่ 4.6

ตารางที่ 4.6 แสดงค่าความยาก (p) ค่าอำนาจจำแนก (r) และค่าความเที่ยง

| สถานการณ์ที่ | ข้อที่ | p | r |
|---|---|---|---|
| 1 | 1.1 จากสถานการณ์ข้างต้น เป็นลักษณะพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์แบบใด<br>ก. เผยแพร่ข้อมูลเท็จบนเครือข่ายสังคมออนไลน์<br>ข. โจมตี ด่าทอด้วยคำหยาบคาย ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์<br>ค. ใช้ข้อความหรือการกระทำซ้ำ ๆ ให้รำคาญ หรือเกิดความรู้สึกไม่ดี<br>ง. โพสต์ข้อมูลหรือภาพส่วนตัวของผู้อื่นบนไซเบอร์โดยไม่ได้รับอนุญาต | 0.78 | 0.41 |
| | 1.2 “การกระทำที่คึกคะนอง ที่ถูกมองว่าตลก นำไปสู่จุดจบที่ไม่เคยเป็นผลดีต่อใคร” ข้อความดังกล่าว มีความสัมพันธ์กับกลุ่มใดมากที่สุด<br>ก. กลุ่มผู้ถูกกลั่นแกล้ง (victim)<br>ข. กลุ่มผู้กลั่นแกล้งผู้อื่น (bully)<br>ค. สถาบันครอบครัว (Family Institution)<br>ง. กลุ่มที่เป็นทั้งผู้กลั่นแกล้งและผู้ถูกกลั่นแกล้ง (bully-victim) | 0.47 | 0.33 |
| | 1.3 หญิงสาวควรรับมือกับการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์อย่างไร เพื่อไม่ให้เกิดสถานการณ์แบบเดิมซ้ำอีก<br>ก. เพิกเฉย สถานการณ์ผ่านไปแล้ว<br>ข. กระทำลักษณะเดียวกันกับแฟนของลูกจ้างเพื่อแก้แค้น<br>ค. แคปภาพเพื่อใช้เป็นหลักฐานในการแจ้งความหรือดำเนินคดี<br>ง. ตามลบโพสต์ และรายงาน Facebook ของชาวเน็ตที่แชร์ออกไป | 0.76 | 0.29 |

ตารางที่ 4.6 แสดงค่าความยาก (p) ค่าอำนาจจำแนก (r) และค่าความเที่ยง (ต่อ)

| สถานการณ์ที่ | ข้อที่ | p | r |
|---|---|---|---|
| 2 | 2.1 นักเรียนคิดว่า ใครพบเจอสถานการณ์การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ลักษณะเดียวกันกับแก้มใส<br>ก. ปิติ ถูกเพื่อนส่งข้อความก่อกวน ข่มขู่ซ้ำ ๆ<br>ข. มานะ ถูกเพื่อนตะโกนด่าในห้องว่า “อ้วน ดำ”<br>ค. มานี ถูกเพื่อนโพสต์แซว แหย่ ล้อเลียนให้หัวร้อน<br>ง. ชูใจ ถูกแขวะประจาน ไม่เอ่ยชื่อแต่อ่านก็รู้ว่าเป็นใคร | 0.29 | 0.36 |
| | 2.2 จากสถานการณ์ข้างต้น นักเรียนคิดว่าผู้กลั่นแกล้งได้รับผลกระทบจากการกระทำของตนเองตรงกับข้อใดมากที่สุด<br>ก. หลีกหนีออกจากสังคมออนไลน์<br>ข. แค้น และเข้าไปด่าทอรุนแรงกว่าเดิม<br>ค. ชาวเน็ตขุดประวัติ เอาภาพมาประจาน<br>ง. ทัวร์ลง กระแสตีกลับ ถูกชาวเน็ตด่าทอ | 0.72 | 0.26 |
| | 2.3 นักเรียนคิดว่า วิธีการรับมือต่อพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ที่แก้มใสเลือกเหมาะสมหรือไม่<br>ก. เหมาะสม เพราะ มีนักข่าวมาสัมภาษณ์จะยิ่งขายของได้ดี<br>ข. เหมาะสม เพราะ จัดการกับความรู้สึกตนเอง และทำหน้าที่ต่อไป<br>ค. ไม่เหมาะสม เพราะ ควรบอกพ่อแม่ให้รับทราบ<br>ง. ไม่เหมาะสม เพราะ ควรด่ามาด่ากลับให้เจ็บแสบ | 0.77 | 0.32 |
| 3 | 3.1 จากสถานการณ์ นักเรียนคิดว่าใครเป็นจุดเริ่มต้นของการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์<br>ก. วิทย์ เพราะ นำความลับของเพื่อนไปเล่าต่อ<br>ข. ตั้ม เพราะ แอบชอบเพื่อนในห้องที่สวยและเรียนเก่ง<br>ค. ยุทธ เพราะ สร้างบัญชีปลอมและแอบอ้างเป็นคนอื่น<br>ง. เพื่อนในกลุ่มไลน์ เพราะ ส่งข้อความล้อและแซวกันอย่างสนุกสนาน | 0.56 | 0.27 |

ตารางที่ 4.6 แสดงค่าความยาก (p) ค่าอำนาจจำแนก (r) และค่าความเที่ยง (ต่อ)

| สถานการณ์ที่ | ข้อที่ | p | r |
|---|---|---|---|
| | 3.2 นักเรียนคิดว่า ใครได้รับผลกระทบจากเหตุการณ์นี้มากที่สุด เพราะเหตุใด<br>ก. เอ๋ เพราะ ถูกปลอมแปลงตัวตนจนเสื่อมเสียชื่อเสียง<br>ข. วิทย์ เพราะ ถูกด่าทอจากการเล่าต่อและร่วมกลั่นแกล้ง<br>ค. ยุทธ เพราะ ถูกลงโทษและเชิญผู้ปกครองจากการกระทำ<br>ง. ตั้ม เพราะ ถูกหลอกและประจานจนอับอายและเสียการเรียน | 0.58 | 0.39 |
| | 3.3 จากสถานการณ์ หากนักเรียนเป็นผู้ถูกกลั่นแกล้งจะเลือกวิธีการรับมือการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์วิธีใด จึงจะเหมาะสมที่สุด<br>1) จัดการกับเทคโนโลยี 2) จัดการกับผู้ที่กลั่นแกล้ง<br>3) จัดการโดยปรึกษาเพื่อน 4) จัดการโดยปรึกษาผู้ปกครอง<br>ข้อใดถูกต้อง<br>ก. 1) และ 2) ข. 1) และ 3)<br>ค. 2) และ 3) ง. 2) และ 4) | 0.74 | 0.34 |
| 4 | 4.1 จากสถานการณ์ข้างต้น เป็นลักษณะพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์แบบใด<br>ก. คุกคามและข่มขู่ผ่านการส่งข้อความอย่างต่อเนื่องซ้ำ ๆ<br>ข. ด่าทอด้วยคำหยาบคายผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ทางไซเบอร์<br>ค. ใช้ข้อความหรือการกระทำปั่นป่วนให้บุคคลเกิดความรำคาญหรือหวาดกลัว<br>ง. ปลอมแปลงตัวตนและสื่อสารออกไปในเชิงลบเหมือนเหยื่อเป็นผู้กระทำเอง | 0.44 | 0.39 |
| | 4.2 ใครได้รับผลกระทบจากการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์เช่นเดียวกันกับส้มโอ<br>ก. มีนถูกดักทำร้ายจากการแชร์ตำแหน่งที่ตั้ง<br>ข. สายขิมวิตกกังวลและเครียดจากข้อความเชิงคุกคาม<br>ค. แพรถูกโพสต์ประจานจากการส่งข้อความคุกคามผู้อื่น<br>ง. วันวันอับอายจากการนำภาพที่ถูกแอบถ่ายปล่อยบนโซเชียล | 0.59 | 0.28 |

ตารางที่ 4.6 แสดงค่าความยาก (p) ค่าอำนาจจำแนก (r) และค่าความเที่ยง (ต่อ)

| สถานการณ์ที่ | ข้อที่ | p | r |
|---|---|---|---|
| | 4.3 ถ้านักเรียนเป็นส้มโอควรเลือกวิธีการรับมือการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ข้อใดจึงจะเหมาะสมที่สุด<br>ก. Block และปิดกั้นชายคนดังกล่าว<br>ข. นัดเจอเพื่อพูดคุยกันดีๆ อย่างสันติ<br>ค. ส่งข้อความด่ากลับ ตาต่อตา ฟันต่อฟัน<br>ง. ตั้งค่าความเป็นส่วนตัวในการใช้งาน ไม่เปิดสาธารณะ | 0.50 | 0.41 |
| 5 | 5.1 จากสถานการณ์ พฤติกรรมที่ชายคนหนึ่งกระทำต่ออแมนด้านอกเหนือจากการใช้อุบายล่อลวงแล้ว ยังเข้าข่ายมีพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ตรงกับข้อใด<br>ก. ข่มขู่ คุกคามให้เกิดความรู้สึกไม่ดี และวิตกกังวล<br>ข. รุมโจมตี และใช้คำพูดสบประมาทผ่านอินเทอร์เน็ต<br>ค. ตัดต่อภาพหรือคลิปวีดีโอ และเผยแพร่ต่อสาธารณะ<br>ง. เผยแพร่ข้อมูลเท็จบนเว็บไซต์ หรือเครือข่ายสังคมออนไลน์ | 0.23 | 0.20 |
| | 5.2 นักเรียนคิดว่า การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์จากสถานการณ์ข้างต้น ส่งผลกระทบเชิงลบกับใครบ้าง<br>ก. ผู้กลั่นแกล้ง และครอบครัว<br>ข. ผู้ถูกกลั่นแกล้ง และครอบครัว<br>ค. ผู้ถูกกลั่นแกล้ง และผู้กลั่นแกล้ง<br>ง. ผู้ถูกกลั่นแกล้ง และบุคคลรอบข้าง | 0.63 | 0.27 |
| | 5.3 จากสถานการณ์ หากชายคนดังกล่าวเริ่มส่งข้อความพูดคุยในเชิงอนาจารส่อไปทางเพศ นักเรียนจะเลือกรับมือแบบใดจึงจะเหมาะสมและปลอดภัยกับตัวเองที่สุด<br>ก. เพิกเฉย ข. บล็อก และร้องเรียน<br>ค. โต้กลับด้วยคำหยาบคาย ง. ขอร้องให้หยุดการกระทำนั้น | 0.79 | 0.37 |

ตารางที่ 4.6 แสดงค่าความยาก (p) ค่าอำนาจจำแนก (r) และค่าความเที่ยง (ต่อ)

| สถานการณ์ที่ | ข้อที่ | p | r |
|---|---|---|---|
| 6 | 6.1 จากสถานการณ์ นอกจากถูกโพสต์ภาพและข้อความแล้ว นักเรียนยังพบลักษณะพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ในข้อใด<br>ก. การกีดกันออกจากสังคมออนไลน์<br>ข. การเปิดโปงข้อมูลส่วนตัวของเหยื่อ<br>ค. การโพสต์ข้อความคลุมเครือ โดยไม่เอ่ยชื่อ<br>ง. ด่าทอ เหยียดหยามด้วยคำหยาบคายบนสังคมออนไลน์ | 0.41 | 0.36 |
| | 6.2 จากสถานการณ์ดังกล่าว นักเรียนคิดว่าส่งผลกระทบต่อชายคนดังกล่าวด้านใดมากที่สุด<br>ก. ด้านจิตใจ ด้านสังคม ข. ด้านสังคม ด้านร่างกาย<br>ค. ด้านครอบครัว ด้านจิตใจ ง. ด้านร่างกาย ด้านครอบครัว | 0.55 | 0.26 |
| | 6.3 จากสถานการณ์ ข้อใด**ไม่ใช่**วิธีการเช็คให้ชัวร์ก่อนแชร์<br>ก. อ่านหัวข้อให้ชัดเจน ข. คิดวิเคราะด้วยเหตุผล<br>ค. เช็คแหล่งที่มาของข้อมูล ง. ทำความเข้าใจเกี่ยวกับเนื้อหา | 0.60 | 0.43 |
| 7 | 7.1 จากสถานการณ์ข้างต้น ลักษณะพฤติกรรมใดบ้างเป็นการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์<br>1) ถ่ายภาพเพื่อนเวลาทำท่าทางตลก หรือน่าอาย<br>2) ไม่พูด ไม่คุย ทำเป็นไม่สนใจเหมือนเพื่อนไม่มีตัวตน<br>3) แสดงความคิดเห็นใต้โพสต์ว่า “น่าเกลียด ตลก ทุเรศ”<br>4) นำรูปภาพที่น่าอายไปโพสต์ในเฟซบุ๊กโดยไม่ได้บอกเจ้าของภาพ<br>ข้อใดถูกต้อง<br>ก. 1) และ 2) ข. 3) และ 4)<br>ค. 1), 2) และ 3) ง. ถูกทุกข้อ | 0.44 | 0.65 |
| | 7.2 ข้อใด**ไม่ใช่**ผลกระทบจากการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ที่เกิดขึ้นกับผิงในสถานการณ์ข้างต้น<br>ก. แยกตัวออกจากสังคม<br>ข. ขาดความมั่นใจ เครียด<br>ค. อับอาย เสื่อมเสียชื่อเสียง<br>ง. ถูกเพื่อนแบน ไม่คุย ไม่ยุ่งด้วย | 0.39 | 0.28 |

ตารางที่ 4.6 แสดงค่าความยาก (p) ค่าอำนาจจำแนก (r) และค่าความเที่ยง (ต่อ)

| สถานการณ์ที่ | ข้อที่ | p | r |
|---|---|---|---|
| | 7.3 จากสถานการณ์ข้างต้น วิธีการที่เพื่อนเลือกใช้ในการรับมือการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์มีความเหมาะสมหรือไม่ เพราะเหตุใด<br>ก. เหมาะสม เพราะ ผิงสมควรถูกเพื่อนแบน<br>ข. เหมาะสม เพราะ ผิงจะได้สำนึกและหยุดการกระทำ<br>ค. ไม่เหมาะสม เพราะ ควรฟ้องครูที่ปรึกษาให้จัดการ<br>ง. ไม่เหมาะสม เพราะ ผิงอาจกระทำพฤติกรรมรุนแรงกว่าเดิม | 0.67 | 0.46 |
| 8 | 8.1 จากสถานการณ์ข้างต้น ลักษณะพฤติกรรมใดเป็นจุดเริ่มต้นของการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์<br>ก. ใช้วาจาหยาบคายบนสื่อโซเชียล<br>ข. เผยแพร่ข้อมูลเท็จบนสื่อโซเชียล<br>ค. สร้างบัญชีผู้ใช้งานออนไลน์แบบไร้ตัวตน<br>ง. ขโมยตัวตนผู้อื่นแล้วนำมาสร้างบัญชีผู้ใช้ใหม่ | 0.57 | 0.27 |
| | 8.2 ใครได้รับผลกระทบจากสถานการณ์ข้างต้นน้อยที่สุด<br>ก. ชาวเน็ต ข. แฟนคลับ<br>ค. ศิลปินเกาหลี ง. แฟนสาวของศิลปินเกาหลี | 0.65 | 0.39 |
| | 8.3 หากนักเรียนเป็นเพื่อนของฝนจะทำอย่างไร เพื่อลดปัญหาการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์จากสถานการณ์ข้างต้น<br>ก. ยุยงส่งเสริมให้กระทำอีก ข. แจ้งครูที่ปรึกษาให้รับทราบ<br>ค. ตำหนิการกระทำของเพื่อน ง. ช่วยเหลือเมื่อเพื่อนถูกโจมตี | 0.63 | 0.37 |
| 9 | 9.1 จากสถานการณ์ข้างต้น ตรงกับลักษณะพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์แบบใดมากที่สุด<br>ก. ส่งข้อความก้าวร้าว หยาบคาย และดูหมิ่นซ้ำ ๆ<br>ข. ตอบโต้ออนไลน์ โดยใช้ข้อความด้วยภาษาที่หยาบคาย<br>ค. ขโมยบัญชี แล้ววางตัวเป็นบุคคลนั้นทำให้เสียชื่อเสียงหรือมิตรภาพ<br>ง. เผยแพร่หรือแจ้งข้อมูลเท็จ เพื่อทำลายชื่อเสียง และสร้างความเสียหาย | 0.68 | 0.48 |

ตารางที่ 4.6 แสดงค่าความยาก (p) ค่าอำนาจจำแนก (r) และค่าความเที่ยง (ต่อ)

| สถานการณ์ที่ | ข้อที่ | p | r |
|---|---|---|---|
| | 9.2 นักเรียนคิดว่า ไทเลอร์มีโอกาสเกิดพฤติกรรมใดในอนาคตมากที่สุด<br>ก. ก่ออาชญากรรม ข. หลอกลวงต้มตุ๋น<br>ค. เก็บตัวหนีออกจากสังคม ง. ใช้ความรุนแรงกับคนในครอบครัว | 0.44 | 0.34 |
| | 9.3 นักเรียนคิดว่า แนวทางการป้องกันการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์จากสถานการณ์ข้างต้น ข้อใดเหมาะสมที่สุด<br>ก. เพิกเฉย ไม่สนใจ<br>ข. ท้าทายและตอบโต้กลับ<br>ค. ระวังการเปิดเผยข้อมูลส่วนตัว<br>ง. เก็บหลักฐานรายงานผู้ดูแลระบบ | 0.50 | 0.41 |
| 10 | 10.1 จากสถานการณ์ข้างต้น มีลักษณะพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์แบบใด<br>ก. กีดกันผู้อื่นที่ไม่ชอบออกจากกลุ่ม/สังคม<br>ข. ปลอมเป็นเหยื่อและสื่อสารออกไปในเชิงลบ<br>ค. ใช้ข้อความหรือการกระทำซ้ำ ๆ เพื่อให้รำคาญ และรู้สึกไม่ดี<br>ง. โจมตี ด่าทอ ด้วยคำหยาบคายผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ | 0.34 | 0.41 |
| | 10.2 ในสถานการณ์ข้างต้น ผู้ที่ถูกกลั่นแกล้งได้รับผลกระทบระยะสั้นจากกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ตรงกับข้อใดมากที่สุด<br>ก. เกิดเป็นปมด้อย<br>ข. ซึมเศร้า เก็บตัว<br>ค. เปลี่ยนเป็นผู้กลั่นแกล้ง<br>ง. ไม่มั่นใจในตนเอง ไม่ร่วมกิจกรรม | 0.43 | 0.47 |

ตารางที่ 4.6 แสดงค่าความยาก (p) ค่าอำนาจจำแนก (r) และค่าความเที่ยง (ต่อ)

| สถานการณ์ที่ | ข้อที่ | p | r |
|---|---|---|---|
| | 10.3 การรับมือกับปัญหาของมาร์ค ที่ใช้เวลากับการเล่นเกมเป็นสิ่งที่ควรทำหรือไม่ เพราะเหตุใด<br>ก. ควรทำ เพราะ เพื่อน ๆ จะได้รับเราเข้ากลุ่มแข่งขัน<br>ข. ควรทำ เพราะ ฝึกความชำนาญ แม่นยำในการแข่งขัน<br>ค. ไม่ควรทำ เพราะ การเพ่งจอนาน ๆ ทำให้เสียสุขภาพสายตา<br>ง. ไม่ควรทำ เพราะ ควรใช้เวลาในการเรียนและทำสิ่งที่เป็นประโยชน์ | 0.52 | 0.32 |
| **ค่าเฉลี่ย** | | **0.56** | **0.36** |
| **ค่าความเที่ยงทั้งฉบับ (KR20) เท่ากับ 0.75** | | | |

ผลการวิเคราะห์ค่าความยาก และค่าอำนาจจำแนกแยกตามองค์ประกอบการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ พบว่า องค์ประกอบที่ 1 ลักษณะพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ มีค่าความยากอยู่ระหว่าง 0.23 ถึง 0.78 อยู่ในระดับความยากง่ายปานกลาง ($M$ = 0.47, $SD$ = 0.17) ค่าอำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง 0.20 ถึง 0.65 อยู่ในระดับจำแนกได้ดี ($M$ = 0.38, $SD$ = 0.13) องค์ประกอบที่ 2 ผลกระทบจากการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ มีค่าความยากอยู่ระหว่าง 0.39 ถึง 0.72 อยู่ในระดับความยากง่ายปานกลาง ($M$ = 0.55, $SD$ = 0.11) ค่าอำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง 0.26 ถึง 0.47 อยู่ในระดับจำแนกได้ดี ($M$ = 0.33, $SD$ = 0.07) และองค์ประกอบที่ 3 วิธีการรับมือการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ มีค่าความยากอยู่ระหว่าง 0.50 ถึง 0.79 อยู่ในระดับค่อนข้างง่าย ($M$ = 0.65, $SD$ = 0.12) ค่าอำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง 0.29 ถึง 0.46 อยู่ในระดับจำแนกได้ดี ($M$ = 0.37, $SD$ = 0.05) มีรายละเอียดดังตารางที่ 4.7

ตารางที่ 4.7 แสดงค่าความยาก (p) ค่าอำนาจจำแนก (r) ตามองค์ประกอบการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์

| สถานการณ์ | ลักษณะพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ | | ผลกระทบจากการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ | | วิธีการรับมือการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 0.78 | 0.41 | 0.47 | 0.33 | 0.76 | 0.29 |
| 2 | 0.29 | 0.36 | 0.72 | 0.26 | 0.77 | 0.32 |
| 3 | 0.56 | 0.27 | 0.58 | 0.39 | 0.74 | 0.34 |
| 4 | 0.44 | 0.39 | 0.59 | 0.28 | 0.5 | 0.41 |
| 5 | 0.23 | 0.2 | 0.63 | 0.27 | 0.79 | 0.37 |
| 6 | 0.41 | 0.36 | 0.55 | 0.26 | 0.6 | 0.43 |
| 7 | 0.44 | 0.65 | 0.39 | 0.28 | 0.67 | 0.46 |
| 8 | 0.57 | 0.27 | 0.65 | 0.39 | 0.63 | 0.37 |
| 9 | 0.68 | 0.48 | 0.44 | 0.34 | 0.5 | 0.41 |
| 10 | 0.34 | 0.41 | 0.43 | 0.47 | 0.52 | 0.32 |
| ***M*** | **0.47** | **0.38** | **0.55** | **0.33** | **0.65** | **0.37** |
| ***SD*** | **0.17** | **0.13** | **0.11** | **0.07** | **0.12** | **0.05** |
| **แปลความหมาย** | **ยากง่ายปานกลาง** | **จำแนกได้ดี** | **ยากง่ายปานกลาง** | **จำแนกได้ดี** | **ค่อนข้างง่าย** | **จำแนกได้ดี** |

**ตอนที่ 2 ผลการหาเกณฑ์ปกติระดับท้องถิ่น (Local Norms) ของแบบวัดความรู้การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย**

จากการทดลองใช้แบบวัดความรู้การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายกับตัวอย่าง ซึ่งเป็นแบบวัดเชิงสถานการณ์ แบบเลือกตอบ (Multiple choices) 4 ตัวเลือก ประกอบด้วยสถานการณ์การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ จำนวน 10 สถานการณ์ และข้อคำถามที่สอดคล้องกับสถานการณ์และครอบคลุมองค์ประกอบของการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ ทั้ง 3 องค์ประกอบ ได้แก่ ลักษณะของพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ ผลกระทบที่เกิดจากการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ และวิธีการรับมือการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์อย่างถูกต้อง ซึ่งข้อคำถามมีค่าความยากอยู่ระหว่าง 0.23 ถึง 0.79 ค่าอำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง 0.20 ถึง 0.65 มาสร้างตารางเกณฑ์ปกติมีคะแนนดิบอยู่ที่ 2 ถึง 29 คะแนนมาตรฐานทีปกติอยู่ระหว่าง 21 ถึง 77 รายละเอียดดังตารางที่ 4.8

ตารางที่ 4.8 เกณฑ์ปกติของแบบวัดความรู้การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

| **คะแนนดิบ** | **คะแนน T ปกติ** | **คะแนนดิบ** | **คะแนน T ปกติ** | **คะแนนดิบ** | **คะแนน T ปกติ** |
|---|---|---|---|---|---|
| 2 | 21 | 12 | 40 | 22 | 63 |
| 3 | 27 | 13 | 41 | 23 | 65 |
| 4 | 30 | 14 | 43 | 24 | 67 |
| 5 | 31 | 15 | 45 | 25 | 69 |
| 6 | 33 | 16 | 47 | 26 | 70 |
| 7 | 34 | 17 | 49 | 27 | 71 |
| 8 | 35 | 18 | 52 | 28 | 73 |
| 9 | 36 | 19 | 55 | 29 | 77 |
| 10 | 37 | 20 | 57 | | |
| 11 | 38 | 21 | 60 | | |

ผู้วิจัยได้แบ่งเกณฑ์การแปลคะแนนมาตรฐาน T ปกติ เป็น 4 ระดับ คือ

คะแนนมาตรฐาน T ปกติ มากกว่า 63 เป็นกลุ่มที่มีความรู้การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์อยู่ในระดับดีมาก

คะแนนมาตรฐาน T ปกติ ตั้งแต่ 49 ถึง 62 เป็นกลุ่มที่มีความรู้การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์อยู่ในระดับดี

คะแนนมาตรฐาน T ปกติ ตั้งแต่ 35 ถึง 48 เป็นกลุ่มที่มีความรู้การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์อยู่ในระดับพอใช้

คะแนนมาตรฐาน T ปกติ ตั้งแต่ 21 ถึง 34 เป็นกลุ่มที่มีความรู้การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์อยู่ในระดับปรับปรุง

# บทที่ 5
# สรุป อภิปราย และข้อเสนอแนะ

การวิจัย เรื่อง การพัฒนาแบบวัดความรู้การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาและตรวจสอบคุณภาพของแบบวัดความรู้การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย และ 2) หาเกณฑ์ปกติระดับท้องถิ่น (Local Norms) ของแบบวัดความรู้การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายที่สร้างขึ้น

การดำเนินการวิจัย ตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษานครปฐม จำนวน 595 คน จากการสุ่มแบบหลายขั้นตอน โดยสุ่มโรงเรียนจำนวน 5 โรงเรียน จาก 29 โรงเรียน แล้วสุ่มโรงเรียนจำนวน 1 โรงเรียน จาก 5 โรงเรียนด้วยการสุ่มอย่างง่าย ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลครอบคลุมทั้ง 3 ระดับชั้น สุ่มนักเรียนระดับชั้นละ 20 คน ใช้ในการทดลองเครื่องมือครั้งที่ 1 จำนวน 60 คน และสุ่มนักเรียนที่ไม่ซ้ำกับกลุ่มทดลองเครื่องมือครั้งที่ 1 อีกระดับชั้นละ 20 คน ใช้ในการทดลองเครื่องมือครั้งที่ 2 จำนวน 60 คน จากนั้นผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลกับ 4 โรงเรียนที่เหลือ โดยสุ่มห้องเรียนระดับชั้นละ 1 ห้องเรียน ใช้ในการทดลองเครื่องมือครั้งที่ 3 จำนวน 475 คน

เครื่องมือวิจัยเป็นแบบวัดความรู้การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย มีลักษณะเป็นแบบวัดเชิงสถานการณ์ แบบเลือกตอบ (Multiple choices) 4 ตัวเลือก เป็นความรู้ความเข้าใจของนักเรียนเกี่ยวกับการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ ประกอบด้วยสถานการณ์การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ จำนวน 10 สถานการณ์ และข้อคำถามที่สอดคล้องกับสถานการณ์และครอบคลุมองค์ประกอบของการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ ทั้ง 3 องค์ประกอบ คือ 1) ลักษณะของพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ 2) ผลกระทบที่เกิดจากการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ และ 3) วิธีการรับมือการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์อย่างถูกต้อง องค์ประกอบละ 1 ข้อ โดยจะได้ข้อคำถามจำนวน 30 ข้อ โดยนักเรียนสามารถเลือกตอบได้เพียงข้อละ 1 คำตอบเท่านั้น มีการตรวจให้คะแนน 2 ค่า คือ คะแนนเป็น 1 คะแนนเมื่อตอบถูก และ 0 คะแนนเมื่อตอบผิดหรือไม่ตอบ

การวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์สถิติพื้นฐาน ได้แก่ จำนวน ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และศึกษาคุณสมบัติของแบบวัด โดยตรวจสอบ 1) ความตรงเชิงเนื้อหา 2) ความยาก 3) ค่าอำนาจจำแนก และ 4) ความเที่ยงแบบสอดคล้องภายใน ผู้วิจัยใช้โปรแกรมวิเคราะห์แบบสอบ TAP : (Test analysis Program) ในการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยใช้การคำนวณหา

เปอร์เซ็นต์ไทล์ (Percentile) นำข้อมูลที่ได้ไปเทียบเพื่อหาคะแนนมาตรฐาน T ปกติ (Normalized T-Score) โดยใช้โปรแกรม Microsoft Office Excel

**สรุปผลการวิจัย**

การสรุปผลการวิจัยการพัฒนาแบบวัดความรู้การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย แบ่งออกเป็น 2 ตอน เพื่อตอบวัตถุประสงค์ของการวิจัย ดังนี้

**1. ผลการพัฒนาและตรวจสอบคุณภาพของแบบวัดความรู้การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย**

จากการพัฒนาแบบวัดความรู้การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย จำนวน 60 ข้อ ผู้วิจัยนำไปทดลองใช้จำนวน 3 ครั้ง และคัดเลือกข้อคำถามให้เหลือจำนวน 30 ข้อ โดยครอบคลุมองค์ประกอบทั้ง 3 องค์ประกอบ องค์ประกอบละ 1 ข้อ ผลการคัดเลือกพบว่า ความตรงเชิงเนื้อหามีค่า IOC อยู่ระหว่าง 0.60 ถึง 1.00 ค่าความยากอยู่ระหว่าง 0.23 ถึง 0.79 ค่าความยากเฉลี่ยอยู่ที่ 0.56 ค่าอำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง 0.20 ถึง 0.65 ค่าอำนาจจำแนกเฉลี่ยอยู่ที่ 0.36 และมีค่าความเที่ยงทั้งฉบับอยู่ที่ 0.75 หากแยกตามองค์ประกอบการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ พบว่า องค์ประกอบที่ 1 ลักษณะพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ มีค่าความยากอยู่ระหว่าง 0.23 ถึง 0.78 มีค่าความยากเฉลี่ยอยู่ที่ 0.47 อยู่ในระดับความยากง่ายปานกลาง องค์ประกอบที่ 2 ผลกระทบจากการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ มีค่าความยากอยู่ระหว่าง 0.39 ถึง 0.72 มีค่าความยากเฉลี่ยอยู่ที่ 0.55 อยู่ในระดับความยากง่ายปานกลาง และองค์ประกอบที่ 3 วิธีการรับมือการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ มีค่าความยากอยู่ระหว่าง 0.50 ถึง 0.79 มีค่าความยากเฉลี่ยอยู่ที่ 0.65 อยู่ในระดับค่อนข้างง่าย

**2. การหาเกณฑ์ปกติระดับท้องถิ่น (Local Norms) ของแบบวัดความรู้การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย**

การสร้างเกณฑ์ปกติแบบวัดความรู้การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ซึ่งแปลงคะแนนเป็นคะแนนมาตรฐานทีปกติ คะแนนมาตรฐานทีปกติอยู่ระหว่าง 21 ถึง 77 ครอบคลุมคะแนนดิบตั้งแต่ 2 ถึง 29 คะแนน และแบ่งเกณฑ์การแปลคะแนนเป็น 4 ระดับ คือ กลุ่มที่มีความรู้การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์อยู่ในระดับดีมาก กลุ่มที่มีความรู้การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์อยู่ในระดับดี กลุ่มที่มีความรู้การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์อยู่ในระดับพอใช้ และกลุ่มที่มีความรู้การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์อยู่ในระดับปรับปรุง

**อภิปรายผลการวิจัย**

การอภิปรายผลการวิจัยการพัฒนาแบบวัดความรู้การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย แบ่งออกเป็น 2 ตอน เพื่อตอบวัตถุประสงค์ของการวิจัย ดังนี้

**1. ผลการพัฒนาและตรวจสอบคุณภาพของแบบวัดความรู้การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย**

แบบวัดความรู้การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ครอบคลุมเนื้อหาการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ทั้ง 3 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) ลักษณะพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ 2) ผลกระทบที่เกิดจากการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ และ 3) วิธีการรับมือการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ ซึ่งเป็นเนื้อหาสำคัญที่นักเรียนต้องมีความรู้ เพื่อใช้เป็นภูมิคุ้มกันให้กับนักเรียน โดยเฉพาะในยุคสมัยที่เทคโนโลยี สารสนเทศ และการสื่อสารมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง ในองค์ประกอบที่ 1 ผู้วิจัยสังเคราะห์ลักษณะของพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์พบว่ามีนักวิชาการทั้งในประเทศและต่างประเทศกล่าวถึงลักษณะพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ที่สำคัญและคล้ายคลึงกันจำนวน 8 ลักษณะ ได้แก่ 1) การนินทา/ด่าทอ 2) การข่มขู่คุกคาม 3) การสบประมาท/ใส่ความ/ป้ายสี 4) การปลอมแปลงตัวตน 5) การนำความลับหรือข้อมูลไปเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาต 6) การกีดกันผู้อื่นออกจากกลุ่ม 7) การเฝ้าติดตามทางไซเบอร์ และ 8) การหลอกลวง/ต้มตุ๋น สอดคล้องกับ Willard (2006), Li (2010), Kowalski, Limber & Agatston (2012), Kaspersky Lab (2015), ณัฐรัชต์ สาเมาะ และคณะ (2557), ธันยากร ตุดเกื้อ (2557), จิตติพันธ์ ความคะนึง และมฤษฎ์ แก้วจินดา (2559), อัปสร เสถียรทิพย์ (2560), พรชนก ดาวประดับ และกัลยกร วรกุลลัฎฐานีย์ (2561) และสรานนท์ อินทนนท์ (2561) ในองค์ประกอบที่ 2 จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องมีนักวิชาการสาขาต่าง ๆ พูดถึงผลกระทบจากการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ไว้อย่างหลากหลาย โดยส่วนใหญ่จะแบ่งผลกระทบไว้ 2 ระดับ คือ ผลกระทบในระดับบุคคล และผลกระทบในระดับปฏิสัมพันธ์ทางสังคม (ณัฐรัชต์ สาเมาะ และคณะ, 2557: 352-364; อัปสร เสถียรทิพย์, 2560: 72; ทรงเกียรติ จรัสสันติจิต, 2560: 121; สรานนท์ อินทนนท์, 2561: 10-11; สรานนท์ อินทนนท์ และพลินี เสริมสินสิริ, 2561: 1400-1401) สอดคล้องกับ ธันยากร ตุดเกื้อ และ มาลี สบายยิ่ง (2560) ที่ศึกษาผลกระทบจากการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ในด้านจิตใจ ด้านสัมพันธภาพทางสังคม และด้านร่างกาย แต่มูลนิธิยุวพัฒน์ (2560) และ สุภาวดี เจริญวานิช (2560) แบ่งผลกระทบออกเป็นกลุ่ม 3 กลุ่ม มีกลุ่มผู้กลั่นแกล้งผู้อื่น กลุ่มผู้ถูกกลั่นแกล้ง และกลุ่มที่เป็นทั้งผู้กลั่นแกล้งและผู้ถูกกลั่นแกล้ง ซึ่งผู้วิจัยเล็งเห็นว่า การแบ่งผลกระทบจากการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ออกเป็น 3 กลุ่มมีความครอบคลุม เนื่องจากทั้งสามกลุ่มล้วนได้รับผลกระทบที่เหมือนหรือแตกต่างกัน ทั้งด้านจิตใจและพฤติกรรม ด้านสัมพันธภาพทางสังคม และด้านร่างกาย และในองค์ประกอบที่ 3 ผู้วิจัยนำแนวคิดของนักวิชาการสาขาต่าง ๆ มาสังเคราะห์ให้ครอบคลุมวิธีการรับมือการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ออกมาเป็น

5 วิธี ได้แก่ การจัดการกับตัวเอง การจัดการกับเทคโนโลยี การจัดการกับผู้ที่กลั่นแกล้ง การจัดการโดยปรึกษาเพื่อน และการจัดการโดยปรึกษาผู้ปกครอง (Hinduja & Patchin, 2018; ณัฐรัชต์ สาเมาะ และคณะ, 2557: 352-364; สรานนท์ อินทนนท์ และ พลินี เสริมสินสิริ, 2561: 1401; ธันยากร ตุดเกื้อ และคณะ, 2562: 92-106)

แบบวัดเชิงสถานการณ์เป็นการจำลองเหตุการณ์ หรือสถานการณ์สมมติขึ้น อาจเป็นข้อความที่สั้นหรือยาวแต่ต้องครอบคลุมข้อคำถาม ผู้ตอบจะเหมือนเข้าไปมีส่วนรวมในสถานการณ์สมมตินั้น มักใช้คำถามเชิงวิเคราะห์ตัวละครหรือสถานการณ์ ข้อดี คือ สามารถวัดความรู้ขั้นสูงด้านสมรรถภาพทางสมองและจิตพิสัยได้ เร้าใจผู้สอบให้ติดตามเรื่องราวและได้คิดมากกว่าข้อสอบประเภทอื่น แต่มีข้อจำกัด คือ คำชี้แจงของแบบวัดเชิงสถานการณ์จะต้องระวังเป็นพิเศษ ต้องชี้แจงให้ผู้สอบใช้สถานการณ์ที่กำหนดให้เป็นหลักแม้จะผิดแปลกจากความเป็นจริงก็ต้องตอบตามนั้น (ชูศรี วงศ์รัตนะ, 2560: 51-52; พิชิต ฤทธิ์จรูญ, 2550: 70-71; สมนึก ภัทธิยธานี, 2558: 123; ปาริชาติ อังกาบ, 2561: 49) ผู้วิจัยจึงสร้างแบบวัดความรู้การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ในรูปแบบแบบวัดเชิงสถานการณ์ เลือกตอบ (Multiple choices) 4 ตัวเลือก ประกอบด้วยสถานการณ์การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ที่ครอบคลุมลักษณะพฤติกรรม 8 ลักษณะ และในส่วนข้อคำถามของทุกสถานการณ์จะครอบคลุมองค์ประกอบการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ทั้ง 3 องค์ประกอบ

การวิเคราะห์คุณภาพแบบวัดความรู้การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย มีผลอภิปรายดังนี้

ความตรงเชิงเนื้อหาเป็นคุณสมบัติของข้อคำถามที่สามารถวัดได้ตรงตามเนื้อหาและพฤติกรรมที่ต้องการวัด เป็นคุณสมบัติที่สำคัญที่สุด โดยเฉพาะแบบสอบวัดความรู้/ผลสัมฤทธิ์ หากแบบสอบมีความตรงเชิงเนื้อหาต่ำ นักเรียนจะไม่สามารถแสดงความรู้ที่เขามีอยู่ได้ (พิชิต ฤทธิ์จรูญ, 2550: 136) สอดคล้องกับ ราตรี นันทสุคนธ์ (2555) กล่าวว่า การวิเคราะห์ความตรงตามเนื้อหาเป็นขั้นตอนสำคัญในการพัฒนาข้อสอบทุกประเภท นิยมใช้วิเคราะห์ความสอดคล้องระหว่างพฤติกรรมที่ต้องการวัดรายข้อต่าง ๆ กับจุดมุ่งหมายของแบบสอบที่กำหนดไว้ สอดคล้องกับ ศิริชัย กาญจนวาสี (2556) ที่กล่าวว่า ความตรงตามเนื้อหามีความสำคัญสำหรับการทดสอบอย่างมากเพื่อวัดว่า “ผู้สอบมีความรู้/ความสามารถต่อสิ่งที่มุ่งวัดเพียงใด” โดยเนื้อหาจะต้องครอบคลุมครบถ้วน เป็นตัวแทนสาระสำคัญในแต่ละด้านของสิ่งที่มุ่งวัด สะท้อนจากแผนผังการวิเคราะห์ข้อคำถามตามองค์ประกอบ โดยต้องอาศัยผู้เชี่ยวชาญและผู้มีส่วนเกี่ยวข้องพิจารณาความครอบคลุม ความครบถ้วน ความเป็นตัวแทน และความสอดคล้องกับนิยามหรือวัตถุประสงค์ประกอบ อีกทั้ง สมนึก ภัททิยธนี (2558) กล่าวถึง ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับจุดประสงค์พฤติกรรม (Index of Item Objective Congruence: IOC) ต้องมีคะแนนเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 0.50 ถึง 1.00 จึงแสดงว่า วัดได้ครอบคลุมตาม

เนื้อหา/จุดประสงค์ หากน้อยกว่า 0.50 แสดงว่ามีความสอดคล้องต่ำ ต้องปรับปรุงแก้ไขหรือตัดออก เพื่อให้ได้แบบวัดการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ ที่มีความตรงเชิงเนื้อหา ผู้วิจัยได้นำสถานการณ์การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ที่สร้างขึ้นและผ่านการพิจารณาจากอาจารย์ที่ปรึกษา จำนวน 10 สถานการณ์ ให้ผู้เชี่ยวชาญทางด้านการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์พิจารณาความเหมาะสมของสถานการณ์เบื้องต้นถึงความสอดคล้องกับลักษณะพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ทั้ง 8 ลักษณะ รวมถึงความเหมาะสมของภาษาที่ใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย เพื่อยืนยันความถูกต้องเหมาะสมของเนื้อหาและภาษาที่ใช้สื่อความหมาย จากนั้นนำสถานการณ์ดังกล่าวมาสร้างข้อคำถาม แล้วนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญอีก 5 ท่าน ตรวจสอบความสอดคล้องระหว่างสถานการณ์การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์กับข้อคำถาม ซึ่งจากกระบวนการทำงานของผู้วิจัยทำให้ได้ผลการตรวจสอบว่า ข้อคำถามทั้ง 58 ข้อ จาก 60 ข้อ ค่า IOC อยู่ระหว่าง 0.60 ถึง 1.00 มีความตรงเชิงเนื้อหา จึงมั่นใจได้ว่าเครื่องมือฉบับนี้ สามารถวัดได้สอดคล้องกับเนื้อหาตามองค์ประกอบทั้ง 3 องค์ประกอบ รวมถึงลักษณะพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทั้ง 8 ลักษณะอย่างแท้จริง

ความยากเป็นความเข้มข้นของข้อคำถาม หากผู้สอบมีคุณลักษณะทางพุทธิพิสัยและความสามารถทางสมองที่สูงในเรื่องนั้น จะมีโอกาสทำข้อคำถามที่มีความยากมากได้ ตามแนวคิดทฤษฎีการทดสอบแบบดั้งเดิม มีการคำนวณสัดส่วนของจำนวนคนที่ตอบข้อคำถามนั้นถูกต้องต่อจำนวนผู้รับการทดสอบทั้งหมด (ชูศรี วงศ์รัตนะ, 2560: 212; ณัฏฐภรณ์ หลาวทอง, 2559: 82) สอดคล้องกับ พิชิต ฤทธิ์จรูญ (2550) กล่าวว่า ความยากง่ายเป็นคุณสมบัติของข้อสอบที่บอกให้ทราบว่า ข้อคำถามข้อนั้นมีคนตอบถูกมากหรือน้อย เมื่อเทียบกับจำนวนคนทั้งหมด ข้อสอบที่ดีควรมีความยากพอเหมาะควรมีคนตอบถูกไม่ต่ำกว่า 20 คน และไม่เกิน 80 คน จาก 100 คน สอดคล้องกับ โชติกา ภาษีผล, ณัฏฐภรณ์ หลาวทอง และกมลวรรณ ตังธนากานนท์ (2558) กล่าวว่า ข้อสอบที่คัดเลือกมาใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลควรเป็นข้อสอบที่มีความยากปานกลาง คือ ประมาณ 0.5 แต่ในทางปฏิบัติมักกำหนดเกณฑ์ระดับความยากของข้อสอบที่จะเลือกไว้ใช้ในช่วง 0.2 ถึง 0.8 ซึ่งผลการวิจัย พบว่า ข้อคำถามมีค่าความยากอยู่ 0.23 ถึง 0.79 มีค่าความยากเฉลี่ยอยู่ที่ 0.56 อยู่ในช่วงที่กำหนด จึงทำให้แบบวัดความรู้การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ มีค่าความยากเป็นไปตามเกณฑ์เหมาะสมในการวัดความรู้การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ได้ อย่างไรก็ดีเมื่อพิจารณาในองค์ประกอบย่อย พบว่า ในแต่ละองค์ประกอบมีค่าเฉลี่ยความยากอยู่ในระดับที่เหมาะสม ใกล้เคียง 0.5 ยกเว้นองค์ประกอบที่ 3 วิธีการรับมือการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ที่มีค่าความยากเฉลี่ยอยู่ในระดับค่อนข้างง่าย อาจมีสาเหตุจาก ตัวอย่างวิจัยในครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยส่วนใหญ่จะมีวุฒิภาวะในการพิจารณาวิธีการรับมือการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ที่เหมาะสม สอดคล้องกับ ราตรี นันทสุคนธ์ (2555) กล่าวว่า การสร้างแบบสอบควรมีขอบเขตของค่าระดับความยากได้อย่างกว้าง ๆ โดยแบบสอบวัดความรู้ หากต้องการตรวจสอบว่าผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องที่จำเป็นเพียงใด ข้อคำถามก็ไม่

ควรจะยากมากนัก รวมถึงระดับความยากของข้อคำถามควรมีสัดส่วนต่อแบบสอบทั้งฉบับ ระหว่าง 0.20 ถึง 0.40 ประมาณร้อยละ 25 ระหว่าง 0.41 ถึง 0.60 ประมาณร้อยละ 50 และระหว่าง 0.61 ถึง 0.80 ประมาณร้อยละ 25 ซึ่งแบบวัดความรู้การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น มีข้อคำถามที่ค่อนข้างยากจำนวน 4 ข้อ คิดเป็นร้อยละ 13.33 ข้อคำถามที่มีความยากง่ายปานกลาง 14 ข้อ คิดเป็นร้อยละ 46.67 และข้อคำถามที่ค่อนข้างง่าย จำนวน 12 ข้อ คิดเป็นร้อยละ 40

ค่าอำนาจจำแนกเป็นความสามารถของข้อคำถามในการจำแนกความแตกต่างระหว่างกลุ่มสูงและกลุ่มต่ำออกจากกันได้ เป็นความสามารถในการจำแนกความรู้ความสามารถของบุคคลออกจากกันได้อย่างชัดเจน เช่น กลุ่มสูงจะสามารถทำแบบสอบได้ถูกต้องมากกว่ากลุ่มต่ำ โดยจะเป็นแบบสอบที่ดีต้องมีค่าอำนาจจำแนกสูง (บุญใจ ศรีสถิตย์นรากูร, 2555: 343; ณัฏฐภรณ์ หลาวทอง, 2559: 86; ชูศรี วงศ์รัตนะ, 2560: 211) สอดคล้องกับ พิชิต ฤทธิ์จรูญ (2550) กล่าวว่า ค่าอำนาจจำแนก หมายถึง ประสิทธิภาพของข้อสอบในการแบ่งผู้สอบออกเป็นสองกลุ่ม คือ กลุ่มที่ได้คะแนนสูงกับกลุ่มที่ได้คะแนนต่ำ โดยค่าอำนาจจำแนกมีค่าตั้งแต่ -1 ถึง + 1 ข้อสอบที่ดีควรมีค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป สอดคล้องกับ ราตรี นันทสุคนธ์ (2555) กล่าวว่า ถ้าค่าอำนาจจำแนกดี มีค่าเป็นบวก จะจำแนกได้ดี แต่ถ้ามีค่าเป็นลบหรือ 0 ถือว่าจำแนกไม่ได้ ค่าอำนาจจำแนกที่ถือว่าจำแนกคนเก่งและคนอ่อนได้ จะมีค่าเท่ากับ 0.20 หรือมากกว่า 0.20 ขึ้นไป ซึ่งผลการวิจัยพบว่า ข้อคำถามมีค่าอำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง 0.20 ถึง 0.65 ค่าอำนาจจำแนกระดับพอใช้จำนวน 14 ข้อ ระดับดีจำนวน 12 ข้อ และระดับดีมาก จำนวน 9 ข้อ รวมทั้งฉบับมีค่าอำนาจจำแนกที่ 0.36 อยู่ในระดับดี ซึ่งมากกว่า 0.20 ขึ้นไป อยู่ในช่วงที่กำหนด จึงทำให้แบบวัดความรู้การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ มีค่าอำนาจจำแนกเป็นไปตามเกณฑ์เหมาะสม แสดงให้เห็นว่า แบบวัดความรู้การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น สามารถจำแนกผู้เรียนได้ตามความแตกต่างของบุคคล จำแนกได้ว่านักเรียนคนใดมีความรู้เกี่ยวกับ การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ นักเรียนคนใดไม่มีความรู้การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์

ความเที่ยงเป็นคุณลักษณะของแบบสอบ ที่เน้นพิจารณาถึงความคงเส้นคงวาของผลการสอบที่ได้จากการสอบซ้ำด้วยเครื่องมือชนิดเดียวกัน หรือความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามในเครื่องมือฉบับเดียวกัน ผู้วิจัยหาความเที่ยงแบบความสอดคล้องภายใน เป็นความสอดคล้องกันระหว่างคะแนนรายข้อ หรือความเป็นเอกพันธ์ของเนื้อหารายข้ออันเป็นตัวแทนของคุณลักษณะเด่นเดียวกันที่ต้องการวัด โดยใช้วิธีของ Kuder-Richardson สูตร KR-20 คำนวณค่าสถิติของคะแนนรายข้อ ซึ่งให้คะแนนแบบ 0 และ 1 (ศิริชัย กาญจนวาสี, 2556: 59; ณัฏฐภรณ์ หลาวทอง, 2559: 107) สอดคล้องกับ พิชิต ฤทธิ์จรูญ (2550) กล่าวว่า เป็นวิธีที่นิยมใช้กันมากเนื่องจากทดสอบกับตัวอย่างเพียงครั้งเดียว โดยมีข้อตกลงว่าแบบทดสอบฉบับนั้นจะต้องวัดลักษณะเดียวกันหรือองค์ประกอบร่วมกัน และมีระบบให้คะแนน 2 ค่า (0, 1) สอดคล้องกับ สมนึก ภัททิยธนี (2558) กล่าวว่า สูตร KR-20 ต้องทราบความ

ยากของข้อสอบแต่ละข้อ หรืออัตราส่วนจำนวนคนตอบถูกและตอบผิดกับจำนวนคนทั้งหมด การคำนวณควรมีข้อสอบอย่างน้อย 20 ข้อ และต้องคำนึงข้อตกลงที่ว่าข้อสอบแต่ละข้อต้องมีลักษณะเป็นเอกพันธ์ วัดคุณลักษณะเดียวร่วมกัน และมีค่าความยากใกล้เคียงกัน ศิริชัย กาญจนวาสี (2556) กล่าวว่า แบบสอบที่ใช้ในการทดสอบควรมีค่าความเที่ยงสูงที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้ ไม่ควรต่ำกว่า 0.50 ซึ่งผลการวิเคราะห์ค่าความเที่ยงทั้งฉบับของแบบวัดความรู้การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย จำนวน 30 ข้อ โดยใช้สูตร KR-20 มีค่าความเที่ยงอยู่ที่ 0.75 มีความเที่ยงอยู่ในระดับสูง ศิริชัย กาญจนวาสี (2556) กล่าวเพิ่มเติมว่า ปัจจัยสำคัญที่มีผลต่อค่าความเที่ยง อาจเป็นความเป็นเอกพันธ์ของกลุ่มผู้สอบ ความยาวของแบบสอบ ระดับความยาก เวลาในการทำแบบสอบ และวิธีหาค่าความเที่ยง เนื่องจากแบบวัดความรู้มีข้อคำถามบางข้อที่จัดอยู่ในกลุ่มค่อนข้างง่าย คิดเป็นร้อยละ 40 ของแบบวัดความรู้ อาจจะเป็นสาเหตุให้ค่าความเที่ยงไม่สูงมากนักเป็นไปตาม พิชิต ฤทธิ์จรูญ (2550) ที่กล่าวว่า แบบทดสอบที่มีความยากเกินไปหรือง่ายเกินไป คะแนนจากการทำแบบทดสอบจะไม่กระจาย ค่าความแปรปรวนต่ำ ส่งผลให้ค่าความเที่ยงต่ำลงไปด้วย

**2. ผลการหาเกณฑ์ปกติระดับท้องถิ่น (Local Norms) ของแบบวัดความรู้การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย**

สมนึก ภัททิยธนี (2558) และ ณัฏฐภรณ์ หลาวทอง (2559) กล่าวว่า ในการสร้างเกณฑ์ปกติจะทำได้เมื่อแบบทดสอบถูกพัฒนาจนมีคุณภาพทั้งรายข้อและทั้งฉบับ จากนั้นจึงนำคะแนนสอบมาแปลงเป็นคะแนนมาตรฐาน T ปกติ (Normalized T-Score) เพื่อตีความหมายคะแนนดิบของผู้สอบแต่ละคนโดยอ้างอิงจากเกณฑ์ปกติที่สร้างไว้ เพื่อบอกระดับความรู้ความสามารถของผู้สอบว่าอยู่ในระดับใด สอดคล้องกับ ชวาล แพรัตกุล (2552) การวัดใด ๆ จะมีความหมายมากขึ้นเมื่อคะแนนจากการวัดนั้นสามารถบอกถึงระดับความรู้ ความสามารถในกลุ่มนั้นว่าอยู่ในระดับใด ควรมีการสร้างเกณฑ์ปกติโดยมีผลการสอบแบ่งตามเกณฑ์ปกติ จากผลการสร้างเกณฑ์ปกติระดับท้องถิ่นของแบบวัดความรู้การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ได้พัฒนาให้มีคะแนนมาตรฐาน T ปกติ จากนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย จำนวน 475 คน มีคะแนนดิบอยู่ระหว่าง 2 ถึง 29 คะแนน (คะแนนเต็ม 30 คะแนน) และมีคะแนนมาตรฐานทีปกติอยู่ระหว่าง 21 ถึง 77 ซึ่งผู้วิจัยได้แบ่งเกณฑ์การแปลคะแนนเป็น 4 ระดับ คือ ดีมาก ดี พอใช้ และปรับปรุง เมื่อนำแบบวัดความรู้การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายฉบับนี้ และนำผลการวัดมาเปรียบเทียบกับเกณฑ์การแปลคะแนนมาตรฐาน T ปกติ ทำให้ทราบถึงระดับความรู้การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ ถือว่ามีความเหมาะสมในการนำไปใช้และบ่งบอกถึงระดับความรู้การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ของผู้ตอบว่ามีความรู้การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์อยู่ในระดับใด

**ข้อเสนอแนะ**

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

1.1 แบบวัดความรู้การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์สร้างขึ้น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย จึงควรนำไปใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ที่มีคุณลักษณะใกล้เคียงกับประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ หากนำไปใช้กับกลุ่มอื่นอาจจะได้ผลที่แตกต่างออกไป

1.2 เครื่องมือในการวิจัยนี้เป็นเพียงการวัดความรู้เกี่ยวกับการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ จึงเหมาะกับการนำไปใช้ในการคัดกรองความรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในเบื้องต้น เป็นเพียงการวัดในเชิงมิติความรู้เพียงอย่างเดียว ไม่ได้วัดในเชิงปฏิบัติ การใช้ประโยชน์จึงมุ่งเน้นที่จะนำผลไปใช้ในมิติของการคัดกรองให้รู้ว่า ระดับความรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย มีความรู้อยู่ในระดับใด จึงต้องระมัดระวังในการใช้และการแปลผล

2. ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 เครื่องมือในการวิจัยครั้งนี้มุ่งวัดมิติด้านความรู้เพียงอย่างเดียว ยังพบว่า มีในส่วนของบางเรื่องที่มีข้อคำถามค่อนข้างง่ายปะปนอยู่ โดยเฉพาะในองค์ประกอบที่ 3 วิธีการรับมือการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ อาจต้องมีการออกแบบเครื่องมือหรือสถานการณ์ที่พึงระวังในมิตินี้มากยิ่งขึ้น เพื่อตรวจสอบความรู้ของนักเรียนได้อย่างชัดเจน

2.2 ในการวัดความรู้การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ค่อนข้างมีข้อจำกัดในมิติด้านพฤติกรรม ซึ่งนักเรียนอาจจะรู้ แต่ไม่ได้ปฏิบัติตาม อาจจะมีการสร้างเครื่องมือวัดที่สะท้อนถึงพฤติกรรมของกลุ่มนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในเรื่องนี้ต่อไป ที่นอกเหนือจากมิติในเรื่องของความรู้

# รายการอ้างอิง


กรมสุขภาพจิต. (2561ก). **ป้องภัยใกล้ตัวลูกจาก Cyber bullying**. เข้าถึงเมื่อ 10 พฤศจิกายน 2563. เข้าถึงได้จาก https://www.dmh.go.th/news-dmh/view.asp?id=27717

กรมสุขภาพจิต. (2561ข). **อย่าปล่อยให้เด็กถูกกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์ (Cyber Bullying)**. เข้าถึงเมื่อ 10 พฤศจิกายน 2563. เข้าถึงได้จาก https://www.dmh.go.th/news-dmh/view.asp?id=28079

กฤติศักดิ์ อนุโรจน์ และ ณัทธร พิทยรัตน์เสถียร. (2562). "การศึกษาความเที่ยงและความตรงของแบบสอบถาม Cyber- Aggression Perpetration and Victimization Scale ฉบับภาษาไทย." **วารสารสมาคมจิตแพทย์แห่งประเทศไทย**, 64, 1: 45-60.

คณาธิป ทองรวีวงศ์. (2555). "มาตรการทางกฎหมายในการคุ้มครองสิทธิในความเป็นอยู่ส่วนตัว : ศึกษากรณีการรบกวนสิทธิในความเป็นอยู่ส่วนตัวจากการใช้เว็บไซต์เครือข่ายสังคม." **วารสารวิชาการสมาคมสถาบันอุดมศึกษาแห่งประเทศไทย**, 18, 1: 39-51.

คำเพียร จันทร์แสน. (2553). "การสร้างแบบวัดความสามารถการคิดอย่างมีวิจารณญาณ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย." วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์ คณะครุศาสตร์ สาขาวิจัยและประเมินผลการศึกษา.

จิตติพันธ์ ความคะนึง และ มฤษฏ์ แก้วจินดา. (2559). "การปรึกษาแบบกลุ่มด้วยเทคนิคการสร้างความมั่นคงทาง จิตใจเพื่อเสริมสร้างทักษะการเผชิญปัญหา สำหรับเยาวชนที่ถูกรังแกผ่านโลกไซเบอร์." **วารสารบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์**, 10, 2: 40-52.

จุฑามาศ ช่อคง. (2556). "การสร้างแบบวัดความเป็นพลเมืองดีสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 4 - 6 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 18." วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

ฉัตรศิริ ปิยะพิมลสิทธิ์. (2548). **ทฤษฎีการวัดและการทดสอบ**. สงขลา: คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ.

เฉลิมรัตน์ สามคุ้มพิมพ์. (2558). "สถานการณ์การกลั่นแกล้งบนพื้นที่ไซเบอร์และแนวทางการวัดประเมิน." **วารสารวัดผลทางการศึกษา**, 32, 92: 1-12.

ชญานิษฐ์ โสตถิโยธิน. (2559). "การสร้างแบบวัดการรับรู้ความสามารถของตนเองด้านวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 สังกัดสานักงานเขตพื้นที่การศึกษา

มัธยมศึกษาเขต 2." วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

ชวาล แพรัตกุล. (2552). **เทคนิคการวัดผล**. พิมพ์ครั้งที่ 7. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์วิฑูรย์การปก.

ชัชฎาภรณ พรมนอก, สุพร อภินันทเวช และวิมลทิพย์ มุสิกพันธ. (2562). "การศึกษาเชิงคุณภาพเรื่อง พฤติกรรมการข่มเหงรังแกกันบนโลกไซเบอรของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 โรงเรียนในสังกัดกรุงเทพมหานคร." **วารสารพยาบาลสาธารณสุข**, 33, 1: 20-39.

ชาญวิทย์ พรนภดล. (2560ก). **ความชุกและปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ ในระดับชั้น ม.1-3**. เข้าถึงเมื่อ 10 พฤศจิกายน 2563. เข้าถึงได้จาก http://www.manager.co.th/Cyberbiz/ViewNews.aspx?NewsID=9600000061934

ชาญวิทย์ พรนภดล. (2560ข). **“ดีแทค – มูลนิธิแพธทูเฮลธ์” ร่วมพัฒนาห้องแชท Stop Bullying วิจัยชี้ปัญหากลั่นแกล้งทางโลกออนไลน์ไทยพุ่งรั้งท็อปไฟว์ของโลก**. เข้าถึงเมื่อ 8 สิงหาคม 2562. เข้าถึงได้จาก www.dtac.co.th/pressroom/news/dtac-stop-bullying.html

ชาญวิทย์ พรนภดล และคณะ. (2560). **การกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ (Cyberbullying)**. เข้าถึงเมื่อ 12 กันยายน 2562. เข้าถึงได้จาก http://goo.gl/forms/76XBZ8xV6wcrWTWT2

ชินดนัย ศิริสมฤทัย. (2560). "การรับรู้ ทัศนคติ และความตั้งใจในการเกิดพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์." วิทยานิพนธ์ปริญญานิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสื่อสารเชิงกลยุทธ์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.

ชูศรี วงศ์รัตนนะ. (2560). **เทคนิคการสร้างเครื่องมือวิจัย: แนวทางการนำไปใช้อย่างมืออาชีพ**. กรุงเทพฯ: อมรการพิมพ์.

โชติกา ภาษีผล, ณัฏฐภรณ์ หลาวทอง และกมลวรรณ ตังธนากานนท์. (2558). **การวัดและประเมินผลการเรียนรู้**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ณัฏฐภรณ์ หลาวทอง. (2559). **การสร้างเครื่องมือการวิจัยทางการศึกษา**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ณัฐกานต์ จันทรศิริพุทธ. (2560). "ความสัมพันธ์ระหว่างความถี่ของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์กับการเผชิญปัญหาของเหยื่อ: อิทธิพลส่งผ่านของการประเมินทางปัญญาโดยมีความเป็นนิรนามของผู้กระทำเป็น ตัวแปรกำกับ." วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยา คณะจิตวิทยา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ณัฐรัชต์ สาเมาะ, พิมพวัลย์ บุญมงคล, Timo, T. O., รณภูมิ สามัคคีคารมย์ และ Thomas, E. G. (2557). "การรับรู้ของเยาวชนต่อการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์." **วารสารพฤติกรรมศาสตร์เพื่อการพัฒนา**, 6, 1: 351-364.

ทรงเกียรติ จรัสสันติจิต. (2560). "Cyberbullying: ถ้ารักฉัน อย่ารังแกฉัน." **วารสารอาศรมวัฒนธรรมวลัยลักษณ์ คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์**.

ธันยากร ตุดเกื้อ. (2557). "การพัฒนาตัวบ่งชี้พฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของเยาวชนในจังหวัดสงขลา." วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาพัฒนามนุษย์และสังคม มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.

ธันยากร ตุดเกื้อ, เกษตรชัย และหีม, และฤทัยชนนี สิทธิชัย. (2562). "แนวทางการป้องกันพฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษา ในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้." **วารสารพฤติกรรมศาสตร์เพื่อการพัฒนา สถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ**, 11, 1: 91-106.

ธันยากร ตุดเกื้อ และ มาลี สบายยิ่ง. (2560). "รูปแบบผลกระทบและวิธีการจัดการเมื่อถูกรังแกบนโลกไซเบอร์ของนักศึกษาวิทยาลัยแห่งหนึ่งในภาคใต้ของประเทศไทย." **วารสารพฤติกรรมศาสตร์เพื่อการพัฒนา สถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ**, 9, 2: 220-236.

ธิดารัตน์ ปุรณะชัยคีรี, สิรินัดดา ปัญญาภาส และฐิตวี แก้วพรสวรรค์. (2558). "กลยุทธ์ในการแก้ปัญหาการถูกรังแกของเด็กนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย." **วารสารสมาคมจิตแพทย์แห่งประเทศไทย**, 60, 4: 275-286.

นภาวรรณ อาชาเพ็ชร. (2560). "การรังแกผ่านโลกไซเบอร์ ความรุนแรงที่ต้องแก้ไข และนวัตกรรมการจัดการปัญหา." **วารสารวิชาการนวัตกรรมสื่อสารสังคม**, 1, 9: 100-106.

นันทา สู้รักษา. (2561). **รู้ เข้าใจ ใช้แบบทดสอบ**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

บุญใจ ศรีสถิตนรากูร. (2555). **การพัฒนาและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย: คุณสมบัติการวัดเชิงจิตวิทยา**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

บุษยรัต รุ่งสาคร. (2554). "การศึกษาผลกระทบของครอบครัวและการเห็นคุณค่าในตนเองที่มีต่อทัศนคติการข่มเหงรังแกผ่านโลกไซเบอร์ของนักเรียนหญิงมัธยมศึกษาตอนปลาย เขตกรุงเทพมหานคร." วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหิดล.

ปวีณา มะแซ. (2561). "การพัฒนาแบบวัดทักษะการรู้เท่าทันสื่อในศตวรรษที่ 21 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นโดยประยุกต์ใช้ทฤษฎีการตอบสนองข้อสอบแบบพหุวิภาค." วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.

ปองกมล สุรัตน์. (2561). "สาเหตุและผลกระทบที่เกี่ยวข้องกับการรังแกผ่านโลกไซเบอร์:กรณีศึกษาเยาวชนไทยผู้ถูกรังแก." **วารสารวิชาการ สถาบันเทคโนโลยีแห่งสุวรรณภูมิ**, 4, 1: 260-273.

ปัทมา นาแถมเงิน, ทัศน์ศิรินทร์ สว่างบุญ และกุลภัสสร ศิริพรรณ. (2560). "การพัฒนาแบบวัดเชิงสถานการณ์เพื่อวัดความสามารถในการเผชิญและฟันฝ่าอุปสรรค (AQ) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4." **วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์**, 36, 5: 54-62.

ปาริชาติ อังกาบ. (2561). "การสร้างแบบวัดทักษะชีวิตและอาชีพตามแนวคิดทักษะในศตวรรษที่ 21 สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย." วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

ปิยพจน์ ตัณฑะผลิน. (2559). "รูปแบบการเรียนออนไลน์โดยการสะท้อนคิดร่วมกันด้วยกรณีศึกษาเพื่อส่งเสริมความตระหนักรู้การกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ตของนิสิตนักศึกษาครู." วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต ภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

พรชนก ดาวประดับ และ กัลป์ยกร วรกุลลัฏฐานีย์. (2561). "รูปแบบและลักษณะการมีส่วนร่วมในการกลั่นแกล้งบนพื้นที่สาธารณะออนไลน์." **วารสารการสื่อสารและการจัดการนิด้า**, 4, 3: 63-78.

พรพรรณ ทองทะนงศักดิ์. (2560). "การศึกษาพฤติกรรมการถูกรังแกของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียน เขตหนองแขม สังกัดสำนักการศึกษา กรุงเทพมหานคร." **วารสารออนไลน์บัณฑิตศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง**.

พิชิต ฤทธิ์จรูญ. (2550). **หลักการวัดและประเมิลผลการศึกษา**. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพมหานคร: เฮ้าส์ออฟ เคอร์มิสท์.

มนัญญา หาญอาสา. (2560). "การพัฒนาแบบวัดพฤติกรรมการติดอินเตอร์เน็ต สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 18." วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา.

มูลนิธิยุวพัฒน์. (2560). **การกลั่นแกล้ง (Bullying) ความรุนแรงในสังคม**. เข้าถึงเมื่อ 8 สิงหาคม 2562. เข้าถึงได้จาก https://www.yuvabadhanafoundation.org

เมธินี สุวรรณกิจ. (2560). "มาตรการทางกฎหมายในการคุ้มครองเด็กและเยาวชนจากการถูกกลั่นแกล้งในสังคมออนไลน์." **วารสารนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร**, 10, 2: 49-67.

เมษา นวลศรี, กมลวรรณ ตังธนกานนท์ และโชติกา ภาษีผล. (2560). "การพัฒนาเกณฑ์ปกติของแบบวัดพหุมิติความเป็นพลเมืองที่มีความรับผิดชอบของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น." **วารสารบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์**, 11, 3: 143-155.

ราตรี นันทสุคนธ์. (2555). **หลักการวัดและประเมินผลการศึกษา (ฉบับปรับปรุง)**. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ: บริษัท จุดทอง จำกัด.

ฤทัยชนนี สิทธิชัย และ ธันยากร ตุดเกื้อ. (2560). "พฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของเยาวชนในสามจังหวัดชายแดนใต้." **วารสารวิทยบริการ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์**, 28, 1: 86-99.

วรพงษ์ วิไล และ เสริมศิริ นิลดำ. (2561). "พฤติกรรมการรังแกกันผ่านโลกไซเบอร์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาในจังหวัดเชียงราย : กรณีศึกษาโรงเรียนเทศบาล 6 นครเชียงราย." **วารสารการสื่อสาร มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย**, 1, 2: 1-24.

ศรีจิตรา ลิขิตเรืองศิลป์. (2559). "การสร้างแบบวัดคุณลักษณะอันพึงประสงค์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนในเครืออัครสังฆมณฑลกรุงเทพฯ." วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต ภาควิชาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

ศิริชัย กาญจนวาสี. (2555). **ทฤษฎีการทดสอบแนวใหม่**. กรุงเทพฯ: คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ศิริชัย กาญจนวาสี. (2556). **ทฤษฎีการทดสอบแบบดั้งเดิม**. พิมพ์ครั้งที่ 7. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ศิริญญา ชมขุนทด. (2556). "ผลของโปรแกรมสร้างเสริมสมรรถนะแห่งตนและการมีส่วนร่วมของครอบครัวต่อความมั่นใจในการหลีกเลี่ยงการสูบบุหรี่และความตั้งใจไม่สูบบุหรี่ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาชาย." วิทยานิพนธ์พยาบาลศาสตรมหาบัณฑิต คณะพยาบาลศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา.

สมนึก ภัททิยธนี. (2558). **การวัดผลการศึกษา**. พิมพ์ครั้งที่ 10. กาฬสินธุ์: ประสานการพิมพ์.

สมบัติ ตาปัญญา. (2549). **รายงานการสำรวจปัญหาการรังแกกันของนักเรียน โครงการส่งเสริมสนับสนุน และคุ้มครองสุขภาพและสิทธิมนุษยชนด้านเด็ก เยาวชน และครอบครัวของมูลนิธิสาธารณสุข แห่งชาติโดยการสนับสนุนของสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ**.

สมาคมวางแผนครอบครัวแห่งประเทศไทย. (2560). **ภัยบนโลกออนไลน์ ทำร้ายวัยรุ่นได้ง่ายกว่าที่คิด**. เข้าถึงเมื่อ 8 สิงหาคม 2562. เข้าถึงได้จาก https://stopbullying.lovecarestation.com/cyberbullying/

สรานนท์ อินทนนท์. (2561). **การกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์**. กรุงเทพฯ: สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน.

สรานนท์ อินทนนท์ และ พลินี เสริมสินสิริ. (2561). การศึกษาวิธีการป้องกันการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ของวัยรุ่น. ใน **มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย**, กรุงเทพฯ.

สุพัชญา เจรีรัตน์. (2560). "การเปรียบเทียบคุณสมบัติทางจิตมิติและประสิทธิภาพของแบบวัดสถานการณ์การรู้สื่อดิจิทัลที่มีรูปแบบต่างกัน." วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต คณะครุศาสตร์ สาขาวิชาการวัดและประเมินผลการศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สุภชาวัลย์ ชนะศักดิ์. (2561). "การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเพื่อพัฒนาการรู้ซึ้งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6." วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สุภชาวัลย์ ชนะศักดิ์ และ วีรพล แสงปัญญา. (2562). "การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานเพื่อพัฒนาการรู้ซึ้งถึงความรู้สึกในการกลั่นแกล้งกันบนโลกไซเบอร์ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6." **วารสารอิเล็กทรอนิกส์ทางการศึกษา**, 14, 2: 1-11.

สุภาวดี เจริญวานิช. (2560). "การรังแกกันผ่านพื้นที่ไซเบอร์: ผลกระทบและการป้องกันในวัยรุ่น." **วารสารวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี**, 25, 4: 639-648.

อนันต์ วิวัฒนเดชา. (2560). "ปัจจัยทางด้านเทคโนโลยีสื่อสังคมออนไลน์ต่อความรุนแรงของการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์." วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต วิทยาลัยนวัตกรรม มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

อัปสร เสถียรทิพย์. (2560). **การศึกษาความรุนแรงทางโซเชียลมีเดียและการรับรู้ของวัยรุ่น (รายงานการวิจัย)**. กรุงเทพฯ: สถาบันสื่อเด็กและเยาวชน.

อัมพร ปานจันดี. (2556). "การพัฒนาแบบวัดความสามารถในการคิดอย่างมีวิจารณญาณสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น." วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต คณะครุศาสตร์ สาขาวิจัยและประเมินผลการศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.

Arıcak, T., Siyahhan, S., Uzunhasanoglu, A., Sarıbeyoglu, S., Çıplak, S., Yılmaz, N., and Memedov, C. (2008). "Cyberbullying among Turkish adolescents." **Cyber Psychology & Behavior**, 11, 3: 253–261.

Atik, G., and Guneri, O. (2012). "California Bullying Victimization Scale: Validity and Reliability Evidence for the Turkish Middle School Children." **Procedia - Social and Behavioral Sciences**, 46: 1237-1241.

Berne, S., Frisén, A., Schultze-Krumbholz, A., Scheithauer, H., Naruskov, K., Luik, P., . . . Zukauskiene, R. (2013). "Cyberbullying assessment instruments: A systematic review." **Aggression and Violent Behavior**, 18: 320–334.

Cetin, B., Yaman, E., and Peker, A. (2011). "Cyber victim and bullying scale: A study of validity and reliability." **Computers & Education**, 57, 2: 2261-2271.

Cyberforpeople. (2018). **THE 10 FORMS OF CYBERBULLYING. Cyberforpeople**. accessed 2019, August 8. available from https://cyberforpeople.com/the-10-forms-of-cyberbullying/

Dilmaç, B. (2009). "Psychological needs as a predictor of cyber bullying: a preliminary report on college students." **Educational Sciences: Theory & Practice**, 9, 3: 1307-1325.

Fink, E., Deighton, J., Humphrey, N., and Wolpert, M. (2015). "Assessing the bullying and victimisation experiences of children with special educational needs in mainstream schools: Development and validation of the Bullying Behaviour and Experience Scale." **Research in Developmental Disabilities**, 36: 611-619.

Hinduja, S., and Patchin, J. (2018). **Cyberbullying Identification, Prevention, and Response**. Cyberbullying Research Center (cyberbullying.org).

Jacobs, N., Völlink, T., Dehue, F., and Lechner, L. (2015). "The Development of a Self-Report Questionnaire on Coping with Cyberbullying: The Cyberbullying Coping Questionnaire. ." **Societies**, 5: 460–491.

Kaspersky, L. (2015). **Cyberbullying Facts. KIDS SAFETY by kaspersky**. accessed 2019, August 8. available from https://kids.kaspersky.com/cyberbullying-facts/

Kowalski, R., Limber, S., and Agatston, P. **Cyber Bullying: Bullying in the Digital Age**. Malden, MA Blackwell Publishing.

Li. (2008). "Cyberbullying in schools: An examination of preservice teachers' perception." **Journal of Learning and Technology / La revue canadienne de l'apprentissage et de la technologie**, 34, 2.

Li, L., Chen, X., and Li, H. (2020). "Bullying victimization, school belonging, academic engagement and achievement in adolescents in rural China: A serial mediation model." **Children and Youth Services Review**, 113: 104946.

Li, Q. (2005). "Cyber harassment: a study of new method for an old behavior." **Journal of Educational Computing Research**, 32, 3: 265–277.

Li, Q. (2010). "Cyberbullying in High Schools: A Study of Students' Behaviors and Beliefs about This New Phenomenon." **Journal of Aggression, Maltreatment & Trauma**, 19, 4: 372-392.

Long, C. (2008). "Silencing cyberbullies." **NEA Today**, 26, 8: 28–29.

Smith, P. K., Mahdavi, J., Carvalho, M., and Tippett, N. (2006). "An investigation into cyberbullying, its forms, awareness and impact, and the relationship between age and gender in cyberbullying." A report to the anti-bullying alliance. Research Brief No:R BX03-06. London: DfES.

Stewart, R., Drescher, C., Maack, D., Ebesutani, C., and Young, J. "The Development and Psychometric Investigation of the Cyberbullying Scale." **Journal of Interpersonal Violence**, 29, 12.

Sticca, F., Machmutow, K., Stauber, A., Perren, S., Palladino, B. E., Nocentini, A. L., . . . Mc Guckin, C. (2015). "The Coping With Cyberbullying Questionnaire (CWCBQ): The development of a new measure." **Societies**, 5, 2: 515 – 536.

Strom, P., and Strom, R. (2005). "When Teens Turn Cyberbullies." **Education Digest: Essential Readings Condensed for Quick Review**, 71, 4: 35-41.

Tokunaga, R. (2010). "Following you home from school: A critical review and synthesis of research on cyberbullying victimization." **Computers in Human Behavior**, 26, 3: 277- 287.

Willard, N. (2006). **Cyberbullying and Cyberthreats Effectively Managing Internet Use Risks in Schools. Center for Safe and Responsible Use of the Internet**. accessed 2019, August 8. available from https://www.cforks.org/ Downloads/ cyber_bullying.pdf

Ybarra, M. L. (2004). "Linkages between depressive symptomatology and Internet harassment among young regular Internet users." **Cyber Psychology & Behavior**, 7, 2: 247–257.

มหาวิทยาลัยศิลปากร

# ภาคผนวก

# ภาคผนวก ก
# รายนามผู้ทรงคุณวุฒิ

**รายนามผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ**

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. กันยารัตน์ เมืองแก้ว
   คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
   ความเชี่ยวชาญ ด้านจิตวิทยาสังคม ด้านจิตวิทยาบุคลิกภาพ ด้านจิตวิทยาการแนะแนว ด้านจิตวิทยาการเรียนการสอน และด้านการให้คำปรึกษา

2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. พิทักษ์ สุพรรโณภาพ
   คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
   ความเชี่ยวชาญ ด้านสถิติเพื่อการวิจัย และด้านการวัดและประเมินผล

3. อาจารย์ ดร.ธันยากร ตุดเกื้อ
   คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี
   ความเชี่ยวชาญ ด้านพฤติกรรมศาสตร์ ด้านพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ และด้านพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์

4. อาจารย์ ดร.ครรชิต แสนอุบล
   คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
   ความเชี่ยวชาญ ด้านจิตวิทยาการศึกษาและการแนะแนว

5. อาจารย์เกศกมล ผ่องฉวี
   ครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนวัดไร่ขิงวิทยา จังหวัดนครปฐม
   ความเชี่ยวชาญ ด้านเทคโนโลยีและสารสนเทศ

**ภาคผนวก ข**

**โครงสร้างของสถานการณ์การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์**

## โครงสร้างของสถานการณ์ที่ครอบคลุมองค์ประกอบการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์

| สถานการณ์ที่ | ลักษณะพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ | | | | | | | | ผลกระทบ | | | วิธีการรับมือ | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 1 | 2 | 3 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1 | ✓ | | | | ✓ | | | | ✓ | | | | | ✓ | | |
| 2 | ✓ | | | | | | | | | ✓ | | ✓ | | | | |
| 3 | | ✓ | | | | | | ✓ | | ✓ | | | ✓ | | | |
| 4 | | | ✓ | | | | | | ✓ | ✓ | | ✓ | | ✓ | | |
| 5 | | | | ✓ | | | | ✓ | ✓ | ✓ | | | | ✓ | | ✓ |
| 6 | | | | | ✓ | | | | ✓ | ✓ | | | | ✓ | | |
| 7 | | | | | | ✓ | | | | | ✓ | ✓ | | | ✓ | |
| 8 | | | | | | | ✓ | | | ✓ | | | ✓ | | ✓ | |
| 9 | | | ✓ | | | | | | | | ✓ | | ✓ | ✓ | | |
| 10 | | | | ✓ | | | | | ✓ | ✓ | | ✓ | ✓ | | | |

**หมายเหตุ**

**ลักษณะพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์**
1 = การนินทาหรือด่าทอ ยั่วยุ
2 = การข่มขู่คุกคาม
3 = การสบประมาท/การใส่ความ/การป้ายสี
4 = การปลอมแปลงตัวตน
5 = การนำความลับหรือข้อมูลไปเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาต
6 = การกีดกันผู้อื่นออกจากกลุ่ม
7 = การคุกคามอย่างรุนแรงหรือเฝ้าติดตามทางไซเบอร์
8 = การหลอกลวง ต้มตุ๋น

**ผลกระทบการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์**
1 = กลุ่มผู้กลั่นแกล้งผู้อื่น
2 = กลุ่มผู้ถูกกลั่นแกล้ง
3 = กลุ่มที่เป็นทั้งผู้กลั่นแกล้งและผู้ถูกกลั่นแกล้ง

**วิธีการรับมือการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์**
1 = การจัดการกับตัวเอง
2 = การจัดการกับเทคโนโลยี
3 = การจัดการกับผู้ที่กลั่นแกล้ง
4 = การจัดการโดยปรึกษาเพื่อน
5 = การจัดการโดยปรึกษาผู้ปกครอง

# ภาคผนวก ค
# ผลการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือดัชนีความสอดคล้อง

| สถานการณ์ | ข้อคำถาม | ผู้เชี่ยวชาญ | | | | | IOC | หมายเหตุ | การแก้ไข |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | | | |
| **สถานการณ์ที่ 1**<br>ชายหญิงคู่หนึ่งไปรับประทานก๋วยเตี๋ยวที่ร้าน แต่กลับถูกลูกจ้างในร้านถ่ายภาพฝ่ายหญิง แล้วโพสต์ภาพลงไปใน Facebook พร้อมกับข้อความว่า “ขอโทษนะครับคุณลูกค้าแต่ผมเห็นรูปนี้แล้วผมรู้สึกว่าเมียผมหุ่นดีมากๆ เลย” หลังจากโพสต์ภาพดังกล่าวไม่นาน ชาวเน็ตต่างแสดงความคิดเห็นแบบทัวร์ลงว่า “ไม่ควรไปวิจารณ์ หรือเหยียดรูปร่างคนอื่น เพื่อให้เมียตัวเองดูดีขึ้นมา” บางคนถึงกับบอกว่า “จะไม่ไปอุดหนุนร้านนี้อีก” ทั้งที่ไม่เกี่ยวข้องกับเจ้าของร้าน จากนั้นทีมข่าวจึงไปสัมภาษณ์ลูกจ้างของร้านก๋วยเตี๋ยวร้านนี้ ได้ความว่า “ผมไม่คิดว่าจะกลายเป็นเรื่องราวใหญ่โต เป็นข่าวขนาดนี้ ตอนนั้นแค่อยากจะล้อเล่นกับแฟนเท่านั้น เพราะแฟนก็หุ่นคล้ายกับผู้หญิงในภาพ ไม่ได้คิดว่าสิ่งที่ทำจะไปดูถูกใคร ทำไปเพราะรู้เท่าไม่ถึงการณ์ จึงอยากขอโทษผู้หญิงในภาพและสังคม” ต่อมาเมื่อผู้หญิงในภาพทราบข่าว ก็โพสต์ | 1.1 จากสถานการณ์ข้างต้น เป็นลักษณะพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์แบบใด<br>ก. เผยแพร่ข้อมูลเท็จบนเครือข่ายสังคมออนไลน์<br>ข. โจมตี ด่าทอด้วยคำหยาบคาย ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์<br>ค. ใช้ข้อความหรือการกระทำซ้ำ ๆ ให้รำคาญ หรือเกิดความรู้สึกไม่ดี<br>ง. โพสต์ข้อมูลหรือภาพส่วนตัวที่น่าอายบนไซเบอร์โดยไม่ได้รับอนุญาต<br>(เฉลย ง.) | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1.0 | ตัวเลือก ง. อาจปรับเป็น โพสต์ข้อมูลหรือภาพส่วนตัวของผู้อื่นบนไซเบอร์โดยไม่ได้รับอนุญาต | ง. โพสต์ข้อมูลหรือภาพส่วนตัวของผู้อื่นบนไซเบอร์โดยไม่ได้รับอนุญาต |
| | 1.2 ข้อใด<u>ไม่</u>เข้าข่ายลักษณะพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ที่พบเจอในสถานการณ์นี้<br>ก. โพสต์ข้อความวิจารณ์ ล้อเลียนถึงรูปร่างผู้อื่น<br>ข. เผยแพร่ข้อมูลเท็จบนเครือข่ายสังคมออนไลน์<br>ค. เผยแพร่ภาพบุคคลอื่นที่แอบถ่ายไม่ได้รับอนุญาต<br>ง. รุมโจมตี และด่าทอด้วยคำหยาบคายบนสังคมออนไลน์<br>(เฉลย ข.) | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0.80 | ตัวเลือก ง. อาจปรับเป็น รุมโจมตี และใช้คำพูดสบประมาท ซึ่งมีนัยของการดูถูก ดูหมิ่น อาจชัดกว่าการด่าทอด้วยคำหยาบคาย เมื่อพิจารณาจากเรื่อง | ง. รุมโจมตี และใช้คำพูดสบประมาท |

| สถานการณ์ | ข้อคำถาม | ผู้เชี่ยวชาญ | | | | | IOC | หมายเหตุ | การแก้ไข |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | | | |
| ข้อความเช่นกันว่า “ไปกินข้าว แต่โดนที่ร้านถ่ายรูปเอาไปบูลลี่บนโลกออนไลน์ พร้อมติด #อ้วนก็ผิดแล้วหรอใช่ค่ะเราอ้วนแต่คุณไม่ควรทำแบบนี้ ส่วนร้านก๋วยเตี๋ยวร้านนี้ต้องปิดร้านเพราะทนกระแสโซเชียลไม่ไหว และไม่มีลูกค้าเข้ามารับประทานเลย | 1.3 จากสถานการณ์ข้างต้น ใครได้รับผลกระทบจากการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์มากที่สุด เพราะเหตุใด<br>ก. ลูกจ้าง เพราะ ถูกสังคมออนไลน์ประณาม ด่าทอ และตกงาน<br>ข. หญิงสาว เพราะ อับอาย ถูกวิจารณ์รูปลักษณ์ และเสื่อมเสียชื่อเสียง<br>ค. เจ้าของร้าน เพราะ ไม่มีลูกค้ามารับประทานก๋วยเตี๋ยวจนต้องปิดกิจการ<br>ง. แฟนสาวของลูกจ้าง เพราะ ถูกนำไปเปรียบเทียบและขาดรายได้จากทางแฟนหนุ่มที่ตกงาน<br>(เฉลย ข.) | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0.80 | | ไม่แก้ไข |
| | 1.4 “การกระทำที่คึกคะนอง ที่ถูกมองว่าตลก นำไปสู่จุดจบที่ไม่เคยเป็นผลดีต่อใคร” ข้อความดังกล่าว มีความสัมพันธ์กับกลุ่มใดมากที่สุด<br>ก. กลุ่มผู้ถูกกลั่นแกล้ง (victim)<br>ข. กลุ่มผู้กลั่นแกล้งผู้อื่น (bully)<br>ค. สถาบันครอบครัว (Family Institution)<br>ง. กลุ่มที่เป็นทั้งผู้กลั่นแกล้งและผู้ถูกกลั่นแกล้ง (bully-victim)<br>(เฉลย ข.) | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0.80 | | ไม่แก้ไข |

| สถานการณ์ | ข้อคำถาม | ผู้เชี่ยวชาญ | | | | | IOC | หมายเหตุ | การแก้ไข |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | | | |
| | 1.5 หากเพื่อนของนักเรียนโดนกลั่นแกล้งในลักษณะเดียวกัน นักเรียนจะมีวิธีการจัดการอย่างไรที่เหมาะสมที่สุด<br>ก. โพสต์ด่า ประจานลูกจ้างด้วยคำหยาบคาย<br>ข. พาเพื่อนไปพูดคุยกับอีกฝ่ายแบบเจอหน้ากัน<br>ค. แชร์ให้เพื่อนคนอื่นเห็นจะได้เข้าไปด่าคนโพสต์<br>ง. กดรายงานหรือแจ้งสิ่งที่ไม่เหมาะสมไปยัง Facebook<br>(เฉลย ง.) | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0.80 | ตัวเลือก ง. อาจปรับเป็น กดรายงานหรือแจ้งสิ่งที่ไม่เหมาะสมไปยังผู้ดูแลระบบที่เผยแพร่ข้อมูล (Facebook) | ง. กดรายงานหรือแจ้งสิ่งที่ไม่เหมาะสมไปยังผู้ดูแลระบบที่เผยแพร่ข้อมูล (Facebook) |
| | 1.6 หญิงสาวควรรับมือกับการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์อย่างไร เพื่อไม่ให้เกิดสถานการณ์แบบเดิมซ้ำอีก<br>ก. เพิกเฉย สถานการณ์ผ่านไปแล้ว<br>ข. กระทำลักษณะเดียวกันกับแฟนของลูกจ้างเพื่อแก้แค้น<br>ค. แคปภาพเพื่อใช้เป็นหลักฐานในการแจ้งความหรือดำเนินคดี<br>ง. ตามลบโพสต์ และรายงาน Facebook ของชาวเน็ตที่แชร์ออกไป<br>(เฉลย ค.) | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1.0 | | ไม่แก้ไข |

| สถานการณ์ | ข้อคำถาม | ผู้เชี่ยวชาญ | | | | | IOC | หมายเหตุ | การแก้ไข |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | | | |
| **สถานการณ์ที่ 2**<br>แก้มใสเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ขายครีม สบู่ผิวขาว โดยการไลฟ์สดขายออนไลน์ผ่านเฟซบุ๊คของตนเอง ในขณะกำลังขายสินค้าอยู่นั้นมีกลุ่มบุคคลไม่หวังดีเข้ามาแสดงความคิดเห็นในเชิงลบ และหยาบคายว่า “ตัวดำ ไม่เหมาะสมจะมาขายครีม ไปขัดขี้ไคลคอให้หมดก่อน ค่อยมาขาย เอาครีมที่ขายไปใช้เอง ให้ขาวซะก่อน” และถ้อยคำหยาบคายอื่น ๆ จนทำให้เธอร้องไห้กลางไลฟ์สด แต่เธอก็ยังคงตั้งใจไลฟ์สดขายของต่อไปทั้งน้ำตา จนผู้คนในสื่อออนไลน์ต่างพากันแชร์การไลฟ์สดในครั้งนั้นจนเป็นกระแส เพื่อนในห้องเดียวกันต่างส่งต่อลิงค์กันและพูดล้อกันอย่างสนุกปาก ทั้งบนโซเชียลของตนเองและที่โรงเรียน แต่เธอยังยืนหยัดไลฟ์ขายของต่อไป จนกระแสแรงขึ้นสำนักข่าวจึงขอเข้าสัมภาษณ์จนมาทราบว่า ทางบ้านของแก้มใสมีฐานะยากจน เธอจึงอยากช่วยเหลือแบ่งเบาภาระค่าใช้จ่ายของครอบครัว และ | 2.1 จากสถานการณ์ข้างต้น เป็นลักษณะพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์แบบใด<br>ก. เผยแพร่ข้อมูลเท็จบนเว็บไซต์ หรือเครือข่ายสังคมออนไลน์<br>ข. โจมตี ด่าทอด้วยคำหยาบคาย ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์<br>ค. ใช้ข้อความหรือการกระทำซ้ำ ๆ ให้รำคาญ หรือเกิดความรู้สึกไม่ดี<br>ง. ส่ง หรือโพสต์ข้อมูล ข้อความ รูปภาพส่วนตัวที่น่าอับอาย เผยแพร่ทางไซเบอร์<br>(เฉลย ข.) | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0.80 | | ไม่แก้ไข |
| | 2.2 นักเรียนคิดว่า ใครพบเจอสถานการณ์การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ลักษณะเดียวกันกับแก้มใส<br>ก. ปิติ ถูกเพื่อนส่งข้อความก่อกวน ข่มขู่ซ้ำ ๆ<br>ข. มานะ ถูกเพื่อนตะโกนด่าในห้องว่า “อ้วน ดำ”<br>ค. มานี ถูกเพื่อนโพสต์แซว แหย่ ล้อเลียนให้หัวร้อน<br>ง. ชูใจ ถูกแขวะประจาน ไม่เอ่ยชื่อแต่อ่านก็รู้ว่าเป็นใคร<br>(เฉลย ค.) | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0.80 | | ไม่แก้ไข |

| สถานการณ์ | ข้อคำถาม | ผู้เชี่ยวชาญ | | | | | IOC | หมายเหตุ | การแก้ไข |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | | | |
| มองว่าอาชีพค้าขายออนไลน์เป็นอาชีพสุจริต และสามารถทำหลังเลิกเรียนได้ โดยไม่เสียการเรียน จนส่งผลให้ในการไลฟ์สดขายของครั้งต่อมาของเธอ ก็มีผู้คนเข้ามาให้กำลังใจ ชื่นชม และอุดหนุนเธอเป็นจำนวนมาก | 2.3 จากสถานการณ์ข้างต้น นักเรียนคิดว่าผู้กลั่นแกล้งได้รับผลกระทบจากการกระทำของตนเองตรงกับข้อใดมากที่สุด<br>ก. หลีกหนีออกจากสังคมออนไลน์<br>ข. แค้น และเข้าไปด่าทอรุนแรงกว่าเดิม<br>ค. ชาวเน็ตขุดประวัติ เอาภาพมาประจาน<br>ง. ทัวร์ลง กระแสตีกลับ ถูกชาวเน็ตด่าทอ<br>(เฉลย ง.) | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0.80 | | ไม่แก้ไข |
| | 2.4 นักเรียนคิดว่า ผลกระทบร้ายแรงที่อาจเกิดขึ้นกับแก้มใส ข้อใด<u>ไม่</u>ถูกต้อง<br>ก. เสี่ยงใช้สารเสพติด<br>ข. ผลการเรียนลดลง<br>ค. ซึมเศร้า วิตกกังวล<br>ง. ขาดความมั่นใจ ไม่มีความสุข<br>(เฉลย ก.) | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0.60 | ปรับข้อคำถาม “จากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น แก้มใสมีโอกาสได้รับผลกระทบในข้อใดน้อยที่สุด” และตัวเลือก ข. อาจขยายความเพื่อความชัดเจน เช่น ขาดเรียน ทำให้ผลการเรียนลดลง | 2.4 จากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น แก้มใสมีโอกาสได้รับผลกระทบในข้อใดน้อยที่สุด |

| สถานการณ์ | ข้อคำถาม | ผู้เชี่ยวชาญ | | | | | IOC | หมายเหตุ | การแก้ไข |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | | | |
| | 2.5 นักเรียนคิดว่า วิธีการรับมือต่อพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ที่แก้มใสเลือกเหมาะสมหรือไม่<br>ก. เหมาะสม เพราะ มีสำนักข่าวมาสัมภาษณ์จะยิ่งขายของได้ดี<br>ข. เหมาะสม เพราะ จัดการกับความรู้สึกตนเอง และทำหน้าที่ต่อไป<br>ค. ไม่เหมาะสม เพราะ ควรบอกพ่อแม่ให้รับทราบ<br>ง. ไม่เหมาะสม เพราะ ควรด่ามาด่ากลับให้เจ็บแสบ<br>(เฉลย ข.) | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0.80 | | ไม่แก้ไข |

| สถานการณ์ | ข้อคำถาม | ผู้เชี่ยวชาญ | | | | | IOC | หมายเหตุ | การแก้ไข |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | | | |
| **สถานการณ์ที่ 3**<br>ตั้มกับวิทย์เป็นเพื่อนสนิทกัน วันหนึ่งตั้มเล่าเรื่องเพื่อนผู้หญิงในห้องที่ชื่อเอ๋ ที่ทั้งสวยและเรียนเก่ง ซึ่งตนเองแอบชอบอยู่ให้วิทย์ฟังและวิทย์ก็ไปเล่าต่อให้เพื่อนอีกคนที่ชื่อยุทธฟัง ยุทธจึงคิดอุบายแกล้งตั้ม โดยสร้างบัญชีเฟซบุ๊คปลอมขึ้นมา นำรูปเอ๋มาตั้งเป็นรูปโปรไฟล์ แล้วแอดเพื่อนไปหาตั้ม พร้อมส่งข้อความว่า “เฟซบุ๊คเก่าเราโดนสแปมอันนี้เฟซบุ๊คใหม่ เพิ่งสมัคร มีเรื่องอะไรทักเฟซบุ๊คนี้นะ” ตั้มดีใจมากและเชื่ออย่างสนิทใจเพราะตนเองแอบชอบเอ๋อยู่แล้ว จึงคิดว่าเป็นเอ๋ตัวจริง จากนั้นยุทธก็เริ่มส่งข้อความจีบ โต้ตอบกันไป เช่น ทำอะไรอยู่ กินข้าวยัง มีแฟนไหม เราแอบชอบตั้มมานานแล้ว ตั้มที่เข้าใจว่าเป็นเอ๋ ก็รู้สึกตกใจและดีใจมากที่เอ๋ก็ชอบเค้าเหมือนกัน จึงสารภาพกลับไปว่า เราก็แอบชอบเอ๋มานานแล้ว ทั้งสองโต้ตอบกับมาหลายวัน ตั้มจึงขอคบเอ๋เป็นแฟน และได้เล่าให้วิทย์ฟังว่า ตนกับเอ๋คบเป็นแฟนกันแล้ว วิทย์จึงเอ่ย | 3.1 จากสถานการณ์ข้างต้น นอกเหนือจากการปลอมแปลงตัวตนแล้ว ยังเข้าข่ายมีพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ตรงกับข้อใด<br>ก. การหลอกลวงตั้มตุ่น<br>ข. การด่าทอ ยั่วยุให้โมโห<br>ค. การใส่ความ/การป้ายสี<br>ง. การนำความลับหรือข้อมูลไปเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาต<br>(เฉลย ก.) | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1.00 | อาจปรับตัวเลือก ง. ให้ผิดชัดเจน เช่น การข่มขู่คุกคาม | ง. การข่มขู่ คุกคาม |
| | 3.2 จากสถานการณ์ นักเรียนคิดว่าใครเป็นจุดเริ่มต้นของการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์<br>ก. วิทย์ เพราะ นำความลับของเพื่อนไปเล่าต่อ<br>ข. ตั้ม เพราะ แอบชอบเพื่อนในห้องที่สวยและเรียนเก่ง<br>ค. ยุทธ เพราะ สร้างบัญชีปลอมและแอบอ้างเป็นคนอื่น<br>ง. เพื่อนในกลุ่มไลน์ เพราะ ส่งข้อความล้อและแซวกันอย่างสนุกสนาน<br>(เฉลย ค.) | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0.80 | | ไม่แก้ไข |

| สถานการณ์ | ข้อคำถาม | ผู้เชี่ยวชาญ | | | | | IOC | หมายเหตุ | การแก้ไข |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | | | |
| ปากแซวเอ๋ไปว่า “คบกันแล้วไม่บอกเลยนะ” แต่เอ๋กลับทำหน้างง ไม่รู้เรื่อง รีบตอบกลับว่า “แฟนอะไร ยังไม่เคยคุยกันเลย” จากนั้นยุทธก็หัวเราะลั่น พร้อมแคปข้อความที่ตนได้ปลอมเป็นเอ๋ไปคุยกับตั้มตลอดหลายวันที่ผ่านมา ส่งในกลุ่มไลน์ให้เพื่อนในห้องดู ทำให้ตั้มอับอาย เสียใจที่โดนแกล้ง และไม่มาโรงเรียนหลายวัน ส่วนเอ๋ที่ไม่รู้เรื่องก็ไม่พอใจที่ยุทธแอบอ้างเป็นตนเองแล้วไปหลอกคนอื่นให้เข้าใจผิด จึงนำเรื่องไปฟ้องครู ครูจึงเรียกยุทธไปตักเตือนว่าสิ่งที่ทำนั้นผิด พรบ.คอมพิวเตอร์ พร้อมเชิญผู้ปกครอง และทำทัณฑ์บนไว้ | 3.4 นักเรียนคิดว่า ใครได้รับผลกระทบจากเหตุการณ์นี้มากที่สุด เพราะเหตุใด<br>ก. เอ๋ เพราะ ถูกปลอมแปลงตัวตนจนเสื่อมเสียชื่อเสียง<br>ข. วิทย์ เพราะ ถูกด่าทอจากการเล่าต่อและร่วมกลั่นแกล้ง<br>ค. ยุทธ เพราะ ถูกลงโทษและเชิญผู้ปกครองจากการกระทำ<br>ง. ตั้ม เพราะ ถูกหลอกและประจานจนอับอายและเสียการเรียน<br>(เฉลย ง.) | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0.80 | | ไม่แก้ไข |
| | 3.5 ถ้านักเรียนเป็นเพื่อนร่วมห้องที่รับรู้เรื่องราวทั้งหมด จะปฏิบัติอย่างไร<br>ก. แชร์ภาพข้อความไปกลุ่มไลน์อื่น ๆ<br>ข. เก็บหลักฐาน นำไปแจ้งครูที่ปรึกษา<br>ค. โพสต์ประจานยุทธให้อับอายที่กลั่นแกล้งคนอื่น<br>ง. ร่วมวงแซวตั้มกับเอ๋อย่างสนุกสนานในกลุ่มไลน์<br>(เฉลย ข.) | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1.00 | | ไม่แก้ไข |

| สถานการณ์ | ข้อคำถาม | ผู้เชี่ยวชาญ | | | | | IOC | หมายเหตุ | การแก้ไข |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | | | |
| | 3.6 จากสถานการณ์ หากนักเรียนเป็นผู้ถูกกลั่นแกล้งจะเลือกวิธีการรับมือการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์วิธีใด จึงจะเหมาะสมที่สุด<br>1) จัดการกับเทคโนโลยี<br>2) จัดการกับผู้ที่กลั่นแกล้ง<br>3) จัดการโดยปรึกษาเพื่อน<br>4) จัดการโดยปรึกษาผู้ปกครอง<br>ข้อใดถูกต้อง<br>ก. 1) และ 2)<br>ข. 1) และ 3)<br>ค. 2) และ 3)<br>ง. 2) และ 4)<br>(เฉลย ง.) | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0.60 | | ไม่แก้ไข |

| สถานการณ์ | ข้อคำถาม | ผู้เชี่ยวชาญ | | | | | IOC | หมายเหตุ | การแก้ไข |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | | | |
| **สถานการณ์ที่ 4**<br>ส้มโอ เป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 3 ของมหาวิทยาลัยแห่งหนึ่ง เธอเป็นเน็ตไอดอลและเป็นที่รู้จักในโลกโซเชียล เธอมักชอบอัปเดตสตอรี่ใน Instragam และFacebook ถึงกิจกรรมต่าง ๆ พร้อมสถานที่ในแต่ละวันเป็นประจำ อยู่มาวันหนึ่งเธอได้รับข้อความจากบุคคลปริศนาว่า “อยู่ที่เดียวกันเลย” พร้อมแนบภาพสถานที่ที่เธอถ่ายก่อนหน้านี้ แต่เธอกลับไม่ได้คิดอะไร คิดว่าเป็นเรื่องบังเอิญ แต่บุคคลนั้นก็ส่งข้อความและภาพมาเป็นประจำ ส้มโอคิดว่าเป็นแฟนคลับมาตามรอยสถานที่เที่ยวที่ตนเคยไป หลายวันต่อมา บุคคลดังกล่าว ส่งภาพถ่ายที่เห็นด้านหลังของเธอ พร้อมข้อความว่า “เจอกันอีกแล้วนะ” ทำให้เธอเริ่มเอะใจ และกังวล หลังจากนั้นก็เริ่มส่งรูปภาพที่ถ่ายติดเธอจากทางด้านหลังในทุก ๆ สถานที่ที่ไป จนเธอเริ่มหวาดกลัว รู้สึกไม่ปลอดภัย เหมือนโดนติดตาม | 4.1 จากสถานการณ์ข้างต้น เป็นลักษณะพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์แบบใด<br>ก. คุกคามและข่มขู่ผ่านการส่งข้อความอย่างต่อเนื่องซ้ำ ๆ<br>ข. ใช้ข้อความหรือการกระทำปั่นป่วนให้บุคคลเกิดความรำคาญ<br>ค. ด่าทอด้วยคำหยาบคายผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ทางไซเบอร์<br>ง. ปลอมแปลงตัวตนและสื่อสารออกไปในเชิงลบเหมือนเหยื่อเป็นผู้กระทำเอง<br>(เฉลย ก.) | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1.00 | เพิ่มเติมตัวเลือก ข. ใช้ข้อความหรือการกระทำปั่นป่วนให้บุคคลเกิดความรำคาญหรือหวาดกลัว | ข. ใช้ข้อความหรือการกระทำปั่นป่วนให้บุคคลเกิดความรำคาญหรือหวาดกลัว |
| | 4.2 พฤติกรรมที่ชายคนนี้กระทำ ตรงกับลักษณะพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ลักษณะใด<br>ก. การคุกคามทางเพศ (Sexting)<br>ข. การล่วงละเมิด (Harassment)<br>ค. การเฝ้าติดตามทางไซเบอร์ (Cyberstalking)<br>ง. การนำข้อมูลไปเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาต (Outing)<br>(เฉลย ค.) | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1.00 | ตัวเลือก ก. ปรับเป็นการส่งสื่อลามกผ่านทางข้อความ (Sexting) และตัวเลือก ค. ปรับเป็นการคุกคามอย่างรุนแรงหรือการเฝ้าติดตามทางไซเบอร์ | ก. การส่งสื่อลามกผ่านทางข้อความ (Sexting)<br>ค. การคุกคามอย่างรุนแรงหรือการเฝ้าติดตามทางไซเบอร์ |

| สถานการณ์ | ข้อคำถาม | ผู้เชี่ยวชาญ | | | | | IOC | หมายเหตุ | การแก้ไข |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | | | |
| | 4.3 หากส้มโอไม่รีบจัดการปัญหาที่เกิดขึ้น อาจจะส่งผลกระทบอะไรตามมาเป็นอันดับแรก<br>ก. ถูกแอบถ่ายภาพอนาจาร<br>ข. วิตกกังวล เครียด นอนไม่หลับ<br>ค. ข่มขู่ รีดไถทรัพย์สินหรือของมีค่า<br>ง. โดนดักทำร้ายร่างกาย หรือลักพาตัว<br>(เฉลย ข.) | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0.80 | | ไม่แก้ไข |
| | 4.4 ใครได้รับผลกระทบจากการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์เช่นเดียวกันกับส้มโอ<br>ก. มีนถูกดักทำร้ายจากการแชร์ตำแหน่งที่ตั้ง<br>ข. สายชิมวิตกกังวลและเครียดจากข้อความเชิงคุกคาม<br>ค. แพรถูกโพสต์ประจานจากการส่งข้อความคุกคามผู้อื่น<br>ง. วันวันอับอายจากการนำภาพที่ถูกแอบถ่ายปล่อยบนโซเชียล<br>(เฉลย ข.) | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1.00 | | ไม่แก้ไข |

| สถานการณ์ | ข้อคำถาม | ผู้เชี่ยวชาญ | | | | | IOC | หมายเหตุ | การแก้ไข |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | | | |
| | 4.5 ถ้านักเรียนเป็นสัมโอควรเลือกวิธีการรับมือการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ข้อใดจึงจะเหมาะสมที่สุด<br>ก. Block และปิดกั้นชายคนดังกล่าว<br>ข. นัดเจอเพื่อพูดคุยกันดีๆ อย่างสันติ<br>ค. ส่งข้อความด่ากลับ ตาต่อตา ฟันต่อฟัน<br>ง. ตั้งค่าความเป็นส่วนตัวในการใช้งาน ไม่เปิดสาธารณะ<br>(เฉลย ง.) | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1.00 | | ไม่แก้ไข |
| | 4.6 ข้อใด**ไม่ใช่**วิธีการป้องกันเพื่อไม่ให้เกิดเหตุการณ์ลักษณะดังกล่าวซ้ำอีก<br>ก. ปิดกั้นผู้ที่คุกคาม<br>ข. ระมัดระวังในการโพสต์<br>ค. ไม่เปิดเผยข้อมูลส่วนตัว<br>ง. ตรวจสอบคนแปลกหน้าที่ขอแอดเพื่อน<br>(เฉลย ก.) | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1.00 | | ไม่แก้ไข |

| สถานการณ์ | ข้อคำถาม | ผู้เชี่ยวชาญ | | | | | IOC | หมายเหตุ | การแก้ไข |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | | | |
| **สถานการณ์ที่ 5**<br>เรื่องน่าเศร้าของอแมนด้า ท็อด ทำให้ผู้คนหันมาสนใจและตระหนักถึงการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ เด็กสาวชาวแคนาดาวัย 15 ปี ที่โด่งดังไปทั่วโลกจากการเล่นเว็บแคมแล้วถูกชายคนหนึ่งใช้คารมเกลี้ยกล่อมให้เธอเปลือยหน้าอกโชว์ โดยเขาแคปเจอร์ภาพอกอันเปลือยเปล่าของเธอเก็บไว้ ก่อนเผยแพร่ในเฟซบุ๊ก แล้วไม่ว่าเธอย้ายที่อยู่หรือโรงเรียนหนีกี่ครั้ง เขาก็ตามไปเผยแพร่ภาพนั้นให้กับเพื่อนในโรงเรียนใหม่ จนเธอไม่มีใครคบ ซ้ำร้ายความอ่อนแอทางจิตใจ ทำให้อแมนด้าเผลอไปมีความสัมพันธ์กับเพื่อนชายที่มีแฟนแล้ว จึงทำให้คนรอบตัวเธอยิ่งทวีความเกลียดชังเธอมากยิ่งขึ้น เธอตัดสินใจกินน้ำยาฟอกขาวเพื่อปลิดชีวิตของตนเอง โชคดีที่ช่วยชีวิตได้ทัน แทนที่เพื่อนจะสงสารกลับยิ่งโหดร้าย โพสต์ข้อความเกลียดชังเธอรุนแรงกว่าเดิม ด่าว่า “สมควรตายแล้ว”, “ตายซะดีกว่าอยู่”, “ทำไมไม่ตาย ๆ ไป” หนำซ้ำยังแชร์ | 5.1 จากสถานการณ์ พฤติกรรมที่ชายคนหนึ่งกระทำต่ออแมนด้า นอกเหนือจากการใช้อุบายล่อลวงแล้ว ยังเข้าข่ายมีพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ตรงกับข้อใด<br>ก. ตัดต่อภาพหรือคลิปวีดีโอ และเผยแพร่ต่อสาธารณะ<br>ข. เผยแพร่ข้อมูลเท็จบนเว็บไซต์ หรือเครือข่ายสังคมออนไลน์<br>ค. โจมตี ด่าทอด้วยคำหยาบคาย ผ่านอินเทอร์เน็ตและโทรศัพท์มือถือ<br>ง. ใช้ข้อความหรือการกระทำซ้ำ ๆ ให้เกิดความรู้สึกไม่ดี และวิตกกังวล<br>(เฉลย ง.) | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0.80 | | ไม่แก้ไข |
| | 5.2 ลักษณะพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ข้อใด<u>**ไม่**</u>เกี่ยวข้องกับสถานการณ์ข้างต้น<br>ก. การล่อลวง<br>ข. การแกล้งแหย่<br>ค. การใส่ร้ายป้ายสี<br>ง. การแพร่ความลับ<br>(เฉลย ค.) | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1.00 | | ไม่แก้ไข |

| สถานการณ์ | ข้อคำถาม | ผู้เชี่ยวชาญ | | | | | IOC | หมายเหตุ | การแก้ไข |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | | | |
| ภาพน้ำยาฟอกขาวแนะนำให้เธอดื่ม แท็กเธอบนเฟซบุ๊กทุกครั้ง ในที่สุดเธอรับแรงกดดันจากสังคม และถูกกลั่นแกล้งรังควานโดยไม่สิ้นสุดไม่ไหว จึงทำคลิประบายทุกข์ ระบายความในใจความเจ็บปวดที่ถูกแกล้ง ก่อนปลิดชีวิตของตนเอง ในวันที่ 10 ตุลาคม 2012 | 5.3 นักเรียนคิดว่า การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์จากสถานการณ์ข้างต้น ส่งผลกระทบเชิงลบกับใครบ้าง<br>ก. ผู้กลั่นแกล้ง และครอบครัว<br>ข. ผู้ถูกกลั่นแกล้ง และครอบครัว<br>ค. ผู้ถูกกลั่นแกล้ง และผู้กลั่นแกล้ง<br>ง. ผู้ถูกกลั่นแกล้ง และบุคคลรอบข้าง<br>(เฉลย ข.) | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0.80 | | ไม่แก้ไข |
| | 5.4 จากสถานการณ์ดังกล่าว นักเรียนคิดว่าส่งผลกระทบต่ออแมนด้าด้านใดมากที่สุด<br>ก. ผลกระทบด้านสังคม<br>ข. ผลกระทบด้านจิตใจ<br>ค. ผลกระทบด้านร่างกาย<br>ง. ผลกระทบด้านการเรียน<br>(เฉลย ข.) | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0.80 | | ไม่แก้ไข |
| | 5.5 ทางออกที่ดีที่สุด หากนักเรียนเป็นอแมนด้าจะเลือกแก้ปัญหาที่เผชิญอยู่อย่างไร<br>ก. ฆ่าตัวตาย<br>ข. ย้ายโรงเรียนไปเรื่อย ๆ<br>ค. เจรจาต่อรองให้ยุติพฤติกรรม<br>ง. เก็บหลักฐาน และแจ้งความดำเนินคดี<br>(เฉลย ง.) | 1 | 1 | 1 | -1 | 1 | 0.60 | ตัวเลือก ก. ปรับเป็นวิธีการแก้ปัญหาลักษณะอื่น ๆ ที่เหมาะสม | ก. เก็บตัว หนีจากสังคม |

| สถานการณ์ | ข้อคำถาม | ผู้เชี่ยวชาญ | | | | | IOC | หมายเหตุ | การแก้ไข |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | | | |
| | 5.6 จากสถานการณ์ หากชายคนดังกล่าวเริ่มส่งข้อความพูดคุยในเชิงอนาจารส่อไปทางเพศ นักเรียนจะเลือกรับมือแบบใดจึงจะเหมาะสมและปลอดภัยกับตัวเองที่สุด<br>ก. เพิกเฉย<br>ข. บล็อก และร้องเรียน<br>ค. โต้กลับด้วยคำหยาบคาย<br>ง. ขอร้องให้หยุดการกระทำนั้น<br>(เฉลย ข.) | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0.80 | | ไม่แก้ไข |

| สถานการณ์ | ข้อคำถาม | ผู้เชี่ยวชาญ | | | | | IOC | หมายเหตุ | การแก้ไข |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | | | |
| **สถานการณ์ที่ 6**<br>หลายปีก่อนมีข่าวดังที่ปลุกกระแสสังคมไทยในเรื่อง “ชัวร์ก่อนแชร์” เหตุเกิดจากมีคนนำกล้องไปถ่ายภาพชายคนหนึ่งที่กำลังขึ้นรถไฟฟ้าบีทีเอส แล้วไปตั้งข้อสังเกตว่าที่ปลายรองเท้ามีรูเป็นกล้องติดรองเท้าไว้แอบถ่ายใต้กระโปรงผู้หญิงบนรถไฟฟ้า แล้วก็ไปโพสต์ข้อความบน Facebook ของตนว่า “ไม่รู้ว่าพี่เค้าเป็นใคร แต่พี่เขาไฮเทค มีกล้องตัวจิ๋วที่ปลายรองเท้าด้านซ้ายด้วยอ่ะ กระโปรงสั้นก็ระวังกันหน่อยนะ สาว ๆ” จากนั้นโพสต์ดังกล่าวก็ถูกแชร์และหลุดไปยังเพจดังหลายเพจ จนเกิดคอมเมนต์ด่าทอด้วยคำหยาบคายมากมาย ต่อมามีคนรู้จักของผู้เสียหายออกโพสต์ชี้แจง พร้อมภาพถ่ายรองเท้าเป็นหลักฐาน ความจริงแล้วชายคนนี้เพียงแค่รองเท้าขาดจากสะเก็ดไฟของการเชื่อมในการทำงานเท่านั้น ซึ่งก็มีจุดอื่นที่ขาดด้วย แต่กลับต้องตกเป็นจำเลยของสังคม ถูกสังคมออนไลน์ประณาม ตราหน้าว่า | 6.1 จากสถานการณ์ข้างต้น เป็นลักษณะพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์แบบใด<br>ก. กีดกันผู้อื่นที่ไม่ชอบออกจากกลุ่ม/สังคม<br>ข. เผยแพร่ข้อมูลเท็จบนเว็บไซต์ หรือเครือข่ายสังคมออนไลน์<br>ค. โจมตี ด่าทอด้วยคำหยาบคาย ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์<br>ง. ส่ง หรือโพสต์ข้อมูล ข้อความ รูปภาพส่วนตัวที่น่าอับอาย เผยแพร่ทางไซเบอร์<br>(เฉลย ข.) | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1.00 | | ไม่แก้ไข |
| | 6.2 จากสถานการณ์ นอกจากถูกโพสต์ภาพและข้อความแล้ว นักเรียนยังพบลักษณะพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ในข้อใด<br>ก. การกีดกันออกจากสังคมออนไลน์<br>ข. การเปิดโปงข้อมูลส่วนตัวของเหยื่อ<br>ค. การโพสต์ข้อความคลุมเครือ โดยไม่เอ่ยชื่อ<br>ง. ด่าทอ เหยียดหยามด้วยคำหยาบคายบนสังคมออนไลน์<br>(เฉลย ง.) | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1.00 | | ไม่แก้ไข |

| สถานการณ์ | ข้อคำถาม | ผู้เชี่ยวชาญ | | | | | IOC | หมายเหตุ | การแก้ไข |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | | | |
| เป็นโจรโรคจิต ส่งผลให้เขาและครอบครัวตกใจ เครียด อับอาย ไม่กล้าออกไปไหน เมื่อเวลาผ่านไป ชาวเน็ตได้ร่วมกันแชร์คลิป "ความจริงของชายที่เคยถูกสังคมตราหน้าว่า 'ไอ้โรคจิต' " เตือนสติคนใช้สื่อโซเชียลให้เช็คก่อนแชร์ เนื้อหาในคลิปเป็นการบรรยายความรู้สึกของผู้เสียหายทั้งน้ำตาว่า "เครียด ไม่กล้าออกไปไหน นั่งถามตนเองตลอดว่า ผมโรคจิตหรือ ทำไมถึงถูกประณาม ทำไมแม่ต้องมานั่งเสียใจทั้งที่ลูกไม่ได้ทำอะไรผิด ลูกโดนใส่ร้ายครั้งหนึ่งชีวิตผมเคยพังเพราะสื่อโซเชียลจึงเกลียดสังคมไปเลย ไม่อยากเข้าใกล้ใคร อยากอยู่คนเดียว" ซึ่งเหตุการณ์ดังกล่าวถือเป็นเหมือนฝันร้ายในชีวิตของชายผู้นี้ | 6.3 ชายคนดังกล่าว ได้รับผลกระทบจากการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ตรงกับข้อใดมากที่สุด<br>ก. ขาดความมั่นใจ<br>ข. เสื่อมเสียชื่อเสียง<br>ค. ถูกสังคมเกลียดชัง<br>ง. แยกตัวออกจากสังคม<br>(เฉลย ข.) | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1.00 | | ไม่แก้ไข |
| | 6.4 จากสถานการณ์ดังกล่าว นักเรียนคิดว่าส่งผลกระทบต่อชายคนดังกล่าวด้านใดมากที่สุด<br>ก. ผลกระทบด้านจิตใจ ผลกระทบด้านสังคม<br>ข. ผลกระทบด้านสังคม ผลกระทบด้านร่างกาย<br>ค. ผลกระทบด้านครอบครัว ผลกระทบด้านจิตใจ<br>ง. ผลกระทบด้านร่างกาย ผลกระทบด้านครอบครัว<br>(เฉลย ก.) | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0.80 | ตัดคำว่า “ผลกระทบ” ในตัวเลือกออก | ปรับตามคำแนะนำ |
| | 6.5 จากสถานการณ์ ข้อใด**ไม่ใช่**วิธีการเช็คให้ชัวร์ก่อนแชร์<br>ก. อ่านหัวข้อให้ชัดเจน<br>ข. คิดวิเคราะด้วยเหตุผล<br>ค. เช็คแหล่งที่มาของข้อมูล<br>ง. ทำความเข้าใจเกี่ยวกับเนื้อหา<br>(เฉลย ก.) | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1.00 | | ไม่แก้ไข |

| สถานการณ์ | ข้อคำถาม | ผู้เชี่ยวชาญ | | | | | IOC | หมายเหตุ | การแก้ไข |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | | | |
| | 6.6 หากนักเรียนเป็นชายคนดังกล่าว จะเลือกรับมือกับเหตุการณ์ตามข้อใดจึงจะเหมาะสมที่สุด<br>ก. ไม่ตอบโต้ เพราะ ยิ่งตอบโต้เรื่องจะยิ่งแย่ลง<br>ข. เล่าให้เพื่อนฟัง เพราะ ให้เพื่อนช่วยหาทางออก<br>ค. หนีจากสังคม เพราะ ไม่อยากรับรู้เรื่องราวต่าง ๆ<br>ง. ชี้แจงข้อเท็จจริง เพราะ เรื่องที่โพสต์ไม่เป็นความจริง<br>(เฉลย ง.) | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0.80 | เพิ่มเติมข้อคำถาม | หากนักเรียนตกอยู่ในสถานการณ์เหมือนชายคนดังกล่าว จะเลือกรับมือกับเหตุการณ์ตามข้อใดจึงจะเหมาะสมที่สุด |

| สถานการณ์ | ข้อคำถาม | ผู้เชี่ยวชาญ | | | | | IOC | หมายเหตุ | การแก้ไข |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | | | |
| **สถานการณ์ที่ 7**<br>ผิงเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 เธอมีกลุ่มเพื่อนที่สนิทกัน 5 – 6 คน ผิงมักจะชอบนำโทรศัพท์มือถือถ่ายรูปของเพื่อน ๆ ในกลุ่มเวลาทำท่าทางตลก ๆ เช่น ทำหน้าเหวอ หลับแล้วอ้าปากหรือน้ำลายไหลเก็บไว้เสมอ เมื่อถึงวันเกิดของเพื่อนคนใด ก็มักจะนำรูปภาพเหล่านั้น มาโพสต์อวยพรวันเกิดในเฟซบุ๊ก ทำให้เพื่อนในห้องหรือเพื่อนในเฟซบุ๊กพากันมาแสดงความคิดเห็นในเชิงว่า “น่าเกลียด ตลก ทุเรศ” ส่งผลให้เพื่อนในกลุ่มอับอาย ขายหน้า รู้สึกแย่กับความคิดเห็นเหล่านั้น นอกจากนี้ ผิงยังนำรูปภาพดังกล่าวไปโพสต์ในเฟซบุ๊กโดยที่ไม่ได้บอกเจ้าของ เมื่อเพื่อนบอกให้ลบภาพ ผิงก็ไม่ลบ กลับตอบมาว่า “ตลก ๆ ขำ ๆ เอง” เพื่อนจึงให้บทเรียนกับผิงโดยการไม่สนใจ ไม่พูดด้วย ไม่ชวนไปกินข้าว เมื่อเวลาผิงพูดหรือถามก็จะทำเป็นไม่สนใจ จนผิงรู้สึกโดดเดี่ยวและรู้สึกแย่ ต่อมาเมื่อเพื่อน ๆ เห็นผิงได้รับบทเรียนแล้ว จึงเข้าไปอธิบายถึง | 7.1 นักเรียนคิดว่า ใครมีลักษณะพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์เหมือนกับผิงมากที่สุด<br>ก. อลิสชอบแอบถ่ายรูปเพื่อนขณะหลับในห้องเรียน<br>ข. ไอรินชอบโพสต์คลิปวิดีโอขณะเพื่อนทำท่าทางตลก<br>ค. อมราโพสต์ข้อความด่าทอแล้วแท็กอารยาบนเฟซบุ๊ก<br>ง. อานนท์ชอบยืมโทรศัพท์เพื่อนแล้วโพสต์ข้อความหยาบคาย<br>(เฉลย ข.) | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0.80 | | ไม่แก้ไข |
| | 7.2 จากสถานการณ์ข้างต้น ลักษณะพฤติกรรมใดบ้างเป็นการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์<br>1) ถ่ายภาพเพื่อนเวลาทำท่าทางตลก หรือน่าอาย<br>2) ไม่พูด ไม่คุย ทำเป็นไม่สนใจเหมือนเพื่อนไม่มีตัวตน<br>3) แสดงความคิดเห็นใต้โพสต์ว่า “น่าเกลียด ตลก ทุเรศ”<br>4) นำรูปภาพที่น่าอายไปโพสต์ในเฟซบุ๊กโดยไม่ได้บอกเจ้าของภาพ<br>ข้อใดถูกต้อง<br>ก. 1) และ 2) ข. 3) และ 4)<br>ค. 1), 2) และ 3) ง. ถูกทุกข้อ<br>(เฉลย ข.) | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1.00 | | ไม่แก้ไข |

| สถานการณ์ | ข้อคำถาม | ผู้เชี่ยวชาญ | | | | | IOC | หมายเหตุ | การแก้ไข |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | | | |
| สิ่งที่ผิงทำลงไป รวมถึงบอกความรู้สึกของเพื่อนที่โดนกระทำ ผิงจึงขอโทษเพื่อน ๆ และลบรูปภาพต่าง ๆ ออก และรับปากว่าจะไม่ทำแบบนี้อีก | 7.3 นักเรียนคิดว่า การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์จากสถานการณ์ข้างต้นส่งผลกระทบเชิงลบ **<u>ยกเว้น</u>**ใคร<br>ก. ผิง<br>ข. เพื่อนสนิท<br>ค. เพื่อนในห้องเรียน<br>ง. เพื่อนในสังคมออนไลน์<br>(เฉลย ง.) | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1.00 | | ไม่แก้ไข |
| | 7.4 ข้อใด**<u>ไม่ใช่</u>**ผลกระทบจากการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ในสถานการณ์ข้างต้น<br>ก. แยกตัวออกจากสังคม<br>ข. ขาดความมั่นใจ เครียด<br>ค. อับอาย เสื่อมเสียชื่อเสียง<br>ง. ถูกเพื่อนแบน ไม่คุย ไม่ยุ่งด้วย<br>(เฉลย ก.) | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0.80 | เพิ่มเติมข้อคำถาม “ผลกระทบเกิดกับใคร” | 7.4 ข้อใด**<u>ไม่ใช่</u>**ผลกระทบจากการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ที่เกิดขึ้นกับผิงในสถานการณ์ข้างต้น |

| สถานการณ์ | ข้อคำถาม | ผู้เชี่ยวชาญ | | | | | IOC | หมายเหตุ | การแก้ไข |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | | | |
| | 7.5 จากสถานการณ์ข้างต้น วิธีการที่เพื่อนเลือกใช้ในการรับมือการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์มีความเหมาะสมหรือไม่ เพราะเหตุใด<br>ก. เหมาะสม เพราะ ผิงสมควรถูกเพื่อนแบน<br>ข. เหมาะสม เพราะ ผิงจะได้สำนึกและหยุดการกระทำ<br>ค. ไม่เหมาะสม เพราะ ควรฟ้องครูที่ปรึกษาให้จัดการ<br>ง. ไม่เหมาะสม เพราะ ผิงอาจกระทำพฤติกรรมรุนแรงกว่าเดิม<br>(เฉลย ข.) | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1.00 | | ไม่แก้ไข |
| | 7.6 จากสถานการณ์ข้างต้น นักเรียนคิดว่า ควรเลือกวิธีการรับมือการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ข้อใดจึงเหมาะสมที่สุด<br>ก. จัดการกับตัวเอง<br>ข. จัดการกับเทคโนโลยี<br>ค. จัดการกับผู้ที่กลั่นแกล้ง<br>ง. จัดการโดยปรึกษาเพื่อน<br>(เฉลย ค.) | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1.00 | เพิ่มเติมตัวเลือก ค. “จัดการกับผู้ที่กลั่นแกล้งด้วยวิธีที่เหมาะสม” | ค. จัดการกับผู้ที่กลั่นแกล้งด้วยวิธีที่เหมาะสม |

| สถานการณ์ | ข้อคำถาม | ผู้เชี่ยวชาญ | | | | | IOC | หมายเหตุ | การแก้ไข |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | | | |
| **สถานการณ์ที่ 8**<br>ในโลกของโซเชียลที่เราไม่รู้ว่าใครเป็นใคร ฝนเป็นคนที่ชื่นชอบศิลปินเกาหลีมาก เรียกได้ว่า เป็นติ่งตัวยงของศิลปินเกาหลีท่านหนึ่ง เมื่อรู้ว่าศิลปินในดวงใจมีแฟน ฝนก็รับไม่ได้ ไม่อยากให้ศิลปินที่ตนเองชื่นชอบมีแฟน จึงสร้างบัญชีปลอม หรือแอคหลุมใน Twitter Instragram หลายบัญชี เพื่อด่าและโจมตีแฟนสาวของศิลปินเกาหลีท่านนั้นอย่างเสีย ๆ หาย ๆ พร้อมกับนำรูปภาพมาตกแต่งหรือดัดต่อให้น่าเกลียด พร้อมโพสต์ลงโซเชียลเพื่อให้คนอื่นมาวิพากษ์วิจารณ์ คนในโซเชียลก็มีทั้งเห็นด้วยและไม่เห็นด้วย กลุ่มคนที่เห็นด้วยกับฝนก็จะพากันแชร์ข้อความหรือภาพต่างๆไปด่าทอกันอย่างสนุกสนาน แต่กลุ่มคนที่ไม่เห็นด้วยก็รายงานและสแปมบัญชีของฝน พร้อมให้ข้อคิดว่าศิลปินของเรารักใคร เราก็ควรรักแฟนของเขา เคารพในความเป็นส่วนตัว และสนับสนุนในฐานะแฟนคลับศิลปินของเราเหมือนเดิม | 8.1 จากสถานการณ์ข้างต้น ลักษณะพฤติกรรมใดเป็นจุดเริ่มต้นของการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์<br>ก. ใช้วาจาหยาบคายบนสื่อโซเชียล<br>ข. เผยแพร่ข้อมูลเท็จบนสื่อโซเชียล<br>ค. สร้างบัญชีผู้ใช้งานออนไลน์แบบไร้ตัวตน<br>ง. ขโมยตัวตนผู้อื่นแล้วนำมาสร้างบัญชีผู้ใช้ใหม่<br>(เฉลย ค.) | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1.00 | | ไม่แก้ไข |
| | 8.2 นักเรียนพบพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์จากสถานการณ์ดังกล่าวกี่พฤติกรรม<br>ก. 1 พฤติกรรม ข. 2 พฤติกรรม<br>ค. 3 พฤติกรรม ง. 4 พฤติกรรม<br>(เฉลย ค.) | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0.80 | | ไม่แก้ไข |
| | 8.3 ใครได้รับผลกระทบจากสถานการณ์ข้างต้นน้อยที่สุด<br>ก. ชาวเน็ต<br>ข. แฟนคลับ<br>ค. ศิลปินเกาหลี<br>ง. แฟนสาวของศิลปินเกาหลี<br>(เฉลย ก.) | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0.80 | | ไม่แก้ไข |

| สถานการณ์ | ข้อคำถาม | ผู้เชี่ยวชาญ | | | | | IOC | หมายเหตุ | การแก้ไข |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | | | |
| | 8.4 จากการกระทำของฝนหากปล่อยไว้ นักเรียนคิดว่ามีโอกาสเกิดเหตุการณ์ใดมากที่สุดในอนาคต<br>ก. มีแอคเคาท์หลุมเพิ่มมากขึ้น<br>ข. มีการตอบโต้ด่าทอระหว่างแฟนคลับ<br>ค. ศิลปินท่านอื่นถูกกระทำแบบเดียวกัน<br>ง. ข้อความด่าทอยิ่งทวีความรุนแรงมากขึ้น<br>(เฉลย ก.) | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0.60 | ปรับข้อคำถาม “จากการกระทำของฝนหากปล่อยไว้ นักเรียนคิดว่า จะเกิดเหตุการณ์ที่ส่งผลกระทบตรงกับข้อใดมากที่สุด” | 8.4 จากการกระทำของฝน หากปล่อยไว้ นักเรียนคิดว่า จะเกิดเหตุการณ์ที่ส่งผลกระทบตรงกับข้อใดมากที่สุด |
| | 8.5 นักเรียนคิดว่า ฝนต้องจัดการกับตนเองด้วยวิธีใดจึงจะเหมาะสมมากที่สุด ในการลดปัญหาที่อาจเกิดขึ้นในอนาคต (เฉลย ข.)<br>ก. รู้จักตนเอง และรู้จักผู้อื่น<br>ข. เคารพสิทธิเสรีภาพของผู้อื่น<br>ค. มีสติ ระมัดระวังการใช้สื่อออนไลน์<br>ง. เรียนรู้และเข้าใจผลกระทบที่จะเกิดขึ้นกับตนเอง | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0.80 | | ไม่แก้ไข |
| | 8.6 หากนักเรียนเป็นเพื่อนของฝนจะทำอย่างไร เพื่อลดปัญหาการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์จากสถานการณ์ข้างต้น<br>ก. ยุยงส่งเสริมให้กระทำอีก<br>ข. แจ้งครูที่ปรึกษาให้รับทราบ<br>ค. ตำหนิการกระทำของเพื่อน<br>ง. ช่วยเหลือเมื่อเพื่อนถูกโจมตี<br>(เฉลย ค.) | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0.60 | | ไม่แก้ไข |

| สถานการณ์ | ข้อคำถาม | ผู้เชี่ยวชาญ | | | | | IOC | หมายเหตุ | การแก้ไข |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | | | |
| **สถานการณ์ที่ 9**<br>ในวงการสตรีมเมอร์ของต่างประเทศ ไม่มีใครไม่รู้จัก SWATTING* เป็นการที่ผู้ไม่หวังดีโทรเรียกตำรวจไปยังบ้านของสตรีมเมอร์ โดยรายงานอาชญากรรมเท็จให้กับทางเจ้าหน้าที่ เพื่อให้ทางการส่งหน่วยสวาทไปตรวจค้น ซึ่งมีสตรีมเมอร์ชื่อดังหลายคนที่ถูกกลั่นแกล้งในลักษณะนี้ เหล่าสตรีมเมอร์ได้พยายามเรียกร้องให้เจ้าหน้าที่ช่วยจัดการปัญหานี้อย่างจริงจัง และมีสตรีมเมอร์บางส่วนที่ออกมาขอร้องและเตือนให้คนที่จะกระทำการแบบนี้ให้หยุดความคิดลง เพราะถือเป็นเรื่องที่รุนแรงมาก ยกตัวอย่างเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริงในปี 2017 ของแอนดริวที่กำลังสตรีมเกม call of duty และมีไทเลอร์เข้ามาก่อกวนในเกม โดยการสตรีม | 9.1 จากสถานการณ์ข้างต้น ตรงกับลักษณะพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์แบบใดมากที่สุด<br>ก. ส่งข้อความก้าวร้าว หยาบคาย และดูหมิ่นซ้ำ ๆ<br>ข. ขโมยบัญชี แล้ววางตัวเป็นบุคคลนั้นทำให้เสียชื่อเสียงหรือมิตรภาพ<br>ค. ตอบโต้ออนไลน์ โดยใช้ข้อความอิเล็กทรอนิกส์ด้วยภาษาที่หยาบคาย<br>ง. เผยแพร่หรือแจ้งข้อมูลเท็จ เพื่อทำลายชื่อเสียง และสร้างความเสียหาย<br>(เฉลย ง.) | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1.00 | | ไม่แก้ไข |
| | 9.2 นักเรียนพบพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์จากสถานการณ์ดังกล่าวกี่พฤติกรรม<br>ก. 1 พฤติกรรม<br>ข. 2 พฤติกรรม<br>ค. 3 พฤติกรรม<br>ง. 4 พฤติกรรม<br>(เฉลย ข.) | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0.80 | | ไม่แก้ไข |

| สถานการณ์ | ข้อคำถาม | ผู้เชี่ยวชาญ | | | | | IOC | หมายเหตุ | การแก้ไข |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | | | |
| สไนเปอร์** ดักยิง จนแอนดริวโมโห หัวร้อนเกิดการท้าทายกลับบนสตรีมของตนเองไปว่า “ถ้าเก่งจริงให้มาเจอที่บ้านอย่ามัวแต่แอบส่องยิงในเกม” พร้อมบอกที่อยู่ของตนเองไป แต่ไทเลอร์ได้นำที่อยู่ของแอนดริวไปแจ้งตำรวจ พร้อมบอกว่า แอนดริวกำลังจะฆ่าคนภายในบ้าน และจับคนในบ้านเป็นตัวประกัน จากนั้นตำรวจพร้อมอาวุธครบมือจึงเดินทางไปบ้านแอนดริว พอไปถึงแอนดริวที่กำลังสตรีมอยู่นั้นก็งง พร้อมเปิดหน้าต่างดูตำรวจ ตำรวจจึงสั่งให้แอนดริวเดินออกมาจากบ้าน พอแอนดริวเดินออกมา ก็ถูกตำรวจยิงเสียชีวิตในทันที<br><br><u>หมายเหตุ</u><br>* SWATTING คือ ผู้ไม่หวังดีที่โทรเรียกตำรวจไปยังบ้านของนักสตรีมเมอร์ โดยรายงานอาชญากรรมเท็จเพื่อให้เจ้าหน้าที่ส่งหน่วยสวาทเข้าไปตรวจค้น | 9.3 นักเรียนคิดว่า ไทเลอร์จะได้รับผลกระทบจากการกระทำตนเองตรงกับข้อใดมากที่สุด<br>ก. เสื่อมเสียชื่อเสียง<br>ข. ซึมเศร้า คิดจะฆ่าตัวตาย<br>ค. ถูกดำเนินคดีทางกฎหมาย<br>ง. ถูกรุมประณามบนออนไลน์<br>(เฉลย ค.) | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0.80 | | ไม่แก้ไข |
| | 9.4 นักเรียนคิดว่า ไทเลอร์มีโอกาสเกิดพฤติกรรมใดในอนาคตมากที่สุด<br>ก. ก่ออาชญากรรม<br>ข. หลอกลวงต้มตุ๋น<br>ค. เก็บตัวหนีออกจากสังคม<br>ง. ใช้ความรุนแรงกับคนในครอบครัว<br>(เฉลย ข.) | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0.60 | | ไม่แก้ไข |
| | 9.5 นักเรียนคิดว่า แนวทางการป้องกันการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์จากสถานการณ์ข้างต้น ข้อใดเหมาะสมที่สุด<br>ก. เพิกเฉย ไม่สนใจ<br>ข. ท้าทายและตอบโต้กลับ<br>ค. ระวังการเปิดเผยข้อมูลส่วนตัว<br>ง. เก็บหลักฐานรายงานผู้ดูแลระบบ<br>(เฉลย ค.) | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1.00 | | ไม่แก้ไข |

| สถานการณ์ | ข้อคำถาม | ผู้เชี่ยวชาญ | | | | | IOC | หมายเหตุ | การแก้ไข |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | | | |
| ** สตรีมสไนป์ (Stream Snipe) คือ การแอบส่องคนที่กำลังไลฟ์สดอยู่เพื่อจะรู้ข้อมูล ตำแหน่งที่ตั้งว่าอยู่จุดใดและตามเข้าไปฆ่าหรือปั่นป่วนในเกม | 9.6 คำแนะนำในการรับมือการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ จากสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) หลักการใด**ไม่สอดคล้อง**กับสถานการณ์ข้างต้นมากที่สุด<br>ก. Stop หยุดตอบโต้ เพื่อไม่ให้เกิดกระทำซ้ำหรือเพิ่มความรุนแรง<br>ข. Block ปิดกั้นผู้กลั่นแกล้ง ไม่ให้เขาสามารถโพสต์หรือติดต่อเราได้<br>ค. Remove ลบภาพหรือข้อความกลั่นแกล้งออกทันที ติดต่อผู้ดูแลระบบ<br>ง. Be strong เข้มแข็ง ยิ้มสู้ ไม่ให้คุณค่ากับคนที่ทำร้าย ใช้เป็นแรงผลักดันให้เราดีขึ้น<br>(เฉลย ค.) | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0.80 | | ไม่แก้ไข |

| สถานการณ์ | ข้อคำถาม | ผู้เชี่ยวชาญ | | | | | IOC | หมายเหตุ | การแก้ไข |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | | | |
| **สถานการณ์ที่ 10**<br>เก่ง กล้า แม็ก มาร์ค และตูน เป็นนักเรียนชายชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ชอบจับกลุ่มเล่นเกมออนไลน์บนโทรศัพท์มือถือ โดยเกมที่เล่นเป็นเกม ROV แบบทีม 5 คน ส่วนมากจะลงแข่งขันแบบไต่อันดับเก็บสะสมดาวเพื่อขึ้นเป็นผู้เล่นระดับสูง แต่พวกเขามักจะแพ้เป็นส่วนใหญ่ เนื่องจากมีเพื่อนในทีมที่ชื่อมาร์คเล่นเกมนี้ไม่ค่อยเก่ง มักโดนฝ่ายตรงข้ามเล่นงานและพูดดูถูกว่า “กาก อ่อน ให้ไปเล่นกับบอท” อยู่เป็นประจำ ต่อมาเก่งที่เป็นหัวหน้าทีม และเป็นตัวเดินเกมที่ไม่ชอบมาร์คเป็นทุนเดิมอยู่แล้ว จึงเริ่มต่อว่ามาร์คและพยายามไล่มาร์คออกจากกลุ่มเพื่อนคนอื่นก็ร่วมวงต่อว่าเช่นกัน หลังจากนั้น ในการเล่นเกมครั้งถัดไป | 10.1 จากสถานการณ์ข้างต้น มีลักษณะพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์แบบใด<br>ก. กีดกันผู้อื่นที่ไม่ชอบออกจากกลุ่ม/สังคม<br>ข. ปลอมเป็นเหยื่อและสื่อสารออกไปในเชิงลบ<br>ค. ใช้ข้อความหรือการกระทำซ้ำ ๆ เพื่อให้รำคาญ และรู้สึกไม่ดี<br>ง. โจมตี ด่าทอ ด้วยคำหยาบคายผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์<br>(เฉลย ก.) | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0.80 | | ไม่แก้ไข |
| | 10.2 ข้อใด **<u>ไม่ใช่</u>** ลักษณะพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ที่พบจากสถานการณ์ดังกล่าว<br>ก. ร่วมกันแบนเพื่อนออกจากกลุ่ม<br>ข. ดูถูก เหยียดหยามผู้อื่นให้อับอาย<br>ค. พูดเรื่องเท็จให้เสียหายและอับอาย<br>ง. ล้อเลียนให้ตอบโต้ด้วยความรุนแรง<br>(เฉลย ค.) | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1.00 | | ไม่แก้ไข |

| สถานการณ์ | ข้อคำถาม | ผู้เชี่ยวชาญ | | | | | IOC | หมายเหตุ | การแก้ไข |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | | | |
| เพื่อนก็ไม่เชิญมาร์คเข้าร่วมทีมแข่งขัน ซ้ำยังหาคนอื่นมาเล่นแทน พอมาร์คจะขอเล่นด้วยแบบสนุก ๆ ที่ไม่ใช่ไต่อันดับ เพื่อนก็ไม่สนใจ และไล่ให้มาร์คไปเล่นคนเดียว มาร์คจึงไปเล่าและปรึกษาเพื่อนกลุ่มอื่น ๆ เพื่อนได้แนะนำให้มาร์คเล่นบ่อย ๆ และฝึกซ้อมเล่นแบบตัวต่อตัวกับผู้เล่นคนอื่น ๆ ดึกดื่นทุกวัน จนเริ่มเก่งขึ้น จึงไปตั้งทีมใหม่กับเพื่อนคนอื่น และไปท้าแข่งกับกลุ่มของเก่ง แต่ระหว่างแข่งขันกลุ่มของเก่งแพ้ และตายบ่อยครั้ง มาร์คก็เริ่มพิมพ์ข้อความด่าทอว่า “กากว่ะ อ่อน กลับบ้านไปฝึกมาใหม่” จึงเกิดเป็นสงครามการด่าตอบโต้กันทางข้อความ | 10.3 ในสถานการณ์ข้างต้น ผู้ที่ถูกกลั่นแกล้งได้รับผลกระทบระยะสั้นจากกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ตรงกับข้อใดมากที่สุด<br>ก. เกิดเป็นปมด้อย<br>ข. ซึมเศร้า เก็บตัว<br>ค. เปลี่ยนเป็นผู้กลั่นแกล้ง<br>ง. ไม่มั่นใจในตนเอง ไม่ร่วมกิจกรรม<br>(เฉลย ค.) | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0.80 | | ไม่แก้ไข |
| | 10.4 จากสถานการณ์ข้างต้น นักเรียนคิดว่าส่งผลกระทบกับผู้ถูกกลั่นแกล้งด้านใดมากที่สุด<br>ก. ผลกระทบด้านจิตใจ ผลกระทบด้านสังคม<br>ข. ผลกระทบด้านสังคม ผลกระทบด้านร่างกาย<br>ค. ผลกระทบด้านครอบครัว ผลกระทบด้านจิตใจ<br>ง. ผลกระทบด้านร่างกาย ผลกระทบด้านครอบครัว<br>(เฉลย ก.) | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0.80 | | ไม่แก้ไข |

| สถานการณ์ | ข้อคำถาม | ผู้เชี่ยวชาญ | | | | | IOC | หมายเหตุ | การแก้ไข |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | | | |
| | 10.5 การรับมือกับปัญหาของมาร์ค ที่ใช้เวลากับการเล่นเกมเป็นสิ่งที่ควรทำหรือไม่ เพราะเหตุใด<br>ก. ควรทำ เพราะ เพื่อน ๆ จะได้รับเราเข้ากลุ่มแข่งขัน<br>ข. ควรทำ เพราะ ฝึกความชำนาญ แม่นยำในการแข่งขัน<br>ค. ไม่ควรทำ เพราะ การเพ่งจอนาน ๆ ทำให้เสียสุขภาพสายตา<br>ง. ไม่ควรทำ เพราะ ควรใช้เวลาในการเรียนและทำสิ่งที่เป็นประโยชน์<br>(เฉลย ง.) | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1.00 | | ไม่แก้ไข |
| | 10.6 ข้อใด**ไม่ใช่**วิธีการรับมือการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ที่ถูกต้องจากเหตุการณ์ดังกล่าว<br>ก. เข้มแข็ง อดทน ยิ้มสู้<br>ข. ตอบโต้กลับด้วยวิธีเดียวกัน<br>ค. สืบประวัติและโพสต์ประจาน<br>ง. ขอความช่วยเหลือจากเพื่อนคนอื่น<br>(เฉลย ข.) | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0.60 | ปรับตัวเลือก ค. มีการโพสต์ประจาน ดูไม่ค่อยเหมาะสม | ก. อดทน ยิ้มสู้ และฝึกซ้อม<br>ค. เพิกเฉย ไม่สนใจ |

# ภาคผนวก ง
# แบบวัดความรู้การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

**การพัฒนาแบบวัดความรู้การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย**

**The Development of Cyberbullying Knowledge Test**

**for Upper Secondary School Students**

**คำชี้แจง**

1. แบบวัดความรู้การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ฉบับนี้เป็นเครื่องมือที่ใช้ทดสอบนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยแบบสอบฉบับนี้เป็นข้อความที่มีลักษณะเป็นสถานการณ์ ข้อคิดเห็น บทความ หรือสถานการณ์ที่นักเรียนพบในชีวิตประจำวัน

2. แบบวัดนี้ใช้วัดความรู้เกี่ยวกับการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ ประกอบด้วยสถานการณ์จำนวน 10 สถานการณ์ แต่ละสถานการณ์มีข้อคำถาม 3 ข้อ รวมมีข้อคำถามทั้งหมด 30 ข้อ

3. นักเรียนอ่านและทำความเข้าใจสถานการณ์หรือข้อความนั้น ๆ และเลือกพิจารณาคำตอบที่กำหนดให้ 4 ตัวเลือก

4. การตอบให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุด และทำเครื่องหมาย (X) ลงในกระดาษคำตอบที่กำหนดให้เพียงคำตอบเดียว

5. การทำแบบวัดความรู้การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ฉบับนี้ เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาความรู้การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ของนักเรียน ขอให้นักเรียนมุ่งมั่นและตั้งใจทำทุกข้อ เพื่อจะทำให้แบบสอบฉบับนี้มีคุณภาพในการนำไปใช้ต่อไป

6. เวลาในการทำแบบวัดความรู้การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ ใช้เวลา 60 นาที

**********

**ให้นักเรียนอ่านสถานการณ์ที่ 1 แล้วตอบคำถามข้อ 1.1 – 1.3**

ชายหญิงคู่หนึ่งกำลังนั่งรับประทานก๋วยเตี๋ยวอยู่ที่ร้าน แต่กลับถูกลูกจ้างของร้านถ่ายภาพฝ่ายหญิงเอาไว้ แล้วโพสต์ภาพดังกล่าวลงไปในเฟซบุ๊คของตนเองพร้อมกับข้อความว่า “ขอโทษนะครับคุณลูกค้าแต่ผมเห็นรูปนี้แล้วผมรู้สึกว่าเมียผมหุ่นดีมากๆ เลย” หลังจากโพสต์ภาพดังกล่าวไม่นาน ชาวเน็ตต่างเข้ามาแสดงความคิดเห็นแบบทัวร์ลงว่า “ไม่ควรไปวิจารณ์ หรือเหยียดรูปร่างคนอื่น เพื่อให้เมียตัวเองดูดีขึ้นมา” บางคนถึงกับบอกว่า “จะไม่ไปอุดหนุนร้านนี้อีก” ทั้งที่เจ้าของร้านไม่รู้เรื่องราวที่เกิดขึ้น จากนั้นทีมข่าวจึงเข้าไปสัมภาษณ์ลูกจ้างของร้านก๋วยเตี๋ยวร้านนี้ ได้ความว่า “ผมไม่คิดว่าจะกลายเป็นเรื่องราวใหญ่โต เป็นข่าวขนาดนี้ ตอนนั้นแค่อยากจะล้อเล่นกับแฟนเท่านั้น เพราะแฟนก็หุ่นคล้ายกับผู้หญิงในภาพ ไม่ได้คิดว่าสิ่งที่ทำจะไปดูถูกใคร ทำไปเพราะรู้เท่าไม่ถึงการณ์ จึงอยากขอโทษผู้หญิงในภาพและสังคม” ต่อมาเมื่อผู้หญิงในภาพทราบข่าว ก็โพสต์ข้อความเช่นกันว่า “ไปกินข้าว แต่โดนที่ร้านถ่ายรูปเอาไปบูลลี่บนโลกออนไลน์ พร้อมติด #อ้วนก็ผิดแล้วหรอ ใช่ค่ะเราอ้วนแต่คุณไม่ควรทำแบบนี้ ส่วนร้านก๋วยเตี๋ยวร้านนี้ต้องปิดร้านเพราะทนกระแสโซเชียลไม่ไหว และไม่มีลูกค้าเข้ามารับประทานเลย

1.1 จากสถานการณ์ข้างต้น เป็นลักษณะพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์แบบใด

ก. เผยแพร่ข้อมูลเท็จบนเครือข่ายสังคมออนไลน์

ข. โจมตี ด่าทอด้วยคำหยาบคาย ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์

ค. ใช้ข้อความหรือการกระทำซ้ำ ๆ ให้รำคาญ หรือเกิดความรู้สึกไม่ดี

ง. โพสต์ข้อมูลหรือภาพส่วนตัวของผู้อื่นบนไซเบอร์โดยไม่ได้รับอนุญาต

1.2 “การกระทำที่คึกคะนอง ที่ถูกมองว่าตลก นำไปสู่จุดจบที่ไม่เคยเป็นผลดีต่อใคร” ข้อความดังกล่าวมีความสัมพันธ์กับกลุ่มใดมากที่สุด

ก. กลุ่มผู้ถูกกลั่นแกล้ง (victim)

ข. กลุ่มผู้กลั่นแกล้งผู้อื่น (bully)

ค. สถาบันครอบครัว (Family Institution)

ง. กลุ่มที่เป็นทั้งผู้กลั่นแกล้งและผู้ถูกกลั่นแกล้ง (bully-victim)

1.3 หญิงสาวควรรับมือกับการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์อย่างไร เพื่อไม่ให้เกิดสถานการณ์แบบเดิมซ้ำอีก

ก. เพิกเฉย สถานการณ์ผ่านไปแล้ว

ข. กระทำลักษณะเดียวกันกับแฟนของลูกจ้างเพื่อแก้แค้น

ค. แคปภาพเพื่อใช้เป็นหลักฐานในการแจ้งความหรือดำเนินคดี

ง. ตามลบโพสต์ และรายงาน Facebook ของชาวเน็ตที่แชร์ออกไป

**ให้นักเรียนอ่านสถานการณ์ที่ 2 แล้วตอบคำถามข้อ 2.1 – 2.3**

แก้มใสเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ขายครีม สบู่ผิวขาว โดยการไลฟ์สดขายออนไลน์ผ่านเฟซบุ๊คของตนเอง ในขณะกำลังขายสินค้าอยู่นั้น มีกลุ่มบุคคลไม่หวังดีเข้ามาแสดงความคิดเห็นในเชิงลบ และหยาบคายว่า “ตัวดำ ไม่เหมาะสมจะมาขายครีม ไปขัดขี้ไคลคอให้หมดก่อน ค่อยมาขาย เอาครีมที่ขายไปใช้เอง ให้ขาวซะก่อน” และถ้อยคำหยาบคายอื่น ๆ จนทำให้เธอกลั้นน้ำตาไว้ไม่อยู่ จึงร้องไห้กลางไลฟ์สด แต่เธอก็ยังคงตั้งใจไลฟ์สดขายของต่อไปทั้งน้ำตา จนผู้คนในโซเชียลต่างพากันแชร์การไลฟ์สดในครั้งนั้นจนเกิดเป็นกระแส อีกทั้ง เพื่อนในห้องเดียวกันต่างส่งต่อลิงค์ไลฟ์สดดังกล่าวและพูดคุยล้อเลียนกันอย่างสนุกปาก ทั้งบนโซเชียลของตนเองและที่โรงเรียน แต่แก้มใสยังตั้งใจไลฟ์ขายของต่อไป จนกระแสแรงขึ้นทีมข่าวจึงขอเข้าสัมภาษณ์จนมาทราบว่า พ่อแม่ของเธอต้องทำงานอย่างหนักหาเลี้ยงครอบครัวและส่งเธอเรียน เธอจึงอยากช่วยเหลือเพื่อแบ่งเบาภาระค่าใช้จ่ายในครอบครัว และมองว่าอาชีพค้าขายออนไลน์เป็นอาชีพสุจริต และสามารถทำหลังเลิกเรียนได้โดยไม่เสียการเรียน จนส่งผลให้ในการไลฟ์สดขายของครั้งต่อมาของเธอ ก็มีผู้คนเข้ามาให้กำลังใจ ชื่นชม และอุดหนุนเธอเป็นจำนวนมาก ทำให้เธอตั้งหน้าตั้งตาขายของต่อไป โดยไม่สนใจความคิดเห็นแย่ ๆ ที่ผ่านเข้ามา

2.1 นักเรียนคิดว่า ใครพบเจอสถานการณ์การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ลักษณะเดียวกันกับแก้มใส

ก. ปิติ ถูกเพื่อนส่งข้อความก่อกวน ข่มขู่ซ้ำ ๆ

ข. มานะ ถูกเพื่อนตะโกนด่าในห้องว่า “อ้วน ดำ”

ค. มานี ถูกเพื่อนโพสต์แซว แหย่ ล้อเลียนให้หัวร้อน

ง. ชูใจ ถูกแขวะประจาน ไม่เอ่ยชื่อแต่อ่านก็รู้ว่าเป็นใคร

2.2 จากสถานการณ์ข้างต้น นักเรียนคิดว่าผู้กลั่นแกล้งได้รับผลกระทบจากการกระทำของตนเองตรงกับข้อใดมากที่สุด

ก. หลีกหนีออกจากสังคมออนไลน์

ข. แค้น และเข้าไปด่าทอรุนแรงกว่าเดิม

ค. ชาวเน็ตขุดประวัติ เอาภาพมาประจาน

ง. ทัวร์ลง กระแสตีกลับ ถูกชาวเน็ตด่าทอ

2.3 นักเรียนคิดว่า วิธีการรับมือต่อพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ที่แก้มใสเลือกเหมาะสมหรือไม่

ก. เหมาะสม เพราะ มีนักข่าวมาสัมภาษณ์จะยิ่งขายของได้ดี

ข. เหมาะสม เพราะ จัดการกับความรู้สึกตนเอง และทำหน้าที่ต่อไป

ค. ไม่เหมาะสม เพราะ ควรบอกพ่อแม่ให้รับทราบ

ง. ไม่เหมาะสม เพราะ ควรด่ามาด่ากลับให้เจ็บแสบ

**ให้นักเรียนอ่านสถานการณ์ที่ 3 แล้วตอบคำถามข้อ 3.1 – 3.3**

ตั้มกับวิทย์เป็นเพื่อนสนิทกัน วันหนึ่งตั้มเล่าเรื่องเพื่อนผู้หญิงในห้องที่ชื่อ เอ๋ ที่ทั้งสวยและเรียนเก่ง ซึ่งตนเองแอบชอบอยู่ให้วิทย์ฟังและวิทย์ก็ไปเล่าต่อให้เพื่อนอีกคนที่ชื่อยุทธฟัง ยุทธจึงคิดอุบายแกล้งตั้ม โดยสร้างบัญชีเฟซบุ๊คปลอมขึ้นมา นำรูปเอ๋มาตั้งเป็นรูปโปรไฟล์ แล้วแอดเพื่อนไปหาตั้ม พร้อมส่งข้อความว่า “เฟซบุ๊คเก่าเราโดนสแปม อันนี้เฟซบุ๊คใหม่ เพิ่งสมัคร มีเรื่องอะไรทักเฟซบุ๊คนี้นะ” ตั้มดีใจมากและเชื่ออย่างสนิทใจเพราะตนเองแอบชอบเอ๋อยู่แล้ว จึงคิดว่าเป็นเอ๋ตัวจริง จากนั้นยุทธก็เริ่มส่งข้อความจีบ โต้ตอบกันไป เช่น ทำอะไรอยู่ กินข้าวยัง มีแฟนไหม เราแอบชอบตั้มมานานแล้ว ตั้มที่เข้าใจว่าเป็นเอ๋ ก็รู้สึกตกใจและดีใจมากที่เอ๋ก็ชอบเค้าเหมือนกัน จึงสารภาพกลับไปว่า เราก็แอบชอบเอ๋มานานแล้ว ทั้งสองโต้ตอบกับมาหลายวัน ตั้มจึงขอคบเอ๋เป็นแฟน และได้เล่าให้วิทย์ฟังว่า ตนกับเอ๋คบเป็นแฟนกันแล้ว วิทย์จึงเอ่ยปากแซวเอ๋ไปว่า “คบกันแล้วไม่บอกเลยนะ” แต่เอ๋กลับทำหน้างงไม่รู้เรื่อง รีบตอบกลับว่า “แฟนอะไร ยังไม่เคยคุยกันเลย” จากนั้นยุทธก็หัวเราะลั่น พร้อมแคปข้อความที่ตนได้ปลอมเป็นเอ๋ไปคุยกับตั้มตลอดหลายวันที่ผ่านมา ส่งในกลุ่มไลน์ให้เพื่อนในห้องดู ทำให้ตั้มอับอาย เสียใจที่โดนแกล้งและไม่มาโรงเรียนหลายวัน ส่วนเอ๋ที่ไม่รู้เรื่อง ก็ไม่พอใจที่ยุทธแอบอ้างเป็นตนเองแล้วไปหลอกคนอื่นให้เข้าใจผิด จึงนำเรื่องไปฟ้องครู ครูจึงเรียกยุทธไปตักเตือนว่า สิ่งที่ทำนั้นผิด พรบ.คอมพิวเตอร์ พร้อมเชิญผู้ปกครอง และทำทัณฑ์บนไว้

3.1 จากสถานการณ์ นักเรียนคิดว่าใครเป็นจุดเริ่มต้นของการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์

ก. วิทย์ เพราะ นำความลับของเพื่อนไปเล่าต่อ

ข. ตั้ม เพราะ แอบชอบเพื่อนในห้องที่สวยและเรียนเก่ง

ค. ยุทธ เพราะ สร้างบัญชีปลอมและแอบอ้างเป็นคนอื่น

ง. เพื่อนในกลุ่มไลน์ เพราะ ส่งข้อความล้อและแซวกันอย่างสนุกสนาน

3.2 นักเรียนคิดว่า ใครได้รับผลกระทบจากเหตุการณ์นี้มากที่สุด เพราะเหตุใด

ก. เอ๋ เพราะ ถูกปลอมแปลงตัวตนจนเสื่อมเสียชื่อเสียง

ข. วิทย์ เพราะ ถูกด่าทอจากการเล่าต่อและร่วมกลั่นแกล้ง

ค. ยุทธ เพราะ ถูกลงโทษและเชิญผู้ปกครองจากการกระทำ

ง. ตั้ม เพราะ ถูกหลอกและประจานจนอับอายและเสียการเรียน

3.3 จากสถานการณ์ หากนักเรียนเป็นผู้ถูกกลั่นแกล้งจะเลือกวิธีการรับมือการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์วิธีใด จึงจะเหมาะสมที่สุด

1) จัดการกับเทคโนโลยี 2) จัดการกับผู้ที่กลั่นแกล้ง

3) จัดการโดยปรึกษาเพื่อน 4) จัดการโดยปรึกษาผู้ปกครอง

ข้อใดถูกต้อง

ก. 1) และ 2) ข. 1) และ 3)

ค. 2) และ 3) ง. 2) และ 4)

**ให้นักเรียนอ่านสถานการณ์ที่ 4 แล้วตอบคำถามข้อ 4.1 – 4.3**

ส้มโอ เป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 3 ของมหาวิทยาลัยแห่งหนึ่ง เธอเป็นเน็ตไอดอลและเป็นที่รู้จักในโลกโซเชียล เธอมักชอบอัปเดตสตอรี่ลงใน Instragam และ Facebook ถึงกิจกรรมต่าง ๆ พร้อมสถานที่ในแต่ละวันอยู่เป็นประจำ มาวันหนึ่งเธอได้รับข้อความจากบุคคลปริศนาว่า “อยู่ที่เดียวกันเลย” พร้อมแนบภาพสถานที่ที่เธอถ่ายก่อนหน้านี้ แต่เธอไม่ได้เอะใจอะไร คิดว่าเป็นแฟนคลับมาตามรอยสถานที่เที่ยวที่ตนรีวิวไป แต่บุคคลปริศนาก็ยังส่งข้อความและภาพมาเป็นประจำ ซึ่งภาพกับข้อความเริ่มแปลกขึ้นเรื่อย ๆ หลายวันต่อมา บุคคลดังกล่าวส่งภาพถ่ายที่เห็นด้านหลังของเธอในขณะนั้น พร้อมข้อความว่า “เจอกันอีกแล้วนะ” ทำให้เธอเริ่มกังวล หันซ้าย หันขวาเพื่อตามหาบุคคลที่ส่งมา หลังจากนั้นก็เริ่มส่งรูปภาพที่ถ่ายติดเธอจากทางด้านหลังในทุก ๆ สถานที่ที่ไป จนเธอเริ่มหวาดกลัว รู้สึกไม่ปลอดภัย เหมือนกำลังถูกติดตาม

4.1 จากสถานการณ์ข้างต้น เป็นลักษณะพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์แบบใด

ก. คุกคามและข่มขู่ผ่านการส่งข้อความอย่างต่อเนื่องซ้ำ ๆ

ข. ด่าทอด้วยคำหยาบคายผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ทางไซเบอร์

ค. ใช้ข้อความหรือการกระทำปั่นป่วนให้บุคคลเกิดความรำคาญหรือหวาดกลัว

ง. ปลอมแปลงตัวตนและสื่อสารออกไปในเชิงลบเหมือนเหยื่อเป็นผู้กระทำเอง

4.2 ใครได้รับผลกระทบจากการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์เช่นเดียวกันกับส้มโอ

ก. มีนถูกดักทำร้ายจากการแชร์ตำแหน่งที่ตั้ง

ข. สายขิมวิตกกังวลและเครียดจากข้อความเชิงคุกคาม

ค. แพรถูกโพสต์ประจานจากการส่งข้อความคุกคามผู้อื่น

ง. วันวันอับอายจากการนำภาพที่ถูกแอบถ่ายปล่อยบนโซเชียล

4.3 ถ้านักเรียนเป็นส้มโอควรเลือกวิธีการรับมือการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ข้อใดจึงจะเหมาะสมที่สุด

ก. Block และปิดกั้นชายคนดังกล่าว

ข. นัดเจอเพื่อพูดคุยกันดีๆ อย่างสันติ

ค. ส่งข้อความด่ากลับ ตาต่อตา ฟันต่อฟัน

ง. ตั้งค่าความเป็นส่วนตัวในการใช้งาน ไม่เปิดสาธารณะ

**ให้นักเรียนอ่านสถานการณ์ที่ 5 แล้วตอบคำถามข้อ 5.1 – 5.3**

เรื่องน่าเศร้าของอแมนด้า ท๊อต ทำให้ผู้คนหันมาสนใจและตระหนักถึงการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ เด็กสาวชาวแคนาดาวัย 15 ปี ที่โด่งดังไปทั่วโลก จากการเล่นเว็บแคมแล้วถูกชายคนหนึ่งใช้คารมเกลี้ยกล่อมให้เธอเปลือยหน้าอกโชว์ โดยเขาแคปเจอร์ภาพอกอันเปลือยเปล่าของเธอเก็บไว้ ก่อนเผยแพร่ในเฟซบุ๊ก แล้วไม่ว่าเธอย้ายที่อยู่หรือโรงเรียนหนีกี่ครั้ง เขาก็ตามไปเผยแพร่ภาพนั้นให้กับเพื่อนในโรงเรียนใหม่ จนเธอไม่มีใครคบ ซ้ำร้ายความอ่อนแอทางจิตใจ ทำให้อแมนด้าเผลอไปมีความสัมพันธ์กับเพื่อนชายที่มีแฟนแล้ว จึงทำให้คนรอบตัวเธอยิ่งทวีความเกลียดชังเธอมากยิ่งขึ้น เธอตัดสินใจกินน้ำยาฟอกขาวเพื่อปลิดชีวิตของตนเอง โชคดีที่ช่วยชีวิตได้ทัน แทนที่เพื่อนจะสงสารกลับยิ่งโหดร้าย โพสต์ข้อความเกลียดชังเธอรุนแรงกว่าเดิม ด่าว่า “สมควรตายแล้ว”, “ตายซะดีกว่าอยู่”, “ทำไมไม่ตาย ๆ ไป” หนำซ้ำยังแชร์ภาพน้ำยาฟอกขาว แท็กเธอบนเฟซบุ๊กแนะนำให้เธอดื่ม ในที่สุดเธอรับแรงกดดันจากสังคม และการถูกกลั่นแกล้ง รังควานอย่างไม่มีที่สิ้นสุดไม่ไหว จึงทำคลิปวิดีโอระบายความทุกข์ ระบายความในใจ ความเจ็บปวดที่ถูกแกล้ง ก่อนปลิดชีวิตของตนเอง ในวันที่ 10 ตุลาคม 2012

5.1 จากสถานการณ์ พฤติกรรมที่ชายคนหนึ่งกระทำต่ออแมนด้า นอกเหนือจากการใช้อุบายล่อลวงแล้ว ยังเข้าข่ายมีพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ตรงกับข้อใด

ก. ข่มขู่ คุกคามให้เกิดความรู้สึกไม่ดี และวิตกกังวล

ข. รุมโจมตี และใช้คำพูดสบประมาทผ่านอินเทอร์เน็ต

ค. ตัดต่อภาพหรือคลิปวีดีโอ และเผยแพร่ต่อสาธารณะ

ง. เผยแพร่ข้อมูลเท็จบนเว็บไซต์ หรือเครือข่ายสังคมออนไลน์

5.2 นักเรียนคิดว่า การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์จากสถานการณ์ข้างต้น ส่งผลกระทบเชิงลบกับใครบ้าง

ก. ผู้กลั่นแกล้ง และครอบครัว

ข. ผู้ถูกกลั่นแกล้ง และครอบครัว

ค. ผู้ถูกกลั่นแกล้ง และผู้กลั่นแกล้ง

ง. ผู้ถูกกลั่นแกล้ง และบุคคลรอบข้าง

5.3 จากสถานการณ์ หากชายคนดังกล่าวเริ่มส่งข้อความพูดคุยในเชิงอนาจารส่อไปทางเพศ นักเรียนจะเลือกรับมือแบบใดจึงจะเหมาะสมและปลอดภัยกับตัวเองที่สุด

ก. เพิกเฉย

ข. บล็อก และร้องเรียน

ค. โต้กลับด้วยคำหยาบคาย

ง. ขอร้องให้หยุดการกระทำนั้น

**ให้นักเรียนอ่านสถานการณ์ที่ 6 แล้วตอบคำถามข้อ 6.1 – 6.3**

หลายปีก่อนมีข่าวดังที่ปลุกกระแสสังคมไทยในเรื่อง “ชัวร์ก่อนแชร์” เหตุเกิดจากมีคนนำกล้องไปถ่ายภาพชายคนหนึ่งที่กำลังขึ้นรถไฟฟ้าบีทีเอส แล้วไปตั้งข้อสังเกตว่าที่ปลายรองเท้ามีรู เป็นกล้องติดรองเท้าไว้แอบถ่ายใต้กระโปรงผู้หญิงบนรถไฟฟ้า แล้วก็ไปโพสต์ข้อความบน Facebook ของตนว่า “ไม่รู้ว่าพี่เค้าเป็นใคร แต่พี่เขาไฮเทคมีกล้องตัวจิ๋วที่ปลายรองเท้าด้านซ้ายด้วยอ่ะ กระโปรงสั้นก็ระวังกันหน่อยนะ สาว ๆ” จากนั้นโพสต์ดังกล่าวก็ถูกแชร์และหลุดไปยังเพจดังหลายเพจ จนเกิดคอมเมนต์ด่าทอด้วยคำหยาบคายมากมาย ต่อมามีคนรู้จักของผู้เสียหายออกโพสต์ชี้แจง พร้อมภาพถ่ายรองเท้าเป็นหลักฐาน ความจริงแล้วชายคนนี้เพียงแค่รองเท้าขาดจากสะเก็ดไฟของการเชื่อมในการทำงานเท่านั้น ซึ่งก็มีจุดอื่นที่ขาดด้วย แต่กลับต้องตกเป็นจำเลยของสังคม ถูกสังคมออนไลน์ประณามตราหน้าว่าเป็นโจรโรคจิต ส่งผลให้เขาและครอบครัวตกใจ เครียด อับอาย ไม่กล้าออกไปไหน เมื่อเวลาผ่านไปชาวเน็ตได้ร่วมกันแชร์คลิป "ความจริงของชายที่เคยถูกสังคมตราหน้าว่า 'ไอ้โรคจิต' " เตือนสติคนใช้สื่อโซเชียลให้เช็คก่อนแชร์ เนื้อหาในคลิปเป็นการบรรยายความรู้สึกของผู้เสียหายทั้งน้ำตาว่า "เครียด ไม่กล้าออกไปไหน นั่งถามตนเองตลอดว่า ผมโรคจิตหรือ ทำไมถึงถูกประณาม ทำไมแม่ต้องมานั่งเสียใจ ทั้งที่ลูกไม่ได้ทำอะไรผิด ลูกโดนใส่ร้ายครั้งหนึ่งชีวิตผมเคยพังเพราะสื่อโซเชียล จึงเกลียดสังคมไปเลย ไม่อยากเข้าใกล้ใคร อยากอยู่คนเดียว" ซึ่งเหตุการณ์ดังกล่าวถือเป็นเหมือนฝันร้ายในชีวิตของชายผู้นี้

6.1 จากสถานการณ์ นอกจากถูกโพสต์ภาพและข้อความแล้ว นักเรียนยังพบลักษณะพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ในข้อใด

ก. การกีดกันออกจากสังคมออนไลน์
ข. การเปิดโปงข้อมูลส่วนตัวของเหยื่อ
ค. การโพสต์ข้อความคลุมเครือ โดยไม่เอ่ยชื่อ
ง. ด่าทอ เหยียดหยามด้วยคำหยาบคายบนสังคมออนไลน์

6.2 จากสถานการณ์ดังกล่าว นักเรียนคิดว่าส่งผลกระทบต่อชายคนดังกล่าวด้านใดมากที่สุด

ก. ผลกระทบด้านจิตใจ ผลกระทบด้านสังคม
ข. ผลกระทบด้านสังคม ผลกระทบด้านร่างกาย
ค. ผลกระทบด้านครอบครัว ผลกระทบด้านจิตใจ
ง. ผลกระทบด้านร่างกาย ผลกระทบด้านครอบครัว

6.3 จากสถานการณ์ ข้อใด**ไม่ใช่**วิธีการเช็คให้ชัวร์ก่อนแชร์

ก. อ่านหัวข้อให้ชัดเจน
ข. คิดวิเคราะด้วยเหตุผล
ค. เช็คแหล่งที่มาของข้อมูล
ง. ทำความเข้าใจเกี่ยวกับเนื้อหา

**ให้นักเรียนอ่านสถานการณ์ที่ 7 แล้วตอบคำถามข้อ 7.1 – 7.3**

ผิงเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 เธอมีกลุ่มเพื่อนที่สนิทกัน 5 – 6 คน ผิงมักจะชอบนำโทรศัพท์มือถือถ่ายรูปของเพื่อน ๆ ในกลุ่มเวลาทำท่าทางตลก ๆ เช่น ทำหน้าเหวอ หลับแล้วอ้าปากหรือน้ำลายไหลเก็บไว้เสมอ เมื่อถึงวันเกิดของเพื่อนคนใด ก็มักจะนำรูปภาพเหล่านั้น มาโพสต์อวยพรวันเกิดในเฟซบุ๊ก ทำให้เพื่อนในห้องหรือเพื่อนในเฟซบุ๊กพากันมาแสดงความคิดเห็นในเชิงว่า “น่าเกลียด ตลก ทุเรศ” ส่งผลให้เพื่อนในกลุ่มอับอาย ขายหน้า รู้สึกแย่กับความคิดเห็นเหล่านั้น นอกจากนี้ ผิงยังนำรูปภาพดังกล่าวไปโพสต์ในเฟซบุ๊กโดยที่ไม่ได้บอกเจ้าของ เมื่อเพื่อนบอกให้ลบภาพ ผิงก็ไม่ลบ กลับตอบมาว่า “ตลก ๆ ขำ ๆ เอง” เพื่อนจึงให้บทเรียนกับผิงโดยการไม่สนใจ ไม่พูดด้วย ไม่ชวนไปกินข้าว เมื่อเวลาผิงพูดหรือถาม ก็จะทำเป็นไม่สนใจ จนผิงรู้สึกโดดเดี่ยว และรู้สึกแย่ ต่อมาเมื่อเพื่อน ๆ เห็นผิงได้รับบทเรียนแล้ว จึงเข้าไปอธิบายถึงสิ่งที่ผิงทำลงไป รวมถึงบอกความรู้สึกของเพื่อนที่โดนกระทำ ผิงจึงขอโทษเพื่อน ๆ และลบรูปภาพต่าง ๆ ออก และรับปากว่าจะไม่ทำแบบนี้อีก

7.1 จากสถานการณ์ข้างต้น ลักษณะพฤติกรรมใดบ้างเป็นการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์

1) ถ่ายภาพเพื่อนเวลาทำท่าทางตลก หรือน่าอาย

2) ไม่พูด ไม่คุย ทำเป็นไม่สนใจเหมือนเพื่อนไม่มีตัวตน

3) แสดงความคิดเห็นใต้โพสต์ว่า “น่าเกลียด ตลก ทุเรศ”

4) นำรูปภาพที่น่าอายไปโพสต์ในเฟซบุ๊กโดยไม่ได้บอกเจ้าของภาพ

ข้อใดถูกต้อง

ก. 1) และ 2)　　ข. 3) และ 4)

ค. 1), 2) และ 3)　　ง. ถูกทุกข้อ

7.2 ข้อใด**<u>ไม่ใช่</u>**ผลกระทบจากการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ที่เกิดขึ้นกับผิงในสถานการณ์ข้างต้น

ก. แยกตัวออกจากสังคม

ข. ขาดความมั่นใจ เครียด

ค. อับอาย เสื่อมเสียชื่อเสียง

ง. ถูกเพื่อนแบน ไม่คุย ไม่ยุ่งด้วย

7.3 จากสถานการณ์ข้างต้น วิธีการที่เพื่อนเลือกใช้ในการรับมือการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์มีความเหมาะสมหรือไม่ เพราะเหตุใด

ก. เหมาะสม เพราะ ผิงสมควรถูกเพื่อนแบน

ข. เหมาะสม เพราะ ผิงจะได้สำนึกและหยุดการกระทำ

ค. ไม่เหมาะสม เพราะ ควรฟ้องครูที่ปรึกษาให้จัดการ

ง. ไม่เหมาะสม เพราะ ผิงอาจกระทำพฤติกรรมรุนแรงกว่าเดิม

มหาวิทยาลัยศิลปากร

**ให้นักเรียนอ่านสถานการณ์ที่ 8 แล้วตอบคำถามข้อ 8.1 – 8.3**

ในโลกของโซเชียลที่เราไม่รู้ว่าใครเป็นใคร ฝนเป็นคนที่ชื่นชอบศิลปินเกาหลีมาก เรียกได้ว่า เป็นติ่งตัวยงของศิลปินเกาหลีท่านหนึ่ง เมื่อรู้ว่าศิลปินในดวงใจของตนมีแฟน ฝนก็รับไม่ได้ ไม่อยากให้ศิลปินที่ตนเองชื่นชอบมีแฟน จึงสร้างบัญชีปลอม หรือแอคหลุมใน Twitter Instragram หลายบัญชี เพื่อด่าและโจมตีแฟนสาวของศิลปินเกาหลีท่านนั้นอย่างเสีย ๆ หาย ๆ พร้อมกับนำรูปภาพมาตกแต่งหรือตัดต่อให้น่าเกลียด พร้อมโพสต์ลงโซเชียลให้คนอื่นเข้ามาวิพากษ์วิจารณ์ คนในโซเชียลก็มีทั้งเห็นด้วยและไม่เห็นด้วย กลุ่มคนที่เห็นด้วยกับฝนก็จะพากันแชร์ข้อความหรือภาพต่าง ๆ ไปด่าทอกันอย่างสนุกสนาน แต่กลุ่มคนที่ไม่เห็นด้วยก็รายงานและสแปมบัญชีของฝน พร้อมให้ข้อคิดว่าศิลปินของเรารักใคร เราก็ควรรักแฟนของเขา เคารพในความเป็นส่วนตัว และสนับสนุนในฐานะแฟนคลับศิลปินของเราเหมือนเดิม

8.1 จากสถานการณ์ข้างต้น ลักษณะพฤติกรรมใดเป็นจุดเริ่มต้นของการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์

ก. ใช้วาจาหยาบคายบนสื่อโซเชียล

ข. เผยแพร่ข้อมูลเท็จบนสื่อโซเชียล

ค. สร้างบัญชีผู้ใช้งานออนไลน์แบบไร้ตัวตน

ง. ขโมยตัวตนผู้อื่นแล้วนำมาสร้างบัญชีผู้ใช้ใหม่

8.2 ใครได้รับผลกระทบจากสถานการณ์ข้างต้นน้อยที่สุด

ก. ชาวเน็ต

ข. แฟนคลับ

ค. ศิลปินเกาหลี

ง. แฟนสาวของศิลปินเกาหลี

8.3 หากนักเรียนเป็นเพื่อนของฝนจะทำอย่างไร เพื่อลดปัญหาการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์จากสถานการณ์ข้างต้น

ก. ยุยงส่งเสริมให้กระทำอีก

ข. แจ้งครูที่ปรึกษาให้รับทราบ

ค. ตำหนิการกระทำของเพื่อน

ง. ช่วยเหลือเมื่อเพื่อนถูกโจมตี

**ให้นักเรียนอ่านสถานการณ์ที่ 9 แล้วตอบคำถามข้อ 9.1 – 9.3**

ในวงการสตรีมเมอร์ของต่างประเทศ ไม่มีใครไม่รู้จัก SWATTING* เป็นการที่ผู้ไม่หวังดีโทรเรียกตำรวจไปยังบ้านของสตรีมเมอร์ โดยรายงานอาชญากรรมเท็จให้กับทางเจ้าหน้าที่ เพื่อให้ทางการส่งหน่วยสวาทไปตรวจค้น ซึ่งมีสตรีมเมอร์ชื่อดังหลายคนที่ถูกกลั่นแกล้งในลักษณะนี้ เหล่าสตรีมเมอร์ได้พยายามเรียกร้องให้เจ้าหน้าที่ช่วยจัดการปัญหานี้อย่างจริงจัง และมีสตรีมเมอร์บางส่วนที่ออกมาขอร้องและเตือนให้คนที่จะกระทำการแบบนี้ให้หยุดความคิดลง เพราะถือเป็นเรื่องที่รุนแรงมาก ยกตัวอย่างเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริงในปี 2017 ของแอนดริวที่กำลังสตรีมเกม call of duty และมีไทเลอร์เข้ามาก่อกวนในเกม โดยการสตรีมสไนเปอร์** ดักยิง จนแอนดริวโมโห หัวร้อนเกิดการท้าทายกลับบนสตรีมของตนเองไปว่า “ถ้าเก่งจริงให้มาเจอที่บ้าน อย่ามัวแต่แอบส่องยิงในเกม” พร้อมบอกที่อยู่ของตนเองไป แต่ไทเลอร์ได้นำที่อยู่ของแอนดริวไปแจ้งตำรวจ พร้อมบอกว่า แอนดริวกำลังจะฆ่าคนภายในบ้าน และจับคนในบ้านเป็นตัวประกัน จากนั้นตำรวจพร้อมอาวุธครบมือจึงเดินทางไปบ้านแอนดริว พอไปถึงแอนดริวที่กำลังสตรีมอยู่นั้นก็งง พร้อมเปิดหน้าต่างดูตำรวจ ตำรวจจึงสั่งให้แอนดริวเดินออกมาจากบ้าน พอแอนดริวเดินออกมา ก็ถูกตำรวจยิงเสียชีวิตในทันที

<u>หมายเหตุ</u>

* SWATTING คือ ผู้ไม่หวังดีที่โทรเรียกตำรวจไปยังบ้านของนักสตรีมเมอร์ โดยรายงานอาชญากรรมเท็จเพื่อให้เจ้าหน้าที่ส่งหน่วยสวาทเข้าไปตรวจค้น

** สตรีมสไนป์ (Stream Snipe) คือ การแอบส่องคนที่กำลังไลฟ์สดอยู่ เพื่อจะรู้ข้อมูล ตำแหน่งที่ตั้งว่าอยู่จุดใดและตามเข้าไปฆ่าหรือปั่นป่วนในเกม

9.1 จากสถานการณ์ข้างต้น ตรงกับลักษณะพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์แบบใดมากที่สุด

ก. ส่งข้อความก้าวร้าว หยาบคาย และดูหมิ่นซ้ำ ๆ

ข. ตอบโต้ออนไลน์ โดยใช้ข้อความด้วยภาษาที่หยาบคาย

ค. ขโมยบัญชี แล้ววางตัวเป็นบุคคลนั้นทำให้เสียชื่อเสียงหรือมิตรภาพ

ง. เผยแพร่หรือแจ้งข้อมูลเท็จ เพื่อทำลายชื่อเสียง และสร้างความเสียหาย

9.2 นักเรียนคิดว่า ไทเลอร์มีโอกาสเกิดพฤติกรรมใดในอนาคตมากที่สุด

ก. ก่ออาชญากรรม

ข. หลอกลวงต้มตุ๋น

ค. เก็บตัวหนีออกจากสังคม

ง. ใช้ความรุนแรงกับคนในครอบครัว

9.3 นักเรียนคิดว่า แนวทางการป้องกันการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์จากสถานการณ์ข้างต้น ข้อใดเหมาะสมที่สุด

ก. เพิกเฉย ไม่สนใจ

ข. ท้าทายและตอบโต้กลับ

ค. ระวังการเปิดเผยข้อมูลส่วนตัว

ง. เก็บหลักฐานรายงานผู้ดูแลระบบ

**ให้นักเรียนอ่านสถานการณ์ที่ 10 แล้วตอบคำถามข้อ 10.1 – 10.3**

เก่ง กล้า แม็ก มาร์ค และตูน เป็นนักเรียนชายชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ชอบจับกลุ่มเล่นเกมออนไลน์บนโทรศัพท์มือถือ โดยเกมที่เล่นเป็นเกม ROV แบบทีม 5 คน ส่วนมากจะลงแข่งขันแบบไต่อันดับเก็บสะสมดาว เพื่อขึ้นเป็นผู้เล่นระดับสูง แต่พวกเขามักจะแพ้เป็นส่วนใหญ่ เนื่องจากมีเพื่อนในทีมที่ชื่อมาร์คเล่นเกมนี้ไม่ค่อยเก่ง มักโดนฝ่ายตรงข้ามเล่นงานและพูดดูถูกว่า “กาก อ่อน ให้ไปเล่นกับบอท” อยู่เป็นประจำ ต่อมาเก่งที่เป็นหัวหน้าทีม และเป็นตัวเดินเกมที่ไม่ชอบมาร์คเป็นทุนเดิมอยู่แล้ว จึงเริ่มต่อว่ามาร์คและพยายามไล่มาร์คออกจากกลุ่ม เพื่อนคนอื่นก็ร่วมวงต่อว่าเช่นกัน หลังจากนั้น ในการเล่นเกมครั้งถัดไป เพื่อนก็ไม่เชิญมาร์คเข้าร่วมทีมแข่งขัน ซ้ำยังหาคนอื่นมาเล่นแทน พอมาร์คจะขอเล่นด้วยแบบสนุก ๆ ที่ไม่ใช่ไต่อันดับ เพื่อนก็ไม่สนใจ และไล่ให้มาร์คไปเล่นคนเดียว มาร์คจึงไปเล่าและปรึกษาเพื่อนกลุ่มอื่น ๆ เพื่อนได้แนะนำให้มาร์คเล่นบ่อย ๆ และฝึกซ้อมเล่นแบบตัวต่อตัวกับผู้เล่นคนอื่น ๆ ดึกดื่นทุกวัน จนเริ่มเก่งขึ้น จึงไปตั้งทีมใหม่กับเพื่อนคนอื่น และไปท้าแข่งกับกลุ่มของเก่ง แต่ระหว่างแข่งขันกลุ่มของเก่งแพ้ และตายบ่อยครั้ง มาร์คก็เริ่มพิมพ์ข้อความด่าทอว่า “กากว่ะ อ่อน กลับบ้านไปฝึกมาใหม่” จึงเกิดเป็นสงครามการด่าตอบโต้กันทางข้อความ

10.1 จากสถานการณ์ข้างต้น มีลักษณะพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์แบบใด

ก. กีดกันผู้อื่นที่ไม่ชอบออกจากกลุ่ม/สังคม

ข. ปลอมเป็นเหยื่อและสื่อสารออกไปในเชิงลบ

ค. ใช้ข้อความหรือการกระทำซ้ำ ๆ เพื่อให้รำคาญ และรู้สึกไม่ดี

ง. โจมตี ด่าทอ ด้วยคำหยาบคายผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์

10.2 ในสถานการณ์ข้างต้น ผู้ที่ถูกกลั่นแกล้งได้รับผลกระทบระยะสั้นจากกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ตรงกับข้อใดมากที่สุด

ก. เกิดเป็นปมด้อย

ข. ซึมเศร้า เก็บตัว

ค. เปลี่ยนเป็นผู้กลั่นแกล้ง

ง. ไม่มั่นใจในตนเอง ไม่ร่วมกิจกรรม

10.3 การรับมือกับปัญหาของมาร์ค ที่ใช้เวลากับการเล่นเกมเป็นสิ่งที่ควรทำหรือไม่ เพราะเหตุใด

ก. ควรทำ เพราะ เพื่อน ๆ จะได้รับเราเข้ากลุ่มแข่งขัน

ข. ควรทำ เพราะ ฝึกความชำนาญ แม่นยำในการแข่งขัน

ค. ไม่ควรทำ เพราะ การเพ่งจอนาน ๆ ทำให้เสียสุขภาพสายตา

ง. ไม่ควรทำ เพราะ ควรใช้เวลาในการเรียนและทำสิ่งที่เป็นประโยชน์

# ประวัติผู้เขียน

**ชื่อ-สกุล** อภิชญา ทัสนานุตริยะ

**สถานที่เกิด** กรุงเทพมหานคร

**วุฒิการศึกษา** 2560 ปริญญาตรี ศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาคณิตศาสตร์ศึกษา
มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตกำแพงแสน