

อิทธิพลของอารมณ์ขันทางลบ การละเลยคุณธรรม และการรับรู้ความนิรนามต่อพฤติกรรมการข่มเหง
รังแกทางเฟซบุ๊ก



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาจิตวิทยา ไม่สังกัดภาควิชา/เทียบเท่า
คณะจิตวิทยา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ปีการศึกษา 2561
ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

EFFECTS OF MALADAPTIVE HUMOR STYLE, MORAL DISENGAGEMENT AND PERCEIVED
ANONYMITY ON FACEBOOK BULLYING



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of Master of Arts in Psychology

Common Course

Faculty of Psychology

Chulalongkorn University

Academic Year 2018

Copyright of Chulalongkorn University

หัวข้อวิทยานิพนธ์	อิทธิพลของอารมณ์ขันทางลบ การละเลยคุณธรรม และการ รับรู้ความนิรนามต่อพฤติกรรมกรรมการเข้มแข็งแกทางเฟซบุ๊ก
โดย	น.ส.อภิญา หิรัญญะเวช
สาขาวิชา	จิตวิทยา
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก	อาจารย์ ดร.หยกฟ้า อิศรานนท์

คณะจิตวิทยา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้หัวข้อวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของ
การศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต

.....	คณบดีคณะจิตวิทยา
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พรรณระพี สุทธิวรรณ)	
คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์	
.....	ประธานกรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อภิญา ไชยวุฒิกิจวัฒน์)	
.....	อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก
(อาจารย์ ดร.หยกฟ้า อิศรานนท์)	
.....	กรรมการ
(อาจารย์ ดร.ประพิมพ์า จรัรัตน์กุล)	
.....	กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สิทธิพงศ์ วัฒนานนท์สกุล)	

อภิถุญญา หิริถุญญาเวซ : อธิถุพลซของอารมณัซนทางลบ การละเลยคุณธรรม และการรับรู้ความนิรนามต่อพฤติกรรมการซมเหงรังแกทางเฟซบุ๊ก. (

EFFECTS OF MALADAPTIVE HUMOR STYLE, MORAL DISENGAGEMENT AND PERCEIVED ANONYMITY ON FACEBOOK BULLYING) อ.ที่ปริกษาหลัก : อ. ดร.หยกฟ้า อิศรานนท

การวิจัยนี้เป็นการศึกษาอิทธิพลของอารมณ์ซนทางลบที่มีต่อพฤติกรรมการซมเหงรังแกทางเฟซบุ๊ก โดยมีการละเลยคุณธรรมและการรับรู้ความนิรนามเป็นตัวแปรกำกับ ซึ่งอารมณ์ซนทางลบแบ่งเป็นอารมณ์ซนแบบก้าวร้าวและอารมณ์ซนแบบล้อเลียนตนเอง การละเลยคุณธรรมคือการที่บุคคลหาเหตุผลมารองรับพฤติกรรมที่ไม่ดี เพื่อให้ทำพฤติกรรมเหล่านั้นต่อไปได้โดยไม่รู้สึกกังวลใจ และการรับรู้ความนิรนามคือการที่บุคคลรับรู้ว่าการกระทำไม่สามารถระบุตัวตนของตนได้ กลุ่มตัวอย่างคือบุคคลทั่วไปที่ใช้สื่อสังคมออนไลน์เฟซบุ๊ก เป็นระยะเวลาอย่างน้อย 6 เดือน อายุระหว่าง 18-34 ปี จำนวน 209 คน เก็บข้อมูลผ่านแบบสอบถามออนไลน์ (Online Survey) และวิเคราะห์ข้อมูลด้วยการถดถอยพหุคูณแบบซน (Hierarchical Regression Analysis) ผลการวิจัยพบว่า 1) อารมณ์ซนทางลบ การละเลยคุณธรรม การรับรู้ความนิรนาม ร่วมกันทำนายความแปรปรวนของพฤติกรรมการซมเหงรังแกทางเฟซบุ๊กได้ 32.92% 2) อารมณ์ซนแบบก้าวร้าวเพียงตัวเดียวไม่สามารถทำนายพฤติกรรมการซมเหงรังแกทางเฟซบุ๊กได้ แต่สามารถทำนายได้อย่างมีนัยสำคัญเมื่อได้รับอิทธิพลกำกับของการละเลยคุณธรรม ($\beta = .194$ $p = .002$) หรือการรับรู้ความนิรนามร่วมด้วย ($\beta = .164$, $p = .025$) 3) อารมณ์ซนแบบล้อเลียนตนเองสามารถทำนายพฤติกรรมการซมเหงรังแกทางเฟซบุ๊กได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($\beta = .329$, $p = .000$) แต่ส่งผลตรงกันซ้ามเมื่อมีอิทธิพลกำกับของการรับรู้ความนิรนามร่วมด้วย ($\beta = -.132$, $p = .036$) ส่วนอิทธิพลกำกับของการละเลยคุณธรรมไม่ส่งผลให้อารมณ์ซนแบบล้อเลียนตนเองทำนายพฤติกรรมการซมเหงรังแกทางเฟซบุ๊กได้ดีซน จากผลการวิจัยนี้ทำให้ทราบถึงสาเหตุของพฤติกรรมการซมเหงรังแกทางเฟซบุ๊ก คือ อารมณ์ซนทางลบ การละเลยคุณธรรม และความนิรนาม เพื่อจะได้เป็นแนวทางในการหาทางแก้ไขและป้องกันพฤติกรรมดังกล่าวได้ตรงจุดมากยิ่งขึ้น

สาขาวิชา จิตวิทยา

ปีการศึกษา 2561

ลายมือชื่อนิสิต

ลายมือชื่อ อ.ที่ปริกษาหลัก

5977637838 : MAJOR PSYCHOLOGY

KEYWORD: Aggressive Humor Style, Self-Defeat Humor Style, Perceived Anonymity, Moral Disengagement, Facebook Bullying, Maladaptive Humor Style

Apinya Hiranyawech :

EFFECTS OF MALADAPTIVE HUMOR STYLE, MORAL DISENGAGEMENT AND PERCEIVED ANONYMITY ON FACEBOOK BULLYING. Advisor: Yokfah Isaranon, Ph.D

This research was aimed to examine the moderating effects of moral disengagement and perceived anonymity on the association between maladaptive humor style (aggressive and self-defeating) and Facebook bullying. Moral disengagement is the process of convincing the self in which ethical standards do not apply to oneself in a particular context, facilitating engaging in unethical behavior without feeling distress. Perceived anonymity is individuals perceive that their personal identity is unknown to others. Two hundred and nine Facebook users who had had Facebook accounts for at least 6 months (aged 18-34 years) completed online questionnaires. Using a hierarchical regression analysis, the results showed that 1) the percentage that Facebook bullying was explained by maladaptive humor style, moral disengagement and perceived anonymity was 32.92%. 2) Aggressive humor style was not a predictor of Facebook bullying by itself, but a significant predictor of Facebook bullying together with the moderated effect of moral disengagement ($\beta = .194$ $p = .002$) or perceived anonymity ($\beta = .164$, $p = .025$). 3) Self-defeating humor style was a significant predictor of Facebook bullying by itself ($\beta = .329$, $p = .000$), showing negative effects on Facebook bullying when moderated by perceived anonymity ($\beta = -.132$, $p = .036$). The moderated effect of moral disengagement was not significant. Finally, maladaptive humor style, moral disengagement and perceived anonymity were causes of Facebook bullying. This study also provides guideline for preventing Facebook bully as well as solutions to the problem directly.

Field of Study: Psychology

Student's Signature

Academic Year: 2018

Advisor's Signature

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์เล่มนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยความกรุณาของอาจารย์ ดร. หยกฟ้า อิศรานนท์ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ผู้ถ่ายทอดความรู้ทางวิชาการ ประสบการณ์ ให้คำปรึกษา คำแนะนำ และแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ ขอกราบขอบพระคุณอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้

ขอขอบพระคุณคณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ และคณาจารย์ทุกท่านที่ให้ความรู้ จนมีความรู้ความสามารถ ก่อให้เกิดเป็นโครงการวิทยานิพนธ์ฉบับนี้

ขอขอบพระคุณกลุ่มตัวอย่างทุกท่านที่สละเวลาในการตอบแบบสอบถาม และขอขอบคุณทุกท่านที่มีส่วนร่วมให้กำลังใจ จนทำให้วิทยานิพนธ์นี้สำเร็จลุล่วง

อภิญา หิรัญญะเวช



สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ค
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	ง
กิตติกรรมประกาศ.....	จ
สารบัญ.....	ฉ
สารบัญตาราง.....	ญ
สารบัญภาพ	ฎ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	4
ความก้าวร้าว (Aggression).....	4
ความหมายของความก้าวร้าว	4
ทฤษฎีพฤติกรรมก้าวร้าวที่เกี่ยวกับการเรียนรู้ทางสังคม.....	5
การชมเชยรังแกผ่านเฟซบุ๊ก (Facebook Bullying)	7
ความหมายของการชมเชยรังแกทางโลกไซเบอร์	7
รูปแบบการชมเชยรังแกทางโลกไซเบอร์	7
การรับรู้และผลกระทบของพฤติกรรมชมเชยรังแกทางโลกไซเบอร์	9
งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมชมเชยรังแกทางโลกไซเบอร์.....	10
พฤติกรรมชมเชยรังแกทางเฟซบุ๊ก	11
รูปแบบของอารมณ์ขัน (Style of Humor)	12
ความหมายของอารมณ์ขัน.....	12
หน้าที่ของอารมณ์ขัน.....	12

รูปแบบของอารมณ์ขัน	13
อารมณ์ขันแบบเป็นกันเอง.....	13
อารมณ์ขันแบบส่งเสริมตนเอง	14
อารมณ์ขันแบบก้าวร้าว	14
อารมณ์ขันแบบล้อเลียนตัวเอง	15
งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับรูปแบบอารมณ์ขัน	15
การรับรู้ความนิรนาม (Perceived Anonymity).....	17
ความหมายของการรับรู้ความนิรนาม	17
ระดับของความนิรนาม	17
งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการรับรู้ความนิรนาม	18
ความนิรนามบนสื่อออนไลน์.....	19
ทฤษฎีของการละเลยคุณธรรม (Theory of moral disengagement).....	22
ความหมายของการละเลยคุณธรรม.....	22
กลไกในการละเลยคุณธรรม.....	22
งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการละเลยคุณธรรม.....	23
พฤติกรรมการข่มเหงรังแกทางเพชบุรี, รูปแบบอารมณ์ขัน, การรับรู้ความนิรนาม, และ การละเลย คุณธรรม.....	25
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	27
ตัวแปรที่ต้องการศึกษา	27
คำจำกัดความ.....	28
กรอบแนวคิดงานวิจัย	29
สมมติฐานการวิจัย	30
ประโยชน์ที่ได้รับ.....	31
บทที่ 2 วิธีการดำเนินการวิจัย	32

กลุ่มตัวอย่าง	32
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	32
ข้อมูลทั่วไปของผู้เข้าร่วมวิจัยและการรับรู้ความนิรนามในเฟซบุ๊ก.....	33
มาตรวัดอารมณ์ขันทางลบ.....	33
มาตรวัดการละเลยคุณธรรม	37
มาตรวัดพฤติกรรมกรรมการชมแห่งรังแกทางเฟซบุ๊ก	38
ขั้นตอนการวิจัย	39
วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล	40
บทที่ 3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	41
สัญลักษณ์ตัวแปร.....	41
สัญลักษณ์สถิติที่ใช้ในงานวิจัย.....	42
ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง.....	42
ส่วนที่ 2 ค่าสถิติเบื้องต้นและความสัมพันธ์ของตัวแปร	44
ส่วนที่ 3 การวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณแบบขั้น	45
ส่วนที่ 4 การวิเคราะห์ข้อมูลเพิ่มเติม	52
การชมแห่งรังแกทางเฟซบุ๊ก ประเภทปะทะคารม (FB1)	55
การชมแห่งรังแกทางเฟซบุ๊ก ประเภทก่อกวน (FB2).....	58
การชมแห่งรังแกทางเฟซบุ๊ก ประเภทใส่ร้ายป้ายสี (FB3).....	61
การชมแห่งรังแกทางเฟซบุ๊ก ประเภทปลอมตัวเป็นบุคคลอื่น (FB4).....	65
การชมแห่งรังแกทางเฟซบุ๊ก ประเภทเผยแพร่รูปภาพหรือข้อมูลส่วนตัวของบุคคลอื่น (FB5).....	68
การชมแห่งรังแกทางเฟซบุ๊ก ประเภทขับออกจากกลุ่ม (FB6)	71
การชมแห่งรังแกทางเฟซบุ๊ก ประเภทเฝ้าติดตาม (FB7).....	76
การชมแห่งรังแกทางเฟซบุ๊ก ประเภทถ่ายหรือแสดงความคิดเห็นคลิป์วิดีโอและนำไปเผยแพร่ อย่างสนุกสนาน (FB8)	79

การข่มเหงรังแกทางเพศ/คุก ประเภทยั่วทางเพศ (FB9)	82
บทที่ 4 อภิปรายผลการวิจัย.....	86
ข้อจำกัดในการวิจัย.....	94
ข้อเสนอแนะ	94
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย และข้อเสนอแนะ.....	96
บรรณานุกรม.....	99
ภาคผนวก ก การพัฒนามาตรวัด.....	109
ภาคผนวก ข แบบสอบถาม	115
ประวัติผู้เขียน.....	123



สารบัญตาราง

หน้า

ตารางที่ 1	ลักษณะพื้นฐานของกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการพัฒนามาตรวัด (n=77).....	35
ตารางที่ 2	ค่าสหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรอารมณ์ขันแบบก้าวร้าว อารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเอง และ บุคลิกภาพแบบมีจิตสำนึก	36
ตารางที่ 3	ค่าสหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรการละเลยคุณธรรม และ บุคลิกภาพแบบมีจิตสำนึก.....	38
ตารางที่ 4	จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามเพศ อายุ จำนวนเพื่อนในเฟซบุ๊ก และ เวลาที่ใช้ในการเข้าเฟซบุ๊กต่อวัน (N=209).....	43
ตารางที่ 5	ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบเพียร์สันระหว่างตัวแปรอารมณ์ขันแบบก้าวร้าว อารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเอง การละเลยคุณธรรม การรับรู้ความนิรนาม และพฤติกรรมการชมเชยทางเฟซบุ๊ก	44
ตารางที่ 6	ค่าสภาวะร่วมเส้นตรงระหว่างอารมณ์ขันแบบก้าวร้าว อารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเอง การละเลยคุณธรรม และการรับรู้ความนิรนาม	45
ตารางที่ 7	ผลการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณแบบขั้นในการทำนายพฤติกรรมการชมเชยทางเฟซบุ๊ก (FB).....	47
ตารางที่ 8	ตารางสรุปผลการทดสอบสมมติฐานที่มีต่อพฤติกรรมการชมเชยทางเฟซบุ๊ก.....	51
ตารางที่ 9	ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบเพียร์สันระหว่างตัวแปรต่างๆในการวิจัย (N = 209).....	54
ตารางที่ 10	ผลการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณแบบขั้นในการทำนายพฤติกรรมการชมเชยทางเฟซบุ๊ก ประเภทปะทะคารม (FB1).....	56
ตารางที่ 11	ผลการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณแบบขั้นในการทำนายพฤติกรรมการชมเชยทางเฟซบุ๊ก ประเภทก่อกวน (FB2).....	59
ตารางที่ 12	ผลการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณแบบขั้นในการทำนายพฤติกรรมการชมเชยทางเฟซบุ๊ก ประเภทใส่ร้ายป้ายสี (FB3).....	62
ตารางที่ 13	ผลการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณแบบขั้นในการทำนายพฤติกรรมการชมเชยทางเฟซบุ๊ก ประเภทปลอมตัวเป็นบุคคลอื่น (FB4).....	66

ตารางที่ 14 ผลการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณแบบขั้นในการทำนายพฤติกรรมการชมแข่งรถทาง
เฟซบุ๊ก ประเภทเผยแพร่รูปภาพหรือข้อมูลส่วนตัวของบุคคลอื่น (FB5)..... 69

ตารางที่ 15 ผลการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณแบบขั้นในการทำนายพฤติกรรมการชมแข่งรถทาง
เฟซบุ๊ก ประเภทขับออกจากกลุ่ม (FB6) 72

ตารางที่ 16 ผลการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณแบบขั้นในการทำนายพฤติกรรมการชมแข่งรถทาง
เฟซบุ๊ก ประเภทเฝ้าติดตาม (FB7)..... 77

ตารางที่ 17 ผลการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณแบบขั้นในการทำนายพฤติกรรมการชมแข่งรถทาง
เฟซบุ๊ก ประเภทถ่ายหรือแสดงความคิดเห็นคลิปวิดีโอและนำไปเผยแพร่อย่างสนุกสนาน (FB8) 80

ตารางที่ 18 ผลการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณแบบขั้นในการทำนายพฤติกรรมการชมแข่งรถทาง
เฟซบุ๊ก ประเภทช่วยทางเพศ (FB9)..... 83

ตารางที่ 19 ตารางสรุปผลการทดสอบสมมติฐานเพิ่มเติม 85

ตารางที่ 20 ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างข้อกระทงกับคะแนนรวมอื่นๆ (CITC) ของมาตรวัด
อารมณ์ขันแบบก้าวร้าว 110

ตารางที่ 21 ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างข้อกระทงกับคะแนนรวมอื่นๆ (CITC) ของมาตรวัด
อารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเอง 111

ตารางที่ 22 ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างข้อกระทงกับคะแนนรวมอื่นๆ (CITC) ของมาตรวัด
การละเลยคุณธรรม 112

สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย	29
ภาพที่ 2 ความสัมพันธ์ของตัวแปรต่อพฤติกรรมกรรมการชมแข่งเรือทางเฟซบุ๊ก	46
ภาพที่ 3 กราฟแสดงการทำนายของอารมณ์ขันแบบก้าวร้าวที่มีต่อ พฤติกรรมการชมแข่งเรือทางเฟซบุ๊กโดยมีการรับรู้ความนิรนามเป็นตัวแปรกำกับ	48
ภาพที่ 4 กราฟแสดงการทำนายของอารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเองที่มี ต่อพฤติกรรมกรรมการชมแข่งเรือทางเฟซบุ๊กโดยมีการรับรู้ความนิรนามเป็นตัวแปรกำกับ	49
ภาพที่ 5 กราฟแสดงการทำนายของอารมณ์ขันแบบก้าวร้าวที่มีต่อ พฤติกรรมการชมแข่งเรือทางเฟซบุ๊กโดยมีการละเลยคุณธรรมเป็นตัวแปรกำกับ.....	50
ภาพที่ 6 ความสัมพันธ์ของตัวแปรต่อพฤติกรรมกรรมการชมแข่งเรือทางเฟซบุ๊ก ประเภทปะทะคารม... 57	57
ภาพที่ 7 ความสัมพันธ์ของตัวแปรต่อพฤติกรรมกรรมการชมแข่งเรือทางเฟซบุ๊ก ประเภทก่อกวน	60
ภาพที่ 8 ความสัมพันธ์ของตัวแปรต่อพฤติกรรมกรรมการชมแข่งเรือทางเฟซบุ๊ก ประเภทใส่ร้ายป้ายสี.. 63	63
ภาพที่ 9 กราฟแสดงการทำนายของอารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเอง ที่มีต่อพฤติกรรมกรรมการชมแข่งเรือทางเฟซบุ๊ก ประเภทใส่ร้ายป้ายสี โดยมีละเลยคุณธรรมเป็นตัวแปรกำกับ	64
ภาพที่ 10 ความสัมพันธ์ของตัวแปรต่อพฤติกรรมกรรมการชมแข่งเรือทางเฟซบุ๊ก ประเภทปลอมตัวเป็นบุคคลอื่น	67
ภาพที่ 11 ความสัมพันธ์ของตัวแปรต่อพฤติกรรมกรรมการชมแข่งเรือทางเฟซบุ๊ก ประเภทเผยแพร่รูปภาพหรือข้อมูลส่วนตัวของบุคคลอื่น	70
ภาพที่ 12 ความสัมพันธ์ของตัวแปรต่อพฤติกรรมกรรมการชมแข่งเรือทางเฟซบุ๊ก ประเภทขับออกจากกลุ่ม.....	73
ภาพที่ 13 กราฟแสดงการทำนายของอารมณ์ขันแบบก้าวร้าวที่มีต่อพฤติกรรมกรรมการชมแข่งเรือทางเฟซบุ๊ก ประเภทขับออกจากกลุ่ม โดยมีการรับรู้ความนิรนามเป็นตัวแปรกำกับ	74
ภาพที่ 14 กราฟแสดงการทำนายของอารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเองที่มีต่อพฤติกรรมกรรมการชมแข่งเรือทางเฟซบุ๊ก ประเภทขับออกจากกลุ่ม โดยมีการรับรู้ความนิรนามเป็นตัวแปรกำกับ	75

ภาพที่ 15 ความสัมพันธ์ของตัวแปรต่อพฤติกรรมกรรมการชมแข่งเรือทางเฟซบุ๊ก ประเภทเฝ้าติดตาม..	78
ภาพที่ 16 ความสัมพันธ์ของตัวแปรต่อการชมแข่งเรือทางเฟซบุ๊ก ประเภทถ่ายหรือแสดงความ ความคิดเห็นวิดีโอและนำไปเผยแพร่อย่างสนุกสนาน	81
ภาพที่ 17 ความสัมพันธ์ของตัวแปรต่อการชมแข่งเรือทางเฟซบุ๊ก ประเภทช่วยถ่ายทอด.....	84



บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในปัจจุบันความก้าวหน้าของเทคโนโลยี เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในการดำเนินชีวิตมากขึ้น โดยเฉพาะสื่อสังคมออนไลน์เฟซบุ๊ก (Facebook) ที่ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายในประเทศไทย โดยคนทุกเพศทุกวัย และมีจำนวนผู้ใช้เพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง สถิติการใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ในประเทศไทย จากการสำรวจของเว็บไซต์ wearesocial ปี 2561 พบว่าประเทศไทยเป็นประเทศที่มีผู้ใช้งานสื่อสังคมออนไลน์มากที่สุดในอันดับที่ 8 โดยกรุงเทพมหานครเป็นเมืองที่มีผู้ใช้เฟซบุ๊กมากที่สุดในโลก จำนวนประชากรไทยที่เข้าใช้เฟซบุ๊กจำนวน 51 ล้านคน ซึ่งคิดเป็นร้อยละ 74 ของประชากรทั้งประเทศ และใช้เวลาในการเข้าใช้เฉลี่ยถึง 3 ชั่วโมงต่อครั้ง ส่วนมากผู้ใช้อายุ 18-34 ปี (ข้อมูลเมื่อ มกราคม 2561) (We are Social, 2018)

เฟซบุ๊กสามารถอำนวยความสะดวกให้กับผู้ใช้ แต่ก็นำโทษมาสู่ผู้ใช้ด้วยเช่นกัน ผู้ใช้สามารถใช้ประโยชน์ในการสื่อสารกับครอบครัว หรือเพื่อนที่อยู่ห่างไกล โดยสามารถลดข้อจำกัดเรื่องระยะทางและค่าใช้จ่าย นอกจากนี้ยังสามารถใช้ประโยชน์ในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร หรือแม้กระทั่งการทำธุรกิจ ทั้งการตลาด การโฆษณา และการเพิ่มยอดขายให้กับสินค้า เป็นต้น แต่ก็มีผลเสียที่อาจเกิดขึ้นจากความรู้เท่าไม่ถึงการณ์ของผู้ใช้ และการที่ไม่สามารถรับมือกับผลที่ตามมาได้อย่างเหมาะสม ("Understanding Cyberbullying", 2016) ดังนั้น เฟซบุ๊กอาจเป็นอีกหนึ่งช่องทางที่ส่งเสริมให้เกิดพฤติกรรมก้าวร้าว (Aggression) เช่น การข่มเหงรังแกทางโลกไซเบอร์ เป็นต้น

พฤติกรรมก้าวร้าว (Aggression) หมายถึง พฤติกรรมที่เจตนาจะทำร้ายผู้อื่นมีจุดมุ่งหมายในการทำร้ายหรือทำให้ผู้อื่นได้รับบาดเจ็บ มีทั้งการกระทำทางกายและทางวาจา โดยเป็นพฤติกรรมที่ไม่ต้องการของสังคม ที่ก่อให้เกิดความบาดเจ็บเสียหายทางกายหรือจิตใจ ของตนเองและผู้อื่น (จารีรัตน์ หอมสนั่น, 2542) โดย Buss (1962) ได้แบ่งประเภทของพฤติกรรมก้าวร้าวเป็น 2 ประเภท ดังนี้ 1) พฤติกรรมก้าวร้าวที่แสดงออกทางร่างกาย เช่น การทำร้ายร่างกายผู้อื่น เตะ ต่อย เป็นต้น และ 2) พฤติกรรมก้าวร้าวที่แสดงออกทางวาจา เช่น การดูหมิ่น เยาะเย้ย หยาบคาย เป็นต้น ดังนั้น การข่มเหงรังแกทางโลกไซเบอร์จึงเป็นพฤติกรรมก้าวร้าวประเภทหนึ่ง ที่แสดงออกทางวาจาผ่านทางโลกไซเบอร์เพื่อทำร้ายจิตใจผู้อื่น

การข่มเหงรังแกทางโลกไซเบอร์ (Cyberbullying) คือ พฤติกรรมการใช้เครื่องมืออิเล็กทรอนิกส์ในการคุกคาม ล่อลวงและรังแกผู้อื่นโดยเจตนา โดยมีการกระทำซ้ำ ๆ และผู้ถูกกระทำไม่สามารถแก้ตัวหรือปกป้องได้ (Smith, Mahdavi, Carvalho, & Tippett, 2006) เช่น การโพสต์

ข้อความนิทา ใส่ความ การสวมรอยเข้าถึงบัญชีผู้อื่นทางสังคมออนไลน์ การล่อลวงและต้มตุ๋น เป็นต้น

การถูกข่มเหงรังแกทางโลกไซเบอร์ส่งผลกระทบต่อผู้ถูกรังแก ทั้งด้านสุขภาพร่างกาย และสุขภาพจิต เช่น สร้างความกระวนกระวาย อาการซึมเศร้า อาการทางจิต ประสาทหลอน หวาดกลัว วิตกกังวล เป็นทุกข์ และมีปัญหาบุคลิกภาพ เป็นต้น ผู้ถูกรังแกบางคนอาจทำร้ายตัวเอง อาจคิด-ตั้งใจ-จนถึงพยายามฆ่าตัวตาย (อมรทิพย์ อมราภิบาล, 2559) ผู้ที่ถูกข่มเหงรังแกทางโลกไซเบอร์มีแนวโน้มที่จะมีภาวะซึมเศร้า และแสดงพฤติกรรมที่เป็นปัญหามากกว่าผู้ที่ไม่ถูกรังแก (Mitchell, Ybarra, & Finkelhor, 2007) รวมถึงการเห็นคุณค่าในตนเองต่ำ (Ybarra, Mitchell, Wolak, & Finkelhor, 2006) ซึ่งนำไปสู่ภาวะเครียด ไม่อยากเข้าสังคม และนำไปสู่การฆ่าตัวตายได้ในที่สุด

งานวิจัยในประเทศไทยโดย วิมลทิพย์ มุกสิกพันธ์, ศิวพร ปกป้อง, นันทนัช สงศิริ, และ ปองกมล สุรัตน์ (2552) พบว่าร้อยละ 80 ของเด็กและเยาวชน เคยถูกคุกคาม ล่อลวง และรังแกทั้งทางกายภาพและทางออนไลน์ ซึ่งนับเป็นอันดับต้น ๆ ของเอเชีย ร้อยละ 44 ของเด็กไทยเคยถูกข่มเหงรังแกทางโลกไซเบอร์ นอกจากนี้ร้อยละ 59 ของเด็กไทยรายงานว่าเคยเป็นส่วนหนึ่งในการรังแกทางโลกไซเบอร์

จากข้อมูลดังกล่าวจะพบว่าปัญหาการข่มเหงรังแกทางโลกไซเบอร์เป็นปัญหาสำคัญที่ควรได้รับความสนใจ เนื่องจากประชากรไทยเข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์เฟซบุ๊กเป็นหลัก และจากจำนวนผู้ใช้ที่เพิ่มขึ้นเรื่อยๆ ส่งผลให้มีแนวโน้มของปัญหานี้เพิ่มมากขึ้นเช่นกัน ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาพฤติกรรมกรรมการข่มเหงรังแกผ่านทางเฟซบุ๊กของประชากรไทย โดยร่วมกับปัจจัยอื่นๆ ที่ส่งเสริมพฤติกรรมกรรมการข่มเหงรังแกทางเฟซบุ๊ก ได้แก่ รูปแบบของอารมณ์ขันทางลบ ความนิรนาม และการละเลยคุณธรรม งานวิจัยที่ศึกษาเกี่ยวกับการข่มเหงรังแกทางโลกไซเบอร์ส่วนใหญ่เป็นการศึกษาของประเทศฝั่งตะวันตก ซึ่งความแตกต่างทางวัฒนธรรมก็ส่งผลให้ที่มาของพฤติกรรมแตกต่างกัน ผู้วิจัยเห็นว่าเป็นสิ่งสำคัญที่จะต้องศึกษาในบริบทของประเทศไทย จากงานวิจัยเกี่ยวกับการข่มเหงรังแกทางโลกไซเบอร์ในประเทศไทย โดย ณัฐรัชต์ สาเมาะ (2557) พบว่า เยาวชนรับรู้ว่าการข่มเหงรังแกทางโลกไซเบอร์เป็นเรื่องปกติธรรมดา เป็นการล้อเล่นเพื่อสร้างความสนุกสนาน หยอกล้อกันระหว่างกลุ่มเพื่อน จึงนำไปสู่ตัวแปรรูปแบบอารมณ์ขันทางลบ

รูปแบบของอารมณ์ขันทางลบ (Maladaptive Humor Style) โดย Martin คือรูปแบบอารมณ์ขันประเภทต่างๆ ที่บุคคลใช้รับมือกับปัญหาที่เกิดขึ้น โดยรูปแบบอารมณ์ขันทางลบ ได้แก่ 1) อารมณ์ขันแบบก้าวร้าว คือ การที่บุคคลใช้อารมณ์ขันในการกระทบ ประชดประชัน เยาะเย้ย หัวเราะเยาะผู้อื่น เป็นการใช้อารมณ์ขันเพื่อทำร้ายบุคคลอื่นทั้งโดยตั้งใจ และไม่ตั้งใจ 2) อารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเอง คือ การที่บุคคลใช้อารมณ์ขันในการพูดสับประมาทตนเองในทางลบ การพยายาม

สร้างความสนุกสนานให้กับผู้อื่นโดยใช้เรื่องของตัวเอง หรือการมีส่วนร่วมกับบุคคลอื่นๆ พุดจาเสียดสีเยาะเย้ยตัวเอง จากค่านิยมข้างต้นจะพบว่า อารมณ์ขันทั้งสองแบบนี้สามารถส่งผลพฤติกรรมกรรมการเข้มแข็งแก่ผู้อื่นได้

ความสัมพันธ์ของอารมณ์ขันทางลบกับพฤติกรรมก้าวร้าว งานวิจัยพบว่าอารมณ์ขันทางลบทั้งแบบอารมณ์ขันแบบก้าวร้าว และอารมณ์ขันแบบล้อเลียนตัวเอง มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมก้าวร้าว โดยอารมณ์ขันแบบก้าวร้าวจะนำไปสู่พฤติกรรมก้าวร้าวในทุกด้าน (คำพูด พฤติกรรมและการมุงร้าย) ส่วนอารมณ์ขันแบบล้อเลียนตัวเองมีความสัมพันธ์กับการตัดตนเองออกจากสังคม ลดอำนาจในการควบคุมตนเอง (Dozois, Martin, & Bieling, 2008) และจากงานวิจัยของ Sari (2016) พบว่า อารมณ์ขันทางลบมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมกรรมการเข้มแข็งแก่ทางโลกไซเบอร์และ อารมณ์ขันแบบก้าวร้าวสามารถทำนายการเกิดพฤติกรรมกรรมการเข้มแข็งแก่ทางโลกไซเบอร์ (Sari, 2016)(Sari, 2016)

การรับรู้ความนิรนาม (Perceived Anonymity) เป็นปัจจัยหลักที่ทำให้การรังแกผ่านโลกไซเบอร์ทวีความรุนแรงขึ้นจากการรังแกแบบปกติ (Tradition Bullying) ความนิรนามคือ การไม่สามารถระบุตัวตนได้ จึงทำให้เกิดการไม่รู้ตัว และขาดการวิเคราะห์และประเมินสถานการณ์รอบตัวอย่างมีสติ (ปาจารย์ ไตรสุวรรณ, 2555) จากงานวิจัยของ Diener (1979) พบว่า ความนิรนามจะทำให้บุคคลกล้าแสดงพฤติกรรมต่างๆ ที่ไม่สามารถกระทำได้เมื่อเผชิญหน้ากัน เนื่องด้วยความนิรนามนี้ผู้กระทำไม่จำเป็นต้องระบุตัวตน ตำแหน่ง และสถานที่ จึงทำให้ง่ายต่อการแสดงพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม

การละเลยคุณธรรม (Moral Disengagement) มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมก้าวร้าวอย่างมีนัยสำคัญ (Barchia & Bussey, 2011) การละเลยคุณธรรม คือ การที่บุคคลให้คำอธิบายถึงพฤติกรรมที่ตนทำเป็นสิ่งที่ไม่ดี (ผิดศีลธรรม) แต่บุคคลก็ยังเลือกที่จะทำพฤติกรรมเหล่านั้นต่อไป (Bandura, Barbaranelli, Caprara, & Pastorelli, 1996) แม้งานวิจัยที่ศึกษาเรื่องการละเลยคุณธรรมจะพบว่ามีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมก้าวร้าว และการรังแกแบบปกติมากกว่าการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ ผู้วิจัยเห็นว่าในบริบทประเทศไทยที่ผู้กระทำทราบว่าพฤติกรรมกรรมการรังแกผ่านโลกไซเบอร์เป็นสิ่งที่ไม่สมควร แต่สามารถหาข้ออ้างเหตุผลรองรับในการกระทำพฤติกรรมเหล่านั้น และยังไม่เคยมีการศึกษาความสัมพันธ์ของการละเลยคุณธรรมและการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ในประเทศไทย เช่น เมื่อทราบว่า การนำภาพของผู้อื่นไปเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาตเป็นเรื่องที่ไม่ถูกต้อง แต่หากผู้อื่นกระทำ ก็สามารถทำได้เช่นกัน หรือหากเหยื่อเป็นเพื่อน ก็สามารถทำได้เพราะถือเป็นเรื่องสนุกสนานในหมู่เพื่อน เป็นต้น (นภาพรรณ อาษาเพชร, 2560) ผู้วิจัยจึงเห็นว่าตัวแปรนี้สมควรศึกษาเพื่อให้เห็นภาพพฤติกรรมกรรมการรังแกผ่านเฟซบุ๊กในบริบทสังคมไทยมากขึ้น

ดังนั้น จึงเป็นความท้าทายในการศึกษาหาสาเหตุพฤติกรรมการข่มเหงรังแกทางเฟซบุ๊กในบริบทของประเทศไทย เพื่อสามารถหาวิธีการในการแก้ไขและป้องกันได้อย่างตรงจุด งานวิจัยนี้จึงมีวัตถุประสงค์ในการศึกษา อิทธิพลของอารมณ์ขันทางลบ การรับรู้ความนิรนาม และการละเลยคุณธรรม ต่อพฤติกรรมการข่มเหงรังแกทางเฟซบุ๊ก เพื่อตอบคำถามวิจัยที่ว่าอารมณ์ขันทางลบสามารถทำนายพฤติกรรมการข่มเหงรังแกทางเฟซบุ๊กได้ โดยมีการรับรู้ความนิรนามและการละเลยคุณธรรมเป็นตัวแปรกำกับหรือไม่

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาเรื่องอิทธิพลของอารมณ์ขันทางลบ การรับรู้ความนิรนาม และการละเลยคุณธรรมต่อพฤติกรรมการข่มเหงรังแกทางเฟซบุ๊ก ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาค้นคว้าแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อเป็นแนวทางในการทำความเข้าใจการศึกษานี้ และเนื่องจากพฤติกรรมการข่มเหงรังแกทางเฟซบุ๊กจัดเป็นหนึ่งในพฤติกรรมที่อยู่ในทฤษฎีความก้าวร้าว เพื่อให้ผู้วิจัยเข้าใจพฤติกรรมการข่มเหงรังแกทางเฟซบุ๊กมากขึ้น ผู้วิจัยจึงทบทวนทฤษฎีความก้าวร้าวเป็นลำดับแรก ผู้วิจัยได้เรียงลำดับการทบทวนแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

1. ความก้าวร้าว (Aggression)
2. พฤติกรรมการข่มเหงรังแกทางเฟซบุ๊ก (Facebook Bullying)
3. รูปแบบอารมณ์ขัน (Humor Style)
4. การรับรู้ความนิรนาม (Perceived Anonymity)
5. การละเลยคุณธรรม (Moral Disengagement)

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ความก้าวร้าว (Aggression)

ความหมายของความก้าวร้าว

Raven (1964) กล่าวว่า ความก้าวร้าวเป็นพฤติกรรมของบุคคลหรือกลุ่มคนที่มีความตั้งใจที่จะทำร้ายผู้อื่นด้วยการใช้กำลังทางกายหรือวาจา

Vitiello และ Stoff (1997) กล่าวว่า ความก้าวร้าวคือพฤติกรรมที่มีเป้าหมายที่จะทำให้เกิดความเสียหายต่อร่างกายหรือต่อทรัพย์สินของบุคคลอื่น

จาร์ริตัน หอมสนั่น (2542) กล่าวว่า ความก้าวร้าว หมายถึง พฤติกรรมทางกาย หรือวาจาที่มีเจตนาหรือตั้งใจทำร้ายผู้อื่น โดยเป็นพฤติกรรมที่ไม่ต้องการของสังคม ที่ก่อให้เกิดความบาดเจ็บเสียหายทางกายหรือจิตใจ ของตนเองและผู้อื่น

โดย Buss (1961 อ้างถึงใน ดิษยา มีเพียร, 2557) ได้แบ่งประเภทของพฤติกรรมก้าวร้าวเป็น 2 ประเภท ดังนี้

1. พฤติกรรมก้าวร้าวที่แสดงออกทางร่างกาย (Physical Aggression) เป็นความก้าวร้าวที่แสดงออกผ่านทางร่างกาย เช่น เตะ ต่อย หรืออวัยวะทางกายร่วมกับอาวุธ เช่น ปืน มีด เป็นต้น เพื่อให้ผู้อื่นได้รับความเจ็บปวด
2. พฤติกรรมก้าวร้าวที่แสดงออกทางวาจา (Verbal Aggression) เป็นความก้าวร้าวที่แสดงออกผ่านทางคำพูดทำให้ผู้อื่นเกิดความไม่พอใจ เช่น การดูหมิ่น เยาะเย้ย ใช้ถ้อยคำหยาบคาย เป็นต้น ซึ่งแบ่งได้เป็น 2 แบบคือ การปฏิเสธ และการบังคับ

ทฤษฎีพฤติกรรมก้าวร้าวที่เกี่ยวกับการเรียนรู้ทางสังคม

Bandura (1973 อ้างถึงใน อรณลิน ไชยวสุ, 2557) กล่าวถึง พฤติกรรมก้าวร้าวว่าเป็น พฤติกรรมทางสังคมที่เกิดจากการเรียนรู้ของบุคคล โดยพิจารณาว่าเป็นพฤติกรรมก้าวร้าวจาก พฤติกรรมนั้นจะต้องทำให้บุคคลได้รับบาดเจ็บ เสียหายทั้งร่างกาย จิตใจ และ/หรือทรัพย์สิน แต่ต้อง เป็นพฤติกรรมที่ได้รับการตัดสินจากสังคมว่า ก้าวร้าว เนื่องจากบางพฤติกรรมที่ผู้กระทำปฏิบัติตาม หน้าที่หรือบทบาททางสังคม แต่ทำให้ผู้อื่นบาดเจ็บ เช่น หมอฟันถอนฟันคนไข้ เป็นต้น ในขณะที่พฤติกรรมที่เป็นพฤติกรรมก้าวร้าว แต่ไม่ก่อให้เกิดการบาดเจ็บเสียหายแก่ผู้อื่น ก็นับว่า เป็นพฤติกรรมก้าวร้าว เช่น การพยายามฆ่าผู้อื่นแต่ไม่สำเร็จ เป็นต้น

ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม อธิบายความก้าวร้าวออกเป็น 3 ลักษณะ ดังนี้ (รวีวรรณ พันธไชย, 2557; สุขุมลย์ คำหวาน, 2557; สุนิสา แสงอนันต์, 2548)

1. การเกิดความก้าวร้าว (Origin of Aggression) หมายถึงพฤติกรรมก้าวร้าวมาได้อย่างไร ได้มาในรูปแบบใด ซึ่งทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมเชื่อว่า พฤติกรรมก้าวร้าวเกิดจากการเรียนรู้ 2 ลักษณะ คือ
 - 1.1. การเรียนรู้จากการสังเกต หรือการเรียนรู้ผ่านพฤติกรรมของตัวอย่าง (Learning through Modeling) ซึ่งผู้สังเกตจะเรียนรู้กลวิธีในการแสดงพฤติกรรมในเวลาต่อมา นอกเหนือจากนั้นต้องร่วมกับตัวแปรกระบวนการทางปัญญาด้วย การสังเกตจึงสอนให้บุคคลคำนึงถึงผลกรรมที่เกิดขึ้น กระบวนการทางปัญญาจะทำให้บุคคลคาดหวังผลกรรมที่จะได้รับ ถ้าตนแสดงพฤติกรรมเหล่านั้น
 - 1.2. การเรียนรู้จากประสบการณ์ตรงของตนเอง คือ เมื่อบุคคลแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวแล้วได้รับรางวัลหรือเสริมแรง บุคคลมีแนวโน้มจะแสดงพฤติกรรมเหล่านั้นต่อไป
2. ตัวกระตุ้นให้เกิดความก้าวร้าว (Instigator of Aggression) ได้แก่ประสบการณ์การเรียนรู้ ซึ่งมีดังต่อไปนี้

- 2.1. อิทธิพลของตัวแบบ ตัวแบบมีอิทธิพลทำให้เกิดพฤติกรรมก้าวร้าวได้ ไม่ว่าจะเป็
 สถานการณ์จริง หรือสถานการณ์ทดลอง จากการทดลองของ Bandura พบว่า กลุ่ม
 ตัวอย่างที่สังเกตตัวแบบที่มีพฤติกรรมก้าวร้าว จะแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวสูงกว่ากลุ่ม
 ตัวอย่างที่สังเกตตัวแบบที่ไม่มีพฤติกรรมก้าวร้าว โดยเฉพาะตัวแบบที่มีพฤติกรรมก้าวร้าว
 และได้รับการเสริมแรง จะส่งผลมากกว่าตัวแบบที่ไม่ได้รับการเสริมแรง
- 2.2. สิ่งเร้าที่ไม่พึงประสงค์ ได้แก่ การต่อสู้ ทำร้ายร่างกาย การถูกเหยียดหยามหรือการถอด
 ถอนแรงเสริม สิ่งเหล่านี้มีผลทำให้เกิดความคับข้องใจหรือความโกรธ ซึ่งจะส่งผลต่อ
 พฤติกรรมในรูปแบบต่างๆ รวมถึงพฤติกรรมก้าวร้าวด้วย
- 2.3. สิ่งจูงใจ ส่วนใหญ่พฤติกรรมก้าวร้าวของบุคคลเกิดจากการคาดหวังผลทางบวก ฉะนั้น
 ตัวกระตุ้นคือ แรงเสริมที่บุคคลคาดหวังจะได้รับมากกว่าเป็นความต้องการกระทำใ้ผู้อื่น
 ได้รับความเจ็บปวด
- 2.4. การควบคุมด้วยการสอน บุคคลจะถูกฝึกให้เชื่อฟังกฎและระเบียบต่างๆ ผู้ฝึกจะให้รางวัลแก่
 การเชื่อฟังและลงโทษการไม่เชื่อฟัง วิธีการลงโทษที่รุนแรงย่อมทำให้บุคคลเกิดความก้าวร้าว
 ได้ เพราะการลงโทษจะทำให้บุคคลเกิดความคับข้องใจ และยังเห็นตัวแบบที่ก้าวร้าวด้วย
- 2.5. การควบคุมด้วยสิ่งที่เป็นมายา มายาเป็นสิ่งที่เร้าภายนอกที่เกิดจากความเชื่อถือที่ผิด บางครั้ง
 ความเชื่อที่ผิดทำให้บุคคลแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวได้
3. การเสริมแรงที่ทำให้ความก้าวร้าวคงอยู่ (Reinforcement of Aggression) ได้แก่ แรงเสริม ซึ่ง
 แบ่งออกเป็น 3 ชนิดคือ
 - 3.1. แรงเสริมภายนอก เมื่อบุคคลแสดงความก้าวร้าวแล้วได้รับแรงเสริม พฤติกรรมนั้นจะคงอยู่
 - 3.2. แรงเสริมที่ได้รับจากการสังเกต บุคคลจะสังเกตและเลียนแบบพฤติกรรมก้าวร้าวของตัว
 แบบที่ได้รับรางวัลมากกว่าตัวแบบที่ไม่ได้รับรางวัล ฉะนั้นตัวแบบที่รับรางวัลจะเป็นตัว
 แบบที่มีประสิทธิภาพ แรงเสริมที่ได้จากการสังเกตจะทำให้หน้าที่ให้ข้อมูลและแรงจูงใจใ้
 บุคคลแสดงความก้าวร้าว
 - 3.3. แรงเสริมที่เกิดจากตนเอง ได้แก่ การลดค่าหรือศักดิ์ศรีของผู้อื่น เช่น การพูดนินทา หรือ
 ตำหนิผู้อื่นที่จะทำให้ตนเองรู้สึกพอใจและได้ระบายความคับข้องใจ

จากสาระเรื่องความก้าวร้าวสรุปได้ว่า พฤติกรรมการช่มเหงรังแกทางเพศบู้ก ถือเป็นพฤติกรรม
 ก้าวร้าว เนื่องจากเป็นความก้าวร้าวที่แสดงออกผ่านการกระทำและคำพูดทำให้ผู้อื่นเกิดความไม่
 พอใจ ผ่านทางสังคมออนไลน์เพชบู้ก

การข่มเหงรังแกผ่านเฟซบุ๊ก (Facebook Bullying)

ความหมายของการข่มเหงรังแกทางโลกไซเบอร์

การข่มเหงรังแกทางโลกไซเบอร์ (Cyberbullying) ว่าเป็นพฤติกรรมการใช้เครื่องมืออิเล็กทรอนิกส์ในการคุกคาม ล้อลวงและรังแกผู้อื่นโดยเจตนา โดยมีการกระทำซ้ำ ๆ และผู้ถูกกระทำไม่สามารถแก้ตัวหรือปกป้องได้ (Smith et al., 2006) โดยที่บุคคลหรือกลุ่มบุคคลมักจะสื่อสารด้วยความรุนแรง หรือก้าวร้าว โดยตั้งใจที่จะทำร้ายหรือสร้างความไม่สบายใจแก่ผู้อื่น (Tokunaga, 2010) เช่น การส่งต่อข้อความหยาบคาย คุกคาม ข่มขู่ ล้อเลียน ว่าร้าย นินทา สร้างข่าวลือ รวมถึงตัดต่อรูปภาพหรือวิดีโอที่ไม่เหมาะสม แล้วเผยแพร่ผ่านโทรศัพท์มือถือ คอมพิวเตอร์ และอินเทอร์เน็ตสู่สาธารณะโดยไม่ได้รับอนุญาต (ณัฐรัชต์ สาเมาะ, 2557; วิมลทิพย์ มุสิกพันธ์ et al., 2552)

พิมพ์พลอย รุ่งแสง (2561) กล่าวถึง ช่องทางการข่มเหงรังแกผ่านโลกไซเบอร์ที่สามารถเกิดขึ้นได้จาก 7 ช่องทางดังนี้ ระบบส่งข้อความทันที (Instant Messaging) จดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (Email) การส่งข้อความผ่านทางโทรศัพท์ (SMS) เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Media) ห้องสนทนา (Chat room) บล็อก (Blog) และ เกมออนไลน์ (Internet Gaming)

สำหรับงานวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยมุ่งศึกษาเฉพาะพฤติกรรมข่มเหงรังแกทางโลกไซเบอร์ที่เกิดขึ้นผ่านช่องทางสื่อสังคมออนไลน์เฟซบุ๊กเท่านั้น ผู้วิจัยจึงกำหนดนิยามของพฤติกรรมข่มเหงรังแกผ่านเฟซบุ๊ก (Facebook Bullying) คือการข่มเหงรังแกผู้อื่นผ่านการสื่อสารด้วยความรุนแรงหรือก้าวร้าว โดยตั้งใจที่จะทำร้ายหรือสร้างความไม่สบายใจ และมีการกระทำซ้ำๆ เป็นระยะเวลาหนึ่ง ผ่านทางสื่อสังคมออนไลน์เฟซบุ๊ก ทั้งนี้ยังไม่พบงานวิจัยที่มุ่งศึกษาเฉพาะพฤติกรรมข่มเหงรังแกทางเฟซบุ๊ก ผู้วิจัยจึงศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับพฤติกรรมข่มเหงรังแกทางเฟซบุ๊ก เพื่อเป็นแนวทางในการเข้าใจพฤติกรรมข่มเหงรังแกทางเฟซบุ๊กมากยิ่งขึ้น

รูปแบบการข่มเหงรังแกทางโลกไซเบอร์

Willard (2005, อ้างถึงใน พิมพ์พลอย รุ่งแสง, 2561) ได้แบ่งประเภทการข่มเหงรังแกทางโลกไซเบอร์ เป็น 8 ประเภท ดังนี้

1. การปะทะคารม (Flaming) คือการโต้เถียงกันไปมาระหว่างบุคคล จนก่อให้เกิดความรุนแรง มีการใช้ถ้อยคำที่ก้าวร้าว และมีการดูถูกเหยียดหยาม มักเกิดขึ้นในพื้นที่ออนไลน์สาธารณะ เช่น กระทู้ต่างๆบนอินเทอร์เน็ต เป็นต้น
2. การก่อกวน (Harassment) คือการใช้ถ้อยคำหรือกระทำการใดๆ ที่สร้างความรำคาญใจและความทุกข์ใจต่อผู้อื่นโดยเจตนา โดยกระทำซ้ำๆ ส่วนใหญ่จะเกิดในพื้นที่ส่วนตัว เช่น ทางจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ เป็นต้น

3. การใส่ร้ายป้ายสี (Denigration) คือการส่งต่อข้อมูลที่เป็นความเท็จเกี่ยวกับบุคคลอื่น ส่งผลให้บุคคลนั้นได้รับความเสียหายต่อชื่อเสียง อับอาย ถูกดูหมิ่นหรือเกลียดชัง
4. การปลอมตัวเป็นบุคคลอื่น (Impersonation) คือการแอบอ้างเป็นบุคคลหนึ่งและกระทำสิ่งที่สร้างความเสื่อมเสียชื่อเสียงให้กับบุคคลนั้น เช่น การใช้ถ้อยคำหยาบคาย ด่าทอบุคคลอื่น การเผยแพร่ข้อมูลที่ไม่เหมาะสมของบุคคลอื่น หรือข่มเหงรังแกบุคคลอื่น เป็นต้น อาจทำโดยสร้างตัวตนเลียนแบบเหยื่อขึ้นมาใหม่ หรือขโมยรหัสผ่านเพื่อใช้บัญชีของเหยื่อก็ได้
5. การเผยแพร่รูปภาพหรือข้อมูลส่วนตัวของบุคคลอื่น (Outing and Trickery) คือการนำข้อมูลส่วนตัวหรือข้อมูลที่เป็นความลับของผู้อื่นไปเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาต ทำให้บุคคลนั้นได้รับความเสื่อมเสียหรืออับอาย
6. การขับออกจากกลุ่ม หรือการคว่ำบาตร (Exclusion / Ostracism) คือการขับบุคคลหนึ่งออกจากกลุ่มในโลกออนไลน์ เช่น การลบ บล็อกหรือปฏิเสธบุคคลอื่นออกจากกลุ่มสังคมออนไลน์
7. การเฝ้าติดตามทางอินเทอร์เน็ต (Cyberstalking) คือการกระทำที่มุ่งร้าย ก่อทวน สร้างความรำคาญให้กับบุคคลหนึ่ง จนทำให้บุคคลนั้นเกิดความกลัวถูกทำร้าย หรือการกระทำที่ผิดกฎหมายต่อตัวผู้ถูกติดตาม และครอบครัวของผู้ถูกติดตาม
8. การถ่ายคลิปวิดีโอและนำไปเผยแพร่บนอินเทอร์เน็ต หรือ แสดงว่ามีความสุขกับการตบตีทำร้ายร่างกายผู้อื่น (Video recording of assaults/ happy slapping and hopping) คือการนำคลิปวิดีโอไปเผยแพร่ตามที่ต่างๆบนพื้นที่ออนไลน์ ซึ่งส่วนใหญ่นำเสนอวิดีโอผู้นั้นถูกกระทำ ความรุนแรงทางกาย อันเป็นผลให้บุคคลนั้นเกิดความอับอายเสื่อมเสียชื่อเสียง หรือการแสดงความคิดเห็นต่อคลิปวิดีโอที่เผยแพร่บนอินเทอร์เน็ตอย่างสนุกสนาน

Kowalski และคณะ (2014) ได้แบ่งประเภทของการข่มเหงรังแกทางโลกไซเบอร์ออกเป็น 9 ข้อ โดยมีข้อเพิ่มเติม คือ

9. การข่มขู่ทางเพศ (Sexting) คือการส่งภาพหรือวิดีโอเปลือยหรือกึ่งเปลือยผ่านทางสื่ออิเล็กทรอนิกส์ต่างๆ โดยที่เหยื่อไม่ได้รับทราบ อันเป็นผลให้บุคคลนั้นเกิดความอับอายเสื่อมเสียชื่อเสียง

การศึกษาของวิมลทิพย์ มุกสิกพันธ์ และคณะ (2552) พบว่า รูปแบบการข่มเหงรังแกทางโลกไซเบอร์ในประเทศไทยที่พบได้บ่อยที่สุดคือ การโจมตีกันด้วยข้อความที่รุนแรงหรือหยาบคายผ่านเว็บไซต์หรือมือถือ และ การก่อกวน คุกคามผู้อื่นผ่านมือถือหรือเว็บไซต์อย่างซ้ำ

การรับรู้และผลกระทบของพฤติกรรมการชมแข่งรถทางโลกไซเบอร์

ในมุมมองของผู้กระทำ พฤติกรรมการชมแข่งรถผ่านโลกไซเบอร์เป็นเรื่องปกติ และถูกมองว่าเป็นเรื่องสนุกสนาน เป็นการแกล้งเล่นระหว่างกลุ่มเพื่อน และถือเป็นสิ่งที่สามารถพบเจอได้ทั่วไปในกลุ่มเยาวชน จากความคิดและความเชื่อในลักษณะดังกล่าวทำให้เยาวชนยอมรับในการถูกรังแก เยาวชนเห็นว่าการรังแกผ่านทางสื่อออนไลน์บางลักษณะมีความหมายเชิงบวก และเป็นความสนุกสนาน (ณัฐรัชต์ สาเมาะ, 2557) สำหรับวัยรุ่นผู้กระทำมักทำจากแรงจูงใจภายใน (ความสนุกสนาน) มากกว่าแรงจูงใจภายนอก (การทำร้ายร่างกายเพื่อได้รับความชื่นชมจากผู้อื่น) ดังเช่นการชมแข่งรถแบบเห็นหน้า (Spears, Slee, Owens, & Johnson, 2009)

ในมุมมองของการรับรู้ของเหยื่อ พบว่า เหยื่อมองว่าเป็นพฤติกรรมปกติ เหยื่อไม่ได้รับรู้ว่าพฤติกรรมที่ตนเองถูกกระทำคือการถูกรังแก เช่น การถูกเข้าถึงข้อมูลส่วนตัวในสื่อออนไลน์ การส่งรูปที่ทำให้ตนได้รับความอับอาย เป็นต้น แต่กลับรับรู้ว่าการรังแกในรูปแบบปกติแตกต่างจากการรังแกผ่านทางสื่อออนไลน์ เพราะมีการกระทบกระทั่งทางร่างกายและมีการเผชิญหน้าจริง (Jacobs, Goossens, Dehue, Vllink, & Lechner, 2015)

อย่างไรก็ตามผลกระทบจากการถูกชมแข่งรถทางโลกไซเบอร์ส่งผลกระทบที่ร้ายแรงและยาวนานกว่ารูปแบบปกติ ตัวอย่างผลกระทบที่เกิดขึ้น ได้แก่ ความรู้สึกกลัว ความรู้สึกไม่ปลอดภัย ไม่อยากไปพบเจอสังคมภายนอก ผลการเรียนตกต่ำ (Gofin & Avitzour, 2012) เนื่องจากความไม่รู้ว่าคุณกระทำคือใคร ทำให้เกิดความโกรธ ความหงุดหงิด และเศร้า (Patchin & Hinduja, 2006) มีความรู้สึกภาคภูมิใจในตัวเองต่ำ (Cassidy, 2009; S.-J. Yang et al., 2013) ภาวะซึมเศร้า (Bonanno & Hymel, 2013; S.-J. Yang et al., 2013) มีความคิดจะฆ่าตัวตาย (Messias, Kindrick, & Castro, 2014) อาการสมาธิสั้น (S.-J. Yang et al., 2013) เป็นบุคคลที่มีแนวโน้มพฤติกรรมใช้สารเสพติด และพฤติกรรมเสี่ยงทางเพศ (Litwiller & Brausch, 2013)

ในการแสดงพฤติกรรมรังแกผ่านทางสื่อออนไลน์บางพฤติกรรมเป็นพฤติกรรมที่ผิดกฎหมายสามารถลงโทษผู้กระทำได้ทั้งทางแพ่งและอาญา เช่น ความผิดตามกฎหมายอาญามาตรา 326 บัญญัติว่า “ผู้ใดใส่ความผู้อื่นต่อบุคคลที่สาม โดยประการที่น่าจะทำให้ผู้อื่นนั้นเสียชื่อเสียง ถูกดูหมิ่น หรือถูกเกลียดชัง ผู้นั้นกระทำความผิดฐานหมิ่นประมาท” มาตรา 393 บัญญัติว่า “ผู้ใดทำให้ผู้อื่นเกิดความกลัวหรือความตกใจโดยการขู่เข็ญต้องระวางโทษจำคุกไม่เกินหนึ่งเดือนหรือปรับไม่เกินหนึ่งพันบาทหรือทั้งจำทั้งปรับ” (นาจรีย์ ชยะบุตร & ยศศักดิ์ โกไศยกานนท์, 2560) ส่วนพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 ได้มีการคุ้มครองสิทธิของผู้ถูกรังแกไว้ในมาตราที่ 14 ดังนี้ “ผู้ใดกระทำความผิดที่ระบุไว้ดังต่อไปนี้ ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกินห้าปี หรือปรับไม่เกินหนึ่งแสนบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ (1) นำเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์ซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์ปลอมไม่ว่าทั้งหมดหรือบางส่วน หรือข้อมูลคอมพิวเตอร์อันเป็นเท็จ โดยประการที่น่าจะเกิดความเสียหายแก่

ผู้อื่นหรือประชาชน (2) นำเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์ซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์อันเป็นเท็จ โดยประการที่น่าจะเกิดความเสียหายต่อความมั่นคงของประเทศหรือก่อให้เกิดความตื่นตระหนกแก่ประชาชน (3) นำเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์ซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์ใดๆ อันเป็นความผิดเกี่ยวกับความมั่นคงแห่งราชอาณาจักรหรือความผิดเกี่ยวกับการก่อการร้ายตามประมวลกฎหมายอาญา (4) นำเข้าสู่ระบบคอมพิวเตอร์ซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์ใดๆ ที่มีลักษณะอันลามกและข้อมูลคอมพิวเตอร์นั้นประชาชนทั่วไปอาจเข้าถึงได้ (5) เผยแพร่หรือส่งต่อซึ่งข้อมูลคอมพิวเตอร์โดยรู้อยู่แล้วว่าเป็นข้อมูลคอมพิวเตอร์ตาม (1) (2) (3) หรือ (4)” ดังนั้นการส่งข้อความหยาบคาย ต่ำทอ กระทบกระเทือนจิตใจผู้อื่น อาจมีความผิดในมาตรา 14 (1) หรือ (2) ได้ เป็นต้น (คณาธิป ทองรวีวงศ์, 2558; สุวิชาภา อ่อนพิง, 2554) ทั้งนี้ทั้งนั้นแม้มีกฎหมายระบุบทลงโทษผู้กระทำความผิดในการรังแกผ่านทางสื่อออนไลน์ แต่เนื่องจากประชาชนไม่ตระหนัก และไม่มีความรู้ในกฎหมายเหล่านี้ จึงอาจเข้าใจว่าสามารถแสดงพฤติกรรมกรังแกผ่านทางสื่อออนไลน์ได้โดยไม่ต้องรับผิดชอบและไม่มี ความผิด

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมกรังแกทางโลกไซเบอร์

Bauman (2010) พบว่าคนส่วนใหญ่ที่มีส่วนร่วมในการชมเหงรังแกทางโลกไซเบอร์นั้น เคยมีประสบการณ์ในการเป็นผู้กระทำหรือเป็นเหยื่อมาก่อน ผู้ที่ตกเป็นเหยื่อของการชมเหงรังแกทางโลกไซเบอร์มีแนวโน้มจะตำหนิตัวเองที่แสดงพฤติกรรมที่ส่งผลไปสู่การชมเหงรังแกทางโลกไซเบอร์และตำหนิตัวเองที่ยอมให้เกิดการละเมิดสิทธิมนุษยชนผ่านการชมเหงรังแกทางโลกไซเบอร์นั้น ทำให้พวกเขาเกิดการหลีกเลี่ยงที่จะตกเป็นเหยื่ออีกครั้ง เช่น การตัดขาดจากเทคโนโลยีเพราะกลัวว่าจะเป็นตัวกลางที่จะทำให้เผชิญหน้ากับการถูกชมเหงรังแกทางโลกไซเบอร์ เป็นต้น

Konig, Gollwitzr, และ Steffgen (2010) ทำการศึกษานักเรียนจำนวน 473 คน พบว่าการแก้แค้นหรือการเอาคืนเป็นปัจจัยที่กระตุ้นให้การชมเหงรังแกทางโลกไซเบอร์ทวีความรุนแรง และเกิดขึ้นบ่อยครั้งมากขึ้น โดยนักเรียนที่มีลักษณะนิสัยพยายามขบแก้แค้น และมีความอ่อนไหวต่อความยุติธรรมมีผลต่อการเลือกเหยื่อที่จะโดนรังแก

จากการสำรวจของ Ditch the label (2017) เรื่องของการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ ซึ่งสำรวจจากผู้ใช้งาน Twitter พบว่า ผู้ใช้ที่มีการตอบข้อความที่มีแนวโน้มของการชมเหงรังแกทางโลกไซเบอร์จะทำให้ปัญหาบานปลายขึ้นถึง 44% การตอบข้อความแบบเผชิญหน้าจะช่วยลดปัญหา แต่หากเป็นการตอบโต้ด้วยภาษาที่ก้าวร้าวจะขยายความรุนแรงของปัญหา โดยเฉพาะสำหรับปัญหาในเรื่องที่อ่อนไหว เช่น การเมืองและศาสนา เป็นต้น และยังพบอีกว่า หัวข้อที่มักนำไปสู่การชมเหงรังแกทางโลกไซเบอร์คือ เรื่องการเมือง (13%) เรื่องกีฬา (12%) และเรื่องอาหาร (11%) และการรังแกผ่านโลกไซเบอร์มักจะมีใจติดเกี่ยวกับความรู้ความสามารถ (33%) รูปร่างหน้าตา (20%) เรื่องราวอื่นๆ ที่ไม่เฉพาะเจาะจง (19%) รสนิยมทางเพศ (7%) ศาสนา (4%) น้าหนัก (3%) และ เพศ (3%)

Savage (2017) พบว่าการพูดจากร้าวร้าวมีความสัมพันธ์ทางบวกกับผู้กระทำการข่มเหงรังแกทางโลกไซเบอร์มากไปกว่านั้นปฏิสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมก้าวร้าวทางวาจาและทักษะทางสังคมที่มีต่อการข่มเหงรังแกทางโลกไซเบอร์ขึ้นอยู่กับระดับความรู้ความสามารถในการใช้อินเทอร์เน็ตของตนเอง ถ้าหากบุคคลมีการรู้ความสามารถในการใช้อินเทอร์เน็ตของตนเองน้อย พฤติกรรมก้าวร้าวทางวาจาและทักษะทางสังคมจะมีผลต่อการข่มเหงรังแกทางโลกไซเบอร์เพียงเล็กน้อย อย่างไรก็ตาม บุคคลที่มีระดับความรู้ความสามารถในการใช้อินเทอร์เน็ตของตนเองสูง จะมีแนวโน้มในการส่งข้อความทำร้าย หรือทำให้ผู้อื่นอับอายผ่านทางเครื่องมืออิเล็กทรอนิกส์มากกว่า

Whittaker และ Kowalsiki (2015) ศึกษาเรื่องการข่มเหงรังแกทางโลกไซเบอร์ผ่านช่องทางสื่อสังคมออนไลน์พบว่า การส่งข้อความและการใช้สื่อสังคมออนไลน์ เช่น เฟซบุ๊กหรือพื้นที่ที่ที่ยอมให้มีการแสดงความคิดเห็นออนไลน์ เป็นพื้นที่ที่มีการเกิดการข่มเหงรังแกทางโลกไซเบอร์มากที่สุด

พฤติกรรมข่มเหงรังแกทางเฟซบุ๊ก

ผู้ใช้เฟซบุ๊กส่วนใหญ่เคยเป็นเหยื่อของการข่มเหงรังแกทางเฟซบุ๊ก จากงานวิจัยของ Kwan และ Skoric (2012) ศึกษาการข่มเหงรังแกทางเฟซบุ๊กจากนักเรียนจำนวน 1676 คนพบว่า มากกว่าครึ่งหนึ่งของผู้ใช้เฟซบุ๊กรายงานว่าเคยถูกข่มเหงรังแกทางโลกไซเบอร์บนเฟซบุ๊กอย่างน้อย 1 ครั้งในปีที่ผ่านมา และจากการศึกษาวัยรุ่นอายุ 15-24 ปี จำนวน 147 คน พบว่า สามในสี่ของผู้ตอบแบบสอบถามรายงานว่าเคยเป็นเหยื่อในการข่มเหงรังแกทางเฟซบุ๊กใน 6 เดือนที่ผ่านมา และยังพบว่า จำนวนเพื่อนในเฟซบุ๊ก และพฤติกรรมรังแกในชีวิตประจำวันมีผลต่อการข่มเหงรังแกทางเฟซบุ๊ก (Dredge, Gleeson, & de la Piedad Garcia, 2014; Kwan & Skoric, 2013) เช่นเดียวกับงานของ Kokkinos และคณะ (2016) พบว่า หนึ่งในสามของผู้ตอบแบบสอบถามถูกข่มเหงรังแกทางเฟซบุ๊กอย่างน้อย 1 ครั้ง ในเดือนที่ผ่านมา และพบว่าการข่มเหงรังแกทางเฟซบุ๊กมีความสัมพันธ์กับความถี่ในการเข้าใช้เฟซบุ๊ก

จากงานวิจัยเกี่ยวกับการข่มเหงรังแกทางโลกไซเบอร์ในประเทศไทย โดย ญัฐรัชต์ สาเมาะ (2557) พบว่า เยาวชนรับรู้ว่าการข่มเหงรังแกทางโลกไซเบอร์เป็นเรื่องปกติธรรมดา เป็นการล้อเล่น เพื่อสร้างความสนุกสนาน หยอกล้อกันระหว่างกลุ่มเพื่อน จึงเป็นที่น่าสนใจว่า บริบทของอารมณ์ขันในมิติที่เกี่ยวข้องกับการรับรู้ว่าอารมณ์ขันประเภทใดที่อาจส่งผลต่อการทำพฤติกรรมข่มเหงรังแกได้

รูปแบบของอารมณ์ขัน (Style of Humor)

ความหมายของอารมณ์ขัน

Lefcourt และ Martin (1986) ได้ให้ความหมายของอารมณ์ขันไว้ว่า เป็นวิธีการของบุคคลในการรับมือกับปัญหา โดยใช้อารมณ์ขันเพื่อมีมุมมองใหม่ เป็นการคิดในมุมมองทางบวกของบุคคลต่อสถานการณ์หรือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น

พจนานุกรมราชบัณฑิตยสถาน (2554) ได้ให้ความหมายของอารมณ์ขันว่า ลักษณะนิสัยที่มักเห็นเรื่องต่าง ๆ เป็นเรื่องขวนขัน

สุทธิรักษ์ กรุงกาญจน (2557) ได้ให้ความหมายของอารมณ์ขันว่า อารมณ์สนุกสนาน ตลกขบขัน จัดเป็นอารมณ์ด้านบวก อยู่ในกลุ่มอารมณ์ดี มีประโยชน์

ศิริรัตน์ ศรีโปลา (2557) ได้ให้ความหมายของอารมณ์ขันว่า ความสามารถของบุคคลที่จะมองเห็นว่าบางสิ่งบางอย่างน่าหัวเราะเมื่อได้รับสิ่งกระตุ้นจากสิ่งเร้าต่างๆ บุคคลเกิดความรู้สึกอยากหัวเราะ และสามารถแสดงออกได้อย่างเป็นธรรมชาติ นั่นจึงจะเป็นอารมณ์ขัน

หน้าที่ของอารมณ์ขัน

จากการศึกษาเรื่องหน้าที่ของอารมณ์ขัน ของ Olsson, Backe, Sörensen และ Kock (2002) ได้ทำแบบสอบถามชาวสวีเดนว่าอารมณ์ขันหมายถึงอะไรสำหรับพวกเขา ซึ่งแบ่งคำตอบออกมาได้เป็นสองประเภท คือ เป็นโอกาส/อุปสรรค (ความสุข สถานการณ์ที่ไม่คาดฝัน สถานการณ์ที่ตลก) และ อาวุธ/การป้องกัน (การเสียดสีการเมือง) ดังนั้นจากผลการวิจัยจะเห็นได้ว่าอารมณ์ขันสามารถเกิดขึ้นเพื่อปกป้องตัวเอง โดยการใช้การพูดตลกแบบก้าวร้าว

หน้าที่ของอารมณ์ขันที่เกิดขึ้นภายในตัวบุคคล พบว่า อารมณ์ขันช่วยเพิ่มความสัมพันธ์กับบุคคลอื่น (อารมณ์ขันแบบเป็นกันเอง และล้อเลียนตนเอง) และกับตนเอง (อารมณ์ขันแบบส่งเสริมตนเอง) (Martin, Puhlik-Doris, Larsen, Gray, & Weir, 2003) อารมณ์ขันช่วยให้แต่ละบุคคลสามารถรับมือกับความเครียด และหากบุคคลสามารถมองเห็นเรื่องตลกได้จากปัญหาต่างๆที่เกิดขึ้น จะทำให้เขารับมือกับความเครียดได้ดียิ่งขึ้น (Banas, Dunbar, Rodriguez, & Liu, 2011) อารมณ์ขันทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงมุมมอง และสามารถรับผลกระทบของความเครียดได้ โดยช่วยในการควบคุมอารมณ์ จากงานศึกษาของ Freud (1960) กล่าวไว้ว่า อารมณ์ขันแบบก้าวร้าว การดูหมิ่นคนอื่นเป็นการระบายความรู้สึกก้าวร้าวที่เป็นที่ยอมรับของสังคม Obrdlik (1942) ศึกษาหน้าที่หลักของตลกร้าย (Gallows Humor) โดยตลกร้าย คือ รูปแบบของการใช้อารมณ์ขันที่นำไปสู่สถานการณ์อันตราย พบว่า หน้าที่ตลกร้ายนั้นนำไปสู่การเพิ่มขวัญและกำลังใจให้กับสมาชิกภายในกลุ่มของตน และเป็นการดูถูกคนภายนอกกลุ่ม

หน้าที่ของอารมณ์ขันที่เกิดขึ้นภายนอกบุคคล Martineau (1972) พบว่า อารมณ์ขันสามารถสร้างความใกล้ชิดระหว่างบุคคล และยังสามารถทำให้เกิดช่องว่างระหว่างบุคคลได้เช่นกัน นอกเหนือจากการให้ความสนุกสนานผ่านเสียงหัวเราะแล้ว อารมณ์ขันสามารถช่วยให้บุคคลมีความชื่นชอบต่อบุคคลอื่น และนำเขามารวมกันเป็นกลุ่มได้ง่ายขึ้น ในทางตรงกันข้ามอารมณ์ขันก็สามารถใช้เพื่อดูถูกและแยกบุคคลออกจากกัน (Banas et al., 2011) อารมณ์ขันแบบก้าวร้าวส่วนมาก จะทำให้เกิดผลที่ตามมาในทางลบ แต่บางครั้งก็อาจทำให้เกิดผลดีได้ เช่น การใช้อารมณ์ขันที่คลุมเครือ ที่เล่นที่จริง ทำให้สามารถแก้ไขปัญหาก็ได้โดยไม่ต้องแสดงพฤติกรรมที่ก้าวร้าว (Kahn, 1989)

รูปแบบของอารมณ์ขัน

Martin (2003, อ้างถึงใน วิชชญา มณีชัย, 2555) ให้คำนิยามรูปแบบของอารมณ์ขัน (Style of Humor) คือลักษณะนิสัย (Trait) ที่มีความแตกต่างระหว่างบุคคล โดยแบ่งรูปแบบของอารมณ์ขัน เป็น 2 ประเภทใหญ่ๆ คืออารมณ์ขันทางบวก (Adaptive Humor Style) และอารมณ์ขันทางลบ (Maladaptive Humor Style) อารมณ์ขันทางบวกเป็นอารมณ์ขันที่แสดงออกถึงการยอมรับตนเอง สนุกสนาน ผ่อนคลาย มีความสุข ประกอบไปด้วย อารมณ์ขันแบบเป็นกันเอง (Affiliate Humor) และอารมณ์ขันแบบส่งเสริมตนเอง (Self-Enhancing Humor) อารมณ์ขันทางลบ (Maladaptive Humor Style) เป็นอารมณ์ขันที่แสดงออกถึงความก้าวร้าว ทำผู้อื่นได้รับความเสียหาย หรืออับอาย ประกอบด้วย อารมณ์ขันแบบก้าวร้าว (Aggressive Humor) และ อารมณ์ขันแบบล้อเลียนตัวเอง (Self-Defeating Humor) โดยรายละเอียดของอารมณ์ขันแต่ละรูปแบบ อธิบายได้ดังนี้

อารมณ์ขันแบบเป็นกันเอง

อารมณ์ขันแบบเป็นกันเอง (Affiliative Humor) บุคคลที่มีแนวโน้มที่จะพูดถึงสิ่งต่างๆ อย่างตลกขบขันได้อย่างต่อเนื่อง หรือแสดงพฤติกรรมเพื่อสร้างความสุข และความสนุกสนานให้กับผู้อื่นที่อยู่รอบข้าง เป็นการสร้างบรรยากาศ และความสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่นและเพื่อลดความตึงเครียดทั้งของผู้อื่นและของตนเอง โดยเรื่องตลกนั้นไม่มีความรุนแรง หรือสร้างความเดือดร้อนให้กับคนอื่น อาจจะมีการนำตัวเองเป็นส่วนหนึ่งของเรื่องตลก แต่จะมีกระบวนการในการยอมรับตนเอง ไม่ให้มองตนเองด้อยค่าลง อารมณ์ขันแบบเป็นกันเองมีความสัมพันธ์กับบุคลิกภาพแบบชอบเข้าสังคม (Extraversion) ความรื่นเริง (Cheerfulness) การเห็นคุณค่าของตนเอง (self-esteem) ความใกล้ชิดผูกพัน (Intimacy) ความพึงพอใจในความสัมพันธ์ (Relationship Satisfaction) ความรู้สึกและอารมณ์ทางบวก (Positive Moods and Emotions)

อารมณ์ขันแบบเป็นกันเอง ถูกอธิบายว่าเป็นอารมณ์ขันแบบอบอุ่น เป็นการเล่นตลกแบบล้อเล่นที่ไม่รุนแรงกับบุคคลอื่น เป็นการล้อเล่นที่ยังอยู่ในความเคารพในตัวบุคคลที่ล้อเล่นด้วย การแบ่งปันความสนุกสนานในเชิงบวกนี้ ส่งผลให้เพิ่มความสัมพันธ์ทางสังคม เพิ่มขวัญและกำลังใจ และ

ลดปัญหาความตึงเครียดและความขัดแย้งระหว่างบุคคล (Samson, Lackner, Weiss, & Papousek, 2012) ตลกแบบไม่เป็นอันตรายมีความสัมพันธ์กับอารมณ์ขันแบบเป็นกันเอง ที่ช่วยเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล ในส่วนที่เป็นการยอมรับและยืนยันตัวเองและผู้อื่น ช่วยในการปรับตัว และเพิ่มสุขภาวะทางจิตให้ดียิ่งขึ้น (N. Kuiper, Kirsh, & Maiolino, 2016)

อารมณ์ขันแบบส่งเสริมตนเอง

อารมณ์ขันแบบส่งเสริมตนเอง (Self-Enhancing Humor) บุคคลมีแนวโน้มที่จะมองสิ่งต่างๆ ที่เกิดขึ้นกับตนเองในชีวิตประจำวันด้วยอารมณ์ขัน ทั้งนี้เพื่อลดความเครียดและพร้อมเผชิญหน้ากับผลกระทบต่างๆ ที่อาจเกิดขึ้น ประโยชน์ของอารมณ์ขันในองค์ประกอบนี้เป็นกลไกป้องกันปัญหาทางอารมณ์ได้ เป็นกลไกป้องกันทางจิตที่ทำให้สุขภาพจิตดี ซึ่งจะหลีกเลี่ยงอารมณ์ทางลบได้โดยการมองเรื่องราวต่างๆ ตามความเป็นจริงที่เกิดขึ้น เป็นการมีอารมณ์ขันด้วยตัวของตัวเอง อารมณ์ขันแบบส่งเสริมตนเองมีความสัมพันธ์ทางลบกับความรู้สึกทางลบ (Negative Emotion) เช่น อาการซึมเศร้า (Depression) หรือความวิตกกังวล (Anxiety), และมีความสัมพันธ์ทางบวกกับการเปิดรับประสบการณ์ (Openness to Experience) การเห็นคุณค่าของตนเอง (self-esteem) และสุขภาวะทางจิตที่ดี (Psychological well-being)

อารมณ์ขันแบบส่งเสริมตนเอง เป็นความสามารถในการใช้อารมณ์ขันบนมุมมองแห่งความเป็นจริง เมื่อเผชิญปัญหาที่มีความเครียด บุคคลที่มีอารมณ์ขันแบบส่งเสริมตนเองจะมีแนวโน้มที่ใช้อารมณ์ขันเพื่อรักษาความรู้สึกทางบวกในตนเอง แม้พบกับความทุกข์และความเครียดก็ตาม การควบคุมอารมณ์จะช่วยยืดหยุ่นวิธีการเพื่อช่วยเปลี่ยนแปลงโครงสร้างและการรับรู้เหตุการณ์ที่ไม่พึงประสงค์ด้วยความท้าทายทางบวกมากกว่ามองว่าเป็นภัยคุกคาม ดังนั้น อารมณ์ขันแบบส่งเสริมตนเอง จึงเป็นวิธีการรักษาที่ช่วยให้เพิ่มคุณค่าของตนเอง และป้องกันความรู้สึกทางลบ เช่น อาการซึมเศร้า เป็นต้น อีกทั้งเป็นการป้องกันอารมณ์ของตนเอง โดยไม่เกี่ยวข้องกับบุคคลอื่น (N. Kuiper et al., 2016)

อารมณ์ขันแบบก้าวร้าว

อารมณ์ขันแบบก้าวร้าว (Aggressive Humor) บุคคลมีแนวโน้มจะใช้อารมณ์ขันในการกระทบ ประชดประชัน เหยะเหย้ย การหัวเราะเยาะผู้อื่น เป็นการใช้อารมณ์ขันเพื่อทำร้ายบุคคลอื่นทั้งโดยตั้งใจ และไม่ตั้งใจ เช่น การนำจุดด้อยของบุคคลอื่นมาเป็นเรื่องตลก หรือเป็นการระบายอารมณ์ออกมาเป็นอารมณ์ขันโดยมิได้ระมัดระวังผลกระทบที่จะเกิดขึ้นกับคนอื่น นำความไม่สบายใจมาสู่ผู้ที่อยู่รอบข้าง อารมณ์ขันแบบก้าวร้าวมีความสัมพันธ์ทางลบกับความไม่เสถียรทางอารมณ์ (Neuroticism) การมุ่งร้ายต่อผู้อื่น (Hostility) ความก้าวร้าว (Aggression) ความโกรธ (Anger) และมีความสัมพันธ์ทางลบกับความพึงพอใจ (Satisfaction) ความยินยอมเห็นใจ (Agreeableness) และ ความพิถีพิถัน (Conscientiousness)

อารมณ์ขันแบบก้าวร้าวเป็นการใช้ถ้อยคำเพื่อตลก เยาะเย้ยผู้อื่นผ่านทางอารมณ์ขัน บุคคลที่มีอารมณ์ขันแบบก้าวร้าวมีแนวโน้มจะไม่สนใจความรู้สึกของผู้อื่น และใช้อารมณ์ขันโดยการนำผู้อื่นมาเกี่ยวข้อง การล่วงละเมิดและตลกผู้อื่นผ่านทางอารมณ์ขันแบบนี้ จะบั่นทอนความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล จนกระทั่งถึงความสัมพันธ์ระดับสังคม (N. Kuiper et al., 2016)

อารมณ์ขันแบบล้อเลียนตัวเอง

อารมณ์ขันแบบล้อเลียนตัวเอง (Self-Defeating Humor) บุคคลมีแนวโน้มจะใช้อารมณ์ขันในการพูดสัพพราหมณ์ตนเองในทางลบ การพยายามสร้างความสนุกสนานให้กับผู้อื่นโดยใช้เรื่องของตัวเองและมีส่วนร่วมกับคนอื่น ๆ โดยการพูดจาเสียดสี เยาะเย้ยตัวเอง การใช้อารมณ์ขันนี้เป็นกลไกการปรับตัวในเชิงหลีกเลี่ยงอย่างหนึ่ง หรือการซ่อนอารมณ์และความรู้สึกทางลบ พยายามแสดงพฤติกรรมตลกขบขัน เพื่อหลีกเลี่ยงการเผชิญปัญหา อารมณ์ขันแบบล้อเลียนตัวเองมีความสัมพันธ์ทางบวกกับความไม่เสถียรทางอารมณ์ (Neuroticism) ความรู้สึกทางลบ (Negative Emotion) เช่น อាកาการซึมเศร้า (Depression) หรือความวิตกกังวล (Anxiety) มีความสัมพันธ์ทางลบกับความพึงพอใจในความสัมพันธ์ (Relationship Satisfaction) การเห็นคุณค่าของตนเอง (self-esteem) และ สุขภาวะทางจิตที่ดี (Psychological well-being)

อารมณ์ขันแบบล้อเลียนตัวเอง เป็นรูปแบบอารมณ์ขันที่ล้อเลียนตนเองมากเกินไป ผ่านทางการพูดจาทำร้ายตนเองอย่างไม่เหมาะสม เป็นการพยายามเพื่อจะได้รับการยอมรับจากผู้อื่น บุคคลที่มีอารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเอง มีแนวโน้มเป็นเป้าหมายของการเล่าเรื่องตลก และหัวเราะตามเมื่อตนเองถูกเยาะเย้ยโดยคนอื่น และอารมณ์ขันแบบนี้จะนำไปสู่การแบ่งแยกตนเองจากสังคม (N. A. Kuiper, Grimshaw, Leite, & Kirsh, 2004) ลดโอกาสในการเข้าสังคมและการได้รับการสนับสนุนทางอารมณ์ ลักษณะอารมณ์ขันแบบนี้ลดคุณค่าและความหมายของตนเอง และเป็นการเพิ่มมุมมองและความรู้สึกในแง่ลบกับตัวเองในการหลีกเลี่ยงที่จะจัดการกับปัญหา บุคคลใช้อารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเองเพื่อลดความยืดหยุ่นในการจัดการปัญหาชีวิต เห็นได้จากการจัดการปัญหาที่แย่งและสุขภาพจิตที่ไม่ดี (N. Kuiper et al., 2016)

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับรูปแบบอารมณ์ขัน

Kuiper, Kirsh, และ Maiolino (2016) พบว่า การสร้างอัตลักษณ์ในตัวบุคคล มีความสัมพันธ์กับอารมณ์ขันแบบส่งเสริมตนเอง และอารมณ์ขันแบบเป็นกันเอง แต่ไม่สัมพันธ์กับอารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเอง ความใกล้ชิดกับผู้อื่นมีความสัมพันธ์กับบุคคลที่มีระดับอารมณ์ขันแบบเป็นกันเองสูง และบุคคลที่มีระดับอารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเองต่ำ

Hampes (2016) ศึกษาารูปแบบของอารมณ์ขันกับการให้อภัย จากนักเรียนมหาวิทยาลัยจำนวน 112 คน พบว่า อารมณ์ขันแบบส่งเสริมตนเองมีความสัมพันธ์ทางบวกกับการให้อภัยอย่างมี

นัยสำคัญทางสถิติ อารมณ์ขันแบบก้าวร้าวและอารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเองมีความสัมพันธ์ทางลบกับการให้อภัยอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ส่วนอารมณ์ขันแบบเป็นกันเอง ไม่มีความสัมพันธ์กับการให้อภัย ซึ่งสอดคล้องกับงานของ Hampes (2010) ที่ศึกษารูปแบบของอารมณ์ขันกับความเห็นอกเห็นใจผู้อื่น จากนักเรียนจำนวน 103 คน พบว่าอารมณ์ขันแบบเป็นกันเองมีความสัมพันธ์กับความเห็นอกเห็นใจผู้อื่น (Empathy) อารมณ์ขันแบบส่งเสริมตนเองมีความสัมพันธ์ทางบวกกับความสามารถในการเข้าใจทัศนะของผู้อื่น (Perspective Taking) และอารมณ์ขันแบบก้าวร้าวมีความสัมพันธ์ทางลบกับความสามารถในการเข้าใจทัศนะของผู้อื่น ส่วนอารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเองไม่พบความสัมพันธ์กับความเห็นอกเห็นใจผู้อื่น

Rnic, Dozois และ Martin (2016) ศึกษาเรื่องการบิดเบือนความเข้าใจ (Cognitive Distortion) รูปแบบของอารมณ์ขัน และโรคซึมเศร้า จากการศึกษา นักศึกษาชั้นปีที่ 1 จำนวน 208 คน พบว่า รูปแบบอารมณ์ขันทางบวกและรูปแบบอารมณ์ขันทางลบต่างก็มีส่วนในวิธีการรับมือกับปัญหาของบุคคล กล่าวได้ว่าเป็นตัวแปรส่งผ่านระหว่างความสัมพันธ์ของการบิดเบือนความเข้าใจและโรคซึมเศร้า โดยการบิดเบือนความเข้าใจ คือ การบิดเบือนความคิดและเข้าใจของตนเองให้มีความลำเอียงไปในทางลบ ซึ่งมีส่วนในการลดการใช้งานของอารมณ์ขันแบบเป็นกันเองและส่งเสริมตนเอง และเพิ่มการใช้งานอารมณ์ขันแบบก้าวร้าวและล้อเลียนตนเอง เมื่อมีการบิดเบือนความเข้าใจทำให้ลดอารมณ์ขันแบบส่งเสริมตนเอง เนื่องจากทำให้เกิดความคิดทางลบที่ส่งผลต่อการมีอารมณ์ขัน และความร้ายแรงของแต่ละบุคคล เพราะอารมณ์ขันแบบส่งเสริมตนเองจะช่วยควบคุมอารมณ์และช่วยรับมือกับความเครียด เมื่อมีการบิดเบือนความเข้าใจ จึงทำให้มีแนวโน้มในการเป็นโรคซึมเศร้าได้มากขึ้น ผ่านตัวกลางคือ รูปแบบอารมณ์ขันแบบส่งเสริมตนเอง ทำนองเดียวกับอารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเอง ที่ใช้วิธีการรับมือกับปัญหาด้วยการบิดเบือนความเข้าใจ ทำให้เข้าใจการแก้ไขปัญหามาตรึมๆ ซึ่งทำให้แก้ไขปัญหามาตรึมวิธี ส่งผลให้เกิดการกังวลใจ และสามารถส่งผลให้เป็นโรคซึมเศร้าในที่สุด

จากการศึกษาความสัมพันธ์ของอารมณ์ขันแบบต่าง ๆ ของ Dozois และคณะ (2008) พบว่าอารมณ์ขันทางลบทั้งแบบอารมณ์ขันแบบก้าวร้าว และอารมณ์ขันแบบล้อเลียนตัวเอง มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมก้าวร้าว โดยอารมณ์ขันแบบก้าวร้าวจะนำไปสู่พฤติกรรมก้าวร้าวในทุกด้าน (คำพูด พฤติกรรมและการมุ่งร้าย) ส่วนอารมณ์ขันแบบล้อเลียนตัวเองมีความสัมพันธ์กับการตัดตนเองออกจากสังคม ลดอำนาจในการควบคุมตนเอง และจากงานวิจัยของ Sari (2016) พบว่า อารมณ์ขันทางลบมีความสัมพันธ์กับการแสดงพฤติกรรมข่มเหงรังแกทางสื่อออนไลน์

คำถามทางการวิจัยที่น่าสนใจต่อไป คือ องค์ประกอบใดของสื่อออนไลน์ที่อาจจะส่งผลต่อการแสดงพฤติกรรมข่มเหงรังแกผ่านทางสื่อออนไลน์ จากการสื่อสารผ่านทางอินเทอร์เน็ตพบว่าความ

นิรนาม และการรับรู้ถึงความนิรนามของระบบการสื่อสารเป็นองค์ประกอบสำคัญของการสื่อสารที่ทำให้บุคคลสามารถทำพฤติกรรมก้าวร้าวได้บนพื้นที่ออนไลน์

การรับรู้ความนิรนาม (Perceived Anonymity)

ความหมายของการรับรู้ความนิรนาม

ความนิรนาม คือ การไม่มีตัวตน การไม่สามารถระบุตัวตนได้ ความนิรนามเป็นตัวแปรสำคัญที่ทำให้คนขาดความรู้ตนเอง ทำให้ขาดความสามารถในการคิดวิเคราะห์และการประเมินสถานการณ์รอบตัวอย่างมีสติ ความคิดและความสามารถในการใช้เหตุผลลดลง ไม่สามารถควบคุมพฤติกรรมบางอย่างซึ่งในเวลาปกติจะไม่ทำพฤติกรรมเช่นนั้น พฤติกรรมเหล่านี้ถูกแสดงออกตามสิ่งเร้าในสถานการณ์อย่างไม่มี การไตร่ตรอง ความรุนแรงของพฤติกรรมจึงมีมากกว่าปกติ (ปาจริย์ ไตรสุวรรณ, 2555)

ความนิรนาม เป็นองค์ประกอบสำคัญของการลดความเป็นตัวตน (Deindividuation) คือ การที่บุคคลอยู่ในสภาพแวดล้อมที่ทำให้ความเด่นชัดของตัวบุคคลลดลง เช่น อยู่ในแสงสลัว อยู่ในฝูงชนหรืออยู่ในสถานะที่ใช้สีทาหน้าตาหรือใส่หน้ากาก สภาพการณ์เหล่านี้มักโน้มนำบุคคลให้ทำพฤติกรรมที่ต่างออกไปจากพฤติกรรมปกติ พฤติกรรมที่ท่าจะเป็นไปในทางบวก หรือทางลบ ขึ้นอยู่กับสถานการณ์ว่าจะโน้มนำไปในทางใด ถ้าสถานการณ์โน้มนำไปทางลบก็มีแนวโน้มให้บุคคลมีพฤติกรรมทางลบ แต่ถ้ามีสถานการณ์โน้มนำไปทางบวก ก็จะมีผลให้บุคคลมีพฤติกรรมไปทางบวกได้ แต่ส่วนมากมักจะโน้มนำไปในทางลบ (Lea, Spears, & Groot, 2001; พจนานุกรมศัพท์จิตวิทยาฉบับราชบัณฑิตยสถาน ปี2556, 2556) นี่จึงเป็นสาเหตุที่ว่า บุคคลมักกล้าแสดงออกในสิ่งที่ตัวตนจริงไม่กล้าทำเมื่ออยู่ภายใต้ภาวะนิรนาม

ระดับของความนิรนาม

ระดับของความนิรนามในระบบคอมพิวเตอร์ จากการศึกษาของ Flinn และ Maurer (1996) ได้แบ่งระดับความนิรนามของการเข้าใช้ระบบเป็น 5 ระดับ คือ

ระดับ 5 การระบุตัวตนสูงสุด (Super-Identification) คือ ผู้ใช้จะต้องมีการระบุตัวตนกับทางระบบ โดยเป็นการระบุตัวตนที่ไม่สามารถใช้แทนกันได้ เช่น การเข้าสู่ระบบด้วยเลขประจำตัวประชาชน, เบอร์โทรศัพท์มือถือ เป็นต้น

ระดับ 4 การระบุตัวตนทั่วไป (Usual Identification) ผู้ใช้สามารถเข้าระบบผ่านทาง ชื่อผู้ใช้ (Username) และ รหัสผ่าน (Password) โดยผู้ใช้จะต้องใส่รหัสผ่านให้ถูกต้องตรงกับชื่อผู้ใช้ที่ได้ระบุไว้ จึงจะสามารถเข้าสู่ระบบได้

ระดับ 3 การระบุตัวตนแบบแฝง (Latent Identification) ผู้ใช้สามารถสร้างนามแฝง (Pseudonym) ซึ่งจะไม่ซ้ำกันระหว่างบุคคล กล่าวคือ หนึ่งนามแฝงจะต้องมีเพียง 1 บุคคลเท่านั้น แต่ 1 บุคคลสามารถมีได้หลายนามแฝง โดยจะต้องยืนยันกับทางระบบว่าเป็นบุคคลจริง

ระดับ 2 การระบุตัวตนแบบนามปากกา (Pen-name Identification) ผู้ใช้เข้าสู่ระบบด้วยชื่อผู้ใช้ และรหัสผ่าน แต่ไม่จำเป็นต้องยืนยันกับระบบว่าเป็นบุคคลจริง โดยหนึ่งชื่อผู้ใช้นั้นสามารถมีหลายบุคคลได้ แต่แยกผู้ใช้งานโดยรหัสผ่าน

ระดับ 1 การระบุตัวตนแบบนิรนาม ผู้ใช้เข้าระบบผ่านทางรหัสผ่าน ไม่มีนามปากกา หรือนามแฝง แต่ระบบสามารถติดตามพฤติกรรมการใช้งานระบบของผู้ใช้ได้แต่ไม่ทราบว่าเป็นใคร เช่น การเข้าระบบพิพธิภัณฑ์ ที่ให้รหัสผ่านแก่ผู้เข้าชมเพื่อติดตามพฤติกรรม แต่ไม่สามารถทราบได้ว่าผู้ใช้นั้นเป็นใคร

ระดับ 0 ไม่ต้องระบุตัวตน ไม่เรียกร้องการระบุตัวตนจากผู้ใช้ ผู้ใช้สามารถเข้าสู่ระบบได้เลย Burkell (2006) ได้แบ่งความนิรนามออกเป็น 3 ด้าน ได้แก่ ความนิรนามจากการบ่งระบุตัวตน (Identity Protection) คือ การไม่ระบุชื่อ ความนิรนามจากการสังเกตเห็น (Visual anonymity) คือ การมองไม่เห็นจากอีกฝ่าย และความนิรนามจากพฤติกรรมที่ตนกระทำ (Action Anonymity) คือ การกระทำไม่สามารถรับรู้ถึงผู้กระทำได้

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการรับรู้ความนิรนาม

Omernick และ Sood (2013) ศึกษาคุณภาพของความคิดเห็น (Comment) ที่เกิดขึ้นในเว็บออนไลน์ระหว่างผู้ใช้ที่นิรนามและไม่นิรนาม โดยได้ใช้เว็บไซต์ข่าวที่ชื่อว่า TechCrunch เปรียบเทียบระหว่างผู้ใช้ 3 กลุ่ม คือ ผู้ใช้ไม่ระบุตัวตน ผู้ใช้ระบุนามปากกา ผู้ใช้ระบุตัวตน พบว่า ผู้ใช้ที่ระบุตัวตนแสดงความคิดเห็นที่เกี่ยวข้องกับหัวเรื่องมากกว่าผู้ใช้แบบนิรนามและ นามปากกา และกลุ่มผู้ใช้ที่มีการระบุตัวตนมีจำนวนคำด่าทอ และคำที่แสดงอารมณ์โกรธน้อยกว่ากลุ่มผู้ใช้นามปากกา และกลุ่มผู้ใช้ที่ไม่มีการระบุตัวตน ตามลำดับ กลุ่มผู้ใช้ที่ระบุตัวตนจะแสดงความคิดเห็นด้วยความรู้สึกทางบวกมากกว่า สำหรับเรื่องจำนวนความคิดเห็นต่อบทความ พบว่าผู้ใช้แบบนิรนามมีการแสดงความคิดเห็นมากกว่า ผู้ใช้นามปากกา และผู้ใช้ระบุตัวตน ตามลำดับ

จากการวิจัยของ Hackman และ Kaplan (1974) พบว่าการทำงานด้วยความนิรนามเกิดประโยชน์ เพิ่มผลผลิตการทำงาน สร้างความพึงพอใจในกลุ่มผู้ที่แลกเปลี่ยนความคิดเห็นอย่างนิรนาม ช่วยลดความหวุ่นในการประเมิน ลดความมีอำนาจ และสถานะการแข่งขัน ซึ่งจะนำมาสู่การมีทางเลือกอื่น ๆ ที่มากขึ้น แต่ก็มีโอกาสที่จะเกิดข้อเสีย คือ การอุ้งาน ลดการรับฟังผู้อื่น การลดความเป็นตัวตน และการเข้าสังคมที่ไม่ดี ซึ่งจะลดประสิทธิภาพของกลุ่ม และนำไปสู่ความไม่พึงพอใจในการทำงาน ความนิรนามอาจจะส่งผลต่อความสามารถในการให้ความร่วมมือของสมาชิกในกลุ่ม

ประโยชน์ของความนิรนาม คือทำให้บุคคลสนใจในเนื้อหาที่พูด มากกว่าที่ตัวบุคคลพูด (Samuel, 2004) ยิ่งไปกว่านั้นความนิรนามทำให้เกิดความอิสระในการพูดในหัวข้อต่างๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งหัวข้อที่เป็นประเด็นอ่อนไหว เช่น การเมือง เป็นต้น (Scott, 2004) ความนิรนามทำให้คนกลุ่มน้อยที่มีความคิดเห็นที่แตกต่างสามารถมีพื้นที่ในการแสดงความคิดเห็นของตน (Kim, 2006) ความนิรนามนำไปสู่การมีส่วนร่วมมากยิ่งขึ้น ความคิดเห็นที่หลากหลายมากกว่า ลดความสนใจไปยังตัวบุคคล และลดการละเมิดสิทธิมนุษยชนของบุคคล (Ruesch & Marker, 2012) ความนิรนามยังมีประโยชน์ต่อความเป็นส่วนตัว Pedersen (1997) กล่าวถึงประโยชน์ของความนิรนาม ว่าช่วยให้บุคคลมีความเป็นส่วนตัว ซึ่งส่งผลทางบวกกับสุขภาพทางจิต ความเป็นส่วนตัวนั้นหมายถึง ความสามารถในการควบคุมปริมาณการติดต่อกับผู้อื่น ซึ่งไม่ได้หมายความว่าไม่ทำการติดต่อสื่อสารกับผู้อื่นเลย แต่หมายถึงความสามารถในการควบคุมขอบเขตที่ผู้อื่นจะเข้าถึงตัวเรา การศึกษาของ Glaser (1969) ก็สนับสนุนความคิดดังกล่าวเช่นกัน จากผลการวิจัยที่ว่า การที่บุคคลไม่มีความเป็นส่วนตัว นำไปสู่พฤติกรรมก้าวร้าว และ พฤติกรรมต่อต้านสังคม

ความนิรนามบนสื่อออนไลน์

ความนิรนามมีประโยชน์ให้เราเมื่ออิสระในการแสดงพฤติกรรม โดยไม่จำเป็นต้องคำนึงกรอบของสังคม ความคาดหวัง ความเหมาะสม หรือค่านิยมของสังคมที่เป็นตัวกำหนดให้บุคคลทำพฤติกรรมต่างๆ ทำให้บุคคลกล้าแสดงออกอย่างเปิดเผยถึงความเป็นตัวตน และนำเสนอสิ่งที่เราคิดได้อย่างอิสระ โดยไม่ต้องกลัวว่าจะถูกตัดสินจากผู้อื่น แต่ในทางกลับกันความนิรนามก็อาจส่งผลทางลบได้เมื่อบุคคลมีอิสระในการแสดงพฤติกรรมโดยมีความตระหนักรู้ในตนเองลดลง อาจก่อให้เกิดผลเสียได้อย่างมากมายเช่นเดียวกันโดยเฉพาะอย่างยิ่งความนิรนามที่เกิดขึ้นบนพื้นที่ออนไลน์ สื่อสังคมที่ได้รับค่านิยมจากผู้คนทั่วโลก ทำให้พื้นที่ออนไลน์กลายเป็นช่องทางในการดูถูก การข่มเหงรังแกกัน การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นที่ก้าวร้าว การโจมตีความคิดเห็นของผู้อื่น โดยใช้คำพูดที่ก้าวร้าว เพราะไม่ต้องระวังการแสดงออกพฤติกรรมเท่ากับโลกของความเป็นจริง (Berson, Berson, & Ferron, 2002)

ความนิรนามยังเป็นปัจจัยหลักในการแสดงพฤติกรรมที่ไม่ดีต่างๆ บนโลกออนไลน์ (Suler, 2004) และเป็นตัวทำนายความรุนแรงของการเกิดพฤติกรรมข่มเหงรังแกทางสื่อออนไลน์ (Christopher P Barlett, Gentile, & Chew, 2016) ความนิรนามที่ความรุนแรงมากขึ้นเมื่ออยู่ในสื่อออนไลน์ เนื่องจากสื่อออนไลน์เป็นสื่อที่ทุกคนสามารถเข้าได้อย่างไม่จำกัดสิทธิ์ ผู้ใช้เข้าใจว่ากิจกรรมต่างๆ ที่เกิดขึ้นบนสื่อออนไลน์ไม่จำเป็นต้องระบุตัวตน ตำแหน่ง สถานที่ในการเข้าใช้งานสามารถใช้ชื่อปลอม รูปปลอม หรือกระทั่งข้อมูลส่วนตัวปลอมในการใช้งาน ทำให้ยากต่อการตรวจสอบตัวตนที่แท้จริง (Werner, Bumpus, & Rock, 2010) อีกทั้งความนิรนามยังลดความตระหนักรู้ของบุคคล (Self-awareness) และเพิ่มความไม่มีตัวตนของบุคคล(Deindividuation)

(Diener, 1979) ความนิรนามส่งผลต่อการลดความวิตกกังวลในการชมแข่งแกผู้อื่น เพิ่มการรับรู้อำนาจ (power) และลดความรับผิดชอบของตนเอง (accountability) เนื่องจากตนไม่ได้รับผลกระทบทางลบจากการกระทำของตนเอง (Jensen-Campbell, Knack, Waldrip, & Campbell, 2007) ส่งผลต่อการรับรู้และพฤติกรรมของบุคคลว่าสามารถทำอะไรก็ได้ และไม่จำเป็นต้องรับผิดชอบต่อผลของการกระทำที่เกิดขึ้น (Suler, 2004)

ความนิรนามส่งผลกระทบต่อทางลบให้กับเหยื่อที่ถูกชมแข่งแกทางสื่อออนไลน์ การถูกรังแกโดยบุคคลนิรนามนั้น สร้างผลกระทบต่อทางลบให้กับเหยื่อมากกว่า เพราะสร้างความรู้สึกหวาดกลัวและไม่ปลอดภัยให้กับเหยื่อ (Christopher P. Barlett, 2015) ทำให้เกิดความหวั่นวิตก การรับรู้อำนาจที่ต่อยกว่า การไม่รู้ถึงวิธีการจัดการกับปัญหา (Bryce & Fraser, 2013)

Wallace (2015) พบว่า ผู้เข้าร่วมที่อยู่ในเงื่อนไขของการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์เป็นสื่อกลาง (Computer-mediated communication – CMC) มีแนวโน้มที่จะทำตามหน้าม้าไปในทิศทางที่ผิดมากกว่าเงื่อนไขของการสื่อสารแบบต่อหน้า และยังพบอีกว่า เมื่ออยู่ในสถานการณ์ทางสังคม บุคคลที่อยู่ในเงื่อนไขของการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์เป็นสื่อกลางจะมีแนวโน้มในการเบี่ยงเบนไปจากพฤติกรรมบรรทัดฐานที่คนส่วนมากกระทำ เนื่องจากความนิรนามของการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์เป็นสื่อกลางช่วยลดอิทธิพลของคนหมู่มาก จึงสามารถทำในสิ่งที่ตนต้องการกระทำโดยไม่ทำตามบรรทัดฐานของสังคมได้ ความนิรนามเป็นตัวกระตุ้นพฤติกรรมการชมแข่งแกทางโลกไซเบอร์ เนื่องจากปลดปล่อยบุคคลจากพฤติกรรมบรรทัดฐานที่พึงกระทำเพื่อให้สังคมยอมรับ (Patchin & Hinduja, 2006) หรือเป็นตัวช่วยในการหลีกเลี่ยงการได้รับโทษจากพฤติกรรมไม่ดีที่กระทำ (Li, 2007) ความนิรนามช่วยสนับสนุนความไม่เท่าเทียมของของผู้กระทำการชมแข่งแกทางโลกไซเบอร์กับเหยื่อ จึงลดความสามารถในการป้องกันตัวของเหยื่อจากพฤติกรรมก้าวร้าว (David-Ferdon & Hertz, 2007)

จากงานวิจัยของ Youth IGF Project (2013) ที่ศึกษาเรื่องการรับรู้ความนิรนามบนโลกออนไลน์ใน กลุ่มตัวอย่าง 1,300 คนจากทั้งหมด 68 ประเทศทั่วโลก พบสิ่งที่น่าสนใจดังนี้ 1) การพูดคุยแบบไม่ระบุตัวตนส่วนใหญ่ เกิดขึ้นโดยการคอมเมนต์โดยไม่ระบุตัวตน (Anonymous comment) การใช้บัญชีที่ไม่ระบุชื่อของตน การทำกิจกรรมบนอินเทอร์เน็ตที่ไม่ต้องสมัครสมาชิก การใช้บริการเครื่องมือที่เป็นสื่อกลางในการสื่อสารกับผู้อื่นโดยไม่ต้องระบุตัวตน 2) เหตุผลที่คนเลือกที่จะไม่ระบุตัวตนเนื่องจากต้องการปกป้องข้อมูลส่วนตัว โดยให้เหตุผลดังต่อไปนี้ รู้สึกปลอดภัยกว่า ปกป้องชื่อเสียง ไม่ต้องรับผิดชอบต่อผลของการกระทำ เพื่อแสดงออกสิ่งที่ไม่กล้าพูด เพื่อทำพฤติกรรมที่ละเมิดกฎหมาย 3) ความนิรนามสามารถใช้ในทางที่ผิดในการชมแข่งคนอื่นได้ 71% รายงานว่า ตนแสดงพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมมากขึ้นเมื่ออยู่ในภาวะนิรนาม และ 37% รายงานว่า ตนเคยได้รับการชมแข่งจากบุคคลนิรนาม โดยส่วนใหญ่ผู้กระทำและผู้ถูกกระทำอายุระหว่าง 16-18 ปี

Douglas และ McGarty (2001) ที่ศึกษาการใช้การสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์เป็นสื่อกลาง (Computer-mediated Communication) พบว่า ผู้ใช้ที่ไม่มีประสบการณ์ตัวตนมีแนวโน้มที่จะแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว เช่น การส่งข้อความมั่วร้าย และก้าวร้าวต่อผู้อื่นมากกว่าผู้ใช้ที่ต้องระบุตัวตน ความนิรนามส่งผลต่อการลดตัวตนของบุคคล (Deindividuation) ทำให้วัยรุ่นมีแนวโน้มเปิดเผยและส่งต่อภาพส่วนตัว และข้อมูลเกี่ยวกับเรื่องเพศให้กับผู้อื่นผ่านทางอินเทอร์เน็ต Chiou (2006) พบว่าเหยื่อที่ถูกข่มเหงรังแกทางโลกไซเบอร์ ส่วนมากไม่สามารถระบุได้ว่าใครเป็นผู้กระทำ

Schumann และคณะ (2017) ศึกษาความนิรนามในการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์เป็นสื่อกลาง โดยให้ผู้เข้าร่วมการทดลองสนทนาออนไลน์กับคนที่ไม่รู้จกที่ระบุชื่อ และไม่ระบุชื่อ พบว่าความนิรนามเป็นปัจจัยที่ทำให้เกิดอคติต่อผู้อื่นได้โดยเฉพาะกับคนนอกกลุ่ม เนื่องจากไม่ได้รู้จักกันมาก่อน การสนทนาแบบนิรนามลดการมีตัวตนของบุคคล (Social Presence) ทำให้เกิดเจตคติทางลบต่อคนนอกกลุ่ม เพราะถูกมองว่าไม่มีความน่าสนใจ ไม่พึงพอใจ ไม่มีส่วนร่วมกับบุคคลเหล่านั้น

Moore และคณะ (2012) ศึกษาความนิรนามกับโพสต์ที่มีความก้าวร้าวในพื้นที่แสดงความคิดเห็นออนไลน์ โดยการรวบรวมความคิดเห็นพบว่า ผู้ใช้ที่ไม่ต้องระบุตัวตน (นิรนาม) มีแนวโน้มจะเป็นผู้กระทำพฤติกรรมข่มเหงรังแกทางโลกไซเบอร์มากกว่า และมีแนวโน้มจะปกป้องตนเองน้อยกว่า เนื่องจากไม่ต้องรับผิดชอบผลการกระทำของตนเอง

ในส่วนของการรับรู้ความนิรนาม (Perceived Anonymity) มีนักวิจัยจำนวนน้อยที่ศึกษาเฉพาะเรื่องนี้ โดย Hite และคณะ (2014) ได้พัฒนามาตรการรับรู้ความนิรนามขึ้น เนื่องจากความสำคัญของการรับรู้ความนิรนาม จะสามารถอธิบายความสัมพันธ์ระหว่างความนิรนามและพฤติกรรมของบุคคลได้

Gavish และ Gerdes (1998) ได้วิจัยเกี่ยวกับความนิรนามในการตัดสินใจของกลุ่มกล่าวว่าระดับการรับรู้ความนิรนามมีความสำคัญมากกว่าความนิรนามที่เกิดขึ้นจริง เนื่องจากในเทคโนโลยีสมัยใหม่ ผู้คนไม่ทราบถึงระดับความนิรนามที่มีอยู่ในระบบ เพียงแต่เป็นความรู้ความนิรนามของตนเองเท่านั้น ที่ส่งผลต่อพฤติกรรม

ทั้งนี้ทั้งนั้นการรับรู้ความนิรนามเพียงอย่างเดียว อาจไม่สามารถทำนายได้ว่าบุคคลดังกล่าวจะมีแนวโน้มแสดงพฤติกรรมทางลบ เช่น พฤติกรรมข่มเหงรังแกหรือไม่ผ่านทางเฟซบุ๊ก นักวิจัยจึงพยายามศึกษาว่ามีตัวแปรอื่นใดที่อาจส่งผลต่อการแสดงพฤติกรรมข่มเหงรังแกบนสื่อออนไลน์ ซึ่งหนึ่งในนั้นได้แก่ การละเลยคุณธรรม (Kowalski et al., 2014)

ทฤษฎีของการละเลยคุณธรรม (Theory of moral disengagement)

ความหมายของการละเลยคุณธรรม

Bandura และคณะ (1996) ให้คำอธิบายต่อการที่บุคคลรับรู้ถึงพฤติกรรมที่ตนทำเป็นสิ่งที่ไม่ดี (ผิดศีลธรรม) แต่ก็ยังเลือกที่จะทำพฤติกรรมเหล่านั้นต่อไปว่าเป็นผลของทฤษฎีการละเลยคุณธรรม กล่าวคือ การที่บุคคลโน้มน้าวตนเองว่าคุณธรรมที่ตนมีเป็นมาตรฐานนั้นไม่สามารถนำมาปรับใช้ได้กับสถานการณ์ หรือ บริบทที่ตนกำลังเผชิญอยู่ เพื่อลดความรู้สึกไม่ดีและความรู้สึกผิดที่ได้ทำพฤติกรรมผิดศีลธรรม เพื่อปกป้องมโนภาพแห่งตน และช่วยบรรเทาความไม่คล้อยจองทางปัญญา (Cognitive Dissonance) (Detert, Treviño, & Sweitzer, 2008)

กลไกในการละเลยคุณธรรม

กลไกในการโน้มน้าวในตนเองในการละเลยคุณธรรมมีทั้งหมด 8 กลไก โดยแบ่งออกได้ดังนี้ **การเปลี่ยนโครงสร้างการรู้คิด (Cognitive restructuring)** เป็นการเปลี่ยนแปลงความคิดที่มีต่อพฤติกรรมที่ไม่ดี ในมุมมองที่ดีขึ้น เป็นสิ่งที่มีประสิทธิภาพมากที่สุด เพราะจะอนุญาตให้ตนสามารถทำพฤติกรรมที่ไม่ดีได้ โดยไม่รู้สึกผิด จะนำมาสู่การทำพฤติกรรมที่ไม่ดีซ้ำๆ ไปเรื่อยๆ

1. **การให้เหตุผลรองรับพฤติกรรมที่ไม่ดี (Moral justification)** คือ กระบวนการในการให้เหตุผลต่อพฤติกรรมที่ไม่ดีที่ทำลงว่าเป็นพฤติกรรมที่ยอมรับได้ โดยอ้างว่านำไปสู่คุณค่าของสังคม หรือเพื่อวัตถุประสงค์ทางศีลธรรมอื่นๆ เช่น การที่ฉันไปทำร้ายผู้อื่น เพื่อเป็นการปกป้องเกียรติและศักดิ์ศรีของโรงเรียนของฉัน
2. **การเปรียบเทียบกับพฤติกรรมที่แย่กว่า (Advantageous comparison)** เป็นการเปรียบเทียบเพื่อให้เห็นความแตกต่างระหว่างพฤติกรรมที่ไม่ดีที่ได้กระทำ กับพฤติกรรมที่แย่กว่าเมื่อเปรียบเทียบผลของการกระทำจะเห็นความพฤติกรรมที่ไม่ดีมีความร้ายแรงน้อยลง เช่น การโกหกในการรายงานหน้าชั้นย่อมดีกว่า นักข่าวรายงานเรื่องโกหกออกสื่อ
3. **การเปลี่ยนแปลงคำ เพื่อให้ลดความรุนแรงของพฤติกรรม (Euphemistic labeling)** การใช้คำใหม่ให้บรรเทาความรุนแรงของพฤติกรรม เป็นการเปลี่ยนความ เช่น การนำของของคนอื่นไปโดยไม่ได้รับอนุญาตไม่ใช่การขโมย แต่เป็นการขอยืมไปก่อนเท่านั้น

การปิดบังความรับผิดชอบของผู้กระทำ (minimizing one's agentive role) เป็นการปิดบัง หรือ ลดความรับผิดชอบต่อพฤติกรรมที่ไม่ดี เพื่อให้ตนเองสบายใจว่าตนไม่ได้ต้องการเป็นผู้กระทำสิ่งที่ไม่ดี แต่ต้องทำเพราะเป็นความต้องการของผู้อื่น

4. **การปิดความรับผิดชอบให้กับผู้อื่น (Displacement of responsibilities)** เป็นการส่งต่อความรับผิดชอบของตนว่ามาจากคำสั่งของผู้อื่น เช่น ฉันปลอมเอกสารเพราะหัวหน้าได้มอบหมายให้ฉันทำ คนที่ต้องรับผิดชอบคือหัวหน้างานของฉัน

5. การกระจายความรับผิดชอบให้กับผู้อื่น (*Diffusion of responsibilities*) คล้ายกับการปิดความรับผิดชอบ แต่เป็นการกระจายความรับผิดชอบให้กับกลุ่ม เช่น การขโมยของเป็นเรื่องปกติที่ใครๆก็ทำกัน ถ้าฉันถูกลงโทษคนอื่นก็ต้องถูกลงโทษด้วย

การลดความรู้สึกต่อผลที่เกิดขึ้นของพฤติกรรม (*disregarding or distorting the consequence*) การลดความรู้สึกไม่ดีที่เกิดขึ้น เพื่อลดความรู้สึกไม่ดีที่เกิดขึ้นหลังจากทำพฤติกรรม จึงเปลี่ยนมุมมองต่อผู้ได้รับผลกระทบ

6. ลดความร้ายแรงของผลที่ตามมาของพฤติกรรม (*Distortion of consequence*) เป็นการลดความร้ายแรงที่เกิดขึ้นหลังจากการทำพฤติกรรม เพื่อลดความรู้สึกผิดที่จะเกิดขึ้น เช่น การปลอมแปลงเอกสารไม่ใช่เรื่องใหญ่อะไร ไม่สามารถส่งผลกระทบร้ายแรงได้หรอก
7. ลดมุมมองความเป็นมนุษย์ของผู้ถูกกระทำ (*Dehumanization*) หากผู้กระทำความผิดรับรู้ว่าคุณถูกกระทำเป็นมนุษย์ จะเกิดความเห็นใจและรู้สึกผิดต่อการกระทำ จึงลดความมนุษย์ของคุณผู้ถูกกระทำ เช่น มองเป็นคนนอกกลุ่มที่ไม่สมควรได้รับความเห็นใจ เช่น ฉันไม่ได้ว่าร้ายคนนั้น แต่ว่าร้ายบริษัทคู่แข่งของเราที่เขาทำงานอยู่
8. โทษผู้อื่น (*Attribution of blame*) การที่มนุษย์มองตนเองว่าดี ไม่มีข้อผิดพลาดนั้น ทำให้เปลี่ยนการรับรู้ใหม่ว่าผลของการกระทำที่ไม่ดีเป็นความรับผิดชอบของเหยื่อที่สมควรได้รับอยู่แล้ว เช่น ที่ฉันไปทำร้ายเขา เพราะเขาทำตัวไม่ดีสมควรได้รับการลงโทษจากฉัน

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการละเลยคุณธรรม

Moore (2015) ศึกษาความสัมพันธ์ของการละเลยคุณธรรมกับความแตกต่างระหว่างบุคคล พบว่าการละเลยคุณธรรมมีความสัมพันธ์ทางบวกกับบุคลิกภาพแบบแมคคาวิลเลียน (*Machiavellianism*), ความเชื่อเรื่องอำนาจควบคุมภายนอก (*External locus of control*) และการละเลยคุณธรรมมีความสัมพันธ์ทางลบกับ การพัฒนาความรู้คิดด้านศีลธรรม (*Cognitive moral development*), ความรู้สึกผิด (*Guilt*), ความซื่อสัตย์ (*Honesty*), ความพิถีพิถัน (*Conscientiousness*) และ ความยินยอมเห็นใจ (*Agreeableness*)

Detert และคณะ (2008) ศึกษาการละเลยคุณธรรมกับการตัดสินใจทางคุณธรรม จากคนทำงานและนักเรียนจำนวน 307 คน พบว่าคนที่มีความไว้วางใจจะละเลยคุณธรรม คือคนที่มีความเห็นอกเห็นใจผู้อื่นต่ำ (*Empathy*), ขาดอัตลักษณ์ทางศีลธรรม (*Moral Identity*), มีความไม่ไว้วางใจต่อผู้อื่น (*Cynicism*) และ มีความเชื่ออำนาจภายนอกสูง (*External Locus of Control*) และที่สำคัญการละเลยคุณธรรมเป็นตัวแปรส่งผ่านระหว่างตัวแปรต่างๆ กับการตัดสินใจอย่างไม่มีคุณธรรม

De Caroli และ Sagone (2014) ศึกษากลไกของการละเลยคุณธรรม โดยการวิเคราะห์ช่วงวัยรุ่น พบว่า ช่วงวัยรุ่นตอนต้นกับตอนกลาง มักจะใช้กลไกการละเลยคุณธรรมมากกว่าช่วงผู้ใหญ่

ตอนต้น พบความสัมพันธ์ของอายุกับการใช้กลไกการละเลยคุณธรรมว่า เมื่อบุคคลอายุมากขึ้น มีแนวโน้มจะใช้กลไกการละเลยคุณธรรมน้อยลง และผู้ชายมักจะใช้มากกว่าผู้หญิง ช่วงวัยรุ่นมีการใช้กลไกการละเลยคุณธรรมเพื่อกระจายความรับผิดชอบของพฤติกรรมที่อันตรายต่อกลุ่ม เพื่อลดความร้ายแรงของพฤติกรรมจากคนคนเดียว ในทางกลับกัน นักศึกษามหาวิทยาลัยจะใช้กลไกการละเลยคุณธรรมในการสร้างความเสียหายต่อบุคคลอื่นเป็นรายบุคคล

Risser และ Eckert (2016) ศึกษาความสัมพันธ์ของพฤติกรรมต่อต้านสังคม, ลักษณะนิสัยโรครทางจิต และ การละเลยคุณธรรมในผู้ใหญ่จำนวน 181 คน เมื่อดูเรื่องเพศและกลไกแต่ละระบบของการละเลยคุณธรรม พบว่า เพศหญิงมักใช้กลไกการกระจายความรับผิดชอบให้กับผู้อื่น (Diffusion of responsibilities) ส่วนเพศชายมักใช้กลไกการให้เหตุผลรองรับพฤติกรรมไม่ดี (Moral justification) และ การละเลยคุณธรรมสามารถทำนายการทำพฤติกรรมที่ไม่ปลอดภัย (ขึ้นรถมอเตอร์ไซค์โดยไม่สวมหมวกกันน็อค) การทำลายกฎที่ไม่เกิดความรุนแรง (ขโมยรถยนต์) และ การทุจริตในการเรียน (ลอกข้อสอบเพื่อน) เป็นต้น

Çlişkan (2013) ศึกษาการละเลยคุณธรรมในการเล่นกีฬา จากนักกีฬาจำนวน 428 คน แบ่งเป็น นักกีฬาฟุตบอล บาสเก็ตบอล วอลเลย์บอล และ แอนด์บอล โดยการละเลยคุณธรรมในการเล่นกีฬาเช่น เป็นเรื่องที่ได้รับได้ในการทำพฤติกรรมไม่ดีกับผู้ที่ฝ่ายตรงข้ามที่มาสปรมาทคนในทีมของเรา พบว่านักกีฬาเพศหญิงมีแนวโน้มจะใช้กลไกการละเลยคุณธรรมมากกว่านักกีฬาเพศชาย และนักกีฬาฟุตบอลมีแนวโน้มจะใช้กลไกการละเลยคุณธรรมมากกว่านักกีฬาวอลเลย์บอล ส่วนนักกีฬาบาสเก็ตบอลไม่มีความแตกต่าง

Paciello และคณะ (2008) ศึกษาการละเลยคุณธรรมพฤติกรรมก้าวร้าว ในวัยรุ่นจำนวน 366 คน พบว่าเด็กที่ใช้กลไกการละเลยคุณธรรมสามารถทำนายพฤติกรรมการเกิดความก้าวร้าวทางวาจา ความก้าวร้าวทางกาย และ การสร้างความรุนแรงได้อย่างมีนัยสำคัญ ตรงกันข้ามกับเด็กที่ไม่ใช้กลไกการละเลยคุณธรรมที่สามารถทำนายว่าจะไม่แสดงพฤติกรรมก้าวร้าว และความรุนแรงอย่างมีนัยสำคัญ

Gini, Pozzoli และ Hymel (2014) ศึกษาแบบอภิมานวิเคราะห์ทั้งหมด 27 การศึกษาพบว่าการละเลยคุณธรรมมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมก้าวร้าว และการข่มเหงรังแกในรูปแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญ และพบความสัมพันธ์มีมากขึ้นในช่วงวัยรุ่นมากกว่าวัยเด็ก และการศึกษาของ Hymel, Rocke และ Bonano (2005) เรื่องการรังแกภายในโรงเรียน ก็พบการละเลยคุณธรรมในโรงเรียนพบว่า 64% ของนักเรียนใช้มุมมองการเปลี่ยนแปลงโครงสร้าง (การถูกรังแกเป็นเรื่องปกติของการเป็นเด็ก), 51% ของนักเรียนใช้มุมมองการส่งต่อความรับผิดชอบของผู้กระทำผิด (เป็นหน้าที่ของโรงเรียนในการดูแลไม่ให้เกิดการรังแกในโรงเรียน) 44% ใช้มุมมองลดความรู้สึกต่อผลของพฤติกรรม

(การถูกรังแกทำให้แข็งแกร่งมากขึ้น) และ 56% ใช้มุมมองลดความรู้สึกไม่ดีที่กระทำโดยการโทษเหยื่อ (นักเรียนที่ถูกรังแกสมควรได้รับการกระทำเหล่านั้น)

Bauman (2010) กล่าวว่า ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี ที่ทำให้เยาวชนมีสังคมผ่านทางสื่อออนไลน์ ทำให้เยาวชนมีความคิดในการการละเลยคุณธรรมมากขึ้น โดยพบความสัมพันธ์ระหว่างการละเลยคุณธรรม กับพฤติกรรมก้าวร้าวออนไลน์ในหลากหลายบริบท งานวิจัยแบบอภิมานวิเคราะห์ระหว่างการละเลยคุณธรรมกับพฤติกรรมการข่มเหงรังแกทางโลกไซเบอร์มีความสัมพันธ์กันปานกลาง (Kowalski et al., 2014)

พฤติกรรมการข่มเหงรังแกทางเฟซบุ๊ก, รูปแบบอารมณ์ขัน, การรับรู้ความนิรนาม, และ การละเลยคุณธรรม

จากการศึกษารูปแบบอารมณ์ขันมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการข่มเหงรังแกทางโลกไซเบอร์ งานวิจัยของ Sari (2016) ศึกษาารูปแบบอารมณ์ขันกับพฤติกรรมการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ของประเทศตุรกี จากวัยรุ่นอายุ 15-18 ปี จำนวน 489 คน โดยการพบว่าอารมณ์ขันทางลบ (อารมณ์ขันแบบก้าวร้าวและอารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเอง) มีความสัมพันธ์กับการแสดงพฤติกรรมการข่มเหงรังแกทางโลกไซเบอร์ โดยเฉพาะอารมณ์ขันแบบก้าวร้าวสามารถทำนายการเกิดพฤติกรรมการข่มเหงรังแกทางโลกไซเบอร์ได้ โดยอธิบายว่าอารมณ์ขันแบบก้าวร้าวและพฤติกรรมการรังแกผ่านโลกไซเบอร์มีส่วนที่เหมือนกันคือการมีสถานะที่ต่างกันระหว่างผู้กระทำและผู้ถูกกระทำ และพฤติกรรมการรังแกผ่านโลกไซเบอร์มีความสัมพันธ์กับความรู้สึกโดดเดี่ยว โดยใช้การรังแกผ่านโลกไซเบอร์เป็นที่ปลดปล่อยความรู้สึก และแสดงอารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเองเพื่อเป็นวิธีการรักษาความกังวลใจของตนเอง

จากการศึกษาการรับรู้ความนิรนามกับพฤติกรรมการข่มเหงรังแกทางโลกไซเบอร์ Wright (2014) ศึกษาความก้าวร้าวบนโลกไซเบอร์กับความนิรนาม จากนักเรียน 274 คน พบว่าความนิรนามเป็นตัวกระตุ้นพฤติกรรมก้าวร้าวบนโลกไซเบอร์ เนื่องจากไม่สามารถทราบถึงตัวผู้กระทำ ผู้กระทำจึงมั่นใจว่าจะไม่ถูกจับได้ และจะไม่ถูกลงโทษจากผลของการกระทำที่ต่ำลงไป ซึ่งมีงานวิจัยที่สนับสนุนความนิรนามที่มีผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวอีกมากมายเช่น การศึกษาของ Li และคณะ (2012) พบว่าความนิรนามส่งผลต่อพฤติกรรมการรังแกบนโลกออนไลน์ เพราะความนิรนามทำให้เกิดอารมณ์ทางลบ เช่น ความไม่พอใจ ความกลัว และความไม่ปลอดภัย ซึ่งนำไปสู่การแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวทุกประเภท Lowry และคณะ (2016) ศึกษาพฤติกรรมการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ในผู้ใหญ่ จากผู้ใหญ่จำนวน 1,003 คนในฮ่องกง พบว่า สามปัจจัยที่ส่งผลต่อการแสดงพฤติกรรมการรังแกผ่านโลกไซเบอร์คือคนที่มีความพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์เป็นประจำ (มีจำนวนชั่วโมงการใช้งานต่อวันสูง) และ

ความนิรนามที่ส่งผลให้เกิดการลดการระบุดัตตน, กระจายความรับผิดชอบ, ขาดความใกล้ชิด, ขาดความรู้เกี่ยวกับบุคคลอื่น และ ความมั่นใจในการทำงานระบบที่จะปิดบังตัวตนได้

จากการศึกษาการละเลยคุณธรรมกับพฤติกรรมการช่มเหงรังแกทางโลกไซเบอร์ Pornari และ Wood (2010) ศึกษาพฤติกรรมก้าวร้าวบนโลกไซเบอร์ในนักเรียนมัธยม จากนักเรียน 339 คน พบว่าการละเลยคุณธรรมมีความสัมพันธ์ทางบวกกับพฤติกรรมรุนแรง และพฤติกรรมก้าวร้าวทั้งแบบเผชิญหน้าและบนโลกไซเบอร์ โดยเฉพาะกลไกการให้เหตุผลรองรับพฤติกรรมไม่ดี (Moral justification) และจากการศึกษาของ Hymel Rocke, Bonanno (2005) พบว่าพฤติกรรมการรังแกมีความสัมพันธ์ทางบวกกับการละเลยคุณธรรมในช่วยวัยรุ่น และงานของ Kowalski และคณะ (2014) ที่พบความสัมพันธ์ทางบวกของการละเลยคุณธรรมกับพฤติกรรมการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ Yang, Wang, Chen และ Liu (2018) ศึกษาพฤติกรรมการช่มเหงรังแกทางโลกไซเบอร์ กับความขัดแย้งในการเลี้ยงดู การละเลยคุณธรรม และอัตลักษณ์ทางคุณธรรม ในวัยรุ่นของประเทศจีน จำนวน 649 คน พบว่า การละเลยคุณธรรมมีความสัมพันธ์ทางบวกกับพฤติกรรมการรังแกผ่านโลกไซเบอร์

การรับรู้ความนิรนาม การละเลยคุณธรรม และการช่มเหงรังแกผ่านโลกไซเบอร์ จากการศึกษาของ Runions และ Bak (2015) ศึกษาการละเลยคุณธรรมบนโลกออนไลน์, การรังแกผ่านโลกไซเบอร์ และ พฤติกรรมก้าวร้าวบนโลกไซเบอร์ พบว่าพฤติกรรมการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ มีผลมาจากการละเลยคุณธรรม โดยมีความนิรนามเป็นตัวกระตุ้นที่ทำให้เกิดพฤติกรรมมากขึ้น

จากการทบทวนวรรณกรรมข้างต้น จะพบความสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบอารมณ์ขัน, ความนิรนาม, และ การละเลยคุณธรรมที่มีผลต่อพฤติกรรมการรังแกทางโลกไซเบอร์ โดยในบริบทของประเทศไทยที่มองเห็นการช่มเหงรังแกผ่านโลกไซเบอร์เป็นเรื่องสนุก และยังไม่มีการวิจัยใดที่ศึกษาอารมณ์ขันทางลบที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมการรังแกทางเฟซบุ๊ก ผู้วิจัยจึงเลือกตัวแปรรูปแบบอารมณ์ขันทางลบเป็นตัวแปรต้นในการศึกษา และเมื่อศึกษาตัวแปรการรับรู้ความนิรนามและการละเลยคุณธรรม ทั้งสองตัวแปรต่างเป็นตัวแปรที่ส่งผลกระทบต่อการศึกษาพฤติกรรมก้าวร้าว โดยเฉพาะตัวแปรการรับรู้ความนิรนามที่ส่งผลกระทบต่อการศึกษาพฤติกรรมการช่มเหงรังแกทางโลกไซเบอร์ ผู้วิจัยจึงเลือกตัวแปรการรับรู้ความนิรนามและการละเลยคุณธรรมเป็นตัวแปรกำกับอิทธิพลของอารมณ์ขันทางลบต่อพฤติกรรมการช่มเหงรังแกทางเฟซบุ๊ก

โดยในงานวิจัยที่ผ่านมา ผู้วิจัยส่วนใหญ่ศึกษาพฤติกรรมก้าวร้าว และพฤติกรรมการช่มเหงรังแกผ่านทางโลกไซเบอร์ ซึ่งเป็นไปได้ผ่านหลายช่องทาง และงานวิจัยส่วนใหญ่มีอยู่ในบริบทของประเทศทางตะวันตก ซึ่งมีความแตกต่างกับประเทศไทย ในการศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยจึงมุ่งศึกษาพฤติกรรมก้าวร้าว ผ่านช่องทางเฟซบุ๊กโดยเฉพาะ โดยนำปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวบนพื้นที่

อื่นๆ ทั้งพื้นที่ออนไลน์และไม่ออนไลน์มาร่วมกันศึกษาเพื่อให้เข้ากับปัญหาพฤติกรรมกรรมการเข้มแข็งแทางเฟซบุ๊กที่เกิดขึ้นในบริบทของประเทศไทยมากยิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างอารมณ์ขันทางลบและพฤติกรรมกรรมการเข้มแข็งแทางเฟซบุ๊ก
2. เพื่อศึกษาอิทธิพลของอารมณ์ขันทางลบในการทำนายพฤติกรรมกรรมการเข้มแข็งแทางเฟซบุ๊ก โดยมีการรับรู้ความนิรนามเป็นอิทธิพลกำกับ
3. เพื่อศึกษาอิทธิพลของอารมณ์ขันทางลบในการทำนายพฤติกรรมกรรมการเข้มแข็งแทางเฟซบุ๊ก โดยมีการละเลยคุณธรรมเป็นอิทธิพลกำกับ

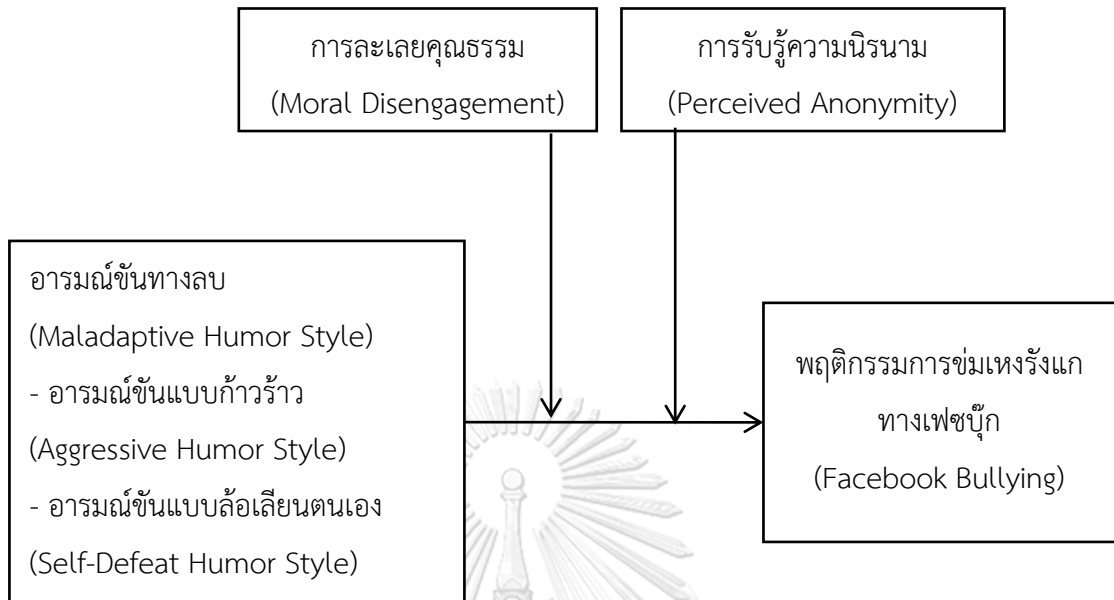
ตัวแปรที่ต้องการศึกษา

ตัวแปรอิสระ	อารมณ์ขันทางลบ 2 ประเภท ประกอบด้วย <ul style="list-style-type: none"> - อารมณ์ขันแบบก้าวร้าว (Aggressive Humor Style) - อารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเอง (Self-Defeat Humor Style)
ตัวแปรตาม	พฤติกรรมกรรมการเข้มแข็งแทางเฟซบุ๊ก (Facebook Bullying)
ตัวแปรกำกับ	การรับรู้ความนิรนาม (Perceived Anonymity) การละเลยคุณธรรม (Moral Disengagement)

คำจำกัดความ

1. พฤติกรรมการข่มเหงรังแกทางเฟซบุ๊ก (Facebook Bullying) คือ การข่มเหงรังแกผู้อื่นผ่านการสื่อสารด้วยความรุนแรงหรือก้าวร้าว โดยตั้งใจที่จะทำร้ายหรือสร้างความไม่สบายใจ และมีการกระทำซ้ำๆ เป็นระยะเวลาหนึ่ง ผ่านทางสื่อสังคมออนไลน์เฟซบุ๊ก นิยามเชิงปฏิบัติการของพฤติกรรมการรังแกผ่านเฟซบุ๊ก คือ คะแนนที่ได้จากมาตรวัดพฤติกรรมการรังแกผ่านเฟซบุ๊ก โดยนำมาจากการศึกษาของปิยพจน์ ตันตะผลิต (2554) โดยจะใช้เฉพาะองค์ประกอบของพฤติกรรมการข่มเหงรังแกทางโลกไซเบอร์เท่านั้น และเปลี่ยนเป็นบริบทของพฤติกรรมการข่มเหงรังแกทางเฟซบุ๊ก จำนวน 10 ข้อ เป็นมาตรลิเคิร์ต 5 ช่วง
2. อารมณ์ขันแบบก้าวร้าว (Aggressive Humor Style) หมายถึง อารมณ์ขันที่ใช้ในการกระหน่ำกระแทก ประชดประชันบุคคลอื่น เป็นการใช้อารมณ์ขันเพื่อทำร้ายบุคคลอื่นทั้งโดยตั้งใจ และไม่ตั้งใจ นิยามเชิงปฏิบัติการของอารมณ์ขันแบบก้าวร้าว คือ คะแนนที่ได้จากมาตรวัดรูปแบบอารมณ์ขันแบบก้าวร้าว ตามแนวคิดของ Martin เป็นมาตรลิเคิร์ต 5 ช่วง จำนวน 6 ข้อ
3. อารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเอง (Self-Defeat Humor Style) หมายถึง อารมณ์ขันที่ใช้ในการสบประมาทตนเองในทางลบ เพื่อให้คนอื่นมีความสุข นิยามเชิงปฏิบัติการของอารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเอง คือ คะแนนที่ได้จากมาตรวัดรูปแบบอารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเอง ตามแนวคิดของ Martin เป็นมาตรลิเคิร์ต 5 ช่วง จำนวน 6 ข้อ
4. การรับรู้ความนิรนาม (Perceived Anonymity) หมายถึง การรับรู้ว่าการกระทำไม่สามารถระบุตัวตนมาถึงผู้กระทำได้ นิยามเชิงปฏิบัติการของความนิรนาม คือ คะแนนที่ได้จากข้อคำถามการรับรู้ความนิรนามบนการใช้งานเฟซบุ๊ก โดยมีเกณฑ์การแปลผลบุคคลที่มีการรับรู้ความนิรนามสูงหรือต่ำ คิดจากคะแนนค่าเฉลี่ยบวกลบ 1 เท่าของส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
5. การละเลยคุณธรรม (Moral Disengagement) หมายถึง การที่บุคคลโน้มน้าวตนเองว่า คุณธรรมที่ตนมีเป็นมาตรฐานนั้นไม่สามารถนำมาปรับใช้ได้กับสถานการณ์ หรือ บริบทที่ตนกำลังเผชิญอยู่ เพื่อลดความรู้สึกไม่ดีและความรู้สึกผิดที่ได้ทำพฤติกรรมผิดศีลธรรม นิยามเชิงปฏิบัติการของการละเลยคุณธรรม คือ คะแนนได้จากมาตรการละเลยคุณธรรมตามแนวคิดของ Moore เป็นมาตรลิเคิร์ต 5 ช่วง จำนวน 16 ข้อ โดยมีเกณฑ์การแปลผลบุคคลที่มีการละเลยคุณธรรมสูงหรือต่ำ คิดจากคะแนนค่าเฉลี่ยบวกลบ 1 เท่าของส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

กรอบแนวคิดงานวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

สมมติฐานการวิจัย

จากการทบทวนวรรณกรรมที่พบว่า ผู้ที่มีอารมณ์ขันทางลบ ทั้งแบบอารมณ์ขันแบบก้าวร้าว และอารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเอง มีแนวโน้มจะแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว (Dozois et al., 2008) โดยเฉพาะอย่างยิ่ง อารมณ์ขันแบบก้าวร้าว มีแนวโน้มที่จะส่งผลต่อการแสดงพฤติกรรมข่มเหงรังแกทางเพศมากกว่าอารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเอง (Sari, 2016) จึงนำมาสู่สมมติฐานข้อที่ 1- 3 ดังนี้

สมมติฐานข้อที่ 1 อารมณ์ขันแบบก้าวร้าวสามารถทำนายพฤติกรรมข่มเหงรังแกทางเพศได้

สมมติฐานข้อที่ 2 อารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเองสามารถทำนายพฤติกรรมข่มเหงรังแกทางเพศได้

สมมติฐานข้อที่ 3 อารมณ์ขันแบบก้าวร้าวสามารถทำนายพฤติกรรมข่มเหงรังแกทางเพศได้ดีกว่าอารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเอง

จากงานวิจัยและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการข่มเหงรังแกในโลกไซเบอร์พบว่า นอกจากอารมณ์ขันทางลบแล้ว ปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อการทำพฤติกรรมข่มเหงรังแกนั้น คือ การรับรู้ความนิรนาม (M. J. Moore et al., 2012) ด้วยเหตุนี้เอง จึงนำไปสู่สมมติฐานการวิจัยข้อที่ 4 และ 5 ดังนี้

สมมติฐานข้อที่ 4 บุคคลที่มีการรับรู้ความนิรนามสูง อารมณ์ขันแบบก้าวร้าวสามารถทำนายพฤติกรรมข่มเหงรังแกทางเพศได้ดีกว่าในบุคคลที่มีการรับรู้ความนิรนามต่ำ

สมมติฐานข้อที่ 5 บุคคลที่มีการรับรู้ความนิรนามสูง อารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเองสามารถทำนายพฤติกรรมข่มเหงรังแกทางเพศได้ดีกว่าในบุคคลที่มีการรับรู้ความนิรนามต่ำ

ด้วยงานวิจัยที่พบว่า นอกเหนือจากอารมณ์ขันแล้ว ผู้ที่มีการละเลยคุณธรรมสูง มีแนวโน้มทำพฤติกรรมก้าวร้าว หรือข่มเหงรังแกมากกว่า ผู้ที่มีการละเลยคุณธรรมต่ำ (Pornari & Wood, 2010) จึงนำไปสู่สมมติฐานข้อที่ 6-7 ดังนี้

สมมติฐานข้อที่ 6 บุคคลที่มีการละเลยคุณธรรมสูง อารมณ์ขันแบบก้าวร้าวสามารถทำนายพฤติกรรมข่มเหงรังแกทางเพศได้ดีกว่าในบุคคลที่มีการละเลยคุณธรรมต่ำ

สมมติฐานข้อที่ 7 บุคคลที่มีการละเลยคุณธรรมสูง อารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเองสามารถทำนายพฤติกรรมข่มเหงรังแกทางเพศได้ดีกว่าในบุคคลที่มีการละเลยคุณธรรมต่ำ

ประโยชน์ที่ได้รับ

1. เข้าใจถึงความสัมพันธ์ของอารมณ์ขันทางลบ การรับรู้ความนิรนาม และการละเลยคุณธรรม ต่อพฤติกรรมการข่มเหงรังแกทางเพศบูลี่
2. เข้าใจถึงสาเหตุการเกิดพฤติกรรมการข่มเหงรังแกทางเพศบูลี่ในบริบทของประเทศไทย
3. สร้างความตระหนักรู้ถึงผลกระทบทางลบจากพฤติกรรมการข่มเหงรังแกทางเพศบูลี่
4. สามารถนำผลการวิจัย เพื่อทำนายนายการเกิดพฤติกรรมการข่มเหงรังแกทางเพศบูลี่ เพื่อหาวิธีการรับมือ และวิธีการป้องกันปัญหาที่จะเกิดขึ้นในอนาคต



บทที่ 2

วิธีการดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงสหสัมพันธ์ (Correlational Study) เพื่อทดสอบอิทธิพลของอารมณ์ขันทางลบ การละเลยคุณธรรม และการรับรู้ความนิรนาม ต่อพฤติกรรมการชมเหงรังแกทางเฟซบุ๊ก

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างในขั้นตอนการพัฒนามาตรวัด ได้แก่ บุคคลทั่วไปอายุระหว่าง 18-60 ปี จำนวน 77 คน และ กลุ่มตัวอย่างในงานวิจัย ได้แก่ บุคคลทั่วไปที่ใช้สื่อสังคมออนไลน์เฟซบุ๊กเป็นระยะเวลาอย่างน้อย 6 เดือน อายุระหว่าง 18-34 ปี เนื่องจากเป็นช่วงอายุที่มีการใช้สื่อสังคมออนไลน์เฟซบุ๊กมากที่สุด (We are Social, 2018) จำนวน 200 คน จากการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบสะดวก (Convenience Sampling) ผ่านทางการแจกแบบสอบถามผ่านสื่อสังคมออนไลน์ช่องทางต่างๆ

เกณฑ์การเลือกขนาดกลุ่มตัวอย่างในงานวิจัยนี้อ้างอิงมาจาก Hair และคณะ (2010) ที่แนะนำให้ในงานวิจัยที่ต้องการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณ (Multiple Regression) มีขนาดของกลุ่มตัวอย่างอย่างน้อย 20 คนต่อ 1 ตัวแปรอิสระที่ต้องการศึกษา เนื่องจากการวิจัยนี้มีทั้งสิ้น 9 ตัวแปร ดังนั้น กลุ่มตัวอย่างที่เหมาะสมของงานวิจัยนี้จึงเท่ากับ 180 คน แต่เพื่อให้การวิจัยครั้งนี้ครอบคลุมในการศึกษาและป้องกันข้อผิดพลาดที่อาจเกิดขึ้นในระหว่างการเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยจึงได้กำหนดกลุ่มตัวอย่างไว้ทั้งสิ้น 200 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

งานวิจัยชิ้นนี้ใช้รูปแบบของการเก็บข้อมูลผ่านแบบสอบถามออนไลน์ (Online Survey) เนื่องจากเป็นงานพฤติกรรมการรังแกผ่านเฟซบุ๊กเป็นพฤติกรรมที่เกิดขึ้นบนพื้นที่ออนไลน์ จึงทำเป็นแบบสอบถามออนไลน์เพื่อให้เข้าถึงกลุ่มผู้ที่ใช้งานจริง และใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีที่สามารถกระจายแบบสอบถามไปได้ในวงกว้าง โดยไม่มีข้อจำกัดเรื่องการเดินทางและค่าใช้จ่าย จะทำให้เข้าถึงกลุ่มตัวอย่างที่ตรงกับความต้องการมากที่สุด

เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย เป็นแบบสอบถามออนไลน์เพื่อวัด “อิทธิพลของอารมณ์ขันทางลบ การละเลยคุณธรรม และความนิรนามต่อพฤติกรรมการรังแกผ่านเฟซบุ๊ก” โดยแบ่งเป็น 4 ส่วน คือ ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้เข้าร่วมวิจัยและการรับรู้ความนิรนามในเฟซบุ๊ก ส่วนที่ 2 มาตรวัดอารมณ์ขันทางลบ ส่วนที่ 3 มาตรวัดการละเลยคุณธรรม ส่วนที่ 4 มาตรวัดการชมเหงรังแกทางเฟซบุ๊ก

ข้อมูลทั่วไปของผู้เข้าร่วมวิจัยและการรับรู้ความนิรนามในเฟซบุ๊ก

ในส่วนของข้อมูลทั่วไปของผู้เข้าร่วมวิจัย ข้อคำถามประกอบไปด้วย เพศ อายุ และสอบถามวิธีการใช้งานเฟซบุ๊ก ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งจากมาตรวัด “Facebook Intensity Scale” ของ Ellison (2007) โดยมีข้อคำถาม “จำนวนเพื่อนในเฟซบุ๊ก” และ “เวลาที่ใช้ในการเข้าเฟซบุ๊กต่อวัน”

ส่วนของการรับรู้ความนิรนามในเฟซบุ๊ก ผู้วิจัยได้พัฒนาข้อคำถามตามการศึกษาของ Barlett (2017) ที่ใช้ข้อคำถามข้อเดียวในการวัดการรับรู้ความนิรนาม โดยมีข้อคำถามดังนี้ “ในการใช้เฟซบุ๊กตัวตนของฉันเป็นที่รู้จักของคนอื่นมากน้อยเพียงใด” โดยผู้ตอบเลือกตอบมาตามระดับค่า (Rating scale) 10 ระดับ ตั้งแต่ 1 หมายถึง “น้อยที่สุด” จนถึง 10 หมายถึง “มากที่สุด”

มาตรวัดอารมณ์ขันทางลบ

มาตรวัดอารมณ์ขันทางลบ ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นมาจากมาตรวัด “Humor Style Questionnaire” ของ Martin (2003) โดยผู้วิจัยนำมาใช้เฉพาะมาตรวัดอารมณ์ขันทางลบ ซึ่งประกอบไปด้วย อารมณ์ขันแบบก้าวร้าว จำนวน 8 ข้อ และอารมณ์ขันแบบล้อเลียนตัวเอง จำนวน 8 ข้อ

เนื่องจากมาตรต้นฉบับเป็นภาษาอังกฤษและยังไม่มีการทำฉบับภาษาไทย ผู้วิจัยจึงพัฒนาโดยการนำมาตรมาถอดความเป็นภาษาไทย และตรวจสอบความถูกต้องของการแปลความ และความเหมาะสมของภาษา โดยผู้เชี่ยวชาญคนที่ 1 จากนั้นนำมาตราที่แปลแล้วไปให้ผู้เชี่ยวชาญทางภาษาคนที่ 2 แปลกลับเป็นภาษาอังกฤษอีกครั้ง แล้วนำมาตราต้นฉบับและมาตราที่แปลกลับ มาเปรียบเทียบโดยให้ผู้เชี่ยวชาญทางภาษาคนที่ 3 ตรวจสอบความถูกต้องว่ามาตราภาษาไทยนั้นมีความหมายสอดคล้องกับมาตรต้นฉบับหรือไม่ (Translation and back translation method) ไปตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือวัด ลักษณะพื้นฐานของกลุ่มตัวอย่าง ตามตารางที่ 1

การตรวจสอบความเที่ยงของมาตรวัด พบว่าข้อกระทงของมาตรวัดอารมณ์ขันแบบก้าวร้าว เมื่อทดสอบค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างข้อกระทงแต่ละข้อกับคะแนนรวมของข้อกระทงอื่นๆ ทั้งหมดในมาตรวัด (Corrected Item-Total Correlation – CITC) มีค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach’s Alpha Coefficient) เท่ากับ .587 ไม่ผ่านเกณฑ์ที่กำหนดไว้คือ .700 ขึ้นไป (Cronbach, 1990) จึงตัดข้อกระทงที่มีความสัมพันธ์กับคะแนนรวมน้อยกว่าข้ออื่นออกจำนวน 2 ข้อ ได้ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค เท่ากับ .749 ทำให้มาตรวัดอารมณ์ขันแบบก้าวร้าวมีข้อกระทงทั้งหมด 6 ข้อ

ข้อกระทงของมาตรวัดอารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเอง เมื่อทดสอบค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างข้อกระทงแต่ละข้อกับคะแนนรวมของข้อกระทงอื่นๆ ทั้งหมดในมาตรวัด (CITC) มีค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค เท่ากับ .817 ตรงตามเกณฑ์ที่กำหนด

เมื่อตรวจสอบความตรงของมาตรวัด ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากมาตรวัดอารมณ์ขันแบบก้าวร้าวที่ได้ ไปวิเคราะห์ความตรงเชิงภาวะสันนิษฐาน (Construct Validity) โดยยึดจากมาตรต้นฉบับของ Rod Martin ที่ได้ตรวจสอบความตรงเชิงภาวะสันนิษฐานกับมาตรบุคลิกภาพแบบมีจิตสำนึก (Conscientiousness) ผู้วิจัยจึงนำมาตรวัดบุคลิกภาพแบบมีจิตสำนึก ของนางสาวขวัญเรือน แสงจัน ในปี 2546 จำนวน 10 ข้อ พบการวิเคราะห์พบที่มีความสัมพันธ์ทางลบกับมาตรบุคลิกภาพแบบมีจิตสำนึกอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($r(77) = -.271, p = .038, (\text{สองหาง})$) ตรงกับมาตรต้นฉบับ ตามตารางที่ 2



ตารางที่ 1

ลักษณะพื้นฐานของกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการพัฒนามาตรวัด (n=77)

รายการ	เพศชาย	เพศหญิง	รวม
1. อายุ			
18 – 24 ปี	9	18	27
25 – 30 ปี	7	31	38
31 – 40 ปี	4	5	9
41 – 50 ปี	2	1	3
อายุ 50 ปีขึ้นไป	-	-	-
รวม	22	55	77
2. ระดับการศึกษา			
ระดับมัธยมศึกษา	1	5	6
ระดับปริญญาตรี	14	28	41
ระดับปริญญาโท	6	19	25
ระดับปริญญาเอก	1	3	4
รวม	22	55	77
3. จำนวนการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (ต่อวัน)			
10 – 30 นาที	0	2	2
31 – 60 นาที	2	1	3
1 – 2 ชั่วโมง	6	6	12
2 – 3 ชั่วโมง	5	17	22
มากกว่า 3 ชั่วโมง	9	29	38
รวม	22	55	77

ตารางที่ 2

ค่าสหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรอารมณ์ขันแบบก้าวร้าว อารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเอง และบุคลิกภาพแบบมีจิตสำนึก

	<i>Aggressive Humor Style</i>	<i>Self-Defeat Humor Style</i>	<i>Conscientiousness</i>
<i>Aggressive Humor Style</i>	1		
<i>Self-Defeat Humor Style</i>	.332**	1	
<i>Conscientiousness</i>	-.271*	-.057	1

* $p < .05$, ** $p < .01$ สองหาง

มาตรวัดอารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเอง เมื่อตรวจสอบความสัมพันธ์กับมาตรวัดบุคลิกภาพแบบมีจิตสำนึกพบว่า ไม่มีสหสัมพันธ์กัน ผู้วิจัยจึงเก็บข้อมูลเพิ่มจากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 110 คน โดยนำข้อมูลไปวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยัน (Confirmatory Factor Analysis) ด้วยโปรแกรม LISREL for Windows พบว่าจากการวิเคราะห์เบื้องต้น ได้ค่า 2 ซึ่งจากการพิจารณาค่าสถิติดังกล่าวพบว่า โมเดลที่สร้างขึ้นไม่มีความสอดคล้องกับข้อมูล ($\chi^2(20, N=110) = 52.29, p = 0.00$) จึงตัดข้อกระทงที่มีค่า CITC น้อยที่สุดออกจำนวน 2 ข้อ แล้วทำการวิเคราะห์ใหม่ พบว่าโมเดลมีความสอดคล้องกลมกลืนกับข้อมูลเชิงประจักษ์ ($\chi^2(8, N=110) = 10.21, p = 0.25$) ตัวอย่างข้อกระทงที่ผ่านการตรวจสอบ เช่น มาตรวัดอารมณ์ขันแบบก้าวร้าว “ฉันมักจะหยอกล้อคนอื่น เกี่ยวกับข้อผิดพลาดของเขา” และ “ถ้าฉันไม่ชอบใคร ฉันมักจะใช้อารมณ์ขัน หรือหยอกล้อเพื่อให้เขาดูแย่ลง” และมาตรวัดอารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเอง “ฉันมักทำให้ตัวเองดูแย่ลง เพื่อเรียกเสียงหัวเราะจากครอบครัวเพื่อนและคนรอบข้าง” และ “ฉันยอมให้ผู้อื่นหยอกล้อ หรือหัวเราะเกี่ยวกับตัวฉันมากกว่าที่ควรจะเป็น” กำหนดช่วงให้เป็นมาตรประมาณค่าแบบลิเคิร์ต 5 ช่วง ตั้งแต่ 1-5 โดยมีความหมายดังนี้

1	หมายถึง	ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง
2	หมายถึง	ค่อนข้างไม่เห็นด้วย
3	หมายถึง	ไม่เห็นด้วยและเห็นด้วยพอกๆกัน
4	หมายถึง	ค่อนข้างเห็นด้วย
5	หมายถึง	เห็นด้วยอย่างยิ่ง

มาตรวัดการละเลยคุณธรรม

มาตรวัดการละเลยคุณธรรม โดยผู้วิจัยพัฒนาขึ้นจากมาตรวัด Propensity to Morally Disengage Scale พัฒนาโดย Moore (2012) ประกอบด้วยแบบสอบถาม 3 แบบ คือ แบบสอบถาม 24 ข้อ แบบสอบถาม 16 ข้อ และ แบบสอบถาม 8 ข้อ ตามความเหมาะสมของการใช้งานของผู้ใช้ เนื่องจากมาตรต้นฉบับเป็นภาษาอังกฤษและยังไม่มีการทำฉบับภาษาไทย ผู้วิจัยจึงพัฒนาโดยการนำมาตรมาถอดความเป็นภาษาไทยทั้ง 24 ข้อและตรวจสอบความถูกต้องของการแปลความ และความเหมาะสมของภาษา โดยผู้เชี่ยวชาญคนที่ 1 จากนั้นนำมาตราที่แปลแล้วไปให้ผู้เชี่ยวชาญทางภาษาคนที่ 2 แปลกลับเป็นภาษาอังกฤษอีกครั้ง แล้วนำมาตราต้นฉบับและมาตราที่แปลกลับ มาเปรียบเทียบโดยให้ผู้เชี่ยวชาญทางภาษาคนที่ 3 ตรวจสอบความถูกต้องว่ามาตราภาษาไทยนั้นมีความหมายสอดคล้องกับมาตรต้นแบบหรือไม่ (Translation and back translation method) หลังจากปรับแก้ไขข้อความแล้วนำมาตราไปเก็บข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 77 คน เพื่อนำข้อมูลไปตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือวัด ลักษณะพื้นฐานของกลุ่มตัวอย่าง ตามตารางที่ 1

ตรวจสอบความเที่ยงของมาตรวัด พบว่าข้อกระทงมาตรวัดการละเลยคุณธรรม เมื่อทดสอบค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างข้อกระทงแต่ละข้อกับคะแนนรวมของข้อกระทงอื่นๆ ทั้งหมดในมาตรวัด (CITC) โดยผู้วิจัยได้ทดสอบค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค ของข้อกระทง 24 ข้อ 16 ข้อ และ 8 ข้อ ได้ผล .919, .879 และ .789 ตามลำดับ เนื่องจากเกณฑ์ที่กำหนดไว้คือ มากกว่า .70 จึงทำให้ข้อกระทงจำนวน 16 หรือ 8 ข้อ ก็มีความเที่ยงที่เพียงพอต่อการทำแบบสอบถาม ตามตารางที่ 3

ตรวจสอบความตรงของมาตรวัด ผู้วิจัยนำข้อมูลมาตรวัดการละเลยคุณธรรม ไปวิเคราะห์ความตรงเชิงภาวะสันนิษฐาน (Construct Validity) โดยยึดจากมาตรต้นฉบับของ Celia Moore ที่ได้ตรวจสอบความเที่ยงเชิงโครงสร้างกับมาตรบุคลิกภาพแบบมีจิตสำนึก (Conscientiousness) ผู้วิจัยจึงนำมาตราบุคลิกภาพแบบมีจิตสำนึก ของขวัญเรือน แสงจิ้น (2003) จำนวน 10 ข้อ พบการวิเคราะห์พบว่ามาตราทั้ง 3 แบบมีสหสัมพันธ์ทางลบกับมาตรบุคลิกภาพแบบมีจิตสำนึกอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ตามตารางที่ 3

ตารางที่ 3

ค่าสหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรการละลายคุณธรรม และ บุคลิกภาพแบบมีจิตสำนึก

	MD (24)	MD (16)	MD (8)	Conscientiousness
MD (24)	(.919)			
MD (16)	.986**	(.879)		
MD (8)	.938**	.957**	(.789)	
Conscientiousness	-.339*	-.342**	-.309*	1

หมายเหตุ ตัวเลขในแนวทแยงคือ ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา

* $p < .05$, ** $p < .01$ สองหาง

ผู้วิจัยได้ตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือวัด พบว่าแบบสอบถามที่มีข้อกระทงจำนวน 8 และ 16 ข้อ มีความเที่ยงและความตรงผ่านเกณฑ์ที่กำหนด ไม่ต่างจากแบบสอบถามที่มีข้อกระทงจำนวน 24 ข้อ ผู้วิจัยจึงเลือกใช้งานแบบสอบถามที่มี 16 ข้อกระทงโดยตัดข้อกระทงที่มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างข้อกระทงกับคะแนนรวมอื่นๆ (CITC) น้อยที่สุดในแต่ละกลไก เพื่อแบบสอบถามจะได้มีความกระชับมากขึ้น จากงานวิจัยของ Krosnick (2018) เกี่ยวกับการออกแบบแบบสอบถามได้แนะนำการทำแบบสอบถามว่าไม่ควรมีจำนวนมาก เพื่อประหยัดเวลาของผู้เข้าร่วม และทำให้ผู้เข้าร่วมสามารถตอบแบบสอบถามทั้งหมดจนหมด ทำให้คำตอบมีคุณภาพมากขึ้น

ตัวอย่างข้อกระทง เช่น “การโกหกเพื่อให้เพื่อนของคุณพ้นจากปัญหาเป็นเรื่องที่ทำได้” และ “การเอาสิ่งของของคนอื่นไปโดยไม่ได้รับอนุญาตเป็นเรื่องที่ทำได้” トラบไตที่เป็นแค่การยืมเท่านั้น” โดยกำหนดช่วงให้เป็นมาตรประมาณค่าแบบลิเคิร์ต 5 ช่วง ตั้งแต่ 1-5 โดยมีความหมายดังนี้

1	หมายถึง	ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง
2	หมายถึง	ค่อนข้างไม่เห็นด้วย
3	หมายถึง	ไม่เห็นด้วยและเห็นด้วยพอกัน
4	หมายถึง	ค่อนข้างเห็นด้วย
5	หมายถึง	เห็นด้วยอย่างยิ่ง

มาตรวัดพฤติกรรมการชมเชยรังแกทางเฟซบุ๊ก

มาตรวัดพฤติกรรมการชมเชยรังแกทางเฟซบุ๊ก ใช้มาตรทัศนคติต่อพฤติกรรมที่มีแนวโน้มเป็นการชมเชยรังแกทางอินเทอร์เน็ต ของปิยพจน์ ตันตะผลิต (2011) ประกอบด้วยข้อกระทงจำนวน 30 ข้อ โดยแบ่งลักษณะพฤติกรรมออกเป็น 3 แบบ คือ ความคิด 10 ข้อกระทง, ความรู้สึก 10 ข้อกระทง

และ การกระทำ 10 ข้อกระทง ผู้วิจัยเลือกมาเฉพาะลักษณะพฤติกรรมที่ตรงตามประเภทของการข่มเหงรังแกบนโลกออนไลน์ของ Kowalski และคณะ (2014) 9 ข้อ ตัวอย่างข้อกระทง เช่น “ฉันเคยใช้คำพูดที่รุนแรงในการสนทนากับผู้อื่นบนเฟซบุ๊ก” และ “ฉันเคยยั่วแหย่ผู้อื่นให้เกิดความโมโหในการสนทนาบนเฟซบุ๊กเพื่อความสนุก ขำขัน” โดยการกำหนดช่วงใช้ตามคำแนะนำของ Kowalski และคณะ (2014) ที่แนะนำว่าช่วงสำหรับการศึกษาการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ควรใช้เป็นจำนวนครั้ง โดยกำหนดช่วงเวลาไว้ ผู้วิจัยจึงกำหนดการแสดงพฤติกรรมการรังแกผ่านเฟซบุ๊กในช่วง 6 เดือนที่ผ่านมา และใช้มาตราประมาณค่าแบบลิเคิร์ต 5 ช่วง ตั้งแต่ 1-5 โดยมีความหมายดังนี้

1	หมายถึง	ไม่เคยเลย
2	หมายถึง	แทบจะไม่เคยเลย
3	หมายถึง	เป็นบางครั้ง
4	หมายถึง	ค่อนข้างบ่อย
5	หมายถึง	บ่อยที่สุด

ขั้นตอนการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้รวบรวมมาตรวัดการรับรู้ความนิรนามบนเฟซบุ๊ก มาตรวัดอารมณ์ขันทางลบ มาตรวัดการละเลยคุณธรรม และมาตรวัดพฤติกรรมการรังแกผ่านเฟซบุ๊ก มารวบรวมเป็นแบบสอบถามออนไลน์ผ่านเว็บไซต์ SurveyMonkey ให้กับกลุ่มตัวอย่างที่เป็นบุคคลทั่วไปที่ใช้สื่อสังคมออนไลน์เฟซบุ๊กระยะเวลาอย่างน้อย 6 เดือน อายุระหว่าง 18-34 ปี จำนวน 200 คน ผ่านทางการประชาสัมพันธ์การตอบแบบสอบถามผ่านทางโซเชียลมีเดียต่างๆ เช่น Facebook และ Line โดยใช้วิธีเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบสะดวก (Convenience Sampling)

กลุ่มตัวอย่างได้อ่านและรับทราบสิทธิในการเข้าร่วมการวิจัยแบบสอบถามในหน้าแรกก่อนเริ่มทำแบบสอบถาม โดยการเก็บข้อมูลไม่มีการระบุชื่อในทุกขั้นตอน กลุ่มตัวอย่างสามารถขอออกจากการวิจัยโดยไม่ต้องแจ้งเหตุผลแก่ผู้วิจัย และเนื่องจากการวิจัยเกี่ยวข้องกับการรังแกผ่านเฟซบุ๊ก ผู้วิจัยได้ให้ข้อมูลเพิ่มเติมว่า หากกลุ่มตัวอย่างประสงค์ขอความช่วยเหลือ หรือขอคำปรึกษา ท่านสามารถขอคำปรึกษานักจิตวิทยาการปรึกษาผ่าน ศูนย์สุขภาพทางจิต คณะจิตวิทยา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย หรือให้ผู้วิจัยประสานงานติดต่อให้ตามความเหมาะสม

วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาอิทธิพลของอารมณ์ชั้นทางลบ การละเลยคุณธรรม และความนิรนามต่อพฤติกรรมการรังแกผ่านเฟซบุ๊ก โดยมุ่งศึกษาอิทธิพลกำกับของการละเลยคุณธรรม และความนิรนาม โดยใช้การวิเคราะห์ข้อมูลด้วยโปรแกรมทางสถิติ SPSS และเพื่อทดสอบข้อมูลและเนื่องจากเป็นการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณ จึงใช้โปรแกรมทางสถิติ PROCESS Macro เพื่อทดสอบคำถามงานวิจัยว่า อารมณ์ชั้นทางลบสามารถทำนายพฤติกรรมการข่มเหงรังแกผ่านเฟซบุ๊ก โดยมีการรับรู้ความนิรนาม และการละเลยคุณธรรมเป็นตัวแปรกำกับได้หรือไม่



บทที่ 3

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลในงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยวิเคราะห์ผลจากการตอบแบบสอบถามซึ่งแบ่งออกเป็น 4 ส่วน ได้แก่

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง

ส่วนที่ 2 ค่าสถิติเบื้องต้นและความสัมพันธ์ของตัวแปร

ส่วนที่ 3 การวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณแบบขั้น

ส่วนที่ 4 การวิเคราะห์ข้อมูลเพิ่มเติม

สัญลักษณ์ตัวแปร

ในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้สัญลักษณ์แทนตัวแปรในตารางและแผนภาพ เพื่อความสะดวกในการแสดงชื่อของตัวแปรทั้งในตารางและแผนภาพ ดังนี้

AG	หมายถึง	ตัวแปรอารมณ์ขันแบบก้าวร้าว (Aggressive Humor Style)
SD	หมายถึง	ตัวแปรอารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเอง (Self-Defeat Humor Style)
AN	หมายถึง	ตัวแปรการรับรู้ความนิรนาม (Perceived Anonymity)
MD	หมายถึง	ตัวแปรการละเลยคุณธรรม (Moral Disengagement)
FB	หมายถึง	ตัวแปรพฤติกรรมการข่มเหงรังแกทางเฟซบุ๊ก (Facebook Bullying)
FB1	หมายถึง	การข่มเหงรังแกทางเฟซบุ๊ก ประเภทปะทะคารม (Flaming)
FB2	หมายถึง	การข่มเหงรังแกทางเฟซบุ๊ก ประเภทก่อกวน (Harassment)
FB3	หมายถึง	การข่มเหงรังแกทางเฟซบุ๊ก ประเภทใส่ร้ายป้ายสี (Denigration)
FB4	หมายถึง	การข่มเหงรังแกทางเฟซบุ๊ก ประเภทปลอมตัวเป็นบุคคลอื่น (Impersonation)
FB5	หมายถึง	การข่มเหงรังแกทางเฟซบุ๊ก ประเภทเผยแพร่รูปภาพหรือข้อมูลส่วนตัวของบุคคลอื่น (Outing and Trickery)
FB6	หมายถึง	การข่มเหงรังแกทางเฟซบุ๊ก ประเภทขับออกจากกลุ่ม (Exclusion)
FB7	หมายถึง	การข่มเหงรังแกทางเฟซบุ๊ก ประเภทเฝ้าติดตาม (Stalking)
FB8	หมายถึง	การข่มเหงรังแกทางเฟซบุ๊ก ประเภทถ่ายหรือแสดงความคิดเห็นคลิปวิดีโอและนำไปเผยแพร่อย่างสนุกสนาน (Video recording of assaults/ happy slapping and hopping)
FB9	หมายถึง	การข่มเหงรังแกทางเฟซบุ๊ก ประเภทยั่วเย้าทางเพศ (Sexting)
AGxAN	หมายถึง	อิทธิพลปฏิสัมพันธ์ระหว่างอารมณ์ขันแบบก้าวร้าวและการรับรู้ความนิรนาม

SDxAN หมายถึง	อิทธิพลปฏิสัมพันธ์ระหว่างอารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเองและ การรับรู้ความนิรนาม
AGxMD หมายถึง	อิทธิพลปฏิสัมพันธ์ระหว่างอารมณ์ขันแบบก้าวร้าวและการละเลยคุณธรรม
SDxMD หมายถึง	อิทธิพลปฏิสัมพันธ์ระหว่างอารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเองและ การละเลยคุณธรรม

สัญลักษณ์สถิติที่ใช้ในงานวิจัย

M	หมายถึง	ค่ามัธยฐานเลขคณิต หรือ ค่าเฉลี่ยเลขคณิต (Mean)
SD	หมายถึง	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)
r	หมายถึง	ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน (Pearson product – moment correlation coefficient)
β	หมายถึง	ค่าสัมประสิทธิ์ถดถอยมาตรฐาน (Standardized regression coefficient)
R	หมายถึง	ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์พหุคูณ (Multiple correlation)
R^2	หมายถึง	ค่ากำลังสองของสหสัมพันธ์พหุคูณ หรือความแปรปรวนที่สามารถทำนาย ตัวแปรตามได้ด้วยตัวแปรอิสระ (Square of Multiple correlation)

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง

ผู้วิจัยได้นำข้อมูลของกลุ่มตัวอย่างที่ประกอบด้วย เพศ อายุ จำนวนเพื่อนในเฟซบุ๊ก เวลาที่ใช้ในการเข้าเฟซบุ๊กต่อวันมาเรียบเรียงและศึกษา ซึ่งสามารถอธิบายข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างได้ดังนี้ ตามรายละเอียดในตารางที่ 4 พบว่า กลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 209 คน โดยส่วนใหญ่เป็นเพศ หญิงร้อยละ 76.08 มีอายุตั้งแต่ 18-34 ปี ($M = 23.55$, $SD = 5.57$) กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีจำนวนเพื่อนในเฟซบุ๊กมากกว่า 400 คน คิดเป็นร้อยละ 60.77 เวลาที่ใช้ในการเข้าเฟซบุ๊กต่อวัน ร้อยละ 19.14 ของกลุ่มตัวอย่างมีสองกลุ่ม คือใช้มากกว่า 3 ชั่วโมงต่อวัน และ เข้าใช้ 1-2 ชั่วโมงต่อวัน

ตารางที่ 4

จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามเพศ อายุ จำนวนเพื่อนในเฟซบุ๊ก และเวลาที่ใช้ในการเข้าเฟซบุ๊กต่อวัน (N=209)

รายการ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
เพศ		
ชาย	50	23.92
หญิง	159	76.08
อายุ		
18-19	73	34.93
20-24	39	18.66
25-29	65	31.10
30-34	32	15.31
<i>(M = 23.55, SD = 5.57)</i>		
จำนวนเพื่อนในเฟซบุ๊ก		
น้อยกว่า 10 คน	1	0.48
11 - 50 คน	4	1.91
51 - 100 คน	7	3.35
101 - 150 คน	6	2.87
151 - 200 คน	13	6.22
201 - 250 คน	11	5.26
251 - 300 คน	17	8.13
301 - 400 คน	23	11.00
มากกว่า 400 คน	127	60.77
จำนวนเวลาในการเข้าเฟซบุ๊กต่อวัน		
น้อยกว่า 10 นาที	28	13.40
10 - 30 นาที	31	14.83
31 - 60 นาที	38	18.18
1 - 2 ชั่วโมง	40	19.14
2 - 3 ชั่วโมง	32	15.31
มากกว่า 3 ชั่วโมง	40	19.14

ส่วนที่ 2 ค่าสถิติเบื้องต้นและความสัมพันธ์ของตัวแปร

จากการวิเคราะห์ค่าสถิติเบื้องต้น และความสัมพันธ์ของตัวแปรที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ อารมณ์ขันแบบก้าวร้าว อารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเอง การละเลยคุณธรรม การรับรู้ความนิรนาม และพฤติกรรมการข่มเหงรังแกทางเฟซบุ๊ก พบว่าคะแนนเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่า ดังนี้คือ อารมณ์ขันแบบก้าวร้าวมีคะแนนเฉลี่ย 2.03 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.60 อารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเองมีคะแนนเฉลี่ย 2.38 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.76 การละเลยคุณธรรมมีคะแนนเฉลี่ย 1.97 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.50 การรับรู้ความนิรนามมีคะแนนเฉลี่ย 6.03 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 2.01 และพฤติกรรมการข่มเหงรังแกทางเฟซบุ๊กมีคะแนนเฉลี่ย 1.92 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.40 ดังตารางที่ 5

จากการวิเคราะห์ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน พบว่าพฤติกรรมการข่มเหงรังแกทางเฟซบุ๊กมีสหสัมพันธ์กับอารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเอง ($r = .372, p = .00$) การละเลยคุณธรรม ($r = .349, p = .00$) และ การรับรู้ความนิรนาม ($r = -.154, p = .02$) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติตามลำดับ และไม่มีสหสัมพันธ์กับอารมณ์ขันแบบก้าวร้าว ($r = .119, p = .60$)

ตารางที่ 5

ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบเพียร์สันระหว่างตัวแปรอารมณ์ขันแบบก้าวร้าว อารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเอง การละเลยคุณธรรม การรับรู้ความนิรนาม และพฤติกรรมการข่มเหงรังแกทางเฟซบุ๊ก

ตัวแปร	1	2	3	4	5
1. AG	(.825)				
2. SD	.138*	(.913)			
3. MD	.305**	.317**	(.913)		
4. AN	-.040	.117	-.025	-	
5. FB	.119	.372**	.349**	-.154*	-
<i>M</i>	2.03	2.38	1.97	6.03	1.92
<i>SD</i>	0.60	0.76	0.50	2.01	0.40

หมายเหตุ ตัวเลขในแนวทแยง คือ ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา, AG คือ อารมณ์ขันแบบก้าวร้าว, SD คือ อารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเอง, MD คือ การละเลยคุณธรรม, AN คือ การรับรู้ความนิรนาม, FB คือ พฤติกรรมการข่มเหงรังแกทางเฟซบุ๊ก * $p < .05$, ** $p < .01$, สองหาง.

ส่วนที่ 3 การวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณแบบขั้น

ข้อตกลงเบื้องต้นก่อนการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณแบบขั้นคือตัวแปรแต่ละตัวไม่ควรมีความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรอิสระมากเกินไป ผู้วิจัยจึงได้ทดสอบสภาวะร่วมเส้นตรงพหุ (Multicollinearity) และอัตราส่วนความแปรปรวนเพื่อ (Variance Inflation Factor หรือ VIF) ซึ่งค่าที่ยอมรับได้คือ ค่า Tolerance ต้องมีค่ามากกว่า .10 และค่า VIF ควรมีค่าน้อยกว่า 10 (Hair et al., 2010)

ผลจากการทดสอบพบว่าตัวแปรทั้งสี่ตัว กล่าวคือ อารมณ์ขันแบบก้าวร้าว อารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเอง การละเอียดคุณธรรม และการรับรู้ความนิรนาม ผ่านเกณฑ์การทดสอบค่า Tolerance และ VIF ดังตารางที่ 9 จึงสามารถนำข้อมูลไปวิเคราะห์ในขั้นถัดไปได้

ตารางที่ 6

ค่าสภาวะร่วมเส้นตรงระหว่างอารมณ์ขันแบบก้าวร้าว อารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเอง การละเอียดคุณธรรม และการรับรู้ความนิรนาม

ตัวแปร	สภาวะร่วมเส้นตรงพหุ	
	Tolerance	VIF
1. อารมณ์ขันแบบก้าวร้าว (AG)	.861	1.161
2. อารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเอง (SD)	.851	1.175
3. การละเอียดคุณธรรม (MD)	.598	1.673
4. การรับรู้ความนิรนาม (AN)	.869	1.150

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

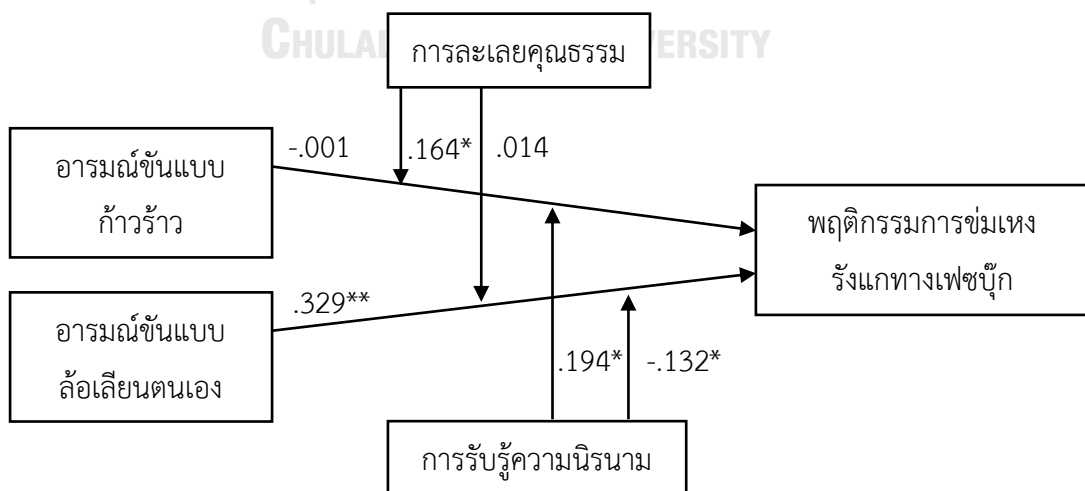
ผลการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณแบบขั้นพบว่า การวิเคราะห์ข้อมูลขั้นที่หนึ่งมีตัวแปรเพศ อายุ จำนวนเพื่อนบนเฟซบุ๊ก และเวลาที่ใช้ในการเข้าเฟซบุ๊กต่อวันสามารถอธิบายความแปรปรวนของพฤติกรรมกรรมการเข้มแข็งรังแกทางเฟซบุ๊กได้ 6.5% ($R^2=.065$, $F(4,204)=3.538$, $p=.008$)

การวิเคราะห์ขั้นที่สอง เมื่อควบคุมอิทธิพลของตัวแปรขั้นที่หนึ่ง พบว่า อารมณ์ขันแบบก้าวร้าวและอารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเองสามารถอธิบายความแปรปรวนของพฤติกรรมกรรมการเข้มแข็งรังแกทางเฟซบุ๊กเพิ่มขึ้น 13.2% ($\Delta R^2=.132$, $F=8.247$, $p=.000$)

การวิเคราะห์ขั้นที่สาม เมื่อควบคุมอิทธิพลของตัวแปรขั้นที่หนึ่งและขั้นที่สอง พบว่า การละเอียดคุณธรรมและการรับรู้ความนิรนามสามารถอธิบายความแปรปรวนของพฤติกรรมกรรมการเข้มแข็งรังแกทางเฟซบุ๊กเพิ่มขึ้น 6.4% ($\Delta R^2=.064$, $F=8.606$, $p=.000$)

การวิเคราะห์ขั้นที่สี่ เมื่อควบคุมอิทธิพลของตัวแปรขั้นที่หนึ่งถึงขั้นที่สาม พบว่าอิทธิพลปฏิสัมพันธ์ของอารมณ์ขันแบบก้าวร้าวและการรับรู้ความนิรนาม อิทธิพลปฏิสัมพันธ์ของอารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเองและการรับรู้ความนิรนาม อิทธิพลปฏิสัมพันธ์ของอารมณ์ขันแบบก้าวร้าวและการละเลยคุณธรรมและ อิทธิพลปฏิสัมพันธ์ของอารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเองและการละเลยคุณธรรม สามารถอธิบายความแปรปรวนของพฤติกรรมการชมเชยรังแกทางเฟซบุ๊กเพิ่มขึ้น 6.8% ($\Delta R^2 = .068$, $F = 7.991$, $p = .000$) โดยตัวแปรทั้งหมดสามารถอธิบายความแปรปรวนของพฤติกรรมการชมเชยรังแกทางเฟซบุ๊กได้ 32.92 % ตามตารางที่ 7

ผลการวิเคราะห์การทำนายพบว่าอารมณ์ขันแบบก้าวร้าวไม่สามารถทำนายพฤติกรรมการชมเชยรังแกทางเฟซบุ๊กได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($\beta = -.001$, $p = .993$) อารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเองสามารถทำนายพฤติกรรมการชมเชยรังแกทางเฟซบุ๊กได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($\beta = .329$, $p = .00$) ส่วนการรับรู้ความนิรนาม ($\beta = -.156$, $p = .014$) และการละเลยคุณธรรม ($\beta = .116$, $p = .127$) ไม่สามารถทำนายพฤติกรรมการชมเชยรังแกทางเฟซบุ๊กได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ เมื่อตรวจสอบอิทธิพลปฏิสัมพันธ์ที่มีต่อพฤติกรรมชมเชยรังแกทางเฟซบุ๊กพบว่า พบอิทธิพลปฏิสัมพันธ์ระหว่างอารมณ์ขันแบบก้าวร้าวและการรับรู้ความนิรนาม ($\beta = .194$, $p = .002$) พบอิทธิพลปฏิสัมพันธ์ระหว่างอารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเองและการรับรู้ความนิรนาม ($\beta = -.132$, $p = .036$) พบอิทธิพลปฏิสัมพันธ์ระหว่างอารมณ์ขันแบบก้าวร้าวและการละเลยคุณธรรม ($\beta = .164$, $p = .025$) และ ไม่พบอิทธิพลปฏิสัมพันธ์ระหว่างอารมณ์ขันแบบก้าวร้าวและการละเลยคุณธรรม ($\beta = .014$, $p = .833$) ดังภาพที่ 2



ภาพที่ 2 ความสัมพันธ์ของตัวแปรต่อพฤติกรรมการชมเชยรังแกทางเฟซบุ๊ก

(* $p < .05$, ** $p < .01$)

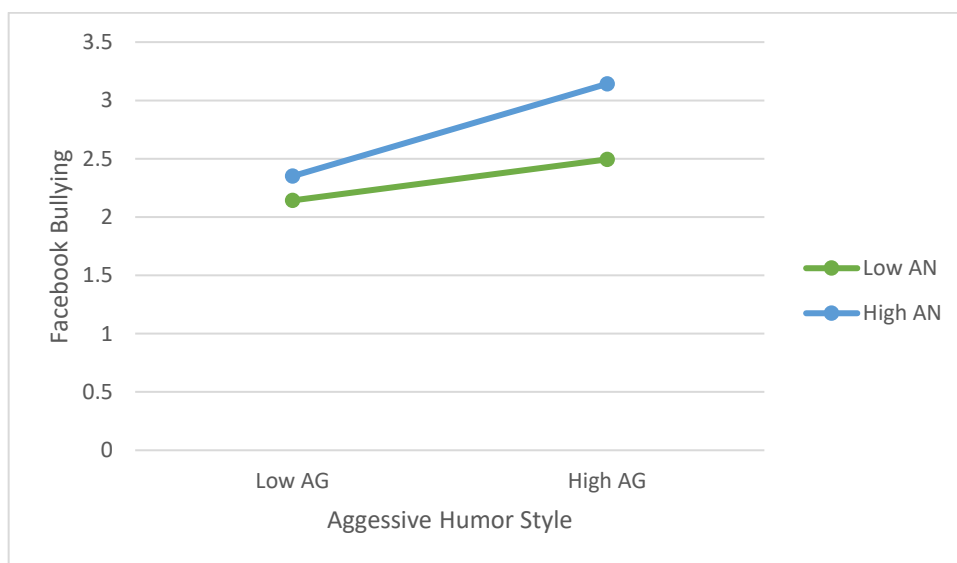
ตารางที่ 7

ผลการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณแบบขั้นในการทำนายพฤติกรรมกรรมการชมแข่งรถทางเฟซบุ๊ก (FB)

	ตัวแปร	β	t	p	R ²	ΔR^2	ΔF
ขั้นที่ 1	Constant		9.600	.000	.065		.008
	Sex	-.010	-.138	.891			
	Age	-.235	-3.108	.002			
	Friend	.136	1.945	.053			
	Time	.139	1.852	.065			
ขั้นที่ 2	Constant		9.740	.000	.197	.132	.000
	Sex	-.020	-.311	.756			
	Age	-.181	-2.544	.012			
	Friend	.156	2.380	.018			
	Time	.127	1.813	.071			
	AG	.051	.799	.425			
	SD	.357	5.541	.000			
ขั้นที่ 3	Constant		10.390	.000	.260	.064	.000
	Sex	-.038	-.600	.549			
	Age	-.159	-2.272	.024			
	Friend	.101	1.562	.120			
	Time	.095	1.379	.169			
	AG	-.013	-.197	.844			
	SD	.318	4.885	.000			
	MD	.210	3.058	.003			
	AN	-.170	-2.634	.009			
ขั้นที่ 4	Constant		10.321	.000	.329	.068	.001
	Sex	-.023	-.370	.712			
	Age	-.189	-2.781	.006			
	Friend	.151	2.365	.019			
	Time	.077	1.150	.252			
	AG	-.001	-.009	.993			
	SD	.329	5.186	.000			
	MD	.116	1.532	.127			
	AN	-.156	-2.490	.014			
	AGxAN	.194	3.106	.002			
	SDxAN	-.132	-2.117	.036			
	AGxMD	.164	2.254	.025			
	SDxMD	.014	.211	.833			

ตัวแปรตาม คือ พฤติกรรมการชมแข่งรถทางเฟซบุ๊ก (FB), AG คือ อารมณ์ขันแบบก้าวร้าว, SD คือ อารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเอง, MD คือ การละเลยคุณธรรม, AN คือ การรับรู้ความนิรนาม

จากการพบอิทธิพลปฏิสัมพันธ์ระหว่างอารมณ์ขันแบบก้าวร้าวและการรับรู้ความนิรนามที่มีต่อพฤติกรรมการข่มเหงรังแกทางเฟซบุ๊กอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($\beta = .194, p = .002$) จึงได้ตรวจสอบลักษณะปฏิสัมพันธ์ด้วย Simple Slope Test (Preacher, 2006) ได้กราฟแสดงลักษณะของปฏิสัมพันธ์ ดังภาพที่ 3



ภาพที่ 3 กราฟแสดงการทำนายของอารมณ์ขันแบบก้าวร้าวที่มีต่อพฤติกรรมการข่มเหงรังแกทางเฟซบุ๊กโดยมีการรับรู้ความนิรนามเป็นตัวแปรกำกับ

จากกราฟแสดงให้เห็นว่า ไม่ว่าจะบุคคลจะมีการรับรู้ความนิรนามสูงหรือต่ำ คนที่มีอารมณ์ขันแบบก้าวร้าวสูงจะแสดงพฤติกรรมการข่มเหงรังแกทางเฟซบุ๊กมากกว่าคนที่มีอารมณ์ขันแบบก้าวร้าวต่ำในทุกกรณี และ สำหรับบุคคลที่รับรู้ความนิรนามสูง ไม่ว่าจะมีความอารมณ์ขันแบบก้าวร้าวระดับใด บุคคลกลุ่มนี้ก็แสดงพฤติกรรมการข่มเหงรังแกทางเฟซบุ๊กมากกว่า บุคคลที่รับรู้ความนิรนามต่ำในทุกกรณีเช่นกัน

จึงสรุปได้ว่า ในบุคคลที่มีการรับรู้ความนิรนามสูง อารมณ์ขันแบบก้าวร้าวสามารถทำนายพฤติกรรมการข่มเหงรังแกทางเฟซบุ๊กได้ดีกว่า ในบุคคลที่มีการรับรู้ความนิรนามต่ำ

จากการพบอิทธิพลปฏิสัมพันธ์ระหว่างอารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเองและการรับรู้ความนิรนามที่มีต่อพฤติกรรมการข่มเหงรังแกทางเฟซบุ๊กอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($\beta = -.132, p = .036$) จึงได้ตรวจสอบลักษณะปฏิสัมพันธ์ด้วย Simple Slope Test ได้กราฟแสดงลักษณะของปฏิสัมพันธ์ ดังภาพที่ 4

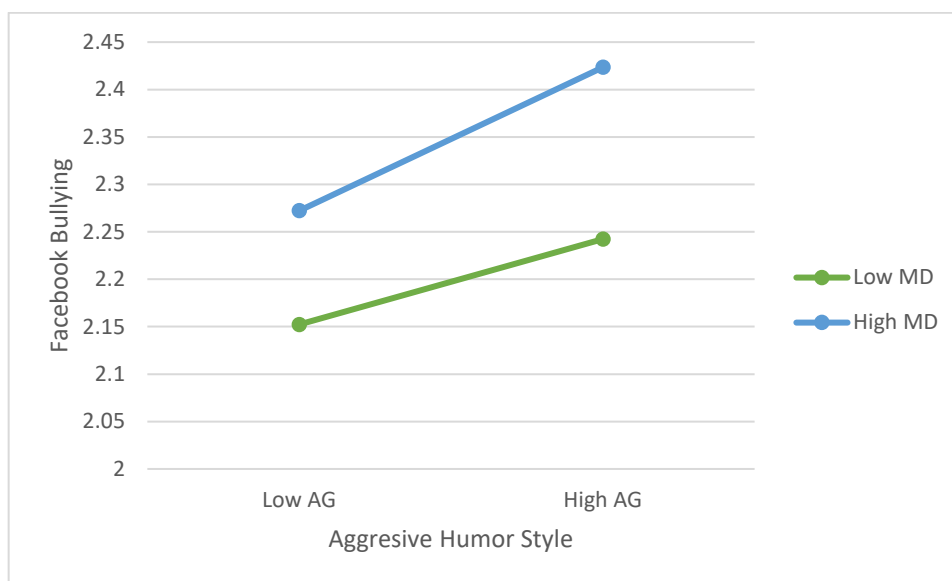


ภาพที่ 4 กราฟแสดงการทำนายของอารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเองที่มีต่อพฤติกรรมการข่มเหงรังแกทางเฟซบุ๊กโดยมีการรับรู้ความนิรนามเป็นตัวแปรกำกับ

จากกราฟแสดงให้เห็นว่า ไม่ว่าจะบุคคลจะมีการรับรู้ความนิรนามสูงหรือต่ำ คนที่มีอารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเองสูงจะแสดงพฤติกรรมการข่มเหงรังแกทางเฟซบุ๊กน้อยกว่าคนที่มีอารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเองต่ำในทุกกรณี และสำหรับบุคคลที่รับรู้ความนิรนามสูง ไม่ว่าจะอารมณ์ขันแบบก้าวร้าวระดับใด บุคคลกลุ่มนี้ก็แสดงพฤติกรรมการข่มเหงรังแกทางเฟซบุ๊กน้อยกว่า บุคคลที่รับรู้ความนิรนามต่ำในทุกกรณีเช่นกัน

จึงสรุปได้ว่า ในบุคคลที่มีการรับรู้ความนิรนามสูง อารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเองไม่สามารถทำนายพฤติกรรมการข่มเหงรังแกทางเฟซบุ๊กได้ดีกว่า ในบุคคลที่มีการรับรู้ความนิรนามต่ำ

จากการพบอิทธิพลปฏิสัมพันธ์ระหว่างอารมณ์ขันแบบก้าวร้าวและการละเลยคุณธรรมที่มีต่อพฤติกรรมกรรมการเข้มแข็งแกทางเฟซบุ๊กอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($\beta = .164, p = .025$) จึงได้ตรวจสอบลักษณะปฏิสัมพันธ์ด้วย Simple Slope Test ได้กราฟแสดงลักษณะของปฏิสัมพันธ์ ดังภาพที่ 5



ภาพที่ 5 กราฟแสดงการทำนายของอารมณ์ขันแบบก้าวร้าวที่มีต่อพฤติกรรมกรรมการเข้มแข็งแกทางเฟซบุ๊กโดยมีการละเลยคุณธรรมเป็นตัวแปรกำกับ

จากกราฟแสดงให้เห็นว่า ไม่ว่าจะบุคคลจะมีการละเลยคุณธรรมสูงหรือต่ำ คนที่มีอารมณ์ขันแบบก้าวร้าวสูงจะแสดงพฤติกรรมกรรมการเข้มแข็งแกทางเฟซบุ๊กมากกว่าคนที่มีอารมณ์ขันแบบก้าวร้าวต่ำในทุกกรณี และ สำหรับบุคคลที่มีการละเลยคุณธรรมสูง ไม่ว่าจะอารมณ์ขันแบบก้าวร้าวระดับใด บุคคลกลุ่มนี้ก็แสดงพฤติกรรมกรรมการเข้มแข็งแกทางเฟซบุ๊กมากกว่า บุคคลที่มีการละเลยคุณธรรมต่ำในทุกกรณีเช่นกัน

จึงสรุปได้ว่า ในบุคคลที่มีการละเลยคุณธรรมสูง อารมณ์ขันแบบก้าวร้าวสามารถทำนายพฤติกรรมกรรมการเข้มแข็งแกทางเฟซบุ๊กได้ดีกว่า ในบุคคลที่มีการละเลยคุณธรรมต่ำ

จากการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณแบบขั้นในการทำนายพฤติกรรมการชมแข่งรถทางเฟชบุ๊กจากตัวแปรอารมณ์ขันแบบก้าวร้าว อารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเอง โดยมีการรับรู้ความนิรนาม และการละเลยคุณธรรมเป็นตัวแปรกำกับแล้ว ได้ผลตามตารางที่ 8 ดังนี้

ตารางที่ 8

ตารางสรุปผลการทดสอบสมมติฐานที่มีต่อพฤติกรรมการชมแข่งรถทางเฟชบุ๊ก

ข้อที่	สมมติฐานการวิจัย	ผลการวิเคราะห์
คำถามวิจัยข้อที่ 1 อารมณ์ขันทางลบมีผลต่อพฤติกรรมการชมแข่งรถทางเฟชบุ๊กหรือไม่		
1.	อารมณ์ขันแบบก้าวร้าวสามารถทำนายพฤติกรรมการชมแข่งรถทางเฟชบุ๊กได้	ไม่สนับสนุน
2.	อารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเองสามารถทำนายพฤติกรรมการชมแข่งรถทางเฟชบุ๊กได้	สนับสนุน
3.	อารมณ์ขันแบบก้าวร้าวสามารถทำนายพฤติกรรมการชมแข่งรถทางเฟชบุ๊กได้ดีกว่าอารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเอง	ไม่สนับสนุน
คำถามวิจัยข้อที่ 2 อารมณ์ขันทางลบสามารถทำนายพฤติกรรมการชมแข่งรถทางเฟชบุ๊กโดยมีอิทธิพลกำกับของการรับรู้ความนิรนามได้หรือไม่		
4.	บุคคลที่มีการรับรู้ความนิรนามสูง อารมณ์ขันแบบก้าวร้าวสามารถทำนายพฤติกรรมการชมแข่งรถทางเฟชบุ๊กได้ดีกว่าในบุคคลที่มีการรับรู้ความนิรนามต่ำ	สนับสนุน
5.	บุคคลที่มีการรับรู้ความนิรนามสูง อารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเองสามารถทำนายพฤติกรรมการชมแข่งรถทางเฟชบุ๊กได้ดีกว่าในบุคคลที่มีการรับรู้ความนิรนามต่ำ	ไม่สนับสนุน
คำถามวิจัยข้อที่ 3 อารมณ์ขันทางลบสามารถทำนายพฤติกรรมการชมแข่งรถทางเฟชบุ๊กโดยมีอิทธิพลกำกับของการละเลยคุณธรรมได้หรือไม่		
6.	บุคคลที่มีการละเลยคุณธรรมสูง อารมณ์ขันแบบก้าวร้าวสามารถทำนายพฤติกรรมการชมแข่งรถทางเฟชบุ๊กได้ดีกว่าในบุคคลที่มีการละเลยคุณธรรมต่ำ	สนับสนุน
7.	บุคคลที่มีการละเลยคุณธรรมสูง อารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเองสามารถทำนายพฤติกรรมการชมแข่งรถทางเฟชบุ๊กได้ดีกว่าในบุคคลที่มีการละเลยคุณธรรมต่ำ	ไม่สนับสนุน

ส่วนที่ 4 การวิเคราะห์ข้อมูลเพิ่มเติม

จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลข้างต้น ผู้วิจัยจึงวิเคราะห์ข้อมูลเพิ่มเติมเพื่อให้ผลการวิจัยที่ชัดเจนมากขึ้น โดยการหาอิทธิพลของอารมณ์ขันแบบก้าวร้าว อารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเอง อิทธิพลกำกับของการละเลยคุณธรรม และการรับรู้ความนิรนาม ต่อการทำนายพฤติกรรมกรรมการชมแห่งรังแกทางเฟซบุ๊กประเภทต่างๆ ผู้วิจัยจึงแยกวิเคราะห์การชมแห่งรังแกทางเฟซบุ๊กแต่ละประเภท ทั้ง 9 ประเภท ซึ่งประกอบด้วย ประเภทปะทะคารม (FB1) ประเภทก่อกวน (FB2) ประเภทใส่ร้ายป้ายสี (FB3) ประเภทปลอมตัวเป็นบุคคลอื่น (FB4) ประเภทเผยแพร่รูปภาพหรือข้อมูลส่วนตัวของบุคคลอื่น (FB5) ประเภทขับออกจากกลุ่ม (FB6) ประเภทเฝ้าติดตาม (FB7) ประเภทถ่ายหรือแสดงความคิดเห็นคลิปวิดีโอและนำไปเผยแพร่ทางเฟซบุ๊กอย่างสนุกสนาน (FB8) ประเภทยั่วยุทางเพศ (FB9) ได้ผลการวิจัยดังนี้

จากการวิเคราะห์ค่าสถิติเบื้องต้น และความสัมพันธ์ของตัวแปรทั้งหมดที่ใช้ในการศึกษาพบว่าคะแนนเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของการพฤติกรรมชมแห่งรังแกทางเฟซบุ๊กแต่ละประเภทมีค่าดังนี้คือ ประเภทปะทะคารมมีคะแนนเฉลี่ย 1.50 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.82 ประเภทก่อกวน มีคะแนนเฉลี่ย 4.22 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.05 ประเภทใส่ร้ายป้ายสีมีคะแนนเฉลี่ย 1.26 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.61 ประเภทปลอมตัวเป็นบุคคลอื่นมีคะแนนเฉลี่ย 1.13 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.49 ประเภทเผยแพร่รูปภาพหรือข้อมูลส่วนตัวมีคะแนนเฉลี่ย 3.63 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.34 ประเภทขับออกจากกลุ่มมีคะแนนเฉลี่ย 1.31 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.68 ประเภทเฝ้าติดตามมีคะแนนเฉลี่ย 2.86 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.13 ประเภทถ่ายหรือแสดงความคิดเห็นคลิปวิดีโอและนำไปเผยแพร่อย่างสนุกสนานมีคะแนนเฉลี่ย 1.43 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.7 ยั่วยุทางเพศมีคะแนนเฉลี่ย 1.18 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.47 ตามตารางที่ 9

จากการวิเคราะห์ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน พบว่า อารมณ์ขันแบบก้าวร้าวมีสหสัมพันธ์กับพฤติกรรมกรรมการชมแห่งรังแกทางเฟซบุ๊ก ประเภทใส่ร้ายป้ายสี (FB3) ($r = .166, p = .01$) และ ประเภทถ่ายหรือแสดงความคิดเห็นคลิปวิดีโอและนำไปเผยแพร่อย่างสนุกสนาน (FB8) ($r = .137, p = .04$) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติตามลำดับ

อารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเองมีสหสัมพันธ์กับพฤติกรรมกรรมการชมแห่งรังแกทางเฟซบุ๊ก ประเภทปลอมตัวเป็นบุคคลอื่น (FB4) ($r = .209, p = .00$) ประเภทถ่ายหรือแสดงความคิดเห็นคลิปวิดีโอและนำไปเผยแพร่ทางเฟซบุ๊กอย่างสนุกสนาน (FB8) ($r = .204, p = .00$) ประเภทขับออกจากกลุ่ม (FB6) ($r = .178, p = .01$) และ ประเภทปะทะคารม (FB1) ($r = .140, p = .04$) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติตามลำดับ

การละลายคุณธรรมมีสหสัมพันธ์กับพฤติกรรมการชมแข่งวิ่งแกทางเฟซบุ๊ก ประเภทเฝ้าติดตาม (FB7) ($r = -.155, p = .02$) ประเภทถ่ายหรือแสดงความคิดเห็นคลิปวิดีโอและนำไปเผยแพร่อย่างสนุกสนาน (FB8) ($r = .150, p = .03$) และ ประเภทขับออกจากกลุ่ม (FB6) ($r = 145, p = .03$) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติตามลำดับ

การรับรู้ความนิรนามไม่มีสหสัมพันธ์กับการชมแข่งวิ่งแกทางเฟซบุ๊กประเภทใดเลย

ส่วนพฤติกรรมการชมแข่งวิ่งแกทางเฟซบุ๊กที่ไม่มีสหสัมพันธ์ต่อตัวแปรอิสระตัวใดเลย ได้แก่ การชมแข่งวิ่งแกทางเฟซบุ๊กประเภทก่อวณ (FB2) ประเภทเผยแพร่รูปภาพหรือข้อมูลส่วนตัวของบุคคลอื่น (FB5) และประเภทช่วยๆทางเพศ (FB9)



ตารางที่ 9

ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบเพียร์สันระหว่างตัวแปรต่างๆในการวิจัย (N = 209)

ตัวแปร	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
1. AG (.825)													
2. SD (.913)	.138*												
3. MD (.913)	.305**	.317**											
4. AN	-.040	.117	-.025										
5. FB1	.116	.140*	-.052	.049									
6. FB2	.129	-.056	-.011	-.045	-.109								
7. FB3	.166*	.114	.096	-.051	.458**	-.034							
8. FB4	.038	.209**	.061	.036	.297**	-.232**	.140*						
9. FB5	.063	-.074	.014	-.063	-.017	.302**	.007	-.128					
10. FB6	.076	.178*	.145*	.017	.282**	-.086	.443**	.135	-.080				
11. FB7	.036	.040	-.155*	.085	.230**	.001	.093	.103	-.050	.111			
12. FB8	.137*	.204**	.150*	-.019	.389**	-.190**	.331**	.346**	.034	.265**	.087		
13. FB9	.091	.126	.050	.017	.377**	-.154*	.423**	.166*	.059	.115	.100	.348**	
M	2.03	2.38	1.97	6.03	1.50	2.22	1.26	1.13	2.63	1.31	2.86	1.43	1.18
SD	0.60	0.76	0.50	2.01	0.82	1.05	0.61	0.49	1.34	0.68	1.13	0.70	0.47

หมายเหตุ ตัวเลขในแนวทแยง คือ ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา, AG คือ อารมณ์ขันแบบก้าวร้าว, SD คือ อารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเอง, MD คือ การละเลยคุณธรรม, AN คือ การรับรู้ความนิรนาม, FB1 คือ ประสิทธิภาพ, FB2 คือ ประสิทธิภาพ, FB3 คือ ประสิทธิภาพ, FB4 คือ ประสิทธิภาพ, FB5 คือ ประสิทธิภาพ, FB6 คือ ประสิทธิภาพ, FB7 คือ ประสิทธิภาพ, FB8 คือ ประสิทธิภาพ, FB9 คือ ประสิทธิภาพหรือแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับวิถีชีวิตและนำไปเผยแพร่อย่างสนุกสนาน, FB9 คือ ประสิทธิภาพทางเพศ * $p < .05$, ** $p < .01$, สองทาง, FB7 คือ ประสิทธิภาพติดตาม, FB8 คือ ประสิทธิภาพ, FB9 คือ ประสิทธิภาพ

การข้ามเหงะรังแกทางเฟซบุ๊ก ประเภทปะทะคารม (FB1)

ผลการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณแบบขั้นพบว่า การวิเคราะห์ข้อมูลขั้นที่หนึ่งมีตัวแปรเพศ อายุ จำนวนเพื่อนบนเฟซบุ๊ก และเวลาที่ใช้ในการเข้าเฟซบุ๊กต่อวันสามารถอธิบายความแปรปรวนของพฤติกรรมกรรมการข้ามเหงะรังแกทางเฟซบุ๊ก ประเภทปะทะคารมได้ 7.1% ($R^2=.071$, $F(4,204)=3.880$, $p=.005$)

การวิเคราะห์ขั้นที่สอง เมื่อควบคุมอิทธิพลของตัวแปรขั้นที่หนึ่ง พบว่า อารมณ์ขันแบบก้าวร้าวและอารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเองสามารถอธิบายความแปรปรวนของพฤติกรรมกรรมการข้ามเหงะรังแกทางเฟซบุ๊ก ประเภทปะทะคารมเพิ่มขึ้น 2.2% ($\Delta R^2=.022$, $F=3.454$)

การวิเคราะห์ขั้นที่สาม เมื่อควบคุมอิทธิพลของตัวแปรขั้นที่หนึ่งและขั้นที่สอง พบว่า การละเลยคุณธรรมและการรับรู้ความนิรนามสามารถอธิบายความแปรปรวนของพฤติกรรมกรรมการข้ามเหงะรังแกทางเฟซบุ๊ก ประเภทปะทะคารมเพิ่มขึ้น 1.3% ($\Delta R^2=.013$, $F=2.971$)

การวิเคราะห์ขั้นที่สี่ เมื่อควบคุมอิทธิพลของตัวแปรขั้นที่หนึ่งถึงขั้นที่สาม พบว่าอิทธิพลปฏิสัมพันธ์ของอารมณ์ขันแบบก้าวร้าวและการรับรู้ความนิรนาม อิทธิพลปฏิสัมพันธ์ของอารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเองและการรับรู้ความนิรนาม อิทธิพลปฏิสัมพันธ์ของอารมณ์ขันแบบก้าวร้าวและการละเลยคุณธรรมและ อิทธิพลปฏิสัมพันธ์ของอารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเองและการละเลยคุณธรรมสามารถอธิบายความแปรปรวนของพฤติกรรมกรรมการข้ามเหงะรังแกทางเฟซบุ๊ก ประเภทปะทะคารมเพิ่มขึ้น 0.8% ($\Delta R^2=.008$, $F=2.116$) โดยตัวแปรทั้งหมดสามารถอธิบายความแปรปรวนของพฤติกรรมกรรมการข้ามเหงะรังแกทางเฟซบุ๊ก ประเภทปะทะคารมได้ 11.5 % ตามตารางที่ 10

ตารางที่ 10

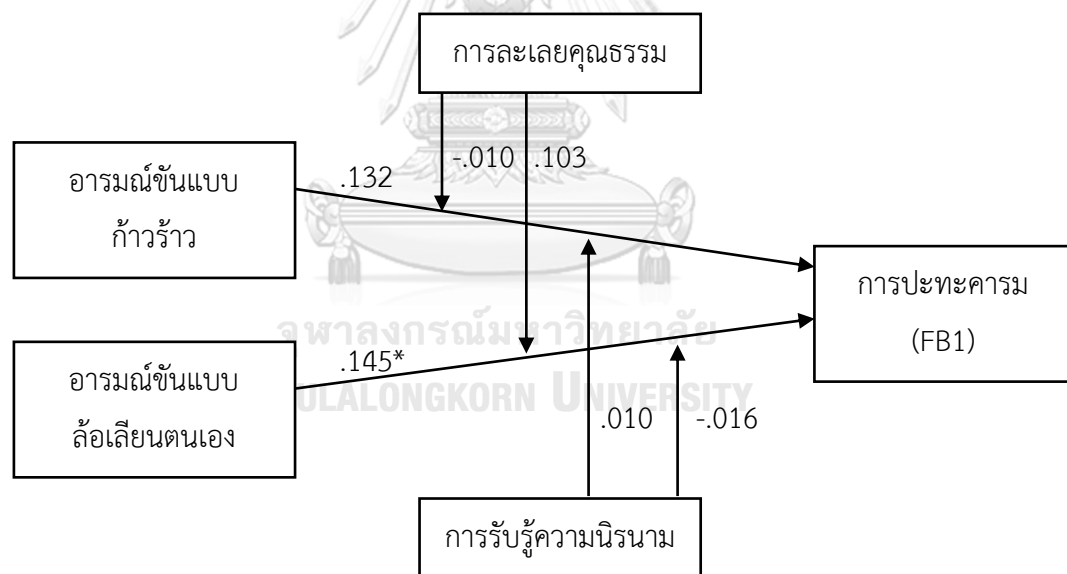
ผลการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณแบบขั้นในการทำนายพฤติกรรมการชมแข่งทางเฟซบุ๊ก ประเภทปะทะคารม (FB1)

	ตัวแปร	β	t	p	R ²	ΔR^2	ΔF
ขั้นที่ 1	Constant		6.395	.000	.071		.005
	Sex	-.049	-.701	.484			
	Age	-.065	-.857	.392			
	Friend	-.242	-3.458	.001			
	Time	-.014	-.188	.851			
ขั้นที่ 2	Constant		6.149	.000	.093	.022	.086
	Sex	-.045	-.645	.520			
	Age	-.040	-.526	.600			
	Friend	-.234	-3.367	.001			
	Time	-.026	-.355	.723			
	AG	.094	1.372	.172			
	SD	.107	1.555	.122			
ขั้นที่ 3	Constant		6.123	.000	.106	.013	.231
	Sex	-.046	-.653	.514			
	Age	-.065	-.841	.402			
	Friend	-.219	-3.089	.002			
	Time	-.033	-.441	.660			
	AG	.126	1.769	.078			
	SD	.143	1.998	.047			
	MD	-.127	-1.683	.094			
	AN	-.031	-.436	.663			
ขั้นที่ 4	Constant		5.846	.000	.115	.008	.759
	Sex	-.040	-.560	.576			
	Age	-.076	-.966	.335			
	Friend	-.207	-2.825	.005			
	Time	-.028	-.367	.714			
	AG	.132	1.824	.070			
	SD	.145	1.990	.048			
	MD	-.163	-1.877	.062			
	AN	-.027	-.370	.712			
	AGxAN	.010	.145	.885			
	SDxAN	-.016	-.218	.828			
	AGxMD	-.010	-.120	.904			
	SDxMD	.103	1.315	.190			

ตัวแปรตาม คือ พฤติกรรมการชมแข่งทางเฟซบุ๊ก ประเภทปะทะคารม(FB1), AG คือ อารมณ์ขันแบบก้าวร้าว, SD คือ อารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเอง, MD คือ การละเลยคุณธรรม, AN คือ การรับรู้ความนิรันดรม

ผลการวิเคราะห์การทำนายพบว่าอารมณ์ขันแบบก้าวร้าวไม่สามารถทำนายพฤติกรรมการชมเฮงริงแกทางเฟซบุ๊ก ประเภทปะทะคารมได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($\beta = .132, p = .070$) อารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเองสามารถทำนายพฤติกรรมการชมเฮงริงแกทางเฟซบุ๊ก ประเภทปะทะคารมได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($\beta = .145, p = .048$) ส่วนการรับรู้ความนิรนาม ($\beta = -.027, p = .712$) และการละเลยคุณธรรม ($\beta = -.163, p = .062$) ไม่สามารถทำนายพฤติกรรมการชมเฮงริงแกทางเฟซบุ๊ก ประเภทปะทะคารมได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ เมื่อตรวจสอบอิทธิพลปฏิสัมพันธ์ที่มีต่อพฤติกรรมการชมเฮงริงแกทางเฟซบุ๊ก ประเภทปะทะคารมพบว่าไม่พบอิทธิพลปฏิสัมพันธ์ระหว่างอารมณ์ขันแบบก้าวร้าวและการรับรู้ความนิรนาม ($\beta = .010, p = .885$) ไม่พบอิทธิพลปฏิสัมพันธ์ระหว่างอารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเองและการรับรู้ความนิรนาม ($\beta = -.016, p = .828$) ไม่พบอิทธิพลปฏิสัมพันธ์ระหว่างอารมณ์ขันแบบก้าวร้าวและการละเลยคุณธรรม ($\beta = -.010, p = .904$) และไม่พบอิทธิพลปฏิสัมพันธ์ระหว่างอารมณ์ขันแบบก้าวร้าวและการละเลยคุณธรรม ($\beta = .103, p = .190$)

ดั่งภาพที่ 6



ภาพที่ 6 ความสัมพันธ์ของตัวแปรต่อพฤติกรรมการชมเฮงริงแกทางเฟซบุ๊ก ประเภทปะทะคารม

การข้ามเหงะรังแกทางเฟซบุ๊ก ประเภทก่อกวน (FB2)

ผลการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณแบบขั้นพบว่า การวิเคราะห์ข้อมูลขั้นที่หนึ่งมีตัวแปรเพศ อายุ จำนวนเพื่อนบนเฟซบุ๊ก และเวลาที่ใช้ในการเข้าเฟซบุ๊กต่อวันสามารถอธิบายความแปรปรวนของพฤติกรรมกรรมการข้ามเหงะรังแกทางเฟซบุ๊ก ประเภทก่อกวนได้ 7.1% ($R^2=.071$, $F(4,204)=.358$, $p=.838$)

การวิเคราะห์ขั้นที่สอง เมื่อควบคุมอิทธิพลของตัวแปรขั้นที่หนึ่ง พบว่า อารมณ์ขันแบบก้าวร้าวและอารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเองสามารถอธิบายความแปรปรวนของพฤติกรรมกรรมการข้ามเหงะรังแกทางเฟซบุ๊ก ประเภทก่อกวนเพิ่มขึ้น 2.2% ($\Delta R^2=.022$, $F=1.010$)

การวิเคราะห์ขั้นที่สาม เมื่อควบคุมอิทธิพลของตัวแปรขั้นที่หนึ่งและขั้นที่สอง พบว่า การละเลยคุณธรรมและการรับรู้ความนิรนามสามารถอธิบายความแปรปรวนของพฤติกรรมกรรมการข้ามเหงะรังแกทางเฟซบุ๊ก ประเภทก่อกวนเพิ่มขึ้น 0.2% ($\Delta R^2=.002$, $F=.811$)

การวิเคราะห์ขั้นที่สี่ เมื่อควบคุมอิทธิพลของตัวแปรขั้นที่หนึ่งถึงขั้นที่สาม พบว่าอิทธิพลปฏิสัมพันธ์ของอารมณ์ขันแบบก้าวร้าวและการรับรู้ความนิรนาม อิทธิพลปฏิสัมพันธ์ของอารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเองและการรับรู้ความนิรนาม อิทธิพลปฏิสัมพันธ์ของอารมณ์ขันแบบก้าวร้าวและการละเลยคุณธรรมและ อิทธิพลปฏิสัมพันธ์ของอารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเองและการละเลยคุณธรรมสามารถอธิบายความแปรปรวนของพฤติกรรมกรรมการข้ามเหงะรังแกทางเฟซบุ๊ก ประเภทก่อกวน เพิ่มขึ้น 3.8% ($\Delta R^2=.038$, $F=.272$) โดยตัวแปรทั้งหมดสามารถอธิบายความแปรปรวนของพฤติกรรมกรรมการข้ามเหงะรังแกทางเฟซบุ๊ก ประเภทก่อกวนได้ 6.9 % ตามตารางที่ 11

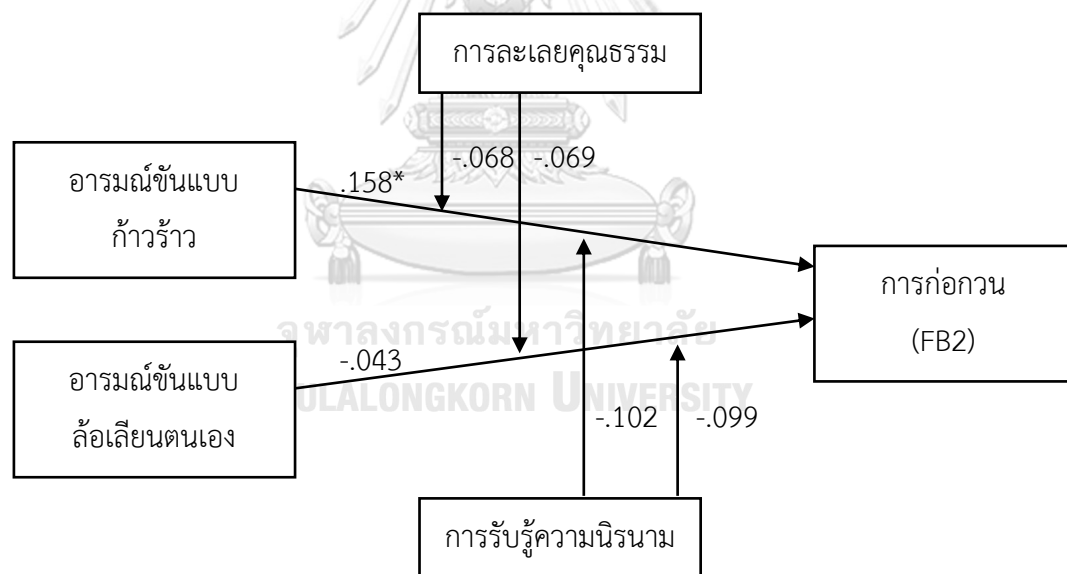
ตารางที่ 11

ผลการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณแบบขั้นในการทำนายพฤติกรรมการชมแข่งทางเฟซบุ๊ก ประเภทก่อกวน (FB2)

	ตัวแปร	β	t	p	R ²	ΔR^2	ΔF
ขั้นที่ 1	Constant		6.821	.000	.007		.838
	Sex	-.010	-.137	.891			
	Age	.016	.203	.840			
	Friend	.082	1.133	.258			
	Time	-.018	-.228	.820			
ขั้นที่ 2	Constant		6.701	.000	.029	.022	.102
	Sex	.006	.088	.930			
	Age	.023	.289	.773			
	Friend	-.082	1.142	.255			
	Time	-.033	-.426	.671			
	AG	.144	2.031	.044			
	SD	-.069	-.968	.334			
ขั้นที่ 3	Constant		6.581	.000	.031	.002	.791
	Sex	.005	.070	.944			
	Age	.012	.150	.881			
	Friend	.086	1.170	.243			
	Time	-.038	-.481	.631			
	AG	.155	2.099	.037			
	SD	-.053	-.716	.475			
	MD	-.049	-.622	.535			
	AN	-.024	-.324	.747			
ขั้นที่ 4	Constant		6.966	.000	.069	.038	.095
	Sex	-.012	-.159	.874			
	Age	.025	.310	.757			
	Friend	.043	.573	.568			
	Time	-.051	-.652	.515			
	AG	.158	2.122	.035			
	SD	-.043	-.576	.565			
	MD	.000	-.003	.998			
	AN	-.052	-.700	.485			
	AGxAN	-.102	-1.380	.169			
	SDxAN	-.099	-1.345	.180			
	AGxMD	-.068	-.801	.424			
	SDxMD	-.069	-.854	.394			

ตัวแปรตาม คือ พฤติกรรมการชมแข่งทางเฟซบุ๊ก ประเภทก่อกวน(FB2), AG คือ อารมณ์ขันแบบก้าวร้าว, SD คือ อารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเอง, MD คือ การละเลยคุณธรรม, AN คือ การรับรู้ความนิรนาม

ผลการวิเคราะห์การทำนายพบว่าอารมณ์ขันแบบก้าวร้าวสามารถทำนายพฤติกรรมการชมเชยรังแกทางเฟซบุ๊ก ประเภทก่อกวนได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($\beta = .158, p = .035$) อารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเองไม่สามารถทำนายพฤติกรรมการชมเชยรังแกทางเฟซบุ๊ก ประเภทก่อกวนได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($\beta = -.043, p = .565$) ส่วนการรับรู้ความนิรนาม ($\beta = -.052, p = .485$) และการละเลยคุณธรรม ($\beta = .000, p = .998$) ไม่สามารถทำนายพฤติกรรมการชมเชยรังแกทางเฟซบุ๊ก ประเภทก่อกวนได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ เมื่อตรวจสอบอิทธิพลปฏิสัมพันธ์ที่มีต่อพฤติกรรมชมเชยรังแกทางเฟซบุ๊ก ประเภทก่อกวนพบว่าไม่พบอิทธิพลปฏิสัมพันธ์ระหว่างอารมณ์ขันแบบก้าวร้าวและการรับรู้ความนิรนาม ($\beta = -.102, p = .169$) ไม่พบอิทธิพลปฏิสัมพันธ์ระหว่างอารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเองและการรับรู้ความนิรนาม ($\beta = -.016, p = .828$) ไม่พบอิทธิพลปฏิสัมพันธ์ระหว่างอารมณ์ขันแบบก้าวร้าวและการละเลยคุณธรรม ($\beta = -.010, p = .904$) และ ไม่พบอิทธิพลปฏิสัมพันธ์ระหว่างอารมณ์ขันแบบก้าวร้าวและการละเลยคุณธรรม ($\beta = .103, p = .190$) ดังภาพที่ 7



ภาพที่ 7 ความสัมพันธ์ของตัวแปรต่อพฤติกรรมการชมเชยรังแกทางเฟซบุ๊ก ประเภทก่อกวน

การชมแข่งรถทางเฟซบุ๊ก ประเภทใส่ร้ายป้ายสี (FB3)

ผลการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณแบบขั้นพบว่า การวิเคราะห์ข้อมูลขั้นที่หนึ่งมีตัวแปรเพศ อายุ จำนวนเพื่อนบนเฟซบุ๊ก และเวลาที่ใช้ในการเข้าเฟซบุ๊กต่อวันสามารถอธิบายความแปรปรวนของพฤติกรรมกรรมการชมแข่งรถทางเฟซบุ๊ก ประเภทใส่ร้ายป้ายสีได้ 5.4% ($R^2=.054$, $F(4,204)=.358$, $p=.022$)

การวิเคราะห์ขั้นที่สอง เมื่อควบคุมอิทธิพลของตัวแปรขั้นที่หนึ่ง พบว่า อารมณ์ขันแบบก้าวร้าวและอารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเองสามารถอธิบายความแปรปรวนของพฤติกรรมกรรมการชมแข่งรถทางเฟซบุ๊ก ประเภทใส่ร้ายป้ายสีเพิ่มขึ้น 3% ($\Delta R^2=.030$, $F=3.109$)

การวิเคราะห์ขั้นที่สาม เมื่อควบคุมอิทธิพลของตัวแปรขั้นที่หนึ่งและขั้นที่สอง พบว่า การละเลยคุณธรรมและการรับรู้ความนิรนามสามารถอธิบายความแปรปรวนของพฤติกรรมกรรมการชมแข่งรถทางเฟซบุ๊ก ประเภทใส่ร้ายป้ายสีเพิ่มขึ้น 1.1% ($\Delta R^2=.011$, $F=2.641$)

การวิเคราะห์ขั้นที่สี่ เมื่อควบคุมอิทธิพลของตัวแปรขั้นที่หนึ่งถึงขั้นที่สาม พบว่าอิทธิพลปฏิสัมพันธ์ของอารมณ์ขันแบบก้าวร้าวและการรับรู้ความนิรนาม อิทธิพลปฏิสัมพันธ์ของอารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเองและการรับรู้ความนิรนาม อิทธิพลปฏิสัมพันธ์ของอารมณ์ขันแบบก้าวร้าวและการละเลยคุณธรรมและ อิทธิพลปฏิสัมพันธ์ของอารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเองและการละเลยคุณธรรมสามารถอธิบายความแปรปรวนของพฤติกรรมกรรมการชมแข่งรถทางเฟซบุ๊ก ประเภทใส่ร้ายป้ายสีเพิ่มขึ้น 5.4% ($\Delta R^2=.054$, $F=2.864$) โดยตัวแปรทั้งหมดสามารถอธิบายความแปรปรวนของพฤติกรรมกรรมการชมแข่งรถทางเฟซบุ๊ก ประเภทใส่ร้ายป้ายสีได้ 14.9 % ตามตารางที่ 12

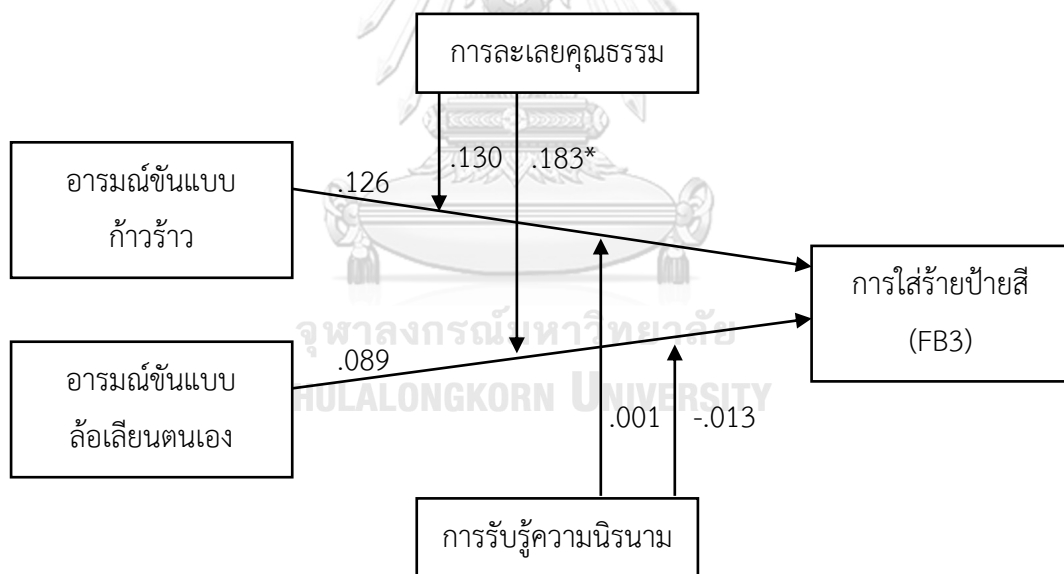
ตารางที่ 12

ผลการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณแบบขั้นในการทำนายพฤติกรรมการชมแข่งทางเฟซบุ๊ก ประเภทใส่ร้ายป้ายสี (FB3)

	ตัวแปร	β	t	p	R ²	ΔR^2	ΔF
ขั้นที่ 1	Constant		5.749	.000	.054		.022
	Sex	-.005	-.073	.942			
	Age	-.033	-.432	.666			
	Friend	-.235	-3.330	.001			
	Time	.071	.946	.345			
ขั้นที่ 2	Constant		5.485	.000	.085	.030	.037
	Sex	.005	.072	.943			
	Age	-.006	-.075	.940			
	Friend	-.227	-3.252	.001			
	Time	.053	.711	.478			
	AG	.147	2.144	.033			
	SD	.079	1.150	.251			
ขั้นที่ 3	Constant		5.637	.000	.096	.011	.299
	Sex	-.004	-.056	.956			
	Age	-.004	-.052	.958			
	Friend	-.248	-3.486	.001			
	Time	.035	.458	.648			
	AG	.128	1.784	.076			
	SD	.074	1.021	.308			
	MD	-.056	-.739	.461			
	AN	-.095	-1.330	.185			
ขั้นที่ 4	Constant		5.089	.000	.149	.054	.017
	Sex	.029	.421	.674			
	Age	-.022	-.281	.779			
	Friend	-.214	-2.979	.003			
	Time	.038	.503	.616			
	AG	.126	1.778	.077			
	SD	.089	1.250	.213			
	MD	-.077	-.908	.365			
	AN	-.085	-1.197	.233			
	AGxAN	.001	.020	.984			
	SDxAN	-.013	-.185	.854			
	AGxMD	.130	1.594	.113			
	SDxMD	.183	2.388	.018			

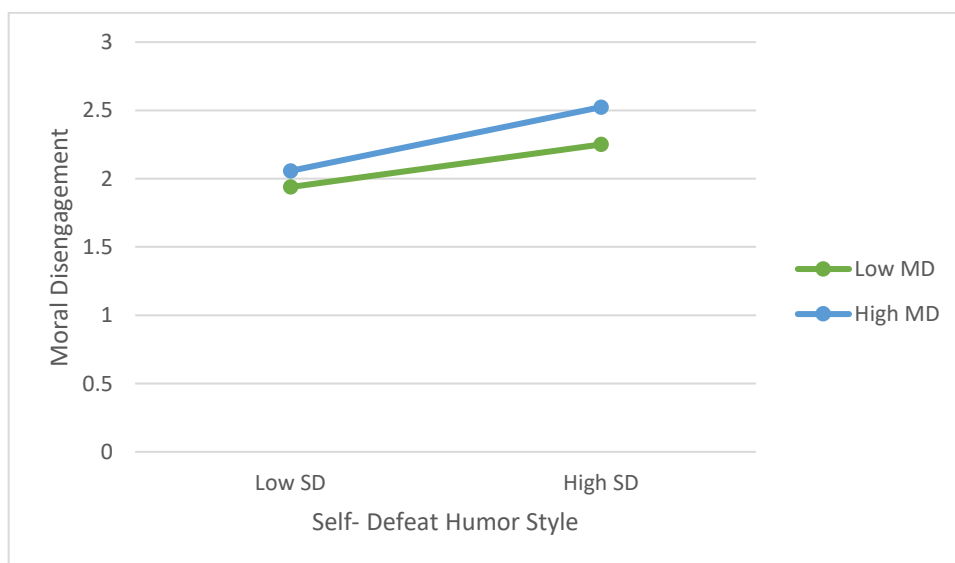
ตัวแปรตาม คือ พฤติกรรมการชมแข่งทางเฟซบุ๊ก ประเภทใส่ร้ายป้ายสี(FB3), AG คือ อารมณ์ขันแบบก้าวร้าว, SD คือ อารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเอง, MD คือ การละเลยคุณธรรม, AN คือ การรับรู้ความนิรนาม

ผลการวิเคราะห์การทำนายพบว่าอารมณ์ขันแบบก้าวร้าวไม่สามารถทำนายพฤติกรรมกรรมการชมแห่งรังแกทางเฟซบุ๊ก ประเภทใส่ร้ายป้ายสีได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($\beta = .126, p = .077$) อารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเองไม่สามารถทำนายพฤติกรรมกรรมการชมแห่งรังแกทางเฟซบุ๊ก ประเภทใส่ร้ายป้ายสีได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($\beta = .089, p = .213$) ส่วนการรับรู้ความนิรนาม ($\beta = -.085, p = .233$) และการละเลยคุณธรรม ($\beta = -.077, p = .365$) ไม่สามารถทำนายพฤติกรรมกรรมการชมแห่งรังแกทางเฟซบุ๊ก ประเภทใส่ร้ายป้ายสีได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ เมื่อตรวจสอบอิทธิพลปฏิสัมพันธ์ที่มีต่อพฤติกรรมชมแห่งรังแกทางเฟซบุ๊ก ประเภทใส่ร้ายป้ายสีพบว่าไม่พบอิทธิพลปฏิสัมพันธ์ระหว่างอารมณ์ขันแบบก้าวร้าวและการรับรู้ความนิรนาม ($\beta = -.001, p = .984$) ไม่พบอิทธิพลปฏิสัมพันธ์ระหว่างอารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเองและการรับรู้ความนิรนาม ($\beta = -.013, p = .854$) ไม่พบอิทธิพลปฏิสัมพันธ์ระหว่างอารมณ์ขันแบบก้าวร้าวและการละเลยคุณธรรม ($\beta = .130, p = .113$) และ พบอิทธิพลปฏิสัมพันธ์ระหว่างอารมณ์ขันแบบก้าวร้าวและการละเลยคุณธรรม ($\beta = .183, p = .018$) ดังภาพที่ 8



ภาพที่ 8 ความสัมพันธ์ของตัวแปรต่อพฤติกรรมกรรมการชมแห่งรังแกทางเฟซบุ๊ก ประเภทใส่ร้ายป้ายสี

เมื่อพบอิทธิพลปฏิสัมพันธ์ระหว่างอารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเองและการละเลยคุณธรรมที่มีต่อพฤติกรรมการข่มเหงรังแกทางเฟซบุ๊ก ประเภทใส่ร้ายป้ายสีอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($\beta = .183, p = .018$) จึงได้ตรวจสอบลักษณะปฏิสัมพันธ์ด้วย Simple Slope Test ได้กราฟแสดงลักษณะของปฏิสัมพันธ์ ดังภาพที่ 9



ภาพที่ 9 กราฟแสดงการทำนายของอารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเอง ที่มีต่อพฤติกรรมการข่มเหงรังแกทางเฟซบุ๊ก ประเภทใส่ร้ายป้ายสี โดยมีละเลยคุณธรรมเป็นตัวแปรกำกับ

จากกราฟแสดงเห็นว่า ไม่ว่าจะบุคคลจะมีการละเลยคุณธรรมสูงหรือต่ำ คนที่มีอารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเองสูงจะแสดงพฤติกรรมการข่มเหงรังแกทางเฟซบุ๊ก ประเภทใส่ร้ายป้ายสีมากกว่าคนที่มีอารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเองต่ำในทุกกรณี และ สำหรับบุคคลที่มีการละเลยคุณธรรมสูง ไม่ว่าจะมีความอารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเองระดับใด บุคคลกลุ่มนี้ก็แสดงพฤติกรรมการข่มเหงรังแกทางเฟซบุ๊ก ประเภทใส่ร้ายป้ายสีมากกว่า บุคคลที่มีการละเลยคุณธรรมต่ำในทุกกรณีเช่นกัน

จึงสรุปได้ว่า ในบุคคลที่มีการละเลยคุณธรรมสูง อารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเองสามารถทำนายพฤติกรรมการข่มเหงรังแกทางเฟซบุ๊กประเภทใส่ร้ายป้ายสีได้ดีกว่า ในบุคคลที่มีการละเลยคุณธรรมต่ำ

การชมแข่งรถทางเฟซบุ๊ก ประเภทปลอมตัวเป็นบุคคลอื่น (FB4)

ผลการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณแบบขั้นพบว่า การวิเคราะห์ข้อมูลขั้นที่หนึ่งมีตัวแปรเพศ อายุ จำนวนเพื่อนบนเฟซบุ๊ก และเวลาที่ใช้ในการเข้าเฟซบุ๊กต่อวันสามารถอธิบายความแปรปรวนของพฤติกรรมกรรมการชมแข่งรถทางเฟซบุ๊ก ประเภทปลอมตัวเป็นบุคคลอื่นได้ 1.9% ($R^2=.019$, $F(4,204)=1.005$, $p=.406$)

การวิเคราะห์ขั้นที่สอง เมื่อควบคุมอิทธิพลของตัวแปรขั้นที่หนึ่ง พบว่า อารมณ์ขันแบบก้าวร้าวและอารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเองสามารถอธิบายความแปรปรวนของพฤติกรรมกรรมการชมแข่งรถทางเฟซบุ๊ก ประเภทปลอมตัวเป็นบุคคลอื่นเพิ่มขึ้น 3.8% ($\Delta R^2=.038$, $F=2.040$)

การวิเคราะห์ขั้นที่สาม เมื่อควบคุมอิทธิพลของตัวแปรขั้นที่หนึ่งและขั้นที่สอง พบว่า การละเลยคุณธรรมและการรับรู้ความนิรนามสามารถอธิบายความแปรปรวนของพฤติกรรมกรรมการชมแข่งรถทางเฟซบุ๊ก ประเภทปลอมตัวเป็นบุคคลอื่นเพิ่มขึ้น 0% ($\Delta R^2=.000$, $F=1.518$)

การวิเคราะห์ขั้นที่สี่ เมื่อควบคุมอิทธิพลของตัวแปรขั้นที่หนึ่งถึงขั้นที่สาม พบว่าอิทธิพลปฏิสัมพันธ์ของอารมณ์ขันแบบก้าวร้าวและการรับรู้ความนิรนาม อิทธิพลปฏิสัมพันธ์ของอารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเองและการรับรู้ความนิรนาม อิทธิพลปฏิสัมพันธ์ของอารมณ์ขันแบบก้าวร้าวและการละเลยคุณธรรมและ อิทธิพลปฏิสัมพันธ์ของอารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเองและการละเลยคุณธรรมสามารถอธิบายความแปรปรวนของพฤติกรรมกรรมการชมแข่งรถทางเฟซบุ๊ก ประเภทปลอมตัวเป็นบุคคลอื่น เพิ่มขึ้น 1.1% ($\Delta R^2=.011$, $F=1.194$) โดยตัวแปรทั้งหมดสามารถอธิบายความแปรปรวนของพฤติกรรมกรรมการชมแข่งรถทางเฟซบุ๊ก ประเภทปลอมตัวเป็นบุคคลอื่นได้ 6.8 % ตามตารางที่ 13

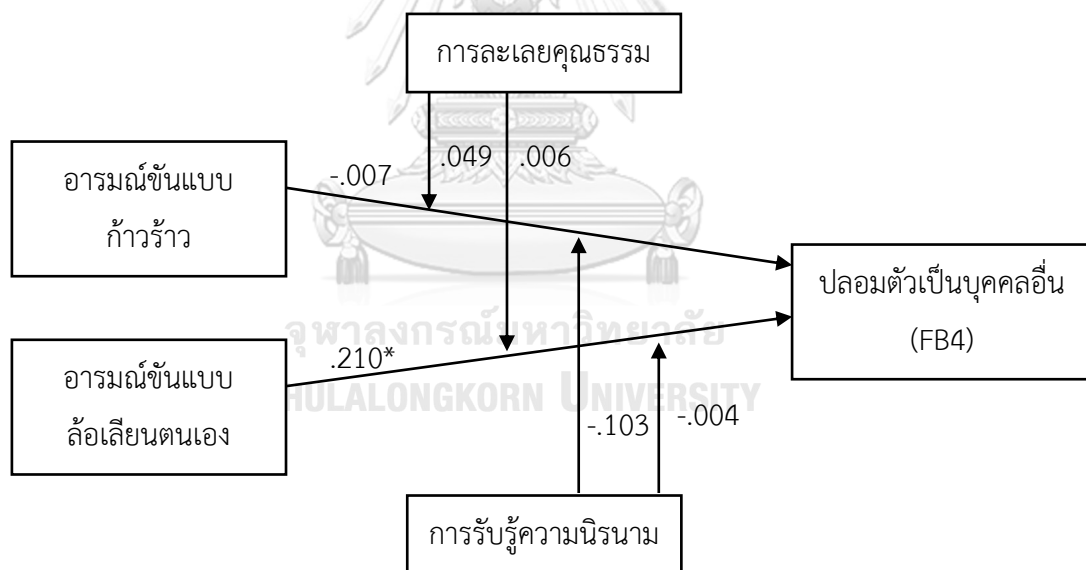
ตารางที่ 13

ผลการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณแบบขั้นในการทำนายพฤติกรรมการชมแข่งทางเฟซบุ๊ก ประเภทปลอมตัวเป็นบุคคลอื่น (FB4)

	ตัวแปร	β	t	p	R ²	ΔR^2	ΔF
ขั้นที่ 1	Constant		5.163	.000	.019		.406
	Sex	.028	.391	.696			
	Age	-.087	-1.130	.260			
	Friend	-.096	-1.338	.182			
	Time	.094	1.222	.223			
ขั้นที่ 2	Constant		4.988	.000	.057	.038	.019
	Sex	.020	.276	.783			
	Age	-.061	-.789	.431			
	Friend	-.086	-1.216	.226			
	Time	.090	1.191	.235			
	AG	.001	.017	.987			
	SD	.197	2.818	.005			
ขั้นที่ 3	Constant		4.801	.000	.057	.000	.988
	Sex	.020	.286	.775			
	Age	-.061	-.770	.442			
	Friend	-.084	-1.155	.249			
	Time	.092	1.189	.236			
	AG	.003	.040	.968			
	SD	.197	2.679	.008			
	MD	-.005	-.061	.952			
	AN	.010	.137	.891			
ขั้นที่ 4	Constant		4.617	.000	.068	.011	.684
	Sex	.031	.424	.672			
	Age	-.050	-.624	.533			
	Friend	-.100	-1.328	.186			
	Time	.088	1.115	.266			
	AG	-.007	-.097	.923			
	SD	.210	2.812	.005			
	MD	-.032	-.356	.722			
	AN	-.002	-.022	.982			
	AGxAN	-.103	-1.395	.165			
	SDxAN	-.004	-.053	.958			
	AGxMD	.049	.576	.565			
	SDxMD	.006	.069	.945			

ตัวแปรตาม คือ พฤติกรรมการชมแข่งทางเฟซบุ๊ก ประเภทปลอมตัวเป็นบุคคลอื่น (FB4), AG คือ อารมณ์ขันแบบก้าวร้าว, SD คือ อารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเอง, MD คือ การละเลยคุณธรรม, AN คือ การรับรู้ความนิรนาม

ผลการวิเคราะห์การทำนายพบว่าอารมณ์ขันแบบก้าวร้าวไม่สามารถทำนายพฤติกรรมการชมเชยทางเฟซบุ๊ก ประเภทปลอมตัวเป็นบุคคลอื่นได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($\beta = -.007, p = .923$) อารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเองสามารถทำนายพฤติกรรมการชมเชยทางเฟซบุ๊ก ประเภทปลอมตัวเป็นบุคคลอื่นได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($\beta = .210, p = .005$) ส่วนการรับรู้ความนิรนาม ($\beta = -.002, p = .982$) และการละเลยคุณธรรม ($\beta = -.032, p = .722$) ไม่สามารถทำนายพฤติกรรมการชมเชยทางเฟซบุ๊ก ประเภทปลอมตัวเป็นบุคคลอื่นได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ เมื่อตรวจสอบอิทธิพลปฏิสัมพันธ์ที่มีต่อพฤติกรรมชมเชยทางเฟซบุ๊ก ประเภทปลอมตัวเป็นบุคคลอื่น พบว่าไม่พบอิทธิพลปฏิสัมพันธ์ระหว่างอารมณ์ขันแบบก้าวร้าวและการรับรู้ความนิรนาม ($\beta = -.103, p = .165$) ไม่พบอิทธิพลปฏิสัมพันธ์ระหว่างอารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเองและการรับรู้ความนิรนาม ($\beta = -.004, p = .958$) ไม่พบอิทธิพลปฏิสัมพันธ์ระหว่างอารมณ์ขันแบบก้าวร้าวและการละเลยคุณธรรม ($\beta = .049, p = .565$) และ ไม่พบอิทธิพลปฏิสัมพันธ์ระหว่างอารมณ์ขันแบบก้าวร้าวและการละเลยคุณธรรม ($\beta = .006, p = .945$) ดังภาพที่ 10



ภาพที่ 10 ความสัมพันธ์ของตัวแปรต่อพฤติกรรมการชมเชยทางเฟซบุ๊ก
ประเภทปลอมตัวเป็นบุคคลอื่น

การชมแข่งวิ่งแกทางเฟซบุ๊ก ประเภทเผยแพร่รูปภาพหรือข้อมูลส่วนตัวของบุคคลอื่น (FB5)

ผลการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณแบบขั้นพบว่า การวิเคราะห์ข้อมูลขั้นที่หนึ่งมีตัวแปรเพศ อายุ จำนวนเพื่อนบนเฟซบุ๊ก และเวลาที่ใช้ในการเข้าเฟซบุ๊กต่อวันสามารถอธิบายความแปรปรวนของพฤติกรรมกรรมการชมแข่งวิ่งแกทางเฟซบุ๊ก ประเภทเผยแพร่รูปภาพหรือข้อมูลส่วนตัวของบุคคลอื่นได้ 7.9% ($R^2=.079$, $F(4,204)=4.386$, $p=.002$)

การวิเคราะห์ขั้นที่สอง เมื่อควบคุมอิทธิพลของตัวแปรขั้นที่หนึ่ง พบว่า อารมณ์ขันแบบก้าวร้าวและอารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเองสามารถอธิบายความแปรปรวนของพฤติกรรมกรรมการชมแข่งวิ่งแกทางเฟซบุ๊ก ประเภทเผยแพร่รูปภาพหรือข้อมูลส่วนตัวของบุคคลอื่นเพิ่มขึ้น 0.9 % ($\Delta R^2=.009$, $F=3.271$)

การวิเคราะห์ขั้นที่สาม เมื่อควบคุมอิทธิพลของตัวแปรขั้นที่หนึ่งและขั้นที่สอง พบว่า การละลายคุณธรรมและการรับรู้ความนิรนามสามารถอธิบายความแปรปรวนของพฤติกรรมกรรมการชมแข่งวิ่งแกทางเฟซบุ๊ก ประเภทเผยแพร่รูปภาพหรือข้อมูลส่วนตัวของบุคคลอื่นเพิ่มขึ้น 0% ($\Delta R^2=.000$, $F=2.441$)

การวิเคราะห์ขั้นที่สี่ เมื่อควบคุมอิทธิพลของตัวแปรขั้นที่หนึ่งถึงขั้นที่สาม พบว่าอิทธิพลปฏิสัมพันธ์ของอารมณ์ขันแบบก้าวร้าวและการรับรู้ความนิรนาม อิทธิพลปฏิสัมพันธ์ของอารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเองและการรับรู้ความนิรนาม อิทธิพลปฏิสัมพันธ์ของอารมณ์ขันแบบก้าวร้าวและการละลายคุณธรรมและ อิทธิพลปฏิสัมพันธ์ของอารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเองและการละลายคุณธรรมสามารถอธิบายความแปรปรวนของพฤติกรรมกรรมการชมแข่งวิ่งแกทางเฟซบุ๊ก ประเภทเผยแพร่รูปภาพหรือข้อมูลส่วนตัวของบุคคลอื่น เพิ่มขึ้น 1.1% ($\Delta R^2=.011$, $F=1.812$) โดยตัวแปรทั้งหมดสามารถอธิบายความแปรปรวนของพฤติกรรมกรรมการชมแข่งวิ่งแกทางเฟซบุ๊ก ประเภทเผยแพร่รูปภาพหรือข้อมูลส่วนตัวของบุคคลอื่นได้ 10% ตามตารางที่ 14

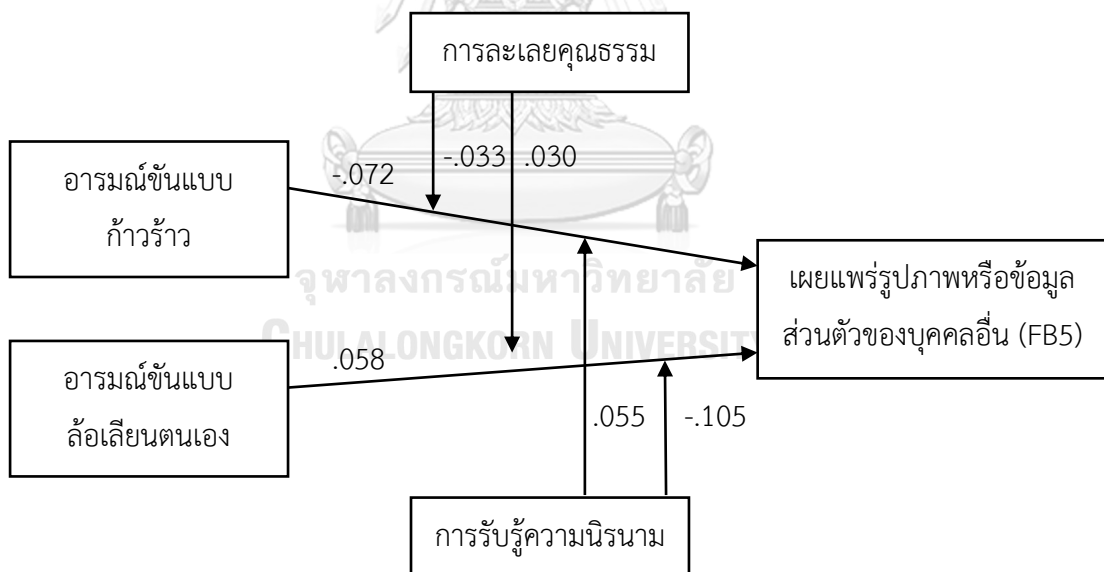
ตารางที่ 14

ผลการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณแบบขั้นในการทำนายพฤติกรรมการชมแข่งทางเฟซบุ๊ก ประเภทเผยแพร่รูปภาพหรือข้อมูลส่วนตัวของบุคคลอื่น (FB5)

	ตัวแปร	β	t	p	R ²	ΔR^2	ΔF
ขั้นที่ 1	Constant		5.406	.000	.079		.002
	Sex	.044	.628	.530			
	Age	-.094	-1.253	.212			
	Friend	-.261	-3.751	.000			
	Time	.122	1.640	.103			
ขั้นที่ 2	Constant		5.428	.000	.089	.009	.356
	Sex	.033	.474	.636			
	Age	-.096	-1.264	.208			
	Friend	-.260	-3.736	.000			
	Time	.131	1.752	.081			
	AG	-.087	-1.268	.206			
	SD	.058	.850	.396			
ขั้นที่ 3	Constant		5.192	.000	.089	.000	.958
	Sex	.035	.494	.622			
	Age	-.093	-1.202	.231			
	Friend	-.258	-3.609	.000			
	Time	.135	1.767	.079			
	AG	-.087	-1.211	.227			
	SD	.055	.764	.446			
	MD	-.004	-.054	.957			
	AN	.021	.289	.773			
ขั้นที่ 4	Constant		5.252	.000	.100	.011	.667
	Sex	.027	.369	.712			
	Age	-.107	-1.360	.175			
	Friend	-.254	-3.443	.001			
	Time	.128	1.656	.099			
	AG	-.072	-.991	.323			
	SD	.058	.795	.428			
	MD	-.001	-.008	.993			
	AN	.017	.232	.817			
	AGxAN	.055	.762	.447			
	SDxAN	-.105	-1.449	.149			
	AGxMD	-.033	-.392	.695			
	SDxMD	.030	.375	.708			

ตัวแปรตาม คือ พฤติกรรมการชมแข่งทางเฟซบุ๊ก ประเภทเผยแพร่รูปภาพหรือข้อมูลส่วนตัวของบุคคลอื่น (FB5), AG คือ อารมณ์ขันแบบก้าวร้าว, SD คือ อารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเอง, MD คือ การละเลยคุณธรรม, AN คือ การรับรู้ความนิรนาม

ผลการวิเคราะห์การทำนายพบว่าอารมณ์ขันแบบก้าวร้าวไม่สามารถทำนายพฤติกรรมการชมเชยรังแกทางเฟซบุ๊ก ประเภทเผยแพร่รูปภาพหรือข้อมูลส่วนตัวของบุคคลอื่นได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($\beta = -.072, p = .323$) อารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเองไม่สามารถทำนายพฤติกรรมการชมเชยรังแกทางเฟซบุ๊ก ประเภทเผยแพร่รูปภาพหรือข้อมูลส่วนตัวของบุคคลอื่นได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($\beta = .058, p = .428$) ส่วนการรับรู้ความนิรนาม ($\beta = .017, p = .817$) และการละเลยคุณธรรม ($\beta = -.001, p = .993$) ไม่สามารถทำนายพฤติกรรมการชมเชยรังแกทางเฟซบุ๊ก ประเภทเผยแพร่รูปภาพหรือข้อมูลส่วนตัวของบุคคลอื่นได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ เมื่อตรวจสอบอิทธิพลปฏิสัมพันธ์ที่มีต่อพฤติกรรมชมเชยรังแกทางเฟซบุ๊ก ประเภทเผยแพร่รูปภาพหรือข้อมูลส่วนตัวของบุคคลอื่น พบว่าไม่พบอิทธิพลปฏิสัมพันธ์ระหว่างอารมณ์ขันแบบก้าวร้าวและการรับรู้ความนิรนาม ($\beta = .055, p = .447$) ไม่พบอิทธิพลปฏิสัมพันธ์ระหว่างอารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเองและการรับรู้ความนิรนาม ($\beta = -.105, p = .149$) ไม่พบอิทธิพลปฏิสัมพันธ์ระหว่างอารมณ์ขันแบบก้าวร้าวและการละเลยคุณธรรม ($\beta = -.033, p = .695$) และ ไม่พบอิทธิพลปฏิสัมพันธ์ระหว่างอารมณ์ขันแบบก้าวร้าวและการละเลยคุณธรรม ($\beta = .030, p = .708$) ดังภาพที่ 11



ภาพที่ 11 ความสัมพันธ์ของตัวแปรต่อพฤติกรรมการชมเชยรังแกทางเฟซบุ๊ก ประเภทเผยแพร่รูปภาพหรือข้อมูลส่วนตัวของบุคคลอื่น

การชมแข่งวิ่งแกทางเฟซบุ๊ก ประเภทขับออกจากกลุ่ม (FB6)

ผลการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณแบบขั้นพบว่า การวิเคราะห์ข้อมูลขั้นที่หนึ่งมีตัวแปรเพศ อายุ จำนวนเพื่อนบนเฟซบุ๊ก และเวลาที่ใช้ในการเข้าเฟซบุ๊กต่อวันสามารถอธิบายความแปรปรวนของพฤติกรรมกรรมการชมแข่งวิ่งแกทางเฟซบุ๊ก ประเภทขับออกจากกลุ่มได้ 5.7% ($R^2=.057$, $F(4,204)=3.105$, $p=.017$)

การวิเคราะห์ขั้นที่สอง เมื่อควบคุมอิทธิพลของตัวแปรขั้นที่หนึ่ง พบว่า อารมณ์ขันแบบก้าวร้าวและอารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเองสามารถอธิบายความแปรปรวนของพฤติกรรมกรรมการชมแข่งวิ่งแกทางเฟซบุ๊ก ประเภทขับออกจากกลุ่มเพิ่มขึ้น 2.6 % ($\Delta R^2=.026$, $F=3.062$)

การวิเคราะห์ขั้นที่สาม เมื่อควบคุมอิทธิพลของตัวแปรขั้นที่หนึ่งและขั้นที่สอง พบว่า การละเลยคุณธรรมและการรับรู้ความนิรนามสามารถอธิบายความแปรปรวนของพฤติกรรมกรรมการชมแข่งวิ่งแกทางเฟซบุ๊ก ประเภทขับออกจากกลุ่มเพิ่มขึ้น 1.2% ($\Delta R^2=.012$, $F=2.650$)

การวิเคราะห์ขั้นที่สี่ เมื่อควบคุมอิทธิพลของตัวแปรขั้นที่หนึ่งถึงขั้นที่สาม พบว่าอิทธิพลปฏิสัมพันธ์ของอารมณ์ขันแบบก้าวร้าวและการรับรู้ความนิรนาม อิทธิพลปฏิสัมพันธ์ของอารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเองและการรับรู้ความนิรนาม อิทธิพลปฏิสัมพันธ์ของอารมณ์ขันแบบก้าวร้าวและการละเลยคุณธรรมและ อิทธิพลปฏิสัมพันธ์ของอารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเองและการละเลยคุณธรรมสามารถอธิบายความแปรปรวนของพฤติกรรมกรรมการชมแข่งวิ่งแกทางเฟซบุ๊ก ประเภทขับออกจากกลุ่มเพิ่มขึ้น 7.9% ($\Delta R^2=.079$, $F=3.467$) โดยตัวแปรทั้งหมดสามารถอธิบายความแปรปรวนของพฤติกรรมกรรมการชมแข่งวิ่งแกทางเฟซบุ๊ก ประเภทขับออกจากกลุ่มได้ 17.5 % ตามตารางที่ 15

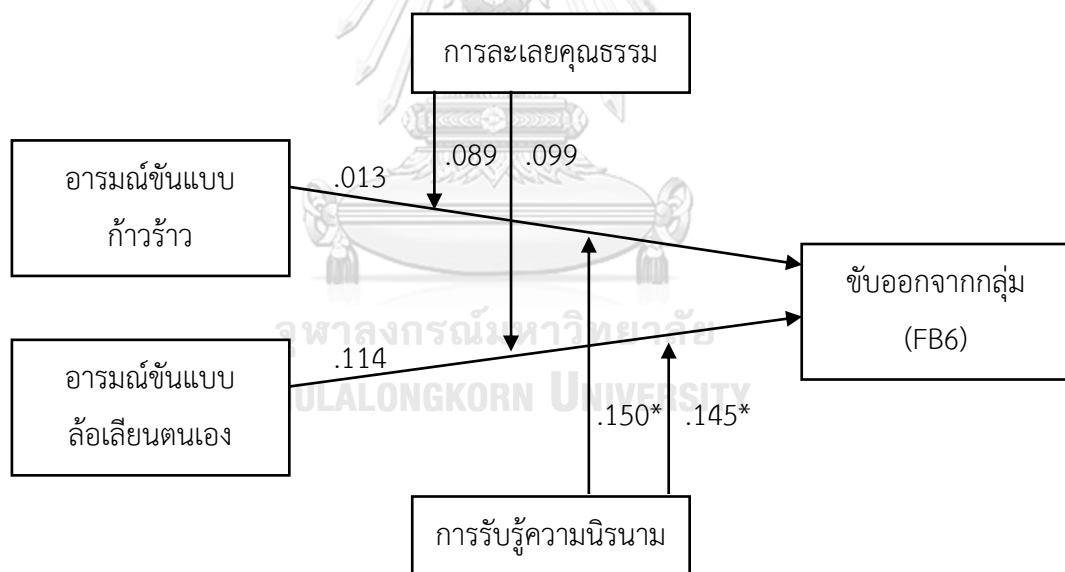
ตารางที่ 15

ผลการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณแบบขั้นในการทำนายพฤติกรรมการชมแข่งทางเฟซบุ๊ก ประเภทข้อออกจากกลุ่ม (FB6)

	ตัวแปร	β	t	p	R ²	ΔR^2	ΔF
ขั้นที่ 1	Constant		6.732	.000	.057		.017
	Sex	-.083	-1.177	.241			
	Age	-.113	-1.488	.138			
	Friend	-.163	-2.322	.021			
	Time	-.051	-.674	.501			
ขั้นที่ 2	Constant		6.518	.000	.083	.026	.059
	Sex	-.085	-1.214	.226			
	Age	-.087	-1.151	.251			
	Friend	-.155	-2.215	.028			
	Time	-.058	-.778	.438			
	AG	.046	.666	.506			
	SD	.151	2.186	.030			
ขั้นที่ 3	Constant		6.547	.000	.096	.012	.254
	Sex	-.092	-1.313	.191			
	Age	-.075	-.975	.331			
	Friend	-.179	-2.512	.013			
	Time	-.071	-.927	.355			
	AG	.016	.220	.826			
	SD	.130	1.807	.072			
	MD	.101	1.332	.184			
	AN	-.065	-.917	.360			
ขั้นที่ 4	Constant		5.938	.000	.175	.079	.001
	Sex	-.069	-1.010	.314			
	Age	-.094	-1.245	.214			
	Friend	-.117	-1.651	.100			
	Time	-.050	-.680	.497			
	AG	.013	.191	.849			
	SD	.114	1.618	.107			
	MD	.036	.433	.666			
	AN	-.025	-.356	.722			
	AGxAN	.150	2.166	.031			
	SDxAN	.145	2.104	.037			
	AGxMD	.089	1.102	.272			
	SDxMD	.099	1.308	.192			

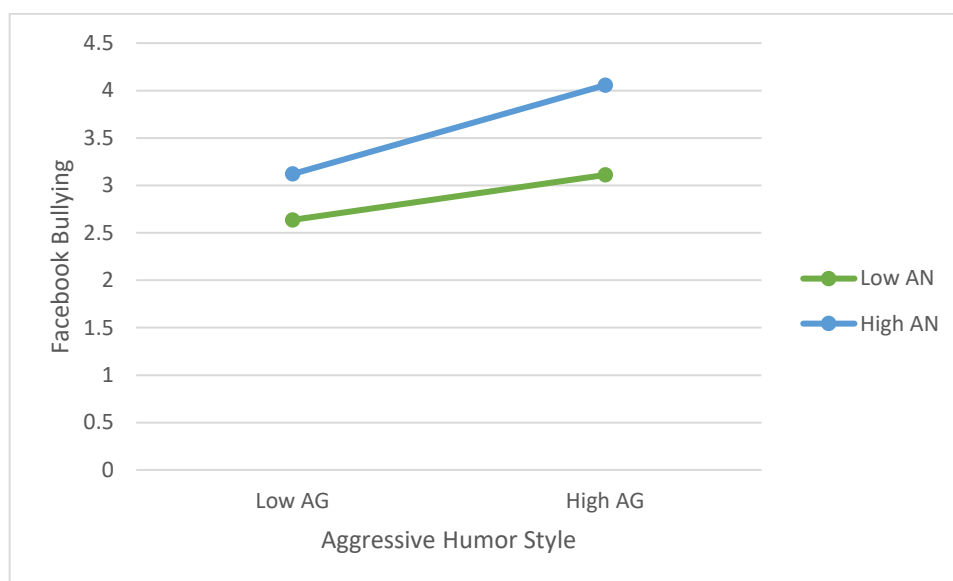
ตัวแปรตาม คือ พฤติกรรมการชมแข่งทางเฟซบุ๊ก ประเภทข้อออกจากกลุ่ม (FB6), AG คือ อารมณ์ขันแบบก้าวร้าว, SD คือ อารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเอง, MD คือ การละเลยคุณธรรม, AN คือ การรับรู้ความนิรนาม

ผลการวิเคราะห์การทำนายพบว่าอารมณ์ขันแบบก้าวร้าวไม่สามารถทำนายพฤติกรรมการชมเฮงริงแกทางเฟซบุ๊ก ประเภทขับออกจากกลุ่มได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($\beta = .013, p = .849$) อารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเองไม่สามารถทำนายพฤติกรรมการชมเฮงริงแกทางเฟซบุ๊ก ประเภทขับออกจากกลุ่มได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($\beta = .114, p = .107$) ส่วนการรับรู้ความนิรนาม ($\beta = -.025, p = .722$) และการละเลยคุณธรรม ($\beta = .036, p = .666$) ไม่สามารถทำนายพฤติกรรมการชมเฮงริงแกทางเฟซบุ๊ก ประเภทขับออกจากกลุ่มได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ เมื่อตรวจสอบอิทธิพลปฏิสัมพันธ์ที่มีต่อพฤติกรรมชมเฮงริงแกทางเฟซบุ๊ก ประเภทขับออกจากกลุ่ม พบว่าพบอิทธิพลปฏิสัมพันธ์ระหว่างอารมณ์ขันแบบก้าวร้าวและการรับรู้ความนิรนาม ($\beta = .150, p = .031$) พบอิทธิพลปฏิสัมพันธ์ระหว่างอารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเองและการรับรู้ความนิรนาม ($\beta = .145, p = .037$) ไม่พบอิทธิพลปฏิสัมพันธ์ระหว่างอารมณ์ขันแบบก้าวร้าวและการละเลยคุณธรรม ($\beta = .089, p = .272$) และ ไม่พบอิทธิพลปฏิสัมพันธ์ระหว่างอารมณ์ขันแบบก้าวร้าวและการละเลยคุณธรรม ($\beta = .099, p = .192$) ดังภาพที่ 12



ภาพที่ 12 ความสัมพันธ์ของตัวแปรต่อพฤติกรรมการชมเฮงริงแกทางเฟซบุ๊ก
ประเภทขับออกจากกลุ่ม

เมื่อพบอิทธิพลปฏิสัมพันธ์ระหว่างอารมณ์ขันแบบก้าวร้าวและการรับรู้ความนิรนามที่มีต่อพฤติกรรมการข่มเหงรังแกทางเฟซบุ๊ก ประเภทข้อบอกจากกลุ่มอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($\beta = .150$, $p = .031$) จึงได้ตรวจสอบลักษณะปฏิสัมพันธ์ด้วย Simple Slope Test ได้กราฟแสดงลักษณะของปฏิสัมพันธ์ ดังภาพที่ 13



ภาพที่ 13 กราฟแสดงการทำนายของอารมณ์ขันแบบก้าวร้าวที่มีต่อพฤติกรรมการข่มเหงรังแกทางเฟซบุ๊ก ประเภทข้อบอกจากกลุ่ม โดยมีการรับรู้ความนิรนามเป็นตัวแปรกำกับ

จากกราฟแสดงเห็นว่า ไม่ว่าจะบุคคลจะมีการรับรู้ความนิรนามสูงหรือต่ำ คนที่มีอารมณ์ขันแบบก้าวร้าวสูงจะแสดงพฤติกรรมการข่มเหงรังแกทางเฟซบุ๊ก ประเภทข้อบอกจากกลุ่มมากกว่าคนที่มีอารมณ์ขันแบบก้าวร้าวต่ำในทุกกรณี และ สำหรับบุคคลที่รับรู้ความนิรนามสูง ไม่ว่าจะอารมณ์ขันแบบก้าวร้าวระดับใด บุคคลกลุ่มนี้ก็แสดงพฤติกรรมการข่มเหงรังแกทางเฟซบุ๊ก ประเภทข้อบอกจากกลุ่มมากกว่า บุคคลที่รับรู้ความนิรนามต่ำในทุกกรณีเช่นกัน

จึงสรุปได้ว่า ในบุคคลที่มีการรับรู้ความนิรนามสูง อารมณ์ขันแบบก้าวร้าวสามารถทำนายพฤติกรรมการข่มเหงรังแกทางเฟซบุ๊ก ประเภทข้อบอกจากกลุ่มได้ดีกว่า ในบุคคลที่มีการรับรู้ความนิรนามต่ำ

และจากการพบอิทธิพลปฏิสัมพันธ์ระหว่างอารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเองและการรับรู้ความนิรนามที่มีต่อพฤติกรรมการข่มเหงรังแกทางเฟซบุ๊กประเภทการขับออกจากกลุ่มอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ จึงได้ตรวจสอบลักษณะปฏิสัมพันธ์ด้วย Simple Slope Test ได้กราฟแสดงลักษณะของปฏิสัมพันธ์ ดังภาพที่ 14



ภาพที่ 14 กราฟแสดงการทำนายของอารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเองที่มีต่อพฤติกรรมการข่มเหงรังแกทางเฟซบุ๊ก ประเภทขับออกจากกลุ่ม โดยมีการรับรู้ความนิรนามเป็นตัวแปรกำกับ

จากกราฟแสดงให้เห็นว่า ไม่ว่าจะบุคคลจะมีการรับรู้ความนิรนามสูงหรือต่ำ คนที่มีอารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเองสูงจะแสดงพฤติกรรมการข่มเหงรังแกทางเฟซบุ๊ก ประเภทการขับออกจากกลุ่มมากกว่าคนที่มีอารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเองต่ำในทุกกรณี และ สำหรับบุคคลที่รับรู้ความนิรนามสูง ไม่ว่าจะมามีอารมณ์ขันแบบก้าวร้าวระดับใด บุคคลกลุ่มนี้ก็แสดงพฤติกรรมการข่มเหงรังแกทางเฟซบุ๊ก ประเภทการขับออกจากกลุ่มมากกว่า บุคคลที่รับรู้ความนิรนามต่ำในทุกกรณีเช่นกัน

จึงสรุปได้ว่า ในบุคคลที่มีการรับรู้ความนิรนามสูง อารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเองสามารถทำนายพฤติกรรมการข่มเหงรังแกทางเฟซบุ๊กประเภทการขับออกจากกลุ่มได้ดีกว่า ในบุคคลที่มีการรับรู้ความนิรนามต่ำ

การชมแข่งรถทางเฟซบุ๊ก ประเภทเฝ้าติดตาม (FB7)

ผลการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณแบบขั้นพบว่า การวิเคราะห์ข้อมูลขั้นที่หนึ่งมีตัวแปรเพศ อายุ จำนวนเพื่อนบนเฟซบุ๊ก และเวลาที่ใช้ในการเข้าเฟซบุ๊กต่อวันสามารถอธิบายความแปรปรวนของพฤติกรรมกรรมการชมแข่งรถทางเฟซบุ๊ก ประเภทเฝ้าติดตามได้ 7.5% ($R^2=.075$, $F(4,204)=4.117$, $p=.003$)

การวิเคราะห์ขั้นที่สอง เมื่อควบคุมอิทธิพลของตัวแปรขั้นที่หนึ่ง พบว่า อารมณ์ขันแบบก้าวร้าวและอารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเองสามารถอธิบายความแปรปรวนของพฤติกรรมกรรมการชมแข่งรถทางเฟซบุ๊ก ประเภทเฝ้าติดตาม เพิ่มขึ้น 0.2 % ($\Delta R^2=.002$, $F=2.809$)

การวิเคราะห์ขั้นที่สาม เมื่อควบคุมอิทธิพลของตัวแปรขั้นที่หนึ่งและขั้นที่สอง พบว่า การละเลยคุณธรรมและการรับรู้ความนิรนามสามารถอธิบายความแปรปรวนของพฤติกรรมกรรมการชมแข่งรถทางเฟซบุ๊ก ประเภทเฝ้าติดตามเพิ่มขึ้น 3% ($\Delta R^2=.030$, $F=3.001$)

การวิเคราะห์ขั้นที่สี่ เมื่อควบคุมอิทธิพลของตัวแปรขั้นที่หนึ่งถึงขั้นที่สาม พบว่าอิทธิพลปฏิสัมพันธ์ของอารมณ์ขันแบบก้าวร้าวและการรับรู้ความนิรนาม อิทธิพลปฏิสัมพันธ์ของอารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเองและการรับรู้ความนิรนาม อิทธิพลปฏิสัมพันธ์ของอารมณ์ขันแบบก้าวร้าวและการละเลยคุณธรรมและ อิทธิพลปฏิสัมพันธ์ของอารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเองและการละเลยคุณธรรมสามารถอธิบายความแปรปรวนของพฤติกรรมกรรมการชมแข่งรถทางเฟซบุ๊ก ประเภทเฝ้าติดตามเพิ่มขึ้น 2.1% ($\Delta R^2=.021$, $F=2.399$) โดยตัวแปรทั้งหมดสามารถอธิบายความแปรปรวนของพฤติกรรมกรรมการชมแข่งรถทางเฟซบุ๊ก ประเภทเฝ้าติดตามได้ 12.8 % ตามตารางที่ 16

ตารางที่ 16

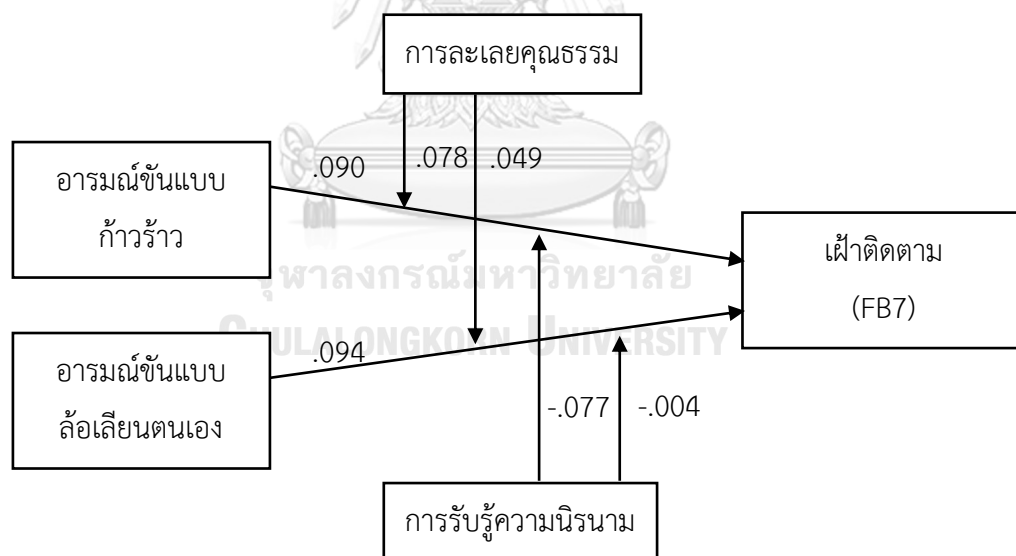
ผลการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณแบบขั้นในการทำนายพฤติกรรมการชมแข่งทางเฟซบุ๊ก ประเภทเฝ้าติดตาม (FB7)

	ตัวแปร	β	t	p	R ²	ΔR^2	ΔF
ขั้นที่ 1	Constant		7.212	.000	.075		.003
	Sex	-.051	-.728	.468			
	Age	.025	.334	.739			
	Friend	-.183	-2.623	.009			
	Time	-.173	-2.325	.021			
ขั้นที่ 2	Constant		7.059	.000	.077	.002	.777
	Sex	-.048	-.679	.498			
	Age	.032	.425	.671			
	Friend	-.181	-2.580	.011			
	Time	-.178	-2.371	.019			
	AG	.041	.601	.548			
	SD	.020	.293	.770			
ขั้นที่ 3	Constant		6.999	.000	.107	.030	.036
	Sex	-.045	-.645	.520			
	Age	-.002	-.028	.978			
	Friend	-.151	-2.140	.034			
	Time	-.180	-2.381	.018			
	AG	.093	1.310	.192			
	SD	.072	1.011	.313			
	MD	-.196	-2.598	.010			
	AN	-.003	-.045	.964			
ขั้นที่ 4	Constant		6.816	.000	.128	.021	.324
	Sex	-.031	-.435	.664			
	Age	-.003	-.033	.973			
	Friend	-.160	-2.197	.029			
	Time	-.192	-2.526	.012			
	AG	.090	1.257	.210			
	SD	.094	1.306	.193			
	MD	-.261	-3.030	.003			
	AN	-.018	-.251	.802			
	AGxAN	-.077	-1.076	.283			
	SDxAN	-.004	-.053	.958			
	AGxMD	.078	.944	.346			
	SDxMD	.049	.630	.529			

ตัวแปรตาม คือ พฤติกรรมการชมแข่งทางเฟซบุ๊ก ประเภทเฝ้าติดตาม (FB7), AG คือ อารมณ์ขันแบบก้าวร้าว, SD คือ อารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเอง, MD คือ การละเลยคุณธรรม, AN คือ การรับรู้ความนิรันดรม

ผลการวิเคราะห์การทำนายพบว่าอารมณ์ขันแบบก้าวร้าวไม่สามารถทำนายพฤติกรรมการชมเชยรังแกทางเฟซบุ๊ก ประเภทเฝ้าติดตามได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($\beta = .090, p = .210$) อารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเองไม่สามารถทำนายพฤติกรรมการชมเชยรังแกทางเฟซบุ๊ก ประเภทเฝ้าติดตามได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($\beta = .094, p = .193$) ส่วนการรับรู้ความนิรนาม ($\beta = -.018, p = .802$) ไม่สามารถทำนายพฤติกรรมการชมเชยรังแกทางเฟซบุ๊ก ประเภทเฝ้าติดตามได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ และการละเลยคุณธรรม ($\beta = -.261, p = .003$) สามารถทำนายพฤติกรรมการชมเชยรังแกทางเฟซบุ๊ก ประเภทเฝ้าติดตามได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ เมื่อตรวจสอบอิทธิพลปฏิสัมพันธ์ที่มีต่อพฤติกรรมชมเชยรังแกทางเฟซบุ๊ก ประเภทเฝ้าติดตาม พบว่าไม่พบอิทธิพลปฏิสัมพันธ์ระหว่างอารมณ์ขันแบบก้าวร้าวและการรับรู้ความนิรนาม ($\beta = -.077, p = .283$) ไม่พบอิทธิพลปฏิสัมพันธ์ระหว่างอารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเองและการรับรู้ความนิรนาม ($\beta = -.004, p = .958$) ไม่พบอิทธิพลปฏิสัมพันธ์ระหว่างอารมณ์ขันแบบก้าวร้าวและการละเลยคุณธรรม ($\beta = .078, p = .346$) และไม่พบอิทธิพลปฏิสัมพันธ์ระหว่างอารมณ์ขันแบบก้าวร้าวและการละเลยคุณธรรม ($\beta = .049, p = .529$)

ดั่งภาพที่ 15



ภาพที่ 15 ความสัมพันธ์ของตัวแปรต่อพฤติกรรมการชมเชยรังแกทางเฟซบุ๊ก ประเภทเฝ้าติดตาม

การชมหนังรังแกทางเฟซบุ๊ก ประเภทถ่ายหรือแสดงความคิดเห็นคลิปวิดีโอและนำไปเผยแพร่อย่างสนุกสนาน (FB8)

ผลการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณแบบขั้นพบว่า การวิเคราะห์ข้อมูลขั้นที่หนึ่งมีตัวแปรเพศ อายุ จำนวนเพื่อนบนเฟซบุ๊ก และเวลาที่ใช้ในการเข้าเฟซบุ๊กต่อวันสามารถอธิบายความแปรปรวนของพฤติกรรมชมหนังรังแกทางเฟซบุ๊ก ประเภทถ่ายหรือแสดงความคิดเห็นคลิปวิดีโอและนำไปเผยแพร่อย่างสนุกสนาน ได้ 2.7% ($R^2=.027$, $F(4,204)=1.421$, $p=.228$)

การวิเคราะห์ขั้นที่สอง เมื่อควบคุมอิทธิพลของตัวแปรขั้นที่หนึ่ง พบว่า อารมณ์ขันแบบก้าวร้าวและอารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเองสามารถอธิบายความแปรปรวนของพฤติกรรมชมหนังรังแกทางเฟซบุ๊ก ประเภทถ่ายหรือแสดงความคิดเห็นคลิปวิดีโอและนำไปเผยแพร่อย่างสนุกสนาน เพิ่มขึ้น 4.6 % ($\Delta R^2=.046$, $F=.018$)

การวิเคราะห์ขั้นที่สาม เมื่อควบคุมอิทธิพลของตัวแปรขั้นที่หนึ่งและขั้นที่สอง พบว่า การละเลยคุณธรรมและการรับรู้ความนิรนามสามารถอธิบายความแปรปรวนของพฤติกรรมชมหนังรังแกทางเฟซบุ๊ก ประเภทถ่ายหรือแสดงความคิดเห็นคลิปวิดีโอและนำไปเผยแพร่อย่างสนุกสนาน เพิ่มขึ้น 0.5% ($\Delta R^2=.005$, $F=2.117$)

การวิเคราะห์ขั้นที่สี่ เมื่อควบคุมอิทธิพลของตัวแปรขั้นที่หนึ่งถึงขั้นที่สาม พบว่าอิทธิพลปฏิสัมพันธ์ของอารมณ์ขันแบบก้าวร้าวและการรับรู้ความนิรนาม อิทธิพลปฏิสัมพันธ์ของอารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเองและการรับรู้ความนิรนาม อิทธิพลปฏิสัมพันธ์ของอารมณ์ขันแบบก้าวร้าวและการละเลยคุณธรรมและ อิทธิพลปฏิสัมพันธ์ของอารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเองและการละเลยคุณธรรมสามารถอธิบายความแปรปรวนของพฤติกรรมชมหนังรังแกทางเฟซบุ๊ก ประเภทถ่ายหรือแสดงความคิดเห็นคลิปวิดีโอและนำไปเผยแพร่อย่างสนุกสนาน เพิ่มขึ้น 3.1% ($\Delta R^2=.031$, $F=1.994$) โดยตัวแปรทั้งหมดสามารถอธิบายความแปรปรวนของพฤติกรรมชมหนังรังแกทางเฟซบุ๊ก ประเภทถ่ายหรือแสดงความคิดเห็นคลิปวิดีโอและนำไปเผยแพร่อย่างสนุกสนาน ได้ 10.9 % ตามตารางที่ 17

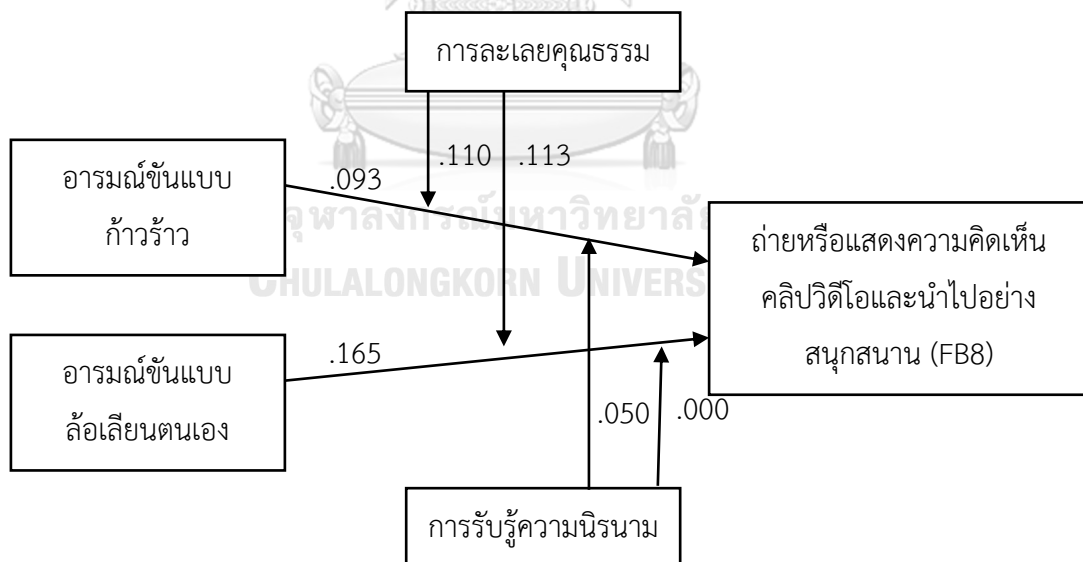
ตารางที่ 17

ผลการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณแบบขั้นในการทำนายพฤติกรรมการชมแข่งรถทางเฟซบุ๊ก ประเภทถ่ายหรือแสดงความคิดเห็นคลิปวิดีโอและนำไปเผยแพร่อย่างสนุกสนาน (FB8)

	ตัวแปร	β	t	p	R ²	ΔR^2	ΔF
ขั้นที่ 1	Constant		4.331	.000	.027		.228
	Sex	.087	1.216	.225			
	Age	-.100	-1.304	.194			
	Friend	-.083	-1.164	.246			
	Time	.067	.872	.384			
ขั้นที่ 2	Constant		4.043	.000	.073	.046	.008
	Sex	.090	1.274	.204			
	Age	-.065	-.852	.395			
	Friend	-.072	-1.022	.308			
	Time	.051	.678	.498			
	AG	.112	1.622	.106			
	SD	.170	2.452	.015			
ขั้นที่ 3	Constant		4.068	.000	.078	.005	.554
	Sex	.085	1.196	.233			
	Age	-.058	-.745	.457			
	Friend	-.088	-1.222	.223			
	Time	.042	.548	.585			
	AG	.093	1.288	.199			
	SD	.158	2.169	.031			
	MD	-.063	-.824	.411			
	AN	-.048	-.664	.508			
ขั้นที่ 4	Constant		3.583	.000	.109	.031	.154
	Sex	.109	1.520	.130			
	Age	-.074	-.946	.345			
	Friend	-.053	-.717	.474			
	Time	.044	.575	.566			
	AG	.093	1.280	.202			
	SD	.165	2.261	.025			
	MD	-.032	-.367	.714			
	AN	-.034	-.470	.639			
	AGxAN	.050	.692	.490			
	SDxAN	.000	-.005	.996			
	AGxMD	.110	1.312	.191			
	SDxMD	.113	1.443	.151			

ตัวแปรตาม คือ พฤติกรรมการชมแข่งรถทางเฟซบุ๊ก ประเภทถ่ายหรือแสดงความคิดเห็นคลิปวิดีโอและนำไปเผยแพร่อย่างสนุกสนาน (FB8), AG คือ อารมณ์ขันแบบก้าวร้าว, SD คือ อารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเอง, MD คือ การละเลยคุณธรรม, AN คือ การรับรู้ความนิรันดรม

ผลการวิเคราะห์การทำนายพบว่าอารมณ์ขันแบบก้าวร้าวไม่สามารถทำนายพฤติกรรมการชมเชยรังแกทางเฟซบุ๊ก ประเภทถ่ายหรือแสดงความคิดเห็นคลิปวิดีโอและนำไปเผยแพร่อย่างสนุกสนาน ได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($\beta = .093, p = .202$) อารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเองสามารถทำนายพฤติกรรมการชมเชยรังแกทางเฟซบุ๊ก ประเภทถ่ายหรือแสดงความคิดเห็นคลิปวิดีโอและนำไปเผยแพร่อย่างสนุกสนาน ได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($\beta = .165, p = .025$) ส่วนการรับรู้ความนิรนาม ($\beta = -.034, p = .639$) และการละเลยคุณธรรม ($\beta = -.032, p = .714$) ไม่สามารถทำนายพฤติกรรมการชมเชยรังแกทางเฟซบุ๊ก ประเภทถ่ายหรือแสดงความคิดเห็นคลิปวิดีโอและนำไปเผยแพร่อย่างสนุกสนาน ได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ เมื่อตรวจสอบอิทธิพลปฏิสัมพันธ์ที่มีต่อพฤติกรรมชมเชยรังแกทางเฟซบุ๊ก ประเภทถ่ายหรือแสดงความคิดเห็นคลิปวิดีโอและนำไปเผยแพร่อย่างสนุกสนาน พบว่าพบอิทธิพลปฏิสัมพันธ์ระหว่างอารมณ์ขันแบบก้าวร้าวและการรับรู้ความนิรนาม ($\beta = .050, p = .490$) พบอิทธิพลปฏิสัมพันธ์ระหว่างอารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเองและการรับรู้ความนิรนาม ($\beta = .000, p = .996$) ไม่พบอิทธิพลปฏิสัมพันธ์ระหว่างอารมณ์ขันแบบก้าวร้าวและการละเลยคุณธรรม ($\beta = .110, p = .191$) และ ไม่พบอิทธิพลปฏิสัมพันธ์ระหว่างอารมณ์ขันแบบก้าวร้าวและการละเลยคุณธรรม ($\beta = .113, p = .151$) ดังภาพที่ 16



ภาพที่ 16 ความสัมพันธ์ของตัวแปรต่อการชมเชยรังแกทางเฟซบุ๊ก ประเภทถ่ายหรือแสดงความคิดเห็นคลิปวิดีโอและนำไปเผยแพร่อย่างสนุกสนาน

การชมแข่งวิ่งแกทางเฟซบุ๊ก ประเภทวัยวุทางเทศ (FB9)

ผลการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณแบบขั้นพบว่า การวิเคราะห์ข้อมูลขั้นที่หนึ่งมีตัวแปรเพศ อายุ จำนวนเพื่อนบนเฟซบุ๊ก และเวลาที่ใช้ในการเข้าเฟซบุ๊กต่อวันสามารถอธิบายความแปรปรวนของพฤติกรรมกรรมการชมแข่งวิ่งแกทางเฟซบุ๊ก ประเภทวัยวุทางเทศได้ 4.8% ($R^2=.048$, $F(4,204)=2.558$, $p=.040$)

การวิเคราะห์ขั้นที่สอง เมื่อควบคุมอิทธิพลของตัวแปรขั้นที่หนึ่ง พบว่า อารมณ์ขันแบบก้าวร้าวและอารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเองสามารถอธิบายความแปรปรวนของพฤติกรรมกรรมการชมแข่งวิ่งแกทางเฟซบุ๊ก ประเภทวัยวุทางเทศ เพิ่มขึ้น 1.8 % ($\Delta R^2=.018$, $F=2.354$)

การวิเคราะห์ขั้นที่สาม เมื่อควบคุมอิทธิพลของตัวแปรขั้นที่หนึ่งและขั้นที่สอง พบว่า การละเลยคุณธรรมและการรับรู้ความนิรนามสามารถอธิบายความแปรปรวนของพฤติกรรมกรรมการชมแข่งวิ่งแกทางเฟซบุ๊ก ประเภทวัยวุทางเทศ เพิ่มขึ้น 0.1% ($\Delta R^2=.001$, $F=1.784$)

การวิเคราะห์ขั้นที่สี่ เมื่อควบคุมอิทธิพลของตัวแปรขั้นที่หนึ่งถึงขั้นที่สาม พบว่าอิทธิพลปฏิสัมพันธ์ของอารมณ์ขันแบบก้าวร้าวและการรับรู้ความนิรนาม อิทธิพลปฏิสัมพันธ์ของอารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเองและการรับรู้ความนิรนาม อิทธิพลปฏิสัมพันธ์ของอารมณ์ขันแบบก้าวร้าวและการละเลยคุณธรรมและ อิทธิพลปฏิสัมพันธ์ของอารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเองและการละเลยคุณธรรมสามารถอธิบายความแปรปรวนของพฤติกรรมกรรมการชมแข่งวิ่งแกทางเฟซบุ๊ก ประเภทวัยวุทางเทศ เพิ่มขึ้น 2.1% ($\Delta R^2=.021$, $F=1.563$) โดยตัวแปรทั้งหมดสามารถอธิบายความแปรปรวนของพฤติกรรมกรรมการชมแข่งวิ่งแกทางเฟซบุ๊ก ประเภทวัยวุทางเทศ ได้ 8.7 % ตามตารางที่ 18

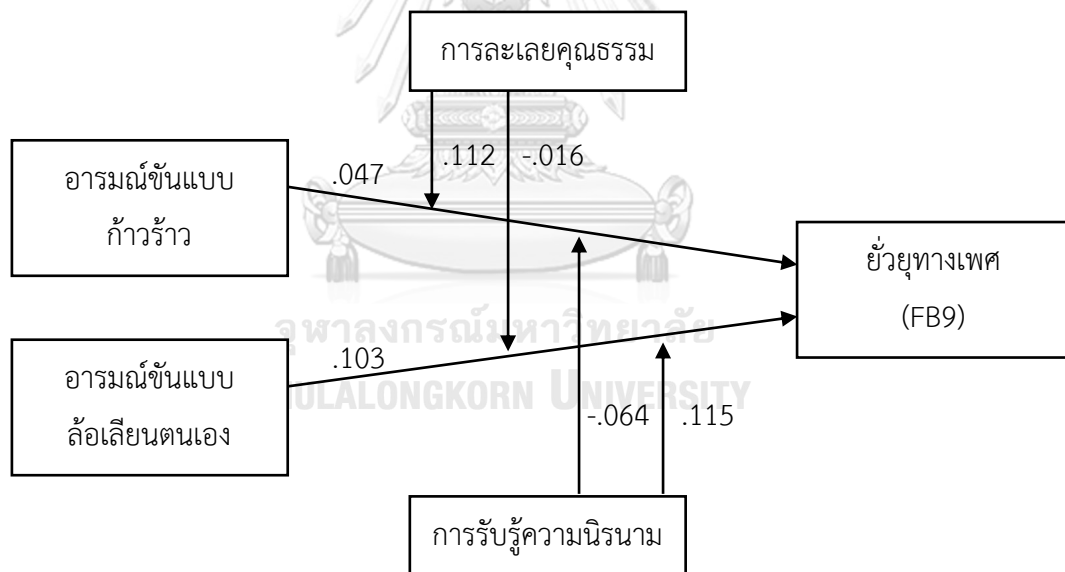
ตารางที่ 18

ผลการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณแบบขั้นในการทำนายพฤติกรรมการชมแข่งรถทางเฟซบุ๊ก ประเภทวัยรุ่นทางเพศ (FB9)

	ตัวแปร	β	t	p	R ²	ΔR^2	ΔF
ขั้นที่ 1	Constant		6.243	.000	.048		.040
	Sex	.017	.247	.806			
	Age	-.006	-.076	.940			
	Friend	-.222	-3.132	.002			
	Time	.026	.343	.732			
ขั้นที่ 2	Constant		6.014	.000	.065	.018	.152
	Sex	.020	.282	.778			
	Age	.016	.212	.832			
	Friend	-.214	-3.042	.003			
	Time	.016	.208	.836			
	AG	.075	1.081	.281			
	SD	.102	1.461	.146			
ขั้นที่ 3	Constant		5.922	.000	.067	.001	.874
	Sex	.017	.238	.812			
	Age	.017	.221	.825			
	Friend	-.222	-3.066	.002			
	Time	.010	.127	.899			
	AG	.068	.934	.352			
	SD	.099	1.351	.178			
	MD	-.021	-.276	.783			
	AN	-.031	-.423	.673			
ขั้นที่ 4	Constant		5.407	.000	.087	.021	.352
	Sex	.039	.536	.592			
	Age	.031	.394	.694			
	Friend	-.217	-2.922	.004			
	Time	.014	.185	.853			
	AG	.047	.638	.524			
	SD	.103	1.387	.167			
	MD	-.016	-.180	.857			
	AN	-.024	-.333	.739			
	AGxAN	.112	1.320	.188			
	SDxAN	-.016	-.196	.845			
	AGxMD	-.064	-.879	.380			
	SDxMD	.115	1.577	.116			

ตัวแปรตาม คือ พฤติกรรมการชมแข่งรถทางเฟซบุ๊ก ประเภทวัยรุ่นทางเพศ (FB9), AG คือ อารมณ์ขันแบบก้าวร้าว, SD คือ อารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเอง, MD คือ การละเลยคุณธรรม, AN คือ การรับรู้ความนิรันดรม

ผลการวิเคราะห์การทำนายพบว่าอารมณ์ขันแบบก้าวร้าวไม่สามารถทำนายพฤติกรรมกรรมการชมเชยทางเฟซบุ๊ก ประเภทย้ายูทางเพศ ได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($\beta = .047, p = .524$) อารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเองสามารถทำนายพฤติกรรมกรรมการชมเชยทางเฟซบุ๊ก ประเภทย้ายูทางเพศ ได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($\beta = .103, p = .167$) ส่วนการรับรู้ความนิรนาม ($\beta = -.024, p = .739$) และการละเลยคุณธรรม ($\beta = -.016, p = .857$) ไม่สามารถทำนายพฤติกรรมกรรมการชมเชยทางเฟซบุ๊ก ประเภทย้ายูทางเพศ ได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ เมื่อตรวจสอบอิทธิพลปฏิสัมพันธ์ที่มีต่อพฤติกรรมชมเชยทางเฟซบุ๊ก ประเภทย้ายูทางเพศพบว่าไม่พบอิทธิพลปฏิสัมพันธ์ระหว่างอารมณ์ขันแบบก้าวร้าวและการรับรู้ความนิรนาม ($\beta = -.064, p = .380$) ไม่พบอิทธิพลปฏิสัมพันธ์ระหว่างอารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเองและการรับรู้ความนิรนาม ($\beta = .115, p = .116$) ไม่พบอิทธิพลปฏิสัมพันธ์ระหว่างอารมณ์ขันแบบก้าวร้าวและการละเลยคุณธรรม ($\beta = .112, p = .188$) และ ไม่พบอิทธิพลปฏิสัมพันธ์ระหว่างอารมณ์ขันแบบก้าวร้าวและการละเลยคุณธรรม ($\beta = -.016, p = .845$) ดังภาพที่ 17



ภาพที่ 17 ความสัมพันธ์ของตัวแปรต่อการชมเชยทางเฟซบุ๊ก ประเภทย้ายูทางเพศ

จากการวิเคราะห์เพิ่มเติมเพื่อหาอิทธิพลของอารมณ์ขันแบบก้าวร้าว อารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเอง อิทธิพลกำกับของการรับรู้ความนิรนาม และการละเลยคุณธรรมต่อการทำนายพฤติกรรมการช่มเหงรังแกทางเพศบู้กประเภทต่างๆ สามารถสรุปผลการทดสอบได้ดังตารางที่ 19

ตารางที่ 19

ตารางสรุปผลการทดสอบสมมติฐานเพิ่มเติม

ข้อที่	สมมติฐานการวิจัย	ผลการวิเคราะห์
คำถามวิจัยข้อที่ 1 อารมณ์ขันทางลบมีผลต่อพฤติกรรมการช่มเหงรังแกทางเพศบู้กหรือไม่		
1.	อารมณ์ขันแบบก้าวร้าวสามารถทำนายพฤติกรรมการช่มเหงรังแกทางเพศบู้กได้	สนับสนุน (FB2)
2.	อารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเองสามารถทำนายพฤติกรรมการช่มเหงรังแกทางเพศบู้กได้	สนับสนุน (FB1, FB4, FB8)
3.	อารมณ์ขันแบบก้าวร้าวสามารถทำนายพฤติกรรมการช่มเหงรังแกทางเพศบู้กได้ดีกว่าอารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเอง	สนับสนุน (FB2)
คำถามวิจัยข้อที่ 2 อารมณ์ขันทางลบสามารถทำนายพฤติกรรมการช่มเหงรังแกทางเพศบู้กโดยมีอิทธิพลกำกับของการรับรู้ความนิรนามได้หรือไม่		
4.	บุคคลที่มีการรับรู้ความนิรนามสูง อารมณ์ขันแบบก้าวร้าวสามารถทำนายพฤติกรรมการช่มเหงรังแกทางเพศบู้กได้ดีกว่าในบุคคลที่มีการรับรู้ความนิรนามต่ำ	สนับสนุน (FB6)
5.	บุคคลที่มีการรับรู้ความนิรนามสูง อารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเองสามารถทำนายพฤติกรรมการช่มเหงรังแกทางเพศบู้กได้ดีกว่าในบุคคลที่มีการรับรู้ความนิรนามต่ำ	สนับสนุน (FB6)
คำถามวิจัยข้อที่ 3 อารมณ์ขันทางลบสามารถทำนายพฤติกรรมการช่มเหงรังแกทางเพศบู้กโดยมีอิทธิพลกำกับของการละเลยคุณธรรมได้หรือไม่		
6.	บุคคลที่มีการละเลยคุณธรรมสูง อารมณ์ขันแบบก้าวร้าวสามารถทำนายพฤติกรรมการช่มเหงรังแกทางเพศบู้กได้ดีกว่าในบุคคลที่มีการละเลยคุณธรรมต่ำ	ไม่สนับสนุน
7.	บุคคลที่มีการละเลยคุณธรรมสูง อารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเองสามารถทำนายพฤติกรรมการช่มเหงรังแกทางเพศบู้กได้ดีกว่าในบุคคลที่มีการละเลยคุณธรรมต่ำ	สนับสนุน (FB3)

บทที่ 4

อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลงานวิจัยอิทธิพลของอารมณ์ชั้นทางลบ การละเลยคุณธรรม และการรับรู้ความนิรนามต่อพฤติกรรมกรรมการชมแห่งรังแกทางเฟซบุ๊ก ผู้วิจัยขออภิปรายผลตามสมมติฐาน ดังนี้

สมมติฐานข้อที่ 1 อารมณ์ชั้นแบบก้าวร้าวสามารถทำนายพฤติกรรมกรรมการชมแห่งรังแกทางเฟซบุ๊กได้

จากการทดสอบสมมติฐานพบว่า ผลการวิจัยนี้ไม่สนับสนุนสมมติฐานกล่าวคืออารมณ์ชั้นแบบก้าวร้าวไม่สามารถทำนายพฤติกรรมกรรมการชมแห่งรังแกทางเฟซบุ๊กได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ แต่เมื่อทำการวิเคราะห์เพิ่มเติมตามรายประเภทของพฤติกรรมกรรมการชมแห่งรังแกทางเฟซบุ๊ก พบว่าอารมณ์ชั้นแบบก้าวร้าวสามารถทำนายพฤติกรรมกรรมการชมแห่งรังแกทางเฟซบุ๊กเฉพาะประเภทก่อแกล้งได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($\beta = .158, p = .035$)

อารมณ์ชั้นแบบก้าวร้าว คือ การที่บุคคลใช้อารมณ์ชั้นในการกระทบ ประชดประชัน เยาะเย้ย การหัวเราะเยาะผู้อื่น เป็นการใช้อารมณ์ชั้นเพื่อทำร้ายบุคคลอื่นทั้งโดยตั้งใจ และไม่ตั้งใจ เช่น การนำจุดด้อยของบุคคลอื่นมาเป็นเรื่องตลก หรือเป็นการระบายอารมณ์ออกมาเป็นอารมณ์ชั้นโดยมิได้ระมัดระวังผลกระทบที่จะเกิดขึ้นกับคนอื่น นำความไม่สบายใจมาสู่ผู้ที่อยู่รอบข้างโดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อบุคคลไม่สามารถใช้อารมณ์ชั้นทางบวกได้ พวกเขาจึงเลือกใช้อารมณ์ชั้นทางลบ (Klein & Kuiper, 200)

จากการวิจัยของ Sari ที่ศึกษาความสัมพันธ์ของอารมณ์ชั้นแบบก้าวร้าวและแบบล้อเลียนตนเองต่อพฤติกรรมกรรมการชมแห่งรังแกทางสื่อออนไลน์ (Sari, 2016) โดยศึกษาจากกลุ่มวัยรุ่นชาวตุรกี โดยใช้แบบทดสอบ RCBI (Revised Cyberbullying Inventory) เพื่อวัดพฤติกรรมกรรมการชมแห่งรังแกทางโลกไซเบอร์ ผลการวิจัยไม่สอดคล้องกับจากการวิจัยข้างต้น เนื่องจากจากงานวิจัยของ Sari ในปี 2007 ที่ใช้มาตร RCBI ของ Topcu และ Erdur-Baker (2010) ซึ่งเป็นมาตรวัดพฤติกรรมกรรมการชมแห่งรังแกทางสื่อออนไลน์ทั้งหมด ประกอบไปด้วย อีเมล, ระบบส่งข้อความโต้ตอบทันที, ห้องสนทนา และสื่อสังคมออนไลน์แบบต่างๆ ทั้งนี้เมื่อวิจัยเฉพาะการชมแห่งรังแกทางเฟซบุ๊กอย่างเดียวกลับไม่พบความสัมพันธ์ระหว่างอารมณ์ชั้นแบบก้าวร้าวและพฤติกรรมกรรมการชมแห่งรังแกทางเฟซบุ๊ก ซึ่งสอดคล้องกับงานของ Echon (2017) ที่พบว่า ความก้าวร้าวที่เกิดขึ้นบนพื้นที่ออนไลน์ส่วนมากเกิดขึ้นที่การส่งข้อความโต้ตอบทันที 67% ห้องสนทนา 25% อีเมล 25% และหากศึกษาเฉพาะกลุ่มของสื่อสังคม

ออนไลน์โดยงานของ Ditch the label (2018) รายงานว่า พบการชมเหงะรังแกที่พื้นที่ของ Instagram 42% Facebook 37% และ ใน Snapchat 31%

เป็นไปได้ว่าที่อารมณ์ขันแบบก้าวร้าวไม่สามารถทำนายพฤติกรรมชมเหงะรังแกทางเฟซบุ๊กได้ทั้งหมด เนื่องจากอารมณ์ขันแบบก้าวร้าว อาจส่งผลต่อพฤติกรรมชมเหงะรังแกบนพื้นที่ออนไลน์อื่น เช่น YouTube (Halpern & Gibbs, 2013) หรือแสดงออกเป็นพฤติกรรมก้าวร้าวในชีวิตจริงมากกว่าบนพื้นที่เฟซบุ๊ก

และจากค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน พบว่าอารมณ์ขันแบบก้าวร้าวใกล้จะมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมชมเหงะรังแกทางเฟซบุ๊กอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ตามตารางที่ 5 ดังนั้น หากเพิ่มกลุ่มตัวอย่างให้มากขึ้นอาจจะทำให้ผลการวิเคราะห์ตรงกับสมมติฐานมากขึ้น

สมมติฐานข้อที่ 2 อารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเองสามารถทำนายพฤติกรรมชมเหงะรังแกทางเฟซบุ๊กได้

จากการทดสอบสมมติฐานพบว่า ผลการวิจัยนี้สนับสนุนสมมติฐาน กล่าวคือโดยรวมอารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเองสามารถทำนายพฤติกรรมชมเหงะรังแกทางเฟซบุ๊กได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($\beta = .329, p = .000$) และเมื่อทำการวิเคราะห์เพิ่มเติมรายละเอียดของพฤติกรรมชมเหงะรังแกทางเฟซบุ๊ก พบว่าอารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเองสามารถทำนายพฤติกรรมชมเหงะรังแกทางเฟซบุ๊ก ประเภทปะทะคารม ($\beta = .145, p = .048$) ประเภทปลอมตัวเป็นบุคคลอื่น ($\beta = .210, p = .001$) ประเภทถ่ายหรือแสดงความคิดเห็นคลิปวิดีโอและนำไปเผยแพร่บนอินเทอร์เน็ตอย่างสนุกสนานได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($\beta = .165, p = .025$)

ผลการวิจัยสอดคล้องกับจากการวิจัยของ Sari (2016) ที่พบความสัมพันธ์ที่อารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเองต่อพฤติกรรมชมเหงะรังแกทางสื่อออนไลน์ ทั้งนี้เนื่องจาก อารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเอง คือ อารมณ์ขันที่ใช้ในการพูดสัพพราตตนเองในทางลบ การพยายามสร้างความสนุกสนานให้กับผู้อื่นโดยใช้เรื่องของตัวเองและ มีส่วนร่วมกับคนอื่นๆ โดยการพูดจาเสียดสี เยาะเย้ยตัวเอง การใช้อารมณ์ขันนี้เป็นกลไกการปรับตัวในเชิงหลีกเลี่ยงอย่างหนึ่ง หรือการซ่อนอารมณ์และความรู้สึกทางลบ พยายามแสดงพฤติกรรมตลกขบขัน เพื่อหลีกเลี่ยงการเผชิญปัญหา (Martin, 2003) พฤติกรรมชมเหงะรังแกทางเฟซบุ๊กเป็นพื้นที่ที่ไม่ต้องเผชิญหน้า ทำให้เป็นพื้นที่ที่เหมาะสมในการตอบโต้สำหรับบุคคลที่มีอารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเอง

เป็นที่น่าสนใจว่าอารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเอง สามารถทำนายพฤติกรรมชมเหงะรังแกทางเฟซบุ๊ก ประเภทปะทะคารม ประเภทปลอมตัวเป็นบุคคลอื่น และ ประเภทถ่ายหรือแสดงความ

คิดเห็นคลิวิดีโอและนำไปเผยแพร่บนอินเทอร์เน็ตอย่างสนุกสนานได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ สามารถอภิปรายได้ดังนี้

อารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเอง สามารถทำนายพฤติกรรมกรรมการชมเหงรังแกทางเฟซบุ๊ก ประเภทปะทะคารม ทั้งนี้เนื่องจาก การชมเหงรังแกทางเฟซบุ๊ก ประเภทปะทะคารมเป็นการชมเหงรังแกที่สามารถเกิดขึ้นได้ง่ายในพื้นที่เฟซบุ๊ก ซึ่งสอดคล้องกับงานของพิมพ์พลอย รุ่งแสง (2561) ที่พบว่าพฤติกรรมกรรมการชมเหงรังแกทางเฟซบุ๊ก ประเภทปะทะคารม มักพบได้บ่อยในพื้นที่ที่มีการเปิดให้แสดงความคิดเห็นสาธารณะ เช่น เฟซบุ๊ก เป็นต้น

อารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเอง สามารถทำนายพฤติกรรมกรรมการชมเหงรังแกทางเฟซบุ๊ก ประเภทปลอมตัวเป็นบุคคลอื่น ทั้งนี้เนื่องจากบุคคลที่มีอารมณ์ขันแบบล้อเลียนตัวเองมีแนวโน้มไม่เห็นคุณค่าของตนเอง จึงใช้วิธีการในการแสดงพฤติกรรมกรรมการชมเหงรังแกทางเฟซบุ๊กโดยการปลอมเป็นบุคคลอื่น ซึ่งสอดคล้องกับงานของ Kuiper และคณะ (2016) ที่พบว่าบุคคลที่มีอารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเองมักจะลดคุณค่าและความหมายของตนเอง และเป็นการเพิ่มมุมมองและความรู้สึกในแง่ลบกับตัวเองในการหลีกเลี่ยงที่จะจัดการกับปัญหา บุคคลใช้อารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเองเพื่อลดความยึดหยุ่นในการจัดการปัญหาชีวิต เห็นได้จากการจัดการปัญหาที่แย่งลง

อารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเอง สามารถทำนายพฤติกรรมกรรมการชมเหงรังแกทางเฟซบุ๊ก ประเภทถ่ายหรือแสดงความคิดเห็นคลิวิดีโอและนำไปเผยแพร่บนอินเทอร์เน็ตอย่างสนุกสนาน ทั้งนี้สอดคล้องกับงานของ Veselka และคณะ (2010) ที่พบว่า อารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเองสามารถสะท้อนถึง ความไม่มั่นคงทางอารมณ์และการต้องการหลีกเลี่ยงหนีออกจากสังคมได้ ดังนั้น เมื่อพบเหตุการณ์ต่างๆ บุคคลที่มีอารมณ์ขันแบบล้อเลียนตัวเองจึงมีแนวโน้มจะบันทึกภาพความรุนแรง และแสดงความคิดเห็นอย่างสนุกสนานได้บนเฟซบุ๊ก

สมมติฐานข้อที่ 3 อารมณ์ขันแบบก้าวร้าวสามารถทำนายพฤติกรรมกรรมการชมเหงรังแกทางเฟซบุ๊ก ได้ดีกว่าอารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเอง

จากการทดสอบสมมติฐานพบว่า ผลการวิจัยนี้ไม่สนับสนุนสมมติฐาน กล่าวคือโดยรวม อารมณ์ขันแบบก้าวร้าวไม่สามารถทำนายพฤติกรรมกรรมการชมเหงรังแกทางเฟซบุ๊กได้ดีกว่าอารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเอง ทั้งนี้เนื่องจากในบริบทของสังคมไทยที่แตกต่างจากสังคมตะวันตก รูปแบบอารมณ์ขันที่พบมากในสังคมไทย คืออารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเองมากกว่าอารมณ์ขันแบบก้าวร้าว เนื่องจากประเทศไทยซึ่งอยู่ในลักษณะสังคมที่มีวัฒนธรรมแบบคตริรวมหมู่ (Hughes, 2011) ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Jiang และคณะ (2011) พบว่า อารมณ์ขันรูปแบบต่างๆจะแตกต่างกันระหว่างพื้นที่และวัฒนธรรม จากงานของ Sun (2008) พบว่า อารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเองแสดงถึง

ความอ่อนน้อมในความสัมพันธ์ที่เป็นลำดับขั้น งานของ Kazarian และ Martin (2006) ศึกษาจากกลุ่มตัวอย่างชาวอาร์เมเนียจำนวน 278 คน คะแนนอารมณ์ขันแบบก้าวร้าวจะมีความสัมพันธ์กับความเป็นปัจเจกนิยม (Individualism) ส่วนอารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเองมีความสัมพันธ์กับคติแบบรวมหมู่ (Collectivism) จากงานของ Chen และคณะ (2013) ที่ศึกษารูปแบบอารมณ์ขันในประชากรชาวจีนเมื่อเปรียบเทียบอารมณ์ขันกับชาวแคนาดา พบว่าให้คะแนนอารมณ์ขันแบบก้าวร่ววน้อยกว่าชาวแคนาดา เนื่องจากอารมณ์ขันแบบก้าวร้าวมีผลมาจากความเป็นปัจเจกนิยม (individualism) งานของ Yue และคณะ (2014) ศึกษาทั้งนักศึกษาชาวจีนและฮ่องกง พบว่า ทั้งสองประเทศมีค่าเฉลี่ยของอารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเองมากกว่าอารมณ์ขันแบบก้าวร้าว และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างสองประเทศพบว่า นักศึกษาชาวจีนมีอารมณ์ขันแบบก้าวร่ววน้อยกว่านักศึกษาชาวฮ่องกง ซึ่งเนื่องมาจากความเป็นคตินิยมของชาวจีนที่มากกว่าชาวฮ่องกง (Bond, 1996)

ดังนั้นการที่อารมณ์ขันแบบก้าวร้าวไม่สามารถทำนายพฤติกรรมการข่มเหงรังแกทางเพศชู้กได้ดีกว่าอารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเองเนื่องจากบริบทของประเทศไทยที่มีอารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเองมากกว่าอารมณ์ขันแบบก้าวร้าวจากความเป็นกลุ่มนิยมของสังคมไทย จึงทำให้ผลที่ได้แตกต่างจากงานวิจัยของฝั่งตะวันตก

สมมติฐานข้อที่ 4 บุคคลที่มีการรับรู้ความนิรนามสูง อารมณ์ขันแบบก้าวร้าวสามารถทำนายพฤติกรรมการข่มเหงรังแกทางเพศชู้กได้ดีกว่าในบุคคลที่มีการรับรู้ความนิรนามต่ำ

จากการทดสอบสมมติฐานพบว่า ผลการวิจัยสนับสนุนสมมติฐาน กล่าวคืออารมณ์ขันแบบก้าวร้าวสามารถทำนายพฤติกรรมการข่มเหงรังแกทางเพศชู้กได้โดยมีการรับรู้ความนิรนามเป็นตัวแปรกำกับอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($\beta = .194, p = .002$) และจากผลการวิเคราะห์ Simple slope test พบว่า อารมณ์ขันแบบก้าวร้าวสามารถทำนายการข่มเหงรังแกทางเพศชู้กได้ทั้งในบุคคลที่มีการรับรู้ความนิรนามสูง และการรับรู้ความนิรนามต่ำ แต่ในบุคคลที่มีการรับรู้ความนิรนามสูงอารมณ์ขันแบบก้าวร้าวสามารถทำนายพฤติกรรมการข่มเหงรังแกทางเพศชู้กได้ดีกว่าในบุคคลที่มีการรับรู้ความนิรนามต่ำ

เมื่อศึกษาเพิ่มเติมเป็นรายประเภทของการข่มเหงรังแกทางเพศชู้ก พบว่าอารมณ์ขันแบบก้าวร้าวสามารถทำนายพฤติกรรมการข่มเหงรังแกทางเพศชู้ก ประเภทขับออกจากกลุ่ม โดยมีการรับรู้ความนิรนามเป็นตัวแปรกำกับอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($\beta = .150, p = .031$) และจากผลการวิเคราะห์ Simple slope test พบว่า อารมณ์ขันแบบก้าวร้าวสามารถทำนายการข่มเหงรังแกทางเพศชู้ก ประเภทขับออกจากกลุ่มได้ทั้งในบุคคลที่มีการรับรู้ความนิรนามสูง และการรับรู้ความนิรนามต่ำ

แต่ในบุคคลที่มีการรับรู้ความนิรนามสูงอารมณ์ขันแบบก้าวร้าวสามารถทำนายพฤติกรรมการข่มเหงรังแกทางเฟซบุ๊ก ประเภทขบอกจากกลุ่มได้ดีกว่าในบุคคลที่มีการรับรู้ความนิรนามต่ำ

ทั้งนี้เนื่องจากบุคคลที่มีอารมณ์ขันแบบก้าวร้าว มีลักษณะการใช้อารมณ์ขันในการเยาะเย้ยผู้อื่น เมื่อร่วมกับการรับรู้ความนิรนาม คือการรับรู้ว่าการกระทำไม่สามารถระบุตัวตนมาถึงผู้กระทำได้เลยส่งผลให้เกิดพฤติกรรมการข่มเหงรังแกทางเฟซบุ๊กมากขึ้นไป ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Moore และคณะ (2012) ศึกษาความนิรนามกับโพสต์ที่มีความก้าวร้าวในพื้นที่แสดงความคิดเห็นออนไลน์ โดยการรวบรวมความคิดเห็นพบว่า ผู้ใช้ที่ไม่ต้องระบุตัวตน (นิรนาม) มีแนวโน้มจะเป็นผู้กระทำพฤติกรรมการข่มเหงรังแกทางโลกโซเชียลมากกว่า และมีแนวโน้มจะปกป้องตนเองน้อยกว่า เนื่องจากไม่ต้องรับผิดชอบผลการกระทำของตนเอง

สมมติฐานข้อที่ 5 บุคคลที่มีการรับรู้ความนิรนามสูง อารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเองสามารถทำนายพฤติกรรมการข่มเหงรังแกทางเฟซบุ๊กได้ดีกว่าในบุคคลที่มีการรับรู้ความนิรนามต่ำ

จากการทดสอบสมมติฐานพบว่า ผลการวิจัยนี้สนับสนุนสมมติฐานบางส่วน กล่าวคืออารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเองสามารถทำนายพฤติกรรมการข่มเหงรังแกทางเฟซบุ๊กโดยมีการรับรู้ความนิรนามเป็นตัวแปรกำกับอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($\beta = -.132, p = .036$) และจากผลการวิเคราะห์ Simple slope test พบว่า อารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเองสามารถทำนายการข่มเหงรังแกทางเฟซบุ๊กได้เฉพาะในบุคคลที่มีการรับรู้ความนิรนามต่ำเท่านั้น นั่นคือยิ่งบุคคลรับรู้ว่าการกระทำไม่สามารถระบุมาถึงตนได้น้อย ยิ่งมีพฤติกรรมการข่มเหงรังแกบนเฟซบุ๊ก

อย่างไรก็ตามเมื่อศึกษาเพิ่มเติมเป็นรายประเภทของการข่มเหงรังแกทางเฟซบุ๊ก พบว่า อารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเองสามารถทำนายพฤติกรรมการข่มเหงรังแกทางเฟซบุ๊ก ประเภทขบอกจากกลุ่ม โดยมีการรับรู้ความนิรนามเป็นตัวแปรกำกับอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($\beta = .145, p = .031$) และจากผลการวิเคราะห์ Simple slope test พบว่า อารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเองสามารถทำนายการข่มเหงรังแกทางเฟซบุ๊ก ประเภทขบอกจากกลุ่มได้ทั้งในบุคคลที่มีการรับรู้ความนิรนามสูง และการรับรู้ความนิรนามต่ำ แต่ในบุคคลที่มีการรับรู้ความนิรนามสูงอารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเองทำนายพฤติกรรมการข่มเหงรังแกทางเฟซบุ๊ก ประเภทขบอกจากกลุ่มได้ดีกว่าในบุคคลที่มีการรับรู้ความนิรนามต่ำ

นอกเหนือจากนี้ ผลค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบเพียร์สันพบว่า การรับรู้ความนิรนามไม่สัมพันธ์กับตัวแปรพฤติกรรมการข่มเหงรังแกทางเฟซบุ๊กประเภทใดเลย ทั้งนี้ เนื่องจากในปัจจุบัน เฟซบุ๊กมีการร้องขอให้ใช้ชื่อนามสกุล และข้อมูลจริงในการสมัครเข้าใช้งานเพื่อให้สามารถควบคุมผู้ใช้งานในระบบให้เป็นระบบที่ปลอดภัยสำหรับผู้ใช้งานมากขึ้น (Facebook.com, 2019) ในขณะที่การ

ใช้งานผ่านโลกโซเชียลอื่นๆ ไม่ว่าจะเป็น ระบบส่งข้อความทันที (Instant Messaging) จดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (Email) การส่งข้อความผ่านทางโทรศัพท์ (SMS) เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Media) ห้องสนทนา (Chat room) บล็อก (Blog) และ เกมออนไลน์ (Internet Gaming) (พิมพ์พลอย รุ่งแสง, 2561) ไม่จำเป็นว่าผู้ใช้จะต้องลงทะเบียนด้วยชื่อและนามสกุลจริงเพื่อยืนยันตัวตน จึงทำให้การรับรู้ความนิรนามมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมกรรมการชมแข่งรถแกบนโลกโซเชียลได้มากกว่าบนเฟซบุ๊ก สอดคล้องกับงานของ Halpern และ Gibbs (2013) ที่พบว่าผู้ใช้ของ Facebook รับรู้ความนิรนามน้อยกว่าสื่อสังคมออนไลน์อื่นๆเช่น YouTube ดังนั้นแม้ตัวแปรการรับรู้ความนิรนามจึงไม่ใช่ตัวแปรหลักในการทำนายพฤติกรรมกรรมการชมแข่งรถแกทางเฟซบุ๊ก แต่การรับรู้ความนิรนามเป็นตัวแปรกำกับเพื่อช่วยในการทำนายของอารมณ์ขันทั้งแบบก้าวร้าวและล้อเลียนตนเองต่อพฤติกรรมกรรมการชมแข่งรถแกทางเฟซบุ๊กได้

สมมติฐานข้อที่ 6 บุคคลที่มีการละเลยคุณธรรมสูง อารมณ์ขันแบบก้าวร้าวสามารถทำนายพฤติกรรมกรรมการชมแข่งรถแกทางเฟซบุ๊กได้ดีกว่าในบุคคลที่มีการละเลยคุณธรรมต่ำ

จากการทดสอบสมมติฐานพบว่า ผลการวิจัยสนับสนุนสมมติฐาน กล่าวคืออารมณ์ขันแบบก้าวร้าวสามารถทำนายพฤติกรรมกรรมการชมแข่งรถแกทางเฟซบุ๊กโดยมีการละเลยคุณธรรมเป็นตัวแปรกำกับอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($\beta = .164, p = .025$) และจากผลการวิเคราะห์ Simple slope test พบว่า อารมณ์ขันแบบก้าวร้าวสามารถทำนายการชมแข่งรถแกทางเฟซบุ๊กได้ทั้งในบุคคลที่มีการละเลยคุณธรรมสูง และการละเลยคุณธรรมต่ำ แต่ในบุคคลที่มีการละเลยคุณธรรมสูงอารมณ์ขันแบบก้าวร้าวสามารถทำนายพฤติกรรมกรรมการชมแข่งรถแกทางเฟซบุ๊กได้ดีกว่าในบุคคลที่มีการละเลยคุณธรรมต่ำ

การละเลยคุณธรรม คือ การที่บุคคลโน้มน้าวตนเองว่าคุณธรรมที่ตนมีเป็นมาตรฐานนั้นไม่สามารถนำมาปรับใช้ได้กับสถานการณ์ หรือ บริบทที่ตนกำลังเผชิญอยู่ เพื่อลดความรู้สึกไม่ดีและความรู้สึกผิดที่ได้ทำพฤติกรรมผิดศีลธรรม มีอิทธิพลกำกับต่อการทำนายของอารมณ์ขันแบบก้าวร้าวต่อพฤติกรรมกรรมการชมแข่งรถแกทางเฟซบุ๊ก ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Pornari และ Wood (2009) ที่พบว่า การละเลยคุณธรรม กลไกการให้เหตุผลรองรับพฤติกรรมที่ไม่ดี (Moral justification) มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมกรรมการชมแข่งรถแกบนโลกโซเชียล และงานของ Runion และ Bak (2015) ที่พบว่า การทำงานของสื่อสังคมออนไลน์ เช่น เฟซบุ๊ก คือต้องการให้ผู้คนส่งต่อข้อมูล รูปภาพ หรือ วิดีโอ (Share) ซึ่งเพิ่มโอกาสของพฤติกรรมกรรมการชมแข่งรถแกทางโลกออนไลน์ได้ง่ายทั้งตั้งใจและไม่ตั้งใจโดยใช้การละเลยคุณธรรมกลไกต่างๆ เช่น การใช้คำว่าแซร์ ซึ่งมีความหมายในทางบวกในการทำพฤติกรรมทางลบ โดยการส่งต่อข้อความหรือรูปภาพของผู้อื่น หรือข้อมูลที่เป็นเท็จ เป็นการใช้กลไกการเปลี่ยนแปลงคำเพื่อลดความรุนแรงของพฤติกรรม (Euphemistic Labelling) ส่วนการให้เหตุผล

กับตนเองว่าตนไม่ใช่ผู้เริ่มต้นในการสร้างข้อมูลชมเชยรังแกผู้อื่น ตนเพียงแค่ส่งต่อเท่านั้น ก็เป็นส่วนหนึ่งของกลไกการปัดความรับผิดชอบให้กับผู้อื่น (Displacement of responsibilities) และ กลไกการกระจายความรับผิดชอบให้กับผู้อื่น (Diffusion of responsibilities) และจากการเข้าใช้สื่อสังคมออนไลน์ โดยเฉพาะเฟซบุ๊กทำให้ผู้ใช้ได้รับข้อมูลจากสถานการณ์ที่หลากหลายมีทั้งเหตุการณ์ทั่วไปและเหตุการณ์ที่รุนแรงมากๆ เช่น คลิปวิดีโอภาพอุบัติเหตุ ทำให้การแสดงพฤติกรรมชมเชยรังแกทางเฟซบุ๊ก การกลั่นแกล้งเล็กๆน้อยๆ บนเฟซบุ๊กถูกรองรับด้วยกลไกการเปรียบเทียบกับพฤติกรรมที่แย่กว่า (Advantageous comparison) ที่ตนได้พบเห็นเป็นประจำบนเฟซบุ๊กอยู่แล้ว

สมมติฐานข้อที่ 7 บุคคลที่มีการละเลยคุณธรรมสูง อารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเองสามารถทำนายพฤติกรรมการชมเชยรังแกทางเฟซบุ๊กได้ดีกว่าในบุคคลคนที่มีการละเลยคุณธรรมต่ำ

จากการทดสอบสมมติฐานพบว่า ผลการวิจัยสนับสนุนสมมติฐานบางส่วน กล่าวคือโดยรวมอารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเองไม่สามารถทำนายพฤติกรรมการชมเชยรังแกทางเฟซบุ๊กโดยมีการละเลยคุณธรรมเป็นตัวแปรกำกับได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

จากงานวิจัยของณัฐรัชต์ สาเมาะ (2557) พบว่า เยาวชนรับรู้ว่าการชมเชยรังแกทางโลกไซเบอร์เป็นการล้อเล่นเพื่อสร้างความสนุกสนาน หยอกล้อกันระหว่างกลุ่มเพื่อน ซึ่งอาจตรงกับกลไกการให้เหตุผลรองรับพฤติกรรมที่ไม่ดี (Moral justification) ของการละเลยคุณธรรม แต่ในขณะเดียวกันงานวิจัยของ Runion และ Bak (2015) กล่าวเพิ่มเติมไว้ว่า เยาวชนมองว่าพฤติกรรมการชมเชยรังแกระหว่างกลุ่มเพื่อนเป็นการเล่นกับเพื่อความสนุกสนานจริงๆ ไม่ได้เป็นการหาเหตุผลมารองรับพฤติกรรมที่ไม่ดี

อย่างไรก็ตามเมื่อศึกษาเพิ่มเติมเป็นรายประเภทของการชมเชยรังแกทางเฟซบุ๊ก พบว่าอารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเองสามารถทำนายพฤติกรรมการชมเชยรังแกทางเฟซบุ๊ก ประเภทใส่ร้ายป้ายสี โดยมีการละเลยคุณธรรมเป็นตัวแปรกำกับได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($\beta = .183, p = .018$) และจากผลการวิเคราะห์ Simple slope test พบว่า เฉพาะในบุคคลที่มีการละเลยคุณธรรมสูงเท่านั้นที่อารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเองสามารถทำนายการชมเชยรังแกทางเฟซบุ๊ก ประเภทใส่ร้ายป้ายสีได้

ผลการวิเคราะห์เพิ่มเติมยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ Runion และ Bak (2015) ที่กล่าวว่า การสื่อสารทางโลกไซเบอร์ เป็นการสื่อสารที่คลุมเครือเนื่องจากขาดอวัจนภาษา เช่น ท่าทาง และอารมณ์ของผู้พูด ทำให้เกิดความตีความให้รุนแรงมากเกิดความจริง โดยให้เหตุผลของการกระทำว่าเป็นการตอบโต้การขู่ข่มขู่ของผู้อื่น ซึ่งเป็นการรับรู้ของวงจรรในกลุ่มคนที่ถูกรังแก จึงเป็นไปได้ที่จะนำไปสู่การชมเชยรังแกทางเฟซบุ๊ก ประเภทใส่ร้ายป้ายสีอีกด้วย อีกทั้งคนที่มีอารมณ์ขันแบบ

ลือเลียนตนเองมีความสัมพันธ์ทางลบกับการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกของผู้อื่น (Empathy) (Veselka et al., 2010) ซึ่งสอดคล้องกับ การละเลยคุณธรรม ในกลไกการโทษผู้อื่นที่มีความสัมพันธ์ทางลบกับการรู้ซึ่งถึงความรู้สึกของผู้อื่นเช่นกัน (Decety et al., 2010) ทำให้สอดคล้องกับผลงานวิจัยที่พบว่าอารมณ์ขันแบบลือเลียนตนเองสามารถทำนายพฤติกรรมการชมเชยรังแกทางเฟซบุ๊ก ประเภทใส่ร้ายป้ายสี โดยมีการละเลยคุณธรรมเป็นตัวตัวแปรกำกับได้

จากการวิจัยในครั้งนี้สามารถสรุปได้ว่า รูปแบบอารมณ์ขันที่สามารถทำนายพฤติกรรมการชมเชยรังแกทางเฟซบุ๊กนั้น คืออารมณ์ขันแบบลือเลียนตนเอง ซึ่งทำนายพฤติกรรมการชมเชยรังแกทางเฟซบุ๊กได้ดีกว่าอารมณ์ขันแบบก้าวร้าว ผลที่ได้รับแตกต่างจากผลการวิจัยเรื่องพฤติกรรมการชมเชยรังแกบนโลกโซเชียลเบอร์อื่นๆ (Sari, 2016) ที่พบว่าอารมณ์ขันแบบก้าวร้าวสามารถทำนายพฤติกรรมการชมเชยรังแกบนโลกโซเชียลเบอร์ได้ดีกว่าอารมณ์ขันแบบลือเลียนตนเอง ซึ่งเป็นไปได้ว่า เกิดขึ้นจากผลของการศึกษาในประเทศไทย ซึ่งอยู่ในลักษณะสังคมที่มีวัฒนธรรมแบบคตริรวมหมู่ (Hughes, 2011) ที่มีการใช้อารมณ์ขันในรูปแบบลือเลียนตนเองมากกว่า (Bond, 1996)

แม้อารมณ์ขันแบบก้าวร้าวจะไม่สามารถทำนายพฤติกรรมการชมเชยรังแกบนเฟซบุ๊กได้โดยตรง แต่เมื่อได้รับอิทธิพลของการรับรู้ความนิรนาม และการละเลยคุณธรรมแล้วบุคคลที่มีอารมณ์ขันแบบก้าวร้าวจะแสดงพฤติกรรมการชมเชยรังแกทางเฟซบุ๊ก ทั้งนี้อาจเนื่องจากบุคคลที่มีอารมณ์ขันแบบก้าวร้าวทราบดีว่าพฤติกรรมการชมเชยรังแกทางเฟซบุ๊กเป็นพฤติกรรมที่ไม่ดีและตั้งใจทำพฤติกรรมเพื่อกลั่นแกล้งผู้อื่น ดังนั้นเมื่อรับรู้ว่าจะไม่สามารถระบุตัวตนถึงตนเองได้ หรือสามารถหาเหตุผลรองรับพฤติกรรม จึงกล้าที่จะทำพฤติกรรมชมเชยรังแกทางเฟซบุ๊กมากขึ้น

ในทางกลับกัน อารมณ์ขันแบบลือเลียนตนเองสามารถทำนายพฤติกรรมการชมเชยรังแกทางเฟซบุ๊กได้ แต่จะสามารถทำนายได้เมื่อมีผลของการละเลยคุณธรรม และหากเมื่อได้รับอิทธิพลของการรับรู้ความนิรนาม บุคคลมีแนวโน้มจะแสดงพฤติกรรมการชมเชยรังแกทางเฟซบุ๊กลดลง เป็นไปได้ว่าบุคคลมีเจตนาที่จะล้อเล่นด้วยจากใจจริง จากการที่บุคคลเป็นคนที่สามารถใช้ตนเองเป็นเครื่องมือในการสร้างความสนุกสนานให้กับผู้อื่นอยู่แล้ว จึงมีแนวโน้มทำพฤติกรรมชมเชยรังแกทางเฟซบุ๊กกับผู้อื่นเหมือนที่ทำกับตนเอง ดังนั้นจึงไม่จำเป็นต้องรับรู้ว่าจะนิรนามบุคคลก็สามารถทำพฤติกรรมได้เช่นกัน

การรับรู้ความนิรนามมีอิทธิพลกำกับให้อารมณ์ขันทางลบสามารถทำนายพฤติกรรมการชมเชยรังแกบนเฟซบุ๊กได้ดีขึ้น เนื่องจากการอยู่ในภาวะที่ไม่สามารถระบุตัวตนได้ทำให้บุคคลกล้าที่จะทำพฤติกรรมที่ไม่ดีได้มากขึ้น แต่ในขณะที่เดียวกันความนิรนามกลับไม่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการชมเชยรังแกทางเฟซบุ๊กประเภทใดเลย ทั้งนี้เฟซบุ๊กมีการการร้องขอให้ใช้ชื่อนามสกุล และข้อมูลจริงในการสมัครเข้าใช้งานทำให้ในสื่อสังคมออนไลน์เฟซบุ๊กไม่เอื้อให้ผู้ไม่รู้ถึงความนิรนามในการใช้ เลยทำให้ไม่พบความสัมพันธ์ ทั้งนี้การรับรู้ความนิรนามอาจส่งผลต่อสื่อสังคมออนไลน์อื่นๆ ที่ไม่เรียกร้อง

ให้ใส่ข้อมูลจริงของผู้ใช้ เช่น YouTube, Line หรือเว็บไซต์แสดงความคิดเห็นต่างๆ เช่น Pantip เป็นต้น

การละเลยคุณธรรมมีอิทธิพลกำกับให้อารมณ์ขันแบบก้าวร้าวสามารถทำนายพฤติกรรมการข่มเหงรังแกบนเฟซบุ๊กได้ดีขึ้น แต่ไม่มีอิทธิพลกำกับต่ออารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเอง ผลที่พบอาจเกิด เนื่องจากการละเลยคุณธรรมมี 8 กลไก ที่ใช้แตกต่างกันไปในแต่ละบุคคล และแต่ละสถานการณ์ ดังนั้น การละเลยคุณธรรมกลไกต่างๆ อาจส่งผลต่อพฤติกรรมการข่มเหงรังแกบนเฟซบุ๊ก หรือบนโลกไซเบอร์แต่ละประเภทที่แตกต่างกัน ข้อเสนอพื้นฐานนี้ ควรได้รับการทดสอบต่อไป

ข้อจำกัดในการวิจัย

เนื่องด้วยงานวิจัยนี้ กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศหญิงมากกว่าเพศชาย ในการตีความหรือขยายผลการวิจัยเพื่ออธิบายพฤติกรรมการข่มเหงรังแกทางเฟซบุ๊ก อาจต้องกระทำด้วยความระมัดระวัง

ด้วยการศึกษานี้เน้นการศึกษาบนสื่อสังคมออนไลน์ประเภทเดียว คือเฟซบุ๊ก ซึ่งมีความเฉพาะในการใช้งาน มากกว่าสื่อออนไลน์ประเภทอื่น เช่น ทวิตเตอร์ (Twitter) หรือ อินสตาแกรม (Instagram) รวมทั้งสื่ออินเทอร์เน็ตอื่นที่มีการรับรู้ความนิรนามสูง เช่น ห้องแชท (Chatroom) หรือระบบการส่งข้อความทันที (Instant Messaging) ฯลฯ จึงอาจเป็นไปได้ว่า ผลการวิจัยไม่สามารถอธิบายครอบคลุมถึงพฤติกรรมการข่มเหงรังแกบนสื่อออนไลน์ประเภทอื่นๆ ได้

นอกจากนี้ การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยที่ให้ผู้เข้าร่วมวิจัยประเมินตนเองผ่านทางแบบสอบถามออนไลน์ และถามถึงพฤติกรรมในด้านลบจึงอาจเป็นประเด็นได้ว่ามีความคลาดเคลื่อนจากการไม่กล้าตอบตามความเป็นจริงของผู้เข้าร่วมวิจัย

และจากมาตรวัดพฤติกรรมการข่มเหงรังแกทางเฟซบุ๊กในที่นี้เป็นการวัดพฤติกรรมการข่มเหงรังแกทางเฟซบุ๊กโดยรวม ไม่เหมาะสมในการวัดแยกเป็นรายประเภท เนื่องจากข้อคำถามบางข้อเมื่อต้องกลับมาตราทำให้ความหมายไม่ชัดเจน จึงอาจทำให้เกิดความคลาดเคลื่อนในการตีความพฤติกรรมการข่มเหงรังแกทางเฟซบุ๊กเป็นรายประเภทได้

ข้อเสนอแนะ

จากกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย หากสามารถศึกษาในหลายช่วงอายุที่แตกต่างกัน เพื่อศึกษาหาความแตกต่างของพฤติกรรมการข่มเหงรังแกทางเฟซบุ๊กที่เกิดขึ้นในแต่ละช่วงอายุ เพื่อจะได้ทำการป้องกันและตั้งรับได้เหมาะสมในแต่ละช่วงวัย

การศึกษาอารมณ์ขันทางลบต่อการชมเชยรางวัลแอมบาสเดอร์พื้นที่อื่น โดยเฉพาะในระบบ ส่งข้อความทันที เช่น โลกออนไลน์ เป็นต้น เพราะเป็นอีกพื้นที่ที่มีผู้ใช้จำนวนมาก และเป็นต้นเหตุของการเกิด พฤติกรรมการชมเชยรางวัลแอมบาสเดอร์เช่นกัน

นอกเหนือจากนี้ การศึกษาการละเลยคุณธรรมที่มีกลไกที่แตกต่างกันถึง 8 กลไก เช่น การให้ เหตุผลรองรับพฤติกรรมที่ไม่ดี, การเปรียบเทียบกับพฤติกรรมที่แย่กว่า ฯลฯ หากสามารถศึกษาถึง ผลกระทบของแต่ละกลไกที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการชมเชยรางวัลแอมบาสเดอร์ประเภทต่างๆได้ เพื่อให้ เข้าใจถึงการทำงานของกลไกการละเลยคุณธรรมแต่ละกลไกได้ละเอียดมากขึ้น

ส่วนของการศึกษาการรับรู้ความนิรนาม เป็นที่น่าสนใจว่าในแต่ละพื้นที่ของการใช้งานบน โลกออนไลน์ผู้ใช้มีการรับรู้ความนิรนามที่แตกต่างกันไป เพื่อให้เห็นถึงผลของการรับรู้ความนิรนามที่ ส่งผลต่อพฤติกรรมการชมเชยรางวัลแอมบาสเดอร์ ควรแยกว่าในแต่ละพื้นที่ออนไลน์ ผู้ใช้มีการรับรู้ ความนิรนามแตกต่างกันอย่างไร เพื่อดูว่าพื้นที่ไหนที่การรับรู้ความนิรนามส่งผลให้เกิดพฤติกรรมการ ชมเชยรางวัลแอมบาสเดอร์มากที่สุด



บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย และข้อเสนอแนะ

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างอารมณ์ชั้นทางลบและพฤติกรรมการชมแข่งรถทางเฟสบุ๊ก
2. เพื่อศึกษาอิทธิพลของอารมณ์ชั้นทางลบในการทำนายพฤติกรรมการชมแข่งรถทางเฟสบุ๊ก โดยมีการรับรู้ความนิรนามเป็นอิทธิพลกำกับ
3. เพื่อศึกษาอิทธิพลของอารมณ์ชั้นทางลบในการทำนายพฤติกรรมการชมแข่งรถทางเฟสบุ๊ก โดยมีการละเลยคุณธรรมเป็นอิทธิพลกำกับ

สมมติฐานการวิจัย

1. อารมณ์ชั้นแบบก้าวร้าวสามารถทำนายพฤติกรรมการชมแข่งรถทางเฟสบุ๊กได้
2. อารมณ์ชั้นแบบล้อเลียนตนเองสามารถทำนายพฤติกรรมการชมแข่งรถทางเฟสบุ๊กได้
3. อารมณ์ชั้นแบบก้าวร้าวสามารถทำนายพฤติกรรมการชมแข่งรถทางเฟสบุ๊กได้ดีกว่าอารมณ์ชั้นแบบล้อเลียนตนเอง
4. บุคคลที่มีการรับรู้ความนิรนามสูง อารมณ์ชั้นแบบก้าวร้าวสามารถทำนายพฤติกรรมการชมแข่งรถทางเฟสบุ๊กได้ดีกว่าในบุคคลที่มีการรับรู้ความนิรนามต่ำ
5. บุคคลที่มีการรับรู้ความนิรนามสูง อารมณ์ชั้นแบบล้อเลียนตนเองสามารถทำนายพฤติกรรมการชมแข่งรถทางเฟสบุ๊กได้ดีกว่าในบุคคลที่มีการรับรู้ความนิรนามต่ำ
6. บุคคลที่มีการละเลยคุณธรรมสูง อารมณ์ชั้นแบบก้าวร้าวสามารถทำนายพฤติกรรมการชมแข่งรถทางเฟสบุ๊กได้ดีกว่าในบุคคลที่มีการละเลยคุณธรรมต่ำ
7. บุคคลที่มีการละเลยคุณธรรมสูง อารมณ์ชั้นแบบล้อเลียนตนเองสามารถทำนายพฤติกรรมการชมแข่งรถทางเฟสบุ๊กได้ดีกว่าในบุคคลที่มีการละเลยคุณธรรมต่ำ

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา

บุคคลทั่วไปที่เข้าใช้สื่อสังคมออนไลน์เฟสบุ๊กเป็นระยะเวลาอย่างน้อย 6 เดือน อายุระหว่าง 18-34 ปี จำนวน 209 คน จากการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบสะดวก (Convenience Sampling) ผ่านทางการแจกแบบสอบถามผ่านสื่อสังคมออนไลน์ช่องทางต่างๆ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย ประกอบไปด้วย มาตรการรับรู้ความนิรนามในเฟซบุ๊ก มาตรการอารมณ์ขันแบบก้าวร้าว มาตรการอารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเอง มาตรการการละเลยคุณธรรม และ มาตรการการข่มเหงรังแกบนเฟซบุ๊ก

1. มาตรการรับรู้ความนิรนามในเฟซบุ๊ก ผู้วิจัยได้พัฒนาข้อคำถามตามการศึกษาของ Barlett (2017) ที่ใช้ข้อคำถามข้อเดียวในการวัดการรับรู้ความนิรนาม โดยเป็นมาตรประมาณค่า 10 ระดับ
2. มาตรการอารมณ์ขันแบบก้าวร้าว พัฒนาขึ้นจากมาตรการ Humor Style Questionnaire ของ Martin (2003) จำนวน 6 ข้อ โดยเป็นมาตรประมาณค่า 5 ระดับ มีค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค เท่ากับ .749
3. มาตรการอารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเอง พัฒนาขึ้นจากมาตรการ Humor Style Questionnaire ของ Martin (2003) จำนวน 6 ข้อ โดยเป็นมาตรประมาณค่า 5 ระดับ ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค เท่ากับ .817
4. มาตรการอารมณ์ขันการละเลยคุณธรรม พัฒนาขึ้นจากมาตรการ Propensity to Morally Disengage Scale ของ Moore (2012) จำนวน 16 ข้อ โดยเป็นมาตรประมาณค่า 5 ระดับ ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค เท่ากับ .879
5. มาตรการพฤติกรรมกรรมการข่มเหงรังแกบนเฟซบุ๊ก ใช้มาตรทัศนคติต่อพฤติกรรมที่มีแนวโน้มเป็นการรังแกทางอินเทอร์เน็ต ของปิยพจน์ ตัณฑะผลิต (2011) 9 ข้อกระทง โดยเป็นมาตรประมาณค่า 5 ระดับ

ขั้นตอนการเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยรวบรวมมาตรการรับรู้ความนิรนามบนเฟซบุ๊ก มาตรการอารมณ์ขันทางลบ มาตรการการละเลยคุณธรรม และมาตรการพฤติกรรมกรรมการรังแกผ่านเฟซบุ๊ก มารวบรวมเป็นแบบสอบถามออนไลน์ผ่านเว็บไซต์ SurveyMonkey ให้กับกลุ่มตัวอย่างที่เป็นบุคคลทั่วไปที่เข้าใช้สื่อสังคมออนไลน์ เฟซบุ๊กระยะเวลาอย่างน้อย 6 เดือน อายุระหว่าง 18-34 ปี จำนวน 200 คน ผ่านทางการประชาสัมพันธ์การตอบแบบสอบถามผ่านทางโซเชียลมีเดียต่างๆ เช่น Facebook และ Line โดยใช้วิธีเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบสะดวก (Convenience Sampling)

วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรม SPSS โดยใช้การวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณแบบขั้น (Hierarchical Regression Analysis) เพื่อทดสอบสมมติฐาน

ผลการวิจัย

1. อารมณ์ขันแบบก้าวร้าวไม่สามารถทำนายพฤติกรรมกรรมการชมแข่งร้างแถบนเฟซบุ๊กได้
2. อารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเองสามารถทำนายพฤติกรรมกรรมการชมแข่งร้างแถบนเฟซบุ๊กได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($\beta=.329, p=.000$)
3. อารมณ์ขันแบบก้าวร้าวไม่สามารถทำนายพฤติกรรมกรรมการชมแข่งร้างแถบนเฟซบุ๊กได้ดีกว่าอารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเอง
4. บุคคลที่มีการรับรู้ความนิรนามสูง อารมณ์ขันแบบก้าวร้าวสามารถทำนายพฤติกรรมกรรมการชมแข่งร้างแถบนเฟซบุ๊กได้ดีกว่าในบุคคลที่มีการรับรู้ความนิรนามต่ำอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($\beta=.194, p=.002$)
5. บุคคลที่มีการรับรู้ความนิรนามสูง อารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเองไม่สามารถทำนายพฤติกรรมกรรมการชมแข่งร้างแถบนเฟซบุ๊กได้ดีกว่าในบุคคลที่มีการรับรู้ความนิรนามต่ำ
6. บุคคลที่มีการละเลยคุณธรรมสูง อารมณ์ขันแบบก้าวร้าวสามารถทำนายพฤติกรรมกรรมการชมแข่งร้างแถบนเฟซบุ๊กได้ดีกว่าในบุคคลที่มีการละเลยคุณธรรมต่ำอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($\beta=.164, p=.036$)
7. บุคคลที่มีการละเลยคุณธรรมสูง อารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเองไม่สามารถทำนายพฤติกรรมกรรมการชมแข่งร้างแถบนเฟซบุ๊กได้ดีกว่าในบุคคลที่มีการละเลยคุณธรรมต่ำ

ข้อเสนอแนะ

1. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ควรศึกษาในหลายช่วงอายุ เพื่อศึกษาความแตกต่างของพฤติกรรมกรรมการชมแข่งร้างแถบนเฟซบุ๊กที่เกิดขึ้นในแต่ละช่วงอายุ
2. ศึกษาอารมณ์ขันทางลบต่อการชมแข่งร้างแถบนโลกโซเชียลพื้นที่อื่น โดยเฉพาะในระบบส่งข้อความทันที เช่น ไลน์ เป็นต้น เพราะเป็นอีกพื้นที่ที่มีผู้ใช้จำนวนมาก และเป็นต้นเหตุของการเกิดพฤติกรรมกรรมการชมแข่งร้างแถบนโลกโซเชียลเช่นกัน
3. การละเลยคุณธรรมมีกลไกต่างๆที่แตกต่างกัน (8 กลไก) ควรศึกษาถึงผลกระทบของแต่ละกลไกของการละเลยคุณธรรม ที่ส่งผลต่อพฤติกรรมกรรมการชมแข่งร้างแถบนเฟซบุ๊กประเภทต่างๆ ทั้งนี้เพื่อให้เข้าใจถึงการทำงานการละเลยคุณธรรมแต่ละกลไกชัดเจนมากขึ้น
4. การรับรู้ความนิรนามที่เกิดขึ้นในแต่ละพื้นที่ที่มีการรับรู้ที่แตกต่างกัน เพื่อให้เห็นถึงผลของการรับรู้ความนิรนามที่ส่งผลต่อพฤติกรรมกรรมการชมแข่งร้างแถบนโลกโซเชียล ควรแยกว่าในแต่ละพื้นที่ออนไลน์ ผู้ใช้มีการรับรู้ความนิรนามแตกต่างกันอย่างไร เพื่อดูว่าพื้นที่ไหนที่มีการรับรู้ความนิรนามส่งผลให้เกิดพฤติกรรมกรรมการชมแข่งร้างแถบนมากที่สุด

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

- คณาธิป ทองรวีวงศ์. (2558). มาตรการทางกฎหมายในการคุ้มครองสิทธิบุคคลจากการกลั่นแกล้งรังแกออนไลน์ซึ่งนำไปสู่การฆ่าตัวตาย : ศึกษากรณีกฎหมายความปลอดภัยไซเบอร์. รายงานสืบเนื่องการประชุมวิชาการระดับชาติ “นวัตกรรมกับความท้าทายทางภาษาและการสื่อสาร, คณะศิลปศาสตร์มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญและคณะภาษาและการสื่อสาร สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์, 18(1), 39-51.
- จารีรัตน์ หอมสนั่น. (2542). การแก้ไขพฤติกรรมก้าวร้าวโดยใช้การฝึกพฤติกรรมกล้าแสดงออกอย่างเหมาะสมแบบกลุ่ม : กรณีศึกษาเยาวชนกระทำผิดหญิง. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์,
- ณัฐรัชต์ สาเมาะ. (2557). การรับรู้ของเยาวชนต่อการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์. วารสารพฤติกรรมศาสตร์เพื่อการพัฒนา, 6(1).
- ดิษยา มีเพียร. (2557). ผลของการฝึกการควบคุมตนเองต่อการลดพฤติกรรมก้าวร้าวของเยาวชนกระทำผิดหญิงในศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชนหญิงบ้านปรานี. จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย,
- นภาพรรณ อาษาเพชร. (2560). การรังแกผ่านโลกไซเบอร์ความรุนแรงที่ต้องแก้ไขและนวัตกรรมการจัดการปัญหา Cyberbullying: Aggressive Misbehavior and Innovation for solution. วารสารวิชาการนวัตกรรมสื่อสารสังคม (*The journal of social communication innovation*), 5(1), 100-106.
- นาจารย์ ชยะบุตร, & ยศศักดิ์ โกไศยกานนท์. (2560). มาตรการทางกฎหมายเพื่อการคุ้มครองสิทธิความเป็นส่วนตัวจากการข่มเหงรังแกออนไลน์. วารสารวิจัยและพัฒนามหาวิทยาลัยราชภัฏเลย (*Research and Development Journal Loei Rajabhat University*), 12(40), 32-40.
- ปาจารย์ ไตรสุวรรณ. (2555). การขจัดตัวตนบนโลกออนไลน์. Retrieved from <https://cujnewmedia.wordpress.com/2012/01/14/711/>
- พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน ปี2554. (2554). พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน ปี2554. Retrieved from <http://www.royin.go.th/dictionary/index.php>
- พจนานุกรมศัพท์จิตวิทยาฉบับราชบัณฑิตยสถาน ปี2556. (Ed.) (2556).
- พิมพ์พลอย รุ่งแสง. (2561). ผลของกลุ่มการปรึกษาเชิงจิตวิทยาต่อการเห็นคุณค่าในตนเองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นที่ถูกข่มเหงรังแกทางโลกไซเบอร์. จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย,
- รวีวรรณ พันธไชย. (2557). ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสังกัดสำนักงานศึกษากรุงเทพมหานคร. สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง,
- วิชชญา มณีชัย. (2555). การพัฒนาแบบวัดรูปแบบอารมณ์ขันของเยาวชนไทยภาคเหนือ. วารสารมนุษยศาสตร์สาร, 11(2), 58-80.
- วิมลทิพย์ มุสิกพันธ์, ศิวพร ปกป้อง, นันทนัช สงศิริ, & ปองกมล สุรัตน์. (2552). พฤติกรรมการข่มเหงรังแกผ่านโลกไซเบอร์ของเยาวชนไทยในเขตกรุงเทพมหานคร. ปัญญาสมาพันธ์เพื่อการวิจัย

ความเห็นสาธารณะแห่งประเทศไทย.

ศิริรัตน์ ศรีโปลา. (2557). การรับรู้และการใช้อารมณ์ขันในผู้ที่เจ็บป่วยเรื้อรังที่เข้ารับการรักษาใน
โรงพยาบาลศรีนครินทร์. มหาวิทยาลัยขอนแก่น.,

สุขุมลย์ คำหว่าน. (2557). การลดพฤติกรรมก้าวร้าวโดยเทคนิคตัวแบบและการเสริมแรงทางสังคมกับ
นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 มหาวิทยาลัยขอนแก่น,

สุทธิรักษ์ กรุงกาญจน. (2557). อารมณ์ขันของผู้บริหารสถานศึกษา. มหาวิทยาลัยศิลปากร,

สุนิสา แสงอนันต์. (2548). การใช้ตัวแบบจากการเล่านิทาน เพื่อลดพฤติกรรมก้าวร้าว ของนักเรียนที่มี
ความบกพร่องทางการได้ยิน. มหาวิทยาลัยศิลปากร,

สุวิชาภา อ่อนพึ้ง. (2554). ปัญหาการบังคับใช้พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับ
คอมพิวเตอร์ พ.ศ.2550 : ศึกษาความผิดเกี่ยวกับการเผยแพร่ข้อมูลอันกระทบต่อความมั่นคง
แห่งราชอาณาจักร. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย,

อมรทิพย์ อมราภิบาล. (2559). เหยื่อการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ในกลุ่มเยาวชน: ปัจจัยเสี่ยงผล กระทบ
ต่อสุขภาพจิตและการปรึกษาบุคคลที่สาม. วารสารวิทยาการวิจัยและวิทยาการปัญญา, 14(1),
59-73.

อรนลิน ไชยวสุ. (2557). พฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชายระดับมัธยมศึกษาปีที่ 4-6 ที่อ่านหนังสือ
การ์ตูนและเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรง. จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย,

ภาษาอังกฤษ

"Understanding Cyberbullying". (2016). Understanding, preventing and responding to
cyberbullying. Retrieved from http://cdn.basw.co.uk/upload/basw_75357-3.pdf

Banas, J. A., Dunbar, N., Rodriguez, D., & Liu, S.-J. (2011). A review of humor in
educational settings: Four decades of research. *Communication Education*,
60(1), 115-144.

Bandura, A. (1973). *Aggression: A social learning analysis*: prentice-hall.

Bandura, A., Barbaranelli, C., Caprara, G. V., & Pastorelli, C. (1996). Mechanisms of moral
disengagement in the exercise of moral agency. *Journal of Personality and
Social Psychology*, 71(2), 364.

Barchia, K., & Bussey, K. (2011). Individual and collective social cognitive influences on
peer aggression: Exploring the contribution of aggression efficacy, moral
disengagement, and collective efficacy. *Aggressive behavior*, 37(2), 107-120.

Barlett, C. P. (2015). Anonymously hurting others online: The effect of anonymity on
cyberbullying frequency. *Psychology of Popular Media Culture*, 4(2), 70-79.
doi:10.1037/a0034335

Barlett, C. P., Gentile, D. A., & Chew, C. (2016). Predicting cyberbullying from anonymity.
Psychology of Popular Media Culture, 5(2), 171.

Bauman, S. (2010). Cyberbullying in a rural intermediate school: An exploratory study.

- The Journal of Early Adolescence*, 30(6), 803-833.
- Berson, I. R., Berson, M. J., & Ferron, J. M. (2002). Emerging risks of violence in the digital age: Lessons for educators from an online study of adolescent girls in the United States. *Journal of School Violence*, 1(2), 51-71.
- Bonanno, R. A., & Hymel, S. (2013). Cyber bullying and internalizing difficulties: Above and beyond the impact of traditional forms of bullying. *Journal of youth and adolescence*, 42(5), 685-697.
- Bond, M. H. (1996). *The handbook of Chinese psychology*: Oxford University Press Hong Kong.
- Bryce, J., & Fraser, J. (2013). It's Common Sense That It's Wrong: Young People's Perceptions and Experiences of Cyberbullying. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 16(11), 783-787.
- Burkell, J. (2006). Anonymity in behavioural research: Not being unnamed, but being unknown. *University of Ottawa Law & Technology Journal*, 3(1), 189-203.
- Buss, A. H. (1962). The psychology of aggression. In: LWW.
- Cassidy, T. (2009). Bullying and victimisation in school children: The role of social identity, problem-solving style, and family and school context. *Social Psychology of Education*, 12(1), 63-76.
- Chen, G.-H., & Martin, R. A. (2007). A comparison of humor styles, coping humor, and mental health between Chinese and Canadian university students. In: Walter de Gruyter.
- Chiou, W.-B. (2006). Adolescents' sexual self-disclosure on the internet: Deindividuation and impression management. *Adolescence*, 41(163), 547.
- Çalışkan, G. (2013). The moral disengagement in sports: The role of gender, sport type and moral development stage. *Life Science Journal*, 10(7s).
- David-Ferdon, C., & Hertz, M. F. (2007). Electronic media, violence, and adolescents: An emerging public health problem. *Journal of Adolescent Health*, 41(6), S1-S5.
- De Caroli, M. E., & Sagone, E. (2014). Mechanisms of moral disengagement: An analysis from early adolescence to youth. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 140, 312-317.
- Detert, J. R., Treviño, L. K., & Sweitzer, V. L. (2008). Moral disengagement in ethical decision making: a study of antecedents and outcomes. *Journal of Applied Psychology*, 93(2), 374.
- Diener, E. (1979). Deindividuation, self-awareness, and disinhibition. *Journal of Personality and Social Psychology*, 37(7), 1160.
- Ditch the Label. (2017). The Annual Bullying Survey 2017. Retrieved from

<https://www.ditchthelabel.org/>.

Ditch the Label. (2018). The Annual Bullying Survey 2018. Retrieved from

<https://www.ditchthelabel.org/>.

Douglas, K. M., & McGarty, C. (2001). Identifiability and self-presentation: Computer-mediated communication and intergroup interaction. *British journal of social psychology, 40*(3), 399-416.

Dozois, D. J. A., Martin, R. A., & Bieling, P. J. (2008). Early Maladaptive Schemas and Adaptive/Maladaptive Styles of Humor. *Cognitive Therapy and Research, 33*(6), 585. Retrieved from <https://doi.org/10.1007/s10608-008-9223-9>.

doi:10.1007/s10608-008-9223-9

Dredge, R., Gleeson, J., & de la Piedad Garcia, X. (2014). Presentation on Facebook and risk of cyberbullying victimisation. *Computers in Human Behavior, 40*, 16-22.

Retrieved from

<http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0747563214004099>.

doi:<https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.07.035>

Ellison, N. B., Steinfield, C., & Lampe, C. (2007). The benefits of Facebook “friends:” Social capital and college students’ use of online social network sites. *Journal of computer-mediated communication, 12*(4), 1143-1168.

Facebook.com. (2019). What names are allowed on Facebook? Retrieved from

<https://www.facebook.com/help/112146705538576>

Flinn, B., & Maurer, H. (1996). Levels of anonymity. In *J. UCS The Journal of Universal Computer Science* (pp. 35-47): Springer.

Freud, S. (1960). *Jokes and their relation to the unconscious*: WW Norton & Company.

Gavish, B., & Gerdes Jr, J. H. (1998). Anonymous mechanisms in group decision support systems communication. *Decision Support Systems, 23*(4), 297-328.

Gini, G., Pozzoli, T., & Hymel, S. (2014). Moral disengagement among children and youth: A meta-analytic review of links to aggressive behavior. *Aggressive behavior, 40*(1), 56-68.

Glaser, D. (1969). *The Effectiveness of a Prison and Parole System* (abridged ed). Indianapolis, IN: Bobb-Merrill.

Gofin, R., & Avitzour, M. (2012). Traditional versus internet bullying in junior high school students. *Maternal and child health journal, 16*(8), 1625-1635.

Hackman, J. R., & Kaplan, R. E. (1974). Interventions into group process: An approach to improving the effectiveness of groups. *Decision Sciences, 5*(3), 459-480.

Hair, J. F., Anderson, R. E., Babin, B. J., & Black, W. C. (2010). Multivariate data analysis: A global perspective (Vol. 7). In: Upper Saddle River, NJ: Pearson.

- Halpern, D., & Gibbs, J. (2013). Social media as a catalyst for online deliberation? Exploring the affordances of Facebook and YouTube for political expression. *Computers in Human Behavior, 29*(3), 1159-1168.
- Hampes, W. (2016). The relationship between humor styles and forgiveness. *Europe's journal of psychology, 12*(3), 338.
- Hampes, W. P. (2010). The relation between humor styles and empathy. *Europe's journal of psychology, 6*(3), 34-45.
- Hite, D. M., Voelker, T., & Robertson, A. (2014). Measuring perceived anonymity: the development of a context independent instrument. *J Methods Meas Soc Sci, 5*(1), 22-39.
- Hughes, C. (2011). The influence of self-concept, parenting style and individualism–collectivism on career maturity in Australia and Thailand. *International Journal for Educational and Vocational Guidance, 11*(3), 197-210.
- Hymel, S., Rocke-Henderson, N., & Bonanno, R. A. (2005). Moral disengagement: A framework for understanding bullying among adolescents. *Journal of Social Sciences, 8*(1), 1-11.
- Jacobs, N. C., Goossens, L., Dehue, F., Vllink, T., & Lechner, L. (2015). Dutch cyberbullying victims: experiences, perceptions, attitudes and motivations related to (coping with) cyberbullying: Focus group interviews. *Societies, 5*(1), 43-64.
- Jensen-Campbell, L. A., Knack, J. M., Waldrip, A. M., & Campbell, S. D. (2007). Do Big Five personality traits associated with self-control influence the regulation of anger and aggression? *Journal of research in personality, 41*(2), 403-424.
- Jiang, F., Yue, X. D., & Lu, S. (2011). Different attitudes toward humor between Chinese and American students: evidence from the Implicit Association Test. *Psychological reports, 109*(1), 99-107.
- Kahn, W. A. (1989). Toward a sense of organizational humor: Implications for organizational diagnosis and change. *The Journal of applied behavioral science, 25*(1), 45-63.
- Kazarian, S. S., & Martin, R. A. (2004). Humour styles, personality, and well-being among Lebanese university students. *European journal of Personality, 18*(3), 209-219.
- Kim, J.-Y. (2006). The impact of Internet use patterns on political engagement: A focus on online deliberation and virtual social capital. *Information Polity, 11*(1), 35-49.
- Kokkinos, C. M., Baltzidis, E., & Xynogala, D. (2016). Prevalence and personality correlates of Facebook bullying among university undergraduates. *Computers in Human Behavior, 55*, 840-850.

- König, A., Gollwitzer, M., & Steffgen, G. (2010). Cyberbullying as an act of revenge? *Journal of Psychologists and Counsellors in Schools, 20*(2), 210-224.
- Kowalski, R. M., Giumetti, G. W., Schroeder, A. N., & Lattanner, M. R. (2014). Bullying in the digital age: A critical review and meta-analysis of cyberbullying research among youth. In: American Psychological Association.
- Kuiper, N., Kirsh, G., & Maiolino, N. (2016). Identity and Intimacy Development, Humor Styles, and Psychological Well-Being. *Identity, 16*(2), 115-125.
- Kuiper, N. A., Grimshaw, M., Leite, C., & Kirsh, G. (2004). Humor is not always the best medicine: Specific components of sense of humor and psychological well-being. *Humor: International Journal of Humor Research*.
- Kwan, G. C. E., & Skoric, M. M. (2013). Facebook bullying: An extension of battles in school. *Computers in Human Behavior, 29*(1), 16-25. Retrieved from <http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0747563212002142>. doi:<https://doi.org/10.1016/j.chb.2012.07.014>
- Lea, M., Spears, R., & Groot, D. d. (2001). Knowing Me, Knowing You: Anonymity Effects on Social Identity Processes within Groups. *Personality and Social Psychology Bulletin, 27*(5), 526-537. Retrieved from <http://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/0146167201275002>. doi:10.1177/0146167201275002
- Lefcourt, H. M., & Martin, R. A. (1986). An Overview. In *Humor and Life Stress* (pp. 123-126): Springer.
- Li, Q. (2007). New bottle but old wine: A research of cyberbullying in schools. *Computers in Human Behavior, 23*(4), 1777-1791. Retrieved from <http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0747563205000889>. doi:<https://doi.org/10.1016/j.chb.2005.10.005>
- Li, Q., Smith, P. K., & Cross, D. (2012). Research into cyberbullying. *Cyberbullying in the global playground: Research from international perspectives, 1*.
- Litwiller, B. J., & Brausch, A. M. (2013). Cyber bullying and physical bullying in adolescent suicide: the role of violent behavior and substance use. *Journal of youth and adolescence, 42*(5), 675-684.
- Lowry, P. B., Zhang, J., Wang, C., & Siponen, M. (2016). Why do adults engage in cyberbullying on social media? An integration of online disinhibition and deindividuation effects with the social structure and social learning model. *Information Systems Research, 27*(4), 962-986.
- Martin, R. A., & Ford, T. (2018). *The psychology of humor: An integrative approach*: Academic press.

- Martin, R. A., Puhlik-Doris, P., Larsen, G., Gray, J., & Weir, K. (2003). Individual differences in uses of humor and their relation to psychological well-being: Development of the Humor Styles Questionnaire. *Journal of research in personality, 37*(1), 48-75.
- Martineau, W. H. (1972). A model of the social functions of humor. *The psychology of humor: Theoretical perspectives and empirical issues*, 101-125.
- Messias, E., Kindrick, K., & Castro, J. (2014). School bullying, cyberbullying, or both: Correlates of teen suicidality in the 2011 CDC youth risk behavior survey. *Comprehensive psychiatry, 55*(5), 1063-1068.
- Mitchell, K. J., Ybarra, M., & Finkelhor, D. (2007). The relative importance of online victimization in understanding depression, delinquency, and substance use. *Child maltreatment, 12*(4), 314-324.
- Moore, C. (2015). Moral disengagement. *Current Opinion in Psychology, 6*, 199-204.
- Moore, M. J., Nakano, T., Enomoto, A., & Suda, T. (2012). Anonymity and roles associated with aggressive posts in an online forum. *Computers in Human Behavior, 28*(3), 861-867. Retrieved from <http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0747563211002731>. doi:<https://doi.org/10.1016/j.chb.2011.12.005>
- Obrdlik, A. J. (1942). " Gallows Humor"-A Sociological Phenomenon. *American Journal of Sociology, 47*(5), 709-716.
- Olsson, H., Backe, H., Sörensen, S., & Kock, M. (2002). The essence of humour and its effects and functions: a qualitative study. *Journal of Nursing management, 10*(1), 21-26.
- Omernick, E., & Sood, S. O. (2013). *The impact of anonymity in online communities*. Paper presented at the Social Computing (SocialCom), 2013 International Conference on.
- Paciello, M., Fida, R., Tramontano, C., Lupinetti, C., & Caprara, G. V. (2008). Stability and change of moral disengagement and its impact on aggression and violence in late adolescence. *Child Development, 79*(5), 1288-1309.
- Patchin, J. W., & Hinduja, S. (2006). Bullies Move Beyond the Schoolyard: A Preliminary Look at Cyberbullying. *Youth Violence and Juvenile Justice, 4*(2), 148-169. Retrieved from <https://doi.org/10.1177/1541204006286288>. doi:10.1177/1541204006286288
- Pornari, C. D., & Wood, J. (2010). Peer and cyber aggression in secondary school students: The role of moral disengagement, hostile attribution bias, and outcome expectancies. *Aggressive behavior, 36*(2), 81-94.
- Raven, B. H. (1964). *Social influence and power*. Retrieved from

- Risser, S., & Eckert, K. (2016). Investigating the relationships between antisocial behaviors, psychopathic traits, and moral disengagement. *International journal of law and psychiatry*, 45, 70-74.
- Rnic, K., Dozois, D. J., & Martin, R. A. (2016). Cognitive distortions, humor styles, and depression. *Europe's journal of psychology*, 12(3), 348.
- Ruesch, M. A., & Marker, O. (2012). *Real name policy in E-participation*. Paper presented at the Conference for e-democracy and open government.
- Runions, K., & Bak, M. (2015). *Online Moral Disengagement, Cyberbullying, and Cyber-Aggression* (Vol. 18).
- Samson, A. C., Lackner, H. K., Weiss, E. M., & Papousek, I. (2012). Perception of other people's mental states affects humor in social anxiety. *Journal of Behavior Therapy and Experimental Psychiatry*, 43(1), 625-631.
- Samuel, A. W. (2004). *Hackivism and the future of political participation*. Harvard University Cambridge,
- Sari, S. V. (2016). Was it just joke? Cyberbullying perpetrations and their styles of humor. *Computers in Human Behavior*, 54, 555-559.
- Savage, M. W., & Tokunaga, R. S. (2017). Moving toward a theory: Testing an integrated model of cyberbullying perpetration, aggression, social skills, and Internet self-efficacy. *Computers in Human Behavior*, 71, 353-361.
- Schumann, S., Klein, O., Douglas, K., & Hewstone, M. (2017). When is computer-mediated intergroup contact most promising? Examining the effect of out-group members' anonymity on prejudice. *Computers in Human Behavior*, 77, 198-210. Retrieved from <http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0747563217304739>. doi:<https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.08.006>
- Scott, C. R. (2004). Benefits and Drawbacks of Anonymous Online Communication: Legal Challenges and Communicative Recommendations. *Free Speech Yearbook*, 41(1), 127-141. Retrieved from <https://doi.org/10.1080/08997225.2004.10556309>. doi:10.1080/08997225.2004.10556309
- Smith, P. K., Mahdavi, J., Carvalho, M., & Tippett, N. (2006). An investigation into cyberbullying, its forms, awareness and impact, and the relationship between age and gender in cyberbullying. *Research Brief No. RBX03-06*. London: DfES.
- Spears, B., Slee, P., Owens, L., & Johnson, B. (2009). Behind the scenes and screens: Insights into the human dimension of covert and cyberbullying. *Zeitschrift für Psychologie/Journal of Psychology*, 217(4), 189-196.
- Suler, J. (2004). The online disinhibition effect. *Cyberpsychology & behavior*, 7(3), 321-

326.

- Tokunaga, R. S. (2010). Following you home from school: A critical review and synthesis of research on cyberbullying victimization. *Computers in Human Behavior, 26*(3), 277-287.
- Veselka, L., Schermer, J. A., Martin, R. A., & Vernon, P. A. (2010). Relations between humor styles and the Dark Triad traits of personality. *Personality and Individual Differences, 48*(6), 772-774.
- Vitiello, B., & Stoff, D. M. (1997). Subtypes of aggression and their relevance to child psychiatry. *Journal of the American Academy of Child & Adolescent Psychiatry, 36*(3), 307-315.
- Wallace, P. (2015). *The psychology of the Internet*: Cambridge University Press.
- We are Social. (2018). DIGITAL IN 2018: WORLD'S INTERNET USERS PASS THE 4 BILLION MARK. Retrieved from <https://wearesocial.com/blog/2018/01/global-digital-report-2018>.
- Werner, N. E., Bumpus, M. F., & Rock, D. (2010). Involvement in internet aggression during early adolescence. *Journal of youth and adolescence, 39*(6), 607-619.
- Whittaker, E., & Kowalski, R. M. (2015). Cyberbullying Via Social Media. *Journal of School Violence, 14*(1), 11-29. Retrieved from <https://doi.org/10.1080/15388220.2014.949377>.
doi:10.1080/15388220.2014.949377
- Willard, N. (2005). Cyberbullying and cyberthreats. *Washington: US Departement of Education*.
- Wright, M. F. (2014). Predictors of anonymous cyber aggression: the role of adolescents' beliefs about anonymity, aggression, and the permanency of digital content. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking, 17*(7), 431-438.
- Yang, S.-J., Stewart, R., Kim, J.-M., Kim, S.-W., Shin, I.-S., Dewey, M. E., . . . Yoon, J.-S. (2013). Differences in predictors of traditional and cyber-bullying: a 2-year longitudinal study in Korean school children. *European child & adolescent psychiatry, 22*(5), 309-318.
- Yang, X., Wang, Z., Chen, H., & Liu, D. (2018). Cyberbullying perpetration among Chinese adolescents: the role of interparental conflict, moral disengagement, and moral identity. *Children and youth services review, 86*, 256-263.
- Ybarra, M. L., Mitchell, K. J., Wolak, J., & Finkelhor, D. (2006). Examining characteristics and associated distress related to Internet harassment: findings from the Second Youth Internet Safety Survey. *Pediatrics, 118*(4), e1169-e1177.
- Youth IGF Project – Childnet International. (2013). Global perspectives on online

anonymity. Retrieved from

http://www.youthigfproject.com/uploads/8/5/3/6/8536818/global_perspectives_on_online_anonymity.pdf

Yue, X. D., Liu, K. W.-Y., Jiang, F., & Hiranandani, N. A. (2014). Humor Styles, Self-Esteem, and Subjective Happiness. *Psychological reports*, 115(2), 517-525. Retrieved from <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.2466/07.02.PR0.115c18z6>.

doi:10.2466/07.02.PR0.115c18z6





ตารางที่ 20

ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างข้อกระทงกับคะแนนรวมอื่นๆ (CITC) ของมาตรวัดอารมณ์ขันแบบ ก้าวร้าว

ลำดับ	ข้อความ	ค่า CITC	ผ่าน/ไม่ผ่าน
มาตรวัดอารมณ์ขันแบบก้าวร้าว			
1	ฉันมักจะหยอกล้อคนอื่น เกี่ยวกับข้อผิดพลาดของเขา	.453	ผ่าน
2	ฉันไม่เคยทำให้ผู้อื่นโกรธ หรือเสียความรู้สึกจากอารมณ์ขัน ของฉัน	-.434	ไม่ผ่าน
3	ฉันไม่ค่อยคิดว่าคนอื่นจะรู้สึกอย่างไร เมื่อเล่าเรื่องตลก หรือ พูดสิ่งที่ตลก	.161	ไม่ผ่าน
4	ฉันไม่ชอบใช้อารมณ์ขันเพื่อทำให้ผู้อื่นดูแย่ลง	.480	ผ่าน
5	บางครั้งเมื่อฉันคิดถึงเรื่องตลก ฉันไม่สามารถยั้งตัวเองที่จะ เล่าเรื่องตลกนั้น แม้จะอยู่ในสถานการณ์ที่ไม่เหมาะสมก็ตาม	.401	ผ่าน
6	ฉันไม่เคยหัวเราะเยาะคนอื่น แม้เพื่อนของฉันจะทำก็ตาม	.466	ผ่าน
7	ถ้าฉันไม่ชอบใคร ฉันมักจะใช้อารมณ์ขัน หรือหยอกล้อ เพื่อให้เขาดูแย่ลง	.398	ผ่าน
8	แม้จะมีเรื่องที่ผมมองว่ามันตลกมาก แต่ฉันจะไม่หัวเราะถ้า มันจะทำให้คนอื่นเสียความรู้สึก	.527	ผ่าน

ตารางที่ 21

ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างข้อกระทงกับคะแนนรวมอื่นๆ (CITC) ของมาตรวัดอารมณ์ขันแบบ
ล้อเลียนตนเอง

ลำดับ	ข้อความ	ค่า CITC	ผ่าน/ไม่ผ่าน
มาตรวัดอารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเอง			
1	ฉันยอมให้ผู้อื่นหยอกล้อ หรือหัวเราะเกี่ยวกับตัวฉันมากกว่า ที่ควรจะเป็น	.584	ผ่าน
2	ฉันมักทำให้ตัวเองดูแย่ง เพื่อเรียกเสียงหัวเราะจาก ครอบครัวเพื่อนและคนรอบข้าง	.669	ผ่าน
3	ฉันมักพยายามทำให้คนชอบ หรือยอมรับฉันมากขึ้น โดย การเล่าเรื่องตลกที่เกี่ยวข้องกับจุดอ่อน ข้อผิดพลาด หรือ ข้อบกพร่องของตัวเอง	.486	ผ่าน
4	ฉันไม่ค่อยเล่าเรื่องตลกที่จะทำให้ตัวเองดูแย่ง	.359	ไม่ผ่าน
5	เมื่อเล่าเรื่องตลก หรือพยายามให้คนอื่นสนุก ฉันมักทำให้ ตัวเองดูแย่งเกินจริง	.673	ผ่าน
6	เมื่อฉันอยู่กับเพื่อนหรือกับครอบครัว ฉันมักจะเป็นผู้ที่ถูก หยอกล้อ หรือถูกล้อเลียนเสมอๆ	.365	ไม่ผ่าน
7	เมื่อฉันมีปัญหา หรือไม่มีความสุข ฉันมักปกปิดมันด้วยการ เล่าเรื่องตลก เพื่อไม่ให้แม้แต่เพื่อนสนิทของฉันรับรู้ถึง ความรู้สึกที่แท้จริงของฉัน	.531	ผ่าน
8	การปล่อยให้ผู้อื่นหัวเราะเรื่องเกี่ยวกับตัวฉัน เป็นวิธีที่ทำให้ เพื่อนและครอบครัวของฉันมีความสุข	.608	ผ่าน

ตารางที่ 22

ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างข้อกระทงกับคะแนนรวมอื่นๆ (CITC) ของมาตราวัดการละเลยคุณธรรม

กลไก	ลำดับ	ข้อความ	ค่า CITC	ผ่าน / ไม่ผ่าน
การให้เหตุผลรองรับ	MU1	การปล่อยข่าวลือเพื่อปกป้องคนที่คุณหวังใยเป็นเรื่องที่ทำได้	0.285	ไม่ผ่าน
พฤติกรรมไม่ดี (MJ)	MJ2	การโกหกเพื่อให้เพื่อนของคุณพ้นจากปัญหาเป็นเรื่องที่ทำได้	0.491	ผ่าน
	MJ3	บางครั้งก็จำเป็นต้องเล่นสกปรก เพื่อให้คุณบรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้	0.543	ผ่าน
การเปลี่ยนแปลงค่า	EL1	การเอาสิ่งของคนอื่นไปโดยไม่ได้รับอนุญาตเป็นเรื่องที่ทำได้ トラバได้ที่เป็นแค่การ ยืมเท่านั้น	0.622	ผ่าน
เพื่อให้ลดความรุนแรง	EL2	การบิดเบือนข้อเท็จจริงบางอย่าง เพื่อให้ได้สิ่งที่ต้องการเป็นเรื่องที่ทำได้	0.660	ผ่าน
ของพฤติกรรม (EL)	EL3	ในการเจรจาต่อรอง การบอกข้อมูลไม่ครบถ้วน ถือเป็นกลยุทธ์ในการต่อรองอย่างหนึ่ง	0.601	ไม่ผ่าน
การเปรียบเทียบ	AC1	หากผู้อื่นสามารถปิดเป็นข้อมูลของตนเองได้ คุณก็สามารถปิดเป็นได้เช่นกัน	0.678	ผ่าน
พฤติกรรมที่แย่กว่า	AC2	เมื่อเทียบกับสิ่งผิดกฎหมายอื่นๆ การหยิบของเล็กๆ น้อยๆ ออกจากร้านค้าโดยไม่จ่ายเงินนับเป็นเรื่องเล็กน้อย	0.650	ผ่าน
(AC)	AC3	การทำลายทรัพย์สินไม่ใช่เรื่องใหญ่ เมื่อเทียบกับการทำร้ายผู้อื่น	0.610	ไม่ผ่าน

กลไก	ลำดับ	ข้อความ	ค่า CITC	ผ่าน / ไม่ผ่าน
โทษผู้อื่น (AB)	AB1	คนที่ได้รับการปฏิบัติที่ไม่ดี เป็นเพราะเขาเคยปฏิบัติไม่ดีกับคนอื่นก่อน	0.474	ไม่ผ่าน
	AB2	หากได้รับเงินทองเกิน คุณไม่จำเป็นต้องแจ้งทางร้าน เพราะมันเป็นความผิดของเขา	0.534	ผ่าน
	AB3	คนที่ถูกกลั่นแกล้งความเป็นส่วนตัว อาจเป็นเพราะความประมาทของตัวเอง	0.481	ผ่าน





ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. เพศ ชาย หญิง

2. อายุ _____ ปี

3. จำนวนเพื่อนในเฟซบุ๊ก

- น้อยกว่า 10 คน 11 - 50 คน 51 - 100 คน
 101 - 150 คน 151 - 200 คน 201 - 250 คน
 251 - 300 คน 301 - 400 คน มากกว่า 400 คน

4. เวลาที่ใช้ในการเข้าเฟซบุ๊กต่อวัน

- น้อยกว่า 10 นาที 10 - 30 นาที 31 - 60 นาที
 1 - 2 ชั่วโมง 2 - 3 ชั่วโมง มากกว่า 3 ชั่วโมง

5. ในการใช้เฟซบุ๊ก ตัวตนของฉันเป็นที่รู้จักของคนอื่นมากน้อยเพียงใด

น้อยที่สุด										มากที่สุด
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	

ส่วนที่ 2 มาตราวัดอารมณ์ขันแบบก้าวร้าว

	ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง	ค่อนข้างไม่เห็นด้วย	ไม่เห็นด้วยเลยและเห็นด้วยพอๆกัน	ค่อนข้างไม่เห็นด้วย	ไม่เห็นด้วยเลยและเห็นด้วยพอๆกัน	ค่อนข้างเห็นด้วย	เห็นด้วยอย่างยิ่ง
1. ฉันมักจะหยอกล้อคนอื่นเกี่ยวกับข้อผิดพลาดของเขา							
2. ฉันไม่ชอบการใช้อารมณ์ขันเพื่อทำให้ผู้อื่นดูแย่ลง							
3. บางครั้งเมื่อฉันคิดถึงเรื่องตลก ฉันไม่สามารถยั้งตัวเองที่จะเล่าเรื่องตลกนั้น แม้จะอยู่ในสถานการณ์ที่ไม่เหมาะสมก็ตาม							
4. ฉันไม่เคยหัวเราะเยาะคนอื่น แม้เพื่อนของฉันจะทำก็ตาม							
5. ถ้าฉันไม่ขบขัน ฉันมักจะใช้อารมณ์ขัน หรือหยอกล้อเพื่อให้เขาดูแย่ลง							
6. แม้จะมีเรื่องที่ผมมองว่ามันตลกมาก แต่ฉันจะไม่หัวเราะถ้ามันจะทำให้คนอื่นเสียความรู้สึก							

ส่วนที่ 3 มาตราวัดอารมณ์ขันแบบล้อเลียนตนเอง

	ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง	ค่อนข้างไม่เห็นด้วย	ไม่เห็นด้วยเลย	ค่อนข้างไม่เห็นด้วย	ไม่เห็นด้วยเลย	ค่อนข้างเห็นด้วย	เห็นด้วยอย่างยิ่ง
1. ฉันยอมให้ผู้อื่นหยอกล้อ หรือหัวเราะเกี่ยวกับตัวฉันมากกว่าที่ควรจะเป็น							
2. ฉันมักทำให้ตัวเองดูแย่ลง เพื่อเรียกเสียงหัวเราะจากครอบครัวเพื่อนและคนรอบข้าง							
3. ฉันมักพยายามทำให้คนอื่นชอบ หรือยอมรับฉันมากขึ้น โดยการเล่าเรื่องตลกที่เกี่ยวข้องกับจุดอ่อน ข้อผิดพลาด หรือข้อบกพร่องของตัวเอง							
4. เมื่อเล่าเรื่องตลก หรือพยายามให้คนอื่นสนุก ฉันมักทำให้ตัวเองดูแย่ลงเกินจริง							
5. เมื่อฉันมีปัญหา หรือไม่มีความสุข ฉันมักปกป้องมันด้วยการเล่าเรื่องตลก เพื่อให้แม่แต่เพื่อนสนิทของฉันรับรู้ถึงความรู้สึกที่แท้จริงของฉัน							
6. การปล่อยให้ผู้อื่นหัวเราะเรื่องเกี่ยวกับตัวฉัน เป็นวิธีทำให้เพื่อนและครอบครัวของฉันมีความสุข							

ส่วนที่ 4 มาตราวัดการละเลยคุณธรรม

	ไม่เห็นด้วย อย่างยิ่ง	ค่อนข้างไม่เห็น ด้วย	ไม่เห็นด้วยและ เห็นด้วยพอๆกัน	ค่อนข้างเห็นด้วย	เห็นด้วยอย่างยิ่ง
1. การโกหกเพื่อให้เพื่อนของคุณพ้นจากปัญหาเป็นเรื่องที่ทำ ได้					
2. บางครั้งก็จำเป็นต้องเล่นสกปรก เพื่อให้คุณบรรลุเป้าหมาย ที่ตั้งไว้					
3. การเอาสิ่งของคนอื่นไปโดยไม่ได้รับอนุญาตเป็นเรื่องที่ ทำได้ トラบิตที่เป็นแค่การยืมเท่านั้น					
4. การบิดเบือนข้อเท็จจริงบางอย่าง เพื่อให้ได้สิ่งที่ต้องการ เป็นเรื่องที่ทำได้					
5. หากผู้อื่นสามารถเปิดเผยข้อมูลของตนเองได้ คุณก็ สามารถเปิดเผยเช่นกัน					
6. เมื่อเทียบกับสิ่งผิดกฎหมายอื่นๆ การหยิบของเล็กๆน้อยๆ ออกจากร้านค้าโดยไม่จ่ายเงินนับเป็นเรื่องเล็กน้อย					
7. เราไม่จำเป็นต้องรับผิดชอบต่อการกระทำที่หมิ่นเหม่ ถ้าทำ ตามคำสั่งของผู้มีอำนาจ					

	ไม่เห็นด้วย อย่างยิ่ง	ค่อนข้างไม่เห็น ด้วย	ไม่เห็นด้วยเลย เห็นด้วยพอกัน	ค่อนข้างเห็นด้วย	เห็นด้วยอย่างยิ่ง
8. เราไม่ควรถูกตำหนิต่อการกระทำที่ไม่เหมาะสม ถ้าทำ เพราะถูกกดดันจากเพื่อน					
9. เราไม่ควรถูกตำหนิเมื่อกระทำผิด หากเพื่อนทั้งหมดของ เราก็อ่าเหมือนกัน					
10. ถ้าทุกคนโกง ก็ไม่มีเหตุผลอื่นที่เราจะไม่โกง					
11. การอ้างความคิดของผู้อื่นว่าเป็นของตัวเอง ไม่ใช่เรื่องใหญ่					
12. การโกหกเล็กน้อยในการต่อรองเป็นเรื่องที่ทำได้ เพราะมัน ไม่ได้ทำให้ใครเจ็บตัว					
13. คนบางคนต้องได้รับการปฏิบัติแบบหยาบๆ เพราะเขาไม่ รู้สึกเจ็บปวดอะไร					
14. อาชญากรร้ายแรง ไม่สมควรได้รับการปฏิบัติเยี่ยงมนุษย์ ทั่วไป					
15. หากได้รับเงินทองเกิน คุณไม่จำเป็นต้องแจ้งทางร้าน เพราะเป็นความผิดของเขา					
16. คนที่ถูกละเมิดความเป็นส่วนตัว อาจเป็นเพราะความ ประมาทของเขาเอง					

ส่วนที่ 5 มาตราวัดพฤติกรรมการรังแกบนเฟซบุ๊ก

คำชี้แจง	ในช่วง 6 เดือนที่ผ่านมา คุณทำพฤติกรรมเหล่านี้มากน้อยเพียงใด	ไม่เคยเลย	หมายถึง ไม่เคยทำพฤติกรรมเหล่านี้เลย
ไม่เคยเลย	หมายถึง	หมายถึง	หมายถึง
แทบจะไม่เคยเลย	หมายถึง	หมายถึง	หมายถึง
เป็นบางครั้ง	หมายถึง	หมายถึง	หมายถึง
ค่อนข้างบ่อย	หมายถึง	หมายถึง	หมายถึง
บ่อยที่สุด	หมายถึง	หมายถึง	หมายถึง

	ไม่เคยเลย	แทบจะ ไม่เคยเลย	เป็นบางครั้ง	ค่อนข้างบ่อย	บ่อยที่สุด
1. ฉันยั่วแหย่ผู้อื่นให้เกิดความไม่พอใจในการสนทนาบนเฟซบุ๊ก เพื่อความสนุก ขำขัน					
2. ฉันคิดให้รอบคอบก่อนเสมอเมื่อจะแชร์ข้อความหรือข้อมูล ต่างๆไปให้ผู้อื่นบนเฟซบุ๊ก					
3. ฉันนำรูปภาพส่วนบุคคลของผู้อื่นมาดัดแปลงแล้วนำไป เผยแพร่บนเฟซบุ๊กเพื่อสร้างความสนุกสนาน					
4. ฉันปลอมตัวเป็นผู้อื่นไปแกล้งหลอกเพื่อนหรือบุคคลอื่นบน เฟซบุ๊กให้เกิดการเข้าใจผิด					

	ไม่เคยเลย	แทบจะ ไม่เคยเลย	เป็นบางครั้ง	ค่อนข้างบ่อย	บ่อยที่สุด
5. ฉันขออนุญาตก่อนที่จะนำข้อมูลส่วนบุคคลของผู้อื่นไปเผยแพร่บนเฟซบุ๊กเสมอ					
6. ฉันร่วมกับผู้อื่นเพื่อบล็อก หรือไล่สมาชิกบางคนให้ออกจากกลุ่มสนทนาหรือชุมชนบนเฟซบุ๊ก					
7. ฉันเฝ้าติดตามข้อมูลทุกอย่าง ของคนที่สนใจผ่านทางเครื่องมือต่างๆ บนเฟซบุ๊กโดยที่อีกฝ่ายไม่รู้					
8. ฉันแชร์และแสดงความคิดเห็นบนเฟซบุ๊กอย่างสนุกสนานกับภาพหรือคลิปที่มีความรุนแรง หรือคลิปล้อเลียนผู้อื่นโดยไม่ทันคิด					
9. ฉันส่งภาพที่มีความล่อแหลมทางเพศออกไปบนเฟซบุ๊กโดยไม่ได้ไตร่ตรองเสียก่อน เช่น ภาพเปิดเผยบางส่วนจากร่างกาย ภาพการแต่งกายไม่เหมาะสม					

ทำไม่เคยทำแบบสอบถามข้างต้นมาก่อนหรือไม่

เคย

ไม่เคย

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	อภิญา หิรัญเวช
วัน เดือน ปี เกิด	20 มกราคม 2534
สถานที่เกิด	กรุงเทพมหานคร
วุฒิการศึกษา	ปริญญาตรี วิทยาศาสตร์บัณฑิต
ที่อยู่ปัจจุบัน	709/13 ซอยสาธุประดิษฐ์55 ถนนสาธุประดิษฐ์ แขวงบางโพงพาง เขตยานนาวา กรุงเทพฯ 10120



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY